

พัฒนาการของตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในภาพยนตร์จากสำนวนสู่หลังสมัยใหม่

THE EVOLUTION OF MYTH “KONG KHAO NOI KA MARE” IN FILMS FROM REALISM INTO POSTMODERNISM

องอาจ หาญชนะวงศ์

Ongart Hanchanawong

ongartpix@gmail.com

นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาวัฒนธรรม ศิลปกรรมและการ
ออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
*Doctoral Student in Culture, Fine Arts and Design,
Faculty of Fine and Applied Arts Khon Kaen University*

บทคัดย่อ

การศึกษาพัฒนาการของตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในภาพยนตร์จาก สัจนิยมลู่หลังสมัยใหม่ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพัฒนาการภาพยนตร์จากตำนาน อีสานเรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ และ 2) เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์จากตำนานอีสาน เรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่จากสัจนิยมลู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ โดยใช้กรณีศึกษาเป็น ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ 2 เรื่อง ได้แก่ “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในปี พ.ศ. 2523 และเรื่อง “คนไฟบิน” ในปี พ.ศ. 2549 รวมถึงใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ 1) วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และ 2) เฉลิม วงศ์พิมพ์ แล้วจึงนำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีหลังสมัยใหม่ ผลการวิจัย พบว่า 1) ตัวละครหลักชื่อทองได้มีการเปลี่ยนแปลงจากคนที่มีสำนึกดีแต่พลังทำผิดพลาด จึงได้รับโทษตามกฎหมาย มาสู่การเป็นคนที่ขาดจิตสำนึกและใช้กำลังแก้ไขปัญหา ซึ่งใน ท้ายที่สุดก็ต้องพ่ายแพ้ต่อฝ่ายธรรมะ ในด้านฉากของภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลง เพียงเล็กน้อย โดยยังคงความเป็นชนบทภูมิภาคอีสานที่แห้งแล้งกันดาร แต่ถูกปรับเปลี่ยน ให้มีสิ่งปลูกสร้างโบราณที่หาชมยาก รวมถึงมีอาคารที่มีความทันสมัยแสดงถึงความเจริญ ที่เริ่มแผ่อิทธิพลเข้ามา ในการดำเนินเรื่องมีการเปลี่ยนจากโคกนาฏกรรมแบบสัจนิยมมาสู่ การต่อสู้ระหว่างกลุ่มอำนาจทุนใหม่กับกลุ่มชาวอีสานท้องถิ่นที่ต้องปะทะกันในรูปแบบ แอคชั่นแฟนตาซี 2) การวิเคราะห์เนื้อหาสู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ต่อไปคือ ให้ทองเป็น คนเป็นโรคซึมเศร้า มีการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีตราโฆษณาสินค้าเพื่อสะท้อนถึงนโยบาย ประชานิยมในปัจจุบัน และควรปรับให้ฉากมีความร่วมสมัยเพื่อการสื่อสารกับกลุ่มผู้ชม รุ่นใหม่ ในการดำเนินเรื่องควรให้คนดูเห็นถึงเบื้องหลังการถ่ายทำ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ทั้งหมดเป็นเพียงเรื่องเล่าที่มีการแก้ไขบทเพื่อความบันเทิงอยู่เสมอ

คำสำคัญ: พัฒนาการ, ตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่, ภาพยนตร์, สัจนิยม, หลังสมัยใหม่

Abstract

The study of the evolution of myth “Kong Khao Noi Ka Mare” in films from realism into postmodernism with objectives 1) to study the evolution of myth “Kong Khao Noi Ka Mare” in films. and 2) to analyze the content “Kong Khao Noi Ka Mare” into postmodernity. By using the case study, the movie is adapted from the myth Kong Khao Noi Ka Mare, namely “Kong Khao Noi Ka Mare” in 1980 and “Dynamite Warriors” in 2006. Including in-depth interviews with adaptation film director and screenwriters who have works that have been recognized; 1) Wisit Sasanatieng, and 2) Chalerm Wongpim, and then analyze the data with postmodern theory. The results of the research are as follows: 1) The main character, named Thong, has changed from a good conscience person but when a crime has been committed and received legal punishment, become people who lack consciousness and use their strength to solve problems, which ultimately have to lose to the Dharma side. In the movie scene, there are only a few changes. By still being a rural, arid northeast region that is arid but was further modified to have rare ancient buildings, including modern buildings showing the progress that began to influence. In the process of storytelling, there has been a shift from a realist tragedy to a battle between the new capitalist groups and the local people that have to clash in action-fantasy style. 2) further analysis of this story into postmodernity is let Thong be a depressed person, and dress in branded clothing to reflect current populist policies. And the scene should be modernized for communication with the new audience. In the process, the viewer should be seen behind the scenes of the shoot, to reflect that all is just a story with script editing for entertainment always.

Keyword : *Evolution, Kong Khao Noi Ka Mare, Film, Realism, Postmodernism*

บทนำ

“ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” เป็นตำนานที่ได้รับการขึ้นบัญชีเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติประจำปี พ.ศ. 2556 โดยกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นเรื่องของชาวนาหนุ่มชื่อทองที่ได้บันดาลโทสะพลังมือฆ่าแม่ของตนเพราะความหิว จากสาเหตุที่แม่นำอาหารมาส่งเช้าและมองว่าก่องข้าวเหนียวที่แม่นำมาด้วยนั้นมีขนาดเล็ก เมื่อได้กินข้าวจนอิ่มทำให้เกิดสำนึกขึ้นภายหลัง จึงได้สร้างเจดีย์องค์เล็กๆ เพื่อไถ่บาป (สมบูรณสาทลาลัย, 2539) ซึ่งตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันพบว่าตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ได้ถูกผลิตซ้ำในรูปแบบภาพยนตร์จำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ เรื่อง “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในปี พ.ศ. 2523 เป็นภาพยนตร์สัญนิยม (Realism) ที่มุ่งเน้นความเป็นจริงสะท้อนสภาพวิถีชีวิตการทำมาหากินของชาวอีสานที่นำเสนอผ่านโคกนาฏกรรมในตำนานให้เกิดความสะเทือนอารมณ์ ทำให้ผู้กำกับชาวอีสาน พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ที่จัดขึ้นครั้งแรกสาขาภาพยนตร์ส่งเสริมเยาวชนยอดเยี่ยม และสืบเนื่องต่อมาจนกระทั่งปี พ.ศ. 2549 ที่ผ่านเข้าสู่ยุคภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นความบันเทิง ตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ได้ถูกนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์อีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง “คนไฟบิน” เป็นภาพยนตร์แอคชั่นแฟนตาซี โดยการประยุกต์ตัวละครจากตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ให้มาเป็นตัวผู้ร้าย ซึ่งทำให้ เฉลิม วงศ์พิมพ์ ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ในสาขาผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากที่กล่าวมานี้ มีภาพยนตร์ 2 เรื่องที่ประสบความสำเร็จในระยะเวลาห่างกัน 26 ปี แสดงให้เห็นถึงความเป็นที่นิยมในระยะเวลายาวนานของตำนานจากอีสานเรื่องนี้

ด้วยเหตุที่การสร้างสรรคภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้น คือการนำเรื่องเล่าในอดีต (Old Story) มาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ (Film Adaptation) ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำ (Reproduct) เรื่องราวเดิมที่มีมาก่อนหน้าไม่ว่าจะมาจากวรรณกรรม เรื่องเล่า ตำนานละคร หรือแม้แต่ภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ไทยที่ประสบความสำเร็จเรื่อง 2499 อัญพาลครองเมือง (2541) ที่ดัดแปลงบทภาพยนตร์มาจากหนังสือนวนิยายของ สุริยัน ศักดิ์ไธสง เรื่อง เส้นทางมาเฟีย และภาพยนตร์เรื่อง นางนาก (2542) ที่ดัดแปลงจากภาพยนตร์และละครยอดนิยมในอดีตที่มีการผลิตซ้ำตำนานแม่นาคพระโขนงติดต่อกันมาอย่างยาวนานตลอดหลายสิบปี รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง 7 ประจัญบาน

(2545) ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องเล่าของวีรกรรมการกอบกู้ชาติไทยในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง 1 ต่อ 7 (2506) กำกับโดย ส.อาสนะจินดา เป็นต้น โดยลักษณะดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ที่ใช้วิธีการนำวัฒนธรรมประชานิยมและวัฒนธรรมพื้นบ้านมาสร้างสรรค์ให้เกิดรูปแบบใหม่หรือให้มีความแตกต่างออกไปจากเดิม (อัญชลี ชัยวรพร, 2559)

จากความเป็นมาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ซึ่งมีกระบวนการที่เอื้อให้เกิดการจัดวางองค์ประกอบในรูปแบบใหม่ โดยการผสมผสานภาพลักษณ์ที่ได้รับความนิยมในอดีตเข้ากับวัฒนธรรมสมัยนิยมในปัจจุบัน เป็นการพัฒนาองค์ความรู้ดั้งเดิมให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น โดยใช้ ตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ เป็นกรณีศึกษา สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560-2564) ที่สนับสนุนให้ภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่มีทั้งสาระและบันเทิง เพื่อนำเสนอบันเทิงประวัติศาสตร์ผ่านภาพเคลื่อนไหว รวมทั้งเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ (กระทรวงวัฒนธรรม, 2560) โดยผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่ส่งเสริมการส่งออกทางวัฒนธรรมอีสานให้มีพัฒนาการสืบต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการภาพยนตร์จากตำนานอีสานเรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่
2. เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์จากตำนานอีสานเรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่จากสำนึกสมัยหลังสมัยใหม่

วิธีการศึกษา

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การเลือกเก็บข้อมูลแบบเจาะจง โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทผลงานภาพยนตร์ และประเภทบุคคล ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 ประเภทผลงานภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” จำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) และ คนไฟบิน (2549)

1.2 ประเภทบุคคล คือ ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลงที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับ จำนวน 2 ท่าน

1) วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายโจร (2543), หมานคร (2547), อินทรีย์แดง (2553) และเป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2541) และ นางนาก (2542)

2) เฉลิม วงศ์พิมพ์ ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์เรื่อง 7 ประจัญบาน (2545), คนไฟบิน (2549)

2. เครื่องมือที่ใช้

2.1 แบบสำรวจ เพื่อใช้เก็บข้อมูลที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดการออกแบบโครงเรื่องแบบสากล (Archplot) จากหนังสือเรื่อง Story: Substance, structure, style, and the principles of screen writing (1997) ของ Robert Mckee ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อความบันเทิง ระบุว่า โครงเรื่องแบบสากล (Archplot) คือ โครงเรื่องที่มีการกระทำแบบสมเหตุสมผล มีการจบเรื่องที่สมบูรณ์ มีเหตุการณ์ของเรื่องดำเนินไปตามลำดับเวลา มีหนึ่งตัวละครเอกดำเนินเรื่อง ตัวละครมีความขัดแย้งภายนอก และเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้จริงในชีวิตประจำวัน จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงแบ่งการสำรวจเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1) ตัวละครหลัก หมายถึง ตัวละครชื่อ “ทอง” ผู้เป็นตัวละครหลักในตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่”

2) ฉาก หมายถึง สถานที่ กิจกรรม หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

3) การดำเนินเรื่อง หมายถึง ลำดับเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกันในภาพยนตร์ เพื่อการเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นไปจนจบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

- จุดกำเนิดหรือเหตุการณ์นำไปสู่เรื่อง (the inciting incident)
- การจัดวางอุปสรรคขัดขวาง (progressive complication)
- จุดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละคร (crisis)

- จุดที่ทำให้เกิดความพอใจหรืออารมณ์ร่วมสูงสุด (climax)
- การคลี่คลายปมปัญหา (resolution)

2.2 แบบสัณฐานแบบไม่มีโครงสร้าง เพื่อใช้สัณฐานผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลง ใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) เนื้อหาที่ควรคงไว้ซึ่งความดั้งเดิม 2) เนื้อหาที่ควรปรับเปลี่ยนบางส่วนให้มีความร่วมสมัย และ 3) เนื้อหาที่ควรเปลี่ยนแปลงทั้งหมดหรือไม่ควรนำมาใช้

2.3 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) โดยในปี ค.ศ. 1984 นักวิจารณ์วรรณกรรม Fredric Jameson ได้เผยแพร่บทความเรื่อง Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism ซึ่งถือเป็นการเปิดตัวสกุลความคิดหลังสมัยใหม่อย่างเป็นทางการในโลกรวิชาการ (ไชยรัฐน์ เจริญสินโอฬาร, 2554) โดย Fredric Jameson มีความเห็นว่า หลังสมัยใหม่คือผลกระทบของทุนนิยมตอนปลาย (Cultural Logic) ในวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่เริ่มมาตั้งแต่หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 และเริ่มปรากฏให้เห็นเด่นชัดในทศวรรษ 1970 จากการถูกควบคุมโดยกระแสการไหลบ่าของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดการรับรู้ที่ทับซ้อนกัน ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้มีการวิเคราะห์ผ่าน 3 กรอบแนวคิด ได้แก่

1) ความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ มีการล้อเลียนสิ่งเก่าที่ทำมาก่อนหน้า มีการแสดงที่ทำให้รู้ว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องเล่าที่สร้างขึ้นไม่ใช่เรื่องจริง และเป็นการผสมผสานสิ่งต่างๆ ที่มาจากต่างยุคต่างสมัยต่างช่วงเวลา (สรรเสริญ สันติธัญวงศ์, 2560)

2) แนวคิดวรรณกรรมหลังสมัยใหม่ (Meta-fiction) คือ การร้อยโครงสร้างในการเล่าเรื่องดั้งเดิม เพื่อสร้างเนื้อหาและภาวะการรับรู้แบบใหม่ (สรนัฐ ไตลังคะ, 2560)

3) แนวคิดศิลปะการหยิบยืม (Appropriation Art) คือ การนำศิลปะในรูปแบบประชานิยม (Pop culture) มาผลิตซ้ำ (Reproduct) ด้วยวิธีการหรือจัดวางในรูปแบบใหม่เพื่อสะท้อนความหมายหรือให้เกิดเนื้อหาที่แตกต่างจากดั้งเดิม (รสนลิน กาสต์, 2558)

3. วิธีดำเนินการวิจัย

เพื่อการวิเคราะห์ตัวละคร ฉากและการดำเนินเรื่องในตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ (postmodernity) ผู้วิจัยจึงได้แบ่งขั้นตอนออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ศึกษาตัวละครหลัก ฉากและการดำเนินเรื่อง และ 2) ประยุกต์ตัวละคร ฉากและการดำเนินเรื่องสู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 ศึกษาตัวละคร ฉากและการดำเนินเรื่อง ในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) และ คนไฟบิน (2549) โดยใช้แบบสำรวจเพื่อแบ่งข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนคือ ตัวละครหลัก ฉาก และการดำเนินเรื่อง

3.2 ประยุกต์ตัวละคร ฉากและการดำเนินเรื่อง สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ในการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องเพื่อหาแนวทางในการประยุกต์ และตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการกำกับและเขียนบทภาพยนตร์ดัดแปลง โดยแบ่งการประยุกต์เป็น 3 ส่วนคือ ตัวละครหลัก ฉาก และการดำเนินเรื่อง โดยเริ่มจากจุดกำเนิดหรือเหตุการณ์นำไปสู่เรื่อง (the inciting incident), การจัดวางอุปสรรคขัดขวาง (progressive complication), จุดที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวละคร (crisis), และจุดที่ทำให้เกิดความพอใจหรืออารมณ์ร่วมสูงสุด (climax), ไปจนถึง การคลี่คลายปมปัญหา (resolution)

สรุปผลการศึกษา

1. พัฒนาการของตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในภาพยนตร์

จากการใช้แบบสำรวจในการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่อง โดยแบ่งข้อมูลเป็น 3 ส่วนคือ ตัวละครหลัก ฉากและการดำเนินเรื่อง จากนั้นผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ชุด ทั้งนี้เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของเนื้อหาในภาพยนตร์กรณีศึกษา ได้แก่ ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) และ คนไฟบิน (2549) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523)

1.1) ตัวละคร ทอง เป็นชายชายฉกรรจ์ลูกชานา เป็นผู้มีความขยันขันแข็ง และมีความเป็นลูกผู้ชาย กำพร้าพ่อ อาศัยอยู่กับแม่และน้องสาว เป็นพระเอกที่มีบุคลิก เป็นมิตร มีความตั้งใจทำมาหากิน มีความรับผิดชอบ และรักครอบครัว แต่ยังมีความรักสนุก และเล่นการพนัน



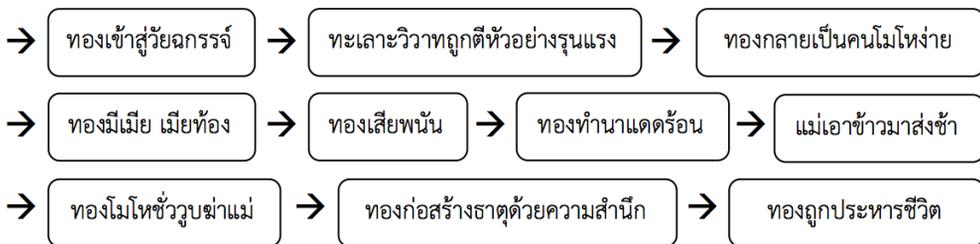
ภาพที่ 1 ภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าว
น้อยฆ่าแม่ (2523) “ทอง” รับบท
โดย ปิยะ ตระกูลราษฎร์

1.2) ฉาก ใช้การนำเสนอภาพชนบทอีสานดั้งเดิม ในพุทธศตวรรษที่ 23 - 25 โดยประมาณ ซึ่งตรงกับสมัยอยุธยาตอนปลาย มีการอ้างอิงถึงตำนานธาดุก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ที่บ้านตาดจังหวัดยโสธร ที่หมู่บ้านบริเวณลุ่มน้ำชี ปรากฏภาพวิถีชีวิตแบบเกษตรกรรม มีภูมิประเทศที่ร้อนแห้งแล้ง และมีการสอดแทรกงานวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ ผ่านความเชื่อและการละเล่นในท้องถิ่น เช่น การชนช้างสามัคคี (มีลักษณะเหมือนกับการเล่น “หัวล้านชนกัน”) การผูกเสี่ยว การบายศรีสู่ขวัญ การรำบูชาผีฟ้า การเกี่ยวพาราสีของหนุ่มสาว การเล่นโบก (การเล่นพนันทายจำนวนเม็ดมะขาม) การปรากฏภาพลางร้ายในฝัน การมีพระสงฆ์เป็นศูนย์รวมจิตใจ รวมถึงการหาอาหารตามธรรมชาติ เช่น การใช้ตะกร้าผูกไม้แห่ไข่มดแดง การหาสมุนไพรในป่า การหว่านแหหาปลา การขุดหาบเขียดบริเวณคันนา และการทำนาปลูกข้าว รวมถึงการใช้ศาลรัฐธรรมนูญในการตัดสินประหารชีวิตด้วยการตัดคอ



ภาพที่ 2 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่

1.3) การดำเนินเรื่อง เป็นรูปแบบการใช้โครงเรื่องดั้งเดิม ซึ่งมีลำดับเหตุการณ์ที่มาของสาเหตุอารมณ์โมโหร้ายของทองตั้งแต่ต้นเรื่องที่เขาโดนตีหัวอย่างรุนแรงจากการทะเลาะวิวาทในงานวัด และแสดงผลกระทบทางอารมณ์เป็นระยะตลอดทั้งเรื่อง จนกระทั่งเมียที่เคยไปส่งข้าวให้ประจำเกิดเวียนหัวเพราะกำลังท้อง แม่จึงต้องเป็นผู้เอาข้าวไปส่งแทนแต่ด้วยความชราและแดดร้อนทำให้ยิ่งเดินทางมาช้า เมื่อทองที่กำลังมีความเหนียวแน่นจากการทำงานและสภาพอากาศร้อนได้เห็นก่องข้าวที่นำมามีขนาดเล็ก จึงมีความโมโหทำให้เขาพลั้งมือทำร้ายแม่ตัวเองจนถึงแก่ความตาย เมื่อเกิดสำนึกเขาจึงสร้างธาตุขึ้นเพื่อไถ่บาป ก่อนจะถูกลงโทษประหารชีวิตในท้ายที่สุด



ภาพที่ 3 การดำเนินเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่

2) ภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน (2549)

2.1) ตัวละคร ทอง มีอาชีพเป็นนักรับจ้างให้กับพ่อค้าหน้าเลือด มีบุคลิกที่มีลักษณะเหี้ยมโหด มีหน้าตาที่มีความน่ากลัว ดุร้าย เป็นผู้ที่ชอบใช้กำลัง ไม่เป็นมิตรกับใคร มีรอยสักที่พุงถึงต้นขา (รูปแบบรอยสักของลาวพุงดำ) ในขณะที่สองมือถือแอกเป็นอาวุธไว้ทำร้ายศัตรู เป็นคนไม่ฟังเหตุผลหากทองยังมีความหิว



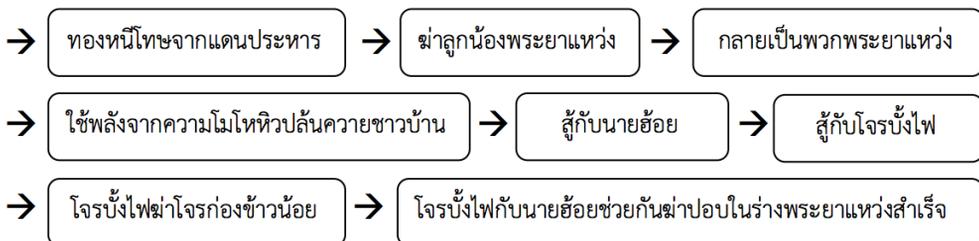
ภาพที่ 4 ภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน
(2549) โจรง่องข้าวน้อย
รับบทโดย สมเดช แก้วเกลือ

2.2) จาก ใช้การนำเสนอภาพอีสานปี พ.ศ. 2398 ที่ประเทศไทยเริ่มมีสนธิสัญญาการค้าระหว่างประเทศ ในช่วงที่ภาคอีสานเริ่มมีการรุกรานเข้ามาของกลุ่มทุนเพื่อหาผลประโยชน์ โดยอ้างอิงตำนานนายฮ้อยหมิพที่มีอาชีพตัดอนควายไปขาย เป็นขบวนกองเกวียนเคลื่อนผ่านแผ่นดินบริเวณที่ราบสูงโคราชในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีความเขียวชะอุ่มอุดมสมบูรณ์ มีทั้งสัตว์บก สัตว์เลื้อยคลาน และแมลง มีสิ่งปลูกสร้างโบราณสถานในอีสานสวยงามเป็นเอกลักษณ์ เช่น อโรคยาศถาน และสิม เป็นต้น รวมถึงมีดีกอาคารและที่อยู่อาศัยแบบต่างประเทศในยุคล่าอาณานิคม เช่น วังของพระยาแหงที่มีชิฟาและการตกแต่งแบบยุโรป เป็นต้น ในภาพยนตร์มีฉากประเพณีบุญบั้งไฟ การดำข้าว การใช้น้ำบาดาล นอกจากนี้ ได้นำเอาวัฒนธรรมอีสานและภาคกลางมาดัดแปลงผสมกันให้แต่ละฉากมีความน่าสนใจเหนือจริง เช่น การนำบั้งไฟและบั้งตะโลมาเป็นอาวุธของพระเอกที่ชื่อโจรบั้งไฟ การโหนเชือกจ้าวจุฬาต่อสู้กัน รวมถึง การใช้ความเชื่อเรื่องผี รอยสักอาคม และการใช้คาถาเวทมนต์ผสมกับการต่อสู้แบบศิลปะแม่ไม้มวยไทยที่มีความผาดโผน เช่น เสือแผ่น ลิงลม และปอบ เป็นต้น นอกจากนี้ ตัวประกอบมีลักษณะการแต่งกายด้วยชุดที่เป็นทางการ ไม่ว่าจะเป็น ชุดราชประแตนแบบไทย ชุดงานราตรีในรูปแบบคุณหญิง ชุดเจ้าสาวของพ่อค้าชาวจีน รวมถึงมีทหารต่างชาติรับจ้างทั้งผิวดำและผิวขาว นอกจากนี้ ยังมีการสร้างบุคลิกโดยให้ตัวละครเป็นโรคปากแหว่งเพดานโหว่พูดไม่ชัดอีกด้วย



ภาพที่ 5 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน

2.3) การดำเนินเรื่อง ใช้การต่อยอดจากโครงเรื่องดั้งเดิมของตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ โดยเริ่มจากเหตุการณ์ที่ทองใช้กำลังฝ่าฝืนโทษแหกหนีออกมาจากลานประหารชีวิต ซึ่งมีนายทุนชาวโคราชชื่อพระยาสิริก (พระยาแหวง) เข้าเจรจาผลประโยชน์แลกเปลี่ยนเป็นอาหารชั้นดี เพื่อใช้ความโมโหหิวของทองเป็นเครื่องมือในการดักปล้นสะดมชิงวัวควายชาวบ้านที่ใช้ไถนา เพราะต้องการขายรถไถนาเข้าจากต่างประเทศของตน จึงเกิดการต่อสู้แย่งชิงกันสามฝ่ายคือ กลุ่มพระยาแหวงซึ่งมีโจรก่องข้าวน้อยเป็นผู้นำปล้นสะดมควายจากนายฮ้อย และโจรบังไฟผู้ช่วยนำควายมาคืนชาวบ้าน ด้วยเหตุที่โจรบังไฟต้องการตามล้างแค้นผู้ฆ่าครอบครัวเขาในวัยเด็ก โดยเข้าใจผิดคิดว่านายฮ้อยเป็นผู้สังหารครอบครัวตน แต่แท้จริงคือปอบดำ ซึ่งในท้ายที่สุดโจรก่องข้าวน้อยและผู้ร้ายทั้งหมด ก็โดนโจรบังไฟปราบล้างแค้นได้สำเร็จ



ภาพที่ 6 การดำเนินเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน

2. วิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์จากตำนานอีสานเรื่องก่องข้าวน้อยฆ่าแม่จากสื่อสมัยใหม่ ความเป็นหลังสมัยใหม่

จากการศึกษาตัวละคร ฉาก และการดำเนินเรื่อง ในกรณีศึกษาภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ทั้ง 2 เรื่อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และประยุกต์เนื้อหาสู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodernize) ได้ดังต่อไปนี้

1) จากตัวละคร “ทอง” สู่ “โจรก่องข้าวน้อย” มีพัฒนาการจากคนที่มีภาพลักษณ์ดีแต่ถูกสิ่งเร้าให้ใช้ความรุนแรงด้วยปัจจัยภายนอก สู่ความรุนแรงที่ทำทุกอย่างเพื่อความหิวอย่างไม่มีจิตสำนึก กล่าวคือ ในภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) ทองอยู่ในช่วงหนุ่มวัยฉกรรจ์ที่มีการแย่งชิงความสนใจจากเพศตรงข้ามจึงมีการใช้กำลังชกต่อยซึ่งด้วยเหตุนี้ทำให้ทองโดนตีหัวจนได้รับความกระทบกระเทือนทางสมองรุนแรงจนกลายเป็นผลข้างเคียงทำให้เขามีอารมณ์ที่แปรปรวน และการเสียรู้จากการเล่นพนันทำให้ต้องเสียเงินจำนวนมาก ไปจนถึงผลจากอุณหภูมิความร้อนของแสงแดดที่ได้รับระหว่างการทำนา และความหิวจากการรอคอยอาหารเป็นเวลานาน รวมถึงการที่เห็นว่ก่องข้าวที่แม่นำมามีขนาดเล็ก ทำให้เกิดบันดาลโทสะและกลายเป็นโศกนาฏกรรมและโดนประหารชีวิต เป็นต้น ซึ่งในภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน (2549) ทองถูกเปลี่ยนเป็นตัวร้าย โดยหนีการประหารออกมาด้วยพละกำลังและมาเป็นโจรก่องข้าวน้อยที่มีการสมคบคิดกับนายทุนทำการปล้นชิงควายชาวบ้าน โดยใช้ความโมโหหิวเป็นแรงกระตุ้นในการทำผิดกฎหมายทำร้ายผู้อื่นโดยไม่มีความปราณี ดังนั้น ในการประยุกต์สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้ถอดรื้อตัวละครเพื่อทำการล้อเลียนบุคลิกดั้งเดิมที่มีความห้าวหาญแบบชายฉกรรจ์และการชอบใช้กำลัง โดยปรับให้เขามีบุคลิกเป็นชายหนุ่มผู้มีโลกส่วนตัวสูงไม่ชอบยุ่งกับใคร (introvert) มีภาวะของโรคซึมเศร้า (depression) ซึ่งเป็นอาการที่พบมากในปัจจุบัน รวมถึงให้อาศัยอยู่กับแม่ที่มีอาชีพทำอาหารอีสานส่งถึงบ้าน (delivery) ซึ่งเป็นอาชีพที่มีความร่วมสมัย



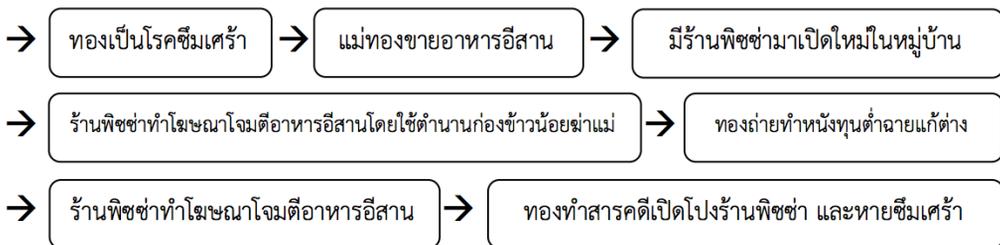
ภาพที่ 7 ตัวอย่างตัวละครหลัก
ตามแนวคิดของผู้วิจัย
ที่มา : Postsod.com

2) ฉากในภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องมีการอ้างอิงจากยุคสมัยที่ใกล้เคียงกัน กล่าวคือ ในภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) เป็นเหตุการณ์จากตำนานการสร้างธาตุ ก่องข้าวน้อยในพุทธศตวรรษที่ 23 - 25 และภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน (2549) เป็นเหตุการณ์ช่วงที่มีการเซ็นสัญญาเบาริ่งในปี พ.ศ. 2398 ซึ่งแม้จะมีการใช้ฉากภูมิประเทศที่มีความใกล้เคียงกันแต่ก็มีความแตกต่างกันในรูปแบบของตัวอาคารและสิ่งปลูกสร้าง โดยพัฒนาจากการนำเสนอแค่เพียงวิถีเกษตรกรรมและเพณีท้องถิ่นตามจริง (Realism) มาสู่การนำเสนอในรูปแบบที่เหนือจริง (Surrealism) ที่ผสมผสานระหว่างโบราณสถานที่มียุคจริงในอีสานที่นำมาใช้เป็นฉากของการต่อสู้ด้วยไสยศาสตร์ และมีความเชื่อด้านเวทมนต์โบราณ กับสถาปัตยกรรมที่มีการตกแต่งในรูปแบบสมัยใหม่ (Modern) ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ในการปกครองท้องถิ่น ซึ่งมีลักษณะความเป็นนานาชาติ ดังนั้น ในการประยุกต์สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ผู้วิจัยได้ปรับให้เป็นฉากภูมิภาควัดที่มีตราสัญลักษณ์ของสินค้าในวัฒนธรรมบริโภคนิยม ให้ปรากฏบนเสื้อผ้าและป้ายโฆษณาต่างๆ ตามท้องถนน สะท้อนการข้ามเขตพรมแดนของยุคสมัย



ภาพที่ 8 ตัวอย่างฉาก
ตามแนวคิดของผู้วิจัย
ที่มา : ONCE UBON
A TIME อุบลเป็น
เมืองซิคๆ, ภาพยนตร์
เรื่อง Nightcrawler,
และ Postsod.com

3) การดำเนินเรื่องมีการพัฒนาให้ซับซ้อนมากขึ้นตามยุคสมัย กล่าวคือ ในภาพยนตร์เรื่อง ก๋อ่งข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523) มีการนำเสนอแบบตามลำดับดั้งเดิม เริ่มจากทองเป็นหนุ่มมีเหตุทะเลาะวิวาทจนกระทั่งหนีทางสมอ มีการทำมาหากินตามวิถีปกติ มีภรรยา และมีการเสียพนัน จนกระทั่งบันดาลโทสะทำร้ายแม่จนถึงแก่ชีวิต ก่อนที่จะมีการสร้างธาตุเพื่อไถโทษและโดนประหารชีวิต ในทางตรงกันข้าม การนำเสนอของภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน (2549) มีความซับซ้อนมากกว่า โดยเริ่มจากการที่ทองหนีโทษประหารไปเป็นโจรก่อข่วน้อย มีการสมรู้ร่วมคิดกับนายทุนขายรถไถและคอยปล้นควายจากนายฮ้อย ที่เป็นคู่ปรับกับโจรบังไฟผู้ตามล้างแค้นให้ครอบครัวและช่วยปล้นควายกลับมาคืนชาวบ้าน จึงนำไปสู่การชิงไหวพริบต่อสู้กันทั้งด้วยกำลังและเวทมนต์คาถา ซึ่งในท้ายที่สุดโจรบังไฟก็เป็นฝ่ายชนะโจรก่อข่วน้อยและฝ่ายอธรรม ดังนั้นการประยุกต์สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้มีการนำรูปแบบดั้งเดิมเข้ามาสู่บริบทของพื้นที่ร่วมสมัย โดยเริ่มจากการเข้ามาของวัฒนธรรมการส่งพิซซ่า เปิดเผยให้เห็นถึงเบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์โฆษณาพิซซ่า ที่ถูกผลิตเพื่อส่งเสริมการขายสินค้าอาหารจานด่วน (Fast Food) โดยมีผู้ไม่หวังดีใช้ตำนาน “ก๋อ่งข้าวน้อยฆ่าแม่” ในการโจมตีอาหารอีสานว่ามีความสกปรกและเชื้องข้าวไม่ทันใจ ด้วยเหตุนี้ ทองจึงต้องสร้างภาพยนตร์สารคดีขึ้นมาแก้ต่างให้แม่ของเขาที่มีอาชีพทำอาหารอีสาน และนำไปสู่การเปิดโปงโศกนาฏกรรมนี้ว่าแม่ของทองตัวจริงยังไม่ได้เสียชีวิต



ภาพที่ 9 การดำเนินเรื่องก๋อ่งข้าวน้อยฆ่าแม่แบบหลังสมัยใหม่โดยผู้วิจัย

อภิปรายผล

1. พัฒนาการของตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” ในภาพยนตร์

จากการศึกษาพบว่า เนื้อหาของตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” มีตัวละครหลักชื่อทอง เป็นหนุ่มชาวนาซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงจากภาพยนตร์เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ ในปี พ.ศ. 2523 ที่เป็นคนที่มีสำนึกดีแต่พลังทำผิดพลาดจนเป็นเหตุให้มารดาของตนเสียชีวิต จึงได้สร้างธาตุขึ้นเพื่อแสดงความสำนึกตามความเชื่อทางศาสนาและยอมรับโทษตามกฎหมาย จากนั้นในปี พ.ศ. 2549 ตัวละครชื่อทองได้ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน ซึ่งถูกปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นคนที่ขาดจิตสำนึกและใช้กำลังแก้ไขปัญหาเป็นการต่อ ยอดเหตุการณ์จากตำนานดั้งเดิมโดยตัดแปลงเนื้อหาให้ทองทำการฝ่าฝืนโทษประหารจนกลายเป็นผู้ร้ายของเรื่อง มีการใช้กำลังจากความโมโหหิวในทางที่ผิดซึ่งในท้ายที่สุดต้องพ่ายแพ้ต่อฝ่ายธรรมะและเสียชีวิตเช่นเดิม ในด้านฉากของภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อย โดยยังคงความเป็นชนบทภูมิภาคอีสานที่แห้งแล้งกันดาร แต่ถูกปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมให้มีสิ่งปลูกสร้างโบราณที่หาชมยาก รวมถึงมีอาคารที่มีความทันสมัยแสดงถึงความเจริญที่เริ่มแผ่อิทธิพลเข้ามา ในการดำเนินเรื่องมีการเปลี่ยนจากโคกนาฏกรรมแบบสัจนิยม (Realism) มาสู่การต่อสู้ระหว่างกลุ่มอำนาจทุนใหม่กับกลุ่มชาวอีสานท้องถิ่นที่ต้องปะทะกันในรูปแบบแอคชั่นแฟนตาซี (Action Fantasy) สอดคล้องกับทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ของ Fredric Jameson นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญในความเป็นหลังสมัยใหม่ที่ว่า ยุคสมัยทางวัฒนธรรมสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ยุค ได้แก่ สัจนิยม (Realism) สมัยใหม่ (Modern) และหลังสมัยใหม่ (Postmodern) ซึ่งสภาวะหลังสมัยใหม่ (Postmodernize) ไม่ได้จำกัดว่าต้องเกิดในช่วงหลังยุคสมัยใหม่เท่านั้นมีลักษณะของการสร้างสิ่งใหม่จากสิ่งเก่าด้วยการล้อเลียนและตั้งคำถามกับอดีตที่เคยสร้างมาก่อนหน้า และเนื้อหาที่มาจากต่างยุคสมัยสามารถนำเสนอผสมปนเปกันได้อย่างไม่มีข้อจำกัดของขอบเขต

2. การประยุกต์เนื้อหา “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” สู่ความเป็นหลังสมัยใหม่

จากการศึกษาพบว่า การพัฒนาเนื้อหาต่อไปสู่ความเป็นหลังสมัยใหม่ในกรณีนี้คือ ให้ทองเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง (Introvert) มีภาวะที่เข้าข่ายผู้เป็นโรคซึมเศร้า (Depression) และให้อาศัยอยู่กับแม่ที่ประกอบอาชีพทำอาหารอีสานส่งถึงบ้าน (Delivery) โดยมีการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าที่มีตราโฆษณาสินค้า และปรับให้ฉากมีความร่วมสมัย สะท้อนวัฒนธรรมอาหารจานด่วน (Fast Food) และใช้การดำเนินเรื่องล้อเลียนตำนานดั้งเดิม โดยให้คนดูเห็นถึงเบื้องหลังการถ่ายทำประชาสัมพันธ์สินค้าต่างๆ ในหมู่บ้าน การแข่งขันโฆษณาขายอาหาร เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าทั้งหมดเป็นเพียงเรื่องเล่าที่มีการแก้ไขบทเพื่อความบันเทิงอยู่เสมอ สอดคล้องกับแนวคิดวรรณกรรมหลังสมัยใหม่ เมตาฟิクション (Metafiction) ที่มีการทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมได้รับตระหนักว่าเรื่องที่กำลังเล่าอยู่เป็นเรื่องที่มีการประพันธ์ขึ้นมา รวมถึงสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะการหยิบยืม (Appropriation) ที่ใช้การนำสิ่งที่ปรากฏในสื่อประชนานิยมก่อนหน้ามาทำเพื่อสื่อความหมายใหม่ในเชิงล้อเลียนให้เกิดความหมายใหม่

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงวัฒนธรรม. (2560). ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และ
วิดิทัศน์ระยะที่ 3 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ.

_____. (2559). ภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์.

จันทน์ เจริญศรี. (2545). โพสต์โมเดิร์น กับ สังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.

เฉลิม วงศ์พิมพ์. (2562). สัมภาษณ์. วันที่ 21 พฤษภาคม 2562.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2560). บทแนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม

(Introducing Poststructuralism). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สมมติ.

ไชยันต์ ไชยพร. (2553) ชะตากรรมโพสต์โมเดิร์นในอุ้งมือนักปรัชญาการเมืองโบราณ.

พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์.

- _____ . (2552). **คนกับโพสต์โมเดิร์น: บทจําจรรจว่าด้วยมนุษย์ที่ไม่สามารถจัดประเภทได้** (เล่ม1). กรุงเทพฯ: โอเพ่นบุ๊กส์.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. (2545). **เผ่าพันธุ์แห่ง AVANT-GARDE CINEMA. นิตยสาร SUMMER, (24), 26-33.**
- ธนาชาติ ศิริภัทราชัย, (2558). **ONCE UBON A TIME** อุบลเป็นเมืองซิคๆ. กรุงเทพฯ: แชลมอน.
- รสนิน กาสต์, (2558). **แอฟโฟรโพริเอชั่น อาร์ต: ศิลปะแห่งการหยิบยืม.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง. (2562). **สัมภาษณ์. วันที่ 27 กรกฎาคม 2562**
- สมบูรณ์ สารทลาลัย. (2539). **ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ : ภูมิปัญญาสูงสุดด้านจริยธรรมของชาวอีสาน.** วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. 2(1), 5-7.
- สรณัฐ ไตลังคะ. (2560). **ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง.** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สรเสริญ สันติธัญวงศ์. (2560). **ศิลปะในศตวรรษที่ 20 (20th Century Art) พัฒนาการและจุดเปลี่ยนจากศิลปะสมัยใหม่ถึงหลังสมัยใหม่.** นครปฐม: โครงการตำราและหนังสือคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). **ทฤษฎีสังคมวิทยา.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุณาโลม จันทรรุ่งมณีกุล. (2561). **120 ปีธุรกิจภาพยนตร์ไทย ในมิติประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมไทย.** กรุงเทพฯ: ศักดิ์โสภาคการพิมพ์.
- อร่าม สมสวย. (2548). **ชีวิตและผลงานของนายพงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา : ครูเพลงลูกทุ่งไทย.** อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2559). **ภาพยนตร์ในชีวิตไทย มุมมองของภาพยนตร์ศึกษา.** [ม.ป.ท.]: วราพร.
- McKee, R. (1997). **Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting.** New York: Harper Collins.