บทความวิจัย

ศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย*

THAI GHOST COMICS: THE DESIGN CREATES A TERRIFYING ATMOSPHERE OF THAI LITERATURE USING ARTISTIC ELEMENTS FOR DISSEMINATING CULTURE AND BUILDING THE THAI ECONOMY

วันวิสาข์ พรมจีน*, พสชนันท์ บุญช่วย

Wanwisa Promjeen*, Poschanan Boonchuai

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม ประเทศไทย

Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Nakhon Pathom, Thailand

*Corresponding author E-mail: wanwisa.pro@rmutr.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาหาแนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ และ 2) สร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ จำนวน 30 คน เลือกแบบเจาะจง กลุ่มตัวอย่างได้แก่ ผู้ที่มีประสบการณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการใช้สื่อการ์ตูนช่องได้ดี มีอายุไม่ต่ำกว่า 18 - 29 ปี เลือกแบบเจาะจง จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วย แบบสอมถามและการสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัย พบว่า แนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ มีความเชื่อเรื่องผีในชุมชนอีสานที่ถูกผลิตซ้ำ ผ่านสามัญสำนึกในมิติการครองตนให้อยู่ในศีลธรรม ผีเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติเหนืออำนาจการควบคุมของมนุษย์ ผีแต่ละประเภทสะท้อนความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ ความกลัวต่อสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ และบทเรียนทางศีลธรรม สะท้อนความรักและความผูกพันข้ามภพชาติ ที่สื่อถึงความกลัวต่อคนที่ใช้ไสยศาสตร์ในทางที่ผิด และการสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการฯ ได้วิเคราะห์ผ่านการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ผ่านบริบทของสังคม ที่สอดคล้องกับรหัสทางวัฒนธรรม เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ สร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการรวบรวมและถ่ายทอดเรื่องเล่าเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ และความเชื่อพื้นบ้านของไทย ทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ

* Received 7 April 2025; Revised 4 May 2025; Accepted 9 May 2025

คำสำคัญ: การ์ตูนผีเล่มละบาท, การออกแบบสร้างสรรค์, บรรยากาศเชิงสยองขวัญ, องค์ประกอบศิลป์, วัฒนธรรม สรรค์สร้างเศรษฐกิจไทย

Abstract

This research article aims to 1) Explore the approaches and processes involved in creating a horror atmosphere through artistic elements. and 2) Develop creative works based on these concepts and processes, culminating in a prototype framework for designing horror atmospheres using artistic components. This qualitative study involves two primary groups Key Informants Thirty experts in horror atmosphere creation, selected through purposive sampling. Sample Group 400 individuals aged 18 - 29 with experience and understanding of storytelling and comic strip media, also selected purposively. Data collection methods include structured questionnaires and in-depth interviews. Findings The study reveals that the creation of horror atmospheres through artistic elements is deeply rooted in the cultural beliefs of the Isan community in Thailand. Ghosts are perceived as symbols of supernatural power beyond human control, reflecting beliefs in karma, moral lessons, and fears of the unknown. These narratives often convey themes of love and attachment transcending lifetimes and express fears associated with the misuse of black magic. The creative works developed from these concepts analyze the construction of horror atmospheres through artistic elements within a societal context. They align with cultural codes related to religion, beliefs, values, perspectives, and aesthetic design principles. By compiling and conveying stories about ghosts, spirits, and Thai folk beliefs, these works illustrate the connection between humans and the supernatural.

Keywords: Thai Ghost Comics, Terrifying Atmosphere, Thai Literature, Artistic Elements, Culture and Building The Thai Economy

บทนำ

ในสังคมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในชุมชนชนบทภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) เช่น จังหวัดอุบลราชธานี วิถีชีวิตของผู้คนมีความผูกพันแน่นแฟ้นกับความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ และโลกหลังความตาย ความเชื่อดังกล่าวฝังรากลึกอยู่ในประเพณี วัฒนธรรม และจิตสำนึกของชุมชนมาตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน คนในท้องถิ่นเติบโตขึ้นมาพร้อมกับเรื่องเล่าและพิธีกรรมเกี่ยวกับผีซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการหล่อหลอมค่านิยมและแบบแผนการดำเนินชีวิต งานวิจัยหนึ่งอธิบายว่าความเชื่อเรื่องผีเปรียบเสมือนอำนาจเหนือธรรมชาติที่ทำหน้าที่ควบคุมกฎเกณฑ์ทางสังคม เพื่อให้ชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบ อีกทั้งผีและวิญญาณยังถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจที่สูงกว่าซึ่งสามารถบันดาลทั้งความสุขและความทุกข์ให้แก่มนุษย์ได้ ความเชื่อในลักษณะนี้ทำให้ชาวบ้านส่วนใหญ่ยึดถือการดำรงตนอยู่ในศีลธรรม ด้วยความเกรงกลัวว่าการทำผิดบาปจะนำมาซึ่งเคราะห์กรรมหรือการลงโทษจากวิญญาณร้าย

ในขณะเดียวกัน ผู้คนก็แสดงความเคารพต่อสิ่งลี้ลับเหล่านี้ผ่านการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เพื่อป้องกันหรือบรรเทาภัยจากผี ตัวอย่างเช่น การเซ่นสรวงผีบรรพบุรุษผู้คุ้มครองหมู่บ้าน (ผีปู่ตา) การตั้งศาลผีบ้านผีเรือนในบริเวณที่อยู่อาศัย และพิธีสะเดาะเคราะห์เพื่อปัดเป่าสิ่งชั่วร้าย พิธีกรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าชาวบ้านพยายามรักษาดุลยภาพระหว่างโลกของมนุษย์กับโลกวิญญาณ เพื่อให้ชีวิตความเป็นอยู่ดำเนินไปอย่างราบรื่นและปลอดภัย แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับวิถีชีวิตชาวบ้านที่ยึด อยู่ในศีลธรรม บทบาทของความเชื่อเรื่องผีในสังคมอีสานเป็นปัจจัยสำคัญที่ยังทำให้ความเชื่อเรื่องผีสามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม ส่วนประกอบที่สำคัญ คือ ประเพณีและพิธีกรรมของอีสานที่ช่วยกำหนดและส่งเสริมรูปแบบของพิธีกรรมให้มีความศักดิ์สิทธิ์ ความสนุกสนาน และเป็นส่วนสำคัญในการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในชุมชน (ภัทรลดา ทองเถาว์ และสุวัฒนา เลี่ยมประวัติ, 2563) จังหวัดอุบลราชธานีเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคอีสานที่มีปรากฏการผสมผสานความเชื่อทางศาสนากับความเชื่อดั้งเดิมหรือความเชื่อเรื่องผีอย่างเหนียวแน่นเห็นจากพิธีกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตเริ่มจากมีพิธีการสู่ขวัญเด็กแรกเกิดหรือเมื่อเข้าสู่พิธีแต่งงานในช่วงหนึ่งจะมีพิธีบอกกล่าวผีบรรพบุรุษให้ทราบและให้มาคุ้มครอง เมื่อมีความเจ็บป่วยความเชื่อเรื่องผีก็เข้ามาเกี่ยวข้อง หากคนป่วยไปกระทำสิ่งที่ถือว่าเป็นการผิดผี ก็จะมีวิธีการรักษาโดยการให้ผีฟ้าเข้าประทับทรงเพื่อรักษาและแก้ไขสิ่งที่กระทำผิดด้วยการขอขมา จนกระทั่งวาระสุดท้ายของชีวิตจะมีพิธีกรรมเกี่ยวกับการส่งวิญญาณของผู้ที่จากไปให้ไปสู่ภพที่มีแต่ความสงบสุข และยังมีพิธีกรรมในฮีตเดือนเก้าหรือบุญข้าวประดับดินเพื่อเป็นการอุทิศส่วนกุศลให้แก่ญาติพี่น้องที่ล่วงลับไปแล้ว ความเชื่อเรื่องผีนี้เกี่ยวข้องกับ ป่า เขา ไร่ นา และหมู่บ้าน ชาวอุบลราชธานีเชื่อว่าธรรมชาติรอบ ๆ ตัว จะมีภูติผีวิญญาณสิงสถิตอยู่ซึ่งมองไม่เห็นแต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกที่มีอยู่ สังเกตได้จากการมีพิธีกรรมเกี่ยวกับ ผีอย่างสม่ำเสมอเกือบตลอดทั้งปี หรือเมื่อมีเหตุการณ์ที่ผิดปกติเกิดขึ้น เป็นเหตุการณ์เฉพาะหน้าก็จะมีการบนบานขอขมาต่อภูติผีวิญญาณ เพื่อเป็นการเรียกขวัญและกำลังใจของตนกลับคืนมา ผีจึงเปรียบเสมือนอำนาจเหนือธรรมชาติที่สามารถดลบันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ได้ เป็นเหมือนกรอบการดำเนินชีวิตของคนในสังคม (สารัจ นามอ่อน และคณะ, 2555) ยิ่งไปกว่านั้นด้วยความที่วิถีชีวิตผู้คนผูกพันกับความเรื่องความเชื่อผี ทำให้ผีเล่มละบาท เข้ามามีบทบาทในการเล่าเรื่องวิถีชีวิตผ่านสื่อการ์ตูนเล่ม การ์ตูนผีเล่มละบาทนับเป็นวัฒนธรรมไทยที่สามารถดึงดูด สร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เรื่องผี ความเชื่อ เผยให้เห็นภูตผีปีศาจ ความดี ความชั่ว เพื่อพาผู้อ่านไปค้นหาจิตใจของมนุษย์ พร้อม ๆ กันนั้นได้ดึงสภาพสังคมปัจจุบันเข้าไปสอดแทรกด้วย มีข้อคิด มีคำสอน มีข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้ผู้อ่านคิด แยกแยะ เลือกรับสื่อได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ประสบความสำเร็จจากการพฤติกรรมกับกิเลสมนุษย์อยู่เสมอ อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ นิยายภาพประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี ที่ตีพิมพ์นิยายประกอบภาพแนวผี ผีบ้านร้าง ออกมา ซึ่งนิยายภาพในสมัยนั้นก็ยังไม่ใช่รูปแบบการ์ตูนหรือ Comics อย่างที่พวกเราคุ้นเคยกันในปัจจุบัน เพราะจะดำเนินเรื่องราวไปด้วยภาพเต็มหน้า 1 หน้า (นิรวาณ คุระทอง, 2553) การศึกษางานวิจัยเรื่องการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย พบว่า การสร้างความน่าสะพรึงกลัวในผีไทย จากรูปลักษณ์ของตัวละครผีไทยจากกลุ่มตัวอย่างหนังผีไทยทั้ง 20 เรื่อง พบว่า มีหนังผีไทยหลายต่อหลายเรื่องสอดแทรกคติความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องทางศาสนา ไสยศาสตร์ และเรื่องราวของภูตผีวิญญาณต่าง ๆ เอาไว้อย่างมากมาย ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวได้ง่าย ตัวอย่างรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังผีไทย เช่น

ความเชื่อเรื่องความเฮี้ยนของผีตายทั้งกลมหรือผีตายโหง ความเชื่อเรื่องการแก้บน ความเชื่อเรื่องการมัดตราสังข์เพื่อสะกดวิญญาณ ความเชื่อเรื่องร่างทรงเจ้า ความเชื่อเรื่องผีเข้าสิงคน ซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ที่ปรากฏในกลุ่มตัวอย่างหนังผีไทย มีความหลากหลายและมีการผสมผสานความเชื่อจากทั้งวัฒนธรรมของไทยกับความเชื่อจากวัฒนธรรมอื่น ๆ หรือความเชื่อสากลที่เรียกว่ารหัสทั่วไป (Common Code) เข้ามาสอดแทรกด้วย ทำให้หนังผีไทยง่ายต่อการทำความเข้าใจ ซึ่งผู้ชมทุกคนไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหนก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ เช่น เรื่องความเชื่อเรื่องเลขอัปมงคล และความเชื่อเรื่องอีกาเป็นสัตว์อัปมงคล อีกทั้งยังมีการทำให้สมจริง โดยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับหนังทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนความเข้าใจในเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง โดยการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงสมจังนั้นอาจทำได้โดยการใช้เทคนิคที่เล่นกับประสาทการรับรู้และการสัมผัสของมนุษย์ เช่น ประสาทสัมผัสของมนุษย์ เทคนิคการทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเสมือนจริง ได้แก่ การใช้มุมมองการเล่าเรื่องเพื่อความน่าสะพรึงกลัว (ทศพร กรกิจ, 2550)

ความสยองขวัญเป็นสิ่งที่ใช้ความกลัวของมนุษย์มากำหนดเป็นเรื่องราวต่าง ๆ ไปจนถึงการสร้างตัวละครและสถานการณ์ที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความ “กลัว” (Fear) ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะต้องมีอยู่ภายในภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นอารมณ์ที่จะต้องส่งผ่านออกมาให้ผู้ชมได้รู้สึก หากผู้สร้างสรรค์สามารถทำความเข้าใจเกี่ยวกับความกลัวของมนุษย์ ผู้สร้างสรรค์จะสามารถจำลองสถานการณ์ความกลัวนั้น เพื่อสร้างอารมณ์ความกลัวให้แก่ผู้ชม (Albrecht, K., 2007) การศึกษางานวิจัยเรื่อง การศึกษาวิธีการวาดตัวละครและการสร้างภาพต่อเนื่องในการ์ตูนภูตผีปีศาจของ ศุภมิตร จันทร์แจ่ม จากเค้าโครงเรื่องของเหม เวชกร มุ่งศึกษาวิธีการวาดสร้างภาพตัวละครการ์ตูนผี และ วิธีสร้างภาพต่อเนื่องลำดับเหตุการณ์การอ่านการ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม ตามเนื้อเรื่องสยองขวัญของเหม เวชกร ด้วยวิธีการศึกษาระดับความเหมือนจริงในการวาดแนวคอมิคส์ และ การสร้างภาพต่อเนื่องตามแนวทางของ สกอตต์ แม็คคลาวด์ ผลการศึกษาพบว่า การสร้างภาพการ์ตูนนี้ เป็นการนำเนื้อหาวรรณกรรมมาดัดแปลงเป็นภาพวาดคอมิคส์ การเลือกเรื่องราว สร้างสไตล์ภาพวาดที่ถูกลดทอนความน่ากลัวในระดับหนึ่งด้วยวิธีการลดรายละเอียดความเหมือนจริงในตัวละครการ์ตูน จนไปถึงนำหลักการสร้างจุดเชื่อมโยงช่องภาพต่าง ๆ ศึกษาวิธีการสร้างภาพการ์ตูน ด้วยแนวความคิด และ วิธีการของสกอตต์ แม็คคลาวด์ ด้วยหลักการนี้แสดงให้เห็นว่า การ์ตูนของศุภมิตร จันทร์แจ่ม เป็นการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะที่ใช้วิธีการลดความเหมือนจริง จนไปถึงการเปลี่ยนกิริยาท่าทางตรงข้ามของตัวละครที่ทำให้ดูตลกขบขัน สร้างความสนุกสนาน และ ความน่ารัก การสร้างจุดเชื่อมโยงภาพที่ทำให้เรื่องราวไหลลื่นสบายตา กลายเป็นองค์ความรู้ของการวาดการ์ตูนแนวคอมิคส์ (Comics) ที่เกิดขึ้นในศิลปะร่วมสมัยของไทย และการสร้างสรรค์คู่ตรงข้ามในภาพลักษณ์ (นภัส กังวานนรากุล, 2562) การศึกษางานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ โดยมุ่งเน้นที่จะทำการวิเคราะห์ด้านการสร้างความสยองขวัญในการเล่าเรื่อง ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท จากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ได้แก่ โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต, ลัดดาแลนด์, ฝากไว้...ในกายเธอ, เพื่อน...ที่ระลึก และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับคุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ พบว่าภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีการเล่าเรื่องจากพื้นฐาน “ความกลัว” ที่นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่องที่นำมาเกี่ยวข้องกับความกลัวได้ หรือการนำเสนอความสยองขวัญในภาพยนตร์ จากเหตุผลทางจิตวิทยา คือ “ความไม่รู้” ในการลุ้นระทึก ในสถานการณ์ที่ผู้ชมและตัวละคร รับรู้และคาดเดาได้ว่าจะมีการปรากฏตัวของผี

แต่ไม่รู้ว่าเมื่อไหร่ หรือที่ไหน ซึ่งผู้ชมจะเกิดการลุ้นระทึกจากความกลัว และด้วยเหตุนี้ทำให้คุณโสภณ ศักดาพิศิษฏ์ ต้องการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ตึงได้ออกแบบตัวละครผีที่ “ไม่มีตัวละครผีปรากฏให้เห็น” เป็นการทำให้ผู้ชมสัมผัสกับความสยอง ที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ของภาพและเสียง และความกลัวจากความไม่รู้ว่าจะมีสิ่งใดปรากฏขึ้นในภาพยนตร์ (ธนกฤต วรรณวนิช และบรรจง โกศัลวัฒน์, 2565) อย่างไรก็ตามการ์ตูนผีเล่มละบาทสามารถสะท้อนให้เห็นภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยได้ด้วย และมักนำเสนอเกี่ยวกับประเภทผี ความรัก ทั้งนี้เพราะเป็นสิ่งลี้ลับและใกล้ตัวสามารถก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมทั้งสุขและทุกข์ได้ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อที่เกี่ยวพันกับวิถีชีวิตคนไทยอย่างแนบแน่น (รตพร ปัทมเจริญ, 2545)

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว จึงสนใจในการทำวิจัยเรื่อง ศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ โดยมีองค์ประกอบที่สะท้อนบรรยากาศที่ดึงดูดให้ผู้อ่านมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวหรือรูปแบบสยองขวัญและปรากฏในสังคมไทยมาเป็นระยะเวลายาวนาน มีการออกแบบสร้างบรรยากาศโดยการใช้ลายเส้น บริบทของความเชื่อด้านผีสางที่คู่กันมากับชุมชนและวัฒนธรรมไทย อีกทั้งยังถ่ายทอดความน่าสยดสยองของผีประเภทต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องในรูปและบริบทที่แตกต่างกันไปจากองค์ประกอบศิลป์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีวิจัย ตามลำดับขั้นตอนได้ ดังนี้

รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ดำเนินค้นคว้าสร้างแนวความคิดหรือมโนทัศน์ (Visual-art Concept) งานสร้างสรรค์ที่สร้างจากพื้นฐานงานวิจัย (Practice Based Research) การสร้างสรรค์ที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัยเป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ในงานวิจัย โดยเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ที่แสดงออกด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ การค้นคว้าสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติและผลลัพธ์ของการปฏิบัตินั้น โดยผลงานวิจัยจะแสดงผ่านผลของการสร้างสรรค์ในลักษณะของการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ โดยการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การออกแบบงานวิจัย โดยเลือกใช้รูปแบบการวิจัยที่มีความเหมาะสมจึงสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นข้อสมมติฐานเบื้องต้นที่จะดำเนินการศึกษาพิสูจน์ความจริงที่แท้จริงโดยผ่านกระบวนการวิจัย การสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นขั้นตอนการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมา

เชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปของคำบรรยาย แบบจำลอง แผนภาพหรือแบบผสมเพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มตัวอย่างที่ 2) โดยจำแนกตามเพศ อายุระหว่าง 18 - 29 ปี ในจำนวนที่เท่ากัน จำนวน 30 ชุด (Tryout) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) (กลุ่มตัวอย่างที่ 1) อีกจำนวน 5 ท่าน ทั้งนี้ เพื่อให้ได้สื่อที่เหมาะสม และทำการปรับแก้ไขตามข้อแสนอแนะ (Comment) จัดทำแบบสอบถาม (Questionnaire) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถาม เพื่อประเมินความตระหนักรู้จากสื่อที่จะใช้เผยแพร่ โดยประเมินจากกลุ่มตัวอย่างอายุ 18 - 29 ปี (กลุ่มตัวอย่างที่ 3) ในช่วงเวลานั้นเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยการชมผลงานสื่อที่ปรับจากกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เพื่อให้ได้คำตอบโดยตรงจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 ชุด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอมถามและแบบสัมภาษณ์ และได้นำการวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory Study) เป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบของการรวบรวมข้อมูล การจำแนกข้อมูลออกเป็นหมวดและการเชื่อมโยงหมวดเหล่านั้น เพื่อนำเสนอเป็นทฤษฎีที่เป็นกรอบแนวคิดกว้าง ๆ อธิบายกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นที่วิจัย Charmaz, K. สรุปไว้ว่า ทฤษฎีที่เป็นผลจากการวิจัยทฤษฎีฐานรากจึงเป็นทฤษฎีเชิงกระบวนการที่อธิบายถึงกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น (Charmaz, K., 2006) การ์ตูนช่อง (Comics) เป็นหนึ่งในสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูงมานาน เป็นที่ทราบกันดีว่าความนิยมอ่านการ์ตูนแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้งต่างชาติและไทย Scott, M. สรุปไว้ว่า การ์ตูนช่องเป็นรูปแบบวิธีการหนึ่งที่ศิลปินใช้แสดงออก ถ่ายทอดผ่านมุมมองและความคิดเพื่อสะท้อนสังคมจากโลกแห่งความจริงมุ่งไปสู่โลกของจินตนาการ จากรูปภาพ 1 ภาพ นำมารวมกับตัวอักษร 1 ตัวอักษรผสมผสานกันจนกลายเป็นภาษาการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินทั้งหลายต่างพากันสรรหากลวิธีต่าง ๆ มาสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสร้างภาพของจินตนาการภายในการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่การ์ตูนช่องใช้อธิบายภาพและเล่าเรื่องได้ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเชื่อมต่อช่องสู่ช่องหรือเรียกในภาษาวิชาการว่า โคลสเซอร์ (Closure) ที่เกิดจากการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้นนั่นเอง (Scott, M., 1994)

การเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ด้วยการนำสื่อต้นแบบที่ได้ สัมภาษณ์กับตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มตัวอย่างที่ 2) เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) (กลุ่มตัวอย่างที่ 1) ทั้งนี้ เพื่อให้ได้สื่อที่เหมาะสม และทำการปรับแก้ไขตามข้อแสนอแนะ สร้างแบบสอบถาม (Questionnaire) ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความตระหนักรู้จากสื่อที่จะใช้เผยแพร่ โดยประเมินจากกลุ่มตัวอย่างอายุ 18 - 29 ปี (กลุ่มตัวอย่างที่ 3) ในช่วงเวลานั้นเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยการชมผลงานสื่อที่ปรับจากกลุ่มตัวอย่างที่ 2 เพื่อให้ได้คำตอบโดยตรงจากกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการเก็บข้อมูลการ์ตูนผีเล่มละบาท

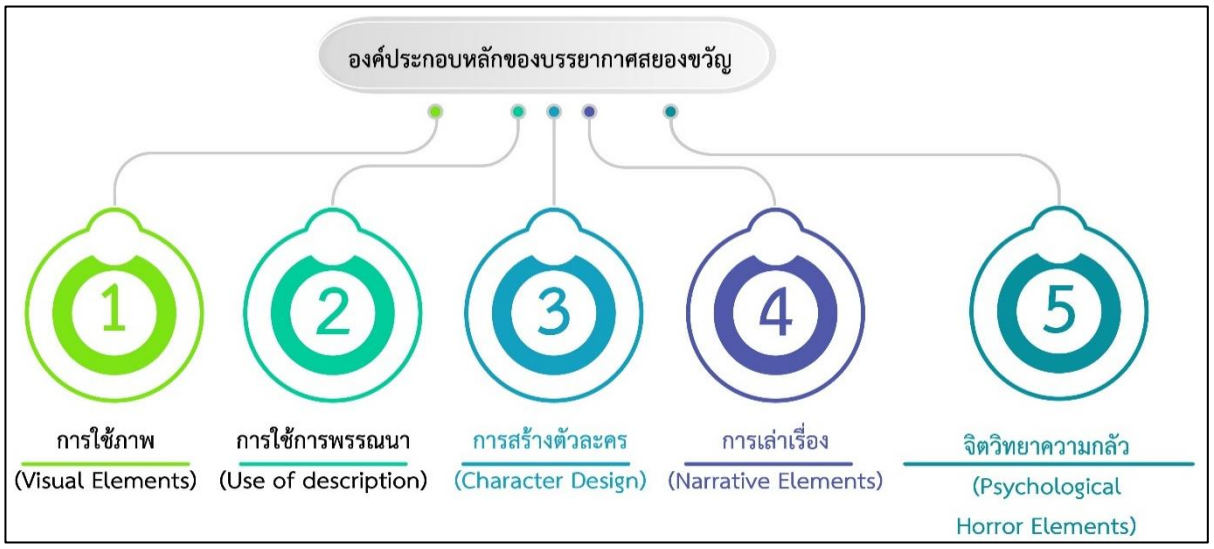
การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากรวบรวมข้อมูลแนวคิดและการวิเคราะห์ครบถ้วนแล้ว วิเคราะห์ข้อมูลและนำมาหาความสัมพันธ์ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ปรับปรุงเป็นผลงานต้นแบบ จากนั้นจึงนำมาสรุปผลและขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วยการ์ตูนช่อง จำนวน 5 ตอนต่อ ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ถอดความรู้การใช้

องค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบบรรยากาศเชิงสยองขวัญ จากการใช้แนวคิดในการนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์และดัดแปลง ผนวกความเป็นปัจเจกลักษณ์ แล้วนำมารวมกันตามสัดส่วนและความเหมาะสม จากนั้นสร้างสรรค์เป็นผลงานให้เกิดเป็นความน่าสนใจและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากที่สุดพร้อม ๆ กัน ได้นำเสนอแนวคิดวิเคราะห์องค์ความรู้จากองค์ประกอบศิลป์ของงานการ์ตูนผีเล่มละบาท ถอดองค์ความรู้ของผลงานเก่ามาสร้างสรรค์ใหม่ส่งต่อจินตนาการผสมความสยดสยองต่อยอดงานจากนักเขียนรุ่นเก่าไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอของเนื้อหาในรูปแบบศิลปะดิจิทัล เพื่อให้ตามทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะหากไม่มีการสานต่ออาจส่งผลให้ความทรงจำของวันวานในอดีตความเป็นการ์ตูนไทยจะถูกกลืนกินหายไป และนำเสนอเนื้อหาเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ภาคอีสานเพื่อศึกษาเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับตำนานผีไทย ศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ผลการวิจัย พบว่า แนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วย ความเชื่อเรื่องผีในชุมชนอีสานเป็นความเชื่อที่ถูกผลิตซ้ำ โดยกระบวนการสร้างพื้นที่ทางสังคมของความเชื่อเรื่องผีเป็นกระบวนการเรียนรู้วิถีทางสังคม ผ่านสามัญสำนึกในมิติการครองตนให้อยู่ในศีลธรรม คติความเชื่อเรื่องผีเป็นคติความเชื่อที่มีอยู่ในปัจเจกชนแต่ละบุคคล ผีเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่อยู่เหนืออำนาจการควบคุมของมนุษย์ ผีไทย ในทัศนคติของชาวบ้านภาคอีสานจึงเป็นผีที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีเป็นผู้ให้ความหมายหรืออาจกล่าวได้ว่า ผีเป็นผู้วางกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ผีเป็นสิ่งที่รู้สึกสัมผัสได้อาจจะไม่ใช่ด้วยระบบประสาททั้งห้า หากมันเกิดขึ้นด้วยความเชื่อมั่นและศรัทธา ที่ทำให้เกิดดุลยภาพในสังคมระดับชาวบ้าน แม้แต่ในราชสำนักไทยแต่เดิมพิธีกรรมต่าง ๆ ก็มีความเชื่อเรื่องผีเข้าไปปะปนอยู่มาก ความเชื่อเรื่องภูตผีนั้นฝังแน่นอยู่กับคตินิยม ตามความเชื่อแล้ว ผี มีทั้งในรูปแบบที่มาดี และมาร้าย ตามที่ได้ปรากฏกันให้เห็นในเรื่องเล่าหรือตำนานต่าง ๆ แล้วแต่ความเชื่อของแต่ละพื้นที่ ซึ่งผีที่มาดี ก็จะมาช่วยปกป้องรักษาคนในหมู่บ้าน อย่างที่ภาคอีสานก็มีผีที่เชื่อว่ามาดี และจะมาคอยช่วยคุ้มครองด้วยเช่นกัน สำหรับคนอีสาน ผีเป็นสัญลักษณ์แทนอำนาจเหนือธรรมชาติที่ชาวอีสานให้ความสำคัญมาก เพราะผีผูกพันอยู่กับการดำเนินชีวิต พอแรกเกิดชีวิตก็ผูกพันกับผีทันที คือ มีพิธีการสู่ขวัญเด็กแรกเกิด เพื่อให้ผีที่เชื่อว่าเป็นผีร้ายไม่ให้มาทำลายชีวิตที่จะเติบโตต่อไปในวันข้างหน้า และให้ผีที่ดีมาคุ้มครองปกปักรักษาให้เป็นคนดีมีความเจริญ มีวิถีทางในการดำเนินชีวิตที่ดีในภายภาคหน้า เมื่อเจริญวัยขึ้นการดำเนินชีวิตตามฮีตตามคอง อันเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินชีวิตของชาวอีสานแต่อดีต ความเชื่อเรื่องผีของชาวอีสานยังมีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้องกับอีกหลายสิ่งหลายอย่างไม่ว่าจะเป็น ป่า เขา ไร่ นา และหมู่บ้าน สังเกตได้จากการมีพิธีกรรมทำบุญให้ผีอย่างสม่ำเสมอเกือบตลอดทั้งปี หรือเมื่อมีเหตุการณ์ที่ผิดปกติเกิดขึ้น เป็นเหตุการณ์เฉพาะหน้าก็จะมีการบนบานขอขมาต่อภูติผีวิญญาณ เพื่อเป็นการเรียกขวัญและกำลังใจของตนกลับคืนมา เปรียบเสมือนผี คือ อำนาจเหนือธรรมชาติ ชาวอีสานมีจิตสำนึกอยู่เสมอว่าธรรมชาติรอบ ๆ ตัว ไม่ว่าจะเป็น ป่า เขา มีภูติผีวิญญาณสิงสถิตอยู่ซึ่งมองไม่เห็นแต่สัมผัสได้ด้วยความรู้สึกที่มีอยู่ในทัศนะเช่นนี้เป็นการเอื้อต่อการดำเนินชีวิตให้มีความสมดุลย์ในสังคมอีสาน ไม่เอารัดเอาเปรียบซึ่งกันและกัน ความเชื่อเรื่องผีในสังคมอีสานคล้ายกับกฎหมายในปัจจุบัน คนอีสานจึงยึดถือปฏิบัติตามฮีตสอบสองคองสิบสี่ ซึ่งหมายถึงบรรทัดฐานแห่งการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งปัจจุบันในชุมชนภาคอีสานยังเชื่อเรื่อง ผีปอบ ผีเชื้อ ผีแม่หม้าย ผีกองกอย และผีกระสือ

บทสรุปองค์ประกอบเกี่ยวกับการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ จากการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนผีเล่มละบาท ผ่านความเชื่อ ประกอบด้วย การสร้างสุนทรียแห่งความยั่งยืน ที่สามารถชักจูงให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องจากความเชื่อพื้นถิ่นในสังคมผ่านเครื่องมือสื่อสาร โดยการใช้ศิลปะและนวัตกรรมที่เหมาะสม สามารถเกิดผลลัพธ์ที่เสริมสร้างความเข้มแข็งที่ยั่งยืนแก่ประเทศชาติ รวมไปถึงสามารถเป็นแนวทางการออกแบบที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตและสังคมไทยได้ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 บทสรุปองค์ประกอบเกี่ยวกับการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ

ผลสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ได้วิเคราะห์ผ่านการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ผ่านบริบทของสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับ รหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ วิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการรวบรวมและถ่ายทอดเรื่องเล่าเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ และความเชื่อพื้นบ้านของไทย ซึ่งสะท้อนความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย โลกวิญญาณ และไสยศาสตร์ ผสมผสาน เรื่องลี้ลับ เหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ตำนานท้องถิ่น และบางครั้งสอดแทรกคติธรรมในการดำเนินชีวิต สะท้อนรากเหง้าความเชื่อและวิถีชีวิตของคนไทย ทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งคงอยู่ในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น นำมาสู่ รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ แนวทางการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1 และนำมาพัฒนาต่อจนเป็นผลงานสมบูรณ์ จำนวน 5 ตอน ตามความเชื่อเกี่ยวกับ วัฒนธรรม ศาสนา คตินิยม มุมมอง ที่ได้จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ได้แก่ ผีเชื้อ ผีแม่หม้าย ผีปอบ ผีกองกอย และผีกระสือ โดยงานวิจัยชิ้นนี้จะดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานโดยการใช้วิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในผีไทยผ่านตัวละครผีไทยแบบดั้งเดิม แต่ถูกรื้อถอนความหมายและนำมาตีความใหม่ เพื่อสร้างสรรค์อัตลักษณ์ให้แก่การ์ตูนผีเล่มละบาท โดยใช้รหัสและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ คตินิยม มุมมอง ตลอดจนวิถีชีวิต

และสัญชาติ ความสัมพันธ์ของภาพและภาษาที่บรรยายสามารถสร้างอารมณ์ความน่าสะพรึงกลัวให้แก่ผู้อ่าน ภาพที่แสดงถึงโลกแห่งความตาย โลกหลังวิญญาณ โดยใช้การปกปิดข้อเท็จจริง การสร้างความสับสนให้ผู้อ่าน การทำให้สมจริงของภาพในการสื่อสาร เพื่อปลุกเร้าระดับประสาทของผู้ชมให้มีความรู้สึกร่วมไปกับการ์ตูน สรุปได้ว่า บรรยากาศเชิงสยองขวัญ คือ สภาวะแวดล้อมหรืออารมณ์ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นความกลัว ความตื่นเต้น หรือความวิตกกังวลในผู้ชม ผู้ฟัง หรือผู้อ่าน โดยบรรยากาศเชิงนี้ไม่ได้จำกัดเพียงเหตุการณ์ที่น่ากลัว แต่ยังรวมถึงการใช้รายละเอียดต่าง ๆ ที่ช่วยให้เกิดความรู้สึกไม่สบายใจหรือหวาดระแวง เช่น การใช้ภาพ เสียง แสง สี และการบรรยายที่สร้างความลึกลับและความน่าขนลุก บรรยากาศเชิงสยองขวัญนี้ไม่เพียงกระตุ้นความกลัวภายนอก (เช่น ความตาย หรือ อันตราย) แต่ยังอาจเล่นกับความกลัวภายในจิตใจ เช่น ความไม่มั่นใจในตัวเอง ความบาป หรือความรู้สึกผิด ทำให้ประสบการณ์สยองขวัญนั้นลึกซึ้งและตรึงใจมากขึ้น ปรากฏผลงานศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย แสดงได้ดังภาพที่ 2 - 4

ภาพที่ 2 ผลงานศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย

ภาพที่ 3 ผลงานศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย

ภาพที่ 4 ผลงานศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ แนวทางและกระบวนการสรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วยความเชื่อเรื่องผีในชุมชนอีสานเป็นความเชื่อที่ถูกผลิตซ้ำ โดยกระบวนการสร้างพื้นที่ทางสังคมของความเชื่อเรื่องผีเป็นกระบวนการเรียนรู้วิถีทางสังคม ผ่านสามัญสำนึกในมิติการครองตนให้อยู่ในศีลธรรม คติความเชื่อเรื่องผีเป็นคติความเชื่อที่มีอยู่ในปัจเจกชนแต่ละบุคคล ผีเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่อยู่เหนืออำนาจการควบคุมของมนุษย์ ผีไทย ในทัศนคติของชาวบ้านภาคอีสานจึงเป็นผีที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีไทยเป็นส่วนหนึ่งของความเชื่อพื้นบ้านที่มีรากฐานมาจากศาสนาพุทธ พราหมณ์ และไสยศาสตร์ ผีแต่ละประเภทสะท้อนความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ ความกลัวต่อสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ และบทเรียนทางศีลธรรม เช่น ผีเปรต ที่เป็นตัวแทนของคนที่ทำบาปหนักในอดีตชาติ หรือ ผีกระสือที่สะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์และบทบาทของผู้หญิงในสังคมไทย ผีไทยมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากแนวคิดเรื่องผีในวัฒนธรรมอื่น ซึ่งสอดคล้องกับ Carroll, N. “The Philosophy of Horror อธิบายว่าความกลัวมาจาก “ความผิดธรรมชาติ” หรือสิ่งที่ขัดกับตรรกะของโลก เช่น ผี, ปีศาจ, สิ่งที่ไม่ควรมีชีวิตแต่กลับเคลื่อนไหว” (Carroll, N., 1990) โดยผีไทยมักมีรากฐานมาจากความเชื่อทางศาสนา พุทธศาสนา และวิถีชีวิตของคนไทย ความน่ากลัวของผีไทยไม่ได้มาจากรูปลักษณ์เพียงอย่างเดียว แต่ยังมาจากเรื่องราวเบื้องหลังที่สะท้อนถึงปัญหาสังคม ความสยองขวัญในการ์ตูนผีไทยเล่มละบาทเกิดจากหลายองค์ประกอบ ทั้งบรรยากาศ ความเงียบงัน สถานที่ และการเล่าเรื่องที่เน้นการสะสมความหลอน ซึ่งสอดคล้องกับ Freud, S. แนวคิด “Das Unheimliche” หรือ “ความผิดปกติที่คุ้นเคย” อธิบายว่าความน่ากลัวเกิดจากสิ่งที่ดูคุ้นเคยแต่มีบางอย่างผิดเพี้ยนไป เช่น ตุ๊กตาที่ดูเหมือนมีชีวิต, เงาที่เคลื่อนไหวเอง, หรือร่างมนุษย์ที่ไร้ดวงตา โดยการ์ตูนผีไทยมักแสดงความน่ากลัวอย่างโจ่งแจ้ง เห็นใส้ ควักพุง ซึ่งเป็นการสร้างความน่ากลัวผ่านจินตนาการของผู้ชมการเล่าเรื่อง (Freud, S., 1919)

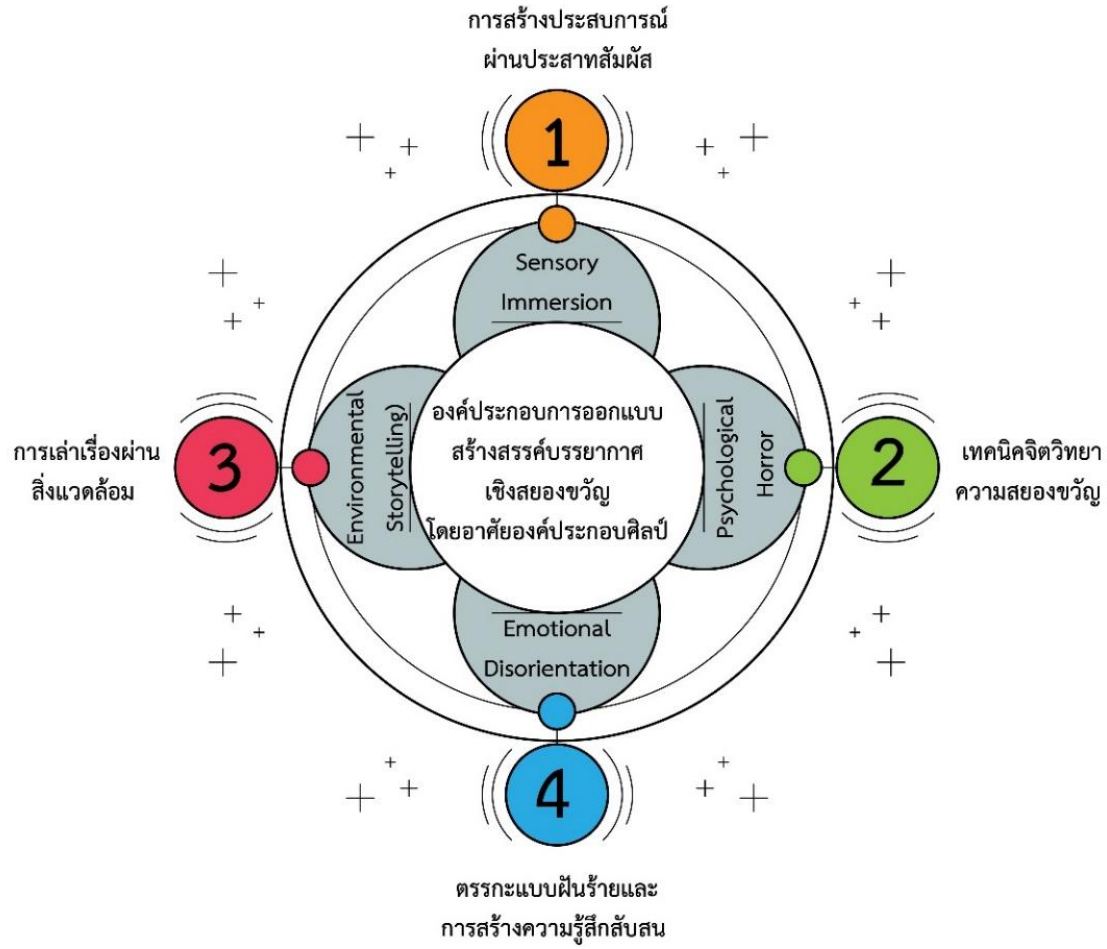
ผลสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ได้วิเคราะห์ผ่านการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ผ่านบริบทของสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับ รหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา

ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ วิเคราะห์การสร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการรวบรวมและถ่ายทอดเรื่องเล่าเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ และความเชื่อพื้นบ้านของไทย ซึ่งสะท้อนความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย โลกวิญญาณ และไสยศาสตร์ ผสมผสาน เรื่องลี้ลับ เหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ตำนานท้องถิ่น และบางครั้งสอดแทรกคติธรรมในการดำเนินชีวิต สะท้อนรากเหง้าความเชื่อและวิถีชีวิตของคนไทย ทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ และบางครั้งมีอาการรังเกียจร่างที่เน่าเหม็น ร่างที่กำลังเน่า น้ำเหลืองไหลออกจากร่างกาย ซึ่งมีอยู่ในสังคมไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ Kristeva, J. แนวคิดเกี่ยวกับ “อาการรังเกียจ” (Abjection) กล่าวถึงสิ่งที่อยู่ระหว่าง “ความเป็น” และ “ความไม่เป็น” เช่น ร่างกายที่กำลังเน่าเปื่อย, เลือด, และของเหลวจากร่างกาย ที่กระตุ้นความกลัวและความขยะแขยงใช้ในสื่อที่มีภาพของ ผีที่เลือดท่วม, ซากศพ (Kristeva, J., 1982) ยิ่งไปกว่านั้นการ์ตูนผีไทยยังมักเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม เช่น บ้านเก่าวัดร้าง ป่าช้า หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องวิญญาณ ทำให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมทางอารมณ์และจินตนาการไปกับเรื่องราวได้ง่าย ผีไทยเป็นมากกว่าตำนานสยองขวัญ แต่เป็นภาพสะท้อนของวัฒนธรรม ความเชื่อ และปัญหาสังคม การที่ผีไทยยังคงได้รับความนิยมทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและร่วมสมัย แสดงให้เห็นถึงความยืดหยุ่นของวัฒนธรรมผีไทย ที่สามารถปรับตัวและถูกนำเสนอในบริบทที่แตกต่างไปตามยุคสมัยได้อย่างสร้างสรรค์

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเรื่องนี้ ได้พบองค์ความรู้ใหม่ เกี่ยวกับการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทยสามารถนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น ไม่เพียงแต่ในด้านความเชื่อและวัฒนธรรม แต่ยังรวมถึงมิติทางจิตวิทยา สังคม และการนำเสนอในสื่อร่วมสมัย การสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่นี้สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) รูปแบบของความน่ากลัวในผีไทย สามารถจำแนกเป็น 5 มิติหลัก ที่มีอิทธิพลต่ออารมณ์ของผู้รับสาร ได้แก่ ความน่ากลัวทางกายภาพ (Physical Horror) ลักษณะรูปร่างของผี เช่น ผีกระสือ ที่มีอวัยวะภายในลอยออกจากร่าง การเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ ความน่ากลัวทางจิตวิทยา (Psychological Horror) การที่ผีไม่ได้เพียงหลอกหลอน แต่ยังสะท้อนความผิดบาปหรืออดีตที่ติดค้างของตัวละคร เช่น “ผีเชื้อ” ที่มักตามหลอกผู้ที่เกี่ยวข้องกับการตายของพวกเขา การเล่นกับความสับสนระหว่างโลกของคนเป็นและคนตาย ความน่ากลัวผ่านสัญลักษณ์ (Symbolic Horror) ผีไทยมักสะท้อนถึงความกลัวที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างสังคม เช่น “ผีปอบ” ที่เป็นตัวแทนของความหวาดระแวงในชุมชน ความน่ากลัวผ่านบรรยากาศ (Atmospheric Horror) บริบทของสถานที่ เช่น บ้านร้าง วัดเก่า และ ป่าช้า ที่มักถูกใช้เป็นฉากหลัง และ 2) การพัฒนาคอนเซ็ปต์ “ผี” ผ่านบริบทสังคมและจิตวิทยา การนำเสนอผีไทยในปัจจุบันไม่ได้จำกัดอยู่แค่เรื่องเหนือธรรมชาติ แต่ยังสามารถพัฒนาให้สะท้อนถึง สภาวะจิตใจและปัญหาสังคม ผีในฐานะอาการทางจิตวิทยาผีอาจไม่ได้มีตัวตนจริง แต่อาจเป็นผลมาจากความผิดปกติทางจิต เช่น PTSD (ภาวะเครียดหลังเหตุการณ์สะเทือนขวัญ) หรือโรคจิตเภท เช่น “คนที่เห็นผี” อาจเป็นผลจากอาการหลอนของตนเอง 3) การสร้างสรรค์ผีไทยในสื่อร่วมสมัย การสร้างตัวละครผีที่มีมิติทางอารมณ์และจิตวิทยา และ 4) บทบาทของผีไทยในฐานะเครื่องมือสื่อสารทางสังคมในฐานะตัวแทนของความทรงจำทางสังคม เป็นตัวแทนของความทรงจำที่ถูกกดทับ การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม กล่าวโดยสรุปผีไทยไม่ได้มีแค่ความน่ากลัว แต่ยังเป็นเครื่องมือสะท้อนปัญหาสังคม จิตวิทยา และวัฒนธรรม แนวคิดเกี่ยวกับผีสามารถพัฒนาไปสู่บริบทใหม่ ๆ

องค์ความรู้ใหม่เหล่านี้สามารถนำไปต่อยอดในงานสร้างสรรค์และการศึกษาเรื่อง “ผี” ในรูปแบบที่ลึกซึ้งและมีมิติมากขึ้นในอนาคต การสร้างบรรยากาศสยองขวัญที่มีประสิทธิภาพ ไม่ใช่แค่การนำเสนอสิ่งที่น่ากลัว แต่เป็นการกระตุ้นความรู้สึก “ไม่สบายใจ” ผ่านเทคนิคการเล่าเรื่องและการออกแบบสื่อ ซึ่งทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญมีพลังและตราตรึงในความทรงจำของผู้อ่าน สามารถเขียนเป็นโมเดล ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 สรุปองค์ความรู้ใหม่องค์ประกอบการออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า แนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์มีความเชื่อเรื่องผีในชุมชนอีสานที่ถูกผลิตซ้ำ ผ่านสามัญสำนึกในมิติการครองตนให้อยู่ในศีลธรรม คติความเชื่อเรื่องผีที่มีอยู่ในปัจเจกชนแต่ละบุคคล ผีเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจเหนือธรรมชาติ ที่อยู่เหนืออำนาจการควบคุมของมนุษย์ ในทัศนคติของชาวบ้านภาคอีสาน จึงมีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีแต่ละประเภทสะท้อนความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ ความกลัวต่อสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ และบทเรียนทางศีลธรรม สะท้อนความรักและความผูกพันข้ามภพชาติ ที่สื่อถึงความกลัวต่อคนที่ใช้ไสยศาสตร์ในทางที่ผิด การนำเสนอการ์ตูนผีเล่มละบาท

ในรูปแบบที่ให้ความรู้สึกหลอน อึดอัด และแฝงนัยยะทางสังคม การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการฯ ได้วิเคราะห์ผ่านการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ผ่านบริบทของสังคม โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับรหัสทางวัฒนธรรม เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ สร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการรวบรวมและถ่ายทอดเรื่องเล่าเกี่ยวกับ ผี วิญญาณ และความเชื่อพื้นบ้านของไทย ซึ่งสะท้อนความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย โลกวิญญาณ และไสยศาสตร์ ผสมผสานเรื่องลี้ลับ เหตุการณ์เหนือธรรมชาติ ตำนานท้องถิ่น และบางครั้งสอดแทรกคติธรรมในการดำเนินชีวิต สะท้อนรากเหง้าความเชื่อและวิถีชีวิตของคนไทย ทั้งยังแสดงถึงความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ การใช้แนวคิดจิตวิทยาในการสร้างสรรค์ความน่ากลัว เช่น การนำเสนอเรื่อง “ผี” ที่เป็นผลพวงจากอาการป่วยทางจิตหรือความเครียดสะสม ผีไทยในความเชื่อภาคอีสานไม่ได้เป็นเพียงเรื่องราวสยองขวัญ แต่ยังเป็นเครื่องมือสะท้อนปัญหาสังคม “ผีปอบ” สะท้อนความหวาดระแวงภายในชุมชนเกี่ยวกับคนที่แตกต่าง “ผีกระสือ” สะท้อนบทบาทของผู้หญิงและความกลัวต่อพลังที่ควบคุมไม่ได้ “ผีแม่หม้าย” แสดงถึง ความกลัวต่อความตายและโลกหลังความตาย มักถูกชื่อว่าเป็นวิญญาณที่มาหาผู้ชายเพื่อนำไปเป็นคู่ หรือพรากชีวิตชายที่ไม่มีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ปกป้อง ซึ่งสะท้อนความเชื่อเกี่ยวกับการตายอย่างผิดธรรมชาติและการวนเวียนของดวงวิญญาณ ยิ่งไปกว่านั้นยังถูกใช้เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมเพื่อเตือนให้ผู้ชายระวังพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ไม่เคารพต่อสตรี “ผีเชื้อ” สะท้อนถึง พันธะทางครอบครัว การควบคุมทางวัฒนธรรม ความกลัวต่ออำนาจที่ควบคุมไม่ได้ และความขัดแย้งระหว่างคนรุ่นเก่ากับรุ่นใหม่ และ “ผีกองกอย” สะท้อนความหวาดกลัวต่อสิ่งที่ไม่รู้จัก ปัญหาความเหลื่อมล้ำและกลุ่มคนชายขอบ ภัยคุกคามต่อเด็กและการเลี้ยงดูในสังคมไทย และการตีตราผู้อยู่นอกกรอบสังคม จึงมีข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) ควรเน้นเทคนิคเชิงสุนทรียะและการออกแบบภาพที่กระตุ้นอารมณ์หวาดกลัว 2) กลุ่มผีไทยตามความเชื่อ มีลักษณะเฉพาะที่สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบบรรยากาศภาพให้สื่อถึงความหลอนและสยองขวัญได้อย่างมีประสิทธิภาพ และ 3) การออกแบบบรรยากาศความสยองขวัญที่สอดคล้องกับลักษณะของผีแต่ละตน โดยอ้างอิงหลักการออกแบบภาพและทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ได้แก่ การใช้สี แสง เงา องค์ประกอบ และสัญลักษณ์

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์สัญญาเลขที่ FRB68002/2568 รหัสโครงการ 202976 โครงการวิจัยเรื่อง ศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย ปีงบประมาณ 2568

เอกสารอ้างอิง

ทศพร กรกิจ. (2550). การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย. ใน วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนกฤต วรรณวนิช และบรรจง โกศัลวัฒน์. (2565). การวิเคราะห์ การเล่าเรื่องภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ของผู้กำกับโสภณ ศักดาพิศิษฏ์. วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร, 5(2), 33-42.

นภัส กังวานนรากุล. (2562). การศึกษาการวาดตัวละครและการสร้างภาพต่อเนื่องในการ์ตูนภูตผีปีศาจของศุภมิตร จันทร์แจ่ม จากเค้าโครงเรื่องของเหม เวชกร. Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts) Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and Arts), 12(6), 2405-2424.

นิรวาณ คุระทอง. (2553). ประวัติย่อการ์ตูนไทย. กรุงเทพมหานคร: เล็ด คอมิค.

ภัทรลดา ทองเถาว์ และสุวัฒนา เลี่ยมประวัติ. (2563). บทบาทของความเชื่อเรื่องผีต่อสังคมอีสาน: กรณีศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี. วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, 15(2), 221-236.

รตพร ปัทมเจริญ. (2545). การ์ตูน 5 บาท กับสังคมวัฒนธรรม. รูสมิแล, 23(2-3), 104-106.

สารัจ นามอ่อน และคณะ. (2555). รายงานการวิจัย การศึกษาวิเคราะห์สาเหตุความเชื่อชาวพุทธที่มีต่อดอนปู่ตาประจำหมู่บ้าน จังหวัดอุบลราชธานี. อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

Albrecht, K. (2007). Practical Intelligence: The art and Science of Common Sense. New York: Wiley Publishing company.

Carroll, N. (1990). The philosophy of horror: or, paradoxes of the heart. New York: Routledge.

Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis. London: Sage Publications.

Freud, S. (1919). The uncanny (A. Strachey, Trans.). In The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud (Vol.17, pp. 217-256). London: Hogarth Press.

Kristeva, J. (1982). Powers of horror: An essay on abjection (L. S. Roudiez, Trans.). New York: Columbia University Press.

Scott, M. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Bangkok: Corporation4d.