

การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติแนวสยองขวัญ โดยศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

3D Horror Animation Design Study on the Elements of Horror Film

ธนิศร ชิตเจริญ^{1*} อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์² และ ชัยพร พานิชรุทติวงศ์³

Thanisorn Chitcharoen^{1*} Aviruth Charoensup² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน
ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

²อาจารย์ประจำ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรังสิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน
ตำบลหลักหก อำเภอเมือง จังหวัดปทุมธานี 12000

³อาจารย์ประจำ หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต ถนนพหลโยธิน ตำบลหลักหก อำเภอเมือง
จังหวัดปทุมธานี 12000

^{1*}Graduate student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok,
Patumtanee, Thailand 12000

²Lecturer in Bachelor of Architecture Program of Architecture Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee,
Thailand 12000

³Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University, Phahonyothin Rd., Lak-hok, Patumtanee,
Thailand 12000

*Corresponding author, E-mail: oksueng@hotmail.com

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์คือรูปแบบความบันเทิงที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์แต่ละประเภทมีแนวคิดและโครงเรื่องที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งสยองขวัญก็เป็นประเภทที่ได้รับความนิยมมากในกลุ่มผู้ชื่นชอบเรื่องเหนือธรรมชาติจนถึงกลุ่มทั่วไป โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติแนวสยองขวัญ โดยศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสยองขวัญ และองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญที่สอดคล้องความเชื่อของคนไทย ที่สามารถนำมาใช้ในแอนิเมชัน 3 มิติ และให้ความบันเทิงได้ วิจัยนี้มีวิธีการดำเนินงานโดยศึกษาตัวอย่างภาพยนตร์แนวสยองขวัญประเภทเหนือธรรมชาติต้นแบบ 2 เรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่อง Final Destination และ Insidious แล้วนำมาใส่เค้าโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของไทย โดยหยิบยกเรื่องคนที่อายุเข้าวัยเบญจเพส ผลการศึกษาพบว่าองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้นช่วยสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์คือ มุมกล้องช่วยสร้างความรู้สึกรู้ว่าเป็นตัวละครของเรื่อง เสียงประกอบช่วยกระตุ้นอารมณ์ไปกับเนื้อเรื่อง การตัดต่อช่วยอธิบายถึงสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญอยู่ SFX (special effect) ช่วยเพิ่มความสมจริง และ Mise-en-scène ช่วยอธิบายความรู้สึกของภาพ โดยมีข้อเสนอแนะด้านการเล่าเรื่องยังไม่สามารถดึงอารมณ์ร่วมออกมาได้เต็มที่

คำสำคัญ: สยองขวัญ องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ เหนือธรรมชาติ

Abstract

Film is a favorite kind of entertainment from past to present. There are many types of films and each has different concept and plot. Horror film is a genre that receives attention and popularity among people who like supernatural and also from other people due to the interesting story and presentation techniques that make the audience empathize with the characters. The objectives of this project were to study the horror theories and element used in making horror films combined with consistent belief of Thailand and the use of 3D animation for entertainment in the same manner as horror film. This study examined the two “supernatural” horror films which were *Final Destination* and *Insidious* and put it in a plot that involves the belief in Thailand that people in age of 25 years old will be at risk of calamity. The results were that 5 elements of horror film helped build the integrity of the film where camera created emotions involving the characters of the story, sound stimulated emotion to the story, editing helped explain the situation, SFX (Special effect) enhanced the realism and mise-en-scène helped explain the sense of scene. The suggestion from this animation is that storytelling still could not create full emotions.

Keywords: horror film, element of horror film, supernatural

1. บทนำ

ในปัจจุบันมนุษย์สามารถให้ความบันเทิงกับตนเองได้หลายรูปแบบ ซึ่งหนึ่งในรูปแบบความบันเทิงที่เป็นที่นิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้นคือ ภาพยนตร์ ภาพยนตร์มีด้วยกันหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็น โรแมนติก คอมเมดี้ สยองขวัญ ฆาตกรรม ดราม่า แฟนตาซี เป็นต้น แต่ละประเภทจะมีแนวคิดและรูปแบบโครงเรื่องมีลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ มักใช้วิธีการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจด้วยการใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับฝันร้ายของผู้ชม ความหวาดกลัวที่ซ่อนอยู่ ความเกลียดและความกลัวของสิ่งที่ไม่รู้จัก ความตายหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ จึงมักมีความคาบเกี่ยวกันกับความเป็นแฟนตาซีกับ นิยายวิทยาศาสตร์ (ภาพยนตร์สยองขวัญ, 2557) แนวสยองขวัญได้ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เมื่อสมัย ภาพยังเป็นเพียงแค่ขาวดำ ซึ่งได้มีการพัฒนาต่อมาเรื่อย ๆ มีการนำเทคนิคภาพพิเศษ (visual effect)

มาใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญเพื่อสร้างความสมจริงให้กับตัวงาน เพิ่มความรู้สึกด้านความหวาดกลัว ตื่นเต้น ระทึก ให้กับผู้ชมมากยิ่งขึ้น

จากการค้นคว้าข้อมูล พบว่าภาพยนตร์สยองขวัญสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ

1) สยองขวัญวัฒนธรรมยุโรป มีความเป็นมาตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบขาวดำมาจนถึงดิจิทัล HD สามารถแบ่งได้ตามยุคตั้งแต่ปี 1890s จนถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถวิเคราะห์ได้เป็นยุค ๆ ดังนี้

ปี 1890s ถึง 1920s ภาพยนตร์สยองขวัญในยุคนี้จะเล่าเกี่ยวกับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ เช่น *Le Manoir du diable* หรือ *The Haunted Castle* (1896) เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับค้างคาวตัวใหญ่

ปี 1930s ถึง 1940s Universal เป็นผู้นำเทรนด์ ภาพยนตร์สยองขวัญแนวโกธิค ผลงานเด่นคือ *Dracula* (1931) *Frankenstein* (1931) และผลงานจากค่าย MGM ที่ภาพยนตร์มีการใช้นักแสดงตัวจริงที่มี

ร่างกายผิดปกติ พิกลพิการ หรือไม่สมบูรณ์
มานำแสดง

ปี 1950s ถึง 1960s ในช่วงยุค 50s ชาวโลก
ต้องเผชิญกับ ‘ภัยคุกคามอื่น’ เช่น ผลกระทบจาก
กัมมันตภาพรังสีของระเบิดนิวเคลียร์หลังสงครามโลก
ครั้งที่ 2 ซึ่งถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์ Godzilla กำเนิด
สัตว์ประหลาดสุดคลาสสิกแห่งโลกภาพยนตร์ หรือ
Night of the Living Dead ทำให้ซอมบี้กลายเป็นเทรนด์
ใหม่ของภาพยนตร์สยองขวัญ หรือภัยคุกคาม ‘เหยื่อ’
ในชีวิตประจำวันอย่างโหดร้ายและถึงเนื้อถึงตัว เช่น
Psycho ภาพยนตร์แนวไล่เชือด

ปี 1970s ถึง 1980s เกิดเทรนด์ภาพยนตร์
สยองขวัญว่าด้วยเวทมนตร์และชาตานิรันดร์ในยุค 70s
เช่น The Exorcist (1973) ภาพยนตร์แนวไล่เชือดที่
เติบโตมาจากยุค 60s เช่น Friday the 13th (1980)
The Texas Chain Saw Massacre (1974) ภาพยนตร์
เทรนด์ใหม่ ‘ภัยคุกคามจากสัตว์ร้าย’ เช่น Jaws (1975)
ซึ่งส่งผลให้เกิดกระแสการสร้างภาพยนตร์แนวสัตว์
นักฆ่ามากขึ้น

ปี 1990s ในยุคนี้ภาพยนตร์สยองขวัญยังคง
ยึดรูปแบบเดิม ๆ คือ แนวการไล่เชือด การทำภาคต่อ
จากภาพยนตร์เดิม ๆ จนกระทั่งในปี 1996 ก็ได้มี
ภาพยนตร์เรื่อง Scream ที่มุ่งสร้างความระทึกตื่นเต้น
มากกว่าละเลงเลือด

ปี 2000s ในยุคนี้ก็ยังยึดรูปแบบเดิม ๆ และ
การสร้างภาคต่อออกมาเรื่อย ๆ มีการใช้ special effect
เข้ามามากขึ้นอย่าง Resident Evil (2002) และการนำ
ตำนานคลาสสิกมาเล่าใหม่อย่าง Underworld (2003)

ปี 2010s ยังคงใช้รูปแบบเดิม ๆ เช่นเดียวกับ
ยุค 2000 การหยิบภาพยนตร์ดัง ๆ ในยุคเก่ามา
สร้างใหม่ (remake) ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้กำกับแต่ละคนว่าจะ

สามารถสร้างสรรค์ออกมาได้ดีแค่ไหน (สุภางค์
ศรีเสริมเกียรติ, 2556)

2) สยองขวัญตามวัฒนธรรมเอเชีย ภาพยนตร์
สยองขวัญเอเชียจะมีบุคลิกลักษณะเด่น ๆ ที่มึ
ความแปลกและแตกต่างจากฮอลลีวูด ซึ่งสามารถสรุป
ได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้ 1) มักนำเสนอแนวคิดแปลก ๆ 2) ให้
ความสำคัญกับบรรยากาศน่าสยองกว่าเป็นอันดับแรก
3) นำเสนอแนวคิดเชิงจิตวิทยาและปรัชญาที่มีความ
เป็นสากล เข้าใจง่าย 4) ตัวละครหลักมีความเป็นผู้ใหญ่
มีวุฒิภาวะ ต่างจากฮอลลีวูดที่มักเป็นวัยรุ่นติดยา
บ้าเซ็กซ์ ฯลฯ 5) มักนำเสนอเรื่องราวคลุมเครือ กำรวม
ไม่สรุปชัดเจน เปิดช่องให้คนดูนำไปตีความต่อ
6) นิยมแข่งภาพที่น่ากลัวสยองของให้คนดูได้เห็นนาน ๆ
แทนการตัดต่อแบบเร็ว ๆ และ 7) จังหวะการดำเนิน
เรื่องค่อนข้างเนิบนาบ ค่อยเป็นค่อยไป (สมเกียรติ
ชินตระกูลวัฒน์, 2556) ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญเอเชีย
เริ่มได้รับความสนใจจากผู้ชมทั่วโลกมากขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
ทั้งของยุโรปและเอเชียแล้ว สังเกตได้ว่าทั้งสองรูปแบบ
นั้นมีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการให้
ความบันเทิงด้านความรู้สึกตื่นเต้น ตกใจ หวาดกลัว
สยอง การเล่าเรื่องโดยการหยิบยกจากความเชื่อหรือสิ่ง
โกสัต์ว จังหวะการดำเนินเรื่อง เทคนิคการใช้มุมกล้อง
เพื่อดึงดูดสายตาของผู้ชม การใช้แสงเงาที่ส่งผลต่อ
อารมณ์ความรู้สึก การใช้เสียงประกอบที่สอดคล้องกับ
บรรยากาศในเรื่องช่วยดึงความรู้สึกร่วม ซึ่งในปัจจุบัน
แอนิเมชัน 3 มิติแนวสยองขวัญยังไม่ค่อยมีแพร่หลาย
มากนัก อาจเนื่องมาจากภาพการ์ตูนนั้น อาจจะไม่ค่อย
ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมได้เท่ากับตัวภาพยนตร์
ที่ใช้คนแสดงจริงทำให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัว
ละครได้ ผู้วิจัยจึงคิดต่อไปว่าเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์
นั้นสามารถนำมาใช้กับแอนิเมชัน 3 มิติได้หรือไม่

แล้วจะทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงและเกิดความรู้สึก
ร่วมเหมือนกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญหรือเปล่า

ด้วยเหตุผลดังกล่าว งานวิจัยจะศึกษาถึง
องค์ประกอบในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ
โดยการศึกษาหาข้อมูลจากแหล่งอ้างอิง ศึกษาทฤษฎี
ความรู้ทางการออกแบบเนื้อเรื่อง ศึกษาสื่อ
ภาพยนตร์สยองขวัญ ตัวละครและฉากประกอบ
ทฤษฎีสีและเทคนิคในการตัดต่อ และองค์ประกอบ
ต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อนำมา
ออกแบบแอนิเมชันแนวสยองขวัญ 3 มิติ ความยาว
ประมาณ 3 นาที โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยและ
ออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ นี้ จะทำให้ผู้ชมได้รับ
ความบันเทิงจากความรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึกของแนว
สยองขวัญในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาเทคนิค องค์ประกอบที่ใช้ใน
ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ มาใช้ในการออกแบบ
แอนิเมชัน 3 มิติแนวสยองขวัญ

3. วิธีการวิจัย

รายละเอียดวิธีการดำเนินการวิจัยมีดังนี้
ศึกษาค้นคว้าผลการวิจัยจาก

3.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่าง

3.1.1 ค้นคว้า ศึกษา วิจัยทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์
แนวสยองขวัญ

3.1.2 ศึกษาจากสื่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญประเภท
เหนือธรรมชาติ เรื่อง Final Destination และภาพยนตร์
เรื่อง Insidious

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษา
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสยองขวัญ และองค์ประกอบของ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเพื่อนำมาเป็นข้อมูลสำหรับ
ทำการศึกษาวิจัย โดยแบ่งองค์ประกอบออกเป็น 5 ส่วน
หลัก ๆ คือ

ส่วนที่ 1 ศึกษาเทคนิคการใช้มุมกล้อง ในแต่
ละฉากจะต้องใช้การเคลื่อนกล้องแบบใดในสร้าง
อารมณ์ของสถานการณ์ต่าง ๆ ใช้มุมกล้องแบบใด
เพื่อแสดงถึงสถานะหรือสภาพจิตใจของตัวละคร และ
ขนาดภาพแบบใดเพื่ออธิบายอารมณ์ของภาพและ
ตัวละคร

ส่วนที่ 2 ศึกษาการใช้เสียงประกอบ
โดยการศึกษาว่าแต่ละฉากของภาพยนตร์จะต้องนำ
เสียงประกอบแบบใดมาใช้ เพื่อสร้างอารมณ์ของ
สถานการณ์ในแต่ละฉากให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

ส่วนที่ 3 ศึกษาการตัดต่อภาพ มีการตัดต่อ
แบบใดบ้าง แต่ละแบบใช้เพื่ออธิบายความรู้สึกในแต่
ละฉากอย่างไร ควรใช้การตัดต่อแบบใดเพื่อให้
การดำเนินเรื่องดูน่าสนใจ

ส่วนที่ 4 ศึกษาเรื่อง SFX (special effect)
เพื่อเพิ่มความสมจริงให้กับฉากมากขึ้น ช่วยสร้างฉาก
ให้ตรงกับความต้องการได้

ส่วนที่ 5 ศึกษาเรื่อง มิสซองแซง (Mise-en-
scène) เช่นการใช้แสงเงา เพื่ออธิบายอารมณ์ของ
สถานการณ์ในแต่ละฉาก ฉากไหนควรใช้โทนสีและ
แสงเงาอย่างไร เพื่อดึงอารมณ์ของภาพและตัวละคร
ออกมาให้ได้มากที่สุด

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นสอง
ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสยองขวัญ
พบว่าภาพยนตร์สยองขวัญมีอยู่ด้วยกันหลายประเภท
ซึ่งประเภทเหนือธรรมชาติ (supernatural) คือ ประเภท

ที่เหมาะสมกับการนำมาใช้ร่วมกับความเชื่อแบบไทย ๆ และสามารถนำมาใช้ในการนำเสนอเรื่องของภัยใกล้ตัวได้อีกด้วย

ส่วนที่ 2 ภาพยนตร์สื่อตัวอย่าง พบว่าในการสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้น มีการนำองค์ประกอบซึ่งประกอบไปด้วย เทคนิคการใช้มุมกล้อง การใช้เสียงประกอบ การตัดต่อ SFX (special effect) และ Mise-en-scène มาใช้ในภาพยนตร์ให้มีประสิทธิภาพได้อย่างไรบ้าง แล้วนำมาประกอบเป็นข้อมูลในการออกแบบโครงเรื่อง

4. ผลการวิจัย

จากผลการศึกษาสื่อตัวอย่างภาพยนตร์แนวสยองขวัญเรื่อง Final Destination และ Insidious มีองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง Final Destination มีการใช้เทคนิคมุมกล้องนำสายตาผู้ชม และจังหวะการดำเนินเรื่องให้เกิดการคาดเดาว่าตัวละครจะพบกับจุดจบในรูปแบบใด ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก เมื่อถึงจังหวะที่ความรู้สึกลุ้นของผู้ชมเริ่มลดลงไปแล้วนั้น ก็เฉลยรูปแบบการตายของตัวละครในขณะที่ผู้ชมไม่ทันได้ตั้งตัว

ภาพยนตร์เรื่อง Insidious ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องที่ผู้ชมคาดเดาได้ยาก มีเทคนิคในการเล่าเรื่องที่ซับซ้อน หักมุม ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสนใจและติดตามเนื้อเรื่อง ต้องชมภาพยนตร์ทั้ง 2 ภาคจึงจะเข้าใจเนื้อเรื่องอย่างถ่องแท้ มีการใช้สี แสงเงาแทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้ชม เช่น สีแดงแทนความโหดร้าย สีดำแทนโลกของวิญญาณ

ผลจากการวิเคราะห์ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญจากทั้ง 2 เรื่อง มาใช้ในการออกแบบโครงเรื่องสยองขวัญในรูปแบบแอนิเมชัน 3 มิติ โดยนำ

แนวคิดการถอดวิญญาณจากภาพยนตร์เรื่อง Insidious มาใช้เป็นแนวคิดให้กับโครงเรื่อง นำวิธีการเล่าเรื่องและเทคนิคการใช้มุมกล้องจากภาพยนตร์เรื่อง Final Destination มาใช้ในการชักจูงความคิดของผู้ชมให้ไปในทิศทางที่ต้องการ โดยการนำสายตาไปยังวัตถุต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมคาดคะเนการตายของตัวละครในเรื่องว่าจะตายอย่างไร ซึ่งมีการใช้จังหวะการตายของตัวละคร ที่สร้างความรู้สึกลุ้นระทึก ตื่นเต้น และประหลาดใจให้กับผู้ชม

ซึ่งในแอนิเมชันนี้จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตัวละครอายุ 25 ปีที่ได้เสียชีวิตไปแล้วจากอุบัติเหตุลิฟต์ตกภายในคอนโดแห่งหนึ่ง ซึ่งวิญญาณได้ย้อนอดีตกลับมาในรูปแบบของผีร้ายคอยตามหลอกหลอน มีจุดประสงค์เพื่อช่วยเหลือตัวเองให้รอดพ้นจากการตายในครั้งนี้ โดยใช้การเล่าเรื่องผ่านตัวละครในอดีตที่ยังไม่เสียชีวิต และนำเรื่องเบบงูเห่ามาใช้นำเสนอความเชื่อของไทยที่เชื่อว่าเป็นช่วงวัยที่อาจมีเคราะห์หรือมีเหตุสำคัญในชีวิต ซึ่งเป็นได้ทั้งโชคดีและโชคร้าย เป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของชีวิต ดังนั้นจึงต้องระมัดระวังตัวเป็นพิเศษเมื่อมีอายุ 25 ปี มาใช้เป็นสาเหตุการเสียชีวิตของตัวละคร ช่วยเพิ่มความน่าสนใจมากขึ้น แสดงดังรูปที่ 1 และ 2



รูปที่ 1 ผีตัวเอกกลับมาหาตัวเองในอดีต



รูปที่ 2 สีตัวเอกหลอกให้ตัวเอกในอดีตหนีออกจากลูปต์

5. การอภิปรายผล

ในการศึกษาเรื่อง “องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ” มีการศึกษาจากแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสื่อตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญ เพื่อศึกษาองค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

จากการศึกษาสื่อภาพยนตร์แนวสยองขวัญ พบว่าองค์ประกอบทั้ง 5 ประกอบไปด้วย การใช้มุมกล้อง เสียงประกอบ การตัดต่อ SFX (special effect) และ มิสซองแซง (Mise-en-scène) มีความสำคัญกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ที่เป็นเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Sonia Tynna (2013) ซึ่งผลการศึกษพบว่า ทั้ง 5 องค์ประกอบมีความสำคัญต่อการสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญในเชิงที่ช่วยสร้างความสมบรูณ์ให้กับภาพยนตร์ดังนี้

5.1 การใช้มุมกล้อง

ช่วยสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเหมือนกับว่าเป็นตัวละครนั้น ๆ ของเรื่อง ยกตัวอย่างเช่น การใช้มุมสูงถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้ศักดิ์ศรี หรือการใช้มุมต่ำจะให้ความรู้สึกน่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ หรือใช้มุมกล้องแทนสายตาของตัวละครในเรื่อง เป็นการนำสายตาของผู้ชมไปยังสิ่งที่ตัวละครในเรื่องให้ความสนใจอยู่

5.2 เสียงประกอบ

ช่วยสร้างและกระตุ้นอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครที่มีต่อสถานการณ์ของเรื่อง ยกตัวอย่างการใช้เสียงประกอบแบบเสียงดนตรีไล่ตัวโน้ตของเรื่อง Jaw เมื่อฉลามโผล่เข้ามาในฉาก ช่วยเพิ่มความรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก เป็นต้น

5.3 การตัดต่อ

ช่วยสร้างความรู้สึกและอธิบายถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่

5.4 SFX (special effect)

ช่วยเพิ่มความสมจริงให้กับภาพยนตร์ สร้างความเป็นไปได้ของฉาก ยกตัวอย่างเช่นฉากที่ไม่มีมืออยู่จริงก็สามารใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) สร้างขึ้นมาได้ อีกทั้งการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (CG) นั้นยังให้อิสระในการสร้าง และตรงกับความต้องการได้มากกว่า

5.5 มิสซองแซง (Mise-en-scène)

ช่วยอธิบายความรู้สึกให้กับภาพในแต่ละฉาก อธิบายถึงอารมณ์ของตัวละครในเรื่องที่มีต่อสถานการณ์ภายในเรื่อง ยกตัวอย่างการใช้โทนสีมืดเพื่อผลักดันให้ผู้ชมเข้าใจกับสถานการณ์ ความรู้สึกกดดัน ความหวาดกลัวของตัวละคร เป็นต้น

6. บทสรุป

ภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ มักใช้วิธีการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจด้วยการใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับฝันร้ายของผู้ชม ความหวาดกลัวที่ซ่อนอยู่ ความเกลียดและความกลัวของสิ่งที่ไม่รู้จัก ความตายหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ภาพยนตร์สยองขวัญสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบ คือ สยองขวัญวัฒนธรรมยุโรป และสยองขวัญวัฒนธรรมเอเชีย ทั้งสองรูปแบบนั้นมีการ

นำเสนอที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการให้ความบันเทิง ด้านความรู้สึก การเล่าเรื่อง จังหวะการดำเนินเรื่อง การใช้มุมกล้อง แสงเงา และเสียงประกอบ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นล้วนเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบที่ใช้ในการสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญทั้งสิ้น

หากนำเทคนิคที่ใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญมาใช้กับแอนิเมชัน 3 มิติ จะสามารถให้ความบันเทิงและสร้างความรู้สึกร่วมเหมือนกับภาพยนตร์สยองขวัญหรือไม่ ดังนั้นงานวิจัยนี้จะศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญ โดยศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสื่อตัวอย่างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะสามารถสร้างแอนิเมชันสั้นแนวสยองขวัญที่สามารถสื่อความบันเทิงจากความรู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก และสร้างความรู้สึกร่วมไปกับแอนิเมชันเอกเช่นเดียวกับเมื่อได้รับชมภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

สรุปข้อเสนอแนะจากกลุ่มเป้าหมาย

การเล่าเรื่องยังไม่สามารถดึงอารมณ์ความรู้สึกร่วมออกมาได้เต็มที่ เนื่องจากเนื้อเรื่องมีความซับซ้อน และการลำดับภาพที่ยังมีความไม่สมบูรณ์ ในส่วนของมุมกล้องยังคงดูธรรมดา ขาดความแปลกใหม่ เนื่องจากกล้องของแอนิเมชันนั้นมีความเป็นอิสระ สามารถสร้างมุมกล้องที่กล้องจริงไม่สามารถทำได้

ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยต่อไป

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้นสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้เนื่องจากว่าใช้คนแสดงจริง ไม่ได้เป็นตัวละครที่ปั้นแต่งขึ้นมา รวมถึงเนื้อเรื่องที่อ้างอิงมาจากเรื่องจริง ดังนั้นการจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้นั้น จำเป็นต้องใช้เทคนิคหลายรูปแบบมาช่วย ทั้งเรื่องของการเล่าเรื่อง บรรยากาศของภาพ สถานที่ที่ตัวละครพบเจอ การแสดงสีหน้าของตัวละคร ดังนั้น

การนำเทคนิคหลาย ๆ รูปแบบมาผสมผสาน จะทำให้เกิดความน่าสนใจของงานแอนิเมชันมากขึ้น

7. กิตติกรรมประกาศ

โครงการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติแนวสยองขวัญ โดยศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ.พิศประไพ สารศาลิน ผศ.ดร.อวิรุทธ์ เจริญทรัพย์ อาจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ อาจารย์อานวยวุฒิ สารศาลิน อาจารย์นัฐวุฒิ สิมันตร ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล มา ณ ที่นี้ ที่คอยสนับสนุน และช่วยเหลือในทุก ๆ ส่วนของงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

- ภาพยนตร์สยองขวัญ. (2557). [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <http://th.wikipedia.org/wiki/ภาพยนตร์สยองขวัญ> [10 ตุลาคม 2557]
- สุชาติ เศษศรีสุชี. (2556). Starpics special book of horror. กรุงเทพมหานคร:บริษัท สตาร์พิกส์ จำกัด.
- สุภางค์ ศรีเสริมเกียรติ. (2556). ประวัติศาสตร์หนังสือของชนลูกขนฟองอย่างมีพัฒนาการ (History of horror films). 12-27.
- สมเกียรติ ชินตระกูลวัฒน์. (2556). 15 Asian horror movies. Starpics special book of horror. 122.
- Sonia Tyrna. (2013). 5 elements in Horror. [ออนไลน์] เข้าถึงได้จาก: <https://prezi.com/5-elements-in-horror-camera-shotsmovementframing/> [10 ตุลาคม 2557]