

ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้คุณค่าของภาพยนตร์ไทย
ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ



นายณัฐพล วงษ์ชิน

ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

FACTORS AFFECTING THAI FILM AUDIENCE'S PERCEPTION OF MOOD AND TONE
IN THE PRODUCTION DESIGN OF HORROR FILMS



Mr. Nuttapon Wongchoen

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Film

Department of Motion Pictures and Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2009

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มัลแวร์แอนติทอยของผู้ชมภาพยนตร์ไทย
ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

โดย

นายณัฐพล วงษ์ชื่น

สาขาวิชา

การภาพยนตร์


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ

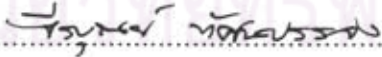
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยรับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต


..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบญจวงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรปชญ์ ทักสนบรรวง)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ณัฐชุตตา วิจิตรจามรี)

ณัฐพล วงษ์ชื่น : ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ. (FACTORS AFFECTING THAI FILM AUDIENCE'S PERCEPTION OF MOOD AND TONE IN THE PRODUCTION DESIGN OF HORROR FILMS) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ปัทมวดี จารูวร, 230 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ในงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ 2. ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากฝ่ายผู้สร้าง การสนทนากลุ่มและการใช้แบบสอบถาม ในการเก็บข้อมูลจากฝ่ายผู้ชม ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง "เด็กหอ" (2549) และเรื่อง "เปิ่นคู่กับผี" (2549)

ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์สอดคล้องกับแนวคิดของฝ่ายผู้สร้าง โดยมีระดับการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัยมากน้อยแตกต่างกัน ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนมากที่สุด คือ มุมกล้อง กลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้อันดับที่สอง ได้แก่ สีและฉากสถานที่ กลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้อันดับที่สาม ได้แก่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา และเวลา ส่วนกลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด ได้แก่ การแต่งหน้าทรงผม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ผู้ชมที่มีอายุน้อยมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนได้ดีกว่าผู้ชมอายุมาก และผู้ชมเพศชายกับหญิงมีการรับรู้ไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบอีกว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีประสิทธิภาพ มีหัวใจสำคัญอยู่ 3 ประการ อันได้แก่ 1. ความสมจริงและกลมกลืนไปกับเรื่องราว 2. การสนับสนุนบทภาพยนตร์และส่งเสริมการเล่าเรื่อง 3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อนำอารมณ์ผู้ชมไปสู่แนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

ภาควิชา การภาพยนตร์และภาพนิ่ง ลายมือชื่อนิสิต ณัฐพล วงษ์ชื่น
 สาขาวิชา การภาพยนตร์ ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ปัทมวดี จารูวร
 ปีการศึกษา 2552

5084692528 : MAJOR MOTION PICTURES

KEYWORDS : MOOD AND TONE / PRODUCTION DESIGN / HORROR FILMS

NUTTAPON WONGCHOEN : FACTORS AFFECTING THAI FILM
AUDIENCE'S PERCEPTION OF MOOD AND TONE IN THE PRODUCTION
DESIGN OF HORROR FILMS. THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF.
PATAMAVADEE CHARUWORN, 230 pp.

The objectives of this research are to examine the concept relating to the creation of mood and tone in the production design of Thai horror films and the factors affecting the audience's perception of mood and tone in the production design of Thai horror films. This is a combination of qualitative and quantitative research. The methodologies consist of depth interviews of the filmmakers, including focus group and questionnaires on the part of the audience. The representative films of the Thai horror genre used for the purpose of this study are "Dek Hor" (2006) and "Pen Choo Kab Pee" (2006).

The findings of the research are as follows. The audience's perception of mood and tone conforms to the intention of the filmmakers. The perception of production design can be classified into 4 groupings. The factor affecting the audience's perception of mood and tone most is camera angle. Ranked second are color and setting. Ranked third are props, light-and-shadow and time of day. The factors affecting the audience's perception of mood and tone least is make-up, hair and costume. Young people have the ability to perceive mood and tone better than elderly people. There appears to be no significant difference in the perception level between male and female audience. Moreover, it is found that there are 3 key factors to the effectiveness of production design in Thai horror films. Firstly, the production design should provide a realistic look to the film. Secondly, the production design should support the script and storyline. And lastly, the production design should guide the audience's perception to the mood and tone intended by the filmmakers.

Department : Motion Pictures and Still Photography

Student's Signature Nuttapon Wongchoen

Field of Study : Film

Advisor's Signature Patamwadee Charuorn

Academic Year : 2009

กิตติกรรมประกาศ

ผมคงไม่มีสิ่งใดจะกล่าว นอกเหนือจากคำว่า “ขอบคุณ” ทุกๆ คนที่มีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ออกมาได้ ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่าน อ.รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม อ.ปัทมวดี จารุวร อ.จีรบุญย์ ทศนบวรจง และ อ.ณัฐรัฐชูดา วิจิตรจามรี ที่ให้ความเมตตา ช่วยแนะนำให้คำปรึกษาเสมอมา และขอบคุณ อ.ศไลทิพย์ จารุภูมิ อ.วราภัสสร รั้งสิยวัฒน์ อ.เต็มสิทธิ์ ศิริพานิช อ.บุญเสริม เนตรเก่ง ตลอดจนอาจารย์ท่านอื่นๆ วิทยากรหลายท่าน ที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้และความช่วยเหลือในด้านต่างๆ

โดยเฉพาะอย่างยิ่งขอขอบคุณพี่เอก เอี่ยมชื่น พี่วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง พี่สุธรรม วิลาวัลย์เดช และพี่วรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ ที่เสียสละเวลาอันมีค่า มาให้ข้อมูลที่จัดทำวิทยานิพนธ์ รวมถึงกลุ่มผู้ชมตัวอย่างทุกท่านที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคน ทั้งกลุ่มภาคฟิล์ม กลุ่มวิทยาศาสตร์ เพื่อนอัสสัมชัญ และ พี่ๆ น้องๆ ทุกคน พี่ฝน พี่กรุง พี่แอน ปลา และเจ้าหน้าที่คณะและภาควิชาทุกท่านครับ ขอโทษที่ไม่ได้ใส่ชื่อทุกคนลงในนี้ ขอขอบคุณ

และที่สำคัญที่สุด คือ ขอขอบคุณครอบครัว พ่อแม่ พี่ น้อง ทั้งหลาย ที่ให้กำลังใจเสมอมา และแฉงที่คอยเคียงข้างฉันให้ทำวิทยานิพนธ์จนเสร็จ และสุดท้าย คือ ขอขอบคุณตัวเองที่พยายามเรียนจนจบปริญญาโทครับ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหำนำการวิจัย	4
สมมติฐานการวิจัย	5
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
ขอบเขตของงานวิจัย	5
นิยามศัพท์	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	9
แนวคิดเรื่องผู้รับสาร	39
แนวคิดเรื่องผัสสะแห่งภาพ	42
แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ	46
แนวคิดเรื่องอารมณ์	48
แนวคิดสัญญาวิทยาในภาพยนตร์	51
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	57
กรอบแนวคิดในงานวิจัย	58
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	60
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	61
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย	62
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63

การวิเคราะห์ข้อมูล	65
การนำเสนอข้อมูล	66
บทที่ 4 การวิเคราะห์วิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของฝ่ายผู้สร้าง	67
แนวคิดการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม	67
วิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา	82
ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	83
ภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)	96
บทที่ 5 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม	113
การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ก่อนที่จะได้รับชมภาพยนตร์	114
การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ขณะที่ได้รับชมภาพยนตร์	117
การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แต่ละคลิป ...	122
การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยรวมทั้ง 4 คลิป	157
การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุและระหว่างเพศ .	160
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	174
สรุปผลการวิจัย	174
อภิปรายผล	196
ข้อเสนอแนะงานวิจัย	204
รายการอ้างอิง	206
ภาคผนวก	210
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	230

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
5.1	ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	123
5.2	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน จากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิป ที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	128
5.3	ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	129
5.4	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิป ภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	131
5.5	ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	132
5.6	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน จากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิป ที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	137
5.7	ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	138
5.8	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิป ภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	140
5.9	ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	141
5.10	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน จากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิป ที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	145

ตารางที่	หน้า
5.11	ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) 146
5.12	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) 148
5.13	ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) 149
5.14	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) 153
5.15	ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) 154
5.16	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” 157
5.17	ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป 158
5.18	ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชม 30 ท่าน 159
5.19	ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้ในแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตามกลุ่มอายุผู้ชมตัวอย่างทั้งสามกลุ่ม 161
5.20	ตารางแสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี 162
5.21	ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านเวลา ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี ... 163

ตารางที่	หน้า
5.22	164
5.23	165
5.24	166
5.25	167
5.26	167
5.27	168
5.28	169
5.29	171

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	ภาพวงล้อแม่สีลบ (The Color Wheel of Subtractive Colors)	26
2.2	ภาพพีรามิดการตอบสนองต่อสี (Pyramid of Responses to Experience of Color)	30
2.3	ภาพกฎเรื่องความใกล้ (Principle of Proximity)	43
2.4	ภาพกฎเรื่องความเหมือน (Principle of Similarity)	43
2.5	ภาพกฎการเชื่อมต่อภาพ (Principle of Closure)	44
2.6	ภาพกฎเรื่องการสมมาตร (Principle of Symmetry)	44
2.7	ภาพกฎความต่อเนื่อง (Principle of Continuity)	45
2.8	ภาพกฎของความเล็ก (Principle of Smallness)	45
2.9	กรอบแนวคิดในงานวิจัย (Conceptual Framework)	59
4.1	ภาพแสดงลักษณะบุคลิกตัวละคร “ลีโอ” จากภาพยนตร์เรื่อง “Léon” (1994) และ “อะมีลี” จากภาพยนตร์เรื่อง “Amelie” (2001)	71
4.2	ภาพแสดงบรรยากาศเมืองในภาพยนตร์เรื่อง “Sleepy Hollow” (1999) และ “I am Legend” (2007)	72
4.3	แผนภูมิขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในลักษณะผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบเองทั้งหมด	76
4.4	แผนภูมิขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในลักษณะที่ผู้กำกับปรึกษาแนวคิดรูปแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบเองทั้งหมด	79
4.5	ภาพแสดงฉากที่วิเชียรแสดงความสามารถในการควบคุมสุนัขพ่นไฟให้ชาติวีดู จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	87
4.6	ภาพแสดง เครื่องแบบนักเรียน และอาคารในโรงเรียนอัสสัมชัญราชชา จังหวัดชลบุรี	88
4.7	ภาพแสดงบรรยากาศห้องนอนรวมจากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	89
4.8	ภาพแสดงลักษณะภาพสีฟ้าหม่นจากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	90
4.9	ภาพแสดงเงามือที่ป่าของตัวละคร จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	91
4.10	ภาพห้องเรียนและห้องดูโทรทัศน์ แสดงถึงการใช้เส้นตรงในภาพ	91

ภาพที่		หน้า
4.11	ภาพแสดงลักษณะภาพมุกกว้าง มีตัวละครอยู่อย่างโดดเดี่ยว	92
4.12	ภาพแสดงลักษณะการใช้มุกกล้องในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	92
4.13	ภาพบรรยากาศห้องน้ำและห้องอาบน้ำในเวลากลางวันในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)	93
4.14	ภาพแสดงเรื่องเล่าเกี่ยวกับผู้คุมหอคนเก่า	94
4.15	ภาพสระน้ำเก่าในโรงเรียนประจำที่ถูกปิดตาย ในเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	95
4.16	ภาพวาดประกอบเรื่องสั้นของขวัญเรื่อง “ครูอรุณ” ผลงานของ เหม เวชกร	100
4.17	ภาพแสดงผ้าที่ตากไว้แล้วถูกผืนนำมาใช้เช็ดปาก	101
4.18	ภาพแสดงการเปรียบเทียบภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” กับภาพวาดประกอบเรื่องสั้นของขวัญเรื่อง “นั่งหอย” ผลงานของ เหม เวชกร	103
4.19	ลักษณะภาพสีเหลืองน้ำตาล (Sepia) จากภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	104
4.20	ลักษณะภาพโลว์คีย์ (Low Key) โดยให้มีแหล่งกำเนิดแสงจากตะเกียง	105
4.21	ภาพแสดงลักษณะมุกกล้องที่ใช้ในเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	106
4.22	ลักษณะการปรากฏตัวของผีอยู่ใกล้ๆ ตัวละครนวลจัน โดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว แต่ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด	106
4.23	ภาพวังปารุสกวัน (พ.ศ. 2466)	107
4.24	ภาพแสดงการปรับเปลี่ยนฉากบ้านโดยเพิ่มลวดลายเหนือบานหน้าต่าง	108
4.25	สภาพห้องพักตัวละครนวลจัน	108
4.26	แสดงบรรยากาศฉากสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	109
4.27	สภาพบรรยากาศบ้านร้าง ในภาพยนตร์ “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	110
4.28	ภาพแสดงบางฉากในห้องนอนและห้องน้ำ ในเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	111
5.1	ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	118
5.2	ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)	119
5.3	ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	120
5.4	ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)	121

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นประดิษฐกรรมที่เกิดขึ้นในทศวรรษสุดท้ายของศตวรรษที่ 19 ซึ่งมีวิวัฒนาการมาจาก ทฤษฎีว่าด้วยการเห็นภาพติดตา การถ่ายภาพนิ่ง และเครื่องบันทึกที่มีกลไก (เยวานันท์ เภภูสุรัตน์, 2534) ในการฉายภาพยนตร์ในยุคแรกคล้ายกับการฉายสไลด์ในปัจจุบัน ซึ่งเรียกว่า “Magic Lantern” ภาพยนตร์เริ่มได้รับความนิยมแพร่หลายหลังจากที่พี่น้องตระกูลลูมิเอร์ (Lumiere Auguste และ Louis Lumiere) ได้ทำการฉายภาพยนตร์ครั้งแรก เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม 1895 (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546) โดยการใช้ประดิษฐกรรมที่พวกเขาประดิษฐ์ขึ้น ซึ่งเรียกว่า “Cinematographe” ซึ่งต่อมาก็ได้กลายเป็นอุปกรณ์ต้นแบบที่นำมาพัฒนาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ในปัจจุบัน

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันทึกชนิดหนึ่งที่มีมุ่งให้ความเบิกบาน รื่นเริงใจและให้ความสนุกสนาน โดยภาพยนตร์จัดเป็นศิลปะสมัยใหม่แขนงที่เจิดจ้า ที่ประกอบไปด้วยศิลปะทุกแขนงรวมเข้าไว้ด้วยกัน อาทิเช่น คีตศิลป์ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม นาฏกรรม และวรรณกรรม เริ่มจากงานเขียนบทภาพยนตร์ การแสดง งานออกแบบฉาก งานปั้น ภาพเขียน การใช้สีเส้นต่างๆ ตลอดจนเพลงประกอบ บทบาทหนึ่งของภาพยนตร์คือ การเป็นสื่อสารมวลชน คำว่า “สื่อ” (Medium) ในวิชาวิทยาศาสตร์มักหมายถึง สิ่งที่ถ่ายทอด ความรู้สึก ประสบการณ์ (Experience) ข่าวสาร หรือสัญลักษณ์ จากผู้ส่งสารไปเป็นการรับรู้ หรือความรู้ (Knowledge) ขึ้นในผู้รับสาร หรืออีกประการหนึ่ง คือ สื่อได้ส่งสัญลักษณ์ที่เกิดความหมายขึ้นในผู้รับสาร ภาพยนตร์มีภาษาเฉพาะของตัวเองที่พิเศษไม่เหมือนใคร มีการเล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ ต้องเลือกภาพและลำดับภาพที่สัมพันธ์กัน ภาษาของการเคลื่อนไหวซึ่งทำได้หลายทางมาจากทั้งผู้แสดงและกล้อง ภาษาของเวลา การใช้เหตุการณ์ย้อนกลับไปกลับมาซึ่งแสดงถึงความคิดของคนใดคนหนึ่ง ภาษาของพื้นที่ที่สามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ทุกแห่งหนซึ่งคนดูสามารถยอมรับและเข้าใจได้ ภาษาของสีแสดงถึงความหมายต่างๆ เพื่อสะท้อนและสร้างอารมณ์ของภาพยนตร์ในแต่ละฉาก นอกจากนี้ยังมีเสียงดนตรี ภาษาพูด เสียงตามธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความหมายที่ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้

ภาพยนตร์จะให้ความเบิกบาน รื่นเริงใจ และสนุกสนานต่อผู้ชมแล้ว ยังมีอิทธิพลต่อคนดู สามารถชักจูงสะกดจิตความสนใจของคนดูให้เคลิบเคลิ้มหลงใหล คล้อยตามอารมณ์ได้ตลอดระยะเวลา 2 ชั่วโมงที่ภาพยนตร์ฉายอีกด้วย (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเรื่องราวของภูตผีปีศาจ สิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง และเรื่องราวของการตาย เนื้อเรื่องมักเป็นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติและหลุดพ้นจากความเป็นจริง หนังสืเรื่องแรกในโลกเกิดขึ้นในช่วงปลายปี ค.ศ. 1890 และหนังสืที่มีชื่อเสียงและได้รับฉายาว่าเป็นหนังสืเรื่องแรกของโลก ได้แก่ เรื่อง “Le Manior du diable” (The House of Devil) เป็นหนังสืของประเทศฝรั่งเศสที่มีความยาวเพียง 2 นาที กำกับโดย Georges Méliès ออกฉายในปี ค.ศ. 1896 (Babbis, 1990)

สำหรับประเทศไทยภาพยนตร์เรื่องแรกที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีวิญญาณ หรือที่คนไทยเรียกว่า “หนังสืไทย” ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง “ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอผี” ผลิตโดย กษาดสยาม หรือ สภาภาษาไทยในปัจจุบัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อต้องการให้ชาวไทยในยุคนั้นเลิกมกยกับการรักษาโรคด้วยวิธีของพ่อมดหมอผี แล้วหันมารักษาด้วยวิธีทางการแพทย์ที่ถูกต้อง แต่หนังสืไทยที่คนไทยรู้จักและประสบความสำเร็จด้านรายได้คือ ภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” สร้างโดย มรว.อนุศักดิ์ หัสตินทร์ บริษัทหัสตินทรภาพยนตร์ ออกฉายเมื่อวันที่ 9 ถึง 11 เมษายน พ.ศ. 2476 ที่โรงภาพยนตร์พัฒนากร ซึ่งมีคนเข้าชมอย่างแน่นขนัดทุกรอบ (กฤษฎา เกิดดี, 2547)

เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ มักจะเน้นไปที่วัฒนธรรมความเชื่อดั้งเดิม โดยเฉพาะเรื่องผี ซึ่งมีทั้งผีน่ากลัว ผีตลก ผีคุ้มครอง ผีมิตร ผีศัตรู ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเป็นแนวที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในประเทศไทยทั้งในด้านของผู้ผลิตและผู้ชม สาเหตุหนึ่งที่กลุ่มผู้ผลิตมักจะสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญก็คือ เป็นหนังที่ทำแล้วได้กำไร เนื่องจากเป็นหนังที่ใช้ต้นทุนต่ำเมื่อเทียบกับแนวภาพยนตร์ที่มักจะทำรายได้สูงอื่นๆ เช่น ต่อสู้ และผู้ชมชื่นชอบหนังแนวสยองขวัญ ดังนั้นจึงมักจะประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ อัตราเสี่ยงในการขาดทุนค่อนข้างน้อย และเป็นภาพยนตร์ที่มักได้รับรางวัล เช่น “303 กลัว/กลัว/อาฆาต” (2541) ได้รับรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง “นางนาก” ปี พ.ศ.2542 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม จากชมรมวิจารณ์บันเทิง และ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ “เด็กหอ” ปี พ.ศ.2549 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง และรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ นอกจากนี้เป็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับ ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญมักจะได้รับความนิยมและความนิยมในหมู่คนดู เห็นได้จากรายได้ที่

ภาพยนตร์แนวนี้ทำได้หลายเรื่อง เช่น “นางนาก” (2542) 150 ล้านบาท (พันทิวา อ่วมเจิม, 2547) “ซัดเตอร์ กตติวิญญาน” (2547) 110 ล้านบาท “บุปผาราตรี เฟส 2” (2548) 72 ล้านบาท และอีกหลายเรื่อง

ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบมากมายหลายส่วน ซึ่งจะเป็นเครื่องมือของผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะทำหน้าที่ในการส่งสารจากผู้สร้างภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น “มีส-อง-แซง” (Mise-en-scene) อันได้แก่ นักแสดง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก มุมกล้อง แสง นอกจากนี้ยังมีเสียงซึ่งประกอบด้วย บทสนทนา เพลงประกอบ ฯลฯ สิ่งต่างๆ เหล่านี้ นับเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพอย่างมาก ผู้สร้างสามารถสอดแทรกความหมายแฝงต่างๆ หรือสร้างอารมณ์ความรู้สึกผ่านเครื่องมือดังกล่าวให้กับผู้ชม ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เรียกว่า “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของภาพยนตร์ เป็นหน้าที่รับผิดชอบโดยตรงของ ฝ่ายออกแบบงานสร้าง (Production Design) หรือฝ่ายกำกับศิลป์ (Art Direction) ที่จะร่วมกันลงความเห็นกับผู้กำกับ และผู้กำกับภาพ เพื่อออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ (Preston, 1994)

“โทน” (Tone) เป็นสิ่งที่บอก แนวคิด สไตล์ (Style) ทักษะคติ ของผู้สร้างที่ต้องการจะส่งไปยังผู้ชม ในขณะที่ “มู้ด” (Mood) หมายถึง อารมณ์ของผู้ชมที่เกิดขึ้นหลังจากได้ชมเรื่องราว (Teague, 2006) ดังนั้น “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) โดยรวมจึงเป็นทักษะคติของเนื้อเรื่องที่ผู้สร้างต้องการจะส่งไปยังผู้ชม หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นบรรยากาศ อารมณ์ ความรู้สึกของเนื้อเรื่องที่ถูุกำหนดโดยผู้สร้าง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะบอกผู้ชมว่า เป็นเรื่องราวประเภทใด (Hinze, 2000)

จากงานวิจัยของภาคภูมิ วงศ์ภูมิ (2549 อ้างถึงใน ทศพร กรกิจ, 2550) พบว่า จุดเด่นของหนังผีไทยคือ ความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งแบ่งออกเป็น ความน่าสะพรึงกลัวในตัวผีหรือตัวละคร และความน่าสะพรึงกลัวในบรรยากาศ ซึ่งความกลัวมีผลอย่างมากต่อความประทับใจของผู้ชมและความสำเร็จของภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ซึ่งตัวผีหรือตัวละครและบรรยากาศดังกล่าวนี้เกิดจากการออกแบบตามแนวทาง “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของภาพยนตร์ที่ทางฝ่ายออกแบบงานสร้าง (Production Design) ได้ทำการกำหนดไว้แล้ว โดยอาศัย ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า แสง ฯลฯ เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์งานสร้างนั่นเอง

ปิยกุล เลาว์ณยศศิริ (2529) กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องจะต้องมีฝ่ายออกแบบงานสร้าง (Production Design) ซึ่งจะต้องรับผิดชอบ เรื่องฉากทั้งหมด เครื่องแต่งกาย และยังต้องสร้างสรรค์รูปแบบ (Style) ของภาพยนตร์ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดเรื่องด้วย เพื่อให้ภาพยนตร์นั้นมีคุณภาพและมีความสมจริง สามารถโน้มน้าวจิตใจของคนดู ให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์คล้อยตาม

เนื่องจาก ฝ่ายออกแบบงานสร้างนั้นมีหน้าที่ในการออกแบบภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับอารมณ์ของผู้ชม ดังนั้นจึงสามารถกล่าวได้ว่า ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์มีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างความน่ากลัวให้กับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ดังนั้นในงานวิจัยนี้ นอกจากจะศึกษาการรับรู้ในส่วนของผู้ชมแล้ว ผู้วิจัยยังให้ความสำคัญกับแนวคิดในการออกแบบงานสร้างของฝ่ายออกแบบงานสร้างอีกด้วย

ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญได้รับความนิยมและเป็นที่สนใจของทั้งกลุ่มผู้สร้าง และกลุ่มผู้ชม จึงเป็นที่มาของความสนใจของผู้วิจัยที่จะนำภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญมาทำการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” ในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาว่า ผู้ชมรับรู้ถึง “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอย่างไร และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ออกแบบงานสร้างหรือไม่ อย่างไร เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยใดบ้างในงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ซึ่งอาจเป็นแนวทางให้กับผู้สร้างในการพัฒนาคุณภาพการผลิตภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ อีกทั้งยังอาจเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ต่อไป

ปัญหานำการวิจัย

1. ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอย่างไร
2. ผู้ชมรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญผ่านปัจจัยอะไรบ้าง

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลต่อการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชมที่แตกต่างกัน
2. กลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย มีระดับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ มากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุมาก
3. กลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ แตกต่างกัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ
2. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง "ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ" เป็นการมุ่งศึกษาด้านงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ (Production Design) ในภาพยนตร์ไทยประเภทสยองขวัญ ปัจจัยในที่นี้หมายถึง การออกแบบงานสร้าง อันได้แก่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า การแต่งหน้า แสงและสี ผู้วิจัยได้กำหนดว่าจะทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเกี่ยวกับแนวคิด ในการออกแบบงานสร้าง โดยกำหนดขอบเขตของภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาไว้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญในช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545-2551
2. ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมและรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมจาก 2 สถาบันทางภาพยนตร์ ได้แก่ ชมรมวิจารณ์บันเทิง (รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง) และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์) ด้วยเหตุผลที่เลือก 2 สถาบันนี้ เนื่องจากเป็น 2 สถาบัน

ทางการภาพยนตร์ที่แจกรางวัลสำหรับภาพยนตร์โดยเฉพาะ ไม่มีรางวัลจากสื่ออื่นๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ หรือสื่อโฆษณาเข้ามาเกี่ยวข้อง

จากขอบเขตที่ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดไว้ ภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. “เด็กหอ” ปี พ.ศ.2549 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง และรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์
2. “เบนซ์กับผี” ปี พ.ศ.2549 ได้รับรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง

นอกเหนือจากนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องดังกล่าว มีความโดดเด่น น่าสนใจ มีลักษณะร่วมสมัย และสนับสนุนเนื้อเรื่องได้เป็นอย่างดี จึงเหมาะสมที่จะนำมาใช้ศึกษาในงานวิจัยนี้

จากนั้นทำการศึกษาวิเคราะห์ผู้ชมเกี่ยวกับการรับรู้ด้าน “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ในงานออกแบบงานสร้าง เพื่อให้ทราบว่า ปัจจัยใดบ้างที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม และเพื่อเปรียบเทียบกับเนื้อหาที่ผู้ออกแบบงานสร้างต้องการจะส่งไปยังผู้ชม ว่ามีความสอดคล้องกันหรือไม่

นิยามศัพท์

คำศัพท์

ความหมาย

มีส-อง-แซง (Mise-en-scene)

เป็นคำศัพท์ภาษาฝรั่งเศสมีความหมายตามตัวว่า “ใส่เข้ามาในฉาก” แต่เดิมเป็นคำที่บรรดาผู้กำกับละครใช้อธิบายวิธีจัดทุกสิ่งทุกอย่างบนเวที ต่อมากลายเป็นคำศัพท์ที่ได้ใช้กันแพร่หลายในแวดวงภาพยนตร์ หมายถึง การจัดองค์ประกอบภาพโดยรวมในฉากแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ (ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก) กับผู้คน (ตัวละคร) ตลอดจนจนถึงแสงเงา แสงสี มุมกล้อง และการเคลื่อนไหว

ปัจจัย	ส่วนต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้าง ที่ปรากฏอยู่ในภาพในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ
การรับรู้ (Perception)	กระบวนการตีความหมายของสิ่งที่รู้สึกได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยอาศัยประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม เพื่อให้เข้าใจถึงสารที่มากระตุ้น สำหรับงานวิจัยนี้ หมายถึง การตีความภาพที่ปรากฏอยู่ในภาพในภาพยนตร์ เพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกใดๆ
มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone)	ความรู้สึกและทัศนคติจากภาพยนตร์ ที่แสดงออกมาผ่านเรื่องราว ตัวละคร บทสนทนา บรรยากาศ เพื่อจะชี้้นำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อและเข้าใจในบรรยากาศและอารมณ์ของเรื่องราว ยกตัวอย่างเช่น เครื่องเคียด โศกเศร้า หวาดกลัว มีความสุข สนุกสนาน ลุ่มลึก ตลกขบขัน ประชดเสียดสี เป็นต้น
การออกแบบงานสร้าง (Production Design)	การออกแบบสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ในงานวิจัยนี้ ได้แก่ ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า เวลา การแต่งหน้า แสงเงา สี และมุมกล้อง
ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ	ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความลึกลับน่ากลัว และไสยศาสตร์ต่างๆ โดยภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ ภูติ ผี ปีศาจ และมีการดำเนินเรื่องโดยใช้ผีหรือวิญญาณเป็นตัวละครหลัก เท่านั้น ในงานวิจัยนี้หมายถึง ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมหรือรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมจาก 2 สถาบันทางภาพยนตร์ ได้แก่ ชมรมวิจารณ์บันเทิง และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงลักษณะและวิธีการสื่อความหมาย ในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ
2. เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ปรับปรุง หรือพัฒนา การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์สำหรับผู้สร้างภาพยนตร์
3. เพื่อเป็นแนวทาง และใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าวิจัยในเรื่องดังกล่าวให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ห้กทั้งสนับสนุนและข้อสันนิษฐานทั้ง 3 ข้อ ได้แก่

1. ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชมที่แตกต่างกัน
2. กลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย มีระดับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ มากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุมาก
3. กลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ แตกต่างกัน

จากข้อสันนิษฐานทั้ง 2 ข้อนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design)
- 2.2 แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (Audience)
- 2.3 แนวคิดเรื่องผัสสะแห่งภาพ (Visual Perception)
- 2.4 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ (Horror Film)
- 2.5 แนวคิดเรื่องอารมณ์ (Emotion)
- 2.6 แนวคิดสัญวิทยาในภาพยนตร์ (Film Semiotics)
- 2.7 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design)

การใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย จะทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการสื่อได้ง่ายขึ้น ทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดีด้วย เพราะดูแล้วเหมือนบอกบางสิ่งบางอย่างให้แก่ผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องใช้คำพูดใดๆ เลย นอกจากนี้ ภาพยังเป็นการติดต่อสื่อสาร สารระความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องให้เป็นไปอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เพราะการแสดงด้วยภาพสามารถสื่อ

ความหมายสาระความคิดเห็นที่อยากบอกแก่ผู้ชมได้ทันที ทั้งยังทำให้ผู้ชมสนใจเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไป (ประกาศิต ภัทรธีรานนท์, 2542)

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางศิลปะทั่วไป โดยจะต้องมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบทางศิลปะและองค์ประกอบภาพ เช่น แสง สี เส้น รูปทรง มวล การเคลื่อนไหว ฯลฯ

2.1.1 องค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ (Composition)

สิ่งแรกที่ตาเราเห็นเมื่อจอบภาพยนตร์สว่างขึ้นนั่นคือ ภาพที่ปรากฏบนจอฉาย และเมื่อเครื่องฉายภาพยนตร์ได้เริ่มต้นทำงานของมันแล้ว ภาพต่างๆ จะถูกฉายไปที่จอผ่านสายตาเราไปอย่างต่อเนื่อง ภาพที่เห็นบนจอภาพยนตร์นั้นอาจก่อให้เกิดความรู้สึกและอารมณ์ต่างๆ ได้หลายอย่างและการที่จะสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกเหล่านั้นขึ้นมาได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ที่ดี (อุไรวรรณ เรืองกิจ, 2526)

หลักการจัดองค์ประกอบภาพมีดังนี้ (จามรี คงเสวีรัตน์, 2549)

1. มีเอกภาพ (Unity) ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่เกิดขึ้นในภาพ ฉากที่จัดขึ้นหรือสถานที่จริง ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกแปลกแยก แตกต่างกันของภาพ ตามหลักของงานศิลป์ การสร้างเอกภาพต้องจัดวางสิ่งประกอบให้อยู่เป็นกลุ่ม มีส่วนเด่นและส่วนรอง เพื่อให้เกิดมิติของความงาม
2. ความสมดุล (Balance) จุดถ่วงหรือน้ำหนักของภาพที่แสดงความรู้สึกที่เห็นด้วยตา โดยประมาณว่า น้ำหนักของภาพมีความเท่ากันหรือไม่ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท
 - 1.1 ดุลยภาพที่เท่ากันทั้งสองข้าง เป็นการสร้างสมดุลทั้งด้านซ้ายและขวาให้มีน้ำหนักที่เท่าๆ กัน โดยใช้ เส้น สี เงาม ในการจัด ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงความมั่นคง เกร็ง ขรึม ยิ่งใหญ่
 - 1.2 ดุลยภาพที่ไม่เหมือนกันทั้ง 2 ข้าง การรักษาดุลยภาพไม่จำเป็นต้องมีรูปทรงขนาด หรือน้ำหนักที่เท่ากันทั้งสองข้างเสมอไป แต่ให้ดุลยภาพโดยใช้สี แสงเงา พื้นผิวที่ต่างกันออกไป การจัดภาพชนิดนี้ทำให้ภาพไม่แข็งจนเกินไป และดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า

3. จุดสนใจของภาพ (Center of Interest) เป็นจุดที่ดึงดูดสายตาที่สุดในภาพซึ่งขาดไม่ได้ในการจัดองค์ประกอบภาพ ภาพที่ดีควรมีจุดสนใจเพียงจุดเดียว

“มีส-ออง-แซง” (Mise-en-scene)

“Mise-en-scene” เป็นคำศัพท์ภาษาฝรั่งเศส ที่นิยามอ่านออกเสียงว่า “มีส-ออง-แซง” และใช้เป็นคำทับศัพท์ในแวดวงละครเวทีและภาพยนตร์ หมายถึง การใส่องค์ประกอบลงไปฉาก ถูกใช้อธิบายถึงภาพที่ปรากฏในแต่ละช็อต (Shot) ซึ่งต้องใช้ร่วมกับองค์ประกอบหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของ แสงเงา สี ฯลฯ จะเน้นสถานที่ซึ่งมีเหตุการณ์เกิดขึ้น และถูกถ่ายทอดผ่านการนำเสนอเป็นช็อต (Shot) ที่ต่อเนื่อง เพื่อประกอบการเล่าเรื่องภาพยนตร์ (Nelmes, 1996) ฉากแต่ละฉากจะมีองค์ประกอบรวมซึ่งต้องผ่านการออกแบบ จัดเตรียม สร้าง หรือสรรหาอุปกรณ์เพื่อนำมาประกอบฉากให้สมจริง สอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอมากที่สุด

ภาพยนตร์เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเป็น ศิลปะผสม (Mixed Art) หรือเป็นศิลปะในสาขาของโสตทัศน (Audio Visual Arts) ที่รับสัมผัสด้วยการฟังและการมองเห็นไปพร้อมๆ กันทุกครั้งที่ชมภาพยนตร์นั้นผู้ชมจะให้ความสนใจภาพและเสียง องค์ประกอบภาพจึงเป็นจุดดึงดูดสำคัญโดยมี “มีส-ออง-แซง” เป็นกลไกกำหนดบรรยากาศและการสื่ออารมณ์ของภาพ และมีเสียงสนทนาหรือเสียงดนตรีประกอบเป็นตัวเสริมภาพที่เห็น

“มีส-ออง-แซง” (Mise-en-scene) หมายถึง การจัดองค์ประกอบรวมในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เงื่อนไขการจัดองค์ประกอบต่างๆ ของ “มีส-ออง-แซง” จะรวมอยู่ในฉาก และเป็นที่ประจักษ์แก่สายตาผู้ชม (Bordwell และ Thompson, 2001) ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องสอดคล้องกับการแสดง (Staging An Action) การเล่าเรื่องเหตุการณ์แต่ละฉากของภาพยนตร์จะมีการแสดงเป็นกลไกสำคัญ ซึ่งการแสดงของนักแสดงจะถูกกำหนดให้สื่อความหมายร่วมกับ “มีส-ออง-แซง” เพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น ผู้กำกับภาพยนตร์ คือผู้ทำหน้าที่ควบคุมให้การแสดงแต่ละฉากดำเนินไปพร้อมกับความเหมาะสมขององค์ประกอบรวมในฉากภาพยนตร์

2. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องเข้ากับเหตุการณ์ในแต่ละฉากภาพยนตร์ (Placed In A Scene) บทภาพยนตร์ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านฉาก ซึ่งแต่ละฉากจะมี

รายละเอียดของเนื้อหาแตกต่างกันไป การกำหนด “มีส-ออง-แซง” ต้องเข้ากับเหตุการณ์ในฉากของภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเชื่อหรือรู้สึกสมจริงไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

3. การจัดองค์ประกอบรวมในฉากต้องสอดคล้องกับเรื่องราวของภาพยนตร์ (Putting On Stage) เอก เอียมซึน ผู้กำกับศิลป์ ได้กล่าวไว้ว่า การทำหนังที่ถูกต้องไม่ควรให้ฉากมาเด่นเหนือตัวละคร แต่ควรทำให้ฉากและตัวละครมีความกลมกลืนเข้ากับเรื่องราวโดยรวมของภาพยนตร์ การกำหนด “มีส-ออง-แซง” จึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์ขับเคลื่อนไปพร้อมรายละเอียดของ ฉาก แสง เสื้อผ้า หน้า และผมของนักแสดง ผลสำเร็จของ “มีส-ออง-แซง” อยู่ที่ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวในภาพยนตร์และชื่นชอบภาพยนตร์เรื่องนั้น

ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการทำให้ “มีส-ออง-แซง” เป็นเรื่องที่มีความสำคัญสำหรับการผลิตภาพยนตร์ คือ ยอร์ช เมลิเยส์ (Georges Melies) นักเล่นมายากลที่เปลี่ยนบทบาทตนเองมาเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์คนสำคัญชาวฝรั่งเศส เมลิเยส์ ได้นำแนวคิดการผลิตกล้องภาพยนตร์ของสองพี่น้องลูมิแอร์ในปี ค.ศ. 1895 มาดัดแปลงและประดิษฐ์เป็นกล้องภาพยนตร์ของตนเอง แล้วนำไปถ่ายทำภาพยนตร์ที่หน้า “Place de l' Opera” เพื่อเก็บภาพบรรยากาศบนริมถนนแห่งหนึ่งของประเทศฝรั่งเศส ระหว่างการถ่ายทำกล้องเกิดปัญหาติดขัดและเป็นจังหวะเดียวกับการบันทึกภาพรถบัสแล่นผ่านหน้ากล้อง เมื่อแก้ไขจนกล้องภาพยนตร์สามารถทำงานต่อไปได้ เมลิเยส์จึงเก็บภาพบรรยากาศบนริมถนนต่อไปอีก ซึ่งในจังหวะนั้นก็มีการงานศพแล่นผ่านหน้ากล้องไป ภายหลังจากนำฟิล์มไปผ่านการล้างและพิมพ์ฟิล์มฉาย ทำให้ภาพยนตร์ฉากนี้แปลกตาน่าอัศจรรย์สำหรับผู้ชมมาก ทั้งนี้เพราะเห็นรถบัสกำลังแล่นอยู่ได้กลายเป็นรถงานศพไปในฉับพลัน เมลิเยส์จึงถึงความสำคัญของการจัดหรือนำเสนอฉากในภาพยนตร์ที่สามารถสร้างความสนใจหรือเป็นจุดเด่นไปพร้อมการนำเสนอเรื่องเล่าภาพยนตร์

Bordwell และ Thompson (2001) ยังอธิบายอีกว่า หลังจากนั้น ผลงานภาพยนตร์ของเมลิเยส์จึงใช้ความคิดสร้างสรรค์การนำเสนอ “มีส-ออง-แซง” โดยเฉพาะองค์ประกอบการจัดฉาก (Setting) มาสร้างให้โดดเด่นสอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์ และสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Mermaid” (1895) เมลิเยส์กำหนดให้มีการจัดเครื่องแต่งกายเป็นนางเงือกให้นักแสดงและนำตู้ปลาขนาดใหญ่มาตั้งเป็นฉากหน้า ให้นักแสดงอยู่ด้านหลังและให้ฉากหลังที่ดูเหมือนทะเล เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกว่านางเงือกอยู่ในทะเลจริง

นอกจากนั้น เมลิเยส์ ยังนำการวาดฉากหลังมาทำให้เข้ากับเรื่องราวภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ในแนวแฟนตาซี (Fantasy) ที่แสดงเนื้อหาเรื่องราวเหนือจริงเชิงจินตนาการ เช่น เรื่อง “A Trip to the Moon” (1902) เมลิเยส์กำหนดฉากโดยวาดภาพเป็นรูปยานอวกาศในจินตนาการเตรียมเหิรทะยานสู่ดวงจันทร์ ทำให้ไม่ต้องสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ ยานอวกาศ เพราะผู้ชมสามารถเห็นยานอวกาศจากภาพวาดของฉากหลัง

ความสำคัญของ “มีส-ออง-แซง” ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตภาพยนตร์และต้องมีผู้ทำหน้าที่ในการรับผิดชอบโดยตรง ซึ่งบทบาทความรับผิดชอบในส่วนของภาพยนตร์ ต้องทำหน้าที่ควบคุมและออกแบบฉากพร้อมการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ตำแหน่งความรับผิดชอบนี้คือ ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) หรือ ผู้ออกแบบฉาก (Set Designer) มีการกำหนดหน้าที่เป็นหนึ่ง ในทีมงานสำคัญของกองถ่ายทำภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อปี ค.ศ. 1915 และมีสืบเนื่องต่อมา กระทั่งในปี ค.ศ. 1920 ภาพยนตร์ในยุโรปและสหรัฐอเมริกาจะนิยมถ่ายทำในโรงถ่าย (Studio) เพื่อตอบรับการบันทึกเสียงภาพยนตร์ สำหรับยุคแรกของภาพยนตร์เสียงที่เกิดขึ้นในโลกภาพยนตร์ ฉากภาพยนตร์จึงถูกออกแบบจำลองให้เหมือนจริงและจัดสร้างขึ้นมาภายในโรงถ่าย โดยยึดหลักให้สอดคล้องกับเรื่องราวภาพยนตร์

นอกจากฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นองค์ประกอบสำคัญของ “มีส-ออง-แซง” แล้ว เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงก็เป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ การกำหนดตำแหน่ง ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง (Costume Designers) จึงเกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในช่วง ค.ศ. 1930 นับเป็นการบ่งบอกถึงความสำคัญของผู้ควบคุมดูแลเสื้อผ้าของนักแสดง ซึ่งต้องเป็นทั้งผู้ออกแบบตัดเย็บและจัดการซื้อหาเครื่องแต่งกายนักแสดง โดยคัดเลือกแบบให้เข้ากับเรื่องและตัวละคร ถ้าเป็นภาพยนตร์แนวตำนาน ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ย้อนยุค หรือภาพยนตร์แฟนตาซี ผู้ออกแบบเสื้อผ้ายิ่งต้องค้นคว้าข้อมูล ใช้จินตนาการในการออกแบบเสื้อผ้านักแสดงให้มีความสมจริงและเหมาะสมกับการนำเสนอภาพยนตร์มากขึ้น แต่ทั้งนี้ควรได้รับความเห็นชอบจากผู้กำกับภาพยนตร์เป็นสำคัญ

ความเจริญในยุคดิจิทัลที่มีคอมพิวเตอร์สมรรถนะสูงเป็นผู้ช่วยสำคัญ ทำให้ “มีส-ออง-แซง” ได้รับประโยชน์จากการออกแบบฉากหรือสร้างสรรค์ฉากโดยใช้ คอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic Imagery-CGI) เพื่อให้การนำเสนอแต่ละฉากของภาพยนตร์สอดคล้องและแนบเนียนในสายตาผู้ชม จนผู้ชมไม่เกิดการระแวงจับผิดและเสียอารมณ์ในการติดตามชมภาพยนตร์

“มีส-ออง-แซง” จึงเกิดขึ้นมาพร้อมกับการแสดงที่ต้องการเผยแพร่ไปยังผู้ชมในลักษณะเป็นมวอลชน ทุกการแสดงจะมีการกำหนด องค์ประกอบฉาก แสง เสื้อผ้า หน้าและทรงผม เป็นส่วนประกอบที่ทำให้ภาพยนตร์หรืองานแสดงประสบความสำเร็จในการถ่ายทอดเรื่องราว สื่อภาพยนตร์ซึ่งมีทั้งภาพและเสียงเป็นหลักสำคัญในการนำเสนอ จึงต้องพยายามที่จะทำให้ผู้ชมเห็นภาพที่สมจริงและสะท้อนอารมณ์ของเรื่องได้ การกำหนดและควบคุมองค์ประกอบ “มีส-ออง-แซง” จึงอยู่ในความรับผิดชอบของผู้กำกับศิลป์ ผู้ที่ทำหน้าที่จัดแสง ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย และช่างแต่งหน้าและทำผมนักแสดง โดยอยู่ภายใต้การควบคุมภาพรวมของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้ “มีส-ออง-แซง” มีความสอดคล้องและสื่อสารอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์

การตระหนักในความหมายและความสำคัญของ “มีส-ออง-แซง” เป็นสิ่งที่ทีมงานผลิตภาพยนตร์ต้องเรียนรู้และเข้าถึงอย่างลึกซึ้ง พร้อมจะนำไปปฏิบัติให้เกิดผลสูงสุดในการถ่ายทำภาพยนตร์ บางครั้งผู้ชมอาจไม่รู้สึกรู้หาหรือไม่รับรู้ ว่า “มีส-ออง-แซง” คืออะไร แต่ถ้าภาพยนตร์เรื่องนั้นทำให้ผู้ชมคล้อยตามความสมจริง สนุกสนาน และเกิดความรู้สึกชื่นชอบไปกับเนื้อหาและลีลาภาพยนตร์ ก็เป็นการยืนยันได้ว่า “มีส-ออง-แซง” เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ เพราะฉะนั้นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ มีส-อองแซง สร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์มี 4 ประการ ดังนี้

1. ความสมจริง ในระหว่างการชมภาพยนตร์ สิ่งสำคัญที่สุดที่ทำให้ผู้ชมติดตามชมภาพยนตร์อย่างจดจ่อคือ ความสนุกสนานของภาพยนตร์ กลไกสำคัญของความสนุกสนานคือความสมจริงในภาพยนตร์ “มีส-ออง-แซง” เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องยึดหลักความสมจริง โดยทำให้องค์ประกอบรวมในฉากสมจริงตามเนื้อหา สอดคล้องกับอารมณ์ของแต่ละฉากภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อและยอมรับในเหตุการณ์ที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ฉากนั้นๆ
2. ความสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบภาพ ภาพยนตร์เป็นสื่อที่นำเสนอภาพเคลื่อนไหว ภาพแต่ละช็อตจะต่อเนื่องกันเพื่อเล่าเรื่องภาพยนตร์ และภาพแต่ละช็อตจะต้องผ่านการกำหนดองค์ประกอบภาพ มีตากล้องเป็นผู้ทำหน้าที่สำคัญในการตีความภาพยนตร์แต่ละฉากร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพเป็นการบรรจุรายละเอียดของ “มีส-ออง-แซง” ประกอบด้วย การแสดง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า หน้า และผมของนักแสดง การจัดองค์ประกอบภาพต้องมีความสัมพันธ์กับ “มีส-ออง-แซง” เพื่อทำให้ภาพแต่ละช็อต (Shot) สื่อความหมายและ

สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่องราวในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพที่ดีต้องเน้นความสวยงามของการกำหนดขนาดภาพ มุมกล้อง และการจัดแสงภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมจะได้เข้าถึงเรื่องราวไปพร้อมกับความงดงามลงตัวของภาพ และแสงในแต่ละช็อต (Shot) ของภาพยนตร์

3. การสื่อความหมาย ภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องผ่านการแสดงเพียงอย่างเดียว องค์ประกอบต่างๆ ของ “มีส-ออง-แซง” เป็นตัวช่วยที่ดีในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ ผู้กำกับศิลป์เลือกสถานที่ถ่ายทำที่สื่ออารมณ์ภาพยนตร์ ช่างแต่งหน้า และทำผมนักแสดงเลือกที่จะแต่งหน้าและทำผมนักแสดงให้สอดคล้องกับบทบาทการแสดง ช่างไฟจัดแสงฉากภาพยนตร์ให้สื่อความหมายของฉากนั้น หรือการออกแบบเสื้อผ้านักแสดงให้เข้ากับบุคลิกลักษณะตัวละคร “มีส-ออง-แซง” จึงเป็นงานสร้างสรรค์ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้ประโยชน์เพื่อการสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์
4. การตอบรับของผู้ชม การนำเสนอ “มีส-ออง-แซง” ควรยึดหลักการทำให้ผู้ชมเกิดการตอบรับหรือคล้อยตามการนำเสนอของภาพยนตร์ เรื่องราวในแต่ละฉากของภาพยนตร์จะต้องมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายชัดเจน ตัวละครแต่ละคนควรแสดงบทบาทอย่างไร สถานที่เกิดเหตุคือที่ไหน ภายในฉากควรจัดบรรยากาศแสงหรืออุปกรณ์ประกอบฉากเป็นอย่างไร คำถามเหล่านี้ต้องตอบให้ตรงกับจินตนาการของผู้กำกับภาพยนตร์ และทำให้เกิดเป็นจริงในภาพยนตร์ นอกจากนี้ต้องทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เกิดความรู้สึกร่วมไปกับการภาพยนตร์ในแนวทางเดียวกับที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารสู่ผู้ชม

วาจิวิมล เดชเกตุ (2550) กล่าวว่า “มีส-ออง-แซง” เป็นเรื่องสำคัญที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ ไม่ต่างจากวรรณกรรมเพราะการสร้างสรรค์ผลงานวรรณกรรม ประกอบด้วยเนื้อหาเรื่องราวที่ดีและน่าสนใจ การถ่ายทอดงานวรรณกรรมที่ดีต้องใช้ลีลาการเขียนด้วยสำนวนเชิงพรรณนามีลักษณะเฉพาะตัวของนักเขียน ซึ่งลีลาการเขียนของนักเขียนที่มีชื่อเสียงแต่ละคนสามารถสร้างจุดเด่นและสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานวรรณกรรม ผู้อ่านจะชื่นชอบวรรณกรรมเรื่องใดนั้น นอกจากเนื้อหาสนุกสนานแล้วต้องผสมผสานไปกับลีลาการเขียนที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกซาบซึ้งและคล้อยตาม การเขียนบรรยายโดยใช้ศิลปะและทักษะเชิงภาษาศาสตร์ ในงานวรรณกรรมจึงเปรียบได้กับการสร้างสรรค์ “มีส-ออง-แซง” ในแต่ละฉากของภาพยนตร์

การนำ “มีส-ออง-แซง” ไปใช้ในสื่อประเภทต่างๆ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ซึ่งมีหลากหลายประเภท และหลากหลายแนวทางในการนำเสนอ ทำให้ “มีส-ออง-แซง” มีหลายรูปแบบเพื่อให้เหมาะสมกับภาพยนตร์แนวต่างๆ “มีส-ออง-แซง” จึงมีการแบ่งเป็น 6 รูปแบบ ดังนี้

1. “มีส-ออง-แซง” รูปแบบธรรมชาติ (Naturalistic Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบภาพรวมในฉากภาพยนตร์ ซึ่งเลียนแบบความเป็นจริงตามธรรมชาติโดยทั่วไป และนำความสมจริงนั้นมาใช้เป็นหลักพิจารณาประกอบการจัดฉากภาพยนตร์ การจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก การกำหนดแนวเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดง และการจัดแสงในแต่ละฉากภาพยนตร์ โดยเน้นให้สอดคล้องกับแนวเรื่องและเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นแกนนำในการแสดงความคิดเห็นและเห็นชอบหรือไม่สำหรับ “มีส-ออง-แซง” ในแต่ละฉากของภาพยนตร์
2. “มีส-ออง-แซง” รูปแบบย้อนยุค (Historical Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบรวมในฉากภาพยนตร์ที่มีรายละเอียดของเรื่องเกี่ยวกับยุคสมัยหรือเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ “มีส-ออง-แซง” รูปแบบนี้ต้องมีการค้นคว้าหรือสืบค้นข้อมูลล่วงหน้า แล้วนำข้อมูลที่ค้นหามาใช้เป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างฉากออกแบบเสื้อผ้า และสร้างบรรยากาศในแต่ละฉากให้สมจริงกับยุคสมัยนั้นๆ
3. “มีส-ออง-แซง” รูปแบบร่วมสมัย (Everyday Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบรวมในฉากสำหรับภาพยนตร์ที่เน้นเรื่องราวร่วมสมัย โดยนำเนื้อหาภาพยนตร์มาพิจารณาร่วมกับบุคลิกลักษณะตัวละครสำคัญของเรื่อง ทำให้เห็นภาพรวมของภาพยนตร์และนำไปสู่การกำหนดหรือออกแบบองค์ประกอบศิลป์ให้กับภาพยนตร์
4. “มีส-ออง-แซง” รูปแบบการละคร (Theatrical Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบรวมในฉากภาพยนตร์โดยเน้นภาพยนตร์ในแนวเหนือจริงหรือเชิงจินตนาการ เช่น ภาพยนตร์ตระกูลแฟนตาซี นิยายวิทยาศาสตร์ หรือภาพยนตร์ผจญภัย เป็นต้น การวางแนว มีส-ออง-แซง ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ต้องใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อทำให้องค์ประกอบศิลป์โดยรวมภาพยนตร์มีสีสันในสายตาผู้ชม หลักการนำเสนอจึงเป็นในแนวการนำความเป็นจริงตามธรรมชาติมาดัดแปลงให้แปลก น่าสนใจ ได้สาระสอดคล้องกับเนื้อหาภาพยนตร์

5. “มีส-อง-แซง” รูปแบบเน้นการแสดงออก (Expressive Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบรวมในฉากภาพยนตร์ให้สัมพันธ์กับการแสดงออกของตัวละครในแต่ละฉาก ซึ่งตัวละครสำคัญของภาพยนตร์จะมีบุคลิกลักษณะสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง การกำหนดการแสดงออกเพื่อเป็นตัวละครนั้นๆ จะต้องผ่านการวิเคราะห์และตีความบทระหว่างผู้แสดงกับผู้กำกับภาพยนตร์ ลีลาการแสดงอาจมีความแตกต่างในแต่ละฉาก ทำให้การจัด มีส-อง-แซง ต้องปรับเปลี่ยนไปตามการแสดงกับผู้กำกับภาพยนตร์ ลีลาการแสดงอาจมีความแตกต่างในแต่ละฉาก ทำให้การจัด “มีส-อง-แซง” ต้องปรับเปลี่ยนไปตามการแสดงในแต่ละฉากนั้นๆ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Cabinet of Dr. Caligari (1919) ฉากหนึ่งที่ผีดิบซีซาร์นางเอกของเรื่อง ถูกปลุกให้ฟื้นในยามค่ำคืนจากการสะกดจิตของด็อกเตอร์คาลิการีและเดินทางออกไปเพื่อฆ่าคน การออกแบบฉากเน้นให้เห็นพื้นหลัง (Background) เป็นต้นไม้ที่มีแต่กิ่งก้าน ซึ่งลักษณะของกิ่งไม้เข้ากับอากัปกริยาการแสดงของ ซีซาร์ ซึ่งยกมือขึ้นพร้อมเดินไปด้วยความสับสนและขัดแย้งที่ต้องมนต์สะกดให้ออกล่าฆ่าคน
6. “มีส-อง-แซง” รูปแบบเน้นโครงสร้าง (Constructive Mise-en-scene) เป็นการจัดองค์ประกอบรวมในฉากภาพยนตร์โดยใช้โครงสร้างเรื่องราวของภาพยนตร์มากำหนดทิศทางการออกแบบฉากหรือควบคุมองค์ประกอบศิลป์ของภาพยนตร์

2.1.2 ฉากในภาพยนตร์

ฉากมีบทบาทเด่นมากในภาพยนตร์ ทั้งนี้เพราะฉากมีหลายประเภทหลายแบบ แต่ละแบบต้องมีวัตถุประสงค์เข้ามาเพื่อเสริมความต้องการของผู้กำกับ ฉะนั้นผู้ออกแบบฉากจะต้องพยายามออกแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ ฉากจึงมีความสำคัญดังนี้

1. เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่น่าเสนอได้ดี เช่น เรื่องราวเกิดที่ไหน ยุคสมัยไหน
2. เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่เหมาะสมให้แก่ภาพยนตร์ เพื่อต้องการให้คนดูคล้อยตามและประทับใจ ฉากจึงเป็นสิ่งที่คำนึงถึงในการสร้างอารมณ์ บรรยากาศ ฉากจึงต้องมีความสมจริง
3. เพื่อเสริมจินตนาการของผู้แสดง ผู้แสดงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากในการสื่อเรื่องราวให้คนเข้าใจ ฉากเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมเรื่องราวหรือช่วยสร้างความรู้สึกของผู้แสดงให้มีส่วนร่วมไปในบทบาทนั้นๆ

4. เพื่อสื่อถึงรสนิยม ทักษะคตินิยามของตัวแสดง เราสามารถแสดงถึงรสนิยม พฤติกรรมของตัวแสดงได้โดยผ่านการสื่อทางฉาก

รูปแบบฉากและสไตล์ของฉาก

ฉาก (Set, Scenery) คือ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นสำหรับการแสดง สถานที่นั้นได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำและขัดแย้งของตัวละคร ฉากจะต้องบอกข้อมูลให้กับผู้ชมภาพยนตร์ให้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ ในเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น สถานที่ เวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใด ในประวัติศาสตร์ หรือ ฤดูกาลของปีที่เหตุการณ์เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่างๆ ให้เห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างชัดเจน เช่น สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์และอุณหภูมิอากาศ สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม พื้นฐานทางขนบธรรมเนียมประเพณี ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าเป็นภายนอก (Exterior) หรือภายใน (Interior) เป็นเรื่องจริง เป็นจินตนาการหรือเป็นความฝัน ฉากควรทำหน้าที่สร้างอารมณ์ และบรรยากาศ ฉากจะต้องสร้างมาจากความต้องการ และความตั้งใจของคนเขียนบท หรือจากการตีความของผู้กำกับการแสดง และต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ฉากไม่ควรจะหักเหความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร เช่น ไม่โดดเด่นไปกว่าการกระทำของตัวละคร หรือเสื้อผ้าที่ตัวละครใส่อยู่ หรือไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละคร เป็นต้น แต่ฉากจะต้องทำหน้าที่ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล (Functional) ฉากจะต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร (Action Of The Play) การออกแบบฉากที่ดีจะช่วยสร้างสีสัน และชีวิตชีวาให้แก่ภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราวได้ดี (Katharine และ Harry , 1972)

Katharine และ Harry (1972) กล่าวไว้ในหนังสือ "The Stage and School" ว่าฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เราสามารถสังเกตได้ว่า ความเกียจคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อาศัยของตัวละครที่เครื่องประดับของตกแต่งห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

ฉากสามารถเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน หรือคนหนึ่งกับคนหนึ่งกับสังคมที่อาศัยอยู่ ฉากสามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งภายใน

ครอบครัวยุคใหม่ ในสำนักงาน ฉากช่วยให้ผู้ชมสามารถเพ่งสมาธิไปที่บุคลิกลักษณะของตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ต่างๆ หรือจุดรวมของความสนใจ รวมถึงแนวการแสดงได้ง่ายขึ้น ถ้าหากฉากนั้นได้รับการออกแบบไว้อย่างได้ผล ฉากควรจะมี ความหมายต่อละครมากที่จะสร้างความน่าสนใจให้แก่ตัวละครเอง การให้นักแสดงยืนอยู่บนบันไดระดับต่างๆ หรือบนเวทียกพื้นระดับต่างๆ เช่น เฟอร์นิเจอร์ ฯลฯ สามารถจัดให้เอื้อแก่การวางตำแหน่งตัวละครให้เป็นรูปสามเหลี่ยม (Triangulat Blocking) และประตูที่วางตำแหน่งไว้ได้พอดี หรือ โครงสร้างที่เปิดอยู่เป็นส่วนหนึ่งก็สามารถครอบนักแสดงให้อยู่ในกรอบซึ่งจัดว่าเป็นการเน้นให้เด่นชัดได้เช่นกัน

ฉากในภาพยนตร์ควรขึ้นสไตล์ (Style) และรูปแบบของการผลิตภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งฉากในภาพยนตร์มักจะดำเนินไปในรูปแบบ “Presentational Form” ซึ่งการนำเสนอฉากในรูปแบบ “Presentation Form” นั้นฉากควรทำหน้าที่สร้างอารมณ์ และบรรยากาศสีสันของการผลิตหนังเรื่องหนึ่ง อาจเกิดขึ้นได้จากการออกแบบที่ดีพร้อม ปฏิบัติการโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละครนั้นด้วย ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก เช่นฉากจะต้องสร้างมาจากความต้องการ และความตั้งใจของคนเขียนบท หรือจากการตีความของผู้กำกับการแสดง และต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง ไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงใส่อยู่หรือไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละคร ฉากไม่ควรจะหักเหความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร ไม่ควรอ่อนไหวไปตามอารมณ์ของตัวละคร ไม่ควรสวยงามไปจนเกินความจำเป็น แต่ฉากจะต้องทำหน้าที่ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล (Functional) ฉากจะต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร (Action of The Play) ไม่ควรปิดบังเนื้อหาของเหตุการณ์นั้น ฉากจะต้องเหมาะสมและมีความพอดีกับความต้องการของบท จะต้องรักษาไว้ซึ่งความเรียบง่าย (Simplicity) อันได้แก่ ความเรียบง่ายในการออกแบบ ความเรียบง่ายในโครงสร้าง และความเรียบง่ายในการเปลี่ยนฉาก และการเคลื่อนย้ายฉาก และพยายามตั้งอยู่บนหลักที่ว่า ใช้ให้น้อยขึ้นที่สุดให้ทราบเรื่องราวมากที่สุด (Use The Least Say The Most) การออกแบบที่ดีช่วยสร้างสีสัน และชีวิตชีวาให้แก่การผลิตการแสดง ช่วยทำให้เป็นประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจแก่ผู้ชม เสื้อผ้านักแสดงจะดูดียิ่งขึ้นและดูเหมาะสมกับพื้นหลัง (Background) เบื้องหลัง

รูปแบบฉาก (Form)

รูปแบบฉาก คือ ลักษณะโครงสร้างด้านหน้าของฉาก ซึ่งประกอบกันเข้าหลายๆ ส่วน เพื่อสร้างสถานที่แวดล้อม (Local) ให้แก่ตัวละคร และเป็นพื้นหลัง (Background) เบื้องหลังให้แก่ตัวละครเวที ลักษณะโครงสร้างด้านหน้านี้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากและสร้างฉาก และมีส่วน

สัมพันธ์กับสไตล์การแสดงด้วย การเคลื่อนไหวของนักแสดงและสถานการณ์ต่างๆ ของเรื่องมีความผูกพันกับรูปแบบฉากโดยตรง

รูปแบบฉากเรียกอีกอย่างว่า “Types of Stage Setting” หรือ “Physical Set” สามารถสื่อสถานที่ที่เหตุการณ์ต่างๆ ในฉากเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เราสามารถแบ่งสถานที่ในฉากออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. ฉากภายใน (Interior) คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อยหนึ่งด้าน หรือ มีเครื่องประกอบการแสดงที่สื่อความหมาย ตัวอย่างของฉากภายใน
2. ฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่ สวน ชายคาบ้าน รั้วหน้าบ้าน ในป่า บนเขา หรือ ส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้าปกคลุม หรือ แลเห็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ อย่างต้นไม้ใหญ่ หรือรั้วบ้าน เป็นต้น

2.1.3 การออกแบบ (Design)

องค์ประกอบการออกแบบ (Element of Design) ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้น องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบมีดังนี้

เส้น (เสรี เรื่องเนตร, 2548) ความหมายของเส้นในทางทฤษฎี หมายถึง การที่เรานำเอาจุดหลายๆ จุด หลายๆ ขนาดมาต่อเรียงกัน ไม่ว่าจะเป็ทิศทางในแนวใดๆ เช่นในแนวนอน แนวตั้ง แนวเฉียง แนวโค้ง หรือในแนวหยิกหยัก ฯลฯ โดยมีระยะทางตามทีผู้ออกแบบกำหนด โดยมีระยะทางตามทีผู้ออกแบบกำหนด ก็ะปรากฏเป็นรูปร่างเกิดขึ้น เส้นมีอิทธิพลต่อทุกสิ่งทุกอย่างทีอยู่รอบๆ ตัว นอกจากนั้นแล้วเส้นแต่ละชนิดยังให้ความรู้สึกแตกต่างกัน ดังนี้

เส้นตรงในแนวนอน ให้ความรู้สึกโดยรวมดูสงบนิ่ง ราบเรียบ ถ้าเปรียบเทียบกับชีวิตผู้คนก็คือ เป็นบุคคลที่รักความสันโดษ มีชีวิตทีเรียบง่าย เยือกเย็น ฟังพอใจในสิ่งทีตนเองมี พอมี พอใช้ พอกิน รู้จักประหยัด รู้จักประมาณตน เป็นต้น แต่ในการจัดภาพองค์ประกอบภาพโดยรวม หากเรานำเอาเส้นตรงในแนวนอนมาจัดภาพ แต่เพียงอย่างเดียวก็ย่อมกระทำได้ แต่ก็ย่อมจะต้องมีเส้นอื่นๆ มาประกอบด้วย เพื่อให้ภาพทีสร้างขึ้นเกิดความสวยงามสอดคล้องและดูกลมกลืน

เส้นตรงในแนวตั้ง ให้ความรู้สึกมั่นคง มีความปลอดภัย ไม่เอนเอียง มีความหนักแน่น ดังนั้นหากผู้ออกแบบต้องการที่จะแสดงออกในการออกแบบที่ทำให้เกิดความมั่นคงดูปลอดภัย ก็มักจะนิยมนำเส้นตรงในแนวตั้งมาจัดภาพ โดยมีเส้นตรงในแนวตั้งเป็นองค์ประกอบหลัก

เส้นตรงในแนวเฉียง ให้ความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย เอนเอียง รวนเร ไม่แน่นอน วุ่นวาย และสับสน

เส้นพินปลา ให้ความรู้สึกน่าขยะแขยง ดูน่ากลัว น่าหวาดเสียว น่าตื่นเต้น หากนำมาใช้ในการออกแบบภาพยนตร์ก็มักจะนิยมนำมาใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อให้เกิดจินตนาการร่วมหรือเรื่องราวที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ดูแล้วเกิดความเข้าใจ ดูน่าเกลียดน่ากลัว

เส้นโค้ง (เส้นอิสระ) ให้ความรู้สึกอ่อนหวาน อ่อนช้อย ลื่นไหล ไม่แข็งกระด้าง ดูกลมกลืนและประสานกันได้อย่างเหมาะสมลงตัว

การใช้เส้นในการออกแบบฉาก มักแสดงออกในด้านโครงสร้างของอาคาร สิ่งก่อสร้าง การตกแต่งฉากภายใน การจัดวางสิ่งประกอบฉากให้มีแนวของเส้นไปในลักษณะต่างๆ ซึ่งสร้างอารมณ์ต่างกันออกไป

รูปทรง (พาสนา ตันตลัษณ์, 2526) ในการออกแบบถือได้ว่าการกำหนดรูปร่างเป็นคุณสมบัติที่สำคัญยิ่ง เพราะรูปร่างเป็นสิ่งที่มองเห็นได้จากภายนอก ซึ่งชักจูงให้เกิดความสนใจ รูปทรงเป็นลักษณะที่มองดูแล้วจะเห็นเป็น 3 ด้าน เป็น 3 มิติ คือ ความกว้าง ความยาว ความสูง รูปทรงพอจะแบ่งลักษณะได้ดังนี้

รูปทรงแนวตรง รูปร่างของสี่เหลี่ยมมุมฉากเป็นรูปร่างแนวตรง มีความสม่ำเสมอและความราบเรียบ มนุษย์นิยมรูปร่างแบบนี้มาก ดังจะเห็นได้จากอาคารแบบสี่เหลี่ยมมุมฉากที่ปรากฏอยู่ทั่วไป รวมทั้งสาธารณูปโภคอื่นๆ

รูปทรงแนวโค้ง เป็นรูปร่างตามปรากฏการณ์ธรรมชาติ เมื่อใช้รูปร่างประเภทนี้ผสมกับรูปร่างแนวตรง จะก่อให้เกิดความรู้สึกเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวได้โดยไม่ต้องการการชักนำของมุม

รูปทรงอิสระ ประกอบด้วยแนวตรงหรือแนวตรงคลงกับแนวโค้ง ซึ่งจะจัดใน รูปแบบต่างๆ ได้ไม่จำกัดจำนวน ถ้ามองอย่างวิเคราะห์ที่รูปร่างอิสระก็คือการผสมผสานกับรูปร่าง ปกติหลายๆ รูปร่างเป็นรูปเดียวกันนั่นเอง การรวมรูปเช่นนี้ทำให้ขาดเอกลักษณ์ และความมั่นคง ของรูป

ที่ว่างหรือช่องระยะ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรับปรุง, 2544) จำแนกได้ 2 ประเภท คือ ที่ว่างเชิง บวก ซึ่งเป็นที่ว่างซึ่งรูปร่างและรูปทรงปรากฏอยู่ และที่ว่างเชิงลบเป็นที่ว่างเปล่ารอบๆ รูปร่างและ รูปทรง สำหรับรูปร่างซึ่งเป็นวัตถุ 2 มิติ จะปรากฏในที่ว่างในลักษณะของมวลหรือปริมาตร ขนาด พื้นที่แบนๆ ส่วนรูปทรงซึ่งเป็นวัตถุ 3 มิติ จะปรากฏในที่ว่างในลักษณะของมวลหรือปริมาตร ขนาดพื้นที่แบนๆ ของรูปร่างหรือขนาดมวลของรูปทรงที่ปรากฏในที่ว่างจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. ขนาดทางกายภาพซึ่งเป็นขนาดที่แท้จริงของสิ่งต่างๆ
2. ขนาดทางการมองเห็น ซึ่งเป็นขนาดที่สายตามองเห็นของสิ่งนั้น

ความแตกต่างในขนาดของที่ว่างซึ่งสิ่งเดียวกันปรากฏอยู่จะส่งผลให้เกิดความแตกต่างใน ด้านขนาดทางการมองเห็นสิ่งนั้น

การรับรู้ของคนเราเกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรงเกิดขึ้นจากหลายปัจจัย ตำแหน่งหรือมุมมอง จากที่ซึ่งเราสามารถมองเห็นวัตถุจะมีผลต่อภาพลักษณ์ที่ชัดเจนหรือคลุมเครือของวัตถุ อันมีผลต่อ ความประทับใจที่มีต่อวัตถุนั้นๆ เนื่องจากลักษณะของที่ว่างโดยรอบวัตถุสามารถก่อให้เกิดความ เปลี่ยนแปลงในความประทับใจของเรา ที่ว่างโดยรอบวัตถุหรือพื้นที่หลังที่ไม่เป็นระเบียบจะทำให้ วัตถุนั้นลดความสำคัญลง ในขณะที่ที่ว่างโดยรอบวัตถุหรือพื้นที่หลังแบบเรียบๆ จะช่วยสร้างความ น่าสนใจให้กับวัตถุ

ลี (โกสุ่ม สายใจ, 2536) สัมผัสอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สังคมและสิ่งแวดล้อม ยิ่งมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนามากขึ้นเท่าใด ความต้องการในการใช้สอยจะยิ่งทวีมากขึ้น ทั้งนี้เพราะ มนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สัมผัสอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิด ความเพลิดเพลินใจ และความสุขในการ ดำเนินชีวิตประจำวัน จึงทำให้มีบุคคลไม่น้อยมีความสุขอยู่กับการได้สัมผัสชื่นชมไปกับสีต่างๆ อัน งดงามของปรากฏการณ์ธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์ไม่สามารถจะสร้างขึ้นได้ เช่น แสงอาทิตย์ตอนเช้า สะท้อนกับหยาดน้ำค้าง ตามดอกไม้ใบหญ้าต่างๆ ท้องทะเลที่มีสีเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สีของ พระอาทิตย์ทรงกลดในยามเที่ยงวันจนถึงพระอาทิตย์อัสดง ซึ่งบางคนก็ชอบนั่งมองจนหลับไปกับ ขอบฟ้า ซึ่งนับว่าเป็นความงามอันวิเศษยิ่งเกินกว่ามนุษย์จะสร้างสรรค์ได้

โกสุม สายใจ (2536) ยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า สีของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมมีผลกระทบต่อความรู้สึกของเราตลอดเวลา แม้ว่าในเวลาที่เรานอนหลับตัดขาดจากการมองเห็นสิ่งต่างๆ บางคนก็ยังฝันถึงสิ่งต่างๆ ที่มีสีสันสวยงาม และเมื่อลืมตาขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง มนุษย์ก็จะตกอยู่ท่ามกลางอิทธิพลของสีเหมือนวันก่อนๆ ที่ผ่านมา

ในปัจจุบันนี้การได้มีการนำสีมาใช้ในกิจการต่างๆ อย่างมากมาย สีมีอิทธิพลต่อมนุษย์โดยไม่รู้ตัว ซึ่งความสัมพันธ์เหล่านี้ จะปรากฏออกมาให้เห็นในลักษณะของแนวคิด การพัฒนาปรับปรุงของผู้สร้างผู้ผลิต โดยคำนึงถึงรสนิยมของผู้บริโภคเป็นสำคัญ สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างผลงานต่างๆ พลังหรืออิทธิพลของสีสามารถโน้มน้าวให้ผู้ดู ผู้บริโภคเกิดอารมณ์ร่วมที่ดีขึ้นได้ ไปกับผลงานนั้นๆ ได้ จึงทำให้ผู้ใช้สีแต่ละประเภทพยายามคิดค้น ศึกษาทดลอง เพื่อหาแนวทาง หลักการให้สีตลอดจนเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีสีสัน สวยงาม แปลกตา และน่าสนใจ

Joseph และ Dennis (2004) ได้กล่าวไว้ว่า ตั้งแต่ปี ค.ศ.1950 ภาพยนตร์สีมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และอิทธิพลของสีนั้นมีมากมายอย่างไร้ขีดจำกัด ดังนั้นการเข้าใจว่าสีในภาพยนตร์มีหน้าที่อย่างไร ซึ่งหมายถึง สีมีผลต่อความรู้สึกต่อผู้ชมภาพยนตร์อย่างไร จึงเป็นเรื่องสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

1. ผลของสีต่อผู้ชม (Effects of Color on the Viewer)

การกำหนดแนวทางการใช้สีหรือการสื่อความหมายของสีนั้น เป็นหน้าที่ของ ผู้กำกับกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง

- ใช้สีเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจ

ในการสร้างจุดสนใจของภาพนั้น สามารถทำได้หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็น การวางวัตถุไว้ใกล้กล้อง การใช้การโฟกัส การเคลื่อนไหว ฯลฯ การใช้สีก็เป็นทางเลือกหนึ่ง โดยการใช้สีสว่างหรือสีที่มีความอึดตัวกับวัตถุที่ฉากหลังมีสีมืดหรือสีซีด

- ใช้สีในการสร้างมิติให้กับภาพ

สีจำพวก สีแดง สีส้ม สีเหลือง ที่เรียกว่า “Advancing Colors” เมื่อเพิ่มความสว่างและความเข้มให้กับสีเหล่านี้ จะช่วยให้วัตถุดูใหญ่ขึ้นและอยู่ใกล้กล้องมากกว่า สีจำพวก สีเขียว สีน้ำเงิน ที่เรียกว่า “Receding Colors” การควบคุมสีของวัตถุด้วยเทคนิคนี้จะช่วยให้ภาพดูมีมิติมากขึ้น

- ใช้คุณสมบัติสีสร้างความรู้สึก

สีโทนร้อน ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง มักจะสร้างความรู้สึกเกี่ยวข้องกับไฟ ดวงอาทิตย์ หรือดวงอาทิตย์ตก ในขณะที่สีโทนเย็น ได้แก่ สีน้ำเงิน สีเขียว สีน้ำตาลอ่อน มักจะสร้างความรู้สึกเกี่ยวข้องกับน้ำ ร่มเงา ต้นไม้

2. ใช้สีในการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก (Expressionistic Use of Color)

การแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก (Expressionism) เป็นเทคนิคทางภาพยนตร์อย่างหนึ่ง ในการนำเสนออารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละครออกมา ซึ่งในภาพยนตร์มักจะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การบิดเพี้ยนของภาพ การใช้ภาพที่เหนือความเป็นจริง หรือการใช้สี บ่งบอกให้ผู้ชมทราบว่านั่นคือ ความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละคร

3. สีเป็นสัญลักษณ์ (Color as Symbol)

ในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถใช้สีเป็นเครื่องมือ ในการสร้างความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นมา เรียกว่า สัญลักษณ์ (Sign) สีสัญลักษณ์เหล่านี้จะถูกสอดแทรกให้ปรากฏอยู่ในส่วนต่างๆ ของภาพเพื่อสื่อสารข้อความบางอย่างไปยังผู้ชม

4. การใช้สีตอกย้ำ (Leitmotifs in Color)

Leitmotif หมายถึง การแสดงซ้ำๆ ของตัวแสดงในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นบทสนทนา เพลง การกระทำ หรือแม้แต่สีที่ปรากฏในเสื้อผ้า จนกระทั่งกลายเป็นเครื่องหมาย (Trademark) ของตัวละครนั้นๆ

5. การใช้สีเพื่อกระตุ้นอารมณ์ (Color to Enhance Mood)

ยกตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนจากสีปกติไปเป็นสีเอกรงค์ (Monochromatic) เช่น ซีเปีย (Sepia) สามารถสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

ผู้กำกับหรือผู้สร้างภาพยนตร์สามารถสอดแทรกข้อความและความหมายแฝงต่างๆ ไว้ในสีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ หรืออาจใช้สีในการสร้างอารมณ์ความรู้สึก ผ่านเครื่องมือ เช่น ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า โทนสีของภาพ ให้กับผู้ชมได้อีกด้วย ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เรียกว่า การออกแบบงานสร้าง (Production Design)

เลอสม สถาปิตานนท์ (2547) ได้อธิบายไว้ว่า “สี” คือ ความแตกต่างระหว่างสีบริสุทธิ์แต่ละสี ซึ่งเรียกเป็นชื่อสี เช่น สีแดง สีแสด สีเหลือง สีเขียว สีม่วง แบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

สีของแสง หมายถึง ความแตกต่างสั้นยาวของคลื่นแสงที่เรามองเห็น เริ่มด้วยแสงม่วง ซึ่งมีคลื่นสั้นที่สุด และจบลงที่แสงสีแดง ซึ่งมีคลื่นยาวที่สุด ลำดับตามสีของรุ้งกินน้ำ

สีของสาร หมายถึง สีของวัตถุต่างๆ ที่เรามองเห็น เราเห็นสีบนวัตถุได้ เนื่องจากคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ ซึ่งสามารถดูดซึมและสะท้อนความยาวคลื่นแสงสีใดให้เรามองเห็น

นพวรรณ หมั่นทรัพย์ (2539) ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า วงจรสี เป็นโครงสร้างพื้นฐานของสี ซึ่งมีมาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 18 โดยโครงสร้างนี้มี 12 สีและแบ่งออกเป็น 3 ชั้น คือ

สีชั้นที่ 1 (Primary) มี 3 สี คือ แดง เหลือง น้ำเงิน หรือเรียกว่าแม่สี ซึ่งสีอื่นเกิดขึ้นจากสีทั้งสามนี้

สีชั้นที่ 2 (Secondary) มี 3 สี คือ ส้ม เขียว ม่วง เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกันทีละคู่ เช่น สีแดงผสมกับเหลืองเป็นสีส้ม สีน้ำเงินผสมแดงเป็นสีม่วง สีน้ำเงินผสมเหลืองเป็นสีเขียว

สีชั้นที่ 3 (Tertiary) มี 6 สี คือ สีเขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วงแดง ส้มแดง และส้มเหลือง เกิดจากการการผสมกันของสีชั้นที่ 1 และสีชั้นที่ 2 ที่ใกล้เคียงกัน

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการมองเห็นและมีอิทธิพลต่ออารมณ์ของมนุษย์ จึงควรเลือกใช้สีที่ถูกต้องเหมาะสมในการออกแบบฉาก ผู้ออกแบบจึงควรรู้จักหลักการใช้สีและจิตวิทยาการใช้สีเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

สีปฐมภูมิ (Primary Color)

Birren (1976) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ "Color Perception in Art" ว่า สีปฐมภูมิ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

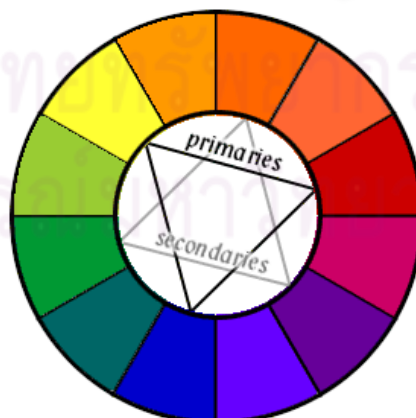
1. แม่สีบวก (Additive Primaries) หมายถึง สีที่เป็นส่วนประกอบหลักของแสงขาว ได้แก่ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน เมื่อนำทั้ง 3 สีมาผสมกัน จะได้เป็นสีขาว แม่สีบวกถูกใช้เป็นระบบสีในโทรทัศน์ สีแดงผสมกับสีเขียวได้สีเหลือง สีแดงผสมกับสีน้ำเงินได้สีม่วงแดง (Magenta-red) และสีน้ำเงินผสมกับสีเขียวได้สีไซแอน (Cyan)

2. แม่สีลบ (Subtractive Primaries) หมายถึง สีทุติยภูมิที่สร้างขึ้นจากแม่สีบวก ระบบสีนี้ถูกใช้ในกระบวนการการพิมพ์ สีหลักได้แก่ สีม่วงแดง สีเหลือง และสีไซแอน เมื่อผสมทั้งสามสีเข้าด้วยกันจะได้สีดำ
3. แม่สีเชิงจิตวิทยา (Psychological Primaries) หมายถึง สีที่ให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง สีเขียว และสีน้ำเงิน เมื่อนำสีทั้งสี่มาผสมกันจะได้เป็นสีเทา

วงล้อแม่สีลบ (The Color Wheel of Subtractive Colors)

การนำแม่สีลบ (Subtractive colors) หรือสีย้อมมาผสมกัน สามารถสร้างเป็นวงล้อสีได้ดังภาพที่ 1 วงล้อสีลบ วงล้อสีจะถูกแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ปฐมภูมิ (Primary) ทุติยภูมิ (Secondary) และตติยภูมิ (Tertiary) สีปฐมภูมิเป็นสีพื้นฐานที่ใช้ในการสร้างสีอื่น ๆ ทั้งหมด ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน เมื่อนำสีปฐมภูมิ 2 สีมาผสมกัน จะได้เป็นสีทุติยภูมิ ซึ่งได้แก่ สีส้ม สีเขียว และสีม่วง ในขณะที่สีตติยภูมิทั้ง 6 สี ถูกสร้างโดยผสมสีปฐมภูมิกับสีทุติยภูมิที่อยู่ติดกัน สีตติยภูมิทั้ง 6 สี ได้แก่ สีแดงส้ม สีแดงม่วง สีเหลืองเขียว สีเหลืองส้ม สีน้ำเงินเขียว และสีน้ำเงินม่วง สีคู่ตรงข้าม (Complementary) หมายถึง สีที่อยู่ตำแหน่งตรงข้ามกันในวงล้อสี เส้นตรงที่ลากจากสีหนึ่งผ่านจุดศูนย์กลางของวงล้อสีไปยังอีกสีหนึ่ง จะจับคู่ตรงข้ามของสี ที่เรียกว่า "Complements" หรือ "Complementary Pair" คู่สีตรงกันข้ามพื้นฐาน ได้แก่ สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม และสีเหลืองกับสีม่วง (Holtzschue, 2002)

ภาพที่ 2.1 ภาพวงล้อแม่สีลบ (The Color Wheel of Subtractive Colors)



ที่มา http://www.sanford-artedventures.com/study/g_color_wheel.html เข้าชมเมื่อ

13 มกราคม พ.ศ.2552

นอกจากนี้ Holtzschue (2002) ยังกล่าวอีกว่าสีในวงล้อสี สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ ตามอุณหภูมิของสีได้อีก คือ สีโทนร้อน (Warm) และสีโทนเย็น (Cool) สีที่มีความใกล้เคียงกับสีแดงจะจัดอยู่ในกลุ่มสีโทนร้อน ส่วนสีที่ใกล้เคียงกับสีน้ำเงินจะจัดเป็นกลุ่มสีโทนเย็น การจำแนกสีออกเป็นสองกลุ่มโดยใช้เกณฑ์อุณหภูมิอาจไม่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน สีบางสีอาจเป็นได้ทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็น แม้กระทั่งสีปฐมภูมิก็สามารถเป็นได้ทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็น ขึ้นอยู่กับสีที่นำมาเปรียบเทียบ เช่น สีแดงสามารถเป็นสีโทนเย็นได้ เพราะใกล้เคียงกับสีม่วง หรือ เป็นสีโทนร้อนได้ เพราะใกล้เคียงกับสีส้ม

Sargent (1964) ได้กล่าวไว้ว่า มี 2 ปัจจัยที่น่าจะมีอิทธิพลต่อสีโทนร้อนและสีโทนเย็น ปัจจัยแรกเป็นปัจจัยภายนอก ไฟ แสงอาทิตย์ การที่เลือดสูบฉีด มีความเกี่ยวข้องกับความร้อน สีที่มีความเชื่อมโยงอย่างชัดเจนเกี่ยวกับความร้อนเหล่านี้ คือ สีแดง รวมไปถึงสีส้ม สีเหลือง หรือ อาจรวมถึงสีเหลืองอมเขียว ในขณะที่สีของท้องฟ้า ภูเขาที่อยู่ไกลๆ น้ำเย็น มักจะเป็นสีอมฟ้า เมื่อร่างกายผ่อนคลาย มันจะมีแนวโน้มไปทางสีฟ้ามากกว่า ปัจจัยที่สองเป็นปัจจัยภายใน สีสามารถสร้างความรู้สึกถึงความอบอุ่นหรือความเย็นได้ จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า สีแดงมีแนวโน้มสร้างอารมณ์ตื่นเต้นมากกว่าสีอื่นๆ ในขณะที่สีน้ำเงินนั้นให้ผลตรงกันข้ามกับสีแดง สีเขียวและสีม่วง สามารถเป็นได้ทั้งสีโทนร้อนและสีโทนเย็น ในวงล้อสีทั้งสองสีนี้จะอยู่ตรงกลางระหว่างสีโทนร้อนและสีโทนเย็น

สีที่กล่าวมา แต่ละสีจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ซึ่งสามารถแบ่งสีออกเป็น 2 ประเภท คือ สีร้อน (Warm Color) กับสีเย็น (Cool Color)

1. สีในกลุ่มสีร้อน ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีแสดแดง สีเขียวเหลือง สีเหลืองแก่ และสีเหลือง สีเหล่านี้แสดงถึงความอบอุ่น ให้ความรู้สึกแจ่มใสสว่าง ถ้านำมาใช้ในการตกแต่งบ้าน จะช่วยเพิ่มความสว่างให้แก่ห้อง
2. สีในกลุ่มเย็น ได้แก่ สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วงแดง และสีม่วง สีเหล่านี้แสดงถึงความเยือกเย็น เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเงียบสงบ

นอกจากนี้ นักจิตวิทยาจะเรียกสีโทนร้อนว่าสีแห่งความหยาบกระด้าง (Hard) และสีโทนเย็นว่าสีแห่งความนุ่มนวล (Soft) สีโทนร้อนมักจะเด่นกว่าสีโทนเย็น ถ้าใช้ตาข้างหนึ่งมองการ์ดสีแดง และอีกข้างมองการ์ดสีน้ำเงิน สมองจะสั่งการให้มองสีแดงบ่อยครั้งและนานกว่าสีน้ำเงิน สาเหตุที่สีแดงดูเด่นกว่านั้นเกิดจาก คือ ปกติสีแดงนั้นมักจะมีจุดโฟกัสอยู่ที่หลังจอตา (Retina) ส่งผลให้เลนส์ตาปรับตัวให้โค้งเพื่อดึงภาพให้มาอยู่ข้างหน้า ส่งผลให้ภาพสีแดงที่เกิดขึ้นนั้นอยู่ใกล้

และใหญ่กว่า ในขณะที่จุดโฟกัสของสีน้ำเงินอยู่หน้าจอตา เลนส์ตาจะปรับสภาพให้แบนเพื่อดันภาพให้ถอยกลับไปจอตา ดังนั้นภาพที่ได้จึงดูไกลและมีขนาดเล็กกว่า (Birren, 1976)

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการมองเห็นและมีอิทธิพลต่ออารมณ์ของมนุษย์ จึงควรเลือกใช้สีที่ถูกต้องเหมาะสมในการออกแบบฉาก ผู้ออกแบบจึงควรรู้จักหลักการใช้สีและจิตวิทยาการใช้สีเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ

จิตวิทยาการใช้สี

การใช้สีตามทฤษฎีสีทางจิตวิทยา คือ การศึกษาสีที่พบเห็นและทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดต่างๆ เพื่อสื่อความหมายของผลงานการออกแบบ หรือศึกษาการใช้สีที่สวยงามสะดุดตา ดึงดูดความสนใจ สามารถสร้างความประทับใจหรือเตือนความจำ ทั้งนี้ควรใช้ให้สัมพันธ์กับประเภทของผลงานการออกแบบ เช่น การออกแบบสิ่งพิมพ์สำหรับเด็ก ที่ต้องใช้สีสัมพันธ์กับรูปภาพซึ่งเด็กจะสามารถเข้าใจหรือเกิดความรู้สึกนึกคิด จนคล้อยตามสิ่งสิ่งพิมพ์นั้น หรือการใช้สีที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรม ศิลปะของจีน สีทองบนสีแดง หมายถึง ความสุขที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ สีแดงบนสีเหลือง หมายถึง เรื่องราวเกี่ยวกับกษัตริย์ เป็นต้น นอกจากนี้โดยทั่วไปแล้ววัยต่างๆ ยังมีความชอบสีที่แตกต่างกันออกไปด้วย เช่น วัยรุ่นผู้หญิงชอบสีอ่อนหวาน หรือสีผสมสีขาว (Tint) ซึ่งให้ความรู้สึกอ่อนโยน ส่วนวัยผู้ใหญ่ชอบสีหม่นที่ให้ความรู้สึกขรึมจริงจัง สุขุม โดยสีที่หม่นนี้สามารถทำได้โดยการนำสีดำไปผสม (Shade) (สกนธ์ ภูงามดี, 2546)

บุคคลจะมีความรู้สึกชอบสีใดๆ หรือไม่นั้น ขึ้นกับสาเหตุต่างๆ ตั้งแต่พื้นฐานทางวัฒนธรรมและความคิดเห็นส่วนตัวอันเนื่องมาจาก วัย เพศ อายุ พื้นฐานทางการศึกษาและประสบการณ์ ฯลฯ เมื่อมีความรู้สึกต่อสีที่แตกต่างกัน ปฏิกริยาของคนเมื่อแสดงออกต่อสีต่างๆ จึงแตกต่างกันไปด้วย

ในวัยเด็ก สีที่สดใสสะดุดตาจะเป็นสีที่ชื่นชอบ ดังนั้น ของเล่น เสื้อผ้า เครื่องใช้ของเด็กจึงมักจะมีสีที่สดใสที่มีความสดสูง และนักจิตวิทยาได้พบว่า เมื่ออายุมากขึ้นความชอบในสีสดใสเหล่านี้ก็จะเริ่มลดลงไป ในวัยรุ่นอันเป็นวัยแสวงหา จากผลการวิจัยพบว่า สีแดงเป็นสีโปรดของวัยนี้ (Zelanski, 1989) ผู้สูงอายุนั้นจะชอบสีอ่อนๆ บนพื้นสีเข้ม อาจเป็นเพราะช่วยให้มองเห็นได้ชัดเจนดีขึ้น และพบว่าผู้ป่วยโรคจิตประเภทตัดขาดจากสภาพแวดล้อมและขาดจากบุคคลิกภาพมักจะชอบสีที่เป็นกลาง หรือไร้สี เช่น ขาว ดำ น้ำตาล เทา ในขณะที่คนปกติมักจะชอบสีสดต่างๆ

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ที่เก็บตัวมักจะชอบสีเย็น ในขณะที่คนเปิดเผยมักจะชอบสีร้อน แต่ในบางกรณีอาจจะกลับกัน เนื่องจากคนบางคนอาจแสดงออกชัดเจนสิ่งที่ตนเองบกพร่อง เช่น คนขาดความเชื่อมั่นในตนเองกลับชอบสีร้อน เป็นต้น

นักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องเกี่ยวกับ สีที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งสามารถสรุปออกมาได้ ดังนี้ (โกสุม สายใจ, 2536)

1. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับขนาด สีอ่อนมักจะทำให้รู้สึกกว้างใหญ่ขึ้น ในขณะที่สีเข้มหรือสีมืดจะทำให้ดูแล้วรู้สึกแคบหรือเล็กลง แต่ดูมีน้ำหนักมากกว่าสีอ่อน
2. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความสะอาด สีผสมขาวหรือสีนวลๆ จะทำให้รู้สึกสะอาดตาน่าใช้ น่าจับต้อง มากกว่าสีแท้หรือสีเข้มๆ และภาชนะหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้สีเดียวจะดูสะอาดตามากกว่าภาชนะหรือผลิตภัณฑ์ที่ใช้หลายสี
3. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับพลัง สีแท้เป็นสีที่ยังไม่ได้ผสมกับสีอื่นๆ จะให้พลังสดใส แข็งแกร่งมากกว่าสีที่ถูกผสมแล้ว เช่น สีแดง จะดูมีพลังมากกว่าสีชมพู (สีแดงผสมสีขาว) และสีน้ำตาล (สีแดงผสมสีดำ) นอกจากนี้สีที่ให้ความรู้สึกร้อนแรง เช่น สีแดง สีส้ม สีม่วงแดง จะให้พลังงานมากกว่าสีที่ให้ความรู้สึกเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีเขียว และสีม่วงคราม เป็นต้น สีที่ผสมดำจะให้ความรู้สึกว่ามีน้ำหนักมากกว่าสีที่ผสมด้วยสีขาว
4. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับความเคลื่อนไหว ความเคลื่อนไหวของสีแต่ละสี รับรู้ได้ด้วยตาและจิต โดยการมองผิวหน้าของแต่ละสีที่เปล่งประกายออกมาในลักษณะของความสั่นสะเทือนของสี (Vibration) แคนดินสกี (Kandinsky ค.ศ.1866-1944) จิตรกรในกลุ่มนามธรรม (Abstract Art) ได้กำหนดการเคลื่อนไหวของสีไว้ดังนี้
 สีน้ำเงิน สงบ มั่นคง มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวภายในตัวเอง
 สีเหลือง สดใส ชัดเจน มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวสู่ภายนอก
 สีเขียว สดใส ร่มเย็น มีแนวโน้มที่จะเคลื่อนไหวสู่กึ่งกลาง
 นอกจากนี้เขายังสรุปต่อไปอีกว่า กลุ่มสีร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สีม่วงแดง เคลื่อนไหวได้ดีกว่ากลุ่มสีเย็น เช่น สีน้ำเงินเขียว สีม่วงน้ำเงิน

5. สีกับความรู้สึกเกี่ยวกับระยะไกล สีแต่ละสีให้ความรู้สึกเกี่ยวกับระยะใกล้ไกลต่างกัน เมื่อนำสีแท้มาระบายในโครงงานเดียวกัน สีแท้ที่ยังมิได้ผ่านการผสมสีใดๆ จะให้ความรู้สึกด้านระยะแตกต่างกันโดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ

ระยะหน้า (For Ground) สีเหลือง สีส้ม สีแดง

ระยะกลาง (Middle Ground) สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน

ระยะหลังสุด (Back Ground) สีม่วง สีม่วงน้ำเงิน

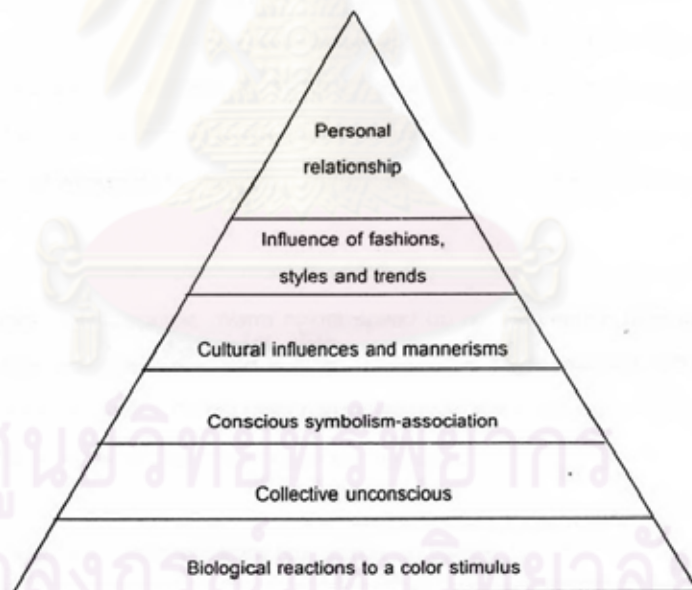
สีกับวัฒนธรรม

พื้นหลังด้านประเพณีและวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อการตอบสนองต่อสีของคน วัฒนธรรมเป็นสาเหตุที่ทำให้สีเป็นสัญลักษณ์ที่มีหลายความหมาย ยกตัวอย่างเช่น สีขาวเป็นชุดแต่งงานของชาวตะวันตก แต่เป็นชุดงานศพสำหรับวัฒนธรรมจีน ในประเทศกรีซ สีเหลืองเป็นสัญลักษณ์ของความโศกเศร้า แต่ในฝรั่งเศสเป็นสัญลักษณ์ของความอัจฉริยะ

Peter Ward (1996) ได้กล่าวว่า การรับรู้สีมักจะเกี่ยวข้องกับความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนบุคคลต่อสีนั้นๆ การตอบสนองต่อสีของแต่ละบุคคล อาจเป็นผลจากวัฒนธรรม ทักษะนิสัยของสังคม และอารมณ์หรืออาจเป็นความชอบส่วนบุคคลก็ได้ มีอิทธิพลต่อการเลือกสี

F. Mahnke และ R. Mahnke (1982) ได้อธิบายเกี่ยวกับการตอบสนองเรื่องสีไว้เป็นพีระมิด 6 ชั้น ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2.2 ภาพพีระมิดการตอบสนองต่อสี (Pyramid of Responses to Experience of Color)



ที่มา Mahnke, F.H. และ Mahnke, R.H., 1982

จากภาพที่ 10 ระดับล่างสุด 2 ระดับ เป็นการตอบสนองต่อสีตั้งแต่เกิดหรือที่ไม่ได้มีการเรียนรู้ การรู้สึกเป็นการตอบสนองด้านกายภาพต่อแสงที่เข้ามากระตุ้น การตอบสนองที่เป็นจิตไร้สำนึกยังเป็นแบบสากลทั่วไป เช่น สีแดงมีความเชื่อมโยงกับเลือด การตอบสนองระดับที่เหนือเป็นการตอบสนองที่มาจากการเรียนรู้ สีถูกให้ความหมาย นั่นคือ การสร้างสัญลักษณ์หรือสร้างความเชื่อมโยงระหว่างสีกับความคิดที่ไม่ใช่สี สีที่เป็นสัญลักษณ์จะเป็นตัวแทนของสิ่งๆ หนึ่ง สีเหล่านั้นถูก

กำหนดความหมายไว้แล้ว เช่น สีแดงหมายถึงอันตราย การเชื่อมโยงระหว่างสีกับความคิดที่มีความเฉพาะเจาะจงกับวัฒนธรรม สีหนึ่งจะมีความหมายหนึ่งในบริบทสังคมหนึ่ง ซึ่งแตกต่างกันไปตามบริบทของสังคม วัฒนธรรมกับสีมีความเชื่อมโยงกันผ่านทางความคิดที่ฝังลึกในความทรงจำในส่วนจิตใต้สำนึกของคน ดังที่ F. Mahnke และ R. Mahnke (1982) ได้กล่าวไว้ว่า “Colors that had at one times formal symbolic meanings may lose the original symbolism over time, but the association of color and idea persist.” ซึ่งหมายถึง สีที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ในบางโอกาสหรือครั้งเดียว ความหมายเดิมของมันอาจสูญหายไปเมื่อเวลาผ่านไป แต่ความเชื่อมโยงระหว่างสีกับแนวคิดนั้นจะยังคงอยู่ และทั้งสองยังกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า “Associative or impressional colors suggest ideas without being specifically culture of formally symbolic. A long-forgotten association will create a preference for or dislike of color.” ซึ่งมีความหมายว่า ส่วนสีที่คนประทับใจนั้นเป็นความคิดส่วนบุคคลที่เกิดขึ้น โดยที่ไม่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมเฉพาะ ความสัมพันธ์ระหว่างสีกับประสบการณ์ส่วนบุคคล ก็จะถูกเก็บไว้ในความทรงจำที่เป็นจิตไร้สำนึกด้วย ประสบการณ์ส่วนบุคคลจะเป็นตัวกำหนดความหมายของสีของแต่ละคน ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อให้คนกลุ่มหนึ่งนึกถึงสีแดง คนแต่ละคนจินตนาการถึงสีแดงที่แตกต่างกันออกไป แต่ประเด็นสำคัญคือ สีที่เป็นสัญลักษณ์นั้นเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม มันไม่ได้แพร่หลายไปทั่วโลกแต่มีความแตกต่างกันในแต่ละสังคม (Lauer และ Pentak, 2000)

อย่างไรก็ตาม การใช้สีมีความแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรมและภาษา เนื่องจากมุมมองด้านชีวภาพในการมองสีที่แตกต่างกัน การรับรู้สี ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึกละออรณ เป็นคุณสมบัติของจิตสำนึกของมนุษย์ สีมีผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมของมนุษย์ ปฏิกริยาต่อสีนั้นเกิดจากการผสมผสานปัจจัยด้าน ชีวภาพ กายภาพ จิตใจ สังคม และวัฒนธรรม (Birren, 1976)

สำหรับความเชื่อมโยงของสีกับวัฒนธรรมไทย อวีงาม มาเจริญ และคณะ (2547) ได้ทำการค้นคว้าและเรียบเรียงเรื่องเกี่ยวกับสีในวัฒนธรรมไทย และพบว่า ความเชื่อในเรื่องความสำคัญของสีในประเทศไทยแบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย คือ คติที่สืบทอดมาจากศาสนาพราหมณ์ส่วนหนึ่ง และจากศาสนาพุทธส่วนหนึ่ง ทั้งนี้เพราะชาวไทยยอมรับกิจกรรมขนบธรรมเนียมบางอย่างของพราหมณ์มาใช้ร่วมกับพุทธ จนกระทั่งเกือบจะแยกกันไม่ออก อาจเป็นเพราะต้องการแสวงหาความสุขสมบูรณ์ให้แก่ตนเองนั่นเอง ต่างกันตรงที่ “สี” ตามความเชื่อทางคติพราหมณ์นั้นมุ่งให้เกิดฤทธิ์อำนาจ โชคลาภ ไสยศาสตร์ และความสุขในทางโลก ส่วน “สี” ทางศาสนาพุทธเป็นการเปรียบเทียบทางปรัชญาเพื่อชำระดวงจิตให้หลุดพ้นจากกิเลส เป็นความสุขทางใจ

นอกจากนี้ ดาวรัตน์ ชูทรัพย์ (2546) ได้เรียบเรียงและค้นคว้าในเรื่องนี้ พบว่า ความเชื่อเรื่องการแต่งกายด้วยสีประจำวัน ส่งผลให้เกิดความเชื่อขยายผลต่อไปถึงสีมงคลประจำปีและสีอวมงคลหรือสีไม่น่าโชคประจำปีด้วย

ความสำคัญของสียังได้ครอบงำเข้าไปถึงพิธีอื่นๆ ซึ่งเป็นมงคลแก่ชีวิตด้วยปรากฏอยู่เป็นเรื่องเล่าและลายลักษณะในหลายแห่งหลายยุคหลายสมัยเช่นนี้ แสดงให้เห็นถึงค่านิยมความเชื่อที่สืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลานาน เป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนไทย

ในด้านการใช้สีในศาสนาพุทธ ยกตัวอย่างเช่น การใช้สีในวันไว้ทุกข์ (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2546) การตายถือเป็นการจบสิ้น ทางพุทธศาสนาถือว่าการพ้นทุกข์พ้นกรรม การตายเป็นธรรมดาของโลกเป็นบทเรียนสอนให้เราตั้งอยู่ในความไม่ประมาท โลกเรามีทุกข์สุขเป็นของคู่กัน มีเกิดย่อมมีดับ แม้จะรู้เช่นนี้เมื่อถึงเวลาพลัดพราก ก็ไม่สามารถห้ามความเสียใจได้ สิ่งที่จะเป็นเครื่องแสดงความผูกพันอาลัยได้ คือ การจัดพิธีศพให้แก่ผู้ตาย สีเสื้อผ้าที่แต่งเพื่อไว้ทุกข์ให้แก่ผู้ตายในปัจจุบันที่พบเห็นโดยทั่วไปคือ สีดำหรืออนุโลมให้เป็นสีขาวได้ โดยผู้หญิงควรใส่สีดำล้วนแต่ผู้ชายสามารถใส่เป็นขาวดำได้ เครื่องแต่งกายนอกจากจะแสดงถึงการไว้ทุกข์ตามวาระแล้ว ยังบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ตายกับญาติมิตรผู้เข้ามาร่วมงานด้วย

เรื่องการแต่งกายไว้ทุกข์ด้วยสีต่างๆ นั้น ในประเพณีจีน ถือว่า สีขาวเป็นสีไว้ทุกข์ชั้นใหญ่ สีครามหรือสีน้ำเงินหม่นเป็นสีไว้ทุกข์ชั้นรอง ธรรมเนียมนี้ยังสืบมาจนปัจจุบัน ดังจะเห็นได้ในงานศพคนจีนหรือชาวไทยเชื้อสายจีนโดยทั่วไป ญาติใกล้ชิด เช่น ภรรยาบุตรสายตรงของผู้ตายจะแต่งกายด้วยเสื้อผ้าเนื้อหยาบสีขาว เช่น ผ้าดิบ ผ้ากระสอบ หากเป็นญาติใกล้ชิดในลำดับถัดมา เช่น เขย สะใภ้ หลาน จะแต่งกายด้วยผ้าเนื้อละเอียดสีขาวล้วน หรือสีขาวดำ ส่วนญาติที่ไม่ใกล้ชิดและแขกที่มาร่วมงานจะแต่งกายด้วยสีดำ หรือสีน้ำเงิน สีคราม สีเขียว เมื่อเสร็จจากงานศพ ในช่วงไว้ทุกข์ ในช่วงแรกเป็นการไว้ทุกข์ใหญ่จะแต่งกายไว้ทุกข์สีดำล้วน หรือสีขาวดำ ระยะเวลาประมาณ 100 วัน ต่อมาเมื่อความทุกข์ลดลง ก็จะใส่ชุดทุกข์เขียวเป็นสีสันของธรรมชาติ ในการไว้ทุกข์มีข้อห้ามคือ ห้ามมีสีในโทนแดงปนในการไว้ทุกข์เขียว ส่วนทุกข์แดงนั้น คือการออกทุกข์ นั่นคือสามารถแต่งกายได้ตามปกติทั่วไป ไม่มีข้อบังคับในการใช้สีอีกต่อไป

ฉวีงาม มาเจริญ และคณะ (2547) ยังมีความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า ความเชื่อด้านความหมายของสีนั้น ในแต่ละเชื้อชาติให้ความหมายแตกต่างกัน แต่โดยทั่วไป สีขาวจะหมายถึงความบริสุทธิ์ สะอาด สีแดงหมายถึงความเดือดดาล ความสามัคคีและอันตราย สีดำหมายถึงความ

ตาย ความทุกข์ สิ้นน้ำเงินหมายถึงความเป็นผู้นำ สีเขียวหมายถึงความปลอดภัย ความสุขสมบูรณ์ จนในสมัยรัชกาลที่ 6 เมื่อพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงคิดแบบธงชาติไทยขึ้นใหม่ ได้ทรงคำนึงถึงสีว่าสมควรให้มีลักษณะเป็นแบบสากลและให้ได้ความที่ดี จึงทรงเลือกสีแดง ขาว น้ำเงิน นำมาสลับกันเป็น 5 ริ้ว พระราชทานนามว่า “ธงไตรรงค์” มีความหมายของแต่ละสีว่า สีแดงหมายถึงชาติและความสามัคคีของคนในชาติ สีขาวหมายถึงศาสนา สิ้นน้ำเงินหมายถึงพระมหากษัตริย์

พื้นผิว (วัดณะ จุฑะวิภาต, 2527) หมายถึง สิ่งที่ตาเห็นหรือสัมผัสบนระนาบผิวตอนหน้าของวัตถุ ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันไป วัตถุต่างๆ จะมีผิวสัมผัสซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกแก่ผู้ดู และรู้สึกคล้อยตามได้ แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

ผิวหยาบ ได้แก่ วัตถุทุกชนิดที่รู้สึกถึงความหยาบเมื่อสัมผัส เช่น อิฐ หิน เปลือกไม้ เป็นต้น

ผิวละเอียด ได้แก่ วัตถุที่มีผิวเรียบ เช่น กระจก พลาสติก เหล็ก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีวัตถุหลายชนิดที่มีได้ทั้งผิวหยาบและผิวละเอียด เช่น ผ้า กระดาษ ฯลฯ

ในการออกแบบนั้น การเลือกวัตถุที่มีลักษณะผิวให้เหมาะสม เป็นความสำคัญอย่างหนึ่ง ผิวที่หยาบหรือขรุขระจะเปิดโอกาสให้แสงและเงา มีส่วนร่วมในลักษณะผิวมากขึ้น ให้ความรู้สึกแข็งแรง บึกบึน

น้ำหนักอ่อนแก่ (Block, 2008) ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงน้ำหนักของเสียงที่แสดงความรู้สึกโกรธ หรือมีความสุข แต่เป็นค่าความสว่างของภาพที่วัดได้จาก “สเกลสีเทา” (Gray Scale) สามารถควบคุมความสว่างนี้ได้โดยการจัดแสงควบคุมผ่านการถ่ายภาพด้วยแค่ค่าความสว่างและมีดีในภาพขาวดำก่อน จะทำให้สามารถควบคุมแสงได้ง่ายกว่าดูค่าในภาพสีเพราะจะมีสิ่งรบกวนค่อนข้างเยอะ ซึ่งน้ำหนักอ่อนแก่นี้มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนดู

อุปกรณ์ประกอบฉาก (Properties, Props) วัตถุใดๆ ที่ปรากฏอยู่ในฉากที่ไม่ใช่ฉากหรือเครื่องแต่งกาย แต่เป็นสิ่งที่ช่วยให้ข้อมูลเกี่ยวกับนิสัยใจคอหรือความเป็นไปของตัวละคร หรือทำให้เรื่องราวของภาพยนตร์ดำเนินต่อไป หรือวัสดุประกอบฉากในการถ่ายทำ บางครั้งอาจมีอยู่ในฉากแต่ไม่ได้ปรากฏอยู่ในภาพก็ได้แต่จะจัดมาเพื่อให้ได้บรรยากาศของการแสดงเพื่อสื่อให้คนดูรู้สึกถึงความสมจริง ฉากจะดูสมจริงและสวยงามขึ้นด้วยเครื่องประดับตกแต่งอะไรบางอย่างในการออกแบบฉาก ให้มีความเหมาะสมกับฉาก เครื่องประดับตกแต่งบ่งบอกถึง บุคลิก ลักษณะ นิสัย

รสนิยมของตัวแสดง และยังบอกสถานการณ์ เหตุการณ์ของเรื่อง ยุคสมัย เวลา สถานที่ ได้เป็นอย่างดี (Katharine และ Harry, 1972)

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Costume) Joseph และ Dennis (2004) ได้กล่าวไว้ว่า ในโลกแห่งความจริงคนเราสวมใส่เสื้อผ้าเพื่อปกป้องร่างกาย เพื่อให้ดูดี หรือเหตุผลส่วนบุคคลใดๆ แต่ในภาพยนตร์เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทำหน้าที่สำคัญในการสร้างอารมณ์ ความรู้สึกให้กับนักแสดงในการที่จะสวมบทบาทตัวละครในเรื่อง เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์ของนักแสดงให้เป็นตัวละครในเรื่อง สร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ นอกจากนี้เสื้อผ้ายังสามารถเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตัวแสดงให้ดูเหมาะกับบทบาทที่ได้รับด้วย เช่น การสวมกางเกงที่ตัดเย็บให้เอบสูงกว่ปกติเพื่อให้ดูขยาวมมากขึ้น สวมเสื้อลายขวางเพื่อให้รูปร่างดูอ้วนมากขึ้น เป็นต้น การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนั้นเป็นหน้าที่ของฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) โดยตรงแต่ทั้งนี้การออกแบบจะต้องผ่านการปรึกษาและตัดสินใจจากผู้กำกับ และผู้ออกแบบงานสร้างแล้ว

มุมกล้อง หน้าที่รับผิดชอบของฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ นอกเหนือจากการออกแบบสภาพแวดล้อมโดยรอบของตัวละคร เช่น ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบรูปแบบของตัวละคร เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยังมีหน้าที่สำคัญในการออกแบบลักษณะของภาพอีกด้วย (Design Shot) โดยเป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง 3 ฝ่ายงานหลัก ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Film Director) ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) และ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Designer) ที่จะร่วมกันแลกเปลี่ยนความเห็นในการออกแบบลักษณะของภาพโดยอาศัยมุมกล้องที่จะสามารถสื่อสารข้อความบางอย่างจากภาพยนตร์ไปสู่ผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือ สามารถสื่อสารมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ไปยังผู้ชมได้ (Brown, 2002)

มุมกล้องที่ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายหรืออารมณ์ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ มีดังต่อไปนี้

- ภาพมุมกว้าง (Wide Shot) เป็นภาพที่เกิดจากการใช้เลนส์มุมกว้าง ซึ่งมีลักษณะภาพที่มองเห็นสภาพแวดล้อมโดยรวมของฉากสถานที่ โดยทั่วไปภาพมุมกว้างมีหน้าที่ในการบ่งบอกข้อมูลรายละเอียดสถานที่ที่ดำเนินเหตุการณ์ในเรื่องหรือในฉากนั้นๆ ซึ่งเรียกว่า “Establish shot” ที่มีความหมายถึง ภาพที่ใช้เปิดเรื่องหรือซีน (Scene) เพื่อบอกข้อมูลกับผู้ว่า เรื่องราวเกิดขึ้นที่ใดเวลาใด แต่ในบางกรณีภาพมุมกว้างก็สามารถใช้สื่อถึงอารมณ์เหงาได้เช่นกัน

- ภาพขนาดเต็ม (Full Shot) เป็นภาพที่ใช้ในการถ่ายตัวละครหรือวัตถุหนึ่งๆ โดยที่กำหนดให้ถ่ายตัวละครเต็มตัวตั้งแต่หัวจรดเท้าเต็มพอดีกับกรอบภาพ (Frame)

- ภาพขนาดกลาง (Medium Shot) เป็นขนาดภาพที่ใกล้กว่าภาพเต็ม ในการถ่ายภาพลักษณะนี้จะในกรอบภาพจะปรากฏครึ่งตัวละครกล่าวคือ ตั้งแต่ครึ่งตัวท่อนบนของตัวละครจนถึงศีรษะของตัวละคร ลักษณะภาพแบบนี้มักทำหน้าที่ในการแสดงให้เห็นถึงการกระทำ (Action) ของตัวละคร โดยเฉพาะในช่วงที่ตัวละครมีการสนทนา

- ภาพขนาดใหญ่ (Close-up, CU) เป็นการถ่ายภาพที่เห็นเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของตัวละครหรือวัตถุนั้น โดยภาพใกล้จัดว่าเป็นขนาดภาพที่สำคัญในภาพยนตร์เนื่องจากภาพที่สามารถสื่อข้อมูลโดยละเอียดของวัตถุ โดยที่ภาพขนาดใหญ่สามารถแบ่งย่อยตามขนาดของภาพต่างๆ ได้แก่ “3-Ts” คือ ตั้งแต่หน้าอกจนถึงศีรษะ “Choker” คือ ตั้งแต่คอจนถึงศีรษะ “2-Ts” คือ ตั้งแต่คางจนถึงศีรษะ “Big Head CU” หรือ “Tight CU” คือ ตั้งแต่คางจนถึงศีรษะ แต่ตัดส่วนศีรษะออกเล็กน้อย และ “Extreme Close-up” หรือ “ECU” คือ ถ่ายเฉพาะส่วน เช่น ตา ปาก

นอกจากนี้ยังมีลักษณะการใช้ภาพเคลื่อนไหว ซึ่งหมายถึง กล้องมีการเคลื่อนที่ ภาพมีการเคลื่อนไหว เพื่อสื่อความหมายหรืออารมณ์หนึ่งๆ ไปยังผู้ชม เช่น ลักษณะภาพแทนสายตา เป็นต้น

2.1.4 ทีมงานฝ่ายออกแบบงานสร้างในการถ่ายทำภาพยนตร์

จามรี คงเสรีรัตน์ (2549) กล่าวว่า ทีมงานฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์มีหน้าที่ที่ได้รับผิดชอบคืองานออกแบบสร้างสรรค์ (Art Production Design) การพัฒนาการและการบรรลุผลของการวางแผนในเรื่องของภาพเป็นหน้าที่รับผิดชอบของฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์เป็นหลัก ซึ่งวิธีการคิดของการออกแบบในเรื่องการจัดมีส-อง-แซง (Mise-en-scene) เพื่อการสื่อสาร มีความต้องการในการควบคุมเวลา และการจัดภาพมากกว่าที่ถ่ายภาพตามความเป็นจริง ทีมงานฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์ประกอบด้วย

1. นักออกแบบสร้างภาพยนตร์ (The Production Designer) เป็นหัวหน้าทีมออกแบบสร้างฉาก ทำหน้าที่ออกแบบทุกๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของตัวหนัง เพื่อให้การตีความออกแบบฉากปรากฏขึ้นเพื่อบอกเล่า หรืออธิบายความหมายของเรื่องราวได้ (Concept and Final Design) โดยทำงานขึ้นตรงต่อผู้กำกับภาพยนตร์ และในการสร้างภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เช่น ประเภทมหากาพย์ หรือ ภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนของโครงเรื่องทั้งอดีต ทั้งปัจจุบัน และอนาคต นักออกแบบอาจต้องใช้ผู้ช่วยหลายคน (โดยมากแล้ว Production Designer มักเป็นตำแหน่งที่ปรากฏอยู่ในงานภาพยนตร์ขนาดยาว ซึ่งแบ่งแยกออกจากงานของผู้

กำกับศิลป์ (Art Director) ส่วนในงานภาพยนตร์โฆษณาหน้าที่ของ Production Designer จะถูกรวมไปอยู่ในส่วนของ Art Director เพียงตำแหน่งเดียว)

2. ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) มีหน้าที่กำหนดรายละเอียดในขั้นตอนการปฏิบัติงาน เช่น การเลือกกระบวนชนิด ประเภท ขนาด โทนสีของวัตถุ อุปกรณ์ประกอบฉาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ย้อนยุค ผู้กำกับศิลป์มีหน้าที่รวบรวมค้นคว้า ข้อมูลเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ของตกแต่งต่างๆ ให้สอดคล้องกับยุคสมัย และต้องใช้ความสามารถทางศิลปะในการออกแบบใหม่ให้เกิดแรงดึงดูดแก่สายตาของผู้ชมอีกด้วย โดยในภาพยนตร์ขนาดสั้นหรือที่ไม่ซับซ้อนนัก อาจใช้ผู้กำกับศิลป์ไม่จำเป็นต้องมีนักออกแบบงานสร้างก็ได้
3. จิตรกรเขียนฉาก (Scene Artist / Sketch Artist) คือช่างฝีมือผู้มีความเชี่ยวชาญทางการเขียนแบบร่างและลงสี โดยรับช่วงต่อจากผู้กำกับศิลป์ ซึ่งสามารถเลือกใช้เทคนิคใดๆ ที่ถนัดหรือเหมาะสมกับภาพยนตร์ต่างๆ ตามแนวคิดออกมาได้อย่างชัดเจน ตรงใจผู้กำกับที่สุด เมื่อสรุปลงงานแล้วจึงส่งต่อให้พนักงานเขียนแบบ
4. พนักงานเขียนแบบ (Draught Persons) นำภาพร่างของฉากที่ได้รับการอนุมัติมาเขียนแบบทางเทคนิคขั้นสูง (Architectural drawing) เช่น ภาพผนังพื้น พื้นบ้าน ภาพตัดด้านข้าง ภาพด้านหน้าด้านหลัง รวมถึงแปลนตามยาว เพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทำต่อไป
5. นักออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร (Costume Person) นอกจากที่จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกายตามความเหมาะสมของเรื่องและเหตุการณ์ต่างๆ ที่ตัวละครดำเนินชีวิตไปในภาพยนตร์ ต้องศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับยุคสมัย อาชีพการงาน อุปนิสัยใจคอ เพื่อให้เสื้อผ้าเครื่องประดับตกแต่งที่อาจมีผลทางภาพ ผู้ดูแลเครื่องแต่งกายขึ้นอยู่กับผู้กำกับศิลป์ ซึ่งงานจะสาหัสในช่วงก่อนการถ่ายทำ นักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับบทภาพยนตร์ แนวคิดของผู้กำกับ นักแสดงทั้งหมดเพื่อนำไปพัฒนาในการออกแบบไปพร้อมๆ กัน

6. ผู้ดูแลเครื่องแต่งกาย (Key Wardrobe Person) ทำงานเก็บ ดูแล บำรุงเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานเพื่อความต่อเนื่องของแต่ละฉาก ในช่วงของการถ่ายทำภาพยนตร์จะทำงานประสานกับผู้กำกับภาพ ในการตรวจสอบรายละเอียดเรื่องของสีสັນและรูปแบบของเสื้อผ้า เพื่อให้เข้ากันได้ อย่างมีรสนิยม ในกรณีที่ไม่มีผู้กำกับศิลป์ดูแลก็จะขึ้นตรงกับผู้จัดการกองถ่าย ในกรณีที่เรื่องเล็กๆ งบประมาณน้อย ก็อาจจะใช้คนเดียวกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย
7. ผู้จัดหาและดูแลอุปกรณ์ฉาก (Property Master and Assistant) เป็นกลุ่มบุคคล ผู้ซึ่งมีความสามารถในการเสาะแสวงหาและมีความรู้เกี่ยวกับเครื่องใช้นานาชนิด วัสดุ อุปกรณ์ที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ขอยืม ขอเช่า จากหน่วยงานหรือองค์กรใด ดังนั้นจึงควรจะเป็นคนที่มีบุคลิกนิสัยเป็นคนมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถเจรจาต่อรองได้ และมีความรับผิดชอบ ซึ่งต้องทำงานขึ้นตรงกับผู้กำกับศิลป์ หน้าที่หลัก อีกอย่างในขณะที่ถ่ายทำ คือ ดูแล เก็บรักษา และรักษาตำแหน่งของอุปกรณ์เพื่อความต่อเนื่องในภาพ
8. ผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำ (Location Finders) ควรเป็นผู้มากด้วยประสบการณ์งานกองถ่ายทำภาพยนตร์ นอกเหนือจากเรื่องความเหมาะสมในการหาสถานที่ถ่ายทำเพื่อความสมจริงของภาพยนตร์แล้วนั้น ยังต้องพิจารณาปัญหาต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นด้วย เช่น ภาวะการณ์รบกวนด้านเสียง รักษาความปลอดภัย ที่พักนักแสดงและทีมงาน ระบบสาธารณูปโภค น้ำ ไฟ สุขา โทรศัพท์ การติดต่อสื่อสาร การเคลื่อนย้ายสถานที่ถ่ายทำ ค่าเช่าสถานที่ การขนส่งเครื่องมือ เครื่องแต่งกาย ต่างๆ
9. ช่างทำผม (Hairdresser) ต้องจัดเตรียมอุปกรณ์การทำผม วิกปลอมและอุปกรณ์ต่างๆ ในการออกแบบทรงผม รับผิดชอบเกี่ยวกับความสวยงามของนักแสดงทั้งหมด โดยส่วนมากผู้จัดการกองถ่ายจะเป็นคนติดต่อให้มาดูแลตลอดการถ่ายทำภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบ

10. ช่างแต่งหน้า (Make Up Artist) เช่นเดียวกับช่างแต่งผมต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆ มาให้พร้อม และมีหน้าที่รับผิดชอบการแต่งหน้าของนักแสดงทั้งหมด ตั้งแต่ นักแสดงหลักจนถึงตัวประกอบ

จามรี คงเสวีรัตน์ (2549) ยังอธิบายเพิ่มเติมอีกว่า หลังจากที่ได้ถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะต้องผ่านขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการหลังการถ่ายทำ ซึ่งได้แก่ กระบวนการการตัดต่อภาพและเสียง และการสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษต่างๆ ภาพยนตร์ดังกล่าวจึงจะสมบูรณ์

ซึ่งหากพิจารณาในขอบเขตหน้าที่ของผู้กำกับศิลป์แล้วจะพบว่า งานในฝ่ายศิลป์นั้นยังมีความสัมพันธ์ต่องานในกระบวนการหลังการถ่ายทำด้วย คือ งานในส่วนของการทำภาพด้วยเทคนิคพิเศษ (Computer Graphic / Animation) ซึ่งในปัจจุบันถือว่าการทำภาพด้วยเทคนิคพิเศษนั้นเป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการทำภาพยนตร์ที่สำคัญ เพราะการทำภาพด้วยเทคนิคพิเศษ นอกจากจะช่วยให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว การทำงานที่ง่ายขึ้น และทำให้กระบวนการถ่ายทำนั้นง่ายขึ้นแล้ว ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ ทำให้ภาพที่ได้มีความละเอียดสวยงามประณีตขึ้นอีกด้วย ซึ่งการทำงานของฝ่ายภาพเทคนิคพิเศษนั้นย่อมมีความสัมพันธ์โดยตรงกับงานของผู้กำกับศิลป์ โดยเฉพาะในเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์ โทนี่ของภาพ มุมมองภาพ การจัดวางภาพ ฯลฯ ซึ่งต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ ในช่วงก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) นั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับศิลป์ และฝ่ายเทคนิคภาพพิเศษ ต้องมีการทำความเข้าใจในเรื่องสไตล์ (Style) มู้ดแอนด์โทเน (Mood and Tone) ของภาพยนตร์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน พร้อมกันนี้ผู้กำกับศิลป์มีหน้าที่ในการนำข้อมูลต่างๆ ที่ได้ไปค้นคว้ามาใช้อ้างอิง (Reference) ในการสร้างฉาก หรือสิ่งประกอบฉากมาให้กับฝ่ายเทคนิคภาพพิเศษด้วย เพื่อให้ทราบว่าผู้กำกับศิลป์มีแนวทางในการดำเนินการอย่างไร แบบไหน เพราะในบางกรณีที่ฉากหรือสิ่งประกอบฉากมีความซับซ้อน ใหญ่โต เกินกว่าที่ผู้กำกับศิลป์จะสามารถทำได้ในระยะเวลาอันสั้น เพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกการทำงานของผู้กำกับศิลป์ลงไป การสร้างฉากหรือสิ่งประกอบฉากด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer Graphic) เป็นการแบ่งเบาภาระการทำงานของผู้กำกับศิลป์ลงไป ด้วยเหตุนี้ผู้กำกับศิลป์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องให้ความช่วยเหลือกับฝ่ายเทคนิคภาพพิเศษในกรณีที่มีการร้องขอข้อมูล รายละเอียด ของส่วนต่างๆ ของภาพ หรืออาจจะเป็นแบบจำลองที่ฝ่ายศิลป์ทำขึ้นมา เช่น เรือจำลอง รถจำลอง ฯลฯ เพื่อใช้เป็นส่วนประกอบในการทำภาพพิเศษ

2.2 แนวคิดเรื่องผู้รับสาร (Audience)

(ยุบล สุภากุล, 2540) ศัพทานุกรมสื่อสารมวลชน ได้ให้ความหมาย ผู้รับสาร ว่าหมายถึง ผู้รับข่าวสารจากแหล่งสารเป็นจุดหมายปลายทางที่สารส่งไปถึง อาจเป็นบุคคลธรรมดา (Individual) ที่กำลังรับฟัง ดู หรืออ่านข่าวสารหรืออาจเป็นสมาชิกของกลุ่ม เช่น ผู้ดูฟุตบอล ชม ภาพยนตร์ เป็นต้น

ในกระบวนการสื่อสาร ผู้รับสาร ซึ่งในที่นี้คือ ผู้ชม ทำหน้าที่เป็นคนถอดรหัส (Decode) สารที่ส่งมาจากแหล่งข่าวสารด้วย จะต้องเป็นผู้เปิดรับสารที่ผู้ส่งสารส่งมาทางช่องทางสื่อ ผู้รับสาร เป็นผู้ที่มีความสำคัญต่อการสื่อสาร ในฐานะเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการสื่อสาร ในบรรดา องค์ประกอบของการสื่อสาร ผู้รับสารจัดเป็นส่วนที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับ ผล (Effects) ของสาร

คำว่า ผล (Effect) ของการสื่อสารมีความหมายและขอบเขตกว้างขวางมาก โดยทั่วไป ผลของการสื่อสาร หมายถึง การเปลี่ยนแปลง หรือข้อแตกต่างๆ (Change or Discrepancy) ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคล อันเนื่องมาจากข่าวสาร (Message) ที่ได้รับ ผลของการสื่อสารมักจะปรากฏในรูปของการเปลี่ยนแปลงในระดับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของคนเกี่ยวกับประเด็นหัวข้อหรือ ปัญหาหนึ่งๆ ทุกคนมีโอกาสเป็นผู้รับสารที่จะได้รับผลกระทบ ซึ่งผลกระทบนี้ ทำให้สามารถ จำแนกผู้รับสารออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ผู้รับสารที่เป็นผู้ถูกกระทำ (Passive Receiver) หมายถึง ผู้รับสารที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และพฤติกรรม เนื่องจากการสื่อสารมีพลังที่จะสามารถเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ ทักษะ และพฤติกรรม ของคนได้ หากให้สารในแนวที่ต้องการอย่างไร ผู้รับสารก็จะเป็นเช่นนั้น ยกตัวอย่าง เช่น โฆษณาชวนเชื่อของฮิตเลอร์ในสมัยสงครามโลก
2. ผู้รับสารเป็นผู้กระทำ (Active Receiver) หมายถึง ผู้รับสารที่มีอิทธิพลในการ กำหนดการสื่อสารได้ เช่น กำหนดผู้ส่งสาร กำหนดข่าวสาร และกำหนดสื่อ เป็นต้น ผู้รับสารจึงไม่ได้เป็นผู้ถูกกระทำเสมอไป

เดวิด เค. เบอร์โล (David K. Berlo) ผู้คิดแบบจำลองของการสื่อสาร ได้กล่าวว่า ลักษณะ การสื่อสารของผู้รับสารที่มีลักษณะแตกต่างกันตามปัจจัยของการสื่อสาร ซึ่งได้แก่

ทักษะในการสื่อสาร หมายถึง ความชำนาญ ความถนัด ความสามารถในการสื่อสาร ซึ่งรวมถึงทักษะการถอดรหัสของผู้รับสาร การถอดรหัสนั้นเป็นลักษณะประจำตัวของผู้รับสาร ผู้ที่มีความสมบูรณ์ในทักษะการถอดรหัสดี ย่อมมีลักษณะการสื่อสารที่ดีกว่าผู้ที่มีอุปสรรคในทักษะนี้ อย่างไรก็ตาม ทักษะในการคิดและใช้เหตุผล เป็นทักษะที่เป็นเงื่อนไขสำคัญหลังจากที่ผู้รับสารถอดรหัสแล้ว กล่าวคือ ขณะที่ผู้รับสารกำลังถอดรหัส ถ้าผู้รับสารขาดความคิดหรือใช้เหตุผลที่ถูกต้อง การเข้าใจหรือการตีความในเนื้อหาของข่าวสารอาจผิดหรือคลาดเคลื่อนได้

ทัศนคติ (Attitude) เป็นสิ่งที่ประกอบด้วยความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ ซึ่งจะมากหรือน้อยในแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป ทัศนคติในการสื่อสาร หมายถึง การที่ผู้รับสารมีทัศนคติอย่างไรอย่างหนึ่ง ขณะที่ทำการสื่อสาร การสื่อสารเพื่อต้องการจะสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคตินั้นเกิดขึ้นได้ แต่จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงไรนั้น ขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้รับสารในแง่ทัศนคติด้วย ได้แก่

- ทัศนคติที่มีต่อผู้ส่งสาร หมายถึง ผู้รับสารมีความเชื่อหรือความคิดเห็นอย่างไรต่อผู้ส่งสาร
- ทัศนคติที่มีต่อสาร หมายถึง ผู้รับสารมีความสนใจในสารนี้มากน้อยเพียงไร
- ทัศนคติที่มีต่อสื่อ หมายถึง ผู้รับสารมีความเชื่อถือในสื่อประเภทนี้หรือไม่ อย่างไร

ความรู้ (Knowledge) แบ่งออกเป็น 2 ความหมาย ได้แก่ ความรู้ที่หมายถึงคุณวุฒิที่ได้ศึกษาเล่าเรียนมา และในอีกความหมายหนึ่ง คือ ผู้รับสารมีความรู้ในสารนั้นมากน้อยเพียงไร หากผู้รับสารมีความรู้ในเนื้อหานั้นแล้วหรือสารนั้นไม่มีสิ่งใดแปลกใหม่สำหรับผู้รับสาร การสื่อสารย่อมไม่ค่อยได้ผล แต่หากสารมีความแปลกใหม่สำหรับผู้รับสาร สารนั้นย่อมน่าสนใจ ผู้รับสารจึงเกิดความพยายามที่จะรับรู้สารใหม่ๆ นั้น

สังคม (Social System) คนที่อยู่ในสังคมจะถูกระบบของสังคมกำหนด บทบาท หน้าที่ ตามสถานการณ์ และตามระดับของสังคม เช่น นักธุรกิจ ลูกจ้าง เป็นต้น การสื่อสารจะแปรผันตามลักษณะผู้รับสารที่ได้กำหนดไว้ในระดับสังคม ความสัมพันธ์ทางการสื่อสารระหว่างผู้ส่งสาร สาร และ ผู้รับสารก็จะมี ความแตกต่างกันไปด้วย

วัฒนธรรม (Culture) คือ ลักษณะที่แสดงถึงความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ศีลธรรมอันดีของประชาชน วัฒนธรรมยังเป็นสิ่งกำหนดระบบหรือวิถีการดำเนินชีวิตของสังคม กล่าวคือ สังคมจะมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง เป็นตัวกำหนดวิถีชีวิต ความสัมพันธ์ของผู้คนใน

สังคมและเป็นตัวชี้ให้เห็นความแตกต่างของแต่ละสังคมด้วย การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้ส่งสารจำเป็นจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจและให้ความสำคัญต่อวัฒนธรรมของผู้รับสาร

นอกจากนี้ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสารก็มีผลกับลักษณะการสื่อสารด้วยเช่นกัน ได้แก่

อายุ ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดเห็นและพฤติกรรม อายุต่างกันทำให้การเลือกรับเนื้อหาของสาร การเลือกใช้สื่อ การชักจูงใจ และความยากง่ายในการบรรลุวัตถุประสงค์ การสื่อสารแตกต่างกัน

เพศ ชายและหญิงมีความนึกคิด ทักษะและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ตามบทบาททางเพศและอิทธิพลของวัฒนธรรม ผู้หญิงมักเป็นคนจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ (Emotional) โอนอ่อนผ่อนตาม (Submissive) นอกจากนี้การวิจัยหลายอันยังพบว่า ผู้หญิงถูกชักจูงใจได้ง่ายกว่าผู้ชาย ผู้ชายใช้เหตุผลมากกว่าผู้หญิง แต่ผู้หญิงเป็นเพศที่ยิ่งถึงจิตใจคนได้ดีกว่าผู้ชาย และผู้หญิงมีความสามารถในการคาดคะเนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้แม่นยำกว่าผู้ชาย

การศึกษา เป็นตัวแปรที่สำคัญมากต่อประสิทธิภาพของการสื่อสารของผู้รับสาร การศึกษานั้นมีหลายระดับ คนที่ได้รับการศึกษาแตกต่างกันในยุคสมัยที่ต่างกัน ในระบบการศึกษาที่ต่างกัน สาขาวิชาที่ต่างกัน ย่อมมีความรู้สึกนึกคิด อุดมการณ์และความต้องการที่แตกต่างกันไป รวมทั้งได้รับประสบการณ์ที่ทำให้ได้เรียนรู้สั่งสมมาจากพ่อแม่ ครู เพื่อน ญาติพี่น้อง สื่อ และตนเอง ผู้ที่มีการศึกษาสูงจะมีความสนใจในข่าวสารที่กว้างขวาง และจะต้องมีหลักฐานหรือเหตุผลสนับสนุนความเชื่อ เป็นต้น

สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจ หมายถึง อาชีพ รายได้ เชื้อชาติ ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว สถานะทางสังคมและเศรษฐกิจทำให้คนมีวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ทักษะคติ ค่านิยม เป้าหมายที่แตกต่างกัน คนที่มีอาชีพต่างกัน พื้นฐานทางครอบครัวต่างกัน หรือรายได้ต่างกัน ย่อมมองโลกมีแนวคิดต่างกัน ค่านิยมอุดมการณ์ต่างกัน

ศาสนา เป็นลักษณะอีกประการหนึ่งของผู้รับสาร ที่มีอิทธิพลต่อผู้รับสาร ทั้งในด้าน ทักษะคติ ค่านิยม ศีลธรรม คุณธรรม จรรยา และพฤติกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ศาสนาได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับคนและกิจกรรมในชีวิตของคนตลอดทั้งชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย กิจกรรม

จากศาสนา การศึกษาเล่าเรียนเกี่ยวกับศาสนาได้กลุ่มมเกลลา อบรม สั่งสอนและปลูกฝังการดำเนินชีวิตของคน เช่น การดำรงในศีลห้า ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม เป็นต้น

2.3 แนวคิดเรื่องผัสสะแห่งภาพ (Visual Perception)

การรับรู้ (Perception) คือ กระบวนการตีความหมายของสิ่งที่ได้ยินได้เห็นหรือสิ่งที่รู้สึกได้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าอื่นๆ เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่สัมผัสได้นั้นคือสิ่งใด นอกจากนี้ การรับรู้กลายเป็นปัจจัยหนึ่งสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน โดยนำองค์ประกอบทางศิลปะต่างๆ มาผสมผสานจนเป็นผลงานให้ผู้อื่นได้รับรู้และเกิดความเข้าใจในผลงาน โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ทั้งนี้ ประสาทสัมผัสทางตาเป็นส่วนสำคัญลำดับต้นๆ ของการรับรู้ เนื่องจากประสาทสัมผัสทางตาสามารถรับรู้ได้ 75 % ของสิ่งที่เข้ามาสู่ประสาทสัมผัสของมนุษย์ (สกนธ์ ภู่งามดี, 2546)

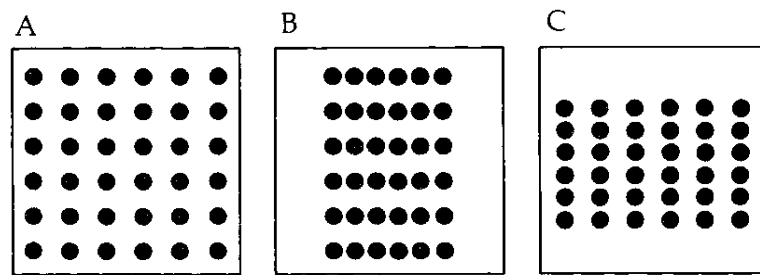
อย่างไรก็ตาม การรับรู้ทางสายตาของคนแต่ละคนจะมีมากน้อยต่างกันซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ เช่น ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม เช่น การมองวัตถุท่ามกลางฝนตกหนัก ระยะไกลระหว่างสายตากับสิ่งที่กำลังมอง นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับลักษณะพื้นฐานของคนๆ นั้น เช่น เพศ วัย ระดับการศึกษา ค่านิยม ทักษะ ทักษะ ความสมบูรณ์ทางสายตา รวมทั้งวิธีการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ผู้ออกแบบนำมาใช้สร้างผลงาน

Robert และ Randolph (1990) และ สุชา จันทน์เอม (2539) ได้กล่าวไว้ว่า หลักสำคัญของการรับรู้ภาพของ Gestalt คือ “การจัดกลุ่ม” โดยใช้หลักองค์ประกอบของภาพของ Gestalt (Gestalt Principles of Organization)

หลักองค์ประกอบภาพของ Gestalt (Gestalt Principles of Organization) ในการจัดกลุ่มองค์ประกอบภาพ ได้แก่

1. กฎเรื่องความใกล้ (Principle of Proximity) วัตถุหรือรูปร่างที่ถูกลำเอียงมาวางใกล้กัน จะถูกจัดกลุ่มให้เป็นกลุ่มเดียวกัน ดังภาพที่ 2.3

ภาพที่ 2.3 ภาพกฎเรื่องความใกล้ (Principle of Proximity)

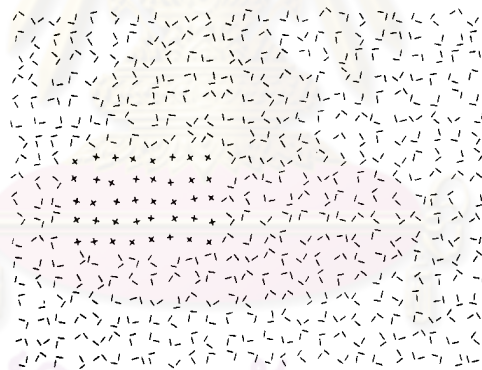


ที่มา Robert และ Randolph, 1990

จากภาพที่ 2.3 ภาพ A ที่มีระยะห่างระหว่างจุดเท่ากันจะไม่น่าสนใจเท่ากับภาพที่จุดมีระยะห่างในแนวตั้งและแนวนอนไม่เท่ากัน ในภาพ B และ C ตามลำดับ ในภาพ B คนมักจะมองเห็นเป็นเส้นแนวนอน ส่วนภาพ C คนมักจะมองเห็นเป็นเส้นแนวตั้ง

2. กฎเรื่องความเหมือน (Principle of Similarity) รูปร่างหรือวัตถุที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ก็จะถูกจัดเป็นกลุ่มเดียวกัน ดังภาพที่ 2.4

ภาพที่ 2.4 ภาพกฎเรื่องความเหมือน (Principle of Similarity)



ที่มา Robert และ Randolph, 1990

จากภาพที่ 2.4 จะเห็นว่ารูปเครื่องหมายบวกเหมือนกันอยู่ด้วยกัน จะทำให้มีการจัดกลุ่มขององค์ประกอบภาพ ทำให้เกิดเป็นจุดสนใจของภาพ

3. กฎการเชื่อมต่อกภาพ (Principle of Closure) การที่สายตามนุษย์นั้นสามารถประสานเชื่อมโยงภาพส่วนที่ขาดหายไป และเชื่อมต่อกันเป็นภาพที่สมบูรณ์ได้ ทั้งนี้ จิตใจจะสร้างความเชื่อมโยงโดยอาศัยประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับรูปทรงในอดีต เกิดขึ้นเมื่อรูปร่าง

หรือวัตถุมีความไม่สมบูรณ์ แต่เมื่อมองภาพนั้นแล้ว จิตจะเติมเต็มข้อมูลบางส่วนที่ขาดหายไปของภาพ ทำให้เกิดการตีความภาพเป็นรูปร่างได้ ดังภาพที่ 2.5 ภาพที่ 2.5 ภาพกฎการเชื่อมต่อภาพ (Principle of Closure)



ที่มา

<http://graphicdesign.spokanefalls.edu/tutorials/process/gestaltprinciples/gestaltprinc.htm>

และ <http://www.usask.ca/education/coursework/skaalid/theory/gestalt/closure.htm> เข้าชมเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2552

จากภาพที่ 2.5 ภาพ A แม้ภาพหมีแพนด้าจะไม่สมบูรณ์ แต่มันก็มีข้อมูลเพียงพอจะทำให้ผู้มองเติมเต็มส่วนที่ขาดหายไปของภาพ และมองออกว่าเป็นหมีแพนด้าเช่นเดียวกับภาพ B ซึ่งเป็นภาพของวงกลมที่ไม่สมบูรณ์ 3 รูปมาวางใกล้กัน แต่ผู้มองภาพก็สามารถมองเห็นเป็นรูปสามเหลี่ยมสีขาววางซ้อนทับบนวงกลมทั้งสาม

4. กฎเรื่องการสมมาตร (Principle of Symmetry) คนเรามักมีแนวโน้มมองเห็นพื้นที่ที่มีความสมมาตรเป็นภาพมากกว่าพื้นที่ที่ฉากหลังไม่สมมาตร ดังภาพที่ 2.6

ภาพที่ 2.6 ภาพกฎเรื่องการสมมาตร (Principle of Symmetry)



ที่มา

<http://www.usask.ca/education/coursework/skaalid/theory/gestalt/closure.htm>

เข้าชมเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2552

จากภาพที่ 2.6 เนื่องจากภาพมีความสมมาตรดังนั้นคนเรามีแนวโน้มที่จะมองเห็นเป็นภาพสี่เหลี่ยม 2 ภาพวางซ้อนทับกันอยู่

5. กฎความต่อเนื่อง (Principle of Continuity) ลายเส้นที่มีความต่อเนื่อง ราบรื่น จะถูกมองว่าเป็นเส้นเดียวกัน ดังภาพที่ 2.7

ภาพที่ 2.7 ภาพกฎความต่อเนื่อง (Principle of Continuity)



ที่มา

http://www2.csusm.edu/iits/trc/training/lessons/graphicDesign/d2Perception/2_design_perception.htm เข้าชมเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2552

จากภาพที่ 2.7 เมื่อมองภาพ 1 ผู้ดูภาพมักจะมีแนวโน้มในการแบ่งเส้น 2 ออกจากกันในลักษณะ 1a มากกว่าแบบ 1b

6. กฎของความเล็ก (Principle of Smallness) คนเรามีแนวโน้มที่จะมองเห็นภาพพื้นที่ที่มีขนาดเล็กกว่าในภาพ ดังภาพที่ 2.8

ภาพที่ 2.8 ภาพกฎของความเล็ก (Principle of Smallness)



ที่มา <http://www.artinarch.com/vp12.html> เข้าชมเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2552

จากรูปที่ 2.8 ผู้ดูภาพมีแนวโน้มที่จะมองเห็นเป็นรูปกากบาทสีดำมากกว่าเห็นเป็นรูปกากบาทสีน้ำเงิน

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการรับรู้ภาพมาใช้ในการวิเคราะห์การรับรู้ภาพของผู้ชมและงานออกแบบงานสร้าง องค์ประกอบของภาพในภาพยนตร์

2.4 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ (Horror Film)

ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก เสื้อผ้าและเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ซึ่งถูกนำมาผูกโยงจนเกิดเป็นเรื่องราวและนำไปสู่บทสรุปในตอนท้ายเรื่อง องค์ประกอบเหล่านี้คือสิ่งที่ผู้ผลิตใช้ในการตัดสินใจเลือกสร้างภาพยนตร์ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสิ่งที่ผู้ชมตัดสินใจเลือกในการรับชมเช่นเดียวกัน องค์ประกอบที่มีลักษณะแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องเหล่านี้เรียกว่า แนวภาพยนตร์ หรือ ฌองส์ (Genre)

คำว่า “Genre” มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส หมายถึงประเภท ชนิด หรือแนว อาจกล่าวได้ว่าแนวมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ โดยอริสโตเติลเป็นผู้บุกเบิก โดยจำแนกบทกวีและละครออกเป็นแนวต่างๆ ได้แก่ เรื่องเศร้า (Tragedy) เอพิค (Epic) และ เรื่องตลก (Comedy) (กฤษดา เกิดดี, 2547)

กฤษดา เกิดดี (2547) อธิบายว่า การจำแนกแนวภาพยนตร์ทำได้โดยอาศัยองค์ประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ได้แก่ลักษณะของตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง ซึ่งภาพยนตร์ที่ถูกจัดให้อยู่ในแนวเดียวกันก็คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะขององค์ประกอบที่ใกล้เคียงกัน เช่นภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก องค์ประกอบของแนวนี้ ก็มักจะพูดถึงวีรบุรุษที่เข้ามาช่วยเหลือชุมชนให้พ้นจากอันตราย ภาพยนตร์แนวฟิล์มนัวร์ (Noir) ก็จะเน้นถึงการสืบหาตัวฆาตกรหรือผู้กระทำผิด ภาพยนตร์แนวตลก ก็จะเน้นถึงความขบขันจากสีหน้าท่าทางและการแสดงออกที่ไร้สติของตัวละคร สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ชมสามารถคาดหวังได้ว่าภาพยนตร์ที่ต้องการรับชมน่าจะมีลักษณะอย่างไร เช่น หากต้องการชมภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก องค์ประกอบที่จะขาดไม่ได้คือภาพของถนนสายใหญ่ผ่านกลางเมือง ที่ทำการนายอำเภอ บาร์เหล้า หรือหากต้องการชมภาพยนตร์แนวฟิล์มนัวร์ ก็มักจะพบการจัดแสงน้อยแบบโลว์คีย์ (Low key) ตัวละครมักเป็นพวกหลอกหลวง ทำความผิด เป็นต้น

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film)

กฤษดา เกิดดี (2547) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในกลุ่มเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ และยังมีแนวทางที่พาดพิงไปกับการงานแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller)

การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญได้ดีที่สุด ก็คือ การเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้มีบทบาทสำคัญในฐานะ “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต เป็นปีศาจร้าย เป็นผี สัตว์ประหลาด ตลอดจนเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีมาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ดุร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง

ภาพยนตร์แนวนี้มีลักษณะพาดพิงถึงภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นและภาพยนตร์เขย่าขวัญ แต่มีความแตกต่างกันในหลายประเด็น ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้นมักจะเป็นงานที่เน้นด้านการกำหนดเรื่องราวให้เต็มไปด้วยความซับซ้อนเงื่อนงำ พยายามดึงความสนใจให้ต้องติดตาม แล้วในที่สุดมีการเฉลยหรือคลี่คลายปมในตอนท้าย ในขณะที่ภาพยนตร์เขย่าขวัญมักจะเน้นที่การสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพยนตร์สยองขวัญ แต่มีความแตกต่างกันที่ไม่เน้นทางการฆ่าฟัน ไม่แสดงถึงเลือดและความตายอย่างชัดเจน

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (2528 อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2547) ได้อธิบายไว้ว่า ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่ง ซึ่งประกอบด้วย

1. “Moment of Suspense” เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการหนาวสูดขีด ซึ่งจะมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง
2. “Helpless Character” เป็นองค์ประกอบในส่วน of ตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่างๆ ตามแต่จะกำหนด แต่ส่วนมากเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวและถูกตัดขาดจากสังคมภายนอก ลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมา ได้แก่ หญิงสาวที่อยู่

ในที่พักตามลำพังแล้วถูกฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้ คนดูจึงต้องเอาใจช่วยเพื่อให้เธอรอดพ้น

3. “Trapped Situation” ได้แก่ สถานการณ์จมนม อาจจะเป็นช่วงเวลาที่กินเวลาในช่วงสั้นๆ ในช่วงใดช่วงหนึ่งของภาพยนตร์ หรืออาจเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง
4. “Psychic Element” เป็นเหตุผลด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะมีการกำหนดไปให้ผู้เป็นฆาตกรอย่างจำเพาะเจาะจง

ฉากและสถานที่ มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบด้านต่างๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องของสถานที่ ภาพยนตร์สมัยของขบวนการนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยวห่างไกลผู้คน และมีฆาตกรรอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ภาพยนตร์สมัยของขบวนการมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำ (Low Key) เป็นฉายภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะหลอกล่อคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวงหรือไม่ก็มีสิ่งต่างๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้าย

2.5 แนวคิดเรื่องอารมณ์ (Emotion)

ความหมายของอารมณ์

การให้ความหมายของอารมณ์เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก เนื่องจากเหตุผลที่ว่าอารมณ์มีความแตกต่างและหลากหลาย อารมณ์มีผลกระทบต่อบุคคลในหลายๆ ด้าน ไม่ใช่เฉพาะระบบทางชีวเท่านั้น และประสบการณ์ทางอารมณ์มีลักษณะที่ต่างกันอย่างมากมาย ไม่ใช่เฉพาะจากบุคคลหนึ่งสู่อีกบุคคลหนึ่ง แต่จากวัฒนธรรมหนึ่งสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งด้วย ดังนั้นเราจึงควรพิจารณาอารมณ์ในขอบเขตที่กว้าง (Lewis และ Blum, 1978 อ้างถึงใน Stewart, Friedman และ Koch, 1985) และถึงแม้ว่าการให้ความหมายในเรื่องอารมณ์เป็นสิ่งที่ทำได้ยาก แต่ก็ต้องมีผู้ให้คำจำกัดความของอารมณ์ไว้ดังนี้

Schacter และ Singer (1962 อ้างถึงใน Stein และ Soderman, 1993) ได้ให้คำนิยามอารมณ์ว่า อารมณ์เกิดจากการกระตุ้นโดยสถานการณ์หรือสิ่งเร้าที่เฉพาะเจาะจง และส่งสัญญาณ

ไปยังระบบการทำงานของสมองและระบบประสาทส่วนกลาง เมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้น จะเริ่มกระบวนการคิดเกี่ยวกับสถานการณ์นั้น แล้วทำการตอบสนองออกมาทางกายภาพ ที่สังเกตเห็นได้ชัดเจน คือ ทางสีหน้า ท่าทาง เสียง และการเคลื่อนไหวตามสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพเหล่านี้ ขึ้นอยู่กับการตีความและการประเมินสถานการณ์ของแต่ละบุคคล

Lewis และ Blum (1978 อ้างถึงใน Steward และคณะ, 1985) กล่าวถึงอารมณ์ว่า เป็นการกระตุ้นจากภายนอกนำไปสู่การรับสัมผัสของระบบประสาท เกิดการรับรู้และการตีความ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ และแสดงออกในลักษณะที่สังเกตเห็นได้ทางสีหน้า ทางกาย ทางเสียง และทางการปฏิบัติตามสภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้น

Izard, Kagan และ Zajonc (1984 อ้างถึงใน Bukatko และ Daehler, 1995) ระบุว่าอารมณ์เป็นกลุ่มพฤติกรรมที่ซับซ้อน ก่อให้เกิดการตอบสนองต่อสถานการณ์ภายนอก และอารมณ์มีองค์ประกอบที่หลากหลาย ได้แก่ องค์ประกอบทางสรีระ (Physiologies) ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติ (Autonomic Nervous System) เช่น กระบวนการหายใจ และอัตราการเต้นของหัวใจ ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์กลัวหรืออารมณ์วิตกกังวลจะทำให้อัตราการเต้นของหัวใจเร็วมาก แรงดันเลือดเพิ่มขึ้น และมีการขับเหงื่อออกมามากขึ้น องค์ประกอบทางการแสดงออก (Expressive) การแสดงออกทางสีหน้าเป็นการแสดงออกซึ่งสภาวะอารมณ์ของบุคคล เช่น การยิ้ม การทำหน้าบึ้ง การหัวเราะ เป็นต้น และองค์ประกอบทางประสบการณ์ (Experienced) เป็นการประเมินทางความรู้สึกของจิตใจ หรือการประเมินทางความคิดในการตีความและการกำหนดสภาวะของอารมณ์

สรุปได้ว่า อารมณ์ หมายถึง การกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้าภายนอก เข้าสู่ระบบสัมผัสภายใน ได้แก่ สมอง และ ระบบประสาท ก่อให้เกิดกระบวนการรับรู้ และการตีความ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมภายใน แล้วตอบสนองออกมาในรูปแบบที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน คือ ทางสีหน้า ทางกาย ทางเสียง และทางการเคลื่อนไหว เป็นต้น

Kemper (1987 อ้างถึงใน Plutchik, 1994) กล่าวว่า อารมณ์พื้นฐานของมนุษย์นั้นมีด้วยกัน 4 ประเภท ได้แก่ กลัว โกรธ โศกเศร้า และ สุข ซึ่งนักจิตวิทยาและนักปรัชญาท่านอื่นๆ ที่ได้ทำการแบ่งประเภทของอารมณ์ ก็ได้จัดอารมณ์ทั้ง 4 ประเภทนี้เป็นอารมณ์พื้นฐานเช่นเดียวกัน ดังนั้นการแบ่งประเภทอารมณ์ของ Kemper จึงเป็นที่ยอมรับในกลุ่มนักจิตวิทยา

Plutchik (1994) ได้นำแนวคิดของ Kemper และนักจิตวิทยานักปรัชญาหลายท่านมาศึกษาพัฒนาต่อยอด Plutchik ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของอารมณ์ไว้ว่าอารมณ์ของมนุษย์นั้นแบ่งเป็นอารมณ์พื้นฐาน (Primary Emotion) 8 ประเภท อันได้แก่ หวาดกลัว โกรธ เศร้า สุข ยอมรับ รังเกียจ คาดหวัง และ ประหลาดใจ และอารมณ์รอง (Secondary Emotion) ซึ่งเกิดจากการผสมผสานของอารมณ์พื้นฐาน 8 ประเภท อันได้แก่ รักหรือเป็นมิตร เกรงกลัว เห็นอกเห็นใจ เกลียดหรือไม่เป็นมิตร รู้สึกผิด ภูมิใจ เหนงาโดดเดี่ยว และ น่าสงสัยหรือระแวง และยังมีอารมณ์นอกเหนือจากนี้ซึ่งเกิดจากการผสมผสานกันของอารมณ์ดังกล่าว อย่างไรก็ตาม อารมณ์พื้นฐาน 8 ชนิดและอารมณ์รอง 8 ชนิด นี้ก็ได้รับการยอมรับและถูกใช้อย่างแพร่หลายในวงการจิตวิทยาและปรัชญา

ความกลัว

ความกลัว (Horror) เป็นอารมณ์ของมนุษย์ที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่มีภัยอันตรายที่กำลังคุกคาม เป็นอารมณ์ที่เฉพาะในสัตว์ชั้นสูงเท่านั้น ความกลัวเป็นอารมณ์เพื่อความอยู่รอดของมนุษย์ มนุษย์สามารถเรียนรู้ความสะพรึงกลัวต่อสิ่งต่างๆ ได้ผ่านการวางเงื่อนไข (Fear Condition) เช่น เมื่อเด็กถูกขังอยู่ในห้องมืดๆ เด็กคนนั้นก็กลัวความมืด เป็นต้น (Bourke, 2005)

ความกลัวต่อความตายเป็นความกลัวพื้นฐานของมนุษย์ เกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ความกลัวต่อสิ่งเร้นลับ
2. ความกลัวต่ออุบัติเหตุปีศาจและความคิดด้านศาสนา
3. ความกลัวต่อร่างกายที่เจ็บปวดและผุสลาย

ความกลัวต่อความตายมีความแตกต่างกันออกไปตามวัฒนธรรมต่างๆ บางวัฒนธรรมได้ผนวกเอาความตายรวมเข้ากับมุมมองของชีวิต ส่วนมากมนุษย์มักเริ่มเรียนรู้ถึงความกลัวต่อความตายตั้งแต่วัยเด็ก

ในงานวิจัยนี้ จะทำการศึกษาวิเคราะห์อารมณ์กลัวของผู้ชมที่เกิดขึ้นจากชมภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ว่าความกลัวของผู้ชมนั้นเกิดจากปัจจัยใดบ้างในภาพยนตร์

2.6 แนวคิดสัญวิทยาในภาพยนตร์ (Film Semiotics)

สัญวิทยาหรือสัญศาสตร์ (Semiology หรือ Semiotics) เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยสัญญาณ ซึ่งเพิ่งเริ่มก่อตัวขึ้นในทศวรรษที่ 20 โดยมีบรรพบุรุษผู้บุกเบิก 2 ท่านคือ เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure ค.ศ.1875-1914) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Sanders Pierce ค.ศ.1839-1914) นักปรัชญาชาวอเมริกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

เดอ โซซูร์ ผู้วางรากฐานของการศึกษาวิชานี้ได้ให้คำนิยามสั้นๆของการศึกษาว่าด้วยสัญวิทยาดังนี้ “สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญาณภายในสังคมที่สัญญาณนั้นถือกำเนิดมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (A Science that studies the life of signs within Society is conceivable) เมื่อขยายความคำว่า “วิถีชีวิต” ของสัญญาณให้กว้างขวางออกไป ก็จะหมายความถึงการศึกษากำเนิดการเจริญ การเปลี่ยนแปลงและการสูญสลายของสัญญาณตัวหนึ่งๆ รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว

นอกจากนั้น โอ ซุลลิแวนและคณะ (O'Sullivan et al.) ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ว่าสัญวิทยาเป็นการศึกษาในเรื่องแขนงตัวสัญญาณ (Signs) รหัส (Codes) และวัฒนธรรม (Cultures) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญาณ และการที่สัญญาณถูกนำไปใช้สังคม สัญญาณนี้มีคุณสมบัติที่สำคัญสามประการด้วยกัน คือ

- ประการที่ 1 จะต้องมีลักษณะเป็นรูปธรรม ซึ่งอาจเป็นภาพ เสียง อักษร วัตถุหรืออื่นๆ
- ประการที่ 2 จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
- ประการที่ 3 ต้องตระหนักว่าลักษณะที่เป็นรูปธรรมดังกล่าวนี้เป็น สัญญาณ

เดอ โซซูร์ กล่าวถึงการวิเคราะห์เชิงสัญวิทยา โดยแบ่งองค์ประกอบทางสัญลักษณ์ออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมายหรือรูปสัญญาณ (Signifier) กับตัวหมายถึงหรือความหมายสัญญาณ (Signified) ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบพลวัตต่อกันตลอดเวลา ตัวหมายถึง เป็นความคิดเชิงนามธรรมของตัวหมายที่เราสามารถรับรู้ได้ทางเสียงหรือภาพ เช่น คำว่า “ต้นไม้” เป็นตัวหมาย (Signifier) ของแนวคิดถึงสิ่งที่เติบโตจากดินและมีใบ ดอก ผล เป็นส่วนประกอบอันเป็นตัวหมายถึง (Signified) นั้นเอง

กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้อธิบายว่า ในการตอบคำถามว่าสัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไรนั้น เดอ โซซูร์ได้ให้คำอธิบายในแง่ของโครงสร้างว่า หากสัญลักษณ์หนึ่งยืนอยู่โดยลำพัง สัญลักษณ์นั้นๆจะยังไม่มีมีความหมายอันใดขึ้นมา จนกว่าจะนำไปเปรียบเทียบกับเชิงโครงสร้างกับสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น หากเราพูดว่า สมศักดิ์สูง 160 ซม. เรายังไม่อาจสร้างความหมายได้ว่า สมศักดิ์สูงหรือเตี้ย จนกว่าจะทราบว่าเอาสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับใคร มาตรฐานคนไทย หรือ ฝรั่งเศส ความหมายของการเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์ตามที่สนะของเดอ โซซูร์ มี สามมิติดังนี้

1. การเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เดอ โซซูร์ อธิบายว่า หากถามว่า “อะไรคืออ้วน” เราจะตอบคำถามนี้ได้ต่อเมื่อรู้จักว่า “อะไรที่ไม่ใช่อ้วน” คำว่า “ขาว” จะมีความหมายได้ก็เมื่อนำไปวางเทียบกับ “ดำ”

การเปรียบเทียบในเชิงคู่ตรงกันข้ามนี้เป็นรูปแบบการเปรียบเทียบ ที่แสดงความหมายให้เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด เนื่องจากโครงสร้างวิธีคิดของมนุษย์ส่วนใหญ่มีกรอบแนวคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างคู่ตรงกันข้ามอยู่แล้ว ด้วยเหตุนี้ในการสร้างผลงานด้านศิลปะ วรรณคดี นวนิยาย การสร้างข่าวสาร การทำรายการเกมส์โชว์ การแข่งกีฬา หรือการสร้างภาพยนตร์ วิธีการที่จะสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนและง่ายที่สุด จึงมีการใช้กระบวนการสร้างความหมายจากการเปรียบเทียบคู่ตรงกันข้ามกันนี้มากที่สุด ซึ่งในกรณีของภาพยนตร์นั้นจะหมายถึงบุคลิก ลักษณะและพฤติกรรมที่ตรงข้ามกันของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พระเอกกับผู้ร้าย เช่น ความดีงามของพระเอกต้องเปรียบเทียบกับความชั่วช้าเลวตาดาว และไร้คุณธรรมของผู้ร้าย เป็นต้น

2. การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่นๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด การเปรียบเทียบนี้หมายถึง การมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อยๆ ในโครงสร้าง รวมทั้งหมด เช่น เมื่อเห็นคำว่า “เอาใจ” กับคำว่า “เอาไป เอาไว้ เอาไหม” พร้อมกับเห็นความแตกต่าง ต่างจากคำว่า “เข้าใจ เบาใจ เคาใจ” เป็นต้น

3. การเข้าใจการเชื่อมโยงของสัญลักษณ์ย่อย เมื่อพิจารณาร่วมกับโครงสร้างทั้งหมด เช่น หากถามว่า “เอาใจ” หมายความว่าอะไร เราจะเข้าใจความหมายของคำนี้ได้ต่อเมื่อได้เห็นคำว่าคำๆ นี้ ไปประกอบอยู่กับคำอื่นๆอย่างไร เช่น “เอาใจเข้าใจ เอาใจใส่ เอาใจออกห่าง เอาใจเขามาใส่ใจเรา”

เดอ โซซูร์ ตั้งข้อสังเกตว่า ในแต่ละวัฒนธรรมจะมีการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา เพื่อใช้จัดหมวดหมู่ (Categorization) สิ่งของที่มีอยู่ในโลกออกเป็นประเภทต่างๆ และเราจะพบว่า ในเมื่อเวลาที่เรานำสัญลักษณ์ย่อยหนึ่งๆ ที่มีความหมายขึ้นมาได้ ก็เพราะสัญลักษณ์นั้นมีความหมายสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ตัวอื่นๆ เช่น เราจะเข้าใจความหมายของ “สัตว์บก” ก็ต่อเมื่อสัญลักษณ์ตัวนี้ถูกจัดประเภทอยู่ในโครงสร้างรวมที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์อื่นๆ คือ สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ฯลฯ

โรแลนด์ บาร์เทส (Roland Barthes) ลูกศิษย์ของ เดอ โซซูร์ เป็นอีกคนหนึ่ง que ศึกษาสัญลักษณ์อย่างจริงจัง ได้ขยายความออกไป ให้ครอบคลุมถึงไปถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างความหมาย 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การตีความหมายตรง (Denotation)

ในระดับแรกนี้เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติ คือ การตีความหมายโดยตรง

การตีความหมายตรง (Denotation) เป็นความหมายขั้นแรกที่ เดอ โซซูร์ ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในลักษณะนั้น และความสำคัญของสัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญลักษณ์ หรือกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจได้ตามตัวอักษร เป็นที่ยอมรับทั่วไป หรือความจริงปรากฏเป็นอย่างไร เราก็เห็นไปตามที่ปรากฏนั้น

ระดับที่ 2 การตีความหมายแฝง (Connotation)

ในระดับนี้เป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ การตีความหมายแฝงโดยนัย

ทั้งนี้ Barthes อธิบายว่าความหมายในขั้นที่ 2 นี้ว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับความรู้สึกรหรืออารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขา เป็นการตีความหมายโดยอ้อม เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝงนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมาย การเปลี่ยนตัวหมายหรือตัวสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึง (Signified) ไว้

ทั้งนี้กระบวนการสร้างความหมายขั้นต้นแรก หรือความหมายนัยตรง (Denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือ มีความหมายเดียวกันสำหรับทุกคนและมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (Objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมา โดยไม่มีการประเมินคุณค่าใด ส่วนกระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (Connotation) จะเป็นการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมทางวัฒนธรรม หรือวัฒนธรรมที่เป็นบริบทของตัวบท

กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้อธิบายว่า ในการศึกษาตัวบทโดยวิธีทางสัญวิทยาขั้นนี้ เมื่อเราเข้าใจตัวสัญยะ กระบวนการสร้างความหมาย และพบ “รหัส” ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อกับทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะทำให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญวิทยาไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญวิทยาบางคำ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. “Metaphor” คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่งด้วยวิธีการเปรียบเทียบความเหมือน (Analogy)
2. “Metonymy” คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องเนื่องกัน (Association) กล่าวคือ ใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ ซึ่งแบบที่ใช้กันมากคือการเปรียบเทียบ เช่นเดียวกันกับ James Monaco (1977) ที่กล่าวว่า Metonymy เป็นลักษณะของคำพูดหรือวิธีการพูด (A Figure of Speech) ที่ซึ่งรายละเอียด (Detail) หรือ ความนึกคิด (Notion) ที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องเนื่องกัน (Associated) ถูกใช้เพื่อเรียกเอาแนวคิด หรือแสดงเป็นวัตถุใดๆก็ตาม (invoke an idea or represent an object) โดยสรุปแล้ว เราสามารถให้รายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องเนื่องกับวัตถุที่เราสนใจแบบย่อได้ เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการภายในเฟรม (frame) ที่จำกัด ดังนั้นในทางหนึ่ง เราอาจเรียก Metonymy ว่าเป็นชวเลขทางภาพยนตร์ชนิดหนึ่ง (a kind of cinematic shorthand)
3. “Synecdoches” เป็นลักษณะของคำพูดหรือวิธีการพูด ในที่ซึ่งส่วนย่อยจะยื่นหยัดเพื่อส่วนรวมหรือทั้งหมด (part stands for the whole) หรือส่วนรวม/ทั้งหมดจะยื่นหยัดเพื่อส่วนย่อย (the whole for the part) ตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึงรถยนต์ ก็สามารถอ้างถึงมันได้ด้วยมอเตอร์ หรือชุดของตัวล้อแทน หรือหากกล่าวถึงตำรวจก็อาจอ้างถึงว่าเป็นตัวแทนของกฎหมายก็ได้ (James Monaco, 1977)

4. “Synchronic” คือ การศึกษาเชิงวิเคราะห์ โดยวิธีนี้จะศึกษาโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบท และจะค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท (Paradigmatic Structure)
5. “Diachronic” คือ การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ (historical) การศึกษาตัวบทในเชิง “diachronic” จะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องพัฒนาไป โดยจะเน้นที่ความต่อเนื่องของเหตุการณ์ ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง (Syntagmatic Structure)
6. “Icon” / “Index” / “Symbol” จากองค์ประกอบของตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) นั้นสามารถศึกษาลักษณะความสัมพันธ์ของตัวสัญญาะทั้งสอง ได้ด้วยการจัดประเภทของสัญญาะ (Sign) เป็น 3 ประเภท ได้แก่
 - “Icon” เป็นตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึง จะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่ให้ความหมายคล้ายคลึงกัน และด้วยการใช้กระบวนการถอดความหมายที่ได้จากทางสายตาหรือตามสิ่งที่มองเห็น เช่น ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นต้น
 - “Index” เป็นตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึง จะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุผล (casual connection) โดยสามารถถอดความหมายที่ได้ด้วยกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น คิวไฟ อาการของโรค เป็นต้น
 - “Symbol” เป็นตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึง จะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบมีการสร้างความเชื่อมโยงกันตามข้อตกลงที่กำหนด (represents through convention) โดยจะต้องเรียนรู้ในกฎเกณฑ์ ข้อกำหนด หรือข้อตกลงต่างๆก่อน ถึงจะสามารถถอดความหมายให้เป็นที่เข้าใจได้
7. “Paradigmatic” คือ การวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกันข้าม (opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท และที่ก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากความหมายขึ้นอยู่กับการสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้น และความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดในการสร้างความหมาย คือ ความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงกันข้ามซึ่งความตรงข้ามกันนี้ อาจจะไม่เห็นอย่างชัดเจน แต่ถ้าปราศจากความแตกต่างเหล่านี้ ก็จะไม่มีความหมายใดทั้งสิ้น เช่นคำว่า ดี หรือการประพฤติดี อาจไม่มีความหมายอะไรเลยก็ได้ถ้าไม่มีคำว่า ชั่ว หรือพฤติกรรมที่ชั่วมาเป็นตัวเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่าง เป็นต้น
8. “Syntagmatic” คือ การวิเคราะห์ที่จะพิจารณาตัวบทเป็นลำดับเหตุการณ์ที่ประกอบกันเป็นเรื่องๆหนึ่ง สิ่งสำคัญที่ควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้ก็คือ เรื่องต่างๆจะประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่แน่นอน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งว่าในการสร้างเรื่อง และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยการจัดเรียงองค์ประกอบย่อยในเรื่องจะมี

ผลต่อความเข้าใจของเราว่าจะอะไรมีความหมายอย่างไร ทั้งนี้ Vladimir Propp (1973) ได้กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่องที่เรียกว่า “ฟังก์ชัน” (function) ขึ้นที่ซึ่งเป็นประเภทของกิจกรรมหรืออาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่างๆของตัวละคร สร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอันเป็นข้อมูลต่างๆที่ถูกเก็บรวบรวมขึ้นมาจากตัวบท (text) ภายใต้ข้อตกลงว่า “ฟังก์ชัน” ของตัวละครต่างๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคงที่และตายตัวในเรื่องเล่า โดยไม่นำเอาตัวละครมาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าพระเอกหรือผู้ร้ายก็ตาม หน่วยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังก์ชันที่ค้นหาได้จากเรื่องเล่าที่ถูกกำหนดขึ้นตามลำดับก่อนหลังของฟังก์ชันที่มีลักษณะคล้ายกัน และเรื่องเล่านี้เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกันไม่ว่าที่เรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างของเรื่องเหมือนกัน ทั้งนี้วากยสัมพันธ์ (Syntax) ของภาพยนตร์เป็นดังการจัดเรียงตามระบบของมัน (systematic arrangement) ซึ่งวากยสัมพันธ์ทางภาพยนตร์ (film syntax) ต้องประกอบไปด้วยการพัฒนาเรื่องราวในด้านเวลา (time) และการพัฒนาเหตุการณ์ในด้านพื้นที่ (space)

“Paradigmatic” และ “Syntagmatic” นั้นมีคุณค่าแท้จริงเสมือนกับเป็นเครื่องมือ สำหรับการทำความเข้าใจอะไรก็ตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายถึง ทั้งนี้ ในแง่ศิลปะของการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีอยู่ 2 คำถามที่ครอบงำจิตใจผู้สร้างอยู่ นั่นก็คือ

- เราจะถ่ายอย่างไร (What choices to make : the paradigmatic)
- เราจะนำเสนออย่างไร (How to edit it : the syntagmatic)

ในทางสัญวิทยา (Semiotics) นั้นจะมุ่งเน้นพิจารณาการถ่ายทอดความหมายผ่าน “Syntagmatic” หากจะศึกษาสัญวิทยาในทางภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลที่ว่า ภาพยนตร์เป็นงานศิลปะที่แตกต่างจากศิลปะรูปแบบอื่นๆ อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น การตัดต่อ (editing) และมอนтаж (montage)

ในงานวิจัยนี้ ได้นำทฤษฎีสัญวิทยามาใช้ในการวิเคราะห์สัญวิทยาต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

2.7 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ (2537) ได้ศึกษาเรื่อง “การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง “สี่แผ่นดิน” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษาการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเรื่อง “สี่แผ่นดิน” อย่างละเอียด ว่าแต่ละอย่างมีความสำคัญอย่างไรต่อโครงเรื่อง

ประกาศิต ภัทรธีรานนท์ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษางานกำกับศิลป์โดยเฉพาะองค์ประกอบที่สำคัญและปัจจัยที่มีผลต่องานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์

สุมาลี เจียรสุนันท์ (2544) ได้ทำการศึกษา “การเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์กับกลุ่มสีของเด็กก่อนวัยเรียน” โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 4 ปี 100 คน และ 5 ปี 100 คน กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดสอบโดยการฟังนิทาน 3 เรื่อง ที่กระตุ้นให้เกิดอารมณ์ 3 ชนิด ได้แก่ โกรธ เศร้า และ สุข ในช่วงทำของของแต่ละเรื่องเด็กจะได้รับการถามคำถามเกี่ยวกับอารมณ์และชอบสีใด ผลการศึกษาพบว่า เด็กก่อนวัยเรียนอายุ 4 ปีและ 5 ปี สามารถเชื่อมโยงอารมณ์โกรธและเศร้า กับกลุ่มสีมืด และเชื่อมโยงอารมณ์สุขกับกลุ่มสีสว่าง

วิชชุดา บันดาล (2546) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การรับรู้สีในงานโฆษณาของผู้บริโภคไทย” ซึ่งศึกษาความหมายที่เกิดจากการรับรู้สีของผู้บริโภคคนไทย โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาปริญญาตรี สายวิทยาศาสตร์ จำนวนรวม 200 คน เป็น ชาย 100 คน และหญิง 100 คน สีที่ใช้ศึกษา 10 สี ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคไทยมีการรับรู้ความหมายของสีดำ ว่า เศร้า จริงจัง และเงียบสงบ ความหมายของสีน้ำตาลคือ เก๋คร่ำครึ จริงจัง และเศร้า ความหมายสีฟ้า สีเขียว สีขาว เหมือนกันคือ เย็น เป็นมิตร ความสงบ และอุดมสมบูรณ์ สีทองมีความหมายว่าสวยงาม ใหม่ และเอกลักษณ์ ส่วนความหมายสีส้มสีแดงนั้นเหมือนกัน คือ ร้อน ตื่นเต้น และสันตะเพื่อน สีม่วงมีความหมายว่าเย็น เศร้า และสวยงาม สีเหลืองมีความหมายว่า ดี เจียบแหลม และความสุข

ธวัชชานนท์ ตาโธสง (2547) ได้ทำการวิเคราะห์การใช้สีในงานจิตรกรรมของ จิตรกรชาวฝรั่งเศส อองรี-เอมิลล์ เบนัวร์ มาติสส์ (Henri-Emile Benoit Matisse) ศิลปินผู้ค้นพบเทคนิคการใช้สี เป็นผู้ซึ่งชื่อเสียงคนหนึ่งในโลกศิลปะสมัยใหม่ และยังเป็นผู้นำที่สำคัญของกลุ่มศิลปะลัทธิ

รุนแรง (Fauvism) กล่าวว่า การใช้สีในงานจิตรกรรม หมายถึง การนำเอาสีมาประกอบในงานจิตรกรรมตามลักษณะความต้องการของแต่ละคน สีในงานภาพจิตรกรรมสามารถให้ความหมายได้หลายด้าน การใช้วรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นจะช่วยให้เกิดความรู้สึก ความเคลื่อนไหว สร้างมิติให้กับภาพ หรือสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเฉพาะได้

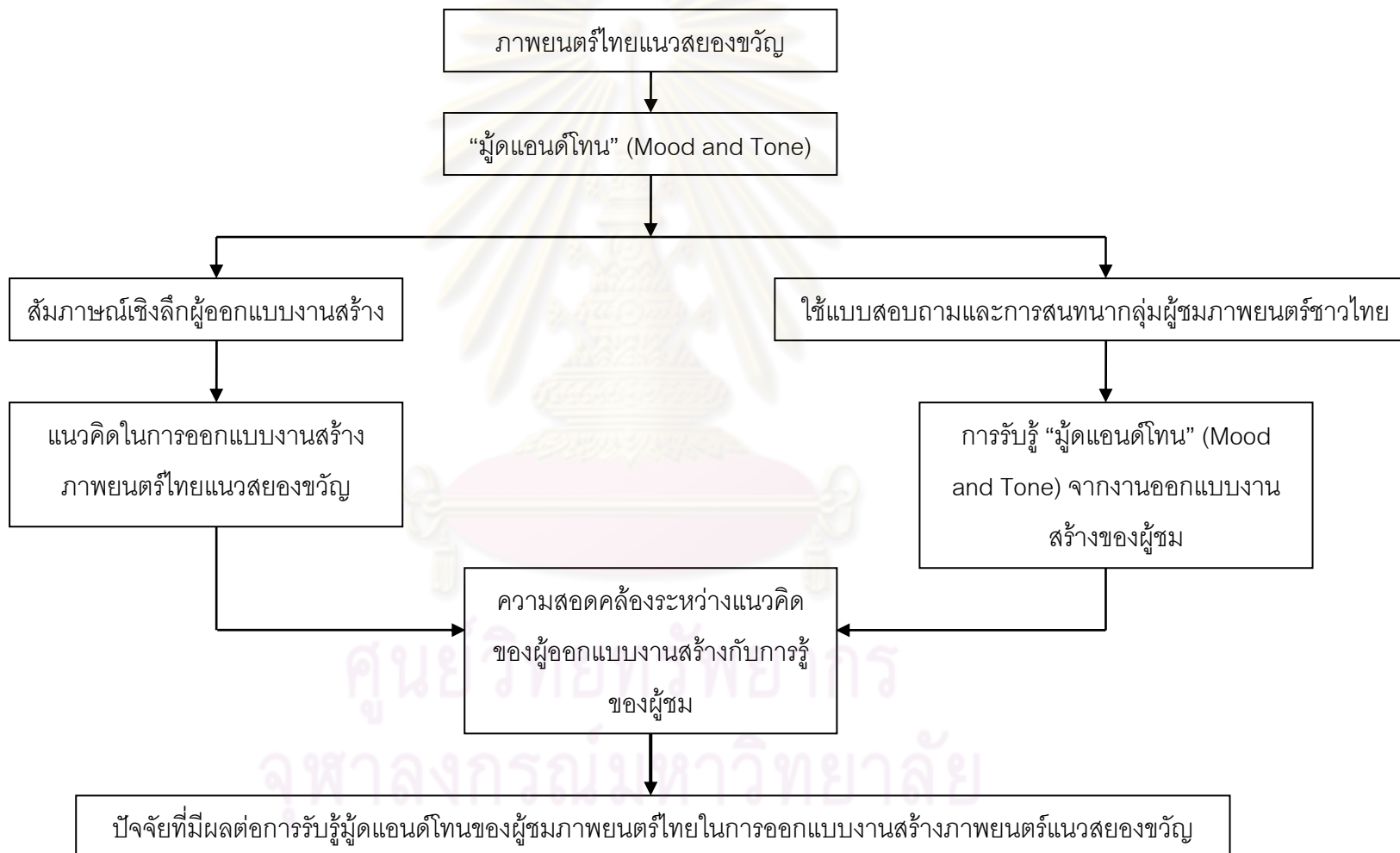
จามรี คงเสวีรัตน์ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง “กระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ (Art Director) ในภาพยนตร์โฆษณา” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษากระบวนการทำงาน หน้าที่ คุณสมบัติ และสิ่งที่ผู้กำกับศิลป์จะต้องรู้ในการทำงาน รวมทั้งปัญหาและการแก้ปัญหาต่างๆ ในกระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ทั้ง ก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ระหว่างการถ่ายทำ (Production) และหลังการถ่ายทำ (Post-production)

กรอบแนวคิดในงานวิจัย (Conceptual Framework)

ในภาพที่ 2.9 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งจะเห็นได้ว่า เป็นการวิเคราะห์ตั้งแต่ต้นทางไปยังปลายทาง นั่นคือ ศึกษาทั้งแนวคิดของฝ่ายผู้สร้าง และการรับรู้ของฝ่ายผู้ชม

โดยในขั้นตอนปฏิบัติ หลังจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์มู้ดแอนด์โทนและงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากฝ่ายผู้สร้างด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดวิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จากนั้นจึงทำการเก็บรวบรวมข้อมูลการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากฝ่ายผู้ชมด้วยวิธีการสนทนากลุ่มและการใช้แบบสอบถาม เมื่อได้ข้อมูลทั้งจากฝ่ายผู้สร้างและฝ่ายผู้ชมแล้ว จึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ ข้างต้น เช่น แนวคิดเรื่องงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องผู้รับสาร เพื่อวิเคราะห์ถึงลักษณะการบริโภคสื่อภาพยนตร์ของผู้ชม เป็นต้น มาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล และพิจารณาถึงความสอดคล้องระหว่างแนวคิดของฝ่ายผู้สร้างและการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม และสุดท้ายคือ การวิเคราะห์ถึงปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม เพื่อให้ทราบว่าผู้ชมมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในแต่ละด้าน มากน้อยเพียงไร และลักษณะการรับรู้เป็นอย่างไร

ภาพที่ 2.9 กรอบแนวคิดในงานวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” เป็นงานวิจัยที่ศึกษาว่า ผู้ชมรับรู้ถึง “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอย่างไร และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ออกแบบงานสร้างหรือไม่ อย่างไร โดยงานวิจัยนี้จะใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ทราบว่าปัจจัยใดบ้างในงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม โดยใช้วิธีรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) กับฝ่ายผู้สร้าง และสำรวจกลุ่มเป้าหมาย (Survey Research) กับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบสมมติฐาน 3 ข้อ ได้แก่

1. ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชมที่แตกต่างกัน
2. กลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย มีระดับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ มากกว่ากลุ่มผู้ชมที่มีอายุมาก
3. กลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ แตกต่างกัน

โดยเครื่องมือหลักของการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้วิจัยสำหรับการเก็บข้อมูลโดยสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) และใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดและขั้นตอนการวิจัยดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา(Data Sources)

1. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อ

ภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาการออกแบบงานสร้าง ได้แก่ ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2545 – 2551 ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยมหรือกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม จาก 2 สถาบันทางภาพยนตร์ ได้แก่ ชมรมวิจารณ์บันเทิง (รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง) และสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์) ด้วยเหตุผลที่เลือก 2 สถาบันนี้ เนื่องจากเป็น 2 สถาบันทางการภาพยนตร์ที่แจกรางวัลสำหรับภาพยนตร์โดยเฉพาะ ไม่มีรางวัลจากสื่ออื่นๆ เช่น สื่อโทรทัศน์ หรือสื่อโฆษณาเข้ามาเกี่ยวข้อง

จากเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดไว้ ภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

- 1.1 “เด็กหอ” ปี พ.ศ.2549 ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง และรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์
- 1.2 “เปนนู้กับผี” ปี พ.ศ.2549 ได้รับรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม ชมรมวิจารณ์บันเทิง

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลผู้วิจัยได้แบ่งแหล่งข้อมูลสำหรับการรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ส่วนคือ ฝ่ายผู้สร้าง และฝ่ายผู้ชม สำหรับข้อมูลฝ่ายผู้สร้าง ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษาถึงแนวคิดในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ส่วนข้อมูลฝ่ายผู้ชม ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษาถึงการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ซึ่งมีรายละเอียดของแหล่งข้อมูลดังนี้

2.1 ฝ่ายผู้สร้าง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากฝ่ายผู้สร้างโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในพื้นที่มี 4 ท่าน ได้แก่

- 2.1.1 คุณเอก เอี่ยมชื่น ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย
- 2.1.2 คุณสุธรรม วิลลาวัลย์เดช ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)
- 2.1.3 คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

2.1.4 คุณวิเศษ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

2.2 ฝ่ายผู้ชม

ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้านการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชมภาพยนตร์ ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยผู้วิจัยกำหนดคุณสมบัติผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มไว้ดังนี้

1. อายุระหว่าง 15-39 ปี เนื่องจาก เป็นช่วงอายุของประชากรไทยที่มีการบริโภคภาพยนตร์มากที่สุด (อ้างอิงจาก Nielson Media Research, 2009)
2. เข้าชมภาพยนตร์ในโรง อย่างน้อยเดือนละ 1 ครั้ง เนื่องจาก ต้องการตัวอย่างผู้ชมที่มีการบริโภคสื่อประเภทภาพยนตร์เป็นประจำ
3. ไม่ใช่ผู้ที่ไม่ชอบภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ เนื่องจาก ต้องการตัวอย่างผู้ชมที่เปิดใจรับสื่อ
4. ไม่เคยชมภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” และ “เปนนู้กับผี” มาก่อน

เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างผู้ชมที่มีคุณสมบัติตามที่ต้องการ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือแบบสอบถามในการคัดกรองกลุ่มประชากร เพื่อคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้ชมที่มีคุณสมบัติดังกล่าว และหลังจากได้กลุ่มตัวอย่างผู้ชมแล้ว จึงทำการเก็บข้อมูลการรับรู้ของผู้ชม ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มนักเรียนมัธยม อายุระหว่าง 15-18 ปี
- กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย อายุระหว่าง 19-25 ปี
- กลุ่มบุคคลวัยทำงาน อายุระหว่าง 26-39 ปี

โดยกำหนดตัวอย่าง กลุ่มละ 10 คน เป็นชาย 5 คนและหญิง 5 คน รวมทั้งสิ้น 30 คน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย (Data-collecting methods)

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีวิธีเก็บรวบรวมข้อมูลทั้ง 2 ประเภท ดังนี้

1. แหล่งข้อมูลประเภทสื่อ

ในงานวิจัยนี้ ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 2 เรื่อง ได้แก่ “เด็กหอ” (2549) และ “เปนนู้กับผี” (2549) ผู้วิจัยทำการศึกษาจากแผ่นวีดีทัศน์

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

สำหรับแหล่งข้อมูลประเภทบุคคลผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการเก็บข้อมูลเป็น 2 ส่วนคือ ฝ่ายผู้สร้างและฝ่ายผู้ชม สำหรับข้อมูลฝ่ายผู้สร้าง ผู้วิจัยใช้วิธีรวบรวมข้อมูลโดยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) แล้วทำการบันทึกเสียง และ/หรือ จดบันทึกข้อมูล เพื่อนำมาวิเคราะห์วิจัยต่อไป

ส่วนข้อมูลฝ่ายผู้ชม ผู้วิจัยเล่าเรื่องย่อของภาพยนตร์ก่อนให้กลุ่มตัวอย่างชมคลิป (Clip) บางฉากจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง ที่มีการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ผ่านงานออกแบบงานสร้างที่โดดเด่น จากความเห็นของผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จากนั้นใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในเชิงคุณภาพ จากนั้นใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงเพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยใช้เครื่องมือ 2 ส่วน ดังนี้

1. ฝ่ายผู้สร้าง ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลด้านแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยมีแนวคำถามดังต่อไปนี้

- ท่านมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่ท่านออกแบบงานสร้างอย่างไร
- ท่านมีขั้นตอนในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ท่านทำ อย่างไร
- ท่านต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอย่างไร เมื่อได้ชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว
- ท่านคิดว่าฉาก (Scene) ใดในภาพยนตร์ดังกล่าว มีการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ผ่านงานออกแบบงานสร้างที่โดดเด่น น่าสนใจมากที่สุด
- ในฉากดังกล่าว ท่านถ่ายทอดแนวคิดของท่านผ่านปัจจัยใดในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และอย่างไร
- ท่านมีข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) อย่างไร

2. ฝ่ายผู้ชม ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ 2 ประเภท ในการเก็บข้อมูล ดังนี้

3.1 แบบสอบถาม (Questionnaire) แบ่งเป็น 2 ชุด

3.1.1 แบบสอบถามในการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างและเก็บข้อมูลด้านประชากร ซึ่งเป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เพื่อใช้ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามที่ต้องการ และเก็บข้อมูลด้านลักษณะประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ระดับรายได้ และอาชีพ

3.1.2 แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ของผู้ชม โดยผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์การให้คะแนนในการวัดตัวแปร ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) ที่มีมาตรวัด 5 ระดับ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังต่อไปนี้

มากที่สุด	ให้คะแนน 5 คะแนน
มาก	ให้คะแนน 4 คะแนน
ปานกลาง	ให้คะแนน 3 คะแนน
น้อย	ให้คะแนน 2 คะแนน
น้อยที่สุด	ให้คะแนน 1 คะแนน

(ภัทรสินี ภัทรโกศล, 2550)

ผู้วิจัยได้ใช้ค่าเฉลี่ย เป็นเกณฑ์ในการแปลความหมายเพื่อระบุระดับความมากน้อยของคำตอบโดยได้จำแนกแนวคำตอบเป็น 5 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ย	เท่ากับ	1.00-1.49 คะแนน	หมายถึง	น้อยที่สุด
กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ย	เท่ากับ	1.50-2.49 คะแนน	หมายถึง	น้อย
กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ย	เท่ากับ	2.50-3.49 คะแนน	หมายถึง	ปานกลาง
กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ย	เท่ากับ	3.50-4.49 คะแนน	หมายถึง	มาก
กลุ่มที่มีค่าเฉลี่ย	เท่ากับ	4.50-5.00 คะแนน	หมายถึง	มากที่สุด

3.2 การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม โดยมีแนวคำถามดังต่อไปนี้

- มู้ดแอนด์โทนและงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของท่านอย่างไร
- ท่านมีความรู้สึกอย่างไร หลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าว

- ท่านเกิดความรู้สึกนั้น จากปัจจัยใดในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
- จาก ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า การแต่งหน้า แสง และสี ท่านคิดว่าสิ่งเหล่านี้สื่อความหมาย ความรู้สึก หรือ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) อะไรบ้าง
- (หลังจากเฉลยความหมาย) ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ต้องการจะสื่อ ท่านมีความคิดเห็นอย่างไร เข้าใจหรือรู้สึกตามนั้นหรือไม่
- ท่านคิดว่า งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวนั้นดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่อย่างไร และมีข้อเสนอแนะอย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้ทราบถึงวิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และ การรับรู้ถึง “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการถอดเทปเสียงที่ได้จากการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม ข้อมูลจากแบบสอบถาม และจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาว่าผู้ออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ มีวิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอย่างไร และ วิเคราะห์ว่าผู้ชมรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญอย่างไร และสอดคล้องกับแนวคิดของผู้สร้างหรือไม่ อย่างไร โดยในการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทบุคคล ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1.1 ฝ่ายผู้สร้าง

หลังจากผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากฝ่ายผู้สร้างด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) แล้ว ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูล โดยจะแบ่งการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- แนวคิดการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม
- วิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา

1.2 ฝ่ายผู้ชม

ในส่วนข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ สำหรับด้านการวิจัยเชิงปริมาณผู้วิจัยจะนำแบบสอบถามทั้งหมดที่ได้จากการ

สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ตอบเรียบร้อยแล้ว มาตรวจสอบความเรียบร้อยทุกแผ่น ทุกชุด และ ทำการลงรหัส (Coding) เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดไปประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows (Statistic Package for Social Science) โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะโดยทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างด้วย สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งในที่นี้ก็คือ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ และอาชีพ เพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์และอธิบาย จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม ด้วยสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ได้แก่ การวิเคราะห์ความแปรปรวนของข้อมูล (One-way ANOVA) T-Test และการทดสอบภายหลัง (Post Hoc) เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่อไป

จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่มและข้อมูลทางสถิติจากแบบสอบถาม โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน

- การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชมก่อนชมภาพยนตร์
- การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

การนำเสนอข้อมูล (Data Presentation)

หลังจากที่ได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจะนำเสนอผลที่ได้จากการวิเคราะห์ ข้อมูล ดังนี้

บทที่ 4 การวิเคราะห์วิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้สร้าง

บทที่ 5 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ของผู้ชม

บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

การวิเคราะห์วิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ของฝ่ายผู้สร้าง

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” จะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์วิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของฝ่ายผู้สร้าง และ การวิเคราะห์การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ซึ่งในบทที่ 4 นี้จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดวิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญของฝ่ายผู้สร้าง

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหา ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- ส่วนที่ 1 แนวคิดการสร้างสรรค้มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม
- ส่วนที่ 2 วิธีการสร้างสรรค้มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา

ในส่วนที่ 1 แนวคิดการสร้างสรรค้มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม

ในส่วนนี้ เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างสรรค้มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยในภาพรวม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

1. คุณเอก เอี่ยมชื่น ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
2. คุณสุธรรม วิลาวลัยเดช ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)
3. คุณวรรณปิยะนุช วันทาวิวรรณ์ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)
4. คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” (2549)

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปข้อมูลที่ได้มาโดยแบ่งออกเป็น 7 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. ความหมายของมู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone)
2. ความสำคัญของมู้ดแอนด์โทน
3. แนวคิดในการกำหนดมู้ดแอนด์โทน
4. ความหมายของงานออกแบบงานสร้าง (Production Design)
5. ความสำคัญของงานออกแบบงานสร้าง
6. ขั้นตอนในการออกแบบงานสร้าง
7. ลักษณะของงานออกแบบงานสร้างที่มีประสิทธิภาพ

1. ความหมายของมู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone)

คำว่า “mood” มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า “emotion” นั่นคือ อารมณ์ แต่แตกต่างกันตรงที่ คำว่า “mood” มักจะใช้ในแวดวงการศึกษา ส่วนคำว่า “emotion” นั้นใช้ในมักจะด้านวิทยาศาสตร์ อารมณ์ซึ่งเกิดจากการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอกเข้าสู่ระบบสัมผัสภายใน ได้แก่ สมอง และ ระบบประสาท ก่อให้เกิดกระบวนการรับรู้ และการตีความ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสภาวะแวดล้อมภายในจิตใจ แล้วตอบสนองออกมาในรูปแบบที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน คือ ทางสีหน้า ทางกาย ทางเสียง และทางการเคลื่อนไหว (Izard, Kagan และ Zajonc, 1984)

ในด้านภาพยนตร์นั้น มู้ด (mood) หมายถึง อารมณ์ของหนัง ซึ่งเป็นสิ่งบอกอารมณ์โดยรวมของเรื่องราวที่ทางฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์จะส่งต่อไปยังผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์เศร้า สนุกสนาน อบอุ่น น่ากลัว ฯลฯ ซึ่งมู้ดหรืออารมณ์ของหนังมักถูกกำหนดโดยมุมมองของผู้เขียนบท หรือผู้กำกับ ดังที่ คุณวิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง ได้กล่าวว่า “ในบทภาพยนตร์ยังไม่ได้กำหนดเป็นรูปธรรมไว้ บทภาพยนตร์ฉบับเดียวกันถ้าอยู่ในมือผู้กำกับคนละคนก็สามารถกำหนดมู้ดแอนด์โทนไปได้ต่างๆ แบบ ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้กำกับ”

จากพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2545 คำว่า “โทน” (Tone) มีความหมายในทางศิลปะ หมายถึง วรรณะของสีหรือน้ำหนักของสี แต่สำหรับทางด้านภาพยนตร์คำว่า โทน (tone) หมายถึง ทักษะคติ (attitude) นั่นคือ การกำหนดภาพหรือรูปแบบลักษณะให้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น เธอมีทัศนคติที่มีกับฉันว่าเป็นคนทันสมัย ตามเทคโนโลยี ชาวนามีทัศนคติที่มีต่อ

นักธุรกิจว่าเป็นคนเห็นแก่เงิน หรูหรา พ่อค้าหน้าเลือด เาardtเอาเปรียบ เป็นต้น สำหรับคำว่า โทน ในวงการภาพยนตร์ คือ ทักษะคติ รูปลักษณ์ รูปแบบ ของบท ตัวละคร หรือบรรยากาศของหนัง บรรยากาศของเหตุการณ์ เช่น ฉาก สถานที่ ทุกอย่างปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ซึ่ง คุณเอก เอี่ยมชื่น ได้อธิบายเกี่ยวกับคำว่า โทน ไว้ว่า

“โทน หมายถึง การกำหนดแนวทางภาพหรือออกแบบภาพ (design) ในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นหน้าที่ของฝ่ายออกแบบงานสร้าง หากจะเปรียบเทียบให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น บทภาพยนตร์หรือเรื่องราวก็คือร่างกาย ส่วนโทนก็คือเสื้อผ้าที่นำมาสวมใส่ให้กับร่างกายหรือบทนั่นเอง” (เอก เอี่ยมชื่น สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2552)

ดังนั้นเมื่อสรุปโดยรวมแล้ว มู้ดแอนด์โทน “mood and tone” นั้นหมายถึง แนวความคิด (Concept) ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกหรือกำหนดอารมณ์และรูปแบบของภาพยนตร์ ว่าเป็นไปในทิศทางใด การกำหนดมู้ดแอนด์โทน มักจะเป็นคำหรือวลีหรือข้อความสั้นๆ (Keyword) จะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ที่บ่งบอกถึงอารมณ์โดยรวมและลักษณะบรรยากาศของภาพยนตร์ฉากใดฉากหนึ่ง (Scene) หรือของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ ยกตัวอย่างเช่น เหงา สนุกสนาน ลึกลับ ซาบซึ้ง ชีวิตคนเมือง ศิลปิน คนโรคจิต เป็นต้น

2. ความสำคัญของมู้ดแอนด์โทน

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สรุปความสำคัญของมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

2.1 ด้านผู้สร้างภาพยนตร์

สำหรับกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ มู้ดแอนด์โทน เป็นสิ่งที่กำหนดขึ้นเพื่อตีกรอบความคิดและจินตนาการของผู้ที่อ่านบท เพื่อที่ทีมงานสร้างภาพยนตร์ทุกฝ่ายมีความเข้าใจ ทั้งอารมณ์และรูปแบบของภาพยนตร์ที่จะสร้างได้ตรงกัน มองเห็นภาพและแนวทางเดียวกัน เพื่อให้สามารถทำงานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่ายงานให้ได้ออกมาสนับสนุนกันหรือไปในทิศทางเดียวกัน และตรงกับแนวทางที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้เสนอว่า

“ในการออกแบบภาพ ควรใช้มู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้เป็นโจทย์ จากนั้นจึงออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ในภาพ เช่น ฉาก แสง สี ตัวละคร ให้มีทิศทางที่สามารถตอบโจทย์ที่ตั้งไว้” (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2552)

ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของคุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ซึ่งเป็นผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) ว่า

“มู้ดแอนด์โทนนั้นเป็นตัวกำหนดรูปแบบของฉากหลัง (Background) ในหนังทั้งเรื่องว่าจะจะไปในทิศทางใด มีบรรยากาศอย่างไร ให้อารมณ์ความรู้สึกอย่างไร” (สุธรรม วิลาวัลย์เดช สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2552)

นั่นคือ มู้ดแอนด์โทน เป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร เครื่องแต่งกาย บรรยากาศของหนังเช่น ฉาก สถานที่ เวลา แสง สี ฯลฯ

2.2 ด้านผู้ชมภาพยนตร์

นอกจากมู้ดแอนด์โทนจะมีความสำคัญต่อกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ดังที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว สำหรับผู้ชม มู้ดเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์ของหนัง ซึ่งมีผลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชม เช่น บางคนชอบหนังที่ทำให้รู้สึกหวาดกลัว บางคนชอบหนังที่ดูแล้วให้ความรู้สึกสนุกสนาน ส่วนโทนเป็นสิ่งที่บ่งบอกรูปแบบลักษณะบรรยากาศเหตุการณ์ในภาพยนตร์กับคนดู ซึ่งจะช่วยให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจ ดึงดูดคนดูให้มีความอยากดูภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มากขึ้น

3. แนวคิดในการกำหนดมู้ดแอนด์โทน

โดยทั่วไป การกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนนั้น ผู้กำกับหรือผู้เขียนบทจะมีรูปแบบหรือแนวทางไว้ในใจตั้งแต่ขณะที่ทำบทแล้ว ซึ่งมู้ดแอนด์โตนดังกล่าวมักจะขึ้นอยู่กับมุมมองการนำเสนอบทภาพยนตร์หรือมุมมองการเล่าเรื่องราว เช่น อาจถูกกำหนดโดยโครงเรื่อง (Plot) หรือประเด็นที่ฝ่ายผู้สร้างตั้งมานำเสนอให้กับคนดู เช่นเดียวกับที่คุณวรรณชัชวรา วันทาวีวรรณ ซึ่งเป็น

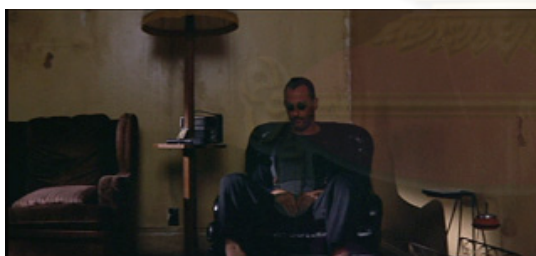
ผู้ออกแบบงานสร้างจากภาพยนตร์เรื่อง “เป่นซู้กับผี” (2549) กล่าวเกี่ยวกับการกำหนดแนวทาง มู้ดแอนด์โทนไว้ว่า

“ตั้งใจจากการอ่านบทว่าบทต้องการจะสื่ออะไร และ สิ่งที่อยู่กับต้องการจะนำเสนอให้กับคนดูคืออะไร ก็จะได้เป็นแนวทางของมู้ดแอนด์โทนของหนัง” (วรรณวิชฐา วันทาวีวรรณ สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 11 มิถุนายน 2552)

นอกจากเรื่องราวแล้ว ส่วนอื่นๆ ของบทภาพยนตร์ ก็สามารถประกอบในการกำหนด มู้ดแอนด์โทนได้ เช่นกัน ได้แก่ (Linda Seger, 1992)

ตัวละคร ลักษณะบุคลิกตัวละคร เช่น มือปืนผู้เงียบขรึม สุขุมเยือกเย็น กับ หญิงสาววัยรุ่น ช่างถามอยากรู้อยากเห็น บุคลิกของตัวละคร 2 คนนี้ ให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน มือปืน ให้ความรู้สึกเครียด เยือกเย็น จริงจัง อึดอัด ต้องคอยหลบซ่อนตัวเสมอ ในขณะที่ตัวละครหญิงสาวให้อารมณ์สดใส ร่าเริง สร้างสรรค์ ชี้สงสัย

ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงลักษณะบุคลิกตัวละคร “ลีโอ” จากภาพยนตร์เรื่อง “Léon” (1994) และ “อะมีลี” จากภาพยนตร์เรื่อง “Amelie” (2001)



ภาพซ้าย แสดงตัวละครมือปืนชื่อ “ลีโอ” จากภาพยนตร์เรื่อง “Léon” (1994)

ภาพขวา แสดงตัวละครชื่อ “อะมีลี” จากภาพยนตร์เรื่อง “Amelie” (2001)

สถานที่ในเนื้อเรื่อง เช่น บทที่เรื่องราวเหตุการณ์เกิดขึ้นในเมืองใหญ่ กับ เหตุการณ์เกิดขึ้นในชนบท ก็จะมีแนวทางของมู้ดแอนด์โทนที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน

บทสนทนา การใช้ภาษา คำพูด เช่น บทสนทนามีลักษณะเป็นทางการหรือไม่ หรือมีการใช้สำเนียงท้องถิ่นชนบท ให้ความรู้สึกสบายๆ สนุกสนานเป็นกันเอง เช่น ในเรื่อง “บุญชู” การพูดแบบทางการจะให้ความรู้สึกที่เป็นระเบียบ วินัย ไม่สนิทสนม

การพรรณนาถึงบรรยากาศของสถานที่เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง เช่น การบรรยายสภาพเมือง 2 แบบ “ในเมืองใหญ่ซึ่งมีโรงงานมากมาย เต็มไปด้วยควันจากโรงงานและบ้านเรือน บรรยากาศมืดสลัว เมฆดำก้อนใหญ่เคลื่อนตัว ท้องฟ้ามืดครึ้ม” บ่งบอกถึงอารมณ์น่ากลัวและรู้สึกถึงปีศาจ สิ่งชั่วร้าย กับแบบที่ 2 “ในเมืองใหญ่ที่เคยมีผู้คนมากมาย ตอนนี้นักลับไร้ผู้คน รถราตีกริ่งอาคารทุกห้องให้ว่างเปล่า” ให้อารมณ์ความรู้สึกที่เหงา เศร้า โดดเดี่ยว มากกว่ารู้สึกถึงสิ่งชั่วร้าย

ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงบรรยากาศเมืองในภาพยนตร์เรื่อง “Sleepy Hollow” (1999) และ “I am Legend” (2007)



ภาพซ้าย แสดงบรรยากาศของเมือง จากเรื่อง “Sleepy Hollow” (1999)

ภาพขวา แสดงบรรยากาศของเมือง จากเรื่อง “I am Legend” (2007)

การกำหนดมู้ดแอนด์โทนไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์เสมอไป ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ประเภทชีวิต (Drama) นอกจากจะมีมู้ดแอนด์โทนเศร้าแล้ว ก็ยังกำหนดมู้ดแอนด์โทนอารมณ์ตลกได้ หรือภาพยนตร์สยองขวัญ นอกจากจะมีความน่ากลัวแล้ว ก็จะมีมู้ดแอนด์โทนเป็นอารมณ์อื่นๆ ได้ ซึ่งเฉพาะเจาะจงตามเรื่องราวตัวบทภาพยนตร์ เช่น เหงา ลึกลับ นอกจากนี้ ภาพยนตร์บางเรื่อง เช่น “มนตร์รักทรานซิสเตอร์” (2544) ยังสามารถมีมู้ดแอนด์โทนได้ 2 แบบ คือ ตอนต้นเรื่องเป็นแบบสนุกสนาน ลูกทุ่ง ชีวิตชนบท แล้วเปลี่ยนในช่วงหลังของเรื่องที่เน้นอารมณ์เศร้า ความผิดหวัง

การกำหนดมู้ดแอนด์โทนภาพยนตร์นั้น นอกจากจะถูกกำหนดโดยปัจจัยตั้งที่กล่าวข้างต้น ซึ่งเป็นปัจจัยภายในภาพยนตร์แล้ว ยังต้องพิจารณาถึงปัจจัยภายนอกอย่างด้านการตลาดด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของ การกำหนดโทน ซึ่งจะเป็นสิ่งกำหนดรูปแบบของงานออกแบบงานสร้าง คุณเอก เข้มชื่น ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า

“โดยส่วนตัวจะให้ความสำคัญเกี่ยวกับด้านการตลาดเป็นหลัก ในตลาดหนังปัจจุบันมีคู่แข่งจำนวนมาก ต้องสร้างความแปลกใหม่แปลกตาให้กับคนดู” (เอก เอี่ยมชื่น สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2552)

นอกจากจะต้องแข่งขันกันในส่วนของบริษัท เรื่องราว โครงเรื่อง ดารา แล้ว โทนของหนังก็เป็นส่วนสำคัญที่จะดึงดูดความสนใจจากผู้ชม มีผลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ได้เช่นกัน

4. ความหมายของงานออกแบบงานสร้าง (Production Design)

งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design) หมายถึง การออกแบบสภาพแวดล้อมทั้งหมด ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เช่น ฉาก สถานที่ เวลา อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง สี เสื้อผ้า นั่นคือ การออกแบบบรรยากาศในภาพยนตร์นั่นเอง ซึ่งเป็นหน้าที่ของฝ่ายออกแบบงานสร้างที่จะออกแบบภาพของภาพยนตร์ สร้างภาพในบทภาพยนตร์ประกอบกับจินตนาการของผู้สร้างให้เกิดขึ้นจริงในภาพยนตร์ คุณเอก เอี่ยมชื่น กล่าวว่า

“ลักษณะการทำงานของฝ่ายออกแบบงานสร้างหลักๆ ก็คือ “การเลือกและออกแบบ” สิ่งต่างๆ ที่จะนำมาถ่ายทำภาพยนตร์ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้” (เอก เอี่ยมชื่น สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2552)

การเลือก หมายถึง การเลือกทุกอย่าง ที่จะปรากฏอยู่ในภาพในภาพยนตร์ ตั้งแต่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ตัวละคร แสง สี ตลอดจน เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเลือกรูปแบบลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่จะนำมาถ่ายทำ ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะต้องกลมกลืนกัน มีทิศทางไปในทางเดียวกัน และมีความสอดคล้องกับมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ถือเป็นหัวหน้าการออกแบบทั้งหมด ผู้ออกแบบงานสร้างจะต้องมีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์ตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) จนเสร็จสิ้นการถ่ายทำ ทำงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพ เพื่อสร้างรูปลักษณะของภาพยนตร์ที่เหมาะสมออกมา ดังที่คุณสุธรรม วิลาวลัยเดช กล่าวว่า

“การออกแบบและกำหนดรูปแบบภาพมาจากการปรึกษา พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในระหว่าง 3 คนหลักๆ ได้แก่ ผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง ทั้งสามคน

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เสนอภาพ รูปแบบ ลักษณะต่างๆ แสง สี เงา มุมกล้อง จนได้ข้อสรุปที่ทั้งสามคนพึงพอใจ” (สุธรรม วิชาวัลย์เดช สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2552)

คุณเอก เอี่ยมชื่น ยังอธิบายเพิ่มเติมอีกว่า “ในการสร้างหนังไทยแต่ก่อน ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดหรือสั่งการคนเดียวทั้งหมดทุกกระบวนการผลิตหนัง แต่ในปัจจุบันเนื่องจากงานแต่ละฝ่ายต้องการความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง (Skill) มากขึ้น ประกอบกับการได้รับอิทธิพลระบบการทำหนังจากฮอลลีวูด (Hollywood) ทำให้มีการแยกฝ่ายงานต่างๆ ออกจากกัน ซึ่งโดยหลักแล้ว ในการผลิตหนัง จะแยกออกเป็น 4 ส่วนหลัก ได้แก่ โปรดิวเซอร์ (Producer) ควบคุมด้านการเงินในการสร้างหนัง ผู้กำกับ (Director) ดูแลด้านกำกับ บท การเล่าเรื่อง ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) และ ฝ่ายออกแบบงานสร้าง (Production Design) ดูแลด้านการกำหนด ออกแบบ และการถ่ายภาพ และฝ่ายเสียง ซึ่งหน้าที่หลักของฝ่ายออกแบบงานสร้าง คือ การออกแบบและสร้างบรรยากาศของหนัง ให้ได้ตรงกับโทนที่กำหนดไว้นั่นเอง”

ในการทำงานฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ฝ่ายออกแบบงานสร้างถือเป็นหัวหน้าใหญ่ที่ทำหน้าที่หลักในการออกแบบสิ่งต่างๆ ในภาพยนตร์ให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับ จากนั้นจึงแจกแจงงานให้กับฝ่ายย่อยๆ ที่มีความชำนาญเฉพาะด้าน ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบเฉพาะส่วน สร้างสิ่งต่างๆ ที่ได้ออกแบบมานั้นให้เกิดขึ้นจริงในภาพยนตร์ อันได้แก่ ฝ่ายจัดหาสถานที่ ฝ่ายกำกับศิลป์ รับผิดชอบเกี่ยวกับการหาสถานที่ถ่ายทำและการสร้างฉาก ฝ่ายจัดหาอุปกรณ์ ประกอบฉากทำหน้าที่ตกแต่งฉากและจัดหาอุปกรณ์เครื่องมือที่ต้องใช้ในการแสดง ฝ่ายเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายและฝ่ายแต่งหน้าทำผมนักแสดง รับผิดชอบเกี่ยวกับเสื้อผ้าหน้าผมของตัวละคร ซึ่งหากกองถ่ายภาพยนตร์ขาดฝ่ายย่อยต่างๆ เหล่านี้ งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ รวมถึงฝ่ายที่รับผิดชอบเกี่ยวกับภาพ แสงสี ซึ่งจะต้องทำงานร่วมกันทั้งหมด ทำงานส่วนที่แต่ละฝ่ายรับผิดชอบให้ออกมาสอดคล้องกับแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่ถูกกำหนดไว้ และตรงกับที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด

5. ความสำคัญของงานออกแบบงานสร้าง

งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ นอกจากจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์แล้ว ยังเป็นเครื่องมือของฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ ในการสร้างภาพจากบทภาพยนตร์ ประกอบกับจินตนาการของฝ่ายผู้สร้าง ให้ลงไปอยู่ในภาพยนตร์เพื่อสื่อสารหรือส่งข้อความบางอย่างไปยังคนดู งานออกแบบงานสร้างยังถือเป็นส่วนประกอบสำคัญของ มีส-ออง-แซง

(Mise-en-scene) ที่ทำหน้าที่ในการสร้างบรรยากาศ สร้างความสมจริงให้กับเรื่องราว ซึ่งองค์ประกอบรวมในฉากที่ดีจะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยนำผู้ชมให้เข้าสู่เรื่องราวในภาพยนตร์ได้ดี (Bordwell และ Thompson, 2001)

หากพิจารณาในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยังทำหน้าที่สำคัญในการเอื้ออำนวยความสะดวกในการแสดงของนักแสดง หมายถึง งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ดีนั้นจะสามารถช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างอารมณ์ และสร้างความรู้สึกสมจริงให้กับนักแสดงได้ เป็นผลให้นักแสดงสามารถสวมบทบาทตัวละครในบทภาพยนตร์ได้อย่างดี

นอกจากนี้ หากมองในด้านการตลาดเช่นเดียวกับคุณเอก เอี่ยมชื่น จะเห็นว่า งานออกแบบงานสร้างมีผลกับการเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชม งานออกแบบงานสร้าง จะเป็นสิ่งที่นำเสนอรูปแบบบรรยากาศของหนังก่อนเลือกชม เช่น ตัวอย่างหนัง โปสเตอร์ การนำเสนอภาพที่แปลกตา ยิ่งใหญ่ ตื่นตาตื่นใจ มักจะดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ดีกว่าหนังที่มีบรรยากาศที่ธรรมดาทั่วไป ไม่มีความแปลกใหม่

6. ขั้นตอนในการออกแบบงานสร้าง

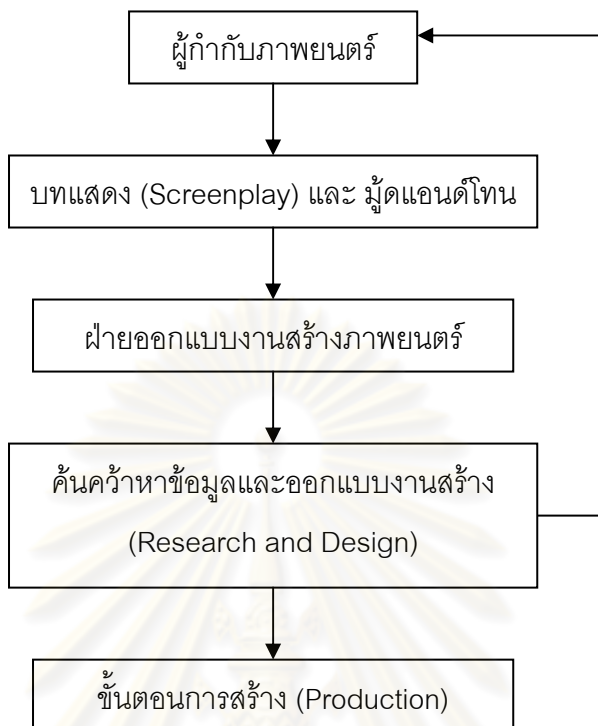
จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth-Interview) เพื่อเก็บข้อมูลจากฝ่ายผู้สร้าง ผู้วิจัยได้สรุปลักษณะการทำงานของฝ่ายออกแบบงานสร้างได้เป็น 2 รูปแบบ ตามลักษณะของผู้กำกับ ได้แก่

6.1 ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบเองทั้งหมด

ผู้กำกับจะมีภาพแนวทางและรูปแบบของภาพยนตร์ทั้งหมดในความคิดอยู่แล้วตั้งแต่ตอนพัฒนาบทจนถึงช่วงหลังการถ่ายทำ (Post-production) ในลักษณะนี้ เป็นผู้กำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนและรูปแบบของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เอาไว้ทั้งหมดเพียงผู้เดียว ฝ่ายออกแบบงานสร้างเพียงรับสรุปแนวทางจากผู้กำกับแล้วออกแบบงานสร้างตามที่คุณกำกับต้องการเท่านั้น ตัวอย่างผู้กำกับลักษณะนี้ เช่น คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง คุณจิระ มะลิกุล เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปขั้นตอนและรายละเอียดในการออกแบบงานสร้าง ในรูปแบบที่ 1 เพื่อให้เข้าใจและมองเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น ดังภาพที่

ภาพที่ 4.3 แผนภูมิขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในลักษณะผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบเองทั้งหมด



จากภาพที่ 4.3 ในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผู้กำกับภาพยนตร์

ทุกกระบวนการผลิตภาพยนตร์ต้องเริ่มจากบทจากภาพยนตร์ก่อน ผู้มีบทบาทสำคัญในส่วนนี้ ได้แก่ ผู้เขียนบทและผู้กำกับ ที่จะต้องแก้ไขปรับบทภาพยนตร์ ผู้กำกับจะเป็นผู้พัฒนาบทภาพยนตร์จนสมบูรณ์พร้อมกับกำหนดมู้ดแอนด์โทนและรูปแบบของภาพยนตร์ไว้แล้ว จากนั้นผู้กำกับและทีมงานทุกฝ่าย เข้าร่วมประชุมเพื่อคุยรายละเอียดเกี่ยวกับตัวบท รับฟังสิ่งที่ผู้กำกับต้องการ และการเล่าเรื่อง และการนำเสนอเรื่องราว เพื่อให้ทุกฝ่ายรับทราบแนวทางของมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ที่จะสร้าง และปรับความคิดของทีมงานทุกฝ่ายในการสร้างมีความเข้าใจที่ตรงกัน

2. การค้นคว้าหาข้อมูลและออกแบบงานสร้าง (Research and Design)

หลังจากรับทราบแนวทางของภาพยนตร์จากผู้กำกับแล้ว ในขั้นตอนนี้ฝ่ายออกแบบงานสร้างมีหน้าที่รับผิดชอบในการค้นคว้าหาข้อมูลต่างๆ (Research) รายละเอียดทั้งหมดที่เกี่ยวกับตัวบทภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น ยุคสมัย ประวัติศาสตร์ การดำรงชีวิต สถานที่ ดึกอากาศ เสื้อผ้า การแต่งกาย เป็นต้น เมื่อได้ข้อมูลต่างๆ มาแล้ว ข้อมูลเหล่านี้จะถูกนำมาใช้ในการออกแบบ (Design) ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ เครื่องแต่งกาย บรรยากาศ แสง สี ฯลฯ เพื่อรองรับหรือสนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งในการออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาถึงเรื่องขอบเขตข้อจำกัดต่างๆ เช่น งบประมาณ หรือความเป็นไปได้ในการสร้างด้วย

3. การนำเสนอผู้กำกับ

ฝ่ายออกแบบงานสร้างจะนำข้อมูลที่ได้จากการมาจากการค้นคว้า และแบบร่างการออกแบบงานสร้างต่างๆ ไปเสนอผู้กำกับ เพื่อทำการปรับเปลี่ยนรูปแบบรายละเอียด หรือเพิ่มเติมแก้ไขบางส่วนให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างไปหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือออกแบบใหม่ แล้วนำมาเสนอผู้กำกับใหม่ ฝ่ายออกแบบจะต้องทำการค้นคว้าหาข้อมูลและออกแบบ จนกว่าจะได้แบบที่ตรงกับที่ผู้กำกับต้องการและเห็นชอบ จึงจะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

4. ขั้นตอนการสร้าง (Production)

เมื่อแบบร่างงานสร้างภาพยนตร์ผ่านความเห็นชอบจากผู้กำกับแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ ขั้นตอนการสร้างจริง ซึ่งเป็นการนำแบบร่างนั้นมาสร้างเป็นฉากที่จะนำมาใช้ในการถ่ายทำจริง ในการสร้างนั้นนอกจากจะต้องอ้างอิงจากข้อมูลที่ได้ค้นคว้ามาและมู้ดแอนด์โทนแล้ว จะต้องคำนึงถึงการอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ เช่น มุมกล้อง การการจัดแสง การแสดงของตัวแสดง เป็นต้น

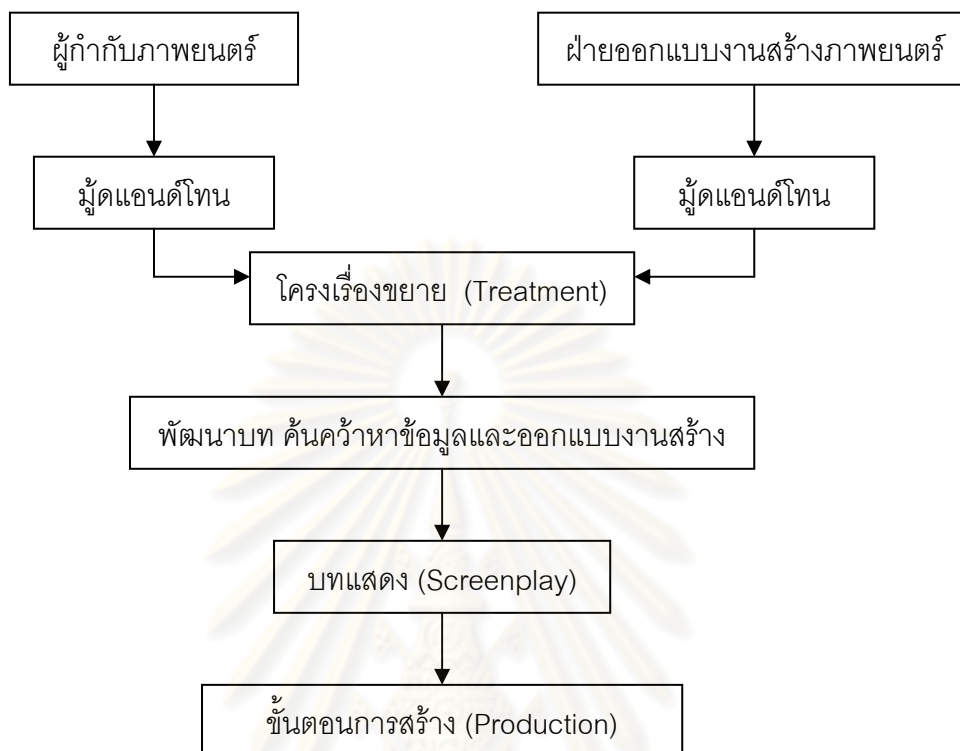
6.2 ผู้กำกับปรึกษาแนวคิดรูปแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

ในลักษณะนี้ ผู้กำกับมีรูปแบบและภาพในความคิดตั้งแต่ช่วงการพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) แต่จะเปิดรับคำแนะนำและคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพิ่มเติม ผู้กำกับจะเปิดโอกาสให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่ขั้นตอนการทำโครงเรื่องขยาย (Treatment) ผู้ออกแบบงานสร้างจะนำเสนอแนวทางมู้ดแอนด์โทน และงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็นทางเลือก ให้ผู้กำกับพิจารณาและเลือกปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง ดังนั้นจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) มู้ดแอนด์โทน และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กัน ในเรื่องของ บุคลิกตัวละคร สถานที่ เวลา ฯลฯ จนกระทั่งได้เป็นบทแสดง (Screenplay) ที่สมบูรณ์พร้อมถ่ายทำในที่สุด คุณเอก เอี่ยมชื่น กล่าวว่า “โดยส่วนตัวการทำงานในลักษณะนี้จะง่ายและได้ผลดี เพราะมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ได้ความคิดที่หลากหลายตั้งแต่ช่วงการพัฒนาบท งานในฝ่ายต่างๆ เดินไปพร้อมๆ กัน เมื่อบทเสร็จสมบูรณ์ก็สามารถพร้อมถ่ายทำได้ โดยผู้กำกับลักษณะนี้มักจะเป็นผู้กำกับที่ไม่เชี่ยวชาญทางด้านงานศิลป์ เช่น ผู้กำกับรุ่นใหม่ๆ ในค่าย GTH (จีเอ็มเอ็ม ไท หับ) ซึ่งต้องการคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน”

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปขั้นตอนและรายละเอียดในการออกแบบงานสร้าง ในรูปแบบที่ 2 เพื่อให้เข้าใจและมองเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น ดังภาพที่ 4.4

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพที่ 4.4 แผนภูมิขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในลักษณะที่ผู้กำกับปรึกษาแนวคิดรูปแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบเองทั้งหมด



จากภาพที่ 4.4 ในแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผู้กำกับภาพยนตร์และฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ระหว่างที่ผู้กำกับภาพยนตร์ทำโครงเรื่องขยาย (Treatment) จะมีภาพรูปแบบและแนวทางมู้ดแอนด์โทนในความคิดแล้ว แต่จะเปิดโอกาสให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างเข้ามามีส่วนร่วมในการเสนอแนะ ปรับ รูปแบบและมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ด้วย

2. การพัฒนาบท ค้นคว้าหาข้อมูลและการออกแบบงานสร้าง

ทั้งผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง ต่างแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันทั้งในส่วนของ บทภาพยนตร์ และมู้ดแอนด์โทน ทำให้มีการปรับเพื่อให้ได้แนวทางที่ทั้งสามเห็นชอบ ดังนั้นจะมีการพัฒนาไปพร้อมๆ กับการกำหนดมู้ดแอนด์โทน ซึ่งระหว่างนี้ผู้กำกับจะปรับโครงเรื่องขยาย (Treatment) ส่วนฝ่ายออกแบบงานสร้างจะค้นคว้าหาข้อมูล (Research) และออกแบบงานสร้าง (Design)

และทำการเก็บรวบรวมแจกแจงเป็นหมวดหมู่ต่างๆ เช่น ฉาก สถานที่ อุปกรณ์ ประกอบฉาก เสื้อผ้า แสงเงา เป็นต้น แล้วนำมาพร้อมเสนอหาความเหมาะสมให้กับภาพยนตร์ จนกระทั่งพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) จนได้เป็นบทแสดง (Screenplay) และแนวทางมู้ดแอนด์โทน หรือรูปแบบของภาพยนตร์ที่สมบูรณ์

คุณเอก เขียมชื่น ผู้นิยมนการทำงานในรูปแบบนี้ ได้ยกตัวอย่างประกอบ “ในการทำหน้าที่เรื่อง “องค์บาก 2” (2551) ก็ทำงานในลักษณะการพัฒนาบทไปพร้อมกับการออกแบบมู้ดแอนด์โทน ผู้กำกับ จา พนม ต้องการให้เป็นหนังเกี่ยวกับศิลปะการต่อสู้แบบโบราณ ผู้ออกแบบงานสร้างมีความเห็นว่า ศิลปะการต่อสู้แบบไทยๆ อย่างเดียวนั้นเริ่มซ้ำและไม่น่าสนใจแล้ว จึงเสนอว่าให้ฉีกไปเป็นแนวเขมร ดังนั้นจึงมีการปรับเปลี่ยนตั้งแต่ บท เนื้อเรื่อง เหตุการณ์ สถานที่ ฉากต่อสู้ ทั้งหมด เพื่อให้สอดคล้องกับการต่อสู้สไตล์เขมร”

3. ขั้นตอนการสร้าง

สำหรับขั้นตอนนี้ การทำงานในรูปแบบนี้จะมีความสะดวกและรวดเร็วกว่ารูปแบบที่ 1 เนื่องจาก มีความพร้อมในการถ่ายทำมากกว่า ทั้งในเรื่องของบทแสดง (Screenplay) และแนวทางมู้ดแอนด์โทน รูปแบบของภาพยนตร์ ที่มีความชัดเจน ข้อมูลต่างๆ (Research) ภาพอ้างอิง (Reference) ที่มีการแยกแยะเป็นหมวดหมู่แล้ว แบบร่างการออกแบบทั้งหมดของภาพยนตร์ รวมถึงความเข้าใจของทีมงานที่ตรงกัน ซึ่งจะช่วยให้งานแต่ละฝ่ายมีความชัดเจนและรวดเร็ว

อย่างไรก็ดี ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่จะต้องสร้างโลกในภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงกับการเล่าเรื่องนั้น ยังประกอบด้วยขั้นตอนในรายละเอียดอีกหลายขั้นตอน ซึ่งจะต้องเริ่มจากบท การกำหนดมู้ดแอนด์โทน ที่ต้องพิจารณาถึง ตัวละคร โครงเรื่อง ช่วงเวลาของเหตุการณ์ การค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม จากนั้นจึงเริ่มวาดแบบร่าง และแบบ 3 มิติ ก่อนที่จะลงมือสร้างฉากจริง (Barnwell, 2008)

7. ลักษณะของงานออกแบบงานสร้างที่มีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 4 ท่าน เกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยพบว่า แนวคิดในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ทั้ง 4 ท่านนี้มีจุดร่วมที่ชัดเจนคล้ายกัน 3 ประการ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าน่าจะเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลให้งานออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จซึ่งได้แก่

1. ความสมจริงและความกลมกลืน

การออกแบบงานสร้างให้มีความสมจริงและกลมกลืนกับเรื่องราว นับเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบงานสร้าง (Katharine และ Harry, 1972) เนื่องจาก ความสมจริงของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือบรรยากาศโดยรอบในที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นส่วนสำคัญที่จะนำเสนอรายละเอียดของเหตุการณ์ เช่น เหตุการณ์เกิดที่ไหน เมื่อใด เวลาใด ยุคสมัยใด หากเป็นสถานที่หรือเหตุการณ์จริง ยิ่งจะทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริง คนดูรู้สึกเชื่อในเรื่องราวมากขึ้น คนดูรู้สึกว่าเหตุการณ์และเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องจริง ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อและยอมรับเรื่องราว เกิดความรู้สึกอยากติดตาม แล้วคล้อยตามเรื่องราวเข้าไปในหนัง ไม่เกิดความรู้สึกสะดุดหรือชะงัก (David และ Kristin, 2001) ซึ่งหากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สามารถทำได้ ก็นับได้ว่างานออกแบบภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จ ดังที่คุณเอก เขียมชื่น กล่าวไว้ว่า

“ทุกวันนี้ หนัง 99 เปอร์เซ็นต์ เป็นหนัง “Realistic” หรือต่อให้เป็นหนังดีไซน์ (Design) อย่างเช่น “ฟ้าทะลายโจร” (2543) แฟนตาซี (Fantasy) หรือ เหนือจริง (Surreal) อย่างเช่น “Terminator” (1984-2009) ที่มีภาพฉีกผิวหนังเนื้อแขนออกมา แล้วเห็นข้างในเป็นมือเหล็ก ฝ่ายผู้สร้างก็ต้องการคนดูรู้สึกว่า มันเป็นเรื่องจริง ต้องการให้คนดูรู้สึกเข้าไปในเรื่อง คล้อยตาม นั่นคือ หัวใจของงานออกแบบงานสร้างก็คือความสมจริง ถ้าทำได้ก็คือว่า ประสบความสำเร็จ” (เอก เขียมชื่น สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2552)

2. การสนับสนุนบทและช่วยเหลือเรื่อง

งานออกแบบงานสร้างที่ดี ต้องสามารถช่วยเหลือเรื่องและสามารถบอกข้อมูลรายละเอียดในตัวเองได้ (Katharine และ Harry, 1972) เช่น เครื่องแต่งกายของตัวละคร ทรงผม เครื่องใช้ของตัวละคร ฉาก สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถบอกบุคลิกลักษณะนิสัยฐานะของตัวละคร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ช่วยให้คนดูได้รับรู้ข้อมูลจากภาพยนตร์ที่ละเอียดที่ละน้อย ทำให้คนดูค่อยๆ ติดตามและเข้าไปในเรื่องราวและตัวละคร

ซึ่งคุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ได้แสดงความเห็นเพิ่มเติมสำหรับส่วนนี้ว่า

“นอกจากความกลมกลืน และ ความสมจริงแล้ว งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะต้องสนับสนุนมุมมองการถ่ายทอดของเรื่องราวของผู้กำกับ รวมไปถึงการถ่ายภาพโดยผู้กำกับภาพ และด้วยการประสานงานที่ดี ส่งเสริมและลงตัว การทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพของแต่ละฝ่ายงาน จะทำให้งานออกมาสมบูรณ์ในภาพรวม” (สุธรรม วิลาวัลย์เดช สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 25 มิถุนายน 2552)

3. การออกแบบงานสร้างเพื่อควบคุมหรือนำอารมณ์ผู้ชมไปสู่มู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

เมื่อสามารถทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเชื่อ ยอมรับเรื่องราว เข้าไปในเนื้อเรื่องอยากติดตามเรื่องราวได้แล้ว สิ่งสำคัญต่อไปคือ การโน้มน้าวอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้เป็นไปในทิศทางที่ทางกลุ่มผู้สร้างได้กำหนดเอาไว้ นั่นคือ มู้ดแอนด์โทนนั่นเอง ซึ่งงานออกแบบงานสร้างจะทำหน้าที่ควบคุมทิศทางอารมณ์ของผู้ชม ได้จากการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมในการสร้างหรือกระตุ้นอารมณ์นั้นให้กับผู้ชม

ส่วนที่ 2 วิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา

ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอวิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์ตัวแทนที่จะนำมาศึกษา 2 เรื่อง ได้แก่ “เด็กหอ” (2549) และ “เพนซึกับผี” (2549) เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับ

รางวัลด้านกำกับศิลป์จากสถาบันทางภาพยนตร์ ได้แก่ สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติและชมรมวิจารณ์บันเทิง ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) ฝายผู้สร้างภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง จากนั้นจึงแบ่งข้อมูลที่ได้ออกเป็น 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์
2. อารมณ์ความรู้สึกเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ชมมี เมื่อได้ชมภาพยนตร์
3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
4. จุดเด่นของงานออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ผู้กำกับ ทรงยศ สุขมากอนันต์
นักแสดงนำ
ชาลี ไตรรัตน์ (ชาตรี หรือ ต้น)
ศิรัช เจียรถาวร (วิเชียร)
จินตหรา สุขพัฒน์ (ครูปราณี)
วันที่เข้าฉาย 20 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2549

เรื่องย่อ (Synopsis)

“ชาตรี” (ต้น) เด็กชายวัย ม.1 ที่อาศัยอยู่กับครอบครัวในตึกแถวห้องหนึ่งในกรุงเทพฯ ถูกพ่อบังคับส่งเข้าเรียนโรงเรียนประจำแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี ชื่อ โรงเรียนสายชลวิทยา ชาตรีมีน้องชายหนึ่งคนซึ่งดูแลให้ความสนใจมากกว่าตัวเขา นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างชาตรีกับพ่อก็ดูห่างเหินคล้ายกับมีปัญหาต่อกันอยู่ เมื่อเดินทางมาถึงโรงเรียนสายชลวิทยา ชาตรีก็ได้พบกับ “ครูปราณี” ครูผู้ดูแลหอพักในโรงเรียนนั้น ที่ดูมีบุคลิกเจี๊ยบขริ่มและมีนิสัยค่อนข้างแปลก ทำให้เป็นที่เล่าลือกันไปต่างๆ นานา ในหมู่นักเรียนประจำในหอ

ในช่วงแรกๆ ของการเรียนในโรงเรียนใหม่ ชาตรีถูกเพื่อนๆ ในชั้นแกล้งโดยการหลอกอำ เล่าเรื่องผีสาง สาเหตุที่สระน้ำโรงเรียนถูกปิด และเรื่องแปลกๆ ของครูปราณี จนทำให้ชาตรีกลัว

ตามไปด้วย แต่ในขณะที่เพื่อนหลายคนพากันรุมแกล้งเด็กใหม่อย่างชาติรี แต่ “วิเชียร” เด็กชาย เพื่อนร่วมชั้นที่ดูเงิบๆ แต่ดูเป็นมิตร ทั้งคู่ต่างทำความรู้จักและสนิทสนมกันได้ในเวลาไม่นาน

คืนหนึ่งที่โรงเรียนมีการฉายหนังกลางแปลง เด็กนักเรียนทั้งหมดมารวมตัวกันดูหนังผี กองกองอาละวาดอย่างสนุกสนาน เด็กๆ คู่มืออารมณ์ร่วมไปกับหนังทุกฉากทุกตอน มีฉากหนึ่งที่ตัวละครในหนังผีหาทางหนีผีกองกองย ทั้งหมดจึงอุจจุมุกกลั้นหายใจเพื่อให้ผีกองกองมองไม่เห็น เด็กๆ ที่นั่งดูอยู่ก็อุจจุมุกกลั้นหายใจ เช่นเดียวกับในหนัง ทำให้ชาติรีได้รู้ว่า วิเชียร เพื่อนสนิทของตนนั้นเป็นผีนั่นเอง

ถึงแม้จะรู้ว่าวิเชียรเป็นผี แต่ชาติรีกลับไม่รู้สึกลัว เพราะวิเชียรก็ใช้ชีวิตตามปกติ เหมือนกับเพื่อนๆ คนอื่นๆ ทั้งคู่จึงกลับมาสนิทสนมกับเหมือนเดิม ทั้งสองพากันเดินเล่นพูดคุยและแบ่งปันความรู้สึกดีๆ ต่อกัน ทำให้เพื่อนคนอื่นๆ ในชั้นพากันแปลกใจ ที่เห็นชาติรีชอบพูดคนเดียว และอยู่คนเดียว วันหนึ่งวิเชียรพาชาติรีกระโดดข้ามกำแพงหลังโรงเรียนหนีไปข้างนอกเพื่อไปดู “พีตาล” ลูกสาวแม่ครัวในโรงเรียน ซึ่งทั้งชาติรีและวิเชียรแอบชอบพีตาลอยู่

ในขณะที่ชาติรีกำลังมีเพื่อนและกำลังจะปรับตัวให้เข้ากับสังคมโรงเรียนประจำได้ ความสัมพันธ์ระหว่างชาติรีกับพ่อกลับแย่ลง ทุกๆ ครั้งที่พ่อโทรมาหา ชาติรีมักจะหลีกเลี่ยงไม่รับสายเสมอ สืบเนื่องมาจากความโกรธพ่อที่ครั้งหนึ่ง ชาติรีเคยพบว่าพ่อของตนเองแอบมีชู้กับสาวใช้ในบ้าน ทำให้ชาติรีเข้าใจว่าสาเหตุที่ตนเองถูกส่งมาอยู่โรงเรียนประจำ เนื่องจากพ่อกลัวว่าชาติรีจะพูดความลับนั้น

ทุกๆ วัน เวลา 18.00 น. วิเชียรจะหายตัวไป ชาติรีเริ่มสงสัยและสะกดรอยตามไปจนพบว่า วิเชียรต้องกลับมากระโดดน้ำตายทุกวัน ที่สระเดิม เวลาเดิม วิเชียรเล่าให้ฟังว่า การตายของเขาเป็นอุบัติเหตุ เขาเป็นตะคริว ซึ่งตรงกับช่วงที่พ่อของวิเชียรกำลังมีคดีความถูกฟ้องร้อง ครูปราณีพยายามปิดข่าวไม่ให้วิเชียรรู้ เพราะกลัวว่าวิเชียรจะรับไม่ได้ แต่เขาก็แอบขโมยหนังสือพิมพ์ในห้องของครูปราณีมาอ่านเรื่องพ่อของตัวเองจนได้ ครูปราณีจึงโทษตัวเองมาตลอดว่า ตนเป็นสาเหตุที่ทำให้วิเชียรกระโดดน้ำตาย ความโศกเศร้าของครูปราณีดูแปลกประหลาดไปในสายตาของหมู่นักเรียนเรื่อยมา

ด้วยความสงสัยวิเชียร ที่ต้องมากระโดดน้ำตายอย่างทรมานทุกวัน ทำให้ชาติรีตัดสินใจตามสารวะเหยอีเธอร์ (Ether) เพื่อทำให้ตัวเองสลบและถอดวิญญาณออกไปช่วยวิเชียร ตามคำแนะนำจากเพื่อนว่า เมื่อสลบแล้วจะสามารถถอดวิญญาณได้ วิญญาณของชาติรีที่ออกจากร่าง

ไปยังสระน้ำที่เกิดเหตุแล้วกระโดดลงไปช่วยวิเชียรที่กำลังจมน้ำได้ทัน ทำให้วิญญาณของวิเชียรจึงไปสู่สุคติในที่สุด

เมื่อถึงวันปิดภาคเรียน พ่อแม่และน้องชายมารับชาติรีกลับบ้าน ชาติรีรู้สึกอารมณ์เบิกบานขึ้น เขาโตขึ้นและให้ภัยพ่อของเขา ก่อนที่จะกลับบ้าน ชาติรีแวะไปหาครูปราณีเพื่อบอกความจริงเรื่องการตายของวิเชียรว่าครูปราณีไม่ได้เป็นต้นเหตุ จากนั้นชาติรีและครอบครัวจึงเดินทางกลับบ้าน

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลแนวความคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) โดยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) คุณสุธรรม วิชาวัลย์เดช ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ซึ่งผู้วิจัยได้ข้อมูลแบ่งเป็น ประเด็น ดังที่กล่าวไว้ข้างต้น

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

คุณสุธรรม วิชาวัลย์เดช อธิบายว่า “สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” นี้ การออกแบบและกำหนดรูปแบบภาพมาจากการปรึกษา พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในเรื่องระหว่าง 3 คนหลักๆ ตั้งแต่ขั้นตอนการพัฒนางาน ได้แก่ ผู้กำกับ (คุณทรงยศ สุขมากอนันต์) ผู้กำกับภาพ (คุณนิรมล รอสส์) และผู้ออกแบบงานสร้าง (คุณสุธรรม วิชาวัลย์เดช) ทั้งสามคนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เสนอภาพ รูปแบบ ลักษณะต่างๆ แสง สี เงา มุมกล้อง จนได้ข้อสรุปที่ทั้งสามคนพึงพอใจ จากนั้นจึงกระจายงานให้ทุกฝ่ายมีความเข้าใจตรงกัน”

ในการกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ทางกลุ่มผู้สร้างได้ใช้โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร และสถานที่เกิดเหตุการณ์ เป็นสิ่งกำหนดแนวทาง

โครงเรื่องปัญหาระหว่างตัวละครชาติรี (ต้น) กับพ่อ ที่ชาติรีเข้าใจว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้พ่อส่งเขามาเรียนโรงเรียนไกลๆ ให้ความรู้สึกเหงา เศร้า ว่าเหว โดดเดี่ยว ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชาติรีกับวิเชียร ซึ่งให้ความรู้สึกถึงมิตรภาพระหว่างเพื่อน และจากสถานที่หลักที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง คือ โรงเรียนประจำสายชลวิทยา จึงกำหนดให้มู้ดแอนด์โทนเป็นการใช้ชีวิตของเด็กนักเรียนโรงเรียน ประจำ เช่น ชีวิตประจำวัน การกิน การนอน การเล่น เพื่อน ฯลฯ

นอกเหนือจากนี้ จากเนื้อเรื่องใน “เด็กหอ” ยังมีการสอดแทรกมู้ดแอนด์โทนเรื่องเกี่ยวกับการชดใช้กรรมในศาสนาพุทธ ที่อธิบายถึงการตายซ้ำๆ ของวิเชียรว่า ดวงวิญญาณที่จิตใจยัง

วนเวียนเกี่ยวกับปมปัญหา จมอยู่ในความทุกข์หรือยังมีหวัง จะไม่สามารถไปสู่สุขติได้ ดวงวิญญาณจะตายซ้ำๆ ที่เดิมและเวลาเดิม จนกว่าปล่อยวางปัญหาพันทุกข์ได้ รวมถึงความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีในสังคมไทย เช่น หากมองลอดใต้หว่างขาในทางทิศตะวันตกจะสามารถมองเห็นวิญญาณได้ เรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องความเชื่อที่เล่าสืบกันมาตั้งแต่โบราณผู้ชมทั่วไปมักเคยได้ยินมาบ้าง ทำให้ช่วยเพิ่มความสมจริงและความหนักแน่นให้กับเรื่องราว อีกทั้งช่วยเสริมมู้ดแอนด์โทนเรื่องความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี

ผู้กำกับและผู้ออกแบบงานสร้างไม่ได้เน้นที่ประเด็นความน่ากลัวของภาพยนตร์ แต่ให้ความสำคัญกับเรื่องราวที่มีประเด็นสำคัญเรื่องมิตรภาพระหว่างเพื่อน ระหว่างคนกับผี และชีวิตนักเรียนโรงเรียนประจำมากกว่า ดังนั้นการออกแบบงานสร้างทุกอย่าง ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ในทุกฉาก (Scene) ของภาพยนตร์เรื่องนี้จะสนับสนุนอารมณ์ความรู้สึก เหนงา โดดเดี่ยวของตัวละครหลักสองคนในเรื่อง คือ ชาตรี (ต้น) และ วิเชียร ซึ่งทั้งนี้รวมไปถึงลักษณะของแสงเงา สีโดยรวมของภาพ และมุขมุกก๋องที่ใช้ถ่ายทอดภาพ โดยทั้งหมดไปถูกออกแบบมาเพื่อให้กระตุ้นอารมณ์ให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน เพื่อเอื้อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเนื้อเรื่อง อารมณ์ของหนัง และตัวละครได้ง่ายขึ้น

นอกจากนี้ ฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ต้องการให้ความน่ากลัวเกิดจากบรรยากาศโดยรอบของตัวละคร ไม่ได้ต้องการให้ความน่ากลัวเกิดจากภาพสยอง หรือด้วยวิธีการนำเสนอภาพตัวละครผี หรืออาจกล่าวได้ว่าผู้สร้างเรื่องนี้ไม่ได้เน้นให้ภาพโดยรวมของหนังมีความน่ากลัวแต่อย่างไร แต่ต้องการเน้นให้รู้สึกถึงความเหงา โดดเดี่ยว ความอ้างว้างและมิตรภาพระหว่างตัวละครหลักสองคน คือ ชาตรี และ วิเชียร นำเสนอมุมมองด้านบวกของตัวละครนี้ กล่าวคือ ผู้สร้างตั้งใจตั้งประเด็นเรื่องดังกล่าวของบทให้เด่นขึ้นมา ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมามีลักษณะเป็นหนังชีวิต (Drama) มากกว่าความเป็นหนังสยองขวัญ (Horror) นั่นเอง

2. อารมณ์ความรู้สึกเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ชมมี เมื่อได้ชมภาพยนตร์

ผู้ออกแบบงานสร้างได้กล่าวว่า ความรู้สึกที่อยากให้ผู้ชมมีขณะที่ชมภาพยนตร์มากที่สุด คือ การได้เข้าถึงและรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครหลักทั้งสองคน คือ ชาตรี และ วิเชียร ซึ่งอารมณ์ร่วม ณ ที่นี้ ได้แก่ อารมณ์เหงา เศร้า โดดเดี่ยว ว้าเหว่ อ้างว้าง ปัญหาระหว่างพ่อกับลูก ความคิดถึงบ้าน และมิตรภาพระหว่างเพื่อน

จะเห็นได้จากในภาพยนตร์ว่ามีฉากที่เป็นการเล่นตามประสาเด็กมัธยม 2 คนทั่วๆ ไป ซึ่งเป็นฉากที่วิเชียรแสดงความสามารถของตนที่สามารถควบคุมให้สุนัขเห่าหอนเป็นเสียงเพลงได้ ทำให้ชาติตรีรู้ว่าเมื่อตอนที่เขาเห็นหมาหอนตอนไปเข้าห้องน้ำกลางดึก แท้จริงแล้วเข้าถูกวิเชียรแกล้งนั่นเอง ฉากนี้ได้นำเรื่องหมาหอนที่สร้างบรรยากาศน่ากลัวให้กับคนดู และเป็นสัญญาณที่คนทั่วไปรับรู้ว่ามีกำลังจะปรากฏตัว แต่ในสำหรับฉากนี้ในเรื่อง “เด็กหอ” เสียงหมาหอนถูกนำมาใช้ในทางที่แปลกออกไป คือกลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงมิตรภาพระหว่างเพื่อนให้กับผู้ชม แม้ว่าเป็นความเป็นจริงคือ ชาติตรี กำลังเล่นกับวิเชียรที่เป็นฝึกตาม

ภาพที่ 4.5 ภาพแสดงฉากที่วิเชียรแสดงความสามารถในการควบคุมสุนัขหอนให้ชาติตรีดู จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ความรู้สึกกรองลงมาที่อยากให้ผู้ชมรู้สึก กลิ่นอายของโรงเรียนประจำ และรับรู้ถึงการใช้ชีวิตในโรงเรียนประจำ ซึ่งผู้ชมจะรับรู้ได้จากเกือบทั้งเรื่องที่เกิดเหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในโรงเรียนประจำ

ส่วนเรื่องความรู้สึกน่ากลัวในหนังนั้น ฝ่ายผู้สร้างไม่ได้ต้องการให้ผู้ชมรู้สึก ว่า ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” เป็นภาพยนตร์ที่น่ากลัว แต่เนื่องด้วยตัวบทเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ และมีตัวละครหลักเป็นผี ดังนั้นจึงต้องมีบางฉากที่ทำให้คนดูรู้สึกกลัวเพื่อตอบสนองความรู้สึกของผู้ชม เช่น ตอนเล่าเรื่องผีในหอนอน ตอนชาติตรีเข้าห้องน้ำเวลากลางคืน เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดี ภาพและเนื้อเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ไม่ได้ถูกสร้างออกมาเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกถึงความน่ากลัวเป็นหลัก

3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

หากพิจารณาถึงลักษณะการทำงานของคุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ผู้วิจัยพบว่า คุณสุธรรม จัดอยู่ในลักษณะที่ผู้กำกับรอกการปรับแนวคิดจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ซึ่งเห็นจากวิธีการทำงาน ด้านการออกแบบงานสร้างของคุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” การออกแบบและกำหนดรูปแบบภาพมาจากการปรึกษา พุดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่าง 3 คนหลักๆ ได้แก่ ผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง จนได้ข้อสรุปที่ทั้งสามคนเห็นว่าเหมาะสม ทั้งในด้านบทและมู้ดแอนด์โทน

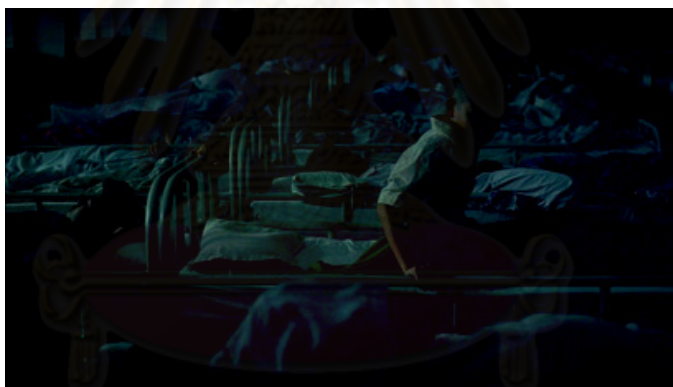
คุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ได้อธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” โดยเริ่มจากการค้นคว้าหาข้อมูล (Research) โดยแหล่งข้อมูลหลักที่ใช้ในการออกแบบ ได้มาจากการลงสำรวจสถานที่จริง ที่จะกำหนดให้เป็นโรงเรียนสายชลวิทยาในเรื่อง คือ โรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี เป็นโรงเรียนประจำชายล้วน ซึ่งเป็นโรงเรียนประจำที่ผู้กำกับ (คุณทรงยศ สุขมากอนันต์) เคยเข้าศึกษา ขณะเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ถึง 3 โดยฝ่ายออกแบบงานสร้างได้ลงสถานที่ทำการเก็บข้อมูล สำรวจ ตั้งแต่เครื่องแบบนักเรียน ทรงผม ชีวิตประจำวัน ของนักเรียนที่โรงเรียนแห่งนี้ การกินอยู่ การนอน การเรียน กิจกรรมต่างๆ รวมไปถึงตึกอาคารต่างๆ เช่น โรงอาหาร ห้องเรียน หอนอน ห้องพักรู สระว่ายน้ำ ทางเดิน สนามฟุตบอล สนามบาสฯ ทุกสถานที่ที่ปรากฏในเรื่อง

ภาพที่ 4.6 ภาพแสดง เครื่องแบบนักเรียน และอาคารในโรงเรียนอัสสัมชัญศรีราชา จังหวัดชลบุรี



หลังจากทำการสำรวจเก็บข้อมูลแล้ว เป็นขั้นตอนการออกแบบงานสร้าง ซึ่งฝ่ายออกแบบงานสร้างจะต้องนำข้อมูลที่ได้จากสถานที่จริงดังกล่าว มาเป็นข้อมูลเบื้องต้นแล้วทำการปรับเปลี่ยน แก้ไข ออกแบบใหม่ เพื่อให้งานออกแบบงานสร้างสามารถสนับสนุนหรือกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้ตรงกับมู้ดแอนด์โทนที่กลุ่มผู้สร้างกำหนดไว้ตั้งแต่แรก ยกตัวอย่างเช่น รูปแบบของเตียงนอนนักเรียน จากเดิมเป็นเตียง 2 ชั้น ปรับเปลี่ยนให้เป็นเตียง 1 ชั้น ทำจากโครงเหล็ก ที่มีลักษณะเป็นเหล็กซี่คล้ายกับเตียงนอนในห้องซัง ในห้องนอนรวมกำหนดให้เตียงนอนวางเรียงกันเต็มห้องนอนเพื่อให้ภาพดูแน่นๆ อัดอัด นอกจากนี้ผ้าปูที่นอน ที่จากเดิมเป็นหลากหลายสีเพราะนักเรียนแต่ละคนต้องเตรียมมาจากบ้านของตัวเอง เปลี่ยนให้ผู้ปูที่นอนเป็นสีขาวเหมือนกันทั้งหมดทุกเตียงนอน ชุดนอนของนักเรียนถูกกำหนดให้เป็นโทนสีฟ้าอ่อนหรือขาวทุกคน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกถึงความเปื้อนเปื้อน ซ้ำซาก จำเจ นำเปื้อนในการเป็นนักเรียนประจำ รวมไปถึงการเลือกใช้สีของภาพนั้นถูกกำหนดให้เป็นโทนสีหม่นๆ เช่น เทาหรือน้ำเงินเพื่อให้เกิดอารมณ์เหงาเศร้า เช่นเดียวกับเรื่องแสงเงา ที่ในบางฉากจะมีลักษณะเป็นแสงแบบโลว์คีย์ (Low key) ซึ่งทั้งหมดนี้ ถูกออกแบบมาเพื่อให้อารมณ์ของหนังเป็นไปแนวทางที่ต้องการนั่นเอง

ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงบรรยากาศห้องนอนรวมจากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

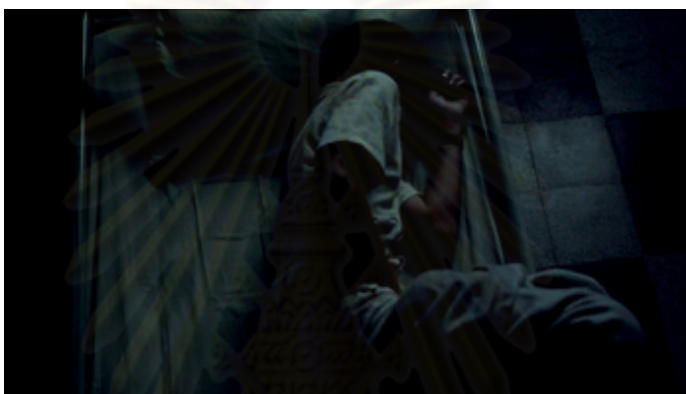
จากการวิเคราะห์งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” จะเห็นได้ว่า มีลักษณะเน้นถึงความสมจริงและความกลมกลืนไปกับเรื่องราว นอกจากนี้ยังมีการออกแบบงานสร้างให้สนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และอธิบายไว้ดังนี้

1. การใช้สี

ฝ่ายผู้สร้างได้กำหนดให้ ภาพของหนังเรื่อง “เด็กหอ” มีลักษณะที่สนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่เป็นความเหงา เศร้า โดดเดี่ยว ดังนั้นจึงได้กำหนดให้มีภาพมีลักษณะเป็นโทนสีฟ้าหม่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับที่โกสุ่ม สายใจ (2536) ที่กล่าวว่า สีมี

ผลกระทบต่ออารมณ์ของมนุษย์ สีมีอิทธิพลและพลังที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้ดูเกิดอารมณ์แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสี ซึ่งโดยปกติแล้วสีฟ้ามักจะใช้สร้างอารมณ์ความรู้สึกที่สงบ เยือกเย็น ไม่เคลื่อนไหว แต่สำหรับการใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ที่ต้องการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก (Expressionism) (Joseph และ Dennis, 2004) ซึ่งเป็นเทคนิคทางภาพยนตร์อย่างหนึ่ง ในการนำเสนออารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละครออกมาผ่านทางสีของภาพ โดยการเจือสีดำลงไปผสม (Shade) (สกนธ์ ภูงามดี, 2546) ให้กลายเป็นสีฟ้าหม่นๆ ที่เสริมอารมณ์ความหม่นหมอง ความเศร้า ความหดหู่ให้มากขึ้นจากเดิม

ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงลักษณะภาพสีฟ้าหม่นจากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

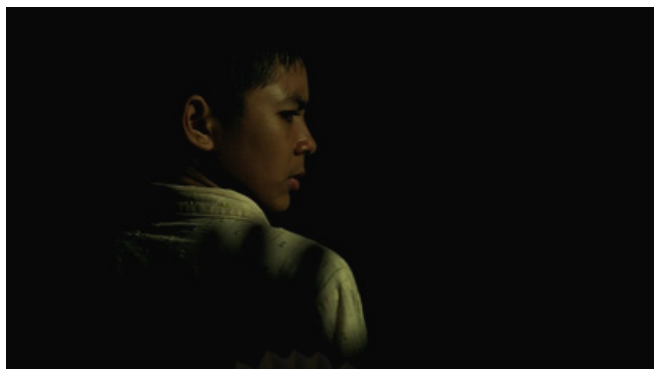


ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

2. การใช้แสงเงา

จากการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์เรื่องนี้ เกี่ยวกับเรื่องแสงและเงา ผู้วิจัยพบว่า การใช้เงา นอกจากเหนือจากการเป็นส่วนมืดของภาพ มีการใช้เงาในลักษณะพิเศษ คือ การสร้างเงาเป็นรูปร่างแทนการนำเสนอภาพตัวละครที กล่าวคือ มีการใช้เงาในเชิงสัญลักษณ์ (Sign) แทนตัวผีหรือวิญญาณ โดยตามความเชื่อทั่วไป เงามืดที่เป็นสีดำ มักจะเป็นตัวแทนของความชั่วร้าย ภูตผีปีศาจ วิญญาณ หรือความตาย นอกจากสีดำแล้ว เงามืดที่ปรากฏในภาพนั้น ยังมีลักษณะรูปร่างผิดเพี้ยนจากรูปร่างที่ควรจะเป็น ซึ่งทำให้คนดูเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่า เงามืดนี้ไม่ใช่เงาปกติทั่วไป แต่เป็นเงาของผีในเรื่องนั่นเอง

ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงเงามือที่ป่าของตัวละคร จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

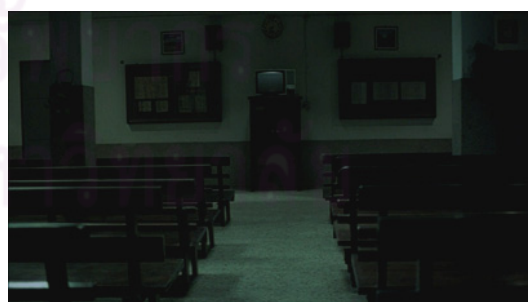


ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

3. การใช้เส้น

ลักษณะเด่นของการออกแบบงานสร้างเรื่อง “เด็กหอ” อีกอย่างหนึ่งคือ วิธีนำเสนอโดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ เส้น ในการช่วยสนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทน ที่ต้องการให้คนดูรู้สึกถึง ชีวิตเด็กนักเรียนโรงเรียนประจำ ในมุมมองที่น่าเบื่อ จำเจ ซ้ำซาก อยู่ภายใต้ระเบียบ ซึ่งจะเห็นได้จากตอนต้นของเรื่องที่ชาตรีเพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ในโรงเรียนประจำใหม่ๆ ภาพที่ถูกนำเสนอออกมามักจะเป็นภาพที่มีการเลือกใช้เส้นตรงในภาพเป็นจำนวนมากในภาพ เช่น หอนอน ห้องเรียน ห้องอาหาร ซึ่งในทางศิลปะการออกแบบภาพให้มีเส้นตรงเป็นองค์ประกอบมากๆ จะก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกซ้ำซากจำเจน่าเบื่อ แข็งกระด้าง ราบเรียบ ระเบียบ หรืออาจถึงขั้นอึดอัดได้ (เสรี เรื่องเนตร์ , 2548)

ภาพที่ 4.10 ภาพห้องเรียนและห้องดูโทรทัศน์ แสดงถึงการใช้เส้นตรงในภาพ



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

4. มุมกล้อง

จากการวิเคราะห์เกี่ยวกับมุมกล้องที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” พบว่าในบางฉากที่ต้องการนำเสนออารมณ์โดดเดี่ยวของตัวละคร มักจะใช้มุมกล้องเป็นลักษณะภาพกว้าง วางองค์ประกอบภาพให้ตัวละครดูเป็นจุดเด่นอยู่เพียงอย่างเดียวในภาพ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การจัดแสงให้ตัวละครหลักเด่นขึ้น หรือการกำหนดให้ตัวละครหลักเคลื่อนไหวเพียงอย่างเดียวอยู่ท่ามกลางภาพมุมกว้างนั้น ซึ่งการใช้ลักษณะภาพนี้ช่วยนำเสนอความรู้สึกเหงา อ้างว้าง โดดเดี่ยว เป็นไปตามแนวทางมู้ดแอนด์โทนอย่างชัดเจน

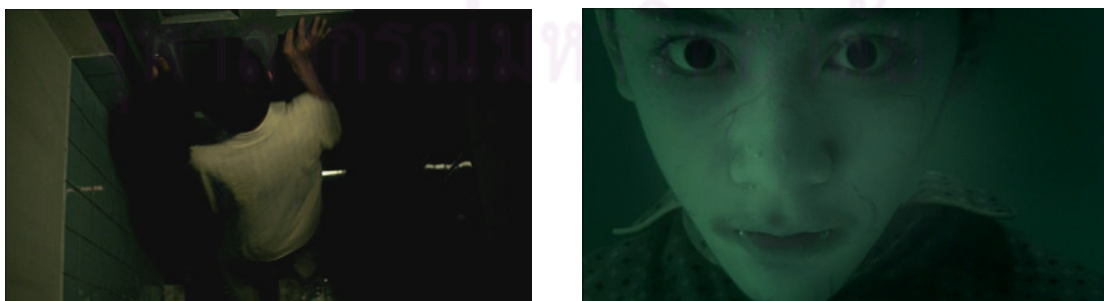
ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงลักษณะภาพมุมกว้าง มีตัวละครอยู่อย่างโดดเดี่ยว



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ยังมีการใช้มุมกล้องที่แสดงถึงการตกอยู่ในสภาวะอันตรายของตัวละคร ซึ่งสร้างความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี เช่น การใช้ภาพมุมสูง การใช้ภาพใกล้ (Close-up) ใบหน้าที่ปรากฏตัวที่แสดงสีหน้าท่าทางน่ากลัว

ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงลักษณะการใช้มุมกล้องในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ภาพซ้าย แสดงการใช้ภาพมุมกล้องสูงแสดงถึงสถานะของตัวละครที่ตกอยู่ในอันตราย

ภาพขวา แสดงการใช้ภาพใกล้ (Close-up) ใบหน้าน่ากลัวของวิเชียรที่เป็นผี

ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

5. การสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

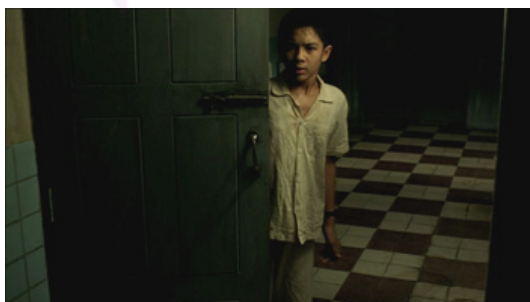
เนื่องจากฝ่ายออกแบบงานสร้าง มีโอกาสได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลจากสถานที่จริง ได้ลงสำรวจสถานที่จริง (Survey) จึงทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลจริง หาข้อมูลได้ลึกในหลายๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นตึก อาคาร สนาม ห้องต่างๆ รวมไปถึงการแต่งกายของนักเรียน และการใช้ชีวิตในโรงเรียนประจำ ทำให้มีข้อมูลที่จำเป็นอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ ดังนั้นเมื่อนำเรื่องมู้ดแอนด์โทนมาพิจารณาควบคู่ไปกับข้อมูลที่มี การปรับเปลี่ยนหรือออกแบบสิ่งต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้าง เพื่อให้สนับสนุนมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้ ก็ได้ผลที่มีประสิทธิภาพ ดูสมจริง กลมกลืน และตอบสนองมู้ดแอนด์โทน สร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้ดี

จากการวิเคราะห์ ฉากในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ที่สามารถสร้างความรู้สึกล้นเกล้าได้เป็นอย่างดี ได้แก่

5.1 ห้องนอนและห้องน้ำ ในเวลากลางคืน

ห้องนอนและห้องน้ำ เป็นสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย สบายใจ พักผ่อน เป็นสถานที่ที่คนไม่คาดคิดว่าจะเกิดเรื่องร้าย และลดการระแวดระวังการป้องกันตัวเองทั้งหมด เช่น การถอดเสื้อผ้า หรือ การนอนหลับพักผ่อน ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ร้ายหรือผิดปกติในสถานที่ที่ผู้คนที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดดังกล่าว มักจะสร้างความสะพรึงกลัวได้เป็นอย่างดี ดังในเรื่องที่ชาตรีไปเข้าห้องน้ำในตอนกลางคืน หรือต้องอาบน้ำในห้องอาบน้ำเพียงลำพัง

ภาพที่ 4.13 ภาพบรรยากาศห้องน้ำและห้องอาบน้ำในตอนกลางคืนในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

5.2 โรงเรียนประจำ

ในโรงเรียนประจำมักจะมีเรื่องเล่าต่อๆ กันมาเกี่ยวกับจากนักเรียนรุ่นหนึ่ง ไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิญญาณที่สิงสถิตย์อยู่ หรือเรื่องราวน่ากลัว ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้มักจะสามารรถสร้างความน่ากลัวได้เป็นอย่างดี เนื่องจากเรื่องราวจะมีความสมจริง สามารถอ้างอิงสถานที่จริงหรือเวลาที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นสถานที่ที่เป็นที่รู้จักและอยู่ใกล้ตัว ซึ่งในเรื่อง “เด็กหอ” ก็มีการจับกลุ่มกันเล่าเรื่องราวแปลกๆ ที่เกิดขึ้นในโรงเรียนให้ชาติตรีฟัง เช่น เรื่องผู้หญิงผูกคอตาย เรื่องเด็กเก่าที่ฆ่าตัวตายในสระน้ำ ผู้คุมหอคนเก่า เป็นต้น

ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงเรื่องเล่าเกี่ยวกับผู้คุมหอคนเก่า



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

5.3 สระว่ายน้ำ

เนื่องจากธรรมชาติของมนุษย์เป็นสัตว์บก การต้องอยู่ในน้ำมักจะทำให้มนุษย์รู้สึกไม่ปลอดภัย หวาดระแวง ป้องกันตัวเองไม่ได้ คนส่วนใหญ่มักจะมีประสบการณ์ที่ไม่ดีเกี่ยวกับการว่ายน้ำ เช่น จมน้ำหรือสำลักน้ำ ประกอบกับน้ำยังเป็นสถานที่ที่มักเกิดอุบัติเหตุได้ง่าย ผู้ชมมักจะคาดหวังว่าจะต้องเกิดเหตุการณ์ไม่ดีกับตัวละคร ซึ่งในเรื่อง วิเชียรจมน้ำตายที่สระน้ำโรงเรียน สระน้ำจึงถูกปิดตายต่อมา

ภาพที่ 4.15 ภาพสะพานน้ำเก่าในโรงเรียนประจำที่ถูกปิดตาย ในเรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

4. จุดเด่นของงานออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์

คุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ได้แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้ว่า ความจริงแล้วภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” นั้นในกลุ่มผู้สร้างไม่ได้มีความตั้งใจที่กำหนดให้งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์มีความโดดเด่นแต่อย่างใด เพราะความน่าสนใจของภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ที่ตัวบทและมุมมองการนำเสนอเรื่องราวของผู้กำกับ สำหรับงานออกแบบงานสร้างนั้นทำหน้าที่เป็นส่วนที่ช่วยสนับสนุนตัวบทและการนำเสนอเรื่องราวของผู้กำกับ

กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่จะนำเสนอการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แต่เป็นภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเรื่องราว มีเนื้อเรื่องน่าสนใจ แม้จะเป็นภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ แต่เนื้อเรื่องเน้นหนักไปในทางภาพยนตร์ชีวิต (Drama) มากกว่าภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ (Horror)

นอกจากนี้ สิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ประสบความสำเร็จทางด้านงานออกแบบงานสร้าง คือ ความกลมกลืน และ ความสมจริง ของงานออกแบบงานสร้าง และประกอบกับวิธีการ มุมมองการถ่ายทอดของเรื่องราวของผู้กำกับและการถ่ายภาพโดยผู้กำกับภาพ ด้วยการประสานงานที่ดี การทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพของแต่ละฝ่ายงาน ช่วยให้การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ออกมาสมบูรณ์ในภาพรวม นั่นคือ การที่เรื่อง “เด็กหอ” ได้รับรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม รวมไปถึงรางวัลอื่นๆ นั้น เนื่องจากองค์ประกอบหลายๆ อย่าง การทำงานของฝ่ายต่างๆ ส่งเสริมกันและลงตัว

ภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)



ผู้กำกับ วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

นักแสดงนำ

ศิริพันธ์ วัฒนจินดา (นวลจัน)

สุพรทิพย์ ช่างรังษี (คุณนายรัญจวน)

ทัศน์วรรณ เสนีวงศ์ (สมจิต)

วันที่เข้าฉาย 2 พฤศจิกายน พ.ศ. 2549

เรื่องย่อ (Synopsis)

บนทางเดินลูกรังแคบๆ สองข้างทางเต็มไปด้วยป่ารกชัฏ “นวลจัน” คือ หญิงสาวท่องเที่ยวที่กำลังหอบหิ้วกระเป๋าสัมภาระเพื่อหาที่พักแรม เธอเดินทางมาจากต่างจังหวัดมายังกรุงเทพฯ เพื่อตามหาสามีที่หายไป นวลจันเดินทางมาจนพบบ้านหลังหนึ่งเธอจึงเข้าไปขอพักอาศัย โดยได้ “ช้อย” สาวใช้ในบ้านมาต้อนรับ และได้พบกับแม่บ้าน “คุณสมจิต” ซึ่งดูไม่ค่อยเป็นมิตรและมีท่าทีเหยียดหยามความบ้านนอกของนวลจัน อย่างไรก็ตามแม่บ้านสมจิตก็อนุญาตให้นวลจันเข้าพักที่บ้านได้ชั่วคราว แต่กำชับว่า ไม่ให้ไปเพนพ่านที่ตึกหลังใหญ่ ซึ่งเป็นที่พักของ “คุณนายรัญจวน” ผู้เป็นเจ้าของคฤหาสน์ แล้วห้ามไปที่ห้องเก็บของโดยเด็ดขาด

ตกดึก ขณะที่นวลจันกำลังอาบน้ำ เธอสังเกตเห็นเงาแปลกๆ ที่ได้ประตูและมองเห็นเงาคนกำลังขุดดินในสวน เธอจึงนำมาเล่าให้ช้อยฟัง ช้อยจึงเล่าถึงเรื่องแปลกๆ ลึกลับในบ้าน เรื่องราวของภูตผี วิญญาณที่อาศัยอยู่ในบ้าน ผีที่ผูกคอตายใต้ต้นไม้ใหญ่ ศาลเพียงตา รวมไปถึงเรื่องของ “ยายเอิบ” หญิงแก่ที่ทำตัวลึกลับ อาศัยอยู่ที่เรือนเล็ก ว่าน่าจะเป็นผี

นวลจันได้เดินผ่านสวนในบ้านไปยังเรือนหลังใหญ่ของคุณนายรัญจวนเข้าโดยบังเอิญ เธออดไม่ได้ที่จะแอบมองเงาของคุณนายรัญจวนผ่านหน้าต่างชั้นบน ทันใดนั้นคุณสมจิตก็ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับตุ๊กตาที่นวลจันซัดคำสั่ง จากนั้นคุณสมจิตจึงเล่าเรื่องราวความรักของคุณนายรัญจวนให้นวลจันฟัง และยังถามนวลจันว่า เชื่อเรื่องผีสาวหรือไม่ และขอให้นวลจันเชื่อว่า เรื่องผีนั้นมีอยู่จริง ผีอยู่รอบตัวเรา ทุกที่ทุกเวลา

คืนหนึ่งนวลจันเห็นเด็กผู้หญิงคนหนึ่งชวนเธอเล่นซ่อนแอบ นวลจันจึงออกตามหาด้วยความสงสัยจนไปพบกับห้องเก็บของปิดตาย แต่ยังไม่ทันจะเปิดประตู คุณสมจิตก็ปรากฏตัวพร้อม กับตะคอกด่านวลจันอย่างรุนแรง ทำให้นวลจันตัดสินใจจะไม่อดทนอยู่ที่บ้านหลังนี้อีกต่อไป ขณะนั้นเองเธอก็เจ็บท้องจะคลอด และได้ช้อยมาช่วยทำคลอดให้ หลังจากทำคลอดเสร็จ ช้อยอาสา นำรถไปฝังดินตามความเชื่อโบราณที่จะต้องไปซ่อนรก มิฉะนั้นจะมีผีกระสือมาเอารกเด็กไปกิน

นวลจันแอบเห็นเงาของชายคนหนึ่งในเรื่องคุณนายรัญจวน เธอจึงกลับมาเล่าให้ช้อยฟัง ช้อยบอกว่าชายคนนั้นอาจเป็นชายชู้ที่คุณนายรัญจวนแอบซ่อนไว้ ต่อมาคุณนายรัญจวนสั่งให้นวลจันอุ้มลูกไปพบเธอที่เรือนใหญ่ทุกวัน เนื่องจากเธออยากมีลูกมานานแต่มีไม่ได้ จึงอยากอยู่ใกล้ชู้กับเด็ก ถึงแม้นวลจันจะไม่ค่อยเต็มใจแต่ก็ไม่กล้าขัดคำสั่งของคุณนายรัญจวน

วันหนึ่งในสวน นวลจันได้ยินเสียงไวโอลินจึงเดินตามเสียงไปจนพบกับ “คุณชอบ” สามีที่เธอตามหา เธอดีใจที่หาเขาพบ แต่คุณชอบก็พูดกับเธอได้เพียงว่าขอโทษ และขอให้เธอจากบ้านหลังนี้ไปให้เร็วที่สุดแล้วอย่างกลับมาอีก นวลจันเสียใจและสรุปสาเหตุว่าที่คุณชอบหนีไปจากเธอ เพราะต้องมาอยู่เป็นชู้กับคุณนายรัญจวน เธอจึงไปยังเรือนใหญ่ไปต่อว่าคุณนายรัญจวน แต่คุณนายรัญจวนกลับบอกว่านวลจันต่างหากที่เป็นชู้กับสามีของเธอ คุณชอบแต่งงานกับเธอก่อนที่จะได้เสียกับนวลจัน คุณนายบอกให้นวลจันยอมรับความจริง นวลจันเสียใจเป็นอย่างมาก เธออุ้มลูกและตั้งใจจะกลับบ้าน แต่ขณะที่กำลังเดิน เธอก็ได้ทราบความจริงว่า เงาของคนชุดดินที่เห็นในสวนนั้นก็คือเงาของคุณชอบนั่นเอง และสิ่งที่อยู่ในหลุมก็คือ ศพของคุณชอบที่โดนคุณนายรัญจวนฆ่าตาย เนื่องจากแค้นที่คุณชอบจะทิ้งเธอไปมีหญิงอื่น นอกจากนั้นนวลจันยังได้พบว่าช้อย ก็เป็นผีเวร่อนที่ออกมาหาของกินที่ศาลเพียงตา รวมถึงคุณสมจิตซึ่งตกบันไดตาย แล้วคุณนายเอาศพไปเก็บไว้ในห้องเก็บของ

นวลจันจึงออกจากบ้าน แล้วพักเหนื่อยที่ใต้ต้นไม้ใหญ่ ทันใดนั้นภาพในอดีตก็ย้อนกลับมา ต้นไม้ใหญ่ต้นนี้เป็นที่ที่นวลจันมาผูกคอตาย หลังจากที่เธอเดินทางมายังบ้านหลังนี้และรู้ว่าเธอเองเป็นแค่เมียชู้

จากนั้นมาวิญญานของนวลจันก็ยวนเวียนกลับไปที่บ้านหลังนั้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนชาวบ้านในละแวกนั้นเล่าขานเรื่องผีแม่ลูกอ่อนและบ้านผีสิงหลังนั้น

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลแนวความคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนนชู้กับผี” (2549) โดยทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Depth Interview) คุณวรวรรณนิษฐา วันทาวีวรรณ์ ฝ่าย

ออกแบบงานสร้าง ซึ่งคุณวรรณวิษฐาได้กล่าวว่า การกำหนดแนวทางและรูปแบบของภาพยนตร์เรื่องนี้มาจากแนวคิดของผู้กำกับเกือบทั้งหมด ดังนั้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” ที่สมบูรณ ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์ คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้เพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากทั้งสองท่านมาวิเคราะห์และสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ทั้ง 4 ประเด็น เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

การกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนในภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” จะเห็นได้ว่าผู้กำกับกำหนดจากตัวเรื่องราวเป็นหลัก ซึ่งเนื้อหาโดยรวมของเรื่องมีลักษณะเป็น การตามหาสามีที่หายไปของนวลจัน ซึ่งเหตุการณ์ของเรื่องเกิดในบ้านที่มีแต่เรื่องลึกลับ น่าสงสัย ความร่ำเก่า และเหมือนมีใครบางคนแอบเฝ้ามองนวลจันตลอดเวลา ดังนั้นมู้ดแอนด์โทนจึงถูกกำหนดให้ความรู้สึก ลึกลับ ซ้ำซ้อน เป็นปริศนา มีเงื่อนงำบางอย่าง การค้นหาความจริงและการถูกแอบมอง รวมไปถึงการสอดแทรกมุมมองด้านพุทธศาสนาที่เกี่ยวกับการวนเวียนใช้กรรม

บรรยากาศและสถานที่เป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ บรรยากาศที่ดูลึกลับ น่าสงสัย การสร้างฉากหรือสถานที่องค์ประกอบต่างๆ ที่สร้างความรู้สึกไม่ชัดเจน รวมไปถึงการใช้ภาพที่ให้ความรู้สึกเหมือนมีใครแอบมองอยู่ตลอดเวลา แม้ว่าจะมองไม่เห็นว่ามีใครเป็นคนที่แอบดู ซึ่งโดยนัยก็หมายถึง ภูตภยันในเรื่องนี้มีวิญญาณสิงสู่อาศัยอยู่กับตัวละครในเรื่องและเฝ้าดูอยู่ตลอดเวลา แม้เป็นความรู้สึกที่คลุมเครือไม่ชัดเจน แต่คนดูจะรู้สึกถึงสิ่งเหล่านี้ได้ตลอดเวลาที่ชมภาพยนตร์

ผู้กำกับไม่ได้ต้องการให้หนัง “เปนนู้กับผี” มีความน่ากลัวจากภาพสยดสยอง และไม่ต้องการนำเสนอภาพสยดสยอง น่าขยะแขยง แต่ต้องการนำเสนอในแง่ของความลึกลับ คลุมเครือ นั่นคือ ความน่ากลัวของหนังเน้นที่บรรยากาศไม่ได้เน้นที่การใช้ภาพผีหรือภาพสยดสยอง ดังนั้นผู้กำกับจึงให้ความสำคัญกับส่วนของสถานที่และฉากในภาพยนตร์

นอกจากนี้ ผู้กำกับไม่ได้ให้ความสำคัญกับความเป็นภาพยนตร์สยองขวัญมากเท่ากับความมีชีวิตจริงของเรื่องราวและตัวละคร (Realistic) เพื่อให้คนดูรู้สึกว่าผีหรือวิญญาณเป็นเรื่องจริง จับต้องได้ สัมผัสได้ อยู่รอบตัวเรา ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์ตอนหนึ่ง ซึ่งตัวละครชื่อ สมจิตกล่าวว่า “เชื่อเถอะ พวกเขามีอยู่จริง ผีอาศัยอยู่รอบๆ ตัวเรา ทุกที่ทุกเวลา”

จากการที่ผู้กำกับต้องการให้ลักษณะของตัวละครมีชีวิตจริง (Realistic) สัมผัสได้ อาศัยอยู่รอบตัวเรา ทุกสถานที่ตลอดเวลา ดังที่เห็นในเรื่องคือตัวละครเกือบทุกคนเป็นผีทั้งหมด เพียงแต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป ผู้ชมจึงไม่ทราบ ประกอบกับผู้กำกับไม่ได้ ต้องการให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาน่ากลัวจากการใช้ภาพสยอง แต่ต้องการนำเสนอในแง่ของ ความลึกซึ้ง คลุมเครือ ความน่ากลัวของหนังเน้นที่บรรยากาศ ดังนั้นจึงไม่มีการนำเสนอภาพตัวละครผีแบบชัดเจนให้คนดูได้เห็นตลอดเรื่อง จนกระทั่งถึงตอนท้ายเรื่องที่เป็นตอนเฉลยเท่านั้น การ ออกแบบแนวทางของตัวละครในภาพยนตร์ลักษณะนี้ ช่วยสนับสนุนคนดูให้ค่อยๆตามตัวละคร นวลจันทร์ตั้งแต่เริ่มเรื่อง แล้วมาเฉลยความจริงให้ผู้ชมกับนวนิยายรู้พร้อมๆ กันว่าทุกคนในเรื่องเป็นผี ในตอนท้ายเรื่อง เป็นการหลอกล่อผู้ชมภาพยนตร์ให้ตามเรื่องราวไป แล้วหักมุมในตอนท้ายสร้าง ความประหลาดใจให้กับคนดูได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ จากการที่ผู้กำกับมีความชื่นชอบลักษณะความเป็นไทย ซึ่งสังเกตได้จาก ผลงานที่ผ่านมา เช่น “ฟ้าทะลายโจร” (2543) หนังสือเฉลิมพระเกียรติเรื่อง “นรสิงหาวตาร” (2550) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ผู้กำกับได้แสดงถึงความเป็นไทยลงไปในภาพยนตร์อย่างชัดเจน เช่นเดียวกันกับเรื่อง “เปนนู้กับผี” คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้ดึงลักษณะของภาพความเป็นผีไทย จากงานจิตรกรรมภาพเขียนของ เหม เวชกร ศิลปินจิตรกรชาวไทย ที่มีผลงานภาพวาดแนวเหมือนจริง โดยเฉพาะภาพวาดประกอบนิยายผีและวรรณกรรมแนวสยองขวัญ มาใช้สร้างจุดเด่นด้าน ความลึกซึ้งของบท ผู้กำกับนำงานของ เหม เวชกร มาใช้เป็นแรงบันดาลใจและใช้เป็นแหล่งข้อมูล อ้างอิง (Reference) ในการกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนและการสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ เรื่อง “เปนนู้กับผี”

การสร้างฉากและบรรยากาศของ เหม เวชกร นิยมใช้วิธีบรรยายอย่างตรงไปตรงมาจาก ประสบการณ์จริงผสมผสานกับจินตนาการ สร้างบรรยากาศให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง และเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง บรรยากาศในเรื่องช่วยสร้างให้ผู้อ่านเกิดความตื่นเต้น พิศวง สะพรึงกลัวได้เป็นอย่างดี ฉากและบรรยากาศในงานของ เหม เวชกร นั้นมีจุดเด่นที่สามารถ แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตของคนไทยตามยุค สมัยในเรื่องอีกด้วย (ทฤษฎี เสมา, 2541)

ภาพที่ 4.16 ภาพวาดประกอบเรื่องสั้นของขวัญเรื่อง “ครูอรุณ” ผลงานของ เหม เวชกร



ภาพซ้าย ภาพวาดประกอบเรื่องสั้นของขวัญเรื่อง “ครูอรุณ” ผลงานของ เหม เวชกร

ภาพขวา ภาพวาดประกอบเรื่องสั้นของขวัญเรื่อง “อายเรื่องพะเนจร” ผลงานของ เหม เวชกร
ที่มา เหม เวชกร (2545)

จากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” และ “เปนซู้กับผี” จะเห็นได้ว่าทั้งสองเรื่อง มีความคล้ายคลึงกันอยู่ตรงที่ เรื่องราวของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีลักษณะหลอกหลอผู้ชม จงใจไม่ให้ผู้ชมรู้ว่าตัวละครนั้นๆ เป็นผี แล้วมาเปิดเผยให้รู้ความจริงในภายหลัง ในเรื่อง “เปนซู้กับผี” เฉลยให้คนดูรู้ว่าตัวละครเกือบทุกคนเป็นผีในตอนท้ายเรื่อง ในขณะที่ “เด็กหอ” เฉลยว่าตัวละครชื่อวิเชียรเป็นผีตั้งแต่กลางเรื่อง ด้วยลักษณะการเล่าเรื่องที่มีการปกปิดและเปิดเผย (ทศพร กรกิจ, 2550) กล่าวคือ มีโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigation Plot) ชาตรีค่อยๆ คลายปมปัญหาภายในใจที่เป็นปัญหาระหว่างพ่อกับชาตรี และปมปัญหภายนอกที่ชาตรีถูกส่งไปโรงเรียนประจำ เผชิญกับความโดดเดี่ยว รวมถึงวิเชียรเพื่อนสนิทที่เป็นผีในเรื่อง “เด็กหอ” และนวนิยายที่ออกตามหาสามีที่หายตัวไป ค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหภายนอกที่เป็นบ้านของคุณนายรัญจวนที่เต็มไปด้วยความลึกลับน่ากลัว แล้วพบกับความจริงที่น่าตกใจในตอนท้ายเรื่องใน “เปนซู้กับผี”

ตัวละครจะค่อยๆ รับรู้ข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อย คลายปมปัญหาไปพร้อมๆ กับผู้ชม ผู้ชมคอยเอาใจช่วยตัวละครที่ประสบกับเรื่องราวต่างๆ กระตุ้นความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็น ความรู้สึกลึกลับ จากนั้นจึงเปิดเผยความจริงที่น่าสะพรึงกลัวในตอนใดตอนหนึ่งของเรื่อง ลักษณะโครงเรื่องดังกล่าวนี้ มีความเหมาะสมกับแนวทางที่กลุ่มผู้สร้างไม่ต้องการนำเสนอภาพตัวละครผีได้เป็นอย่างดี เนื่องจากไม่มีการแสดงภาพตัวละครผีให้เห็น ความกลัวของผู้ชมจะไม่ได้เกิดจากตัวละคร แต่จะรู้สึกหวาดระแวงและกลัวไปกับบรรยากาศเท่านั้น คนดูถูกหลอกหลอให้กลัวไปกับบรรยากาศ จนไม่คิดว่าตัวละครที่ได้เจอตั้งแต่แรกๆ ของเรื่องจะเป็นผี สร้างความประหลาดใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ จากข้อมูลที่ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้สร้าง ผู้วิจัยเห็นว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ มีลักษณะที่แตกต่างจากหนังสือของขวัญเรื่องอื่นๆ คือ ผู้สร้างตั้งใจตั้งประเด็นในเรื่องราวนำเสนอผู้ชม ไม่ได้เน้นการนำเสนอภาพสยดสยอง หรือด้วยวิธีการนำเสนอภาพตัวละครผี แต่ความน่ากลัวของภาพยนตร์นั้นเกิดจากบรรยากาศ สภาพแวดล้อมในหนังเป็นหลัก ด้วยเหตุผลนี้ ทำให้ความกลัวของผู้ชมภาพยนตร์จะไม่เกิดจากภาพสยดสยอง บรรยากาศในหนังจะทำหน้าที่สร้างความน่ากลัวได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ให้คนดูสามารถสังเกตและรับรู้ถึงบรรยากาศในหนังได้อย่างชัดเจน

2. อารมณ์ความรู้สึกเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ชมมี เมื่อได้ชมภาพยนตร์

จากมู้ดแอนด์โทนที่ถูกกำหนดโดยเนื้อเรื่องเป็นหลัก ฝ่ายผู้สร้างต้องการให้ผู้มีความรู้สึกระหว่างที่ชมว่า ภาพยนตร์มีความลึกลับ ซับซ้อน ไม่ชัดเจน คลุมเครือ ให้มีความรู้สึกที่เรื่องราวและตัวละครมีหลายมิติ และต้องการให้คนดูมีความรู้สึกที่ร่วมไปกับตัวละครนวลจัน ที่มีความรู้สึกคล้ายกับมีใครบางคนแอบเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลาที่ชมภาพยนตร์ และให้คล้ายตามไปกับนวลจันตามเรื่องราวไปจนกระทั่งมาพบความจริงในตอนท้ายเรื่องที่จะทำให้คนดูรู้สึกประหลาดใจว่า ตัวละครนวลจันได้ผูกคอตายไปนานแล้ว นวลจันที่ผู้ชมได้เห็นในเรื่องนั้นเป็นเพียงวิญญาณที่ไม่ยอมรับความจริงและยังวนเวียนกับจินตนาการของตนเองไปเรื่อยๆ ดังที่ปรากฏในตอนจบของภาพยนตร์ซึ่งย้อนกลับไปเป็นตอนเริ่มของภาพยนตร์ที่นวลจันเพิ่งเดินทางมาถึงจุดหมายหลังนี้ ซึ่งเป็นแง่มุมหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงการวนเวียนชดใช้กรรมในทางพุทธศาสนาจากการที่นวลจันไม่ยอมรับความจริง และฆ่าตัวตาย อีกทั้งยังนำเรื่องความเชื่อเรื่องผี เช่น ผีกระสือที่ซอบออกหากินเวลากลางคืนแล้วเอาผ้าที่ชาวบ้านตากไว้มาเช็ดปาก การเช่นไหวศาลเจ้าที่ ศาลพระภูมิ เพื่อเป็นการทำความเคารพพระภูมิเจ้าที่ มาใส่ในเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงกลิ่นอายความเชื่อเรื่องภูติผีสมัยโบราณอีกด้วย

ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงผ้าที่ตากไว้แล้วถูกผีนำมาใช้เช็ดปาก



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

“เมื่อได้แนวทางมู้ดแอนด์โทนที่ต้องการแล้ว งานออกแบบงานสร้างก็จะถูกกำหนดให้รับใช้มู้ดแอนด์โทนนั้น ในเรื่อง “เบนซู้กับผี” ความเก๋าร้าง เป็นส่วนหนึ่งในมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องนี้ ฉากและสถานที่จะถูกออกแบบให้ดูเก่า เหมือนมีคนเคยอาศัยอยู่มาหลายชั่วอายุคนแล้ว แต่ก็เหมือนบ้านร้างที่ถูกปิดตายมานาน เพราะในความจริงในเรื่อง สถานที่นั้นคือบ้านร้างที่ไม่มีคนอาศัยอยู่มานานแล้ว เพียงแต่ภาพที่ตัวละครมองเห็นในเรื่องนั้นเป็นเพียงภาพลวงตาที่ตัวละครมองเห็นจินตนาการขึ้นเอง เพราะนวนลจันเป็นวิญญาณที่ไม่รู้ว่าตัวเองตายนั้นไปแล้ว” คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เบนซู้กับผี” กล่าว

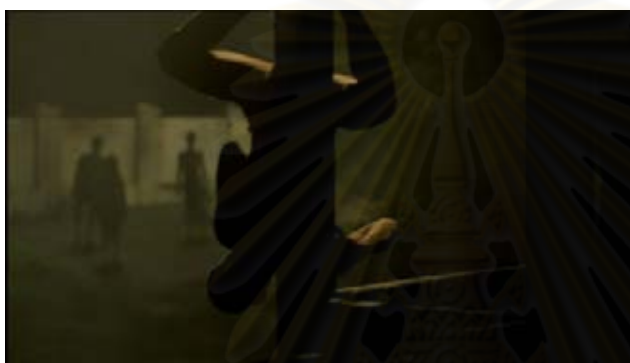
จากความต้องการของฝ่ายผู้สร้างเรื่อง “เบนซู้กับผี” ที่ต้องการนำเสนอในส่วนเรื่องราวและตัวละครมากกว่าที่จะนำเสนอในงานสร้างในภาพยนตร์ ดังนั้นงานออกแบบงานสร้างจะมีบทบาทหน้าที่หลักในการสนับสนุนบท ตัวละคร สร้างบรรยากาศ อารมณ์ของตัวละครและคนดู ซึ่งจะช่วยให้คนดูเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างดี ซึ่งจัดเป็นการนำเสนอฉากในลักษณะที่เรียกว่า “Presentation Form” (Katharine และ Harry , 1972) หมายถึง ฉากที่สร้างมาจากมุมมองหรือการตีความของผู้กำกับ ฉากทำหน้าที่สร้างอารมณ์ และบรรยากาศสีสันของการผลิตหนัง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง และไม่หันเหสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร ไม่บดบังเนื้อหาของเหตุการณ์ในเรื่อง และเป็นฉากที่มีความเรียบง่าย (Simplicity) ดูเป็นธรรมชาติ ซึ่งลักษณะเหล่านี้สอดคล้องกับที่ เอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์ ที่กล่าวไว้ว่า

“งานออกแบบงานสร้างนั้น ไม่ควรจะโดดเด่นกว่าตัวละคร แต่ควรจะทำให้ฉากและตัวละครกลมกลืนไปกับเรื่องราวโดยรวมของภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเชื่อหรือรู้สึกสมจริงไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ และผลสำเร็จจะอยู่ที่ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวในภาพยนตร์และชื่นชอบภาพยนตร์เรื่องนั้น” (เอก เอี่ยมชื่น สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 19 ตุลาคม 2552)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ฝ่ายผู้สร้างเรื่อง “เบนซู้กับผี” จะเห็นได้ว่า คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับมีความชื่นชอบความเป็นไทย สังเกตได้จากผลงานภาพยนตร์ที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็น “ฟ้าทะลายโจร” (2543) หรือหนังสือเฉลิมพระเกียรติเรื่อง “นรสิงหาวตาร” (2550) ในทางเดียวกัน คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง จึงพยายามสร้างให้ภาพยนตร์เรื่อง “เบนซู้กับผี” ออกมามีกลิ่นอายลักษณะความเป็นไทยสูงเช่นกัน และด้วยความชื่นชอบส่วนตัวของผู้กำกับต่อผลงานภาพวาดประกอบนิยายผีและวรรณกรรมเรื่องผีของ เหม เวชกร ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยสูง แต่ก็มีความเป็น

สากลด้วย ซึ่งเอกลักษณ์อย่างหนึ่งในงานภาพวาดของ เหม เวชกร คือ การเห็นผีหรือวิญญาณจะมองเห็นแบบคลุมเครือ บรรยากาศวังเวงอยู่ในความมืดสลัว และมีแหล่งกำเนิดแสงมาจากที่เดียว เช่น แสงจากตะเกียง จึงเป็นเหตุผลที่ คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง เลือกที่จะนำงานของ เหม เวชกร ทั้งภาพวาดและวรรณกรรมเรื่องผีไทย มาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ และยังนำภาพวาดบางภาพของ เหม เวชกร มาใช้เป็น คีย์ช็อต (Key Shot) ในบางตอนของภาพยนตร์อีกด้วย

ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงการเปรียบเทียบภาพจากภาพยนตร์เรื่อง “pen chuek pi” (2549) กับภาพวาดประกอบเรื่องสั้นสยองขวัญเรื่อง “นั่งหอย” ผลงานของ เหม เวชกร



ภาพซ้าย ภาพผีจากภาพยนตร์เรื่อง “pen chuek pi” (2549)

ภาพขวา ภาพวาดประกอบเรื่องสั้นสยองขวัญเรื่อง “นั่งหอย” โดย เหม เวชกร ที่มา เหม เวชกร (2546)

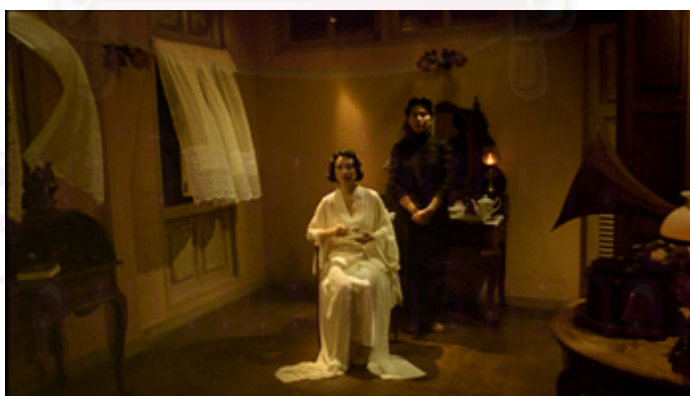
คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง กล่าวว่า “งานของครูเหม เป็นที่มาของแรงบันดาลใจที่สำคัญที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่เฉพาะงานภาพเขียน แต่รวมถึงงานวรรณกรรมของท่านด้วย” เขามีความรู้สึกส่วนตัวว่า งานของเหม เวชกรมีลักษณะความเป็นไทยสูง รวมทั้งรายละเอียดของบรรยากาศ ขนบประเพณี และวัฒนธรรมไทยในสมัยโบราณ สามารถสะท้อนสังคมประวัติศาสตร์ไทยได้อย่างถูกต้องและชัดเจน ขณะเดียวกันก็ยังมีความเป็นสากลด้วยในตัว และคุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ยังกล่าวอีกว่า “ถ้าอยากทำหนังผีให้มีเอกลักษณ์ความเป็นไทยสักเรื่อง งานของครูเหมถือเป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิง (Reference) ที่ดีที่สุด” ดังนั้นงานออกแบบงานสร้างทั้งหมดในภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็น ฉาก ตึก อาคาร อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า นอกจากจะยึดจากข้อมูลจริงตามประวัติศาสตร์ที่ค้นคว้ามาแล้ว ก็จะใช้ตามแนวทางภาพเขียนของ เหม เวชกร ตลอดทั้งเรื่อง

กล่าวคือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ใช้งานภาพวาดของ เหม เวชกร มาเป็นแนวทางหรือเป็นแม่แบบในการออกแบบภาพ (Design shot) ทั้งในเรื่องของ สี แสง เงา มุมกล้อง ฉาก ตลอดจนบรรยากาศ ในภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์และแยกออกเป็นส่วนๆ ดังต่อไปนี้

1. การใช้สี

ลักษณะสีของภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสีโทนเหลืองน้ำตาล ด้วยวิธีการในขั้นตอนแล็บ (Lab) ที่ผู้กำกับกำหนดให้ฟิล์มเนกาทีฟ (Negative Film) ที่จะใช้ถ่ายทุกม้วน จะต้องนำไปผ่านแสงสีเหลืองอ่อนๆ ซึ่งเรียกว่าการแฟลชฟิล์ม (Flash Film) ก่อนนำไปถ่ายทุกครั้ง เพื่อให้ผลลัพธ์ด้านสีของภาพออกอมสีเหลืองอ่อนๆ เนื่องจากผู้กำกับต้องการให้โทนสีในภาพยนตร์ให้ความรู้สึกย้อนยุค และเพื่อให้คล้ายคลึงกับงานภาพวาดอ้างอิงของ เหม เวชกร ที่มีลักษณะเป็นโทนสีเหลืองน้ำตาล มีลักษณะของภาพใกล้เคียงกับสีซีเปีย (Sepia) ซึ่งพบว่า สอดคล้องกับเรื่องการใช้สีในภาพยนตร์ที่ Joseph และ Dennis (2004) ได้กล่าวถึงว่า การใช้สีภาพเป็นสีเอกรงค์ (Monochromatic) เช่น สีซีเปีย (Sepia) นั้นสามารถสร้างอารมณ์ให้กับผู้ชมรู้สึกถึงความเก่าแก่ เป็นอดีต หรือย้อนยุค และสร้างอารมณ์หม่นหมองให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี จัดว่าเป็นการใช้สีเพื่อกระตุ้นอารมณ์ (Color to Enhance Mood) อย่างหนึ่ง

ภาพที่ 4.19 ลักษณะภาพสีเหลืองน้ำตาล (Sepia) จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

2. การใช้แสงเงา

ดังที่กล่าวไปข้างต้น ผู้กำกับได้นำงานภาพวาดของ เหม เวชกร มาใช้เป็นแหล่งอ้างอิง ในการออกแบบภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้น เหตุการณ์ส่วนใหญ่ในเรื่อง “เปนซู้กับผี” มักจะเป็นช่วงเวลากลางคืน เช่นเดียวกับ ในงานวรรณกรรมเรื่องผีของ เหม เวชกร ซึ่งจะปรากฏเป็นช่วงเวลากลางคืนเกือบทุกเรื่อง (ทฤษฎี เสมอ, 2541) ทั้งนี้เพราะกลางคืนมีความวังเวง เจ็บเขียบ กระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัวต่อผี วิญญาณ และจากการที่เป็นเหตุการณ์ในเวลากลางคืน ประกอบกับยุคสมัยในเรื่องเป็นอดีต คุณภาพสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องค่อนข้างตั้งแยกออกไปจากตัวเมือง อยู่อย่างโดดเดี่ยว จึงไม่มีแสงสว่างชัดเจนได้อย่างในเมืองหรือในปัจจุบัน หรือมีแหล่งกำเนิดแสงน้อยๆ ในภาพ เช่น แสงไฟจากตะเกียง ดังนั้นการกำหนดแสงเงาในเรื่องโดยรวมจะเป็นลักษณะโลว์คีย์ (Low Key) หรือ ภาพระดับสีมืด หมายถึง การกำหนดให้พื้นที่ในภาพส่วนใหญ่อยู่ในส่วนเงามืด ในภาพมีส่วนมืดมากกว่าส่วนสว่าง ซึ่งการใช้ภาพลักษณะนี้ ช่วยสร้างบรรยากาศลึกลับวังเวง ให้ความรู้สึกถึงสิ่งชั่วร้าย ประกอบกับความเชื่อที่ว่า ภูตผี ปีศาจ มักจะปรากฏตัวให้เห็นในสถานที่มืดๆ หรือเวลากลางคืน ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 4.20 ลักษณะภาพโลว์คีย์ (Low Key) โดยให้มีแหล่งกำเนิดแสงจากตะเกียง



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

3. มุมกล้อง

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า หลักการเรื่องการใช้มุมกล้อง ก็ถูกกำหนดให้รองรับมู้ดแอนดโทนที่ถูกกำหนดไว้ ฝ่ายผู้สร้างกำหนดมู้ดแอนดโทนของเรื่องเป็นความลึกลับ ซ้ำซ้อน ความน่าสงสัย การที่ตัวละครถูกแอบมองโดยใครบางคนอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นมุมกล้องที่ใช้ในเรื่องจะเป็นลักษณะภาพแทนสายตาให้เห็นอยู่ในหลายตอนของเรื่อง กล้องจะเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ ตลอดเวลา เป็นภาพแทนสายตาของวิญญาณที่เคลื่อนไหวไปมาล่องลอยไปมาถึงอยู่ในบ้าน คอยเฝ้ามองแอบดูตัวละครจน

ตลอดเวลาแทบไม่มีการตั้งกล้องนิ่ง โดยผู้กำกับกำหนดให้ถ่ายทำด้วยการใช้กล้องสแตดีแคม (Steadycam) ซึ่งกล้องชนิดนี้สามารถเคลื่อนไหวได้คล่องตัวรอบทิศทาง ช่างภาพสามารถเดินหรือวิ่งตามตัวละครไปในที่ต่างๆ พร้อมกับถ่ายภาพได้ และยังสามารถสร้างภาพแทนสายตาได้เป็นอย่างดี และด้วยการสร้างภาพลักษณะนี้ คล้ายกับผู้ชมเป็นผู้ที่แอบเฝ้าดูตัวละครในเรื่องด้วยตัวเอง และสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้ร่วมติดตามหรือคล้อยตามเข้าไปในเรื่อง เนื่องจากโดยปกติการชมภาพยนตร์ผู้ชมจะอยู่ในฐานะผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ การเปลี่ยนมุมมองในการชมภาพยนตร์ลักษณะนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ดีและสนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงลักษณะมุมกล้องที่ใช้ในเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)



ภาพซ้าย แสดงลักษณะภาพแทนสายตาคล้ายถูกแอบดูถ่ายโดยสแตดีแคม (Steadycam)

ภาพขวา แสดงดวงตาที่แอบมองตัวละครนวลจันทร์
ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

จากการวิเคราะห์ภาพในภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” นอกจากจะมีจุดเด่นเรื่องการใช้ภาพแทนสายตาที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังมักจะใช้ภาพการปรากฏตัวของผีอยู่ใกล้ๆ กับตัวละครนวลจันทร์ โดยที่นวลจันทร์ไม่รู้ตัว ซึ่งลักษณะภาพดังกล่าว ผู้ชมจะเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด แต่ไม่สามารถควบคุมหรือทำอะไรได้ สร้างความสะพรึงกลัวและตกใจให้กับผู้ชม

ภาพที่ 4.22 ลักษณะการปรากฏตัวของผีอยู่ใกล้ๆ ตัวละครนวลจันทร์ โดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว แต่ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด



ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

4. การสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย พบว่า ฉากที่ถูกสร้างขึ้นนั้นอ้างอิงจากข้อมูลในยุคสมัยอดีต ได้แก่ บ้านเรือนไทยที่พักโบราณการที่มีลักษณะเป็นกลุ่ม (Colonial) คือ ในบริเวณบ้านมีการสร้างบ้านหลังใหญ่เป็นที่พักของเจ้าของ และมีการสร้างบ้านหลังเล็กสำหรับแขกหรือคนรับใช้ บริเวณใกล้ๆ บ้านหลังใหญ่ ตลอดจนการจัดสวน สภาพถนนหนทาง ซึ่งบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ เช่นนี้ สร้างความน่ากลัวได้ในตัวอยู่แล้ว

ในรายละเอียดของการสร้างฉาก คุณวรรณนิษฐา วันทาวีวรรณ ได้อธิบายว่าฉากหลักที่ใช้ถ่ายทำในภาพยนตร์เรื่อง “เพนชู้กับผี” ได้แก่ เรือนหลังใหญ่ของคุณนายรัญจวน และบ้านพักหลังเล็กของนวลจัน ซึ่งฝายออกแบบงานสร้างทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับตึกอาคารบ้านเรือนในยุคสมัยของเรื่องซึ่งตรงกับช่วงรัชกาลที่ 5 ถึง 6 (ช่วง พ.ศ. 2475 – พ.ศ. 2480) ในสมัยนั้นลักษณะตึกอาคารบ้านเรือนของชนชั้นสูงเป็นอย่างไร ลักษณะบ้านเรือนของคนชั้นล่างและคนชนบทเป็นอย่างไร วิธีการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในยุคนั้น มีลักษณะอะไรน่าสนใจ เป็นจุดเด่นของยุคนั้น เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจึงนำข้อมูลที่มีมาเลือกประยุกต์ใช้สร้างฉากในหนัง

ภาพที่ 4.23 ภาพวังปารุสกวัน (พ.ศ. 2466)



ที่มา คุณวรรณนิษฐา วันทาวีวรรณ

เรือนหลังใหญ่ของคุณนายรัญจวนที่ใช้ถ่ายทำในเรื่อง อดีตเคยเป็นฉากเก่าที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง “จัน ดารา” (2544) เมื่อจะนำมาใช้ถ่ายทำเรื่อง “เพนชู้กับผี” ได้มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้ตรงกับรูปแบบที่ได้ออกแบบมา และยังมีการซ่อมแซมฉากเดิมที่เก่าและผุพัง มีการต่อเติมลวดลาย ปูนปั้น ต่างๆ โดยอ้างอิงข้อมูลจากวังปารุสกวัน (พ.ศ.2466) นำวิธีการออกแบบ ศิลปะแบบตะวันตก ลวดลาย ลายเส้น มาตกแต่งเพิ่มเติมบางส่วนของบ้านคุณนายรัญจวน เช่น ระเบียง เฉลียง ประตู ให้นำน่าสนใจ มีรายละเอียด สวยงาม ดูหรูหรา เพื่อแสดงให้เห็นถึงฐานะที่ร่ำรวยและรสนิยมของตัวละคร

คุณนายรัญจวน หลังจากนั้นทำให้คฤหาสน์ทั้งหลังเก่าแก่ ตามอายุของบ้านในเรื่องที่กล่าวว่าเป็นบ้านมีอายุยาวนาน โดยทำการจาง (fade) ด้วยสีเทาตามตัวบ้าน และเพิ่มฝุ่นหรือใยแมงมุมตามซอกมุมของบ้าน

ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงการปรับเปลี่ยนฉากบ้านโดยเพิ่มลวดลายเหนือบานหน้าต่าง



ภาพซ้าย ก่อนปรับเปลี่ยน ภาพขวา หลังปรับเปลี่ยน

ที่มา คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ์

สำหรับฉากบ้านพักของนวนลจัน คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ์ ได้อธิบายว่าบ้านพักหลังเล็กนี้เดิมสร้างมาพร้อมกับบ้านที่ถ่ายทำเรื่อง “จัน ดารา” อยู่แล้ว แต่เมื่อจะนำมาใช้ถ่ายทำในเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” ฝ่ายออกแบบงานสร้างต้องทำการปรับปรุงซ่อมแซมใหม่ โดยจากการอ่านบทและรูปแบบที่ผู้กำกับต้องการ ผู้กำกับกำหนดให้บ้านพักหลังนี้เป็นบ้านเก่าทิ้งร้าง เป็นบ้านของคนงาน และเป็นบ้านที่ให้ความรู้สึกที่ไม่มีชีวิต ดังนั้นบ้านจึงถูกปรับเปลี่ยนจากเดิมแล้วออกแบบใหม่ให้สร้างด้วยไม้ผุๆ เก่าๆ ทั้งหลัง ใช้สีของไม้เก่าๆ หรือสีทึบๆ เพื่อให้ดูมีลักษณะของบ้านพักคนงานหรือคนบ้านนอก บรรยากาศในบ้านและรอบๆ บ้านดูเก่าทิ้งร้าง มีหญ้าและต้นไม้ขึ้นรก ภายในห้องนอนของนวนลจันเป็นเพียงห้องโล่งๆ มีเครื่องใช้ซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เพียงเล็กน้อย เช่น โต๊ะกระຈก มุ้ง เป็นต้น

ภาพที่ 4.25 สภาพห้องพักตัวละครนวนลจัน



ที่มา คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ์

จะเห็นได้ว่าทั้งการตกแต่งฉากให้ดูหรูหรา เพื่อแสดงถึงความร่ำรวยของคุณนาย รัญจวน การทำให้ตัวเรือนใหญ่ดูเก๋าร้าง รวมถึงการออกแบบห้องของนวลจัน นอกจากนี้ จะทำหน้าที่ช่วยสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ให้ดูสมจริงแล้ว ยังเป็นงานออกแบบงานสร้าง ที่ช่วยบอกเล่ารายละเอียดข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ว่ามีฐานะอย่างไร มีบุคลิกเป็น คน ใด ไร ลักษณะนิสัยรสนิยมเป็นอย่างไร ให้กับ ผู้ ชม ได้ ทราบ โดย ที่ ไม่ ต้อง บอก กับ ผู้ ชม ตรงๆ ผ่าน บทสนทนา ด้วย วิธี การ นี้ เป็น การ ช่วย เพิ่ม ความ สำคัญ ของ สิ่ง แวด ล้อม ใน ภาพยนตร์ ทำให้ ส่วน ต่าง ๆ ใน ภาพยนตร์ มีความ หมาย มากกว่า การ เป็น เพียง ฉาก หรือ อุปกรณ์ ประกอบ ฉาก ที่ ถูก จัด วาง อยู่ ภาพ ช่วย ความ ลึก ให้กับ บรรยากาศ ใน ภาพยนตร์

นอกเหนือจากฉากบ้านหลักที่ใช้ในการถ่ายทำแล้ว ผู้วิจัยพบว่าบริเวณรอบบ้านก็มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศให้กับเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มความสมจริงให้กับสถานที่และยังสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่น ศาลเพิงตา ซึ่งเน้นให้ดูมีความสมจริงมากที่สุด และยังดูเก๋าร้าง แต่ขณะเดียวกันก็ยังมี การจัดวางเครื่องเช่นไหว่าอยู่เสมอ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่ายังมีภูตผีวิญญาณอาศัยอยู่ ซึ่งเพิ่มความน่ากลัวในเรื่องราว

รวมไปถึงบรรยากาศรอบๆ ตัวบ้านและคฤหาสน์ ซึ่งนับเป็นข้อดีที่ฉากเก่านี้ไม่ได้ใช้ถ่ายทำมานานและถูกปล่อยร้างหลังจากใช้ถ่ายทำเรื่อง “จัน ดารา” ทำให้สภาพของสวนรอบบ้านดูรกร้าง มีหญ้าขึ้นรก ต้นไม้ขึ้นสูงมีเถาวัลย์เลื้อยตามกิ่ง ซึ่งเป็นบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกวังเวง น่ากลัว ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ

ภาพที่ 4.26 แสดงบรรยากาศฉากสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำเรื่อง “เพนซู้กับผี” (2549)



ภาพซ้ายแสดงศาลเพิงตาที่ถูกสร้างขึ้น

ภาพขวาแสดงฉากภาพยนตร์เรื่อง “จัน ดารา” (2544) เดิมก่อนทำการปรับปรุง

ที่มา คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ์

จากการวิเคราะห์ ฉากในภาพยนตร์เรื่อง “เปนซูกับผี” ที่สามารถสร้างความรู้สึก น่ากลัวได้เป็นอย่างดี ได้แก่

4.1 บ้านร้างโบราณ

บ้านโบราณหรือบ้านร้าง มักจะมีเรื่องเล่าเป็นตำนานสืบทอดกันมาจาก รุ่นหนึ่งสู่อีก รุ่นหนึ่ง ซึ่งมักจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าของบ้านเดิม วิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในบ้าน หรือสาเหตุที่บ้านหลังนั้นๆ ถูกปล่อยร้างไว้ โดยส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องราวที่ไม่ดี ประกอบกับสภาพแวดล้อมของบ้านและบริเวณรอบบ้านร้างมักจะเก่า รกร้าง ผุพัง ไม่มีผู้คนอาศัยอยู่ใกล้เคียง ทำให้บ้านร้างและบ้านโบราณสามารถสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวได้ดี ซึ่งในเรื่อง “เปนซูกับผี” ได้นำฉากเก่าเรื่อง “จัน ดารา” ที่ถูกปล่อยร้างมาใช้ถ่ายทำเกือบทั้งเรื่อง

ภาพที่ 4.27 สภาพบรรยากาศบ้านร้าง ในภาพยนตร์ “เปนซูกับผี” (2549)

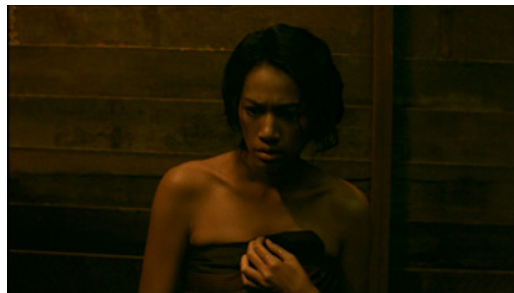


ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซูกับผี” (2549)

4.2 ห้องนอนและห้องน้ำ

เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ที่กล่าวไปข้างต้น ห้องนอนและห้องน้ำ เป็นสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย สบายใจ พักผ่อน เป็นสถานที่ที่คนไม่คาดคิดว่าจะเกิดเรื่องร้าย และลดการระแวดระวังการป้องกันตัวเองทั้งหมด ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ร้ายหรือผิดปกติในสถานที่ที่ผู้คนคิดว่าปลอดภัยที่สุดดังกล่าว มักจะสร้างความสะพรึงกลัวได้เป็นอย่างมาก ประกอบกับบรรยากาศในเรื่อง “เปนซูกับผี” ที่ให้ความรู้สึกคล้ายมีถูกแอบดูอยู่ หรือมีผีอยู่ในห้องนอนโดยที่ตัวละครจนไม่รู้ตัว ก็ยิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าห้องนอนและห้องน้ำไม่ปลอดภัยอีกต่อไป

ภาพที่ 4.28 ภาพแสดงบางฉากในห้องนอนและห้องน้ำ ในเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)



ภาพซ้าย แสดงการปรากฏตัวของผีในห้องนอน ขณะที่ตัวละครนวนลจันกำลังนอน

ภาพขวา แสดงอาการระแวงและหวาดกลัวของนวนลจันขณะกำลังอาบน้ำ

ที่มา จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

ด้านเลื้อยผ้านั้น คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับกำหนดให้เน้นความสมจริงเป็นหลัก รูปแบบลักษณะให้เป็นไปตามยุคสมัยของเรื่องตามความเป็นจริงตามข้อมูลประวัติศาสตร์ เพียงแต่ผู้กำกับได้กำหนดให้สีโดยรวมของภาพเป็นโทนสีน้ำตาล สีเทา และสีเหลือง เพื่อสร้างความรู้สึกถึงอดีตหรือย้อนยุค และยังต้องการควบคุมโทนสีในภาพให้มีลักษณะคล้ายโทนสีในงานภาพเขียนเรื่องผีของ เหม เวชกร กล่าวคือ ทุกอย่างจะถูกกำหนดขึ้นโดยอาศัยงานภาพวาดและวรรณกรรมของ เหม เวชกร เป็นแนวทาง ไม่เฉพาะการออกแบบงานสร้าง

สรุปโดยรวม คือ การสร้างฉากต่างๆ อุปกรณ์ประกอบฉาก ตลอดจนเลื้อยผ้าในเรื่อง “เปนซู้กับผี” มีหัวใจสำคัญอยู่ที่ความสมจริง และการกลมกลืนไปกับเรื่องราวไม่โดดเด่นจนดึงความสนใจของผู้ชมไปจากเนื้อเรื่องเหตุการณ์ ซึ่งอาจเกิดจากการที่ผู้กำกับได้รับอิทธิพลจากผลงานของ เหม เวชกร ที่ชอบบรรยายถึงบรรยากาศ รายละเอียด ฉากสถานที่ ในเรื่องให้ดูมีความสมจริงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็งานภาพวาดหรืองานวรรณกรรมก็ตาม (ทฤษฎี เสมอ, 2541) ทางฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” จึงให้ความสำคัญกับการสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในด้านความสมจริง ทำการสร้างโดยอ้างอิงจาก แนวทางมู้ดแอนด์โทนและตามข้อมูลที่ค้นคว้ามา ข้อมูลจริงตามยุคสมัยแล้วทำการสร้างให้ดูสมจริงมากที่สุด จากนั้นทำการตกแต่งเพิ่มเติมให้ดูมีรายละเอียดมากขึ้น เช่น การเติมลวดลาย หรือการทำให้ฉากดูเก่ามีอายุการใช้งานมานานหรือร้าง เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับฉากและเพิ่มความกลมกลืนไปกับเรื่องราว

4. จุดเด่นของงานออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์

คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ อธิบายถึงแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า คุณวิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง ไม่ได้ต้องการให้งานออกแบบงานสร้างมีความโดดเด่น เหมือนผลงานภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ เช่น “ฟ้าทะลายโจร” (2543) “หมานคร” (2547) ซึ่งทั้งสองเรื่องนี้ต้องการนำเสนองานกำกับศิลป์อย่างชัดเจน แต่สำหรับเรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” ผู้กำกับต้องการนำเสนอในส่วนของบทหรือเนื้อเรื่องและตัวละครมากกว่าส่วนการออกแบบงานสร้าง ต้องการให้คนดูเข้าใจบท เข้าถึงในเรื่องราว ดังนั้นแนวคิดในการออกแบบงานสร้างจะให้ความสำคัญในการทำหน้าที่ด้านการสนับสนุนบท สร้างบรรยากาศ สร้างอารมณ์ความรู้สึก และสร้างความสมจริงให้กับตัวละครและคนดู และเอื้อต่อการแสดงของตัวละครเป็นหลัก

เมื่อพิจารณาถึง งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี” แล้ว พบว่าไม่ได้มีความโดดเด่นแต่อย่างไร แต่ผู้วิจัยเห็นว่าความน่าสนใจอยู่ที่การสร้างฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากสิ่งของต่างๆ เนื่องด้วยยุคสมัยของเรื่องราวนั้นเกิดขึ้นในอดีต หรือเรียกว่า หนึ่งขัณยุค (Period) นั่นก็คือ การสร้างภาพที่สมจริงของยุคก่อนซึ่งไม่ค่อยได้เห็นในยุคปัจจุบันนี้แล้ว ให้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ นอกจากนี้งานสร้างภาพยนตร์ใน “เปิ่นซู้กับผี” นั้นมีความสมจริง มีความกลมกลืน กับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้บรรยากาศในหนังนั้นสามารถสนับสนุน ส่งเสริมมู้ดแอนด์โทนซึ่งก็คือความลึกลับและอารมณ์คลุมเครือให้กับบท เรื่องราว ตัวละคร และคนดูได้เป็นอย่างดี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้าง ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” จะแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์วิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของฝ่ายผู้สร้าง และการวิเคราะห์การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ซึ่งในบทที่ 5 นี้จะเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) จากงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม ทั้งเชิงคุณภาพโดยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) และเชิงปริมาณโดยการใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือ จากกลุ่มผู้ชมตัวอย่าง ซึ่งได้มาจากการคัดเลือกกลุ่มประชากรที่มีคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยต้องการ จำนวน 30 คน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ได้แก่

1. กลุ่มอายุระหว่าง 15-18 ปี
2. กลุ่มอายุระหว่าง 19-25 ปี
3. กลุ่มอายุระหว่าง 26-39 ปี

ซึ่งในบทที่ 5 นี้ ผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากกลุ่มตัวอย่างผู้ชม 3 กลุ่ม และนำเสนอข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ก่อนที่จะรับชมภาพยนตร์

ส่วนที่ 2 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ขณะชมภาพยนตร์

โดยเนื้อหาในส่วนที่ 2 นี้ แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

- 2.1 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แต่ละคลิป ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ
- 2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์แต่ละคลิป
- 2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในแต่ละคลิป
- 2.2 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยรวมทั้ง 4 คลิปภาพยนตร์
- 2.3 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุและระหว่างเพศ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ
- 2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี
- 2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

ส่วนที่ 1 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ก่อนที่จะรับชมภาพยนตร์

ในส่วนนี้ เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ก่อนที่จะได้ชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ว่าผู้ชมภาพยนตร์สามารถรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้จากช่องทางใดบ้าง

ก่อนที่จะชมภาพยนตร์ ผู้เข้าร่วมสนทนาทั้งสามกลุ่ม สามารถรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้จากช่องทางที่คล้ายคลึงกัน อันได้แก่

1. ภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer และ Teaser)
2. โปสเตอร์ภาพยนตร์
3. ผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดง
4. การโฆษณาทางสื่อต่างๆ
5. เพลงประกอบภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer และ Teaser) – ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นสิ่งที กลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มลงความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างสามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของ ภาพยนตร์ก่อนชมได้ชัดเจนมากที่สุด เนื่องจากภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นการนำบางฉากบางตอน ของภาพยนตร์จริงมาตัดต่อใหม่เพื่อนำเสนอรายละเอียดต่างๆ ของภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้รับทราบ เช่น ชื่อเรื่อง พล็อตเรื่อง (Plot) เรื่องราว ผู้กำกับ นักแสดง รวมถึงอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ และงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

“คิดว่า หนังสตัวอย่าง น่าจะเป็นสื่อที่นำเสนอได้ชัดเจนมากที่สุด เพราะว่า หนังส ตัวอย่างจะบอกเนื้อเรื่องของหนังคร่าวๆ และภาพที่อยู่ในหนังสตัวอย่างนั้นก็ถือเป็นภาพบางส่วนที่ นำมาจากภาพยนตร์ตัวเต็ม ซึ่งมันก็บอกอารมณ์ของหนังได้ชัดเจนที่สุดแล้ว” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สันทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

2. โปสเตอร์ภาพยนตร์ (Poster) – โปสเตอร์ภาพยนตร์สามารถบ่งบอกอารมณ์โดยรวม ของภาพยนตร์ได้จากภาพ ซึ่งผู้ชมได้อธิบายว่า สิ่งที่อยู่ในโปสเตอร์สามารถบ่งบอกอะไรได้หลาย อย่าง เช่น สิ่งที่น่าสนใจ สีสันทันที่ใช้ในภาพ หรือ ลักษณะของตัวหนังสือ ซึ่งในที่นี้ มีผู้ชมบางท่านได้ เสนอแนะว่า ชื่อเรื่อง เป็นช่องทางหนึ่งที่จะทำให้รับรู้ถึงมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ ชื่อเรื่อง นอกจากจะบ่งบอกถึงประเภทภาพยนตร์ได้คร่าวๆ แล้ว ยังสามารถบอกอารมณ์ของภาพยนตร์ เรื่องนั้นๆ ได้ สามารถบอก

“รูปที่อยู่ในโปสเตอร์หนัง มันบอกอะไรเกี่ยวกับหนังได้เยอะ ยกตัวอย่าง เรื่อง “Saw” (2004-2009) ที่ โปสเตอร์จะเป็นรูปอวัยวะของคน เช่น มือ ขา หรือ ฟัน ซึ่งบอกมู้ดของหนังได้ ชัดเจนกว่าต้องเป็นหนังแนวสยองขวัญ ซ้ำกันแล้วต้องเป็นแนวโหด หรือมีภาพหวาดเสียว แฉ่นอน” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สันทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

“ลักษณะตัวหนังสือ หรือ ฟอนท์ (Font) ก็บอกอารมณ์ของหนังได้ อย่างพวกหนังตลก อย่าง “แหยมยโสธร” (2548-2552) ลักษณะตัวหนังสือชื่อหนังก็จะดูไปในทางบ้านนอก ลูกทุ่ง หรืออย่าง “บุปผา ราตรี” (2546-2552) ก็จะใช้ตัวหนังสือที่คล้ายเอาเลือดมาเขียน ซึ่งพวกนี้มันก็จะสอดคล้องไปกับอารมณ์ของหนัง” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สันทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

“ชื่อหนังแต่ละเรื่องมักจะบอกประเภทของหนังในตัวอยู่แล้ว แต่ชื่อหนังจะบอกอารมณ์ของหนังได้เหมือนกัน อย่างเช่น เรื่อง “ผีไม้จิ้มฟัน” (2550) กับ “ผีคนเป็น” (2549) หนัง 2 เรื่องนี้แค่เห็นชื่อเรื่องก็รู้ว่าเป็นหนังผี แต่สำหรับชื่อเรื่อง “ผีไม้จิ้มฟัน” ทำให้รู้สึกว่าเป็นหนังผีที่ไม่น่ากลัว แต่ทำทางจะดูแล้วตลกมากกว่า” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

3. ผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดง – ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับและนักแสดงสามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ก่อนที่จะได้ชมได้บ้าง โดยผู้ชมหลายท่านเห็นสอดคล้องกันว่า ผู้กำกับก็สามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้ชัดเจน เนื่องจากผู้ชมจะรับรู้ที่ผู้กำกับบางท่านมักจะสร้างภาพยนตร์รูปแบบแนวทางเป็นอย่างไร และจะสร้างภาพยนตร์แนวใกล้เคียงกันออกมาเสมอๆ แต่ก็มีผู้ชมบางท่านที่เห็นแย้งว่า แม้ว่าส่วนใหญ่ผู้กำกับคนเดิมก็จะทำภาพยนตร์แนวเดิม แต่ก็มีผู้กำกับบางท่านที่สามารถทำภาพยนตร์ได้หลากหลายหรือมีการเปลี่ยนแปลงแนวทางไปเรื่อยๆ นอกจากนี้ผู้ชมบางท่านยังเสนอว่า นักแสดงก็มีส่วนในการบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เช่นกัน แต่ยังไม่ชัดเจนเท่ากับผู้กำกับ เพราะนักแสดงจะมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทตามบทภาพยนตร์เป็นหลัก

“ชื่อผู้กำกับบอกมู้ดแอนด์โทนได้ค่อนข้างชัดเจน เพราะผู้กำกับมักจะทำหนังแนวเดิมที่ตัวเองชอบหรือถนัด คล้ายกับทำหนังที่บอกความเป็นตัวเอง เหมือนกับทำเป็นลายเซ็นของตัวเอง เช่น หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ที่พอคนไทยเห็นชื่อนี้ก็จะรู้ว่าหนังของท่านต้องมึงงานสร้างยิ่งใหญ่อลังการ” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

“ดารา นักแสดง อย่างดาราตลก ค่อม ชวนชื่น หรือ โก๊ะตี๋ มาเล่นหนังเรื่องไหน ก็แสดงว่าเป็นหนังตลกแน่นอน ถึงแม้จะเล่นหนังผีก็แสดงว่าหนังผีเรื่องนี้ต้องเป็นหนังผีอารมณ์ตลก แต่บางครั้งนักแสดงก็ยังบอกได้ไม่ชัดเจนมาก เพราะนักแสดงต้องเล่นไปตามบทที่เค้าได้รับมา ซึ่งมันก็ไม่แน่นอน อาจจะไปเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เช่น หม่ำ จ๊กมก ซึ่งคนมักจะคิดว่าเขาต้องเล่นหนังตลกตลอด แต่ หม่ำ จ๊กมก ในเรื่อง “เฉลิม” (2548) ไม่ใช่หนังที่ดูแล้วให้อารมณ์ตลกเลย” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

4. การโฆษณาทางสื่อต่างๆ – ผู้วิจัยพบว่า การโฆษณาทางสื่อต่างๆ ทั้งทาง โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต และนิตยสารต่างๆ ก็สามารถเป็นช่องทางในการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ได้อีกด้วย ด้วยลักษณะที่เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่ายและกว้างขวาง โดยสื่อเหล่านี้มักจะ

นำเสนอข้อมูลภาพยนตร์ใหม่ๆ แนะนำโฆษณาเชิญชวนไปชมภาพยนตร์น่าสนใจ หรือบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ในด้านเนื้อเรื่อง ผู้กำกับ นักแสดง งานสร้างภาพยนตร์ ฯลฯ นอกจากนี้ผู้ร่วมสนทนาบางคนยังกล่าวรวมไปถึงการบอกต่อๆ กันในกลุ่มผู้ชม ผู้ชมยังไม่เชื่อข้อมูลจากการโฆษณาทางสื่อต่างๆ เนื่องจากเชื่อว่าเป็นวิธีการประชาสัมพันธ์เพื่อผลประโยชน์ของทางด้านการตลาดของภาพยนตร์ ในขณะที่การบอกต่อกันเองในกลุ่มผู้ชมไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อการโฆษณาหรือผลประโยชน์ใดๆ ให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ผู้ชมจึงให้ความเชื่อถือในข้อมูลที่ได้รับ

“บางที่ก็รับรู้จากพวกนิตยสาร ที่มีลิตคอลัมน์แนะนำหนังใหม่ หรือพวกคอลัมน์วิจารณ์หนัง ซึ่งพวกนี้จะบอกถึงรูปแบบ เรื่องย่อ แนวทางอารมณ์ของหนัง ข้อมูลของหนังเบื้องต้น ซึ่งมีผลในการตัดสินใจว่าจะดูหรือไม่ดูหนังเรื่องนั้น” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

5. เพลงประกอบภาพยนตร์ – จากการสนทนากลุ่ม มีผู้ชมท่านหนึ่งได้เสนอความคิดเห็นว่า เพลงประกอบภาพยนตร์ก็สามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้เช่นกัน โดยเนื้อเพลงจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ และเป็นที่น่าสนใจที่เนื้อเพลงมักจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอกในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

“เพลงประกอบ ก็บอกอารมณ์ของหนัง แต่ก็ไม่ใช้ทุกเรื่อง อย่างเรื่อง “แฮปปี้เบิร์ธเดย์” ที่ใช้เพลง “เธอคือความฝัน” มาประกอบ ก็บอกอารมณ์หนังได้ชัดเจน ว่าเป็นหนังรักแนวเศร้า หรือเรื่อง “เก่า เก่า” ที่ในเรื่องจะมีการร้องเพลงเก่าๆ ทำให้เรารู้ว่าหนังเรื่องนี้ น่าจะเกี่ยวกับเรื่องราวย้อนยุค ซึ่งส่วนใหญ่จะได้ฟังเพลงประกอบตอนที่ดูหนังตัวอย่างอยู่” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

ส่วนที่ 2 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ขณะที่ชมภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 คลิป

ในส่วนนี้ เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของผู้ชม โดยให้กลุ่มผู้ชมตัวอย่างที่มีคุณสมบัติที่ต้องการ ชมคลิป (Clip) บางฉากจากภาพยนตร์ตัวแทน ได้แก่ “เด็กหอ” (2549) และ “เบนซ์กับผี” (2549) เรื่องละ 2 คลิป ซึ่งฝ่ายผู้สร้างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีความเห็นว่า ฉากดังกล่าวสามารถนำเสนอ

ผู้ดูแลเนื้อหาจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้ชัดเจน ซึ่งคลิปทั้ง 4 คลิปมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

คลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ”

เป็นฉากที่ชาตรีหรือต้นต้วละครเอกของเรื่อง ถูกพ่อบังคับส่งมาที่โรงเรียนประจำสายชลวิทยาเป็นวันแรก โดยพ่อกับแม่ของชาตรีเป็นคนมาส่งและฝากชาตรีไว้กับครูปราณี ครูผู้คุมหอ ชาตรีได้ขึ้นมาเก็บกระเป๋าบนหอและกินข้าวมื้อเย็นเป็นวันแรกที่หอนี้

ภาพที่ 5.1 ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

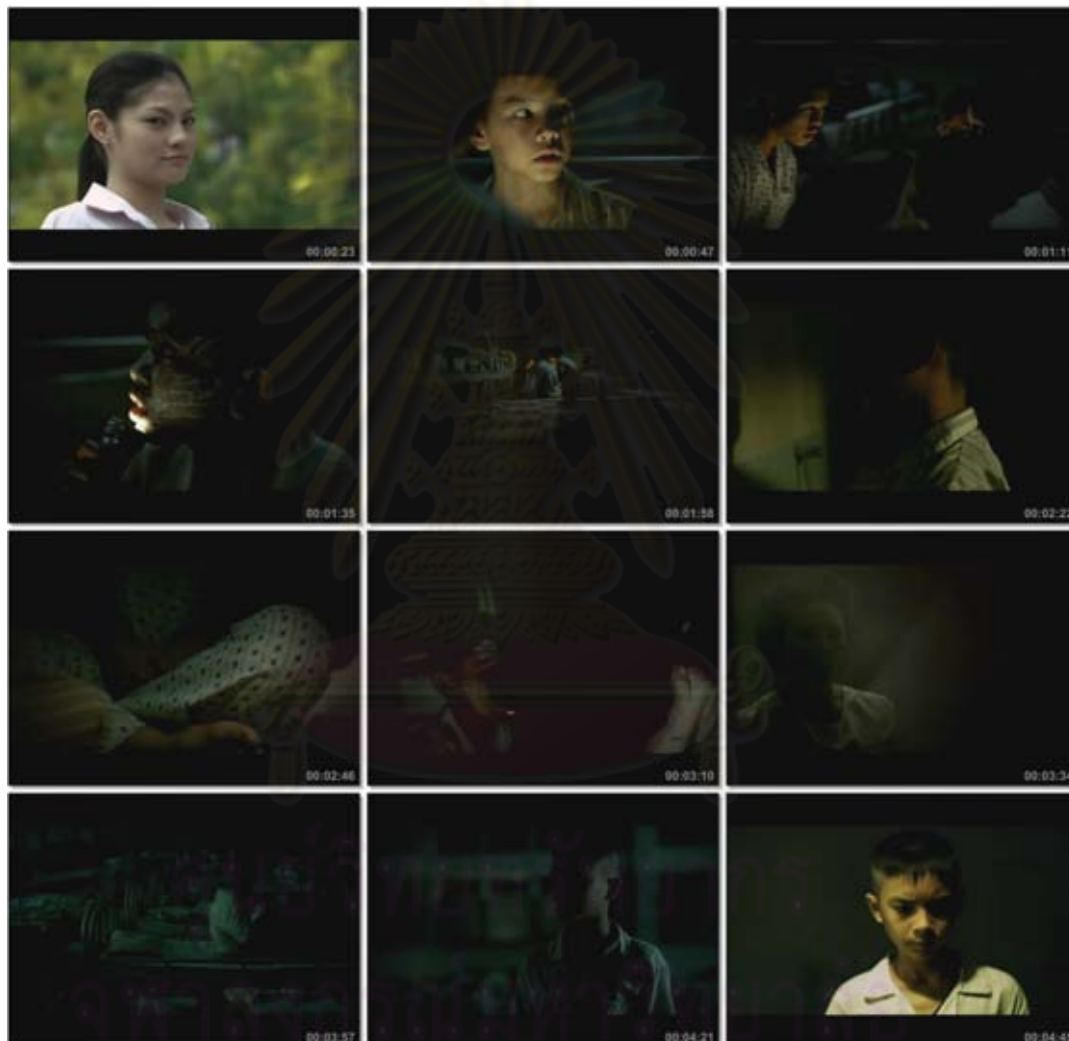


ที่มา จาก ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

คลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ”

เป็นฉากที่ชาตรีมานอนค้างที่หอแห่งนี้เป็นคืนแรก กลุ่มนักเรียนเก่าตั้งใจจะแกล้งชาตรีซึ่งเป็นเด็กใหม่ให้กลัว โดยการเล่าเรื่องแปลกๆ และเรื่องผีที่โรงเรียนนี้ให้ฟัง ทั้งเรื่องนักเรียนหญิงที่ผูกคอตาย ผู้คุมหอคนเก่า สระน้ำที่ถูกปิดตาย เรื่องผีในห้องน้ำ รวมถึงเรื่องราวแปลกของครูปราณี กลางดึกคืนนั้นชาตรีลุกไปเข้าห้องน้ำและได้พบกับเรื่องราวน่ากลัวในห้องน้ำ

ภาพที่ 5.2 ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)



ทีมา จาก ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

คลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปิ่นซู้กับผี”

เป็นฉากเปิดเรื่อง ที่หญิงท้องแก่จากชนบท ชื่อ นวลจัน ตัวเอกของเรื่อง ที่เดินทางเข้าเมือง มาตามหาสามีที่หายไปของเธอ จนกระทั่งช่วงหัวค่ำได้พบกับบ้านคฤหาสน์หลังหนึ่ง จึงขออาศัย

พักแรม เมื่อเข้าบ้านจึงได้พบกับคนใช้ชื่อ ซ้อย และคุณสมจิตแม่บ้านของคฤหาสน์ คุณสมจิตยอมให้ นวลจันพักอาศัยได้เพราะเห็นว่า นวลจันท้องแก่ แต่มีข้อห้ามไม่ให้ไปยุ่งย่ามกับเรือนหลังใหญ่ที่เป็นที่พักของคุณนายรัญจวนเจ้าของคฤหาสน์ จากนั้น นวลจันเข้าไปอาบน้ำและรู้สึกว่ามีคนแอบมองจึงรีบเดินกลับห้อง ระหว่างทางได้พบกับศาลเพิงตาและเงาคนกำลังขุดดิน ทำให้นวลจันตกใจและสงสัย

ภาพที่ 5.3 ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)



ที่มา จาก ภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

คลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี”

เป็นฉากหนึ่งที่ นวลจันกำลังตามหาสาวใช้ชื่อ ซ้อย อยู่ นวลจันเดินหาตามทางเดินและระเบียบบ้าน ซึ่งตลอดเวลาที่เดิน นวลจันรู้สึกว่ามีคนกำลังจ้องมองเธออยู่ จนกระทั่งเดินมาถึงหน้า

ห้องเก็บของ ที่คุณสมจิตเคยสั่งไว้ว่าไม่ให้มาที่ห้องนี้ ขณะนั่นเองประตูห้องก็เปิดออกเอง และมีเสียงดังมาจากหีบเก็บของในห้องนั้น

ภาพที่ 5.4 ภาพจากคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)



ที่มา จาก ภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

จากนั้นผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูล การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ขณะที่ชมภาพยนตร์ ในเชิงคุณภาพจากผู้ชมด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ประกอบกับเก็บข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลการรับรู้ของผู้ชมในส่วนที่ 2 การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ขณะที่ชมคลิปภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 คลิป โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

2.1 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แต่ละคลิป ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์ แต่ละคลิป

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แต่ละคลิป

2.2 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยรวมทั้ง 4 คลิปภาพยนตร์

2.3 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุและระหว่างเพศ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี

2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

2.1 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แต่ละคลิป

เป็นการนำเสนอข้อมูลการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมเมื่อได้ชมคลิปภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอข้อมูลการรับรู้ของผู้ชมที่ละคลิปภาพยนตร์ตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

คลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ”

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่เกิดอารมณ์ความรู้สึกเศร้า เหงา โดดเดี่ยว ซึ่งมีบางท่านเกิดความรู้สึก เห็นอกเห็นใจในตัวละครชาติรี แต่ในทางตรงกันข้าม มีผู้ชมเพศชายในกลุ่มอายุ 26-39 ปี ท่านหนึ่งเกิดความรู้สึกสมเพชในตัวละคร ด้วยเหตุผลว่า การไปโรงเรียนประจำเป็นเรื่องปกติ ทว่าไป ไม่มีเหตุผลที่ตัวละครจะต้องดูโศกเศร้าหรือโดดเดี่ยวมาก และชาติรีซึ่งเป็นเด็กผู้ชาย น่าจะเข้มแข็งกว่าที่เป็นในภาพยนตร์ แต่อย่างไรก็ดี ผู้ชมท่านนี้ก็ยังสามารถ

รู้สึกได้ถึงความเหงาโดดเดี่ยวของตัวละคร จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เช่นเดียวกับผู้ชมท่านอื่นๆ นอกจากนี้ ยังมีผู้ชมบางท่านที่เกิดความรู้สึกลึกลับน่าสงสัย เครียด และอึดอัด อีกด้วย

“การไปเรียนโรงเรียนประจำเป็นเรื่องปกติ ใครๆเขาก็ไปเรียนได้ ไม่เห็นมีนักเรียนคนอื่น โศกเศร้า อย่างที่ตัวละครชาติเป็น ดูแล้วรู้สึกว่าชาติเป็นเด็กผู้ชายที่อ่อนแอเกินไป จึงรู้สึกสมเพชในตัวละคร” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สันทนาการเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

โดยข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่เกิดขึ้นหลังจากชมคลิปภาพยนตร์ไว้ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

อารมณ์ความรู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เศร้า	12	40
เหงา โดดเดี่ยว	13	43
ลึกลับน่าสงสัย	1	3
เห็นอกเห็นใจ	1	3
อื่นๆ	3	11
รวม	30	100

จากตารางที่ 5.1 แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 โดยเปรียบเทียบเป็นค่าร้อยละ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

1. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก เหงา โดดเดี่ยว มากที่สุด จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43
2. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก เศร้า รongลงมา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40
3. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก เห็นอกเห็นใจ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3
4. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก ลึกลับน่าสงสัย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3
5. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ คิดเป็นร้อยละ 10 ซึ่งได้แก่ อึดอัด จำนวน 1 คน สมเพช จำนวน 1 คน และ ไม่รู้สึกคล้อยตาม จำนวน 1 คน

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่สามารถรู้สึกถึงความเศร้า เหงา โดดเดี่ยว ได้อย่างชัดเจนจากปัจจัยด้านมุมกล้องอย่างชัดเจน โดยลักษณะของมุมกล้องที่เป็นภาพมุมกว้าง มีตัวละครชาติหรืออยู่อย่างโดดเดี่ยว ท่ามกลางบรรยากาศโดยรอบ หรือภาพกว้างที่แสดงถึงความแตกต่างระหว่างตัวละครชาติกับบรรยากาศสภาพแวดล้อมโดยรอบ เช่น ภาพมุมกว้าง ชาติเรียนนั่งอยู่ ท่ามกลางกลุ่มเด็กนักเรียนอื่นๆ ที่กำลังเคลื่อนไหว เดินอยู่ในภาพ ดังที่ผู้ชมท่านหนึ่งได้กล่าวว่า

“ภาพที่เป็นห้องนอนรวม มีเตียงวางเรียงกันเยอะๆ แล้วชาติเรียนอยู่คนเดียว ดูแล้วให้ความรู้สึกเหงา และโดดเดี่ยว” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อ 26 ธันวาคม 2552)

แต่อย่างไรก็ดี มีผู้ชมกลุ่มอายุ 26-39 ปีมีความรู้สึกที่แตกต่างออกไปบ้าง กล่าวคือสามารถรับรู้ได้ว่าลักษณะภาพดังกล่าวให้อารมณ์ความรู้สึกเหงา โดดเดี่ยว ตามความต้องการของฝ่ายผู้สร้าง แต่ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกว่ ลักษณะภาพที่เป็นมุมกว้างดังกล่าวนั้น ดูจงใจกระตุ้นให้คนดูรู้สึกเหงา โดดเดี่ยวมากเกินไป ผู้ชมจึงเกิดความอารมณ์รู้สึกสะอึกกับความจงใจงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ชัดเจนนั้น และต่อต้านไม่คล้อยตามไปกับภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามผู้ชมในกลุ่มอายุ 26-39 ปีนี้ ก็สามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในเรื่อง ได้จากการลักษณะการใช้ภาพใกล้ (Close up) ใบหน้าตัวละครนั้น เนื่องจาก การที่ได้เห็นสีหน้าแวตาของตัวละครอย่างชัดเจน ซึ่งสามารถสื่ออารมณ์ของตัวละครไปยังผู้ชมได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปี ท่านหนึ่ง มีความเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับด้านมุมกล้องว่า การจัดมุมกล้องให้มองเห็นตัวละครลอดผ่านกรง โดยให้ลูกกรงเหล็กเป็นพื้นหน้า (Foreground) และเห็นใบหน้าชาติเป็นพื้นหลัง (Background) ภาพคล้ายกับตัวละครถูกกักขังล้อมกรอบไว้หรือตัวละครถูกจำกัดให้อยู่ในพื้นที่ ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงความรู้สึกอึดอัดของตัวละครชาติ

“เข้าใจอารมณ์เหงาของตัวละครที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอหรือสื่อให้กับผู้ชมนะ แต่ว่าภาพโดยรวมมันดูจืดจาง และดูยึดเยียดอารมณ์เศร้า เหงา ให้กับคนดูมากเกินไป” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

“มีตอนหนึ่ง ที่เป็นภาพที่มองเห็นใบหน้าชาตรีผ่านกรงเหล็ก ทำให้รู้สึกเหมือนกับชาตรีโดนขังอยู่ในคุก ดูแล้วรู้สึกอึดอัด” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

ด้านโทนสีของภาพ พบว่าลักษณะการใช้ภาพที่เป็นโทนสีเขียวฟ้าหม่นๆ ก็เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกโศกเศร้า เหนงา ซึ่งโดยปกติสีฟ้ามักจะสามารถสื่ออารมณ์สงบนิ่ง เยือกเย็น แต่เมื่อประกอบกับลักษณะของแสงเงา ที่ดูทึบๆ ที่สื่ออารมณ์ เศร้า ไม่สดใส ทำให้โทนสีภาพโดยรวมเป็นโทนสีฟ้าหม่นดังกล่าวสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมส่วนใหญ่ ให้มีความสอดคล้องกันไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างชัดเจน คือ เศร้าหมอง เหนงา โดดเดี่ยว นอกจากนี้กลุ่มผู้ชมยังมีผู้ชมบางท่านในกลุ่มอายุ 19-25 ปี ที่รู้สึกว่าการใช้สีหม่นๆ หรือบางฉากในเรื่องที่มีการเปลี่ยนสีเป็นสีเหลืองหม่นนั้น ก็สามารถทำให้เกิดความรู้สึกได้ว่าเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค หรือรับรู้ได้ทันทีว่าเป็นเหตุการณ์ในอดีต (Flashback) อีกด้วย

“แม้จะเป็นเวลากลางวัน แต่ลักษณะแสงที่ไม่สว่างสดใส โดยเฉพาะในตึกหรือห้องนอน มันให้อารมณ์ที่สับสนไปในทางเดียวกับสีฟ้าหม่นๆ ซึ่งพอทั้งแสงและสีมันมารวมกันแล้วก็สามารถทำให้รู้สึกว่ามีอะไรบางอย่างที่ไม่ใช่หนังที่ดูแล้วมีความสุข หรือดูแล้วรู้สึกสดใส ให้ความรู้สึกที่เศร้าได้ชัดเจน” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

“สีหนังแบบฟ้าหม่นๆ ทำให้หนังดูไม่สดใส ดูแล้วรู้สึกเศร้าๆ หมองๆ และยังคงดูแล้วเหมือนหนังเก่าๆ ย้อนยุค และยังรู้สึกชัดเจนมากในตอนที่ชาตรีนั่งกินข้าวในโรงอาหารแล้วนึกย้อนกลับไปในอดีตที่ได้กินข้าวกับที่บ้าน ตอนนั้นสีภาพเปลี่ยนเป็นสีออกเหลืองเก่าๆ หม่นๆ ซึ่งดูแล้วก็รับรู้ทันทีว่านี่คือเหตุการณ์ในอดีต” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

ในด้านของอุปกรณ์ประกอบฉาก ที่เป็น รูปเพื่อนเก่า และไข่เจียวในถาดอาหาร ผู้ชมทั้งสามกลุ่มมีความเห็นตรงกันว่า จากการดูอย่างผิวเผินทั้งรูปภาพเพื่อนเก่าและไข่เจียวนั้นดูแล้วไม่ได้เศร้าแต่อย่างใด แต่ว่าในภาพยนตร์ทั้งสองสิ่งนี้สามารถสร้างความเชื่อมโยงกับเรื่องราวในอดีตของชาตรี ซึ่งมีความสุขมากกว่าในเวลา ณ ปัจจุบัน ที่ต้องมาอยู่ในโรงเรียนประจำ ให้กับคนดูได้ทราบ ซึ่งดูแล้วก็ทำให้รู้สึกหวนคิดถึง เหตุการณ์ในอดีตที่มีความสุข และรู้สึกโศกเศร้าตามตัวละคร เกิดความรู้สึกสงสาร ในขณะที่เดียวกัน ยังมีผู้ชมท่านหนึ่งในกลุ่มอายุ 19-25 ปี ที่รู้สึกว่าการถาดอาหารหลุมที่ใช่เรื่อง ทำให้รู้สึกถึงตอนที่ยังเป็นเด็กนักเรียนที่ทานอาหารในถาดหลุมลักษณะนี้ เช่นเดียวกับในเรื่อง ซึ่งทำให้ถาดอาหารหลุมสามารถทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ในเรื่องขององค์ประกอบศิลปะเกี่ยวกับการใช้เส้นตรงในภาพ ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมบางท่านในกลุ่ม อายุ 15-18 ปี และ 19-25 ปี สามารถสังเกตและรู้สึกได้ถึงการใช้เส้นตรงในภาพว่ามีลักษณะการใช้ภาพที่มีเส้นตรงเป็นองค์ประกอบส่วนใหญ่ในภาพ เช่น โต๊ะ เตี้ยง พื้น เป็นต้น แต่พบไม่มีการใช้เส้นโค้ง ซึ่งลักษณะดังกล่าว ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่แข็งกระด้าง น่าเบื่อ ตลอดจนรู้สึกอึดอัด

“จากที่ดู เห็นว่าในภาพมีเส้นตรงขัดกันเยอะๆ ซึ่งดูแล้วรู้สึกเหมือนตัวละครถูกตีกรอบอยู่ในช่องสี่เหลี่ยม มันทำให้รู้สึกอึดอัด และเครียด ซึ่งพวกเส้นแบบนี้บางทีก็ไม่ได้สังเกต แต่ว่ามันสามารถรู้สึกได้” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

สำหรับในด้านของฉากสถานที่ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ผู้ชมทั้งสามกลุ่มมีความเห็นที่สอดคล้องกัน คือ สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกแต่อย่างใด แต่อาจจะมีบ้างเล็กน้อย เช่น ตึกอาคาร ห้องนอนรวม ที่มีผู้ชมในกลุ่มอายุ 15-18 ปี ที่ดูแล้วรู้สึกว่าและสถานที่ให้ความรู้สึกเก่าแก่น่ากลัวของโรงเรียน และการแต่งกายครูปราณีที่ดูเป็นครูเจ้าระเบียบทำให้รู้สึกน่ากลัวเช่นกัน แต่ความเห็นของผู้ชมโดยรวมคือ ทั้งฉากสถานที่ เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ทรงผม ทำหน้าที่ในการบ่งบอกยุคสมัย บอกบุคลิกของตัวละคร เช่น การแต่งกายของครูปราณี อีกทั้งยังสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราวอีกด้วย

จากการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนิเมชันจากงานออกแบบงานสร้าง ในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) กล่าวโดยรวม คือ ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอารมณ์เศร้า เหงา โดดเดี่ยว ของภาพยนตร์ได้จากมุมกล้องซึ่งเป็นลักษณะการใช้มุมภาพกว้าง และมีตัวละครอยู่เพียงคนเดียวในภาพนั้น ได้อย่างชัดเจน รวมถึงการใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละครที่จะบ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร สีและแสงเงาที่เป็นสีฟ้าหรือเขียวหม่นๆ นั้นสนับสนุนอารมณ์ดังกล่าวได้เป็นอย่างดี และสิ่งที่น่าสนใจคือ กลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มต่างรู้สึกตรงกันว่า การใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น รูปภาพเพื่อนเก่า และไขเจี้ยว ที่เป็นสิ่งที่สร้างความเชื่อมโยงกับเรื่องราวบางอย่างของตัวละคร เพื่อที่จะสื่ออารมณ์ใดอารมณ์หนึ่งของตัวละครออกมานั้น สามารถสื่ออารมณ์ได้ดีและชัดเจนผู้ชมสามารถรับรู้ได้ดี รวมถึงองค์ประกอบทางด้านศิลปะเช่น การใช้เส้นตรงในภาพ ซึ่งผู้ชมไม่ได้สังเกตเห็นเรื่องเส้นอย่างชัดเจน แต่ก็สามารถทำให้ผู้ชมบางท่านสามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกอึดอัด แต่อย่างไรก็ดี กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี ที่มีความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกับผู้ชมกลุ่มอื่นๆ แต่แตกต่างตรงที่มีความรู้สึกว่าการจ้องจ้องนี่เป็นการจ้องจ้องนี่ทำให้ผู้ชมเกิด

ความรู้สึกเศร้า เหนงา โดดเดี่ยว มากเกินไป ชัดเจนเกินไป ทำให้กลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้เกิดความรู้สึกขัดแย้ง หรือไม่คล้อยตามอารมณ์ของภาพยนตร์เท่ากับกลุ่มอื่นๆ สำหรับในด้านของเวลา ฉากสถานที่ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทรงผม ผู้ชมมีความเห็นสอดคล้องกันคือ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เห็นได้ตามปกติธรรมดาทั่วไปไปในโรงเรียนประจำ ทั้งห้องนอนรวม ชุมนักเรียน ทรงผม ซึ่งไม่ได้สื่ออารมณ์ใดๆ อย่างชัดเจน หรือสื่อได้น้อย แต่ทำหน้าที่หลักในการสร้างความสมจริงและความกลมกลืนให้กับภาพยนตร์มากกว่า

เมื่อพิจารณาข้อมูลในเชิงคุณภาพ การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากแบบสอบถามการรับรู้ แยกตามปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง และองค์ประกอบศิลปะเรื่องเส้น แต่เนื่องจากองค์ประกอบศิลปะเรื่องเส้น มีปรากฏเฉพาะในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 เท่านั้น ดังนั้นจึงไม่สามารถนำข้อมูลด้านนี้ไปใช้อธิบายอ้างอิงเป็นตัวแทนของปัจจัยด้านศิลปะเรื่องการใช้เส้นได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้ปัจจัยเรื่ององค์ประกอบศิลปะเรื่องเส้นรวมอยู่ในกลุ่มปัจจัยอื่นๆ ซึ่งจะกล่าวในตอนท้าย

ผู้วิจัยพิจารณาให้การเก็บข้อมูลลักษณะนี้ เป็นการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (Complete Randomized Design หรือ CRD) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการทดลองที่ผู้วิจัยสนใจผลกระทบที่เกิดจากปัจจัยที่แตกต่างกัน ซึ่งในที่นี้คือ ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ข้างต้น โดยการหาค่าเฉลี่ยการรับรู้จากแต่ละปัจจัย จากนั้นพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของค่าสังเกตที่รวบรวมได้ โดยนำค่าเฉลี่ยการรับรู้ที่ได้ไปทำการวิเคราะห์เชิงอนุมาน กล่าวคือ ผลที่วิเคราะห์ได้นี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสรุปกลุ่มประชากรที่สนใจได้ ซึ่งในการพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยนี้ทำได้โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการทดลองไว้ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน อย่างน้อย 1 ปัจจัย

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 ดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	ค่าเฉลี่ย	SD.	F	Sig.
เวลา	2.80	0.92	21.61	0.00*
ฉากและสถานที่	3.65	0.76		
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.76	0.12		
แสงเงา	3.47	0.82		
สี	4.17	0.79		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.45	0.76		
การแต่งหน้าและทรงผม	2.63	0.74		
มุขมกล้อ	4.33	1.12		

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.2 แสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างของผู้ชม 30 ท่าน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation, SD.) ค่า F และค่านัยสำคัญ (Sig.) ในคลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) ซึ่งแบ่งเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุขมกล้อ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล มีค่าเท่ากับ 0.00 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 ส่งผลให้ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกตัวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยอมรับสมมติฐานรองกล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในคลิปที่ 1 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างน้อยหนึ่งค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุนาม เนื่องจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3 ค่าขึ้นไป เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.3 ดังนี้

ตารางที่ 5.3 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	กลุ่ม			
	4	3	2	1
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.45			
การแต่งหน้าทรงผม	2.63			
เวลา	2.80			
แสงเงา		3.47		
ฉากและสถานที่		3.65		
อุปกรณ์ประกอบฉาก		3.76	3.76	
สี			4.17	4.17
มุกกลิ้ง				4.33

จากตารางที่ 5.3 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และกลุ่มที่ 4 ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งทั้ง 4 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

- กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย ด้านมุกกลิ้งและด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนมากที่สุด
- ด้านมุกกลิ้ง มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.33 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ การใช้มุกภาพกว้างแสดงบรรยากาศแวดล้อมโดยรอบและให้มีตัวละครชาติอยู่ในภาพ
 - ด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.17 ซึ่งในคลิปนี้ เป็นการถ่ายภาพโทนสีฟ้าเขียวหม่น

- กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วยด้านสีและด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อันดับที่ 2
- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.17 ซึ่งในคลิปนี้ เป็นการถ่ายภาพโทนสีฟ้าเขียวหม่น

- ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.76 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ ไขเจียวในถาดหลุม รูปเพื่อนเก่าของชาติรี และเตียงนอนในห้องนอนรวม

กลุ่มที่ 3 ประกอบด้วย ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ด้านฉากและสถานที่ และด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อันดับที่ 3

- ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.76 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ ไขเจียวในถาดหลุม รูปเพื่อนเก่าของชาติรี และเตียงนอนในห้องนอนรวม
- ด้านฉากและสถานที่ ค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.65 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ ห้องนอนรวมและโรงอาหาร
- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.47 ในคลิปนี้ เป็นสภาพแสงตอนกลางวัน แต่แสงดูทึบและมีมืดกว่ากลางวันปกติ

กลุ่มที่ 4 ประกอบด้วย ด้านเวลา ด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด

- ด้านเวลา ค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.80 ซึ่งในคลิปนี้ เป็นเวลากลางวัน
- ด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.63 ในคลิปนี้ ได้แก่ การแต่งหน้าและทรงผมของครูปราณี พ่อแม่ของชาติรี และผมทรงนักเรียนในโรงเรียน
- ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.45 ในคลิปนี้ ได้แก่ เสื้อขาวกระโปรงยาวของครูปราณี เสื้อผ้าของพ่อแม่ชาติรี และชุดนักเรียน

สำหรับปัจจัยด้านอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัยที่ปรากฏในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 ที่ผู้ชมมีความเห็นว่า มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน เช่นกัน ได้แก่ ด้านเสียง ด้านการแสดง ด้านบทสนทนา และด้านศิลปะและการออกแบบเรื่องการใช้เส้นตรง ซึ่งปรากฏในคลิปตัวอย่างที่ 1 เท่านั้น

จากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยพบว่า เสียง มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมทั้งสามกลุ่มอายุ โดยในกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี และ 19-25 ปีหลายท่านอธิบายว่า เสียงในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 ทำให้เกิดความรู้สึกลึกลับ น่าสงสัยและน่ากลัว นอกจากนี้ผู้ชมในกลุ่มอายุ 26-39 ปี ท่านหนึ่งให้ความเห็นว่า เสียงดนตรีประกอบทำให้รู้สึกเศร้า สำหรับผลของการแสดงของนักแสดงต่อการรับรู้ในกลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีความเห็นเกี่ยวกับเรื่องการแสดงของตัวละครชาติรีในคลิปตัวอย่าง

โดยที่ผู้ชมเพศชายดูแล้วมีความรู้สึกที่ว่าตัวละครชาติรีแสดงความเศร้าเกินจริง ในขณะที่ผู้ชมเพศหญิงมีความรู้สึกคล้ายตามไปกับความเศร้าของตัวละคร ไม่รู้สึกขัดแย้งแต่อย่างไร

และเมื่อนำข้อมูลจากแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชมมาพิจารณา ผู้วิจัยได้นำเสนอการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) อันได้แก่ ด้านศิลปะเรื่องการใช้เส้นตรง ด้านเสียง ด้านการแสดง และด้านบทสนทนา ในรูปของค่าเฉลี่ย ซึ่งแสดงดังตารางที่ 5.4

ตารางที่ 5.4 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย
ด้านศิลปะการใช้เส้น	3.27
ด้านเสียง	4.33
ด้านการแสดง	4.67
ด้านบทสนทนา	4.00

จากตารางที่ 5.4 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านองค์ประกอบศิลปะเรื่องการใช้เส้นตรงในภาพ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.27 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ ปานกลาง
2. ด้านเสียง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
3. ด้านการแสดง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.67 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้มากที่สุด
4. ด้านบทสนทนา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก

คลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ”

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 ผู้เข้าร่วมสนทนาเกือบทุกท่าน เกิดอารมณ์ความรู้สึกกลัว นอกเหนือจากนี้ เป็นความรู้สึก ตื่นเต้น ตกใจ หวาดระแวง ในขณะที่มีผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปี และ 26-39 ปี กลุ่มละ 1 ท่าน ที่เกิดความรู้สึกถึงความลึกลับน่าสงสัย โดยข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่เกิดขึ้นหลังจากชมคลิปภาพยนตร์ไว้ โดยคิดเป็นร้อยละ ดังตารางที่ 5.5

ตารางที่ 5.5 ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

อารมณ์ความรู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หวาดกลัว	24	80
ลึกลับน่าสงสัย	2	7
อื่นๆ	4	13
รวม	30	100

จากตารางที่ 5.5 แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 โดยเปรียบเทียบเป็นร้อยละ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

1. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก หวาดกลัว มากที่สุด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80
2. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก ลึกลับน่าสงสัย จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7
3. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ คือ อารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้น จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

จากการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม เมื่อได้ชมคลิปภาพยนตร์ตัวอย่างที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยด้านเวลา มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม โดยกลุ่มผู้ชมทุกท่านรู้สึกถึงความน่ากลัวของคลิปภาพยนตร์ดังกล่าวได้อย่างชัดเจน จากช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์เป็นเวลากลางคืน ด้วยเวลากลางคืนนั้นมีบรรยากาศที่สร้างความสะพรึงกลัว ได้จากการที่มีไม่มีแสงสว่าง และผู้ชมมักมีความเชื่อว่าผีจะปรากฏตัวออกมาในเวลากลางคืนเพื่อหลอกหลอนผู้คน ซึ่งเข้ากับเหตุการณ์การเล่าเรื่องผีได้เป็นอย่างดี

“ช่วงเวลากลางคืน เป็นช่วงเวลาที่น่ากลัว เพราะโดยทั่วไปผีมักจะปรากฏตัวในเวลา กลางคืน และจากในคลิปที่ดู เป็นตอนที่เด็กๆ กำลังเล่าเรื่องผีกันในเวลากลางคืนซึ่งจะเพิ่มความ น่ากลัวของเรื่องที่เล่า” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

ในด้านของมุมมอง ผู้ชมในกลุ่มอายุ 15-18 ปี และ 19-25 ปี มีความเห็นที่สอดคล้องกัน คือ การใช้มุมมองที่หมุนรอบ ซึ่งในคลิปนี้มีการใช้มุมมองที่หมุนรอบวงเด็ก ๆ ที่กำลังเล่าเรื่องผี อยู่ กลุ่มผู้ชมดังกล่าวให้เหตุผลว่า การที่กล้องหมุนไปเรื่อยๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความคาดหวังว่าจะมีผี ปรากฏตัวออกมาให้เห็นหรือไม่ ทำให้รู้สึกกลัว ตื่นเต้น ซึ่งภาพการปรากฏตัวของผีที่สามารถสร้างความ น่ากลัวตกใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี คือ การใช้มุมมองในลักษณะที่ให้ผีปรากฏตัวอยู่ ใกล้ๆ กับตัวละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว แต่ผู้ชมจะเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น แต่ไม่ สามารถทำอะไรได้ ทำได้เพียงลุ้นระทึกและคอยเอาใจช่วยตัวละคร คล้อยตามไปกับเรื่องราวไป โดยไม่รู้ตัว

“ดูแล้วกลัวเพราะภาพที่เค้าถ่ายมามันหมุนไปรอบๆ วง ดูแล้วไม่รู้ว่ามีผีจะโผล่มาตรงไหน ตอนไหน เมื่อไหร่ ทำให้ลุ้นตามไปกับหนัง” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

นอกจากนี้ การใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละคร (Close up) ก็สามารถถ่ายทอดอารมณ์ของตัว ละครไปยังผู้ชมภาพยนตร์ได้ดี เช่น การถ่ายภาพใกล้ใบหน้าของตัวละครที่กำลังกลัวหวาดระแวง ก็สร้างอารมณ์ร่วมให้กับคนดูรู้สึกหวาดระแวงตามตัวละครไปด้วย แต่อย่างไรก็ดี การจัดฉากหรือ ฉายใจมากเกินไป ในการนำเสนอภาพที่แสดงถึงบรรยากาศของสถานที่บางแห่งในเรื่องเพื่อให้ดูเป็น สถานที่น่ากลัว มุมกล้องที่ใช้ในเรื่องโดยเฉพาะการถ่ายภาพสถานที่ต่างๆ ที่ตัวละครเด็กนักเรียน พรรณนาถึงในเรื่องเล่าที่น่ากลัวต่างๆ ของโรงเรียน เช่น สระน้ำ ต้นไม้ที่เด็กนักเรียนหญิงผูกคอตาย ก็ทำให้อารมณ์ของผู้ชมสะดุด โดยเฉพาะผู้ชมเพศชายในกลุ่มอายุ 26-39 ปี เนื่องจากผู้ชมรู้สึก ว่าผู้สร้างตั้งใจหรือยึดยึดอารมณ์ของหนัง หรือมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ให้กับผู้ชมมากเกินไป จนภาพยนตร์ดูเกินจริง

“ดูแล้วมันเป็นมุมมองที่ดูตั้งใจมากเกินไป หมายถึงมุมมองที่ตั้งใจถ่ายให้ภาพดูสวยๆ เหมือนภาพนิ่ง อย่างตอนที่ถ่ายสระน้ำร้าง ก็เลือกมุมที่ถ่ายออกมาดูสวยๆ ซึ่งพอดูแล้วรู้สึกว่ามัน จัดฉากมากเกินไป ทำให้ดูแล้วอารมณ์สะดุด น่าจะใช้มุมมองที่ดูธรรมชาติ ปกติมากกว่านี้” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี และ 19-25 ปี มีการรับรู้ที่สอดคล้องกันในด้านฉากและสถานที่ คือ ฉากห้องน้ำในเรื่อง สามารถสร้างความกลัวให้กับกลุ่มผู้ชมได้ เนื่องจาก มีความรู้สึกว่าเป็นเวลากลางคืน ห้องน้ำเป็นสถานที่ที่น่ากลัว ไม่ปลอดภัย และมีความรู้สึกว่าจะเกิดเหตุการณ์ร้ายๆ น่ากลัวในห้องน้ำเสมอ โดยเฉพาะห้องน้ำรวมหรือห้องน้ำสาธารณะ ที่มักจะมีประวัติหรือเรื่องเล่าไม่ดีเล่าต่อๆ กันมา ในขณะที่ฉากสถานที่อื่นๆ เช่น สระน้ำที่ถูกปิดตายหรือห้องนอนรวม ผู้ชมมีความเห็นว่าสามารถสร้างความน่ากลัวได้เช่นกัน แต่ยังไม่น่ากลัวเท่ากับห้องน้ำ อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี กลับไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวฉากสถานที่ข้างต้น เพียงแต่รู้สึกว่ามีความสมจริงเท่านั้น

“รู้สึกว่าการเข้าห้องน้ำในตอนกลางคืนในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย อย่างตัวละครชาติซึ่งนอนที่นี้เป็นครั้งแรก เป็นเรื่องที่น่ากลัว ประกอบกับเรื่องเล่าเกี่ยวกับห้องน้ำที่เพื่อนๆ ได้เล่าให้ฟัง ยิ่งทำให้รู้สึกว่า ยอมไม่เข้าห้องน้ำดีกว่า” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

ในด้านของแสงเงา ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มตรงกัน คือ เกิดความรู้สึกกลัว โดยในคลิปดังกล่าว มีการใช้แสงน้อย (Low Key) คือ กำหนดให้พื้นที่ในภาพส่วนใหญ่อยู่ในเงามืด มีการให้แสงสว่างจากแหล่งกำเนิดแสงน้อยๆ เช่น หลอดไฟน้อยหลอด หรือไฟฉาย ทำให้ภาพรวมออกมาดูมืด มีแสงสลัวๆ ซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว และกลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มยังมีความเห็นตรงกันอีกว่า การให้เงาดำมืดเป็นรูปร่างของคนหรือผี สร้างความรู้สึกน่ากลัวได้ดี และยังสร้างความรู้สึกลึกลับน่าสงสัยได้อีกด้วย เนื่องจากผู้ชมเกิดความสงสัยไม่แน่ใจในเงาดำที่ปรากฏว่า เงานั้นเป็นผีหรือเป็นเงาของคน หรือว่าเป็นเงาของใคร นอกจากนี้ ลักษณะการให้แสงสว่างเป็นบางส่วนหรือจุดใดจุดหนึ่งของภาพ เช่น การที่เด็กๆ ในวงถือไฟฉายไว้ ในห้องนอนรวมที่ปิดไฟมืด ทำให้เกิดเป็นจุดสว่างขึ้นในภาพ ซึ่งจากการที่มีสว่างเพียงจุดเดียวในภาพ ทำให้เกิดเป็นจุดสนใจ (Focus) ของภาพขึ้นมา เนื่องจากโดยธรรมชาติการมองของมนุษย์จะมองจุดที่สว่างในภาพก่อนเสมอ สำหรับผลของปัจจัยในเรื่องของสีต่อการรับรู้ของผู้ชม พบว่าเป็นไปในแนวทางเดียวกับเรื่องแสง กล่าวคือ สีฟ้าหม่นๆ ทึบๆ ในภาพยนตร์ ให้ความรู้สึกไม่สดใส ลึกลับ น่ากลัว กับผู้ชม

“รู้สึกว่าการใช้เงาดำแบบนี้แทนการเห็นผีแบบชัดๆ ไปเลย มันทำให้หนังดูน่ากลัว เพราะหนังผีไทยทั่วไปๆ มักจะให้เห็นผีชัดๆ นับว่าเป็นการนำเสนอมันที่แปลกออกไป เป็นหนังผีที่น่าสยองใจ” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

ในส่วนของผู้ประกอบการประกอบฉาก เลือเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผมนั้น กลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มให้ความเห็น เช่นเดียวกับในคลิปแรก กล่าวคือ องค์ประกอบเหล่านี้ทำหน้าที่หลักในการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ เช่น ผู้ชมท่านหนึ่งในกลุ่มอายุ 19-25 ปี สังเกตเห็นว่ามีการติดแก๊สอยู่ ซึ่งช่วยเพิ่มความเก่าแก่ของโรงเรียน การที่เด็กๆ ถือไฟฉายแล้วล้อมวงเล่าเรื่องผีกันช่วยให้ดูสมจริง ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม หรือการแต่งหน้าของตัวละครผีผู้คุมหอคนเก่า ที่มีใบหน้าผอมแห้งเหี่ยว ซีดเซียว ที่ผู้ชมส่วนใหญ่รู้สึกว่าเป็นผีผู้คุมหอเก่าแล้วรู้สึกกลัว แต่หากว่าไม่สามารถทำให้สิ่งเหล่านี้ดูไม่สมจริงหรือเกินจริงเกินไป จะทำให้อารมณ์ของผู้ชมสะดุดรู้สึกไม่คล้อยตามไปกับเรื่องราว และมีความรู้สึกขัดแย้งกับภาพยนตร์ ดังที่มีผู้ชมหลายท่านในทั้ง 3 กลุ่ม ที่ให้ความเห็นว่าการแต่งหน้าของตัวละครผีนักเรียนหญิงที่ผูกคอตาย ที่มีหน้าตาบูดโบน ใบหน้าบวม ดูไม่สมจริง ผู้ชมดังกล่าวรู้สึกว่าการแต่งหน้าที่ไม่สมจริงนี้ ทำให้ความน่ากลัวลดลงไปหรือทำให้เกิดความรู้สึกตลกแทน หรือ ในตอนที่ผีสุนัขหอนเป็นฝูง ผู้ชมส่วนใหญ่มีความรู้สึกว่าสุนัขเยอะเกินไป และยังมีผู้ชมบางท่านสังเกตเห็นว่ามีสุนัขกระดิกหางอยู่ด้วย ดูแล้วรู้สึกว่าเกินจริงและไม่มีควมสมจริง

“หน้าผีนักเรียนหญิงที่ผูกคอตายห่วยๆ ถ้าจะแต่งหน้าให้น่ากลัวอย่างตาทะล็ดออกมา ก็ น่าจะทำให้สมจริงกว่านี้ ดูแล้วไม่เหมือนจริงเลย ดูไปดูมาแล้วรู้สึกตลกมากกว่าน่ากลัว” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

“ตอนแรกๆ ก็ดูน่ากลัวดี แต่พอถึงตอนสุนัขหอน เป็นฉากที่ดูแล้วเกินจริงมากๆ ความน่ากลัวหายไปเลย สุนัขไม่น่าจะมารวมตัวกันหอนพร้อมๆ กันมากขนาดนั้น ดูจใจจัดฉากชัดเจนมาก น่าจะลดสุนัขให้น้อยกว่านั้น จะได้ดูแล้วสมจริงขึ้น” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

โดยภาพรวม การสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ผู้วิจัยพบว่า เวลากลางคืนในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกกลัวให้กับผู้ชมได้ดี เนื่องจากผู้ชมมีความเชื่อว่าผีจะออกมาปรากฏตัวให้เห็นในเวลากลางคืน สอดคล้องไปกับเรื่องของแสงเงาในภาพยนตร์ ที่เป็นฉากกลางคืน แสงสว่างน้อย มีเพียงแสงจากหลอดไฟหรือไฟฉายเท่านั้นทำให้ผู้ชมรู้สึกบรรยากาศมืด วังเวง น่ากลัว เนื่องจากธรรมชาติของคนเรามักจะกลัวความมืด ซึ่งส่งผลให้กับฉากและสถานที่ เช่น ห้องนอนและห้องน้ำในเวลากลางคืนที่มืด สร้างความหวาดกลัวให้กับ

ผู้ชมได้เป็นอย่างดี และเช่นเดียวกับคลิปภาพยนตร์ที่ 1 การใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัวก็สามารถสื่ออารมณ์กลัวไปยังผู้ชม ในด้านการแต่งหน้า ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกขัดแย้งกับการแต่งหน้าของตัวละครผีผู้หญิงที่แต่งหน้าไม่สมจริง ทำให้ความน่ากลัวลดลงไปในขณะที่ตัวละครผีผู้คุมหอคมนกเกาที่แต่งหน้าธรรมดาแต่ให้ใบหน้าซีดสีขาวกว่าปกติเท่านั้น กลับทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากกว่า ทั้งนี้สาเหตุปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ชมมีการรับรู้ความแตกต่างกัน คือ ความสมจริงนั่นเอง ซึ่งรวมถึงในตอนที่มีฝูงสุนัขหอนอยู่ ผู้ชมทั้งสามกลุ่มรับรู้ได้ถึงการขาดความสมจริง จึงเกิดความรู้สึกไม่คล้อยตามไปกับเรื่องราว โดยเฉพาะในกลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปีเกิดความรู้สึกขัดแย้ง รู้สึกว่าภาพดูงั้นและเกินจริงมาก ทำให้อารมณ์สะดุดและไม่มีความรู้สึกกลัวในส่วนของการเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ดูเป็นปกติของนักเรียนประจำและครู ก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกสมจริงกลมกลืนและคล้อยตามไปกับเรื่องราว ไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้งแต่อย่างไร

เมื่อพิจารณาข้อมูลในเชิงปริมาณ การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากแบบสอบถามการรับรู้ แยกตามปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ผู้วิจัยได้ทำการหาค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัย จากนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยการรับรู้แต่ละปัจจัยดังกล่าวไปทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เช่นเดียวกัน เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการทดลองไว้ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน อย่างน้อย 1 ปัจจัย

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 ดังตารางที่ 5.6

ตารางที่ 5.6 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์ โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	ค่าเฉลี่ย	SD.	F	Sig.
เวลา	4.40	0.77	20.09	0.00*
ฉากและสถานที่	3.68	0.77		
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.22	0.87		
แสงเงา	3.61	0.83		
สี	3.67	0.76		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.62	0.69		
การแต่งหน้าและทรงผม	2.68	0.61		
มุขกลัอง	3.97	0.64		

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.6 แสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างของผู้ชม 30 ท่าน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ค่า F และค่านัยสำคัญ (Sig.) ในคลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) ซึ่งแบ่งเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุขกลัอง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล มีค่าเท่ากับ 0.00 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกตัวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยอมรับสมมติฐานรอง กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์ โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในคลิปที่ 2 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างน้อยหนึ่งค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุนาม เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนด์ โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.7 ดังนี้

ตารางที่ 5.7 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัยงานออกแบบงาน สร้างภาพยนตร์	กลุ่ม			
	4	3	2	1
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.62			
การแต่งหน้าและทรงผม	2.68			
อุปกรณ์ประกอบฉาก		3.22		
แสงเงา			3.61	
สี			3.67	
ฉากและสถานที่			3.68	
มุมกล้อง			3.97	
เวลา				4.40

จากตารางที่ 5.7 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และกลุ่มที่ 4 ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งทั้ง 4 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ ด้านเวลา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนมากที่สุดเท่ากับ 4.40 ซึ่งในคลิปนี้ เป็นช่วงเวลากลางคืน

กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย ด้านมุมกล้อง ด้านฉากและสถานที่ ด้านสี และด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เป็นอันดับสอง

- ด้านมุมกล้อง มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.97 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ การใช้ลักษณะภาพที่มีผีปรากฏตัวอยู่ใกล้ตัวละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว และ การใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละคร (Close-up)

- ด้านฉากและสถานที่ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 ฉากที่ปรากฏในเรื่อง ได้แก่ ห้องน้ำ ธรณีนํ้าร้าง และห้องนอนรวม
- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.67 ซึ่งในคลิปนี้ เป็นการใช้ภาพโทนสีฟ้าเขียว หม่น
- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.61 ซึ่งในคลิปนี้ มีการใช้แสงเงาใน ลักษณะแสงน้อย (Low key) มีแสงจากแหล่งกำเนิดแสงน้อย เช่น ไฟฉาย และมีการใช้เงาดำมืดแทนการปรากฏตัวของผี

กลุ่มที่ 3 ได้แก่ ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เป็นอันดับสาม เท่ากับ 3.22

กลุ่มที่ 4 ได้แก่ ด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ต่ำสุด

- ด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.68 ในคลิปนี้ ได้แก่ การแต่งหน้าและทรงผมของผีผู้คุมหอคนเก่า การแต่งหน้าและทรงผมของครูปราณี และนักเรียนในโรงเรียน และการแต่งหน้าของผีนักเรียนหญิงที่ผูกคอตายตามลำดับ
- ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.62 ในคลิปนี้ ได้แก่ เครื่องแบบของผีผู้คุมหอเก่า เสื้อผ้าของครูปราณีและชุดนอนของนักเรียน และชุดนักเรียนของผีนักเรียนหญิงที่ผูกคอตาย

สำหรับปัจจัยด้านอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัยที่ปรากฏในคลิปภาพยนตร์ที่ 2 ที่ผู้ชมมีความเห็นว่า มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน เช่นกัน ได้แก่ ด้านการใช้เส้น เหตุการณ์ผิดปกติต่างๆ ในเรื่อง และด้านเสียง

จากการสนทนากลุ่ม ผู้ชมท่านหนึ่ง ในกลุ่มอายุ 15-18 ปี มีความรู้สึกว่าการใช้เส้นตรงในภาพที่มีลักษณะขัดกัน หรือเป็นเส้นล้อมกรอบตัวละคร สามารถสร้างความรู้สึกอึดอัดให้กับผู้ชมได้ นอกจากนี้ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี และ อายุ 26-39 ปี ส่วนใหญ่มีความเห็นสอดคล้องกัน เกี่ยวกับเรื่องเสียง ในคลิปภาพยนตร์นี้ว่า สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวตกใจได้

และเมื่อนำข้อมูลจากแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชมมาพิจารณา ผู้วิจัยได้นำเสนอการรับรู้ มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” อันได้แก่ เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น หมาหอนหลายตัวพร้อมๆ กัน และด้านเสียง ในรูปของค่าเฉลี่ย ซึ่งแสดงดังตารางที่ 5.8

ตารางที่ 5.8 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย
เหตุการณ์ผิดปกติ	2.67
ด้านเสียง	4.33

จากตารางที่ 5.8 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิป ภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น หมาหอนพร้อมๆ กัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.67 ซึ่งจัดอยู่ในระดับ การรับรู้ ปานกลาง
2. ด้านเสียง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.33 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก

คลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี”

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนนู้กับ ผี” (2549)

หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 ซึ่งเป็นฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ผู้เข้าร่วมสนทนาเกือบทุกท่าน เกิดอารมณ์ความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกัน คือ ลึกลับน่า สงสัย มีผู้ชมในกลุ่มอายุ 15-18 ปี จำนวน 3 ท่าน ที่รู้สึกหวาดกลัว นอกเหนือจากนี้ยังมีผู้ชมบาง ท่านที่รู้สึกหวาดระแวง รู้สึกเหมือนถูกแอบมอง เกิดความอยากรู้อยากเห็น และยังรู้สึกถึงความเก่า โบราณ

“ดูแล้วเกิดคำถามหลายอย่าง เช่น ใคร อะไร ทำไม รู้สึกว่าหนังพยายามจะให้คนดูรู้สึก สงสัย และอยากจะให้ดูหนังต่อไปเพื่อหาคำตอบ” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

โดยข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่เกิดขึ้นหลังจากชมคลิปภาพยนตร์ไว้ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ ดังตารางที่ 5.9

ตารางที่ 5.9 ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

อารมณ์ความรู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หวาดกลัว	3	10
ลึกลับน่าสงสัย	24	80
เกลียดหรือไม่เป็นมิตร	1	3
อื่นๆ	2	7
รวม	30	100

จากตารางที่ 5.9 แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 โดยเปรียบเทียบเป็นค่าร้อยละ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

1. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก ลึกลับน่าสงสัย มากที่สุด จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80
2. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก หวาดกลัว จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10
3. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก เกลียดหรือไม่เป็นมิตร จำนวน 1 คน คิดเป็น ร้อยละ 3
4. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ คือ อารมณ์ความรู้สึกหวาดระแวง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 3 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

จากการสนทนากลุ่ม พบว่าผู้ชมทั้งสามกลุ่มสามารถรับรู้ถึงความลึกลับน่าสงสัยของภาพยนตร์ ได้จากลักษณะการใช้มุมกล้อง ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” มีการใช้ลักษณะมุมกล้องที่โดดเด่นคือ การใช้มุมกล้องที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา หมุนรอบ คล้ายกับภาพแทนสายตา ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์หรือเป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์เอง สร้างความรู้สึกร่วมกันระหว่างผู้ชมกับตัวละครในเรื่อง และในขณะเดียวกันผู้ชมในกลุ่มอายุ 15-18 ปี มีความรู้สึกว่าการใช้มุมกล้องในลักษณะนี้สามารถสร้างความหวาดกลัวได้มาก เนื่องจากผู้ชมจะเกิดความรู้สึกกลัวอยู่ตลอดเวลาว่าจะมีผีปรากฏตัวที่ใดของจอภาพและเมื่อใด และเช่นเดียวกับในคลิปภาพยนตร์

ตัวอย่างที่ 1 และ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ผู้ชมสามารถรับรู้มิติแอนติทอนของภาพยนตร์ได้จากการใช้ลักษณะภาพใกล้ (Close up) โดยเฉพาะกลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และกลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี อธิบายว่า ภาพใกล้ใบหน้าตัวละครนวนจัน สามารถบ่งบอกอารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน ว่ามีความหวาดระแวง สงสัย ผู้ชมจึงรู้สึกคล้อยตามเรื่องราวและตัวละครไปด้วย นอกจากนี้ยังมีผู้ชมในกลุ่ม 26-39 ปี ท่านหนึ่งอธิบายว่า เนื่องจากเป็นการใช้ภาพใกล้ๆ ใบหน้าตัวละครประกอบกับการที่ภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทำให้ผู้ชมจะไม่สามารถมองเห็นสิ่งต่างๆ สภาพแวดล้อมโดยรอบๆ ตัวละคร หรือเห็นแต่ก็ไม่ชัดเจน ซึ่งช่วยเพิ่มความรู้สึกลึกลับน่าสงสัยให้กับภาพยนตร์และผู้ชมได้เป็นอย่างดี

“มุมมองของภาพคล้ายกับทำให้เรามองเห็นมุมมองเดียวกับตัวละคร ทำให้รู้สึกว่าเราอยู่ในเหตุการณ์นั่นเอง และยังรู้สึกว่า ลักษณะมุมมองในเรื่องนี้ที่คล้ายๆ กับสายตาคน มันทำให้ดูหลอน แล้วก็ระแวง รู้สึกว่าจะมีอะไรโผล่มาตรงไหนเมื่อไหร่ก็ได้” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

ในด้านแสงเงาในเรื่องนี้ สืบเนื่องมาจากเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหัวค่ำ ดังนั้นลักษณะแสงของภาพในเรื่องจะมีลักษณะเป็นแสงสลัวๆ ไม่สว่าง แต่ไม่มีจุดจนเป็นกลางคืน ยังพอมองเห็นสิ่งต่างๆ แต่ไม่ชัดเจน ฝ่ายผู้สร้างยังได้กำหนดให้ตัวละครใช้ตะเกียงเป็นแหล่งให้แสงสว่าง ซึ่งแสงจากตะเกียงนั้นสามารถให้แสงสว่างได้ไม่มากนัก พอสว่างให้เห็นใบหน้าของตัวละครชัดเจน ซึ่งจากการสนทนากลุ่ม ผู้ชมส่วนใหญ่ต่างมีความเห็นที่สอดคล้องกันว่า ลักษณะแสงและเวลาหัวค่ำดังในเรื่องนั้นทำให้รู้สึกถึงความลึกลับ น่าสงสัย เนื่องจาก วิสัยทัศน์การมองเห็นของผู้ชมไม่ชัดเจน มองสิ่งต่างๆ ได้โดยอาศัยแสงสว่างในเวลาหัวค่ำเท่านั้น ประกอบกับแสงตะเกียงที่มองเห็นได้ชัดเจนในระยะใกล้เท่านั้น แต่อย่างไรก็ดี มีผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปีท่านหนึ่ง มีความเห็นที่แตกต่างออกไป โดยเสนอว่า หากผู้สร้างกำหนดให้เป็นเวลากลางคืน และให้แสงมีดสนิทไม่มีแสงสว่างจากธรรมชาติ มีเพียงแสงจากตะเกียงที่ตัวละครถืออยู่เท่านั้น น่าจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าบรรยากาศน่ากลัวขึ้น ทั้งนี้เนื่องด้วยเหตุผลข้างต้นที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องการปรากฏตัวของผีในเวลากลางคืน และด้วยเวลากลางคืนมีบรรยากาศที่น่ากลัวกว่าตอนกลางวันหรือช่วงหัวค่ำนั่นเอง

“โดยรวมดูแล้วรู้สึกว่าน่ากลัวนะ แต่ว่าถ้าหากเป็นกลางคืนเลยและให้มีดๆ ไปเลยไม่ต้องมีแสงสลัวๆ จากดวงอาทิตย์ คิดว่าคงจะน่ากลัวมากกว่านี้” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

สำหรับด้านฉากสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้วิจัยพบว่า สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมในแง่ของความสมจริง มากกว่าใช้ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่น่ากลัวหรือลึกลับน่าสงสัย โดยที่กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่จะรู้สึกได้ถึงความสมจริง แต่อย่างไรก็ดีภายใต้ความสมจริงของฉากสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากนั้น ก็ยังสามารถสร้างความรู้สึกที่น่ากลัว ลึกลับน่าสงสัย ตามแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ ดังที่กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีความรู้สึก ว่า ฉากที่เป็นบ้านไม้เรือนไทยเก่าแก่โบราณ ประกอบกับทางเดินที่มีหลุมารกและมีต้นไม้ใหญ่ ให้ความรู้สึกที่น่ากลัว โดยเฉพาะศาลเพียงตาที่ตั้งอยู่ริมทางเดิน สามารถสร้างความน่ากลัวของบรรยากาศ เนื่องจากความเก่าร้าง โบราณ และเชื่อว่าจะต้องมีเรื่องราวลึกลับของสถานที่นี้ของสถานที่ เป็นสำคัญ

“ความน่ากลัวของหนังมาจาก ฉากบ้านไทยโบราณเก่าๆ และยังมีศาลที่ดูเก่าๆ รั้งๆ มีเครื่องเช่นวางอยู่ ยิ่งทำให้รู้สึก ว่า บ้านหลังนี้น่ากลัวและผิดปกติ แต่ว่ารู้สึก ว่าทางผู้สร้าง เขาสร้างออกมาได้ดูสมจริงมากกว่าที่จะให้คนดูรู้สึกกลัว ที่คิดแบบนี้เพราะว่า คลิปที่ดูนี้ยังเป็นช่วงเปิดเรื่อง ผู้สร้างยังไม่น่าจะเปิดเผยเงื่อนงำ หรือ ความน่ากลัวของหนังออกมาตั้งแต่ตอนแรกๆ ของเรื่อง” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

ในเรื่องเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าทรงผมในเรื่องนี้ ผู้วิจัยพบว่ามีความสอดคล้องไปกับฉากสถานที่ และอุปกรณ์ประกอบฉาก ตรงที่ใช้ในการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์เป็นหลัก และช่วยบ่งบอกข้อมูลรายละเอียดบางอย่างของเรื่อง ให้กับผู้ชมได้ทราบ โดยไม่ต้องใช้การอธิบายด้วยบทสนทนา ดังที่ผู้ชมทั้งสามกลุ่มมีการรับรู้จากปัจจัยด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าทรงผม ไปในทิศทางเดียวกัน คือ รู้สึกได้ถึงเก่าแก่ ย้อนยุค กล่าวคือ ดูแล้วรู้สึกถึงความสมจริงที่จะทำให้ผู้ชมเชื่อไปกับเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง นอกเหนือจากนี้ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีความเห็นเพิ่มเติมนอกจากความรู้สึกสมจริงของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าทรงผม โดยผู้ชมหลายท่านในกลุ่มนี้อธิบายว่า การแต่งกายและการแต่งหน้าของตัวละครบ่งบอกถึงบุคลิก ฐานะ ของตัวละคร ได้อย่างชัดเจน หรือแม้กระทั่งบอกถึงลักษณะนิสัยตัวละครคร่าวๆ และยังมีผู้ชมในกลุ่มนี้อธิบายท่านเช่นกัน ที่รู้สึกถึงความลึกลับน่าสงสัยได้จากการลักษณะการแต่งกายอีกด้วย

“การแต่งตัวของตัวละครบอกถึงฐานะได้ชัดเจน อย่างนวลจันใส่เสื้อนุ่งผ้าถุง ดูรู้ว่าเป็นสาวบ้านนอก คนใช้ช้อยแต่งตัวคล้ายๆ กับนวลจัน แต่คุณสมจิต แต่งกายเรียบร้อย สะอาด ซึ่งดู

แล้วเห็นความแตกต่างชัดเจน เหมือนกับว่า มองเห็นการแบ่งชั้นวรรณะได้จากเสื้อผ้าเลย และถ้าดูการแต่งตัวของสมจิต ที่เป็นชุดดำยาวปิดแขนปิดคอ ดูแล้วเกิดคำถามว่า ทำไมต้องใส่เสื้อปกปิดมิดชิดขนาดนั้น รู้สึกว่าสมจิตจะต้องมีอะไรสักอย่าง” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

การรับรู้เกี่ยวกับเรื่องสีในภาพยนตร์ของผู้ชม พบว่าผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มมีการรับรู้ที่ตรงกัน คือ โทนภาพสีเหลืองหม่นๆ หรือสีน้ำตาล (Sepia) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำให้รู้สึกถึงความเก่าแก่ และบอกคนดูให้รับรู้ว่าเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค แต่ในขณะที่เดียวกันเนื่องด้วยเป็นสีหม่นๆ ไม่สดใส ก็สามารทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ภาพยนตร์เรื่องนี้เกี่ยวกับเรื่องราวไม่ดี และสนับสนุนอารมณ์ลึกลับน่าสงสัยอีกด้วย

“โทนน้ำตาลหม่นๆ แบบที่ใช้ในหนังนี้ สิ่งแรกที่เราารู้สึกคือ ดูแล้วรู้ว่าเป็นหนังย้อนยุคแน่นอน แต่ว่าด้วยแสงสีที่หม่นๆทำให้รู้สึกได้อีกว่า ไม่ใช่หนังที่ดูแล้วจะรู้สึกมีความสุข (Happy) แน่แน่นอน” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

โดยภาพรวม จากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างในคัลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เบนซู้กับผี” (2549) ที่มีผลกับการรับรู้ของผู้ชมส่วนใหญ่คือ มุมกล้อง ซึ่งมีลักษณะเป็นการใช้ภาพแทนสายตา ภาพมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา คล้ายกับผู้ชมเป็นผู้เฝ้าดูเหตุการณ์ด้วยตัวเอง หรืออยู่ในเหตุการณ์ด้วย สร้างความรู้สึกลึกลับสงสัย ไปพร้อมๆกับตัวละคร ซึ่งสามารถสร้างความอารมณ์ร่วมและทำให้คนดูคล้อยตามเหตุการณ์และเรื่องราว อีกทั้งยังใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละครเพื่อนำให้คนดูรู้สึกรับรู้และมีอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเมื่อลักษณะมุมกล้องประกอบกับแสงเงาในภาพที่ไม่ค่อยสว่าง เป็นเพียงแสงสลัวๆ ในช่วงเวลาหัวค่ำ หรือแสงจากตะเกียง ทำให้ผู้ชมจะไม่ค่อยเห็นรายละเอียด สิ่งแวดล้อมรอบตัวละคร หรือเห็นแต่ไม่ชัดเจน ยิ่งเพิ่มความอยากรู้อยากเห็น สงสัย ให้กับผู้ชมอีกด้วย ในส่วนของสี ในเรื่องซึ่งเป็นสีเหลืองหม่นหรือน้ำตาลเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าเป็นช่วงเวลาในอดีต และยังให้อารมณ์ความรู้สึกเก่า ด้านฉากและสถานที่ ผู้ชมมีความเห็นว่าฉากและสถานที่ถ่ายทำให้คัลิปภาพยนตร์ที่ 3 สามารถทำออกมาได้ดูสมจริง สัมผัสได้ถึงความเก่าแก่ ซึ่งเพิ่มความน่าเชื่อถือของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ รวมไปถึงเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ที่ผู้ชมทั้งสามกลุ่มต่างเห็นพ้องต้องกันว่ามีความจริง ซึ่งผู้ชมในกลุ่มอายุ 26-39 ปีบางท่านสามารถสังเกตและรับรู้ได้ว่าเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นสามารถบ่งบอกข้อมูล รายละเอียด เกี่ยวกับตัวละคร และยังสามารสร้างความรู้สึกลึกลับน่าสงสัยได้จากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายได้อีกด้วย

เมื่อพิจารณาข้อมูลในเชิงปริมาณ การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) จากแบบสอบถามการรับรู้ แยกตามปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ผู้วิจัยได้ทำการหาค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัย จากนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยการรับรู้แต่ละปัจจัยดังกล่าว ไปทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการทดลองไว้ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน อย่างน้อย 1 ปัจจัย

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 ดังตารางที่ 5.10

ตารางที่ 5.10 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	ค่าเฉลี่ย	SD.	F	Sig.
เวลา	3.63	0.76	8.12	0.00*
ฉากและสถานที่	3.86	0.62		
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.62	0.89		
แสงเงา	3.60	0.84		
สี	3.80	0.66		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.06	0.60		
การแต่งหน้าและทรงผม	2.97	0.63		
มุมกล้อง	4.05	0.70		

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.10 แสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างของผู้ชม 30 ท่าน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ค่า F และค่านัยสำคัญ (Sig.) ในคลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง

“เปนนู้กับผี” (2549) ซึ่งแบ่งเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุมกล้อง ซึ่งจะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล มีค่าเท่ากับ 0.00 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกตัวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยอมรับสมมติฐานรอง กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในคลิปที่ 3 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างน้อยหนึ่งค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุนาม เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.11 ดังนี้

ตารางที่ 5.11 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	กลุ่ม		
	3	2	1
การแต่งหน้าและทรงผม	2.97		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.06		
แสงเงา		3.60	
อุปกรณ์ประกอบฉาก		3.62	
เวลา		3.63	
สี		3.80	3.80
ฉากและสถานที่		3.86	3.86
มุมกล้อง			4.05

จากตารางที่ 5.11 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการ

รับรู้ผู้ดูแลแอนติทอนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และกลุ่มที่ 3 ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ประกอบด้วย ด้านมุมกล้อง ด้านฉากและสถานที่ และด้านสี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแลแอนติทอนสูงสุด

- ด้านมุมกล้อง มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.05 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ การใช้มุมกล้องเคลื่อนไหวตลอดเวลาค้นภาพแทนสายตา และการใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละคร (Close-up)
- ด้านฉากและสถานที่ มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.86 ซึ่งฉากที่ปรากฏในคลิปนี้ ได้แก่ ห้องน้ำ บ้านเรือนไทยโบราณ และทางเดินที่มีหญ้ารกชัฏ
- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 มีการใช้โทนสีของภาพเป็นสีเหลืองหม่นหรือน้ำตาล

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ ด้านฉากและสถานที่ ด้านสี ด้านเวลา ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก และด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เป็นอันดับสอง

- ด้านฉากและสถานที่ มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.86 ซึ่งฉากที่ปรากฏในคลิปนี้ ได้แก่ ห้องน้ำ บ้านเรือนไทยโบราณ และทางเดินที่มีหญ้ารกชัฏ
- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 มีการใช้โทนสีของภาพเป็นสีเหลืองหม่นหรือน้ำตาล
- ด้านเวลา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.63 ซึ่งเหตุการณ์ในเรื่องเป็นเวลาช่วงหัวค่ำ
- ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.62
- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.60 ซึ่งในคลิปนี้ มีการใช้แสงเงาในลักษณะแสงน้อย (Low key) มีแสงจากแหล่งกำเนิดแสงน้อย เช่น ตะเกียง และแสงสลัวๆ ในช่วงเวลาหัวค่ำ และมีการใช้เงาดำมืดของตัวละครลึกลับที่กำลังขุดดิน

กลุ่มที่ 3 ได้แก่ ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และด้านการแต่งหน้าและทรง เป็นปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ต่ำที่สุด

- ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.06 ในคลิปนี้ ได้แก่ ชุดกระโปรงแขนยาวสีดำของคุณสมจิต ชุดของนวลจันทร์และชุดของช้อย

- ด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.97 ในคลิปนี้ ได้แก่ การแต่งหน้าโทนสีดำของคุณสมจิต การแต่งหน้าทรงผมของนวลจัน ซ้อย และยายแก่ ผมหงอกซีฟูที่หน้าต่าง

สำหรับปัจจัยด้านอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัยที่ปรากฏในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 ที่ผู้ชมมีความเห็นว่า มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน เช่นกัน ได้แก่ เสียง เหตุการณ์หรือสิ่งผิดปกติในเรื่องต่างๆ เงาใครบางคนที่เดินผ่านหลังตัวละครนวลจัน การถูกแอบมอง และการตัดต่อและลำดับภาพ

จากการสนทนากลุ่ม ผู้ชมส่วนใหญ่ในกลุ่มอายุ 15-18 ปี และกลุ่มอายุ 19-25 ปี มีความเห็นสอดคล้องว่า การใช้เสียงในเรื่อง สามารถสร้างความน่ากลัวและลึกลับให้กับบรรยากาศได้ดี และผู้ชมท่านหนึ่งในกลุ่มอายุ 26-39 ปี อธิบายเสริมเกี่ยวกับด้านการลำดับภาพและตัดต่อว่า การตัดต่อในเรื่องมักจะไม่น่าค่อยบอกรายละเอียดอะไรเกี่ยวกับสถานที่หรือบ้านในเรื่อง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัยและลึกลับในเรื่อง

และเมื่อนำข้อมูลจากแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชมมาพิจารณา ผู้วิจัยได้นำเสนอการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” อันได้แก่ เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น เงาคนลึกลับในสวน ยายแก่ที่ปรากฏตัวที่หน้าต่าง เงาใครบางคนที่เดินผ่านหลังตัวละครนวลจัน การถูกแอบมอง และการตัดต่อลำดับภาพ ในรูปของค่าเฉลี่ย ซึ่งแสดงดังตารางที่ 5.12

ตารางที่ 5.12 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย
เหตุการณ์ผิดปกติ	3.67
เงาใครบางคนที่เดินผ่านหลังนวลจัน	4.03
การถูกแอบมอง	4.03
การตัดต่อและลำดับภาพ	4.00

จากตารางที่ 5.12 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น เจาคนลี้ลับในสวน ยายแก่ที่ปรากฏตัวที่หน้าต่าง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
2. เจาใครบางคนที่เดินผ่านหลังตัวละครนวนลจัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
3. การถูกแอบมอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
4. การติดต่อและลำดับภาพ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก

คลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี”

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 ซึ่งตอนหนึ่งในเรื่อง “เปนซู้กับผี” ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มใหญ่ มีความรู้สึกหวาดกลัวเป็นหลัก อารมณ์ความรู้สึกที่รองลงไปคือ ความรู้สึกลี้ลับน่าสงสัย บางท่านชมภาพยนตร์แล้วเกิดคำถามขึ้นในใจ นอกจากนี้ผู้ชมหลายท่านยังมีความรู้สึก ตื่นเต้น และลุ้นระทึกไปกับภาพยนตร์ มีผู้ชมบางท่านยังเกิดความรู้สึกถูกแอบมองอยู่ด้วย โดยข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้แสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมที่เกิดขึ้นหลังจากชมคลิปภาพยนตร์ไว้ โดยคิดเป็นค่าร้อยละ ดังตารางที่ 5.13

ตารางที่ 5.13 ตารางแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

อารมณ์ความรู้สึก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
หวาดกลัว	15	50
ประหลาดใจ	1	3
ลี้ลับน่าสงสัย	10	33
อื่นๆ	4	14
รวม	30	100

จากตารางที่ 5.13 แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ของผู้ชม 30 ท่าน หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 โดยเปรียบเทียบเป็นค่าร้อยละ เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้

1. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก หวาดกลัว มากที่สุด จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50
2. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก ลึกลับน่าสงสัย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33
3. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึก ประหลาดใจ จำนวน 1 คน คิดเป็น ร้อยละ 3
4. ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 14 ซึ่งได้แก่ ตื่นเต้น ลุ้นระทึก จำนวน 3 คน และ อึดอัด 1 คน

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 4 จากเรื่อง “เปนซูกับผี” (2549)

เช่นเดียวกับในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 ผู้ชมทั้งสามกลุ่มสามารถรับรู้ถึงความลึกลับน่าสงสัย และความน่ากลัวของภาพยนตร์ ได้จากลักษณะการใช้มุมกล้อง ซึ่งมีลักษณะเป็นการใช้มุมกล้องที่เคลื่อนไหวตลอดเวลา หมุนรอบ คล้ายกับภาพแทนสายตา ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นผู้เฝ้ามองเหตุการณ์หรือเป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์เอง และให้ความรู้สึกคล้ายกับการถูกแอบมองโดยใครบางคนอยู่ สร้างความรู้สึกร่วมกันระหว่างผู้ชมกับตัวละครในเรื่อง รวมถึงการใช้มุมกล้องในลักษณะภาพใกล้ (Close up) โอบหน้าตัวละคร ที่นอกจากจะสื่ออารมณ์หวาดกลัวและหวาดระแวงของตัวละครให้กับผู้ชมแล้ว ยังสร้างความรู้สึกลึกลับน่าสงสัยได้จากลักษณะภาพใกล้และเคลื่อนไหวตลอดเวลา ที่ผู้ชมจะไม่สามารถมองเห็นสภาพแวดล้อมตัวละครได้อย่างชัดเจน และในลักษณะเดียวกับในคลิปภาพยนตร์ตัวอย่างที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) ผู้ชมทั้งสามกลุ่มยังสามารถรับรู้ถึงความน่ากลัวได้จากการใช้มุมกล้องที่เฝ้ามองตัวอยู่ใกล้ๆ กับตัวละครจนจันโดยที่จันไม่รู้ตัว แต่ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด ทำให้รู้สึกหวาดกลัวและตกใจ พร้อมกับลุ้นไปกับตัวละครจนจัน ซึ่งสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ชมและตัวละครในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การใช้ภาพที่มีใครบางคนเดินตัดผ่านไปมาหน้ากล้อง ก็สามารถทำให้ผู้ชมหลายท่านตกใจได้ ซึ่งผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปี ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า หากเดินตัดผ่านหน้ากล้องไปมาด้วยความเร็วว่านี่จะยิ่งทำให้ผู้ชมตกใจมากขึ้น

“เวลาที่ผีมีโผล่อยู่ใกล้ๆ นวลจัน แต่เธอไม่รู้ตัว มันทำให้คนดูตกใจและลุ้นระทึกมาก ฝ่าย นวลจันก็ทำสีหน้าเหมือนกับมีใครบางคนอยู่ใกล้ๆ เธอ ส่วนคนดูก็อยากจะบอกนวลจันว่า ผีอยู่ข้างหลังเธอ ผีอยู่ตรงนั้นไง” (กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 26 ธันวาคม 2552)

ด้านการรับรู้จากฉากและสถานที่ ผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี มีความเห็นที่ตรงกันคือ รู้สึกว่าฉากบ้านเรือนไทย และห้องเก็บของเก่าซึ่งมีการตกแต่งให้ดูมีความ

สมจริงมาก ซึ่งดูแล้วรู้สึกได้ถึงความเก่าแก่ โบราณ ร้าง ซึ่งความน่ากลัวของฉากบ้านเรือนไทย โบราณและห้องเก็บของเกิดจากความเก่า ร้าง โบราณ ที่ดูสมจริงมากจนกระทั่งดูน่ากลัว ซึ่งสอดคล้องกับการรับรู้ผู้ตอบคำถามจากปัจจัยด้านฉากและสถานที่ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ที่ได้กล่าวไปแล้ว แต่อย่างไรก็ดี ผู้ชมบางท่านในกลุ่มอายุ 26-39 ปี ให้ข้อสังเกตกับฉากห้องเก็บของเกี่ยวกับการจัดวางหีบเก็บของว่าดูตั้งใจมากเกินไป ขาดความสมจริง ทำให้อารมณ์กลัวสะดุดไปเล็กน้อย ในขณะที่ผู้ชมในกลุ่มอายุ 19-25 ปี ไม่มีท่านใดเกิดความรู้สึก และสังเกตเห็นถึงความจงใจดังกล่าว เช่นเดียวกับกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี ผู้ชมทั้งสองกลุ่มนี้รู้สึกได้เพียงว่าฉากมีความน่ากลัวเท่านั้น

“มีข้อติดอยู่บ้าง ในห้องเก็บของซึ่งพอประตูเปิดออกมา ก็มีหีบเก็บของวางเด่นอยู่กลางห้อง แล้วดูมีแสงสว่างส่องมาที่หีบนี้พอดี ซึ่งเห็นแล้วรู้สึกว่ามันดูจงใจจัดฉากให้เห็นหีบนี้มากเกินไป” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

สำหรับปัจจัยด้านแสงเงา ซึ่งในเรื่องเป็นช่วงเวลากลางวัน ลักษณะแสงเงาในคลิปที่ 3 นี้ แบ่งได้เป็น 2 ช่วง ได้แก่ ภายในอาคารและภายนอกอาคาร ผู้ชมทั้งสามกลุ่มสามารถสังเกตและรับรู้ได้ว่า แสงเงาภายในอาคารมีลักษณะเป็นแสงลอดตามช่องแสง ทำให้ในภาพโดยรวมมีความสว่างไม่มากนัก พื้นที่ของภาพส่วนใหญ่อยู่ภายใต้เงาของกำแพง หรือเงาจากช่องแสงต่างๆ ในอาคาร ซึ่งแสงเงาลักษณะนี้สร้างความรู้สึกลึกลับน่ากลัวในกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี และ 19-25 ปี และสร้างบรรยากาศให้ดูกดดัน ไม่ปลอดภัยแม้จะเป็นเวลากลางวันก็ตาม ในขณะที่ลักษณะแสงเงาเมื่อตัวละครอยู่ภายนอกตัวอาคารเป็นแสงสว่างปกติตามเวลากลางวัน ซึ่งผู้ชมทั้งสามกลุ่มรู้สึกตรงกันว่า ความน่ากลัวลดน้อยลงไป ทั้งนี้สืบเนื่องมาจากเป็นเหตุการณ์ในเวลากลางวัน บรรยากาศไม่ชัดเจน มีแสงสว่างที่สดใส สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน และผู้ชมมักเชื่อว่าในช่วงเวลากลางวันผีจะไม่ปรากฏตัวออกมาให้เห็น กลางวันจึงปลอดภัยกว่ากลางคืน ไม่ต้องรู้สึกกลัวมาก จึงมีผู้ชมหลายท่านได้ให้ข้อเสนอแนะว่าหากเปลี่ยนเป็นเวลากลางคืนแทนจะทำให้บรรยากาศน่ากลัวมากขึ้น

“ตอนที่ตัวละครอยู่ในบ้าน แล้วมีแสงลอดตามช่องๆ ก็ดูแล้วน่ากลัว แต่ยังรู้ว่าเป็นเวลากลางวันเลยไม่กลัวมาก ถ้าเปลี่ยนเวลาเป็นกลางคืนทั้งหมด คงน่ากลัวกว่านี้มาก แต่พอดูในคลิปแล้ว ก็เห็นว่าเวลากลางวันแสงแดดส่องสว่าง ผีก็ยังไม่โผล่ออกมาให้เห็นได้ ทำให้ตกใจมากเหมือนกัน แต่ว่า โดยรวมแล้ว ก็คิดว่าถ้าเป็นกลางคืน จะน่ากลัวกว่านี้” (กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 27 ธันวาคม 2552)

การรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ จากปัจจัยเรื่องสีในภาพยนตร์ของผู้ชม พบว่าผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มมีการรับรู้ที่ตรงกัน คือ โทนภาพสีเหลืองหม่นๆ หรือสีน้ำตาล ซึ่งให้อารมณ์ความรู้สึก เช่นเดียวกับในคลิปที่ 3 ทั้งหมด คือ ทำให้รู้สึกถึงความเก่าแก่ โบราณ เป็นภาพยนตร์ย้อนยุค และให้ความรู้สึกที่ไม่สดใส และยังทำให้รู้สึกถึงความลึกลับน่าสงสัยอีกด้วย ในส่วนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปีมีความเห็นที่ไปในทิศทางเดียวกับฉากสถานที่ คือ รู้สึกได้ถึงความจริง เห็นการแต่งกายและการแต่งหน้าของตัวละครมีคุณสมบัติตรงตามกายเก่าแก่ โบราณตามยุคสมัย และด้วยเก่าแก่ โบราณที่ดูสมจริงนี้เอง ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกกลัวตามมา

“จากที่ดูการแต่งตัวของผีในคลิป คิดว่าผู้สร้างก็ไม่ได้ตั้งใจทำออกมาให้ดูน่าเกลียดน่ากลัว แต่ทำให้ดูสมจริง เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไปในยุคโบราณ แต่ความน่ากลัวมันเกิดจากการปรากฏตัวที่ผิดยุคผิดสมัย ซึ่งก็รับรู้แล้วว่าสิ่งนี้มีผิดปกติ” (กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี สนทนากลุ่มเมื่อวันที่ 19 ธันวาคม 2552)

จากการสนทนากลุ่ม ถึงการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้าง ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) โดยภาพรวม ผู้วิจัยพบว่า การรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมมีความคล้ายคลึงกับในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 โดยผู้ชมทั้งสามกลุ่มสามารถรับรู้ถึงความลึกลับน่าสงสัยและความน่ากลัวของภาพยนตร์ ได้จากลักษณะการใช้มุมกล้องคล้ายภาพแทนสายตา ภาพใกล้ใบหน้าตัวละคร ดังที่กล่าวไปข้างต้น นอกจากนี้ยังมีเพิ่มเติมอีกคือ การใช้ภาพที่มีผีปรากฏตัวอยู่ใกล้ๆ ตัวละคร โดยที่ตัวละครไม่รู้ เพียงแต่รู้สึกกระแวงเท่านั้น แต่ผู้ชมจะเป็นผู้มองเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว ตกใจ และตื่นเต้นลุ้นระทึก ในส่วนของเวลาและแสงจากกลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่มีความรู้สึกกลัวไม่มากนัก ทั้งนี้เกิดจากการที่ช่วงเวลาให้ภาพยนตร์เป็นเวลากลางวัน มีแสงสว่างปกติ ผู้ชมเกิดความรู้สึกปลอดภัย แต่เมื่อมีผีปรากฏตัวให้เห็น ก็ทำให้ผู้ชมบางท่านในกลุ่มอายุ 15-18 ปีและ 19-25 ปีรู้สึกตกใจกลัวได้เช่นกัน แต่อย่างไรก็ดี ผู้ชมส่วนใหญ่มีความรู้สึกหวาดกลัวต่อเวลากลางคืนมากกว่ากลางวัน สำหรับโทนสีของภาพสีน้ำตาลหรือเหลืองหม่นนั้น ทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ว่าเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคและให้ความรู้สึกเก่า เช่นเดียวกับในคลิปที่ 3 และด้านฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทรงผม สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงความจริง กลมกลืน ไม่สะดุด คล้อยตามเข้าไปในเรื่อง แต่มีผู้ชมในกลุ่มอายุ 26-39 ปีรับรู้ได้ในความตั้งใจของฝ่ายผู้สร้างที่จัดให้หีบตั้งอยู่กลางห้องเก็บของและมีแสงสว่างส่องมาให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งทำให้กลุ่มผู้ชมมีความรู้สึกว่าเป็นการ

ตั้งใจจัดฉากให้ผู้ชมเห็นชัดเจนมากเกินไป ดูไม่กลมกลืนไปกับสภาพความเป็นจริงของห้องเก็บของทั่วไป

เมื่อพิจารณาข้อมูลในเชิงปริมาณ การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) จากแบบสอบถามการรับรู้ แยกตามปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ผู้วิจัยได้ทำการหาค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัย จากนั้นจึงนำค่าเฉลี่ยการรับรู้ข้างต้นไปทำการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการทดลองไว้ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน อย่างน้อย 1 ปัจจัย

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 ดังตารางที่ 5.14

ตารางที่ 5.14 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549)

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	ค่าเฉลี่ย	SD.	F	Sig.
เวลา	3.10	0.92	10.62	0.00*
ฉากและสถานที่	3.82	0.80		
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.20	1.03		
แสงเงา	3.33	0.48		
สี	3.67	0.71		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.10	0.60		
การแต่งหน้าและทรงผม	3.09	0.61		
มุมกล้อง	4.29	0.53		

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.14 แสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างของผู้ชม 30 ท่าน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ค่า F และค่านัยสำคัญ (Sig.) ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ซึ่งแบ่งเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุกตลก ซึ่งจะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล มีค่าเท่ากับ 0.00 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกตัวไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยอมรับสมมติฐานรอง กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนดroid โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในคลิปที่ 4 มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญอย่างน้อยหนึ่งค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุนาม เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนดroid โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.15 ดังนี้

ตารางที่ 5.15 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	กลุ่ม			
	4	3	2	1
การแต่งหน้าและทรงผม	3.09			
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.10			
เวลา	3.10			
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.20			
แสงเงา	3.33	3.33		
สี		3.67	3.67	
ฉากและสถานที่			3.82	
มุกตลก				4.29

จากตารางที่ 5.15 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนติทอนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และกลุ่มที่ 4 ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งทั้ง 4 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ ด้านมุมกล้อง มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดูแอนติทอนมากที่สุดเท่ากับ 4.29 ซึ่งในคลิปนี้ ได้แก่ การใช้มุมกล้องเคลื่อนไหวตลอดเวลาคล้ายภาพแทนสายตา การใช้ลักษณะภาพที่มีผีปรากฏตัวอยู่ใกล้ๆ ตัวละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว และการใช้ภาพใกล้ใบหน้าตัวละคร (Close-up)

กลุ่มที่ 2 ประกอบด้วย ด้านฉากและสถานที่ และด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ เป็นอันดับสอง

- ด้านฉากและสถานที่ มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.82 ซึ่งฉากที่ปรากฏในคลิปนี้ ได้แก่ ห้องเก็บของเก่า และบ้านเรือนไทยโบราณ
- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 มีการใช้โทนสีของภาพเป็นสีเหลืองหม่นหรือน้ำตาล

กลุ่มที่ 3 ประกอบด้วย ด้านสี และด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้รองลงมา

- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.67 ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 มีการใช้โทนสีของภาพเป็นสีเหลืองหม่นหรือน้ำตาล
- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.33 ซึ่งในคลิปนี้ มีการใช้แสงเงา 2 ลักษณะ ได้แก่ ภายในอาคาร แสงไม่สว่างมาก ลักษณะเป็นแสงลอดมาจากช่องแสง และภายนอกอาคารเป็นสภาพแสงปกติ

กลุ่มที่ 4 ประกอบด้วย ด้านแสงเงา ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ด้านเวลา ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ต่ำที่สุด

- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.33 ซึ่งในคลิปนี้ มีการใช้แสงเงา 2 ลักษณะ ได้แก่ ภายในอาคาร แสงไม่สว่างมาก ลักษณะเป็นแสงลอดมาจากช่องแสง และภายนอกอาคารเป็นสภาพแสงปกติ

- ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 ได้แก่ ฝูงหนูที่วิ่งออกจากห้องเก็บของเก่า
- ด้านเวลา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.10 ในคลิปนี้เป็นเวลากลางวัน
- ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.10 ในคลิปนี้ ได้แก่ ผู้ชายแก่ที่ประสูตสวมชุดราชปะแตน นุ่งโจงกระเบน ฝึผู้หญิงในบ้านสวมชุดไทยโบราณ ผู้ชายที่นั่งบนรั้วนุ่งโจงกระเบน และชุดของนวลจัน
- ด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.09 ในคลิปนี้ ได้แก่ ฝึผู้หญิงในบ้านมัดมวยผมยาวปิดครึ่งหน้า การแต่งหน้าซิดของผู้ชายแก่ที่ประสูต และฝึผู้ชายที่ประสูตห้องเก็บของ และการแต่งหน้าทรงผมของนวลจัน

สำหรับปัจจัยด้านอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัยที่ปรากฏในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 ที่ผู้ชมมีความเห็นว่า มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน เช่นกัน ได้แก่ เสียง การแสดง เหตุการณ์หรือสิ่งผิดปกติในเรื่องต่างๆ เเงาใครบางคน que เดินผ่านหลังตัวละครนวลจัน และการถูกแอบมอง

จากการสนทนากลุ่ม ผู้ชมส่วนใหญ่ในกลุ่มอายุ 15-18 ปี และกลุ่มอายุ 19-25 ปี มีความเห็นสอดคล้องว่า การใช้เสียงในเรื่อง สามารถสร้างความน่ากลัวและลึกลับให้กับบรรยากาศได้ดี และผู้ชมท่านหนึ่งในกลุ่มอายุ 26-39 ปี ยังเสริมในด้านเสียงอีกว่า นอกจากจะสร้างบรรยากาศและความรู้สึกน่ากลัวแล้ว ยังสามารถทำให้รู้สึกได้ถึงความเก่า ลักษณะไทยโบราณ ได้เนื่องจากในเรื่องมีเสียงเด็กผู้หญิงร้องเพลงไม้ฆวน ซึ่งเป็นเพลงไทยโบราณ นอกจากนี้ในด้านการแสดง ผู้ชมท่านหนึ่งในกลุ่มอายุ 26-39 ปี มีความเห็นว่าการแสดงออกทางสายตาของนักแสดงทำให้รู้สึกถึงความน่ากลัวและหวาดระแวงได้อีกด้วย

และเมื่อนำข้อมูลจากแบบสอบถามการรับรู้ของผู้ชมมาพิจารณา ผู้วิจัยได้นำเสนอการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เบนซู้กับผี” อันได้แก่ เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น ประตูเปิดปิดเองได้ หีบที่มีเสียงดังมาจากข้างใน เเงาใครบางคน que เดินผ่านหลังตัวละครนวลจัน และการถูกแอบมอง ในรูปของค่าเฉลี่ย ซึ่งแสดงดังตารางที่ 5.16

ตารางที่ 5.16 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 3 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี”

ปัจจัย	ค่าเฉลี่ย
เหตุการณ์ผิดปกติต่างๆ	4.30
เงาใครบางคนที่เดินผ่านหลังนวลจัน	3.93
การถูกแอบมอง	4.30

จากตารางที่ 5.16 ซึ่งแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านอื่นๆ ในคลิปภาพยนตร์ที่ 4 จากเรื่อง “เปนซู้กับผี” (2549) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เหตุการณ์ผิดปกติ เช่น ประตูเปิดปิดเองได้ หีบที่มีเสียงดังมาจากข้างใน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
2. เงาใครบางคนที่เดินผ่านหลังตัวละครนวลจัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก
3. การถูกแอบมอง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.30 ซึ่งจัดอยู่ในระดับการรับรู้ มาก

2.2 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ รวมทั้ง 4 คลิปภาพยนตร์

เมื่อพิจารณาข้อมูลจากแบบสอบถามโดยรวมทั้ง 4 คลิปภาพยนตร์แล้ว การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน แยกตามปัจจัยในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง

ผู้วิจัยพิจารณาให้การเก็บข้อมูลลักษณะนี้ เป็นการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (Complete Randomized Design หรือ CRD) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการทดลองที่ผู้วิจัยสนใจผลกระทบที่เกิดจากปัจจัยที่แตกต่างกัน ซึ่งในที่นี้คือ ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ข้างต้น กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ชม 30 ท่าน โดยการหาค่าเฉลี่ยการรับรู้จากแต่ละปัจจัย จากนั้นพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของค่าสังเกตที่รวบรวมได้ จากนั้นทำการพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของค่าสังเกตที่รวบรวมได้ โดยนำค่าเฉลี่ยการรับรู้ที่ได้ไปทำการวิเคราะห์เชิงอนุมาน กล่าวคือ ผลที่วิเคราะห์ได้นี้สามารถนำไปใช้เป็นข้อมูลสรุปกลุ่มประชากรที่สนใจได้ ซึ่งในการพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยนี้ ทำได้โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลอง

แบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงาน ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการ ทดลองไว้ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัย งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงาน ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ต่างกัน อย่างน้อย 1 ปัจจัย

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 ดังตารางที่ 5.17

ตารางที่ 5.17 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ตอบโตนจาก ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	ค่าเฉลี่ย	SD.	F	Sig.
เวลา	3.48	1.04	40.27	0.00*
ฉากและสถานที่	3.75	0.74		
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.45	0.90		
แสงเงา	3.50	0.76		
สี	3.83	0.75		
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.81	0.72		
การแต่งหน้าและทรงผม	2.84	0.67		
มุมกล้อง	4.16	0.79		

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.17 แสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างของผู้ชม 30 ท่าน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) ค่า F และค่านัยสำคัญ (Sig.) จากคลิปภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 4 คลิป ซึ่งแบ่งเป็นด้านต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุมกล้อง จะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอก นัยสำคัญของข้อมูล มีค่าเท่ากับ 0.00 มีค่าน้อยกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกตัวไม่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และยอมรับสมมติฐานรอง กล่าวคือ ค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ตอบโตน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จากคลิปภาพยนตร์ทั้งสี่ มีความแตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญอย่างน้อยหนึ่งค่า ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุ

นาม เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.18 ดังนี้

ตารางที่ 5.18 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชม 30 ท่าน

ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	กลุ่ม			
	4	3	2	1
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.81			
การแต่งหน้าและทรงผม	2.84			
อุปกรณ์ประกอบฉาก		3.45		
เวลา		3.48		
แสงเงา		3.50		
ฉากและสถานที่			3.75	
สี			3.83	
มุกก๊อ้ง				4.16

จากตารางที่ 5.18 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด และกลุ่มที่ 3 ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดตามลำดับ ซึ่งทั้ง 4 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ ด้านมุกก๊อ้ง เป็นปัจจัยที่มีผลกับการรับรู้มากที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ

4.16

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ ด้านสี และ ด้านฉากและสถานที่ เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้เป็นอันดับ

สอง

- ด้านสี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.83
- ด้านฉากและสถานที่ ค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.75

กลุ่มที่ 3 ได้แก่ ด้านแสงเงา ด้านเวลา และ ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้รองลงมา

- ด้านแสงเงา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.50
- ด้านเวลา มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.48
- ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.45

กลุ่มที่ 4 ได้แก่ ด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ซึ่งมีผลกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด

- ด้านการแต่งหน้าและทรงผม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.84
- ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.81

2.3 การเปรียบเทียบการรับรู้ของผู้ชมระหว่างกลุ่มอายุ และระหว่างเพศ

เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างในการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการเปรียบเทียบข้อมูลการรับรู้ระหว่างกลุ่มทางด้านสถิติ ได้แก่

2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี

2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มตามอายุของผู้ชม ซึ่งได้แก่ กลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี จากนั้นหาค่าเฉลี่ยการรับรู้

ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ของผู้ชมแต่ละกลุ่ม โดยรวมทั้ง 4 คลิปภาพยนตร์ ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้ผลดังตารางที่ 5.19

ตารางที่ 5.19 ตารางแสดงค่าเฉลี่ยการรับรู้ในแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตามกลุ่มอายุผู้ชมตัวอย่างทั้งสามกลุ่ม

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	กลุ่มอายุ 15-18 ปี		กลุ่มอายุ 19-25 ปี		กลุ่มอายุ 26-39 ปี	
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ค่าเฉลี่ย	SD.	ค่าเฉลี่ย	SD.
เวลา	3.78	0.97	3.48	1.13	3.20	0.94
ฉากและสถานที่	4.23	0.50	3.80	0.72	3.22	0.60
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.93	0.75	3.26	0.90	3.16	0.85
แสงเงา	3.78	0.62	3.62	0.82	3.11	0.67
สี	4.00	0.51	3.95	0.85	3.53	0.78
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.08	0.64	2.71	0.71	2.65	0.73
การแต่งหน้าและทรงผม	3.21	0.56	2.69	0.66	2.63	0.64
มุมกล้อง	4.60	0.51	4.17	0.80	3.71	0.76

จากข้อมูลค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยต่างๆ ของผู้ชมทั้ง 30 ท่าน แบ่งตามอายุ ในตารางที่ 5.19 ผู้วิจัยพิจารณาให้การวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะนี้ เป็นการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (Complete Randomized Design หรือ CRD) ซึ่งหมายถึงรูปแบบการทดลองที่ผู้วิจัยสนใจผลกระทบที่เกิดจากปัจจัยที่แตกต่างกัน ซึ่งในที่นี้คือ กลุ่มอายุของผู้ชมต่างๆ ข้างต้น โดยพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของค่าสังเกตในแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้าง ซึ่งในการพิจารณาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยนี้ทำได้โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-Way ANOVA) เพื่อทดสอบว่าค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชมแต่ละกลุ่มอายุนั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ โดยตั้งสมมติฐานการทดลอง ดังนี้

สมมติฐานหลัก (H_0): ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมอายุต่างๆ

สมมติฐานรอง (H_1): มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมอายุต่างๆ อย่างน้อย 1 กลุ่ม

ทำการทดสอบที่ระดับความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.05 โดยทดสอบที่ละเอียดงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย ซึ่งได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุมกล้อง แสดงตามตารางที่ 5.20

ตารางที่ 5.20 ตารางแสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	กลุ่มอายุ 15-18 ปี	กลุ่มอายุ 15-18 ปี	กลุ่มอายุ 15-18 ปี	F	Sig.
เวลา	3.78	3.48	3.20	3.19	0.045*
ฉากและสถานที่	4.23	3.80	3.22	27.10	0.000*
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.93	3.26	3.16	9.91	0.000*
แสงเงา	3.78	3.62	3.11	9.89	0.000*
สี	4.00	3.95	3.53	5.15	0.007*
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	3.08	2.71	2.65	4.46	0.014*
การแต่งหน้าและทรงผม	3.21	2.69	2.63	10.36	0.000*
มุมกล้อง	4.60	4.17	3.71	16.21	0.000*

*พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5.20 ซึ่งเป็นการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ของกลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มอายุ ในแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้าง จะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ของแต่ละปัจจัย ซึ่งเป็นค่าที่บ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล มีค่าน้อยกว่าระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ปฏิเสธสมมติฐานหลักที่ว่า ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมอายุต่างๆ และยอมรับสมมติฐานรอง กล่าวคือ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมอายุต่างๆ อย่างน้อย 1 กลุ่ม ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยด้วยการเปรียบเทียบพหุนาม เพื่อให้ทราบลำดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมแต่ละกลุ่มอายุ โดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย และแยกแยะกลุ่มอายุที่มีค่าเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญออกจากกัน ซึ่งจากการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ

Duncan เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 เรื่องที่ละปะจจัยงานออกแบบงานสร้าง แสดงให้เห็นตามตารางที่ 5.21 ถึง ตารางที่ 5.28 ดังนี้

ตารางที่ 5.21 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปะจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านเวลา ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านเวลา

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	2	1
26-39 ปี	3.20	
19-25 ปี	3.48	3.48
15-18 ปี		3.78

จากตารางที่ 5.21 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปะจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านเวลา จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ดแอนด์โทน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.78 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.48 เป็นกลุ่มผู้ชมที่รับรู้ผู้ดแอนด์โทนจากเวลามากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.48 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี ซึ่งมีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.20 เป็นกลุ่มผู้ชมที่รับรู้ผู้ดแอนด์โทนจากเวลาน้อยที่สุด

ตารางที่ 5.22 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านฉากและสถานที่ ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี ด้านฉากและสถานที่

กลุ่มอายุ	กลุ่ม		
	3	2	1
26-39 ปี	3.22		
19-25 ปี		3.80	
15-18 ปี			4.23

จากตารางที่ 5.22 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านฉากและสถานที่ จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.23 เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากฉากและสถานที่มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.80 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากฉากและสถานที่รองลงมา

กลุ่มที่ 3 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.22 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากฉากและสถานที่น้อยที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5.23 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิปของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	2	1
26-39 ปี	3.16	
19-25 ปี	3.26	
15-18 ปี		3.93

จากตารางที่ 5.23 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านอุปกรณ์ประกอบฉากจากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.93 เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากอุปกรณ์ประกอบฉาก มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.26 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.16 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากอุปกรณ์ประกอบฉาก น้อยที่สุด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 5.24 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านแสงเงา ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านแสงเงา

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	2	1
26-39 ปี	3.11	
19-25 ปี		3.62
15-18 ปี		3.78

จากตารางที่ 5.24 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านแสงเงา จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.78 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.62 เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากแสงเงา มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.11 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากแสงเงา น้อยที่สุด

ตารางที่ 5.25 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านสี ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านสี

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	2	1
26-39 ปี	3.53	
19-25 ปี		3.95
15-18 ปี		4.00

จากตารางที่ 5.25 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านสี จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.00 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.95 เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากสี มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.53 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้ผู้ตอบแบบสอบถามจากสี น้อยที่สุด

ตารางที่ 5.26 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	2	1
26-39 ปี	2.65	
19-25 ปี	2.71	
15-18 ปี		3.08

จากตารางที่ 5.26 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.08 และ เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.71 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.65 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย น้อยที่สุด

ตารางที่ 5.27 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านการแต่งหน้าและทรงผม ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านการแต่งหน้าและทรงผม

กลุ่มอายุ	กลุ่ม	
	1	2
26-39 ปี	2.63	
19-25 ปี	2.69	
15-18 ปี		3.21

จากตารางที่ 5.27 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านการแต่งหน้าและทรงผม จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.21 และ เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากการแต่งหน้าและทรงผม มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.69 และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 2.63 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้มัลติแอนด์โทนจากการแต่งหน้าและทรงผม น้อยที่สุด

ตารางที่ 5.28 ตารางการทดสอบ Post Hoc ของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านมุมกล้อง ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี

ด้านมุมกล้อง

กลุ่มอายุ	กลุ่ม		
	3	2	1
26-39 ปี	3.71		
19-25 ปี		4.17	
15-18 ปี			4.60

จากตารางที่ 5.28 ตารางการทดสอบ Post Hoc ด้วยวิธีของ Duncan แสดงการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านมุมกล้อง จากคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของผู้ชมกลุ่มอายุ 15-18 ปี กลุ่มอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มอายุ 26-39 ปี แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มัลติแอนด์โทน โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มมีค่าเฉลี่ยมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ในขณะที่ค่าเฉลี่ยภายในกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยเรียงลำดับมากไปน้อย ดังต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.60 และ เป็นกลุ่มผู้ชมที่มีการรับรู้มัลติแอนด์โทนจากมุมกล้อง มากที่สุด

กลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 4.17 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้มัลติแอนด์โทนจากมุมกล้อง รองลงมา

กลุ่มที่ 3 กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีค่าเฉลี่ยการรับรู้เท่ากับ 3.71 เป็นกลุ่มผู้ชมการรับรู้มัลติแอนด์โทนจากมุมกล้อง น้อยที่สุด

เมื่อพิจารณาโดยรวม จากผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยการรับรู้มัลติแอนด์โทนจากปัจจัยงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และกลุ่มผู้ชม อายุ 26-39 ปี ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนของการทดลองแบบจำแนกทางเดียว (One-

Way ANOVA) และ การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยแบบจับคู่พหุคูณ (Post Hoc Multiple Comparison) ด้วยวิธีของ Duncan ซึ่งสามารถเปรียบเทียบระดับความมากน้อยของค่าเฉลี่ย

พบว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย อันได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และ มุมกล้อง ของกลุ่มผู้ชมอายุต่างๆ กันทั้งสามกลุ่มอายุ นั้นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ อายุมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั่นเอง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ระดับความมากน้อยของการรับรู้มู้ดแอนด์โทน มีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันทั้ง 8 ปัจจัยงานออกแบบงานสร้าง ซึ่งก็คือ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี จะมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างน้อยที่สุด

2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง จากนั้นจึงหาค่าเฉลี่ยการรับรู้ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ของผู้ชมแต่ละกลุ่ม ด้วยสถิติเชิงพรรณนา และเพื่อที่จะทราบว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้ของแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิงนั้น มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบโดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้ของกลุ่มผู้ชมทั้ง 2 เพศ ด้วยการทดสอบโดยใช้ค่าสถิติ T (T-Test) โดยมีสมมติฐานการทดสอบดังนี้

- สมมติฐานหลัก (H_0): ค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมเพศชายและหญิง ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ
- สมมติฐานรอง (H_1): ค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมเพศชายและหญิง มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

ทำการทดสอบที่ระดับนัยสำคัญเท่ากับ 0.05 โดยทดสอบที่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย ซึ่งได้แก่ เวลา ฉากและสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุมกล้อง แสดงตามตารางที่ 5.29 ดังนี้

ตารางที่ 5.29 ตารางแสดงความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนดีโทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในคลิปภาพยนตร์ทั้ง 4 คลิป ของกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้	กลุ่มผู้ชมเพศชาย		กลุ่มผู้ชมเพศหญิง		T	Sig.
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ค่าเฉลี่ย	SD.		
เวลา	3.42	1.15	3.55	0.91	-0.70	0.06
ฉากและสถานที่	3.71	0.74	3.80	0.74	-0.64	0.58
อุปกรณ์ประกอบฉาก	3.30	0.85	3.60	0.93	-1.83	0.41
แสงเงา	3.45	0.81	3.55	0.71	-0.73	0.34
สี	3.88	0.80	3.77	0.70	0.85	0.87
เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	2.85	0.71	2.77	0.73	0.65	0.96
การแต่งหน้าและทรงผม	2.85	0.67	2.84	0.67	0.10	0.82
มุขก๊อ้ง	4.23	0.79	4.09	0.79	0.96	0.59

จากตารางที่ 5.29 ซึ่งเป็นตารางแสดงการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้าง ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง ด้วยวิธี T-Test จะเห็นได้ว่า ค่า Sig. ในตาราง ที่เป็นค่าบ่งบอกนัยสำคัญของข้อมูล ของปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย มีค่ามากกว่า ระดับนัยสำคัญซึ่งเท่ากับ 0.05 นั่นคือ ยอมรับสมมติฐานหลักที่ว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในกลุ่มผู้ชมเพศชายและหญิง ไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ และปฏิเสธสมมติฐานรอง

เมื่อพิจารณาโดยรวมจากผลการทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนดีโทนจากปัจจัยงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง ด้วยวิธี T-Test พบว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนดีโทนจากปัจจัยงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย อันได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และมุขก๊อ้ง ของกลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง นั้นไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ นั่นคือ ผู้ชมเพศชายและผู้ชมเพศหญิงมีการรับรู้มู้ดแอนดีโทนจากงานออกแบบงานสร้างไม่แตกต่างกัน หรือ เพศไม่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดีโทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั่นเอง

จากข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพที่ได้จากการสนทนากลุ่ม และข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถาม การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม และ มุมกล้อง ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างมีลักษณะการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ ปัจจัยทางด้านมุมกล้องจะมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนมากที่สุด ผู้ชมมีความเห็นมุมกล้องสามารถนำเสนอมู้ดแอนด์โทนได้จากลักษณะภาพต่างๆ เช่น การใช้ภาพใกล้ (Close up) การใช้ภาพมุมกว้าง หรือการใช้ภาพแทนสายตา สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกจากภาพยนตร์ไปยังผู้ชมได้ดี รองลงมาเป็นปัจจัยด้านฉากสถานที่และสี โดยที่ฉากนอกจากจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกรายละเอียดสถานที่เกิดเหตุการณ์แล้ว ยังเป็นส่วนสำคัญที่กำหนดบรรยากาศของภาพยนตร์ ในขณะที่สีเป็นปัจจัยที่ช่วยสื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ได้เป็นอย่างดี รองลงมาเป็นปัจจัยด้านแสงเงา เวลา และอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ชมจะมีการรับรู้ถึงความรู้สึกหวาดกลัวได้อย่างดีเมื่อกำหนดให้เหตุการณ์ในเรื่องเป็นเวลากลางคืนหรือมีแสงสว่างน้อยๆ เนื่องด้วยลักษณะดังกล่าวสามารถสร้างบรรยากาศที่ดูวังเวงน่ากลัวแล้ว ผู้ชมมักมีความเชื่อว่าผีมักจะปรากฏตัวออกมาในเวลากลางคืน และจะรู้สึกไม่ปลอดภัยในสถานที่มืดหรือมีแสงสว่างน้อย ในขณะที่ปัจจัยด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก จะทำหน้าที่หลักในการสนับสนุนให้ฉากดูสมจริง และเป็นสิ่งที่ฝ่ายผู้สร้างตั้งใจสร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่โดยเฉพาะ เช่น บ่งบอกถึงเงื่อนไขบางอย่างของเหตุการณ์ ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสงสัย อยากรู้ถึงเหตุการณ์และเรื่องราวต่อไป และปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และ การแต่งหน้าและทรงผม ผู้ชมมีความเห็นว่าปัจจัยทั้งสองนี้ เป็นส่วนที่ช่วยสร้างความสมจริงให้กับเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยเฉพาะความสมจริงของตัวละคร มากกว่าที่จะสื่ออารมณ์ความรู้สึกหรือมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่า ยังมีปัจจัยอื่นๆ นอกเหนือจากปัจจัยด้านงานออกแบบงานสร้างที่กล่าวไปข้างต้น ที่มีต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ได้แก่ การสร้างเหตุการณ์ผิดปกติหรือผิดธรรมชาติ ในเรื่องราว เสียง การตัดต่อ การแสดง และ บทสนทนา สิ่งเหล่านี้แม้จะไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยตรง แต่ก็มีส่วนช่วยสนับสนุนการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เช่นกัน

ในส่วนของการเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุผู้ชม และระหว่างเพศ ผู้วิจัยพบว่า ในกลุ่มผู้ชมอายุต่างกัน จะมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ปัจจัยด้านอายุของผู้ชมมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยที่กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี จะมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้าง

ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี กล่าวคือ สามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกจากปัจจัยต่างๆ ได้มากกว่ากลุ่มอื่นๆ รองลงมาเป็นกลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี ซึ่งมีการรับรู้ไปในทิศทางเดียวกับกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี แต่มีการรับรู้น้อยกว่า ในขณะที่กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์น้อยที่สุด โดยที่กลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้จะให้ความสำคัญกับความดูสมจริงเป็นสิ่งแรก หากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างต่างๆ ไม่มีความสมจริงแล้ว ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกสะอูด ซัดแย้ง และไม่คล้อยตามไปกับภาพยนตร์ ในขณะที่เมื่อเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนในกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง ผู้วิจัยพบว่าการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิงนั้นไม่มีความแตกต่างกัน ในทั้ง 8 ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่กล่าวไปข้างต้น กล่าวคือ เพศของผู้ชม ไม่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนนั่นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ
2. เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีทั้งการเก็บข้อมูลจากฝ่ายผู้สร้าง และฝ่ายผู้ชม โดยมีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งในเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ และการสนทนากลุ่มผู้ชม จำนวน 30 ท่าน และข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One – Way ANOVA) การทดสอบภายหลัง (Post – Hoc) ด้วยวิธีของ Duncan และการทดสอบ T-Test เพื่อทำการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่างๆ จากข้อมูลดังกล่าว สามารถสรุป อภิปรายผล และมีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัย สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญ อันได้แก่ แนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ และ ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นสำคัญออกเป็น 2 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- 1.1 แนวคิดการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม
- 1.2 วิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา

1.1 แนวคิดการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพรวม

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องแนวคิดในการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและงานออกแบบงานสร้าง ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย จำนวน 4 ท่าน ได้แก่

1. คุณเอก เข้มชื่น ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
2. คุณสุธรรม วิลาวัลย์เดช ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)
3. คุณวรรณชิษฐา วันทาวิวรรณ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เป่นชู้กับผี” (2549)
4. คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เป่นชู้กับผี” (2549)

จากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยได้ผลสรุปว่า ความหมายของคำว่า มู้ดแอนด์โทน (Mood and Tone) นั้น เมื่อพิจารณาแต่ละส่วน มู้ด (Mood) มีความหมายถึง อารมณ์ ยกตัวอย่างเช่น อารมณ์เศร้า สนุกสนาน อบอุน น่ากลัว ฯลฯ ซึ่งเกิดขึ้นจากสิ่งเร้าภายนอก แล้วผ่านกระบวนการรับรู้และตีความหมาย จากนั้นจึงแสดงพฤติกรรมออกทางสีหน้า ทางกาย ทางตา ทางเสียง และการเคลื่อนไหว เป็นต้น (Izard, Kagan and Zajonc, 1984) เมื่อคำว่า มู้ด ถูกนำมาใช้ทางด้านภาพยนตร์ จะหมายถึง อารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ และจะถูกส่งผ่านไปยังผู้ชมภาพยนตร์ โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ ทั้งด้านภาพและเสียงเป็นสิ่งกระตุ้นนั่นเอง

คำว่า “โทน” (Tone) โดยทั่วไป จะสื่อความหมายในทางศิลปะ มีความหมายถึง วรรณคดี หรือน้ำหนักของสี แต่ในทางภาพยนตร์ โทน มีความหมายถึง ภาพหรือรูปแบบของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ซึ่งจะบ่งบอกลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ทั้งตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ ฯลฯ

ดังนั้นเมื่อสรุปโดยรวมแล้ว “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) นั้นหมายถึง แนวความคิด (Concept) ที่ถูกกำหนดขึ้นโดยกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสิ่งบ่งบอกหรือกำหนดอารมณ์และรูปแบบของภาพยนตร์ ว่าเป็นไปในทิศทางใด การกำหนดมู้ดแอนด์โทน มักจะเป็นคำหรือวลีหรือข้อความสั้นๆ (Keyword) จะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้ ที่บ่งบอกถึงอารมณ์โดยรวมและลักษณะบรรยากาศของภาพยนตร์ฉากใดฉากหนึ่ง (Scene) หรือของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยตัวละคร เหตุการณ์ สถานที่ บรรยากาศ ยกตัวอย่างเช่น เหงา สนุกสนาน ลึกลับ ซาบซึ้ง สังคมเมือง เป็นต้น

มู้ดแอนด์โทนมีความสำคัญทั้งสำหรับฝ่ายผู้สร้างและฝ่ายผู้ชม โดยที่สำหรับฝ่ายผู้สร้าง นอกจากมู้ดแอนด์โทนจะเป็นสิ่งที่กำหนดรูปแบบบรรยากาศทั้งหมดของภาพยนตร์แล้ว มู้ดแอนด์โทนยังเป็นสิ่งถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้ทีมงานสร้างภาพยนตร์มีความเข้าใจและเห็นภาพตรงกัน และทำงานในแต่ละส่วนให้ออกมามีความสอดคล้องกลมกลืน มีทิศทางที่นำพาอารมณ์ของผู้ชมไปสู่เป้าหมายที่ฝ่ายผู้สร้างต้องการ นอกจากนี้สำหรับฝ่ายผู้ชม มู้ดแอนด์โทนเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์ของภาพยนตร์ รูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งมีผลในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ

โดยทั่วไป การกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนนั้น ผู้กำกับหรือผู้เขียนบทจะเป็นผู้กำหนดรูปแบบหรือแนวทางไว้ตั้งแต่ขั้นตอนการพัฒนาบทแล้ว ซึ่งมู้ดแอนด์โหนดังกล่าวมักจะขึ้นอยู่กับมุมมองการนำเสนอบทภาพยนตร์หรือมุมมองการเล่าเรื่องราว แนวทางของมู้ดแอนด์โทนมักถูกกำหนดขึ้นจากสิ่งต่างๆ ยกตัวอย่างปัจจัยภายในภาพยนตร์ เช่น อาจถูกกำหนดโดยโครงเรื่อง (Plot) หรือประเด็นที่ฝ่ายผู้สร้างดึงมานำเสนอให้กับคนดู บรรยากาศของฉากสถานที่เหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง บทสนทนา การใช้ภาษา ลักษณะบุคลิกตัวละคร และปัจจัยภายนอกอย่างการตลาดก็สามารถนำมาใช้ในการกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนได้ด้วย โดยการกำหนดมู้ดแอนด์โทนให้กับภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์เสมอไป เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ นอกจากจะมีความน่ากลัวแล้วก็มีมู้ดแอนด์โทนเป็นอารมณ์อื่นๆ ได้ ซึ่งเฉพาะเจาะจงตามเรื่องราวตัวบทภาพยนตร์และความต้องการของผู้สร้าง

สำหรับงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design) มีความหมายถึง การออกแบบสภาพแวดล้อมทั้งหมด ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เช่น ฉาก สถานที่ เวลา อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า นั่นคือ การออกแบบบรรยากาศทั้งหมดในภาพยนตร์นั่นเอง ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบงานสร้างที่จะออกแบบภาพของภาพยนตร์ (Production Designer) ที่จะต้องสร้างภาพจากบทภาพยนตร์ประกอบกับจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปธรรมจริงในภาพยนตร์ และจะต้องสอดคล้องกับแนวทางของมู้ดแอนด์โทนที่ผู้กำกับกำหนดไว้

งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ทำหน้าที่หลักในการบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ และยังมีความสำคัญในการสื่อสารหรือส่งข้อความบางอย่างไปยังคนดู ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า งานออกแบบงานสร้างยังถือเป็นส่วนประกอบสำคัญของ มีส-อง-แซง (Mise-en-scene) ที่ทำหน้าที่ในการสร้างบรรยากาศ สร้างความสมจริงให้กับเรื่องราว ซึ่งองค์ประกอบรวมในฉากที่ดีจะเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยนำผู้ชมให้เข้าสู่เรื่องราวในภาพยนตร์ได้ดี รวมถึงนักแสดงที่จำเป็นต้องอาศัยความรู้สึกร่วมและความสมจริงจากบรรยากาศภาพยนตร์ในการแสดง (Bordwell and Thompson, 2001) นอกจากนี้ งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ยังมีความสำคัญในด้านการตลาด โดยงานออกแบบงานสร้างมีผลกับการเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชม งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะเป็นสิ่งที่นำเสนอรูปแบบบรรยากาศของภาพยนตร์ก่อนเลือกชม เช่น ตัวอย่างภาพยนตร์ (Trailer) ใบปิดภาพยนตร์ (Poster) ที่มีการนำเสนอภาพที่แปลกใหม่ มีจุดเด่น ยิ่งใหญ่ ตื่นตาตื่นใจ ฯลฯ มักจะดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ดีกว่าภาพยนตร์ที่มีบรรยากาศที่ธรรมดาทั่วไป ไม่มีความแปลกใหม่

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปลักษณะการทำงานของฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดรูปแบบของภาพยนตร์เองทั้งหมด

ในลักษณะนี้ ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนและรูปแบบของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เอาไว้ทั้งหมดเพียงผู้เดียว ผู้กำกับจะมีภาพแนวทางและรูปแบบของภาพยนตร์ทั้งหมดในความคิดอยู่แล้วตั้งแต่ตอนพัฒนาบทจนถึงขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) ฝ่ายออกแบบงานสร้างทำหน้าที่ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม และออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตามรูปแบบและแนวทางที่ผู้กำกับต้องการเท่านั้น

2. ผู้กำกับปรึกษาแนวคิดรูปแบบของภาพยนตร์ร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

ในลักษณะนี้ ผู้กำกับมีรูปแบบและภาพในความคิดตั้งแต่ช่วงการพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) แต่จะเปิดรับคำแนะนำและคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพิ่มเติม ผู้กำกับจะเปิดโอกาสให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่ขั้นตอนการทำโครงเรื่องขยาย (Treatment) ผู้ออกแบบงานสร้างจะนำเสนอแนวทางมู้ดแอนด์โทน และงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็นทางเลือก ให้ผู้กำกับพิจารณาและเลือกปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง ดังนั้นจะมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) มู้ดแอนด์โทน และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กัน ในเรื่องของ บุคลิกตัวละคร สถานที่ เวลา ฯลฯ จนกระทั่งได้เป็นบทแสดง (Screenplay) ที่สมบูรณ์พร้อมถ่ายทำในที่สุด

1.2 วิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ ตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา 2 เรื่อง ได้แก่ คุณสุธรรม วิลาวลัยเดช ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) คุณวรรณษิษฐา วันทาวิวรรณ์ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) และคุณวิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดวิธีการสร้างสรรค์มู้ดแอนด์โทนและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญของตัวอย่างที่จะนำมาศึกษา ออกเป็น 3 ประเด็น ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์
2. อารมณ์ความรู้สึกเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ชมมี เมื่อได้ชมภาพยนตร์
3. แนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

ลักษณะการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) ฝ่ายผู้สร้างมีลักษณะการทำงานในรูปแบบที่สอง กล่าวคือ ผู้กำกับภาพยนตร์ (คุณทรงยศ สุขมากอนันต์) ปรัชญาแนวคิดรูปแบบร่วมกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านงานออกแบบงานสร้าง (คุณสุธรรม วิชาวัลย์เดช) ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งเป็นปัญหาระหว่างตัวละครชาติรี (ต้น) กับพ่อ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชาติรีกับวิเชียร มิตรภาพระหว่างคนและผี และสถานที่เกิดเหตุการณ์ คือโรงเรียนประจำ เป็นสิ่งกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนเป็นหลัก ทำให้ได้มู้ดแอนด์โทนโดยรวมของภาพยนตร์เป็น ความรู้สึกเหงา เศร้า ว่าเหว่ โดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อน ของเด็กนักเรียนโรงเรียนประจำ ฝ่ายผู้สร้างต้องการจะสื่อสารมู้ดแอนด์โทนดังกล่าวและหยิบยกประเด็นเรื่องมิตรภาพระหว่างตัวละครชาติรีและวิเชียรมานำเสนอ มากกว่าที่จะเน้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เช่นเดียวกับภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เรื่องอื่นๆ ฝ่ายผู้สร้างไม่ต้องการนำเสนอภาพสยอง แต่ต้องการให้ความน่ากลัวของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” มาจากบรรยากาศโดยรอบตัวละคร เช่น ฉาก สถานที่ เวลา กลางคืน เป็นต้น

2. อารมณ์ ที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมรู้สึก เมื่อได้ชมภาพยนตร์

ดังที่กล่าวไปข้างต้น เกี่ยวกับมู้ดแอนด์โทนโดยรวมของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) คือ ความรู้สึกเหงา เศร้า ว่าเหว่ โดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อน ของเด็กนักเรียนโรงเรียนประจำ ดังนั้นฝ่ายผู้สร้างจึงต้องการให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ในด้านความรู้สึกเหงา เศร้า และให้ผู้ชมได้รับรู้และสัมผัสถึงการใช้ชีวิตในโรงเรียนประจำ ดังในคลิปภาพยนตร์จากเรื่อง “เด็กหอ” ที่ผู้วิจัยได้นำมาทดสอบการรับรู้ของผู้ชม คลิปที่ 1 เป็นฉากที่ชาติรีมาถึงโรงเรียนประจำเป็นวันแรก ซึ่งต้องการให้ผู้เกิดความรู้สึกเหงา เศร้า ว่าเหว่ โดดเดี่ยว ไปกับตัวละคร ในขณะที่มีเพียงแค่บางฉากเท่านั้นที่ต้องการจะให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เพื่อตอบสนองผู้ชมที่เข้าชมภาพยนตร์สยองขวัญ ดังในคลิปภาพยนตร์ที่ 2 ซึ่งเป็นฉากที่มีการเล่าเรื่องผีในห้องนอนรวมของนักเรียนประจำ ซึ่งต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว จึงออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อให้บรรยากาศดูน่ากลัวอย่างชัดเจน

3. แนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) ผู้กำกับและฝ่ายออกแบบงานสร้างได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันตั้งแต่ขั้นตอนการพัฒนาโครงเรื่องขยาย (Treatment) จนกระทั่งได้เป็นบทแสดง (Screenplay) ที่สมบูรณ์พร้อมถ่ายทำ โดยระหว่างพัฒนาบท ฝ่ายออกแบบงานสร้างได้ค้นคว้าหาข้อมูล (Research) โดยลงสำรวจสถานที่จริง คือ โรงเรียนอัสสัมชัญ ศรีราชา จังหวัดชลบุรี เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับฉากสถานที่ถ่ายทำ ตึกอาคาร ห้องนอนรวม สระน้ำ ฯลฯ รวมไปถึงเก็บข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนประจำ เช่น เครื่องแบบ การเรียน การกิน การนอน เป็นต้น เพื่อนำข้อมูลไปประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบงานสร้างให้ดูสมจริงมากที่สุด จากนั้นจึงทำการปรับหรือออกแบบใหม่เพื่อให้เข้ากับภาพยนตร์ และสามารถดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้ไปในทิศทางมู้ดแอนด์โทนที่ฝ่ายผู้สร้างกำหนดไว้ อันได้แก่ ฉากและสถานที่ที่ปรากฏในเรื่อง แสงเงา การใช้สี มุมกล้อง องค์ประกอบทางศิลปะด้านการใช้เส้นเพื่อสื่อมู้ดแอนด์โทนไปยังผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่โดดเด่นจากเรื่อง “เด็กหอ” ไว้ดังต่อไปนี้

ฉาก สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการที่ฝ่ายออกแบบงานสร้างได้ลงเก็บข้อมูลเชิงลึกจากสถานที่จริง ซึ่งนอกจากจะได้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะฉากต่างๆ สถานที่ถ่ายทำที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น อาคาร ห้องน้ำ โรงอาหาร สนาม ฯลฯ รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น ถาดหลุมอาหาร เตียงนอน เป็นต้น ฝ่ายออกแบบงานสร้างยังได้สัมผัสและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของนักเรียนโรงเรียนประจำว่าเป็นอย่างไร ทำให้ฝ่ายผู้สร้างมีความเข้าใจในข้อมูลและสามารถนำข้อมูลดังกล่าวมาประยุกต์ใช้หรือปรับ เพื่อให้สนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้ ส่งผลให้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ให้ออกมาดูมีความสมจริง มีความกลมกลืน พร้อมกับดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมไปในแนวทางมู้ดแอนด์โทนได้ โดยเฉพาะผู้ชมที่เคยเรียนในโรงเรียนประจำจะเกิดความรู้สึกร่วม และคล้อยตามไปกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

แสงเงา

ผู้วิจัยพบว่า ในด้านของแสงเงาในเรื่องนี้ ถูกกำหนดให้มีลักษณะเป็นแสงต่ำ (Low Key) ส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในฉากเวลากลางคืน และแม้จะเป็นเวลากลางวัน แสงที่ปรากฏก็จะมีลักษณะที่ไม่สว่างมาก มีลักษณะทึม ไม่สดใสชัดเจน นอกจากนี้ฝ่ายผู้สร้าง

ยังมีการนำเงามืดมาใช้ในลักษณะพิเศษ คือ การสร้างเงาเป็นรูปร่างของผีแทนการนำเสนองานตัวละครผีแบบชัดเจน โดยที่เงามืดดังกล่าวจะมีลักษณะที่ผิดเพี้ยนไปจากรูปร่างธรรมชาติทั่วไป ซึ่งจะช่วยผู้ชมเข้าใจได้ง่ายขึ้นว่า เงาที่เห็นนี้ไม่ใช่เงาปกติทั่วไป แต่เป็นเงาของผีในเรื่องนั่นเอง แต่ในขณะที่เดียวกันก็ยังสามารถสร้างความลึกลับให้กับเรื่องราวได้อีกด้วย

สี

ในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ฝ่ายผู้สร้างได้กำหนดให้มีการใช้โทนสีของภาพอย่างชัดเจน คือ กำหนดให้โทนสีของภาพเป็นสีเขียวหม่น หรือ ฟ้ำหม่น ซึ่งฝ่ายผู้สร้างมีความต้องการที่จะใช้โทนสีภาพดังกล่าว ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้สอดคล้องกับแนวทางของมู้ดแอนด์โทน ซึ่งได้แก่ ความเศร้า หดหู่ ความเหงา โดดเดี่ยว ของตัวละครชาตรี (ต้น) และเมื่อประกอบกับลักษณะของแสงเงาในเรื่องที่ไม่สว่าง สดใส ทั้งแสงเงาและสี ก็จะทำหน้าที่สนับสนุนกัน ช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกดังกล่าวให้กับผู้ชมขณะที่ชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้อย่างชัดเจน

มุมกล้อง

จากมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ ที่ต้องการจะสื่อถึงความเหงา โดดเดี่ยว อ้างว้างของตัวละครชาตรี (ต้น) ฝ่ายออกแบบงานสร้างจึงได้ออกแบบมุมกล้องที่สามารถสื่ออารมณ์ดังกล่าวให้กับผู้ชม โดยกำหนดให้ใช้ลักษณะภาพมุมกว้าง (Wide Shot) วางองค์ประกอบภาพให้ตัวละครดูเป็นจุดเด่นอยู่เพียงอย่างเดียวในภาพมุมกว้างนั้น หรือการกำหนดให้ตัวละครหลักอยู่นิ่งไม่เคลื่อนไหว ท่ามกลางกลุ่มเด็กนักเรียนคนอื่นๆ ที่เคลื่อนไหวไปมาในภาพมุมกว้างนั้น ลักษณะภาพดังกล่าวสามารถสร้างความแตกต่างของตัวละครเอก กับสภาพบรรยากาศโดยรอบตัวละคร ซึ่งการใช้ลักษณะภาพนี้ช่วยนำเสนอความรู้สึกเหงา อ้างว้าง โดดเดี่ยว เป็นไปตามแนวทางมู้ดแอนด์โทนอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” ยังมีการใช้มุมกล้องที่แสดงถึงการตกอยู่ในสภาวะอันตรายของตัวละคร เช่น การใช้ภาพมุมสูง การใช้ภาพระยะใกล้ (Close-up) ใบหน้าผีหรือตัวละคร เพื่อแสดงสีหน้าท่าทางความรู้สึกตัวละครในขณะนั้น ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบทางศิลปะ เรื่องการใช้เส้น

ลักษณะเด่นของการออกแบบงานสร้างเรื่อง “เด็กหอ” อีกอย่างหนึ่งคือ วิธีนำเสนอภาพที่จะสื่ออารมณ์บางอย่างให้กับผู้ชม โดยใช้องค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ เรื่องการใช้เส้น ในการช่วยสนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทน ที่ต้องการให้คนดูรู้สึกถึง ชีวิตเด็กนักเรียนโรงเรียนประจำ ในมุมมองที่น่าเบื่อ จำเจ ซ้ำซาก โดยการใช้ลักษณะเส้นที่เป็นเส้นตรงไปทางเดียวกันทั้งภาพ หรือการออกแบบให้ภาพมีเส้นตรงตัดกัน ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด อยู่ภายใต้ระเบียบ ซึ่งจะเห็นได้จากตอนต้นของเรื่องที่ชาตรีพึ่งย้ายเข้ามาอยู่ในโรงเรียนประจำใหม่ๆ ภาพที่ถูกนำเสนอออกมามักจะเป็นภาพที่มีการเลือกใช้เส้นตรงในภาพในลักษณะดังกล่าวเป็นจำนวนมาก เช่น หอนอน ห้องเรียน ห้องอาหาร ห้องน้ำ เป็นต้น

กล่าวสรุปโดยรวมแล้ว งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) มีหัวใจอยู่ที่การสร้างความจริงให้กับงานออกแบบงานสร้าง โดยอาศัยการเข้าใจและเข้าถึงข้อมูลจริงสถานที่จริง ทั้งในเรื่องของฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก บรรยากาศ ตลอดจนการใช้ชีวิตของนักเรียนโรงเรียนประจำ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเหตุการณ์ในภาพยนตร์ จากนั้นจึงปรับเปลี่ยนบางสิ่งบางอย่างในงานออกแบบงานสร้าง เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้เข้าไปในทิศทางเดียวกับมู้ดแอนด์โทนที่ถูกกำหนดไว้นั่นเอง

ภาพยนตร์เรื่อง “เบนซู้กับผี” (2549)

1. แนวคิดในการสร้างสรรค์หรือกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

การกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนในภาพยนตร์เรื่อง “เบนซู้กับผี” (2549) ผู้กำกับ (คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง) มีลักษณะการทำงานในรูปแบบที่หนึ่ง กล่าวคือ คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับ เป็นผู้กำหนดรูปแบบและแนวทางเอง จากนั้นจึงให้ คุณวรรณชัชวรา วันทาวีวรรณ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ออกแบบและสร้างตามแนวทางที่กำหนด โดยคุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้ใช้โครงเรื่อง (Plot) คือ นวลจันทร์ที่ออกตามหาสามีของเธอที่หายไป จนได้พบกับเหตุการณ์ลึกลับที่บ้านหลังหนึ่ง เป็นสิ่งกำหนดมู้ดแอนด์โทนโดยรวมของเรื่อง ได้เป็น ความรู้สึกลึกลับ ซ้ำซ้อน น่าสงสัย

คลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีเงื่อนไขบางอย่าง การค้นหาความจริง และเสริมความรู้สึกของคนที่ถูกแอบมอง เพื่อเพิ่มความลึกให้กับมู้ดแอนด์โทน

เช่นเดียวกับเรื่อง “เด็กหอ” (2549) คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ไม่ได้ต้องการให้ “เปนนู้กับผี” (2549) มีความน่ากลัวจากการใช้ภาพสยดสยอง น่าขยะแขยง แต่ต้องการนำเสนอในแง่ของความลึกซึ้ง คลุมเครือ นั่นคือ ความน่ากลัวของภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นที่บรรยากาศ ดังนั้นผู้กำกับจึงให้ความสำคัญกับส่วนของสถานที่และฉากในภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังต้องการให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงลักษณะความเป็นไทยในภาพยนตร์ จึงได้นำลักษณะของภาพความเป็น “ผีแบบไทยๆ” จากงานจิตรกรรมภาพเขียนของ เหม เวชกร ศิลปินจิตรกรชาวไทย ที่มีผลงานภาพวาดแนวเหมือนจริง โดยเฉพาะภาพวาดประกอบนิยายผีและวรรณกรรมแนวสยองขวัญ มาใช้สร้างจุดเด่นด้านความลึกซึ้งของบท ผู้กำกับนำงานจิตรกรรมภาพเขียนของ เหม เวชกร มาใช้เป็นแรงบันดาลใจและใช้เป็นแหล่งข้อมูลอ้างอิง (Reference) ในการกำหนดแนวทางมู้ดแอนด์โทนและการสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี”

2. อารมณ์ ที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมรู้สึก เมื่อได้ชมภาพยนตร์

จากมู้ดแอนด์โทนที่ถูกกำหนดโดยเนื้อเรื่องเป็นหลัก ฝ่ายผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมมีความรู้สึกระหว่างที่ชมว่า ภาพยนตร์มีความลึกซึ้ง ซับซ้อน ไม่ชัดเจน คลุมเครือ ให้มีความรู้สึกที่เรื่องราวและตัวละครมีหลายมิติ ผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมรู้สึกได้ถึงการดำรงอยู่หรือมีจริง (Realistic) ของตัวละครและผีในเรื่อง สามารถสัมผัสได้ อาศัยอยู่รอบตัวเรา ทุกสถานที่ตลอดเวลา ดังที่เห็นในเรื่องคือตัวละครเกือบทุกคนเป็นผีทั้งหมดเพียงแต่มีลักษณะท่าทางเหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป ผู้ชมจึงไม่ทราบบรรยากาศกับผู้กำกับไม่ได้ต้องการให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาจากการใช้ภาพสยดสยอง นอกจากนี้ฝ่ายผู้สร้างยังต้องการให้คนดูมีความรู้สึกที่ร่วมไปกับตัวละคร นวลจัน ที่มีความรู้สึกคล้ายกับมีใครบางคนแอบเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลาที่ชมภาพยนตร์ และให้คล้อยตามไปกับนวลจัน ติดตามเรื่องราวไปจนกระทั่งมาพบความจริงในตอนท้ายเรื่องที่จะทำให้คนดูรู้สึกประหลาดใจว่า ตัวละครนวลจันได้ผูกคอตายไปนานแล้ว นวลจันที่ผู้ชมได้เห็นในเรื่องนั้นเป็นเพียงวิญญาณที่ไม่ยอมรับความจริงและยังวนเวียนกับจินตนาการของตนเองไปเรื่อยๆ ดังที่ปรากฏในตอนจบของภาพยนตร์ ซึ่งย้อนกลับไปเป็นตอนเริ่มของภาพยนตร์ที่นวลจันเพิ่งเดินทางมาถึงจุดหมายหลังนี้ ซึ่งเป็นแง่มุมหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงการวนเวียนซ้ำใช้กรรมในทางพุทธศาสนาจากการที่นวลจันไม่ยอมรับความจริง และฆ่าตัวตาย อีกทั้งยังนำเรื่องความเชื่อเรื่องผี เช่น ผีกระสือที่ชอบออกหากินเวลากลางคืนแล้วเอาผ้าที่ชาวบ้านตากไว้มาเช็ดปาก การเช่นไหว้ศาล

เจ้าที่ ศาลพระภูมิ เพื่อเป็นการทำความเคารพพระภูมิเจ้าที่ ฯลฯ มาไว้ในเรื่องราว ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงกลิ่นอายความเชื่อเรื่องภูติผีไทยสมัยโบราณอีกด้วย

3. แนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

จากข้อมูลที่ผู้วิจัยได้จากการสัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) มีความต้องการนำเสนอในส่วนของเรื่องราวและตัวละครของเรื่องเป็นหลัก ดังนั้นงานออกแบบงานสร้างจะถูกออกแบบเพื่อให้สนับสนุนบท เรื่องราว บรรยากาศ อารมณ์ของตัวละคร รวมถึงอารมณ์ของผู้ชม ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง และไม่หันเหสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร ไม่บดบังเนื้อหาของเหตุการณ์ในเรื่อง และเป็นฉากที่มีความเรียบง่าย (Simplicity) ดูเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ฝ่ายผู้สร้างยังให้ความสำคัญกับความสมจริงของภาพยนตร์เป็นอย่างมาก เนื่องจากเรื่อง “เปนนู้กับผี” เป็นเหตุการณ์เรื่องราวย้อนยุค ดังนั้น ผู้กำกับจึงให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับยุคสมัยในเรื่องทุกอย่างที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง เช่น บ้านเรือน ลักษณะการแต่งกาย ทรงผม ลักษณะภาษา การสนทนา ฯลฯ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง แล้วนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ให้ดูเก่าแก่ ย้อนยุค และดูสมจริงมากที่สุด นอกจากนี้จะยึดจากข้อมูลจริงตามประวัติศาสตร์ที่ค้นคว้ามาแล้ว จากการที่ผู้กำกับมีความชื่นชอบลักษณะความเป็นไทย ดังนั้นผู้กำกับได้นำลักษณะของไทย จากผลงานภาพวาดประกอบนิยายผี และวรรณกรรมแนวสยองขวัญ ของ เหม เวชกร มาใช้เป็นแหล่งอ้างอิงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” นำข้อมูลทางด้านประวัติศาสตร์เพื่อสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ ประกอบกับดึงลักษณะเด่นๆ จากงานภาพวาดของ เหม เวชกร ในเรื่องของ สี แสงเงา ฉาก ตลอดจนบรรยากาศ ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เพื่อให้มีกลิ่นอายความเป็นไทยตามแบบฉบับภาพยนตร์สยองขวัญไทยแบบโบราณนั่นเอง โดยผู้วิจัยได้สรุปลักษณะของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่โดดเด่นในเรื่อง “เปนนู้กับผี” ดังต่อไปนี้

ฉากและสถานที่

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ผู้วิจัยพบว่า ฝ่ายออกแบบงานสร้างได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับบ้านเรือนที่อยู่ในยุคสมัยเดียวกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ คือ ช่วง พ.ศ. 2475 ถึง พ.ศ. 2480 โดยลงลึกในรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะตึกอาคารบ้านเรือนของชนชั้นสูง ของคุณนายรัญจวนใน

เรื่องเป็นอย่างไร ลักษณะบ้านเรือนของคนชั้นล่างและคนชนบทอย่างตัวละครนวนลจันเป็นอย่างไร ตลอดจนวิธีการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในยุคคนั้น มีลักษณะอะไรน่าสนใจ เป็นจุดเด่นของยุคคนั้น เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วจึงนำข้อมูลที่มีมาเลือกประยุกต์ในการสร้างฉาก เพื่อให้ดูมีความสมจริง ในแง่ของความเป็นจริงตามยุคสมัยเป็นอันดับแรก จากนั้นตกแต่งสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำในภาพยนตร์ เพื่อให้สับสนกับแนวทางมู้ดแอนด์โทนเป็นลำดับต่อมา

โดยสถานที่ที่ใช้เป็นฉากทั้งหมดที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสถานที่เดียวกับที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง “จัน ดารา” (2544) เมื่อจะนำมาใช้ถ่ายทำเรื่อง “เปนนู้กับผี” ได้มีการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้ตรงกับรูปแบบที่ได้ออกแบบมา มีการต่อเติม ลวดลาย ปูนปั้น ต่างๆ และทำให้ตัวบ้านดูเก่าแก่ เพื่อแสดงถึงฐานะชนชั้นสูงเก่าแก่ที่ร่ำรวย ของคุณนายรัญจวน ในขณะที่เดียวกัน ฉากห้องพักในบ้านหลังเล็กของนวนลจัน ก็ถูกตกแต่งให้ดูเก่าๆ รกร้างเหมือนไม่มีคนอาศัยมานาน เป็นเพียงห้องโล่งไม่มีอุปกรณ์หรูหรา หรือสิ่งอำนวยความสะดวก เพื่อให้เข้ากับบุคลิกของหญิงสาวชนบทอย่างนวนลจัน และยังแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างชนชั้นสูงกับชนชั้นล่างอย่างชัดเจน

นอกเหนือจากฉากบ้านหลักที่ใช้ในการถ่ายทำแล้ว ผู้วิจัยพบว่าบริเวณรอบบ้านก็มีส่วนสำคัญในการสร้างบรรยากาศให้กับเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มความสมจริงให้กับสถานที่และยังสามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี เช่น ศาลเพียงตา ซึ่งเน้นให้ดูมีความสมจริงมากที่สุด และยังดูเก๋ารกร้าง แต่ขณะเดียวกันก็ยังมีการจัดวางเครื่องเช่นไหว้อยู่เสมอ ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่ายังมีภูตผีวิญญาณอาศัยอยู่ ซึ่งเพิ่มความน่ากลัวให้กับเรื่องราว

จากที่กล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า ฝ่ายผู้สร้างให้ความสำคัญกับความสมจริงด้านฉากและสถานที่มากที่สุด เพื่อให้ผู้ชมไม่รู้สึกระส่ำระสาย และรู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ลำดับถัดมาคือ ให้ฝ่ายออกแบบงานสร้างออกแบบฉากและสถานที่เพื่อสนับสนุนมู้ดแอนด์โทน ซึ่งก็คือ ความลึกลับน่าสงสัย นั่นเอง

แสงเงา

ดังที่กล่าวไปข้างต้น ผู้กำกับได้นำงานภาพวาดของ เหม เวชกร มาใช้เป็นแหล่งอ้างอิง ในการออกแบบภาพ (Design Shot) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้น เหตุการณ์ส่วนใหญ่ในเรื่อง “เปนซู้กับผี” มักจะเป็นช่วงเวลากลางคืน เช่นเดียวกับ ในงานวรรณกรรมเรื่องผีของ เหม เวชกร ซึ่งจะปรากฏเป็นช่วงเวลากลางคืนเกือบทุกเรื่อง (ทฤษฎี เสมอ, 2541) ทั้งนี้เพราะกลางคืนมีความวังเวง เจ็บเซียบ กระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัวต่อผี วิญญาณ และจากการที่เป็นเหตุการณ์ในเวลากลางคืน ประกอบกับยุคสมัยในเรื่องเป็นอดีต คฤหาสน์ที่เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องค่อนข้างตั้งแยกออกไปจากตัวเมือง อยู่อย่างโดดเดี่ยว จึงไม่มีแสงสว่างชัดเจนได้อย่างในเมืองหรือในปัจจุบัน หรือมีแหล่งกำเนิดแสงน้อยๆ ในภาพ เช่น แสงไฟจากตะเกียง ดังนั้นการกำหนดแสงเงาในเรื่องโดยรวมจะเป็นลักษณะแสงต่ำ (Low Key) ซึ่งหมายถึง การกำหนดให้พื้นที่ในภาพส่วนใหญ่อยู่ในส่วนเงามืด ในภาพมีส่วนมืดมากกว่าส่วนสว่าง ซึ่งการใช้ภาพลักษณะนี้ ทำให้การมองเห็นของผู้ชมไม่ชัดเจน คลุมเครือ ช่วยสร้างบรรยากาศลึกลับ วังเวง ประกอบกับความเชื่อที่ว่า ภูตผี ปีศาจ มักจะปรากฏตัวให้เห็นในสถานที่มืดๆ หรือเวลากลางคืน ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวและรู้สึกสงสัยไปกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี

สี

เช่นเดียวกับ ลักษณะการใช้แสงเงาข้างต้น ลักษณะโทนสีของภาพในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสีโทนเหลืองน้ำตาล เพื่อให้คล้ายคลึงกับงานภาพวาดอ้างอิงของ เหม เวชกร ที่มีลักษณะเป็นโทนสีเหลืองน้ำตาล มีลักษณะของภาพเป็นสีซีเปีย (Sepia) โดยวิธีการในขั้นตอนแล็บ (Lab) ที่ผู้กำกับกำหนดให้ฟิล์มเนกาทีฟ (Negative Film) ที่จะใช้ถ่ายทุกม้วน จะต้องนำไปผ่านแสงสีเหลืองอ่อนๆ ซึ่งเรียกว่าการแฟลชฟิล์ม (Flash Film) ก่อนนำไปถ่ายทุกครั้ง เพื่อให้ผลลัพธ์ด้านสีของภาพออกอมสีเหลืองอ่อนๆ เนื่องจากผู้กำกับต้องการให้โทนสีในภาพยนตร์ให้ความรู้สึกย้อนยุค เก๋ไก๋ ในขณะเดียวกันเมื่อผสมผสานกับลักษณะแสงน้อย จะทำให้ได้สีน้ำตาลหม่นๆ ซึ่งจะกระตุ้นความรู้สึกหดหู่ ไม่สดใสให้กับผู้ชม

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์ กำหนดให้ฝ่ายออกแบบงานสร้าง ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายโดยเน้นความสมจริงเป็นหลัก และให้เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร โดยให้รูปแบบลักษณะให้เป็นไปตามยุคสมัยของเรื่องตามความเป็นจริงตามข้อมูลประวัติศาสตร์ในช่วง พ.ศ.2475 – 2480 และกำหนดให้สีโดยรวมของภาพเป็นโทนสีน้ำตาล สีเทา และสีเหลือง เพื่อสร้างความรู้สึกเป็นอดีตหรือย้อนยุค และยังต้องการควบคุมโทนสีในภาพให้มีลักษณะคล้ายโทนสีในงานภาพเขียนเรื่องผีของ เหม เวชกร และสอดแทรกรายละเอียดบางอย่างในเสื้อผ้าของตัวละครบางตัว เพื่อบ่งบอกข้อมูลบางอย่างกับผู้ชม เช่น ลักษณะเสื้อสีดำแขนยาว ปกสูงปิดลำคอ ของตัวละครสมจิต ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเกิดคำถาม สงสัย ในลักษณะการแต่งตัวของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องไปกับแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์

มุมกล้อง

จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า หลักการเรื่องการใช้มุมกล้อง ก็ถูกกำหนดให้รองรับมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้ ฝ่ายผู้สร้างกำหนดมู้ดแอนด์โทนของเรื่องเป็นความลึกลับ ซ้ำซ้อน ความน่าสงสัย การที่ตัวละครถูกแอบมองโดยใครบางคนอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นมุมกล้องที่ใช้ในเรื่องจะมีลักษณะเด่น คือ เป็นลักษณะภาพแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ให้เห็นอยู่เกือบตลอดเรื่อง กล้องจะเคลื่อนไหวไปเรื่อยๆ ตลอดเวลา โดยผู้กำกับกำหนดให้ถ่ายทำด้วยการใช้กล้องสเตดีแคม (Steadycam) และด้วยการสร้างภาพลักษณะนี้ สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้ 2 ระดับ โดยระดับแรกคือ เป็นภาพแทนสายตาของตัวละครหนึ่งในเรื่องที่ผู้ชมไม่ทราบว่าเป็นใครซึ่งอาจจะเป็นผู้ก็ได้ และในระดับที่สองคือ เป็นภาพคล้ายกับผู้ชมเป็นผู้ที่แอบเฝ้าดูตัวละครในเรื่องด้วยตัวเอง สร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมได้ร่วมติดตามหรือคล้อยตามเข้าไปในเรื่อง เนื่องจากโดยปกติการชมภาพยนตร์ผู้ชมจะอยู่ในฐานะผู้เฝ้ามองเหตุการณ์ การเปลี่ยนมุมมองในการชมภาพยนตร์ลักษณะนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ดีและสนับสนุนแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ลักษณะภาพที่พบในภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” นอกเหนือจากการใช้ภาพแทนสายตาที่กล่าวไปข้างต้นแล้ว ยังมักจะใช้ภาพการปรากฏตัวของผีอยู่ใกล้ๆ กับตัว

ละครนวนิยาย โดยที่นวนิยายไม่รู้ตัว ซึ่งลักษณะภาพดังกล่าว ผู้ชมจะเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมด แต่ไม่สามารถควบคุมหรือทำอะไรได้ สร้างความสะพรึงกลัวและตกใจให้กับผู้ชม

สรุปโดยรวม การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ “เปนนู้กับผี” มีหัวใจสำคัญอยู่ที่ความสมจริง และการกลมกลืนไปกับเรื่องราวไม่โดดเด่นจนดึงความสนใจของผู้ชมไปจากเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ และจากการที่ผู้กำกับได้รับอิทธิพลจากผลงานของ เหม เวชกร ที่มักจะบรรยายถึงบรรยากาศ รายละเอียด ฉาก สถานที่ ในเรื่องให้ดูมีความสมจริงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นงานภาพวาดหรืองานวรรณกรรมก็ตาม (ทฤษฎี เสมา, 2541) ทางฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” จึงให้ความสำคัญกับการสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในด้านความสมจริง ทำการสร้างโดยอ้างอิงจาก แนวทางมู้ดแอนด์โทนและข้อมูลที่ได้ค้นคว้ามา ข้อมูลจริงตามยุคสมัย แล้วทำการสร้างให้ดูสมจริงมากที่สุด จากนั้นทำการตกแต่งปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมให้ดูมีรายละเอียดมากขึ้น เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับฉากและเพิ่มความกลมกลืนกับเรื่องราว และเพื่อดึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้ไปในแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้นั่นเอง

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” (Mood and Tone) ของผู้ชม ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลการรับรู้ของผู้ชม 30 ท่าน ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม ประกอบกับการใช้แบบสอบถาม โดยผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ก่อนที่จะรับชมภาพยนตร์
2. การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ระหว่างชม ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 หัวข้อ ได้แก่

2.1 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแต่ละคลิป

โดยคลิปภาพยนตร์ที่จะนำมาทดสอบการรับรู้ของผู้ชม มี 4 คลิป ได้แก่ คลิปที่ 1 และ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” (2549) และคลิปที่ 3 และ 4 จากเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) โดยผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์แต่ละคลิป

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในแต่ละคลิป

2.2 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยรวมทั้ง 4 คลิป

2.3 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุและระหว่างเพศ ซึ่งแบ่ง ออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี

2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
ระหว่างกลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

1. การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” ก่อนที่จะรับชมภาพยนตร์

จากการเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มผู้ชมจำนวน 30 ท่าน เกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ก่อนที่จะได้ชมภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่า ช่องทางการรับรู้มู้ดแอนด์โทนภาพยนตร์ก่อนที่จะได้ชมภาพยนตร์ของผู้ชม มีความคล้ายคลึงกัน โดยผู้วิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer) – กลุ่มผู้ชมลงความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างสามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ก่อนชมได้ชัดเจนมากที่สุด โดยให้เหตุผลว่า ภาพยนตร์ตัวอย่าง คือ บางฉากบางตอนของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งการที่ได้ชมบางส่วนจากภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมรับรู้รายละเอียดของภาพยนตร์หลายอย่าง ตลอดจนมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ด้วย

2. ใบปิดภาพยนตร์ (Poster) – ใบปิดภาพยนตร์สามารถบ่งบอกอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ได้จากลักษณะภาพที่ปรากฏอยู่ เช่น ภาพที่อยู่ในใบปิด สีเส้นที่ใช้ในภาพ ลักษณะของตัวหนังสือ ชื่อของภาพยนตร์ด้วย

3. ผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดง – ผู้กำกับบางท่านมักจะสร้างภาพยนตร์ที่มีรูปแบบแนวทางภาพยนตร์แนวใกล้เคียงกันออกมาเสมอๆ เช่นเดียวกับนักแสดง ที่หลายท่านมักจะแสดงในภาพยนตร์แนวเดียวกันเสมอ ทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดาแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์โดยดูจากชื่อผู้กำกับหรือนักแสดงได้

4. การโฆษณาทางสื่อต่างๆ – โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต และนิตยสารต่างๆ มักจะเสนอรายการหรือมีคอลัมน์แนะนำภาพยนตร์ใหม่ประจำสัปดาห์ หรือแม้กระทั่งบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งจะบอกรายละเอียด รูปแบบของภาพยนตร์โดยรวม ซึ่งเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ผู้ชมสามารถรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ได้

5. เพลงประกอบภาพยนตร์ – จากการสนทนากลุ่ม มีข้อเสนอว่า เพลงประกอบภาพยนตร์ก็สามารถบ่งบอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้เช่นกัน โดยเนื้อเพลงจะเป็นสิ่งที่บ่ง

บอกอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ และมักจะเป็นสิ่งที่บ่งบอกอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอก ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้

2. การรับรู้ “มู้ดแอนด์โทน” จากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ระหว่างชม

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ของผู้ชม 30 ท่าน โดยเก็บข้อมูลหลังจากให้ชมคลิปภาพยนตร์ตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) และ “เปนนู้กับผี” (2549) เรื่องละ 2 คลิป ด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม และใช้แบบสอบถาม เพื่อเก็บข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ซึ่งจากข้อมูลที่ได้ ผู้วิจัยได้สรุปผลและแบ่งการนำเสนอตามหัวข้อที่กล่าวไปข้างต้น มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในแต่ละคลิปภาพยนตร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

2.1.1 อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากการชมคลิปภาพยนตร์แต่ละคลิป

คลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ผลจากการวิจัย พบว่าเมื่อได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 ผู้ชมมีอารมณ์ความรู้สึกเรียงลำดับจากมากไปน้อยดังนี้ ลำดับที่หนึ่งคืออารมณ์เหงา โดดเดี่ยวมากที่สุด ลำดับที่สอง อารมณ์เศร้า ลำดับต่อมาได้แก่ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ลึกกลับน่าสงสัย อึดอัด สมเพช ไม่รู้สึกคล้อยตาม

คลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

ผลจากการวิจัย พบว่าผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัว มากที่สุด รองลงมาคือ รู้สึกตื่นเต้น และลำดับต่อมาคือ ผู้ชมมีอารมณ์ความรู้สึกลึกกลับน่าสงสัย

คลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

ผลจากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าเมื่อได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้ชมมีความรู้สึกลึกกลับน่าสงสัยมากที่สุด ลำดับต่อมาคือเกิดความรู้สึกหวาดกลัว รองลงมาคือความรู้สึกหวาดระแวง และสุดท้ายคือผู้ชมรู้สึกเกลียดและความไม่เป็นมิตร

คลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

ผลจากการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมมีอารมณ์หวาดกลัว มากที่สุด รองลงมาคือ ความรู้สึก
 ลึกลับน่าสงสัย อันดับที่สามคือผู้ชมเกิดอารมณ์ตื่นเต้น อันดับต่อมาคืออารมณ์ความรู้สึก
 ประหลาดใจ และเกิดความรู้สึกอึดอัด

2.1.2 การรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแต่ละคลิป

คลิปที่ 1 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

จากการวิจัย พบว่าหลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 แล้ว ผู้ชมส่วนใหญ่มีความรู้สึกเหงา
 โดดเดี่ยว และเศร้า โดยปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเศร้า เหงา โดดเดี่ยว
 ได้แก่ สีของภาพ ที่มีลักษณะเป็นสีฟ้าหม่นหรือเขียวหม่น และด้านแสงเงา ที่ไม่สว่างสดใส ซึ่งผู้ชม
 มีความเห็นว่าการใช้โทนสีและแสงดังกล่าวทำให้รู้สึกท้อ ถึงแม้ตัวละครเป็นเด็ก แต่ก็ไม่สดใส
 ในทางตรงข้ามกลับทำให้รู้สึกถึงความรู้สึกของตัวละครชาตรี ที่ดูมีปัญหาบางอย่างที่ทำให้เขาเศร้า
 และโดดเดี่ยว นอกจากนี้ปัจจัยด้านมุมกล้องมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนได้ดี จากการใช้มุมภาพ
 กว้างที่มีตัวละครอยู่คนเดียวในภาพ ซึ่งสื่ออารมณ์เหงา โดดเดี่ยว ให้กับผู้ชมได้ชัดเจน ส่วนปัจจัย
 ด้านอื่นๆ เช่น ฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ผู้ชมมีความเห็นว่าสร้างออกมา
 ได้ดูสมจริง แต่ไม่ได้สื่ออารมณ์ใดๆ อย่างชัดเจน แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า อุปกรณ์ประกอบฉากอย่าง
 ภาพเฟื่อนเก่า และ ไข่เจียว สามารถสร้างความรู้สึกโศกเศร้าให้กับผู้ชม หรือสภาพหลุมก็ทำให้ผู้ชม
 รู้สึกระลึกได้ถึงตอนที่เขานักเรียน นอกจากนี้ปัจจัยด้านอื่นๆ เช่น การใช้เส้นตรงเป็นองค์ประกอบ
 ในภาพ ก็สามารถทำให้ผู้ชมบางท่านรับรู้ถึงความน่าเบื่อ อึดอัดคล้ายกับถูกขัง และเสียงใน
 ภาพยนตร์ก็มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชม โดยทำให้รู้สึกถึงความโศกเศร้า และเหงา อีก
 ด้วย แต่อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมบางท่านมีความรู้สึกสะอึดไม่คล้อยตามไปกับเรื่องราวด้วย
 เหตุผลว่า การแสดงของนักแสดงดูโศกเศร้าเกินจริง และบางอย่างดูตั้งใจจัดฉากมากเกินไป เช่น
 มุมกล้อง

และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสรุปผลปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มี
 ผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากคลิปภาพยนตร์ที่ 1 ได้ว่า กลุ่มผู้ชมตัวอย่าง มีการรับรู้มู้ดแอนด์
 โทนจากปัจจัยด้านมุมกล้องและสีมากที่สุด รองลงมาคือด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก รองลงมาคือ
 ด้านฉากสถานที่และแสงเงา และมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านเวลา การแต่งหน้าและทรง
 ผม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย น้อยที่สุด นอกจากนี้ปัจจัยอื่นๆ นอกเหนือจากงานออกแบบงาน

สร้างภาพยนตร์ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนเช่นกัน ได้แก่ ด้านการใช้เส้น เสียง การแสดง และ บทสนทนา

คลิปที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549)

จากการวิจัย พบว่าเมื่อผู้ชมได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 แล้ว ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกหวาดกลัว โดยผู้ชมรับรู้ได้จากปัจจัยด้านฉากสถานที่ โดยเฉพาะในฉากห้องน้ำซึ่งผู้ชมให้ความเห็นว่าบรรยากาศในห้องน้ำสร้างความรู้สึกน่ากลัว วังเวง ซึ่งอาจเกิดจากการสนับสนุนด้านแสงเงา ที่มีลักษณะมืด มีแหล่งกำเนิดแสงน้อย พื้นที่ในภาพอยู่ในส่วนเงามืดเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัว ในด้านสี ที่เป็นโทนสีเขียวหม่นหรือฟ้าหม่น ช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกลึกลับน่ากลัว และปัจจัยด้านมุมกล้อง ที่ผู้ชมมีความเห็นว่าการใช้ภาพทำให้ผู้ชมลุ้นหรือคาดเดาว่า จะมีผีปรากฏตัวขึ้นเมื่อไหร่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก และหวาดกลัวไปพร้อมๆ กัน ผู้ชมมีความรู้สึกหวาดกลัวกับลักษณะการปรากฏตัวของเงาดำลึกลับแทนการเห็นผีแบบชัดๆ แต่สำหรับด้านการแต่งหน้าและทรงผม ผู้ชมมีความเห็นว่าการแต่งหน้าตัวละครผีผู้หญิงที่ผูกคอตาย ลึนจุกปากและตาปิดโปน ขาดความสมจริง ไม่มีความน่ากลัว และทำให้อารมณ์สะดุด ในขณะที่การแต่งหน้าผีผู้คุมหอที่แต่งหน้าเรียบๆ กลับทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวได้ดี นอกจากนี้ผู้ชมส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันคือ ในฉากที่เป็นสุนัขนอนพร้อมๆ กัน ผู้ชมมีความเห็นว่าคุณภาพจริงในแง่ของจำนวนสุนัขที่มีมากเกินไป ซึ่งทำให้อารมณ์สะดุด เกิดความรู้สึกขัดแย้ง ทำให้ไม่น่ากลัว และเช่นเดียวกับในคลิปภาพยนตร์ที่ 1 เสียงมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมเช่นกัน โดยเสียงทำให้ตกใจและเพิ่มความน่ากลัวของบรรยากาศโดยรอบได้อย่างดี สำหรับด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ผู้ชมมีความเห็นว่าการทำหน้าตาในการสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์เท่านั้น

และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสรุปผลปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากคลิปภาพยนตร์ที่ 2 ได้ว่า กลุ่มผู้ชมตัวอย่าง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านเวลา ที่เป็นเวลากลางคืน มากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยด้านมุมกล้อง ด้านฉากสถานที่ ด้านสี และด้านแสงเงา ลำดับถัดมาคือ ปัจจัยด้านองค์ประกอบฉาก และท้ายสุดคือปัจจัยด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นอกจากนี้สิ่งอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ได้แก่ เสียง และการเกิดเหตุการณ์ผิดปกติในเรื่อง

คลิปที่ 3 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

จากการวิจัย พบว่าเมื่อผู้ชมได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 แล้ว ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่กลับสงสัย และหวาดกลัว โดยผู้ชมรับรู้ได้จากปัจจัยด้านมุมกล้อง โดยผู้ชมรู้สึกได้ถึงความรู้สึกกลับได้อย่างชัดเจน จากการใช้ลักษณะภาพแทนสายตา ภาพมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา คล้ายกับการแอบมองดูอยู่ ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมในเหตุการณ์คล้ายกับเป็นผู้แอบมองตัวละครเอง ซึ่งทำให้เกิดคำถามตลอดเวลาที่ชม และด้านแสง ซึ่งเป็นลักษณะแสงในช่วงเวลาหัวค่ำ แสงสลัวๆ มองเห็นได้ไม่ชัดเจนนัก ประกอบกับการใช้เพียงตะเกียงเป็นแหล่งกำเนิดแสงในเรื่อง ซึ่งผู้ชมมีความเห็นว่าการที่มองเห็นได้ไม่ชัดเจนยิ่งทำให้รู้สึกภาพยนตร์ดูลึกลับน่าสงสัยมากขึ้น ในส่วนของฉากสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ชมมีความเห็นว่าสามารถสร้างบรรยากาศได้น่ากลัว จากการที่เป็นบ้านทรงไทยโบราณ ศาลเพียงตาที่ดูรก ตลอดจนทางเดินที่มีหน้ำารกช้ำ ทำให้รู้สึกว่า เป็นสถานที่ที่น่ากลัวและไม่ปลอดภัย นอกจากนี้ผู้ชมยังรับรู้ได้ถึงความเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคจากการที่โทนสีของภาพเป็นสีน้ำตาล ซึ่งให้ความรู้สึกความเก่าแก่ ผู้ชมรับรู้ได้จากการที่ภาพโทนสีน้ำตาลอ่อนมักถูกใช้ในภาพยนตร์ย้อนยุค ในส่วนของปัจจัยด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าทรงผม ผู้ชมมีความเห็นว่าโดยรวมแล้ว ปัจจัยทั้งสองดูมีความสมจริงและกลมกลืนไปกับเรื่องราว แต่มีจุดเด่นตรงที่ สามารถบ่งบอกข้อมูลบางอย่างของเรื่องราวและตัวละครได้ เช่น บ่งบอกยุคสมัยของเหตุการณ์ในเรื่อง บ่งบอกฐานะบุคลิกตัวละคร โดยเฉพาะเครื่องแต่งกายของตัวละครสมมติที่ทำให้ผู้ชมเกิดคำถามว่าเหตุใดจึงต้องแต่งกายเช่นนั้น ซึ่งสอดคล้องไปกับมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ดี นอกเหนือจากปัจจัยข้างต้นแล้ว ปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ได้แก่ เสียง ซึ่งช่วยสนับสนุนให้บรรยากาศดูลึกลับและน่ากลัวยิ่งขึ้น ประกอบกับการลำดับภาพและตัดต่อ ที่จะไม่ค่อยให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดของฉากสถานที่อย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชมเกิดรู้สึกว่าสถานที่ในเรื่องดูลึกลับน่าสงสัยมากยิ่งขึ้น

และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสรุปผลปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากคลิปภาพยนตร์ที่ 3 ได้ว่า กลุ่มผู้ชมตัวอย่าง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านมุมกล้อง ฉากสถานที่ และ ด้านสี มากที่สุด รองลงมาคือ ปัจจัยด้านเวลา อุปกรณ์ประกอบฉาก และด้านแสงเงา และปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด คือ ปัจจัยด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้าทรงผม นอกจากนี้สิ่งอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ได้แก่ การเกิดเหตุการณ์ผิดปกติในเรื่อง เช่น ประตูเปิดปิดเองได้ เงาที่เดินผ่านหลังนวลจัน การถูกแอบมอง และการตัดต่อลำดับภาพ

คลิปที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549)

จากการวิจัย พบว่าเมื่อผู้ชมได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 4 แล้ว ผู้ชมส่วนใหญ่ เกิดความรู้สึกหวาดกลัว และความรู้สึกกลัวกลับมาสงสัย รongลงมาตามลำดับ ทั้งนี้ผู้ชมมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนดังกล่าวได้จากปัจจัยด้านมุกตลก ซึ่งมีลักษณะเป็นภาพแทนสายตาประกอบกับภาพมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา นอกจากนี้จะให้ความรู้สึกของการถูกแอบมองซึ่งสนับสนุนมู้ดแอนด์โทน ความลึกลับน่าสงสัยของภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว ผู้ชมมีความเห็นว่า จากการที่ภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา ทำให้เชื่อต่อการปรากฏตัวของผี ผู้ชมมีความรู้สึกหวาดกลัวและระแวงว่าผีจะปรากฏออกมาเมื่อไหร่ และตรงส่วนไหนของภาพ และลักษณะการปรากฏตัวของผีที่อยู่ใกล้ๆ ตัวละคร นวลจัน โดยที่นวลจันไม่รู้ตัว แต่ผู้ชมจะเห็นเหตุการณ์ทุกอย่างสามารถสร้างความหวาดกลัวและตกใจได้ดี ประกอบกับลักษณะของแสง ที่แม้จะเป็นเวลากลางวัน แต่ภายในบ้านมีลักษณะเป็นแสงลอดตามช่อง และมีเงาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเพิ่มความน่ากลัวของบรรยากาศให้กับฉากบ้านในเรื่องได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมมีความเห็นว่า การที่เหตุการณ์เป็นช่วงกลางวันและเมื่อเป็นฉากภายนอกบ้านก็จะเป็นแสงสว่างปกติ นั้น ทำให้ความน่ากลัวของบรรยากาศลดลงไป ในส่วนของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ชมมีความเห็นว่าสร้างออกมาได้ดูสมจริงและดูน่ากลัวด้วยความเก่าแก่ของตัวบ้านโบราณประกอบกับปัจจัยเรื่องแสงเงาที่กล่าวไปข้างต้น และในส่วนของ การแต่งหน้าและทรงผม เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ก็เช่นกัน คือ ดูมีความสมจริงตามยุคสมัย ซึ่งมีความน่ากลัวจากลักษณะไทยโบราณนั่นเอง แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมหลายท่านได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับฉากห้องเก็บของที่มีหีบตั้งอยู่ ว่าดูขาดความสมจริงและดูจางมากเกินไป เนื่องจากลักษณะของหีบที่ตั้งอยู่กลางห้องพอดี และมีแสงส่องมาที่หีบ เพื่อให้หีบดูเด่นและชัดเจน ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกอารมณ์สะดุดกับภาพดังกล่าว นอกเหนือจากปัจจัยข้างต้นแล้ว ปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากความคิดเห็นของผู้ชม ได้แก่ เสียง ซึ่งมักจะทำให้ผู้ชมตกใจ และสนับสนุนบรรยากาศให้ดูน่ากลัว ตลอดจนถึงด้านการแสดง ซึ่งนักแสดงสามารถสื่ออารมณ์หวาดระแวง สงสัย ผ่านทางสีหน้าท่าทางและแววตา ได้อย่างชัดเจน

และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยสรุปผลปัจจัยงานออกแบบงานสร้างที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากคลิปภาพยนตร์ที่ 4 ได้ว่า กลุ่มผู้ชมตัวอย่าง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยด้านมุกตลก มากที่สุด อันดับสองคือ ปัจจัยด้านฉากสถานที่ และด้านสี รongลงมา คือ ปัจจัยด้านแสงเงา และอันดับสุดท้าย ได้แก่ปัจจัยด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ปัจจัยด้านเวลา ปัจจัยด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และ ด้านการแต่งหน้าทรงผม

2.2 การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยรวมทั้ง 4 ศิลป

เมื่อพิจารณาข้อมูลทางสถิติจากแบบสอบถามโดยรวมทั้ง 4 ศิลปแล้ว การรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม 30 ท่าน แยกตามปัจจัยของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน ของผู้ชม เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้

ผู้วิจัยพบว่า ปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านมุมกล้อง อันดับที่สองคือ ปัจจัยด้านสี และด้านฉากและสถานที่ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ไม่แตกต่างกัน อันดับสามคือ ปัจจัยด้านแสงเงา ด้านเวลา และด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก ส่วนปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทน น้อยที่สุด ได้แก่ ด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

2.3 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนระหว่างกลุ่มอายุและระหว่างเพศ

2.3.1 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่างกลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี 19-25 ปี และ 26-39 ปี

จากการเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ในกลุ่มผู้ชมอายุแตกต่างกัน ได้แก่ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมในแต่ละกลุ่มอายุมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนแตกต่างกัน โดยการรับรู้ในแต่ละปัจจัยงานออกแบบงานสร้างข้างต้นมีแนวโน้มไปในทิศทางเดียวกันทั้ง 8 ปัจจัย ซึ่งก็คือ กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี จะมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และ กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างน้อยที่สุด

2.3.2 การเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ระหว่าง กลุ่มผู้ชมเพศชายและเพศหญิง

จากการเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัย ได้แก่ เวลา ฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม มุมกล้อง ในกลุ่มผู้ชมเพศชายและกลุ่มผู้ชมเพศหญิง ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมเพศชายและผู้ชมเพศหญิงมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญไม่แตกต่างกัน นั่นคือ เพศไม่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย ในเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ ก่อนที่ผู้ชมจะได้ชมภาพยนตร์ พบว่า ผู้ชมสามารถรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้จากช่องทาง ภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer) โปสเตอร์ภาพยนตร์ (Poster) ผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดง การโฆษณาทางสื่อต่างๆ และเพลงประกอบภาพยนตร์ โดยที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นช่องทางที่บอกมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้ชัดเจนที่สุด เนื่องจาก ภาพยนตร์ตัวอย่างคือการนำบางตอนของภาพยนตร์จริงมาฉายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึง รายละเอียดโดยรวมของเรื่อง เช่น เรื่องราว ผู้กำกับ นักแสดง จุดขายของภาพยนตร์ ตลอดจนงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจากการชมภาพยนตร์ตัวอย่าง จะทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้อารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ ซึ่งก็คือ มู้ดแอนด์โทนนั่นเอง

จากผลการวิจัยที่ได้ เมื่อพิจารณาร่วมกับสมมติฐานการวิจัย ข้อแรก คือ ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลต่อการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชมที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยพบว่าผลการวิจัยที่ได้มีความสอดคล้องกับสมมติฐานทั้งสองข้อดังกล่าว

สำหรับสมมติฐานข้อแรก คือ "ปัจจัยต่างๆ ในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ มีผลต่อการรับรู้ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ของผู้ชมที่แตกต่างกัน" จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่ามีความสอดคล้องกับสมมติฐานดังกล่าว ซึ่งผู้ชมมีระดับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละด้านน้อยแตกต่างกัน จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มและข้อมูลทางสถิติ ที่สามารถแยกแยะระดับการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากปัจจัยงานออกแบบงาน

สร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ปัจจัยออกเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีระดับการรับรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ เรียงลำดับจากมากไปน้อย โดยปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทน มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านมุมกล้อง กลุ่มที่สอง ได้แก่ ปัจจัยด้านสี และด้านฉากและสถานที่ กลุ่มที่สาม ได้แก่ ปัจจัยด้านแสงเงา ด้านเวลา และด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก และกลุ่มปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทน น้อยที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านการแต่งหน้าและทรงผม และด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ปัจจัยด้านมุมกล้องมีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทนของผู้ชมมากที่สุด เนื่องจาก ฝ่ายผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหงา โดดเดี่ยว อ่างว้าง ดังนั้นจึงเลือกใช้มุมภาพกว้างและวางองค์ประกอบภาพให้ตัวละครเป็นจุดเด่น อยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมบรรยากาศที่กว้างขวาง นอกจากนี้การใช้ลักษณะภาพแทนสายตาก็สามารถสร้างความรู้สึกที่ถูกแอบมองได้เป็นอย่างดี สาเหตุที่ผู้ชมสามารถรับรู้ได้จากมุมกล้องได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก มุมกล้องไม่ว่าจะเป็นภาพกว้าง ภาพใกล้ ฯลฯ จะเป็นสิ่งที่แรกผู้ชมสังเกตจากภาพ โดยการมองภาพโดยรวมว่าในกรอบหรือขอบเขตของภาพที่เห็น มีสิ่งใดปรากฏอยู่บ้าง นั่นก็คือ “มีส-อง-แซง” (Mise-en-scene) ซึ่งหมายถึง องค์ประกอบโดยรวมในแต่ละฉากของภาพยนตร์นั่นเอง จากนั้นจึงพิจารณาว่าโดยรวมภาพนั้นต้องการสื่อความหมายหรืออารมณ์ใด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Robert และ Randolph (1990) ที่กล่าวถึงหลักการรับรู้ภาพของกลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt) ว่า โดยธรรมชาติการรับรู้ภาพทางตาของมนุษย์จะมองภาพรวมเป็นอันดับแรก เพื่อจะพิจารณาข้อมูลหรือสิ่งที่อยู่ในภาพโดยรวมก่อน และทำการจัดกลุ่มองค์ประกอบของภาพ และตีความหมายที่ละองค์ประกอบของภาพเป็นขั้นตอนต่อมา

การกำหนดฉากและสถานที่ในเรื่อง ที่สามารถสร้างความสะพรึงกลัวให้กับผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ห้องนอนและห้องน้ำ ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง ให้ความรู้สึกปลอดภัย ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ร้ายหรือผิดปกติในสถานที่ที่ผู้คนคิดว่าปลอดภัยที่สุดดังกล่าว มักจะสร้างความหวาดกลัวและตกใจต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก การสร้างประวัติหรือเรื่องเล่าที่ลึกลับน่ากลัวของสถานที่หนึ่งๆ ซึ่งอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น โรงเรียนประจำ สระน้ำ รวมถึงสถานที่เก่าแก่โบราณ เช่น บ้านไทยโบราณที่ผู้คนทั่วไปมักจะมีความรู้สึกต่อสถานที่เหล่านี้ว่า เป็นสถานที่น่ากลัว ไม่ปลอดภัย ไม่ควรเข้าไปเกี่ยวข้อง ด้วยความเชื่อว่าจะมีสถานที่ที่สิ่งสถิตย์ของวิญญาณภูตผีเรื่องเล่าต่างๆ ประวัติอันน่ากลัว และสภาพบรรยากาศเก่ากร้าง ของสถานที่เหล่านี้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ทศพร กรกิจ (2550) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือ

อเมริกัน เกาหลี ไทย ที่อธิบายว่าเกี่ยวกับฉากและสถานที่ว่า การที่ตัวละครในเรื่องต้องมาเกี่ยวข้องกับสถานที่ที่มีประวัติ เหตุการณ์หรือเรื่องราวไม่ดี เช่น ห้องน้ำ สระน้ำ บ้านร้าง เป็นต้น และการที่ผีปรากฏตัวออกมาหรือตัวละครถูกผีทำร้าย ในสถานที่ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ห้องนอน ห้องน้ำ สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้เป็นอย่างดี

การใช้สี เพื่อต้องการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกบางอย่างของผู้ชม ดังที่โกสุม สายใจ (2536) กล่าวว่า สีมีผลกระทบต่ออารมณ์ของมนุษย์ สีมีอิทธิพลและพลังที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้ดูเกิดอารมณ์แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับสี เช่น การใช้สีฟ้า ที่สามารถสร้างความรู้สึกนิ่งสงบ เศร้า เยือกเย็น ประกอบกับแสงเงาที่มืด ทำให้ได้เป็นโทนสีฟ้าหม่น ซึ่งสามารถสื่ออารมณ์เหงา เศร้า โดดเดี่ยว ให้กับผู้ชม หรือการใช้โทนภาพสีน้ำตาล (Sepia) ที่สร้างความรู้สึกเก่า โบราณ ความเก่าแก่ เป็นอดีต หรือย้อนยุค (Boggs and Petrie, 2004) เป็นต้น

การกำหนดลักษณะของแสงเงา ที่จะสื่ออารมณ์ในด้านลบ อย่างอารมณ์ โศกเศร้า เหงา ลึกลับน่าสงสัย และน่ากลัว โดยฝ่ายผู้สร้างออกแบบให้มีการใช้แสงต่ำ (Low key) เน้นให้พื้นที่ในภาพอยู่ในส่วนเงามืดเป็นส่วนใหญ่ ให้บรรยากาศดูมืด ในเกือบทุกฉากของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง ซึ่งผู้ชมก็สามารถรับรู้ถึงมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องได้ดี นอกเหนือจากนี้ลักษณะของแสงในภาพก็มีผลต่อการรับรู้ด้านภาพ ในการสร้างจุดสนใจหรือจุดเด่นให้กับภาพ โดยการกำหนดให้ภาพโดยรวมดูมืดและมีแสงสว่างเพียงจุดใดจุดหนึ่งของภาพ ยกตัวอย่างที่ปรากฏในคลิปภาพยนตร์ตัวอย่าง เช่น ช่วงเวลากลางคืน ในภาพมีกลุ่มตัวละครเด็กนักเรียนถือไฟฉายส่องที่หน้า นั่งล้อมวงเล่าเรื่องผีกัน หรือ ช่วงเวลาหัวค่ำ ตัวละครवलจันเดินไปตามทางเดินโดยใช้ตะเกียงเจ้าพายุเพื่อให้แสงสว่าง การใช้กำหนดการใช้ลักษณะแสงดังกล่าวจะทำให้เกิดเป็นจุดสนใจของภาพ เนื่องจากการรับรู้ภาพของมนุษย์ มักจะให้ความสนใจและมองไปที่จุดสว่างของภาพก่อนส่วนที่มืดเสมอ (สุชา จันทน์เอม, 2539) โดยแสงสว่างของภาพมักเป็นบริเวณใบหน้าของตัวละคร ซึ่งจะทำให้ผู้ชมพุ่งเล็งความสนใจไปยังส่วนใบหน้าหรือส่วนที่สว่างของภาพเป็นพิเศษ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่ทางฝ่ายผู้สร้างต้องการจะสื่อได้เป็นอย่างดี ในทางเดียวกัน ลักษณะของแสงเงาก็จะสอดคล้องไปกับการกำหนดเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยพบว่า หากต้องการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในด้านลบ การกำหนดให้เป็นเวลากลางคืนจะมีผลต่อการรับรู้มากกว่าเวลากลางวัน เนื่องจาก ผู้คนทั่วไปมักจะมีเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีว่าช่วงเวลากลางคืนเป็นเวลาผีจะออกมาปรากฏตัวให้เห็น และช่วงกลางคืนมักจะเป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ร้าย น่ากลัวขึ้น ทำให้ผู้ชมรับรู้ถึงความรู้สึกไม่ปลอดภัยนั่นเอง

อุปกรณ์ประกอบฉาก โดยทั่วไปมักจะถูกสร้างขึ้นเพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับฉากและสถานที่ แต่ในบางกรณีอุปกรณ์ประกอบฉากก็ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือของฝ่ายผู้สร้างในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกเฉพาะอย่างให้กับผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อุปกรณ์ประกอบฉากจะสามารถทำหน้าที่ในการสื่ออารมณ์บางอย่างให้กับผู้ชมได้ดี เมื่อถูกนำมาใช้เป็นการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์หนึ่งๆ ในภาพยนตร์หรือประสบการณ์จริงของผู้ชม เพื่อให้ตัวละครและผู้ชมได้ระลึกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีตที่เคยผ่านพ้นมาแล้วในเรื่อง เช่น ในเรื่อง “เด็กหอ” ขณะที่ชาตรีเห็นไข่เจียวที่โรงเรียนประจำ ไข่เจียวก็ถูกใช้เป็นการเชื่อมโยงกับภาพเหตุการณ์ในอดีต (Flashback) ที่ชาตรีกำลังกินไข่เจียวที่บ้านอย่างมีความสุข ซึ่งทำให้ตัวละครและผู้ชมรู้สึกเศร้าหรือคิดถึงอาหารหลุมที่ใช้ในโรงเรียนประจำ ผู้ชมที่เคยเห็นอาหารหลุมลักษณะนี้ก็จะรับรู้ได้ถึงวิธีการกินอาหารของนักเรียนประจำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้ชมบางท่านที่เคยใช้อาหารหลุมลักษณะนี้ก็จะระลึกถึงอดีตของตนที่เคยใช้อาหารหลุมสมัยเรียน ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกมีประสบการณ์ร่วมไปกับตัวละครและเรื่องราว และยังเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้มู้ดแอนดโทนของเรื่อง “เด็กหอ” ที่เป็นการใช้ชีวิตของนักเรียนประจำอีกด้วย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า อุปกรณ์ประกอบฉากนั้นเป็นเครื่องมืออีกชนิดหนึ่งของฝ่ายผู้สร้าง ที่สามารถโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ชมไปในทิศทางหนึ่งๆ โดยนำพาผู้ชมไปสู่เรื่องราวหรือเหตุการณ์ในอดีตแล้วให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในช่วงเวลาอดีตนั้นได้ดี โดยที่อุปกรณ์ประกอบฉากมักจะถูกใช้อยู่ในเชิงของสัญญาในภาพยนตร์ (Film Semiotics) ในรูปของ “Metonymy” ซึ่งหมายถึง การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกัน (Association) เพื่อใช้สื่อแทนความหมายของสิ่งของหรืออีกเหตุการณ์หนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกัน (James Monaco, 1977 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม โดยหลักแล้วทำหน้าที่เช่นเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ การสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์ โดยเฉพาะในส่วน of ตัวละคร เนื่องจากทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวละครโดยตรง นอกจากฝ่ายออกแบบงานสร้างจะต้องให้ความสำคัญกับความสมจริงแล้ว ทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม ยังทำหน้าที่ในการบ่งบอกข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับตัวละคร เช่น บุคลิก สถานะของตัวละคร กับผู้ชมอีกด้วย แต่ทั้งนี้ จะต้องถูกควบคุมให้กลมกลืนและสอดคล้องไปกับแนวทางของมู้ดแอนดโทนภาพยนตร์ที่ถูกกำหนดไว้

จากผลการวิจัย จะเห็นได้ว่า การรับรู้มู้ดแอนดโทนของผู้ชมมีความสอดคล้องกับแนวคิดของฝ่ายผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งเรื่อง “เด็กหอ” (2549) และเรื่อง “เปนนู้กับผี” (2549) ในหลาย

ประเด็น เช่น เมื่อผู้ชมได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 1 จากเรื่อง “เด็กหอ” ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดอารมณ์ความรู้สึกเศร้า เหงา โดดเดี่ยว และ หลังจากชมคลิปภาพยนตร์ที่ 2 จากเรื่อง “เด็กหอ” ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกหวาดกลัว ซึ่งเป็นอารมณ์เป้าหมายหรือมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการสื่อ ทั้งสองคลิป เช่นเดียวกับอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้ชมมีหลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ที่ 3 และ 4 ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดความรู้สึกถึงความลึกลับ น่าสงสัย ตรงกับสิ่งที่ฝ่ายผู้สร้างต้องการ จะเห็นได้ว่าการที่ผู้ชมเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกับแนวคิดหรืออารมณ์เป้าหมายที่ฝ่ายผู้สร้างต้องการนั้น เกิดจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ฝ่ายผู้สร้างได้ตั้งใจออกแบบและสร้างมาเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนหรือสร้างอารมณ์ความรู้สึกนั้นๆ โดยเฉพาะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Schacter และ Singer (1962) (อ้างถึงใน Stein และ Soderman, 1993) ที่ว่า อารมณ์เกิดจากการกระตุ้นโดยสถานการณ์หรือสิ่งเร้าที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งจะทำให้เกิดการตอบสนองอย่างเฉพาะเจาะจง ในที่นี้ สิ่งเร้าเฉพาะเจาะจงดังกล่าว หมายถึง งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั่นเอง

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยก็ยังพบอีกว่า นอกจากผู้ชมจะสังเกตและรับรู้ได้ถึงมู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แล้ว ผู้ชมยังให้ความสำคัญกับความสมจริงของงานออกแบบงานสร้างอีกด้วย โดยจะเห็นได้ว่า เมื่องานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ส่วนใดส่วนหนึ่ง มีความไม่สมจริง เช่น การตั้งใจ จงใจ จัดฉาก เกินจริง ฯลฯ ผู้ชมจะสามารถสังเกตเห็นได้ ทำให้อารมณ์สะดุด และเกิดความรู้สึกขัดแย้งกับภาพยนตร์ทันที ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกด้านลบกับภาพยนตร์ ส่งผลเสียไปยังองค์ประกอบอื่นของภาพยนตร์ เช่น การแสดง บทภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการต่อต้านสื่อในการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อสารมวลชน ว่าธรรมชาติของการบริโภคสื่อของผู้รับสาร ผู้รับสารจะเปิดรับสารที่ตรงกับความสนใจหรือความเห็นของตนเอง แต่เมื่อใดที่ผู้รับสารมีทัศนคติหรือความคิดที่ขัดแย้งต่อสื่อเหล่านั้นแล้ว จะทำให้ผู้รับสารขาดความคิดหรือใช้เหตุผลที่ถูกต้อง ในการบริโภคสื่อ การเข้าใจหรือการตีความในเนื้อหาของข่าวสารอาจผิดหรือคลาดเคลื่อน และผู้รับสารเกิดการต่อต้านสื่อและปิดกั้นการสื่อสารในที่สุด (ยุบล สุภากุล, 2540)

ดังที่กล่าวไปข้างต้น ในส่วนของความสอดคล้องระหว่างแนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ กับการรับรู้ของผู้ชม จะเห็นได้ว่าโดยรวมแล้ว ผู้ชมสามารถรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญได้ตรงตามแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ กล่าวคือ ฝ่ายผู้สร้างสามารถสื่อสารแนวคิดมู้ดแอนด์โทนไปยังผู้ชมโดยผ่านงานออกแบบงานสร้างได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่อย่างไรก็ดี การที่ผู้ชมจะถูกโน้มน้าวให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกเป้าหมายตามที่

ฝ่ายผู้สร้างได้กำหนดไว้ตามแนวทางมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ จะไม่มีทางเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากไม่สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เสียก่อน นั่นคือ การที่จะใช้งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในการโน้มน้าวอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้ตรงกับที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นจะต้องมีงานออกแบบงานสร้างที่มีความสมจริงเสียก่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้าง และฝ่ายออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549) และ “เปิ่นซู้กับผี” (2549) ที่ให้ความสำคัญกับความสมจริงของงานออกแบบงานสร้างเหนือสิ่งอื่นใด

ผู้วิจัยได้สรุปหัวใจสำคัญของงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ไว้ 3 ประการ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าน่าจะเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลให้งานออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้มีประสิทธิภาพ ประสบความสำเร็จ และสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเรื่องอื่นๆ ได้ ดังนี้

1. ความสมจริง และ ความกลมกลืน

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่มีความสมจริงและกลมกลืนกับเรื่องราว นับเป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบงานสร้าง (Ommanney and Schanker, 1972) เนื่องจาก ความสมจริงของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือบรรยากาศโดยรอบในที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นส่วนสำคัญที่จะนำเสนอรายละเอียดของเหตุการณ์ เช่น เหตุการณ์เกิดที่ไหน เมื่อใด เวลาใด ยุคสมัยใด หากเป็นสถานที่หรือเหตุการณ์จริง ก็ยิ่งจะทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริง ผู้ชมรู้สึกเชื่อในเรื่องราวมากขึ้น รู้สึกว่าเหตุการณ์และเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องจริง ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อและยอมรับเรื่องราว เกิดความรู้สึกอยากติดตาม แล้วคล้อยตามเรื่องราวเข้าไปในหนัง ไม่เกิดความรู้สึกสะดุดหรือชะงัก (Bordwell and Thompson, 2001) ซึ่งหากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ข้อนี้ได้ ก็นับได้ว่างานออกแบบภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ มีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จไปแล้วส่วนหนึ่ง

2. การสนับสนุนบทบาทภาพยนตร์ และ เสริมการเล่าเรื่อง

งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่มีประสิทธิภาพ ต้องสามารถเสริมการเล่าเรื่องและสามารถบอกข้อมูลรายละเอียดในตัวเองได้ (Ommanney and Schanker, 1972) เช่น เครื่องแต่งกายของตัวละคร ทรงผม เครื่องใช้ของตัวละคร ตลอดจนฉากสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก

สามารถบ่งบอกบุคลิกลักษณะนิสัยฐานะของตัวละคร เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ช่วยให้คนดูได้รับรู้ข้อมูลจากภาพยนตร์ที่ละเอียดที่ละน้อย ทำให้คนดูค่อยๆ ติดตามและเข้าไปในเรื่องราวและตัวละคร

3. การออกแบบงานสร้างเพื่อนำอารมณ์ผู้ชมไปสู่แนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

เมื่อสามารถทำให้ผู้ชมภาพยนตร์รู้สึกเชื่อ ยอมรับเรื่องราว เข้าไปในเนื้อเรื่อง จนอยากติดตามเรื่องราวได้แล้ว สิ่งสำคัญต่อไปคือ การโน้มน้าวอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมให้เป็นไปในทิศทางที่ทางกลุ่มผู้สร้างได้กำหนดเอาไว้ นั่นคือ มู้ดแอนด์โทนนั่นเอง ซึ่งงานออกแบบงานสร้างจะทำหน้าที่ควบคุมทิศทางอารมณ์ของผู้ชม ด้วยการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมในการสร้างหรือกระตุ้นอารมณ์นั้นให้กับผู้ชม โดยอาศัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้านต่างๆ เป็นเครื่องมือ

จากการเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของกลุ่มผู้ชมทั้งสามกลุ่มอายุ จะเห็นได้ว่า กลุ่มผู้ชมอายุ 15-18 ปี มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนมากที่สุด รองลงมาคือ กลุ่มผู้ชมอายุ 19-25 ปี และกลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารว่า อายุของผู้รับสาร ทำให้คนมีความแตกต่างกันในเรื่องความคิดเห็นและพฤติกรรม ระดับอายุที่ต่างกันทำให้การเลือกรับเนื้อหาของสาร การเลือกใช้สื่อ การชักจูงใจ และความยากง่ายในการบรรลุวัตถุประสงค์การสื่อสารแตกต่างกัน (ยุบล สุภากุล, 2540) ซึ่งจะเห็นได้ว่า สาเหตุที่ผู้ชมกลุ่ม 15-18 ปี มีการรับรู้สารได้ง่ายนั้น เนื่องจากการที่มีอายุน้อย มีประสบการณ์น้อย ทำให้กระบวนการการรับรู้ยังมีความซับซ้อนไม่มาก ผ่านการกลั่นกรองทางความคิดน้อยกว่ากลุ่มผู้ชมอายุที่มากกว่า ดังนั้นจึงถูกสื่อโน้มน้าวชักจูงใจไปตามมู้ดแอนด์โทนได้ง่าย ในขณะที่กลุ่มผู้ชมอายุ 26-39 ปี ซึ่งมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์น้อยที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มผู้ชมเหล่านี้ ได้ผ่านประสบการณ์การดำเนินชีวิตมากกว่า มีระบบสังคมที่กว้างขวาง ตลอดจนมีทัศนคติที่หลากหลายกว่า ดังนั้น ขณะทำการสื่อสารจะมีกระบวนการรับรู้ตีความหมายที่ซับซ้อนผ่านระบบการกลั่นกรองทางความคิดหลายชั้นมากกว่า โดยเฉพาะการเชื่อถือในหลักความเป็นจริง (Realistic) ซึ่ง ทำให้การเปิดรับสื่อ การเชื่อ หรือการถูกโน้มน้าวโดยสื่อเป็นไปได้ยากกว่านั่นเอง

สำหรับการเปรียบเทียบการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของกลุ่มผู้ชมระหว่างเพศชายและเพศหญิง จากข้อมูลทางสถิติจะเห็นได้ว่า ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ นั่นคือ ผู้ชมเพศชายและเพศหญิง มีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญไม่แตกต่างกัน ซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดเรื่องผู้รับสารที่ว่า เพศชายและเพศหญิงจะมีทัศนคติและพฤติกรรมการรับสื่อที่แตกต่างกัน แต่อย่างไรก็ดีเมื่อพิจารณาข้อมูลที่ได้จากการสนทนากลุ่ม

พบว่า การรับรู้มู้ดแอนด์โทนของเพศชายและเพศหญิง มีความแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องผู้รับสาร โดยที่ ผู้หญิงมักเป็นคนจิตใจอ่อนไหวหรือเจ้าอารมณ์ (Emotional) ผู้หญิงถูกชักจูงใจได้ง่ายกว่าผู้ชาย ผู้ชายใช้เหตุผลมากกว่าผู้หญิง แต่ผู้หญิงเป็นเพศที่ยังถึงจิตใจคนได้ดีกว่าผู้ชาย ดังนั้น ผู้ชมเพศหญิงจึงถูกโน้มน้าวให้เกิดความรู้สึกไปตามมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ได้ง่ายกว่า (ยุบล สุภากุล, 2540)

จากที่กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่าการรับรู้มู้ดแอนด์โทนจากงานออกแบบงานสร้างต่างๆ ในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ มีระดับมากน้อยแตกต่างกัน จากผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า น่าจะนำไปใช้ประยุกต์เป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ โดยฝ่ายผู้สร้างควรตระหนักถึงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยรวมทั้งหมดให้ดูมีความสมจริงเป็นพื้นฐานเป็นอันดับแรก จากนั้นจึงให้ความสำคัญกับปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมมาก เช่น มุมกล้อง สี และ ฉากสถานที่ เป็นต้น โดยทำการออกแบบปรับปรุงเพิ่มเติม ปัจจัยอื่นๆ เพื่อให้สื่อถึงมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ที่ชัดเจน ในขณะที่ปัจจัยอื่นๆ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทรงผม ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนน้อยกว่า ฝ่ายผู้สร้างควรกำหนดให้ทำหน้าที่ในการสร้างความสมจริงของภาพยนตร์เป็นหลัก แต่อาจทำการเติมแต่งเพื่อทำหน้าที่ในการสนับสนุนบทและช่วยเล่าเรื่องราว ทั้งนี้เพื่อลดระยะเวลาการทำงานการออกแบบเพื่อให้ทำงานได้สะดวก และยังคงช่วยลดต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์ได้ในบางส่วนอีกด้วย

นอกเหนือจากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 8 ด้าน อันได้แก่ มุมกล้อง สี ฉากและสถานที่ แสงเงา เวลา อุปกรณ์ประกอบฉาก การแต่งหน้าและทรงผม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายแล้ว ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยอื่นๆ เช่น เสียง การลำดับภาพตัดต่อ การแสดง และ บทสนทนา ก็มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ด้านเสียงทั้งที่เป็นเพลงประกอบภาพยนตร์ (Music) และเสียงประกอบภาพยนตร์ (Sound Effect) ซึ่งสามารถส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ผู้ชมสามารถรับรู้จากเสียงและตีความเป็นอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจน เนื่องจาก เสียงเป็นสื่อที่มีความเป็นสากล ผู้ชมโดยทั่วไปสามารถเข้าใจในอารมณ์ความรู้สึกของเสียงได้โดยง่าย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าเสียงเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารมู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์ไปยังผู้ชม ผู้สร้างภาพยนตร์หรือฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จึงควรพิจารณาการใช้เสียงประกอบภาพยนตร์ที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ นำอารมณ์ของผู้ชมไปยังแนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นองค์ความรู้ เพื่อเป็นประโยชน์ไม่มากนัก ต่อต่อกระบวนการการผลิตภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะในส่วนของงานออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ เพื่อพัฒนาคุณภาพของภาพยนตร์ไทยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ชมชาวไทย ดึงดูดให้ผู้ชมหันมาบริโภคภาพยนตร์ไทยมากขึ้น เพิ่มเงินหมุนเวียนในกระบวนการผลิตและชมภาพยนตร์ต่อไป

ข้อจำกัดงานวิจัย

ข้อจำกัดในการวิจัยครั้งนี้คือ จำนวนผู้ชมภาพยนตร์ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลมีไม่มาก จากการทำงานวิจัยนี้ศึกษาในเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้และอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความแปรปรวนตามปัจเจกบุคคล ทำให้วัดผลได้ยาก อีกทั้งยังมีการทดสอบการรับรู้มู้ดแอนดโทนของผู้ชมโดยการให้ชมคลิปภาพยนตร์ตัวอย่างจำนวน 4 คลิป ซึ่งจำเป็นต้องใช้เวลาในการเก็บข้อมูล ดังนั้นเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการรับรู้มู้ดแอนดโทนจากงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของผู้ชม ผู้วิจัยจึงเลือกใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ผู้วิจัยได้อธิบายให้กลุ่มผู้ชมตัวอย่างมีความเข้าใจในความหมายเบื้องต้นของมู้ดแอนดโทน และงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ตลอดจนให้มีการอภิปรายพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้ชมและผู้วิจัยเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึก ซึ่งวิธีการสนทนากลุ่มดังกล่าวเหมาะกับจำนวนผู้ชมตัวอย่างจำนวนไม่มากนัก ผู้วิจัยจึงไม่สามารถเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ชมตัวอย่างขนาดใหญ่ได้

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ให้ผู้ที่สนใจจะศึกษาเพิ่มเติม ได้แก่

1. นอกเหนือจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญแล้ว ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยประเภทอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์แอคชั่น (Action) ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) น่าจะสามารถสื่อถึงมู้ดแอนดโทนของภาพยนตร์ได้ดีเช่นกัน ดังนั้นจึงควรมีการศึกษามู้ดแอนดโทนในภาพยนตร์แนวอื่น เพื่อให้ทราบว่าปัจจัยงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทนของผู้ชมอย่างไร ซึ่งน่าจะเป็นประโยชน์ต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

2. สำหรับผู้ที่สนใจจะศึกษาวิจัยเพิ่มเติม ผู้วิจัยเสนอข้อคิดเห็นว่า ควรขยายขอบเขตงานวิจัยให้กว้างขวางครอบคลุมขึ้น ทั้งในด้านของภาพยนตร์และในด้านกลุ่มผู้ชมตัวอย่าง โดยการขยายขนาดกลุ่มผู้ชมตัวอย่าง เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ได้มีความครอบคลุมและหลากหลายมากขึ้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษฎดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3.

กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2547.

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: แบรินด์เอจ, 2547.

โกสุม สายใจ. สีและการใช้สี. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: คณะวิชามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต รัตนโกสินทร์, 2536.

จามรี คงเสรีรัตน์. กระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ (Art Direction) ในภาพยนตร์โฆษณา. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

จารุพรรณ ทรัพย์ปรับปรุง. องค์ประกอบการออกแบบ. ใน เอกสารคำสอนรายวิชาหลักการออกแบบศิลปกรรม, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2544.

ฉวีงาม มาเจริญ และคนอื่นๆ. นานาสาระวัฒนธรรมไทย เล่ม 1. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัทกราฟฟิค พรินติ้ง พรีเมลส์ ซิสเต็มส์, 2547.

ดาวรัตน์ ชูทรัพย์. หมื่นร้อยพันผลงาน เล่ม 2: บันทึกสิ่งดีวัฒนธรรมประเพณีวิถีไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักวรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร, 2546.

ทฤษฎี เสมอ. วิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยองขวัญของ เหม เวชกร. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541.

ทศพร กรกิจ. การสร้างความสำเร็จครั้งใหญ่ใน “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ธวัชชานนท์ ตาโธสง. จิตรกรรมภาพหุ่นนิ่งของ อองรี มาติสส์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ลิปประภา, 2547.

นพวรรณ หมั่นทรัพย์. การออกแบบเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 1. เชียงใหม่: โครงการตำราวิทยาเขตภาคพายัพ, 2539.

- นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ. การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทย เรื่อง "สี่แผ่นดิน". วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.
- ประกาศิต ภัทรธีรานนท์. งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์. สารนิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาโฆษณา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.
- ปิยกุล เลาว์ณยศศิริ. ใครเป็นใครในกระบวนการผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สามัคคีสาส์น, 2529.
- พันทิวา อ่วมเจิม. 2544: ปีทองของ "หนังไทย" จากชบเซาสู่รุ่งเรือง [ออนไลน์]. มุลนิธิหนังไทย, 2547. แหล่งที่มา: <http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=19> [เข้าชมเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2551]
- พาศนา ตันทลัษณ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: พิกซ์อักษร, 2526.
- ภัทรสินี ภัทรโกศล. สถิติเพื่อการวิจัยทางวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- ยุบล สุภากุล. การสื่อสารมวลชน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์, 2540.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- เลอสม สถาปิตานนท์. การออกแบบเบื้องต้น Introduction to Design. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์, 2547.
- วรรณิษา วันทาวิวรรณ์. ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง "เปิ่นซู้กับผี" (2549). สัมภาษณ์, 11 มิถุนายน 2552.
- วัฒน์ จูฑะวิภาต. การออกแบบ. กรุงเทพฯ: ปรารถนา, 2527.
- วาจิมล เดชเกตุ. มีส-อง-แซง. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-7, กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2550.
- วิชชุดา บันดาล. การรับรู้สีในงานโฆษณาของผู้บริโภคไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการโฆษณา ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง. ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "เปิ่นซู้กับผี" (2549). สัมภาษณ์, 26 กรกฎาคม 2552.
- สกนธ์ ภู่งามดี. การออกแบบและผลิตงานโฆษณา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มายบุ๊กส์ พับบลิซิ่ง, 2546.
- สุชา จันท์นอม. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2539.

- สุธรรม วิลาวัลย์เดช. ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง “เด็กหอ” (2549). สัมภาษณ์, 25 มิถุนายน 2552.
- สุมาลี เจียรสุนันท์. การเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์กับกลุ่มสีของเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ภาควิชาจิตวิทยาการพัฒนาศาสตร์ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- เสรี เรื่องเนตร. เส้นกับการออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2548.
- เหม เวชกร. ปีศาจของไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิริยะ, 2546.
- เหม เวชกร. วิญญาณที่เรว่อน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิริยะ, 2545.
- อุไรวรรณ เรื่องกิจ. การสร้างสรรค์งานของผู้กำกับฝ่ายศิลป์. สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2526.
- เอก เขียมชื่น. ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย. สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2552.

ภาษาอังกฤษ

- Babbis, M. The True Origin of the Horror Film Emerson College [Online]. 1990. Available from: http://pages.emerson.edu/organizations/fas/latent_image/issues/1990-05/horror.htm [2009, March 30]
- Birren, F. Color Perception in Art. New York: Van Nostrand Reinhold, 1976.
- Block, B. The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. 2nd ed. Oxford: Focal Press, 2008.
- Boggs, J., M., and Petrie, D., W. The Art of Watching Films. 6th ed. New York: McGraw-Hill Company, 2004.
- Bordwell, D., and Thompson, K. Film Art An Introduction. New York: McGraw-Hill, 2001.
- Blake, R., and Sekuler, R. Perception. 5th ed. Boston: McGraw-Hill, 2006.
- Bourke, J. Fear: A Cultural History. US: Virago, 2005.
- Brown, B. Cinematography: Theory and Practice. Burlington: Focal Press, 2002.
- Bukatko, D., and Daehler, M., W. Human Development. 2nd ed. New York: Houghton Mifflin, 1995.

- Fehrman, K., and Fehrman, C. Color: the secret influence. 2nd ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2004.
- Hinze, V. Mood VS. Tone Fiction Factor Online Magazine of Writers [Online]. 2000.
Available from: <http://www.fictionfactor.com/guests/tone.html> [2009, March 31]
- Holtzschue, L. Understanding Color: An Introduction for Designers. 2nd ed. New York, NY: John Wiley & Sons, 2002.
- Lauer, D., A., and Pentak, S. Design basic. 5th ed. Fort Worth, TX: Harcourt College, 2000.
- Mahnke, F.,H., and Mahnke, R., H. Color in Man Made Environments. New York, NY: VNR, 1982.
- Monaco, J. How to read a film: the Art, technology, language, history and theory of film and media. New York: Oxford University Press, 1977.
- Nelmes, J. An Introduction to Film Studies. London: First, 1996.
- Ommanney, K., A., and Schanker, H., H. The stage and the school, 4th ed. St. Louis, Webster Division: McGraw-Hill, 1972.
- Plutchik, R. The Psychology and Biology of Emotion. New York: HarperCollins College, 1994.
- Preston, W. What an Art Director Does. Los Angeles: Silman-James Press, 1994.
- Propp, V. Morphology of the Folktale. University of Texas Press, 1973.
- Sargent, W. The Enjoyment and Use of Color. New York, NY: Dover Publications, 1964.
- Seeger, L. The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film. New York: Henry Holt and Company, 1992.
- Stein, K., and Soderman, W. Guiding Children's Social Development. 2nd ed. New York: Delmar, 1993.
- Stewart, A., C., Friedman, S., and Koch, J. Child Development: A Topica Approach. New York: John Wiley & Sons, 1985.
- Teague, H. Tone and Mood Lesson OOPS: Our Overnight Planning System [Online]. 2006. Available from: <http://oops.bizland.com/tonemood.doc> [2009, March 31]
- Ward, P. Picture Composition for Film and Television. Oxford: Focal Press, 1996.
- Zelanski, P., and Fisher, M., P. The art of seeing. 2nd ed. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1991.



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แบบสอบถาม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ของนิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง "ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มูลค่าแอนิเมชันของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ"

1. เพศ

- หญิง ชาย

2. อายุ

- 15 - 18 ปี 19 - 25 ปี 26 - 39 ปี อื่นๆ _____ ปี

3. ระดับการศึกษา

- มัธยมศึกษา หรือเทียบเท่า
 ปริญญาตรี หรือเทียบเท่า
 ปริญญาโท หรือสูงกว่า

4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (ในระยะเวลา 6 เดือนที่ผ่านมา)

- น้อยกว่า 5,000 บาท 5,001-15,000 บาท
 15,001-25,000 บาท 25,001-35,000 บาท
 35,001-45,000 บาท 45,001-55,000 บาท
 55,001-65,000 บาท 65,001 บาท ขึ้นไป

5. อาชีพ

- กิจการส่วนตัว ค้าขาย แม่บ้าน/พ่อบ้าน
 พนักงานบริษัทเอกชน ข้าราชการ นักเรียน/นักศึกษา
 พนักงานรัฐวิสาหกิจ รับจ้าง อื่นๆ โปรดระบุ _____

6. จำนวนครั้งการเข้าชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์

- น้อยกว่าเดือนละ 1 ครั้ง เดือนละ 1 ครั้ง
 สัปดาห์ละ 1 ครั้ง มากกว่า สัปดาห์ละ 1 ครั้ง

7. ความชื่นชอบภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ

- ไม่ชอบ เฉยๆ ชอบ

8. คุณเคยชมภาพยนตร์เรื่อง "เด็กหอ" หรือไม่

- เคย ไม่เคย

9. คุณเคยชมภาพยนตร์เรื่อง "pen with pen" หรือไม่

- เคย ไม่เคย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณที่ท่านเสียสละเวลาส่วนตัวอันมีค่าในการให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถาม

ณัฐพล วงษ์ชื่น (ผู้วิจัย)

แบบสอบถามทดสอบการรับรู้ของผู้ชม

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ของนิสิตระดับปริญญาโท สาขา ภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้ผู้ดูแอนดรอยด์ โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ”

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านประชากร

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ 15-18 ปี 19 – 25 ปี 26 – 39 ปี
3. ระดับการศึกษา มัธยมศึกษา หรือ เทียบเท่า
 ปริญญาตรี หรือ เทียบเท่า
 ปริญญาโท หรือ สูงกว่า
4. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน (ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา)

<input type="checkbox"/> น้อยกว่า 5,000 บาท	<input type="checkbox"/> 5,001 – 15,000 บาท
<input type="checkbox"/> 15,001 – 25,000 บาท	<input type="checkbox"/> 25,001 – 35,000 บาท
<input type="checkbox"/> 35,001 – 45,000 บาท	<input type="checkbox"/> 45,001 – 55,000 บาท
<input type="checkbox"/> 55,001 – 65,000 บาท	<input type="checkbox"/> 65,001 บาท ขึ้นไป
5. อาชีพ

<input type="checkbox"/> กิจการส่วนตัว	<input type="checkbox"/> ค้าขาย	<input type="checkbox"/> พ่อบ้าน/แม่บ้าน
<input type="checkbox"/> พนักงานบริษัทเอกชน	<input type="checkbox"/> ข้าราชการ	<input type="checkbox"/> นักเรียน/นักศึกษา
<input type="checkbox"/> พนักงานวิสาหกิจ	<input type="checkbox"/> รับจ้าง	<input type="checkbox"/> อื่นๆ _____

6. ในความเห็นของคุณ หนังไทยเป็นอย่างไร มีข้อดีข้อเสีย หรือมีข้อเสนอแนะปรับปรุงอย่างไร

ส่วนที่ 2.1 การรับรู้ของผู้ชม (ตอบแบบสอบถามหลังจากชมคลิปภาพยนตร์)
แบบสอบถามสำหรับคลิปภาพยนตร์ที่ 1 (เด็กหอ)

7.1 หลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าวแล้ว คุณมีอาการความรู้สึกอย่างไร (เลือกเพียง 1 ข้อ)

- หวาดกลัว โกรธ เศร้า สุข ยอมรับ
 คาดหวัง เกรงขาม ประหลาดใจ รู้สึกผิด
 รักหรือเป็นมิตร ภูมิใจ เหงาโดดเดี่ยว ลึกลับน่าสงสัย
 รังเกียจ เห็นอกเห็นใจ เกลียดหรือไม่เป็นมิตร
 อื่นๆ โปรดระบุ _____

8.1 จากข้อ 7.1 การที่คุณมีอาการความรู้สึกดังกล่าว เกิดจากสิ่งใดในภาพยนตร์ (โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของคุณ)

ด้านเวลา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เวลากลางวัน						

ด้านฉากและสถานที่	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ห้องนอนรวมมีเตียงนอนวางเรียงกันเป็นแถว						
โรงอาหารที่มีโต๊ะสี่ฟาวางเป็นแถวเรียงกัน						

ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
รูปเพื่อนเก่า						
เตียงในห้องนอนรวม ที่เป็นเตียงเหล็กคล้ายเตียงในโรงพยาบาล						
ไข่เจียวในถาดหลุมและจานที่บ้าน						

ด้านแสงเงา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สภาพแสงสว่างตอนกลางวัน						

ด้านสี	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สีของภาพเป็นสีโทนฟ้าเขียวหม่น						

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เครื่องแต่งกายของครูปราณี (สวมเสื้อขาว กระโปรงยาว)						
เครื่องแต่งกายของนักเรียน (เครื่องแบบนักเรียนเสื้อขาวกางเกงน้ำเงินและชุดนอนสีฟ้าหรือเขียวอ่อน)						
เครื่องแต่งกายของพ่อตัน (เสื้อเชิ้ตสีน้ำเงิน กางเกงขายาว)						
เครื่องแต่งกายของแม่ตัน (เสื้อสีน้ำตาล กางเกงขายาวสีขา)						

ด้านการแต่งหน้าและทรงผม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
การแต่งหน้าและทรงผมของครู ปราวณี (เกล้าผมสั้น ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของนักเรียน (ทรงผมสั้นนักเรียน ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของพ่อตัน (ทรงผมสั้นทั่วไปของชายสมัยนั้น ไม่ แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของแม่ตัน (ทรงผมสั้น ตามสมัยนั้น แต่งหน้า อ่อนๆ)						

ด้านมุขมกล้อง	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
มุขมกล้องที่เป็นภาพกว้าง มีตัวละคร อยู่คนเดียวในภาพ						

ด้านด้านศิลปะและการออกแบบ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ลักษณะของภาพที่มีแต่เส้นตรง ทั้งหมด เช่น ภาพในโรงอาหาร						

ด้านอื่นๆ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
โปรดระบุ _____						

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
จาก ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า การแต่งหน้า ทรงผม มุมกล้อง ในคลิปภาพยนตร์เรื่องที่นำมาให้ชมนั้น คุณคิดว่า ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร						



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 2.2 การรับรู้ของผู้ชม (ตอบแบบสอบถามหลังจากชมคลิปภาพยนตร์)
แบบสอบถามสำหรับคลิปภาพยนตร์ที่ 2 (เด็กหอ)

7.2 หลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าวแล้ว คุณมีอาการความรู้สึกอย่างไร (เลือกเพียง 1 ข้อ)

- หวาดกลัว โกรธ เศร้า สุข ยอมรับ
 คาดหวัง เกรงขาม ประหลาดใจ รู้สึกผิด
 รักหรือเป็นมิตร ภูมิใจ เหงาโดดเดี่ยว ลึกลับน่าสงสัย
 รังเกียจ เห็นอกเห็นใจ เกลียดหรือไม่เป็นมิตร
 อื่นๆ โปรดระบุ _____

8.2 จากข้อ 7.2 การที่คุณมีอาการความรู้สึกดังกล่าว เกิดจากสิ่งใดในภาพยนตร์ (โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของคุณ)

ด้านเวลา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เวลากลางคืน						

ด้านฉากและสถานที่	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ห้องนอนรวมที่มีเด็กนักเรียนประจำ นอนอยู่ร่วมกัน มีเตียงวางเรียงกัน เป็นแถว						
สระน้ำเก่าที่ถูกปิดตาย						
ห้องน้ำ						

ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เตียงในห้องนอนรวม ที่เป็นเตียง เหล็กคล้ายเตียงในโรงพยาบาล						
ไฟฉายที่ตัวละครใช้ส่องหน้า						

ด้านแสงเงา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สภาพแสงน้อย มีด มีเพียง แหล่งกำเนิดแสงจากไฟฉาย						
ลักษณะแสงไฟฉายส่องจากใต้คาง ตัวละคร						
เห็นตัวละครผีเป็นเงาดำมืด						

ด้านสี	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สีของภาพเป็นโทนสีฟ้าเขียวหม่น						

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เครื่องแต่งกายของครูปราณี (สวม เสื้อขาว กระโปรงยาว)						
เครื่องแต่งกายของนักเรียน (เครื่องแบบนักเรียนเสื้อขาวกางเกง น้ำเงินและชุดนอนสีฟ้าหรือเขียว อ่อน)						
เครื่องแต่งกายของตัวละครผีนักเรียน หญิง (สวมเครื่องแบบนักเรียนหญิง)						
เครื่องแต่งกายของตัวละครผีผู้คุมหอ คนเก่า (สวมเสื้อขี้ตัสีขาว)						

ด้านการแต่งหน้าและทรงผม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
การแต่งหน้าและทรงผมของครู ปราณี (เกล้าผมสั้น ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของนักเรียน (ทรงผมสั้นนักเรียน ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร ผีนักเรียนหญิง (ผมยาว โบหน้าเขียว ตาทะลักปูดโปน ลิ่นจุกปาก)						
การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร ผีผู้คุมหอคนเก่า (ผมสั้นเรียบ โบหน้าแกซีดเขียวแห้งเหี่ยว ได้ตามี รอยแดงกำ)						

ด้านมุขกั๊อง	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ลักษณะภาพที่ผีปรากฏตัวใกล้ตัว ละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว เช่น เงา ดำปรากฏด้านหลังของชาติรี (ต้น)						
ภาพใกล้ของโบหน้าตัวละครต่างๆ (Close up)						

ด้านอื่นๆ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เหตุการณ์หรือสิ่งผิดปกติ เช่น หมา หลายตัวนอนพร้อมกัน การมีเงาดำ ปรากฏอยู่ด้านหลังตัวละคร						
(โปรดระบุ) _____						

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
จาก ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า การแต่งหน้า ทรงผม มุขมกล้อง ในคลิปภาพยนตร์เรื่องที่น่ามาให้ชมนั้น คุณคิดว่า ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร						



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 2.3 การรับรู้ของผู้ชม (ตอบแบบสอบถามหลังจากชมคลิปภาพยนตร์)
แบบสอบถามสำหรับคลิปภาพยนตร์ที่ 3 (เป็นชู้กับผี)

7.3 หลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าวแล้ว คุณมีอาการความรู้สึกอย่างไร (เลือกเพียง 1 ข้อ)

- หวาดกลัว โกรธ เศร้า สุข ยอมรับ
 คาดหวัง เกรงขาม ประหลาดใจ รู้สึกผิด
 รักหรือเป็นมิตร ภูมิใจ เหงาโดดเดี่ยว ลึกลับน่าสงสัย
 รังเกียจ เห็นอกเห็นใจ เกลียดหรือไม่เป็นมิตร
 อื่นๆ โปรดระบุ _____

8.3 จากข้อ 7.3 การที่คุณมีอาการความรู้สึกดังกล่าว เกิดจากสิ่งใดในภาพยนตร์ (โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของคุณ)

ด้านเวลา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เวลาหัวค่ำ						

ด้านฉากและสถานที่	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
บ้านเรือนไทยเก่าๆ						
ห้องน้ำไม้กระดานผุๆ						
ทางเดินที่เต็มไปด้วยต้นไม้ หนักรก						

ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ตะเกียง						
ศาลเพียงตาที่ตั้งอยู่ตรงทางเดิน						

ด้านแสงเงา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สภาพแสงสว่างน้อย ช่วงหัวค่ำ มีเพียงแหล่งกำเนิดแสงจากตะเกียง						
เงาดำมืดของใครบางคนที่กำลังซูดหลุมในสวน						

ด้านสี	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สีของภาพเป็นโทนสีเหลืองน้ำตาล						

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เครื่องแต่งกายของคุณสมจิต (เสื้อลายลูกไม้สีดำ ปกปิดคอ กระโปรงดำยาว)						
เครื่องแต่งกายของนวลจัน (เสื้อแขนสั้นสีขาวเรียบ นุ่งผ้าถุง)						
เครื่องแต่งกายของซ้อย (เสื้อแขนสั้นสีน้ำตาล นุ่งผ้าถุง)						

ด้านการแต่งหน้าและทรงผม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
การแต่งหน้าและทรงผมของสมจิต (เกล้าผมเป็นทรง แต่งหน้าเรียบ เน้นปากสีดำ)						
การแต่งหน้าและทรงผมของนวลจัน (มัดมวยผมไปด้านหลัง ปล่อยผมเล็กน้อย ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของซ้อย (มัดมวยผมรวบตั้งไปด้านหลัง ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของยายแก่ (ยายที่หน้าต่าง) (ผมหงอกชี้ฟู ไม่แต่งหน้า)						

ด้านมุมกล้อง	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ลักษณะภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา คล้ายภาพแทนสายตา						
ภาพใกล้ของใบหน้าตัวละครต่างๆ (Close up)						

ด้านอื่นๆ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เหตุการณ์หรือสิ่งผิดปกติ เช่น เจาคน ลึกลับซูดหลุมในสวน ยายแก่ที่ หน้าต่าง						
เงาแวบๆ คล้ายมีคนเดินตัดผ่านไป มาหลังตัวละครนวนลจัน						
การถูกแอบมองโดยใครบางคน						
(โปรดระบุ) _____						

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
จาก ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เงา สี เสื้อผ้า การแต่งหน้า ทรงผม มุมกล้อง ในคลิปภาพยนตร์เรื่องที่ นำมาให้ชมนั้น คุณคิดว่า ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร						

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 2.4 การรับรู้ของผู้ชม (ตอบแบบสอบถามหลังจากชมคลิปภาพยนตร์)
แบบสอบถามสำหรับคลิปภาพยนตร์ที่ 4 (เป็นชู้กับผี)

7.4 หลังจากได้ชมคลิปภาพยนตร์ดังกล่าวแล้ว คุณมีอาการความรู้สึกอย่างไร (เลือกเพียง 1 ข้อ)

- หวาดกลัว โกรธ เศร้า สุข ยอมรับ
 คาดหวัง เกรงขาม ประหลาดใจ รู้สึกผิด
 รักหรือเป็นมิตร ภูมิใจ เหงาโดดเดี่ยว ลึกลับน่าสงสัย
 รังเกียจ เห็นอกเห็นใจ เกลียดหรือไม่เป็นมิตร
 อื่นๆ โปรดระบุ _____

8.4 จากข้อ 7.4 การที่คุณมีอาการความรู้สึกดังกล่าว เกิดจากสิ่งใดในภาพยนตร์ (โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเห็นของคุณ)

ด้านเวลา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เวลากลางวัน						

ด้านฉากและสถานที่	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
บ้านเรือนไทยเก่าๆ						
ห้องเก็บของ เก่ากรัง มีฝุ่นและ หยากไย่						

ด้านอุปกรณ์ประกอบฉาก	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ผู้หญิงที่วิ่งออกจากห้องเก็บของ						

ด้านแสงเงา	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
(ภายนอกอาคาร) สภาพแสงปกติ						
(ภายในอาคาร) แสงไม่สว่างมาก ลักษณะเป็นแสงลอดมาจากช่องแสง ต่างๆ						

ด้านสี	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
สีของภาพเป็นโทนสีเหลืองน้ำตาล						

ด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เครื่องแต่งกายของนวลจัน (เสื้อแขน สั้นสีขาวเรียบ นุ่งผ้าถุง)						
เครื่องแต่งกายของพี่ชายที่นั่งที่รั้ว (ไม่ใส่เสื้อ นุ่งโจงกระเบนแดง)						
เครื่องแต่งกายของพี่หญิงในบ้าน (ชุดไทยโบราณสีขาว นุ่งโจงกระเบน)						
เครื่องแต่งกายของพี่ชายแก่ที่ประตู (ชุดราชปะแตนสีขาว นุ่งโจงกระเบน)						

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ด้านการแต่งหน้าและทรงผม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
การแต่งหน้าและทรงผมของนวลจัน (มัดมวยผมไปด้านหลัง ปล่อยผม เล็กน้อย ไม่แต่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของผีผู้ชาย ที่นั่งที่ริ้ว (ทรงผมสั้น)						
การแต่งหน้าและทรงผมของผีผู้หญิง ในบ้าน (มัดมวยผมยาวปลอยให้ปิด ครึ่งหน้า)						
การแต่งหน้าและทรงผมของผีชายแก่ ที่ประตู (ผมสั้น ไว้หนวดยาว)						
การแต่งหน้าและทรงผมของผีผู้ชาย ที่ประตูห้องเก็บของ (ใบหน้าขีด ทรง ผมสั้น)						

ด้านมุขมกล้อง	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
ลักษณะภาพเคลื่อนไหวตลอดเวลา คล้ายภาพแทนสายตา						
ลักษณะภาพที่ผีปรากฏตัวใกล้ตัว ละครโดยที่ตัวละครไม่รู้ตัว เช่น ผีอยู่ ด้านหลังนวลจัน						
ภาพใกล้ของใบหน้าตัวละครต่างๆ (Close up)						

ด้านอื่นๆ	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
เหตุการณ์หรือสิ่งผิดปกติ เช่น ประตูเปิดปิดเอง มีเสียงดังจากหีบ และหีบขยับเอง						
เงาแวบๆ คล้ายมีคนเดินตัดผ่านไปมาหลังตัวละครนวนลจัน						
คล้ายถูกแอบมองโดยใครบางคน						
ไปรตระนู						

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด	เหตุผล
จาก ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงเงา สี เสื้อผ้า การแต่งหน้า ทรงผม มุมกล้อง ในคลิปภาพยนตร์เรื่องที่น่ามาให้ชมนั้น คุณคิดว่า ดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ อย่างไร						

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายณัฐพล วงษ์ชื่น เกิดเมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ.2527 ที่กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับมัธยมจากโรงเรียนอัสสัมชัญ กรุงเทพฯ เมื่อปี พ.ศ. 2545 แล้วเข้ารับการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาชีวเคมี คณะวิทยาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จนสำเร็จการศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2549 จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในสาขาการภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2550 และสำเร็จการศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2552



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย