



นวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์
การศึกษาร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว สัจนิยมมหัศจรรย์
ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกวาดล้างคอมมิวนิสต์จากกรณีศึกษาถ้ำแดง

เรื่อง สัตว์ดงดิบ The Southern Folktale

นวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์ของ

นายเมธี	รวมสุข	57130010188
นายศุภวิชญ์	บัวเกศ	57130010190
นางสาวณัฐวรา	สุวรรณปรีดี	57130010205
นายดุสิต	สมบุญบุรณะ	57130010208
นางสาวอชิษฐาน	สุวรรณโพธิศรี	57130010235
นางสาวกัญย์พัชร	ปิโยขจิตติ	57130010241
นางอาร์ต	บุญพาล้าเลิศ	57130010270

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์
การศึกษาสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนว สัจนิยมมหัศจรรย์
ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการกวาดล้างคอมมิวนิสต์จากกรณีศึกษาตั้งแต่

เรื่อง สัตว์ดงดิบ The Southern Folktale

นวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์ของ

นายเมธี	รวมสุข	57130010188
นายศุภวิชญ์	บัวเกศ	57130010190
นางสาวณัฐวรา	สุวรรณปรีดี	57130010205
นายดุสิต	สมบูรณ์บูรณะ	57130010208
นางสาวอชิษฐาน	สุวรรณไพศิรี	57130010235
นางสาวกัญย์พัชร	ปิโยชจกิตดี	57130010241
นางอาร์ต	บุญพาล้ำเลิศ	57130010270

คณะกรรมการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

..... ประธานที่ปรึกษา
(อาจารย์อุสุมา สุขสวัสดิ์)

นวัตกรรมการสื่อสารนิพนธ์และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2560

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	
	ที่มาและความสำคัญ	1
	วัตถุประสงค์	1
	วิธีดำเนินงาน	2
	ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ	2
	ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)	2
	ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)	2
	ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์	2
	เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์	4
	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)	6
	– ความหมายของแนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์	6
	– แนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทย	7
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)	16
	– ความหมายของภาพยนตร์แนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์	16
	– ภาพยนตร์แนวจิตสังคมนิยมมหัศจรรย์ที่นำมาศึกษา	18
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโศกนาฏกรรมดั้งเดิม หรือ เหตุการณ์กวาดล้างคอมมิวนิสต์ ในภาคใต้ของ ประเทศไทย	19
	– การเข้ามาของพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศไทย	19
	– ข้อมูลของเหตุการณ์ดั้งเดิม	21
	– ผลกระทบของเหตุการณ์ดั้งเดิม ที่มีต่อชาวบ้านในภาคใต้	22
	– การพูดถึงเหตุการณ์ดั้งเดิมในปัจจุบัน	23
	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์	24
	– พฤติกรรมมนุษย์ “กลไกในการป้องกันตัวเอง” (Defense Mechanism)	24
		28

สารบัญ

บทที่		หน้า
	ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง	28
	– ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ	28
	– แนวคิดคอมมิวนิสต์	29
	– แนวคิดอนุรักษนิยม	29
	– ข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์นิยม	30
3	การวิเคราะห์	
	แก่นเรื่อง (Theme)	32
	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	32
	วิเคราะห์ตัวละคร	33
	การวิเคราะห์จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	36
	Concept Image	37
	Design Concept	37
	Mood and Tone	37
4	กระบวนการสร้างสรรค์	
	แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์	38
	แนวคิดในการสร้างสรรค์	38
	ขั้นตอนการสร้างสรรค์	42
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์	42
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง	44
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับการสร้าง	50
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพ	58
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก	63
	– กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง	78

สารบัญ

บทที่		หน้า
	ผลงานการสร้างสรรค์	84
5	สรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์	
	สรุปผลการศึกษา	86
	การอภิปรายผล	86
	ปัญหาและวิธีแก้ปัญหา	87
	ข้อเสนอแนะ	92
6	บรรณานุกรม	93
7	ภาคผนวก	95
	– ภาคผนวก ก	96
	– ภาคผนวก ข	115
	– ภาคผนวก ค	121



สารบัญรูปภาพ

รูปภาพที่		หน้าที่
1	ภาพอ้างอิงตัวละครใจ	33
2	ภาพอ้างอิงตัวละครพราน	34
3	ภาพอ้างอิงตัวละครลุง	35
4	Concept Image	37
5	Mood Board ในการออกแบบที่สื่อถึง Design Concept คำว่า “Hiding”	39
5	ขั้นที่ 4 Complementary Colors	40
6	ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ผู้จัดทำได้แบ่งศึกษา	42
7	ลำดับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์	43
8	ผู้ผ่านการคัดเลือกบท ใจ	45
9	ผู้ผ่านคัดเลือกบทพราน	46
10	ผู้ผ่านคัดเลือกบทลุง	47
11	ตัวอย่างจากภาพยนตร์ ภาพที่เกิดจากการปรุงแต่งของตัวละคร	58
12	ความคลุมเครือของภาพที่เกิดจากการใช้เลนส์เก่า	58
14	1 สีโทนอบอุ่นแทนการมีชีวิตและกระตือรือร้น	59
15	โทนเย็นแทนความตายและการเป็นเหยื่อ	59
16	Sequence 1 : มุ่งมั่นออกตามหาความจริง	60
17	Sequence 2 : ยิงออกหาถึงถูกล่า	61
18	Sequence 3 : ตำนานและพิธีกรรม	61
19	Sequence 4 : ความตายในคืนวันเพ็ญ	62
20	ภาพอ้างอิง บ้านเรือนของภาคใต้	63

21	ภาพอ้างอิงบ้านเรือนของกรุงเทพฯ	64
22	ภาพอ้างอิง ป่าดิบชื้น, ตะลิงไกล้ป่าดิบชื้น	65
23	ภาพอ้างอิงสวนยางพารา	68
24	ภาพการออกแบบสถานที่-บ้านลุง และห้องต่างๆ	69
25	ภาพการออกแบบสถานที่-ป่าดิบชื้น และสวนยาง	70
26	ภาพการออกแบบสถานที่ - หาดริมหาดทราย และ ห้องของใจที่กรุงเทพฯ	70
27	สถานที่ถ่ายทำจริง - บ้านลุง ภายนอก	70
28	สถานที่ถ่ายทำจริง - บ้านลุง ภายใน	71
29	สถานที่ถ่ายทำ - ป่าดิบชื้น, ลำธาร, สวนยาง	72
30	ฉากแคมป์กองไฟในป่าดงดิบ	72
31	ฉากภายในบ้านลุงตอนกลางคืน	73
32	อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครใจ	74
33	อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครพรวน	75
34	อุปกรณ์ประกอบฉากพิธีกรรม	76
35	อุปกรณ์ประกอบฉากเล่าเรื่อง	77
36	ภาพอ้างอิงการแต่งกายของวัยรุ่นไทย	78
37	ภาพอ้างอิงการแต่งกายของชาวบ้านภาคใต้ไทยช่วง พ.ศ. 2549	79
38	การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครใจ	80
39	การแต่งกายของใจในฉากที่เล่าเรื่องให้ครอบครัวฟัง	81
40	การแต่งกายของใจฉากที่ไปงานศพ	81

41	การแต่งกายของตัวละครพราน	82
42	การแต่งกายของตัวละครลุง	82
43	การแต่งกายของตัวละครชาวบ้าน	83
44	ผลงานการสร้างสรรค์จากภาพยนตร์ Southern Folktale	84
45	โปสเตอร์ประกอบภาพยนตร์ Southern Folktale	85



บทที่ 1

บทนำ

เรื่อง การศึกษาภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ในประเด็นกวาดล้างคอมมิวนิสต์จากกรณีถึงแดง

ที่มาและความสำคัญ

เหตุการณ์ถึงแดง หรือการกวาดล้างคอมมิวนิสต์ที่ภาคใต้ของประเทศไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2514 - 2516 ไม่ได้เป็นที่รู้จักมากนักในสังคมไทย โดยเฉพาะภูมิภาคอื่นในประเทศไทย ในขณะที่เหตุการณ์นี้เป็นบาดแผลในความทรงจำของคนในภาคใต้มานานหลายสิบปี เหตุใดเหตุการณ์นี้ไม่เคยถูกพูดถึงในสังคมไทย หรือเพราะว่าห้ามพูดถึง คณะผู้จัดทำจึงสนใจจะหยิบเอาประเด็นเหตุการณ์ความรุนแรงที่ถูกปิดบังนี้ มาเป็นแก่นเรื่องหลัก โดยใช้แนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์มาช่วยในการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง เนื่องจากว่า ทางคณะผู้จัดทำเล็งเห็นว่า เรื่องเหตุการณ์ถึงแดงนี้เป็นเรื่องละเอียดอ่อนมาก เป็นการยากที่จะถ่ายทอดออกอย่างตรงไปตรงมา ด้วยเหตุนี้ผู้จัดทำจึงเลือกวิธีการถ่ายทอดแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ ซึ่งมีจุดกำเนิดมาจากบริบททางการเมืองที่คล้ายกันกับประเทศในแถบละตินอเมริกา จึงเป็นตัวเลือกที่เราจะนำมาเป็นวิธีการสื่อสารของภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้รู้จักเหตุการณ์นี้ผ่านการเล่าเรื่องที่สนุก และผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์
2. เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์ทางการเมือง กรณีกวาดล้างคอมมิวนิสต์ถึงแดง

วิธีดำเนินงาน

1. ศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์
2. ศึกษาประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องจากเหตุการณ์ถึงแดง
3. ศึกษาวัฒนธรรมท้องถิ่นของคนภาคใต้
4. สัมภาษณ์นักวิชาการ หรือ ผู้มีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ถึงแดง
5. วางแผนการดำเนินการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้
 - 5.1 ขั้นต้นก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)
 - ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์
 - ศึกษาทฤษฎีเพิ่มเติมที่จะนำมาพัฒนาเรื่องและตัวละคร
 - วางโครงเรื่อง
 - เขียนบทภาพยนตร์

- วางแผนการถ่ายทำ โดยการทำให้ Storyboard , กำหนด Mood and Tone และกำหนดมุมกล้อง
- คัดเลือกนักแสดง ออกแบบเสื้อผ้าให้เข้ากับบุคลิกตัวละคร
- วางแผนงบประมาณ และกำหนดตารางเวลาสำหรับการถ่ายทำ
- เตรียมอุปกรณ์ในการถ่ายทำ

5.2 ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

5.3 ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post – Production)

- ตัดต่อภาพ ใส่เสียง ใส่ดนตรีประกอบ
- สร้างเทคนิคพิเศษตามที่กำหนดไว้
- ปรับสีตามที่กำหนดไว้
- นำเสนอภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์

6. นำเสนอภาพยนตร์สั้นต่อคณะกรรมการ และสาธารณชน

ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์

1. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

- 1.1. การศึกษาข้อมูลปฐมภูมิจากที่ได้ค้นคว้าจากแหล่งที่มาต่างๆ ตามทั้งเอกสารวิชาการ หนังสือ อินเทอร์เน็ต หรือ งานวิจัยทางด้านภาพยนตร์
- 1.2. การลงพื้นที่ทำแบบสัมภาษณ์และสอบถาม นักวิชาการ และผู้ที่เคยอยู่ในเหตุการณ์ถึงแดง
- 1.3. ศึกษาจากภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมหัศจรรย์ที่มีวิธีการเล่าใกล้เคียงกัน จำนวน 3 เรื่อง

2. ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์

2.1. การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสังคมนิยมมหัศจรรย์ ที่มีโครงสร้างดังนี้

- นายเมธี รวมสุข (ผลิต) หน้าที่ : Director of Photography

ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการถ่ายทำ การเล่าสื่อความหมายด้วยภาพในภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมหัศจรรย์ ให้สามารถตรงกับความคิดของผู้กำกับและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้

- นายดุสิต สมบูรณ์บูรณะ (แสดง) หน้าที่ : Producer/Production Manager/ Co-Director

ศึกษาการเรียนรู้กระบวนการ การติดต่อสื่อสารประสานงาน การเตรียมเอกสารต่างๆ การจัดการกองถ่ายให้ดำเนินลุล่วงไปได้ด้วยดี การรับมือกับปัญหาต่างๆ การควบคุมค่าใช้จ่ายภายในกองไม่ให้บานปลาย

ศึกษาการแสดง การเคลื่อนไหวของนักแสดงให้ออกมาเป็นธรรมชาติ ศึกษา วัฒนธรรมของคนได้ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับตัวละครในเรื่องพร้อมทั้งพัฒนาบทบาทยนต์ ให้เรื่องราวการเล่าเรื่องของตัวละครต่างๆ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

- นางสาวอริษฐาน สุวรรณโพธิศรี หน้าที่ : Assistant Director

ศึกษากระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์และการวางแผนงานรวมถึงกระบวนการ ติดต่อประสานงานกับทีมงาน การจัดการกองถ่าย การเตรียมรับมือและแก้ไขปัญหาที่สามารถเกิดขึ้นได้ในกอง เพื่อให้งานสามารถดำเนินไปตามแผนการที่วางไว้ได้

- อารต บุญพาล้ำเลิศนาย อารต บุญพาล้ำเลิศ (ออกแบบ) หน้าที่ : Set Designer / Location Manager / Property Master

รับผิดชอบในการไปหาสถานที่ ที่ถ่ายทำร่วมกับทีมงานในกอง และการตกแต่งเซต ฉากทั้งหมด รวมไปถึงการจัดเตรียมหาอุปกรณ์ประกอบฉาก และสร้างฉากตามที่ฝ่ายศิลป์ ออกแบบในแต่ละฉากตามเรื่องราวในบทภาพยนตร์ทั้งหมด ภายในระยะเวลาที่กำหนดก่อนที่จะมีการถ่ายทำภาพยนตร์ ตลอดจนรวมถึงดูแลรักษาและเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากที่จัดหามา ทั้งหมด

- ณัฐรวิรา สุวรรณปรีดี (แสดง) หน้าที่ : Casting / Acting coach

ศึกษากระบวนการหานักแสดงเพื่อให้ได้นักแสดงที่มีคุณภาพ เหมาะสมกับบทบาท ได้รับมากที่สุดสามารถเข้าใจและเข้าถึงตัวละครนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

วิเคราะห์วิธีการเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร การแสดงอารมณ์ผ่านทางร่างกาย การใช้ บทสนทนาให้ขับเคลื่อนภาพไปในทางที่ถูกต้อง การวางแผนการพัฒนาตัวละครตัวและการทำ วิเคราะห์คาแรคเตอร์เพื่อที่จะสามารถฝึกซ้อมนักแสดงให้ออกมาตรงกับบทบาทของตัวละคร ให้มากที่สุด

- นายศุภวิชญ์ บัวเกต (ผลิต) หน้าที่ : Screen Writer / Director / Editor

ศึกษาองค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์ ทั้งด้านบทสนทนา สถานการณ์ โครง เรื่อง ลำดับฉาก และองค์ประกอบการเล่าเรื่องต่างๆ รวมถึงศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่สามารถ นำมาใช้กับเรื่องได้ เพื่อให้บทความมีความสมบูรณ์และสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างชัดเจน

ศึกษาองค์ประกอบและเรียนรู้การกำกับอารมณ์นักแสดง องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ภาษาภาพ การดำเนินเนื้อเรื่องไปตามบทภาพยนตร์ การแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า แต่ ยังคงสารดั้งเดิมไว้ให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจน

ศึกษากระบวนการติดต่อ การร้อยเรียงภาพเคลื่อนไหว การเลือกใช้วิธีการลำดับภาพ ให้สื่อสารกับผู้ชมได้อย่างชัดเจนและตรงตามความต้องการของภาพยนตร์ที่ต้องการจะบอก

■ กัญย์พัชร ปโยขจรกิตติ์ หน้าที่ Art Director

ศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการใช้สี เส้น รูปร่าง รูปทรง และพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่จะสามารถนำมาเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่อง ประเด็นที่ได้ทำการศึกษาให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และศึกษาด้านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จากการวิเคราะห์ตัวละคร บริบทและสังคมจากเนื้อเรื่อง เพื่อช่วยให้สามารถเล่าเรื่องได้และสามารถสื่อถึงความเป็นภาพยนตร์แนวลึกลับและสัจนิยมมหัศจรรย์

เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. แบบสัมภาษณ์

เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

1. ได้ศึกษาการทำภาพยนตร์สั้น แนวสัจนิยมมหัศจรรย์
2. ได้ศึกษาความรู้ทางประวัติศาสตร์ทางการเมืองการกวาดล้างคอมมิวนิสต์กรณีดังแดง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอหัวข้อต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)

- 2.1.1 ความหมายของแนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์
- 2.1.2 แนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทย

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism Movies)

- 2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมหัศจรรย์
- 2.2.2 ภาพยนตร์แนวสังคมนิยมมหัศจรรย์ที่นำมาศึกษา

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโศกนาฏกรรมถึงแดง หรือ เหตุการณ์กวาดล้างคอมมิวนิสต์ในภาคใต้ของประเทศไทย

- 2.3.1 การเข้ามาของพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศไทย
- 2.3.2 ข้อมูลของเหตุการณ์ถึงแดง
- 2.3.3 ผลกระทบของเหตุการณ์ถึงแดง ที่มีต่อชาวบ้านในภาคใต้
- 2.3.4 การพูดถึงเหตุการณ์ถึงแดงในปัจจุบัน

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

- 2.4.1 พฤติกรรมมนุษย์ “กลไกในการป้องกันตัวเอง” (Defense Mechanism)

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง

- 2.5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ
- 2.5.2 แนวคิดคอมมิวนิสต์
- 2.5.3 แนวคิดอนุรักษนิยม
- 2.5.4 ข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์นิยม

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)

2.1.1 ความหมายของแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์

สัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)

“สัจนิยมมหัศจรรย์” (Magical Realism) เป็นแนวทางการประพันธ์ที่กำลังได้รับความนิยมในแวดวงวรรณกรรมไทยร่วมสมัย สัจนิยมมหัศจรรย์ถือกำเนิดขึ้นในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 เมื่อ ฟรันซ์ โรห์ (Franz Roh) นักประวัติศาสตร์ศิลปะชาวเยอรมันบัญญัติศัพท์ว่าสัจนิยมมหัศจรรย์ (Magischer Realismus) ขึ้นเพื่ออธิบายกระแสการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในประเทศเยอรมนี ในช่วงเวลาที่ผู้คนสูญเสียความเชื่อมั่นต่อหลักคิดเหตุผล อีกทั้งความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ซึ่งชาวตะวันตกยึดมั่นว่าเป็นรากฐานของอารยธรรมได้ถูกทำลายลง ศิลปะสัจนิยมมหัศจรรย์ได้มีบทบาทสำคัญในการทำทลายความเชื่อบนหลักคิดเหตุผลและคุณค่าทางวิทยาศาสตร์ ด้วยการกระตุ้นเตือนให้มนุษย์มองเห็นคุณค่าของพลังมหัศจรรย์ซึ่งแฝงเร้นอยู่ในตัวตน (ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช, 2548: 317-318)

แม้ว่าอาเลโค การ์เปเนเตียร์ (Alejo Carpentier) นักเขียนชาวคิวบาผู้มีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่และวางรูปแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ให้กลายเป็นลักษณะอันโดดเด่นของการประพันธ์ในละตินอเมริกา จะเสนอไว้ในบทความเรื่อง “On the Marvelous Real in America” ว่า ความเป็นจริงอันมหัศจรรย์ เป็นมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของดินแดนลาตินอเมริกา ซึ่งมีมาแต่แรกเริ่ม แต่ก็ได้หมายความว่า สัจนิยมมหัศจรรย์จะเป็นกระแสการสร้างสรรควรรณกรรมเฉพาะในดินแดนลาตินอเมริกาเท่านั้น ดังที่อูซาเบล อัลยันเด นักเขียนหญิงชาวชิลี ผู้เขียนนวนิยายแนวสัจนิยมมหัศจรรย์เสนอไว้ว่า “สัจนิยมมหัศจรรย์เป็นกลวิธีทางวรรณศิลป์หรือวิถีการมองซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับพลังที่มองไม่เห็นที่ขับเคลื่อนโลกไม่ว่าจะเป็นความฝัน ตำนาน ปกรณัม อารมณ์ แรงปรารถนา หรือประวัติศาสตร์...การมองชีวิตเช่นนี้พบได้ในวรรณกรรมแอฟริกัน เอเชีย และประเทศกำลังพัฒนาเกือบทุกหนแห่ง สัจนิยมมหัศจรรย์มีอยู่ทั่วโลก เป็นความสามารถที่จะเห็นและเขียนเกี่ยวกับทุกมิติของความเป็นจริง” (Allende, 1991:54) ดังนั้นเมื่อกระแสวรรณกรรมแนวสัจนิยมมหัศจรรย์เริ่มต้นและเฟื่องฟูขึ้นที่ลาตินอเมริกา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากนวนิยายเรื่อง *One Hundred Years Of Solitude* (หนึ่งร้อยปีแห่งความโดดเดี่ยว) ของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ นักเขียนชาวโคลัมเบีย ได้รับรางวัลโนเบลใน ค.ศ.1982 และได้รับยกย่องให้เป็นต้นแบบของวรรณกรรมแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ซึ่งส่งอิทธิพลต่อนักเขียนทั่วโลก การประพันธ์แนวนี้ก็ได้แผ่อิทธิพลไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่องและมีการผสมผสานลักษณะความเป็นพื้นถิ่นซึ่งผู้โยงกับความมหัศจรรย์ในพื้นที่นั้นๆร่วมด้วยไม่เว้นแม้แต่ในทวีปเอเชีย เช่น วรรณกรรมของซาลมาน รัชดี (Salman Rushdie) นักเขียนเชื้อสายอินเดีย

วรรณกรรมของฮารูกิ มูราคามิ (Haruki Murakami) นักเขียนชาวญี่ปุ่น และวรรณกรรมของนักเขียนไทย เช่น กนกพงศ์ สงสมพันธุ์ , ศิริวร แก้วกาญจน์ , ศิริพรรณ เตชจินดาวงศ์ (คอยนุช) , จิรัฏฐ์ อังศุมาลี , ปรีทรรศ หุตางกูร เป็นต้น

นักเขียนไทยร่วมสมัยคนหนึ่งที่นิยมแนวทางการประพันธ์แบบสังคมนิยมมหัศจรรย์คือ อนุสรณ์ ติปยานนท์ ผลงานวรรณกรรมของเขามีลักษณะเด่นที่การผสมองค์ประกอบความมหัศจรรย์เหนือจริงไว้กับการนำเสนอความจริงบนหลักเหตุผล กลวิธีการประพันธ์ในลักษณะนี้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ผลงาน เรื่องแรกจนถึงผลงานรวมเรื่องสั้นชุด นิมิตต์วิกาล ซึ่งตีพิมพ์เมื่อ พ.ศ.2554 และได้เข้ารอบสุดท้ายในการประกวดรางวัลวรรณกรรมสร้างสรรค์ยอดเยี่ยมแห่งอาเซียน (ซีไรต์) ในปีเดียวกัน อาจกล่าวได้ว่าหนังสือรวมเรื่องสั้นชุด นิมิตต์วิกาล เป็น “วรรณกรรมแนวสังคมนิยมมหัศจรรย์” เต็มรูปแบบ เพราะ “...ความเหนือจริงที่ปรากฏในเรื่องสั้น... มีเพื่อยืนยันว่าเหตุผลไม่อาจเป็นเพียงเครื่องมือเดียวที่อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่มนุษย์ประสบ ในหลายๆ ครั้งการฟังเสียงของความเชื่อและ ศรัทธาในโลกแห่งจิตวิญญาณอาจนำเราไปสู่คำตอบอีกชุดหนึ่งซึ่งมีความหมายต่อชีวิตมากกว่า ศูนย์กลางของเรื่องเล่า ณ แดนบูรพทิศ ความสำคัญของอดีต ความ ทรงจำและการดำรงอยู่ของตำนานในโลกสมัยใหม่เพิ่มกลิ่นอายของความเป็นเรื่อง เล่าแนวหลังอาณานิคมที่ทำทลายชุดเรื่องเล่ากระแสหลักในปัจจุบัน...” (ภาพรวม ของเรื่องสั้นที่ส่งเข้าประกวดรางวัลซีไรต์ประจำปี 2554, ออนไลน์)

2.1.2 แนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทย

สังคมนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทย

ถ้าหากเราพิจารณาสิ่งรอบตัวในสังคมไทยแล้ว นิทานพื้นบ้านไทยอย่าง นางสิบสองปลาบู่ทอง แม่นาคพระโขนง ต่างก็มีเรื่องราวความเชื่ออิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์อยู่ ซึ่งคนไทยก็ดูเชื่อถือเรื่องเหลือเชื่อที่อยู่ในนิทานเหล่านี้ ดูจากหลักฐาน เช่น การตั้งชื่อต้นไม้ตามนิทาน การมีศาลเจ้าไว้เคารพสักการะ ฯลฯ หากเราจัดจำแนกให้นิทานพื้นบ้านนี้ให้เป็นงานสังคมนิยมมหัศจรรย์จะได้หรือไม่ รองศาสตราจารย์ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ อาจารย์ประจำสาขาวรรณคดีอังกฤษ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้เสนอความคิดเห็นว่า

“ผมคิดว่านิยายอภินิหารย์ผีๆ สางๆ ทั้งหลายเหล่าของวรรณกรรมไทยที่มีมาก่อนยุคสังคมนิยม ไม่สามารถเรียกได้ว่าเป็นสังคมนิยมมหัศจรรย์ เพราะว่ามันมีการแบ่งกันชัดเจนระหว่างโลกอภินิหารย์กับโลกของความเป็นจริงสังคมนิยมมหัศจรรย์

คือการทำให้โลกที่อยู่เหนือความเป็นจริงอันคุ้นเคยมาอยู่ตรรกะเดียวกับโลก
ความเป็นจริงได้”

แม้สัญนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมไทยและลาตินอเมริกาจะมีฉากผีสางและอภินิหารีย์
เหมือนกัน ทว่ากระบวนการสร้างความมหัศจรรย์ก็แตกต่างกันอยู่ วรรณกรรมสัญนิยม
มหัศจรรย์ของลาตินอเมริกาจะพยายามให้การบรรยาย (การอุปลักษณ์ หรือ metaphor) ที่มี
ความมหัศจรรย์เป็นจริงในระดับจริงทุกมิติ แต่วรรณกรรมสัญนิยมมหัศจรรย์ไทยมักสอดแทรก
ความมหัศจรรย์ขึ้นมาเป็นสัญลักษณ์เปรียบเทียบเพื่อส่งสารบางอย่าง หรือเป็นแค่
การอุปลักษณ์แก่ภูมิปัญญาชาวบ้านที่กำลังจะถูกทำลาย ซึ่งหลายต่อหลายครั้งนักเขียนไทย
มักนำเสนอความมหัศจรรย์ออกมาในรูปแบบวิพากษ์สังคม วิถีชีวิตชาวบ้าน วัฒนธรรม
ท้องถิ่น

เมื่อพิจารณารูปแบบและเนื้อหาของศิลปะสัญนิยมมหัศจรรย์แล้ว เราอาจเคยคิดว่า
วรรณกรรมที่มีการบรรยายด้วยฉากอภินิหารีย์ชวนเพื่อฝันไม่เกิดประโยชน์อะไร และเป็นเรื่อง
ไกลตัว ทว่าบรรดาความคิด บรรดาความมั่งงายของชาวบ้านที่เราอาจเคยดูแคลนก็ถูก
สร้างใหม่ด้วยคำว่า ‘ภูมิปัญญา’ อันเกิดจากการฟื้นฟูประวัติศาสตร์ท้องถิ่น วัฒนธรรมของ
ชุมชน ซึ่งประวัติศาสตร์ท้องถิ่นนั้นไม่ได้เขียนด้วยตัวมันเอง แต่เขียนภายใต้กรอบ
ประวัติศาสตร์ชาติ ซึ่งชูศักดิ์เสนอความคิดเห็นต่อเรื่องนี้ว่ากระแสที่มาอยู่ด้วยกันคือภูมิ
ปัญญาชาวบ้าน ประวัติศาสตร์ท้องถิ่นที่เพิ่งสร้าง และวัฒนธรรมชุมชน ทำให้สัญนิยม
มหัศจรรย์ไทยเฟื่องฟูขึ้นมาในยุคหนึ่ง ดังนั้นสัญนิยมแบบไทยๆ ก็เหมือนประชาธิปไตยแบบ
ไทยๆ คือเน้นแต่ความมหัศจรรย์สูงมากและเยอะมาก นี่คือข้อแตกต่างระหว่างสัญนิยม
มหัศจรรย์ในลาตินอเมริกากับสัญนิยมมหัศจรรย์ของไทย

สัญนิยมมหัศจรรย์ในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน”

“เงาแห่งฝน” เป็นเรื่องราวการเดินทางของ ‘ผม’ ตัวละครชาวไทยซึ่งต้อง เดินทางไป
นำอินซูลินจากโรงพยาบาลเมืองกระเจห์ มาฉีดให้เพื่อนนักปลูกป่าชาวสวิสซึ่งประสบภาวะ
ขาดน้ำตาลในเลือดอย่างรุนแรง ระหว่างที่ ‘ผม’ หลงทางอยู่ใน ป่า หญิงสาวชาวเขมรชื่อ นิม
เฮย เกரியง ปรากฏตัวขึ้นอย่างลึกลับและช่วยนำทาง ‘ผม’ ให้กลับสู่เส้นทางที่ถูกต้อง ‘ผม’ จึง
สัญญาว่าจะหาหนังสือสวดมนต์ภาษาเขมร มาให้เธอตามคำขอเมื่อเดินทางขากลับ

ที่เมืองกระเจห์ ‘ผม’ เข้าพักในเกสต์เฮ้าส์แห่งหนึ่งเพื่อรอพบหมอในเช้าวันรุ่งขึ้น คือนั้น ‘ผม’ แวะซื้อหนังสือจากร้านขายของชำเล็กๆ และนำกลับมา อ่านที่บาร์ชั้นล่างของที่พัก ขณะอ่านหนังสือ เสียงจาก S-21 ของเดวิด แชนด์เลอร์ ‘ผม’ ได้ยินเสียงโห่ร้องของผู้ชมโทรทัศน์ทั้งชาวต่างชาติและชาวเขมรซึ่งมาชมการถ่ายทอดสดฟุตบอลเฟรนช์คัพ ระหว่างฟุตบอลพักครึ่งเวลา ‘ผม’ นำสมุดภาพถ่าย ประวัติศาสตร์กัมพูชายุคใหม่มาดู และพบว่า นิมเฮย เกรียง ได้เสียชีวิตไปตั้งแต่สมัยเวียดนามเข้ายึดอำนาจรัฐบาลเขมรแดง

วันรุ่งขึ้นหลังจากได้รับอินซูลิน ‘ผม’ เริงเดินทางกลับและได้พบกับนิม เฮย เกรียงอีกครั้ง ‘ผม’ ได้ร่วมเป็นสักขีพยานในพิธีส่งวิญญาณเธอสู่ภพอันสันติ เกรียงเล่าสาเหตุที่ทำให้วิญญาณของเธอยังสถิตอยู่ในป่าและแสดงทัศนคติว่า การ เช่นฆ่าพี่น้องร่วมชาติในยุคเขมรแดงและความผันผวนต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นผลจากการที่กัมพูชาตกเป็นอาณานิคมอยู่นาน จนทำให้ชาวเขมรสูญเสียจิตวิญญาณ ความเป็นเขมร หลังจากเกรียงเดินทางสู่สุคติ ‘ผม’ ได้นำอินซูลินกลับไปฉีดให้ เพื่อน เมื่อเพื่อนหายเป็นปกติ ‘ผม’ และเพื่อนตัดสินใจเดินทางกลับ

แนวคิดสำคัญที่อนุสรณ์ ตึปยานนท์เสนอ ไว้ในเรื่องสั้นเรื่อง “เงาแห่งฝน” ผ่านกลวิธีการประพันธ์ที่ผสมผสาน “สัญนิยม” และ “มหัศจรรย์” ไว้ด้วยกันก็คือการเข้าปกครองกัมพูชาของเจ้าอาณานิคมส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของ ประชาชนและได้ทำลาย “จิตวิญญาณความเป็น เขมร” ลงอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง แม้ลัทธิอาณานิคม จะสิ้นสุดไปนานแล้วก็ตาม แต่อิทธิพลในด้านต่างๆ ของเจ้าอาณานิคมยังคงดำรงอยู่จวบจนปัจจุบัน การ สูญเสียจิตวิญญาณความเป็นเขมรซึ่งส่งผลให้ชาว เขมรไม่สามารถพึ่งพาและปกครองตนเองได้ เป็นสาเหตุสำคัญของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์พี่น้องร่วมชาติในสมัยรัฐบาลเขมรแดงและความผันผวนต่างๆ ที่เกิดขึ้นในกัมพูชาในเวลาต่อมา

ในเรื่องสั้นเรื่อง “เงาแห่งฝน” ผู้เขียนไม่เพียงเสนอภาพกัมพูชาในฐานะอดีตประเทศอาณานิคมของฝรั่งเศสเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นการตกอยู่ภายใต้ “อิทธิพล” หรือ “เงา” ของชาติอื่นๆ ซึ่งพยายามเข้าแทรกแซงกิจการภายในกัมพูชา ด้วย

กัมพูชาภายใต้ “เงา” ของเจ้าอาณานิคมและชาติมหาอำนาจ

ในเรื่องสั้นเรื่อง “เงาแห่งฝน” ผู้เขียนดำเนินเรื่องตาม “โครงเรื่องแนวผจญภัย” เพื่อเปิดพื้นที่ให้ความมหัศจรรย์ ทว่าความระทึกใจในเรื่องสั้นเรื่อง “เงาแห่งฝน” กลับมิได้อยู่ที่

อุปสรรคซึ่งเป็นบททดสอบตัวเอง วิธีการที่ตัวเองใช้เอาตัวรอดหรือสิ่งมหัศจรรย์พันลึกซึ่งได้พบเจอระหว่างทาง เช่นวรรณกรรมแนวผจญภัยมหัศจรรย์ เรื่อง *เพชรพระอุมา* หรือ *ล่องไพร* ด้วยอุปสรรคเพียงประการเดียวที่ 'ผม' ต้อง เผชิญคือการหลงทางในป่า ซึ่ง 'ผม' ได้รับความช่วยเหลือจากนิม เฮย เกรียงเป็น อย่างดี ความระทึกใจจึงอยู่ที่เหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องซึ่งเปิดพื้นที่ให้ 'ผม' ได้พูดคุยกับวิญญาณของเกรียง นับเป็นจุดสำคัญที่ช่วยคลี่คลายเรื่องเล่า และ เหตุการณ์ที่ผู้เขียนใช้ในการผูกเรื่อง

“...วรรณกรรมฉบับถ่ายเอกสารของไอโนเร่ เด บัลซัค, เสียงจาก S-21 หนังสือ-รวมเรื่องเล่าแห่งโศกสเลงของเดวิด แชนด์เลอร์ และสมุดรวมภาพถ่าย ประวัติศาสตร์กัมพูชายุคใหม่โดยช่างภาพชาวญี่ปุ่น...” (อนุสรณ์ ติปยานนท์, 2554: 56-57) ซึ่ง 'ผม' ชื่อมาจากร้านคาริมทางในเมืองกระเจห์ เป็นวัตถุดิบเรื่อง ซึ่งผู้เขียนใช้ในการผูกเรื่อง ผู้เขียนสร้างให้ 'ผม' เลือกลงเปิดดูเฉพาะหนังสือเรื่อง *เสียงจาก S-21* และสมุดรวมภาพถ่ายประวัติศาสตร์กัมพูชายุคใหม่ และได้นำเนื้อความบางตอนจากในหนังสือ *เสียงจาก S-21* และคำอธิบายภาพถ่ายในสมุด ภาพโดยสังเขปมาใส่ไว้ในเรื่องสั้น สลับกับการให้ 'ผม' บรรยายภาพชาวเขมรซึ่ง แห่แหนเข้าชมการถ่ายทอดสดฟุตบอลเฟรนช์คัพในบาร์ตามเวลาในท้องถิ่น ดังนั้นการพิจารณาวรรณกรรมของบัลซัคร่วมกับหนังสือทั้งสองเล่มที่ 'ผม' เลือก ชื่อจึงมีนัยสำคัญที่สอดคล้องประสานกัน หนังสือเรื่อง *เสียงจาก S-21: ความหวาดกลัวและประวัติศาสตร์ในคุกลับของพอล พต (Voices from S-21: Terror and History in Pol Pot's Secret Prison)* ของเดวิด แชนด์เลอร์ (David Chandler) เป็นวัตถุดิบเรื่องชิ้นแรกๆ ที่ผู้เขียน นำมาใช้ผูกเรื่อง ความจ านวนหายย่อหน้าซึ่งผู้เขียนคัดสรรแปลเทียบความจาก หนังสือ เป็นฉากการค้นพบคุกลับที่ใช้คุมขังนักโทษการเมืองซึ่งได้รับขนานนามว่า S-21 (Security Office 21) หรือตวลสแลง (Tuol Sleng) เป็นครั้งแรกโดยกองกำลัง เวียดนาม เมื่อวันที่ 8 มกราคม ค.ศ.1979 หนึ่งวันหลังจากกองทัพเวียดนามเข้ายึด กรุงพนมเปญและโค่นล้มรัฐบาลเขมรแดงได้สำเร็จ เนื้อความที่ผู้เขียนนำมาแทรก ใส่ไว้ในเรื่องสั้นได้ผลิตซ้ำภาพความโหดร้ายทารุณที่รัฐบาลเขมรแดงกระทำต่อ พี่น้องร่วมชาติ ดังความตอนหนึ่งกล่าวไว้ว่า และในห้องชั้นล่างของตึกด้านทิศใต้ นั่นเองที่ช่างภาพ ทั้งสองได้พบศพชายหลายคนที่ถูกสังหารทิ้ง บางศพถูกล่ามโซ่ติดกับเตียงเหล็ก บางศพลำคอของเหยื่อถูกเชือดจนขาดรุ่งริ่ง เลือดบางจุดบนพื้นยังไม่ทันแห้งด้วยซ้ำ จำนวนศพที่พบมีถึง 14 ศพ ซึ่งล้วนถูกปลิดชีพก่อนหน้าไม่กี่วัน (อนุสรณ์ ติปยานนท์, 2554: 58)

ผู้เขียนให้ ‘ผม’ กล่าวเปรียบเทียบภาษาที่เดวิด แชนด์เลอร์ใช้พรรณนา เหตุการณ์ในหนังสือเรื่อง *เสียงจาก S-21* ไว้ว่า “...เหมือนดังการได้นั่งล้อมวงรอบ กองไฟเพื่อฟังผู้เฒ่าเล่านิทาน...” (อนุสรณ์ ตีปยานนท์, 2554: 57) นัยนี้ ทำให้มิติ ของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ซึ่งถือเป็นวาทกรรมกระแสหลักในโลกความเป็นจริง มีลักษณะคาบเกี่ยวกับเรื่องแต่งตามจินตนาการในโลกมหัศจรรย์กล่าวคือ เหตุการณ์การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์พี่น้องร่วมชาติกัมพูชาอย่างโหดร้ายทารุณของ รัฐบาลเขมรแดงซึ่งสมควรเกิดขึ้นได้เฉพาะแต่ในโลกมหัศจรรย์อย่าง “นิทาน” นั้น กลับเกิดขึ้นจริงและกลายเป็นประวัติศาสตร์แห่งบาดแผลในโลกที่เราอาศัยอยู่ การไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์อันราวกับเป็นเรื่องสมมุติในโลกของนิทานที่เกิดขึ้นได้นี้เองทำให้ ‘ผม’ ซึ่งผู้เขียนสร้างให้เป็นตัวแทนของผู้อ่านและผู้คนจำนวนมากในโลกปัจจุบันนิยาม เหตุการณ์ดังกล่าวว่าเป็น “ความบ้าคลั่งอันไร้เหตุผล” ซึ่ง เป็นปมสำคัญที่ผู้เขียนใช้ผูกเรื่อง ก่อนการคลี่คลายเพื่อนำเสนอแนวคิดหลักโดย ตัวละครสังคมนิยม นิม เฮียง เกรียง ในท้ายเรื่อง

วัตถุดิบเรื่องขึ้นต่อมาเป็น สมุดรวมภาพถ่ายประวัติศาสตร์กัมพูชายุคใหม่ โดยช่างภาพชาวญี่ปุ่นซึ่งผู้เขียนให้ ‘ผม’ บอกเล่าเหตุการณ์สำคัญต่างๆ ไว้ว่า “... ในนั้นมีภาพถ่ายน่าสนใจมากมาย ตั้งแต่การเสด็จนิวัติกัมพูชาของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอในวัยหนุ่ม ภาพการเดินทางไปเยือนจีนของพล พต ภาพผู้รอดถึงของ กองทัพเวียดนามเคลื่อนเข้าสู่กรุงพนมเปญ ปัญญาชนรุ่นใหม่พากันเดินขบวนใน สงครามกลางเมือง...” (อนุสรณ์ ตีปยานนท์, 2554: 59-60) เห็นได้ชัดว่าผู้เขียนใช้ คำอธิบายภาพถ่ายเพียงไม่กี่บรรทัดเพื่อแสดงภาพแทนประวัติศาสตร์กัมพูชาในแต่ ละยุคสมัยได้เป็นอย่างดี

ภาพการเสด็จนิวัติกัมพูชาของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอในวัยหนุ่ม เป็นภาพแทนของประวัติศาสตร์กัมพูชาภายใต้การปกครองของเจ้าบรม สีนุ ตั้งแต่ ค.ศ. 1941 เมื่อ “...เดอ กูซ์ ข้าหลวงใหญ่ฝรั่งเศสได้เลือกเจ้าบรม สีนุ (ประสูติ ค.ศ. 1922)...ผู้ทรงศึกษาอยู่ ณ วิทยาลัยของฝรั่งเศส ที่เมืองไซ่ง่อนให้ขึ้นครองราชย์...” การดำเนินนโยบายของสมเด็จพระเจ้าบรม สีนุ ในการเรียกร้องเอกราชจากเจ้าอาณานิคม ฝรั่งเศสซึ่งเป็นผลสำเร็จในปลาย ค.ศ.1953 การดำเนินนโยบายผูกขาดอำนาจ ทางการเมืองของสมเด็จพระเจ้าบรม สีนุซึ่งครอบงำชีวิตคนกัมพูชาเป็นเวลาสิบห้าปีตั้งแต่ ค.ศ.1955 จวบจน “...เจ้า สีนุ ทรงถูกถอดจากตำแหน่งโดยสมัชชาแห่งชาติที่ทรง แต่งตั้งด้วยพระองค์เองใน ค.ศ.1970...” (แชนด์เลอร์, 2546: 262, 294, 299)

ภาพปัญญาชนรุ่นใหม่ที่พักันเดินขบวนในสงครามกลางเมือง เป็นภาพแทนของกัมพูชาภายใต้การปกครองของลอน นอล ตั้งแต่ ค.ศ.1970 เมื่อลอน นอล โคนล้มอำนาจ

ของสมเด็จพระสันตะปาปา จนถึงต้น ค.ศ. 1975 ภาพการเดินทางของ ปัญญาชนชาวเขมรซึ่งเป็นสมาชิกขบวนการคอมมิวนิสต์กัมพูชา หรือต่อมารู้จักกันในชื่อ “เขมรแดง” เกิดจากการที่เขมรแดงไม่พอใจสหรัฐอเมริกา (รวมถึงรัฐบาลลอน นอลซึ่งยินดีให้สหรัฐอเมริกาเข้าแทรกแซงและสนับสนุนงบประมาณจำนวนมาก) ซึ่งทั้งระเบิดโจมตีฝ่ายคอมมิวนิสต์ทั้งกองกำลังเวียดนามที่เข้ามาตั้งฐาน ทักษะในกัมพูชาและกองกำลังเขมรแดงอย่างหนัก การจัดตั้งรัฐบาลสหภาพแห่งชาติ กัมพูชาที่ปักกิ่งของสมเด็จพระสันตะปาปาร่วมกับผู้นำคอมมิวนิสต์ได้ทำให้ฝ่ายคอมมิวนิสต์ กัมพูชาภายใต้การนำของปัญญาชนกลุ่มปารีสเข้มแข็งขึ้นและสามารถเข้าบุกยึด กรุงพนมเปญได้สำเร็จในวันที่ 17 เมษายน ค.ศ. 1975 (เขียน ธีระวิทย์และสุณัย ผาสุข , 2543: 28-32)

ภาพการเดินทางไปเยือนจีนของพล พต เป็นภาพแทนของ “...ระบอบการปกครองคอมมิวนิสต์ที่ควบคุมกัมพูชาตั้งแต่เดือนเมษายน ค.ศ. 1975 ถึงเดือน มกราคม ค.ศ. 1979 เป็นที่รู้จักกันในนาม *กัมพูชาประชาธิปไตย*...” ปฏิเสธไม่ได้ว่า ซาโลธ สอ ซึ่งต่อมารู้จักกันในชื่อจัดตั้งว่า พล พต ได้รับอิทธิพลและแนวคิดการปฏิวัติจากเหมา เจ๋อตง ดังจะเห็นว่าใน ค.ศ. 1966 พล พต ใช้เวลาหลายเดือนอยู่ในประเทศจีนก่อนเดินทางกลับกัมพูชา (แซนด์เลอร์, 2546: 329, 318) นอกจากนี้ การที่พล พต เดินทางไปจีนใน ค.ศ. 1977 ก็เพื่อหวังใช้ความสัมพันธ์อันดีกับจีน เพื่อป้องกันภัยคุกคามจากเวียดนาม (แม้ในความเป็นจริงจีนจะมีได้ให้ความช่วยเหลือกัมพูชาอย่างชัดเจน) ในขณะที่เวียดนามก็สร้างหลักประกันความปลอดภัยให้ตนเองจากการคุกคามของจีนด้วยการทำสนธิสัญญามิตรภาพและความร่วมมือกับไซเวียต เวียดนามส่งกองพลบุกเข้าไปในกัมพูชาและสามารถยึดครอง กรุงพนมเปญได้สำเร็จในเวลาต่อมา (เขียน ธีระวิทย์และสุณัย ผาสุข, 2543: 35-36)

ภาพฝูงรถถังของกองทัพเวียดนามเคลื่อนเข้าสู่กรุงพนมเปญ เป็นภาพ แทนของกัมพูชาภายใต้การควบคุมดูแลของเวียดนามตั้งแต่วันที่ 7 มกราคม ค.ศ. 1979 “...จนกระทั่งถึง ค.ศ. 1989 ในนามสาธารณรัฐประชาชนกัมพูชา (*People's Republic of Kampuchea*)...” (แซนด์เลอร์, 2546: 357) บุคคลที่มีความสัมพันธ์ ใกล้ชิดกับเวียดนาม รวมถึงอดีตสมาชิกเขมรแดงซึ่งต่อมากลายเป็นผู้นำแนวร่วม ปลดปล่อยชาติกัมพูชาภายใต้การอุปถัมภ์ของเวียดนามเช่น เฮง สารินและฮุน เซน ได้รับมอบหมายให้ดำรงตำแหน่งสำคัญในรัฐบาลสาธารณรัฐ ความขัดแย้งระหว่าง รัฐบาลสาธารณรัฐประชาชนกัมพูชาและรัฐบาลผสมกัมพูชาประชาธิปไตยซึ่งเกิด จากการจัดตั้งของเขมรสามฝ่ายได้แก่ ฝ่ายของสมเด็จพระสันตะปาปา ฝ่าย

ของซอนซาน และ ฝ่ายของอดีตรัฐบาลกัมพูชาประชาธิปไตย ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องยึดเยื้อ และมีที่ทำผ่อนปรนในช่วงปลายทศวรรษที่ 1980 เมื่อโซเวียตดำเนินนโยบายผ่อนคลาย ความตึงเครียดกับตะวันตกและจีน และปรับลดความช่วยเหลือทางทหารแก่ เวียดนาม แม้เวียดนามจะประกาศถอนกำลังทหารออกจากกัมพูชาในเดือน กันยายน ค.ศ.1989 แต่ก็ยังคงเข้าแทรกแซงกัมพูชาอยู่เป็นระยะ จวบจนการลงนามร่วมกันในข้อตกลงสันติภาพนานาชาติที่กรุงปารีสของเขมรทั้งสองฝ่ายในเดือน ตุลาคม ค.ศ.1991 เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการสร้างความปรองดองและการจัดการ เลือกลงตั้งทั่วไปในกัมพูชา จึงถือเป็นจุดสิ้นสุดของเวียดนามในการเข้ายึดครอง กัมพูชา (เขียน ธีระวิทย์และสุณัย ผาสุข, 2543: 37-43)

คำอธิบายภาพถ่ายในสมุดภาพประวัติศาสตร์กัมพูชาในเรื่องสั้นเรื่อง “เงาแห่งฝน” ซึ่งผู้เขียนคัดสรรให้ ‘ผม’ กล่าวถึงนั้น แสดงให้เห็นประวัติศาสตร์กัมพูชา ร่วมห้าสิบปีคือตั้งแต่ ค.ศ.1941-1991 จะเห็นว่า กัมพูชาตกอยู่ภายใต้ “เงา” ใน ความหมายที่ตรงกับคำว่า “shadow” ในภาษาอังกฤษ ซึ่งหมายถึง “อิทธิพล” (influence) ของมหาอำนาจอันหลากหลาย ได้แก่ ฝรั่งเศส สหรัฐอเมริกา จีน และ เวียดนามทั้งในทางตรงและทางอ้อม ไม่เพียงเท่านั้นการตัดภาพสลับไปมาระหว่าง เรื่องเล่าประวัติศาสตร์กัมพูชาในวัตถุดิบเรื่องกับภาพของชาวกัมพูชาที่แห่แหน เข้าชมการถ่ายทอดสดฟุตบอลพรีเมียร์ลีกระหว่างทีมโอลิมปิกมาร์เซย์และทีม สตาร์สบูร์กในบาร์เมืองกระเจี๊ยบตามเวลาในท้องเรื่อง ก็แสดงให้เห็นว่า “อิทธิพล” หรือ “อำนาจ” โดยเฉพาะอย่างยิ่งของเจ้าอาณานิคมฝรั่งเศส ยังคงแผ่ปกคลุมวิถี ชีวิตของชาวกัมพูชาจวบจนปัจจุบัน

...มีเสียงให้ร้องเป่าปากที่หน้าประตูและพื้นที่ด้านในบางส่วนมี ชาวเขมรท้องถิ่นอัดแน่นเพื่อชมการถ่ายทอดสดนัดนี้ คำถามข้อใหญ่ก่อตัวขึ้นในความคิดคำนึงของผม สำหรับชาวต่างชาติ หลากสีผิวที่เดินทางไกลมาค่อนโลก การยอมสยบอยู่หน้าจอ โทรทัศน์เพื่อขจัดความเปลี่ยวเปล่านั้นเป็นสิ่งที่เข้าใจได้ แต่ สำหรับผู้คนในประเทศนี้เล่า ในประเทศที่ไฟฟ้าถูกใช้น้อยกว่า แสงเทียน กับระเบิดมีมากกว่าจำนวนประชากร ดวงตาเศร้า สร้อยมีมากกว่า ดวงตาเปี่ยมความหวัง พวกเขาชื่นชมยินดีสิ่งใดหนอกับเกมกีฬาจากเจ้าอาณานิคมยุคสุดท้าย? ...4:3 เสียงให้ ร้องของกองเชียร์ทีมโอลิมปิกมาร์เซย์ดังสนั่นหวั่นไหวประหนึ่ง ดังเสียงให้ร้องอวยชัยแห่งกองทัพฝรั่งเศสเมื่อแรกยกยาดราเข้ายึด ครอบอินโดจีน... (อนุสรณ์ ติปยานนท์, 2554: 59-60)

เมื่อพิจารณาคำว่า “เงา” ในความหมายว่า “สิ่งที่ไม่จริง” (a thing that is not real) ร่วมด้วยอาจกล่าวได้ว่า นัยนี้ คำว่า “เงา” สื่อความถึง “ภาพเกมกีฬา ฟุตบอลจากหน้าจอ

โทรทัศน์” และชวนให้ประหวัชใจถึง “วรรณกรรมฉบับถ่ายเอกสาร ของโอโนเร่ เด บัลซัค” ร่วมด้วย จะเห็นว่าทั้งรายการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์และ วรรณกรรมฉบับถ่ายเอกสารล้วนเป็นเพียง “เงา” หรือ “สำเนา” ที่จำลองจาก “ของ จริง” ซึ่งหมายถึงการแข่งขันฟุตบอลเฟรนช์คัพ ในประเทศฝรั่งเศสและวรรณกรรม ฉบับภาษาฝรั่งเศสของบัลซัค แม้กัมพูชาจะเฉลิมฉลองเอกราชไปเมื่อปลาย ค.ศ. 1953 ทว่าชาวเขมรก็ยังมีได้มีอิสรภาพในการดำเนินชีวิตตามวิถีแห่งตนอย่าง แท้จริง ด้วยฝรั่งเศสได้ทิ้ง “เงา” ของตนเองไว้ในรูปลักษณะต่างๆ ซึ่ง “เงา” นี้ได้ผลิตซ้ำอำนาจและอิทธิพลของฝรั่งเศสที่มีต่อวิถีชีวิตของชาวเขมรจวบจนปัจจุบัน นัยนี้ “เงา” จึงเกี่ยวโยงสัมพันธ์กับภาพแสดงแทนทางวัฒนธรรม (cultural representation) ของเจ้าอาณานิคมซึ่งเข้าปกครองอาณานิคมและยังคงทิ้งร่องรอย ไว้ ภาพชาวกัมพูชาในบาร์เล็กๆ ซึ่งยังคงยินดีที่จะเสพความรื่นรมย์จากเกมกีฬา ของเจ้าอาณานิคมฝรั่งเศสในพื้นที่เรื่องสั้น อาจตีความได้ว่าเป็นภาพแทนของ ประชาชนกัมพูชาในภาพรวมซึ่งยังคงยอมรับภาพแสดงแทนวัฒนธรรมฝรั่งเศส โดยมีได้ระแวงสงสัยถึงผลกระทบจากการตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของฝรั่งเศส และ คงจะไม่ไกลเกินจริงหากจะกล่าวว่ แม้ลัทธิอาณานิคมจะสิ้นสุดลง แต่อดีตประเทศ อาณานิคมก็ยังคงตกอยู่ในภาวะ “กึ่งอาณานิคม” ต่อไป

นอกจากผู้เขียนจะแสดงให้เห็นอิทธิพลของเจ้าอาณานิคมฝรั่งเศสซึ่งยังคง ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของชาวเขมรจวบจนปัจจุบันแล้ว “...กับระเบิดที่มีมากกว่า จำนวนประชากร...” ที่ ‘ผม’ กล่าวถึงยังแสดงให้เห็น ผลพวงจากสงครามกลางเมือง ภายในกัมพูชา ซึ่งแม้สงครามจะสิ้นสุดลง แต่ปัญหาเรื่องกับระเบิดก็ยังคงส่งผล กระทบร้ายแรงคุกคามความปลอดภัยของประชาชนชาวเขมรโดยทั่วไป ขณะที่ข้าวอำนาจฝ่ายต่างๆ ที่ใช้กับระเบิดเพื่อ “...รักษาพื้นที่ของตัวเอง หรือต้องการรักษาสีบทิ การเดินรถหรือขนส่ง...” ไม่มีฝ่ายใดรับผิดชอบว่าฝ่ายตนวางกับระเบิดไว้ที่ใด (เขียน ธีระวิทย์และสุณัย ผาสุข, 2543: 128-129) ปฏิเสธไม่ได้ว่าการวางกับระเบิด เป็นกลยุทธ์สำคัญของฝ่ายคอมมิวนิสต์กัมพูชาซึ่งทำให้สามารถเข้าบุกยึดกรุง พนมเปญได้สำเร็จ โดยนัยนี้ “...กับระเบิดที่มีมากกว่าจำนวนประชากร...” จึงตอกย้ำ ภาพลักษณ์ของเขมรแดงซึ่งผูกโยงกับความโหดร้ายและความบ้าคลั่งอันไร้เหตุผล ซึ่งผู้เขียนได้เสนอไว้ตอนต้นเรื่องผ่านฉากการค้นพบคุกกี้ S-21 ซึ่งตัดตอนจาก หนังสือเรื่อง *เสียงจาก S-21*

สิ่งที่น่าพิจารณาร่วมในการผูกเรื่องก็คือ ลวดลายเชิงชินของ นิม เฮียง วิญญาน ปัญญาชนสตรีชาวเขมรซึ่ง “...แถมด้วยสรรพอาวุธแห่งสงคราม เช่น เครื่องบินบี-52...” นั้น (อนุสรณ์ ติปยานนท์, 2554: 53) ช่วยตอกย้ำอิทธิพลของ มหาอำนาจสหรัฐอเมริกาซึ่งแผ่ปก

คลุมกำพูชาในสมัยรัฐบาลลอน นอลได้เป็นอย่างดี ดี จากฐานข้อมูลของกองทัพอากาศ สหรัฐอเมริกาซึ่งบันทึกข้อมูลการทิ้งระเบิดใน ประเทศเวียดนาม ลาว และกำพูชาในสงคราม อินโดจีนเผยว่า กำพูชาเป็นประเทศ ที่ถูกโจมตีด้วยการทิ้งระเบิดมากที่สุดในประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะใน ค.ศ.1973 เมื่อสหรัฐอเมริกาปฏิบัติการโจมตีกำพูชาอย่างหนักโดยใช้เครื่องบิน B-52 ระเบิดทิ้ง ระเบิดแบบปูพรมในพื้นที่รอบกรุงพนมเปญซึ่งมีประชากรอาศัยอยู่เป็นหลัก แม้ปฏิบัติการครั้งนี้จะมุ่งหมายเพื่อหยุดยั้งการเคลื่อนพลของกองกำลังเขมรแดงเข้าสู่ กรุงพนมเปญ แต่ความสูญเสียในชีวิตและทรัพย์สินของชาวเขมรจากการโจมตี ดังกล่าวได้ กลายเป็นเหตุผลสำคัญที่ฝ่ายคอมมิวนิสต์ใช้โฆษณาชวนเชื่อให้พลเรือน เข้าร่วมกับเขมรแดง อันทำให้กองกำลังเขมรแดงเข้มแข็งยิ่งขึ้น (Owen and Kiernan, 2006: Online) แม้ว่า สหรัฐอเมริกาจะยุติการเข้าแทรกแซงและสนับสนุน ลอน นอลเมื่อเขมรแดงเข้ายึดกรุง พนมเปญได้สำเร็จ ทว่าชีวิตของประชาชนหลายแสนคนที่สูญเสียไปในครานั้น นอกจากไม่สามารถเรียกกลับคืนได้แล้วยังสร้าง ประวัติศาสตร์แห่งบาดแผลไว้ในความทรงจำของผู้คน ยากที่จะลบเลือน

การผูกเรื่องในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน” แสดงให้เห็นประวัติศาสตร์กำพูชา อันยาวนาน ซึ่งล้วนแล้วแต่ตกอยู่ภายใต้ “เงา” ซึ่งหมายถึงอิทธิพลของมหาอำนาจ อันหลากหลาย ผู้เขียน เผยให้เห็น “เงา” ของเจ้าอาณานิคมซึ่งดำรงอยู่ในลักษณะ ภาพแสดงแทนทางวัฒนธรรมที่ ส่งผลให้ผู้คนในอดีตประเทศอาณานิคมยังคง สูญเสียจิตวิญญาณของตน แม้ลัทธิอาณานิคม ในเชิงพื้นที่ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของ จักรวรรดินิยมจะสิ้นสุดลงไปแล้วก็ตาม การที่อนุสรณ์เลือก เสนอภาพการตกอยู่ ภายใต้อิทธิพลของมหาอำนาจอย่างอเมริกา จีนและเวียดนาม รวมถึง ภาพ เหตุการณ์ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ที่เกิดขึ้นในสมัยรัฐบาลเขมรแดง ซึ่งเป็นความฝันผวนที่ เกิดขึ้น ในกำพูชาภายหลังจากกำพูชาได้รับเอกราชจากฝรั่งเศสนั้น ก็เพื่อเน้นย้ำ แนวคิดสำคัญใน เรื่องสั้นที่ผู้เขียนต้องการเสนอภาพชาวเขมรที่ไม่สามารถพึ่งพา และปกครองตนเองได้ หลังจากได้รับเอกราช นับเป็นการย้อนกลับไปวิพากษ์ลัทธิ อาณานิคมอีกทอดหนึ่ง

2.2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism Movie)

2.2.1 ความหมายของภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์

ภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ การสร้างภาพยนตร์ก็จัดเป็นงานศิลปะแขนงหนึ่ง โดยเป็นกระบวนการที่นำเอาการรับรู้ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาแปรเปลี่ยน เพื่อถ่ายทอดออกมาเป็นความรู้สึกที่มี ความงดงามด้วยการประมวลเนื้อหา เรื่องราว จินตนาการ และอารมณ์ สะท้อนใจของตนออกมา ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสะท้อนใจถ่ายทอดผ่านทางงานเทคนิคด้าน บทประพันธ์ ดนตรี ภาพ แสง สี เสียง ถ้อยคำ และการแสดง โดยที่แต่ละส่วนมีความคิดประสานกันอย่างกลมกลืน ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ใช้เร้าอารมณ์คนดู ให้ผูกติดอยู่กับสิ่งที่ปรากฏออกมาผ่านภาพยนตร์ จึงอยู่ที่การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีชีวิตชีวาและเปี่ยมไปด้วยพลัง ภาพยนตร์จึงเป็นการรวมศิลปะหลายแขนงไว้ด้วยกัน เป็นที่เรียกว่าศิลปะผสม ซึ่งมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากศิลปะประเภทอื่น (ธนวัต เสงี่ยม และคณะ, 2558)

ความหมายของสัจนิยมมหัศจรรย์

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช (2552: 67) กล่าวไว้ว่า สัจนิยมมหัศจรรย์เกิดจาก การนำคำสองคำที่สื่อถึงแนวการประพันธ์สองรูปแบบซึ่งเป็นปรกซ์กันมาวางไว้ เคียงกัน คำว่า “Realism” สื่อความถึง “วรรณกรรมแนวสัจนิยม” ซึ่งเป็นศิลปะการ ประพันธ์ที่เน้นสะท้อนภาพชีวิตและสังคมตามความเป็นจริง โดยที่ความเหมือนจริงและความสมจริงนั้นตั้งอยู่บนฐานคิดแบบเหตุผลตามหลักวิทยาศาสตร์ ขณะที่ คำว่า “Magic” สื่อความถึง “วรรณกรรมแนวแฟนตาซี” ซึ่งผูกพันกับเรื่องมหัศจรรย์ เหนือจริงรวมถึงตำนานและเรื่องเล่าพื้นถิ่นซึ่งไม่สามารถอธิบายด้วยหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้ สัจนิยมมหัศจรรย์จึงเป็นพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์ระหว่าง โลกทัศน์สองแบบซึ่งผูกโยงกับตรรกะคนละชุด โดยนัยนี้ สัจนิยมมหัศจรรย์จึงมิได้ มีสถานะเป็นเพียงแนวทางการประพันธ์เท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญในฐานะ วาทกรรมซึ่งมีแนวคิดและอุดมการณ์รองรับด้วย ดังที่สุเรเดช ชาติอุดมพันธ์ (2548: 89-90) อธิบายไว้ว่า ขณะที่วาทกรรมสัจนิยมใช้มุมมองทางวิทยาศาสตร์และระบบ เหตุผลเพื่อล้มล้างกระแสจินตนิยม (Romanticism) ซึ่งเป็นแนวทางการประพันธ์กระแสหลักที่มุ่งเน้น

นำเสนอความจริงในแบบจินตนาการฟุ้งฝันในยุคก่อนหน้า สัจนิยมมหัศจรรย์ก็เกิดขึ้นเพื่อวิพากษ์วาทกรรมสัจนิยมอีกต่อหนึ่ง ด้วยการเสนอ ให้เห็นขีดจำกัดของเหตุผลในการนำเสนอความจริง ในที่นี้สัจนิยมมหัศจรรย์จึง เป็นการสร้าง “วาทกรรมผสมผสาน” (hybridized discourse) ที่มีโลกของเหตุผล เป็นพื้นฐาน และบนพื้นฐานนั้นมืองค์ประกอบของเรื่องราวเร้นลับหรืออิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ผสมผสานอยู่โดยที่ไม่พยายามจัดการหรืออธิบายองค์ประกอบเหล่านั้นโดยใช้ระบบเหตุผล

เวนดี้ บี. ฟาริส (Wendy B. Faris) ได้เสนอลักษณะสำคัญของวรรณกรรม แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ไว้ 5 ประการ ซึ่งอาจสรุปได้ว่า สัจนิยมมหัศจรรย์เป็นกลวิธี หรือแนวทางการประพันธ์ที่ผสมผสานความเป็นจริงบนหลักการเหตุผลและความ มหัศจรรย์เหนือจริงหลอมรวมไว้ในองค์ประกอบต่างๆ ผู้อ่านจะไม่สามารถจำแนก โลกของความเป็นจริงออกจากโลกมหัศจรรย์ได้อย่างชัดเจนและเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่ปรากฏการณ์มหัศจรรย์ในเรื่องจะเกิดขึ้นในโลกที่ตนอาศัยอยู่ นั่นเป็น เพราะ “การผสมผสาน” และ “การหลอมรวม” ระหว่างแนวทางการประพันธ์ที่ผูกโยงกับ โลกทัศน์คนละแบบซึ่งเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน สัจนิยมมหัศจรรย์จึงทำให้พรมแดนที่เคยใช้จำแนกความจริงและความมหัศจรรย์พร่าเลือนและเลือนไหล และด้วยเป็นกลวิธีการประพันธ์ที่มีแนวคิดเรื่องความเหลื่อมล้ำอยู่เบื้องหลัง จึงทำให้สัจนิยม มหัศจรรย์มีบทบาทสำคัญในการเผยให้เห็นความไม่เท่าเทียมในสังคม ตั้งคำถาม และวิพากษ์ต่อระบบความคิดความเชื่อแบบเดิม (ดูเพิ่มเติมใน Faris, 1995: 167174)

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ คือ ภาพยนตร์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวรรณกรรมแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ หรือ ใช้แนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์มาแต่งเป็นบท โดยถือกำเนิดขึ้นในช่วงเฟื่องฟูของวรรณกรรมแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ (ปี ค.ศ.1940 - 1950) กลายเป็นรูปแบบภาพยนตร์ของลาตินอเมริกา โดยวรรณกรรมเรื่องแรกที่ถูกดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์คือ วรรณกรรมเรื่อง El Túnel (The Tunnel) ของ เออเนสโต ซาบาโต (Ernesto Sábato) ทว่าภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์เรื่องแรกแท้จริงแล้วเกิดขึ้นในเม็กซิโกในปี ค.ศ.1956 คือเรื่อง “Talpa” ซึ่งดัดแปลงจากเรื่องสั้นในชื่อเดียวกันอีกที ปัจจุบันแนวคิดสัจนิยมมหัศจรรย์ถูกเพิ่มในประเภทของภาพยนตร์อย่างเป็นทางการ โดยภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ที่มีชื่อเสียง อย่างเช่น Like Water for Chocolate (ค.ศ.1991) , Big Fish (ค.ศ.2000) , Pan's Labyrinth (ค.ศ.2006) , Life of Pi

(ค.ศ. 2010) และภาพยนตร์ไทยอย่าง หมานคร (พ.ศ.2547) ซึ่งสร้างจากบทประพันธ์ของ ศิริพรรณ เตชจินดาวงศ์ (คอยหนู) หรือภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์กับภาพยนตร์แนวแฟนตาซี แตกต่างกันตรงที่ ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์นั้น ตัวละครในภาพยนตร์จะดำรงอยู่ในโลกที่ผสมผสาน ตรรกะความจริงกับความมหัศจรรย์เข้าด้วยกัน โดยเป็นปกติ แต่ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีคือ ภาพยนตร์ที่ตัวละครมีตรรกะตรงกับความเป็นจริง เข้าไปสู่โลกที่มีความมหัศจรรย์ จึงเกิดเป็นเรื่องราวที่น่าตื่นเต้น อีกส่วนที่แตกต่างกันคือ ภาพยนตร์สัจนิยมมหัศจรรย์มักจะเล่าเรื่องราวที่อิงกับประวัติศาสตร์ และตำนานพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นตัวละครพื้นบ้าน , ความเชื่อเรื่องผีสง เป็นต้น

2.2.2 ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์ที่นำมาศึกษา

ภาพยนตร์เรื่อง : ลุงบุญมีระลึกชาติ

เรื่องย่อ : ลุงบุญมีกำลังล้มป่วยด้วยอาการไตวาย บุญมีรู้ว่าตนเองจะมีชีวิตอยู่ได้ไม่ถึง 48 ชั่วโมง และเชื่อว่าความเจ็บป่วยที่เป็นอยู่อาจเกี่ยวกับกรรมที่เขาเคยฆ่าสมาชิกพรรคคอมมิวนิสต์ตายไปหลายราย เขาถูกภรรยาที่ตายไปมาหลอกหลอนในสภาพผู้บริบาลรักษา ลูกชายที่หายสาบสูญไปนานก็กลับมาจากป่าในสภาพที่คล้ายถึงเหตุการณ์เหล่านี้ทำให้ลุงบุญมีสามารถระลึกชาติได้ และติดตามไปยังสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับอดีตชาติของเขา ก่อนจะเสียชีวิตไปพร้อม ๆ กับการสนทนาถึงเรื่องราวของชีวิตตนเองที่กินเวลานานหลายร้อยปี

การนำเสนอที่นำมาศึกษา : ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ มีเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องเชิงเหนือจริง การนั่งสมาธิ สะกดจิต และระลึกชาติ ในเรื่องจะมีการปรากฏตัวของลิงผี ที่เป็นลูกชายของลุงบุญมี ซึ่งเป็นคนที่เข้าร่วมพรรคคอมมิวนิสต์ที่อาศัยอยู่ในป่าทางภาคอีสาน หรือน้องสาวลุงบุญมีที่กลายเป็นผีมาเยี่ยมลุงบุญมี โดยลุงบุญมีเองก็ไม่ได้ตกใจกับการปรากฏตัวของน้องสาวที่ตายไป กลับกันลุงบุญมีก็ชวนทั้งคู่มานั่งรับประทานอาหารร่วมกัน ซึ่งทั้งหมดเป็นความเชื่อของชาวบ้านในประเทศไทย และยังพูดถึงประวัติศาสตร์การกวาดล้างคอมมิวนิสต์ในประเทศไทย โดยผสมรวมกับความเป็นจริงได้อย่างดี

ภาพยนตร์เรื่อง : Pan's Labyrinth

เรื่องย่อ : เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดขึ้นในประเทศสเปนราว ค.ศ. 1944 ในช่วงสงครามกลางเมืองสเปน ตัวเอกของเรื่องเป็นเด็กหญิงชื่อโอฟีเลีย รับบทโดยอิวาน่า บาเคโร มีพ่อเลี้ยงเป็นนายทหารพรรคฟาแลงก์ ที่ออกตามล่ากองกำลังกบฏฝ่ายต่อต้านรัฐบาลของนายพลฟรันซิสโก ฟรังโก ภาพยนตร์กล่าวถึงจินตนาการของโอฟีเลียว่าได้พบกับเขาวงกตของเทพพอน ซึ่งได้มอบหนังสือนิทานชื่อ Book of Crossroads และกล่าวว่าจริงๆแล้วเธอเป็นเจ้าของในเทพนิยายชื่อ เจ้าหญิงโมแอนนา โอฟีเลียจะต้องปฏิบัติตามภารกิจตามที่เทพพอนสั่ง จึงจะได้กลับไปครองอาณาจักรของเธอ

การนำเสนอที่นำมาศึกษา : การดำเนินเรื่องที่มีความน่าตื่นเต้น และน่ากลัวไปพร้อมกัน สัตว์ประหลาดแต่ละตัวในภาพยนตร์มีการดีไซน์ที่มาจากสัตว์ในตำนานของสเปนและลาตินอเมริกา

2.3 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโศกนาฏกรรมถังแดง หรือ เหตุการณ์กวาดล้างคอมมิวนิสต์ในภาคใต้ของประเทศไทย

2.3.1 การเข้ามาของพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศไทย

ขบวนการคอมมิวนิสต์ในประเทศไทยเริ่มต้นจากการอพยพของชาวจีนและเวียดนามที่เลื่อมใสมาร์กซิสตั้งแต่ปลายรัชกาลที่ 6 จนนำไปสู่การก่อตั้งพรรคคอมมิวนิสต์สยาม แต่การประกาศก่อตั้งพรรคคอมมิวนิสต์ไทยอย่างเป็นทางการเกิดขึ้นในการประชุมสมัชชาพรรคครั้งแรก พ.ศ. 2485 หลังจากนั้นพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยก็เป็นที่รู้จักกว้างขวางขึ้น

พรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยเป็นพรรคแนวอุดมการณ์ ยึดมั่นในลัทธิมาร์กซเลนินและลัทธิเหมา โดยมีความมุ่งหมายเพื่อสร้างความเสมอภาคทางชนชั้น ชี้นำสังคมโดยพรรคคอมมิวนิสต์ และต่อสู้เอาชนะระบบทุนนิยมด้วยวิธี “ป่าล้อมเมือง”

ความขัดแย้งทางอุดมการณ์ทางการเมืองได้ปะทุขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในช่วงสงครามเย็นอันเป็นสงครามที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ทางการเมืองระหว่างฝ่ายประชาธิปไตยกับฝ่ายคอมมิวนิสต์ ประเทศไทยจึงได้รับรังสีที่ถูกขับเค็ญด้วยอุดมการณ์นี้ไปด้วยผ่านการเข้ามาตั้งฐานทัพของทหารอเมริกัน ซึ่งในขณะนั้นเองประเทศไทยเองอยู่ภายใต้การเผด็จ

การทหารของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ จึงทำให้เกิดการเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมสันติจากกลุ่มคนที่มีแนวคิดอย่างคอมมิวนิสต์

ในส่วนของ การเคลื่อนไหวของพคท. ในภาคใต้บริเวณจ.พัทลุงนั้นตามบทความต่างๆได้ระบุว่าเกิดขึ้นในช่วงพ.ศ. 2512-2513 แต่จากการสอบถามผู้รู้ปลงพื้นที่สำรวจในชุมชนลำสินธุ์เพื่อเก็บข้อมูลของทางกลุ่ม ชาวบ้านในพื้นที่นั้นได้อธิบายถึงเหตุการณ์ว่ามีการจับกุมชาวบ้านในเขตพัทลุงในช่วงปี พ.ศ. 2508-2515 ด้วยข้อหาที่มีการกระทำอันเป็นคอมมิวนิสต์หรือการมีส่วนร่วมกัพคท.

- แนวทางการใช้ propaganda โดย พคท.

การใช้โฆษณาชวนเชื่อของ พคท. จะเน้นกลุ่มเป้าหมายชนชั้นแรงงานเป็นหลักตามทฤษฎีชนบทล้อมเมืองผ่านสื่อต่างๆ เสนอนโยบายการลดช่องว่างระหว่างชนชั้นปกครองกับกลุ่มคนรากหญ้ามักโจมตีหน่วยงานของรัฐบาล โดยอาศัยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในประเทศ แล้วบิดเบือนข้อเท็จจริงต่างๆที่เกิดขึ้น ด้วยการแทรกซ้อนอย่างแยบยล

กลุ่มคอมมิวนิสต์ขยายพื้นที่ปฏิบัติการลงมายังภาคใต้ของไทย ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นพื้นที่ชุมชนที่ห่างไกลจากการปฏิบัติงานของภาครัฐ โดยกลุ่มคอมมิวนิสต์ใช้วิธีการแทรกซึมเพื่อเข้าไปแฝงตัวปฏิบัติการในกลุ่มชาวบ้านอย่างเงียบๆ โดยที่ชาวบ้านไม่ได้สงสัยอย่างเช่น ผู้ที่เข้าร่วมพคท. ส่วนใหญ่เป็นเหล่าปัญญาชน มีความรู้ทางการแพทย์ก็สามารถให้การรักษาชาวบ้านได้ ชาวบ้านจึงเลือกที่จะรักษาด้วยเหล่าหมอพื้นบ้านมากกว่าการเดินทางไปยังโรงพยาบาลของหน่วยงานรัฐซึ่งต้องใช้ระยะเวลาในการเดินทางค่อนข้างนาน แต่หากการทำงานของภาครัฐมีประสิทธิภาพ เหล่าคอมมิวนิสต์ก็สามารถอาศัยช่องโหว่นี้ในการชวนเชื่อได้

2.3.2 ข้อมูลของเหตุการณ์ดังแดง

- ดังแดง หรือ เหตุการณ์ถีบลงเขาเผาแดง 7

คือเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น บริเวณชุมชนลำสินธุ์ จ.พัทลุง (พื้นที่สีแดง) โดยเจ้าหน้าที่รัฐจับผู้ต้องสงสัยว่าเป็นคอมมิวนิสต์หรือให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนคอมมิวนิสต์มาสอบสวนก่อนที่จะสังหารอย่างลับๆ โดยหลังจากการสอบสวนจะใช้การตีให้สลบก่อนนำไปใส่ในถังน้ำมันขนาด 200 ลิตร ภาคน้ำมัน แล้วจุดไฟเผาทั้งเป็น ผู้ต้องสงสัยบางรายเพียงแค่สลบไปยังไม่ทันเสียชีวิตก็ฟื้นขึ้นมาขณะที่ไฟกำลังลุก จึงส่งเสียงร้องโหยหวน เจ้าหน้าที่รัฐจึงต้องสตาร์ทรถแล้วเร่งคันเร่งเพื่อกลบเสียงร้องนั้น จากนั้นจึงนำถังถ่านและซากกระดูกเททิ้งลงคลองข้างค่ายทหาร ซึ่งวิธีการกวาดล้างนี้เป็นวิธีการที่สามารถกำจัดคนได้โดยทันทีและไม่เหลือร่องรอยทิ้งเอาไว้ การกวาดล้างด้วยวิธีดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงปลายปี 2514-2515 แล้วค่อยๆหมดไปหลังจากที่นักศึกษาจำนวนไม่น้อยได้เข้ามาเคลื่อนไหวตามพื้นที่ต่างจังหวัดในปี 2516 (นับเป็นเวลาเกือบ 2 ปี) ทำให้เจ้าหน้าที่รัฐไม่สามารถใช้วิธีการเดิมต่อไปได้เนื่องจากการใช้น้ำมันในการเผามีต้นทุนค่อนข้างสูงแม้จะสามารถกลบกลิ่นศพได้ก็ตาม วิธีการกวาดล้างจึงเปลี่ยนจากเผามาเป็นยิงเพราะการยิงใช้เวลาในการจัดการน้อยกว่าการเผาทั้งยังประหยัดต้นทุนอีกด้วย ถึงแม้จะทิ้งร่องรอยเอาไว้ก็ตาม แต่สำหรับชาวบ้านในพื้นที่นี้เรียกการกวาดล้างคอมมิวนิสต์ของรัฐ ไม่ว่าจะด้วยวิธีการใด ที่เป็นการทำร้ายประชาชนทุกรูปแบบ อย่างการล้อมฆ่า การยิง การซ้อมทรมาน การจับกุมคุมขัง ว่าการเผาแดง

- วิธีการฆ่าหรือการกวาดล้างคอมมิวนิสต์ในภาคใต้

มีอีกหลายรูปแบบ อย่างเช่น การยิงกรอกหู ใช้ค้อนทุบต้นคอ จับประชาชนใส่ถังแดง แล้วเผาทั้งเป็น การยิงทิ้งและถีบลงเขาบางครั้งก็ให้ถือมีดกันคนละเล่มแล้วให้ฆ่ากันเอง โดย เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานจะเข้าล้อมหมู่บ้านและจับประชาชนที่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยไป แล้วทำการสอบสวนโดยวิธีการทารุณต่างๆ แม้สอบสวนแล้วจะยอมรับหรือไม่ยอมรับ เมื่อถูกจับเข้าไปในค่ายทหารแล้วน้อยคนนักที่จะได้กลับออกมา มีประชาชนจำนวนมากที่หายสาบสูญไปไม่ได้กลับมาบ้านอีกเลย ถ้าหากญาติไปรอรับที่หน้าค่ายแล้วได้รับคำตอบว่า “บุคคลนี้ได้รับการปล่อยตัวแล้ว” เป็นอันเข้าใจได้ว่า บุคคลนั้นได้เสียชีวิตแล้ว ไม่เหลือแม้แต่ซากศพหรือซากกระดูกคืนให้เพื่อไปทำพิธีทางศาสนา

- ผู้เสียชีวิตจากกรณีดังกล่าว แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่
 - 1) กลุ่มที่เกี่ยวข้อง รู้จัก หรือเป็นญาติพี่น้องของคนที่ตั้งใจเข้าไปพร้อมกับพคท. คนกลุ่มนี้มักถูกจับไปไต่สวนเพื่อสืบหาที่อยู่ของญาติที่อยู่ในป่า คนกลุ่มนี้มักถูกจับลงถังแดงแม้ไม่ได้เข้าร่วมกับพคท. แต่การที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้นั้นถือว่าเข้าข่ายสมรู้ร่วมคิดและคอยให้ความช่วยเหลือเรื่องเสบียงและส่งข่าวกับอีกฝ่าย
 - 2) เป็นบุคคลที่อยู่ในบัญชีรายชื่อที่ทางราชการได้จากสายข่าว แบ่งอีกเป็น 2 กลุ่มย่อยคือ
 - ก. สายข่าวได้มาอาจเป็นชื่อของบุคคลที่เข้าป่าจริงๆและโดนข้อหาคอมมิวนิสต์เนื่องจากความขัดแย้งส่วนตัวกับเจ้าหน้าที่รัฐ
 - ข. บุคคลที่มีรายชื่อซ้ำกันหรือออกเสียงคล้ายกัน หรือแม้แต่ชื่อเดียวกันแต่คนละนามสกุลก็ถูกจับเหวี่ยงแหมาหมด รวมถึงการกวาดจับบุคคลที่มีนามสกุลเดียวกันอีกด้วย
 ดังนั้นบุคคลที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับคอมมิวนิสต์แต่ซ้ำชื่อซ้ำ นามสกุลซ้ำกับบุคคลที่เข้าป่าก็สามารถกลายเป็นเหยื่อในการจับลงถังแดงได้ จะเห็นได้ว่าคนสองกลุ่มนี้ที่ถูกลงถังแดงมักเป็นผู้บริสุทธิ์มากกว่าเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ทางการต้องการตัวจริงๆ มีผู้เสียชีวิตราว 3000 คนจากการกวาดล้างคอมมิวนิสต์ เฉพาะจังหวัดพัทลุงกว่า 200 คน

2.3.3 ผลกระทบของเหตุการณ์ดังกล่าว ที่มีต่อชาวบ้านในภาคใต้

- ความเป็นอยู่ของชาวบ้าน

เนื่องจากเป็นชนบทที่ห่างไกลชาวบ้านส่วนใหญ่จึงเป็นชนชั้นแรงงานมีอาชีพเกษตรกรรมและประมงการที่แผนพัฒนาเศรษฐกิจโดยรัฐบาลจอมพลถนอมมุ่งเน้นการพัฒนาอุตสาหกรรมมากกว่าเกษตรกรรมจึงส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของชาวบ้านจนเกิดความแร้นแค้นในชนบททำให้ชาวบ้านบางส่วนจึงเลือกที่จะเป็นโจรลักเล็กขโมยน้อยเพื่อความอยู่รอด ชาวบ้านคนอื่นๆจึงจำเป็นต้องอยู่อย่างหวาดระแวง และการเข้ามาของคอมมิวนิสต์ในชุมชนลำสินธุ์นั้นสามารถช่วยลดปัญหานี้ได้ส่วนหนึ่ง เนื่องจากกลุ่มคอมมิวนิสต์มีกำลังอาวุธสามารถจัดการปัญหาโจรชุกชุมในชุมชนได้ ต่อมา

คอมมิวนิสต์ได้เข้ามาอย่างรวดเร็ว ผ่านระบบเครือญาติ และได้มีการตั้งค่ายทหาร ขึ้นมาในชุมชน ชาวบ้านจึงตกอยู่ในภาวะเขาควาย โดยจะต้องเลือกฝ่ายระหว่างภาครัฐ กับคอมมิวนิสต์โดยชาวบ้านที่ไม่เลือกฝ่ายถูกเหมารวมว่าเป็นคอมมิวนิสต์โดยปริยาย แต่ก็มีชาวบ้านบางส่วนที่ไม่ได้ต้องการเข้าร่วมกับ พคท. ตั้งแต่แรกแต่ด้วยปัญหาความ อุดอยากและโจรชุกชุมในชุมชนแล้วแต่กลับไม่ได้รับความช่วยเหลือจากภาครัฐแล้วยัง ถูกเอาผิดเอาเปรียบจากบุคคลที่มีอิทธิพลในท้องถิ่นแต่เจ้าหน้าที่กลับเพิกเฉยประกอบ กับอุดมการณ์ของฝ่ายคอมมิวนิสต์ที่มุ่งเน้นในการขจัดความเลื่อมล้ำระหว่างชนชั้นจึง ทำให้ชาวบ้านเลือกที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้กับปัญหาด้วยตนเอง ด้วยเหตุที่ว่าชาวบ้านลุก ขึ้นมาจับอาวุธต่อสู้เพื่อความอยู่รอดแม้มิได้มีจุดประสงค์ในการต่อต้านภาครัฐก็ถูก เหมารวมว่าเป็นคอมมิวนิสต์เช่นกัน

2.3.4 การพูดถึงเหตุการณ์ถึงแดงในปัจจุบัน

จากที่ได้กล่าวไปในข้างต้นถึงการเกิดเหตุการณ์เฝ้าแดงถึงแดงในช่วงปี 2514-2515 แต่กลับมีการนำเสนอเหตุการณ์ถึงแดงลงหน้าหนังสือพิมพ์ช่วง ก.พ. 2518 แล้วข่าวนี้ก็ได้เงียบหายไป แต่หลังจากการเกิดเหตุการณ์ 6 ต.ค. 2519 พลเอก เปรม ติณสูลานนท์ ได้ออกคำสั่งนายกรัฐมนตรีที่ 66/2523 กำหนดนโยบายและปรับ ทำที่ในการต่อสู้กับคอมมิวนิสต์ โดยมีการออกกฎหมายนิรโทษกรรมให้ผู้แปรพักตร์ ทำให้นักศึกษาที่หลบหนีเข้าป่า กลับออกจากป่า เหตุการณ์ถึงแดงจึงได้รับการยืนยัน ว่าเกิดขึ้นจริง แต่ไม่ได้รับการพูดถึงอย่างกว้างขวาง

บริบทสังคมปัจจุบัน

ในส่วนของชาวบ้านในชุมชนลำสินธุ์ ปัจจุบันชุมชนลำสินธุ์ ถือเป็นชุมชนที่ สามารถยืนได้ด้วยลำแข้งของตัวเอง ชาวบ้านมีความสามัคคีและปรองดองกัน สามารถให้ความช่วยเหลือกันได้โดยผ่านเครือข่ายสินธุ์แพรทอง ดังนั้นการพูดถึง เรื่องราวในอดีตเป็นเรื่องที่เจ็บปวดสำหรับพวกเขา ชาวบ้านโดยส่วนใหญ่มักเลือกที่จะไม่พูดถึงเรื่องราวในอดีตอีกเพราะถือว่าเป็นส่วนที่ทำให้แตกหักกันในชุมชน หาก รื้อฟื้นขึ้นมาอีกอาจจะส่งผลให้เกิดความขัดแย้งกันอีกได้ แต่ทางกลุ่มได้รับความ

ช่วยเหลือจากศูนย์การเรียนรู้ของเครือข่ายซินธุ์แพรทอง จึงได้ข้อมูลมาอีกว่า จากเหตุการณ์เผาถางถ้างแดงทำให้ชาวบ้านตระหนักถึงความเป็นพี่น้องกันมากขึ้น ความการสูญเสียและการแบ่งฝ่ายไปในครั้งนั้น ทำให้ได้เรียนรู้ว่าการอยู่กับปัจจุบันจึงน่าจะเป็นการดีกว่าการหันไปมองอดีตที่เจ็บปวด

2.4 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวออสเตรีย เชื้อสายยิว เกิดวันที่ 6 พฤษภาคม 1856 ในครอบครัวที่มีอาชีพขายขนสัตว์ มีฐานะปานกลาง เมื่ออายุได้ 4 ขวบ ครอบครัวก็ได้ย้ายจาก เซโกโลวาเกียไปอยู่ที่กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรีย

ฟรอยด์สนใจด้านวิทยาศาสตร์มาตั้งแต่เด็ก เรียนจบจากมหาวิทยาลัยเวียนนาสาขาวิทยาศาสตร์ แล้วเรียนต่อสาขาแพทยศาสตร์ จากนั้นได้ไปศึกษาต่อด้านโรคทางสมองและประสาท ที่กรุงปารีสกับ หมอผู้เชี่ยวชาญด้านอัมพาต ที่นั่นฟรอยด์ได้ค้นพบว่าความจริงแล้วคนไข้บางรายป่วยเป็นอัมพาต เนื่องจากภาวะทางจิตใจไม่ใช่ร่างกาย

ฟรอยด์เชื่อว่าพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ มีแรงจูงใจมาจากจิตไร้สำนึกซึ่งมักจะผลักดันออกมาในรูปความฝัน การพูดพลั้งปาก หรืออาการผิดปกติทางด้านจิตใจในด้านต่างๆ เช่น โรคจิต โรคประสาท เป็นต้น และยังเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ว่ามนุษย์เกิดมาพร้อมกับแรงขับทาง สัญชาตญาณ (Instinctual Drive) และเป็นพลังงานที่สามารถเปลี่ยนแปลงและเคลื่อนที่ได้ จิตจึงเป็นพลังงานรูปหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงและไม่หยุดนิ่ง บ้างจะแสดงออกมาในรูปแบบของสัญชาตญาณทางเพศ (Sexual Instinct) แต่ฟรอยด์ไม่ได้หมายถึงความต้องการทางเพศนอกจากนี้ฟรอยด์ ยังได้อธิบายว่า สัญชาตญาณจะแสดงออกมาในรูปของพลังทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพลังขับทางเพศ เรียกว่า พลังลึบโด (Libido)

2.4.1 พฤติกรรมมนุษย์ “กลไกในการป้องกันตัวเอง” (Defense Mechanism)

เป็นกลยุทธ์ที่บุคคลนำมาใช้เพื่อลดสภาวะทางอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยการบิดเบือน ปฏิเสธ และหลีกเลี่ยงสถานการณ์ต่างๆ นอกจากนั้นการปรับตัวโดยการใช้อุปกรณ์ป้องกันตนเอง ยังมีจุดมุ่งหมาย เพื่อที่จะยกย่องตนเอง ทำให้รู้สึกว่าคุณค่า มีศักดิ์ศรีและขจัดความกลัวต่างๆ ที่มารบกวน จิตใจให้หมดไปดังนั้นเมื่อได้ใช้แล้ว บุคคลนั้นจะรู้สึกสบายใจขึ้นถึงแม้ว่าการปรับตัวโดยการใช้อุปกรณ์ ป้องกันตนเองนี้จะสามารถรักษาความสมดุลของ จิตใจไว้ได้ใน

ระดับหนึ่งก็ตาม แต่ถ้านำไปใช้กับทุกเรื่องจนเคยชินเป็นนิสัยแล้ว จะส่งผลให้เป็นผลเสียต่อบุคลิกภาพของบุคคลนั้นได้ เพราะการปรับตัว โดยการใช้กลไกป้องกันตนเองเป็นการต่อสู้ และป้องกันตนเองจากสถานการณ์ความเป็นจริงที่ไม่สามารถยอมรับได้ ดังนั้น ถ้าใช้บ่อยอาจทำให้บุคคลมีบุคลิกภาพที่ไม่สามารถยอมรับความเป็นจริงที่ เกิดขึ้นกับตนเอง และอาจนำไปสู่อาการของโรคประสาทได้ในที่สุด (เดิมศักดิ์ คทวณิช, 2547, 298) การปรับตัวโดยการ ใช้ กลไกป้องกันตนเอง ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ที่นิยมใช้ในชีวิตประจำวัน มีดังต่อไปนี้

1. การไม่ตัดสินใจเลือกข้างใดข้างหนึ่ง (Ambivalence) เป็นสภาวะที่ อีโก้ ไม่ตัดสินใจ เลือกข้างใดข้างหนึ่งให้เด็ดขาดลงไป แต่อยู่ในสภาวะสองจิตสองใจ เอียงไปข้างนั้นที่ข้างนี้ก็มีลักษณะ โหลเลหลายใจ
2. ปฏิกริยาการหลบหนี (Avoidance) เป็นปฏิกริยาการหลบหนีจากวัตถุ ผู้คน หรือเหตุการณ์ที่ทำให้ต้องเจ็บปวด เนื่องจากต้องข่มความรู้สึกที่พลังทางเพศและความก้าวร้าว อันแฝงอยู่ในจิตไร้สำนึก ถูกกระตุ้นให้สำแดงความปรารถนาออกมา เช่น พระเอกในนิยายเรื่อง ทไวไลท์ ทั้งๆที่รักนางเอกมาก แต่ก็พยายามหนีและอยู่ห่างจากนางเอก เพราะกลัวความเป็น แวมไพร์ของตนจะทำร้ายนางเอก
3. การหยุดนิ่งไม่เปลี่ยนแปลง (Fixation) เป็นสภาวะที่หยุดอยู่กับที่ไม่ยอมเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปเพราะประสบการณ์อันเจ็บปวด (Trauma) เช่น เด็กที่เคยสูญเสียพ่อแม่ก็จะไม่สร้าง ความรักกับใครอีกเลยเพราะจะเกาะยึดอยู่กับความรู้สึกสูญเสียที่เกิดขึ้น
4. การเลียนแบบ (Identification) คือ การปรับตัวโดยการเลียนแบบพฤติกรรม ทศนคติ ค่านิยมของบุคคลหรือสิ่งของที่ตนชื่นชอบ โดยการพยายามปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและความรู้สึกทาง จิตใจ เช่น การแสดงพฤติกรรมให้เหมือนกับบุคคลต้นแบบ ซึ่งอาจเป็น ดารา นักแสดง หรือตัวละครต่างๆ โดยการแต่งตัว แสดงลักษณะท่าทางเหมือนผู้ที่เลียนแบบ นอกจากนั้นก็มีความรู้สึกร่วม กับผู้ที่เราเลียนแบบด้วย
5. การกล่าวโทษผู้อื่นหรือการโยนความผิดให้แก่ผู้อื่น (Project) คือ การลดความวิตกกังวล โดยการย้ายหรือโยนความผิด ความไม่ดั่งใจของตนเอง หรือความรับผิดชอบจากผลของการกระทำ ของตนเอง หรือผลจากความคิดที่ไม่เหมาะสมของตนไปให้บุคคลอื่น เช่น ถ้าตนเองรู้สึกไม่ชอบใคร ที่ตนควรจะชอบ ก็อาจจะบอกว่าคนนั้นไม่ชอบตน “เป็นการไม่ยอมรับความผิดของตนเอง” ลักษณะนี้ ตรงกับสุภาษิตไทยที่ว่า “รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง”

6. การแสดงปฏิกิริยาตรงข้ามกับความปรารถนาที่แท้จริง (Reaction Formation) คือ การแสดงออกในสิ่งที่ตรงข้ามกับที่ตนรู้สึก เพราะคิดว่าสังคมอาจยอมรับไม่ได้ โดยการทุ่มเทในการ แสดงพฤติกรรมตรงข้ามกับความรู้สึกของตนเอง ที่ตนเองคิดว่าเป็นสิ่งที่สังคม อาจจะไม่ยอมรับ เช่น แม่ที่ไม่รักลูกคนใดคนหนึ่งอาจจะมีพฤติกรรมตรงข้าม โดยการ แสดงความรักมากมายอย่างผิดปกติ
7. การเก็บกด (Repression) เป็นการเก็บความรู้สึกผิด ความคับข้องใจเอาไว้ในจิตใต้ สำนึกจนกระทั่งลืมซึ่งการเก็บกดนี้หากต้องเก็บความรู้สึกเอาไว้มากอาจทำให้เป็นโรค ประสาทได้
8. การขจัดความรู้สึก (Suppression) มีลักษณะคล้ายกับการเก็บกด แต่เป็นกระบวนการ ขจัดความรู้สึกดังกล่าวออกไปจากความคิด และเป็นกระบวนการที่เกิดอย่างที่มีผู้กระทำมี ความรู้ตัวและ ตั้งใจในขณะที่การเก็บกดนั้นไม่รู้ตัว
9. การหาเหตุผลเข้าข้างตนเอง (Rationalization) คือการหาเหตุผล หาคำอธิบาย มาอ้างอิง มาประกอบการกระทำของตนเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของคนอื่น เป็นการปรับตัวโดยการหา เหตุผลเข้า ข้างตนเอง โดยให้คำอธิบายที่เป็นที่ยอมรับสำหรับคนอื่นการใช้วิธีการป้องกัน ตนเองแบบนี้คล้ายๆ กับการ “แก้ตัว” นั่นคือบุคคลจะพยายามหาเหตุผล อ้างข้อมูลต่างๆ เพื่อสนับสนุน
 - แบบองุ่นเปรี้ยว (Sour Grape) เช่น นักเรียนอยากเรียนแพทยศาสตร์ แต่สอบเข้า ไม่ได้ สอบได้วิศวกรรมศาสตร์ อาจะบอกว่าเข้าแพทย์ไม่ได้ก็ดีแล้ว เพราะอาชีพ แพทย์เป็นอาชีพที่เสียสละ เหน็ดเหนื่อย เสี่ยงภัย ไม่มีเวลาของตนเอง เป็นวิศวกร ดีกว่า เพราะเป็นอาชีพอิสระมีรายได้มาก
 - แบบมะนาวหวาน (Sweet Lemon) เช่น นักเรียนไม่ชอบเรียนกฎหมาย พ่อแม่ อยากรให้เรียน ก็เลยลองสอบเข้าคณะนิติศาสตร์แล้วสอบเข้าได้ พ่อแม่ดีใจ สนับสนุนจึงต้อง เรียนวิชากฎหมาย เลยคิดว่าเรียนกฎหมายก็ดี มีความรู้เป็น อาชีพมีเกียรติ มีประโยชน์ต่อสังคม มีรายได้สูง และวันหนึ่งอาจจะได้เป็นรัฐมนตรี ก็ได้
10. การชดเชยหรือการทดแทน (Substitution/Compensation) การชดเชยหรือการทดแทน ด้วยการหาทางออกในอันที่จะแสดงความต้องการของตน เช่น การต้องการระบายความ ก้าวร้าวก็ หันไปเล่นกีฬาทดแทน หรือวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ เป็นการชดเชยในสิ่งที่สังคม ยอมรับได้

11. การถดถอย (Regression) คือการหนีกลับไปอยู่กับสภาพอดีตที่ตนเคยมีความสุข เป็นการแสดงพฤติกรรมถดถอยไป เป็นการหนีกลับไปอยู่ในสภาพอดีตที่เคยทำให้ตนมีความสุข เช่น ผู้ใหญ่เมื่อเผชิญหน้ากับความเจ็บปวดก็แสดงอาการกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง หรือเด็ก 2-3 ขวบ ที่ช่วยตนเองได้ มีน้องใหม่ เห็นแม่ให้ความเอาใจใส่น้อง จึงมีความรู้สึกว่ามีแม่ไม่รักและไม่สนใจตนเท่า กับที่เคยได้รับ จะมีพฤติกรรมถดถอยไปอยู่ในวัยทารก ที่ช่วยตนเองไม่ได้ ต้องให้แม่ทำให้ทุกอย่าง
 12. การสร้างวิมานในอากาศ หรือการฝันกลางวัน (Fantasy/Day Dreaming) คือ การคิดฝันหรือสร้างวิมานขึ้นเอง สร้างจินตนาการหรือมโนภาพเกี่ยวกับสิ่งที่ตนมีความต้องการแต่เป็นไปไม่ได้ ไม่สามารถเป็นจริงได้ ฉะนั้นจึงคิดฝันหรือสร้างวิมานในอากาศขึ้นเพื่อสนองความต้องการชั่วขณะหนึ่ง เช่น คนไม่สวยก็นึกฝันว่าตนเองสวย เก่งเหมือนนางเอก มีพระเอกและผู้ชายมารัก มาให้เลือกมากมาย เป็นต้น
 13. การแยกตัว (Isolation) คือ การแยกตัวให้พ้นจากสถานการณ์ที่นำความคับข้องใจมาให้ โดยการแยกตนเองออกไปอยู่ตามลำพังเป็นอารมณ์ที่อยากอยู่เงียบๆคนเดียว ไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับใคร และไม่ยอมให้ใครมายุ่งด้วย
 14. การแทนที่ (Displacement) คือ การระบายอารมณ์โกรธ หรือคับข้องใจต่อคนหรือ สิ่งของที่ไม่ได้เป็นต้นเหตุของความคับข้องใจ เช่น พนักงานที่ถูกเจ้านายดุหรือทำให้คับข้องใจ เมื่อกลับมาบ้านอาจจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวต่อภรรยาและลูกหรือนักศึกษาที่โกรธครู แต่ทำอะไรไม่ได้ อาจเตะโต๊ะ หรือเก้าอี้ เพื่อเป็นการระบายอารมณ์ เป็นต้น ตรงกับสุภาษิตไทยที่ว่า “ตีวัวกระทบคราด”
 15. การไม่ยอมรับความจริง (Denial of Reality) เป็นวิธีการที่บุคคลไม่ยอมรับรู้ ไม่ยอมเข้าใจ ไม่ยอมเผชิญหน้ากับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับตนเอง เพราะเจ็บปวดกับความจริงที่เกิดขึ้นหรือ เป็นอยู่ รับไม่ได้กับความจริงที่ทำให้ตนต้องสูญเสียหรือไม่ได้ในสิ่งที่ตนปรารถนา การปฏิเสธความเป็นจริงมากๆ ก็ทำให้เป็นโรคประสาทได้
 16. การแสดงความก้าวร้าว (Aggression) เป็นการกระทำของบุคคลเมื่อถูกขัดขวางทางความคิด ความต้องการของตน ความต้องการเอาชนะ จึงแสดงอำนาจโดยการต่อสู้ ทางกาย วาจาด้วยความ ก้าวร้าวเพื่อทำลายผู้อื่นหรือทำร้ายผู้อื่นให้เจ็บปวด และยอมแพ้บุคคลนั้นในที่สุด
- กลไกในการป้องกันตัว (Defense Mechanism) จึงเป็นวิธีการปรับตัวในระดับจิตไร้สำนึก กลไกในการป้องกันตัวมักจะเป็นสิ่งที่คนทั่วไปนำไปใช้ในชีวิตประจำวันของบุคคลปกติทุกวัย

ตั้งแต่ อนุบาลจนถึงวัยชรา เป็นวิธีการที่บุคคลใช้ในการปรับตัว เมื่อประสบปัญหาความคับข้องใจ การใช้ กลไกป้องกันตัวจะช่วยยืดเวลาในการแก้ปัญหาเพราะจะช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด ความไม่สบาย ใจ ทำให้คิดหาเหตุผลหรือแก้ไขปัญหได้ในที่สุด (แพรวภัทร ยอดแก้ว, 2552: ออนไลน์)

2.5 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง

2.5.1. ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

- ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror film) เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว, เสียวไส้ และรู้สึกสยองขวัญ ภาพยนตร์เหล่านี้มักใช้วิธีการสร้างฉากที่ทำให้ตกใจ ด้วยการ ใช้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความตายหรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ จึงมักมีความคาบเกี่ยวกันกับความเป็นแฟนตาซีกับนิยายวิทยาศาสตร์ ความน่ากลัวเหล่านี้ยังใช้สิ่งกระตุ้นเช่นดนตรีสร้างความตื่นเต้นระทึกอารมณ์
- ภาพยนตร์สยองขวัญมักเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับฝันร้ายของผู้ชม, ความหวาดกลัวที่ซ่อนอยู่, ความเกลียดและความกลัวของสิ่งที่ไม่รู้จัก แม้ว่าการจัดการกับสิ่งเหล่านี้จะทำด้วยสิ่งที่เหนือธรรมชาติในท้องเรื่อง หากเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับการเจ็บป่วย, ฆาตกรต่อเนื่อง, โรคระบาด และลัทธิเหนือจริง ก็อาจนิยามกับสิ่งเหล่านี้ว่าความสยองขวัญได้เช่นกัน
- ภาพยนตร์ตระกูลนี้แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะเด่นๆ ถ้าพูดถึงสยองขวัญจะเป็น Horror Film , เขย่าขวัญจะเป็น Thriller Film และ ลึนระทึก Mystery Film โดยทั้ง3รูปแบบนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อปลุกเร้าคนดู โดยที่สยองขวัญกับเขย่าขวัญมีความคล้ายกันแต่ต่างกันตรงที่ การที่เราเป็นการฆาตกรรม เห็นศพ เห็นกองเลือด ก็จะเป็นแนวสยองขวัญ แต่เขย่าขวัญจะเป็นการนำเสนอในอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น ใช้เสียง ใช้เงา โดยไม่ต้องให้เห็นวิธีการฆาตกรรมบวกกับการใช้ดนตรีประกอบด้วย ส่วนลักษณะลึนระทึก คือจะเป็นการลึนคอยเอาใจช่วย เช่น คนๆหนึ่งต้องหนีเอาตัวรอดจากฆาตกร โดยไม่จำเป็นต้องเป็นผี โดยทั้งตระกูลนี้ต้องใช้ศิลปะในการปลุกเร้าคนดู โดยต้องทำให้คนดูต้องลุ้น (วาจวิมล เดชเกตุ, ออนไลน์)

2.5.2 แนวคิดคอมมิวนิสต์

แนวคิดแบบคอมมิวนิสต์คือแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดสังคมนิยมของ คาร์ล มาร์กซ์ มีจุดประสงค์ในการสร้างสังคมที่ปราศจากชนชั้น และต่อต้านระบอบประชาธิปไตยที่เปรียบเสมือนเป็นปลาใหญ่กินปลาเล็ก โดยพยายามจะเลิกล้างระบบทุนนิยมและจัดตั้งสังคมใหม่ โดยให้ถือว่าทรัพย์สินทั้งหมด เป็นของส่วนรวม เนื่องจากเห็นว่าระบบทุนนิยมส่งผลให้เกิดความไม่เท่าเทียมกันของ ความสุข สมบูรณ์และความยากจนของมนุษย์ ส่วนใหญ่เกิดจากการที่ต่างคนต่างเป็นเจ้าของทรัพย์สิน ทำให้เกิดความไม่เท่าเทียมกัน

2.5.3 แนวคิดอนุรักษนิยม

แนวคิดอนุรักษนิยมให้ความสำคัญกับอดีต และไม่นิยมการปฏิรูปหากจะมีการเปลี่ยนแปลง ควรจะเป็นไปตามสภาสังคม โดยไม่ทำลายคุณธรรมที่สั่งมาที่ได้ยึดถือกันมาก่อน เชื่อว่าประเพณีที่ยึดถือกันมาแต่เดิมนั้นเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นว่าเป็นสิ่งที่ใช้ได้ ควรจะนำมาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวการกระทำทั้งหลายในสังคม

■ หลักการสำคัญของแนวคิดอนุรักษนิยมมีดังนี้

1. ประเพณี (Tradition) เป็นความคิดหรือกิจกรรมใดๆ ที่อยู่ช่วงการเปลี่ยนแปลง โดยสะท้อนให้เห็นการสั่งสมในอดีต ประเพณีเป็นสิ่งดีงาม
2. การปฏิบัตินิยม (Pragmatism) โดยเห็นว่า เหตุผล(Reason) มีข้อจำกัดในการดำรงชีวิตของมนุษย์ แต่ จะนิยมประสบการณ์ (Experience) ประวัติศาสตร์ (History) และสิ่งที่ปฏิบัติได้
3. ความไม่สมบูรณ์มนุษย์ (Human Imperfection) เป็นความคิดพิจารณามนุษย์แง่ร้าย/ลบ (Pessimistic) หรือมนุษย์มีข้อจำกัด (Limited) ต้องพึ่งผู้อื่น เห็นแก่ตัว กระจายอำนาจ จะอาศัยรัฐที่เข้มแข็ง เข้มงวด กฎหมายและลงโทษเด็ดขาด
4. อินทรีย์ภาพ (Organicism) เป็นความคิดที่ว่า จะไม่มีมนุษย์สามารถอยู่นอกสังคม เพราะมนุษย์มีข้อจำกัดและต้องพึ่งผู้อื่น จึงต้องรวมกลุ่ม เช่น ครอบครัว กลุ่มเพื่อน ฯลฯ โดยกลุ่มเกิดเองตามธรรมชาติ มองเป็นสิ่งมีชีวิต
5. ระดับต่ำสูง (Hierarchy) องค์ประกอบสังคม/อวัยวะมีความหมายและความสำคัญไม่เท่ากัน เน้นย้ำความไม่เสมอภาค
6. อำนาจหน้าที่ (Authority) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ไม่ใช่การตกลงรวมกัน ให้ ความสำคัญกับภาวะผู้นำและการมีระเบียบวินัย

7. ทรัพย์สิน (Property) ทรัพย์สินสะท้อนถึงความสามารถของปัจเจกชน ผู้ที่ฉลาดและทำงานหนักจะมีความร่ำรวยได้ ทรัพย์สินยังทำให้ผู้ครอบครองรู้สึกเป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของสังคมชัดเจนขึ้น

2.5.4 ข้อมูลเกี่ยวกับสัญลักษณ์นิยม

สัญวิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริงในตัวตนและในบริบทหนึ่งๆ การนำทฤษฎีสัญวิทยามาใช้ในการศึกษาการสื่อสารของมนุษย์ ถือเป็นการศึกษาในแนวทางใหม่และเป็นจุดเน้นที่ต่างไปจากการศึกษาดั้งเดิม ที่มุ่งศึกษาการสื่อสารแบบเป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องอยู่กับสาร ช่องทาง เครื่องส่ง ผู้รับ เสียงรบกวน และการย้อนกลับ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการสื่อสาร สัญวิทยาเป็นทฤษฎีที่นำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์ว่า การสื่อสารคือจุดกำเนิดของความหมาย ซึ่งการศึกษาแนวนี้จะไม่สนใจความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคมหรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้และผู้รับสาร ตลอดจนความหลากหลายของความหมายภายในระบบภาษา วัฒนธรรม และความความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นลูกศร หรือเป็นเส้นตรงของกระแสการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้าง โดยมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์โครงสร้างที่กลุ่มความสัมพันธ์ที่ทำให้สาร หมายถึง บางสิ่งที่มันสร้างเครื่องหมายบนกระดาษ หรือเสียง ไปยังสารที่จะถูกส่งออกไป ในการสื่อสารแต่ละครั้ง ดังนั้นการศึกษาแนวสัญวิทยาถือว่าตัวกำหนดของการสื่อสารขึ้นอยู่กับ สังคมและสิ่งแวดล้อมของโลกของมนุษย์ ไม่ใช่ขึ้นอยู่กับกระบวนการของการสื่อสาร แต่ระบบสัญลักษณ์ทำ การควบคุมการสร้างความหมายของตัวตนให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแฝงเร้น และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม Saussure แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ส่วน

ส่วนแรกคือตัวหมาย (Signifier) เป็นรูปแบบทางกายภาพของสัญลักษณ์ เช่น คำที่ถูกเขียนเส้นต่างๆ ในหน้ากระดาษที่ก่อให้เกิดภาพวาด รูปภาพ หรือเสียง ส่วนที่สองคือ ตัวหมายถึง (Signified) คือบริบทภายในใจที่ถูกหมายถึงโดยตัวหมาย ดังนั้น คำว่า ต้นไม้ ไม่จำเป็นต้องเป็นต้นไม้ที่เฉพาะเจาะจง แต่หมายถึงบริบทที่ถูกสร้างซึ่งทางวัฒนธรรมว่าเป็นต้นไม้ กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่าการสร้างความหมาย การศึกษาในเชิงสัญลักษณ์ให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึง เพื่อดูว่าความหมายถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่าง

ไร โดยนำเอาตัวบทมาวิเคราะห์เพื่อดูว่าตัวหมานั้นสร้างความหมายอย่างไร ขั้นตอนในการแสดง
ความหมาย 2 ระดับ คือ

- ระดับแรกเป็นการตีความตามความหมายตรง (Denotation)

การตีความตามความหมายตรงเป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับความจริงตาม
ธรรมชาติเป็นการอ้าง ถึงสามัญสำนึกหรือความหมายที่ปรากฏแจ่มแจ้งอยู่แล้ว
ของสัญลักษณ์ (Sign) และความสัมพันธ์ของ สัญลักษณ์กับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่
ชัดแจ้งของสัญลักษณ์ เช่น ภาพของอาคารใดอาคารหนึ่ง ก็แสดงว่าเป็นอาคารนั้น

- ระดับที่สอง เป็นการตีความหมายโดยนัยแฝง (Connotation)

การตีความหมายในขั้นนี้ จะเป็นการตีความหมายในระดับที่มีปัจจัยทาง
วัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยว ข้องด้วยซึ่ง ไม่ได้เกิดจากตัวของสัญลักษณ์เองเป็นการอธิบาย
ถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์กระทบกับ ความรู้สึกหรืออารมณ์ของผู้ใช้ และ
คุณค่าทางวัฒนธรรมของเขา ซึ่งสัญลักษณ์ในขั้นนี้จะทำหน้าที่ 2 ประการ คือ ถ่ายทอด
ความหมายโดยนัยแฝง และถ่ายทอดความหมายในลักษณะมายาคติ (Myths)
Barthes เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด บิดเบือนฐานะการ
เป็นสัญลักษณ์ของ สรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องของธรรมชาติ เป็นสิ่งปกติ
ธรรมดา หรือเป็นสิ่งที่มิมีบทบาท (LITTLE GITL,ม.ป.ป:ออนไลน์)

บทที่ 3 การวิเคราะห์

แก่นเรื่อง (Theme)

“ถ้าไม่ยอมรับความจริงก็จะได้เรียนรู้”

มนุษย์ทุกคนล้วนปิดบังความจริงอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความผิดที่ตนเคยก่อเอาไว้ ซึ่งมนุษย์ทุกคนล้วนมีกลไกในการหลีกหนีความจริงนี้เสมอ ซึ่งเป็นสัญชาตญาณในการป้องกันตัวเอง ในปัจจุบัน มีเรื่องราวมากมายถึงถูกปิดบังไว้เป็นความลับ โศกนาฏกรรมต่างๆ จากฝีมือของกลุ่มคนไม่กี่คนที่ส่งผลกระทบต่อคนทั้งประเทศล้วนถูกปิดบัง ปิดเบือน จนเมื่อกาลเวลาผ่านไป ความเป็นจริงนั้นก็ถูกทำให้หายไป และเกิดความเชื่อใหม่ขึ้นมา จากการบิดเบือนของคนไม่กี่กลุ่ม เมื่อพยายามมองย้อนกลับไป หรือตั้งคำถามจากความเชื่อที่ถูกบิดเบือน ก็ไม่สามารถจะรับรู้ความเป็นจริงได้ทั้งหมด เหตุนี้เองจึงทำให้ประวัติศาสตร์มักเกิดซ้ำรอยอยู่บ่อยๆ เพราะเมื่อไม่สามารถยอมรับความเป็นจริงได้ เราทุกคนก็ไม่สามารถเรียนรู้สิ่งใดจากเหตุที่เกิดขึ้นได้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

เรื่องราวโดยย่อของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้คือ เรื่องราวของ “โจ” เด็กหนุ่มวัยมัธยมปลาย ที่สนใจเรื่องเหตุการณ์ประหลาดที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ เขาจึงตัดสินใจเดินทางไปหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ทางภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อศึกษาถึงเหตุการณ์ประหลาดนั้น เมื่อไปถึง โจก็รู้สึกถึงความแปลกประหลาดของหมู่บ้านแห่งนี้ ลูกของเขามักย้ายอยู่เสมอว่าอย่าออกไปไหนตอนกลางคืน หรือชาวบ้านคนอื่นๆ ที่ไม่รู้เรื่องเหตุการณ์ประหลาดนี้เลย เขาจึงตัดสินใจออกตามหา สัตว์ประหลาด ตนหนึ่งที่เขาบังเอิญพบ แต่กลับกลายเป็นว่า สัตว์ประหลาดตนนี้ลักพาตัวลูกของโจไป ขณะเดียวกันนั้น เขาก็ได้พบกับ พรานคนหนึ่ง ที่อาสาจะพาเขาเดินทางไปตามหา และได้เล่าถึงความจริงที่เกิดขึ้นทั้งหมด

วิเคราะห์ตัวละคร



รูปภาพที่ 1 ภาพอ้างอิงตัวละครใจ

■ ใจ

เด็กหนุ่มวัยมัธยมปลาย อายุ 17-18 ปี ผิวสองสี ผมสีดำ ตาสีน้ำตาลเข้ม สูงประมาณ 170 เซนติเมตร น้ำหนักประมาณ 65 กิโลกรัม สีหน้าท่าทางดูอยากรู้ อยากเห็นอยู่ตลอดเวลา มีความกระฉับกระเฉง

• ลักษณะภายใน

มีความมั่นใจในตัวเอง ตื้อเจียบ แต่เป็นกันเอง มีสัมมาคารวะ ชอบดูหนังและอ่านหนังสือ วิทยาศาสตร์ ชอบจับบันทึกและเก็บข้อมูลความรู้รอบตัว มุทะลุ ใจร้อน มีความอยากรู้อยากเห็น ทะเยอทะยาน อยากเป็นที่ยอมรับจากคนอื่น ๆ ชอบความตื่นเต้น ไร้ใจ เชื่อว่าชีวิตเป็นสนามเด็กเล่น และการผจญภัยที่ยิ่งใหญ่ มักเป็นผู้สำรวจ คิดค้นสิ่งต่างๆ อารมณ์ดี มองโลกในแง่ดีเสมอ เป็นคนที่ไม่รอบคอบจึงทำให้เกิดความผิดพลาดอยู่บ่อยครั้ง ไม่ชอบการผูกมัดหรือรับผิดชอบอะไรจริงจัง แต่มีเสน่ห์ตรงเอาตัวรอดเก่ง

• ลักษณะทางสังคม

ฐานะปานกลาง ศาสนาพุทธ พ่อแม่พื้นเพเป็นคนใต้ แต่ตัวใจกำเนิดและโตที่กรุงเทพฯ เรียนอยู่ชั้นมัธยมปลายที่โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่ง

• ความสนใจ

สนใจเรื่องลึกลับ ไสยศาสตร์และชอบการพิสูจน์ความจริง และชื่นชอบการทดลองสิ่งต่างๆ ด้วยตนเองเพื่อให้ความเชื่อของตนเองเป็นความจริงและหนักแน่นขึ้น

• ภูมิหลัง

เป็นคนที่สงสัยในความเชื่อต่างๆของผู้คนอยู่เสมอและด้วยช่วงวัยของใจตอนนี้ทำให้สนใจในสัตว์ประหลาดเป็นพิเศษจึงทำให้เกิดความทะเยอทะยานและอยากรู้อยากพิสูจน์

- เป้าหมายของตัวละคร

ใจอยากรจะพิสูจน์ความเชื่อในเรื่องของสัตว์ประหลาดในป่าภาคใต้ของเขาว่าเป็นจริงหรือไม่ แต่กลับค้นพบเหตุการณ์ประหลาดที่เหนือความคาดหมายของตน

- พราน



รูปภาพที่ 2 ภาพอ้างอิงตัวละคร
พราน

ชายวัย 45-50 ปี ผิวคล้ำดำกรำแดด ผมสีน้ำตาล ดวงตาสีน้ำตาลเข้มตามสไตล์คนใต้ รูปร่างสันทัดกำยำ

- ลักษณะภายใน

มุ่งมั่น อยากรทำอะไรต้องได้ สู้สุดทางเพื่อสิ่งที่ตนต้องการ เห็นแก่ตัว ไม่ยอมก้มหัวให้ใคร ไม่แสดงความอ่อนแอหรือความเปราะบางให้ใครเห็น เป็นคนที่มีอุดมการณ์ชัดเจน เจ้าเล่ห์ มีความมุ่งมั่น มีจิตใจแน่วแน่ ไม่เกรงกลัวสิ่งใด เป็นคนอารมณ์ร้อน แต่มีความสามารถในการพลิกแพลงและพูดกล่อมคนให้เชื่อได้ง่าย เขาตัวรอดเก่ง คิดว่าการเจ็บปวดเจียนตายดีกว่าไม่รู้สี่อะไรเลย ดำเนินชีวิตตามอุดมการณ์ของตน รักแรง เกลียดแรง

- ลักษณะทางสังคม

ครอบครัวสูญหายไปกับเหตุการณ์บางอย่างทำให้ต้องอยู่ตัวคนเดียว ไม่มีงานทำเป็นหลักแหล่งจึงทำให้ฐานะที่เคยดีกลายเป็นลำบาก อาศัยป่าเป็นแหล่งพำนักและหาอาหารจนชำนาญและเชี่ยวชาญการเดินทางป่าและหาของป่า รู้จักการติดตามสัตว์และหาเบาะแส มีความสนใจไปจนถึงขั้นหมกมุ่นในเรื่องของการตามล่าสัตว์ประหลาดที่เขาเชื่อว่าเป็นคนที่พรากชีวิตครอบครัวของเขาไป



รูปภาพที่ 3 ภาพอ้างอิงตัว
ละคร ลุง

■ ลุง

อายุ 50-55 ปี เป็นคนผิวคล้ำ ตาสีน้ำตาลเข้ม ผมบางๆน้อยๆสีเริ่มขาวร่างกายดูอ่อนแอผมบาง
หน้าตาใจดี ยิ้มแย้ม

• ลักษณะภายนอก

บุคลิกใจดี มีน้ำใจ เป็นห่วงครอบครัวกับคนรอบข้างมาก มีความลับเก็บงำอยู่ในจิตใจไม่บอก
ใครเพราะเป็นห่วงความปลอดภัยกับทุกคนรอบตัว เป็นตัวละครที่ครองสติได้ดีเยี่ยม ความรู้สึกไว มี
กลางสังหรณ์ คิดหน้าคิดหลังก่อนเสมอ ตัดสินใจเร็ว และเด็ดขาด คิดว่าคนอื่นต้องพึ่งพาตัวเองเสมอ
เป็นกังวลกับสิ่งที่ต้องรับผิดชอบและผลที่จะตามมา

• ลักษณะทางสังคม

อาศัยอยู่ตัวคนเดียวเนื่องจากภรรยาเสียชีวิตจากเหตุการณ์บางอย่าง ทำให้ตนต้องอยู่ตัวคน
เดียว ทำอาชีพฟรีดายางในสวนเลี้ยงชีพไปวันๆ

การวิเคราะห์จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ภาพยนตร์สัญนิยมมหัศจรรย์ (Magical Realism)

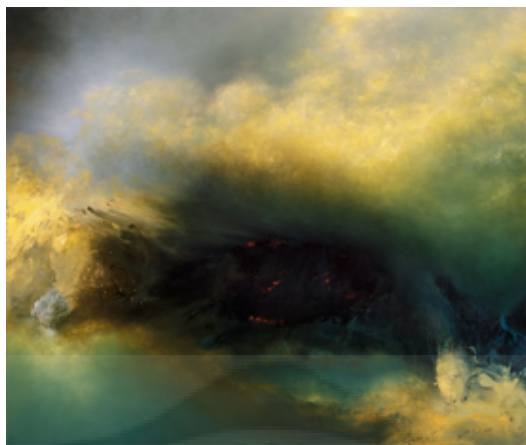
คณะผู้จัดทำมีโจทย์ตั้งต้นในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ในรูปแบบภาพยนตร์แนวสัญนิยมมหัศจรรย์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวที่ถูกเล่าต่อมาเป็นตำนานพื้นบ้าน เนื่องจากภาพยนตร์แนวสัญนิยมมหัศจรรย์มีการใช้เทคนิคนำเสนอที่เน้นระบบสัญลักษณ์ และเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ดูประหลาด อาทิ ภาพ แสง สี เสียง การตัดต่อ เพื่อสร้างโลกสมมติขึ้นมาจากตำนานนิทานพื้นบ้าน

2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

พฤติกรรมมนุษย์ “กลไกในการป้องกันตัวเอง” (Defense Mechanism) เป็นกลยุทธ์ที่บุคคลนำมาใช้เพื่อลดสภาวะทางอารมณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วยการบิดเบือน ปฏิเสธ และหลีกเลี่ยงสถานการณ์ต่างๆ นอกจากนี้ การปรับตัวโดยการใช้กลไกป้องกันตนเองยังมีจุดมุ่งหมาย เพื่อที่จะยกย่องตนเอง ทำให้รู้สึกว่าคุณค่ามีศักดิ์ศรีและขจัดความกลัวต่างๆ ที่รบกวน จิตใจให้หมดไป ทางผู้เขียนบทได้นำทฤษฎีนี้มาใช้ในการออกแบบการเล่าเรื่องและตัวละคร โดยทางผู้เขียนบทได้หยิบยกสองในสิบห้าข้อของทฤษฎีนี้มาประกอบการเขียนบท

- การกล่าวโทษผู้อื่นหรือการโยนความผิดให้แก่ผู้อื่น (Project) คือ การลดความวิตกกังวล โดยการย้ายหรือโยนความผิด ความไม่ดีงามของตนเอง หรือความรับผิดชอบจากผลของการกระทำ ของตนเอง หรือผลจากความคิดที่ไม่เหมาะสมของตนไปให้บุคคลอื่น เช่น ถ้าตนเองรู้สึกไม่ชอบใคร ที่ตนควรจะชอบ ก็อาจจะบอกว่าคนนั้นไม่ชอบตน “เป็นการไม่ยอมรับผิดชอบต่อตนเอง” ลักษณะนี้ ตรงกับ สุภาษิตไทยที่ว่า “รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง”
- การไม่ยอมรับความจริง (Denial of Reality) เป็นวิธีการที่บุคคลไม่ยอมรับรู้ ไม่ยอมเข้าใจ ไม่ยอมเผชิญหน้ากับสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับตนเอง เพราะเจ็บปวดกับความจริงที่เกิดขึ้นหรือ เป็นอยู่รับไม่ได้กับความจริงที่ทำให้ตนต้องสูญเสียหรือไม่ได้ในสิ่งที่ตนปรารถนา การปฏิเสธความเป็นจริง มากๆ ก็ทำให้เป็นโรคประสาทได้

Concept Image



รูปภาพที่ 4 Concept Image

จากภาพ Concept Image เป็นภาพของหมอกควันที่กำลังจะปกปิดหรือคลุมสิ่งสีดำมืดและคล้ายกับไฟที่เกิดการปะทุอยู่ตลอดเวลา สื่อความรู้สึกให้เห็นถึงการพยายามจะชุกซ่อนหรือปิดบังบางสิ่งบางอย่างที่น่ากลัวและโหดร้ายเอาไว้ด้วยหมอกควันที่ดูจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน และดูเหมือนเป็นการบิดเบือนความมืดดำเหล่านั้น ประกายไฟที่อยู่ตรงกลางภาพเปรียบกับได้กับเนื้อเรื่องที่พูดถึงเรื่องราวของเหตุการณ์ถึงแดงที่เป็นเหตุการณ์ความโหดร้ายรุนแรงและป่าเถื่อนจากการเมืองเหตุการณ์หนึ่งซึ่งเป็นความจริงที่เกิดขึ้น และเมฆหมอกโดยรอบก็เปรียบได้กับบริบทสังคมที่พยายามจะปิดซ่อนเรื่องราวเหล่านี้เอาไว้

Design Concept

“Hiding” คือการปกปิดหรือชุกซ่อน คำนี้เป็นแนวคิดในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในงานภาพยนตร์ ทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้าหน้าผม อุปกรณ์ประกอบฉาก และสถานที่ต่างๆ

Mood and Tone

การใช้โทนสีที่เป็นสีคู่ตรงข้ามกันอย่างโทนร้อนและโทนเย็น เพื่อแบ่งแยกแนวความคิดของตัวละครแต่ละฝ่าย โดยสีโทนร้อนจะแทนถึงความกระตือรือร้นในการออกตามหาสิ่งที่ถูกปกปิดอยู่ในขณะที่สีโทนเย็นนั้นแทนถึงโลกของเหล่าตัวละครฝ่ายที่พยายามจะปิดบังหรือหลุดพ้นจากสิ่งเหล่านี้แล้ว

บทที่ 4

กระบวนการสร้างสรรค์

4.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการที่คณะผู้จัดทำได้สนใจเรื่องการกวาดล้างคอมมิวนิสต์ที่ภาคใต้ของประเทศไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2514 - 2516 ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวถูกเรียกขานกันว่า “เหตุการณ์ถึงแดง” เป็นเรื่องน่าประหลาดใจเพราะว่า บุคคลที่คณะผู้จัดทำนั้นไม่รู้จักเหตุการณ์ถึงแดงเลย คณะผู้จัดทำจึงสนใจจะหยิบเอาประเด็นเหตุการณ์ความรุนแรงที่ถูกบิดบังนี้ มาเป็นแก่นเรื่องหลัก โดยใช้แนวคิดสัญนิยม มหัทศจรย์มาช่วยในการถ่ายทอดเนื้อเรื่อง เนื่องจากว่า ทางคณะผู้จัดทำเล็งเห็นว่า เรื่องเหตุการณ์ถึงแดงนี้ ถ้าถ่ายทอดมันออกมาโดยตรงไปตรงมา อาจจะเป็นเรื่องละเอียดอ่อน เพราะเหตุนี้ วิธีการถ่ายทอดแบบสัญนิยม มหัทศจรย์ ซึ่งมีจุดกำเนิดมาจากบริบทการเมืองที่คล้ายกันกับประเทศในแถบละตินอเมริกา จึงเป็นตัวเลือกที่เราจะนำมาเป็นวิธีการสื่อสารของภาพยนตร์

4.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์



4.2.1 การกำหนด Concept Image

จาก Theme ของเรื่อง “ถ้าไม่ยอมรับความจริงก็จะได้เรียนรู้” ซึ่งเกิดจากการปิดบังบางสิ่งไว้นั้น และเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เรื่องเล่าหรือตำนานมาปกปิดหรือบิดเบือนความจริง ภาพ Concept Image ที่ได้จึงเป็นภาพวาดที่สร้างขึ้นมา สื่อให้เห็นถึงความขัดแย้งไม่ว่าจะเป็นเรื่องสีและพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกที่ต่างกันในภาพเดียว จึงได้กำหนด Design Concept ที่ใช้ในการออกแบบคือ “Hiding” นั่นคือการปกปิดซึ่งความหมายจะสื่ออยู่ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก และสถานที่ในตัวละคร



รูปภาพที่ 5 Mood Board ในการออกแบบที่สื่อถึง Design Concept คำว่า “Hiding”

จากภาพ Concept Image เป็นภาพของหมอกควันที่กำลังจะปกปิดหรือคลุมสิ่งสีดำมืดและคล้ายกับไฟที่เกิดการปะทุอยู่ตลอดเวลา สื่อความรู้สึกให้เห็นถึงการพยายามจะชุกซ่อนหรือปิดบังบางสิ่งบางอย่างที่น่ากลัวและโหดร้ายเอาไว้ด้วยหมอกควันที่ดูจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน และดูเหมือนเป็นการบิดเบือนความมืดดำเหล่านั้น ประกายไฟที่อยู่ตรงกลางภาพเปรียบกับได้กับเนื้อเรื่องที่พูดถึงเรื่องราวของเหตุการณ์ดังแดงที่เป็นเหตุการณ์ความโหดร้ายรุนแรงและป่าเถื่อนจากการเมืองเหตุการณ์หนึ่งซึ่งเป็นความจริงที่เกิดขึ้น และเมฆหมอกโดยรอบก็เปรียบได้กับบริบทสังคมที่พยายามจะปิดซ่อนเรื่องราวเหล่านี้เอาไว้

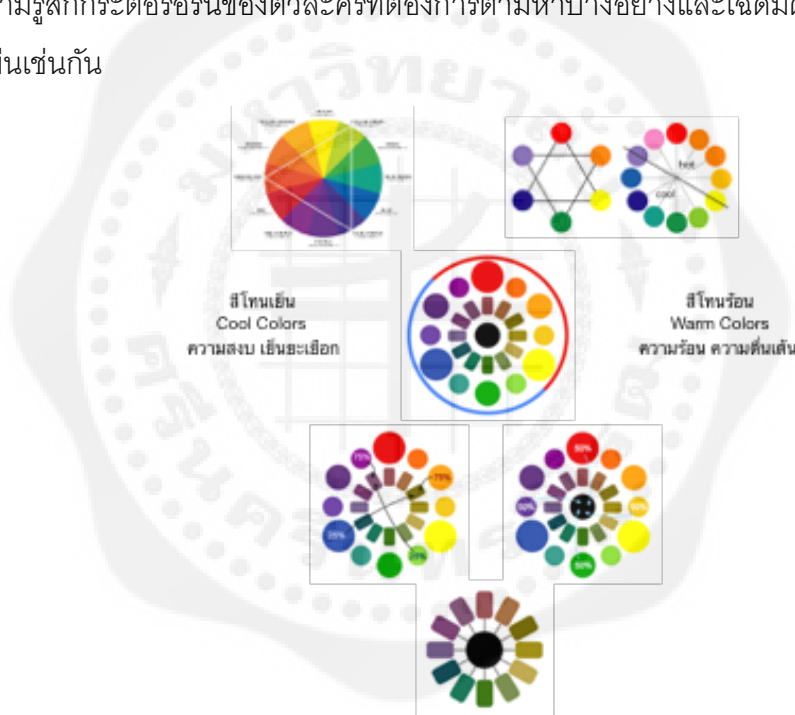
4.2.2 ความสัมพันธ์ของงานวิจัยกับแก่นของเรื่องที่น่าไปสู่การออกแบบ

การกำหนด Style และ Mood and Tone จาก Concept Image และ Design Concept ที่ได้แนวทางในการออกแบบของภาพยนตร์นั้นเป็นลักษณะของ Opposite สิ่งที่อยู่ตรงข้ามกัน คนละด้านกัน เข้ามาใช้ในการออกแบบงานสร้างเพื่อใช้ในการเล่าเรื่อง เพราะเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นกำลังเล่าถึงความเป็นจริงและเรื่องเล่าที่บิดเบือนความเป็นจริงไป โดยคู่ตรงข้ามที่ใช้นั้นจะมาจาก Design Concept ที่ได้กำหนดไว้นั้นก็คือ “Hiding” หรือการปิดบัง

แนวความคิดของตัว Mood Board ที่นำเสนอออกมานั้นได้ออกแบบให้เข้ากับอารมณ์ของภาพยนตร์ที่กล่าวไว้คือ “Hiding” และรวมถึงสื่อให้เห็นถึงเนื้อเรื่องที่จะออกมาด้วย นั่นคือการนำป่าเขาเข้ามาเป็นตัวตบงบอกลงถึงสถานที่ที่เกิดเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ขึ้น โดยภาพที่อยู่รายล้อมป่าเขานั้นทั้งหมดล้วนให้อารมณ์ความรู้สึกที่ลึกซึ้ง ความมืดมน สิ่งที่ย้อนเร้น ความคลุมเครือ และความน่ากลัวที่จะปรากฏออกมาในตัวเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีเรื่องเล่า

จากป่าที่กำลังห้อมล้อมและปกปิดบางสิ่งบางอย่างตรงใจกลางป่าที่อยู่ตรงกลางบอร์ดเอาไว้
 นั้นเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกโหดร้ายรุนแรงที่เกิดขึ้นซึ่งแทนเหตุการณ์ของดังแดง สิ่งทีหุดหู่และ
 เป็นที่พุดถึงกันสุดนั้นก็คือการจับคนมาเผาในถ้ำ ประเด็นที่ได้หยิบจับมาศึกษานั้นเอง

Mood and Tone สีที่ใช้ในการออกแบบนั้นเป็นไปตามโลกของตัวละครที่ปรากฏใน
 เนื้อเรื่อง ซึ่งโทนสีขององค์ประกอบต่างศิลป์ในภาพยนตร์ ทั้งเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์
 ประกอบฉากต่างๆ จะสื่อให้เห็นการปกปิดของตัวละคร โลกของกลุ่มตัวละครทั่วไปไม่รู้เรื่อง
 อะไรจะใช้โทนสีสว่างสดใสที่เกิดขึ้นจากแม่สี กลุ่มตัวละครที่พยายามจะปิดบังความจริงจะใช้
 สีโทนเย็นและเฉดให้มีดลงจากแม่สี เพื่อให้ดูหม่นหมองไม่สดใส ให้ความรู้สึกถึงอารมณ์ที่ซ่อน
 เร้นปกปิด ส่วนกลุ่มตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องนั้นใช้สีโทนร้อนสื่อแทนพลังงานและให้
 ความรู้สึกกระตือรือร้นของตัวละครที่ต้องการตามหาบางอย่างและเฉดมืดให้เห็นถึงความมืด
 หม่นเช่นกัน



รูปภาพที่ 6 สีขั้นที่ 4 Complementary Colors

สีและโดยจะกำหนดให้สีที่ใช้ในเรื่องนั้นเป็นสีที่เริ่มต้นตั้งแต่สีชั้นที่สามเป็นต้นไปซึ่งเป็นสีที่ได้จากการผสมจากสีชั้นที่สองมาแล้วเรื่อยๆ เป็นต้นไป และมีการใช้ Shade เข้ามาเพื่อให้ความรู้สึกที่หม่นหมอง ซีด และจืดจาง ไม่สดใสตามอารมณ์ของเนื้อเรื่องที่ทำให้ความหมองหม่น ชุ่มฉ่ำ และคลุมเครือ สีโทนเย็นจะให้ความหมายถึงความรู้สึกสงบนิ่งและลึกซึ้ง และสีโทนร้อนกำหนดความหมายให้แทนถึงความกระตือรือร้น พลังงาน แรงผลักดันหรือการกระตุ้นบางอย่าง

- Time and Place

เวลาที่กำหนดในเรื่องหรือจุดเวลาของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้น ตอนแรกได้มีการประชุมและถกเถียงกันขึ้นว่าจะกำหนดให้เป็นช่วงปี 2512-2514 หรือ 2519 ที่ช่วงนั้นเหตุการณ์เพิ่งขึ้นและหยิบยกมาพูดถึงอีกครั้งในเวลาไล่เลี่ยกันกับเหตุการณ์การเมืองที่เกิดขึ้นในกรุงเทพฯ ช่วงนั้น หลังจากนั้นก็เปลี่ยนมากำหนดให้เป็นช่วงปีพ.ศ. 2549 เนื่องจากมีเหตุการณ์การเมืองครั้งใหญ่ของประเทศไทยเกิดขึ้นอีก สิ่งต่างๆ ทำให้ย้อนกลับไปเชื่อมโยงกับประเด็นเรื่องราวที่ศึกษาได้มาก แต่สรุปสุดท้ายก็ได้กำหนดให้จุดเวลาในเรื่องนั้นเป็น Non-Period Period ไป ซึ่งนั่นก็คือไม่มียุคไม่มีสมัยเข้ามาเป็นตัวกำหนดเรื่อง เพราะการที่ตัวละครได้ย้อนกลับไปตามค้นคว้าหาเรื่องราวและคำตอบของเหตุการณ์ดังแดงที่เป็นประเด็นของเรื่องนั้น เปรียบได้กับผู้คนที่สนใจประเด็นเรื่องนี้อยากรู้ อยากเห็น อยากหาคำตอบหลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็ยังคงมีอยู่ในทุกยุคทุกสมัยที่สามารถศึกษาเรื่องราวเหล่านี้ได้ตลอดเวลา

สถานที่ที่เกิดเรื่องราวนั้นกำลังเล่าถึงประเทศไทย ซึ่งมีการพูดถึงกรุงเทพฯ ในตอนท้ายเรื่อง แต่เรื่องราวส่วนใหญ่จะเป็นภาคใต้โดยมาก เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ “ดังแดง” ได้ถูกพูดเหมารวมว่าเป็นเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นทางภาคใต้ ซึ่งจุดกำเนิดเริ่มต้นที่จังหวัดพัทลุงและบริเวณจังหวัดละแวกใกล้เคียง แต่ประเด็นที่ศึกษาและนำมาเรียบร้อยใหม่และบิดเบือนกลายเป็นตำนานเรื่องเล่าทำให้ไม่ต้องการกำหนดสถานที่เฉพาะเจาะจงมากนักว่าเป็นจังหวัดใด แต่ว่าเป็นจังหวัดจังหวัดหนึ่งทางภาคใต้ เพราะภาพยนตร์กำลังพูดถึงเรื่องราวเหล่านั้นโดยรวมที่เกิดขึ้นทางภาคใต้ของไทย

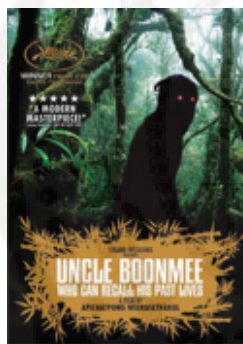
4.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

4.3.1 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้จัดทำเริ่มจากการทำความเข้าใจประเด็นเรื่องที่จะถ่ายทอดออกมาเมื่อผู้จัดทำเข้าใจเรื่องและประเด็นสำคัญแล้ว ข้าพเจ้าจึงมอบหมายให้ทีมงานไปศึกษาค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำข้อมูลนั้นมาเขียนบทภาพยนตร์ต่อไป

- Research

ผู้จัดทำแบ่งงานให้ทีมงานไป Research ว่าทำไมเหตุการณ์ถึงแดง มักไม่ปรากฏในสื่อสังคมต่างๆ และแท้จริงแล้วเหตุการณ์นี้มันเกิดอะไรขึ้นบ้าง จากนั้นผู้จัดทำก็เลือกประเด็นที่ว่า คนส่วนใหญ่มักจะไม่นิยมรับความเป็นจริง มานำเสนอ และศึกษาการเล่าเรื่องแบบสัจนิยมมหัศจรรย์จากภาพยนตร์เรื่องต่างๆ อาทิ



ลุงบุญมีระลึกชาติ



Pan's Labyrinth



Life of Pi

รูปภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ผู้จัดทำได้แบ่งศึกษา

- กำหนดแก่นของเรื่องและเขียนบทภาพยนตร์



รูปภาพที่ 8 ลำดับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

เมื่อผู้จัดทำรู้จักประเด็นและทิศทางของเรื่องแล้ว ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการไม่ยอมรับความจริง ซึ่งข้าพเจ้าและคณะที่มงานสรุปประเด็นออกมาในธีมที่ว่า “การไม่ยอมรับความจริงจะไม่ทำให้เกิดการเรียนรู้” เมื่อได้ Theme ที่เป็นหัวใจหลักของภาพยนตร์แล้ว จึงมีการแบ่งโครงสร้างของบทภาพยนตร์ โดยเริ่มจากการกำหนดว่าแต่ละ Sequence จะเล่าว่าอะไร แล้วค่อยกำหนดรายละเอียดย่อยลงไปใน Scene ว่าจะเล่าอะไรบ้าง

ซึ่งผู้จัดทำได้กำหนดความเชื่อพื้นฐานของตัวละครหลักอย่าง “โจ” ก่อน เพื่อให้สอดคล้องกับ Theme ที่ตั้งไว้จากที่โจเชื่อว่า “ตนต้องเปิดโปงความจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ประหลาดนี้” เมื่อเรื่องดำเนินไปถึงจุดจบ โจต้องมีความเชื่อของตนเองใหม่ว่า “ตนต้องล้มมันไป เหมือนกับคนอื่น” เพราะเมื่อเรื่องดำเนินถึงจุดจบแล้ว คนดูจะเห็นว่า “เมื่อโจไม่ยอมรับความจริง สุดท้ายโจก็ไม่เรียนรู้อะไรเลย”

เมื่อผู้จัดทำแบ่งโครงสร้างตามความเชื่อหลักของตัวละครแล้ว ข้าพเจ้าก็เริ่มเขียน Sequence จากความเชื่อหลักของตัวละครเพื่อเป็นโครงสร้างให้กับบทภาพยนตร์ และกำหนดด้วยประโยคสั้นๆว่า แต่ละ Sequence นั้นจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง หลังจากนั้นจึงค่อยเขียน Scene ย่อยไปในแต่ละ Sequence เพื่อลำดับเรื่องให้เข้ากับประโยคที่กำหนด Sequence ไว้

วิธีการนี้ทำให้ข้าพเจ้าสื่อสารกับทีมงานและนักแสดงได้สะดวกยิ่งขึ้นซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการกำกับอารมณ์ของนักแสดง และการกำกับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

4.3.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

- รูปแบบการแสดงที่มาใช้ในภาพยนตร์

แนวสัจนิยมประยุกต์ (Modified Realism)

การแสดงแนวเหมือนชีวิต ยังเป็นที่นิยมอยู่อย่างกว้างขวางแม้ในปัจจุบัน เพราะเป็นสิ่งที่คนทั่วไปทำความเข้าใจได้ง่าย อย่างไรก็ตาม ละครแนวเหมือนจริงในยุคปัจจุบันนี้ไม่ได้พยายามจะจำลองชีวิตมาทุกกระเบียดนิ้วเช่นในยุคแรกเริ่ม นักการละครไม่จำเป็นต้องซื่อสัตย์ต่อความเป็นจริงจนเกินไปนัก คนดูพร้อมจะยอมรับวิธีการเสนอละครในแบบต่างๆ มากขึ้น โดยเข้าใจได้ว่าละครนั้นแตกต่างออกไปจากชีวิตจริง เพราะฉะนั้นจึงไม่มีความจำเป็นใดๆ ที่จะต้องจำลองภาพลวงของความเป็นจริงมาทุกแง่มุม

ฉากละครจึงเลือกเอาแต่บางส่วนของสิ่งที่สำคัญอันเป็นที่เกิดเหตุมาใช้ หรือเป็นเค้าของสถานที่ มากกว่าจะเสนอรายละเอียดของสถานที่อย่างสมบูรณ์ เหมือนในแนวสัจนิยมและธรรมชาตินิยมดั้งเดิม คนดูจะต้องสร้างมโนภาพต่อเติมเอาเองบ้าง เช่น มีเพียงโครงของหลังคา ทำให้เรารู้ว่าส่วนนั้นเดิมอยู่ภายในบ้าน ประตูอาจมีเพียงกรอบให้เห็น กล่าวคือรายละเอียดของความจริงลดน้อยลงและทำให้ง่ายเข้า

โครงสร้างของละครก็มีอิสระมากขึ้น และไม่มีรูปแบบแน่นอน เป็นแบบทดลองแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุดที่จะทำได้แต่ละสภาพการณ์ เรื่องราวและจิตวิทยาของตัวละคร แม้บางครั้งจะดูเกินจริงไปบ้าง ก็เป็นที่ยอมรับกัน ถ้าจะทำให้เรื่องเป็นที่เข้าใจได้ดีขึ้น กล่าวโดยสรุปคือ ละครสัจนิยมแบบประยุกต์นี้ นำเอาความคิดและวิธีการของแนวต่อต้านสัจนิยมมากลั่นกรอง และผสมกลมกลืนกันตามแต่จะต้องการใช้ เพื่อพยายามเสนอสัจจะนั่นเอง

นักเขียนบทละครคนสำคัญ คือ อาร์เทอร์ มิลเลอร์ (Arthur Miller เกิดเมื่อ พ.ศ. 2458 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 6) ชาวอเมริกัน บทละครที่มีชื่อเสียงที่สุดของเขา คือ อดวานของเซลล์แมน (Death of a Salesman) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวของชีวิตคนธรรมดาคนหนึ่ง ที่ดำเนินชีวิตด้วยการยึดถือค่านิยมผิดๆ ละครเรื่องนี้ใช้ลักษณะเอกซ์เพรสชันนิสม์ เข้าประกอบหลายตอน เพื่อแสดงให้เห็นความคิดคำนึงของตัวละครเอก อย่างไรก็ตามการดำเนินเรื่องส่วนใหญ่ ก็ยังคงลักษณะสัจนิยมอยู่

- การคัดเลือกนักแสดง

กระบวนการคัดเลือกนักแสดง จะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนที่ประกาศหาตามช่องทางออนไลน์ต่างๆ และที่มาจากทางโมเดลลิ่งและติดต่อส่วนตัว ส่วนอีกส่วนคือการตามหานักแสดงจากพื้นที่จริงบริเวณสถานที่ที่เราจะใช้ถ่ายทำ (ตำบลลานสกา

จังหวัดนครศรีธรรมราช) เพื่อที่จะได้นักแสดงที่สามารถพูดภาษาท้องถิ่นซึ่งก็คือภาษาใต้ได้
อย่างคล่องแคล่ว เป็นธรรมชาติ

- ตัวละครใจ ความต้องการของผู้ตามหานักแสดงคือ เด็กผู้ชาย อายุ 16-18 ปี เป็นคนช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็นพูดจาฉะฉาน อ่อนน้อมถ่อมตน เป็นคนที่มีความสนใจในเรื่องวิทยาศาสตร์และความลับ

วิธีการคัดเลือก

- 1) ตั้งคำถามและสัมภาษณ์ผู้มาคัดเลือกเพื่อหาประสบการณ์ร่วมกับตัวละคร
- 2) จำลองสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับตัวละครในเรื่อง และลองให้ผู้คัดเลือกออกแบบการแสดงเพื่อดูความสามารถ ไหวพริบของผู้คัดเลือก
- 3) คัดเลือกบทเพื่อให้ผู้คัดเลือกทำการทดลองการแสดง โดยเลือกจากส่วนที่แสดงให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครดีที่สุด

ผู้ผ่านการคัดเลือก



รูปภาพที่ 9 ผู้ผ่านคัดเลือกบทใจ ทั้ง 3 คน

หลังจากที่ทีมงานได้ทำการปรึกษาหารือกัน ทั้งด้านการแสดงและรูปลักษณ์ภายนอกของผู้ผ่านเข้ารอบทุกคน ทางเราเห็นตรงกันว่า นาย กณิศ วิเชียรนิชกุล ที่มีความคิดและการแสดงทั้งทางสีหน้าและการพูดที่ตรงตามตัวละครของเรามากที่สุด

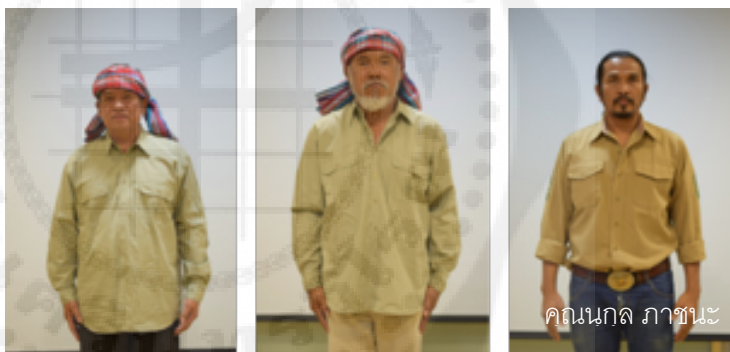
- ตัวละคร พราน

ความต้องการของทางผู้กำกับคือ ต้องการคนที่พูดภาษาท้องถิ่นทางใต้ได้ คล่องแคล่วมากเป็นพิเศษ และเป็นคนที่รูปร่างกำยำผิวคล้ำแดด มีสีหน้าที่ขึงขัง เอาจริงเอาจัง และที่สำคัญคือเป็นคนที่ต้องคิดอะไรในหัวอยู่ตลอดเวลา ซึ่งการแสดงเหล่านั้นจะแสดงออกทางสีหน้าชัดเจนมากที่สุด

วิธีคัดเลือก

- 1) ตั้งคำถามและสัมภาษณ์เพื่อหาประสบการณ์ร่วม เรื่องเกี่ยวกับการสูญเสียสิ่งที่รักไป
- 2) เลือกรายของตัวละคร พราน ที่แสดงออกถึงความกระตือรือร้นที่ตนได้จับสัตว์ประหลาดได้สำเร็จ เพื่อให้ผู้คัดเลือกแสดงอารมณ์ตื่นเต้น ดีใจ และโกรธแค้นออกมาให้ได้มากที่สุด

ผู้ผ่านคัดเลือก



รูปภาพที่ 10 ผู้ผ่านคัดเลือกบทพราน ทั้ง 3 คน

จากนั้น ทีมงานได้ทำการพิจารณาจากการแสดง การให้สัมภาษณ์ และวิธีการพูด ผลที่ได้ออกมา ผู้ได้รับคัดเลือกให้รับบท พราน คือ คุณนกุล ภาชนะกาญจน์ ที่มีความสามารถในการพูดภาษาท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี มีแววตาและน้ำเสียงที่แข็งแกร่งมุ่งมั่น และมีความสามารถด้านการแสดงและท่วงท่าเป็นอย่างดี

- ตัวละครลุงชัย

ทีมงานได้ทำการลงพื้นที่ เพื่อหาคนที่ชำนาญทางและเหมาะสมที่สุดที่จะรับบทลุงชัย จากบทตัวละครต้องการคนที่พูดภาษาท้องถิ่นเป็นภาษาหลัก ทำให้ได้คุณ สบาย อยู่ดั่ง มาเป็นนักแสดง เพราะมีลักษณะตรงตามคาแร็คเตอร์ที่วางแผนไว้ มีความสามารถด้านการแสดงที่สามารถพัฒนาได้



รูปภาพที่ 11 ผู้ผ่านคัดเลือกบทลุง

- การวางแผนการทำงานกับนักแสดง

- 1) อธิบายบริบทของตัวละครให้นักแสดงฟังอย่างละเอียด
- 2) ให้นักแสดงทำความรู้จักตัวละครให้ลึกซึ้ง ให้เชื่อในความเป็นตัวละครให้ได้มากที่สุด
- 3) หาจุดเชื่อมโยงที่นักแสดงมีต่อตัวละครของเรา
- 4) ทดลองและซ้อมให้นักแสดงสวมบทบาทเป็นตัวละครของเรา

- กระบวนการ Workshop มีดังนี้

จะเริ่มตั้งแต่ผู้ฝึกสอนทำความรู้จักกับนักแสดงเบื้องต้น ให้นักแสดงคลายความมึนเคียดและความกดดันลง พร้อมกับแนะนำตัวไปด้วย หลังจากนั้น เริ่มกระบวนการเข้าสู่ตัวละครด้วยกิจกรรมต่างๆ ตามวันที่แบ่งเอาไว้ เพื่อนักนักแสดงมีความคุ้นเคยกับผู้ฝึกสอนและมีความเป็นธรรมชาติ และเพื่อให้นักแสดงเกิดความเชื่อในตัวละคร กิจกรรม จึงถูกคิดค้นและแบ่งออกเป็นข้อต่างๆดังนี้

การซ้อมการแสดง วันที่ 1

ตัวละครใจ

- 1) ตัวละคร ใจเล่นเกมความจำ (ชื่อจริง นามสกุล ชื่อเล่น อายุ น้ำหนัก ส่วนสูง เบอร์โทรศัพท์)

- 2) เดิน หาจุดโฟกัส ยืดเส้นยืดสาย เปลี่ยนท่าทาง เป็นสัตว์ สิ่งของ เปลี่ยนสถานที่
- 3) ยกตัวอย่างเรื่องที่มีความสุขที่สุด เศร้าที่สุด โกรธที่สุด สับสนที่สุด และเหงาที่สุด สลับกันเล่าทุกคน (เพื่อเป็นการละลายพฤติกรรมของนักแสดง และหาจุดเชื่อมโยงที่นักแสดงมีเหมือนกับตัวละคร)
- 4) ยกเรื่องที่น่าสนใจมาทำเป็น scene test เพื่อสร้างเหตุการณ์จำลอง (เน้นไปที่เรื่องสับสน, เศร้า)
- 5) ค่อยๆ ใส่ความเป็นใจเข้าไป ด้วยการหาความรู้สึกนึกคิดของตัวแสดง ว่ามีอะไรเชื่อมโยงบ้าง ลองใช้ เหตุการณ์สมมติในการค้นหา เช่น ใส่ความตื่นเต้นลงไป ให้หาของในกระเป๋าแล้วตื่นเต้นขึ้นเรื่อยๆ หรือ ใส่ ความกลัวสุดขีดลงไป ให้ตัวแสดงจินตนาการถึงสิ่งที่กลัวที่สุดเป็นเราคนใดคนหนึ่ง แล้วแสดงออกมา หรือ จำลองว่าในห้องคือป่าลึก ให้ตัวแสดงค่อยๆ เดินจากมุมหนึ่งไปอีกมุมหนึ่ง ให้สมมติว่ากำลังจะไปเจอกับ สมบัติหรืออะไรก็ได้ที่น่าค้นหา
- 6) สอนให้ตัวแสดงจำความรู้สึกทั้งหมดไว้ให้ได้มากที่สุด ปิดไฟในห้อง แล้วหาประโยคตั้งความเป็นใจออกมา พูดซ้ำๆ ตอกย้ำความรู้สึกให้ตัวแสดงด้วยการหาประโยคตอบรับ
- 7) เสร็จแล้วให้นอนมองเพดาน (ปิดไฟอยู่) ถามตัวแสดงว่ารู้สึกอย่างไรบ้าง มีภาพในหัวแบบไหนบ้าง คิดว่าใจ ควรจะรู้สึกอย่างไรกับตัวเองและสิ่งที่กำลังตามหา (กิจกรรมจากข้อ 4-7 เป็นกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อการเข้าสู่ตัวละครทั้งสิ้น)
- 8) เดิน ยืดเส้นยืดสาย ผลที่ได้รับ : นักแสดงมีความเข้าใจในตัวละครมากขึ้น มีความเป็นธรรมชาติและเข้าถึงอารมณ์ที่ทางเราต้องการจะสื่อได้มากขึ้น มีความสบายใจในการแสดงออก ไม่เกร็งและเข้าถึงตัวละครได้มากขึ้น

ผลที่ได้รับ : นักแสดงมีความเข้าใจในตัวละครมากขึ้น มีความเป็นธรรมชาติ และเข้าถึงอารมณ์ที่ทางเราต้องการจะสื่อได้มากขึ้น มีความสบายใจในการแสดงออก ไม่เกร็งและเข้าถึงตัวละครได้มากขึ้น

ตัวละคร พราน

- 1) แนะนำตัว นั่งคุยถามไถ่ประสบการณ์ที่ผ่านมา เรื่องการทำงาน ชีวิต การท่องเที่ยว เป็นต้น
- 2) นำเรื่องที่ตัวแสดงเล่า มาใช้เป็นการต่อยอดหาความเชื่อมโยงของตัวละคร เริ่มผูกความสัมพันธ์ของเรื่องราวส่วนตัว กับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในหนัง พร้อมแนะนำตัวละครพรานให้กับตัวแสดงฟัง ให้ตัวแสดงรู้ว่ากำลัง จะเล่นเป็นใคร / ยกตัวอย่าง ถ้ามีเรื่องตื่นเต้น หรือเรื่องที่ดีใจมากๆ ให้มาผูกกับตอนที่ตัดหัวสัตว์ประหลาด ได้ เป็นต้น
- 3) ที่นี่ ให้ตัวแสดงลองไปเจออารมณ์ออกมาผ่านเสียง (ใช้โอกาสนี้ลดเบอร์การ แสดงลง) จาก 1-10 ให้มี ความแตกต่างกัน ทั้ง ดีใจ เสียใจ โกรธ ตกใจหรือ ตื่นเต้น
- 4) ให้ตัวแสดงหลับตา ปิดไฟในห้อง (ทำท่าถือปืนก็ได้) เราเดินกระจายๆเรียกชื่อ ให้ตัวแสดงหลับตา หันตาม เสียงที่ได้ยิน ฟังการฟังและความตื่นตัว
- 5) ให้ตัวแสดงนั่งหันหลัง เราจะผลัดกันเรียกชื่อ หรือพูด (หรือต่อบทก็ได้) ให้ตัวแสดงตอบรับมาด้วยอารมณ์ และความรู้สึกที่เราส่ง เช่น เรียกชื่อ ดูว่าตัวแสดงตอบอย่างไร อารมณ์ไหน ต่อยอดจากตรงนั้น สมมติว่าตัว แสดงตอบ มาด้วยอารมณ์หนึ่งเฉย ให้ลองเข้าไปในทิศทางที่ตัวละครเป็น เช่นอารมณ์โกรธ แค้น ตกใจ ตื่นเต้น เป็นต้น
- 6) เนื่องจากตัวละครพรานมีความเป็นธรรมชาติและเข้าใจในตัวละครพอสมควร แล้ว เราจึงทำการหาจุดเชื่อมโยงของตัวละครที่มีกับนักแสดงของเรา และทำการเข้าสู่การซ้อมเข้าตัวละครในทันที

ผลที่ได้รับ : นักแสดงพรานมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น และสามารถเข้าถึงตัวละครที่เราวางไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

การซ้อมการแสดงนักแสดงพรานมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น และสามารถเข้าถึงตัวละครที่เราวางไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

การซ้อมการแสดงวันที่ 2 (ซ้อมการแสดงร่วมกัน)

เริ่มต้นจากให้นักแสดง เรียกแทนอีกฝ่ายด้วยชื่อในบทภาพยนตร์จริง เพื่อที่นักแสดงจะได้คุ้นชินกับการเป็นตัวละครนั้นๆ และเริ่มกิจกรรมต่างๆต่อไปนี้

- 1) แนะนำตัวในฐานะตัวละคร
- 2) ให้คุยกัน ในฐานะตัวละคร สมมติเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในหนัง แต่ยังไม่ใช้การตอบท
- 3) ให้ทั้งสองคนลองรับส่งอารมณ์กัน ผลัดกันเริ่มและรับ เช่น พรานเริ่ม พูดด้วยอารมณ์โกรธ โจ รับด้วย อารมณ์เกรง หรือโจเริ่ม ด้วยคำถาม พรานตอบด้วยอารมณ์เย้ยหยันซ้ำชั้น เป็นต้น (ใช้ทุกอารมณ์ที่เกิดขึ้นในหนัง) เพื่อดูจังหวะรับส่ง
- 4) เริ่มตอบท เริ่มจากส่วนของบทที่ง่าย ไปจนถึงยากดูจังหวะรับส่งเป็นพิเศษ ระวังไม่ให้เป็นไลน์ละคร

เพื่อทำให้ตัวละครทั้งสองตัวเกิดความเชื่อมโยงและไปในทิศทางเดียวกัน การฝึกซ้อมการแสดงวันที่สองจะเป็นการเข้าคู่กัน เพื่อหาจุดเชื่อมโยงในการแสดง การออกท่าทางสีหน้า และการตอบทพูด เพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน ผลที่ได้รับคือทั้งคู่สามารถแสดงเข้าหากันได้ดี มีความเป็นธรรมชาติมากกว่าทุกครั้งที่ผ่านมา และจำบทของตัวเองได้เป็นอย่างดี

4.3.3 กระบวนการสร้างสรรค์ของผู้อำนวยการสร้าง

■ แผนการทำงานกับฝ่ายต่างๆ

- การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้คัดเลือกนักแสดง

ทำความเข้าใจกับตัวละครในเรื่อง เพื่อที่จะทราบว่า ภาพยนตร์จะต้องมีนักแสดงกี่คน มีคาแร็คเตอร์ความต้องการขนาดไหน เพื่อให้ความเข้าใจตรงกับผู้กำกับ และ ผู้คัดเลือกนักแสดง ต้องการ ประชุมกันเพื่อกำหนดระยะเวลาในการตามหานักแสดง พร้อมงบประมาณ(ค่าตัวนักแสดง) ตามความเหมาะสมและความสามารถของแต่ละคาแร็คเตอร์(ความยากง่ายของการแสดง ระยะเวลาในการทำงานของนักแสดง) เพื่อที่จะสามารถควบคุมงบประมาณค่าใช้จ่ายในส่วนของนักแสดงได้ พร้อมทั้งช่วยผู้กำกับและผู้คัดเลือกการแสดง จากการซึ่งน้ำหนักของ ความ

เหมาะสมจากการแสดงของผู้คัดเลือก ความเหมาะสมของราคา และเงื่อนไขของนักแสดงแต่ละคน เพื่อให้การทำงานในส่วนต่อไปราบรื่น จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการถ่ายการคัดเลือกนักแสดง (Casting) หาสถานที่สำหรับการจัดการแคสติ้ง

- การทำงานร่วมกับผู้กำกับศิลป์และออกแบบเครื่องแต่งกาย

ทราบรายละเอียดของสิ่งของ ชุด รวมถึงความต้องการที่ของผู้กำกับศิลป์และออกแบบเครื่องแต่งกาย ว่าต้องการจำนวนเท่าไร ลักษณะของสิ่งที่ต้องการเป็นอย่างไร รวมถึงให้ทำการประเมินค่าใช้จ่ายคร่าวๆ เพื่อที่จะได้จัดสรรงบประมาณได้ตามความเหมาะสม จัดลำดับความจำเป็นของสิ่งของ หรือความต้องการต่างๆของฝ่ายศิลป์ หากสิ่งของบางอย่างต้องใช้ระยะเวลาในการออกแบบหรือจัดทำขึ้นมาใหม่ ต้องดูความเหมาะสมว่าจำเป็นกับเรื่องใหม่ มีวิธีอื่นที่ทดแทนได้หรือไม่ เพื่อที่จะสามารถควบคุมค่าใช้จ่าย และ เวลาให้งานเป็นไปได้อย่างตาย ไม่สับซ้อน นอกจากนี้ยังต้องทำความรู้จักกับสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำ ถึงข้อจำกัดต่างๆ ว่าแต่ละสถานที่ มีข้อจำกัดอย่างไร การเดินทางในการไปถ่ายทำยากง่ายเพียงใด หรือในแต่ละสถานที่ มีข้อจำกัดอะไรพิเศษหรือไม่ เช่น ห้ามติดตั้งอุปกรณ์บางอย่าง พร้อมทั้งช่วยเสนอหรือหาวิธีแก้ปัญหาที่เหมาะสม
- การทำงานกับผู้กำกับภาพ

ทำความเข้าใจกับกระบวนการถ่ายทำทั้งหมด ในแต่ละซีน ว่ามีความยากง่ายหรือมีความต้องการอะไรเป็นพิเศษ เพื่อที่จะสามารถนำจัดสรรงบประมาณในการจัดหาอุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงรวบรวมหาวิธีการแก้ปัญหา และประเมินปัญหาที่จะเกิดขึ้นจริง เมื่อถึงเวลาถ่ายทำ เพื่อให้การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่นและรวดเร็ว
- การวางแผนการผลิตภาพยนตร์

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเรียบเรียงเนื้อหาของภาพยนตร์แล้ว ฝ่ายผู้อำนวยการสร้างได้ทำการวิเคราะห์และประเมินจากบทของภาพยนตร์และหน่วยงานต่างๆ ถึงรายละเอียดค่าใช้จ่ายของแต่ละฝ่าย โดยสามารถประเมินงบประมาณออกมาได้ดังนี้

การประเมินค่าใช้จ่าย

	รายการค่าใช้จ่าย	ราคา	หมายเหตุ
1	ค่าที่พัก โฮมสเต	THB 12,000	สำหรับทีมงาน 12 คน 4 วัน
2	ค่าอาหาร สำหรับทีมงาน	THB 26,400	สำหรับทีมงาน 26 คน/มื้อละ 40 บาทต่อคน
3	ค่าน้ำมันรถ	THB 20,000	คันละ 4000 บาท/5คัน
4	ค่าเดินทางทีมงาน+ค่าเครื่องนักแสดง	THB 15,000	
5	ค่าอาหารสำหรับ Extra	THB 2,000	อาหารสำหรับเอกตรา
6	ค่าทีมงาน	THB 60,000	คิวละ 12000/5คิว
7	น้ำมันเครื่องปั่น	THB 4,000	
8	ค่าอาร์ต	THB 20,000	
9	ค่าสถานที่	THB 1,500	
10	ค่านักแสดงและ Extra	THB 20,000	ทั้งหมด ทุกคิว ทุกอย่าง
11	Post Production	THB 10,000	
12	Hardisk	THB 4,500	
	รวม	200,400	

หลังจากประเมินค่าใช้จ่ายออกเป็นหมวดหมู่ต่างๆ รวมเป็นเงินทั้งสิ้น 200,400 บาท โดยในกลุ่มมีสมาชิกทั้งหมด 7 คน ประเมินออกมาเฉลี่ยเป็นเงิน คนละประมาณ 28,700 บาท

- การจัดการตารางเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์

การจัดการตารางการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นสิ่งสำคัญสำหรับขั้นตอนการถ่ายทำจึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและคำนึงถึงปัจจัยต่างๆ ทั้ง คิวของนักแสดง ความพร้อมของเครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ถ่ายทำ รวมถึงการวางแผนสำรองหาเกิดความไม่พร้อมสำหรับการถ่ายทำอันเนื่องมาจากสภาพอากาศ ดังนั้นจึงจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบวันเวลาและสภาพอากาศที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทำ เมื่อสามารถประเมินความพร้อมในขั้นตอนการเตรียมงานกับแต่ละฝ่ายได้แล้ว จึงจัดทำเอกสารโดยแบ่งเป็นการจัดการตารางการทำงานและตารางการถ่ายทำรูปแบบรายเดือน (Schedule) และตารางการถ่ายทำในแต่ละวัน (Breakdown) ซึ่งทีมงานสามารถกำหนดวันเวลาที่ใช้ในการถ่ายทำทั้งหมดจำนวน 5 วัน ดังนี้

มกราคม						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24 SET	25 SET	26 SET	27 SET
28 SET	29 SET	30 Q1	31 Q2			

กุมภาพันธ์						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
				1 Q3	2	3 INSERT
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

มีนาคม						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
				1	2	3
4	5	6	7	8	9 SET	10 Q4
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

- แบบบันทึกการประชุมและการแก้ปัญหา
 - ประชุมครั้งที่ 1 วันที่ 7 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 พุดคุยเกี่ยวกับประเด็นและรูปแบบของภาพยนตร์
 - วาระที่ 2 ทำความเข้าใจกับตัวอย่างภาพยนตร์และหนังสือใช้ในการศึกษาทำภาพยนตร์
 - ประชุมครั้งที่ 2 วันที่ 11 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 แจกแจงหน้าที่การทำงานของแต่ละคนในกลุ่ม
 - วาระที่ 2 กำหนดและแบ่งขอบเขตที่ต้องการศึกษา
 - ประชุมครั้งที่ 3 วันที่ 13 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 อภิปรายสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามา
 - วาระที่ 2 เตรียมงานนำเสนอ
 - ประชุมครั้งที่ 4 วันที่ 21 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 เข้าปรึกษา อ.อุสุมา สุขสวัสดิ์ เรื่องขอบเขตและประเด็นที่ต้องการศึกษา
 - ประชุมครั้งที่ 5 วันที่ 27 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 อภิปรายสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามา
 - วาระที่ 2 ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมที่หอบสมุดแล้วนำมาเรียบเรียง
 - ประชุมครั้งที่ 6 วันที่ 28 กันยายน 2560
 - วาระที่ 1 ระดมความคิดเห็นภายใน
 - ประชุมครั้งที่ 7 วันที่ 4 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอ.สามมิติ สุขบรรจง เรื่องหัวข้อที่ต้องการศึกษา
 - ประชุมครั้งที่ 8 วันพุธที่ 5 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอ.อุสุมา สุขสวัสดิ์ เรื่องวิธีการเล่าเรื่องและหัวข้อที่ต้องการศึกษา
 - วาระที่ 2 วางโครงเรื่องคร่าวๆ
 - ประชุมครั้งที่ 9 วันจันทร์ที่ 7 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 รวบรวมข้อมูลและเตรียมการนำเสนอ
 - วาระที่ 2 สัญญาที่จะนำมาใช้ในเรื่อง

- ประชุมครั้งที่ 10 วันที่ 11 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 ทิศทางของเนื้อเรื่อง
 - วาระที่ 2 การเก็บค่าใช้จ่ายกองกลาง
- ประชุมครั้งที่ 11 วันที่ 17 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอ.อุสุมา สุขสวัสดิ์ เรื่อง ทิศทางของเนื้อเรื่อง
 - วาระที่ 2 คิดคำถามสำหรับสัมภาษณ์ คุณพัฒนา จีรวงศ์
- ประชุมครั้งที่ 12 วันที่ 22 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 สัมภาษณ์ คุณพัฒนา จีรวงศ์ เรื่องบริบทของสังคมหลังจากเหตุการณ์ถึงแดง
ใน จ.พัทลุง
 - วาระที่ 2 แบ่ง sequence ของเรื่อง
- ประชุมครั้งที่ 13 วันที่ 25 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 สัมภาษณ์ คุณจุฬารัตน์ ดำรงวิถีธรรม เรื่องความรุนแรงและความทรงจำ
บุคคลจากเหตุการณ์ถึงแดง
 - วาระที่ 2 จำแนกกลุ่มคนกับสัญญา
 - วาระที่ 3 ประชุมโครงเรื่องและเส้นเรื่อง
- ประชุมครั้งที่ 14 วันที่ 29 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 ประชุมเรื่องการลงพื้นที่ชุมชนลำสินธุ์ จ.พัทลุง
- ประชุมครั้งที่ 15 วันที่ 31 ตุลาคม 2560
 - วาระที่ 1 รวบรวมข้อมูลเพื่อเตรียมการนำเสนอ
- ประชุมครั้งที่ 16 วันที่ 3 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 กำหนดเป้าหมายและสิ่งที่ต้องการศึกษาเพื่อเตรียมตัวลงพื้นที่ชุมชนลำสินธุ์
จ.พัทลุง
- ประชุมครั้งที่ 17 วันที่ 8 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่
 - วาระที่ 2 ประชุมบทบาทพจนานุกรมและแคแรกเตอร์ของตัวละคร
- ประชุมครั้งที่ 18 วันที่ 11 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่ายสำหรับการนำเสนอ
 - วาระที่ 2 วาดสตอรี่บอร์ด

- ประชุมครั้งที่ 19 วันที่ 13 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 รวบรวมงานของทุกฝ่ายสำหรับการนำเสนอ
 - วาระที่ 2 วางแผนการค้นหาสถานที่ถ่ายทำ
- ประชุมครั้งที่ 20 วันที่ 19 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 เตรียมการ casting
 - วาระที่ 2 นัดแนะวันเพื่อค้นหาสถานที่ในการถ่ายทำ
- ประชุมครั้งที่ 21 วันที่ 21 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 ทำการ casting
- ประชุมครั้งที่ 22 วันที่ 22 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 ทำการ casting
 - วาระที่ 2 สรุปการ casting
- ประชุมครั้งที่ 23 วันที่ 30 พฤศจิกายน 2560
 - วาระที่ 1 ประชุมเรื่องสถานที่ในการถ่ายทำ
 - วาระที่ 2 วางแผนการ casting ครั้งที่ 2
- ประชุมครั้งที่ 24 วันที่ 4 ธันวาคม 2560
 - วาระที่ 1 นัดแนะสถานที่และเวลาในการคัดเลือกนักแสดง
- ประชุมครั้งที่ 25 วันที่ 8 ธันวาคม 2560
 - วาระที่ 1 ทำการ casting ครั้งที่ 2
- ประชุมครั้งที่ 26 วันที่ 9 ธันวาคม 2560
 - วาระที่ 1 ทำการ casting ครั้งที่ 2
 - วาระที่ 2 สรุปการ casting ครั้งที่ 2
- ประชุมครั้งที่ 27 วันที่ 10 ธันวาคม 2560
 - วาระที่ 1 ประชุมเตรียมงาน Pre-Production 1
- ประชุมครั้งที่ 28 วันที่ 16 ธันวาคม 2560
 - วาระที่ 1 ประชุมเตรียมงาน Pre-Production 2
- ประชุมครั้งที่ 29 วันที่ 24 ธันวาคม 2560

- วาระที่ 1 สรุปสถานที่ถ่ายทำและตัวแสดง
- ประชุมครั้งที่ 29 วันที่ 15 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอ.อุสุมา สุขสวัสดิ์ เรื่องแผนการถ่ายทำ
- ประชุมครั้งที่ 30 วันที่ 18 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 นัดแนะสถานที่และเวลาในการ work shop นักแสดงและลองเครื่องแต่งกายนักแสดง
- ประชุมครั้งที่ 31 วันที่ 21 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเดินทางไป
 - จ. นครศรีธรรมราช
- ประชุมครั้งที่ 32 วันที่ 24 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่ายเพื่อเตรียมงาน
- ประชุมครั้งที่ 33 วันที่ 29 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำคิวแรก
- ประชุมครั้งที่ 34 วันที่ 30 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำคิวที่สอง
- ประชุมครั้งที่ 35 วันที่ 31 มกราคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำคิวที่สาม
- ประชุมครั้งที่ 36 วันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2561
 - วาระที่ 1 สรุปจากRough cut 1 เพื่อแก้ไขปัญหา
 - วาระที่ 2 วางแผนสำหรับการถ่ายทำคิวที่สี่
- ประชุมครั้งที่ 37 วันที่ 7 มีนาคม 2561
 - วาระที่ 1 สรุปสถานที่ถ่ายทำและตัวแสดงคิวที่สี่
- ประชุมครั้งที่ 38 วันที่ 9 มีนาคม 2561
 - วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำคิวที่สี่

4.3.4 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพ

- การพัฒนาการเล่าเรื่องด้วยภาพ การถ่ายทำ และการตัดต่อ

ภาพยนตร์แนวสัจนิยมมหัศจรรย์เป็นกลวิธีทางวรรณศิลป์หรือวิธีการมองซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับพลังที่มองไม่เห็นที่ขับเคลื่อนโลกและความสามารถที่จะเห็นและเขียนเกี่ยวกับทุกมิติของความเป็นจริง ในกระบวนการถ่ายทำจึงมีการเลือกใช้กล้องและเลนส์ให้มีความเหมาะสมกับการเล่าเรื่องในซีนนั้นๆ เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจน โดยในสวนซีนที่เป็นการเล่าเรื่องของตัวละครใจได้เลือกใช้เลนส์ที่มีความเก่า เพื่อให้ได้ภาพที่ไม่คมชัดเปรียบดังการเล่าเรื่องจากความทรงจำของตัวละคร พร้อมทั้งการเลือกใช้แสงที่สร้างความคลุมเครือ แตกต่างจากซีนที่เห็นตัวละครใจเล่าเรื่องได้มีการเลือกใช้เลนส์และแสงที่มีความชัดเจนและคมชัดกว่า และยังได้มีการเลือกใช้การเคลื่อนไหวกล้องในรูปแบบต่างๆ เพื่อสร้างความหมายและการเปลี่ยนซีนที่นุ่มนวล



รูปภาพที่ 12 ตัวอย่างจากภาพยนตร์ ภาพที่เกิดจากการปรุงแต่งของตัวละคร



รูปภาพที่ 13 ความคลุมเครือของภาพที่เกิดจากการใช้เลนส์เก่า

- แนวคิดทางด้านภาพ (อารมณ์ของภาพ มุมกล้อง และการทำสีภาพยนตร์)

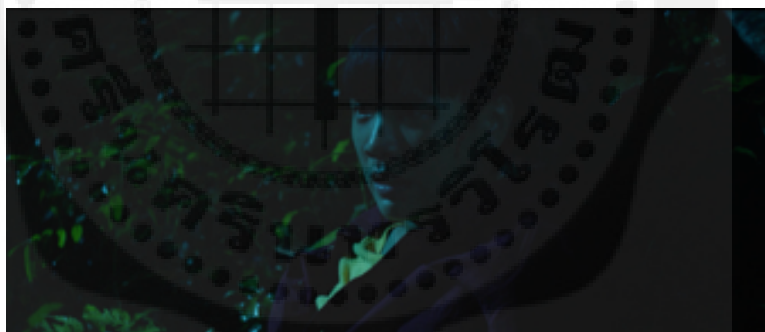
ผู้กำกับภาพต้องการที่จะสื่อภาพออกมาเหมือนเป็นการเล่าเรื่องของตัวละครใจ โดยหลักแล้วจะเป็นการสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครว่าในเหตุการณ์นั้นๆ มีความรู้สึกอย่างไร ในหลายๆครั้งก็

อาจจะผิดแปลกจากความเป็นจริงไปบ้าง ทั้งนี้ก็เพราะว่าเกิดจากการปรุงแต่งของตัวละครเองที่ไม่สามารถจดจำความเป็นจริงของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด



รูปภาพที่ 14 สีโทนอบอุ่นแทนการมีชีวิตและกระตือรือร้น

การทำสีของภาพยนตร์ได้มีการทำให้สอดคล้องกับการออกแบบที่เตรียมไว้ตั้งแต่ต้น โดยที่จะให้สีโทนอบอุ่นแทนการมีชีวิตและกระตือรือร้น จะเห็นจากการที่ตัวละครเป็นฝ่ายออกไปตามหาความจริงหรือเป็นฝ่ายที่มีชีวิต ส่วนในด้านสีโทนเย็นนั้นจะแทนความตายและการเป็นเหยื่อ ก็จะเป็นจากการที่ตัวละครเป็นผู้ถูกระงับหรือว่าได้เสียชีวิตลงไปแล้ว



รูปภาพที่ 15 สีโทนเย็นแทนความตายและการเป็นเหยื่อ

■ การลำดับเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยภาพ

Sequence 1 : มุ่งมั่นออกตามหาความจริง



รูปภาพที่ 16 Sequence 1 : มุ่งมั่นออกตามหาความจริง

Sequence 2 : ยุ่งออกหาขี้กุกล่า



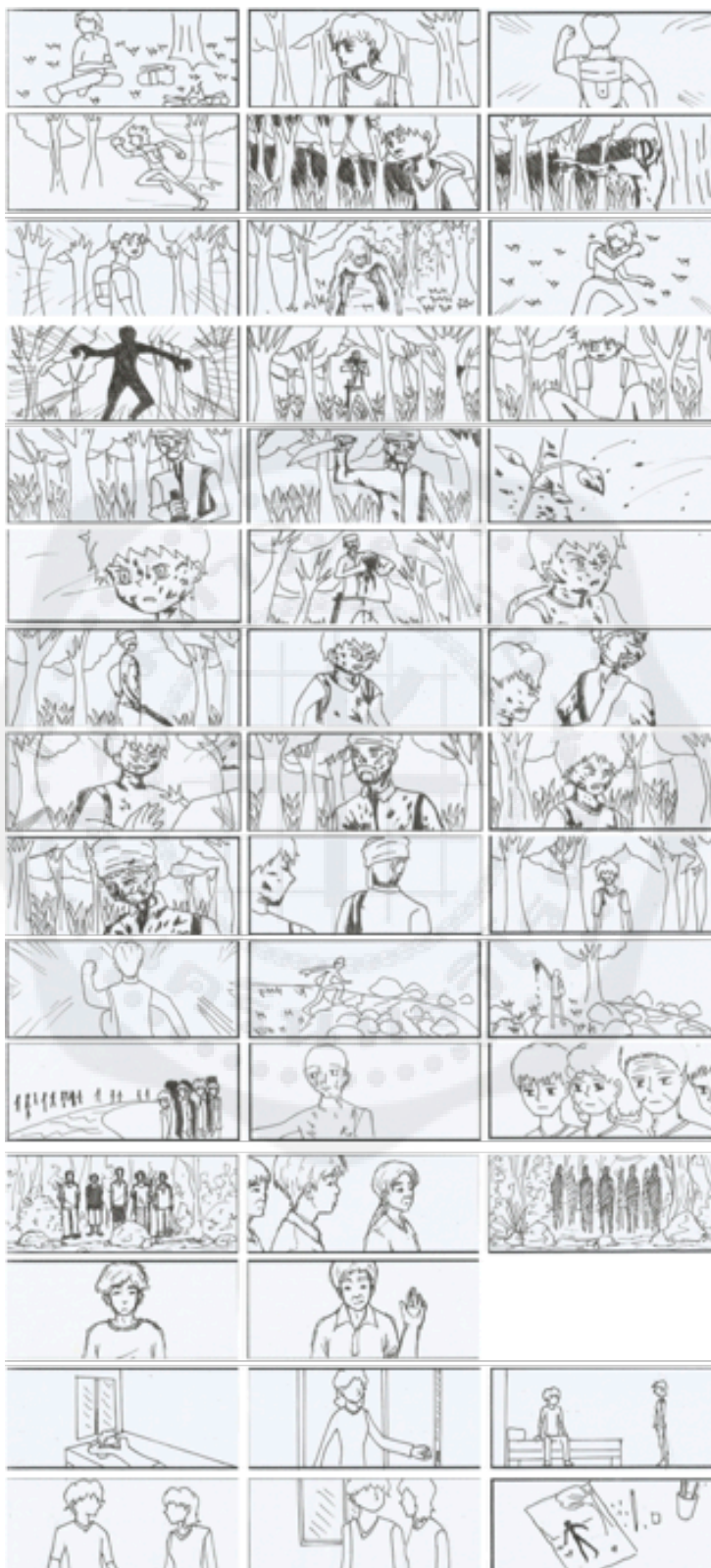
รูปภาพที่ 17 Sequence 2 : ยุ่งออกหาขี้กุกล่า

Sequence 3 : ตำนานและพิธีกรรม



รูปภาพที่ 18 Sequence 3 : ตำนานและพิธีกรรม

Sequence 4 : ความตายในคืนวันเพ็ญ



รูปภาพที่ 19 Sequence 4 : ความตายในคืนวันเพ็ญ

4.3.5 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

- การหาข้อมูลสำหรับการออกแบบสถานที่
 - Reference Location : บ้านลุงของใจ , หมู่บ้านชาวบ้าน (บ้านที่ภาคใต้)



รูปภาพที่ 20 ภาพอ้างอิง บ้านเรือนของภาคใต้

จะตั้งบ้านเรือนอยู่ใกล้แหล่งน้ำเพื่ออุปโภคบริโภค ใกล้ทำน้ำ ล้างมือ ล้างจาน ล้างจาน ล้างจาน และทะเล เพื่อสะดวกในการสัญจรและการทำมาหากิน คนไทยภาคใต้จะมีคติในการตั้งบ้านเรือน เช่น ปลูกบ้านโดยมีดินเสารองรับเสาเรือนแทนการขุดหลุมฝังเสา เพื่อสะดวกในการโยกย้ายและเป็นการป้องกันมด ปลวก มีคติห้ามปลูกเรือนขวางตะวัน เพราะจะขวางเส้นทางลมมรสุมซึ่งอาจทำให้หลังคาปลิวและถูกพายุพัดพังได้ง่าย วัสดุที่นำมาสร้างคือสิ่งที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น บ้านเรือนมีหลายลักษณะมีทั้งบ้านเรือนเครื่องผูก หลังคาทรงจั่วและทรงปั้นหยา มีใต้ถุนเดี่ยว เพราะมีลมพายุเกือบทั้งปี หากปลูกเรือนสูงอาจต้านทานแรงลม ทำให้เรือนเสียหายได้ ลักษณะทั่วไป

เรือนส่วนใหญ่จะวางเสาไว้บนตอหม้อดินเสาซึ่งจะก่ออิฐฉาบปูนเมื่อต้องการจะทำการย้ายบ้านก็จะ ปลดกระเบื้องลงตีไม้ยึดโครงสร้างเสาเป็นรูปกากบาทแล้วใช้คนหามย้ายไปตั้งในที่ที่ต้องการนำกระเบื้องขึ้นมุงใหม่ ส่วนใหญ่จะใช้ไม้ในการก่อสร้างรูปทรงของเรือนเป็นเรือนไม้ ใต้ถุนสูงประมาณคนก้มตัวลอดผ่านได้ เสาทุกต้นไม่ฝังลงดินเพราะว่าดินมันชื้นและก็จะทำให้เสายุ่งเร็ว แต่จะตั้งอยู่บนแผ่นปูนหรือแผ่นหินเรียบ ๆ ที่ฝังอยู่ในดินให้โผล่ขึ้นมาจากพื้นดินไม่เกิน 1 ฟุต เพื่อกันมิให้ปลวกกัดดินเสาและกันเสายุ่งจากความชื้นของดิน

- Reference Location : บ้านของใจที่กรุงเทพฯ



รูปภาพที่ 21 ภาพอ้างอิงบ้านเรือนของกรุงเทพฯ

การที่เราจะเลือกที่อยู่อาศัยในลักษณะใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น งบประมาณในการก่อสร้างหรือซื้อ ทำเลที่ตั้ง ความสะดวกสบาย จำจำนวนสมาชิกในครอบครัว เป็นต้น ซึ่งแยกอธิบายที่อยู่อาศัยตามลักษณะรูปแบบแต่ละอย่างได้ดังนี้

- บ้านเดี่ยว เป็น "บ้านในดวงใจ" ของผู้ซื้อบ้านแทบจะทุกคน เพราะบ้านเดี่ยวให้ความรู้สึกเป็นส่วนตัวในการอยู่อาศัยและมีบริเวณที่ทำให้รู้สึกโล่ง โปร่ง นอกจากนี้แล้ว สำหรับบางคนบ้านเดี่ยวถือเป็นเครื่องแสดงถึงความเป็นผู้มีฐานะในระดับหนึ่ง (ขึ้นอยู่กับขนาด ความหรูหรา และราคาของบ้าน) อีกด้วยบ้านเดี่ยวราคาถูกมักจะเป็นบ้านชั้นเดียว แต่โดยทั่วไปแล้วบ้านเดี่ยวจะเป็นบ้าน 2 ชั้น หนึ่ง บ้านเดี่ยว 3 ชั้น ก็มีให้เห็นบ้างในบริเวณที่ดินมีจำกัดหรือมีราคาแพงมากการจัดสรรบ้านเดี่ยวนั้น กฎหมายกำหนดให้ต้องมีขนาดที่ดินไม่ต่ำกว่า 50 ตารางวา โดยที่ดินต้องมีหน้ากว้างติดถนนไม่ต่ำกว่า 10 เมตร ลึก 20 เมตร
- บ้านแฝด ลักษณะของบ้านแฝดโดยทั่วไป คือ เป็นบ้าน 2 หลังมีฝาด้านหนึ่งติดกัน สร้างขึ้นเป็นคู่ บ้านแฝดมีบริเวณคล้ายบ้านเดี่ยวแต่น้อยกว่า กฎหมายกำหนดให้บ้านแฝดต้องมีขนาดที่ดินไม่ต่ำกว่า 35 ตารางวา บ้านแฝดคู่หนึ่งต้องมีความกว้างของที่ดินไม่ต่ำกว่า 16 เมตร โดยแบ่งข้างละ 8 เมตรบ้านแฝดเป็นเหมือนบ้านที่ไม่ค่อยเป็นที่นิยม อาจเป็นเพราะเป็นบ้านที่จะเป็นบ้านเดี่ยวก็ไม่ใช่ จะเป็นทาวน์เฮาส์ก็ไม่เชิง ในปีหนึ่งๆ จึงมีบ้านแฝดเกิดขึ้นน้อยมา
- ทาวน์เฮาส์ (Town house) บ้านแถวที่ปลูกเป็นแนวยาว อาจมีตั้งแต่ชั้นเดียวขึ้นไปจนถึง 3-4 ชั้น บ้านลักษณะนี้ใช้เนื้อที่ในการก่อสร้างน้อย ที่ดินแต่ละหน่วยมีขนาดเล็กมากเพียง 16-28 ตารางวาเท่านั้น ตัวบ้านตั้งอยู่ตรงกลางมีที่ดินเหลืออยู่เล็กน้อย โดยหน้าบ้านอาจจัดเป็นสวนหย่อม ส่วนด้านหลังบ้านเป็นลานตากผ้า ทำสวนครัว บริเวณด้านหน้าบ้านติดถนนหรือทางเท้า แต่หน่วยของอาคารจะใช้ผนัง

ร่วมกัน ยกเว้นหน่วยแรกและหน่วยสุดท้ายของแถว ทำให้ช่วยประหยัดค่าวัสดุก่อสร้างอีกทางหนึ่ง จึงทำให้ราคาของบ้านต่อหน่วยไม่สูงมากนัก อยู่ในงบประมาณที่คนมีฐานะปานกลางจะซื้อหรือผ่อนส่งได้

- แฟลต (Flat) หรือห้องชุด มีลักษณะเช่นเดียวกับ อพาร์ทเมนต์ (Apartment) ที่สร้างได้ห้องมาก ทำให้เกิดความคุ้มค่า เพราะสร้างเป็นอาคารสูงหลายชั้นบนที่เพียงเล็กน้อย สร้างได้รวดเร็ว ลดต้นทุนในการผลิต เนื่องจากใช้ฐานรากและหลังคาอันเดียวกัน จึงทำให้ช่วยชะลอการแผ่ขยายตัวของที่อยู่อาศัยโดยรอบในแนวราบได้ดี ลดความหนาแน่นของที่อยู่อาศัยไม่ให้เบียดเสียดกันมากเกินไป อาคารหนึ่งๆ สามารถอยู่กันหลายๆ ครอบครัว ถึงแม้ว่าจะปลูกสร้างอยู่ในบริเวณใจกลางเมืองซึ่งที่ดินมีราคาสูงก็ตาม แต่เมื่อเอาจำนวนหน่วยทั้งหมดมาเฉลี่ยแล้ว จึงทำให้ราคาต่อหน่วยไม่สูงมากนัก
- คอนโดมิเนียม (condominium) เป็นอาคารที่อยู่อาศัยที่สร้างในแนวตั้งสูงกว่าแฟลต เป็นอาคารที่มีห้องร่วมกันคือ บุคคลหลายๆคน สามารถถือกรรมสิทธิ์ในที่ดินผืนเดียวกัน มีลักษณะคล้ายแฟลต เริ่มตั้งแต่ห้องเดี่ยวเอนกประสงค์ไปจนถึง 3-4 ห้องนอน ซึ่งแต่ละหน่วยจะมีห้องต่างๆ เช่น ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องครัว ห้องรับแขก อย่างครบถ้วน ตลอดจนห้องทำงาน ห้องพักผ่อนส่วนตัวด้วย ในอาคารชุดจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือทรัพย์สินส่วนบุคคล ได้แก่ ห้องชุด และทรัพย์สินส่วนกลาง ได้แก่ ที่ดิน

- Reference Location : ป่าดิบชื้น , หาดริมน้ำธารป่าดิบชื้น



รูปภาพที่ 22 ภาพอ้างอิง ป่าดิบชื้น,ทะเลิ่งใกล้ป่าดิบชื้น

ภาคใต้มีพื้นที่ประมาณ 70,715 ตารางกิโลเมตร ประกอบด้วย 14 จังหวัด แบ่งออกเป็นภาคใต้ฝั่งตะวันออก ได้แก่ ชุมพร สุราษฎร์ธานี นครศรีธรรมราช สงขลา พัทลุง ปัตตานี ยะลา นราธิวาส ภาคใต้ฝั่งตะวันตก ได้แก่ ระนอง พังงา ภูเก็ต กระบี่ ตรัง สตูล

○ ลักษณะภูมิอากาศของภาคใต้

ลักษณะภูมิอากาศเป็นแบบร้อนชื้นแถบมรสุม (Am) คือมีฝนตกชุก สลับกับฤดูแล้งสั้นๆ ภาคใต้ไม่มีฤดูหนาว เนื่องจากอยู่ใกล้เส้นศูนย์สูตร และได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันออกเฉียงใต้และลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือทำให้ฝนตกชุกตลอดทั้งปี จังหวัดที่มีฝนตกชุกที่สุดคือ ระนอง และ จังหวัดที่มีฝนตกน้อยคือ สุราษฎร์ธานี

○ สาเหตุของการเกิดฝนตกชุกในภาคใต้

- 1) เกิดจากร่องลมมรสุมที่เคลื่อนจากทางเหนือเข้าสู่เส้นศูนย์สูตร ทำให้ฝนตกชุก
- 2) เกิดจากลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือพัดผ่านอ่าวไทยและทะเลจีนใต้ นำฝนมาตกทางทะเลด้านตะวันออกของภาคใต้
- 3) เกิดจากพายุดีเปรสชันที่ก่อตัวอยู่ในทะเลจีนใต้ ทำให้ฝนตกหนัก และน้ำท่วม

เป็นระบบนิเวศของป่าไม้ชนิดที่ประกอบด้วยพันธุ์ไม้ชนิดไม่ผลัดใบคือมีใบเขียวตลอดเวลา แบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

- 1) ป่าดิบเมืองร้อน (Tropical evergreen forest) เป็นป่าที่อยู่ในเขตลมมรสุมพัดผ่านเกือบตลอดปี มีปริมาณน้ำฝนมาก แบ่งออกเป็น :

ก. ป่าดงดิบชื้น (Tropical rain forest)

ป่าดงดิบชื้นในประเทศไทยมีการกระจายส่วนใหญ่ อยู่ทางภาคใต้และภาคตะวันออกของประเทศ อาจพบในภาคอื่นบ้าง แต่ก็มีลักษณะโครงสร้างที่เป็นสังคมย่อยของสังคมป่าชนิดนี้ ป่าดงดิบชื้นขึ้นอยู่ในที่ราบริบบนภูเขาที่ระดับความสูงไม่เกิน 600 เมตรจากระดับน้ำทะเล ในภาคใต้พบได้ตั้งแต่ตอนล่างของ

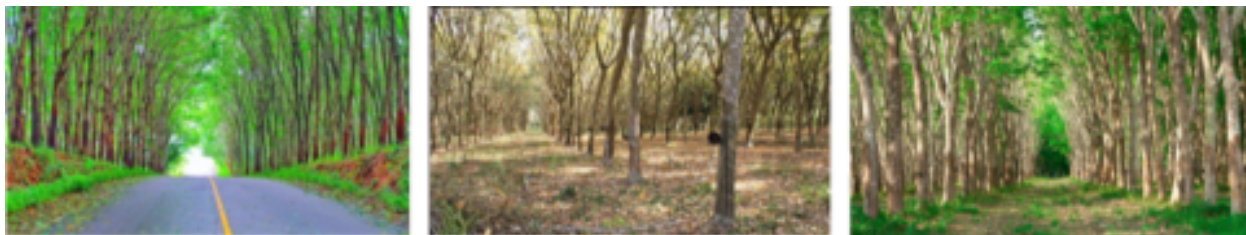
จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ลงไปจนถึงชายเขตแดน ส่วนทางภาคตะวันออกพบในจังหวัดตราด จันทบุรี ระยอง และบางส่วนของจังหวัดชลบุรี (อุทิศ, 2541)

ข. ป่าดงดิบแล้ง (Dry evergreen forest)

ป่าดงดิบแล้งของเมืองไทยพบกระจายตั้งแต่ตอนบนของทิวเขาถนนธงชัยจากจังหวัดชุมพรขึ้นมาทางเหนือ ปกคลุมลาดเขาทางทิศตะวันตกของทิวเขาตะนาวศรีไปจนถึงจังหวัดเชียงราย ส่วนซีกตะวันออกของประเทศปกคลุมตั้งแต่ทิวเขาภูพานต่อลงมามาถึงทิวเขาบรรทัด ทิวเขาพนมดงรักลงไปจนถึงจังหวัดระยองขึ้นไปตามทิวเขาตงพญาเย็น ทิวเขาเพชรบูรณ์ จนถึงจังหวัดเลยและน่าน นอกจากนี้ ยังพบในจังหวัดสกลนคร และทางเหนือของจังหวัดหนองคายเลียบลำน้ำโขงในส่วนของที่ติดต่อกับประเทศลาว ป่าชนิดนี้พบตั้งแต่ระดับความสูงจากน้ำทะเลปานกลางประมาณ 100 เมตรขึ้นไปถึง 800 เมตร

ค. ป่าดงดิบเขา (Hill evergreen forest) ป่าดงดิบเขาอาจพบได้ในทุกภาคของประเทศในบริเวณที่เป็นยอดเขาสูง พบตั้งแต่เขาหลวง จ. นครศรีธรรมราช เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง ขึ้นไปจนถึงยอดเขาสูง ๆ ในภาคเหนือ เช่น ยอดดอยอินทนนท์ ดอยปุย และยอดดอยอื่นๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ เชียงราย และแม่ฮ่องสอน เป็นต้น ส่วนทางภาคตะวันออกพบได้บนยอดดอยภูหลวง ภูกระดึง ยอดเขาสูงในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าภูเขียว อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ เป็นต้น

- Reference Location : ป่าสวนพารา



รูปภาพที่ 23 ภาพอ้างอิงสวนยางพารา

การเตรียมพื้นที่ปลูกสร้างสวนยางเป็นการปรับพื้นที่ให้มีสภาพเหมาะสมสำหรับปลูกยางทั้งด้านการปฏิบัติงานในสวนยางและการอนุรักษ์ดินและน้ำ จำเป็นต้องวางแผนการใช้พื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อความสะดวกในการดูแลบำรุงรักษาต้นยาง การเตรียมพื้นที่ปลูกยาง ได้แก่ การทำความสะอาดพื้นที่ การวางแนว การขุดหลุม และการจัดทำเป็นขั้นบันได เป็นต้น

○ การวางแนวปลูก

การวางแนวปลูกในพื้นที่ลาดเท ในพื้นที่ลาดเทหรือพื้นที่ที่อยู่บนควนเขา การแนวปลูกไม่สามารถใช้วิธีแบบเดียวกับพื้นที่ราบได้ เนื่องจากที่ลาดเทหรือที่ควนเขามีการไหลบ่าของน้ำในขณะที่มีฝนตก เป็นผลให้เกิดการชะล้างและพังทลายของหน้าดิน ดังนั้น เพื่อป้องกันการชะล้างและการพังทลายของดิน

- ลักษณะรูปแบบสวนยางพารา ต้องวางแนวปลูกตามแนวตะวันตกออกตะวันตก โดยมีระยะปลูก 2.5 x 8.0 เมตร หรือ 3.0 x 7.0 เมตร หรือ 3.0 x 6.0 เมตร ในแหล่งปลูกยางใหม่ โดยมีขนาดของหลุม 50 x 50 x 50 เซนติเมตร และทำการปลูกต้นกล้ายางพารา โดยคัดเลือกต้นกล้ายางพาราที่สมบูรณ์แข็งแรงปราศจากโรคและแมลงศัตรูพืช ขนาด 1-2 ฉัตร และคลุกปุ๋ยหมักอัตรา 15-25 กิโลกรัมต่อหลุม พร้อมกับใส่เชื้อจุลินทรีย์ควบคุมเชื้อสาเหตุโรคพืชที่ผลิตจากสารเร่ง พด.3 อัตรา 3 กิโลกรัมต่อต้น ใส่รองก้นหลุม และทำการปลูกต้นกล้ายางพารา หลังจากปลูกยางพาราได้ 15 วัน ให้ปลูกพืชตระกูลถั่วคลุมดิน เช่น ถั่วคาโลโปโกเนียม อัตรา 2 กิโลกรัมต่อไร่ หรือถั่วคุดชู อัตรา 2 กิโลกรัมต่อไร่ หรือถั่วฮามาต้า อัตรา 2 กิโลกรัมต่อไร่ ไร่เป็น

แถวแทรกระหว่างยางพารา เพื่อป้องกันกำจัดวัชพืช ป้องกันการชะล้างพังทลาย และเป็นการเพิ่มอินทรีย์วัตถุให้กับดิน

- การออกแบบสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์
 - การออกแบบสถานที่ถ่ายทำ
 - สถานที่ถ่ายทำ : บ้านลุงของโจ ห้องรับแขก ห้องนอนของโจ



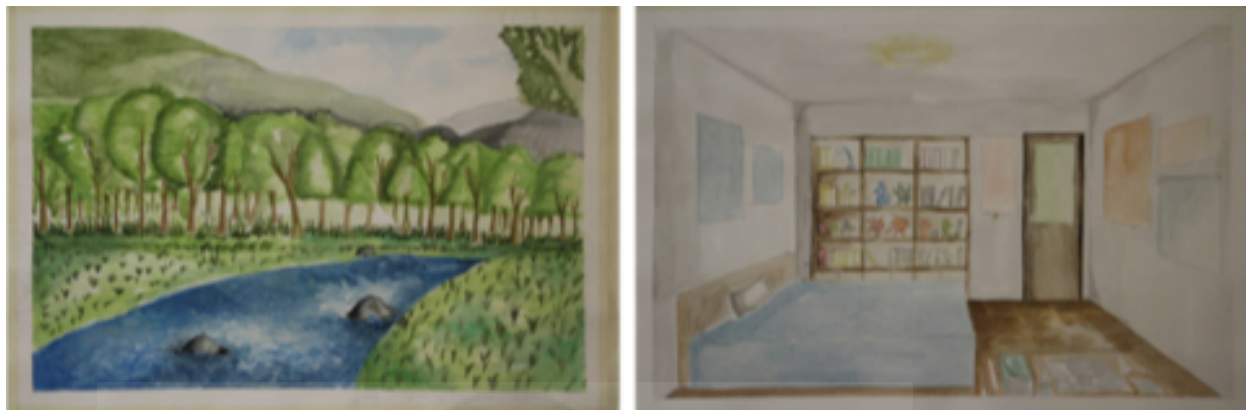
รูปภาพที่ 24 ภาพการออกแบบสถานที่-บ้านลุง และห้องต่างๆ

- สถานที่ถ่ายทำ : ป่าดิบชื้น, สวนยางที่โจเข้าไปสำรวจ



รูปภาพที่ 25 ภาพการออกแบบสถานที่-ป่าดิบชื้น และสวนยาง

- สถานที่ถ่ายทำ : หาดริมลำธาร,ห้องใจที่กรุงเทพฯ



รูปภาพที่ 26 ภาพการออกแบบสถานที่ - หาดริมลำธาร และ ห้องของใจที่กรุงเทพฯ

- สถานที่จริงใช้ในการถ่ายทำ

- บ้านลุง



รูปภาพที่ 27 สถานที่ถ่ายทำจริง - บ้านลุง ภายนอก



รูปภาพที่ 28 สถานที่ถ่ายทำจริง - บ้านลุง ภายใน

จากข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะที่อยู่อาศัยในภาคใต้ที่กล่าวข้างต้นมีการเปลี่ยนแปลงยุคให้เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดในช่วง พ.ศ 2549 เพราะ ในปี พ.ศ 2549 ได้มีการกลับมาพูดถึงเหตุการณ์ถึงแดงอีกครั้งหนึ่งเลยทำให้บทภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลง เป็นบ้านลุงของใจจากบ้านไม้เก่ามีใต้ถุนสูงเป็นลักษณะบ้านเดี่ยวปูนไม่มีใต้ถุนเปลี่ยนแปลงลักษณะตามความเหมาะสมของบทและตามยุคสมัยที่เกิดขึ้น

สถานที่ถ่ายทำเป็นบ้านเดี่ยวขนาดเล็กที่ข้างบ้านจะมีสวนยางพาราขนาดเล็กอยู่ เพราะ ลุงทำอาชีพเป็นชาวยางพารา ในด้านของการออกแบบและความหมายเชิงสัญลักษณ์คือ บ้านลุงของใจที่ภาคใต้ผู้กำกับและผู้กำกับศิลป์เห็นตรงกันว่าควรเป็นบ้านเดี่ยวขนาดเล็กห้องขนาดเล็ก และมีสวนยางขนาดย่อมไม่ใหญ่ ลุงจะออกไปทำสวนยางทุกๆวันจนเป็นกิจวัตรในสวนการเลือกบ้านถ่ายทำต้องการเป็นแบบบ้านเดี่ยวขนาดเล็กสำหรับ 2-3 คน มีลักษณะค่อนข้างเก่าและรกเล็กน้อย เพื่อให้เข้ากับบริบทสถานะของตัวละครที่วางไว้

○ ป่าดิบชื้น,ลำธาร,สวนยาง



รูปภาพที่ 29 สถานที่ถ่ายทำ - ป่าดิบชื้น,ลำธาร,สวนยาง



รูปภาพที่ 30 ฉากแคมป์กองไฟในป่าดงดิบ



รูปภาพที่ 31 ฉากภายในบ้านลุงตอนกลางคืน

สถานที่ถ่ายทำจะใช้เป็นป่าดิบชื้นเนื่องมาจากตามด้วยบทที่เกิดในภาคใต้ที่มีฝนตกชุก จะใช้ลักษณะของป่าแทนด้วยความหมายเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยปริศนาไม่สามารถมองไปข้างหน้าได้จากภาพนอกช่อมความบิดเบือนความจริงและความโหดร้าย ความตาย ความอึดอัดไว้ข้างในใจกลางป่า และเป็นพื้นที่อันตรายที่ไม่ควรเข้าไป

ในด้านการด้านการเลือกสถานที่ ทีมงานเห็นว่าควรหาป่าที่สร้างบรรยากาศให้ชวนน่ากลัว มีความมืดที่ไม่สามารถมองเห็นอะไรข้างหน้าได้ และมีที่ซ่อนตัวสัตว์ประหลาดที่อาศัยอยู่ในป่าได้ และมาในส่วนของการเลือกสถานที่ที่มีชายหาดสองฝั่งที่แบ่งด้วยลำธารขนาดที่ค่อนข้างใหญ่ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ในการออกแบบว่าฝั่งหนึ่งเป็นที่อยู่ของวิญญาณคนที่เสียชีวิตไปแล้วกับฝั่งที่อยู่ของชาวบ้านที่จะมาทำพิธีที่ชายหาดในคืนพระจันทร์เต็มดวง ตามบทภาพยนตร์ที่ผู้กำกับกำหนดไว้

Model & Location Set : บ้านลุงของโจ

แนวทางการออกแบบ Location บ้านลุงของโจ จะเป็นการออกแบบที่ตามสภาพความเป็นจริงของพื้นที่จังหวัดนั้นๆ ตามยุคสมัยจะใช้ตัวบริบทสถานะของตัวละครเป็นตัวกำหนดแนวคิดขอบเขตขนาดบ้านและขนาดห้อง และการออกแบบภายในบ้านซึ่งมีลักษณะการจัดวางสิ่งของและเฟอร์นิเจอร์ที่มีไม่เยอะ และค่อนข้างเก่า เน้นใช้สอยประโยชน์ในการออกแบบและความหมายเชิงสัญลักษณ์ คือ ในบ้านจะมีกรอบรูปประดับตามผนังบ้านเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นรูปของภรรยาของลุงโดยความหมายโดยนัยว่า เป็นสิ่งเดียวที่ภรรยาของลุงเหลือไว้ให้เป็นความทรงจำ และสิ่งของที่ตัวละครโจนำติดตัวมาไว้ในห้องนอน เช่น แผนที่ สมุดจด กระดาษ หนังสือประวัติศาสตร์ต่างๆ ไฟฉาย ใช้แทนความหมายว่าเขาไม่ได้มาเที่ยวบ้านลุงเฉยๆ แต่เขามีประสงค์เพื่อมาเข้าป่าตามหาและไขปริศนาเรื่องลี้ลับในป่าที่เขาสงสัยและสนใจ

- การออกแบบอุปกรณ์เพื่อใช้ประกอบฉาก
 - อุปกรณ์ประกอบฉาก : สิ่งของตัวละครทั้งหมดและของตกแต่งสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์

ออกแบบและอุปกรณ์ประกอบฉาก ประกอบฉากและตัวละครก่อนถ่ายทำจริง (Props อาจมีเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสมกับเรื่องราวในภาพยนตร์)
 - อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครใจ ได้แก่ กระเป๋า, สมุดบันทึก, ไฟฉาย, หนังสือประวัติศาสตร์, มีดพกพา, เข็มทิศ, โมเดลสัตว์ประหลาด, วิทยุ, ผ้าเช็ดหน้า



รูปภาพที่ 33 อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครใจ

- อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละคร พราน ได้แก่ ปืนล่าสัตว์ , ปืนพก , ย่าม 2 ใบ 2 ขนาด , เครื่องรางของขลัง , มีดกริช



รูปภาพที่ 34 อุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครพราน

- อุปกรณ์ประกอบฉากในฉากของพิธีกรรมของชาวบ้าน ได้แก่ คบไฟ สิ่งของส่วนตัวที่นำมาทำพิธี ถังน้ำมัน 200 ลิตร



รูปภาพที่ 35 อุปกรณ์ประกอบฉากพิธีกรรม

ในด้านการแทนความหมายเชิงสัญลักษณ์ของอุปกรณ์ประกอบฉาก ตัวละครใจเอาจึงของเช่น แผ่นที่ สมุดจด ไฟฉาย หนังสือประวัติศาสตร์ กระดาษ ดินสอ ติดตัวมาบ้านลุงที่ภาคใต้แทนความหมายว่าเขาไม่ได้มาเที่ยวบ้านเฉยๆ แต่เขามีประสงค์อย่างอื่นที่สำคัญกว่าคือ การมาหาความจริงบางอย่างการหายตัวและการตายคนในป่าอย่างเป็นทางการ การตั้งโต๊ะทำพิธี มีทั้งของเซ่นไหว้ ของทำพิธีทางความเชื่อและการจัดสถานที่ของชาวบ้าน ระหว่างคนเป็นกับวิญญาณที่เสียชีวิตไปแล้ว และนายพรานมีทั้งปืนล่าสัตว์และมีดยาวที่มียันต์อาคมลงไว้ เพื่อใช้จัดการกับสัตว์ประหลาดที่เขาหาล่าล้างแค้นมานานกว่า 30 ปี

- อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ในการเล่าเรื่อง



รูปภาพที่ 36 อุปกรณ์ประกอบฉากเล่าเรื่อง

อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้เล่าเรื่องหลักๆคือ หนังสือประวัติศาสตร์และภาพวาดที่ตัวละครใจวาดมา ในการแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ของความจริงที่น่ากลัวการล้างคอมมิวนิสต์ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้าน เช่น การตายอย่างเป็นปริศนาของชาวบ้าน การหายตัวไปในป่า มีศพตกจากเขา เผลอลงถัง ซึ่งมาในรูปแบบของสัตว์ประหลาดที่จะฆ่าคนทุกคนที่มันพบเห็นทุกคนตลอดจนรวมไปถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องกับคนที่ถูกฆ่าอย่างโหดร้ายและน่ากลัว

4.3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง

- การหาข้อมูลสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1) การแต่งกายของวัยรุ่นไทยเพศชายในช่วงปีพ.ศ. 2549 โดยรับอิทธิพลจากตะวันตก



รูปภาพที่ 37 ภาพอ้างอิงการแต่งกายของวัยรุ่นชายไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2549

จากการศึกษาค้นคว้าจะเห็นได้ว่าลักษณะเสื้อผ้าของวัยรุ่นชายไทยช่วงยุคนั้นได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก โดยทั่วไปส่วนใหญ่จะมีการใส่เสื้อยืด เสื้อเชิ้ต เสื้อโปโลทรงตรงไม่รัดรูป พิมพ์ลายกราฟฟิก บ้างเรียบหรือบ้างเป็นลายขวาง เลเยอร์ของเสื้อผ้าที่ใ้ใ้มีสองชั้น เช่น ใส่เสื้อยืดข้างใน ข้างนอกเป็นเสื้อเชิ้ตแขนยาวไม่ติดกระดุม หรือเสื้อยืดข้างในแล้วใส่เสื้อกันหนาวไม่รัดซิปคลุมทับอีกที่เป็นตัวนอก สีส้นมีความหลากหลาย กางเกงที่นิยมเป็นกางเกงยีนส์ทรงขากระบอก มีทั้งยีนส์สีน้ำเงินเข้ม สีดำ สีเทา เป็นต้น

2) การแต่งกายของชาวบ้านทางจังหวัดแถบภาคใต้ของไทยในช่วงปี พ.ศ. 2549



รูปภาพที่ 38 ภาพอ้างอิงการแต่งกายของชาวบ้านภาคใต้ไทย ในช่วง พ.ศ. 2549

การแต่งกายของกลุ่มอายุเหล่านี้มักจะสวมใส่เสื้อผ้าสบาย มีความเรียบง่าย ไม่หรือหาอะไรเท่าไร ไม่ค่อยมีความเป็นแฟชั่นเข้ามาเกี่ยวมากนัก เนื่องจากไม่ได้อยู่ในความสนใจของกลุ่มคนเหล่านี้ ส่วนใหญ่เสื้อผ้าจะเป็นผ้าฝ้าย เสื้อยืดทั้งแขนสั้นและแขนยาว เสื้อคอปกโปโลแขนสั้น หรือเสื้อยืดทั้งเรียบหรือพิมพ์ลายทั่วไป บ้างก็เป็นเสื้อกีฬาที่มีลักษณะเป็นผ้าลีน ยืดหยุ่นใส่สบายมีความบางของผ้า ไม่ร้อน แพทเทิร์นที่ปรากฏในเสื้อผ้ามักจะเป็นลายสก๊อต ลายตาราง ลายขวาง ส่วนสีของเสื้อผ้านั้นจะไม่ค่อยเป็นสีที่สดใสเพราะเนื่องจากใช้สวมใส่ในการทำงานด้วยแล้วนั้น มักจะมีความเก่าเร็ว อีกทั้งมีรอยเปื้อนคราบต่างๆ มีการขาดหลุดรุ่มบางที่ที่มีการเสียดสีบ่อย กางเกงจะเป็นกางเกงขาก๊วยและขาสวมส่วนเท่าเข้า

■ แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง

เนื่องจากภาพยนตร์ยังคงสร้างอิงตามโลกของความเป็นจริงในเชิงสัญนิยมมหัศจรรย์ การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครต่างๆ ในเรื่องนั้นจึงออกแบบตามสภาพแวดล้อมทางสังคมและการประกอบอาชีพตามลักษณะของผู้คนในโลกความเป็นจริงอยู่ และเพื่อให้ช่วยในการเล่าเรื่องจึงนำความขัดแย้งของสิ่งที่เป็นคู่ตรงข้ามกันมาแทรกในเนื้อเรื่องเพื่อสอดคล้องกับเรื่องราว และแบ่งแยกกลุ่มได้อย่างชัดเจน

- การหยิบจับแพชชันในช่วงปีพ.ศ. 2549 มาใช้ในการออกแบบ

การวาง Concept ของเรื่องคือการปิดบังความจริง การซ่อนบางอย่าง นั้นแสดงให้เห็นถึงการไม่ยอมรับมัน ดังนั้น การใช้สีที่มีความสำคัญที่เข้ามาช่วยในเรื่องของการแบ่งแยกความเป็นคู่ตรงข้าม ทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และสิ่งของพกพาของตัวละคร

- การออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดงที่ใช้ในภาพยนตร์

- ตัวละครหลัก “โจ”



รูปภาพที่ 39 การออกแบบเครื่องแต่งกาย ตัวละครโจ

เมื่อเด็กหนุ่มอย่างโจอยากที่จะออกตามหาบางอย่างในป่าที่ซึ่งเต็มไปด้วยภัยอันตรายต่างๆ ตัวละครโจเป็นเด็กหนุ่มที่มีความกระตือรือร้น จึงออกแบบให้โจใส่เสื้อยืดสีเหลืองแทนถึงพลังงานและมุ่งมั่น และด้วยความที่ต้องเข้าป่าตอนกลางคืนจึงให้ใส่เสื้อเชิ้ตแขนยาวสีแดงเป็นเสื้อนอก และกางเกงยีนส์ขาวเพื่อปกคลุมร่างกายป้องกันสิ่งขีดข่วนในป่า เครื่องแต่งกายส่วนใหญ่จะเป็นสีโทนร้อน ให้รู้สึกถึงความตรงข้ามกันกับป่าในตอนกลางคืนที่เป็นโทนเย็นอย่างเชียวกับน้ำเงิน

○ ฉากใจกลับมาเล่าเรื่องให้ครอบครัวฟังที่กรุงเทพฯ



รูปภาพที่ 40 การแต่งกายของใจในฉากที่เล่าเรื่องให้ครอบครัวฟัง

จากเหตุการณ์ที่เพิ่งผ่านมาทำให้ใจได้สูญเสียลงไป เขาเลิกตามหาอีกต่อไป เมื่อได้รับรู้ถึงความเป็นจริงที่เกิดขึ้น ความกระตือรือร้นในการอยากรู้อยากเห็นเรื่องราว นั้นจึงหมดไป เลยเลือกให้ใจเปลี่ยนโทนสีเสื้อจากช่วงแรกของเรื่องที่ออกตามหาความจริงมาตลอด จากโทนร้อนอย่างเหลืองหรือแดงกลายเป็นเสื้อสีกรมทอเย็นซึ่งมีความมืดมนและความทึบของสีให้อารมณ์ถึงสิ่งที่ปิดบังอยู่ในตอนสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งเหมือนกับชาวบ้านคนอื่นเลือกที่จะเก็บงำเรื่องจริงนี้เอาไว้ต่อไป

○ ฉาก ใจไปงานศพเพื่อน



รูปภาพที่ 41 การแต่งกายใจ ในฉากที่ใจไปงานศพ

เนื่องจากใจไม่ได้มีลักษณะนิสัยที่เป็นคนสนใจในเรื่องแฟชั่นอะไรเท่าไรหรอก การแต่งกายของเขาจึงเรียบง่าย ในช่วงยุคปีพ.ศ. 2549 นั้นจะมีการนิยมใส่เสื้อโปโลกัน อย่างแพร่หลาย ถึงเสื้อโปโลจะเป็นที่นิยมแต่ก็ไม่ได้ดูแฟชั่นจัด เป็นความเรียบง่ายใน

การแต่งกายเหมาะแก่การใส่เป็นชุดไปรเวทได้และถือว่าสุภาพในระดับหนึ่ง จึงเลือกให้โจ
ใส่เสื้อโปโลสีดำและกางเกงยีนส์ขายาวไปงานศพเพื่อนของตน

- ตัวละครพราน



รูปภาพที่ 42 การแต่งกายของตัวละครพราน

พรานเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่พยายามออกตามหาความจริงเฉกเช่นเดียวกับ
เด็กหนุ่มใจ โทนสีเสื้อผ้าของพรานจึงเลือกให้เป็นโทนร้อนเช่นกัน โดยเลือกเสื้อเป็น
เสื้อเชิ้ตสีทึบ และเครื่องประดับและสิ่งของพกพาต่างๆ ของพรานไม่ว่าจะเป็นสร้อยจี้
สีแดงเข้ม กระเป๋าสะพายสีน้ำตาลหม่น รองเท้าหนังสีน้ำตาลอมแดง เพื่อบ่งบอกอารมณ์
ของตัวละครที่มีความโกรธเกลียดเคียดแค้นมานานกับเหตุการณ์การสูญเสียครั้งใหญ่

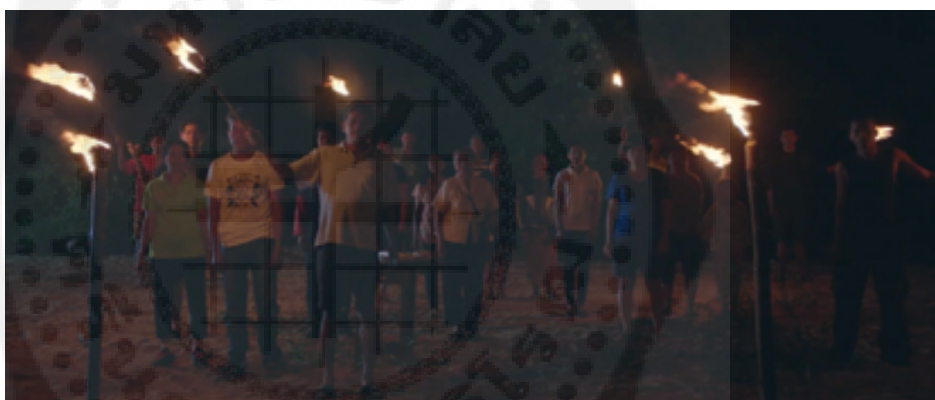
- ตัวละครลุง



รูปภาพที่ 43 การแต่งกายของตัวละครลุง

ลุงของใจเป็นตัวละครคนในพื้นที่ที่ต่างก็รับรู้เรื่องราวเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น แต่พยายามจะปกปิดเรื่องเหล่านั้นเพื่อไม่ให้ใจหลานชายของตนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องและตกอยู่ในอันตราย จึงนำสีฟ้า น้ำเงิน เข้ม เทามาใช้ ซึ่งชุดของลุงถูกออกแบบให้ดูเป็นชุดชาวบ้านทั่วไป เรียบง่าย ไม่ค่อยมีเครื่องตกแต่งอะไร ด้วยความที่คนต่างจังหวัดที่มีสภาพแวดล้อมและวัยเหมือนดังตัวละครลุงที่มีอาชีพทำสวน ส่วนใหญ่จากการค้นคว้าจะพบว่าพวกเขาไม่ค่อยสนใจเรื่องแฟชั่นและการซื้อเสื้อผ้าเพื่อใส่ตามกระแส ไม่ค่อยได้ซื้อเสื้อผ้าใหม่ และมีร่องรอยขีดข่วนจากการทำงานจากสวนหรือความเก่าและนานแล้วของเนื้อผ้า ดังนั้นเสื้อผ้าที่ลุงใส่จะดูมีความเก่า ผ่านการใช้งานจริง มีรอยคราบน้ำยากจากการทำสวนรวมไปถึงรอยขาดและเป็นขลุ่ยต่างๆ

- ตัวละครประกอบอื่นๆ ชาวบ้านที่อยู่ที่นี่



รูปภาพที่ 44 การแต่งกายของตัวละครชาวบ้าน

ตัวละครชาวบ้านธรรมดาที่ไม่รู้เรื่องราวหรือไม่สนใจต่อเหตุการณ์นั้น จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นสีสดสีไม่ค่อยมีการเพิ่มเติมของสีเสื้อผ้าเพื่อให้ดูหม่นหมองและแสดงถึงการปิดบังบางสิ่งบางอย่าง

4.4 ผลงานการสร้างสรรค์

- ภาพยนตร์ สัตว์ดงดิบ The Southern Folktales



รูปภาพที่ 45 ผลงานการสร้างสรรค์จากภาพยนตร์ Southern Folktales

- โปสเตอร์ประกอบภาพยนตร์ Southern Folktales สัตว์ดงดิบ



รูปภาพที่ 46 โปสเตอร์ประกอบภาพยนตร์ Southern Folktales

โปสเตอร์ภาษาอังกฤษ

โปสเตอร์ภาษาไทย

บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์

การศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสัญนิยมมหัศจรรย์ ที่มีประเด็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการกวาดล้างคอมมิวนิสต์(กรณีถึงแดง) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงการใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาของประเทศไทยในอดีต ไม่เฉพาะเจาะจงว่าเป็นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ผลลัพธ์ที่ออกมาไม่เป็นประโยชน์กับฝ่ายใดเลย ซ้ำยังเป็นรอยแผลเป็นที่ต่างสร้างความเจ็บปวดที่ไม่น่าจดจำให้กับทุกคน และเพื่อให้ผู้ชม ตระหนักถึงวิธีการที่จะแก้ปัญหาที่จะตามมาในอนาคต

สรุปผลการศึกษา

จากกระบวนการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวสัญนิยมมหัศจรรย์ ที่มีประเด็นการศึกษาเกี่ยวข้องกับการกวาดล้างคอมมิวนิสต์(กรณีถึงแดง) โดยดำเนินเรื่องผ่านตัวละครชื่อใจ เด็กหนุ่มวัยมัธยมปลาย ที่สนใจเรื่องเหตุการณ์ประหลาดที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ เขาจึงตัดสินใจเดินทางไปหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ทางภาคใต้ของประเทศไทย เพื่อศึกษาถึงเหตุการณ์ประหลาดนั้น เมื่อไปถึง ใจก็รู้สึกถึงความแปลกประหลาดของหมู่บ้านแห่งนี้ ลุงของเขามักย่ำอยู่เสมอว่าอย่าออกไปไหนตอนกลางคืน หรือชาวบ้านคนอื่นๆ ที่ไม่รู้เรื่องเหตุการณ์ประหลาดนี้เลย เขาจึงตัดสินใจออกตามหา สัตว์ประหลาด ตนหนึ่งที่เขาบังเอิญพบ แต่กลับกลายเป็นว่า สัตว์ประหลาดตนนี้ลักพาตัวลุงของใจไป ขณะเดียวกันนั้น เขาก็ได้พบกับ พรานคนหนึ่ง ที่อาสาจะพาเขาเดินทางไปตามหาลุง และได้เล่าถึงความจริงที่เกิดขึ้นทั้งหมดในกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการผสมผสานภาพยนตร์แนวสัญนิยมมหัศจรรย์โดยใช้แนวคิดทฤษฎีต่างๆ มาประกอบเขียนบท โดยยทฤษฎีที่นำมาใช้หลักๆได้แก่ ทฤษฎีสัญนิยมมหัศจรรย์ และ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

สัตว์ดงดิบ คือ ต้องการพูดถึงการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาของความขัดแย้งทางการเมืองของเมืองไทย โดยไม่ได้เจาะจงว่าเป็นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง เกิดเป็นบาดแผลที่ผู้คนล้วนต้องการจะลบเลือนและไม่อยากพูดถึงสัตว์ดงดิบ มีลักษณะไม่เป็นเส้นตรง โดยใช้เรื่องเล่า/ตำนานพื้นบ้านในการเล่าเรื่องราวของความรุนแรงและผลที่เกิดจากความรุนแรง โดยเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องเป็นเพียงเรื่องราวของเด็กหนุ่มคนหนึ่งเท่านั้น

การอภิปรายผล

การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้น แนวสัญนิยมมหัศจรรย์ที่มีประเด็นการศึกษาศิลปะการกวาดล้างคอมมิวนิสต์(กรณีถึงแดง)โดยดำเนินเรื่องผ่านตัวละครชื่อใจ ที่เล่าเรื่องราวที่ตนพบให้ครอบครัวฟัง เรื่องสัตว์ดงดิบ คณะผู้จัดทำได้ใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษามากจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ มาสร้างประเด็นเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาด้านการเมืองและนำเสนอในรูปแบบของแนวคิดสัญนิยมมหัศจรรย์ ของตัวละครที่เล่าเรื่อง

ของความรุนแรงผ่านรูปแบบของนิทาน,ตำนานพื้นบ้าน ผสมผสานกับความเป็นภาคใต้ของไทย ในส่วนของกระบวนการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์สั้น กลุ่มผู้วิจัยได้ปฏิบัติงานตั้งแต่กระบวนการเลือกสรรหัวข้อในการนำเสนอภาพยนตร์ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ ขั้นตอนถ่ายทำ และขั้นตอนหลังถ่ายทำ ยังไม่รวมไปถึงขั้นตอนของการจัดฉากภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้รับชมผลงานนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์อีกด้วย โดยการปฏิบัติงานเหล่านี้ล้วนแต่เป็นแนวทางในการฝึกการทำงานร่วมกับผู้สอน

ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหา

▪ ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนเตรียมการก่อนการผลิต ได้แก่

- ปัญหาในการขนอุปกรณ์ครุภัณฑ์ถ่ายทำภาพยนตร์

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีการถ่ายทำในต่างจังหวัด มีการเดินทางที่ยากลำบาก ส่งผลให้สามารถนำทีมงานและอุปกรณ์ในการถ่ายทำมาใช้ได้อย่างจำกัด บวกกับระหว่างที่ถ่ายนั้นทีมงานได้ประสบอุบัติเหตุ ทำให้ความสามารถในการปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ลดลง ส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการทำงานและไม่สามารถปฏิบัติตามแผนการที่ได้วางไว้ตั้งแต่ต้นได้ มีการเสียค่าล่วงเวลาเกิดขึ้น จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนในบางช่วงบางตอนของภาพยนตร์ และในส่วนของอุปกรณ์นั้นได้เกิดการสื่อสารที่ผิดพลาดขึ้น ทำให้ไม่ได้นำเครื่องสร้างควันไฟฟ้ามาয়งสถานที่ถ่ายทำในต่างจังหวัดด้วย ทีมงานจึงต้องสร้างควันโดยวัสดุภายในท้องถิ่นมาเผาไฟอย่างเช่นกามมะพร้าว เป็นต้น

- ปัญหาในการติดต่อสถานที่ถ่ายทำ

เนื่องด้วยเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่จะถ่ายทำมีขนาดใหญ่จึงทำให้ต้องใช้สถานที่ค่อนข้างเยอะและต้องเดินทางตระเวนหาสถานที่ที่ตรงตามความต้องการมากที่สุด ปัญหาที่มองเห็นชัดที่สุดคือ ต้องเดินทางไกลหาสถานที่ต่างหวัดในภาคใต้ เพราะ เรื่องราวเกิดขึ้นที่ภาคใต้ ทำให้มีข้อจำกัดในเรื่องของลักษณะของสถานที่และสภาพอากาศสิ่งแวดล้อมที่ต้องการฉากที่สำคัญในเรื่องคือ บ้านลุงของใจ ปายาง ป่าดิบชื้น และ ลำธาร โดยบ้านลุงของใจและหมู่บ้านชาวบ้านมีขั้นตอนยุ่งยากเล็กน้อยในเรื่องของลักษณะห้องภายในบ้านและรอบๆบ้านที่ต้องการ ซึ่งแตกต่างจากปายาง ป่าดิบชื้น และลำธาร เพราะ อันเนื่องมาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์และอากาศในภาคใต้ ป่าและลำธารต้องสัมพันธ์กัน จะมีขั้นตอนในการหาที่ค่อนข้างยุ่งยากที่งานทีมงานเลือกมาใช้ในการถ่ายทำ คือ ริมหาดทรายติดลำธารอยู่ในพื้นที่บ้านคีรีวง

นครธรรมราช ซึ่งบางจุดเป็นพื้นที่ส่วนบุคคลจึงต้องทำเรื่องขออนุญาตใช้พื้นที่กับคนในพื้นที่ รวมไปถึง หมู่บ้านและปายางพารา ในส่วนของป่าดิบชื้นและปายางพาราที่หามาได้พื้นที่ค่อนข้างมีความอันตรายจากสัตว์และแมลง เพราะ ป่าค่อนข้างรกและทางเข้าไปข้างในป่าค่อนข้างลำบาก จึงต้องมีการอนุญาตคนในพื้นที่จัดการทำเส้นทางเข้าป่าและจัดการกับสัตว์แมลงในป่าและติดตามเฝ้าดูความปลอดภัยและอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นระหว่างเดินทางและตอนถ่ายทำ และทางทีมงานเกือบทั้งหมดไม่ใช่คนในพื้นที่จึงทำให้การติดต่อที่ค่อนข้างยากลำบาก จึงต้องหาคนที่รู้จักในพื้นที่ช่วยประสานงานและทำเรื่องขออนุญาตใช้สถานที่ถ่าย และต้องคอยเฝ้าติดตามผลเป็นระยะๆ เพื่อเตรียมพร้อมก่อนถึงกำหนดวันถ่ายจริง

- ปัญหาด้านเสื้อผ้านักแสดง

สีเสื้อผ้าในตอนแรกทีออกแบบนำเสนอไปเกิดความไม่สอดคล้องกันกับด้านการกำกับภาพ ซึ่งเกิดจากความไม่ใส่ใจของผู้ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเอง จึงทำให้ต้องมีการปรับแก้เพื่อนำเสนอใหม่อีกครั้งหนึ่ง

เนื่องจากมีฉากที่ตัวละครหลักต้องเข้าป่าและต้องเป็นเลือด ด้วยความคิดที่ไม่รอบคอบจึงไม่ได้ซื้อเสื้อผ้าที่เหมือนกันอีกหลายตัวเผื่อใช้ในการถ่ายเทคใหม่หรือฉากอื่นๆ ที่ต้องใช้เสื้อผ้าเดิมและยังไม่สามารถกำหนดเบรคดาวนได้ล่วงหน้าก่อนหน้านั้น เพราะต้องเดินทางลงมายังพื้นที่จริงก่อนถ่ายก่อน ด้วยความที่สถานที่ถ่ายทำนั้นมีความห่างไกลจากกรุงเทพเป็นอย่างมาก ไม่สามารถย้อนกลับไปซื้อได้ เมื่อเตรียมเสื้อผ้ามาได้ไม่พร้อมพอ จึงแก้ปัญหาด้วยการออกไปหาซื้อเสื้อผ้าที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันเพื่อมาสාරองไว้ใช้ในฉากที่ต้องเลอะเลือด

ชุดสัตว์ประหลาดในตอนแรกทีออกแบบไว้นั้นเป็นการทำมือขึ้นจากการนำกระดาษหนังสือพิมพ์มาทำเป็นเปเปอร์มาเซ่ทั้งตัว แต่เมื่อเริ่มทำแล้วรู้สึกมันใช้ไม่ค่อยได้ผล เพราะเกิดปัญหาการจากความไม่พอดีของการแข็งตัวของกระดาษที่ยากต่อการควบคุมเมื่ออยู่บนตัวนักแสดงที่ต้องใส่ชุดสัตว์ประหลาด อีกทั้งไม่มีความยืดหยุ่นเมื่อนำขึ้นส่วนมาประกอบใส่บนร่างกาย ก่อนเดินทางลงไปยังสถานที่ถ่ายทำ จึงได้ทำการปรึกษาเพื่อนๆ ในกลุ่มเพื่อแก้ปัญหาคือไปเช่าชุดจากร้านมาใช้ถ่ายในการถ่ายทำ แต่เมื่อใกล้ถ่ายพบว่าผู้กำกับยังอยากปรับแก้และเพิ่มลูกเล่นให้กับชุดสัตว์ประหลาดที่เช่ามา แต่ก็มีข้อจำกัดและเงื่อนไขของการเช่าชุดมา จึงไม่สามารถทำอะไรกับชุดได้มากนัก เพราะจะเป็นการไปทำลายชุด เมื่อปรึกษากันสุดท้ายผู้กำกับจึงตัดสินใจที่จะเปลี่ยนไปทำซีจีสัตว์ประหลาดต่อในขั้นตอนหลังการผลิต เลยไปซื้อไฟเส้นมาติดเพิ่มบนชุดสัตว์ประหลาดเพื่อมาร์คจุดที่จะนำไปต่อยอดในการทำซีจีต่อไป

- ปัญหาในการเสาะหานักแสดง

เนื่องจาก ความต้องการของตัวละครมีมาก คณะผู้จัดทำจึงจำเป็นต้องหานักแสดงที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คณะผู้จัดทำมีเวลาในการเตรียมตัวไม่มาก เพราะฉะนั้นสิ่งที่ต้องเผชิญ คือ การเปิดแคสดีนหลายวันหลายครั้งหรือการตามหานักแสดง จากสถานที่ถ่ายทำจริง เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด โดยใช้เวลาดังสั้นหนึ่งเดือนเต็ม และได้นักแสดงที่เหมาะสมที่สุดออกมาดังที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์

- ปัญหาการสื่อสารในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงแรกของการออกแบบเพื่อให้งานออกแบบเข้ากับตัวบทเรื่องและตัวละคร ปัญหาในการสื่อสารทำความเข้าใจแนวคิดที่ในการออกแบบกับอาจารย์และผู้กำกับ เนื่องจากในตัวบทมีความไม่คงที่และแน่นอนจึงมีการออกแบบแนวคิดปรับเปลี่ยนไปเรื่อยตามความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของบท จึงต้องมีการอธิบายแนวคิดการออกแบบและเหตุผลให้ทีมงานเข้าใจในทางทิศทางเดียวกัน และรับฟังความคิดเห็นของคนอื่นมาปรับใช้ตามความเหมาะสม ปัญหาช่วงการเตรียมหาอุปกรณ์ที่จะมาใช้ในฉาก ปัญหาที่เกิดขึ้นคือเนื่องจากในภาพยนตร์มีการใช้อาวุธมีดและปืนล่าสัตว์ ค่อนข้างยากลำบากในการจัดหามาใช้ เพราะ เป็นของที่ มีความอันตรายมากอาจจะเกิดอุบัติเหตุที่ไม่คาดคิดก็ได้หากประมาทและไม่ระมัดระวังต้องหากจากคนที่รู้จักเท่านั้นจึงจะสามารถขออนุญาตยืมมาใช้ได้ และต้องดูแล วิธีการใช้งานและความปลอดภัยในการใช้ถ่ายทำทั้งทีมงานและตัวนักแสดงที่ใช้ประกอบในฉาก

- ปัญหาด้านการเตรียมสัตว์ประหลาด

เนื่องจากทีมงานด้านการออกแบบไม่สามารถเตรียมการแต่งหน้า, แต่งตัวสัตว์ประหลาดได้ทัน ทำให้ต้องใช้ชุดสวมใส่ที่ไม่ตรงกับภาพที่ถูกเตรียมไว้ ด้วยเหตุนี้ทีมงานจึงไม่สามารถถ่ายทำฉากสัตว์ประหลาดได้ แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ คิดซ็อตใหม่ หรือปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่องใหม่ และต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาแก้ปัญหา โดยการนำแสงไฟ LED มากำหนดจุด Tracking การเคลื่อนไหว เพื่อนำไปทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกต่อไป

■ ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการผลิต ได้แก่

• ปัญหาด้านสถานที่และสภาพอากาศ

เนื่องด้วยเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ที่จะถ่ายทำมีขนาดใหญ่จึงทำให้ต้องใช้สถานที่ค่อนข้างเยอะ ปัญหาคือบางสถานที่คับแคบและเป็นแหล่งชุมชนชาวบ้านทำให้การหาจุดที่รถค่อนข้างลำบากต้องหาที่จอดในพื้นที่ละแวกใกล้เคียงเป็นที่จอด และปัญหาที่ใหญ่ที่สุดเป็นอุปสรรคคือสภาพอากาศ เนื่องมาจากจังหวัดนครราชสีมาที่ไปถ่ายมีฝนตกชุกเป็นบางวัน จึงทำให้ต้องรอในฝนหยุดตกก่อนแล้วค่อยถ่ายทำต่อ และผลกระทบจากฝนตกทำให้น้ำดินในป่าที่ทีมงานจะไปถ่ายทำมีความลื่นและทรุดตัวจึงต้องมีความระมัดระวังทำเส้นทางให้แข็งแรงและจัดการแมลงและยุงในป่า ให้สะดวกและปลอดภัยระหว่างถ่ายทำทั้งนักแสดงและทีมงานทั้งหมด

• ปัญหาด้านเสื้อผ้านักแสดง

ในวันแรก ปัญหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของชุดสัตว์ประหลาด ในขณะที่ถ่ายทำต้องเปิดไฟที่ติดขึ้นบนชุดสัตว์ประหลาดไปด้วยท่ามกลางป่า เนื่องจากสายไฟมีความยาวจำกัดจึงต้องมีคนช่วยจับสายและหลบตามหลังสัตว์ประหลาดตลอดเวลาในตอนถ่าย และความไม่เรียบร้อยที่เกิดขึ้นตลอดเวลาการถ่ายฉากสัตว์ประหลาด ทำให้ต้องจัดชุดอยู่แทบจะตลอดเวลา จึงทำให้เกิดความล่าช้าในถ่ายทำและกินเวลาการถ่ายทำจนเกือบจะเข้า

ในวันที่ 2 ของการถ่ายทำ เนื่องจากความสะเพร่าของการเตรียมการเสื้อผ้านักแสดงในช่วงเช้าที่ไม่คำนึงให้รอบคอบถึงความเรียบร้อย จึงทำให้ตอนเปลี่ยนสถานที่ถ่ายต้องย้อนกลับไปกลับมา ระหว่างที่พักและสถานที่ถ่าย ด้วยความที่ถ่ายหลายสถานที่ในวันเดียวกันและต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าใหม่ทุกสถานที่ในแต่ละฉาก ความไม่พร้อมเหล่านี้จึงทำให้เกิดความล่าช้าในการถ่ายทำทำให้ฝ่ายอื่นๆ ต้องรอเสื้อผ้าที่ต้องย้อนกลับไปเอา ทั้งที่ถ้าชนทุกชุดที่ต้องใช้ถ่ายในคืนนั้นขึ้นติดไปกับรถใหญ่ที่เป็นรถสวัสดิการตั้งแต่แรกทั้งหมด ก็ไม่ต้องย้อนกลับไปเอา ด้วยความชะล่าใจที่คิดว่าสถานที่ถ่ายแต่ละที่นั้นอยู่ในละแวกใกล้เคียงกัน และก็สามรถย้อนกลับมาอย่างที่พักได้

ในวันสุดท้ายของการถ่ายทำเกือบจะเป็นไปอย่างราบรื่น เมื่อเริ่มพยายามแก้ปัญหาที่บกพร่องจากช่วงวันถ่ายทำวันแรกๆ แต่สุดท้ายก็เกิดความผิดพลาดอีกในเรื่องชุดของตัวละครหลักอย่างใจที่เป็นฉากทางเข้าป่าที่ใส่ชุดผิดฉาก ซึ่งฉากที่ถ่ายทางเข้าป่าที่เป็นสถานที่เดียวกันมีสองฉากซึ่งเสื้อไม่เหมือนกัน ด้วยความเข้าใจผิดและความสะเพร่าไม่เช็คดูให้ถี่ถ้วนดีก่อนในตารางเบรคดาวน เมื่อมา

รู้ทีหลังว่าที่ถ่ายไปคือวันสุดท้ายนั้นเกิดความผิดพลาด สุดท้ายแล้วการแก้ไขปัญหานั้นจึงตกไปอยู่ในขั้นตอนของการใช้การติดต่อช่วยทำให้แบบเนียนแทนให้ดูแล้วไม่เกิดการผิดพลาดสังเกตมากนัก

- ปัญหาด้านความพร้อมของนักแสดง

จากเวลาการเตรียมการที่มีจำกัด ทำให้นักแสดงมีเวลาในการเตรียมตัวน้อย ทางผู้จัดทำจึงมีการขออนักแสดงมาบ้าง และให้นักแสดงเตรียมตัว ทำความเข้าใจกับบทและพยายามให้นักแสดงเห็นภาพให้ชัดเจนที่ ส่วนนักแสดงที่ได้จากพื้นที่ ก็มีการขออนุญาตแสดงให้ แต่เพราะนักแสดงพื้นที่ ไม่มีประสบการณ์ด้านการแสดงมาก่อน ทำให้นักแสดงบางส่วนของการมีการเสียเวลาไปบ้าง

- ปัญหาที่เกิดขึ้นในขั้นตอนหลังการผลิต ได้แก่

- ปัญหาด้านการลำดับภาพ

เนื่องจากตอนถ่ายทำนั้นเวลาอย่างจำกัด ทำให้เกิดการคิดข้อคิดขึ้นมาใหม่ หรือการปรับเปลี่ยนบท ซึ่งทำให้การติดต่อไม่เป็นไปตามบทภาพยนตร์ดั้งเดิม ทำให้ต้องหาวิธีแก้ไขใหม่ในช่วงติดต่อ แนวทางการแก้ไขปัญหาคือ การถ่ายทำขึ้นที่เหลืออยู่ในโลกออนไลน์กรุงเทพฯ ให้ช่วยเติมเรื่องของบทที่ขาดหายไปในการคิดข้อคิดใหม่ หรือ การอัดเสียงพากย์บรรยายข้อมูลบางอย่างที่ภาพไม่สามารถสื่อออกมาได้ชัดเจน

- ปัญหาด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกของตัวสัตว์ประหลาด

จากปัญหาที่ทีมงานด้านการออกแบบไม่สามารถเตรียมการแต่งหน้า, แต่งตัวสัตว์ประหลาดได้ทัน ทำให้ตัวสัตว์ประหลาดที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการทำนั้นกินเวลาและเสียเงินจำนวนมาก เนื่องจากสัตว์ประหลาดไม่ได้ถูกเตรียมมาเพื่อทำคอมพิวเตอร์กราฟฟิกแต่แรก แนวทางการแก้ปัญหาคือต้องมีการลำดับเรื่องใหม่และใช้ sound design เข้ามาช่วย ซึ่งทำให้ต้องเสียเงินเพิ่มอีกจำนวนมาก

ฉากที่เป็นพาร์ทเล่าเรื่องในตอนแรกนั้นนำเสนอในรูปแบบของการทำเป็นหน้าหนังสือแบบ Altered Books แต่เนื่องจากระยะเวลาในการทำนั้นมีไม่มากพอ และยุ่งยากเกินไป จึงได้ปรับเปลี่ยนให้ทำเป็นภาพนิ่งที่เป็นภาพเขียนและนำมาใส่เอฟเฟคในตอนติดต่อขึ้นมาแทน ทั้งนี้จึงทำให้ต้องมีการจ้างทีมมาทำซีจีให้ และมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นในการจ้าง

ข้อเสนอแนะ

1. จากการเริ่มต้นการทำงาน การที่สมาชิกทุกคนในกลุ่ม จะทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดนั้น การเห็นภาพตรงกันเป็นเรื่องที่สำคัญมาก เพื่อที่การทำงานจะไปในทิศทางเดียวกัน และไม่เสียเวลา
2. ความรับผิดชอบ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการทำงานของทุกๆหน้าที่ หากใครคนใดคนหนึ่งขาดความรับผิดชอบในการทำหน้าที่ของตนเอง ก็ส่งผลให้การทำงานของฝ่ายอื่น มีปัญหาไปหมด
3. การวางแผนการทำงานล่วงหน้าเป็นเรื่องที่สำคัญมาก นอกจากนั้นยังควรเตรียมวิธีแก้ปัญหาสำหรับสถานการณ์ไม่คาดฝัน ที่สามารถจะเกิดขึ้นได้
4. มีสติ ใช้เหตุผล ในการทำงานหรือแก้ปัญหาทุกๆอย่าง



บรรณานุกรม

- จุฬารัตน์ ดำรงวิจิตรธรรม. (2559). **ถั่งแดง : การซ่อมสร้างประวัติศาสตร์และความทรงจำหลอกหลอนในสังคมไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กำจร สุณพงษ์. (2558). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ศูนย์หนังสือจุฬา
- หัตถถกกาญจน์ อารีศิลป์. (2556). **สัญนิยมมหัศจรรย์ในเรื่องสั้น “เงาแห่งฝน” : ใต้ “เงา” แห่งลัทธิอาณานิคม**. วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 20 ฉบับพิเศษ (2556)
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. (2559). **สัญนิยมมหัศจรรย์ในงานของกาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ, โทนี มอร์ริสัน และวรรณกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์. **ความมหัศจรรย์ของสัญนิยมและสัญนิยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรม**. (2559). สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2560 จาก <https://youtu.be/4rJryYCE8Po>
- เต็มศักดิ์ คทวณิช. (2547). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- พีระกัญญ์ สุขไพฑารมณ และ ปรีศนีย์ เกตะบุตร. (2553). การปรับตัวโดยการใช้กลไกป้องกันตนเอง Adjustment by Defense Mechanisms. วารสารนักบริหาร, 30(4), 120-122.
- นงลักษณ์ อภัย และ อรสา แซ่เจียว และ ธิดารัตน์ แก้วโมรา. **ทฤษฎีพัฒนาการของ Sigmund Freud**. (ม.ป.ป.) สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2559 จาก <http://cmruzone.blogspot.com/2011/01/sigmund-freud.html>
- แพรวภัทร ยอดแก้ว. **กลไกป้องกันตัวเอง (Defense Mechanism)**. (2552). สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2559 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/283791>
- ธิกานต์ ศรีนารา. (2552). **หลัง 6 ตุลาฯ : ว่าด้วยความขัดแย้งทางความคิดระหว่างขบวนการนักศึกษา กับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ 6 ตุลารำลึก

บรรณานุกรม

กิตติศักดิ์ มะสมัน. **อุดมการณ์ทางการเมือง**. (2556). สืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2560 จาก <http://annmew123.blogspot.com/2013/08/political-ideology-isms-1-conservatism.html>

Mook K'kai. (2559). **สีขั้นที่สาม**. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม 2560, จาก <https://sites.google.com/site/artsroimook/colortheory/primarycolor?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

สุจิตตรา จันทร์ลอย. (2554). **สีโทนร้อน สีโทนเย็น**. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม 2560, จาก http://accountpattama.blogspot.com/2011/01/blog-post_3206.html

Jessica Colaluca. (2552). **Palette of Forest**. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 ธันวาคม 2560, จาก <https://www.pinterest.com/pin/294704369349237323/?lp=true>

Color Palettes. (2555). **Palette of Forest**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 ธันวาคม 2560, จาก <https://www.pinterest.com/pin/355221489348350438/?lp=true>

Vorabhas D. (2557). **วงจรสี**. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 ธันวาคม 2560, จาก http://www.vorabhasd.co.th/Adv_Col_Wheel.htm

Maya-Mania. (2549). **การแต่งกายวัยรุ่นไทยช่วงปี 2000**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.bloggang.com/m/mainblog.php?id=mayamania>

Asianlover. (2553). **การแต่งกายวัยรุ่นไทยช่วงปี 2000**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.dek-d.com/board/view/1569858/>

Mansai Nomura. (2016). **Shin Godzilla**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 ตุลาคม 2560, จาก <https://www.imdb.com/title/tt4262980/mediaviewer/rm1246496768>



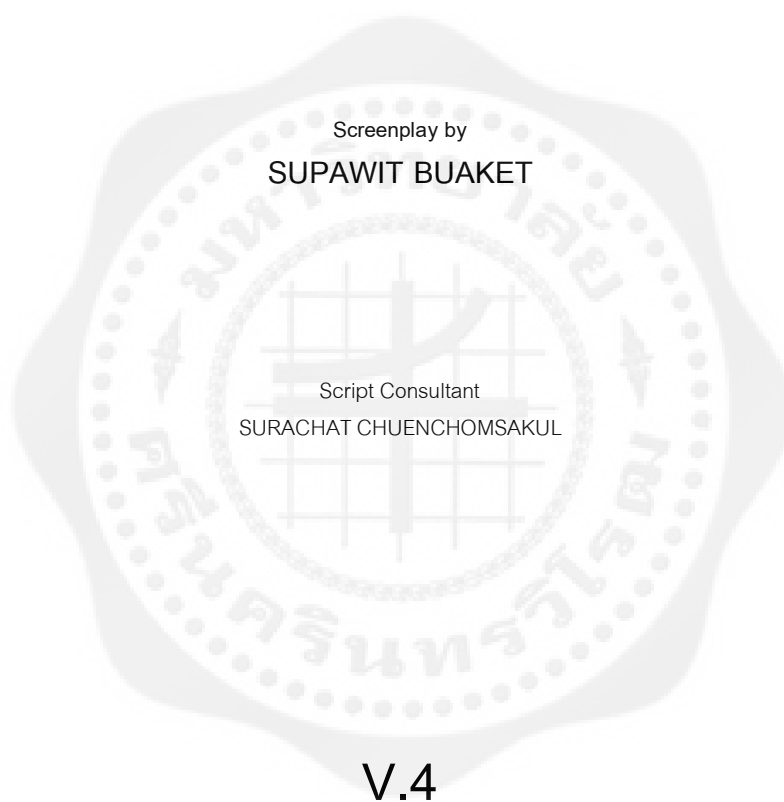


ภาคผนวก ก

บทภาพยนตร์ สัตว์ดงดิบ

SOUTHERN FOLKTALE

สัตว์ดงดิบ



V.4

(Update from V1. แก้ช่วงแรกและช่วงจบให้ถี่มชัดขึ้น)

(update: ตัวใจให้ดูโตขึ้น ดูเน้นหาความจริงมากขึ้น)

(update2: ปรับช่วงครึ่งแรก ให้เรื่องดูมีมิติขึ้น)

(Update from V2 ตัดขึ้นสัมภาษณ์ เปลี่ยนเป็นอีกขึ้น / ตอนจบเปลี่ยนจากแฟนเป็นพ่อ)

(Update from V3 ปรับบทพูด / ย่อขึ้นสัมภาษณ์ / ตอนจบเปลี่ยนเพิ่มแม่กับน้องสาวฟัง)

17/01/18

Sequence 1 มุ่งมั่นออกตามหาความจริง

OPENING PROLOGUE

ใจ

“ เคยได้ยินเรื่องเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้นที่นั่นมั๊ย
มีคนหลายร้อยคนหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย
ตกกลางคืนก็มักมีเสียงร้องโหยหวนดังออกมาจากป่า
ในบางวันที่ฝนตก ชาวบ้านมักเห็นกระโหลกกลิ้งตามโคลนที่ไหลมาจากภูเขา
ชาวบ้านบางคนเจอซากศพถูกเผาอย่างน่าอนาถ
คนที่ออกเรือหาปลา ก็เจอศพลอยเต็งอยู่
หรือบางคน ก็เคยเห็นศพตกลงมาจากท้องฟ้า
น่าแปลกที่ไม่มีใครรู้เลยว่า เหตุการณ์ประหลาดนี้มันคืออะไร ไม่มีใครพูดถึงมัน แม้แต่พ่อก็ไม่เคยเล่าให้ผมฟัง
และตอนนี้มันก็ยังเกิดขึ้นอยู่ ”

SC1 / INT / บ้านใจ กรุงเทพ / กลางวัน

เปิดภาพมา เป็นใจกำลังนั่งเล่าเรื่องนี้ให้ครอบครัวฟัง โดยถ่ายผ่านหลังใจ
หน้าพ่อแม่ใจกำลังฟังอย่างตั้งใจ
รวมถึงน้องสาวของใจเอง

ใจ

"ผมเลยตั้งใจศึกษาเรื่องนี้ กับเพื่อนที่อยู่ที่นี่"

SC1A / EXT / กลางป่า / กลางคืน

เด็กคนนึงวิ่งเข้ามากลางเฟรม
ในมือเขาถือมีดและกำลังโทรศัพท์หาใครบางคนอยู่

ใจ

และได้รู้ว่าเขาก็หายตัวไปเช่นกัน

SC1B / EXT / กลางทะเล / กลางคืน

กลางดึกคืนหนึ่ง มีเรือประมงลอยลำเพื่อหาปลายามค่ำคืน
ทันใดนั้น เขาก็ได้ยินเสียงบางอย่างหล่นลงมาจากฟ้าตกสู่ทะเล
เขาพบกับศพคนลอยอยู่
เขาไม่ได้ตกใจแต่อย่างใด แค่ออนหายใจเฮือกหนึ่ง เขาปล่อยศพนั้นลอยไปตามน้ำ

ใจ

ผมเลยลงไปที่นี่"

SC2 / EXT / ถนนสายหลัก / เย็น

ภาพกว้างของของถนนสายหลักในภาคใต้ สองข้างทางเต็มไปด้วยต้นไม้ มีรถคันหนึ่งขับผ่านไป รถคันนั้นขับเข้ามาถึงใน หมู่บ้านแห่งนี้ และขับต่อไป เราจะเห็นหมู่บ้านนี้เป็นปกติธรรมดา

SC2A / EXT / ภายนอก / บ้านลุง / เย็น

รถคันนั้นหยุดที่บ้านหลังหนึ่ง คนในรถเปิดประตู ระหว่างนั้นเขาก็รับโทรศัพท์

ใจ

ครับพ่อ

มางานศพเพื่อนไง

ใจวางสาย

SC3 / INT / บ้านลุง / เย็น

เขาชนทุกอย่างเข้าไปในบ้าน เปิดประตูเข้าห้องของตัวเอง วางของลง

เขาค่อยๆเอาเสื้อผ้าออกจากกระเป๋า

ใจหยิบสมุดอันหนึ่งออกมา เขานั่งเปิดดู

ลุงเดินเข้ามาในห้อง

ใจตกใจเอาสมุดหลบ

ลุงมอง

ลุง

อะไรนะ

ใจ

สมุดเพื่อนนะลุง

ลุง

ของคนนี้เหรอ

ใจ

ใช่ครับ

ลุง

แล้ว..จะออกไปตอนไหน

ใจ

ไปเย็นๆครับ เดี่ยวขับรถไปเอง

ลุง

จะออกไปก็บอกละกัน

ลุงหันหลัง แล้วหันกลับมาเหมือนมีอะไรจะพูดต่อ

ลุง
 เอ้อ อย่ากลับตีกันนะ แถวนี่ป่าทั้งนั้น อันตราย
 ใจ
 ครี๊บบ

ลุงเดินออกไป

SC4 / EXT / วัด / เย็น(หรือกลางวัน)

ใจขี่มอเตอร์ไซค์มาถึงที่วัด

SC4A / INT / วัด / เย็น(หรือกลางวัน)

บรรยากาศในวัดเงียบเชียบ คนอื่นๆกำลังเก็บข้าวของเนื่องจากจบงานศพแล้ว เหลือแค่รูปเพื่อนใจกับพวงหรีด
 ใจเดินเข้ามายืนมองรูปเพื่อน
 ใจถอนหายใจ คิ้วขมวด เหมือนจะโกรธแค้นอะไรบางอย่าง
 เขาหยิบสมุดเปิดออกมาดู
 ในนั้นมีข้อความมากมายเขียนอยู่ ข้างๆเป็นการโยงใยข้อความมากมาย
 โดยมีหัวข้อว่า “ฆาตกรรมหมู่ 2512”
 ใจได้ยินเสียงคนคุยกัน หันไปมอง
 มีลุงคนหนึ่งกำลังยืนคุยกับลุงอีกคน

ลุงอีกคน

แล้วเป็นอะไรตาย?

ลุงคนแรก (พ่อเพื่อนใจ)

จมน้ำครับ น่าว่าหนีไปว่ายน้ำตอนกลางคืน ผมไม่รู้เลย มีข่าวประมงไปเจอ

ลุงอีกคน

เอ่อๆ เสียใจด้วยนะ มีอะไรให้ช่วยกับออกได้

ใจยื่นมอง สังเกตท่าทางของพ่อเพื่อน

พ่อเพื่อนใจเดินลูกลี้ลุกลน มองซ้ายขวาไปมาเหมือนกังวลอะไรบางอย่าง

SC5 / INT / บ้านลุง / กลางคืน

ใจกับลุงนั่งกินข้าวกัน

ใจ

ลุง..

ลุง

หือ?

ใจ

จริงมั้ยที่เมื่อก่อน แถวนี่เคยมีคนหายตัวไปเฉยๆ

ลุงชะงัก

ลุง

ไปเอามาจากไหน

ใจ

เพื่อนผมบอก..เพื่อนคนที่เพิ่งเสียอะ

ลุงหยุดคิด

ลุง

..ก็หลงป่าเฉย ตกเขาเฉย ..สมัยก่อนมันอันตรายมาก

ใจ

แต่คนที่หายไป ก็หายไปทั้งตระกูลเลยนะ

ลุงเงิบไป

ใจ

แล้วไหนจะเสี่ยงร้องไหยหวน กับกลิ่นเหม็นไหม้ตอนกลางคืน..

ลุงตอบบ๊ิด

ลุง

เหี้ย มาคุยอะไรบนโต๊ะกินข้าวนี้

ใจเงิบไปครู่หนึ่ง

ใจ

แล้วเรื่องศพตกมาจากฟ้าอะจริงมั้ย?

ลุงเงิบ

ใจ

ตอนนั้นมันเกิดอะไรขึ้นอะลุง

ลุง

(ขึ้นเสียง)

ใจ!!

ใจตกใจ

ลุง

หยุดถามได้แล้ว

ใจเงิบไป พร้อมลุกไปเก็บจาน

ลุงนั่งอยู่บนโต๊ะคนเดียว

SC6 / INT / บ้านลุง / กลางคืน

ภาพกว้างภายนอกบ้านใจตอนกลางคืน

ใจค่อยๆปิดประตูห้องตัวเองออกมา เขาสะพายกระเป๋าข้ามใบนี้

ใจค่อยๆเดินย่องในบ้านอย่างเงียบๆ

SC6A / EXT / บ้านลุง / กลางคืน

ใจเดินออกมานอกบ้าน ปิดประตู

SC7 / EXT / ถนนแห่งหนึ่ง / กลางคืน

ใจกำลังขับรถมอเตอร์ไซด์ไปที่ไหนสักแห่ง

ใจหยุดรถ ทางแฉกที่ออก สภาพโดยรอบมืดและเงียบ ทันใดนั้นก็เริ่มมีเสียงชอกแซ่กดังออกมาจากในป่าข้างข้างๆ ใจทิ้งรถไว้แล้วเดินเข้าไปตามหาที่มาของเสียงนั้น

SC7A / EXT / ป่าข้าง / กลางคืน

ใจเดินเข้ามาในป่าข้าง สองไฟฉายไปรอบๆ

เขาเดินไปเจอเลือด แล้วรีบเดินดูตามทางเลือด

ใจแอบยื่นมอง เหมือนมีตัวอะไรสักอย่างกำลังกินซากสัตว์นั้นอยู่

ใจหันกลับมาตั้งสติ เขาตื่นเต้น ใจเต้นรัวมาก

ใจหันกลับไปอีกที ตัวนั้นก็หายไปแล้ว ทันใดนั้นก็เริ่มมีเสียงพรีบ ดังมาจากข้างๆ คล้ายกับมีตัวอะไรวิ่งหลบใจ

ใจรีบวิ่งตามไปดูแต่ก็ไม่พบอะไร

Sequence 2 ยี่งออกหาขี้งูกกล้า

SC8 / INT / บ้านลุง / กลางคืน

ใจเดินกลับมาที่บ้าน ค่อยๆแอบเปิดประตูเพื่อเข้าไป ใจค่อยๆย่องเดินไปที่ห้องตัวเอง เปิดประตูมาก็พบลุงตัวเองรออยู่

ลุง

ไปไหนมา

ใจ

ผมหิว..เลยออกไปหาอะไรกิน

ลุง

นี่..ลุงขონะ ดึกๆเนี่ย อย่าออกไปอีก มันอันตราย

ใจ

ได้ครับ

ใจยิ้มให้พร้อมพยักหน้า ดูลูกสี่ลูกคน และเหมือนขอนอะไรไว้

ใจ

ลุง ผมง่วงแล้ว ผมขอตัวนอนนะ

ใจเดินไปที่ห้องตัวเอง

ลุงมองตามด้วยสายตาที่เป็นห่วง

SC8A / INT / ห้องใจ บ้านลุง / กลางคืน

ใจปิดประตูห้อง สีหน้าใจดูตื่นเต้น เขารีบเดินไปที่โต๊ะ
เขาหยิบสมุดขึ้นมา เริ่มสเก็ตช์สัตว์ประหลาดจากที่ไปเห็นมา

SC9 / INT / บ้านลุง / กลางวัน

วันต่อมา ใจตื่นมาล้างหน้าแปรงฟัน
ลุงเดินมา

ลุง

ตื่นชะเตียงเลยนะ มาๆกินข้าว

SC10 / INT / บ้านลุง / กลางวัน

ทั้งคู่นั่งกินข้าวด้วยกัน

ใจ

แถวนี้มีอะไรเที่ยวบ้างอะลุง

ลุง

เด็กแถวนี้ชอบไปเที่ยวหน้าตักกัน ไปไม่ยาก

ใจ

เดี๋ยวลองไปดูครับว่าจะไปซักรถเล่นด้วย

ลุง

มีอะไรก็โทรมานะ อย่ากลับดึกอีก

SC11 / INT / บ้านลุง / กลางวัน

ใจนั่งอยู่ในห้องคนเดียว ใจกำลังนั่งเขียนอะไรบางอย่าง
บนโต๊ะเขามี กระดาษจดกองอยู่ แผ่นที่
ใจปิดสมุด หยิบกระเป๋าออกไป

SC12 / INT / บ้านลุงตำรวจ / กลางวัน

ใจนั่งอยู่กับคุณลุงตำรวจ
ลุงตำรวจกำลังมองกระดาษที่ใจจด
ใจหันไปมองเครื่องแบบที่วางไว้

ใจ

วันนี้ไม่ทำงานเหรอครับ?

ลุงตำรวจ

(เหลือบมอง) วันนี้วันอาทิตย์

ใจ

อ้อ..ครับ

ลุงนั่งดูพวกกระดาดที่โผล่คุด แล้วมองหน้าใจ

ลุงวางกระดาดลงแล้วหัวเราะเบาๆ

ลุงตำรวจ

เธอเห็นหมี่เป่ล่า

ใจ

ไม่ใช่นะครับ ผมจำได้ว่ารูปร่างมันเป็นเงิ่เลย

ลุงตำรวจ

บ้าหรือเป่ล่า มันจะไปมีได้เงิ่โตตัวพ่นนี้ (มองอีกทีหนึ่ง) เอ้อ หมี่ควายอะแหละ

ลุงตำรวจหยิบหมูหรือมาสูบ

ใจเงิ่ยบไป

ลุงตำรวจหยิบกระดาดมาดูอีกครั้้ง

ลุงตำรวจ

เออ..เคยมีเด็กคนนึงมาถามถึงหมี่คนกัน..

อ้อ..หมี่คนจะดูกับบ้าแดง ตรงหมู่ตามนี้ ที่เพิ่งเสียไป

ใจหูฟัง

ใจ

ครับ... เขาเป็นเพื่อนผมเอง

ลุงตำรวจเงิ่ยบไปครู่

ลุงตำรวจ

แล้วรู้จักกันได้หรืออะ

ใจ

ผมติดต่อกับเขาทางเน็ตครับ พอได้สนใจอะไรหมี่คนกัน

ลุงตำรวจ

หว่าะ เด็กสมัยนี้ อินเทอร์เน็ตนะ

ใจ

ครับ พ่อผมก็คนที่หมี่คนกัน

ลุงตำรวจ

อ้อเหวอ

ลุงตำรวจยื่นกระดาดกลับใจให้ใจ

ลุงตำรวจ

คราวหน้าเจออีกอย่าวิ่งนะ ให้แกล้งตาย

ใจถอนหายใจ

SC13 / EXT / กระท่อมกลางสวน / กลางวัน

ตัดมาที่กระท่อมในสวนยาง ใจตามกับเด็กวัยเดียวกัน(A)

วัยรุ่นนั่งหัวเราะ

วัยรุ่นคนหนึ่ง

ที่...พี่ไปเป็นนักวาดการ์ตูนได้เลยนะ

วัยรุ่นยื่นกระดาษคืนให้ใจ

ใจถอนหายใจ

ใจ

แต่วรุ่นเคยได้ยินข่าวคนหายตัวไปเฉยๆไหม พ่อแม่เคยเล่าให้ฟังบ้างปะ

วัยรุ่นคนหนึ่ง

ม่ายนะ พวกมันเคยได้ยินหมา

วัยรุ่นคนอื่นๆ

ม่าย ไม่เคย

วัยรุ่นคนหนึ่ง

ไม่มีใครเคยได้ยินหว่าพี่

ใจ

เฮอ ไม่เป็นไร

ใจเดินไป

วัยรุ่นคนหนึ่ง

หลอนหมาโยบ่างนี่

มีวัยรุ่นคนหนึ่งมองตามใจไป ท่าทางเหมือนรู้อะไรบางอย่าง

SC14 / INT / บ้านยาย / กลางวัน

ตัดมาอีกที่ที่บ้านคุณยายชาวสวนที่สามีตาย

ใจนั่งฟังอย่างใจจดใจจ่อ

ยาย

“..ฉันจำไม่ได้แล้ว..แต่เขาไม่กลับมา”

ใจนั่งเงียบไม่รู้จะถามอะไรต่อ

เธอลงมด

ยาย

‘ทำไมอย่ารู้เรื่องนี้’

ใจ

แค่อย่ารู้ล่ะครับ

ยาย

อย่าสนใจมันเลย สามสิบปีแล้ว

ใจเรียบไป

ใจ

ฉันผมขอตัวก่อนนะครับ

ยายมองตามใจ

ใจเดินออกมาจากบ้านคุณยาย กำลังขึ้นรถ

มีใครบางคนกำลังยืนมองใจอยู่ (พรวน เห็นแค่ด้านหลัง)

ใจรู้สึกตัวว่ามีคนมอง เลยหันไปมอง

คนๆ นั้นหายไป

SC15 / EXT / ป้ายาง / เย็น

ตัดมาที่ป้ายาง(ที่เจอสัตว์ประหลาดเมื่อคืน) ใจขับรถมาจอด

ใจเดินลงมาแล้วมองไปรอบๆ

ใจเดินสำรวจ ระหว่างนั้นก็มึนเสียงซอกแซกดังมา ใจหันไป แล้วเดินตามเสียงไป

ระหว่างที่เดิน ใจเริ่มได้ยินเสียงไฟไหม้ พร้อมเสียงร้องโหยหวนเบาๆ

ใจเดินไปหลบหลังต้นไม้ต้นหนึ่ง

ใจหันมา สีหน้าตกใจ

ภาพที่ใจเห็นคือ ถังสีแดงที่ไฟกำลังไหม้อยู่ ถังใบนั้นสั้นไปมา เหมือนกำลังเผาบางอย่างอยู่ข้างใน

ใจเหลือบไปมองข้างๆ เห็นสัตว์ประหลาดกำลังยืนหลบอยู่ในพุ่มไม้

ใจตกใจสุดขีด รีบวิ่งไปตามคนมาดู

ข้างๆ มีลูกกำลังตกปลาอยู่ ใจวิ่งไปตาม

ใจ

ลุงๆ!!

ลุงตกปลา

อะไร?

SC16 / EXT / ป้ายาง / เย็น

ใจเดินมาถึง กลับพบว่าไม่มีร่องรอยอะไรเลย ใจช็อกมาก

ลุงมองไปรอบๆ

ลุงตกปลา

ไม่เห็นมีอะไรเลย

ใจมองไปรอบๆ หายใจแรงและถี่

ใจ

เมื่อกี้มันยังอยู่ตรงนี้เลย

ลุงตกปลา

เมารีเปล่าไ้เด็กนี้

ลุงเดินออกไป ปล่อยใจยื่นนึ่งอยู่คนเดียว

ระหว่างนั้น มีชายลึกลับยืนหลบอยู่หลังต้นไม้ กำลังมองใจอยู่ (พราน แต่เห็นแค่ด้านหลัง)

SC17 / EXT / ป่าเขา / คำ-กลางคืน

Insert ป่าเขา พระอาทิตย์กำลังตกดิน

SC18 / EXT/INT / บ้านลุง / คำ-กลางคืน

โจขับรถมาถึงหน้าบ้าน ขณะกำลังจอดรถ เขาหยุดชะงัก

โจเห็นประตูบ้านถูกเปิดทิ้งไว้

โจเดินเข้าบ้านพร้อมเรียกลุง แต่ก็ไม่มีเสียงตอบกลับ

โจเห็นสภาพบ้านเหมือนโดนค้น มีการต่อสู้อยู่

โจเห็นรอยเลือดและแว่นลุงที่ตกอยู่ ทันทีที่โดนนั้นเขาก็ได้ยินเสียงกุกกัก โจหันไป

เจอนายพรานอยู่ในเงามืด กำลังเงิ่งปืนมาที่โจ

โจซื่อค

นายพรานลดปืนลง แล้วจะเดินออกจากบ้าน

โจตะโกนตาม

โจ

'ใครอะ

มาทำอะไรในนี้'

พรานไม่สนใจ โจตะโกนไปอีก

โจ

'แล้วลุงผมอยู่ไหน'

พรานหยุดแล้วหันมามอง

พราน

'คนที่หายไปคือลุงเธอหรือ'

โจพยักหน้า

พรานเดินเข้ามาหาโจ

พราน

'อยากตามหาลุงมั๊ย'

โจพยักหน้าทั้งๆที่ตัวสั่นกลัว

พราน

'งั้นเราไปหาไอตัวบ้านนั้นกัน'

โจตกใจกับคำพูดพราน

Sequence 3 ตำนานและพิธีกรรม

SC19 / EXT / หมู่บ้าน / กลางคืน

บรรยากาศหมู่บ้านเงียบเชียบ มีชาวบ้านเดินออกมาสองสามคน มารวมตัวกัน ส่วนใหญ่จะเป็นคนแก่ๆ มีหนุ่มๆบ้าง ทุกคนเดินตามคนถือคบเพลิง มีคนในบ้านหลังหนึ่งแอบมองอยู่ แล้วปิดหน้าต่างไป

SC20 / INT / ในป่า / กลางคืน

ในป่ากลางคืน โฉน่งมองพรานกำลังตะโกย่งหน้ากองไฟ

พรานก็ยื่นไม้มาให้โจ

โจปฏิเสธเพราะกินอะไรไม่ลง

พรานถามขึ้น

พราน

'รู้เรื่องสัตว์ประหลาดได้ไง'

โจ

'ผมรู้แค่ว่า ที่นี่มีคนตายเพราะเหตุการณ์ประหลาด..

แต่ไม่แน่ใจว่ามันเป็นเพราะไอ้สัตว์ประหลาดตัวนั้น'

พราน

แล้วรู้ได้ไงว่ามีคนตายที่นี่

โจ

ผมมีเพื่อนอยู่ที่นั่นครับ ผมกับเขาสนใจเรื่องเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นเมื่อสามสิบปีก่อน

พราน

แล้วเพื่อนล่ะ

โจ

เขาตายแล้วครับ คงโดนไอ้ตัวบ้านั้นฆ่า

ทั้งคู่ึงไปสักพัก

พราน

'กูล่ามันมานานแล้ว นี่เป็นครั้งแรกที่กูเกือบได้ตัวมัน'

โจถามต่อ

โจ

คือผมอยากรู้ ว่ามันคือตัวอะไรกันแน่

พรานนิ่งเงียบไป

พราน

'เดี๋ยวกูเล่าให้ฟัง'

โจยับเข้าใกล้พราน

พราน

เรื่องมันมีอยู่ว่า

พรานเริ่มเล่า

SC20A ตำนาน

ภาพเฟดดำ เข้าหนังสือ altherd book

พราน

นานมาแล้ว มีคนกลุ่มหนึ่ง พยายามจะครองผืนป่าแห่งนี้ แต่ก็มีอีกกลุ่มที่ไม่พอใจ ทำให้ทั้งสองกลุ่มเริ่มสู้กัน
ระหว่างที่รบกัน ก็เกิดไฟไหม้ป่า พวกที่หนีไม่ทัน ก็โดนไฟคลอกตายกันเป็นเบือ

ว่ากันว่า พวกสัตว์เฒ่าที่ ก็โดนเผาตายไม่เหลือ

แล้วก็เกิดเหตุประหลาด เหมือนวิญญาณทั้งหมดนั้นรวมร่างกัน เกิดเป็นตัวประหลาดจากกองขี้เถ้า

แล้วมันก็ออกตามฆ่าคนที่มาอาศัยบนที่ของมัน

ทุกวันนี้ เหล่าวิญญาณคนที่ตายนับร้อย ก็ยังวนเวียนอยู่ในป่า

แล้ววันไหนที่พระจันทร์เต็มดวง พวกเขาจะปรากฏตัวออกมา..หาคนที่ยังมีชีวิตอยู่

SC21 / INT / ในป่า / กลางคืน

ใจฟังจบแล้วเจียบไปพักใหญ่

ใจ

มัน...ฟังดูเป็นนิทานมากกว่านะ มันใช่เรื่องจริงหรือ

พราน

แล้วสิ่งที่เอาตัวลู่มึงไป มันเป็นนิทานหรือ

ใจเจียบไป

พราน

คนที่นี้แม่ ไม่เคยเชื่อ ว่ามันมีอยู่..ทุกคนเอาแต่ใช้ชีวิตไปวันๆ

...เวลามีใครตาย ก็ไม่เคยจะสนใจ เดียวก็ลืมๆกันหมด

ใจนิ่งไป พยายามกลั้นไม่ให้ตัวเองร้องไห้

พรานหันมอง

พราน

'นอนซะ เดี่ยวพรุ่งนี้เข้าออกไปหาลุงเธอกัน ฉันเชื่อว่าลุงเธอยังมีชีวิตอยู่'

พรานแตะไหล่ใจ

ใจพยักหน้า

พรานเอนตัวลงนอน เอาหมวกปิดหน้า

ใจนั่งมองพราน ในใจเขายังรู้สึกผิดเรื่องลุงอยู่

SC22 / EXT / ลานว่างริมลำธาร / กลางคืน

คนในหมู่บ้านรวมตัวกันประมาณ 7-8 คน โนนนั้นมียายที่ใจเคยไปถามและวัยรุ่นคนที่มองใจยืนอยู่

มีลุงคนหนึ่งเดินเอาธูปไปปักตรงศาลเล็กๆริมน้ำ
ทั้งหมดยกมือไหว้ไปทางอีกฝั่งของคลอง
Insert พระจันทร์สีเลือด

SC23 / EXT / ป่า / กลางคืน

โจตื่นมา กองไฟก็เริ่มมอด
โจได้ยินเสียงช่อกแซ็ก
โจหันมองรอบๆปรากฏว่าพรานไม่อยู่แล้ว
โจรีบยืนขึ้น เสียงช่อกแซ็กก็ยังคงดังอยู่
โจหันไปมองรอบๆเริ่มลนลาน
เขาหยิบคบไฟขึ้น แล้วเดินเรียกหาพราน
ระหว่างที่เรียกโจก็ได้ยินเสียงร้องโหยหวน โจตะโกนเรียกลุง เสียงช่อกแซ็กดังขึ้นเรื่อยๆ
และมันวิ่งไปทางอื่น โจรีบวิ่งตาม

SC24 / EXT / ป่า / กลางคืน

ระหว่างที่วิ่ง โจหยุดมองรอบๆ เสียงนั้นหายไป
เขายิ่งลนลาน ตะโกนเรียกลุง
โจได้ยินเสียงกิ่งไม้หัก
โจหันไปมอง พบกับลุงคนหนึ่งในสภาพไม่มีแขน เสื้อเปื้อนเลือด ตัวขาวซีด หลบอยู่หลังต้นไม้ เขาใช้แขนอีกข้าง
ชี้ทางให้โจ
โจได้แต่มอง และวิ่งตามทิศนั้นไป
โจวิ่งมาหยุดอีกที หันไปมอง มีป่าผู้หญิงตัวขาวซีดยืนอยู่ เธอชี้ไป โจวิ่งไป
ระหว่างนั้นก็เห็นเด็กคนหนึ่งตัวเปื้อนเลือด ชี้ไปอีก โจวิ่งตามไป

Sequence 4 ความตายในคืนวันเพ็ญ

SC25 / EXT / ป่า / กลางคืน

โจวิ่งมาหยุดหน้าต้นไม้ต้นใหญ่
โจหันไปมองรอบๆ เขาได้ยินเสียงร้องโหยหวน เขาได้กลิ่นอะไรบางอย่างที่เหม็นไหม้ เขาหันคบไฟไป
เจอร่างสัตว์ประหลาดยืนจ้องมาทางเขา เขาตกใจสุดขีด
สัตว์ประหลาดออกจากความมืด เดินเข้ามาใกล้โจ
แสงจันทร์สาดให้เห็นใบหน้าของมัน มันอ้าปากจะพร้อมเขมือบ
โจบัดคบเพลิง กลัวสุดขีดจนล้มลงไป
มันเริ่มเดินมาใกล้เรื่อยๆ
โจถอยจนหลังชนต้นไม้ สัตว์ประหลาดกระโจนใส่ โจร้องลั่น
“ปัง” เสียงปืนดังลั่นป่า

สัตว์ประหลาดกระเด็นล้มลง

โจหันไปเห็นพรานที่ตกยิงอยู่ พรานรีบวิ่งเข้าไปหามันพร้อมเอาปืนพกยิงซ้ำ สัตว์ประหลาดร้องโหยหวน

โจมองไปที่มัน เห็นแววตามของมันคล้ายกับคน

โจนิ่งไป พรานหยิบกริชมา ตัดหัวสัตว์ประหลาดนั้นทิ้ง ร่างเขาเต็มไปด้วยเลือด

โจซื่อคสึดซึด

สัตว์ประหลาดหยุดร้องแฉ่ง พรานหยิบหัวมาใส่ในย่าม รีบเซ็ดเลือด พร้อมมองโจ

พราน

‘ต้องขอบคุณเธอมากนะ มันตามกลิ่นสายเลือดของคนที่มีมันฆ่าล่าสุด
เธอเป็นเครื่องนำโชคของฉัน’

โจผลักพรานออก โจซื่อคจนพูดอะไรไม่ออก

โจ

คุณ...คุณมัน

พราน

‘เธอยังเด็ก ไม่เข้าใจความโหดร้ายของโลกหรอก’

โจยังซื่อคอยู่

พรานนิ่งเงียบพร้อมพยักหน้า

พราน

‘สามสิบปี...สามสิบปี...ฉันจะเอารางวัลนี้ไปบอกคนในหมู่บ้าน’

พรานรีบเดินออกไป ทิ้งโจไว้เบื้องหลัง

โจเริ่มกุมสติได้ แล้ววิ่งตามพรานไป

SC26 / EXT / ลำธาร / กลางคืน

ที่ลำธาร ชาวบ้านกลุ่มเดิมมาเย็นรวมตัวกัน แต่ละคนถือคบไฟ

ขณะฝั่งตรงข้าม เริ่มมีคนตายเดินออกจากป่ามาเย็นข้างลำธาร คนจำนวนไม่น้อยทยอยออกมาเย็น

ลุงคนหนึ่งมองไปที่ป่าอีกคนที่อยู่ฝั่งตรงข้าม

เขายิ้มให้กันและกัน

วัยรุ่นคนหนึ่งมองวัยรุ่นอีกคนที่อยู่อีกฝั่ง เขาพูดกับตัวเองเบาๆ

วัยรุ่นคนหนึ่ง

“พ่อ..”

คนอื่นฝั่งเย็นมองเขา

ยายเย็นมองคนวัยหนุ่มอีกคน เธอโบกมือให้

SC27 / EXT / ลำธาร / กลางคืน

ระหว่างนั้นพรานก็วิ่งมาถึงข้างลำธาร (ซื่อตตามหลังพรานเห็นลำธาร)

พรานเดินขึ้นไปบนหิน และตะโกนเรียก

พราน

'ทุกคน!'

ชาวบ้านหันไป แต่คนอื่นก็ยังไม่หัน

พรานคว้าหัวสัตว์ประหลาดออกจากย่าม

พราน

'สามสิบปี ภูเขาเพื่อทุกคน ภูเขา มันได้..'

ชาวบ้านทุกคนเอาแต่มองไม่ตอบโต้อะไร

พรานสับสนงงงวย หันไปมองที่หัว

หัวที่พรานถือเป็นหัวแพะ

พรานตกใจ โยนมันทิ้ง

พรานหายใจแรงมากเพราะช็อกกับสิ่งที่เกิดขึ้น

พรานหันไปมองชาวบ้าน

ชาวบ้านยังนั่งเฉยๆ มองพรานด้วยสายตาเฉยชา ระหว่างนั้นใจวิ่งมาเจอพอดี

พรานล้มลงไปนั่ง ชาวบ้านไม่สนใจพราน หันไปมองคนอื่นก็งงงง

ใจเห็นสภาพพราน แล้วหันไปมองอีกฝั่ง ใจพยายามมองหาจุด

ใจเดินไปข้างลำธาร ใจหยุดชะงัก

ใจเห็นเพื่อนตัวเองยืนอยู่

ใจหันไปมองข้างๆ ใจช็อคจนกลืนน้ำตาไม่อยู่

จุดใจยืนอยู่อีกฝั่ง สีหน้านิ่งเฉย

ใจล้มลงคุกเข่า เริ่มร้องไห้ออกมา

ภาพกว้างลำธาร เฟดดำ

SC28 / INT / บ้านใจ กรุงเทพ / กลางวัน

หนึ่งอาทิตย์ต่อมา กล้องถอยออกจากหน้าต่าง

กล้องแพนมาเจอใจกำลังนั่งอยู่ที่โต๊ะ ระหว่างนั้นมีเสียงใจกำลังเล่าเรื่อง

ใจ

พรานคนนั้นฆ่าสัตว์ประหลาด..เขาตัดหัวมัน..แล้ว..

พ่อใจ,แม่ใจ,น้องสาวใจ นั่งฟังอยู่ข้างๆ

ใจ

เขาโหดร้ายมาก..เขาพยายามใช้ผมเป็นเหยื่อล่อ..เขาบอกว่า...สัตว์ประหลาดมันตามกลิ่นสายเลือด

ของคนที่มีผมเพียงผม

ใจ

หลังจากนั้น...เขาก็รีบวิ่งไปที่ลำธาร เพื่อประกาศให้ทุกคนรู้..

พ่อใจยังคั่งนั่งฟังอยู่
แม่อีกนั่งนิ่งๆ

ใจ

ผมไม่ทันได้มองเขา..ผมรีบหันไปมองอีกฝั่งของลำธาร

แล้ว..

ผมก็เห็นลุง ยืนอยู่

พ่อใจหายใจออกอย่างช้าๆ พร้อมยกดอก

พ่อใจ

อืม..

ใจ

พ่อเชื่อผมไหม

พ่อใจ

พ่อว่า... ลูกแต่งงานได้สนุกดีนะ

ใจนิ่งไป

ใจ

ผมว่าแล้วว่าพ่อไม่เชื่อ

พ่อใจนิ่งไปครู่ แล้วลุกขึ้นเดินมานั่งข้างใจ

ใจยังกั๊กๆอยู่

พ่อเอามือโอบกอดใจ

พ่อใจ

ใจ...พ่อก็ลงไปจัดงานศพ พ่อเห็นสภาพลุง..

ลุงตกเขาตาย

พ่อใจลุกขึ้นกำลังจะเดินออกจากห้อง

พ่อใจ

พ่อก็อยากจะเชื่อนิทานที่ลูกเล่านะ มันอาจทำให้พ่อเศร้าใจน้อยลง

ลูกจะเชื่อมันก็ได้นะ..

พ่อเดินออกจากห้องไป

แม่ใจเดินมาหา

แม่ใจ

ไม่เป็นไรนะ แม่เข้าใจลูก...

ใจหันมามองแม่หวังว่าแม่จะเข้าใจ

แม่ใจ

แม่รู้ว่ามันทำใจยาก แต่ลูกต้องอยู่กับความจริงนะ

ใจนั่งคิดมาก

แม่ใจ

เดี่ยวแม่ทำกับแกงจืดแสนอร่อยให้กิน จะได้หายเศร้านะ

แม่ลุกเดินออกไปจากห้อง
 น้องสาวเฝ้ามองไปที่ใจแล้วลุกขึ้นกำลังจะเดินจากห้อง
 ใจนั่งคิดมากอยู่คนเดียว
 น้องสาวใจปิดประตู แล้วเดินมานั่งข้างๆ

น้องสาว

พี่ ถ้ามีอะไร บอกหนูได้นะ

ใจยังนั่งนิ่งคิดอะไรอยู่คนเดียว

น้องสาว

สรุปที่นั่น มันเคยเกิดอะไรขึ้นหรือ

ใจหันมามอง

ใจ

เธออยากฟังจริงๆหรือ

น้องสาว

ก็..ถ้ามันทำให้พี่สบายใจ

ใจมองหน้าน้องสาว แล้วตัดสินใจเล่า

ใจ

ไม่มีอะไรอะ ซ่างมันเถอะ

ใจลุกเดินออกไปจากห้อง ทิ้งน้องสาวนั่งอยู่คนเดียว

ก็ลองค่อยๆเคลื่อนหนีไปที่ริมหน้าต่าง

ก็ลองไปหยุดที่หน้าต่าง

เฟดดำ

จบ.



ภาคผนวก ข

ฝ่ายอำนวยการสร้าง

BREAKDOWN DAY 1 OF 3 TUESDAY 30 JANUARY 2018 บ้านสุพรรณ, บ้านหน้าวัดน้อย	CALL TIME :	10.00 น.	PRODUCER :	097-0943401 ป้าบ
	ON SET :	12.00 น.	DIRECTOR :	081-9563411 อี๊ดหน่อง
	WRAP :	01.00 น.	1st ASST:	085-9948818 ลูกแก้ว
	WHEATHER :	ฝน 57.7%	LOCATION :	083-0862657 อ่าก

TIME	SC	SHOT	EXT/INT	D/N	SYNC MOS	DESCRIPTION	CAST	EXTRA	WARDrobe	ART-PROP	REMARK
LOCATION : บ้านสุฯ											
12.00 - 12.45	11	1	Dolly In	INT	D	SYNC	โหม่งอยู่ในห้องนอนเสี่ยว โต้คำสัพนิษิตของโหม่งในบาง	โ	ชุด โง 2	สมุด , สีนสอ , กบ	กล้อง 2
		2	INS	INT	D	SYNC	จรรยาบอกอยู่ กระดาษจด แผนที่ โหม่งสมุด หลับกระด้างออกไป	โ		กระเป๋านม	
13.00 - 14.00	8A	1	Long Take	INT	N	SYNC	โหม่งไปในห้องเสี่ยว สีนน้ำสัพนิษิต	โ	ชุด โง 1	สมุด , สีนสอ สบู่	day for night
	8	1	CU	INT	N	SYNC	โหม่งยืนก้มหน้าที่บ้าน ค่อยๆถอนมือประจุก	โ	ชุด โง 1 , ชุดสูง 1	กระเป๋านม , ไฟฉาย	
14.15 - 15.00	2A	1	CU (Long Take)	EXT	D	SYNC	ระดมดูที่หน้าบ้าน พบใบระดิงประจุกออกมา โหม่งโทรศัพท์ และเดินเข้าบ้าน	โ	ชุด โง 1	โทรศัพท์ , กระเป๋านม , กล้องไม้	ถ่ายเสร็จ เปลี่ยนเป็นชุด โง 2
15.00 - 17.00	INSERT/SOUND			EXT	D	MOS	เก็บ INSERT โหม่ง , INS พระอาทิตย์กำลังตกสิ้น Oc.17				
พักกินข้าว 17.00 - 17.30											
18.00 - 18.45	6	2	Dolly Track	INT	N	SYNC	โหม่งพาอิมี่ออกจากบ้าน	โ	ชุด โง 1	กระเป๋านม , ไฟฉาย	day for night
	6A	1	MS	EXT	N	SYNC	โหม่งออกมาจากบ้าน ค่อยๆเปิดประจุก	โ			
	6	1	INS	EXT	N	SYNC	ภาพกว้างภายนอกบ้านสุฯ ตอนกลางคืน	โ			ถ่ายเสร็จ เปลี่ยนเป็นชุด โง 2
SET บ้านสุฯ 30 นาที											
19.30 - 20.30	18	1	EST	EXT	N	SYNC	โหม่งออกมาถึงหน้าบ้าน เข้าวัดสุพรรณ โหม่งประจุกเปิดไว้ โหม่งเข้าบ้านพร้อมมือถือ	โ	ชุด โง 2	มือถือโทรศัพท์	
		2	MCU	INT	N	SYNC	พารานเดินออกจากถ้ำมืด เดินสวนกับ โง ก้อนหินมาชน โง ไปตามลำ	โ,พาราน		ชุด โง 2 , ชุดพาราน	กระเป๋านม , ปิ่น , ส่วนของพาราน , วนสูง
		8	CU (Zoom In)	INT	N	SYNC	โหม่งโง	โ			
		4	INS	INT	N	SYNC	สภาพบ้านสุฯที่มืดมิด มีรถมอเตอร์ไซด์วิ่งดูรถอยู่	โ,พาราน			
20.30 - 21.00 ถ่ายไปป่าเขา											
21.30 - 01.00	20	1	Two Shot	EXT	N	SYNC	โหม่งดูหน้ากล้องไฟในป่า กับพาราน ดูกันที่เรือสปีดประจุก	โ,พาราน	ชุด โง 2 , ชุดพาราน	กระเป๋านม , ปิ่น , ส่วนของพาราน , กบไฟ , ไม้ธนู	
		2	MCU	EXT	N	SYNC	พารานเล่นเรือไฟโงไฟ	โ,พาราน			
		3	MCU	EXT	N	SYNC	โงไฟเรือเล่นไฟพาราน	พาราน			

BREAKDOWN DAY 2 OF 3 WEDNESDAY 31 JANUARY 2018 วันพุธที่ ๓๑, ๓๑, ๒๕๖๓, ๓๑	CALL TIME :	10.00 u.	PRODUCER :	097-0943401 ป่าข
	ON SET :	12.00 u.	DIRECTOR :	081-9563411 สัตตพร
	WRAP :	01.00 u.	1st ASST:	085-9948818 ลูกแก้ว
	WHEATHER :	ฝน 77.65%	LOCATION :	083-0862657 ธารก

TIME	SC	SHOT	EXT/INT	D/N	SYNC MOS	DESCRIPTION	CAST	EXTRA	WARD ROBE	ART-PROP	REMARK		
LOCATION : บ้านลุงคำวอ													
12.00 - 13.30	12	1	EST	INT	D	SYNC	โถงตู้กับข้าว	โ	ลุงคำวอ	ชุด 2	กระเป๋าดู, ภาชนะใส่ของ		
		6	EST	INT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
		4	MCU	INT	D	SYNC	โถงบนลุงคำวอ	โ	ลุงคำวอ				
		5	MCU	INT	D	SYNC	ลุงคำวอคุยโทรศัพท์มือถือ	โ	ลุงคำวอ				
		2	INS	INT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
		3	INS	INT	D	SYNC	ลุงคำวอคุยโทรศัพท์มือถือ	โ	ลุงคำวอ				
13.30 - 14.00 ย้ายไปวัดนเรศวร													
14.30 - 16.00	4,4A,4B	1	INS	EXT	D	SYNC	บรรยากาศวัดนเรศวร		ชาวบ้าน	ชุด 1	SET งานศพ		
		2	EST	EXT	D	SYNC	โถงบนวัดนเรศวร	โ					
		6	MS side shot	EXT	D	SYNC	พิธีศพ	โ	พิธีศพ				
		4	POV ทุบ	EXT	D	SYNC	โถงบนวัดนเรศวร	โ					
		5	MCU	EXT	D	SYNC	โถงบนวัดนเรศวร	โ					
		3	INS	EXT	D	SYNC	โถงบนวัดนเรศวร	โ					
		7	INS	EXT	D	SYNC	โถงบนวัดนเรศวร	โ	พิธีศพ				
16.00 - 16.30 ย้ายไปป่าขาง													
17.00 - 18.00	15	7	LS	EXT	D	SYNC	โถงป่าขาง	โ	ลุงปอ	ชุด 2	กระเป๋าดู		
		1	MS	EXT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
		2	MS	EXT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
		3	MCU	EXT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
		4	CU	EXT	D	SYNC	โถงบนทางเดินบนถอก	โ					
	16	3	LS	EXT	D	SYNC	โถงป่าขาง	โ, พาน				ชุด 2, ชุดหวาน	

17.00 - 18.00	16	1	MCU	EXT	D	SYNC	ชุดตรวจโรคโควิด-19 แบบเร็ว	โศ	ชุดตรวจ	ชุด 2		
		2	CU	EXT	D	SYNC	โรคภัย โรคภัยต่างๆ	โศ				
	15	5	INS	EXT	D	SYNC	โรคภัยโรคภัยต่างๆ	โศ			ด้วย	
		6	INS	EXT	D	SYNC	โรคภัยโรคภัยต่างๆ					
	10	4	INS	EXT	D	SYNC	โรคภัยโรคภัยต่างๆ					Loc ผลิต
พักเที่ยง 18.00 - 18.30												
18.30 - 19.00 ถ่ายไปทีวี												
19.30 - 20.30	19	2	EST	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 4-5 ชม		ชม 2	ชม 2 ไม่มี fighting ชม 2 รายการ ไม่ สามารถ รับ ชม
		3	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		ชม 1 ชม			
		1	INS	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ					
SET รายการ												
20.30 - 21.00 ถ่ายไปสถานี												
21.00 - 01.00	26.27	1	EST	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		13	MS	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		8	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		2	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม		ชม 2	
		3	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		4	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		5	EST	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ		รายการ 1 ชม			
		21	EST	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		14	MS	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		16	MS	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		7	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		9	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		15	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม		ชุด 2 . รายการ (ชม 1 ชม)	
		17	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		18	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
21.00 - 01.00	26.27	19	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		20	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		6	MCU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม		ชุด 2 . รายการ (ชม 1 ชม)	
		10	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		11	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
		12	CU	EXT	N	SYNC	รายการพิเศษรายการ	รายการ 1 ชม	รายการ 1 ชม			
01.00 WRAP !												

BREAKDOWN Q4 SATURDAY 10 MARCH 2018 บ้านระพານใหม่	CALL TIME :	08.00 u.	PRODUCER :	097-0943401 ป๋วย
	ON SET :	10.00 u.	DIRECTOR :	081-9563411 สัตตพร
	WRAP :	16.00 u.	1st ASST:	085-9948816 สุทธิภัท
	WHEATHER :	เมฆ 0 %	LOCATION :	083-0862657 ธานี

TIME	SC	SHOT	EXT/INT	D/N	SYNC MOS	DESCRIPTION	CAST	EXTRA	WARD ROBE	ART-PROP	REMARK	
LOCATION : บ้าน โธ												
10.00 - 11.30	28	9A	MCU	INT	D	SYNC	โธนี่เดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		11	two shot	INT	D	SYNC	โธสนับกับโธนี่พูดกัน แล้วโธนี่เดินไปโธนี่ (focus โธนี่เดินไป)	โธ	น้องสาว	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		12	OTS	INT	D	SYNC	โธนี่พูดกับน้องสาว	โธ	น้องสาว	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	ถ่ายจบ ถ่ายแล้ว ถ่ายไปไว้ ถ่ายจบ
		13	two shot	INT	D	SYNC	โธนี่พูดกับน้องสาว กันแล้วโธนี่เดินมา	โธ	น้องสาว	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		14	CU	INT	D	SYNC	โธนี่เดินมาโธนี่เดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		15	CU	INT	D	SYNC	น้องสาวถาม โธนี่เดินมา โธนี่เดินมา	โธ	น้องสาว	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		10	MS	INT	D	SYNC	แผนที่พูดกัน	โธ	แม่, น้องสาว	ชุดญี่ปุ่น		
12.00 - 12.30 พักรับประทานอาหารกลางวัน												
13.00 - 16.00	28	1	dolly out	INT	D	SYNC	โธนี่เดินมาพูดกับโธนี่ แล้วโธนี่เดินมา	โธ	พี่, แม่, น้อง	ชุดญี่ปุ่น	โธนี่เดินมา, แม่, น้อง, โธนี่	
		2	LS	INT	D	SYNC	พูดกันแล้วโธนี่เดินมา	โธ	พี่, แม่, น้อง	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		3	MS	INT	D	SYNC	โธนี่เดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		4	MCU	INT	D	SYNC	พี่เดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น		
		5	MCU	INT	D	SYNC	แม่เดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น		
		6	MCU	INT	D	SYNC	น้องเดินมา	โธ		ชุดญี่ปุ่น		
		7	two shot	INT	D	SYNC	พูดกันแล้วโธนี่เดินมา แล้วโธนี่เดินมา	โธ	พี่	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		8	MCU	INT	D	SYNC	พูดกันแล้วโธนี่เดินมา	โธ	พี่, แม่	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
		9	two shot	INT	D	SYNC	แม่เดินมาพูดกับโธนี่ แล้วโธนี่เดินมา	โธ	พี่, แม่	ชุดญี่ปุ่น	แผนที่, รูป สตรีทสไตล์	
16:00 WRAP !												

วันที่	รายการ	จำนวนเงิน	หมายเหตุ
	Scouting Location+research	13045	
	Art	20000	
	ค่าตัวเครื่องบิน	11694	
	Work Shop	1750	ค่าเดินทางฝึกแสดง/ค่าอาหาร/เครื่องเล่น 2 วัน (20,21 ม.ค. 61)
24-ม.ค.-61	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ซามา ครั้งที่ 1	890	
	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ซามา ครั้งที่ 2	1000	
	ซื้อของเข้าบ้านหมีน้อย	903	
	ค่าทางด่วน	50	
	ค่ายา นิกซี	170	
	ค่า Hardisk 1 ลูก	3500	ไม่เกี่ยวกับออกกอง
25-ม.ค.-61	ค่าอาหารบ้านแดง	5000	
	ค่าน้ำมันแม่หมีน้อย	3000	
	ค่าของใช้ในบ้าน ซื้อที่โลตัสเส็ก	291	
26-ม.ค.-61	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว นคร ครั้งที่ 3	670	
	ค่าที่พัก ทีมงาน/ฝึกแสดง	8300	
28-ม.ค.-61	รถพี่ใหม่	5000	
	ค่าอาหาร (สวัสดี) โฟนึ่ง	26157	
	ค่าน้ำมันรถเข้าบ้าน + น้ำมันเชื้อ	75	
29-ม.ค.-61	ค่าสาม ที่ Power buy	540	
	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ครั้งที่ 4	940	
30-ม.ค.-61	ค่าน้ำมันรถเข้าบ้านหมีน้อย	800	
	ค่าน้ำมันรถรอบเช้า	120	เอาเงินกองจ่ายแทนค่าอาหาร
	ค่าน้ำมันเชื้อ รอบเย็น 3 ลูก	150	
31-ม.ค.-61	ค่าน้ำมันรถ VS	10000	
	ค่าน้ำมันรถ VS เพิ่มเติม(จ่ายเพิ่ม)/ค่าทางด่วน	3535	ดีค่าน้ำมันรถ VS 17 ลูกละ 5000 แล้วเกิน เพราะมีค่าทางด่วน และค่าน้ำมันเกินกว่าจะวิ่ง
	ค่าน้ำมันเครื่องอินไฟ	1700	
	ค่าน้ำมันเชื้อ 3 ลูก	120	
1-ก.พ.-61	ค่าน้ำมันเครื่องอินไฟ 2nd	720	
	รถอุปกรณ์ ระหว่าง สิริวง	1000	
	รถไฟระหว่าง สิริวง	1000	
	ค่าน้ำมันรถขากลับ	10380	
	ค่าอาหารทีมงาน VS 4คน 3 มื้อ/ไป-กลับ	2800	เพิ่ม 400 สำหรับมือที่ไม่นำไปไฟค่า
	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ครั้งที่ 5	824	ปลตท. Vasana Petroleum
	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ครั้งที่ 6	830	ปลตท.เพลิงสวน
	ค่าน้ำมันรถลูกแก้ว ครั้งที่ 7	1040	caltex
	ค่าเสียหายรถลูกแก้ว	1000	
	ค่าทางด่วน รถลูกแก้ว ขากลับ	70	
	ค่าเดินทางน้องจูน	327	
	ค่าส่งพร็อบ+น้ำมันงานลูกแก้ว	500	
	ที่คดอย	1000	
	Production VS Service	56388	
10-ม.ค.-61	ค่าน้ำมันรถ พอลใจ	1000	
	ค่าอาหาร และ โดเคชั่น คุณยาย	2000	
	ค่าของที่จาวซื้อ	1000	จาวซื้อโมไฟเครี่
	ซื้อขนมและของใน Big C	560	คุณเสร์จ
	ค่าอาหาร เข้าของเส็กออกแบบ		
	ค่าอาหารเข้าในกอง(หญิงข้าวเหนียว)+ ขนมครก	600	
	ค่าน้ำมันเอกสาร	120	

ค่ารถเก่า



ภาคผนวก ค

เบื้องหลังการถ่ายทำ

