

ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

THE REFLECTION OF NOSTALGIA FILM IN CONTEMPORARY
NORTHEASTERN THAILAND



การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2567

KMITL-2024-AR-M-008-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THE REFLECTION OF NOSTALGIA FILM IN CONTEMPORARY
NORTHEASTERN THAILAND



RAJCHAPRUEK TIYAJAMORN

A INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF FINE AND APPLIED ARTS PROGRAM IN DIGITAL MEDIA
DESIGN AND MOTION PICTURE
FACULTY OF ARCHITECTURE
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2024

KMITL-2024-AR-M-008-002

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2024

FACULTY OF ARCHITECTURE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย
นักศึกษา	นายราชพลฤกษ์ ตียะจามร
รหัสประจำตัว	63602045
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา	การออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
พ.ศ.	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัทธวิชัย
อาจารย์ที่ปรึกษา (ร่วม)	-

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์โหยหาอดีตไทย เป็นภาพยนตร์นำเสนอภาพของช่วงเวลาในอดีตที่น่าถวิลหาและไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงในปัจจุบัน ผ่านการนำเสนอสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมอดีตและมักนำเรื่องราวประสบการณ์ชีวิตประจำวันในวัยเยาว์ของตัวละครที่อาศัยในต่างจังหวัดของประเทศไทยมานำเสนอ งานวิจัยนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์ในวัยรุ่นของกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย 2) ผลิตรายการภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากการได้ถวิลหาถึงอดีตและสะท้อนภาวะร่วมสมัยจากการเปลี่ยนแปลง โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบ่งกลุ่มประเด็นคำถาม 18 หัวข้อ โดยหัวข้อคำถามได้ดัดแปลงจากแบบทดสอบ Nostalgia Inventory (Krystine Batcho, 1995)

ผลการวิจัย กลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น การโหยหาอดีตถึงประสบการณ์ในวัยรุ่นที่มีวิถีชีวิตที่ไม่เร่งรีบในชนบท ประสบการณ์ที่ดีกับเพื่อน ครอบครัว คนรักและที่ปรึกษาชีวิต ประสบการณ์ที่สดใหม่ต่อเทคโนโลยีที่เคยเป็นที่นิยมในอดีต ประสบการณ์ใช้บริการสถานที่ในท้องถิ่นที่เคยเป็นที่นิยม ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยแสดงเนื้อหาความแตกต่างกันระหว่างช่วงวัยรุ่นและวัยทำงานของตัวละครเจนเอเรชั่นวายในจังหวัดขอนแก่น โดยฉากในช่วงวัยรุ่นของตัวละครได้นำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์รัก (Romantic) เพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับถึงอดีตที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน ส่วนฉากในช่วงเวลาปัจจุบันได้นำเสนอผ่านภาพยนตร์แนวชีวิต (Drama) ที่ตัวละครต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอดมีความเป็นอยู่ที่แตกต่างกับในอดีต เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงเชิงอีสานร่วมสมัยผ่านภาพยนตร์

Thesis	The Reflection Of Nostalgia Film In Contemporary Northeastern Thailand
Student	Rajchapruerk Tiyajamorn
Student Id	63602045
Degree	Master Of Fine And Applied Art
Program	Digital Media Design And Motion Picture
Year	2024
Thesis Advisor	Assistant Professor Khemmapat Patcharawit, Ph.D.
Thesis Co-Advisor	-

ABSTRACT

Thai nostalgia cinema showcases the imagery of past times that are nostalgic and cannot be recreated in the present. It draws upon past popular elements and often presents the everyday life experiences of characters in their youth. This research aims to: 1) Explore the nostalgia of past experiences in adolescence among the Generation Y population in the Northeastern region, particularly in Khon Kaen province, to develop nostalgic film screenplays that reflect contemporary Northeastern society; 2) Produce nostalgic films to entertain audiences, allowing them to reminisce about the past and reflect on contemporary changes. The research employs in-depth interviews with an 18-question framework adapted from Krystine Batcho's Nostalgia Inventory (1995).

The findings from the study show the nostalgia for the unhurried lifestyle of rural adolescents, experiences with friends, family, love, and life mentors, as well as encounters with past popular technologies and local service establishments. The nostalgic films reflect the differences between the teenage and adult lives of Generation Y characters in Khon Kaen province, portraying teenage sequences in a romantic genre to evoke a sense of longing for a past that no longer exists, while the present-day sequences are depicted in a dramatic genre, showing characters adapting to survive in a present that differs from the past, thus reflecting the contemporary changes in Northeastern Thai society through cinema.

กิตติกรรมประกาศ

บิดาและมารดาของผู้วิจัย ผู้เปิดโลกของภาพยนตร์คนแรกในชีวิตของผู้วิจัย คอยสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา

ผศ.ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ชั้นนี้ ผู้ถ่ายทอดความรู้ในหลายประเด็นให้ผู้วิจัยได้นำไปใช้ในงานศิลปนิพนธ์นี้รวมถึงการทำงานจริงในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำงานเป็นผู้แนะนำข้อตกลงงานศิลปนิพนธ์ ชี้ทางให้ผู้วิจัยนั้นอยู่ในทิศทางที่ชัดเจนระหว่างสร้างสรรค์ผลงาน

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 8 ท่าน ที่ยินดีให้สัมภาษณ์เก็บข้อมูลประสบการณ์ชีวิตในวัยเยาว์ที่น่าโหยหาได้หลากหลายมุมมอง ทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลเหล่านั้นไปพัฒนาบทภาพยนตร์ ที่สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของอีสานได้ในท้ายที่สุด

คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ ศิษย์เก่าและนักศึกษา สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สจล. ผู้ให้ความช่วยเหลือในช่วงการผลิตงานสร้างสรรค์ของผู้วิจัย อย่างเต็มใจและเต็มความสามารถ ด้วยมิตรภาพฉันท์ ครู เพื่อน พี่และน้อง

อ.นิพนธ์ ชันแก้ว อดีตครูสอนศิลปะโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ผู้พาผู้วิจัยถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในตอนเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้เปิดมุมมองความเปลี่ยนแปลงในภาคอีสาน คุณค่าของความเป็นคนอีสาน ผ่านการปฏิบัติการทางศิลปะร่วมสมัยด้วยสื่อที่หลากหลาย

อ้อม ภรรยาของผู้วิจัย บุคคลใกล้ชิดที่สุด ที่ผู้วิจัยมักถามความเห็นระหว่างสร้างสรรค์ผลงานเป็นคนแรก ผู้ให้กำลังใจตลอดการเรียนปริญญาโท ผู้คอยให้สติผู้วิจัยเสมอ ว่าอย่า “เอาแต่ใจ” โหยหารื้อฟื้นอดีตที่ผ่านไปแล้วเพียงคนเดียว จนลืมความเป็นจริงในปัจจุบันที่ยังมีคนอื่นอยู่ข้างเสมอ

“เพื่อนเก่าแก่” เพื่อนผู้วิจัยคนหนึ่งที่รู้จักมานานกว่า 15 ปี เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยพยายามเรียนรู้คุณค่าของผู้คนข้างกายในปัจจุบันและอดีตที่ผ่านมา ทำให้ผู้วิจัยอยากถ่ายทอดมุมมองนี้ผ่านภาพยนตร์

ทุกคนที่เข้ามาสร้างประสบการณ์ที่ดีและน่าจดจำให้แก่ผู้วิจัย ตลอดช่วงชีวิตที่ผ่านมา

ราชพฤกษ์ ดิยะจามร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ	III
สารบัญ	IV
สารบัญภาพ	IX
สารบัญตาราง	XII
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.1.1 ประสบการณ์ต่อความเปลี่ยนแปลง	1
1.1.2 ภาวะโหยหาอดีต.....	2
1.1.3 “หนึ่งบ้านเฮา” การแสดงความเป็นอีสานผ่านภาพยนตร์.....	5
1.2 จุดประสงค์ของการวิจัย	7
1.3 ขอบเขตของการวิจัย	7
1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
1.5 ขั้นตอนในการวิจัย.....	9
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	9
1.7 คำจำกัดความในงานวิจัย.....	10
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	11
2.1 ภาพยนตร์โหยหาอดีต	12
2.1.1 ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่.....	14
2.1.2 ภาวะโหยหาอดีต.....	17
2.1.3 ภาพยนตร์โหยหาอดีตไทย.....	17
2.2 เจเนอเรชันวาย	22
2.2.1 กลุ่มประชากรเจเนอเรชันวาย	22
2.2.2 เจเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ.....	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
2.3 ภาพอีสานร่วมสมัย	26
2.3.1 สังคมอีสานร่วมสมัย.....	26
2.3.2 ความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่น.....	27
2.4 ภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่	31
2.3.1 แหยมยโสธร(2548).....	32
2.3.2 คนไฟบิน (2549).....	33
2.3.3 ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553)	35
2.3.4 รักที่ขอนแก่น (2558).....	36
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	36
2.5.1 วิทยานิพนธ์ : การสร้างภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน	36
2.5.2 งานวิจัย : Nostalgia: Content, Triggers, Functions	37
2.5.3 วิทยานิพนธ์ : การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีต.....	38
ในภาพยนตร์ไทย	
2.5.4 วิทยานิพนธ์ : รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อย	38
ในเจเนอเรชันวาย	
2.5.5 วิทยานิพนธ์ : ค่านิยมและการใช้สื่อของเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์.....	39
เอ็กซ์และวายไทย	
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	40
3.1 แบบแผนการวิจัย	40
3.2 ขอบเขตของการวิจัย	40
3.2.1 ขอบเขตกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล	40
3.2.2 ขอบเขตของงานสร้างสรรค์.....	41
3.3 เครื่องมือวิจัย	41
3.4 วิธีการเก็บข้อมูล	43
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 4 ผลการวิจัย	44
4.1 การเก็บข้อมูล.....	44
4.2 ข้อมูลประสบการณ์ที่เป็นภาวะโหยหาอดีต.....	46
4.2.1 ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต	46
4.2.2 ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต.....	48
4.2.3 ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต	51
4.2.4 ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต	53
4.2.5 ทักษะต่อตัวเองในอดีต	55
4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาบทภาพยนตร์.....	57
4.3.1 สถานที่.....	57
4.3.2 ตัวละคร	59
4.3.3 วิถีชีวิตในอดีต	61
4.3.4 สิ่งที่เคยนิยม	63
บทที่ 5 การพัฒนาบทภาพยนตร์.....	67
5.1 แนวความคิดในการพัฒนาบทภาพยนตร์	67
5.1.1 แก่นของเรื่อง.....	67
5.1.2 LogLine.....	67
5.1.3 ตัวละครสำคัญ	67
5.1.4 ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์	68
5.1.4 สถานที่.....	68
5.1.5 เรื่องย่อ (Synopsis)	68
5.1.6 โครงเรื่องย่อขยาย (Treatment).....	69
5.2 Scenario	70
5.3 บทภาพยนตร์ และ Shot list	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

บทที่ 6 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์.....	76
6.1 กระบวนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production).....	76
6.1.1 การคัดเลือกนักแสดง	76
6.1.2 การออกแบบงานสร้าง	79
6.1.3 สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์.....	86
6.1.4 การวางแผนการถ่ายทำ.....	92
6.2 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Production).....	92
6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 1 (26 มิถุนายน 2566).....	96
6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 2 (27 มิถุนายน 2566).....	97
6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 3 (29 มิถุนายน 2566).....	100
6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 4 (30 มิถุนายน 2566).....	103
6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 5 (26 สิงหาคม 2566).....	105
6.3 กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์ (Post-Production).....	106
6.3.1 การลำดับภาพ.....	108
6.3.2 การผสมเสียง.....	110
6.3.4 การเก็บรายละเอียดงาน (Finishing).....	112
6.4 ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์.....	113
บทที่ 7 สรุปผลการวิจัย	121
7.1 การพัฒนาบทภาพยนตร์จากภาวะโหยหาอดีตในกลุ่มตัวอย่างเจนเนอเรชันวายอีสาน	122
7.1.1 การโหยหาอดีตต่อสถานที่.....	122
7.1.2 การโหยหาอดีตต่อผู้คนที่เคยอยู่ร่วมกัน	123
7.1.3 การโหยหาอดีตต่อวิถีชีวิตในอดีต.....	124
7.1.4 การโหยหาอดีตต่อสิ่งที่เป็นเคยนิยมและเพลง.....	125
7.1.5 บทภาพยนตร์.....	128

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
7.2 การผลิตภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย	130
7.2.1 การคัดเลือกนักแสดง	130
7.2.2 การออกแบบงานสร้าง	131
7.2.3 การถ่ายทำภาพยนตร์.....	131
7.2.4.กระบวนการหลังการถ่ายทำ.....	131
7.3 อภิปรายผลการวิจัย	132
7.3.1 ภาพยนตร์โหยหาอดีตกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสาน	132
7.3.2 การสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย.....	137
7.4 ปัญหาที่พบและข้อเสนอแนะ	146
7.4.1 ปัญหาที่พบเจอ.....	146
7.4.2 ข้อเสนอแนะ	146
บรรณานุกรม	147
ภาคผนวก ก. เอกสารยินยอมและข้อมูลการสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง.....	150
ภาคผนวก ข. บทภาพยนตร์และShotlist	193
ภาคผนวก ค. ภาพเบื้องหลังการผลิตและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์	250
ประวัติผู้วิจัย.....	258

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพเปรียบเทียบบริเวณริมบึงศรีฐาน ระหว่าง พ.ศ.2551 และ พ.ศ.2560	2
1.2 ภาพเปรียบเทียบบริเวณตลาด อ.จิระ ระหว่างปี พ.ศ.2553 และ พ.ศ.2560	2
1.3 ผู้วิจัยขณะถ่ายทำภาพยนตร์สั้นตอนศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยม	4
1.4 ตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Pedigree ของผู้วิจัย	5
4.1 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง.....	45
6.1 นายรณศ แสนเทพ นักแสดงรับบทเป็นตัวละคร หนึ่ง	77
6.2 นางสาวรัชนิกร จำรัสภูมิ นักแสดงรับบทเป็นตัวละคร แอน	78
6.3 นักแสดงสมทบ นายพงศกร ชนะบุญ และนางสาวกุลนันทน์ ไชโย	79
6.4 ภาพอ้างอิง Mood & tone ของฉากที่นำเสนอช่วงเวลาในอดีต.....	79
6.5 ภาพอ้างอิง Mood & tone ของฉากที่นำเสนอช่วงเวลาปัจจุบัน.....	80
6.6 ภาพอ้างอิงฉากภายในบ้านตัวละครหนึ่งในอดีต	80
6.7 ภาพร่างฉากภายในฉากร้านอินเทอร์เน็ต	81
6.8 ภาพอ้างอิงฉากภายนอกบ้านตัวละครหนึ่งในปัจจุบัน	81
6.9 ภาพร่างฉากภายในบ้านตัวละครหนึ่งในปัจจุบัน.....	81
6.10 ภาพอ้างอิงการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในช่วงปี 2551.....	82
6.11 ภาพอ้างอิงฉากภาพอ้างอิงบรรยากาศฉากถ่ายทำภาพยนตร์สั้น.....	82
6.12 ภาพร่างฉากการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น.....	82
6.13 ภาพอ้างอิงใบปิดจากภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า.....	83
6.14 ภาพอ้างอิงลักษณะหอประชุมในโรงเรียนในฉากจัดงานปัจฉิมนิเทศน์	83
6.15 ภาพร่างฉากห้องโสตทัศนอุปกรณ์ในโรงเรียน.....	84
6.16 ภาพอ้างอิงฉากห้องพากย์เสียง	84
6.17 การจัดเตรียมและซ่อมแซมอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	85
6.18 ฉากบ้านของหนึ่ง ก่อนทำการสร้างเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ต	85
6.19 ฉากบ้านของหนึ่ง หลังจากสร้างเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ตแล้วเสร็จ.....	85
6.20 ภาพการให้นักแสดงทดลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (Fitting).....	86
6.21 สถานที่ถ่ายทำฉากบ้านของตัวละครหนึ่งและร้านอินเทอร์เน็ต.....	87
6.22 สถานที่ถ่ายทำในหมู่บ้านหนอง ก.ศิลา อ.เมือง ขอนแก่น.....	88

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้เพื่อประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
6.23 สถานที่ถ่ายทำในโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย	89
6.24 บริเวณหน้าโรงภาพยนตร์เฟรชชีเนเพล็กซ์.....	90
6.25 บริเวณศูนย์อาหารห้างสรรพสินค้าเฟรชชีเนเพล็กซ์.....	90
6.26 สะพานลอยข้ามถนนบริเวณสถานีขนส่งแห่งที่ 1	90
6.27 ทางเดินระหว่างอาคารผู้โดยสารสนามบินขอนแก่น.....	91
6.28 ห้องบันทึกเสียงในอาคารปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์	91
สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สจล.	
6.29 กล้องภาพยนตร์ดิจิทัล Arri Alexa Mini และกล้อง MiniDV รุ่น Sony HVE-A1e ...	93
6.30 เครื่องบันทึกเสียง Zoom F4.....	94
6.31 แผนผังการจัดเก็บและสำเนาข้อมูลภาพและเสียง.....	94
6.32 ไฟถ่ายภาพยนตร์แบบ LED ที่ผู้วิจัยใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์	95
6.33 ดอลลี่ Matthews DUTTI DOLLY	95
6.34 การถ่ายทำภายนอกของฉากบ้านของตัวละครหนึ่ง.....	96
6.35 การถ่ายทำฉากจบที่สนามบินนานาชาติขอนแก่น.....	97
6.36 ผู้วิจัยถ่ายทำบางฉากเองด้วยกล้องวิดีโอ MiniDV	98
6.37 การใช้รางดอลลี่จากท่อ PVC	98
6.38 นักแสดงการถ่ายทำบางส่วนของฉากด้วยตนเอง	99
6.39 ผู้วิจัยใช้รถเข็นถ่าย Trucking shot	100
6.40 การใช้เทปกาวกระดาษ เพื่อลดการสั่นไหวของกล้อง.....	101
6.41 การถ่ายทำฉากหน้าโรงภาพยนตร์เฟรชชีเนเพล็กซ์	101
6.42 การถ่ายทำฉากร้านอินเทอร์เน็ต	103
6.43 การถ่ายทำฉากงานปัจฉิมนิเทศ.....	105
6.44 ซอฟต์แวร์ Davinci Resolve.....	106
6.45 ตัวอย่างการลำดับภาพหยาบตามบทภาพยนตร์ของฉาก 13 ถึง 15.....	107
6.46 ตัวอย่างการลำดับภาพเพื่อแสดงเหตุการณ์คู่ขนาน.....	108
6.47 การลำดับภาพแบบ Jump Cut ในฉาก 10.....	108
6.48 การลำดับภาพแบบ Jump Cut ในฉาก 13.....	109
6.49 การลำดับภาพย่อเวลาด้วยการซ้อนภาพแบบ Cross Dissolve	109

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดเห็นไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่	หน้า
6.50 การปรับสีภาพฉากอดีตจาก LogC , Rec.709 และภาพที่เสร็จสิ้น.....	111
6.51 การปรับสีภาพฉากปัจจุบันจาก LogC , Rec.709 และภาพที่เสร็จสิ้น	112
6.52 การทำเทคนิคพิเศษทางภาพด้วยซอฟต์แวร์ After Effect.....	112
6.53 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์	113
6.54 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	114
6.55 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	115
6.56 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	116
6.57 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	117
6.58 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	118
6.59 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	119
6.60 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ).....	120
7.1 ฉากอาชีพนักพากย์เสียงสำเนียงอีสานของตัวละครในภาพยนตร์	137
7.2 ฉากสื่อถึงนัยการผลิตซ้ำภาพการเดินทางไปทำงานเป็นคนงานก่อสร้าง	138
7.3 ฉากตัวละครหนึ่งและแอนที่พูดคุยกันเรื่องจุดประสงค์การเข้าบ้าน.....	139
7.4 รถยนต์ของแอนในเมืองขอนแก่นและหนึ่งเดินทางกลับโดยเครื่องบิน	141
7.5 การเดินทางด้วยรถสองแถวในอดีตผ่านชนบทในจังหวัดขอนแก่น	141
7.6 ฉากร้านอินเทอร์เน็ตที่บ้านของหนึ่ง.....	141
7.7 ฉากการถ่ายภาพใบปิดภาพยนตร์ที่อ้างอิงใบปิดภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า	142
7.8 ฉากสะท้อนบทบาทของดนตรีหมอลำ.....	143
7.9 ฉากตัวละครที่มีเงินโดนทวงหนี้ค่าปุ๋ย	144

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	สรุปองค์ประกอบของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ 14
2.2	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสังคมอีสานดั้งเดิมกับสังคมอีสานร่วมสมัย 27
2.3	องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์แหยมโยธ (2548) 32
2.4	องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ คนไฟบิน (2549) 33
2.5	องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) 34
2.6	องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์รักที่ขอนแก่น (2558) 35
2.7	สรุปองค์ประกอบภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่ 36
4.1	ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง 46
4.2	ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง 48
4.3	ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง 51
4.4	ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง 53
4.5	ข้อมูลที่สะท้อนต่อตัวเองในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง 55
4.6	ตารางเปรียบเทียบประสบการณ์อดีตในช่วง พ.ศ. 2550 65 และประสบการณ์ปัจจุบันในช่วง พ.ศ. 2565
7.1	สรุปผลการโยยหาอดีตถึงประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง 126
7.2	อภิปรายผลการประกอบสร้างความหมายโยยหาอดีต 132
7.3	อภิปรายผลตามลักษณะภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ 135
7.4	อภิปรายผลการสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยในภาพยนตร์ 144

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

1.1.1 ประสบการณ์ต่อความเปลี่ยนแปลง

ผู้วิจัยมีพื้นเพเป็นคนจังหวัดขอนแก่นอาศัยและเติบโตอยู่ในจังหวัดขอนแก่นในช่วงปี พ.ศ. 2537 - 2554 ในพื้นที่ตำบลศิลา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ห่างจากใจกลางอำเภอเมือง 8 กิโลเมตร ในตอนนั้น แม้ว่าจะอยู่ในเขตของอำเภอเมือง แต่พื้นที่รอบของบ้านผู้วิจัยยังมีการทำกสิกรรม เพื่อนบ้านเป็นคนท้องถิ่นพูดสำเนียงอีสานอยู่รอบบ้าน เมื่อเดินทางเข้าในตัวเมืองก็ยังคงพบเจอการพูดคุยในภาษาอีสาน ห้างร้านที่เปิดโดยเจ้าของกิจการเป็นคนท้องถิ่น มีการเดินทางโดยรถโดยสารประจำทางหรือรถสองแถวเป็นปกติ โดยในช่วงเวลาดังกล่าวการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงยังจำเป็นต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งหลังจากปี พ.ศ. 2554 ผู้วิจัยเองนั้นได้เข้ามาศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร จึงไม่ได้พักอาศัยอยู่บ้านในจังหวัดขอนแก่นโดยตลอด จะกลับบ้านทุกๆ 3-6 เดือน ทุกครั้งที่มีโอกาสได้กลับไปบ้าน สิ่งที่ผู้วิจัยได้ต้องข้อสังเกตคือ เพื่อนบ้านของผู้วิจัยนั้นได้มีการโยกย้ายเปลี่ยนแปลง เป็นผู้คนจากต่างถิ่นที่ผู้วิจัยไม่รู้จักมาอยู่อาศัย ในพื้นที่หมู่บ้านผู้วิจัยมีการสร้างหมู่บ้านจัดสรรขึ้นมาแทนทุ่งนาเดิม ห้างร้านในท้องถิ่นโดยคนท้องถิ่นกลายเป็นห้างร้านลักษณะธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่ (Modern Trade) ถนนมิตรภาพขยายกว้างขึ้นเพื่อรองรับการเดินทางโดยรถส่วนบุคคลที่มีจำนวนมากขึ้น จำนวนเที่ยวของรถโดยสารประจำทางที่ลดน้อยลง การทุบทำลายปลูกสร้างที่ผู้วิจัยเคยได้ไป และข้อมูลข่าวสารที่สามารถเข้าถึงได้จากการใช้สัญญาณโทรศัพท์เคลื่อนที่ซึ่งสามารถหาซื้อได้ในราคาถูก เหล่านี้จึงทำให้ผู้วิจัยเริ่มตั้งข้อสังเกตต่อความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่นและผู้คนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยเฉพาะจังหวัดขอนแก่น บ้านของผู้วิจัย ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนในช่วง พ.ศ. 2550 - 2564 ที่ผ่านมา

การที่ผู้วิจัยได้มาศึกษาต่อในกรุงเทพมหานครช่วงหลังจากปีพ.ศ. 2554 จึงทำให้เกิดข้อสังเกตต่อภาคตะวันออกเฉียงเหนือว่ามีการพัฒนาของโครงสร้างพื้นฐานที่ด้วยด้อยกว่า กรุงเทพมหานคร ยังคงต้องการการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพชรลัดดา เพ็ชรภักดี (2561) ที่ได้กล่าวย้อนไปถึง การพยายามพัฒนาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นั้น เริ่มตั้งแต่การที่ประกาศใช้พัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 1 เมื่อปี พ.ศ. 2505 ที่ให้ความสนใจในการพัฒนาภาคตะวันออกเฉียงเหนือให้เจริญมากขึ้น การสร้างความเปลี่ยนแปลงสำคัญนั้นคือ คือ การสร้างถนนมิตรภาพ การก่อตั้งมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือแห่งแรกคือ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลที่ตามมาหลังจากนั้นคือทำให้ความเปลี่ยนแปลงในเวลารวดเร็วในจังหวัดขอนแก่น จากในอดีตเป็นเพียงแค่เมืองหนึ่งที่อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายใต้ร่มธงอุดร ได้พัฒนามาเป็นเมืองอันดับสอง เป็นศูนย์กลางทางการปกครองในกลุ่มจังหวัดภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบนที่ 2 ได้แก่กลุ่มจังหวัด จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดมหาสารคาม และจังหวัดร้อยเอ็ด เป็นศูนย์กลางทางการแพทย์ การศึกษา และเศรษฐกิจ เทียบเคียงกับ จังหวัดอุดรธานี จังหวัดอุบลราชธานี และจังหวัดนครราชสีมา ซึ่งเคยเป็นมณฑลขนาดใหญ่มาก่อนหน้านี้ได้ นับเป็นระยะเวลา 60 ปี ตั้งแต่มีการประกาศใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ

นภาพร อติวานิชยพงศ์ (2557) ได้ศึกษาความเปลี่ยนแปลงของความเป็นอยู่คนอีสานในพื้นที่ชนบท พบว่าเกิดความเปลี่ยนแปลงจากอดีตที่สังคมชนบทเป็นการกสิกรรมนั้นทำเพื่อเลี้ยงชีพตนเองในชุมชน ได้เปลี่ยนแปลงเป็นการกสิกรรมเชิงเศรษฐกิจ ที่ค้าขายผลผลิตผ่านพ่อค้าคนกลางที่กำหนดราคาตามกลไกของตลาด รวมถึงคนอีสานในชนบทก็ต้องการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความใกล้เคียงสังคมคนในเมืองมากขึ้น พยายามแสวงหาโอกาสจากการไปทำงานตามเมืองหลวง อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ทำให้เกิดความแตกต่างทางความคิด รูปแบบการใช้ชีวิต ความเป็นคนอีสานชนบทและคนเมืองนั้นแตกต่างกันน้อยลง

สิ่งเหล่านี้พอจะตอบคำถามของผู้วิจัยได้ในประเด็นที่ ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในท้องถิ่นเดิมของผู้วิจัยคือจังหวัดขอนแก่นนั้น เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น ผ่านการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน การที่คนอีสานปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ให้มีความเป็นคนเมืองมากขึ้น อยู่กับความเปลี่ยนแปลงแบบภาวะร่วมสมัยกัน แต่สิ่งที่คุณวิจัยยังคงสงสัยคือ การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตเดิมที่เคยเป็นอยู่ในเชิงสังคมเกษตรเพื่อพึ่งพาตัวเอง เพื่อเข้าสู่ความร่วมมือที่เน้นการแสวงหาโอกาส และความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นนั้น ต้องแลกกับสิ่งใดบ้างและเมื่อกลับมาทบทวนแล้วจะเกิดความรู้สึกอย่างไร

1.1.2 ภาวะโหยหาอดีต

จากตอนต้นที่ผู้วิจัยพบว่าจังหวัดขอนแก่นมีความเจริญเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเมื่อเทียบกับในอดีตในช่วงวัยเยาว์ของผู้วิจัย ผู้วิจัยเริ่มพบว่าสิ่งปลูกสร้างหลายอย่างที่คุณวิจัยเคยมีประสบการณ์ร่วมในวัยเยาว์ได้เปลี่ยนแปลงไป หรือ หายไป ตัวอย่างเช่น ร้านถ่ายรูปที่คุณวิจัยเคยเอาฟิล์มถ่ายภาพไปล้างได้ปิดกิจการไปแล้ว รถสองแถวสายนี้ที่เคยขึ้นตอนเรียนและขับอย่างน่ากลัวก็ไม่ค่อยได้พบเจอแล้ว เพื่อนบ้านที่เคยสนิทกันตอนเป็นเด็กก็ได้ย้ายบ้านไปอยู่ใกล้ที่ทำงานและหมู่บ้านที่เคยอยู่ใกล้กับคุณวิจัยทิ้งไป โรงเรียนเก่าของคุณวิจัยได้มีการสร้างอาคารใหม่ทับพื้นที่เดิมที่เป็นต้นไม้ สถานีรถไฟขอนแก่นแบบเดิมได้กลายเป็นทางยกระดับกลางเมือง ความสุขที่ได้ทราบว่าผู้จัดคลื่นวิทยุที่เคยฟังเป็นประจำนั้นยังทำหน้าที่อยู่แม้ว่าคุณวิจัยจะไม่ได้ฟังวิทยุแล้วก็ตามและเรื่องอื่นๆอีกมากมาย เหล่านี้ทำให้คุณวิจัยได้เริ่มคิดถึงประสบการณ์ที่ในวัยเยาว์ต่อสถานที่ต่างๆ สิ่งของ บทเพลง และผู้คนต่างๆในช่วงวัยเยาว์ของคุณวิจัยตอนยังอยู่ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นหลายครั้งคราวในช่วงที่คุณวิจัยเริ่มต้องทำงานเลี้ยงชีพด้วยตนเองในกรุงเทพมหานคร เริ่มเกิดข้อสังเกตกับตัวเองว่ามักพุดคุยเรื่องของตัวเองตอนเป็นวัยรุ่นบ่อยครั้งเวลาเจอเพื่อนหรือผู้คนที่มามีอายุใกล้เคียงกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.1 ภาพเปรียบเทียบบริมบึงศรีฐาน ระหว่าง พ.ศ.2551 และ พ.ศ.2560 (ภาพโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 1.2 ภาพเปรียบเทียบตลาด อ.จิระ ระหว่างปี พ.ศ.2553 และ พ.ศ.2560 (ภาพโดยผู้วิจัย)

พัฒนา กิตติอาษา (2546) ได้อธิบายอาการนี้ไว้ว่าเป็น “ภาวะโหยหาอดีต” ซึ่งเป็นการมองโลกในปัจจุบันในลักษณะใคร่ครวญถึงอดีตที่หายไปแล้ว จินตนาการถึงโลกที่เราในอดีตหายไปได้กลับมาอีกครั้งในปัจจุบัน แม้ว่าเราจะรู้ดีแก่ใจว่าเราไม่สามารถกลับไปในอดีตนั้นได้จริง จินตนาการนั้นเกิดจากหล่อหลอมจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรม สังคม ในอดีต ส่วนสิ่งที่ทำให้เกิดภาวะโหยหาอดีตในตัวบุคคลนั้น Tim Wildschut et.al, (2006) ได้อธิบายไว้ว่า ภาวะโหยหาอดีตนั้นจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นได้ประสบกับความโดดเดี่ยว ภาวะโหยหาอดีตจะช่วยบรรเทาความกังวลต่อความไม่แน่นอนของปัจจุบัน สร้างความรู้สึกที่ดีขึ้นต่อปัจจุบัน สร้างความมั่นใจและคุณค่าในตัวเองมากขึ้น ทำให้รู้สึกมีจุดยืนของตัวเอง กล้าที่จะมีความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ทำให้บุคคลนั้นมีจุดร่วมกับสังคมอย่างไม่โดดเดี่ยว

Goran Bolin (2017) ได้กล่าวว่า มีประสบการณ์ในอดีตมักเป็นประสบการณ์ในวัยเยาว์ เพราะในวัยเยาว์ประสบการณ์ต่างๆที่ได้รับ จะเป็นสิ่งที่ดีที่สุด (Fresh Contact) มักถูกจดจำในรูปแบบของความรู้สึกร่วมมากกว่าข้อเท็จจริงต่อเหตุการณ์นั้นๆ ซึ่งสามารถส่งผลต่อวิถีคิด บุคลิกภาพ และการแสดงออก เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ตอนต้นช่วงอายุราวๆ 25 ปี เมื่อมีอายุมากขึ้นนั้นก็เริ่มคุ้นชินกับเรื่องราวที่คล้ายคลึงกันจนไม่รู้สึกลงถึงความสดใหม่ จึงไม่ได้รู้สึกกับสิ่งเหล่านั้นมากนัก และนั่นจึงเป็นเหตุให้ในแต่ละรุ่นวัยหรือเจเนอเรชัน (Generation) กลุ่มคนที่เกิดใน ใช้ช่วงชีวิตวัยรุ่น

เอกสารนี้ในเวลาและสถานที่ใกล้เคียงกัน จะมีวิถีคิด บุคลิกภาพ และการแสดงออกคล้ายคลึงกัน การแบ่งเจเนอเรชันไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนอเรชันมักใช้ช่วงปีเกิด กับ การประสพพบกับเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ต่างๆในช่วงวัยรุ่น ตัวอย่างเช่น เบบี้บูมเมอร์ (Baby Boomer) หมายถึง เจเนอเรชันที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2490-2508 เกิดในช่วงเวลาหลังสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลงและครอบครัวพร้อมมีลูกจำนวนมาก ส่วน เจเนอเรชัน เอ็กซ์ (Generation X) หมายถึง เจเนอเรชันที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2509-2520 เกิดในช่วงเวลาที่เศรษฐกิจโลกถดถอยและสงครามเวียดนามที่เพิ่งสิ้นสุดลง และ เจเนอเรชันวาย (Generation Y) หมายถึง เจเนอเรชันที่เกิดในช่วงปี พ.ศ.2525-2537 เกิดในช่วงเวลาที่เศรษฐกิจนั้นกลับมาฟื้นตัวและการเข้ามาของเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ เป็นต้น ด้วยประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่แตกต่างเวลาและสถานที่ของแต่ละเจเนอเรชัน ส่งผลให้ภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์วัยเยาว์ของแต่ละเจเนอเรชันย่อมจะมีความแตกต่างกัน

Doughthy and Etherington-Wright (2018) ได้สรุปเรื่องของภาวะโหยหาอดีต ในมุมมองของทฤษฎีภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ไว้ว่า เป็นการนำสิ่งที่เคยนิยมในช่วงเวลาหนึ่งแล้วต่อมาได้เสื่อมความนิยมลงจนหายไป มานำเสนอใหม่เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ในอดีตของผู้คนที่เคยมีส่วนร่วมกับสิ่งเหล่านั้น ซึ่งแนวความคิดการสร้างสรรคจากภาวะโหยหาอดีตถูกนำไปใช้กับศิลปะแขนงต่างๆมากมาย หนึ่งในนั้นคือสื่อภาพยนตร์ ที่นำเสนอผ่านฉากจำลองประสบการณ์ในอดีตที่ไม่มีทางกลับมาแล้วให้เกิดขึ้นได้ในจอภาพยนตร์ โดยผ่านการใช้ เพลง สถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก ที่เคยโด่งดังและมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์วัยเยาว์กับผู้ชมกลุ่มนั้น

อิทธิเดช พระเพ็ชร (2561) ได้สำรวจภาพยนตร์โหยหาอดีตในไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 ที่เกิดวิกฤติเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง จนส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยจะถูกผลิตเหลือเพียงเฉลี่ยปีละ 10 เรื่องต่อปี แต่ภาพยนตร์ไทยสามารถทำรายได้มากกว่าภาพยนตร์ต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันทพาลครองเมือง (พ.ศ. 2540) ทำรายได้กว่า 75 ล้านบาท ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก (พ.ศ. 2541) ทำรายได้กว่า 149 ล้านบาท จนต่อมา ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน (พ.ศ. 2546) ทำรายได้กว่า 139 ล้านบาท นอกเหนือจากนี้ ภาพยนตร์เรื่องอื่นๆประสบความสำเร็จทางด้านรายได้ในช่วงเวลานั้น มีจุดร่วมที่คล้ายคลึงกันคือเป็นภาพยนตร์ที่ย้อนยุคและโหยหาอดีต ที่สร้างอดีตที่จำลองขึ้นมาและนำถวิลหาขึ้นมา ช่วยพาให้ผู้ชมเองนั้นได้หลีกหนีจากปัจจุบันที่มีเต็มไปด้วยความทุกข์ได้ เพราะในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2540 ผู้คนนั้น ตกงาน มีความทุกข์ ความโดดเดี่ยว การเกิดปัญหาการฆ่าตัวตาย

แม้ว่าภาพยนตร์ไทยจะเคยมีการสร้างภาพยนตร์โหยหาอดีตมาแล้วเป็นจำนวนหนึ่ง แต่ภาพยนตร์โหยหาอดีตไทยที่เคยสร้างมานั้นยังไม่มีภาพยนตร์โหยหาอดีตที่นำเสนอประสบการณ์ในอดีตของกลุ่มประชากรเจเนอเรชัน วาย ที่อยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉันนำเสนอสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมในช่วงปี 2528 ในพื้นที่จังหวัดเพชรบุรี โดยเนื้อหาภาพยนตร์เป็นการนำเสนอประสบการณ์ในอดีตของกลุ่มประชากรเจเนอเรชัน เอ็กซ์ หรือ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันทพาลครองเมือง ที่นำเสนอชีวิตของกลุ่มอันทพาลในจังหวัดพระนคร โดยเนื้อหาภาพยนตร์เป็นการนำเสนอประสบการณ์ในอดีตของกลุ่มประชากรเบบี้บูมเมอร์ในอดีต จึงเป็นที่น่าศึกษาถึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์ในวัยเยาว์ของกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่น วาย ที่ประสบกับความเปลี่ยนแปลงในภาคอีสานเพื่อนำมาพัฒนาเป็นภาพยนตร์โหยหาอดีต

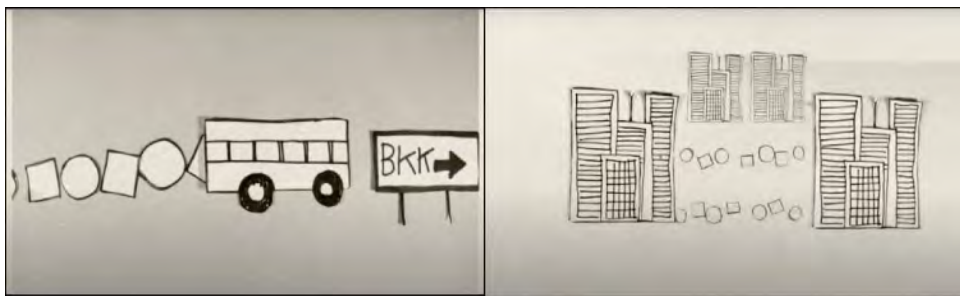
1.1.3 “หนึ่งบ้านเฮา” วัฒนธรรมภาคตะวันออกเฉียงเหนือในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจมาตั้งแต่วัยเยาว์ ความสนใจในภาพยนตร์ของผู้วิจัยเริ่มต้นในฐานะผู้ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ ที่ได้รับชมภาพยนตร์หลายประเภทรวมถึงภาพยนตร์อีสานที่สร้างจากกลุ่มผู้สร้างที่มีพื้นเพเป็นคนอีสาน เช่น ภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร ภาพยนตร์เรื่องคนไฟบิน ภาพยนตร์เรื่องลุงบุญมีระลึกชาติ เป็นต้น เมื่อได้ชมภาพยนตร์เหล่านั้นจึงเป็นแรงบันดาลใจทำให้ผู้วิจัยไปลองถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเมื่อครั้งยังเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ภาพยนตร์ในตอนนั้นก็มีการ์ตูนเรื่องของผู้วิจัยเคยชมเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยมีฉากหลังของภาพยนตร์เรื่องนั้นเป็นละแวกบ้านผู้วิจัยในจังหวัดขอนแก่น โดยมีนักแสดงเป็นคนที่อึดทนกันเอง นอกจากนี้ผู้วิจัยเคยทำภาพยนตร์แอนิเมชันขนาดสั้นอีกเรื่องที่น่าเสนอประเด็นคนต่างจังหวัดเดินทางไปทำงานในเมืองหลวงชื่อเรื่องว่า Pedigree ต่อมาผู้วิจัยก็ศึกษาสาขาภาพยนตร์ต่อในระดับชั้นปริญญาตรีสาขาภาพยนตร์ที่กรุงเทพมหานคร และได้ประกอบอาชีพทำงานเป็นผู้กำกับภาพในภาพยนตร์ซีรีส์ โฆษณาและ Music Video ในเวลาต่อมา



ภาพที่ 1.3 ผู้วิจัยขณะถ่ายทำภาพยนตร์สั้นตอนศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยม (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Pedigree ของผู้วิจัย (ภาพโดยผู้วิจัย จาก <https://www.youtube.com/watch?v=G9poA-a5-BA>)

ประกายกาวิล ศรีจินดา และคณะ (2563) ได้สรุปว่าภาพยนตร์อีสานจากผู้สร้างชาวอีสานจะมีรูปแบบของเนื้อหาเป็นการนำเสนอความบันเทิงให้ผู้ชมผ่านมุมมองของคนในพื้นที่เดียวกัน จะนำเสนอวิถีชีวิตความเป็นอยู่ ศิลปวัฒนธรรม และ สถานที่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ส่งผลให้ภาพยนตร์อีสานเข้าถึงผู้ชมชาวอีสาน ได้ง่ายกว่าภาพยนตร์ของผู้สร้างจากกรุงเทพมหานครที่เป็นบุคคลคนนอกพื้นที่ ที่จะมองความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นเมืองและคนชนบทมากกว่าเนื้อหาในชนบทนั่นเอง ที่ผ่านมามีภาพยนตร์ที่สร้างจากมุมมองของกลุ่มผู้สร้างที่มีพื้นเพเป็นคนอีสาน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง แหยมโยธธา กำกับโดย เพชรทนาย วงศ์คำเหล่า ซึ่งมีพื้นเพเป็นคนโยธธา เป็นแสดงตลกที่มีชื่อเสียงในวงการบันเทิง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ประสบความสำเร็จด้านรายได้ และได้มีการสร้างภาคต่ออีก 2 ภาค รวมถึงภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน กำกับโดยเฉลิม วงพิมพ์ คนขอนแก่นที่เข้ามาทำงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกรุงเทพ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกนำไปฉายในประเทศสหรัฐอเมริกา จนในปี พ.ศ. 2553 ภาพยนตร์เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ จากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ฝรั่งเศส โดยภาพยนตร์มีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้คนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ กำกับภาพยนตร์โดย อภิชาติพงษ์ วีระเศรษฐกุล นั้น ก็มีพื้นเพเป็นคนขอนแก่น จบการศึกษาระดับปริญญาตรีในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ต่อมาในปี พ.ศ. 2557 ก็มีกลุ่มผู้สร้างที่ใช้ชื่อว่า “อีสานอินดี้” ซึ่งเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน อีสานอินดี้ กำกับโดย อุเทน ศรีริวิ โดยภาพยนตร์ได้ใช้นักแสดงหลักเป็นคนคนอีสาน โดยภาพยนตร์ถ่ายทำในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นและจังหวัดมหาสารคามเป็นหลัก จนภาพยนตร์ได้มีการสร้างภาคต่ออีก 3 เรื่อง และ kaze Magazine (2020) ได้เผยว่า กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ ไทบ้าน สตูดิโอ จากจังหวัดศรีสะเกษ ได้ผลิตภาพยนตร์เรื่อง ไทบ้านเดอะซีรีส์ และภาพยนตร์ภาคต่อจำนวนมาก จนเกิดเป็นคำเรียกว่า ‘จักรวาลภาพยนตร์ไทบ้านเดอะซีรีส์’ ซึ่งภาพยนตร์จำนวน 4 เรื่องที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์นั้นทำรายได้รวมเป็นจำนวนมากกว่า 200 ล้านบาท

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์อีสานที่สร้างจากคนอีสานจึงเน้นการนำเสนอเรื่องราวในท้องถิ่นมาสร้างความบันเทิง โดยใช้สถานที่ ผู้คนและวัฒนธรรมเพื่อสื่อสารความเป็นอีสานออกไปผ่านสื่อภาพยนตร์ ซึ่งผลของการตอบรับจากผู้คนในท้องถิ่นจากภาพยนตร์ที่ผ่านมาได้รับผลตอบรับที่ดีในด้านรายได้ รวมถึงได้รับการยอมรับจากต่างชาติ

ในปัจจุบัน ยังไม่ได้มีการศึกษาประสบการณ์โยหยหาอดีตของกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายเพื่อนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โยหยหาอดีต โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่นำเสนอการโยหยหาอดีตของกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รวมถึงการนำเสนอการเปลี่ยนแปลงในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในลักษณะร่วมสมัยในมุมมองจากข้อมูลของผู้คนในท้องถิ่นด้วยรูปแบบของภาพยนตร์โยหยหาอดีตนั้นยังไม่ได้มีการศึกษาด้วยเช่นกัน

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีพื้นเพเป็นคนอีสานที่อาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่น จึงเกิดคำถามในการวิจัยอันนำไปสู่จุดประสงค์ของงานวิจัยขึ้นนี้ว่า 1) กลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีประสบการณ์และช่วงอายุใกล้เคียงกับผู้วิจัยนั้น จะมีความรู้สึกต่อความเปลี่ยนแปลงของจังหวัดขอนแก่นและมีภาวะโยหยหาอดีตอย่างไร 2) จากข้อมูลดังกล่าวจากกลุ่มตัวอย่าง สามารถนำมาพัฒนาเป็นภาพยนตร์โยหยหาอดีตและสะท้อนภาวะร่วมสมัยในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือได้อย่างไร

1.2 จุดประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาภาวะโยหยหาอดีตต่อประสบการณ์ต่อวัยรุ่นของกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โยหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย
2. เพื่อผลิตภาพยนตร์โยหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากการได้ถวิลหาถึงอดีตและสะท้อนภาวะร่วมสมัยจากการเปลี่ยนแปลง

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เป็นกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่ช่วงวัยรุ่นนั้นได้อยู่ในจังหวัดขอนแก่นเป็นเวลามากกว่า 5 ปี และปัจจุบันมีที่อยู่อาศัยในจังหวัดขอนแก่น เป็นบุคคลที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2528 - 2535 เพศหญิง 4 คน เพศชาย 4 คน ในสายอาชีพปัจจุบันและปีเกิดแตกต่างกัน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ภาพยนตร์สั้น ความยาวไม่เกิน 30 นาที โดยถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัลความละเอียดสูง เป็นภาพยนตร์ไทยทอติต ถ่ายทำในจังหวัดขอนแก่น โดยใช้เรื่องราวที่ได้จากการวิเคราะห์ผลการวิจัยเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง

1.4 กรอบแนวคิดการวิจัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ขั้นตอนในการวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรมในประเด็นของ
 - 1.1. ภาพยนตร์โหยหาอดีต
 - 1.2. เจเนอเรชันวาย
 - 1.3. วัฒนธรรมอีสานร่วมสมัย
 - 1.4. ภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่
 - 1.5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วางระเบียบวิธีวิจัยและออกแบบคำถามที่ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) แบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง
3. เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสุ่มแบบเจาะจงกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายในภาคอีสาน ที่เกิดในช่วง ปี พ.ศ. 2528- 2535 ที่มีประสบการณ์ชีวิตวัยรุ่นในช่วงอายุ 15-25 ปี ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น มีสายอาชีพที่แตกต่างกัน และปัจจุบันมีที่อยู่อาศัยในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เพศหญิง 4 คน เพศชาย 4 คน จำนวนทั้งสิ้น 8 คน
4. นำข้อมูลที่เก็บบันทึกได้นั้นมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย
5. ผลิตภาพยนตร์จากบทภาพยนตร์ โดยผ่านกระบวนการเตรียมการผลิตภาพยนตร์ กระบวนการผลิตภาพยนตร์ และ กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์
6. อภิปรายและสรุปผล ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

1. สามารถนำข้อมูลประสบการณ์ชีวิตในวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจเนอเรชันวาย ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มาพัฒนาบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยได้
2. ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากความประทับใจต่อการถวิลหาอดีตและสะท้อนใจต่อความเปลี่ยนแปลงสู่ภาวะอีสานร่วมสมัยที่สะท้อนผ่านภาพยนตร์ กระตุ้นการรับรู้ต่อการโหยหาอดีตเพื่อช่วยส่งเสริมการตลาดเชิงโหยหาอดีตในกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอนาคตได้ รวมถึงกระตุ้นความรู้สึกให้ผู้ชมมีให้ต้องการกลับไปปฏิสัมพันธ์กับภูมิลำเนาเดิม นำไปสู่การท่องเที่ยวหรือการพัฒนาธุรกิจอื่นๆในอนาคตได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 คำจำกัดความในงานวิจัย

ภาพยนตร์โหยหาอดีต จำกัดความถึงภาพยนตร์ที่นำเสนอมุมมองเชิงใคร่ครวญอดีตเพื่อให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงผ่านการโหยหาถึงอดีต ผ่านการนำสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในอดีต แต่ไม่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและการนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันในอดีตที่ไม่ใช่บันทึกทางประวัติศาสตร์ มาสร้างฉากจำลองช่วงเวลาอดีตที่ไม่สามารถกลับคืนมาได้จริงในปัจจุบัน (Doughthy and Etherington-Wright, 2018)

เจนอเรนวาย จำกัดความถึงกลุ่มประชากรที่เกิดตั้งแต่ พ.ศ. 2525 ถึง 2539 ซึ่งจะมีอายุระหว่าง 28 - 41 ปี ในปี พ.ศ. 2567 เป็นกลุ่มประชากรแรกที่เติบโตมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (ฤทธิจักร คชะ, 2554)

ภาวะอีสานร่วมสมัย จำกัดความถึงภาวะที่วิถีชีวิตผู้ในสังคมชนบทภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอดีตที่เป็นได้ปรับเปลี่ยนความเป็นอยู่ตามยุคสมัย มีการเดินทางระหว่างภูมิภาคและการนำพาความคิดนอกพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมาปรับใช้ใน เพื่อเพิ่มโอกาสสร้างรายได้มาพัฒนาคุณภาพชีวิต ให้สามารถซื้อสิ่งอำนวยความสะดวกใกล้เคียงกับความเป็นอยู่แบบคนเมืองมากยิ่งขึ้น รวมถึงภาวะสังคมชนบทจากในอดีตที่เป็นสังคมเกษตรกรรมเพื่อยังชีพในครัวเรือน ได้ปรับเปลี่ยนเป็นเกษตรกรรมเชิงธุรกิจ (นภาพร อติวานิชยพงศ์ ,2557)

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำกัดความถึงพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ประกอบด้วย 20 จังหวัด ได้แก่ หนองคาย นครพนม สกลนคร อุดรธานี หนองบัวลำภู เลย มุกดาหาร กาฬสินธุ์ ขอนแก่น อำนาจเจริญ ยโสธร ร้อยเอ็ด มหาสารคาม ชัยภูมิ บึงกาฬ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ และอุบลราชธานี

อีสาน จำกัดความในงานวิจัยนี้ว่ากล่าวถึงสังคมและศิลปวัฒนธรรมของกลุ่มประชากรในพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ตัวอย่างเช่น คนอีสาน ภาษาไทยสำเนียงอีสาน งานศิลปะร่วมสมัยอีสาน ภาพยนตร์อีสาน ตำนานอีสาน เป็นต้น

ภาพยนตร์อีสาน จำกัดความถึงภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คนที่ต้องดิ้นรนในชนบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีการนำเสนอประเพณีท้องถิ่น ใช้ภาษาไทยสำเนียงอีสานในบทสนทนา และสร้างโดยผู้สร้างที่มีพื้นเพเป็นคนอีสาน (ประกายกาวิล ศรีจินดาและคณะ ,2563)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาเรื่องภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ผู้วิจัยได้แยกประเด็นศึกษาแนวคิดต่างๆดังนี้

- 2.1 ภาพยนตร์โหยหาอดีต
 - 2.1.1 ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่
 - 2.1.2 ภาวะโหยหาอดีต
 - 2.1.3 ภาพยนตร์โหยหาอดีตไทย
- 2.2 เจเนอเรชันวาย
 - 2.2.1 กลุ่มประชากรเจเนอเรชันวาย
 - 2.2.2 เจเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
- 2.3 วัฒนธรรมอีสานร่วมสมัย
 - 2.3.1 สังคมอีสานร่วมสมัย
 - 2.3.2 ความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่น
- 2.4 ภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่
 - 2.4.1 แหยมโยโสธร (พ.ศ.2548)
 - 2.4.2 คนไฟบิน (พ.ศ.2549)
 - 2.4.3 ลุงบุญมีระลึกชาติ (พ.ศ.2553)
 - 2.4.4 รักที่ขอนแก่น (พ.ศ.2558)
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 2.5.1 การสร้างภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน
 - 2.5.2 Nostalgia: Content, Triggers, Functions
 - 2.5.3 การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย
 - 2.5.4 รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจเนอเรชันวาย
 - 2.5.5 ค่านิยมและการใช้สื่อของเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ เอ็กซ์และวายไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1 ภาพยนตร์ไทยในอดีต

2.1.1 ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่

Doughthy and Etherington-Wright, (2018) ได้อธิบายไว้กลุ่มทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ไม่ได้เกิดขึ้นเพราะจากความเป็นสมัยใหม่ (Modernism) ได้สิ้นสุดลง แต่แนวคิดนี้มุ่งเน้นการวิพากษ์และตั้งคำถามต่อความเป็นสมัยใหม่ที่ดำเนินอยู่ ช่วงเวลาการที่กำเนิดทฤษฎีนี้มีความคลุมเครือ บางที่เสนอว่าแนวความคิดหลังสมัยใหม่ก็เริ่มปรากฏในช่วงกันยายน ปี ค.ศ.1939 อันเป็นช่วงเริ่มต้นของสงครามโลกครั้งที่ 2 บ้างที่ก็กล่าวว่าแนวความคิดหลังสมัยใหม่เริ่มแพร่หลายในช่วงทศวรรษ 1960 บ้างก็นิยามว่าเป็นทฤษฎีหลังสมัยใหม่ในช่วงปี ค.ศ. 1980 ทำให้ทฤษฎีหลังสมัยใหม่จึงยังคงมีการถกเถียงถึงจุดกำเนิดมาโดยตลอด คำว่าทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ในที่นี้ไม่ควรถูกใช้อย่างสับสนกับคำว่า ความเป็นหลังสมัยใหม่ (Postmodernity) ที่ใช้เพื่ออธิบายการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในช่วงเวลาปลายศตวรรษที่ 20 จากการเกิดขึ้นของทุนนิยมรูปแบบใหม่ การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น อินเทอร์เน็ต การล่มสลายของสหภาพโซเวียต และการสื่อสารต่างวัฒนธรรม ซึ่งการอธิบายสุนทรียศาสตร์ในมุมมองของทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) การสร้างสรรค์งานลักษณะเฉพาะตัวต่อต้านผลิตซ้ำและลดทอนของแบบสุนทรียศาสตร์ในงานสร้างสรรค์สมัยใหม่ (Modernism) ที่เข้ามากระทบต่อขนบธรรมเนียมเดิมของผู้คนที่เคยเป็นมา ซึ่งการสร้างสรรค์ในความคิดแบบทฤษฎีหลังสมัยใหม่สามารถปรับกับศาสตร์ในแต่ละแขนงได้ เช่น งานสถาปัตยกรรม แนวความคิดทางการเมือง ปรัชญา สังคมศาสตร์ และศิลปะ ในที่นี้รวมถึงในศาสตร์ในสาขาภาพยนตร์ด้วย สิ่งที่ยกยอกจากทฤษฎีสมัยใหม่แล้วนำมาประยุกต์เป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่นั้นมีดังนี้

1. Micronarrative

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่จะเลือกหยิบยืมเรื่องราวในลักษณะ Micronarrative คือเรื่องราวจากประสบการณ์ชีวิตของคนทั่วไป ด้วยแนวคิดที่ว่าชีวิตจริงคนเรานั้นมีบทบาทที่แตกต่างกัน และมีทัศนคติต่อเหตุการณ์เดียวกันก็แตกต่างกัน แตกต่างกับภาพยนตร์สมัยใหม่ที่นำเสนอเรื่องราวในลักษณะ Metanarrative เป็นเรื่องราวที่ทุกคนรู้จักโดยทั่วไป อาจอยู่ในรูปแบบของ กฎหมาย ศาสนา การเมือง เรื่องเล่าของบุคคลสำคัญ

2. Non-Linear Structure

การเล่าเรื่องนั้นไม่ได้มีการเรียงลำดับตามเวลา ใช้เรื่องราวที่ไม่ปะติดปะต่อกันจากหลายมุมมองผู้เล่าเพื่อแสดงทัศนคติที่แตกต่างกันต่อเหตุการณ์เดียวกัน ผสมผสานเทคนิคในการเล่าเรื่องที่หลากหลายโดยไม่ยึดติดวิธีการเล่าเรื่องที่ต้องดำเนินด้วยเส้นเรื่องเดียว

3. High-Low Boundary

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่สามารถสร้างสรรค์ได้โดยใช้แรงบันดาลใจจากหลายแหล่งที่ทั้งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมที่เคยมีมาในอดีต หรือวัฒนธรรมร่วมสมัยในช่วงเวลาปัจจุบัน โดยไม่มีเส้นแบ่งว่าวัฒนธรรมหรือศิลปะประเภทใดจะมีคุณค่าทางศิลปะมากหรือน้อยกว่ากัน ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์เกรดบี ภาพยนตร์ควาบอยตะวันตก ภาพยนตร์เพลง หรือภาพยนตร์ชุดผจญภัย นั่นก็สามารถอยู่ร่วมกันได้ในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน การสร้างเอกลักษณ์ของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่จึงอยู่ที่ความสามารถของผู้กำกับภาพยนตร์ว่าจะสามารถผสมผสานออกมาเป็นภาพยนตร์ได้อย่างไร

4.Parody/Irony

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่เป็นการนำเสนอตัวตนของผู้ซื้อ ไม่ได้ต้องการนำเสนอความลึกซึ้งหรืออิงบริบททางสังคมอะไร แต่เพียงต้องการนำเสนออารมณ์ขันในรูปแบบเฉพาะตัว ผ่านการล้อเลียนหรือเสียดสีสิ่งที่อยู่ในงานสร้างสรรค์แบบสมัยใหม่

5.Intertextual

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ จะไม่ได้ใช้สัญลักษณ์ที่ชัดเจนเพื่อนำเสนอเรื่องราว แต่จะใช้สัมพันธ์จากสิ่งที่เป็นที่นิยมในวัฒนธรรมกระแสหลักที่ไม่ได้มีความลึกซึ้ง เพื่อเล่นกับความรู้สึกของผู้ชมต่อความคุ้นชินบทบาทเดิมของสิ่งดังกล่าว บทบาทของสิ่งนั้นที่กำลังล้อเลียนตัวเองในภาพยนตร์

6.Simulacra

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ได้มีการจำลองความจริง (Reality) ให้เป็นประสบการณ์เสมือนจริง (Simulator) เพื่อให้ประสบการณ์ของชีวิตนั้นได้สัมผัสสิ่งที่ไม่น่าจะมีโอกาสเกิดขึ้นได้ ผู้ชมยอมรับว่าสิ่งที่จำลองนั้นไม่ใช่ความจริงแต่อย่างใด แต่โลกในอุดมคติที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์นั้นสามารถสร้างความเรียมรมย์ ดึงให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่จำลองขึ้นนั้น “จริงเสียยิ่งกว่าจริง” เหล่านั้นคือการเกิดขึ้นของ “Simulacra” ที่ไม่ได้ต้องการนำเสนอความจริงของสิ่งนั้นแต่อย่างใด

7.Nostalgia

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่มีแนวคิดที่ไม่มีสิ่งใดใหม่อีกต่อไป งานสร้างสรรค์เกิดจากการนำของเก่ามาเล่าใหม่ (Pastiche) และงานภาพยนตร์นั้นเป็นการที่นำสิ่งที่เคยล้าสมัยแล้วนั้นมานำเสนอใหม่ เพื่อรำลึกและโยยหาถึงอดีตนั้น เป็นภาพยนตร์โยยหาอดีต หรือ Nostalgia Film ซึ่งมีอยู่ 3 กลุ่มได้แก่ 1) ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวในอดีตทั้งหมด มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นจริง 2) ภาพยนตร์ที่สร้างอดีตที่เคยผ่านมานานแล้วขึ้นมาใหม่ 3) ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวในปัจจุบัน แต่มีกลิ่นอายของบรรยากาศในอดีต

แม้ว่าภาพยนตร์หลังสมัยใหม่นั้นจะมีความโดดเด่นเรื่องการพยายามสร้างอัตลักษณ์ให้ตัวภาพยนตร์เองและสะท้อนรสนิยมที่เฉพาะตัว แต่ปัญหาสำคัญคือด้วยความพยายามต่อต้านความเป็นสมัยใหม่จนเกินตัว จึงทำให้ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่นั้นเป็นที่เข้าใจได้ยากในกลุ่มผู้ชมวงกว้างจนไม่เป็นที่นิยมในท้ายที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2.1 สรุปลักษณ์ประกอบของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่

Micro Narrative	เล่าเรื่องราวเล็กๆของคนธรรมดา ปฏิเสธเรื่องราวคนสำคัญ
Non-Linear Structure	โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้ลำดับเป็นเวลาต่อเนื่อง
High-Low Boundary	ทลายเส้นแบ่งความสูงและต่ำทางการผสมผสานวัฒนธรรม
Intertextual	ใช้สิ่งที่ผู้คนรู้จักคุ้นชิน มาสร้างความหมายใหม่ในภาพยนตร์
Parody/Irony	ล้อเลียน เสียดสี สิ่งที่เป็นไปในยุคสมัยใหม่
Simulacra	การสร้างสถานที่และเวลาสมมติในภาพยนตร์
Nostalgia	สร้างความรู้สึกถวิลหาอดีตผ่านการนำสิ่งที่เคยนิยมมานำเสนอ

2.1.2 ภาวะโหยหาอดีต

Goran Bolin (2017) ได้สรุปไว้ว่า คำว่า Nostalgia นั้น มีที่มาจากทางการแพทย์ เมื่อปลายศตวรรษที่ 17 โดยนายแพทย์สวิสชื่อ Johannes Hoffer ได้พบกับอาการ “ถวิลหาต้องการกลับไปยังมาตุภูมิ” ในผู้ป่วยทหารชาวสวิสเซอร์แลนด์ที่แปรปรวน อากาโรคดังกล่าวจึงถูกตั้งชื่อโดยนำภาษากรีกสองคำได้แก่ Nostos แปลว่า การกลับบ้าน และ algos ซึ่งแปลว่า ความเจ็บปวด เพื่ออธิบายอาการคิดถึงบ้านของทหาร ต่อมา James Philips ได้ให้ความหมายเพิ่มเติมว่านอกจากสถานที่ ระยะเวลานั้นก็ทำให้เกิดภาวะ Nostalgia ได้ด้วยเช่นกัน เช่น การได้พบเรื่องน่าเศร้าว่าสิ่งต่างๆได้หายไปตามกาลเวลา แล้วเริ่มตระหนักได้ว่าอดีตเหล่านั้นกลับคืนมาไม่ได้แล้ว จนถึงมีความรู้สึกถ้าสามารถนำอดีตเหล่านั้นกลับมามีชีวิตได้ ก็จะเป็นเรื่องอัศจรรย์และมีคุณค่าเป็นอย่างมาก ทำให้ได้รำลึกถึงอดีตที่ดีเหล่านั้น เกิดความสุขที่ได้ถวิลหาอดีตและโศกเศร้าที่รู้ว่ามันไม่ใช่ความจริงไปในเวลาเดียวกัน เหล่านี้เรียกรวมว่าคือภาวะโหยหาอดีต ซึ่งการโหยหาอดีตของแต่ละบุคคลนั้น จะแตกต่างกันตามประสบการณ์ชีวิตในแต่ละพื้นที่และช่วงเวลา ที่บุคคลเหล่านั้นได้เติบโตขึ้นมา ถ้าเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในพื้นที่และเวลาเดียวกัน ก็จะมีจุดร่วมของประสบการณ์ด้วยการใช้ชีวิตร่วมกัน ตัวอย่างเช่นกลุ่มช่วงอายุ (Generation) เดียวกัน ที่อยู่ในช่วงเวลา ภูมิสังคม การเมือง รัสเซีย เหมือนกัน ก็จะมีชุดความทรงจำของกลุ่มช่วงอายุนั้นคล้ายคลึงกัน ถ้ากลุ่มช่วงอายุแตกต่างกันก็ย่อมมีความทรงจำที่แตกต่างกัน ลักษณะของภาวะโหยหาอดีตในแต่ละกลุ่มช่วงอายุก็จะแตกต่างกันไปเช่นกัน โดยรวมแล้วนั้นประสบการณ์ที่มักจะโหยหาอดีตส่วนใหญ่เป็นประสบการณ์วัยรุ่น ช่วงอายุ 17-25 ปี เป็นช่วงที่จะมีความรู้สึกสดใหม่ (Fresh Contact) ต่อสิ่งที่ได้พบเจอไม่ว่าจะเรื่องที่ดีหวังหรือสมหวัง นอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื่องจากประสบการณ์ดังกล่าวนั้นสร้างความทรงจำในแบบโหยหาอดีตแล้ว ประสบการณ์เหล่านั้นยังมีส่วนในการสร้างบุคลิกภาพในวัยผู้ใหญ่ของบุคคลนั้นในเวลาต่อมา

Tim Wildschut et al., (2006) ได้ทำงานวิจัยจิตวิทยาบุคลิกภาพด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ ศึกษาเรื่องภาวะโหยหาอดีตในเชิงจิตวิทยาบุคลิกภาพ ผ่านการศึกษา 3 ประเด็นได้แก่ 1) เนื้อหาของที่อยู่ในความทรงจำเชิงโหยหาอดีต 2) สิ่งที่กระตุ้นให้เกิดภาวะโหยหาอดีต และ 3) หน้าที่สำคัญของภาวะโหยหาอดีตต่อบุคลิกภาพบุคคล ผ่านทั้งหมด 7 การทดลอง

การศึกษาที่ 1 เพื่อศึกษาเนื้อหาของที่อยู่ในความทรงจำเชิงโหยหาอดีต มีสองการทดลอง การทดลองลำดับที่ 1 ใช้การถอดรหัสจากบทความจากทางบ้านในนิตยสารท้องถิ่น ที่ให้ผู้เขียนเล่าเรื่องตัวเองที่คิดถึงในอดีต ค้นพบว่าตัวผู้เขียนมักเล่าหลักของประสบการณ์และความทรงจำในอดีตเชิงบวกมากกว่าลบ ทดลองลำดับที่ 2 นั้น ได้ให้กลุ่มตัวอย่างอีกกลุ่มเขียนเรื่องเล่าเกี่ยวกับอดีตของตน ซึ่งก็ได้ผลลัพธ์คล้ายคลึงกับการทดลองแรก ที่มักจะเล่าเรื่องเชิงบวกมากกว่าลบ

การศึกษาที่ 2 สิ่งที่กระตุ้นให้เกิดภาวะโหยหาอดีต กระทำผ่าน 3 การทดลองที่ต่อเนื่องจากการทดลองในการศึกษาก่อนหน้านี้ โดยการทดลองลำดับที่ 3 นั้น ให้กลุ่มตัวอย่างอ่านเรื่องราวในอดีต 3 เรื่อง ที่เป็นเรื่องราวความรู้สึกเชิงบวก เชิงลบ และ ข้อเท็จจริงที่เป็นกลาง โดยให้เขียนคำสำคัญแทนความรู้สึกต่อเรื่องราวในแต่ละเรื่อง จากนั้นจึงให้ทำแบบทดสอบดัดแปลงจากแบบทดสอบที่ออกแบบโดย Batcho (1995) ที่เคยใช้เพื่อสำรวจสิ่งที่อยู่ในภาวะโหยหาอดีต (Nostalgia Inventory) ในแบบทดสอบเดิมนั้นมี 18 หัวข้อ ได้แก่ ครอบครัว สิ่งที่ไม่ต้องกังวล สถานที่ เพลง คนรักเก่า เพื่อน สิ่งที่เคยทำ ของเล่นวัยเด็ก วิธีที่ผู้คนเคยเป็น ความรู้สึกที่เคยเป็น โรงเรียน คนที่เราพึ่งพา กิจกรรมในวันหยุด สังคมที่เคยเป็น การไม่ต้องรับรู้ความเป็นจริง ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์เก่าๆ และบ้านที่เคยอาศัย ซึ่งผลลัพธ์คือเรื่องราวที่เชิงลบในอดีตมีแนวโน้มกระตุ้นความทรงจำต่ออดีตมากกว่าเรื่องราวกลางๆและเรื่องราวเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการทดลองที่ 4 นั้น ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบที่ดัดแปลงจากมาตรวัดความโดดเดี่ยวโดย UCLA (UCLA Loneliness Scale) และ แบบทดสอบภาวะโหยหาอดีต จากการทดลองที่ 3 เพื่อเปรียบเทียบค่า ผลการทดลองที่ 4 นั้น ได้ข้อมูลว่า ความโดดเดี่ยวของกลุ่มตัวอย่างมีผลต่อภาวะโหยหาอดีต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ในส่วนหน้าที่สำคัญของภาวะโหยหาอดีตต่อบุคลิกภาพบุคคล การทดลองลำดับที่ 5 นั้น ได้ให้กลุ่มตัวอย่างนึกถึงเรื่องราวในอดีต และทำแบบสอบถามเพื่อชี้วัดหน้าที่ภาวะโหยหาอดีตต่อความรู้สึกในปัจจุบัน แบ่งเป็นการเป็นส่วนหนึ่งสังคม ความนับถือในตนเอง ความรู้สึกที่ดี และ เรื่องด้านลบ ผลการทดลองสรุปว่าเรื่องราว ในอดีตมีส่วนสำคัญทำให้ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับสังคม สร้างการนับถือตัวเอง และความรู้สึกในเชิงบวก มากกว่าเรื่องราวเชิงลบ ต่อมาการทดลองลำดับที่ 6 นั้น ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งอยู่ในบรรยากาศที่เป็นปัจจุบันเพื่อเป็นกลุ่มควบคุม อีกกลุ่มอยู่ในบรรยากาศที่สร้างภาวะโหยหาอดีต และให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเขียนเรื่องเล่าโหยหาอดีต และเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องเล่าทั่วไปในชีวิต ซึ่งผลการทดลองนั้นสอดคล้องกับการทดลองที่ 5 ที่กลุ่มตัวอย่างในห้องที่มีบรรยากาศโหยหาอดีต จะเขียนเรื่องที่แสดงการนับถือตัวเองและแสดงความรู้สึกในเชิงบวกออกมา การทดลองที่ 7 นั้น ทดลองผลของภาวะโหยหาอดีตต่อการสามารถเข้าหาผู้คนได้ การทดลองได้แบ่งกลุ่มเพศชายและหญิง ทำการทดลองให้เขียนเรื่องราวโหยหาอดีตและกลุ่มควบคุมที่เขียนเรื่องราวในปัจจุบัน แล้วให้ทำแบบทดสอบวัดความสามารถเข้าหาผู้คน พบว่ากลุ่มที่เขียนเรื่องราวโหยหาอดีต จะสามารถเข้าหาผู้คนนั้นเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พัฒนา กิติอาษา (2546) ได้อธิบายว่าการโหยหาอดีตเป็นการมองโลกในปัจจุบันในลักษณะไคร้ครวญถึงอดีตที่หายไปแล้ว ผ่านการนำแพชชั่น อุดมการณ์ของแต่ละช่วงรุ่นอายุ(Generation) มาปรับเปลี่ยนให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยปัจจุบัน เป็นจินตนาการถึงโลกที่เราในอดีตหายไปได้กลับมาอีกครั้งในปัจจุบัน หล่อหลอมจากประสบการณ์ทางวัฒนธรรม สังคมในอดีต ที่แม้ว่าเราจะรู้ดีแก่ใจว่าเราไม่สามารถกลับไปในอดีตนั้นได้จริง แม้ว่าจะสามารถสร้างอดีตนั้นกลับมาได้จริงผ่านการจำลองมันขึ้นมา แต่ก็ต้องทำความเข้าใจว่าโลกในอดีตใบนั้นที่ผ่านเลยไปแล้ว ในระดับปัจเจกบุคคล การโหยหาอดีตเป็นส่วนหนึ่งที่กลไกทางจิตวิทยา ที่เข้าไปจัดระบบประสบการณ์ชีวิต ให้ก่อสร้างตัวตนผ่านภาวะโหยหาอดีตที่แตกต่างกัน ซึ่งประสบการณ์โหยหาอดีตเหล่านั้น ถูกให้ความหมาย ปรับแต่งเป็นความทรงจำส่วนบุคคล เรื่องเล่าส่วนตัว ภาพแทนของอัตลักษณ์ที่เป็นปัจเจกของแต่ละคน การโหยหาอดีตนั้นก็อาจสร้างกำแพงของการเปิดรับทำความเข้าใจต่อความจริงว่าอดีตที่โหยหานั้นได้ผ่านพ้นไปแล้ว จนต่อมามีอิทธิพลต่อตัวเราในปัจจุบันและอนาคต ส่วนในระดับสังคมนั้น จุดรุ่มกันของภาวะโหยหาอดีตส่วนบุคคลที่มีร่วมกัน จะก่อเป็นรูปแบบของจินตนาการร่วมต่ออดีต สามารถขยายจนมีอิทธิพลต่อการสร้างแบบแผนของวัฒนธรรมและการเมือง ผ่านการฟื้นฟูกลับมาของภาวะโหยหาอดีตที่มีร่วมกัน ในท้ายที่สุด การโหยหาอดีตนั้นจะลงเอยด้วยการ “ปฏิเสธอดีตอีกรูปแบบหนึ่ง”

รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข (2559) ได้อธิบายเพิ่มเติมในประเด็นการรักษาอัตลักษณ์ของผู้นคนในสังคมโลกาภิวัตน์กับภาวะโหยหาอดีต ว่าเป็นสิ่งที่ผู้คนต่างแสวงหาเพื่อที่จะทำให้มีจุดยืนในปัจจุบันและทิศทางในอนาคต การโหยหาอดีตจึงเป็นปฏิกิริยาต่อโลกปัจจุบัน การรื้อฟื้นความทรงจำในอดีตที่ดี ที่ผู้คนจดจำและประทับใจเป็นคำตอบให้คนบางคนและบางชุมชนที่กำลังประสบปัญหาเรื่องวิกฤตอัตลักษณ์ ความหมายทางสัญญาที่รื้อฟื้นขึ้นมานั้น เพื่อจำลองอดีตตามจินตนาการเอาไว้อย่างสุดท้ายไม่พ้นจากสังคมบริโภคนิยม ที่ต้องการบริโภคสินค้าเพื่อตอบได้ว่าตัวเราเองคือใครในสังคม (รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2559)

ตัวอย่างการบริโภคสินค้าที่ตอบสนองภาวะโหยหาอดีตในประเทศไทยได้มีการศึกษาโดย สุรพัศตร์ ภัทรานนท์อุทัย และ อาษา ตั้งจิตสมคิด (2564) ได้ศึกษาการกลับมาซื้อของเล่นที่ปรากฏในการ์ตูน เรื่องนักซิ่งสายฟ้า ที่เคยชมในวัยเด็ก ในการ์ตูนจะมีของเล่นเป็นรถมินิ 4WD หรือเรียกกันอย่างติดปากว่ารถทามิย่า ผู้ชมโหยหาถึงอดีตที่เคยรับชมการ์ตูนอันสร้างประสบการณ์ประทับใจ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใจในวัยเด็ก แต่ในตอนนั้นไม่ได้รับการสนับสนุนให้หรืออนุญาตให้ จนเมื่อผู้ชมนั้นโตขึ้นมีกำลังซื้อด้วยตนเองก็เริ่มโยกหา และซื้อรถ มินิ 4WD ดังที่เคยชมจากการ์ตูนนักซิ่งสายฟ้าในวัยเด็ก

ภาวะโยกหาอดีตจึงเป็นการโยกหาประสบการณ์ในอดีตในวัยรุ่นและวัยเด็กของบุคคลนั้นๆ ประสบการณ์เหล่านี้มักเป็นประสบการณ์ที่ดี ภาวะโยกหาอดีตจะถูกกระตุ้นด้วยความโดดเด่นจากการอยู่ร่วมในสังคมสมัยใหม่ อันทำให้เกิดความไม่มั่นใจต่ออัตลักษณ์และคุณค่าของตน การมองย้อนตัวตนและบทบาทในอดีตที่เป็นความทรงจำหรือประสบการณ์ที่ดี เป็นช่วงสร้างความมั่นใจ ทำให้กลับมายุ่งร่วมกับช่วงเวลาปัจจุบันอย่างมีความสุข การโยกหาอดีตสามารถตอบสนองได้ผ่านการซื้อสินค้าหรือบริการช่วยจำลองประสบการณ์ในอดีต เช่น ของเล่นในวัยเด็ก ภาพยนตร์ หรือ การท่องเที่ยวชุมชนที่จำลองอดีต เป็นต้น

2.1.3 ภาพยนตร์โยกหาอดีตไทย

อิทธิเดช พระเพชร (2561) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540-2546 พบว่าในปี พ.ศ. 2541 มีภาพยนตร์ไทย 12 เรื่อง เรื่องที่ทำรายได้มากที่สุดคือ “303 กลัว/กล้า/อาฆาต” ภาพยนตร์แนววัยรุ่นที่คล้ายคลึงกับช่วงเวลาพ.ศ. 2520-2539 ทำรายได้ 28.2 ล้านบาท ต่อมาปี พ.ศ. 2542 “นางนาก” สร้างความเคลื่อนไหวสำคัญ ทำรายได้มหาศาลถึง 150 ล้านบาท ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “2499 อันธพาลครองเมือง” ทำรายได้ถึง 75 ล้านบาท ซึ่งสูงกว่าภาพยนตร์ไทยโดยเฉลี่ยที่ทำรายได้ 50 ล้านบาท ภาพยนตร์ที่ทำรายได้ดีในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2540-2546 ส่วนใหญ่จึงเป็นภาพยนตร์โยกหาอดีตที่มีเนื้อหาเล่าย้อนถึงสังคมไทยอดีต ซึ่งสะท้อนผลกระทบทางจิตใจต่อวิกฤติเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง ผ่านความต้องการไปยังยุคสมัยอื่นผ่านภาพยนตร์ ภาพยนตร์ได้นำเสนอความทรงจำอันมีความสุขในอดีตที่ผ่านมา ทำให้ผู้คนได้ตระหนักรู้ต่อความไม่มั่นใจในระบบทุนนิยมและการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ หันกลับมาหาภูมิปัญญาท้องถิ่น เศรษฐกิจพอเพียง รากเหง้าทางวัฒนธรรม อันดีงามและภาพสวยงามของยุคสมัยเก่า เพราะเห็นหนทางหนึ่งของการบรรเทาจิตใจได้ดี

เรเชล แอริสส์ (2552) ได้เขียนบทความเกี่ยวกับการโยกหาอดีตในภาพยนตร์เรื่องฟ้าทลายโจร (2543) ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเครื่องจำลองอดีต (Simulator) ไม่ได้มีเหตุผลของการนำเสนออดีตให้เป็นไปในรูปแบบนั้นทำไม ไม่จำเป็นต้องตอบคำถามต่อนักวิจารณ์หรือผู้สร้างภาพยนตร์ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ทำไปเพื่ออะไร ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สะท้อนความเป็นภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ จากที่ภาพยนตร์นั้นเป็นเพียงภาพจำลองสิ่งที่ไม่เกิดขึ้นจริงบนโลกใบนี้ ผ่านการนำหนังหรือเพลงที่เคยได้รับความนิยมนั้นมาผสมกันในลักษณะ “ยำใหญ่” เกิดเป็นสไตล์ใหม่จากของเก่าที่เคยมี และไม่ใช่ภาพยนตร์เพื่อประวัติศาสตร์ที่ลึกซึ้งแต่อย่างใด เพียงแค่ต้องการสร้างความโยกหาต่ออดีต

กมลทิพย์ มะโน และคณะ (2562) ได้วิเคราะห์มิติของการโยกหาอดีตในภาพยนตร์ “แฟนฉัน” ที่เคยโด่งดังและทำรายได้ 134 ล้านบาท งานวิจัยชิ้นนี้พบว่ามิติการโยกหาอดีตในภาพยนตร์แฟนฉันนั้นมี 3 ลักษณะดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาค้นคว้า ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1) การโยยหามิตรภาพที่ไม่แบ่งเพศชายหญิง แม้ภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นในตอนท้ายว่าความสัมพันธ์ระหว่างเจี๊ยบกับน้อยหน่านั้นดูเหมือนมีความสัมพันธ์เกินกว่าเพื่อนกัน แต่ น้อยหน่าและเจี๊ยบเติบโตมาด้วยกันจึงสามารถมองได้ในมุมของความเป็นพี่น้องอีกแบบและความสัมพันธ์ฉันเพื่อน ที่จะแปรเปลี่ยนไปเมื่อเด็กนั้นโตขึ้นแล้วกลุ่มเพื่อนนั้นจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกัน ซึ่งส่วนนี้ภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความสมจริงออกมา ผ่านความพยายามเข้าหากลุ่มเพื่อนผู้ชายเหมือนกัน ซึ่งแน่ชัดจะปฏิเสธการเข้ากลุ่ม มิตรภาพระหว่างแจ๊คและเจี๊ยบจึงมีทั้งมิตรภาพที่ดีและไม่ดีด้วยกัน จึงเป็นเพื่อนสำคัญคนหนึ่งเจี๊ยบคิดถึง

2) การโยยหาความสุขในวัยเด็ก เป็นผลข้างเคียงจากการโยยหาความสัมพันธ์ในวัยเด็ก จากการนึกถึงความสัมพันธ์ที่เกิดจากการวางตัวในสังคมเด็กหรือการคบหาเพื่อนที่มักเป็นกลุ่ม และมีการแยกออกจากกัน รวมถึงการเล่นต่างๆทั้งเป่ากบและโดดียง เพราะเจี๊ยบนั้นเล่นกับทั้งเพื่อนผู้ชายและผู้หญิง แม้แต่เพลงคอนเสิร์ตคนจนที่ร้องกันกับกลุ่มเพื่อนผู้ชาย การเล่นฟุตบอล ความสุขต่อประเด็นเล็กๆในชีวิต หรือเรื่องพื้นฐานเช่น รูปร่างหน้าตา กิจกรรมต่างๆร่วมกันอย่างมีความสุข

3) การโยยหากิจกรรมในวัยเด็ก การละเล่นเป็นบทบาทสมมติของกลุ่มเด็กผู้ชาย ที่เลียนแบบการแสดงตัวละครในเรื่อง กระบี่ไร้เทียมทาน ที่เป็นโด่งดังในช่วงเวลานั้น มีทั้งฉากที่เหนือจริงที่เด็กๆนั้นจินตนาการและภาพความเป็นจริงที่เด็กๆเหล่านั้นแสดงออกมา ส่วนในกลุ่มเด็กผู้หญิงที่แสดงบทบาทสมมติในเรื่องบ้านทรายทองที่มีตัวละครเป็นผู้หญิงเป็นส่วนใหญ่ รวมถึงกิจกรรมวันเด็ก ซึ่งเป็นวันพิเศษสำหรับเด็กๆรวมถึงเจี๊ยบเช่นกัน ที่กลุ่มผู้ชายเต้นเพลงรักบิงเก้ จากวงเพื่อน และกลุ่มผู้หญิงเต้นเพลงรักคือฝันไป จากวงสาว สาว สาว และการใช้ของใกล้ตัวมาเป็นการละเล่น เช่น การนำยางเส้นมาเล่นเป่ากบ เห็นได้จากเจี๊ยบขอเล่นเป่ากบ เพื่อเอายางไปต่อให้หน่อยหน่าแทนเส้นที่เคยเล่นเป็นประจำแล้วถูกเจี๊ยบตัดขาดไป

วงศกร วงเวียน (2562) ได้ศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์โยยหาอดีตไทย และวิธีการประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์โยยหาอดีตไทย ด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพแบบวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) ในภาพยนตร์โยยหาอดีต 3 เรื่อง ที่เล่าเรื่องราวแตกต่างกัน 3 ช่วงวัยของตัวละคร ได้แก่ แพนฉั่น สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก และ เพื่อนสนิท การวิเคราะห์ใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่และแนวคิดโยยหาอดีตในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์โยยหาอดีต และใช้การศึกษาเชิงสัญวิทยาในการศึกษาเรื่องการประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์โยยหาอดีต

1) มิติด้านเนื้อหาที่สะท้อนถึงการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์

การถ่ายทอดความทรงจำ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องแพนฉั่นเล่าความทรงจำในวัยเด็กที่เก็บอยู่ในลิ้นชักความทรงจำ ผ่านการได้ยินเสียงเพลงแล้วนึกถึง ภาพยนตร์เพื่อนสนิท ผ่านความทรงจำของตัวละครเอกของเรื่อง โดยการเขียนโปสการ์ด ที่บอกเล่าเรื่องราวความเป็นมาของตัวละครและเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการถ่ายทอดความทรงจำเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตซ้ำหวนรำลึกถึงวันวานที่มีความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์กิจวัตร เช่น เข้าแถวเคารพธงชาติจนเลิกเรียน รวมถึงกิจกรรมในโรงเรียน เช่น กิจกรรมวันเด็ก ส่วนในเพื่อนสนิทนั้นถ่ายทอดประสบการณ์จากกิจวัตรในรั้วมหาวิทยาลัย ตั้งแต่กิจกรรมรับน้อง การเรียน ส่งงาน สอบ เป็นต้น

ประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น ในแฟนฉันทันคือการเป็นเหา การล้อชื่อพ่อ-แม่ ในสิ่งเล็กๆที่เรียกว่าลักคือการลงโทษจากครูผู้สอนและการแก๊งเพื่อนในห้องเรียน ส่วนภาพยนตร์เพื่อนสนิทนั้นถ่ายทอดเรื่องราวความคึกคะนองในมหาวิทยาลัย มีการไปขโมยไข่ไก่แต่ถูกจับได้แล้วหนีออกมา เป็นต้น

ประสบการณ์เรื่องความรัก เช่น ในภาพยนตร์แฟนฉันทันเป็นเพียงเรื่องราวการหวนคำนึงถึงเรื่องราวในอดีตของตัวเองและผู้หญิงที่เป็นเพื่อนสนิทวัยเด็ก ในภาพยนตร์ สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก เป็นมุมมองความรักของวัยรุ่น ที่มองว่าความรักเป็นสิ่งสวยงาม ในภาพยนตร์เพื่อนสนิท เป็นมุมมองความรักแบบแอบรักเพื่อน เป็นต้น

จากลักษณะการถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีตที่กล่าวมาข้างต้นนั้น สามารถสรุปได้ว่า การถ่ายทอดประสบการณ์ในอดีตรูปแบบต่างๆในภาพยนตร์ ทำให้ผู้รับสารได้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ที่ถูกถ่ายทอดออกมา เนื่องจากประสบการณ์เหล่านั้นเป็นประสบการณ์ในอดีต

การถ่ายทอดภูมิปัญญาแบบดั้งเดิมและประเพณีท้องถิ่น เช่น ในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันทันและภาพยนตร์สิ่งเล็กๆ ที่เรียกว่ารัก โดยภาพยนตร์แฟนฉันทันนั้นปรากฏในฉากที่ “เจี๊ยบ” นั้นติดเหามาจากโรงเรียน แม่ของเจี๊ยบต้องเอาใบน้อยหน่ามาสระผมให้เจี๊ยบ สะท้อนภูมิปัญญาแบบเดิม ส่วนในภาพยนตร์สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารักนั้น ได้นำเสนอการใช้ภูมิปัญญาดั้งเดิมมาพัฒนาความสวนของน้ำ โดยการใช้ใบอบและมะขามเปียกขัดผิว จากนั้นจึงนำขมิ้นมาทาตัวบำรุงผิว ส่วนในภาพยนตร์เพื่อนสนิทนั้นได้ปรากฏการถ่ายทอดประเพณีประจำถิ่นคือ พิธีเสี่ยงทายเพื่อจะเลือกนางแก้วของคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ การจัดงานลูกทุ่งวิจิตร ประเพณีรับน้องขึ้นดอยสุเทพของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมถึงประเพณีประจำถิ่นภาคใต้ คือ การแสดงมโนราห์ เป็นต้น

การเปลี่ยนผ่านของเวลา เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นเป็นอดีต โดยมีการเปลี่ยนผ่านเวลาเป็นตัวกำหนดระยะเวลาที่ผ่านพ้นไป เช่น ในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันทันได้มีการบอกถึงเวลาที่ชัดเจนถึงช่วงเวลาความทรงจำของ “เจี๊ยบ” ว่าเกิดขึ้นใน พ.ศ. 2528 นอกจากนั้นภาพยนตร์ได้เปรียบเทียบภาพชุมชนในอดีตกับปัจจุบันเพื่อตอกย้ำให้ผู้ชมรู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเหตุการณ์ที่ผ่านพ้นไปแล้ว ภาพยนตร์สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารักนั้น ได้มีการเอากระดานดำที่เต็มไปด้วยข้อความของนักเรียนในช่วงปิดภาคเรียนมาใช้บ่งบอกถึงเวลาที่กำลังเปลี่ยนผ่านไป ในภาพยนตร์ในตอนท้ายของเรื่องได้มีข้อความบอกอย่างชัดเจนว่าเวลาได้ผ่านพ้นไปแล้ว 9 ปี ซึ่งเหมือนกับภาพยนตร์เรื่องเพื่อนสนิทที่ใช้วิธีการขึ้นข้อความอย่างชัดเจน เป็นต้น

ภาพชุมชนในอดีต เช่น ภาพยนตร์แฟนฉันทันนั้น ได้ถ่ายทอดภาพของชุมชนในอดีตอยู่บ่อยครั้ง เส้นทางรถจักรยานยนต์ของพ่อเจี๊ยบที่ขับไปส่งเจี๊ยบไปโรงเรียนตอนเช้าทุกวัน ภาพฝั่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของตลาดที่เรียบง่าย ไม่วุ่นวาย ส่วนในเรื่องสิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก ปรากฏภาพชุมชนในอดีตชัดเจนตั้งเรื่องแฟนฉัน นอกจากภาพชุมชนในอดีตนั้น การถ่ายทอดวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของชนชั้นกลาง โดยภาพยนตร์เรื่องแฟนฉันถ่ายทอดผ่านครอบครัวเจ๊ียบและน้อยหน้าที่ที่เป็นร้านตัดผม ภาพยนตร์สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก ครอบครัวของน้ำ ทำธุรกิจโฮมสเตย์ขนาดเล็ก ในภาพยนตร์เพื่อนสนิท ครอบครัวของ“ตากานดา” ได้ถ่ายทอดถึงความเรียบง่ายและอบอุ่น เป็นตอน

2) การประกอบสร้างการวิพากษ์ในอดีตในภาพยนตร์ มีการใช้สัญลักษณ์ทางภาพเพื่อสื่อถึงการวิพากษ์อดีตทั้งสิ้น 9 รูปแบบ

สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก ที่สามารถสื่อให้รู้ว่าเหตุการณ์นั้นอยู่ในช่วงเวลาใด ดังเช่น ภาพยนตร์แฟนฉันใช้สถานที่ชุมชนที่ดูเรียบง่ายและย้อนยุค

เครื่องแต่งกาย มีการใช้เครื่องแต่งกายเพื่อสื่อความหมายในการวิพากษ์อดีต ดังเช่นในภาพยนตร์แฟนฉันนั้นได้ใส่เสื้อยืดของผลิตภัณฑ์ในอดีต คือ ไกล่ซิดและออดาซ ส่วนเจ๊ียบสวมเสื้อลายแดนเนรมิต ซึ่งเป็นสวนสนุกชื่อดังในอดีตที่ปัจจุบันปิดตัวไปแล้ว ส่วนในภาพยนตร์สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารักนั้น เพื่อนๆได้มีพัฒนาการแต่งกายจากเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ชุมนักเรียนที่ถูกถ่ายทอดมาตามเทศกาลต่างๆ เช่น การติดสติ๊กเกอร์รูปหัวใจสื่อถึงช่วงวันวาเลนไทน์ หรือการเขียนข้อความลงบนเสื้อในวันจบการศึกษา

การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้าม การประกอบสร้างการวิพากษ์อดีตในภาพยนตร์ไทย มีการใช้หลักความเป็นคู่ตรงข้ามมาช่วยสื่อความหมาย เช่น คู่ตรงข้ามระหว่างวิถีชีวิตดั้งเดิมและสมัยใหม่ ลักษณะความเป็นหญิงและชาย ลักษณะสรีระของนักแสดงที่สื่อบทบาทคู่ตรงข้าม ความเป็นผู้หญิงที่สมบูรณ์แบบและไม่สมบูรณ์แบบ งานนาฏศิลป์ที่เป็นที่นิยมกับงานละครที่ไม่เป็นที่นิยม วิธีการดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความรับผิดชอบที่แตกต่างกันระหว่างวัยเรียนและวัยทำงาน

การใช้อนุมาณัย ในภาพยนตร์เพื่อนสนิท ใช้ภาพของพระธาตุดอยสุเทพ เพื่อเชื่อมโยงว่าที่นี้คือจังหวัดเชียงใหม่ และบทสนทนา “พี่แดน” ที่กล่าวถึงพาด้า เป็นตัวแทนของจังหวัดกรุงเทพมหานคร

การใช้แสงในเชิงสัญลักษณ์ ผ่านการใช้แสงแบบ HighKey เพื่อนำเสนอความรู้สึกมองโลกในแง่ดี การหวนคำนึงถึงวันวานที่มีความสุข

การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์ การใช้สีซีเปีย (Sepia) ในการให้ความหมายของภาพในอดีต และบ่งบอกว่าเรื่องราวที่ถูกใช้ในสีซีเปียนี้คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต

การใช้ระยะภาพในเชิงสัญลักษณ์ ผ่านการใช้ภาพระยะไกล (Long shot) เพื่อแสดงชุมชนในอดีตให้เห็นถึงบริบทต่างๆในชุมชนตัวละคร เรื่องราวประเพณี รวมถึงให้ความรู้สึกชีวิตไม่แออัด ดูเรียบง่าย ไม่วุ่นวาย

การสร้างสัมพันธ์กับภาพยนตร์และบทเพลงในอดีต ในภาพยนตร์เพื่อนสนิทได้นำตัวละครพ่อของน้อยหน้าจากภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน มาเป็นช่างตัดผมให้หมูในภาพยนตร์เพื่อนสนิท ซึ่งทั้งชื่อร้าน ท่าทางการตัดผม ก็บ่งบอกชัดเจนว่าเป็นพ่อของน้อยหน้า ส่วนการสร้างสัมพันธ์กับเพลงในอดีต มีการใช้เพลงที่เป็นที่นิยมในอดีตนำมาถ่ายทอดในสถานการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ ซึ่งเมื่อผู้ชมได้ฟังเพลงก็เกิดอาการทิวหาอดีตผ่านบทเพลง

การใช้เทคนิคตัดต่อเพื่อสื่อความหมาย โดยการเล่าสลับเหตุการณ์คู่ขนานระหว่างเหตุการณ์ในปัจจุบันและอดีต เพื่อเป็นการเน้นความหมายคู่ตรงข้าม

ณัฐธิดา จันเทร์มะ,(2560) ได้ศึกษาภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์สั้นอีสาน เมื่อ พ.ศ. 2547-2559 นั้น มีภาพยนตร์ที่ผู้กำกับต้องการสร้างภาพแทนความทรงจำ นำเสนอภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาที่มีแนวคิดเกี่ยวข้องกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) สื่อสารภาพของอีสานให้ออกมาน่าหววนคิดถึง (Romanticize) เช่น ภาพทุ่งนาที่อุดมสมบูรณ์ สังคมชนบทที่มีความน่าอยู่ผู้คนมีน้ำใจ แม้ภาพเหล่านั้นจะเป็นอดีตที่น่าหววนระลึกถึง แต่ก็จะกลายมาเป็นตัวแทนที่นอกจากจะทำให้เกิดความเข้าใจผิดต่ออัตลักษณ์อีสานแล้ว ยังทำให้อัตลักษณ์อีสานหยุดนิ่ง อัตลักษณ์ของอีสานถูกสร้างผ่านภาพแทน ซึ่งเป็นการจำลองอีสานในแง่มุมต่างๆ แต่ในท้ายที่สุดก็พบว่าภาพยนตร์มีกลไกและอุดมการณ์แฝงอยู่เบื้องหลังที่ทำให้ภาพลักษณ์ของอีสานนั้นไม่ได้เป็นภาพใหม่อย่างแท้จริง แต่หากเป็นการสร้างลักษณะร่วมของอัตลักษณ์อีก และสร้างความหมายใหม่ของอีสานภายใต้กรอบมายาคติเดิม

โดยสรุปแล้วภาพยนตร์โหยหาอดีตของไทยนั้นเป็นที่นิยมอย่างมากในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2546 อันเป็นเพราะความต้องการหลีกเลี่ยงจากปัจจุบันที่มีแต่ความทุกข์จากปัญหาวิกฤตเศรษฐกิจต้มยำกุ้งเมื่อปี พ.ศ. 2540 รูปแบบของภาพยนตร์โหยหาอดีตไทยมักนำเสนอของภาพของสังคมไทยในอดีต วัฒนธรรมและความเชื่อในอดีตที่ปัจจุบันไม่ได้พบเห็นได้ง่ายโดยเฉพาะในสังคมเมือง นำเสนอความทรงจำและประสบการณ์ที่ดีในอดีต สะท้อนภาพของอดีตโดยใช้วิธีการหยิบยืมสิ่งที่เป็นที่นิยมจากวัฒนธรรมกระแสหลัก เช่น เพลงเก่า ภาพยนตร์เก่า ดาราเก่า เป็นต้น ตอบสนองต่อประสบการณ์ในอดีตของผู้ชม แต่เป็นเพียงจินตนาการต่ออดีตที่ต้องการกลับไปและจำลองขึ้นมาโดยใช้ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อ ไม่ใช่ประวัติศาสตร์แต่อย่างใด

2.2 เจเนอเรชันวาย

2.2.1 กลุ่มประชากรเจเนอเรชันวาย

Goran Bolin (2017) ได้สรุปแนวความคิดเรื่องกลุ่มช่วงอายุ หรือ เจเนอเรชัน (Generation) เกิดจากการแบ่งช่วงเวลาที่กลุ่มประชากรรุ่นหนึ่งได้เกิดช่วงปีไล่เลี่ยกัน ใช้ประสบการณ์ชีวิตในช่วงเวลาเดียวกัน ระยะเวลาของแต่ละเจเนอเรชันอยู่ประมาณ 20 ปี การศึกษาเรื่องเจเนอเรชันเริ่มต้นขึ้นจากนักสังคมวิทยาในยุโรปได้ตั้งข้อสังเกตถึงความเปลี่ยนแปลงที่มีต่อเจเนอเรชันที่ต่างกัน การมีประสบการณ์ต่อการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ เช่น การปฏิวัติทางอุตสาหกรรม การเกิดสงคราม ความทุกข์ยากต่างๆในยุโรป เป็นต้น นอกจากนี้ยังมี สื่อ ในฐานะสิ่งที่เผยแพร่เหตุการณ์ในช่วงเวลานั้นตอนนั้น มีส่วนสร้างประสบการณ์ร่วมต่อเหตุการณ์สำคัญนั้นในชีวิต จึงทำให้แต่ละเจเนอเรชันนั้นมีจังหวะของช่วงอายุ (Rhythm of Age) ที่แตกต่างกันออกไป ตามแต่ประสบการณ์ชีวิตที่เคยพบเจอในอดีตแตกต่างกัน การศึกษาเจเนอเรชันนั้นต้องศึกษาประสบการณ์ในอดีตของแต่ละเจเนอเรชัน รวมถึงบริบททางวัฒนธรรมแตกต่างกัน เพื่อที่จะสามารถทำความเข้าใจการตอบสนองต่อเปลี่ยนแปลงในสังคมของแต่ละเจเนอเรชันได้

ในการศึกษาเรื่องกลุ่มช่วงอายุนั้น ได้มีการนิยามกลุ่มประชากรถือกำเนิดในช่วงระหว่าง พ.ศ. 2525-2537 ว่าคือ เจเนอเรชันวาย (Generation Y) นอกจากนี้ยังมีชื่อที่เรียกอื่นๆ เช่น ในบางครั้งมีนิยามว่า Gen Y, Millennials, Echo Boomer, Why Generation , Gen Wired, We Generation, Dot Net, Ne(x)t generation Nexters , First Global iPod Generation , iT generation เป็นต้น (ฤทธิจักร คชะ, 2554)

ปรีชญา แม้นมินทร์ (2558) เจเนอเรชันวาย เติบโตในช่วงการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมที่ดีขึ้น ให้โอกาสเพศหญิงในการประกอบอาชีพมากขึ้น เจเนอเรชันวายเติบโตมากับครอบครัวที่มีรายได้จากทั้งบิดามารดา มีครอบครัวปกติและอบอุ่นมีความเคารพในเชื้อชาติหลากหลายและความหลากหลายของวัฒนธรรม เป็นเจเนอเรชันที่สนใจในเรื่องราวของสังคมเกิดมาพร้อมวิทยาการสมัยใหม่เป็นคนรอบรู้เรื่องเทคโนโลยี ทั้งระบบอินเทอร์เน็ตและดิจิทัลต่างๆ มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อหลากหลายชนิด และสามารถทำกิจกรรมได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน สำหรับบุคลิกภาพ วิธีการดำเนินชีวิต และ ทักษะของเจเนอเรชันนี้ มีความมั่นใจตัวเอง มองโลกแง่ดี มีจุดมุ่งหมาย และมีแรงจูงใจ การประสบความสำเร็จ คนเจเนอเรชันนี้เป็นพวกสนใจภาพลักษณ์ สร้างความเป็นตัวตนผ่านภาพลักษณ์ ไม่สนใจการเมืองและการประท้วง นอกจากนี้ยังสนใจเรื่องของตัวเอง ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง ต้องการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนฝูงและต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

ซึ่งเมื่อเทียบกับเจเนอเรชันเอ็กซ์และเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ สิ่งที่เจเนอเรชันอายุนั้นให้ความสำคัญมากกว่าคือ ความต้องการมีจุดหมายปลายทางของชีวิตต่อการประสบความสำเร็จ

ในชีวิตมีหน้าที่การงาน การมีงานที่ดีมีชีวิตที่ดี ความต้องการมีลูกหลานคอยเลี้ยงเมื่อยามชรา ความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้ถือว่าผิดกฎหมาย

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้องการมีกิจการเป็นของตนเอง ต้องการชีวิตที่ตื่นเต้น มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ มีความเชื่อว่าต้องมี ความขยันในการทำงานอย่างใจจดใจจ่อ สุขุมรอบคอบ มีความอ่อนน้อมถ่อมตน มีความ ทะเยอทะยาน มีความพร้อมจะให้ความช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการมีความเชี่ยวชาญในการทำงาน สิ่ง ที่เจเนอเรชันอายุนั้นให้ความสำคัญน้อยกว่าเจเนอเรชันเอ็กซ์และเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ คือการมีสุขภาพ ที่ดี การอยู่ในโลกและสังคมที่สวยงาม การรักษาสมาคมการทำงานและการใช้ชีวิต การให้ความสำคัญ ต่อความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ การมีศาสนาเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางใจ ความรักในสถาบันชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ความยุติธรรม การอดทนและบังคับตัวเอง และการมีธรรมประจำใจ รู้จักปล่อยวาง ละอายต่อบาปและรักษาศีล โดยสื่อที่กลุ่มตัวอย่างเจเนอเรชันวายใช้มากกว่าเจเนอเรชันเอ็กซ์และเจ เนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ คือ เว็บไซต์สังคม โปรแกรมสนทนา และโทรศัพท์ ส่วนสื่อที่กลุ่มตัวอย่างเจเนอเร ชันวายนั้นใช้น้อยกว่าอีกสองเจเนอเรชัน คือ กระจาดสนทนาออนไลน์ หนังสือพิมพ์และนิตยสาร

อภิญา ทหรวานิช และ คณะ (2559) พบว่าคนเจเนอเรชันวายจะนิยมใช้สื่อ สังคม ออนไลน์ เช่น MySpace Facebook YouTube Line Twitter LinkedIn และอื่น ๆ อีกมาก ทำให้มี ความหลากหลายมากกว่าในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร เจเนอเรชันวายเป็นคนที่มีบุคลิก ชี้ เกียง เห็นแก่เงิน สมารถขึ้น โลกส่วนตัวสูง ชอบทำงานสบายๆ ไม่ชอบแต่งเครื่องแบบและไม่ชอบสิ่งที่ มีกฎเกณฑ์ แต่เจเนอเรชันวายก็สามารถเรียนรู้และทำงานภายใต้ความกดดันและความหลากหลาย ทางวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี

ฤทธิจักร คชะ (2554) ได้วิจัยรูปแบบชีวิตกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจเนอเรชันวาย กลุ่มหนึ่งที่เรียกกันว่า “เด็กแนว” ที่แท้จริงแล้วมีความคลุมเครือในด้านความหมายและที่มา แต่หาก สรุปความหมายของคำว่า “เด็กแนว” คือเด็กที่มีแนวทางของตัวเอง ไม่ตามกระแสหลัก “เด็กแนว” เริ่มต้นจากการที่เรียกเด็กที่เรียนศิลปะ แล้วมีความเป็นตัวของตัวเอง (individual) เลือกฟังเพลงจาก ค่ายเพลงนอกกระแส เช่น Smallroom หรือ Bakery มีการรวมกลุ่มฟังเพลงในแบบเดียวกัน ส่งผล ต่อสนิยมในการแต่งกาย รูปแบบการดำเนินชีวิต สถานที่รวมตัวและสื่อที่เปิดรับ เหตุการณ์ที่ทำให้คำ ว่าเด็กแนวเป็นที่แพร่หลาย นั่นคืองาน Fat Festival โดยคลื่นวิทยุ Fat Radio ที่นิยมเปิดเพลงอินดี้ หรือเพลงนอกกระแส จนเกิดกระแสบนโลกอินเทอร์เน็ตที่ว่า เป็นเด็กแนวต้องฟังเพลงจากคลื่น Fat Radio อ่านนิตยสาร aday ดูภาพยนตร์ที่กำกับโดย เป็นเอก รัตนเรือง แต่เมื่อผ่านไปคำว่าเด็กแนว กลับกลายเป็นภาพในทางลบ เป็นคำเรียกตามกระแสสังคม และล้ำสมัยไปในที่สุด ประกอบกับ พฤติกรรมเด็กแนวก็แปรเปลี่ยนตามวัยหรือสภาพสังคม ทำให้เส้นแบ่งระหว่างสื่อกระแสหลักและเด็ก แนวเริ่มเบาบางลง แม้ว่า “เด็กแนว” จะเป็นวัฒนธรรมย่อยที่แสดงความแตกต่าง แต่โดยยังคงมีความ คล้ายคลึงกับเจเนอเรชันวายทั่วไป กล่าวคือมีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีรสนิยมที่คาบเกี่ยวระหว่าง ความมีสาระนิยมเปิดรับสื่อประเภทอินเทอร์เน็ต มีการตอบสนองสิ่งเร้าทางอารมณ์มากกว่าตรรกะ เหตุผล ใช้เวลาส่วนใหญ่กับการดูโทรศัพท์ ฟังเพลง อ่านหนังสือ เล่นอินเทอร์เน็ต รวมถึงมีทัศนคติ ที่ดีต่อบุคคลที่มีความสามารถและประสบความสำเร็จได้ในแนวทางของตนเอง นอกเหนือจากความ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เปลี่ยนแปลงทางกายภาพที่กล่าวมา ผู้คน ภูมิปัญญา ศิลปะและวัฒนธรรม ก็ต้องปรับตัวตามความเปลี่ยนแปลงด้วยเช่นกัน การเข้ามาของอินเทอร์เน็ต ความคิดของผู้คนจึงไม่ถูกจำกัดโดยการถ่ายทอดจากบุคคลสู่บุคคลหรือสื่อกระแสหลักอีกต่อไป เทคโนโลยีมีผล อย่างมากต่อความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวที่นำพากระแสโลกาภิวัตน์นั้นให้เข้าทุกคนได้เร็ว

โดยรวมแล้วเจนเนอเรชันวาย คือกลุ่มประชากรที่เกิดในช่วงพ.ศ.2525-2537 ในปี พ.ศ. 2564 จะมีอายุอยู่ที่ 25-39 ปี ตั้งแต่วัยเด็กของเจนเนอเรชันวายอินเทอร์เน็ตคือสื่อหลักที่กลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายนั้นใช้เพื่อรับข่าวสารและเป็นสื่อสังคมเพื่อทำความรู้จักกัน ความรู้ แนวความคิด และ ข้อมูลข่าวสารที่ไม่เป็นไปตามสื่อกระแสหลักที่มาจากทางโทรทัศน์หรือหนังสือพิมพ์ จึงเข้าถึงเจนเนอเรชันวายได้ ทำให้การรับรู้ความคิดที่แตกต่างและหลากหลาย ความเปิดกว้างต่อความแตกต่างเป็นลักษณะสำคัญของเจนเนอเรชันวาย ซึ่งก็ตามมาด้วยความเป็นตัวของตัวเองและต้องการมีตัวตนบนโลกความเป็นจริงและโลกออนไลน์ การเลือกเสพสื่อที่ตรงตามความต้องการ แตกต่างจากคนอื่น จนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อย จนช่วงหนึ่งคำว่า “เด็กแนว” นั้นถูกเรียกขานความแตกต่างของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยที่ต้องการแสดงตัวตนออกมา ผ่านการไปเทศกาลดนตรี Fat Festival ขึ้นชอบรับชมภาพยนตร์นอกกระแสของผู้กำกับเป็นเอก รัตนเรือง และผู้กำกับอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นต้น ไม่จำกัดขอบเขตเชิงพื้นที่ที่จะแสดงออก เพราะอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถนำพาให้ความคิดนั้นแพร่กระจายไปยังจังหวัดหัวเมืองต่างๆในประเทศไทย ทำให้พื้นที่เหล่านั้นสามารถรับรู้ข่าวสารต่างๆได้ พร้อมกับกลุ่มเจนเนอเรชันวายในกรุงเทพมหานคร

2.2.1 เจนเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กนกวรรณ พวงประยงค์ (2563) ได้ศึกษากลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือพบว่า มีมิติของรูปแบบในการดำเนินชีวิตที่หลากหลาย ตัวแปรที่สร้างความแตกต่างมี

1) การศึกษา ที่ส่งผลให้ความคิดเห็นต่อข้อมูลข่าวสารของผู้ที่มีการศึกษาสูงกว่าก็จะมี ความเข้าใจต่อการรับสารที่ดีกว่า ประเภทและเนื้อหาของสื่อก็แตกต่างกันไป ทำให้รูปแบบชีวิตมีความแตกต่างจากความคิดที่ได้รับจากสื่อเดียวกันนั้นมีความเข้าใจไม่เท่ากัน รวมถึงอาชีพและอายุก็มีผลโดยตรงต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตจากทัศนคติที่มีต่อข้อมูลข่าวสาร

2) เศรษฐกิจและรายได้ มีผลโดยตรงต่อการใช้จ่ายใช้สอย ถ้าหากมีรายได้มากกว่าก็จะมีทางเลือกในการทำกิจกรรมที่หลากหลายมากกว่า รวมถึงการมีอิทธิพลที่ทำให้ตัดสินใจซื้อนั้นก็มาจากอินเทอร์เน็ต กลุ่มที่มีกำลังทรัพย์สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ก็จะมีรูปแบบชีวิตในการใช้จ่ายใช้สอยแตกต่างกัน

3) สังคมและการเมือง ที่รัฐบาลนั้นใช้นโยบายเพื่อปรับรูปแบบการผลิตในการเกษตรกรรมเพื่อที่จะได้มีศักยภาพทางเศรษฐกิจมากขึ้นในรูปแบบทุนนิยม รวมถึงการเข้ามาของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุตสาหกรรมทำให้รูปแบบชีวิตของคนรุ่นใหม่ปรับเปลี่ยน ไปทำงานกันทั้งหญิงและชายเพื่อจะได้มีรายได้มาพัฒนาความเป็นอยู่ของตน

4) ที่อยู่อาศัย ในแต่ละชุมชนในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่เจเนอเรชันวัยนั้นเติบโตมา มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตน ทำให้วิถีคิดและรูปแบบชีวิตนั้นแตกต่างกัน

5) ความทันสมัยที่มาจากเทคโนโลยีการสื่อสารที่ไร้พรมแดน ผู้คนเจเนอเรชันวัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือได้รับอิทธิพลทางความคิดจากโลกภายนอกมากขึ้น ไม่ได้แต่งตัวด้วยผ้าซิ่นหรือผ้าขาวม้าเหมือนในอดีต เลือกแต่งตัวทันสมัยมากขึ้นแทน

อนุพงษ์ จันทะแจ่ม (2563) ได้อธิบายเพิ่มเติมในประเด็นการเดินทางเพื่อไปทำงาน และแสวงหาโอกาสในเมืองหลวง ยังคงเป็นสิ่งที่กลุ่มประชากรเจเนอเรชันวัยพื้นเพเป็นคนอีสานส่วนหนึ่งทำเพื่อความมั่นคงทางเศรษฐกิจ เพิ่มโอกาสทางรายได้ แต่เจเนอเรชันวัยส่วนหนึ่งก็เลือกประกอบกิจการขนาดเล็กในต่างจังหวัดหรือบ้านเกิดตัวเอง ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีเพื่อขยายขอบเขตของการหาโอกาสจากโลกภายนอกนั้นสามารถทำร่วมกันได้ เช่น ทำธุรกิจร้านหนังสือทางเลือกไปพร้อมกับทำงานเขียนลงเว็บไซต์ของสำนักข่าวในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทำประกอบธุรกิจนำเข้าสินค้าจากจีนโดยผ่านชายแดนประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว โดยใช้เว็บไซต์ช้อปปิ้งออนไลน์ “เถาเป่า” (Taobao) เป็นช่องทางในการซื้อสินค้ามาจำหน่ายต่อ และการประกอบช่างภาพอิสระที่มีโลกออนไลน์เพื่อเป็นหน้าร้าน โดยอาศัยเครือข่ายทางสังคมออนไลน์เพื่อหางานถ่ายภาพ เป็นต้น แม้ว่าการเลือกอยู่ที่ต่างจังหวัดหรือบ้านเกิดนั้นจะเป็นความสัมพันธ์กับชุมชนเป็นหลัก แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเจเนอเรชันวัยกลุ่มนี้จะเลือกทิ้งโอกาสในการทำงาน ช่องทางการเข้าถึงแหล่งงานที่ต่อยอดได้จากเมืองหลวง เจเนอเรชันวัยกลุ่มนี้ไม่ได้หยุดนิ่งการย้ายถิ่นฐานเพียงเพื่ออยู่อาศัยพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพราะการมองหาโอกาสและความเป็นไปได้ในชีวิตเป็นเรื่องที่สำคัญมากกว่า

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มเจเนอเรชันวัยที่เรียกว่า “เด็กแนว” ที่นิยมฟังเพลงนอกกระแสจากคลื่นวิทยุแฟตเรดิโอ (Fat Radio) อ่านนิตยสาร อะเดย์ (Aday) รวมถึงกลุ่มวัฒนธรรมย่อยอื่นๆอีกมากมาย โดยส่วนใหญ่มักเป็นเจเนอเรชันวัยในกรุงเทพมหานครที่สามารถรวมกลุ่มกันได้ แต่ด้วยอินเทอร์เน็ตกระแสดังกล่าวก็นำพาความเปลี่ยนแปลงนั้นไปยังกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวัยในจังหวัดใหญ่ๆอย่างเช่นจังหวัดเชียงใหม่หรือจังหวัดขอนแก่นก็มีจำนวนมากเช่นกัน (ฤทธิจักร คชะชา, 2554)

โดยสรุปแล้ว เจเนอเรชันวัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือคือ กลุ่มประชากรเกิดในปี พ.ศ. 2525-2537 เช่นเดียวกับเจเนอเรชันวัยในภูมิภาคอื่นๆ แต่ได้อาศัยและประกอบอาชีพในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ บางส่วนอาจเดินทางมาทำงานในกรุงเทพฯชั่วคราวตามโอกาส เพื่อเปิดโอกาสในการประกอบอาชีพ ถึงจะอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นหลัก เจเนอเรชันวัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือเชื่อมต่อกับโลกภายนอกด้วยอินเทอร์เน็ต จึงทำให้รูปแบบชีวิตของเจเนอเรชันวัยในภาค

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตะวันออกเฉียงเหนือ นั้น ไม่แตกต่างอย่างชัดตรงข้ามกับเจเนอเรชันวัยในภูมิภาคอื่นๆ อย่างชัดเจน เสียทีเดียว แต่แม้ว่าเจเนอเรชันวัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือโดยส่วนใหญ่จะรับความคิดใหม่ๆ เข้ามา แต่ส่วนหนึ่งก็เป็นผู้รักษาวัฒนธรรมและประเพณีดั้งเดิมไว้ รวมถึงเลือกใช้ชีวิตอย่างสงบในชุมชนของตนอย่างกลมกลืน

2.3 ภาวะอีสานร่วมสมัย

2.3.1. สังคมอีสานร่วมสมัย

นภาพร อติวานิชยพงศ์ (2557) ได้ศึกษาการเปลี่ยนแปลงในชนบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สอดคล้องกับแนวคิดสังคมหลังชาวนา (Post-Peasant) ที่สังคมชาวนาในชนบทได้รับเทคโนโลยีการผลิตและการสื่อสารเข้าไป ทำให้วัฒนธรรมเดิมในชุมชนนั้นเริ่มสูญหายไป จากการนำเอาความคิดจากโลกภายนอกมาสร้างมาตรฐานใหม่ของคุณภาพการเป็นอยู่ เช่น การทำมาหากินที่อดีตนั้นเป็นเพียงการผลิตเพื่อเพียงพอต่อการยังชีพในครัวเรือน ต่อมาก็ได้ปรับเปลี่ยนเป็นการซื้อขายผ่านกลไกตลาด ที่ให้พ่อค้าคนกลางนั้นเป็นผู้กำหนดราคาสินค้าเป็นหลัก และในท้ายที่สุดก็เป็นการผลิตโดยคำนึงถึงมูลค่าที่แท้จริงของผลผลิตตน ต่อรองเพื่อให้ได้ราคาที่เหมาะสม รวมถึงการหามูลค่าเพิ่มอย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงของวิถีการทำกิจกรรมนั้น ไม่ได้เปลี่ยนแปลงในลักษณะชัดตรงข้ามจนกลายเป็นสังคมเมืองเสียทีเดียว ยังคงมีการผสมกับวิถีชีวิตเดิมอยู่ที่ยังเก็บผลผลิตยังเพื่อชีพเองบางคนชนบทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอดีตมักจะมีอยู่ในถิ่นฐานของตน ต่อมาก็มีการโยกย้ายถิ่นฐานเพื่อไปทำงานในต่างแดน ตามที่ต่างๆ ในประเทศไทย ทำงานเป็นลูกจ้างโดยส่วนใหญ่ ส่วนหนึ่งเพื่อรายได้ที่ดีกว่า ในขณะที่เดียวกันนั้นก็ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของความทันสมัยแบบคนเมืองด้วยเช่นกัน พัฒนาวิถีชีวิตในชนบทให้มีความใกล้เคียงคนเมืองมากขึ้น

ณัฐพล แสนคา (2563) ได้นำเสนอว่า ในอดีตผู้นำชุมชนในชนบทนั้นจะเป็นผู้อาวุโสที่ถูกแต่งตั้งขึ้นมาโดยชาวบ้านในหมู่บ้านด้วยกัน แต่ต่อมาก็ได้มีการเมืองระดับท้องถิ่นที่ได้นำผู้แทนซึ่งอาจจะไม่ใช่คนในชุมชนนั้นๆ มาปกครอง ทำให้วิธีการจัดการในชุมชนนั้นมีความเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะเป็นทางการมากขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างครัวเรือนก็ลดลงจากการที่ในพื้นที่นั้นมีผู้คนจากต่างถิ่นนั้นเข้ามาอยู่อาศัยมากขึ้น

ตารางที่ 2.2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสังคมอีสานดั้งเดิมกับสังคมอีสานร่วมสมัย

สังคมอีสานดั้งเดิม	สังคมอีสานร่วมสมัย
<p>การทำเกษตรเพื่อยังชีพ และแจกจ่ายในชุมชน</p>	<p>การทำเกษตรเชิงธุรกิจ เพื่อค้าขายผ่านพ่อค้าคนกลาง</p>
<p>ผู้นำชุมชนคือผู้อาวุโส รวมถึงพระและผู้นำทางศาสนา</p>	<p>ผู้นำชุมชนมาจาก การแต่งตั้งทางการเมือง</p>
<p>การรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อหลัก</p>	<p>การรับข้อมูลข่าวสารจากอินเทอร์เน็ต รวมถึงสื่อสมัยใหม่</p>
<p>เน้นความอยู่รอดและการปรับเปลี่ยน ตามสภาพแวดล้อม</p>	<p>เน้นพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้นแบบคน เมือง รวมถึงการหาโอกาสใหม่</p>

2.3.2 ความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่น

2.3.2.1 ลักษณะทางกายภาพของจังหวัดขอนแก่น

จากข้อมูลขององค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น (2563) จังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดที่อยู่ตอนกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ห่างจากกรุงเทพมหานคร 445 กิโลเมตร ภูมิประเทศเป็นพื้นที่ราบสูงต่ำเป็นคลื่นลาดเทไปทางทิศตะวันออกและตะวันตก

มีอาณาเขตรอบข้างดังนี้

ทิศเหนือ ติดกับจังหวัดอุดรธานี จังหวัดเลย และจังหวัดหนองบัวลำภู

ทิศใต้ ติดกับจังหวัดนครราชสีมา และจังหวัดบุรีรัมย์

ทิศตะวันออก ติดกับจังหวัดกาฬสินธุ์ และจังหวัดมหาสารคาม

ทิศตะวันตก ติดกับจังหวัดชัยภูมิและจังหวัดเพชรบูรณ์

โดยจังหวัดนั้นเป็นศูนย์กลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สามารถเดินทางด้วยรถยนต์ ผ่านทางหลวงแผ่นดิน ได้ 7 สาย คือสาย 2 (ถนนมิตรภาพ) สาย 12 , 23 , 201 , 207 , 208 , 209 รถไฟสาย กรุงเทพ-หนองคาย และ ทางอากาศผ่านท่าอากาศยานจังหวัดขอนแก่น โดยมีเที่ยวบินวันละ 8 เที่ยวบิน ใช้เวลาบิน 55 นาที

ในปี พ.ศ. 2563 มีอำเภอทั้งหมด 26 อำเภอ 198 ตำบล 2,331 หมู่บ้าน และ 389 ชุมชน มีประชากร 1,802,872 คน การบริหารราชการส่วนท้องถิ่นนั้นมีทั้งหมด 225 แห่ง แยกเป็น องค์การบริหารส่วนจังหวัด 1 แห่ง

เทศบาลนคร 1 แห่ง คือ เทศบาลนครขอนแก่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทศบาลเมือง 6 แห่ง คือ เทศบาลเมืองเมืองพล เทศบาลเมืองชุมแพ
เทศบาลเมืองบ้านไผ่ เทศบาลเมืองศิลา เทศบาลเมืองกระนวน เทศบาลเมืองบ้านทุ่ม
เทศบาลตำบล 68 แห่ง

องค์การบริหารส่วนตำบล 149 แห่ง

ในปี พ.ศ. 2558 การจ้างงานส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มอุตสาหกรรมเกษตร ส่วน
อุตสาหกรรมกระดาษนั้น มีมูลค่าเงินลงทุนสูงสุดที่ 22,503.8 ล้านบาท ซึ่งจากข้อมูลของสำนักงาน
สถิติแห่งชาติ (2562) รายได้โดยเฉลี่ยต่อเดือนของครัวเรือนในจังหวัดขอนแก่นนั้นอยู่ที่ 19,253 บาท/
เดือน จากค่าเฉลี่ยของประเทศที่ 26,018 บาท/เดือน โดย ประชากรส่วนใหญ่ จะมีรายได้ทั้งสิ้นเฉลี่ย
ต่อเดือนต่อคนอยู่ที่ 5,001-10,000 บาท

จากที่ตั้งอันเป็นจุดศูนย์กลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือในการเดินทาง การทำ
ธุรกิจ อุตสาหกรรม รวมถึงการเชื่อมต่อไปจังหวัดรอบข้างที่เดินทางไปประเทศเพื่อนบ้านได้ จึงเป็น
ส่วนสำคัญให้เกิดการลงทุนจากเอกชน การเข้ามามีบทบาทของรัฐ การจัดตั้งเทศบาลนครเพื่อรองรับ
การจัดการในเขตตัวเมือง แต่ก็คุณภาพชีวิตประชากรโดยเฉลี่ยจากรายได้นั้นก็ไม่ได้สูงกว่าค่าเฉลี่ยของ
ประเทศ

2.3.2.2 การพัฒนาจังหวัดขอนแก่น

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2505 มีการวางแผนพัฒนาเศรษฐกิจฉบับแรก (2505-2509) ภาค
ตะวันออกเฉียงเหนือเป็นหนึ่งในภูมิภาคที่ภาครัฐต้องการพัฒนาความอยู่ให้ดีขึ้น ทำให้เกิดความ
เปลี่ยนแปลงของภาคตะวันออกเฉียงเหนือตั้งแต่ช่วงเวลาที่ปี 2505 รัฐบาลเลือกให้ทางหลวงสายสำคัญ
มาบรรจบที่จังหวัดขอนแก่น เช่น ถนนมิตรภาพ กับ ทางหลวงสาย 12 ที่ปัจจุบันเป็นเส้นทางสำคัญ
เพื่อเชื่อมต่อไปยังภาคเหนือ และก่อตั้งมหาวิทยาลัยแห่งแรกในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งปัจจุบัน
คือมหาวิทยาลัยขอนแก่น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ: 2505)

ในส่วนของถนนมิตรภาพนั้น ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 ถนนมิตรภาพได้เริ่มมีการขยายจาก
ถนนสองช่องทางเดิน จนถึงปี พ.ศ. 2563 นั้นมี 12 ช่องทางเดินรถ เพื่อรองรับรถยนต์ส่วนบุคคลที่
เพิ่มมากขึ้นและการเกิดขึ้นของกิจกรรมใหม่ที่ต้องปรับเปลี่ยนตามลักษณะของถนน อันเป็นผลพวง
โดยตรงจากการขยายตัวของเมืองในเขตเทศบาลเมืองขอนแก่นและพื้นที่รอบข้าง ประกอบกับ
กิจกรรมที่เกิดขึ้นริมถนนมิตรภาพก็มีการเปลี่ยนแปลงด้วยทั้งตัวเมืองและถนนเอง (กรุงเทพ พูลสมบัติ
คณะ, 2563)

เพชรรัตน์ เพ็ชรภักดี (2561) ได้วิจัยเรื่องปัจจัยความเป็นเมืองอันดับสอง (The
Secondary Cities) ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่าเทศบาลนครขอนแก่นนั้นเป็นเมืองลำดับสอง
เช่นเดียวกับ เทศบาลนครนครราชสีมา เทศบาลนครอุดรธานี และเทศบาลนครอุบลราชธานี สิ่ง
แตกต่างของเทศบาลนครขอนแก่นคือ ในอดีตเทศบาลนครขอนแก่นนั้นไม่เคยเป็นหัวเมืองมณฑลมา
ก่อน เป็นเพียงเมืองขนาดเล็กขึ้นกับมณฑลอุดร สะสมประชากรและทรัพยากรช้ากว่าเมืองอื่นๆ เริ่มมี
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาทสำคัญในช่วงกลางทศวรรษที่ 2500 ที่มีการประกาศใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและกายภาพ จากการที่ภาครัฐต้องการกระจายความเจริญไปยังภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยใช้จังหวัดขอนแก่นเป็นศูนย์กลาง ทำให้โครงสร้างพื้นฐานนั้นพัฒนาอย่างรวดเร็ว เกิดการก่อตั้งมหาวิทยาลัยขอนแก่น และเขื่อนอุบลรัตน์ ทำให้จังหวัดขอนแก่นนั้น พัฒนาทัดเทียมเมืองหลักอื่นๆได้ รวมถึงการเดินทางที่ในอดีตนั้น มีเพียงทางรถไฟที่เดินทางไปยังจังหวัดนครราชสีมา ต่อมาได้มีการสร้างถนนมิตรภาพและสนามบินที่จังหวัดขอนแก่น จึงทำให้จังหวัดขอนแก่นได้เกิดการพัฒนามาตามยุทธศาสตร์ของส่วนกลาง ได้เป็นเมืองอันดับสองด้วยการเดินทาง สาเหตุหนึ่งคือเพื่อลำเลียงอาวุธไปต่อสู้อีกในช่วงสงครามเย็นในเพื่อช่วยในการแผ่อิทธิพลของทุนนิยม สิ่งเหล่านี้ทำให้จังหวัดขอนแก่นนั้นก็ได้รับอานิสงส์จากยุทธศาสตร์การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อย่างรวดเร็วในช่วงเวลา 50 ปีให้หลัง แม้ว่าจะไม่ใช่หัวเมืองเก่าในอดีตอย่างที่ มณฑลนครราชสีมา มณฑลอุดร และมณฑลอุบล นั้นเคยเป็นในช่วงก่อนการเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์เป็นระบอบประชาธิปไตย ปัจจุบันจังหวัดขอนแก่นจึงเมืองอันดับสองคือในฐานะ ตลาดระดับภาค ศูนย์กลางการบริการ เมืองหลวงระดับภาค ศูนย์กลางการท่องเที่ยว ศูนย์กลางการสื่อสาร และมีตำแหน่งทางเศรษฐกิจ

ณัฐพล แสนคา (2563) ได้ศึกษาพบว่า มีบางพื้นที่เทศบาลนครขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น มีลักษณะเป็นชุมชนแออัดในบางส่วน มีปัญหาการถือครองที่ดินและบุกรุกที่ดินของทางราชการ เช่น การรถไฟแห่งประเทศไทย เป็นต้น รวมถึงประชากรมีการโยกย้ายอยู่อย่างสม่ำเสมอ ส่วนใหญ่มีอาชีพรับจ้าง มีคุณภาพชีวิตค่อนข้างต่ำ ในขณะที่เดียวกันที่เทศบาลนครขอนแก่นนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลกระทบจากการเปิด “สี่แยกอินโดจีน” ที่เป็นเส้นทางเชื่อมต่อระยองเศรษฐกิจแนวเหนือ-ใต้ และ ตะวันออก-ตะวันตก จากเมืองมาะละแหม่ง สาธารณรัฐแห่งสหภาพเมียนมา ผ่านจังหวัดตาก จังหวัดสุโขทัย จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดเพชรบูรณ์ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมุกดาหาร เมืองสหัสขันธ์เขต สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว และสิ้นสุดที่ เมืองดานัง สาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เพื่อรองรับการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ซึ่งการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน ในปี พ.ศ.2558 ได้ส่งผลกระทบต่อชุมชนแออัดในจังหวัดขอนแก่น 3 ด้าน ได้แก่

1) ในด้านของการเมืองกับความมั่นคงนั้น ผลที่ตามมาคือการอพยพเข้าเมืองอย่างผิดกฎหมาย และ ผลจากการเพิ่มขึ้นของชุมชนแออัด ที่มีแนวโน้มทำให้ปัญหาเสถียรดินนั้นเพิ่มขึ้นในชุมชนและกลุ่มที่อยู่พวยจากประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งเป็นที่จับตามองโดยเฉพาะกลุ่มวัยแรงงานภาคอุตสาหกรรม ปัญหาอาชญากรรมที่ตามมากับความล่อแหลมต่อชีวิตและทรัพย์สิน นอกจากนี้ความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อมก็เป็นประเด็นด้านความมั่นคง ในแง่การขยายฐานการผลิตและบริการ เช่น ปัญหาการขาดแคลนน้ำ และป่าไม้ที่ลดลง

2) ในด้านเศรษฐกิจนั้น ชุมชนได้นำเสนอสินค้าและบริการ เพื่อตอบสนองต่อแหล่งทุนและความต้องการของประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งมาควบคู่กับสาธารณูปโภคเพื่อรองรับการขยายตัว เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของการผลิต ทั้งไฟฟ้า ถนน น้ำประปา และ รถไฟรางคู่ ซึ่งรัฐบาลนั้นก็ให้ความสำคัญในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ให้ความพร้อมในการขนส่ง ให้จังหวัดขอนแก่นเป็นจุดยุทธศาสตร์ด้านโลจิสติก การพัฒนาเพื่อให้เกิดการแข่งขัน เพิ่มทางเลือก และลดต้นทุนการส่งออก เพื่อเป็นผลดีต่อการขยายเศรษฐกิจผ่านเส้นทางการค้าที่เชื่อมต่อระหว่าง ประเทศเพื่อนบ้านได้

3) ในด้านสังคมและวัฒนธรรมนั้น จากการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน ส่งผลให้เกิดการโยกย้ายของชุมชนที่ได้รับผลกระทบจากโครงการก่อสร้าง การอพยพย้ายถิ่นฐาน และ ความสัมพันธ์กับประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งมีทั้งในลักษณะเชิงได้บวก ที่เกิดจากวัฒนธรรมรวมอาเซียน (ภาษา อาหาร ประเพณี) การจัดการศึกษา ในส่วนของทางด้านลบนั้น ก็คือความบาดหมางระหว่างคนท้องถิ่นเดิมกับเพื่อนบ้านที่ย้ายมาอยู่ใหม่ และความเปลี่ยนแปลงที่ประชากรย้ายไปทำงานประเทศเพื่อนบ้านที่มีรายได้สูงกว่า อย่างเช่น สิงคโปร์และมาเลเซีย ในขณะเดียวกัน การย้ายถิ่นฐานของแรงงานประเทศเพื่อนบ้านนั้นก็เข้ามาয়ชุมชนเพิ่มขึ้นด้วย ความสัมพันธ์ในชุมชนลดน้อยลง สะท้อนได้จาก การลงแขกเกี่ยวข้าวโดยแรงงานวัยรุ่นนั้นลดน้อยลง เป็นการใช้จ่ายแรงงานจากประเทศเพื่อนบ้านแทนจากความซับซ้อนหลายของหลายระดับที่ได้รับผลจากการเปลี่ยนแปลง ทำให้เกิดความไม่สอดคล้องของการเปลี่ยนแปลงในมิติของเศรษฐกิจและมิติของสังคมวัฒนธรรม เป็นความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงเพื่อเข้าสู่ โลกาภิวัตน์ (Globalization) และท้องถิ่นภิวัตน์ (Localization) ทำให้ต้องมีการปรับตัวจนนำไปสู่ ความกลืนกลายทางวัฒนธรรม เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นใน จากผลของความเปลี่ยนแปลงจากการเข้าสู่ประชาคมอาเซียนในชุมชนของเทศบาลนครขอนแก่นนั้น

พาเบียน ตระมุน (2558) ได้สัมภาษณ์ อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ในโอกาสที่ภาพยนตร์เรื่อง รักที่ขอนแก่นนั้น ได้รับการฉายที่เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ส่วนหนึ่งของบทสัมภาษณ์ อภิชาติพงศ์เล่าความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่นไว้ว่า ในช่วงที่กำลังเติบโตเป็นวัยรุ่นเมื่อ 30 ปีก่อน ถนนในตัวเมืองจังหวัดขอนแก่นยังเป็นถนนลูกรัง ไม่ได้มีการสร้างตึกเยอะเท่าปัจจุบัน ในฐานะที่เขาเรียนจบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มาจึงมีความเห็นว่าจังหวัดขอนแก่นนั้นล้มเหลวด้านงานภูมิสถาปัตยกรรม เกิดปัญหาจราจรติดขัด และตัดต้นไม้เป็นจำนวนมาก อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล จึงนำเสนอความรู้สึกเสียใจต่อความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่น ผ่านภาพยนตร์ รักที่ขอนแก่น เพื่อสะท้อนภาพจังหวัดขอนแก่นกำลังจะเป็นเหมือนจังหวัดอื่นๆในประเทศไทย ที่ไม่มีอัตลักษณ์ในตัวเอง ผ่านการใช้ภาพรูปปั้นไดโนเสาร์มาวางตามจุดต่างๆของเมืองขอนแก่น

ความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่นนั้น เป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากการตั้งการพัฒนาให้ภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีความเจริญ จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 1 จนถึงการพัฒนาเพื่อเข้าสู่การเป็นประชาคมอาเซียน การพัฒนานั้นมีผลกระทบตามมาในหลายมิติ การอพยพเข้ามาของแรงงานต่างถิ่น การขยายตัวของเมืองที่เร็วกว่าที่ถนนและผังเมืองนั้นออกแบบไว้ ทำให้เกิดการรุกร้าพื้นที่ของราชการ ความไม่ลงรอยและกลืนกลายของวัฒนธรรมเดิมกับวัฒนธรรมใหม่ที่เข้ามาเพราะการเกิดขึ้นโลกาภิวัตน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 ภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่

ประกายกาวิล ศรีจินดา และคณะ, 2563 ได้ศึกษาภาพลักษณ์ภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ในแต่ละยุคสมัยนั้น ในอดีตส่วนใหญ่นั้นมักถูกเล่าโดยผู้กำกับและทีมงานสร้างจากกรุงเทพฯเป็นหลัก ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักแม่น้ำมูล ครูบ้านนอก ราชินีดอกหญ้า คนลูกทุ่ง เป็นต้น จนเมื่อทศวรรษปี พ.ศ. 2540 ที่ผู้กำกับอีสานนั้นได้เริ่มมามีบทบาททำงานกับระบบสตูดิโอในกรุงเทพฯ เช่น เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา กำกับแหยมโยธ (2548) ธัญวาริน สุขะพิสิษฐ์ (2553) เป็นต้น ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ภาพยนตร์อีสานนั้นเล่าเรื่องโดยคนอีสานเอง รวมถึงภาพยนตร์ไทบ้านเดอะซีรีส์ เมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ที่ ผู้กำกับใช้วิธีคิดและมุมมองของคนเมืองถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานในมิติ “คนนอก” เพื่อเล่าเรื่อง นำเสนอวัฒนธรรมความเป็นอีสาน ตัวอย่างเช่น 15 คำเดือน 11 (2548) โดย จิระ มะลิกุล หรือ หนูหินเดอะซีรีส์ (2549) โดย คมกฤษ ตรีวิมล ซึ่งจะเห็นความพยายามจะประกอบสร้างความเป็นอีสาน แต่ทั้งนี้จะเห็นความเป็นมิติของการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม (Intercultural Communication) จุดยืนแบบ พหุนิยม (Pluralism) อธิบายปฏิสัมพันธ์ของโลกและความเป็นท้องถิ่นเสียใหม่ว่าวัฒนธรรมมีความหลากหลายและมีใช้แต่จะครอบงำหรือลักษณะที่สำเร็จรูปแต่เพียงหนึ่งเดียว ดังนั้น วัฒนธรรมอีสานไม่ว่าจะจากมุมมองคนอีสานหรือคนเมือง ล้วนเป็นลักษณะของการสื่อสารวัฒนธรรมร่วม หรือ “Co-cultural Communication”

เนื้อหาข้างต้นได้แสดงถึงการสื่อสารวัฒนธรรมร่วมที่หลากหลายผ่านภาพยนตร์อีสาน สอดคล้องกับการสรุปเรื่องภาพยนตร์ตามกรอบที่ Doughthy and Etherington-Wright (2018) ได้แสดงให้เห็นลักษณะ 7 ประการในภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ ได้แก่ 1) เล่าเรื่องราวเล็กๆของคนธรรมดา ปฏิเสธเรื่องราวคนสำคัญ 2) โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้ลำดับเป็นเวลาต่อเนื่อง 3) ทลายเส้นแบ่งความสูงและต่ำทางด้วยการผสมผสานวัฒนธรรม 4) ใช้สิ่งที่ผู้คนรู้จักคุ้นชิน มาสร้างความหมายใหม่ในภาพยนตร์ 5) ล้อเลียน เสียดสี สิ่งที่เป็นไปในยุคสมัยใหม่ 6) การสร้างสถานและเวลาสมมุติในภาพยนตร์ 7) สร้างความรู้สึกถวิลหาอดีตผ่านการนำสิ่งที่เคยนิยมมานำเสนอ เมื่อใช้การศึกษาขององค์อาจ หาญชนะวงศ์ (2564) เกี่ยวกับแนวความคิดการสร้างภาพยนตร์จากตำนานอีสาน ได้สรุปว่า ลักษณะสำคัญ 3 ประการของภาพยนตร์จากตำนานอีสาน ได้แก่ 1) ใช้นักแสดงเป็นคนอีสาน 2) ใช้สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับอีสาน และ 3) มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับประเพณีท้องถิ่นอีสาน

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยจึงยกตัวอย่างภาพยนตร์อีสานที่เผยแพร่หลังปี พ.ศ. 2540 จำนวน 4 เรื่องที่สอดคล้องกับการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ได้แก่ 1) แหยมโยธ (2548) 2) คนไฟบิน (2549) 3) ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) 4) รักที่ขอนแก่น (2558)

2.4.1 แหยมยโสธร (2548)

ภาพยนตร์โดย เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลา เป็นภาพยนตร์แนวตลก รัก โดยนำเสนอภาพของภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอดีตด้วยสีสันสดใส ใช้นักแสดงตลกที่มีพื้นเพจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ใช้บทสนทนาสำเนียงอีสาน มีการใช้เพลงลูกทุ่งประกอบภาพยนตร์

เรื่องย่อ

ณ หมู่บ้านแห่งหนึ่งในจังหวัดยโสธร มีตัวละครวัยรุ่นคู่รักหนึ่งชื่อ ทองและสร้อย ความรักนี้มีอุปสรรคเพราะคุณนายดอกท้อ ผู้เป็นแม่ของสร้อยนั้นไม่เห็นด้วยกับความรักครั้งนี้ อยากให้สร้อยได้แต่งงานกับพ่อยอดชายลูกชายกำนัน ทองมีน้ำชายชื่อ แหยม ที่ถูกตามจีบโดยเจ๊ย หญิงสาวที่ไม่ได้สวยงาม ทองและสร้อยรู้ความรักของ เจ๊ย ที่มีให้ แหยม และพยายามจะทำให้ความรักนั้นสำเร็จ จนวันหนึ่งในคืนฝนตก สร้อยและทองได้แสดงความรู้สึกต่อกัน ส่วนเจ๊ยและแหยมได้อยู่ในกระท่อมกลางนา ทั้งสองได้มีการร่วมรักกันแม้ว่าแหยมจะไม่ได้ยินยอม แต่เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้แหยมเปลี่ยนมุมมองต่อเจ๊ย และอุปสรรคความรักนั้นก็มาถึงขีดสุดเมื่อคุณนายดอกท้อนั้น ให้ สร้อย และ เจ๊ยนั้นไปกรุงเทพ เพื่อที่จะได้ห่างจาก แหยม และ ทอง เมื่อกลับมาจากกรุงเทพ สร้อยนั้นได้แต่งงานกับยอดชาย เจ๊ยเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นสายสวยจนแหยมแทบจำไม่ได้ และคิดว่าเจ๊ยไม่กลับมาแล้ว จนตาเงินญาติของทองและแหยมนั้น มาปลุกใจให้ทองไปทวงคืนความรักมาในงานแต่งของสร้อยและยอดชาย และสร้อยก็เลือกไปอยู่กับทองสมได้ดังที่ตั้งใจ ยอดชายเสียใจจึงเลือกบวชเป็นพระตลอดชีวิต สุดท้ายเจ๊ยก็ได้สมหวังในความรักกับแหยม เมื่อได้เฉลยว่าหญิงสาวที่แหยมจำไม่ได้คือเจ๊ยเอง เจ๊ยและแหยมก็ได้มีครอบครัวที่อบอุ่นในท้ายที่สุด

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์แหยมยโสธร (2548) ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.3 องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์แหยมยโสธร (2548)

Micro Narrative	เรื่องราวของชาวบ้านในชนบทของจังหวัดยโสธร
Non-Linear Structure	ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องสลับระหว่างภาพยนตร์และภาพยนตร์เพลง
High-Low Boundary	เสียดสีการแบ่งชนชั้นทางสังคมในชนบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
Intertextual	รูปแบบภาพยนตร์มีสัมพันธ์กับภาพยนตร์ มนต์รักลูกทุ่ง (2514)
Parody/Irony	ภาพยนตร์ล้อเลียนบุคลิกจริงของนักแสดงและประเพณีดั้งเดิม
Simulacra	ภาพยนตร์ใช้ฉากที่มีสีสันฉูดฉาด ไม่เหมือนจริง
Nostalgia	การออกแบบงานสร้างที่นำเสนอภาพในอดีตของจังหวัดยโสธรในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.2 คนไฟบิน (2549)

กำกับภาพยนตร์ โดย เฉลิม วงศ์พิมพ์ เป็นภาพยนตร์ต่อสู้ แฟนตาซี และ ย้อนอดีต ใช้เรื่องเล่าจากตำนาน “ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่” และความเชื่อเรื่องบุญบั้งไฟมาดัดแปลง แสดงภาพของภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอดีต แสดงโดยนักแสดงที่มีพื้นเพจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ใช้บทสนทนาสำเนียงอีสาน มีการใช้ดนตรีพื้นบ้านในการประกอบภาพยนตร์

ในปี พ.ศ.2398 ประเทศสยามได้ลงนามสนธิสัญญาเบาริ่งเพื่อทำการค้ากับต่างประเทศ พระยาแห่งต้องการขายรถไถจากต่างประเทศให้ชาวนาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จึงวางแผนให้นายฮ้อยเถื่อนไปปล้นปล้นควายจากชาวบ้านเพื่อไปฆ่า ให้ชาวบ้านไม่มีควายทำนาท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้น มีผู้กล้าคือ โจรบังไฟ ที่เข้าไปต่อสู้กับนายฮ้อยเถื่อนเพื่อคืนควายให้ชาวบ้าน รวมถึง ตามหานายฮ้อยลึกลับที่ฆ่าพ่อแม่ของตน โจรบังไฟได้เจอนายฮ้อยสิงห์ที่กำลังนำควายไปขาย โจรบังไฟเข้าต่อสู้ แต่ก็พ่ายแพ้เพราะนายฮ้อยสิงห์มีวิชาอาคมแกร่งกล้า โจรบังไฟจึงต้องไปพึ่งพอบอบดำ เพื่อให้วิชาอาคมของนายฮ้อยสิงห์นั้นเสื่อมลง นั่นทำให้ได้เจอกับ อีสาว ลูกสาวบอบดำและพระยาแห่ง เมื่อทำได้สำเร็จก็รู้ความจริงว่านายฮ้อยสิงห์นั้นคือคนดีที่ทำให้ชาวบ้านยังมีควายไว้ใช้งาน และเป็นคนทำให้บอบดำนั้นต้องทนทุกข์จากอาคมของนายฮ้อยสิงห์ทำให้บอบดำต้องการแก้แค้น เมื่อโจรบังไฟได้รู้ความจริงต่ออีกว่า แท้จริงแล้ว นายฮ้อยสิงห์คือคนช่วยชีวิตตนจากบอบดำที่ฆ่าพ่อแม่ตน จึงยิ่งทำให้โจรบังไฟรู้สึกผิด จึงกลับไปต่อสู้กับบอบดำที่ได้สิงในร่างของพระยาแห่ง จนสุดท้ายโจรบังไฟชนะ ได้ปลดปล่อยชุมชนจากการถูกเอาเปรียบโดยพระยาแห่งได้ และสามารถช่วยอีสาวได้สำเร็จ พร้อมกับอีสาวที่ก็รู้ความจริงว่า ตนนั้นไม่ใช่ลูกของบอบดำ แต่เป็นเด็กหญิงที่ถูกบอบดำลักพาตัวมา หลังจากที่บอบดำฆ่าพ่อแม่ของเธอ เฉกเช่นเดียวกับโจรบังไฟ

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ คนไฟบิน (2549) ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.4 องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ คนไฟบิน (2549)

Micro Narrative	เรื่องราวของชาวบ้านในชนบทของพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
Non-Linear Structure	มีการเล่าเรื่องสลับระหว่างปมหลังของตัวละครและฉากในปัจจุบัน
High-Low Boundary	ตัวละครพระยาแห่งที่ถูกเสียดสีว่าเป็นคนสติฟั่นเฟือน
Intertextual	ภาพยนตร์ใช้ตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่มาดัดแปลง
Parody/Irony	ภาพยนตร์เสียดสีการมาของอุตสาหกรรมที่จะทำลายวิถีชีวิตเดิม
Simulacra	การใช้บั้งไฟมาเป็นอาวุธในภาพยนตร์
Nostalgia	การจำลองอดีตในภาคตะวันออกเฉียงเหนือช่วงปี พ.ศ. 2398

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.3 ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553)

กำกับภาพยนตร์ โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นภาพยนตร์สั้นนิยมเหนือจริง ใช้เรื่องเล่าหนังสือของทหารที่เคยปราบปรามคอมมิวนิสต์ในนครพนมมาดัดแปลง ใช้สถานที่ถ่ายทำในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แสดงโดยนักแสดงไม่มีอาชีพ เป็นคนอีสานในท้องที่ ใช้บทสนทนาสำเนียงอีสาน

เรื่องย่อ

ลุงบุญมีป่วยเป็นโรคไตวายระยะสุดท้าย เขาต้องการกลับไปยังบ้านสวนของเขาที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อใช้ชีวิตช่วงบั้นปลายกับผู้คนรอบตัวเขาซึ่งก็เกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดที่ผีของภรรยาเขาที่เสียชีวิตไปแล้วกลับมาหา รวมถึงลูกชายของเขาที่สูญหายไปจากการเข้าไปถ้ำลึงป่าก็กลับมาหาในคืนเดียวกัน เขาได้ระลึกถึงชีวิตที่ผ่านมาภาพในแต่ละภพชาติ ในท้ายที่สุดลุงบุญมีได้ขอให้พาเขาเข้าไปในถ้ำลึงกลางป่า ที่เปรียบเสมือนจุดกำเนิดของมนุษย์

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.5 องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553)

Micro Narrative	เรื่องราวของชาวบ้านในชนบทของพื้นที่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
Non-Linear Structure	ภาพยนตร์เล่าเรื่องคู่ขนานของอดีตชาติของลุงบุญมี
High-Low Boundary	ตัวละครพระยาแหงที่ถูกเสียดสีว่าเป็นคนสติฟั่นเฟือน
Intertextual	การใช้ความเชื่อเรื่องภพชาติมานำเสนอในรูปแบบใหม่
Parody/Irony	เสียดสีเรื่องการปราบปรามพรรคคอมมิวนิสต์ไทยด้วยความรุนแรง
Simulacra	การปรากฏของลึงผีและผีภรรยาของลุงบุญมี
Nostalgia	การนำเสนอภาพอดีตชาติของคนอีสานที่คือคนลาวมาก่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.4 รักที่ขอนแก่น (2558)

กำกับภาพยนตร์ โดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล เป็นภาพยนตร์สัจนิยมเหนือจริง ใช้สถานที่ถ่ายทำในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แสดงโดยนักแสดงไม่มีอาชีพ เป็นคนอีสานในท้องถิ่น ใช้บทสนทนาสำเนียงอีสาน

นายทหารที่ป่วยเป็นโรคหลับอย่างเป็นปริศนา ได้ถูกส่งมารักษาที่คลินิกชั่วคราวที่ดัดแปลงจากโรงเรียนเก่าๆ สถานที่แห่งความทรงจำได้ถูกถ่ายทอดผ่าน ป้าเจน แม่บ้านที่เป็นอาสาสมัครเข้ามาดูแลทหารหนุ่มชื่อว่า อธิ ผู้ซึ่งไม่มีใครมาดูแล ซึ่ง ป้าเจน นั้นได้มีเพื่อนชื่อ เก่ง ซึ่งได้ให้ป้าเจนนั้นเป็นสื่อกลางทางจิตเพื่อสื่อสารกับทหารที่หลับใหล ส่วนหมอก๊กหาทางบำบัดด้วยการใช้ไฟสีเพื่อลบความทรงจำที่มีปัญหาของทหารที่หลับใหล ป้าเจนได้ค้นพบสมุดบันทึกของอิท ที่มีการเขียนเรื่องราวประหลาดๆ รวมถึงภาพร่างแบบแปลนต่างๆ ที่อาจจะมีความเชื่อมโยงกับอาการลึกลับที่เกิดขึ้นกับทหาร และซากปรักหักพังลึกลับที่ซ่อนอยู่ในใต้คลินิก

ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์ รักที่ขอนแก่น (2558) ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.6 องค์ประกอบภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์รักที่ขอนแก่น (2558)

Micro Narrative	เรื่องราวของชาวบ้านในจังหวัดขอนแก่น
Non-Linear Structure	เล่าเรื่องคู่ขนานระหว่างภาพความฝันและภาพจังหวัดขอนแก่น
High-Low Boundary	การนำเสนอภาพลักษณ์ของทหารที่อ่อนแอ
Intertextual	การเชื่อมโยงภาพจำของโรงเรียนเก่าที่ใช้เป็นสถานที่ปลูกฝังความเชื่อ
Parody/Irony	เสียดสีเรื่องสถาบันทหารและความเปลี่ยนแปลงในจังหวัดขอนแก่น
Simulacra	การสื่อสารทางจิตกับทหารที่ป่วยเป็นโรคหลับใหล
Nostalgia	โรงพยาบาลที่ออกแบบคล้ายในภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง สามารถสรุปองค์ประกอบร่วมของภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่ได้ดังนี้

ตารางที่ 2.7 สรุปองค์ประกอบภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่

Micro Narrative	เรื่องราวในชีวิตประจำวันของคนอีสานในชนบท
Non-Linear Structure	มีการเล่าเรื่องสลับลำดับเวลาระหว่างหลายเหตุการณ์
High-Low Boundary	เชิดชูให้ตัวละครและวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นตัวเอก มองผู้ที่มีฐานะทางสังคมสูงกว่าหรืออำนาจจากส่วนกลางเป็นผู้ร้าย
Intertextual	เชื่อมโยงกับตำนาน ความเชื่อ หรือ ศิลปวัฒนธรรมอีสาน
Parody/Irony	ล้อเลียนความต้องการปรับตัวสู่การเป็นสังคมเมืองที่เกินพอดี
Simulacra	การสร้างชุมชนอีสานในอุดมคติขึ้นมา ทั้งด้านแนวคิดและทางภาพ
Nostalgia	นำเสนอภาพชุมชนในอดีต วิถีชีวิตที่เคยเป็นในเชิงบวก

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 วิทยานิพนธ์ : การสร้างภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน

องค์อาจ หาญชนะวงศ์ (2564) ได้ทำการวิจัยคุณลักษณะของภาพยนตร์ที่พัฒนาและดัดแปลงจากตำนานอีสาน และสร้างภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการใช้แบบสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน 5 เรื่องได้แก่ ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (พ.ศ. 2523) ทุ่งกุลาร้องไห้ (พ.ศ. 2524) 15 คำเดือน 11 (พ.ศ. 2546) คนไฟบิน (พ.ศ. 2549) และ นาคี 2 (พ.ศ. 2561) กับกลุ่มภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นได้แก่ Reservoir Dog (ค.ศ. 1992) Chunking Express (ค.ศ. 1994) Romeo + Juliet (ค.ศ. 1996) Memento (ค.ศ. 2000) และ Eternal Sunshine of the Spotless mind (ค.ศ.2004) และสัมภาษณ์เชิงลึกผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ และผู้เกี่ยวข้องเพื่อมาสังเคราะห์เป็นผลงานต้นแบบในรูปแบบภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน ความยาว 30 นาที

ในการศึกษาได้สรุปแนวคิดสำคัญของภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นไว้ว่า คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะ 1)เน้นการตีความใหม่ 2) ผสมผสานท้องถิ่นและยุคสมัย 3) การทดลองเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งเมื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นภาพยนตร์ต้นแบบที่ผสมผสานกับแนวคิดของภาพยนตร์ดัดแปลงจากตำนานอีสานที่มีลักษณะคือ 1) ใช้นักแสดงเป็นคนอีสาน 2) ใช้สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอีสาน 3) มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับประเพณีท้องถิ่นอีสาน เมื่อผสมผสานภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หากมีผู้ใดฝ่าฝืนให้ดำเนินการตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

กระบวนการผลิตจะเป็นไปในลักษณะการทดลองเชิงสร้างสรรค์ ตั้งแต่ในช่วงเตรียมการถ่ายทำ ก็ได้มีการตีความใหม่ จากตำนานอีสานเดิม ผสมผสานวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการเลือกตัวละครที่เป็นคนอีสาน บทสนทนาภาษาอีสานที่เล่าผ่านสถานที่ท้องถิ่น เมื่อเข้าสู่กระบวนการถ่ายทำ ก็ใช้การผสมผสานอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยใช้สิ่งที่หยิบยืมจากวัฒนธรรมหลักมา ร่วมกับการตกแต่งสถานที่เดิม มีการแสดงต้นสดปรับแต่งบทสนทนาในระหว่างถ่ายทำ รวมถึงวิธีการผลิตที่ปรับเปลี่ยน เพื่อให้สอดคล้องกับเงินทุน เวลา และ สภาพแวดล้อม ในกระบวนการหลังการถ่ายทำนั้น ก็ยังคงมีการทดลองเพื่อหาแนวทางการเล่าเรื่องใหม่จากเดิม ผ่านการลำดับภาพ การปรับสีภาพยนตร์ เสียง และ ดนตรีประกอบ

วิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ได้ศึกษาลักษณะของภาพยนตร์อีสานหลังสมัยที่ดัดแปลงจากตำนานท้องถิ่น ซึ่งได้นำเสนอว่า การนำเสนอภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่ควรมีการใช้สถานที่ถ่ายทำที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ใช้นักแสดงท้องถิ่น รวมถึงเนื้อในบทภาพยนตร์ ควรเสียดสีสภาพสังคมในปัจจุบัน ปรับใช้ศิลปวัฒนธรรมเดิมมาประยุกต์ให้ร่วมสมัย ส่งผลต่อแนวทางในการพัฒนาภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างและการคัดเลือกนักแสดงภาพยนตร์ต่อไป

2.5.2 งานวิจัย : Nostalgia: Content, Triggers, Functions

งานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาการเกิดขึ้นของภาวะโหยหาอดีตในตัวบุคคล ว่าเรื่องราวความทรงจำในภาวะโหยหาอดีตเป็นเรื่องอะไร มีสิ่งใดเป็นตัวกระตุ้นและภาวะโหยหาอดีตมีประโยชน์อย่างไร การวิจัยพบว่าลักษณะเรื่องราวความทรงจำในภาวะโหยหาอดีตนั้นเป็นเรื่องราวเชิงแง่บวก ที่มักเป็นความทรงจำที่ดีต่ออดีตที่ได้ผ่านไป ส่วนสิ่งที่เป็นตัวกระตุ้นภาวะโหยหาอดีตที่มาจากความรู้สึกในด้านลบ เช่น ความโดดเดี่ยว เรื่องราวที่เลวร้ายในปัจจุบัน เป็นต้น ภาวะโหยหาอดีตมีประโยชน์ในแง่การสร้างคุณค่าให้ตัวเองจากความทรงจำในอดีตที่ดี ช่วยสร้างความมั่นใจในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในปัจจุบัน สิ่งที่เป็นประเด็นน่าต่อ ยอดในงานวิจัยดังกล่าวคือ งานวิจัยดังกล่าวได้ศึกษาระดับภาวะโหยหาอดีตหลังต่อแต่ละประเด็น ด้วยแบบทดสอบที่ดัดแปลงจากแบบทดสอบ Nostalgia Inventory 18 อย่าง ของ Batcho (1995)

งานวิจัยดังกล่าวได้สรุปเนื้อหา สิ่งกระตุ้นและหน้าที่ ของภาวะโหยหาอดีตในระดับตัวบุคคล ในการศึกษาประสบการณ์โหยหาอดีตจากกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัย จึงจำเป็นต้องใช้แนวทางในการวิจัยนี้เป็นต้นแบบในการออกแบบคำถามเพื่อการเก็บข้อมูล โดยนำแบบทดสอบ Nostalgia Inventory 18 อย่าง ของ Batcho (1995) ที่งานวิจัยดังกล่าวได้ใช้ ไปดัดแปลงเป็นหัวข้อคำถามสำหรับการเก็บข้อมูลต่อไป

2.5.3 วิทยานิพนธ์ : การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย

วงศกร วงเวียน (2562) ได้ใช้แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยาในการวิเคราะห์สัญญาในภาพยนตร์ไทยหาอดีตไทยในแต่ละยุคสมัย เพื่อศึกษาวิธีการประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทยหาอดีตไทย ในผลสรุปได้พบว่าภาพยนตร์ไทยหาอดีตมีประกอบสร้างเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดความทรงจำในอดีต ทั้งความทรงจำต่อกิจวัตรในชีวิตประจำวัน ความทรงจำด้านความรัก ความทรงจำที่ไม่พึงประสงค์และความทรงจำต่อวิถีชีวิตของชุมชนในอดีต โดยเนื้อหาดังกล่าว ได้นำเสนอในภาพยนตร์ผ่านสัญญาทางภาพเปรียบเทียบความแตกต่างเชิงคู่ตรงข้ามระหว่างอดีตและปัจจุบัน การนำเสนอความเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพของผู้คนและสถานที่ การใช้เชื่อมโยงถึงช่วงเวลาในอดีตโดยสัมพันธ์ผ่านการนำสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมในอดีตมานำเสนอ เช่น เพลงหรือภาพยนตร์ที่เคยเป็นที่นิยม เป็นต้น การถ่ายภาพสถานที่ด้วยภาพกว้างและโทนสว่างเพื่อแสดงภาพอดีตที่น่าถวิลหา การใช้สามารถใช้เป็นแนวทางในการนำเอาสัญญามาประกอบสร้างความหมายภาพยนตร์ไทยหาอดีตไทยได้

วิทยานิพนธ์นี้ได้สรุปองค์ประกอบสำคัญในการประกอบสร้างภาพยนตร์ไทยหาอดีตไทย โดยแต่ละองค์ประกอบสามารถนำไปใช้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อนำไปพัฒนาบทภาพยนตร์ รวมถึงแนวทางในการพัฒนาการออกแบบงานสร้าง แนวทางการถ่ายภาพ การลำดับภาพ และการเลือกใช้สัญญาเพื่อสร้างการโหยหาอดีตในภาพยนตร์ต่อไปได้

2.5.4 วิทยานิพนธ์ : รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชันวาย

ฤทธิจักร คชะ (2554) ได้ศึกษารูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชันวาย หรือ เรียกว่ากลุ่ม 'เด็กแนว' ผ่านการวิจัยเชิงคุณภาพ ผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 4 ด้าน ได้แก่ดนตรี ภาพยนตร์ แฟชั่น และศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และการสนทนากลุ่มตัวอย่างวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชันวาย 4 กลุ่ม แบ่งกลุ่มเหมือนข้างต้น กลุ่มละ 6 คน จำนวน 24 คน โดยใช้คำถามในการสนทนากลุ่มตัวอย่างที่ในเรื่องของรูปแบบชีวิต เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล โดยผลการวิจัยนั้นพบว่า กลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชันวายหรือเด็กแนว คือวัยรุ่นที่มีแนวทางของตัวเอง มีรูปแบบชีวิตความคล้ายคลึงกับเจนเอเรชันวายโดยส่วนใหญ่ คือมีความเป็นปัจเจกนิยม รับข่าวสารและความบันเทิงทางอินเทอร์เน็ต อาจแตกต่างในรายละเอียดของสิ่งที่เลือกเสพ และเด็กแนวมักชื่นชมบุคคลที่สำเร็จได้ในแนวทางของตัวเองเป็นแบบอย่างของความสำเร็จ

วิทยานิพนธ์ดังกล่าวใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสนทนากลุ่ม การออกแบบคำถามในการวิจัยนี้สามารถนำไปดัดแปลงในการพัฒนาคำถามเพื่อเก็บข้อมูลในกลุ่มตัวอย่างได้

2.5.5 วิทยานิพนธ์ : คำนิยมและการใช้สื่อของเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ เอ็กซ์และวายไทย

ปรีชญา แม้นมินทร์ (2558) ได้ศึกษาวิจัยค่านิยมและการใช้สื่อของเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ เอ็กซ์และวายไทย รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างค่านิยมและการใช้สื่อที่แตกต่างกันในแต่ละเจเนอเรชัน โดยการออกแบบเครื่องมือวิจัยนั้น ในขั้นตอนแรกเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ และเชิงปริมาณจากการสัมภาษณ์ปลายเปิด และนำไปพัฒนาเครื่องมือวัดค่านิยมในขั้นตอนที่สอง เป็นการวิจัยสำรวจผ่านแบบสอบถามทั้งหมด 1,299 ชุด ในกลุ่มตัวอย่างเจเนอเรชันเบบี้บูมเมอร์ เอ็กซ์และวายไทย แล้วใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่าแต่ละเจเนอเรชันมีค่านิยมที่แตกต่างกันเรื่อง ค่านิยมความเป็นระบบ ค่านิยมมีสัมพันธ์กัน และใช้สื่อแตกต่างกัน แต่สื่อและค่านิยมนั้นมีความสัมพันธ์กันน้อย

วิทยานิพนธ์นี้ได้ทำการสรุปค่านิยมและความแตกต่างของกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายจากเจเนอเรชันอื่น ซึ่งมีส่วนในการกำหนดลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ต้องใช้เก็บข้อมูลของผู้วิจัย ให้มีความเฉพาะและเป็นไปตามจุดประสงค์ของการวิจัยได้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยหาดิตเพื่อสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ต้องการศึกษาสภาวะโหยหาดิตกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาดิตเพื่อสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย ในการศึกษาที่ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น ในประเด็นภาวะโหยหาดิตต่อประสบการณ์วัยหนุ่มสาว แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาดิตเพื่อสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัยต่อไป ซึ่งระเบียบวิธีวิจัยนี้มีประเด็นดังนี้

- 3.1 แบบแผนการวิจัย
- 3.2 ขอบเขตของการวิจัย
 - 3.2.1 ขอบเขตกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล
 - 3.2.2 ขอบเขตของงานสร้างสรรค์
- 3.3 เครื่องมือวิจัย
- 3.4 วิธีการเก็บข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 แบบแผนการวิจัย

ในการศึกษาประสบการณ์ชีวิตในอดีตช่วงหนุ่มสาวอายุ 15-25 ปี สภาวะโหยหาดิตกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น เพื่อศึกษาประสบการณ์ชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาว ผู้วิจัยใช้ชุดคำถาม 18 หัวข้อ โดยดัดแปลงจากแบบสอบถาม Nostalgia Inventor ของ K.Batcho (1995) ข้อมูลจากการสัมภาษณ์จะถูกวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ต่อไป

3.2 ขอบเขตของการวิจัย

3.2.1 ขอบเขตกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล

การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 8 คน เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ต้องเป็นกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายอีสานที่เกิด ปี พ.ศ. 2528- 2535 เพศหญิง 4 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คน เพศชาย 4 คน ที่มีประสบการณ์ช่วงวัยหนุ่มสาวนั้นได้อยู่ในจังหวัดขอนแก่นเป็นเวลามากกว่า 5 ปี และปัจจุบันยังคงมีที่อยู่อาศัยในจังหวัดขอนแก่น ในสายอาชีพและปีเกิดที่หลากหลาย รายชื่อของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้รับความยินยอมในการให้ข้อมูลได้แก่

1. ชานนทร์ มุ่งเขตกลาง (เกิด พ.ศ.2528) อาชีพ ครูโรงเรียนมัธยม
2. อภิขญา แม่คิลฟเรย์ (เกิด พ.ศ.2529) อาชีพ พนักงานขับรถส่งอาหาร
3. ศศิวัฒน์ สิริรัตนชวดล (เกิด พ.ศ.2529) อาชีพ นักแปล
4. ณัฐนันท์ วิชญชีวินทร์ (เกิด พ.ศ.2530) อาชีพ ดูแลกิจการร้านวัสดุก่อสร้าง
5. สุนิดา ยันสี (เกิด พ.ศ.2533) อาชีพ พนักงานสหกรณ์ออมทรัพย์
6. ธมกร เลิศภาววิชากุล (เกิด พ.ศ.2533) อาชีพ ผู้จัดการโรงเรียนสอนว่ายน้ำ
7. นรนิติ แก้วเรือง (เกิด พ.ศ.2534) อาชีพ ประกอบธุรกิจส่วนตัว อดีตทหาร
8. ฌภัทร์ แนนอุตร (เกิด พ.ศ.2535) อาชีพ วิศวกร

ข้อมูลที่บ้านทักได้จะถูกวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ไทยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยต่อไป

3.2.2 ขอบเขตของงานสร้างสรรค์

ภาพยนตร์ไทยหาอดีตความยาวไม่เกิน 45 นาที ถ่ายทำในจังหวัดขอนแก่น ถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัลความละเอียดสูง ใช้บทภาพยนตร์ที่ตีความจากวิเคราะห์ข้อมูลภาวะไทยหาอดีตต่อประสบการณ์ต่อหนุ่มสาวของกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น มาใช้เป็นบทภาพยนตร์ในการถ่ายทำ

3.3 เครื่องมือวิจัย

การออกแบบคำถามสัมภาษณ์ในงานวิจัย ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้คำสำคัญจากแบบสอบถามเพื่อเก็บข้อมูลในงานวิจัย Nostalgia: Content, Triggers, Functions (Wildschut et.al, 2006) ซึ่งมีองค์ประกอบ 18 อย่าง ได้แก่ 1) ครอบครัว 2) วิถีชีวิตเดิมที่เคยสุขสบาย 3) สถานที่สำคัญ 4) บทเพลง 5) คนรักเก่า 6) เพื่อนที่สนิท 7) กิจกรรมในเคยทำอดีต 8) ของเล่นคู่ใจ 9) วิถีชีวิตของผู้คนที่เคยเป็น 10) ทศนะต่ออดีตที่ผ่านมา 11) ชีวิตในโรงเรียน 12) บุคคลอื่นที่สำคัญต่อชีวิต 13) กิจกรรมในวันหยุด 14) สภาพสังคมในอดีต 15) การกระทำที่ไร้เดียงสาในอดีต 16) ภาพยนตร์ที่โด่งดัง 17) รายการโทรทัศน์ที่นิยม และ 18) บ้านที่เคยอาศัย

โดยผู้วิจัยดัดแปลงแบบสอบถามเป็นคำถามจากการจัดกลุ่มของคำสำคัญเป็น 5 กลุ่มประเด็นคำถาม เพื่อนำไปพัฒนาคำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตในอดีต ซึ่งในแต่ละกลุ่มคำถามนั้น

มีดังนี้
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ชุดคำถามประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต

ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

- บ้านที่เคยอาศัย : บ้านที่เคยอยู่อาศัยในอดีตเป็นอย่างไรบ้าง
- ชีวิตในโรงเรียน : ในช่วงเวลานั้นเรียนโรงเรียนอะไร มีเรื่องราวอย่างไรบ้าง
- สถานที่สำคัญ : สถานที่ใดที่มักไปเป็นประจำและมักไปทำกิจกรรมอะไร

2. ชุดคำถามประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิต

ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

- วิถีชีวิตของผู้คนที่เคยเป็น : ในตอนนั้นผู้คนมักจะมีกิจกรรมในรูปแบบใด
- สภาพสังคมในอดีต : สภาพบ้านเมืองเป็นอย่างไรบ้างในตอนนั้น
- กิจกรรมในวันหยุด : ในช่วงเวลานั้น วันหยุด เสาร์อาทิตย์ชอบทำอะไร
- กิจกรรมที่เคยทำในอดีต : ในตอนนั้นได้ทำกิจกรรมอะไรเป็นพิเศษบ้าง

3. ชุดคำถามประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิด

ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

- ครอบครัว : ในตอนนั้นความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเป็นอย่างไร
- คนรักเก่า : ตอนนั้นมีแฟนหรือคบหากับใครหรือไม่ ความสัมพันธ์เป็นอย่างไร
- เพื่อนที่สนิท : เพื่อนที่สนิทด้วยกันคือใคร และมักมีกิจกรรมอะไรร่วมกัน
- บุคคลอื่นที่สำคัญต่อชีวิต : ถ้ามีปัญหาชีวิตตอนนั้นมักปรึกษาใคร

4. ชุดคำถามประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อ

ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

- บทเพลง : มีบทเพลงอะไรที่กินใจมากในตอนนั้น รับฟังผ่านสื่อใด
- ภาพยนตร์ที่โด่งดัง : ภาพยนตร์เรื่องใดที่มีประสบการณ์รับชมที่น่าจดจำ
- รายการโทรทัศน์ที่นิยม : มีรายการโทรทัศน์ใดที่ต้องตั้งตารอเพื่อรับชมบ้าง
- ของเล่นคู่ใจ : มีของเล่นหรือเกมที่ชอบหรือไม่ คืออะไร เล่นผ่านช่องทางใด

5. ชุดคำถามที่สะท้อนต่อตัวเองในอดีต

ตัวอย่างคำถามสัมภาษณ์

- การกระทำที่ไร้เดียงสาในอดีต : เหตุการณ์ใดที่ทำด้วยความใสซื่อโดยไม่คิดอะไร
- วิถีชีวิตเดิมของตนที่เคยสุขสบาย : อะไรที่ไม่ลำบากเหมือนในปัจจุบัน
- ทัศนคติอดีตที่ผ่านมา : มองว่าอดีตของท่านั้นมีความสุขหรือไม่ อย่างไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้วิธีการสนทนาต่อหน้าและการสัมภาษณ์ผ่าน Video Call โดยผู้วิจัยจะสัมภาษณ์ในลักษณะการสนทนาเชิงไร้โครงสร้างไม่เรียงตามลำดับของประเด็น เพื่อสร้างความผ่อนคลายต่อกลุ่มตัวอย่างที่ให้ข้อมูล ข้อมูลในการสัมภาษณ์ถูกบันทึกเสียงการสนทนาเพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้วิจัยแบ่ง 5 กลุ่มประเด็นคำถาม ได้แก่ 1) สถานที่ในภาพยนตร์ 2) ตัวละครในภาพยนตร์ 3) ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่เคยใกล้ชิด 4) ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อ 5) ทักษะในอดีต ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวไปวิเคราะห์เป็นข้อมูลเพื่อใช้สร้างสรรค์ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย โดยใช้แนวทางจากบทสรุปของ วงศกร วงเวียน (2562) ที่นำเสนอว่าเนื้อหาของภาพยนตร์โหยหาอดีตจะประกอบสร้างความหมายผ่าน ประสบการณ์ในชีวิตประจำวันในอดีต สถานที่กับอุปกรณ์ประกอบฉากในอดีต การเปลี่ยนแปลงของผู้คนและการใช้เพลงหรือสื่อที่เคยนิยมในอดีต ผู้วิจัยได้นำแนวคิดนี้มาใช้เป็นแบ่งเป็น 4 กลุ่มข้อมูลที่วิเคราะห์เพื่อนำไปใช้พัฒนาบทภาพยนตร์ อันได้แก่

1. สถานที่ในภาพยนตร์ ใช้ข้อมูลจากกลุ่มประเด็น สถานที่ในอดีต
2. ตัวละครในภาพยนตร์ ใช้ข้อมูลจากกลุ่มประเด็น บุคคลที่เคยใกล้ชิด และทักษะต่อตัวเองในอดีต
3. วิถีชีวิตภาพยนตร์ ใช้ข้อมูลจากกลุ่มประเด็น วิถีชีวิตผู้คน บุคคลที่เคยใกล้ชิด
4. สื่อและสิ่งที่เคยนิยมในภาพยนตร์ ใช้ข้อมูลจากกลุ่มประเด็น สื่อที่เคยนิยม

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากจุดประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 ที่ต้องการศึกษาภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์ต่อหนุ่มสาวของกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นเป็นส่วนของการบันทึกข้อมูลประสบการณ์ที่เป็นสภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย โดยมีลำดับเนื้อหา ดังนี้

4.1 การเก็บข้อมูล

4.2 ข้อมูลภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์วัยหนุ่มสาว

4.2.1 ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต

4.2.2 ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต

4.2.3 ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต

4.2.4 ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต

4.2.5 ทศนะต่อตัวเองในอดีต

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาบทภาพยนตร์

4.3.1 ฉากในภาพยนตร์

4.3.2 บุคลิกของตัวละคร

4.3.3 วิถีชีวิตในอดีต

4.3.4 สิ่งที่เป็นคenyนิยม เพลง อุปกรณ์ประกอบฉาก

4.1 การเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลในช่วงระหว่างวันที่ 9 พฤศจิกายน ถึง 23 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 โดยเป็นการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่าง โดยมีการบันทึกภาพและเสียง ซึ่งได้รับความยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลทุกคน รายละเอียดในการเก็บข้อมูลดังนี้

1. นรนิติ แก้วเรือง (เกิด พ.ศ. 2534) อาชีพ ประกอบธุรกิจส่วนตัว อดีตทหาร สัมภาษณ์เมื่อ 9 พฤศจิกายน 2564 ที่ ห้างพาซิโอ เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร กำหนดให้เรียกว่า Q1

2. สุนิดา ยันสี (เกิด พ.ศ.2533) อาชีพ พนักงานสหกรณ์ออมทรัพย์ สัมภาษณ์เมื่อ 14 พฤศจิกายน 2564 ที่ บ้านพักอาศัยของผู้ให้ข้อมูล อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ณภัทร์ แน่นอุดร (เกิด พ.ศ.2535) อาชีพ วิศวกร สัมภาษณ์เมื่อ 15 พฤศจิกายน 2564 ที่ บ้านพักอาศัยของผู้ให้ข้อมูล อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q3

4. ณัฐนันท์ วิชญ์ชีวินทร์ (เกิด พ.ศ.2530) ดูแลกิจการร้านวัสดุก่อสร้างที่อำเภอบ้านไผ่ สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤศจิกายน 2564 ที่ บ้านพักอาศัยของผู้ให้ข้อมูล อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q4

5. ศศิวัฒน์ สิริรัตนชวตล (เกิด พ.ศ.2529) อาชีพ นักแปล สัมภาษณ์เมื่อ 17 พฤศจิกายน 2564 ที่ ร้านกาแฟคอฟฟี่เตอร์ลา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q5

6. อภิษฎา แม็คคิลฟรีย์ (เกิด พ.ศ.2529) อาชีพ คนขับรถส่งอาหาร สัมภาษณ์เมื่อ 17 พฤศจิกายน 2564 ที่ บ้านพักอาศัยของผู้ให้ข้อมูล อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q6

7. ธมกร เลิศภาวิชากุล (เกิด พ.ศ.2533) อาชีพ ผู้จัดการโรงเรียนสอนว่ายน้ำ สัมภาษณ์เมื่อ 20 พฤศจิกายน 2564 ที่ บ้านพักอาศัยของผู้ให้ข้อมูล อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q7

8. ชานนทร์ มุ่งเขตกลาง (เกิด พ.ศ.2528) อาชีพ ครูโรงเรียนมัธยม สัมภาษณ์เมื่อ 23 พฤศจิกายน 2564 โดยการสนทนาออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันไมโครซอฟท์ทีม (Microsoft Team™) จากนั้นกำหนดให้เรียกว่า Q8



ภาพที่ 4.1 การเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 ข้อมูลภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์วัยหนุ่มสาว

จากการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลในแต่ละกลุ่มข้อมูล สรุปออกมาเป็นตารางดังนี้ โดยสามารถอ่านรายละเอียดของการบันทึกข้อมูลได้ใน ภาคผนวก ก.

4.2.1 ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต

ข้อมูลในประเด็นประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต ประกอบด้วย ประสบการณ์เกี่ยวกับบ้านที่เคยอาศัย โรงเรียนและสถานที่อื่นๆ สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต
Q1	<ul style="list-style-type: none"> ในอดีตเคยอาศัยอยู่หมู่บ้านหินเหิบอำเภอยะนิงกับครอบครัว หมู่บ้านดังกล่าวห่างไกลจากตัวเมืองขอนแก่นเป็นระยะทางประมาณ 40 กิโลเมตร ในอดีตศึกษาโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยเคยทำกิจกรรมชมรมลูกเสือในโรงเรียน เคยไปปฏิบัติธรรมที่วัดเวฬุวรรณได้พบคนสอนการแสดงฉากต่อสู้ ที่ไปปฏิบัติธรรมในสถานที่ดังกล่าว ก่อนจะนัดพบกันที่ตำบลท่าพระ อำเภอเมืองขอนแก่น
Q2	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยอยู่อำเภอบ้านไผ่มาโดยตลอด ในอดีตยังไม่มีร้านสะดวกซื้อและถนนยังคงเป็นทางลูกรัง แตกต่างกับปัจจุบันที่มีความเจริญเข้ามา ศึกษาในโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตัดสินใจไปศึกษาเพราะชอบความร่มรื่นของโรงเรียนและกว้างขวาง หลังโรงเรียนมีรั้วที่ถูกรื้อให้เป็นรูขนาดใหญ่ใช้สำหรับหนีเรียน มักไปห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่ากับกลุ่มเพื่อนหลังจากเลิกเรียน รวมถึงไปรับชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์พีรามิดในอำเภอบ้านไผ่
Q3	<ul style="list-style-type: none"> ย้ายไปอาศัยตามหมู่บ้านจัดสรรในจังหวัดขอนแก่นหลายที่เพราะงานของพ่อ ศึกษาในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น อยู่ในพื้นที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงมักเดินทางไปยังย่านหอพักหลังมอเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับกลุ่มเพื่อนบ่อยๆ เคยเรียนพิเศษที่บริเวณถนนหน้าเมืองขอนแก่น เมื่อมีโอกาสก็ไปเที่ยวเตร่ที่ห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

กลุ่ม ตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต
Q4	<ul style="list-style-type: none"> ย้ายจากจังหวัดมุกดาหารมาอาศัยบ้านที่ตำบลบ้านเป็ด ในอดีตบ้านมีราคาไม่แพงมาก และผู้คนนิยมซื้อบ้านไว้เพื่อเก็งกำไร เรียนอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ค้นซิงกับร้านอินเทอร์เน็ตและสถานบันเทิงบริเวณมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่มีจำนวนมากในเวลานั้น มักนิยมใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ร้านเช่าหนังสือ ร้านเหล้า ที่เป็นที่ยอมรับและมีจำนวนมากในอดีต
Q5	<ul style="list-style-type: none"> เกิดและอาศัยอยู่อำเภอบ้านไผ่ บ้านประกอบกิจการค้าขายวัสดุก่อสร้าง ซึ่งค้าขายได้ดีก่อนจะมีร้านวัสดุก่อสร้างจากกรุงเทพฯมาเปิดกิจการ เรียนชั้นมัธยมที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ก่อนจะเรียนคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งในอดีตมีรุ่นพี่กว่าปัจจุบัน ในอดีตเคยใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพราะหอพักมีอินเทอร์เน็ตที่ช้า เวลาต้องการฟังเพลงต้องซื้อจากร้านขายเทป ซึ่งตั้งอยู่บริเวณโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน
Q6	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยหมู่บ้านจัดสรรบริเวณบึงหนองโคตร เป็นบ้านที่แยกมาอาศัยเพราะแม่แยกทางกับพ่อ ในอดีตย่านนั้นเป็นถนนที่เปลี่ยว ไม่มีปั้มน้ำมัน ในอดีตศึกษาที่วิทยาลัยอาชีวศึกษาขอนแก่น มีกลุ่มเพื่อนที่ชอบก่อเรื่อง หลังจากย้ายกลับมาจากต่างประเทศ ทำให้ได้ทำงานในสถานบันเทิงซึ่งมีจำนวนมากในเวลานั้น
Q7	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยอยู่ถนนชาตะผดุงใน อ.เมืองขอนแก่น สามารถเดินทางได้อย่างสะดวกด้วยรถสองแถว ต่างกับปัจจุบันที่มีจำนวนน้อยลง ในอดีตเรียนในโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนใกล้กับสถานีขนส่งแห่งที่สอง ซึ่งปัจจุบันไม่ทำการแล้ว ในอดีตมักเดินทางไปเรียนพิเศษในมหาวิทยาลัยขอนแก่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

กลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต
Q8	<ul style="list-style-type: none"> แต่เดิมอาศัยอยู่อยู่.มัธยาศีรี ย้ายมาอยู่กับตายายใน ต.ศิลา อ.เมืองขอนแก่น บ้านของตายายทำเกษตรกรรม มีที่นาจำนวนมากในพื้นที่หมู่บ้าน ศึกษาในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น สามารถออกนอกบริเวณโรงเรียน ไปยังพื้นที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นได้สะดวก มักใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมและทำรายงานซึ่งในอดีตมีเป็นจำนวนมาก หากเบื่อหน่ายในพื้นที่มหาวิทยาลัย มักเดินทางเข้าไปยังตัวเมืองขอนแก่น รับชมภาพยนตร์กลางแปลงที่ศาลเจ้าพ่อหลักเมืองขอนแก่น

4.2.2 ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต

ข้อมูลในประเด็นประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต ประกอบด้วย ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต สภาพสังคมในอดีต กิจกรรมที่เคยทำและกิจกรรมในวันหยุด สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต
Q1	<ul style="list-style-type: none"> ในอดีตการเดินทางระหว่างอำเภอเป็นอย่างยากลำบาก รถโดยสารต่อวันมีจำนวนจำกัด เคยมีการต้องขี่รถไถนาไปรับเพื่อนบ้านในหมู่บ้านที่สนามบินขอนแก่น เป็นระยะทางไปกลับรวมกว่า 80 กิโลเมตร โทรศัพท์ผู้คนยังไม่มีโทรศัพท์เคลื่อนที่ อินเทอร์เน็ตต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต หรือใช้อินเทอร์เน็ตผ่านระบบดาวเทียมซึ่ง ผู้คนมีความเคารพความอาวุโสกัน ใช้ชีวิตสบาย ไปยิงนกตกปลา เรียนเล่นกีตาร์ได้ ต่างกับปัจจุบันที่ต้องใช้ชีวิตอย่างเร่งรีบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต
Q2	<ul style="list-style-type: none"> • ต้องตื่นเช้าเพื่อขึ้นรถโดยสารจาก อ.บ้านไผ่ไปเรียนในตัว อ.เมืองขอนแก่น ต้องกลับบ้านตรงเวลาก่อนที่รถโดยสารจะไม่มีให้เดินทางกลับ • ในอดีตไม่มีร้านสะดวกซื้อดังเช่นปัจจุบัน การหาของกินในอำเภอบ้านไผ่ต้องเดินทางไปในตัวอำเภอ ระยะทางห่างไป 3 กิโลเมตร • ในอดีตเด็กแว้นมีจำนวนมาก ผู้คนนิยมดัดแปลงรถจักรยานยนต์กัน
Q3	<ul style="list-style-type: none"> • มักใช้ชีวิตในโรงเรียนกับกลุ่มเพื่อน เตะฟุตบอล เล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต เรียนพิเศษหลังเลิกเรียน • ไปเที่ยวต่างจังหวัดกับกลุ่มเพื่อนโดยต้องเดินทางด้วยรถโดยสาร ที่สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า)
Q4	<ul style="list-style-type: none"> • ใช้ชีวิตกลางคืนที่ร้านเหล้าเป็นประจำเพราะเคยทำงานที่นั่น ผู้คนมักแสดงออกตรงไปตรงมาและสะสางปัญหากันโดยไม่ใช้ความรุนแรงเกินจำเป็น • การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องลำบากเพราะมีความเร็วจำกัด ต้องไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต เกิดสังคมของเพื่อนร่วมเล่นเกมจนชักชวนไปแข่งขันเกม • เวลาเดินทางจากบ้านไปที่มหาวิทยาลัยต้องเผื่อเวลาเดินทาง เพราะต้องเดินทางด้วยรถสองแถว ระหว่างทางมีการฟังเพลงผ่านเครื่องเล่น MP3 หรืออ่านหนังสือการ์ตูน • จังหวัดขอนแก่นมีความเจริญมากกว่าจังหวัดมุกดาหารที่เคยอยู่ สามารถใช้ชีวิตยามค่ำคืนได้สะดวก เพราะมีร้านสะดวกซื้อเป็นจำนวนมาก
Q5	<ul style="list-style-type: none"> • หากต้องการรับชมสิ่งที่สนใจ ต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต มีการแลกเปลี่ยนเพลงและหนังกันโดยใช้แผ่น CD DVD จะทำอะไรต้องรอ เพราะยังไม่ได้เจริญดังปัจจุบัน • ผู้คนในเวลานั้นยังไม่มีรถยนต์ส่วนบุคคลกันโดยทั่วไป จึงต้องแบ่งปันที่นั่งในรถยนต์กันเพื่อเดินทาง • บางครั้งก็ไปหาประสบการณ์ฝึกงานในกรุงเทพมหานคร เพราะในขอนแก่นยังไม่มีสำนักงานที่ทันสมัยเช่นในปัจจุบันนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต
Q6	<ul style="list-style-type: none"> • การเดินทางมีความยากลำบาก รถสองแถวไม่ได้ผ่านบางพื้นที่ต้องใช้รถจักรยานยนต์เดินทาง • งานสามารถหาได้ง่าย ผ่านทางเว็บไซต์ Khonkaenlink งานมีรายได้ดี โดยเฉพาะงานบริการที่ต้องใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร ซึ่งเป็นความสามารถที่หาได้ยากในอดีต • ผู้คนนิยมมาเที่ยวกลางคืนที่ขอนแก่น ชีวิตกลางคืนมีสีสันและสนุก • มักมีการไปเที่ยวกับกลุ่มเพื่อนที่ต่างอำเภอด้วยรถจักรยานยนต์
Q7	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตต้องเรียนพิเศษเพราะครอบครัวบังคับ ทำให้เหลือเพียงกิจกรรมในโรงเรียนที่ทำได้ มักได้รู้จักผู้คนจากกิจกรรมเหล่านั้น เช่น กิจกรรมกีฬาที่ต้องควบคุมนักเรียนรุ่นน้องอย่างจริงจัง • มีกิจกรรมการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลระหว่างโรงเรียนในจังหวัดขอนแก่นที่ทำให้ได้เจอกับรุ่นพี่ที่แอบชอบ
Q8	<ul style="list-style-type: none"> • มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นพื้นที่อิสระในการแสดงออก สามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้หลากหลาย ผู้คนรู้จักกันทั่วถึงเพราะนักศึกษาไม่ได้มีจำนวนมากตั้งเช่นปัจจุบันนี้ • ในอดีตไม่ได้สะดวกสบายมากนัก โดยเฉพาะการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ต้องชมภาพยนตร์จากร้านเช่าแผ่น VCD • การเดินทางด้วยรถสองแถวในอดีตสะดวกกว่าปัจจุบันเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.3 ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต

ข้อมูลในประเด็นประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต ประกอบด้วย ประสบการณ์ผู้คนในครอบครัว กลุ่มเพื่อน คนรักเก่าและบุคคลอื่นที่เป็นที่พึ่งพา สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต
Q1	<ul style="list-style-type: none"> ในอดีตครอบครัวมีขนาดใหญ่ ญาติของพ่อและแม่มาอาศัยร่วมกัน แต่แล้วก็แยกกันอยู่เพราะมีปัญหาระหว่างกันในเวลาต่อมา เพื่อนในโรงเรียนมักนำพากันไปทำเรื่องเล่นพิเรนทร์กันด้วยความคึกคะนอง ในตอนนั้นมีครูที่โรงเรียนและพี่ที่รู้จักกันสอนให้ทำหนังสือ
Q2	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยกับครอบครัวมาโดยตลอด ในอำเภอบ้านไผ่ ครอบครัวย้ายมาจากอำเภอนองเรือ เพราะพ่อได้รับงานที่อำเภอบ้านไผ่ มักมีกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนที่มักไปไหนมาไหนด้วยกันตลอดอย่างสนิทสนม ไปเที่ยวเตร่ รับชมภาพยนตร์ ชมคอมเสิร์ต ถ่ายวิดีโอคลิปกัน เคยคบกับเพื่อนผู้ชาย รู้ว่าเขาแอบชอบจากการที่เขาสามารถกลับบ้านด้วยกันที่สถานีขนส่งด้วยกันทุกเย็น แต่สุดท้ายก็เลิกกันเพราะต้องการอิสระส่วนตัว
Q3	<ul style="list-style-type: none"> มีกลุ่มเพื่อนในโรงเรียนที่มักชวนกันไปเตะฟุตบอล กลุ่มเพื่อนได้ขยายมากขึ้นเพราะต่างคนต่างมีแฟน แฟนของตนได้นำพากลุ่มเพื่อนมาร่วมด้วย ปัจจุบันกลุ่มเพื่อนได้แยกย้ายกันไปทำงานต่างที่กัน เคยมีแฟนหลังจากที่คบกันมาหลายปีก็ได้เลิกกันเพราะต่างคนต่างเจอสังคมใหม่ในมหาวิทยาลัย อยู่กับแม่โดยส่วนใหญ่ ในอดีตแม่เคยผลักดันให้ไปประกวดร้องเพลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต
Q4	<ul style="list-style-type: none"> • ครอบครัวมีขนาดเล็กมีน้องชายที่สนิทกัน พ่อและแม่ย้ายมาจากจังหวัดมุกดาหาร ปัจจุบันพ่อและแม่ย้ายกลับไปภูมิลำเนาเดิม เหลือเพียงตนและน้องชายที่ยังอยู่จังหวัดขอนแก่น • ใช้เวลาส่วนใหญ่กับเพื่อนและรุ่นพี่ต่างคณะในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ได้พบเจอที่ร้านเหล้าที่ทำงานอยู่และร้านอินเทอร์เน็ตที่ใช้บริการ • ในอดีตมีความรักที่ไม่จริงจังกับรุ่นพี่ในมหาวิทยาลัย แต่ด้วยหน้าที่การทำงานทำให้สุดท้ายไม่ได้คบหากันต่อ
Q5	<ul style="list-style-type: none"> • อาศัยอยู่ในครอบครัวคนไทยเชื้อสายจีน ในอดีตเป็นครอบครัวขนาดใหญ่ มีกิจกรรมครอบครัวโดยตลอด แต่เมื่ออากงและอาม่าได้เสียชีวิตลง ญาติก็นัดพบเจอกันน้อยลง • ในโรงเรียนมีความสัมพันธ์ไม่สนิทกับเพื่อน แต่มีเพื่อนที่ดีอยู่คนหนึ่งที่คอยให้ความช่วยเหลือและยังคงติดต่อกันเสมอมา
Q7	<ul style="list-style-type: none"> • ครอบครัวมีความเข้มงวดเรื่องการตัดสินใจในเรื่องการเรียน ทำให้ไม่ได้ตัดสินใจทำสิ่งที่อยากทำมากนัก • มีกลุ่มเพื่อนในโรงเรียนที่มักจะชวนกันไปเรียนพิเศษ เวลาตัดสินใจอะไรจะปรึกษากับเพื่อนเป็นหลัก ต่างกับปัจจุบันที่ต้องตัดสินใจด้วยตนเอง • เคยมีรุ่นพี่ในโรงเรียนที่แอบชอบแต่ไม่ได้สารภาพรัก
Q8	<ul style="list-style-type: none"> • ครอบครัวมีขนาดใหญ่และเป็นกลุ่มคนอีสานในขอนแก่นดั้งเดิมจากตำบลพระลับ ในอดีตครอบครัวอยู่ต่างอำเภอไปมาหาสู่กัน ก่อนจะมาสร้างบ้านอยู่ในหมู่บ้านเดียวกันในเวลาต่อมา • ในโรงเรียนมีกลุ่มเพื่อนรักสนุกไม่จริงจัง ก่อนจะเจอเพื่อนที่ชวนให้ตั้งใจเรียน • ในโรงเรียนมีเพื่อนที่สนิท เป็นคู่หูชวนกันไปหัดถ่ายภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต

ข้อมูลในประเด็นประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต ประกอบด้วย ประสบการณ์กับ เพลงในอดีต ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์และเกมที่เคยเล่น สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.4 ข้อมูลประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต
Q1	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตได้หัดเล่นดนตรี มักฟังเพลงที่ไม่มีเนื้อร้อง • หัดทำภาพยนตร์สั้น จึงมีความสนใจในการชมภาพยนตร์ ชอบชมภาพยนตร์เรื่อง Forrest Gump • รายการโทรทัศน์มักนิยมชมรายการสารคดี • ชอบเล่นเกมสตาร์คราฟในคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล
Q2	<ul style="list-style-type: none"> • ชอบฟังเพลงจากศิลปินในค่ายเพลง Small Room หรือ Bakery music ศิลปินเหล่านั้นเคยมาแสดงสดที่งาน Cat expo ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น • ในอดีตคนอำเภอบ้านไผ่ชอบชมภาพยนตร์ภาพยนตร์ไทย • ตอนนั้นมักจะติดต่อกันผ่าน MSN Messenger และ Hi5 ซึ่งสามารถส่งเพลง ภาพและวิดีโอได้
Q3	<ul style="list-style-type: none"> • มักชมภาพยนตร์รักกับแฟน โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่สร้างโดย GTH • เพราะความชอบฟุตบอล จึงมักชมการแข่งขันฟุตบอล Premier league ผ่านโทรทัศน์ซึ่งต้องซื้อสิทธิในการรับชม • เล่นวิดีโอเกมฟุตบอลอย่าง FIFA และ PES รวมถึงการไปเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต ที่นิยมคือเกม Counter strike และ Dota • เคยไปประกวดร้องเพลงในรายการ Academy Fantasia แต่ไม่ผ่านรอบคัดเลือก ไปประกวดเพราะแม่ชื่นชอบศิลปินจากรายการนี้เป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต
Q4	<ul style="list-style-type: none"> • มักฟังเพลงจากเครื่องเล่น Mp3 โดยมักนำเพลงมาจากร้านเหล้าที่ได้ทำงานและการดาวน์โหลดจากร้านอินเทอร์เน็ต เพลงที่ฟังมีความหลากหลาย มักเป็นวงนอกระแสดังเช่น Squeez animal, Scrub เป็นต้น • ในอดีตนิยมเล่นเกมออนไลน์ในร้านอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างเช่นเกม Raknarok, Couterstrike, Point Blank ปัจจุบันผู้คนเล่นเกมในสมาร์ตโฟนมากกว่า
Q5	<ul style="list-style-type: none"> • ในตอนนั้นศิลปินเกาหลีเพิ่งเริ่มโด่งดัง โดยก่อนหน้านี้ชอบศิลปินญี่ปุ่น • มักติดตามข่าวสารของศิลปินจากรายการโทรทัศน์ O!C และ Saturn day • การรับฟังเพลงของศิลปินต้องฟังจากแผ่น CD เนื่องจากยังไม่มีช่องทางมารับชมทางอินเทอร์เน็ตแพร่หลายมาก
Q6	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตนิยมไปชมภาพยนตร์ไทยในโรงภาพยนตร์ โดยมักเป็นภาพยนตร์ไทยของขวัญ ภาพยนตร์แนวต่อสู้ นอกจากนี้ยังรับชมภาพยนตร์จากแผ่น VCD ที่มีขายอยู่ทั่วไปในตัวเมืองขอนแก่น • ถ้าฟังเพลงหมอลำต้องฟังตามงานวัด โดยเฉพาะในช่วงเทศกาลออกพรรษาและงานบุญกฐิน • มักชอบฟังเพลงตามร้านเหล้าเช่น โรงเหล้าแสงจันทร์ เป็นต้น นอกจากนี้จังหวัดขอนแก่นมักมีเวทีคอนเสิร์ตจากศิลปินดังมาจัดอยู่บ่อยครั้ง
Q7	<ul style="list-style-type: none"> • เพลงสามารถฟังได้จากหลากหลายช่องทาง เช่น เพลงจากแผ่น CD การขอเพลงจากวิทยุ รวมถึงการร้องคาราโอเกะกับเพื่อนที่ห้างแฟรี่พลาซ่า • ในตอนนั้นซีรี่ย์ใต้หวันเริ่มได้รับความนิยมก่อนจะเป็นซีรี่ย์เกาหลี โดยรับชมผ่านการดาวน์โหลดผ่านโปรแกรม Bit Torrent • แต่ก่อนผู้คนไม่นิยมแต่งกายหรูหรามากนัก หุรรุราสุดก็มีเพียงนาฬิกาดิจิทัลหรือรองเท้า Converse

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต
Q8	<ul style="list-style-type: none"> • นิยมชมภาพยนตร์ผ่านแผ่น VCD ที่เช่าจากร้านเช่า ในอดีตมีบางร้านเช่านำภาพยนตร์มาฉายในร้านเป็นโรงภาพยนตร์ขนาดเล็กแล้วเก็บค่าเข้าชม ภาพยนตร์ที่นิยมคือภาพยนตร์ตลกของไทย • ในอดีตก่อนจะมีร้านอินเทอร์เน็ตที่มีเกมให้บริการ จะเป็นร้านที่มีแต่เครื่องเล่นวิดีโอเกมเพียงอย่างเดียว มีเครื่องเล่นเกม Super Famicom ให้บริการ

4.2.5 ทักษะต่อตัวเองในอดีต

ข้อมูลในประเด็นทักษะต่อตัวเองในอดีต ประกอบด้วย เรื่องราวไร้เดียงสาที่เคยทำ มุมมองต่อตนเองในอดีตและเรื่องที่ไม่ต้องกังวลในอดีต สามารถแสดงออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.5 ข้อมูลทักษะต่อตัวเองในอดีตของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ทักษะต่อตัวเองในอดีต
Q1	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตเป็นคนชอบเล่นพิเรนทร์แก่งกันแรงไม่เคยถือสาอีก แต่มีวันหนึ่งเคยโกรธรุ่มน้องในโรงเรียน จนได้สะสางใจกันเมื่อไม่นานมานี้ก่อนจะพบว่าโกรธมาผิดคนโดยตลอด • ชอบที่อดีตไม่ต้องคิดถึงเรื่องการทำงานเงินดังเช่นในปัจจุบัน พบว่าตัวเองเจอเพื่อนที่ทำให้ตัวเองนิสัยดีขึ้นกว่าในอดีต
Q2	<ul style="list-style-type: none"> • เคยถ่ายคลิปปวีดีโอตลกๆกับเพื่อนแล้วชื่นชมกันเอง ไม่ได้มีความรู้สึกทะเยอทะยานจะแข่งขันกับใคร มีความพอใจในตัวเอง • รู้สึกว่าตัวเองยังมีนิสัยเหมือนเดิม มีหน้าที่แค่ทำเรื่องในปัจจุบันให้ดี อย่างเช่น การเลี้ยงลูก ก็เพียงพอแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง	ทัศนคติต่อตัวเองในอดีต
Q3	<ul style="list-style-type: none"> • มักทำอะไรตามเพื่อนที่เป็นเป็นตัวชักนำ ชักนำกันทำเรื่องที่ไร้สาระโดยไม่สนใจใคร การไปเรียนพิเศษทั้งที่มีกลิ่นตัวจากการเล่นฟุตบอลเสร็จ • ทำให้เป็นคนไม่ชัดเจน เมื่อไม่ได้มีเพื่อนอยู่เหมือนในอดีตทำให้คิดถึงช่วงเวลาที่มีเพื่อนพาไปทำสิ่งต่างๆ
Q4	<ul style="list-style-type: none"> • ทำอะไรโดยไม่ยั้งคิด มักทำเพราะขาดสติตอนเมาด้วยความคึกคะนอง • เมื่อมาทบทวนนิสัยรักสนุกเหมือนก่อกินการใช้ชีวิตในปัจจุบัน
Q5	<ul style="list-style-type: none"> • เรื่องที่เลวร้ายหรือไม่ชอบในอดีตเดี๋ยวก็จะผ่านไป ทั้งเรื่องเพื่อนหรือปัญหาต่างๆ • เดี่ยวนี้คิดว่าผู้คนที่ได้ออดทนต่อสิ่งต่างๆเช่นในอดีตที่ต้องรอการเดินทางด้วยรถสองแถว หรือรออินเทอร์เน็ตที่ช้า ทำให้ผู้คนซื้อสิ่งอำนวยความสะดวกเกินจำเป็นจนเป็นหนี้เกินตัว
Q6	<ul style="list-style-type: none"> • อดีตเป็นช่วงเวลาสนุกทำให้ใช้ชีวิตด้วยความคึกคะนอง มีการทะเลาะเบาะแว้งและเผชิญหน้าต่อปัญหาให้ถึงที่สุด • แม้จะยังคิดถึงการใช้ชีวิตเดิมที่เคยผ่านมา แต่ก็ตระหนักว่าผลจากการใช้ชีวิตกลางคืนในอดีตทำให้ป่วยเป็นมะเร็ง ปัจจุบันมองว่าการใช้ชีวิตยากขึ้นต้องระมัดระวังกว่าเดิม
Q7	<ul style="list-style-type: none"> • ครอบครัวมีผลต่อการตัดสินใจจนไม่ได้ทำอะไรที่อยากทำ จนได้ไปอยู่ต่างประเทศจึงเริ่มเรียนรู้ที่กล้าจะตัดสินใจทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง
Q8	<ul style="list-style-type: none"> • แม้ในอดีตจะมีอิสระน้อยกว่าในปัจจุบัน แต่ไม่ต้องรับผิดชอบภาระของตนเอง ไม่ต้องเลี้ยงลูก เสียภาษี หารายได้เข้าครอบครัว ส่วนนิสัยส่วนตัวยังคงคล้ายคลึงเดิม

จากข้อมูลที่บันทึกผู้วิจัยจะนำไปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ในลำดับต่อไป

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาบทภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสรุปของ วงศกร วงเวียน (2562) ที่ได้นำเสนอว่าภาพยนตร์โยทยาอดีตนั้นมีการนำเสนอความหมายคู่ตรงข้ามระหว่างอดีตและปัจจุบัน ได้แก่ ความเปลี่ยนแปลงของสถานที่และชุมชนในอดีต การเปลี่ยนแปลงทางสรีระของตัวละคร ความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต และการใช้สิ่งที่เคยเป็นที่นิยมในอดีตมานำเสนอ จากข้อมูลที่บ้านที่กได้จากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์แล้วพบว่า เป็นความแตกต่างของช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2550 และ 2565 สามารถแบ่งเป็น 4 องค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาบทภาพยนตร์โยทยาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ได้ดังนี้

4.3.1 สถานที่

จากข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ชีวิตเมื่อครั้งมีช่วงอายุ 13-25 ปี ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น สถานที่ซึ่งกลุ่มตัวอย่างมีความทรงจำเชิงโยทยาอดีตและสามารถนำมาเป็นข้อมูลในการพัฒนาบทภาพยนตร์ได้มีดังนี้

4.3.1.1 สถานศึกษา

ประสบการณ์โยทยาอดีตของกลุ่มตัวอย่างนั้นเป็นความทรงจำช่วงวัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยังคงศึกษาอยู่ในสถานศึกษา โดยสถานศึกษาในจังหวัดขอนแก่นที่กลุ่มตัวอย่างเคยได้ศึกษานั้น ได้แก่ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลักษณ์ขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลักษณ์ขอนแก่น (มอดินแดง) โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน วิทยาลัยเทคนิคขอนแก่น และ มหาวิทยาลัยขอนแก่นกลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่า สถานศึกษาที่เคยศึกษานั้นจะมีพื้นที่กว้างขวาง อาคารไม่ได้มีขนาดใหญ่และมีจำนวนเยอะ มีความร่มรื่นของต้นไม้ที่ปลูกในโรงเรียน มีพื้นที่ให้ทำกิจกรรมอื่นนอกจากการเรียน เช่น การทำกิจกรรมกีฬา การเล่นเกม การเรียนรู้งานฝีมือ และงานศิลปะในโรงเรียน เป็นต้น โดยกลุ่มตัวอย่างมีหน้าที่รับผิดชอบในกิจกรรมดังกล่าว ซึ่งมีความกดดันในเวลานั้นเป็นอย่างมาก และรู้สึกภูมิใจในที่เคยมีความสามารถในการรับผิดชอบงานนั้นได้

ปัจจุบันสถานศึกษาที่กลุ่มตัวอย่างเคยศึกษา ได้มีการสร้างอาคารมากขึ้น ลักษณะของอาคารคล้ายคลึงกับอาคารสำนักงาน มีการสร้างอาคารจอดรถเพราะนักเรียนหรือนักศึกษานิยมใช้รถยนต์ส่วนบุคคลมากขึ้น ทำให้พื้นที่ที่เคยใช้ทำกิจกรรมได้หายไป รวมถึงพื้นที่ต้นไม้หรือป่าในสถานศึกษาก็ได้ลดจำนวนลง ทำให้กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่าสถานศึกษานั้นแออัดกว่าในอดีต

4.3.1.2 ที่อยู่อาศัย

กลุ่มตัวอย่างมักมีบ้านพักอาศัยอยู่ในพื้นที่ชานเมือง เช่น พื้นที่ตำบลศิลา ตำบลบ้านเปิด ในอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น หรือพื้นที่ชนบท เช่น อำเภอบ้านไผ่ อำเภอเขียงยืน อำเภอพยัคฆภูมิพิสัย เป็นต้น กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่า ในอดีตนั้น ชุมชนรอบบ้านเป็นห้องฟุงนา เพื่อนบ้านมัก

เป็นบ้านเครือญาติที่รู้จักกัน การเดินทางมายังบ้านมักจะผ่านเส้นทางที่เปลี่ยว ไม่มีผู้คน ถนนหนทางยังคงเป็นทางลูกรัง

ส่วนบ้านที่อยู่อาศัยอยู่ห่างจากเขตใจกลางเมือง บางที่ไม่มีรถโดยสารประจำทางที่ผ่าน เป็นถนนลูกรัง ดังที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้อาศัยนอกเขตเทศบาลนครขอนแก่นตามตำบลและอำเภอต่างๆ เช่น ตำบลศิลา ตำบลบ้านเป็ด อำเภอเมืองขอนแก่น อำเภอพระยืน อำเภอบ้านไผ่ และอำเภอมัญจาคีรี เป็นต้น ปัจจุบันหมู่บ้านตามชนบทหรือชานเมือง มักเป็นพื้นที่ทำเกษตรกรรม มีผู้คนไม่แน่นอน มักมีเครือญาติมาสร้างบ้านในบริเวณเดียวกัน ได้มีการพัฒนา มีการสร้างหมู่บ้านจัดสรร และมีการปรับปรุงถนนให้เป็นถนนคอนกรีตเพื่อรองรับการขยายตัวของชุมชน มีร้านสะดวกซื้อและสิ่งอำนวยความสะดวกเพิ่มขึ้น

ปัจจุบันพื้นที่นารอบข้างได้เปลี่ยนเป็นหมู่บ้านจัดสรร ร้านกาแฟ หรือห้างสรรพสินค้า มีการพัฒนาให้ถนนคอนกรีต เพื่อความสะดวกในการใช้รถยนต์ส่วนบุคคลที่มีมากขึ้น

4.3.1.3 ห้างสรรพสินค้าท้องถิ่น

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่า ในอดีตเคยมีประสบการณ์ใช้บริการห้างสรรพสินค้าท้องถิ่น เช่น ห้างสรรพสินค้าแพร่พลาซ่า ห้างสรรพสินค้าตึกคอมพ์ ห้างสรรพสินค้าเซ็นโทซ่า เป็นต้น กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์กับห้างสรรพสินค้าที่หลากหลาย เช่น การนัดพบเพื่อนหลังเลิกเรียน การรับประทานอาหาร การซื้อของขวัญ หนังสือ ของเล่น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ การร้องคาราโอเกะ และรับชมภาพยนตร์

โดยเฉพาะห้างแพร่เป็นสถานที่เคยเป็นที่นิยมใช้นัดหมายพบปะกันหลังเลิกเรียนของวัยรุ่นหนุ่มสาว ในอดีตมีโรงภาพยนตร์แพร่ซีเนเพล็กซ์ที่ได้รับความนิยม ซื้อสินค้าเครื่องเขียน ปัจจุบันห้างสรรพสินค้าแพร่พลาซ่าได้ยุติการฉายภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์แพร่ซีเนเพล็กซ์ไปตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2566 ก่อนจะปรับปรุงเป็นโรงภาพยนตร์เมเจอร์ซีเนเพล็กซ์และในปัจจุบันผู้คนมักนิยมไปห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลพลาซ่า หรือห้างสรรพสินค้าอื่นๆที่อยู่ใกล้ชุมชนซึ่งสะดวกในการเดินทางมากกว่า

ปัจจุบันห้างสรรพสินค้าท้องถิ่นยังคงเปิดกิจการอยู่ แต่ผู้คนส่วนใหญ่นิยมไปใช้บริการห้างสรรพสินค้าแบบ Modern Trade มากกว่า เพื่อซื้อสินค้าหรือชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ที่มีสภาพใหม่กว่า ตัวอย่างเช่น ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลพลาซ่าขอนแก่นซึ่งมีโรงภาพยนตร์ SF ห้างสรรพสินค้าโลตัสเอ็กเพรส ซึ่งมีโรงภาพยนตร์ EGV สาขาตำบลศิลา เป็นต้น ซึ่งผลกระทบต่อสำคัญจึงทำให้ผู้คนไม่นิยมชมโรงภาพยนตร์ในห้างสรรพสินค้าท้องถิ่นดังเช่นในอดีต ทำให้โรงภาพยนตร์ที่อยู่ในห้างสรรพสินค้าท้องถิ่นนั้นต้องยุติการให้บริการในเวลาต่อมา

4.3.1.4 ร้านอินเทอร์เน็ต

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่า ในอดีตมีประสบการณ์การที่ต้องใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารผ่านเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่สนใจผ่านเว็บไซต์ รวมถึงใช้เพื่อเล่นเกม รับชมภาพยนตร์และฟังเพลง โดยส่วนใหญ่แล้วนั้น กลุ่มตัวอย่างมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่บ้าน แต่มักจะมีความเร็วอินเทอร์เน็ตที่ช้า จึงทำให้ต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตที่เครื่องคอมพิวเตอร์นั้นมีประสิทธิภาพดีกว่า

ปัจจุบันด้วยราคาของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่ถูกลง การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในครัวเรือนที่ง่ายขึ้นและความนิยมโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone เพื่อเข้าถึงเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตและเล่นเกม ไม่จำเป็นต้องใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลดังเช่นในอดีต ทำให้การใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตนั้นเสื่อมความนิยม จนทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตได้เลิกกิจการไปเป็นจำนวนมาก

4.3.1.5 สถานีรถโดยสาร

กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่า เคยนิยมเดินทางด้วยรถสองแถว โดยจุดให้บริการหลักอยู่ที่สถานีขนส่งแห่งที่ 1 ตั้งอยู่บนถนนประชาสโมสร ใกล้กับอาคารศาลากลางจังหวัดขอนแก่น ในอดีตกลุ่มตัวอย่างที่ต้องเดินทางกลับบ้านต่างอำเภอหรือชานเมืองขอนแก่นต้องเคยมีประสบการณ์ใช้บริการสถานีขนส่งแห่งที่ 1 เป็นประจำ โดยเหตุนี้ทำให้สถานีขนส่งขอนแก่นมีผู้คนใช้บริการเป็นจำนวนมากด้วยเช่นกัน ทำให้ในอดีตสถานที่ดังกล่าวเป็นจุดศูนย์กลางการขนส่งและเดินทางระหว่างอำเภอเมืองขอนแก่นไปยังต่างอำเภอในเขตจังหวัดเดียวกันและการเดินทางข้ามจังหวัด กลุ่มตัวอย่างเคยมีประสบการณ์ร่วมที่ต้องเดินทางมาจากต่างอำเภอแล้วใช้บริการรถสองแถวที่มีจำนวนมากในบริเวณนั้น เพื่อเดินทางต่อในเขตอำเภอเมืองขอนแก่น

ปัจจุบันสถานีขนส่งผู้โดยสารขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า) 1 และสถานีขนส่งแห่งที่ 2 ได้ยุติการให้บริการ เปลี่ยนการเป็นการใช้สถานีขนส่งผู้โดยสารขอนแก่นแห่งที่ 3 (บขส.ใหม่) ตั้งอยู่ถนนเลี่ยงเมืองขอนแก่น ซึ่งไกลจากตัวเมืองทำให้การเดินทางด้วยรถโดยสารสาธารณะนั้นไม่สะดวก เช่นในอดีตทำให้ผู้คนไม่นิยมใช้บริการสถานีขนส่งเช่นในอดีต นิยมใช้รถยนต์ส่วนบุคคลมากขึ้น รวมถึงการเดินทางด้วยเครื่องบินก็เข้ามามีบทบาทแทนการใช้รถโดยสารประจำทางเพื่อเดินทางเข้ากรุงเทพมหานครด้วยเช่นกัน

4.3.2 ตัวละคร

จากข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างในประเด็นบุคคลที่เคยใกล้ชิด ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เป็นตัวละคร 4 กลุ่ม ได้แก่ ตัวละครกลุ่มเพื่อน ตัวละครคนรักในอดีต ตัวละครสมาชิกในครอบครัว และ ตัวละครอื่นที่เป็นที่ปรึกษา โดยบุคลิกของตัวละครในแต่ละกลุ่มนั้น ใช้ข้อมูลประเด็นที่ตนเองในอดีตเป็นข้อมูลประกอบในการสร้างบุคลิกตัวละคร โดยสามารถวิเคราะห์เพื่อนำไปใช้พัฒนาบทภาพยนตร์ได้ดังนี้

4.3.2.1 ตัวละครกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน

ตัวละครกลุ่มเพื่อนจึงเป็นกลุ่มตัวละครหลักในบทภาพยนตร์ ประสบการณ์ในอดีตของกลุ่มตัวอย่างคือช่วงวัย 13-25 ปี ซึ่งเป็นช่วงที่กลุ่มตัวอย่างนั้นยังคงศึกษาอยู่ โดยกลุ่มตัวอย่างนั้นจะมีกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกัน เป็นกลุ่มเพื่อนที่อยู่ในสถานศึกษาเดียวกันซึ่งเป็นกลุ่มเพื่อนที่มีเอกสารเป็นเอกสารที่ส่งงานให้หรือการขงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เข้าเว็บไซต์ด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์ในอดีตที่ร่วมมากที่สุด นอกจากนี้ยังกลุ่มเพื่อนที่อยู่ต่างสถานศึกษา และกลุ่มเพื่อนที่อยู่บ้านใกล้กัน

ตัวละครกลุ่มเพื่อนในช่วงเวลาอดีตนั้นเป็นกลุ่มตัวละครสำคัญ มีจำนวนสมาชิกในกลุ่มเพื่อนจำนวนมาก โดยกลุ่มเพื่อนจะเป็นกลุ่มเพื่อนเพศเดียวกันที่มีความสนใจในเรื่องคล้ายคลึงกัน ตัวอย่างเช่น เล่นกีฬาฟุตบอล เล่นเกมคอมพิวเตอร์ เล่นดนตรี ถ่ายภาพ ทำกิจกรรมในโรงเรียนร่วมกัน หรือกินดื่มสังสรรค์ เป็นต้น บุคลิกของตัวละครกลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มตัวละครที่มีบุคลิกทำสิ่งต่างๆ ด้วยความไร้เดียงสาไม่ได้คิดคำนึงถึงผลที่ตามมามากนัก ตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ เพราะการชักจูงจากกลุ่มเพื่อนมากกว่าความต้องการส่วนตัว ตัวอย่างเช่น การจูงใจให้ศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่เดียวกัน การเผชิญปัญหาความขัดแย้งกับคู่อริโดยมีกลุ่มเพื่อนเป็นคนช่วย การโดดเรียนเพื่อไปรับประทานอาหารนอกโรงเรียน การเป็นที่ปรึกษาความรักให้กันและกัน การไปท่องเที่ยวต่างจังหวัดพร้อมกัน และการดื่มสุรามินเมาและตีกะเอนง เป็นต้น

ตัวละครกลุ่มเพื่อนในช่วงเวลาปัจจุบันมีบทบาทน้อยลง เนื่องด้วยตัวละครกลุ่มนี้ได้แยกย้ายไปทำงานในสายงานที่หลากหลายในต่างพื้นที่ ทำให้มีโอกาสได้พบเจอกันน้อยลง มีทัศนคติในการใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน รวมถึงการตัดสินใจในเรื่องสำคัญก็ไม่ได้ฟังพากกลุ่มเพื่อนในอดีตดังในอดีตและมักคิดถึงการทำโดยไม่คำนึงถึงผลที่ตามมาดังที่เคยเป็นเมื่ออยู่กับกลุ่มเพื่อน

4.3.2.2 ตัวละครคนรักในอดีต

ตัวละครคนรักเก่านั้นเริ่มต้นจากพัฒนาความสัมพันธ์กับตัวละครกลุ่มเพื่อนเพื่อนต่างเพศที่พบเจอในวิถีชีวิตประจำวัน เช่น เพื่อนต่างเพศที่สนิทในโรงเรียน เคยเดินทางกลับบ้านเส้นทางเดียวกัน เจอที่สถานที่สังสรรค์ที่ทำงาน การทำกิจกรรมในโรงเรียนและนอกโรงเรียนร่วมกัน เป็นต้น หลังจากที่ได้ทำความรู้จักจึงมีการพัฒนาความสัมพันธ์ต่อกัน ทั้งสองฝ่ายได้พยายามหาทางแสดงความรู้สึกต่อกันในลักษณะที่ไม่ได้ตรงไปตรงมานัก ผ่านการพยายามติดต่อทุกวันผ่านทางโทรศัพท์และโปรแกรมแชท MSN Messenger การใช้เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ hi5.com เพื่อแสดงออกถึงนิสัยใจคอตนผ่านการปรับแต่งรูปลักษณะหน้าเว็บเพจของตน การแลกเปลี่ยนเพลงจากศิลปินที่ต่างฝ่ายต่างให้ความสนใจเพื่อแสดงความรู้สึก การพบเจอกันนอกสถานที่ ไปรับชมภาพยนตร์ร่วมกัน

ความสัมพันธ์ดังกล่าวเกิดขึ้นด้วยอารมณ์ความรู้สึกมากกว่าเหตุผล เมื่อเกิดปัญหาจึงไม่ได้แก้ปัญหาเหล่านั้นด้วยเหตุผลและปรับความเข้าใจ ทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครคนรักในอดีตมักลงเอยด้วยการเลิกราไม่ได้สร้างครอบครัวในท้ายที่สุด อีกสาเหตุคือต่างฝ่ายต่างมีโอกาสไปเจอสังคมใหม่เพราะการได้เรียนในระดับชั้นอุดมศึกษาหรือได้เข้าสู่วัยทำงาน ก็ส่งผลให้ทัศนคติของการมีชีวิตคู่ได้เปลี่ยนแปลงไป แม้จะเลิกราในปัจจุบันนั้นคนรักในอดีตก็ได้กลับมากลายเป็นเพื่อนที่สนิทในท้ายที่สุด ตัวละครหลักมีทัศนคติว่าความรักในอดีตที่ไม่สมหวังนี้เป็นสิ่งที่จะต้องยอมรับและไม่สามารถแก้ไขได้

4.3.2.3 ตัวละครสมาชิกในครอบครัว

กลุ่มตัวอย่างในอดีตได้อาศัยอยู่กับครอบครัวที่มีสมาชิกครอบครัวจำนวนมาก อาจมีสมาชิกครอบครัวต่างพ่อแม่ร่วมอาศัยอยู่ด้วยเช่นกัน โดยพื้นฐานตัวละครสมาชิกในครอบครัวจะประกอบด้วย พ่อ แม่ และเครือญาติ มีหน้าที่สนับสนุนตัวละครหลักในด้านปัจจัยพื้นฐานชีวิตและด้านการศึกษา มีส่วนในการตัดสินใจของตัวละครหลักเป็นอย่างมากในการตัดสินใจศึกษาต่อในระดับชั้นอุดมศึกษา กำหนดกฎเกณฑ์ในการใช้ชีวิตของตัวละครหลักในฐานะผู้ปกครอง

ในฉากปัจจุบันตัวละครสมาชิกครอบครัวนั้นมีจำนวนน้อยลงเมื่อเทียบกับในอดีต เนื่องด้วยสมาชิกครอบครัวที่สูงวัย เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย ได้เสียชีวิตลง สมาชิกครอบครัวคนอื่นได้ออกทำงานหรือแต่งงานอยู่อาศัยกับครอบครัวใหม่ ตัวละครหลักในฐานะลูกที่ปัจจุบันอยู่ในวัยทำงาน ต้องเผชิญกับปัญหาสุขภาพเพราะพ่อและแม่ที่มีอายุเพิ่มมากขึ้น ปัญหาทางการเงินและปัญหาครอบครัว ทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักและครอบครัวไม่ได้อบอุ่นดังในอดีต

4.3.2.4 ตัวละครที่ปรึกษาชีวิต

กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลถึงบุคคลอื่นในอดีตที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มเพื่อน คนรักในอดีต และครอบครัว ที่เคยมีประสบการณ์ร่วมกันในฐานะที่ปรึกษาชีวิต เป็นผู้ที่มิพบาททำให้กลุ่มตัวอย่างได้ทำกิจกรรมที่แปลกใหม่จากในโรงเรียนเรียน ข้อมูลนี้จึงสามารถนำมาพัฒนาเป็นกลุ่มตัวละครอื่นที่มีผลต่อชีวิต

ตัวละครอื่นที่มีผลต่อชีวิตนั้น เป็นตัวละครที่ตัวละครหลักนั้นมักขอคำปรึกษาและความช่วยเหลือ ให้ความเคารพ ตัวอย่างเช่น รุ่นพี่ของชมรมในสถานศึกษา สตันต์แมน พระ เจ้าของร้านอินเทอร์เน็ต สมาชิกทีมแข่งเกมออนไลน์ ครูสอนพิเศษ เป็นต้น บุคลิกตัวละครกลุ่มนี้จะเป็นผู้มีประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างจากตัวละครหลักเนื่องด้วยอยู่ในวัยทำงานแล้ว มีทัศนคติชีวิตในวัยผู้ใหญ่ ช่วยแก้ปัญหาของตัวละครหลักได้

ในฉากปัจจุบันตัวละครกลุ่มแม้ว่าในปัจจุบันนั้นจะไม่ได้เป็นที่พึ่งหรือที่ปรึกษาในชีวิตในทุกเรื่อง แต่ยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีกับตัวละครหลัก ยังคงมีกิจกรรมร่วมกันตามโอกาส เช่น เล่นเกมออนไลน์ร่วมกัน เป็นต้น

4.3.3 วิถีชีวิตในอดีต

จากใช้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างในประเด็นวิถีชีวิตผู้คนในอดีตนั้น ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์ได้โดยแบ่งเป็นประเด็นย่อยดังนี้

4.3.3.1 ความนิยมใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

ในอดีตนั้นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลมีราคาสูง โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีความสามารถในการเล่นเกมออนไลน์และมีการติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงนั้นยังไม่เป็นที่แพร่หลายในจังหวัดขอนแก่นมากนัก จึงเกิดการเปิดกิจการร้านอินเทอร์เน็ตขึ้นมาเป็นทางเลือกในการเข้าถึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพื่อการศึกษาค้นคว้าเท่านั้น มิอนุญาติให้เผยแพร่ขึ้นด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง โดยผู้ใช้บริการมักเป็นนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาและนักศึกษาในระดับชั้นอุดมศึกษา ทำให้ตำแหน่งที่ตั้งของร้านอินเทอร์เน็ตมักอยู่ใกล้กับสถานศึกษา เช่น ย่านหลังมอ ใกล้กับมหาวิทยาลัยขอนแก่น ทำให้นักศึกษาที่อาศัยอยู่ในหอพักนั้นสามารถมาใช้บริการได้โดยสะดวก ผู้คนมักนิยมใช้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อ เชื่อมอินเทอร์เน็ตติดต่อผู้คนผ่านโปรแกรมแชท MSN Messenger เข้าเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ hi5.com การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ การดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์ดิจิทัลสิทธิ์ เล่นเกมออนไลน์หรือเกมผ่านระบบเครือข่ายภายใน (Local Area Network หรือ LAN) ต่อมาจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้มีการเพิ่มจำนวนมากขึ้นเพื่อรองรับผู้ใช้บริการในเวลานั้นที่เพิ่มขึ้น ทำให้บรรยากาศในร้านอินเทอร์เน็ตจึงมีความคึกคัก มีการเสียดังจากการตะโกนโห่ร้องเมื่อได้รับชัยชนะหรือพ่ายแพ้เวลาเล่นเกม บ่อยครั้งร้านอินเทอร์เน็ตมักเปิดล่วงหน้าจนถึงช่วงเช้า เพื่อให้บริการนักเรียนหรือนักศึกษาที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตหาข้อมูลทำการบ้านช่วงการสอบปลายภาค ในบางร้านอินเทอร์เน็ตที่มีขนาดใหญ่มีการจัดแข่งขันเกมออนไลน์เพื่อคัดตัวผู้เล่นไปแข่งขันต่อที่กรุงเทพมหานคร

ในปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ตเสื่อมความนิยมลงอย่างมาก ราคาคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่มีราคาลดลง ความนิยมในการใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้น ซึ่งสามารถทำให้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ประกอบกับการระบาดของไวรัส Covid-19 ส่งผลให้ผู้คนไม่สามารถพบปะกันเป็นจำนวนมากในสถานที่ปิดเช่นร้านอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้ร้านอินเทอร์เน็ตต้องปิดกิจการลง ขายเครื่องคอมพิวเตอร์ออก เหลือไว้เพียงอาคารพาณิชย์ที่เคยเป็นที่ตั้งของร้านอินเทอร์เน็ต

4.3.3.2 การเดินทางด้วยรถโดยสารสาธารณะ

ในอดีตกลุ่มตัวอย่างเคยมีประสบการณ์เดินทางด้วยรถสองแถวและรถโดยสารประเภทอื่น จากบ้านพักที่อยู่ในพื้นที่ชานเมืองขอนแก่นหรือต่างอำเภอเพื่อมาศึกษาในเมืองขอนแก่น เนื่องด้วยในอดีตนั้นยังไม่มีรถยนต์ส่วนบุคคลและผู้ปกครองไม่สะดวกในการเดินทางมาส่งที่สถานศึกษา นอกจากการเดินทางเพื่อมาศึกษา รถโดยสารสาธารณะโดยเฉพาะรถสองแถว เป็นวิธีการเดินทางสำคัญในพื้นที่อำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น เนื่องด้วยมีเส้นทางรถที่ครอบคลุมถนนสายสำคัญในจังหวัดขอนแก่นหลายสาย ทำให้สามารถไปเดินทางไปพบปะกลุ่มเพื่อนตามสถานที่ต่างๆได้สะดวก โดยมีจุดหยุดรถสำคัญคือสถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 ข้อจำกัดของรถโดยสารสาธารณะคือมีเวลาเดินทางจำกัด เมื่อถึงเวลาพลบค่ำจะไม่มีรถแล้ว จึงทำให้ต้องวางแผนการเดินทางอย่างรัดกุม รวมถึงแม้ว่าจะมีเส้นทางรถที่ครอบคลุม ในบางพื้นที่นั้นยังมีรถโดยสารวิ่งผ่านน้อย ต้องมีการเดินเท้าผ่านพื้นที่เปลี่ยวเป็นทางลูกรังเพื่อไปถึงจุดหมาย

ในปัจจุบันสถานที่หยุดรถสำคัญได้ย้ายไปที่สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 3 ที่อยู่บริเวณถนนเลี่ยงเมือง ผู้คนจึงไม่นิยมนั่งรถสองแถวดังในอดีต จำนวนรถสองแถวที่ให้ลดลงบริการลดลง ทำให้การใช้รถโดยสารสาธารณะนั้นไม่สะดวกดังในอดีต ประกอบกับผู้คนเปลี่ยนไปใช้การเดินทางด้วยเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รถยนต์ส่วนบุคคลมากขึ้น รวมถึงการเดินทางไปยังต่างจังหวัดมีด้วยเครื่องบินโดยสารเป็นที่นิยมมากขึ้นด้วยเช่นกัน

4.3.3.3 สังคมกสิกรรม

ในอดีตกลุ่มตัวอย่างบางส่วนโดยเฉพาะกลุ่มตัวอย่างที่อาศัยในพื้นที่ชานเมืองหรือต่างอำเภอ ได้ให้ข้อมูลว่าเคยอาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีอาชีพเป็นเกษตรกรหรือมีญาติและคนใกล้ชิดเป็นเกษตรกร บ้านที่อาศัยมีท้องทุ่งนาอยู่รอบบริเวณ ในวันหยุดหรือช่วงปิดเทอมเคยมีประสบการณ์ไปช่วยญาติทำการเกษตร เที่ยวเล่นตามท้องทุ่งนาของหมู่บ้าน ทำกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น ยิงนก ตกปลา เล่นน้ำในบึง เป็นต้น ผู้คนแลกเปลี่ยนผลผลิตจากการเกษตรให้กันระหว่างครอบครัว

ปัจจุบันหลังจากที่ญาติของกลุ่มตัวอย่างที่เคยประกอบอาชีพเกษตรกรได้เสียชีวิตลง การทำการเกษตรในครอบครัวก็ไม่มีอีก กลุ่มตัวอย่างเลือกไปประกอบอาชีพรับราชการหรือทำงานในสำนักงาน ท้องที่นาในพื้นที่หมู่บ้านก็ถูกขายเพื่อนำไปสร้างหมู่บ้านจัดสรร ร้านอาหาร ร้านกาแฟ เกิดเป็นชุมชน พ่อและแม่ของกลุ่มตัวอย่างบางส่วนเลือกกลับไปใช้ชีวิตเชิงสังคมกรรม แต่เป็นการไปอาศัยเพื่อใช้ชีวิตพักผ่อนในวัยเกษียณมากกว่าการทำกิจกรรมเป็นอาชีพ

4.3.3.4 การเดินทางแสวงหาโอกาสในต่างถิ่น

ในอดีตกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์เดินทางไปยังต่างถิ่นจากที่อยู่เดิม เพื่อแสวงหาโอกาสทางการศึกษา ตัวอย่างเช่น เดินทางจากจังหวัดมุกดาหารมายังจังหวัดขอนแก่นเพื่อศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย การเดินทางจากต่างอำเภอในจังหวัดขอนแก่นเข้ามาศึกษาในเมืองขอนแก่น การเดินทางจากจังหวัดขอนแก่นไปศึกษาในกรุงเทพมหานคร การย้ายไปอาศัยกับครอบครัวในประเทศสกอตแลนด์ การเดินทางไปเรียนที่ประเทศอังกฤษและออสเตรเลีย เป็นต้น โดยกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการเดินทางไปยังต่างถิ่นว่าเป็นการไปพบเจอประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ได้เจอผู้คนที่หลากหลายไปศึกษาสิ่งที่ตนสนใจ และเพื่อการท่องเที่ยว

ในปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างได้เลือกอาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่น โดยให้เหตุผลที่ไม่อาศัยอยู่ในต่างถิ่นด้วยเหตุผลว่า ไม่ชอบความวุ่นวายโดยเฉพาะในกรุงเทพมหานคร ต้องดูแลครอบครัวที่ยังคงอาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่นและคุ้นชินกับการอาศัยในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นมากกว่า กลุ่มตัวอย่างได้ให้ข้อมูลว่าจังหวัดขอนแก่นได้มีการพัฒนามีสิ่งอำนวยความสะดวกคล้ายคลึงกับกรุงเทพ ให้มีห้างสรรพสินค้า ข้อมูลข่าวสารสามารถเข้าถึงได้ทางอินเทอร์เน็ต มีวิถีชีวิตที่ไม่ได้แตกต่างกับกรุงเทพมหานครมากนักเมื่อเทียบกับอดีตที่ผ่านมา

4.3.4 สิ่งที่เคยนิยม

จากกลุ่มประเด็นประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีตสามารถสรุปสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมและเป็นองค์ประกอบของการโยกย้ายอดีตได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.4.1 ภาพยนตร์ไทย

จากในอดีตที่นิยมรับชมภาพยนตร์ไทยในโรงภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ประเภท ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์รักจากบริษัท GTH ได้เปลี่ยนแปลงเป็นการรับชมภาพยนตร์ซีรีส์จากต่างประเทศทางแพลตฟอร์ม Streaming ทำให้คนนิยมไปโรงภาพยนตร์น้อยลง โดยเฉพาะโรงภาพยนตร์ขนาดเล็กอย่างเช่นโรงภาพยนตร์ปรินซ์ซีเนเพล็กซ์ โรงภาพยนตร์แพริซ์เนเพล็กซ์ โรงภาพยนตร์พีระมิดที่อำเภอบ้านไผ่ เป็นต้น

4.3.4.2 เพลง

จากอดีตเป็นการฟังเพลงของศิลปินจากค่าย RS, GMM Grammy Small room, Bakery Music ผ่านทางเครื่องเล่น MP3 แผ่น CD หรือ ทางอินเทอร์เน็ต ก็ได้เปลี่ยนเป็นการฟังเพลงที่ไม่ได้จำกัดแค่ศิลปินจากค่ายเหล่านี้ทางแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเช่น Spotify หรือ Youtube music แทน รวมถึงความนิยมที่ไปดูคอนเสิร์ตและการร้องคาราโอเกะที่ได้น้อยลงเพราะเกิดการระบาดของ Covid-19

4.3.4.3 สื่อมัลติมีเดีย

การถ่ายภาพนิ่งผ่านกล้องดิจิทัลและกล้องวิดีโอ ในอดีตโทรศัพท์มือถือไม่ได้มีความสามารถเพียงพอที่จะถ่ายภาพนิ่งที่มีคุณภาพได้ ต้องถ่ายภาพผ่านกล้องดิจิทัล รวมถึงการถ่ายวิดีโอก็ ต้องใช้กล้องวิดีโอโดยเฉพาะ ส่วนใหญ่ภาพถ่ายและวิดีโอจะถูกเผยแพร่ผ่านทาง hi5.com หรือ ส่งหากันทาง MSN Messenger ต่างจากปัจจุบันที่สามารถใช้โทรศัพท์มือถือถ่ายภาพนิ่งและวิดีโอ และเผยแพร่ได้ทันที

4.3.4.4 เกมคอมพิวเตอร์

การเล่นเกมนิวทิวเตอร์อย่างเช่น เกม Counterstrike 2 เกม Dota ตอนที่ยังเป็นเพียงแผนทีเสริมของเกม War Craft Frozen Throne เกม Red Alert 2 : Yuri Revenge เกม Raknarok เกมปิงปอง เกม Point Blank เป็นต้น ต่างกับการเล่นเกมในปัจจุบันที่จะเป็นการเล่นเกมทางโทรศัพท์มือถือ มีเกมที่เป็นที่นิยมเช่น PUBG , Freefire เป็นต้น

ผู้วิจัยสามารถแสดงการเปรียบเทียบข้อมูลทีวีเคราะห์ที่วิเคราะห์ออกมาเป็นตารางแสดงข้อมูลประสบการณ์อดีตในช่วง พ.ศ. 2550 และประสบการณ์ปัจจุบันในช่วง พ.ศ. 2565 ของกลุ่มตัวอย่างออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 4.6 ตารางเปรียบเทียบประสบการณ์อดีตในช่วง พ.ศ. 2550 และประสบการณ์ปัจจุบันในช่วง พ.ศ. 2565

	เรื่องราวในปี พ.ศ. 2550	เรื่องราวในปี พ.ศ. 2565
สถานที่	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยอยู่บ้านในชนบทที่สงบสุข ห้องทุ่งนา ห้างแฟรี่พลาซ่าที่คึกคัก โรงภาพยนตร์แฟรี่ ดีคคอมพ์ ปรีนซ์ ร้านอินเทอร์เน็ต สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 ถนนทางดินลูกรัง สถานศึกษา สถานที่ดูโปรงสบาย มีความเจริญต่างจากกรุงเทพ 	<ul style="list-style-type: none"> อาศัยอยู่บ้านในเมืองที่วุ่นวาย หมู่บ้านจัดสรรค์,คาเฟ่ ห้างแฟรี่พลาซ่าที่เงียบเหงา โรงภาพยนตร์เปลี่ยนเจ้าของ/ปิดกิจการ ส่วนใหญ่ปิดกิจการ สนามบินขอนแก่น ถนนคอนกรีต สถานที่ทำงาน สถานที่ดูแล้วอึดอัด มีความเจริญใกล้เคียงกรุงเทพ
ตัวละคร	<ul style="list-style-type: none"> มีกลุ่มเพื่อนที่อยู่ใกล้ตัว ครอบครัวขนาดใหญ่อยู่พร้อมหน้า มีคนรักในวัยเรียน มีคนให้คำปรึกษาตลอด เป็นคนไม่มีจุดยืน ตามเพื่อน เป็นคนหุนหันพลันแล่น เป็นคนไม่กล้าแสดงออก 	<ul style="list-style-type: none"> กลุ่มเพื่อนแยกย้ายไปตามที่ต่างๆ สมาชิกครอบครัวมีจำนวนลดลง เป็นเพียงเพื่อน ไม่ได้สร้างครอบครัว ไม่มีคนให้คำปรึกษา เป็นคนพึ่งพาตัวเอง เป็นคนใจเย็น เป็นคนเปิดเผยพูดตรง
วิถีชีวิต	<ul style="list-style-type: none"> ซื้อบ้านเพื่อเก็งกำไร เพื่อทำกิจการ สังคมเกษตรกรรม ผู้คนนิยมใช้ร้านอินเทอร์เน็ต ผู้คนอยากไปกรุงเทพหรือต่างประเทศ ผู้คนแต่งตัวไม่หรูหรา การเดินทางด้วยรถสองแถว จักรยานยนต์ 	<ul style="list-style-type: none"> บ้านที่ซื้อไว้ขายต่อไม่ได้และไม่มีคนอยู่ ทำธุรกิจ/งานประจำในเมือง ผู้คนใช้โทรศัพท์มือถือ ต้องกลับมาหาครอบครัวที่ขอนแก่น ผู้คนแต่งตัวตามแฟชั่น การเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนตัว, เครื่องบินโดยสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 (ต่อ)

	เรื่องราวในปี พ.ศ. 2550	เรื่องราวในปี พ.ศ. 2565
สื่อหรือ สิ่งของที่ เคยเป็นที่ นิยม	<ul style="list-style-type: none"> • เกม Counter Strike • การถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล • สนทนาแชทผ่าน MSN Messenger • hi5.com • การร้องคาราโอเกะ • การฟังเพลงผ่านเครื่องเล่น Mp3 • การฟังเพลงทางวิทยุเทป • ภาพยนตร์ไทย 	<ul style="list-style-type: none"> • เกม PUBG • การถ่ายภาพด้วยโทรศัพท์มือถือ • สนทนาแชทผ่าน Line • facebook.com • คาราโอเกะปิดตัวลง • การฟังเพลงผ่านโทรศัพท์มือถือ • การฟังเพลงแบบ Streaming • ซีรีส์เกาหลี จีน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การพัฒนาบทภาพยนตร์

จากข้อมูลที่วิเคราะห์ในบทที่ 4 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาสร้างสรรค์บทภาพยนตร์ ผ่านการพัฒนาตามลำดับดังนี้

5.1 แนวความคิดในการพัฒนาบทภาพยนตร์

5.1.1 แก่นของเรื่อง

5.1.2 LogLine

5.1.3 ตัวละครสำคัญ

5.1.4 ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์

5.1.4 สถานที่

5.1.5 เรื่องย่อ (Synopsis) ร่างแรก

5.1.6 โครงเรื่องย่อขยาย (Treatment)

5.2 Scenario

5.3 บทภาพยนตร์

5.4 Shot list

5.1 แนวความคิดในการพัฒนาบทภาพยนตร์

5.1.1 แก่นของเรื่อง

วันหนึ่งอดีตที่เราโหยหาจะ “สลายกลายเป็นไอ” อย่างไม่มีทางกลับมาได้

5.1.2 Logline

หนึ่ง นักพากย์เสียงสำเนียงอีสาน ต้องการใช้ออกาสที่ แอน เพื่อนสมัยมัธยมที่มาขอเช่าบ้านหนึ่งที่ขอนแก่นเพื่อสารภาพความรู้สึกแอบชอบแอนที่มีมาโดยตลอด ตั้งแต่อดีตเมื่อครั้งที่แอนชวนหนึ่งไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเล่าเรื่องราวในชนบทของจังหวัดขอนแก่น

5.1.3 ตัวละครสำคัญ

1. หนึ่ง ชายหนุ่มนักพากย์เสียง วัย 32 ปี ปัจจุบันอาศัยอยู่กรุงเทพ ในอดีตตอนวัย 18 ปี มีแฟนเป็นคนขอนแก่น อาศัยอยู่กับครอบครัวในตัวเมืองขอนแก่น ในอดีตมีนิสัยไม่ค่อยสูงส่งกับใครและยังไม่รู้สิ่งที่ตัวเองชอบ ต่างกับปัจจุบันที่ต้องใช้ชีวิตคนเดียวในกรุงเทพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ของโรงเรียนในเครือมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์ เมื่อผู้ใดที่นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. แอน หญิงสาววัย 32 ปี กับ ปัจจุบันกำลังจะกลับมาอาศัยในจังหวัดขอนแก่น ในอดีตตอนวัย 18 ปี เป็นคนอำเภอบ้านไผ่ที่ครอบครัวรับราชการ มาพักอาศัยในเมืองขอนแก่นเพื่อเรียนหนังสือ เป็นคนร่าเริง จริงจังและตัดสินใจอะไรอย่างรวดเร็ว ปัจจุบันประกอบธุรกิจขายตรงเป็นคนใจเย็นและรอบคอบขึ้น

3. พีมีน นักแสดงในหนังสือของแอนในอดีต อายุ 21 ปี อยู่ในครอบครัวเกษตรกรที่อำเภอบ้านไผ่ มีนิสัยใช้ชีวิตง่าย ๆ ง่าย ๆ ตรงไปตรงมา ปัจจุบันทำธุรกิจขายตรงเป็นหัวหน้าเครือข่ายธุรกิจของแอน

4. เตย นักแสดงในหนังสือของแอนในอดีต อายุ 18 ปี เรียนโรงเรียนอาชีวศึกษาขอนแก่น อาศัยอยู่อำเภอบ้านไผ่ มีนิสัยรักเพื่อนทำอะไรตามเพื่อน

5.1.4 ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์

จังหวัดขอนแก่นช่วงปี พ.ศ.2565 และจังหวัดขอนแก่นปี พ.ศ.2549

5.1.4 สถานที่

- ห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่าจังหวัดขอนแก่น
- อาคารพาณิชย์ที่เป็นเคยร้านอินเทอร์เน็ตมาก่อนในจังหวัดขอนแก่น
- โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย
- หมู่บ้านตามขานเมืองต่างอำเภอในจังหวัดขอนแก่น
- สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า)
- สนามบินขอนแก่น
- ห้องพากย์เสียงในกรุงเทพมหานคร

5.1.5 เรื่องย่อ (Synopsis)

หนึ่ง นักพากย์เสียงสำเนียงอีสานให้ซีรีส์เกาหลี ได้รับโทรศัพท์จาก แอน เพื่อนสมัยมัธยมที่โทรมาเพื่อขอซื้อตีกหลังเก่าของเขาในจังหวัดขอนแก่น หนึ่งยินดีจะขายพร้อมกับเดินทางไปหาแอนเพื่อตกลงซื้อขาย หนึ่งก็ย้อนไปในอดีตตอนที่หนึ่งและแอนเคยเรียนที่เดียวกัน แอนมีความฝันอยากเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ หนึ่งไปช่วยแอนนั้นทำหนังสือเพื่อขายในงานปัจฉิมของโรงเรียน หนึ่งรับหน้าที่เป็นคนบันทึกเสียง หลังจากถ่ายทำอย่างยากลำบากก็พบว่าเสียงของฉากสุดท้ายในหนังสั้นใช้ไม่ได้ เพราะไมค์โครโฟนของหนึ่งมีปัญหา ทั้งสองจึงพากย์เสียงแก่ฉากนั้นด้วยกัน หนึ่งที่เสร็จหนังสั้นออกมา นั้นไม่ค่อยสมบูรณ์สักเท่าไร แอมทุกคนไปสนใจฉากเบื้องหลังการถ่ายทำที่แอนและหนึ่งไปกันสองต่อสอง ซึ่งแอนนั้นไม่พอใจหนึ่งอย่างมากที่ก้าวล่วงหนังสือของเธอ หนึ่งสารภาพความในใจ แต่แอนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้มือสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปฏิสระเขา ปัจจุบันแอนทำธุรกิจขายตรง แอนซื้อที่นั่นเพื่อใช้สัมมนาธุรกิจของเธอ ต่อมาแอนรู้แล้วว่า ตึกหลังนี้หนึ่งยอมขายเพราะว่าเป็นแอนที่ซื้อ หลังจากที่เขาไป หนึ่งจะไม่มีบ้านที่ขอนแก่นไปอีก ตลอด เมื่อแอนรับรู้ความจริง เธอจึงขับรถไปส่งหนึ่งเพื่อใช้ช่วงเวลาสุดท้ายร่วมกับเพื่อนเก่า

5.1.6 โครงเรื่องย่อขยาย (Treatment)

หนึ่ง นักพากย์เสียงสำเนียงอีสานให้ซีรีส์เกาหลี ได้รับโทรศัพท์จาก แอน เพื่อนสมัยมัธยมโทรมาขอเช่าบ้านของหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น หนึ่งเดินทางไปเจรจากับแอนที่ขอนแก่น ซึ่งเป็นการเจอกันครั้งแรกในรอบ 15 ปีของทั้งสอง หนึ่งถวิลหาถึงอดีตตอนที่เขาแอบชอบแอนเมื่อตอนมัธยมปลาย ที่หนึ่งเป็นนักเรียนห้องโสต มีหน้าที่ถ่ายวิดีโอพิธีหน้าเสาธง วันนั้นเขาแอบถ่ายแอนที่กำลังสนุกกับการถ่ายวิดีโอเพื่อน ๆ ร่วมชั้น ตกเย็นวันเดียวกันแอนมาหาหนึ่งที่ห้องโสตโดยไม่คาดคิด หนึ่งลุกลี้ลุกลกแล้วแอนรู้ว่าเขาแอบถ่าย นั่นทำให้แอนเกิดความสงสัยในสิ่งที่หนึ่งกำลังทำ เธอจึงเดินไปดูที่คอมพิวเตอร์แต่ก็ไม่พบอะไร เพราะภาพที่แอบถ่ายผ่านไปแล้วเปลี่ยนเป็นภาพผอ.ของโรงเรียน แอนถามหนึ่งด้วยความอยากรู้เกี่ยวกับการถ่ายวิดีโอซึ่งหนึ่งก็แนะนำอย่างเต็มที่ แอนเลยออกปากชวนหนึ่งลองออกไปทำหนังสือพิมพ์เพื่อฉายในงานปัจฉิมของโรงเรียน หนึ่งรับอาสาเป็นคนบันทึกเสียง

ทั้งสองนัดเจอกันที่ห้างแพลี่พลาซ่าเพื่อเดินทางไปถ่ายทำ ซึ่งทำงานเป็นไปอย่างยากลำบาก เพราะขาดประสบการณ์ ในระหว่างถ่ายทำเธอได้คุยกับหนึ่งถึงความฝันในการเป็นผู้กำกับของเธอที่จะได้ทำหนังสือพิมพ์ที่โรงหนังแพลี่ เหมือนพี่เฉลิม วงษ์พิมพ์ ที่ทำเรื่องคนไฟบิน เมื่อถ่ายเสร็จ ทั้งสองก็เดินทางกลับมาที่บ้านของหนึ่งที่ตอนนั้นเป็นร้านเกมเพื่อใช้คอมพิวเตอร์ของหนึ่งที่ติดต่อหนึ่ง ในระหว่างติดต่อ หนึ่งก็พบว่าเสียงของฉากสุดท้ายในหนังนั้นใช้ไม่ได้เพราะไมค์โครโฟนเสียหาย หนึ่งที่เสนอให้พากย์เสียงทับแก้ฉากนั้นด้วยเสียงของหนึ่งและแอน หนึ่งที่พูดอีสานได้ไม่คล่องก็ได้แอนนั้นสอนให้เขาพูดจนสำเนียงได้ หนึ่งที่ติดต่อหนึ่งจนแอนนั้นผล็อยหลับระหว่างทำโปสเตอร์หนังของเธอ หนึ่งที่ช่วยทำงานเสร็จและปรี้น้ำมันออกมา ท้ายสุดในระหว่างรอเรนเดอร์วิดีโอ ทั้งสองก็ได้จับหลับด้วยกันสองต่อสองกลางร้านเกมในบ้านหนึ่ง

กลับมาปัจจุบัน หนึ่งที่รู้ว่าแอนกลายเป็นนักธุรกิจขายตรง ซึ่งมีอดีตนักแสดงในหนังสือของเธอเป็นหัวหน้าเครือข่ายธุรกิจ เธอตั้งใจเช่าบ้านเพื่อย้ายกลับมาอยู่ที่ขอนแก่นเพื่อเปิดร้านกาแฟและทำธุรกิจ เธอไม่ยอมไปอยู่บ้านหลังเดียวกับพ่อของเธอ หนึ่งที่ตัดพ้อแอนที่ไม่เคยเล่าปัญหาชีวิตให้ฟัง ส่วนแอนนั้นไม่ได้ต้องการให้หนึ่งสงสาร นั่นทำให้ทั้งสองมีปากเสียงจนทำให้หนึ่งหนีไปห้องนอนเก่าของเขา ที่ซึ่งเก็บโปสเตอร์และตัวหนังสือของแอนไว้ แอนถามต้นเพื่ออยากรู้ว่าจริงๆ แล้วหนึ่งโกรธอะไร หนึ่งที่จมนมต่อความรู้สึกตัวเองเขาจึงสารภาพกับแอน กับเผยความรู้สึกผิดที่ทำให้หนึ่งสิ้นใจในวันปัจฉิมของเธอนั้นไม่สมบูรณ์ แอนได้เผยถึงความรู้สึกที่มองว่าหนึ่งเองนั้นคือเพื่อนมาโดยตลอด เมื่อรับรู้ความจริงนั้น ทั้งสองก็ได้ตัดสินใจกลับมาดูหนังสือเรื่องนั้น จนทบทวนได้ว่าเขาทั้งสองควรจะได้

เคลียร์ใจกันตั้งแต่แรก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลังจากนั้นแอนไปส่งหนึ่งที่สนามบิน ก่อนจากกันหนึ่งตัดสินใจให้แอนอยู่บ้านหลังนี้ฟรีๆจนกว่าแอนจะพร้อมจ่าย หนึ่งตัดสินใจแบบนี้เพราะเขาคงจะไม่กลับมาขอนแก่นอีกเพราะเขาไม่รู้จะทำอาชีพอะไรที่นี้ หนึ่งมอบโปสเตอร์หนังสั้นเรื่องนั้นให้แอนเก็บไว้ หลังจากหนึ่งขึ้นเครื่องบินแล้ว แอนไปโรงหนังแฟรี่พลาซ่าซึ่งในอดีตแอนฝันว่าจะได้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์แล้วได้กลับมาฉายหนังที่นี้ แต่ตอนนี้เธอคงไม่มีโอกาสอีกต่อไปจริงๆ เพราะเธอเองที่ก็เลิกทำหนังและโรงหนังห้างแฟรี่ก็ไม่ฉายหนังอีกต่อไปแล้ว เธอจึงตั้งใจเอาโปสเตอร์แผ่นนั้นไปติดที่หน้าโรงหนัง เสมือนว่าความฝันของเธอนั้นได้สำเร็จแล้ว โดยคนที่ร่วมความฝันของเธอในช่วงเวลานั้นคือหนึ่ง เพื่อนของเธอ

5.2 Scenario

SEQUENCE A การกลับบ้าน

SCENE 1 ภายใน / สตูดิโอพากย์เสียง / กลางวัน

หนึ่ง ชายหนุ่มวัย 32 ปี ทำงานพากย์เสียงสำเนียงอีสานในซีรีส์เกาหลี ระหว่างที่หนึ่งพากย์เสียงอยู่ก็มีโทรศัพท์สายหนึ่งโทรเข้า ปลายสายคือแอนเพื่อนสมัยมัธยมที่ขอนแก่น แอนต้องการซื้อตึกแถวที่เป็นบ้านเก่าของหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น หนึ่งเองนั้นไม่แน่ใจเรื่องที่จะขายตึก หนึ่งโทรไปปรึกษาแม่ แม่บอกว่าแล้วแต่หนึ่ง เพราะหนึ่งเคยบ่นว่าอยากกลับไปอยู่ขอนแก่น หนึ่งโทรกลับไปหาแอนเสนอว่าเดี๋ยวเขาพาไปดูแล้วทำสัญญาซื้อขายกัน หนึ่งให้ราคาตามงบของแอน แอนลังเลเพราะไม่อยากรบกวนหนึ่ง หนึ่งยินดีจะไปหาแอนที่ขอนแก่นในวันรุ่งขึ้น หนึ่งรีบร้อนจองตั๋วกลับบ้านในเย็นวันนั้นทันที

SCENE 2 ภายนอก / สนามหน้าเสาธง / เช้า

จังหวัดขอนแก่น ปี 2550 ตอนนั้นหนึ่งเป็นนักเรียน ม.6 หนึ่งเป็นนักเรียนช่วยงานห้องโสตคอยควบคุมเสียงไมโครโฟนในพิธีเคารพธงชาติตอนเช้า รวมถึงถ่ายวิดีโองานในโรงเรียน ในตอนนั้นแอน หญิงสาว ม.6 เช่นเดียวกับเขา เธอเอาจoystickวิดีโอขนาดเล็กของเธอนั้นถ่ายคลิปเพื่อนหยอกล้อกัน หนึ่งเองนั้นก็แอบถ่ายแอนในช่วงเวลานั้นไว้ หนึ่งเห็นว่าแอนหันมามองแล้วรู้ว่าเขาแอบถ่ายเธออยู่ หนึ่งตีเนียนกลับไปถ่ายครูใหญ่พูดหน้าเสาธง ครูใหญ่กำลังพูดเรื่องกำหนดการงานปัจฉิมนักเรียน ม.6 ที่จะเกิดขึ้นในสัปดาห์หน้า

SEQUENCE B ความฝันของแอน

SCENE 3 ภายใน / ห้องโสต / กลางวัน

เย็นวันเดียวกันนั้น หนึ่งเอาภาพจากกล้องวิดีโอของคอมพิวเตอร์ ภาพนั้นค่อยๆเล่นจากภาพที่ครูใหญ่พูดไปจนถึงข้อตึกที่หนึ่งแอบถ่ายแอน ในจังหวะเดียวกันแอนนั้นก็พรวดพราดตรงเข้ามาหาหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในห้องเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อผู้ใดได้เห็นไปใช้ประโยชน์อื่นใดโดยไม่ได้รับอนุญาตถือว่าผิดกฎหมาย

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ห้องโสตเพื่อขอทำบัตรนักเรียนใหม่ หนึ่งเองที่ตกใจก็ตอบว่า อาจารย์ที่ทำบัตรนักเรียนนั้นกลับบ้านไปแล้ว แอนกำลังจะออกไปก็เห็นกล้องวิดีโอของหนึ่ง ก็ถามว่าหนึ่งทำอะไร หนึ่งก็อธิบายไปว่ามันคือขั้นตอนการเอาภาพลงคอมพิวเตอร์เพื่อนำไปตัดต่อ แอนสงสัยว่าหนึ่งนั้นถ่ายอะไรบ้าง หนึ่งก็ตอบถ่วงเวลาให้ภาพของแอนในกล้องนั้นผ่านไปก่อนที่แอนจะมาเห็นซึ่งทันพอดีตอนที่แอนมาดูฟุตเทจที่หนึ่งถ่าย แอนตื่นเต้นกับคุณภาพของภาพและเสียง แอนบอกว่าจริงแล้วๆเธออยากได้คนช่วยถือไมค์โครโฟนให้หนังสือของเธอ จึงถามว่าหนึ่งนั้นพอช่วยได้ไหมเพราะเห็นหนึ่งเคยเซ็ทไมค์โครโฟนก็น่าจะทำได้ หนึ่งลองประกอบอุปกรณ์ดู ซึ่งรุ่งรังพอสมควร หนึ่งลองให้แอนพูด กับไมค์โครโฟนเซ็ทนั้น เสร็จแล้วก็ให้แอนมาฟังเสียง แอนประทับใจสิ่งที่หนึ่งทำ

SCENE 4 ภายนอก / บขส.ขอนแก่นแห่งที่ 3 / เช้า

หนึ่งเดินทางมาถึง บขส.ขอนแก่น เขาโทรหาแอน เมื่อแอนรับสายก็บอกให้เขาหันไปหารถ MG ป้ายแดงหนึ่งก็ได้เจอแอนในวัย 32 ปี โบกมือเรียกหนึ่ง แอนในวัยนี้ผู้หญิงที่สวยงาม แต่งตัวแฟชั่นตามสมัย เมื่อเจอกันหนึ่งนั้นก็บอกว่าจำเสียงแอนไม่ได้จริงตอนที่โทรมา แอนบอกว่าหนึ่งคล้ายเดิมมากเลยเมื่อรถวิ่งในเมืองตอนเช้า รถหนึ่งบ่นเรื่องรถติด หนึ่งถามแอนเรื่องครอบครัว แอนบอกไม่มีแผนเลย เธอยังอยู่กับแม่ แอนถามเรื่องงานของหนึ่ง หนึ่งก็เล่าเรื่องอาชีพพากย์เสียงซีรีส์เกาหลีเป็นสำเนียงอีสาน แอนตื่นเต้นกับอาชีพหนึ่ง หนึ่งลองทำเสียงตัวละครต่างๆ แอนนั้นก็จำได้ว่ามาจากหนังเรื่องไหน เธอดีใจที่หนึ่งได้ทำงานนี้

SCENE 5 ภายนอก / รถสองแถว,รถบัส,รถสกายแลป / กลางวัน

หนึ่งกับแอนขนเอาอุปกรณ์อัดเสียงและกล้องขึ้นรถสองแถวเพื่อไปถ่ายหนังสือ เมื่อคนเยอะขึ้นหนึ่งไปยืนท้ายรถพร้อมของที่พะรุงพะรัง แอนช่วยถือให้ ทั้งสองไปต่อรถที่ บขส.จังหวัดขอนแก่น เพื่อเดินทางไปอำเภอบ้านไผ่ ระหว่างเดินทางแอนนั้นก็กดใช้กล้องบนรถโดยสาร แล้วถ่ายคลิปวิดีโอข้างทาง หนึ่งเตือนแอนว่า เขาเอาเทปมาแค่ม้วนเดียว เดียวเทปไม่พอ เมื่อถึงอำเภอบ้านไผ่ หนึ่งและแอนต่อรถสกายแลปไปจนถึงโลเคชั่น

SCENE 6 ภายนอก / อำเภอบ้านไผ่ / กลางวัน

เมื่อถึงอำเภอบ้านไผ่บ้าน แอนพาหนึ่งเดินไปลุยทุ่งนาอย่างสนุกสนานไปถ่ายหนังสือกัน ข้อดีแรกของหนังสือเป็นฉากหมอแคนนั้นเป่าแคนจีบผู้หญิงในกระท่อมปลายนา แอนพูดสำเนียงอีสานกำกับนักแสดง ระหว่างที่ถ่ายทำนักแสดงลืมหืมตา เพราะแอนนั้นใช้กล้องครั้งแรกจึงมีบางภาพที่ถ่ายย้อนแสงแล้วมืดบ้าง ไมค์บูมของหนึ่งเข้าเฟรมบ้าง ทีมงานกับนักแสดงก็สลับกันขอโทษขอโพย ต่อมาแอนย้ายไปที่ บขส.บ้านไผ่ ถ่ายฉากตัวละครเดินขึ้นรถสองแถวแล้วนางเอกมาส่ง ชาวบ้านก็ตะโกนแซวว่าถ่ายหนังสือกันหรือ หนึ่งสายหัวเพราะบันทึกเสียงไม่ได้ แอนเดินไปหาชาวบ้านด้วยความสนิทสนมขอให้ชาวบ้านเจียบให้สักครู่ด้วยสำเนียงอีสานอย่างสุภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 7 ภายนอก / ทุ่งนา / กลางวัน

ตกเย็น แอนถ่ายทำฉากสุดท้ายของวัน เป็นฉากจบของหนังที่ตัวละครทั้งสองเดินพลอดรักบนเตียงนา ฉากหลังนั้นคือรั้วหมู่บ้านจัดสรรที่กำลังก่อสร้างอยู่ แอนถ่ายด้วยการใช้รถเข็นลากตามหนึ่งเป็นคนลากรถเข็นตามแล้วต้องถือไม้ค้ำตามไปด้วย หนึ่งเสียหลักล้ม หยิบไม้ค้ำโครโฟนที่เพื่อนดินขึ้นมาอัดเสียงต่อด้วยความเร่งรีบเพราะกลัวแสงหมด จนถ่ายทำเสร็จสิ้น แอนสั่งเลิกกอง

SEQUENCE C ความจริงของทั้งคู่

SCENE 8 ภายนอก / ถนนศรีจันทร์ / กลางวัน

แอนให้นักแสดงมาเล่นเหมือนคนต่างจังหวัดเข้าเมืองหลวงเป็นฉากตึกกรมบ้านช่องที่เหมือนกรุงเทพมหานคร เธอให้นักแสดง ไปนั่งอยู่ใกล้ๆ ไซต์ก่อสร้าง แล้วเขียนจดหมายหาพระเอก เมื่อเสร็จสิ้นนักแสดงแยกย้าย หนึ่งและแอนนั้นเดินเพื่อจะไปขึ้นรถสองแถว ระหว่างที่เดินหนึ่งเอากล้องวิดีโอมาถ่ายเล่นเพราะว่าเป็นท้ายม้วนแล้ว เลยสัมภาษณ์แอนเล่น แอนก็พูดว่าอธิบายไปว่าเธออยากทำหนังเล่าเรื่องแถวบ้านและอยากให้เพื่อนๆ ได้ดูหนังของเธอ แอนเอากล้องมาถ่ายหนึ่ง แอนถามหนึ่งหนังจะออกมาเป็นยังไง หนึ่งคิดว่าน่าจะสนุกดี หนึ่งเองก็เล่าต่อว่าเป็นเทอมแรกของเขาที่ไม่ต้องเรียนพิเศษ เลยดีใจที่ได้ทำอย่างอื่นนอกจากเรียนหนังสือบ้าง เมื่อเทปหมด ทั้งสองแะกินชาเย็นข้างทาง แอนเล่าว่าเธอมีความฝันอยากจะทำหนังที่บ้านของเธอ เธอจะไปเรียนนิเทศศาสตร์เพื่อกลับมาสานฝันนี้ให้ได้ หนึ่งเล่าว่าดีใจที่แอนนั้นมีความฝัน ไม่เหมือนกับเขาที่ยังไม่รู้ว่าจะทำอะไร แอนก็บอกหนึ่งว่าถ้าตั้งใจยังงี้ก็ได้ทำสิ่งนั้น

SCENE 9 ภายนอก / ละแวกบ้านของหนึ่ง (ถนนศรีจันทร์) / กลางวัน

หลังจากที่แอนจอดรถ ระหว่างเดินไปที่ตึกของหนึ่ง แอนสงสัยว่าหนึ่งไปทำงานพากย์เสียงอีสานได้อย่างไร ทั้งๆที่หนึ่งไม่ได้พูดอีสานแต่แรก หนึ่งเองก็บอกว่าค่อนข้างบังเอิญ จริงๆตอนแรกเขาแค่เป็นคนคุมพากย์เสียง แล้ววันหนึ่งมีคนอยากได้เสียงสำเนียงอีสานในโฆษณา ต่อมาเขาเลยลองมาพากย์เสียงซีรีส์ แอนก็พูดตัดพ้อว่าเธอไม่มีวาสนาได้ไปทำงานในวงการภาพยนตร์ หนึ่งบอกว่าดีแล้วที่แอนได้อยู่ขอนแก่นเพราะอยู่ที่นี้เขาไม่รู้จะทำงานอะไร ทั้งสองเดินจนถึงหน้าตึกที่มีป้ายประกาศขายและเบอร์โทรของหนึ่ง หลังจากหนึ่งเปิดประตูตึกเสร็จ หนึ่งเองก็เสนอแอนว่าลองพากย์เสียงกันดูเล่นๆ ระหว่างรอหุ้่นส่วนของแอนมาถึง หนึ่งเอาบทพากย์เสียงของเขาที่ติดตัวมาด้วยลองซ้อมกับแอนพออารมณ์ของบทสนทนาเริ่มเข้าได้เข้าเต็ม แอนเองก็บอกว่าเธอทำมันได้ไม่ค่อยดีเลย แอนขอบคุณหนึ่ง โทรศัพท์ของหุ้่นส่วนแอนโทรเข้ามาพอดี หนึ่งยิ้มไม่หุบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SEQUENCE D โอกาสสุดท้ายของหนึ่ง

SCENE 10 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน

หนึ่งพาแอนมาบ้านของเขา บ้านของหนึ่งเป็นร้านขายของชำที่มีร้านเกมขนาดเล็ก มีลูกค้าเป็นเด็กประถมราวๆ 5 คน ที่เสียงเจี๊ยวจ๊าวเต็มร้านเกม แอนรู้สึกรำคาญนิดหน่อย เครื่องคอมพิวเตอร์ท้ายร้าน เป็นคอมพิวเตอร์ของหนึ่งที่สามารถตัดต่อภาพยนตร์ได้ ในช่วงเวลาท่ามกลางเสียงที่ตั้งุ่นวาย หนึ่งและแอนมาลองฟังเสียงไฟล์เสียงของฉากต่างๆดู หนึ่งพบว่าเสียงในฉากสุดท้ายที่ถ่ายทำกันนั้นเสีย แอนตะโกนลั่นร้าน ทั้งร้านเงียบลงทันที หนึ่งเสนอไอเดียว่าพากย์เสียงทับไปเลย แอนไม่เห็นด้วยเพราะรู้ว่าหนึ่งพูดอีสานไม่คล่อง แต่สุดท้ายแอนก็ต้องยอมเพราะใกล้วันฉายหนึ่งต้องเอาไมค์โครโฟนจากหูฟังในร้านเกมนั้นมาใช้เพื่ออัดเสียงแทนไมค์โครโฟนที่เสียอยู่ ฉากที่ต้องพากย์เสียงใหม่นั้น เป็นฉากพระเอกบอกรักนางเอกแล้วไม่อยากจะไปจากนางเอกอีกต่อไป แอนเลยลองบรีฟหนึ่งว่า ลองพูดเหมือนเรารักใครซักคนแล้วอยากพูดแบบนี้กับเขา แอนให้กำลังใจ หนึ่งมองปากตัวละครแล้วพูด เขามองแอนที่ยิ้มพอใจกับสิ่งที่หนึ่งนั้นทำลงไป ตกเย็นแม่ของแอนโทรตามให้กลับบ้านเธอเลยแยกจากหนึ่งไป หนึ่งยังคงตัดต่อหนังต่อไป หนึ่งดูฟุตเทจต้นม้วนและท้ายม้วนที่เป็นคลิปทั้งสองถ่ายเล่นเพื่อทดสอบกล้อง ซึ่งเป็นภาพที่เขานั้นถ่ายแอนในตอนแรกที่เจอ ถ่ายระหว่างเดินทาง ถ่ายวิวนอกรถ หนึ่งนอนหลับเพราะเหนื่อย เมืองขอนแก่นตอนกลางคืน และตอนที่หนึ่งนั้นถ่ายแอนที่ห้างแพรี หนึ่งลืงเลว่าจะเอาฉากนั้นใส่ดีหรือไม่

SCENE 11 ภายนอก / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน

แอนและหุ้นส่วนเข้ามาในตึกของหนึ่งที่ว่างเปล่า หุ้นส่วนคนหนึ่งนึกออกว่าหนึ่งนั้นเป็นเพื่อนสมัยประถม จึงได้คุยกันเรื่องตอนนี้หนึ่งอยู่ที่ไหน หนึ่งตอนนี้อยู่กรุงเทพฯบอกว่า บ้านหลังนี้เป็นบ้านหลังสุดท้ายที่มีอยู่ในขอนแก่น หลังจากนั้นเขาจะย้ายไปอยู่กับแม่ที่กรุงเทพฯรหนึ่งอธิบายสภาพของตึก แล้วให้แอนลองเดินดูตึกได้เลยเพราะแอนเคยมา แอนมองหน้าหนึ่งด้วยความใจหาย ก่อนจะเดินเลาะว่าพื้นที่ตรงนี้จะใช้ทำอะไรบ้าง ตรงไหนคือห้องประชุม ตรงไหนคือห้องสาธิตสินค้าขายตรง สุดท้ายทุกคนเห็นดีเห็นงาม ก็ตกลงทำสัญญากัน แอนมองแววตาของหนึ่งที่อาลัยอาวรถึกหลังนี้ ระหว่างที่หุ้นส่วนของแอนนั้นเซ็นเป็นพยานยืนยันการซื้อขายตึก

SCENE 12 ภายนอก / โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย / กลางวัน

งานปัจฉิมของโรงเรียนแอนเอากล้องวิดีโอของตัวเองถ่ายรูปเพื่อนๆ ในหอประชุม นักดนตรีเล่นกีตาร์เพลงเราและนาย สร้างความซาบซึ้งเป็นอย่างมาก หนึ่งสั้นของแอนคือคิวฉายเรื่องถัดไป เมื่อหนึ่งฉาย หนึ่งตัดต่ออย่างไม่ต่อเนื่อง เสียงตัวละครที่พูดอีสานนั้นทำให้นักเรียนม.6 คนดูเริ่มคุยกัน เมื่อถึงฉากที่หนึ่งกับแอนพากย์เสียงนั้น ทั้งหอประชุมก็เริ่มตลก เพราะเสียงของตัวละครนั้นมันไม่เหมือนจริงและไม่ตรงกับปาก แอนถอนหายใจ เมื่อถึงเอนด์เครดิตนั้น ภาพของหนึ่งและแอนที่ถ่ายทำหนังด้วยกันนั้น เพื่อนๆแอนและหนึ่งส่งเสียงฮือฮา กัน คนดูนั้นตลกกับสิ่งที่แอนนั้นเล่าความฝันของตัวเอง แอนสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอง แอนนั้นอายมากเลยรีบออกจากหอประชุมออกไปเพื่อต่าหนึ่งว่าทำไมทำงานไม่เรียบร้อย รวมถึงพูดเทจพวกนั้นมันเป็นเรื่องส่วนตัว อย่าเอาฉากแบบนั้นมาใส่ในหนังอีก หนึ่งเองก็แย้งว่า สิ่งที่แอนพูดนั้นดีไม่เสียหายที่จะใส่ในหนัง และเขาก็ตั้งใจทำอดหลับอดนอนเพื่อให้ได้หนังออกมา แอนก็ถามว่าจริงๆแล้วมาทำหนังกับเธอทำไม หนึ่งก็ตอบตรงๆว่าเขานั้นชอบแอน แอนก็บอกว่าสุดท้ายหนึ่งไม่ได้จริงจังกับหนังของเธอ หนึ่งมาทำหนังเพราะหวังว่าจะได้เธอเป็นแฟน แอนบอกว่าขอบคุณมากที่ทำให้รู้ว่า ตัวเธอเองทำหนังไม่เป็น เธอออกไปด้วยความผิดหวัง

SEQUENCE E ก่อนสลายกลายเป็นไอ

SCENE 13 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน

หนึ่งขึ้นไปหยิบของจากห้องนอนเก่าของเขา ในห้องนั้นมีไมค์โครโฟนตัวหนึ่งที่เสียจากการถ่ายหนังให้แอน แอนลองกดเปิดคอมพิวเตอร์ของหนึ่งซึ่งเปิดติด หนึ่งเห็นแอนที่ดูหนังสั้นของเธอที่อยู่ในคอมพิวเตอร์ของหนึ่ง แอนร้องไห้กับหนังเรื่องนั้นในตอนที่เราพูดถึงความฝันของตัวเองในวัยเด็ก

หนังสั้นมีเรื่องราวเกี่ยวกับหมอแคนมาเป่าแคนจับผู้หญิง แล้วผู้หญิงคนนั้นต้องไปทำงานที่กรุงเทพมหานคร ทั้งสองเขียนจดหมายคุยกันว่าจะกลับมาอยู่ด้วยกันที่ขอนแก่น ฉากที่หนึ่งและแอนพากย์เสียงนั้น คือฉากที่ทั้งสองได้กลับมาอยู่ที่ทุ่งนาด้วยกันแล้วบอกรักกัน จบแบบมีความสุข

SCENE 14 ภายใน / รถของแอน / กลางวัน

แอนขับรถไปส่งหนึ่งที่ บขส.ขอนแก่น แอนมาถามหนึ่งว่าทำไมหนึ่งถึงอยากขายบ้านหลังนี้ หนึ่งเองก็ตอบเพราะว่าแอนอยากซื้อเขาเลยอยากขายให้แอน อยากเธอได้ในสิ่งที่เธอต้องการ หนึ่งขอโทษแอนไม่ทำวันนั้นให้ดีพอ เมื่อใกล้ถึงบขส. เธอจู่ๆเธอเปลี่ยนใจกระทันหันขับรถไปส่งหนึ่งที่กรุงเทพ ทั้งสองนั่งรถไปด้วยกันโดยไม่พูดไม่จา แอนจับมือหนึ่งทั้งสองได้จับมือด้วยกันครั้งแรก เมื่อถึงกรุงเทพ แอนไปส่งหนึ่งที่บ้าน หนึ่งลงจากรถ แอนตัดสินใจกลับขอนแก่นในคืนนั้นเลย ทั้งสองกอดลากันเป็นครั้งสุดท้ายบนลานจอดรถคอนโดมิเนียมของหนึ่งที่มีฉากหลังเป็นเมืองกรุงเทพมหานครยามค่ำคืน แอนบอกว่าดีใจที่ได้เจอหนึ่ง

SCENE 15 ภายนอก / กรุงเทพมหานคร / รุ่งเช้า

หนึ่งเองเดินทางไปทำงานตอนเช้าเหมือนวันที่ผ่านๆมา เขาขึ้นรถไฟฟ้า นอกหน้าต่างคือเมืองกรุงเทพมหานคร เขาอ่านบทพากย์เสียงในระหว่างที่เขาเดินทาง หนึ่งเข้ามาออฟฟิศเหมือนวันก่อนๆ เขาเข้าไปห้องพากย์เสียง แล้วพากย์ฉากที่เขาและแอนนั้นได้ลองซ้อมพากย์ด้วยกันมาก่อนหน้า

SCENE 16 ภายนอก / ขอนแก่น / รุ่งเช้า

หลังจากที่ส่งหนึ่ง แอนที่ขับรถกลับมาถึงเมืองขอนแก่นยามเช้า เธอได้ขับรถผ่านตลาด เห็นคนเร่ร่อน ชุมชนแออัด ห้างสรรพสินค้า ถนนขนาดใหญ่ รถของแอนวิ่งอยู่คันเดียวกลางอุโมงค์สี่แยกสามเหลี่ยมในเมืองขอนแก่น รถของเธอวิ่งไปเรื่อยๆ ไม่รู้ว่าจุดหมายปลายทางคืออะไร

5.3 บทภาพยนตร์ และ Shot list

บทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์และ Shot List สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ใน ภาคผนวก ข.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การสร้างสรรคภาพยนตร์

หลังจากกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้นำบทภาพยนตร์มาเข้าสู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้น ซึ่งมีขั้นตอนและรายละเอียดดังนี้

6.1 กระบวนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

6.1.1 การคัดเลือกนักแสดง

6.1.2 การออกแบบงานสร้าง

6.1.3 การหาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์

6.1.4 การวางแผนการถ่ายทำ

6.2 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 1 (26 มิถุนายน 2566)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 2 (27 มิถุนายน 2566)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 3 (29 มิถุนายน 2566)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 4 (30 มิถุนายน 2566)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 5 (26 สิงหาคม 2566)

6.3 กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์

6.3.1 การลำดับภาพ

6.3.2 การออกแบบเสียง

6.3.3 การปรับแก้สีภาพ

6.3.4 เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effect)

6.1 กระบวนการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

6.1.1 การคัดเลือกนักแสดง

หลังจากบทภาพยนตร์ได้เขียนแล้วเสร็จนั้น ผู้วิจัยได้เข้าสู่กระบวนการคัดเลือกนักแสดง โดยได้แบ่งเป็นตัวละครหลัก และตัวละครสมทบ

6.1.1.1 ตัวละครหลัก

ตัวละครหลัก ได้แก่ตัวละคร หนึ่ง และ แอน ตัวละครหลักทั้งสองมีเงื่อนไขสำคัญคือ ต้องเป็นตัวละครที่สามารถพูดสำเนียงอีสานขอนแก่น เป็นนักแสดงที่สามารถปรับบุคลิกให้เป็นตัวละครคนวันทำงานอายุ 32 ปี และสามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกไปเป็นตัวละครวัย 18 ปี ด้วยเช่นกัน เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ตัวละคร หนึ่ง จากบทภาพยนตร์ ตัวละครหนึ่งเป็น ตัวละครชายอายุ 32 ปี ในปี 2565 ประกอบอาชีพนักพากย์เสียงสำเนียงอีสาน ตัวละครหนึ่งมีพื้นเพเป็นคนจังหวัดขอนแก่น สามารถพูดสำเนียงอีสานได้คล่องแบบติดสำเนียงภาคกลาง หรือเรียกในความเข้าใจของคนท้องถิ่นคือ “พูดแบบไทยปนลาว” เพราะครอบครัวของหนึ่งนั้นไม่ใช่คนขอนแก่นแต่ต้น มีลักษณะที่นิสัยไม่แสดงออกตรงไปตรงมา เก็บความรู้สึก ชอบช่วยเหลือ นักแสดงที่มารับบทดังกล่าว ผู้วิจัยได้คัดเลือก นายเรนศ แสนเทพ อายุ 22 ปี เป็นนักศึกษาสาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย ชั้นปี 4 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยเหตุผลที่พื้นเพของนักแสดงและตัวละครนั้นมีความใกล้เคียงกัน นักแสดงมีประสบการณ์แสดงภาพยนตร์สั้นมาก่อน ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบบทร่วมกับนักแสดงเพื่อตรวจสอบความเข้าใจต่อตัวละคร ก่อนตกลงนัดหมายถ่ายทำกัน



ภาพที่ 6.1 นายเรนศ แสนเทพ นักแสดงรับบทเป็นตัวละคร หนึ่ง

2. ตัวละคร แอน จากบทภาพยนตร์ ตัวละครแอนเป็นเพศ หญิงมีอายุ 32 ปี ในปี 2565 ปัจจุบันประกอบอาชีพนักธุรกิจขายตรง ตัวละครแอนมีพื้นเพของครอบครัวเป็นคนขอนแก่นในอำเภอบ้านไผ่ พูดสำเนียงอีสานได้โดยปกติ มีลักษณะนิสัยที่เปิดเผย เป็นมิตร ตรงไปตรงมา นักแสดงที่มารับบทดังกล่าว ผู้วิจัยได้คัดเลือก นางสาวรัชนิกร จำรัสภูมิ ประกอบอาชีพเป็นผู้ออกแบบกราฟิกและศิลปินอิสระ โดยเหตุผลคือ นักแสดงมีพื้นเพใกล้เคียงกับตัวละคร มีความสามารถใช้สำเนียงอีสานได้อย่างคล่องแคล่ว มีประสบการณ์เป็นศิลปินการแสดงแบบสด (Performance Artist) ยังไม่เคยมีประสบการณ์แสดงภาพยนตร์สั้นมาก่อน ผู้วิจัยได้ทดสอบบทก่อนตกลงนัดหมายถ่ายทำกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.2 นางสาวรัชนิกร จำรัสภูมิ นักแสดงรับบทเป็นตัวละคร แอน

หลังจากผู้วิจัยได้คัดเลือกนักแสดงหลักเสร็จสิ้นนั้น ผู้วิจัยได้นัดหมายนักแสดงมาอ่านบท (Read Trough) ร่วมกับผู้วิจัย โดยหลังจากอ่านบทร่วมกันเสร็จผู้วิจัยได้แลกเปลี่ยนความเห็นต่อลักษณะนิสัยตัวละคร จุดประสงค์ของตัวละคร และความรู้สึกของตัวละครในแต่ละฉาก เพื่อความเข้าใจต่อบทภาพยนตร์ในทิศทางเดียวกัน รวมถึงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกันระหว่างนักแสดง

6.1.1.2 ตัวละครสมทบ

ตัวละครสมทบนั้นได้แก่ ตัวละครพี่มีนและเตย ตัวละครทั้งสองนั้นปรากฏในภาพยนตร์แค่เพียงฉากช่วงอดีตปี 2550 ซึ่งคือฉากที่ตัวละครแอนและหนึ่งได้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ผู้วิจัยเน้นการหานักแสดงบทบาทนี้เป็นนักแสดงที่อยู่ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เพื่อความสะดวกในการเดินทางมาถ่ายทำ

1.พี่มีน จากบทภาพยนตร์ พี่มีนนั้นมีอายุ 20 ปี ในปี 2550 พี่มีนมีพื้นเพเป็นคนขอนแก่นโดยกำเนิด มีบ้านอยู่ในอำเภอบ้านไผ่สนิทสนมกับแอนเพราะเคยทำกิจกรรมร่วมกันในโรงเรียนตอนที่ยังเรียนร่วมกัน ในภาพยนตร์พี่มีนพักการเรียนมาช่วยครอบครัวทำนาก่อนไปประกอบอาชีพนักธุรกิจขายตรงในเวลาต่อมา ตัวละครพี่มีนมีลักษณะนิสัยทำตัวสบาย ไม่ยึดติด ชี้เล่น ผู้วิจัยได้เลือกนายพงศกร นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น รับบทดังกล่าว

2.เตย จากบทภาพยนตร์ เตยมีอายุ 18 ปี ในปี 2550 เตยมีพื้นเพเป็นคนขอนแก่นอยู่ในอำเภอบ้านไผ่ เป็นเพื่อนสนิทของแอนตอนมัธยมต้นจนย้ายไปเรียนต่างโรงเรียน แอนมีนิสัยที่ค่อนข้างใจร้อน ปากไม่ตรงกับใจ รักเพื่อน ผู้วิจัยได้เลือกนางสาวกุลนันท์ ไชโย นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น รับบทดังกล่าว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.3 นักแสดงสมทบ นายพงศกร ชนะบุญ และนางสาวกุลนันท์ ไชโย

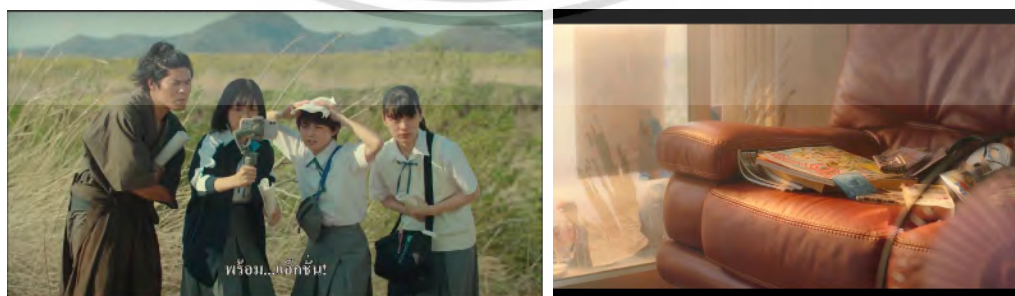
6.1.2 การออกแบบงานสร้าง

บทภาพยนตร์ได้นำเสนอผ่านช่วงสองช่วงเวลา คือปี พ.ศ. 2550 และ ปี พ.ศ. 2565 ผู้วิจัยได้วางแนวความคิดของการออกแบบงานสร้าง รางภาพของฉาก การจัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก การสร้างฉากและการเตรียมเครื่องแต่งกายของนักแสดง ไว้ดังนี้

6.1.2.1 แนวความคิดของการออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์ไทยหาอดีตเรื่องนี้เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวรักและชีวิต (Romantic - Drama) เน้นไปที่การนำเสนอจังหวัดขอนแก่นในช่วง ปี 2550 ที่มีชีวิตชีวา โปร่งสบายและอบอุ่น แตกต่างกับปี พ.ศ. 2565 ที่เงียบเชียบไร้ชีวิตชีวา อึดอัดและเย็นชา

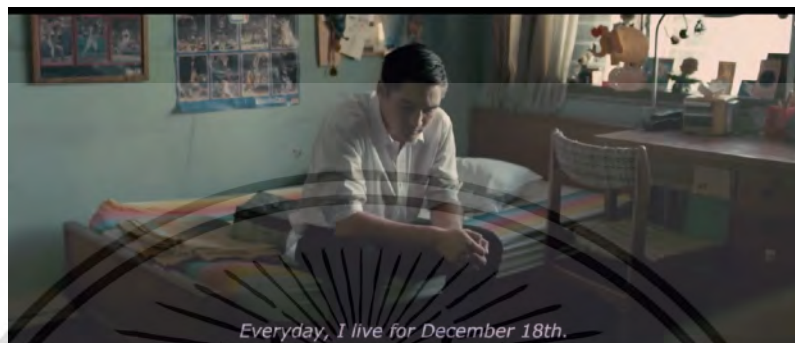
แนวความคิดการออกแบบฉากในช่วงเวลาอดีต ผู้วิจัยนำเสนอฉากในอดีตปี 2550 ในลักษณะภาพยนตรรัก (Romantic) ที่ Mood & Tone ของฉากไปทางสว่าง (High Key) ใช้โทนสีอุ่น (Warm Tone) เลือกใช้สีสด (Saturate) เช่น สีเขียวของทุ่งนา เสื้อผ้าที่มีสีสันสดใส เช่น แดง น้ำเงิน เขียว สถานที่ถ่ายทำที่มีช่องหน้าต่างที่กว้าง รวมถึงเน้นสถานที่เปิด หรือมีโถงที่สูง เน้นการใช้ภาพที่กว้างและมีพื้นที่ร่วมกันในเฟรมภาพของตัวละคร



ภาพที่ 6.4 ภาพอ้างอิง Mood & tone ของฉากที่นำเสนอช่วงเวลาในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวความคิดการออกแบบฉากในช่วงเวลาปัจจุบัน ผู้วิจัยนำเสนอในลักษณะ ภาพยนตร์ชีวิต (Romantic) ถ่ายภาพด้วยโทนมืด (Low Key) เลือกเน้นใช้โทนสีเย็น (Cool tone) ที่มีความอิ่มสีต่ำ (De-saturate) ฉากเป็นพื้นที่ปิด เน้นการใช้ขนาดภาพที่แคบ หลีกเลี่ยงการให้ตัวละครอยู่ร่วมในเฟรมเดียวกัน

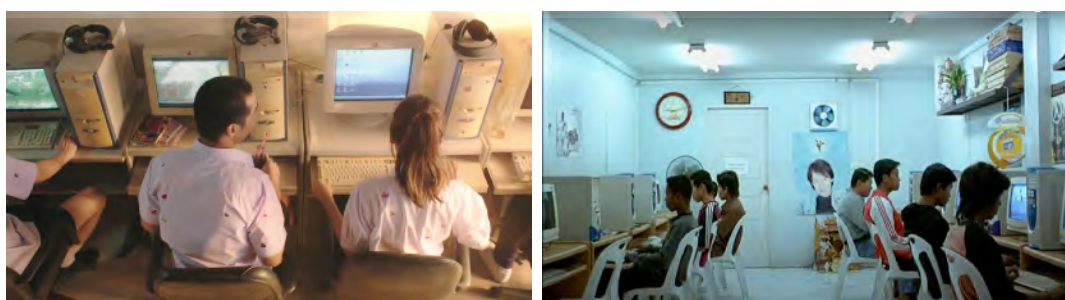


ภาพที่ 6.5 ภาพอ้างอิง Mood & tone ของฉากที่นำเสนอช่วงเวลาปัจจุบัน

6.1.2.2. ภาพร่างและภาพอ้างอิง(Reference)ของฉาก

จากบทภาพยนตร์นั้นฉากหลังของภาพยนตร์เกิดขึ้นในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นเป็นหลัก ผู้วิจัยจึงเริ่มการสำรวจสถานที่ถ่ายทำที่มีลักษณะใกล้เคียงตามบทภาพยนตร์และแนวคิดของการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องนี้ แล้วจึงเริ่มทำงานร่างภาพขึ้นมา

1. บ้านของหนึ่งในปี 2550 ตามบทภาพยนตร์ฉากบ้านของตัวละครหนึ่งเป็นอาคารพาณิชย์ในย่านชุมชนของอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่นผู้วิจัยได้ตีความจากบทภาพยนตร์เพิ่มเติมว่าบ้านของตัวละครหนึ่งในอดีตนั้นเคยเป็นร้านอินเทอร์เน็ตและที่อยู่อาศัยในเวลาเดียวกัน โดยร้านอินเทอร์เน็ตนั้นอยู่ชั้นล่างและให้ส่วนพักอาศัยนั้นเป็นชั้นที่สองของอาคาร ข้อมูลที่เก็บจากกลุ่มตัวอย่างร้านอินเทอร์เน็ตในช่วงปี 2547-2550 คอมพิวเตอร์ใช้จอภาพแบบหลอด (CRT Monitor) โดยผู้มาใช้บริการมักนิยมเล่นเกมเคาท์เตอร์สไตรค์ (Counter-Strike) มีการประดับร้านโดยการใส่แผ่นปิดภาพของเกมออนไลน์ มีผู้เก็บค่าบริการนั่งรอบริเวณข้างหน้าของร้าน



ภาพที่ 6.6 ภาพอ้างอิงฉากภายในบ้านตัวละครหนึ่งในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 ภาพร่างฉากภายในฉากร้านอินเทอร์เน็ต (ภาพโดยผู้วิจัย)

2. บ้านของหนึ่งในปี 2565 เป็นช่วงเวลาหลังการระบาด Covid-19) ซึ่งร้านอินเทอร์เน็ตโดยส่วนใหญ่รวมถึงร้านของหนึ่งได้เลิกกิจการไป บ้านที่เคยพักอาศัยบ้านถูกปิดแน่นหนาด้วยประตูเหล็ก ทลอดไฟบางส่วนไม่ส่องสว่างเพราะขาดการดูแล ไม่มีเฟอร์นิเจอร์และเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้าน มีเพียงสิ่งของส่วนตัวของตัวละครหนึ่งที่เก็บไว้ในห้องบนชั้นสอง



ภาพที่ 6.8 ภาพอ้างอิงฉากภายนอกบ้านตัวละครหนึ่งในปัจจุบัน



ภาพที่ 6.9 ภาพร่างฉากภายในบ้านตัวละครหนึ่งในปัจจุบัน (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. พื้นที่ชนบทในจังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่ตัวละครหนึ่งและแอนนั้นไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้นกันในอดีต ผู้วิจัยได้ตีความภาพรวมของพื้นที่ดังกล่าวว่า ควรมีความอุดมสมบูรณ์ทางธรรมชาติ มีความร่มรื่นและปลอดภัย เป็นทุ่งนาเกิดขึ้นจากแปลงนาขนาดเล็กหลายๆแปลงอยู่ร่วมกันมีกระท่อมปลายนา ถนนเป็นทางลูกรังเดินทางด้วยเท้าหรือจักรยานย่นพ่วงท้ายด้วยรถเข็น ผู้วิจัยได้สำรวจจึงพบว่าควรถ่ายทำในช่วงเดือน พฤษภาคม-กรกฎาคม อันเป็นช่วงต้นของฤดูฝนซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นการทำนา ทำให้ภาพของท้องนามีความอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 6.10 ภาพอ้างอิงการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในช่วงปี 2551 (ภาพโดยผู้วิจัย)



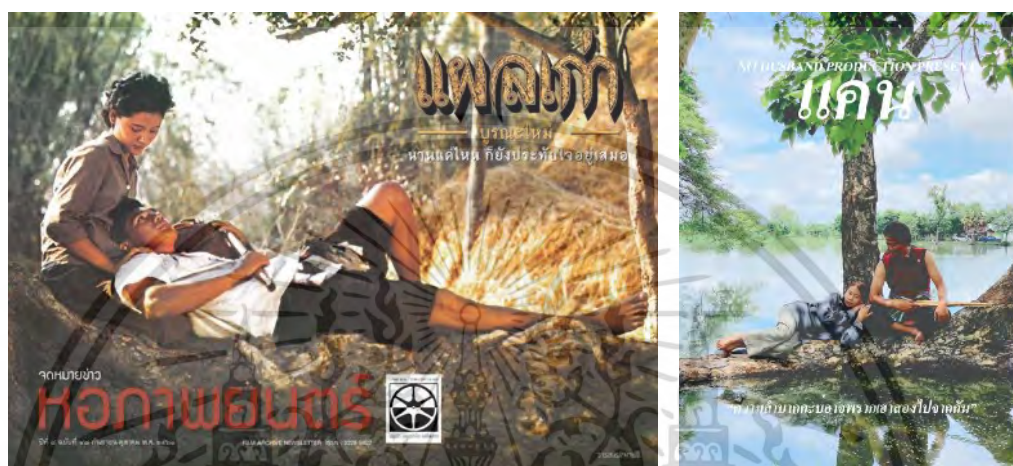
ภาพที่ 6.11 ภาพอ้างอิงบรรยากาศการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น



ภาพที่ 6.12 ภาพร่างฉากการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ฉากถ่ายภาพเปิดภาพยนตร์สั้น ในภาพยนตร์ตัวละครแอนจะทำการถ่ายทำใบเปิดภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ใช้แนวความคิดสัมพันธ์ท หยิบยืมภาพเปิดของภาพยนตร์โดยหาอดีตเรื่อง แผลเก่า กำกับภาพยนตร์โดย เชิดทรง ทรงศรี เป็นภาพตัวละครขวัญถือชลุ่ยนอนบนตักของเรียง มาตีความใหม่เป็น ตัวละครแอนที่นอนตักตัวละครพีมีนที่ถือแคน ซึ่งโปสเตอร์นี้จะถูกนำไปใช้ในฉากจบของภาพยนตร์ เพื่อสะท้อนเรื่องราวความรักที่ไม่สมหวังตัวละครในฉากจบของภาพยนตร์



ภาพที่ 6.13 ภาพอ้างอิงใบเปิดจากภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า

5. ฉากโรงเรียน ฉากโรงเรียนตามบทภาพยนตร์นั้นจะนำเสนอภาพของโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ในอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้ตีความว่าโรงเรียนมัธยมในจังหวัดขอนแก่นปี 2550 นั้น ควรมีอาคารที่ไม่หนาแน่น มีพื้นที่สีเขียวและปลอดโปร่งในโรงเรียน ลักษณะของหอประชุมในฉากของงานปัจฉิมนิเทศจึงเป็นแบบเปิดโล่งและมีช่องลมในการระบายอากาศแทนการใช้เครื่องปรับอากาศ ในส่วนของห้องโสตทัศนอุปกรณ์ของโรงเรียนจะเป็นสถานที่เต็มไปด้วยอุปกรณ์ภาพและเสียง รุ่งก่ามีฉากถ่ายทำหนึ่งเพื่อทำการถ่ายรูปรูดัตเตอร์และบัตรนักเรียน



ภาพที่ 6.14 ภาพอ้างอิงลักษณะหอประชุมในโรงเรียนในฉากจัดงานปัจฉิมนิเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.15 ภาพร่างฉากห้องโสตทัศนูปกรณ์ในโรงเรียน (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.ห้องบันทึกเสียงพากย์ในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากลักษณะของห้องพากย์จริง ที่จะค่อนข้างมืด มีคอมไฟส่องสว่างบางจุดในห้องพากย์ และเลือกให้แสงบรรยากาศในห้องควบคุมนั้นไปในอุณหภูมิสีโทนเย็น



ภาพที่ 6.16 ภาพอ้างอิงฉากห้องพากย์เสียง

6.1.2.3.จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก

ฉากในช่วงอดีตมีความจำเป็นต้องเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากสามารถนำเสนอช่วงเวลาได้ อุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญจึง ได้แก่ จอคอมพิวเตอร์CRT แบบจอหมุน แผ่นภาพโปสเตอร์ เกมออนไลน์ กล้องดิจิทัล กล้องวิดีโอ MiniDV และอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์สั้น อุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนนั้นต้องทำการซ่อมแซมและทำความสะอาด เพื่อให้มีสภาพสมบูรณ์และสามารถนำไปประกอบฉากได้จริง

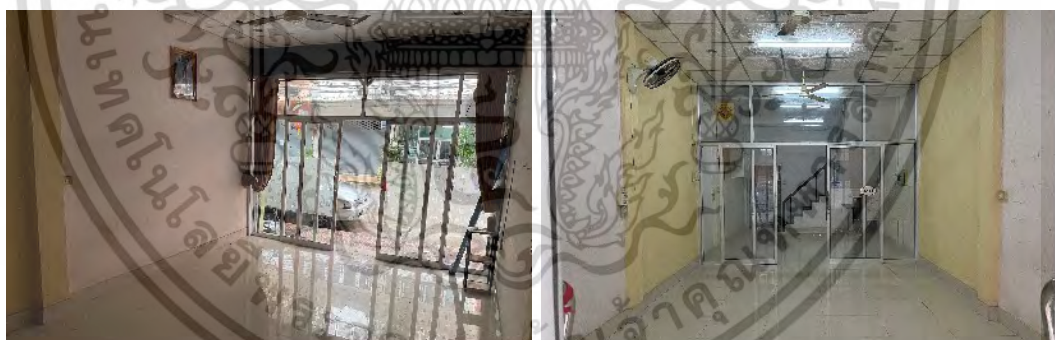
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



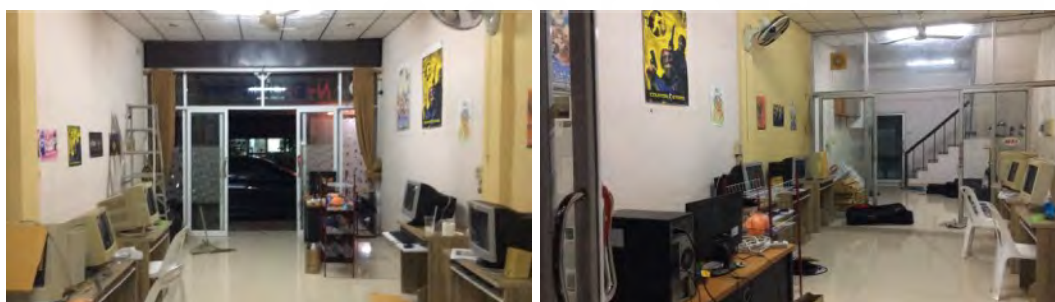
ภาพที่ 6.17 การจัดเตรียมและซ่อมแซมอุปกรณ์ประกอบฉาก

6.1.2.4 การสร้างฉาก

ฉากที่มีการสร้างขึ้นใหม่ในปี 2550 ซึ่งเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ตที่ไม่สามารถหาสถานที่ถ่ายทำจริงที่เหมาะสมได้ ผู้วิจัยและผู้ออกแบบงานสร้างจึงตัดสินใจสร้างฉากดังกล่าวขึ้นมา การสร้างฉากร้านอินเทอร์เน็ตในอดีต ผู้วิจัยและผู้ออกแบบงานสร้างได้ทำการเตรียมสถานที่สำหรับสร้างฉาก เริ่มจากการวัดพื้นที่ของสถานที่ถ่ายทำ ควบคุมกล้องถ่ายภาพสถานที่ถ่ายทำด้วยมุมกล้องและขนาดภาพที่ใกล้เคียงจริง ได้กำหนดขนาดและจำนวนของอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องการนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยและทีมศิลปกรรมสร้างร้านอินเทอร์เน็ตในอดีต วันที่ 28 มิถุนายน 2566 และรีดออนฉากหลังการถ่ายทำสิ้นสุดลง



ภาพที่ 6.18 ฉากบ้านของหนึ่ง ก่อนทำการสร้างเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ต



เอกสารนี้เป็นเอกสารภาพที่ 6.19 ฉากบ้านของหนึ่ง หลังจากสร้างเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ตแล้วเสร็จ ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.2.5 การจัดเตรียมเครื่องแต่งกายของนักแสดง

จากภาพแนวความคิดของการออกแบบงานสร้าง ผู้วิจัยได้ทำการทดลองให้นักแสดงสวมใส่ (Fitting) เครื่องแต่งกายเพื่อตรวจสอบว่าแต่งกายเหมาะสมกับบุคลิกของตัวละครและโทนสีฉากที่ถ่ายทำหรือไม่



ภาพที่ 6.20 ภาพการให้นักแสดงทดลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (Fitting)

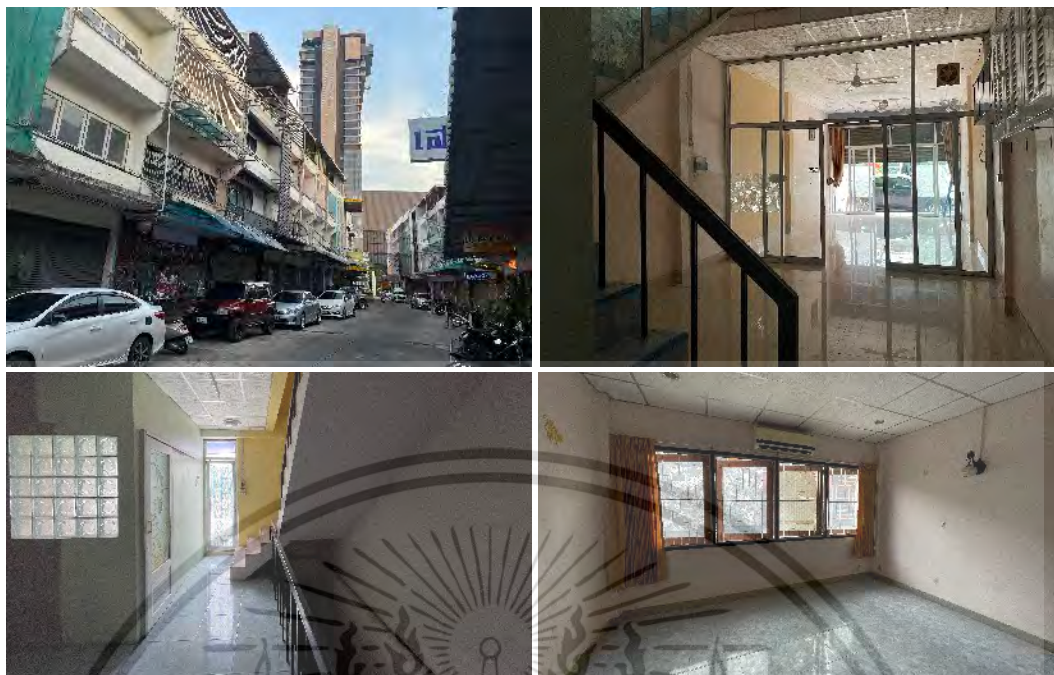
6.1.3 สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์

ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ถ่ายทำในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นเป็นหลัก บางส่วนถ่ายทำในกรุงเทพมหานคร โดยสถานที่ถ่ายทำสำคัญ คือ บ้านของตัวละครหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น พื้นที่ชนบทที่ตัวละครหนึ่งและแอนไปถ่ายทำหนังสือ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ห้างสรรพสินค้าแพร่พลาซ่า สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า) สนามบินนานาชาติขอนแก่น และ ห้องบันทึกเสียงพากย์ในกรุงเทพมหานคร

6.1.3.1 บ้านของตัวละครหนึ่งในจังหวัดขอนแก่น

ตามบทภาพยนตร์บ้านของตัวละครหนึ่งนั้นเป็นอาคารพาณิชย์ที่มีการอยู่อาศัยย่านชุมชนในจังหวัดขอนแก่น ต้องเป็นอาคารที่สามารถสร้างฉากร้านอินเทอร์เน็ตในฉากอดีตได้ ผู้วิจัยค้นหาสถานที่ถ่ายทำ จนพบอาคารพาณิชย์ใน ซอยศรีจันทร์ 4 อ.เมือง จังหวัดขอนแก่น จุดเด่นคืออาคารดังกล่าวมีลักษณะตรงตามบทภาพยนตร์ มีสภาพที่ค่อนข้างสมบูรณ์สามารถทำการถ่ายทำได้ หน้าอาคารติดถนนสาธารณะที่มีฉากหลังเป็นตึกเก่า ซึ่งในอดีตรู้จักกันในนาม “ตึกร้างโฆชะ” ซึ่งเป็นจุดสังเกตของพื้นที่ใจกลางเมืองจังหวัดขอนแก่น มีข้อจำกัดสำคัญคือเรื่องเสียงรบกวน เนื่องจากสถานที่ถ่ายทำอยู่ในบริเวณใจกลางเมือง ใกล้กับถนนสายสำคัญคือถนนศรีจันทร์ และใกล้กับโรงเรียนฮั่วเคี้ยวศึกษาและโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

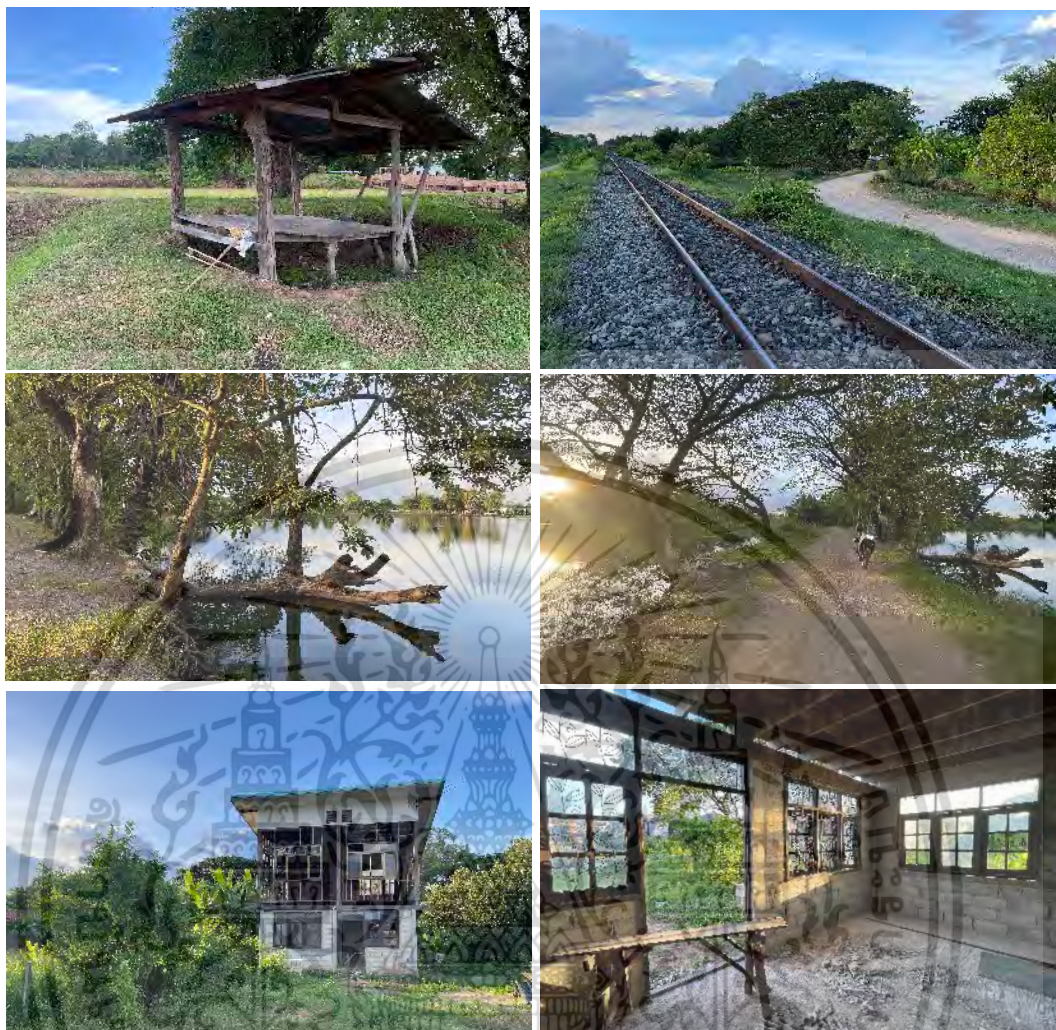


ภาพที่ 6.21 อาคารพาณิชย์ที่ใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำฉากบ้านของตัวละครหนึ่งและร้านอินเทอร์เน็ต

6.1.3.2 พื้นที่ชนบทที่ตัวละครหนึ่งและแอนไปถ่ายทำหนังสั้น

จากบทภาพยนตร์นั้นพื้นที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นได้นั้น ควรเป็นพื้นที่ที่สามารถเดินทางไปถึงได้ด้วยรถโดยสารสาธารณะ (รถสองแถว) ซึ่งผู้วิจัยให้ความสนใจในพื้นที่หมู่บ้านหนองกุ้ง ตำบลศิลา อ.เมือง จังหวัดขอนแก่น เพราะผู้วิจัยนั้นมีพื้นเพเป็นคนในท้องถิ่นที่จึงสามารถขอความช่วยเหลือเพื่อการถ่ายทำได้อย่างสะดวก และสามารถใช้บ้านพักอาศัยของผู้วิจัยซึ่งอยู่ในหมู่บ้านเป็นจุดสนับสนุนการถ่ายทำได้ จากบทภาพยนตร์ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนให้บางฉากให้เหมาะสมกับสถานที่จริงมากขึ้น เช่น ฉากถ่ายภาพใบปิดประกอบภาพยนตร์สั้นที่ป้ายรอรถเมล์ ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนเปลี่ยนเป็นหนองน้ำท้ายหมู่บ้านแทน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

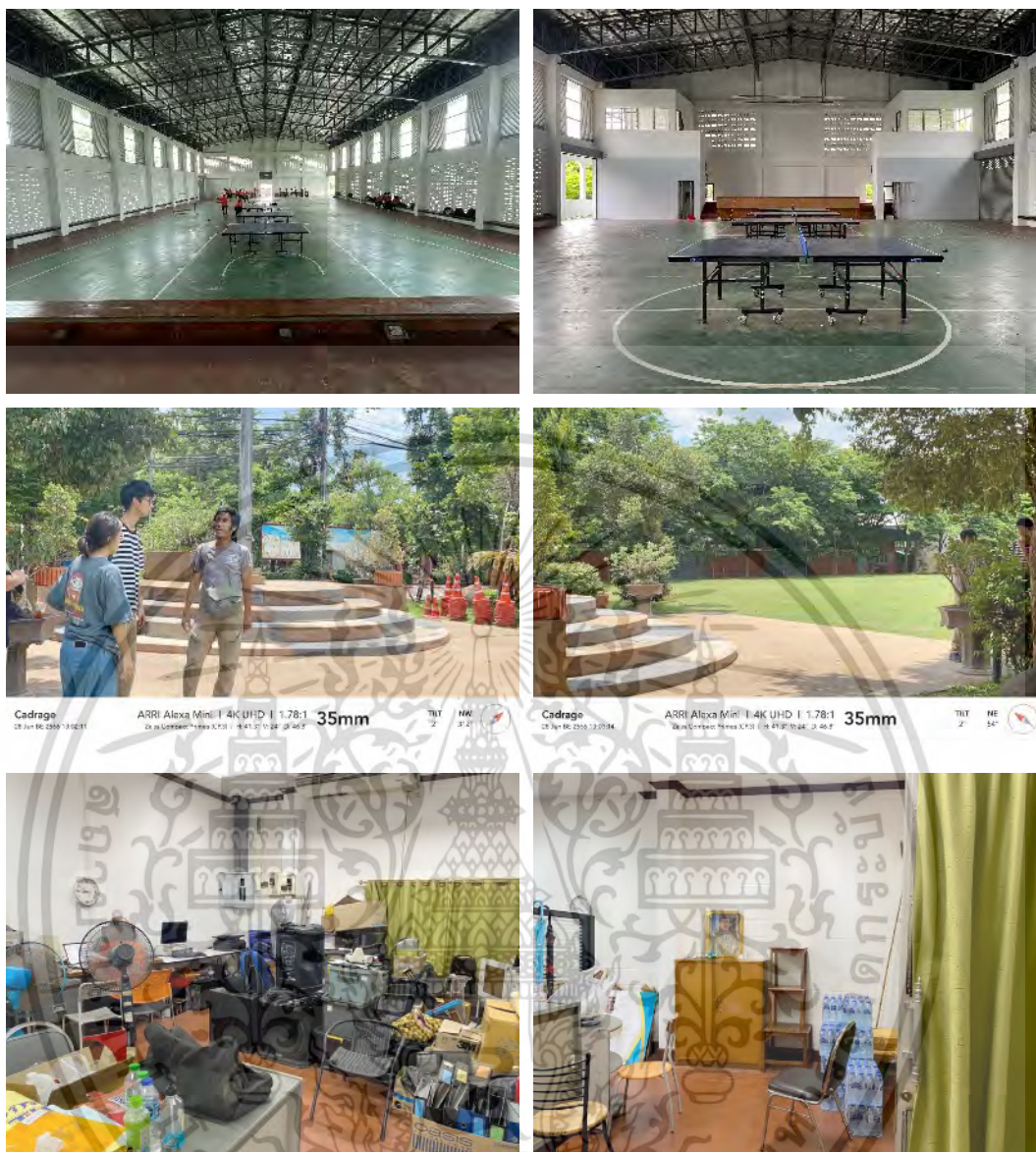


ภาพที่ 6.22 สถานที่ถ่ายทำในหมู่บ้านหนองกุ้ง ต.ศิลา อ.เมือง ขอนแก่น

6.1.3.3 โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

โรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยเลือกใช้เป็นสถานที่ถ่ายทำฉากโรงเรียน ด้วยเหตุที่ผู้วิจัยนั้นเป็นศิษย์เก่าของโรงเรียน รวมถึงโรงเรียนนั้นมีสถานที่ถ่ายทำภาพในที่ครบถ้วนตามบทภาพยนตร์ที่ได้เขียนไว้ ทางผู้วิจัยได้ติดต่อกับทางโรงเรียนเพื่อขอใช้ ห้องโสตทัศนอุปกรณ์ บริเวณพื้นที่หน้าเสาธง และอาคารหอประชุมที่ใช้สร้างเป็นฉากงานปัจฉิมนิเทศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 สถานที่ถ่ายทำในโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

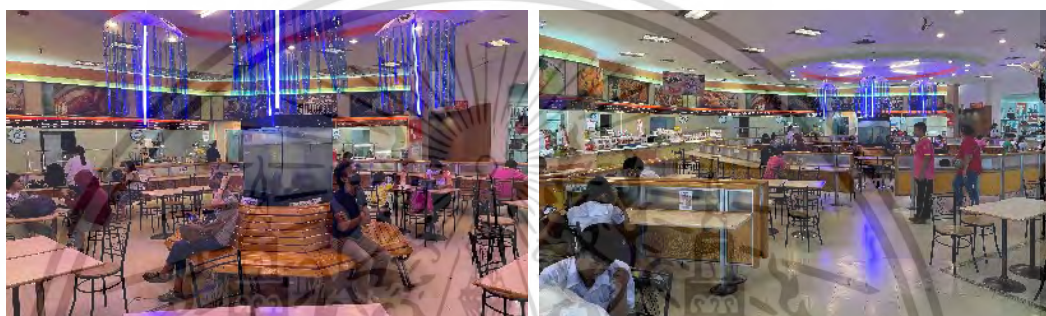
6.1.3.4. ห้องสรรพสินค้าแพร่พลาซ่า

เป็นห้างสรรพสินค้าในตัวเมืองจังหวัดขอนแก่น ปัจจุบันห้างสรรพสินค้านั้นได้มีการปรับปรุงจนมีสภาพแตกต่างไปจากอดีต โดยเฉพาะในส่วนของโรงภาพยนตร์ที่ยุติการฉายภาพยนตร์แล้ว ผู้วิจัยนั้นได้เลือกใช้บริเวณดังกล่าวเพื่อแทนสภาพในปัจจุบันของห้างสรรพสินค้าแพร่พลาซ่า และใช้บริเวณศูนย์อาหารของห้างสรรพสินค้าถ่ายทำเป็นฉากในอดีต เพราะมีความเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยจากเดิม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 บริเวณหน้าโรงภาพยนตร์เฟรี่ซีนเพล็กซ์ (ภาพโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 6.25 บริเวณศูนย์อาหารห้างสรรพสินค้าเฟรี่พลาซ่า (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.1.3.5 สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า)

ฉากในช่วงอดีตของตัวละครเพื่อสะท้อนวิถีชีวิตที่ต้องใช้สถานีขนส่งขอนแก่นเพื่อการเดินทาง ซึ่งในปัจจุบันไม่ได้ใช้ทำการเดินทางแล้วจึงมีบรรยากาศที่ไม่พลุกพล่านเหมือนอดีต มีข้อดีคือสะดวกต่อการถ่ายทำ แต่ต้องระวังไม่ให้ถ่ายทำเห็นส่วนที่ไม่พลุกพล่านเพราะจะทำให้ไม่ตรงตามยุคสมัยที่ต้องการนำเสนอ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้บริเวณสะพานลอยข้ามถนนของสถานีขนส่ง ซึ่งสามารถถ่ายทำให้เห็นบางส่วนของอาคารสถานีขนส่งได้



ภาพที่ 6.26 สะพานลอยข้ามถนนบริเวณสถานีขนส่งแห่งที่ 1 (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.3.6 สนามบินนานาชาติขอนแก่น

ใช้เป็นฉากในช่วงเวลาปัจจุบันเพื่อนำเสนอวิธีการเดินทางที่เปลี่ยนแปลงไป ประกอบกับปัจจุบันสนามบินนานาชาติขอนแก่นนั้นเพิ่งทำการปรับปรุงแล้วเสร็จ มีส่วนของทางเดินเชื่อมระหว่างอาคารผู้โดยสารเพิ่มขึ้นมา ซึ่งทำให้เห็นรันเวย์และบรรยากาศรอบของสนามบิน ผู้วิจัยจึงวางแผนจะใช้ทางเดินชั้น 4 ซึ่งเป็นพื้นที่เปิด และเห็นบรรยากาศรอบๆ ได้ดี



ภาพที่ 6.27 ทางเดินระหว่างอาคารผู้โดยสารสนามบินขอนแก่น (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.1.3.7. ห้องบันทึกเสียงพากย์ซีรีส์เกาหลีในกรุงเทพมหานคร

ใช้เพื่อนำเสนออาชีพปัจจุบันของตัวละครหนึ่ง ผู้วิจัยเลือกใช้ห้องบันทึกเสียงในอาคารปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ในการใช้ถ่ายทำ ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับห้องบันทึกเสียงที่ใช้งานพากย์เสียงจริง คือมีห้องควบคุมและห้องบันทึกเสียงแยกจากกันซึ่งถูกขึ้นด้วยกระจกใส



ภาพที่ 6.28 ห้องบันทึกเสียงในอาคารปฏิบัติการถ่ายทำภาพยนตร์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สจล. (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.1.4 แผนการถ่ายทำ

ผู้วิจัยได้ปรึกษาร่วมกับผู้ช่วยผู้กำกับและผู้ควบคุมงานสร้างเพื่อวางแผนการถ่ายทำ จึงตัดสินใจถ่ายทำที่จังหวัดขอนแก่นในช่วงเวลา 24 มิถุนายน - 1 กรกฎาคม 2566 โดยวันที่ถ่ายทำจริงคือวันที่ 26 27 29 และ 30 มิถุนายน 2566 หลังจากกำหนดวันถ่ายทำ ด้วยเหตุผลของการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของนักแสดงที่รับบทหนึ่ง ซึ่งจำเป็นต้องตัดผมและโกนหนวดเพื่อถ่ายทำฉากในอดีต จึงมีความจำเป็นต้องถ่ายทำฉากที่นำเสนอช่วงเวลาในปัจจุบันก่อน โดยรายละเอียดโดยแผนการถ่ายทำโดยแต่ละวันมีดังนี้

การถ่ายทำวันที่ 1 ถ่ายทำฉาก 5 12 15 และ 16 เป็นฉากในช่วงเวลาปัจจุบันของบ้านตัวละครหนึ่งซึ่งถ่ายทำที่ซอยศรีจันทร์ 4 และฉากสนามบินนานาชาติขอนแก่น หลังจากนั้นจึงนำนักแสดงที่รับบทหนึ่งไปตัดผมเพื่อเปลี่ยนทรงผมเพื่อสร้างบุคลิกเป็นนักเรียนมัธยม

การถ่ายทำวันที่ 2 ถ่ายทำฉาก 6 7 8 9 10 เป็นฉากในช่วงเวลาอดีตที่ตัวละครหนึ่งและแอนถ่ายทำหนังสือกันที่ย่านชนบทในจังหวัดขอนแก่น หลังจากเสร็จจึงสิ้นวันถ่ายทำที่สอง วันต่อไม่มีการหยุดการถ่ายทำ และทำการเปลี่ยนให้ฉากบ้านของหนึ่งในปัจจุบันเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ตในปี 2550

การถ่ายทำวันที่ 3 ถ่ายทำฉาก 5 11 14 และ 16 ถ่ายทำที่ ห้างสรรพสินค้าแพรีพลาซ่า สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.1) และ

การถ่ายทำวันที่ 4 ถ่ายทำฉาก 2 3 และ 13 ซึ่งทั้งหมดนี้ ถ่ายทำที่โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยทั้งหมด

การถ่ายทำวันที่ 5 ถ่ายทำฉาก 1 ซึ่งถ่ายทำหลังจากวันถ่ายทำวันที่ 4 เป็นอย่างน้อย 1 เดือนครึ่ง เพื่อรอให้ผมและหนวดของนักแสดงที่รับบทหนึ่ง ให้ยาวใกล้เคียงกับวันถ่ายทำวันที่ 1

หลังจากทำการวางแผนการถ่ายทำเสร็จ ผู้วิจัยและทีมงานได้เดินทางไปยังจังหวัดขอนแก่น เพื่อเตรียมการขั้นสุดท้ายคือการตรวจสอบสถานที่ถ่ายทำ (Tech Scout) เพื่อตรวจสอบความพร้อมของสถานที่ถ่ายทำ ทดลองวางตำแหน่งของนักแสดงและกล้องในฉาก ว่ามีข้อจำกัดในการถ่ายทำอย่างไร เพื่อที่จะได้ปรับรายละเอียดในแผนการถ่ายทำให้เหมาะสมต่อการถ่ายทำจริงต่อไป

6.2 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Production)

การถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ใช้กล้องภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Cinema camera) ARRI ALEXA MINI มีความสามารถถ่ายภาพยนตร์ดิจิทัลด้วยความละเอียด 3840x2160 พิกเซล (Ultra High Definition) สามารถบันทึกความต่างของความสว่าง (Dynamic Range) และความต่างของสี (Color Gamut) ที่มีได้ดี เหมาะสมกับการถ่ายนอกสถานที่ซึ่งมีข้อจำกัดในการควบคุมสภาพแสง เพราะสามารถนำภาพไปปรับแก้สี (Color Grading) ในกระบวนการหลังการถ่ายทำ เพื่อแก้ไขความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่ต่อเนื่องภาพได้ ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ถ่ายทำด้วยชุดเลนส์ความยาวโฟกัสเดียว (Prime Lens) รุ่น Carl Zess CP.3 ในการถ่ายทำ

จากบทภาพยนตร์ที่เป็นแนวรักและชีวิต (Romantic-Drama) ลักษณะของภาพนำเสนอเน้นไม่ควรถ่ายทอดรายละเอียดที่กระด้างมากเกินไป (Rough Texture) ผู้กำกับภาพจึงนำเสนอการใช้แผ่นกรองแสง (Filter) Hollywood Blackmagic ซึ่งมีคุณสมบัติเพื่อสร้างภาพฟุ้ง (Soft filter) ลดทอนความคมของเลนส์ที่สูงได้ ซึ่งให้ผลลัพธ์เหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 6.29 กล้องภาพยนตร์ดิจิทัล Arri Alexa Mini และกล้องวิดีโอ MiniDV รุ่น Sony HVE-A1e (ภาพโดยผู้วิจัย)

กล้องถ่ายภาพยนตร์อีกตัวที่ผู้วิจัยได้เลือกใช้ คือกล้องวิดีโอ MiniDV รุ่น Sony HVE-A1e นำมาเป็นทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากและกล้องที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นของตัวเองละครหนึ่งและแอน กล้องรุ่นดังกล่าวสามารถถ่ายทอดภาพคล้ายคลึงกับภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายทำในช่วงปี พ.ศ. 2550 ซึ่งมักถ่ายทำด้วยความละเอียด 720x576 พิกเซลบันทึกความต่างของความสว่าง (Dynamic Range) และความต่างของสี (Gamut) ได้น้อย ทำให้ภาพนั้นไม่มีความคมชัด มีสีสั่นและความรายละเอียดส่วนมืดสว่างที่ไม่ดี กล้องรุ่นนี้มีเลนส์ซูมในตัว ทำให้สามารถสร้างถ่ายทำ Zoom Shot ได้ทันทีโดยจำเป็นต้องเปลี่ยนเลนส์

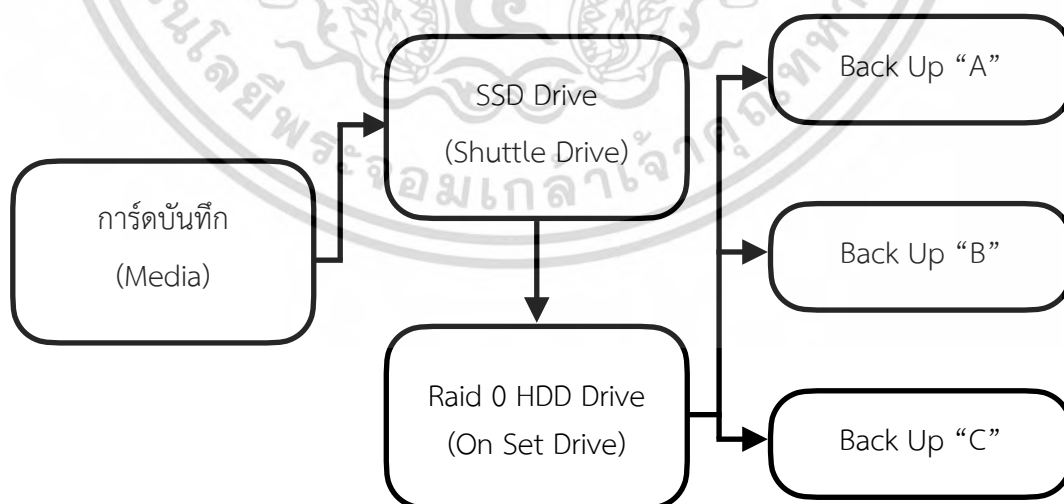
การบันทึกเสียง ผู้วิจัยใช้เครื่องบันทึกเสียงรุ่น Zoom F4 ซึ่งมีความสามารถบันทึกเสียงพร้อมกันได้จำนวนสูงสุด 4 ร่องเสียง เสียงถูกบันทึกด้วยไมโครโฟนแบบ Shotgun ที่ต่อกับก้านบูม (Boom Pole) ทำให้สามารถยื่นเข้าไปในฉากจนใกล้ตัวละครทำให้สามารถเสียงสนทนาพร้อมกับบรรยากาศได้ และมีการใช้ไมโครโฟนแบบ Lavalier ที่ติดกับตัวละคร เพื่อบันทึกเสียงบทสนทนาเป็นหลัก ไมโครโฟนทั้งสองประเภทนั้นได้ส่งสัญญาณเสียงแบบไร้สาย (Wireless) มายังเครื่องบันทึกเสียง ขณะที่บันทึกเสียง สัญญาณเสียงที่ผสมแล้วจะถูกส่งไปยังกล้องถ่ายภาพยนตร์ เพื่อช่วยให้สามารถตรวจสอบภาพที่บันทึกแล้วพร้อมเสียงได้ทันที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 เครื่องบันทึกเสียง Zoom F4 (ที่มา <https://zoomcorp.com/en/us/field-recorders/field-recorders/f4-field-recorder/>)

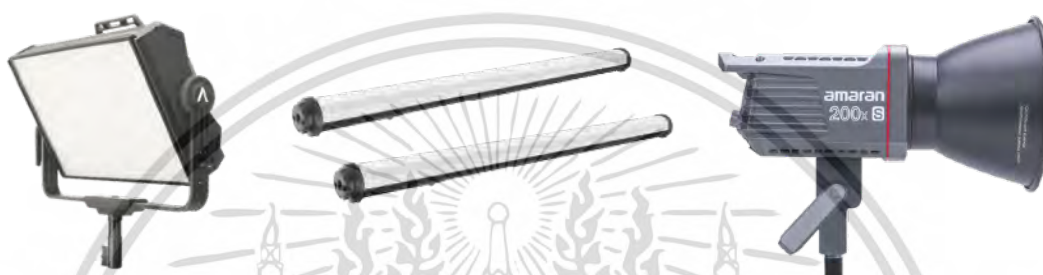
การจัดเก็บข้อมูลภาพและเสียง การถ่ายทำด้วยกล้องภาพยนตร์รุ่น ARRI ALEXA Mini นั้น มีอัตราปริมาณข้อมูลต่อหน้าที่สูง (High Bitrate) จึงจำเป็นต้องวางระบบการจัดเก็บข้อมูลที่สามารถโอนถ่ายข้อมูลได้รวดเร็วและปลอดภัยจากการสูญหาย ภาพ footage ต้นฉบับ (Original Footage) ในการ์ดบันทึกภาพของกล้อง จะถูกจัดเก็บลง Shuttle Drive แบบ SSD Drive ซึ่งมีความเร็วในการโอนถ่ายข้อมูลสูง ทำให้การโอนถ่ายข้อมูลเสร็จสิ้นเร็วและสามารถนำการ์ดบันทึกภาพไปใช้งานต่อได้อย่างรวดเร็ว แล้วจึงสำเนาข้อมูลจาก SSD Drive ลง On Set Drive แบบ Raid 0 HDD Drive ซึ่งมีความเร็วในการอ่านเขียนข้อมูลที่ต่ำกว่าแต่มีความจุข้อมูลสูงกว่า เมื่อเสร็จสิ้นจะมีการทำการสำเนาไฟล์ภาพและเสียงเพิ่มอีก 2 ชุด จนมีสำเนาจำนวนทั้งสิ้น 3 ชุด โดยจัดเก็บแยกจากกัน เพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลภาพและเสียง



ภาพที่ 6.31 แผนผังการจัดเก็บและสำเนาข้อมูลภาพและเสียง (แผนผังโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เน้นการใช้แสงธรรมชาติ ด้วยเงื่อนไขของจำนวนทีมงานมีจำกัดและกำลังไฟฟ้าในสถานที่ถ่ายทำนั้นต่ำ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจใช้ไฟถ่ายทำภาพยนตร์ประเภท LED ด้วยคุณสมบัติสำคัญคือใช้กำลังไฟต่ำให้ความสว่างสูง มีน้ำหนักเบาเคลื่อนย้ายได้ง่าย รวมถึงสามารถหรี่ (Dimming) และเปลี่ยนอุณหภูมิสี (Color Temperature) ได้ ไฟที่ใช้งานนั้น ได้แก่ Aperture MC, Aperture Nova P300, Aamran 200x , Aamran T2c นอกเหนือจากนี้ได้มีการใช้แผ่นผ้าสะท้อนแสง Ultra Bounce ขนาด 4x4ฟุต ในการจัดแสงกลางแจ้ง



ภาพที่ 6.32 ไฟถ่ายภาพยนตร์แบบ LED ที่ผู้วิจัยใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ (Aperture Nova P300 , Aamran T2c , และ Aamran 200x (ภาพจาก www.aperture.com))

อุปกรณ์รองรับกล้อง (Grip) ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เน้นการถ่ายทำแบบกล้องนิ่ง (Static) มีการถ่าย Track shot , Dolly shot และ Hand Held ในบางฉาก ผู้วิจัยจึงเน้นการใช้ขาตั้งกล้อง (Tripod) เป็นหลัก ได้มีการใช้ Dolly base รุ่น Matthews DUTTI DOLLY ในฉากที่ต้องเคลื่อนกล้อง



ภาพที่ 6.33 ดอลลี่ Matthews DUTTI DOLLY (ภาพจาก <https://www.msegrip.com/products/the-dutti-dolly>)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 1 (26 มิถุนายน 2566)

การถ่ายทำวันแรก กำหนดเริ่มถ่ายเวลา 6.00 น. - 15.00 น. เป็นการถ่ายทำฉาก 5 12 15 โดยสถานที่ถ่ายทำคือซอยศรีจันทร์ 4 อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น และฉาก 16 ที่ฉากสนามบินขอนแก่น เมื่อเวลา 16.00น. - 18.00 น. โดยทั้งหมดเป็นฉากที่นำเสนอช่วงเวลาในปัจจุบันในจังหวัดขอนแก่นผ่านมุมมองของตัวละครหนึ่งและแอน

ฉากที่ถ่ายทำฉากแรกของการถ่ายทำวันที่ 1 คือการถ่ายฉาก 5 ถ่ายทำบนซอยหน้าห้องแถว ซึ่งเป็นเส้นทางเดินรถทางเดียว มีอุปสรรคคือเสียงรบกวนข้างจากการใช้รถใช้ถนน เนื่องจากบริเวณดังกล่าวใกล้ใจกลางเมืองและเป็นทางผ่านไปยังโรงเรียนอัสสัมชัญและโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน การถ่ายทำในช่วงเช้าจึงล่าช้าเพราะต้องรอให้เสียงที่ดังรบกวนการบันทึกเสียงนั้นสงบลง



ภาพที่ 6.34 การถ่ายทำภายนอกของฉากบ้านของตัวละครหนึ่ง (ภาพโดยผู้วิจัย)

ช่วงเวลา 10.00-15.00 เป็นการถ่ายทำภายในบ้านจำนวน 2 ฉาก คือฉาก 12 และฉาก 15 ทั้งสองฉากเป็นฉากที่เน้นการแสดงอารมณ์ ซึ่งในบ้านนั้นสามารถป้องกันเสียงรบกวนจากภายนอก ทำให้การถ่ายทำฉากที่ต้องใช้สมาธิในการแสดงอย่างมากนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่น รวมถึงนักแสดงนั้นได้ทำการซ้อมมาล่วงหน้าจึงช่วยให้การถ่ายทำผ่านไปได้อย่างราบรื่น ในด้านการถ่ายภาพโดยส่วนใหญ่เน้นการใช้แสงธรรมชาติจากช่องทางต่างและประตูแล้วทำการสะท้อนแสงกลับ(Reflect) หรือทำการตัดแสงส่วนเงาออก (Negative Fill) ได้มีการจัดไฟเพียงเล็กน้อยเพื่อช่วยให้เห็นรายละเอียดในส่วนที่มีด ในกรณีที่บริเวณดังกล่าวแสงธรรมชาติไม่เพียงพอ

ช่วงเวลา 16.00-18.00 ได้ทำการย้ายทีมงานไปถ่ายทำฉากจบของภาพยนตร์ที่สนามบินนานาชาติขอนแก่นซึ่งเป็นฉากสุดท้ายของวันแรก ในแผนการสถานที่ถ่ายทำนั้นจะเป็นดาดฟ้าของทางเดินเชื่อมระหว่างอาคารจอดรถและอาคารผู้โดยสารของสนามบิน แต่ด้วยสภาพอากาศที่ฝนตกอย่างหนักในช่วงบ่ายแล้วยังคงมีฝนตกเล็กน้อยในช่วงเวลาถ่ายทำ

จึงตัดสินใจร่วมกับทีมงานว่าย้ายมาเป็นโรงทางเดินชั้น 4 ที่อยู่ในร่มแทน เพื่อความสะดวกและความปลอดภัยของอุปกรณ์ ด้วยความเป็นอาคารผู้โดยสาร การถ่ายทำพื้นที่ดังกล่าวต้องรอช่วงเวลาที่ใช้บริการสนามบินนั้นเดินผ่านบริเวณที่ถ่ายทำไปและเสียงประกาศของทางสนามบิน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ้นสุดลงจึงจะถ่ายทำได้ บริเวณดังกล่าวมีเสียงรบกวนจากเครื่องปรับอากาศอยู่บ้างเล็กน้อย จึงต้องมีการปรับตำแหน่งการยืนของนักแสดงเพื่อให้ห่างจากช่องลมของเครื่องปรับอากาศ จึงทำให้การถ่ายทำค่อนข้างล่าช้าเล็กน้อยและมีการลดจำนวนข้อต่อที่ต้องใช้ เพื่อให้ถ่ายทำทันตามเวลาที่ขออนุญาตสนามบินไว้ เสร็จสิ้นการถ่ายทำวันที่ 1 ในเวลา 18.00 น.



ภาพที่ 6.35 การถ่ายทำฉากจบที่สนามบินนานาชาติขอนแก่น (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.2.2 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 2 (27 มิถุนายน 2566)

การถ่ายทำวันที่ 2 มีกำหนดเริ่มการถ่ายทำ 6.00น. -18.00น. เป็นการถ่ายทำฉากฉากที่ 6 7 8 9 และ 10 ซึ่งเป็นฉากที่ สถานที่ถ่ายทำนั้นคือบริเวณ หมู่บ้านหนองกุง ต.ศิลา อ.เมืองขอนแก่น ซึ่งฉากทั้งหมดนำเสนอช่วงเหตุการณ์ในอดีตที่ตัวละครหนึ่งและแอนนั้นได้เดินทางไปทำภาพยนตร์สั้นที่ซานเมืองขอนแก่น การถ่ายทำในวันนี้ได้เริ่มต้นล่าช้าราวๆ 1 ชั่วโมง เนื่องจากปัญหาการเดินทางไปยังสถานที่ถ่ายทำนั้นห่างไกลมีความลำบากไม่สะดวก อีกอุปสรรคสำคัญคือห้องน้ำสำหรับนักแสดงและทีมงานที่ห่างไกลจากจุดถ่ายทำ จึงทำให้กรณีที่ต้องเข้าห้องน้ำ ทำให้เสียเวลาในการเดินทางอย่างมาก ในวันนี้มีการถ่ายทำภาพยนตร์ซ้อนภาพยนตร์ เพื่อนำไปใช้ประกอบฉากในวันถ่ายทำที่ 3 ซึ่งจะมีฉากที่ตัวละครจะนำการฟุตบอลไปลำดับภาพ

ฉากแรกที่ถ่ายทำคือฉากที่ 7 เป็นฉากที่ตัวละครแอนนั้นถ่ายทำภาพยนตร์สั้นที่กระท่อมกลางนา ในการถ่ายทำฉากนี้มีตัวละครเข้าฉากพร้อมกัน 4 คน คือ หนึ่ง แอน เตย และพีมิน โดยนักแสดงที่รับบทเตยและพีมินนั้นเพิ่งได้เจอกันครั้งแรกในวันถ่ายทำ จึงทำให้การแสดงบางช่วงฉากมีปัญหาเรื่องการส่งต่อบทกัน รวมถึงนักแสดงที่รับบทพีมินไม่มีประสบการณ์การแสดงมาก่อนจึงมีปัญหาการลืมบทบ่อยๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.36 ผู้วิจัยถ่ายทำบางฉากเองด้วยกล้องวิดีโอ MiniDV (ภาพโดยผู้วิจัย)

เนื่องจากความล่าช้าในการถ่ายทำ ผู้วิจัยจึงหารือกับทีมงานเพื่อสลับไปถ่ายทำฉาก 9 บริเวณร่มไม้ริมหนองน้ำแทน จากแผนการเดิมต้องถ่ายฉาก 6 บริเวณถนนริมทางรถไฟ ด้วยเหตุเวลาที่ต้องถ่ายทำนั้นตรงกับช่วงเวลา แสงมาจากทิศทางมาจากด้านบน (Top Light) รวมถึงเป็นแสงแข็ง (Hard Light) ซึ่งไม่เหมาะกับอารมณ์ของฉาก ซึ่งแสงพระอาทิตย์ตอนช่วงเวลาดังกล่าวที่ผ่านร่มไม้ มีลักษณะของแสงเหมาะสมกับอารมณ์ของฉากมากกว่า ฉากที่ 8 นั้น มีการใช้รางดอลลี่ที่ตัดแปลงจากท่อ PVC เพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปตัวละคร ผู้วิจัยเลือกถ่ายทำฉากนี้แบบลองเทคไม่มีการคัท เพื่อต้องการให้จังหวะของหนังในช่วงนี้เป็นไปในลักษณะผ่อนคลายและเชื่องช้า นักแสดงจึงต้องการแสดงฉากดังกล่าวให้ได้ทั้งฉาก จึงทำให้ต้องถ่ายทำหลายเทค (Take) เพราะนักแสดงนั้นลืมนทที่มีความยาวมาก และความเหนื่อยล้าจากสภาพอากาศที่ร้อน จึงทำให้สมาธิในการแสดงนั้นลดน้อยลง



ภาพที่ 6.37 การใช้รางดอลลี่จากท่อ PVC (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ถ่ายทำต่อมาคือฉากที่ 8 ซึ่งเป็นฉากบ้านที่สร้างยังไม่เสร็จ ที่ตัวละครในเรื่องนั้นจำลองว่าสถานที่นี้คือไฮด์ก้อสร้างในกรุงเทพมหานคร ฉากดังกล่าวผู้วิจัยออกแบบให้เป็นฉากตกที่ เกิดขึ้นจากความไม่มีอาชีพของตัวละครในเรื่อง จึงเน้นการถ่ายภาพขนาดกว้างเป็นหลัก ซึ่งในช่วงเวลาถ่ายทำนั้นไม่ได้มีการจัดแสงเพิ่มเติม มีเพียงแสงธรรมชาติจากพระอาทิตย์เป็นหลัก

ฉากที่ถ่ายทำต่อมาคือฉากที่ 6 ซึ่งตามแผนการเดิมต้องถ่ายช่วงสายๆของวันเพื่อต้องการใช้แสงธรรมชาติที่ไม่อยู่สูงและแข็งจนเกินไป ฉากดังกล่าวเป็นฉากที่ตัวละครนั้นกำลังเดินทางไปยังสถานที่ถ่ายทำด้วยเท้าและมีการสนทนาในระหว่างนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกการเคลื่อนกล้องแบบถือถ่าย (Hand Held) เพราะสามารถตามการแสดงตัวละครได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงอยากให้ผู้ชมได้รับความรู้สึกอิสระและสนุกสนานเฉกเช่นกับตัวละคร ที่ตื่นเต้นกับการไปถ่ายภาพยนตร์สั้นครั้งแรก ฉากนี้จึงถูกนำเสนอในอารมณ์รัก-ตลก (Romantic-Comedy) ซึ่งต้องการให้ลักษณะแสงนั้นเป็นแบบสว่าง และนุ่ม (Soft-High key) เนื่องด้วยอุปกรณ์กรองแสงมีจำกัด จึงต้องมีช่วงเวลารอให้ก่อนเมฆนั้นช่วยกรองแสงที่ตกลงหน้านักแสดงนั้นนุ่มลง และรอเวลาฟ้าเปิดในกรณีที่ต้องการให้แสงอาทิตย์เป็นแสงตัดตัวละคร (Kick Light) การถ่ายทำฉากนี้แบ่งสองส่วน คือ ส่วนที่ถ่ายทำตามปกติแบบมีการถ่ายหลายมุมกล้องเพื่อรับการแสดงของนักแสดงแต่ละคน และ ส่วนที่ให้นักแสดงนั้นนำกล้องแบบเทปมินิดีวี (MiniDv) ไปถ่ายกันเองโดยไม่มีการหยุดบันทึก เพื่อจะได้นำ footage ดังกล่าวไปใช้ในฉากจบภาพยนตร์สั้นของตัวละครทั้งสอง



ภาพที่ 6.38 นักแสดงการถ่ายทำบางส่วนของฉากด้วยตนเอง (ภาพโดยผู้วิจัย)

ฉากสุดท้ายของที่ถ่ายทำของวันที่ 2 คือฉากที่ 10 ในบทภาพยนตร์เป็นฉากที่ตัวละครถ่ายทำฉากแสงยามเย็นอย่างเร่งรีบ แล้วเกิดอุบัติเหตุระหว่างการถ่ายทำ การถ่ายทำในช่วงต้นของฉาก 10 ใช้การเคลื่อนกล้องด้วยการถือถ่าย (Hand Held) เพื่อแสดงความวุ่นวายของสถานการณ์ รวมถึงเพื่อเคลื่อนตามตัวละครหนึ่งที่ลากรถเข็นให้ตัวละครแอนที่กำลังถ่ายทำช็อต Track Shot เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซึ่งรถเข็นคันเดียวกันนั้น ผู้วิจัยได้นำไปใช้เพื่อถ่ายภาพ Truck Shot เพื่อใช้จริงในภาพยนตร์สั้นของตัวละคร การถ่ายทำในส่วนช่วงท้ายของฉากเดียวกันนี้ เนื่องด้วยสถานการณ์ในฉากที่วุ่นวายได้คลี่คลายลง ผู้วิจัยจึงเลือกการเคลื่อนกล้องแบบ Dolly-in เพื่อนำเสนอความรู้สึกที่สงบกว่าในตอนต้นของฉากดังกล่าว



ภาพที่ 6.39 ผู้วิจัยใช้รถเข็นถ่าย Trucking shot (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.2.3 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 3 (29 มิถุนายน 2566)

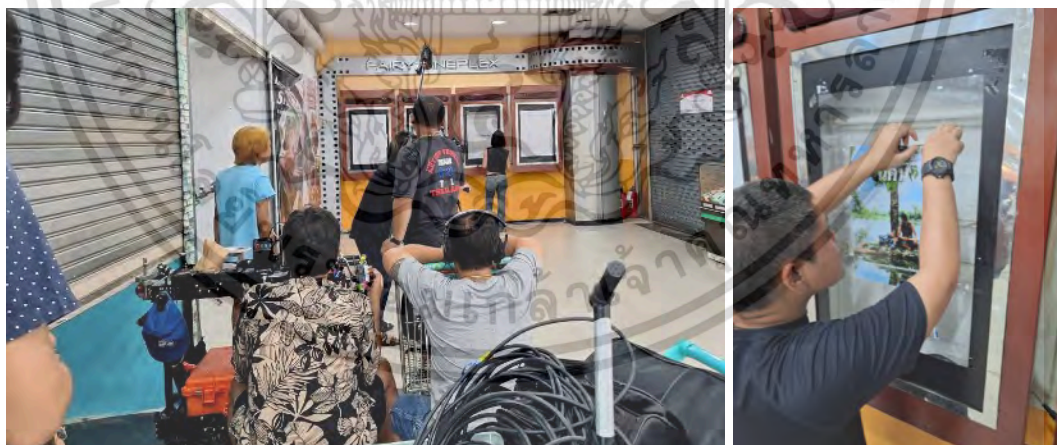
การถ่ายทำวันที่ 3 นั้นมีกำหนดการเริ่มถ่ายทำเวลา 10.00 น. - 22.00น. โดยเป็นการถ่ายทำฉาก 5 11 และ 14 กับฉากที่นำเสนอช่วงเวลาปัจจุบันของตัวละคร ได้แก่ฉาก 17 ด้วย จากแผนการถ่ายทำ ผู้วิจัยได้ถ่ายทำฉากในช่วงเวลาปัจจุบันก่อนจะถ่ายทำฉากช่วงเวลาในอดีต เพื่อลดจำนวนครั้งในการปรับรูปลักษณะนักแสดงให้ตรงตามช่วงเวลาในภาพยนตร์ แผนการถ่ายทำได้วางแผนให้เริ่มจากการถ่ายทำฉากปัจจุบันคือ ฉากที่ 17 ซึ่งถ่ายทำที่ห้างสรรพสินค้าแพร์พลาซ่าขอนแก่น สถานที่เดียวกันนี้ ใช้ถ่ายทำฉาก 5 จากนั้นจึงทำการย้ายสถานที่ถ่ายทำไปยังสะพานลอยบริเวณสถานีขนส่งผู้โดยสารขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.เก่า) และสิ้นสุดการถ่ายทำของวันโดยถ่ายทำฉาก 11 ซึ่งในฉากนั้นมีการเปลี่ยนแปลงเวลาจากกลางวันเป็นกลางคืน และเนื่องด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงทำให้การถ่ายทำฉาก 11 ต้องมีการถ่ายทำในช่วงเวลากลางคืน ผู้วิจัยและทีมงานจึงตัดสินใจให้วันถ่ายทำที่ 3 นั้นเริ่มเวลา 11.30น.

โดยถ่ายทำฉาก 17 ผู้วิจัยได้ถ่ายทำที่บริเวณหน้าทางเข้าโรงภาพยนตร์ในห้างสรรพสินค้าแพร์พลาซ่า เป็นฉากที่ตัวละครแอนนั้นนำใบปิดภาพยนตร์ไปติดยังหน้าโรงภาพยนตร์ที่ยุติการฉายภาพยนตร์ไปแล้ว ฉากนี้ผู้วิจัยได้ถ่ายทำในรูปแบบ Long Take เพื่อนำภาพไปใช้ประกอบกับเสียงบทสนทนาของตัวละครจากคนละฉาก (Off Scene dialogue) ฉากนี้ถ่ายทำโดยให้กล้องเคลื่อนบนฐานดอลลี ด้วยความเร็วที่ช้าบนพื้นกระเบื้องของสถานที่ถ่ายทำ ปัญหาสำคัญของการถ่ายทำฉากดังกล่าวคือพื้นกระเบื้องนั้นจะมีระนาบระหว่างแผ่นกระเบื้องตรงร่องยาแนวไม่เสมอกัน ทำให้กล้องมีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การสะดุด (Jerk) อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งมีผลต่อการนำเสนออารมณ์ในเชิงอาลัยอารมณ์ ที่ต้องการการเคลื่อนไหวกล้องที่เนิบช้าไม่มีการสะดุดนั้นไม่เป็นตามที่ตั้งใจไว้ ผู้วิจัยและทีมงานจึงแก้ปัญหาด้วยการปรับระนาบให้เสมอกันมากขึ้นด้วยการใช้เทปขาวกระดาษแปะตรงจุดที่มีความต่างระหว่างแผ่นกระเบื้องมาก ซึ่งได้ช่วยลดความสะดุดของกล้องได้ในระดับหนึ่ง มีการถ่ายแก้ข้อผิดพลาดด้วยเรื่องจังหวะของการปรับความชัดของภาพ (Focus Racking) ที่ไม่สัมพันธ์กับตัวละคร



ภาพที่ 6.40 ภาพแสดงการปรับระดับพื้นกระเบื้อง ด้วยการใช้เทปขาวกระดาษ เพื่อลดการสั่นไหวของกล้อง บริเวณที่วางด้วยเส้นประสีเหลือง (ภาพโดยผู้วิจัย)



ภาพที่ 6.41 การถ่ายทำฉากหน้าโรงภาพยนตร์แฟรี่ซีนเพล็กซ์ (ภาพโดยผู้วิจัย)

ต่อมาเป็นการถ่ายทำฉาก 5 ซึ่งเป็นช่วงเวลาอดีตของตัวละคร ผู้วิจัยย้ายจุดไปถ่ายทำบริเวณศูนย์อาหารของห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่า ซึ่งเป็นฉากที่ตัวละครหนึ่งนั้นรอตัวละครแอนเพื่อไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้นร่วมกัน ในพื้นที่ดังกล่าวมีอุปสรรคสำคัญคือ เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะจึงมีผู้ใช้บริการมาอยู่ร่วมด้วยและโดยส่วนใหญ่มักใส่หน้ากากอนามัย เพราะความกังวลต่อการติดเชื้อ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โคโรนาไวรัส (CoVid-19) ซึ่งตามยุคสมัยของภาพยนตร์นั้นยังไม่มีภารกิจตลอดรอดคงกล่าว ทำให้ต้องรอช่วงเวลาที่ไม่มีการใช้บริการใส่หน้ากากอนามัยนั้นเข้ามาในเฟรมภาพหรือขอความร่วมมือถอดหน้ากากอนามัยออกหากจำเป็นต้องเดินผ่านหน้ากล้อง นอกจากนี้ฝ่ายศิลปกรรมต้องทำการนำอุปกรณ์ประกอบฉากไปยังป้ายประกาศที่มี QR Code ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีความจำเป็นในช่วงเวลาของฉากนี้ หลังจากปัญหาต่างๆได้รับการแก้ไข จึงเริ่มถ่ายทำฉากดังกล่าวจนแล้วเสร็จในเวลา 13.00 น

หลังจากการถ่ายทำที่ห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่านั้นแล้วเสร็จ ได้มีการย้ายสถานที่ถ่ายทำไปยังบริเวณสถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 1 (บขส.ขอนแก่นเก่า) เพื่อถ่ายทำฉาก 14 เป็นฉากที่ตัวละครหนึ่งและแอนนั้นปากเสียงกันบนสะพานลอย ตามบทภาพยนตร์ฉาก Climax หรือ ฉากแตกหักของตัวละคร ฉากดังกล่าวถ่ายทำด้วยการถือถ่าย (Hand Held) ทั่วฉาก เพื่อนำเสนออารมณ์ของฉากที่วุ่นวายและไม่มั่นคง ความผิดพลาดสำคัญของฉากดังกล่าวคือการแต่งกายของตัวละครหนึ่งที่ไม่ได้เตรียมรองเท้าผ้าใบนักเรียนที่ถูกต้องมา ผู้วิจัยจึงได้หารือเฉพาะหน้ากับนักแสดงและทีมงานเพื่อหาทางแก้ปัญหา จึงได้ข้อสรุปว่า ให้ตัวละครหนึ่งนั้นแสดงว่าเท้าบาดเจ็บจากอุบัติเหตุจากการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในฉากที่ 10 ทำให้ต้องสวมรองเท้าแตะแทนรองเท้าผ้าใบนักเรียน หลังจากถ่ายทำฉากดังกล่าวเสร็จ จึงได้บันทึกภาพเพื่อรักษาความต่อเนื่องของตัวละครไว้ เพื่อนำไปถ่ายทำฉาก 11 และ 13 ซึ่งเป็นฉากที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นก่อนหน้าและถ่ายทำต่อไป

ฉาก 11 เป็นฉากสุดท้ายของการถ่ายทำในวันที่ 3 เป็นฉากที่ตัวละครหนึ่งและแอนนั้นเดินทางกลับจากการถ่ายทำหนึ่งสัปดาห์มายังบ้านพักของหนึ่งซึ่งเป็นร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้คอมพิวเตอร์ในร้านนั้นทำการลำดับภาพในภาพยนตร์สั้น จนถึงการพากย์เสียงทับบทสนทนาเดิม โดยถ่ายทำช่วงเวลาที่เดินทางมาถึงบ้านของตัวละครหนึ่งก่อน เพื่อนำเสนอความวุ่นวายในร้านอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่พลุกพล่าน ผ่านเสียงของตัวละครประกอบฉากที่มีอารมณ์ร่วมกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ก่อนจะเข้าสู่ความเงียบสงบของร้านอินเทอร์เน็ตเมื่อปิดทำการ ฉากนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการถ่ายทำโดยเน้นการตั้งกล้องนิ่งและเคลื่อนกล้องบนรางดอลลี เพื่อสร้างบรรยากาศแบบภาพยนตร์รักในสถานที่วุ่นวาย ตามบทภาพยนตร์ฉากนี้มีการเล่าเรื่องข้ามช่วงเวลาจากเวลาเย็นค่อนข้างไปยังเวลากลางคืน ผู้วิจัยจึงถ่ายทำฉากดังกล่าวโดยวิธีการย้อนเวลา โดยการถ่ายภาพมุมกล้องซ้ำเดิม แต่เปลี่ยนตำแหน่งของตัวละครประกอบฉากและลักษณะแสงเพื่อนำเสนอความเปลี่ยนแปลงตามเวลาของสถานที่ เมื่อถึงช่วงเวลาที่เป็เวลากลางคืนจริงจึงถ่ายทำฉากที่ตัวละครหนึ่งและแอนพากย์เสียงให้ภาพยนตร์สั้น ปัญหาสำคัญของฉากนี้คือ คอมพิวเตอร์ที่ใช้ประกอบฉากนั้นมีจำนวนเครื่องที่ใช้ได้จริงจำนวน 3 เครื่อง จาก 7 เครื่องที่อยู่ในฉาก จึงต้องมีการสลับตำแหน่งของคอมพิวเตอร์ที่ใช้งานได้จริงมาอยู่ในตำแหน่งที่ต้องแสดงให้เห็นหน้าจอ ซึ่งทำให้เสียเวลาในขั้นตอนการย้ายอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงซอฟต์แวร์ลำดับภาพที่ต้องการให้ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์จริงนั้น ไม่สามารถใช้งานได้จริง ทำให้ต้องวางแผนถ่ายทำเพื่อนำไปแก้ไขในกระบวนการหลังการถ่ายทำต่อไป

การถ่ายทำวันที่ 3 ล่าช้ากว่าแผนการ 1 ชั่วโมง สิ้นสุดการถ่ายทำในเวลา 23.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.42 การถ่ายทำฉากร้านอินเทอร์เน็ตช่วงเวลากลางคืนของวันถ่ายทำที่ 3 (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.2.4 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 4 (30 มิถุนายน 2566)

การถ่ายทำวันที่ 4 มีกำหนดการถ่ายทำตั้งแต่ 07.00 น. - 18.00 น. เป็นการถ่ายทำฉาก 2 3 และ 13 ที่โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

การถ่ายทำฉากแรกคือฉากที่ 2 ช่วงเวลา 8.00 น. - 9.00 น. ซึ่งเป็นฉากที่นำเสนอว่าตัวละครหนึ่งและแอนนั้นในอดีตเป็นนักเรียนชั้น ม.6 ในโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย การถ่ายทำฉากนี้ได้ประสบปัญหาสำคัญคือความผิดพลาดในการประสานงานกับทางโรงเรียน ซึ่งทำให้ฉากที่ต้องนำนักแสดงไปเข้าแถวที่สนามหญ้าหน้าเสาธง ร่วมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นั้นไม่สามารถทำได้ เพราะวันที่ถ่ายทำนั้นเป็นวันที่มีเพียงนักเรียนชั้นมัธยมต้นเข้าแถวเพียงอย่างเดียว ผู้วิจัยจึงตัดสินใจร่วมกับทีมงานถ่ายซ่อมฉากนี้ในช่วงบ่ายแทน

ช่วงเวลา 9.00 น.- 10.00 น. ผู้วิจัยได้ถ่ายทำตอนจบของฉาก 13 ซึ่งเป็นฉากที่ตัวละครแอนนั้นวิ่งหนีหนึ่งจากงานปัจฉิมไประหว่างโรงเรียนเพื่อขึ้นรถสองแถวกลับบ้าน จนหนึ่งต้องขี่รถจักรยานยนต์ตาม การถ่ายทำส่วนนี้ได้ถ่ายทำโดยใช้การเคลื่อนกล้องแบบถือถ่าย (Hand Held) เพื่อนำเสนอสถานการณ์ที่วุ่นวายต่อเนื่องไปยังฉากที่ 14 ซึ่งได้ถ่ายทำเสร็จสิ้นไปแล้วในวันถ่ายทำที่ 3

ช่วงเวลา 10.00 - 12.00 น. ผู้วิจัยและทีมงานได้ทำการถ่ายทำฉาก 13 ที่บริเวณหอประชุมของโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ฉากนี้นำเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครหนึ่งและแอนกำลังควบคุมการฉายภาพยนตร์สั้นที่ทั้งสองสร้างร่วมกันให้เพื่อนร่วมชั้นได้ชมในงานปัจฉิมนิเทศ ผู้วิจัยได้ถ่ายทำในส่วนของตัวละครหนึ่งหรือแอนเพียงอย่างเดียวก่อน โดยจะกลับมาถ่ายทำส่วนนักเรียนชั้นม.6 ที่ร่วมงานปัจฉิมในช่วงบ่าย เพราะต้องรอให้ตัวละครประกอบฉากซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมปลายนั้นเลิกเรียนก่อนจึงจะสามารถมาเข้าฉากได้ ฉากดังกล่าวถ่ายทำโดยเน้นการตั้งกล้องแบบนิ่ง (Static camera) และมีการใช้รางดอลลี เพื่อให้ภาพนั้นเน้นไปที่ตัวละครแอนที่กำลังคอยแสดงความไม่พอใจต่อภาพยนตร์สั้นของตนที่ได้สร้างร่วมกับหนึ่งจนวิ่งหนีออกจากหอประชุม

ช่วงเวลา 13.00น. - 15.00น. เป็นการถ่ายทำฉากที่ 3 ที่ห้องโสตและทัศนอุปกรณ์ของโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย เป็นฉากที่นำเสนอการพบเจอกันครั้งแรกของตัวละครหนึ่งและแอน การเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ถ่ายทำฉากนี้มีการถ่ายภาพจอคอมพิวเตอร์ที่ ตามบทภาพยนตร์จะแสดงภาพของซอฟต์แวร์ลำดับ ภาพที่ปรากฏหน้าของตัวละครแอนบนจอภาพ แต่เครื่องคอมพิวเตอร์นั้นไม่สามารถเปิดได้จริง จึง ต้องมีการถ่ายภาพหน้าจอเปล่าเพื่อนำภาพมาผสม (Composite) โดยมีข้อต้องระวังคือระหว่างการ ถ่ายทำ ต้องไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งของนักแสดงนั้นทับซ้อนกับจอและกล้องไม่ควรมีการเคลื่อนไหว เพื่อ ลดความยุ่งยากในกระบวนการหลังการถ่ายทำ การถ่ายทำในฉากนี้มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่ของสถานที่ ถ่ายทำนั้นคับแคบ ทำให้ผู้วิจัย นักแสดงและทีมงานบางส่วน ไม่สามารถอยู่ในจุดที่ถ่ายทำร่วมกันได้ ทำให้การสื่อสารระหว่างนักแสดง ทีมงาน ผู้วิจัยทำได้ค่อนข้างลำบาก รวมถึงความวุ่นวายจากผู้คน ที่ เยอะในสถานที่แคบจึงส่งผลต่อการทำสมาธิของนักแสดง ผู้วิจัยจึงมีความจำเป็นไม่ถ่ายทำบางช็อต เพื่อให้ถ่ายทำฉากต่อไปได้ทันเวลา

ช่วงเวลา 15.00-16.00 เป็นการถ่ายซ่อมฉากที่ 2 ในตอนช่วงเช้าที่ไม่สามารถถ่าย ทำได้ เป็นฉากที่ตัวละครแอนตอนที่ยังเป็นนักเรียนชั้นม.6 ได้เข้าแถวหน้าเสาธงตอนเช้ากับเพื่อนร่วม ชั้น ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือจากครูและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนภาษา ฝรั่งเศส-อังกฤษ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย จำนวน 50 คน มาแสดงประกอบฉากเป็นนักเรียนร่วมชั้น ม.6 กับตัวละครแอน ข้อจำกัดสำคัญของการถ่ายทำฉากนี้คือตัวละครประกอบฉากมีจำนวนน้อยกว่า จำนวนนักเรียนที่เข้าแถวจริงในตอนเช้าเป็นอย่างมาก จึงถ่ายทำฉากนี้ด้วยเลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto Lens) เพราะเลนส์เทเลโฟโต้จะแสดงฉากหลังที่อยู่ระยะไกลเกินพื้นที่แคบกว่าเลนส์มุม กว้าง จึงไม่ต้องใช้ตัวละครประกอบฉากจำนวนมากในฉากหลังระยะไกล ผลของภาพที่ได้จึงลงตาให้ รู้สึกว่าตัวละครประกอบฉากจำนวนมากและหนาแน่นเหมือนฉากนี้ถ่ายทำในสถานการณ์จริง ฉากเดียวกัน นี้ได้ถ่ายทำซ้ำอีกรอบ เปลี่ยนเป็นการใช้กล้องระบบเทป MiniDV เพื่อนำภาพไปใช้ผสมภาพ (Composite) กับภาพจอคอมพิวเตอร์ในฉาก 3 ที่ได้ถ่ายทำไปแล้ว

ช่วงเวลา 16.00-18.00 เป็นการถ่ายทำฉาก 13 ฉากงานปัจฉิมนิเทศต่อจากที่ได้ถ่าย ทำไปแล้วส่วนหนึ่งเมื่อตอนเวลา 10.00น. - 12.00น. ที่หอประชุมของโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย โดย นำตัวละครประกอบฉากจากการถ่ายทำก่อนหน้า มาเข้าฉากเพื่อถ่ายทำภาพกว้างที่นำเสนอ บรรยากาศของงานปัจฉิมนิเทศที่มีผู้ร่วมงานเป็นจำนวนมาก รวมถึงปฏิกิริยาของผู้ร่วมงานที่มีต่อ ภาพยนตร์สั้นของตัวละครหนึ่งและแอน ซึ่งนำไปสู่เหตุการณ์ที่ผู้ร่วมงานนั้นตะโกนให้ร้องล้อเลียน ความสัมพันธ์เชิงคู่สาวของทั้งสอง จนสร้างความอับอายให้ตัวละครแอนเป็นอย่างมาก การถ่ายทำเริ่ม จากการถ่ายภาพกว้างสุดของฉาก 13 เพราะถ้าหากถ่ายทำภาพกว้างในภายหลังตอนช่วงเวลาใกล้ พลบค่ำ แสงบรรยากาศภายในสถานที่ถ่ายทำจะไม่เพียงพอต่อการถ่ายทำ ต่อมาจึงทำการถ่ายทำภาพ กลุ่มของตัวละครประกอบฉากที่มีปฏิกิริยาต่อภาพยนตร์สั้นที่หลากหลาย นอกเหนือจากการถ่าย ทำได้มีการบันทึกเสียงของกลุ่มตัวละครประกอบฉากตอนโห่ร้องเพิ่ม เพื่อนำไปใช้ผสมเสียงใน กระบวนการหลังการถ่ายทำต่อไป เสร็จสิ้นการถ่ายทำเวลา 18.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.43 การถ่ายทำฉากงานปัจฉิมนิเทศ (ภาพโดยผู้วิจัย)

6.2.1 การถ่ายทำภาพยนตร์วันที่ 5 (26 สิงหาคม 2566)

การถ่ายทำวันที่ 5 ถ่ายทำช่วงเวลา 11.00 น. - 15.00 น. เป็นการถ่ายฉาก 1 ซึ่งเป็นฉากที่นำเสนออาชีพของตัวละครหนึ่งในปัจจุบันที่เป็นนักพากย์เสียงสำเนียงอีสานในกรุงเทพฯ ถ่ายทำที่ห้องบันทึกเสียง โรงถ่ายภาพยนตร์สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง การถ่ายทำวันนี้ได้เว้นช่วงจากการถ่ายทำล่าสุดเป็นเวลา 2 เดือน เพื่อรอให้หมวดและผมของนักแสดงกลับมายาว การจัดแสงในห้องบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้ใช้ไฟ LED ขนาดเล็กจัดแสงเพื่อจำลองโคมไฟและจอกอมพิวเตอร์ในฉาก ประกอบกับการลดแสงบรรยากาศ (Ambient Light) จากไฟเพดานโดยใช้กระดาษไขและกระดาษดำในการลดความเข้มของแสงลง สถานที่ถ่ายไม่มีอุปกรณ์บันทึกเสียงที่ใช้งานได้จริง แตกต่างจากแต่ตามบทภาพยนตร์ที่ต้องมีการแสดงภาพหน้าจอกอมพิวเตอร์ที่ต้องแสดงผลคลื่นเสียงที่กำลังบันทึก ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาโดยการนำคอมพิวเตอร์แล็ปท็อปที่มีไมโครโฟนในตัว ไปวางในห้องบันทึกเสียงที่ใกล้กับนักแสดงมากกว่า เพื่อรับเสียงให้ซอฟต์แวร์บันทึกเสียงนั้นสามารถแสดงคลื่นเสียงได้ แล้วต่อสายสัญญาณภาพไปยังจอกอมพิวเตอร์ที่ใช้ประกอบฉากเพื่อแสดงภาพคลื่นเสียงนั้นไปปรากฏ ทำให้ภาพคลื่นเสียงในซอฟต์แวร์บันทึกเสียงตรงกับจังหวะการพูดของตัวละคร การถ่ายทำเสร็จสิ้นตามเวลา 15.00 น.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 กระบวนการหลังการผลิตภาพยนตร์

6.3.1 การลำดับภาพ

หลังจากการถ่ายทำเสร็จสิ้นนั้น ผู้วิจัยได้ทำการเตรียมไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต้นฉบับ (Original footage) และเสียงให้พร้อมสำหรับการลำดับภาพต่อ

ผู้วิจัยได้เลือกใช้ซอฟต์แวร์ BlackMagicDesign Davinci Resolve ในการลำดับภาพ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมเดียวกันนี้ทำการแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต้นฉบับ (Original footage) ให้เป็นไฟล์ Proxy Footage เพื่อนำไปใช้ลำดับภาพ นอกเหนือจากนี้ยังมีการ Capture Tape จากกล้องวิดีโอ MiniDV เพื่อนำมาลำดับภาพภาพยนตร์สั้นของตัวละครหนึ่งและแอนิเมชันที่ปรากฏในภาพยนตร์

6.3.1.1 ลำดับภาพหยาบ (Rough Cut)

การลำดับภาพร่างนี้ เป็นการลำดับภาพโดยเรียงตามบทภาพยนตร์ เพื่อที่จะสามารถตรวจสอบว่าถ่ายทำมาครบถ้วนหรือไม่ กระบวนการเริ่มจากการคัดเลือกภาพและเสียงที่ติดในส่วน Media Pool ของซอฟต์แวร์ โดยอ้างอิงจาก Camera Report และ Sound Report หลังจากนั้นจึง Synchronize ในส่วน Editor ของซอฟต์แวร์ โดยใช้เครื่องมือ Waveform Sync Auto Align ซึ่งประหยัดเวลากว่าการ Synchronize จาก Slate แบบเดิม แต่ทั้งนี้บางครั้งมีปัญหาการส่งสัญญาณเสียงเข้ากล้องภาพยนตร์ ทำให้เครื่องมือ Waveform Sync Auto Align ไม่สามารถทำงานได้ จึงจำเป็นต้องกลับมา Synchronize ด้วย Slate แบบดั้งเดิม



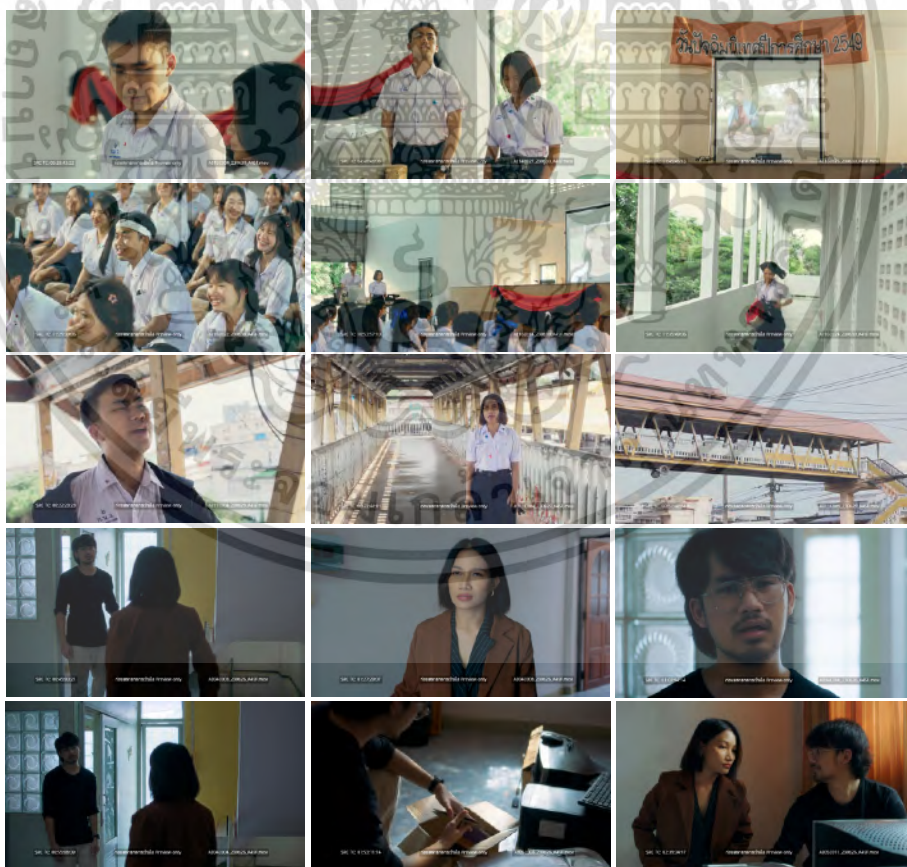
ภาพที่ 6.44 ซอฟต์แวร์ Davinci Resolve (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.1.1 การลำดับภาพละเอียด (Fine Cut)

หลังจากทำการลำดับภาพแบบหยาบเสร็จสิ้น ผู้วิจัยจึงเริ่มนำบางส่วนที่ไม่สำคัญของฉากออก มีการสลับฉากที่จะใช้เล่าเรื่องใหม่ นำภาพแทรก (Insert) ที่ถ่ายทำเพิ่มนำมาลงในภาพยนตร์ เก็บรายละเอียดหัวและท้ายของช็อต (Trim) เพื่อให้เกิดความราบรื่นของการเล่าเรื่องและทำให้จังหวะภาพยนตร์สั้นนั้นสอดคล้องกับอารมณ์ของฉาก เรียบเรียงเสียงบทสนทนาของตัวละครโดยอาจมีการใช้เสียงจากต่างเทศมาผสม การเลือกดนตรีประกอบ รวมถึงเลือกภาพที่จะนำไปทำเทคนิคพิเศษทางภาพต่อไป โดยผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคในการลำดับภาพดังนี้

1.การลำดับภาพแบบสลับเหตุการณ์ในระหว่างฉาก (Paralell Sequence Editing) จากบทภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องแบบสลับเหตุการณ์ระหว่างอดีตและปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ลำดับภาพบางช่วงเหตุการณ์โดยไม่ได้ลำดับภาพตามบทภาพยนตร์ ในครั้งแรกของฉาก 15 นำเสนอตอนที่ตัวละครหนึ่งสารภาพความรู้สึก ต่อมาจึงแทรกด้วยเหตุการณ์งานปัจฉิมนิเทศในอดีตของฉาก 13 ด้วยฉากทะเลาะบนสะพานลอยในฉาก 14 ก่อนจะกลับมารีเริ่มแรกของฉาก 15 ที่ตัวละครทั้ง 2 ได้จะเริ่มสื่อสารความรู้สึกที่มีต่อกัน



ภาพที่ 6.45 ตัวอย่างการลำดับภาพหยาบตามบทภาพยนตร์ของฉาก 13 ถึง 15 (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.46 ตัวอย่างการลำดับภาพเพื่อแสดงเหตุการณ์คู่ขนาน (ภาพโดยผู้วิจัย)

2. การลำดับภาพแบบ Jump Cut ในบางฉากได้มีการถ่ายทำแบบทั้งฉากในเทคเดียว (Long take) เพื่อจะได้บันทึกการแสดงได้ครบถ้วน เมื่อนำภาพดังกล่าวมาลำดับภาพหยาบผู้วิจัยพบว่าในบางฉากที่ถ่ายทำด้วยวิธีดังกล่าวทำให้จังหวะของการเล่าเรื่องที่เนิบช้าเกินไป ผู้วิจัยจึงแก้ไขในขั้นตอนลำดับภาพละเอียดด้วยวิธีการ Jump Cut ที่ทำลายความต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกกระตุนคนดู กระฉับกระเฉงและวุ่นวาย ตัวอย่างฉากที่ใช้วิธีการ Jump Cut ได้แก่ ฉาก 10 ฉากที่ตัวละครถ่ายภาพยนตร์สั้นอย่างรีบร้อนจนประสบอุบัติเหตุ และตอนท้ายฉาก 13 ที่ตัวละครหนึ่งวิ่งตามตัวแอนไปหน้าโรงเรียนก่อนจะขึ้นจักรยานยนต์ตาม



ภาพที่ 6.47 การลำดับภาพแบบ Jump Cut ในฉาก 10 (ภาพโดยผู้วิจัย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.48 การลำดับภาพแบบ Jump Cut ในฉาก 13 (ภาพโดยผู้วิจัย)

3.การลำดับภาพเพื่อย่นย่อเวลา ฉาก 11 ตัวละครหนึ่งและแอนได้มาติดต่อภาพยนตร์สั้นที่ร้านอินเทอร์เน็ตที่บ้านของหนึ่ง ตัวละครทั้งสองได้ตัดต่อเป็นเวลานานตั้งแต่ช่วงเย็นที่ยังมีผู้มาใช้บริการเยอะ จนถึงตอนกลางคืนที่ร้านอินเทอร์เน็ตได้ปิดบริการและเหลือเพียงตัวละครทั้งสอง ผู้วิจัยใช้เทคนิคซ้อนภาพแบบ Cross Dissolve เพื่อทำให้ช่วงเวลาที่ยาวนานนั้นถูกนำเสนออย่างกระชับ สามารถเห็นขั้นตอนการลำดับภาพที่ตัวละครหนึ่งนั้นกำลังทำ พร้อมกันกับเห็นปฏิกิริยาตัวละครและบรรยากาศของร้านอินเทอร์เน็ตได้



ภาพที่ 6.49 การลำดับภาพย่นย่อเวลาด้วยการซ้อนภาพแบบ Cross Dissolve

4.ดนตรีและเพลงประกอบฉาก (Music Score) ผู้วิจัยใช้ดนตรีประกอบฉากที่ใช้เพื่อส่งเสริมอารมณ์ของฉากนั้นๆ โดยผู้วิจัยได้เลือกดนตรีประกอบฉากที่ใกล้เคียงกับความต้องการก่อน เพื่อช่วยให้ง่ายต่อการหาจังหวะในการลำดับภาพ ก่อนจะให้ผู้ประพันธ์ดนตรีประกอบฉาก (Music Composer) ประพันธ์ดนตรีที่เหมาะสมกับอารมณ์ของภาพยนตร์และฉากนั้นโดยเฉพาะ ในฉากที่นำเสนอช่วงอดีต ผู้วิจัยได้เจาะจงเลือกเพลงที่เคยเป็นที่รู้จัก มีดนตรีที่เหมาะสมกับฉาก เป็นผลงานเพลงจากศิลปินในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และผลงานดังกล่าวได้เผยแพร่ในช่วงเวลาปี 2548-2551 ผู้วิจัยใช้เพลง ลีม ศิลปิน วงขอนแก่น (CornCan) เพลง มั๊กแล้วครับ ศิลปิน ปอยฝ้าย มาลัยพร และเพลง ไม่อยากชักกว่า ศิลปิน วงชิบาแดง ป๊าด ป๊าด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพลงประกอบในฉากที่นำเสนอช่วงเวลาปัจจุบัน ผู้วิจัยได้เลือกใช้เพลง ได้แก่ ฝัน ศิลปิน จิรายุทธ เรื่องรัสมิ่แสงทอง ในฉากจบของภาพยนตร์ โดยเนื้อเพลงเพลงสอดคล้องกับแก่นของบทภาพยนตร์

6.3.3 การผสมเสียง

การผสมเสียงจะแบ่งกลุ่มของเสียงในออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ เสียงบทสนทนา เสียงเอฟเฟกต์ ดนตรีประกอบ และ เสียงบรรยากาศ

6.3.3.1 เสียงบทสนทนา

หลังจากผู้วิจัยได้ลำดับภาพและเสียงเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ทำการผสมเสียงบทสนทนา โดยควบคุมให้ระดับความดังของเสียงบทสนทนานั้น มีค่าอยู่ระหว่าง -18 dB ถึง -9 dB ผู้วิจัยผสมเสียงที่มาจากไมโครโฟนแบบ Shotgun และไมโครโฟนหนีบปกเสื่อร่วมกัน โดยฉากที่เน้นบทสนทนาในสถานที่ที่ไม่มีเสียงรบกวนมากนัก ผู้วิจัยจะเน้นใช้เสียงของไมโครโฟนแบบ Shotgun เป็นหลัก แต่ถ้าเป็นเสียงฉากที่มีเสียงรบกวนเยอะ ผู้วิจัยจะใช้เสียงจากไมโครโฟนหนีบปกเสื่อเป็นหลัก เพื่อเน้นเสียงบทสนทนาที่ชัดเจน ภาพยนตร์เรื่องนี้บทสนทนาบางส่วนมีการบันทึกเพิ่มหลังการถ่ายทำ เช่น เสียงบทสนทนายาระหว่างตัวละครหนึ่งกับคนควบคุมห้องพากย์เสียง เสียงตัวละครแอนในโทรศัพท์ เสียงตัวละครหนึ่งตอนพากย์ เสียงประกาศผ่านเครื่องขยายเสียงในโรงเรียน เสียงบทสนทนาบางส่วน ผู้วิจัยได้ปรับแต่งด้วย Equalizer เพื่อจำลองเสียงจากโทรศัพท์ มีการใช้ Pitch เพื่อทำเสียงตัวละครหนึ่งพากย์เสียงแล้วเพี้ยน การใช้ Reverb เพื่อทำให้รู้สึกถึงความกว้างของฉาก และในการใช้ Noise Reduction ในซอฟต์แวร์ Adobe Audion เพื่อลดเสียงรบกวนลง

6.3.3.2 เสียงเอฟเฟกต์

เนื่องจากในขั้นตอนการถ่ายทำผู้วิจัยพยายามเลี่ยงการทำให้เกิดเสียงจากอุปกรณ์ประกอบฉากในระหว่างถ่ายทำ เพื่อไม่ให้เกิดเสียงรบกวนบทสนทนา โดยผสมให้ระดับความดังที่ควรอยู่ในระดับ -20 dB ถึง -10 dB ผู้วิจัยเน้นการใช้เสียงเอฟเฟกต์เพื่อช่วยสร้างความสมจริงของการแสดง เช่น เสียงกล้องถ่ายภาพดิจิทัล เสียงเปิดปิดเครื่องเล่น DVD เสียงลำโพงทอนในฉากงานปัจฉิมเสียงผีเท้า เป็นต้น

6.3.3.3 เพลงและดนตรีประกอบ

ในฉากที่มีการใช้เพลงหรือดนตรีประกอบ ในกรณีของเพลงและดนตรีประกอบที่ใช้เพื่อสร้างบรรยากาศ ผู้วิจัยจะควบคุมระดับความดังอยู่ที่ -22 dB ถึง -18dB เพื่อไม่ให้รบกวนบทสนทนาของตัวละคร แต่ในกรณีที่ต้องการนำเสนอเนื้อเพลงเป็นหลักผู้วิจัยจะควบคุมระดับความดังอยู่ที่ -18 dB ถึง -10dB ใกล้เคียงกับเสียงบทสนทนา เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงเนื้อหาของเพลงประกอบได้

6.3.3.4 เสียงบรรยากาศ

ผู้วิจัยใช้เสียงบรรยากาศเพื่อรักษาระดับความเงิบของฉากในเวลาที่ไม่เสียงบทสนทนาหรือเสียงเอฟเฟกส์ และใช้เพื่อสร้างบรรยากาศของสถานที่ในฉากนั้นๆ โดยผู้วิจัยได้รักษาระดับความดังไว้ที่ -50dB ถึง -30dB การผสมเสียงบรรยากาศโดยผู้วิจัยได้ใช้เสียง Room tone ที่ได้บันทึกไว้ตอนถ่ายทำมาผสมกับเสียงอื่นเพิ่มเติม ตัวอย่างเช่น ฉากร้านอินเทอร์เน็ตมีการผสมเสียงจากเกมคอมพิวเตอร์ เสียงการแจ้งเตือนจาก MSN Messenger และเสียงคีย์บอร์ด ฉากชนบทที่มีการผสมเสียงปศุสัตว์ เสียงรถกระบะและรถจักรยานยนต์ ส่วนฉากบ้านหนึ่งในปัจจุบันผสมเสียงการจราจร เสียงเครื่องปรับอากาศและเสียงจี้จากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ เป็นต้น

6.3.3 การเก็บรายละเอียดงาน (Finishing)

หลังจากตรวจสอบความเรียบร้อยภาพและเสียง ผู้วิจัยได้ส่งข้อมูลการลำดับภาพในรูปแบบไฟล์ .DRT (Davinci Resolve Timeline) เพื่อนำไปเข้าสู่ขั้นตอนการปรับสีภาพและผสมเสียงในลำดับถัดไป เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

6.3.3.1 การปรับสีภาพ (Color Grading)

ภาพยนตร์ได้ถ่ายมีการปรับสีภาพเพื่อรักษาความต่อเนื่อง ควบคุมคุณภาพของภาพ และช่วยสร้าง Mood & Tone ของภาพให้สอดคล้องกับการตีความจากบทภาพยนตร์มากขึ้น การปรับสีภาพเริ่มจากกระบวนการนำภาพต้นฉบับซึ่งบันทึกด้วยค่าความสว่างและสีด้วยพิกัดสีแบบ Log C มาแปลงค่าการแสดงผลในซอฟต์แวร์ปรับแต่งสี Davinci Resolve ให้เป็นพิกัดสีแบบ Rec.709 เพื่อตรวจสอบคุณภาพของภาพเบื้องต้น ก่อนจะปรับแต่งสีขั้นสุดท้าย (Final Grading) ภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ใช้ระบบการจัดการค่าสี (Color Management) ด้วยระบบ ACEs (Academy Color Encoder system) เพื่อความสะดวกในการจัดการค่าสีระหว่างซอฟต์แวร์สร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ และการจัดเก็บข้อมูลภาพ



ภาพที่ 6.50 การปรับสีภาพฉากปัจจุบันจาก LogC , Rec.709 และภาพที่เสร็จสิ้น

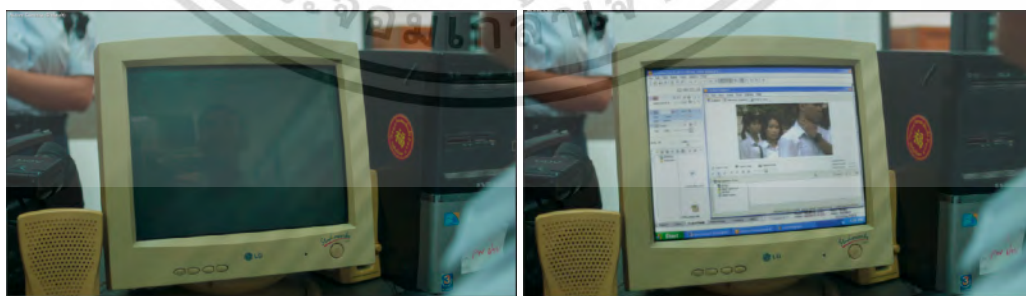
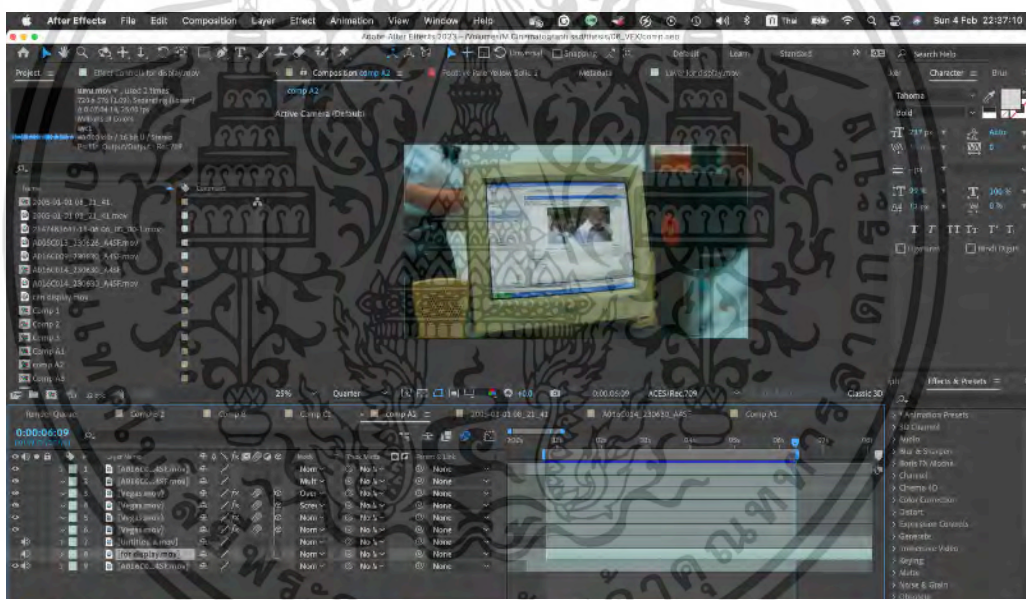
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.51 การปรับสีภาพจากอดีต จาก LogC , Rec.709 และภาพที่เสร็จสิ้น

6.3.3.1 เทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects)

ฉากที่มีการแสดงหน้าจอคอมพิวเตอร์ ผู้วิจัยได้สร้างภาพจากซอฟต์แวร์ Photoshop ก่อนทำการซ้อนภาพในซอฟต์แวร์ After Effect ในการสร้างเทคนิคพิเศษทางภาพ (Visual Effects) ได้ใช้ระบบการจัดการสีภาพแบบ ACEs เช่นเดียวกับขั้นตอนการปรับสีภาพ เพื่อลดโอกาสการเกิดความคลาดเคลื่อนของค่าสีจากการใช้ระบบการจัดการสีภาพที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 6.52 การทำเทคนิคพิเศษทางภาพด้วยซอฟต์แวร์ After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4 ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์



ภาพที่ 6.53 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.54 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



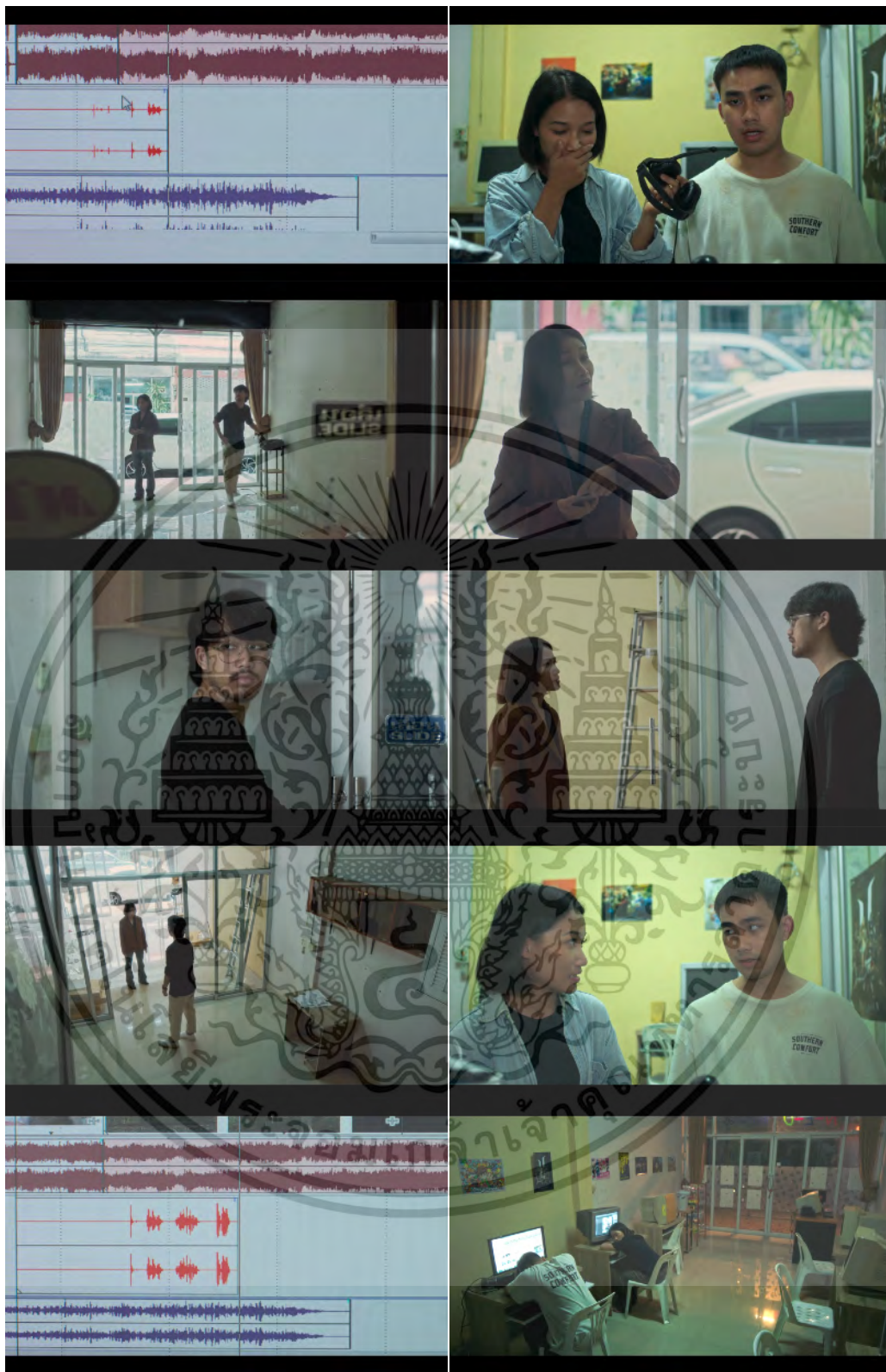
ภาพที่ 6.55 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.56 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.57 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



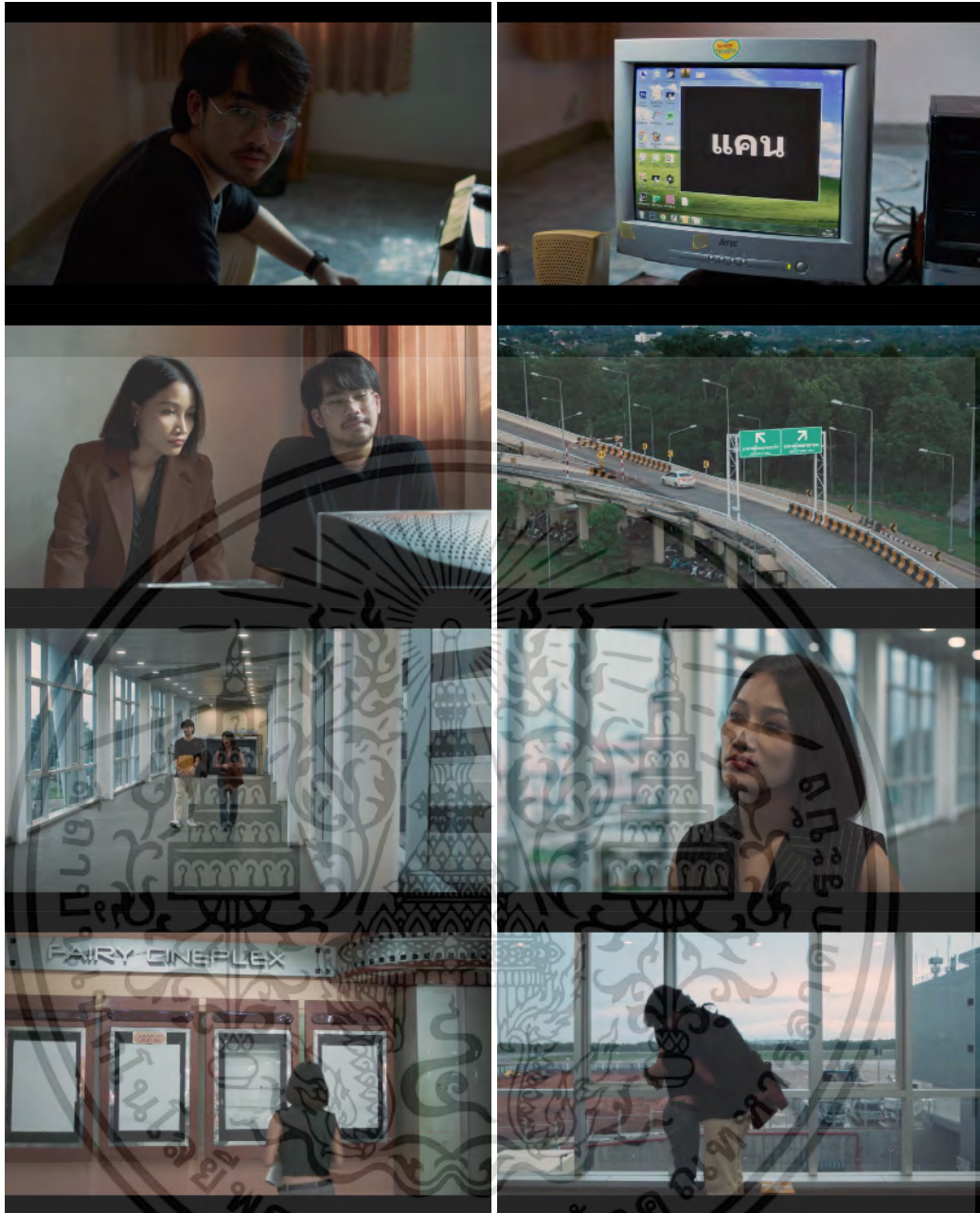
ภาพที่ 6.58 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.59 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.60 ภาพบางส่วนจากภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ (ต่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

สรุปผล

การวิจัยเรื่องภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยมีจุดประสงค์การวิจัยเพื่อ 1.) ศึกษาภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์ในวัยรุ่นของกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย 2.) เพื่อผลิตภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากการได้ฉลวยถึงอดีต ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ทำการสุ่มแบบเจาะจงจากกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายในภาคอีสาน ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น ข้อมูลดังกล่าวได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์และเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยโดยแบ่งเป็นประเด็นดังนี้

7.1 การพัฒนาบทภาพยนตร์จากภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นวายอีสาน

7.1.1 สถานที่

7.1.2 ผู้คนที่เคยอยู่ร่วมกัน

7.1.3 วิถีชีวิตในอดีต

7.1.4 สิ่งที่เคยนิยมและเพลง

7.1.5 บทภาพยนตร์

7.2 การผลิตภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

7.2.1 การออกแบบงานสร้าง

7.2.2 การคัดเลือกนักแสดง

7.2.2 การผลิตภาพยนตร์

7.2.4.กระบวนการหลังการถ่ายทำ

7.3 อภิปรายผลการวิจัย

7.3.1 ภาพยนตร์โหยหาอดีตกลุ่มประชากรเจนเอเรชั่นวายอีสาน

7.3.2 การสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

7.4 ปัญหาที่พบและข้อเสนอแนะ

7.4.1 ปัญหาที่พบเจอ

7.4.2 ข้อเสนอแนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1 การพัฒนาภาพยนตร์จากภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่างเจนเนอเรชันวายอีสาน

ตามจุดประสงค์ของการวิจัยข้อแรก ที่ต้องการศึกษาภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์ต่อวัยรุ่นของกลุ่มประชากรเจนเนอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาผ่านสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างเจนเนอเรชันวายจังหวัดขอนแก่น เพื่อเก็บข้อมูลภาวะโหยหาอดีตต่อประสบการณ์วัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปพัฒนาเป็นภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลจากการวิเคราะห์และการนำไปพัฒนาภาพยนตร์ได้ดังนี้

7.1.1 การโหยหาอดีตต่อสถานที่

วงศ์กร วงเวียน (2562) ได้สรุปไว้ว่า การนำเสนอความเปลี่ยนแปลงของสถานที่นั้นสามารถช่วยประกอบสร้างความหมายเชิงโหยหาอดีตในภาพยนตร์ได้ กลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยชิ้นนี้มีพื้นที่อยู่ในจังหวัดขอนแก่น ข้อมูลขอสถานที่ในอดีตจึงจำกัดอยู่ที่พื้นที่จังหวัดขอนแก่น ช่วงปี พ.ศ.2547-2551 ในผู้วิจัยสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติว่า สถานที่ในอดีตมีความล้ำสมัยเมื่อเทียบกับกรุงเทพมหานครและไม่สะดวกสบายดังเช่นปัจจุบัน แต่ด้วยวิถีชีวิตประจำวันในอดีตทำให้ต้องไปสถานที่เหล่านั้นบ่อยครั้ง เกิดความคุ้นชินจากมีปฏิสัมพันธ์ต่อสถานที่เหล่านั้นร่วมกับเพื่อนและครอบครัวเกิดเป็นประสบการณ์วัยรุ่นในรูปแบบที่แตกต่างกันของกลุ่มตัวอย่าง ภาวะโหยหาอดีตต่อสถานที่ที่เป็นไปในลักษณะที่ได้พบว่าสถานที่เหล่านั้นมีการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ เช่น ถูกรื้อถอน ถูกปรับปรุงให้ทันสมัยขึ้น ยุติการให้บริการหรือเสื่อมความนิยมลง เป็นต้น โดยสถานที่เหล่านั้นได้แก่

1. ฉากท้องทุ่งนาย่านชานเมือง เพื่อสื่อถึงภาพหมู่บ้านในชนบทภาคตะวันออกเฉียงเหนือในอดีตที่มีทุ่งนาใกล้พื้นที่ชุมชน แตกต่างกับปัจจุบันที่มีมักเป็นหมู่บ้านจัดสรรหรืออาคารพาณิชย์
2. ร้านอินเทอร์เน็ต สถานที่ซึ่งกลุ่มวัยรุ่นเจนเนอเรชันวายในอดีต มักนิยมไปใช้บริการเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นเกม เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าถึงความบันเทิงที่หลากหลาย
3. ฉากโรงเรียน ใช้เป็นสถานที่แสดงกิจวัตรประจำวันของตัวละครในอดีตนั้นที่ยังอยู่ในวัยเรียน ที่สถานศึกษาในอดีตที่มีต้นไม้ร่มรื่นเป็นจำนวนมาก ปลอดภัยโล่งสบาย
4. ฉากสถานีขนส่งแห่งที่ 1 เป็นฉากที่แสดงวิถีชีวิตในอดีต ที่ใช้การเดินทางด้วยรถโดยสารสองแถวเป็นหลัก แตกต่างกับปัจจุบันที่นิยมใช้รถยนต์ส่วนบุคคล รวมถึงความนิยมเดินทางด้วยเครื่องบินโดยสารที่มีมากขึ้น
5. ฉากห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่า เป็นสถานที่นัดพบกันนอกโรงเรียนของตัวละครในภาพยนตร์ และใช้แสดงภาพของโรงภาพยนตร์แฟรี่ซีนเพอเล็กซ์ที่เคยเป็นที่นิยมในอดีตแต่ปัจจุบัน

ไม่มีการฉายภาพยนตร์แล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1.2 การโยยหาอดีตต่อผู้คนที่เคยอยู่ร่วมกัน

วงศกร วงเวียน (2562) ได้สรุปไว้ว่า การสื่อความหมายแบบคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์ โยยหาอดีตไทย ได้มีการนำเสนอความแตกต่างของผู้คนระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนะว่ามีผู้คนหลากหลายที่เคยได้พบเจอเป็นจำนวนมาก แตกต่างกับปัจจุบันที่ไม่ได้ติดต่อกับผู้คนใกล้ชิดเป็นประจำดังเช่นในอดีต ส่วนใหญ่มักใช้ชีวิตอยู่กับสมาชิกครอบครัวที่มีจำนวนลดน้อยลง ผู้วิจัยสรุปย่อยในแต่ละกลุ่มบุคคลได้ดังนี้

7.1.2.1 คนรักในอดีต

ในอดีตกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีประสบการณ์ความรักวัยรุ่นกับเพื่อนเพศตรงข้าม เป็นความรู้สึกจากเพื่อนที่ชอบพอกัน แล้วได้พัฒนาความสัมพันธ์คบหาดูใจเป็นความรักกันในเวลาต่อมา แต่สุดท้ายไม่ได้ลงเอยที่การแต่งงานสร้างครอบครัวกับคนรักในวัยรุ่นที่เคยรัก

ตัวละครคนรักในอดีตสามารถพัฒนาเป็นความขัดแย้งหลักในบทภาพยนตร์ได้ นำเสนอผ่านความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหนึ่งและแอน ผ่านฉากที่ตัวละครหนึ่งไปช่วยเหลือแอนถ่ายทำภาพยนตร์ด้วยความแอบรับ แต่เพราะความไม่สมบูรณ์ของภาพยนตร์สั้นในตอนท้าย จึงสร้างความไม่พอใจให้ตัวละครแอนจนเกิดปากเสียงทำให้หนึ่งไม่ได้สารภาพความรู้สึกรักออกไป ผ่านเวลามาปัจจุบันจึงใช้โอกาสตัวละครแอนมาขอเช่าบ้านเพื่อสารภาพความรู้สึกรัก ก่อนจะผิดหวังที่พบว่าตัวละครแอนนั้นต้องการมีความสัมพันธ์กับหนึ่งในฐานะเพื่อนสนิท

7.1.2.2 กลุ่มเพื่อน

ในอดีตกลุ่มตัวอย่างใช้เวลาอยู่กับกลุ่มเพื่อนวัยเดียวกันในสถานศึกษาจนมีความใกล้ชิดกันอย่างมากจนได้ร่วมกันทำกิจกรรมจนเกิดประสบการณ์ในวัยเยาว์ที่หลากหลาย ต่างกับปัจจุบันได้ห่างเหินจากกลุ่มเพื่อนเป็นอย่างมาก เพราะกลุ่มเพื่อนต่างประกอบอาชีพที่หลากหลายจึงไม่สามารถพบเจอกันเป็นประจำได้ดังในอดีต

ตัวละครกลุ่มเพื่อนในอดีตเป็นกลุ่มตัวละครสนับสนุนซึ่งกันและกันในบทภาพยนตร์ นำเสนอผ่านความสัมพันธ์ระหว่างผ่านตัวละครแอน หนึ่งและเตย ที่จับกลุ่มกันไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้นอย่างสนุกสนานจนสำเร็จได้ กลุ่มเพื่อนในฉากงานปัจฉิมนิเทศที่ถ่ายทอดความหลากหลายของกลุ่มเพื่อน แตกต่างกับปัจจุบันที่มีเพียงตัวละครหนึ่งและแอนที่กลับมาติดต่อกันหลังในรอบหลายปี

7.1.2.3 ครอบครัว

ครอบครัวในอดีตของกลุ่มตัวอย่างมีขนาดใหญ่อยู่ร่วมกันอย่างใกล้ชิดกัน มีกิจกรรมร่วมกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว แตกต่างกับปัจจุบันที่ความสัมพันธ์ในครอบครัวนั้นไม่ได้ใกล้ชิดดังในอดีต จากเหตุที่สมาชิกครอบครัวแยกกันอยู่อาศัยด้วยหน้าที่การงานหรือปัญหาในครอบครัว

ตัวละครครอบครัวในบทภาพยนตร์ใช้นำเสนอภูมิหลังของตัวละครหลัก จากบทสนทนาของตัวละครแอนที่ได้กล่าวถึงครอบครัวของเธอตอนพบกับหนึ่งครั้งแรก มีใจความสะท้อนถึง

ฐานะทางครอบครัวของแอนที่ค่อนข้างดีในอดีต แตกต่างกับปัจจุบันที่พ่อและแม่แอนได้หย่าร้าง
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่ขึ้นด้านการศึกษา
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ครอบครัวประสบปัญหาหนี้สิน จนต้องตัดสินใจลดค่าใช้จ่ายโดยการย้ายกลับมาอาศัยที่จังหวัดขอนแก่นครอบครัวตัวละครหนึ่งในอดีตมีลูกพี่ลูกน้องชื่อ ‘พีแก๊ง’ มาอาศัยร่วมและทำหน้าที่เฝ้าร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นบ้านของหนึ่ง ส่วนปัจจุบันตัวละครหนึ่งได้ไปอาศัยที่กรุงเทพมหานครทำให้ห่างเหินจากครอบครัว

7.1.2.4 บุคคลอื่นที่สำคัญในชีวิต

บุคคลอื่นที่สำคัญในชีวิตของกลุ่มตัวอย่าง ในอดีตเป็นบุคคลที่ให้คำแนะนำในปัญหาที่ไม่สามารถปรึกษาใครได้ ในปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างยังคงมีการติดต่อบุคคลอื่นที่สำคัญในชีวิตในฐานะบุคคลที่ใกล้ชิด แม้จะไม่ได้ขอความช่วยเหลือเป็นประจำดังเช่นในอดีต แต่ยังคงมีบทบาทสำคัญในเวลาที่ต้องการที่คำปรึกษายามจำเป็น

บุคคลอื่นที่สำคัญในชีวิตในบทบาทยนตร์ ได้นำเสนอผ่านตัวละครพีมีน ที่มีนิสัยเป็นคนมีน้ำใจ ยินดีช่วยเหลือเป็นนักแสดงในภาพยนตร์สั้นของแอน ในช่วงปัจจุบันตัวละครพีมีนได้เป็นหัวหน้าเครือข่ายธุรกิจขายตรงที่ตัวละครแอนนั้นอยู่ในเครือข่ายและได้ประกอบอาชีพดังกล่าวเพื่อเลี้ยงครอบครัว

7.1.3 การโยยหาอดีตต่อวิถีชีวิตในอดีต

วงศ์กร วงเวียน (2562) ได้สรุปตอนหนึ่งไว้ว่า ภาพยนตร์โยยหาอดีตได้ใช้การถ่ายทอดความทรงจำต่อวิถีชีวิตประจำวันในอดีตเพื่อประกอบสร้างความหมายโยยหาอดีตในภาพยนตร์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า วิถีชีวิตในวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกับปัจจุบันตามการพัฒนาของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งในอดีตนั้นวิถีชีวิตที่ยากลำบากกว่าปัจจุบัน เนื่องจากสิ่งอำนวยความสะดวก รวมถึงโครงสร้างพื้นฐานอย่างการขนส่งและการติดต่อสื่อสารยังไม่ได้ถูกพัฒนาดังเช่นในปัจจุบัน นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างให้ความเห็นว่า ในอดีตนั้นมีเรื่องกังวลในการใช้ชีวิตน้อยกว่า ไม่ต้องเร่งรีบกับการเดินทาง มีเวลาให้สามารถผ่อนคลายได้ รวมถึงช่วงเวลาที่มึนประสบการณ์สดใหม่ต่อเทคโนโลยีสารสนเทศในช่วงเวลาดังกล่าวมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ต่อวิถีชีวิตในอดีตของกลุ่มตัวอย่างไปพัฒนาเป็นบทบาทยนตร์ ดังนี้

7.1.3.1 ความนิยมการใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต

ในอดีตคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงยังไม่ได้แพร่หลายในระดับครัวเรือนมากนัก ทำให้เกิดความนิยมใช้ร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งมีจำนวนมากในจังหวัดขอนแก่นในอดีต แตกต่างกับปัจจุบันที่ผู้คนนิยมใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟนที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและเล่นเกมออนไลน์ได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ และในช่วงการระบาดของไวรัส Covid-19 ที่ผู้คนไม่กล้ามาสถานที่แออัดอย่างร้านอินเทอร์เน็ต ส่งผลให้ร้านอินเทอร์เน็ตยุติกิจการไปจำนวนมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยนำความนิยมการใช้ร้านอินเทอร์เน็ต ไปพัฒนาเป็นฉากร้านอินเทอร์เน็ตของครอบครัวตัวละครหนึ่ง ที่ต่อมาได้ตัวละครแอนมาใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในร้านเพื่อตัดภาพยนตร์ในร้านอินเทอร์เน็ต ส่วนฉากในช่วงเวลาปัจจุบัน ได้นำเสนอผ่านฉากร้านอินเทอร์เน็ตที่ยุติกิจการเพราะการระบาดของโรคของไวรัส Covid-19

7.1.3.2 การเคยเดินทางไปต่างถิ่น

ในอดีตแม้จังหวัดขอนแก่นจะมีความเจริญมากกว่าหลายจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แต่กลุ่มตัวอย่างก็ยังมีความต้องการเดินทางไปกรุงเทพมหานครหรือต่างประเทศ เพื่อแสวงหาโอกาสดีกว่าหรือประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ในปัจจุบันกลุ่มตัวอย่างเลือกอาศัยอยู่ที่ถิ่นเดิมเป็นหลัก เพราะต้องดูแลครอบครัวและต้องการความสงบ โดยนำแนวคิดที่ได้รับมาจากต่างถิ่นที่เคยไปมาปรับใช้เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น และยังมีการเดินทางไปต่างถิ่นบ้างเพื่อการท่องเที่ยวหรือเพิ่มโอกาสทางอาชีพตามความจำเป็น

บทบาทยนตร์นำเสนอการเดินทางไปต่างถิ่นในอดีต ผ่านฉากตัวละครเคยในภาพยนตร์สั้นของแอนต้องเดินทางไปทำงานในกรุงเทพมหานคร ส่วนฉากปัจจุบันได้นำเสนอผ่านตัวละครแอนที่ย้ายกลับมาอยู่จังหวัดขอนแก่นกับแม่ ตัวละครหนึ่งที่ประกอบอาชีพอยู่กรุงเทพมหานคร รวมถึงบุคลิกตัวละครทั้งสองที่ได้มีการแต่งตัวตามสมัยนิยมมากขึ้น

7.1.3.3 สังคมชนบท

หมู่บ้านตามชนเมืองหรือชนบทที่ห่างไกลต้องเดินทางด้วยรถโดยสารสองแถว ต้องเดินเท้าต่อบนถนนดินลูกรัง ชุมชนมีผู้คนประกอบอาชีพเกษตรกร บริเวณหมู่บ้านนั้นมีทุ่งนา ไร่ สวน ช่วงว่างจากการทำการเกษตรก็มีกิจกรรมกลางแจ้ง ใช้ชีวิตอย่างไม่เร่งรีบ มีสภาพอากาศที่ดี ต่างกับปัจจุบันความเจริญเข้ามาเปลี่ยนวิถีชีวิตให้เป็นสังคมเมืองมากขึ้น พื้นที่ทำการเกษตรได้ถูกขายเพื่อทำเป็นหมู่บ้านจัดสรร ผู้คนนิยมใช้รถยนต์ส่วนบุคคลมากขึ้น

การนำเสนอสังคมชนบทได้พัฒนาในบทบาทยนตร์ ให้มีฉากการเดินทางด้วยรถสองแถวเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทางระหว่างหมู่บ้านหรืออำเภอ ฉากถ่ายทำภาพยนตร์สั้นของแอนที่มีฉากหลังเป็นท้องทุ่งนาที่ตัวละครเคยและพี่มินที่เป็นเกษตรกร โดยเฉพาะพี่มินนั้นก็มิบุคลิกเป็นเกษตรกรจริง ซึ่งต่อมาตัวละครพี่มินได้เปลี่ยนไปทำธุรกิจขายตรงไม่ได้เป็นเกษตรกรดังเช่นในอดีต

7.1.4 การโหยหาอดีตต่อสิ่งที่เคยนิยมและเพลง

วงศกร วงเวียน (2562) ได้อธิบายไว้ว่า การประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์โหยหาอดีตนั้น นอกเหนือจากสถานที่ซึ่งได้กล่าวไปข้างต้นแล้ว สามารถใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก ใช้สัมพันธ์ต่อสิ่งที่เคยเป็นที่นิยมในอดีตเช่น เพลง หรือ สื่อบันเทิงต่างๆ รวมถึงการทดลองของ Wildschut et.al, (2006) ได้ระบุไว้ว่าสิ่งที่อยู่ในภาวะโหยหาอดีต (Nostalgia Inventory) ในนั้นมี

ของเล่นวัยเด็ก ภาพยนตร์ และ รายการโทรทัศน์รวมอยู่ด้วย ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์เอกสารนี้เป็นเอกสารวิทยานิพนธ์ที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่หรือใช้งานด้านการศึกษาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งที่คล้ายคลึงกันนั้นคือวิธีการรับสื่อผ่านเทคโนโลยีที่เคยเป็นที่นิยมและความนิยมรับชมภาพยนตร์ไทย โดยเนื้อหาของสื่อที่เลือกรับชมมีความหลากหลายตามรูปแบบชีวิตที่แตกต่างและรสนิยมส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง องค์ประกอบเหล่านี้ถูกใช้เพื่อนำไปพัฒนารายละเอียดของยุคสมัยในภาพยนตร์ ผ่านสิ่งที่ตัวละครได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมเพื่อแสดงบุคลิกเฉพาะของตัวละครได้

ผู้วิจัยสามารถสรุปผลภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่างออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 7.1 สรุปผลการโหยหาอดีตถึงประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มข้อมูลภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่าง	การโหยหาอดีตถึงประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง
สถานที่	<ul style="list-style-type: none"> • โหยหาอดีตถึงสถานที่สำคัญของจังหวัดขอนแก่น ที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงสภาพจากในอดีตที่เคยมีประสบการณ์ร่วม ในช่วงปี พ.ศ. 2546-2551 ตัวอย่างเช่น ที่มีการรื้อถอน ยุติการให้บริการ เสื่อมความนิยม หรือ มีการปรับปรุงให้ทันสมัย • อาคารในสถานศึกษาที่เคยเรียนได้ถูกรื้อถอน • ผู้คนเปลี่ยนไปห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัลพลาซ่ามากกว่าห้างแฟรี่พลาซ่า • บ้านเรือนในพื้นที่ชนบทหรือชานเมือง เปลี่ยนเป็นหมู่บ้านจัดสรร • โรงภาพยนตร์เฟรี่ซีเนเพลกซ์และตึกคอมยุติการฉายภาพยนตร์ • สถานีขนส่งผู้โดยสารแห่งที่หนึ่งยุติการให้บริการ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.1 (ต่อ)

กลุ่มข้อมูลภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่าง	การโหยหาอดีตถึงประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง
ผู้ที่เคยอยู่ร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> • โหยหาอดีตถึงผู้คนจำนวนมากที่เคยอยู่ร่วมกัน แตกต่างกับปัจจุบันที่ต้องใช้ชีวิตด้วยตนเอง ต้องดูแลครอบครัวและไม่ได้มีผู้คนเคียงข้างเป็นจำนวนมากดังเช่นในอดีต • กลุ่มเพื่อนวัยเดียวกันที่เคยศึกษาในสถานศึกษาเดียวกัน ร่วมกันทำกิจกรรมในและนอกโรงเรียน รวมถึงเผชิญหน้าอุปสรรคที่ไม่เคย • คนรักในวัยรุ่น ซึ่งเป็นลักษณะความรักที่ไร้เดียงสา ไม่ได้คิดถึงเหตุผลอย่างจริงจังถึงการสร้างครอบครัว ลงเอยด้วยการเลิกราและกลับมาเป็นเพื่อนในเวลาต่อมา • ครอบครัวและบุคคลอื่นที่คอยให้คำปรึกษาในชีวิต ที่ในอดีตคือที่พึ่งพาคำสำคัญทั้งทางกายภาพและจิตใจ ต่างกับปัจจุบันที่ต้องแยกออกห่างจากครอบครัวด้วยหน้าที่การงาน หรือต้องกลับมาดูแลครอบครัวที่มีปัญหาสุขภาพและเศรษฐกิจในครอบครัว ไม่ได้เป็นที่พึ่งพิงได้มากดังในอดีต
วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตนั้นเป็นช่วงที่เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงกำลังถูกพัฒนายังไม่ได้มีประสิทธิภาพดังเช่นในปัจจุบัน ผู้คนจึงนิยมใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าอินเทอร์เน็ต เล่นเกมออนไลน์ เข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ไม่ได้สะดวกดังปัจจุบันที่สามารถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนเพื่อทำสิ่งดังกล่าวได้ • ชุมชนในอดีตเป็นสังคมชนบทในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ที่ยังไม่ได้มีความเจริญแบบสังคมเมืองดังในปัจจุบัน มีการเดินทางด้วยรถสองแถวสาธารณะ ผู้คนใช้ชีวิตอย่างไม่รีบเร่ง และเมื่อมีโอกาสมักเดินทางไปแสวงหาโอกาสทางอาชีพหรือประสบการณ์ที่ดีกว่าในกรุงเทพมหานครหรือต่างประเทศ • ปัจจุบันที่ผู้คนกลับมาใช้ชีวิตในจังหวัดขอนแก่นพัฒนาให้มีวิถีชีวิตเป็นสังคมเมืองมากขึ้น ทั้งรูปแบบการใช้ชีวิตและการเดินทางนิยมใช้รถยนต์ส่วนบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.1 (ต่อ)

กลุ่มข้อมูลภาวะโหยหาอดีตของกลุ่มตัวอย่าง	การโหยหาอดีตถึงประสบการณ์ในช่วงวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง
<p>สิ่งที่เป็นเคยนิยม เพลง อุปกรณ์ประกอบฉาก</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ในอดีตสื่อมีช่องทางและรูปแบบที่หลากหลาย สามารถนำเสนออัตลักษณ์ของตนผ่านการแลกเปลี่ยนสื่อที่เลือกรับชมได้ เช่น การแลกเปลี่ยนเพลงทางโทรศัพท์และเครื่องเล่นไฟล์เพลง MP3 การร่วมเล่นเกมออนไลน์ การร้องเพลงผ่านเครื่องคาราโอเกะ การเฝ้ารอชมรายการโทรทัศน์ที่โปรดปราน การรับชมภาพยนตร์ไทยในโรงภาพยนตร์ การใช้เว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ hi5.com ที่สามารถตกแต่งหน้าเว็บไซต์ของตนตามรสนิยมส่วนบุคคลได้ เป็นต้น • ปัจจุบันที่การรับสื่อที่นิยมใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟนได้ รวมถึงการรับชมภาพยนตร์มักนิยมชมผ่านระบบวิดีโอสตรีมมิง

7.1.5 บทภาพยนตร์

จากข้อมูลทีวิเคราะห์ที่ได้ถูกนำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย โดยเนื้อหาของบทภาพยนตร์ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ประเภทรัก-ชีวิต (Romantic-Drama) ฉากในอดีตนั้นนำเสนอผ่านรูปแบบภาพยนตร์รักของหนุ่มสาวในจังหวัดขอนแก่นช่วงปี พ.ศ.2550 ผ่านเรื่องราวของตัวละครหนึ่งได้หลงรักแอนตอนที่ได้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นด้วยกัน ส่วนฉากช่วงเวลาปัจจุบันปี 2565 ได้นำเสนอผ่านรูปแบบภาพยนตร์ชีวิตของตัวละครเดียวกันในวัยผู้ใหญ่ คือหนึ่งในวัย 32 ปี ที่ปัจจุบันเป็นนักพากย์เสียงสำเนียงอีสาน และแอนที่ประกอบอาชีพนักธุรกิจขายตรงโดยมาสถานการณ์ฉากหลัก เป็นฉากการเจรจาตกลงขอเช่าบ้านหนึ่งที่อดีตเคยเป็นร้านอินเทอร์เน็ต โดยลำดับเป็น 5 เหตุการณ์สำคัญได้แก่

7.1.5.1 Sequence A การกลับบ้าน

ช่วงแนะนำตัวละครในวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ที่ปัจจุบันหนึ่งที่ทำงานอยู่กรุงเทพมหานครแล้วได้รับโทรศัพท์จากแอน เพื่อนสมัยมัธยมให้เดินทางกลับขอนแก่น หนึ่งได้นึกย้อนครั้งแรกที่เขารู้จักกับเพราะเธอชวนไปแอนถ่ายทำภาพยนตร์สั้นด้วยกัน

7.1.5.2 Sequence B หนึ่งของเรา

ช่วงดำเนินเรื่องราวในอดีตที่หนึ่งและแอนนัดเจอกันที่ห้างแฟรี่พลาซ่าเพื่อเดินทางด้วยรถสองแถวถ่ายทำภาพยนตร์สั้นในพื้นที่ชนบทจังหวัดขอนแก่น เห็นการเผชิญปัญหาระหว่างการเอกสารนี้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นของตัวละคร ซึ่งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7.1.5.3 Sequence C เราจะยอมรับมันอย่างไร

ช่วงจุดพลิกผันของภาพยนตร์ ที่ตัวละครทั้งสองก็ได้พบการบันทึกเสียงฉากจบของภาพยนตร์สั้นนั้นมีปัญหา จึงต้องฉากที่พากย์เสียงแก่เป็นฉากสารภาพรักจึงสร้างความรู้สึกตกหลุมรักให้ตัวละครหนึ่ง ในฉากปัจจุบันตัวละครทั้งสองได้แลกถามไถ่ถึงความเป็นอยู่ จนเกิดปากเสียงเพราะความเป็นห่วงเกินพอดีของตัวละครหนึ่ง

7.1.5.4 Sequence D โอกาสสุดท้าย

ช่วงจุดแตกหักของตัวละคร จากเหตุการณ์ในตัวละครทั้งสองได้ฉายภาพยนตร์สั้นที่งานปัจฉิมนิเทศของโรงเรียน ที่ภาพยนตร์นั้นไม่มีความสมบูรณ์และเพื่อนร่วมรุ่นในงานได้ตะโกนล้อเลียนความสัมพันธ์ของทั้งสอง สร้างความไม่พอใจให้แอนเป็นอย่างมากจนทั้งสองเกิดปากเสียงอย่างรุนแรงจนแตกหักกันจากนั้นเป็นต้นมา กลับมาปัจจุบันหนึ่งจึงได้พยายามถามความรู้สึกของแอนที่มีต่อเขาและต้องผิดหวังที่รู้ว่าเธอคิดกับหนึ่งเพียงแค่ฐานะเพื่อน

7.1.5.5 Sequence E โอกาสสุดท้าย

ช่วงคลี่คลาย แอนรู้สึกผิดกับสิ่งที่ทำลงไปจึงอยากรำลึกความหลังผ่านการชมภาพยนตร์สั้นที่ทั้งสองเคยร่วมกันสร้าง หลังจากตกลงเรื่องสัญญาเช่า หนึ่งได้เผยความรู้สึกสุดท้ายว่าตนควรจะรับเสาะความรู้สึกให้เร็วกว่านี้เพื่อจะได้กลับมาเป็นเพื่อนที่ดีกับแอน ทั้งสองกอดรำลាក់ที่สนามบิน แอนได้เอาโปสเตอร์ภาพยนตร์สั้นของตนไปติดที่โรงภาพยนตร์แพร่หลายที่ไม่มีฉายหนังแล้ว เพื่อแสดงความรู้สึกต่อความทรงจำที่ดีของเธอในอดีต

ผลการสรุป สามารถตอบคำถามในงานวิจัยข้อแรกได้ว่า กลุ่มประชากรเจนเอเรชันวายในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่มีเกิดในช่วงปี พ.ศ. 2528 - 2535 มีความรู้สึกต่อความเปลี่ยนแปลงของสถานที่ในจังหวัดขอนแก่น โหยหาถึงประสบการณ์เชิงบวกในอดีต เมื่อครั้งเคยมีวิถีชีวิตร่วมกับผู้คนจำนวนมากที่เคยใกล้ชิดในอดีตเมื่อยังเป็นวัยรุ่นในจังหวัดขอนแก่น โดยได้ผ่านประสบการณ์ความยากลำบากในการใช้สื่อผ่านอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศที่กำลังพัฒนาในอดีต แตกต่างกับปัจจุบันที่ต้องใช้ชีวิตโดยมีภาระที่ต้องรับผิดชอบด้วยตนเองเพียงลำพัง และเทคโนโลยีต่างๆได้ก้าวหน้าสร้างความสะดวกสบายกว่าในอดีตเป็นอย่างมาก โดยเนื้อหาของบทภาพยนตร์ จึงเน้นการนำเสนอความแตกต่างของช่วงเวลาระหว่างปี พ.ศ. 2550 ผ่านเรื่องราวประสบการณ์ในวัยรุ่นของตัวละครที่เป็นเคยอาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่น มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรักในวัยรุ่น ประสบการณ์ต่อเทคโนโลยี วิถีชีวิตในชนบทที่ไม่เร่งรีบ และเรื่องราวในปี พ.ศ. 2565 ที่ตัวละครอยู่ในวัยทำงานไม่ได้อาศัยในจังหวัดขอนแก่น ความสัมพันธ์ของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงตามเวลาไม่ได้เป็นคนรักดังในอดีต รวมถึงรูปแบบชีวิตที่มีความเป็นเมืองมากขึ้นกว่าในอดีต

7.2 การผลิตภาพยนตร์โฆษณาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

จากจุดประสงค์ที่ 2 ที่ต้องการนำบทภาพยนตร์ที่พัฒนาผลิตภาพยนตร์โฆษณาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงจากการได้ฉลึงหาถึงอดีตและสะท้อนภาวะร่วมสมัยจากการเปลี่ยนแปลง ผู้วิจัยได้ทำการนำบทภาพยนตร์ที่ได้พัฒนาแล้วเสร็จไปเข้าสู่กระบวนการผลิตภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้คำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่ (องอาจ หาญชนะวงศ์ ,2563) ซึ่งได้แก่ การใช้นักแสดงที่เป็นคนอีสาน สถานที่ถ่ายทำอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือและมีการใช้เรื่องราวหรือตำนานท้องถิ่นมาตีความใหม่ รวมถึงผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการประกอบสร้างความหมายภาพยนตร์โฆษณาอดีตไทย (วงศกร วงเวียน ,2562) ในการตีความบทภาพยนตร์ให้สามารถสร้างความหมายเชิงโฆษณาอดีตได้ ผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ประกอบสำคัญของการผลิตภาพยนตร์โฆษณาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย ได้ดังนี้

7.2.1 การออกแบบงานสร้าง

จากการตีความบทภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์นั้นต้องสื่อสารความแตกต่างของจังหวัดขอนแก่นระหว่างเวลาปี พ.ศ. 2550 และ พ.ศ. 2565 ได้ โดยถ่ายทอดออกมาผ่านภาพยนตร์รักของฉากในช่วงเวลาอดีตและภาพยนตร์แนวชีวิตของฉากในช่วงเวลาปัจจุบัน ในภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้ฉากร้านอินเทอร์เน็ตเป็นฉากสำคัญเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างอดีตและปัจจุบัน กระบวนการออกแบบงานสร้างจึงเริ่มจากการสำรวจสถานที่ในจังหวัดขอนแก่นเพื่อออกแบบภาพแนวความคิดหลักของฉาก (Key Visual) เตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก คัดเลือกเสื้อผ้าที่ให้โทนสีที่เหมาะสมก่อนจะนำไปให้นักแสดงทดลองสวมใส่ (Fitting) ก่อนถ่ายทำ

7.2.2 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในภาพยนตร์โฆษณาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย สิ่งที่ต้องคำนึงคือตัวละครในบทภาพยนตร์มีพื้นเพเป็นคนอีสาน นักแสดงจึงจำเป็นต้องมีพื้นฐานในการใช้สำเนียงอีสานในการสนทนาเป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงใช้นักแสดงที่ไม่ใช่นักแสดงมืออาชีพ เป็นนักแสดงที่มีพื้นเพเป็นคนอีสานมารับบทตัวละครสำคัญ ปัญหาสำคัญของการคัดเลือกนักแสดงคือการหานักแสดงที่สามารถแสดงบุคลิกที่แตกต่างกันระหว่างวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ได้ ผู้วิจัยจึงตัดสินใจเลือกนักแสดงคนเดียวกันแสดงเป็นตัวละครในสองช่วงเวลา ด้วยความเห็นว่าความแตกต่างของโครงสร้างร่างกายในวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนนั้นยังคงมีความคล้ายคลึงกัน โดยอาศัยการแต่งหน้าและการเลือกเครื่องแต่งกายเพื่อสร้างความแตกต่างของตัวละคร เมื่อได้นักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการชัก

ซ้อมบทผ่านการอ่านบทพร้อมกัน (Read Trough) เพื่อปรับความเข้าใจระหว่างผู้วิจัยและนักแสดงที่ต่อบุคลิกของตัวละครให้ตรงกัน

7.2.3 การถ่ายทำภาพยนตร์

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นขั้นตอนสำคัญที่จะถ่ายทอดสิ่งที่ได้วางแผน ออกแบบไว้ให้ปรากฏเป็นภาพยนตร์ออกมา สามารถนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ของฉากได้ การถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการถ่ายทำนอกสถานที่โดยส่วนใหญ่ ใช้แสงธรรมชาติ โดยการถ่ายภาพในฉาก ช่วงเวลาดีดจะเน้นการสื่อสารอารมณ์ที่ผ่อนคลาย สงบ ปลอดภัย และอบอุ่น ในลักษณะ ภาพยนตร์รัก เพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับหวาดกลัว แตกต่างกับฉากช่วงเวลาดีดที่จะถ่ายทำเพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับ ตึงเครียดและโดดเดี่ยว ในลักษณะภาพยนตร์ชีวิต จากเงื่อนไขดังกล่าวผู้วิจัยจึงถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยกล้องภาพยนตร์ดิจิทัล ARRI Alexa Mini เป็นหลัก ประกอบกับภาพยนตร์บาง ส่วนที่ถ่ายทำด้วยกล้องวิดีโอดิจิทัลแบบ MiniDV ในฉากภาพยนตร์สั้นของแอน

บทภาพยนตร์ได้นำเสนอผ่านบทสนทนาเป็นจำนวนมาก มีการใช้ไมโครโฟนทั้งแบบ ติดกับนักแสดงและไมโครโฟนบูมแยกในเวลาเดียวกันเพื่อเก็บรายละเอียดน้ำเสียงของตัวละครให้ครบถ้วน รวมถึงการปรับรายละเอียดการแสดงเพื่อหลีกเลี่ยงเสียงรบกวน เพื่อลดโอกาสการบันทึกเสียงใหม่ในกระบวนการหลังการถ่ายทำ

7.2.4. กระบวนการหลังการถ่ายทำ

กระบวนการหลังการถ่ายเป็นขั้นสุดท้ายก่อนทำการเผยแพร่ภาพยนตร์ เป็นการลำดับภาพให้เล่าเรื่องราวให้ต่อเนื่อง ทำเทคนิคพิเศษทางภาพและเสียงแก้ปัญหาข้อผิดพลาดจากการถ่ายทำ โดยเริ่มต้นจากการลำดับภาพหยาบ เป็นการนำสิ่งที่ถ่ายทำมาทั้งหมดมาเรียบเรียงลำดับตาม บทภาพยนตร์เดิม ตรวจสอบข้อผิดพลาดจากการถ่ายทำเพื่อวางแผนการถ่ายซ่อมหรือบันทึกเสียงใหม่ ลำดับต่อมาเป็นการลำดับภาพละเอียด ที่เน้นการแก้ไขจังหวะในการเล่าเรื่องและรักษาความต่อเนื่อง อารมณ์ผู้ชมโดยไม่ได้ไม่อ้างอิงการเล่าเรื่องตามบทภาพยนตร์เดิม ใช้เทคนิคการลำดับภาพที่หลากหลาย เช่น การลำดับภาพเล่าเรื่องแบบคู่ขนานระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน การลำดับภาพแบบ Jump Cut สร้างความรู้สึกตื่นเต้น เทคนิคซ้อนภาพเพื่อย่นย่อเวลาของฉาก เป็นต้น รวมถึงการเพิ่มเสียงเอฟเฟค เสียงโฟลีย์ (Foley) เสียงดนตรีและเสียงบรรยากาศ เมื่อเสร็จสิ้นการลำดับภาพละเอียดได้เสร็จสิ้น จึงเข้าสู่ขั้นตอนการแก้ไขภาพ เป็นขั้นตอนเพื่อควบคุมภาพความสว่างและสีของ ภาพยนตร์ให้มีความต่อเนื่อง สามารถถ่ายทอด Mood and Tone ออกมาใกล้เคียงตามทีออกแบบไว้ มีการผสมเสียงขั้นสุดท้ายเพื่อควบคุมระดับความดังเบาของเสียงในภาพยนตร์ให้เหมาะสมก่อนจะ เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมดจึงได้ภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปเผยแพร่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการสรุปสามารถตอบคำถามในงานวิจัยได้ว่า ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างประชากรเจเนอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น สามารถนำมาพัฒนาเป็นภาพยนตร์โหยหาอดีตเพื่อสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยได้ การผลิตภาพยนตร์ต้องตีความบทภาพยนตร์โดยคำนึงถึงของภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่และภาพยนตร์โหยหาอดีตควบคู่กัน คือ

- 1) การใช้นักแสดงเป็นคนอีสานที่สามารถแสดงความแตกต่างของวัยและพฤติกรรมชนบทสำหรับอีสานได้เป็นอย่างดี
- 2) การใช้สถานที่ถ่ายที่แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาของจังหวัดในภาคอีสานระหว่างปี พ.ศ. 2550 และ พ.ศ. 2565
- 3) การใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นสิ่งของที่เคยนิยมตามประเพณีในวัยรุ่นของกลุ่มตัวอย่าง การถ่ายภาพเพื่อสร้างบรรยากาศแบบภาพยนตร์รัก
- 4) การลำดับภาพเล่าเรื่องคู่ขนานแบบไม่ต่อเนื่องเล่าเรื่องราวความแตกต่างระหว่างฉากอดีตกับปัจจุบัน

7.3 อภิปรายผลการวิจัย

7.3.1 ภาพยนตร์โหยหาอดีตกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายอีสาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มตัวอย่างเจเนอเรชันวายอีสาน เพื่อสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์สำหรับภาพยนตร์โหยหาอดีตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย หากนำการบทสรุปการประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์โหยหาอดีตไทย โดย วงศกร วงเวียน (2562) มาอภิปรายผล สามารถนำเสนอออกมาได้ดังนี้

ตารางที่ 7.2 การอภิปรายผลการประกอบสร้างความหมายโหยหาอดีต

การประกอบ สร้างความหมาย ภาพยนตร์โหยหาอดีต (วงศกร วงเวียน ,2562)	ฉากที่นำเสนอความหมายเชิงโหยหาอดีต
การถ่ายทอดความทรงจำ	<ul style="list-style-type: none"> • ความทรงจำจากประสบการณ์วัยรุ่นของตัวละครหนึ่งและแอนที่เคยอาศัยอยู่จังหวัดจังหวัดขอนแก่นช่วงปี พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.2 (ต่อ)

การประกอบ สร้าง ความหมาย ภาพยนตร์ไทยในอดีต (วงศกร วงเวียน ,2562)	ฉากที่นำเสนอความหมายเชิงโศกนาฏกรรม
ประสบการณ์กิจวัตร	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครหนึ่งและแอนเป็นเพื่อนที่ศึกษาอยู่โรงเรียนเดียวกัน หนึ่งแอบถ่ายแอนที่หน้าเสาธงตอนเช้าเพราะแอบชอบ ทั้งสองได้รู้จักกันเพราะแอนต้องการมาทำบัตรนักเรียนที่ห้องโสต • ผู้คนนิยมใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต เพื่อเข้าไปเล่นเกม ใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารผ่านโปรแกรมแชท MSN Messenger • การเดินทางโดยรถโดยสารสองแถว มีการเดินเท้าไปยังจุดหมาย บนเส้นทางถนนดินลูกรังที่เปลี่ยว • การพูดถึงภาพยนตร์ไทยที่ได้รับชมที่โรงภาพยนตร์เฟรชชีเนเพล็กซ์
ประสบการณ์เรื่องความรัก	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครหนึ่งที่มีแอบรักแอนจนถึงปัจจุบันนี้ ในอดีตได้เคยแสดงความรักผ่านการไปช่วยถ่ายทำภาพยนตร์สั้นอย่างยากลำบากและ พามาติดต่อภาพยนตร์สั้นที่ร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นบ้านของเขา
ประสบการณ์ที่ไม่พึง ประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครหนึ่งและแอนถูกเพื่อนร่วมรุ่นล้อเลียนเรื่องความเรื่องความ สัมพันธ์ของทั้งสองในงานปัจฉิมจนสร้างความอับอายแก่แอน ทำให้ทั้งสองมีปากเสียงทะเลาะกันรุนแรง จนความสัมพันธ์ได้ แตกหักและตัวละครหนึ่งผิดหวังเรื่องความรักที่ท้ายที่สุด • ฉากในภาพยนตร์สั้น ที่ตัวละครเคยต้องพลัดถิ่นฐานแยกกับคู่รัก เพื่อไปทำงานในกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.2 (ต่อ)

การประกอบ สร้าง ความหมาย ภาพยนตร์ไทยในอดีต (วงศกร วงเวียน ,2562)	ฉากที่นำเสนอความหมายเชิงไทยหาอดีต
การเปลี่ยนผ่านของเวลา	<ul style="list-style-type: none"> • ร้านอินเทอร์เน็ตของหนึ่งยุคกิจการลง หลังจากการระบาดของไวรัส Covid-19 • ผู้คนเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนบุคคลและเครื่องบินโดยสาร มากกว่ารถโดยสารสาธารณะดังเช่นในอดีต • ผู้คนนิยมแต่งกายทันสมัยเหมือนเหมือนคนเมืองมากขึ้น และนิยมใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน • โรงภาพยนตร์เฟรชเวิลด์ไม่มีการฉายภาพยนตร์ในปัจจุบัน
การถ่ายทอดภูมิปัญญา แบบดั้งเดิมและประเพณี ท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครในภาพยนตร์สนทนาด้วยสำเนียงอีสาน • เครื่องดนตรีแคนในเพลงอีสาน เพลงลูกทุ่งหมอลำ • ฉากหลังภาพยนตร์สั้นของแอน ที่นำเสนอวิถีชีวิตเกษตรกรรมใน ชนบท ผู้คนอยู่กับท้องนา กิจกรรมกลางแจ้ง การใช้ชีวิตกับ ธรรมชาติ
ภาพชุมชนในอดีต	<ul style="list-style-type: none"> • ร้านอินเทอร์เน็ตที่ตั้งในพื้นที่ชุมชน • การนัดพบกันที่ห้างสรรพสินค้าแฟรี่พลาซ่า • พื้นที่ชนบทมีทุ่งนาจำนวนมากและถนนเป็นลูกรัง • โรงเรียนที่ปลอดโปร่ง ร่มรื่น ไม่มีการติดตั้งเครื่องปรับอากาศ • สถานีขนส่งผู้โดยสารที่ยังมีการใช้บริการ • ตัวละครที่มินที่อาวุโสกว่าแอน มีน้ำใจช่วยเหลือเป็นนักแสดงให้ ภาพยนตร์สั้นของแอน • สมาชิกครอบครัวของแอนที่พอกับแม่ยังอยู่ด้วยกัน ส่วนครอบครัวหนึ่งมีพี่แก่มาร่วมอาศัยด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้วิจัยได้อภิปรายเพิ่มเติมกับลักษณะของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ที่ Doughty and Etherington-Wright, (2018) ได้สรุปไว้เป็นตารางดังนี้

ตารางที่ 7.3 การอภิปรายผลของลักษณะภาพยนตร์หลังสมัยใหม่

ลักษณะของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ (Doughty and Etherington-Wright, 2018)	ภาพยนตร์ไทยหาอดีตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย
Micro Narrative เล่าเรื่องราวเล็กๆของคนธรรมดา	<ul style="list-style-type: none"> • บทภาพยนตร์พัฒนาจากข้อมูลประสบการณ์ชีวิตประจำวันในอดีตของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น
Non-Linear Structure โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้ลำดับเป็นเวลาต่อเนื่อง	<ul style="list-style-type: none"> • ภาพยนตร์เล่าเรื่องคู่ขนานสลับกัน ระหว่างฉากช่วงเวลาในปัจจุบัน อดีตและในภาพยนตร์สั้นของแอน
Nostalgia สร้างความรู้สึกลึกลับหาอดีตผ่านการนำสิ่งที่เคยนิยมมานำเสนอ	<ul style="list-style-type: none"> • ฉากในอดีตช่วงปี 2550 ที่นำเสนอผ่านฉากร้านอินเทอร์เน็ตและการใช้เทคโนโลยีที่ไม่นิยมแล้วในปัจจุบัน • ภาพยนตร์นำเสนอผ่านเรื่องราวการลึกลับถึงประสบการณ์ความรักในอดีตของตัวละคร ด้วยทัศนคติเชิงบวกต่อประสบการณ์ชีวิตในอดีต
High-Low Boundary หลายเส้นแบ่งความสูงและต่ำทางด้วยการผสมผสานวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอภาพสังคมเกษตรกรรมในชนบทและสังคมเมืองที่นิยมเทคโนโลยีในเวลาเดียวกัน • ตัวละครใช้บทสนทนาผสมผสานกันระหว่าง ภาษาไทย สำเนียงภาคกลาง สำเนียงอีสานและคำในภาษาอังกฤษ เพื่อสื่อสารระหว่างตัวละคร • การใช้ดนตรีประกอบที่หลากหลายประเภททั้ง เพลงลูกทุ่ง เพลงร็อกและดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ป๊อป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.3 (ต่อ)

ลักษณะของภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ (Doughthy and Etherington- Wright, 2018)	ภาพยนตร์ไทยทอติตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย
Intertextual ใช้สิ่งที่ผู้คนรู้จัก มาสร้างความหมาย ใหม่ในภาพยนตร์	<ul style="list-style-type: none"> • ฉากถ่ายใบปิดภาพยนตร์สั้นของแอนที่เชื่อมโยงกับภาพใบปิดภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า
Parody/Irony ล้อเลียน เสียดสี สิ่งที่เป็นไปในยุค สมัยใหม่	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอความรู้สึกอึดอัดของสภาพแวดล้อมในจังหวัดขอนแก่นที่เข้าสู่ความเป็นสังคมเมืองในปัจจุบัน • ตัวละครที่มีในอดีตเป็นเกษตรกรอีสานที่เป่าแคนไม่เป็น ปัจจุบันได้ประกอบอาชีพนักธุรกิจขายตรงกับแอน • ตัวละครหนึ่งที่พูดสำเนียงอีสานไม่คล่องในอดีต ปัจจุบันได้พากย์เสียงสำเนียงอีสานให้ซีรีส์เกาหลีที่เป็นที่นิยม
Simulacra การสร้างสถานที่และเวลาสมมติใน ภาพยนตร์	<ul style="list-style-type: none"> • การนำเสนอภาพจำลองของชีวิตคนอีสานผ่านภาพยนตร์สั้นของแอนที่ไม่มีความสมจริงด้านการแสดง • ฉากตัวละครแอนติดใบปิดภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์แฟรี่ซีนีเพล็กซ์ที่ปัจจุบันได้ยุติการฉายภาพยนตร์ • ภาพยนตร์เป็นการสมมุติฉากในอดีตโดยใช้เค้าโครงสถานที่จริงในจังหวัดขอนแก่น โดยไม่ได้มีเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นจริง

ภาพยนตร์ไทยทอติตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยนั้นมีการประกอบสร้างความหมาย ภาพยนตร์ไทยทอติตไทยสอดคล้องตามการสรุปของ วงศกร วงเวียน (2562) และมีลักษณะของ ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ตามการสรุปของ Doughthy and Etherington-Wright, (2018) จากการ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตประจำวันต่อวิถีชีวิตในชนบทภาคตะวันออกเฉียงเหนือและความนิยมร้าน อินเทอร์เน็ตในปีพ.ศ. 2550 ของวัยรุ่นเจนเนอเรชันวายอีสานในจังหวัดขอนแก่น

ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวในปัจจุบัน ไม่ความสอดคล้องกับการ ประกอบสร้างความหมายภาพยนตร์ไทยทอติตไทย แต่ความสอดคล้องกับแนวคิดลักษณะของ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์หลังสมัยใหม่ จากการใช้เรื่องราวในชีวิตประจำวัน (Micronarrative) การเล่าเรื่องไม่เป็นลำดับสลับกับเหตุการณ์ในอดีต (Non-linear Narrative) และเสียดสีการเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยใหม่ (Parody/Irony)

7.3.2 การสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย

ผู้วิจัยสามารถอภิปรายการเปลี่ยนแปลงเชิงอีสานร่วมสมัยในแต่ละประเด็นที่สื่อสารผ่านภาพยนตร์ออกมาได้ดังนี้

7.3.2.1 ฉากในภาพยนตร์ที่สื่อถึงการต้องการพัฒนาคุณภาพชีวิต

ภาพยนตร์ได้นำเสนอฉากที่ตัวละครเองมีการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้แตกต่างจากในอดีต มีการปรับเปลี่ยนให้รูปแบบชีวิตมีความเป็นเมืองมากขึ้น รวมถึงการไปแสวงหาโอกาสในต่างถิ่นซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) การไปประกอบอาชีพในกรุงเทพมหานครของตัวละคร ภาพยนตร์มีฉากที่แสดงถึงอาชีพของตัวละครหนึ่งที่เป็นนักพากย์เสียงสำเนียงอีสาน โดยมีเพื่อนร่วมงานเป็นคนอีสานด้วยเช่นกัน ฉากดังกล่าวสื่อถึงการพยายามแสวงหาโอกาสในการประกอบอาชีพเพื่อรายได้ที่ดีกว่า



ภาพที่ 7.1 ฉากอาชีพนักพากย์เสียงสำเนียงอีสานของตัวละครในภาพยนตร์

ในฉากที่ 12 ที่ตัวละครหนึ่งต้องการทราบอาชีพของแอน ได้สะท้อนการแสวงหาโอกาสในต่างถิ่นของตัวละครแอน ได้ผ่านบทสนทนาว่า

แอน

อ่าวเหรออ เรามีคอนโดตรงนาคธิวาส แกจะเช่าต่อมั๊ย

หนึ่ง

ทำไมแกมีห้องที่นั่นหละ

หนึ่งเดินป่วนเขียนในห้องหลังบ้านตรวจความเรียบร้อย เขาหยิบจดหมายในบ้านที่วางทิ้งไว้ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนโซเชียลมีเดียไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ก็.. ช่วงนี้เราลงกรุงเทพบ่อยๆเพื่อไปประชุมเลย
เช้าทิ้งไว้

บทสนทนาบางส่วนจากฉากที่ 12

ในภาพยนตร์สั้นของแอนได้มีฉากที่ตัวละครเตยต้องเดินทางไปประกอบอาชีพคนงานก่อสร้างในกรุงเทพมหานคร สื่อนัยถึงค่านิยมการเดินทางไปหารายได้เสริมในอดีตของคนอีสานที่มักถูกจดจำเป็นภาพมายาคติของคนอีสานผ่านสื่อ



ภาพที่ 7.2 ฉากสื่อถึงนัยการผลิตซ้ำภาพการเดินทางไปทำงานเป็นคนงานก่อสร้าง

2) การประกอบอาชีพที่หลากหลายในท้องถิ่น ได้สื่อผ่านในฉากที่ตัวละครแอนที่พบกับหนึ่งแล้วได้กล่าวถึงจุดประสงค์การกลับมาอยู่ขอนแก่นแล้วเข้าบ้านของหนึ่ง ก่อนที่หนึ่งจะพบความจริงว่าอีกอาชีพหนึ่งของแอนคือนักธุรกิจขายตรงโดยเธอได้ประกอบอาชีพนี้กับพีมิน ซึ่งหนึ่งมีทัศนคติที่ค่อนข้างลบกับอาชีพดังกล่าว ก่อนที่แอนจะเผยแพร่จุดประสงค์ในการประกอบอาชีพนี้ออกมาในท้ายที่สุด



ภาพที่ 7.3 ฉากตัวละครหนึ่งและแอนที่พูดคุยกันเรื่องจุดประสงค์การเช่าบ้าน

ประเด็นการประกอบอาชีพที่หลากหลายในท้องถิ่น สามารถสะท้อนผ่านบางส่วนของสนทนาระหว่างตัวละครหนึ่งและแอนได้ดังนี้

หนึ่ง

เราค่อนข้างว่าบ้านแกอยู่ตรงแถวบึงหนองโคตรไม่ใช่เหรอ
แกมาเช่าที่นี่เพิ่มทำไม

แอน

ก็.. เรากะเปิดร้านกาแฟ

หนึ่ง

แกทำกาแฟเป็นตั้งแต่ตอนไหนหนิ

หนึ่งเดินกลับเข้าไปเอาของคร้วทำบ้าน

แอน

เริ่มทำมาซักพักนึงแล้ว

(.....)

ระหว่างเดินมา หนึ่งก็ดูจดหมายและบิลที่เก็บไว้

หนึ่ง

เออ แอน เดือนก่อนไม่รู้ที่มินได้เบอร์เรามาได้อย่างไร

สุดท้ายแกชวนเราไปทำขายตรงเฉยเลย คุยกับเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ หวังเราเห็นว่าแกโทรหาอันอ.นิพนธ์เลย มื้ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

เราเป็นคนให้เบอร์แกกับพี่มีนเอง เราเป็นดาวนไลน์
พี่มีนอยู่ตอนนี้

หนึ่งหยุดดูจดหมาย

(.....)

หนึ่ง

แต่แกก็เอาไปให้พี่มีนโทรมาหลอกเราไปขายตรงด้วย
เนี่ยนะ

แอน

แล้วแกจะให้เราทำยังไงวะ เราก็แค่อยากได้ยอด แม่เรา
จะเกษียณแล้ว เราไม่รู้จะเอาเงินไหนมาจ่ายค่าบ้านที่
นุ่นต่อบ้านที่นี้แม่เราก็เอามาไปจำนองตอนเล็กกับพ่อ
แล้วบ้านมันก็โดนยึดแล้ว แล้วเราก็ไม่คิดว่าพี่มีนทำ
แบบนี้ คิดว่าแค่โทรไปคุยถามเฉยๆ

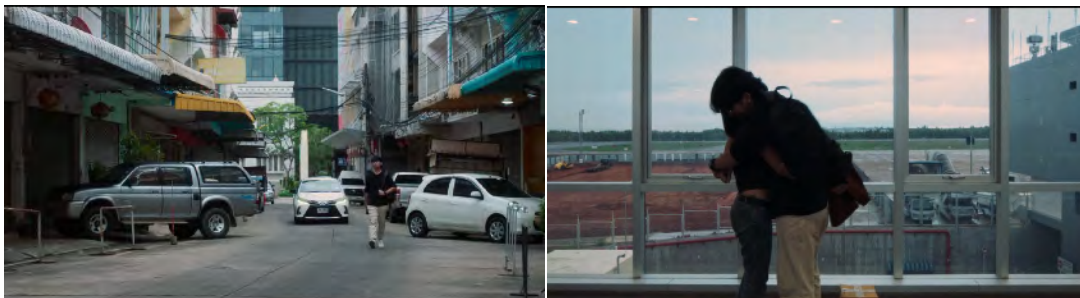
หนึ่ง

เราไม่ได้ว่าอะไรเราแค่ แกมีเบอร์เราทำไมแกไม่โทรมา
แล้วให้เราฟังเลย

บทสนทนาบางส่วนจากฉากที่ 12

3) การพัฒนาเป็นสังคมเมือง จากวิธีการเดินทางที่เปลี่ยนไปใช้รถยนต์ส่วนตัวหรือ
เครื่องบิน ภาพยนตร์ได้สื่อถึงรูปแบบการเดินทางที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่ใช้รถโดยสารสาธารณะ
เป็นการใช้รถยนต์ส่วนบุคคลรวมถึงเครื่องบินโดยสาร แสดงผ่านฉากการเดินทางไปถ่ายหนังสั้นในอดีต
ด้วยรถสองแถวและการเดินทางด้วยรถยนต์ส่วนบุคคลของแอนในปัจจุบัน รวมถึงการแต่งกายของตัว
ละครที่มีการเปลี่ยนแปลงตามสมัยนิยม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



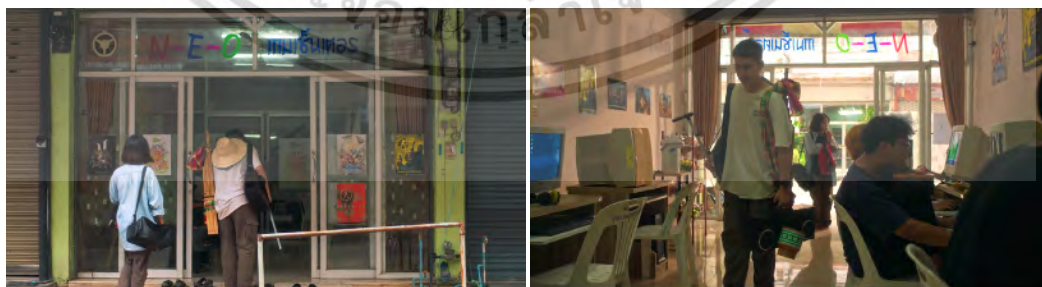
ภาพที่ 7.4 รถยนต์ของแอนในเมืองขอนแก่นและหนึ่งเดินทางกลับโดยเครื่องบิน



ภาพที่ 7.5 การเดินทางด้วยรถสองแถวในอดีตผ่านชนบทในจังหวัดขอนแก่น

7.3.2.2 ฉากในภาพยนตร์ที่สื่อถึงการรับสื่อผ่านสื่อใหม่

1) การเข้ามาของอินเทอร์เน็ตซึ่งให้การเข้าถึงข่าวสารสามารถทำได้ง่ายขึ้นกว่าช่วงในอดีตก่อนหน้านี้ สะท้อนผ่านฉากร้านอินเทอร์เน็ตของหนึ่งที่ตั้งอยู่ในตัวเมืองจังหวัดขอนแก่นซึ่งมีผู้ใช้บริการเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 7.6 ฉากร้านอินเทอร์เน็ตที่บ้านของหนึ่ง

2) ความนิยมชมภาพยนตร์ไทย สะท้อนผ่านฉากการถ่ายทำไปปิดภาพยนตร์สั้นของแอน ที่รูปแบบของไปปิดนั้นได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ไทยเรื่องแผลเก่า ซึ่งตัวภาพยนตร์มีเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่บนสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงเรื่องเกี่ยวกับวิถีชีวิตในชนบทของบางกอกในอดีต ซึ่งเป็นการนำเสนอความนิยมภาพยนตร์ไทยผ่านสัมพันธ์กับภาพยนตร์ในอดีตต่อมาความนิยมภาพยนตร์ได้ที่เปลี่ยนเป็นความนิยมภาพยนตร์ซีรีส์เกาหลี ทำให้หนึ่งได้ประกอบอาชีพพากย์เสียงสำเนียงอีสานให้ภาพยนตร์ซีรีส์เกาหลี



ภาพที่ 7.7 ฉากการถ่ายภาพใบปิดภาพยนตร์ที่อ้างอิงใบปิดภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า

ในระหว่างการถ่ายทำภาพใบปิด ตัวละครหนึ่งได้กล่าวถึงโรงภาพยนตร์ท้องถิ่น ส่วนแอนได้กล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน (2549) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยที่สร้างโดย เฉลิม วงษ์พิมพ์ ซึ่งมีพื้นเพเป็นคนจังหวัดขอนแก่นอย่างภาคภูมิใจ

หนึ่ง

ทำไปสเตอร์อย่างกับจะเอาหนึ่งไปฉายที่แพร่

แอน

เอา เมื่อได้เนาะ หนึ่งพี่เฉลิมยังได้ฉายเลย ที่โรงเรียนเรานำได้อ

หนึ่ง

ไผะ

แอน

ก็คนที่ทำคนไฟบินหะแหม

บางส่วนจากฉากที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3) บทบาทของดนตรีหมอลำร่วมสมัย ฉากตัวละครที่มินเป่าแคนนั้นมีน้อยสะท้อนวัฒนธรรมดนตรีหมอลำที่เพลงลูกทุ่งหมอลำเป็นเหมือนดนตรีจากคนท้องถิ่นที่ใช้สื่อสารเรื่องราวใช้ชีวิตประจำวันให้คนอีสานที่พลัดถิ่นนั้นได้มีจุดร่วม



ภาพที่ 7.8 ฉากสะท้อนบทบาทของดนตรีหมอลำ

แม้ในภาพยนตร์ได้มีการย้ำล่อว่าไม่ใช่คนอีสานทุกคนจะเล่นเครื่องดนตรีแคนนี้ได้ ซึ่งเป็นการเสียดสีภาพมายาคติภาพจำของชาวอีสานที่ถูกสะท้อนผ่าน Music Video เพลงลูกทุ่งหมอลำผ่านบทสนทนาที่ระหว่างแอนและพีมิน

พีมิน

(ลำเนียงอีสาน)

จีเดียวด้ายหลายติเตย แอน อ้ายเป่าแคนบ่เป็นเด้อ

แอน

ฮ่วย เป่าตัวๆไปโลด เอาที่พอเป่าเป็น นั้นอารมณ์

เด้ออ้าย เล่นตามฟีลเลย ฟีลลิ่งๆ ฮู้จักบ่

บางส่วนจากฉากที่ 7

7.3.2.3 ฉากในภาพยนตร์ที่สื่อถึงวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป

1) ปัญหาหนี้สินของเกษตรกร ในภาพยนตร์สั้นของแอนตัวละครพีมินและเตยประสบปัญหาข้าวขายได้น้อยและเป็นหนี้ค่าปุ๋ยจนทำให้เตยต้องไปทำงานที่กรุงเทพมหานครเพื่อใช้หนี้ค่าปุ๋ย โดยในระหว่างนั้นพ่อค่าปุ๋ยก็ได้มาทวงถามหนี้และต้องการเอาแคนของพีมินไปขายใช้หนี้ สะท้อนรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบชีวิตกิจกรรมได้เปลี่ยนไปในลักษณะทุนนิยมมากขึ้น ส่งผลทำให้รูปแบบชีวิตเดิมที่เคยสงบสุขไม่เป็นเช่นเดิม



ภาพที่ 7.9 นักตัวละครที่มีเงินโดนทวงหนี้ค่าปุ๋ย

จากการอภิปรายผู้วิจัยสามารถสรุปการอภิปรายการสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 7.4 อภิปรายผลการสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยในภาพยนตร์

ความเปลี่ยนแปลงร่วมสมัยในอีสาน นภาพร อติวานิชยพงศ์ (2557)	เหตุการณ์ในภาพยนตร์
จากที่เคยใช้ชีวิตเพื่อความอยู่รอด ปรับเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อม เปลี่ยนแปลงเป็นการพัฒนาคุณภาพ ชีวิตให้ดีขึ้นแบบคนเมือง รวมถึงการหา แสวงหาโอกาสใหม่ๆ ในต่างถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครหนึ่งและแอนจากที่เคยอยู่ขอนแก่นที่ไปทำงานกรุงเทพมหานคร • ตัวละครเตยในภาพยนตร์สิ้นของแอนต้องไปทำงานในกรุงเทพมหานคร • ตัวละครแอนที่กลับมาเข้าบ้านในจังหวัดขอนแก่น เลือกรประกอบอาชีพธุรกิจขายตรงและเปิดกิจการร้านกาแฟที่ปัจจุบันเป็นที่นิยม • ตัวละครที่มีเงินเปลี่ยนจากชาวบ้านในชนบทไปทำธุรกิจขายตรง แล้วโทรมาชวนให้หนึ่งทำธุรกิจด้วยกัน • วิธีการเดินทางที่เปลี่ยนไปใช้รถยนต์ส่วนตัวหรือเครื่องบิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 7.4 (ต่อ)

ความเปลี่ยนแปลงร่วมสมัยในอีสาน นภาพร อติวานิชยพงศ์ (2557)	เหตุการณ์ในภาพยนตร์
จากที่นิยมรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อหลัก เปลี่ยนเป็นการรับข้อมูลข่าวสารจาก อินเทอร์เน็ต รวมถึงสื่อสมัยใหม่	<ul style="list-style-type: none"> • การเปิดกิจการร้านอินเทอร์เน็ตของครอบครัวหนึ่ง ตามความนิยมของผู้คนในช่วงเวลานั้น • ความนิยมชมภาพยนตร์ไทย เปลี่ยนเป็นภาพยนตร์ซี รีส์เกาหลี จนทำให้หนึ่งได้ประกอบอาชีพพากย์เสียง สำเนียงอีสานให้ภาพยนตร์ซีรีส์เกาหลี • ดนตรีหมอลำร่วมสมัย
จากที่เคยทำการเกษตรเพื่อยังชีพ แจกจ่ายในชุมชน เป็นการทำการเกษตรเชิงธุรกิจ เพื่อ ค้าขายผ่านพ่อค้าคนกลาง	<ul style="list-style-type: none"> • ตัวละครในภาพยนตร์สั้นของแอน พีมีนและเตย ประสบปัญหาข้าวขายได้น้อยและเป็นหนี้ค่าปุ๋ย

จากการอภิปรายผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยหาอดีตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัย จะไม่ได้สะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยได้อย่างชัดเจนในฉากช่วงอดีตที่น่าหวนค้ำนี้ (Romantice) ตัวอย่าง เช่น ฉากตัวละครหนึ่งและแอนหยอกล้อกันระหว่างถ่ายทำภาพยนตร์สั้นที่ทุ่งนาเขียวขจีตามชนบทอย่างสนุกสนาน ฉากตัวละครพีมีนเป่าแคนจับเตยในภาพยนตร์สั้นของแอน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ญัฐธิดา จันเทร์มะ (2560) เคยสรุปไว้ว่าจากกรณีภาพยนตร์ไทยหาอดีตที่ส่งในเทศกาลภาพยนตร์สั้นอีสานช่วงปี พ.ศ. 2547 - 2559 ที่ภาพยนตร์กลุ่มนั้นมักสร้างฉากน่าหวนค้ำนี้ (Romanicise) แสดงภาพวิถีชีวิตที่แสนน่าอยู่ จนเป็นการตอกย้ำภาพมายาคติเดิมต่ออัตลักษณ์ของอีสาน ไม่ทำให้เห็นการปรับตัวตามยุคสมัย แม้ในภาพเหล่านั้นผู้สร้างภาพยนตร์จะพยายามซ่อนอุดมการณ์บางอย่างไว้ก็ตาม และ เรเชล แฮริสส์ (2552) เคยได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์ไทยหาอดีตมีหน้าที่เป็นเพียงเครื่องจำลองอดีต ไม่ได้ทำให้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ได้แท้จริง ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบข้อเท็จจริงทางการเปลี่ยนแปลงของสังคม นอกจากนี้นี้ยังสอดคล้องเพิ่มเติมกับ วงศกร วงเวียน (2562) ได้สรุปไว้ว่า การประกอบสร้างการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทยมีการใช้หลักความเป็นคู่ตรงข้ามมาช่วยสื่อความหมาย ซึ่งสามารถสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของสังคมแบบร่วมสมัยได้ ผ่านการใช้ฉากที่เปรียบเทียบสภาพสังคมที่แตกต่างกันระหว่างอดีตที่ถวิลหาและปัจจุบันเปลี่ยนแปลงร่วมสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปการอภิปรายผลในสองประเด็นดังกล่าวจึงพบว่า ภาพยนตร์โหยหาอดีตสะท้อนภาวะอีสานร่วมสมัยนั้นมีความเป็นภาพยนตร์อีสานหลังสมัยใหม่ โดยฉากที่นำเสนอเรื่องราวในอดีตจะมีลักษณะสอดคล้องกับตามภาพยนตร์โหยหาอดีตไทยและฉากที่นำเสนอเรื่องราวในปัจจุบันสื่อสารประจะเป็นภาวะอีสานร่วมสมัย จำทำให้พบว่าการนำเสนอเนื้อหาเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงแบบอีสานร่วมสมัยด้วยภาพยนตร์โหยหาอดีตนั้นมีข้อจำกัด เนื่องด้วยโดยพื้นฐานของภาพยนตร์โหยหาอดีตนั้นเน้นการนำเสนอภาพที่ชวนวิไลหาหลีกเลี่ยงจากความไม่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ชัดแย้งกับการนำเสนอความเปลี่ยนแปลงเชิงร่วมสมัยที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบัน หากต้องการนำเสนอเรื่องราวเชิงสะท้อนการเปลี่ยนแปลงร่วมสมัย จะต้องลดสัดส่วนเนื้อหาภาพยนตร์ที่สื่อสารการวิไลหาอดีตลง ในทางกลับกันหากให้ความสำคัญกับเนื้อหาของการสะท้อนการเปลี่ยนแปลงอีสานร่วมสมัยเป็นหลัก ก็จะทำให้ภาพยนตร์ขาดความน่าวิไลหาอดีตได้ด้วยเช่นกัน

7.4 ปัญหาที่พบเจอและข้อเสนอแนะ

7.4.1 ปัญหาที่พบเจอ

ปัญหาที่พบเจอในกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือการสร้างฉากในอดีตให้มีรายละเอียดที่สมจริงตามข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องด้วยสถานที่ถ่ายทำบางแห่งได้มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมาก เช่น สถานีขนส่งผู้โดยสารแห่งที่ 1 ได้มีการยุติการใช้บริการ ทำให้ไม่สามารถถ่ายทำให้เหมือนกับในอดีตที่มีการใช้งานได้จริงเพราะงบประมาณในการสร้างฉากที่จำกัด รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉากที่มักเป็นอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอิเล็กทรอนิกส์ที่ล้ำสมัย จึงไม่สามารถใช้ได้จริงอย่างสมบูรณ์ในระหว่างการถ่ายทำ

7.4.2 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาจากกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายจำนวน 8 คน ในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น จึงสามารถให้ข้อมูลจากประสบการณ์ที่จำกัดแค่ในพื้นที่และกลุ่มตัวอย่างนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่าควรศึกษาประสบการณ์โหยหากลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายในพื้นที่อื่นๆด้วยเช่นกัน เพื่อศึกษาข้อมูลที่กว้างขวางขึ้นของภาพรวมในการพัฒนาภาพยนตร์โหยหาอดีตของกลุ่มประชากรเจเนอเรชันวายไทยในอนาคต

บรรณานุกรม

- กนกวรรณ พวงประยงค์ .//2563.//“รูปแบบการดา เนินชีวิตของคนรุ่นใหม่ในสังคมชนบทไทย ภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ: กรณีศึกษาพื้นที่ การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมของบัณฑิตอาสาสมัคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ .”//วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ./ปีที่ 28 (ฉบับที่ 2)/:1-27.
- กมลทิพย์ มะโน และคณะ. 2562. “ปรากฏการณ์โหยหาอดีตในภาพยนตร์เรื่องแฟนฉัน.” หน้า 72-82. ในการประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่10 . สงขลา : คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ .
- กรุงเทพ พูลสมบัติ และคณะ .//2563.//“การศึกษาบทบาทของถนนมิตรภาพที่เปลี่ยนแปลงไปในเขตเทศบาลนครขอนแก่น .”//วารสารวิจัยวิชาการ ./ปีที่ 4 (ฉบับที่ 1)/:61-71.
- ณัฐธิดา จันทะระ .//2563.//“การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน .”//วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า ./ปีที่ 4 (ฉบับที่ 2)/:57-63.
- ณัฐพล แสนคา .//2563.//“การเปลี่ยนแปลงของชุมชนในเขตเทศบาลนครขอนแก่นในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน.”//วารสารการเมืองการปกครอง./ปีที่ 10 (ฉบับที่ 2)/:140-152.
- นภาพร อติวานิชยพงศ์ .//2557.//“คนชนบทอีสานกับการทามาหากิน: ความเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย .”//วารสารสังคมวิทยามานุษยวิทยา ./ปีที่ 33 (ฉบับที่ 2)/:103-127.
- ปรีชญา แม่นมินทร์.//2558.//“ค่านิยมและการใช้สื่อของเจนเอเรชั่นเบบี้บูมเมอร์ เอ็กซ์และวายไทย.”//วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์ดุสิตบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ประกายกาวิล ศรีจินดา และคณะ .//2563.//“การสื่อสารวัฒนธรรมอีสานในภาพยนตร์ “ไทบ้านเดอะซีรีส์.” //วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ./ปีที่ 15 (ฉบับที่1)/:73-88.
- พัฒนา กิตติอาษา, (ผู้รวบรวม) 2546. มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- เพชรลัดดา เพ็ชรภักดี .//2563.//“ปัจจัยที่มีผลต่อความเป็นเมืองอันดับสองในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ” .//วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ./ปีที่ 15 (ฉบับที่1)/:159-173.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม(ต่อ)

- พาเบียน ตระมุน ./2558.//“สัมภาษณ์: อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล พูดคุยเกี่ยวกับหนังเรื่องใหม่ – ทหารนิทรา เรือกำลังล่มและไดโนเสาร์ .”//สืบค้นจาก <https://theisaanrecord.co/2015/05/17/สัมภาษณ์-อภิชาติพงศ์-วี/>
- ภิญญา ทหารวานิช และคณะ ./2559.//“แนวทางการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักศึกษา นักรุ่น Generation Y มหาวิทยาลัยราชภัฏในกรุงเทพมหานคร.”//คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
- เรเชล แฮริสส์./2552.// “Somewhere over the Rainbow: รุ้งหลากสี หนึ่งไทยหลากจินตนาการ.”//วารสารรายสามเดือนเพื่อการอ่าน./ปีที่ 1 (ฉบับที่ 4)/:26-39.
- รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข./2559.//“การโหยหาอดีต : ความเป็นอดีตในสังคมสมัยใหม่.”//วารสารการเมือง บริหาร และกฎหมาย./ปีที่ 4 (ฉบับที่ 2)/:59-89.
- วงศกร วงเวียน./2562.//“การประกอบสร้างความหมายการถวิลหาอดีตในภาพยนตร์ไทย.”//วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรังสิต
- ฤทธิจักร คชะ./2554.//“รูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในเจนเอเรชั่นวาย.”//วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุวรรณมาศ เหล็กงาม. // 2552.// “การประกอบสร้างภาพเพื่อโหยหาอดีตในรายการ ‘วันวานยังหวานอยู่.’ // วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดขอนแก่น ./2561.//“สถานที่ท่องเที่ยวแนะนำ .”//สืบค้นจาก https://khonkaen.mots.go.th/more_news.php?page=1&cid=7
- องค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น ./2559.//“แผนยุทธศาสตร์การพัฒนาขององค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น พ.ศ.2559-2563 .”//สืบค้นจาก <http://www.kkpao.go.th/E-PlanData/>
- องอาจ หาญชนะวงศ์./2564.//“การสร้างภาพยนตร์โพสต์โมเดิร์นจากตำนานอีสาน.”//วิทยานิพนธ์วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาสาขาวิชา วัฒนธรรม ศิลปกรรม และการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม (ต่อ)

อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน ./2561./“การต่อรองความเป็นอีสานบนพื้นที่สื่อดิจิทัล : การเมืองเชิงอัตลักษณ์ของเน็ตไอดอลอีสาน .”//วารสารภาษาและวัฒนธรรม ./ปีที่ 37 (ฉบับที่ 1)/: 117-138.

อนุพงษ์ จันทะแจ่ม ./2563./“ท่ามกลางการเคลื่อนย้าย : คนรุ่นใหม่กับ อนาคตนอกเมืองหลวง .”//วารสารพัฒนศาสตร์./ปีที่ 3 (ฉบับที่ 2)/:58-79.

อิทธิเดช พระเพชร./2561./“จาก “โหยหา” ถึง “โมโห” :อ่านอาการทางสังคมในภาพยนตร์หลังวิกฤติเศรษฐกิจต้มยำกุ้ง (พ.ศ.2540-2546).”//วารสารประวัติศาสตร์ธรรมศาสตร์./ปีที่ 5 (ฉบับที่ 2)/:171-219.

Bolin, G., 2016. **Media Generation: Experience, identity, and mediated social change.** London; New York: Routledge.

Doughty, R. and Etherington-Wright, C. 2018. **Understanding film theory** London; United Kingdom: Red Globe press.

Wildschut, T. and Sedikides, C . 2018.**Nostalgia: Content, Triggers, Functions,** University of Southampton.



ภาคผนวก ก.

เอกสารยินยอมและข้อมูลการสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์ สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์ คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยหาดิตะท่อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
มีจุดประสงค์เพื่อ: ศึกษาประสบการณ์ชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยหาดิตะท่อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
ผู้ทำวิจัย: ราชพฤกษ์ ดิยะจามร
เบอร์: 086-976-6937
อีเมล: Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมในงานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจากข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
(ส.ส. สุภัต.....)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม ปี พ.ศ. ๒๕๖๖

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
(ส.ส. สุภัต.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยหาคัดสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
มีจุดประสงค์เพื่อ: ศึกษาประสบการณ์ชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน
ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยหาคัดสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
ผู้ทำวิจัย: ราชพฤกษ์ ดิยะจามร
เบอร์: 086-976-6937
อีเมล: Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล

ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุป
ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความ
ความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
(.....)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 16 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
(.....)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)
 โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
 สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
 คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยในอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 มีจุดประสงค์เพื่อ : ศึกษาประชากรในชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน
 ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยในอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 ผู้ทำวิจัย : ราชพฤกษ์ ดิยะจามร
 เบอร์ : 086-976-6937
 อีเมล : Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
 งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล
 ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่บิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปแบบที่เป็นสรุป
 ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
 ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความ
 ความเต็มใจ

วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 15 เดือน พ.ค. ๒๕๖๓ ปี พ.ศ. ๒๕๖๓

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (ราชพฤกษ์ ดิยะจามร)

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 (๑๖/๕๐๖ พ.ค.๒๕๖๓ ๑๖๖๓)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)
โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยในอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 มีจุดประสงค์เพื่อ : ศึกษาประสบการณ์ชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน
 ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยในอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 ผู้ทำวิจัย : ราชพฤกษ์ ตียะจามร
 เบอร์ : 086-976-6937
 อีเมล : Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
 งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล
 ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุป
 ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
 ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วย
 ความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (นางสาวสุวิมล ธีรโตษ(ว.ล.)
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 17 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 (นางสาว รัชฎา ฤกษ์ ฤกษ์
 (ชื่อ-นามสกุล) (ชื่อ-นามสกุล)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)
โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 มีจุดประสงค์เพื่อ : ศึกษาประชากรในชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน
 ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 ผู้ทำวิจัย : ราชพฤกษ์ ตียะจามร
 เบอร์ : 086-976-6937
 อีเมล : Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
 งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล
 ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่บิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุป
 ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
 ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความ
 ความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (ราชพฤกษ์ ตียะจามร)
 วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 17 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2569

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 (ศร. 16 516 พ.ก.๖ ศ.๖๓๖๖)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)
โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 มีจุดประสงค์เพื่อ : ศึกษาประชากรชีวิตในอดีตช่วงวัยหนุ่มสาวของกลุ่มตัวอย่างประชากรเจนเนอเรชันวายอีสาน
 ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 ผู้ทำวิจัย : ราชพฤกษ์ ดิยะจามร
 เบอร์ : 086-976-6937
 อีเมล : Moei.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
 งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล
 ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจดีแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่บิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุป
 ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
 ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วยความ
 ความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 (ร.ศ. ฐมาภรณ์ เลิศมัทธินาถ)

วันที่ให้คำยินยอม วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2569

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 (ร.ศ. ฐมาภรณ์ เลิศมัทธินาถ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย (Consent Form)
โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาวิทยานิพนธ์/ ศิลปนิพนธ์
สำหรับหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัลและการภาพยนตร์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โครงการวิจัยเรื่อง: ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 มีจุดประสงค์เพื่อ: ศึกษาประชากรณีสวีตในอดีตร่วมสมัยของชุมชนด้วยกล้องวงจรปิดเรซินรายอีสาน
 ในจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยอดีตสะท้อนสภาวะอีสานร่วมสมัย
 ผู้ทำวิจัย: ราชพลฤกษ์ ตียะงาม
 เบอร์: 086-976-6937
 อีเมล: Moel.cinematograph@gmail.com

ข้าพเจ้าตกลงที่จะเข้าร่วมในงานวิจัยชิ้นนี้โดยสมัครใจ และข้าพเจ้าสามารถยกเลิกหรือปฏิเสธการมีส่วนร่วมใน
 งานวิจัยได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องบอกเหตุผล
 ข้าพเจ้ายินดีในข้อตกลงดังกล่าวนี้

1. ข้าพเจ้าได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย และมีความเข้าใจแล้ว
2. ข้าพเจ้ารับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ด้วยความเต็มใจ ไม่ปิดบังซ่อนเร้น
3. ข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจ
4. ผู้วิจัยรับรองว่าจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับข้าพเจ้าเป็นความลับ จะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุป
 ผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลของข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องต้องได้รับอนุญาตจาก
 ข้าพเจ้าแล้วจะกระทำเฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น
5. ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว และมีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนามในใบยินยอมนี้ด้วย
 ความเต็มใจ

ลงนาม.....ผู้ยินยอม
 นายชานนท์ วงษ์เขตตา
 วันที่ให้คำยินยอม: วันที่ 23 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2567

ลงนาม.....ผู้ทำวิจัย
 ราชพลฤกษ์ ตียะงาม
 มคอ.ค.ไม่.จ.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บันทึกข้อมูลการให้สัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง

1. ประสบการณ์เกี่ยวกับสถานที่ในอดีต

1.1 บ้านที่เคยอาศัย

Q1 : ก่อนหน้านั้นเคยอาศัยอยู่บ้านหินเหิบ อำเภอพระยีน เพราะพ่อเป็นครูอยู่ที่นั่น พออายุ 9 ขวบ ก็ย้ายมาอยู่ในเมือง คนแถวนั้นเรารู้จักกันเพราะพ่อเราเป็นครูอยู่ที่นั่น เวลาพ่อไปอบรมหรือสอนอะไรที่หมู่บ้าน ก็จะถูกไปฝากกับบ้านนั้นบ้านนี้ให้ดูแล จนเรารู้จักกับบ้านเกือบทุกบ้าน ถ้ามีโอกาสกลับไปหมู่บ้าน ก็จะเข้าไปกอดกันด้วยความคิดถึงกัน

Q2 : อาศัยอยู่อำเภอบ้านไผ่ตั้งแต่เกิด เห็นความเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง เช่น ถนนหนทาง เพื่อนบ้าน ในอดีตร้านค้าสะดวกซื้ออย่างเซเว่นอีเลฟเว่นสาขาที่ใกล้ที่สุด ต้องเดินทางเข้าไปที่ตัวสถานีขนส่งอำเภอบ้านไผ่ ล่าสุดปีที่ผ่านมาที่มีสาขามาเปิดเพิ่มที่ปากซอยของบ้านพัก รวมถึงมีการเพิ่มสาขาในพื้นที่อำเภอบ้านไผ่ ปัจจุบันมี 5-6 สาขา ต่างจากแต่อดีตที่มีเพียงแห่งเดียว ผู้คนจากต่างถิ่นมาอาศัยเพิ่มขึ้น เพื่อนบ้านปัจจุบันนี้ก็เป็นคนใต้ มาจากชุมพร มีเพื่อนบ้านคนหนึ่งก็มาจากสกลนคร รอบบ้านในอดีตเป็นพงหญ้ารก ทางเป็นถนนลูกรัง ลำบากมากเวลาเดินทางในฤดูฝน ต่างกับปัจจุบันที่เป็นทางคอนกรีต

Q3 : ด้วยเหตุที่พ่อรับราชการทหาร จึงต้องย้ายที่อยู่อาศัยหลากหลายพื้นที่ในจังหวัดขอนแก่น บ้านตอนแรกเกิดก่อนอยู่บริเวณที่หมู่บ้านมิตรสัมพันธ์ 1 ใกล้บริเวณบึงหนองใหญ่ เป็นหมู่บ้านจัดสรรขนาดเล็ก มีอยู่ราว 20-30 หลังคาเรือน มีเพื่อนบ้านจำนวนมาก ปัจจุบันย้ายมาอยู่หมู่บ้านสายฝน บริเวณตำบลศิลา

Q4 : อดีตอาศัยอยู่จังหวัดมุกดาหาร ย้ายมาอยู่ขอนแก่นก่อนตอนปี 2547 เข้าหอพักบริเวณมหาวิทยาลัยขอนแก่นกับเพื่อน ต่อมาครอบครัวได้ย้ายตามมาเช่าบ้านในตัวจังหวัดขอนแก่น จนกระทั่งปี 2550 ก็ได้ซื้อบ้านในละแวกตำบลบ้านเป็ด ไม่ไกลจากทางแยกระหว่างถนนเลี่ยงเมืองขอนแก่น-อำเภอมัญจาคีรี ปัจจุบันบ้านหลังนั้นได้แก่ลง ผู้คนก็ทยอยย้ายออกจากหมู่บ้านเดิมไปหมู่บ้านใหม่ไม่ค่อยมีใครย้ายเข้ามาเพิ่ม ในตอนนั้นเป็นช่วงที่ผู้คนในขอนแก่นซื้อบ้านเพื่อหวังทำอะไรจากการขายต่อ ส่วนหนึ่งผู้คนที่ย้ายออกไปซื้อบ้านไว้เพื่อเก็งราคา แต่สุดท้ายราคาก็ไม่ได้ขึ้น ไม่สามารถขายต่อในราคาที่ทำกำไรได้ ตัวอย่างบ้านที่ซื้อ อดีตราคาประมาณ 2.5 ล้านบาท ปัจจุบันปรับขึ้นเป็น 3 ล้านบาท และท้ายที่สุดคนตัดสินใจซื้อบ้านใหม่ในราคาเท่ากันแทนบ้านที่เก่ากว่า

Q5 : เกิดและอาศัยอยู่ที่อำเภอบ้านไผ่ หลังจากเรียนอังกฤษ ตอนเรากลับมาอำเภอบ้านไผ่ช่วงแรก อำเภอบ้านไผ่นั้นเงียบมาก ในบ้านที่ประกอบธุรกิจค้าขายขายวัสดุก่อสร้าง เมื่อประมาณปี 2556-2557 ในช่วงหน้าร้อนคนจะซื้อของตลอด รองลงมาคือหน้าหนาว เดียวนี้ไม่เป็นแบบนั้นแล้ว คนซื้อน้อยลง คู่แข่งก็มากขึ้น ชาวบ้านเปิดร้านวัสดุก่อสร้างมากขึ้น ปัจจุบันการเข้ามาไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของร้านวัสดุก่อสร้างแบบ Modern Trade เช่นร้านโกบอลเฮาส์สาขาอำเภอบ้านไผ่ ส่งผลทำให้ธุรกิจที่บ้านมียอดขายลดลง ช่วงหลังลูกค้าจึงมักเป็นผู้รับเหมาก่อสร้างมากกว่าลูกค้ารายย่อย ซึ่งมักจะซื้อหิน ดิน ทราย ที่ร้านวัสดุก่อสร้างแบบ Modern Trade ทำให้กำไรได้น้อยลง การระบาดของไวรัสโควิดก็ส่งผลกับธุรกิจเพราะในปี 2564 น้ำมันมีราคาสูงขึ้นผู้คนไม่ซื้อของไปตกแต่งบ้านเหมือนกับตอนที่การระบาดเพิ่งเริ่มต้นในปี 2563

Q6 : ก่อนหน้านี้บ้านที่อาศัยอยู่ก่อนหน้านี้คือหมู่บ้าน VIP โสม 5 ซึ่งอยู่ในละแวกเดียวกันคือบริเวณบึงหนองโคตร บ้านที่อาศัยในปัจจุบันได้ย้ายมาอาศัยตั้งแต่ปี 2548 สาเหตุที่ย้ายกันมาที่นี้เพราะพ่อกับแม่เลิกกัน ความสัมพันธ์ระหองระแหงกันจนจะตัดสินใจว่าไม่อยากจะจ่ายค่างวดของบ้านหลังที่อาศัยในปัจจุบัน แม่จึงตัดสินใจมาดูแลบ้านหลังนี้แทน ในอดีตพื้นที่บึงหนองโคตรมีแต่ป่ากับต้นตาล เวลากลางคืนจะเป็นทางเปลี่ยวไม่มีผู้คนเป็นถนนก็มีดไม่มีไฟ เคยซื้อรถจักรยานยนต์กลับบ้านแล้วถูกผู้ชายขับจักรยานยนต์ตามไม่แข่งซักที แล้วเขาก็ขับแข่งไป สุดท้ายพบว่าเป็นคนโรคจิต จอดรถลงมาแก้ผ้าแล้วช่วยตัวเองกลางถนน สร้างความรู้สึกกลัวและตลกต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ปัจจุบันมีปั้มน้ำมันละแวกบ้านก็เพิ่งเปิดทำการเมื่อสองปีที่ผ่านมา มีผู้คนมาอยู่ละแวกนี้มากขึ้นส่วนใหญ่เพราะเพื่อตัวเมืองที่รุดติด ปัจจุบันคนจากต่างจังหวัดเข้ามาซื้อบ้านในพื้นที่เราเยอะขึ้น แต่ส่วนใหญ่ก็อยู่แบบต่างคนต่างอยู่ แล้วตลาดค้าไฮแถวบ้านก็เป็นที่ยอมรับต่างจากอดีตที่ไม่ค่อยมีผู้คน

Q7 : อาศัยบ้านทาวเฮาส์ในบริเวณถนนชตะผดุงในพื้นที่ตัวเมืองขอนแก่น อดีตหน้าปากซอยของบ้านที่อยู่เป็นบ้านร้าง ปัจจุบันมีคลินิกทำฟันตรงหน้าตั้งแต่ปีที่ผ่านมามีผู้คนเข้ามาอยู่มากขึ้น

Q8 : : เกิดอยู่อำเภอภูผาศิริ จังหวัดขอนแก่น เป็นทางผ่านไปอำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น สามารถเดินทางไปจังหวัดชัยภูมิได้ ตอนเรียนชั้น ป.1 ย้ายมาอยู่กับญาติที่หมู่บ้านโนนม่วง ตำบลศิลา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น ซึ่งใกล้กับย่านหลังมอ (ย่านหอพักนักศึกษานอกมหาวิทยาลัยขอนแก่นฝั่งใกล้หมู่บ้านโนนม่วง : ผู้วิจัย) ตอนนั้นพ่อกับแม่จะมาหาหาช่วงวันเสาร์-อาทิตย์ ต่อมาย้ายมาสร้างบ้านเพื่ออาศัยถาวรในหมู่บ้านเดียวกัน ในอดีตหมู่บ้านจะมีชอกซอยที่สามารถเดินทะลุถึงกันได้ ทำให้เดินทางในหมู่บ้านและไปที่นาของตาได้ง่าย เส้นทางไปศาลเจ้าของหมู่บ้าน ที่สามารถขับไปถนนเลียบเมืองอดีตเป็นป่าเป็นทุ่งนา ปัจจุบันมีคนย้ายเข้ามาใหม่และได้ล้อมรั้ว ทำให้ไม่สามารถเดินลัดเลาะผ่านบ้านคนอื่นได้เหมือนแต่ก่อน มีห้างโลตัสมาเปิดใหม่ ทุ่งนาในหมู่บ้านก็โดนซื้อโดยนายทุนไปเหมือนกัน บริเวณทุ่งนาที่หมู่บ้านหนองกุงก็จะเริ่มกลายเป็นบ้านคนมากขึ้นแล้ว เพราะอาจารย์ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปซื้อบ้านในพื้นที่หมู่บ้านหนองกุงและหมู่บ้านหนองไผ่ เพราะราคาถูกกว่าบ้านในพื้นที่หมู่บ้านโนนม่วง

1.2 ชีวิตในโรงเรียน

Q1 เรียนอยู่โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย เราเรียนสายศิลป์ภาษาเยอรมัน ตอนชั้นมัธยมต้นอยู่ชุมนุมลูกเสือ มีความสนิทสนมกับครูฝ่ายปกครอง มีครั้งหนึ่งครูฝ่ายปกครองทราบบว่ามีนักเรียนป็นรั้วโรงเรียนหนีเรียน จึงได้ถามครูฝ่ายปกครองว่าไปว่าจะติดตามนักเรียนที่หนีเรียนหรือไม่ ซึ่งได้คำตอบว่าจะไม่ติดตามนักเรียนเหล่านั้น จึงทำให้ตัดสินใจป็นรั้วโรงเรียนตามไปด้วยกับนักเรียนกลุ่มนั้น เพื่อไปปรับประทานก่วยเตียวที่ขายนอกพื้นที่โรงเรียน พอรับประทานเสร็จแล้วก็ป็นกลับเข้ามาในโรงเรียน

Q2 ตอนชั้น ป.1 เคยเรียนที่โรงเรียนชก.10 อำเภอบ้านไผ่ แล้วไปมีเรื่องกับเพื่อนผู้ชายที่โกงตอนเล่นหมากเก็บ เลยได้ย้ายมาโรงเรียนเอี่ยมไพศาล ต่อมาได้เข้าเรียนชั้นมัธยมที่โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยสายวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์ ในห้องคณะที่ไม่ใช่ห้องนักเรียนเรียนเก่ง ตัดสินใจอยากเรียนโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยเพราะในโรงเรียนมีบรรยากาศร่มรื่น ต่างจากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนที่มีแต่ตึกและคับแคบกว่า ตอนนั้นได้เลือกเรียนวิชาขั้บร้อง เพราะเป็นวิชาที่ลงเรียนได้และเรียนง่าย เวลาเรียนเพื่อนร่วมชั้นมักจะทำเพลงเพี้ยนจนอยากขอร้องให้เพื่อนหยุดร้อง เวลาเลิกเรียนก็จะมีนัดพบที่บ่อเลี้ยงปลาชะโดของโรงเรียน เพื่อคุยเรื่องเพื่อนห้องอื่น สิ่งทีอาจารย์สอน และอาจจะลอกการบ้านกัน ถ้าตอนเช้าทุกวันจันทร์หรือวันพุธจะนัดเจอที่สนามหญ้าหน้าเสาธงใน ท้ายโรงเรียนตรงแปลงเกษตรจะมีรูตรงกำแพงที่ถูกทุบไว้เพื่อมุดหนีเรียน เคยมีเพื่อนคนหนึ่งไม่สามารถมุดไม่ได้เพราะตัวใหญ่จนติดรู ทำให้ต้องยอมกลับไปเรียนเพราะไม่ยอมทิ้งเพื่อน บางครั้งเจอครูฝ่ายปกครองตรวจการแต่งกาย ยึดกระเป๋าหลายพรางต้องเอาหนังสือใส่ถุงพลาสติกแทน ครั้งหนึ่งเพื่อนหนีเรียนเรียนวิชาตะกร้อ แต่เจอรถตู้ของโรงเรียนรอรับด้านนอก เพื่อนักเรียนที่หนีเรียนกลับเข้ามาในโรงเรียน

Q3 : เรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์) มาโดยตลอด หลังเลิกเรียนมักกลับบ้านเร็ว จึงไม่รู้เรื่องเวลาเพื่อนมีเรื่องวิวาทจนกว่าเพื่อนที่อยู่ในเหตุการณ์จะมาเล่า แต่มีครั้งหนึ่งเคยไปดูเพื่อนทะเลาะตีกันที่นอกโรงเรียน แต่ตอนนั้นขานจับก็ทำได้เพียงมองเห็นเพื่อนตีกันอยู่ไกลสายตา ต้องรอเพื่อนที่อยู่ใกล้มาเล่าอีกทีหนึ่ง ไม่กล้าเข้าไปกลัวจะเจ็บตัวมากกว่าเดิม (หัวเราะ) เป็นโรงเรียนที่นักเรียนไม่เยอะ รู้จักกันทั่วถึง การเรียนมีวิชาเลือกเยอะ สามารถเลือกเรียนได้เสรีไม่ได้เป็นสายวิชาชัดเจนว่าเป็นสายวิทย์หรือสายศิลป์ ในตอนนั้นลงเรียนวิชาของสายศิลป์หลายตัว กับเรียนวิชาที่ง่ายเช่น ภาษาอังกฤษ หรือวิชาฟุตบอลที่สอนไม่นานก็ปล่อยเราไปเตะบอลแล้ว แทบไม่ได้เรียนคณิต ฟิสิกส์ ชีวะเลย เพราะไม่รู้ว่าจะชอบหรือเปล่านั้นแม้ว่าจะทำได้ สุดท้ายด้วยค่านิยมที่ว่าสายวิทย์สามารถต่อยอดได้ดีกว่า เลยเรียนวิชาทางสายวิทย์ แล้วตัดสินใจเรียนคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จนความสนใจชัดเจนเมื่อตอนเรียนปี 2 ว่าจะเรียนวิศวกรรมไฟฟ้า ตอนเรียนวิศวกรรมในตอนแรกก็ยาก แต่สุดท้ายปรับตัวได้ เพราะได้เพื่อนที่มาจากโรงเรียนเดียวกันและเพื่อนขอนแก่นกันเองช่วยเหลือ เลยรู้สึกเรียนได้เพราะเพื่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Q4 เรียนมหาวิทยาลัยขอนแก่น ตอนแรกปี 2547 ตอนแรกเรียนคณะสัตวแพทย์แต่
 ชิวไปเรียนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 1 ปี ก่อนจะชิวกลับมาคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
 เมื่อปี 2551 ในปีนั้นเป็นการสอบเอ็นทรานซ์ปีสุดท้ายก่อนจะเปลี่ยนเป็นการสอบระบบแอดมิชชั่น
 มหาวิทยาลัยขอนแก่นช่วงปี 2547-2553 ยังไม่เปลี่ยนมาก ค่าเทอมไม่แพงมาก นักศึกษาจำนวนน้อย
 ห้องละประมาณ 30 คน ตอนนั้นเรียนภาคพิเศษที่ช่วงเรียนช่วงบ่ายเย็น มีนักศึกษาน้อยกว่าภาคปกติ
 มีความสุขไม่ต้องตื่นเช้าไปเรียน ก่อนหน้านี้ที่เรียนมหาวิทยาลัย ต้องย้ายมาจากจังหวัดมุกดาหาร รู้สึก
 ว่าต้องปรับตัวให้เข้ากับสังคม ตอนนั้นมากิจกรรมรับน้องเชียร์กลาง กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ไม่ได้อยู่กับ
 เพื่อนกลุ่มเดิมจากมุกดาหาร ได้รุ่นพี่ที่สุ่มมาเพื่อดูแล และการพักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัยขอนแก่น
 ที่ช่วยให้ปรับตัวได้รวดเร็วขึ้น สำหรับกิจกรรมเชียร์กลางจะจัดอยู่สนามกีฬาของมหาวิทยาลัย
 ขอนแก่น กิจกรรมคือก็จะมีการเชียร์ที่ดูน่ากลัวมาตะโกนโวยวายใส่นักศึกษาปีหนึ่ง มีการคิด
 คำไปทางติดตลกเพื่อปลุกปั่นให้นักศึกษาปีหนึ่งทนฟังไม่ไหว ให้อึ้งไปจะทำอะไรกับประธานเชียร์ แต่
 สุดท้ายก็โดนห้ามก่อนที่จะไปทำร้ายประธานเชียร์ ถ้าเป็นแบบนั้นเขาถือว่าประสบความสำเร็จจะ
 ถือว่าสามารถสร้างความรู้สึกร่วมได้ เมื่อผ่านมาแล้วได้มองจากมุมมองบุคคลภายนอก มองว่าสิ่งที่รุ่น
 พี่ทำคือการแสดงที่ตลกเพื่อสร้างความสามัคคี ตอนช่วงใกล้จบการศึกษานักศึกษาเพิ่มขึ้นเป็น
 Section ละ 50 คน มหาวิทยาลัยขอนแก่นออกนอกระบบตอนเราเริ่มเข้าทำงานพอดี

Q5 : ตอนชั้นมัธยมเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ศึกษาศาสตร์) เป็นมี
 บุคลิกเก็บตัว มาจากต่างโรงเรียน ต่างกับนักเรียนโดยส่วนใหญ่จะเคยเรียนโรงเรียนสาธิต ฝ่ายประถม
 มาก่อน จึงต้องคบเพื่อนใหม่และเพื่อนที่คบก็ไม่มีเพื่อนคน เลยมีเพื่อนตอนชั้นมัธยมน้อย ตอนเรียน
 มัธยมปลายจึงมักพบการกลั่นแกล้งกัน (Bullies) หรือเพื่อนไม่ช่วยทำการบ้าน ตลอดการเรียนมัธยม
 จึงเครียดเรื่องเพื่อนตลอดเวลา ไม่ได้ปรึกษาพ่อแม่ที่อยู่อำเภอบ้านไผ่เพราะมาอาศัยบ้านญาติในตัว
 เมืองขอนแก่นช่วงที่เรียนหนังสือ การเรียนมัธยมจึงไม่สบายใจเหมือนตอนเรียนชั้นประถมที่สามารถ
 พูดคุยปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนได้ตรงไปตรงมา

ช่วงเตรียมสอบเข้ามหาวิทยาลัยต้องเรียนพิเศษถึง 3 ทุ่ม ไม่ได้พักผ่อนเลยนอกจาก
 วันหยุด เลือเรียนมหาวิทยาลัยขอนแก่นเพราะคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับโรงเรียนเดิม
 (หัวเราะ) ตอนนั้นเวลาสอบเข้าก็จะมีแค่การสอบรอบโควตากับเอ็นทรานซ์ใหญ่ หลังจากเครียดและ
 เหนื่อยมาตลอดสามปีกับการเรียนมัธยมปลาย พอสอบติดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
 ขอนแก่น ก็ไม่อยากจะเปลี่ยนไปเรียนที่อื่นแล้ว ตอนเรียนมหาวิทยาลัยสนุกกว่าตอนมัธยม สังคมเพื่อนดี
 กว่า เรียนคณะสถาปัตยกรรมเพราะครอบครัวทำกิจการก่อสร้าง และแม่มีความคิดจะเปิดออฟฟิศ
 สถาปัตยกรรมให้แต่สุดท้ายก็ไม่ได้ทำ กับอีกสาเหตุคือเคยไปในงาน Open House ของคณะ
 วิศวกรรมศาสตร์ มข. พบว่าการเรียนคณะนี้ต้องอยู่ในอาคารเวิร์คชอปที่อากาศร้อน เจอขวดแก้วเต็ม
 ไปหมดจนกลัวถ้าเรียนจริงจะไปทำแตกได้ จึงตัดสินใจการเรียนคณะสถาปัตยกรรมน่าจะสนุกกว่าการ
 เรียนคณะวิศวกรรมศาสตร์ที่จะต้องเรียนในอาคารเวิร์คชอปที่ร้อน เจอเครื่องจักรที่กลัวจะทำให้เสีย
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หายได้ หลังจากเรียนจบมาเคยมีความคิดว่าอยากกลับไปเรียนด้านวิศวกรรมเครื่องกล เพราะรถและเครื่องจักรที่บ้านเสียบ่อย ต้องค่าซ่อมที่ต้องจ่ายกับช่างก็เยอะ แล้วซ่อมไม่เสร็จเสียที

Q6 ตอนชั้นประถมกับมัธยมต้นเรียนที่โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง แล้วก็มาเรียนอาชีวะ ต่อตอนระดับชั้น ปวช. ตอนเรียนอยู่วิทยาลัยอาชีวะขอนแก่นมีความสุขมาก มีความเป็นอิสระสูงมาก แต่ละสาขามีการเรียนแตกต่างกัน ซึ่งได้เรียนหลายสาขา ตอนนั้นเรียนสาขาค้าปลีก วิทยาลัยก็จะส่งไปทำงานที่ร้านสะดวกซื้อ ถ้าคนที่เรียนสาขาการโรงแรมเขาก็ส่งไปทำงานที่โรงแรม ไม่ต้องนั่งเรียนในห้องตลอด เคยมีประสบการณ์ตอนเรียนชั้น ปวช.ปี 1 ติดเพื่อนมาก มีกลุ่มเพื่อนราว 10 คน ได้ไปกินเหล้าที่หอพักของเพื่อนที่มาจากต่างจังหวัด จนอาจารย์ต้องโทรหามาตามให้ไปสอบเพราะมีฉนั้นไม่ตั้งใจ ร. พอจบปวช.ก็ไม่ได้ต่อชั้นปวส. เพราะตัดสินใจไปเรียนมหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ(ม.ภาค) ในห้องเรียนมีนักเรียน 70 แต่ก็ไม่มีเพื่อนที่สนิทด้วย ค่าเทอมแพง ห้องเรียนมีจำนวนมากจนหาไม่เจอ ต้องเรียนแบบจัดบันทึกมากกว่าปฏิบัติ ต่อมาจึงเราหยุดเรียนแล้วไปทำงาน

Q7 : ตอนชั้นประถมเรียนที่โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก ตอนชั้นมัธยมเรียนที่โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน เรียนโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนเพราะพ่อแม่อยากให้เข้าเรียน แล้วบ้านก็อยู่ในเขตที่โรงเรียนที่สามารถรับเรียนได้โดยไม่ต้องสอบเข้า ในโรงเรียนมีพื้นที่จำกัด ทำให้นักเรียนต้องจอดรถจักรยานยนต์ที่ป้ายหน้าโรงเรียนซึ่งเป็นที่ย่ำจอด บ่อยครั้งตำรวจมักจับรถจักรยานยนต์เหล่านั้น ในโรงเรียนไม่ค่อยมีพื้นที่ให้เล่นกีฬา สนามวอลเลย์กับฟุตบอลก็เปลี่ยนเป็นอาคารเรียนไปเรียบร้อย ไม่เหมือนโรงเรียนแก่นนครที่มีสนามใหญ่ๆ มีสนามเทนนิสด้วย อย่างขอนแก่นวิทยฯถ้าจะแข่งกีฬาก็มีแค่ ฟุตบอล วอลเลย์บอล วิ่ง แล้ว สนามฟุตบอลก็หวงไม่ให้เดินลัดสนาม ใช้ได้เฉพาะกีฬาให้กับเพื่อเข้าแถวเคารพธงชาติในวันศุกร์ซึ่งมักจะร้อนมากเพราะไม่มีร่ม ถ้าต้องการซ้อมฟุตบอลก็ต้องไปที่สนามกีฬากลางจังหวัดแทน เวลาเรียนฟุตบอลก็ต้องเรียนข้างสนามฟุตบอล นักเรียนสามารถเล่นได้แค่กีฬาบาสเกตบอลเพราะไม่ใช่พื้นที่เยอะ แต่สนามบาสเกตบอลมีที่เดียว ต้องแบ่งกันเล่นคนละแปด แล้วตอนพักเที่ยงจะไม่เล่นบาสเพราะเวลาพักเที่ยงมักจะไม่มี สมาชิกในทีมไม่ครบ นักเรียนมีจำนวนมากกว่า 4000 คน ต้องแบ่งกันพักรับประทานอาหารกลางวัน ตอนนั้นเรียนรุ่น 111 มีห้องเรียนถึง 19 ห้อง การระบุชั้นปีนักเรียนมัธยมปลายโรงเรียนนี้ จะใช้สีคอปะเลิงของตราสัญลักษณ์โรงเรียนที่ปักบนเสื้อเป็นตัวบ่งบอก ดูจากถ้าสีคอปะเลิงเดียวกันคือรุ่นเดียวกัน ถ้าคนละสีก็เป็นรุ่นที่ไม่ก็รุ่นน้องกัน ตัวอย่างเช่น ม.6 ที่ได้ตราสีฟ้าแล้วเรียนจบไป ม.4 ที่เข้ามาใหม่ก็จะได้สีฟ้าแทน แล้วใช้สีเดิมไปจนจบ ม.6 ในโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนก็จะมีสายการเรียนแค่ 2 สาย คือสายวิทย์-คณิต และ สายศิลป์-คำนวณ ซึ่งเด็กสายวิทย์ก็จะเก่งกว่า ส่วนสายศิลป์ก็จะเน้นว่าไปทางทนายเสียมากกว่า หลังจากจบมัธยมเราก็เรียนต่อที่คณะบัญชี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพราะว่าแม่เลือกให้ แม้ว่าใจจริงอยากเรียนสายนิติศาสตร์หรือทางภาษามากกว่า เคยจะไปสอบนิติศาสตร์ที่กรุงเทพมหานครแต่แม่ไม่ให้ไปสอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Q8 หลังจากที่เราเรียนโรงเรียนสวนสนุกตอนประถม ก็ไปต่อมัธยมที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ในโรงเรียนตอนนั้นไม่มีรั้ว มีแค่รั้วที่ติดถนนมิตรภาพ แม้ไม่มีรั้วแต่นักเรียนไม่ค่อยหนีเรียน เพราะเด็กมีจำนวนน้อย อย่างชั้นม.1 มีเพียงห้องเรียนเพียง 3 ห้อง แม้โรงเรียนไม่ได้โด่งดังแต่ก็ดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึง เข้มงวดต่อระเบียบวินัย ผลการเรียนดีขึ้น ซึ่งถ้าอยากจะต่อชั้นมัธยมปลายที่เดิมผลการเรียนต้องผ่านเกณฑ์ ปัจจุบันผ่อนปรนเปิดโอกาสนักเรียนเรียนต่อที่เดิมง่ายขึ้น

พอเรียนจบมัธยมก็เรียนต่อมหาวิทยาลัยขอนแก่น ไม่ไกลจากโรงเรียนเดิมบรรยากาศคล้ายเดิม ชอบบรรยากาศที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นมีความเจริญเหมือนเมืองอีกเมืองหนึ่งโดยไม่ต้องเข้าไปในเมืองขอนแก่น ปัจจุบันมองว่ามหาวิทยาลัยมีความเป็นธุรกิจมากขึ้น คณาจารย์ไม่ได้เป็นข้าราชการเหมือนแต่ก่อน สภาพแวดล้อมเปลี่ยนแปลงไป ค่าเทอมแพงขึ้นมาก นักศึกษารุ่นพ่อที่เคยเรียนก็ต้องเป็นคนที่มีความสามารถพอสมควร แต่ปัจจุบันเปิดโอกาสให้คนเข้าสู่มหาวิทยาลัยมากขึ้น มีภาคพิเศษ รู้สึกว่าความขลังลดน้อยลง ไม่ค่อยได้เข้าไปในมหาวิทยาลัยเหมือนอดีตแล้วเพราะแถวหมู่บ้านมีความสะดวกสบายมากขึ้น ออกจากหมู่บ้านไม่ไกลก็มีห้างโลตัสแล้ว

1.3 สถานที่สำคัญในอดีต

Q1 : เคยไปวัดเวฬุวันเพื่อปฏิบัติธรรมกับเพื่อน เคยไปแถวตำบลท่าพระ อำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น เพื่อไปหา พันนา ฤทธิไกร (ผู้ออกแบบฉากต่อสู้ภาพยนตร์เรื่ององค์บากและต้มยำกุ้ง : ผู้วิจัย) คลองข้างห้างแฟรี่ยังไม่ปิดเป็นถนน ยังเป็นคลองโล่งอยู่เลย

Q2 : บริเวณตลาดบ้านไผ่ เป็นจุดที่ผู้คนจากต่างพื้นที่มาขึ้น-ลงรถโดยสาร เวลาทำธุระหรือหมอบในตัวอำเภอบ้านไผ่ ในบริเวณตลาดตัวอำเภอบ้านไผ่เคยมีโรงหนังที่รามิดอยู่เป็นโรงหนังโรงเดียวของอำเภอที่ทุกคนต้องต่อแถวซื้อตั๋วด้วยกัน

Q3 : อยู่ในพื้นที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นตลอด แต่ไม่ค่อยรู้สึกว่าเป็นที่เปลี่ยนแปลงซักเท่าไร นอกจากนั้นก็ห้างแฟรี่พลาซ่า บางครั้งไปแถวย่านหลังมอ เพื่อเล่นเกมในร้านเกม

Q4 : ช่วงระหว่างเรียนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น อาศัยอยู่หอพักย่านหลังมอมาโดยตลอด ได้ทำงานนอกเวลาที่ร้านเหล้าใกล้กับหอพักเจ้าพร ย่านหลังมอ ในช่วงเวลานั้นตำรวจไม่ได้เข้มงวดนัก ผู้คนคึกคักมาก มีการดื่มกินกันยันเช้า ปิดเพลงประมาณตี 4 เป็นการทำงานที่ถือว่าได้เที่ยวด้วย มักจับกลุ่มคณะเดียวกันอยู่สามารถส่งเสียงดังได้ ในอดีตพื้นที่คณะมนุษยศาสตร์จะมีป้าเยอะมาก ปัจจุบันนี้ป้าถูกถางเพื่อทำลานจอดรถเพิ่ม เพราะแต่ก่อนนักศึกษามีแต่จักรยานยนต์ ส่วนตัวไม่เคยอยู่ย่านกังสดาล (ย่านหอพักนอกมหาวิทยาลัยขอนแก่นฝั่งใกล้บึงหนองแวง : ผู้วิจัย) ย่านดังกล่าวแตกต่างกับย่านหลังมอตรงจะหอพักมีความหรูหรากว่า มีรถยนต์สัญจรเยอะและเส้นทางมีความซับซ้อนกว่า ย่านหลังมอในตอนนั้นมักจะมีนักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์หรือคณะมนุษยศาสตร์อยู่เสีย

เป็นส่วนใหญ่ หลังจากปี 51 นักศึกษาก็เริ่มมีรถยนต์กัน ต้องทำลานจอดรถยนต์เพิ่ม พื้นที่สีเขียวน้อย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลงเยอะ อาคารเก่าตั้งแต่การก่อตั้งคณะมนุษยศาสตร์ อย่างเช่นอาคาร 1 ที่ตั้งข้างหน้าคณะ ก็ถูกแทนด้วยอาคารสูงที่มีความรู้สึกว่ามันดูเป็นออฟฟิศ ไม่มีชีวิตชีวา ดูเป็นทุนนิยม เพราะมหาวิทยาลัยเปลี่ยนเป็นมหาวิทยาลัยนอกระบบ ต้องเอาเงินมาตั้ง ทำให้ได้ผลกำไรสูงสุด ส่วนตัวก็โยกหาบรรยากาศดั้งเดิม

Q5 : ด้วยอำเภอบ้านไผ่ไม่ใช่ตัวเมืองใหญ่ บ้านไผ่ที่เราอยู่มาช่วง 10 ปีหลังถือว่าเปลี่ยนแปลงช้า สิ่งปลูกสร้างใหม่จึงไม่ได้เพิ่มขึ้นเร็วเหมือนในเมือง อย่างห้างบิ๊กซีก็เพิ่งมีได้ไม่นานนัก ต่างกับในเมืองขอนแก่นที่จะเปลี่ยนแปลงทุกไตรมาส แต่สิ่งที่จะเปลี่ยนเร็วในอำเภอบ้านไผ่จะเป็นร้านอาหาร คนรุ่นเจนเนอร์เรชันวัยกลับมาอยู่ที่อำเภอกแล้วเปิดร้านอาหารกันค่อนข้างเยอะ เป็นร้านที่ดูทันสมัย มีการตกแต่งที่สวยงาม ถ้าแต่ก่อนในบ้านไผ่ก็จะมีแค่ร้านอาหารบ้านไผ่เป็นร้านเก่าแก่ รับผิดชอบโต๊ะเงินในงานวันเกิดบ้านไผ่ อีกอย่างในบ้านไผ่ก็ศาลเจ้าเยอะราว 3-4 แห่ง

อดีตมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีจุดเด่นคือมีต้นไม้เยอะ แต่ก่อนคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มีพื้นที่ป่าเยอะมาก อาคารวงกลมของคณะวิทยาศาสตร์จะอยู่กลางป่าของต้นไม้ แต่พอช่วงกลับไปเรียนปริญญาโทที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นในเวลาต่อมา พบว่าพื้นที่ป่าหายไปเยอะ เริ่มสร้างอาคารจอดรถ ซึ่งแต่ละคณะก็แล้วแต่ว่าจะเก็บไม่เก็บป่าไว้ จะมีเพียงส่วนที่ยังต้องเหลือก็จะมีแถวบริเวณแปลงสาธิตของคณะเกษตร กับบริเวณบึงศรีฐานที่ยังเก็บไว้เพื่อความสวยงาม บริเวณย่านกังสดาลมีถนนตัดใหม่เพิ่มขึ้นมา

ในตัวเมืองขอนแก่นมีร้านขายเทปตรงตลาดโต้รุ่งใกล้กับโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ใกล้โรงภาพยนตร์ปรินทร์ มีร้านขายหนังสือการ์ตูนชื่อร้านคอมมิค ปัจจุบันเป็นร้านขายจักรยานยนต์

Q6 : สถานบันเทิงที่โด่งดังคือร้าน Rad Pub ถ้าเด็กมหาวิทยาลัยส่วนใหญ่ก็จะไปร้านยูบาร์ ถ้าประหยัดลงมาก็จะโรงเหล้าแสงจันทร์ ในอดีตจะเที่ยวที่นั่นแทบทุกคืน ดนตรีที่เล่นมีความหลากหลาย บรรยากาศดี อาหารอร่อยแต่กินกันไม่เยอะ แต่พอดื่มได้ที่แล้วก็จะออกไปหาของอาหารที่ขายนอกโรงเหล้าที่ถูกกว่ากินแทน

Q7 : เราจะเข้าไปที่อาคารคอมเพล็กซ์ (ศูนย์อาหารและบริการกลางของมหาวิทยาลัยขอนแก่น) เพื่อหาคนสอนพิเศษจากกระดานประกาศ เคยไปร้องคาราโอเกะที่ลานโบว์ลิ่งที่เดียวในขอนแก่นบริเวณโรงภาพยนตร์ของห้างดีคคอมพ์ ซึ่งปัจจุบันปิดกิจการแล้ว

ในอดีตสถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 2 จะมีรถโดยสารวิ่งตลอด ทำให้ถนนหน้าโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนอันตรายเพราะรถโดยสารวิ่งเยอะมาก รถบัสจอดหน้าโรงเรียนเต็มไปหมด ปัจจุบันที่นี้จำหน่ายตัวอย่างเดียว รถครูและนักเรียนจอดแทนรถโดยสารที่เคยมี เพราะรถโดยสารทุกสายไปอยู่สถานีขนส่งขอนแก่นแห่งที่ 3 หมดแล้ว

Q8 : อดีตมีห้างแฟรี่พลาซ่า ตอนเรียนชั้นป.4 ห้างเกิดเพลิงไหม้ สามารถมองเห็นเห็นควันแต่ไกลจากโรงเรียนเทศบาลสวนสนุกที่เคยเรียนได้ หลังจากไฟไหม้ห้างแฟรี่ก็ถูกสร้างใหม่ 3 ครั้ง สร้างตรงใกล้ห้างเซ็นโทซ่าครั้งหนึ่ง สุดท้ายได้มาสร้างใหม่ใกล้กับโรงเรียนเทศบาลสวนสนุก แฟรี่ปัจจุบันไม่ได้รุ่งเรืองเท่ากับแฟรี่ที่เคยไฟไหม้ไปแล้ว อาคารมีขนาดใหญ่มีลานจอดรถใต้ดิน มีบ้านบอลมีขนาดเทียบเคียงกับเซ็นทรัลพลาซ่าขอนแก่น ปัจจุบันที่จุดที่เคยไฟไหม้กลายเป็นห้างฮักมอลไปเรียบร้อยแล้ว

ในตอนนั้นประตูเมืองเก่าก่อนที่จะสร้างใหม่ไม่ได้ถึงการเหมือนกับปัจจุบัน รอบข้างเป็นป่าต้นกกเป็นที่น้ำขัง มีสลัมด้วย จำได้ว่าเคยเกือบตายที่นั่น ตอนนั้นนั่งรถไปกับน้ำ เป็นรถมิตซูบิชิ รุ่นเก่าทรงเหลี่ยมแข็ง เด็กเต็มคันทั้งเด็กโตเด็กเล็กหยอกกันในรถ ไม่รู้เกิดอะไรขึ้นจู่ๆรถเสียหลักกลางคลองด้านซ้าย โชคดีน้ำไม่เยอะมาก จำได้ว่าซุลมุนมาก มีคนมาอุ้มเรา แล้วสลบเหมือนในหนัง พี่นมาพอเริ่มได้สติก็รู้ว่าอยู่โรงพยาบาลราชพฤกษ์ ที่ในอดีตเป็นอาคารเล็กๆรอบโรงพยาบาล คึกคักมาก ปัจจุบันโรงพยาบาลได้ขยายไปยังที่ใหญ่ขึ้นมาก ทำให้บริเวณของโรงพยาบาลเต็มเยียบเหงาลงมาก

เคยมีร้านหนังสือการ์ตูนในเมืองชื่อร้านคอมมิค สาขาเดิมใกล้ทางเข้าร้านศึกษาภัณฑ์ ตรงข้ามอนุสาวรีย์จอมพลสฤษดิ์ ก่อนจะย้ายไปตรงโรงหนังบรินทร์แล้วปัจจุบันเลิกกิจการ เปลี่ยนเป็นร้านขายจักรยานยนต์ ตอนเรียนศิลปะเคยต้องซื้อเครื่องเขียนที่ร้านส.ปริญญา ข้างในดูมีของเยอะแต่หาได้ยาก ต้องถามเจ้าของร้านให้ช่วยหาของให้ ต่างกับร้านเครื่องเขียนสมัยใหม่ที่แสงสว่างหาของเองได้ง่าย

เคยหนีเรียนกับกลุ่มเพื่อนไปกินส้มตำอยู่แถวตลาดเจ้าพรยานหลังมอ ตอนนั้นเขาเรียกกันเล่นๆว่าเป็นโซนโลกีย์ ตอนเรียนมัธยมตรงนั้นยังไม่ใช้ร้านเหล้าแบบปัจจุบัน ต่อมาร้านเหล้าเพิ่มขึ้นและเปิดให้ดื่มจนถึงเช้า เริ่มมีดนตรี Folk song มาเล่น จนถึงเกิดเหตุการณ์ยิงกันจนเสียชีวิต ร้านเหล้าก็เริ่มแยกย้ายไปเปิดที่อื่นกัน นักเรียนโรงเรียนสาธิตจะนิยมไปอ่านหนังสือเตรียมสอบที่อาคารเพียรวิจิตร คณะวิศวกรรมศาสตร์ อีกกลุ่มก็ตีวงหนังสือหรือไปซ้อมเต้นเชียร์ลีดเดอร์ที่อาคารคอมเพล็กซ์กัน ถ้าช่วงสอบนักศึกษา ก็จะเยอะจนเต็มโต๊ะที่มี อ่านหนังสือกันหามรุ่งหามค่ำจนถึงเช้า

2. ประสบการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต

2.1 วิถีชีวิตผู้คนในอดีต

Q1 : ในอดีตการจากบ้านหินเหิบเข้าเมืองขอนแก่นไม่ได้สะดวกสบาย ต้องขึ้นรถรถสองแถวหกล้อออกจากหมู่บ้านตั้งแต่ตี 5 ไปถึงอำเภอพระยืนเพื่อต่อรถไปยังตัวเมืองขอนแก่น ไม่มีรถกลับเข้าหมู่บ้านหลังจาก 4 โมงเย็น ต่อมาเมื่อรถจักรยานยนต์ก็สามารถเดินทางไปอำเภอได้โดยไม่ต้องรอรถของหมู่บ้าน เคยมีครั้งหนึ่งชาวบ้านในหมู่บ้านกลับจากอิสราเอล แล้วนั่งเครื่องบินต่อมาถึงสนามบินเอกราชเป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บิณฑอนแก่นตอนไม่มีรถประจำทางแล้ว ก็ต้องเดินทางด้วยรถอีแต๋นเป็นระยะทาง 50 กว่ากิโลเมตรไปรับที่สนามบิณฑอน ทุกวันอังคารเราต้องไปที่ร้านขายหนังสือการ์ตูนตรงหน้าห้างแฟรี่พลาซ่าเพื่อรอซื้อการ์ตูนเล่มใหม่ ตอนนั้นผู้คนมีความนอบน้อมมากกว่าตอนนี้ เวลาเรากลับไปที่บ้านหินเหิบ เรามักจะไหว้ผู้ บางครั้งไหว้ถึง 3 เวลา เพราะมองว่าเขาอาวุโสกว่าเลยเคารพ เด็กๆเดี๋ยวนี้ไม่เหมือนแต่ก่อนอย่างมันไ้ไปหมด ในช่าวยังเจอเจอเด็กก้าวร้าวทำพ่อแม่ต่ออยู่เลย

Q2 : ค่อนข้างลำบากถ้าจะไปโรงเรียน ต้องตื่น 6 โมงครึ่งเพื่อไปนั่งรถโดยสารที่อำเภอบ้านไผ่ตอน 7 โมง ลงรถโดยสารที่สี่แยกเจริญศรี (สี่แยกถนนมิตรภาพตัดกับถนนเหล่านาดี : ผู้วิจัย) วิ่งข้ามถนนมิตรภาพไปต่อรถสองแถวสาย 4 ไปเพื่อไปถึงหน้าโรงเรียน ขากลับไปอำเภอบ้านไผ่ก็ต้องโทรศัพท์หยุดตู้ที่สถานีขนส่งบ้านไผ่เรียกให้คนที่บ้านไปรับ บางวันอาจเดินกลับบ้านเอง ถ้าโชคดี ถึงอำเภอบ้านไผ่ทันแม่ออกจากเวรผู้ช่วยทันตแพทย์ที่โรงพยาบาลบ้านไผ่ ก็จะได้กลับบ้านพร้อมแม่ ถ้าตึกแล้วไม่มีใครมารับ ก็ต้องจ้างรถสามล้อซึ่งถือว่าแพง ให้ไปส่งที่บ้านโดยใช้เงินเก็บส่วนตัว ในตอนนั้นได้เงินจากที่บ้านสัปดาห์ละ 200 บาท จ่ายค่ารถจากอำเภอบ้านไผ่ไปโรงเรียนเที่ยวละ 20 บาท ค่ารถสองแถวสาย 4 ในเมืองขอนแก่น 4 บาท ข้าวโรงเรียนจาน 20 จะซื้ออะไรกินเล่นก็ต้องเผื่อไว้กินข้าวอีก

อำเภอบ้านไผ่ในอดีต จะมีกลุ่มเด็กแว้นที่ชอบขี่รถจักรยายนต์เสียงดัง บางครั้งขี่มาพร้อมกัน 10-20 คันเลย สามี่ตอนเป็นวัยรุ่นก็เคยแอบพ่อที่เป็นตำรวจ ตัดท่อไอเสียรถจักรยายนต์ให้เสียงดังเหมือนมอเตอร์ไซด์เด็กแว้น สุดท้ายโดนจับได้ถูกทำโทษตีจนขาลาย พร้อมกับคำว่า “ถ้าลูกกูยังไปแว้นจะ กูไปจับใครเขาได้ยังงี้” ภายหลังเด็กวัยรุ่นก็หันไปเล่นเกมออนไลน์กันมากกว่า คนที่เคยเป็นเด็กแว้นในก็โตเป็นผู้ใหญ่ ไม่มาขี่จักรยายนต์เสียงดัง แล้วตอนนั้นก็ชอบหนีตำรวจกันเพราะซ้อน 3 แม้ว่าสุดท้ายเขาไม่ได้ทำอะไร

Q3 : ตอนนั้นเดินทางรถสองแถวรถสายสีขาวจากแกวบึงหนองใหญ่ ถ้าจะเข้ามาข.ก็สาย 8 เท่านั้น ช่วงเรียนมัธยมปลายถึงเริ่มขับรถยนต์ ตอนนั้นเพื่อนในกลุ่มมีแค่สองสามคนมีรถขับทำให้ต้องนั่ง 7 คนในรถแกวขนาดเล็กเพื่อไปเรียนพิเศษกัน บางวันเรียนพิเศษจนกลับบ้านดึก ทำให้ตอนนั้นชีวิตก็จะอยู่แถวถนนหน้าเมือง เรียนที่โรงเรียนกวดวิชาดาว้อง หรือโรงเรียนครูสมศรี ซึ่งบรรยากาศต่างกับในโรงเรียน แค่สบายกว่ากว่า มีอาหารการกิน คุยกันได้ ช่วงเรียนชั้น ม.5 ม.6 เป็นการเรียนพิเศษกับวิดีโอบันทึกการสอนหมดเลย เหมือนไปนั่งดูคลิปไม่ใช่ห้องสด ไม่มีคนคุมมีแต่เพื่อนกันเอง ในตอนเป็นคนไม่ได้ชัดเจนกับชีวิตมาก จึงเป็นการเรียนพิเศษตามกลุ่มเพื่อน นอกจากนี้จะนัดเจอกลุ่มเพื่อนที่ร้านบุฟเฟต์ อย่างไดโนม่อน ทีโบนเสติกเฮ้าส์ เดียวนี้ปิดกิจการไปแล้ว

Q4 : เคยที่มุกดาหารไม่มีรถประจำทาง ไม่มีห้างสรรพสินค้า ร้านอินเทอร์เน็ตปิดตอน 4 เมื่อเข้ามาเรียนพิเศษที่ขอนแก่นเมื่อตอนชั้น ม.5 ม.6 ตอนแรกมากับครอบครัว รอบหลังเดินทางมาเอง ตอนนั้นตื่นตื่นกับความเจริญของเมืองขอนแก่นมาก ทั้งห้างแฟรี่ ร้านเกมหน้าโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยที่เปิด 24 ชั่วโมง จากชีวิตไม่เคยใช้ชีวิตหลังสี่ทุ่มมาก่อนก็อยู่จนเช้า ตื่นตื่น ไม่หลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม่นาน ชื่อของกินได้ตลอด ตอนนั้นก็อยู่กับเพื่อนนักเรียนเรียนทุน พสวท. โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ที่พักอยู่หน้าโรงเรียน กลุ่มเพื่อนไปแทงสนุกเกอร์บ้าง ดิเดแฟนบ้าง เรียนบ้าง ดิเดเกมบ้าง

ตอนเรียนมหาวิทยาลัยยังไม่มีรถส่วนตัว ต้องเดินทางต่อรถสองแถวหลายต่อต้องเผื่อเวลาราวชั่วโมงครึ่งเพื่อเข้าไปเรียน เพราะไม่อยากจะรบกวนพ่อแม่ที่ต้องไปทำงาน ต้องนั่งสาย 11 ต่อสาย 3 หรือสาย 9 แล้วจึงต่อสาย 8 ที่ บขส. ระหว่างทางก็ฟังเพลง อ่านหนังสือการ์ตูน หนังสือนิยาย ระหว่างนั่งรถสองแถว ตอนนั้นถ้าอยากจะไปห้างเซ็นทรัลพลาซ่าต้องเดินจากสถานีขนส่งแห่งที่หนึ่งไป ยังไม่มีรถโดยสารปรับอากาศไปได้แบบทุกวันนี้

ร้านเหล้าแต่ก่อนก็ไม่มีวงดนตรีมาเล่น เน้นการเปิดเพลงเป็นหลัก ช่วงปี พ.ศ. 2547-2549 สนุกที่สุด ตอนนั้นเป็นรุ่นพี่หรือเพื่อนเปิดร้านเหล้า เป็นการเปิดโดยไม่ได้ขอใบอนุญาต ที่พอเรารู้ข่าวก็จะเข้าไปกินกัน ตอนทำงานอยู่ร้านเหล้า เคยมีนักศึกษาจากชมรมถ่ายภาพมหาวิทยาลัยขอนแก่นมาตี้มกัน เป็นนักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์ ปกติจะเป็นคนเรียบร้อย สุภาพ แต่พอเมาคือเปลี่ยนเป็นนิสัย เปรียบเทียบว่าเหมือน “นักรบ” ที่จะพร้อมมีเรื่องตลอด หน้าที่ของงานเราคือป้องกันไม่ให้เกิดเรื่อง บางครั้งไม่ทันก็มึนบางคนบาดเจ็บปากแตกบ้าง แต่ถึงอย่างนั้นก็มีแต่คนในมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปตี้มกัน มีปัญหายังพูดคุยกันได้และเข้าใจกัน มีครั้งหนึ่งคณะเกษตรศาสตร์กับคณะวิศวกรรมศาสตร์จะมีเรื่องกัน ยกพวกมาบริเวณหอพักเจ๊พร ย่านหลังมอ ยืนแบ่งเป็นฝั่งละคณะ ฝั่งคณะเกษตรศาสตร์ที่ก็ลากจอบมาเป็นอาวุธ จอบกระทบกับพื้นเป็นประกายไฟในภาพยนตร์แอคชั่นบรรยากาศตึงเครียดมาก ร้านเหล้าปิดเพลง ปิดไฟเก็บโต๊ะทุกอย่าง เพื่อป้องกันการร้านจะเสียหาย วันนั้นปัญหาคลี่คลายโดยรุ่นพี่ของทั้ง 2 คณะมาเจรจากัน ไม่มีตีกัน เสร็จแล้วก็นั่งตี้มเหล้าด้วยกัน หลังจากนั้นที่นักรบกิจหน้าใหม่มาเปิดร้านเหล้า เริ่มคนที่ไม่ใช่นักศึกษาเข้ามาตี้ม ทำให้บรรยากาศเริ่มน่ากลัว เพราะอาจเป็นนักเลงมาตี้ม เคยถึงขั้นมีเหตุยิงกันที่ร้าน Bar Host แล้วมีคนตาย หลังจากนั้นมหาวิทยาลัยก็จำกัดเวลาเปิดปิดประตูและหอพัก

แม้ว่าย่านหลังมอเหมือนจะวุ่นวาย ก็มีระบบระเบียบที่ประณีตระนองกันได้ สบายๆ ต่างกับกรุงเทพฯ ที่ต้องตามระเบียบแบบชัดเจน ห้ามคิดไปเองตามความเข้าใจส่วนตัว ช่วงที่ไปเรียนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ศูนย์รังสิต ก็ไม่คุ้นชินกับสังคมใหม่ รู้สึกว่าแถวนั้นมันมีความเร่งรีบ สร้างความร้อนใจ กระวนกระวายใจตลอด เลยตัดสินใจกลับมาเรียนและทำงานที่ขอนแก่นตลอดหลังจากนั้น ตอนนี้ (วันที่สัมภาษณ์ 17 พฤษภาคม 2564) อย่างในซอยโลกนี้เป็นซอยร้างเลย แต่ก่อนมันมีชีวิตชีวามาก มีร้านเช่าหนังสือการ์ตูน เต็มวันน้ำซัง อาคารเก่าลงมาก

Q5 : ช่วงที่เรียนชั้นมัธยมปลายที่อาศัยอยู่บ้านญาติในตัวเมืองขอนแก่นที่ไม่ไกลจากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ตอนนั้นยังไม่มีรถยนต์ต้องนั่งรถสองแถวเข้าไปเรียน ซึ่งนั่งรถก็ไม่นานมาก จอดถึงหน้าโรงเรียน แต่ต้องเดินเข้าไปอีกเล็กน้อย ต่อมาเรียนชั้นปริญญาตรีจึงได้ย้ายอยู่หอพักย่านหลังมอ ในตอนนั้นถ้า ทำงานโปรเจกต์สถาปัตยกรรมถึงจันตี่ 4 แล้วเกินหิว สามารถซื้อลูกชิ้นปิ้งในบริเวณนั้นได้ หรือไปนั่งร้านนมก็มีเยอะในยุคนั้น ตอนนั้นได้ขับรถเพราะพ่อแม่เป็นห่วงจึงให้รถมาขับ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อนร่วมรุ่นคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ตอนนั้นมีแค่รถจักรยานยนต์ รถยนต์คันนี้เป็นรถคันเดียวในรุ่น เพื่อน 4-5 คน ก็จะเอางานมารวมกันในรถเพื่อเอาไปส่งที่คณะ เปรียบกับเป็นรถขนส่งประจำรุ่น เคย วุบจนขับรถขับรถไปเฉี่ยวเพราะอดนอนจากการทำงานส่งอาจารย์ ตลอดที่เรียน 5 ปี ย่านหลังมอก็มี ความเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ถ้าสมัยนี้จากนิมมร้านนมก็เปลี่ยนเป็นร้านกาแฟ ย่านหลังมอในอดีตก็มี ร้านอินเทอร์เน็ตร้านหนึ่งที่ใหญ่มาก แต่ปัจจุบันนี้แต่เดี๋ยวนี้ทุบทำเป็นเซเว่น-อีเลฟเว่นแล้ว ซึ่งถ้าเป็น เซเว่น-อีเลฟเว่นก็ไม่น่ากลายเป็นอย่างอื่นแล้ว

ตอนนั้นต้องต่ออินเทอร์เน็ตโดยสาย Lan เท่านั้น ถ้าหอพักใครอินเทอร์เน็ตความเร็ว สูงก็จะสบาย แต่พอพักที่ระบบอินเทอร์เน็ตไม่ดีเพราะไม่ได้ออกแบบระบบอินเทอร์เน็ตไว้แต่แรก คน เขาก็ต้องไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในตอนนั้น ทำให้ตลอดที่เรียน มหาวิทยาลัย 5 ปี ไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตของหอพักเลย ดันรนเข้าไปที่ร้านอินเทอร์เน็ตตรงข้ามพอพัก เพื่ออ่านนิยายผ่านเว็บไซต์ Dek-D (www.Dek-D.com) และด้วยคนเล่นเกมส่วนใหญ่จะเสียงดัง ถ้า เราต้องการอ่านนิยายอย่างสงบก็จะไปใช้บริการช่วงทำท่อมถึงเที่ยงคืน ส่วนนิยายก็อ่านนิยาย Read a like , Fiction log ส่วน Dek-D ไม่ได้เข้าแล้ว ถ้าอยากซื้อหนังสือ จะมีร้านหนังสือชื่อปรีนซ์บุ๊คสโตร์ บริเวณโรงหนังปรีนซ์ ซึ่งจะมีหนังสือเฉพาะทางเยอะมาก เป็นที่น่าเสียดายที่ปัจจุบันได้ปิดตัวลงไป แล้ว ไม่สามารถสั่งจากลาซาด้าได้เหมือนวันนี้

Q6 : บริเวณบึงหนองโคตรที่อาศัยมีรถประจำทางแต่ต้องรอนานมาก จนต้องซื้อ จักรยานยนต์เพื่อเดินทาง ตอนนั้นเป็นรถจักรยานยนต์ฮอนด้าเวฟ 100 ที่ใช้ขี่เพื่อเดินทางไปเรียน

ก่อนหน้านั้นที่บ้านยังไม่มีอินเทอร์เน็ต ด้วยความที่แม่เราต้องไปอยู่ต่างประเทศ จึง ติดตั้งอินเทอร์เน็ตเพื่อสื่อสารกันผ่านโปรแกรม Skype ที่เคยนิยมกัน เพื่อที่แม่ก็ได้ติดต่อกับยาย เดียวนี้คนไม่นิยมใช้แล้ว ตอนนั้นจ่ายค่าอินเทอร์เน็ตรายเดือนราว 4-500 บาท นอกจากนั้นเป็นการคุย แชนททาง MSN Messenger ชมภาพยนตร์ทางอินเทอร์เน็ต ทำงานผ่านเว็บไซต์ขอนแก่นลิงค์ (www.khonkaenlink.com) ที่เน้นหาคนในพื้นที่ขอนแก่นมาทำงาน ไม่มีการส่ง Resume เหมือน ทุกวันนี้

ตอนนั้นชอบทำงานกลางคืน หลังจากทีกลับมาจากสกอตแลนด์ แล้วกลัวลืมภาษา เลยไปสมัครงานที่โรงแรม Pullman เป็นเด็กเสิร์ฟที่ชั้น Underground ที่นั่นจะมีเบียร์เยอรมัน ช่วง นั้นก็คึกคักมาก ต่างกับปัจจุบันที่คนไม่เหมือนกัน ในตอนนั้นมีช่วงหนึ่งไปที่อำเภอบ้านไผ่ที่กำลังจะเพิ่ง เปิดฝั่บที่เดียวในอำเภอบ้านไผ่จึงได้ไปคุมเด็กเสิร์ฟ ถ้าในเมืองขอนแก่นคนกินเหล้าเรดเลเบล ไม่ก็กิน เหล้าแบล็คเลเบล แต่ที่อำเภอบ้านไผ่ก็จะกินอะไรที่ถูกลงมาหน่อย อย่างเหล้าแสงโสม เหล้ารีเจนซี่ ถ้า คนที่นั่นมาแล้วมองหน้ากัน ก็จะมีเรื่องกันเลย ต่างกับในเมือง ได้ทำงานอยู่อำเภอบ้านไผ่ 3 ปี จาก นั้นไปเป็นผู้จัดการร้านอาหารอิตาเลียน ซึ่งเราก็ยังคงเป็นคนที่ได้ภาษาคนเดียวในร้าน แต่ก่อนหาคนที่ คุยภาษาอังกฤษได้ยาก ที่จะหาคนที่พูดได้เข้าใจบริบท แล้วถ้าพูด มีการสนทนา ซึ่งช่วงหลังคนเริ่ม กระตือรือร้นกับการพูดภาษาอังกฤษมากกว่าในอดีต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เวลาถึงช่วงเทศกาลสงกรานต์ ผู้คนจากจังหวัดรอบข้างหรือต่างอำเภอก็จะชอบมากที่งานสงกรานต์ที่จังหวัดขอนแก่นเพราะสนุก ทำให้คนเยอะมาก รถติด ต้องเดินเท้าเล่นน้ำ เพราะโควิด นี้ก็จะปี 3 แล้วที่ไม่มีสงกรานต์

ตอนเป็นเด็กเคยป่วยเป็นงูสวัด ครอบครัวไม่ได้พาไปโรงพยาบาล แต่ก่อนมันไม่มีทางรักษาต้องไปให้คนแก่ทำพิธีใช้คาถาเขี้ยวสมุนไพรแล้วเป่าเพื่อรักษา หลังจากนั้น 7 วันก็หายป่วยจากโรคนงูสวัดจริง ถ้าสุดเป็นมะเร็งต้องได้ไปรักษาที่โรงพยาบาลศูนย์ขอนแก่น ในอดีตต้องต่อคิวรอรักษานานตั้งแต่ตี 4 จนบ่าย 2 บางครั้งอาจจะยังไม่ได้พบแพทย์ ปัจจุบันดีขึ้นก็ดีกว่าแต่ก่อน ใช้การยีนบำบัด แล้วทำตามที่ระบุในใบนัด ที่คล้ายคลึงเดิมคือ คนไข้ยังคงแออัดอยู่คน แม้โรงพยาบาลปรับปรุงขยายพื้นที่ แต่ประชากรก็เพิ่มขึ้นตามตัวด้วยเช่นกัน

Q7 : ถ้าต้องการเดินทางไปห้างแฟรี่พลาซ่าจากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนต้องเดินทางด้วยรถสองแถวอย่างเดียว ถ้าเดินทางไปห้างตึกคอมพ์ที่ใกล้กว่าสามารถเดินลัดหลังโรงเรียนฮั่วเคี้ยวไปได้ ถ้าต้องการเดินทางเข้ากรุงเทพมหานครจะใช้บริการรถโดยสารปรับอากาศ ให้บริการโดยซาญทัวร์ หรือ นครชัยแอร์

ช่วงเวลานั้นต้องเรียนพิเศษเยอะมาก ช่วงชั้นมัธยมต้นจะเรียนกับอาจารย์ในโรงเรียนที่เปิดสอนพิเศษ พอชั้นมัธยมปลายก็เรียนที่โรงเรียนติว เช่น กวดวิชาเดอะเบรน กวดวิชา.อู๋ กวดวิชาเอ็นคอนเซ็ป กวดวิชาโรงเรียนครูสมศรี จัดตารางเวลาว่าช่วงเย็นหลังเลิกเรียนก็จะไปเรียนที่กวดวิชา.อู๋ และโรงเรียนกวดวิชาเดอะเบรน ส่วนวันเสาร์อาทิตย์ก็ค่อยไปที่เรียนที่กวดวิชาเอ็นคอนเซ็ป

ในตอนนั้นแถวบ้านที่ถนนชาตะผดุงจะมีร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ตรงโรงเรียนมหาไถ่ เราก็ไม่ได้เข้าร้านเกม มักจะรีบกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อออนไลน์โปรแกรมแชท MSN Masenger บางครั้งถ้าไม่อยากให้ใครรู้ว่าเราพร้อมสนทนา ตั้งสถานะในโปรแกรมไว้ว่า “Busy” ในละแวกบ้านตอนนั้นเป็นบ้านเดียวที่มีอินเทอร์เน็ตในบ้านเพื่อใช้อินเทอร์เน็ตหาข้อมูลทำการบ้าน ทำรายงาน ทำโครงการ การหาเนื้อหาเกี่ยวกับต่างประเทศที่แปลงเป็นภาษาไทยค้นหาได้ยาก ต่อมาเริ่มเปลี่ยนเป็นอินเทอร์เน็ตไร้สายแบบ Wifi ในตอนนั้นที่นักเรียนวิทยาลัยเทคนิคขอนแก่นมาเช่าบ้านอยู่ข้าง จึงได้ใช้เน็ตร่วมกันโดยจ่ายเป็นรายเดือน ถ้ามีการดาวน์โหลดข้อมูลด้วยโปรแกรม Bit torrent จะทำให้ความเร็วอินเทอร์เน็ตลดลงจนสร้างความไม่พอใจ ถ้าคนที่เช่าสร้างปัญหานี้ ก็แก้ปัญหาด้วยการก็ดึงปลั๊กตัวส่งสัญญาณอินเทอร์เน็ตผ่าน Wifi ออกไม่ให้เขาดาวน์โหลด ปัจจุบันไม่ต้องแบ่งอินเทอร์เน็ตกันใช้แล้ว

ในตอนนั้นเริ่มพกโทรศัพท์มือถือแบบเติมเงินค่าโทรศัพท์ ทำให้บางครั้งเงินที่เติมอาจหมดโทรศัพท์หมด ก็ต้องใช้โทรศัพท์หยอดเหรียญแทน แล้วใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อดูเบอร์โทรศัพท์

Q8 : ตอนนั้นเดินทางก็ด้วยรถจักรยานยนต์รุ่น ซูซูกิ เลิฟ สลัดกับ ฮอนด้า เวฟ บางครั้งที่เพื่อนหน่วยบรรยากาศในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ก็จะขี่รถจักรยานยนต์เข้าไปในตัวเมืองตอนกลางเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คืนช่วงเวลา 1-2 ทุ่ม เป็นช่วงเวลาที่สงบ อากาศดี ไม่ได้น่ากลัวเหมือนปัจจุบัน ไปหยุดชมหนังกลางแปลงตรงศาลเจ้าพ่อหลักเมือง ซื้อลูกชิ้นกิน แล้วก็กลับบ้าน

แต่ก่อนรถสองแถวเป็นรถขนส่งมวลชนที่แท้จริง ไม่ต้องรอรถนาน เดินทางสะดวก ด้วยเพราะขบส.อยู่ในเมืองที่เป็นชุมทางเพื่อต่อรถ เดียวนี้ขนส่งมวลชนในขอนแก่นก็รู้สึกแย่งเมื่อเทียบกับแต่ก่อน เดินทางไปลำบากกว่าเดิม สถานีขนส่งหลักก็อยู่ไกล ตัวอย่างบ้านโนนม่วงที่อยู่ในอำเภอเมืองเหลือรถสองแถวเพียงไม่กี่คัน เด็กนักเรียนที่อยู่บ้านบ้านโนนม่วงเวลาเลิกเรียนต้องรีบวิ่งเพื่อให้ทันรถ ถ้าไม่ทันรถสองแถวก็ต้องให้เขากลับบ้านด้วย หรือต้องนั่งรถอีกสายแล้วต่อรถของเพื่อนเพื่อเข้าบ้าน ถ้าจะใช้ Grab ก็ค่าโดยสารแพง กลายเป็นว่าเมืองมีความเจริญขึ้น แต่คนรากหญ้าชีวิตไม่ได้สะดวกสบายขึ้น ลำบากขึ้น

2.2 สภาพสังคมในอดีต

Q1 : ในตอนนั้นชาวบ้านหมู่บ้านหินเหิบไม่ค่อยมีรถส่วนตัวใช้กัน พ่อเป็นคนแรกในหมู่บ้านที่มีรถกระบะ โทรศัพท์มือถือและมีคอมพิวเตอร์ในหมู่บ้านอีก ตอนนั้นคอมพิวเตอร์ติดตั้ง Microsoft Windows 95 โทรศัพท์เป็นยี่ห้อ Motorola รูปทรงท่อน ต่อมาเปลี่ยนไปใช้แบบฝาพับ ต้องขายที่นาเพื่อไปซื้อโทรศัพท์มือถือ ยังไม่มีอินเทอร์เน็ต สัญญาณโทรศัพท์ก็ยังไม่ดี หมู่บ้านรอบในตำบลเดียวกันติดตั้งเสาสัญญาณหมดแล้วยกเว้นหมู่บ้านหินเหิบ

ตอนที่อินเทอร์เน็ตที่เข้ามาครั้งแรก เป็นอินเทอร์เน็ตดาวเทียมที่รัฐบาลจัดหาให้ ไม่ได้มีความเร็วสูงมากแค่เพียงพอให้ครูในโรงเรียนใช้ส่งไฟล์เอกสารได้ กับอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการโดยบริษัท TOT

Q2 : ตอนนั้นรู้สึกที่จังหวัดนครราชสีมาที่มีความเจริญมากกว่า มีห้างสรรพสินค้าคลังปลาซ่า ที่เปรียบเทียบกับแล้วใหญ่กว่าห้างเซ็นโทซ่าในจังหวัดขอนแก่น และในอดีตผู้คนที่แต่งตัวด้วยกางเกงยีนขาดพ เศือตัวใหญ่ ไม่สนใจเรื่องการแต่งหน้านัก แต่งหน้าด้วยแป้งฝุ่นกับน้ำยาอูทัยทิพย์ก็พอแล้ว ในอดีตในอำเภอบ้านไผ่ ต้องเดินทางไปซื้ออาหารทานเอง ปัจจุบันสามารถสั่งอาหารผ่านแอปพลิเคชันทางโทรศัพท์ที่ได้แล้ว และปัจจุบันถนนจนจบที่ศมิ์เด็กแว้นน้อยลง

เคยมีครั้งหนึ่งที่ถนนมิตรภาพน้ำท่วมตัดขาด ช่วงนั้น ต้องเดินทางด้วยรถไฟแทน แต่เพราะว่าเลิกเรียนช้าจึงไม่ทันเที่ยวรถไฟ ทำให้ต้องกลับบ้านที่อำเภอบ้านไผ่ด้วยรถโดยสาร ตอนที่จะออกเดินทางกลับไปอำเภอบ้านไผ่ในวันแรกที่ถนนถูกตัดขาด คนขับรถโดยสารได้รับโทรศัพท์ที่ส่งข่าวมาว่า เส้นทางถนนมิตรภาพน้ำท่วม ทำให้ไม่สามารถใช้เส้นทางเดิมไปอำเภอบ้านไผ่และจังหวัดมหาสารคามได้แล้ว ต้องอ้อมไปใช้เส้นทางผ่านอำเภอมัญจาคีรีแทน ทำให้โดยปกติการเดินทางเดิมที่ใช้เวลาครึ่งชั่วโมง เพิ่มเป็น 3 ชั่วโมง เป็นเช่นนั้นอยู่ราว 2 สัปดาห์ จนวันหนึ่งหมดความอดทนกับการเดินทาง จึงขออนอนที่หอพักเพื่อนที่หน้าโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กว่านครราชสีมา ตอนนี้ได้ทำงานที่ชั้นใต้ดินโรงแรม Pullman ในตอนนั้นได้ดีจากลูกค้าต่างชาติเป็นจำนวนมาก เพราะสามารถใช้ภาษาอังกฤษได้ดี เงินเดือนรวม Service Charge ก็ราว 12,000 ถ้ารวมทิป ก็ได้รวมเกือบ 20,000 บาทต่อเดือน ได้กินเบียร์ทุกวัน ปัจจุบัน คิดว่าเงินเดือนคงเหลือไม่ถึง 3,000 เพราะการระบาดของ Covid 19 ด้วย สถานะบันเทิงจึงซบเซา คิดถึงที่เที่ยวเพราะไม่ได้เที่ยวนานแล้ว แถวสำนักงานเทศบาลนครขอนแก่น แต่ก่อนร้านตั้งแต่ต้นซอยยันท้ายซอย แทบจะไม่มีที่จอดรถยนต์ ต้องจอดตรงห้างตีคคอม หรือตรงปั้มน้ำมันศาลเทศตรงถนนศรีจันทร์แล้วเดินมา เราชอบใช้ชีวิตกลางคืน

ถนนมิตรภาพแต่ก่อนจะไม่มีเกาะกลางมีแค่ไม่กี่ช่องจราจร ปัจจุบันมีถนนเกือบห้าเพื่อกลับรถเยอะมาก ถนนกว้าง มีช่องจราจรเพิ่มขึ้นมาก

Q7 : ในอดีตเคยไปกรุงเทพมหานครเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย ตอนนั้นกรุงเทพมหานครกับจังหวัดขอนแก่นมีความต่างกันมาก กรุงเทพมหานครมีรถไฟฟ้าทำให้การเดินทางสะดวกกว่ามาก ขอนแก่นมีเพียงแคร์ถโดยสารซึ่งในอดีตไม่ต้องรอรถสองแถวนาน ปัจจุบันมองว่าจังหวัดขอนแก่นกับกรุงเทพมหานครเริ่มคล้ายคลึงกันแล้ว ต่างกันแค่ไม่มีรถไฟฟ้า รู้สึกว่ารถสองแถวในปัจจุบันมีจำนวนลงเมื่อเทียบกับอดีต คนก็ไม่ค่อยขึ้นด้วย ถ้าจะขึ้นคิดว่าจะต้องรอรถนาน กับปัจจุบันสามารถเดินทางด้วยเครื่องบินโดยสารไปต่างจังหวัดได้ง่ายขึ้น

ปัจจุบันคนขอนแก่นแต่งตัวหรูหรามากขึ้น ถ้าได้ไปห้างเซ็นทรัลพลาซ่าก็จะรู้เลยว่าผู้คนแต่งตัวด้วยสินค้าแบรนด์เนมเหมือนในกรุงเทพฯเลย ถ้าในอดีตจะไม่ได้โชว์ของแบรนด์เนมเหมือนทุกวันนี้ มีเพียงนาฬิกาหือ ODM กระเป๋า Roxy รองเท้า Adidas ไม่ก็ Converse โทรศัพท์มือถือ Nokia และเครื่องเล่นเพลง iPod แต่งตัวคล้ายกัน อาจมีการตัดผมด้านข้างยาว ซอยผมข้างหลังสั้นๆ พกน้ำยาอูทัยทิพย์เพื่อเอามาทาปาก

Q8 : ในอดีต อำเภอเมืองนครราชสีมาดูแล้วรู้สึกเจริญกว่าอำเภอเมืองขอนแก่น ส่วนอำเภอเมืองขอนแก่นเจริญกว่าอำเภอมัญจาคีรีมาก มีโรงหนังที่ใหญ่กว่า มีห้างแพร่เก่าที่ไฟไหม้ไปแล้วที่ใหญ่กว่าห้างแพร่ในปัจจุบัน แต่ถ้าเปรียบเทียบตัวอำเภอมัญจาคีรี จังหวัดขอนแก่น กับอำเภอโนนสูง จังหวัดนครราชสีมา ที่ญาติอยู่อาศัย อำเภอมัญจาคีรีจะเจริญกว่า

ตอนที่เรียนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ต้องใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตเพราะอินเทอร์เน็ตที่บ้านนั้นเป็นแบบ 56K ซึ่งมีความเร็วต่ำทำให้ไม่สะดวกในการทำงาน บางครั้งเคยอยู่ร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานจนถึงเช้า ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นเหมือนเป็นเมืองอีกเมืองหนึ่ง เปรียบดั่งพื้นที่เสรี ใช้ชีวิตคนละแบบกับตัวเมืองขอนแก่น มีการขับรถจักรยานยนต์ไม่ใส่หมวกกันน็อกได้ แต่ถึงอย่างนั้นเราก็ใส่หมวกกันน็อก เพราะพิการหรือเสียชีวิต ปัจจุบันถ้าไม่ใส่หมวกกันน็อก อาจจะโดนตัดคะแนนความประพฤติได้ ในอดีตเวลาเดินทางจากหมู่บ้านโนนม่วงไปยังในตัวเมืองขอนแก่น ต้องผ่านมหาวิทยาลัยขอนแก่นก่อน ในช่วงหลังในมหาวิทยาลัยขอนแก่นคนเริ่มเยอะทำให้รถติด ต้องเปลี่ยนไปใช้เส้นทางถนนมิตรภาพ ในอดีตถนนมิตรภาพไม่มีเกาะกลางถนนสามารถวิ่งข้ามถนนได้ง่าย เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัจจุบันไม่ได้แล้ว มีการเปลี่ยนจุดกลับรถต้องกลับรถไกลขึ้น ไม่สะดวกกับรถจักรยานยนต์ทำให้ต้องเสี่ยงอุบัติเหตุเพราะขับรย้อนคร

2.3 กิจกรรมในวันหยุด

Q1 : ในอดีตเมื่อถึงวันหยุดมักไปยิงนกตกปลาตามประสาเด็กบ้านนอกทั่วไป ตอนนั้นเราชอบอ่านการ์ตูนชายหัวเราะหรือมหาสนุก ทุกวันนี้ถ้าโอกาสกลับบ้าน ก็ยังทำกิจกรรมแบบที่เคยเป็นตอนเด็กอยู่

ในตอนนั้นมีเพื่อนสนิทคนหนึ่งชอบเล่นกีตาร์ ทุกสัปดาห์จะก็ชวนเราไปเรียนกีตาร์กับพี่นักศึกษาในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งเราเก็บเงินค่าขนมเพื่อไปเรียนกีตาร์กับเพื่อน

Q2 : ในอดีตบ้านไผ่ไม่มีอะไรเลย ต้องขอให้พ่อพาไปห้างโลตัสในตัวเมืองขอนแก่น ซึ่งห่างจากตัวเมืองขอนแก่น 44 กิโลเมตร ไปกลับ 88 กิโลเมตร ทำให้เกือบชก 2 เดือนถึงจะได้ไปครั้งหนึ่ง พ่อเรียนชั้นมัธยมเมื่อเสาร์อาทิตย์ก็จะบอกแม่ว่าขอไปเรียนพิเศษหน่อยกับเพื่อน แต่ไปเรียนชั่วโมงเดียว แล้วเวลาที่เหลือก็เดินทางไปห้างแฟรี่ ซื้อของตามร้านเสื้อผ้า ร้าน Gift Shop กิน KFC หรือพิซซ่า

Q3 : ในอดีตช่วงวันเสาร์อาทิตย์ จะเข้าไปโรงเรียนเพื่อเตะฟุตบอล ไม่ก็ไปนอนเล่นบ้านของคุณลุงที่อยู่ใกล้กับบ้านในปัจจุบันนี้ อาจมีการนำเครื่องเล่นเกม Play Station มาเล่นเกมกัน เมื่อเริ่มดื่มสุราเป็นกัน ก็มีการจับกลุ่มกินเนื้อย่างแล้วก็กินดื่มกัน

ถ้ามีโอกาสก็ไปเที่ยวภูกระดึง เป็นทริปแรกๆที่ไปต่างจังหวัดกับกลุ่มเพื่อน นัดตี 4 ไปขึ้นรถเดินทางไปจังหวัดเลยเลยที่สถานีขนส่งแห่งที่ 1 ด้วยรถปรับอากาศชั้นสอง เดินทางแบบแบคแพ็คเกอร์มีกระเป๋าคนละใบสองใบ เมื่อไปถึงก่อนเดินขึ้นภูกระดึงก็นั่งกินข้าวเช้า เมื่อขึ้นไปถึง ในช่วงนั้นเป็นช่วงประกาศผลสอบเข้ามหาวิทยาลัย ก็เปิดดูผลการสอบตรงข้างบนนั้นด้วยสมาร์ตโฟนของเพื่อน เพื่อนร่วมทริปคนหนึ่งสอบติด แม้จะไม่ได้ดีใจมากแล้วก็รู้สึกสบายใจ อีกทีก็ไปเกาะเสม็ด ไปกัน 5 คืน ด้วยความเป็นเด็กเลยคิดว่านะจะมีกิจกรรมอะไรให้ทำเยอะๆ ปรากฏไปไม่นานก็เบื่อแล้วไม่รู้จะทำอะไรตั้งแต่วันที่ 2 ของทริป

Q4 : แล้ววันหยุดของเราก็ไม่ตายตัว ลาได้ เพราะวันหยุดสุดสัปดาห์เราต้องเตรียมตัวกับงานที่ร้านเหล้า เพราะคนจะเยอะมาก ถ้าวันที่ไม่ทำงานเพราะเหนื่อยหรือเมาค้าง ก็จะพักโดยการเช่าหนังสือการ์ตูนมาอ่าน จากร้านที่อยู่ในย่านหลังมอ ตรงซอยโลโก้ใกล้กับยูเซ็นเตอร์ ซึ่งมีร้านหนังสือการ์ตูนเยอะมาก ตอนนั้นมีนิตยสารการ์ตูนบูมรายสัปดาห์ ออกฉบับใหม่ทุกวันพฤหัสบดี ต้องรีบแย่งเช่าทันทีในวันทีฉบับใหม่ออกมาเพราะคนรอเช่าเยอะมาก ในตอนนั้นมีนิตยสารหรือหนังสือการ์ตูนออนไลน์ก็ไม่ค่อยมี มีก็แค่นี pantip.com ซึ่งปกติไม่ค่อยนิยมเข้าไปอ่าน

Q5 : ครอบครัวทำกิจการค้าขาย จะมีวันหยุดเทศกาลสงกรานต์กับปีใหม่เท่านั้น ตอนเป็นเด็ก ครอบครัวจะเที่ยวกันไปที่ต่างจังหวัด นั่งรถเดินทางไปหาญาติกัน อาจเดินทางไปเขาเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวอนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่บ้าง ในตอนนั้นเขาใหญ่ยังไม่ค่อยมีร้านอาหาร ก็เตรียมอาหารไปกินกันเอง เคยมีครั้งหนึ่งเคยเดินทางไปภูเก็ตด้วยรถยนต์ โดยพ่อขับเองจากขอนแก่นไปภูเก็ต ตอนนั้นพ่อขับไหวเพราะยังอายุไม่เยอะ ปัจจุบันไม่ได้ขับรถไปหาแล้วเพราะพ่ออายุเยอะขึ้น

พอเริ่มโตขึ้น ก็เดินทางไปเที่ยวประเทศจีนกับครอบครัวโดยไม่มีบริษัทนำเที่ยวเหมือนปัจจุบัน ต้องเดินทางกันตัวตัวเอง พอเริ่มเข้ามหาวิทยาลัย อากง อาม่า เสียชีวิตแล้ว วิธีการเที่ยวก็เปลี่ยนไปอีก พอช่วงที่มีการระบาดของโควิด ได้เที่ยวในประเทศอย่างเดียว เพราะมีเที่ยวบินตรงไปต่างจังหวัดได้เลย ช่วงโควิดเราก็ได้ไปภูเก็ตตลอดโซคดีมาก เพราะได้ไปก่อนที่จะปิดเมือง

Q6 : ในอดีตเคยได้ไปดูการแข่งขันจักรยานยนต์กันตรงถนนมิตรภาพ ซึ่งในช่วงหนึ่งเคยมีการแข่งหลายคืนติดต่อกัน ในตอนนั้นจะคนชอบแต่งรถจักรยานยนต์กัน แล้วจะมารวมตัวกันอยู่แถวสี่แยกที่ปัจจุบันเป็นห้างเซ็นทรัลพลาซ่าที่ตอนนั้นยังไม่ได้ก่อสร้างห้างขึ้นมา (แยกถนนศรีจันทร์ตัดกับถนนมิตรภาพ) รถจักรยานยนต์ร้อยคัน แข่งขันกันจริงเพียงไม่กี่คัน นอกนั้นคือ มากับแฟน มาดูว่ารถคันนี้แต่งยังไง ใส่ท่อไอเสียอะไร มาดูการแข่งขัน ที่ใช้เส้นทางถนนมิตรภาพวิ่งแข่งจากจุดนัดพบกัน ไปจนถึงสี่แยกเทคโนภาคหรือเลยไปถึงสี่แยกเจริญศรี ส่วนตัวไม่ได้ชอบเพราะมันเสียงดัง รำคาญ ตอนนั้นก็ไปได้แค่ 2-3 ครั้งเอง ติดเพื่อนนั่นแหละ จนมีครั้งหนึ่งช่วยเพราะไปในวันที่ตำรวจ มาจับกุมทำให้รถนับร้อยคันต้องขึ้นที่ตำรวจเสียงดังสนั่นหวั่นไหว ตอนนั้นกลัวแม่ถ้าโดนจับแล้วขึ้นโรงพักเลยต้องขับหลบหนีตำรวจอยู่ในซอย แล้วดับเครื่องทำตัวเงียบๆ

นอกจากนี้เคยมีมือออกทริปเดินทางไปบ้านเพื่อนที่อำเภอบ้านแท่น เกือบเข้าเขตตัวเมืองจังหวัดชัยภูมิ

Q7 : ในอดีตถ้าไม่มีอะไรทำ ไม่มีเรียนพิเศษ จะไปเดินเล่นตลาดบางลำภู ตรงนั้นมีห้างเซ็นทรัล มีร้าน Gift Shop ขายอุปกรณ์เครื่องเขียน กับห้างแฟรี่พลาซ่า ซึ่งในตอนนั้นคนมักนิยมไป ตอนนั้นคนนิยมร้องเพลงที่ตู้ร้องเพลงคาราโอเกะ ต้องมีการวิ่งไปจองคิว ถ้าวันไหนถ้าหนีเรียนพิเศษก็จะเดินทางไปอาคารคอมเพล็กซ์ ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นเพื่อไปหาของกิน เดินขึ้นไปชั้น 3 ของอาคารคอมเพล็กซ์เพื่อนั่งเล่นรับลมเย็น

Q8 : ในอดีตตอนเรียนชั้นมัธยมเคยเล่นดนตรีกับเพื่อน ไปเช่าห้องซ้อมดนตรีชั่วโมงละ 120 บาท เป็นราคาที่สูงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมในตอนนั้น โดยส่วนใหญ่จะใช้บริการห้องซ้อมที่อยู่ย่านหลังมอ ไม่ก็ไปย่านอาคารพาณิชย์ฝั่งตรงข้ามโรงพยาบาลศรีนครินทร์ หรืออาจเดินทางไปใช้ห้องซ้อมดนตรีในตัวเมืองขอนแก่น ตอนนั้นเล่นกีตาร์เบสกับกีตาร์ไฟฟ้า เล่นแค่พอสนุกกับเพื่อน ไม่ได้เก่งมากนัก

2.4 กิจกรรมอื่นๆที่เคยทำในอดีต

Q1 : ในอดีตเพื่อนสนิทที่ชวนไปเรียนกีตาร์ เคยช่วยพาไปเข้าค่ายปฏิบัติธรรมที่วัดเวฬุวรรณ ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ดี ทำให้ได้พบสตันต์แมนที่เป็นลูกศิษย์ของ พันนา ฤทธิไกร สตันต์แมนชื่อดัง ภาพที่จดจำได้คือเห็นเขาตีลังกาแล้วนั่งสมาธิทันที พอได้คุยก็ถูกคอเพราะมีนิสัยใจคอตรงกัน เลยได้เรียนรู้การถ่ายคลิปปิธีโอทำหนังสือตั้งแต่ตอนนั้นจากเขา ต่อมาทำฝึกหนังสือกับครูสอนศิลปะในโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ได้ทำภาพยนตร์สั้นร่วมกับตัวผู้วิจัยในตอนนั้น บางครั้งมีการซ้อมการแสดงด้วยการพูดคุยกับต้นกล้วย หรือเอารองเท้าแตะมาเล่นเป็นตัวละครสมมุติ

ในตอนนั้นมีความลั้งเลที่จะตัดสินใจเรียนรด.หรือทำภาพยนตร์สั้น เพราะครูสอนศิลปะได้ถามว่า “จะทำหนังสือหรือจะเรียนรด.” ในตอนนั้นจึงตัดสินใจทำหนังสือไม่เรียน รด. แล้วต่อมาก็ต้องเกณฑ์ทหาร ปรากฏจับได้ใบแดงในท้ายที่สุด

Q2 : ย้อนไปก่อนเรียนชั้นมัธยม เคยประกวดการกล่าวสุนทรพจน์เรื่องยาเสพติดบนเวทีใหญ่ ซึ่งผลการประกวดคือได้อันดับ 3 จากผู้เข้าประกวดทั้งหมด 3 คน เคยถูกแม่ส่งให้ไปเรียนรำไทย สุดท้ายก็ไม่เรียนต่อ เพราะโดนตัดมือฝึกเพื่อนรำแล้วเจ็บจึงไม่ชอบ

ในตอนนั้น โดยปกติไม่ใช่เด็กกิจกรรม ไม่ได้มีความสามารถพิเศษอะไร อาจมีการเขียนบันทึกประจำวันของตัวเอง ตอนเรียนชั้นมัธยมเคยช่วยบันทึกเสียงตอนเพื่อนถ่ายหนังสือเป็นสารคดี ตอนกิจกรรมกีฬาสิก็ไม่ได้ทำอะไรสำคัญ

Q3 : ตอนนั้นกิจกรรมที่อยู่ในทุกช่วงชีวิตคือการเล่นฟุตบอล อีกกิจกรรมที่ชอบคือการ ชอบร้องเพลง ตอนนั้นแม่ก็ชอบชมรายการ Academy Fantasia มาก ตอนนั้นรายการเดินสายรับสมัครผู้เข้าแข่งขันตามต่างจังหวัด การรับสมัครที่จังหวัดขอนแก่นนั้นจัดที่โรงแรม Pullman นิสัยส่วนตัวเป็นคนขี้อาย แต่ตัดสินใจลองสมัครคัดเลือกเพื่อแม่ ตอนอยู่ต่อหน้ากรรมการ มีความรู้สึกตื่นเต้น มวนท้อง สุดท้ายก็ไม่ผ่านการคัดเลือก แต่ไม่คาดหวังและไม่คิดว่าจะผ่านการคัดเลือกอยู่แล้ว เมื่อเข้าสู่การเรียนมหาวิทยาลัย จึงตัดสินใจมุ่งสมาธิไปเรื่องเรียนเพื่อทำงานสายวิศวกรในท้ายที่สุด

Q4 : ตอนนั้นช่วงปี 2552-2553 ได้รวมกลุ่มกับคนในร้านอินเทอร์เน็ตเพื่อแข่งขันเกมออนไลน์กัน โดยได้ร้านอินเทอร์เน็ต CSK อยู่ย่านหลังมอเป็นผู้สนับสนุนการแข่งขัน ทางร้านสนับสนุนโดยให้เราเล่นเกมฟรี 100 ชั่วโมงเพื่อเป็นการฝึกซ้อม ตอนนั้นแม่ไม่รู้ว่าเราแข่งเกม ไม่ได้ซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เพราะแม่ไม่ยอมให้เล่นเกม จึงทะเลาะกับแม่เรื่องเล่นเกมบ่อยๆ

ตอนนั้นแข่งเกม Point Blank เพราะตัวเกมที่เพิ่งเปิดตัวและสนุกมาก คู่แข่งก็จะเป็นทีมจากร้านอินเทอร์เน็ตย่านในเมืองเช่น ร้าน N-Force, G-Force หรือ X-Force ซึ่งวันนั้นทีมจากร้านอินเทอร์เน็ตในเมืองได้รับชัยชนะเป็นอันดับ 1 ทำให้ได้ไปแข่งขันต่อที่กรุงเทพ

ปัจจุบันร้านอินเทอร์เน็ต CSK เดิมนี่กลายเป็นร้านสะดวกซื้อแล้ว เกมที่เล่นกันเดี๋ยวนี้ก็เป็น PUBG กับ ROV ภายหลังก็ไม่ค่อยได้แข่งเกมแล้ว

Q5 : ตอนเรียนปี 1 เคยแสดงละครเวทีของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เพราะเคยชมแล้วประทับใจตั้งแต่ก่อนเข้ามาเรียนคณะนี้ ในตอนนั้นละครเวทีของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ได้รับความนิยมใกล้เคียงกับละครเวทีของคณะวิศวกรรมศาสตร์ ตอนซ้อมการแสดงละครเวทีทำให้ต้องห่างหายจากกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่นเดียวกัน จนต้องรวมกลุ่มกับรุ่นพี่ที่ร่วมทำละครเวทีแทน

พอขึ้นชั้นปี 2 ก็เกิดความลังเลที่จะแสดงละครเวทีอีก จึงตัดสินใจไม่แสดงต่อแล้ว เพราะต้องการใช้ชีวิตที่เรียบง่าย ไม่เหนื่อย อยากใช้ชีวิตที่ตอนเย็นไปกินข้าว อ่านการ์ตูน เหมือนนักศึกษาทั่วไปก็พอแล้ว ส่วนตัวพอใจที่อย่างน้อยคนก็พอรู้จักเราในตอนนั้น

Q6 : เป็นคนเรียนหนังสือไม่ค่อยเก่ง เราเล่นกีฬาโรงเรียน เป็นนักร้อง เป่าแซกโซโฟน

Q7 : ตอนนั้นเคยทำกิจกรรมกีฬาสี ในเรียนชั้นมัธยมต้นรู้สึกสนุก แต่เรียนชั้นมัธยมปลายตอนชั้น ม.5 ที่ต้องทำกิจกรรมนี้เอง เริ่มรู้สึกว่าเครียดเพราะต้องจัดการงานเอง ต้องจัดขบวนเอง จัดแอสแตนด์เชียร์เอง ออกแบบอะไรงานเอง ทำขบวนพาเรดเอง เดินขบวนจากบึงแก่นนครเข้าโรงเรียนขอนแก่นวิทยายน พอถึงช่วงโควิดก็ไม่ค่อยมีกิจกรรมพวกนี้เลย

Q8 : ตอนอยู่ชั้น ม.1 เราจะชอบอยู่ในห้องทดลองวิทยาศาสตร์เลยขออาจารย์เข้าไปทดลอง ในนั้นมีสารเคมีจำนวนมาก ทำการทดลองจนมีตุ๊กตา เคยเอาหลอดแมกนีเซียมมาเผา แล้วเกิดแสงสว่างและควันเยอะมาก ทำให้เพื่อนแซวว่า “บักบัววิทย์ ในห้องนั้นมีหุ่นโครงกระดูกอยู่ เราเรียกเล่นๆว่า “น้ำผี”

ตอนมัธยมชอบถ่ายรูปซึ่งมีแต่กล้องฟิล์ม ตอนนั้นใช้กล้องกึ่งอัตโนมัติของแคนนอน ส่วนเพื่อนใช้กล้องแบบแมนนวล Nikon F2 กล้องดิจิทัลหายากและแพงมาก ก็จะมีเพื่อนที่มีโทรศัพท์และมีกล้องด้วย

ได้เห็นรุ่นพี่ที่เก่งทั้งกีฬาและการเรียนเลยอยากเป็นแบบนั้นบ้าง เลยเริ่มเล่นบาสเกตบอลกับรุ่นพี่ ด้วยความที่โรงเรียนมีคนน้อย นักเรียนเลยรู้จักกันหมด มีการไหว้เคารพรุ่นพี่กันต่อมาก็เป็นกรรมการนักเรียน จนเรียนมหาวิทยาลัยก็อยู่สโมสรนักศึกษา

3. ประสบการณ์เกี่ยวกับผู้คนที่ใกล้ชิดในอดีต

3.1 ครอบครัว

Q1 : ครอบครัวที่เป็นครูทั้งบ้าน พ่อเราก็เป็นครู แม่ และป้า คุณตาเป็นคนก่อตั้งโรงเรียนที่หมู่บ้านหินเหิบ มักมีการรวมญาติกันที่บ้านหินเหิบในช่วงเทศกาลกัน

แต่ก่อนมีความสนิทแนบชิดกัน แต่ไม่กี่ปีที่ผ่านมาเพิ่งรู้ว่าที่บ้านมีความอิจฉากันจนก่อสงครามประสาธต์ ไม่ได้แนบชิดเหมือนแต่ก่อน จนที่สาวเราที่เป็นลูกสาวป่าทนมไม่ไหวต้องหนีไปอยู่ที่สหรัฐอเมริกา

Q2 : ครอบครัวมีพ่อคนอำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น ได้ย้ายมาทำงานและอาศัยที่อำเภอบ้านไผ่ เพราะว่าสอบบรรจุเป็นข้าราชการครู ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

ตอนเป็นเด็ก จะเล่นเสียงดังเจียวจ้าวกับเพื่อนและครอบครัวในแถวบ้าน พอเริ่มโตขึ้นก็เงียบไป ต่างคนต่างอยู่ในมุมส่วนตัวในบ้าน แต่บรรยากาศแบบนั้นมันกลับมาพอเรามีลูก บ้านมีชีวิตชีวาคล้ายกับอดีต

Q3 : สนิทกับแม่มากกว่าพ่ออยู่กับแม่ตลอด เพราะพ่อเป็นทหารเลยจะย้ายไปแต่ละที่บ่อย ไม่ค่อยอยู่บ้าน แม่มีความสุขที่เรียนมัธยมศึกษา Academy Fantacia กับแม่ ชอบร้องเพลงเพราะแม่ด้วยเช่นกัน

Q4 : แต่เดิมแม่เป็นคนร้อยเอ็ด เขาแต่ติดทุนพยาบาลที่มุกดาหาร เลยได้อยู่ที่นั่นยาวนาน น้ำก็ไปอยู่ตาม สุดท้ายทุกคนก็ไปอยู่มุกดาหาร พ่อกับแม่เดินทางมาจังหวัดขอนแก่นเพื่อทำธุรกิจขายตรง มีน้องชายที่อายุห่างกัน 6 ปี สนิทกันและไปไหนด้วยกัน ช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา ได้แยกย้ายมาเช่าคอนโดอยู่หน้าห้างเซ็นทรัล ทำให้ห่างจากที่บ้าน

ช่วงหลังพ่อและแม่ก็ย้ายกลับไปอยู่จังหวัดมุกดาหารแทน เพราะมีที่ดินอยู่มุกดาหารเงียบสงบ สามารถต่ออินเทอร์เน็ตได้ อาจเดินทางเข้ามาทำงานที่ขอนแก่นแค่เดือนละครั้ง ใจของพ่อและแม่อยู่ที่มุกดาหาร ต่างกับเราที่โตอยู่ขอนแก่น ถ้ามุกดาหารเราก็จะคิดถึงของกินวัยเด็ก ขอนแก่นก็กลายเป็นเกินครึ่งชีวิตแล้วเรา เราไม่มีอะไรที่มุกดาหารเลย ไม่รู้จักใครเลย

Q5 : เป็นลูกคนเดียว อยู่ในครอบครัวทำกิจการค้าขายวัสดุก่อสร้างมาโดยตลอด น้องชายแม่ก็เปิดร้านวัสดุก่อสร้างเลยเป็นร้านญาติกัน ส่วนใหญ่ในตอนนั้นร้านขายวัสดุก่อสร้างในบ้านไผ่ก็จะรู้จักกัน ด้วยความที่อากงเราเป็นคนจีนโผล่สำเภามาจากเมืองจีน อำเภอบ้านไผ่จะมีงานจ้างประจำปีในตัวอำเภอ ปิดถนนตั้งเวทีจิวและแร็ปโต้ะเงินกัน ตอนเด็กช่วงประถมอากงหน้าใหญ่มาก แล้วด้วยความที่บ้านอากงลูกหลานเยอะ อากงจะจองโต้ะเงินเป็นจำนวนมาก ประมูล ตีจู่เอี้ย ฮกลกซีวกัน ร้างใหญ่สุด มีน้ำตาลปั่นแบบในละคร

เดี๋ยวนี้ความเงินของเราก็น้อยลงด้วยเช่นกัน รุ่นของแม่ก็มีบ้าง แต่ลดน้อยลงไม่ประมูลเยอะเหมือนแต่ก่อน เป็นเดินทางไปตามบ้าน เรียไรของเงินไปช่วยจัดงานจิว แล้วก็เอาป้ายโฆษณาไปติดหน้าบ้าน หรือขึ้นป้ายกลางอำเภอ ซึ่งเขาก็จะเอาน้ำตาล เอาของมาให้ ถ้าบ้านไหนสืบทอดมากจริงจัง เขาก็จะยังคงจองโต้ะเงินเหมือนในอดีต เช่นการประมูลสัมทำพิธีถาดแรกซึ่งมีความเป็นสิริมงคลมาก แล้วก็มีประมูลต้นไม้กันที่มีความเชื่อว่ามีวิญญาณอยู่ ต้องดูแลให้ดี

Q6 : ครอบครัวพ่อกับแม่เลิกกัน ต่างคนต่างอยู่ ทำให้ต้องย้ายจากบ้านหลังเดิมมาอยู่บ้านอีกหลัก เป็นหลังที่พ่อกับแม่กำลังตัดสินใจจะไม่จ่ายค่างวดต่อ ต่อสุดท้ายแม่ยอมรับภาระเอง ในครอบครัวตอนนั้นมียาย หลานที่เพิ่งจะจบม.3 ชื่อตั้งเม เราและแม่ ก็เลยเป็น 3 ที่ช่วยกันดูแลยาย

แม่เป็นคนเข้มงวดมาก อ่อนวอนขอไปบ้านเพื่อนแม่ก็ไม่ยอม ถ้าแม่ให้ก็ต้องยอมตื่นเช้าทำงานบ้าน จนเมื่อเริ่มโตแล้วเรียนระดับชั้นอาชีวศึกษา จึงเริ่มตั้งคำถามว่าทำไมเพื่อนไปเที่ยวจนบางครั้งเคยหนีแม่ออกไปเที่ยวกับเพื่อน

ต่อมา แม่แต่งงานใหม่กับชาวต่างชาติ ครอบครัวได้ย้ายไปอยู่สก๊อตแลนด์ยกเว้นยาย หลังจากย้ายไปสก๊อตแลนด์เป็นเวลา 3 ปี หลานเรามีครอบครัวและตั้งท้อง เราจึงตัดสินใจกลับมาขอนแก่นเพียงคนเดียวเพื่อดูแลยาย ตอนนั้นอายุ 21 - 22 ปีเอง ไม่ได้คิดอะไรมาการู้สึกว่าค่อยกลับไปก็ได้ ตอนนั้นต้องทำทุกอย่างเอง เล่นกีฬาทุกอย่าง เคยเล่นรักบี้ด้วย ทำให้กลับมาก็ได้ภาษาอังกฤษยังมีความสดใหม่ด้วย เชื่อว่าจะทำอะไรก็ได้

Q7 : บ้านเราก็ออยู่กันพ่อแม่แล้วก็น้องเรา ไปไหนมาไหนด้วยกันตลอด ส่วนใหญ่วันหยุดก็ไม่ได้ไปไหนอยู่ด้วยกัน

Q8 : ตลอดช่วงวัยเด็ก ได้เดินทางระหว่างบ้านที่อำเภอัญญาศิริกับบ้านของตายายที่หมู่บ้านโนนม่วง อำเภอเมืองขอนแก่น พื้นเพของตาอพยพมาจากจังหวัดสุรินทร์ ผสมปนเปไปมากับถิ่นอื่น ส่วนยายมาจากแถวตำบลพระลับ อำเภอเมืองขอนแก่น ถือว่าเป็นคนขอนแก่นดั้งเดิม ที่รู้เพราะต้องทำตอนทำสื่อการสอนนักเรียนเกี่ยวกับท้องถิ่นขอนแก่น

ตอนที่ย้ายมาอยู่ในเมืองตอนแรกอยู่บ้านน้องของยาย ต่อมาพ่อแม่จะย้ายตาม เริ่มจากแม่ที่เข้ามาทำงานในเมืองก่อน ปีสองปีถัดมาพ่อค่อยย้ายตามมา แล้วสร้างบ้านที่หมู่บ้านโนนม่วงในท้ายที่สุด ด้วยความที่บ้านใกล้กันก็จะกินข้าวบ้านญาติที่อยู่ในหมู่บ้าน ถ้าน้ำทำนาก็ไปช่วยทำนา ตอนที่ตายยังไม่เสียชีวิต ตาทำนาเองโดยใช้รถไถทำนาช่วยบ้าง

3.2 คนรักเก่า

Q1 : ตอนนั้นไม่ได้คบใครเป็นแฟน เคยจีบคนหนึ่ง แล้วพาพี่สาวเขามาแสดงภาพยนตร์สั้นที่จะถ่ายทำ เขาก็ตามมากองถ่ายด้วยแต่ไม่ได้สานสัมพันธ์ต่อ หลังจากนั้นนานมาก ก็ได้ไปแต่งงานของเขากับคนอื่น ได้เจอแฟนคนปัจจุบันที่ก็หึงเจ้าสาวซึ่งเป็นคนที่เคยจีบ ก็พูดคุยกันด้วยดีกับเจ้าบ่าวของเขาจนสนิทกันที่สุดในที่สุด ได้กลับไปเป็นเพื่อนกันเหมือนเดิม

Q2 : ตอนมัธยมต้น มีเพื่อนเรียนพิเศษคนหนึ่งที่บ้านไม่ ต่อมามัธยมปลายต่างคนต่างอยู่คนละโรงเรียน ก็คุยติดต่อกันทางโทรศัพท์มือถือแบบเติมเงินโทรคุยกัน โทรคุยกันบ่อยจนมีบัตรเติมเงินที่ใช้แล้วเก็บไว้เยอะมาก ในตอนนั้นจะมีโปรโมชั่นการโทรจากผู้ให้บริการโทรศัพท์ที่ช่วยประหยัดค่าโทรศัพท์ แต่ต้องโทรไม่เกินเวลาที่โปรโมชั่นกำหนดจนต้องจ่ายค่าโทรศัพท์แพงกว่าเดิม จากที่เราเคยไปเที่ยวกับเพื่อนหลังเลิกเรียน ก็เปลี่ยนเป็นแยกจากเพื่อนไปหาเขาบ่อยขึ้น ครั้งหนึ่งเคยเดินด้วยกันจากโรงเรียนขอนแก่นวิทยายนไปจนถึงสถานีขนส่งแห่งที่ 1 (ขส.เก่า) บางวันก็บังเอิญเจอเขาที่สถานีขนส่งตอนจะกลับบ้าน ต่อมาเริ่มสงสัยว่าทำไมถึงบังเอิญเจอกันจนได้กลับบ้านไปด้วยกันบ่อยขึ้น ก่อนจะรู้ความจริงว่าเขาก็มารอเรา แม้ว่าจะมีรถเที่ยวก่อนหน้าที่สามารถกลับบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนได้ แต่สุดท้ายไม่ได้คบกันต่อเพราะติดเพื่อนกับต้องการมีพื้นที่ส่วนตัวไปพร้อมกัน จึงไม่ค่อยชอบเวลาเขาปั่นจักรยานมาบ้านเรียกตอนเช้าในวันที่ยากนอนตื่นสาย

ตอนนั้นมีเพื่อนที่รู้จัก ไปชอบรุ่นพี่นักดนตรีที่โรงเรียนจนได้คบหากับรุ่นพี่คนนั้นตั้งแต่มัธยมต้น ฝ่ายชายทุ่มเทถึงขั้นนั่งรถจากตัวเมืองขอนแก่นมาส่งที่อำเภอบ้านไผ่ ทั้งสองคบหาเป็นเวลากว่า 10 ปี ตอนนั้น ซึ่งไม่น่าเชื่อว่าสุดท้ายเลิกกัน แม้จะทุ่มเทกันมานานขนาดนั้น

Q3 : ตอนนั้นเขาคือเพื่อนในโรงเรียนที่ใกล้ชิดกันสนิทกันเพราะอยู่ห้องเดียวกัน จนต่อมาเริ่มสนิทกัน จนเพื่อนหยอกว่าเหมือนเป็นแฟนกัน จึงแกล้งทำให้เพื่อนเข้าใจกลับว่าคบเป็นแฟนกันจริง แล้วสุดท้ายก็เป็นแฟนที่คบหาดูใจกันจริงจัง คบกันได้ 6 ปี เพื่อนรอบตัวมีความรู้สึกร่วมกับการมีแฟน จนเกิดกลุ่มของเพื่อนมีแฟนและได้ทำความรู้จักกันจนเป็นกลุ่มขนาดใหญ่เริ่มใหญ่ คบหานานขนาดนั้นได้ เพราะมีกลุ่มเพื่อนดังกล่าวที่คอยช่วยให้คำปรึกษา

จากนั้นพอเข้าเรียนในมหาวิทยาลัยกลุ่มเพื่อนก็ต่างแยกย้ายกัน ต่างคนต่างค้นหาแนวทางการใช้ชีวิตของตัวเอง จึงเกิดความรู้สึกว่าควรไปเรียนรู้ชีวิตในรูปแบบของตน จนได้แยกย้ายกัน จบที่มีสถานะเป็นเพื่อนในท้ายที่สุด

Q4 : ช่วงที่เราทำงานร้านเหล้าปี 47-51 มีผู้หญิงที่คุยด้วยเยอะแบบที่เล่นที่จริง ส่วนใหญ่เจอในร้านเหล้าหรือคุยผ่านแชท MSN Masenger ถ้าอยากคุยไม่ขอเบอร์ก็จะขอ E-Mail ถ้าก่อนตอนช่วงปี 2547 ยังมีการตั้งโต๊ะให้บริการโทรศัพท์มือถืออยู่ เวลาคุยคนที่ชอบก็จะยิ้มมีความสุข แต่ถ้าเลยเวลาทำงานในร้านเหล้าก็ไม่มีแรงคุยแล้ว ถ้าเรียนเสร็จเหนื่อยก็นอน

ในตอนนั้นเป็นเด็กหน้าใส พี่ผู้หญิงชั้นปี 3 ปี 4 ก็ชอบ ได้คบคนหนึ่งเป็นรุ่นพี่ 1 ปี อยู่คณะวิศวกรรมศาสตร์ ได้ไปไหนมาไหนด้วยกัน ดูหนึ่งกัน ต่อมาเขาก็เรียนต่อปริญญาโทที่จุฬา ส่วนเราไปเรียนที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ช่วงเวลาสั้น ซึ่งในตอนนั้นเขาทำงาน สุดท้ายก็แยกย้ายกัน

Q5 : ไม่มีแฟน มีแค่คนคุยด้วยที่ไม่ได้พัฒนาความสัมพันธ์จนเป็นแฟน อาจเป็นเพราะจริงจังเกินไปกับความสัมพันธ์ ต้องมีความถูกใจ ความรัก ความชอบ ถึงค่อยเป็นแฟนกัน ส่วนตัวมองแล้วว่าความสัมพันธ์มันไม่มีถูกหรือผิด ถ้าไม่ไปแย่งกับใคร เคยคุยกับเพื่อน บางคนก็บอกว่าเรื่องเงินก็สำคัญกว่าความรัก บางคนมองว่าคบไปก่อนแล้วถ้าไม่ใช่แล้วเลิกกันไป พอเข้าใจได้ว่าตัดสินใจเรื่องนี้ด้วยมุมมองคนเดียวไม่ได้

Q6 : เคยมีแฟนคนแรก ก็ไปดูหนังด้วยกัน แต่เราไม่ได้มีความโรแมนติกเลยในตอนนั้น เราติดเพื่อนมากกว่า เคยไม่เข้าบ้าน 2-3 วัน เพราะอยู่กับเพื่อนตลอด

Q7 : เคยตามรุ่นพี่ที่แอบชอบไปดูการแข่งขันบาสเกตบอลจตุรมิตร (การแข่งขันบาสเกตบอลระหว่าง 4 โรงเรียนขนาดใหญ่ในจังหวัดขอนแก่น) เป็นการแข่งตามโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น แล้วรุ่นพี่อยู่ในทีมเลยได้ตามไปดู ด้วยความปลื้ม

Q8 : ตอนนั้นไม่มีแฟน มีแต่ไปปลื้มเขา อย่างในตอนป.4 ก็จะเป็นเพื่อนร่วมชั้นที่ทำเวรด้วยกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 เพื่อนสนิท

Q1 : ตอนนั้นมีเพื่อนชื่อไข่ตุ๋นเป็นนักดนตรี เรียนโรงเรียนเดียวกัน เป็นคนที่ชวนเราไปเล่นและเรียนกีตาร์ด้วยกัน เป็นคนพาไปทำเรื่องที่ดี อย่างเช่นไปวัดเวฬุวัน เพื่อปฏิบัติธรรม

อีกคนที่เรียนห้องเดียวกันและสนิทกันมากชื่อ เบนซ์ มักไปนอนเล่นบ้านเพื่อนที่อยู่ใกล้กับใกล้โรงเรียนเทพศิรินทร์ขอนแก่นอยู่บ่อย ด้วยความสนิทจนเหมือนเป็นญาติ วันหนึ่งยายของเพื่อนนั้นก็ถามที่มาที่ไปของญาติพี่น้อง จึงทราบว่าเป็นญาติห่างๆกันที่สืบสายเลือดเดียวกันจากฝั่งของตา เลยยิ่งทำให้สนิทกัน เพราะเป็นทั้งเพื่อนและญาติเลยผูกพัน

Q2 : เพื่อนกลุ่มที่จับกลุ่มกันคือเพื่อนตั้งแต่เรียนมัธยมต้น ที่ตอนระดับชั้น ม.2 ม.3 ก็ไม่ได้ย้ายห้อง ทำให้เห็นกันทุกวันจึงรู้สึกผูกพัน มันสนุกมีเรื่องให้คุยตลอด แม้จะเห็นหน้ากันทุกวัน วันหยุดก็จะเดินเตรเตร่กับกลุ่มเพื่อนที่รู้จักหลังเรียนพิเศษ ก่อนจะแยกย้ายกลับบ้านตอน 3-4 โมงเย็น จนพอเชื่อว่า ดูเรียนพิเศษเหนื่อยเนาะ แม่ก็โด้กลับว่า ที่เหนื่อยนั้นเหนื่อยเพราะไปเที่ยวกับเพื่อน

Q3 : โรงเรียนสาธิตจะมีการให้นักเรียนย้ายห้องบ้างสลับไปสลับมา พอเวลาเราย้ายห้องก็จะสนิทกับเพื่อนห้องใหม่ พอรวมกลุ่มเพื่อที่จะตั้งชื่อกลุ่ม อย่างช่วงไหนอยู่ด้วยกัน 3 คนก็เอาชื่อย่อของทั้งสามคนมารวมกัน กลายเป็นชื่อ “D O C” พอรู้สึกว่าใครมกอยู่กับใคร เป็นกลุ่มที่ไม่ได้ซ่าหรือมีเรื่องให้พูดถึงมาก

กลุ่มเพื่อนโรงเรียนเก่าที่ยังคงติดต่อกันจนถึงวันนี้ มีชื่อกลุ่มว่า “RLEAZZ” ซึ่งเป็นคำไม่มีความหมาย เริ่มจากมีเพื่อนคนหนึ่งที่อยู่ด้วยกันตั้งแต่ ป.1 จน ม.6 เป็นกลุ่มเพื่อนที่ชอบเตะฟุตบอล เล่นเกมกัน ตามประสาลูกผู้ชาย บางครั้งก็มีการนัดไปบ้านเพื่อนเพื่อกินเนื้อย่างกัน จนกลุ่มขนาดขยายขึ้น เพราะมีเพื่อนของเพื่อนเข้ามาในกลุ่ม พอโตขึ้นรู้สึกใจหายและคิดถึงเพื่อน พอเข้าสู่ช่วงเรียนมหาวิทยาลัยเพื่อนก็เริ่มแยกย้ายกันไป อาจมีนัดกันกินข้าวกันช่วงหลังเริ่มนัดกันที่ก็ยากยิ่งขึ้น เพราะเพื่อนส่วนใหญ่มักจะก็กรุงเทพฯ บางคนไปอยู่ในนิคมอุตสาหกรรมที่ระยอง

Q4 : ตอนที่ชีวไปเรียนคณะมนุษยศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มเพื่อนเดิมที่เคยอยู่คณะสัตวแพทย์ก็เริ่มแยกย้ายไปแล้ว ต้องมาจับกลุ่มเพื่อนจังหวัดมุกดาหารด้วยกัน ด้วยความเป็นเด็กชีว ต้องปรับตัวกับเพื่อนร่วมรุ่นที่อายุน้อยกว่า แต่อาจารย์พิเศษที่สอนก็มีอายุรุ่นราวใกล้เคียงกัน ส่วนอาจารย์ประจำก็เป็นรุ่นพี่ที่ไม่ได้ห่างกันมากนัก ยังสามารถพูดคุยกันได้อยู่

Q5 : ตอนเรียนชั้นมัธยมมัธยมเราคบเพื่อนที่ไม่มีใครคบ แล้วเพื่อนไม่คบเราเพราะเราคบคนนี้ เคยมีเพื่อนที่ดีคนหนึ่งที่รู้จักตอนม.1-3 ที่ไม่รังแกเหมือนเพื่อนคนอื่น เป็นเพื่อนที่มอบความจริงใจ ความเห็นอกเห็นใจ พอมัธยมปลายเขาก็ย้ายไปอยู่ห้องอื่น ทุกวันนี้ยังติดต่อกันอยู่

ตอนเรียนมหาวิทยาลัย เรื่องเพื่อนดีขึ้นเยอะมาก เพราะเริ่มมีวุฒิภาวะมากขึ้น ถ้าไม่สบายใจกับใครก็แค่เปลี่ยนกลุ่ม กลุ่มเพื่อนมีทั้งเพื่อนที่อยู่หอด้วยกัน กลุ่มเพื่อนที่ซอรรถจักรยานยนต์เข้าคณะ ตอนนั้นมีช่วงหนึ่งเป็นกลุ่มเพื่อน 3 คนเข้าห้องเดียวกัน แต่ด้วยความเป็นผู้หญิงที่จะมีความจุกจิก ครั้งหนึ่งเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มไม่พอใจโดยไม่ทราบสาเหตุ ในตอนนั้นคาดเดาว่าเพราะเดินไปเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สะกิดโดนแขนเพื่อนที่กำลังต่อโมโตลจนเกิดความเสียหายหรือไม่ แม้จะเป็นเช่นนั้นก็ยังคบกันอยู่ทั้ง 4 คน คินดีกันโดยไม่รู้ว่าไม่พอใจเรื่องอะไรกัน หลังจากนั้นก็แก้ปัญหาโดยการพักอยู่คนละห้อง เพราะการเรียนสถาปัตย์มันต้องใช้พื้นที่ในการทำงาน จะได้ไม่กระทบพื้นที่ส่วนตัวตอนทำงาน

Q6 : ก่อนจะมาเรียนที่วิทยาลัยอาชีวะ มีเพื่อนสนิทอีกคนที่คบมาตั้งแต่ตอนเรียนอยู่ โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง ได้คบกันเพราะเราเคยเป็นทอมมาก่อน พอผ่านช่วงวัยรุ่นไปก็เป็นเพื่อนกัน คอยดูแลกันและกัน คอยปรึกษาปัญหาหมด คนนี้เป็นคนที่พาเราไปโรงพยาบาลช่วงที่เราป่วยเป็น มะเร็ง

ปีแรกที่เข้าไปเรียนวิทยาลัยอาชีวะเข้าไปตอนแรกเราทำกิจกรรมกันได้ก็เจอเพื่อนที่หน้า หน้านี่แหละ รู้ว่าเขามาจากโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย ตอนนั้นมองหน้าคือเขาก็จะมาหาเรื่องแล้ว ไม่ได้ ชอบเท่าไรเลยไปฟ้องแม่ บอกชื่อเล่นและนามสกุลไป แม่ก็ประหลาดใจที่รู้ว่านั่นลูกของเพื่อนแม่ ต่อ มาก็เป็นเพื่อนกัน สุดท้ายเขาเรียนไม่จบ ต่อมาก็ได้จับกลุ่มเพื่อน เป็นกลุ่มตัวแสบประจำรุ่นที่ดังที่สุดใน โรงเรียน มีกันอยู่ 9 คน อาจารย์ในวิทยาลัยอาชีวะขอนแก่นตอนนั้นต้องรู้จักกลุ่มเรา ตอนน้องสาวเรา ไปสมัครเรียน อาจารย์ยังรู้จักว่านี่คือน้องสาวเราเพราะนามสกุล

Q7 : กลุ่มเพื่อนตอนเรียนที่โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน เป็นกลุ่มเพื่อนมัธยมต้นห้อง เดียวกันมา ที่แยกย้ายไปจับกลุ่มกับเพื่อนห้องอื่นจนเกิดเป็นกลุ่มเพื่อนที่ใหญ่ขึ้น ถ้ามีโอกาสกลุ่ม เพื่อนก็จะพากันนั่งรถสองแถวเข้ามหาวิทยาลัยขอนแก่น ส่วนใหญ่ไม่พ้นไปอาคารคอมเพล็กซ์ ถ้าอยู่ ในเมืองก็ไปห้างแฟรี่ นั่งร้านแมคโดนัลด์ ร้องคาราโอเกะกัน นอกจากนี้ยังมีเพื่อนโรงเรียนแก่นนคร วิทยาลัยและโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อนที่โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยก็คือเพื่อนตั้งแต่ ประถมที่โรงเรียนเทศบาลสวนสนุก ทำให้กลุ่มเพื่อนแม้จะย้ายกันไปอยู่ต่างห้องหรือโรงเรียนก็ยัง ติดต่อกันอยู่

Q8 : ตอนเรียนชั้นมัธยมต้นคบกับกลุ่มเพื่อนดีหลังห้อง ที่มีจะไปเล่นเกมคลาย เครียดตามร้านอินเทอร์เน็ต พาไปเล่นดนตรีจับกลุ่มมีสมาชิกในวง 4-5 คน ถ้าไปซ้อมดนตรี จะมี เพื่อนสมาชิกในวงคนหนึ่งต้องจ่ายค่าห้องซ้อมเต็มจำนวนล่วงหน้าไปก่อน แล้วสมาชิกคนอื่นจึงช่วย แบ่งกันจ่ายตาม อาจมีเพื่อนของเพื่อนติดตามไปดูการซ้อมด้วย ต่อมาด้วยความที่เราอยากตั้งใจเรียนก็ เปลี่ยนกลุ่มไปหากกลุ่มเพื่อนที่ตั้งใจเรียน ขวนไปทำงานเรียนและมีระเบียบในการทำงาน

3.4 บุคคลอื่นที่สำคัญในชีวิต

Q1 : มีหลานของพินนา ฤทธิไกร ชื่อพี่ป่วย เป็นสตันต์แมน เรารู้เรื่องการถ่ายวิดีโอ จากแก หลังจากนั้นก็ได้ทำหนังสือ แล้วเจอใครต่อใครอีกหลายคนหลังจากนั้น

Q2 : ตอนนั้นมีเพื่อนชื่อแก้ว ด้วยความที่มีบุคลิกไม่สนใจใคร จึงชอบไปนั่งที่กระเบื้อง ชายคาของอาคาร นั่งไปนั่งมากระเบื้องก็แตกทำให้ตกทะลุร่วงจากอาคาร 3 ชั้น เพื่อนที่เห็นก็ส่งเสียง

กรี๊ดร้องตามจังหวะที่ทะลุผ่านกระเบื้องแต่ละชั้น จนตกลงมาถึงพื้นหยุดนิ่ง ทุกคนช็อกหมดทำอะไรมิได้ ถูก หลังจากนั้นคนเดียวกันก็โดนรถชนอีก แต่ก็ไม่เป็นอะไร

Q3 : ส่วนใหญ่เป็นคนใกล้ชิดตัวเสมอที่คอยสนับสนุน เป็นเพื่อน หรือญาติ ไม่ได้มีใครอื่นเท่าไร

Q4 : มีพี่ในชมรมหมากระดานมหาวิทยาลัยขอนแก่น มักเข้าไปหาที่ชมรมตรงชั้น 2 โรงอาหารชาย ในเวลาไม่รู้จะคุยปัญหากับใคร ส่วนใหญ่เป็นเรื่องปัญหาความรัก ไม่ได้เข้าเล่นเกมกระดานอะไร ตอนนี้บริเวณนั้นเขาทุบเพื่อเปลี่ยนเป็นร้านค้าไปแล้ว

มีพี่ที่ช่วงปี 2547 พี่เขาคือเพื่อนเล่นเกมด้วยกัน พอมาปี 2550 เขาเปิดร้านเกม ต่อมาเป็นเจ้าของร้านเกมที่เล่นด้วยประจำ จนในตอนหลังก็ต้องปิดร้าน แต่ย้ายไม่ได้เพราะซื้ออาคารเอาไว้แล้ว จึงต้องไปเล่นหุ่น ทำเหมือน Crypto เทรด Forex ยังไม่ตาย แต่เศร้าเหมือนกันนะ ซึ่งร้านก็ยังเปิดอยู่ แต่ไม่มีคนเข้าแล้ว

Q5 : โดยรวมเราไม่ได้มีปัญหาเท่ากับชีวิตมากขนาดนั้นจนต้องปรึกษาใคร เพราะมักใช้การคุยกันตรงๆมากกว่า แต่จะมีความคิดจากใครไม่รู้ที่ทำให้จำฝังหัวไว้ ตัวอย่างเช่น ในอดีตจะกลัวการมีปัญหากับเพื่อนเรื่องเงิน เวลาหารค่าอาหารแล้วจะพยายามจ่ายให้ครบถ้วนเพื่อความยุติธรรม แต่แท้จริงแล้วเพื่อนก็ไม่ได้คิดแบบเดียวกัน ถ้าหากเงินไม่มีครบ สามารถใช้คืนโดยการเลี้ยงค่าอาหารคืนได้ เลยทำให้ปล่อยวางและเปลี่ยนความคิดนั้น ไม่ยึดติดกับความคิดเดิมที่ได้มาจากใครไม่รู้

Q6 : มักจะปรึกษาปัญหากับน้องซึ่งมีศักดิ์เป็นหลาน เป็นคนที่ย้ายมาจากตำบลท่าพระมาอยู่ด้วยกันในบ้าน เป็นคนที่แม่เราสนับสนุนมาโดยตลอดตั้งแต่เด็ก ซึ่งสนิทกันมาก ไม่ปรึกษาปัญหากับครอบครัวเท่าไร เพราะเรากลัวแม่ ถ้ามีปัญหาทั่วไปก็จะปรึกษาเพื่อน

Q7 : ช่วงชั้นม. 6 จะมีนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นที่รับสอนพิเศษ เป็นนักศึกษาเหล่าที่มาติดประกาศรับสอนพิเศษบนกระดานในอาคารคอมเพล็กซ์ ในประกาศจะมีเบอร์โทรติดต่อก็ได้ ส่วนใหญ่จะตัดสินใจเลือกคนสอนตามคนที่ที่เพื่อนเคยเลือกเพราะน่าจะไวใจได้ ถ้าเรียนแล้วไม่ประทับใจก็เปลี่ยนไปเรียนกับนักศึกษาคนอื่นที่ติดประกาศบนกระดานได้

Q8 : มีเพื่อนผู้หญิงที่สนิทกันเป็นคู่หู ชอบถ่ายรูปร่วมกัน ปัจจุบันอยู่เมืองนอกแล้ว

4 ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อในอดีต

4.2.4.1 บทเพลง

Q1 : ตอนนั้นไม่ได้ฟังเพลงที่มีเนื้อร้อง ชอบฟังเพลงบรรเลง เพลงจากค่าย GMM ไม่ได้ฟังเลย ถ้าเพลงไทยจะฟังแนวเพลงเพื่อชีวิตไปเลยอย่าง มาลีฮวนน่า กับังอื่นไปเลย

Q2 : ช่วงนั้นชอบฟังเพลงของวง Squeez Animal , Scrub หรือเพลงจากค่าย Beakery Music ในช่วงนั้นผู้คนจะความนิยมส่งเพลงให้กัน มีการโพสเพลงแทนความรู้สึก ผ่าน MSN เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สแกนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Messenger ในตอนนั้นได้ไปงานคอนเสิร์ตแพตเรดิโอกับเพื่อน ที่จัดที่ศูนย์ประชุมอเนกประสงค์กาญจนาภิเษก มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นประสบการณ์ที่แปลกใหม่และสนุกมาก มีโอกาสที่ได้เห็นศิลปินที่ชอบในระยะใกล้ แตกต่างกับงานดนตรีที่จัดตามโรงเรียนที่มีแต่เพื่อนมาแสดง เป็นคอนเสิร์ตที่จัดในช่วงกลางวัน ซึ่งต่างคอนเสิร์ตทั่วไปที่มักจัดตอนกลางคืน แต่ถึงจัดตอนกลางวัน ก็อยู่ชมคอนเสิร์ตได้ถึงแค่ 6 โมงเย็น เพราะต้องกลับบ้านก่อนรถโดยสารเที่ยวสุดท้ายเวลา 1 ทุ่ม อยากให้เด็กยุคนี้ได้ดูคอนเสิร์ตเหมือนกัน เพราะช่วงโควิดไม่ค่อยมีคอนเสิร์ตเลย

Q3 : ไม่ได้มีแนวเพลงที่ชอบชัดเจนมาก ส่วนใหญ่เป็นเพลงไทยสากล ชอบวงโปเตโต้ ชอบดูบันทึกการแสดงสดคอนเสิร์ต Real life ของวงนี้ มีเพื่อนบางชอบแบลซ ชอบบอดีแอสลม

เคยใช้เพลง Spending all my time เพื่อประกวดรอบคัดตัวรายการ Academy Fantasia เคยพยายามหัดเล่นกีตาร์ที่แม่ซื้อให้เล่นเพราะแม่ชอบดนตรี มักจะมีดีใจมากเวลาที่ร้องเพลงที่ร้องอยากได้

Q4 : ตอนนั้นฟังเพลงในเครื่องเล่นไฟล์เพลง MP3 เพราะโทรศัพท์ยังฟังเพลงไม่ได้เหมือนทุกวันนี้ ใช้เครื่องเล่นยี่ห้อ Creative มีความจุแค่ 128 MB ใช้ ได้เพลงจากการดาวน์โหลดมาจากร้านเกมกับร้านเหล่าที่เราทำงาน ส่วนใหญ่มักฟังเพลงของ Soul After Six , 2 Days Ago kids , โยคีเพลย์บอย ต่อมาช่วงมีวง Squezz Animal

คอนเสิร์ตที่ดีที่สุดคือคอนเสิร์ตรับน้องใหม่ที่มหาวิทยาลัย ตอนนั้นมีวงดนตรี Scrub , Slot Machine มาเล่น อีกคอนเสิร์ตคือคอนเสิร์ตแพตเรดิโอ ที่ศูนย์ประชุมอเนกประสงค์กาญจนาภิเษก เมื่อปี 2551 ตอนนั้นตั้งใจไปดูวง Squezz Animal ซึ่งได้ดูไปทีหน้าเวทีด้วยความมีเมตตา มีแรงดูคอนเสิร์ตได้เพียงวันเดียวจากงานที่จัด 2 วัน

Q5 : ช่วงมัธยมฟังเพลงผ่านเครื่องเล่นเทปคาสเส็ต จะไปรอซื้อเทปเพลงที่ออกมาใหม่ที่ร้านแถวตลาดโต้รุ่งใกล้โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน ตอนนั้นมักก็ซื้อเพลงประกอบภาพยนตร์แอนิเมชันที่ผลิตโดยดิสนีย์ เพลงของมาซา วัฒนาพานิช

พอเข้าเรียนปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 เริ่มเป็นช่วงปลายของการฟังเพลงผ่านเทปคาสเส็ต เริ่มมีการฟังเพลงด้วยอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ช่วงนั้นก็เริ่มฟังแผ่น CD เพลงผิดกฎหมายเป็นที่นิยม (แผ่นผี) เคยเดินทางไปห้างติ๊กคอมพ์เพื่อซื้อแผ่น CD ของวงทงบังชงกิ (TVXQ) ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินเกาหลีแรกๆที่โด่งดังในไทย ก่อนที่วง Super Junoir จะได้รับความนิยมตาม ถ้าไปหาลูกพี่ลูกน้อง ก็จะยืมคอมพิวเตอร์เอาเพลงที่ดาวน์โหลดมาบันทึกลงแผ่น CD

ก่อนหน้านี้กระแสเพลงญี่ปุ่นจะได้รับความนิยมก่อนเพลงเกาหลี มีช่วงหนึ่งกระแสเพลงไต้หวันก็ได้รับความนิยมในช่วงสั้นๆ ตอนนั้นฟังโดยไม่รู้สึกว่าเป็นต้องเข้าใจเนื้อหา ตอนนั้นรู้จักวง TVXQ (ทงบังชงกิ) เป็นครั้งแรก เพราะได้ชมมิวสิกวิดีโอที่รุ่นน้องที่กรุงเทพมหานครเปิดให้ดู ซึ่งสร้างความตื่นตามาก และคุ้นชินกับแนวเพลงเพราะคล้ายเพลงญี่ปุ่นที่เคยฟัง เป็นแฟนคลับของวง

TVXQ ยาวตั้งแต่ตอนนั้น ยาวนานจนถึงช่วงใกล้เรียนจบมหาวิทยาลัย ตอนยังเรียนมหาวิทยาลัยชั้นปี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3 เคยนั่งรถตู้จากจังหวัดขอนแก่นเพื่อเดินทางไปดูคอนเสิร์ต SM Town ที่สนามราชมังกีกีฬาสถาน กรุงเทพมหานคร

ตอนเรียนมหาวิทยาลัยคนยังไม่ติดตามวงเกาหลีเยอะ เคยพยายามเกลี้ยกล่อมเพื่อนให้ชอบตาม แต่เพื่อนก็ยังไม่ชอบและไม่เข้าใจแนวเพลงนี้ อย่างเพลง Sorry Sorry ของ Super Junior มาเป็นที่นิยมตอนเรียนปีสุดท้ายแล้ว ติดตามจนถึงช่วงที่สมาชิกของ TVXQ แยกกัน หลังจากเรียนจบมหาวิทยาลัยก็ไม่ได้ติดตามวงจากเกาหลี

Q6 : ส่วนใหญ่ก็ฟังเพลงได้ทุกแนว เคยไปคอนเสิร์ตดวงบอดี้แอสลม ที่ Rad Pub คอนเสิร์ตใหม่เจริญปุระที่ศูนย์ประชุมอเนกประสงค์กาญจนาภิเษก มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ไม่ค่อยชอบดูหมอลำ แต่รุ่นน้องก็ชอบชวนไปดู ส่วนใหญ่หมอลำก็จะจัดตามงานวันออกพรรษา งานทอดกฐิน หมอลำจะสนุกที่สุดแล้ว

Q7 : พอซีรีส์เกาหลีเริ่มโด่งดัง เพลงเกาหลีก็โด่งดัง เช่น Girl Generation , Super Junior , 2PM เป็นต้น ตอนนั้นชอบร้องคาราโอเกะเพลงจากค่าย Grammy กับค่าย RS เช่นเพลงของซิลปิน D2B ซึ่งเคยไปคอนเสิร์ตซิลปินกลุ่มนี้ครั้งหนึ่งตรงหน้าห้างบิ๊กซี ต่อมาพอห้องเซ็นทรัลพลาซ่าสร้างเสร็จก็จะมีคลื่นวิทยุมาจัดคอนเสิร์ต ทำให้รู้จักเพลงใหม่ผ่านวิทยุชุมชน ก่อนจะไปหาเพลงเหล่านั้นในร้านขายแผ่น CD มีร้านแม่เจ๊วัน ตั้งอยู่ใกล้ห้างเซ็นทรัลลาดบางลำภู มีอีกสาขาคือร้านร้านแม่เจ๊แกรนด์ ตั้งใกล้ห้างแฟรี่พลาซ่า ตอนนีปิดไปแล้วทำเป็นคลินิกความงามไปแล้ว เดียวนี้คนก็ไม่ค่อยฟังแผ่น CD แล้ว ถ้าจะเหลือร้านขายแผ่น CD แค่นีห้างเซ็นทรัลพลาซ่าขอนแก่น ช่วงหลังมักฟังเพลงจากยูทูบเป็นหลัก

Q8 : ตอนนั้นถ้าเล่นดนตรีก็จะเลือกเล่นเพลงที่เราชอบ ตอนนั้นมิมังไทยอย่าง Girl, Loso , บางแก้ว ถ้าต่างประเทศจะเป็นเพลงของ Limp Bizkit ถ้าวงที่รู้จักแล้วชอบก็จะมี Slipknot

4.2 ภาพยนตร์ที่โด่งดัง

Q1 : ตอนนั้นทำภาพยนตร์สั้นเลยทำให้ดูภาพยนตร์เยอะมาก ภาพยนตร์ที่ชอบสุดคือเรื่อง Forest Gump เพราะชอบที่ตัวละครทำอะไรเต็มทีมาก ตอนต้องไปเป็นทหารเกณฑ์ ตัวละครในภาพยนตร์บันดาลใจทำให้เราอยู่ในค่ายทหารได้เหมือนกัน

Q2 : มียุคหนึ่งคนดูภาพยนตร์เรื่องสุริโยไทเยอะมาก จนคนรอชมล้นออกมานอกโรงหนังต้องเพิ่มที่นั่งด้วยเก้าอี้พลาสติก การชมภาพยนตร์ตอนนั้นน่าตื่นเต้นเวลาดูหนังจอใหญ่ ได้ไปกับเพื่อน ผู้ใหญ่พาลูกหลานไปดู คนในอำเภอบ้านไผ่จริงชอบดูหนัง แต่ก่อนจะมีภาพยนตร์ฉายที่โรงภาพยนตร์พีระมิด อำเภอบ้านไผ่ ปัจจุบันปิดกิจการแล้ว

Q3 : ตอนนั้น มักเป็นเพื่อนชวนไปดู หรือไปดูหนังกับแฟนเป็นหลัก ส่วนใหญ่มักเป็นภาพยนตร์รักจากค่าย GTH โดยส่วนใหญ่ แต่สามารถดูทุกแนวภาพยนตร์ ตอนนั้นก็ไปดูที่ห้างแฟรี่พลาซ่าหรือในห้างตึกคอมพ์ เพราะยังไม่ห้างเซ็นทรัล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Q4 : ช่วงนั้นชอบไปดูหนังที่ห้างตึกคอม เพราะค่าตัวถูกกว่าห้างแฟร์พลาซ่า จำไม่ค่อยได้ว่าดูเรื่องอะไร แต่จะชอบเข้าไปอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับหนังในเว็บไซต์พันทิพย์ ซึ่งจะมีห้องศาลาเฉลิมไทยที่จะพูดถึงแต่เรื่องหนัง

Q5 : อำเภอบ้านไผ่ยังไม่มีโรงหนังในช่วงนั้น ต้องเดินทางเข้าไปดูในตัวเมืองขอนแก่นอย่างเดียว เคยไปโรงภาพยนตร์ปรี้นซ์เมื่อนานมาแล้ว เป็นโรงภาพยนตร์แบบ Stand Alone ที่รู้สึกว่ายากมาก สามารถเดินเข้าไปดูได้เลยไม่ต้องผ่านห้างสรรพสินค้าก่อน ช่วงชั้นมัธยมต้นจะไปชมที่ห้างตึกคอมฯ แล้วพอชั้นมัธยมปลายก็ไปชมที่ห้างแฟร์พลาซ่า เช่นทรลมาตอนเรียนจบที่เรากำลังจะไปที่อื่น ก่อนที่โรงหนังในห้างบิ๊กซีสาขาอำเภอบ้านไผ่เพิ่งมาเปิด

Q6 : ตอนนั้นชมภาพยนตร์โดยอินเทอร์เน็ตที่บ้าน มักชมภาพยนตร์แอนิเมชันจากดิสนีย์ บางทีก็จะไปซื้อแผ่น VCD จากร้านตรงตลาดใต้รุ่งซื้อมาเพื่อดู ในตอนนั้นจะชอบเรื่อง Lilo & Stitch ดูบ่อยมากจนแผ่นเป็นรอย เดียวนี้ร้านที่เคยซื้อแผ่น VCD ได้ปิดไปแล้ว

จะไปดูหนังในโรงภาพยนตร์ก็ต่อเมื่อต้องการชมเรื่องนั้นเป็นอย่างมาก มักเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เช่น แม่เบี้ย ผัด ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ อังยี เป็นต้น ตอนนั้นเราเคยดูชมภาพยนตร์ตรงสะพานตลาดบางลำภู ซึ่งปัจจุบันเป็นลานจอดรถไปแล้ว เคยชมภาพยนตร์เรื่องแรกที่โรงภาพยนตร์ปรี้นซ์ แล้วคนก็ไม่ค่อยไปดูในยุคนั้นก็เพราะการระบาดของโควิดด้วย (วันที่สัมภาษณ์ 17 พฤษภาคม 2564 ยังอยู่ในช่วงการประกาศภาวะฉุกเฉินโรคระบาดโควิด 19)

Q7 : ภาพยนตร์ที่จดจำได้คือเรื่อง Final Score เพราะกำลังสอบเข้ามหาวิทยาลัยเหมือนตัวละครในภาพยนตร์ มักไปชมภาพยนตร์โรงภาพยนตร์แฟร์ซีเนเพล็กซ์ นอกจากนั้นส่วนใหญ่จะดาวน์โหลดภาพยนตร์จากเว็บไซต์ 4Shred.com หรือใช้ซอฟต์แวร์ Bittorrent ช่วยดาวน์โหลด

Q8 : ชอบภาพยนตร์ตลกเช่น แสบสนทศิษย์สายหน้า บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม แหยมโยโสธร ถ้าเป็นหนังตลกของเทงกับโหน่งจะไม่ค่อยชอบมากนัก เพราะไม่ตลกอย่างที่คาดหวังไว้ ตอนนั้นไม่ค่อยชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ มักเช่าภาพยนตร์จากร้านเช่าจานหลังมอเพื่อชม ในบางครั้งก็จะเอาหนังที่เช่าจากร้านไปตัดต่อทำงานส่งอาจารย์ บนชั้นสองของร้านจะมีโรงภาพยนตร์ขนาดเล็กที่นำภาพยนตร์มาให้เช่าในร้านไปฉาย เก็บค่าชมราคาไม่แพงมากนัก ส่วนใหญ่ผู้ชมเป็นนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่เข้าไปชมกันเพราะค่าตัวถูกกว่าโรงภาพยนตร์

เคยไปชมภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์ปรี้นซ์ โรงภาพยนตร์ห้างตึกคอม เคยทันได้ดูหนังที่โรงหนังรามาดั้งอยู่ตรงข้ามกับเรือนจำกลางขอนแก่น ที่เคยจำความได้ตอนที่ยังเด็กพ่อแม่พาไปชมภาพยนตร์เรื่อง Babe ที่อำเภอมัญจาคีรีด้วยเช่นกันตอนเป็นเด็กมาก

4.3 รายการโทรทัศน์ที่นิยม

Q1 : ส่วนใหญ่ที่จำได้จะเป็นพวกสารคดีสำรวจโลก เดียวนี้ตามช่องโทรทัศน์ทั่วไปไม่ค่อยได้เห็นแล้ว

Q2 : ตื่นเข้ามาเนี่ยก็ดูการ์ตูน ตีอกเตอร์สลัมกับหนูน้อยอาราเล่ แต่แม่บังคับให้ไปทำงานบ้านก่อนการ์ตูนจะจบแล้วไม่สามารถชมย้อนหลังได้ เมื่อไปโรงเรียนจึงคุยกับเพื่อนเรื่องการ์ตูนไม่รู้เรื่อง ละครโทรทัศน์ในตอนนั้นมี ปอบผีฟ้า ที่ชอบดูแม่ดูแล้วจะรู้สึกน่ากลัว

ตอนนี้มีละคร ภูผาศิคุ่ม ที่พอออกอากาศเมื่อไหร่ ลูกจะหยุดเล่นกันแล้วมานั่งดูละครโทรทัศน์ ทำให้นึกถึงตัวเองตอนที่เคยเป็นเด็กที่ชอบดูโทรทัศน์ ส่วนรายการเกมโชว์ตอนนี้ก็จะมีรายการ บทเพลงชิงทุน ที่เอาชาวบ้านมาร้องเพลง ซึ่งแต่ก่อนรายการแบบนี้ไม่ค่อยมี ต่างกับอดีตที่เป็นรายการเกมโชว์ที่มีดารามาเล่น

Q3 : ชอบเล่นฟุตบอลจึงอยากดูถ่ายทอดสดฟุตบอล Premire League ตอนนั้นมีไม่กี่ช่องทางที่ได้ลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดอย่างถูกต้อง ยังไม่ได้มีเว็บที่ลักลอบถ่ายทอดสดให้ดูแบบทุกวันนี้ ต้องเดินทางไปชมบ้านคนรู้จักได้สมัครโทรทัศน์ดาวเทียมของ True Vision ไม่เช่นนั้นต้องไปร้านอาหารหรือสถานที่อื่นที่มีการสมัครโทรทัศน์ของ True Vision

ตอนนั้นชอบดูรายการ Reality Show ประกวดร้องเพลง Academy Fantacia ซึ่งเป็นรายการโด่งดังมาก ดูรายการนี้ตั้งแต่ Season 2 ของรายการ ที่มี ธนภฤต พานิชวิทย์ กับพัชชา เอนกอายุวัฒน์ ร่วมแข่งขัน แม่ที่ชอบรายการนี้จนมีความรู้สึกอยากเป็นแม่ศิลปิน แม่ได้ไปร่วมห้องเกี่ยวกับครอบครัวของศิลปินในรายการ Academy Fantacia ด้วยครั้งหนึ่ง จึงได้ไปสมัครคัดเลือกเข้ารายการนี้ใน Season 8 ของรายการ เพื่อทำให้แม่ดีใจว่าลูกได้ประกวดรายการนี้แล้ว สุดท้ายตกรอบการคัดเลือก แต่อย่างน้อยก็ได้มีภาพตนเองตอนช่วงการคัดเลือกได้ออกอากาศช่วงสั้นๆทางโทรทัศน์

Q4 : (ไม่มีข้อมูล เกิดข้อผิดพลาดในการเก็บข้อมูล)

Q5 : ตอนนั้นต้องรอชมรายการโทรทัศน์ Saturnday ที่ออกอากาศตอนเที่ยงคืนทางช่อง 7 เพื่อรอดู Music Video ของวงจากเกาหลี เพราะตอนนั้นยังไม่มียูทูป อำเภอบ้านไผ่ก็ยังไม่มียินเทอร์เน็ต ตัวเมืองขอนแก่นอินเทอร์เน็ตยังไม่ค่อยดีเลย

Q6 : (ไม่มีข้อมูล เกิดข้อผิดพลาดในการเก็บข้อมูล)

Q7 : ในตอนนั้นเรื่องลิขสิทธิ์ยังไม่เข้มงวด ชอบดูซีรีส์ได้หวันตามเว็บไซต์ เรื่อง แกล้งจิบให้รู้ว้าก ต่อมาถูกสร้างใหม่โดยเกาหลี ซีรีส์เกาหลีก็เป็นที่ยอมรับยาวนานต่างจากซีรีส์จากไต้หวันโด่งดังได้ไม่นานนัก ตอนนั้นช่อง 7 ชื่อลิขสิทธิ์ซีรีส์เรื่อง ฟูลเฮ้าส์ กับ เจ้าหญิงวุ่นวายกับเจ้าชายเย็นขามาออกอากาศจนโด่งดัง นอกจากนั้นดูรายการเพลงอย่าง O:IC และเจ็ดสีคอนเสิร์ต

Q8 : ตามเพื่อนไปดูถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอล Premier League โดยเฉพาะการแข่งขัน 2 ทีมดังคือ ทีมแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ดกับทีมลิเวอร์พูล หลังจากจบการแข่งขันในกลางคืน ตอนเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เข้าที่โรงเรียนก็จะจับกลุ่มกับหยอกล้อเรื่องผลการแข่งขันฟุตบอล ในตอนนั้นแล้วทีมฟุตบอลลิเวอร์พูล ผลงานการแข่งขันไม่ค่อยดี ก็จะมาฉายเวลาพูดถึงผลการแข่งขันของทีมลิเวอร์พูล นอกจากนั้นก็มียุทธการโทรทัศน์ที่มี เรย์ แม็คโดนัล เป็นพิธีกร ซึ่งออกอากาศช่วงสายวันเสาร์อาทิตย์

4.4 ของเล่นคู่ใจ, เกม

Q1 : ตอนเด็กเล่นเกม Star Craft เป็นเกมแรก แต่เป็นคนไม่ค่อยติดเกม ส่วนตัวเป็นคนที่ชอบเล่นพิเรน ชอบเล่นมิต ปีนปลอม มีเคยครั้งหนึ่งทำระเบิดเองด้วย หลายครั้งก็พกมิตไปโรงเรียน เพราะเราแค่ชอบเล่นเท่านั้นเอง พอโตขึ้นก็ยังชอบอะไรพวกนี้อยู่ ทุกวันนี้บางครั้ง หลังรถก็ยังมีมิตและเสื้อเกราะกันกระสุนด้วย

Q2 : ตอนนั้นเล่นเกม The Sim ในตอนนั้นมี Hi5 มาไม่นาน ช่วงเดียวกันกับ MSN ซึ่งตอนนั้นมันใหม่มาก สามารถถ่ายรูปได้อะไรได้

Q3 : ตอนนั้นนิยมเล่นเกม DOTA เวลาเล่นเกมกันก็จะหยอกล้อแซวกันตลอด ถ้าเกมออนไลน์มีเกม Special Force ในตอนนั้นคอมพิวเตอร์ที่บ้านไม่สามารถใช้เล่นเกมได้ดี จึงไปเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตกับกลุ่มเพื่อน ส่วนใหญ่ก็เล่นที่ร้านอินเทอร์เน็ตแถวย่านหลังมอ ถ้าไม่เล่นเกมที่ร้านเกม ก็จะเป็นการไปบ้านเพื่อนเพื่อเล่นเกมฟุตบอลจากเครื่อง Play Station มักเป็นเกม FIFA หรือไม่ก็เกม Pro Evolution Soccer 2006

Q4 : เล่นเกมตั้งแต่อายุ 5-6 ขวบ โดยเล่นเกมเครื่อง Famicom FR102 ชั่วโมงละ 10 บาทร้านเกมในจังหวัดมุกดาหาร ตอนนั้นมักจะชอบดูตอนคนอื่นเล่นเกมด้วยเช่นกัน ตอนหัดเข้าร้านอินเทอร์เน็ตช่วงแรก ตั้งชื่ออีเมลเพื่อสมัครเล่นเกมว่า Raknaroktonzaa (เรียกนาร็อคตันซ่า) ต่อมาตอนเรียนที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น หลังเลิกงานที่ร้านเหล้าตอนตี 2 ก็จะไปร้านเกม เพื่อนเล่นเกมตีกอล์ฟชื่อ Pangya ตนเองจะเล่นเกม DOTA ที่ต้องทำการพิมพ์ป้อนคำสั่งลงแผนที่ด่านในเกม War Craft III : Frozen Throne จึงจะกลายเป็นเกม Dota ได้ อีกเกมคือ Couter Strike ช่วงนั้นมีความเปลี่ยนแปลงจาก Version 1.6 เป็น Version Souce ทำให้ภาพในเกมสวยงามขึ้น อีกเกมคือ Half-life จะมีด่านที่สามารถกดระเบิดนิวเคลียร์ทำให้ผู้เล่นในเกมทั้งหมดตายได้ เป็นด่านที่สนุกไม่ใหญ่เกินไป บางครั้งมีข้อตกลงกันว่าห้ามกดระเบิดนิวเคลียร์ ตอนนั้นเริ่มเล่นเกมผ่านโทรศัพท์ หรือ Nintendo Switch แล้ว เกมเปลี่ยนมาทางเกมในโทรศัพท์หมดแล้ว ร้านเกมก็ทยอยปิด

Q5 : เราไม่ค่อยเล่นเกม ผู้หญิงไม่ค่อยเล่นเกม ก็ถ้าคนที่เล่นก็ผู้ชายเสียมากกว่า อย่างเกม Dota ที่เขาชอบพูดถึงกัน

Q6 : เราเป็นคนไม่ค่อยเล่นเกมส่วนใหญ่ดูหนังฟังเพลง

Q7 : เราไม่ได้เล่นเกมเลย เพราะส่วนใหญ่เราดูหนังซีรีส์มากกว่า

Q8 : มีร้านเกมที่ตั้งในที่ปิด จะอยู่บนชั้นสองของห้างราชาแสดควร์ มีเครื่องเล่นเกม

Super Famicom ให้เล่น ต่อมาเครื่อง Playstation ให้เล่นด้วยราคาชั่วโมงละ 10 บาท ต่อมารู้ว่าเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถต่อพ่วงระหว่างเครื่องเพื่อเล่นเป็นทีมได้ เกมที่เล่นก็จะมี Metal Warrior ถ้าเกมใน Play Station ก็จะเป็นเกม Biohazard ต่อมาก็จะมาโชว์ฝีมือกับเกม Resident Evil 2 แล้วก็มีเกม Rockman ที่ดัง ในวันนั้นสนุกมาก

หลังจากปี 2542 ช่วงเรียนชั้นมัธยมต้น เริ่มเป็นร้านอินเทอร์เน็ตแล้ว มีเกมดังคือ Red Alert และ Starcraft ที่เล่นบ่อยสุดจะเป็นเกม Counter-Strike 2 มักจับกลุ่มกันเล่นด้าน Assault และ De-Dust ในตอนนั้นร้านอินเทอร์เน็ตบางร้านอาจเน้นการใช้อินเทอร์เน็ต บางร้านอาจเน้นการเล่นเกมนั้น ถ้าร้านอินเทอร์เน็ตที่ใหญ่มากในตอนนั้นก็จะเป็นร้าน CSK จะมีทั้งการให้บริการทั้งเกมและอินเทอร์เน็ต

5 ทศนะต่อตัวเองในอดีต

5.1 การกระทำที่ไร้เดียงสาในอดีต

Q1 : เคยชมภาพยนตร์เรื่อง Jack Ass ที่เล่าเรื่องกลุ่มเล่นกันแผลงอย่างรุนแรงกับเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน เป็นแรงบันดาลใจให้เราชอบแกล้งเพื่อนที่สนิทในลักษณะเดียวกัน เคยมีครั้งหนึ่งในงานถนนศิลปะ หรือ Art Lane เคยไปเปิดหมวดทำการแสดงเป็นรูปปั้น ที่ถ้ามีคนให้เงินก็จะแสดงท่าทางให้เห็น ตอนนั้นมีรุ่นน้องในโรงเรียนคนหนึ่งมาตบหัวตอนที่กำลังทำการแสดง ทำให้รู้สึกไม่พอใจอย่างมาก จำฝังใจมานานมากเป็นเวลา 10 ปี จนได้เจอคนที่แกล้งเมื่อช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ก็ได้พูดคุยถึงเหตุการณ์ในวันนั้น จึงพบเข้าใจผิดมาโดยตลอด เพราะคนที่ตบหัวเราคือเพื่อนของเขาคือ

Q2 : ตอนเรียนมัธยม มีโทรศัพท์มือถือที่สามารถบันทึกวิดีโอได้ ทำให้เริ่มหัดบันทึกวิดีโอด้วยโทรศัพท์เอาไปตัดต่อแล้วใส่เพลงประกอบ เลยไปหลังอาคารหลังโรงเรียนกับกลุ่มเพื่อนอีก 7 คน เพื่อถ่ายเพื่อนผู้หญิงไว้ผมยาว เอาคลิปมาตัดต่อในคอมพิวเตอร์ ใส่เสียงให้เหมือนภาพยนตร์ไทยสวยของขวัญที่เคยดูในตอนนั้น ทำเสร็จแล้วก็เอาไปโพสต์ใน Hi5.com เป็นคลิปที่คุณภาพไม่ได้ดี ถ่ายภาพมากี่ย้อนแสงหน้ามืดเลย คนที่ชมก็เป็นแต่เพื่อนกันเอง ที่หัวเราะชอบใจกัน น่าเสียดายเหมือนกันที่หาคลิปเรื่องนั้นไม่เจอแล้ว

Q3 : ตอนนั้น ถ้าเคยมีเวลาว่างก่อนไปเรียนพิเศษราว 2 ชั่วโมงก็ไปเล่นฟุตบอลจนเหงื่อท่วมตัว พอเสร็จก็ไปเรียนพิเศษโดยมีกลิ่นตัว ทำให้เพื่อนต่างโรงเรียนเกิดความรู้สึกทำนองว่า “เด็กจากโรงเรียนสาธิตพวกนี้ทำไมทำตัวสกปรกจัง” เคยมีครั้งหนึ่งรู้สึกว่าการกลิ่นตัวมันมากจนไม่กล้าเข้าเรียนพิเศษ เลยตัดสินใจไม่เรียนแล้วออกไปซื้อลูกชิ้นกินหน้าโรงเรียนสอนพิเศษแทน

Q4 : ตอนนั้นเมาขาดสติบ่อยมาก เมื่อสร้างตื่นมาก็จะรู้สึกผิดว่าทำอะไรผิดไปหรือเปล่า เพราะจำอะไรไม่ค่อยได้ตอนเมา มีครั้งหนึ่งชนเหล่าเบียร์มาดื่มที่หอพักพิมานปาร์คย่านหลังมอ เมื่อเมาแก้ผ้ากระโดดลงสระว่ายน้ำของหอพักตอนตี 4

Q5 : เคยมีเพื่อนเล่าให้ฟังตอนอยู่ตอนมัธยมว่า ที่อำเภอพลมีการตบตีกันเพื่อแย่งจีบผู้ชาย ผู้หญิงพาดพิงตักกันจนพกข้าดำเขียว ตอนปริญญาตรีชั้นปี 1 เคยมี ผู้หญิงที่เคยเรียนโรงเรียนหญิงล้วนในจังหวัดนครราชสีมามาขอเบอร์โทรศัพท์เพื่อนของเรา จากประสบการณ์ที่อยู่โรงเรียนสหศึกษามาก่อน เลยไม่เข้าใจการที่ผู้หญิงขอเบอร์ผู้ชาย สุดท้ายเพื่อนคนนั้นก็เหมือนผู้หญิงส่วนที่ชอบผู้ชาย

Q6 : ตอนเรียนวิทยาลัยอาชีวะขอนแก่น ระหว่างทางเดินผ่านหน้าโรงเรียนสนามบินได้ไปเหลียวมองคู่วัยรุ่นหญิงและชายที่กำลังจูบกัน ฝ่ายผู้หญิงก็ตะโกนมาว่า ‘มองทำให้ย่ะอะไร’ จนได้พูดทำทนายเพื่อจะมีเรื่องทะเลาะวิวาทกัน วันนั้นก็ให้เบอร์โทรศัพท์เพื่อนัดเจอกันในภายหลัง เมื่อถึงวันนัดสะสางปัญหา ได้เดินทางกับเพื่อนด้วยรถกระบะพร้อมอาวุธคือท่อแป๊บ คู่กรณีทำให้สูตัวต่อตัว ก็ได้ต่อสู้จนตำรวจต้องมาห้ามปราม วันรุ่งขึ้นก็ไม่ได้ไปเรียนวิทยาลัยอาชีวะ อาจารย์ที่ปรึกษาเรื่องราวเพราะมาแม่คู่กรณีมาเอาเรื่อง สภาพคนคู่กรณีคือหัวปูด ปากแตก หน้าเขียว อาจารย์ก็บอกว่าให้เอาผู้ปกครองมาคุยด้วย เพราะถ้าผิดจริงคือถูกไล่ออก ตอนแรกไม่กล้าบอกแม่เรื่องนี้แต่สุดท้ายก็มาพร้อมแม่และชี้แจงว่า “เราเดินผ่านแล้วเห็นลูกคุณยืนจูบกับผู้ชาย แล้วลูกคุณมาด่าเราแบบนี้เป็นใครจะไม่โกรธ” เหตุการณ์จบด้วยดีตรง เขาก็กลับไปดูลูกเรื่องยืนจูบปากผู้ชายแล้วไปตำคนอื่น

Q7 : เราเคยชอบรุ่นพี่ เพื่อนเราเคยฝากชื่อของให้รุ่นพี่ เริ่มคุยกัน เราก็ส่งข้อความหาผ่าน MSN ซึ่งตอนนี้ก็ยังเป็นพี่น้องกัน มันไม่ได้โรแมนติคขนาดนั้น ถ้ามว่าสบายดีมัยกัน

Q8 : ตอนประถมตอนนั้นเคยอยากเล่นโรลเลอร์เบลด พ่อแม่ก็ไม่ซื้อของเล่นให้ เลยวาดรูปหลายรูป ที่มีโรลเลอร์เบลดเพื่อแสดงออกให้พ่อแม่รู้ว่าเราอยากได้โรลเลอร์เบลด แต่สุดท้ายก็ไม่ได้ผล

ตอนเรียนชั้นมัธยมเคยหนีเรียนไปกินส้มตำตรงหลังโรงเรียน เป็นย่านบ้านพักของอาจารย์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปกติย่านนั้นจะไม่ค่อยมีร้านอะไรเปิด จู่ก็มีร้านค้าขนาดเล็กมาเปิดตรงบ้านพักที่ไม่มีคนอยู่ เห็นว่าอยู่ใกล้โรงเรียนอยู่ไม่ไกลจากอาคารคอมเพล็กซ์มาก เลยนัดกันหนีเรียนเพื่อไปกินส้มตำกับหลายครั้งโดยไม่มีเหตุผล วันหนึ่งเจออาจารย์ที่โรงเรียนก็ไปกินด้วย ก็กินต่อไปโดยไม่สนใจอาจารย์ จนอาจารย์บอกที่เล่นที่จริงว่ากินเสร็จแล้วเข้าโรงเรียนด้วยนะ เพราะเขาเห็นเป็นเด็กดีที่อยากกินของอร่อยก็เท่านั้นเอง

5.2 วิถีชีวิตเดิมที่เคยสุขสบาย

Q1 : ตอนนั้นเราไม่ต้องหาเงินเอง เราอยากไปห้องซ้อมดนตรี กินข้าว ไปร้านเหล้า สนุกยังงไรเราก็ขอเงินพ่อแม่ได้ พอโตมาเรายังคิดถึงวิถีชีวิตแบบนั้นเหมือนกัน ก็ต้องหาเงินเพื่อกลับไปใช้ชีวิตแบบนั้นให้ได้บ้าง

Q2 : ตอนนั้นไม่เคยตื่นเช้าเลย ตื่น 10-11 โมงตลอด จนแม่ต้องปลุกมากินข้าวเที่ยง แต่พอมีลูกต้องตื่น ตี 3 ตี 4 บางทีเที่ยงคืน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Q3 : พอเริ่มเจอสังคมใหม่ แล้วต้องพักอะไรที่อยู่ตรงหน้า แล้วห่างจากเพื่อนกลุ่มเดิมมานาน ก็เริ่มคิดถึงกลุ่มเพื่อนที่เคยไปกินข้าวด้วยกัน ไปไหนมาไหนด้วยกัน

Q4 : ตอนนั้นไปไหนก็เจอเพื่อนทุกที่ พอมาช่วงนี้ก็รู้สึกว่าจะไม่ค่อยได้เจอใครที่รู้จัก

Q5 : แต่ก่อนเวลาเดินทางจากอำเภอบ้านไผ่ไปมหาวิทยาลัยขอนแก่นใช้เวลา 45 นาที เดี่ยวนี้ต้องใช้เวลา 1 ชั่วโมง 15 นาที รถเยอะขึ้น ไฟแดงเพิ่มขึ้นมาก ตั้งแต่นโยบายรถคันแรก แต่ก่อนเรียนรุ่นหนึ่งมีรถยนต์แค่คันสองคัน ที่เหลือเป็นจักรยานยนต์ พอรุ่นน้องเราเข้ามา รถยนต์มาจากไหนไม่รู้เยอะมาก

เดี๋ยวนี้คนก็เป็นหนี้เพิ่มขึ้นเยอะมากเพราะไม่คิดถึงความสามารถในการจ่าย คนเราไม่ค่อยร่อยอย่างใจเย็น ตัวอย่างเรื่องอินเทอร์เน็ตที่ข้างเราอดทนกับมันไม่ค่อยได้ ทั้งที่แต่ก่อนเรายอมเสียเงิน 15 บาทเพื่อไปใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต ไปทนกับความเสียดังในร้านเกม เดี่ยวนี้แล้วถ้าอยากดูหนัง ก็ต้องไปจ่ายค่าดูหนังใน Netflix ไปจ่ายค่าอ่านนิยายในเด็กดี เพื่อความสะดวกมากขึ้น

Q6 : แต่ก่อนหลังจากเที่ยวกลางคืนเสร็จก็จะไปกินร้านจ๊อบ จีบ ต้มเส้น และ บะหมี่หน้าโรงเรียนกัลยาณวัตร เราซื้อกินตั้งแต่ห่อละ 8 บาท จนตอนนี้ ห่อละ 45 บาทแล้ว เมื่อก่อนตรงบขส.เก่า ก๋วยเตี๋ยวเรือชามละ 12 บาท ทุกวันนี้ 35-45 บาทหมดแล้ว เดี่ยวนี้เหมือนอยากหมดทุกอย่าง เศรษฐกิจก็แย่งอย่างทำงานโรงแรม Pullman เงินเดือนถึง 3000 รีเปล่าก็ยังไม่รู้ เดือนหนึ่งทำงาน 5 วัน แล้วช่วงโควิดด้วยคนหางานยาก (สัมภาษณ์เมื่อ 17 พฤศจิกายน 2564) แต่เรื่องออกไปหาของกินเดี๋ยวนี้ก็ง่ายขึ้นจริง

Q7 : ตอนนั้นไม่ต้องลำบากเรื่องเงินเพราะอยู่บ้าน แล้วก็บ้านเราก็เริ่มมีของมากขึ้น บ้านเริ่มแคบลง

Q8 : ตอนเป็นนักเรียนนี่ดีแล้ว ไม่ต้องหาเงินแค่แบมือขอเงินก็ได้แล้ว ตื่นสายได้ บ้านอยู่ใกล้โรงเรียนปั่นจักรยานไปถึงแล้ว ตอนเป็นเด็กสบายมาก แม้ว่าจะรู้สึกว่าจะอยากหาเงินเอง ได้มีอิสระ ได้ทำอะไรเอง สุดท้ายก็มีภาระ มีภาษี มีเรื่องที่เราไม่คิดว่าจะได้เจอ เรื่องหนี้ เรื่องลูก เรื่องครอบครัว ก็จะมีภาระมากขึ้น เวลาที่เป็นของเรามาใช้ชีวิตของเราหายไป อย่างมีลูกสองคนไม่รู้ว่าคุณไหนจะหลับตอนไหนตื่นตอนไหน แล้วครอบครัวเรามีกันแค่สองคน ต้องดูแลกัน

เดี๋ยวนี้จะเดินทางไปไหนต้องคิดแล้วคิดอีก เพราะรถติดกว่าแต่ก่อนมาก จุดกลับรถก็อันตรายทำให้รถติดด้วย แม้จะสร้างทางรถไฟลอยฟ้าที่ช่วยให้รถติดน้อยลง อุโมงค์แยกสามเหลี่ยมที่สร้างนานมาก ล่าสุดมีอุโมงค์ตรงหมู่บ้านหนองไผ่ ในช่วงหลังมีการสร้างสะพานกลับรถแบบเกือกม้าตามต่างอำเภอ เช่นที่อำเภอบ้านไผ่ หรือ ทางไปอำเภอเชียงยืน สุดท้ายมีแต่รถยนต์ได้รับความสะดวกจากถนนที่กว้างขึ้น แต่ก็ทำให้คนที่เคยอยู่ตรงนั้นกลับเข้าบ้านยากมากขึ้นเพราะต้องเดินทางอ้อม แม้ว่าเขาก็พยายามจะย้ายศูนย์ราชการออกไปนอกเมือง แต่สุดท้ายปัญหาก็เหมือนเดิมเพราะไม่สามารถย้ายโรงเรียนออกไปได้ เพราะคนก็ยังต้องมารับส่งลูกที่โรงเรียนในเมืองอยู่ดี

5.3 ทศนต่ออดีตที่ผ่านมา

Q1 : โดยรวมมองว่าดี แม้ว่าในตอนนั้นค่อนข้างเป็นคนสื่อสารไม่ค่อยรู้เรื่อง เป็นตัวของตัวเองมาก สื่อสารรู้เรื่องกับเพื่อนสนิทไม่กี่คน บางช่วงหลุดไปยังวงโคจรที่ไม่ค่อยดี ปัจจุบันได้เจอเพื่อนใหม่ที่อดทนกับเรามาก ช่วยให้เราได้เป็นอีกคนที่ดีกว่าเดิมเมื่อเทียบกับช่วงเวลานั้น

Q2 : กะโหลกกะลามาก ชีวิตไม่มีอะไรชัดเจน แต่มีความสุขที่ไม่ต้องไปแข่งขันอะไร มองว่าส่วนตัวก็ไม่ชอบให้ใครมายุ่งยามชีวิต แล้วเราก็ไม่อยากจะยุ่งใคร สบายใจ ยิ่งพอมีลูก ยิ่งคิดว่าแค่ดูแลลูกให้ดีก็โอเคแล้ว แต่ละช่วงวัยเราไม่เหมือนกัน แต่สุดท้ายพอมองย้อนตัวเองไปตอนเด็กเลยมันก็มีอะไรคล้ายกันอยู่เสมอ

Q3 : ตอนนั้นเป็นช่วงที่เราไม่ค่อยชัด ว่าเราอยากเป็นอะไร มีคณะอะไรในใจตอนเรียน ขนาดตอนจะเรียนก็เลือกและมั่วไปหมดเลย ติดเพื่อน

Q4 : เล่นไปเรื่อย ไม่ได้คิดอะไร ไม่ได้คิดว่าทำอะไรไปแล้วจะส่งผลกับใคร อยากใช้ชีวิตให้มันสนุก แล้วผลกรรมก็ตามมาทีหลัง ความเป็นคนลักษณะนั้นของเราหลังก้มกลับมามันกลับทำร้ายตัวเองเหมือนกัน

Q5 : ตอนนั้นมองว่าเด็กมันก็คือเราในปัจจุบันที่ตอนนั้นไปใช้ชีวิตในโลกแคบๆ มันไม่ได้รู้เรื่องสาขาศาสตร์เดียว ในตอนที่เราเจอชีวิตตอนมัธยมปลายเราก็ทำความเข้าใจแล้วว่ามันเปลี่ยนแปลงอะไรมันไม่ได้ แล้วมันก็ออกจากตรงนั้นไม่ได้เหมือนกัน มันแค่มีเวลาของมัน ก็อยู่กับมันไป ปล่อยมันไป มันแค่รอเวลา 3 ปีหรือ 6 ปี รอมันผ่านไปแล้วก็ใช้ชีวิตใหม่

Q6 : การป่วยเป็นมะเร็งเต้านมจนเกือบเสียชีวิตเมื่อปีที่ผ่านมา น่าจะเป็นเพราะเราใช้ชีวิตกลางคืนในตอนนั้นหนักมากจนส่งผลถึงเราในตอนนี ในตอนนั้นเป็นวัยรุ่นไม่จริงจัง ไม่เคยดูแลตัวเอง กินเที่ยว ต้มหนัก กินเบียร์เป็นลังได้ เหล้ากินกันเกือบคนละกลมที่ละสองฝา เที่ยวกลางคืนทุกวัน เคยกลับบ้าน 10 โมงเช้า จนมันทำร้ายร่างกายตัวเองมาก ตอนนีเหมือนตายแล้วเกิดใหม่ หลังจากนั้นก็จะดูแลตัวเองมากขึ้น

Q7 : แต่ก่อนตอนเราเด็กมักจะทำตามพ่อแม่เป็นหลัก พอมาตอนนี่รู้สึกว่าจะอยากทำอะไรก็ทำเลย ซึ่งเรารู้สึกแบบนี้ตอนเริ่มไปอยู่ต่างประเทศที่ประเทศออสเตรเลีย

Q8 : เรามองว่ารูปร่างรูปทรงตัวเราเหมือนเดิม ยังเป็นคนสบายๆ มีเพื่อนหลากหลาย เจอเพื่อนหลายกลุ่ม โชคดีที่ได้เจอโรงเรียนที่ดี นิสัยเราเปลี่ยนไปในทางดีที่เพราะโรงเรียน มีความตั้งใจมากขึ้น ทำกิจกรรมต่างๆ ได้อยู่ใกล้บ้าน ได้เจอครูที่เอาใจใส่



ภาคผนวก ข.
บทภาพยนตร์และShotlist

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์



Tag line (Director Statement)

สุดท้ายการแข่งแข่งใครคนนึงไว้ในใจเรา มันอาจเป็นเรื่องเห็นแก่ตัวและทำให้เราเจ็บปวดไม่จบสิ้น
 ยอมปล่อยให้มันสลายกลายเป็นไอ ได้เห็นการได้เห็นมันกลับมามีชีวิตจริงๆอาจจะดีซะกว่า
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์

SEQUENCE A การกลับบ้าน

SCENE 1 ภายใน / สตูดิโอพากย์เสียง / กลางวัน (ปัจจุบัน)

หนึ่ง ชายหนุ่มวัย 32 ปี ทำงานพากย์เสียงสำเนียงอีสานในซีรีส์เกาหลี หนึ่งให้เสียงเป็นบทของตัวพระรอง ที่คอยช่วยนางเองให้กลับไปหาพระเอกได้ เขาให้พากย์เสียงเป็นสำเนียงอีสาน

หนึ่ง

(สำเนียงอีสาน)

คุณจีโบครับ ถ้าไม่รีบขึ้นรถไฟเที่ยวนี้ จะไป
หาท่านประธานคิมที่กรุงโซลไม่ทันนะครับ

ระหว่างหนึ่งฟังเสียงของตัวละครอีกตัวที่ได้ตอบกลับ ก็มีโทรศัพท์สายหนึ่งโทรเข้าซึ่งไม่ได้ปรากฏชื่อว่าใคร หนึ่งกดตัดสายไปเพื่อทำงานต่อ

หนึ่ง

(สำเนียงอีสาน)

อย่าคิดอย่างนั้นสิครับ ท่านประธานคิมที่ผม
รู้จัก ไม่ใช่คนแบบนั้นแน่นอนครับ ถ้าคุณจีโบ
ไม่ไปเจอประธานคิม....

ในระหว่างที่พากย์เสียงนั้น โทรศัพท์ก็ยังคงโทรเข้ามา

หนึ่ง

(สำเนียงอีสาน)

..ก็อีกสิบปีเลยนะครับ กว่าคุณจีโบจะได้เจอ
ท่านประธานคิมอีก

ห้องควบคุมส่งสัญญาณว่าผ่าน หนึ่งเอาโทรศัพท์ที่ขึ้นมารับ

หนึ่ง

สวัสดีครับ ไครเอ่ย์

แอน

(โทรศัพท์)

ฮัลโหล ไซเบอร์หนึ่งรีเปล่าคะ

หน้าตาของหนึ่งนั้นสงสัยต่อเสียงดังกล่าว เขาคุ่นเคยต่อเสียงนั้น แต่ไม่แน่ใจว่าเป็นใคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

ใช่ครับ นี่ใครเอ่ย ผมไม่ได้เมมเบอร์ไว้ครับ

แอน

อะไรกัน แอนเองไง จำเสียงไม่ได้เหรอ

หนึ่ง

(ประหลาดใจ)

อ้อ แอนเหรอ แกว่าไง

แอน

(พูดอย่างเร่งรีบ)

อ้อๆ โอเค แค่จะถามว่าแกยังอยู่ขอนแก่น
เราผ่านมาร้านเกมบ้านแก เห็นมันติดป้ายให้
เช่าอยู่

หนึ่ง

อ่า... แกลองโทรหาคุยกับแม่เรายัง พอดีเรา
อยู่กรุงเทพเป็นหลักเลยไม่ได้ไปบ้านหลังนั้น
เลย

แอน

โทรแล้วๆ แม่แกบอกให้มาถามแกด้วยว่าแก
คิดยังไง

เขาหันไปมองห้องควบคุมพากย์เสียงสงสัยว่าหนึ่งเองนั้นกำลังคุยกับใคร หนึ่งเดินห่างออกมา
จากไมโครโฟนพากย์เสียง เพื่อความเป็นส่วนตัว

หนึ่ง

เอาเหรอ อีมี..ไม่รู้สิ (คิด) ล่ำสุดแม่ก็บ่นๆว่า
คนเช่าคนก่อนหน้าทำไว้เลอะมาก เลยไม่
อยากค่อยอยากให้เช่าไปเรื่อย

แอน

อ่าวเหรอ...

หนึ่ง

แล้ว แกมาอยู่กับกี่คนล่ะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ก็แค่เรากับแม่

หนึ่ง

(แอบดีใจมีความหวัง รู้ว่าแอนโสด)

แอน คือจี้ พอดีบุญแสบบ้านมันอยู่กับเรา แต่

เดี่ยวขึ้นขอนแก่นพาแกไปดูบ้านก็ได้

แอน

เกรงใจแกจ้จ

หนึ่ง

เอาน่า

แอน

ยังไงแกมาแล้วบอกนะ รบกวนแกด้วย เดี่ยว

เราเลี้ยงกาแพ บายย

หนึ่ง

ไม่เป็นไร (เสียงแอนตัดสาย) สบายมาก...

หลังจากวางสาย หนึ่งกลับมานั่งที่บูทพากย์เสียงต่อ หนึ่งนึกย้อนกลับไปถึงอดีตที่เขาและแอนนั้นได้เจอกัน คือเมื่อปี 2550

SCENE 2 ภายนอก / สนามหน้าเสาธง / เช้า (อดีต)

จังหวัดขอนแก่น ปี 2550 ตอนนั้นหนึ่งเป็นนักเรียน ม.6 หนึ่งเป็นนักเรียนช่วยงานห้องโสตคอยควบคุมเสียงไมโครโฟนในพิธีเคารพธงชาติตอนเช้า หนึ่งทดสอบไมค์โครโฟน

หนึ่ง

ฮัลโหล หนึ่ง สอง สาม สี่ ทดสอบๆ หนึ่ง

สอง สาม สี่ ทดสอบๆ โอเคครับ

หนึ่งวางไมโครโฟนไว้กับขาตั้ง เขาถือกล้องวิดีโอเพื่อเตรียมถ่ายพิธีการหน้าเสาธง ในระหว่างนั้น นักเรียนก็ทยอยเข้ามาเข้าแถวจนเต็มสนามหญ้า หลังจากที่เคารพธงชาติเสร็จ ผอ.โรงเรียนได้พูดถึงเรื่องงานปัจฉิมที่จะเกิดขึ้นในสัปดาห์หน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผอ.โรงเรียน

สวัสดีครับนักเรียนที่น่ารักทุกคน สัปดาห์
หน้า วันอังคารที่ 20 กุมภาพันธ์ 2550 จะ
เป็นวันปัจฉิมนิเทศของพี่นักเรียนชั้น ม.6 ที่
จะจบการศึกษาในปี นี้ โดยกิจกรรมจะจัดที่
หอประชุม 2 ตั้งแต่ 8 โมงเช้า จนถึงช่วงบ่าย

ระหว่างที่ ผอ.นั้นพูด หนึ่งก็เดินถ่ายวิดีโอ ในตอนนั้น แอน หญิงสาว ม.6 เช่นเดียวกับเขา
เธอเอากล้องวิดีโอขนาดเล็กของเธอนั้นถ่ายคลิปเพื่อนหยอกล้อกัน หนึ่งเองนั้นก็แอบถ่ายแอนในช่วง
เวลานั้นไว้ หนึ่งเห็นว่าแอนหันมามองแล้วรู้ว่าเขาแอบถ่ายเธออยู่ หนึ่งตีเนียนกลับไปถ่ายผอ.ที่พูดหน้า
เสาธง

SCENE 3 ภายใน / ห้องโสต / กลางวัน (อดีต)

เย็นวันเดียวกันนั้น หนึ่งเอาภาพจากกล้องวิดีโอลงคอมพิวเตอร์ที่ค่อยๆ เล่นจากภาพผอ. พูด

ผอ.โรงเรียน

เสียงในวิดีโอ

คณะครูก็ขออวยพรล่วงหน้าสำหรับนักเรียน
ชั้นม.6 ที่จะจบในปี นี้ ขอให้สมหวังได้เรียนใน
คณะที่ต้องการ คิดสิ่งใดขอให้ได้สิ่งนั้น เรียน
จบออกไปเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา
ประเทศ

ไปจนถึงข้อที่หนึ่งกำลังจะแอบถ่ายแอนนั้นก็พรวดพราดตรงเข้ามาในห้องโสตที่หนึ่งนั่งอยู่
คนเดียว แอนเข้ามาเพื่อขอทำบัตรนักเรียนใหม่

แอน

แกฯ ตอนนี้อย่างทำบัตรนักเรียนได้มี่ย

หนึ่งเองที่ตกใจเพราะไม่คิดว่าจะได้เจอแอนโดยบังเอิญขนาดนี้ หนึ่งเหลือบตามอง
คอมพิวเตอร์ที่กำลังจะเล่นภาพของแอน แอนเองก็ถามต่อ

แอน

บัตรเค้าหายกะว่าจะทำเก็บไว้เป็นที่ระลึกซัก

หน่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

ไม่น่าได้แล้วล่ะ อ.นิภา แยกกลับบ้านไปแล้ว
พุงนี้ๆ

แอน

โอเค

แอนทำหน้าที่เสียดาย ก่อนจะออกไปแอนกำลังจะออกไปก็เห็นกล้องวิดีโอของหนึ่ง ที่มีภาพ
ของกลุ่มเพื่อนๆของแอน

แอน

แกทำอะไรอะ ขอคุณหน่อย

หนึ่งเองเล็กสักเพราะกลัวแอนรู้ว่าแอนถูกถ่าย หนึ่งก็ตอบถ่วงเวลาให้ภาพของแอนในกล้อง
นั้นผ่านไป ก่อนที่แอนจะมาเห็น

หนึ่ง

บ่มีหยั่งหрок วิดีโอผอ.สี่ๆ บ่ต้องดูหрок

แอน

ไหนๆๆ

แอนตื่นตื่นอยากรู้เลยเดินมาดูหน้าจอของหนึ่ง ซึ่งก็ยังเป็นภาพของ ผอ.พูด

แอน

หีย ดูบ่ได้ติ แอบถ่ายไฟไว้อีก

หนึ่ง

บ่ แค้าแค้นแล้วแกเดินมากระแทกแล้วสายมัน

จะหลุด

ภาพยังคงเล่นต่อไป แอนมองด้วยความสนใจ

แอน

ปาด ภาพมันคือชัดแฉะ

หนึ่ง

ของห้องโสตเป็นกล้องไฮเดฟรูล่าสุดแล้ว

กว่าซีขอแม่ใหญ่หนีภาให้ขอผอ.ได้อย่างยาก

แบบที่แกใช้มันเป็น DV มันรุ่นเก่ากว่าน่าจะ

ไม่ชัดเท่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกิจการงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญูชาติให้หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอนขมวดคิ้วไม่เข้าใจสิ่งที่หนึ่งพูด แต่ก็เกิดสงสัยว่าหนึ่งรู้อย่างไรว่าแอนใช้กล้องอะไร

แอน

อ่าๆ แต่อัน.. แยกเห็นหน้าดิ ว่าเค้าใช้กล้องอะไร

หนึ่งเล็กอีกครึ่ง

หนึ่ง

เอ้า ก็.... อยู่หน้าเสาธงจะไม่เห็นได้ไง

แอน

ก็ถามสี่ๆ ขอกำลังของพ่อกับมา เอามาถ่าย
เพื่อนก่อนจบม.6

หนึ่ง

ไหนได้เอากล้องมามี

หนึ่งย้ายตัวเองมาแถวๆบริเวณถ่ายรูปนักเรียน หนึ่งปั่นพิมพ์เป็นศัพท์เทคนิค ที่แอนไม่ค่อยเข้าใจเท่าไร

หนึ่ง

กล้องก็ได้อยู่ละ ตัวนี้มันมีช่อง iLink อยู่
เหมือนจะถ่ายวิดีโอได้ กับ ตอนนี้แกตั้ง
เป็น LP อยู่ต้องตั้งเป็น SP นะ ไม่งั้นมันไม่
ชัด เพิ่งเห็นกล้องตัวมี Line in ด้วยหะ

แอน

(ปั่นพิมพ์)

จ่มหยังวะ

หนึ่ง

แคะจะบอกว่าแกเอาไม่มาต่อเพิ่มได้ ตอน
ถ่ายเสียงจะได้ชัดขึ้น

แอน

(ตื่นเต้น)

เหอ แล้วมันช่วยอะไรได้

หนึ่งต่อไมโครโฟนเข้ากับกล้อง แล้วเอาขาตั้งไมโครโฟนมาเป็นก้านบูมไมค์ หนึ่งเสียบหูฟัง

เข้ากับกล้อง แล้วยื่นให้แอนฟังเสียง หนึ่งลองพูดใส่ไมโครโฟน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

ฮัลโหล 1 2 3 4 สวัสดีครับ

แอน

โหขัดแจ่วเลย คือแก่งแท้

หนึ่งทำทรงขี้เก๊กเหมือนเป็นเรื่องง่ายๆ เขาพูดผ่านไมค์โครโฟนกับแอน

หนึ่ง

(เสียงเก๊กๆ)

ธรรมด้า แค่นื้ออ่อยๆ

แอนซักร้าคาญเลยเอาหูฟังออกข้างนึง

แอน

อ่าๆๆ เชื้อแล้วๆ เออ.. แก ใช้นึง แพนเก่า

ไอ้หยกปะ

หนึ่งกระแสมคือ ก่อนจะพูดกับไมค์โครโฟนที่ต่อเสียงเข้าหูฟังของแอนอยู่

หนึ่ง

(กระซิบใส่ไมค์โครโฟน)

ไม่ต้องย่ำว่าเป็นแพนเก่าก็ได้

เธอก็เอาหูฟังออกแล้วขำอึมๆ หนึ่งเองก็ค่อยๆ เก็บอุปกรณ์ที่เอามาประกอบให้แอน

หนึ่ง

อ่า ไซ้ แกซื้อแอนไซ้ปะ

แอนหันมาด้วยความประหลาดใจ

แอน

แกเคยรู้จักเราด้วยหรอ

หนึ่ง

ไม่รู้ได้ไง ทั้งห้องเราเราเกือบตกวิชาคณิต

เพราะแม่แกเนี่ย

แอน

โห ห้องเราก็ตกเกือบครึ่งห้องเหอะ เรายัง

ไม่รู้เลยว่าแม่สอนอะไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งหัวเราะ

แอน

หนึ่ง แอเคยอยากลองทำหนังสือสั้นมัย

หนึ่ง

เออ เคยอยากลองเหมือนกันแต่ไม่มีใครทำ
ด้วยเลย เพื่อนเรามันหนีไปอ่านหนังสือสอบ
กับเรียนพิเศษกันหมดเลย

แอน

งั้นเราทำหนังสือเอาไปขายงานปัจฉิมบทละ เค้า
น่าจะขอพวกกรรมการนักเรียนได้ไม่ยาก

หนึ่ง

เออสิ

ทั้งสองมองหน้ากัน แอนยิ้มดีใจ

แอน

งั้นตกลงนะ

แอนยื่นมาให้หนึ่งจับมือ หนึ่งยื่นมือไปจับมือกับแอน

SCENE4 ภายนอก / ซอยบ้านของหนึ่ง / กลางวัน

หนึ่งเดินเข้าซอยในบ้านมาเป็นซอยย่านถนนศรีจันทร์ เห็นฉากหลังเป็นตึก'แก่น'(ตึกร้าง 30
ชั้นในอดีต) ระหว่างเดินเข้ามา รถของแอนขับผ่านหนึ่งไปหนึ่งมองตามรถคันนั้นไป รถคันดังกล่าวได้
จอดอยู่ตรงหน้าบ้านของหนึ่ง คนขับได้ลงมาซึ่งเป็นแอน เธอแต่งตัวค่อนข้างโฉบเฉี่ยว เหวลอย ใส่เสื้อ
คลุมปิดไว้ เธอเอาโทรศัพท์ขึ้นมาโทรหาหนึ่ง หนึ่งที่รับสาย

หนึ่ง

ฮัลโหลแอน

แอนหันตามเสียงของหนึ่งที่รับสายอยู่ใกล้ๆเธอ เธอวางสายแล้ว ทั้งสองมองหน้ากัน นี่
เป็นการเจอกันในรอบ 12 ปี แบบส่วนตัว

แอน

ไมโทรบอกให้เราไปรับหละ

หนึ่ง

ไม่เป็นไรหรอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ไม่ได้เจอนานเลยนะ ทำไมเราหาเฟซบุ๊กแก
ไม่เจออะ

หนึ่ง

เราไม่เล่นมาซักระยะแล้ว

แอน

เหมือนแหกหายไปแล้วนะ แกสบายดีมัย

หนึ่ง

สบายดี แกหละ

หนึ่งตั้งใจหาบุญแฉในกระเป๋าของตัวเอง จนเหมือนไม่สนใจแอน

แอน

ก็สบายดี แล้วช่วงนี้แกทำงานอะไรอะ

หนึ่ง

เราพากย์เสียงซีรีส์สำเนียงอีสาน

หนึ่งเจอบุญแฉ แต่บุญแฉนั้นมีหลายดอกมากเข้าพยายามหาหมั้นว่าเป็นดอกไหน แอนก็ยังไม่เข้าชี้ถาม

แอน

(น้ำเสียงตื้นตันตามมารยาท)

หรือ ปกติเขาจ้างยังไง แกทำประจำปะ

หนึ่ง

ก็...ตอนนี้ทำฟรีแลนซ์แล้ว ก็พออยู่ได้

หนึ่งเสียบุญแฉเปิดบานเลื่อนขึ้นมาได้ เจอประตูบานที่สองที่เข้าต้องหาบุญแฉอีกดอกให้เจอ

แอน

ดีนะ แกได้ทำอะไรที่แกชอบ

หนึ่ง

มันก็งานๆนี่แหละแอน

แอน

หนึ่ง รบกวนแกแ่เลย ที่ให้ขึ้นมาจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรุงเทพฯเปิดบ้านการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งทำกุญแจตก เขาถอนหายใจเฮือกหนึ่ง เขาก็หยิบขึ้นมาเปิดบ้านต่อ

หนึ่ง

ก็เรานัดกันแล้วไม่เป็นไร ไม่เห็นลำบากเลย

โทรศัพท์แอนเข้าพอดี

แอน

ถ้าแกเปิดประตูได้แล้วเรียกเราแล้วกัน

หนึ่งยังคงไล่หากุญแจดอกที่ถูกต้องจนเจอ แอนเดินออกไปโทรศัพท์ที่ไกลจากหนึ่ง เพราะ
ลูกค้าเธอโทรมา แอนคุยด้วยเสียงสองของเธอที่ร่าเริง

แอน

สวัสดีคะพี่หญิง มีอะไรให้ช่วยคะ อ้อต่ออายุ
สมาชิกไข่ม้อยคะพี่ เดี่ยวหนูเสร็จธุระเดี๋ยวหนู
เข้าไปหานะคะ

เขาหากุญแจบ้านเจอแล้วจึงไขมันเข้าไป หนึ่งสุดหายใจเฮือกใหญ่

SEQUENCE B หนึ่งของเรา

SCENE 5 ภายนอก / ศูนย์อาหารห้างแฟรี่พลาซ่า / กลางวัน (อดีต)

ผู้คนที่กินข้าวมองหนึ่งอย่างแปลก เพราะหนึ่งแต่งตัวใส่เสื้อกึ่งข้างภาพที่ยืมมาจากห้องโสต
เขารอบแบบไม่ค่อยอยู่สุขเพราะแอนมาสาย ตัวเขามีทั้งขาตั้งกล้อง ไมค์โครโฟน กระเป๋าใส่อุปกรณ์
ประกอบฉาก กระจดึกน้ำ หมวกฟางที่เป็นเสื้อผ้าให้นักแสดงใส่ แอนสะพายกระเป๋าเป้เล็กๆใบเดียว
กับกระเป๋าข้างที่มีกล้อง ตามาเจอหนึ่ง

หนึ่ง

นี่ก็โมงแล้ว

แอน

โทษๆ วันนี้สองแถวมาโคตรช้าเลย

หนึ่งลูกล้วนยื่นของให้แอนแบ่งถือ

SCENE 6 ภายนอก /ทางลูกรังหมู่บ้านเตย/ กลางวัน (อดีต)

รถสองแถวจอดหน้าปากซอย แอนและหนึ่งเดินเท้าต่อบนทางลูกรังข้างทางเป็นทางรถไฟ
ระหว่างเดิน แอนเอากล้องขึ้นมาถ่ายหนึ่งเล่น หนึ่งหันมาเห็นพอดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

แอน อย่าเพิ่งรีบถ่าย เดี่ยวแบตกับเทปจะ
หมดก่อนนะ

แอน

รู้แล้วๆ เค้าแค่เอากล้องมาทดสอบเฉยๆ

หนึ่ง

แอนได้เอาหูฟังมามี๊

แอน

ตายแล้ว เค้าลิ้ม

หนึ่ง

เมื่อคืนก็บอกกันตอนนอนเอนเอนแล้ว

แอน

แล้วให้เค้าทำไงล่ะ

แอนยอมเอากล้องลงอย่างหน้าจ้อยเพราะหนึ่งดู หนึ่งเดินเข้ามาเพื่อต่อไมโครโฟนเข้ากล้อง

หนึ่ง

งั้นเอากล้องมานี้เดี๋ยวทดสอบเสียงให้ แกพูดแล้ว
เราจะถ่ายไว้ แล้วมาฟังเสียงกัน

หนึ่งเอาไมค์โครโฟนให้แอนถือ หนึ่งเช็คค่ากล้องแล้วหันกล้องไปหาแอน

แอน

ทำไมต้องเป็นเค้าโดนถ่าย หน้ายังเต๋อๆอยู่

หนึ่ง

ไม่ได้แก้งวैया ก็แกเป็นคนลืมหูฟัง แกเอา

ไมค์โครโฟนมาพูดหน่อยสิเราจะทดสอบเสียง

ด้วย

แอนหยิบไมค์โครโฟนมาพูด แล้วหนึ่งก็บันทึกไว้เพื่อจะเอาเอามาเพลย์แบ็คแล้วฟังเสียง
ระหว่างนี้ทั้งสองก็เดินไปถ่ายไป

แอน

หนึ่ง สอง สาม สี่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

แกลองพูดอะไรมากกว่านั้นหน่อย

แอน

สวีสวีคะ แอนเด้อ วันนี้มาถ่ายหนังกับบัก

หนึ่ง

หนึ่ง

แกลองทดสอบเสียงสูงกลางต่ำให้หน่อย เอาคำ

ว่าแอนเด้อเนี่ยแหละ

หนึ่งแอบขำเพราะจริงๆเขาเริ่มคิดจะแก๊งแอนบ้าง

แอน

แอนเด้อ แอนเด้อ แอนเด้อออ

หนึ่งกลั้นหัวเราะ แล้วทำทรงจริงจังต่อ

แอน

ได้มียอะแก

หนึ่ง

ได้ๆ อีกนิดหน่อย มีอะไรอยากบ่นมัย

แอน

ไว้ทำหนังเสร็จค่อยบ่นทีเดียว เดี่ยว เมื่อกี้แก

ยังบอกเราว่ามันเปลืองเทปอยู่เลย

หนึ่ง

ได้แล้วแหละ เดี่ยวมาฟังเสียงกัน

หนึ่งกดคัทแล้วยังคงกลั้นขำอยู่ ระหว่างที่ทั้งสองเดินไปบ้านของเพื่อนแอน หนึ่งและแอนสูมหัวไหล่ๆเพื่อฟังเสียงที่ทดลองอัดไป หนึ่งทำเสียงล้อเลียนแอน

เสียงจากในกล้อง

แอนเด้อ แอนเด้อ แอนเด้อออ

หนึ่ง

เหมือน แต่งโม แต่งโม แต่งโมเลย

แอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับแลกเปลี่ยน นำเกลียดรศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

ไม่ !!!

แอนตีแชนหนึ่งเพราะเห็นฟุตบอลที่ถ่ายเธอ เธอพยายามแย่งกล้องจากหนึ่ง หนึ่งวิ่งหนี

SCENE 7 ภายนอก / เชียงนา / กลางวัน

แอนถ่ายซีตแรกของหนึ่งเป็นฉากหอมแคนนั้นเป่าแคนจับผู้หญิงที่เชียงนา เตย นักแสดงที่เป็นเพื่อนแอนนั้น ค่อนข้างชินอายที่จะแสดงหนึ่ง ฉากแรกคือพีมินเป่าแคนให้เตย แพนของพีมินที่กำลังนอนบนตัก ในกระท่อมกลางนา

เตย

(สำเนียงอีสาน)

ไ้อ้ย อีแอน มึงซีให้กูเล่นอีหลีบ

แอน

ซอญูแน มึงเฮดได้ແหละ

พีมิน

(สำเนียงอีสาน)

โห คือมาถ่ายทำกันจริงจังโหด เ้า ให้อายจัง
ได้บ้างหละ

แอน

(สำเนียงอีสาน)

เจ้าก็เป่าแคนจับผู้สาว พอเค้าซบตักก็หยุด
เป่า แล้วเดี่ยวเตยก็จะพูด

เตย

(สำเนียงอีสาน)

เ้า กูต้องซบตักนำดี แม่กูดูหนึ่งจะต่ากูป่น้อ

พีมิน

(สำเนียงอีสาน)

ซีเดียวอายหลายตีเตย แอน อ้ายเป่าแคนบ่

เป็นเด้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ช่วย เป่าตัวๆไปโลด เอาที่พอเป่าเป็น นั้นอา
รมณ์เต๋ออ้าย เล่นตามฟีลเลย ฟีลลิ่งๆ ฮู้จักบ่

หนึ่งฟังสิ่งที่แอนกำกับอยู่ห่างๆ เขาเองมัวแต่เซ่ตขาตั้งกล้องให้แอน

แอน

(กระซิบ)

มันต้องสั่งแอกชั่นตอนไหนนะหนึ่ง

หนึ่งทำหน้าที่แบบ ‘อิหยังวะ’ ให้แอนเห็น ก่อนจะบอกแอนว่าต้องทำยังไง

หนึ่ง

เดี๋ยวแอกตถ่ายก่อนแล้วสั่งแอกชั่น

แอนพยักหน้าเข้าใจ หนึ่งไปบูมไมค์โครโฟน แอนกดรีคคอร์ด

แอน

(ตะโกน)

นักแสดงพร้อมเด้อ เฮ้า แอกชั่น

เตยและพีมีพูดไดอะล็อกออกมาแบบแข็งๆ

เตย

เจ้าคือเป่าแคนเพราะแกะ เฮาชิบได้อยู่ร่วมกัน
อิหลีได้หนี

พีมีน

อ้ายฮักเจ้าหลาย จะไปกรุงเทพจริงๆบ่ จะทิ้ง
อ้ายติห่ล๊ะ

เตย

เฮาก็บ่อยากทิ้งตีไปโส... โตไปโส.. (ลืมหบ)

ช่วย อีแอน มันเว้าจั่งได้ต่อวะ เว้ายากโพดวะ

บหมึงหนะแมท

หนึ่งกระซิบบอกแอนว่า “คัทๆ”

แอน

คัทๆ ห้วยยย เฮ้า เอาใหม่ บ่เป็นหยัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารแอนเข้าไปบรีฟนักแสดงใหม่ แล้วถ่ายทำต่อเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งและแอนถ่ายทำหนังสือกันฉากต่อมาเป็นแอนและหนึ่งถ่ายทำที่ที่กระท้อปปลายนา เป็นฉากที่พีมีนเขียนจดหมายหาเตย พีมีนเป่าแคนอัดใส่เครื่องเล่นเทปส่งให้เตยฟัง

SCENE 8 ภายนอก /ไซต์ก่อสร้างในหมู่บ้าน/ กลางวัน

แอนและหนึ่ง ใช้ไซต์ก่อสร้างหมู่บ้านจัดสรรในละแวกนั้น ถ่ายทำฉากเตยไปทำงานเป็นคนงานก่อสร้างที่กรุงเทพ เธอแสดงแบบแข็งๆว่ากำลังลำบาก ตอกตะปู ปาดเหงื่อ เตยจู่ก็อ่านจดหมายของพีมีน เตยแล้วเอาเทปที่พีมีนส่งให้มากอดเหมือนหนังรักน้ำเน่า ผู้รับเหมาตัวจริงที่แอนขอร้องให้มาแสดงให้ เดินมาด่าเตยที่ไม่ทำงาน

ผู้รับเหมา
 อย่าซื้อค้ำหลาย บักบ้านนอก
 แอนกระซิบบอกเตยจากข้างกล้อง
 แอน
 ให้เหมาะ ให้กะเหมาะ
 เตย
 ภูให้บ้ออก
 หนึ่งหยิบขวดน้ำของตัวเอง เดินเอาหลอดน้ำไปหยดน้ำให้เตย กล้องของแอนบันทึกเอาไว้
 พอหนึ่งออก เตยก็เล่นฉากร้องไห้ปลอมๆ แอนซูมเข้าไปโคลสอัพเห็นน้ำตาของเตย

SCENE 9 ภายนอก /บึงท้ายหมู่บ้าน/ กลางวัน

พีมีนจับมือเตยที่ยืนตัวบิดตัวเบี้ยวด้วยความเขิน แอนถ่ายรูปทำโปสเตอร์ด้วยกล้องดิจิทัล
 คอมแพ็ค

เตย
 อีแอน มึงฟ่าวถ่ายทะเลแม่

พีมีน
 ย่านอายจีบติ

เตย
 ฮี้ย บักห่านี่เหม่

หนึ่งยืนดูแอนที่ถ่ายโปสเตอร์อยู่ เขาเลยแซวแอน

หนึ่ง

ทำโปสเตอร์อย่างกับจะเอาหนังไปฉายที่แพร่

แอน

เอา เพื่อได้นะ หนังพีเฉลิมยังได้ฉายเลย พี่
โรงเรียนเรานำเด้อ

หนึ่ง

ไผวะ

แอน

คนไฟบินหนะแหม

หนึ่ง

ประหลาดใจ
ป่าด... เอา เพิ่งรู้ได้หนี

แอนถ่ายรูปเสร็จยกคิ้วบอกเชิงๆภูมิใจ แอนตะโกนบอกเตยกับพีมินให้กลับไปเปลี่ยนชุดเพื่อ
เข้าฉากถัดไป แอนนั่งดูรูปของที่ถ่ายเมื่อกี้ หนึ่งเข้ามาชะงักดูด้วย

แอน

เตย โทหิบเสื่อในถุงเหลืองเปลี่ยนได้เลยเด้อ
อ้ายมิน ต่อกไปฉากจบเด้ออ้าย

หนึ่ง

จะแล้วแล้วหนี เหนื่อยบ่หละวันนี้

แอน

ไหวอยู่ ไม่ได้แกมาช่วยคงเป็นตายากกว่านี้

หนึ่ง

อือ ถ้าเป็นเค้ามาถ่ายคนเดียวก็ไม่เอาเหมือน
กัน

แอนยิ้มๆดีใจ

แอน

แต่ฉากต่อไปยากหน่อยนะ

หนึ่งทำหน้าที่สงสัยว่าฉากต่อไปมันยากยังไง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 10 ภายนอก / ซ้างทางรถไฟ / กลางวัน

ตกเย็นแอนถ่ายทำฉากสุดท้ายของวันที่ทุ่งนา หนึ่งต้องถือไมค์บูมพร้อมกับลากรถเข็นสาเล่ที่ แอนขึ้นไปนั่ง เพื่อใช้เคลื่อนกล้องถ่ายตามเตยที่เดินมาแล้วเจอกับพีมีนตรงจุดมาร์ค เพราะน้ำหนักของ แอนและพื้นทางลูกรังทำให้หนึ่งเสียหลักล้ม แอนก็ล้มตามด้วยแต่ไม่เป็นอะไรมาก แอนเห็นหนึ่งล้มอยู่ เลยยื่นมือเขามาช่วยดึงหนึ่งขึ้น

แอน

เป็นอะไรมากมัย

หนึ่ง

เค้าไม่เป็นไร แยกถ่ายต่อเลย เดี่ยวแสงหมด

หนึ่งกลับลากรถเข็นเพื่อเริ่มต้นถ่ายใหม่ให้แอน พร้อมกับถือไมโครโฟน

แอน

เอาใหม่เด้อ เอา แอคชั่น

เมื่อถ่ายทำตัวละครก็แสดงแบบเทคเมื่อกี้ แต่แสดงดีขึ้น ดีที่สุดของวัน

พีมีน

อ้ายชิบให้อีหยังเฮ็ดเราสองคนจากกันอีก

อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่นำกันเด้อ

เตย

เฮ้าชิบพราวจากกันอีกแล้วเด้อ เฮ้าสัญญา

แอน

คัท !!!! เลิกกอง

แอนประกาศเลิกกองทุกคนดีใจและแยกย้ายกันกลับบ้าน

SEQUENCE C เราจะยอมรับมันได้อย่างไร

SCENE 11 ภายใน / บ้านของหนึ่ง(ร้านเกม)/ กลางคืน

หนึ่งพาแอนมาบ้านของเขา บ้านของหนึ่งเป็นร้านขายของชำที่มีร้านเกมขนาดเล็ก มีลูกค้า เป็นเด็กมัธยมต้นราวๆ 5 คน ส่งเสียงดังเต็มร้านเกมในระหว่างเล่นเกมเค้เตอร์สไตรค์ แอนรู้สึกตกใจ นิดหน่อยกับเสียงโหวกเวกไววายวาย หนึ่งและแอนเดินผ่านแผงขายขนมขบเคี้ยวและเด็กๆที่เล่นเกม เสียงเซ็งแซ่ จนมาถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ของหนึ่งที่หน้าตาแล้วแตกต่างจากคอมพิวเตอร์ธรรมดาๆ หนึ่งเสียบสายไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Firewire เปิดโปรแกรม Sony Vegas Pro 6.0 เพื่อเอาฟุตเทจลง ในระหว่างที่รอฟุตเทจลงนั้น ทั้งสองที่ดูฟุตเทจอย่างลึนระทึก

หนึ่ง

หนังจะออกมาเป็นยังไงนะ

แอน

เราก็ไม่รู้เหมือนกัน

เมื่อพ้นจากต้นม้วนที่ทั้งสองถ่ายเล่นกัน ก็เข้าสู่ช็อตแรกของหนังที่เป็นทุ่งนา แอนก็พบว่าภาพที่ถ่ายมามาก่อนข้างมืดเพราะย้อนแสง ช็อตถัดมาก็สว่างโล่งเพราะถ่ายกลางแดด แอนบ่นกับตัวเอง ทำหน้าเสีย หนึ่งปลอบใจ และหนึ่งช่วยแก้สีให้กลับมาปกติ แอนตื่นเต้นใหญ่ ถกเถียงเรื่องว่าช็อตนี้ควรอยู่ก่อนหรือหลัง แอนนั่งทำโปรสเตอร์ในระหว่างที่หนึ่งกำลังตัดต่อ

ผ่านไปหลายชั่วโมงลูกค้าในร้านเกมเข้าๆออกๆเรื่อยๆจนพลบค่ำลูกค้าในร้านเริ่มบางตา แอนตัมมามาในร้านกิน หนึ่งเรียกให้แอนมาลองดูหนังเต็มเรื่อง แอนกินมาม่าอย่างหิวโหยจนหนึ่งจ้องมองแอนด้วยความหิว แอนเอาให้หนึ่งกินหนึ่งยิ้มดีใจ กินไปไม่กี่คำ หนึ่งเล่นมาจนถึงฉากสุดท้ายที่เป็นตัวละครนั้นเดินบนทางลูกรังที่หนึ่งลากรถเข็นถ่ายตามจนลืมนั้น แอนที่กำลังฟังเสียงเกิดความสงสัย

แอน

หนึ่ง เสียงเป็นอะไรอะ

หนึ่ง

ไหนขอฟังหน่อย ... (หน้าเสีย) ตายแล้วสงสัย

สายน่าจะขาดในตอนอัดเสียง

แอน

จริงมัยเนี่ย แล้วตอนถ่ายทำไมแกไม่บอกเค้า

หนึ่ง

ก็ไม่มีหูฟังเราจะรู้ได้ไง

แอนถอนหายใจ

แอน

ทำอะไรได้บ้างอะแก

หนึ่ง

เหมือนเสียงมันเสียเลย น่าจะใช้ปลั๊กอินแก้ไข

ได้ น้อยซมันส์แรงมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

อียังอีกหละบาทหนี

หนึ่ง

เค้าว่าเราน่าจะต้องพากย์เสียงทั้ไปเลย

แอน

ชิบ่าติ จะเอาใครพากย์ให้เอ้า

หนึ่ง

กันี้ไง เค้าเป็นพีมีน แกเป็นเตย

แอนหันมามองหน้าหนึ่งด้วยสายตาดูจริงจัง เพราะคิดว่าหนึ่งล้อเล่น

แอน

สู่ว้าลาวยังบ่ถ่องเลย

หนึ่ง

ให้ทำไงหละ แกจะไปรับพีมีนจากบ้านไผ่มาตี

แอน

อียังวะ ชิบ่าติ

หนึ่ง

แกก็สอนเค้าเว้าตีหละ มันบ่ได้เว้าหลายปาน
นั้นเด้หละ

แอนขมวดคิ้วคิดด้วยความไม่มั่นใจ หนึ่งก็มองแอนกลับด้วยสายตาที่จริงจังเช่นกัน ต่อมาทั้งสองคนดูฟุตบอลที่นักแสดงพูดแล้วพยายามอ่านปากตามนักแสดงแล้วพูดตาม ขมุขมุขมิมปากกันอยู่สองคนในร้านเกม แอนซึ่งพูดอีสานอยู่แล้วเลยไม่ยากนัก

แอน

เค้าพร้อมแล้ว เอาเลยบ่

หนึ่ง

จ๊กแป็บขออีกสักรอบ

หนึ่งกอดเล่นอีกรอบแล้วดู หน้าตาของเขาจริงจังมากๆ หนึ่งซ้อมเสร็จไม่พูดไม่จา

หนึ่ง

ขอลองจ๊กที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งสุดหายใจลึกๆ ก็เอาหูฟังใส่หู กดปุ่มอัดเสียงในโปรแกรมตัดต่อเขาก็พูดบทสนทนาของพระเอกโดยไม่รอแอนสั่ง

หนึ่ง

(สำเนียงอีสานที่เพี้ยนมากๆ)

อ้ายซิบให้อีหยังเฮ็ดเฮาสองคนจากกันอีก

อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่นำกันเด้อ

แอนกลั่นขำไม่ไหวจนหัวเราะลั่นกลางร้านเกม หนึ่งเสียความมั่นใจไป แอนแนะนำหนึ่งให้ลองพูดตาม

แอน

จะรอดบ่น้อ แกอย่าเค้นเสียงหลาย ถ้าตั้งใจ

เว้าหลายๆมันจะบ่เป็นธรรมชาติ แกลองพูด

เหมือนที่แกพูดกับเค้าดูสิ

หนึ่ง/แอน

(สำเนียงอีสานที่เรียบๆ อ่านตามคำ แอนพูด

เป็นเสียงโกัด)

อ้ายซิบให้อีหยังเฮ็ดเฮาสองคนจากกันอีก

อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่นำกันเด้อ

แอน

ก็เว้าคืออยู่เด้อหละ แต่มันบ่มีอารมณ์แหม

แกลองคิดว่าถ้าแกรักใครซักคนมากแกจะพูด

ยังไง

หนึ่งเขากลับเปลี่ยนความรู้สึกที่มีต่อแอน โดยการหันจากแอนมาองตัวละครในหนัง สุดหายใจลึกๆ กดปุ่มเรคคอร์ด แอนเอาไมค์โครโฟนมาจ่อที่ปากหนึ่ง

หนึ่ง

อ้ายซิบให้อีหยังเฮ็ดเราสองคนจากกันอีก

อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่นำกันเด้อ

แอน

จั่งซันแหละ ขออีกที

หนึ่งหันมาองแอน แล้วพูดประโยคนั้นอีกรอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

อ้ายซิบให้อีหยังเฮ็ดเราสองคนจากกันอีก
อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่ร่นำกันเด้อ

เมื่อหนึ่งพากย์เสร็จแอนก็เอาไม้คั่นมาที่ตัวเองพากย์เสียงต่อ

แอน

เฮ้าซิบพรากจากกันอีกแล้วเด้อ เฮาสัญญา

ทั้งสองเงียบสงบไป ทั้งสองจ้องกัน แอนส่งซิกให้หนึ่งกดปุ่มหยุดอัดเสียง

หนึ่ง

น่าจะได้นะ

แอน

อ้อ ลองดู

หนึ่งตัดต่ออีกซึกพัก เอาเสียงแทรกคนนั้นแทนที่ลงไปจุดที่เสีย จน ตี 2 แอนผล็อยหลับคา
คอมพิวเตอร์ที่เปิดโปรแกรมไฟโต้ซ้อป ในจอภาพทุ่งนาที่มีหมอแคนเป่าแคน (ดีไซน์ล้อโปสเตอร์แพล
เก่า) หนึ่งมอแอนที่งีบหลับไป หนึ่งเอาโปสเตอร์ไปปิ้งที่ให้แอน ก่อนมานั่งงีบหลับไประหว่างรอ
เร็นเดอร์ แอนขยับตัวมาซบข้างเขา

SCENE 12 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน

หลังจากที่แอนได้เข้ามาในบ้านพร้อมกับหนึ่ง แอนก็เดินสำรวจบ้านของหนึ่ง ตรงกลางลาน
ชั้นหนึ่งที่เคยเป็นร้านเกมนั้นจึงโล่งไม่มีคอมพิวเตอร์วาง แอนเดินดูรอบๆชั้นหนึ่งของบ้าน ในมือของ
แอนถือกระติกน้ำที่มีกาแพ่ข้างใน เธอเห็นบ๊วตรงรักแร้

หนึ่ง

ตอนแรกว่าจะกลับมาเปิด แต่โควิดมันนาน
เลยขายคอมพิวเตอร์ออกหมดเลย คิดว่าคนคงกลัว
ไม่ยอมมานั่งร้านเกมแล้ว

แอน

อืม คิดถึงนะตอนที่เรามาบ้านแกตอนนั้น

หนึ่ง

ก็คล้ายๆเดิมแหละ แม่เราให้คนเข้ามากวาด

ทุกอาทิตย์อยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่งเดินไปห้องหลังบ้านเพื่อดูความเรียบร้อยของบ้าน ในระหว่างที่แอนยืนๆเอาโทรศัพท์
ถ่ายภาพห้องเช่าโซนข้างล่าง

แอน

แล้ว อยู่กรุงเทพแกพักแถวไหนอะ

หนึ่ง

เราเช่าห้องใกล้ๆออฟฟิศ อยู่แถววังหิน

แอน

อ่าวเธอ เรามีคอนโดตรงนาคริवास แกจะ
เช่าต่อมัย

หนึ่ง

ทำไมแกมีห้องที่นั่นหละ

หนึ่งเดินป่วนเขียนในห้องหลังบ้านตรวจความเรียบร้อย เขาหยิบจดหมายในบ้านที่วางทิ้งไว้

แอน

ก็.. ช่วงนี้เราลงกรุงเทพบ่อยๆเพื่อไปประชุม
เลยเช่าทิ้งไว้

หนึ่ง

เราคูนๆว่าบ้านแกอยู่ตรงแถวบึงหนองโคตร
ไม่ใช่เธอ แกมาเช่าที่นี้เพิ่มทำไม

แอน

ก็.. เรากะเปิดร้านกาแฟ

หนึ่ง

แกทำกาแฟเป็นตั้งแต่ตอนไหน

หนึ่งเดินกลับเข้าไปเอาของคร่าวๆที่บ้าน

แอน

เริ่มทำมาซักพักนึงแล้ว

หนึ่ง

จริงๆ ทำเล่นมันไม่ได้ดีเท่าไหร่นะ

เอกสารนี้เป็นเอกสาร แอนเริ่มหน้าเสี่ยที่โดนหนึ่งอำ เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ไม่เป็นไร เราสบายใจจะเข้ากับแกนะ

หนึ่ง

นี่เรายังไม่ได้ตกลงกันซักหน่อย

หนึ่ง

เราแค่กวตืนแก แะ ล้อเล่น

หนึ่งก็เดินออกมาพร้อมกับพวงกุญแจของห้องชั้นสอง

แอน

แต่จริงๆ ถ้าแกไม่สบายใจแกไม่ให้เราเช่าก็ได้
นะ

หนึ่ง

เราหยอกเล่นจริงๆ แก่ไม่คิดว่าแกจะกลับมา
อยู่ขอนแก่น

ระหว่างเดินมา หนึ่งก็ดูจดหมายและบิลที่เก็บไว้

หนึ่ง

หัวเราะ
เออ แอน เดือนก่อนไม่รู้พี่มินได้เบอร์เรามา
ได้ยังไง สุดท้ายแกชวนเราไปทำขายตรงเฉย
เลย คุยกับเพื่อนห้องเราเห็นว่าแกโทรหาอัน
อ.นิพนธ์เลย

แอน

เราเป็นคนให้เบอร์แกกับพี่มินเอง เราเป็น
ดาวไลน์พี่มินอยู่ตอนนี้

หนึ่งหยุดดูจดหมาย

หนึ่ง

อ่าวเหรอ เตียวนะจริงๆ แก่ไม่ได้เบอร์เรามา
จากแม่เราใช่มั้ย

แอน

ตอนแรกขอเบอร์แกจากไอ้หยกกะจะโทรหา
แกเรื่องบ้านนี้แหละ

หนึ่ง

แต่แกก็เอาไปให้พี่มินโทรมาหาลอกเราไปขาย
ตรงด้วยเนี่ยนะ

แอน

แล้วแกจะให้เราทำยังไงวะ เราก็แค่อยากได้
ยอด แม่เราจะเกษียณแล้ว เราไม่รู้จะเอาเงิน
ไหนมาจ่ายค่าบ้านที่ขึ้นต่อบ้านที่แม่เราก็ก
เอาบ้านไปจำนองตอนเลิกกับพ่อ แล้วบ้าน
มันก็โดนยึดแล้ว แล้วเราก็ไม่คิดว่าพี่มินทำ
แบบนั้น คิดว่าแค่โทรไปคุยถามเฉยๆ

หนึ่ง

เราไม่ได้ว่าอะไรเราแค่ แกมีเบอร์เราทำไมแก
ไม่โทรมาเล่าให้เราฟังเลย

แอน

(หงุดหงิด) นี่ก็เล่าแล้วไง เอาอะไรอีก

หนึ่ง

ทำไมแกทำเหมือนเราช่วยอะไรแกเราไม่ได้
เลย

แอน

แกไม่ต้องมาห่วงเราหรอก ถ้าเราอยากให้
ช่วยเราคงบอกนานแล้ว เราไม่อยากเป็นหนี้
บุญคุณใคร

หนึ่ง

เอ๊ย แกไปกันใหญ่แล้ว แกเป็นอะไรของแก

แอน

เราไม่ได้เป็นอะไร เราไม่ได้อยากขอบ้านแก
อยู่ฟรีด้วย หรือว่าแกอยากจะทำก็เรื่องของ
แกันนะ (ประชด) พ่อคนใจดี

หนึ่งถอนหายใจเฮือกใหญ่ๆ

หนึ่ง

เดี๋ยวเราขอขึ้นไปดูชั้นสองก่อนนะว่าน้ำไห
ลุ่ม

หนึ่งเดินขึ้นชั้นสองของบ้านไป

SEQUENCE D โอกาสสุดท้าย

SCENE 13 ภายใน / โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย / กลางวัน

งานปัจฉิมในหอประชุมของโรงเรียน นักเรียนม.6 รุ่นเดียวกับแอนและหนึ่ง เล่นกีตาร์เพลง
'เราและนาย' ของ เสก โลโซ แบบที่ร้องให้ไปร้องไปจนแทบจะฟังไม่รู้เรื่อง แอนเอากล้องของห้องโสต
มาถ่ายแทนหนึ่ง เพราะหนึ่งนั้นกำลังวุ่นกับการเตรียมไฟล์หนังสือเพื่อฉายในหอประชุม แอนบ่นระ
หว่างถ่ายวิดีโอ

แอน

ถ้าเป็นพี่ไซตุ่นร้องแบบเมื่อปีก่อนคงดีกว่านี้

เมื่อเสียงดนตรีจบโฆษกก็ประกาศโปรแกรมต่อไป

โฆษก

จบไปแล้วนะครีกับเพลงสุดซึ่งจากวงเฮ็ดคือ
แกะ จากห้อง 6/10 นะครี ต่อไปเป็นหนังสือ
สั้นสุดพิเศษที่จะฉายเป็นที่ระลึกแก่เพื่อนๆ
ทุกคนครี รับชมกันครี...

ทั้งสองรอเพื่อเปิดเครื่องเล่น DVD เพื่อฉายหนังสือ แอนยังหนึ่งไว้

แอน

หนึ่ง เดี่ยว.... เราอยากทดลองเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

(ชะงัก)

หรือเราจะกตพร้อมกันก็ได้นะ

ทั้งสองเอานิ้วจิ้มปุ่ม Play พร้อมกัน แผ่น DVD โดนดูดเข้าไป หนึ่งเองนั้นยิ้มด้วยความรู้สึกดี แอนเดินไปดูหนังตัวเองจากหลังเวที ด้วยความตื่นเต้น ภาพแรกของหนังสั้นนั้นเป็นภาพของไตเติลใช้คำว่า “แคน” ภาพเปิดมาหนังสั้นของแอนนั้นถ่ายภาพของทุ่งนาที่แห้งๆแล้งๆ ภาพเข้าฉากแรกที่พีมี เป้าแคนจิบเตย

เตย

(สำเนียงอีสาน)

อ้ายมิน นาก็แล้งหลาย อันเราว่าจะไปหา
เฮ็ดเวียดในกรุงเทพฯ เจ้าซีได้พอยู่นี่รับงาน
หมอแคนไป

พีมีน

(สำเนียงอีสาน)

คือซีฟาวไปและ เจ้าก็ร่อนหน้าใหม่ก็ได้ บ่
เห็นต้องฟาวเข้ากรุงเทพฯ อ้ายบ่เดือดร้อน
ปานนั้นหรือก เฮาก็พอหาอยู่หากินได้อยู่

เตย

บ่เป็นหยิงดอก ค่าปุ๋ยเต่าแก่เพิ่นก็ยังจ่ายบ่
หมด อันบ้านเฮ้าซีหาหมอแคนเก่งๆก็บ่จ่ายได้
เจ้าไปเฮ็ดไซค์ก่อสร้างมือเสีย เป็นจิ้งจัน ไผซี
เป้าแคนให้งานบุญบ้านเฮ้าหละ

บทสนทนาตัวละครสร้างความน่าเบื่อให้กับนักเรียน ม.6 เป็นอย่างมาก หนังสั้นนั้นตัดต่อไม่ค่อยเรียบเนียน สีที่หนังนั้นแก่สีก็ทำให้หนังนั้นไม่ต่อเนื่องและดูไม่เป็นธรรมชาติ หนังดำเนินไปเป็นฉากพีมีนมาส่งเตยขึ้นรถสองแถว พีมีนเป้าแคนอัดเสียงลงเทป เตยร้องไห้ แล้วเหมือนแอบเห็นปลายหลอดหยอดน้ำของหนึ่งอยู่ตรงขอบเฟรม จนแล้วเมื่อถึงฉากที่แอนและหนึ่งช่วยกันพากเสียง ที่เนื้อเสียงแตกต่างกับที่ผ่านมาโดยสิ้นเชิง

พีมีน

(เสียงหนึ่ง)

อยู่กรุงเทพฯลำบากหลายบ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เตย

(เสียงแอน)

เข้าชิบพรากจากกันอีกแล้วเด้อ เฮาสัญญา

พีมิน

(เสียงของหนึ่ง)

อ้ายชิบให้อีหยังเฮ็ดเราสองคนจากกันอีก

อ้ายฮักเจ้าหลายๆ อยู่นำกันเด้อ

เตย

(เสียงของแอน)

เข้าชิบพรากจากกันอีกแล้วเด้อ เฮาสัญญา

เกิดเสียงฮือฮาเกิดขึ้น เพราะสงสัยว่าหนึ่งนั้นทำไมเสียงถึงแปลกๆ ทั้งหอประชุมฮือฮ่าว่านั่น
เสียงของหนึ่งและแอน

นักเรียนชาย 1

เสียงบักหนึ่งปะวะ

นักเรียนชาย 2

มันคือเหมือนหนังชาร์ลีแซปปลิ้นพากย์ลาว

แฉะวะ

หลังจากนั้นเอนด์เครดิตหนังก็ขึ้นอย่างเชื่องช้า ปรากฏคำว่า “กำกับ/ถ่าย/บท แอน 6/5
เสียง หนึ่ง 6/6”

หญิง 1

คือได้ไปนำกันวะ

นักเรียนชาย 2

กูก็ว่ายุ มันคือไม่มาทำงานกลุ่มนำกู

จนกระทั่งมีเสียงตะโกนออกมาจากเพื่อที่ดูหนังอยู่

นักเรียนชาย 3

โอยย ชุมสุแคไปถ่ายหนังนำกันอีหลีบี !!!!

เสียงของนักเรียนกลุ่มหนึ่งที่โห่ร้องให้กับกับความสัมพันธ์ของทั้งสองค่อยๆดังไปทั่วหอ
ประชุม แอนเริ่มไม่พอใจ เธอวิ่งไปปิดเครื่องเล่น DVD ทันที โดยที่เครดิตหนังยังไม่ทันจบ เธอเดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกจากหอประชุมหลังโดยไม่พูดไม่จา หนึ่งเดินตามเพื่อไปเคลียร์กับแอน แอนวิ่งขึ้นรถสองแถวไป หนึ่งวิ่งไปเยี่ยมรถมอเตอร์ไซค์รุ่นน้องม.5 ซี่ตาม

SCENE 14 ภายนอก / บขส.ขอนแก่น แห่งที่ 1/ กลางวัน

หนึ่งซี่ตามรถสองแถวที่แอน จนรถไปจอดที่บขส. แอนลงมาจากรถ หนึ่งเดินตามมาบน สะพานลอยที่ข้ามไปอีกฝั่งของบขส.

แอน

หนึ่งโคตรแยเลย เค้าไม่อยากดูต่อแล้ว อาย

หนึ่ง

อายหยิ่งอีก ก็ทำเต็มทีแล้ว หนึ่งเรื่องแรกของ

เรานะ

แอนมองหน้าหนึ่ง

แอน

แกทำอะไรของแกลงไป ทำไมทำหน้าเราเป็น

แบบนี้ แกตั้งใจจริงบ่เนี่ย ไหนบอกว่าพากย์

เสียงทับแล้วรอดไง

หนึ่ง

อ้าวทำไมว่างั้นล่ะ ก็...แกขอให้เค้าช่วยไง

เค้าก็ช่วยแกเต็มทีแล้ว เค้าไม่คิดว่ามันจะแย

ขนาดนี้

หนึ่งนิ่งไม่ตอบ

แอน

แกรู้ว่าเราไม่ได้เก่ง แล้วก็ทำแบบนี้กับเรา

หนึ่งอีก

หนึ่งมองหน้าแอน ด้วยแววตาที่ค่อนข้างผิดหวังที่รู้ความจริง

หนึ่ง

จริงๆแล้ว แกไม่ได้เกลียดแค่เสียงที่เค้าพากย์

ให้แกไข่ม้อย ถ้าเราไม่ช่วยป่านนี้แกคงไม่มีหนึ่ง

ฉายหรือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

เออบักคนเก่งหลาย บักฉลาดหลง บักนัก
ตัดต่อใหญ่ บักเสียงเทพบุตร อยากรู้อยากเห็น
เฮดโลด กูบ่เก่งคือมึง เฮดหนึ่งจั่งได้กับเก่งคือ
มึงทำหรือก ไปทำเองโลด

ทั้งสองไม่พูดไม่จา กัน มองหน้ากันนิ่งๆ แอนเดินห่างไปเรื่อยๆ หนึ่งได้แต่มอง

SEQUENCE E ก่อนสลายกลายเป็นไอ

SCENE 15 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน (เหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่12)

แอนตามหนึ่งมาชั้นสอง แอนตะโกนเรียกหนึ่ง

แอน

หนึ่ง

หนึ่งง่วนอยู่กับก๊อมน้ำที่น้ำไม่ไหล เขาเดินออกมาตามเสียงของแอน

หนึ่ง

ท้อตันจริงด้วย ล็อคก็เสีย เดี่ยวเราให้ช่างมา

ทำ

แอน

หนึ่ง แกไม่พอใจอะไรเราหรือ

หนึ่ง

เปล่า

แอน

หนึ่ง.. อย่าทำทรงได้ปะ

หนึ่งคิดนานมากๆ กว่าจะตอบออกมา ถอนหายใจก่อนจะตอบ

หนึ่ง

ไม่หรือก แต่รู้สึกว่แกเปลี่ยนไปเยอะเลยนะ

แอน

ก็ตั้ง 10 กว่าปีนะหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

15 ปี

แอน

อ้อ... 15 ปี แล้วที่ผ่านมากแก่ก็เหมือนหายไปเลย

หนึ่ง

แก่ก็เหมือนกันนั่นแหละ แล้วทำไมตอนนี้
ทำไมจู่ๆมาคิดถึงกันซะหละ

แอน

ถามแบบนี้แก่คาดหวังคำตอบอะไรจากเราหรือ
หนึ่ง เราแค่หาบ้านอยู่ แก่ไม่ให้เช่าแก่บอก
มาตรงๆ ไม่ต้องมาทำแบบนี้ก็ได้

หนึ่ง

แอน

ว่า

แอน

เราอยากถามแก่

หนึ่ง

หนึ่ง

แก่เคยมีรู้สึกมึน ว่าเราสองคนน่าจะมึนชักร่วม
หนึ่ง ที่เราควรได้มึนกันและกัน

แอน

แกหมายความว่ายังไงหนึ่ง

หนึ่ง

หมายถึงที่ผ่านมา แก่รู้สึกกับเรายังไงกันแน่

แอน

ก็เพื่อนคนหนึ่ง (เอะใจ) หนึ่ง....

หนึ่งถอนหายใจ ความรู้สึกตัวร้อนผ่าว ที่เหมือนแอนรู้สึกที่เขารู้สึกกับเธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

ใช่..

แอน

หนึ่ง นี่แกคิดแบบนี้กับเรามาโดยตลอดเลย

หรือ

หนึ่งคอตักพักหน้า

แอน

แกโอเคมียเนี่ย

หนึ่ง

แกรู้มัย ตอนเราอยู่ในห้องอัดเสียง เราคิดถึง
ทุกครั้งที่พากย์หนังครั้งแรกกับแกที่บ้านเรา
เรากลัวทุกครั้งว่าเราจะทำได้ไม่ดีแบบที่เคย
ทำลงไปกับหนังแกตอนนั้น

แอน

โห นี่แกยังไม่สึมมันหรือ จริงๆเราเลิกโกรธแกไป
นานมากแล้วนะ เราขอโทษแล้วกัน ที่ตอนนั้นเราพูด
แบบนี้

หนึ่ง

ไม่เห็นไรหรอก ขอขอบคุณที่แกบอกเราตรงๆ

หนึ่งมองแอนด้วยความรู้สึกที่โล่งใจขึ้นเดินกลับไปเก็บของต่อแอนที่มองกล่องใส่ของสมัย
ที่ทั้งสองทำหนังสั้นด้วยกัน เลยนึกอะไรได้

แอน

หนึ่ง ว่าแต่.. แกยังเก็บไฟล์หนังไว้ของเราไว้

อยู่ปะ

หนึ่งคู้หาอุปกรณ์ประกอบคอมพิวเตอร์เครื่องเก่าของเขา เขาค้นหาไฟล์หนังสั้น ในระหว่าง
นั้นแอนเดินขึ้นมาชั้นสองเอากาแฟที่เพิ่งทำเสร็จมาให้หนึ่งชิม หนึ่งรับกาแฟไป

หนึ่ง

นี่ใช่มัยที่แกบอกจะเลี้ยงกาแฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

ช่วยเทศน์น้อยคะคุณลูกค้า

หนึ่งยิ้มๆ แล้วระหว่างดูหนังสั้นกับแอน แอนหัวเราะกับการแสดงของพี่มินและเต้ย เมื่อถึงฉากที่พากย์เสียง ทั้งสองก็หัวเราะเสียงของตัวเองทั้งคู่ แอนล้อเสียงของหนึ่ง

หนึ่ง

เย้ย ฉากนี้มาแล้วไม่ยากดู

แอน

(ทำเสียงล้อเลียน) ไหนๆ อ้ายชิบให้อีหยังเฮ็ด

เราสองคนจากกันอีก

หนึ่ง

พอเลยทำอย่างกับแกพากย์คืนนั้นแหละ

เมื่อหนึ่งจะจบหนึ่งก็จะปิดหนังเพื่อไม่ให้ถึงเอนด์เครดิต แต่เสียงของแอนนั้นแลบออกมา แอนดูวิดีโอเบื้องหลังที่แอนยังไม่เคยดู ภาพที่เขาอัดเสียงของแอนตอนเทสไมโครโฟนที่ห้องโสต ซ็อตที่เขาถ่ายแอนตอนที่เดินไปโผล่เคชั่น

แอน

(เสียงในวิดีโอ) แอนเดอ แอนเด้อ แอนเด้อ

แอน

จริงๆแกขอเราถ่ายดีก็ได้ ไม่เห็นต้องแอบถ่ายเราเลย

หนึ่งหัวเราะ

หนึ่ง

บ้า จริงๆมันก็แค่หนังเรื่องนึงจริงๆเนาะ

เมื่อหนึ่งจบ แอนเห็นโปสเตอร์ของหนังตัวเองที่ไม่ได้เอาไปติดที่ไหน อยู่ในสภาพสี่ซีตๆหนึ่ง เห็น หนึ่งเห็นแอนดูมันเขาจึงยื่นกุญแจบ้านให้

หนึ่ง

แกจะเก็บไว้เป็นของขวัญขึ้นบ้านใหม่ก็ได้นะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 16 ภายนอก / ลานจอดรถสนามบินขอนแก่น/ กลางวัน

ตรงทางเดินเชื่อมระหว่างอาคารจอดรถและอาคารผู้โดยสารหนึ่งถือกล่องของตัวเองเดินไปพร้อมกับแอน เห็นฉากหลังเป็นรันเวย์สนามบิน

แอน

ถ้าแก่กลับมาขอนแก่น แก่ทักหาเราก็ได้นะ

หนึ่ง

ได้สิ แต่ถ้าเรากลับมา ก็ไม่รู้จะไปอยู่ไหนหะ

แอน

มานอนที่บ้านเราได้้นะ เราแค่เข้าบ้านแกไม่ได้ ยึดซึกหน่อย

หนึ่ง

ไม่เป็นไร เราเกรงใจ ... แอน จริงๆแกจะอยู่ไปก่อนก็ได้้นะ เราไม่เอามัดจำก็ได้ เดี่ยวเราคุยกับแม่เราเอง

แอนเดินช้าลงจนหยุดเดินเพราะเธอตกใจกับข้อเสนอของหนึ่ง

แอน

(แซว) ทำไง กะตื้อจิบเราหรือ

หนึ่ง

(หัวเราะ) เปล่า เราแค่อยากช่วยแกจริงๆ

แอน

แล้วแต่แกแล้วกัน ...ขอบคุณนะ

หนึ่ง

ไม่หรอกบ้านมันก็ไม่มีใครดูด้วย ตอนแรกเราก็จะกลับมาอยู่บ้านนี้ตอนแรก แต่งานมันอยู่นู่นหมดเลย

แอน

จนเราทำให้แกอกหัก แกเลยยังไม่อยากกลับไปปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนึ่ง

พอได้แล้วนะ แม้ว่าจริงๆก็ยอมรับว่าใช่ชะ

แอน

เหมือนเราผลึกแกออกไปจากชีวิตอีกรอบเลย
หว่าะ

หนึ่ง

รอบนี้ไม่นะเราว่า

แอน

ก็ปีนะ 15 ปีใช่ปะ

หนึ่ง

10 กว่า ปีนั่นแหละ ทำไม

แอน

ที่แกรอคำตอบจากเรา

หนึ่ง

เออติ จริงๆมันน่าเสียดายนะ

แอน

เสียดายที่ไม่ได้เป็นแฟนกับเราเธอ

หนึ่ง

ขี้ตลอดเลยนะ (หัวเราะ) ไม่หรอก เสียดาย
ที่น่าจะารู้จักแกหลังจากตอนนั้น ได้คุยเรื่อง
ความฝันแก เรื่องที่แกหัวเราะ แกรู้สึกแย
แบบเพื่อนจริงๆ

แอน

ถอนหายใจ
แล้วแกจะให้ยังไงต่อหละ

หนึ่ง

ก็แค่ฝากแกดูแลบ้านเราให้หน่อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แอน

เอาตัวแกดิ

หนึ่ง

จริงๆ... แกจะว่าอะไรมัยถ้าเราขอกอดแก

แอน

อ้อ ได้ดิ

หนึ่งวางของตัวเอง ทั้งสองกอดกัน

แอน

กลับมาบ้างนะ

หนึ่ง

จะพยายาม

SCENE 17 ภายนอก / แฟรี่พลาซ่า/ กลางวัน

แอนขับรถผ่านเมืองขอนแก่นที่กำลังเปลี่ยนแปลง ทั้งตลาดที่กำลังสร้างใหม่ โชนผ้าบาร์ที่เปลี่ยนแปลงไป บ้านที่ปล่อยให้เช่าเช่าในเมืองจำนวนมาก แอนจอดรถที่ห้างแฟรี่ ขึ้นมายังโรงหนังแฟรี่พลาซ่าที่กำลังทยอยรื้อถอน แอนเดินสำรวจจนหาเจอป้าย Now Showing เจอแอนเอาโปสเตอร์หนังของตัวเองมาติดตรงนั้น แอนติดด้วยความลำบาก เทปกาวที่ติดไม่ค่อยอยู่สุดท้ายแอนติดโปสเตอร์สำเร็จเธอเดินออกไปเหลือโปสเตอร์นั้นทิ้งไว้ที่หน้าโรงภาพยนตร์

Shot list

SCENE1 ภายใน / สตูดิโอพากย์เสียง / กลางวัน (ปัจจุบัน)

1. Ins คลื่นเสียงที่ขึ้นในโปรแกรมบันทึกเสียง CUT
2. Ins คนที่คุมการพากย์เสียง CUT
3. Ms ข้างหลังของหนึ่งที่พากย์เสียง CUT
4. Dolly out จากกระจกห้องอัดเสียง ถอยมาเห็นหนึ่งที่กำลังพากย์เสียงอยู่ CUT
5. Ins โทรศัพท์เข้า หนึ่งกดปิดตัดสาย CUT
6. Cu หน้าของหนึ่ง ที่จ้องไปยังโทรศัพท์อีกครั้ง CUT
7. Ms ผ่านไหล่จากห้องควบคุมบอกกับหนึ่งที่โอเคแล้ว หนึ่งรับสายโทรศัพท์ เสียงหนึ่งคุยโทรศัพท์ดังผ่านลำโพงในห้องควบคุม CUT
8. Mcu หนึ่งหันหลบจากไมค์โครโฟน dolly in หนึ่งคุยกับแอน CUT
9. Ms จากห้องควบคุม หนึ่งวางสายไป เขาหันกลับมาพากย์เสียงต่ออีกครั้ง CUT
10. Ins Mixer ที่ดันสูงขึ้น CUT

SCENE 2 ภายนอก / สนามหน้าเสาธง / เช้า (อดีต)

11. Match cut insert มิกเซอร์ CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. Ms ต่อเนื่อง เห็นหนึ่งเดินไปเดินมาเซ้ตอุปกรณ์หน้าเสาธง จบที่เอาไปอุ้มกล้องวิดีโอมาเซ้ตอัพเตรียมถ่าย

CUT

13. Ins ภาพกว้างสนามหญ้าโรงเรียน นักเรียนเดินมาเข้าแถว

CUT

14. Pov กล้องของแอนที่ถ่ายไปยังหน้าเสาธงแล้วซูมออกเห็นเพื่อนตัวเองที่อยู่ข้างหน้า เพื่อทำหน้าที่เซ็นกล้อง

CUT

15. Ls ผ่านไหล่หนึ่งที่เข้าเหลือบไปเห็นแอนที่กำลังถ่ายวิดีโอเพื่อนๆอยู่ ก่อนจะหันไปถ่ายแอน แอนเห็นเหมือนหนึ่งจะแอบถ่าย

CUT

16. Mcu หนึ่ง เขาหันกล้องจากผอ.แอบถ่ายแอน เมื่อแอนเห็น เขาหันกลับตีเนียนไปถ่ายอย่างอื่นแทน

CUT

SCENE 3 ภายใน / ห้องโสต / กลางวัน (อดีต)

17. Ins โปรแกรมตัดต่อกำลังแคปเจอร์วิดีโอจากกล้องของหนึ่ง

CUT

18. Mcu หนึ่งมองไปยิ้มไป

CUT

19. LS แอนเดินเข้าไปดูมาถามหนึ่งว่ายังทำบัตรนักเรียนอยู่ม๊ว

CUT

20. Ms หนึ่งที่นั่งอยู่หน้าคอม ปฏิเสธว่าอ.ที่ทำบัตรนักเรียนไม่อยู่อย่างเลิกสัก

CUT

21. Ms crosscut แอนเดินเข้ามาหาหนึ่งเพื่อว่าหนึ่งทำอะไร ไม่ไม่เจออะไรแอนถอยไปนั่งตรงเก้าอี้ที่ใช้นั่งถ่ายรูปติดบัตร ชะโงกมาดูวิดีโอของหนึ่ง

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

22. Ms หนึ่งคุยกับแอนเรื่องกล้องไประหว่างที่กำลังทำงาน ขอขอดูกล้องของแอน

CUT

23. Mcu หนึ่งพลิกกล้องของแอนดูไปดูมา กล้องที่ลท์ขึ้นหน้าของหนึ่งพลาัมศัพท์เทคนิค dolly out 2 shot แอนง หนึ่งเดินออกออฟซีนไปต่อไมค์เข้ากล้องแอน

CUT

24. Cross mcu แอนใส่หูฟังฟังเสียงที่หนึ่งพูดผ่านไมค์ของกล้อง

CUT

25. Mcu หนึ่งคุยผ่านไมค์กล้อง ทั้งสองคุยกันจนตกลงว่าไปถ่ายหนังด้วยกัน

CUT

26. LS ทั้งสองจับมือตกลงกันในห้องโสต

CUT

SCENE4 ภายนอก / ซอยบ้านของหนึ่ง / กลางวัน

27. LS หนึ่งเดินเข้ามาในซอย แอนขับผ่านหนึ่งไป เธอไปจะจอดใกล้ๆหน้าบ้านของหนึ่ง หนึ่งมองตามไป

CUT

28. MS แอนลงจากรถ ยืนดูหน้าบ้านหนึ่ง เธอเอามือถือขึ้นมาโทรตามหนึ่ง หนึ่งรับสาย แอนหันตามเสียงที่เหมือนในสาย

CUT

29. MS หนึ่งเดินไปรับสายไปมองไปที่แอน ทั้งสองทักทายกัน

CUT

30. Master LS หนึ่งเดินมาหน้าบ้านพูดคุยกับแอนหน้าบ้าน ระหว่างนั้นหนึ่งหากุญแจ แอนเข้าชี้ถามเรื่องของหนึ่ง

CUT

31. MS Cross รับ แอนคุยกับหนึ่งจากหน้าร้าน ผ่านไหล่หนึ่ง ที่หันหลังให้แอน

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

32. MS Cross รับ ข้างหลังของหนึ่งที่พยายามไขประตูและค้นหากุญแจ เขาเปิดบ้านเลื่อน
ได้ จะเปิดบานถัดไป

CUT

33. INS กุญแจของหนึ่งที่มีหลายดอกมาก เขาหาอย่างลกไปลกมา จนทำมันตก

CUT

34. MCU หนึ่งที่วิ่งกับการหากุญแจจนทำกุญแจตก เขาหงุดหงิดแล้วหันกลับมาคุยกับ
แอน

CUT

35. 2 shot full shot แอนค่อยออกมาแล้วไปคุยโทรศัพท์ที่ไกลๆ กล้องค่อยๆ Dolly in
เข้าหาหนึ่ง หนึ่งค่อยๆหยิบกุญแจขึ้นมา แล้วค่อยกลับมาไขประตูบ้านต่อ จนเขาเปิดบ้านได้

CUT

SCENE5 ภายนอก / ศูนย์อาหารห้างแฟรี่พลาซ่า / กลางวัน (อดีต)

36. Ls หนึ่งรอที่แฟรี่ มีของพระรุงพะรังเต็มไปหมด แอนวิ่งเข้ามาหาเพราะมาสาย

CUT

37. Ms 2 shot แอนขอโทษหนึ่ง ทั้งสองช่วยกันหอบของแล้วเดินทางไปกับ

CUT

SCENE 6 ภายนอก / ทางลูกครึ่งบ้านของเตย/ กลางวัน (อดีต)

38. Ls ทั้งสองลงจากรถสองแถวหน้าปากซอยทางลูกครึ่ง ทั้งสองเดินเข้าไปในหมู่บ้านแล้วคุย
กัน แอนเอากล้องขึ้นมาถ่าย

CUT

39. แชนเฮล ดอลลี่ตามตอนคุย หนึ่งปั่นแอนเรื่องแบตกล้องจะหมดหนึ่งถามแอนเรื่องหูฟัง

CUT

40. แชนเฮล ดอลลี่เดินตามตอนคุย แอนตกใจคั่นกระเป๋าก่อนจะบอกว่าเธอลืม

CUT

41. 2 shot หนึ่งต่อไมค์เพื่อต่อไมค์อัดเสียงทดสอบไมค์ หนึ่งเอากล้องถ่ายแอน แอนทำท่าที่
เงิน เพราะจะอัดเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT

42. Ms หนึ่งสั่งให้แอนพูด

CUT

43. Ms แอนพูดแอนเดอ แอนเด่อ แอนเด้อ

CUT

44. Els หนึ่งขำเพราะแก๊งแอนสำเร็จ แอนไล่ตีหนึ่ง

CUT

SCENE7 ภายนอก / บ้านเตย / กลางวัน

45. Ls กระท่อมกลางนา พี่มินและเตยอยู่ในศาลา หนึ่งเตรียมของ แอนบริฟนักแสดง

CUT

46. 2 shot พี่มินกับเตย ที่คุยกับแอน

CUT

47. Ms แอนบริฟนักแสดง

CUT

48. 2shot แอนเดินกลับมาหาหนึ่งยื่นแก้วที่กลิ้ง ถามว่าต้องสั่งแอสคั้นตอนไหน หนึ่งบอก
กว่าอัดกลิ้งก่อนค่อยสั่ง แอนสั่งแอสคั้น

CUT

49. ผ่านไหล่ทั้งสอง พี่มินกับเคยเล่นแข่งแล้วลิมบท

CUT

50. Ls แอนสั่งคัทเดินไปหาทั้งคู่ขอให้เล่นใหม่

CUT

51. Montage พี่มินเป่าแคนหลายๆแบบ แล้วอัดเสียงผ่านวิทยุ

CUT

52. ทั้ง 4 คนเดินลัดคันทนา

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 8 ภายนอก / หมู่บ้านของเตย:ไซต์ก่อสร้าง / กลางวัน

53. Motage เตยเปิดจดหมาย ได้รับเทปพีเอ็ม

CUT

54. Ms เตยถอดจดหมายแบบละครน้ำเน่า ผู้รับเหมาเดินมาด่า แอนตกใจ มีเสียงมาจากหลังกล้องบอกเตยว่า ร้องให้สิ เตยร้องไม่ออก

CUT

55. Ms แอนที่กำลังถ่ายอยู่ก็ส่งคัท หนึ่งคิดอะไรออก เขาเอาน้ำในขวดโพลาริสชาวุ่นไปหยอดให้แอน ของบอกให้แอนถ่ายเลย

CUT

56. Mcu เตยอ่านจดหมายแสดงร้องไห้แบบมีน้ำตา(ปลอม)

CUT

SCENE9 ภายนอก / ศาลารอรถ / กลางวัน

57. Mcu หน้าพีเอ็ม ยิ้มแบบแห้งๆมองหน้าเตย

CUT

58. MCU เตย ยิ้มเกรงๆแล้วหันไปด่าแอนให้รีบถ่ายรูปให้เสร็จ

CUT

59. ภาพกว้างทั้งสองกอดกันเกร็งมากๆ

CUT

60. Ms แอนถ่ายรูปโปสเตอร์ด้วยกล้องคอมแพค หนึ่งเดินมาคุยด้วยระหว่างที่กระดกน้ำกินอย่างโคตรหิว พีเอ็มเดินผ่านแอนไปเอาเสื้อไปเปลี่ยนเข้าฉาก ระหว่างที่แอนและหนึ่งคุยกัน ช่างหลังคือพีเอ็มถอดเสื้อเปลี่ยนแล้วเตยหันหลบด้วยความอายพีเอ็มเบ่งกล้ามเนื้อ

CUT

61. Cross Mcu หนึ่งคุยกับแอนเรื่องโปสเตอร์

CUT

62. Cross mcu แอนเล่าความฝันเรื่องฉายหนังที่แพร่และบอกว่าฉากต่อไปเป็นฉากสุดท้าย

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE10 ภายนอก / ท่งหญ้าข้างทางรถไฟ / กลางวัน

63. Cu หนึ่งหน้าเหยเกเพราะลากรถสาธิต

CUT

64. ภาพกว้าง รถสาธิตถูกลากด้วยหนึ่งเพื่อถ่ายตามพื้มีน โดยที่แอนนั้นนั่งท้าย

CUT

65. แอนถ่ายพื้มีนอย่างจริงจัง

CUT

66. Pov จากกล้อง DV พื้มีนตกใจบอกแอนว่า หลุ่มๆ กล้องของแอนกลายเป็นรายการคดี
เด็ด

CUT

67. แชนเฮล ms แอนนอนเอ็ดเล็ดอยู่บนรถสาธิตที่เสียหลังลงข้างทาง หนึ่งค่อยพลิกตัวมาดู
แอนด้วยความเป็นห่วง แอนลุกลู้กลนถามว่าหนึ่งเป็นอะไรหนึ่งรีบร้อนลากรถสาธิตและไมค์บู
อย่างทุลักทุเลเพื่อถ่ายทำใหม่แอนตั้งหลักได้สั่งแอกชั่น

CUT

68. ภาพกว้าง ms รถสาธิตของแอนจอดตรงมาร์คพร้อมกันกับพื้มีนที่เดินมาเจอกับเตย กล้อ
งดอลลี่อินเข้าไป เป็นตัวละครทั้งสองแสดงจนกอดกันได้สำเร็จ หนึ่งและแอนที่ถ่ายทำช็อตนั้นดีใจ
มากๆ เพราะว่าทั้งสองเลิกกองเพราะถ่ายเสร็จแล้ว

CUT

69. 2 shot หนึ่งและแอนมองหน้ากันด้วยความดีใจ

CUT

SCENE11 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางคืน

70. LS ภาพกว้างในร้านเกมเห็นบรรยากาศสวยงามและเสียงดัง ที่เด็กๆเล่นเกมกัน หนึ่งแะ
คุยกับพื้ที่เฝ้าหน้าร้าน บอกให้แอนเดินเข้าไปที่โต๊ะข้างในสุดของร้าน ที่เป็นเครื่องประจำของหนึ่ง
ที่แต่งแล้วดูแรงสุด

CUT

71. 2 shot หนึ่งเปิดคอมพิวเตอร์เพื่อตัดต่อหนัง ทั้งสองนั่งหน้าคอมพิวเตอร์ของหนึ่ง

Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

72. Cross Cut รับหน้าแอนที่ไม่มั่นใจว่าหนังของเธอจะดีหรือไม่
Cut
73. Cross Cut รับหน้าหนึ่งทีบอกว่าหนังน่าจะออกมาดี
Cut
74. INS เสียบสายภาพเข้ากล้องตรงรู Firewire
Cut
75. INS เลข time code เทปที่กรอย้อนกลับไปจนถึง 00:00:00
Cut
76. INS CU แอนจ้องจอ
Cut
77. INS CU หนึ่งจ้องจอ
Cut
78. INS กดปุ่ม Capture ในโปรแกรม Sony Vegas ภาพในหน้าจอปรากฏเป็นหน้าของแอนที่พูด “แอนเด้อ” แล้วพอภาพมายังหน้าพีมิน ก็เป็นภาพที่ย้อนแสง
Dissolve
79. 2 shot แอนเฟลกับสิ่งที่เกิดขึ้นถามหนึ่งว่าทำอะไรได้มัย หนึ่งให้แอนหลีกไป เมื่อแก้ไขสำเร็จแอนดีใจ
Dissolve
80. INS เคอร์เซอร์เมาส์ของหนึ่งคลิกเพื่อแก้สีในเวกัส
Dissolve
81. 2 shot แอนนั่งทำเครื่องข้างหนึ่ง ชะโงกมาสั่งหนึ่งสลับคัทตั้ง เอาช็อตที่มาไว้ก่อนหน้าช็อตนี้ หนึ่งเชียร์ว่าใช้อีกวิธีนี้ ทั้งสองเกียงกัน หนึ่งยอมแอน แต่แอนก็เปลี่ยนใจใช้ของหนึ่ง
Dissolve

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

82. หนึ่งสั่งแอนเขยิบตัวหนังสือชื่อเรื่องไปมาสุดท้ายกลับมาที่เดิม หนึ่งมองหน้าแอน หนึ่งเงื่อนๆ

Dissolve

83. INS หน้าจอสลับคัทติ้งในทมิฬไลน์

Dissolve

84. INS ตัวหนังสือหน้าจอเลื่อนซ้ายขวา สุดท้ายกลับมาที่เดิม

Dissolve

85. LS ผ่านเวลา Dissolve

- เย็นคนเต็มร้านเล่นเค้าเตอร์เสียงดังโวยวาย หนึ่งช่วยแอนดูโปสเตอร์ที่เครื่องข้างๆ
- 2 ทุ่มค้ำแล้ว เขาไล่เด็กชุดนักเรียนกลับบ้าน เหลือลูกค้าคนเดียวเข้าเว็บพันทิพ แอน
- 4 ทุ่มแล้วคนดูแลร้านกลับบ้าน เหลือแค่แอนและหนึ่งอยู่ในร้านแอนอยู่ตรงเค้าท์เตอร์ขายมาม่าตรงที่เก็บตัง

Cut

86. INS หน้าจอของแอนกำลังทำโปสเตอร์หนึ่งอยู่ เธอเลือกพอนให้กับโปสเตอร์หนึ่งของตัวเอง ขึ้นชื่อว่าแคน

Cut

87. INS หน้าจอของหนึ่งที่ทมิฬไลน์ยาวเหยียด เขากดเล่น ภาพก็ปรากฏบนหน้าต่างปริวิว

Cut

88. Master 2 shot แอนมากลับนั่งข้างๆหนึ่งพร้อมกับมาม่า หนึ่งหิว แอบมองไปที่มาม่าของแอน แอนแบ่งมาม่าให้หนึ่งกิน หนึ่งชดอย่างหิวโหย เลื่อนตัวมานั่งข้างๆหนึ่ง

Cut

89. Cross MS แอนฟังเสียงแล้วได้ยินเสียงแปลกๆในหนึ่ง

Cut

90. Cross MS หนึ่ง ฟังแล้วรู้ปัญหาอธิบายให้แอนจนแอนงง สุดท้ายก็นำเสนอวิธีแก้ด้วยการพากย์ทับ

Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

91. Dolly out หน้าจอเล่นวนซ้ำภาพฉากนั้นหลายๆรอบ แอนและหนึ่งขมุขมิบปากออกเสียงตามหน้าจอ แอนพูดได้ หนึ่งยังไม่ได้ เล่นวนอีกรอบ

Cut

92. Master 2 shot แอนที่มองหนึ่งซ้อมอย่างจริงจัง หนึ่งสงสัยสัญญาว่าพร้อม แอนยกไม้คโครโฟนของหูฟังให้หนึ่ง เพราะหนึ่งต้องกดปุ่มเรคคอร์ดเสียงในโปรแกรม

Cut

93. INS หนึ่งคลิกปุ่มเรคคอร์ด เส้นเสียงวิ่งในโปรแกรมตัดต่อ

Cut

94. Cross MCU หนึ่งพากย์เสียงไดอะล็อกของหนึ่งแอนเพื่อนมากๆ

Cut

95. Cross MCU แอนตลกหนึ่งเธอสอนหนึ่งออกเสียงพร้อมกัน จนพากย์สำเร็จ

Cut

96. Cross MCU Dolly In หนึ่งพากย์เสียงไดอะล็อกรอบใหม่

Cut

97. Cross MCU Dolly in แอนพากย์เสียงและมองหน้ากับหนึ่ง

Cut

98. LS ทั้งสองเจิบในร้าน เธอบอกให้หนึ่งกดหยุดเรคคอร์ดหนึ่งกดหยุดเรคคอร์ดให้ ทั้งสองประหม่นแล้วว่าโอเค

Cut

99. ins หนึ่งเปลี่ยนแทรคเสียงใหม่ใส่เข้าไป เขากดปุ่มรีนเดอร์ เวลาขึ้นว่า 3 ชั่วโมง

Cut

100. Cross หนึ่งที่หาวรอรีนเดอร์ ก็หันมามองแอนที่ฟุ่หลับบนโต๊ะ

Cut

101. LS มุมสูง แอนฟุ่หลับบนโต๊ะ หนึ่งที่ฟุ่หลับบ้าง ก่อนหลับเขาหันหน้าไปมองแอน พระอาทิตย์ค่อยๆขึ้น

Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 12 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน

102. LS เห็นข้างในบ้านของหนึ่ง หนึ่งในที่เปิดประตูพาแอนเข้ามาข้างในบ้าน แอนเอากล้องมือถือขึ้นมาถ่ายรูปบ้านข้างในเก็บไว้ หนึ่งเดินไปห้องข้างในตะโกนคุยกับแอน

Cut

103. MS แอนที่คุยกับหนึ่ง เสียงหนึ่ง Off scene

Cut

104. MS หนึ่งเดินออกมาจากห้องข้างใน แล้วเดินต่อไปหลังบ้าน

Cut

105. MCU แอนที่เริ่มคุยเรื่องที่จะเปิดร้านกาแฟ จนแอนหน้าเสียตอนหนึ่งอำ

Cut

106. MS หนึ่งตะโกนจากหลังร้าน เข้าหันมาคุยหยอกแอนเรื่องไม่น่าจะให้แอนเช่าบ้านก่อนจะเดินมาใกล้ๆแอนพร้อมซองจดหมาย

Cut

107. Master 2 shot เขาหยิบซองจดหมายบิลออกมาดู ระหว่างคุยกับแอน แล้วเขาก็วางไว้บนโต๊ะของที่มีอยู่โต๊ะเดียวในบ้าน ทั้งคุยเรื่องพื้มีน

Cut

108.MCU แอนเล่าเรื่องที่บ้าน

Cut

109.MCU หนึ่งคุยเรื่องทำไมเหมือนช่วยแอนไม่ได้

Cut

110. LS มุมก่อนข้างสูง ทั้งสองคุยกันจนถึงจุดแตกหัก หนึ่งเดินขึ้นไปบนชั้นสองของบ้าน

Cut

SCENE 13 ภายใน / โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย / กลางวัน

111.INS ของปัจฉิมที่ห้อยคอเป็นหน้าของชกคนเขียนว่า “อย่าลืมกันนะ”

Cut

112.INS เสือนักเรียนที่เขียนว่า “เอ็มเค้าเด้อ inwyokzaaa99@hotmail.com”

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cut

113.ins ป้ายงานปัจฉิมเขียนด้วยมือ ใกล้กันมีจอโปรเจ็คเตอร์พร้อมฉายหนังอยู่

Cut

114.CU ภาพจากจอของกล้องแอนที่ถ่ายนักเรียนไปรุมหน้าเวทีร้องเพลงกับมือกีตาร์บนเวทีที่ร้องเพลงเราและนาย

Cut

115.LS ภาพกว้างเห็นคนที่นั่งในงานปัจฉิมตรงพื้น ดูการแสดงของนักร้องบนเวที หนึ่งและแอนอยู่ข้างเวที หนึ่งกำลังวงกับหน้าจอและแร็คควบคุมเสียง แอนถ่ายวิดีโอให้ บ่นกับหนึ่งว่าปีนี้วงร้องไม่ดี แอนเอากล้องลงเดินมาหาหนึ่ง

Cut

116.2 shot หนึ่งที่เอาแผ่น DVD ออกมาจากวางเพื่อเปิดกับคอมพิวเตอร์ แอนจับข้อมือหนึ่งไว้เพราะเธอจะขอเปิดเอง หนึ่งบอกเปิดพร้อมกันก็ได้

Cut

117.MS Cross หน้าแอนที่มองแผ่น DVD ลงไปวางตรงเครื่อง

Cut

118.MS Cross หน้าหนึ่งที่มองแอนแล้วจ้องไปยังปุ่ม PLAY มองหน้ากัน เพื่อจะกดปุ่มพร้อมกัน

Cut

119.CU นิ้วหนึ่งและแอนกดปุ่มดังกล่าวพร้อมกัน แผ่น DVD เลื่อนเข้าไป

Cut

120. INS หน้าจอฉายภาพยนตร์ที่แสดงภาพในจอภาพยนตร์

- เปิดหนังมาชื่อว่าแคน
- ฉากเปิดที่แสงไม่เหมือนกันภาพแตกๆ
- พี่มินไปส่งเตยตรงทางรถไฟ
- พี่มินเป่าแคนอัดเสียงให้เตย
- เตยทำงานที่กรุงเทพ(บ้านที่กำลังก่อสร้างในขอนแก่น) เอาเทปมากดฟัง ร้องให้คิดถึงแผ่น
- พี่มินนั่งเหงาแบบ MV ลูกทุ่ง อยู่เถียงนา ริมบึง
- เตยได้เงินเดือนใจ ตั้งใจทำงาน เก็บกระเป๋

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- พี่มินได้รับจดหมาย ดีใจ รีบวิ่งไปรับเลย
- เตะลงจากรถสองแถว เห็นพี่มินอยู่ไกลๆ

Cut

121.นักเรียนในห้องดูแล้วท้อเพราะหน้าเบื่อมากๆ

Cut

122.INS หน้าจอที่เล่าหนังทั้งเรื่องฉากที่หนังมีปัญหา

- พี่มินเดินมาเรียกเตย
- เตยเรียกพี่มิน ทั้งสองพูดประโยคเจ้าปัญหาของหนัง

Cut

123. MS นักเรียน 1 แฉว่าเสียงของหนังมันแปลก

Cut

124. INS หน้าจอขึ้นเครดิตอย่างซ้ำๆว่า ถ่ายกับตมมีแค่หนึ่งกับแอน

Cut

125. นักเรียนหญิง นักเรียนชาย 2 อือฮาเรื่องนี้ นักเรียน 3 ได้ยินทั้งสองคุยกันเลยตะโนแซว

Cut

126.กว้างแอนและหนึ่ง กลุ่มนักเรียนหันมามองแอนที่ถูกแฉอย่างเสียหลัก แอนกดปิดหนังทันที แล้ววิ่งหนีออกไป

Cut

127.INS แอนกดปิดเครื่องเล่น DVD

Cut

SCENE 13A ภายใน / โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย / กลางวัน

128.ช่างนอกหอบประชุม แอนวิ่งออกไป หนึ่งวิ่งตาม

Cut

129.Hand held หนึ่งตามแอนไปหน้าโรงเรียน เขามองซ้ายขวาเห็นรุ่นน้องม.5 จอดฮอนด้าเวฟไว้ เลยขอยืมแบบแรงๆแล้วขี่ออกไป

Cut

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE 14 ภายนอก / บขส.ขอนแก่น แห่งที่ 1/ กลางวัน

130.Hand held รถสองแถวจอด แอนลงจากรถ หนึ่งลงจากมอเตอร์ไซค์ วิ่งตามแอนขึ้น สะพานลอย

Cut

131.Hand held บนสะพานลอย หนึ่งตามแอน จับมือแอนไว้ทัน แอนสับด์ ทั้งสองทะเลาะ กัน

Cut

132. Hand held หนึ่งพยายามจะเคลียร์กับแอน แอนโกรธหนึ่งมาก แอนเดินไป

Cut

133. Hand held LS บนสะพานลอยมีแค่หนึ่งเพียงคนเดียว

Cut

SCENE 15 ภายใน / บ้านของหนึ่ง / กลางวัน (เหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่

12)

134. Hand held Master Ms แอนเดินขึ้นบันไดมาชั้นสอง เรียกหนึ่งมาตั้งแต่ข้างล่าง เห็น หนึ่งเดินออกมาจากห้องน้ำพร้อมกับหยิบสายฝักบัวที่ไม่มีปลายฝักบัวออกมา

Cut

135.Hand held Master MCU แอนที่ถามจี้หนึ่งว่าหนึ่งเป็นอะไร

Cut

136. Hand held Master MCU สุดท้ายหนึ่งไม่ไหว สารภาพความจริงออกมา

Cut

137. 2shot แอนยืนยันว่าหนึ่งเป็นแค่เพื่อน หนึ่งเดินเข้าห้องตัวเองไปเพื่อเอาของส่วนตัว

Cut

138. ผ่านไหล่ MS แอนมองผ่านประตูเข้าไปเห็นห้องเล็กๆของหนึ่งที่ยังมีของอยู่เต็มไปหมด และยังคงมีคอมพิวเตอร์เครื่องเดิมของหนึ่งวางไว้

Cut

139. MCU แอนที่เดินมาที่ประตูห้องของหนึ่งถามหนึ่งเรื่องหนังสือของเธอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cut

SCENE 15A ภายใน / บ้านของหนึ่ง(ห้องนอนของหนึ่ง) / กลางวัน (เหตุการณ์
ต่อเนื่องจากฉากที่ 12)

140. LS หนึ่งเริ่มประกอบคอมพิวเตอร์ แอนเดินกลับขึ้นมา พร้อมกับหยิบกระทิกกาแพ
ขึ้นมาด้วย เสียงคอมพิวเตอร์บูตดังขึ้นมา

Cut

141. Master 2 shot แอนมานั่งข้างหนึ่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ที่ตั้งบนพื้น แล้วยื่นกระทิก
กาแพให้

Cut

142. MCU Cross เสียงของหนึ่งดังออกมาจากลำโพง แอนที่แขวเรื่องพากย์เสียง

Cut

143. MCU Cross หนึ่งดีใจกับกาแพ หนึ่งอายุ หนึ่งใกล้ๆจบเขาจะปิดหนึ่ง

Cut

144. INS เคอร์เซอร์ของหนึ่งบอกว่าหนึ่งยังมีส่วนทำยาๆที่ยังไม่ได้ดูอีกยาวมาก แอนสงสัย

Cut

145. 2 Shot Dolly in ไปหาแอน เห็น Reaction ที่เห็นภาพของเธอในวัยเด็ก

Cut

146. INS หน้าจอคอมที่เป็นภาพรวมฮิตแอบถ่ายแอน

Cut

147. LS หนึ่งยกของตัวเองลงไปข้างล่าง แอนเห็นโปสเตอร์ที่กองๆอยู่แถวนั้นเลยถามหนึ่ง

Cut

148. MS หนึ่งอยู่ตรงบันได บอกว่าแอนจะเก็บไว้ก็ได้

Cut

149. INS โปสเตอร์ รวบขึ้นไปเห็นหน้าของแอนที่โอเค

CUT

SCENE 16 ภายนอก / ลานจอดรถสนามบินขอนแก่น/ กลางวัน

150. INS LS สนามบิน รถของแอนวิ่งขึ้นลานจอดรถ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Cut

151. LS 2shot ทั้งสองเดินมาด้วยกัน แอนหยุดเดินตอนที่รู้ว่าหนึ่งไม่น่าจะกลับมาขอนแก่น

Cut

152. MS หนึ่ง Cross ค่อยกับแอน

Cut

153. MS แอน Cross ค่อยกับหนึ่ง

Cut

154. ELS 2 shot ทั้งสองกอดกัน

Cut

155. INS เครื่องบิน

Cut

SCENE 17 ภายนอก / แฟรี่พลาซ่า/ กลางวัน

156. INS รถของแอนวิ่งลวดอุโมงขอนแก่น

Cut

157. INS บขส.เจียบเหงา

Cut

158. INS ทางรถไฟลอยฟ้าที่มีชุมชนแออัดข้างล่าง

Cut

159.INS จากในรถ ถ่ายศาลเจ้าพ่หลักเมือง และอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย

Cut

160. INS รถของแอนจอดบนแฟรี่

Cut

161. Long take แอนเดินมาเอาไปสเตอร์ไปติดตรงป้าย Now showing โรงหนังแฟรี่

Dissolve to black

162. เครดิตนักแสดงเลื่อนขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์สั้นของตัวละครแอนที่ใช้ในการถ่ายทำ (Side Script)



* วันที่ดังกล่าวเป็นเวลาสมมติในภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ถูกเขียนจริงวันที่ 22/6/2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉาก 1 เกียงนาน้อย

ทุ่งนาที่ไม่ค่อยมีข้าว เตยดูมีนเป่าแคนอยู่ที่เกียงนาน้อย ระหว่างที่มีนเป่าไปเตยก็ลงมาจับตักฟืนแล้ว
พูด

เตย

เจ้าคือเป่าแคนเพราะอะไร เธอจับไฟได้อยู่ด้วยกันอีหลีได้หนิ

มีน

อ้ายฮักเจ้าหลาย จะไปกรุงเทพจริงๆ จะทิ้งอ้ายติหละ

เตย

เธอก็บ่อยากทิ้งตีไปไสหรือ

ฟืน

(สำเนียงอีสาน)

คือซีฟาวไปและ เจ้าก็รอนานาใหม่ก็ได้ บ่เห็นต้องฟาว
เข้ากรุงเทพ อ้ายบ่เตื่อร้อนปานนั้นหรือ เธอก็พอหา
อยู่หากินได้อยู่

เตย

(สำเนียงอีสาน)

อ้ายมีน นาปีก่อนก็แล้งหลาย อันเราว่าจะไปหา
เฮ็ดเวียดในกรุงเทพ คั้นพอบุญเดือน 6 เข้าจั่งมาเจอนา
กันอีก

เตย

บ่เป็นหยังดอก ค่าบู้เต่าแก่เพิ่นก็ยังจ่ายบ่หมด อัน
บ้านเข้าซีหาหมอแคนเก่งๆก็บ่จ่ายได้

ฟืน

อันคือบ่ให้เข้าไปแทนหละ เจ้าอยู่กะอยู่ทำนนานาใหม่
ไปก่อนก็ได้เด้อหละ

เตย

อันถ้าเจ้าไปเฮ็ดไซ่ก่อสร้างเกิดหยังขึ้น เป็นจั้งซัน ไผซี
เป็นหมอแคนให้บ้านเฮาหละ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เตยกกลับไปซบตักพีมีน

ฉาก 2 ริมถนน (แถวทางรถไฟ)

มีนมาส่งเตย เตยขึ้นรถสองแถวไป บนรถสองแถว เตยปาดน้ำตา

ฉาก 3 หนองน้ำท้ายหมู่บ้าน

มีนกอดแคนด้วยความคิดถึงเตย Flash back เตยเคยนอนฟังพีมีนเป่าแคนริมน้ำ

ฉาก 4 เกียงนา

พีมีนเขียนจดหมายหาเตย เป่าแคนอัดเสียงใส่เครื่องเล่นวิทยุ แล้วใส่จดหมายส่งให้เตย เฒ่าแกมาที่ เกียงนา ตามหา มีน มีนหลบหลังต้นบักขาม เฒ่าแกหาไม่เจอเลยกลับไป

ฉาก 5 ไซต๋ก่อสร้าง

ในระหว่างพักทำงานที่ไซต๋ก่อสร้าง เตยเปิดอ่านจดหมาย พีมีนเขียนว่า “ถ้าคิดถึงเฮาหลาย ก็ลองเปิด ฟังเบิ่ง ทุกลมหายใจที่อ้ายเป่าออกมา มันคือโตทั้งเบ็ดเลย” เตยเอาเทปมาดู มีเขียนว่า “ให้เตย” เตย กอดและร้องไห้หน้าตาไหล ผู้รับเหมาที่เห็นเตยไม่ไปไหนเดินมาด่า

ผู้รับเหมา

รีบไปทำงานไป อย่ามาขี้ค้ำนแฉวนี้

เมื่อผู้รับเหมาเดินไป เตยพูดกับตัวเอง

เตย

เฮาต้องทำได้

ฉาก 6 หนองน้ำท้ายหมู่บ้าน

เฒ่าแกขายปู้ ยื่นเข็มรอเอาเงินจากมีน มีนยื่นร้องขอไม่ให้เฒ่าแกยึดแคนเขาไป มีชาวบ้านวิ่งมา เอา จดหมายให้มีน มีนเปิดออกมามีเงินจำนวนมาก พีมีนรีบเอาเงินก้อนนั้นให้เฒ่าแก เฒ่าแกยอมคืนแคน ให้มีน

เฒ่าแก

กูเห็นนำเมียมึงเด้อ

ฉาก 7 หนองน้ำหลังหมู่บ้าน

ภาพฝนตกลงในน้ำ

ภาพต้นข้าวเริ่มขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พื้มีนโยนหีนด้วยควมเปื้อหน่ย เพื้อนบ้ำนพื้มีนเออจตหมยมอให้ พื้มีนรู้ว่เตยจะกล้บมอวันนึ้ เขอ
รืบวืงออกไป

ฉก 8 รีมทงรลไฟ

มีนเดินขึ้นมอบนทงรลไฟ เห็นแอนลงมอจกสองแถวอยู่ไกลๆ พื้มีนรืบวืงไปหเตย เตยก็เดินตมมอ
หามีน ทั้งสองตะโกนรืยกัน

เตย

มีน

มีน

เตย

ทั้งสองกอดกันบนทงรลไฟ

มีน

อยู่รทงหลำบอกลอยบ่

พื้มีน

อ้ยชิบให้อีหยังเฮ็ดเรอสองคนจกกันอีก อ้ยฮักเจ้อ

หลอยๆ อยู่น้กนัเด้อ

เตย

เฮ้อชิบพรอจกกันอีกแล้วเด้อ เฮ้อสัญญอ

ทั้งสองเดินจับมือกันบนทงรลไฟ มีนเออแคนมอเปอระหว่งที่เดินไป สุตลुकหุลุกตอภอค้อยๆเฟดค้อ

เอกสรนึ้เป็นเอกสรนึ้ที่สงวนไว้สอห้บอใช้งนเพื่อการศึกษาเทอานัน้ ไม่อนุญาตให้น้ไปใช้ประโยชน์ด้นการค้อ
ไม่ว่กรณึ้ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้มมิให้ดัดแปลงเนือหอ และด้องอ้องอิงถึงเจ้อของเอกสรนึ้ทุกคร้งที่มีกรน้ไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก่อนสลายกลายเป็นโอ

Q1		วันที่ 26 มิถุนายน 2566		บ่ายลง 6.00น.												
ชอยบ้าน-ร้านกาแฟ 2023- สนามบิน																
Q	Time	SC	Loc	INT/ EXT	D/N	Shot	Description	CAST			Prop	Remark				
	6.00-7.00						รับประทานอาหารเช้า - แลหน้าทำผม	หนึ่ง	แอน	VO						
1	7.00-8.40 (1hr 40min)	4	ในชอย/หน้าบ้านหนึ่ง	EXT	D	27	LSหนึ่งเดินเข้ามาในชอยแอนขึ้นผ่านหนึ่งไปเจอไปเจอจอกใส่กาแฟกับบ่อนหนึ่งนั่งมองตามไป	หนึ่ง	แอน			รถแอน กุญแจบ้าน กระตักกาแฟ				
						29	MS หนึ่งเดินไปรับสายไปเจอไปเจอแอน ทั้งสองทักทายกัน									
						28	MS แอนลงจากรถ ยืนดูหน้าบ้านหนึ่ง เออเออมีอะไรขึ้นมาโทรตามหนึ่ง หนึ่งรับสาย แอนหันคนเสียงที่เขื่อนในสาย									
						30	Master LS หนึ่งเดินมาหน้าบ้านดูคุยกับแอนหน้าบ้าน ระหว่างนั้นเห็นหากุญแจ แอนชี้ขึ้นเรื่องชอยหนึ่ง									
						31	MS Cross รับ แอนคุยกับหนึ่งจากหน้าบ้าน ผ่านโล่หนึ่ง ที่หันหลังให้แอน									
						32	MS Cross รับ ช่างหลังชอยหนึ่งที่พยายามไปประตูและค้นหากุญแจ เขาชี้ตัว หนึ่งเออได้ จะเปิดบานถัดไป									
						34	MCU หนึ่งที่ส่วนกับการหากุญแจจอกกุญแจจอก เขาพูดหนึ่งแล้วหันกลับคุยกับแอน									
35	2 shot full shot แอนคุยออกมาแล้วไปคุยโทรศัพท์ไกลๆ ก้อยอยู่ Dolly in เข้าหาหนึ่ง หนึ่งคุยกับกุญแจขึ้นมาแล้วคุยกลับมาไปประตูบ้านต่อจนเขาเปิดบ้านได้															
33	INS กุญแจชอยหนึ่งมีหลายดอกมาก เขาหาอย่างไล่ไปออกมา จนที่มันตก															
2	8.40-10.40 (2hr)	12	ในร้านกาแฟ	INT	D	101	LSหนึ่งข้างในร้านชอยหนึ่งนั่งโต๊ะเปิดประตูและเข้ามาข้างในร้านแอนเออเออมีอะไรขึ้นมาคุยๆ รูปบ้านข้างในกับไม้ หนึ่งเดินไปเจอไปเจอแอนคุยกับแอน	หนึ่ง	แอน			ชอยเก่า กระตักกาแฟ				
						109	LSหนึ่งก่อนข้างสูงที่ล่อคุยกับหนึ่งจุดแค้มกับหนึ่งเดินเข้าไปบนชั้นชอยของบ้าน									
						106	Master 2 shot เขาหยิบของออกมาชอยออกมาดู ระหว่างคุยกับแอน แล้ว เขาก็วางไว้ในโต๊ะชอยที่มีอยู่โต๊ะเดียวในบ้าน ทั้งสองเรื่องขึ้น									
						102	MS แอนคุยกับหนึ่ง เสียงหนึ่ง Off scene									
104	MCU หนึ่งที่นั่งคุยเรื่องที่จะเปิด ร้านกาแฟ จนแอนมีเสียงตอบหนึ่งเอ้า															

Q1		วันที่ 26 มิถุนายน 2566		บ่ายลง 6.00น.												
ชอยบ้าน-ร้านกาแฟ 2023- สนามบิน																
Q	Time	SC	Loc	INT/ EXT	D/N	Shot	Description	CAST			Prop	Remark				
						107	MCU แอนเล่าเรื่องที่บ้าน									
						103	MS หนึ่งเดินออกมาจากห้องหนึ่ง แล้วเดินต่อไปหน้าบ้าน									
						105	MSหนึ่งอยู่ในชอยหนึ่งนั่งโต๊ะข้างในคุยกับแอนเรื่องไม่เข้าใจแอนจบบ้านก่อนจะเดินมา ไปข้างนอกหัวของชอยชอย									
						108	MCU หนึ่งที่คุยเรื่องทำไม่เหมือนชอยแอนไม่ได้									
3	10.40-11.40 (1hr)	15C	ในร้านกาแฟ	INT	D	146	LS หนึ่งที่นั่งคุยเรื่องหนึ่งไปข้างล่าง หนึ่งเดินลงไปแอนเห็นในเคอร์ที่ก้อยอยู่แต่หนึ่งนั่งคนเดียวหนึ่ง	หนึ่ง	แอน			กระตักกาแฟ ไม่ใส่ออร์ที่หนึ่ง ก้อยส่งชอยหนึ่ง				
						147	MS หนึ่งที่อยู่ตรงนั้นดี บอกว่าแอนจะเข้าไปก็ได้									
						148	INS ไปเคอร์ วนรับขึ้นไปหน้าชอยแอนที่โต๊ะ									
	11.40-12.20						รับประทานอาหารกลางวัน									
4	12.20-13.20 (1hr)	15A	ในร้านกาแฟชั้น2	INT	D	133	Hand held Master MS แอนเดินขึ้นบันไดมาขึ้นสอง เขียวที่หน้าคั้งข้างล่าง เห็นหนึ่งเดินออกมาจากห้องหนึ่งพร้อมกับสายฝักที่หนึ่งมีสายฝักไว้ก่อน	หนึ่ง	แอน			คอมเก่า				
						136	2shot แอนยืนชี้ว่าหนึ่งนั่งคนเดียวหนึ่งยืนอยู่หน้า เขียวที่หน้าคั้งข้างล่างไปเจอแอนส่วนตัว									
						135	Hand held Master MCU ลุกต่ายหนึ่งไม่ไหว สลภาพความจริงออกมา									
						134	Hand held Master MCU แอนที่ชอยหนึ่งนั่งโต๊ะรับ									
						137	ผ่านโล่ MS แอนเออหน้าประตูเข้าไปเห็นห้องเล็กๆชอยหนึ่งที่มีของอยู่เต็มไปหมด แอนก็คอมที่คอมที่เครื่องหนึ่งวางไว้									
						138	MCU แอนที่เดินมาที่ประตูห้องชอยหนึ่งนั่งโต๊ะหนึ่งนั่งชอยชอย									
5	13.20-14.30 (1hr 10min)	15B	ห้องชอยหนึ่ง	INT	D	139	LSหนึ่งนั่งปรายชอยคอมที่พันเคอร์เดินเดินเข้ามาพร้อมกับชอยกระตักกาแฟเข้ามาด้วยเสียงคอมที่พันเคอร์ที่พันเข้ามา	หนึ่ง	แอน			คอมเก่า กระตักกาแฟ				
						140	Master 2 shot แอนหนึ่งข้างหนึ่งอยู่หน้าคอมที่พันเคอร์ที่พันเข้ามา แล้วชอยกระตักกาแฟให้									
						144	2 Shot Dolly in ในหาแอน เห็น Reaction ที่หน้าภาพชอยแอนวัยเด็ก									

Q1		วันที่ 26 มิถุนายน 2566		บ่ายลง 6.00น.												
ชอยบ้าน-ร้านกาแฟ 2023- สนามบิน																
Q	Time	SC	Loc	INT/ EXT	D/N	Shot	Description	CAST			Prop	Remark				
						141	MCU Cross แอนที่เขานั่งเรื่องพายุเสียง เสียงของหนึ่งนั่งจอกมาจากสถานีไฟของคอมที่พันเคอร์									
						142	MCU Cross หนึ่งที่เจอกับกาแฟ หนึ่งย้ายไปใกล้ๆจนเขาจะชิตหนึ่ง									
	14.30-15.40						ย้ายโลเคชันไปสนามบิน									
5	15.40-18.00 (2hr 20m)	16	สนามบิน	EXT	D	149	INS LS สนามบิน รถของแอนวิ่งเข้ามาจอดตรง	หนึ่ง	แอน							
						154	INS เครื่องบิน									
						150	LS 2shot หนึ่งๆ ทั้งสองเดินมาด้วยกัน แอนส่งหนึ่ง แอนหยุดเดินตอนที่รู้ว่าหนึ่งไม่มา จงกลีมาชอยแอนอีก									
						151	MS หนึ่งที่ Cross คุยกับแอน									
						152	MS แอน คุยกับหนึ่ง									
						153	ELS 2 shot ที่ล่อจอกกัน									
							Wrap									

แผนการถ่ายทำวันที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล ราชพฤกษ์ ตียะจามร
 วัน เดือน ปีเกิด 13 กันยายน 2535
 ที่อยู่ 152/3 หมู่ 2 ตำบลศิลา อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
 โทร. 086-976-6937

ประวัติการศึกษา

2558 ปริญญาตรีศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ (เกียรตินิยมอันดับ 2)
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประสบการณ์ทำงาน

2558-ปัจจุบัน ผู้กำกับภาพอิสระ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์ซีรีส์และMusic Video
 2562-ปัจจุบัน อาจารย์พิเศษวิชาเทคนิคภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย สาขาภาพยนตร์และดิจิทัล
 มีเดีย คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้