

การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทย

เรื่องกระสือสยาม

The Construction of Postmodernism in Thai Movie Entitled “Sisters”

รังสรรค์ นัยพรม

Rangsan Naiphrom

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

Faculty of Humanities and Social Science

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

Ubon Ratchathani Rajabhat University

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยเรื่องกระสือสยาม โดยใช้แนวคิดเรื่องความเป็นหลังสมัยใหม่ (postmodernism) และแนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (social construction of reality) มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์มีการประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การประกอบสร้างความเป็น หลังสมัยใหม่ผ่านการเล่าเรื่องแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ 2) การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านตัวละคร และ 3) การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านสหบท ภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องเล่าชุดหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการวิพากษ์ภาวะความเป็นสมัยใหม่ (modernism) ได้อย่างน่าสนใจ

คำสำคัญ: การประกอบสร้าง, ความเป็นหลังสมัยใหม่, ภาพยนตร์ไทย, กระสือสยาม

Abstract

The purpose of this article was to study the construction of postmodern in Thai movie Entitled “Sisters” presenting filth eating spirit under of postmodernism and social construction reality. Results indicated that the movie, being under the framework of postmodernism, was created through three characteristics of creation: 1) magical realism 2) characters, and 3) intertextuality. Therefore, this movie is a collection that plays an important role in the interesting criticism of modernism.

Keywords: Construction, Postmodernism, Thai movie, Sisters

บทนำ

ภาพยนตร์ (movie) จัดเป็นสื่อสมัยใหม่ที่มีพลังและอำนาจในการเล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ โดยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556: 867) ได้นิยามความหมายของภาพยนตร์ไว้ว่า ภาพฉายด้วยเครื่องทำให้เห็นภาพเคลื่อนไหวได้ นอกจากนี้ กำจร หลุยยะพงศ์ (2556: 2-4) ยังได้กล่าวถึงลักษณะหรือธรรมชาติของภาพยนตร์ภายใต้แนวคิดภาพยนตร์ศึกษาไว้ว่า ด้านแรก เป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะประดิษฐ์กรรมสมัยใหม่ที่เน้นการเล่าเรื่องแบบสมจริงผ่านภาพและเสียง ในด้านที่สอง เป็นการพิจารณาภาพยนตร์ถึงมิติด้านทุนและผลกำไร ในด้านที่สาม การมองภาพยนตร์ในเชิงศิลปะผ่านภาษาภาพ และในด้านที่สี่ เป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมใน 2 ด้าน ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนทางสังคม (reflectionism) ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกัน ด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (constructionism) ซึ่งมองว่า แม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ตามแต่ใครจะเป็นผู้กำหนด

ภาพยนตร์สามารถจัดแบ่งได้หลายประเภท หนึ่งในนั้นคือ ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror) ที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับน่ากลัวเกี่ยวกับภูติ ผี ปีศาจ (Neale, 2002 อ้างถึงใน พรวิ้น แพทยานนท์, 2556: 39-40) ภาพยนตร์แนวดังกล่าวถือเป็นเรื่องเล่าสมัยใหม่ที่มีความน่าสนใจและได้รับการผลิตซ้ำผ่านภาพยนตร์ไทยอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังจัดอยู่ในภาพยนตร์ตระกูล/ประเภทหนึ่ง (genre) ซึ่งดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องยาวนาน ในวัฒนธรรมโลก ซึ่งคนไทยมักกล่าวจำเพาะเจาะจงลงไปว่า “หนังผี” (ghost movies) ซึ่งมักใช้วัตถุดิบที่เป็นตำนานพื้นบ้านหรือตำนานประจำถิ่นในการเล่าเรื่อง ขณะเดียวกันก็มีการนำมาผสมผสานกับเทคนิคการเล่าเรื่องภายใต้เทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่ง “ผี” ถือเป็นตัวละครสำคัญที่มักถูกนำมาเป็นแกนในการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์แนวดังกล่าว โดยผีนั้นถูกนิยามในมิติที่หลากหลาย โดยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (2556: 781) ได้นิยามความหมายของคำว่า “ผี” ไว้ว่า สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ

มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย ขณะที่ในกรณีของภาพยนตร์ไทยนั้น ในสายตาของผู้คนจำนวนมาก หนังผีดูจะมีสถานะค่อนข้างต่ำ โดยค่าในโลกของความเป็นจริงและถูกมองข้ามในโลกริชาการ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552: 57) ในทางกลับกันเมื่อมองในอีกแง่มุมหนึ่ง เรื่องเล่าทุกเรื่องล้วนแฝงรหัสเชิงสัญลักษณ์ วิธีคิด ตลอดจนจินตนาการของผู้เล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ จากประเด็นดังกล่าว ผู้เขียนจึงสนใจที่จะศึกษาภาพยนตร์แนวตระกูลสยองขวัญ โดยคัดเลือกภาพยนตร์เรื่องกระสือสยาม มาเป็นตัวบทหลักในการวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องกระสือสยาม (2019) สร้างโดยบริษัทสหมงคลฟิล์ม กำกับการแสดงโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว เป็นภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ มีเนื้อหว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้องคือ วิณาที่เป็นนักปราบกระสือ และโมราที่กลายเป็นกระสือเพราะเมื่อวัยเด็กเธอได้รับการสืบเชื้อสายกระสือมาจากผู้เป็นแม่ วิณาได้พยายามทุกวิถีทางเพื่อรักษาผู้เป็นน้องสาวให้หายจากอาการกลายเป็นกระสือ ขณะเดียวกันเธอก็ต้องปกป้องน้องสาวของตนจากพญากะสือด้วย ในตอนจบของเรื่องวิณาและโมราได้ร่วมมือกันกำจัดพญากะสือลงได้ และโมราผู้เป็นน้องสาวได้หนีแยกตัวออกไปใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพัง ส่วนผู้เป็นพี่ก็ได้ออกตามหาน้องสาวด้วยความรักต่อไป ภาพยนตร์มีประเด็นที่น่าสนใจคือ กลวิธีในการเล่าเรื่องที่มีลักษณะอันโดดเด่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้แกนหลักในการเล่าเรื่องแบบหนังผี แต่ได้สอดแทรกความเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีเข้ามาผสมผสานในเรื่องได้อย่างน่าสนใจ ขณะเดียวกันก็ได้มีการนำเสนอภาพของตัวละครขึ้นมาใหม่ภายใต้คติแบบหลังสมัยใหม่ด้วย โดย จันทน์ เจริญศรี (2544: 41-43) ได้กล่าวถึงแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ไว้ว่า เป็นการวิจารณ์ความรู้และศาสตร์แบบสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญกับตัวบทว่าไม่ใช่การสื่อสารระหว่างผู้เขียนถึงผู้อ่าน แต่เป็นรหัสวัฒนธรรมทางวาทกรรม คือถูกกำหนด/กลุ่มเกลาโดยวัฒนธรรมและภาษาที่อยู่เหนือเจตนาารมณ์ของประพันธ์กร ขณะที่ เสาวณิต จุลวงศ์ (2550: 43-52) ได้นำเสนอให้เห็นกลวิธีแบบหลังสมัยใหม่ในเรื่องเล่าว่า เป็นกลวิธีใด ๆ ที่แสดงการ/กระทำการตีแผ่ เปิดโปง ได้แย่ง บ่อนเซาะ ไปจน

กระทั่งถึงทำลายรูปแบบ กฎเกณฑ์ คุณค่าที่สถาปนาขึ้นมาเป็นแบบแผนมาตรฐาน ได้แก่ การแสดงความตระหนักรู้ถึงความเป็นเรื่องแต่ง การปฏิเสธการเล่าเรื่อง ตามรูปแบบปกติ การล้อ การสร้างความเป็นสหบท การผสมผสานความจริงกับความมหัศจรรย์ และการใช้รูปแบบวรรณกรรมยอดนิยาม การศึกษาเรื่องเล่าภายใต้แนวทางดังกล่าวจะทำให้เรามองเห็นถึงความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง ตลอดจนการวิพากษ์ปรากฏการณ์ความเป็นสมัยใหม่ที่เน้นวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ได้อย่างน่าสนใจ

ทั้งนี้ ผู้เขียนจะได้วิเคราะห์ความเป็นหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง กระสือสยาม ผ่านแนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม (social construction of reality) อันเป็นมโนทัศน์อีกชุดหนึ่งในการศึกษาเรื่องเล่าสมัยใหม่ โดยมองว่า ภาษาที่เราใช้ในการสื่อสารมิได้เกิดมาจากธรรมชาติ แต่ถูกกำหนดและเกี่ยวโยงกับอำนาจอันมาจากสังคมและวัฒนธรรม ขณะเดียวกันการใช้ภาษาก็แฝงอุดมการณ์ และความหมายเชิงสัญลักษณ์หรือความหมายในระดับมายาคติ (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556: 29-37) ซึ่งลักษณะอันโดดเด่นที่สุด ในตัวบทภาพยนตร์คือ การนำเสนอวาทกรรมกระสือชุดหนึ่งขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องสัมพันธ์กับพื้นที่เมือง ทั้งยังเน้นการนำเสนอความสัมพันธ์แบบพี่น้องแทนที่ความสัมพันธ์แบบความรักระหว่างหนุ่มสาว นอกจากนี้ยังแสดงมิติของความเป็นสหบทกับเรื่องเล่ากระสือในตำนาน ท้องถิ่นได้อย่างน่าสนใจอีกด้วย

การศึกษาในครั้งนี้ นอกจากจะเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ หรือหนังผีไทย อันเป็นตระกูลภาพยนตร์ที่ถูกลดทอนคุณค่า และมองว่าเป็นเรื่องที่ขาดสาระในทางวิชาการภายใต้มโนทัศน์แบบหลังสมัยใหม่แล้ว ยังจะเป็นแนวทางสำหรับการศึกษาการประกอบสร้างความหมายในเรื่องเล่าชุดต่างๆ ของผู้คนต่างกลุ่มต่างวัฒนธรรมในอีกทางหนึ่งด้วย

ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านการเล่าเรื่องแบบสังคมนิยมหัตถ์จรรย

ความหมายของคำว่า สังคมนิยมหัตถ์จรรย (magical realism) เสาวณิต จุลวงศ์ (2550: 48-49) กล่าวว่า เป็นการผสมผสานความจริงกับความมหัศจรรย์มีหลายลักษณะด้วยกัน ลักษณะหนึ่งคือ การนำเอาความมหัศจรรย์แบบจินตนิยาย (fantasy) มาผสมผสานกับความเป็นจริงในเรื่อง หรือการนำเสนอโลกความเป็นจริงที่เหตุการณ์ปกติธรรมดาเช่นเดียวกับโลกภายนอกดำเนินควบคู่กับเหตุการณ์ที่ผิดปกติธรรมดาสำหรับโลกภายนอก กล่าวคือสังคมนิยม (realism) เสนอภาพความเป็นจริงของธรรมชาติและสังคมแบบวัตถุนิยมและภววิสัยซึ่งเป็นการมองโลกในมุมเดียวโดยยึดถือในการถ่ายทอดธรรมชาติและสังคมในแบบวัตถุ ส่วนสังคมนิยมหัตถ์จรรย (magical realism) นำเสนอมุมมองโลกที่แตกต่าง เป็นแง่มุมทางจิตวิญญาณ อิงอยู่กับความเชื่อและความรู้แบบดั้งเดิม ทำให้ภาพของธรรมชาติและสังคมที่นำมาเสนอมีภาวะคลุมเครือ ก้ำกึ่ง และมิได้รับรู้ว่าเป็นวัตถุนิยมเท่านั้น

การผสมผสานความจริงกับความมหัศจรรย์ในวรรณกรรมสังคมนิยมหัตถ์จรรย มุ่งหมายที่จะลดทอนการยึดมั่นในศูนย์กลาง โดยทำให้ความแตกต่างระหว่างโลกความจริงกับโลกที่มหัศจรรย์ สื่อนัยสำคัญถึงการเป็นพื้นที่ของการปะทะสังสรรค์ระหว่างความหลากหลาย การผสมผสานความจริงกับความมหัศจรรย์ทำให้พื้นที่ที่มีระบบระเบียบแตกต่างกันมาหลอมรวมอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ทำให้ความแตกต่างทางวัฒนธรรมและบทบาทของการเมืองเชิงอำนาจปรากฏเด่นชัด และความมหัศจรรย์บางครั้งก็ถูกเสนอเป็นทางออกของวัฒนธรรมด้วยการที่วรรณกรรมใช้ภรณ์ม ตำนาน พิธีกรรม หรือสิ่งอื่นๆ ของชุมชนหรือท้องถิ่นมาเป็นส่วนหนึ่ง ทำให้วรรณกรรมได้แสดงความเชื่อมโยงลักษณะประชานิยมและความเป็นพื้นถิ่นเข้ากับลักษณะสังคมนิยมของวัฒนธรรมตะวันตกทำให้ความหลากหลายปรากฏตัวขึ้นแทนที่ความเป็นหนึ่งเดียว (Zamora and Faris, 1995: 3) นอกจากนี้ สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2559: 99) ยังได้กล่าวถึงสังคมนิยมหัตถ์จรรยในวรรณกรรมไทยว่า นอกจากจะทำให้ผู้อ่านได้รับเนื้อหาที่แปลกใหม่เกินจริงแล้ว ยังแฝงประเด็นเรื่องวาทกรรมเกี่ยวพันอยู่ด้วย

กล่าวคือ ผู้แต่งบางคนนำรูปแบบสัญนิยมหัตถ์จรรยามาใช้ในวรรณกรรมไทยเพื่อสนับสนุนแนวความคิดเรื่องความเป็นอื่น¹ ซึ่งเชื่อมโยงกับความขัดแย้งระหว่างกระแสวัฒนธรรมสองกระแส คือ กระแสพัฒนาการของโลกตะวันตกและกระแสความเชื่อในภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม วรรณกรรมจึงพยายามสร้างความเป็นอื่นให้กับชุดความคิดจากตะวันตกและกระบวนการสรรหาสิ่งที่เรียกว่าอัตลักษณ์แท้ของตน

กล่าวโดยสรุป สัญนิยมหัตถ์จรรยา คือการหลอมรวมเข้าด้วยกันของวรรณกรรมสองประเภทที่เป็นปฏิปักษ์ต่อกันโดยสิ้นเชิง โดยสัญนิยมที่มุ่งถ่ายทอดความเป็นจริงของชีวิตและสังคมโดยยึดหลักความเหมือนจริงและความสมจริง ส่วนสัญนิยมหัตถ์จรรยา เป็นปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติเหนือจริง ที่ไม่อาจอธิบายได้ด้วยหลักเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ มักพบได้โดยทั่วไปในงานวรรณกรรมพื้นบ้านหรือตำนานท้องถิ่น

การศึกษาพบว่า ตัวบทภาพยนตร์ได้มีการใช้กลวิธีการเล่าเรื่องโดยสร้างตัวละครที่เป็นกระสือกับมนุษย์ในมิติใหม่ผ่านการนำเสนอภาพของตัวละครที่เป็นมนุษย์และกระสือให้ดำรงอยู่ร่วมกันภายใต้ความแตกต่าง ซึ่งภายในเรื่องพยายามแสดงให้เห็นว่ามนุษย์จะสามารถอยู่ร่วมกับสิ่งที่แตกต่างไปจากเราได้อย่างไร แม้ว่า “กระสือสยาม” จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานผีไทยอย่าง “กระสือ” เราสามารถเห็นมุมมองของตัวผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะผู้เล่าเรื่องได้ว่า เขาไม่ได้มองแค่กระสือเป็น “ผี” แต่พยายามที่จะเน้นย้ำให้เราเห็นคำๆ หนึ่ง คือ “อมมนุษย์” ให้ชัดขึ้นเพราะคำว่า “อมมนุษย์” มีนัยหมายถึงสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์ ซึ่งสามารถตีความได้อย่างหลากหลายยิ่งขึ้น

¹ ความเป็นอื่น (The otherness) หมายถึง บั๊จเจกบุคคล หรือกลุ่มชาติพันธุ์ที่ถูกกดทับ เบียดขับให้ด้อยอำนาจ โดยการประกอบสร้างความหมายให้มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมจากสังคมใหญ่ ไม่ว่าจะ เป็นด้านภาษา ศาสนา ความเชื่อ การเมือง และเศรษฐกิจ



ภาพที่ 1 การนำเสนอภาพของวีณาและโมราซึ่งเป็นกระสือที่อยู่ร่วมกันแบบพี่น้อง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

ตัวละครสำคัญที่สามารถทำให้เรามองเห็นประเด็นนี้ได้ชัดเจนที่สุดคือ วีณา และโมรา ซึ่งโมรานั้นเป็นกระสือ ส่วนพี่เป็นนักปราบกระสือ ซึ่งจะเห็นต่อได้ว่า สุดท้ายแล้วแม้ว่าโมราจะเป็นกระสือหรือมนุษย์ แต่หากเราเลือกที่จะหยิบยื่นความรักให้แก่กัน พยายามที่จะทำความเข้าใจอีกฝ่าย ลองเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น ถึงสุดท้ายแล้วนั้นจะเป็นอย่างไร เราก็จะมองเห็นได้ว่าไม่ว่าใครก็จะสามารถเรียนรู้ และทำความเข้าใจในการอยู่ร่วมกันกับสิ่งที่แตกต่างได้ ลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงกลวิธีการเล่าเรื่องแบบสังคมนิยมมหัสจรรย์ อันเป็นการปะทะสังสรรค์ระหว่างตัวละครที่เป็นภาพแทนของโลกสังคมนิยมคือ วีณา ทั้งยังอยู่ในบทบาทของนักปราบกระสือ กับโมราอันเป็นภาพแทนของตัวละครแบบเหนือธรรมชาติ



ภาพที่ 2 การนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างโมรากับก้อง
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

นอกจากความสัมพันธ์แบบพี่น้องระหว่างวีณากับโมราที่เป็นกระสือที่ผู้เป็นพี่ยอมรับในความเป็นกระสือของน้องสาวได้แล้ว ยังปรากฏภาพความสัมพันธ์ระหว่างโมรากับก้องซึ่งเป็นรุ่นพี่มัธยมเอกชน ที่แอบชอบโมรา ดังตัวอย่างบทสนทนา

ตัวอย่าง บทสนทนาโมรากับก้อง

ก้อง: เฮ้ย!!! ฮี ไหนว่าไม่มาไง

โมรา: ยังไงนะ?

ก้อง: ก็พี่ ชวนเรามานั่งเล่นที่นี้ไง

โมรา: ชวน โมหรอ?

ก้อง: เราเพิ่งคุยไลน์ไปเองนะ ยังไงนะเราอะ

โมรา: ขอดูที่คุยหน่อยดิ

ก้อง: อะ

โมรา: อะ เอาอันใหม่ไป คราวนี้ชวนไปไหนก็ไป

จากบทสนทนาข้างต้น นำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างโมรากับก้องที่สื่อถึงความรักในวัยเรียน ในตอนที่ก้องยังไม่ทราบความจริงว่าโมราเป็นกระสือ ทั้งสองยังคงใช้ชีวิตตามรูปแบบของวัยรุ่นุ่นตามปกติ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นย้ำกับเรา

เสมอว่า ขอแค่เรายอมรับสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ให้เท่าเทียมกับตนเองที่มีหลากหลายทางเผ่าพันธุ์ หลากหลายทางความคิด หลากหลายทางวัฒนธรรม ขอเพียงเปิดใจเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน มันก็อาจจะทำให้โลกเราน่าอยู่ขึ้นได้

ทั้งนี้ ประเด็นหนึ่งที่เป็นปรากฏการณ์แบบลัทธินิยมมหัศจรรย์ที่สัมพันธ์กับพิธีกรรมและประเด็นเรื่องเพศสถานะคือ การทำพิธีคืนความงามให้กับน้องสาวของพญากระสือ โดยการจับโมราซึ่งเป็นร่างที่กระสือชราจะสิงสถิตมามัดไว้พร้อมทั้งให้บรรดากระสือสาวเปลื้องผ้า ถอดศิระชะออกจากร่างและบินขึ้นสู่ท้องฟ้า ล้อมรอบพระจันทร์และระบำบูชาพระจันทร์ จนพิธีกรรมนั้นถูกทำลายด้วยฝีมือของวีณา



ภาพที่ 3 บรรดากระสือกำลังทำพิธีกรรมระบำรอบดวงจันทร์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

จากตัวอย่างที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นการนำเสนอประเด็นเรื่องเพศสถานะในเชิงสัญลักษณ์ผ่านพระจันทร์ กล่าวคือ แม้ว่าในดับบทภาพยนตร์ภาพแทนของกระสือสาวจะถูกนำเสนอเชิงลบในฐานะตัวละครฝ่ายร้ายที่กัดกินมนุษย์เป็นอาหาร แต่ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ให้อำนาจกับเพศหญิงได้อย่างน่าสนใจ โดยสามารถอธิบายได้ 2 มิติ คือในทางวิทยาศาสตร์พระจันทร์หรือดวงเดือนหมายถึงดาวเคราะห์ที่มีความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์น้ำขึ้นน้ำลง ข้างขึ้น ข้างแรม ส่วนบริบทของเรื่อง

เล่าที่เป็นปริศนาประหลาด พระจันทร์หมายถึงเทวดาองค์หนึ่งที่มีหลายบทบาท ได้แก่ เป็นเทพเจ้า มีลักษณะคล้ายพระอาทิตย์ เป็นเทพเจ้าผู้ให้กำเนิดและให้ความเจริญงอกงาม ส่วนในทางพุทธศาสนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในชาดก พระจันทร์เป็นชื่อของเทวดาชื่อ “จันทิม” “จันทิมมา” และ “จันท” และเป็นชื่อภูเขาหิมพานต์ซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของกินนร (สุภค มหาวารการ, 2555: 119-120) ทั้งนี้พระจันทร์ยังมีความหมายทางความเชื่อในฐานะเป็นเทพที่ได้รับการยกย่องซึ่งมีลักษณะตรงข้ามกับพระอาทิตย์ การที่ผู้คนเคารพบูชาดวงจันทร์มากกว่าดวงอาทิตย์เหตุผลคือ ดวงจันทร์มีลักษณะเป็นมารดาผู้ให้แสงสว่างในเวลากลางคืน ซึ่งต้องการแสงสว่างมาขับไล่ความมืด ขณะที่ ดวงอาทิตย์ส่องแสงเฉพาะตอนกลางวันเท่านั้น ความเชื่อแบบนี้แสดงถึงความคิดว่าแสงอาทิตย์กับแสงสว่าง ในเวลากลางวันไม่เหมือนกัน ซึ่งเป็นความคิดร่วมในกลุ่มชนสมัยดั้งเดิม เนื่องจากคนในสมัยนั้นมองเห็นภาพดวงอาทิตย์ว่าเป็นดวงกลมให้แสงสว่าง แต่ไม่อาจเอาชนะความมืดในตอนกลางคืนได้ (เสาวลักษณ์ อนันตสานต์, 2546) ภาพของพระจันทร์จึงถูกสื่อถึงความบริสุทธิ์ ความงาม ความอ่อนโยน ขณะที่ตัวบทภาพยนตร์พระจันทร์ถูกอุปลักษณะ (methaphor) ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของเพศหญิงเพื่อต่อสู้ช่วงชิงความหมายกับเพศชาย อันเป็นเพศที่มีอุปลักษณะให้สัมพันธ์กับพระอาทิตย์และช่วงระยะเวลาตอนกลางวัน

โดยสรุป สัจนิยมมหัศจรรย์ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “กระสือสยาม” คือการนำเสนอภาพของการอยู่ร่วมกันของมนุษย์และกระสือที่ผูกโยงเรื่องราวความเป็นจริงที่เหนือธรรมชาติ ว่ากระสือก็สามารถอยู่ร่วมกับสิ่งที่แตกต่างจากตนได้ โดยไม่มีผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้อื่น เพียงแค่เรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันเท่านั้นเอง วิธีคิดดังกล่าวยังแสดงนัยของการช่วงชิงความหมายระหว่างโลกวิทยาศาสตร์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น กล่าวคือ วิทยาศาสตร์ในฐานะโลกสมัยใหม่ที่เน้นการอธิบายองค์ความรู้หรือความหมายของสรรพสิ่งต่าง ๆ ผ่านตรรกะเชิงเหตุผล ที่ไม่สามารถอธิบายปรากฏการณ์การนำเสนอภาพความเป็นท้องถิ่นที่ปรากฏในโลกสมัยใหม่อย่างกระสือได้ การนำเสนอภาพสัจนิยมมหัศจรรย์จึงสื่อถึงการก่อสร้างความหมายของตัวละครโดยประกอบสร้างความหมายให้กระสือเข้ามามีบทบาทและตัวตนในพื้นที่เมืองคือสยาม อันเป็นภาพแทนของความเป็นหลังสมัยใหม่และความเป็นวิทยาศาสตร์

ตัวบทภาพยนตร์จึงเป็นการเล่าเรื่องแบบผสมผสาน (hybrid) กล่าวคือ การนำโลกสังคมนิยมของคนเมืองมาปะทะสังสรรค์กับโลกตำนานลึกลับเหนือธรรมชาติที่แฝงประเด็นเรื่องการศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องเล่า และได้ทำการวิพากษ์ความเป็นวิทยาศาสตร์ในอีกทางหนึ่งด้วย ดังเห็นได้จากตอนเปิดเรื่องที่ตัวละครกระสืออย่างโมรา เป็นตัวละครกระสือตัวสุดท้ายที่รอดชีวิตและกลับสู่พื้นที่ชนบทอันเป็นพื้นที่ของรากเหง้าว่าด้วยตำนานกระสือ และแสดงนัยของการประกาศชัยชนะของภูมิปัญญาท้องถิ่นในอีกทางหนึ่งด้วย สังคมนิยมหัตถกรรมจึงเป็นวาทกรรมอำนาจชุดหนึ่งที่กลุ่มชนที่ด้อยอำนาจใช้ในการช่วงชิงความหมายกับกลุ่มคนสมัยใหม่ สอดคล้องกับที่ สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2559: 97) ที่ได้อธิบายวาทกรรมสังคมนิยมหัตถกรรมว่าเป็นการสร้างวาทกรรมผสมผสาน (hybridized discourse) ที่มีโลกของเหตุผลเป็นพื้นฐาน แต่บนพื้นฐานนั้นกลับมีองค์ประกอบที่เป็นอื่นผสมอยู่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภูมิผีปศาจ เรื่องราวเร้นลับ อำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่างๆ องค์ประกอบแห่ง “ความเป็นอื่น” เหล่านี้มีความพยายามที่จะอธิบายหรือหาเหตุผลมารองรับ ทำให้เกิดการตกหลุมพรางของสังคมนิยม นอกจากนี้สังคมนิยมหัตถกรรมก็ทำหน้าที่เป็นเสมือนวาทกรรมชายขอบ ที่คอยกระตุ้นเตือนให้คนตระหนักถึงความอื่นของวาทกรรมหลัก และพยายามที่จะตั้งคำถามโต้แย้งกับขีดจำกัดดังกล่าว

การนำเสนอเรื่องเล่าแนวเหนือจริงที่เน้นตำนานท้องถิ่น แต่ปรับเปลี่ยนพื้นที่การนำเสนอในพื้นที่เมืองอันเป็นภาพแทนของสังคมแบบหลังสมัยใหม่ จึงเป็นการวิพากษ์เรื่องเล่าแนวสังคมนิยมว่าไม่สามารถที่จะอธิบายปรากฏการณ์ทุกชุดที่เกิดขึ้นในสังคมวัฒนธรรมได้ ทั้งยังเป็นการสลัดข้อตรงข้ามโดยสร้างพื้นที่เมืองให้กลายเป็นชายขอบในอีกทางหนึ่งด้วย ลักษณะดังกล่าวยังสอดคล้องกับวิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่ (postmodernism) ที่มองประเด็นเรื่องการศึกษาแบบที่สมบูรณธ์ของเรื่องเล่า เป็นกลวิธีที่แสดงให้เห็นการปฏิเสธมาตรฐานหรือความนิยมเกี่ยวกับรูปแบบหรือองค์ประกอบที่สมบูรณธ์ที่กำหนดขึ้นในกรอบการประพันธ์ ชนบทการประพันธ์ หลักเกณฑ์หรือคุณค่าที่ยอมรับหรือยกย่อง การปฏิเสธรูปแบบที่สมบูรณธ์เป็นการทำลายโลกของเรื่องแต่งที่สมบูรณธ์เสมือนจะแทนที่โลกความเป็นจริงของผู้อ่าน (Lodge, 1977: 231) การปฏิเสธรูปแบบการเล่าเรื่องที่สมบูรณธ์ทำให้เกิดความไม่แน่นอนในระดับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องแบบสังขนิมมหัสจรรย์จึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการปฏิเสธเรื่องเล่ากระแสหลักเพื่อเสนอภาวะสังคมแบบหลังสมัยใหม่ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ

ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านตัวละคร

เราจะทราบกันดีอยู่แล้วว่าไม่ว่าจะอยู่ในนวนิยาย เรื่องสั้น หรือภาพยนตร์ ตัวละครเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องและผู้แต่งใช้เป็นสื่อให้เรื่องดำเนินไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ โดยตัวละครในเรื่องเล่า หมายถึง ผู้ที่มีบทบาทในท้องเรื่อง หรือผู้เดินผ่านท้องเรื่องหรือผู้เดินผ่านเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่างๆ นั้นเอง อาจกล่าวได้ว่าตัวละครเป็นเจ้าของเรื่อง ผู้แต่งจะต้องคิดก่อนเสมอว่าจะเขียนเรื่องของใครและใคร(คนนั้น) ประสบกับเหตุอะไรบ้าง โดยนัยนี้ตัวละครจึงเป็นผู้ทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นมา นั่นเอง ทั้งนี้ สิ่งหนึ่งที่เป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาตัวละครคือ การพิจารณาความเป็นเพศวิถี (gender) ของตัวละครนั้นๆ ว่าต้องการสื่อความหมายอะไร ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างไร และส่งผลต่อโครงสร้างในการเล่าเรื่องในลักษณะใดบ้าง

การศึกษาประเด็นเรื่องเพศ สอดคล้องกับกลุ่มนักคิดแนวสตรีนิยม (Feminism) เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการศึกษาด้วยเกณฑ์เรื่องเพศ โดยจำแนกระหว่างเพศตามธรรมชาติ (sex) หรือเพศที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดกับเพศสถานะ (gender) หรือเพศที่สังคมประกอบสร้างขึ้น ซึ่งเพศประการหลังนี้ได้กลายมาเป็นตัวแปรสำคัญของการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อยู่ในการกระทำของสถาบันสังคมและวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามแนวคิดสตรีนิยมไม่ได้หมายถึงแค่กลุ่มแนวคิดที่ศึกษาเรื่องผู้หญิงกับผู้ชาย แต่ยังมีความหมายกว้างและขยายขอบเขตการศึกษาไปถึงการพิจารณาความเป็นเพศหญิงและความเป็นเพศชายว่าถูกสร้างและอำรุงรักษาไว้ได้อย่างไร โดยเชื่อว่าความเป็นเพศดังกล่าวจะถูกสร้างขึ้นโดยสังคมมากกว่าจะถูกกำหนดความเป็นไปโดยปัจเจกบุคคล (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 588) เพศสถานะจึงได้กลายมาเป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่ได้รับความสนใจในการศึกษากันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในสื่อสมัยใหม่อย่างเช่นภาพยนตร์

การศึกษาพบว่า ภาพแทนของผู้หญิงทั่วไปหรือในอุดมคติ ผู้หญิงจะถูกกำหนดให้แตกต่างกันด้วยเหตุจากความเป็นชายเป็นหญิง แม้จะไม่ใช้กฎกติกาจากสังคมที่ตายตัว แต่ก็ยังเป็นเหมือนกรอบการปฏิบัติที่ผู้คนในสังคมน้อมรับมาสู่วิถีชีวิตประจำวัน การเกิดจากอำนาจในการจัดจำแนกความแตกต่างหรือความเป็นอื่นบนพื้นฐานของการกำหนดมาตรฐานบรรทัดฐาน โดยปรากฏข้อค้นพบผ่านตัวละครที่เป็นผู้หญิง ดังนี้

1. โมรา

โมรา ถือเป็นตัวละครหลักของเรื่อง โดยในร่างกายของเธอมีสวนผสมผสานระหว่างความเป็นมนุษย์และความเป็นกระสือ และในส่วนของความเป็นกระสือเองที่คนส่วนใหญ่เข้าใจมักเป็นหญิงชรา อาศัยอยู่ในพื้นที่ชุมชนชนบท ไม่มีใครคบหา ลักษณะทางกายภาพสื่อถึงความอัปลักษณ์ น่าเกลียดน่ากลัว อันเป็นการประกอบสร้างภาพกระสือแบบฉบับที่เป็นภาพเหมารวม (stereotype) นอกจากนี้ ผู้หญิงที่เป็นกระสือในแบบเดิมที่เรารับรู้มานั้นจะต้องไม่ได้รับการศึกษา ขณะที่ตัวโมราเองก็เคยอาศัยอยู่ชนบท เมื่อเกิดเรื่องร้ายกับครอบครัว พ่อจึงต้องพาลูกกับหลานหนีจากเหล่ากระสือที่จ้องจะเอาชีวิตเพื่อแก้แค้นโดยเข้ามาอยู่อาศัยอยู่ในพื้นที่เมือง และเข้ารับการการศึกษาที่โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง



ภาพที่ 4 โมรากับภาพแทนของนักเรียนมัธยมในโรงเรียนเอกชน

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

ภาพยนตร์จึงเน้นการนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงกับการศึกษา อันเป็นรูปแบบหนึ่งของปรากฏการณ์แบบหลังสมัยใหม่ที่สื่อถึงการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย ขณะเดียวกันยังสื่อถึงภาวะบริโภคนิยมของสังคมร่วมสมัย ที่แม้ว่าตัวบทภาพยนตร์พยายามที่จะวิพากษ์ความล้มเหลวของระบบการศึกษาในสังคมชนบท แต่ในอีกทางหนึ่งกลับเป็นการวิพากษ์สังคมแบบทุนนิยมผ่านระบบการศึกษาด้วย ดังเห็นการจากการประกอบสร้างความหมายให้ตัวละครเอกเป็นนักเรียนโรงเรียนมัธยมเอกชนในกรุงเทพฯ อันเป็นค่านิยมสมัยใหม่ที่มองว่าสถานศึกษาในแนวดังกล่าวสามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้มากกว่าหรือมีประสิทธิภาพกว่าสถานศึกษาของรัฐ รวมไปถึงสถานที่เรียนก็เป็นสิ่งบ่งชี้ฐานะทางสังคมและวิถีคิดของผู้คนในสังคมแบบหลังสมัยใหม่เช่นเดียวกัน

2. วิเคราะห์

ภายในภาพยนตร์ไทยเรื่อง กระสือสยาม วิณาเป็นนักปราบกระสือชีวิตของวิณาต้องฝึกฝนรำเรียนการต่อสู้ เรียนวิธีการปรุงยา เรียนเวทมนต์คาถาสาเหตุที่วิณาต้องเรียนเพราะลุงโดนทำร้ายจากเหล่ากระสือจนทำให้พิการ เพื่อจะได้รักษาน้องสาวให้หายจากการเป็นกระสือและป้องกันกาโดนทำร้ายจากพวกกระสือที่ต้องการล้างแค้น ภาพแทนของตัวละครอย่างวิณาจึงเป็นรูปแบบของตัวละครลูกผสม (hybrid) กล่าวคือ ในเวลากลางวันเป็นนักเรียนมัธยมเอกชนและใช้ชีวิตเหมือนกับนักเรียนคนอื่น ขณะที่ช่วงเวลากลางคืน วิณาได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์กลายเป็นนักล่ากระสือ ที่ต้องใช้เวทมนต์และความสามารถพิเศษที่นอกเหนือไปจากนักเรียนทั่วไป ภาพแทนความเป็นหญิงในแบบนักเรียนมัธยมจึงสื่อถึงวัยอันบริสุทธิ์อ่อนโยน วัยแห่งความอยากรู้อยากเห็น ขณะที่วิณาในอีกรูปแบบหนึ่งกลับถูกประกอบสร้างความหมายให้เป็นผู้หญิงแกร่ง ต้องอดทน และต่อสู้กับบรรดากระสือที่จ้องทำลายชีวิตมนุษย์



ภาพที่ 5 วิณากับภาพแทนของนักปราบกระสือ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

ทั้งนี้ นอกจากวิณาจะต้องหัดปรุ่ยาสมนไพรเพื่อใช้ยับยั้งภาวะความเป็นกระสือในตัวของน้องสาวแล้วเธอยังต้องใช้ยาเป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับกระสือโดยใช้ผสมผสานกับเวทย์มนต์คาถาด้วย ดั่งบทสนทนาระหว่างวิณาและลุงสิงห์

ตัวอย่าง บทสนทนาวิณาและลุงสิงห์

วิณา: ลุงหม่นี้เลยหรือ?

ลุงสิงห์: อี

วิณา: แล้วหนูไม่ต้องทำอย่างอื่นรึยัง?

ลุงสิงห์: วาดรูปฟังเพลงสิจะได้มีเวลา

จากตัวอย่างบทสนทนาข้างต้นจะเห็นวิถีการใช้ชีวิตของวิณาที่มีการปรับเปลี่ยนตัวตนอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ ในช่วงกลางวันที่อัตลักษณ์ถูกผูกติดอยู่กับภาพแทนของความเป็นนักเรียนโรงเรียนเอกชน ขณะที่ในช่วงเวลากลางคืนกลับกลายเป็นนักปราบกระสือ ขณะที่ตัววิณาเองก็เกิดการตั้งคำถามและความขัดแย้งภายในจิตใจเพราะความต้องการที่อยากเป็นเพียงนักเรียนมัธยมธรรมดาเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ

ตัวละครอย่างวีณาจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของภาพแทนผู้หญิงในบริบทหลังสมัยใหม่ที่ภาพของผู้หญิงไม่ได้มีความเป็นหนึ่งเดียว หรือถูกสร้างควมหมายในเชิงอุดมคติอีกต่อไป แต่ความเป็นหญิงมีความหลากหลาย และปรับเปลี่ยนได้ตามบริบททางสังคม สอดคล้องกับบริบทของความเป็นหลังสมัยใหม่ที่เน้นการวิพากษ์การนำเสนอภาพตัวแทน โดยมองว่าการเสนอภาพตัวแทนเป็นส่วนประกอบสำคัญในการจัดระเบียบทางสังคม และปรัชญาในยุคสมัยใหม่ โดยนักคิดแนวหลังสมัยใหม่ชี้ว่า สิ่งที่น่าสนใจจริงๆ เป็นสิ่งที่ไม่อาจเสนอภาพตัวแทนได้ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด สัญลักษณ์ จักรวาล ความเป็นธรรม ฯลฯ การนำเสนอภาพตัวแทนโดยเนื้อแท้แล้วล้วนมีลักษณะเชิงสังคม การเมือง วัฒนธรรม ต้องขึ้นอยู่กับภาษา และมีลักษณะเชิงญาณวิทยาที่ยอมรับไม่ได้ มันแสดงถึงความต้องการของบุคคลที่มีสิทธิอำนาจที่จะขจัดความซับซ้อน วิธีคิดแบบหลังสมัยใหม่จึงให้ความสำคัญกับการรื้อสร้างภาพตัวแทน (จันทน์ เจริญศรี, 2544: 68-70) โดยมองว่า ความจริงในตัวเองไม่ใช่สิ่งที่ถูกค้นพบ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ภาพแทนของตัวละครหญิงในเรื่องจึงมิได้มีความเป็นหนึ่งเดียว ทั้งยังไม่ใช่ความจริงในเชิงสังคมวัฒนธรรม แต่เป็นเพียงสิ่งที่ตัวบทภาพยนตร์ประกอบสร้างขึ้นเพื่อให้เล่าเรื่องเท่านั้น

3. ราตรี

ในตัวบทภาพยนตร์ ราตรีคือพญากระสือผู้ต้องการล้างแค้นให้น้องสาวที่โดนทำร้ายจนต้องกลายเป็นหญิงชรา ราตรีจึงออกตามล่าหาโมราเพื่อที่จะเอาร่างมาให้น้องสาวที่ชื่อว่าดวงดาวให้กลับมาเป็นหญิงสาวเหมือนดังเดิม โดยราตรีได้เข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองเพื่อรอให้โมรายายุครบ 16 ปี ในขณะที่อยู่ในพื้นที่เมืองก็ได้ประกอบอาชีพเปิดร้านเสริมความงาม ซึ่งลักษณะดังกล่าวจะเห็นถึงการรื้อสร้างควมหมายใหม่ของคนที่เป็นกระสือระดับผู้นำ ที่โดยการรับรู้ทั่วไปจะต้องเป็นหญิงชราที่เชี่ยวชาญในเรื่องเวทมนต์คาถา แต่ในตัวบทภาพยนตร์กลับประกอบสร้างควมหมายใหม่ให้หัวหน้ากระสือกลายเป็นหญิงที่มีเรือนกายที่สวยงาม ไม่แก่ชราเหมือนกระสือที่เรารับรู้กันโดยทั่วไปในตำนานท้องถิ่น ทั้งยังประกอบอาชีพเสริมความงามลักษณะดังกล่าวการเล่าเรื่องได้สอดคล้องกับบริบทของโลกหลังสมัยที่นอกจากจะเน้นความหลงใหลในวิถีคิดแบบบริโภคนิยมแล้ว สิ่งหนึ่งที่หลังสมัยใหม่ให้ความ

สนใจคือประเด็นเรื่องของ วาทกรรม (Discourse) คือ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับอำนาจ และในต้วบทภาพยนตร์จะเห็นถึงการอำพรางตนของหัวหน้ากระสือผ่านวาทกรรมความงาม คือการพยายามลบภาพความชราภาพของกระสือแบบดั้งเดิมออก และแทนที่ด้วยวาทกรรมความงาม และการเป็นเจ้าของสถานเสริมความงามตามแบบสังคมแบบหลังสมัยใหม่

ผู้หญิงในสมัยก่อนที่เรารับรู้มาจะต้องเป็นกระสือภายใต้ภาพของหญิงชรา มีรูปร่างที่น่ากลัว อาศัยอยู่กระท่อมปลายนา ไม่ได้ประกอบอาชีพอะไร แต่ภายในต้วบทภาพยนตร์ไทยเรื่องกระสือสยาม ในฐานะที่เป็นสื่อสมัยใหม่ ได้รื้อสร้างความเป็นสมัยใหม่ให้ผู้หญิงภายในเรื่อง ราตรีซึ่งเป็นพญากะสือที่ได้ประกอบอาชีพภายในสังคมเมืองเป็นเจ้าของสถานเสริมความงาม ทำให้กระสือไม่ได้ถูกมองว่าด้อยอำนาจหรือถูกทำให้เป็นอื่นด้านความทันสมัยอีกต่อไป โดยเธอเปิดร้านเสริมความงามบังหน้า แต่ด้านหลังร้านกลับเป็นสถานที่สำหรับทำแท้งเพื่อให้น้องสาวของเธอได้กินซากของเด็กเพื่อให้มีชีวิตที่ยืนยาวต่อไป



ภาพที่ 6 ราตรีกับการนำเสนอภาพอำนาจของพญากะสือ
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

นอกจากนี้ ประเด็นที่น่าสนใจในตวับทคือ การแฝงนัยของวาทกรรม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมภายในเรื่อง ดังเห็นได้จากการนำเสนอภาพของราตรี ที่ลักษณะทางกายภาพคล้ายกับผีเสื้อ ที่ถูกนิยามว่าเป็นสัตว์ที่สวยงาม บริสุทธิ์ ดื่มน้ำกินเกสรดอกไม้เป็นอาหาร และอาศัยอยู่ในพื้นที่ของระบบนิเวศที่มีความอุดมสมบูรณ์ ลักษณะดังกล่าวถูกเชื่อมโยงและประกอบสร้างความหมายให้กระสืออยู่ฝ่าย ธรรมชาติ ขณะเดียวกันมนุษย์เพศชายได้ถูกประกอบสร้างความหมายให้อยู่ฝ่าย วัฒนธรรม ทั้งนี้ ธรรมชาติในแบบกระสือก็กลับเป็นธรรมชาติที่มีบทบาทในเชิงลบ ไม่ใช่ภาพของผีเสื้ออันมีปีกที่สวยงามเพื่อดูดต็มน้ำหวานจากดอกไม้ แต่เป็นกระสือที่มีปีกอันแข็งแกร่ง และดูดต็มเลือดของมนุษย์เป็นอาหาร การมองกระสือในมิติ หลังสมัยใหม่ กระสือจึงเป็นภาพแทนของผู้หญิงแบบหลังสมัยใหม่ชุดหนึ่งที่มีอำนาจ ต่อรองกับความเป็นชายในอีกทางหนึ่งด้วย

โดยสรุป การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านตัวละครที่ปรากฏ ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง กระสือสยาม ผู้หญิงไม่ได้ถูกทำให้ด้อยอำนาจหรือถูกทำให้ เป็นอื่นอีกต่อไป นอกจากนี้ ตวับทภาพยนตร์ยังเน้นย้ำประเด็นการยืนยันตัวตน ของตัวละคร ทั้งในส่วนของวีณาที่เป็นนักปราบกระสือ และโมราที่ในตอนท้ายเรื่อง ได้หลบหนีไปใช้ชีวิตตามแบบของกระสือเพียงลำพัง อันเป็นรูปแบบหนึ่งของตัวละคร ที่มีความเป็นสมัยใหม่ทางความคิดด้วย

การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านสหบท

ลักษณะหลังสมัยใหม่อีกแบบหนึ่งคือ สหบท (intertextuality) คือ การมอง งานประพันธ์เป็นตวับท (text) ที่ประกอบสร้างขึ้นจากตวับทหรือรหัสวัฒนธรรมต่างๆ ที่ปรากฏมาก่อนแล้ว ในวรรณกรรมในศิลปะแขนงอื่น ๆ หรือในบริบทสังคม วัฒนธรรมนั้น ๆ และการประกอบสร้างความหมายของตวับทใหม่ขึ้นอยู่กับ การตีความหรือการอ่านเชื่อมโยงรหัสวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิดโครงข่าย ความสัมพันธ์ระหว่างตวับทขึ้นซึ่ง คือ สิ่งที่เราเรียกว่า สหบท (หรือสัมพันธ์บท) (Allen, 2000: 1 อ้างถึงใน เสาวณิต จุลวงศ์, 2550: 45) กล่าวในทางวรรณกรรมลักษณะ

ของสหบท คือการสร้างตัวบทวรรณกรรมขึ้นจากตัวบทวรรณกรรมและศิลปะอื่นๆ อีกลักษณะหนึ่งของสหบทคือการใช้ตัวบทอื่นมาประกอบสร้างเป็นตัวบท ในหัวข้อนี้ ผู้เขียนจะได้ศึกษาความเป็นสหบท อันเป็นรูปแบบหนึ่งของกลวิธีการเล่าเรื่องแบบหลังสมัยใหม่ โดยชี้ให้เห็นถึงตัวบทต้นทาง กล่าวคือ การนำเสนอภาพแทนของกระสือแบบดั้งเดิมผ่านตำนานและความเป็นท้องถิ่นนิยม กับกรรือสร้างภาพกระสือในตัวบทภาพยนตร์สมัยใหม่ภายใต้มนต์ศรัทธา

ทั้งนี้ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554: 58) ให้นิยามความหมายของกระสือว่า กระสือ คือผีชนิดหนึ่งที่ถือว่าเข้าสิงในตัวผู้หญิง ชอบกินของโสโครก คู่กับกระหัง ซึ่งเข้าสิงในตัวผู้ชาย โดยเมื่อเราพูดถึงชื่อของ “กระสือ” คนทั่วไปจะรู้กับผีตนนี้ในลักษณะของผู้หญิงที่สามารถถอดส่วนหัวออกจากร่างกายเพื่อไปหาอาหารกินยามค่ำคืน โดยอาหารของผีกระสือนั้น โดยส่วนมากจะนิยมกินของเน่าเสียต่างๆ รวมไปถึงไก่สด และของดิบแล้วมักจะเห็ดคราบเลือดตามราวตากผ้า แต่ตำนานของกระสือก็มีเรื่องเล่าอันหลากหลายรูปแบบ ต่างกันออกไปตามแต่ละตำนาน บ้างก็ว่าผีกระสือนั้นจะสิงอยู่แต่ในร่างของผู้หญิง ในเวลากลางวันเธอจะมีรูปร่างเหมือนคนปกติทั่วไป อาจจะมีการแสดงอาการป่วยออกมาบ้าง แต่เมื่อตะวันตกฟ้า วิญญาณร้าย ที่สิงในร่างของหญิงสาวเหล่านี้จะบังคับให้ศีรษะและอวัยวะภายในช่องท้องหลุดออกจากร่างเพื่อออกไปล่าเหยื่อสัตว์เล็กๆ เป็นอาหาร จากที่เราทราบว่ากระสือนั้นจะไม่ทำร้ายคน อาหารอีกอย่างหนึ่งที่กระสือจะชอบกินก็คือ อุจจาระของมนุษย์หรืออุจจาระของสุนัข เพราะในสมัยก่อน ยังไม่มีส้วมที่ถูกละทิ้งขณะ ผู้คนจึงมักขุดหลุมเอาไว้ขับถ่ายเป็นส้วมชั่วคราว

ลักษณะพิเศษที่ทำให้กระสือได้รับการจดจำคือ ดวงไฟที่ส่องแสงซึ่งอยู่ที่หัวใจ ตามความเชื่อของท้องถิ่น แสงไฟดังกล่าวคือวิญญาณที่สิงอยู่ในตัวของผู้เคราะห์ร้าย อย่างไรก็ตามตัวกระสือเองจะมีความระแวงระวังสูง เพราะก่อนที่จะถอดหัวของตัวเองออกไป กระสือจะหาผ้ามาคลุมร่างอันไร้ศีรษะไว้ เนื่องจากเวลาที่ถอดหัวออกไป ร่างนั้นจะไม่สามารถเคลื่อนที่ได้และปราศจากความรู้สึกนึกคิด จนกว่าหัวจะกลับมาอยู่ในตำแหน่งเดิมนั่นเอง

จากตำนานและเรื่องเล่าเหล่านี้ ทำให้ “กระสือ” ได้รับการดัดแปลงในหลากหลายรูปแบบทั้งในส่วนของวรรณกรรม ภาพวาด การ์ตูน ละครโทรทัศน์ รวมถึงสื่อสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์เรื่องสำคัญที่นำเสนอภาพแทนของกระสือแบบดั้งเดิมคือ ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานกระสือ (พ.ศ. 2545) เป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์โดย บิณฑ์ บันลือฤทธิ์ ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาวคนหนึ่งที่มีรูปร่างและหน้าตาสวยงาม ทำให้เธอถูกคัดเลือกเป็นนางสนมของเจ้าเมือง แต่ด้วยความรักที่มีต่อฟ้าแฉ่งนักรบหนุ่ม ทำให้เธอต้องถูกประหารชีวิต ก่อนวันประหารแม่เต่ากาลาผู้ลี้ภัยได้ถ่ายทอดพลังอมตะให้แก่โหลนของนาง จนทำให้แม้ถึงวันประหารร่างของนางตาราวดีจะถูกเผาผลาญไปกว่าครึ่งตัว แต่หัวกับไส้ของนางกลับลอยหนีหายลับไปพร้อมกับเงาสีน้ำเงินสว่าง เรื่องแฉ่ง หลังจากเหตุการณ์ในวันนั้นหมู่บ้านที่เจียบสงบก็ไม่สุขสงบอีกต่อไป เมื่อจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวได้เริ่มขึ้น จากตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว จะพบว่า เรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานกระสือได้มีการสร้างภาพแทนกระสือในรูปแบบดั้งเดิม คือภายในเรื่องหญิงสาวได้ถูกถ่ายทอดพลังบางอย่างจากหญิงชราจนกลายเป็นกระสือ ขณะที่พื้นที่ภายในภาพยนตร์เองก็เป็นพื้นที่ชนบทตลอดทั้งเรื่อง กระสือภายในเรื่องถูกฆ่าโดยการถูกจับมือมัดเท้าจุดไฟเผาซึ่งเป็นวิธีการฆ่าในรูปแบบคนสมัยโบราณ การดำรงชีวิตของกระสือเป็นไปในลักษณะดั้งเดิม คือกระสือในเรื่องจะออกหากินตอนเวลากลางคืนโดยการถอดหัวล่องลอยไปในอากาศ

ภาพแทนของกระสือที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว จึงเน้นการนำเสนอกระสือในฐานะตำนานพื้นถิ่นที่สัมพันธ์กับราชอาณาจักรกัมพูชา ขณะเดียวกันตัวกระสือเองได้รับการถ่ายทอดผ่านน้ำลายของหญิงชรา ขณะที่แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์ยังคงเน้นประเด็นความรักต่างเผ่าพันธุ์ระหว่างชายผู้เป็นมนุษย์และหญิงที่เป็นกระสือที่อดีตชาติเคยเป็นธิดาของอาณาจักรขอมมาก่อน



ภาพที่ 7 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานกระสือ

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานกระสือ (2545)

นอกจากภาพยนตร์เรื่อง ตำนานกระสือ แล้ว เรื่องเล่าเกี่ยวกับกระสือ ยังถูกนำมาผลิตซ้ำในภาพยนตร์เรื่อง กระสือวาเลนไทน์ (2549) ที่ยังคงแก่นเรื่อง ความรักระหว่างกระสือสาวกับชายคนรัก และได้สอดแทรกประเด็นเรื่องอดีตชาติ และบาปกรรมตามวิถีคิดทางพุทธศาสนา กล่าวคือตัวละครเอกหญิงกลายเป็นกระสือ เพราะในอดีตชาติเธอทำแท้ง และการนำเสนอในลักษณะของการใช้ดอกกุหลาบ สีแดงเป็นสัญลักษณ์แทนความรักระหว่างเธอกับชายอันเป็นที่รักที่ต้องพิการ เพราะบาปกรรมเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 8 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง กระสือวาเลนไทน์

ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือวาเลนไทน์ (2549)

ทั้งนี้ เมื่อตีบทภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นสื่อสมัยใหม่ได้ริ่ก่อสร้างภาพแทน กระสือขึ้นมาใหม่ โดยมีนักวิชาการกล่าวไว้ว่า ลักษณะหลังสมัยใหม่อีกแบบหนึ่งคือ สหบท (intertextuality) คือ การมองงานประพันธ์เป็นตีบท (text) ที่ประกอบสร้าง ขึ้นจากตีบทหรือรหัสวัฒนธรรมต่างๆ ที่ปรากฏมาก่อนแล้ว ในวรรณกรรมในศิลปะ แขนงอื่น ๆ หรือในบริบทสังคมวัฒนธรรมนั้น ๆ และการประกอบสร้างความหมาย ของตีบทใหม่ขึ้นอยู่กับการตีความหรือการอ่านเชื่อมโยงรหัสวัฒนธรรมเข้าด้วยกัน ซึ่งทำให้เกิดโครงข่ายความสัมพันธ์ระหว่างตีบทขึ้น (เสาวณิต จุลวงศ์, 2550: 45) ภาพแทนของกระสือในตีบทภาพยนตร์จึงมิใช่การประกอบสร้างภาพของกระสือ ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด แต่ได้อาศัยตีบทต้นทางคือ ตำนานเรื่องเล่า ตลอดจนภาพยนตร์ ในฐานะสื่อสมัยใหม่ที่มีมาก่อนหน้านี้เพื่อนำมาใช้เป็นวัตถุตีบทในการเล่าเรื่อง ในลักษณะของการริ่สร้างความหมายเพื่อให้เข้ากับบริบทของความเป็นสังคม แบบหลังสมัยใหม่

ตำนานกระสือที่เรารับรู้กันมาก่อนหน้านั้น กระสือถือเป็นผีชนิดหนึ่ง เชื่อกันว่าสิงสู่อยู่ในตัวของคนเพศหญิงซึ่งโดยมากมักเป็นหญิงชรา ชอบรับประทานของสด ความมักออกหากินเวลากลางคืนและไปแต่ศึรชะกับส่วนที่เป็นเครื่องใน ส่วนร่างกายคงทิ้งไว้ที่บ้าน เวลาไปจะเห็นเป็นดวงไฟดวงโตมีแสงสีแดง แต่ส่วนมากจะเป็นแสงไฟสีเขียวเรืองแสง โดยจะเริ่มออกหากินตั้งแต่เวลาหัวค่ำไปจนถึงเที่ยงคืน และจะกลับเข้าร่างเวลาใกล้รุ่งสาง เวลากลางวันจะมีลักษณะร่างกายเหมือนคนทั่วไป แต่มีพฤติกรรมหรืออาการแปลกประหลาด ผิดปกติ เช่น ไม่ชอบสบตาคน เงียบๆ ไม่พูดไม่จากับใคร ชอบเก็บตัวอยู่คนเดียว บ้างก็ไม่ชอบแสงสว่างก็มี กระสือเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยใดก็ยังไม่เป็นที่ทราบ ซึ่งคนในสมัยโบราณมักจะเรียกว่า “ผีลากไส้” และต่อมาจึงเรียกว่า “กระสือ” หรือ “ผีกระสือ” ในสมัยปัจจุบันนี้

นอกจากของสดของควาแล้ว กระสือยังชอบรับประทานของโสโครก เช่น อุจจาระ เป็นต้น เมื่อรับประทานแล้วเห็นผ้าของใครตกทิ้งค้างคืนไว้ก็เข้าไปเช็ดปาก ผ้านั้นก็จะเป็นปรากฏเป็นรอยเปื้อนครงๆ ถ้านำผ้าขึ้นไปต้มกระสือจะรู้สึกปวดแสบปวดร้อนปากทนมไม่ไหวจนต้องมาขอร้องไม่ให้ต้มต่อไป

ในส่วนของกรปราบกระสือนั้น ไม่สามารถไล่ผีที่มาสิงสู่ออกจากร่างเหยื่อได้ เนื่องจากวิญญาณนั้น ได้หยั่งลึกลงในจิตใจของคน ๆ นั้น ซึ่งสังเกตได้ว่าเป็นการหยั่งลึกในชั้นที่วิญญาณ (กายทิพย์) สามารถบังคับให้ร่างกาย (กายหยาบ) ของผู้ถูกสิงนั้นอยู่ในสภาพที่วิปลาสผิดธรรมชาติได้อย่างไม่น่าเชื่อ เช่น การถอดศึรชะและอวัยวะภายในให้หลุดออกจากร่างกาย รวมถึงการลอยตัวอยู่ในอากาศ ฉะนั้นร่างกายของคนๆ นั้นเมื่อถูกวิญญาณร้ายบังคับให้ทำในสิ่งที่หากมนุษย์ธรรมดาทำแล้วเสียชีวิต ก็เท่ากับว่ากายนั้นเป็นร่างกายที่ไร้สิ้น ซึ่งความเป็นมนุษย์เป็นร่างกายที่เสียหายและยังคงมีชีวิตอยู่ได้โดยอำนาจของวิญญาณภูติกระสือที่อยู่ในร่างเท่านั้น ถึงแม้กระสือจะถูกไล่ออกจากร่างไป แต่ร่างกายนั้นก็ไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตอยู่ได้อย่างคนปกติ ดังนั้น การปราบกระสือก็เท่ากับต้องฆ่าคน ๆ นั้นไปด้วยเลย

การนำเสนอความเป็นสหบทอิกประการหนึ่งที่น่าสนใจคือ การนำเอาวิถีคิด และการสร้างสรรค์ตัวละครจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญแฟนตาซีเรื่อง เอเลี่ยน (Alien) ที่มีแก่นเรื่องที่นำเสนอภาพการรุกรานของสัตว์ประหลาดเพื่อขยายเผ่าพันธุ์ ยังโลกมนุษย์ ขณะเดียวกันชื่อเรื่องยังสื่อถึงความแปลกแยกและความเป็นอื่น ของตัวละครด้วย ขณะที่ภาพยนตร์ไทยเรื่องกระสือสยามเองได้นำเอาวิถีคิดของ ตัวละครสัตว์ประหลาดอย่าง เอเลี่ยนมาดัดแปลงให้เข้ากับเรื่องเล่าแบบวัฒนธรรม ตะวันออก ที่ปรากฏอย่างเด่นชัดคือ วิธีการในการล่าเหยื่อของเอเลี่ยนและกระสือ ขณะที่เอเลี่ยนใช้อวัยวะพิเศษที่ออกมาจากส่วนปากในการล่าเหยื่อ กระสือก็ใช้ลำไส้ ในการทิ่มแทงร่างกายและปากของเหยื่อเพื่อกัดกินอวัยวะภายในเช่นกัน

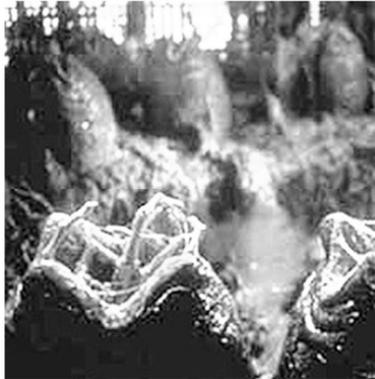


ภาพที่ 9 วิธีการล่าเหยื่อที่เป็นมนุษย์ในภาพยนตร์เรื่อง Alien
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Alien (2007)



ภาพที่ 10 วิธีการล่าเหยื่อที่เป็นมนุษย์ในภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

ทั้งนี้ นอกจากความเป็นสหบทในลักษณะของชุดเหตุการณ์ในเรื่องแล้วยังปรากฏการนำเสนอความเป็นสหบทในเชิงสถานที่ กล่าวคือ มีการนำเสนอภาพรังของกระสือที่เต็มไปด้วยตัวอ่อนกระสือเช่นเดียวกับรังของเอเลียนที่เต็มไปด้วยตัวอ่อนของสัตว์ประหลาด ที่สื่อเน้นถึงการขยายเผ่าพันธุ์ การรุกราน และความเป็นภัยต่อมนุษย์



ภาพที่ 11 รังตัวอ่อนของสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์เรื่อง Alien
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง Alien (2007)



ภาพที่ 12 รังตัวอ่อนของกระสือในภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม
ที่มา: ภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม (2019)

การนำเสนอภาพของภัยการรุกรานของสัตว์ประหลาดในโลกตะวันตกอย่างเอเลี่ยน หรือโลกตะวันออกอย่างกระสือ นอกจากจะเป็นการเน้นย้ำภาพของสิ่งเหนือธรรมชาติให้กลายเป็นอื่นในทางสังคมวัฒนธรรมแล้ว ยังแสดงนัยของภาวะหวาดวิตกกังวลที่มนุษย์มีต่อโลกยุคหลังสมัยใหม่ด้วย

โดยสรุป การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ผ่านสหบท ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง กระสือสยาม เป็นการรื้อสร้างกระสือในรูปแบบเดิม ทั้งยังได้รับอิทธิพลจากการเล่าเรื่องของสัตว์ประหลาดในวัฒนธรรมตะวันตก อันแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานและการดัดแปลงทางวัฒนธรรมในอีกทางหนึ่งด้วย

บทสรุป

การศึกษากการประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ในสื่อภาพยนตร์ไทย ประเภทสยองขวัญแฟนตาซี หรือที่คนไทยรู้จักผ่านชื่อเรียกว่า “หนังผี” นั้น ได้แสดงให้เห็นนัยของการวิพากษ์โลกสมัยใหม่ที่เน้นวิถีคิดแบบวิทยาศาสตร์ผ่านกลวิธีการเล่าเรื่องที่มีความหลากหลาย อาทิ การเล่าเรื่องแบบสังคมนิยมมหัศจรรย์ การสร้างรื้อสร้างภาพตัวละคร ตลอดจนความเป็นสหบท ทั้งนี้ ประเด็นสำคัญของความเป็นหลังสมัยในสื่อภาพยนตร์คือ การรื้อสร้างเรื่องเล่าเกี่ยวกับกระสือในฐานะตำนานประจำถิ่นที่มาก่อนหน้านี้ และดัดแปลง ตลอดจนประกอบสร้างให้เข้ากับสภาวะของสังคมปัจจุบัน ขณะเดียวกันยังมีการผสมผสานประเภทของ เรื่องเล่าอันแสดงถึงการวิพากษ์สังคมแบบหลังสมัยใหม่ที่เน้นชนบและความสมบูรณ์ของการเล่าเรื่อง การศึกษาในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการศึกษาความเป็นหลังสมัยใหม่ในเรื่องเล่าของวัฒนธรรมชุดอื่นที่มีความหลากหลายต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). **สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). **ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). **หลอน รัก สับสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) กรณีศึกษา ตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่**. กรุงเทพฯ : ศยาม.
- จันทน์ เจริญศรี. (2544). **โพสต์โมเดิร์น & สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ : วิชาษา.
- ปรวิ้น แพทยานนท์. (2556). **ตัวละครและสไตล์การแสดงในบริบทสังคมและ วัฒนธรรมไทย : กรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ สุพรรณหงส์**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาศิลปวัฒนธรรม วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:ราชบัณฑิตยสถาน.
- _____. (2524). **พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทยฉบับ ราชบัณฑิตยสถาน**. กรุงเทพฯ:ราชบัณฑิตยสถาน.
- สุภัค มหาวรรกร. (2555). บทบาทของพระจันทร์ในอรรถกถาชาดก. **วารสารสถาบัน วัฒนธรรมและศิลปมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 14(1), 118-131.
- สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2559). “สำนึยมมหัศจรรย์ในวรรณกรรมแห่งความเป็นอื่น”. ใน สุวรรณภา สถาอานันท์ (บรรณาธิการ). **หนึ่งทศวรรษ เวทีวิจัย มนุษยศาสตร์ไทย: แว่นตา สังคม อารมณ์ ความจริง**. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- สุริชัย หวันแก้ว. (2550). **คนชายขอบจากความคิดสู่ความจริง**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- เสาวณิต จุลวงศ์. (2550). **ความซับซ้อนของการเล่าเรื่อง: ลักษณะหลังสมัยใหม่
ในบันเทิงคดีร่วมสมัยของไทย**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวรรณคดีและวรรณคดีเปรียบเทียบ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ อนันตศานต์. (2546). **คติชนกับศาสนา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย
รามคำแหง.
- Lodge, David. (1977). **Modernism, Antimodernism and Postmodernism**.
Birmingham: University of Birmingham
- Zamora and Faris. (1995). **Magical Realism: Theory, History, Community**.
Durham: Duke University Press.