

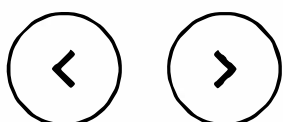


รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการครั้งที่ 12

งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ ทางนิเทศศาสตร์



เครือข่ายนิเทศศาสตร์
COMMUNICATION
CONSORTIUM



08 | 07 | 2022

ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

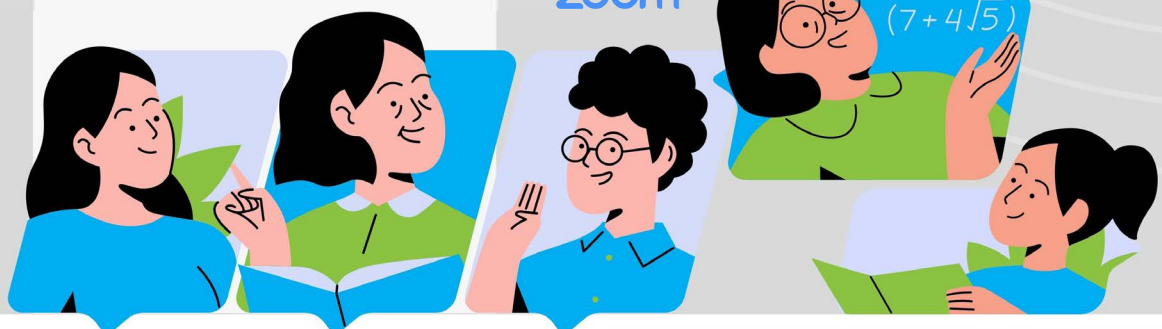
- รศ. ธีรบัณฑิต อมวชิรวิวงศ์
- รศ. ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ

- รศ. ดร. กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์
- รศ. ดร. นภวรรณ ตันติเวชกุล

- รศ. อวยพร พาณิช
- ผศ. ดร. ศศิพรรณ บิลมาโนชญ์

- ผศ. ดร. กาญจนา มีศิลปวิทย์
- ผศ. สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ

- อ. มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ
- อ. สมคน เวรวิวัฒน์



The Proceedings of the 12th Academic Conference on Communication Research and Creative Works

จัดโดย

- เครือข่ายนิเทศศาสตร์
- สมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ

วันศุกร์ที่ 8 กรกฎาคม 2565
เวลา 08.30 น. - 12.30 น.
ณ มหาวิทยาลัยสยาม

ด้วยระบบการประชุมทางไกล
ผ่านจอภาพ โดยแอปพลิเคชัน



สารบัญ

หน้า

• รายชื่อสถาบันเครือข่ายนิเทศศาสตร์ที่ร่วมจัดการประชุมงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 12_____	5
• รายชื่อคณะกรรมการผู้จัดงานประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 12_____	6
• รายชื่อสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมการประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 12_____	7
• กำหนดการการจัดงานประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์ครั้งที่ 12_____	9



กลุ่ม 1: ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ

การบริหารและจัดการกันตนาฟิล์มแล็บเพื่อให้ได้มาตรฐานสากล

• ภาณุ ภูธินัย วงศ์บ้านดู่_____	14
---------------------------------	----

กระบวนการรู้เท่าทันสื่อในนิเวศสื่อที่สื่อและผู้คนต่างเป็นผู้กำหนด

• พนม คลี่ฉายา_____	27
---------------------	----

รัฐบาลไทยกับการสนับสนุนภาพยนตร์ไทยในตลาดต่างประเทศ

• มนฤดี ธาดาอานวยชัย_____	32
---------------------------	----

การคืนชีพของหนังจีนกำลังภายใน

• พิทักษ์พงศ์ พงษ์พิพัฒน์_____	37
--------------------------------	----

งานสร้างสรรค์ภาพถ่ายเชิงสารคดีชุด “Once in a Lifetime”

• นริส พิเชษฐพันธ์_____	46
-------------------------	----

การสื่อสารความงามภาพถ่ายได้น้ำเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติได้ทะเล

• กิตติธัช ศรีฟ้า_____	53
------------------------	----

หนังแห่งความเคียดแค้น “อุกอ้งเจี๊” จากภาพจำ “โง่ จน เจ็บ” ของคนอีสาน กรณีศึกษา

ผู้ข่าวไต้หวัน 3 หมา นแอนด์ เดอะ คำผาน

• ทิฆัมพร ภูพานนา_____	60
------------------------	----



กลุ่ม 2: ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ

การป้ายมัลทินในรูป “ตรา” โควิด-19 กับตัวตนที่ถูก “ตี” จากสังคม : การสื่อสารเพื่อ ป้องกันการติตราทางสังคมในสถานการณ์โควิด-19	
• ชีรวันท์ โอภาสบุตร พลอยชนก แสนอาทิตย์	74
การสร้างสุนทรียภาพจากความคลุมเครือทางการสื่อสารด้วยการแต่งหน้าของผู้ร่วม แข่งขันในรายการเปลี่ยนหน้าทำโพว Sing Your Face Off	
• กฤษณ์ คำนนท์	89
MEB - Startup เพื่อคนรักการอ่านกับการดำเนินธุรกิจแบบ Cockroach Startup	
• ปัญญรัตน์ วันทอง ปิยณัท วงศ์ยอด เมธา เห่งคำแก้ว	99
มนต์เสน่ห์แห่งการบันทึกภาพพลุ	
• ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสรวง	114
การสร้างสรรค์ภาพถ่ายแสดงความย้อนแย้งและล้อเลียน ชุด “What if... a Mask is not Enough”	
• เวทิต ทองจันทร์	123
อัตวิเคราะห์วิทยานิพนธ์ปริญญาโททางด้านภาพยนตร์ระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2562	
• จารุณี วรรณศิริกุล ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์	130



กลุ่ม 3: ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิชญ์

หน้าจอที่สองในสื่อส่งผ่านสัญญาณต่อเนื่อง : การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาสำหรับเด็ก	
• จิราพร ยังสุข	144
การวิพากษ์แก่นจินตนาการของผู้สร้างแรงกระตุ้นทางสื่อออนไลน์ยูทูบในรายการท่องเที่ยว เดอะไกจิ้นทรีป	
• กัญฉกาจ ตระการบุญชัย	150
การสร้างสรรค์เนื้อหาเสียงออนไลน์สำหรับเด็กปฐมวัยบนพอดแคสต์	
• จุฑาธิป เอี่ยมสด	162
ปัจจัยที่ทำให้ชาวอุตุอาระเบียพาวิลเลียนได้รับรางวัล “Best Pavillion” ณ เอ็กโป ดูไบ 2020	
• ปัญญรัตน์ วันทอง, บริรักษ์ บุญยรัตพันธุ์ และอัลฮูดา ชนิดพัฒนา	171
การพัฒนาความสามารถการสอนออนไลน์ โครงการการพัฒนาแบบการเรียนรู้การสอน วิถีใหม่	
• สุชาวัลย์ ธรรมสังวาลย์ และประกิจ อาษา	186

การออกแบบกราฟิกชุด “สองฝั่งคลองภาษีเจริญ” เพื่อสื่อสารเอกลักษณ์ชุมชน ผ่านการวาดภาพฝาผนัง ณ ซอยเพชรเกษม 27 เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร	
• สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์	198
การผลิตวีดิทัศน์และป้ายนิทรรศการเพื่อนำเสนอผลงานเครือข่ายพัฒนา	
• สุทธิ เรืองรัตนสุนทร สุธาวลัย ธรรมสังวาลย์	212

กลุ่ม 4: ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา มีศิลปิกภัย
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ

พฤติกรรมการซื้อขายออนไลน์ของผู้สูงอายุในภาวะการระบาดโรคโควิด-19	
• วโรชา สุทธิรักษ์	219
การติดต่อเพื่อสื่อความหมายในสารคดีสั้นศิลปะบรรจบ ตอนละครชาตรีเมืองเพชร	
• เจตน์จันทร์ เกิดสุข และลัทธสิทธิ์ ทวีสุข	226
การถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาด้วยเทคนิค Bullet Time Shot กรณีศึกษา โฆษณาผลิตภัณฑ์ผ้าอนามัยแบบกางเกงไซไฟ	
• ณัฐพงศ์ แยมเจริญ และอภิเชษฐ์ ธนินรัฎฐภัทร์	234
ภาพซิลลูเอท (Silhouettes) : ภาพถ่าย 2 มิติที่มีคุณค่า	
• ณัฐพล ชยุติรัตน์	243
สไปเดอร์แมน อภิมหาวีรบุรุษในยุคหลังสมัยใหม่	
• สมเกียรติ ศรีเพชร และศิริชัย ศิริกายะ	253

รายชื่อสถาบันเครือข่ายนิเทศศาสตร์ที่ร่วมจัดการประชุม
“งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 12



- มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- มหาวิทยาลัยนเรศวร
- มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
- มหาวิทยาลัยรังสิต
- มหาวิทยาลัยสยาม
- สถาบันกัณฑ์นา

รายชื่อสถาบันการศึกษาที่เข้าร่วมการประชุมวิชาการ
“งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 12



- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- มหาวิทยาลัยนานาชาติแสตมฟอร์ด
- มหาวิทยาลัยนเรศวร
- มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
- มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม
- มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
- มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- มหาวิทยาลัยรังสิต
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- มหาวิทยาลัยสยาม
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย
- สถาบันกัณฑ์นา

รายชื่อคณะกรรมการจัดงานประชุมวิชาการ
“งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 12

ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ

อำนวยการ ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์
ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง
ชญาณี ฉลาตธัญกิจ

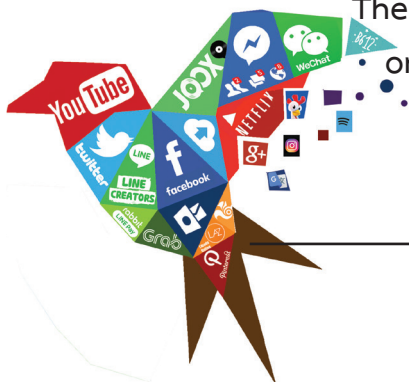
ผู้ดำเนินการประชุม จารุณี วรรณศิริกุล
สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์
ชญาณี ฉลาตธัญกิจ
สมเกียรติ ศรีเพชร
เอกสิทธิ์ อวยชัยวัฒน์

บรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์

ประเมินผล ชีรวันท์ โอภาสบุตร

กำหนดการการประชุมวิชาการ“งานวิจัยและ งานสร้างสรรค์ทางด้านนิเทศศาสตร์” ครั้งที่ 12

The Proceedings of the 10th Academic Conference
on Communication Research and Creative Works



กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ

กลุ่มที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ต้นติเวชกุล

กลุ่มที่ 3 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานโนชญ์

กลุ่มที่ 4 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา มีศิลปิกภัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ

กลุ่มที่ 5 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

อาจารย์มนต์ศักดิ์ เกษศิริรินทร์เทพ

อาจารย์สมคนเ วรวิวัฒน์

กลุ่มที่ 1 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์ ทองเลิศ



เวลา	ผู้นำเสนอ	ชื่อผลงาน	สถาบัน
09.00 น. - 09.30 น.	ณัฏฐ์ธัญ วังบ้านตุ๋	การบริหารและจัดการกันตนาฟิล์มแล็บเพื่อให้ได้มาตรฐานสากล	สถาบันกันตนา
09.31 น. - 10.00 น.	พนม คลี่ฉายา	กระบวนการค้นคว้าหาหนังสือในเวบไซต์ที่สื่อและผู้คนต่างเป็นผู้กำหนด	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
10.01 น. - 10.30 น.	มนฤดี ธาดานวนิชย์	รัฐบาลไทยกับการสนับสนุนภาพยนตร์ไทยในตลาดต่างประเทศ	บริษัทไจแอนท์พิกเจอร์สจำกัด
10.31 น. - 11.00 น.	พิทักษ์พงศ์ พงษ์พิพัฒน์	การคืนชีพของหนังเงินกำลังภายใน	มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
11.01 น. - 11.30 น.	นริส พิเชษฐพันธ์	งานสร้างสรรค์ภาพถ่ายเชิงสารคดีชุด "Once in a Lifetime"	มหาวิทยาลัยหอการค้า
11.31 น. - 12.00 น.	กิตติชัย ศรีฟ้า	การสื่อสารความงามภาพถ่ายได้นำเพื่อการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติได้ทะเล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
12.01 น. - 12.30 น.	ทิมมพร ภูพินนา	หนังแห่งความเคียดแค้น "อุกอ้งเจ้" จากภาพจำ "โจ้ จันเจ๊า" ของคนอีสาน กรณีศึกษา ผู้ป่วยไต้หวัน 3 หมาน แอนด์ เดอะ คำผาน	มหาวิทยาลัยรามคำแหง



กลุ่มที่ 2 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ ดร.กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นภวรรณ ต้นติเวชกุล

เวลา	ผู้นำเสนอ	ชื่อผลงาน	สถาบัน
09.00 น. - 09.30 น.	ธีรวัฒน์ โอภาสบุตร พลอยชนก แสนอาทิตย์	การปายมลินในรูปแบบ "ตรา" โควิด-19 กับตัวตอนที่ถูก "ตี" จากสังคม : การสื่อสารเพื่อป้องกันการติดตราทางสังคมใน สถานการณ์โควิด-19	มหาวิทยาลัย สยาม
09.31 น. - 10.00 น.	กฤษณ์ คำนนท์	การสร้างสุนทรียภาพจากความคลุมเครือทางการสื่อสาร ด้วยการแต่งหน้าของผู้ร่วมแข่งขันในรายการเปลี่ยนหน้า ท้าโชว์ Sing Your Face Off	มหาวิทยาลัยราชภัฏ ศรีสะเกษ
10.01 น. - 10.30 น.	ปัญญารัตน์ วันทอง ปิยณัฐ วงศ์ยอด เมธา เห่งคำแก้ว	MEB - Startup เพื่อคนรักการอ่านกับการดำเนินธุรกิจ แบบ Cockroach Startup	มหาวิทยาลัย สยาม
10.31 น. - 11.00 น.	ณัฐวุฒิ สิงห์หนองสง	มนต์เสน่ห์แห่งการบันทึกภาพพลุ	มหาวิทยาลัย สยาม
11.01 น. - 11.30 น.	เวทิต ทองจันทร์	การรังสรรค์ภาพถ่ายแสดงความย้อนแย้งและล้อเลียน ชุด "What if... a Mask is not Enough"	มหาวิทยาลัย นเรศวร
11.31 น. - 12.00 น.	จารุณี วรรณศิริกุล ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์	อัตวิเคราะห์วิทยานิพนธ์ปริญญาโททางด้านภาพยนตร์ ระหว่างปี พ.ศ. 2560 - 2562	มหาวิทยาลัย สยาม

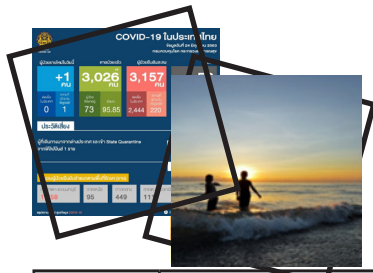
กลุ่มที่ 3 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

รองศาสตราจารย์ อวยพร พานิช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิพรรณ บิลมานิชญ์



เวลา	ผู้นำเสนอ	ชื่อผลงาน	สถาบัน
09.00 น. - 09.30 น.	จิราพร ยังสุข	หน้าจอที่สองในสื่อส่งผ่านสัญญาณต่อเนื่อง : การสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหาสำหรับเด็ก	มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต
09.31 น. - 10.00 น.	กัญฉกาจ ตระการบุญชัย	การวิพากษ์แก่นจินตนาการของผู้สร้างแรงกระตุ้นทางสื่อออนไลน์ยูทูบในรายการท่องเที่ยว เดอะไกด์ทริป	มหาวิทยาลัย สยาม
10.01 น. - 10.30 น.	จุฑาธิป เอี่ยมสด	การสร้างสรรค์เนื้อหาเสียงออนไลน์สำหรับเด็กปฐมวัยบนพอดแคสต์	สถาบันกัณทนา
10.31 น. - 11.00 น.	ปัญญรัตน์ วันทอง บริษัท บุษยรัตน์พันธุ์ อัลสตาร์ ชนิตพัฒนา	ปัจจัยที่ทำให้ชาอุดีอาระเบียพาวิลเลียนได้รับรางวัล "Best Pavillion" ณ เอ็กซ์โป ดูไบ 2020	มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต
11.01 น. - 11.30 น.	ประกิจ อาษา สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์	การพัฒนาความสามารถการสอนออนไลน์โครงการการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนวิถีใหม่	มหาวิทยาลัย สยาม
11.31 น. - 12.00 น.	สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์	การออกแบบกราฟิกชุด "สองฝั่งคลองภาษีเจริญ" เพื่อสื่อสารเอกลักษณ์ชุมชน ผ่านการวาดภาพฝาผนัง ณ ซอยเพชรเกษม 27 เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร	มหาวิทยาลัย สยาม
12.01 น. - 12.30 น.	สุทธิ เรืองรัตนสุนทร สุธาวัลย์ ธรรมสังวาลย์	การผลิตวีดิทัศน์และป้ายนิทรรศการเพื่อนำเสนอผลงานเครือข่ายพัฒนา	มหาวิทยาลัย สยาม



กลุ่มที่ 4 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กาญจนา มีศิลป์วิภักย์,

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สมเกียรติ รุ่งเรืองวิริยะ

เวลา	ผู้นำเสนอ	ชื่อผลงาน	สถาบัน
09.00 น. - 09.30 น.	วโรชา สุทธิรักษ์	พฤติกรรมการณ์ซื้อสินค้าออนไลน์ของผู้สูงอายุในภาวะการระบาดของโรคโควิด-19	มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต
09.31 น. - 10.00 น.	"เจตน์จันทร์ เกิดสุข ลัทธสิทธิ์ ทวีสุข"	การติดต่อเพื่อสื่อความหมายในสารคดีสั้นศิลปะบรรจบ ตอนละครชาตรีเมืองเพชร	มหาวิทยาลัยนานาชาติ แสตมฟอร์ด มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครปฐม
10.01 น. - 10.30 น.	"ณัฐพงศ์ แยมเจริญ อภิเชษฐ์ ธนินรัฐภัทร"	การถ่ายทำภาพยนตร์โฆษณาด้วยเทคนิค Bullet Time Shot กรณีศึกษา โฆษณาผลิตภัณฑ์ผ้าอนามัยแบบกางเกง ไซไฟ	มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต มหาวิทยาลัย อัสสัมชัญ
10.31 น. - 11.00 น.	ณัฐพล ชยุติรัตน์	ภาพซิลลูเอท (Silhouettes) : ภาพถ่าย 2 มิติที่มีคุณค่า	มหาวิทยาลัย สยาม
11.01 น. - 11.30 น.	"สมเกียรติ ศรีเพ็ชร ศิริชัย ศิริกายะ"	สไปเดอร์แมน อภิมหาวีรบุรุษในยุคหลังสมัยใหม่	มหาวิทยาลัย สยาม

กลุ่มที่ 5 ผู้ทรงคุณวุฒิร่วมอภิปราย



เวลา	ผู้นำเสนอ	ชื่อผลงาน	สถาบัน
09.00 น. - 09.30 น.	ปราชญ์ สุขสายชลธาร	ภาพยนตร์สั้น เรื่อง "นักเรียน นักหลง"	สถาบันกัณฑ์นา
09.31 น. - 10.00 น.	เมธาวี ขาญกระบี่	ภาพยนตร์สารคดีสั้น เรื่อง "After the Rain"	สถาบันกัณฑ์นา
10.01 น. - 10.30 น.	อัฒม์ ชัยวิริยะวงศ์	แอนิเมชัน เรื่อง "Horns"	สถาบันกัณฑ์นา

หนังแห่งความเคียดแค้น “อุกอ้งใจ” จากภาพจำ
“โง่ จน เจ็บ” ของคนอีสาน กรณีศึกษา
ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หมาน แอนด์ เดอะ คำผาน
E-san's Vengeance on the Film: A Case Study of
'Man and The Company'

ทิชัมพร ภูพานา *

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาความหมายของพฤติกรรมและการแสดงออกของตัวละครผ่านทัศนคติหรือความรู้สึกแบบเหมารวม (Stereotype) ‘โง่ จน เจ็บ’ ต่อคนอีสาน ผ่านภาพยนตร์ที่เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตคนในสังคมอีสาน เป็นผลงานของผู้กำกับชาวอีสาน เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หมาน แอนด์ เดอะ คำผาน ด้วยหลักคิดที่ว่าภาพยนตร์เป็นปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะการสื่อสารความเป็นจริงของสังคม ในลักษณะเป็นกระบอกเสียงและภูมิจำลองของผู้คนรากหญ้า ด้วยรูปแบบภาพยนตร์แนวตลกร้าย และแนวคิดของการล้างแค้น ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หมาน แอนด์ เดอะ คำผาน เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ลักษณะของความเป็นภาพยนตร์ตลกร้ายมาสร้างสรรค์และแสดงออกถึงความเคียดแค้น คลั่งแค้นที่เรียกว่า “อุกอ้งใจ” (คำในภาษาอีสาน) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ตลกร้ายประกอบด้วยตัวละครแบบ Anti-Hero ที่มีทั้งความธรรมดาปนความเหี้ยมโหด สร้างความขบขันปนความน่าสงสาร ใช้บริบทความเป็นอีสานทั้งเก่าและปัจจุบันเพื่อสะท้อนและเสียดสีมายาคติ “โง่ จน เจ็บ” มีบทสนทนาด้วยภาษาถิ่นอีสานที่สะท้อนการเสียดสีธาตุแท้และความโง่เขลาของการเป็นมนุษย์ ตลอดจนเสียดสีอำนาจและอิทธิพลที่ทำให้สังคมบิดเบี้ยว อันนำมาซึ่งการแสดงออกด้วยการล้างแค้นของเหล่าบรรดาผู้บ่าวไทบ้าน ในการสร้างตัวละครของภาพยนตร์มีการออกแบบให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีลักษณะแตกต่างกันทั้งทางกาย จิตใจและสถานะในสังคม เพื่อกระตุ้นให้คนดูรู้สึกเป็นพวกกับตัวละครนำและเอาใจช่วยในลักษณะของความเป็นพระเอกและผู้ร้าย หรือการสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหมือนกันแต่เพียงเกิดเหตุจำเป็น หรือเกิดสถานการณ์บางอย่างที่บีบคั้น ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงออกถึงความโหดร้าย ขี้ร้าย ที่บีบคั้นและกดดันอยู่ภายในออกมาเพื่อความอยู่รอดนั้น ทั้งนี้ผู้สร้างมีความตั้งใจที่จะสร้างให้ตัวละครมีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์จริง ๆ ให้น่าที่สุด และอย่างน้อยที่สุดแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็อาจจะเป็นเหมือนสารหรือภูมิจำลองแทนความคับแค้นใจ ภาวะความ “อุกอ้งใจ” ของไทพื้องคนอีสานที่ฝากถึงผู้มีอำนาจบาไทใหญ่และมีอิทธิพลคับฟ้าคับแผ่นดินว่าอย่าหมายมาหมายยาเกียรติและกดขี่ความเป็นคนอีสาน ดังเช่นที่ตัวละครในหนังได้พูดส่งท้ายไว้ว่า “มันคือความแค้นและตราบาบที่ฝังอยู่ในหัวใจของเฮาตลอดมา อย่าให้พวกเฮาได้โกรธ แค่นี้พอ ไม่ใช่ว่าจะยอมหมดทุกอย่าง ชาวนาก็มีหัวใจ ตราบใดที่เฮายังไม่ได้รับความเป็นธรรม เฮาก็จะสู้ต่อไป”

* อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยรามคำแหง

คำสำคัญ: ความเคียดแค้น, คนอีสาน, ภาพยนตร์, ผู้บ่าวไผ่บ้าน, โง่ จ น เจ็บ, ตลกร้าย

Abstract

This academic article aims to study and find the meaning of behavior and character expression through stereotype attitudes or feelings “Stupid Poor Hurts” towards Isan people through a film about the lifestyle of people in Isan society. It is the work of an Isan director, “Phu Bao Tai Ban 3 Man and the Kham Phan” with the idea that movies are social and cultural operations. especially communicating the reality of society in the manner of a voice and petition of grassroots people with a dark comedy style and the concept of vengeance The results of the study revealed that the movie “Phu Bao Tai Ban 3 Man and the Kham Phan” is a film that uses the character of a dark comedy to create and express resentment. The rage is called “Ug Ang Jai” (E-san language). create a sense of humor It uses the context of the old and present Isan to reflect and sarcastically address the myth of “Stupid Poor Hurts”. There is a dialogue in the Isan dialect that reflects the intrinsic sarcasm and stupidity of being human. as well as satirizing the power and influence that distorts society. which led to the expression of the vengeance of these slaves In creating the characters of the movie, the two characters are designed to have physical differences. mind and status in society In order to encourage the audience to feel like a member of the lead character and to support the character of the hero and the villain. or creating a character that looks the same, but only the necessary events or some oppressive situation Which causes the char-

acters to express the brutal, evil that oppresses and puts pressure inside to survive. The creators intend to make the characters as similar or as close to the real human as possible, and at the very least. This film may also be like a message or a petition instead of grievances. The state of “desperation” of the Thai Isan brothers and sisters who entrust to the powerful and influential people in the land that they do not mean to insult. dignity and oppression of Isan people as the character in the movie said in the end, “It was the hatred and stigma that had always been ingrained in our heart. Don’t let the people get angry, just don’t talk, not that they’ll give up everything. Farmers have a heart as long as we have not been treated fairly. We will continue to fight.”

Keywords: Vengeance, E-san people, Movie, Thai Ban servant, Stupid Poor Hurts, Bad comedy

บทนำ

สื่อที่ผลิตและแฝงด้วยทัศนคติหรือความรู้สึกแบบเหมารวม (Stereotype) “โง่ จ น เจ็บ” ต่อคนอีสานถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่าจากวรรณกรรมสู่โลกของภาพยนตร์หลายเรื่อง เช่น ลูกอีสาน คำอ้ายมนตรีรักแม่น้ามูล ทองปาน หนองหมาว้อ ก่องข้าว น้อยซ่าแม่ และครูบ้านนอก ไม่เว้นแม้แต่ภาพยนตร์อย่าง สวรรค์บ้านนา ล้วนใช้ฉากและสถานที่ภาคอีสานในการดำเนินเรื่อง เต็มไปด้วยภาพความยากจนแห้งแล้ง อดอยาก การศึกษาไม่สูง

ภาพยนตร์เหล่านี้ล้วนนำเสนอทัศนคติ ‘โง่ จ น เจ็บ’ ให้เป็นสาระตลในลักษณะตายตัว (Essentializing) ให้กับคนอีสาน เช่น “ลูกอีสาน ภาพยนตร์นำเสนอเรื่องของคนอีสานที่ต่อสู้และเอาตัวรอดท่ามกลางความแร้นแค้น” (Samransukthiwa wet, 2009) บางครั้งลดทอนความเป็นมนุษย์ให้มีความซับซ้อน

ซ้อนน้อยลง (Reductionism) รวมทั้งทำให้ความหมายทางวัฒนธรรมกลายเป็นเรื่องเหมือนธรรมชาติที่ทุกคนยอมรับโดยปราศจากความสงสัยด้วยการนำเสนอภาพแสดงแทนวัฒนธรรม (Culture Representation) ในมิติต่าง ๆ เช่น การศึกษา (Education) อัตลักษณ์ (Identity) เพื่อทำให้เกิดความเป็นอื่นที่เรียกว่า “คนชายขอบ”

นับแต่ศตวรรษที่ 21 เป็นต้นมา ภาพยนตร์ใช้เรื่องราวความเป็นอีสานนำเสนอในลักษณะที่ไม่ใช่การตัดแปลงจากรรณกรรม แต่เป็นการสร้างพล็อตเรื่อง (Plot) ขึ้นมาใหม่ เป็นการผลิตสร้างทัศนคติที่ทำให้เกิดความเป็นอื่นต่อสังคมอีสาน เช่น 15 คำเดือน 11 อินางเอี้ยเขยฝรั่ง ปัญญาเรณู แหยมโยธรา ผู้บ่าวไผ่บ้าน อักมัน ไผ่บ้านเดอะซีรีส์ สัมผัสกลิ่น ชื่นสามตอน รักหนูใหม่ สัมปลาน้อย อีหล่าเอี้ย เป็นต้น แม้ว่าภาพยนตร์เหล่านี้จะมีความหลากหลายแต่เนื้อหาก็ยังคงผลิตซ้ำทัศนคติชุดเดิมของคนอีสานในแบบฉบับ ‘โง่ จน เจ็บ’ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์ในกลุ่ม ผู้บ่าวไผ่บ้าน ซึ่งถูกผลิตออกฉายแล้วถึง 4 ภาค ต่อเนื่อง และกลุ่มไผ่บ้านเดอะซีรีส์ ที่ผลิตออกฉายหลายภาคเช่นกัน

ผู้บ่าวไผ่บ้าน 3 หนาน แอนด์ เดอะ คำผาน เป็นผลงานเรื่องที่ 3 ใน 4 เรื่องของทีมผู้สร้างกลุ่ม ผู้บ่าวไผ่บ้านอีสานอินดี้ แต่ไม่ใช่ภาคต่อของหนังสองเรื่องก่อนหน้า และไม่ใช่ภาคก่อนหน้าของภาค 4 เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ 22 มีนาคม 2561 เป็นหนังไทยที่เล่าเรื่องราววิถีชีวิตของคนพื้นที่ภาคอีสาน ซึ่งหนังอีสานในช่วงเวลาหลายปีที่ผ่านมาจะเห็นว่าการผลิตออกมาหลายเรื่อง ทั้งนี้เพราะการตลาดมองว่ากำลังซื้อของผู้ชมที่พร้อมจะซื้อตั๋วมากพอและคนอีสานมีอยู่แทบทุกพื้นที่ของประเทศไทย หนังเรื่องนี้ เป็นเรื่องราวของ หนาน และ คำผาน สองหนุ่มเพื่อนรักเพื่อนตาย (ในภาษาอีสานจะเรียก เสี่ยวฮักเสี่ยวแพง) เนื้อเรื่องจะหนักไปทางตลกร้ายของกลุ่มเงินทุนที่คอยเอาเปรียบชาวบ้านในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ตัวละครนำคือเด็กหนุ่มผู้บ่าวไผ่บ้านทั้ง 2 คน คือ หนาน ชายผู้ที่ใช้ชีวิตหมดไปกับกัญชาและการพนัน เขาเป็นคนที่มีโชคในการพนันเรียกได้ว่าจับอะไรเป็นเงินเป็นทองไปหมด แต่เขาก็กลับอับโชคในเรื่องของความรัก

ซึ่งต่างกับ คำผาน ที่เป็นผู้บ่าวไผ่บ้านสุดเจ้าชู้แต่ไร้โชคในการเสี่ยงดวง เล่นอะไรก็เสียไปหมด วันหนึ่ง คำผาน ก็ต้องการจะหาเงิน 3 แสนบาท ไปขอสาวแต่งงาน เขาจึงรีบเอาโฉนดที่ดินของย่าไปจำนำกับนายทุน แต่ได้เงินมาเกินคาด คือ 1 ล้านบาท ด้วยเพราะความช่วยของเขา เงิน 1 ล้านก็หายไปในวันพรุ่งนี้กับการพนัน ทำให้แผนการแต่งงานของหนานต้องล้มเหลว ทั้งคู่จึงต้องแสวงหาหนทางหาเงิน ก่อนจะพัวพันกับอิทธิพลและแก๊งส์อันธพาล ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวทั้งหมด

บทความนี้เน้นศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในมิติทางวัฒนธรรมผ่านรูปแบบภาพยนตร์ตลกร้าย การเล่าเรื่อง เนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก บริบทของสังคม และแนวคิดของการล้างแค้น เพื่อศึกษาและหาความหมายของพฤติกรรมและการแสดงออกของตัวละครผ่านทัศนคติหรือความรู้สึกแบบเหมารวม (Stereotype) ‘โง่ จน เจ็บ’ ต่อคนอีสาน จากภาพยนตร์ที่เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตคนในสังคมปัจจุบันของภาคอีสาน ด้วยหลักคิดที่ว่าภาพยนตร์เป็นปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะการสื่อสารความเป็นจริงของสังคม ในลักษณะเป็นกระบอกเสียงและฎีการ้องทุกข์ของผู้คนรากหญ้า เนื่องจากเนื้อหาของภาพยนตร์ย่อมแฝงด้วยความหมายที่เป็นผลผลิตจากอำนาจบางประการในสังคมเป็นตัวกำหนด การวิเคราะห์ภาพยนตร์จึงเป็นการ “ขุดค้นความหมาย” ที่ซ่อนอยู่ในเนื้อหา ด้วยรูปแบบของภาพยนตร์ตลกร้าย ผ่านแนวคิดของการล้างแค้น

แนวทางการศึกษาภาพยนตร์ตลกร้าย

แนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย

คำว่า Genre มาจากคำในภาษาฝรั่งเศส หมายถึงประเภท ชนิด ซึ่งความหมายของ Genre ในทางภาพยนตร์มีผู้ให้คำนิยามไว้สองแบบคือ กฤษดา เกิดดี (2547) ใช้คำว่า “ตระกูล” และ ประชา สุวิธานนท์ (ชูศรี งามประเสริฐ, 2541: 2) ให้ความหมายว่า “แนว” ซึ่งเป็นคำที่คนทั่วไปนิยมเรียก มากกว่า คำดังกล่าวถูกนำมาใช้สำหรับการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ

Bordwell (2001) อธิบายว่าการนิยามหรือจัดให้แต่ละ Genre เป็นภาพยนตร์แนวใดไม่สามารถพิจารณาได้อย่างโดด ๆ หรือรวดเร็ว เพราะภาพยนตร์บางแนวก็เน้นตัวละครหรือแก่นเรื่อง (Theme) เช่นหนังแก๊งสเตอร์ (Gangster) ที่เน้นอาชญากรรมในเมือง ในขณะที่ภาพยนตร์ที่พิจารณาจากท่าทางการแสดงออก เช่น การร้องเพลงเต้นรำ ก็จัดเป็นภาพยนตร์เพลง (Musical) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามโดยหลักการของนักวิชาการที่ศึกษาแนวภาพยนตร์อย่าง Schatz (1981) Bordwell (2001) และ Neale (2007) แบ่ง Genre ออกเป็นสองวิธีเหมือนกันคือ Convention และ Iconography ซึ่ง Bordwell อธิบายว่าการแบ่งภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นข้อตกลงระหว่างผู้สร้าง นักวิจารณ์ และผู้ชม ซึ่งกำหนดให้หนังมีเอกลักษณ์ร่วมกันโดยเรียกว่า ขนบของภาพยนตร์ (Genre Conventions) สอดคล้องกับที่ Schatz (1981) อธิบายว่าขนบ (Convention) เป็นการเล่าเรื่องและบริบทของ แก่นเรื่องที่แบบแผน ซึ่งหากหนังเรื่องนั้น ๆ ประสบความสำเร็จ ขนบนั้นก็จะถูกผลิตซ้ำในหนัง จนกระทั่งกลายเป็นรูปแบบที่คุ้นเคย โดย Schatz อธิบายถึงสูตรสำเร็จ (Formula) ที่ปรากฏบ่อยใน การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ว่ามียอดประกอบหลายประการ เช่น โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) แก่นเรื่อง (Theme) เป็นต้น ดังเช่นหนังสืบสวนก็จะมีแก่นเรื่องเป็นการสืบหาความจริงของคดี หรือหนังแก๊งสเตอร์ก็เป็นเรื่องการขึ้นสู่อำนาจและตกจากอำนาจของตัวละคร ในขณะที่เดียวกันก็ต้องต่อสู้กับตำรวจและศัตรูของแก๊ง หรือหนังตะวันตก (Western) ก็จะมีโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ของความบอยที่เข้ามาแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งก่อนจะเดินทาง จากไปในตอนท้ายเรื่อง เป็นต้น

ในขณะที่ Bordwell (2001) อธิบาย Iconography ว่าเป็นภาพที่มีลักษณะครอบคลุม ความหมายในหนัง และถ่ายทอดจากหนังเรื่องหนึ่งสู่หนังอีกเรื่อง ทางด้าน Neale (2007) ก็ระบุว่า Iconography คือ ขนบของภาพ (Visual Convention) ปรากฏซ้ำในหนังดังเช่น ภาพของปืนพก รถยนต์ เสื้อสูท และบรรยากาศเมืองใหญ่ในหนังแก๊งสเตอร์

(Gangster) หรือภูมิประเทศกว้างไกลสุดลูกหูลูกตา ปืนลูกม่ ม้าในหนังตะวันตก (Western) อย่างไรก็ตาม Neale เสริมว่าแนว ภาพยนตร์บางแนวก็ไม่มีขนบของภาพที่เฉพาะเจาะจง

ภาพยนตร์แนวตลกร้าย

พรอยด์ นักจิตวิทยาเชื่อว่ามนุษย์ถูกกระตุ้นโดยด้านมืดซึ่งเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของตลกร้าย (Gehring, 1996: 4) ในขณะที่ Mast (1979) นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับหนังตลกอธิบายถึงตลกร้ายว่าเป็นการเสียดสีที่มีดหม่น การตรวจสอบคุณค่าของมนุษย์และสังคมในเชิงเปรียบเทียบ มักนำเสนอเหตุการณ์ประหลาด สยองขวัญด้วยอารมณ์ขัน สอดคล้องกับที่ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) ระบุถึงการเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกว่ามักนำเอาเรื่องความตาย ความเจ็บป่วย หรือ ความรู้สึกในเรื่องเพศที่เก็บซ่อนไว้นำเสนอออกมาในแง่มุมที่แตกต่าง เป็นส่วนหนึ่งของการเผชิญหน้า กับปัญหาที่สังคมไม่มีคำตอบแบบสำเร็จรูปมาให้ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของตลกร้ายได้เป็นอย่างดี

สำหรับด้านภาพยนตร์นั้น ตลกร้ายมีลักษณะ แตกต่างจากหนังตลกโดยทั่วไป เพราะภาพยนตร์ตลกมักแสดงถึงการมองโลกในแง่ดี การนำเสนอภาพชีวิตที่ตึงต้ามต่อชีวิตและการดำรงอยู่อย่างมีความหวัง แต่ส่วนประกอบเหล่านี้ไม่พบในภาพยนตร์แนวตลกร้าย เพราะภาพยนตร์แนวนี้นักเน้นย้ำในประเด็นเกี่ยวกับด้านมืดของมนุษย์ การเสียดสีปัญหาและการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม โดยหยิบยกเรื่องของความตาย (Death) ความป่วยไข้ (Morbidity) การฆาตกรรม (Murder) เข้ามา เป็นจุดสำคัญ (Belton, 2005: 195)

ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย

Wes D.Gehring อธิบายถึงภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) ว่าเป็น ภาพยนตร์ตลกที่หยิบประเด็นปัญหาในสังคมขึ้นมาเสนอ เพื่อลดทอนความจริงจางลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความตาย ความรุนแรง ภาพยนตร์แนวดังกล่าว

สามารถเรียกได้ว่าเป็นลักษณะ สู้ตัวหรือต่อต้านแนวตลก (Anti - Comedy) เป็นภาพยนตร์ตลกในระดับที่เรียกว่า ตลกแบบสยองขวัญ (Comedy of Terror) โดยแบ่งภาพยนตร์แนวตลกร้ายตามแก่นความคิดหลัก ดังนี้ (Gehring, 1996)

มนุษย์ที่เลวทราม (Man as Beast) อารมณ์ขันเกี่ยวกับตลกร้ายมักเชื่อมโยงกับความเป็นมนุษย์ ซึ่งค้นลึกไปในด้านที่ไม่ดี ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง Catch-22 (1970) ของไมค์ นิโคลส์ (Mike Nichols) ซึ่งพูดถึงทหารที่หนีออกมาจากค่ายทหารในช่วงคอร์ฟิว เขาพบกับความโหดร้าย ความรุนแรงของมนุษย์ระหว่างเส้นทางบนถนน ไม่ว่าจะเป็นเด็กขโมยเงิน การทำร้ายสัตว์ และผู้หญิงซึ่งถูกฆาตกรรม แต่คนที่ถูกจับกลับเป็นทหารคนนี้เพียงคนเดียวด้วยข้อหาการหนีออกมาระหว่างช่วงคอร์ฟิว หรือภาพยนตร์อย่าง Natural Born Killers (1994) ของโอลิเวอร์ สโตน (Oliver Stone) พูดถึง ฆาตกรต่อเนื่อง ซึ่งสื่อมวลชนยกย่องวีรกรรมของพวกเขาทั้งที่พวกเขาฆ่าคนอย่างทารุณ สิ่งที่ภาพยนตร์แนวตลกร้ายนำเสนอคือการนำเสนอความรุนแรงและด้านมืดของมนุษย์

ความไร้สาระของโลก (The Absurdity of the World) ความไร้สาระของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเกี่ยวข้องกับความหายนะของชีวิตเป็นความวุ่นวายของโลกที่ไร้ระเบียบกับข้อบกพร่องของมนุษย์ที่ร้ายกาจ ซึ่งสุดท้ายแล้ว สิ่งที่มีมนุษย์ทำไปทุกอย่าง สุดท้ายแล้วชีวิตของพวกเขาก็ไม่เหลืออะไร เรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย (The Omnipresence of Death) ความตายเป็นประเด็นสำคัญซึ่งแบ่งแยกภาพยนตร์แนวตลกร้ายออกจากภาพยนตร์แนวตลกอื่น ๆ โดยแบ่งเป็น ความตายเป็นความไร้สาระที่น่ากลัว ความตายในลักษณะนี้คือการมองความตายเป็นเพียงขยะ ความตายเป็นการไร้ความสำคัญของบุคคล ความตายในข้อนี้เปรียบมนุษย์เหมือนหนูทดลอง ความตายด้วยการฆ่าตัวตาย มักปรากฏในภาพยนตร์แนวตลกร้าย ความตายสะท้อนถึงความเลวร้ายของมนุษย์ ภาพยนตร์แนวตลกร้ายมักผสมเนื้อหาประเด็นความรุนแรงและต้องห้าม ดังนี้

สงคราม ประเด็นของสงครามมักเชื่อมโยงกับความไร้สาระจากผลของสงครามเพราะสงครามเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้เอาชีวิตรอดของมนุษย์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Life is Beautiful (1997) ของอิตาลี ซึ่งเป็นเรื่องของพ่อลูกชายยิวคนหนึ่งซึ่งถูกจับตัวไปในค่ายกักกันของนาซี ผู้เป็นพ่อพยายามสร้างเรื่องตลกหลอกลูกชายว่ากำลังเล่นเกมหาสมบัติ เพื่อปลอบประโลมจิตใจลูกชาย ไม่ให้ขวัญผวากับความโหดร้ายของทหารเยอรมัน หนังสือตีความโหดร้ายของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว ในขณะเดียวกันก็เอาใจช่วยผู้เป็นพ่อให้ปลอบประโลมลูกชายให้ผ่านพ้นความโหดร้ายและความรุนแรงไปในแต่ละวัน แต่หนังกลับทำให้ผู้ชมหัวเราะไม่ออก เมื่อผู้เป็นพ่อต้องเสียชีวิตจากการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในที่สุด

เพศ (Sex) มักถูกนำมาสอดแทรกในภาพยนตร์ตลกร้าย โดยนำเสนอถึงความสูงส่งของมนุษย์ที่ถูกลดคุณค่าลง การขาดความควบคุมในตนเอง รวมไปถึงการเชื่อมโยงเรื่องเพศกับความตายทางด้านตัวละครของตลกร้าย Gehring อธิบายว่ามีลักษณะของตัวละครแอนตี้ - ฮีโร่ (Anti-Hero) ซึ่งเป็นตัวละครที่มักเป็นคนธรรมดา ไม่มีลักษณะของวีรบุรุษหรือผู้มีความสามารถเก่งกาจ แต่กลับทำสิ่งผิดพลาดไปจากธรรมเนียมของสังคม มีความอ่อนแอและเปราะบาง เป็นต้น

นอกจากนั้นการที่ภาพยนตร์แนวตลกร้ายเป็นหนึ่งในกลุ่มภาพยนตร์ตลก ซึ่งสามารถสะท้อนภาพและเสียดสีสังคม พร้อมกับสร้างอารมณ์ขันไปในตัว ทำให้ภาพยนตร์แนวตลกร้ายมักถูกนำไปเชื่อมโยงและผสมผสานกับภาพยนตร์แนวอื่นอีกหลากหลาย อาทิ ภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์รัก รวมถึงภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องด้านมืดของมนุษย์และความตาย คล้ายคลึงกับ ภาพยนตร์แนวตลกร้าย เช่น Pulp Fiction (1994) โดยเอกลักษณ์ที่เด่นชัดของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ก็คือความมืดที่มาจากการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - Key Lighting) เพื่อสะท้อนถึงความโหดร้ายของมนุษย์ อีกทั้งตัวละครของฟิล์ม noir ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกร้ายตรงที่พวกเขามักจะถูกผลักเข้าไปสู่สิ่งที่ไม่น่ายินดีและมักจะมองความจริงที่ซ่อนอยู่ไม่ออก

กล่าวโดยสรุปได้ว่าแนวคิดภาพยนตร์ตกร้ายเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเสียดสีด้านมืดของมนุษย์และปัญหาในสังคม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์แนวตลกอื่น ๆ เพราะตลกร้ายมักเกี่ยวข้องกับความตาย ความหายนะ ในขณะที่แนวอื่นมักลงเอยด้วยความสุข สมหวัง ดังนั้นในการศึกษาแนวคิดภาพยนตร์แนวตลกร้ายจะทำให้ผู้เขียนสามารถค้นหาลักษณะตลกร้ายที่โดดเด่นในภาพยนตร์ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คำผาน ได้อย่างชัดเจนขึ้น

ภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คำผาน หนาน และ คำผาน เป็นเพื่อนซี้กันมาตั้งแต่เด็ก(เสียวัย) หนานเป็นคนชอบทำมาหากิน ขยัน ออกหากบหาปลา ส่วนคำผานนั้นชอบเล่นการพนัน เข้าบ่อนเป็นชีวิตจิตใจ แต่ที่ทั้งคู่ชอบเหมือนกันก็คือ ดูดกัญชา หลังจากที่ยาของไอ้หนานได้จากโลกไปได้ทั้งที่นาไว้ให้ 100 ไร่ ไอ้หนานอยากแต่งงานจึงเอาที่ดินไปจำนอง และเป็นที่มาของนายทุนที่ฆ่ากันเพื่อชิงโฉนดที่ดิน 100 ไร่ของไอ้หนาน ส่วนไอ้หนานได้เงินมา 1 ล้าน ไม่ทันได้แต่งงานก็ถูกไอ้คำผานชวนเข้าบ่อนจนหมดตัว หนาน และ คำผาน จึงต้องหาเงินด้วยการขายตรงกบยาสมุนไพรที่ผิดกฎหมาย แต่โชคชะตาก็พาให้ทั้งคู่ได้ไปเจอกับเงินจำนวนมหาศาล ทำให้ทั้งคู่ต้องถูกตามล่าจากมือปืน มีตัวละครอีกสองคนที่ปิดฉากตอนจบได้อย่างไม่คาดคิด เป็นผู้อยู่เบื้องหลังของการกลับมาเป็นปกติสุขของคนในหมู่บ้าน นั่นก็คือ บักที กับ บักเค โดยที่ทั้งสองปลอมตัวเป็นขี้ยาเมากาตลอดทั้งวัน แต่ความจริงแล้วมีแผนการอยู่เบื้องหลัง เป็นหน้าที่สะท้อนชีวิตผู้คนในชนบทได้เป็นอย่างดี ที่เคยมีชีวิตที่เรียบง่าย และเมื่อมีการเข้าไปลงทุนของนายทุน โดยการเอาเงินไปปล่อย ทำให้ชาวบ้านหลงเชื่อ และเป็นหนี้จนต้องสูญเสียทรัพย์สิน และที่ดินทำมาหากินที่ได้รับสืบทอดมาตั้งแต่บรรพบุรุษ รวมทั้งสะท้อนภาพของวัยรุ่นในชนบทสมัยก่อนที่ใช้ชีวิตไปวัน ๆ ชอบจับกลุ่มกันกินเหล้าแบบวัน ๆ ไม่ทำอะไร ส่วนนายทุนก็แย่งชิงความมีอิทธิพลกัน และเอาเปรียบชาวบ้าน แรงกดดันและความคับแค้นใจ ‘ความอู้อ้อใจ’ จากการถูกเอารัดเอาเปรียบได้ทำให้เกิดความคิดที่ต้องการฟื้นฟูทุก

อย่างให้กลับมาเป็นเหมือนเดิม โดยการวางแผนคืนความสุขให้กับชาวบ้านและกำจัดผู้ที่เอารัดเอาเปรียบชาวบ้าน จากเหล่าผู้บ่าวไทบ้านที่เป็นคนไร้สาระในสายตาของผู้คน

ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง “ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คำผาน”

ชื่อของภาพยนตร์ ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์ เดอะ คำผาน สะท้อนให้เห็นขอบเขตและลักษณะเฉพาะของตัวละครที่เป็นคนหนุ่มธรรมดาในชนบทในจักรวาลของผู้บ่าวไทบ้าน แต่แฝงไว้ด้วยความทะเยอทะยานในการอยากเป็นคนร่วมสมัย เป็นคนอีสานในกระแสโลกใหม่ด้วยการใช้ชื่อตัวละคร “หนาน แอนด์เดอะ คำผาน” ซึ่งมีสำเนียงภาษาอังกฤษแบบภาษาแสลง เหน็บแนมสังคมนัยว่าคนอีสานในยุคนี้เข้าพัฒนา มีความรู้ มีความสามารถ ในคราบของความเป็นตัวของตัวเองตามแบบฉบับคนหนุ่มอีสาน ผู้บ่าวไทบ้าน อย่างภาคภูมิใจและไร้ความเขินอายในความเป็นคนบ้านนอก

การเล่าเรื่องที่โดดเด่นของภาพยนตร์ “ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คำผาน”

โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาดหนังใช้โครงเรื่องที่หักมุมและแผนการที่ผิดพลาด เริ่มตั้งแต่ หนานนำที่นาไปจำนองและได้เงินเกินคาด คือหวังจะจำนองแค่แสนบาท แต่ด้วยความที่เสียเห็นว่าที่นาตรงนั้นทำเลงามอาจจะทำกำไรเพื่อขายให้กับนายทุนใหญ่ที่จะสร้างโรงงาน จึงให้เงินจำนองถึงหนึ่งล้านบาทกับหนาน ซึ่งหมายจะเอามาแต่งเมีย แต่เพื่อนรักกลับชวนเอาเงินล้านไปเล่นพนันจนหมดตัว เป็นเหตุให้แผนของหนานทั้งเขาไปมีชายอื่นซึ่งก็คือมือปืนผู้เป็นมือขวาของเสียโรงงานน้ำตาล คู่ริของเสียโรงสีที่หนานเอาที่ดินไปจำนองนั่นเอง

หลังจากที่เงินล้านหายวับไปกับบ่วงพนันแล้ว หนานและคำผานจึงต้องหาวิธีหาเงินด้วยการขายตรงกบนักธุรกิจยาสมุนไพรสืบทอดมรดกเพื่อหวังจะรวยรวย รวย แต่โชคชะตาก็พาให้ทั้งคู่ได้ไปเจอกับกระเป๋าก่อนจำนวนมหาศาล ทำให้ทั้งคู่ต้องถูกตามล่าจากมือปืน หนึ่งดัดสลบให้เห็นปัญหาต่าง ๆ ที่ทั้งสองคน

ต้องเผชิญ แต่หนึ่งก็ไม่ได้ทิ้งธรรมชาติของผู้บ่าวไทบ้าน นั่นคือ ต้องให้ต้องเผชิญความทุกข์ยาก ความอู้อี้ใจ ประสบปัญหาในชีวิตมากมายเพียงใด วงเหล้าขาวและการดูถูกดูเหยียดก็เป็นวิธีเยียวยาอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ให้ผ่อนคลาย และสามารถลืมปัญหาหนักใจได้ชั่วคราว

ที่หักมุมมากกว่านั้นคือ หนึ่งเลือกใช้ความโหยหาอดีต (Nostalgia) จากชนบของหนังไทยยุค 80-90 ประเภท “ผมคือร้อยตำรวจเอกปลอมตัวมา” มาช่วยในการสร้างตัวละครขึ้นใหม่หลายตัว ไม่ว่าจะเป็น สองสิงห์ตมกาว บักที บักเค ขี้เมาเร็กเก้ และคนเร่แลกพริกแลกเกลือ ซึ่งตัวละครเหล่านี้คือตัวละครสำคัญในการสร้างจุดเปลี่ยนของเรื่อง และนำไปสู่จุดคลายแม็กซ์ของเรื่อง ซึ่งเป็นผลลัพธ์ในการแสดงออกถึง “ความอู้อี้ใจ” จากแรงกดดันของมายาคติ “โง่งม เจ็บ” ได้อย่างตรงไปตรงมา ดูแล้วชวนให้คนดูคิดถึงอารมณ์หนังไทยเก่า ๆ เจ็บ ๆ คัน ๆ ประเภทผมคือร้อยตำรวจเอกปลอมตัวมา ในยุคหนังบู๊ไทยรุ่งเรือง เช่น ชุมแพ เป็นต้น

องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

ตัวละคร (Character) หนึ่งเล่นตลกกับบุคลิก สีหน้า ท่าทาง (Manner) ของตัวละครแทบทุกตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลัก คือ หนาน มีนิสัยง่าย ๆ ซื่อ ๆ ขยันทำมาหากิน เป็นภาพลักษณ์ของหนุ่มชาวบ้านที่ขยันขันแข็งและมีแฟนสวยซึ่งตรงข้ามกับเขาที่ร่างกายดูสูงใหญ่ทื่อ ๆ ไร้ความหล่ออย่างสิ้นเชิง ในขณะที่ตัวละครอีกตัวอย่าง คำผาน นั้นชอบเล่นการพนัน เข้าบ่อนเป็นชีวิตจิตใจ ตัวเล็กเสียงแหลมหนวดเครารุงรัง แต่กลับมีแฟนสวย ขาว และเป็นลูกสาวคนเดียวของคนที่อื่นจะกินในหมู่บ้าน แต่สิ่งที่ทั้งหนานและคำผานชอบเหมือนกันคือ เหล้าขาว การพนันและกัญชา การสร้างตัวละครเช่นนี้ เพื่อจะสื่อสารว่า คนอีสานบ้านนอกก็ยังมีเสน่ห์สาวสวยเซ็กซี่ยังหลงรักหัวปักหัวปำ เพื่อใช้สร้างสถานการณ์ในการเสียดสีคนในสังคมที่ชอบเหยียดคนอีสาน

นอกจากนั้น ตัวละครอื่น อย่างเช่น บิกที บักเค บักเร็กเก้ขี้เมา ที่ถูกนำเอาความเป็นคนไม่ได้เรื่อง ทั้งตมกาว ดิดยา มาใช้สร้างเป็นตัวละครฮีโร่ใน

การลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น ก็มีนัยว่า อย่าเพิ่งมองคนที่แปลกนอก คนหนุ่มอีสานบ้านนอกที่คุณเห็นไม่ได้เรื่อง ดิดยา ดิดพนัน มาทั้งวันนั้น ท้ายที่สุดเขาอาจจะป็นร้อยตำรวจเอกปลอมตัวมา ก็เป็นไปได้ และอาจจะนำความเปลี่ยนแปลงมาสู่สังคมอย่างที่ คุณคาดไม่ถึง

ตัวละครแฟนสาวของบักหนานและของบักคำผาน ทั้งสวย ขาว เซ็กซี่ และภูมิใจที่ได้มีแฟนเป็นบ่าวไทบ้าน พันธุ์หายาก ดิต่อใจ ตัวละครสาวสองตัวสะท้อนให้เห็นถึงการพยายามที่จะลบภาพสาวอีสานตัวดำ ขี้เหร่ นิยมเงินทองและมักจะสร้างฐานะขึ้นจากการแต่งงานเอาตัวฝรั่ง แต่หนังเรื่องนี้ไม่นำเสนอภาพสาวอีสานแบบนั้น แต่ตั้งใจนำเสนอภาพความงดงามน่ารัก เซ็กซี่และร่วมสมัยของสาวอีสานในปัจจุบัน

เสียโรงสี และเสียโรงงานน้ำตาล หนึ่งยังยิดติดภาพจำความเป็นเสียในหนังไทยยุคก่อน ทั้งการแต่งตัว ธุรกิจ การมีลูกน้องเป็นนักเลงและมือปืน การพัวพันกับยาเสพติด การพนัน ความโลภและเห็นแก่ได้ที่จะโกงชาวบ้านทุกรูปแบบ ความต้องการที่จะเอาชนะคู่แข่งเพื่อแย่งชิงผลประโยชน์ โดยใช้ทุกรูปแบบเพื่อกำจัดคู่แข่ง เรียกว่าหาความตึงตังในชีวิตไม่ได้เลย รวมทั้งมีรสนิยมทางเพศที่วิตถาร อันนำมาซึ่งโศกนาฏกรรมและการแก้แค้นจากคนใกล้ตัว เสียเป็นตัวละครที่สะท้อนอำนาจและอิทธิพลที่คอยกดขี่ข่มเหงชาวบ้านตาดี ๆ ผู้กินคำหาเช้าและไร้ทางสู้อยู่ไปวัน ๆ รอเวลาตายและให้เขามายึดที่ทำกิน ชาวบ้านถูกระทำยำยี ถูกข่มขืนเกียรติแห่งความเป็นคนครึ่งแล้วครึ่งเล่า ยุคแล้วยุคเล่าจากทั้งเหล่าอำนาจรัฐและอิทธิพลในสังคม ชาวบ้านอดทนจนชินชา และต้องอยู่บนความอดอันอู้อี้ใจ

สถานการณ์ (Situation) สำหรับภาพยนตร์ตลกร้าย ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คำผาน แบ่งออกได้เป็น ดังนี้

สถานการณ์เจ็บตัว (Slapstick) สำหรับเรื่องนี้ หนึ่งอาศัยความอลม่านวุ่นวายและการเจ็บตัวของตัวละครเข้ามาสอดแทรกเพื่อสร้างความตลกร้าย เช่น ฉากที่มือปืนสั่งให้ลูกน้องหัวฟูกของตมกาวและคำผานทั้งที่กลางทุ่ง หลังจากทั้งสองโดนเขาซ้อมจนหน้าบวมและเลือกปาก แต่สุดท้ายลูกน้องหัวฟูกกลับยัง

หัวหน้ามือป็นทั้ง ด้วยเพราะว่ามือป็นหัวฟูนั้นดันเป็นคนในหมู่บ้านและเป็นญาติกับักหมา

สถานการณ์เสียดสี (Satire) หนึ่งใช้อารมณ์ขันตลกร้ายตีแผ่อำนาจรัฐและอิทธิพลของคนมีเงินผ่านการหลอกล่อให้คนจนเกิดความหวัง หวังที่จะลืมตาอ้าปากได้ หวังที่จะรวยได้ ผ่านตัวละครนักธุรกิจขายตรงและเสียเจ้าของโรงงานน้ำตาล และที่ทำให้รู้สึกว่าการบ้านว่าถูกเหยียบย่ำเกียรติและศักดิ์ศรีความเป็นคนมากที่สุดฉากหนึ่งคือ ฉากที่เสียโรงงานน้ำตาลจอตลอดข้างที่นาของักที่และักเค แล้วเสียโรงงานน้ำตาลก็ยื่นเยยวรดที่นาต่อหน้าต่อตาของทั้งสองคน

บริบททางสังคมของ “ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์ เดอะ คำผาน”

“โง่ จน เจ็บ” เป็นสิ่งแทนภาพลักษณ์ของหนังได้ทั้งหมด และทำให้เห็นสภาพความเหลื่อมล้ำของสังคมอีสานระหว่างคนรวยกับคนจน คนมีอิทธิพลกับชาวบ้านธรรมดา ลูกปิ่นกับกำปั่น เงินที่ดิน หนี้สินและความโลภ ล้วนถูกหยิบจับมาสร้างฉากหลังของหนัง เพื่อให้เห็นบริบทสังคมที่เป็นเหตุแห่งความตลกร้าย แม้หนังจะเคลือบทาด้วยอารมณ์ความสนุก ตัวละครไม่ทุกซัดรอนกับโลกที่เขาอยู่ ความแค้นแค้นไม่มีผลต่อความสุขที่เขา แต่ทว่าหนังก็อาศัยองค์ประกอบเหล่านี้เพื่อเน้นย้ำถึงความตลกร้ายของคนที่ไม่เห็นชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องไม่สำคัญ เห็นได้จากฉากที่ักจอร์นนี่มือป็นลูกน้องเสียโรงงานน้ำตาลถูกสั่งให้ตามฆ่าเสียเจ้าของโรงสี และฉากที่จอร์นนี่สั่งให้ลูกน้องยิงักหมาและักคำผานทั้งกลางทุ่งนาเป็นต้น

แนวความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น

การล้างแค้น เป็นพฤติกรรมการตอบแทนซึ่งแสดงออกเป็นเหมือนการลงโทษโดย การทำให้บาดเจ็บหรือไม่พอใจ Stuckless and Goranson (1992) (สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553: 9) ได้ให้ความหมายของ “การล้างแค้น” ไว้ว่า เป็นการกระทำที่ลงโทษบุคคลอื่นให้ได้รับบาดเจ็บ เสียหาย หรือกระทำการตอบโต้กับบุคคลใด บุคคลหนึ่ง โดยเกิดจากการ

ประกอบสร้างขึ้นมาจากปฏิกิริยาบางอย่างจากความสัมพันธ์ระหว่างเพศ และสังคม อาทิ การตอบโต้ การเอาคืน การต่อต้านศัตรู ความรู้สึกต่างตอบแทนกัน การจองเวร และการล้างแค้น หรือ Kim and Smith (1993) (สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553: 9) ได้กล่าวถึง “การผูกพยาบาท” (revenge) ที่ถือว่าเป็นส่วนที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมการล้างแค้น ไว้ว่า การผูกพยาบาทเต็มไปด้วยเป้าหมายเพื่อความถูกต้องจากการได้รับความยุติธรรม ต้องการล้างแค้นเพื่อทวงความเป็นชีวิตของตนเองกลับคืนมาและยับยั้งความอยุติธรรมทั้งหลายโดยปกติธรรมชาติของมนุษย์สามารถเกิดความคิดล้างแค้นได้ทุกคนและมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงตอบโต้สิ่งที่ทำให้ตนไม่พอใจ ส่วนที่สนับสนุนข้อความนี้พบได้จากพฤติกรรมการชมละคร หรือภาพยนตร์ที่หากตัวเอกสามารถล้างแค้นตัวร้ายได้สำเร็จตอนท้ายเรื่องผู้ชมย่อมเกิดความพึงพอใจกับผลที่ตัวร้ายได้รับซึ่งสาสมกับความชั่วของตัวละครนั้น โดยปัจจุบันการล้างแค้นเข้ามาแฝงอยู่พฤติกรรมต่าง ๆ ทางสังคม เช่น การจับคนทำผิดไปเข้าคุก โดยนำเรื่องทฤษฎีทดแทน (Retributive Theory) มาใช้เพื่อการลงโทษโดยได้แนวคิดมาจากการล้างแค้น (revenge) เพื่อชดใช้ความเสียหายให้แก่ผู้เสียหาย เหมือนกับการลงโทษเพื่อการล้างแค้น แต่ เป็นการลงโทษเพื่อให้เกิดความเป็นธรรม (fairness) ซึ่งแม้ในหลักการจะเป็นเรื่องของการฟื้นฟูพฤติกรรมการป้องกันการกระทำความผิดซ้ำ แต่ในความเข้าใจของสังคม การลงโทษคนผิด นั่นคือการล้างแค้นอีกอย่างหนึ่งที่ต้องการเห็นผู้ก่อกรรมแค้นแบบรับความเสียหายต่าง ๆ นานา ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียเวลาในการใช้ชีวิต สูญเสียโอกาสได้งานดี ๆ เพราะมีประวัติติดคุก การประสพภาวะล้มละลายเพราะต้องจ่ายค่าสินไหมทดแทนจำนวนมาก และการล้างแค้นเหล่านั้น บางครั้งก็ท่วมท้นความเสียหายจริงที่ได้รับเสียด้วย นั่นแสดงว่าการล้างแค้นเองก็ยังมีที่ทางในสังคมปัจจุบันเพียงแค่เปลี่ยนรูปแบบไป

ผู้ศึกษาค้นคว้าพบว่า เหตุผลที่มนุษย์ต้องการล้างแค้นมีดังนี้

- เมื่อบุคคลนั้นรู้สึกว่าการทำร้าย เกิดความเดือดร้อน หรือสูญเสียอะไรบางอย่างไปอย่างไม่เป็นธรรม หรือได้รับบาดเจ็บ เป็นผลให้มีความรู้สึกโกรธเกลียดพิจารณาขึ้นมาขึ้น

- เมื่อบุคคลนั้นคิดว่าตนเองต่ำต้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าสิ่งนั้นทำให้เขารู้สึกหมดหนทาง กลายเป็นคนโง่ ไร้สาระ หรือรู้สึกอายใจ เขาก็จะมองหาการล้างแค้น เพื่อต่อต้านความน่าละอายเหล่านี้ ในขณะที่ความเมตตาในตัวของเขาจะเริ่มลดน้อยลงด้วย

- เมื่อบุคคลนั้นรู้สึกว่าพวกเขาจะต้องลุกขึ้นมา “ปกป้องเกียรติ” ของตัวเอง คนรัก ครอบครัว บรรพบุรุษของพวกเขาหรือกลุ่มอื่น ๆ ที่พวกเขาเป็นสมาชิกอยู่ โดยมีเป้าหมายของการล้างแค้น คือ เพื่อที่จะลบความอับอายและความอัปยศ ทั้งเพื่อเป็นการเรียกคืนความภาคภูมิใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่คนทั่วไปต้องการจากการล้างแค้น ซึ่งนอกจากนี้ยังเป็นการเรียกคืนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของพวกเขา รวมทั้งเป็นการเรียกคืนค่าของ “เกียรติ” ของกลุ่มที่ถูกโจมตีโดยจากกลุ่มอื่น

- เพื่อเป็นการสอนบทเรียนให้ผู้ก้าวร้าว คนโง่และผู้ที่ทำลายกฎ ให้พวกเขาเรียนรู้บทเรียน

- เพื่อเป็นการทำหน้าที่ยับยั้งพฤติกรรมที่โหดร้าย และให้ผู้ถูกรำนนั้นได้ยอมรับว่าพวกเขากระทำผิดและเกิดความรู้สึกสำนึกผิด

- เพื่อแสดงให้เห็นถึงพลังของพวกเขาว่าพวกเขายังไม่หมดหนทาง มีทางสู้ และไม่ยอมแพ้ง่าย ๆ

- เพื่อต้องการทำให้ผู้นั้นได้รับความรู้สึกเจ็บปวดเหมือนดังที่เขากระทำต่อเรา โดยการเปลี่ยนสถานะตนเองจากเหยื่อเป็นผู้ล่า จากไร้อำนาจกลายเป็นมีอำนาจ และจากกระดูกงายกลายเป็นเกิดความภาคภูมิใจแทน

กล่าวได้ว่า การล้างแค้นไม่ใช่เป็นเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกล้วน ๆ แต่อาจเป็นไปเพื่อการลงโทษ ทั้งยังเป็นการข่มขู่ให้ผู้อื่นเกรงกลัว และป้องกันไม่ให้มีการทำร้ายกันอีก ผลของการล้างแค้นบ่อยครั้งที่มีมักไม่ได้เป็นอย่างที่ตัวผู้กระทำการล้างแค้นต้องการ เป็นการตอบสนองความรุนแรงที่เกิดมาจากความโกรธ การได้รับบาดเจ็บ สิ่งที่ทำให้กลวิธี

สำหรับแก้แค้นล้นเหลือ เพียงเพราะพวกเขาพยายามที่จะเปลี่ยนอดีตที่ผ่านมา แต่เมื่อเกิดการกระทำ บุคคลนั้นได้รับบาดเจ็บ เกิดการถูกละเมิด หรือการสูญเสียอื่น ๆ เกิดขึ้นแล้วก็ไม่สามารถย้อนกลับมาแก้ไขได้อีก หรือต้องการให้เกิด “ความยุติธรรม” แก่ตนเอง โดยตั้งตนให้มีอำนาจเหนือระบบการควบคุม หรือกฎเกณฑ์ซึ่งเป็นกรอบควบคุมสังคมด้วยการตั้งตนเป็น “ศาลเตี้ย “ ไม่รอให้กระบวนการทางกฎหมายตอบแทนความไม่เป็นธรรมนั้น หรือ คิดว่าการตัดสินนั้นไร้ซึ่งความยุติธรรม ไม่มีประสิทธิภาพ แสดงตนตัดสินชีวิตของฝั่งตรงข้ามด้วยตนเอง โดยหาวิธีทางแก้แค้นที่สาสมแก่บุคคลนั้น

อย่างไรก็ดี พฤติกรรมการล้างแค้นของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์อาจเป็นเครื่องชี้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมที่ได้กำหนดไว้ จะต้องได้รับการถูกลงโทษ พบกับจุดจบหรือพบกับทางออกโดยการให้อภัย จากร้ายกลายเป็นดีในตอนท้ายของเรื่อง หรืออาจจะเป็นไปได้ที่ท้ายที่สุด ตัวละครก็ต้องมีการให้อภัย โอลิเวอร์ตามหลักศาสนา ทั้งการให้อภัยตนเอง ผู้อื่น และสังคม ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ล้างแค้นทั้งสิ้น ในบทความนี้ ผู้เขียนจึงได้นำแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการล้างแค้น มาเพื่อศึกษาเหตุและปัจจัย แรงจูงใจ ที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้นดังกล่าวออกมา เพียงเพราะต้องการลงโทษ เพื่อความยุติธรรมหรือเป็นข้ออ้างเพื่อลดความโกรธแค้นของตัวละครผู้ล้างแค้นเอง รวมถึงการพิจารณาวิเคราะห์ถึงปัจจัยของสภาพการณ์ หรือ เรื่องราว (stories) ที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมและจุดประสงค์ให้การสร้างผลลัพธ์ให้แก่ตัวละครตอนท้ายเรื่องมาประกอบด้วย

แก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น คือ ประเด็นอะไรก็ตามที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ เข้าใจผ่านประสบการณ์ในการรับชมเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หมาน แอนด์ เดอะ คำผาน พบว่ามีการนำเสนอแก่นความคิดเกี่ยวกับการล้างแค้น 5 ประเด็น ได้แก่

1. การล้างแค้นและการให้อภัย ทางเลือกใดที่ใช้ได้จริง แก่นความคิดดังกล่าวต้องการนำเสนอให้เห็นว่า เมื่อมนุษย์ประสบกับเหตุการณ์ หรือปัญหาที่ทำให้ตนเองได้รับความเจ็บปวด โกรธแค้น เดือดร้อน หนทางในการแก้ไขหรือวิธีการ ตอบโต้ที่ตัวละครจะสามารถทำได้นั้น มีอยู่สองทางเลือก คือ หนึ่งลืมนั่นไปโดยการปล่อยวางและให้อภัย สองจดจำมันไว้แล้วตอบโต้คืนโดยเรื่องราวจะไม่พยายามชี้หรือแนะนำทางเลือกใดดีกว่ากัน ผู้ชมเท่านั้นที่เป็นผู้ที่จะตัดสินใจเองจากการชมจุดจบของตัวละครจากการเลือกวิธีการนั้น ๆ พบในฉากที่ตอนนี้สิ่งที่ลูกน้องหัวฟูยิงบุกหามา กับ บักคัมพอนทั้งที่กลางทุ่งนา แต่ตัวละครลูกน้องกลับตัดสินใจในวินาทีสุดท้ายที่ยังจอนนี่แทน คือตัวละครลูกน้องได้เก็บความอู่อังใจความอัดอั้นตันใจจากการกระทำของฝ่ายอิทธิพลมาในระดับที่ไม่สามารถเก็บและกอดไว้ได้อีกแล้ว เขาจึงระเบิดอารมณ์ออกมาและเลือกใช้การตอบโต้คืนอย่างสาสมอารมณ์แค้น

2. ความทรงจำอันเลวร้ายกับการล้างแค้น แก่นความคิดดังกล่าวต้องการนำเสนอให้เห็นว่า ความจริงแล้วความแค้นไม่ได้มาจากการถูกกระทำจากผู้อื่นแต่เป็นสิ่งที่ตนเองก่อขึ้นมา โดยการฝังความเจ็บปวดไว้ในความทรงจำนั่นเอง เมื่อมนุษย์ประสบกับเหตุการณ์หรือปัญหาที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด โกรธแค้น เหตุการณ์นั้นได้เกิดและจบลงกลายเป็นอดีตไปแล้ว แต่ตัวละครมักเลือกที่จะตอกย้ำความเจ็บปวดเหล่านั้น โดยใช้ความทรงจำเป็นตัวหล่อเลี้ยง ไม่ว่าจะเป็นการจดจำหรือนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต จดบันทึกข้อศัตรูที่เคยก่อความแค้นให้ หรือจดจำลักษณะพิเศษบางอย่างของคู่แค้นไว้ เป็นต้น ถึงแม้วันเวลาผ่านไปนานเพียงใด ความแค้นนั้นก็ยังคงอยู่ในตัวของพวกเขา เพราะพวกเขาไม่เคยที่จะพยายามลืมนั่น คิดแต่เพียงว่าอีกฝั่งสมควรที่จะต้องลืมนิสัยความทุกข์ทนเฉกเช่นเดียวกับที่เขาได้รับ ถึงแม้ช่วงที่ได้ล้างแค้นตัวละครอาจมีความรู้สึกสะใจ แต่ในความจริงแล้วหลังจากที่พวกเขาล้างแค้นสำเร็จ ผลในจิตใจกลับขยายใหญ่ขึ้น ไม่ได้ถูกชะล้างออกไป ท้ายสุดแล้วตัวละครก็ต้องพบกับความโหดร้ายที่เกิดขึ้นจากความแค้น จากความทรงจำของตน พบในฉากที่

ลูกชายบุญธรรมของเสียโรงงานน้ำตาล (นักธุรกิจขายยาสมุนไพรร) กลับมาแก้แค้นเสียจนเกิดการยิงถล่มกันในห้องทำงานและท้ายที่สุดทั้งสองก็เสียชีวิต สาเหตุที่เขากลับมาแก้แค้นก็เพราะว่าในสมัยเด็กนั้นเสียโรงงานน้ำตาลได้รับเขามาเลี้ยงจากสลัมแห่งหนึ่ง และเกิดการล่วงละเมิดทางเพศเด็กชายแลกกับเงิน และการเลี้ยงดูของเสีย แต่ผลนี้มันฝังแค้นไว้ลึกในความทรงจำของเขา จนกระทั่งวันหนึ่งเขาตัดสินใจที่จะพิพากษาเสีย ด้วยการสร้างประโยชน์ชั่ว ๆ ว่า “อยากเป็นฮีโร่ตัวจริง ต้องจัดการเหล่าร้ายให้สิ้นซาก” ก่อนเลือดจะนองท่วมฉากห้องทำงานของเสีย ความยุติธรรมกับการแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้น แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนและวิพากษ์ระบบความยุติธรรมในสังคมว่าบกพร่อง ไม่ศักดิ์สิทธิ์ มีช่องโหว่ ไม่สามารถจัดการหรือเอาผิดคนผิดได้จริง ตัวละครจึงต้องลุกขึ้นมาตั้งตนเป็น “ศาลเตี้ย” เสียเองเพื่อจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการทางกฎหมาย เพื่อเป็นการลงโทษให้อีกฝ่ายให้ได้รับโทษอย่างสาสมกับความผิดที่ได้ก่อไว้ พบในฉากท้าย ๆ ของเรื่อง ตั้งแต่เมื่อปืนหัวฟูลั่นไกปืนยิง บักจอร์นนี้หัวหน้าของมัน หนึ่งก็ฉายภาพปฏิบัติการ “ผมคือร้อยตำรวจเอกปลอมตัวมา” ของเหล่าบรรดาผู้บ้าบอโหด ที่ละชั้น ที่ละคน ที่ละส่วน เพื่อคืนความสงบสุขสู่หมู่บ้าน เสมือนจะบอกว่า ความสุขของสังคมมันต้องใช้คนรุ่นใหม่ที่ต้องกล้าลุกขึ้นมาอภิวัฒน์จัดการกับอำนาจและอิทธิพลอันไม่ชอบธรรมด้วยตัวของพวกเขาเอง หากจะหวังพึ่งอำนาจภาครัฐและตัวบทกฎหมายนั้น ความหวังก็คงไม่ต่างจากการนั่งหลับตาเพื่อจะมองหานาคตาของพวกเขา แม้การกระทำจะไม่ชอบด้วยกฎหมายแต่ศาลเตี้ยก็เกิดขึ้นจากความอู่อังใจดังกล่าว

3. สังคม..ตัวการสำคัญของความแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนให้เห็นความยำแย่ ฟอนเฟะของสังคมที่เป็นตัวการสร้างด้านชั่วร้ายของมนุษย์ขึ้นมา ด้วยการที่ทำให้มนุษย์รู้สึกถึงความไม่เท่าเทียมกัน ถูกเอารัดเอาเปรียบ ถูกกลั่นแกล้ง ถูกกดขี่ข่มเหง และเมื่อวันหนึ่งที่คนเหล่านั้นไม่ยอมถูกกระทำ แต่เพียงฝ่ายเดียวจึงลุกขึ้นมาปกป้อง

ป้องกันเองโดยการตอบโต้ทุกคนที่มาทำร้าย สิ่งนี้เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงสังคมในปัจจุบัน ที่มีแต่ความเจริญทางด้านวัตถุส่วนจิตใจของคนในสังคมยังคงเสื่อมถอยลงทุกวัน พบในฉากที่ชาวบ้านเอาที่ดินที่นาไปจำนองกับเสี่ยเจ้าของโรงสี และฉากที่เสี่ยเจ้าของโรงสีจะล้อมรั้วเอาที่ดินของบักทีและของบักเค โดยให้ลูกน้องขับไล่ให้ทั้งสองคนย้ายเอาวัวให้ไปหากินที่อื่น จนทั้งสองพูดคำถามขึ้นลม ๆ ภายใต้อาณัติความไม่พอใจแบบผู้บ่าวไทบ้านขี้ยา “ที่ที่ที่ดินของแม่กู นาก็นาของแม่กู วัวก็วัวของกู มันคือมาไล่กูไปผูกวัวที่อื่น กูบ่เข้าใจ” คำถามเหล่านี้คือความอัดอั้นอกอึ้งใจที่สะสมพลังแค้นรอวันระเบิดในเวลาต่อมา

4. ความรักและความแค้น

แก่นความคิดดังกล่าวต้องการสะท้อนให้เห็นว่าความรักก็เป็นหนทางหนึ่งในการดับแค้นภายในจิตใจของมนุษย์ได้ ถึงแม้เราจะโกรธแค้นเกลียดชัง ผู้ใดมากมายขนาดไหน ความรักที่เป็นสิ่งที่สวยงามก็สามารถลบล้างความรู้สึกนั้นไปได้ สะท้อนให้เห็นว่า มนุษย์เรานั้นไม่ได้มีแต่ความโกรธเกลียดให้แค้นเท่านั้น ยังมีความเมตตากรุณา ความรัก ความเสียสละ ซึ่งเป็นหนทางของการให้อภัยอยู่ในใจของมนุษย์ทุกคน เป็นกลไกอย่างหนึ่งในการป้องกันตนเองจากศัตรูที่เกิดจากภายในตนเองนั้นได้แก่ ความใคร่ ความหลง ความโกรธ เกลียด และอาฆาตพยาบาทนั่นเอง พบในฉากที่บักหมานมาหาแพนแล้วแอบเห็นว่าบักจอร์นนี้มีมือปืนของเสี่ยโรงงานน้ำตาลที่กำลังตามล่าเขากับเพื่อนนั้นกำลังร่วมรักกับแพนสาวของเขาเอง แพนที่บักหมานมันอุตส่าห์เอาที่นาของเขายาไปจำนองหมายมันจะมาขอแต่งงานเป็นเมีย บักหมานทั้งแค้นทั้งเจ็บปวดสุดหัวใจ แต่ทำอะไรไม่ได้ สุดท้ายก็หาทางออกโดยการไปปล้ำกินเหล้าขาวในบาร์หรูแห่งหนึ่งเพื่อรอวันแก้แค้น

ภาพยนตร์ ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หนาน แอนด์เดอะ คัมมาน มีลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายอยู่หลายประการที่สร้างความโดดเด่นประการแรกคือโครงเรื่องที่มีลักษณะหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด มักมีจุดเริ่มต้นจากสิ่งเล็ก ๆ ก่อนจะพลิกผันจนนำไปสู่หายนะที่ยากจะควบคุม โดยมี

สาเหตุส่วนใหญ่มาจากตัวละคร Anti - Hero ที่โง่เขลา เชื้อชา เปราะบาง พยายามแสวงหาความสำเร็จตามอุดมคติความฝันอยากมีชีวิตที่ดีขึ้น รวย รวย รวย

อย่างไรก็ตามยิ่งตัวละคร Anti - Hero พยายามแสวงหาความสำเร็จเท่าไร จุดหมายนั้นก็กลับยิ่งห่างไกลออกไป และทำให้ตัวละครที่อยู่รายล้อมพบจุดจบ ซึ่งจุดจบของละครที่เป็นผู้ร้ายลงเอยด้วยความตาย หนึ่งสร้างความรู้สึกที่ทำให้หัวเราะไม่ออก โดยเฉพาะการปล่อยให้ตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบก่อเรื่องราว คนก่อ เรื่องรอดพ้นจากความผิด และใช้ชีวิตอย่างปกติสุขไม่เกรงกลัวอำนาจและกฎหมายใด เป็นการวางโครงเรื่องที่เสียดสี และประชดประชันหนังสูตรสำเร็จที่ตัวร้ายมักเก่งกาจ แต่ตอนจบต้องลงเอยด้วยการถูกลงโทษจากความคับแค้นใจ “อุกอึ้งใจ” ของตัวละครที่ถูกเหยียบย่ำเกียรติความเป็นคน

เมื่อพิจารณาถึงหนังตลกร้าย สิ่งที่เราไม่ได้ก็คืออารมณ์ขันตลกร้าย ซึ่งประกอบด้วยตัวละครประเภทแรกคืออ่อนแอแต่ชอบแสดงตนว่าเก่งกาจ และอีกประเภทคือมั่วหุ่ลุดุดัน ทำอะไรไม่ยั้งคิด บางครั้งก็กวนประสาทแบบที่ไม่อาจหาเหตุผลได้ ช่วยผลักดันให้เกิดอารมณ์ขัน ร้ายลึกที่สร้างเสียงหัวเราะแบบขื่นขมหรือจะขบขันก็ทำได้อย่างไม่เต็มทีนัก เมื่อพบว่าสิ่งที่ตัวละครกระทำคืออาชญากรรมยังคิดให้รอบคอบ ทางด้านบทสนทนาส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะที่เรียกว่า พูดน้อยต้อยหนัก โดยมักประชดประชันเสียดสีระดูแท้ของมนุษย์ที่เห็นแก่เงินและปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำ จนถลำลึกในโลภอาชญากรรมที่ยากจะถอนตัว ในขณะที่บทสนทนาอีกด้านหนึ่ง ก็คือการสะท้อนความโง่เขลาของมนุษย์ออกมาในลักษณะของการใช้ภาษาที่ไม่สอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร (Incongruity) ซึ่งเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สร้างความขบขัน แต่ความขบขันจากการกระทำที่ไม่สอดคล้องกันนั้นแตกต่างจากหนังตลกทั่วไปที่เล่นสลับภาษา เพราะความไม่สอดคล้องกันในหนังตลกร้ายลงเอยด้วยความตายของตัวละครที่มักจะอวดฉลาดหรืออวดอำนาจในสังคม ดังที่ทั้งเสี่ยโรงงานน้ำตาล เสี่ยโรงสีข้าว และบักจอร์นนี้ประสบ

นอกจากนั้น สถานการณ์ก็มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์ประเภทตลกเจ็บตัว (Slapstick) ซึ่งไม่ใช่แค่หัวแตก คางเหลือง แต่เป็นการเจ็บตัวที่เลือดตกยางออก และบางครั้งเลยเถิดไปถึงแก๊สชีวิต จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ในตลกร้ายของภาพยนตร์ ผู้ป่วยบ้าน 3 หนาม แอนด์เดอะ คำผาน มีมากกว่าตลกสถานการณ์ที่นอกเหนือไปจากความอลวน อลเวงเพราะเกี่ยวข้องกับ ความรุนแรงและความตาย รวมถึงสถานการณ์เสียตีสี่ ซึ่งส่วนใหญ่มักเกี่ยวข้องกับมนุษย์ที่หลงมัวเมาในอำนาจของเงินตราจนยอมทำทุกอย่างพร้อมประชดประชันนโยบายที่เห็นแก่ผู้มีฐานะมากกว่าคนรากหญ้า ผลกระทบของความยากจนต่อชาวบ้าน ความด้อยประสิทธิภาพของนโยบายการกระจายอำนาจ และนโยบายพัฒนาภาคเกษตรกรรม หนึ่งนำประเด็นที่ต้องการสื่อสารมานำเสนอ ผ่านอาชญากรรมที่ผสมผสานการล้อเลียนแนวภาพยนตร์ (Genre) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องในแบบของจักรวาลผู้ป่วยบ้าน และสอดแทรกอารมณ์ขันที่รุนแรง เลือดตกยางออก และถึงแก่ความตาย เพื่อให้คนในสังคมหันกลับมามองปัญหาและความบิดเบี้ยวที่ซุกซ่อนอยู่ในตัวตนของมนุษย์และสังคม ซึ่งหากพิจารณาให้ลึกลงไปจะพบว่าภาพยนตร์ ผู้ป่วยบ้าน 3 หนาม แอนด์เดอะ คำผาน ก็คือตัวอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ตลกที่ผสมอารมณ์ขันร้ายกาจและสะท้อนสังคมให้คนได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคม ประเด็นสังคมที่ร่วมสมัย ผสมผสานกับอารมณ์ขันที่มาพร้อมกับความรุนแรง ตัวละครดูธรรมดา เป็นคนจริง ๆ ที่เหมือนจะไม่มีอะไร แต่เมื่อมีสถานการณ์บีบคั้น ความเคียดแค้นถึงจุดระเบิด อะไรที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นได้ เพื่อปกป้องและรักษาเกียรติของความเป็นมนุษย์

ในการสร้างตัวละครของภาพยนตร์ ผู้ป่วยบ้าน 3 หนาม แอนด์เดอะ คำผาน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีลักษณะแตกต่างกันทั้งทางกายภาพและจิตใจ เพื่อให้คนดูรับได้ และเอาใจช่วยในลักษณะของความเป็นพระเอกและตัวร้าย หรือการสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหมือนกันแต่เพียงเกิดเหตุจำเป็น หรือสถานการณ์บางอย่างบีบคั้นเป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงออกถึงความชั่วร้ายออก

มาเพื่อความอยู่รอดนั้น เหล่านี้ผู้สร้างมีความตั้งใจที่จะสร้างให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมีความคล้ายคลึงกับความเป็นมนุษย์จริงให้มากที่สุด เป็นเหมือนบุคคลธรรมดาแบบที่ใคร ๆ ก็สามารถสัมผัสและพบเห็นได้ โดยทั่วไปโดยอาจมีความแตกต่าง ระหว่างกันในทางด้านอาชีพหรือสถานะ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบหรือเป็นการสะท้อนค่านิยม ชนชั้นและอำนาจในสังคม มูลเหตุแรงจูงใจที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมการล้างแค้น มาจากปัญหา เกี่ยวกับการสูญเสียอิสรภาพ การสูญเสียคนรักหรือครอบครัว และปัญหาเกี่ยวกับปมภายในจิตใจเมื่อครั้งอดีต โดยตัวละครไม่สนว่าจะเป็นปัญหาเล็ก หรือ ใหญ่ แต่ถ้าทำให้ตนเองเกิดความ รู้สึกว่าไม่ได้รับความยุติธรรมแล้ว วิธีการที่ตัวละครใช้แก้ปัญหา ก็คือ การล้างแค้น ซึ่งนอกจากจะช่วยชำระแค้นแล้วยังเป็นการระบายความโกรธแค้นที่ตัวละครมีอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีการเสริมตัวละครที่เป็นตัวแค้นด้านดี และ ด้านชั่ว เข้าไปผูกพันกับตัวละคร เพื่อเป็นการสร้างความขัดแย้ง ภายในจิตใจให้แก่ตัวละครในการเลือกตัดสินใจระหว่างการล้างแค้น

ปัจจัยที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้น พบว่า ความแตกต่างทางด้าน บริบททางสังคม สัมพันธ์กับการสร้างปัจจัยที่ส่งผลให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมล้างแค้น โดยที่ตัวละครมักโดนสังคมรอบข้างกดดันให้เกิดพฤติกรรมล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็น การกดขี่ระหว่างชนชั้น การไม่ได้รับความยุติธรรมจากผลจากการล้างแค้นที่ตัวละครได้รับ มักจะเป็นผลเสียที่เกิดมาจากการล้างแค้น ไม่ว่าจะเป็น สูญเสีย คนรัก หรือครอบครัว หรือเกิดเป็นความรู้สึกผิดบาปติดตัว และต้องการสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความโสมมของสังคมอีสาน อันเกิดจากผู้มีอำนาจในท้องถิ่น

วิธีการและการใช้ความรุนแรงในการล้างแค้น ระดับความขัดแย้งของตัวละครที่เป็นเหตุของปมปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นมักสอดคล้องกับการล้างแค้นของตัวละครเพื่อตอบโต้คืน โดย ตัวละครจะเลือกตอบโต้ด้วยการฆ่าอีกฝ่าย ต่อเมื่อตัวละครตัวนั้นสูญเสียคนรักหรือครอบครัว ถึงแม้จะเป็นไปด้วยความจงใจหรือพลาดพลั้งก็ตาม ในขณะที่ระดับความขัดแย้งของตัวละครเป็นเพียงแค่ทำให้ตัวละครนั้นรู้สึกสูญเสียเกียรติของความเป็นคน พวกเขาไม่เลือก

ตอบโต้ด้วยการทรมานให้อีกฝ่ายได้รู้สึกถึงความเจ็บปวดเช่นเดียวกับตน ซึ่งอาจจะมากจนถึงแก่ความตายได้เช่นกัน ส่วนการสรรหาวิธีการล้างแค้นของตัวละครมักจะต้องผ่านกระบวนการคิดของตัวละครเพื่อให้การล้างแค้นนั้นเจ็บปวดและสาสมที่สุด

บทสรุป

ภาพยนตร์ ผู้บ่าวไทบ้าน 3 หมาน แอนด์เดอะ ค่ำผาน เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ลักษณะของความ เป็นภาพยนตร์ตลกร้ายมาสร้างสรรค์และแสดงออก ถึงความเคียดแค้น คลั่งแค้นที่เรียกว่า “อุกอ้งใจ” (คำในภาษาอีสาน) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ตลกร้าย ประกอบด้วยตัวละครแบบ Anti-Hero ที่มีทั้งความ ธรรมดาปนความเหี้ยมโหด สร้างความขบขันปน ความน่าสงสาร ใช้บริบทความเป็นอีสานทั้งเก่าและ ปัจจุบันเพื่อสะท้อนและเสียดสีมายาคติ “โง่ จน เจ็บ” มีบทสนทนาด้วยภาษาถิ่นอีสานที่สะท้อนการเสียดสี ชาติพันธุ์และความโง่เขลาของการเป็นมนุษย์ ตลอดจน เสียดสีอำนาจและอิทธิพลที่ทำให้สังคมบิดเบี้ยว อัน นำมาซึ่งการแสดงออกด้วยการล้างแค้นของเหล่า บรรดาผู้บ่าวไทบ้าน ในการสร้างตัวละครของ ภาพยนตร์มีการออกแบบให้ตัวละครทั้งสองฝ่ายมี ลักษณะแตกต่างกันทั้งทางกาย จิตใจและสถานะใน สังคม เพื่อกระตุ้นให้คนดูได้รู้สึกเป็นพวกับตัวละคร นำและเอาใจช่วยในลักษณะของความเป็นพระเอก และผู้ร้าย หรือการสร้างตัวละครให้มีลักษณะเหมือน กันแต่เพียงเกิดเหตุจำเป็น หรือเกิดสถานการณ์บาง

อย่างที่บีบคั้น ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงออก ถึงอิทธิพลอย่างโหดเหี้ยมที่บีบคั้นและกดดันอยู่ ภายในออกมาเพื่อความอยู่รอดนั้น ทั้งนี้ผู้สร้างมีความตั้งใจที่จะสร้างให้ตัวละครมีความคล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์จริง ๆ ให้มากที่สุด และ อย่างน้อยที่สุดแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็อาจจะ เป็นเสมือนสารหรือฎีการ้องทุกข์แทนความคับแค้นใจ ภาวะความ “อุกอ้งใจ” ของไทพี่น้องคนอีสานที่ฝาก ถึงผู้มีอำนาจบาทใหญ่และมีอิทธิพลคับฟ้าคับแผ่นดิน ว่าอย่าหมายมาหยาบยาเกียรติและกดขี่ความเป็นคน อีสาน จึงอาจจะกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไท บ้าน 3 หมาน แอนด์เดอะ ค่ำผาน เป็นหนังแห่งความ เคียดแค้นแทนความในใจ ความอุกอ้งใจ แทนความ ในใจเสมือนฎีการ้องทุกข์เพื่อสื่อสารไปยังภาครัฐให้ หันกลับมาเอาใจจริงเอาใจกับการพัฒนาชนบทให้เกิด การเปลี่ยนแปลงอย่างเป็นรูปธรรม และสื่อสารให้ผู้ ชมปรับเปลี่ยนมายาคติทางความคิด “โง่ จน เจ็บ” ที่มีต่อคนอีสานเสียที ดังที่มีบทพูดส่งท้ายของตัว ละครในภาพยนตร์

“ผมคือร้อยตำรวจเอกปลอมตัวมา”

“มันคือความแค้นและตราบาปที่ฝังอยู่ในหัวใจของ เขาตลอดมา สมบัติที่รุ่นพ่อรุ่นแม่ของพวกเขาสร้าง มา จะไม่ยอมให้ใครมาเหยียบย่ำ เอาไรต์เอาเปรี๊ยะ และอย่าให้พวกเขาได้โกรธ แค่ไม่พูด ไม่ใช่ว่าจะ ยอมหมดทุกอย่าง ชาวนา ก็มีหัวใจ ตราบใดที่เขายัง ไม่ได้รับความเป็นธรรม เขาก็จะสู้ต่อไป”

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค. ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2547.
- ัญญา สังขพันธานนท์, วรณกรมวิจารณ์ กรุงเทพฯ: นาค, 2539.
- ประชา สุวิธานนท์. แล่นื้อ เลื่อนหนึ่ง. กรุงเทพฯ: มติชน, 2540.
- ประทุมพร วัชรเสถียร. โลกร่วมสมัย ตอบคำถามของคนรุ่นใหม่. กรุงเทพฯ: ปาเจรา, 2553.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับดัดต่อใหม่). กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส, 2551.

- พชร สมุทวนิช. แค้นสั่งฟ้า. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: [http://www.reocities.com/midnightuniv/index.html](http://www2.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9540000028596&CommentReferID=18392942&CommentReferNo=3&TabID=2&Yc=สันตสมบัติ.พรอยด์และพัฒนการของจิตวิเคราะห์:จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.</p>
<p>รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. ปันบทสะกดหนัง. กรุงเทพฯ : อาทิตยส์นิตจันทร์, 2548.</p>
<p>โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.</p>
<p>สิริวัฒน์ มาเทศ. อิสรีย์ที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2553.</p>
<p>สมเกียรติ ตั้งนโม. วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <a href=)
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. อารมณ์ขันในสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์, Boardwell, David, staiger, Janet and Thompson. The Classical Hollywood Cinema : film style and mode of production to 1960. New york: Columbia University Press, 1985.
- Belton, J. American Cinema American Culture. Boston: McGraw Hill, 2005.
- Chaithongdi, C. Isan ruam samai kan wikhro chonnabot nai tua bot blae bori bot. (in Thai). [The Contemporary Isan: Rural Analysis in Text and Context]. Nonthaburi: Sipanya Press. 2015.
- Conard, M.T., ed. The Philosophy of the Coen Brothers. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2009.
- Dickstein, M. Gates of Eden: American Culure in the Sixties. New York: Basic Books, 1977.
- Gehring, W.D., ed. Handbook of American Film Genres. New York: Greenwood Press, 1988.
- Gehring, W.D. American Dark Comedy : Beyond Satire. New York: Greenwood Press, 1996.
- Kim. S. H., & Smith, R.H. Revenge and conflict escalation. Negotiation journal, 2005.
- Luiyaphong, K. Phapphayon kap kan prakop sang sangkhom phu khon prawattisat. (in Thai) [Film and Construction of Society, Man, History and Nation]. Bangkok: Chulalongkorn University. 2013.
- Mast, G. The Comic Mind : Comedy and The Movies. 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press, 1979.
- Phattthara kunwanit, C. Fa bo kan. (in Thai). [The Sky is No Barrier]. Bangkok:Reading Press. 2012
- Schatz, T. Hollywood Genres: Formulas. Filmmaking, and the Studio System. New York: McGraw-Hill, 1981.
- Se Young Kim. A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in Park Chan-Wook's Vengeance Trilogy.The faculty of the College of Fine Arts of Ohio University, 2010
- Stuckless & Goranson. The vengeance scale : Development of a measure of attitudes toward revenge. Journal of Social Behavior and Personality, 1992

“

ภาคผนวก

“

ที่ สน ๐๒๐๕/ ๑๒



คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยสยาม
๓๘ ถนนเพชรเกษม
กรุงเทพฯ ๑๐๑๖๐

๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ร่วมจัดกิจกรรมด้านการถ่ายภาพ

เรียน คุณวิเชียร ตั้งธรรมสถิตย์

นายกสมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ

อ้างถึง สน 0205/22 ลงวันที่ 9 มิถุนายน 2564

ตามที่ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ร่วมกับสถาบันการศึกษาที่สอนในด้านนิเทศศาสตร์ และสื่อสารมวลชน ทั้งมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน จำนวน ๑๔ สถาบัน จัดตั้ง “เครือข่ายนิเทศศาสตร์” ขึ้น ตั้งแต่ พ.ศ. ๒๕๕๓ เพื่อสร้างเครือข่ายในด้านวิชาการ วิชาชีพ และการเรียนการสอนร่วมกัน รวมถึงสร้างความร่วมมือด้านการพัฒนาวิชาการในการช่วยเหลือชุมชน/สังคมที่สอดคล้องกับนโยบายภาครัฐ สภาพเศรษฐกิจ ชุมชน สังคม และจังหวัด อีกทั้งเป็นศูนย์กลางการเผยแพร่และขยายผลความสำเร็จในการบริการวิชาการ/วิชาชีพ นั้น

ในการนี้ ทางเครือข่ายนิเทศศาสตร์ จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ สมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ เพื่อร่วมจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นกิจกรรมต่อเนื่องจากครั้งที่แล้ว รายละเอียดดังนี้

๑. ขอความร่วมมือเป็นเจ้าภาพร่วมในการจัดประชุมวิชาการ “งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ ๑๒ ในวันศุกร์ที่ ๘ กรกฎาคม ๒๕๖๕ เวลา ๐๘.๓๐ – ๑๖.๓๐ น. (รูปแบบออนไลน์) โดยเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความวิชาการเกี่ยวกับภาพถ่าย โดยมอบหมายให้อาจารย์ณัฐพล ชัยศิริรัตน์ โทร ๐๘๕ ๑๘๖ ๘๗๗๘ เป็นผู้ประสานงาน

๒. ขอความอนุเคราะห์ตราสัญลักษณ์ของสมาคม ฯ (ไฟล์รูปภาพ หรือไฟล์ PDF)

จึงเรียนมาเพื่อขอโปรดพิจารณา และขอขอบพระคุณในความอนุเคราะห์ของท่านไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย ด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร. ศิริชัย ศิริกายะ)

คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

สำนักคณบดี

โทร./โทรสาร ๐-๒๘๖๗-๘๐๐๐ ต่อ ๕๔๐๙

อาจารย์ณัฐพล ชัยศิริรัตน์ โทร ๐๘๕ ๑๘๖ ๘๗๗๘ ผู้ประสานงาน



สมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ
泰國影相商業總會
PHOTO BUSINESS ASSOCIATION

ที่ สธภ.172/2565

29 มิถุนายน 2565

เรื่อง ตอบรับการเข้าร่วมกิจกรรมด้านการถ่ายภาพ

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ศิริกายะ
คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

ตามที่คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม ได้ขอความอนุเคราะห์จากสมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ เพื่อร่วมจัดกิจกรรม รายละเอียดกิจกรรมตามหนังสือเลขที่ สน 0205/12 เรื่องขอความอนุเคราะห์ร่วมจัดกิจกรรมด้านการถ่ายภาพ ลงวันที่ 24 พฤษภาคม 2565 นั้น

สมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ มีความยินดีสนับสนุนกิจกรรมด้านการถ่ายภาพ ทั้ง 2 รายการตามที่คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม แจ้งมา ในการประสานงานของแต่ละกิจกรรม ทางสมาคมฯ ได้มอบหมายให้คุณกุสุมา พูนพิพัฒน์ ผู้จัดการสมาคมฯ โทร 086-320-5326 เป็นผู้ประสานงาน

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายวิเชียร ตั้งธรรมสถิตย์)

นายกสมาคมธุรกิจการถ่ายภาพ