

การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังผี” ไทย

นฤชิต เสงวัฒนาภา*
ปรีดา อัครจันทโชติ*

Abstract

The purpose of this research was to study the use of sound to create fear in Thai ghost films by using qualitative research methodology and mixed methods. This research studied the uses of sound in nine scenes from seven Thai ghost films, using textual analysis, focus group discussion with Thai ghost film lovers, and interview with sound design specialists. Five categories of concepts and theories were used, namely: 1) concept about horror films, 2) concept about the sounds, 3) social construction of reality, 4) semiology, and 5) concepts about psychological fear.

The study revealed five key findings. 1) The use of surround sound system could create greater fear for the audience than mono or stereo. 2) The use of surround sound system could evoke the image in a first-person view. 3) The use of surround sound system could enable the audience to become emotionally engaged with the location shown in the scene. 4) The use of sudden loud sound could make the audiences startled, tremble, and frightened, but this method needs the audience to be distracted in order to minimize the precaution that they have created against fear. 5) The distance between the ghost and the first-person perspective was related to the loudness of sound used in the sudden loud sound techniques.

Keywords: Sound, Fear, Thai ghost films, Psychology, Culture

*นฤชิต เสงวัฒนาภา (นศ.ม., จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559; อีเมล: bird.naruechit@gmail.com) และ *ปรีดา อัครจันทโชติ (นศ.ด., คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาวาทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งจากวิทยานิพนธ์เรื่อง “การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกกลัวใน “หนังผี” ไทย” ของ นฤชิต เสงวัฒนาภา โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้รับการประเมินวิทยานิพนธ์ในระดับดี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความกลัวในหนังผีไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบสหวิทยาการ โดยศึกษาการใช้เสียงในหนังผีไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 9 ฉาก จาก 7 เรื่อง ด้วยวิธีการวิเคราะห์ด้วยบท ศึกษาจากผู้ชมชอบการรับชมหนังผีไทย ด้วยการสนทนากลุ่ม และศึกษาแนวคิดวิธีการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียง วิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎี 4 หมวด ได้แก่

- 1) แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ
- 2) แนวคิดเรื่องเสียง
- 3) ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม
- 4) ทฤษฎีสัญวิทยา
- 5) แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทางจิตวิทยา

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) การใช้เสียงรอบทิศทางสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้มากกว่าระบบเสียงแบบทิศทางเดียวหรือสเตอริโอ
 - 2) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถเป็นตัวแทนของภาพในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง
 - 3) การใช้ระบบเสียงรอบทิศทาง สามารถให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานที่ที่ฉากกำลังแสดงให้เห็นได้
 - 4) การใช้ความดังอย่างฉับพลันสามารถส่งผลให้เกิดอาการสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัวได้ แต่จำเป็นต้องมีการเบี่ยงเบนความสนใจกับผู้ชมเพื่อลดกำแพงป้องกันความกลัวลงเสียก่อน
 - 5) ระยะของผีในมุมมองบุคคลที่หนึ่ง สัมพันธ์กับความดังของเสียงที่ใช้ในเทคนิคการใช้ความดังอย่างฉับพลัน
- คำสำคัญ:** เสียง ความรู้สึกกลัว หนังผีไทย จิตวิทยา วัฒนธรรม

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ประกอบไปด้วยการใช้ภาพและเสียง มุ่งเน้นให้เกิดอารมณ์ร่วม โดยนักวิชาการภาพยนตร์นามว่า Ricciotto Canudo ได้ขนานนามภาพยนตร์

ว่าเป็น“ศิลปะแขนงที่ 7” (Film as seventh art) (อ้างถึงใน บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา, 2533) เพราะมองว่าภาพยนตร์เป็นศาสตร์แขนงหนึ่งที่ไม่แตกต่างจากศิลปะ 6 แขนงดั้งเดิม คือ การแสดง เต้นรำ สถาปัตยกรรม ภาพเขียน ดนตรี และวรรณกรรม หากแต่เป็นการรวบรวมเอาศิลปะทั้ง 6 แขนง มาผสมผสานกันบนที่กลบบนแผ่นฟิล์ม และฉายให้ผู้ชมได้ดู

หากมองภาพยนตร์ในมิติทางด้านวัฒนธรรมแล้ว ตามทัศนะของ บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา (2542) ซึ่งว่า ภาพยนตร์ถือเป็นอัตลักษณ์ของชาติ เปรียบเสมือนสมุดบันทึกประวัติศาสตร์ของชาติเอาไว้ การศึกษาภาพยนตร์ของชาติใดๆ จะทำให้เข้าใจมิติของสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อของชนชาตินั้นๆ ซึ่งในประเทศไทยมีภาพยนตร์หลากหลายประเภท หลากหลายแนว หนึ่งในแนวภาพยนตร์ของประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จและได้รับการยอมรับมักจะมีภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ถูกกล่าวถึงอยู่ด้วย โดยมีมิติด้านวัฒนธรรมและความเชื่อของคนไทยที่มีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ก็มีเรื่องผีสาง เทวดา เข้ามามีเกี่ยวข้องเสมอ จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรเอาไว้ในพ.ศ. 2181 โดย Jeremias Van Vliet หัวหน้าสถานีการค้าของบริษัทอินเดียตะวันออกของดัตช์ (Vereenigde Oost-Indische Compagnie: VOC) ประจำกรุงศรีอยุธยาในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าปราสาททอง ในเอกสารที่ชื่อว่า *Description of the Kingdom of Siam* ได้มีการกล่าวถึงพิธีตอกเสาเข็ม โดยจะเลือกเอาสตรีที่กำลังตั้งครรภ์ใส่ลงไปในหลุมแล้วจึงตอกเสาเข็มลงไป เพราะเชื่อว่าสตรีเหล่านั้นเมื่อเสียชีวิตไปแล้วจะกลายเป็นภูติผีปีศาจ คอยปกป้องเสาของตน ถึงแม้ว่าพิธีกรรมดังกล่าวในปัจจุบันได้ถูกยกเลิกไปหมดแล้ว แต่สิ่งหนึ่งที่ยังติดอยู่ในใจของคนไทยหลายๆ คนคือ “ความรู้สึกกลัว” จากคำบอกเล่าปากต่อปากของผู้คนสมัยโบราณ โดยเสฐียร โกเศศ (นามแฝง-พระยาอนุมานราชธน) (2515) กล่าวไว้ในหนังสือ *เมืองสวรรค์และผีสางเทวดา* ความกลัวผิเกิดจากสิ่งที่เราไม่สามารถรู้ได้แน่ชัดว่าคืออะไร ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน ก็มักจะเกิดความรู้สึกกลัวขึ้นตามสัญชาตญาณของมนุษย์ไปก่อน

เมื่อนำความกลัวผีและภาพยนตร์มาผนวกเข้าด้วยกัน จึงเกิดเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญในบริบทของคนไทยกับหลักฐานทางประวัติศาสตร์แล้ว คำว่าสยองขวัญสามารถอนุมานได้ว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับผีสารันท์ อนุรักษ์ (2555) ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย โดยพบว่า เนื้อหาในภาพยนตร์แนวสยองขวัญเหล่านั้นมักสะท้อนไปถึงความเชื่อ หรือพิธีกรรมที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ มีความสอดคล้องกันกับความเชื่อดั้งเดิมของไทยที่ว่าด้วยเรื่องพิธีกรรม คาดว่าความเชื่อเหล่านี้มีการพัฒนาขึ้นมาจนกลายเป็นอิทธิพลในการสร้างหนังผีของประเทศไทย

เมื่อย้อนกลับไปถึงงานวิจัยของภาควิชา วังศุภุมิ (2549, อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ, 2550) พบว่า จุดเด่นของหนังผีไทยคือความน่าสะพรึงกลัวซึ่งแบ่งออกเป็นความน่าสะพรึงกลัวในตัวละคร และความน่าสะพรึงกลัวในบรรยากาศ ความน่าสะพรึงกลัวนี้เองที่ส่งผลให้หนังผีของไทยหลายๆ เรื่องติดประทับอยู่ในจิตใจของผู้รับชม ซึ่งมีหลักฐานจากรายได้ที่ภาพยนตร์แนวนี้นั้นสามารถสร้างได้หลัก 10–100 ล้านบาทหลายเรื่อง ยกตัวอย่างหนังผีไทย ที่สร้างรายได้สูงสุดในประเทศไทย 5 อันดับแรก ได้แก่ *นางนาก* (พ.ศ. 2542) สร้างรายได้รวม 149.6 ล้านบาท) *ลัดดาแลนด์* (พ.ศ. 2554) สร้างรายได้รวม 117 ล้านบาท) *5 แพร่ง* (พ.ศ. 2552) สร้างรายได้รวม 112.58 ล้านบาท) *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญูณ* (พ.ศ. 2547) สร้างรายได้รวม 109.98 ล้านบาท) *ผี 3 บาท* (พ.ศ. 2544) สร้างรายได้รวม 90 ล้านบาท) (Wikipedia รายชื่อภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย ข้อมูล ณ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2559)

นอกเหนือจากรายได้แล้ว ยังมีพิธีกรรมอบรางวัลสุพรรณหงษ์ โดยมีหนังผีที่ได้รับรางวัลนี้ เช่น *นางนาก* (2542) และ *ลัดดาแลนด์* (2554) ได้รางวัลในสาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม *อาปีติ* (2557) และ *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* (2555) ได้รับรางวัลในสาขามันทีเสียงและผสมเสียงยอดเยี่ยม เป็นต้น และประเทศไทยถือเป็นหนึ่งในประเทศที่สามารถสร้างหนังผีและได้รับการยอมรับมากขึ้นจนกำลังก้าวสู่ในระดับสากล (Nation Midnight, 2557) โดยสังเกตได้จาก

ถูกซื้อเพื่อไปฉาย ทำซ้ำ หรือสร้างใหม่ในหลายประเทศ เช่น *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญูณ* (2547) ถูกนำไปผลิตซ้ำถึง 3 ครั้งใน 2 ประเทศคือ อเมริกา โดย 20th Century Fox ฉายในพ.ศ. 2543 และอินเดีย ฉายในพ.ศ. 2550 (ทมิฬ) และ 2553 (ฮินดี) *13 เกมสยอง* (2549) ถูกนำไปผลิตซ้ำโดย สอิลวิฑูรย์ฉายในพ.ศ. 2557 *แฝด* (2550) ถูกนำไปผลิตซ้ำในประเทศอินเดีย ฉายในพ.ศ. 2558 และอีกมากมาย (ข้อมูล ณ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2559) และจากการจัดอันดับหนังสยองขวัญยอดเยี่ยมของเอเชียจากเว็บไซต์ IMDB ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์ต่างประเทศเข้าไปลงคะแนนให้ภาพยนตร์เรื่องต่างๆ โดย 10 อันดับแรกมีรายชื่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญของไทยติดอยู่ถึง 4 อันดับ ดังนี้ อันดับที่ 4 คือ *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญูณ* (2547) อันดับที่ 8 *เด็กหอ* (2549) อันดับที่ 9 *ห้าแพร่ง* (2552) และอันดับที่ 10 *เป็นซู้กับผี* (2549) นอกจากนั้นยังมีความสำเร็จในระดับประเทศในด้านการสร้างเงินรายได้ของหนังผีไทย เช่น *นางนาก* (2542) (149.6 ล้านบาท), *ลัดดาแลนด์* (2554) (117 ล้านบาท) เป็นต้น เหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าหนังผีของประเทศไทยมีความโดดเด่น และประสบความสำเร็จในวงกว้าง ซึ่งนอกเหนือจากองค์ประกอบด้านบท เครื่องแต่งกาย ภาพ และด้านอื่นๆ แล้ว องค์ประกอบที่มีความน่าสนใจในหนังผีไทยอีกอย่างหนึ่งคือ เสียงเบื้องหลังฉากสยอง หรือฉากที่มีการเร้าอารมณ์สูงๆ นั้น หลายครั้งผู้วิจัยพบว่ามีการออกแบบเสียงที่แบบเนียน บางครั้งแทบไม่รู้สึกรู้ว่าถูกเสียงในภาพยนตร์ชักจูงจิตใจให้เคลิบเคลิ้ม คล้อยตามไปด้วย

เสียงเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ส่งผลต่อการรับรู้ของมนุษย์ใช้เพื่อการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารในระดับที่ใหญ่กว่านั้น โดยมนุษย์จะสามารถรับเอาเสียงที่ตนเองได้ยิน เพื่อตีความ เป็นความหมายและรับรู้ โดยประกอบเข้ากับปัจจัยอื่น ๆ เช่น ความสามารถทางการรับรู้ การเข้ารหัสของผู้ส่งสาร – การถอดรหัสของผู้รับสาร เครื่องมือที่ใช้ในการฟังหรือแม้กระทั่งบริบทรอบตัวในขณะที่กำลังได้ยินเสียง

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในวงการภาพยนตร์ 2 ท่าน คือ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน นักเขียน นักวิจารณ์

ภาพยนตร์ อาจารย์วิชาด้านภาพยนตร์และประณามูลนิธิหนังไทย (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, สัมภาษณ์, 16 สิงหาคม 2558) และ เกรียงไกร วชิรธรรมพร ผู้กำกับภาพยนตร์ในเครือ GTH และละครซีรีส์ *ฮอว์มอสส์* ซีซั่นที่ 2 และ 3 (สัมภาษณ์, 17 สิงหาคม 2558) พบว่าทั้ง 2 ท่านให้สัมภาษณ์ในทิศทางเดียวกัน คือ ปัจจุบันวงการภาพยนตร์ไทยใส่ใจในรายละเอียดด้านเสียงไม่มากเท่าที่ควร ส่วนใหญ่แล้วจะทุ่มเทเวลา และงบประมาณไปกับภาพมากกว่าการพยายามทำเสียงให้มีคุณภาพแต่มีแนวโน้มของการพัฒนา ด้านเสียงไปในทางที่ดีขึ้น โดยองค์ความรู้ที่ขยายตัว เช่น องค์ความรู้ทางการใช้เครื่องมือ หรือแนวคิดการออกแบบเสียง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผีไทย
2. เพื่อศึกษาการใช้ศิลปะ เทคนิค และแนวคิดในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผีไทย

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาวิธีการใช้เสียงในหนังผีไทย โดยมีหน่วยการวิจัยเป็นฉากในหนังผีที่ถูกผู้ชมกล่าวถึงในแง่ของความน่ากลัว 5 อันดับแรก และเสียงที่ผู้วิจัยเลือกทำการศึกษาจะเป็นเสียงเจิบ เสียงดนตรี และเสียงประกอบเท่านั้น เนื่องจากเป็นเสียงที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่ของนักออกแบบเสียงเป็นหลัก

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ

1.1 รหัสของหนังผีไทย

ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ได้กล่าวถึง รหัส ของพระภคคมนตรี ที่เกี่ยวข้องกับความกลัว ความอัศจรรย์ใจ และความขยะแขยง เกลียดขังไว้ดังนี้ (ภคคมนตรี, แปลโดยแสง มนวิฑูร, 2511)

ก. ภายนอกส เป็นรหัสที่ตอบสนองต่อความกลัว โดยมีปัจจัย 3 ประการคือ การขู่ให้กลัว การลงโทษ และการหลอกลวง เช่น เห็นวิญญาณ เห็นการฆาตกรรม การเข้าไปในบ้านร้าง ป่าช้า เป็นต้น

ข. อัจฉริยะ เป็นรหัสที่ตอบสนองต่อความประหลาดใจ อัศจรรย์ใจ และขยะแขยง โดยมีต้นเหตุให้เกิดสื่อนี้ได้ 2 ลักษณะ คือ การอัศจรรย์ใจเพราะความน่าขยะแขยงเหนือมนุษย์ เช่น เห็นความสกปรกเกินกว่าที่จะรับได้ และการอัศจรรย์ใจเพราะการกระทำเหนือมนุษย์ เช่น การเห็นมนุษย์บริโภคเนื้อมนุษย์ด้วยกัน โดยในข้อหลังนี้จะมีบริบทของสังคมและวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การบริโภคเนื้อมนุษย์ของชนเผ่าหนึ่งอาจเป็นเรื่องปกติ ไม่ทำให้เกิดความอัศจรรย์ใจกับคนในชนเผ่านั้น เป็นต้น

1.2 องค์ประกอบในการเล่าเรื่องของหนังผีไทย

ในบทความของ Michael McGlasson (2555) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ ว่าจะต้องประกอบไปด้วย

ก. ความน่าสะพรึงกลัว เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดของเรื่องสยองขวัญ มีองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการคือ ความกังวล ความคาดหวัง และความไม่แน่นอน

ข. ตัวละคร ยังสร้างตัวละครให้น่าเชื่อถือได้เท่าใดเมื่อตัวละครเกิดอาการผิดปกติใดๆ ขึ้น ก็จะส่งผลต่ออารมณ์ร่วมของผู้ชมได้เท่านั้น เช่น เราจะรู้สึกเจ็บปวด หรือ โศกเศร้าตามตัวละครที่เป็นตัวหลักของเรื่อง แต่ไม่รู้สึกละใดๆ กับการตายของไพร่พลทหารในสนามรบ

ค. ฉากและบรรยากาศ ต้องเหมาะสมกับเรื่องที่กำลังเล่าอยู่ มีความสมจริง หรือถ้ามีฉากใดๆ ที่มีความเหนือธรรมชาติ ต้องแบ่งสัดส่วนให้ลงตัว

ง. จังหวะการดำเนินเรื่อง คือการสร้างจังหวะให้ตัวภาพยนตร์ มีจังหวะขึ้นลง เร็ว – ช้า

จ. การใช้สิ่งน่าขยะแขยง เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญในการสร้างความหวาดกลัวในภาพยนตร์ และเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวังจะเห็นในภาพยนตร์

ฉ. นัยยะแอบแฝงในเนื้อเรื่อง เป็นสิ่งที่ผู้เขียนบทไม่สามารถกล่าวตรงๆ ได้โดยมากจะเป็นการโจมตีข้อห้ามในสังคม หรือเรื่องน่าเกลียดน่ากลัวภายในจิตใจของมนุษย์

1.3 หนังผีไทยและการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีไทย

นลินวัลย์ เนื่อนุ้ย และ พรศารา ศรีดี (2558) ได้กล่าวไว้ว่าคนไทยมักเรียกหนังสยองขวัญว่า หนังผี (Ghost Films) หมายถึงภาพยนตร์ที่มีตัวละครผีเป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง และมีความน่าสนใจในเชิงของศิลปะการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากหนังผีต่างประเทศ เนื่องจากความหลากหลายของผีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของคนไทยที่มากกว่า เช่น ผีตลก ผีเป็นมิตร ผีเป็นศัตรู เป็นต้น และยังมีผีที่สร้างมาจากความเชื่อของคนไทยอีกมากมาย เช่น ผีแม่นาก ผีนางตะเคียน ผีกระสือ เป็นต้น

ทศพร กรกิจ (2550) ได้ทำการศึกษาถึงการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีอเมริกัน เกาหลี และไทย โดยพบว่า รูปแบบนิยมในหนังผีไทยที่ใช้เพื่อการสร้างความรู้สึกล้วนจะมีรูปแบบที่คล้ายๆ กันคือ เริ่มด้วย“การปกปิด”ไม่ให้ผู้ชมรู้เรื่องราวอย่างชัดเจน จากนั้นจึง“ลวง”ให้เกิดการเข้าใจผิด แล้วจึงปิดท้ายด้วย “การทำให้สมจริง” คือการทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับหนัง ตลอดจนรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์อย่างกระจ่าง โดยการเล่าผ่านมุมมอง 3 ระดับ คือ ระดับบุคคลที่ 1 ระดับบุคคลที่ 3 และระดับบุคคลผู้รอบด้าน โดยพบว่าการเล่าเรื่องในมุมมองบุคคลที่ 1 สามารถสร้างความกลัวได้มากที่สุด เนื่องจากการทำให้ผู้ชมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) ไปกับภาพยนตร์

2. แนวคิดและทฤษฎีเรื่องเสียง

2.1 บทบาทของเสียงในภาพยนตร์

เสียงที่มีบทบาทต่อภาพยนตร์นั้นมีเสียงที่สัมพันธ์กับการแสดง (Actual or Synchronous Sound) และเสียงที่ใช้ประกอบ (Commentative or Asynchronous sound) ซึ่งมีทั้งเสียงพูด เสียงสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Commentary and Narration) เสียงดนตรี รวมทั้งเสียงดนตรีที่สัมพันธ์กับการแสดง (Actual Music) และดนตรีประกอบ (Background Music) ตลอดจนเสียงประกอบ ซึ่งมีทั้งเสียงประกอบที่สัมพันธ์กับการแสดง (Foley) และ

เสียงประกอบทั่วไป (Sound Effect) เมื่อนำเสียงเหล่านี้มารวมกันเพื่อใช้ในงานภาพยนตร์ จะทำให้เกิดบทบาทต่างๆ ขึ้นได้

2.2 เสียงการฟังและการออกแบบเสียงในภาพยนตร์ธรรมชาติของเสียง

Sonnenschein (2001) กล่าวว่าลักษณะพื้นฐานของเสียงที่สำคัญมีทั้งหมด 7 ส่วน คือ

1. ระดับเสียง (Pitch) คือความถี่ที่ส่งผลต่อเสียงสูงหรือเสียงต่ำมีหน่วยเป็น Hertz หรือตัวย่อ Hz โดยปกติแล้วมนุษย์จะสามารถได้ยินความถี่ตั้งแต่ 20 Hz – 20,000 Hz ซึ่งขอบเขตของการได้ยินจะลดลงเมื่ออายุมากขึ้น โดยจะลดจากย่านความถี่สูงลงไป

2. เนื้อเสียง (Timbre) ออกเสียงว่า แทมเบอร์ คือคุณภาพของเสียง ทำให้เสียงต่างๆ มีลักษณะเฉพาะตัว

3. รูปร่างของเสียง (Envelope of Sound) ประกอบไปด้วยลักษณะย่อย 4 ลักษณะ ดังนี้

3.1 Attack คือ ช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงระหว่างเสียงเงียบไปหาเสียงดังที่สุดครั้งแรก โดยเสียงที่ความกระแทกกระทั้นสูงๆ มักจะมีค่า Attack ที่เร็ว หรือเรียกว่า Fast Attack

3.2 Decay คือ ช่วงเวลาหลังจาก Attack จบลงและผ่านจุดที่เสียงดังที่สุดไปแล้ว ในช่วงนี้เสียงจะค่อยๆ เบาลง แต่ยังคงไวซึ่งเนื้อเสียงอย่างชัดเจน

3.3 Sustain คือ การค้างของเสียง เปรียบได้กับเสียงค้างของออร์แกนในช่วงที่นิ้วยังคงกดค้างอยู่

3.4 Release คือ หางเสียงที่ดังค้างอยู่ก่อนจะลดลงจนถึงความเงียบ เปรียบได้กับเสียงเปียโนหลังจากที่ปล่อยนิ้วออกจากลิ้นแล้ว แต่ยังมีเสียงค้างอยู่สั้นๆ ก่อนจะเงียบลง

4. ความดัง (Loudness) สามารถวัดค่าได้เป็นหน่วย Decibel หรือตัวย่อ dB

5. จังหวะ (Rhythm) บอกลักษณะของเสียงที่เริ่มจากความเงียบไปจนถึงจุดที่ดังที่สุดและกลับไปเป็นความเงียบอีกครั้งว่ามีความถี่ในการเกิดขึ้นเท่ากันหรือไม่เท่ากัน

6. อัตราจังหวะเสียง (Speed) คือความเร็วหรือช้าของเสียงหนึ่งเสียงที่เกิดขึ้น

7. ความเป็นระบบของเสียง (Organization) มีความเกี่ยวเนื่องกับความรู้ที่ผ่านมาในชีวิต

แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบเสียง (Sound Design)

Des Lyver (2538) ได้นำแนวคิดเรื่องการออกแบบเสียงในภาพยนตร์มาเรียบเรียงแยกประเภทไว้ได้ทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่ เสียงประกอบ (Sound Effect) เสียงบทสนทนา (Dialogue) และเสียงดนตรี (Music) โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของเสียงในหนังผีไทยเพียงแค่ 2 องค์ประกอบหลักเท่านั้น คือ เสียงดนตรี และ เสียงประกอบ

ก. เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงประกอบที่ใช้ในงานภาพยนตร์คือเสียงทั่วไปที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์ (Synchronize) กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ โดยเฉพาะขณะเดียวกันก็จะแสดงความหมายในตัวของมันเองด้วย

ข. เสียงดนตรี (Music)

Des Lyver (2538) ได้แบ่งหน้าที่ของเสียงดนตรีไว้ทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1. เพื่อช่วยเสริมสร้างบรรยากาศให้กับภาพยนตร์
2. เพื่อช่วยสร้างมิติ คือการใช้ดนตรีสร้างความรู้สึกแบบ Surreal
3. เพื่อช่วยเชื่อมตอนและฉากของภาพยนตร์ เสียงดนตรีจะทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมต่อเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้เข้ากัน โดยอารมณ์ทางภาพไม่ขาดตอนไป ในขณะเดียวกันจะสร้างความสัมพันธ์และความกลมกลืนระหว่างฉากได้
4. เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ
5. เพื่อใช้ประกอบหัวเรื่องภาพยนตร์ การใช้เสียงดนตรีในหัวเรื่องภาพยนตร์เสียงดนตรีจะถูกอนุมานว่าเป็นเพลงหลักของเรื่อง (Theme Song)

นอกจากนั้น ในงานวิจัยของ ปรัชญา ทองชุม เรื่อง การสร้างเสียงในตระกูลหนังผีไทย ในพ.ศ. 2557 ยังค้นพบว่า เสียงดนตรีในหนังผีคือสัญญาณที่เชื่อมต่อกับอารมณ์ความรู้สึก กลัว ลึกลับ ตื่นเต้น ได้ดีที่สุด

แนวคิดเกี่ยวกับเสียงจากเครื่องดนตรีที่ส่งผลต่อการทำงานของสมอง

แพง ชินพงศ์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า คลื่นเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรี สามารถส่งผลต่อการทำงานของสมองมนุษย์ได้ โดยได้แบ่งสมองออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ก. สมองส่วนกลาง (Reptilian Brain) ทำหน้าที่เกี่ยวกับระบบอัตโนมัติในร่างกาย เช่น การหายใจ การควบคุมการเดินของหัวใจ โดยเครื่องดนตรีที่มีผลต่อการทำงานของสมองส่วนนี้ได้แก่ กลอง แตร รำมะนา เครื่องเขย จังหวะ

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

ค. สมองส่วนปัญญา (Neo-Cortex) ทำหน้าที่เกี่ยวกับความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ด้านคณิตศาสตร์ และด้านภาษา โดยเครื่องดนตรีที่มีผลต่อการทำงานของสมองส่วนนี้ได้แก่ เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายที่ทำเสียงได้หลากหลาย สันยาว หักเบ้า และสามารถเล่นได้หลายเสียงในเวลาเดียวกัน เช่น พิณ ออร์แกน ระนาด เปียโน

นนธิดา จันทรางศุ (2548) กล่าวว่า หากต้องการอารมณ์ที่สงบเยือกเย็น อ่อนโยน เกิดความคิดที่เป็นหนึ่งเดียว และมีสมาธิ ควรเลือกฟังเพลงประเภทที่นุ่มนวล (mellow music) หรือไม่ซับซ้อนมาก และมีความถี่ของจังหวะค่อนข้างต่ำ ประมาณ 60 BPM (beat per minute) เพราะอัตราการเต้นของหัวใจ 60 ครั้งต่อนาทีถือว่าเป็นช่วงที่ผ่อนคลายที่สุด หรือใช้ดนตรีที่มีความถี่ของจังหวะประมาณ 100 - 120 BPM ถ้าต้องการปลุกใจ เร้าอารมณ์ ทำให้ตื่นเต้น แต่อารมณ์ของเพลงไม่ได้ขึ้นอยู่กับจังหวะแต่เพียงอย่างเดียว องค์ประกอบอื่นๆ เช่น การจัดเรียงคอร์ด (chord progression) ทำนอง (melody) การเรียบเรียง (arranging) จำนวนเครื่องดนตรี โครงสร้างของดนตรี รูปพรรณ และการเลือกใช้ชิ้นไม้ เป็นส่วนที่มีผลในการสร้างอารมณ์ด้วย

Gae-Lynn Woods (2558) กล่าวว่า เสียงที่ดังเกินกว่าระดับปกติที่มนุษย์ฟังในชีวิตประจำวันสามารถสร้างความเครียด ความกดดัน ความรู้สึกไม่ปลอดภัยให้เกิดขึ้นได้ บ่อยครั้งที่ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้เสียงในลักษณะที่ดังในการสร้างความตกใจ หวาดผวาในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งแนวคิดของ Woods สามารถเป็นกรอบแนวคิดหนึ่งที่จะช่วยในการอธิบายสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

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

Tim Crook (2542) ได้กล่าวถึง Lance Sieveking นักเขียนชาวอังกฤษและเป็นนักบุกเบิกของ BBC ด้านวิทยุและโทรทัศน์ ถึงกฎของการผลิตเสียงในละครเสียง (Rules of sound production in audio drama) โดยแบ่งได้เป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

1. การใช้เสียงประกอบแบบสมจริง (The realistic, confirmatory effect) การใช้เสียงประกอบแบบสมจริงโดยสัมพันธ์กับคำพูด ทำหน้าที่ขยายหรือเสริมสิ่งบอกเหตุสถานการณ์ตามบทพูด โดยทั่วไปจะเป็นเทคนิคการใช้เสียงเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเห็นภาพตามได้อย่างชัดเจน

2. การใช้เสียงประกอบแบบสมจริงโดยไม่อิงคำพูด (The realistic, evocative effect) เป็นการใช้เสียงที่ไม่ได้มุ่งเน้นการให้ข้อมูลแต่อย่างใด แต่เป็นการใช้เพื่อสร้างผลกระทบทางอารมณ์และความรู้สึก เช่น ความสงบ ความมีชีวิตชีวา ความน่ากลัว เป็นต้น

3. การใช้เสียงแทนอารมณ์และความรู้สึก (The symbolic, evocative effect) เป็นการใช้เสียงเพื่อสื่อแทนความรู้สึกของตัวละคร มักใช้ตอนที่ตัวละครเกิดความสับสน ไม่แน่ใจ เช่น เสียงที่อยู่ในหัวของนาครเรื่อง *Se7en* (2538)

4. การใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมา (The conventionalized effect) เป็นการใช้เสียงที่ทำให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเข้าใจได้อย่างง่าย ไม่ซับซ้อน

5. การใช้เสียงประเภทเหนือจริง (Impressionistic effect) ความเหนือจริงเป็นความฝันที่ศิลปินตั้งใจแสดงออกตามมุมมองความคิดของตน การใช้เสียงที่สร้างหรือประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อบอกสิ่งที่อยู่ในใจ หรือเป็นมโนสำนึก

2.4 การใช้เสียงในภาพยนตร์สยองขวัญ

ตลอดประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์สยองขวัญ เสียงได้ถูกนำมาใช้อย่างมีพัฒนาการขึ้นไปเป็นลำดับ การใช้งานเสียงด้วยวัตถุประสงค์ต่างๆ ทั้งใช้เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ เช่น เสียงสุนัขเห่าหอน หรือใช้เพื่อแสดงการมีอยู่ของผี ทำให้สะอึกตกใจกลัว เป็นต้น โดยรวมไปถึงการใช้เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญ ที่ถือว่าเป็นการออกแบบเสียงอย่างหนึ่งเช่นกัน โดย ปรัชญา ทองชุม (2557) ได้กล่าวถึงการเลือกใช้เสียงเงียบในภาพยนตร์สยองขวัญว่า เป็นเพราะผู้ชมถูกทำให้เชื่อว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน มีอำนาจเหนือมนุษย์ จำต้องได้ยากเมื่ออาจจะมียูจริง มักจะปรากฏในเวลากลางคืนและอยู่ในที่ลับตาหรือแม้กระทั่งปรากฏตัวพร้อมกับความเงียบสนิท ทำให้เสียงเงียบในภาพยนตร์ประเภทนี้นอกจากจะสร้างความตกใจสุดขีดและสร้างจินตนาการให้เกิดขึ้นกับผู้ชมได้แล้วยังกลายเป็นเสียงที่สำคัญ และช่วยเพิ่มความสมจริงทางการรับรู้ของผู้ชมได้อีกด้วย

3. ทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม

พื้นฐานของทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความจริง ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แล้วแต่เป็นสิ่งที่สังคมประกอบสร้างขึ้นมา (Construct) โดย ธัชชา อาจารย์ยุคต์ (2547) กล่าวว่า มนุษย์ไม่สามารถรับรู้สิ่งที่เรียกว่าความจริงได้โดยตรง จำเป็นต้องผ่านตัวกลางคือ กระบวนการรับรู้ทางจิตของมนุษย์และประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ การได้เห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การลิ้มรส การสัมผัส โดยความจริงเหล่านั้นจะถูกหล่อหลอมมาจากกระบวนการทางสังคมก่อนแล้ว ดังนั้น สิ่งที่มีมนุษย์ในสังคมนั้นๆ เชื่อว่าเป็นความจริง ล้วนแต่ถูกสังคมตีความมาแล้วในระดับหนึ่ง แล้วจึงนำมาตีความผ่านทางกระบวนการรับรู้และประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของผู้ที่ได้รับความจริงชุดนั้นมาอีกครั้ง

เมื่อนำแนวคิดนี้มาอธิบายปรากฏการณ์การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับในหนังผี โดยอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง การสร้างเสียงในตระกูลหนังผีไทย ของ ปรัชญา ทองชุม (2557) จะพบว่าผู้ที่มีสัมผัสที่ 6 จากกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยได้กล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่าผีที่พวกเขาสัมผัสได้ไม่มีเสียงดนตรี หรือเสียงประกอบอย่างเช่นที่ใช้ในหนังผี

แต่กลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีสัมผัสที่ 6 เข้าใจว่าเสียงที่ได้ยินจากหนังสือ เป็นตัวแทนที่บอกถึงความเป็นจริง จากผลการวิจัยนี้สามารถมองจากทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมได้ว่า การใช้เสียงในหนังสือเป็นการประกอบสร้างขึ้นมาผ่านอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ และถูกผู้บริโภคสื่อรับเข้าไปตีความอีกครั้งถึงความเป็นจริงเกี่ยวกับผี โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการทราบแนวคิดของนักออกแบบเสียงถึงเทคนิคการใช้เสียงดนตรีและเสียงประกอบในหนังสือไทยผ่านทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมว่าเป็นอย่างใด และผู้ชมมีการตีความเสียงที่ได้ยินผ่านทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคมอย่างไร

4. ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiotics)

Ferdinand de Saussure (2517) ได้กล่าวว่า สัญญะคือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบทและบริบท (Text and Context) โดยในภาพยนตร์สามารถใช้ทุกองค์ประกอบมาเป็นสัญญะได้ เช่น การใช้ สี แสง มุมกล้อง หรือแม้กระทั่งเสียง ตัวสัญญะหนึ่ง ๆ จะต้องประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือส่วนที่เป็น ตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมายถึง (Signified)

แนวคิดการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

Ferdinand de Saussure (2517) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวบทเอาไว้ว่าเป็นการวิเคราะห์โครงสร้างของเนื้อหาหรือตัวบท มีองค์ประกอบย่อยมากมายที่อาศัยองค์ประกอบของทฤษฎีสัญวิทยา (Semiological Analysis) ถือเป็นระบบอย่างหนึ่งเช่นเดียวกับวัฒนธรรม และ Saussure ได้จำแนกวิธีการที่จะนำเอาสัญญะมาจัดระบบเป็น 2 วิธีการหลัก ๆ คือ

1. Paradigmatic เป็นการนำเอาสัญญะที่มีความหมาย (Meaning) เหมือนกัน โดยในทุกๆ หน่วยที่อยู่ในกระบวนการทัศน์ (Paradigm) เดียวกันจะต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถแยกออกจากสัญญะอื่นๆ ได้อย่างชัดเจน แต่มีลักษณะบางอย่างร่วมกัน ดังนั้น การจัดระบบสัญญะด้วยวิธี Paradigmatic จึงเป็นการเลือกสัญญะย่อยๆ ตัวใดตัวหนึ่ง ออกจากกลุ่มกระบวนการทัศน์ (Paradigm) ทั้งหมด

2. Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญญะย่อยๆ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบตามลำดับขั้น (Sequence) เพื่อให้เกิดความหมายตามที่ผู้ออกแบบต้องการ เช่น เรื่องของการใช้ภาษาเป็นต้น

กล่าวได้ว่าทั้ง 2 วิธีการ มีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ จุดร่วมเชิงโครงสร้าง แต่ Paradigmatic จะเป็นความสัมพันธ์เกี่ยวกับการเลือก Syntagmatic จะเป็นการประสมหรือการเชื่อมโยงให้สัมพันธ์กัน

โดยในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะใช้วิธีการศึกษาตัวบท (Textual Analysis) ด้วยวิธีการ Paradigmatic เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ถึงจุดร่วมของการใช้เสียงประเภทต่างๆ ในหนังสือไทยต่อไป

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวใน “หนังสือ” ไทย เป็นงานวิจัยที่ศึกษาถึง ลักษณะเสียงเทคนิค และศิลปะ ที่ถูกใช้ในงานสร้างสรรค์เสียงในหนังสือไทย โดยการวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบไปด้วย การศึกษาตัวบท (Textual Analysis) การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) จากการรับชมฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจากหนังสือไทยเรื่อง *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญาน* (2547) *คน ผี ป่าจาง* (2547) *เปิ่นซู้กับผี* (2549) *โปรแกรมหน้า วิญญานอาฆาต* (2551) *ผีซ่อนแอร์* (2547) *ผีคนเป็น* (2549) และ *ทองสุก 13* (2556) และการสัมภาษณ์บุคคล (Interview) ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเสียงดนตรี และเสียงประกอบในภาพยนตร์ไทยจำนวน 2 ท่าน คือ Richard Hocks และ จุมพล ทองตัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ทราบถึงลักษณะทางเสียงและเทคนิคใดบ้างที่ถูกใช้ในงานสร้างสรรค์เสียงในหนังสือไทยที่สามารถสร้างความรู้สึกลัวให้กับผู้ชม ผู้ชมกลัวเพราะเสียงใดในฉากและนักออกแบบเสียงมีวิธีคิดอย่างไรในการออกแบบเสียงโดยใช้การสัมภาษณ์กลุ่มร่วมกับวิธีวิเคราะห์ตัวบทในเชิงคุณภาพ เมื่อได้ผลจากการศึกษาดังกล่าวแล้ว จึงนำผลที่ได้มาทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญออกแบบเสียงภาพยนตร์ในวงการวิชาชีพต่อไป

ผลการวิจัย

การตีความของความรู้สึกกลัว

ความหมายของความกลัวจากการสนทนากลุ่ม และการทบทวนวรรณกรรมของผู้วิจัย พบว่า มีความหมายค่อนข้างกว้าง โดยมีทั้งความรู้สึกไม่ปลอดภัย ต้องการหลีกเลี่ยง ไปจากที่ที่ตนอยู่ หรือไม่ยอมรับรู้สิ่งที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า ไม่อยากเผชิญหน้ากับอันตรายและร่างกายตอบสนองทั้งอาการกระตุก สะดุ้ง เหงื่อออกมาก ปากแห้ง ตัวสั่น เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจะอธิบายต่อท้ายในทุกๆ ครั้งเพื่อขยายความถึงอาการกลัวที่เกิดขึ้นว่ามีลักษณะเป็นไปในทิศทางเช่นไร โดยมีกรอบการอธิบายตามลำดับขั้นของการสร้างอารมณ์ ดังนี้

1. เริ่มปรับอารมณ์ ใช้ดนตรีจำพวกเครื่องที่ให้เสียงที่มีระดับเสียง (Pitch) ต่ำ บรรเลงซ้ำๆ อย่างเป็นจังหวะ โดยมากมักจะเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงเดี่ยว (Solo) หรือใช้เสียงบรรยากาศและใช้ระบบเสียงรอบทิศทางกับเสียงบรรยากาศเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในสถานที่นั้นๆ โดยผู้วิจัยพบการใช้เสียงลักษณะนี้กับฉากในภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกเรื่อง ยกเว้นเรื่อง *เพนชูกับผี* (2549) เนื่องจากเป็นฉากที่เปิดมาด้วยความตื่นเต้น ตกใจกลัวของตัวละครทันที

2. ขยายรายละเอียดและจินตนาการ ใช้เสียงประกอบ (Sound Effect) โดยมากนิยมการใช้เสียงจริง เพื่อทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายได้ง่าย รวดเร็ว และรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเสียงที่ได้ยิน สอดคล้องกับกฎของ Sieveking (อ้างถึงใน Tim Crook, 1999) ว่า การใช้เสียงประกอบแบบสมจริง เป็นเทคนิคการใช้เสียงเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้ฟังเห็นภาพตามได้อย่างชัดเจนและใช้เอฟเฟกต์ประเภทการสร้างเสียงก้อง (Reverb) เพื่อสร้างมิติทางด้านสถานที่ หรือเพื่อขยายความให้เสียงมีความเหนือจริง เช่น เสียงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญาน* (2547) ที่นำเอาเสียงประกอบจำพวกข้าวของภายในฉากลึ่มระเนระนาด ในขณะที่ผู้ชมไม่สามารถมองเห็นภาพใดๆ ได้ เนื่องจากไฟดับ และยังนำเอาเสียงก้องใส่ลงไปในเสียงฝีเท้าและเสียงการเคลื่อนที่ของสิ่งลึกลับ สร้างความแตกต่างจากเสียงการเคลื่อนที่ของตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ เป็นต้น

3. ไร้ที่พึ่ง เว้งว่าง เดี่ยวดาย ใช้เครื่องดนตรีที่มีระดับเสียงต่ำ พร้อมทั้งบรรเลงทำนองอย่างซ้ำๆ ในอัตราจังหวะซ้ำๆ โดยนิยมใช้ตัวโน้ตไม่เกิน 3 – 4 ตัวโน้ต เพื่อให้รู้สึกถึงความติดอยู่กับที่ ไปไหนต่อไม่ได้ และใช้เสียงบรรยากาศเบาๆ เพื่อสร้างความรู้สึกว่ารอบข้างไม่เหลือใคร และตัวละครมองไม่เห็นหรือไม่ได้ยินอะไรรอบตัว และใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกราวกับตัวละครอยู่ในโลกที่ถูกปิด เป็นโลกที่มีความกว้างใหญ่แต่ในโลกใบนั้นมีเพียงแค่ตัวละครนั้นคนเดียว เช่น เสียงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* (2551) ที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลักกำลังคลั่งคลายปัญหาแต่พบว่าเมื่อคลั่งคลายปัญหาได้ปมหนึ่งแล้ว ก็ยังคงพบปัญหามาต่อไป และภาพที่แสดงภายในฉากยังเป็นภาพที่มีเพียงแค่ตัวละครหลักเพียงคนเดียวที่อยู่ในสถานที่นั้น เสียงดนตรีที่ดังขึ้นในช่วงนั้นจะเป็นโน้ตวนอยู่กับที่เพียง 3 – 4 ตัวโน้ตเท่านั้น

4. สร้างความอึดอัด บีบคั้น ใช้เครื่องดนตรีที่สามารถให้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ บรรเลงโดยลากเสียงยาวไม่มีการเปลี่ยนระดับเสียง โดยนิยมเสียงจากเครื่องดนตรีประเภทดับเบิลเบส (Double Bass) หรือเครื่องดนตรีสังเคราะห์ (Synthesizer) หรือในบางครั้งอาจไม่ใช้เสียงดนตรี แต่ใช้เสียงเงียบ (Silent) เข้ามาทำให้เกิดความรู้สึกอึดอัดแทนได้ และมีการใช้เสียงบรรยากาศที่มีระดับเสียงต่ำเข้ามาแทนที่ และใช้เสียงเครื่องทองเหลือง (Brass) จำพวกพวกทรอมโบน (Trombone) บรรเลงในทำนองสั้นๆ บางครั้ง อาจจะบรรเลงเพียงแค่ 1 ตัวโน้ตเท่านั้น แต่จะเป็นการบรรเลงในลักษณะไล่ความดังขึ้นไปอย่างรวดเร็ว (Crescendo) และใช้เสียงเครื่องเคาะในอัตราจังหวะซ้ำ คล้ายเสียงการเดินของหัวใจ เช่น เสียงเครื่องปรับอากาศในฉากที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเรื่อง *ซัดเตอร์ กดคิดวิญญาน* (2547) และ *ผีซ่อนแอร์* (2547)

5. สร้างความรู้สึกสับสน หลอกหลอน ระแวงกังวลใจ ใช้ดนตรีที่บรรเลงด้วยระดับเสียง สูง-ต่ำ สลับกันอย่างรวดเร็ว หรือใช้เสียงประกอบหลายๆ เสียงในอัตราจังหวะที่รวดเร็ว และ ใช้ความดังของเสียง โดยไล่ระดับจาก

เสียงเบาไปถึงเสียงดังในระยะเวลาสั้นๆ ใช้เสียงเครื่องเคาะ (Percussion) บรรเลงในจังหวะช้าถึงปานกลาง คือตั้งแต่ 70 – 90 BPM ใช้เสียงประกอบจำพวกเสียงสุนัขเหอน หรือ เสียงหัวเราะของเด็กหรือคนแก่ เช่นเสียงจากฉาก ในภาพยนตร์เรื่อง *คน ผี ปีกา* (2547) ที่ใช้เสียงเครื่องเคาะ เป็นเสียงกลองใหญ่ บรรเลงด้วยกรัด 2 ครั้ง คล้ายเสียง เต็นของหัวใจ คลอไปกับเรื่องราวภายในฉากรวมไปถึง การใช้เสียงประกอบหลายๆ เสียงในเวลาเดียวกัน เช่น เสียงคล้ายคนเอามือตบผนังบ้านที่เป็นไม้ เสียงหัวเราะ ของผู้หญิง ร่วมไปกับการใช้เทคนิคเปลี่ยนทิศทางเสียง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสับสน ระแวง ไม่ปลอดภัย เพราะไม่รู้ว่าจะต้องเผชิญกับอะไร

6. เบี่ยงเบนความสนใจ ใช้เสียงประกอบหลายๆ เสียง ในเวลาเดียวกัน หรือเกิดขึ้นตามกันอย่างต่อเนื่อง และใช้ เทคนิคการเปลี่ยนทิศทางของเสียง (PAN) เพื่อเบี่ยงเบน ความสนใจจากพื้นที่การเล่าเรื่อง หรือจอภาพ เช่น เสียง จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์ กศคดีวิญญาน* (2547) ที่มีการใช้เสียงข่าวของลิ้มระเนระนาด เสียงการเคลื่อนไหว ของสิ่งลึกลับอย่างรวดเร็ว ร่วมไปกับการเปลี่ยนทิศทางเสียง และความมืดดำของจอภาพ ทำให้ผู้ชมไม่สามารถตั้งสมาธิ อยู่กับเสียงใดเสียงหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งบนจอภาพได้

7. สร้างความรู้สึกหวาดเสียว ลุ้นระทึก อันตราย ต่อชีวิต ใช้เสียงดนตรีที่มีลักษณะของระดับเสียงต่ำ แต่สามารถบรรเลงโน้ตได้อย่างต่อเนื่อง เช่น ดับเบิลเบส หรือ เครื่องสังเคราะห์เสียง เป็นต้น โดยการบรรเลงโน้ต เสียงต่ำ ดัง และสั้น หรือ ลากยาว โดยขึ้นอยู่กับจังหวะ การติดต่อภาพว่ามีความเร็วเท่าใด หากเป็นการติดต่อภาพ ที่รวดเร็ว ก็จะนิยมบรรเลงตัวโน้ตในลักษณะที่สั้น ห้วน กระชับ และดัง นอกจากนั้นยังใช้เครื่องดนตรีประเภท เครื่องเคาะ บรรเลงในอัตราจังหวะที่สัมพันธ์ไปกับภาพ เช่นเดียวกับเครื่องดนตรีที่บรรเลงเสียงต่ำ และมักจะมีการใช้ เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง ปิดท้ายเสียงสุดท้ายที่ดัง ในฉากนั้นๆ แต่หากในฉากนั้นมีการใช้เทคนิคเสียงดัง อย่างฉับพลัน จะไม่ใช้เสียงก้องเข้ามาปิดท้ายแต่จะเลือกใช้ ทั้บไปกับช่วงที่เสียงดังที่สุด

8. สร้างความหงะ ตกใจ สะดุ้ง สะเทือน ใช้เครื่อง ดนตรีประเภทเครื่องสังเคราะห์เสียง หรือไวโอลิน บรรเลง ในระดับเสียงที่สูงมาก อย่างสั้น ห้วน และกระแทก กระแทก (Fast Attack) ไปพร้อมกับใช้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ จากเครื่องเคาะจำพวกกลองใหญ่ หรือเสียงประกอบ ที่มีลักษณะเสียงต่ำ กระแทกกระแทก หรือในบางครั้ง มีการใช้เสียงกรีดร้องของผู้หญิงเข้ามาเป็นส่วนประกอบ และใช้เอฟเฟกต์ประเภทเสียงก้อง กับเสียงที่มีระดับเสียงสูง เช่น ไวโอลิน หรือเสียงกรีดร้องของผู้หญิง เป็นต้น โดยผู้วิจัย พบว่าการใช้เทคนิคนี้ มีอยู่ในทุกฉากของกลุ่มตัวอย่าง ที่มุ่งเน้นไปเพื่อการสร้างความสะดวก สะเทือน ตกใจ แต่จะไม่มีการใช้เทคนิคเหล่านี้ในกลุ่มตัวอย่างที่มุ่งเน้น การหลอกหลอน ทำให้กดดัน เช่น *คน ผี ปีกา* (2547) จะไม่พบการใช้เทคนิคเหล่านี้

สรุปตามปัญหานำวิจัย

ก. ลักษณะของเสียงดนตรีและเสียงประกอบที่ใช้ ในฉากที่สร้างความรู้สึกลัวในหนังผีไทย มีลักษณะเป็น อย่างไร

จากการศึกษาถึงการใช้อย่างเสียงในหนังผีไทยเพื่อสร้าง ความรู้สึกลัว ผู้วิจัยพบว่า มีการใช้เสียงจากเครื่องดนตรี ประเภทเครื่องเคาะ มากกว่าเครื่องดนตรีประเภทอื่น โดยเสียงจากเครื่องเคาะในกลุ่มนี้ มักจะเป็นเสียงกลองใหญ่ ที่ให้เนื้อเสียงที่ต่ำ ลึก กระแทกกระแทก โดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบเสียงกล่าวว่า เสียงต่ำเป็นตัวแทนของ ความรู้สึกชั่วร้าย เชื้อช้า ยิ่งใหญ่ มีอำนาจ และความกระแทก กระแทกจะเป็นตัวแทนของเสียงที่สร้างความสะดวก สะเทือน ตกใจ ให้กับผู้ชม และนิยมใช้เครื่องสังเคราะห์เสียงไวโอลิน วิโอลา เชลโล่ และดับเบิลเบส เข้ามาสร้างทั้งเสียงดนตรีและ เสียงประกอบภายในฉาก เนื่องจากความอิสระในการบรรเลง ของเครื่องดนตรีกลุ่มนี้จะสูงกว่าเครื่องดนตรีในกลุ่มอื่นๆ และยังเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย

การใช้ระดับเสียง เข้ามาสร้างความรู้สึกลัวให้กับผู้ชม โดยการใช้เสียงที่มีระดับเสียงต่ำ มักจะใช้เพื่อการ สร้างความรู้สึกลัวไม่แน่นอน ไม่ปลอดภัย กดดัน บีบคั้น เป็นต้น และเสียงที่มีระดับเสียงสูง มักจะใช้เพื่อการสร้าง

ความรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว ถูกไล่ล่า ตกใจ เป็นต้น และการใช้เสียงที่มีระดับเสียงสูง-ต่ำสลับกัน มักจะใช้ในช่วงที่เป็นจุดไคลแมกซ์ในฉากนั้น ๆ โดยสอดคล้องไปกับแนวคิดของ นันธิดา จันทรางศุ (2548) ที่กล่าวว่า ระดับเสียงสูงหรือต่ำจะสามารถสร้างความรู้สึกตื่นเต้นหรือหวาดเสียวได้เป็นผลมาจากการที่เสียงดังกล่าวสามารถกระตุ้นการทำงานของต่อมไร้ท่อ (endocrine gland) ซึ่งสัมพันธ์กับระบบประสาทซิมพาเทติก ซึ่งเป็นระบบประสาทอัตโนมัติที่มีผลทำให้เกิดอาการความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็วขึ้น ใจสั่น เหงื่อออกมาก เลือดไหลเวียนเลี้ยงผิวหนังลดลง

ข. ศิลปะและเทคนิคในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังไทยเป็นอย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

จากการศึกษาของผู้วิจัยต่อศิลปะและเทคนิคในการออกแบบเสียงดนตรีและเสียงประกอบเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังไทย พบว่า มีการใช้เทคนิคการสร้างเสียงก้อง ให้กับเสียงดนตรีและเสียงประกอบในแทบทุกฉากที่มุ่งเน้นให้เกิดความรู้สึกกลัวและยังมีการใช้เทคนิคการสร้างเสียงดังอย่างฉับพลัน (Sudden Loud) หลังจากที่เกิดเสียงเงียบขึ้นมาในระยะเวลาหนึ่ง

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

อภิปรายผล

ด้านสังคมและวัฒนธรรม

ผิวนวัฒนธรรมไทยเกิดจากความไม่รู้ มองไม่เห็นอย่างชัดเจน และคำบอกเล่าที่สืบทอดกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ การสร้างความรู้สึกล้วนในหนังไทยก็มีวิธีการสร้างความกลัวด้วยการทำให้ไม่รู้ไม่เห็นอย่างชัดเจนเช่นกัน แตกต่างจากหนังผิในแถบอเมริกา ที่มีก็จะสร้างความกลัว

ด้วยภาพยนตร์ในลักษณะของการทำให้กลัวในตัวมาตรมากกว่าผี ดังนั้นการสร้างความรู้สึกล้วนในบริบทของวัฒนธรรมต่างชาติก็มักจะใช้ในหนังผิไทยไม่สำเร็จ เช่น การใช้เสียงเครื่องเป่าทองเหลือง เพราะไม่สอดคล้องไปกับเสียงที่ผู้ชมในสังคมไทยโดยเฉพาะคนเมืองได้ยินในชีวิตประจำวัน แต่อาจจะได้ผลกับผู้ชมตามชนบทที่มีวิถีชีวิตผูกพันกับเสียงเครื่องเป่าทองเหลือง อยู่บ้าง ในทางกลับกันเสียงที่ใช้เพื่อสร้างความรู้สึกล้วนในหนังผิไทย มักเป็นเสียงที่อยู่ในบริบทวัฒนธรรมไทย เช่น สุนัขเหอน ที่มีลักษณะการเหอนแตกต่างจากเสียงสุนัขเหอนของหนังผิของชาวต่างชาติ กล่าวโดยลักษณะของเสียงสุนัขเหอนของหนังผิไทยมักจะมียังหะการเหอนแบบ “โง้งๆ บรู๊วววว” แต่ในหนังผิของชาวต่างชาติจะมีลักษณะการเหอนแบบ “บรู๊วว” ให้ความหมายต่อผู้ชมที่แตกต่างกัน โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวว่า เสียงสุนัขเหอนแบบไทย ให้ความรู้สึกลึกถึงความเป็นผีได้ชัดเจน แต่เสียงสุนัขเหอนแบบต่างชาติจะให้ความรู้สึกลึกถึงความเป็นมนุษย์หมาป่า (Werewolf) มากกว่า นอกจากเสียงสุนัขเหอนแล้วยังมีเสียงที่แสดงถึงความเป็นหนังผิไทยได้อย่างชัดเจนอีกหนึ่งเสียงคือเสียงการสวดมนต์ของพระ

ในด้านของประสบการณ์ด้านดนตรีประกอบ พบว่า การใช้เสียงที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น เสียงเปียโนบรรเลงโน้ต 2 ตัวพร้อมกัน มีระดับเสียงสูงๆ และเป็นคู่โน้ตที่ขัดกัน (Dissonant) หรือที่เรียกว่า คู่ 2 ไมเนอร์ (2nd Minor) เป็นเสียงที่ทำให้เกิดความรู้สึกเครียด ไม่ปลอดภัย โดยภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีการใช้เสียงในลักษณะนี้คือภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง *Psycho* (2503) โดยนักออกแบบเสียงที่ชื่อ Bernard Herrmann เป็นผู้ประพันธ์และนำมาใช้เป็นครั้งแรก และกลายเป็นเสียงที่ถูกจดจำโดยผู้ที่ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญไปทั่วโลก แต่เมื่อนำเสียงลักษณะนี้เข้ามาใช้ในหนังผิไทย พบว่า ผู้ชมบางส่วนกลับมองว่าเป็นอื่นไป โดยผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มกล่าวว่า นึกถึงมาตรมากกว่าผีทุกครั้งที่ได้ยินเสียงในลักษณะนี้ดังขึ้น

ทั้งหมดนี้ผู้วิจัยสามารถกล่าวได้ว่าเป็นการเลือกใช้เสียงที่สอดคล้องไปกับทฤษฎีการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (social construction of reality) คือเป็นการใช้เสียงเพื่อดีงเอาประสบการณ์เก่าของผู้ชมออกมา เพื่อเสริม

ให้มีความรู้สึกร่วมไปกับการรับชมภาพยนตร์ ดังนั้น การใช้เสียงใดๆ ก็ตาม จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ที่นักออกแบบเสียงต้องการจะสื่อสารถึง ว่ามีลักษณะ ของประสบการณ์ในสังคมของผู้ชมกลุ่มนั้นเป็นอย่างไร

ด้านเทคนิคทางการใช้เสียง

เอกลักษณ์ของการใช้เสียงในหนังไทย สอดคล้อง กับบุคลิกของไทยที่มีลักษณะเด่นในด้านการหลอกหลอน ดังนั้น เทคนิคทางเสียงจึงต้องสอดคล้องด้วยเช่นกัน เช่น การสร้างเกมทายใจของนักออกแบบเสียง ที่เป็นไปใน ลักษณะของการใช้เสียงที่ทำให้เกิดความไม่รู้ ไม่แน่ใจว่า ฝั่งจะปรากฏตัวหรือไม่ เมื่อใด และอย่างไร หรือการใช้ การเปลี่ยนทิศทางของเสียงเพื่อหลอกล่อ เบี่ยงเบนความ สนใจ หรือทำให้ระแวง ว่า ผีอยู่รอบๆ ตัวเรา แต่ไม่รู้ ว่าอยู่ในทิศทางใด เป็นต้น

นอกจากนั้น สิ่งสำคัญในการใช้เสียงในหนังไทย คือเรื่องการใช้จังหวะในการออกแบบเสียง โดยถึงแม้ว่า จะมีสูตรสำเร็จในการทำให้เกิดความสะดุ้ง สะเทือน ตกใจกลัวได้ก็ตาม แต่หากใช้ในจังหวะที่ไม่ถูกต้อง เทคนิค นั้นๆ อาจจะล้มเหลวได้

ด้านเทคนิคทางภาพและการแสดง

ในการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยพบว่า อุปสรรคหนึ่ง ในการสร้างอารมณ์ร่วม มีผลมาจากการแสดงของนักแสดง เนื่องจากนักแสดงในหนังที่เป็นกลุ่มตัวอย่างบางเรื่อง มีการแสดงที่ไม่สามารถส่งอารมณ์สู่ผู้ชมได้ ผู้ออกแบบเสียง จึงพยายามผลักดันให้เสียงในฉากทำหน้าที่มากเกินพอติ ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่า เสียงที่เกิดขึ้นในฉากมีความ ยิ่งใหญ่เกินกว่าสิ่งที่ตัวละครรู้สึก และยังเป็นการบั่นทอน ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในหนังเรื่องนั้น

นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังพบว่า ประเด็นหนึ่งที่สามารถ ส่งเสริมหรือลดทอนความรู้สึกกลัวได้คือการใช้เทคนิค ทางภาพ เช่น การใช้เสียงแหลมสูงและดังขึ้นอย่างรวดเร็ว จะทำให้รู้สึกหวาดเสียวหรือตกใจได้ แต่หากภาพมีการ

ขยับมุกกล้อง หรือซูมเข้าไปอย่างรวดเร็วพร้อมๆ กับเสียง จะสามารถเพิ่มความรู้สึกกลัวได้มากขึ้นไปอีก หรือหากการ ออกแบบเสียงทำมาได้อย่างลงตัวดีแล้ว แต่การใช้กราฟิก ในภาพไม่สมจริง ก็จะทำให้ความรู้สึกที่มีต่อภาพยนตร์ เรื่องนั้นๆ ลดลงไปด้วยเช่น ฉากในกลุ่มตัวอย่างเรื่อง *ทองสุก 13* (2556) ที่มีการใช้นักแสดงร่วมกับการทำกราฟิก ให้เกิดความเหนือธรรมชาติ หรือกลายเป็นผีขึ้น แต่เนื่องจาก คุณภาพของกราฟิกที่แสดงให้เห็น มีความไม่สมจริงในด้าน ความละเอียดของภาพ จึงทำให้ผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม ให้ข้อสังเกตว่า กราฟิกที่ไม่สมจริงหรือมีความละเอียดต่ำ ทำให้ความรู้สึกกลัวลดลงไปได้

จากสองประเด็นข้างต้น ผู้วิจัยพบว่า สิ่งที่สามารถ สัมผัสได้ด้วยตามองเห็น จะส่งผลต่อการรับรู้และการ ตีความหมายแปรเปลี่ยนเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยเสียง เพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้างอารมณ์ให้เกิดขึ้นได้ อย่างสมบูรณ์แบบดังที่ผู้วิจัยค้นพบในการวิจัยครั้งนี้

แนวโน้มด้านพัฒนาการและวิธีการออกแบบเสียงเชิง วิชาชีพ

ในอดีต การออกแบบเสียงหนังไทยอาจได้รับอิทธิพล มาจากหนังของชาติอื่นๆ บ้าง เช่น อเมริกา หรือ ญี่ปุ่น แต่ในปัจจุบัน วิธีการออกแบบเสียงของนักออกแบบเสียง ในประเทศไทยได้เปลี่ยนไปมาก โดยมักจะเริ่มจากการอ่านบท แล้วคิดเสียงตามจากตัวหนังสือ ซึ่งให้ผลได้ดีกว่าการหา ภาพยนตร์เก่าๆ มานั่งดู เนื่องจากการทำเช่นนั้นจะทำให้ ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเสียงลดลง จนเรียก ได้ว่าอาจจะถูกจำกัดกรอบแนวคิดไปเสียก็ได้ เนื่องจาก ภาพยนตร์ทุกเรื่อง แม้กระทั่งหนังไทยที่มีความคล้ายกัน ในแง่ของการเล่าเรื่อง ก็ยังต้องมีความแตกต่างกัน ทางการออกแบบเสียง นอกจากบางครั้งที่นักออกแบบเสียง อ่านบทจนจบแล้วไม่สามารถเข้าใจได้ทั้งหมด ก็จำเป็นต้องใช้วิธีการพูดคุยกับผู้กำกับหนังอีกครั้งถึงความ ต้องการที่ถูกต้อง แต่ผู้ที่ทำงานศิลปะทุกแขนง จำเป็น ต้องอ่าน ดู และ ฟัง มากกว่าคนทั่วๆ ไป เพื่อตรวจสอบ รสนิยมของตนเอง และยังเป็นการวิเคราะห์ถึงศิลปะ

ที่ตนเองบริโภคอีกด้วย ซึ่งอาจนำไปสู่งานวิจัยในอนาคตได้ว่าการออกแบบเสียงด้วยวิธีการที่ต่างกัน หรือ บริโภคสื่อจากชนชาติที่ต่างกัน จะให้ผลต่างกันหรือไม่ อย่างไร

นอกจากนั้น การสื่อสารที่ตระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์และนักออกแบบเสียงเอง ก็ถือเป็นหนึ่งในตัวแปรที่มีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานเสียง เนื่องจากบางครั้งนักออกแบบเสียงอาจไม่สามารถเข้าใจถึงสัญญาณที่ผู้กำกับต้องการบอกเล่าได้อย่างชัดเจน ซึ่งอาจทำให้เกิดความผิดพลาดในการออกแบบเสียงได้

กล่าวโดยสรุป จากข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา พบว่า เสียง เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างอารมณ์ร่วมจินตนาการ และอรรถรส ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี และมีแนวโน้มของการพัฒนาการที่สูงขึ้น จากการขยายตัวขององค์ความรู้ในระดับทฤษฎีถึงระดับปฏิบัติการ อีกทั้งมาตรฐานในการฟังเสียงของผู้บริโภคในยุคปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นไปเรื่อย ๆ โดยสิ่งเหล่านี้ทำให้นักออกแบบเสียงหลายๆ ท่าน จำเป็นต้องพัฒนาตนเองขึ้นตามไปด้วย โดยการออกแบบเสียงในอนาคตมีแนวโน้มที่จะไม่ได้ขึ้นอยู่กับฝ่ายผู้ผลิตเท่านั้น แต่ควรมีการศึกษาถึงสิ่งที่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอยากเห็นหรืออยากได้ยินเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นครั้งนี้ จะะจ่งไปที่การศึกษาการใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกล้วนและหนังผีไทย ซึ่งสามารถประยุกต์วิธีการเพื่อศึกษาถึงความรู้สึกล้วนอื่นในภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ และสามารถพัฒนาไปสู่การวิจัยเชิงสร้างสรรค์หรือทดลองได้

2. การศึกษาเรื่องเสียงในสื่อต่างๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องได้เสียงที่เป็นต้นฉบับจากสื่ออื่นๆ มาเพื่อความถูกต้องของเทคนิค และ ลักษณะของเสียง

3. ควรเตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ให้มากที่สุด เนื่องจากการแยกส่วนของเสียงในระบบรอบทิศทางแบบไม่ลดทอนรายละเอียดใดๆ จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีประสิทธิภาพสูง และต้นทุนในการวิจัยค่อนข้างสูงตามไปด้วย

4. ในการศึกษาการรับรู้ของมนุษย์ (Perception) จำเป็นต้องระบุถึงกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน และต้องศึกษาว่าสื่ออื่นๆ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นใคร หากการศึกษากลุ่มเป้าหมายเป็นคนละกลุ่มกับที่สื่ออื่นๆ ต้องการส่งถึง อาจเกิดความคลาดเคลื่อนของผลการวิจัยได้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). *การวิจัยทางศิลปะ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศพร กรกิจ. (2554). *การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- นันธิดา จันทรางศุ. (2548). *ดนตรีทางเลือกในการบำบัดอาการซึมเศร้า*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=937185339642626&id=211786218849212&substory_index=0/. (วันที่ค้นข้อมูล: 12 กุมภาพันธ์ 2559).
- นลินวัลย์ เนื้อนุ้ย และ พรศาราศี ศรีดี. (2558). *คุณลักษณะผู้ผู้หญิงในภาพยนตร์สยองขวัญของ GTH*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2533). *ระหว่างกระจกกับตะเกียง*. กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2533). *ศิลปะแขนงที่ 7*. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย.
- ปรัชญา ทองชุม. (2557). *การสร้างเสียงในตระกูลหนังผีไทย*. วิทยานิพนธ์วารสารศาตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

- แพง ชินพงศ์. (2551). *ดนตรีเพิ่มพลังสมอง*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9510000093735/>. วันที่ค้น(ข้อมูล: 2 กุมภาพันธ์ 2559).
- ภรตมณี. (2511). *นาฏยศาสตร์ ตำรารำ*. แปลโดย แสง มนวิฑูร. พระนคร: กรมศิลปากร.
- Nation Midnight. (2557). *รายการเปิดหูเปิดตา ตอน มาตรฐานรางวัลภาพยนตร์ไทยก้าวไปสู่สากล*. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=gKoT7d2rXVA/>. (วันที่ค้นข้อมูล: 29 กันยายน 2558).

ภาษาอังกฤษ

- Boxofficemojo. (2559). *Thailand Box Office Index*. [Online]. Available from :<http://www.boxofficemojo.com/intl/thailand/>. [3 March 2016].
- Crook, Tim. (2542). *Radio Drama: Theory and Practice*. London :Routledge.
- IMDB. (2559). *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/. [3 February 2016].
- Lyver, Des. (2538). *Basic of Video Sound*. Oxford: Butterworth-Heinemann Ltd.
- McGlasson, Michael. (2555). *The Psychology of Fear*. [Online]. Available from :<http://constructinghorror.com/index.php?id=61/>. [2 February 2016].
- Saussure, Ferdinand de. (2517). *Course in General Linguistics*. (trans. Wade Baskin). London: Fontana/Collins.
- Sonnenschein, David. (2542). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effect in Cinema*. CA: Michael Wiese.
- Woods, Gae-Lynn. (2558). *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].
- Van Vliet, Jeremias. (2453). *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_VanVliets-DescriptionOfTheKingdomOfSiam-2.pdf/. [21 August 2016].

สัมภาษณ์

- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน. (สัมภาษณ์). 16 สิงหาคม 2558.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน. (สัมภาษณ์). 27 กันยายน 2559.
- เกรียงไกร วชรธรรมพร. (สัมภาษณ์). 17 สิงหาคม 2558.
- จุมพล ทองตัน. (สัมภาษณ์). 23 กันยายน 2559.
- Hocks, Richard. (สัมภาษณ์). 28 กันยายน 2559.