

การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนใน "หนังสือ" ไทย

นายณฤชิต เสงวิวัฒนอาภา



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The use of sound to create fear in Thai ghost films

Mr. Naruechit Hengwattanaarpaa



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวใน "หนังสือ" ไทย

โดย

นายณชิต เสงวัฒนาภา

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาต สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกัญญา สมไพบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร. โสภาวรรณ บุญนิมิตร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน)

นฤชิต เสงวัฒนาภา : การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน "หนังผี" ไทย (The use of sound to create fear in Thai ghost films) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. ปรีดา อัครจันทโชติ, 183 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความกลัวในหนังผีไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบสหวิธีการ โดยศึกษาการใช้เสียงในหนังผีไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 9 ฉาก จาก 7 เรื่องด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท ศึกษาจากผู้ขึ้นชอบการรับชมหนังผีไทยด้วยการสนทนากลุ่ม และศึกษาแนวคิดวิธีการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง วิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎี 4 หมวด ได้แก่ 1) แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ 2) แนวคิดเรื่องเสียง 3) ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม 4) ทฤษฎีสัญญาวิทยา และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา

ผลการวิจัยพบว่า 1) การใช้เสียงรอบทิศทางสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้มากกว่าระบบเสียงแบบทิศทางเดียวหรือสเตอริโอ 2) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถเป็นตัวแทนของภาพในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง 3) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถดึงให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานที่ที่ฉากกำลังแสดงให้เห็นได้ 4) การใช้ความดังอย่างฉับพลันสามารถส่งผลให้เกิดอาการสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัวได้ แต่จำเป็นต้องมีการเบี่ยงเบนความสนใจกับผู้ชมเพื่อลดกำแพงป้องกันความกลัวลงเสียก่อน 5) ระยะเวลาของผีในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง สัมพันธ์กับความดังของเสียงที่ใช้ในเทคนิคการใช้ความดังอย่างฉับพลัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5884863228 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: SOUND, THAI GHOST FILMS, FEAR

NARUECHIT HENGWATTANAARPA: The use of sound to create fear in Thai ghost films. ADVISOR: ASST. PROF. PREEDA AKARACHANTACHOTE, Ph.D., 183 pp.

The purpose of this research is to study the use of sound to create fear in Thai ghost films by using qualitative research methods and multiple methodologies. This research studies on the uses of sound in 9 scenes from 7 Thai ghost films by textual analysis and on a group of Thai ghost film lovers through the use of Focus-Group Discussion and also studies on the concept design method, music and sound. This study consists of the interview from sound design specialists about concept analysis and 4 categories of theory: 1) Concept about horror films 2) Concept about the sounds 3) Social construction of reality. 4) Semiology and 5) Concepts about Psychological fear.

It was found that the 1) Using surround sound system can create more fear for the audience than mono or stereo. 2) Using the surround sound system can evoke the image in a first person view 3) By using the surround sound system, the audience's emotions will pull along with the place at the scene's show 4) using the simultaneous loud sound can cause the symptoms of startled, tremble frightened, but this method needs the audience to be distracted in order to reduce the wall that they have created against fear 5) The distance between the ghost and the first person perspective relates to the loudness of sound used in the simultaneous loud sound techniques

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature .....

Academic Year: 2016

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ เป็นการศึกษาถึงศาสตร์ที่ผู้วิจัยสนใจและทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์และเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจถึงการใช้เสียงที่ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาผู้น่ารักและเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิตของผู้วิจัย และยังเชื่อมั่นรับเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ให้ผู้วิจัยเป็นเล่มแรก ผศ.ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ ขอขอบพระคุณครับที่ช่วยให้ผลงานชิ้นนี้มีความเป็นรูปเป็นร่างได้อย่างงดงาม ขอขอบพระคุณประธานและคณะกรรมการทั้ง 3 ท่าน ผศ.ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์ อ.ดร.โสภาวรณ บุญนิมิตร และ รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน ผู้ช่วยตบให้ความคิดที่ฟุ้งซ่านของผู้วิจัยเข้ามาอยู่ในกรอบได้อย่างเป็นระบบระเบียบมากขึ้น ขอขอบพระคุณ อ.สุภาพร โพธิ์แก้ว ผศ.ณัฏฐ์ธัญญา วงศ์บ้านคู่ ผศ.เมธา เสรีธนาวงศ์ ผศ.มรรยาท อัครจันทโชติ อ.ดร.เซนโจ นาโก อ.ดร.เจษฎา ศาลาทอง ผศ.ดร.พนม คลี่ฉายา อ.ไศลทิพย์ จารุภูมิ อาจารย์ผู้มอบวิชาในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลครั้งนี้ ขอขอบพระคุณ ครูไข่ จุมพล ทองตัน และ Mr. Richard Hocks ผู้ให้ข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ครูแดง กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล และคุณปิง เกรียงไกร วชิรธรรมพร ผู้ให้ข้อมูลในมุมมองด้านการใช้เสียงในภาพยนตร์ไว้อย่างน่าสนใจ ดิว ปรีชญา สุขเกษม สำหรับความช่วยเหลือทุกเรื่องนะ คุณภากร มุสิกบุญเลิศ ผู้ชี้แนะแนวคิดด้านเสียงดี ๆ หลายข้อ ตั้ง พศิน ศรีพนารัตนกุล ที่ช่วยจัดการงานเอกสารอันแสนงงให้ง่ายในพริบตา เหล่าผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งในภาคจริงและภาคทดลองของผู้วิจัย คุณดาเนี่ยน เอ็ดดี้ กอปาง ออม เอ๊ะ ป้อ นัท เอิร์ธ ดีพี เบียร์ ดริม แพร ดิว แบงค์ ขอขอบคุณครับ

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ชาวนิเทศศาสตร์ ที่คอยสอบถามสารทุกข์สุกดิบอยู่เสมอมว่างานไปถึงไหนแล้ว พวกคุณช่วยกระตุ้นให้ผมทำมันต่อไปจนเสร็จจริง ๆ คุณธัญพร เฮงวัฒนอาภา คู่ทุกข์คู่ยาก (ไม่เคยง่าย) ของผู้วิจัย ที่เป็นเสมือนร่างทรงของที่ปรึกษา ช่วยดูแลเรื่องอาหารการกิน ความเป็นอยู่ในระหว่างที่ผู้วิจัยก้มหน้าก้มตาทำงานอย่างไม่รู้จักเหน็ดเหนื่อย และสุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้อบรมบ่มเพาะให้ผู้วิจัยมีความรักในเรื่องเสียงอย่างมาก คุณปพน และ คุณณฐา เฮงวัฒนอาภา พ่อแม่ผู้ปลูกฝังเรื่องการฟังเสียงที่ดีให้กับผู้วิจัยตั้งแต่เกิด และผู้วิจัยหวังว่า วิทยานิพนธ์เล่มนี้ จะช่วยต่อยอดทางความคิดในการออกแบบเสียงให้กับสื่อต่าง ๆ ในประเทศไทยต่อไป

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	8
1.3 ปัญหำนำวิจัย.....	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	8
1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	8
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework).....	14
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ.....	16
2.1.1 รสของภาพยนตร์สยองขวัญ.....	17
2.1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ.....	17
2.1.3 หนังสืไทย และการสร้างความน่าสะพรืงกลัวในหนังสืไทย.....	18
2.2 บทบาทของเสียงในภาพยนตร์.....	19
2.2.2 เสียง การฟัง และการออกแบบเสียง (Sound, Listening and Sound Design).....	22
2.2.2.1 ลักษณะพื้นฐานของเสียง.....	22

2.2.2.2 การฟังเสียงและตอบสนองต่อเสียงของมนุษย์ .....	26
2.2.2.3 รูปแบบการฟัง.....	26
2.2.2.4 ระบบเสียง (Sound System).....	28
2.2.2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design) .....	31
2.2.2.6 มิติของเสียงในภาพยนตร์ .....	34
2.2.2.7 แนวคิดเกี่ยวกับเสียงจากเครื่องดนตรีที่ส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมอง.....	35
2.2.4 การใช้เสียงในภาพยนตร์สองขั้ว.....	38
2.2.5 ดนตรีในภาพยนตร์สองขั้ว.....	41
2.2.6 ทฤษฎี Psychoacoustics .....	41
2.3 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม .....	43
2.4 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiotics).....	43
2.4.1 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) .....	44
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา.....	45
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	47
3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา (Data Sources).....	47
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	57
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	58
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนใน “หนังผี” ไทย .....	59
4.1 ชัตเตอร์ กตติวิญญาณ (2547) ภาพยนตร์โดย บรรจง ปิสัญธนะกุล และ ภาคภูมิ วงศ์ ภูมิ.....	59
4.2 คน ผี ปีศาจ (2547) ภาพยนตร์โดย ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล .....	70
4.3 เปนซู้กับผี (2549) ภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง.....	85



4.4 โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต (2551) ภาพยนตร์โดย โสภณ ศักดาพิศิษฐ์.....	95
4.5 ผีช่องแอร์ (2547) ภาพยนตร์โดย ทิวา เมย์ไธสง .....	104
4.6 ผีคนเป็น (2549) ภาพยนตร์โดย มณฑล อารยางกูร.....	113
4.7 ทองสุก 13 (2556) ภาพยนตร์โดย ทวีวัฒน์ วันทา.....	124
4.8 ผลการวิเคราะห์ในภาพรวม.....	134
4.8.1 ลักษณะของเสียงที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกลัว .....	134
4.8.2 ศิลปะและเทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเสียงเพื่อการสร้างความรู้สึกลัว.....	143
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	151
5.1 สรุปผล.....	152
5.2 อภิปรายผล .....	163
5.2 อภิปรายผล .....	163
5.4 ข้อเสนอแนะ .....	167
รายการอ้างอิง .....	168
ภาคผนวก.....	174
รายชื่อผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม.....	175
รายละเอียดภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง .....	176
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	183

## สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปภาพที่ 1.1 เอกสารทางประวัติศาสตร์ของ เยเรเมียส ฟาน ฟลิต (Jeremias Van Vliet) ที่ถูก บันทึกเอาไว้เกี่ยวกับพีธ็อกเสาะเข้ม.....	2
รูปภาพที่ 1.2 แผนภูมิแสดงการรับรู้ของมนุษย์ผ่านประสาทสัมผัส (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด .....	6
รูปภาพที่ 1.3 แสดงลักษณะการควบคุมความดังของโปรแกรมสำหรับการผสมสัญญาณเสียงผ่าน เฟดเดอร์ (Fader) โดยเฟดเดอร์ทางขวาสุด (Stereo Out) จะเห็นว่าไม่มีการเพิ่ม-ลด ความเข้ม ของสัญญาณเสียง ในขณะที่เฟดเดอร์อื่น ๆ ทางด้านซ้ายมีการลดทอนความเข้มของ สัญญาณเสียงตั้งแต่ -5 dB ไปจนถึง -10 dB .....	10
รูปภาพที่ 2.1 รูปร่างของเสียง .....	23
รูปภาพที่ 2.2 แสดงระบบเสียง ดอลบี ดิจิทัล เอซี 3 แบบ 5.1 และ 7.1 ช่องเสียง.....	30
รูปภาพที่ 2.3 แสดงตำแหน่งของการจัดวางลำโพงในระบบ Dolby ATMOS .....	30
รูปภาพที่ 2.4 คำคุณศัพท์ที่นำมาขยายประเภทของเสียงที่เกิดขึ้น (Kuwano et al, 2000).....	42
รูปภาพที่ 3.1 แสดงภาพโปรแกรมแฮนด์เบรก (Handbrake) ที่ใช้ในการแปลงไฟล์ข้อมูล จากดีวีดี ดีหรือบลูเรย์ดิสก์ (DVD or Blu-Ray Disc) สู่ไฟล์ข้อมูล.....	50
รูปภาพที่ 3.2 แสดงภาพโปรแกรมเอ็มเควีทูลนิคซ์ (MKVToolNix) ที่ใช้ในการแยกองค์ประกอบ ของไฟล์ภาพยนตร์ฟอร์แมต .MKV .....	51
รูปภาพที่ 3.3 แสดงภาพโปรแกรมฟอร์แมตแฟกทอรี (Format Factory) ที่ใช้ในการแปลงไฟล์ เสียงสกุลเอ็มเคเอ (mka) ไปเป็นไฟล์เสียงสกุลเวฟ (wav).....	52
รูปภาพที่ 3.4 แสดงการแยกข้อมูลเสียงออกมาเพื่อดูค่าระดับความดัง, ทิศทาง และจำนวนช่อง เสียงที่ภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างเลือกใช้ .....	53
รูปภาพที่ 4.1 ผีเนตรตามมาหลอกหลอนธรรม์ในสตูดิโอถ่ายภาพ.....	61
รูปภาพที่ 4.2 ป่าบัวในร่างทรงหันมาเห็นอู้อยู่ที่กำลังแอบมอง .....	72
รูปภาพที่ 4.3 อาร์มถูกผีตามมาหลอกในตู้ที่ตนเองหลบซ่อนอยู่ .....	76
รูปภาพที่ 4.4 ซ้อยกำลังกินเครื่องเช่นในศาล.....	87

รูปภาพที่ 4.5 ผู้หญิงที่แสดงเป็นชบาถูกแขวนคอกำลังดิ้นอย่างทุรนทุรายเนื่องจากสลิงที่ใช้เป็นอุปกรณ์นรภัยเกิดขาดระหว่างการถ่ายทำ.....	96
รูปภาพที่ 4.6 ผีแสงดาวปรากฏตัวขึ้นในช่องแอร์ของห้องพักห้องหนึ่งในโรงแรม .....	105
รูปภาพที่ 4.7 แม่ย์จตุรบุขอมมาดวงวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย ก่อนภาพจะแสดงให้เห็นว่าแท้จริงมีผีตนหนึ่งกำลังยืนอยู่ด้านหน้าแม่ย์ .....	115
รูปภาพที่ 4.8 แม่ย์ที่ถูกผีเข้าสิงหันมามองกล้อง .....	118
รูปภาพที่ 4.9 ปู่ยกำลังร่ายรำด้วยท่าทางผิดธรรมชาติ.....	126



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 แสดงเสียงในสภาพแวดล้อมและระดับความเข้มของเสียง .....	24
ตารางที่ 2.2 ความรู้สึกและการแปรความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียงในรูปแบบต่าง ๆ .....	33
ตารางที่ 2.3 ผลกระทบทางจิตใจ ร่างกายและอารมณ์จากดนตรีแต่ละประเภท .....	34
ตารางที่ 5.1 แสดงประเภทของอารมณ์ที่นิยมใช้ในหนังผีไทยที่เชื่อมโยงกับลักษณะของเสียงหรือเทคนิคทางการผสมเสียง .....	152



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

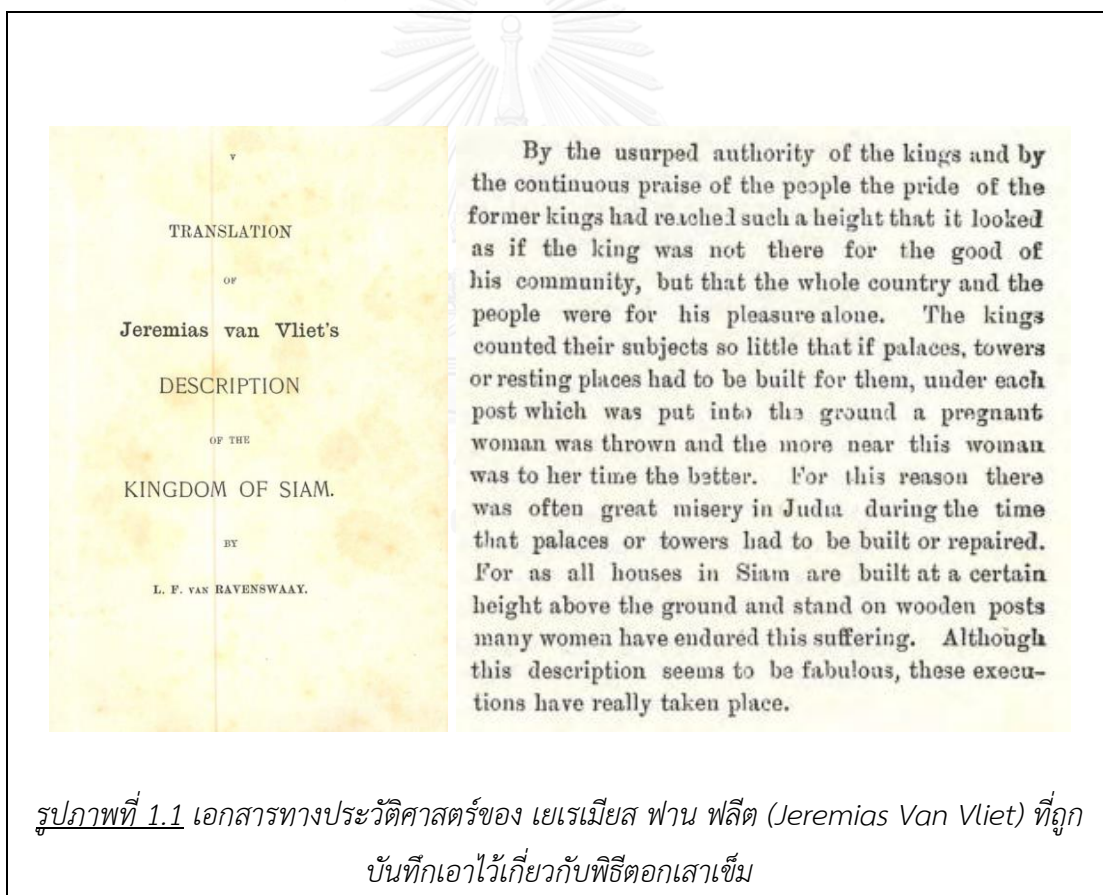
ภาพยนตร์ เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ประกอบไปด้วยการใช้ภาพและเสียง มุ่งเน้นให้เกิดอารมณ์ร่วม โดยนักวิชาการภาพยนตร์นามว่า Ricciotto Canadu ได้ขนานนามภาพยนตร์ว่าเป็น “ศิลปะแขนงที่ 7” (Film as seventh art) (อ้างถึงใน บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533) เพราะมองว่า ภาพยนตร์เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ไม่แตกต่างจากศิลปะ 6 แขนงดั้งเดิม คือ การแสดง เต้นรำ สถาปัตยกรรม ภาพเขียน ดนตรี และวรรณกรรม หากแต่เป็นการรวบรวมเอาศิลปะทั้ง 6 แขนงมาผสมผสานกัน บันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม และฉายให้ผู้ชมได้ดู

ในยุคแรกนั้นมีภาพยนตร์ที่เรียกว่าละครใบ้เกิดขึ้น แต่ละครใบ้ที่ว่านี้ก็ได้หมายถึงละครที่ไม่มีเสียงเลย แต่เสียงที่ปรากฏในละครใบ้จะเป็นเสียงดนตรีและเสียงเอฟเฟกต์เท่านั้น ยังไม่มีการบันทึกเสียงพูด จนเมื่อพ.ศ. 2470 มีภาพยนตร์ที่ฉายพร้อมบทพูดครั้งแรกของโลกในเรื่อง “The Jazz Singer” โดยมีเสียงประเภทเสียงพูด (Dialogue) เพียงประมาณ 2 นาทีเท่านั้น พูดโดย อัล โจนสัน (The Jazz Singer, 2470) ด้วยประโยคที่ว่า “Wait a minute you ain't heard nothing yet” หรือแปลว่า “เดี๋ยวก่อน คุณยังไม่ได้ฟังอะไรเลย” ซึ่งนับเป็นก้าวสำคัญในพัฒนาการด้านเสียงในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ยังทำหน้าที่เป็นสื่อสารมวลชน คือมีการถ่ายทอดความรู้ ความรู้สึก และประสบการณ์ออกไปเป็นวงกว้าง สะกิดความสนใจของผู้ชมให้เคลิบเคลิ้ม หลงใหล คล้อยตาม มีผู้รับสารคราวละมาก ๆ ถึงแม้จะไม่พร้อมกัน แต่หากผู้ชมเลือกชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ต่างเวลา ข้อมูลที่ผู้ชมได้รับไปก็จะเป็นข้อมูลที่มีการเข้ารหัสแบบเดียวกัน อาจแตกต่างกันเพียงการถอดรหัสเท่านั้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

หากมองภาพยนตร์ในมิติทางด้านวัฒนธรรมแล้ว ตามทัศนะของ บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2542) ชี้ว่า ภาพยนตร์ถือเป็นอัตลักษณ์ของชาติ เปรียบเสมือนสมุดบันทึกประวัติศาสตร์ของชาติเอาไว้ การศึกษาภาพยนตร์ของชาติใด ๆ จะทำให้เข้าใจมิติของสังคม วัฒนธรรมและความเชื่อของชนชาตินั้น ๆ ซึ่งในประเทศไทยมีภาพยนตร์หลากหลายประเภท หลากหลายแนว หนึ่งในแนวภาพยนตร์ของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จ และได้รับการยอมรับมักจะมีภาพยนตร์แนวสยองขวัญถูกกล่าวถึงอยู่ด้วย โดยมีมิติด้านวัฒนธรรมและความเชื่อของคนไทยที่มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ คงหนี

ไม่พ้นความเชื่อในเรื่องของภูตผีและวิญญาณ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเอาไว้ในพ.ศ. 2181 โดย เยเรเมียส ฟาน ฟลิต (Jeremias Van Vliet) หัวหน้าสถานีการค้าของบริษัทอินเดียตะวันออกของดัตช์ (Vereenigde Oost-Indische Compagnie; VOC) ประจำกรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง พระราชบิดาของสมเด็จพระนารายณ์ ในเอกสารที่ชื่อว่า Description of the Kingdom of Siam (รูปภาพที่ 1.1) ได้มีการกล่าวถึงพิธีตอกเสาเข็ม โดยจะเลือกเอาสตรีที่กำลังตั้งครรภ์ใส่ลงไปในหลุมแล้วจึงตอกเสาเข็มลงไป เพราะเชื่อว่าสตรีเหล่านั้นเมื่อเสียชีวิตไปแล้วจะกลายเป็นภูตผีปีศาจ คอยปกป้องเสาของตน รวมไปถึงตัวอาคารทั้งหมด หากใครก็ตามทำสิ่งที่ไม่ดีไม่ถูกต้องกับแผ่นดิน ผีเหล่านั้นจะตามไปหลอกหลอนหรือเอาชีวิตถึงแม้ว่าพิธีกรรมดังกล่าวในปัจจุบันได้ถูกยกเลิกไปหมดแล้ว แต่สิ่งหนึ่งที่ยังติดอยู่ในใจของคนไทยหลาย ๆ คนคือ “ความรู้สึกกลัว” จากคำบอกเล่าปากต่อปากของผู้คนสมัยโบราณ



พุทธทาสภิกขุ (2479) กล่าวถึงความกลัวเอาไว้ว่า ความกลัวเป็นสัญชาตญาณพื้นฐานของมนุษย์ เกิดจากความไม่มั่นคงทางความปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินของตน ทุกชีวิตสามารถเกิดความกลัวได้ทั้งสิ้น ไม่จำกัดแค่เพียงมนุษย์ ความกลัวมีอาการเหมือน ๆ กันหมด แตกต่างกันที่วัตถุที่กลัวเท่านั้น มีผลโดยตรงจากประสบการณ์เก่าของตนเอง เช่น ถูกผู้ใหญ่ขู่ให้กลัว ถูกแมลงชนิดนั้น ๆ

ทำร้ายเข้าตอนเด็ก เมื่อเติบโตขึ้นจึงยังคงกลัวอยู่ เป็นต้น และความกลัวยังเป็นสิ่งประกอบสร้าง แท้จริงแล้ว เมื่อเรามองให้ถี่ ๆ ของบางอย่างไม่ได้มากแล้วเลยด้วยซ้ำ เช่น ไม้กับตะปู ถ้าแยกกันอยู่ก็ไม่ น่ากลัว แต่หากเอามาประกอบขึ้นเป็นรูปโลงศพแล้ว เราก็จะเริ่มรู้สึกว่ามันหดหู่ น่าเศร้า สยอง กลัว เป็นต้น โดยเมื่อความกลัวถือกำเนิดขึ้นจิตใจ ก็มักจะไปทำลายอารมณ์ความรู้สึกอื่น ๆ จนหมดสิ้น เพราะพลังของความรู้สึกกลัวนั้น มีอำนาจมาก

เสฐียรโกเศศ (นามแฝง-พระยาอนุমানราชชน) (2515) กล่าวไว้ในหนังสือที่ชื่อว่า เมืองสวรรค์ และผีสาวเทวดา ความกลัวผีเกิดจากสิ่งที่เราไม่สามารถรู้ได้แน่ชัดว่าคืออะไร ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ก็มักจะเกิดความรู้สึกกลัวขึ้นตามสัญชาตญาณของมนุษย์ไปก่อน หรือหากมองในมุมมอง มานุษยวิทยาก็สามารถอธิบายได้ ดังที่ ยศ สันตสมบัติ (2556) ได้กล่าวไว้ว่า ความกลัวผีขึ้นอยู่กับ สังคมกำหนด หากเป็นสังคมที่ปลูกฝังว่าผีสามารถทำร้ายมนุษย์ได้ ก็มักจะพบว่าผู้ใหญ่ในสังคมนั้น ๆ มักจะมีการลงโทษเด็กอย่างรุนแรง และเมื่อเด็กที่ถูกลงโทษโตขึ้นไป ก็จะกลัวผีทำร้ายเหมือนที่ผู้ใหญ่ เคยทำ

เมื่อนำความกลัวผีและภาพยนตร์มาผนวกเข้าด้วยกัน จึงเกิดเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ในบริบทของคนไทยกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์แล้ว คำว่าสยองขวัญสามารถอนุมานได้ว่าเป็นเรื่อง เกี่ยวกับผีสาว ธนัท อนุรักษ์ (2555) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อ บันเทิงคดีสยองขวัญไทย โดยสิ่งที่ค้นพบจากการทำวิจัยชิ้นนี้คือ เขาได้นำความเชื่อที่เก่าแก่นี้มา วิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญของไทย พบว่าเนื้อหาในภาพยนตร์แนวสยองขวัญเหล่านั้น มัก สะท้อนไปถึงความเชื่อ หรือพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ มีความสอดคล้องกันกับความเชื่อ ดั้งเดิมของไทย ที่ว่าด้วยเรื่องพิธีกรรม เช่นการเซ่นไหว้ผีสาว เจ้าที่ หรือแม่กระตังนางไม้ คาดว่าความ เชื่อเหล่านี้มีการพัฒนาขึ้นมาจนกลายเป็นอิทธิพลในการสร้างหนังผีของประเทศไทย

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว, เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ ภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้วิธีการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจ ด้วยการใช้สิ่งที่ เกี่ยวข้องกับความตายหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ความน่ากลัวเหล่านี้ยังใช้สิ่งกระตุ้น สิ่งเร้า เช่น ดนตรี และเสียงประกอบในการสร้างความตื่นเต้นตระการตา หากมองภาพยนตร์สยองขวัญที่ประสบความสำเร็จ ในประเทศไทย อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีเป็นภาพยนตร์ สยองขวัญประเภทหนึ่งที่ประสบความสำเร็จมาก หรือ ที่คนไทยเรียกกันว่า “หนังผีไทย” (Thai ghost films) โดย กฤษดา เกิดดี (2547) กล่าวว่า ในประเทศไทยมีการผลิตภาพยนตร์ที่มีการนำเอา ความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญูณ มาผลิตเป็นครั้งแรกโดย กษาดสยาม หรือสภากาชาดไทยในปัจจุบัน ใน พ.ศ. 2470 ชื่อว่า “ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอมผี” โดยมีจุดประสงค์เพื่อรณรงค์ให้คนไทยเลิกมงายในเรื่อง

พอมตหมอผี มารักษาโรคป่วยกับการแพทย์สมัยใหม่ให้ถูกต้อง และในพ.ศ. 2476 ประเทศไทยก็ได้ให้กำเนิดหนังผีที่ประสบความสำเร็จทั้งด้านการยอมรับอย่างแพร่หลายและสร้างรายได้ คือภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” สร้างโดยบริษัท หัสดิษฐ์ภาพยนตร์ ภายใต้การดูแลของ มรว.อนุศักดิ์ หัสดิษฐ์ ออกฉายเมื่อวันที่ 9 – 11 เมษายน พ.ศ. 2476 ที่โรงภาพยนตร์พัฒนากร และมีผู้ชมเข้าชมอย่างล้นหลามในทุกรอบการฉาย

เมื่อย้อนกลับไปถึงงานวิจัยของภาคภูมิ วงศ์ภูมิ (2549) (อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ, 2550) พบว่า จุดเด่นของหนังผีไทยคือความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งแบ่งออกเป็นความน่าสะพรึงกลัวในตัวละคร และความน่าสะพรึงกลัวในบรรยากาศ ความน่าสะพรึงกลัวนี้เองที่ส่งผลให้หนังผีของไทยหลาย ๆ เรื่อง ติดประทับอยู่ในจิตใจของผู้รับชม มีหลักฐานจากรายได้ที่ภาพยนตร์แนวนี้สามารถสร้างได้หลัก 10 – 100 ล้านบาทหลายเรื่อง ยกตัวอย่างหนังผีไทย ที่สร้างรายได้สูงสุดในประเทศไทย 5 อันดับแรก ได้แก่ นางนาค (พ.ศ. 2542 สร้างรายได้รวม 149.6 ล้านบาท) ลัดดาแลนด์ (พ.ศ. 2554 สร้างรายได้รวม 117 ล้านบาท) 5 แพร่ง (พ.ศ. 2552 สร้างรายได้รวม 112.58 ล้านบาท) ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (พ.ศ. 2547 สร้างรายได้รวม 109.98 ล้านบาท) ผี 3 บาท (พ.ศ. 2544 สร้างรายได้รวม 90 ล้านบาท) (Wikipedia รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย ข้อมูล ณ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2559)

ความน่าสนใจอีกประการหนึ่งคือ ประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในประเทศที่สามารถสร้างหนังผี และได้รับการยอมรับมากขึ้นจนกำลังก้าวสู่ในระดับสากล (รายการเปิดหูเปิดตา, 2557) โดยสังเกตได้จากการถูกซื้อเพื่อไปฉาย ทำซ้ำ หรือสร้างใหม่ในหลายประเทศ เช่น ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ ถูกนำไปผลิตซ้ำถึง 3 ครั้งใน 2 ประเทศคือ อเมริกา โดย 20th Century Fox ฉายในพ.ศ. 2543 และอินเดีย ฉายในพ.ศ. 2007 (ทมิฬ) และ 2010 (ฮินดี), 13 เกมสยอง ถูกนำไปผลิตซ้ำโดยฮอลลีวูดฉายในพ.ศ. 2557, แผล ถูกนำไปผลิตซ้ำในประเทศอินเดีย ฉายในพ.ศ. 2558, ผีจ้างหนัง, ลองของ และอีกมากมาย (ข้อมูล ณ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2559) และจากการจัดอันดับหนังสยองขวัญยอดเยี่ยมของเอเชียจากเว็บไซต์ IMDB ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์ต่างประเทศเข้าไปลงคะแนนให้ ภาพยนตร์เรื่องต่าง ๆ โดย 10 อันดับแรกมีรายชื่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญของไทยติดอยู่ถึง 4 อันดับ ดังนี้ อันดับที่ 4 คือ ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2547) อันดับที่ 8 เด็กหอ (2549) อันดับที่ 9 ห้าแพร่ง (2552) และอันดับที่ 10 เปนซู้กับผี (2549) นอกจากนั้นยังมีความสำเร็จในระดับประเทศในด้านการสร้างเงินรายได้ของหนังผีไทย เช่น นางนาค (149.6 ล้านบาท), ลัดดาแลนด์ (117 ล้านบาท) เป็นต้น

นอกเหนือจากรายได้แล้ว ยังมีพิธีการมอบรางวัลสุพรรณหงษ์ โดยมีหนังผีที่ได้รับรางวัลนี้ เช่น นางนาค (2542) และลัดดาแลนด์ (2554) ได้รางวัลในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และในด้านเสียง



เช่น อาปัติ (2557) และรักฉันอย่าคิดถึงฉัน (2555) ได้รับรางวัลในสาขาบันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม เป็นต้น เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าหนังของประเทศไทยมีความโดดเด่น และประสบความสำเร็จในวงกว้าง ซึ่งนอกเหนือจากองค์ประกอบด้านบท เครื่องแต่งกาย ภาพ และด้านอื่น ๆ แล้ว องค์ประกอบที่มีความน่าสนใจในหนังไทยอีกอย่างหนึ่งคือ เสียง เบื้องหลังฉากสยดสยอง หรือฉากที่มีการเข้าอารมณ์สูง ๆ นั้น หลายครั้งผู้วิจัยพบว่ามีการออกแบบเสียงที่แนบเนียน บางครั้งแทบไม่รู้สึกรู้ว่าถูกเสียงในภาพยนตร์ชักจูงจิตใจให้เคลิบเคลิ้ม คล้อยตามไป

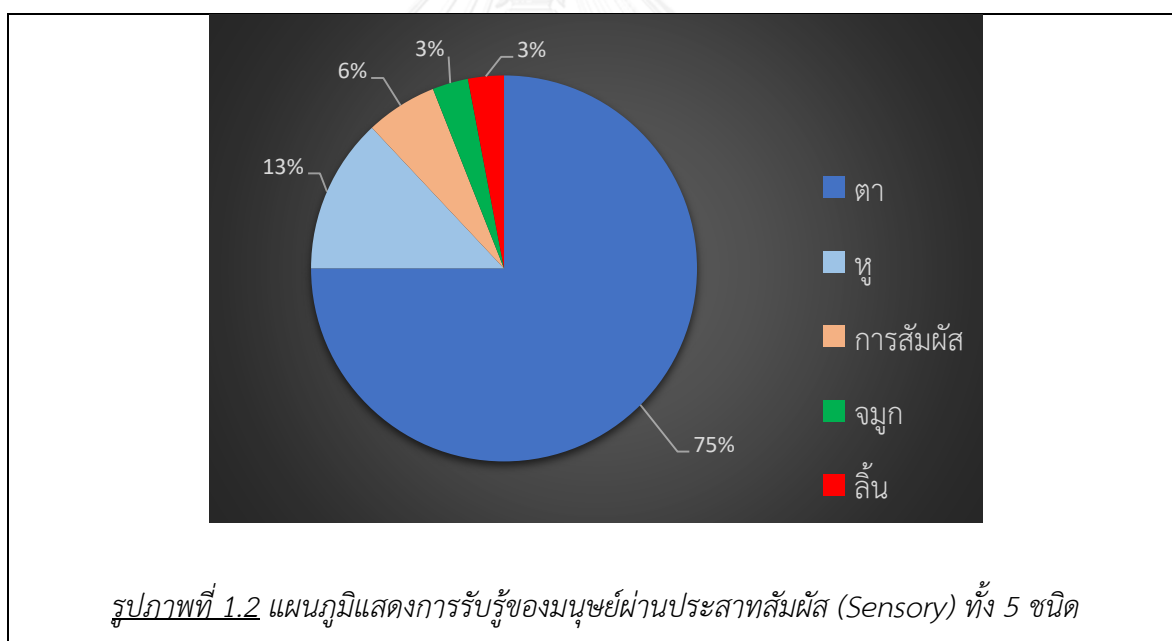
ในยุคก่อนนั้นการออกแบบเสียงในภาพยนตร์จะมีความซับซ้อนน้อยมาก ด้วยเทคโนโลยีที่จำกัด จึงปรากฏแค่เสียงไม่กี่ประเภทในงานภาพยนตร์ เช่นเสียงพูด เสียงดนตรีที่บรรเลงกันสดๆ เสียงเอฟเฟกต์ที่สร้างกันด้วยอุปกรณ์ที่คิดค้นขึ้นมาเอง ยังไม่มีการใช้คอมพิวเตอร์ในการตัดแปลง หรือสร้างเสียงใดๆขึ้นมา (อาชีพนอกกระแส, 2556) คุณภาพเสียงที่ผลิตออกมายังอยู่ในระดับ Low Fidelity หรือ Lo-Fi ที่มีมิติความชัดเจนของเสียงค่อนข้างต่ำ และ Noise จากการบันทึกสูง จนกระทั่งมีการพัฒนาการบันทึกเสียงและการออกแบบเสียงขึ้นมาโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการบันทึก ตัดต่อ และตัดแปลง การพัฒนาของเสียงในภาพยนตร์ก็เริ่มก้าวกระโดดขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเริ่มจากระบบเสียงถูกพัฒนาจากการฟังแบบทิศทางเดียวหรือ Mono Sound System ก็พัฒนามาเป็น Stereo Sound System โดย Western Electronic และพัฒนาระบบการบันทึกและเล่นเสียงจาก Lo-Fi ไปเป็น High Fidelity หรือ Hi-Fi คือมีความเหมือนต้นฉบับสูงมากในช่วงปีพ.ศ. 2515 (Wikipedia, 2558)

สืบเนื่องมาถึงพ.ศ. 2558 มีการพัฒนาการบันทึก การผสมเสียงและอุปกรณ์เกี่ยวกับเสียงไปมาก การสร้างสรรค์งานเสียงในภาพยนตร์นั้นก็มีความซับซ้อนมากขึ้นจึงต้องอาศัยความปราณีตมากทั้งการบันทึก แก้ไข ตัดต่อและผสมผสาน เนื่องจากความยาวของภาพยนตร์และความหลากหลายของชนิดเสียงที่ประกอบกัน ผู้วิจัยต้องการเน้นให้เห็นถึงพลาคุณภาพของเสียงที่แม้จะเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของภาพยนตร์ แต่ก็เป็นที่ ใจ ปัจจุบันนี้เราต่างก็ยอมรับถึงความสำคัญของบทบาทที่เสียงมีอยู่ อย่างเช่นในประเทศไทยมีการจัดตั้งรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ “สุพรรณหงส์” ในสาขาที่เกี่ยวกับเสียงถึง 3 สาขา ได้แก่ 1. ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม 2. เพลงประกอบยอดเยี่ยม และ 3. บันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม ตั้งแต่พ.ศ. 2534 และในต่างประเทศก็มีการมอบรางวัลสาขา Best Sound Mixing Awards และ Best Original Score ในพิธีการมอบรางวัลออสการ์และลูกโลกทองคำ เป็นต้น

หากกล่าวถึงหนังผีในเชิงวิชาการแล้ว สิ่งหนึ่งที่ควรค่าแก่การศึกษาวิจัยคือ องค์ประกอบด้านเสียง อันเนื่องมาจากการค้นคว้าถึงตำราวิจัยในประเทศไทยนั้น พบว่าตำราวิจัยที่กล่าวถึงเรื่องเสียงของประเทศไทย ยังมีองค์ความรู้ที่ยังขาดหายไปอยู่หลายด้าน โดยมากมักจะนำเสนอการวิจัยไปใน

ทางด้านบทหรือภาพเป็นส่วนใหญ่ จากประเด็นนี้เองทำให้ผู้วิจัยเริ่มค้นคว้าถึงทฤษฎี แนวคิด บทความและงานวิชาการอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเสียงและสามารถนำมาอธิบายการใช้เสียงในหนังสือไทย ได้ พบว่ามีทฤษฎี แนวคิด บทความ และงานวิชาการที่กล่าวถึงองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องอยู่มากมาย ทั้งในด้านการสร้างการรับรู้ และสร้างสุนทรียะ เช่นการวิจัยของ แพง ชินพงศ์ (2551) ที่กล่าวถึงเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชนิด ส่งผลต่อการทำงานของสมองส่วนต่าง ๆ หรือ Gae-Lynn Woods (2015) ได้ทำการวิจัยถึงระดับความดังของเสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของจิตใจ การตระหนักรู้ถึงความหมายของเสียงนั้น ๆ เป็นต้น

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ส่งผลต่อการรับรู้ของมนุษย์ ใช้เพื่อการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารในระดับที่ใหญ่กว่านั้น โดยมนุษย์จะสามารถรับเอาเสียงที่ตนเองได้ยิน เพื่อตีความเป็นความหมายและรับรู้ โดยประกอบเข้ากับปัจจัยอื่น ๆ เช่น ความสามารถทางการรับรู้, การเข้ารหัสของผู้ส่งสาร - การถอดรหัสของผู้รับสาร, เครื่องมือที่ใช้ในการฟังหรือแม้กระทั่งบริบทรอบตัวในขณะที่กำลังได้ยินเสียง



การรับรู้ทางผัสสะต่าง ๆ ของมนุษย์ Dugan Laird (2528) ได้กล่าวว่า การรับรู้ของมนุษย์เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง นอกจากนั้น Laird ยังพบว่า การรับรู้ของมนุษย์เกิดจากการมองเห็นด้วยตา 75% จากการได้ยินด้วยหู 13% การสัมผัสทางกาย เช่น มือ ผิวหนัง เท้า 6% การได้กลิ่น 3% และรสชาติ 3%

(รูปภาพที่ 1.2) ซึ่งการรับรู้จะเกิดขึ้นเล็กน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะและคุณภาพของสิ่งเร้า ลักษณะและประสิทธิภาพของผู้รับรู้

จากงานวิจัยของ Laird จะเห็นได้ว่า มนุษย์ใช้สายตาในการสร้างการรับรู้มากเป็นอันดับแรก รองลงมาเป็นการฟัง จึงอาจสะท้อนถึงลำดับการให้ความสำคัญในการผลิตงานสื่อต่าง ๆ ที่จะเน้นการกระตุ้นการรับรู้ไปทางสายตามากกว่าหู คือมีการให้ความสำคัญกับภาพเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการภาพยนตร์ 2 ท่าน คือ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2558) นักเขียนนักวิจารณ์ภาพยนตร์ อาจารย์วิชาด้านภาพยนตร์ และประธานมูลนิธิหนังไทย และ เกรียงไกร วชิรธรรมพร (2558) ผู้กำกับภาพยนตร์ในเครือ GTH และละครซีรีส์ ฮอว์โมนส์ ซีซั่นที่ 2 และ 3 พบว่าสนับสนุนแนวคิดนี้ โดยทั้ง 2 ท่านให้สัมภาษณ์ในทิศทางเดียวกัน คือ ปัจจุบันวงการภาพยนตร์ไทยใส่ใจในรายละเอียดด้านเสียงไม่มากเท่าที่ควร ส่วนใหญ่แล้วจะทุ่มเทเวลา และงบประมาณไปกับภาพ เนื่องจากมีความเชื่อว่า หากภาพสวย แสงสวย จะเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้บริโภคเลือกที่จะรับชมผลงานของตนมากกว่าการพยายามทำเสียงให้มีคุณภาพ แต่มีแนวโน้มของการพัฒนาทางด้านเสียงไปในทางที่ดีขึ้น โดยองค์ความรู้ที่ขยายตัว เช่น องค์ความรู้ทางการใช้เครื่องมือ หรือแนวคิดการออกแบบเสียง ผู้วิจัยจึงเห็นว่า ในขณะที่องค์ความรู้กำลังขยายตัวมากขึ้น การวิเคราะห์ถึงพัฒนาการในภาพยนตร์ที่ใช้เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเร้าอารมณ์ผู้ชม เช่น ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่ถูกสร้างขึ้นโดยคนในชาตินั้น มีความน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นรากฐานสู่การพัฒนาต่อไป

จากความสำเร็จในระดับที่เป็นที่ยอมรับของคนไทยและสากล ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาวิเคราะห์ ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยในหมวดของหนังผีไทย โดยเลือกวิเคราะห์ในด้านการใช้และออกแบบเสียง เนื่องจากเป็นองค์ประกอบที่มีความโดดเด่นในด้านการสื่ออารมณ์ต่อผู้ชมได้เป็นอย่างดี อีกทั้งพัฒนาการในด้านเทคนิคและองค์ความรู้เกี่ยวกับเสียงในปัจจุบันที่มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการออกแบบเสียงที่มีความหลากหลายมากกว่ายุคก่อน และในความหลากหลายนั้น มีรูปแบบการใช้เสียงที่มีลักษณะเสียงเป็นอย่างไร ใช้เทคนิคอย่างไร เพื่อนำไปสู่แนวทางในการออกแบบและเลือกใช้เสียงในสื่อต่าง ๆ เป็นแนวทางในการพัฒนาการออกแบบสื่อที่มีเสียงเป็นองค์ประกอบ เป็นการพัฒนาวิธีการออกแบบเสียงในเชิงแนวคิดและเทคนิค และเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสาขาวิชาสุนทรียนิเทศศาสตร์ได้สืบต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทย

1.2.2 เพื่อศึกษาการใช้ศิลปะ เทคนิค และแนวคิดในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทย

## 1.3 ปัญหำวิจัย

1.3.1 ลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในฉากที่สร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทย มีลักษณะเป็นอย่างไร

1.3.2 ศิลปะและเทคนิคในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบเพื่อสร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทยเป็นอย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาวิธีการใช้เสียงในหนังผีไทย โดยมีหน่วยการวิจัยเป็นฉากในหนังผีที่ถูกผู้ชมกล่าวถึงในแง่ของความน่ากลัว 5 อันดับแรก และเสียงที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาจะเป็นเสียงเดี่ยว เสียงดนตรี และ เสียงประกอบเท่านั้น เนื่องจากเป็นเสียงที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่ของนักออกแบบเสียงเป็นหลัก

## 1.5 คำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย

1.5.1 **ความรู้สึกลัว (Fear)** หมายถึง การเกิดอาการ หวาดผวา ตกใจ สะดุ้ง หรือระทึกในอารมณ์ โดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นอาการที่เกิดจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางกาย เช่น มองเห็น หรือได้ยิน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของร่างกาย เช่น สะดุ้ง กรีดร้อง เหงื่อออก ตาเบิกโพลง เป็นต้น แต่การกลัวผี จะมีเรื่องประสบการณ์เก่าและความไม่รู้เข้ามาเป็นส่วนประกอบร่วมอยู่ด้วย

**1.5.2 เทคนิคการออกแบบเสียง (Sound Design Techniques)** หมายถึง การออกแบบเสียงโดยใช้เอฟเฟกต์เพื่อให้เกิดมิติในแบบต่าง ๆ โดยใช้ความสามารถจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์ผสมสัญญาณเสียงเข้ามาช่วย สามารถจำแนกตามประเภทของอุปกรณ์ได้ 2 รูปแบบ คือ

1.5.2.1 อุปกรณ์ผสมสัญญาณเสียง (Mixing Console) คือ อุปกรณ์ที่รับเอาสัญญาณเสียงเข้ามาประมวลผล โดยหลักแล้วอุปกรณ์ประเภทนี้จะสามารถทำหน้าที่ได้ 3 รูปแบบ คือ

ก. การเพิ่ม – ลด ย่านความถี่ (Equalizer หรือ EQ) คือ การปรับหาค่าย่านความถี่เสียงที่ต้องการ แล้วจึงทำการเพิ่ม – ลด ย่านความถี่นั้น ๆ

ข. การส่งสัญญาณเสียงไปยังทิศทางต่าง ๆ (Pan) คือ การเลือกส่งสัญญาณเสียงไปยังช่องเสียงต่าง ๆ ที่ทำการติดตั้งลำโพง (Speaker หรือ Monitor) เอาไว้ โดยในปัจจุบัน ทิศทางของเสียงในโรงภาพยนตร์จะมีมาตรฐานอยู่ที่ระบบเสียงแบบ รอบทิศทาง (Surround) คือมีทั้งหมด 6 ช่องเสียง แบ่งตามลำดับเป็น ซ้าย – ขวา – กลาง – ลำโพงความถี่ต่ำ – หลังซ้าย และ หลังขวา และโทรทัศน์ในระบบ Digital จะมีมาตรฐานช่องสัญญาณเสียงแบบ Stereo คือมีทั้งหมด 2 ช่องเสียง อยู่ด้านหน้า แบ่งเป็น ฝั่งซ้าย และ ฝั่งขวา

ค. การควบคุมความดัง (Volume) คือ การกำหนดความเข้มของสัญญาณเสียงขาออก เพื่อให้มีปริมาณความเข้มเหมาะสมกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น มีสัญญาณเข้ามาจาก 2 แหล่ง แหล่งแรกเป็นเสียงพูดของตัวละครที่ถูกกำหนดให้มีความสำคัญ แหล่งที่สองเป็นเสียงดนตรีประกอบ ในลักษณะนี้การกำหนดความเข้มของสัญญาณขาออกจะเป็น ระดับความเข้มของสัญญาณแหล่งที่หนึ่งจะต้องสูงกว่าความเข้มของสัญญาณแหล่งที่สอง เป็นต้น ในส่วนของความดัง – เบาที่ถูกกำหนดค่าโดยโปรแกรมหรืออุปกรณ์ผ่านเฟดเดอร์ (Fader) มักจะมีลักษณะของการบอกระดับความดังเป็นการลดทอน หรือ เพิ่มความเข้มของสัญญาณ (รูปที่ 1.3) โดยจะไม่บอกเป็นปริมาณความดัง (Decibel) หมายความว่า หากมีการเล่นเสียงนั้นผ่านลำโพงที่ถูกเปิดไว้ที่ความดังสูงสุด ความดังจะถูกลดทอนหรือเพิ่มขึ้นตามที่คุณผสมสัญญาณเสียงได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการผสมเสียง

1.5.2.2 ประเภทเอฟเฟกต์จากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ ฮาร์ดแวร์ภายนอก แบ่งออกเป็น 3 ประเภทหลัก ดังนี้

ก. Dynamic Effect คือ เอฟเฟกต์ที่ส่งผลต่อความดัง – เบา ของเสียง เช่น Compressor, Distortion เป็นต้น

ข. Time-Base Effect คือ เอฟเฟกต์ที่ส่งผลต่อเวลาของเสียง เช่น Delay, Echo, Reverb, Chorus และ Flanger เป็นต้น

ค. Frequency Effect คือ เอฟเฟกต์ที่ส่งผลต่อย่านความถี่ของเสียง เช่น Equalizer, Wah Wah, Pitch Shift เป็นต้น



**1.5.3 ลักษณะของเสียง (Properties of Sound)** หมายถึง ลักษณะของเสียงที่เกิดจากแหล่งกำเนิดเสียงที่แตกต่างกัน ทั้งทางกายภาพและทางเทคนิค โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของเสียงที่จำทำการวิเคราะห์ไว้ดังนี้

1.5.3.1 ลักษณะของเสียงที่จำแนกโดยหลักแนวคิดของเสียง

ก. ระดับเสียง (Pitch) คือ ความสูง – ต่ำ ของทำนองเพลงหลัก (Melody)

ข. อัตราจังหวะ (Tempo) คือ ความเร็ว – ช้า ของดนตรีหรือเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก

ค. ความเข้มของเสียง (Intensity) คือ ความดัง – เบา ของเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก

1.5.3.2 ลักษณะของเสียงที่จำแนกโดยกายภาพ

ก. ชนิดของเครื่องดนตรีที่ใช้ โดยผู้วิจัยแบ่งเครื่องดนตรีออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

- เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย เช่น กีตาร์, ซอ, ไวโอลิน, กู๋เจิ้ง
- เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า เช่น ขลุ่ย, โอบอ, แซ็กโซโฟน
- เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ เช่น กลอง, เปิงมาง
- เครื่องดนตรีประเภทลิ้มนิ้ว เช่น คีย์บอร์ดชนิดต่าง ๆ

ข. เสียงประกอบ (Sound Effect) ที่เกิดขึ้นในฉาก

ค. ความดังรวมของเสียงที่เกิดขึ้นในฉาก

**1.5.4 เสียงเงียบ (Silence Sound)** หมายถึง การออกแบบเสียงในภาพยนตร์ โดยมักจะ เป็นช่วงก่อนการปรากฏตัวของภูติผีปีศาจ หรือช่วงที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการเร้าให้เกิดอารมณ์กลัว ตื่นเต้น หวาดผวา โดยจะเป็นช่วงที่ไม่มีเสียงดนตรี เสียงประกอบ หรือแม้กระทั่งเสียงพูดใด ๆ ทั้งสิ้น

**1.5.5 เสียงประกอบ (Sound Effect)** หมายถึง เสียงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ในการสื่อสาร เมื่ออยู่บนภาพยนตร์ หรือสื่อใด ๆ ที่มีส่วนประกอบของภาพ อาจจะตรงกับภาพหรือไม่ตรง

กับภาพก็ได้ และทำให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการนึกถึงสิ่งที่เสียงนั้น ๆ ต้องการจะสื่อถึง เช่น เสียงแหลมสูง คล้ายเสียงโหยหวน ทำให้นึกถึงวิญญาณ ภูติผีปีศาจ เป็นต้น

**1.5.6 เสียงดนตรี (Music)** หมายถึง เสียงประสาน (Harmony) และจังหวะ (Rhythm) ไม่มีเนื้อเพลง (Lyric) หรือเมโลดี้ (Melody) ที่ชัดเจนเป็นส่วนประกอบ ใช้ทำหน้าที่ในการสื่อสารอารมณ์และข้อมูลในภาพยนตร์

**1.5.7 หนังสืไทยที่ได้รับความนิยมจากผู้รับชม** หมายถึง หนังสืที่ผลิตขึ้นโดยคนไทย และได้รับการยอมรับจากผู้ชมทั่วไป โดยมีการพูดถึงอย่างกว้างขวาง ทั้งในสังคมทั่วไปและสังคมออนไลน์ ได้รับคำวิจารณ์ไปในเชิงบวก

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

### 1.6.1 ประโยชน์เชิงวิชาการ

1.6.1.1 เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และขยายความสำคัญของศาสตร์และศิลป์ในเชิงการสร้างสรรค์และออกแบบเสียงในสื่อต่าง ๆ โดยสามารถประยุกต์เข้ากับสื่ออื่น ๆ ที่มีองค์ประกอบของเสียงเป็นส่วนเกี่ยวข้องได้ เช่น สื่อวิทยุ สื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวที เป็นต้น

1.6.1.2 เพื่อนำไปสู่การวิจัยด้านเสียงเพื่อการสื่อสาร โดยประยุกต์เอาแนวความคิด และแนวปฏิบัติไปใช้ เพื่อการสร้างสรรค์งานวิจัยอื่น ๆ ในอนาคต

1.6.1.3 เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาที่เป็นประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง

### 1.6.2 ประโยชน์เชิงวิชาชีพ

1.6.2.1 ผู้ที่ต้องการสร้างสรรค์เสียงในงานสื่ออื่น ๆ เช่น วิทยุ ละครเวที หรือละครโทรทัศน์ สามารถนำแนวคิดและเทคนิคในการออกแบบเสียงที่ได้จากการวิเคราะห์ในงานวิจัยเล่มนี้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงานได้

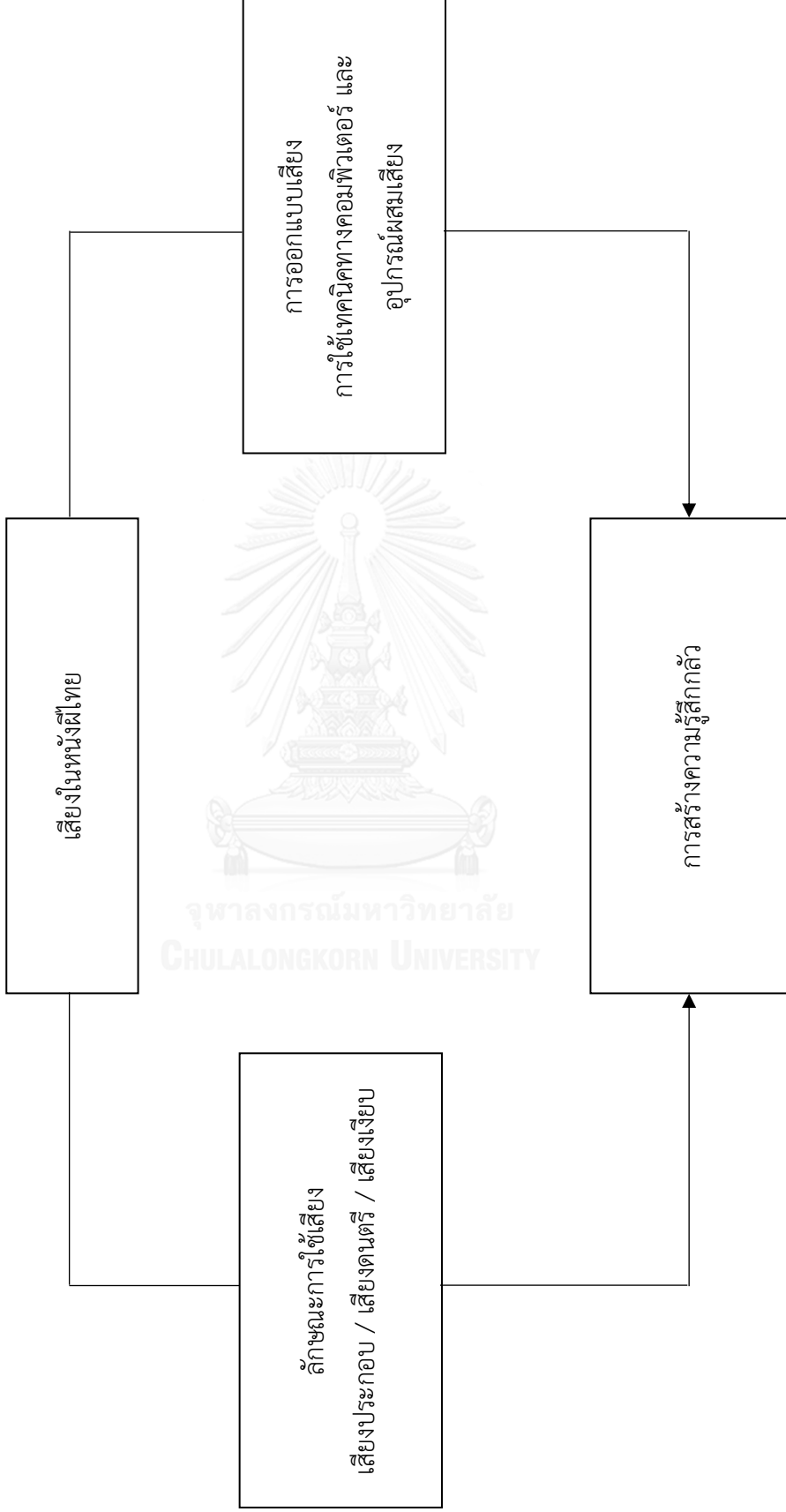


1.6.2.2 เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้เครื่องมือ หรือโปรแกรมในการออกแบบเสียงในสื่อต่าง ๆ ได้

1.6.2.3 เพื่อเป็นแนวคิดในการเลือกใช้เสียงลักษณะต่าง ๆ ในการออกแบบเสียงในสื่อ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความตื่นเต้น และความรู้สึกกลัว ให้ผู้รับสารได้



1.7 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “ การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนใน “หนังผี” ไทย ” ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎี ผลการวิจัย และตำราที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อในการวิจัย ประกอบไปด้วย 4 ส่วนดังนี้

#### 2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ

##### 2.1.1 รสของหนังผีไทย

##### 2.1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของหนังผีไทย

##### 2.1.3 หนังผีไทย และการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีไทย

#### 2.2 แนวคิดและทฤษฎีเรื่องเสียง

##### 2.2.1 บทบาทของเสียงในภาพยนตร์

##### 2.2.2 เสียง การฟัง และการออกแบบเสียงในภาพยนตร์

##### 2.2.3 กฎของการผลิตเสียงในละครเสียงของซีฟคิง

(Sieveking's law : Rule of sound production in audio drama)

##### 2.2.4 การใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญ

##### 2.2.5 ดนตรีในภาพยนตร์สยองขวัญ

##### 2.2.6 ทฤษฎีไซโคอะคูสติกส์ (Psychoacoustics)

#### 2.3 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

#### 2.4 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiotics)

##### 2.4.1 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

#### 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา

## 2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ

ภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องแตกต่างกันไป ซึ่งทุกองค์ประกอบจะถูกนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อนำไปสู่บทสรุปและการคลี่คลายในตอนท้ายของเรื่อง องค์ประกอบเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้ในการตัดสินใจสร้างภาพยนตร์ขึ้นมา และผู้ชมก็ใช้เป็นส่วนในการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์นั้น ๆ เช่นเดียวกัน องค์ประกอบที่มีความแตกต่างกันในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนี้ถูกเรียกว่า ฌองส์ (Genre) หรือแนวภาพยนตร์

คำว่า Genre มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า ชนิด แนว ประเภท หรือตระกูล โดยมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ว่ามีการสืบทอดมาแต่โบราณ โดย อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีกโบราณเป็นผู้บุกเบิก โดยมีการจำแนกบทละครและบทกวีออกเป็นแนวต่าง ๆ ได้แก่ เรื่องตลก (Comedy) เอพิค (Epic) และเรื่องเศร้า (Tragedy) (กฤษดา เกิดดี, 2547)

ฟิลลิป เรย์เนอร์ และปีเตอร์ วอลล์ (Philip Rayner and Peter Wall, 2008) ได้กล่าวถึงการแบ่งตระกูลเอาไว้ว่า การศึกษาถึงเรื่องดังกล่าวมีมาเป็นเวลานานแล้ว เช่น การศึกษาเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่ของตระกูลหนังสือ เช่น บทประพันธ์ นวนิยาย ละคร เป็นต้น โดยสิ่งที่ทำให้การศึกษาด้านนี้มีความสำคัญเพราะเนื้อหาในสื่อที่ถูกผลิตโดยขั้นตอนอุตสาหกรรมมักจะค่อนข้างดีกว่าการสร้างผลงานแบบส่วนตัว และเป็นตัวอย่างของระบบการผลิตที่ผ่านฮอลลีวูดสตูดิโอ (Hollywood Studio) โดยงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานวิจัยของนักทฤษฎีภาพยนตร์ สตีฟ นีล (Steve Neale) และทอม ริล (Tom Ryl) มีความเชื่อมโยงกันในคำจำกัดความของตระกูลแบบดั้งเดิม ซึ่งชี้ให้เห็นไปในทางเดียวกันว่า อำนาจของตระกูลเกิดจาก 2 ส่วนคือ การสร้างเนื้อหา (Content) และการกำหนดความคาดหวังของผู้บริโภค ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ถูกนำมาใช้อธิบายในรูปแบบที่เรียกว่า The triangle of dependency เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง เนื้อหา ผู้ผลิต และผู้บริโภค

กฤษดา เกิดดี (2547) กล่าวว่า ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยที่มีตัวละครสำคัญเป็นผี หรือที่คนไทยนิยมเรียกว่า หนังสืผี (Ghost Film) นั้น เป็นเรื่องราวที่ว่าด้วย ความกลัว สิ่งเร้นลับ ความตาย และความสยดสยอง เป็นเรื่องราวที่อยู่เหนือธรรมชาติ มีวิถีคิดที่ต่อต้านวิถีคิดแบบสังคมนิยม (Anti - Realism) โดยในการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญ จะมีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### 2.1.1 รสของภาพยนตร์สยองขวัญ

ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ได้กล่าวถึง “รส” ที่ตอบสนองต่ออารมณ์ต่าง ๆ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ รสอันเป็นต้นเหตุของรสอื่น และ รสที่เกิดคล้อยตาม โดยในกลุ่มของรสที่เกิดคล้อยตามนั้น จะมีรสที่เรียกว่า “ภยานกรส” ซึ่งเป็นรสที่ตอบสนองต่อความกลัว เป็นต้น

แสง มนวิฑูร (2511) ได้ทำการแปลคำอธิบายถึง รส ของ พระภทรตมุนี ที่เกี่ยวข้องกับ ความกลัว ความอัศจรรย์ใจ และความขยะแขยง เกลียดชังไว้ดังนี้

2.1.1.1 ภยานกรส เป็นรสที่ตอบสนองต่อความกลัว โดยมีปัจจัย 3 ประการคือ การชู่ให้กลัว การลงโทษ และการหลอกลวง โดยปรากฏการณ์ที่สามารถก่อให้เกิดความกลัวได้ เช่น เห็นวิญญูณ เห็นการฆาตกรรม การเข้าไปในบ้านร้าง ป่าช้า ได้ยินเสียงผิดปกติ ความเจ็บปวด หรือการถูกคุมขัง เป็นต้น

2.1.1.2 อัศจรรย์รส เป็นรสที่ตอบสนองต่อความประหลาดใจ อัศจรรย์ใจ และขยะแขยง เช่น การเห็นผีตายโหง คราบเลือด น้ำหนอง เป็นต้น โดยมีต้นเหตุให้เกิดรสนี้ได้ 2 ลักษณะ คือ การอัศจรรย์ใจเพราะความน่าขยะแขยงเหนือมนุษย์ เช่น เห็นความสกปรกเกินกว่าที่จะรับได้ และการอัศจรรย์ใจเพราะการกระทำเหนือมนุษย์ เช่น การเห็นมนุษย์บริโภคเนื้อมนุษย์ด้วยกัน โดยในข้อหลังนี้ จะมีบริบทของสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การบริโภคเนื้อมนุษย์ของชนเผ่าหนึ่ง อาจเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้ทำให้เกิดความอัศจรรย์ใจกับผู้คนในชนเผ่านั้น ๆ เป็นต้น

### 2.1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ

ในบทความของ Michael McGlasson (2555) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ ว่าจะต้องประกอบไปด้วย

ก. ความน่าสะพรึงกลัว เป็นสิ่งสำคัญที่สุดของเรื่องสยองขวัญ การสร้างความกลัวนั้น จำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการคือ ความกังวล ความคาดหวัง และความไม่แน่นอน

ข. ตัวละคร ยิ่งสร้างตัวละครให้น่าเชื่อถือได้เท่าใด เมื่อตัวละครเกิดอาการผิดปกติใด ๆ ขึ้น ก็ จะส่งผลต่ออารมณ์ร่วมของผู้ชมได้เท่านั้น ยกตัวอย่างเช่น เราจะรู้สึกเจ็บปวด หรือโศกเศร้าตามตัวละครที่เป็นตัวหลักของเรื่อง แต่ไม่รู้สึกละใด ๆ กับการตายของไพร่พลทหารในสนามรบ

ค. ฉากและบรรยากาศ ต้องเหมาะสมกับเรื่องที่กำลังเล่าอยู่ มีความสมจริง หรือถ้ามีฉากใด ๆ ที่มีความเหนือธรรมชาติ ต้องแบ่งสัดส่วนให้ลงตัว

ง. จังหวะการดำเนินเรื่อง คือการสร้างจังหวะให้ตัวภาพยนตร์ มีจังหวะขึ้นลง เร็ว – ช้า

จ. การใช้สิ่งนำขยชะแยง เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญในการสร้างความหวาดกลัวในภาพยนตร์ และเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวังจะเห็นในภาพยนตร์

ฉ. นัยยะแอบแฝงในเนื้อเรื่อง เป็นสิ่งที่ผู้เขียนบทไม่สามารถกล่าวตรง ๆ ได้ โดยมากจะเป็นการโจมตีข้อห้ามในสังคม หรือเรื่องน่าเกลียดน่ากลัวภายในจิตใจของมนุษย์

### 2.1.3 หนังสืไทย และการสร้างควมน่าสะพรืงกลัวในหนังสืไทย

นลินวัลย์ เนื่อนัย และ พรตารา ศรีตี (2558) ได้กล่าวไว้ว่า คนไทยมักเรียกหนังสืของขวีญว่า หนังสืผี (Ghost Films) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีตัวละครผีเป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง และมีความน่าสนใจในเชิงของศิลปะการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันจากหนังสืต่างประเทศ เนื่องจากความหลากหลายของผีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของคนไทยที่มากกว่า เช่น ผีตลก ผีเป็นมิตร ผีเป็นศัตรู เป็นต้น และยังมีผีที่สร้างมาจากความเชื่อของคนไทยอีกมากมาย เช่น ผีแม่นาก ผีนางตะเคียน ผีกระสือ เป็นต้น ในขณะที่เดียวกัน ยังมีการนำเอาวัฒนธรรมความเป็นผีจากต่างประเทศเข้ามาเล่าให้เป็นเรื่องราวของไทย เช่นในหนังสืเรื่อง แก้วขนเหล็ก ที่มีผีเป็นลักษณะแต่ริกคู่ล่าตูดเลือด เป็นต้น

ทศพร กรกิจ (2550) ได้ทำการศึกษาถึงการสร้างควมน่าสะพรืงกลัวในหนังสือเมริกัน เกาหลี และไทย โดยพบว่า รูปแบบนิยมในหนังสืไทยที่ใช้เพื่อการสร้างควมรู้สึกกลัว จะมีรูปแบบที่คล้าย ๆ กันคือ เริ่มด้วย “การปกปิด” ไม่ให้ผู้ชมรู้เรื่องราวอย่างชัดเจนและให้ตัวละครดำเนินเรื่องด้วยการไขปริศนาโดยมีวัตถุประสงค์เพียงต้องการคลี่คลายควมลับเพียงเพื่อให้ตัวละครหลักได้เผชิญหน้ากับผี และมุ่งเน้นการแก้ปัญหาไปในเชิงของจิตวิญญาณ เช่น การให้อภัย หรือ แม่เมตตา เป็นต้น จากนั้นจึง “ลวง” ให้เกิดการเข้าใจผิด โดยแบ่งได้เป็น ทำให้ตัวละครเข้าใจผิดพลาด เช่น เข้าใจว่าตนเองยังไม่ตาย แต่สุดท้ายเฉลยว่าตัวละครที่เป็นผีคือตนเอง หรือ ลวงให้เข้าใจเรื่องราวผิดพลาด เช่น ลวงให้เข้าใจว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นจริง แต่ตัดภาพมาให้เห็นว่าแท้จริงแล้วเป็นเพียงควมฝันของตัวละครเพียงเท่านั้น แล้วจึงปิดท้ายด้วย “การทำให้สมจริง” คือการทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับหนัง ตลอดจนรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์อย่างกระจ่าง โดยการเล่าผ่านมุมมอง 3 ระดับ คือระดับบุคคลที่ 1 ระดับบุคคลที่ 3 และระดับบุคคลผู้รู้รอบด้าน โดยพบว่า การเล่าเรื่องในมุมมองบุคคลที่ 1 สามารถสร้างควมกลัวได้มากที่สุด เนื่องจากการทำให้ผู้ชมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) ไปกับภาพยนตร์

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของเสียงในภาพยนตร์, เสียง, การฟัง และการออกแบบเสียง

### 2.2.1 บทบาทของเสียงในภาพยนตร์

ภักตร์พิมล เสนีย์ (2532) กล่าวว่า ตั้งแต่ยุคบุกเบิกของวงการภาพยนตร์ในพ.ศ. 2432 ไม่เคยมีครั้งใดที่การฉายภาพยนตร์จะขาดเสียงดนตรีประกอบไปได้เลย และในบางครั้งถึงกับมีการนำวงออร์เคสตราประกอบการฉายภาพยนตร์เป็นเรื่องเป็นราวกันทีเดียว

เสียงที่มีบทบาทต่อภาพยนตร์นั้นมีเสียงที่สัมพันธ์กับการแสดง (Actual or Synchronous Sound) และเสียงที่ใช้ประกอบ (Commentative or Asynchronous sound) ซึ่งมีเสียงพูด ทั้งเสียงสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Commentary and Narration) เสียงดนตรี ทั้งเสียงดนตรีที่สัมพันธ์กับการแสดง (Actual Music) และดนตรีประกอบ (Background Music) ตลอดจนเสียงประกอบ ซึ่งมีทั้งเสียงประกอบที่สัมพันธ์กับการแสดง (Foley) และเสียงประกอบทั่วไป (Sound Effect) เมื่อนำเสียงเหล่านี้มารวมกันเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์ จะทำให้เกิดบทบาทต่าง ๆ ขึ้นได้ดังนี้

2.2.1.1 ใช้ในการอธิบายเรื่องราว เสียงที่เป็นบทสนทนาหรือคำบรรยายนั้น ช่วยอธิบายเรื่องราวและแสดงความคิดเห็นต่าง ๆ ได้ หรือการใช้เสียงเพลงแทนตัวละครในภาพยนตร์ก็สามารถบอกลักษณะเฉพาะของตัวละครตัวนั้น ๆ ได้ เช่นใช้เพลงร็อกกับเด็กวัยรุ่นในชุดหนังรัดรูป ซึ่งอยู่ในบ้านที่เต็มไปด้วยกันบูหรือและมอเตอร์จักรยานยนต์ยี่ห้อ Harley-Davidson ก็จะสามารถบอกถึงอุปนิสัยใจคอของตัวละครตัวนี้ได้โดยไม่ต้องใช้คำพูดใด ๆ

2.2.1.2 สอดแทรกข้อมูล ในฉากที่มีรถยนต์แล่นผ่านไป โดยมีเสียงไล่ระดับจากดังแล้วค่อย ๆ เบาลง หากลองพิจารณาแล้วจะเห็นว่าเสียงที่ดังขึ้นและค่อย ๆ เบาลงนั้น บอกเราได้ถึงความใกล้-ไกล เสียงที่ตั้งจากด้านซ้ายไปด้านขวาบอกถึงทิศทางที่วัตถุที่กำลังเคลื่อนที่ไป เสียงที่ตั้งแล้วหายไป บอกให้ทราบว่าสถานที่นั้นเป็นสถานที่เปิด แต่ถ้าดังแล้วก็จะบอกให้ทราบถึงสถานที่นั้นเป็นสถานที่ปิด ในขณะที่ดนตรีในฉากต่าง ๆ นั้นถูกนำมาเพื่อสอดแทรกข้อมูลบรรยากาศและอารมณ์ของตัวละครและสถานที่ ตลอดจนสิ่งที่เป็นนามธรรมอื่น ๆ ที่มีความหมาย หรือเป็นสัญลักษณ์ได้ เช่น เสียงดนตรีที่หวีดหวิว แผ่วเบา แสดงถึงความอ้างว้าง เดียวดาย เสียงดนตรีที่ต่ำ แสดงถึงความลึกลับ น่าสะพรึงกลัว เป็นต้น

2.2.1.3 เพิ่มรายละเอียด การให้เสียงที่สัมพันธ์กับฉากหรือการแสดงในเรื่อง จะช่วยเพิ่มรายละเอียดให้กับภาพบนจอได้ เช่น ในขณะที่บนจอภาพฉายภาพกับต้นกำลังยืนอยู่หลังพวงมาลัย

ด้วยใบหน้าอึ้งมึน มีเสียงเครื่องยนต์เรือที่เดินในจังหวะสม่ำเสมอเคล้าด้วยเสียงลมแผ่ว ๆ มีเสียงลูกเรือกำลังสรวลเสเฮฮาแว่วเข้ามาบ้าง บอกให้รู้ว่าขณะนั้นเป็นเวลาพักผ่อน ทุกคนกำลังสนุกอย่างเต็มที่และมีความสุขจนทำให้กับตันต้องยิ้มไปด้วย

2.2.1.4 เชื่อมโยงภาพให้ต่อเนื่องกัน เสียงสามารถเชื่อมโยงภาพแต่ละภาพให้มีความต่อเนื่องกันได้ เช่นเสียงดนตรีจากฉากหนึ่งเล่นไปจนจบฉากและยังคงทิ้งหางเสียงเพื่อลากไปยังอีกฉากหนึ่งได้ หรือเสียงแก้วแตกจากฉากหนึ่งก่อนจะตัดมาเป็นฉากที่มีชายสองคนกำลังมีเรื่องทะเลาะวิวาทกัน

2.2.1.5 ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้แสดง โดยการเลือกใช้ถ้อยคำ ตลอดจนการใช้สัมผัสเสียงต่าง ๆ ในบทสนทนา เช่นจังหวะการเต้นของหัวใจกับภาพหน้าจอเครื่องวัดชีพจรในจอเครื่องตรวจ ที่ถูกห้อมล้อมไปด้วยญาติของผู้ป่วยและหมอที่กำลังช่วยชีวิตผู้บาดเจ็บ พร้อมกับเสียงลมหายใจที่แผ่วเบาลงไปทุกขณะ และแล้วทุกอย่างก็เงียบลงไป เสียงถอนหายใจยาว ๆ ที่บ่งบอกถึงความสิ้นหวังก็ดังขึ้นมาจากเงียบไปได้ชั่วครู่ บ่งบอกถึงความพ่ายแพ้ต่อมัจจุราชในที่สุด

2.2.1.6 ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้ชม การใช้เสียงที่ขัดแย้งกับภาพจะช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกของผู้รับชมภาพยนตร์ได้รุนแรงมากขึ้น เช่น ภาพหมู่คนจำนวนมากที่กำลังวิ่งหลบหนีระเบิดจากสงครามกลางเมืองถูกฉายด้วยเทคนิค Slow Motion พร้อมกับเพลงช้า ๆ ท่วงทำนองราวกับเพลงกล่อมเด็ก แล้วจู่ ๆ ก็ตัดภาพกลับมาด้วยความเร็วปกติพร้อมกับระเบิดลูกใหญ่ที่ถูกทิ้งลงกลางฝูงชนแต่ไม่มีเสียงใด ๆ เกิดขึ้น ผู้ชมจะพบว่าเสียงที่หายไปนั้นกลับเข้าไปดังกึกก้องอยู่ในภายในจิตใจของผู้รับชมมากกว่าเสียงใด ๆ ก่อนหน้านั้นเสียอีก

2.2.1.7 ตกแต่งภาพในภาพยนตร์ให้ดูมีสีสันมากขึ้น ปกติแล้วเสียงในภาพยนตร์ทุกเสียงจะทำหน้าที่นี้อยู่แล้ว แต่หากรู้จักการคัดเลือกเสียงให้เหมาะกับฉากในภาพยนตร์มากขึ้นเท่าไร ก็จะช่วยยกระดับประดาให้ภาพยนตร์มีความน่ารับชมมากยิ่งขึ้นเท่านั้น อย่างเช่นการนำเสียงจิ้งหรีดในยามกลางคืนมาปูเป็นเสียงพื้นหลัง (Background) บาง ๆ ในฉากที่มีเด็กหญิงกำลังเดินเล่นอยู่ริมสวนตอนกลางคืน จากภาพโทนมืดก็จะสร้างสีสันในจินตนาการว่ามีสีสันอื่น ๆ เพิ่มขึ้นมาได้

2.2.1.8 ชักจูงผู้ชมให้เกิดจินตนาการร่วมกับภาพตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ เช่นเมื่อภาพบนจอปรากฏเป็นหญิงสาวกำลังเดินร่ำอยู่บนหิมะ ถ้าใส่เสียงดนตรีที่มีความอ่อนหวานลงไป ก็จะ



ทำให้ผู้ชมจินตนาการได้ว่าหญิงสาวคนนั้นมีความอ่อนโยน แต่หากใส่ดนตรีที่มีความลึกลับน่ากลัวลงไป นอกจากจะขัดแย้งกับภาพแล้ว ยังเป็นการทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าหญิงสาวคนนี้เป็นคนไม่ดีอีกด้วย

2.2.1.9 ใช้เป็นตัวอย่าง อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง Whiplash ในฉากการฝึกซ้อมการตี Snare ของพระเอกเริ่มต้นที่ใบหน้าที่แน่น และเสียงของ Snare ที่เริ่มจากจังหวะช้า ๆ และค่อย ๆ เร็วขึ้น จนเกินที่ทักษะของตนจะทำได้ จึงเสียจังหวะในการรักษาความสม่ำเสมอในแต่ละตัวโน้ตไป อุปมาได้กับความตั้งใจอันแน่วแน่ของพระเอกแต่ทักษะนั้นยังไม่ถึง เสียง Snare ที่เร็วขึ้น รัวขึ้น แต่ค่อย ๆ แผ่วเบาลง อุปมาได้กับความอ่อนล้า เหนื่อยอ่อนของตัวพระเอก เป็นต้น

2.2.1.10 ช่วยเรียกความทรงจำของผู้ชม บางครั้งอาจใช้เสียงเพื่อทำให้ผู้ชมระลึกถึงตอนใดตอนหนึ่งของภาพยนตร์ที่ผ่านมาแล้ว ซึ่งมักจะเป็นตอนที่มีความสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพื่อให้สามารถรับรู้ที่มาของภาพได้อย่างรวดเร็ว ตลอดจนสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมเพื่อรับสถานการณ์ต่อไป เช่นภาพยนตร์เรื่อง Jaws มักจะมีเสียงฮัมของ Bass ก่อนที่ฉลามจะจู่โจม หรือภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องที่มักจะใช้เสียงสุนัขหอนก่อนที่จะมีเหตุการณ์สยองขวัญ ดังนั้นผู้รับชมจะเริ่มตื่นตัวทุกครั้งที่ได้ยินเสียงนี้ เป็นต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมองเห็นว่า บทบาทของเสียงในฉากที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจในการศึกษา ว่านักออกแบบเสียงมีวิธีคิดอย่างไรในการเลือกใช้เสียงจากหน้าที่ใด ๆ ใน 10 ประการดังกล่าว อีกทั้งยังมีงานวิจัยของ เกษมสันต์ พรหมสุภา เรื่อง รูปแบบ หน้าที่ และการผลิต ดนตรีประกอบภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษาระหว่างปี พ.ศ. 2516-2534 ที่ถูกศึกษาในปี 2539 พบว่าการใช้ดนตรีในภาพยนตร์ไทยถูกแบ่งออกเป็น 3 หน้าที่ด้วยกัน คือ เพื่อเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่อง สำหรับดนตรีที่ใช้ดำเนินเรื่องยังมีหน้าที่แตกต่างกันออกไป คือ ใช้ดนตรีดำเนินเรื่องเพื่อเสริมสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม เช่น ลึกลับน่ากลัว อารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจ ความยิ่งใหญ่กล้าหาญ สนุกสนาน ความรักซาบซึ้ง และมหัศจรรย์ พิศวง เป็นต้น นอกจากนั้นยังมีการใช้ดนตรีเพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละคร ใช้เพื่อการเชื่อมฉาก หรือปิดและเปิดฉาก และมีการใช้เพลงขับร้องเพื่อสื่อสารถึงเรื่องราวและความรู้สึกของตัวละคร ผู้วิจัยจึงรวบรวมเอาแนวคิดและผลการวิจัยมาใช้เป็นแหล่งในการเชื่อมโยงระหว่างภาพ เสียง และนักออกแบบเสียง เพื่อวิเคราะห์ผลต่อไป

## 2.2.2 เสียง การฟัง และการออกแบบเสียง (Sound, Listening and Sound Design)

### 2.2.2.1 ลักษณะพื้นฐานของเสียง

Sonnenschein (2001) กล่าวว่าลักษณะพื้นฐานของเสียงที่สำคัญมีทั้งหมด 7 ส่วน คือ

ก. ระดับเสียง (Pitch) คือความถี่ที่ส่งผลต่อเสียงสูงหรือเสียงต่ำมีหน่วยเป็น Hertz หรือตัวย่อ Hz โดยปกติแล้วมนุษย์จะสามารถได้ยินความถี่ตั้งแต่ 20 Hz – 20,000 Hz ซึ่งขอบเขตของการได้ยินจะลดลงเมื่ออายุมากขึ้น โดยจะลดจากย่านความถี่สูงลงไป มนุษย์สามารถรับรู้เสียงที่มีความถี่ต่ำมาก ๆ ได้โดยการรู้สึกทางผิวหนังมากกว่าโสตสัมผัส

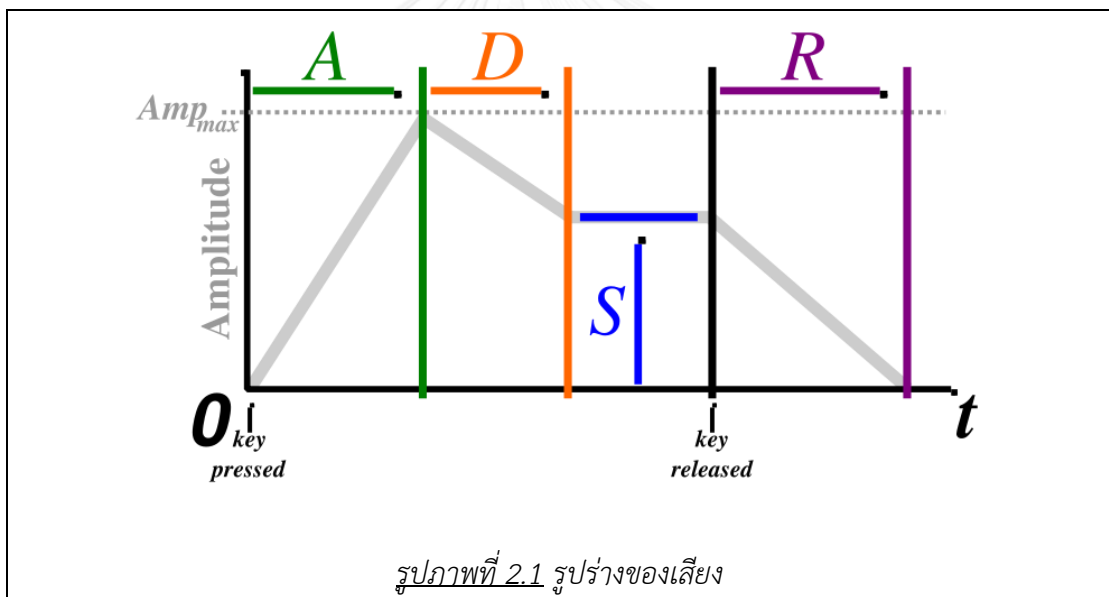
ย่านความถี่ที่เกิดขึ้นและสามารถได้ยินโดยมนุษย์ สามารถจำแนกออกเป็นช่วง ๆ โดยมาตรฐานแล้ว 5 ช่วงความถี่ ดังนี้

- ย่านความถี่ต่ำ (Bass) เริ่มต้นตั้งแต่ 20 Hz – 140 Hz
- ย่านความถี่กลาง – ต่ำ เริ่มต้นตั้งแต่ 140 Hz – 400 Hz
- ย่านความถี่กลาง เริ่มต้นตั้งแต่ 400 Hz – 2,600 Hz (เป็นช่วงที่มนุษย์ได้ยินชัดที่สุด)
- ย่านความถี่กลาง – สูง เริ่มต้นตั้งแต่ 2,600 Hz – 5,200 Hz
- ย่านความถี่สูง เริ่มต้นตั้งแต่ 5,200 Hz – 20,000 Hz โดยสามารถแยกย่อยลงไปได้อีก 2 ช่วง คือ ช่วงที่เป็นย่านความถี่สูง จะอยู่ในช่วง 5,200 Hz – 12,000 Hz และช่วงความถี่สูงพิเศษ จะอยู่ในช่วง 12,000 Hz – 20,000 Hz

ข. เนื้อเสียง (Timbre) ออกเสียงว่า แทมเบอร์ คือคุณภาพของเสียง ทำให้เสียงต่าง ๆ มีลักษณะเฉพาะ เกิดจากการผสมกันระหว่างความถี่มูลฐาน (Fundamental Frequency) ความกลมกลืน (Harmonics) และโอเวอร์โทน (Overtone) ซึ่งทำให้เสียงพูด (Voice) เครื่องดนตรี (Music Instrumental) และเสียงประกอบ (Sound Effect) แต่ละชนิดมีสีสันทันของน้ำเสียงและลักษณะที่แตกต่างกัน

ค. รูปร่างของเสียง (Envelope of Sound) ประกอบไปด้วยลักษณะย่อยดังนี้

- Attack คือ ช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงระหว่างเสียงเงียบไปหาเสียงดังที่สุดครั้งแรก
- Decay คือ ช่วงเวลาหลังจาก Attack จบลง และผ่านจุดที่เสียงดังที่สุดไปแล้ว ในช่วงนี้เสียงจะค่อย ๆ เบาลง แต่ยังคงไว้ซึ่งเนื้อเสียงอย่างชัดเจน
- Sustain คือ การค้างของเสียง เปรียบได้กับเสียงค้างของออร์แกนในช่วงที่นิ้วยังคงกดค้างอยู่บนลิ้ม
- Release คือ ทางเสียงที่ค้างอยู่ก่อนจะลดลงจนถึงความเงียบ เปรียบได้กับเสียงเปียโนหลังจากที่ปล่อยนิ้วออกจากลิ้มแล้ว แต่ยังมีเสียงค้างอยู่สั้น ๆ ก่อนจะเงียบลง



ลักษณะของรูปร่างเสียงแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ

- Impulsive เป็นลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นและสลายไปอย่างรวดเร็ว เช่น เสียงกลอง เสียงชกตี เสียงหัทกนิ้ว

- Reverberant เป็นลักษณะของเสียงที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ มีความก้อง และสลายไปอย่างช้า ๆ เช่น เสียงไวโอลิน เสียงฉาบทองเหลือง เสียงถอนหายใจ

นอกจากนี้สภาพพื้นที่โดยรอบยังส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของรูปร่างเสียงได้ เช่น เสียงกลองซึ่งปกติแล้วจะมีรูปร่างเสียงในลักษณะ Impulsive แต่เมื่อนำไปตีในห้องโถงกว้างโล่ง จะกลายเป็นกลองที่มีหางเสียงหรือ Sustain และ Release ยาวกว่าในความเป็นจริง เป็นต้น

ง. ความดัง (Loudness) ความดังของเสียงขึ้นอยู่กับความเข้ม (Intensity) ของตัวเร้าที่ทำให้เกิดเสียง เช่น เสียงระเบิดของไดนาไมต์ดังกว่าเสียงลูกโป่งแตก เพราะแรงระเบิดของไดนาไมต์ทำให้โมเลกุลในอากาศที่อยู่โดยรอบแทนที่กันในปริมาณที่มากกว่า และความดังของเสียงสามารถวัดค่าได้เป็นหน่วย Decibel หรือตัวย่อ dB ซึ่งระบบเสียงในภาพยนตร์ดิจิทัลมีความดังสูงสุดที่ 110 dB (ณัฐพงษ์ เจริญสวัสดิ์กิจ, 2554)

Marshall Chasin 2007 ได้ทำการศึกษาความเข้มของเสียง เปรียบเทียบกับเสียงที่อยู่รอบ ๆ ตัว แล้วจัดออกมาเป็นตารางดังตารางที่ 2.1

ตารางที่ 2.1 แสดงเสียงในสภาพแวดล้อมและระดับความเข้มของเสียง

เสียงในสภาพแวดล้อม / ความเข้มของเสียง	
เสียงเบาที่สุดได้ยิน	0 dB
เสียงในห้องสมุด	30 dB
การสนทนาปกติ	60-65 dB
เสียงสัญญาณโทรศัพท์ (Dial Tone)	80 dB
การจราจรในเมือง (วัดจากภายในรถ)	85 dB
หวูดรถไฟบรรทุกสินค้า	90 dB
เครื่องมือขุดเจาะถนน	95 dB
รถไฟใต้ดิน	95 dB
ความดังที่อาจทำให้เกิดอันตรายต่อหู อาจถึงขั้นสูญเสียการได้ยินหากฟังเป็นเวลานาน	90 – 95 dB
สว่านมือ	98 dB

เครื่องตัดหญ้าไฟฟ้า	107 dB
สโนว์โม่บิล, รถจักรยานยนต์	100 dB
เสียงไฟฟ้า, ความดังสูงสุดในภาพยนตร์ดิจิทัล	110 dB
เครื่องยิงทราย, คอนเสิร์ตดนตรีร็อก	115 dB
จุดเริ่มต้นของความทรมาน	125 dB
เครื่องตอกหมุดเหล็ก	125 dB
ความดังที่สามารถทำอันตรายกับหูได้ แม้ได้ยิน แค่ช่วงเวลาสั้น ๆ	140 dB
เครื่องยนต์ของเครื่องบินเจ็ท	140 dB
ปืนลูกซอง 12 Gauge	165 dB
เยื่อแก้วหูถูกทำลายทันที	180 dB
เสียงดังที่สุดที่มนุษย์สามารถได้ยิน	194 dB

จ. จังหวะ (Rhythm) บอกลักษณะของเสียงที่เริ่มจากความเงียบไปจนถึงจุดที่ดังที่สุดและกลับไปเป็นความเงียบอีกครั้งว่ามีความถี่ในการเกิดขึ้นเท่ากันหรือไม่เท่ากัน แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

#### W H U L A L O N G K O R N U N I V E R S I T Y

- เป็นจังหวะ (Rhythmic) เช่น เสียงหัวใจเต้น เสียงการเดินสวนสนาม

- ไม่เป็นจังหวะ (Irregular) เช่น เสียงสนทนา

ฉ. อัตราจังหวะเสียง (Speed) คือความเร็วหรือช้าของเสียงหนึ่งเสียงที่เกิดขึ้น เช่น เสียงเข็มนาฬิกาของนาฬิกา มีความเร็ว 60 ครั้งต่อ 1 นาที เป็นต้น

ช. ความเป็นระบบของเสียง (Organization) มีความเกี่ยวเนื่องกับลักษณะทางสังคม การศึกษา เรื่องราวในความทรงจำ ความรู้ที่ผ่านมาในชีวิต เช่น การฟังเสียงดนตรีแบบที่ผู้ฟังไม่เคยได้ยินมาก่อนทั้ง ๆ ที่ภูมิหลังของผู้ฟังเป็นนักดนตรีมืออาชีพ เสียงนั้นก็ก่อให้เกิดความสับสน เกิดความไม่คุ้นเคย เพราะผู้ฟังไม่เข้าใจความหมาย ลักษณะนี้เรียกว่า Chaotic ในทางตรงกันข้าม ผู้

บรรเลงดนตรีจะสามารถเข้าใจสิ่งที่ตนเองกำลังบรรเลงอยู่ได้เป็นอย่างดี เสียงนั้นก็จะเป็นความเป็นระบบสำหรับผู้บรรเลงคนนั้น

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องลักษณะพื้นฐานของเสียงทั้ง 7 ส่วนมาใช้ในการวิเคราะห์เสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงเสียงในลักษณะต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป เมื่อนำไปเชื่อมโยงกับแนวคิดบทบาทของเสียงในสื่อภาพยนตร์ จะทำให้เห็นถึงลักษณะของเสียงที่ใช้และบทบาทของเสียงที่ใช้ในหนังของไทยอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

#### 2.2.2.2 การฟังเสียงและตอบสนองต่อเสียงของมนุษย์

หูของมนุษย์โดยปกติแล้ว สามารถได้ยินความถี่ของเสียงได้ตั้งแต่ 20 Hz – 20,000 Hz และลดหลั่นลงตามอายุที่มากขึ้น โดยในงานวิจัยของ Olson (1967) พบว่าผู้ใหญ่ส่วนมากจะได้ยินความถี่ของเสียงเฉลี่ย 16,000 Hz เท่านั้น และความถี่ที่ต่ำที่สุดที่ยังถือว่าเป็นเสียงดนตรีคือ 12 Hz ซึ่งเขากล่าวต่อไปอีกว่า ความถี่ต่ำตั้งแต่ 4 Hz – 16 Hz สามารถรับรู้ได้จากสัมผัสทางผิวหนังไม่ใช่ทางการได้ยิน

ความดัง (Intensity), ระดับเสียง (Pitch), และอัตราเร็วของจังหวะ (Speed) เป็นลักษณะที่มนุษย์สามารถรับรู้ผ่านโสตสัมผัส ตัวแปรเหล่านี้เมื่อพิจารณาผ่านการรับรู้ของมนุษย์แล้วจะถูกตีความหมาย เรียบเรียงเป็นข้อมูลโดยสมอง ซึ่งมีความน่าสนใจต่อการศึกษา เช่น ในเสียงที่มีความดังเท่า ๆ กัน เสียงที่อยู่ในช่วงความถี่กลาง (Mid Frequency) คือความถี่ประมาณ 800 – 2,500 Hz จะฟังเหมือนดังกว่าเสียงอื่น ๆ

#### 2.2.2.3 รูปแบบการฟัง

การฟังเพื่อรับรู้ข้อมูลจะแตกต่างกับการได้ยิน เพราะการฟังนั้นจะต้องอาศัยความตั้งใจในการได้ยินเพื่อเก็บเอารายละเอียดของสิ่งที่ได้ยินมาประมวลผลผ่านสมอง ก่อนที่จะแปลงเป็นความหมายออกมาเพื่อตอบสนองต่อสิ่งที่ได้ยิน

รูปแบบของการฟังมีทั้งหมด 4 รูปแบบ (Sonnenschein, 2001) คือ

ก. Reduced Listening เน้นการวัดค่าพารามิเตอร์ตามตัวแปรและ คุณลักษณะของเสียงทางกายภาพ เน้นการฟังที่ตัวเสียง ไม่สนใจเรื่องแหล่งกำเนิดหรือความหมายของเสียง

ข. Causal Listening เป็นรูปแบบการฟังปกติ พบได้ในการฟังทั่วไป คือการฟังเพื่อให้สามารถเข้าใจและรับรู้ถึงที่มาที่ไป วัตถุประสงค์ สถานที่ หรือบุคคลที่ทำให้เกิดเสียง

ค. Semantic Listening เป็นการฟังเสียงเพื่อถอดรหัสหรือสัญลักษณ์ ที่สื่อถึงความคิด วัตถุประสงค์ หรือการกระทำ เป็นการฟังที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ของภาษาเป็นหลัก

ง. Referential Listening เป็นการฟังที่นำบริบทรอบตัวมาใช้ในการตีความร่วมกับเสียงหลักที่ได้ยิน เป็นการฟังที่สามารถตีความได้หลากหลาย โดยความแตกต่างที่ผู้ฟังอาจตีความได้ จะขึ้นอยู่กับบุคลิก สัมผัส และวัฒนธรรม หรือในบางบริบทเสียงที่ได้ยินก็อาจตีความได้เหมือนกันทั่วโลก

นอกจากนี้ ไสว บุญมา (2554) ยังกล่าวเอาไว้ว่า การฟังเสียงเปรียบเสมือนกับการทำกิจกรรมอื่น ๆ คือ จะต้องมียุทธศาสตร์ในการฟังเพื่อให้เกิดผลแก่ตัวผู้ฟัง โดยแบ่งเป็น 5 ลำดับชั้น ดังนี้

ก. ได้ยิน (Hearing) ในขั้นแรก ผู้ฟังจะต้องเริ่มได้ยินเสียงก่อน และถ้าเสียงที่ได้ยินนั้นกระตุ้นความสนใจ ทำให้อยากรู้ ก็จะเกิดกระบวนการขั้นตอนถัดไป

ข. ฟัง (Listening) ในขั้นนี้ ผู้ฟังจะเริ่มแบ่งความสนใจจากสิ่งอื่น ๆ แล้วเริ่มจดจ่อกับสิ่งที่ได้ยิน ถ้ามีความสนใจ จดจ่อกับสิ่งที่ได้ยินอย่างต่อเนื่องก็หมายความว่า ผู้ฟังคนนั้นสนใจที่จะฟังเสียงที่เกิดขึ้นแล้ว

ค. คิด (Thinking) ในขั้นตอนนี้ ผู้ฟังที่กำลังตั้งใจฟังเสียงอยู่ ก็จะเริ่มคิด จินตนาการถึงความลึกซึ้งของเสียงที่กำลังได้ยิน ซึ่งระดับความลึกซึ้งของการจินตนาการจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ร่วมและความรู้เกี่ยวกับเสียงที่ได้ยิน

ง. รู้สึก (Feeling) ในขั้นตอนนี้จะถูกพัฒนาขึ้นจากการคิดของผู้ฟัง ซึ่งการคิด และจินตนาการของผู้ฟัง จะส่งผลต่อความหวนไหวทางอารมณ์ ส่งผลให้เกิดเป็นความรู้สึก เป็นขั้นตอนสำคัญของการฟังเสียง ผู้ฟังจะเริ่มรับรู้คุณค่าของเสียงอย่างน้อยเพียงใด จะขึ้นอยู่กับความรู้สึกนี้

จ. จดจำ (Remembering) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการฟังเสียง ถ้าเสียงนั้นมีคุณค่า ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ฟัง และผู้ฟังได้ฟังเสียงนั้นหลาย ๆ ครั้ง ก็จะส่งผลให้เสียงนั้นถูกบันทึกเข้าไปอยู่ในความจำของผู้ฟัง

โดยในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้การฟังแบบ Reduced Listening เป็นหลัก เพื่อให้ได้มาซึ่งลักษณะของเสียง และเทคนิคที่นำออกแบบเสียงตั้งใจทำให้เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ ๆ

#### 2.2.2.4 ระบบเสียง (Sound System)

ระบบเสียงหมายถึงระบบแสดงผลทางเสียง ซึ่งปัจจุบันมีหลากหลายระบบแตกต่างกันที่จำนวนช่อง (Channel) มิได้วัดกันที่จำนวนของลำโพงแต่อย่างใด ยกตัวอย่างเช่น ระบบเสียง 1 ช่องทาง หรือ โมโน (Mono) หมายถึง มีเพียง 1 ช่องเสียง ไม่ว่าจะนำลำโพงจำนวนกี่ใบมาแสดงผลทางเสียงก็ตาม เสียงจะมีลักษณะเหมือนกันหมด เป็นต้น โดยในปัจจุบันสามารถแบ่งระบบเสียงได้เป็น 8 ประเภทตามยุคของการพัฒนา ดังนี้

ก. โมโน (Mono) ระบบเสียง Mono คือ ระบบเสียงที่มีช่องเสียง (channel) เพียง 1 ช่องเท่านั้น สำหรับการฟังระบบเสียงโมโนจะใช้ลำโพงเพียงใบเดียว (หรือถ้ามีมากกว่า 1 ใบ ทุกใบจะให้เสียงลักษณะเดียวกันทั้งหมด)

ข. สเตอริโอ (Stereo) ระบบเสียง Stereo คือ ระบบเสียงที่ประกอบด้วยช่องเสียง 2 ช่อง สำหรับการฟังจะต้องใช้ลำโพง 2 ใบ แต่ละใบจะให้เสียงแตกต่างกัน จุดที่ใช้ฟังควร จะอยู่กึ่งกลางระหว่างลำโพง 2 ใบเพื่อให้ได้มิติของเสียง หากอยู่ใกล้ลำโพงใบใดใบหนึ่งมากเกินไป ความดังของลำโพงจะทำให้มิติของเสียงจากลำโพงอีกใบหายไป สำหรับระบบสเตอริโอในโรงภาพยนตร์จะประกอบด้วยช่องทางเสียง 3 ถึง 4 ช่อง โดยมี 2 ช่องเป็นสัญญาณเสียงซ้ายกับขวา มีสัญญาณเสียง Effect อยู่ด้านหลัง และมีสัญญาณเสียงบทพูด (Dialogue) อยู่ด้านหน้า เพื่อดึงความสนใจให้อยู่บริเวณจอภาพ เรียกว่าระบบ Dolby SR-D (Dolby Stereo-Spectral Recording Digital) แต่สำหรับระบบ Stereo บนแผ่นเสียงหรือบนเทปคลาสเซ็ต จะมีแค่ 2 ช่องเสียง เนื่องจากจำนวนช่องเสียงบนสื่อถูกจำกัดไว้แค่นั้น

ค. ควอดราโฟนิก (Quadraphonic Stereo) เป็นระบบเสียงที่ไม่ค่อยได้รับความนิยมนัก เป็นการเข้ารหัส (Encode) เสียง 4 ช่องเสียง โดยเสียง 2 ช่องเสียงที่เพิ่มมาจากระบบสเตอริโอ นั้นเป็นช่องเสียงสำหรับลำโพง 2 ใบที่จะวางไว้ด้านหลัง อย่างไรก็ตาม ระบบเสียงควอดราโฟนิกนี้ ก็ไม่สามารถหามาตรฐานสำหรับการผลิตได้ ทำให้ไม่มีใครผลิตสื่อในระบบเสียงนี้ออกมา

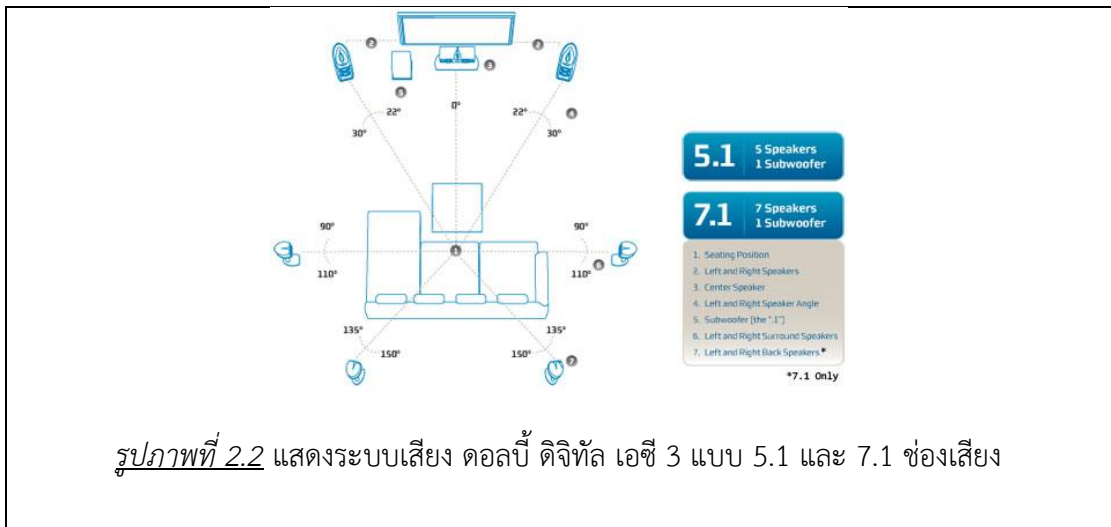


ง. ดอลบี้ สเตอริโอ (Dolby Stereo) ระบบเสียงนี้ เริ่มต้นในพ.ศ. 2519 โดยพัฒนามาจากระบบสเตอริโอสำหรับโรงภาพยนตร์ ทำให้สามารถเพิ่มช่องเสียงได้อีก 2 ช่อง รวมเข้าไปกับช่องเสียงเดิม 2 ช่อง ในการฟังระบบเสียงนี้จำเป็นต้องมีอุปกรณ์ในการถอดรหัสแยกเสียง ให้เป็น 4 ช่องเสียง สิ่งที่พัฒนาขึ้นในระบบนี้คือ การรวมสัญญาณเสียง 4 ช่องทาง ให้เหลือ 2 ช่องทาง และการพัฒนาระบบ เข้ารหัส/ถอดรหัสสัญญาณเสียง รวมไปถึงเทคนิคในการลดเสียงรบกวน (Noise Reduction)

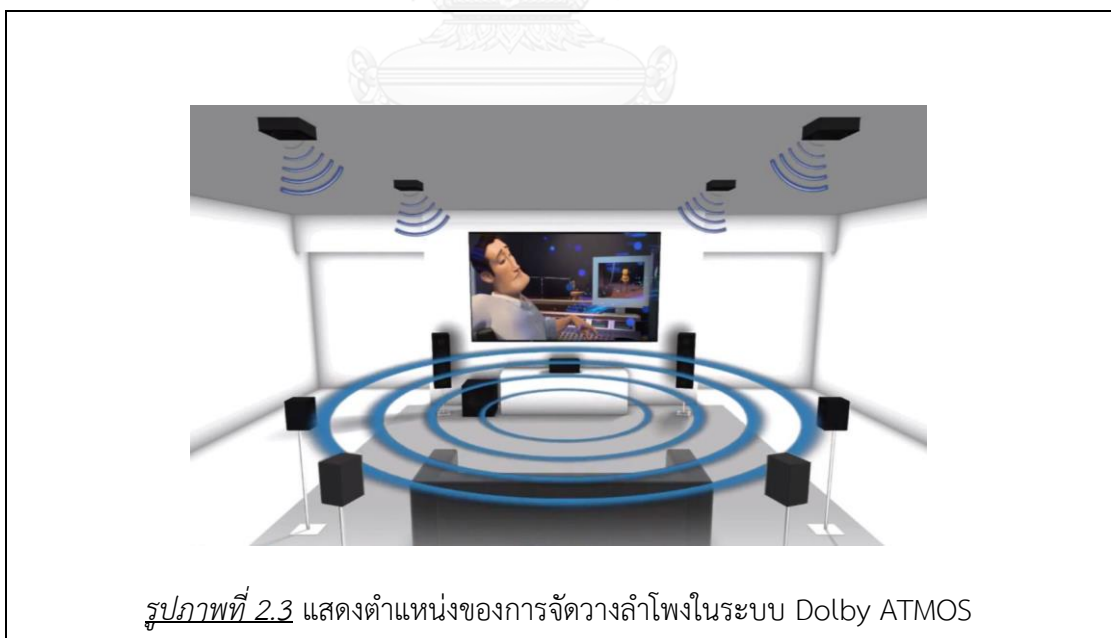
จ. ดอลบี้ เซอร์ราวด์ (Dolby Surround) ระบบเสียงนี้ เริ่มต้นในพ.ศ. 2525 ในฐานะของระบบเสียง 3 ช่องเสียง สำหรับการดูในที่พักอาศัย โดย 3 ช่องเสียงจะประกอบไปด้วย ช่องเสียงหน้าซ้าย (Front Left) ช่องเสียงหน้าขวา (Front Right) และช่องเสียงเซอร์ราวด์ แม้ว่าช่องเสียงเซอร์ราวด์จะใช้ลำโพง 2 ใบก็ตาม แต่สัญญาณเสียงที่ได้จะเป็นระบบโมโน (Mono) และที่ความถี่ 100 Hz - 7,000 Hz จะแทรกอยู่ในสัญญาณช่องเสียงหน้าซ้ายและหน้าขวา การรับฟังระบบเสียงดอลบี้ เซอร์ราวด์จำเป็นต้องมีเครื่อง Three Channel Surround Processor โดยระบบเสียงนี้ จะมีเฉพาะในสื่อสำหรับเล่นตามบ้านเท่านั้น เช่น VHS

ฉ. ดอลบี้ เซอร์ราวด์ โพร-ลोजิก (Dolby Surround Pro-Logic) คือ ระบบดอลบี้ เซอร์ราวด์ ที่เพิ่มเทคนิคที่เรียกว่า Pro-Logic เข้าไป ระบบนี้ใช้กับเครื่อง Dolby Pro-Logic Decoder ทำให้สามารถแยกสัญญาณ analog 4 ช่องทางออกมาจากระบบ Dolby Stereo หรือ Dolby Surround ได้นอกจากแยกช่องทางเสียงออกมาแล้ว เทคนิค Pro-Logic ยังได้เพิ่มความสามารถในการใส่ช่องเสียง Center และยังสามารถสร้างช่องทางเสียง Surround ให้กับเสียงต้นฉบับที่เป็น Stereo ธรรมดาได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม สัญญาณเสียงจากช่องเซอร์ราวด์ยังคงเป็นสัญญาณระบบโมโนที่ความถี่ 100 Hz - 7,000 Hz เท่านั้น

ช. ดอลบี้ ดิจิทัล เอซี 3 (Dolby Digital AC-3) ระบบเสียงนี้เริ่มต้นในพ.ศ. 2535 เป็นระบบเสียงดิจิทัลสำหรับโรงหนัง ประกอบด้วยสัญญาณเสียงดิจิทัลทั้งหมด 6 ช่องเสียงแยกจากกันอย่างอิสระ มี 5 ช่องเสียงสำหรับลำโพง Full Range 5 ช่อง และช่องเสียงที่ 6 สำหรับสัญญาณเสียงต่ำที่ความถี่ 20 Hz - 120 Hz เพื่อใช้กับ Sub-Woofers หรือ LFE (Low Frequency Effect) เราเรียกระบบนี้สั้น ๆ ว่า 5.1 หรือ AC-3 (Audio Coding 3rd Generation) ข้อดีของระบบเสียงแบบดิจิทัลคือ จะใช้เนื้อที่ในการบันทึกน้อยกว่าระบบอื่น ๆ ทำให้สามารถเพิ่มช่องเสียงได้มากขึ้น เช่น ช่องทาง Surround จากเดิมเป็นแค่โมโน 100 Hz - 7,000 Hz สามารถทำเป็น Hi-Fi Stereo ได้ ภายหลังถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นมาอีก 2 ช่องเสียง กลายเป็นระบบเสียงแบบ 7.1 คือมีช่องเสียงทั้งหมด 8 ช่อง แบ่งเป็นช่องเสียงสำหรับลำโพง 7 ช่อง และช่องเสียงที่ 8 สำหรับสัญญาณเสียงต่ำ ดังรูป



ซ. ดอลบี้ แอทมอส (Dolby ATMOS) เป็นระบบเสียงที่นำเอาระบบเสียงแบบ 5.1 และ 7.1 มาพัฒนา โดยการเพิ่มตำแหน่งของลำโพงขึ้นไปอยู่เหนือศีรษะของผู้ชมภาพยนตร์ และเพิ่มช่องเสียงเข้าไป โดยสามารถรับสัญญาณเสียงจากภาพยนตร์ได้มากกว่า 128 ช่องเสียง และสามารถแสดงผลแยกเสียงออกสู่ลำโพงได้มากที่สุดถึง 64 ใบ และลำโพงทุกใบมีภาคขยายในการควบคุมทุก ๆ ใบแยกอิสระจากกัน โดยตำแหน่งทิศทางการวางลำโพงนั้นจะถูกออกแบบไว้ดังรูปที่ 2.3



ระบบเสียงที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ จะอิงจากต้นฉบับ ณ เวลาที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นถูกผลิตออกมา ซึ่งอาจจะมีทั้งระบบสเตอริโอหรือเซอร์ราวด์ก็ได้ โดยจะมีการแจกแจงรายละเอียดเทคนิคทางเสียงของภาพยนตร์ที่เลือกมาวิเคราะห์ในขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

### 2.2.2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design)

Des Lyver (1995) ได้นำแนวคิดเรื่องการออกแบบเสียงในภาพยนตร์มาเรียงเรียงแยกประเภทไว้ได้ทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงบทสนทนา (Dialogue) และเสียงดนตรี (Music) โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของเสียงในหนังผีไทยเพียงแค่ 2 องค์ประกอบหลักเท่านั้น คือ เสียงดนตรี และ เสียงประกอบ

#### ก. เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงประกอบที่ใช้ในงานภาพยนตร์ คือ เสียงทั่ว ๆ ไป ที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์ (Synchronize) กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้น ๆ โดยเฉพาะ ขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย เช่น เสียงฟ้าผ่า เสียงปิดประตู เสียงสุนัขเห่า เป็นต้น

หลักสำคัญของการใช้เสียงประกอบ คือ ความเหมือนจริง และมีความแตกต่างกัน เช่นเสียงยิงปืน 10 นัดก็ควรมีความแตกต่างกัน หลีกเลียงการใช้เสียงเดิมซ้ำ ๆ เพราะนอกจากผู้ชมจะรู้สึกถึงความไม่สมจริงแล้ว ยังจะทำให้ถูกละความสนใจลงไปได้ การปรับระดับความดัง หรือตกแต่งเสียงด้วยเทคนิคต่าง ๆ จะช่วยให้เกิดความเปลี่ยนแปลงของเสียงได้

ส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือการใช้เสียงประกอบกับเสียงบรรยากาศ ในบางครั้งผู้สร้างเสียงต้องใส่จินตนาการเพิ่มเข้าไป เช่น ฉากห้องนาตอนพระอาทิตย์ขึ้นยามเช้า ซึ่งในความเป็นจริงแล้วถ้าไปบันทึกเสียงที่สถานที่นั้นเลย อาจจะได้แค่เสียงลมพัดกับใบไม้สีกันเบา ๆ ในที่นี้ผู้สร้างเสียงอาจจะต้องใส่เสียงไก่ขันและเสียงนกร้องเข้าไป ก็จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจในฉากนั้นได้

#### ข. เสียงดนตรี (Music)

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงตำราด้าน Sound Design ที่มีอยู่มากมาย และพบเห็นว่าผู้ที่ให้แนวคิดเรื่องการเลือกใช้เสียงดนตรีนั้นจะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือจัดกลุ่มประเภทตามเหตุผลที่นำเสียงดนตรีมาใช้ และจัดกลุ่มประเภทตามลักษณะของดนตรี จึงนำเอาทั้ง 2 แนวคิดมาใช้ร่วมกันในงานวิจัยชิ้นนี้

- แนวคิดที่ 1 จัดกลุ่มประเภทตามเหตุผลที่นำเสียงดนตรีมาใช้ Des Lyver (1995) ได้แบ่งประเภทไว้ทั้งหมด 5 ประเภท ดังนี้

- เพื่อช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ คือการใช้ดนตรีเข้ามาประกอบภาพ เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ให้เป็นไปตามทิศทางที่ต้องการ เช่น ฉากในสมรภูมิรบ ที่มีการนองเลือดกัน แล้วนำภาพมาใส่โลโก้ขึ้นพร้อมกับใช้ดนตรีประกอบในทำนองเศร้าโศกจะแสดงออกได้ถึงความเศร้าโศกเสียใจ ที่ต้องสูญเสียเพื่อนในสนามรบ หรือถ้าในฉากเดียวกันแล้วใช้เพลงร็อก ที่มีจังหวะรวดเร็ว รุนแรง ก็จะสามารถแสดงได้ถึงความบ้าคลั่ง เป็นต้น

- เพื่อช่วยสร้างมิติ คือการใช้ดนตรีสร้างความรู้สึกแบบ Surreal เช่น ละครเพลง (Musical) ภาพยนตร์เพื่อฝัน (Fantasy) ภาพยนตร์เทพนิยาย (Fairy Tale) เป็นต้น

- เพื่อช่วยเชื่อมตอนและฉากของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมต่อเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้เข้ากัน โดยอารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะที่เดียวกันจะสร้างความสัมพันธ์และความกลมกลืนระหว่างฉากได้

- เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ การใช้เสียงประกอบกับภาพจะให้ความรู้สึกที่เหมือนจริง แต่การใช้ดนตรีประกอบจะทำให้ภาพถูกจินตนาการมากกว่าความรู้สึกเดิม เช่น ฉากทะเลที่คิดจะออกแบบเสียงให้สมจริงอาจจะสื่อความหมายและความรู้สึกได้ไม่ดีเท่าการใช้เพลงเข้ามาทำหน้าที่แทนทุกเสียงในฉาก เป็นต้น

- เพื่อใช้ประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ การใช้เสียงดนตรีในหัวเรื่องภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะถูกอนุมานว่าเป็นเพลงหลักของเรื่อง (Theme Song) ทำให้ผู้ที่รับชมภาพยนตร์รู้ว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องใด ในยุคปัจจุบันภาพยนตร์หลาย ๆ เรื่องนำเอาเสียงดนตรีไปใช้เป็นเพลงหลักของเรื่อง จนกลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์นั้น ๆ ไป ยกตัวอย่างเช่น James Bond 007 เป็นต้น

- แนวคิดที่ 2 (1999) ได้อ้างถึงแนวคิดของ Friederich Marburg (1718-1795) ในการจัดกลุ่มประเภทตามลักษณะของดนตรี โดยแบ่งไว้เป็น 2 หมวดหมู่คือ ความรู้สึกและการแปรความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียงในแบบต่าง ๆ และ ผลกระทบทางจิตใจ ร่างกายและอารมณ์จากดนตรีแต่ละประเภท โดยจะขอเสนอโดยยกตารางแนวคิดดังนี้

-

ตารางที่ 2.2 ความรู้สึกและการแปรความรู้สึกเป็นลักษณะของเสียงในแบบต่าง ๆ

ความรู้สึก	การแปรความรู้สึกเป็นเสียง
ความเสียใจ	คร่ำครวญ เชื่องช้า ใช้ตัวโน้ตที่เป็นคู่ใกล้ๆ เพื่อสร้างเสียงที่ไม่สอดคล้อง
ความสุข	กระชับ มีชีวิตชีวา ใช้โทนเสียงอุ่น ใช้เสียงที่มีความสอดคล้องไม่บาดหู
ความสบายใจ	ใช้ท่วงทำนองคงที่และไม่หือหวา แต่จะไปทางเดียวกับความรู้สึกของความสุข
รู้สึกผิด	ท่วงทำนองจะเหมือนกับความรู้สึกของความเสียใจ แต่จะไม่คร่ำครวญ
มีหวัง	ใช้ท่วงทำนองที่บอกถึงความภาคภูมิและความยินดี
ความหวาดกลัว	ใช้เสียงต่ำและไล่เสียงลงต่ำไปเรื่อยๆ ให้เห็นถึงความเสื่อมถอย
ตลก ขบขัน	ท่วงทำนองเชิงหยอกล้อ เมโลดี้กระชับ แต่เคลื่อนที่ไปมา กระตุ้นให้เกิดอารมณ์
จิตใจไม่ปกติ สับสน	ใช้ท่วงทำนองด้านบวกและด้านลบสลับกันไปมา
ขี้ขลาด	ใช้ทำนองหวาดกลัวเป็นหลัก และสอดแทรกทำนองความหุนหันพลันแล่นเข้าไป
ความรัก	ท่วงทำนองนุ่มนวล, สวยงาม และมักจะใช้เสียงที่มีความสอดคล้องกัน
ความซึ้ง	ท่วงทำนองทั้งส่วนประสานและทำนองหลักมีความดุดัน รุนแรง
ความริษยา	ท่วงทำนองมีลักษณะเป็นเสียงคำรามและสร้างความรำคาญ
ความเห็นใจ	มีความอ่อนโยน นุ่มนวล แต่โศกเศร้า และมีการย่ำเสียงเบส
หึงหวง	เริ่มต้นนุ่มนวล เมโลดี้จะวิ่งขึ้น-ลง และค่อยๆ รุนแรงขึ้น แล้วเปลี่ยนท่วงทำนองเป็นลักษณะของการเร้าอารมณ์ สลับช้า-เร็ว
โกรธ	ย่ำตัวโน้ตถี่ ๆ เมโลดี้เสียงต่ำจะถูกนำมาใช้งานบ่อยครั้ง มีการเคลื่อนไหวที่กระแทกกระทั้น
สุภาพ	เมโลดี้จะวิ่งขึ้นลงแสดงถึงความลึกลับ ลึ้น กระชับ ใช้เทคนิคการหยุดเสียง เมโลดี้อย่างกะทันหันบ่อยครั้ง
ความกล้า	เมโลดี้รับแรง มีลักษณะการผลักไปข้างหน้า ทำท่าย
ไร้เดียงสา	ท่วงทำนอง และเมโลดี้มีลักษณะเรียบง่าย ไม่หือหวา ใช้เมโลดี้ไม่เยอะ แต่อาศัยการเล่นค้ำเป็นเสียงยาวสลับสั้น
หุนหันพลันแล่น	ท่วงทำนองและเมโลดี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสร้างความรำคาญใจ

ตารางที่ 2.3 ผลกระทบทางจิตใจ ร่างกายและอารมณ์จากดนตรีแต่ละประเภท

ประเภทของดนตรี	ผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อผู้รับฟัง
เพลงสรรเสริญ ศาสนา บทเพลงทางพิธีกรรม	มั่นคง สงบสุข ตระหนักถึงจิตวิญญาณ บรรเทาความเจ็บปวดทางจิตใจ
บทสวด เกรกอเรียน	ลดความเครียดทางจิตใจลง ทำให้การหายใจเป็นปกติ และรู้สึกเปิดกว้าง
ยุคใหม่	เวลาและพื้นที่ถูกขยาย รู้ตัวบนความสงบ จิตอยู่กับร่างกาย
คลาสสิก ซ้ำ ยุคบาโรค เช่น บาค วิวาลดี	ปลอดภัย เทียบตรง เป็นระเบียบ
คลาสสิก เช่น โมซาร์ท ไฮเดน	ร่าเริง เบิกบาน เพื่อฝัน มีระดับ เปิดการรับรู้ในมิติกว้าง ยาวลึก
โรแมนติก	ปลุกเร้า อบอุ่น ภาคภูมิใจ รู้สึกถึงความรัก
ดนตรีที่สร้างจากอารมณ์และความประทับใจในปลายศตวรรษ19-20 หรือ Impressionist	รู้สึกถึงความรัก ความเมตตา มโนภาพ เพื่อฝัน อารมณ์ล่องลอย
ดนตรีกลุ่มแอฟริกัน – อเมริกัน เช่น Blues, Ska, Rock n' Roll	เบิกบาน จริงใจต่อความรู้สึก มีชั้นเชิง มีเล่ห์เหลี่ยม ซึ่เล่นประชดประชัน เหน็บแนม
ละติน, ซัลซ่า, รุมบ้า, แซมบ้า	ยั่วชวน เร้าใจ
บิกแบนด์, ป๊อป, ดนตรีพื้นเมือง ตะวันตก	โดดเด่น เป็นจุดสนใจ รู้สึกถึงความดีงาม เคลื่อนไหวอย่างมีขีดจำกัด
ร็อก	รุนแรง สร้างความเครียด ปลดปล่อย
เฮฟวีเมทัล, พังก์,	กระตุ้นระบบการคิดต่อต้านและแหกกฎ

ในการวิเคราะห์เสียงในหนังสือไทย ผู้วิจัยใช้กรอบความคิดของ Lyver เป็นกระบวนทัศน์หลักในการวิเคราะห์ เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิดที่ให้ไว้อย่างกว้าง ๆ เหมาะที่จะนำมาใช้วิเคราะห์เสียงในภาพยนตร์ทุกรูปแบบโดยไม่สร้างกรอบ หรืออคติให้กับผู้วิจัย

#### 2.2.2.6 มิติของเสียงในภาพยนตร์

Henry Aldridge และ Lucy Liggett (1989) ได้กล่าวถึงมิติของเสียงในภาพยนตร์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

### ก. เสียงที่มีลักษณะตรงกับความเป็นจริง (Fidelity)

หมายถึง เสียงที่ตรงกับภาพที่เกิดขึ้น เช่นเมื่อภาพกำลังแสดงถึงตัวละครทำท่าครุ่นคิด กำลังเคาะโต๊ะอยู่ เสียงที่เราได้ยิน ก็ควรเป็นเสียงเคาะโต๊ะด้วยเช่นกัน แต่ในบางครั้ง เรามักจะพบว่าผู้ออกแบบเสียงใช้เสียงอื่น ๆ เข้ามาแทน เช่น เสียงนาฬิกากำลังเดิน การใช้เสียงลักษณะนี้ จะเป็นการใช้เสียงที่ไม่ตรงกับความเป็นจริง

### ข. เสียงในบริบทพื้นที่การเล่าเรื่อง (Story Space)

- Diegetic Sounds หมายถึง เสียงเล่าเรื่องภาพที่อยู่ในพื้นที่การเล่าเรื่อง (Story Space) เสียงที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อการเข้าใจเนื้อเรื่องในฉาก โดยเสียงที่เกิดขึ้น เป็นเสียงที่ตัวละครในฉากนั้น ๆ สามารถรับรู้ได้ไปพร้อม ๆ กับผู้ชม
- Non-diegetic Sounds หมายถึง เสียงที่มาจากแหล่งเสียงอยู่นอกพื้นที่การเล่าเรื่อง ไม่มีตัวละครหรือวัตถุใด ๆ ในฉาก ที่บ่งบอกหรือสามารถสร้างเสียงที่กำลังได้ยินอยู่ให้เกิดขึ้นได้ และตัวละครในฉากไม่รับรู้การมีอยู่ของเสียงนั้น แตกต่างกับผู้รับชม ที่จะสามารถได้ยินเสียงนั้นอย่างชัดเจน เช่น เสียงผู้บรรยายเรื่อง เสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ เป็นต้น

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องมิติของเสียงในภาพยนตร์ เพื่อเป็นกรอบการอ้างอิงถึงลักษณะทางมิติของเสียงที่ถูกใช้ในภาพยนตร์ว่าตรงกับแนวคิดในประเภทใด มีการสื่อความหมายอะไรหรือไม่

CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 2.2.2.7 แนวคิดเกี่ยวกับเสียงจากเครื่องดนตรีที่ส่งผลต่อการทำงานของสมอง

แพง ชินพงค์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า คลื่นเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรี สามารถส่งผลต่อการทำงานของสมองมนุษย์ได้ โดยได้แบ่งสมองออกเป็น 3 ส่วน และจัดประเภทเครื่องดนตรีแต่ละชนิดที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองไว้ดังนี้

ก. สมองส่วนกลาง (Reptilian Brain) ทำหน้าที่เกี่ยวกับระบบอัตโนมัติในร่างกาย เช่น การหายใจ การควบคุมการเต้นของหัวใจ โดยเครื่องดนตรีที่มีผลต่อการทำงานของสมองส่วนนี้ได้แก่ กลอง แตร รำมะนา เครื่องเขย่าจิ้งหะ

ข. สมองส่วนที่แสดงอารมณ์ (Limbic System) ทำหน้าที่ควบคุมการแสดงอารมณ์ เช่น สุข เศร้า โกรธ เสียใจ โดยเครื่องดนตรีที่มีผลต่อการทำงานของสมองส่วนนี้ได้แก่ ไวโอลิน ซออู้ ซอด้วง ขลุ่ย ฟลูท

ค. สมองส่วนปัญญา (Neo-Cortex) ทำหน้าที่เกี่ยวกับความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา โดยเครื่องดนตรีที่มีผลต่อการทำงานของสมองส่วนนี้ได้แก่ เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายที่ทำเสียงได้หลากหลาย สั้นยาว หนัก เบา และสามารถเล่นได้หลายเสียงในเวลาเดียวกัน เช่น พิณ ออร์แกน ระนาด เปียโน

นันทิดา จันทร์างศุ (2548) กล่าวว่า การได้รับประสบการณ์ดนตรีไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการฟัง ดนตรี หรือการร่วมกิจกรรมดนตรีก็สามารถสร้างอารมณ์ และความคิดให้หลากหลายได้ หากต้องการอารมณ์ที่สงบเยือกเย็น อ่อนโยน เกิดความคิดที่เป็นหนึ่งเดียว และมีสมาธิ ควรเลือกฟังบทเพลง ประเภทที่นุ่มนวล (mellow music) หรือไม่ซับซ้อนมาก และมีความถี่ของจังหวะต่อนาทีประมาณ 60 BPM (beat per minute) เพราะอัตราการเต้นของหัวใจ 60 ครั้งต่อนาทีถือว่าเป็นช่วงที่ผ่อนคลายที่สุด แต่หากต้องการ มีชีวิตชีวา อารมณ์ดี สดใสขึ้นมาอีกนิด อาจเลือกเพลงที่มีจังหวะประมาณ 70 -80 BPM เพราะจะทำให้สมองส่วนที่สร้างความคิดในเรื่องเหตุผลและตรรกวิทยาทำงานได้ดีขึ้น ลักษณะของเสียงควรเป็นช่วงเสียงที่ไม่มี ความแตกต่างกันมาก คุณสมบัติของเสียงของเครื่องดนตรี ควรเป็นชนิดที่เสียงไม่ สูงนัก ฟังแล้วรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย เช่น คลื่นเสียงจากเครื่องดนตรีประเภท เครื่องเป่าและเครื่องสายสามารถกระตุ้นการทำงานของสมองในส่วนอารมณ์ (limbic system) ซึ่ง คุณลักษณะของเสียงนี้สามารถสร้างความรู้สึที่ดี และทำให้ร่างกายหลั่งสารเอนดอร์ฟิน (endorphin) ออกมาด้วย หรือใช้ดนตรีที่มีความถี่ของจังหวะประมาณ 100 - 120 BPM ถ้าต้องการ ปลุกใจ เร้าอารมณ์ ทำให้ตื่นเต้น

แต่อารมณ์ของเพลงไม่ได้ขึ้นอยู่กับจังหวะแต่เพียงอย่างเดียว องค์ประกอบอื่นๆ เช่น การ จัดเรียงคอร์ด (chord progression) ทำนอง (melody) การเรียบเรียง (arranging) จำนวนเครื่อง ดนตรี โครงสร้างของดนตรี รูปพรรณ และการเลือกใช้ชิ้นคู่ เป็นส่วนที่มีผลในการสร้างอารมณ์ด้วย เช่น การใช้ระดับเสียง (Pitch) สูง ๆ จะกระตุ้นประสาทให้เกิดการตื่นตัวอย่างมาก เสียงดนตรีที่สูง ๆ ต่ำ ๆ และเล่นด้วยจังหวะร้อนแรง จะกระตุ้นการสูดฉีดเลือดและอัตราการเต้นของหัวใจให้สูงขึ้น และ การใช้เสียงดังจะกระตุ้นอารมณ์ และการทำงานของต่อมไร้ท่อ (endocrine gland) ซึ่งสัมพันธ์กับ ระบบประสาทซิมพาเทติก ซึ่งเป็นระบบประสาทอัตโนมัติที่มีผลทำให้เกิดอาการความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็วขึ้น ใจสั่น เหงื่อออกมาก เลือดไหลเวียนเลี้ยงผิวหนังลดลง เช่น เพลงที่ใช้ในกีฬาสู้วัวของ สเปน (toreador song) จะทำให้ความดันโลหิตสูงมากขึ้น



Gae-Lynn Woods (2015) กล่าวว่า เสียงจะถูกแปลงเป็นสัญญาณไฟฟ้าเมื่อเข้าถึงหู และถูกส่งต่อไปยังประสาทหูเพื่อประมวลผลสัญญาณเสียงโดยสมองของเรา จากนั้นสมองของมนุษย์ถึงทำหน้าที่ตัดสินใจในการส่งสารเคมีที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกตามมาอีกทอดหนึ่ง

Woods ยังกล่าวถึงเสียงที่ดังเกินกว่าระดับปกติที่มนุษย์ฟังในชีวิตประจำวันอีกว่า เสียงดังนั้นสามารถสร้างความเครียด ความกดดัน ความรู้สึกไม่ปลอดภัยให้เกิดขึ้นได้ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อได้ยินเสียงแตรรถใกล้ ๆ สมองและร่างกายจะตอบสนองอย่างรวดเร็ว และสั่งให้ร่างกายขยับตัวออกจากบริเวณนั้น เมื่อความอันตรายผ่านไปแล้วสมองจะหลั่งสารเคมีออกมา บ่อยครั้งที่ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้เสียงในลักษณะที่ดังในการสร้างความตกใจ หวาดผวา ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งแนวคิดของ Woods ที่กล่าวถึงการสร้างความเครียด ความกดดัน ความรู้สึกไม่ปลอดภัยนี้ สามารถเป็นกรอบแนวคิดหนึ่งที่จะช่วยในการอธิบายสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดที่กล่าวมาทั้งหมด สามารถอนุมานได้ว่าดนตรีที่ปลุกเร้าอารมณ์ด้านความตื่นเต้นควรมีจังหวะอยู่ที่ 100 – 120 BPM (Beat per Minute) มีระดับเสียง (Pitch) สูง หรือ สูง – ต่ำ สลับกัน เพื่อกระตุ้นการอัตราการเต้นและการสูบฉีดเลือดของหัวใจ และควรเป็นเครื่องดนตรีที่กระตุ้นการทำงานของสมอง 2 ส่วนคือ สมองส่วนกลาง (Reptilian Brain) และ สมองส่วนที่แสดงอารมณ์ (Limbic System) ซึ่งจะประกอบไปด้วยเครื่องดนตรีจำพวก กลอง แตร รำมะนา เครื่องเขย่าจังหวะ ไวโอลิน ซออู้ ซอด้วง ซอด้วง ซอด้วง ฟลูท เป็นต้น โดยมีองค์ประกอบในด้านโครงสร้างของตัวโน้ตดนตรีที่ไม่สอดคล้องกัน (Dissonant) และใช้เสียงที่ดังมากกว่าปกติ

### 2.2.3 กฎของการผลิตเสียงในละครเสียงของซีฟคิง (Sieveking's law : Rule of sound production in audio drama)

Lance Sieveking (1896-1972) นักเขียนชาวอังกฤษและเป็นนักบุกเบิกของ BBC ด้านวิทยุและโทรทัศน์ ได้ให้แนวคิดถึงกฎของการผลิตเสียงในละครเสียง (Rules of sound production in audio drama) ซึ่งภายหลัง แนวคิดของเขาได้ถูกพัฒนาต่อยอดไปยังนักออกแบบเสียงอีกหลายคน เช่น Davin Sonnenschein เป็นต้น โดยแบ่งได้เป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

#### 2.2.3.1 การใช้เสียงประกอบแบบสมจริง (The realistic, confirmatory effect)

การใช้เสียงประกอบแบบสมจริงโดยสัมพันธ์กับคำพูด ทำหน้าที่ขยายหรือเสริมสิ่งบอกเหตุ สถานการณ์ตามบทพูด โดยทั่วไปจะเป็นเทคนิคการใช้เสียงเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเห็นภาพตาม

ได้อย่างชัดเจน โดยกฎข้อนี้ยังสามารถนำมาทำการพลิกความคาดหมายของผู้ชมหรือผู้ฟังได้ ซึ่งมักใช้เพื่อนำเสนอความอ้างว้าง ผิดปกติ คลาดเคลื่อน เป็นต้น

### 2.2.3.2 การใช้เสียงประกอบแบบสมจริงโดยไม่อิงคำพูด (The realistic, evocative effect)

เป็นการใช้เสียงที่ไม่ได้มุ่งเน้นการให้ข้อมูลแต่อย่างใด แต่เป็นการใช้เพื่อสร้างผลกระทบทางอารมณ์และความรู้สึก เช่น ความสงบ ความมีชีวิตชีวา ความน่ากลัว เป็นต้น

### 2.2.3.3 การใช้เสียงแทนอารมณ์และความรู้สึก (The symbolic, evocative effect)

เป็นการใช้เสียงเพื่อสื่อแทนความรู้สึกของตัวละคร มักใช้ตอนที่ตัวละครเกิดความสับสน ไม่แน่ใจ เช่น เสียงที่อยู่ในหัวของฆาตกรเรื่อง Se7en

### 2.2.3.4 การใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมา (The conventionalized effect)

เป็นการใช้เสียงที่ทำให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเข้าใจได้อย่างง่าย ไม่ซับซ้อน เมื่อได้ยินแล้วจะเข้าใจทันทีว่าเสียงนั้นคืออะไร แต่ในทัศนะของเขาเองก็มองเห็นว่า การใช้เสียงแบบนี้มีข้อผิดพลาดที่ว่า การใช้เสียงแบบนี้ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงอารมณ์ ความรู้สึก หรือความคิด เพราะในความเป็นจริง เมื่อสิ่งใดถูกสร้างภาพเหมารวม หรือมีการพบเห็นได้ทั่วไป จะกลายเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยากที่ความเข้าใจเหล่านั้นจะมาจาก วัฒนธรรม การเข้ารหัสทางอารมณ์ ความคิด หรือแม้กระทั่งความรู้สึก

### 2.2.3.5 การใช้เสียงประเภทเหนือจริง (Impressionistic effect)

Sieveling กล่าวว่า ความเหนือจริงเป็นความฝันที่ศิลปินตั้งใจแสดงออกตามมุมมองความคิดของตน การใช้เสียงที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อบอกสิ่งที่อยู่ในใจ หรือเป็นมนโสมำนึก

## 2.2.4 การใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญ

ตลอดประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญ เสียงได้ถูกนำมาใช้อย่างมีพัฒนาการขึ้นไปเป็นลำดับ การใช้งานเสียงด้วยวัตถุประสงค์ต่างๆ อาจจำแนกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

2.2.4.1 เสียงนอกพื้นที่การเล่าเรื่อง (off-screen sound) เป็นเสียงที่ไม่สามารถมองเห็นแหล่งต้นกำเนิดของเสียงจากภาพที่ปรากฏอยู่บนจอได้ เป็นลักษณะของเสียงที่มักนำมาใช้กับ

ภาพยนตร์สยองขวัญอยู่เสมอ โดยเสียงที่มักจะได้ยินบ่อย ๆ มักจะเป็นเสียงที่ใช้ในการสร้างอารมณ์หรือบรรยากาศของสภาพแวดล้อม เช่น เสียงสุนัขเห่าหอน เสียงประตูเปิด ๆ หรือเสียงลมพัดผ่านต้นไม้ในป่า เป็นต้น เสียงที่ถูกใช้ในสถานการณ์หรือฉากที่น่าหวาดหวั่น (suspense scene) มักจะใช้อยู่ 2 แบบคือ เสียงที่แผ่วเบาหรือเสียงที่ตั้งเป็นจังหวะที่เกิดขึ้นในความเงียบ และโดยมากมักจะจบลงด้วยการใช้เสียงแบบที่ทำให้ผู้ชมตกใจ เช่น เสียงดังแบบกะทันหัน หรือเสียงที่มีระดับเสียงแหลมสูง และบางครั้งเสียงนอกพื้นที่การเล่าเรื่องจะถูกเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า Non-diegetic Sound ก็ได้

2.2.4.2 เสียงที่ใช้แสดงลักษณะหรือการมีอยู่ของภูติผีปีศาจ เสียงถูกใช้ควบคู่ไปกับลักษณะของภูติผีปีศาจโดยถูกใช้เป็นสัญญาณถึงการมีอยู่ของภูติผีปีศาจภายในฉากนั้น ๆ ซึ่งภายในเหตุการณ์หรือฉากนั้น ๆ ภูติผีปีศาจไม่จำเป็นต้องปรากฏตัวออกมาก็ได้ การใช้เสียงในวิธีนี้เริ่มปรากฏขึ้นอย่างโดดเด่นในภาพยนตร์สยองขวัญช่วงทศวรรษที่ 1950 เป็นต้นมา

2.2.4.3 เสียงที่ถูกใช้เพื่อทำให้ผู้ชมภาพยนตร์สะดุ้งตกใจ เงื่อนไขที่จำเป็นในการทำให้ผู้ชมสะดุ้งตกใจมี 3 ประการคือ

- ก. มีตัวละครปรากฏอยู่บนจอภาพ
- ข. มีนัยยะของการคุกคามที่อยู่ภายนอกกรอบจอภาพ
- ค. เกิดการขัดจังหวะขึ้นในพื้นที่ที่ตัวละครกำลังจดจ่ออยู่

การทำให้ผู้ชมสะดุ้งตกใจ โดยมากจะสัมพันธ์กับการกระแทกเสียงไม่ว่าจะเป็นเสียงจาก บทพูด เสียงประกอบ หรือเสียงดนตรี หน้าที่ของการทำให้สะดุ้งตกใจในภาพยนตร์สยองขวัญคือการขัดจังหวะหรือการปิดฉากของฉากเหตุการณ์ที่น่าหวาดหวั่น (suspense scene) การทำให้สะดุ้งตกใจเป็นการสร้างอารมณ์ร่วมและดึงความสนใจของผู้ชมไปยังพื้นที่อื่นนอกกรอบจอภาพมากกว่าที่จะเป็นการใช้จังหวะของภาพ

2.2.4.4 เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญ (Silence Sound for Horror Films) การใช้เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญนั้น มักใช้หลังจากที่ภาพยนตร์ได้ทำการเล่าเรื่องราวไปแล้วระยะหนึ่งเพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความเป็นมาของเรื่องราว หลังจากนั้นจึงเริ่มวางฉากหรือเหตุการณ์ที่ต้องใช้เสียงเงียบลงไป พร้อม ๆ กับภาพที่ไม่สามารถดูได้อย่างชัดเจน เช่น ภาพที่ความสั่นไหวสูง ๆ มีดจัดสว่างจัด ถึงขั้นตอนนี้ประสาทสัมผัสของผู้ชมจะนำเรื่องราวทั้งหมดที่ได้รับรู้จากการเล่าของภาพยนตร์ในช่วงก่อนหน้ามาประมวลผลและตีความตามจินตนาการของผู้ชมอย่างไร้ขีดจำกัด

ปรัชญา ทองชุม (2557) ได้กล่าวถึงการเลือกใช้เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญว่าเป็นเพราะผู้ชมถูกทำให้เชื่อว่าผีเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน มีอำนาจเหนือมนุษย์ จับต้องได้ยากแม้ว่าจะมีอยู่จริง มักจะปรากฏในเวลากลางคืนและอยู่ในที่ลับตา หรือแม้กระทั่งปรากฏตัวพร้อมกับความเงียบสนิท ทำให้เสียงเงียบในภาพยนตร์ประเภทนี้นอกจากจะสร้างความตกใจสุดขีดและสร้างจินตนาการให้เกิดกับผู้ชมได้แล้ว เสียงเงียบยังกลายเป็นเสียงที่สำคัญต่อภาพยนตร์ประเภทนี้ และยังเป็นเสียงที่เพิ่มความสมจริงทางการรับรู้ของผู้ชมได้อีกด้วย

นอกจากนั้น กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2559) ยังกล่าวถึงเรื่องการใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญไว้ว่า องค์ประกอบในภาพยนตร์นั้น แบ่งได้ 2 ประเภทหลัก ๆ คือ องค์ประกอบด้านภาพ และเสียง โดยให้ความสำคัญไปที่องค์ประกอบด้านเสียงมากกว่าภาพ เนื่องจากเสียงสามารถสร้างผลกระทบขึ้นจากภายในของจิตใจ แต่ภาพนั้นไม่สามารถทำได้ โดยได้กล่าวไว้ ดังนี้

“...ถ้าทำภาพให้น่ากลัวหรือน่าตกใจ 3 วินาที เราก็ตกใจแค่ 3 วินาที แต่เสียงไม่ใช่ เสียงนี้มันเร้าอารมณ์เรามาตั้งแต่ก่อนภาพจะมาถึงด้วยซ้ำ ทำให้เรามีอารมณ์ร่วม ทำให้เราตื่นตัว สร้างความระทึกก่อนที่ผีจะออกมา ยืดเวลาให้คนกลัว ช่วงสำคัญของเสียงคือเวลาก่อนที่ผีจะโผล่ออกมา ช่วงนี้เสียงมีบทบาทสูงมาก แต่การใช้เสียงนี้ไม่ได้หมายความว่าต้องมีเสียงนะครับ เสียงเงียบ แบบตั้งใจเงียบ ก็ถือว่าเป็นเสียงเหมือนกัน ถ้าถามว่าทำไมเสียงถึงสำคัญ เพราะว่าถ้าเรามองเห็นด้วยตา มันเป็นลัมผัสภาพนอก อยู่นอกราย ไม่อยากเห็นให้ลับตา เราก็ไม่กลัวแล้ว แต่การได้ยินด้วยหูนี้เป็นลัมผัสภายใน เกิดจากจิตใจล้วน ๆ ทำให้เราจินตนาการ พอเราจินตนาการแล้ว เราก็จะกลัว แล้วเป็นความกลัวที่หนีไม่ได้ด้วย...”

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน ให้ความเห็นว่า องค์ประกอบทางด้านเสียงในภาพยนตร์มีผลในการเล่าเรื่องสูงมาก เนื่องจากสามารถยืดเวลาในการสร้างความกลัว ความระทึกให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้ ตรงกับแนวคิดที่ Roland Barthes นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศสกล่าวไว้ถึงเรื่อง Moment of Suspense ว่าเป็นการดึงเวลาการรับรู้ในส่วนของปลายทางหรือผลที่จะเกิดขึ้น ขยายรายละเอียดเพื่อดึงให้ผู้รับสารเห็นเหตุการณ์อย่างใกล้ชิด ซึ่งแตกต่างกับองค์ประกอบทางภาพ ที่สามารถสร้างความกลัวได้ แต่ไม่สามารถยืดเวลาให้เกิดการกลัวหรือระทึกขวัญได้

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเอาแนวคิดเรื่องการใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญเป็นกรอบในการวิเคราะห์ลักษณะเสียงและเทคนิคที่ใช้ในหนังผีไทย เพื่อทำการศึกษาวิเคราะห์ต่อไป

## 2.2.5 ดนตรีในภาพยนตร์สยองขวัญ

Claudia Gorbman (1980) ได้กล่าวถึงบทบาทของดนตรีในภาพยนตร์กระแสหลัก (mainstream cinema) ไว้ 4 ประการ ดังนี้

- ก. ใช้สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของเหตุการณ์
- ข. ใช้กำหนดลักษณะของตัวละคร
- ค. ใช้เพื่อให้ความหมายในการเล่าเรื่อง
- ง. ใช้เพื่อกำหนดโครงสร้างของความเป็นเอกภาพในการเล่าเรื่อง

หน้าที่ของดนตรีที่ใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญมีหน้าที่หลักเช่นเดียวกับภาพยนตร์กระแสหลักประเภทอื่นๆ แต่ขณะเดียวกันดนตรีที่ใช้สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญก็ยังมีหน้าที่เฉพาะ นอกเหนือไปจากหน้าที่หลักทั้งสี่ประการที่พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์ทุก ๆ ประเภทคือ

- ก. ใช้สำหรับส่งสัญญาณให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบถึงการปรากฏตัวของภูติผีปีศาจ
- ข. ใช้สำหรับการทำให้ผู้ชมหวาดผวา ตกใจ หวาดเสียว

นอกจากนั้น ในงานวิจัยของ ปรัชญา ทองชุม เรื่อง การสร้างเสียงในตระกูลหนังผีไทย ใน พ.ศ. 2557 ยังค้นพบว่า เสียงดนตรีในหนังผีคือสัญญาณที่เชื่อมต่อกับอารมณ์ความรู้สึก กลัว ลึกลับ ตื่นเต้น ได้ดีที่สุดใน

## 2.2.6 ทฤษฎี Psychoacoustics

ทฤษฎีว่าด้วยการรับรู้และความสามารถในการได้ยินเสียงของมนุษย์ โดย Blauert, Jens (2005) แบ่งกระบวนการศึกษาเรื่อง Psychoacoustics ออกเป็น 4 กระบวนการ ดังนี้

2.2.6.1 Ranking Methods จะเน้นการศึกษาเสียงโดยใช้วิธีการจัดลำดับค่าพารามิเตอร์ของเสียงผ่านการฟังของกลุ่มผู้ชมโดยจะให้ฟังเสียงหลาย ๆ แบบ หลาย ๆ คุณภาพและให้ผู้ฟังเป็นผู้ตัดสินเสียงที่ส่งผลกระทบต่อผู้ฟังมากที่สุด

2.2.6.2 The Semantic Differential เป็นการทดสอบความแตกต่างของเสียงที่เป็นเสียงเดียวกันที่มีลักษณะแตกต่างกัน ว่าเหมาะสมกับการใช้ในวัตถุประสงค์ใด เช่น เสียงฟ้าผ่าแบบดัง หรือเบา เสียงความโศกเศร้า แบบสะอื้น หรือ พุ่มพ่าย โดยมีรูปแบบการเปรียบเทียบดังนี้

adjective scales	
loud	soft
deep	shrill
frightening	not frightening
pleasant	unpleasant
dangerous	safe
hard	soft
calm	exciting
bright	dark
weak	powerful
busy	tranquil
conspicuous	inconspicuous
slow	fast
distinct	vague
weak	strong
tense	relaxed
pleasing	unpleasing

รูปภาพที่ 2.4 คำคุณศัพท์ที่นำมาขยายประเภทของเสียงที่เกิดขึ้น (Kuwano et al, 2000)

2.2.6.3 Category Scaling เป็นวิธีการวัดโดยแบ่งออกเป็นการวัดแบบ 5 ระดับ หรือ 7 ระดับ เช่น ความดัง แบ่งออกเป็น เขามาก, เบา, ปกติ, ดัง และดังมาก ดังนั้นการวัดด้วยวิธีนี้จึงไม่เป็นไปตามค่าพารามิเตอร์ เพราะเขามากอาจจะไม่ได้เท่ากับ 0 เดซิเบล

2.2.6.4 Magnitude Estimation กระบวนการวัดนี้ไม่มีการจำกัดค่าพารามิเตอร์ (ในทางทฤษฎี) เพราะจะใช้วิธีการวัดเสียงว่า ค่าพารามิเตอร์ใดมีผลต่อเสียงมากที่สุด เปรียบเทียบกับค่าพารามิเตอร์ใดมีผลต่อเสียงน้อยที่สุดที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ฟัง โดยจะใช้เสียงอ้างอิงกัน 2 เสียง คือเสียงที่เป็นเสียงหลักหรือเสียงอ้างอิง (Anchor Sound) และเสียงที่นำมาศึกษา (Test Sound) ยกตัวอย่างเช่น เปิดเสียง A มีความดังที่ 100 เดซิเบล เป็นเสียงอ้างอิง และนำเสียงที่จะใช้ศึกษาเป็นเสียง B มาเปิดพร้อมกัน แล้วให้ทดสอบผู้ฟัง ถ้าผลสรุปว่าผู้ฟังรับรู้เสียง B ได้ 20 เปอร์เซ็นต์ ก็ให้ลองเปลี่ยนค่าพารามิเตอร์ต่าง ๆ ของเสียง B ดูอีกครั้งแล้วทดสอบว่าค่าใดทำให้ผลของการรับรู้ต่อเสียงนี้เพิ่มขึ้น วิธีนี้จึงเหมาะกับงานวิจัยในเชิงปริมาณที่ต้องการวัดผลเป็นตัวเลข

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกการใช้กระบวนการวัดแบบ Ranking Methods มาวิเคราะห์เสียงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นวิธีการวิเคราะห์โดยการถอดลักษณะของเสียงออกมาเป็นค่าพารามิเตอร์ อ้างอิงกับลักษณะพื้นฐานทางเสียง 7 ส่วนของ Sonnenschein

### 2.3 ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

พื้นฐานของทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความจริง ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่เป็นสิ่งที่สังคมประกอบสร้างขึ้น (Construct) โดย ฌ็อง-ปอล ซาทูร์ (1909-1985) กล่าวว่า มนุษย์ไม่สามารถรับรู้สิ่งที่เรียกว่าความจริงได้โดยตรง จำเป็นต้องผ่านตัวกลาง คือ กระบวนการรับรู้ทางจิตของมนุษย์และประสาทสัมผัสทั้ง 5 อันได้แก่ การได้เห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส การสัมผัส โดยความจริงเหล่านั้นจะถูกล้อหลอมมาจากกระบวนการทางสังคมก่อนแล้ว ดังนั้น สิ่งที่มนุษย์ในสังคมนั้น ๆ เชื่อว่าเป็นความจริงล้วนแล้วแต่ถูกสังคมตีความมาแล้วในระดับหนึ่ง แล้วจึงนำมาตีความผ่านทางกระบวนการรับรู้และประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของผู้ที่ได้รับความจริงชุดนั้นมาอีกครั้ง

ซึ่งเมื่อนำแนวคิดนี้มาอธิบายปรากฏการณ์การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังสือ โดยอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง การสร้างเสียงในหนังสือไทย ของ ปรัชญา ทองชุม จะพบว่าผู้ที่มีสัมผัสที่ 6 จากกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า ฟี ที่พวกเขาสัมผัสได้ ไม่มีเสียงดนตรีหรือ เสียงประกอบอย่างเช่นที่ใช้ในหนังสือ แต่กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีสัมผัสที่ 6 เข้าใจว่าเสียงที่ได้ยินจากหนังสือ เป็นตัวแทนที่บอกถึงความเป็นฟีจริง จากผลการวิจัยนี้สามารถมองจากทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมได้ว่า การใช้เสียงในหนังสือ เป็นการประกอบสร้างขึ้นผ่านอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ และถูกผู้บริโภคสื่อรับเข้าไปตีความอีกครั้งถึงความเป็นจริงเกี่ยวกับฟี

โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบแนวคิดของนักออกแบบเสียงถึงเทคนิคการใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบในหนังสือไทย ผ่านทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมว่าเป็นอย่างไร และผู้ชมมีการตีความเสียงที่ได้ยินผ่านทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมอย่างไร

### 2.4 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiotics)

F. De Saussure (1974) ได้กล่าวว่า สัญญา คือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบทและบริบท (Text and Context) โดยในภาพยนตร์สามารถใช้ทุกองค์ประกอบมาเป็นสัญญาได้ เช่น การใช้ สี แสง มุกกล้อง หรือแม้กระทั่งเสียง โดยมีคุณสมบัติที่จำเป็นทั้งสิ้น 3 ประการ ดังนี้

1. ต้องเป็นรูปธรรม เช่น ภาพ เสียง หรือวัตถุ เป็นต้น
2. ต้องเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง

3. ผู้ใช้สัญลักษณ์ต้องตระหนักถึงตัวแทนรูปธรรมนั้น ๆ ว่าเป็นสิ่งที่เป็สัญลักษณ์

ตัวสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ จะต้องประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือส่วนที่เป็น ตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมายถึง (Signified) โดยทั้ง 2 องค์ประกอบจะมีระยะห่างกันและสามารถนำมาจัดประเภทได้ 3 หมวด ดังนี้

1. สัญลักษณ์ (Icon) คือ สัญลักษณ์ที่มีความหมายตรงไปตรงมาตามลักษณะที่สิ่งนั้นเป็น เช่น รูปก้อนหิน หมายถึง ก้อนหิน เป็นต้น
2. ดัชนี (Index) คือ สัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงบางสิ่งที่มีลักษณะเป็นเหตุเป็นผลกัน เช่น เห็นควันไฟ หมายถึง บริเวณนั้นมีไฟไหม้ หรืออาจมีผู้คนอาศัยอยู่ เป็นต้น
3. สัญลักษณ์ (Symbol) คือ สัญลักษณ์ที่แสดงถึงความหมายที่แตกต่างไปจากสิ่งที่เห็น เช่น ไม้กางเขนคว่ำ แสดงถึง ลัทธิบูชาซาตาน หรือ นกบิน แสดงถึงความอิสระ เป็นต้น

จากชุดคำอธิบายข้างต้น R. Barthes (1967) ได้แยกประเภทและความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ระดับต่าง ๆ ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) คือ ความหมายโดยอ้อม ซึ่งเกิดจากข้อตกลงร่วมกันทางสังคม หรือประสบการณ์เฉพาะตัวบุคคล สามารถเปลี่ยนแปลงไปเป็นอื่นได้มากมาย
2. ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) คือ ความหมายโดยตรง เป็นความหมายแบบที่คนทั่ว ๆ ไปในสังคมสามารถเข้าใจได้ตรงกัน เช่น ช้าง เป็นสัตว์ขนาดใหญ่มี 4 ขา หรือ ปืน เป็นอาวุธที่อันตราย เป็นต้น

#### 2.4.1 แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

F. De Saussure (1974) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวบทเอาไว้ว่า เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหาหรือตัวบท มีองค์ประกอบย่อยมากมายที่อาศัยองค์ประกอบของทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยา (Semiological Analysis) ถือเป็นระบบอย่างหนึ่งเช่นเดียวกับวัฒนธรรม และ Saussure ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญลักษณ์มาจัดระบบเป็น 2 วิธีการหลัก ๆ คือ



2.4.1.1 Paradigmatic เป็นการนำเอาสัญญาณที่มีความหมาย (Meaning) เหมือนกัน โดยที่ใน ทุก ๆ หน่วยที่อยู่ในกระบวนทัศน์ (Paradigm) เดียวกันจะต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถแยก ออกจากสัญญาณอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน แต่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน ดังนั้น การจัดระบบสัญญาณด้วย วิธี Paradigmatic จึงเป็นการเลือกสัญญาณย่อย ๆ ตัวใดตัวหนึ่ง ออกจากกลุ่มกระบวนทัศน์ (Paradigm) ทั้งหมด

2.4.1.2 Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญญาณย่อย ๆ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบตามลำดับ ชั้น (Sequence) เพื่อให้เกิดความหมายตามที่ผู้ออกแบบต้องการ เช่น เรื่องของการใช้ภาษาเป็นต้น

กล่าวได้ว่าทั้ง 2 วิธีการ มีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ จุดร่วมเชิงโครงสร้าง แต่ Paradigmatic จะ เป็นความสัมพันธ์เกี่ยวกับการเลือก แต่ Syntagmatic จะเป็นการประสมหรือการเชื่อมโยงให้สัมพันธ์ กัน

โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ด้วยวิธีการ Paradigmatic เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงจุดร่วมของการใช้เสียงประเภทต่าง ๆ ในหนังสือไทยต่อไป

## 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา

Omen, A. (2000) ได้อธิบายถึงความกลัวในเชิงจิตวิทยาไว้ว่า เป็นกลไกพื้นฐานทางอารมณ์ ที่ตอบสนองต่อความไม่ปลอดภัย หรือสิ่งกระตุ้นจำเพาะ เช่น สิ่งที่ทำให้เกิดความเจ็บปวดได้ ความ เจ็บปวดที่เกิดขึ้นในร่างกาย รวมไปถึงการเห็นสิ่งมีชีวิตที่กำลังเจ็บปวดตรงหน้า และความกลัว แตกต่างจากความกังวลเพราะความกลัวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีสิ่งคุกคามจากภายนอก และมัก เกี่ยวกับการหลีกเลี่ยง ส่วนความกังวลนั้นจะเกิดจากการถูกคุกคามโดยที่เจ้าตัวไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

เมื่อมนุษย์เริ่มเกิดความกลัว หัวใจจะเริ่มเต้นถี่ขึ้นและแรงขึ้น ทำให้ระบบต่าง ๆ ภายใน ร่างกายเริ่มทำงานผิดปกติ เช่น หายใจแรงขึ้นและถี่ขึ้นตามไปด้วย เมื่อมีระดับความกลัวที่มากขึ้นไป อีก ร่างกายก็จะเริ่มสั่น เหงื่อจะเริ่มออกมาก สามารถเรียงลำดับได้ดังนี้

**หัวใจเต้นแรง > หายใจถี่ > กล้ามเนื้อตึงหรือสั่น > เหงื่อออกมาก**

นอกจากนั้น ยังมีสัญญาณทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กับสัญญาณทางร่างกายเช่นกัน โดยในระดับแรก มนุษย์จะรู้สึกตึงเครียดหรือไม่สบายใจ จากนั้นจะเริ่มพัฒนาไปเป็นความหวาดหวั่น

ต่อสิ่งนั้น ๆ และหากยังไม่สามารถหนีออกจากสภาวะความกลัวนั้นก็จะเป็นต้นตระหนก และสูญเสียความมั่นใจในตนเอง ซึ่งทั้งหมดจะถูกแสดงออกทางอารมณ์ได้ เช่น กรีดร้อง การร้องไห้ และร่างกายสั่นเทา เป็นต้น

สัญญาณทางอารมณ์เมื่อมนุษย์รู้สึกกลัว สามารถเรียงลำดับได้ดังนี้

ความตื่นเครียด > ความหวาดหวั่น > ความตื่นตระหนก > สูญเสียความมั่นใจในตนเอง



### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวใน “หนังสือ” ไทย ” เป็นงานวิจัยที่ศึกษาถึง ลักษณะเสียง เทคนิค และ ศิลปะ ที่ถูกใช้ในงานสร้างสรรค์เสียงในหนังสือไทย โดยในการวิจัยครั้งนี้ จะใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบไปด้วย การศึกษาตัวบท (Textual Analysis) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และ การสัมภาษณ์บุคคล (Interview) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ทราบว่า ลักษณะทางเสียงและเทคนิคใดบ้างที่ถูกใช้ในงานสร้างสรรค์เสียงในหนังสือไทย ที่สามารถสร้างความรู้สึกลัวให้กับผู้ชม ผู้ชมกั้วเพราะเสียงใดในฉากนั้น ๆ และนักออกแบบเสียงมีวิธีคิดอย่างไรในการออกแบบเสียงในหนังสือไทย โดยใช้การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) ร่วมกับวิธีวิเคราะห์ตัวบทในเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) เมื่อได้ผลจากการศึกษาด้วยวิธีดังกล่าวแล้ว จึงนำผลที่ได้มาทำการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญออกแบบเสียงภาพยนตร์ในวงการวิชาชีพต่อไป โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

#### 3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา (Data Sources)

##### 3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทสื่อ

ฉากในหนังสือไทยที่ถูกคัดเลือกมาจากกระตุ้ในเว็บไซต์ Pantip ที่ผู้วิจัยได้สร้างเอาไว้ โดยเป็นกระตุ้ที่ถามถึงหนังสือไทยเรื่องใด และ ฉากใดที่ท่านรับชมแล้วเกิดความรู้สึกลัวมากที่สุด โดยตัวกระตุ้ถูกแชร์ออกไปมากถึงกว่า 7,600 ครั้ง และมีผู้เข้ามาตอบกว่า 500 คน (รวมถึงผู้ที่ตอบในช่อง Reply และกดบวกดคะแนนให้ภาพยนตร์เรื่องที่ถูกตอบไว้ก่อนหน้าแล้ว) สามารถเข้าถึงได้จาก [pantip.com/topic/35482097](http://pantip.com/topic/35482097) และผู้วิจัยได้ทำการนับคะแนน แล้วจึงสรุปผล 5 อันดับแรกออกมา มีหนังสือไทยที่ได้คะแนนเท่ากัน รวมทั้งสิ้น 11 ฉาก ในภาพยนตร์ 7 เรื่อง ดังนี้

ก. **ชัตเตอร์ กดตติวิญญาน** (รวมทั้งสิ้น 45 คะแนน)

ฉากที่ถูกกล่าวถึง 1 ฉาก ได้แก่

ฉากที่ 1. ธรรม์ กำลังถ่ายภาพอยู่ในสตูดิโอและไฟเสีย ติด ๆ ดับ ๆ

ข. **คน / ผี / ปีศาจ** (รวมทั้งสิ้น 42 คะแนน)

ฉากที่ถูกกล่าวถึง 3 ฉาก ได้แก่

ฉากที่ 1. ตัวละครคลานไปหลบในตู้แล้วผีตามมา

- ฉากที่ 2. ฉากเข้าทรง
- ฉากที่ 3. ฉากที่เจอผีที่เลี้ยง
- ค. **เบนซึกับผี** (รวมทั้งสิ้น 40 คะแนน)
- ฉากที่ถูกกล่าวถึง 1 ฉาก ได้แก่
- ฉากที่ 1. เห็นมือผีออกมาล้วงขนมบนศาลพระภูมิเข้าไป
- ง. **โปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆาต** (รวมทั้งสิ้น 40 คะแนน)
- ฉากที่ถูกกล่าวถึง 1 ฉาก ได้แก่
- ฉากที่ 1. พระเอกทราบความจริงว่า ตัวละครผีได้พลาดเสียชีวิตจริง ระหว่างถ่ายละคร
- จ. **ผีช่องแอร์** (รวมทั้งสิ้น 39 คะแนน)
- ฉากที่ถูกกล่าวถึง 1 ฉาก ได้แก่
- ฉากที่ 1. ผีโผล่มาจากช่องแอร์ครั้งแรก
- ฉ. **ผีคนเป็น** (รวมทั้งสิ้น 36 คะแนน)
- ฉากที่ถูกกล่าวถึง 2 ฉาก ได้แก่
- ฉากที่ 1. ตอนปักรูป
- ฉากที่ 2. ผีสังคัศ
- ช. **ทองสุก 13** (รวมทั้งสิ้น 36 คะแนน)
- ฉากที่ถูกกล่าวถึง 1 ฉาก ได้แก่
- ฉากที่ 1. พบผีนางรำ

### 3.1.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ในการทดลองและสัมภาษณ์กลุ่มจะใช้แหล่งข้อมูลเดียวกัน โดยเลือกบุคคลที่ชื่นชอบการดูหนังผี โดยต้องเคยดูหนังผีไทยมาไม่น้อยกว่า 10 เรื่อง เนื่องจากเป็นผู้ที่คุ้นเคยกับขนบของการใช้เสียงในหนังผี จำนวน 13 คน และผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ 2 ท่าน ดังนี้

1. **Richard Antonius Hocks** ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง โดยมีผลงานทั้งที่เป็นของประเทศไทยและต่างประเทศรวมกันแล้ว 104 เรื่อง อาทิ ฤดูร้อนนั้นฉันตาย ศพไม่เงียบ และได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ สาขาบันทึกเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม จากภาพยนตร์เรื่อง รัก ลวง หลอน (2558) ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง ผู้อำนวยการฝ่ายเทคนิคทางเสียง ณ บริษัท กันตนาชาวด์สตูดิโอ จำกัด

**2. จุมพล ทองตัน** อาจารย์พิเศษภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สอนวิชา “ดนตรีเพื่อการสื่อสารมวลชน” (MUSIC FOR COMMUNICATION 2542 – ปัจจุบัน) และ เป็นอาจารย์พิเศษสถาบันกัณตนา สอนวิชา โสตศิลป์เพื่อการสื่อสาร (AUDIO COMMUNICATION) มีผลงานด้านการประพันธ์เพลงประกอบสื่อที่หลากหลาย เช่น โฆษณาบริษัทการบินไทย จำกัด (มหาชน) เนื่องในโอกาสครบรอบ 40 ปี (2542) และ เรียบเรียงเสียงประสานใหม่ในเพลง “เสียงครวญจากดวงใจ” สำหรับภาพยนตร์เรื่องมหา’ลัยเหมืองแร่ และร่วมประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์เรื่อง มหา’ลัยเหมืองแร่

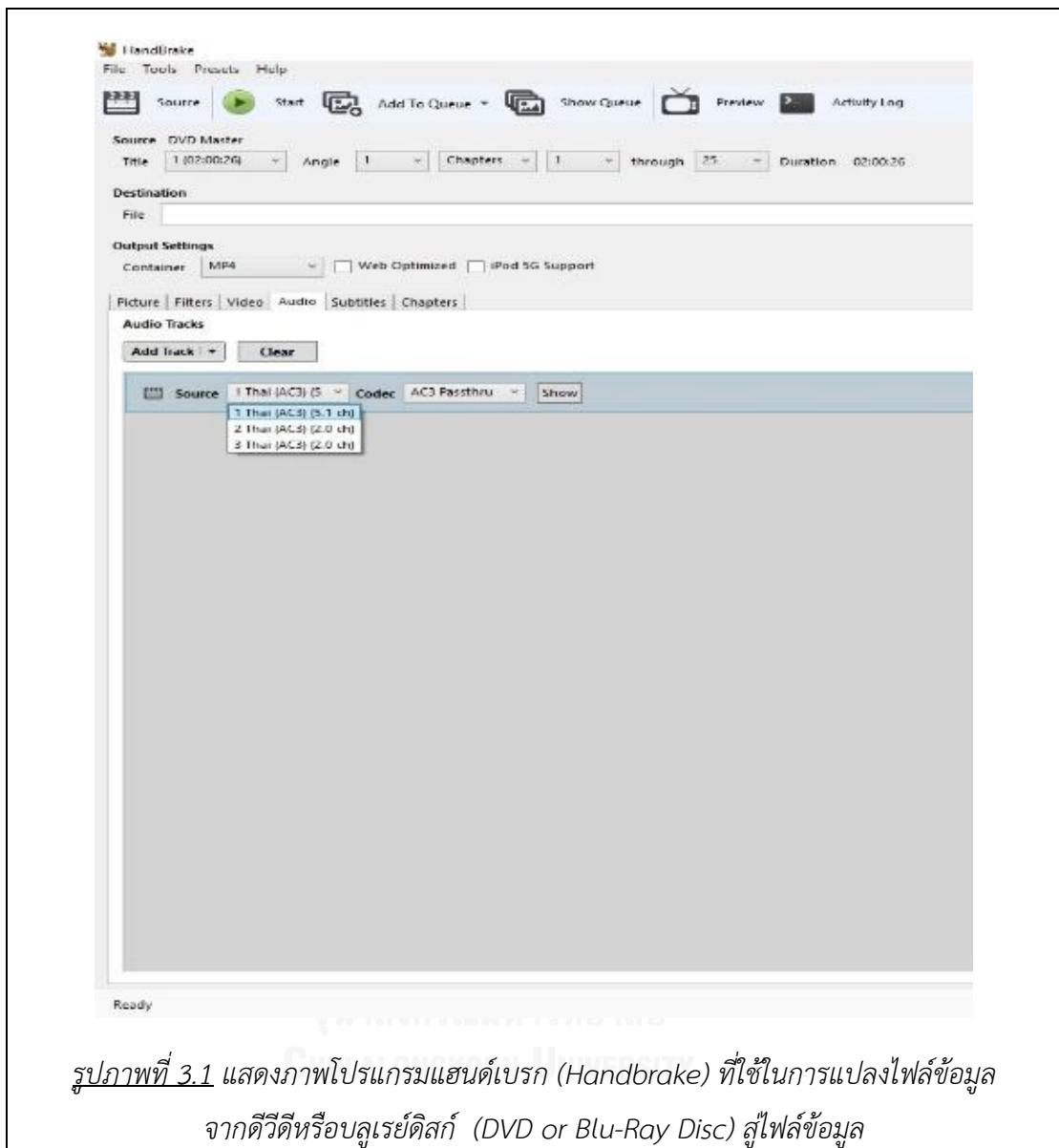
### 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัย (Data-Collecting Methods)

#### 3.2.1 แหล่งข้อมูลประเภทสื่อ

ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากแผ่น DVD หรือไฟล์ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงได้ ณ เวลานั้น โดยมีข้อแม้ว่า เสียงในสื่อ นั้น ๆ จะต้องคงความเป็นต้นฉบับทั้งคุณภาพและระบบเสียงเอาไว้ทั้งหมด จากนั้นจึงทำการแยกส่วนของข้อมูลเสียงออกมาตามช่องเสียงที่ภาพยนตร์ในกลุ่มตัวอย่างได้ออกแบบเอาไว้ผ่านโปรแกรมต่าง ๆ ทั้งสิ้น 4 ขั้นตอน ดังนี้

##### 3.2.1.1 โปรแกรมแฮนด์เบรก (Handbrake)

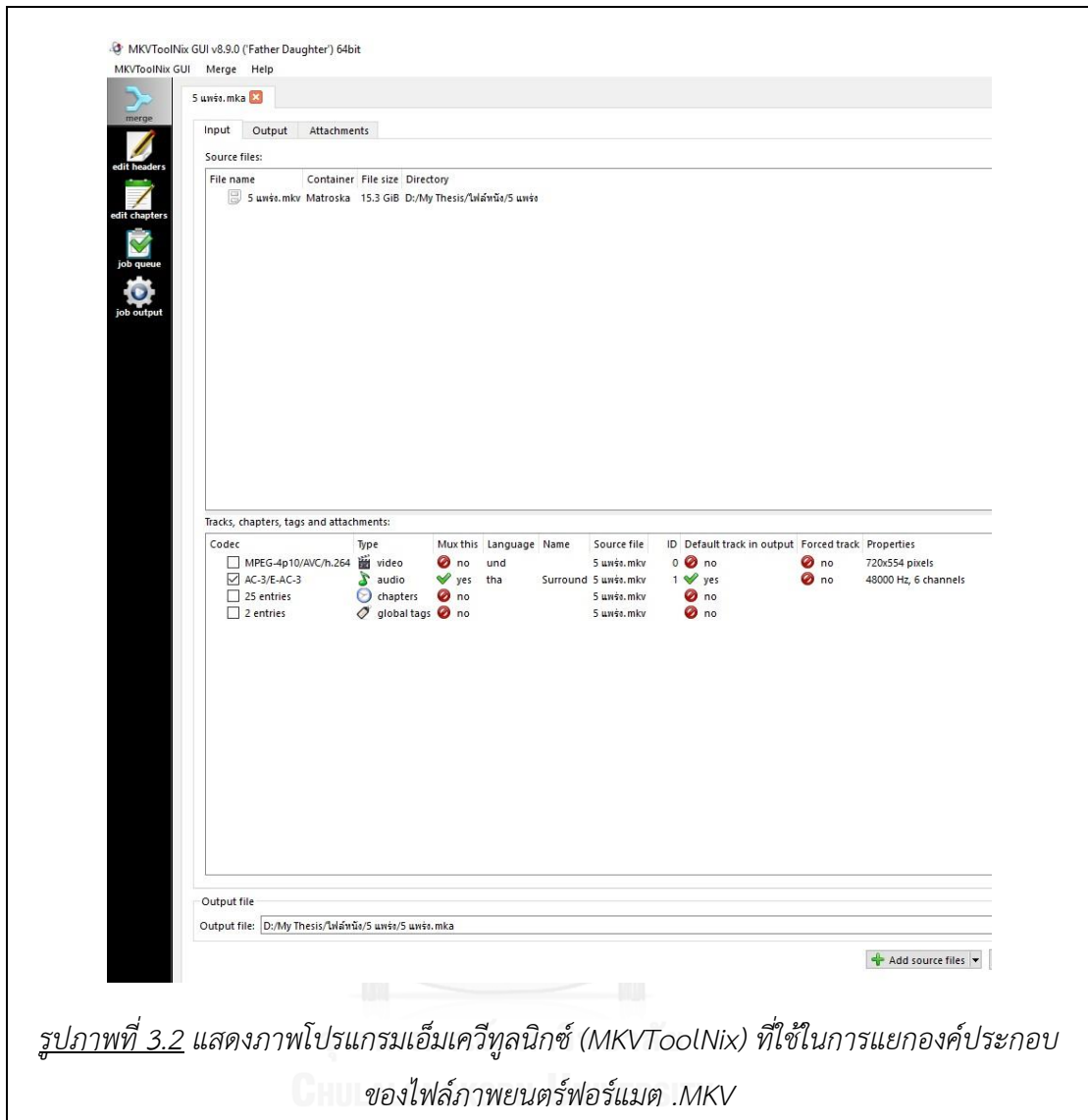
ใช้ในการแปลงภาพยนตร์ในรูปแบบของดีวีดีหรือบลูเรย์ดิสก์ (DVD or Blu-Ray Disc) ออกมาเป็นไฟล์ข้อมูล (Data Files) ในรูปแบบสกุล์เอ็มเควี (mkv หรือ Matroska Video) ซึ่งเป็นรูปแบบที่สามารถคงคุณภาพของภาพยนตร์ได้ครบถ้วนที่สุดในด้านภาพและเสียง (รูปภาพที่ 3.1) โดยใช้การตั้งค่าแบบคงความเป็นต้นฉบับไว้ทุกประการ ในขั้นตอนนี้จะใช้เวลาในการแปลงข้อมูลจากต้นฉบับเฉลี่ยประมาณ 1.30 ชั่วโมงต่อภาพยนตร์ 1 เรื่อง และจะได้ไฟล์ข้อมูลเป็นลักษณะไฟล์เดี่ยวที่รวมเอาทั้งภาพและเสียงแบบต้นฉบับเอาไว้ครบถ้วน โดยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะทำการแปลงไฟล์เพื่อให้ได้มาซึ่งไฟล์ 2 ประเภท คือ ไฟล์ที่มีครบทั้งภาพและเสียงกับไฟล์ที่มีเพียงภาพเท่านั้น โดยไฟล์ภาพจะลดทอนความละเอียดลง เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งานในโปรแกรมที่เลือกมาเพื่อวิเคราะห์เสียงต่อไป



รูปภาพที่ 3.1 แสดงภาพโปรแกรมแฮนด์เบรก (Handbrake) ที่ใช้ในการแปลงไฟล์ข้อมูล จากดีวีดีหรือบลูเรย์ดิสก์ (DVD or Blu-Ray Disc) สู่ไฟล์ข้อมูล

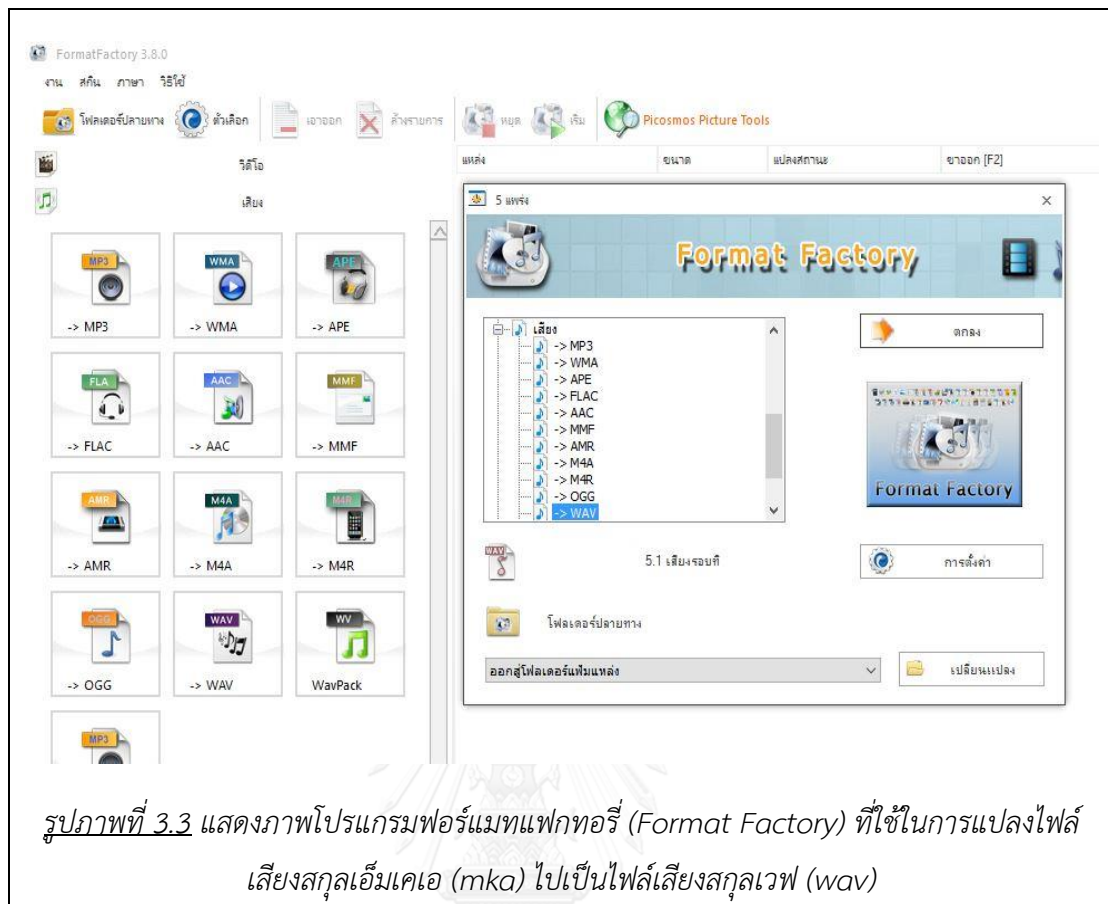
### 3.2.1.2 โปรแกรมเอ็มเควีทูลนิคซ์ (MKVToolNix)

ใช้ในการแยกองค์ประกอบของไฟล์ภาพยนตร์ (Extract) ทั้งภาพ เสียง รวมไปถึงคำบรรยาย (Subtitle) จากไฟล์สกุลเอ็มเควี (.mkv) เท่านั้น (รูปภาพที่ 3.2) โดยในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมเอ็มเควีทูลนิคซ์ (MKVToolNix) เพื่อแยกเอาไฟล์ข้อมูล (Extract) จากไฟล์ภาพยนตร์ที่ได้จากขั้นตอนที่หนึ่ง เลือกเอาเฉพาะไฟล์เสียงเท่านั้น โดยจะได้ไฟล์ข้อมูลออกมาในรูปแบบของไฟล์ฟอร์แมตเอ็มเคเอ (mka หรือ MATROSKA AUDIO) แล้วจึงนำไฟล์เสียงที่ได้เข้าสู่ขั้นตอนถัดไป



### 3.2.1.3 โปรแกรมฟอร์แมตแฟกทอรี (Format Factory)

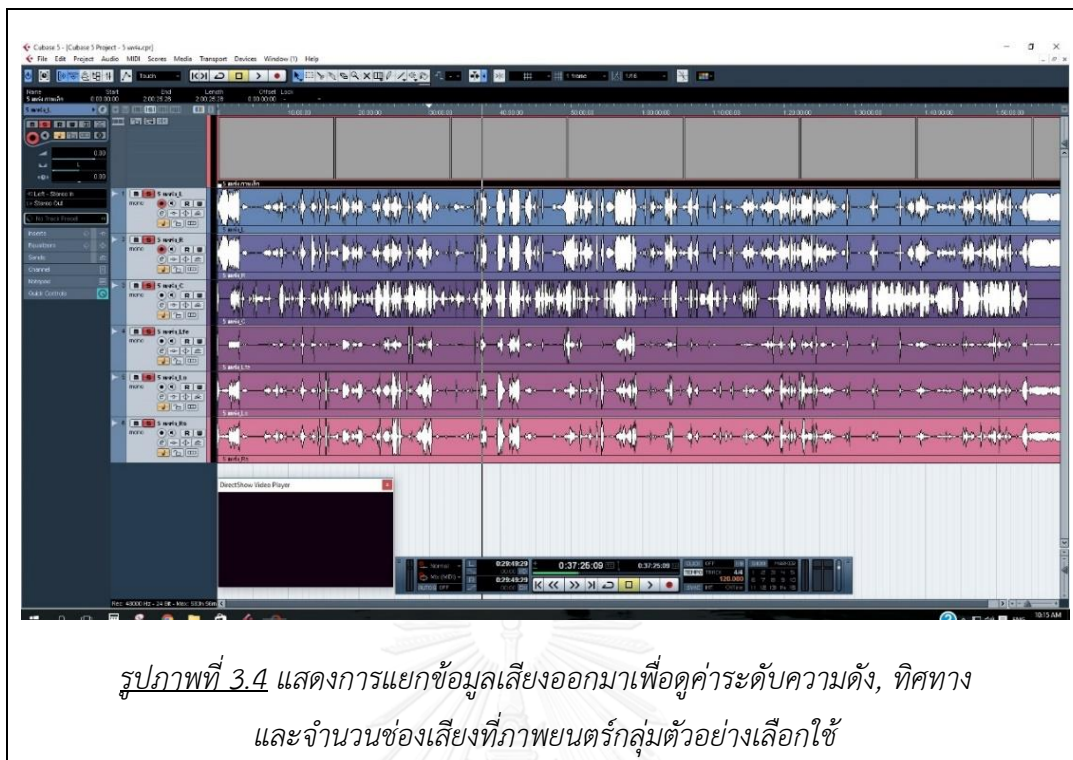
ใช้เพื่อแปลงไฟล์เสียงเอ็มเคเอ (mka) ที่ได้จากขั้นตอนที่สาม (รูปภาพที่ 3.3) ไปสู่สกุลไฟล์เสียงมาตรฐานสำหรับคอมพิวเตอร์ และเป็นสกุลไฟล์เสียงที่โปรแกรมสำหรับการวิเคราะห์เสียงรองรับ และต้องไม่สร้างความบิดเบี้ยวให้เสียงต้นฉบับ โดยสกุลไฟล์ที่ผู้วิจัยเลือกแปลง คือ สกุลไฟล์เวฟ (wav) ซึ่งจัดอยู่ในสกุลไฟล์ประเภทไม่มีการบีบอัดให้เสียคุณภาพ (Lossless)



#### 3.2.1.4 โปรแกรมคิวเบส (Cubase)

หลังจากแยกองค์ประกอบไฟล์ภาพยนตร์ออกมาได้ครบตามความต้องการแล้ว เมื่อถึงขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยจะทำการนำเอาไฟล์เสียงที่อยู่ในรูปแบบของเวฟ (.wav) และไฟล์ภาพที่อยู่ในรูปแบบของเอ็มพีโฟร์ (.mp4) เข้าสู่โปรแกรมคิวเบส (Cubase) เพื่อดูถึงความดัง ทิศทาง ด้วยวิธีการดูภาพของความเข้มเสียง เทียบกับค่าพารามิเตอร์ที่ปรากฏขึ้น (รูปภาพที่ 3.4)





### 3.2.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ใช้การสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับผู้ชื่นชอบการดูหนังผีไทย เพื่อศึกษาถึงความรู้สึกกลัวที่เกิดขึ้นระหว่างการรับชมหนังผี ว่ามีความเกี่ยวข้องกับเสียงใดในฉากที่เกิดขึ้นบ้าง สอดคล้องกับการวิเคราะห์หัตถ์วัตถุ (Textual Analysis) ที่ผู้วิจัยค้นพบหรือไม่ และใช้การสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ เพื่อศึกษาแนวคิด วิธีการออกแบบเสียง รวมไปถึงลักษณะทางเทคนิคของเสียงที่ใช้ ถึงสารที่ต้องการสื่อไปถึงผู้ชม

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษา ลักษณะของเสียงและเทคนิคที่ถูกใช้ในหนังผีไทย โดยวิธีการวิเคราะห์หัตถ์วัตถุ (Textual Analysis) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ โดยใช้เครื่องมือ ดังนี้

ผู้วิจัยใช้แบบฟอร์มเป็นเครื่องมือหลักในการจดบันทึกสถิติ เพื่อการวิเคราะห์ข้อมูล (Textual Analysis) โดยตัวแบบฟอร์มจะมีรายละเอียดและหัวข้อตามองค์ประกอบของแนวคิดการออกแบบ

เสียง การจัดมิติเสียง และการสร้างคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) ผู้เข้าร่วมการทดลอง และสัมภาษณ์บุคคล (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ภายหลัง โดยแบ่งออกเป็น 2 เครื่องมือ ดังนี้

### 3.3.1 ตารางบันทึกข้อมูลข้อมูล มีทั้งสิ้น 7 หัวข้อ ดังนี้

#### 3.3.1.1 เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

- ก. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง ซ้าย – ขวา – กลาง – หลังซ้าย และหลังขวา ใช้แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบเสียงของ Sonnenschein และแนวคิดเรื่องระบบเสียง
- ข. การใช้ความดังแบบฉับพลัน ใช้แนวคิดเรื่องการตอบสนองต่อระดับความดังของ Gae-Lynn Woods
- ค. การใช้เทคนิคปรับค่าความถี่เสียง ใช้แนวคิดและทฤษฎีเรื่องการใช้เสียงในภาพยนตร์ของชวัญ, ลักษณะของเสียง, การออกแบบเสียงของ Sonnenschein และระดับเสียง (Pitch) ที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ นันทิดา จันทร์รางศู

#### 3.3.1.2 เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

- ก. เอฟเฟกต์ประเภท Dynamic Effect
  - ข. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect
  - ค. เอฟเฟกต์ประเภท Frequency Effect
- ใช้แนวคิดและทฤษฎีเรื่องการใช้เสียงในภาพยนตร์ของชวัญ และเสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ แพง ชินพงศ์

### 3.3.1.3 ลักษณะของเสียง

ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำเป็นพิเศษ

ใช้แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบเสียงของ Sonnenschein, ระดับเสียง (Pitch) ที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ นันธิดา จันทรางศุ

ข. อัตราจังหวะของดนตรีในฉาก

ใช้แนวคิดเรื่อง อัตราจังหวะ (Tempo) ที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ นันธิดา จันทรางศุ

ค. ความดังเฉลี่ยของเสียงในฉากสูงกว่าความดังเฉลี่ยของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

ใช้แนวคิดเรื่องการตอบสนองต่อระดับความดังของ Gae-Lynn Woods และการออกแบบเสียงของ Sonnenschein

### 3.3.1.4 เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย เช่น กีตาร์, ไวโอลิน, วิโอล่า เป็นต้น

ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า เช่น ทรัมเป็ต, คลาริเน็ต, แซกโซโฟน เป็นต้น

ค. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ เช่น กลอง, ทิมปานี, ฉาบ เป็นต้น

ง. เครื่องดนตรีประเภทลิ้มนิ้ว เช่น คีย์บอร์ด, เปียโน, ออร์แกน เป็นต้น

ใช้แนวคิดเรื่องเสียงของเครื่องดนตรีที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ แพง ชินพงศ์

### 3.3.1.5 เสียงประกอบ (Sound Effect)

ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)

ใช้แนวคิดบทบาทของเสียงในภาพยนตร์ของ ภัคตร์พิมล เสนีย์

ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)

ใช้แนวคิดบทบาทของเสียงในภาพยนตร์ของ ภัคตร์พิมล เสนีย์ และการออกแบบเสียงของ Sonnenschein

### 3.3.1.6 เสียงในบริบทพื้นที่การเล่าเรื่อง (Story Space)

ก. Diegetic Sound

ข. Non-Diegetic Sound

ใช้แนวคิดเรื่องมิติของเสียงในภาพยนตร์ของ Henry Aldridge และ Lucy Liggett

### 3.3.1.7 เสียงเงียบ (Silence Sound)

ก. การใช้เสียงเงียบเพื่อสร้างความสะพรึง หวาดผวา ก่อนช่วงเวลาที่จะทำให้ตกใจ

ใช้แนวคิดเรื่องการใช้เสียงเงียบ (Silence Sound) ของกิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล และ  
ปรัชญา ทองชุม

## 3.3.2 แบบสอบถาม

### 3.3.2.1 คำถามสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) สำหรับผู้เข้าชมฉากในหนังสือกลุ่มตัวอย่าง

ก. จากฉากที่ท่านเพิ่งได้รับชมจบไป เสียงของฉากนั้น ๆ เป็นเหตุให้ท่านเกิดความรู้สึกกลัวหรือไม่ เพราะเหตุใด

### 3.3.2.2 คำถามสำหรับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเสียง

คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง ได้จากการศึกษา  
ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) โดยมี 8 คำถามดังนี้

1. จากการศึกษาลักษณะของเสียงที่ใช้ในหนังสือไทย พบว่าบ่อยครั้งมีการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสี เข้ามาสร้างความรู้สึกกลัวในหลาย ๆ ฉาก ทำไมจึงนิยมการใช้เสียงเครื่องดนตรีประเภทนี้

2. มีการใช้เสียงกลองเข้ามาสร้างความรู้สึกกลัวในทุกฉาก โดยเฉพาะเมื่อมีการปรากฏตัวของผี ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

3. การใช้เสียงเครื่องเป่าประเภทเครื่องทองเหลือง ในหลาย ๆ ฉาก พบว่า ผู้ชมมักจะกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า ไม่สามารถทำให้เกิดความกลัวได้ แม้ว่าในฉากนั้น ๆ จะมีการปรากฏตัวของผีก็ตาม ผู้ออกแบบเสียงคิดอย่างไรกับการเลือกใช้เสียงในลักษณะนี้

4. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) มีผู้ให้ข้อสังเกตว่าเป็นการสร้างความกลัวที่ส่งผลอย่างมาก เนื่องจากการคาดเดาทิศทางของอันตรายที่จะเกิดขึ้นมาได้ ผู้ออกแบบเสียงมีวิธีคิดอย่างไร จึงทราบได้ว่าควรใช้เทคนิคนี้ในช่วงเวลาใดในฉาก

5. การใช้เสียงประกอบหรือเสียงดนตรีแบบเหนือจริง ทำให้ผู้รับชมรู้สึกได้ถึงความไม่ปกติหรือรู้สึกได้ว่ากำลังจะเผชิญกับการปรากฏตัวของผี ผู้ออกแบบเสียงตั้งใจให้เป็นแบบนี้หรือไม่ เพราะอะไร

6. การใช้เสียงดังอย่างฉับพลัน เป็นเทคนิคหนึ่งที่ถูกพูดถึงมาก เนื่องจากการสร้างความกลัวในลักษณะของการทำให้สะดุ้ง ตกใจ และมักจะประสบความสำเร็จทุกครั้ง ซึ่งมีแนวโน้มที่ผู้ชมจะเกิดความเคยชินจนทำให้เทคนิคนี้ไม่ประสบความสำเร็จอีกต่อไป ผู้ออกแบบเสียงมีวิธีการคิดในการใช้เทคนิคนี้อย่างไรที่จะทำให้เทคนิคนี้ยังคงได้ผลอยู่เสมอ

7. กลุ่มผู้ชมบางส่วนได้ให้ข้อสังเกตว่า การใช้เสียงก้อง (Reverb) สร้างความรู้สึกไม่ปกติได้ ทำให้รู้สึกถึงการมีตัวตนอยู่ของผี แต่ในขณะเดียวกันหากมากเกินไปจะสร้างให้เกิดความเข้าใจเป็นอื่นได้ เช่น เป็นเรื่องเพ้อฝัน อยู่ในจินตนาการ หรือย้อนอดีต ผู้ออกแบบเสียงมีแนวคิดในการใช้เสียงก้อง (Reverb) ในหนังผีไทยอย่างไร

8. การออกแบบเสียงในหนังผีไทย ได้รับอิทธิพลมาจากที่ใดหรือไม่ อย่างไร

### 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลการออกแบบและสร้างสรรค์เสียงในหนังผีไทย ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการรับชมภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างถึงลักษณะของเสียงและเทคนิคทางเสียงที่ถูกใช้ในการออกแบบ ใช้แบบฟอร์มในการจัดบันทึกข้อมูล และใช้การวิเคราะห์ด้วยบทเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) และสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) แล้วจึงทำการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเสียง โดยผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีในการวิเคราะห์ ดังนี้

- ก. ทฤษฎีการเล่าเรื่องและแนวคิดการเล่าเรื่องสยองขวัญ
- ข. เรื่องบทบาทของเสียงในภาพยนตร์
- ค. การออกแบบเสียง
- ง. การสร้างความสยองขวัญ
- จ. เสียงจากเครื่องดนตรีที่ส่งผลต่อการทำงานของสมอง
- ฉ. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

ช. แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา

จากนั้นจึงนำเอาข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและทดลองจากทุกส่วนมาวิเคราะห์ร่วมกันอีกครั้ง เพื่อหาข้อสรุปจากข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำเสนอต่อไป

### 3.5 การนำเสนอข้อมูล

หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยจะนำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

3.5.1 นำเสนอข้อมูลโดยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ ว่าด้วยลักษณะและเทคนิคทางเสียง ที่ใช้ในหนังผีไทย

3.5.2 นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) กลุ่มผู้รับชมภาพหนังผีไทย ในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ถึงความรู้สึกกลัวที่เกิดขึ้นจากเสียง

3.5.3 นำเสนอข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง ในภาพยนตร์ด้าน แนวคิด วิธีการออกแบบเสียง รวมไปถึงลักษณะทางเทคนิคของเสียงที่ใช้ เพื่อส่งสารที่ต้องการสื่อไปถึงผู้ชม

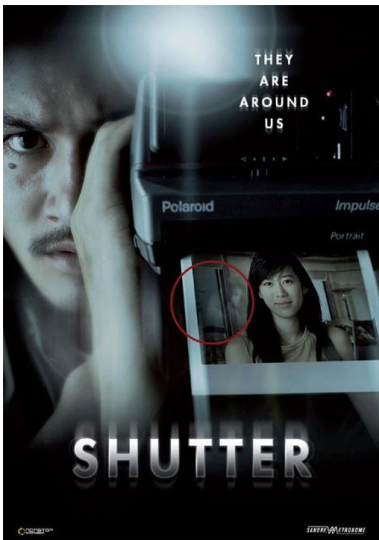
จากนั้นจึงสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะ ต่อไป

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังสือ” ไทย

ในบทนี้ จะเป็นการวิเคราะห์เสียงที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังสือ” ไทยทั้ง 9 ฉาก จาก 7 เรื่อง โดยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ร่วมกับทฤษฎีทางจิตวิทยา และทฤษฎีทางเสียง โดยจะนำไปวิเคราะห์ไปพร้อมกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และเปิดหนังสือในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 9 ฉาก ให้กับกลุ่มผู้รับชมหนังสือไทยชม เพื่อศึกษาถึงความกลัวที่เกิดขึ้นจากเสียง จากนั้นจึงสรุปผลการวิเคราะห์เบื้องต้น เพื่อนำไปสู่คำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ต่อไป

#### 4.1 ซัตเตอร์ กตติวิญญาน (2547) ภาพยนตร์โดย บรรจง ปิสัญธนะกุล และ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ เรื่องย่อ



ธรรม์ ช่างภาพหนุ่มวัย 25 ปี ไปร่วมงานแต่งงานของต้น เพื่อนสนิทสมัยเรียนของเขา ธรรม์ดื่มเหล้าจนเมา ขากลับ เจน แฟนสาวของเขาจึงอาสาขับให้ ระหว่างทางเจนขับรถชนหญิงสาวคนหนึ่งเต็มแรง เมื่อตั้งสติได้ ธรรม์ตัดสินใจบอกให้เจนขับหนีจากที่เกิดเหตุ เจนเหยียบคันเร่งขับหนีออกจากที่เกิดเหตุ หลังจากวันนั้นเหตุการณ์แปลกประหลาดก็เริ่มต้นขึ้น เมื่อธรรม์พบว่ารูปปริศนาที่เขาไปรับถ่ายให้รุ่นน้องคนหนึ่ง เกิดแสงเงาประหลาดขึ้นมากมาย แสงเหล่านั้นปรากฏในหลายลักษณะ บางรูปดูเหมือนว่ามีใครมาบังหน้ากล้อง ทั้งที่ตอนถ่ายก็ไม่มีใคร และเมื่อนำฟิล์มมาดูก็พบว่ามีส่วนแสงเงาเช่นกัน เมื่อเจนได้เห็นรูปเหล่านั้น เธอพบว่ารูปหนึ่งในจำนวนนั้นเห็นเงาในภาพปรากฏคล้ายใบหน้าของผู้หญิงมาก เธอเริ่มหวาดกลัวและเริ่มบอกให้ธรรม์กลับไปสืบดูเรื่องหญิงสาวที่ถูกรถชน ธรรม์ไม่เชื่อเจน คิดว่าเป็นรูปเสียกรรมดา

หลังจากนั้นทั้งคู่ก็ไปทำบุญบริจาคโลงศพที่มูลนิธิรวมกตัญญู เจนสังเกตเห็นว่าที่บอร์ดรูปอุบัติเหตุนั้นมีรูปหนึ่งที่ปรากฏเงาคลายกับที่มีในรูปธรรม์ เป็นแสงเงาออกมาจากร่างของผู้เสียชีวิต เจนยิ่งเชื่อว่าเงาที่ปรากฏในภาพต่าง ๆ เป็นวิญญาณจริง ๆ เธอตัดสินใจขับรถไปดูที่เกิดเหตุทันที เมื่อไปถึงพบว่าคนงานกำลังซ่อมแซมป้ายโฆษณาที่คืนนั้นเจนขับชนอยู่ ธรรม์แกล้งไปสอบถามและได้

คำตอบว่าคืนนั้นมีคนเมาขับรถมาชนป้าย และไม่มีใครบาดเจ็บหรือเสียชีวิตแม้แต่คนเดียว รวมทั้งเมื่อตรวจสอบจากโรงพยาบาลและโรงพักก็พบว่าไม่มีรายงานอุบัติเหตุแจ้งเข้ามาเลย เขาและเจนตัดสินใจเดินทางไปสอบถามเกี่ยวกับรูปวิญญานจากนิยายสารที่ชอบลงเรื่องราวเกี่ยวกับรูปพวกนี้ ทั้งคู่พบว่าหลายรูปที่ลงในหนังสือเล่มนั้นเกิดจากการปลอมแปลง แต่ก็มีหลายรูปที่พวกเขาเองก็ไม่แน่ใจ โดยเฉพาะรูปที่ถ่ายจากกล้องโพลารอยด์ ไม่นานเจนก็เริ่มพบเงื่อนงำบางอย่างในภาพ เธอพบว่าในรูปปรับปริญาที่ธรรม์ถ่ายให้รุ่นน้อง เภาวิญญานปรากฏในตำแหน่งเดียวกันหลายรูป คือบริเวณหน้าต่างของห้อง ๆ หนึ่งในตึกวิทยาศาสตร์ เธอบอกธรรม์ถึงสิ่งที่เธอพบแต่ธรรม์ไม่เชื่อ เธอจึงตัดสินใจไปสืบดูด้วยตนเอง และพบว่าเธอถ่ายติดเงาประหลาดในห้องนั้นจริง ๆ ฉับพลันรูปใบหนึ่งที่แขวนอยู่บริเวณกำแพงที่เธอถ่ายติดเงาวิญญานตกลงมา เป็นรูปหญิงสาวที่มีชื่อว่า เนตร แฟนเก่าของธรรม์ ธรรม์บอกเจนว่าตนขอเลิกกับเนตร เนตรไม่ยอมและตามต่อเขามาก จนเพื่อน ๆ (ในกลุ่มที่ไปงานแต่งงานด้วยกัน) รับปากว่าจะไปจัดการให้ จากนั้นเนตรก็หายไปเลย ทั้งสองตามไปที่บ้านของเนตรที่ต่างจังหวัด และพบกับแม่ของเนตรซึ่งบอกว่าลูกสาวนอนหลับอยู่ชั้นบนเนื่องจากไม่ค่อยสบาย ธรรม์และเจนถือโอกาสตอนที่แม่ของเนตรไม่อยู่ เดินขึ้นไปชั้นบนและพบว่า ที่แท้เนตรตายไปนานแล้ว แต่แม่ของเนตรทำใจไม่ได้ จึงดองศพของลูกสาวเอาไว้ในบ้าน และแสร้งว่าลูกสาวยังมีชีวิตอยู่ ทั้งสองพูดถึงเรื่องภาพถ่ายวิญญานจนแม่ของเนตรยอมเผาศพลูกสาวเพื่อให้วิญญานของเนตรไปสู่สุคติ เรื่องทุกอย่างทำท่าจะจบลง แต่คืนก่อนที่จะเผาศพเนตรนั้น ธรรม์ถูกเนตรตามมาล่างแค้นที่ทิ้งเธอ จนธรรม์ตัดสินใจกระโดดตึก แต่ไม่ตาย วันรุ่งขึ้นในงานศพของเนตร ธรรม์รู้สึกว่เนตรยังคงจ้องมองตนอยู่ตลอดเวลา หลังจากงานศพ ธรรม์และเจนเดินทางกลับกรุงเทพฯ ระหว่างทาง ธรรม์เห็นวิญญานของเนตรปรากฏตัวขึ้นทางกระจกมองหลัง เขาพยายามขับหนี แต่วิญญานของเนตรกลับวิ่งตามมาที่กระจกด้านข้างและกระจกหน้ารถ หลังจากกลับมา เนตรไปปรับรูปที่ร้านที่ธรรม์นำฟิล์มไปอัดไว้ เธอพบรูปปริศนาชุดหนึ่งที่ถ่ายรูปเธอกับธรรม์ไว้ ทั้ง ๆ ที่ไม่มีใครอยู่กับทั้งคู่ในช่วงเวลานั้นเลย เมื่อนำรูปมาเรียงกัน จะเห็นเงาร่าง ๆ สีขาว พยายามชี้ไปยังตู้หนังสือของธรรม์ เจนจึงไปค้นตู้ที่วิญญานในภาพถ่ายพยายามชี้ให้เห็น และได้พบฟิล์มชุดหนึ่ง เมื่อเธอนำไปอัดจึงพบว่า เป็นรูปที่เนตรกำลังถูกข่มขืน และคนที่ถ่ายรูปไว้คือธรรม์

ธรรม์กลับมาและพบว่าเจนทราบความจริงแล้ว เขาขอให้เจนยกโทษให้เขา แต่เจนยอมรับไม่ได้ ธรรม์โมโหเนตร คว่ำกล้องโพลารอยด์ออกมาถ่ายรูปทั่วห้องพักเพื่อหาวิญญานเนตร แต่ก็ไม่มีพบ จึงขว้างกล้องทิ้งไปที่พื้น กล้องกลับถ่ายเองติดรูปธรรม์ ในรูปนั้นเนตรกำลังขี้อธรรม์อยู่ นี่เป็นสาเหตุให้ธรรม์มีอาการปวดต้นคอในช่วงหลัง ๆ ธรรม์คุ้มคลั่งจนกระโดดตึกแต่ไม่ตาย และกลายเป็นคนสติไม่สมประกอบ



#### 4.1.1 วิเคราะห์การใช้เสียงเพื่อสร้างความกลัวในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 ธรรม์ถ่ายรูปรูปอยู่ในสตูดิโอ ก่อนที่จะถูกผีเนตรหลอก

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:30:10 – 00:32:45 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

ธรรม์เดินเข้ามาที่กล้อง เตรียมพร้อมที่จะถ่ายภาพให้กับคู่รักคู่หนึ่งที่กำลังจะแต่งงานกัน โดยมีผู้ช่วยอีก 1 คน เมื่อถ่ายภาพเสร็จแล้วจึงให้ผู้ช่วยพาคู่รักออกไปเปลี่ยนเสื้อผ้า เมื่อเริ่มเก็บอุปกรณ์ถ่ายภาพไปได้ไม่นาน ไฟในห้องสตูดิโอก็มีอาการติด ๆ ดับ ๆ ธรรม์จึงหันไปมองที่สวิตช์ไฟด้วยความสงสัย แต่ก็พบว่า เป็นปกติจึงหันมาเก็บอุปกรณ์ถ่ายภาพต่อ ทันใดนั้นไฟในห้องก็ดับลง ธรรม์จึงตะโกนเรียกผู้ช่วยให้ไปดูว่าทำไมไฟถึงดับ แต่ก็ไม่มีเสียงตอบรับใด ๆ และก่อนที่ธรรม์จะได้ตะโกนเรียกผู้ช่วยอีกครั้ง ไฟในสตูดิโอก็สว่างวาบขึ้นมา คล้ายกับแสงแฟลชที่ใช้ในการถ่ายภาพ ธรรม์เริ่มมีอาการหวั่นวิตก พร้อมเรียกหาผู้ช่วยด้วยความไม่แน่ใจว่าเป็นฝีมือของผู้ช่วยหรือเปล่า และเริ่มตะโกนโวยวายว่าใครแก้งเขาหรือไม่ด้วยความกลัว ธรรม์พยายามไปที่สวิตช์ไฟเพื่อเปิดมันอีกครั้ง แต่ในช่วงเสี้ยววินาทีที่ธรรม์จะเปิดมันได้ ภาพในฉากก็ปรากฏให้เห็นผีเนตรมาหลอก (รูปภาพที่ 4.1)



รูปภาพที่ 4.1 ผีเนตรตามมาหลอกหลอนธรรม์ในสตูดิโอถ่ายภาพ

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง ซ้าย – ขวา – กลาง – หลังซ้าย และหลังขวา	ในช่วงที่ไฟดับไป ปรากฏเสียงที่ทำให้รู้ว่าไม่ใช่เสียงที่เกิดขึ้นจากตัวธรรม์ เป็นเสียงเดิน และข่าวของลั้มาจากทิศทางต่าง ๆ โดยจากจินตนาการและการวิเคราะห์ของผู้วิจัย เสียงที่เป็นเสียงของธรรม์จะดังขึ้นตรงกลางเสมอ	การเคลื่อนไหวของเสียงไปรอบตัวอย่างรวดเร็ว สามารถสร้างความรู้สึกถึงความไม่จริงให้เกิดขึ้นกับผู้ฟังได้ โดยแนวคิดของการใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญได้กล่าวไว้ว่า เสียงในลักษณะนี้สามารถเป็นตัวแทนของผีได้ ทำให้ผู้ที่รับชมเกิดความเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องกำลังเผชิญ
ข. การใช้ความดังแบบฉับพลัน	ในช่วงนาทิตี่ 00:32:34 มีการใช้ความดังแบบฉับพลัน พร้อมกับปรากฏใบหน้าของผีเนตรขึ้น (รูปภาพที่ 4.1) โดยลักษณะของเสียงจะเป็นเสียงผสมกันระหว่างเสียงกรีดร้องของผู้หญิง เสียงตีของแข็งจำพวกโลหะ และเสียงสังเคราะห์ที่มีระดับเสียงสูง	ในระหว่างที่ทุกเสียงที่เกิดขึ้นในฉากก่อนจะถึงจุดโคลแมกซ์ เป็นเสียงที่ค่อนข้างเบา และเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ผู้ชมจึงต้องตั้งใจฟัง ในขณะเดียวกันผู้ชมก็ลุ้นเอาใจช่วยให้ตัวละครหลุดพ้นออกมาจากเหตุการณ์สยองขวัญนี้ได้โดยไว กล่าวคือ ผู้รับชมกำลังมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครพร้อม ๆ กับการเก็บข้อมูลสิ่งที่เกิดขึ้นภายในฉากด้วย การได้ยินเสียงที่ดังขึ้นมาโดยไม่ทันได้ตั้งตัว ส่งผลให้ผู้รับชมเกิดอาการถูกขัดจังหวะและตัดสินใจทันทีว่าสิ่งที่ได้ยินอยู่นั้นคือสิ่งที่อันตราย ไม่นั่นอนและต้องการหลบหนีมันออกไป

## 2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้ Effect ประเภท Reverb เพื่อสร้างมิติของเสียง ฝึเท้าที่เกิดขึ้นให้ฟังดูมี	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง การใช้เสียงประกอบแบบสมจริง แต่ไม่อิงคำพูด (The realistic, evocative effect) ของ

	ระยะห่างจากธรรมชาติ โดยที่การ ออกแบบเสียง Reverb ยังเป็น เสียงที่มีความสมจริง (Realistic)	ซีฟคิง (Crook, 1999) เช่น กรณีนี้ เป็น การสร้างอารมณ์และให้ข้อมูลกับผู้รับชม ผ่านจินตนาการว่า เสียงที่แตกต่างจาก เสียงเดิมของตัวละครหลัก จะเป็นสิ่งลึกลับ ที่กำลังเคลื่อนที่อยู่รอบ ๆ ตัวเขา มี ระยะห่าง และยังทำให้ผู้รับชมรู้สึก หวาดระแวงไปพร้อมกันอีกด้วย
--	--	---

### 3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำ เป็นพิเศษ	ในฉากนี้มีการใช้เสียงต่ำ ๆ จาก เสียงเครื่องปรับอากาศภายใน สตูดิโอรองเป็นพื้นหลังอยู่ตลอด และหลังจากไฟดับ มีการใช้ เสียงไฟแฟลชที่มีระดับเสียง ในช่วงชาร์จไฟตั้งแต่ต่ำไปถึงสูง สลับกันอยู่หลายครั้ง	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง เสียงที่ส่งผล ต่อการทำงานของสมอง (นันทิธา จันทร์ทรงสุ, 2548) กล่าวคือ การใช้เสียงที่ มีระดับต่ำหรือสูง เป็นไปเพื่อการสร้าง ความตื่นเต้น ไม่แน่นอน ประกอบไปกับ เสียงต่ำ ๆ ให้ความรู้สึกอึดอัด คับแคบ แทนความลึกลับที่เคลื่อนไหวไปมาอยู่ใน ฉาก

### 4. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียง ประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียง ประกอบเสมือน จริง (Actual Sound Effect)	มีการใช้เสียงประกอบจำพวก เสียงเดิน เสียงไฟแฟลช เสียง ลากของ เสียงของลิ้ม โดยเสียง เดินที่ถูกจัดมิติให้อยู่ห่างออกไป และจะมาตอนที่ไฟในสตูดิโอดับ ลง และเงียบหายไปเมื่อไฟสว่าง	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง การใช้เสียง ประกอบแบบสมจริง (The realistic, confirmatory effect) กล่าวคือ การ ขยายรายละเอียดในฉาก เสียงเดินที่ดูไร้ ทิศทาง เสียงข้าวของล้มกระจัดกระจาย บ่งบอกถึงสภาวะที่ไม่ปกติของตัวละคร

	วาบขึ้นมา แต่เสียงที่เหลือ จะเกิดขึ้นตลอดเวลา	ความไม่มั่นคง ไม่แน่นอน และความอันตรายถึงชีวิต
ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)	เสียงสังเคราะห์ในฉากมักจะ เป็นเสียงต่ำ ๆ และเสียงคล้ายลมเคลื่อนไหวไปมา แทนการเคลื่อนไหวของผี ปรากฏเสียงสังเคราะห์ที่มีระดับเสียงสูงครั้งเดียว	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง การใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญ (ปรัชญา ทองชุม, 2557) ในหัวข้อ เสียงที่ใช้แสดงลักษณะ หรือการมีอยู่ของภูติผีปีศาจ กล่าวคือ เสียงสังเคราะห์มักเป็นเสียงที่ไม่สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยอุปกรณ์ทั่ว ๆ ไป แต่ มักจะต้องผ่านอุปกรณ์เฉพาะทาง หมายความว่า ผู้รับชมทั่ว ๆ ไป จะไม่สามารถได้ยินเสียงเหล่านั้นในชีวิตปกติ เมื่อเสียงเหล่านั้นเกิดขึ้นในภาพยนตร์ สยองขวัญหรือหนังผี ก็ จะกลายเป็นตัวแทนของสิ่งลึกลับ หรือ ผี โดยที่ผู้รับชม ยังไม่จำเป็นต้องเห็นการปรากฏตัวของผีเลยก็ได้

#### 4.1.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

##### 4.1.2.1 การสร้างความรู้สึกลัว

ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการออกแบบเสียงที่ทำให้เกิดความกลัวที่น่าสนใจอยู่ไม่น้อย เนื่องจากเป็นการออกแบบเสียงโดยไม่มีการใช้เสียงดนตรีเข้ามาช่วยสร้างอารมณ์แต่อย่างใด แต่กลับเป็นฉากที่สามารถสร้างความรู้สึกลัวจนเป็น 1 ใน 9 ฉากที่ถูกลงคะแนนโดยผู้ชมมากที่สุด เสียงที่เกิดขึ้นในฉากส่วนมากจะเป็นเสียงประกอบ (Sound Effect) และเสียงพูดของ ธรรม์ เป็นหลัก มีการนำเอาขนบของความเป็นหนังผีไทยมาใช้ คือการ “หลอก” ให้กลัว ซึ่งสอดคล้องไปกับงานวิจัยในหัวข้อ การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย โดย สกฤตวิ สุxonันต์ ในพ.ศ.2526 ที่กล่าวว่า หนังผีที่มีแกนเรื่องมุ่งเน้นไปในการทำให้กลัว หลอกหลอน จะถูกผู้กำกับออกแบบให้มีความน่ากลัวสูงถึงแม้ว่าในฉากหรือเหตุการณ์นั้น ๆ จะมีการปรากฏตัวของผีหรือไม่ก็ตาม และในขณะเดียวกัน ผู้ชมก็จะตั้งความคาดหวังถึงความน่ากลัวที่จะได้พบเจอในหนังผีประเภทนี้ด้วย โดยในฉากนี้มีความน่าสนใจ

ในวิธีการออกแบบทั้งทางภาพและเสียง โดยในช่วงต้นฉาก จะมีการใช้เสียงต่ำ ๆ เป็นเสียงบรรยากาศ เข้ามาปรับอารมณ์ให้กับผู้ชมก่อน เนื่องจากเสียงต่ำ ๆ สามารถสร้างความอึดอัด คับแคบ ไม่สบายใจได้ หลังจากนั้นจึงเริ่มใช้เสียงประกอบเข้ามาสร้างอารมณ์ต่อไป โดยให้ข้อสังเกตว่า การใช้เสียงประกอบนี้ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องบทบาทของเสียงในภาพยนตร์ คือมีการใช้เสียงเข้ามาขยายรายละเอียดของเรื่องราวภายในฉาก เพราะตัวภาพเองแทบจะมองไม่เห็นอะไร เนื่องจากเป็นฉากที่ไฟดับมืด มีแสงวาบเป็นช่วง ๆ มองเห็นรายละเอียดด้วยตาไม่ชัดเจน ดังนั้นจึงต้องใช้เสียงเป็นตัวช่วยในการขยายจินตนาการของผู้รับชม เช่น ความวุ่นวายของเสียงที่เกิดขึ้น บ่งบอกอารมณ์ของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะความกลัวได้เป็นอย่างดี

#### 4.1.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

ในช่วงที่ไฟดับลง มีการใช้เสียงเดินที่ถูกรังสีด้วยระบบเสียงแบบรอบทิศทาง และใส่เอฟเฟกต์เสียงก้อง (Reverb) ลงไปเพื่อให้เกิดมิติความใกล้ไกล ในขณะที่เสียงของธรรม์ยังดังอยู่ เทคนิคนี้เป็นการสร้างจินตนาการให้เกิดขึ้นในใจของผู้ชมว่าธรรม์ไม่ได้อยู่ในห้องนี้แต่เพียงลำพัง เพราะหากไม่สร้างมิติให้เสียงเดินอย่างชัดเจนเพียงพอแล้ว อาจจะทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าเสียงเดินนั้นเป็นเสียงของตัวธรรม์เองได้ และการใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางเสียงยังสามารถเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมให้คลายความระวังตัวจากสิ่งที่อยู่ตรงหน้าหรืออีกนัยหนึ่งคือภาพบนจอไปได้เป็นระยะเวลาสั้น ๆ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้กล่าวว่า นักออกแบบเสียงหลาย ๆ ท่าน นิยมใช้เทคนิคนี้เพื่อจุดประสงค์ในการดึงดูดความสนใจจริง เนื่องจากสัญญาณทางเสียงบางอย่างสามารถส่งสัญญาณให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าผีกำลังจะปรากฏตัว จึงจำเป็นต้องเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมเกิดการตั้งกำแพงป้องกันเสียงหรือฉากที่จะสร้างความกลัวให้เกิดขึ้น และในช่วงท้ายของฉากมีการใช้ความดังแบบฉับพลันเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับภาพของผีเนตรที่อยู่ใกล้ธรรม์มาก (มุมกล้องบุคคลที่ 1 จากธรรม์) โดยภาพและเสียงเกิดขึ้นไม่พร้อมกันเสียทีเดียว แต่เป็นภาพผีเนตรที่ฉายขึ้นก่อนเสี้ยววินาที ก่อนที่เสียงจะตามมา โดยในส่วนนี้ผู้วิจัยพบว่า หลังจากที่เห็นภาพแล้วเพียงเสี้ยววินาที ร่างกายของผู้วิจัยมีอาการผองะ ก่อนที่เสียงที่ตามมาจะทำให้ผู้วิจัยเกิดอาการตกใจมากขึ้น ซึ่งอาจจะเป็นวิธีการออกแบบเสียงที่สร้างความรู้สึกให้กับผู้รับชมได้ดีกว่าการที่ภาพและเสียงนั้น ๆ มาในจังหวะที่พร้อมกันก็ได้

#### 4.1.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

ลักษณะของเสียงที่ใช้ในฉากนี้จะเป็นเสียงที่มีความสูง-ต่ำของระดับเสียงอย่างมาก และมีการปรับระดับขึ้นลงตลอดเวลา โดยเฉพาะเสียงการชาร์จไฟของแฟลช ในขณะที่มีการใช้เสียงเครื่องปรับอากาศในห้อง เป็นเสียงพื้นหลังมาตั้งแต่ต้นเพื่อสร้างความรู้สึกกดดัน ไม่สบาย และใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect) จำพวกการขยับเก้าอี้ เสียงเดิน หรือเสียงไฟแฟลชทำงาน โดยมากจะเป็นเสียงที่มีความรู้สึกกระแทกกระทั้น หรือในเชิงทฤษฎี Envelope of Sounds เรียกว่า เป็นเสียงที่มีความกระแทกกระทั้นสูง (Fast Attack) ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ปลูกเร้า เป็นต้น โดยเสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect) กับฉากนี้จะมีน้อยมาก และมีความหมายเหนือจริง (Impressionistic effect) โดยเป็นเสียงคล้ายเสียงลม มีระดับเสียงต่ำ และเคลื่อนไหวสลับที่อย่างรวดเร็ว ให้ความรู้สึกถึงความลึกลับ จับต้องไม่ได้ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้กล่าวว่า การใช้เสียงที่มีความกระแทกกระทั้น (Attack) สูง จะช่วยขับเคลื่อนความรู้สึกของผู้ชมให้เกิดขึ้นอย่างมาก

#### 4.1.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนารับชมฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง ซัดเตอร์ กตติวิญญาน พบว่า มีการพูดถึงการใช้เทคนิคระดับเสียง (Pitch) อย่างมาก โดยเสียงที่ถูกพูดถึงมากเป็นพิเศษ คือ เสียงไฟแฟลช ที่ดังขึ้นหลังจากไฟดับลง เป็นเสียงที่ไล่ระดับเสียงจากต่ำไปสูง สร้างความรู้สึกบีบคั้น ไม่ปลอดภัย และเสียงประกอบของกล้อง เป็นเสียงลั่นซัดเตอร์โบราณ ให้ความรู้สึกเก่า น่ากลัว และยังใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) ในระบบเสียงรอบทิศทาง (Surround) ทำให้เกิดความยากในการคาดเดาว่าผีจะมาทางไหน

*“ดาเรามองเห็นข้างหน้า แต่อยู่ ๆ เสียงดังขึ้นข้างหลัง รีบหันไปมองเลย น่ากลัว”*

(อรณิชา เปลียนภักดี, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

*“ตอนที่เสียงมันดังขึ้นข้างหลัง ตกใจมาก รีบหันไปมองเหมือนกัน มันรู้สึกไม่ปลอดภัย กลัว”*

(ปรีดีเปรม ชัยกิจ, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“การใช้เสียงรอบทิศทางแบบนี้ มันสื่อถึงความสับสนของตัวละครได้ ทำให้รู้สึก  
เหมือนที่ตัวละครรู้สึก”

(อัคริศ ต้องทรัพย์อนันต์, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

จะเห็นได้ว่า ความรู้สึกด้านการใช้เทคนิคเปลี่ยนทิศทางเสียง (PAN) ในหนังผีไทย ให้ผลได้ตรงตามที่  
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้กล่าวไว้ คือสามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมได้อย่างดี ทั้งยัง  
สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้

นอกจากนั้น ยังมีการพูดถึงการใช้เสียงที่เป็นขนบของหนังผีไทยว่า ซัดเตอร์ฯ มีการใช้เสียง  
ตามขนบหนังผีไทย คือ มีการใช้เสียงต่ำ ๆ และเสียงพูดของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะกลัว และเสียงที่  
แสดงถึงความสับสนของตัวละคร ข้าวของล้มระเนระนาด เข้ามาเป็นสัญญาณให้ทราบถึงการมีอยู่หรือ  
กำลังจะปรากฏตัวของผี ส่งผลให้เกิดการตั้งรับจิตใจให้พร้อมที่จะเห็นผีในฉากโดยไม่ตกใจกลัว แต่นัก  
ออกแบบเสียงก็ยังสามารถใช้เสียงได้อย่างชาญฉลาดในการใช้เสียง เนื่องจากมีการใส่เสียงประกอบ  
จำพวกของในฉากล้ม เสียงไฟแฟลช เสียงซัดเตอร์ เข้ามามากมาย จนทำให้ผู้รับชมเกิดการไขว้เขว ไม่  
สามารถรวบรวมสมาธิและความสนใจไว้ที่ใดที่หนึ่งได้ เมื่อเสียงทุกอย่างมีที่ท่าว่าจะเงียบลงใน  
ช่วงเวลาสั้นที่ผู้รับชมยังไม่สามารถตั้งสมาธิใหม่ได้ทัน เสียงดังฉับพลันก็ดังขึ้นมาพร้อมกับหน้าของผีใน  
ระยะใกล้มาก ๆ ทำให้เกิดอาการสะดุ้ง ตกใจกลัว โดยมีใจความตอนหนึ่งจากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม  
ดังนี้

“เสียงมันเหมือนทำทนายให้เรากลัว โดยการทำให้รู้เราว่าผีจะมา เราก็ป้องกันตัว  
ก่อน แต่เขาก็ใช้เสียงประกอบเข้ามาเยอะแยะไปหมด จนทำให้เราตั้งตัวไม่ทัน  
ไม่รู้จะเลือกฟังเสียงไหน พอเสียงมันเงียบลง กำลังจะตั้งตัวใหม่เลย ผีก็มา แบบนี้  
เราจะรู้สึกตกใจมาก”

(อรรถธรณ บาหยัน, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ช่วงที่เสียงมันผสมกันเยอะ ๆ มันดึงให้เราไขว้เขวไปได้จริง ๆ เหมือนทำลาย  
กำแพงป้องกันตัวของเราไปเลย”

(ปริดีเปรม ชัยกิจ, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

นอกจากนั้น ยังมีผู้เข้าร่วมการสนทนากล่าวถึงมุมมองการใช้เสียงประกอบไปกับเนื้อเรื่อง โดยกล่าวว่า ธรรม์ ซึ่งทำงานเป็นช่างภาพในห้องบันทึกภาพที่นี้อยู่แล้ว น่าจะต้องรู้ว่าตัวเองวางอะไรไว้ตรงไหนของห้องบันทึกภาพ ฉะนั้น หากไฟดับก็น่าจะพอจำอะไรได้ ไม่น่าจะเดินชนของล้มระเนระนาดแบบเสียงที่เกิดขึ้น ทำให้เข้าใจได้ว่า คนที่ชนของล้มอาจจะไม่ใช่คนแต่เป็นผีก็ได้ จากเสียงที่เกิดขึ้นทำให้รับรู้ความรู้สึกและมิติในมุมของธรรม์ได้อยู่แล้ว แต่ภาพที่ตัดสลับระหว่างความมืดกับในหน้าของธรรม์ ทำให้เสียอรรถรสไป โดยผู้เข้าร่วมการสนทนาทั้งหมดกล่าวว่า กำลังเข้าใจว่าตนเองเป็น ธรรม์ อยู่ ภาพที่เห็นน่าจะเป็นมุมมองบุคคลที่ 1 มากกว่ามุมมองบุคคลที่ 3 จึงรู้สึกเหมือนว่ากำลังถูกกระชากอารมณ์ร่วมออกไป

ในมุมมองของผู้เข้าร่วมการสนทนาต่อเสียงบรรยากาศในเรื่อง พบว่าส่งผลต่อความรู้สึกมาก เนื่องจากเสียงบรรยากาศที่ทางนำออกแบบเสียงเลือกใจมาใช้มา เป็นเสียงที่มีระดับเสียงต่ำ คล้ายกับเสียงทำงานของเครื่องปรับอากาศในห้องถ่ายภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกเงิบง้าง เดียวดาย แต่ก็มีการใช้เสียงของซัตเตอร์ที่ฟังดูโบราณ และ หนัก เข้ามาทำให้อึดอัด โดยผู้เข้าร่วมการสนทนาท่านหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า เมื่อใดก็ตามที่รู้สึกว้าวเสียงบรรยากาศดังผิดปกติ จะรับรู้ได้ว่า ฝัน่าจะกำลังปรากฏตัวขึ้นในระยะเวลานี้ใกล้

#### 4.1.4 ผลการวิเคราะห์

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง ซัตเตอร์ กตติวิญญาน มีการใช้ลักษณะและเทคนิคทางเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวหลากหลายรูปแบบ โดยมีสิ่งที่ส่งอารมณ์ให้กับการทำหน้าที่ของเสียงคือความไม่ชัดเจนของภาพ เนื่องจากเป็นฉากที่ไฟดับลง ทำให้ภาพมืดไป และมีแสงสว่างจากไฟแฟลชเข้ามาบ้างชั่วเสี้ยววินาที

ในด้านลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่นำออกแบบเสียงเลือกใจ จะเน้นไปทางเสียงที่เป็นเสียงจริง (Actual Sound) เกือบทั้งหมด เช่น เสียงซัตเตอร์ เสียงไฟแฟลช เสียงข้าวของล้ม เสียงบรรยากาศ ฯลฯ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้กล่าวว่า เสียงจริง (Actual Sound) สามารถสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมได้ดีกว่าเสียงสังเคราะห์ เนื่องจากผู้ชมไม่จำเป็นต้องตีความเสียงที่ได้ยินจึงสามารถเข้าใจได้ทันทีที่ได้ยินเสียงนั้น ๆ อีกทั้งยังมีการใช้ระดับเสียง (Pitch) ที่มีระดับต่ำ เช่น เสียงบรรยากาศ เสียงไฟแฟลช และระดับสูง เช่น เสียงชาร์จไฟแฟลช เสียงสังเคราะห์ที่มีลักษณะคล้ายลมผิวสูง ๆ เหล่านี้สามารถกระตุ้นความรู้สึกบีบคั้น และสร้างความลุ้นเอาใจช่วยไปกับตัวละคร



“เสียงไฟแฟลชตอนกำลังชาร์จ เหมือนกำลังจะถูกเอามัดมาแทง เสียหลังมาก”

(สิงหา ฉวรรณกุล, **สนทนากลุ่ม**, 16 พฤศจิกายน 2559)

“เสียงแหลมสูงทำให้รู้สึกเครียดมาก ๆ ยิ่งฟังนาน ๆ ยิ่งเครียดนะ”

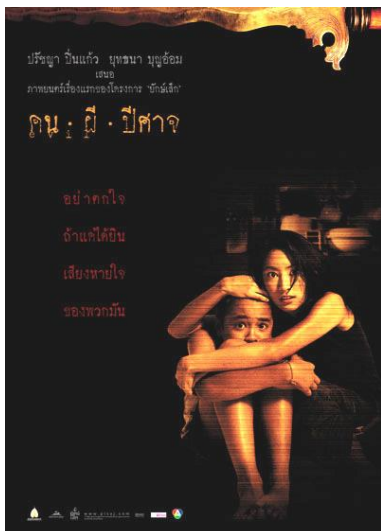
(วีรชัย กมลวิทยานนท์, **สนทนากลุ่ม**, 16 พฤศจิกายน 2559)

ในด้านของศิลปะและเทคนิค ที่ใช้ในการออกแบบ พบว่า มีการใช้เรื่องทิศทางของเสียง เข้ามาทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยต่อผู้ชมให้มากขึ้น จากเสียงที่มารอบด้านทำให้ผู้ชมเลือกที่จะระวังตัวไม่ได้ เนื่องจากไม่รู้ว่าจะมาจากทิศทางไหน และยังใช้ความดังฉับพลันเข้ามาสร้างความสะดุ้ง สะเทือน ตกใจ หวาดผวา โดยมีการเบี่ยงเบนความสนใจหรือทำลายการป้องกันตัวจากผีของผู้ชมด้วยเสียงประกอบที่ใส่มากมาย และการเปลี่ยนทิศทางของเสียงไปด้านหลัง จากนั้นจึงทำให้เสียงทุกอย่างเงียบลงเพียงเสี้ยววินาทีก่อนที่จะใช้ความดังมาก ๆ มาทำให้ตกใจ และจังหวะของเสียงซัดเตอร์ที่ค่อย ๆ เร็วขึ้นในช่วงท้ายฉาก สร้างความกดดัน กังวล กลัว สูงมาก เนื่องจากเสียงซัดเตอร์จะมีความคล้ายกับเสียงที่จัดอยู่ในเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ ซึ่งมีผลในการควบคุมอัตราจังหวะการเต้นของหัวใจ จึงเป็นเสมือนการบังคับให้หัวใจของผู้ชมเต้นเร็วและแรงขึ้น ในขณะที่การใช้เสียงก้อง (Reverb) ในฉากนี้ไม่ส่งผลอะไรต่อกลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนา

การใช้ระดับความดังของเสียงอย่างฉับพลัน มักจะสอดคล้องไปกับระยะความใกล้-ไกลของผี กล่าวคือ หากผีอยู่ใกล้กล้องถ่ายซึ่งแทนมุมมองบุคคลที่ 1 มากเท่าใด เสียงที่ดังขึ้นมาอย่างฉับพลันก็มักจะดังตามขึ้นไปด้วยเท่านั้น และหากการออกแบบเสียงจะเป็นไปเพื่อบอกเล่าผ่านมุมมองของตัวละครบุคคลที่ 1 แล้ว ภาพที่แสดงให้ผู้ชมเห็นก็ไม่ควรกลายเป็นภาพในมุมมองบุคคลที่ 2 หรือบุคคลอื่นที่ไม่ได้อยู่ในฉากนั้น ๆ

## 4.2 คน ผี ปีศาจ (2547) ภาพยนตร์โดย ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

### เรื่องย่อ



อ้อย หญิงวัยรุ่น พ่อแม่ถูกฆ่าปิดปากตามนโยบายปราบปรามล้างยาเสพติด หรือที่เรียกว่า "ฆ่าตัดตอน" เนื่องจากเห็นภาพพ่อแม่ถูกสังหารต่อหน้าต่อตา อ้อยจึงหาตระเวนว่ามีคนติดตามฆ่าเธอ ถึงขนาดที่เห็นภาพหลอนและต้องอาศัยยาระงับประสาทตลอด อ้อยเดินทางเข้ากรุงเทพฯ มาขออาศัยอยู่กับ ป้าบัว ซึ่งเป็นเจ้าของโรงพิมพ์ ป้าบวยังมีหลานชายชื่อ อาร์ม อายุน้อยกว่าอ้อยเล็กน้อย ส่วนลูกชายทำหญิงตั้งครมภ์ และเอาลูกมาฝากให้เลี้ยงแล้วก็หนีไป ป้าบัวเสียใจมาก จึงไปอาศัยกราบไหว้คนทรงเจ้าเข้าผีคนหนึ่งซึ่งเปิดตำหนักอยู่ไม่ไกล เป็นที่พึ่งทางจิตใจ แล้วป้าบัวก็รับเป็นร่างทรงสืบต่อมา เมื่ออ้อยมาอาศัยอยู่ด้วยแล้ว ป้าบัวก็ให้อ้อยช่วยเลี้ยงดูอาร์ม โดยอาร์มมีพฤติกรรมค่อนข้างประหลาด ไม่กล้ารับประทานอาหารจำพวกเครื่องใน ไม่กล้าเข้าห้องน้ำ และมักจะเห็นภูตผีปีศาจ โดยกล่าวว่า ที่โรงพิมพ์นี้ไม่ได้มีแค่ตน อ้อย และป้าบัว สามคนเท่านั้น แต่ยังมีสิ่งมีชีวิตหนึ่งอาศัยร่วมอยู่ด้วย อ้อยก็เริ่มสังเกตเห็นเหมือนอาร์มว่า มักมีเสียงประหลาดในยามค่ำคืน อาร์มจึงบอกว่า เสียงที่ได้ยินนั้นคือ สุดใจ พี่เลี้ยงซึ่งลาออกไปแล้ว แต่เขาไม่แน่ว่าบัดนี้ สุดใจเป็นคนหรือสิ่งใด

วันหนึ่ง ป้าบัวไปทำหน้าที่ร่างทรง แต่ลืมนำอ้อยกับอาร์มอยู่ในโรงพิมพ์ จึงปิดประตูโรงพิมพ์ขังคนทั้งสองไว้ และ ไม้ ซึ่งเป็นลูกจ้างคนหนึ่งของโรงพิมพ์ผ่านมาเห็นเข้าจึงซื้ออาหารมาให้ ทันใดนั้นทุกคนก็ได้ยินเสียงแปลกประหลาดจึงหลบหนีเอาตัวรอด อ้อยไม่แน่ใจว่าสิ่งที่กำลังเผชิญเป็นภาพหลอนเหมือนที่เธอเคยเห็น หรือเป็นเรื่องจริง อาร์มบอกว่านั้นคือผีสุดใจและพรรคพวก ป้าบัวกลับมาพอดีได้ทราบก็โกรธและบอกว่า สุดใจถึงแก่ความตายไปแล้ว แล้วก็ท่อมนต์คาถาพราหมณ์เพื่อเชิญให้เจ้าเข้ามาประทับร่าง แล้วป้าบัวก็ควักกริชออกไล่ล่าสิ่งที่เข้าใจว่าเป็นสุดใจ ไม้จึงรีบทุบหน้าต่างกระโจนหนีออกไป แต่อาร์มกับอ้อยติดอยู่ในห้องน้ำ ไม้จึงใช้ค้อนทุบกำแพงภายนอกออกเพื่อให้คนทั้งสองออกมา

ป้าบัวเห็นไม้ทุบกำแพงห้องน้ำก็ร้องห้ามและด่าว่า ทำให้อาร์มนึกขึ้นได้ว่า ป้าบัวจ้างสุดใจมาดูแลอาร์มในเวลาป้าบัวต้องไปทำธุระนอกบ้าน แต่สุดใจมักจะทำร้ายเขาเป็นประจำ จนวันหนึ่งเมื่อป้าบัวกลับจากเป็นร่างทรงมาเห็นเหตุการณ์เข้าก็ตกใจ สั่งให้สุดใจหยุด แต่สุดใจก็ยังลงไม้ลงมือต่อ

อาร์มมากขึ้น ด้วยความรักหลาน ป้าบัวจึงคว่ำกริชแทงสุดใจตาย และทำลายศพ โดยการชำแหละศพ  
ปรุงเป็นอาหาร แล้วเอาศพที่เหลือทิ้งลงบ่อใต้ห้องน้ำ เป็นเหตุให้ต่อมาอาร์มไม่กล้ากินเครื่องในและไม่  
กล้าเข้าห้องน้ำ อย่างไรก็ตาม แม้สุดใจจะเสียชีวิตแล้ว อาร์มยังรู้สึกได้ว่า สุดใจคอยตามทำร้ายเขา  
เช่นเดิม แต่จะหายไปเมื่อป้าบัวกลับมา

ในเวลานั้น แม่พังห้องน้ำและช่วยอุ้มอาร์มออกมาได้ อาร์มจึงวิ่งออกไปขอความช่วยเหลือ  
จากผู้คนภายนอก เจ้าพนักงานตำรวจมาตรวจสถานที่ แล้วถามปากคำอุ้ย แม่ และอาร์ม โดยทั้งสาม  
เล่าเรื่องตรงกัน แต่เจ้าพนักงานตำรวจแจ้งอุ้ยว่า รูปคดีจะต้องเป็นไปในทำนองว่า แม่บุกรุกเข้าโรง  
พิมพ์ และยังแจ้งว่า ป้าบัวประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ตายไปเมื่อเย็นวันก่อน จึงไม่น่าจะเป็นไปได้ที่ป้าบัว  
จะกลับมาบ้าน อุ้ยจึงเข้าใจว่า เพราะความรักหลาน ป้าบัวจึงต้องกลับมาอยู่กับหลานเพื่อระงับผีสุดใจ  
ที่คอยตามทำร้ายหลาน และแม่ซึ่งถูกกักตัวไว้ที่โรงพักกล่าวหยอกล้ออุ้ยว่า ไม่เห็นภาพหลอนอีกแล้ว  
หรือ อุ้ยจึงตอบกลับไปว่า ไม่เห็นผู้ชายที่ยืนอยู่ข้างหลังนั้นหรือ แล้วจึงเดินไปเยี่ยมอาร์มที่รักษาตัวอยู่  
ในโรงพยาบาล

#### 4.2.1 วิเคราะห์การใช้เสียงเพื่อสร้างความกลัวในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 อ้อยกำลังทำความสะอาดบ้าน แต่ได้ยินเสียงป่าบัวหีบกริชขึ้นมา และกำลังทำพิธีเข้าทรง ภายในบ้าน จึงพยายามปีนเก้าอี้ขึ้นไปแอบดู

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:39:06 – 00:40:42 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

อ้อยกำลังทำความสะอาดบ้านตามที่ได้รับมอบหมายจากป่าบัว ระหว่างนั้นเอง อ้อยเกิดได้ยินเสียงป่าบัวซึ่งอยู่ในห้องเข้าทรงหีบกริชขึ้นมาพร้อมกับเสียงที่ฟังไม่เป็นภาษา จึงพยายามนำเอาเก้าอี้ต่อขาเพื่อปีนดูป่าบัวเข้าทรงผ่านทางผนังด้านบนที่มีช่องว่างเพียงพอให้แอบดูได้ โดยภาพที่อ้อยเห็นคือป่าบัวกำลังรำยรำ พร้อมกับवादกริชในมือไปรอบ ๆ แต่ป่าบัวในร่างทรงได้หันมาเห็นอ้อยที่กำลังแอบดูอยู่ (รูปภาพที่ 4.2) ด้วยอาการตกใจของอ้อยทำให้เธอหล่นลงมาจากเก้าอี้ เมื่อตั้งตัวได้จึงรีบวิ่งกลับไปยังห้องนอนและลือคประตู่ เป็นจังหวะเดียวกับที่ป่าบัวในร่างทรงตามมาทันพอดี และพยายามจะเข้าห้องมาหาอ้อยให้ได้แต่ไม่สำเร็จ ไม่นานนักป่าบัวในร่างทรงจึงกลับออกไป



รูปภาพที่ 4.2 ป่าบัวในร่างทรงหันมาเห็นอ้อยที่กำลังแอบมอง

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้ Effect ประเภท Reverb กับเสียงของป่าบัว ในช่วงต้นฉาก ขณะที่ป่าบัว กำลังเข้าทรง โดยใช้ไปเชิงการ ทำให้เหนือจริง (Impressionistic effect) เพื่อสร้างความรู้สึกว่า อ้อย กำลังเผชิญหน้ากับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ	เสียงที่ใช้ในการสร้างจินตนาการในหนังผี เป็นสิ่งสำคัญดังที่ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล (2559) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการสร้างความรู้สึกกลัวให้เกิดจากภายใน เมื่อเรามองไม่เห็นภาพแล้ว เสียงมีหน้าที่ในการเติมจินตนาการที่ขาดหายไปจากส่วนนั้น เฉากเช่นเสียงที่เกิดขึ้นในช่วงนี้เป็นเสียงที่มาจากรอบทิศทาง มีความเหนือจริง ทำให้เกิดความรู้สึกน่าสะพรึงกับผู้รับชม เพราะต้องคาดเดาต่อว่าผีจะโผล่มาจากทางทิศใด และจะมาเมื่อไร

## 2. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำเป็นพิเศษ	ในฉากนี้มีการใช้เสียงต่ำ ๆ เป็นลักษณะของเสียงสังเคราะห์อยู่ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อสร้างความกดดัน เป็นตัวแทนความรู้สึกของอ้อย ที่รู้สึกถึงความไม่สบายใจ บีบคั้น และใช้เสียงที่มีระดับเสียงสูง สั้น ห้วน ในการสร้างความรู้สึกถึงความไม่ชัดเจน สร้างความงงงวย สงสัย	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง เสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของสมอง (แพง ชินพงค์, 2551) กล่าวคือ การใช้เสียงกลองตีเป็นจังหวะคล้ายเสียงหัวใจเต้น สามารถใช้แทนความรู้สึกของตัวละครในฉากและยังส่งผลถึงผู้รับชมได้อีกด้วย และการใช้เสียงระดับสูง ๆ ห้วน ๆ จะทำให้เกิดการดึงความสนใจ ทำให้รู้สึกอยากติดตามต่อว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป
ข. อัตราจังหวะของดนตรีในฉาก	เป็นดนตรีแบบไร้อัตราจังหวะคงที่ โดยเน้นให้สัมพันธ์กับภาพที่เกิดขึ้นเป็นหลัก	การใช้ดนตรีแบบไร้อัตราจังหวะ สามารถทำให้เกิดอารมณ์ขึ้นได้หลากหลายรูปแบบ เมื่อดนตรีมีความเชื่องช้า แต่เนื้อ

		เรื่องมีความตื่นเต้น จะทำให้เกิดการรับรู้ของผู้ชมได้ว่า เรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้นยังไม่จบ หรืออาจจะดำเนินมาถึงช่วงที่ใกล้จะพลอดภัย แต่ถ้าดนตรีมีอัตราจังหวะที่เร็วขึ้น ก็จะส่งผลให้เกิดความรู้สึกตื่นตัวเร้าอารมณ์ผู้รับชมให้มีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อเรื่องและตัวละครได้
--	--	--

#### 4. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย	ใช้เครื่องสายจำพวกไวโอลิน เล่นในระดับเสียงที่สูงแต่เบา	เสียงนี้อาจจะไม่ได้เป็นตัวแทนของเสียงที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกกลัว เพราะไม่ได้โดดเด่น หรือได้ยินชัดเจน แต่เป็นเสียงสนับสนุนเครื่องดนตรีอื่น ๆ รวมถึงเป็นเสียงที่ทำให้เกิดสีน้ของเสียงดนตรี และยังสร้างความรู้สึกฉงนงุนงง สงสัย
ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า	ใช้เครื่องเป่าจำพวกทรัมเป็ต ทรอมโบน โดยเป่าให้สัมพันธ์กับภาพ คือในช่วงที่อยู่ปีนขึ้นไป ด้วยความสงสัย ส่วนของเครื่องเป่าจะบรรเลงค่อนข้างเบา และพอยู่เห็นภาพป่าบัวในร่างทรง เครื่องเป่าจะดังขึ้นให้ความรู้สึกว่ปริศนาที่อยู่สงสัยถูกทำให้เห็นชัดขึ้นแล้ว แต่ยังไม่เข้าใจ	การใช้เสียงเครื่องเป่าทองเหลืองหรือแตรเพื่อกระตุ้นความกลัว อาจจะได้เป็น การกระตุ้นไปที่ความรู้สึกโดยตรง ในส่วนนี้ แพง ชินพงศ์ ได้กล่าวไว้ว่า เสียงเครื่องดนตรีจำพวกแตร จะกระตุ้นการทำงานของระบบหายใจ และการเต้นของหัวใจ ซึ่งถูกอธิบายไว้ว่าเมื่อมนุษย์เกิดการหายใจที่ถี่ขึ้น หัวใจเต้นเร็วขึ้น อาจเป็นการแสดงออกถึงสภาวะความกลัวได้ และการใช้เสียงแตรในฉากนี้ มีทั้งเสียงแตรที่ดังและเบา สอดคล้องกับเรื่องราวภายในฉาก

<p>ค. เครื่องดนตรี ประเภทเครื่องเคาะ</p>	<p>มีการใช้เครื่องเคาะประเภท กลองทิมปานีเบา ๆ มาในช่วง ของการหลบหนีของอู๋ที่กำลัง วิ่งกลับไปในห้องของตน ส่วนนี้ ผู้วิจัยเข้าใจว่านักออกแบบเสียง ยังต้องการดันเสียงเครื่องสาย และเครื่องเป่าให้เด่นกว่า เนื่องจากเป็นเสียงส่งความรู้สึก ไปถึงผู้ฟังได้ดีกว่า จึงลดความ ดังของเสียงเครื่องเคาะลง</p>	<p>เครื่องเคาะเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้กระตุ้น การทำงานของหัวใจ และ ระบบหายใจ ได้เฉกเช่นเดียวกับเครื่องเป่าทองเหลือง หรือแตร ถึงแม้ว่าจะเป็นเสียงที่เบาก็ตาม เนื่องจากเป็นเครื่องดนตรีเสียงต่ำ ถึงมี ความดังไม่มาก แต่ก็จะสามารถได้ยินได้ อย่างชัดเจน โดยในฉากนี้ เสียงของเครื่อง เคาะแทบจะเป็นตัวแทนความรู้สึกของตัว ละครได้เป็นอย่างดี</p>
--	--	---

#### 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
<p>ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)</p>	<p>มีการใช้เสียงประกอบเสมือนจริงเป็นเสียงของการหยิบกริช เสียงเขย่าลูกบิดประตู และเสียงคล้ายเสียงสิงโตกำลังคำราม</p>	<p>การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง เป็นการสนับสนุนให้เกิดจินตนาการ และความรู้สึกได้เป็นอย่างดี อย่างเช่นในฉากนี้ ที่มีการใช้เสียงหยิบกริชขึ้นมาจากโต๊ะ เป็นเสียงที่ไม่ปรากฏแหล่งที่มาในฉาก แต่ใช้การส่งสายตาของตัวละครในการบ่งบอกทิศทาง สร้างจินตนาถึงสิ่งลึกลับที่อยู่หลังประตู</p>
<p>ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)</p>	<p>เสียงสังเคราะห์ในฉากมีเพียงเสียงเดียว คือเสียงที่นำเอาเสียงพูดที่เป็นเหมือนบทสวดมาใส่เอฟเฟกต์จำพวก Reverb เข้าไป เพื่อแต่งให้เป็นเสมือนเสียงที่มีความเหนือจริง (Impressionistic effect)</p>	<p>การนำเอาเสียงประกอบสังเคราะห์มาใช้ในฉากนี้ เป็นการใช้เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความเหนือจริง (Impressionistic effect) ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกถึงความมีอำนาจกว่า แข็งแกร่งกว่า อันตรายต่อชีวิต</p>

ฉากที่ 2 อ้อย อาร์ม และ ไม้ เดินขึ้นไปบ้านเพื่อไปเอายาระงับประสาท แต่เกิดเจอผีสุดใจ จึงรีบวิ่งไปหาที่ซ่อน

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 01:06:22 – 01:10:20 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

อ้อย อาร์ม และ ไม้ กำลังเดินไปเอายาระงับประสาท แต่อ้อยเกิดสงสัยจึงหันไปถามอาร์มว่าผีสุดใจอยู่ที่บ้านหลังนี้ใช่ไหมและเป็นคนหรือไม่ อาร์มจึงตอบกลับไปด้วยการพยักหน้าว่าผีสุดใจอยู่ในบ้านหลังนี้และไม่ได้เป็นคน ในช่วงเวลาเดียวกันเกิดเสียงคล้ายคนตีผนังบ้านดังไปทั้งบ้าน อาร์มจึงตะโกนบอกให้ทุกคนหาที่ซ่อน โดยอาร์มแยกไปซ่อนในตู้ใต้ที่วางของในห้องครัว อ้อยและไม้หนีเข้ามาในห้องทรงเจ้าของป้าบัว โดยทั้งคู่ถูกผีสุดใจขังเอาไว้จึงไม่สามารถออกมาจากห้องได้ ในขณะที่อาร์มถูกผีคลานมาหลอกในตู้ที่ตนซ่อนอยู่ (รูปภาพที่ 4.3) จนต้องวิ่งหนีออกมาเปลี่ยนที่หลบซ่อนตัวเอง



รูปภาพที่ 4.3 อาร์มถูกผีตามมาหลอกในตู้ที่ตนเองหลบซ่อนอยู่



## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง ซ้าย – ขวา – กลาง – หลังซ้าย และหลังขวา	ในช่วงที่อาร์มส่ายหน้าเพื่อตอบคำถามของอู๋ ว่าสุดใจไม่ใช่คนเกิดเสียงคล้ายเสียงคนตบผนังบ้านดังวนไปรอบตัวทุกทิศ โดยมีการเคลื่อนไหวแบบสลับซ้าย-ขวาม้าง วนรอบตัวเอง ทวนเข็มนาฬิกา แต่ไม่มีการใช้เทคนิคกับเสียงอื่น ๆ	การเคลื่อนไหวของเสียงไปรอบตัวอย่างรวดเร็ว สามารถสร้างความรู้สึกถึงความไม่จริงให้เกิดขึ้นกับผู้ฟังได้ โดยแนวคิดของการใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญได้กล่าวไว้ว่า เสียงในลักษณะนี้สามารถเป็นตัวแทนของผีได้ ทำให้ผู้ที่รับชมเกิดความเข้าใจถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครในเรื่องกำลังเผชิญ
ข. การใช้เทคนิคปรับค่าความถี่เสียง	ในนาทีที่ 01:08:54 ฉากที่อู๋ยกหูโทรศัพท์ขึ้นมา มีการใช้การปรับค่าความถี่เสียงของเสียงผู้ชาย ให้มีลักษณะเหมือนพูดผ่านโทรศัพท์ออกมา เป็นเสียงหัวเราะแบบแสดงอำนาจเพื่อให้อู๋กลัว	สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความรู้สึกกลัวเนื่องจากตัวละครตกอยู่ในสภาวะที่ต้องการหลบหนีไปจากที่ที่ตนเองอยู่ และเป็นตัวละครที่ผู้รับชมเอาใจช่วยให้หนีรอดออกไปได้ เมื่อตัวละครเห็นโทรศัพท์ซึ่งมองว่าเป็นสิ่งที่จะช่วยให้ติดต่อขอความช่วยเหลือได้จึงรีบยกหูโทรศัพท์ขึ้นมาเพื่อโทรออกไป แต่ปรากฏว่าเสียงที่ลอดผ่านโทรศัพท์ออกมากลับไม่ใช่เสียงมนุษย์ปกติ

## 2. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำเป็นพิเศษ	ในฉากนี้การใช้ระดับเสียงสูงหรือต่ำจะเน้นไปที่ส่วนของการใช้ดนตรีเป็นหลัก โดยในช่วงต้นที่มีการพูดคุยถึงเรื่องผีสุดใจ จะใช้ระดับเสียงค่อนข้างต่ำ และในช่วงที่วิ่งหนีกัน ระดับเสียงจะ	ในการใช้เสียงในฉากนี้ ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของเสียง (Movement) เนื่องจากเสียงที่ใช้ มีการไล่ระดับให้สัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ในช่วงที่มีการบีบคั้นเพื่อหาคำตอบถึงเรื่องราวแปลกประหลาดที่เกิดขึ้นมีการใช้เสียงในระดับ

	มีทั้งต่ำและสูงสลับกันหรือ พร้อมกันเพื่อสร้างความตื่นเต้น ให้กับผู้ชม	ต่ำ ๆ เน้นเบา ให้ความรู้สึกบีบคั้น ก่อน จะไต่ระดับให้สูงขึ้นเมื่อตัวละครต้อง เผชิญหน้ากับความหวาดกลัวและ ตื่นเต้น
ข. อัตราจังหวะของ ดนตรีในฉาก	ในช่วงที่ฉากแสดงถึงความสงสัย ความไม่แน่ใจ หรือความบีบคั้น อัตราจังหวะจะเนิบนาบ และ เร็วขึ้นเมื่อตัวละครต้องวิ่งหนี หรืออยู่ในสภาวะบีบคั้นที่สุด เช่นเจอผีอยู่ตรงหน้า	ในการใช้อัตราจังหวะเพื่อสร้างอารมณ์ ร่วมไปกับการรับชมหนังเรื่องนี้ มีการใช้ อัตราจังหวะที่หลากหลาย สอดคล้องไป กับฉาก ทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์ร่วมได้ ง่าย และในช่วงที่ตัวละครเกิดความกลัว อย่างมาก อัตราจังหวะของเสียงดนตรีที่ เกิดขึ้นในฉากก็เร็วขึ้นตามไปด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ ที่กล่าวไว้ว่า อัตราจังหวะที่เร็ว เกินกว่า 100 BPM (Beat Per Minute) ขึ้นไป จะทำให้ผู้ฟังเกิดการตื่นเต้น
ค. ความดังเฉลี่ย ของเสียงในฉากสูง กว่าความดังเฉลี่ย ของภาพยนตร์ทั้ง เรื่อง	เสียงในฉากนี้ มีความดังมาก เนื่องจากเป็นฉากที่มีการสร้าง อารมณ์บีบคั้น กลัว ให้กับผู้ รับชมสูง คือทำให้ผู้รับชมเอาใจ ช่วยตัวละครให้รอดพ้น สถานการณ์นี้ไปได้ ใน ขณะเดียวกัน ก็กลัวผีไปพร้อม ๆ กับตัวละครเช่นกัน เสียงที่ดัง ตลอดทั้งฉากนี้สร้างความตื่นเต้นตัว ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี	Gae-Lynn Woods (2015) ได้ให้แนวคิด ถึงเรื่องของระดับความดังเสียงไว้ว่า หาก เสียงที่ได้ยิน ดังเกินกว่าปกติจากความ เคยชิน จะทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย อันตราย โดยในฉากนี้ มีการใช้ความดัง ของเสียงที่ดังมาก จากทั้งเสียงดนตรีและ เสียงประกอบ ถึงแม้ว่าจะไม่ใช่ความดัง โดยฉับพลันเพื่อหลอกให้กลัว (Jump Scare) แต่ก็เป็นการดังที่จะทำให้เกิด การรับรู้ได้ว่า เป็นฉากที่ไม่เหมือนกับฉาก ปกติทั่ว ๆ ไปในเรื่อง

## 4. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย	ใช้เครื่องสายจำพวกไวโอลิน สี ในระดับเสียงที่สูง และลากยาว ให้ความรู้สึกกดดัน บีบคั้น และน่ากลัว ดังขึ้นในช่วงที่อารมณ์หลบอยู่ในตู้และพยายามสวดมนต์เพื่อไล่ผีออกไป	ตามแนวคิดของ แพง ชินพงค์ (2551) เสียงไวโอลินเป็นเสียงที่มีความเนิบนาบ สูงมาก หากสีด้วยความเชื่องช้า และต่อเนื่อง และยังเป็นเครื่องดนตรีที่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์อย่างมาก สร้างความรู้สึกให้กับผู้รับชมได้โดยตรง อย่างเช่นในช่วงที่อารมณ์กำลังสวดมนต์ หากเปลี่ยนไปใช้เสียงกลอง หรือ ฉาบ ตีแรง ๆ รัว ๆ ก็อาจจะได้ความรู้สึกอีกแบบหนึ่ง ที่ฟังแล้วเร้าอารมณ์ความตื่นเต้น เอาใจช่วยไปกับตัวละคร แต่เมื่อนักออกแบบเสียงเลือกที่จะใช้เสียงไวโอลินและใช้ระดับความดังที่มากกว่ากลอง ก็จะทำให้ความรู้สึกของผู้รับฟังเปลี่ยนไปเป็นลึนระทึก บีบคั้นกดดันมากกว่า
ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า	มีการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าจำพวกทรัมเป็ตและทรอมโบน โดยเล่นในระดับเสียงที่สูง และห้วนตามจังหวะกลอง	แพง ชินพงค์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า เสียงเครื่องดนตรีจำพวกแตร จะกระตุ้นการทำงานของระบบหายใจ และการเต้นของหัวใจ ซึ่งถูกอธิบายไว้ว่าเมื่อมนุษย์เกิดการหายใจที่ถี่ขึ้น หัวใจเต้นเร็วขึ้น อาจเป็นการแสดงออกถึงสภาวะความกลัวได้ และการใช้เสียงแตรในฉากนี้ จะห้วนไปตามจังหวะของเสียงกลอง ให้ความรู้สึกถึงความตื่นเต้น หายใจไม่ทั่วท้อง กดดัน
ค. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ	มีการใช้เครื่องเคาะเพื่อสื่อสารอารมณ์ให้กับผู้ชม โดยเสียง	เครื่องเคาะเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้กระตุ้นการทำงานของหัวใจ และ ระบบหายใจ

	เครื่องเคาะจะเป็นเสียงจำพวก กลองใบใหญ่ ให้เสียงทุ้มต่ำ และในช่วงกลางถึงท้ายฉากจะใช้กลองใบเล็กกลอง ให้เสียงที่สูงขึ้น แต่ก้ตีในจังหวะที่เร็วขึ้น	ได้ฉากเช่นเดียวกับเครื่องเป่าทองเหลือง หรือแตร โดยในฉากนี้ จะเลือกใช้กลองที่มีระดับเสียงต่างกัน 2 ระดับ คือระดับที่ต่ำมาก ๆ และระดับกลาง คล้ายกับเสียงหัวใจของมนุษย์ขณะที่เดินช้าและค่อย ๆ เร็วขึ้น และยังมีเครื่องดนตรีจำพวก Vibraphone เคาะเป็นตัวโน้ตสูง ๆ แต่เบา สร้างความไม่ชัดเจน ไม่กระจ่างให้เสียงดนตรี และความรู้สึกถึงความเหนือจริง
ง. เครื่องดนตรี ประเภทลิ้มนิ้ว	มีการใช้เสียง Synthesizer สร้างเสียงหวีดสูง ๆ ในช่วงที่อาร์มพยายามสวดมนต์ไล่ผีออกไป ซึ่งแทนความรู้สึกบีบคั้นได้เป็นอย่างดี	การใช้เสียงระดับสูง ๆ สามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นได้ตามแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เสียงสูง ๆ จะช่วยกระตุ้นการตื่นตัวของประสาทเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ร่วมได้มากขึ้น และยังทำให้เกิดจินตนาการร่วมตามไปกับตัวละครได้ด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

#### 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)	เสียงประกอบเสมือนจริงที่ถูกใช้ในฉากนี้เป็นเสียงคล้ายเสียงคนเอามือตบผนังบ้าน หรือใช้กะลามะพร้าวเคาะลงไปกับแผ่นไม้ เป็นเสียงที่มีการนำมาใช้โดยไม่เห็นถึงแหล่งกำเนิดเสียงที่แท้จริง และตั้งอยู่ตลอดเวลา โดยใช้บทของ	การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง เป็นการสนับสนุนให้เกิดจินตนาการ และความรู้สึกได้เป็นอย่างดี อย่างเช่นในฉากนี้ เป็นการใช้นเสียงประกอบแบบไม่ปรากฏวัตถุหรือแหล่งกำเนิดเสียงในบ้าน ทำให้ผู้รับชมต้องจินตนาการตามไปว่า เสียงเหล่านี้เกิดจากอะไร และที่ไหน และผีจะมาปรากฏตัวหรือไม่ ฉากไหน เกิด

	ภาพยนตร์ ทำให้คนเข้าใจไปถึงความเป็นอื่นจากเสียงเดิม คือทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าเป็นเสียงที่เกิดจากการกระทำของผี	ความไม่แน่นอนในใจของผู้รับชม ทำให้เกิดความกลัวตามมา
ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)	เสียงคล้ายเสียงซ่า (Pink Noise) ที่ดังหลังจากอุ้ยยกโทรศัพท์ขึ้นมาแล้วได้ยินเสียงหัวเราะ	การนำเอาเสียงประกอบสังเคราะห์มาใช้ในฉากนี้ เป็นการใช้เพื่อสร้างความรู้สึกถึงความเหนือจริง (Impressionistic effect) อาจจะได้เป็นตัวแทนของความน่ากลัว แต่เป็นตัวแทนของความไม่ปกติ หรือผี

#### 4.2.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

##### 4.2.2.1 การสร้างความรู้สึกกลัว

ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่องนี้ ใช้การออกแบบเสียงดนตรีประกอบ (Film Score) เป็นหลัก โดยใช้เครื่องดนตรีครบทุกประเภท ในขณะที่เสียงประกอบอื่น ๆ มีทั้งการใช้เสียงประกอบแบบเสมือนจริง และเสียงสังเคราะห์ เนื้อหาหนักไปทางการหลอนให้กลัว คือใช้เสียงมาสร้างจินตนาการให้ผู้รับชม ตัวดนตรีเน้นไปทางการใช้ระดับเสียงแบบไม่สอดคล้องประสานกัน (Dissonant) และในส่วนของเสียงประสาน (Harmony) และทำนองหลักของเพลงจะเป็นไปในทางไมเนอร์คีย์ (Minor Key) ให้ความรู้สึกหม่นหมอง ไม่สดใส ไม่กระจ่าง ผ่านทางอัตราจังหวะที่ช้า และ เร็ว

##### 4.2.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

ในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้ง 2 ฉากมีความแตกต่างกันอย่างมากในแง่ของการใช้เทคนิคการสร้างทิศทางของเสียง (PAN) ในฉากที่ 1 นั้น ไม่มีการใช้เทคนิคนี้เลย ในขณะที่ฉากที่ 2 ใช้เทคนิคนี้อย่างมาก เมื่อวิเคราะห์จากเนื้อหาแล้ว พบว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความกลัวในทั้ง 2 ฉากมีความแตกต่างกัน เนื่องจากฉากที่ 1 นั้น จะเห็นว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความกลัวสามารถเห็นได้ชัดเจนคือ ป่าบัวที่เข้าทรงแล้ว แต่ในขณะที่ฉากที่ 2 ในช่วงที่เสียงของผีปรากฏตัว จะไม่สามารถเห็นที่มาของเสียงได้เลย จึงสามารถอนุมานได้ว่า เป็นสิ่งที่ทำให้การใช้เทคนิคทางเสียงของทั้ง 2 ฉากมีความ

แตกต่างกัน ในขณะที่การพยายามทำให้เสียงมีความเหนือจริง (Impressionistic effect) มีอยู่ในทั้ง 2 ฉาก โดยสอดคล้องกับสิ่งที่ภาพยนตร์พยายามเซ็ตตัวละครที่ชื่ออยู่ว่าเป็นคนที่มีอาการทางจิต ต้องกินยาระงับประสาทเป็นประจำ และอีกทั้งสิ่งที่อยู่ อาร์ม ต้องเผชิญนั้น เป็นสิ่งที่เหนือธรรมชาติ

#### 4.2.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

ลักษณะของเสียงที่ใช้ในฉากนี้จะเป็นเสียงที่มีความสูง – ต่ำของระดับเสียงไม่ห่างกันมาก แต่จะมีความกั๊กกันของเสียงสูงมาก (Dissonant) ให้ความรู้สึกหม่นหมอง มีดมน และในฉากที่ 1 จะเน้นไปที่การใช้เสียงสังเคราะห์คล้ายเสียงสวดที่ใส่เอฟเฟกต์ Reverb ทำให้เหนือจริงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัว ในขณะที่ฉากที่ 2 จะใช้เครื่องดนตรีเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวมากกว่า โดยดนตรีจะมีความหนักหน่วงกว่าด้วยเสียงเครื่องเคาะที่ดังกว่า ความน่าสนใจของการออกแบบเสียงดนตรีประกอบในทั้งสองฉากคือ ผู้ประพันธ์เพลงไม่ได้กำหนดจังหวะตายตัวให้กับเพลง แต่ใช้วิธีการเล่นเพลงให้สัมพันธ์กับภาพ (Synchronize) โดยเป็นการสร้างสรรค์งานโดยให้ความสำคัญกับเวลาของภาพเป็นหลัก ทำให้ดนตรีนั้นสามารถตอบโต้การสร้างสรรค์อารมณ์ให้กับภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

#### 4.2.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาวิชมนฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง คน ผี ปีศาจ พบว่า มีการออกเสียงไม่ได้มุ่งเน้นไปเพื่อความสะดึง ตกใจกลัว แต่เน้นไปที่การสร้างความปลอดภัย บีบคั้น หรือทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัยเสียมากกว่า และเป็นการใช้เสียงที่แตกต่างไปจากขนบของหนังผีไทยอย่างชัดเจน กล่าวคือ ในฉากที่ผีแสดงตัวออกมาให้เห็น ไม่มีการใช้เสียงใด ๆ ที่เป็นการสร้างความสะดึงตกใจ โดยมีใจความจากกลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาท่านหนึ่ง ว่า

“เรารู้สึกว่าใจเราเต้นแรงมาก หลอนกว่าเรื่องซัดเตอร์อีกนะ แต่เราไม่ได้รู้สึกว่ามันจะสะดึงตกใจกลัวตอนไหนเลย และเสียงช่วงต้น ๆ ของฉากมันสร้างความบีบคั้นมากเลยนะ เพียงแต่ว่าเราไม่แน่ใจว่าเสียงมันดังมาจากทางทิศไหน”

(ภรณ์ธนา อินทิพย์, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“มันมีการใช้เสียงมากขึ้น ทั้งเสียงดนตรีและเสียงประกอบ ซึ่งไม่ได้ทำให้รู้ว่าจะ  
สะตุงตุงใจอะไรตอนไหน มันดังเท่า ๆ กันไปหมด แต่มันทำให้รู้สึกหลอน คล้าย  
หนังผีต่างประเทศ ซึ่งเสียงที่ดังมามันสอดคล้องไปกับภาพ”

(อรรถธรณ บาหยัน, สนนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกลับมีความคิดเห็นแตกต่างออกไปจาก  
การใช้เสียงในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยมีความเห็นไปในเชิงไม่เชื่อ เนื่องจากการใช้เสียงที่ดูเป็นเรื่องราว  
เพื่อฝัน อยู่ในจินตนาการ ดูเป็นการเล่าย้อนอดีต เนื่องจากเสียงก้อง (Reverb) ที่ถูกใส่เข้ามาใน  
เสียงดนตรีและเสียงประกอบต่าง ๆ ในฉาก อีกทั้งจังหวะที่ควรสะตุงตุงใจ หรือเร้าอารมณ์มาก ๆ  
กลับพบว่าเสียงไม่ได้ทำหน้าที่ของตนเองในช่วงเวลานั้น เช่น ฉากที่อาร์มเข้าไปสวดมนต์อยู่ในตู้ได้อ่าง  
ล้างจานแล้วผีคลานเข้ามาหา เป็นช่วงที่คาดว่าน่าจะเป็นไคลแมกซ์ของฉากนี้ เสียงกลับไม่ได้ทำหน้าที่  
อย่างเต็มที่ ทำให้อารมณ์ร่วมที่กำลังจะเกิดขึ้นหายไป โดยมีใจความตอนหนึ่งจากผู้เข้าร่วมการสนทนา  
ว่า

“เสียงที่ได้ยินในฉากทั้ง 2 ฉากมันมีบางเสียงที่ทำให้นึกไปถึงประสบการณ์เก่าใน  
ชีวิตนะ เราเห็นภาพหนึ่ง แต่ภาพในหนังมันเป็นอีกภาพหนึ่ง มันไม่ไปด้วยกัน เรา  
เลยไม่รู้สีกว่ามันน่ากลัว”

(นครินทร์ อุทัยชลาพันธ์, สนนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ช่วงที่ควรสะตุงตุงใจ หรือสะตุงตุงใจ มันไม่เป็นอย่างนั้น เสียงไม่ได้ทำหน้าที่ให้รู้สึก  
อะไรแบบนั้นเลย แล้วช่วงที่ใส่เสียงเหมือนเสียงเสือเข้ามา มันตลก เราเห็นเจ้า  
แม่แต่งตัวแบบอินเดีย แต่เราได้ยินเสียงเสือ ไม่เห็นตัว ทำให้เราไม่เชื่อ และยังคง  
คำถาม”

(ธัญวรรณ ยี่โถงใจจิต, สนนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

นอกจากนั้น ยังมีมุมมองที่พูดถึงเรื่องการใช้เสียงประกอบในภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อการสร้าง  
ความรู้สึกเอาไว้ว่า ใช้เสียงประกอบบางเสียง เช่น เสียงตบผนังบ้าน มากเกินไป โดยในช่วงต้น ๆ ที่  
เสียงนี้ดังขึ้น สามารถสร้างความหลอนได้แล้ว แต่เมื่อเสียงนี้อยู่นานเกินไปจนกลายเป็นเสียงพื้นหลัง  
ทำให้เริ่มรู้สึกว่าเป็นเสียงที่น่ารำคาญ ลดทอนอารมณ์ร่วมไปกับตัวภาพยนตร์ และเสียงประกอบบาง  
เสียง ฟังดูเหมือนไม่มีความหมายและหน้าที่ของมันอย่างชัดเจน

#### 4.2.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง คน ผี ปีศาจ

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง คน ผี ปีศาจ มีการใช้ลักษณะและเทคนิคทางเสียง เพื่อสร้างความรู้สึกกลัวที่ไม่ได้มุ่งเน้นไปในการทำให้สะดุ้ง สะพรึง แต่มุ่งเน้นไปในการทำให้เกิดความบีบคั้น กดดัน ไม่ปลอดภัย โดยตั้งข้อสังเกตว่า ไม่มีการใช้เสียงดังโดยฉับพลัน ซึ่งแทบจะกล่าวได้ว่าเป็นเสียงหลักในการสร้างความสะดุ้ง ตกใจ หวาดผวาเลยแม้แต่ครั้งเดียว ในขณะที่การใช้ระดับเสียงสูง-ต่ำ ก็ยังไม่ชัดเจนเสียทีเดียว กล่าวคือ ไม่มีความดัง เบา ในการจงใจใช้ระดับเสียงสูง-ต่ำเพื่อสร้างความรู้สึกอย่างชัดเจน

ในด้านลักษณะเสียงที่ใช้ในฉากทั้ง 2 ฉากจะมีความคล้ายคลึงกัน มีการใช้เสียงต่ำ ๆ เนิบนาบเข้ามาสร้างความบีบคั้น ไม่ปลอดภัย และใช้เสียงประกอบตามมามากครั้งในความดังที่ค่อนข้างมาก โดยมากแล้วเสียงประกอบที่เกิดขึ้นในฉากทั้งสองนี้ มักเป็นเสียงประกอบที่ไม่สามารถมองเห็นแหล่งกำเนิดเสียงได้ในฉาก หรือที่เรียกว่าเสียงประกอบนอกพื้นที่การเล่าเรื่อง (Off-Screen Sound) ทำให้ผู้รับชมสามารถจินตนาการตามเรื่องราวไปได้มากขึ้น และยังมีการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีหลากหลายรูปแบบ แต่ทุก ๆ เครื่องดนตรีล้วนให้ความรู้สึกไปในทางเดียวกันคือ บีบคั้น กดดัน ด้วยอัตราจังหวะที่ไม่คงที่ สอดคล้องไปกับการเคลื่อนไหวของภาพ ทำให้เกิดความลึ้นไปกับตัวละคร และยังมีการใช้ความดังที่สูงกว่าความดังปกติของภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง

ในด้านของศิลปะและเทคนิค ที่ใช้ในการออกแบบ พบว่า มีการใช้เทคนิคด้วยเครื่องมือผสมเสียงเพียงแค่เทคนิคเดียวคือการเปลี่ยนทิศทางของเสียง (ในฉากที่ 2) ที่เปลี่ยนทิศทางของเสียงตบผนังบ้าน โดยในช่วงแรก ๆ เป็นเทคนิคที่สร้างความรู้สึกกลัวให้กับผู้ชมได้ดี แต่เมื่อระยะเวลาผ่านไปเสียงยังไม่มีทีท่าว่าจะเงียบลง ยังคงดังต่อเนื่องจนกลายเป็นเสียงพื้นหลัง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกรำคาญใจ



### 4.3 เบนซู้กับผี (2549) ภาพยนตร์โดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

#### เรื่องย่อ



เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปี 2477 ที่บ้านหลังใหญ่ปลายถนน ซึ่งแต่เดิมเป็นของท่านเจ้าคุณท่านหนึ่ง บ้านหลังนี้อยู่มาเก่าแก่หลายรุ่นคน เคยตกแต่งสวยงามคูมีฐานะ มีบ่าวไพร่มากมาย ท่านเจ้าคุณมีลูกสาวอยู่คนเดียว ชื่อ คุณัญจวน ถูกเลี้ยงดูมาอย่างดี ชอบแต่งตัวสวยมาตั้งแต่เด็ก แต่เพราะเป็นลูกคนเดียว ไม่มีเพื่อนเล่นก็เลยเล่นกับลูกของบ่าวเป็นประจำ

วันหนึ่ง คุณหนูเล่นซ่อนหากับลูกของบ่าว ชื่อ นางเอิบ ลูกนางเอิบเป็นคนซอญ ัญจวนเป็นคนหา ลูกนางเอิบอยู่ในอารมณ์สนุกมากวิ่งยืมรำร้องเรียกให้คุณหนูหาให้เจอ แล้วก็ไปซ่อนในทึบในห้องเก็บของ ัญจวนซึ่งอยู่ในอารมณ์ไม่พอใจผสมกับความหมั่นไส้จึงนำเอาแม่กุญแจไปถือคืบไบนั่น เมื่อตกเย็นบ่าวทุกคนช่วยกันหาลูกนางเอิบ ก็ไม่เจอ ัญจวนผู้รู้เรื่องก็ปิดปากเงียบยืนสายตาดูอย่างไร้ความรู้สึก นางเอิบผู้เป็นแม่ก็ได้แต่ร้องคร่ำครวญราวกับจะเสียดสี แต่ท้ายที่สุดลูกของนางเอิบก็ไม่ถูกพบ จนเสียชีวิตอยู่ในทึบไบนั่นเอง

วันเวลาผ่านไป ัญจวนโตเป็นสาวสวยและได้แต่งงานกับ คุณชอบ เขาเป็นผู้ชายที่มีรูปโฉมงดงามมากและชอบดนตรี เต้นรำ ทำให้ัญจวนยิ่งหลงใหลในเสน่ห์ของเขา หลังจากที่ท่านเจ้าคุณเสียชีวิต ัญจวนลูกคนเดียวได้มรดกเป็นประมุขของบ้าน จึงกลายเป็นคุณนายัญจวน ชีวิตแต่งงานผ่านไปหลายปี แต่คุณนายก็ยังคงรักสามีมาก ตอนสาว ๆ คุณัญจวนร่างกายไม่แข็งแรงจึงไม่มีลูกแม้ว่าจะมีมากก็ตาม

ครั้งหนึ่งคุณชอบไปชลบุรี แล้วบังเอิญไปเจอ นวลจัน กำลังโดนขูด จึงเข้าไปช่วยแต่โดนทำร้ายได้รับบาดเจ็บ นวลจันจึงนำคุณชอบไปรักษาแล้วก็ได้เสียกันจนตั้งท้อง จึงบอกเรื่องนี้กับคุณชอบ เมื่อคุณชอบทราบเรื่องจึงขอลากลับกรุงเทพฯ เพื่อขอมาจัดการเรื่องส่วนตัวก่อนจะกลับไปหา และให้รูปกับเขียนที่อยู่ตัวเองที่ไว้ให้นวลจัน

คุณชอบกลับมาบ้านที่กรุงเทพฯ พร้อมทั้งบอกกับคุณนายัญจวนว่าจะขอเลิกเพราะตนนั้นมีเมียใหม่ และเธอกำลังตั้งครรรภ์ เมื่อคุณนายได้ยินดังนั้นจึงบันดาลโทสะด้วยอารมณ์หึงหวงเอาเม็ดเปิด

ของจดหมายจี้ม้ายทอยคุณชอบจนตาย เป็นจังหวะที่พี่เลี้ยงคุณนายชื่อสมจิต เปิดประตูเข้ามาเห็น การฆาตกรรม ก็ตกใจ วิ่งหนีคุณนาย ตกบันไดคอหักตาย คุณนายรัฐจวนจึงเอาศพคุณชอบไปฝังไว้ใน สวนที่ตัวเองปลูกต้นไม้ แล้วทำหุ่นตัวเองวางทับไว้ และเอาศพพี่เลี้ยงไปซ่อนไว้ในห้องเก็บของล๊อค กุญแจ ศพอยู่ในนั้นตลอดไม่มีใครรู้ มีแต่พวกหนูที่มาแตะเนื้ออกิน

ฝ่ายนวลจันรอคุณชอบจนท้องเริ่มโตใกล้คลอด มีความร้อนใจรอต่อไปอีกไม่ไหวจึงเข้ามาตามหาคุณชอบถึงในกรุงเทพฯ โดยเอารูปกับที่อยู่ที่ให้ไว้มาด้วย แต่เพราะท้องโย้ และบ้านคุณนาย รัฐจวนอยู่ลึก การเดินทางกว่าจะถึงก็ลำบากมาก เดินไกลจนเหนื่อย จึงมานั่งพักใต้ต้นไม้ใหญ่ทางไป บ้านคุณนาย พอดีมีสามล้อมา นวลจันจึงโบกให้สามล้อเข้าไปส่งบ้านคุณนาย

เมื่อนวลจันไปถึงบ้านคุณนายครั้งแรกไปครั้งแรก (ยังมีชีวิต) เจอคุณนายรัฐจวน จึงเอารูป คุณชอบให้คุณนายรัฐจวนดู คุณนายรัฐจวนจึงต่อว่านวลจันว่า เป็นซู้เพราะคุณนายรัฐจวนได้ แต่งงานกับคุณชอบก่อนคุณชอบจะรู้จักกับนวลจันเสียอีก แล้วคุณนายรัฐจวนก็ไล่นวลจันออกจาก บ้านไป นวลจันเสียใจมาก วิ่งออกจากบ้านคุณนายรัฐจวนไปถึงต้นไม้ใหญ่ก็หยุดร้องไห้คร่ำครวญ และผูกคอตายที่ต้นไม้นี้และกลายเป็นผีที่ติดอยู่ในวิภังขลังสาร จะต้องเจอเรื่องเดิม ๆ ซ้ำไปเรื่อย ๆ โดย เริ่มตั้งแต่แบกกระเป๋ามาเข้ามาในกรุงเทพฯ จนถึงรู้ความจริงทั้งหมดแล้วเสียใจวิ่งออกมาจากบ้านถึง ต้นไม้ใหญ่ แล้วเห็นศพตนเองผูกคอตาย โดยเนื้อหาในภาพยนตร์ไม่ได้บอกว่านวลจันต้องมาติดอยู่ อย่างนี้เป็นครั้งที่เท่าไร แต่แสดงออกผ่านบทของตัวละครหลักคือ รัฐจวน ที่ถามว่า “มันจะกลับมาอีก ไหม” และบทที่ตัวละครประกอบที่รำลือเรื่องของนวลจันกันไปทั่วละแวกนั้น

#### 4.3.1 วิเคราะห์การใช้เสียงในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 หลังจากนวลจันรู้ความจริงว่าคุณชอบตายไปแล้ว จึงวิ่งหนีออกมาและเห็นผีมากมายที่อยู่ในบ้าน

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 01:16:08 – 01:17:19 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

หลังจากที่คุณชอบพานวลจันไปดูว่าเขาถูกคุณนายรัญจวนฆ่าและฝังเอาไว้ นวลจันเกิดอาการตกใจอย่างสุดขีดและวิ่งหนีออกมา จนกระทั่งวิ่งไปถึงศาลที่ตั้งอยู่ในสวนและเห็นมือของใครบางคนเอื้อมออกมาหยิบไข่ต้มเข้าไป ก่อนที่จะพบว่าเป็นช้อย (รูปภาพที่ 4.4) สาวใช้ภายในบ้านที่ตายไปแล้ว กำลังกินของบนศาลอย่างหิวโหย และช้อยได้เอ๋ยปากชวนนวลจันไปกินด้วยกัน



รูปภาพที่ 4.4 ช้อยกำลังกินเครื่องเซ่นในศาล

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง ซ้าย – ขวา – กลาง – หลังซ้าย และหลังขวา	เสียงประกอบที่แทนตัวสิ่งลึกลับ เป็นเสียงคล้ายคนกำลังครวญคราง ถูกใส่เทคนิคปรับเปลี่ยนทิศทางเสียงตลอดช่วงเวลาที่ตัวละครอยู่ในสภาวะตกใจอย่างสุดขีด โดยมีลักษณะการเปลี่ยนทิศทางแบบวนไปรอบ ๆ ตัวโดยสุ่ม (Random)	การเคลื่อนไหวของเสียงไปรอบตัวอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับมุมกล้อง และสีหน้าท่าทางของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมเกิดจินตนาการตามไปว่า เสียงเหล่านั้นเป็นตัวแทนของผีที่อยู่รอบ ๆ ตัว และพร้อมจะเข้ามาหลอกหลอนจากทุกทิศทาง

## 2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้เอฟเฟกต์ประเภทนี้ถึง 2 ชนิดด้วยกัน คือ Reverb และ Delay โดยที่เสียงประกอบทั้งหมดจะถูกใส่เอฟเฟกต์ Reverb ให้เสียงมีความก้องกังวาน ให้ความรู้สึกถึงความเหนือจริง อ่างว้าง ในขณะที่เสียงของช้อยในช่วงหลังจะมีการใช้เอฟเฟกต์ทั้ง 2 ชนิดพร้อม ๆ กัน ให้ความรู้สึกเหมือนหนึ่งว่าช้อยสามารถตามนวลจันทร์ไปได้ทุกที่	การใช้เอฟเฟกต์ประเภทนี้ โดยแนวคิดแล้วเป็นไปเพื่อจุดประสงค์หลัก ๆ สองข้อ คือ สร้างมิติทางพื้นที่ให้กับเสียง และสร้างความเหนือจริงให้กับเสียง โดยในฉากนี้มีการใช้ไปเพื่อสร้างความเหนือจริงให้กับเสียง ให้เป็นตัวแทนของผีที่เข้ามาหลอกหลอนตัวละครในฉาก

## 3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำ เป็นพิเศษ	มีการใช้ระดับเสียงจากเครื่องดนตรี และเสียงประกอบที่เร้าอารมณ์เป็นอย่างมาก โดยเสียงประกอบที่มีระดับเสียงสูง จะเป็นเสียงสูงขุ่น และเสียงต่ำ จะเป็นเสียงคล้ายกับการนำไม้ นวมตีเข้าไปบนแผ่นเหล็กขนาดใหญ่ ในขณะที่เสียงจากเครื่องดนตรี จะมีเสียงสูงและเร็ว รวมไปถึงเสียงแหลมจากฉาบ ที่ทำให้ดนตรีมีความดุเดือดขึ้น	ระดับเสียงของฉาบนี้ สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองอย่างชัดเจน การใช้ระดับเสียงสูง และ ต่ำ ที่ทำให้อัตราการเต้นของหัวใจเพิ่มขึ้น ไม่สบายตัว อึดอัด ลุ้นไปกับการพลิกหนีของตัวละคร
ข. อัตราจังหวะของดนตรีในฉาก	อัตราจังหวะของดนตรีอยู่ในระดับเร็ว ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ปลุกเร้า สอดคล้องกับความรู้สึกตกใจสุดขีดของ นวลจัน เมื่อเธอได้รู้ความจริงว่าผีอยู่รอบ ๆ ตัวเธอ	สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ในด้านของอัตราจังหวะ ที่มีการใช้เสียงที่รวดเร็ว สั้น ห้วน ส่งผลให้เกิดความตื่นเต้น ลุ้น เอาใจช่วยไปกับตัวละคร
ค. ความดังเฉลี่ยของเสียงในฉากสูงกว่าความดังเฉลี่ยของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง	เสียงในฉากนี้ มีความดังมาก แต่เป็นการใช้ความดังจากเครื่องดนตรีเป็นหลัก โดยเป็นเสียงของเครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงสูง เป็นฉากที่มีการสร้างอารมณ์บีบคั้น กลัว ให้กับผู้รับชมมาก และเป็นการหักมุมของภาพยนตร์ที่เฉลยให้ผู้รับชมรู้ว่า แท้จริงแล้ว เทบทุกชีวิตในบ้าน ล้วนตายไปหมดแล้ว และนวลจันอาศัยอยู่กับผี	การใช้ความดังเกินกว่าเสียงปกติในฉากอื่น ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในผู้รับชมว่า ฉากนี้มีเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แตกต่างจากฉากอื่น ๆ ทำให้เกิดการติดตามเรื่องราวอย่างตั้งใจ ส่งผลให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร

## 4. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย	ใช้เครื่องสายจำพวกไวโอลิน สีในระดับเสียงที่สูงและห้วน และในช่วงที่วังหนี มีการเปลี่ยนโน้ตให้เล่นซ้ำ ๆ	ระดับเสียงที่สูง และห้วน ให้ความรู้สึกตึงเครียด บีบคั้น อยากรู้สึกหนี และเสียงเมโลดี้ซ้ำ ๆ จะให้ความรู้สึกเสมือนว่าเป็นการวนเวียน วังหนีไปไม่ได้ ออกจากสถานที่นั้นไม่ได้ สอดคล้องกับฉากในหนังที่ตัวละครพยายามวังหนีออกไป แต่ยังไม่หลุดพ้นจากที่ตรงนั้น
ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า	มีการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าจำพวกทรัมเป็ต เป่าในระดับเสียงสูงและลากยาว ร้องเสียงไวโอลิน เป็นการเสริมให้เสียงไวโอลินมีความแข็งแรงมากขึ้น	การใช้เครื่องเป่าในฉากนี้ เพื่อเสริมให้เสียงของไวโอลินมีพลังมากขึ้น ส่งอารมณ์ร่วมไปกับผู้รับชมให้มากขึ้น ให้ความรู้สึกลุ้นระทึก
ค. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ	มีการใช้เครื่องเคาะเสียงต่ำ และฉาบใบใหญ่ โดยทั้ง 2 เครื่องนี้จะบรรเลงในจังหวะเดียวกัน	เครื่องเคาะที่ห้วน สั้น ให้ความรู้สึกถึงความตื่นเต็นรุนแรง สอดคล้องกับระดับเสียงของเครื่องดนตรีอื่น ๆ และอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น
ง. เครื่องดนตรีประเภทลิ้มนิ้ว	มีการใช้เสียง Synthesizer สร้างเสียงประกอบต่ำ ๆ เป็นเสียงคล้ายเสียงครางของผู้ชาย	เสียงที่ไม่เป็นธรรมชาติ เนิบนาบ ให้ความรู้สึกถึงความอึดอัด กดดัน กลัว

## 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบเหมือนจริง (Actual Sound Effect)	เสียงประกอบเหมือนจริงที่ถูกใช้ในฉากนี้ ดังเอี้ยต้อตคล้ายประตูดึง ๆ ดังขึ้นตอนที่ข้อยโผล่ออกมาให้เห็น เสียงสุนัขหอน	ให้ความรู้สึกถึงความความน่ากลัว และเป็นสัญญาณที่จะบอกว่าเหตุการณ์กำลังไม่ปกติ
ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)	เสียงคล้ายคนซุบซิบและใส่ Reverb ให้ก้อง	เสียงประกอบที่เหนือจริง เป็นส่วนขยายจินตนาการให้กับผู้รับชมถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในฉาก และยังทำให้เกิดความกลัวขึ้นภายในจิตใจของผู้รับชม

## 4.3.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

## 4.3.2.1 การสร้างความรู้สึกกลัว

การใช้เสียงของเรื่อง เปนซู้กับผี ในฉากนี้ สร้างความตื่นเต้น เร้าใจ สูงมาก หากวิเคราะห์ตามหลักแนวคิดเสียงที่ส่งผลต่อการทำงานของสมองแล้ว จะพบว่ามีการใช้เสียงที่ตรงกับแนวคิดนี้เป็นอย่างมาก ทั้งระดับเสียง อัดราจิงหวะ ความดัง แต่ในเรื่องของความดังนั้น จะไม่ได้เป็นความดังฉับพลันตามแนวคิดของ Gae-lynn Woods (2015) เสียงที่เดียว แต่เป็นการทำให้เสียงตลอดทั้งฉากมีความดังเกือบจะร้อยเปอร์เซ็นต์ และจะให้น้ำหนักความดังเสียงมาก ๆ ไปที่เสียงของเครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงสูง ๆ คือไวโอลิน ทำให้ผู้รับชมรู้สึกได้ถึง การเน้นความรู้สึกตื่นตัวต่อช่วงเวลานั้น ๆ มากขึ้น โดยเห็นชัดที่สุดในช่วงเปิดหน้าข้อย เพราะนอกจากผู้รับชมจะตกใจที่เห็นผีแล้ว ยังตกใจที่เป็นข้อยเพื่อนเพียงคนเดียวของนวลจันอีกด้วย

## 4.3.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

มีการใช้เทคนิคทางเสียงที่เน้นไปในทางการสร้างความเหนือจริง เช่นการใช้เอฟเฟกต์ Delay และ Reverb ทำให้เสียงมีทั้งความก้องกังวาน และซ้อนทับกัน รวมไปถึงการเล่นกับทิศทางของเสียง

ทำให้ผู้รับชมรู้สึกเหมือนผีกำลังอยู่รอบตัวเรา จะโผล่มาหลอกเราจากทางทิศไหนก็ได้ รวมไปถึงการใช้ความดังภายในฉากนี้ที่สูงกว่าความดังในช่วงอื่น ๆ ของฉาก ส่งผลให้ผู้รับชมต้องตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา เพื่อเผื่อว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นต่อไปบ้าง

#### 4.3.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะแบ่งลักษณะของเสียงที่ใช้ออกเป็น 2 ประเภท คือ เสียงดนตรี และ เสียงประกอบ โดยเสียงเครื่องดนตรีที่ผู้ประพันธ์เลือกใช้ เป็นเสียงเครื่องดนตรีคลาสสิกทั้งหมด เช่น กลองใหญ่ ฉาบใหญ่ ไวโอลิน ทรัมเป็ต ให้ความรู้สึกถึงความโบราณ เก๋แก่ สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และวิธีการบรรเลงที่หนักแน่น กระชับ มีระดับเสียงที่สูง ทำให้ดนตรีในช่วงนี้มีความเร้าอารมณ์สูงมาก ในขณะที่เสียงประกอบนั้นมีแทบจะครบทุกความถี่เสียง ตั้งแต่เสียงต่ำไปจนถึงเสียงสูง โดยเสียงต่ำจะเป็นเสียงจำพวกเสียงคราง เสียงไม้ลั่น และเสียงสูงจะเป็นเสียงสุนัขหอน ให้ความรู้สึกถึงความผิดปกติ วังเวง น่ากลัว ขนลุกขนพอง

#### 4.3.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาจับชมฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง เปนซู้กับผี พบว่า กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาที่มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการสร้างตัวละครผีที่เหมือนคนปกติทั่วไป คือไม่มีความน่ากลัวอยู่เลย แต่เป็นเรื่องที่ดูแล้วกลัวตลอดเวลา เพราะเสียงในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำหน้าที่อย่างเต็มประสิทธิภาพ ด้วยโทนของภาพยนตร์ที่เป็นการย้อนยุคไปในสมัยโบราณ การใช้เสียงดนตรีที่บรรเลงด้วยเครื่องดนตรียุคนั้น จึงสร้างจินตนาการตามถึงความเก่าแก่ ขลัง น่ากลัว โดยมีการใช้เสียงที่ผ่านการออกแบบมาไว้ในช่วงเวลาที่ถูกจังหวะ และยังมีการใช้เสียงหมาหอนที่สามารถพบได้อยู่ในหนังผีไทยอีกหลาย ๆ เรื่อง เข้ามา ทำให้เกิดความเข้าใจถึงผู้ชมว่าเสียงหมาหอนเป็นเสียงที่อยู่คู่กับหนังผีไทย โดยกลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มท่านหนึ่งได้กล่าวไว้ว่า

“เสียงหมาหอนนี่ เรารู้สึกว่ามันอยู่กับหนังผีไทยมานานมาก ไม่รู้สิ ได้ยินเสียงแบบ โเฮ่ง ๆ บรู๊วววว แล้วเรารู้สึกว่ามันไทยมาก ๆ”

(ปรางแก้ว ศรีแก้ว, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)



ในขณะที่มีผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มบางท่านออกความเห็นว่าเป็นเสียงดนตรี และ เสียงประกอบในเรื่องนี้ทำได้ดีแล้ว แต่ไม่ชอบการออกแบบเสียงของผีซ้อย ที่โผล่ออกมาตอนหยิบของเช่นไหว้ที่ศาลในบริเวณบ้าน เนื่องจากเป็นเสียงที่ดูจริงเกินไป เหมือนคนธรรมดาคุยกัน และชอบการใช้ดนตรีที่มีการประพันธ์ให้ฟังแล้วรู้สึกถึงความเก่า โบราณ และการใช้ตัวโน้ตแบบที่เรียกว่าคู่ 2 ไมเนอร์ (2<sup>nd</sup> Minor) คล้าย ๆ กับเสียงในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Psycho ในปี ค.ศ. 1960 ที่มีการนำโน้ต 2 ตัวนี้มาใช้ และประสบความสำเร็จอย่างสูง และการออกแบบเสียงในภาพยนตร์รวมมีความล้ำสมัย เซย แต่เข้ากับองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เป็นอย่างดี โดยมีผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มท่านหนึ่งกล่าวไว้ว่า

“ผมว่า การใช้ตัวโน้ตที่ตั้ง ตริง ๆ ๆ เหมือนเป็นโน้ตกัด ๆ กันเนี่ย ที่เขาเรียกว่าคู่ 2 ไมเนอร์ มันสร้างความรู้สึกน่ากลัวได้มากเลยนะ ผมเคยได้ยินจากหนังผีต่างประเทศเรื่อง Psycho ไม่คิดว่ามาอยู่ในหนังผีไทยแล้วมันจะยังเวิร์ค แต่มันก็เวิร์คมาก”

(อรรถธรณ บาหยัน, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

ในขณะที่ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มบางท่าน กลับให้ความเห็นเกี่ยวกับการใช้ดนตรีแบบคู่ 2 ไมเนอร์ (2<sup>nd</sup> Minor) ไว้ว่า เป็นเสียงที่มาจากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Psycho จริง แต่เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับฆาตกรโรคจิต ฉะนั้นการนำเสียงนี้มาใช้ในหนังผีไทยจึงอาจไม่เหมาะสมนัก เนื่องจากจะทำให้เห็นภาพฆาตกรมากกว่าผี

“จริง ๆ แล้ว เสียงโน้ตสูง ๆ แบบคู่ 2 ไมเนอร์นี้มันทำให้รู้สึกเครียด ระแวง กตัดันนะ แต่มันเป็นแบบการถูกไล่ล่าโดนฆาตกรมากกว่าผี มันฟังแล้วรู้สึกว่าเสียงนี้อยู่ผิดที่”

(สิงหา ฉวรรณกุล, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

#### 4.3.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง เปนซู้กับผี

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง เปนซู้กับผี เป็นการออกแบบเสียงโดยการใช้เครื่องดนตรีและเสียงประกอบเข้ามาทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์เป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นเสียงหมาหอน เสียงเครื่องดนตรีจากเครื่องสี และ เครื่องเป่า ที่ทำหน้าที่สอดประสานสร้างความลึ้นระทึกได้เป็นอย่างดี

รวมไปถึงการใช้เทคนิคสร้างความก้อง (Reverb) ให้กับเสียง และการใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียงผีที่เป็นพื้นหลัง สร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัย หวาดกลัว ลึนระทึก ให้กับผู้ชมได้ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงกล่าวว่า การใช้เทคนิคเพิ่มเสียงก้อง (Reverb) เข้าไปในเสียงใด ๆ ก็ตาม มักจะเป็นไปเพื่อการซ่อนทิศทางของต้นกำเนิดเสียงนั้น ๆ เนื่องจากลักษณะของเสียงก้องจะเป็นการทำให้เสียงฟุ้งกระจายไปในอากาศ ทำให้หาทิศทางที่มาของเสียงไม่ได้ หรือไม่ชัดเจนนัก

ในด้านลักษณะของเสียงที่ฉากนี้เลือกใช้ โดยมากมักจะเป็นเสียงจากเครื่องดนตรีเป็นหลัก เนื่องจากเป็นเสียงที่สามารถทำให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับการรับชมภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงการใช้อัตราจังหวะที่ค่อนข้างเร็ว จะสร้างความลึนระทึกให้เกิดขึ้นภายในจิตใจของผู้รับชมได้มากกว่าการใช้แค่เพียงเสียงประกอบ (Sound Effect) และความดังของเสียงดนตรีที่ดังกว่าเสียงอื่น ๆ ในฉาก และยังมีความดังที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยของเสียงจากภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ยังเป็นการเน้นย้ำถึงความสำคัญของฉาก และยังทำให้เกิดการตื่นตัวของผู้รับชมได้อีกด้วย

ในด้านของศิลปะและเทคนิคที่ใช้ในฉาก มีการใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย ระแวง และยังใช้การสร้างเสียงก้อง (Reverb) ไปยังเสียงประกอบอื่น ๆ ทำให้เกิดความเหนือจริง และยังทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว ขาดการช่วยเหลือจากภายนอก ทำให้เกิดความรู้สึกเอาใจช่วยตัวละครไปพร้อมกัน

สิ่งที่ค้นพบเพิ่มเติม การทำเสียงผีให้เหมือนเสียงคนปกติเมื่อคุยกัน นอกจากไม่สามารถสร้างความรู้สึกกลัวให้เกิดขึ้นได้แล้ว ยังเป็นการลดอารมณ์ความกลัวให้กับผู้ชมได้ โดยมีผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มท่านหนึ่งกล่าวไว้ว่า

“ผีคุยกับคนเป็นเสียงเหมือนคนคุยกันปกติ มันทำลายอารมณ์ที่สั่งสมมาตั้งแต่

แรกหมดเลย”

(นครินทร์ อุทัยชลาภานนท์, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

#### 4.4 โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต (2551) ภาพยนตร์โดย โสภณ ศักดาพิศิษฐ์

##### เรื่องย่อ



เซน พนักงานฉายหนังรุ่นน้องตัดสินใจร่วมมือกับ ยอด หัวหน้าที่้องฉายแอบชุมหนังผีเรื่อง วิญญาณอาฆาต ซึ่งทางผู้กำกับฯ กับทีมงานเอามาฉายดูกันเองก่อนที่หนังจะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จริง ระหว่างที่ฉายหนังเซนเผลอหลับไป เขาสะดุ้งตื่นขึ้นมาอีกทีในตอนเช้าก็พบว่ายอดหายไปแล้ว มีเพียงกล่องวิดีโอตกอยู่ในกล่องไม่มีภาพอะไรเลยนอกจากสัญญาณซ่า

เซนเครียดมากเพราะนักแสดงที่จ้างยอดชู่จะมาเอาของจากเซนให้ได้ เพราะตามหายอดไม่เจอ เซนจึงจำต้องแอบชุมหนังอีกครั้ง คืบหน้าขณะที่กำลังชุมหนัง เซนกระหน่ำโทรหายอดอย่างเอาเป็นเอาตายแต่ก็ไม่มีคนรับ แล้วอยู่ ๆ เสียงโทรศัพท์ของยอดก็ดังขึ้น ทั้ง ๆ ที่ในโรงภาพยนตร์มีเซนอยู่เพียงคนเดียว เซนพยายามมองหาที่มาของเสียง จนในที่สุดเซนก็พบว่าเสียงโทรศัพท์ของยอดดังออกมาจากลำโพงในโรงภาพยนตร์นั่นเอง ส่วนยอดก็กลายเป็นศพอยู่ในจอหนังไปแล้ว เซนกลัวจนแทบจะเป็นบ้า แต่ก็ไม่กล้าบอกเรื่องนี้กับใคร

หลังจากคืบหน้า เหตุการณ์สยองขวัญต่าง ๆ เหมือนกับที่ตัวละครในหนังเรื่อง วิญญาณอาฆาต เผชิญรู้มรณาเข้าไปในเซน จนกระทั่ง สัมพนักงานเดินตัวที่เป็นแพนเก่าของเซนค้นจนได้รู้ความจริง สัมบอกกับเซนว่าหนังผีเรื่องนี้สร้างมาจากเหตุการณ์จริงในอดีต และ ผีซบา เคยมีตัวตนอยู่จริง ๆ ทั้งคู่คิดว่าวิญญาณอาฆาตในหนังเรื่องนี้ยังมีอยู่ แต่ความจริงแล้วบุคคลจริงในหนังเรื่องนี้ยังไม่ตาย แต่คนที่ตายคือนักแสดงในเรื่องและเมื่อใครก็ตามที่ดูหนังเรื่องนี้แล้ว เมื่อถึงฉากที่นักแสดงตายก็จะถูกลากเข้าไปในหนังและฆ่า สุดท้ายเซนก็กลายเป็นหนึ่งในผู้ที่ถูกผีนักแสดงฆ่า

#### 4.4.1 วิเคราะห์การใช้เสียงในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 เช่น รู้ความจริงว่านักแสดงที่รับบทเป็นผีซบาตายจริง ๆ

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:57:30 – 01:03:07 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

เช่น บุ๊กเข้ามาในค่ายผลิตภาพยนตร์ เพื่อสืบเรื่องราวแปลกประหลาดที่เกิดขึ้นกับตนเองและคนรอบข้าง เช่นค้นหาข้อมูลจนกระทั่งไปเจอกล่องเทปก่องหนึ่ง มีตัวหนังสือเขียนเอาไว้ว่า “คิวที่ 25 ภาพเบื้องหลังแขวนคอชบา” แต่ก็แค่กล่องเปล่า ระหว่างนั้น สัม ก็พยายามติดต่อไปยังบุคคลที่มีรายชื่อปรากฏอยู่ในใบรายชื่อทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์ แต่ก็ไม่สามารถติดต่อใครได้เลย ภาพตัดมาที่เซนอีกครั้ง แสดงให้เห็นว่าเซนค้นพบม้วนเทปที่หายไปแล้วและได้ทำการเปิดดู ก่อนจะพบความจริงว่า ผู้หญิงที่แสดงเป็นชบาถูกแขวนคอเสียชีวิตจริงระหว่างถ่ายทำ เพราะสลิงที่ใช้เป็นอุปกรณ์นรภัยเกิดขาด (รูปภาพที่ 4.5)



รูปภาพที่ 4.5 ผู้หญิงที่แสดงเป็นชบาถูกแขวนคอกำลังดิ้นอย่างทุรนทุรายเนื่องจากสลิงที่ใช้เป็นอุปกรณ์นรภัยเกิดขาดระหว่างการถ่ายทำ

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ข. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้เอฟเฟกต์ Reverb กับเสียงดนตรีเป็นหลัก แต่ไม่มีการใช้กับเสียงจำพวกเสียงประกอบใด ๆ	ผู้ออกแบบเสียงพยายามสร้างความเร้นลับผ่านทางเสียงดนตรีทำให้เกิดอารมณ์ที่แสดงถึงความโดดเดี่ยว วังเวก โดยเสียงดนตรีที่เกิดขึ้นจะสอดคล้องกับแนวคิดของ Friederich Marburg ว่าเพลงที่มีท่วงทำนอง ต่ำ ๆ มีเสียงของเมโลดี้ไหลลงไปเรื่อย ๆ เป็นตัวแทนของความรู้สึกล้วน

## 2. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำเป็นพิเศษ	ระดับเสียงที่ใช้ในฉากนี้โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นระดับเสียงต่ำ ส่งให้สอดคล้องกับสีหน้าของตัวละครที่เต็มไปด้วยความสงสัย และมีเสียงที่มีระดับสูงบ้าง โดยจะดังขึ้นในทุกช่วงที่ปริศนาที่ตัวละครสงสัยเริ่มถูกทำให้กระจ่าง	การใช้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ มักใช้ไปเพื่อการสร้างความรู้สึกกดดันให้ความรู้สึกไม่สบาย อดอัด เพื่อส่งอารมณ์ให้กับสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในภายหลัง หรือเป็นไปเพื่อสื่อไปถึงความรู้สึกของตัวละคร ยิ่งเสียงที่มีระดับเสียงต่ำ ดังมากเท่าไร ยิ่งส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกอัดอึดตามไปด้วยมากขึ้นเท่านั้น
ข. อัตราจังหวะของดนตรีในฉาก	อัตราจังหวะของดนตรีอยู่ในระดับช้า เนิบนาบ	การใช้อัตราจังหวะช้า ๆ เนิบนาบ ประกอบกับระดับเสียงต่ำ ประกอบไปกับภาพที่ตัวละครกำลังค้นหาความจริงบางอย่างอย่างตั้งใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ ที่กล่าวว่า

		ดนตรีที่มีช่วงทำนองเนิบนาบ แสดงออกถึงความมีสมาธิ หรือทำให้ผู้รับชมมีสมาธิ แต่ในขณะเดียวกัน ก็มีเสียงของเครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงสูง ๆ ดังขึ้นมา เพื่อแสดงถึงความตื่นเต้น ตกใจ ของตัวละครที่รู้ความจริงเพิ่มขึ้นทีละนิด สร้างความรู้สึกเดียวกันให้กับผู้รับชม
--	--	--

### 3. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า	มีการใช้เครื่องเป่าจำพวกทรอมโบน ในช่วงท้าย ๆ ของฉาก ที่แสดงให้เห็นว่านักแสดงที่รับบทชบา กำลังจะตายจริง ๆ พร้อม ๆ กับที่กองถ่ายเพิ่งรับรู้ว่ามีสติขาด	เสียงเครื่องเป่าประเภทนี้ หากเป่าให้กระชับและดัง มักจะให้ความรู้สึกถึงความอันตราย ความผิดพลาด ความกดดัน สร้างความตื่นตัว สะพรึง ให้กับผู้รับฟังได้
ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ	มีการใช้เครื่องเคาะเสียงต่ำ จำพวกกลองใหญ่ ตีด้วยน้ำหนักค่อนข้างเบา แต่ชัดเจน มักจะดังขึ้นเมื่อตัวละครเจอข้อมูลบางอย่างที่จะนำไปเฉลยเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้ โดยเฉพาะตอนท้ายของฉากที่เซนทราบความจริงทั้งหมดแล้ว	การใช้เสียงเครื่องเคาะมาเป็นจังหวะที่เรื้อร่าวกกำลังแสดงถึงการรับรู้ของตัวละครที่กำลังตามหาความจริง และค้นพบความจริงที่น่าสะพรึงกลัว ส่งผลให้ผู้รับชมที่มีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครอยู่แล้ว เกิดความรู้สึกตกใจ สะดุ้ง สะพรึงไปพร้อม ๆ กับตัวละคร
ค. เครื่องดนตรีประเภทลิ้มนิ้ว	มีการใช้เสียง Synthesizer สร้างเสียงเป็นหลัก โดยเป็นเสียงที่เรียกว่า PAD คือเสียงลากยาว ๆ โดยมีระดับเสียงต่ำ และยังมีการใช้เสียงเปียโนไฟฟ้าเล่น	ตามแนวคิดของ Friederich Marpurg เสียงต่ำ ๆ เช่นนี้ ให้ความรู้สึกถึงความถดถอย บีบคั้น ติดค้ำ และหวาดกลัว

	โน้ตซ้ำ ๆ อยู่กับที่ เป็นเหมือนการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ในช่วงที่ยังวนเวียนอยู่กับปัญหาที่ยังหาคำตอบไม่ได้	
--	--	--

#### 4. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)	เสียงประกอบเสมือนจริงที่ถูกใช้ในฉากนี้เป็นเสียงการรื้อค้นข้าวของ เสียงกดปุ่มโทรศัพท์ โดยใส่เข้ามาเพื่อเพิ่มความชัดเจนให้กับการกระทำของตัวละคร	การใช้เสียงประกอบของฉากนี้เป็นไปเพื่อการขยายจินตนาการของผู้รับชม โดยผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า เสียงประกอบนี้ไม่ได้มีขึ้นมาเพื่อสร้างความกลัวแต่อย่างใด แต่เป็นไปเพื่อการสร้างความสมจริงและจินตนาการถึงความร้อนรนของตัวละคร และเพื่อเสริมความสมจริง และเสริมข้อมูลที่ไม่ชัดเจนของการกระทำของตัวละครเท่านั้น
ข. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)	เสียงประกอบสังเคราะห์ที่ถูกสร้างขึ้นในฉากนี้มีระดับเสียงอยู่ในระดับกลาง-ต่ำ ให้ความรู้สึกถึงการเน้นย้ำความสำคัญในฉาก เช่น ตอนที่เขนค้นพบกล่องเทป หรือตอนที่สัมพันธ์พบเอกสารรายชื่อทีมงาน เป็นต้น	เสียงประกอบสังเคราะห์ในฉากนี้เป็นตัวแทนของความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นเสียงที่แสดงออกถึงความลึนระทึก สงสัย เสริมให้ภาพในฉากมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมไปถึงการส่งอารมณ์ถึงผู้รับชมก็จะสมบูรณ์ยิ่งขึ้นตามไปด้วย

## 4.4.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

### 4.4.2.1 การสร้างความกลัว

การใช้เสียงของเรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต มีการใช้เสียงดนตรีเพื่อสื่ออารมณ์ให้กับตัวละครอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นเสียงต่ำ ๆ ที่ลากยาว ๆ ที่ให้ความรู้สึกบีบคั้น ไม่มั่นใจ กังวล และเสียงกลองใหญ่ที่ตั้งมาทุกครั้งที่ตัวละครเจอหลักฐานหรือข้อมูลบางอย่างที่จะนำไปไขปริศนาของเรื่องราวแปลก ๆ ที่เกิดขึ้น ในขณะที่เสียงประกอบอื่น ๆ ไม่ค่อยโดดเด่นนัก ไม่มีการใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียงแต่อย่างใด เพราะฉากที่ถูกเลือกมานั้น ครึ่งหนึ่งจะฉายให้เห็นถึงเบื้องหลังที่ถูกถ่ายด้วยกล้องวิดีโอตัวเล็กซึ่งไม่มีไมโครโฟนที่สามารถรับเสียงได้ทิศทางเดียว ดังนั้นการสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นในฉากนี้ จึงอิงกับเสียงที่เป็นดนตรีในช่วงแรก และหลังจากนั้นจึงตัดมาเป็นเสียงที่มีความสมจริง (Realistic) มากที่สุด ก่อนจะใช้เสียงดนตรีกลับมาช่วยเสริมสร้างความรู้สึกอีกครั้งในช่วงท้ายฉาก

### 4.4.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

เทคนิคที่น่าสนใจคือการใช้ Reverb ร่วมกับเสียงดนตรีที่มีจังหวะช้าเนิบนาบ เมื่อเพิ่มความก้องกังวานของเสียงเข้าไป ยิ่งทำให้ส่งความรู้สึกถึงความอ้างว้าง เจ็บเหงา โดยในฉากจะมีตัวละคร 2 คน คือเซน กับ สัม ซึ่งแยกกันไปหาข้อมูลและหลักฐาน ทำให้เห็นว่าทั้งสองอยู่ในสภาวะไร้ที่พึ่ง และเสียงดนตรียังเพิ่มความพิศวงเข้าไปได้มากขึ้นด้วยการใช้เทคนิคนี้

### 4.4.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

ในฉากนี้มีการใช้เสียงดนตรีเพื่อดำเนินเรื่องราวเป็นหลัก โดยมักเน้นไปที่เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ เนิบนาบ และมีเสียงต่ำจากกลองใหญ่บ้าง โดยเสียงต่ำที่ถูกลากยาว ๆ จะอยู่แทบตลอดทั้งฉาก บ่งบอกถึงสภาวะอารมณ์ ความกดดัน ความสงสัย และเสียงจากกลองใหญ่จะดังขึ้นทุกครั้งที่มีการค้นพบข้อมูลหรือหลักฐานใหม่ ที่เกี่ยวข้องกับหนังเรื่องนี้และเรื่องแปลก ๆ ที่เกิดขึ้นกับผู้ที่เคยรับชมหนังเรื่องนี้ และใช้เสียงที่มีระดับกลาง-ต่ำ แต่ค่อนข้างดัง โผล่ขึ้นมาในช่วงท้ายฉาก ที่กองถ่ายเพิ่งรับทราบ ว่าสลิทที่ใช้เป็นอุปกรณ์นิรภัยนั้นขาดลง แต่ก็ช่วยนักแสดงผู้เคราะห์ร้ายคนนั้นไม่ทันเสียแล้ว ในขณะที่ฉากปกติมักจะใช้เสียงเปียโนไฟฟ้าเป็นตัวแทนอารมณ์ของตัวละคร โดยมีการเล่นโน้ตซ้ำ ๆ แทน



อารมณ์ของตัวละครที่ยังติดอยู่กับปัญหา ยังหาคำตอบไม่ได้ว่าเกิดอะไรขึ้น แต่เมื่อความจริงปรากฏ ก็ยังมีการเล่นโน้ตซ้ำ ๆ แต่เปลี่ยนจังหวะให้เร็วและรัวขึ้น ให้ความรู้สึกราวกับว่า ปัญหา ยังไม่ได้ถูกแก้ไข ร้ายยังมากกว่าเดิม

#### 4.4.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาจับตามากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต พบว่า ในช่วงแรกก่อนที่จะตัดเข้าสู่ช่วงเวลาที่เป็นฉากเปิด เทปเบื้องหลังตอนที่ขบถถูกแขวนคอ ดูมีการใช้เสียงไปเพื่อการดึงดูดความสนใจและอารมณ์ให้คงอยู่กับตัวภาพยนตร์ ก่อนที่จะค่อย ๆ สร้างอารมณ์ให้มากขึ้นด้วยการใช้เสียงจริงทั้งหมด และมีดนตรีคลอเบา ๆ เป็นพื้นหลัง โดยกลุ่มผู้ชมกล่าวว่า การใช้เสียงที่ดูสมจริงมาก ๆ (Actual Sound) ทำให้เกิดอารมณ์ร่วมสูงอย่างคาดไม่ถึง เช่น เสียงบรรยากาศในฉากของหนังผีเรื่อง ผีคนเป็นทั้ง 2 ฉากที่ใช้เสียงบรรยากาศจริง และ เสียงในกล้องถ่ายวิดีโอเบื้องหลังฉากแขวนคอขบถ ในหนังผีเรื่องโปรแกรมหน้าฯ เป็นต้น เพราะทำให้สามารถนึกไปถึงประสบการณ์เก่าในชีวิต ว่าเสียงเหล่านี้ที่เคยได้ยินมา เป็นเสียงที่สามารถได้ยินในชีวิตจริง โดยผู้เข้าร่วมการสนทนาได้กล่าวว่า

“การใช้เสียงกับภาพแบบเรียลลิตีมันทำให้ดูน่ากลัวมากขึ้น เราไม่ต้องพยายามจินตนาการ เพราะเป็นเสียงที่เราคุ้นเคยกันอยู่แล้ว”

(ธัญวรรณ ยี่ไถ่เจริญจิต, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“การใช้เสียงที่ดูจริงมากขนาดนี้ สร้างความน่ากลัว ปืบคั้น ได้มากกว่าพวกผีตุ้งแก้อีกนะ”

(อรณิชา เปลี่ยนภักดี, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ตอนขบถโดนแขวนคอ ด้วยความที่เสียงดูจริงมาก เราหยุดหายใจตามเลย”

(ปรางแก้ว ศรีแก้ว, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

โดยทั้งหมดยังมีความเห็นตรงกันว่า การออกแบบเสียงที่ดูเหมือนไม่เคลื่อนไหวมาก แต่มีอยู่ตลอด เป็นเหมือนการดึงให้อารมณ์ของผู้ชมอยู่กับภาพยนตร์นานขึ้น หากกลัวก็จะเป็นความกลัวที่นานขึ้น และเมื่อตอนจบไม่ได้เป็นการคลี่คลายของเนื้อเรื่อง เพียงแต่เฉลยว่าเพราะเหตุใดจึงเกิดปม

อันนี้ขึ้น และยังต้องให้ตัวละครไปทำการคลี่คลายเหตุการณ์นั้นด้วยตนเองต่อภายหลัง ยิ่งเป็นการสร้างความกดดัน บีบคั้น ให้กับผู้ชมอีกด้วย ส่งผลให้มีความรู้สึกเอาใจช่วยตัวละครมากขึ้น

ในส่วนของดนตรีประกอบนั้น มีการให้ความเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่า ทำได้อย่างลงตัวจนสามารถพูดได้ว่า ดนตรีประกอบสามารถเล่าเรื่องราว เสริมสร้างจินตนาการ ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครภายในฉากนี้ได้เป็นอย่างดีเยี่ยม โดยมีการกล่าวถึงว่า

“เสียงดนตรีช่วงท้าย ๆ เล่าความรู้สึกของตัวละครได้หมดเลย คือภาพทำหน้าที่  
ที่มาแค่เห็นใบหน้าของตัวละคร เราจะเข้าใจได้ประมาณนี้ แต่เพลงเนี่ยมายาย  
ใบหน้านั้นอีกที”

(สิงหา ฉวรรณกุล, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

“เสียงเพลงตลอดทั้งฉาก บอกความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนมาก ๆ ดูแล้วรู้สึก  
ตามไปกับตัวละครโดยไม่รู้ตัวจริง ๆ”

(นพรัตน์ เชื้อชัย, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

#### 4.4.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต เป็นการออกแบบเสียงไปเพื่อขยายเวลาความกลัว ลุ้น ระทึก ให้เกิดขึ้นในจิตใจของผู้รับชมได้นานขึ้น ไม่ได้เน้นให้เกิดความสะดุ้ง สะพรึง หวา ผวาแต่อย่างใด โดยการใช้ทั้งลักษณะของเสียงและเทคนิคในการผสมเสียงร่วมกัน ทำให้เกิดความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว ไร้ที่พึ่ง และเสียงกลองใหญ่ที่ตั้งขึ้นทุกครั้งเมื่อเซนเจอหลักฐานใหม่ ๆ หรือรับรู้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของตนเอง เป็นเสียงที่พบเจอได้ในหนังผีไทยหลายเรื่อง เช่น คน ผี ปีศาจ เป็นต้น

ในด้านลักษณะของเสียงที่ฉากนี้เลือกใช้ ในช่วงต้นฉากก่อนที่จะตัดเข้าไปสู่เทปเบื้องหลัง มีการใช้เสียงดนตรีต่ำ ๆ ร้องเป็นพื้นหลัง สร้างความรู้สึกกดดัน บีบคั้น และมีการใช้เสียงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า เครื่องเคาะ และเสียงดนตรีสังเคราะห์ในการสร้างเสียงดนตรีที่มีจังหวะเนิบนาบ เชื่องช้า ทำให้เกิดความรู้สึกว่า การพัฒนาของอารมณ์ร่วมไปกับตัวเนื้อเรื่องถูกดึงยึดให้ช้าตามไปด้วย ทำให้ความรู้สึกบีบคั้น กดดัน และเอาใจช่วยตัวละครไปพร้อม ๆ กัน และในช่วงท้ายฉากที่เป็นการ

เปิดเทปเบื้องหลัง เสียงที่เกิดขึ้นเป็นเสียงจริงทั้งหมดที่ถูกบันทึกจากกล้องถ่ายวิดีโอ และมีเสียงดนตรีประกอบเล็กน้อย โดยในการใช้เสียงส่วนนี้ ทั้งผู้วิจัย ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง มีความเห็นตรงกันว่า การใช้เสียงจริง (Actual Sound) ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ได้สูงกว่าเสียงสังเคราะห์

ในด้านศิลปะและเทคนิคการใช้เสียงของภาพยนตร์ในฉากนี้ มีการใช้เสียงก้อง (Reverb) กับเสียงดนตรีเพียงเท่านั้น สร้างความรู้สึกถึงความแว้งคว้าง ไรที่ฟัง แต่พบว่ามีเมโลดี้ที่ศิลปะการเลือกใช้ตัวโน้ตทำนองหลัก (Melody) คือ มีการซ้ำตัวโน้ตในช่วงท้ายหลังจากที่เซนรู้ความจริงแล้วว่าผู้ที่เสียชีวิตความจริงแล้วไม่ใช่ซาบตัวจริง แต่เป็นนักแสดงที่เล่นเป็นซาบ การซ้ำตัวโน้ตทำนองหลัก 3 – 4 ตัวไปเรื่อย ๆ ทำให้เกิดความรู้สึกถึงความไม่ศึบหน้า ไปต่อไม่ได้ ทางตัน สอดคล้องกับอารมณ์ของเซนในตอนนั้นเป็นอย่างดี

สิ่งที่ค้นพบเพิ่มเติม การใช้เสียงจริง ส่งผลให้เกิดอารมณ์ร่วมได้มากกว่าการใช้เสียงสังเคราะห์ เนื่องจากเป็นเสียงที่บริโภคง่าย ไม่ต้องรับเอาไปตีความต่อ จึงสามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ทันทีหลังจากได้ยินแล้ว

#### 4.5 ผีช่องแอร์ (2547) ภาพยนตร์โดย ทิวา เมย์ไธสง

##### เรื่องย่อ



เป็นหนังผีไทยที่สร้างจากเค้าโครงเรื่องจริง โดยกล่าวถึงกลุ่มนักดนตรีวัยรุ่น ประกอบไปด้วยนักร้องนำชื่อ พิมพ์ และเพื่อนร่วมวงดนตรี 5 คน ได้เดินทางมาเล่นดนตรีที่ต่างจังหวัด และเข้าพักในโรงแรมแห่งหนึ่ง ในโรงแรมเหลือห้องพักอยู่เพียงห้องเดียว คือ ห้อง 409 ซึ่งเป็นห้องที่ แสงดาว หญิงขายบริการของโรงแรมถูกฆาตกรรมอย่างสยดสยองโหดเหี้ยม โดยการตัดคอและนำเอาส่วนหัวของแสงดาวมาซ่อนไว้ที่ช่องแอร์

หลังจากเกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นกับสมาชิกในวง โดยเริ่มจาก บอย ที่ถูกรถชนกระเด็นพุ่งทะลุผ่านกระจกตกลงมาตายอย่างสยดสยอง และ กบ ที่เกิดความกลัวจนถึงสุดขีด หยิบป็นขึ้นยิ่งมั่วจนไม่สามารถขัดขึ้นแรงสะกดของแสงดาวที่หันปลายปืนเข้าหาตัวจนปืนลั่นกรอกปากตายคาที่ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับสมาชิกทุกคนก็มีแค่พิมพ์และหนุ่ยเท่านั้นที่มีชีวิตที่เหลือรอด

พิมพ์นั่งเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับเธอและเพื่อนกลุ่มนักดนตรีให้กับตำรวจฟัง หลังจากที่เธอต้องเสียเพื่อนแต่ละคนไปจนเหลือแค่เธอกับหนุ่ย หนุ่ยต้องเข้าไปนอนในโลงศพทุกคืนเพื่อจะรักษาชีวิตไว้ได้ พิมพ์เล่าต่อว่า ปัจจุบันแสงดาวไม่มาปรากฏตัวให้เธอเห็นเลย อาจเป็นเพราะว่าเธอเป็นผู้หญิงเหมือนกันก็ได้ แล้วคำถามที่ว่า ใครฆ่าแสงดาว เธอก็ให้คำตอบว่า อาจเป็นผู้ชายคนใดคนหนึ่ง ที่ตายไปนานแล้วอย่างไม่มีคนดูแลและทุกซ์ทรมานที่สุดก็เป็นได้ ตำรวจได้นำตัวพิมพ์ไปถ่ายรูปเก็บประวัติแต่เมื่อล้างรูปออกมาผู้หญิงที่อยู่ในรูปนั้นก็กลับกลายเป็นแสงดาว

#### 4.5.1 วิเคราะห์การใช้เสียงในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 ผีแสงดาวปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:17:15 – 00:20:21 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

พิมพ์เห็นอ้วนกำลังจะนำเอาฝาครอบช่องแอร์ใส่กลับเข้าไปที่เดิม แต่อ้วนก็มีท่าที่แปลก ๆ เมื่อมองขึ้นไปบนช่องแอร์ แล้วจึงวิ่งออกไป พิมพ์จึงเดินไปดูด้วยความสงสัย จากนั้นเสียงโทรศัพท์ก็ดังขึ้น ปลายสายบอกว่าอย่าเพิ่งถามอะไร ให้รีบลงมาก่อน พิมพ์จึงปลุกหนุ่ย เพื่อนนักดนตรีอีกคน หนึ่งให้รีบตื่นแล้วตามลงไป แต่พิมพ์เห็นผมผู้หญิงอยู่ใต้หมอนที่หนุ่ยนอน จึงเดินไปเปิดดูแต่ไม่พบอะไร ในขณะที่หนุ่ยเพิ่งตื่นนอน แล้วเดินไปยังช่องแอร์ที่ถูกเปิดทิ้งเอาไว้แล้วมองขึ้นไปด้านบน เขามีอาการผะ พิมพ์เห็นดังนั้นจึงเดินตามมาแล้วมองขึ้นไป ทั้งสองคนเห็นผีแสงดาวกำลังคลานลงมาอย่างช้า ๆ



รูปภาพที่ 4.6 ผีแสงดาวปรากฏตัวขึ้นในช่องแอร์ของห้องพักห้องหนึ่งในโรงแรม

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. การใช้ความดังแบบฉับพลัน	ในระหว่างที่พิมพ์กำลังตั้งใจสำรวจผาครอบช่องแอร์ ว่ามีอะไรผิดปกติหรือไม่ เสียงโทรศัพท์ภายในห้องก็ดังขึ้นมา	เสียงที่ดังขึ้นมาอย่างฉับพลัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Gae-Lyn Woods ที่กล่าวว่าเป็นการสร้างความตกใจ ไม่ปลอดภัย หวาดผวา ให้กับผู้ที่ได้ยิน มีทิศทางเดียวกันกับตัวละครในภาพยนตร์

## 2. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำเป็นพิเศษ	เสียงที่เกิดขึ้นภายในฉาก มีระดับสูง – ต่ำ อยู่มากมาย แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเสียงประกอบทั้งสิ้น โดยที่เสียงของเครื่องดนตรีนั้น แทบจะไม่มีโดดเด่นในด้านนี้เลย	การใช้เสียงลมผิวซึ่งมีระดับเสียงที่สูง สร้างความรู้สึกวังเวง กังวล ไม่สบายใจให้เกิดขึ้นได้ เนื่องจากการปรากฏของเสียงเหล่านี้มักพบอยู่ในหนังผีหลายเรื่อง และโดยมากถูกใช้เป็นตัวแทนที่จะบอกว่ากำลังจะมีบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ปกติเกิดขึ้น

## 3. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ	มีการใช้กลองใหญ่ ให้เสียงต่ำ ห้วน ดังขึ้นพร้อม ๆ กับเสียงโทรศัพท์	เสียงกลองที่ดังขึ้นมา มีระดับความดังสูงมาก มาในช่วงที่เรื่องราวกำลังอยู่ในสภาวะกดดัน สงสัย หวาดระแวง ผู้รับชมกำลังมี

		อารมณ์ร่วมลุ้นติดตามเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น โดยไม่ทันได้ระวังตัวว่าจะมีการใช้เสียงดังขึ้นมา ส่งผลให้เกิดอาการตกใจ สะดุ้ง หวาดผวา
ข. เครื่องดนตรีประเภทลิ้มนิ้ว	มีการใช้ Synthesizer สร้างเสียงดนตรีและเสียงประกอบเป็นหลัก โดยมากจะเป็นการลากเสียงยาว ๆ เนิบนาบ	การใช้เสียง Synthesizer สร้างความรู้สึกถึงความไม่มีอยู่จริง ลึกลับ และเป็นระดับเสียงต่ำ ๆ ทำให้เกิดอารมณ์ถึงความเหนือธรรมชาติ และเสียงนี้จะเด่นชัดขึ้นเมื่อมีปรากฏตัว

#### 4. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)	มีการใช้เสียงกริ่งของโทรศัพท์ ดังขึ้น หลังจากที่ตัวละครกำลังจดจ่ออยู่กับฝาครอบช่องแอร์ และใช้เสียงลมผิวที่มีการไล่ระดับขึ้นลงของเสียง	เสียงกริ่งโทรศัพท์ที่มีระดับเสียงที่สูงและดังขึ้นมาในช่วงที่เนื้อเรื่องกำลังทำให้ผู้ชมสนใจวัตถุหนึ่ง ๆ ไปพร้อมกับตัวละคร ก่อนที่เสียงโทรศัพท์จะดังเข้ามาอย่างไม่ทันตั้งตัว สร้างความตกใจให้กับผู้รับชมเป็นอย่างมาก และการใช้เสียงลมผิวรองเอาไว้เป็นช่วง ๆ ในฉาก รวมถึงมีลักษณะการไล่ลงอย่างรวดเร็วของระดับเสียง สอดคล้องกับแนวคิดของ Friederich Marburg ที่กล่าวว่า การไล่ระดับเสียงลงไปอย่างรวดเร็วแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของความกลัว

## 5. เสียงเงียบ (Silence Sound)

ประเภทของเสียง เงียบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. การใช้เสียงเงียบ เพื่อสร้างความสะ พรึง หวาดผวา ก่อนจะใช้ความดัง เข้ามาทำให้สะดุ้ง ตกใจ	ในระหว่างที่ตัวละครกำลังสนใจกับ วัตถุตรงหน้า เสียงทุกอย่างในฉาก เงียบลงเหลือเพียงเสียงบรรยากาศ ก่อนที่จะมีเสียงกลองใหญ่และเสียง โทรศัพท์ดังขึ้นพร้อม ๆ กัน	ในจังหวะที่เสียงทุกอย่างเงียบลง หลังจากที่ดนตรีคลอมาตลอด สร้างความรู้สึกรับชมได้ว่า เรื่องราวทุกอย่างถึงจุดคลี่คลาย แล้ว ทำให้เกิดความสบายใจขึ้นมา ได้ ก่อนที่จะเกิดเสียงดังขึ้นมา พร้อม ๆ กันทั้งเสียงที่มีระดับเสียง สูง และ ต่ำ ทำให้ร่างกายและ อารมณ์เครียดที่ผ่อนคลายลง กลับ ถูกกระตุ้นอย่างรุนแรงอีกครั้ง ส่งผลให้เกิดความกลัว หวาดผวา สะดุ้งอย่างรุนแรง

## 4.5.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วน

## 4.5.2.1 การสร้างความรู้สึกล้วน

การสร้างความรู้สึกล้วนในหนังสือเรื่องนี้ ไม่ได้เน้นการใช้ทิศทางเท่าเรื่องอื่น ๆ แต่เน้นการใช้เสียง  
สังเคราะห์ และความดังอย่างฉับพลัน โดยเสียงดนตรีที่ถูกออกแบบมา เป็นแบบไม่มีจังหวะ แต่เน้นให้  
สัมพันธ์ไปกับการเคลื่อนไหว และ อารมณ์ของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมเกิดอารมณ์ร่วม โดยเสียง  
ประกอบที่เป็นเสียงลมผิวมีการไล่ระดับลงอย่างรวดเร็วก็เป็นเสมือนตัวแทนของอารมณ์ของตัวละคร  
ในฉากได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Friederich Marpurg ที่กล่าวว่า การ  
ไล่ระดับของระดับเสียงลงอย่างรวดเร็ว เป็นตัวแทนของความกลัว ความไม่ปลอดภัย ซึ่งสอดคล้องกับ  
เรื่องราวที่กำลังเกิดขึ้นภายในฉากเป็นอย่างดี



#### 4.5.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

มีการใช้เทคนิคเกี่ยวกับความดังเป็นหลัก คือความดังฉับพลัน และ การใช้เสียงเงียบ โดยมี การใช้อย่างสอดคล้องกัน คือทำให้เกิดความเงียบช่วงเวลาหนึ่ง แล้วจึงใช้ความดังเข้ามาสร้างความ ตกใจ หวาดผวา ให้กับผู้รับชม สอดคล้องแนวคิดของ Gae-Lynn Woods ที่กล่าวไว้ว่าเมื่อมนุษย์ได้ ยินความดังเกินกว่าปกติ จะทำให้ตนเองรู้สึกไม่ปลอดภัย ตกใจ และกลัว

#### 4.5.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

ลักษณะของเสียงที่ใช้ส่วนมากเป็นเสียงสังเคราะห์ทั้งหมด มีการใช้เสียงประกอบที่เป็นเสียง จริงอยู่บ้างเล็กน้อย โดยคาดว่ามีการใช้เสียงประกอบที่ไม่สมจริงตามแนวคิดของซีฟคิงส์ เกิดจากการ ตีความของนักออกแบบเสียงถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ โดยเรื่องผีก็ถูกมองว่าเป็นเรื่อง เหนือธรรมชาติ ดังนั้นการใช้เสียงที่เหนือธรรมชาติมานำเสนอไปพร้อม ๆ กับเรื่องราวก็เป็นสิ่งที่ สามารถทำได้

#### 4.5.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนารับชมฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของ ภาพยนตร์เรื่อง ผีช่องแอร์ ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มส่วนมากกล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเสียงที่เป็น ขนบของหนังผีไทยสมบูรณแบบ มีการเล่นกับเสียงดังฉับพลัน มีการใช้เสียงต่ำเป็นเสียงบรรยากาศให้ ความรู้สึกเหมือนเสียงที่ดังมาจากช่องปรับอากาศ สอดคล้องไปกับชื่อเรื่อง และเสียงที่ใช้โดยมาก มุ่งเน้นไปในการทำให้รู้สึกหลอกหลอนให้กลัว ไม่สบายใจ และไม่ปลอดภัยมากกว่าการทำให้สะดุ้ง สะเทือน ตกใจ และมีผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มบางท่านให้ความเห็นไว้ว่า ใช้เสียงเยอะเกินไป ไม่แน่ใจว่า จะให้โฟกัสส่วนไหนของเรื่องราว โดยเฉพาะในช่วงท้าย ๆ ของฉากที่ใช้เสียงไม่เข้ากับแนวคิดของ ภาพยนตร์เหมือนในช่วงต้นฉาก

*“ช่วงแรก ๆ มันน่ากลัวนะ การออกแบบเสียงที่เหมือนเสียงจากช่องแอร์มันเข้ากับคอนเซปต์ เรื่องมาก ๆ เลย แต่หลัง ๆ มันดูมั่ว ๆ เยอะเกินไป รู้สึกรำคาญมากกว่า ไม่น่ากลัวแล้ว”*

(ปรางแก้ว ศรีแก้ว, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

และผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มท่านหนึ่งได้ให้ความเห็นไปในเชิงว่า อาจจะเป็นเทคนิคที่ต้องการเบี่ยงเบนความสนใจ ทำให้ไม่ทันตั้งตัวคล้ายกับเรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ หรือไม่ แต่อาจจะมีแตกต่างกันที่ ชัตเตอร์ฯ มีการใช้เสียงประกอบที่เป็นเสียงจริง (Actual Sound) เข้ามาเป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่อง และด้วยเอกลักษณ์ของเสียงประกอบที่เป็นเสียงจริง (Actual Sound) ทำให้ไม่ต้องตีความอะไรจากเสียงอีก จึงเกิดอารมณ์ร่วมได้ง่ายกว่าเรื่องผีของแอร์ที่ใช้เสียงประกอบสังเคราะห์

“เราว่ามันแตกต่างกับเสียงในเรื่องชัตเตอร์นะ อันนั้นเนี่ยเสียงเยอะ แต่บริบถ  
ง่าย ไม่ต้องคิดตามมาก แต่เรื่องผีของแอร์เนี่ย เสียงมันฟังยาก เป็นเสียง  
สังเคราะห์ เราเลยรู้สึกว่ามันดึงความสนใจไปไม่ได้”

(ปรางแก้ว ศรีแก้ว, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

และผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มบางส่วนยังพูดถึงช่วงเวลาที่โทรศัพท์ในฉากดั่งขึ้น ซึ่งเป็นการใช้เทคนิคเสียงดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) เข้ามาทำให้เกิดอาการตกใจกลัว สะดุ้ง หวาดผวา ซึ่งไม่แตกต่างกับฉากในกลุ่มตัวอย่างฉากอื่น ที่มักจะมีการส่งสัญญาณบางอย่างมาก่อนล่วงหน้า อย่างเช่น ในฉากนี้ก็จะเสียงต่ำ ๆ ที่ค่อย ๆ ดั่งขึ้นเรื่อย ๆ เหมือนว่าผีกำลังจะปรากฏตัว แล้วจู่ ๆ เสียงทุกอย่างก็เบาลงอย่างรวดเร็วภายในเวลาไม่ถึงเสี้ยววินาที เสียงโทรศัพท์ก็ดั่งขึ้น เหล่านี้ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มมองว่า เป็นเทคนิคเชิงจิตวิทยาที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว้าว เสียงต่ำที่เบาลงไปเป็นสัญญาณแห่งความผ่อนคลายแล้ว จึงคลายความระวังตัวลงไป

“รู้แล้วแหละ ว่าเดี๋ยวมันจะต้องมีช่วงที่เสียงดั่งขึ้นมาแล้วเราก็จะตกใจ เตรียมใจ  
ไว้เหมือนกัน แต่ก็ยังตกใจอยู่ดี เสียงโทรศัพท์แหลม ๆ มันปรี๊ดเข้ามาในหูเลย”

(อัคริศ ต่องทรัพย์อนันต์, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

ในขณะที่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มบางท่าน ได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้เสียงเครื่องเป่าประเภทเครื่องทองเหลือง (Brass) โดยในฉากมีการใช้เสียงของเครื่องทรอมโบน (Trombone) ในจังหวะที่มีปรากฏตัวครั้งแรก ว่าไม่สามารถสื่อถึงความน่ากลัวได้เลย แม้เสียงที่เป่าออกมาจะมีลักษณะแผด ต่ำก็ตาม เนื่องจากเสียงทรอมโบนไม่ใช่เสียงที่จะให้ความรู้สึกในลักษณะนั้นได้ดั่งนัก

“ในเซนส์ของนักแต่งเพลง ผมรู้สึกว้าวทรอมโบนไม่ใช่เครื่องดนตรีที่จะสื่ออารมณ์  
ความน่ากลัวได้ดั่งนัก อาจใช้เพื่อสร้างความกดดันได้บ้าง แต่อย่างที่เห็นว่าในฉาก

นี่ เราเห็นผีมาเป็นตัว ๆ เลย ฉะนั้นผมว่าเครื่องสายอาจจะตอบโจทย์ดีกว่า หาก  
ต้องการให้เสียงไปกับภาพ”

(สิงหา ฉวรรณกุล, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

ในส่วนของการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง ได้กล่าวว่า เป็นเครื่องดนตรีที่ต้องระมัดระวังอย่างมากในการเลือกโน้ตให้เครื่องดนตรีชนิดนี้บรรเลง เนื่องจากเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) เป็นเครื่องดนตรีที่มีย่านความถี่เสียงกลางค่อนข้างมาก และเป็นย่านความถี่เดียวกับเสียงมนุษย์ จึงอาจจะเกิดการซ้อนทับกันของเสียง ทำให้ฟังไม่รู้เรื่องได้ หรืออีกแนวคิดหนึ่งคือ กลุ่มเป้าหมายของหนังผีเรื่องนี้อาจเป็นผู้ชมต่างจังหวัดมากกว่าผู้ชมในเมืองหลวง เนื่องจากเสียงเครื่องเป่า เป็นเสียงที่มีความผูกพันกับผู้ชมที่อาศัยอยู่ในต่างจังหวัดมากกว่า เพราะทุกครั้งที่มีการจัดงานหรือประเพณีใด ๆ ก็ตาม มักจะมีกลุ่มนักดนตรีรวมตัวกันบรรเลงเพลง ที่เรียกว่า “แกรวง” หรือ “แตรววง” โดยมีเครื่องดนตรีหลักเป็นเครื่องเป่าในตระกูลทองเหลืองและเครื่องเคาะเป็นหลัก เช่น ประเพณีผีตาโชน งานแต่งงาน งานบวช เป็นต้น

#### 4.5.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง ผีช่องแอร์

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง ผีช่องแอร์ หากวิเคราะห์ในส่วนของคุณภาพความรู้สึกตลอดทั้งฉากแล้ว ในช่วงต้นฉากจะมุ่งเน้นไปในการทำให้รู้สึกหลอน ไม่ปลอดภัยมากกว่าการทำให้เกิดอาการหวาดผวา แต่ด้วยขอบของหนังผีไทย ที่จำเป็นต้องมีการหลอกให้กลัว ให้ตกใจ จึงมีการใช้เทคนิคความดังฉับพลันเข้ามาให้เกิดอาการสะดุ้งสะเทือน

ในด้านลักษณะของเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ฉากนี้ มีการใช้เสียงต่ำ ๆ เข้ามาโดยมีลักษณะคล้ายเสียงจากช่องเครื่องปรับอากาศ นำมาใช้เป็นเสียงพื้นหลังไปตลอดทั้งฉาก โดยการใช้เสียงต่ำ ๆ เข้ามาทำให้เกิดความบีบคั้น กดดัน ไม่สบายใจ อยากออกไปจากสถานที่นั้น ๆ จากนั้นจึงเริ่มมีการใช้เสียงของเครื่องดนตรีจำพวกเครื่องตีเข้ามา เมื่อตัวละครเกิดความสงสัย และก่อนที่เสียงโทรศัพท์จะดังขึ้นไม่นาน เสียงต่ำ ๆ และเสียงเครื่องสายก็เบาลงอย่างรวดเร็ว จากนั้นในเวลาไม่ถึงเสี้ยววินาที เสียงโทรศัพท์พร้อมเสียงกลองก็ดังขึ้นอย่างรวดเร็ว เป็นการใช้เสียงที่มีระดับเสียงทั้งสูงและต่ำในคราวเดียวกัน และมีความดังมาก สร้างความสะดุ้ง สะเทือน หวาดผวา ให้กับผู้รับชมได้เป็นอย่างดี ซึ่งเสียงในลักษณะนี้ ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวว่า เป็นเสียงที่บ่งบอกความเป็นหนังผีไทยสูงมาก

ในด้านศิลปะและเทคนิคของการใช้เสียงในภาพยนตร์ฉากนี้ มีการนำเสียงบรรยากาศที่เป็นเหมือนเสียงลมที่ลอดช่องเครื่องปรับอากาศมาใช้ให้สอดคล้องไปกับชื่อของภาพยนตร์ สร้างความรู้สึกสมจริงให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี และยังมีการใช้เทคนิคยอดนิยมของหนังผีไทย คือการใช้เสียงเงียบเข้ามาก่อนที่จะใช้เสียงดังขึ้นมาอย่างฉับพลัน ซึ่งเป็นเทคนิคที่ได้รับการยืนยันจากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มทุกท่านแล้วว่า ถึงแม้จะเป็นเทคนิคที่ดูล้าสมัย แต่ทางได้แล้วก็ตาม แต่ก็ยังกลัว สะดุ้ง หวาดผวาอยู่ทุกครั้งที่ได้ยิน



#### 4.6 ผีคนเป็น (2549) ภาพยนตร์โดย มณฑล อารยางกูร

##### เรื่องย่อ



เมย์ หญิงสาววัยรุ่น มีอาชีพเป็นนักแสดงตัวประกอบ เธอมีความฝันว่าสักวันจะต้องเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง เมย์รับงานเป็นนักแสดงให้กับการทำแผนประกอบคำรับสารภาพให้ตำรวจ ด้วยการแสดงที่ดูไม่น่าเบื่อ สมจริง และมีอารมณ์ร่วม ทำให้เมย์เป็นที่ชื่นชอบ สนใจ ของนักข่าว และบางสิ่งที่ไม่อาจรู้ได้ว่ามันคืออะไร

จนในที่สุด เมย์ก็กลายมาเป็นนักแสดงที่มีชื่อเสียง และได้รับทาบทามให้แสดงนำในเรื่อง "ผีคนเป็น" ซึ่งสร้างมาจากเรื่องจริง แต่ก็มีเรื่องราวแปลก ๆ เกิดขึ้นในกองถ่ายหลายครั้งโดยที่

เมย์ไม่รู้ตัว เช่น เมย์โดนผีเข้า ทำให้นักแสดงหลายคนหวาดกลัว บรรดาผู้กำกับและทีมงานก็ทำท่าที่มีเลศนัยราวกับว่าปิดบังอะไรบางอย่างเอาไว้ จนวันหนึ่งมีทีมงานผู้หญิงเสียชีวิต ซึ่งก่อนหน้านั้นเธอไปไหว้อะไรสักอย่างในห้องเก็บของ และขอว่าอย่ามารบกวน อีกทั้งนักแสดงที่เล่นเป็นผีในเรื่อง ก็มาคุยกับเมย์ แล้วก็เล่าเรื่องที่เมย์ถูกผีเข้าตอนถ่ายฉากที่ ผีคุณมีน สอน ดิ่ง ำให้เมย์ฟัง

หลังจากถ่ายทำเสร็จ ราเชน ผู้กำกับหนังก็เข้าไปดูหนังของตนในห้องตัดต่อกับ โจ๊ก แล้วก็พบว่ามีภาพผิดปกติอยู่ในหนังหลายจุด เขาจึงคิดจะเอามาเป็นจุดขายทำให้หนังของตนมีชื่อเสียง พอดีมีโทรศัพท์มาตามโจ๊ก เขาเลยต้องแยกตัวไปจากราเชน ในระหว่างที่ราเชนกำลังดูหนังอยู่ ก็มีเสียงเพลงไทยดังขึ้น แล้วราเชนก็เสียชีวิต

เช้าวันรุ่งขึ้น เมย์ได้รับโทรศัพท์จากราเชนบอกให้ระวังตัวและสายก็ตัดไป แล้วโจ๊กก็โทรเข้ามาบอกว่าราเชนตายแล้วเมื่อคืน เมย์ตกใจเพราะเมื่อครู่เพิ่งได้คุยกับราเชน พอโจ๊กวางสายเสียงโทรศัพท์ของเมย์ก็ดังขึ้นอีก เมย์เหลือบดูก็เป็นเบอร์ของราเชน เมย์อยากรู้ความจริงเลยโทรไปถามโจ๊กว่ามันเกิดอะไรขึ้นกันแน่ ขอให้โจ๊กบอกความจริง แต่คุยยังไม่เสร็จสายก็ตัดไปเสียก่อน เมย์จึงเดินทางไปที่บ้านโจ๊กและเห็นคอมพิวเตอร์เปิดทิ้งไว้มีอีเมลที่ส่งหาเมย์ โจ๊กเล่าว่าก่อนถ่ายทำมีคนเอาที่คาดหัวมาให้เหมือนของนางรำ มาฝากให้เมย์โดยที่ไม่ได้บอกชื่อผู้ส่งมาให้ แต่ราเชนเป็นคนรับไว้และนำไปใช้โดยไม่ได้ขออนุญาตเมย์เสียก่อน จากนั้นก็มีอาถรรพ์เกิดขึ้นมาเรื่อย ๆ ทั้งทีมงาน ทั้งผู้กำกับต่างค่อย ๆ เสียชีวิตกันไปทีละคน ในอีเมลบอกให้เมย์เอาที่สวมหัวอันนั้นไปทำลายเสีย เมย์ก็เลยเข้า

ไปเอาในห้องเก็บของตามที่โจ๊กเขียนไว้ แล้วก็มิเพลงบรรเลงดังขึ้น เมย์วิ่งหนีจนมาโผล่ที่ชุมชนสลัม  
แห่งหนึ่ง เธอเดินตามเสียงเพลงจนเข้าไปในบ้านหลังหนึ่ง ในบ้านหลังนั้นมีรูปของสาวประเภทสอง  
ถ่ายคู่กับเมย์แล้วก็มีรูปเมย์หลายรูปติดอยู่ เจ้าของบ้านหลังนี้เป็นสาวประเภทสองที่คลั่งไคล้และชอบ  
เมย์มาก อยากจะมีหน้าตาเหมือนเมย์จึงไปทำศัลยกรรมเถื่อน แต่เกิดการผิดพลาดจนถึงแก่ชีวิต หมอ  
ศัลยกรรมอำพรางด้วยการเอาศพเขาไปทิ้งในแม่น้ำ เมื่อรู้ดังนั้น เมย์จึงไปบอกตำรวจให้มาเก็บกู้ศพ  
เรื่องประหลาดที่เคยเกิดขึ้นก็ผ่านไป ดูเหมือนว่าเมย์จะสามารถกลับไปใช้ชีวิตปกติได้อีกครั้ง แต่  
วิญญาณสาวประเภทสองยังมีความอยากที่จะเป็นเมย์มาก จึงเข้าสิงในร่างของเมย์อีกครั้ง



#### 4.6.1 วิเคราะห์การใช้เสียงในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 เมย์จุดธูปขอขมาดวงวิญญาณของเหยื่อฆาตกรรมบนชั้นดาดฟ้า

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:08:00 – 00:08:45 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

หลังจากที่เมย์รับบทเป็นเหยื่อที่ถูกฆาตกรรมในการทำแผนประกอบคำสารภาพของผู้ต้องหาที่บริเวณชั้นดาดฟ้าบนตึกแถวแห่งหนึ่งเสร็จสิ้น เธอจึงเดินมาที่บริเวณศาลแห่งหนึ่งที่ตั้งอยู่ในบริเวณเดียวกันเพื่อขอขมาแก่ดวงวิญญาณของผู้เคราะห์ร้าย (รูปภาพที่ 4.7)



รูปภาพที่ 4.7 เมย์จุดธูปขอขมาดวงวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย ก่อนภาพจะแสดงให้เห็นว่าแท้จริงมีผีตนหนึ่งกำลังยืนอยู่ด้านหน้าเมย์

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. การใช้ความดังแบบฉับพลัน	มีการใช้ความดังแบบฉับพลันขึ้นมาพร้อม ๆ กับการทิลท์กลิ้งขึ้นด้านบนอย่างรวดเร็ว ให้เห็นภาพวิญญานหัวขาด	ในช่วงเวลาสั้น ๆ ก่อนที่จะเกิดการใช้ความดังอย่างฉับพลัน ภาพที่ปรากฏเป็นเท้าของศพยืนอยู่สร้างความหวาดให้กับผู้รับชมเป็นทุนเดิม เมื่อใช้ความดังฉับพลันต่อเนื่องมา จึงเป็นการเพิ่มความรู้สึกให้รุนแรงขึ้นไปจนถึงขั้นผงะ ตกใจ กับสิ่งที่เห็น และความดังในระดับที่เกินกว่าปกติ สร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัย น่ากลัวให้กับผู้รับชมเป็นอย่างมาก

## 2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้เอฟเฟกต์จำพวก Reverb กับเสียงประกอบสังเคราะห์	เป็นการทำให้เสียงมีความเหนือจริง โดดเดี่ยว อ่างว้าง ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของการใช้เอฟเฟกต์ในหมวดหมู่นี้ ส่งผลให้เกิดจินตนาการในใจของผู้รับชมได้ชัดเจนขึ้น

## 3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง -	มีการใช้เสียงแหลมสูงเป็นเสียงสังเคราะห์ และใช้เสียงคล้ายค้อนเหล็กทุบไปที่แผ่นโลหะให้เสียงต่ำและ	การใช้เสียงแหลมสูงนำขึ้นมาก่อนเป็นการค่อย ๆ สร้างให้เกิดอารมณ์ไม่ปลอดภัย ระแวง ก่อนที่



ต่ำ สลับกัน หรือต่ำ เป็นพิเศษ	ดัง ในช่วงที่เมย์กำลังปักธูปลงไปที่ศาล แต่ภาพแสดงให้เห็นว่าเป็นขาของ วิญญาณผู้เคราะห์ร้าย	จะใช้เสียงต่ำ สั้น ห้วน กระแทก เข้ามา ทำให้เกิดอาการสะดุ้ง หวาดกลัวตามมา
-------------------------------	---	--

## 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบสังเคราะห์ (Synthesis Sound Effect)	เสียงแหลมสูงที่ดังขึ้นมาในช่วงที่เมย์กำลังปักธูปลงไปที่ขาของวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย เป็นเสียงแหลม สูง และ ค่อย ๆ ดังขึ้น	ตามแนวคิดแล้ว เสียงแหลมสูง อาจไม่ได้มุ่งเน้นไปเพื่อการสร้างความกลัว แต่เป็นไปเพื่อการสร้างความตื่นเต้น เร้าอารมณ์เป็นหลัก และเมื่อถึงระยะเวลาหนึ่ง จะใช้เสียงต่ำเข้ามากระแทกให้ผู้ฟังเกิดความกลัวอย่างสมบูรณ์

## 6. เสียงเงียบ (Silence Sound)

ประเภทของเสียงเงียบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงเงียบเพื่อสร้างความสะพรึง หวาดผวา ก่อนจะใช้ความดังเข้ามาทำให้สะดุ้งตกใจ	มีการใช้เสียงบรรยากาศปูรองเป็นพื้นหลังอยู่ตลอดทั้งฉาก ให้ผู้รับชมรู้สึกว่ามีเสียงในส่วนนี้เป็นเสียงธรรมชาติที่ตัวละครได้ยิน ไม่มีความโดดเด่น แล้วจึงใช้เสียงแหลมสูงแทรกเข้ามาในฉากที่เมย์กำลังปักธูปลงไปที่ขาของวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย	เป็นสภาวะที่ผู้รับชมรู้สึกว่าการเหตุการณ์ทั้งหมดได้ผ่านไปแล้ว มีความปลอดภัยเกิดขึ้น แต่เสียงในช่วงนี้กลับเข้ามาเป็นเสมือนสัญญาณที่กำลังจะบอกว่ามันยังไม่จบ หรือยังมีสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจ ก่อนที่จะใช้ความดังอย่างฉับพลันเข้ามาทำให้ผะ หวาดผวา กลัว

ฉากที่ 2 ผู้กำกับสั่งคัทเนื่องจากเมย์ไม่แสดงตามคิวที่ซ้อมเอาไว้

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:53:40 – 00:54:30 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

หลังจากเซนให้เมย์และนักแสดงในฉากซ้อมคิวการแสดงเสร็จแล้วจึงเริ่มถ่ายทำจริง เมื่อถึงคิวของเมย์ที่จะต้องแสดง เธอกลับนอนอนลืมตาอยู่หนึ่ง ๆ เป็นเวลานานเกินไป เซนจึงสั่งให้คัทเพื่อเริ่มใหม่ แต่ปรากฏว่าเมย์ซึ่งถูกวิญญาณเข้าสิงหันมามองกล้องพร้อมกับพูดด้วยเสียงที่ไม่ปกติว่า “มึงคัททำอะไร” (รูปภาพที่ 4.8)



## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้ความดังแบบฉับพลัน	หลังจากที่เซนให้สัญญาณเริ่มการถ่ายทำ เมื่อทุกอย่างกำลังดำเนินไปตามคิ้วที่วางไว้ ปรากฏว่าเมย์กลับไม่แสดงตามคิ้วที่ซึกซอม นอนลืมตาเฉย ๆ เป็นช่วงที่ฉากไม่มีเสียงใด ๆ ก่อนจะมีเสียงประกอบสังเคราะห์ดังขึ้นมา พร้อมกับเสียงพูดของเมย์ที่โดนวิญญานเข้าสิงพูดขึ้นมา	ในจังหวะที่ทุกอย่างเงียบลง และภาพที่ Close up เข้าไปใกล้ ๆ หน้าของเมย์ เป็นจังหวะที่ทำให้ผู้รับชมรู้สึกถึงการสร้างความสนใจทางภาพสูงมาก ว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นต่อไป และยังเป็นจังหวะที่นั้นออกแบบเสียงเลือกที่จะทำให้เสียงทุกอย่างเงียบลง มีเพียงเสียง “คิ้ว” เบา ๆ เท่านั้น ทำให้เกิดอาการลุ้นไปกับเรื่องราว ก่อนที่จะมีการตัดภาพอย่างรวดเร็วพร้อมกับเสียงที่ดังขึ้นมาอย่างไม่ปกติ สร้างความตกใจ ผงะ สะดุ้ง

## 2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	มีการใช้ Reverb กับเสียงของกลองใหญ่ตอนท้ายหลังจากที่เมย์หันหน้ามามองกล้อง	การใช้ Reverb กับเสียงกลองใหญ่ในตอนท้าย เป็นไปเพื่อการทำให้เสียงกลองไม่สั้นและห้วน เป็นการทำให้อารมณ์ของผู้รับชม ถูกยึดให้รู้สึกตกใจออกไปมากขึ้น และยังทำให้เสียงกลองดูก้องกังวาน มีความลึกลับ อ่างว้าง โดดเดี่ยว สอดคล้องไปกับเรื่องราวที่ผีต้องการสื่อสารกับเซนแค่คนเดียว

ข. เอฟเฟกต์ ประเภท Frequency Effect	มีการใช้เอฟเฟกต์ Pitch Shift ใน จังหวะที่เซนได้สังคต ปรากฏว่าเมย์พูด ขึ้นมาด้วยเสียงที่ไม่ปกติ โดยมีเสียง ลักษณะซ้อนกัน 2 เสียง ทั้งเสียงที่มี ระดับเสียงสูงและต่ำดังขึ้นพร้อม ๆ กัน	การสร้างเสียงลักษณะที่เหนือจริง (Impressionistic effect) เป็น การสร้างจินตนาการของผู้รับชม ให้ชัดเจนขึ้นถึงสิ่งที่หนังต้องการ จะสื่อ เป็นการเพิ่มอารมณ์และ ความรู้สึกทางสุนทรียะ และยัง เป็นการทำให้เห็นความแตกต่าง ระหว่างคนและผิอย่างชัดเจน
--	--	--

### 3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำ เป็นพิเศษ	หลังจากที่เซนสังคตไปแล้ว เกิดเสียง สังเคราะห์ มีระดับเสียงแหลมสูงดัง ขึ้นมา ก่อนที่เสียงกลองใหญ่มีระดับ เสียงต่ำ ดังขึ้นในภายหลัง	เสียงแหลมที่ดังขึ้นมาอย่างรวดเร็ว ในช่วงแรก เป็นไปเพื่อดึงความ สนใจจากผู้รับชม และยังทำให้ รู้สึกถึงความไม่ปลอดภัย ตกใจ หลังจากนั้นจึงใช้เสียงต่ำของกลอง ใหญ่กระแทกเข้ามา ให้ความรู้สึก ตกใจ สะดุ้ง ผวา

### 4. เสียงเงียบ (Silence Sound)

ประเภทของเสียง เงียบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงเงียบ เพื่อสร้างความสะ พริ้ง หวาดผวา ก่อนจะใช้ความดัง เข้ามาทำให้สะดุ้ง ตกใจ	หลังจากที่เมย์ไม่ยอมแสดงตามคิวที่ได้ ซักซ้อมกันเอาไว้ เกิดความเงียบขึ้นชั่ว ขณะหนึ่ง ก่อนที่จะมีเสียงจากผีที่เข้า สิงเมย์ดังขึ้น	ในช่วงเวลาเงียบของหนัง เป็น ช่วงเวลาที่ทำให้ผู้รับชมเกิดการลุ้น ตามไปด้วย ว่าเหตุการณ์ต่อไปจะ เป็นอย่างไร จนกระทั่งผู้กำกับ สังคตไปแล้ว ทำให้ผู้รับชมเกิด ความเข้าใจว่า ทุกอย่างคงเสร็จสิ้น แล้ว ต้องเริ่มถ่ายทำกันใหม่ แต่

		<p>ปรากฏว่ามีเสียงแหลมสูงดังขึ้นมา ทำให้เกิดความรู้สึกว่าต้องมีอะไร ไม่ปกติอย่างแน่นอน ก่อนจะเกิดเหตุการณ์ที่เมย์ถูกผีเข้าสิงหันไปบอกผู้กำกับว่า “มีงค์ททำให้ยอะไร”</p>
--	--	---

## 4.6.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

### 4.6.2.1 การสร้างความกลัว

การสร้างความกลัวในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ฉากจากหนังสือเรื่องนี้ ไม่มีการใช้เสียงดนตรีประกอบทั้ง 2 ฉาก แต่เป็นการเน้นไปที่การใช้ความดังอย่างฉับพลัน เสียงเงียบ และเสียงบรรยากาศเป็นหลัก ส่งผลให้เกิดความสมจริงอย่างมาก และใช้ความน่ากลัวจากเสียงเงียบ และเสียงดัง โดยผูกให้สอดคล้องกับเรื่องราวที่ดำเนินไปในฉาก

### 4.6.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

มีการใช้เทคนิคด้านเสียงที่ส่งผลต่อความกลัวอยู่ 2 ลักษณะคือ การใช้ความดัง และ การใช้เอฟเฟกต์ เข้ามาสร้างความสะดุ้ง สะเทือน และความเหนือจริง หรืออาจจะเป็นการสะท้อนไปยังความรู้สึกของตัวละครในฉาก โดยความดังที่ใช้ทั้ง 2 ฉากคือ ความดังฉับพลัน มักจะมากคู่กับเสียงที่เงียบอยู่ก่อนหน้านี้ และการใช้ Reverb ที่ให้ความรู้สึกเหนือจริง (Impressionistic effect) เพื่อเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้รับชม ได้เข้าใจถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร รวมไปถึงยังทำให้เกิดความกลัวขึ้นภายในจิตใจได้อีก

### 4.6.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

เสียงที่ใช้ในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 ฉาก ไม่มีการใช้เสียงดนตรีแต่อย่างใด แต่จะเป็นการใช้เสียงที่มีระดับสูงและต่ำเป็นหลัก โดยเป็นเสียงต่ำที่ใช้ จะเป็นเสียงสั้น และ ห้วน แต่ถูกทำให้มีหางเสียง (Sustain) ยาวขึ้น สร้างความรู้สึกเหนือจริง และยังเป็นการสะท้อนอารมณ์ของตัวละครไปยังผู้รับชม รวมถึงทำให้ผู้รับชมนำเสียงที่ได้ยินไปจินตนาการต่อได้อีกด้วย

#### 4.6.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาอธิบายความเป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง ผีคนเป็น ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มส่วนใหญ่มีความรู้สึกถึงการใช้ระดับเสียงสูง-ต่ำอย่างมาก โดยมองว่าหากใช้เสียงลักษณะดังกล่าวไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวมุมกล้องในแนวตั้ง (Tilt) ในความเร็วที่สัมพันธ์กัน จะสามารถสร้างความรู้สึกกลัวให้เกิดขึ้นได้อย่างมาก และผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มท่านหนึ่งคิดว่าตนเองเคยพบเจอเรื่องราวเกี่ยวกับภูติผีปีศาจยังได้ให้ความเห็นอีกว่า เมื่อเจอผี จะไม่มีเสียงดนตรีดังขึ้นมาจนทำให้รู้สึกกลัว แต่การใช้เสียงดนตรีในหนังผีไทยมีส่วนอย่างมากในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกกลัว และเสียงประกอบที่มีการเลือกใช้ในฉากนี้ถูกพูดถึงไปในเชิงว่า เป็นเสียงประกอบที่มีความหมายอย่างมาก คือเป็นเสียงกระชิบเบา ๆ หลังจากที่เมย์ได้กล่าวขอโหลิกรรมกับวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย แล้วจึงมีเสียงกระชิบดังขึ้น ทำให้ผู้ชมสามารถตีความไปได้ว่าเป็นการตอบรับของวิญญาณผู้เคราะห์ร้าย ส่งผลให้เกิดอาการขนลุก เสียงสั่นหลังตามมา และยังพูดถึงเสียงบรรยากาศที่เป็นการใช้เสียงจริง (Actual Sound) เข้ามาประกอบ ว่าสามารถสร้างความรู้สึกกลัวได้มาก เพราะเป็นเสียงที่คุ้นเคย เมื่อผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในสถานแห่งใดแห่งหนึ่งที่มีเสียงบรรยากาศเหมือนในหนังผีฉากนี้ ก็อาจจะส่งผลให้ระส่ำระสายไปถึงเหตุการณ์ในฉากนี้ได้

เทคนิคทางการใช้เสียงในทั้ง 2 ฉากถูกกล่าวถึงว่า การใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) ในฉากที่ 1 ซึ่งสัมพันธ์กับภาพในจังหวะที่กล้องเงยขึ้นมาจนเห็นตัวผีหัวขาดเต็มตัว เสียงที่ดังที่สุดหยุดในเฟรมเดียวกันพอดี ส่งผลต่อความรู้สึกกลัวอย่างมาก และในฉากที่ 2 การตัดเสียงด้วยการใช้เอฟเฟกต์ Pitch-Shift เพื่อทำให้เสียงของเมย์เปลี่ยนไปจากเดิม ส่งผลให้เกิดความรู้สึกกลัวอย่างมาก เพราะเป็นเสียงที่ไม่คาดคิดมาก่อนว่าจะได้ยิน

ในขณะที่การสนทนากลุ่มครั้งที่ 2 กลับมีผู้สนทนาหลายท่านให้ข้อสังเกตไปในทางเดียวกันว่า การใช้เสียงสุนัขหอนในภาพที่แสดงให้เห็นถึงเวลากลางวัน อาจจะไม่สามารถทำให้เชื่อหรือรู้สึกถึงการมีอยู่ของผีได้ โดยยังมีผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มท่านหนึ่งซึ่งเป็นชาวมุสลิมอ้างถึงความเชื่อตามหลักศาสนา โดยมีใจความตอนหนึ่งว่า

“ปกติแล้วความเชื่อของชาวมุสลิมเนี่ย เราเชื่อว่าสิ่งชั่วร้ายมันจะมาในช่วงเวลา  
เข้ามิดหรือพลบค่ำ แล้วหมาจะหอนตอนนั้นเพราะมันเห็นสิ่งที่คนทั่วไปไม่เห็น  
แต่ภาพเนี่ยมันยังกลางวันอยู่ เลยรู้สึกว่าจะไม่เชื่อเท่าไร ”

(กิตติพัฒน์ ชื่นสุขจิตต์, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

#### 4.6.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง ผีคนเป็น

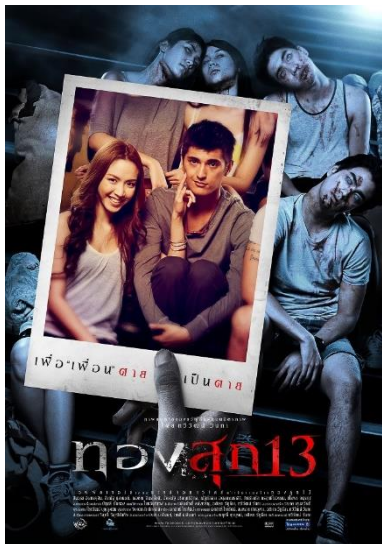
ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง ผีคนเป็น เน้นให้เกิดความสะดุ้ง สะเทือนหวาดเสียว เป็นหลัก โดยมีการใช้เสียงบรรยากาศเข้ามาช่วยในการเสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างมาก พร้อมกันนั้นยังมีการใช้เทคนิคทางเสียงเข้ามาช่วยให้เกิดความรู้สึกกลัวและตกใจอยู่ในทั้ง 2 ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างดังที่จะกล่าวต่อไป

ในด้านลักษณะของเสียง มีการใช้เสียงที่มีระดับต่ำไล่ไปจนถึงสูงในเวลาอันสั้น หลังจากนั้นจึงตามด้วยเสียงกระแทกที่มีระดับเสียงต่ำและดัง ส่งผลให้เกิดความกลัว เสียวสันหลัง ผงะ ตกใจ และจากการสังเกตอาการของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มในขณะรับชมหนังผีในฉากนี้ พบว่าเมื่อเสียงนี้ดังขึ้น ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มหลายท่าน มีอาการผงะ ไม่สามารถละสายตาจากฉากได้ทั้งที่อยากจะหลบสายตาทิ้งไป และยังมีการใช้เสียงบรรยากาศจริงจากสถานที่นั้น ๆ โดยมีระดับเสียงบรรยากาศที่ค่อนข้างดังราวกับจะเน้นให้เห็นถึงสภาพบรรยากาศรอบ ๆ บริเวณนั้น ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมการสนทนา มีอารมณ์ร่วมไปกับฉากอย่างมาก

ในด้านศิลปะและเทคนิคการใช้เสียงในฉากนี้ มีการใช้เทคนิคเสียงเงียบในฉากที่ 2 ซึ่งเป็นฉากในกองถ่าย โดยในระยะเวลาที่เงียบงันอยู่นั้น เป็นระยะเวลาที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สร้างการป้องกันตัว เนื่องจากผู้ชมหลายท่านสามารถคาดเดาถึงขอบของหนังผีไทยได้ว่าจะมีการหลอกเกิดขึ้น แต่เมื่อรอเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วปรากฏว่ายังไม่มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นอีกทั้งผู้กำกับยังสั่งคัทด้วยในช่วงที่เสียงคัทของผู้กำกับดังขึ้น เป็นช่วงที่ผู้ชมเข้าใจว่าน่าจะไม่มีอะไรแล้ว จึงคลายความระวังตัวลงไป กลายเป็นช่วงที่นักออกแบบเสียง เลือกที่จะใช้ความดังอย่างฉับพลันร่วมกับเสียงที่ถูกใส่เอฟเฟกต์ Pitch-Shift เข้ามา สร้างความกลัว ตกใจ ผงะ ให้กับผู้ชมได้อย่างมาก

#### 4.7 ทองสุก 13 (2556) ภาพยนตร์โดย ทวีวัฒน์ วันทา

##### เรื่องย่อ



ทองสุก เป็นเด็กที่มีอาการผิดปกติทางสมอง และ ยังมีร่างกายที่เป็นพาหะของผีได้ เขาเลยต้องใส่สร้อยวิเศษเอาไว้ตลอดเวลา เพื่อป้องกันอันตรายจากผีตนอื่น ๆ ที่พยายามจะสิงสู่เขา อยู่มาวันหนึ่ง น้ำ บอย แจ็ก ปีม บ่วย ตัดสินใจไปเที่ยวที่เกาะแห่งหนึ่ง โดยไม่ชวนทองสุกไปด้วย เพราะไม่อยากรับมาเป็นภาระ แต่ทองสุกก็แอบตามไป ซึ่งเกาะที่พวกเขา กำลังจะเดินทางไป มีโบราณสถานของชาวเกาะ ไว้ทำพิธีกรรมบูชาผี ทุก ๆ วันศุกร์ที่ 13 แต่ครั้งหนึ่ง ลูกศิษย์ของหมอผีผู้ทำพิธีกรรมเกิดพลาดทำเทียนดับไประหว่างที่กำลังประกอบพิธี ผีเลยอาละวาด ฆ่าคนบนเกาะทั้งหมด จึงทำให้เกาะนั้นกลายเป็นเกาะร้าง

เมื่อทุกคนเดินทางมาถึงเกาะและนำข้าวของไปเก็บไว้ที่บ้านพักแล้ว กลับพบว่า ทองสุกแอบตามมาด้วย สร้างความไม่พอใจให้เพื่อน ๆ เป็นอย่างมาก ทองสุกถูกจับใส่เตาเผาที่ ๆ มีความเชื่อว่าผีอาศัยอยู่ในนั้น แต่จากการแก่งกัน ก็กลายเป็นเรื่องราวจนขึ้นมา เมื่อประตูของเตาเผาล็อกตัวเองทำให้ไม่สามารถนำเอาตัวทองสุกออกมาได้ บอยกับเพื่อน ๆ จึงกลับมาที่บ้านพักเพื่อเอาชะแลงไปช่วยปล่อยทองสุกออกมาจากเตา แต่ปรากฏว่าทุกคนลืมนที่จะไปช่วยทองสุกออกมา เพราะมัวแต่กินเหล้ากันอยู่

เช้าวันรุ่งขึ้น เพื่อน ๆ นึกขึ้นได้ว่าลืมนไปช่วยทองสุกออกมาจากเตา เลยพากันกลับไปเตาแต่พอเปิดเตาออกมา ก็ไม่พบทองสุกแต่อย่างใด เพื่อน ๆ คิดว่าทองสุกออกมาจากเตาได้เอง เลยจะพากันกลับบ้าน แต่น้ำไม่ยอมกลับ บอกให้เพื่อน ๆ เดินตามหาทองสุกในป่า ต่อมาน้ำเจอสร้อยวิเศษของทองสุก แต่เพื่อนคนหนึ่งดันเห็นเงาผี เลยตกใจวิ่งหนี น้ำวิ่งตามแล้วผลอทำสร้อยวิเศษของทองสุกตกบ่อน้ำ หยิบขึ้นมาไม่ได้ ทุกคนตามหาทองสุกแต่ก็ไม่พบจนถึงดึก ทุกคนจึงตัดสินใจกลับไปที่บ้านพัก แล้วก็เจอทองสุกรออยู่ในบ้านพัก โดยที่ตอนนั้นทองสุกได้ถูกวิญญาณของผีเข้าสิงไปแล้ว

หลังจากนั้นหมอผีผู้ที่เป็นลูกศิษย์ของอดีตหมอผีบนเกาะที่เสียชีวิตไปก็ปรากฏตัวขึ้น และบอกว่ามีคนในกลุ่มเสียชีวิตไปแล้ว และให้นำเทียนขึ้นไปจุดยังชั้น 2 ของบ้านพักว่าเป็นใคร ให้ถือ



เทียนขึ้นไปด้วยเพื่อเป็นเสมือนเครื่องป้องกันวิญญาณที่ชั่วร้าย และกำชับว่าห้ามให้เทียนดับ พร้อมกับสร้างอาณาเขตปลอดภัยโดยการใช้สายสิญจน์ล้อมรอบเอาไว้ และห้ามทุกคนออกจากบริเวณนั้น

เมื่อน้ำเดินขึ้นไปหาศพเพื่อนที่ชั้น 2 ก็พบกับวิญญาณผีพยายามจะหลอกล่อให้น้ำเป่าเทียนของตนให้ดับลง โดยการสร้างภาพหลอนย้อนเวลากลับไปตอนที่น้ำเป็นเด็ก และแม่ถือเค้กวันเกิดมาให้ น้ำเป่าเทียน แต่น้ำก็รู้ทันจึงไม่ยอมเป่าเทียนให้ดับ ในเวลาเดียวกันทองสุกที่โดนวิญญาณผีร้ายเข้าสิงก็พยายามฆ่าทุกคน เพื่อน ๆ ทุกคนต่างพยายามหนีเอาตัวรอด แต่ก็ไม่มีใครรอดไปได้ น้ำนึกถึงสร้อยของทองสุกจึงรีบกลับไปหาและนำมาใส่ให้ทองสุก ทำให้วิญญาณผีร้ายออกจากร่างของทองสุกไป แต่ทองสุกเองก็สลายไปด้วย เหลือไว้เพียงแค่สร้อยวิเศษเท่านั้น น้ำจึงเอามาใส่ให้กับตนเองเพื่อป้องกันอันตราย จึงกลายเป็นน้ำเพียงคนเดียวที่รอดออกมาได้จากเหตุการณ์ครั้งนี้

ผ่านไปหลายวันหลังจากเหตุการณ์บนเกาะ น้ำอยู่ในโรงพยาบาลกำลังพักฟื้นอยู่ แม่ของน้ำก็เปิดเข้ามาแล้วทำเซอร์ไพรส์น้ำด้วยการนำเค้กวันเกิดปักเทียนมาให้ น้ำจึงเป่ามันจนดับแล้วภาพทุกอย่างก็ย้อนกลับไปที่บ้านพักบนเกาะ วิญญาณผีร้ายตนนั้นหลอกล่อให้น้ำเป่าเทียนจนดับได้สำเร็จ และเข้าสู่สัจน้ำพันที

#### 4.7.1 วิเคราะห์การใช้เสียงในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์

ฉากที่ 1 บอย น้ำ และ แจ็ก ได้ยินเสียงกรีดร้องของบีมจึงวิ่งมาดู และพบว่าบู้ยกำลังถูกผีร้ายเล่นงาน

ช่วงเวลาในภาพยนตร์ 00:48:53 – 00:51:10 นาที

ระบบเสียง รอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง (Surround Sound)

เรื่องราวภายในฉาก

บอยและน้ำได้ยินเสียงกรีดร้องของบีมจากด้านบนของบ้านจึงรีบพากันวิ่งขึ้นมาดูพร้อมกับแจ็กที่ตามมาสมทบ ปรากฏว่าบู้ย หนึ่งในกลุ่มเพื่อนที่เดินทางมาเที่ยวเกาะด้วยกัน กำลังอยู่ในท่าที่แปลกประหลาด ร่ายรำผิดท่าทางธรรมชาติ (รูปภาพที่ 4.9) ทุกคนจึงพยายามเข้าไปช่วยเหลือด้วยท่าที่ที่มีความกลัวแฝงอยู่ในนั้น



รูปภาพที่ 4.9 บู้ยกำลังร่ายรำด้วยท่าทางผิดธรรมชาติ

## 1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. การใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง ซ้าย – ขวา – กลาง – หลังซ้าย และหลังขวา	ในระหว่างที่บอยและน้ำกำลังสงสัยว่าใครเป็นคนเขียนคำว่าช่วยด้วยไว้ที่ประตู เกิดเสียงกรี๊ดร้องดังขึ้นที่บริเวณชั้นบนของบ้าน	จากการใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง การสร้างมิติให้ได้มากกว่าแค่ซ้ายหรือขวามีผลต่อการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เป็นสิ่งที่เพิ่มความสมจริงให้กับการสร้างจินตนาการของมนุษย์ เนื่องจากเสียงกรี๊ดร้องที่ดังขึ้น เป็นเสียงที่เรียกว่า Off Screen Sound ดังนั้น ความชัดเจนด้านมิติและความดังของเสียง จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในการสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้รับชม
ข. การใช้ความดังแบบฉับพลัน	ระหว่างที่ปู่กำลังรำย่ำอยู่บนเตียงนอน กล้อง Close up ใบหน้าของปู่ จากนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าปู่หันหน้ากลับมามองที่ทุกคนอย่างรวดเร็ว พร้อมกับเสียงกลองกระทบกั๊กดังขึ้น	ในการใช้ความดังลักษณะนี้ มุ่งเน้นไปเพื่อให้ผู้รับชมไม่เกิดการตั้งตัว คือดังขึ้นมาอย่างฉับพลัน และสอดคล้องกับความรวดเร็วของภาพ ทำให้เกิดความกลัว ชะงัก ตกใจ

## 2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เอฟเฟกต์ประเภท Time-Base Effect	ในระหว่างการรำย่ำ มีการใช้ดนตรีที่เป็นเสียงของมนุษย์ และใช้เอฟเฟกต์ประเภท Reverb ในการสร้างเสียงให้ก้อง กังวาน และมีหางเสียง (Sustain) ที่ยาวกว่าปกติ	เป็นการทำให้เสียงมีความเหนือจริง (Impressionistic effect) และยังทำให้เกิดจินตนาการตามภาพไปอีกด้วย

## 3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกล้วน
ก. เสียงที่มีระดับ (Pitch) สูง , สูง – ต่ำ สลับกัน หรือต่ำ เป็นพิเศษ	ในฉากที่ภาพแสดงให้เห็นถึงปุ๋ย ที่กำลังร่ำร่าอยู่บนเตียงนอน จะมีการใช้เสียงผู้หญิงที่มีระดับเสียงสูง คลอไปกับเสียงไวโอลินที่มีระดับเสียงสูงเช่นกัน โดยจะบรรเลงเอื่อย ๆ และเมื่อถึงจังหวะที่ปุ๋ยหันมามองเพื่อน ๆ อย่างรวดเร็ว จะมีการใช้เสียงกลองใหญ่เข้ามา	มีลักษณะการใช้ระดับเสียงสูงและต่ำคล้ายกับหนังผีเรื่องอื่น ๆ คือใช้เสียงสูงเข้ามาดึงดูดความสนใจ หรือทำให้เกิดความตื่นเต้นติดตาม ก่อนจะนำเอาเสียงต่ำ ๆ เข้ามากระแทกให้เกิดความสะอึกใจ
ข. อัตราจังหวะของดนตรีในฉาก	การใช้อัตราดนตรีในฉาก มีความสอดคล้องกันกับอัตราจังหวะของภาพ คือเมื่อภาพแสดงให้เห็นปุ๋ยที่กำลังร่ำร่าอยู่บนเตียงนอน มีลักษณะการทำให้ช้า (Slow Motion) ดนตรีที่ใช้ ก็จะมี ความช้า เนิบนาบ ตามไปด้วย แต่เมื่อฉากมีการทำให้เร็วขึ้น (Speed Up) ก็จะใช้เสียงที่สั้น ห้วน กระชับ	การทำดนตรีให้เนิบตามไปกับภาพ เป็นการใช้นดนตรีไปเพื่อการสร้างอารมณ์ โดยจังหวะที่ช้าของดนตรีทำให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย แต่หากดูภาพแล้ว จะพบว่าความผ่อนคลายนั้น ไม่ได้เกิดที่ตัวละคร หรือกลุ่มผู้รับชม แต่เป็น ปุ๋ย ตัวละครที่กำลังถูกผีเข้าสิงและบังคับให้ร่ำร่าอยู่ในภาพ และเมื่อเธอต้องการที่จะหลอก เสียงดนตรีก็ จะมีความดุดัน และรุนแรงขึ้น

## 4. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย	ในฉากที่ผู้กำลังร้ายร้ายอยู่ มีการใช้เสียงไวโอลินเบา ๆ ในฉาก บรรเลงด้วยเสียงที่ไม่สอดประสานกัน (Dissonant)	เสียงเมโลดี้ที่ไม่สอดประสานกัน ในทางแนวคิดของเสียงดนตรีแล้วจะสร้างความรู้สึกหม่นหมอง ไม่สบายหู
ข. เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ	มีการใช้เสียงกลองใหญ่ในช่วงที่ภาพถูกตัดให้เร็วขึ้น โดยเป็นเสียงกลองที่มีระดับเสียงต่ำ สั้น ดัง และห้วน ส่วนเสียงกลองใหญ่ในช่วงอื่น ๆ ของฉาก จะเป็นเสียงที่ไม่ดังมาก แต่ยังคงอยู่ตลอด เมื่อตัวละครในฉากมีการเปลี่ยนแปลง เช่น ปู่กลับมาเยือนปกติ	เป็นการใช้เสียงกระแทกของกลองใหญ่ เข้ามาเสริมอารมณ์ให้ภาพได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากเป็นเสียงต่ำ สั้น ดัง และห้วน จึงทำให้เสียงที่ดังขึ้นมา กลมกลืนไปกับความเร็วของภาพ และยังทำให้เกิดความตกใจสะดุ้ง

## 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงประกอบเสมือนจริง (Actual Sound Effect)	ในฉากที่ปู่กระโดดออกจากหน้าต่าง มีการใช้เสียงประกอบเสมือนจริง เข้ามาเสริมสร้างอารมณ์และจินตนาการ รวมไปถึงการใช้เสียงบรรยากาศ ในตกฟ้าร้อง แบบเสมือนจริงเข้ามาด้วย	เสียงกระจกแตกเป็นเสียงที่มีระดับเสียงสูง และ แหวม สามารถสร้างความตกใจและตื่นเต้นได้เป็นอย่างดี โดยมากมักพบในฉากที่มีการต่อสู้ หรือการฆาตกรรม และเสียงบรรยากาศฝนตก ให้ความรู้สึกวังเวง ติดอยู่กับที่ ไปไหนไม่ได้

## 6. เสียงเงียบ (Silence Sound)

ประเภทของเสียง เงียบ	การเกิดเสียง	การสร้างความรู้สึกกลัว
ก. การใช้เสียงเงียบเพื่อสร้างความสะพรึงหวาดผวาก่อนจะใช้ความดังเข้ามาทำให้สะดุ้งตกใจ	มีการใช้เสียงเงียบ 2 ครั้งในฉากนี้ คือ ช่วงเวลาที่ปู่หันหน้ามามองเพื่อน ขณะที่ตนเองกำลังร้องอยู่บนเตียง และ ช่วงที่ป้ากำลังจะเดินเข้าไปเพื่อเรียกให้ปู่ได้สติ	ในช่วงเวลาเงียบของหนัง เป็นช่วงเวลาที่ทำให้ผู้รับชมเกิดการลุ้นตามไปด้วย ว่าเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร ในช่วงแรกที่ปู่ร้องอยู่บนเตียง อาจจะเป็นช่วงที่คาดเดาได้ยากกว่าจะมีการหลอกในลักษณะนี้ แต่ในช่วงที่สองที่ป้าเดินเข้าไปหาปู่ อาจบอกได้ว่าเป็นช่วงที่เดาได้ว่าจะต้องมีการหลอกให้กลัวด้วยเทคนิคแบบเดิมที่คนไทยนิยมเรียกว่าผีตุงแช่ (Jump Scare) แต่ที่สุดแล้ว ผู้วิจัยพบว่า ก็ยังคงตกใจกลัวกับเทคนิคแบบเดิม ๆ อยู่

## 4.7.2 การออกแบบเสียงเพื่อสร้างความกลัว

## 4.7.2.1 การสร้างความกลัว

ในการสร้างความกลัวของหนังผีเรื่องนี้ จะมีการใช้เทคนิคเรื่องเวลาของภาพและเสียง เสียงเงียบ และการใช้เสียงดังโดยฉับพลันอยู่เป็นหลัก คล้ายกับภาพยนตร์เรื่องผีคนเป็น แต่มีการใช้ดนตรีเข้ามาเสริมสร้างอารมณ์และจินตนาการด้วย โดยเสียงของดนตรีในฉากจะไม่ได้ถูกสร้างขึ้นด้วยเครื่องดนตรีเป็นหลัก แต่เป็นเสียงฮัมของผู้หญิง ในลักษณะเนิบนาบ เศร้า สอดคล้องไปกับบรรยากาศและเนื้อเรื่อง ก่อนจะใช้ความดังกระแทกเข้ามาให้ตกใจ และใช้เสียงกระจกแตกเข้ามาทำให้ตื่นตื่น หวาดผวาตามไปด้วย

#### 4.7.2.2 ด้านเทคนิคทางเสียง

มีการใช้มิติของเสียงเพื่อบอกสถานที่ (Location) โดยเริ่มจากเสียงร้องในช่วงต้น ที่มีความก้อง (Reverb) ทำให้ผู้รับชมรู้สึกได้ว่า เป็นเสียงที่ตั้งมาจากภายในบ้าน และ อยู่ด้านบน การใช้เทคนิคนี้เป็นไปเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์แบบให้กับจินตนาการของผู้รับชมเป็นหลัก ก่อนที่จะมีการใช้เทคนิคความดังเข้ามาทำให้รู้สึกตกใจ หวาดกลัวตามในภาพหลัง ในขณะที่เสียงร้องเพลงที่เป็นเสียงผู้หญิง ก็มีการเพิ่มความก้องของเสียง (Reverb) เข้าไป ทำให้เกิดความรู้สึกที่เปลี่ยนไปกับเนื้อเสียงที่ได้ยิน เพราะโดยมากแล้ว เอฟเฟกต์ Reverb หากไม่ได้ตั้งใจใส่เพื่อบอกสถานที่ ก็มักเป็นไปเพื่อการใช้ในการสร้างความรู้สึกเป็นหลัก โดยสามารถให้ได้ทั้งความรู้สึกอบอุ่น เป็นมิตร ไปจนถึงเหนือจริง มีอำนาจ น่ากลัว ได้

#### 4.7.2.3 ลักษณะของเสียงที่ใช้

มีการใช้เสียงที่น่าสนใจคือการใช้เสียงดนตรีในฉากที่บูยกำลังร้ายร้ายอยู่บนเตียง โดยการผูกเอาเสียงฮัมของผู้หญิงเข้ามาเป็นตัวแทนบอกความรู้สึกของผีที่กำลังสิงบูยเพื่อบังคับให้ร้ายร้ายว่ามีความสุข ผ่อนคลาย ในขณะเดียวกัน ก็มีเสียงไวโอลิน 2 ตัว ที่สืเมโลดีที่มีความกัดกัน (Dissonant) ให้ความรู้สึกถึงความเครียดกดดัน แทนความรู้สึกของกลุ่มเพื่อที่เหลือที่กำลังตกใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า แต่ไม่มีความโดดเด่นเรื่องการใช้ระดับเสียงสูงต่ำเท่าไรนัก เนื่องจากมีความคล้ายกับขนบการใช้เสียงในหนังผีไทยเรื่องอื่น ๆ

#### 4.7.3 ความรู้สึกกลัวของผู้ชม

จากการสนทนากลุ่มพร้อมให้กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนาจับฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง ทองสุก 13 ได้ผลการสนทนาว่า ขนบของการใช้เสียงผู้หญิงร้องไห้ ครอบคลุมผสานกับการใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) สามารถสร้างความรู้สึกกลัว ไม่ปลอดภัย หวาดผวา ได้เสมอ อีกทั้งการใช้เสียงประกอบประเภทกระจกแตก แก้วแตก หรือเสียงบรรยากาศประเภทฝนตก ฟ่ำร้อง ฟ่ำผ่า ก็ประสบความสำเร็จในการสร้างความรู้สึกกลัวเช่นกัน

ในขณะเดียวกัน กลุ่มผู้เข้าร่วมสนทนาบางท่านได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับการใช้เสียงบรรยากาศภายนอก (Outdoor) และเสียงบรรยากาศภายใน (Indoor) เอาไว้ว่า ควรจะมีการสร้างสมดุลที่ดีกว่านี้ เช่นเมื่อฉากตัดเข้ามาให้เห็นว่าเป็นสถานที่ภายในบ้าน เสียงบรรยากาศจากภายนอกบ้านควรจะ

เบาลง เพราะหากเสียงที่ได้ยินกับภาพที่มองเห็นขัดแย้งกัน จะส่งผลต่อการสร้างความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์อย่างมาก

“เราว่าคาถาเสียงฝนที่ตั้งอยู่ตลอด มันดังเกินไป หากภาพตัดเข้ามาในบ้านแล้ว เสียงฝนก็น่าจะเบาลงไหม ไม่รู้สิ ตามหลักมันน่าจะเป็นแบบนั้น พอเรารู้สึกว่าคาถาแล้ว กลายเป็นว่าหลังจากนั้นอะไรที่คิดว่าน่ากลัว มันก็หายไปหมดเลยอะ .... เสียงฝนมันแย่งความสนใจ”

(ภรณ์ธนา อินทิพย์ , สทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ตอนเจอผีนี้ เสียงฝนควรจะเบาลงจนหายไปเลยได้แล้วนะ ไม่อย่างนั้น...ทุกเสียงที่อยู่ในฉากมันแย่งกันขึ้นมาเป็นพระเอกไปหมด ไม่รู้จะให้ฟังเสียงไหน”

(อรรถธรณ บาหยัน, สทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

และในมุมมองของการใช้เสียงประกอบแบบเหนือจริง (Impressionistic effect) ซึ่งเป็นเสียงคล้ายกระดุกแตกหัก หรือบิดตัว ได้มีผู้ให้ความเห็นไว้ว่า ไม่สัมพันธ์กับภาพ ทำให้รู้สึกเกินจริงจนตลก และลดทอนอารมณ์ความกลัวลงไปโดยสิ้นเชิง หากผู้กำกับและนักออกแบบเสียงตั้งใจใช้วิธีการลอกแบบหนังผีในต่างประเทศ ภาพก็จำเป็นต้องสอดคล้องไปด้วยวิธีการเดียวกันจะให้ผลมากกว่านี้

“เสียงที่มันดู Surreal มากไป อย่างเสียงกระดุกของผีนางรำในฉากนี้ มันดูปลอมอะ... เราว่ามันตลกนะ เหมือนจะไปดึงวิธีการลอกของหนังผีต่างประเทศมาใช้ เราว่ามันไม่เวิร์ค เมื่อกี้กำลังลุ้นอยู่เลยว่าจะเป็นอย่างไงต่อ เจอแบบนี้ ฮา มากกว่า...”

(นครินทร์ อุทัยชลาพันธ์, สทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

#### 4.7.4 ผลการวิเคราะห์เสียงจากภาพยนตร์เรื่อง ทองสุก 13

ในการออกแบบเสียงของภาพยนตร์เรื่อง ทองสุก 13 มีการใช้เสียงที่เป็นชนบในหนังผีไทยอยู่จำนวนหนึ่งจากทัศนคติของผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์กลุ่ม อันได้แก่ เสียงฝนตก เสียงกระจกหรือแก้วแตก เสียงควรรูปร่าง รั้าให้ หรือเสียงร้องเพลงของผู้หญิงผสมผสานกับเอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) โดยเสียงเหล่านี้ล้วนแต่สามารถสร้างให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกกลัวได้เป็นอย่างดี



ในด้านลักษณะของเสียงที่ใช้ มีการใช้เสียงเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสีในจังหวะเนิบนาบในจังหวะที่ผีนางรำหรือปู้ยกำลังรำอยู่ และเร่งให้เร็วขึ้นภายหลังจากนั้น และประกอบเข้ากับเสียงกลองให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าอารมณ์ และมีการใช้ตัวโน้ตที่มีความกัดกัน (Dissonant) ให้ความรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ โดยเสียงทั้งหมดที่กล่าวมาได้ทำหน้าที่ได้ไม่เต็มที่ ด้วยเหตุผลจากการสร้างสมดุลเสียง (Balance) อย่างไม่เหมาะสม ตามทัศนยะของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม และการใช้เสียงกระฉกแต่ยังคงสามารถสร้างความรู้สึกตกใจ หวาดเสียวได้เสมอ แม้กระทั่งในฉากที่มีปัญหาเรื่องการสร้างสมดุลเสียง (Balance) ก็ตาม

ในด้านศิลปะและเทคนิคของเสียงที่ถูกใช้ในฉากนี้ มีการใช้เทคนิคความดังอย่างฉับพลันอยู่ 2 ครั้ง โดยผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ในการใช้ความดังอย่างฉับพลันทั้ง 2 ครั้งของฉากนี้จะสอดคล้องไปกับความเร็วในการซูมเข้า (Zoom In) ของภาพ กล่าวคือเมื่อเสียงดังฉับพลันขึ้น ภาพก็ทำการซูมเข้าไปที่ใบหน้าของผิอย่างรวดเร็ว

สิ่งที่ค้นพบเพิ่มเติมคือ นอกจากการใช้ความดังอย่างฉับพลันจะสัมพันธ์ไปกับระยะของผีต่อมุมมองบุคคลที่ 1 แล้ว ยังสัมพันธ์กับความเร็วในการซูมเข้า (Zoom In) ของภาพอีกด้วย และการใช้ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) อย่างไม่สมจริง สามารถปล้ำประสิทธิภาพในการสร้างอารมณ์ร่วมของเสียงได้อย่างมาก

#### 4.8 ผลการวิเคราะห์ในภาพรวม

ในการศึกษาเรื่อง การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังผี” ไทย ผู้วิจัยได้แบ่ง การศึกษาออกเป็น 2 ประเภท คือ การศึกษาด้านลักษณะของเสียงที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกกลัว และ ศิลปะและเทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

##### 4.8.1 ลักษณะของเสียงที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกกลัว

ลักษณะของเสียงสามารถแบ่งออกได้ทั้งสิ้น 6 ประเภท ได้แก่ การใช้ระดับเสียง (Pitch) การใช้อัตราจังหวะ (Tempo) การใช้ความดังของเสียงสูงกว่าฉากอื่น ๆ (Loudness) การใช้เครื่องดนตรีที่แตกต่างกัน (Music Instrument) การใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) และ การใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) โดยมีรายละเอียดการใช้ ดังนี้

**ก. การใช้ระดับเสียง (Pitch)** เป็นการใช้เสียงที่มีระดับเสียงสูง, ต่ำ หรือ สูง-ต่ำ สลับกัน หรือไล่ระดับจากเสียงต่ำไปถึงเสียงสูงอย่างรวดเร็ว โดยปรากฏการใช้เทคนิคนี้ในหนังผีไทยเรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ, คน ผี ปีศาจ ทั้ง 2 ฉาก, เปนซู้กับผี, โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, ผีช่องแอร์, ผีคนเป็นทั้ง 2 ฉาก และ ทองสุก 13 กล่าวคือ ในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 9 ฉาก มีการใช้เทคนิคนี้ทุกฉาก โดยตามแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ได้กล่าวถึงการใช้ระดับเสียงเอาไว้ว่า การใช้เสียงที่มีระดับเสียง (Pitch) สูง ๆ หรือ บรรเลงด้วยจังหวะที่ร้อนแรง สามารถกระตุ้นให้เกิดการสูดหายใจของเลือด หัวใจเต้นแรง ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง จุมพล ทองตัน (2559) ได้กล่าวไว้ว่า ระดับเสียงต่ำทำให้เกิดความเครียด กดดัน นึกถึงความชั่วร้าย มีอำนาจได้

จากการใช้ระดับเสียงของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า การใช้ระดับเสียงสูงและต่ำ มีการใช้ที่เหมือนกัน 3 วัตถุประสงค์ ได้แก่

1. ใช้เพื่อปรับอารมณ์ โดยการใช้เสียงต่ำที่ได้จากเสียงประกอบจำพวกเสียงบรรยากาศ (Ambience) หรือเสียงสังเคราะห์ (Synthesis Sound) โดยมากมักจะดังขึ้นตั้งแต่จุดเริ่มต้นของฉากทันที เนื่องจากมีวัตถุประสงค์ในการใช้เพื่อปรับอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกร่วมไปกับฉากทั้งฉาก
2. ใช้เพื่อสร้างความกดดัน โดยการใช้ระดับเสียงต่ำจากเครื่องดนตรีจำพวกเครื่องสาย (String) เช่น ดับเบิลเบส (Double Bass) หรือเครื่องดนตรีสังเคราะห์ (Synthesizer) เป็นต้น มักจะดังขึ้นเมื่อตัวละครรับรู้เรื่องราวบางอย่างที่ส่งผลต่ออนาคตของตนและเนื้อเรื่อง หรือตัวละครกำลังหลบหนีจากผี

3. ใช้เพื่อสร้างความตกใจ สะดุ้ง สะเทือน โดยการใช้ระดับเสียงต่ำจากเครื่องดนตรีที่มีความกระแทกกระทั้นสูง (Fast Attack) จำพวกเครื่องดนตรีประเภททองใหญ่ หรือเสียงประกอบจำพวกเสียงทุบ ร่วมไปกับการใช้ระดับเสียงสูงจากเครื่องดนตรีจำพวกเครื่องสาย (String) เช่น ไวโอลิน (Violin) หรือ เครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) จำพวก ทรัมเป็ต (Trumpet) เป็นต้น หรือเสียงประกอบที่ให้ระดับเสียง (Pitch) ได้ เช่น เสียงกระจกแตก เสียงกริรร้องของผู้หญิง เป็นต้น และยังพบการใช้ระดับเสียงสูงและต่ำร่วมกับความดังเพื่อทำให้สะดุ้ง สะเทือน มักจะดังขึ้นในช่วงโคลแมกซ์ของฉาก หรือ ช่วงที่เกิดการหลอกให้สะดุ้ง ตกใจกลัว และจะดังเพียงช่วงสั้น ๆ หรือเพียง 1 ตัวโน้ตเท่านั้น ดังเช่นที่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มได้กล่าวไว้ว่า

“เสียงไฟแฟลชตอนกำลังซาร์จ เหมือนกำลังจะถูกเอามัดมาแทง เสียพลังมาก”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(สิงหา ฉวรรณกุล, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

“เสียงแหลมสูงทำให้รู้สึกเครียดมาก ๆ ยิ่งฟังนาน ๆ ยิ่งเครียดนะ”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(วีรชัย กมลวิทยานนท์, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีความแตกต่างในการใช้ระดับเสียง (Pitch) ของฉากหนึ่งผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้ระดับเสียง (Pitch) 2 ข้อ ดังนี้

1. ระยะเวลาของผีต่อมุมมองบุคคลที่ 1 กล่าวคือ การใช้ระดับเสียง (Pitch) จะมีความสอดคล้องไปกับระยะเวลาของผีต่อมุมมองบุคคลที่ 1 ว่ามีความใกล้หรือไกลเพียงใด หากผียืนอยู่ใกล้กับตัวละครที่แสดงให้เห็นในมุมมองบุคคลที่ 1 หรือตัวผีมีขนาดบนจอภาพใหญ่เพียงใด ระดับความสูงของเสียงก็จะสูงขึ้นตามไปอย่างเชื่อมโยงกัน โดยฉากในกลุ่มตัวอย่าง เช่น ชัตเตอร์ กตติวิญญาน พบว่าฉากที่ไฟแฟลชสว่างวาบขึ้นมาในสตูดิโอถ่ายภาพ พร้อมกับปรากฏให้เห็นถึงผีที่อยู่ใกล้กับตัวละครที่มีมุมมองบุคคลที่ 1 อย่างชัดเจน ระดับเสียงที่ดังขึ้นมาจะมีความดังมาก ในขณะที่ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในเรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต มีการใช้ระดับเสียงสูงที่น้อยมาก ๆ เนื่องจากไม่มีการปรากฏตัวของผีแต่อย่างใด และฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในเรื่องผีช่องแอร์ จะพบว่า ในช่วงต้นฉากที่ยังไม่เกิดการปรากฏตัวของผี ระดับเสียงโดยรวมจะมีระดับต่ำ เพื่อเป็นการปรับอารมณ์และสร้างความกดดันให้ผู้ชม แต่ในช่วงท้ายฉากที่ตัวละครมองขึ้นไปบนช่องแอร์และพบว่าผีอยู่ในนั้น และมุมมองของกล้อง

เปลี่ยนเป็นมุมมองบุคคลที่ 1 แล้วถ่ายให้เห็นตัวผีในระยะใกล้ ระดับเสียงดนตรีจะไล่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว

2. จุดมุ่งเน้นในการสร้างความรู้สึกของฉาก กล่าวคือ หากเป็นฉากที่มีการมุ่งเน้นไปในการสร้างความรู้สึกละเอียดเสียว หลอกให้สะดุ้ง ตกใจ เช่น ฉากในหนังสือที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง ผีคนเป็นฉากที่ 1 ที่มีการทิลท์ (Tilt) มุมกล้องขึ้นไปด้านบนอย่างรวดเร็วพร้อมกับการใช้ระดับเสียงสูงมาก ๆ เข้ามาทำให้สะดุ้ง สะเทือน แต่หากจุดมุ่งเน้นในการสร้างอารมณ์ของฉากเป็นไปเพื่อการหลอกหลอนทำให้เกิดความเครียด ความกดดัน มันจะใช้ระดับเสียงต่ำเป็นหลัก และจะไม่ให้ความสำคัญกับระดับเสียงสูงมากนัก เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในเรื่อง คน ผี ปีศาจ และ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต เป็นต้น

**ข. การใช้อัตราจังหวะ (Tempo)** เป็นการใช้ความเร็วของดนตรีเข้ามามีบทบาทในการสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชม ขอบเขตในการวิเคราะห์อัตราจังหวะ (Tempo) ของผู้วิจัย จะกล่าวถึงส่วนของดนตรีประกอบเพียงเท่านั้น โดยปรากฏการใช้เทคนิคนี้ในหนังสือไทย 5 เรื่อง ได้แก่ คน ผี ปีศาจ, โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, และ ทองสุก 13 การวิเคราะห์อัตราจังหวะจะสอดคล้องไปกับแนวคิดเรื่องอัตราจังหวะของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ที่กล่าวว่า อัตราจังหวะที่ 60 BPM (Beat per Minute) จะมีความเร็วพอ ๆ กับอัตราการเต้นของหัวใจในขณะที่ผ่อนคลาย หากเร็วขึ้นมาเป็น 70 – 80 BPM จะให้ความรู้สึกกระชุ่มกระชวย มีชีวิตชีวา หรือเร้าอารมณ์ได้ และที่อัตราจังหวะ 100 – 120 BPM สามารถปลุกเร้า กระตุ้นอารมณ์ให้เกิดความตื่นเต้นได้ ทั้งนี้จำเป็นต้องสอดคล้องไปกับทำนองหลัก (Melody) และเสียงประสาน (Harmony) ด้วย

ในการใช้อัตราจังหวะของฉากหนังสือในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 1 ข้อ ดังนี้

1. ใช้เพื่อปรับอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวภายในฉาก กล่าวคือ อัตราจังหวะช้าหรือเร็ว จะมีผลทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวและตัวละครได้ตามแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) โดยสัมพันธ์ไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น และมักมีเครื่องดนตรีที่ใช้ในการควบคุมจังหวะเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะเป็นหลัก

นอกจากนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีความแตกต่างในการใช้อัตราจังหวะ (Tempo) ของฉากหนังสือในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้อัตราจังหวะ (Tempo) 1 ข้อ ดังนี้

1. ความแตกต่างทางการติดต่อภาพ กล่าวคือ เมื่อเรื่องราวภายในฉากดำเนินไป เหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในฉากจะมีการสร้างการรับรู้ให้ผู้ชมได้หลากหลายอารมณ์ โดยผู้กำกับ นักตัดต่อภาพ และนักออกแบบเสียง อาจใช้วิธีการออกแบบร่วมกันด้วยการติดต่อภาพและออกแบบเสียงให้มีอัตราจังหวะที่สอดคล้องกัน เช่น ในฉากที่มีการสร้างความรู้สึกหวาดเสียวมาก ๆ เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง คนผีปีศาจ ฉากที่ 2 ที่มีการตัดภาพในลักษณะที่เร็ว ไปพร้อม ๆ กับการใช้อัตราจังหวะเสียงที่เร็วตามไปด้วย เพื่อทำให้เกิดความตื่นเต้น ลุ้นไปกับตัวละคร หรือการใช้อัตราจังหวะในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง ทองสุก 13 ที่ใช้อัตราจังหวะที่ช้า เพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ของตัวละครที่ถูกผีนางรำเข้าสิง ว่ากำลังรู้สึกยินดี พอใจ มีความสุข ที่ได้ร่ำร่ายอยู่ตรงนั้น ก่อนที่จะเปลี่ยนอัตราจังหวะเป็นเร็วในภายหลังที่เกิดการหลอกให้สะดุ้งขึ้นแล้ว เป็นต้น

**ค. การใช้ความดังของเสียงสูงกว่าฉากอื่น ๆ (Loudness)** เป็นการดึงดูดความสนใจให้ผู้ชมรู้สึก ว่า ฉากนั้น ๆ เป็นฉากสำคัญที่กำลังจะมีเหตุการณ์บางอย่างที่ส่งผลต่อตัวละครและเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป โดยปรากฏการใช้เทคนิคนี้ในหนังผีไทย 2 เรื่อง ได้แก่ คน ผี ปีศาจ และเพนซึกับผี การวิเคราะห์จะสอดคล้องไปกับแนวคิดของ Gae-Lynn Woods (2015) ที่กล่าวว่า ความดังที่เกินระดับปกติที่มนุษย์ได้ยิน จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงทางการรับรู้ของมนุษย์ และยังส่งผลต่อการทำงานของสมองในแง่ของการตื่นตัว รู้สึกอันตราย ไม่ปลอดภัยต่อชีวิต

ในการใช้ความดังของเสียงที่สูงกว่าฉากอื่น ๆ ของฉากหนึ่งผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 2 ข้อดังนี้

1. เพื่อดึงดูดความสนใจ กล่าวคือ การใช้เสียงที่ดังกว่าปกติ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นตัว เป็นสัญญาณที่บอกผู้ชมได้ว่า เรื่องราวภายในฉากกำลังเข้มข้น หรือมีเรื่องราวใด ๆ ที่จะส่งผลต่อตัวละคร หรือสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

2. เพื่อเพิ่มระดับความน่ากลัวให้มากขึ้น กล่าวคือ การใช้ความดัง เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถเพิ่มความทะลุทะลวงของเสียงให้ลึกซึ้ง โดยผู้วิจัยได้ทำการทดลองกับผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มด้วยการเปิดฉากในภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างให้ฟังด้วยความดังเสียงเพียงครึ่งหนึ่งของความดังจริง ปรากฏว่าเสียงที่เกิดขึ้นในฉากเหล่านั้นยังคงทำหน้าที่ได้อย่างปกติ และเมื่อผู้วิจัยได้ทำการทดลองโดยให้ฟังเสียงจากฉากเดิมซ้ำอีกครั้งหนึ่งด้วยความดังของเสียง 100% ผลปรากฏว่า ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า ทำให้รู้สึกกลัวมากขึ้น เพราะเสียงที่ดังขึ้นไม่สามารถทำให้ตนเองหลีกเลี่ยง

หนีได้ แม้จะไม่มองภาพหรือพยายามหลับตา แต่หากได้ยินเสียงก็จะเกิดจินตนาการของภาพขึ้นภายในจิตใจอยู่ดี

นอกจากนั้น ผู้วิจัยพบว่ามีความแตกต่างในการใช้ความดังของเสียงสูงกว่าฉากอื่น ๆ (Loudness) ของฉากหนึ่งผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้ความดังของเสียงสูงกว่าฉากอื่น ๆ (Loudness) 1 ข้อ ดังนี้

1. ช่วงเวลาที่จะใช้เสียงที่ดังกว่าปกติขึ้นอยู่กับเรื่องราวในฉาก กล่าวคือ ในบางครั้ง การใช้เสียงที่ดังกว่าปกติ จำเป็นที่จะต้องสอดคล้องไปกับเรื่องราวหรือการกระทำของตัวละครภายในฉาก โดยตัวละครที่เป็นตัวแปรสำคัญข้อหนึ่งในการใช้เสียงที่ดังขึ้นคือ ตัวละครผี และเหตุการณ์สำคัญที่เป็นตัวแปรในการใช้ความดังของเสียงคือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการหลบหนี การถูกหลอกหลอน และการได้รับรู้เรื่องราวที่จะช่วยตัวละครไขปริศนาได้ ดังนั้นการใช้เสียงที่ดังกว่าเสียงในฉากอื่น ๆ จึงอาจจะเกิดขึ้นในช่วงใดช่วงหนึ่งของฉากได้ เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง โปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆาต ที่พบว่า ตัวละครได้รับรู้ความจริงในช่วงท้ายฉากถึงผีที่ตามหลอกหลอนตนอยู่ เสียงที่ใช้ในช่วงเวลานี้ของฉากก็จะดังกว่าเสียงอื่น ๆ ในฉากนั้น หรือ ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง คน ผี ปีศาจ ที่พบว่า ความดังของเสียงในฉากทั้งหมด ดังเท่า ๆ กัน และดังมากกว่าเสียงในฉากอื่น ๆ ทั้งหมด เนื่องจากเรื่องราวภายในฉากนั้น ๆ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการหลบหนี เอาตัวรอด จากการหลอกหลอนของผี เป็นต้น

ง. การใช้เครื่องดนตรีที่แตกต่างกัน (Music Instrument) เป็นการใช้เครื่องดนตรีเพื่อตอบสนองต่อการสร้างอารมณ์ โดยเป็นการเลือกใช้เครื่องดนตรีเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของนักออกแบบเสียง และ นักประพันธ์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ แพง ซินฟงส์ (2551) ที่กล่าวว่า เครื่องดนตรีแต่ละชนิด จะส่งผลต่อการทำงานของสมองที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดความรู้สึกและการรับรู้ที่แตกต่างกันไป เช่น การใช้ดนตรีประเภทเครื่องเคาะ (Percussion) จำพวก กลอง รำมะนา เครื่องเขย่าจิ้งหะ เหล่านี้จะส่งผลต่อสมองส่วนกลาง (Reptilian Brain) ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับระบบอัตโนมัติในร่างกาย เช่น การหายใจ การควบคุมการเต้นของหัวใจ เป็นต้น

ในการใช้เครื่องดนตรี (Music Instrument) ของฉากหนึ่งผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 3 ข้อ ดังนี้

1. ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะเพื่อสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม กล่าวคือ มีการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะในทุกฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง Hocks (2559) ได้กล่าวว่า เนื่องจากเป็นเครื่องดนตรีที่มีพลังในการขับเคลื่อนอารมณ์ให้เกิดขึ้นในตัวผู้ชมสูงที่สุด จึงนิยมใช้ไปเพื่อการตอบสนองต่อสิ่งการกระทำของตัวละครและเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมกัน และนอกจากนั้น ยังนิยมใช้เครื่องดนตรีประเภทนี้ในภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์แอคชั่น (Action) เป็นต้น

2. ใช้ดนตรีประเภทเครื่องเคาะเพื่อบอกความรู้สึกของตัวละคร หรือ เป็นสัญญาณให้กับผู้ชมถึงการรับรู้บางอย่างของตัวละครที่มีผลต่อเรื่องราวในอนาคต กล่าวคือ มีการใช้เครื่องเคาะเพื่อบอกความรู้สึกของตัวละครที่กำลังรู้สึกอย่างไร โดยใช้แทนเสียงการเต้นของหัวใจ เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง คน ผี ปีศาจ ที่มีการใช้เสียงกลองบรรเลงในลักษณะไม่ดังมาก แต่จะดังขึ้นมาเป็นจังหวะ คล้ายเสียงการเต้นของหัวใจ ซึ่งสอดคล้องไปกับการกระทำของตัวละครที่กำลังหลบหนีผี และใบหน้าที่แดงไปด้วยความตื่นเต้น ระคนหวาดกลัว หรือฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง โปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆาต ที่แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ตัวละครกำลังรับรู้ถึงเรื่องราวของผีที่ตามหลอกหลอนเขาว่ามีที่มาเป็นอย่างไร และความจริงของผีตนนั้นคือใคร เมื่อเรื่องราวดำเนินมาถึงจุดที่ตัวละครหลักกำลังไขปริศนาได้อย่างหนึ่ง เสียงกลองก็จะดังขึ้นครั้งหนึ่ง เป็นต้น

3. ใช้เครื่องสาย (String) เพื่อบอกเล่าเรื่องราว และอารมณ์ของตัวละคร กล่าวคือ ในหนังผีไทยแทบทุกเรื่อง จะมีการใช้เสียงเครื่องสีจำพวก ไวโอลิน (Violin) และ ดับเบิลเบส (Double Bass) เข้ามาเป็นส่วนประกอบในการสร้างเสียง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง จุมพล ทองตัน (2559) กล่าวว่า เป็นเพราะความอิสระในการใช้งานเครื่องดนตรีประเภทนี้ ที่สามารถจะออกแบบให้บรรเลงได้หลากหลายวิธี หรือแม้กระทั่งการจะนำเอาเครื่องดนตรีประเภทนี้มาใช้เพื่อเป็นเสียงประกอบ (Sound Effect) เช่น ให้ทำเสียงม้าพยศก็สามารถทำได้ และเสียงเครื่องสียังให้ความรู้สึกเชื่อมโยง ต่อเนื่อง อีกด้วย

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้เครื่องดนตรี (Music Instrument) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้เครื่องดนตรี (Music Instrument) 2 ข้อ ดังนี้

1. เสียงของเครื่องดนตรีจะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยของเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ กล่าวคือ การใช้เสียงเครื่องดนตรีในภาพยนตร์จะมีความแตกต่างกัน โดยส่วนหนึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นจากยุคสมัยที่ภาพยนตร์กำลังเล่าถึง เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง เปนซู้กับผี ที่แสดงถึงเรื่องราวในยุคโบราณ ส่งผลให้เสียงไวโอลินที่ใช้ในเรื่องนี้จะเป็นเสียงไวโอลินที่มีความเก่าแก่ โบราณ รวมไปถึงเพลง

ที่ดั่งขึ้นในเรื่องนี้ก็จะให้ความรู้สึกคล้ายกับเพลงที่ถูกบรรเลงออกจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง ในขณะที่หนังสือเรื่อง ทองสุก 13 จัดเป็นหนังสือวิทยุรุ่น เรื่องราวอยู่ในยุคที่มีความทันสมัย เครื่องดนตรีที่ใช้ในหนังสือเรื่องนี้ จึงมีความเป็นสมัยใหม่ เช่น ใช้เครื่องดนตรีจำพวกเครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) เป็นต้น

2. ใช้เครื่องดนตรีตามกลุ่มเป้าหมายที่ผู้กำกับตั้งใจสื่อถึง กล่าวคือ การเลือกเครื่องดนตรีที่จะนำมาใช้ในฉากของผู้ประพันธ์ดนตรีนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากกลุ่มเป้าหมายที่ผู้กำกับตั้งใจจะสื่อถึงด้วย เนื่องจากการใช้เสียงเครื่องดนตรีบางชนิดอาจไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้ทั้งหมด เช่น การใช้เสียงเครื่องเป่าในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง คน ผี ปีศาจ พบว่ามีการใช้เสียงเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) ซึ่งผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มให้ความเห็นไปในทิศทางที่ว่า ไม่สามารถเข้าใจได้ว่าเป็นเสียงที่มีความหมายอย่างไร อีกทั้งยังเป็นการลดทอนอารมณ์ร่วมที่มีต่อการรับชมหนังสือเรื่องดังกล่าว

*“ในเซนส์ของนักแต่งเพลง ผมรู้สึกว่าการอมโบนไม่ใช้เครื่องดนตรีที่จะสื่ออารมณ์ความน่ากลัวได้ดีนัก อาจใช้เพื่อสร้างความกดดันได้บ้าง แต่อย่างที่เห็นว่าในฉากนี้ เราเห็นผีมาเป็นตัว ๆ เลย ฉะนั้นผมว่าเครื่องสายอาจจะตอบโจทย์ดีกว่า หากต้องการให้เสียงไปกับภาพ”*

*ผีช่องแอร์*

(สิงหา ฉวรรณกุล, สนทนากลุ่ม, 16 พฤศจิกายน 2559)

ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้เสริมถึงแนวคิดเรื่องการใช้เสียงของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าเอาไว้ว่า จำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายด้วยว่าเป็นใคร เพราะหากเป็นคนที่มีความใกล้ชิดผูกพันกับเสียงเหล่านี้มาตั้งแต่เกิด เช่น คนตามชนบทในประเทศไทย เสียงเครื่องเป่าจะเข้าถึงคนกลุ่มนี้ได้ง่ายมาก เนื่องจากเสียงเครื่องเป่ามักอยู่ในทุกกิจกรรมของคนกลุ่มนี้ในลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “แตรวง” เช่น งานบวช งานแต่ง หรือประเพณีผีตาโขน เป็นต้น

**จ. การใช้เสียงประกอบ (Sound Effect)** เป็นการใช้เสียงเพื่อเสริมสร้างหรือขยายจินตนาการของผู้ชมให้กว้างขึ้น อีกทั้งยังเป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่องหรือเสริมอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ โดยแนวคิดเรื่องการใช้เสียงประกอบสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดของ Des Lyver (1995) ที่กล่าวว่าเสียงประกอบที่ใช้ในงานภาพยนตร์ คือ เสียงทั่ว ๆ ไป ที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์ (Synchronize) กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้น ๆ โดยเฉพาะ ขณะเดียวกันก็จะแสดง



ความหมายในตัวของมันเองด้วย และ กฎของการผลิตเสียงในละครเสียงของซีฟคิง (Sieveking's law : Rule of sound production in audio drama) ที่กล่าวถึงการใช้เสียงประกอบทั้งแบบสมจริงและเหนือจริงเอาไว้ว่า เสียงประกอบทำหน้าที่ขยายรายละเอียดและจินตนาการให้เกิดขึ้นได้

ในการใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) ของฉากหนึ่งฉากในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 2 ข้อ ดังนี้

1. ใช้เพื่อขยายรายละเอียดของบทหรือเสริมสร้างจินตนาการ กล่าวคือ ในบางครั้ง นักออกแบบเสียงจะมีการใช้เสียงหลากหลายรูปแบบทางวิธีการเล่าเรื่อง เช่นการใช้เสียงประกอบจำพวกเสียงของตกพื้น หรือเสียงใด ๆ ที่อยู่นอกเหนือพื้นที่การเล่าเรื่อง (Off-Screen Sound) เพื่อเป็นการบอกผู้ชมอย่างอ้อม ๆ ว่า ในพื้นที่ที่ตัวละครอยู่นั้น ไม่ได้มีตัวละครอยู่แต่เพียงคนเดียว หรือการใช้เสียงบรรยากาศ (Ambience Sound) เข้ามาช่วยในการขยายจินตนาการถึงสถานที่นั้น ๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นต้น

2. ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ กล่าวคือ ในบางครั้ง การใช้เสียงประกอบหลาย ๆ เสียง โดยเฉพาะเสียงที่มีระดับเสียงสูง ๆ เช่น แก้วแตก หรือ เสียงกรี๊ดร้องของผู้หญิง ก็สามารถทำให้เกิดการเบี่ยงเบนความสนใจ (Distract) ได้

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) ของฉากหนึ่งฉากในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) 2 ข้อ ดังนี้

1. การเลือกใช้เสียงประกอบแบบสมจริง (Actual Sound) และแบบสังเคราะห์ (Synthesis Sound) กล่าวคือ วิธีการสร้างเสียงประกอบที่หนึ่งฉากแต่ละเรื่องเลือกใช้ มักจะอิงกับวัตถุประสงค์ของนักออกแบบเสียงว่าต้องการสื่อถึงความเป็นผีหรือสื่อถึงความน่ากลัวเป็นหลัก เช่น การใช้เสียงประกอบในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง ผีคนเป็น ที่มีการใช้เสียงประกอบแบบเสมือนจริง (Actual Sound) ทั้งหมด โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งหมดกล่าวว่า เสียงประกอบแบบเสมือนจริง (Actual Sound) สามารถทำให้เกิดความกลัวได้มากกว่าเสียงประกอบสังเคราะห์ เนื่องจากไม่ต้องตีความเสียงที่ได้ยิน แต่ถ้าผู้ออกแบบเสียงตั้งใจสื่อถึงความเป็นผี มักจะนิยมใช้เสียงประกอบแบบสังเคราะห์ โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม ได้กล่าวว่า เมื่อไรก็ตามที่ได้ยินเสียงประกอบแบบสังเคราะห์ มักจะนึกถึงความเป็นผี ซึ่งสอดคล้องไปกับสิ่งที่นักออกแบบเสียง (Hocks, 2559) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นการออกแบบเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกที่เรียกว่า “ทายเป็นผี” กับผู้ชม ถึงการปรากฏตัวของผี

2. การใช้เสียงประกอบที่แสดงออกถึงความเป็นหนังผีไทย กล่าวคือ การใช้เสียงประกอบที่สามารถทำให้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ยินแล้วกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า มีความเป็นไทยสูงมากคือเสียงสุนัขเห่าหอน โดยมีการเปรียบเทียบไปที่เสียงสุนัขเห่าหอนในหนังผีต่างประเทศ พบว่าให้ความรู้สึกถึงการปรากฏตัวของมนุษย์หมาป่า (Werewolf) มากกว่าจะเป็นผีในแบบไทย

**ฉ. การใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) ปรชญา ทองชุม (2557)** ได้กล่าวถึงการเลือกใช้เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญว่า เป็นเพราะผู้ชมถูกทำให้เชื่อว่าผีเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน มีอำนาจเหนือมนุษย์ จับต้องได้ยากแม้ว่าจะมีอยู่จริง มักจะปรากฏในเวลากลางคืนและอยู่ในที่ลับตา หรือแม้กระทั่งปรากฏตัวพร้อมกับความเงียบสนิท ทำให้เสียงเงียบในภาพยนตร์ประเภทนี้นอกจากจะสร้างความตกใจสุดขีดและสร้างจินตนาการให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้แล้ว เสียงเงียบยังกลายเป็นเสียงที่สำคัญต่อภาพยนตร์ประเภทนี้ และยังเป็นเสียงที่เพิ่มความสมจริงทางการรับรู้ของผู้ชมได้อีกด้วย

ในการใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 3 ข้อ ดังนี้

1. ใช้เพื่อยืดระยะเวลาความกลัว กล่าวคือ ในการฟังของมนุษย์ นอกจากความดังที่มากเกินไปก็ทำให้เกิดความอึดอัดไม่สบายใจได้แล้ว ความเบาหรือเงียบจนเกินไปก็สามารถทำให้เกิดอาการเดียวกันได้เช่นกัน โดยการใช้เสียงเงียบเช่นนี้ เป็นหนึ่งในเทคนิคที่นักออกแบบเสียงนิยมใช้เพื่อสร้างความกลัวเช่นกัน คือเป็นการสร้างความรู้สึก “ทนายใจ” ให้ผู้ชมคาดเดาว่าผีจะปรากฏตัวหรือไม่ ในระยะเวลานี้ ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจะกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า อึดอัด ลุ้น มาก

2. ใช้เพื่อเป็นสัญญาณบอกถึงความไม่ปกติ กล่าวคือ เมื่อในฉากใด ๆ ก็ตาม ปรากฏเสียงเงียบขึ้น จะทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความไม่ปกติทันที และจะเริ่มสร้างวิธีการป้องกันอาการตกใจขึ้นภายในจิตใจของตนทันที

3. ใช้เพื่อเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม กล่าวคือ ในบางครั้งการใช้เสียงประกอบอาจสามารถให้รายละเอียดของเรื่องราวได้ แต่นักออกแบบเสียง (Hocks, 2559) กล่าวว่า ไม่ใช่ทุกครั้งที่การใช้เสียงประกอบจะสามารถทำให้เกิดการจินตนาการที่ให้ความรู้สึกกลัวได้ แต่เสียงเงียบสามารถทำสิ่งนั้นได้

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) 1 ข้อ ดังนี้

1. ช่วงระยะเวลาการเจียบ กล่าวคือ ในการออกแบบเสียงเจียบในฉากนั้น ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มบางส่วนได้แสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า สามารถทำให้รับรู้ได้ว่าจะมีการปรากฏตัวของผีเกิดขึ้น แต่สิ่งที่ไม่รู้คือเมื่อไร ดังนั้นความยาวของเสียงเจียบช่วงนี้ จะไม่มีความแน่นอน แต่มักจะมีการใช้เทคนิคเสียงดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) ต่อจากการใช้เสียงเจียบทุกครั้ง

#### 4.8.2 ศิลปะและเทคนิคที่ใช้ในการออกแบบเสียงเพื่อการสร้างความกลัว

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ถึงศิลปะในการจัดวางเสียง โดยอิงจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) จากฉากหนังสือไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้ง 9 ฉาก การสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้ที่ชื่นชอบการรับชมหนังสือไทย และการสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง โดยในส่วนของเทคนิค ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตามกลุ่มประเภทของเทคนิค โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อ คือ การใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) การใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) และการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ประเภท Time-Base Effect โดยมีรายละเอียดดังนี้

**ก. การใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียง** ในการเปลี่ยนทิศทางของเสียงจะขึ้นอยู่กับระบบของเครื่องเล่นที่สามารถรองรับทิศทางของเสียงได้ตามที่ต้นฉบับออกแบบไว้หรือไม่ โดยหนังสือทั้ง 7 เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีการออกแบบเสียงในระบบรอบทิศทาง (Surround) ทั้งหมด โดยเป็นระบบรอบทิศทางแบบ 5.1 ทิศทาง คือมีด้านหน้า 3 ทิศทาง ได้แก่ ซ้าย ขวา และกลาง ด้านหลัง 2 ทิศทาง ได้แก่ หลังซ้าย และ หลังขวา และมีทิศทางที่เป็นย่านความถี่ต่ำ (Low Frequency Effect หรือ Subwofler) อีก 1 ทิศทาง ซึ่งแนวคิดด้านการใช้เทคนิคนี้ ถูกอธิบายด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงโดยมีรายละเอียดที่สามารถเชื่อมโยงกับหนังสือไทยได้ 3 ข้อ ดังนี้

1. การใช้เสียงรอบทิศทางเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ โดย Hocks (2559) กล่าวว่า การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับถึงความเป็นผีในฉากใด ๆ ก็ตาม มักประสบความสำเร็จได้โดยง่าย เนื่องจากวิธีการออกแบบเสียงที่มีทางเลือกมากมาย แต่หากต้องการหลอกให้ผู้ชมตกใจกลัว จำเป็นต้องทำลายกำแพงป้องกันที่เกิดขึ้นหลังจากผู้ชมรับรู้ถึงความเป็นผีลงเสียงก่อน ด้วยการใช้เสียงรอบทิศทางถือเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งที่นักออกแบบเสียงนิยมใช้กัน เนื่องจากเป็นการดึงความสนใจของผู้ชมให้ไปอยู่ที่อื่นในช่วงขณะหนึ่ง ดังที่ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์กลุ่มได้กล่าวว่า

“ตาเรามองเห็นข้างหน้า แต่อยู่ ๆ เสียงดังขึ้นข้างหลัง รีบหันไปมองเลย น่ากลัว”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(อรณีษา เปลี่ยนภักดี, **สนทนากลุ่ม**, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ตอนที่เสียงมันดังขึ้นข้างหลัง ตกใจมาก รีบหันไปมองเหมือนกัน มันรู้สึกไม่  
ปลอดภัย กลัว”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(ปริดีเปรม ชัยกิจ, **สนทนากลุ่ม**, 12 พฤศจิกายน 2559)

2. การใช้เสียงรอบทิศทางเพื่อทำให้ผู้ชมรับรู้ไปถึงความรู้สึกเดียวกับตัวละคร โดยผู้เข้าร่วม  
สนทนากลุ่มได้ให้ข้อสังเกตว่า ความรู้สึกนี้จะเกิดขึ้นได้ชัดเจนมากเมื่อเกิดความไม่ชัดเจนทางภาพ  
ขณะที่กำลังรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ อยู่ โดยให้ความเห็นว่า

“การใช้เสียงรอบทิศทางแบบนี้ มันสื่อถึงความลับสนของตัวละครได้ ทำให้รู้สึก  
เหมือนที่ตัวละครรู้สึก”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(อัคริศ ต้องทรัพย์อนันต์, **สนทนากลุ่ม**, 16 พฤศจิกายน 2559)

3. การใช้เสียงรอบทิศทางเพื่อบังคับให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในสถานเดียวกับตัวละคร โดย Hocks  
(2559) กล่าวว่า การใช้เสียงรอบทิศทางเป็นการบังคับให้เกิดอารมณ์ร่วมไปได้ถึงระดับของการรับรู้  
ความรู้สึกทางด้านมิติของสถานที่ด้วยเสียงที่มาจากรอบด้าน แต่มีข้อจำกัดด้านการใช้เทคนิคนี้คือ  
ห้ามใช้เป็นเวลานาน และ ห้ามใช้บ่อยจนเกินไป เนื่องจากการทำให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะถูกบังคับเป็น  
สิ่งที่ไม่สมควรเท่าไรนัก ดังที่กล่าวว่า

“เป็นการ Force ให้ผู้ชมรู้สึกไปกับสถานที่แบบที่ตัวละครรู้สึก แต่เราจะใช้นาน ๆ  
หรือ เยอะ ๆ ไม่ได้ ไม่อย่างนั้นคนจะอึดอัด เพราะไม่มีใครชอบโดนบังคับหรอก  
จริงไหม”

(Hocks , **สัมภาษณ์**, 19 พฤศจิกายน 2559)

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้เสียงรอบทิศทาง (Surround Sound) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้เสียงรอบทิศทาง (Surround Sound) 1 ข้อ ดังนี้

1. มุมมองของตัวละครส่งผลต่อการใช้เสียงรอบทิศทาง โดยในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้เสียงรอบทิศทางเป็นไปในลักษณะของเสียงที่แทนมุมมองของตัวละครอย่างชัดเจน โดยนักออกแบบใช้วิธีสร้างเสียงเปรียบเทียบกับวิธีการทำให้เสียงของตัวละครหลักตั้งอยู่เพียงด้านหน้าตรงกลาง และเสียงอื่น ๆ กระจายไปรอบ ๆ ตัวละคร ซึ่งวิธีการนี้ จะทำให้ผู้ชมเกิดภาพตามในมุมมองบุคคลที่ 1 แต่ในขณะที่การใช้เทคนิคเสียงรอบทิศทางในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง คน ผี ปีศาจ พบว่าเป็นการใช้โดยไม่ได้ทำให้เกิดการเห็นมุมมองบุคคลที่ 1 แต่เป็นการทำให้เห็นมุมมองบุคคลที่ 3 คือเห็นรอบด้านเสียมากกว่า โดยนักออกแบบเสียงในฉากนั้น ออกแบบเสียงให้สอดคล้องไปกับมุมมองของภาพเป็นหลัก

**ข. การใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud)** สามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดการใช้ความดังอย่างฉับพลันของ Gae-Lynn Woods (2015) ที่กล่าวว่า หากเสียงที่ดังเกินกว่าเสียงปกติที่มนุษย์ได้ยินในชีวิตประจำวัน ดังขึ้นแบบฉับพลัน เช่น เสียงแตรรถยนต์ เป็นต้น จะทำให้ผู้ที่ได้ยินเกิดอาการหงะ ตกใจ สะดุ้ง สะเทือน และส่งผลให้อยากเคลื่อนย้ายตนเองออกจากสถานที่นั้น ๆ โดยเร็วที่สุด โดยสิ่งที่น่าสนใจอย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยค้นพบเกี่ยวกับการใช้ความดังนี้ ยังสอดคล้องไปกับแนวคิดของ Sonnenschein (2001) ที่กล่าวไว้เกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของเสียง 7 ประการ โดยประการที่น่าใจคือเรื่อง รูปร่างของเสียง (Envelope of Sound) ในส่วนของค่า Attack ที่มักจะสั้นเกิดขึ้นเร็ว และรุนแรง ทำให้ผู้ฟังมีความรู้สึกเหมือนถูกกระแทกด้วยเสียง และความดังของเสียงที่เกิดขึ้น มักจะสอดคล้องกับระยะของผีในจอภาพ คือผียังอยู่ใกล้กับตัวละครในมุมมองบุคคลที่ 1 เท่าไร เสียงที่ดังขึ้นก็จะยิ่งดัง มีระดับเสียงสูง และแหลมมากขึ้นเท่านั้น

ในการใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่ามีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 1 ข้อ ดังนี้

1. ใช้เพื่อทำให้เกิดความตกใจ สะดุ้ง สะเทือน โดยมีลักษณะที่เป็นรูปแบบ (Pattern) เหมือนกันคือ ใช้ต่อจากการใช้เสียงเงียบ (Silent Sound) เป็นส่วนมาก และมีบางครั้งที่ใช้ขึ้นมาโดยไม่มีการใช้เสียงเงียบก่อนหน้า และผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ให้ความเห็นว่า ก่อนที่จะเกิดเสียงดังอย่างฉับพลัน มักจะรู้สึกได้ด้วยสัญญาณทางเสียงในช่วงก่อนหน้าเล็กน้อย และจะพยายามสร้างกำแพง

ป้องกันความรู้สึกสะดุ้ง ตกใจ แต่ก็มักจะล้มเหลวเพราะเทคนิคที่นักออกแบบเสียงใช้มาในช่วงก่อนหน้าเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ ดังเช่นที่ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ให้ความเห็นไว้ว่า

“เสียงมันเหมือนทำทนายให้เรากลัว โดยการทำให้รู้เรารู้ว่าผีจะมา เราก็ป้องกันตัวก่อน แต่เขาก็ใช้เสียงประกอบเข้ามาเยอะแยะไปหมด จนทำให้เราตั้งตัวไม่ทัน ไม่รู้จะเลือกฟังเสียงไหน พอเสียงมันเงียบลง กำลังจะตั้งตัวใหม่เลย ผีก็มา แบบนี้เราจะรู้สึกตกใจมาก”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(อรรถกร บาหยัน, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

“ช่วงที่เสียงมันผสมกันเยอะ ๆ มันดึงให้เราไขว่ไขว่ไปได้จริง ๆ เหมือนทำลายกำแพงป้องกันตัวของเราไปเลย”

ชัตเตอร์ กตติวิญญาน

(ปริดีเปรม ชัยกิจ, สนทนากลุ่ม, 12 พฤศจิกายน 2559)

โดย Hocks (2559) ได้กล่าวถึงแนวคิดในการใช้เทคนิคนี้ว่า หากต้องการทำให้รู้สึกสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัว จำเป็นอย่างมากที่จะต้องเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมให้สำเร็จเสียก่อน ไม่เช่นนั้นอาจเกิดความล้มเหลวในการใช้เทคนิคนี้ได้ โดย Hocks ยังกล่าวต่อไปอีกว่า ในบางครั้งการไม่ใช้เทคนิคเสียงเงียบก่อน ก็ถือเป็นเทคนิคในการหลอกล่ออย่างหนึ่ง คือไม่ทำให้รู้สึกได้เลยถึงการปรากฏตัวของผี แต่ใช้เทคนิคนี้เข้ามาทำให้ตกใจทันทีที่มักจะสำเร็จเหมือนกัน แต่อาจจะหาจังหวะในการทำยากกว่าแบบที่นิยม เนื่องจากวิธีการเล่าเรื่องของหนังผีไทยมักจะมีฉากคล้ายกันหมดทุกเรื่อง

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้ความดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) 2 ข้อ ดังนี้

1. ระยะเวลาของตัวละครผีต่อมุมมองบุคคลที่ 1 มีผลต่อระดับความดังของเสียงที่เกิดขึ้น กล่าวคือ หากตัวละครผี มีขนาดบนจอภาพในช่วงเวลาที่เสียงดังขึ้นมากเท่าไร พบว่าความดังของเสียงนั้น ๆ จะมีระดับความดังมากขึ้นตามไปด้วย เช่น การปรากฏตัวของผีในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากเรื่อง ชัตเตอร์ กตติวิญญาน ที่มีขนาดของตัวละครผีในมุมมองบุคคลที่ 1 เต็มจอภาพ ปรากฏว่าเสียงที่ดัง

ขึ้นมาอย่างฉับพลัน มีความดังเสียงสูงสุด แต่ในช่วงก่อนหน้าที่ปรากฏเป็นเงาของตัวละครผิอยู่ห่าง ๆ พบว่าเสียงลักษณะเดียวกับที่ใช้ในช่วงที่ตั้งที่สุดมีลักษณะเหมือนกัน แต่จะลดความดังลงไปอย่างชัดเจน

2. หากตัวละครเป็นผู้หญิง เสียงที่ดังขึ้นมามากจะมีเสียงกริตร้องของผู้หญิงประกอบเข้าไปด้วย โดยพบในทุกฉากที่มีตัวละครเป็นผู้หญิง แต่หากเป็นตัวละครที่เป็นผู้ชาย จะพบการใช้เสียงแหลมสูงเป็นเสียงที่ถูกสร้างขึ้นจากเครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) เช่น การใช้เสียงดังฉับพลันในหนังผีไทยเรื่องทองสุก 13 เป็นต้น

**ค. การใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ประเภท Time-Base Effect** เป็นการสร้างความก้องให้กับเนื้อเสียงที่เป็นเสียงต้น สอดคล้องกับแนวคิดของ ภักตร์พินล เสนีย์ (2532) ที่กล่าวว่าเป็นการใช้เสียงเพื่อเพิ่มรายละเอียดให้กับภาพ ช่วยเน้นอารมณ์และความรู้สึกให้กับนักแสดงและผู้รับชม ชักจูงผู้ชมให้เกิดจินตนาการร่วมกับภาพตามวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์ โดย จุมพล ทองตัน (2559) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง ได้กล่าวถึงแนวคิดการสร้างเสียงก้องไว้ว่า เป็นการปกปิดแหล่งกำเนิดเสียงไม่ให้ผู้ชมรับรู้ว่าเป็นเสียงดังมาจากทิศทางไหน ซึ่งการปิดซ่อนในลักษณะนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้แสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า เป็นสิ่งที่ทำให้รับรู้ถึงความเป็นผีได้ชัดเจนที่สุด แต่หากใช้อย่างต่อเนื่องมากเกินไป หรือเสียงก้องมากเกินไป อาจทำให้เข้าใจผิดเป็นอื่นได้ เช่น เป็นเสียงย้อนอดีต หรือ เสียงในจินตนาการ เป็นต้น

ในการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ประเภท Time-Base Effect ของฉากหนังผีในกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้ที่มีลักษณะร่วมกัน 3 ข้อ ดังนี้

1. การใช้เพื่อทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความเป็นผี โดย Hocks (2559) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงได้กล่าวถึงแนวคิดในการใช้เสียงก้อง (Reverb) ว่า เป็นหนึ่งในเทคนิคที่ใช้ในการสร้าง “เกมทายใจ” ให้เกิดขึ้นกับผู้ชม โดยหลังจากนั้นอาจจะมีการปรากฏตัวของผีหรือไม่ก็ได้ แต่ช่วงระหว่างที่เหตุการณ์ยังไม่กระจ่าง ผู้ชมก็จะเกิดอาการกลัวได้ โดยพบว่าในหนังผีไทยทุกฉาก มีการใช้เทคนิคนี้ทั้งสิ้น

2. ใช้เพื่อสร้างมิติให้เสียงต้น โดยเป็นวิธีการใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) เพื่อทำให้เกิดความชัดเจน และสมจริงขึ้นทางมิติ เช่น เสียงก้องที่เกิดจากการเดินของตัวละครในห้องโถงใหญ่ ซึ่งการใช้เสียงก้อง (Reverb) ในลักษณะนี้จะสามารถเสริมสร้างจินตนาการให้ผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น

3. ใช้เพื่อขยายรายละเอียด หรือเพิ่มจินตนาการให้กับผู้ชม กล่าวคือ ในบางครั้งที่ภาพอาจไม่สามารถบ่งบอกถึงความอ้างว้าง วังเวงให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้ การใช้เสียงก้อง (Reverb) เข้ามาผสมผสานกับเสียงต้น จะช่วยในการเสริมสร้างจินตนาการหรือขยายรายละเอียดให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว หรือความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามีความแตกต่างในการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ประเภท Time-Base Effect ของฉากหนึ่งๆ ในกลุ่มตัวอย่าง ตามองค์ประกอบของการใช้เอฟเฟกต์ (Effect) ประเภท Time-Base Effect 1 ข้อ ดังนี้

1. ความแตกต่างทางด้านสถานที่ กล่าวคือ การใช้เอฟเฟกต์เสียงก้อง (Reverb) ในบางครั้งนั้น ออกแบบเสียงจำเป็นต้องอ้างอิงกับสถานที่ที่เกิดเสียงในภาพ ว่ามีลักษณะที่จะทำให้เกิดเสียงก้องได้หรือไม่ เพราะหากใช้โดยไม่คำนึงถึงปัจจัยข้อนี้ อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดต่อผู้ชมได้ว่า เป็นเสียงที่อยู่ในจินตนาการ เพื่อฝัน (Fantasy) หรือย้อนอดีต (Flashback) เป็นต้น

#### 4.8.3 ข้อสังเกตอื่น ๆ จากการสัมภาษณ์กลุ่ม

4.8.3.1 ภาพที่เกิดขึ้นในฉากใด ๆ ก็ตาม สามารถบอกถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครในฉากนั้น ๆ ต้องเผชิญ จึงทำให้สามารถเข้าใจถึงเสียงเหนือจริง (Impressionistic effect) ในฉากนั้น ๆ ได้ว่าหากเสียงเหนือจริง (Impressionistic effect) เกิดขึ้นเมื่อใด แปลว่าอาจจะมีผีปรากฏตัวอยู่ในช่วงเวลานั้น ๆ

4.8.3.2 ภาพยนตร์เรื่องใดก็ตาม ที่มีการออกแบบเสียงให้ใหญ่เกินกว่าการแสดงของตัวละคร จะทำให้ผู้รับชมเกิดความไม่เชื่ออย่างรุนแรง และฉากอื่น ๆ ของภาพยนตร์เรื่องนั้นจะไม่สามารถทำให้ผู้ชมกลัวได้อีก

4.8.3.3 บทบาทของการใช้เสียงในภาพยนตร์ สำคัญพอ ๆ กับวิธีการแสดงของนักแสดง ไม่สามารถให้น้ำหนักกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้มากกว่า

4.8.3.4 การดูหนังผีในโรงภาพยนตร์ ทำให้รู้สึกกลัวได้มากกว่าที่อื่น ๆ โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้ตั้งข้อสังเกตว่า อาจเป็นเพราะการอุปาทานหมู่ เมื่อมีใครสักคนในโรงภาพยนตร์กรีดร้องขึ้นมา ก็จะส่งผลให้ผู้ชมที่เหลือเกิดอาการเดียวกันขึ้นได้

4.8.3.5 หากผู้ชมรับชมหนังผีไทยเรื่องใดเรื่องหนึ่งมากกว่าหนึ่งรอบ มีแนวโน้มที่จะทำให้เกิดความรู้สึกร่วมลดลง แต่รูปแบบของอารมณ์จะไม่เปลี่ยนไปเป็นอารมณ์อื่น ๆ แต่อย่างใด



ตารางแสดงความถี่ของการใช้เทคนิคทางเสียงและลักษณะของเสียงประเภทต่าง ๆ

1. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเครื่องผสมสัญญาณหรือโปรแกรม

เทคนิค	ความถี่	ผลรวม
PAN	////	4
Sudden Loud	/////	6
EQ	/	1

2. เทคนิคการออกแบบเสียงโดยเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

เทคนิค	ความถี่	ผลรวม
Dynamic Effect		0
Time-Base Effect	////////	7
Frequency Effect	/	1

3. ลักษณะของเสียง

ลักษณะของเสียง	ความถี่	ผลรวม
Pitch	////////	7
Tempo	////	5
Loudness than Mean	//	2

4. เครื่องดนตรีที่ใช้ในฉาก

ประเภทของเครื่องดนตรี	ความถี่	ผลรวม
Strings	////	4

Brass & Woodwind	////	4
Percussion	/////	6
Keyboard	////	4

### 5. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ประเภทของเสียงประกอบ	ความถี่	ผลรวม
Actual Sound Effect	/////	7
Synthesis Sound Effect	/////	6

### 6. เสียงเงียบ (Silence Sound)

ประเภทของเสียงเงียบ	ความถี่	ผลรวม
ก. การใช้เสียงเงียบเพื่อสร้างความสะพรั่ง หวาดผวาเพียงอย่างเดียว		0
ข. การใช้เสียงเงียบเพื่อสร้างความสะพรั่ง หวาดผวา ก่อนจะใช้ความตึงเข้ามาทำให้สะดุ้งตกใจ	////	4

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนใน “หนังผี” ไทย เป็นการศึกษาถึงวิธีการใช้เสียงทั้งด้าน ศิลปะ ลักษณะของเสียง และเทคนิคทางการผสมเสียง เพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผีไทย ผ่านทางฉากในหนังผีไทย 9 ฉาก จาก 7 เรื่อง ได้แก่ ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ, คน ผี ปีศาจ, ทองสุก 13, โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, เปนชู้กับผี, ผีคนเป็น และ ผีช่องแอร์ เพื่อประโยชน์ในการออกแบบเสียงในงานสื่อต่าง ๆ โดยเข้าใจถึงหน้าที่ของเสียงและเทคนิคในการผสมเสียงเพื่อสร้างอารมณ์ และยังใช้เป็นแนวทางในศึกษาถึงวิธีการใช้เสียงในรูปแบบต่าง ๆ ได้

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยอาศัยการเก็บข้อมูลแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) โดยเก็บข้อมูลจากฉากในหนังผีไทย 9 ฉากด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ลักษณะของเสียงและเทคนิคทางเสียงที่ใช้ไปเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนนั้นจึงนำฉากทั้ง 9 ฉากไปฉายให้กลุ่มผู้ชมดูเพื่อศึกษาถึงความรู้สึกล้วนในการชมภาพยนตร์ฉากนั้น ๆ ผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group) แล้วจึงนำผลที่ได้จากทั้ง 2 วิธีการมาสรุปร่วมกันเพื่อสร้างคำถามสำหรับการนำไปสัมภาษณ์ (Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ทั้งด้านเทคนิค เสียงประกอบ และดนตรี โดยมีระยะเวลาการเก็บข้อมูลตั้งแต่ช่วงเดือนสิงหาคม ถึงเดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2559 โดยผลการวิจัยที่ได้ จะนำมาวิเคราะห์โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารภาพยนตร์ และเสียง จากการประมวลผลและวิเคราะห์ผลการวิจัย สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

## 5.1 สรุปผล

### การตีความของความรู้สึกกลัว

จากการศึกษาลักษณะของความกลัว การสนทนากลุ่ม และการทบทวนวรรณกรรมของผู้วิจัยพบว่า ความกลัวมีกรอบความหมายค่อนข้างกว้าง โดยลักษณะทางความรู้สึกจะมีทั้งความรู้สึกไม่ปลอดภัย ต้องการหลีกเลี่ยงหนีไปจากที่ที่ตนอยู่ในตอนนั้น หรือแม้กระทั่งไม่อยากจะรับรู้สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้าด้วยความรู้สึกว่าตนเองกำลังจะต้องเผชิญหน้ากับความอันตราย และในด้านการตอบสนองของร่างกาย มีทั้งอาการกระตุก สะดุ้ง เหงื่อออกมาก ปากแห้ง ตัวสั่น เป็นต้น

ดังนั้น การใช้คำว่า “ความรู้สึกกลัว” ในการสรุปผลการศึกษาคั้งนี้ จะมีการอธิบายต่อท้ายในทุก ๆ ครั้ง เพื่อขยายความถึงอาการกลัวที่เกิดขึ้นว่ามีลักษณะเป็นไปในทิศทางเช่นไร โดยมีกรอบการอธิบายตามลักษณะของเสียง ดังนี้

### ตารางที่ 5.1 แสดงประเภทของอารมณ์ที่นิยมใช้ในหนังสือไทยที่เชื่อมโยงกับลักษณะของเสียงหรือเทคนิคทางการผสมเสียง

ลำดับ	ประเภทของอารมณ์ในฉาก	ลักษณะของเสียงที่ใช้	เทคนิคทางการผสมเสียงที่ใช้
1.	เริ่มปรับอารมณ์	ใช้ดนตรีจำพวกเครื่องที่ให้เสียงที่มีระดับเสียง (Pitch) ต่ำ บรรเลงซ้ำ ๆ อย่างเป็นจังหวะ โดยมากมักจะเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงเดี่ยว (Solo) / ใช้เสียงบรรยากาศ	ใช้ระบบเสียงรอบทิศทางกับเสียงบรรยากาศเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในสถานที่นั้น ๆ
2.	ขยายรายละเอียด / จินตนาการ	ใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) โดยมากนิยมการใช้เสียงจริง ซึ่งสอดคล้องไปกับการรับรู้ของผู้ชมถึงความเข้าใจง่าย และรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเสียงที่ได้ยิน	ใช้เอฟเฟกต์ประเภทการสร้างเสียงก้อง (Reverb) เพื่อสร้างมิติทางด้านสถานที่หรือเพื่อขยายความให้เสียงมีความเหนือจริง
3.	ไร้ที่พึ่ง / เว้งว้าง / เดี่ยวดาย	ใช้เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงต่ำ พร้อมทั้งบรรเลงทำนองอย่างซ้ำ ๆ ในอัตราจังหวะช้า โดยนิยมใช้ตัวโน้ตไม่เกิน 3 - 4 ตัวโน้ต เพื่อทำให้รู้สึก	ใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกราวกับตัวละครอยู่ในโลกที่ถูกปิด เป็น

		ถึงความติดอยู่กับที่ ไปไหนต่อไม่ได้ / ใช้เสียงบรรยากาศเบา ๆ เพื่อสร้างความรู้สึกว่ารอบข้างไม่เหลือใคร และตัวละครมองไม่เห็นหรือไม่ได้ยินอะไรรอบตัว	โลกที่มีความกว้างใหญ่ แต่ในโลกใบนั้นมีเพียงแค่ตัวละครนั้นคนเดียว
4.	สร้างความอึดอัด / บีบคั้น	ใช้เครื่องดนตรีที่สามารถให้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ บรรเลงโดยลากยาวไม่มีการเปลี่ยนระดับเสียง โดยนิยมเสียงจากเครื่องดนตรีประเภทดับเบิลเบส (Double Bass) หรือเครื่องดนตรีสังเคราะห์ (Synthesizer) หรือในบางครั้งอาจไม่ใช่เสียงดนตรี แต่ใช้เสียงเงียบ (Silent) เข้ามาทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดแทนได้ และมีการใช้เสียงบรรยากาศที่มีระดับเสียงต่ำเข้ามาแทนที่ เช่น เสียงเครื่องปรับอากาศ ในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง ซัดเตอร์ฯ หรือ ผีช่องแอร์ / ใช้เสียงเครื่องทองเหลือง (Brass) จำพวกพวกทรอมโบน (Trombone) บรรเลงในท่วงทำนองสั้น ๆ บางครั้งอาจจะบรรเลงเพียงแค่ 1 ตัวโน้ตเท่านั้น แต่จะเป็นการบรรเลงในลักษณะไล่ความดังขึ้นไปอย่างรวดเร็ว (Crescendo) / ใช้เสียงเครื่องเคาะในอัตราจังหวะช้า คล้ายเสียงการเต้นของหัวใจ	-
5.	สร้างความรู้สึกสับสน / หลอก	ใช้ดนตรีที่บรรเลงด้วยระดับเสียง (Pitch) สูง-ต่ำ สลับกันอย่างรวดเร็ว	

	หลอน / ระแวง / กังวลใจ	หรือใช้เสียงประกอบหลาย ๆ เสียง ในอัตราจังหวะที่รวดเร็ว / ใช้ความดังของเสียง โดยไล่ระดับจากเสียงเบาไปถึงเสียงดังในระยะเวลาสั้น ๆ / ใช้เสียงเครื่องเคาะ (Percussion) บรรเลงในจังหวะช้าถึงปานกลาง คือ ตั้งแต่ 70 – 90 BPM / ใช้เสียงประกอบจำพวกเสียงสุนัขหอน หรือเสียงหัวเราะของเด็กหรือคนแก่	-
6.	เบี่ยงเบนความสนใจ	ใช้เสียงประกอบหลาย ๆ เสียงในเวลาเดียวกัน หรือเกิดขึ้นตามกันอย่างต่อเนื่อง	ใช้เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจจากพื้นที่การเล่นเรื่อง หรือจอภาพ
7.	สร้างความรู้สึกหวาดเสียว / ลุ้นระทึก / อันตรายต่อชีวิต	ใช้เสียงดนตรีที่มีลักษณะของระดับเสียงต่ำแต่สามารถบรรเลงโน้ตได้อย่างต่อเนื่อง เช่น ดับเบิลเบส (Double Bass) หรือ เครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) เป็นต้น บรรเลงโน้ตเสียงต่ำ ดัง และสั้นหรือ ลากยาว โดยขึ้นอยู่กับวิธีการตัดต่อภาพว่ามีการตัดต่อภาพเร็วหรือไม่ และอาการหรือการกระทำของตัวละครที่เกิดขึ้นในฉาก แต่ในเครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงสูง จะนิยมมใช้เสียงจากไวโอลิน หรือ เครื่องสังเคราะห์เสียง (Synthesizer) เข้ามาบรรเลงทำนองในอัตราจังหวะเร็ว และมีการไล่ระดับของตัวโน้ตอย่างต่อเนื่อง / ใช้	มักจะมีการใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) ปิดท้ายเสียงสุดท้ายที่ตั้งในฉากนั้น ๆ แต่หากในฉากนั้นมีการเทคนิคเสียงดังอย่างฉับพลัน จะไม่ใช่เสียงก้อง (Reverb) เข้ามาปิดท้าย แต่จะเลือกใช้ทับไปกับช่วงที่เสียงดังที่สุด

		เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ บรรเลงในอัตราจังหวะเร็ว คือตั้งแต่ 100 BPM ขึ้นไป	
8	สร้างความผงะ / ตกใจ / สะดุ้ง / สะเทือน	ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่อง สังเคราะห์เสียง (Synthesizer) หรือ ไวโอลิน (Violin) บรรเลงในระดับ เสียงที่สูงมาก อย่างสั้น ห้วน และ กระแทกกระทั้น (Fast Attack) ไป พร้อม ๆ กับใช้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ จากเครื่องเคาะ (Percussion) จำพวกกลองใหญ่ หรือเสียงประกอบ ที่มีลักษณะเสียงต่ำ กระแทกกระทั้น (Fast Attack) หรือในบางครั้งมีการ ใช้เสียงกริตร้องของผู้หญิงเข้ามาเป็น ส่วนประกอบ	ใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียง ก้อง (Reverb) กับเสียงที่มี ระดับเสียงสูง เช่น ไวโอลิน หรือเสียงกริตร้องของผู้หญิง เป็นต้น

### 5.1.1 ปัญหานำวิจัย

ก. ลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ในฉากที่สร้างความรู้สึกกลัวในหนังผีไทย มีลักษณะเป็นอย่างไร

#### 5.1.1.1 ภาพรวม

จากการศึกษาถึงการใช้เสียงในหนังผีไทยเพื่อสร้างความรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้เสียงจากเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเคาะ (Percussion) มากกว่าเครื่องดนตรีประเภทอื่น โดยเสียงจากเครื่องเคาะในกลุ่มนี้ มักจะเป็นเสียงกลองใหญ่ที่ให้เนื้อเสียงที่ต่ำ ลึก กระแทกกระทั้น โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงกล่าวว่า เสียงต่ำเป็นตัวแทนของความรู้สึกชั่วร้าย เชื่องช้า ยิ่งใหญ่ มีอำนาจ และความกระแทกกระทั้นจะเป็นตัวแทนของเสียงที่สร้างความสะดุ้ง สะเทือน ตกใจ ให้กับผู้ชม และนิยมใช้เครื่องสีจำพวก ไวโอลิน (Violin) วิโอลา (Viola) เซลโล่ (Cello) และดับเบิลเบส (Double Bass) เข้ามาสร้างทั้งเสียงดนตรีและเสียงประกอบภายในฉาก เนื่องจากความอิสระในการบรรเลงของเครื่องดนตรีกลุ่มนี้จะสูงกว่าเครื่องดนตรีในกลุ่มอื่น ๆ และยังเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย

การใช้ระดับเสียง (Pitch) เข้ามาสร้างความรู้สึกให้กับผู้ชม โดยการใช้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ มักจะใช้ไปเพื่อการสร้างความรู้สึกไม่แน่นอน ไม่ปลอดภัย กัดดัน บีบคั้น เป็นต้น และเสียงที่มีระดับเสียงสูง มักจะใช้ไปเพื่อการสร้างความรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว ถูกไล่ล่า ตกใจ เป็นต้น และการใช้เสียงที่มีระดับเสียงสูง-ต่ำสลับกัน มักจะใช้ในช่วงที่เป็นจุดไคลแมกซ์ในฉากนั้น ๆ โดยสอดคล้องไปกับแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ที่กล่าวว่า ระดับเสียงสูง หรือ ต่ำ จะสามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นหรือหวาดเสียวได้ เป็นผลมาจากการที่เสียงดังกล่าวสามารถกระตุ้นการทำงานของต่อมไร้ท่อ (endocrine gland) ซึ่งสัมพันธ์กับระบบประสาทซิมพาเทติก ซึ่งเป็นระบบประสาทอัตโนมัติที่มีผลทำให้เกิดอาการความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็วขึ้น ใจสั่น เหงื่อออกมาก เลือดไหลเวียนเลี้ยงผิวหนังลดลง

#### 5.1.1.2 ด้านการใช้เสียงประกอบ (Sound Effect)

ในด้านการใช้เสียงประกอบ โดยส่วนมากแล้วมักจะใช้เสียงประกอบในลักษณะที่เป็นเสียงที่ตรงกับความเป็นจริง หรือ ตรงกับภาพ (Realistic) และเกิดขึ้นไปพร้อมกับการรับรู้ของตัวละครในฉากและผู้ชม (Diegetic Sound) เช่น เสียงบรรยากาศ เสียงแก้วแตก เสียงเปิด-ปิดประตู เป็นต้น และยังมีการใช้เสียงประกอบในลักษณะของเสียงนอกพื้นที่การเล่าเรื่อง (off-screen sound) ซึ่งเป็นเสียงที่ไม่สามารถหาที่มาของเสียงที่เกิดขึ้นในภาพได้เลย เช่น เสียงสุนัขเห่าหอน จะเป็นเสียงที่นิยมใช้มากที่สุด และยังพบอีกว่า การใช้เสียงประกอบในหนังผีไทยจะนิยมใช้เสียงประกอบที่เป็นเสียงจริง (Actual Sound) เพราะเข้าถึงผู้ชมง่าย สร้างอารมณ์ร่วมได้ง่ายกว่าเสียงประกอบสังเคราะห์ เนื่องจากการลดขั้นตอนการตีความของผู้ชมลง ทำให้สามารถเข้าใจถึงเสียงที่ได้ยินอย่างรวดเร็ว และหากในหนังเรื่องใด มีการใช้วัตถุเป็นสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับผี เช่น ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ จะมีการใช้รูปถ่าย หรือ กล้องถ่ายรูป เป็นสัญลักษณ์สำคัญของการเล่าเรื่อง ก็จะใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องไปด้วย โดยกล่าวได้ว่าแทบทุกฉากในหนังผีไทยเรื่องนี้ จะมีการใช้เสียงลั่นชัตเตอร์เข้ามาประกอบอยู่ด้วยเสมอ ซึ่งสอดคล้องไปกับแนวคิดเรื่องกฎของการผลิตเสียงในละครเสียงของซีฟคิง (Sieveking's law : Rule of sound production in audio drama) ที่กล่าวถึงการใช้เสียงประกอบแบบสมจริง (The realistic, confirmatory effect) ว่า การใช้เสียงประกอบแบบสมจริงโดยสัมพันธ์กับคำพูด ทำหน้าที่ขยายหรือเสริมสิ่งบอกเหตุ สถานการณ์ตามบทพูด โดยทั่วไปจะเป็นเทคนิคการใช้เสียงเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเห็นภาพตามได้อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้ชมบางส่วนยังได้แสดงความคิดเห็นถึงเสียงประกอบแบบเหนือจริง (Impressionistic effect) เอาไว้ว่า เป็นเสียงที่สามารถ



ทำให้รู้สึกได้ถึงการใช้ตัวตนอยู่ของผี เนื่องจากประสบการณ์เก่าตนจากการรับชมหนังผีไทย พบว่ามี การใช้เสียงในลักษณะเหนือจริงอยู่บ่อยครั้ง เช่น เสียงที่มีความก้อง หรือ มีระดับเสียงต่ำมากกว่าปกติ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ Hocks ที่กล่าวว่าเป็นการที่นักออกแบบเสียงพยายามสร้าง สถานการณ์ที่เรียกว่า “การเล่นเกมทายใจ” กับผู้ชม

### 5.1.1.3 ด้านเสียงดนตรี (Music)

ในด้านของเสียงดนตรี จะมีการใช้ดนตรีไปเพื่อการเสริมสร้างอารมณ์ และมีอัตราจังหวะที่ค่อนข้างเร็วในช่วงโคลแมกซ์ของฉาก คือมีอัตราจังหวะตั้งแต่ 100 BPM ขึ้นไป และมักจะใช้เครื่องดนตรีจำพวกเครื่องเคาะและเครื่องสี สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการใช้อัตราจังหวะเพื่อสร้างความตื่นตัวของนินธิดา จันทรางศุ (2548) และ แพง ซินพงค์ (2551) ที่กล่าวว่า เครื่องดนตรีจำพวกเครื่องเคาะ เช่น กลอง แตร รำมะนา เครื่องเขย่าจังหวะ จะส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองส่วนกลาง (Reptilian Brain) ที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับระบบอัตโนมัติในร่างกาย เช่น การหายใจ การควบคุมการเต้นของหัวใจ เมื่ออัตราจังหวะของเครื่องดนตรีในกลุ่มนี้มีความเร็วมากขึ้น ก็จะสามารถส่งผลให้การหายใจ หรืออัตราการเต้นของหัวใจสูงขึ้นได้ ซึ่งอาการเหล่านี้เป็นอาการพื้นฐานของความตื่นตัว และความกลัว และเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าหรือเครื่องสี เช่น ไวโอลิน ซออู้ ซอด้วง ขลุ่ย เป็นต้น จะส่งผลกระทบต่อสมองส่วนที่แสดงอารมณ์ (Limbic System) ทำหน้าที่ควบคุมการแสดงอารมณ์ เช่น สุข เศร้า โกรธ เสียใจ เป็นต้น ทั้งนี้ยังมีการกล่าวถึงผลจากการใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) เป็นพิเศษ โดยเครื่องดนตรีในกลุ่มนี้ ได้แก่ ทรัมเป็ต (Trumpet) ทรอมโบน (Trombone) เป็นต้น

โดยกลุ่มผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มได้กล่าวว่า เป็นเสียงที่ลดอารมณ์ร่วมในการชมภาพยนตร์อย่างมาก และในหนังผีไทยก็มักจะมีการใช้เสียงนี้อยู่บ่อยครั้ง ผู้วิจัยจึงได้นำความคิดเห็นข้อนี้ไปสอบถามยังผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง พบว่า การใช้เสียงเครื่องดนตรีประเภทนี้อาจจะต้องคำนึงถึงจังหวะในการใช้อย่างมาก คือควรจะเป็นเสียงที่ตั้งขึ้นในช่วงโคลแมกซ์ของฉากเท่านั้น เนื่องจากลักษณะของเสียงของเครื่องดนตรีประเภทนี้จะเป็นเสียงที่มีย่านความถี่กลาง (Mid-Range Frequency) สูง มีโอกาสที่จะซ้อนทับเสียงพูดของตัวละครได้ หากใช้ไม่ถูกจังหวะ และอาจจะต้องศึกษาเพิ่มเติมไปถึงกลุ่มเป้าหมายด้วยว่า หนังผีเรื่องนั้นต้องการสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มไหน เนื่องจากเสียงแตรอาจจะไม่มีความผูกพันกับผู้ชมที่เติบโตมาในสังคมเมืองมากนัก แต่มีผลมากกับกลุ่มผู้ชมที่

อาศัยอยู่ในต่างจังหวัด เนื่องจากเป็นเสียงเครื่องดนตรีที่มีอยู่ในแทบทุกประเพณีของผู้ชมกลุ่มนั้น เช่น ประเพณีผีตาโชน งานบวช งานแต่งงาน เป็นต้น

ข. ศิลปะและเทคนิคในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผีไทยเป็นอย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

#### 5.1.1.4 ภาพรวม

จากการศึกษาของผู้วิจัยต่อศิลปะและเทคนิคในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผีไทย พบว่า มีการใช้เทคนิคการสร้างเสียงก้อง (Reverb) ให้กับเสียงดนตรีและเสียงประกอบในแทบทุกฉากที่มุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึกล้วน และยังมีการใช้เทคนิคการสร้างเสียงดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) หลังจากที่เกิดเสียงเงียบขึ้นมาในระยะเวลาหนึ่ง

แต่อย่างไรก็ดี จากผลการศึกษาถึงกลุ่มผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม พบว่า เทคนิคหนึ่งที่ได้ผลมากในการสร้างความรู้สึกล้วนในลักษณะของการทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย คือการใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) โดยจำเป็นต้องอยู่บนระบบเสียงแบบรอบทิศทาง (Surround Sound System) เนื่องจากทำให้ผู้ชมคาดเดาถึงทิศทางที่ความอันตรายที่จะเข้ามาถึงตัวไม่ได้ แตกต่างจากระบบเสียงแบบสเตอริโอ (Stereo) ที่ไม่ว่าภาพจะเป็นเช่นไร เสียงก็จะดังขึ้นจากทิศทางด้านหน้าเสมอ และข้อมูลในส่วนอื่น ๆ จะสรุปผลตามหัวข้อ ดังนี้

#### 5.1.1.5 การใช้แนวคิดทางศิลปะในการออกแบบเสียง

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบเสียงในหนังผีไทย พบว่า ในปัจจุบัน การออกแบบเสียงในหนังผีไทย ถือเป็นความท้าทายอย่างสูง เนื่องจากกลุ่มผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน มีความต้องการบริโภคสื่อภาพยนตร์ที่มีคุณภาพสูงขึ้น กล่าวคือ นอกจากองค์ประกอบทางด้านภาพ บท การแสดงของนักแสดง เสื้อผ้า และอื่น ๆ จะต้องดี ดูรู้เรื่อง เข้าใจง่ายแล้ว องค์ประกอบทางด้านเสียงก็เป็นหนึ่งในสิ่งที่ผู้คนเริ่มให้ความสนใจกันมากขึ้น ดังนั้นการใช้ลูกเล่นแบบเดิม ๆ ที่เคยทำกันมาก่อนในอดีตก็จะส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมน้อยลง โดยเฉพาะหนังผีไทย เนื่องจากวิธีการเล่าเรื่องที่น่าขนานนามมีรูปแบบคล้าย ๆ กันไปหมด การออกแบบเสียงจึงจำเป็นต้องมีความแตกต่างอย่างมาก

สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งในการเลือกใช้เสียงแต่ละเสียง จำเป็นต้องศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ให้ชัดเจน ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นกำลังจะถูกส่งออกไปให้เป้าหมายกลุ่มใด เนื่องจากการใช้เสียงแต่ละเสียงก็จะมีระดับ หรือ ความผูกพันกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง คน ผี ปีศาจ มีการใช้เสียงเครื่องเป่าในตระกูลทองเหลือง (Brass) เข้ามาช่วยเล่าเรื่องในฉากที่มีการปรากฏตัวของผี และผู้วิจัยได้นำฉากดังกล่าวมาเปิดให้กับผู้ชมกลุ่มหนึ่ง และจึงนำผู้ชมกลุ่มนั้นมาทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) หลังจากที่ได้รับความฉากดังกล่าว จบไปแล้วในทันที ผลปรากฏว่า ผู้ชมในกลุ่มนั้นกล่าวไปในทิศทางเดียวกันถึงเสียงเครื่องเป่า (Brass) ว่า สร้างความรำคาญเพราะไม่รู้ว่าเสียงเครื่องเป่าที่ดังขึ้นมานั้นมีความหมายอย่างไร และยังทำลายอารมณ์ร่วมของการรับชมภาพยนตร์ในช่วงเวลาที่เหลืออยู่ ผู้วิจัยจึงนำคำถามนี้ไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง จึงทราบได้ว่า อาจมีความเป็นไปได้ในแง่ของเทคนิค เพราะเสียงเครื่องเป่าเป็นเสียงที่มีความถี่ปานกลางชัดเจน (Mid-Range Frequency) ซึ่งเป็นย่านความถี่เดียวกับเสียงพูดของมนุษย์ หากใช้เสียงเครื่องเป่าในช่วงเวลาเดียวกับเสียงพูดอาจทำให้ฟังเสียงพูดได้ไม่ชัด และการใช้เสียงเครื่องเป่าประเภทนี้ อาจจะต้องศึกษาถึงกลุ่มเป้าหมายของหนังเรื่องนี้ว่าเป็นคนเมืองหรือคนต่างจังหวัด เพราะคนต่างจังหวัดจะเข้าถึงเสียงเครื่องเป่าได้ง่ายกว่า เนื่องจากเป็นเสียงที่อยู่ในวิถีชีวิตของผู้ชมกลุ่มนั้นอยู่แล้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงยังมีมุมมองถึงการออกแบบเสียงแบบเหนือจริง (Impressionistic effect) ว่า เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่จำเป็นมากในหนังผีไทย เป็นการสร้างอารมณ์ร่วมให้เกิดกับผู้ชม ซึ่งมีหลากหลายวิธี โดยหนึ่งในวิธีที่นักออกแบบเสียงนิยมเลือกใช้จะมีคำเรียกอย่างไม่เป็นทางการว่า “การเล่นเกมทายใจ” โดยจะเป็นการใช้เสียงแบบเหนือจริง (Impressionistic effect) ซึ่งหลังจากที่เสียงในลักษณะดังกล่าวดังขึ้นมาแล้ว อาจไม่จำเป็นต้องมีการปรากฏตัวของผีหรืออาจจะก็ได้ โดยตนมองว่า สิ่งนี้คือการท้าทายให้คนดูเดาว่าจะมีการหลอกเกิดขึ้นหรือไม่ โดยมีข้อแม้ที่ว่า การใช้เสียงแบบเหนือจริงจะต้องมีการสร้างความหมายที่ชัดเจน หรือสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน เช่น เสียงที่แสดงออกถึงความน่ากลัว เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการใช้เทคนิคอื่น ๆ ที่ให้ผลในลักษณะใกล้เคียงกับการสร้างเสียงเหนือจริง คือการใช้เอฟเฟกต์สร้างเสียงก้อง (Reverb) ร่วมไปกับเสียงบรรยากาศ (Ambience) ก็ได้ โดยใช้วิธีการเพิ่มเสียงก้อง (Reverb) เสียงใด ๆ ก็ตามที่มีความหมายหรือเป็นที่สนใจของผู้ชม แล้วจึงค่อย ๆ ลดเสียงบรรยากาศลงจนเหลือแต่ความเงียบ วิธีการนี้ก็สามารถเรียกว่าเป็นการเล่นเกมทายใจกับผู้ชม อีกวิธีหนึ่ง

### 5.1.2 อิทธิพลของแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย

จากการสัมภาษณ์ถึงอิทธิพลที่อาจส่งผลต่อแนวคิดของนักออกแบบเสียงในประเทศไทย พบว่า ในปัจจุบัน วิธีการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงบางส่วนได้เปลี่ยนไปจากในอดีต คือ ไม่มีการนำหนังผีเก่า ๆ มาดูซ้ำเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ หรือเป็นแหล่งอ้างอิงอีกต่อ หากแต่เป็นการใช้ประสบการณ์ทางวิชาชีพที่สั่งสมมา ร่วมไปกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อออกแบบเสียงให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ในการนำเสนอมากขึ้น และใช้วิธีการฟังเสียงจากหนังผีของชาติอื่น ๆ ร่วมไปด้วย เพื่อเป็นการตรวจสอบบรรณนิยมของตนเอง และวิเคราะห์ว่าเทคนิคในการออกแบบเสียงที่ชาติอื่น ๆ ใช้อยู่ เป็นเช่นไร และยังให้ผลที่ต่ออยู่หรือไม่ โดยนักออกแบบเสียงจะใช้วิธีการตีความจากบทที่ได้รับมาในลักษณะของการอ่านตัวหนังสือ และจึงคิดเสียงที่ใส่ลงไป

### 5.1.3 การใช้เทคนิคการปรับเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN)

จากการศึกษาของผู้วิจัย พบว่า การใช้เทคนิคการปรับเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) ในปัจจุบัน นิยมที่จะใช้ร่วมกับระบบเสียงแบบรอบทิศทาง (Surround Sound System) เนื่องจากให้ความรู้สึกได้ดีกว่า และยังมีหลากหลายทางการออกแบบเสียงได้มากกว่า โดยการใช้เทคนิคนี้จะเข้าไปเพื่อ 3 กรณี คือ เพื่อสร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัย เพื่อเบี่ยงเบนความสนใจ และเพื่อบังคับให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในสถานที่นั้น ๆ หรือรู้สึกว่าเป็นตัวเองคือตัวละครนั้น ๆ แต่การใช้เทคนิคนี้จะพบข้อจำกัดคือ ไม่สามารถใช้ได้บ่อย และ ไม่ควรใช้นานจนเกินไป เพราะอาจจะสร้างความรู้สึกคุ้นเคยให้กับผู้ชมได้ และจะทำให้ผู้ชมลดความรู้สึกร่วมที่มีต่อภาพยนตร์ลงไป โดยสอดคล้องไปกับงานวิจัยในหัวข้อ การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของซามูเอล เบ็คเก็ท และ โอตะ โทะโกะ ของ ฌูว์พงษ์ เรียร์สวัสดิ์กิจ ที่ทำการทดสอบการแสดงโดยใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง และพบว่าสามารถสร้างจินตนาการ และอารมณ์ได้ดีมาก ทั้งในผู้ชมที่มีความผิดปกติทางการมองเห็น และผู้ชมที่มีสายตาปกติ

### 5.1.4 การใช้เทคนิคความดังแบบฉับพลัน (Sudden Loud)

จากการศึกษาการใช้เทคนิคนี้ ผู้วิจัยพบว่า ยังเป็นเทคนิคที่ได้ผลในแง่ของการสร้างความกลัวแบบสะดุ้ง สะเทือน ตกใจ ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ว่าจะเป็นสิ่งที่คาดเดาได้ว่าจะต้องพบเจอแต่บ่อยครั้งที่นักออกแบบเสียง มักจะใช้วิธีการเบี่ยงเบนความสนใจด้วยการใช้ระบบเสียงรอบทิศทางหรือเสียงประกอบหลาย ๆ เสียง เข้ามาทำให้ผู้ชมสูญเสียการป้องกันตัวที่จะต้องได้ยินเสียงดังไป จากนั้นจึงใช้เสียงดังแบบฉับพลันเข้ามาทำให้ผู้ชมเกิดอาการดังกล่าว หรืออีกเทคนิคหนึ่งที่นักออกแบบเสียงนิยมใช้ก็คือ การใช้เสียงเงียบเข้ามาก่อนในเวลาสั้น ๆ กล่าวคือ การลดทุกเสียงลงให้เงียบ เช่น เสียงดนตรี และเสียงบรรยากาศ จนเมื่อทุกเสียงเงียบสนิทแล้ว จึงใช้เสียงดังแบบฉับพลันเข้ามาหลอกให้ตกใจ

อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้ชมกล่าวว่า เทคนิคนี้ในอนาคตอาจจะค่อย ๆ สูญเสียความสามารถในการทำให้สะดุ้ง สะเทือน ตกใจ ลงไปจนหมด เนื่องจากการใช้ที่ค่อนข้างซ้ำ สามารถพบได้ในหนังผีไทยแทบทุกเรื่อง จึงเป็นโจทย์ที่ทำให้นักออกแบบเสียงในปัจจุบัน จำเป็นต้องออกแบบ สร้างสรรค์วิธีการใช้เสียงประเภทนี้กันอย่างมาก เพื่อหลีกเลี่ยงความซ้ำดังกล่าว

### 5.1.5 การใช้เอฟเฟกต์ (Effect)

จากการศึกษาถึงเอฟเฟกต์ (Effect) ประเภทต่าง ๆ ที่นักออกแบบเสียงนิยมใช้ในการสร้างความกลัวในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่า การใช้เอฟเฟกต์เสียงก้อง (Reverb) เป็นที่นิยมมาก คือสามารถพบได้ในทุกเรื่อง และทุกฉากที่มุ่งเน้นไปในการสร้างความกลัว โดยจะแฝงอยู่กับเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่นิยมใช้ร่วมกัน เนื่องจากเสียงก้องจะทำหน้าที่ซ่อนต้นเสียงไว้ไม่ให้รู้ถึงแหล่งที่มาของเสียงนั้น ๆ ว่ามาจากที่ใด หากใช้พร้อม ๆ กันทั้งเสียงดนตรีและเสียงประกอบ จะเกิดอาการที่ทำให้เสียงทั้งหมด ไม่มีกำลังมากพอที่จะส่งอารมณ์ให้กับผู้ชมได้ และยังทำให้ผู้ชมเข้าใจผิดเป็นอื่น ๆ ว่าเสียงก้องที่ตนกำลังได้ยิน ไม่ใช่เสียงที่เป็นตัวแทนของผี แต่กลายเป็นเสียงที่เป็นตัวแทนของการย้อนอดีต เพื่อฝัน อยู่ในจินตนาการเสียมากกว่า

โดยการใช้เสียงก้อง (Reverb) ในหนังผีไทยนั้น ไม่จำเป็นต้องสัมพันธ์กับภาพในฉาก เนื่องจากจุดประสงค์ที่แท้จริงของเอฟเฟกต์ประเภทนี้คือการสร้างพื้นที่ (Space) และบอกถึงสถานที่ (Location) ของเสียงที่เกิดขึ้น และจำเป็นต้องเป็นสถานที่ปิดเท่านั้น เช่นเสียงก้องที่เกิดขึ้นในห้องโถง

(Hall) ก็จะมีลักษณะของเสียงก้องแบบหนึ่ง แตกต่างจากเสียงก้องที่เกิดขึ้นในห้องน้ำ เป็นต้น แต่ในหนังผีไทย การใช้เสียงก้องสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ไม่จำเป็นต้องเป็นสถานที่ปิด เพราะนักร้องแบบเสียงจะใช้เอฟเฟกต์นี้เพื่อหน้าที่อื่น คือทำให้เสียงมีความเหนือจริงขึ้นมา (Impressionistic effect) เสริมสร้างจินตนาการให้กับกลุ่มผู้ชมถึงความน่าเป็นผีได้เป็นอย่างดี และยังเป็นสัญญาณบางอย่างที่จะทำให้ผู้ชมทราบได้ว่า บริเวณนั้นในฉากกำลังมีผีอยู่

#### 5.1.6 เทคนิคการใช้เสียงเงียบในหนังผีไทย (Silence Sound for Thai Ghost Films)

จากการศึกษาการใช้เสียงเงียบในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบว่า การใช้เสียงเงียบในหนังผีไทย จะนำไปเพื่อการสร้างจินตนาการ และยืดระยะเวลาความกลัว สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์จาก กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2559) ที่กล่าวถึงหน้าที่ของเสียงในหนังผี ว่า เสียงเงียบเป็นเสียงที่สำคัญในหนังผี เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่จะทำให้เกิดความกลัวขึ้นจากภายในจิตใจ แตกต่างจากการมองเห็น ที่สามารถหลบหนีได้ด้วยการไม่มองหรือหลับตาลง แต่เสียงจะมีอำนาจทะลุทะลวงเข้าไปได้ถึงจิตใจ ทำให้เกิดภาพขึ้นในจินตนาการของผู้ชมอย่างชัดเจน

โดยการใช้เสียงเงียบในหนังผีไทย มักจะต่อยอดด้วยเทคนิคการใช้ความดังแบบฉับพลันตามเข้ามา ดังที่ปรากฏอยู่ในหนังผีไทยแทบทุกเรื่อง ความน่าสนใจคือ การใช้เทคนิคเสียงเงียบและต่อยอดความดังแบบฉับพลัน มักมีรูปแบบที่ตายตัว คือทั้ง 2 เทคนิคนี้จะต่อกันเสมอ แต่ระหว่างที่เสียงเงียบยังทำหน้าที่อยู่ นักร้องแบบเสียงก็มักจะใส่ลูกเล่นบางอย่างลงไป เพื่อส่งเสริมพลังของเสียงดังแบบฉับพลันให้สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้ชมได้มากขึ้น เช่น การใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง (Surround Sound) เบี่ยงเบนความสนใจผู้ชมก่อนที่เสียงดังแบบฉับพลันจะดังขึ้น หรือการใช้เสียงประกอบหลาย ๆ เสียงเข้ามาทำให้ผู้ชมรู้สึกรำคาญมากกว่าที่จะรู้สึกอย่างป้องกันตนเองจากสิ่งที่คาดเดาว่าจะต้องพบเจอ เป็นต้น

## 5.2 อภิปรายผล

### 5.2 อภิปรายผล

ในการศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความกลัวใน “หนังผี” ไทย ผู้วิจัยได้ใช้ประสบการณ์ทางด้านเสียงการออกแบบเสียง และแนวคิดและทฤษฎีทางเสียง เข้ามาใช้ในการวิเคราะห์ผล ร่วมไปกับทฤษฎีและแนวคิดทางสุนทรียะ และจิตวิทยา โดยผู้วิจัยค้นพบประเด็นอื่น ๆ นอกเหนือจากปัญหานำวิจัย ที่น่าศึกษาและต่อยอด ดังนี้

#### 5.2.1 ด้านสังคมและวัฒนธรรม

ผีในวัฒนธรรมไทยเกิดจากความไม่รู้ มองไม่เห็นอย่างชัดเจน และคำบอกเล่าที่สืบทอดกันมา ตั้งแต่สมัยโบราณ การสร้างความรู้สึกกลัวในหนังผีไทยก็มีวิธีการสร้างความกลัวด้วยการทำให้ไม่รู้ ไม่เห็นอย่างชัดเจนเช่นกัน เช่น ฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่องซัดเตอร์ ที่มีการแสดงให้เห็นถึงภาพที่มีดำอันเกิดจากไฟในห้องถ่ายภาพดับลง จนทำให้ผู้ชมไม่สามารถรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในห้องได้อย่างชัดเจน เป็นต้น แตกต่างจากหนังผีในแถบอเมริกา ที่มักจะสร้างความกลัวด้วยภาพยนตร์ในลักษณะของการทำให้กลัวในตัวฆาตกรมากกว่าผี

ดังนั้นการสร้างความกลัวในบริบทของวัฒนธรรมต่างชาติก็มักจะใช้ในหนังผีไทยไม่สำเร็จ เช่น การใช้เสียงเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) เพราะไม่สอดคล้องไปกับเสียงที่ผู้ชมในสังคมไทยโดยเฉพาะคนเมืองได้ยินในชีวิตประจำวัน แต่อาจจะได้ผลกับผู้ชมตามชนบทที่มีวิถีชีวิตผูกพันกับเสียงเครื่องเป่าทองเหลือง (Brass) อยู่บ้าง ในทางกลับกัน เสียงที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกกลัวในหนังผีไทย มักเป็นเสียงที่อยู่ในบริบทวัฒนธรรมไทย เช่น สุนัขหอน ที่มีลักษณะการหอนแตกต่างจากเสียงสุนัขหอนของหิ้งสยองขวัญต่างประเทศ กล่าวโดยลักษณะของเสียงสุนัขหอนของหนังผีไทยมักจะมีจังหวะการหอนแบบ “โห้ง ๆ บรู่ววววว” แต่ในหิ้งสยองขวัญต่างประเทศ จะมีลักษณะการหอนแบบ “บรู่วว” ให้ความหมายต่อผู้ชมที่แตกต่างกัน โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวว่า เสียงสุนัขหอนแบบไทย ให้ความรู้สึกถึงความเป็นผีได้ชัดเจน เป็นเสียงที่คุ้นเคย และพบได้ในหนังผีไทยหลายเรื่อง แต่เสียงสุนัขหอนแบบต่างประเทศจะให้ความรู้สึกถึงความเป็นมนุษย์หมาป่า (Werewolf) มากกว่า นอกจากเสียงสุนัขหอนแล้ว ยังมีเสียงที่แสดงถึงความเป็นหนังผีไทยได้อย่างชัดเจนอีกหนึ่งเสียงคือเสียงการสวดมนต์ของพระ โดยเสียงนี้มักเกิดจากการแสดงผ่านตัวละคร หรือเป็นเสียงที่ลอยมาในอากาศในบางครั้ง ซึ่งเป็นเสียงที่คนไทยคุ้นเคยกันอย่างมาก เนื่องจากเป็นเสียงที่สามารถได้ยินในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว และมีอยู่ในพิธีการต่าง ๆ ของไทย เช่น งานบวช งานศพ งานแต่งงาน เป็นต้น

นอกจากเสียงประกอบแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า การใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง (Reverb) สามารถทำให้ผู้ชมนึกถึงความไม่ปกติ หรือ เป็นเสียงที่เป็นตัวแทนของผีได้ ดังที่ จุมพล ทองตัน (2559) กล่าวว่า เพราะเสียงก้อง (Reverb) เป็นการซ้อนเสียงต้นให้ผู้ชมไม่ทราบถึงแหล่งที่มาของเสียงได้ คล้ายกับเมื่อเราได้ยินเสียงรถขายกับข้าวเข้ามาในหมู่บ้านของตน แต่ไม่รู้วารถคันนั้นอยู่ที่ใด ในหมู่บ้าน เป็นต้น

ในด้านของประสบการณ์ด้านดนตรีประกอบ ผู้วิจัยยังพบว่า การใช้เสียงที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น เสียงเปียโนบรรเลงโน้ต 2 ตัวพร้อมกัน มีระดับเสียงสูง ๆ และเป็นคู่โน้ตที่กัดกัน (Dissonant) หรือที่เรียกว่า คู่ 2 ไมเนอร์ (2<sup>nd</sup> Minor) เป็นเสียงที่ทำให้เกิดความรู้สึกเครียด ไม่ปลอดภัย โดยภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีการใช้เสียงในลักษณะนี้คือภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Psycho (1960) โดยนักออกแบบเสียงที่ชื่อ เบอ์นาร์ด เฮอร์แมน (Bernard Herrmann) เป็นผู้ประพันธ์และนำมาใช้เป็นคนแรก และกลายเป็นเสียงที่ถูกจดจำโดยผู้ที่ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญไปทั่วโลก แต่เมื่อนำเสียงลักษณะนี้เข้ามาใช้ในหนังผีไทย พบว่า ผู้ชมบางส่วนกลับมองผีเป็นอื่นไป โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวว่า นึกถึงฆาตกรมากกว่าผีทุกครั้งที่ได้ยินเสียงในลักษณะนี้ดังขึ้น

และผู้วิจัยยังพบอีกว่า มู้ดแอนด์โทนของเรื่องยังส่งผลต่อการคัดเลือกเสียงที่จะใช้สร้างประสบการณ์ร่วมในหนังผีได้อีก เช่น ในหนังผีไทยเรื่องเพนซึกับผี มีการใช้เสียงเครื่องดนตรีที่ให้ความรู้สึกเก่าแก่ โบราณ หรือแม้กระทั่งการใช้เสียงดนตรีจำลองให้มีลักษณะคล้ายการเล่นเสียงผ่านเครื่องเล่นแผ่นเสียงยุคโบราณ (Gramophone) หรือ การใช้เสียงประกอบเป็นเสียงลั่นชัตเตอร์ของกล้องโบราณ ในเรื่อง ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ เป็นต้น

ทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยสามารถกล่าวได้ว่า เป็นการเลือกใช้เสียงที่สอดคล้องไปกับทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social construction of reality) คือเป็นการใช้เสียงเพื่อดึงเอาประสบการณ์เก่าของผู้ชมออกมา เพื่อเสริมให้มีความรู้สึกร่วมไปกับการรับชมภาพยนตร์ ดังนั้นการใช้เสียงใด ๆ ก็ตาม จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่นักออกแบบเสียงต้องการจะสื่อสารถึง ว่ามีลักษณะของประสบการณ์ในสังคมของผู้ชมกลุ่มนั้นเป็นอย่างไร



### 5.2.2 ด้านเทคนิคทางการใช้เสียง

เอกลักษณ์ของการใช้เสียงในหนังผีไทย สอดคล้องกับบุคลิกผีไทยที่มีลักษณะเด่นในด้านการหลอกหลอน ดังนั้น เทคนิคทางเสียงจึงต้องสอดคล้องด้วยเช่นกัน เช่น การสร้างเกมทายใจ ของนักออกแบบเสียง ที่เป็นไปในลักษณะของการใช้เสียงที่ทำให้เกิดความไม่รู้ ไม่แน่ใจ ว่าผีจะปรากฏตัวหรือไม่ เมื่อใด และอย่างไร หรือการใช้การเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) เพื่อหลอกล่อ เบี่ยงเบนความสนใจ หรือทำให้ระแวง ว่าผีอยู่รอบ ๆ ตัวเรา แต่ไม่รู้ว่าจะอยู่ทางทิศใด เป็นต้น

นอกจากนั้น สิ่งสำคัญในการใช้เสียงในหนังผีไทยคือเรื่องการใช้จังหวะในการออกแบบเสียง โดยถึงแม้ว่าจะมีสูตรสำเร็จในการทำให้เกิดความสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัวได้ก็ตาม แต่หากใช้ในจังหวะที่ไม่ถูกต้อง เทคนิคนั้น ๆ อาจจะไม่ผลก็ได้

### 5.2.3 ด้านเทคนิคทางภาพและการแสดง

ในการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยพบว่า อุปสรรคหนึ่งในการสร้างอารมณ์ร่วม มีผลมาจากการแสดงของนักแสดง เนื่องจากนักแสดงในหนังผีที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบางเรื่อง มีการแสดงที่ไม่สามารถส่งอารมณ์สู่ผู้ชมได้ ผู้ออกแบบเสียงจึงพยายามผลักดันให้เสียงในฉากทำหน้าที่มากเกินไป ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่า เสียงที่เกิดขึ้นในฉากมีความยิ่งใหญ่เกินกว่าสิ่งที่ตัวละครรู้สึก และยังเป็นการบั่นทอนความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในหนังผีเรื่องนั้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า ประเด็นหนึ่งที่สามารถส่งเสริมหรือลดทอนความรู้สึกกลัวได้คือการใช้เทคนิคทางภาพ เช่น การใช้เสียงแหลมสูงและดังขึ้นอย่างรวดเร็ว จะทำให้รู้สึกหวาดเสียวหรือตกใจได้ แต่หากภาพมีการขยับมุมกล้อง หรือซูมเข้าไปอย่างรวดเร็วพร้อม ๆ กับเสียง จะสามารถเพิ่มความรู้สึกกลัวได้มากขึ้นไปอีก หรือหากการออกแบบเสียงทำมาได้อย่างลงตัวดีแล้ว แต่การใช้กราฟิกในภาพไม่สมจริง ก็จะทำให้ความรู้สึกที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ลดลงไปด้วย

จาก 2 ประเด็นข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า สิ่งที่สามารถสัมผัสได้ด้วยการมองเห็น จะส่งผลต่อการรับรู้และการตีความหมาย แปรเปลี่ยนเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยเสียงเพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์แบบดังที่ผู้วิจัยค้นพบในการวิจัยครั้งนี้

## 5.2.4 แนวโน้มด้านพัฒนาการและวิธีการออกแบบเสียงเชิงวิชาชีพ

ในอดีต การออกแบบเสียงหนังผีไทย อาจได้รับอิทธิพลมาจากหนังผีของชาติอื่น ๆ บ้าง เช่น อเมริกา หรือ ญี่ปุ่น แต่ในปัจจุบัน วิธีการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียงในประเทศไทยได้เปลี่ยนไปมาก โดยมักจะเริ่มจากการอ่านบทแล้วคิดเสียงตามจากตัวหนังสือ ซึ่งให้ผลได้ดีกว่าการหาภาพยนตร์เก่า ๆ มานั่งดู เนื่องจากการทำเช่นนั้นจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเสียงลดลง จนเรียกได้ว่าอาจจะถูกจำกัดกรอบแนวคิดไปเลยก็ได้ เนื่องจากภาพยนตร์ทุกเรื่อง แม้กระทั่งหนังผีไทยที่มีความคล้ายกันในเรื่องของการเล่าเรื่อง ก็ยังต้องมีความแตกต่างกันทางการออกแบบเสียง นอกจากนี้ บางครั้งที่นักออกแบบเสียงอ่านบทจนจบแล้วไม่สามารถเข้าใจได้ทั้งหมด ก็จำเป็นต้องใช้วิธีการพูดคุยกับผู้กำกับหนังอีกครั้งถึงความต้องการที่ถูกต้อง แต่ผู้ทำงานศิลปะทุกแขนง จำเป็นต้องอ่าน ดู และ ฟัง เยอะกว่าคนทั่ว ๆ ไป เพื่อตรวจสอบรสนิยมของตนเอง และยังเป็นการวิเคราะห์ถึงศิลปะที่ตนเองบริโภคอีกด้วย ซึ่งอาจนำไปสู่งานวิจัยในอนาคตได้ว่า การออกแบบเสียงด้วยวิธีการที่ต่างกัน หรือ บริโภคสื่อจากชนชาติที่ต่างกัน จะให้ผลต่างกันหรือไม่ อย่างไร

นอกจากนั้น การสื่อสารที่ตีระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์และนักออกแบบเสียงเอง ก็ถือเป็นหนึ่งในตัวแปรสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเสียง เนื่องจากบางครั้งนักออกแบบเสียงอาจไม่สามารถเข้าใจถึงสัญญาณที่ผู้กำกับต้องการบอกเล่าได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการออกแบบเสียงได้

กล่าวโดยสรุป จากข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา พบว่า เสียง เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วม จินตนาการ และอรรถรส ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี และมีแนวโน้มของพัฒนาการที่สูงขึ้นไป จากการขยายตัวขององค์ความรู้ในระดับทฤษฎีถึงระดับปฏิบัติการ อีกทั้งมาตรฐานในการฟังเสียงของผู้บริโภคในยุคปัจจุบัน มีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นเรื่อยๆ โดยสิ่งเหล่านี้ ทำให้นักออกแบบเสียงหลาย ๆ ท่าน จำเป็นต้องพัฒนาตนเองขึ้นไปด้วย โดยการออกแบบเสียงในอนาคตมีแนวโน้มที่จะไม่ได้ขึ้นอยู่กับฝ่ายผู้ผลิตเท่านั้น แต่ควรมีการศึกษาถึงสิ่งที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอยากเห็นหรืออยากได้ยินเพิ่มขึ้น

### 5.3 ข้อจำกัดในงานวิจัย

5.3.1 ด้วยปริมาณของกลุ่มตัวอย่างที่มีมากถึง 9 ฉาก จึงจำเป็นต้องเปิดแค่เฉพาะฉากนั้น ๆ ให้กับกลุ่มผู้ชมดู จึงอาจจะขาดการส่งอารมณ์จากเนื้อเรื่องในช่วงก่อนหน้า ที่จะส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชมได้

5.3.2 กลุ่มผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม มีช่วงอายุระหว่าง 20 – 35 ปี จึงอาจจะส่งผลต่อการตีความด้านเสียง และความรู้สึกที่ใกล้เคียงกัน และอาจไม่สามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มผู้ชมที่มีอายุมากหรือน้อยกว่าได้

5.3.3 ผู้ชมที่เคยรับชมหนังผีไทยเรื่องที่ตรงกับกลุ่มตัวอย่าง มีความรู้สึกต่อฉากที่ผู้วิจัยเปิดให้รับชมลดลง แต่ไม่เปลี่ยนไปจากเดิม จึงอาจส่งผลให้การบอกเล่าความรู้สึกหลังจากได้รับชม ไม่ชัดเจนเท่าผู้ชมที่เพิ่งได้รับชมเป็นครั้งแรก

### 5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 งานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นครั้งนี้ เจาะจงไปที่การศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัว และหนังผีไทย ซึ่งสามารถประยุกต์วิธีการเพื่อศึกษาถึงความรู้สึกด้านอื่น ในภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ และสามารถพัฒนาไปสู่การวิจัยเชิงสร้างสรรค์หรือทดลองได้

5.4.2 การศึกษาเรื่องเสียงในสื่อต่าง ๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้เสียงที่เป็นต้นฉบับจากสื่ออื่น ๆ มา เพื่อความถูกต้องของเทคนิค และ ลักษณะของเสียง

5.4.3 ควรเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ให้มากที่สุด เนื่องจากการแยกส่วนของเสียงในระบบรอบทิศทางแบบไม่ลดทอนรายละเอียดใด ๆ จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพสูง และต้นทุนในการวิจัยค่อนข้างสูงตามไปด้วย

5.4.4 ในการศึกษาการรับรู้ของมนุษย์ (Perception) จำเป็นต้องระบุถึงกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน และต้องศึกษาว่าสื่ออื่น ๆ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นใคร หากการศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นคนละกลุ่มกับที่สื่ออื่น ๆ ต้องการส่งถึง อาจเกิดความคลาดเคลื่อนของผลการวิจัยได้

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

Hocks, Richard. (2559). *แนวคิดการออกแบบเสียงในหนังสือไทย และอิทธิพลที่ได้รับมา*. (นฤชิต เสงฆ์วัฒนอาภา, ผู้สัมภาษณ์).

Wikipedia. (2015). *อัตราเร็วของเสียง*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อัตราเร็วของเสียง/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 กันยายน 2558).

กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรส โพรดักส์.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล. (2558). *ความคิดเห็นต่อพัฒนาการของเสียงในวงการภาพยนตร์ไทย*. (นฤชิต เสงฆ์วัฒนอาภา, ผู้สัมภาษณ์).

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกศล. (2559). *ความคิดเห็นเกี่ยวกับการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญ*. (นฤชิต เสงฆ์วัฒนอาภา, ผู้สัมภาษณ์).

กำจร หลุยยะพงศ์. (2552). *หลอน รัก ลับสน ในหนังสือไทย*. กรุงเทพฯ : ศยาม.

กฤษฎา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.

ศิตา พญาไท. (2547). *กำเนิดภาพยนตร์ไทย*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://astv.mobi/AlhbXrP/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 1 ตุลาคม 2558).

จาริตสารี ดวงโพธิ์. (2552). *ศิลปะการจัดวาง : สัมพันธภาพระหว่างเสียงอคูสติกอิเล็กทรอนิกส์กับความรู้สึกของมนุษย์*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

จุมพล ทองตัน. (2559). *แนวคิดการออกแบบเสียงในหนังสือไทย และอิทธิพลที่ได้รับมา*. (นฤชิต เสงฆ์วัฒนอาภา, ผู้สัมภาษณ์).

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). *การวิจัยทางศิลปะ*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัชชา อาจารย์ยุตต์. (2547). *การประกอบสร้างความจริงในชาวสงครามระหว่างประเทศ*

*สหรัฐอเมริกากับประเทศอิรักของหนังสือพิมพ์ไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ณรงค์ฤทธิ์ อินทะ. (2558). *พลังงานจลน์ (Kinetic Energy)*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://goo.gl/ReBTSE/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 24 กันยายน 2558).

ณัฐพงษ์ เขียรสวัสดิ์กิจ. (2550). *การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสถานติภาวะในการแสดงจากผลงานของ ซามูเอล เบ็คเกตต์ และ โอตะ โซโกะ*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ (บรรณาธิการ). (2543). *นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องวิเคราะห์การศึกษาจินตคติ-จินตทัศน์ในสื่อร่วมสมัย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การพิมพ์.

ทศพร กรกิจ. (2554). *การสร้างควมน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

ชนวัฒน์ ยุ่มังกร. (2558). *วิวัฒนาการภาพยนตร์ไทย*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.slideshare.net/soldat00/ss-5152261/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 29 กันยายน 2558).

นันทิดา จันทรางศุ. (2548). *ดนตรีทางเลือกในการบำบัดอาการซึมเศร้า*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=937185339642626&id=211786218849212&substory\\_index=0/](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=937185339642626&id=211786218849212&substory_index=0/). (วันที่ค้นข้อมูล : 12 กุมภาพันธ์ 2559).

นพพร ประชาณุกุล. (2542). *สัญศาสตร์โครงสร้างกับการวิจารณ์ภาพยนตร์ : แลเนื้อเถื่อนหนัง*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน.

นลินวัลย์ เนื่อนุ้ย และ พรตารา ศรีดี. (2558). *คุณลักษณะผู้หญิงในภาพยนตร์สยองขวัญของ GTH*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสารมหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2533). *ระหว่างกระจกกับตะเกียง*. กรุงเทพฯ : คบไฟ.

- บุญรักษ์ บุญฤๅชฌิตมาลา. (2533). *ศิลปะแขนงที่ 7*. กรุงเทพฯ : เม็ดทราย.
- บรรจง โกศลวัฒน์. (2534). *การถ่ายทำภาพยนตร์เสียง*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์.
- พจน์ เขยจรรยา และคณะ. (2538). *แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ฟางข้าว
- พุทธทาสภิกขุ. (2479). *ความกลัว*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.buddhadasa.com/shortbook/fearghost.html/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 21 สิงหาคม 2559).
- พิพิธ สติศักดิ์. (2558). *ความหมายและหลักการเกิดภาพเคลื่อนไหว*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://goo.gl/7Xwpwf/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 24 กันยายน 2558).
- แพง ชินพงศ์. (2551). *ดนตรีเพิ่มพลังสมอง*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9510000093735/>. วันที่ค้น (ข้อมูล : 2 กุมภาพันธ์ 2559).
- ภรตมณี. (\_\_\_\_). *นาฏยศาสตร์ ตำรารำ*. แปลโดย แสง มนวิฑูร.(2511) พระนคร : กรมศิลปากร.
- ภัคศรีพิมล เสนีย์. (2532). *การบันทึกเสียงในภาพยนตร์*. ใน รุ่งนภา พิตรปรีชา (บรรณาธิการ), *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง*. (หน้า 777-778). นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิระชัย ตั้งสกุล. (2549). *ความหมายและลักษณะทางกายภาพของเสียง*. ใน ภัสวดี นิติเกษตรสุนทร (บรรณาธิการ), *เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์*. (หน้า 57-71). นนทบุรี : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2546). *การออกแบบและผลิตงานโฆษณา*. กรุงเทพฯ : มายบุ๊กส์ พับบลิชิ่ง.
- เสฐียรโกเศศ (นามแฝง-พระยาอนุমানราชชน). (2515). *เมืองสวรรค์และผีसाงเทวดา*. กรุงเทพฯ : บรรณาการ.

ไสว บุญมา. (2554). *ฟังอย่างไรจะได้ยิน*. กรุงเทพมหานคร : เวลโนวัน.

ทฐุ ปลุกปัญญา. (2556). *อาชีพนอกระแส : นักร้องแบบเสียง*. [Online]. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=7jWbvr4iZ0s/>. (วันที่ค้นข้อมูล : 12 ธันวาคม 2558).

### English

Barthes, Roland. (1967). *Elements of Semiology*. (trans. Annette Lavers & Colin Smith). London: Jonathan Cape.

Blauert, Jen. (2005). *Communication Acoustics*. Bochum : Springer-Verlag.

Boster, F.J. and Mongeau. (1984). *Fear-arousing persuasive Messages*. CA : Sage.

Boxofficemojo. (2016). *Thailand Box Office Index*. [Online]. Available from : <http://www.boxofficemojo.com/intl/thailand/>. [3 March 2016].

Brazell, Karen. (1999). *Traditional Japanese Theater*. Columbia University Press.

Claudia Gorbman. (1980). *Narrative Film Music*. Yale University Press.

Crook, Tim. (1999). *Radio Drama : Theory and Practice*. London : Routledge.

Daniel J. Levitin. (2006). *This Is Your Brain On Music: Understanding a Human Obsession*. Great Britain : Atlantic Books.

Dolby Laboratories. (1965). *Dolby Laboratories Technologies*. [Online]. Available from : [https://en.wikipedia.org/wiki/Dolby\\_Laboratories#Digital\\_Cinema/](https://en.wikipedia.org/wiki/Dolby_Laboratories#Digital_Cinema/). [3 February 2016]

Dugan Laird. (1985). *Approaches to Training and Development*. Massachusetts : Perseus Books

Fiske, S. H. (1991). *Introduction to communication studies*. 2<sup>nd</sup> ed. London : Routledge.

Gae-Lynn Woods. (2015). *The Effects of Sound in the Human Brain*. [Online]. Available from : <http://www.livestrong.com/article/156262-the-effects-of-sound-in-the-human-brain/>. [3 February 2016].

Hall, S. (1980). *Encoding/decoding. Culture, media, language*. [Online]. Available from : [http://www.hu.mtu.edu/~jds Slack/readings/CSReadings/Hall\\_Encoding-n-Decoding.pdf/](http://www.hu.mtu.edu/~jds Slack/readings/CSReadings/Hall_Encoding-n-Decoding.pdf/). [3 February 2016].

Harry Ferdinand Olson. (1967). *Music, Physics and Engineering*. Mineola : Dover Publications.

Henry Aldridge and Lucy Liggett. (1989). *Audio/Vedio Production Theory and Practice*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.

IMDB. (2016). *Best Asian Horror Movies*. [Online]. Available from : [http://www.imdb.com/list/ls054204655/?start=1&view=detail&sort=user\\_rating:desc&defaults=1&scb=0.6034675070550293/](http://www.imdb.com/list/ls054204655/?start=1&view=detail&sort=user_rating:desc&defaults=1&scb=0.6034675070550293/). [3 February 2016].

J. Freeman, et. al. (1970). *Social Psychology*. New Jersey : Pretilice-Hall.

Jill Brookes. (1995). *Training and Development Competence: A Practical Guide*. London : Kogan Page.

Jeremias Van Vliet. (1910). *DESCRIPTION OF THE KINGDOM OF SIAM*. Translated by L. F. VAN RAVENSWAAY. [Online]. Available from : [http://www.siamese-heritage.org/jsspdf/1904/JSS\\_007\\_1b\\_Ravenswaay\\_VanVlietsDescriptionOfTheKingdomOfSiam-2.pdf/](http://www.siamese-heritage.org/jsspdf/1904/JSS_007_1b_Ravenswaay_VanVlietsDescriptionOfTheKingdomOfSiam-2.pdf/). [21 August 2016].

Kaye, Deena; Lebrecht, James. (1992). *Sound and Music For The Theatre*. Back Stage Books. Watson-Guptill Publications.



Luigi Russolo. (1913). *The art of noise*. Something Else Press.

Lyver, Des. (1995). *Basic of Video Sound*. Oxford : Butterworth-Heinemann Ltd.

Marshall Chasin. (2007). *Statistics for the Decibel (Loudness) Comparison Chart*. [Online]. Available from : <http://www.gcaudio.com/resources/howtos/loudness.html/>. [11 February 2016].

Michael McGlasson. (2012). *The Psychology of Fear*. [Online]. Available from : <http://constructinghorror.com/index.php?id=61/>. [2 February 2016].

Olson, Harry F. (1967). *Music, Physics and Engineering*. Dover Publications

Peter Hutchings. (2004). *The Horror Film (Inside Film)*. England, London : Pearson Education Limited.

Rayner, P. and Wall, P. (2008). *AS Media Studies: The Essential Introduction for AQA*. Routledge

Robert L. Mott. (2009). *The Audio Theater Guide: Vocal Acting, Writing, Sound Effects and Directing for a Listening Audience*. McFarland.

Saussure, Ferdinand de. (1974). *Course in General Linguistics*. (trans. Wade Baskin). London: Fontana/Collins.

Sonnenschein, David. (1999). *Sound Design : The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effect in Cinema*. CA : Michael Wiese



ภาคผนวก

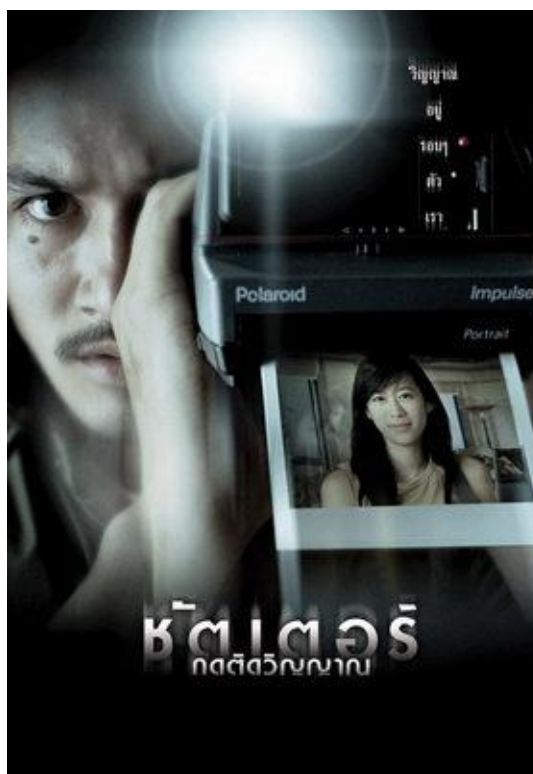
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

### รายชื่อผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

- 1 **สิงหา ฉววรรณกุล**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ นักประพันธ์ดนตรี
- 2 **ปรีดีเปรม ชัยกิจ**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
- 3 **ภรณ์ธนา อินทิพย์**  
เพศ หญิง ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
- 4 **นครินทร์ อุทัยชลาภนันท**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
- 5 **อัคริศ ต້องทรัพย์อนันต์**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ ผู้ดูแลระบบคอมพิวเตอร์
- 6 **วีรัชย์ กมลวิทยานนท์**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ ช่างไฟฟ้า
- 7 **นพรัตน์ เชื้อชัย**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ ช่างภาพ
- 8 **อรจิรา กิจพูนเจริญ**  
เพศ หญิง ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ นักศึกษามหาวิทยาลัย
- 9 **กิติพัฒน์ ชื่นสุขจิตต์**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานมหาวิทยาลัย
- 10 **ปรางแก้ว ศรีแก้ว**  
เพศ หญิง ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ นักเขียนอิสระ
- 11 **อรรถธรณ บาหยัน**  
เพศ ชาย ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานบริษัทเอกชน
- 12 **อรณิชา เปลี่ยนภักดี**  
เพศ หญิง ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ พนักงานโรงพยาบาล
- 13 **ธัญวรรณ ยี่ไถ่เรงจิต**  
เพศ หญิง ระดับการศึกษา ปริญญาตรี อาชีพ นักศึกษามหาวิทยาลัย

## รายละเอียดภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง

### 1. ซัดเตอร์ กตติวิญญาน



#### รายละเอียด

กำกับ

บรรจง ปิสัญธนะกุล / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

เขียนบท

บรรจง ปิสัญธนะกุล / ไสภณ ศักดาพิศิษฐ์ / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

นำแสดง

อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม / ณัฐฐาวิรินุช ทองมี / เด่นชัย หวังสุขกลาง

ดนตรีประกอบ

ชาติชาย พงศ์ประภาพันธุ์

กำกับภาพ

นิรมล รอสส์

ตัดต่อ

มานพ บุญวิภาส / ลี ชาตะเมธีกุล

ค่าย

พีโนมีน่า โมชัน พิคเจอร์

จำหน่าย/เผยแพร่

จีเอ็มเอ็ม ไท หับ (GTH)

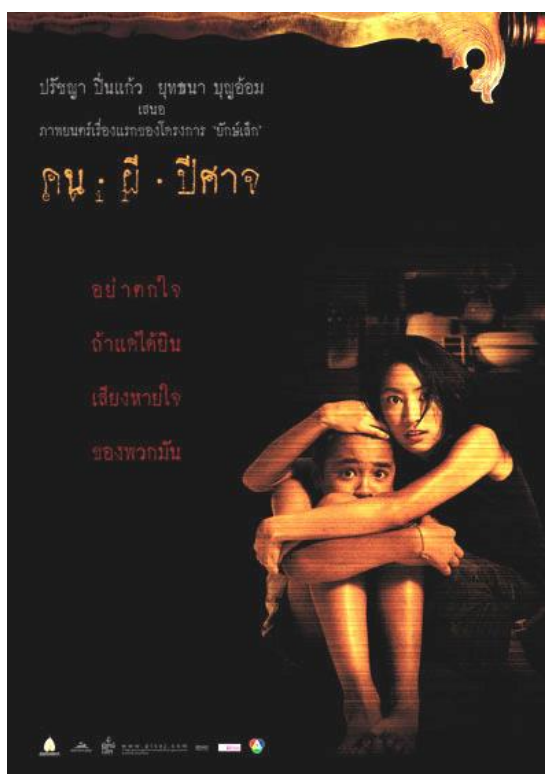
ฉาย

9 กันยายน พ.ศ. 2547

ความยาว

97 นาที

## 2. คน ผี ปีศาจ



### รายละเอียด

กำกับ	ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล
อำนวยการสร้าง	ปรัชญา ปิ่นแก้ว
เขียน	ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล
ออกแบบเสียง	Apollo Lab
นำแสดง	ภูมวารีย์ ยอดกมล / อเล็กซานเดอร์ เรนเดลล์
จำหน่าย/เผยแพร่	สหมงคลฟิล์ม
ฉาย	20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2547
ความยาว	105 นาที

### 3. เปนซู้กับผี



#### รายละเอียด

กำกับ

อำนวยการสร้าง

เขียน

นำแสดง

ดนตรีประกอบ

ตัดต่อ

จำหน่าย/เผยแพร่

ฉาย

ความยาว

วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

เจริญ เอี่ยมพึ่งพร

ก้องเกียรติ โขมศิริ

ศิริพันธ์ วัฒนจินดา / สุพรทิพย์ ช่างรังษี / ทศน์วรรณ เสนีวงศ์

Wild at Heart

หม่อมราชวงศ์ปัทมนัดดา ยุคล

ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น

2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

97 นาที

#### 4. โปรแกรมหน้า วิทยุณอากาศ



##### รายละเอียด

กำกับ	โสภณ ศักดาพิศิษฐ์
อำนวยการสร้าง	จิระ มะลิกุล / ยงยุทธ ทองกองทุน / เซนชนนี สุนทรสารทูล ชนะใจต้นไทรทอง
เขียนบท	โสภณ ศักดาพิศิษฐ์ / ก้องเกียรติ โขมศิริ
นำแสดง	วรกาญจน์ โรจนวัชร / ฉันทวิชช์ ธนะเสวี / สฤณรัตน์ โทมัส ธนาธร อุตสาหกุล
ดนตรีประกอบ	แค่หลับตา ขับร้องโดย Bodyslam Feat.ปนัดดา เรืองวุฒิ
กำกับภาพ	สมบุญ โพธิพิทักษ์กุล
ตัดต่อ	ธรรมรัตน์ สุเมธศุภโชค
ค่าย	จอย ลัค คลับ
จำหน่าย/เผยแพร่	จีทีเอช
ฉาย	30 ตุลาคม พ.ศ. 2551
ความยาว	76 นาที

## 5. ฝีซ่งแเอร์



### รายละเอียด

กำกับ	ทิวา เมย์ไรสง
เขียนบท	ปฐวิมากรณ์ แก้วทองมาก / ทิวา เมย์ไรสง / รุจิราพร หาญชัยชนะ
ออกแบบเสียง	กันตนาซาวด์สตูดิโอ
นำแสดง	ปิยธิดา วรมุสิก / บรรเจิด สันธนะพานิช / ลินินา พุทธิธาร
ฉาย	5 มีนาคม พ.ศ. 2547
ความยาว	105 นาที



## 6. ผีคนเป็น



### รายละเอียด

กำกับ	มณฑล อารยางกูร
เขียนบท	สมภพ เวชชพิพัฒน์
ออกแบบเสียง	บริษัท ดั่ง จำกัด
ผู้ช่วยผสมเสียง	สมศักดิ์ พิมพาลัย
นำแสดง	พิชญ์นาฏ สาขากร / อภาศิริ นิตินัน / เพ็ญพักตร์ ศิริกุล / โชคชัย เจริญสุข
จำหน่าย/เผยแพร่	อวอง
ฉาย	12 ตุลาคม พ.ศ. 2549
ความยาว	108 นาที

## 7. ทองสุก 13

รายละเอียด

กำกับ

ทวีวัฒน์ วันทา

อำนวยการสร้าง

ประชา มาลีนนท์ / เทรซี แอน มาลีนนท์ / ณฤทธิ์ ยูวบูรณ์

อติเรก วัฏลีลา

เขียนบท

เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์ / สมหมาย เลิศอุฬาร / ทวีวัฒน์ วันทา / อติเรก วัฏลีลา

นำแสดง

ชินวุฒ อินทรคูสิน / ณอห์ณ จินดาโชติ / ชีรณัฐ ยูสานนท์

อัครณัฐ อริยฤทธิ์วิกุล / ณัฐภััสสร อุดลยาเมธาสิริ

กิตติ์ลภัส กรสุทธิ์ไรรวรรณ

ดนตรีประกอบ

ไจแอนท์ เวฟ

กำกับภาพ

จิระเดช สำเนียงเสนาะ

จำหน่าย/เผยแพร่

เวฟ พิคเจอร์ส

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายณัฐิต เสงวัฒนาภา เกิดวันที่ 16 ธันวาคม 2531 สำเร็จการศึกษาดุริยางคศาสตร์บัณฑิต สาขาคณตรีเชิงพานิชย์ จากมหาวิทยาลัยศิลปากรในปี 2553 โดยความถนัดเฉพาะทางของผู้วิจัยคือ งานที่เกี่ยวกับเสียงจำพวกการบันทึกและผสมเสียง หลังจากเรียนจบ ผู้วิจัยได้เข้าทำงานในบริษัทจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ ในช่วงปี 2553 - 2555 โดยมีตำแหน่งเป็นชาวด์เอ็นจีเนียร์ หลังจากนั้นจึงลาออกมาเป็นชาวด์เอ็นจีเนียร์รับจ้างอิสระ โดยมีวงดนตรีที่ผู้วิจัยดูแลเรื่องการผสมเสียงสดให้เป็นประจำคือวง SeasonFive เป็นศิลปินในเครือแกรมมี่ในขณะนั้น

ในปี 2557 ผู้วิจัยได้เข้ามาทำงานที่ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยมีขอบเขตการทำงานส่วนหนึ่งคือการช่วยสอนการบันทึกเสียง ผสมเสียง และการใช้เครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับเสียง แล้วจึงมีโอกาสเข้ารับการศึกษาในระดับปริญญาโท เมื่อปี 2558 ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาสื่อสารการสาดงและสื่อบันเทิง และจบการศึกษาในภาคการศึกษา 2559