

บทที่ 7

บทวิเคราะห์เปรียบเทียบการสร้างความน่าสะพรึงกลัว ใน “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย

ในบทนี้จะเป็นการวิเคราะห์เปรียบเทียบการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์หนังสือทั้ง 3 สัญชาติจำนวนทั้งสิ้น 50 เรื่อง มาใช้ในการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง ซึ่งผู้วิจัยจะทำการทำตารางควบคู่ไปกับการเขียนพรรณนาเชิงวิเคราะห์เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

7.1 องค์ประกอบต่างๆ ในการสร้างความน่าสะพรึงกลัวของ “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย

7.1.1 โครงเรื่อง

ตารางที่ 4 ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
โครงเรื่อง	1. Investigative Plot 2. Mission Accomplished Plot	1. Investigative Plot 2. Tragedy Plot	1. Investigative Plot 2. Mission Accomplished Plot 3. Tragedy Plot

องค์ประกอบแรกที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ได้แก่ “โครงเรื่อง” E.M. Foster กล่าวไว้ว่า โครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องที่มีประเด็นต่างๆ ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะช่วยเร่งเร้าความกระหายอยากรู้กับคนดูคนฟัง โครงเรื่องประกอบด้วยชิ้นต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์ของเหตุผลและให้ผลกระทบบากพอ (อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) จากการวิเคราะห์พบว่าโครงเรื่องที่ได้รับค่านิยมและถูกใช้ในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติมากที่สุด ได้แก่ “โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน” (Investigative Plot)

จุดเด่นของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) คือการที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา หรือคลี่คลายความลับบางสิ่งบางอย่างที่ถูกปิดซ่อนเอาไว้ จนเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายหรือความจริงถูกเปิดเผย ผู้ชมก็จะพบกับความน่าสะพรึงกลัวต่อเรื่องราวใน

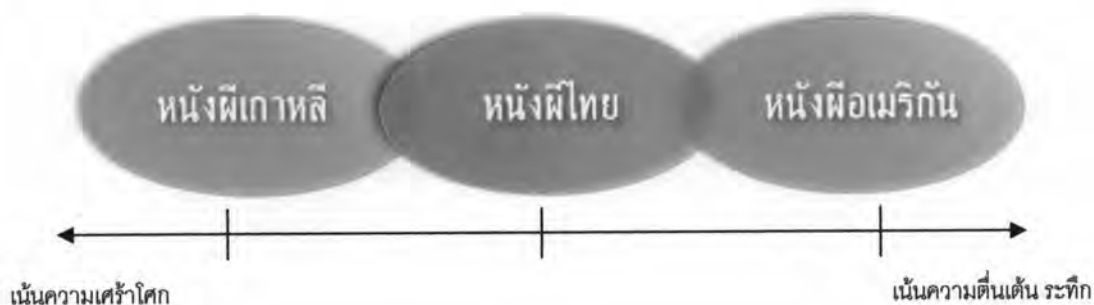
ตอนท้ายเรื่องนั่นเอง ซึ่งตัวละครหลักอาจจะเป็นผู้ที่เก็บจำความลับเอาไว้เองแต่แรกก็ได้ หรือ อาจจะเป็นตัวละครที่ไม่รู้เดียงสาแต่เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องราวความลับนี้โดยบังเอิญก็ได้

อย่างไรก็ดีจะสังเกตได้ว่ายังมีโครงเรื่องประเภทอื่นๆ ที่ได้รับความนิยมแตกต่างกันไปในหนังสือของแต่ละสัญชาติ เช่น “โครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ” (Mission Accomplished Plot) ซึ่งแตกต่างจากโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ตรงที่โครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจนั้นจะไม่มีควมลับและการปกปิด ทำให้ตัวละครไม่จำเป็นต้องสืบหาเบาะแสใดๆ เพียงแค่ปฏิบัติภารกิจใดภารกิจหนึ่งให้สำเร็จลุล่วงตามเงื่อนไขใดเงื่อนไขหนึ่งเพียงเท่านั้น ซึ่งส่วนมากมักจะเป็นการหลบหนีเอาชีวิตรอดจากผีให้ทันเวลานั่นเอง และโครงเรื่องชนิดสุดท้ายที่พบได้แก่ “โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม” (Tragedy Plot) เป็นโครงเรื่องที่เน้นความทุกข์ระทมของตัวละครหลัก และมักจบด้วยเรื่องราวโศกนาฏกรรม (Tragedy) เช่น การตาย การลาจาก หรือการสูญเสียสิ่งที่รัก เป็นต้น ซึ่งโครงเรื่องประเภทหลังนี้ไม่มุ่งเน้นการสร้างความน่าสะพรึงกลัวเท่าสองประเภทแรก

การวิเคราะห์และจัดประเภทของโครงเรื่องทำให้พบว่า หนังสือไทยมีความหลากหลายในโครงเรื่องมากที่สุด กล่าวคือ มีทั้งโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) โครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) และโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot) แตกต่างจากหนังสืออเมริกันที่นิยมโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) และโครงเรื่องแบบการปฏิบัติภารกิจ (Mission Accomplished Plot) เท่านั้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นรสนิยมในการเสพหนังสือของคนอเมริกันว่าไม่นิยมโครงเรื่องหรือเรื่องราวหนังสือที่มีความเศร้าโศกจนเกินไปนัก แต่นิยมโครงเรื่องที่เน้นความตื่นเต้น ระทึกขวัญมากกว่า ซึ่งแตกต่างอย่างสุดขั้วกับหนังสือสัญชาติเกาหลี ที่เน้นโครงเรื่องที่เนิบนาบ กดดันอารมณ์ และเน้นความโศกเศร้ามากกว่า จึงมีการใช้โครงเรื่องเพียงสองชนิดเท่านั้น ได้แก่ โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) และโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Plot)

ผู้วิจัยสามารถไล่ระดับสุนทรียรส (Aesthetic) ของหนังสือทั้งสามสัญชาติตามประเภทของโครงเรื่องได้ตามแบบจำลองด้านล่าง ดังนี้

ภาพที่ 16 แบบจำลองระดับสุนทรียรส (Aesthetic) ของหนังสือทั้งสามสัญชาติตามประเภทของโครงเรื่อง



7.1.2 แก่นความคิดหลัก

ตารางที่ 5 ตารางเปรียบเทียบแก่นความคิดหลักที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
แก่นความคิดหลัก	ความชั่วร้ายของผี	ความพยายามของผี	ความพยายามของผี

E.M. Foster กล่าวว่า องค์กรประกอบด้านแก่นความคิดหลัก เป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักยังเป็นตัวยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน (อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) ซึ่งโดยทั่วไปแก่นความคิดหลักของหนังสือทุกๆ สัญชาติมักจะเกี่ยวข้องหรือมีความสัมพันธ์กับตัวละครผีโดยตรง

จากการวิเคราะห์พบแก่นความคิดหลักที่พบมากที่สุดหนังสือสัญชาติเกาหลีและไทย ได้แก่ “ความพยายามของผี” เป็นแก่นความคิดหลักที่เกี่ยวข้องกับความเคียดแค้นของผีต่อมนุษย์ และความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะแก้แค้น ส่งผลให้เกิดแรงขับ (Drive) ความต้องการ (Need) และเกิดการกระทำ (Action) ที่ส่งผลให้เกิดผลกระทบตามมา (Effect) แต่สิ่งหนึ่งที่น่าสังเกตก็คือ ความอาฆาตพยาบาทของตัวละครผีในหนังสือสัญชาติเกาหลีและไทยนี้มักเป็นความอาฆาตพยาบาทที่มีเป้าหมายชัดเจน กล่าวคือตัวละครผีจะปลดปล่อยความอาฆาตพยาบาทแก่ตัวละครที่ตนอาฆาตเท่านั้น จะไม่สุ่มล้างแค้นหรือทำร้ายผู้อื่นโดยไม่จำเป็นซึ่งแตกต่างจากหนังสืออเมริกัน ที่มีแก่นความคิดหลักคือ “ความชั่วร้ายของผี” เนื่องจากตัวละครผีในหนังสืออเมริกันมักทำการสุ่มหลอก หรือหลอกผู้อื่นโดยไม่เจาะจง (Non-Purposive Haunting) ซึ่งตัวละครผีสัญชาติอเมริกัน

นั่นอาจจะไม่ได้มีความเหมาะสมพยาบาลใครคนใดคนหนึ่งเลยก็ได้ แต่ทำการหลอกหลอนมนุษย์ เพียงเพื่อความสะใจ หรือเพื่อต้องการสร้างความวุ่นวายให้กับมนุษย์ เป็นต้น

7.1.3 ขั้วขัดแย้ง

ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบขั้วขัดแย้งต่างๆ ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

ประเภทของขั้วขัดแย้ง	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
3.1 การปกปิด VS การเปิดเผย	✓	✓	✓
3.2 ความกลัว VS ความกลัว	✓	✓	✓
3.3 การมีชีวิต VS ความตาย	✓	✓	✓
3.4 ความดี VS ความเลว	✓	✓	✓
3.5 ความรัก VS ความแค้น	✓	✓	✓
3.6 ความซื่อสัตย์ VS การทรยศหักหลัง	✓	✓	✓
3.7 การให้อภัย VS ความเหมาะสมพยาบาล	✓	✓	✓
3.8 ความรู้สึกผิด VS ความไม่รู้สึกผิด	✓	✓	✓
3.9 มิตร VS ศัตรู	✓	✓	✓
3.10 ความไว้วางใจ VS ความไม่ไว้วางใจ	✓	✓	X
3.11 ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า	✓	X	✓
3.12 การยึดมั่นถือมั่น VS การปล่อยวาง	✓	X	✓
3.13 ความโลภ VS ความไม่โลภ	✓	X	✓
3.14 ความเห็นแก่ตัว VS ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	✓	X	✓
3.15 การพึ่งพาตนเอง VS การพึ่งพาไสยศาสตร์	X	✓	✓
3.16 ความจริง VS ความลวง	X	✓	✓
3.17 โลกจริง VS โลกจินตนาการ	✓	X	X
3.18 ชัยชนะ VS ความพ่ายแพ้	✓	X	X
3.19 การศรัทธา VS การไม่ศรัทธา	✓	X	X
3.20 พระเจ้า VS ซาตาน	✓	X	X
3.21 คนปกติ VS ผู้ป่วยทางจิต	X	✓	X
3.22 ความพึงพอใจในตนเอง VS ความไม่พึงพอใจในตนเอง	X	X	✓
3.23 การควบคุมได้ VS การอยู่เหนือความควบคุม	X	X	✓
3.24 ความปรารถนาดี VS ความอิจฉาริษยา	X	X	✓

จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบด้านข้อขัดแย้ง (Conflict) ในหนังสือทั้ง 3 สัญชาตินั้นมีความคล้ายคลึงกันโดยส่วนใหญ่ ซึ่งวิเคราะห์จำแนกตามประเภทของข้อขัดแย้ง ได้ดังนี้

- **ข้อขัดแย้งระหว่างตัวละคร** นับเป็นข้อขัดแย้งที่พบและสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากที่สุดในหนังสือ กล่าวคือเป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากความสัมพันธ์ทางลบระหว่างตัวละครสองตัวขึ้นไป เช่น มิตรภาพที่เคลือบแฝง ความสัมพันธ์จอมปลอม ตลอดจนจนถึงอารมณ์โกรธเกลียดต่างๆ ของตัวละคร ซึ่งความขัดแย้งระหว่างตัวละครนี้นำไปสู่การต่อสู้และเรื่องราวของความตายได้ในที่สุด ตัวอย่างของข้อขัดแย้งระหว่างตัวละคร ได้แก่ ความรัก VS ความแค้น ความซื่อสัตย์ VS การทรยศหักหลัง การให้อภัย VS ความอาฆาตพยาบาท และ มิตร VS ศัตรู เป็นต้น
- **ข้อขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร** เป็นข้อขัดแย้งที่เกิดจากสภาพความคิดจิตใจ อารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง โดยมากมักเป็นตัวละครหลักของเรื่อง ตัวอย่างของข้อขัดแย้งภายในจิตใจ ได้แก่ ความกล้า VS ความกลัว ความดี VS ความเลว และ ความรู้สึกผิด VS ความไม่รู้สึกผิด เป็นต้น
- **ข้อขัดแย้งระหว่างผู้ชมกับหนังสือ** เกิดจากการรับรู้ ความรู้สึก และความเข้าใจของผู้ชมกับเรื่องราวในหนังสือ ซึ่งบ่อยครั้งที่หนังสือมักจะล่อหลอกผู้ชมหรือสร้างสถานการณ์ให้ผู้ชมเข้าใจหรือเกิดการรับรู้ (Perception) ที่ผิดพลาด เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชม ข้อขัดแย้งระหว่างผู้ชมกับหนังสือ เช่น การปกปิด VS การเปิดเผย ความจริง VS ความลวง และการควบคุมได้ VS การอยู่เหนือการควบคุม เป็นต้น

7.1.4 ตัวละครผี

ตารางที่ 7 ตารางเปรียบเทียบรูปลักษณะของตัวละครผีที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
ตัวละครผี	ผีจากความเชื่อทางศาสนา เช่น ซาตาน แม่มด ผีดิบ เป็นต้น มีการใช้ CG ในการสร้างสูง	ผีที่ได้รับอิทธิพลจากผี Yurei ของญี่ปุ่น	- ผีไทยดั้งเดิมที่ถูกตีความหมายใหม่ (Reinterpreted) - ผีที่ถูกผสมผสาน (Intercultural Character)

จากการวิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบสำคัญขององค์ประกอบหนึ่งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือ ได้แก่ รูปลักษณ์และบุคลิกลักษณะของตัวละครผี ซึ่งมีความแตกต่างและหลากหลายอย่างมากในหนังสือแต่ละสัญชาติ ดังนี้

7.1.4.1 ตัวละครผีอเมริกัน : ผีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ)

ตัวละครผีจำนวนมากในหนังสืออเมริกันมักเป็นตัวละครผีที่มีความเชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) เช่น ซาตาน ผีดิบ แม่มด เป็นต้น ซึ่งมีรูปลักษณ์และอุปนิสัยที่โหดเหี้ยมอำมหิต มักเกี่ยวข้องกับความตายและการเข่นฆ่าโดยตรง ส่วนใหญ่นิยมอ้างอิงกับเหตุการณ์หรือคำทำนายตามที่พระคัมภีร์เขียนไว้ เช่น การทำนายเรื่องวันสิ้นโลก (Armageddon) หรือวันฮัลโลวีน ทั้งนี้เนื่องจากศาสนาคริสต์มีปมประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์ทรมาน (ของพระเยซู) เพื่อไถ่บาปให้กับมวลมนุษย์อันยาวนาน ทำให้มีความเชื่อจำนวนมากเกี่ยวกับบาป การชำระล้างบาป การลงโทษ และการขัดแย้งระหว่างพระเจ้ากับปีศาจ

นอกจากนี้ตัวละครผีในหนังสืออเมริกันนิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) ร่วมกับการแต่งหน้า (Make Up) มาใช้ในการทำตัวละครผี แทนที่จะใช้มนุษย์จริงมาแสดง เนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกจะช่วยสรรค์สร้างภาพที่เหนือจริงได้มากกว่า และทำให้ตัวละครผีมีความน่าสยดสยองได้เหนือกว่าจินตนาการของมนุษย์



ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของตัวละครผีที่ถูกสร้างจากคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG)

จุดเด่นหนึ่งที่พบของตัวละครผีในหนังสืออเมริกันก็คือจุดมุ่งหมายของการหลอกหลอนหรือทำร้ายมนุษย์นั้นมักเป็นการสุ่มหลอก (Non-purposive Haunting) กล่าวคือ ผีสามารถทำร้ายได้ทุกคนโดยไม่มีข้อยกเว้น ต่างจากตัวละครผีในหนังสือที่มักเจาะจงเป้าหมาย เช่น ปรากฏตัวเพื่อแก้แค้นใครบางคน เป็นต้น และที่สำคัญจำนวนของผีในแต่ละเรื่องนั้นมักมีมากกว่า 1 ตัวต่อเรื่อง เช่น ผีผีดิบ ในหนังสืออเมริกันเรื่อง "Dawn of the Dead" และ "28 Days Later" เหล่าบรรดาผีที่โกรธแค้นในหนังสืออเมริกันเรื่อง "The Sixth Sense" "Stay Alive" และ "Ghost Ship" เป็นต้น

7.1.4.2 ตัวละครผีเกาหลี : ผีที่รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่น

ถึงแม้ประเทศเกาหลีจะเป็นประเทศเก่าแก่ที่ตั้งอยู่ตรงกลางระหว่างประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น แต่ด้วยความที่ประเทศเกาหลีเป็นประเทศที่ในสมัยอดีตไม่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม จึงมักเปิดรับวัฒนธรรมจากประเทศข้างเคียงที่วัฒนธรรมเข้มแข็งกว่าเข้ามาผสมผสานรูปลักษณะของผีในหนังสือเกาหลีจึงได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่นที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า Yūrei (幽霊) เข้ามาปรับใช้ ซึ่งมีลักษณะเด่น 4 ประการ ดังนี้ (อ้างถึง Michiko Iwasaka และ Barre Toelken, 2538)

- สวมชุดขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโน สีขาวที่เป็นสีของชุดที่จะใส่ให้ศพในงานศพ
- ผมยาวสีดำ ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักจะสวมวิกยาวเสมอๆ แต่โดยทั่วไปผู้หญิงญี่ปุ่นและเกาหลีในสมัยก่อนมักนิยมไว้ผมยาวอยู่แล้ว และใช้การมัดหรือมัดขึ้นเก็บ
- มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างก็ไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรืออาจเคลื่อนไหวอย่างยากลำบาก
- อาจแปลงรูปร่างเป็นดวงไฟได้ มีสีต่างๆ เช่น สีฟ้า สีเขียว หรือสีม่วง

หนังสือเกาหลีส่วนใหญ่มีตัวละครผีที่เป็นเพศหญิง และเป็นตัวละครที่เคยถูกกระทำทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง จนทำให้เกิดความทุกข์ระทม (Trauma) และพัฒนาเป็นความโกรธแค้นชิงชังในที่สุด เมื่อตายไปดวงวิญญาณของหญิงสาวเหล่านี้จึงวนเวียนอยู่ในความอาฆาต

พยายามและมีเจตนาที่จะล้างแค้น ตัวละครผีเกาหลีส่วนใหญ่จึงมีบทบาทเป็นผู้ล่า (Hunter) ผู้ลงโทษ และผู้ร้ายไปพร้อมๆ กัน อย่างไรก็ตาม จุดที่น่าสนใจอย่างหนึ่งของรูปลักษณ์ของผีเกาหลี คือ มักจะมีลักษณะคล้ายคลึงมนุษย์ เน้นการแต่งหน้า (Make Up) และการจัดแสงไฟในฉากให้ดูน่าหวาดกลัว แต่ไม่นิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกร่วมด้วย หรือหากใช้ก็จะใช้เพียงส่วนน้อยเท่านั้น

7.1.4.3 ตัวละครผีไทย

เนื่องจากกาลเวลาและยุคสมัยของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้บริบททางสังคม รวมถึงวิถีชีวิตของคนเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้ผู้ผลิตหนังผีไทยได้คิดหาหนทางที่จะพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของผีไทย ให้คงความน่าสะพรึงกลัวเอาไว้ตามความเชื่อในสมัยโบราณให้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันก็มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ตัวละครผีไทยในยุค 10 ปีที่ผ่านมา จึงมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์เพื่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

ก. ผีไทยที่ถูกรื้อถอนความหมายและตีความใหม่ (Deconstructed and Reinterpreted Ghosts)

ผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปมีจำนวนมากมาย เช่น กระสือ กระหัง กุมารทอง นางตะเคียน นางตานี นางนาก ปอบ เปรต สัมพะเวสี ฯลฯ ซึ่งส่วนมากก็ถูกนำมาผลิตเป็นตัวละครหลักในหนังผีเรื่อยมาตั้งแต่ในสมัยอดีต จวบจนถึงปัจจุบันผีไทยดั้งเดิมเหล่านี้ก็ยังถือเป็นตัวละครผีที่ยังคงโดดเด่นอยู่บนแผ่นฟิล์ม และยังคงความน่าสะพรึงกลัวอยู่เหมือนเคย ถึงแม้วิถีชีวิตของคนจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และถึงแม้สังคมไทยจะเริ่มมีความเป็นสังคมเมืองมากขึ้น แต่ความเชื่อเรื่องภูติผีก็ยังคงฝังแน่น สังเกตได้จากกลุ่มตัวอย่างหนังผีที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาวิเคราะห์ มีตัวละครผีที่เป็นผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันดี เช่น นางนาก กระสือ นางตะเคียน สัมพะเวสี เจ้ากรรมนายเวร และผีตายโหง เป็นต้น

แต่สิ่งที่เปลี่ยนและถูกปรับให้ร่วมสมัยขึ้นคือการตีความใหม่ (Reinterpretation) ถึงแม้ผู้ผลิตจะหยิบยกเอาลักษณะ (Character) ของผีไทยในสมัยอดีตมาใช้เป็นตัวละครหลักในหนัง แต่ก็ได้ทำการตีความใหม่และรื้อถอนโครงสร้างเดิม (Deconstruction) เพื่อให้ตัวละครผีตัวนั้นมีความสมจริง สมเหตุสมผล และมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ผีนางตะเคียน จากเรื่อง "ตะเคียน" ก็มีผีหญิงสาวห่มสไบเฉียงคอยยืนหลอกหลอนผู้คนเหมือนใน

สมัยก่อนแล้ว แต่พัฒนาจนกลายเป็นผีที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิกให้ดูมีอิทธิฤทธิ์และพลังอำนาจมากยิ่งขึ้น หรือผีแม่นาก จากเรื่อง “นางนาก” ก็ถูกปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ให้มีมิติของความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น บทพูดที่เคยคั่นหูของผีแม่นากที่พูดยานคางว่า “พี่มากจ๋า.....” ก็ถูกตัดทอนลงไป คงเหลือเพียงจากการเอื้อมมือเก็บมะนาวที่ได้ถูบ้านและบุคลิกภาพของแม่นากที่ดูสมจริงสมจังมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้สิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครผีไทยดั้งเดิมและยังถูกดำรงรักษาเอาไว้แม้ว่ากาลเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน ก็คือตัวละครผีไทยนั้นมักจะเป็นตัวละครที่น่าสงสาร ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกสงสาร (Sympathy) ได้ง่าย และบ่อยครั้งที่ตัวละครผีไทยเหล่านี้มักจะเป็นพระเอก นางเอก เช่น แม่นาคพระโขนง นางตานี ผีกระสือ เป็นต้น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ผีของประเทศอื่นไม่มี



ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวละครผีไทยที่ถูกตีความใหม่

ข. ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น (Intercultural Ghosts)

จากการวิเคราะห์หนังผีไทยทั้ง 20 เรื่อง พบว่ามีตัวละครผีจำนวนไม่น้อยที่มีรูปลักษณ์แตกต่างไปจากผีไทยในสมัยอดีต นั่นคือได้รับการผสมผสานจากผีวัฒนธรรมอื่นๆ (Intercultural Ghosts) ซึ่งส่วนมากได้รับอิทธิพลมาจากผี Yurei ของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีลักษณะเด่น 4 ประการ (อ้างถึง Michiko Iwasaka และ Barre Toelken, 2538) ได้แก่ สวมชุดขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโน สีขาวที่เป็นสีของชุดที่จะใส่ให้ศพในงานศพ ผมยาวสีดำ ได้รับอิทธิพลจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักจะสวมวิกยาวเสมอๆ มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างก็ไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรืออาจเคลื่อนไหวอย่างยากลำบาก และสุดท้ายคืออาจแปลงรูปร่างเป็นดวงไฟได้ มีสีต่างๆ เช่น สีฟ้า สีเขียว หรือสีม่วง เมื่อถูกปรับเปลี่ยนให้มีความเป็นไทยผสมผสานเข้าไปร่วมด้วย รูปลักษณ์ของผีจึงอาจเป็นผีที่ไม่จำเป็นต้องใส่ชุดขาว ผมก็อาจจะสั้นกว่าผี Yurei แต่ยังคงไว้ซึ่งท่าทางและอากัปกิริยาแบบผี Yurei ต้นฉบับ

นอกจากประเทศญี่ปุ่นแล้ว ตัวละครผีไทยจากหนังผีไทยบางเรื่อง เช่น “ตุ๊กแกผี” และ “ชุมทางรถไฟผี” ที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศฝั่งตะวันตก โดยตัวละครผีจะมีลักษณะโน้มเอียงไปทางปีศาจมากกว่าผีทั่วไป



ภาพแสดงให้เห็นถึงตัวละครผีไทยที่ได้รับอิทธิพลจากผีประเทศอื่น

7.1.5 จาก

ตารางที่ 8 ตารางเปรียบเทียบฉากที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีทั้ง 3 สัญชาติ

	หนังผีอเมริกัน	หนังผีเกาหลี	หนังผีไทย
จากยุคสมัย	✓	X	✓
จากการดำเนินชีวิตประจำวัน	✓	✓	✓
จากในจินตนาการ	✓	X	✓

ฉากนับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังผีได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากฉากเป็นสถานที่ที่เนื้อเรื่องนั้นๆ กำลังดำเนินอยู่ ซึ่งจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย พบว่ามีฉากจำนวนมากที่สร้างความหมายและสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้หลากหลาย จำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

7.1.5.1 จากยุคสมัย (Period Scene) เป็นฉากที่ถูกจัดสร้างให้เหมือนกับเหตุการณ์กำลังดำเนินอยู่ในช่วงสมัยอดีต เช่น บ้านหรือที่พักทรงโบราณ บ้านเมืองและสภาพถนนหนทางที่ยังล้าสมัย เป็นต้น ซึ่งบรรยากาศของสถานที่เก่าๆ แบบนี้ย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ด้วยตัวเองอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจากยุคสมัยเหล่านี้เกิดท่ามกลางความมืดหรือเวลากลางคืน ก็จะก่อให้เกิดความวังเวงและทำให้ผู้ชมหวงระลึกถึงความลึกลับและประวัติดิศาจอันยาวนานของฉากนั้นๆ

7.1.5.2 จากการดำเนินชีวิตประจำวัน เป็นฉากที่ถูกใช้มากที่สุดในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ เป็นฉากที่อยู่ในแบบแผนการดำเนินชีวิตของตัวละครในแต่ละวัน ซึ่งจากการดำเนินชีวิตประจำวันที่ถูกใช้ในการสร้างความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุด ได้แก่

- **ห้องนอน ห้องน้ำ บ้านหรือที่พักในเวลากลางคืน** ห้องนอนและห้องน้ำรวมถึงห้องต่างๆ ภายในบ้านจัดเป็นสถานที่ที่รโหฐานที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เป็นสถานที่ที่มนุษย์จะรู้สึกปลอดภัย มีความไว้วางใจสูง และเป็นสถานที่ที่มนุษย์จะยอมปลดเปลื้องการป้องกันตัวเองออกจนหมด เช่น ยอมถอดเสื้อผ้าที่ใช้ปกคลุมร่างกายออกจนหมดเพื่ออาบน้ำ หรือยอมนอนหลับตาบนเตียงนอน เป็นต้น ดังนั้นหากเกิดเหตุการณ์ผิดปกติก็ติดตามในสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดแล้วย่อมสร้างความน่าสะพรึงกลัวอย่างมากนั่นเอง
- **โรงพยาบาล** ห้องต่างๆ ในโรงพยาบาล โดยเฉพาะห้องที่ใช้ในการผ่าตัด และห้องพักฟื้น มีความน่าสะพรึงกลัวแฝงอยู่โดยธรรมชาติอยู่แล้ว เนื่องจากเป็นสถานที่ที่มีคนเจ็บป่วย บาดเจ็บ หรือเสียชีวิตอยู่เป็นประจำนั่นเอง
- **ลิฟท์** มีความหมายแฝงที่แสดงถึง ความคับแคบ สถานที่ปิดตาย หลีกหนีไม่ได้ (Inescapable)
- **ถนนเวลากลางคืน** เป็นสถานที่ที่เกิดอุบัติเหตุได้ง่าย มีความปลอดภัยต่ำ สร้างความคาดหวัง (Expectation) แก่ผู้ชมว่าจะต้องเกิดอันตรายหรืออุบัติเหตุกับตัวละคร
- **แม่น้ำ** เนื่องจากสรีระร่างกายของมนุษย์ที่เป็นสัตว์บก ทำให้คนส่วนใหญ่มีประสบการณ์อันเลวร้ายกับการว่ายน้ำหรือดำน้ำ เช่น จมน้ำ สำลักน้ำ หรือน้ำเข้าหู เป็นต้น นอกจากนี้แม่น้ำยังเป็นสถานที่ที่คนสามารถประสบอุบัติเหตุได้ง่าย จึงทำให้เป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่น่าสะพรึงกลัวนั่นเอง

7.1.5.3 ฉากในจินตนาการ เป็นฉากที่ไม่มีอยู่จริงในโลก เป็นฉากที่เกิดจากมโนภาพ จินตภาพ หรือจากการรับรู้ที่บิดเบือนของตัวละคร อาจมีลักษณะแตกต่างจากความเป็นจริง โดยสิ้นเชิงหรือมีส่วนคล้ายคลึงกับความเป็นจริงก็ได้ ตัวอย่างเช่น ฉากการต่อสู้ระหว่างตัวละครผีนางตะเคียนกับมนุษย์ในหนังสือไทยเรื่อง “ตะเคียน” หรือฉากการหลบหนีการไล่ล่าผีของตัวละครในวิดีโอเกมออนไลน์จากหนังสืออเมริกันเรื่อง “Stay Alive” เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ฉากแบบยุคสมัยและฉากในจินตนาการนี้พบเพียงในหนังสืออเมริกัน และไทยเท่านั้น ไม่พบในหนังสือเกาหลีแต่อย่างใด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากความนิยมของคนเกาหลี ในการเสพหนังสือที่มุ่งเน้นความสมจริงสมจังของฉาก หรืออาจเป็นเพราะชนบในการเสพหนังสือที่แตกต่างกัน

7.1.6 สัญลักษณ์ และรหัสต่างๆ

ตารางที่ 9 ตารางเปรียบเทียบสัญลักษณ์ และรหัสที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

		หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
รหัส	รหัสทางวัฒนธรรม	- รหัสเกี่ยวกับศาสนา	- รหัสเกี่ยวกับภูติผีปิศาจ	- รหัสเกี่ยวกับศาสนา - รหัสเกี่ยวกับภูติผีปิศาจ
	รหัสทั่วไป	พบ	พบ	พบ

จากการรับชมและการวิเคราะห์หนังสือ ผู้วิจัยพบว่า สัญลักษณ์ (Symbol) และ รหัส (Code) ต่างๆ ที่พบและถูกใช้ในหนังสือทุกสัญชาติเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้อย่างมาก หากเปรียบเทียบหนังสือทั้ง 3 สัญชาติแล้ว จะพบว่าสัญลักษณ์หรือรหัสต่างๆ เหล่านี้มีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงและแตกต่างกัน ดังนี้

หนังสืออเมริกันส่วนใหญ่มักสอดแทรกเอาคติความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) ไสยศาสตร์ พิธีกรรม และความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้อย่างมากมาย ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่ทำให้ผู้ชมโดยเฉพาะชาวคริสต์เกิดความสะพรึงกลัวได้ง่าย ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสืออเมริกัน เช่น ความเชื่อเรื่องซาตาน ความเชื่อเรื่องการขับไล่ผีด้วยวิธีทางคริสต์ ความเชื่อเรื่องการบูชาวิญญาณ ความเชื่อเรื่องเวทย์มนต์คาถา เป็นต้น

ส่วนหนึ่งผีเกาหลีนั้นส่วนมากมักจะใช้รหัสที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสือผีเกาหลี เช่น ภาพลักษณ์ของผีหญิงสาวผมดำ สายตาที่ได้รับอิทธิพลมาจากผีญี่ปุ่น ความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์ และการเล่นผี ถ้วยแก้ว เป็นต้น

แต่หนังสือที่มีความผสมผสานและมีรหัสทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้แก่ หนังสือไทย หนังสือไทยมักจะสอดแทรกเอาคติความเชื่อทั้งเกี่ยวกับเรื่องทางพุทธศาสนา ไสยศาสตร์ และเรื่องราวของภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้อย่างมากมาย ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสือไทย เช่น ความเชื่อเรื่องความเฮี้ยนของผีตายทั้งกลมหรือผีตายโหง ความเชื่อเรื่องการแก้บน ความเชื่อเรื่องการมัดตราสังข์เพื่อสะกดวิญญาณ ความเชื่อเรื่องร่างทรงเจ้า ความเชื่อเรื่องผีเข้าสิงคน เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ยังมีรหัสอีกหนึ่งประเภท ที่ไม่มีขอบเขตทางด้านเชื้อชาติและภาษาเป็นตัวกีดกัน ซึ่งนิยมเรียกกันว่า “รหัสทั่วไป” (Common Code) ซึ่งเป็นรหัสหรือความเชื่อสากล ที่ผู้ชมทุกคนไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหนก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ในทันที เช่น ความเชื่อเรื่องเลขอัปมงคล “13” และ ความเชื่อเรื่องอิก้าเป็นสัตว์อัปมงคล เป็นต้น

7.1.7 มุมมองการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ของหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ผู้วิจัยพบว่าหนังสือทั้ง 3 สัญชาติมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวที่ใกล้เคียงและคล้ายคลึงกัน ได้แก่

การใช้ “มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1” (The First-Person Narrator) สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนังสือ จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ก็คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกับตัวละครในหนังสือ หรือทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้กระทำนั่นเอง ดังภาพตัวอย่าง



ภาพตัวอย่างการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ได้แก่ Boogeyman (หนังสืออเมริกัน) Doll Master (หนังสือเกาหลี) และ เปนฐักับผี (หนังสือไทย) ในฉากผู้ชมจะรู้สึกราวกับเป็นผู้ที่เชื่อมมือไปเปิดประตูด้วยตนเอง

การเปิดโอกาสให้ผู้ชมกลายเป็นผู้มีส่วนร่วมด้วยมุมมองบุรุษพจน์ที่ 1 ถึงแม้จะสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากก็ตาม แต่ในทางกลับกัน การปิดกั้นการมีส่วนร่วมของผู้ชมก็สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้เช่นเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องด้วย “มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน” (Omniscient Narrator) ซึ่งผู้ชมจะถูกกำหนดให้กลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้ ในฉากผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางต่อสู้อ (Helpless Character) ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่จมนุ่ม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เลย



ภาพตัวอย่างการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ได้แก่ Ghost Ship (หนังสืออเมริกัน) Wishing Stairs (หนังสือเกาหลี) และ ผีคนเป็น (หนังสือไทย) ในฉากผู้ชมจะมองเห็นผีที่ปรากฏตัวขึ้นด้านหลังตัวละคร โดยที่ตัวละครยังไม่รู้ตัว

นอกจากนี้ ยังมีมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator) ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close Up Observation Audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครผีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ แต่มุมมองการเล่าเรื่องชนิดนี้สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้น้อยกว่ามุมมองการเล่าเรื่องข้างต้นทั้ง 2 ประเภท

7.1.8 ภาพและการควบคุมภาพเพื่อการสื่อความหมาย

ตารางที่ 10 ตารางเปรียบเทียบภาพประเภทต่างๆ ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

ภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัว	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
8.1 ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย	✓	✓	✓
8.2 ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ	✓	X	✓
8.3 ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บหรือตาย	✓	✓	✓
8.4 ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานหรือความโกรธแค้น	✓	✓	✓

องค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของหนังสือและหนังสือทุกชนิด ได้แก่ ภาพที่ปรากฏในหนังสือ ซึ่งจากการวิเคราะห์พบว่าเราสามารถจำแนกชนิดหรือประเภทของภาพที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

“ภาพที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย” ตัวอย่างของภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพไฟตกไฟดับ ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู และภาพตัวละครติดอยู่ในสถานการณ์จมนม (Trapped Situation) เป็นต้น

“ภาพที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ” ตัวอย่างของภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพหนอนยั้วเยี้ย ภาพแมลงสาบ ภาพแมลงวัน ภาพฝูงหนูสกปรก และภาพตัวเงินตัวทอง เป็นต้น จุดที่น่าสังเกตก็คือหนังสือเกาหลีไม่มีการใช้ภาพประเภทนี้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสภาพสังคมและสภาพแวดล้อมของประเทศเกาหลี ไม่มีค่านิยมทางด้านลบต่อสัตว์ที่น่ารังเกียจเหล่านี้ชัดเจนเท่าประเทศไทยและสหรัฐอเมริกา

“ภาพที่แสดงถึงการบาดเจ็บหรือการตาย” ตัวอย่างของภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพเลือด ภาพบาดแผล และภาพซากศพ เป็นต้น

“ภาพที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานหรือโกรธแค้น” ตัวอย่างของภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพใบหน้าที่ยึดแน่นหรือดูร้ายของผี และภาพผีทำร้ายตัวละครด้วยความทารุณ เป็นต้น

นอกจากภาพจะมีความหมายในตัวของมันเองแล้ว แต่การควบคุมภาพหรือการใช้เทคนิคทางด้านการถ่ายทำก็มีส่วนช่วยในการกำหนดทิศทางของความหมายได้อีกด้วย ตัวอย่างที่พบได้บ่อยของการควบคุมภาพเพื่อการสื่อความหมาย (Visual Manipulation) ในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ ได้แก่ การ Extreme Close Up โดยมากภาพที่นิยมทำการ Extreme Close Up ได้แก่ ภาพดวงตา

หรือใบหน้าที่ยืดตยของของผี และ ภาพใบหน้าตัวละครที่กำลังหวาดกลัว ทั้งนี้ความหมายที่ได้จากการ Extreme Close Up ก็คือการเน้นสภาวะอารมณ์ และการเพิ่มความใกล้ชิด (Proximity) ระหว่างผู้ชมกับตัวละครตัวนั้นให้มากยิ่งขึ้น เช่น ให้ผู้ชมรับรู้ความสยดสยองของใบหน้าผีให้มากยิ่งขึ้น หรือให้ผู้ชมรับรู้ความหวาดกลัวของตัวละครนั้นให้มากยิ่งขึ้น เป็นต้น

จุดที่น่าสังเกตอีกหนึ่งจุดก็คือ จุดเด่นของการควบคุมภาพเพื่อการสื่อความหมาย (Visual Manipulation) ในหนังสืออเมริกัน ก็คือการตัดภาพแบบเสี้ยววินาที ซึ่งเป็นวิธีการการนำเอาภาพที่สยดสยองหลายๆ ภาพมาตัดสลับไปมาภายในเสี้ยววินาที ซึ่งสร้างความตกใจให้กับผู้ชม และสร้างความระทึกเป็นอย่างมาก การตัดภาพแบบเสี้ยววินาทีนี้มักมาพร้อมกับเสียงดนตรีที่ตื่นเต้นเร้าใจ เช่น เสียงรัวกลอง หรือเสียงคนกรี๊ดร้อง เป็นต้น

ตารางที่ 11 ตารางเปรียบเทียบการควบคุมภาพเพื่อการสื่อความหมายที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ

	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
การควบคุมภาพเพื่อการสื่อความหมาย (Visual Manipulation)	- การตัดภาพแบบเสี้ยววินาที - การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up	- การ Extreme Close Up

7.1.9 เสียง

นอกจากองค์ประกอบทางด้านภาพแล้ว เสียงก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่ทำงานควบคู่ไปกับภาพด้วย จากการวิเคราะห์พบว่าความสัมพันธ์ของภาพและเสียงของหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ นั้น มีทั้งรูปแบบที่สัมพันธ์และไม่สัมพันธ์กัน กล่าวคือ ภาพและเสียงอาจจะปรากฏขึ้นพร้อมกันหรือไม่ก็ได้ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นระดับความดังของเสียงมักจะมีความดังมากกว่าความเป็นจริง และบางครั้งเสียงอาจจะดังโพล่งขึ้นมาทันทีทันใดเพื่อสร้างความตื่นตระหนกก็ได้ รวมถึงภาพก็มักจะมี การเน้นภาพและพื้น (Figure and Ground) อย่างชัดเจน เพื่อเน้นจุดสนใจ (Focus) ของภาพให้ชัดเจน

สามารถแบ่งหมวดหมู่ชนิดของเสียงที่ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว ตามแหล่งกำเนิดเสียง (Source) ได้ ดังนี้

ก. เสียงจากเครื่องดนตรี เช่น เสียงกลอง เปียโน หรือไวโอลิน เป็นต้น

- ข. เสียงเจียบ
- ค. เสียงผี เช่น เสียงหัวเราะของผี เสียงผีกระซิบ และเสียงผีร้องไหยหวน เป็นต้น
- ง. เสียงที่เกิดจากร่างกายมนุษย์ เช่น เสียงเลือดพุ่ง เสียงกระดูกหัก และเสียงกรีดร้อง เป็นต้น
- จ. เสียงที่เกิดตามธรรมชาติ เช่น เสียงฟ้าร้องฟ้าผ่า เสียงลมพัดหวีดหวิว และเสียงบานประตูเอี้ยดอ้าด เป็นต้น
- ฉ. เสียงสังเคราะห์ เช่น เสียงคล้ายเสียงชุดโลหะ และเสียงไฟช็อต เป็นต้น
- ช. เสียงเพลงหรือบทสวด เช่น เสียงสวดมนตร์คาถา และเสียงเพลงกล่อมเด็ก เป็นต้น