

การสร้างสรรคภาพยนตร์สยองขวัญและการผลิตแบบควบคุมต้นทุน กรณีศึกษา Black Full Moon (คืนหอนที่ค่ายลูกเสือ)

Horror Film Creation and Control Budget Production: Case Study Black Full Moon

มนจิรา ธาดาอำนวยการวิจัย*

บทคัดย่อ

การศึกษากการสร้างสรรคภาพยนตร์สยองขวัญและการผลิตแบบควบคุมต้นทุน กรณีศึกษา Black Full Moon คืนหอนที่ค่ายลูกเสือ มีวัตถุประสงค์หลักในการศึกษา 2 ประการคือ 1. เพื่อสร้างสรรคภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเรื่องเล่ามาจากเหตุการณ์จริงและเป็นเรื่องเล่าที่ได้รับการยอมรับจากคนต้นเรื่องด้านการเล่าเรื่องผี โดยพัฒนาจากเรื่องเล่าไปสู่ภาพยนตร์สยองขวัญ 2. เพื่อสร้างสรรคภาพยนตร์สยองขวัญที่มีการควบคุมต้นทุนการผลิตเพื่อสร้างให้เกิดการอยู่รอดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในปัจจุบัน โดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ มาประกอบเป็นแนวทางการศึกษา ได้แก่ กระบวนการผลิตภาพยนตร์ แนวคิดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ และแนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ

การศึกษากการสร้างสรรคภาพยนตร์สยองขวัญและการผลิตแบบควบคุมต้นทุน กรณีศึกษา Black Full Moon คืนหอนที่ค่ายลูกเสือใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมโดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร (Executive Producer) ของภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Black Full Moon วันมหาหอนที่ค่ายลูกเสือ ใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้กำกับภาพยนตร์และคนต้นเรื่องที่เล่าเรื่องค่ายลูกเสือร้าง รวมไปถึงการรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ ได้แก่ บทภาพยนตร์ แผนงานการถ่ายทำ ภาพโปสเตอร์และข้อมูลกระแสภาพยนตร์เฟซบุ๊ก โลกโมชันพิกเจอร์ส

จากการศึกษาพบว่า กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ของบาสเตียน คลีฟ (2006) และขั้นตอนการสร้างสรรคตามวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะเทียบเคียงได้ โดยขั้นพัฒนาสามารถเทียบเคียงได้กับขั้นกำหนดแนวคิดในงานวิจัยสร้างสรรค์ ขั้นที่สองคือขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction) สามารถเทียบได้กับขั้นออกแบบร่างและพัฒนาแบบขั้นที่สามของกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือขั้นการถ่ายทำ (Production) สามารถเทียบได้กับขั้นของการประกอบสร้างและขั้นที่สี่ของกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือขั้นหลังการถ่ายทำ (Postproduction) เทียบเคียงได้กับการเก็บรายละเอียด การนำเสนอผลงานและการประเมินผลในกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์

Abstract

Horror Film Creation and Control Budget Production: Case Study Black Full Moon consists of two objectives. First is to study of horror film creation which is based on true story and its storytelling which is accepted by horror story audiences. Second is to study horror film creation which is controlling production budget in order to survive in film industry at the present. Framework theories of this study consist of film production process, creative research concept and horror story-telling concept.

* ดร. คณະนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Research methodology of Horror Film Creation and Control Budget Production: Case Study Black Full moon is qualitative research which is participatory observation which the researcher is executive producer of this film. Another research methods are in-depth interview. The interviewees are director of this film and story-teller whom tell haunted scout camp. More addition gather all film documents as film script, call-sheet, film poster which is uploading in facebook of Logo Motion Pictures and facebook audiences opinion on poster which post in facebook: Logo Motion Pictures.

The studied shows that film production process of Bastian (2006) and creative research concept both concepts seem similar. Development in film production process is pair with design concept in creative research concept. The second is Preproduction which is pair with design visualization and design development in creative research concept. The third is Production which is pair with design construction. And the fourth of film production process is Postproduction which are pair with design presentation and design evaluation.

บทนำ

ภาพยนตร์ไทยเป็นสินค้าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่ภาครัฐ โดยเฉพาะกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ สนับสนุนให้มีการเจรจาในงานเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเทศกาลภาพยนตร์คานส์ โดยอยู่ในส่วนของ Marche du' Film เป็นตลาดซื้อขายภาพยนตร์จากทั่วโลก งาน American Film Market (AFM) เป็นตลาดซื้อขายภาพยนตร์อิสระของสหรัฐอเมริกา ทำให้ผู้ประกอบการภาพยนตร์ไทยมีโอกาสที่จะนำภาพยนตร์ไทยออกไปสู่ตลาดโลกมากขึ้น

แนวคิดที่รัฐบาลจะผลักดันให้ “สื่อบันเทิง” อย่าง “หนังไทย-ภาพยนตร์ไทย” เป็น “สินค้าส่งออก” เพื่อเจาะตลาดอาเซียน-ตลาดต่างประเทศ หวัง “กระตุ้น

เศรษฐกิจ” และเพิ่มมูลค่าภาคการส่งออกให้ขยับสูงขึ้น ได้รับการตอบรับจาก “ผู้ประกอบการสื่อบันเทิง” โดยมองเป็นเรื่องดี ที่รัฐบาลจะหันมาสนใจและให้การส่งเสริม-สนับสนุน “หนังไทย” มาก

ขณะที่อภิรติ เอี่ยมพิงพร ผู้บริหารจากบริษัท ไฟว์สตาร์โปรดักชัน จำกัด กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า “นับเป็นเรื่องดีที่รัฐให้ความสนใจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย แต่ก็ยังมีอีกหลาย ๆ เรื่องที่ต้องทำควบคู่ไปพร้อมกันด้วย เพราะต้องยอมรับว่า...ตลาดหนังโลกยุคนี้ แตกต่างจากในอดีตมาก ตอนนี้ช่องทางของผู้ผลิตหนัง บริษัททำหนังนั้น มีหน้าต่าต่างน้อยลง มีช่องทางลดลงไปจากแต่ก่อนมาก ยกตัวอย่างเช่น สมัยก่อนจะสร้างหนังสักเรื่อง อาจต้องใช้เงินในการสร้างประมาณ 30 ล้านบาท ซึ่งพอหนังสร้างเสร็จก็ออกฉายเก็บค่าตัว ค่าเข้าชมจากโรงภาพยนตร์ และพอหนังออกจากโรงก็จะมีรายได้อีกก่อนมาจากการทำวิดีโอขาย ก็จะมีรายได้อีกประมาณ 8-10 ล้านบาท พอให้หายใจหายคอได้บ้าง แต่ตอนนี้พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยน ตลาดเปลี่ยน รายได้ตรงนี้ก็หายไปด้วย ตอนนี้จึงต้องวัดกันที่โรงหนังอย่างเดียว” (สืบค้นวันที่ 1 กรกฎาคม 2560 <https://www.dailynews.co.th/article/374312>)

ในขณะที่ปัจจุบันรายได้จากภาพยนตร์ไทยส่วนหลักรายได้มาจากการฉายในโรงภาพยนตร์และรายได้จากการขายให้กับตลาดต่างประเทศ ต้นทุนในการผลิตภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็มิงงบประมาณค่อนข้างสูง การผลิตภาพยนตร์ใช้ทุนสร้างไม่รวมค่าประชาสัมพันธ์ 3,000,000 – 12,000,0000 บาท ถือว่าเป็นงบประมาณที่ต่ำมาก ซึ่งเขาวลิต โกกิจ (2555: 162-163) กล่าวถึงการลงทุนในการผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นต้องใช้งบประมาณในการลงทุนที่สูงมากในส่วนประกอบและขั้นตอนการผลิตต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นค่าใช้จ่ายเรื่องนักแสดง ทีมงาน สถานที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องมือภาพและบันทึกเสียง การตัดต่อเรียบเรียงภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ ทุกสิ่งล้วนแต่เป็นค่าใช้จ่ายที่บริษัทภาพยนตร์ต้องจ่ายแทบทั้งสิ้น

หากพิจารณาจากต้นทุนในการสร้างภาพยนตร์ควบคู่กับการสร้างรายได้จากภาพยนตร์ไทยต้องเน้นรายได้จากการฉายในโรงภาพยนตร์ซึ่งถือเป็นรายได้หลักของภาพยนตร์ไทย ทั้งนี้รายได้เสริมคือการขายภาพยนตร์ไทยไปสู่ตลาดต่างประเทศ ซึ่งหมายความรวมถึงกลุ่ม

ประเทศอาเซียน และกลุ่มประเทศเอเชียเป็นหลัก

ปรัชญา ปิ่นแก้ว มองว่า อุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์ต้องเตรียมรับมือทางด้านธุรกิจมากขึ้น เพราะทุกวันนี้ไทยมีการซื้อขายภาพยนตร์กับต่างชาติ เช่น ประเทศมาเลเซีย อินโดนีเซีย เป็นตลาดหลักอยู่แล้ว ยิ่งต้องคิดว่า จะทำอย่างไรให้คนดูอยากดูมากกว่าเดิม “สิ่งที่ต่างออกมาคือวัฒนธรรมที่จะต้องปรับเข้าหากัน กลยุทธ์และจุดเด่นที่จะต้องจับตามาสู้กับต่างชาติได้ ก็คือ ครีเอทีฟและโปรดักชัน ที่ต่างชาติให้การยอมรับและพูดถึงเรามาก ถือเป็นจุดสำคัญและชี้ให้เห็นถึงความแข็งแกร่งจนสามารถขายและส่งออกภาพยนตร์ไทยได้” (สืบค้นวันที่ 1 กรกฎาคม 2560 <http://www.komchadluek.net/news/ent>)

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเริ่มขยายการเติบโตในกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน ภาพยนตร์สยองขวัญเป็นตัวอย่างของผลผลิตวัฒนธรรมที่เป็นที่นิยมในมาเลเซีย ภาพยนตร์ไทย 6 ใน 7 เรื่องที่ทำรายได้มากที่สุด 200 อันดับแรกในมาเลเซียในปี 2013 (มนฤดี ธาดาอำนวยชัย, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นที่ภาคภูมิ วงศ์จินดา กล่าวถึงความที่เราเป็นคนเอเชีย เราเลยมีเรื่องความเชื่อเป็นจำนวนมาก เพราะเราหวาดกลัวธรรมชาติ เคารพธรรมชาติ เลย์รู้สึกถึงวิญญาณและมีจินตนาการด้านนี้เยอะ คนเอเชียเลยมักนิยมเสพหนังสยองขวัญ จินตนาการด้านนี้ของพวกเรา ก็จะค่อนข้างบรรเจิด (สืบค้นวันที่ 1 กรกฎาคม 2560 <http://themomentum.co/momentum-hotpop-immortal-a-horror-film>)

จากข้อมูลเรื่อง “5 เหตุผลที่ทำให้หนังผีไม่มีวันตาย” ซึ่งสรุปโดย The Momentum สามารถสรุปได้ดังนี้

- (1) ‘ผี’ อยู่ในเรื่องเล่าไม่รู้จบ ความเชื่อวัฒนธรรม และเป็นดีเอ็นเอของชาวเอเชีย เราจึงชอบดูหนังผี
- (2) “ผี” สิ่งในวัฒนธรรมไทย แม้โลกจะล้ำแค่ไหน แต่ ‘ผี’ ไม่มีวันตาย เพราะความกลัวคือสิ่งที่อยู่คู่มนุษย์
- (3) เพราะเรากลัว “ผี” ความเชื่อเรื่องผีก็ถูกเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทต่าง ๆ ในอดีตผีไทยมักถูกตีความตามสภาพแวดล้อมบ้านเมือง หรือเอกลักษณ์ท้องถิ่น เช่น ผีปอบ ผีกระสือ ผีกระหัง ผีพราย หรือแม้แต่ผีแม่ย่านางกัมเก็บบะนาว ซึ่งนอกจากเราจะกลัวผี

แล้ว มนุษย์ก็ยังมีความเชื่อเรื่องผีที่หลากหลาย ผันตามยุคตามสมัย ที่เราเองก็พร้อมจะเชื่อตามอีกด้วย

(4) “ผี” ไม่ได้อยู่กับที่ ไม่ว่าจะรูปแบบการหลอก การปรากฏตัวของผี หรือชนิดของผี หากหนังผีถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นภาพชินตา คนดูก็จะไม่รู้สึกกลัว หรือตระหนกตกใจเราจึงได้เห็นวิวัฒนาการใหม่ๆ ของมันอยู่เสมอ เพื่อไม่ให้ความกลัวกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อ ไม่ว่าจะผ่านไปกี่ยุคก็สมัยก็ตาม และประการสุดท้าย

(5) “ผี” เหมือนความรักที่ไม่มีวันตาย ไม่มีวันหมดมุก โดยรูปแบบของผีก็จะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบแวดล้อม และความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผีจึงกลายเป็นเครื่องหมายของความกลัว คล้ายกับอารมณ์ใคร่ของความรัก

จากการรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นของผู้วิจัยมองเห็นถึงศักยภาพของภาพยนตร์ผีไทย หรือภาพยนตร์สยองขวัญของไทย โดยใช้กรณีศึกษาจากภาพยนตร์ไทยเรื่อง Black Full Moon วันหมาหอนที่ค่ายลูกเสือเป็นกรณีศึกษาของการผลิตภาพยนตร์ไทยด้วยการควบคุมต้นทุน เนื่องจากจากที่กล่าวมาข้างต้นภาพยนตร์สยองขวัญยังสามารถทำตลาดในประเทศได้ไม่ว่าจะผ่านไปกี่ยุคสมัยและรวมถึงการทำตลาดในต่างประเทศในกลุ่มประเทศอาเซียนและกลุ่มประเทศเอเชียอื่น ๆ ด้วย โดยนำแนวคิดเรื่องเล่าที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมเอเชียที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีมาเป็นแนวคิดหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้

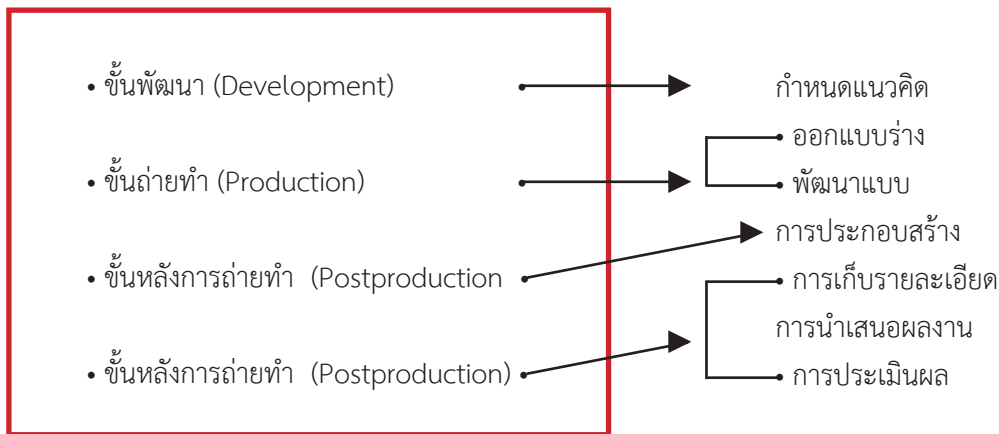
วัตถุประสงค์

(1) เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีเรื่องเล่ามาจากเหตุการณ์จริง และเป็นเรื่องเล่าที่ได้รับการยอมรับจากคนต้นเรื่องด้านการเล่าเรื่องสยองขวัญว่าควรพัฒนาเรื่องเล่าไปสู่การเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ

(2) เพื่อสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวสยองขวัญที่มีการควบคุมต้นทุนการผลิตเพื่อสร้างให้เกิดการอยู่รอดในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในยุคปัจจุบัน กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้ใช้กรอบแนวคิดเรื่องงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างศาสตร์ด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ กรอบแนวคิดด้านกระบวนการผลิตภาพยนตร์และกรอบแนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญโดยกรอบแนวคิดสามารถนำเสนอเป็นแผนภาพดังต่อไปนี้

กระบวนการผลิตภาพยนตร์



แนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

(1) แนวคิดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นการวิจัยที่มีต้นกำเนิดจากสาขาศิลปะ ซึ่งแนวทางที่สาขาศิลปะใช้ในการพัฒนาองค์ความรู้มี 2 รูปแบบหลัก คือ การสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ สร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัยและการวิจัยศิลปะ การสร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย เป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ๆ ของสาขานั้น ๆ ผลสรุปของการสร้างสรรค์คืองานสร้างสรรค์ ผลสรุปเป็นงานวิจัยก็คืองานวิจัย ส่วนการวิจัยศิลปะเป็นการศึกษาหรือการค้นคว้าอย่างมีระบบด้วยวิธีวิทยาการวิจัยเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลคำตอบหรือข้อสรุปรวมทั้งจะนำไปสู่ความก้าวหน้าทางวิชาการหรือเอื้อต่อการนำวิชาการนั้นไปประยุกต์ (ปรีชา เกาทอง, 2557)

ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์ อธิบายถึงกรอบคำอธิบายทางวิชาการในการประกอบสร้างงานศิลปกรรม (ศิลปวัตถุ-ศิลปะการแสดง) เพื่อวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ-วิจัย 7 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1. การกำหนดแนวคิด (Design Conception)

(1) ความคิดที่จะสร้างสรรค์งานชิ้นนี้เกิดจากสิ่งใดบ้าง (2) การนำความคิดจากสิ่งเหล่านั้นมาประมวลกันเป็นแนวคิดของท่านมีวิธีการอย่างไร (3) แนวคิดที่เกิดขึ้นมีหลายแนว ท่านเลือกแนวใดมาพัฒนาเพราะเหตุใดและมีวิธีการอย่างไร และ (4) แนวคิดของท่านมักมีกรอบความคิดกำกับ ท่านจำกัดขอบเขตของงานศิลปกรรมอย่างไร

1.2 การออกแบบร่าง (Design Visualization)

(1) การออกแบบร่าง เป็นการแปรความคิดในข้อที่ 1 ให้เป็นรูปร่างชัดเจนแทนคำอธิบาย ท่านแปรอย่างไร และ (2) การออกแบบร่างอาจมีหลายชั้นเพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ จากนั้นท่านเลือกแบบใดแบบหนึ่งมาพัฒนาต่อ ท่านมีเหตุผลทางวิชาการในการเลือกอย่างไร เปรียบเทียบให้เห็นชัดเจน

1.3 การพัฒนาแบบ (Design Development)

(1) การพัฒนาแบบร่างที่เลือกแล้วในข้อที่ 2 ให้เป็นแบบจริงที่มีรายละเอียดครบถ้วนมีขั้นตอนอย่างไร (2) การทำแบบจริงต้องคำนึงถึงปัจจัยในการประกอบสร้างหลายอย่าง อาทิ วัสดุ วิธีการ ขั้นตอนการทำงาน เทคนิคพิเศษ รายละเอียดที่สำคัญ การปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ท่านใช้วิชาการในแต่ละขั้นตอนอย่างไร อธิบายการปรับทั้งที่สำเร็จและไม่สำเร็จ หรือสำเร็จน้อยกว่าที่ท่านมุ่งหวัง และ (3) การทำแบบจริงมีการเขียนแบบรายละเอียดเท่าจริงในบางรายการเพื่อให้นำไปใช้ในการประกอบสร้างได้แม่นยำ ท่านมีวิธีเขียนแบบรายละเอียดที่วุ่นวายอย่างไร

1.4 การประกอบสร้าง (Design Construction)

(1) การประกอบสร้างเป็นการผลิตผลงานจริง ท่านต้องจัดเตรียมปัจจัยต่าง ๆ ในการประกอบสร้างอย่างไร (2) การประกอบสร้างมีขั้นตอนโดยละเอียดอย่างไรบ้าง แต่ละขั้นตอนมีความสำคัญอย่างไร (3) ในระหว่างการประกอบสร้างมักมีปัญหาเกิดขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ที่ท่านค้นพบเหตุแห่งปัญหาและใช้หลักวิชาใดแก้ไขให้สำเร็จลุล่วง (4) การประกอบสร้างอาจทำให้ได้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ท่านถอดประสบการณ์เหล่านั้นมาได้หรือไม่ อย่างไร

1.5 การเก็บรายละเอียด

(1) การเก็บรายละเอียดเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ทำให้ผลงานศิลปะสมบูรณ์ ท่านได้ทำงานตามขั้นตอนนี้อย่างไรบ้าง แต่ละขั้นตอนมีวิธีการเก็บรายละเอียดอย่างไร (2) ผลของการเก็บรายละเอียดทำให้งานศิลปะดีขึ้นกว่าก่อนเก็บรายละเอียดอย่างไร และ (3) การเก็บรายละเอียดมีความรู้ใหม่ที่ท่านพบหรือไม่ อย่างไร

1.6 การนำเสนอผลงาน (Design Presentation)

(1) ผลงานศิลปะกรรมย่อมมีรูปลักษณะแตกต่างกันไปตามสาขาวิชาและเฉพาะชิ้นงาน ซึ่งต้องนำผลงานมาเสนอให้สาธารณชนได้ดูได้ฟัง ดังนั้นการนำเสนอผลงานจึงต้องมีวิธีการที่เหมาะสม ท่านมีวิธีการนำเสนออย่างไรบ้าง และวิธีที่ท่านตัดสินใจเลือกทำนั้นดีอย่างไร (2) การตัดสินใจเลือกบุคคล วันเวลา สถานที่ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอผลงาน และ (3) การประมาณการผลลัพธ์และผลที่ได้รับจริง (จำนวนวัน เวลา รอบที่แสดง คนดู ฯลฯ)

1.7 การประเมินผล (Design Evaluation)

(1) การประเมินผลควรวัดจากอย่างน้อย 3 กลุ่มคือ ผู้ร่วมระดับบริหาร ผู้ร่วมงานระดับปฏิบัติการ ผู้ชมผลงาน (2) การประเมินผลผู้ชมควรวัดจากนิทรรศการทางทัศนศิลป์หรือศิลปะการแสดงควรมีการนับจำนวนและการประเมินความรู้ ความคิดเห็น วิธีการควรเป็นอย่างไร เหตุผลในการเลือกวิธีนั้น (3) ข้อมูลของผู้ชมควรอภิปรายให้เห็นว่ามีผลอย่างไรต่องานศิลปะกรรมที่จัดแสดง และ (4) ความคิดเห็นของผู้ชมที่กรอกแบบสอบถามหรือเขียนลงในสมุดเยี่ยมชมเป็นอย่างไรและสะท้อนแนวทางอะไรต่องานศิลปะกรรมที่แสดง

(2) แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตภาพยนตร์

กระบวนการในการผลิตภาพยนตร์เป็นกระบวนการสำคัญในธุรกิจของการผลิตภาพยนตร์ มีบุคลากรเพียงไม่กี่ตำแหน่ง ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้าง ผู้ควบคุมการผลิตและผู้จัดการกองถ่าย ที่จะอยู่ทำงานในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ครบทั้งกระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสุดท้าย แบสเตียน คลีฟ (2006: 91-92) กล่าวถึงกระบวนการผลิตประกอบด้วย 4 ขั้นตอนได้แก่

2.1 ขั้นพัฒนา (Development) ในขั้นนี้ผู้

ผู้อำนวยการสร้างต้องค้นคว้าเพื่อหาวัตถุดิบเพื่อพัฒนาไปเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จ แรงบันดาลใจมาจาก

บทประพันธ์ดั้งเดิม นิยาย บทละครเวที เรื่องเล่า นิยาย หนังสือ วารสาร เรื่องจริงในชีวิต เพลงป๊อปที่นิยม หรือมาจากภาพยนตร์เรื่องอื่น เมื่อคัดเลือกแรงบันดาลใจเพื่อนำมาพัฒนาเป็นแนวคิดของภาพยนตร์ได้แล้ว ในส่วนต่อไปคือการคัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถในการทำงาน ได้แก่ นักแสดง ผู้กำกับ ผู้จัดการกองถ่าย ซึ่งเป็นบุคลากรหลักในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ภาพยนตร์คือผลิตภัณฑ์ ความบันเทิงคือธุรกิจ ดังนั้นการคัดเลือกดารานำแสดงมีความสำคัญเช่นกัน ยกตัวอย่างเช่น นักแสดงที่ยังไม่มีชื่อเสียงมากนักก็พัฒนาไปสู่นักแสดงที่เป็นดาวเจิดจรัสได้หากภาพยนตร์เรื่องนั้นเกิดประสบความสำเร็จ เช่นเดียวกันในกรณีผู้กำกับที่ยังไม่มีชื่อเสียงมากนัก หรือสตูดิโอภาพยนตร์ที่ยังไม่มีชื่อเสียงมากนัก ก็สามารถเป็นที่รู้จักได้เพิ่มขึ้นหากภาพยนตร์เรื่องนั้นเกิดประสบความสำเร็จในตลาดภาพยนตร์ กล่าวโดยสรุปในขั้นพัฒนานี้หลังจากที่ผู้อำนวยการสร้างมีแนวคิดภาพยนตร์ที่ชัดเจนแล้ว ความชัดเจนในเรื่องบทภาพยนตร์ รวมถึงข้อตกลงของนักแสดงและผู้กำกับ หลังจากนั้นผู้อำนวยการสร้างจึงสามารถกำหนดงบประมาณหรือทุนสร้างภาพยนตร์ได้

2.2 ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction) ในส่วนขั้นตอนนี้บุคลากรผู้มีบทบาทหลักคือผู้จัดการกองถ่ายทำหน้าที่การแตกรายละเอียดต่าง ๆ ของบทภาพยนตร์ (Screenplay Breakdown) การจัดตารางถ่ายทำภาพยนตร์ (Shooting Schedule) การสำรวจสถานที่ถ่ายทำ (Location Scouting) การจัดทำงานประมาณในการถ่ายทำ (Budget) การคัดเลือกนักแสดง (Casting) การขออนุญาตต่าง ๆ (Permits) การจัดจ้างทีมงาน (Hiring Staff and Crew) การควบคุมดูแลหน่วยการผลิต (Unit Supervision) การดำเนินการด้านพิธีการขออนุญาต (Permit Clearance) การเช่าอุปกรณ์ (Equipment Rental) การประกันภัย (Insurance) การเตรียมการหลังการถ่ายทำ (Postproduction preparation) ฯลฯ

2.3 ขั้นการถ่ายทำ (Production) เป็นขั้นตอนของการเริ่มถ่ายทำภาพยนตร์ การลงมือถ่ายทำเริ่มเคลื่อนย้ายจากสำนักงานชั่วคราวที่เตรียมการถ่ายทำไปสู่สถานที่ถ่ายทำหรือที่เรียกว่า “หน้าเซต” ผู้ช่วยผู้กำกับมีหน้าที่รับผิดชอบต่อการไหลของข้อมูลข่าวสารและความต่อเนื่องของการถ่ายทำหน้าเซต ผู้จัดการกองถ่ายต้องมีหน้าที่ประสานงานและควบคุมงานให้เป็นไปตาม

งาน 4 ขั้นตอนได้แก่ การบล็อกกิ้ง (Blocking) การจัดแสง (Lighting) การซ้อมรอบสุดท้าย (Final Rehearsals) และการถ่ายทำ (Shooting) โดยในขั้นตอนนี้ทีมงานจะมี “แผนงานการถ่ายทำ” (Call Sheet) เป็นกำหนดว่าในแต่ละวันจะมีการถ่ายทำทั้งหมดกี่ฉาก มีฉากอะไรบ้าง นักแสดงคนไหนที่ต้องปรากฏในฉากที่ถ่ายทำและต้องปรากฏตัวเมื่อไร อุปกรณ์ประกอบฉากแต่ละฉาก รวมถึงในกรณีที่มีฉากที่ต้องมีฝ่ายเทคนิคภาพพิเศษเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย จะได้ให้ฝ่ายเทคนิคภาพพิเศษเข้ามาช่วยกำหนดภาพในการถ่ายทำ ทำให้การถ่ายทำในแต่ละวันเป็นไปตามแผนถ่ายทำที่กำหนดไว้ ช่วยควบคุมงบประมาณถ่ายทำไปตามแผนที่วางไว้ หลังจากที่ถ่ายทำในแต่ละวันจบลง ทีมงานซึ่งประกอบด้วยผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ ผู้จัดการกองและผู้ช่วยผู้กำกับ มีการประชุมกันเพื่อเตรียมงานในการถ่ายทำวันต่อไป ซึ่งในขั้นตอนนี้ถือว่ามีความสำคัญเพื่อสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นในวันถ่ายทำ เป็นการคาดการณ์ถึงปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ และป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นอย่างรัดกุมมากที่สุด

2.4 ขั้นตอนหลังถ่ายทำ (Postproduction) หลังจากถ่ายภาพยนตร์ถ่ายทำเสร็จเรียบร้อย งานผลิตภาพยนตร์จะเข้าสู่กระบวนการขั้นตอนสุดท้ายคือการตัดต่อภาพยนตร์ (Editing) การทำดนตรีประกอบ (Sound Effects) การผลิตด้านเสียง (Music Production) การทำเทคนิคพิเศษด้านภาพ (CG)

(3) แนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญ

“หนังผี” หรือที่คนไทยมักจะใช้เรียกในภาษาอังกฤษว่า Horror ในความหมายของคนไทยเป็นการกลับสู่โลกมนุษย์ของผู้ที่ตายไปแล้ว นั่นก็คือผี หรือวิญญาณ ขณะที่ “Horror” หมายถึงภาพยนตร์ที่น่าสยองหรือถ่ายทำให้เกิดอารมณ์สะพรึงกลัว อาจจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนที่ตายไปแล้ว หรือภาพยนตร์ที่สร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกลึกลับ เช่น เคาหน้ท้าวร่น ของนั้รัฐวุฒิ พูนพิริยะ จัดอยู่ในกลุ่ม Horror

เรื่องผีนั้นเป็นวัฒนธรรมของเอเชียและวัฒนธรรมของตะวันออก ผีคือการกลับมาล้างแค้นของผู้ที่ถูกกระทำและยังไม่หลุดพ้น จึงยังคงวนเวียนอยู่ในโลกของมนุษย์ หนังผีเอเชียมักได้รับการถ่ายทอดในมิติของสิ่งเร้นลับเหนือธรรมชาติ ไม่สามารถอธิบายทางวิทยาศาสตร์ได้ หนังผีที่เป็นตำนานของโลกมักจะมีมาจาก

เอเชีย ไม่ว่าจะเป็นญี่ปุ่นหรือเกาหลีใต้ จนเป็นที่รู้จักกันในนามว่า J-K horror (Japanese and Korean horror) ก่อนที่จะถูกหนังผีไทยช่วงชิงตลาดไปหลังจากความสำเร็จของ ชัตเตอร์ กตติวิญญาน (อัญชลี ชัยวรพร, 2559: 36-37)

การศึกษาถึงสยองขวัญของเอเชียทั้งหมดเป็นการศึกษาถึงเรื่องศาสนาแบบร่วมสมัยและความเป็นโลกาภิวัตน์ ซึ่งศึกษาในขอบเขตของเนื้อหาภายในระหว่างและระดับพิเศษ (Knee, 2009: 69) แนวทางการศึกษาเรื่องประเภทภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ศึกษาการเชื่อมโยงของภาพยนตร์สยองขวัญเอเชีย และไม่ได้ศึกษาลงลึกถึงภาพยนตร์สยองขวัญของแต่ละประเทศ

ขณะที่ภาพยนตร์เอเชียสยองขวัญแนวใหม่ มักจะสร้างเนื้อหาและรูปแบบของภาพที่น่าสยองโดยมีการพัฒนามากกว่าทศวรรษที่ผ่านมา และพบว่ามีการใช้การอ้างอิงจากผู้ชมมากขึ้น จึงเรียกว่า ภาพยนตร์เอเชียสยองขวัญแนวใหม่ อย่างไรก็ตามศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องและการสื่อสารด้วยภาพยังคงมีบทบาทสำคัญในฐานะองค์ประกอบพื้นฐานของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่ตราบเท่าที่ยังคงอยู่ในความสนใจอย่างมาก นอกจากนั้น ภาพยนตร์เอเชียสยองขวัญแนวใหม่เป็นการนิยามประเภทภาพยนตร์ที่มีความเชื่อมโยงของทศวรรษก่อนที่ภาพยนตร์ประเภทนี้จะได้รับความสนใจจากนานาประเทศมากขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาถึงการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์ควบคุมต้นทุน กรณีศึกษา Black Full moon ดำเนินการศึกษาตามแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ 7 ขั้นตอนได้แก่

- (1) การกำหนดแนวคิดคือการศึกษาลงถึงที่มาของแนวคิดในการสร้างสรรค์
- (2) การออกแบบร่างคือการแปรความคิดในขั้นตอนที่ 1 ให้เห็นเป็นรูปธรรม
- (3) การพัฒนาแบบคือการพัฒนาแบบร่างที่เลือกแล้วในข้อที่ 2 ให้เป็นแบบจริงที่มีรายละเอียดครบถ้วน
- (4) การประกอบสร้างคือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจริง
- (5) การเก็บรายละเอียดคือกระบวนการในการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

(6) การนำเสนอผลงานคือกระบวนการในการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

(7) การประเมินผลคือการศึกษาความคิดเห็นของผู้ร่วมงานและผู้ชมผลงาน

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาถึงการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญและการผลิตแบบควบคุมต้นทุน กรณีศึกษา Black Full moon (คืนหอนที่ค่ายลูกเสือ) โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

(1) การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหาร (Executive Producer) ของภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Black Full moon (คืนหมาหอนที่ค่ายลูกเสือ)

(2) การสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ คนต้นเรื่องที่เล่าเรื่องค่ายลูกเสือร้าง

(3) รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์เรื่อง Black Full Moon วันหมาหอนที่ค่ายลูกเสือ ได้แก่ บทภาพยนตร์ แผนงานการถ่ายทำ (Call Sheet) ภาพโปสเตอร์ ข้อมูลของกระแสภาพยนตร์ในเฟซบุ๊กของ Logo Motion Pictures

ผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยโดยใช้กรอบแนวคิดตามแนวทางการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ 7 ขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Black Full Moon วันหมาหอนที่ค่ายลูกเสือ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังต่อไปนี้

(1) การกำหนดแนวคิด

การกำหนดแนวคิดในการผลิตภาพยนตร์ไทยของค่ายโลโก้ โมชั่นพิกเจอร์ส มาจากประสบการณ์จากการเปิดบูชขายภาพยนตร์ไทยของบริษัทฯ ในตลาดขายภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยเฉพาะในตลาด Marche du' Film ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 70 ช่วงวันที่ 17-28 พฤษภาคม 2560 และจากการเจรจาธุรกิจกับผู้ซื้อภาพยนตร์ไทยจากหลายๆ ประเทศ เช่น มาเลเซีย (Lee, J., กรรมการผู้บริหาร บริษัท อังกอฟิล์ม จำกัด, สัมภาษณ์ 22 พฤษภาคม 2560) สิงคโปร์ (Wee, S.B., ผู้อำนวยการฝ่ายจัดจำหน่ายและการตลาด บริษัท เอ็มเอ็มทู เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด, สัมภาษณ์, 18 พฤษภาคม 2560) อินโดนีเซีย ไต้หวัน (Lee, J., เจ้าหน้าที่ฝ่ายจัดจำหน่าย บริษัท ดีพจอย เอนเตอร์เทนเมนท์

จำกัด, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2560) พบว่า บริษัทผู้ซื้อดังกล่าวมีความสนใจซื้อคือภาพยนตร์แนวสยองขวัญ และภาพยนตร์แนวบู๊แอ็คชั่น และในจำนวนหลาย ๆ บริษัทได้ซื้อภาพยนตร์ไทยสยองขวัญไปจัดจำหน่ายในประเทศตนเองจนประสบความสำเร็จมาแล้ว

ทั้งนี้ผู้อำนวยการสร้าง ผู้อำนวยการสร้างฝ่ายบริหารและทีมพัฒนาแนวคิดเรื่องประชุมทีมโดยกำหนดแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ว่า จะนำเรื่องเล่าสยองขวัญที่มีความน่าสนใจและสามารถพัฒนาเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวได้ เมื่อพูดถึงเรื่องเล่านี้สามารถสร้างกระแสการติดตามอยากชมภาพยนตร์อย่างแน่นอน หลังจากประชุมทีมได้ข้อสรุปว่า เรื่องเล่าของค่ายลูกเสือร้าง จังหวัดระยองมีความโดดเด่นมากที่สุด คนต้นเรื่องคือคุณหมี่ (ชัยรัตน์ ชันทอง) เป็นคนเล่าเรื่องค่ายลูกเสือร้าง จังหวัดระยองโดยให้เล่าผ่านรายการวิทยุโกสต์เรดิโอ เมื่อประมาณพฤศจิกายน 2559 และเรื่องราวนี้มีการลงในเว็บไซต์พันทิปดอทคอม “เรื่องค่ายลูกเสือ-คุณหมี่ ทั้งภาค 1-2 (แบบอ่านสำหรับคนที่ขี้ไม่ได้ฟังครับ) (สืบค้นวันที่ 15 มีนาคม 2560 <http://pantip.com/topic/35928867>)

(2) การออกแบบร่าง

ขั้นตอนของการออกแบบร่างนี้ผู้กำกับภาพยนตร์ทำหน้าที่ในการเขียนบทภาพยนตร์ หลังจากที่ได้พูดคุยถึงแนวคิดเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญโดยมีแนวคิดจากค่ายลูกเสือร้าง จังหวัดระยอง ผสมกับแนวคิดให้มีลักษณะ “เรียลลิตี้” โดยมีโครงสร้างเรื่อง (Treatment) ในขั้นตอนการเขียนบท โดยผู้อำนวยการสร้างในการออกแบบเนื้อเรื่องกับเขียนบท โครงสร้างเรื่อง (Treatment) มีทั้งหมด 2 ร่างด้วยกัน คือการพัฒนาเรื่องเค้าเรื่องเดิม เรื่องเล่าของพี่ขาว ผสมกับแนวคิดเรื่อง “เรียลลิตี้”

“จากเรื่องที่มีอยู่แล้ว มีความน่ากลัวอยู่ แต่สถานที่พอไปดูจริงๆ ก็ยังไม่พบอะไรมากนัก อาจจะเพราะเราไปสำรวจสถานที่ถ่ายทำในเวลากลางวัน หากมองในแง่ความเป็นหนัง ไม่สามารถทำให้คนรู้สึกอะไรได้เลย จึงมาคิดโจทย์ใหม่ว่า แทนที่จะไปทำหนังแบบกลัวผีในที่ ๆ รู้ว่าต้องเจอผี ก็เปลี่ยนเป็นเรื่องตลกร้ายทำลายไม่รู้จักรากทะเละ จนเหตุการณ์บานปลายแทน แรกเริ่มได้ค้นคว้าข้อมูล ก็พบว่า สถานที่นี้ไม่ใช่ของใหม่ และมีคนไปมาก่อนหน้าแล้วโดนผีเล่นงาน แต่ต่อมาก็มี “กลุ่มปีศาจโกสต์” เข้ามาหักล้างความเชื่อจนหมดแล้ว พวกเขา

ไปทำพิสูจน์กันจนมาหมดแล้วไม่เห็นเจอ” (พิรุณ อนุสุริยา, สัมภาษณ์ 10 กรกฎาคม 2560)

หลังจากที่ผู้กำกับได้โครงสร้างเรื่องหลังว่าจะ เป็นกลุ่มวัยรุ่นนอกแนวทำทนายสถานที่ค่ายลูกเสือ ผู้อำนวยการสร้างคัดเลือกนักแสดงวัยรุ่น 7 คนโดยส่วน หนึ่งของนักแสดงวัยรุ่นชายมาจากผู้จัดการคาราของช่อง 3 ซึ่งกำลังอยากจะทำนักแสดงกลุ่มนี้อยู่ อีกส่วนหนึ่งก็ สืบค้นจากอินสตาแกรมที่เป็นนักแสดงหน้าใหม่และยอด คนติดตามพอสมควร การใช้นักแสดงหน้าใหม่เป็นการ ประหยัดงบประมาณการผลิตเนื่องจากค่าตัวนักแสดงยังไม่ สูงมากนัก แต่สิ่งที่ต้องทำคือการฝึกฝนการแสดง (Workshop) ซึ่งเป็นส่วนที่ใช้เวลา แต่เพื่อความสมจริง ของการแสดงและความเข้าใจบทบาทตัวละครที่ได้รับ

(3) การพัฒนาแบบ

หลังจากที่มีการเขียนบทภาพยนตร์โดยวาง โครงสร้างเรื่องแบบคร่าว ๆ ไว้ก่อนเนื่องจากแนวคิดใน การพัฒนาเรื่องจะเป็นแนว “เรียลลิตี้” จำเป็นต้องมีการ ปรับบทภาพยนตร์ไปตามสถานที่ถ่ายทำในภาพยนตร์ เรื่องนี้ เนื่องจากสถานที่มีข้อจำกัดในลักษณะที่มีความ คล้ายคลึงกันคือ ปาร์กทึบ โครงสร้างเรื่องจึงมีลักษณะ เปิดเพื่อให้มีการปรับเปลี่ยนบทเพื่อให้เข้ากับสถานที่ถ่าย ทำจริง ในขั้นตอนของการพัฒนาแบบก็เริ่มคัดเลือกทีม งานมาทำงานในด้านต่าง ๆ และเปิดโอกาสให้กับทีมงาน หน้าใหม่ เนื่องจากต้องการควบคุมต้นทุนในการผลิต รวมถึงวิธีการถ่ายทำสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ การวางแผน โครงสร้างเรื่องจะมีลักษณะยืดหยุ่นสูง จึงต้องการทีมงาน ที่มีความใหม่เพื่อให้ไม่ติดกับลักษณะการทำงานแบบกอง ภาพยนตร์อื่น ๆ ที่บุคลากรในทีมงานจะมีลักษณะ ต้องการบทภาพยนตร์ที่มีลักษณะชัดเจนแล้ว

นอกจากนี้การวางตัวนักแสดงเนื่องจากใน ภาพยนตร์เรื่องนี้นักแสดงหลักจะเป็นกลุ่มวัยรุ่น ผู้อำนวยการสร้างจึงมองถึงนักแสดงหน้าใหม่ที่มีศักยภาพในการ แสดงค่อนข้างสูงเนื่องจากวางแผนโครงสร้างเรื่อง ต้องการความยืดหยุ่นของนักแสดงอย่างมาก นักแสดง หน้าใหม่ยังไม่ติดกรอบการแสดงมากนัก ทำให้มีลักษณะ ปรับตัวเข้ากับบทได้เป็นอย่างดี โดยเน้นการฝึกให้นัก แสดงมีการฝึกซ้อมบทต่าง ๆ (Workshop) ทั้งบทที่ไม่ใช่ บทภาพยนตร์เรื่องนี้โดยตรงเพื่อฝึกการแสดงและละลาย พหุติกรรมร่วมกันของนักแสดงทั้งกลุ่ม ทั้งนี้การฝึกการ แสดงนี้จะทำให้นักแสดงทั้งกลุ่มเข้าใจระบบการทำงาน

ของผู้กำกับ เข้าใจวิธีการสื่อสารของผู้กำกับและสิ่งที่ผู้ กำกับต้องการจากนักแสดงทั้งกลุ่ม ซึ่งนักแสดงในเรื่องนี้ เป็นนักแสดงวัยรุ่นมีทั้งหมด 7 คนด้วยกัน

ทั้งนี้การผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีลักษณะแบบควบคุม ต้นทุนสร้าง แต่สิ่งสำคัญคือการแสดงและการถ่ายทอด อารมณ์ของนักแสดงกลุ่มวัยรุ่นทั้ง 7 คนซึ่งการฝึกการ แสดง (Workshop) จะช่วยทำให้กลุ่มนักแสดงเข้าใจการ แสดงภาพยนตร์มากขึ้น เนื่องจากนักแสดงบางคนเคย แสดงละครมาก่อน ขณะที่นักแสดงบางคนยังไม่เคยแสดง ทั้งละครและภาพยนตร์มาก่อน ทำให้การฝึกการแสดงนี้ จะช่วยให้นักแสดงทั้ง 7 คนเข้าใจจังหวะและลักษณะการ ถ่ายทอดอารมณ์ที่ใช้กับการแสดงภาพยนตร์มากขึ้น กล่าวคือการ แสดงต้องไม่มากเกินไปหรือไม่น้อยเกินไป แม้ว่านักแสดงวัยรุ่นทั้ง 7 คนเป็นนักแสดงหน้าใหม่ แต่ จากการฝึกการแสดง ทำให้นักแสดงวัยรุ่นทั้ง 7 คน สามารถแสดงศักยภาพในการแสดงออกมาได้อย่าง เหมาะสมและมีลักษณะเข้ากันของบทบาทที่แต่ละคนได้ รับจนเกิดความประหลาดใจว่า นักแสดงวัยรุ่นทั้ง 7 คน สามารถแสดงความเข้ากันของบทบาทได้อย่างเหมาะสม

(4) การประกอบสร้าง

หลังจากทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ เตรียมพร้อม เรียบร้อย ผู้ควบคุมการผลิต (Producer) ทำการวางแผน การถ่ายทำโดยจัดส่งงบประมาณรายวันให้กับผู้อำนวยการ สร้างและกำหนดวันถ่ายทำ โดยมีการกำหนดวันถ่าย ทำกับนักแสดงทุกคนในภาพยนตร์เรื่องนี้ หลังจากกำหนด วันถ่ายทำได้เรียบร้อย ผู้ควบคุมการผลิต (Producer) ทำการแตกรายละเอียดบทภาพยนตร์ตามวันที่ถ่ายทำ ใน ระหว่างการประสานงานเพื่อติดต่อขอสถานที่ค่ายลูกเสือ ที่มีการจัดกิจกรรมค่ายลูกเสืออยู่ ซึ่งไม่ใช่สถานที่จริงของ เรื่องเล่านี้ แต่ก็เกิดปัญหาว่าหลังจากที่ทางเจ้าของค่ายลูก เสือแห่งนี้อนุญาตให้เข้าไปถ่ายทำได้ แต่พอวันต่อมา ปรากฏว่าติดต่อมาและปฏิเสธว่าไม่ยินดีให้เข้าไปถ่ายทำ แม้ว่าทางผู้จัดการกองจะติดต่อประสานเรื่องค่าใช้จ่าย สถานที่ตามงบประมาณที่เจ้าของค่ายลูกเสือต้องการ ทำให้ต้องเลือกสถานที่จริงของเรื่องเล่าในการถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้ ในช่วงระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ เรื่องนี้ทีมงานและนักแสดงก็พบเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ ที่ไม่สามารถมีหลักฐานประกอบและอธิบายความเป็น เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ได้ นอกจากนี้ปัญหาสถานที่ ก็ยัง พบปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมต้นทุนการผลิต

“ส่วนเรื่องงบประมาณ มีปัญหาเรื่องสถานที่ที่หาไม่ได้ ก็ใช้วิธีหามุมกับตากล้องในการถ่ายวนอยู่ในป่าที่เดิมตลอดเรื่องแทน เรื่องบรีออฟ ก็ใช้บรีออฟที่หาได้ง่าย แต่สามารถเล่าเรื่องได้ เช่น หัวกะโหลกปลอม ก็เป็นตัวช่วยในการเล่าเรื่อง เพราะถ้าคิดแบบหนังปกติ จะคิดในหลักการที่ว่า บรีออฟจะช่วยเสริมความสมบูรณ์ของภาพหรือองค์ประกอบยังไง พองบน้อย ก็คิดให้แคบลงมาแค่ว่า บรีออฟช่วยเล่าเรื่องยังไงก็พอ อันไหนไม่เล่าเรื่องก็ตัดออก” (พิรุณ อนุสุริยา, สัมภาษณ์ 10 กรกฎาคม 2560)

นอกจากปัญหาเรื่องสถานที่ ยังพบปัญหาในส่วนของ การควบคุมต้นทุนการผลิต

“การควบคุมต้นทุนการผลิต ปัจจัยหลักคือเรื่องเวลา เป็นเวลาที่ค่อนข้างน้อย โชคดีที่คนที่ทำงานที่ส่งผลต่อปัจจัยหลักในเรื่องเวลา คือ ตากล้อง อย่างพี่สน (พิรุณ พันธ์ เหล่ายนต์) เข้าใจในข้อจำกัดนี้ดี จึงทำหนังโดยจัดไฟน้อย ทำให้ประหยัดเวลา และส่วนที่จะทำให้เสียเวลา คือ การถ่ายแบบหนังปกติ ที่จะต้องมีการรับกว้าง รับแคบ รับหน้าตัวแสดงอีกคน ก็ปรับเป็นการถ่ายแบบดิบๆ เร็วลืตไปเลย” (พิรุณ อนุสุริยา, สัมภาษณ์ 10 กรกฎาคม 2560)

ในขั้นตอนการประกอบสร้าง มีการใช้กล้อง RED ที่เป็นกล้องดิจิทัลขนาดใหญ่ที่ใช้สำหรับการถ่ายภาพยนตร์ ทำให้สามารถควบคุมต้นทุนการผลิตได้ เนื่องจากกล้อง RED ถ่ายภาพยนตร์ออกมาเป็นข้อมูลภาพทางดิจิทัล โดยมีการถ่ายข้อมูลลงเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งทำให้สามารถตรวจสอบเนื้อภาพยนตร์ที่ถ่ายทำได้ ทั้งนี้ มีส่วนของการตัดต่อหน้ากอง เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้ทราบถึงเนื้อภาพยนตร์ที่มีการถ่ายทำว่า ปริมาณเนื้อหาที่ถ่ายทำตามฉากที่มีการกำหนดถ่ายมีปริมาณความยาวกี่นาที รวมทุกฉากในทั้งวันที่ถ่ายมีความยาวกี่ชั่วโมง ซึ่งจะทำให้ทีมถ่ายทำทราบถึงเนื้อภาพยนตร์ที่พอเพียง หรือที่ต้องถ่ายเพิ่ม หรือที่ต้องถ่ายเติมได้ในแต่ละวัน และสามารถวางแผนถ่ายทำเพิ่มเติมเนื้อภาพยนตร์ที่ยังไม่พอในวันถ่ายวันต่อ ๆ ไปได้ วิธีการนี้จะเป็นวิธีการสำคัญที่ทำให้ควบคุมต้นทุนการผลิตได้โดยไม่ต้องนัดคิวเพิ่มเติมเพื่อถ่ายทำ ลักษณะเช่นนี้ทำให้ต้นทุนการผลิตภาพยนตร์บ้านปลาย

นอกเหนือจากการตัดต่อหน้ากองแล้ว ยังมีส่วนของการถ่ายโปสเตอร์ภาพยนตร์ในวันที่มีการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย เนื่องจากผู้อำนวยการสร้างต้องการ

อารมณ์สมจริงของนักแสดงทั้งหลาย และการถ่ายทำโปสเตอร์ในวันที่มีการถ่ายภาพยนตร์ ทำให้นักแสดงแสดงถึงอารมณ์ได้เต็มที่เพราะเป็นการถ่ายโปสเตอร์ทันที หน้าเซต จะช่วยควบคุมงบประมาณการผลิตภาพยนตร์ได้ เพราะถ้าต้องไปถ่ายโปสเตอร์ในสตูดิโอถ่ายภาพก็จะทำให้งบประมาณการผลิตต้องเพิ่มขึ้นจากเดิม เนื่องจากการเช่าสตูดิโอในการถ่ายโปสเตอร์มีราคาค่อนข้างสูง

(5) การเก็บรายละเอียด

หลังจากที่ภาพยนตร์ถ่ายทำเสร็จสมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนต่อมา ก็คือการเก็บรายละเอียดซึ่งตามกระบวนการคือ การดำเนินการหลังการถ่ายทำ (Post-production) ซึ่งประกอบด้วย การตัดต่อภาพยนตร์ การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์และเพลงประกอบภาพยนตร์ ทั้งนี้ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์คัดเลือกผู้ตัดต่อที่เคยร่วมงานกันมาก่อน เนื่องจากสามารถเข้าใจวิธีการทำงานและแนวทางการตัดต่อภาพยนตร์ของผู้ตัดต่อท่านนี้ที่เคยร่วมงานกันมา และเป็นผู้มีประสบการณ์ในการตัดต่อภาพยนตร์ไทยของค่ายอื่นๆ เป็นที่ยอมรับในวงการภาพยนตร์ไทยว่ามีฝีมือในการตัดต่อภาพยนตร์ให้ออกมาน่าสนใจและแปลกใหม่ ในส่วนของ การสร้างสรรค์ดนตรีประกอบภาพยนตร์ได้อดีดีผู้ทำดนตรีประกอบชาวต่างประเทศที่เคยร่วมงานกันมาก่อนในภาพยนตร์เรื่องก่อนๆ ของบริษัท ทำให้เคยเห็นผลงานและเชื่อมั่นในการทำงานอย่างสูง ขณะที่การสร้างสรรค์เพลงประกอบภาพยนตร์คัดเลือกนักร้องที่มีความสามารถในการแต่งเพลงที่มีแนวสร้างสรรค์แปลกใหม่ ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์เพลงใหม่สำหรับประกอบภาพยนตร์ และนักร้องท่านนี้มีชื่อเสียงเกี่ยวกับการสร้างสรรค์เพลงไทยในรูปแบบที่ต่างประเทศให้การยอมรับและมีงานไปแสดงตัวในต่างประเทศบ่อยครั้งคือ ธชย ประทุมวรรณ (แก่ง ธชย)

(6) การนำเสนอผลงาน

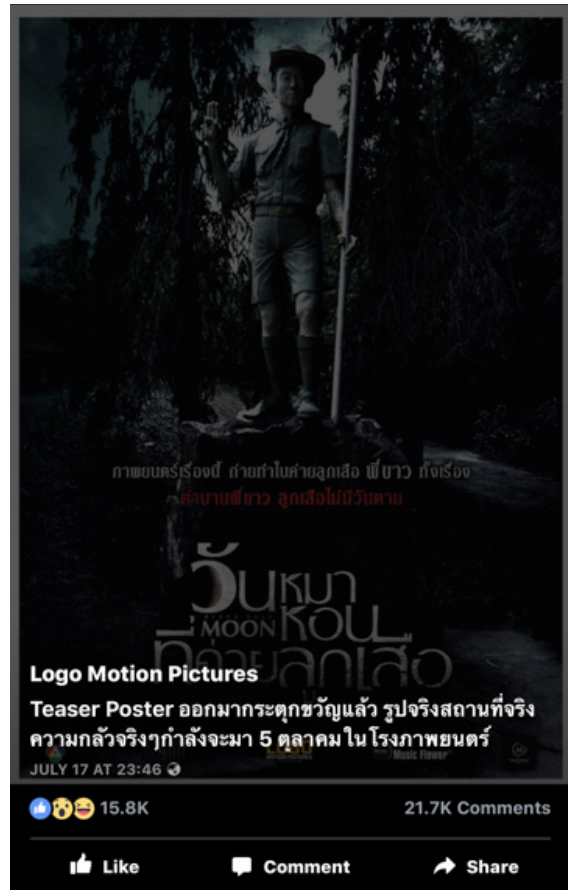
การผลิตภาพยนตร์เรื่อง “Black Full Moon คินหมาหอนที่ค่ายลูกเสือ” มีเป้าหมายหลักคือตลาดในประเทศไทยเนื่องจากโครงสร้าง เรื่องพัฒนามาจากเรื่องเล่า มีกลุ่มคนติดตามเรื่องเล่าเรื่องนี้เป็นจำนวนมาก โดยดูจากการตั้งกระทู้เรื่องเล่าเรื่องนี้ในเว็บไซต์พันทิป พบว่ามีข้อความแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องเล่านี้เป็นจำนวนมาก การนำเสนอผลงานในเบื้องต้น ทางโลโก้ ไมค์สันพิคเจอร์ส ได้นำโปสเตอร์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ไปสค์

ลงในเฟซบุ๊กของค่ายเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม 2560 (เฟซบุ๊ก Logo Motion Pictures) ทำให้เห็นจำนวนผู้สนใจเข้าชมโปสเตอร์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า มีจำนวนคนเข้าดูจำนวนมาก เมื่อเทียบกับการโพสต์ของค่ายเกี่ยวกับเรื่องอื่น ๆ ก่อนหน้านี้

เป้าหมายรองคือตลาดต่างประเทศ ผู้วิจัยในฐานะผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ มีโอกาสเป็นตัวแทนของบริษัทเข้าร่วมเทศกาลภาพยนตร์ดังกล่าวในฐานะผู้จัดการฝ่ายตลาดต่างประเทศ ทำให้มีรายชื่อของลูกค้าต่างประเทศ ได้แก่ มาเลเซีย อินโดนีเซีย สิงคโปร์ ฮองกง เมียนมาร์ ไต้หวัน จีน ฝรั่งเศส อังกฤษ อเมริกา ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอเรื่องย่อและภาพโปสเตอร์ไปยังลูกค้าต่างประเทศแล้ว ลูกค้าบางรายโดยเฉพาะมาเลเซียและอินโดนีเซียตอบกลับว่ามีความสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้และขอรายละเอียดเพิ่มเติม ได้แก่ ตัวอย่างภาพยนตร์และขอชมภาพยนตร์เต็มเรื่องก่อนที่จะตัดสินใจ



ภาพที่ 1 ภาพประชาสัมพันธ์โปสเตอร์ผ่าน เฟซบุ๊ก “โลโก้ โมชัน พิคเจอร์ส”



ภาพที่ 2 แสดงจำนวนยอดไลค์และยอดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพยนตร์



ภาพที่ 3 แสดงจำนวนยอดเข้าชม

(7) การประเมินผล

ในส่วนการประเมินผลยังไม่สามารถประเมินผลได้เนื่องจากภาพยนตร์อยู่ในขั้นตอนของการดำเนินการหลังการถ่ายทำ (Postproduction) หากพิจารณาจากกระแสโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เฟซบุ๊ก โลกโก็ โมชันพิกเจอร์ส ของโปรเตอร์ภาพยนตร์เรื่องนี้ที่มีการโพสต์ตั้งแต่วันที่ 17 กรกฎาคม 2560 สามารถประเมินได้เบื้องต้นว่ามีกระแสความสนใจอยู่พอสมควร ทั้งนี้ในส่วนของการประชุมกับฝ่ายโปรแกรมมิ่งของเครือโรงภาพยนตร์เมเจอร์ซีเนเพล็กซ์ และเครือโรงภาพยนตร์เอสเอฟซีนี่มาเมื่อกลางเดือนกรกฎาคม 2560 เพื่อวางแผนโปรแกรมการเข้าฉายภาพยนตร์เรื่อง Black Full Moon คินฮอนที่ค่ายลูกเสือ พบว่า เครือโรงภาพยนตร์ทั้ง 2 เครือต่างให้ความสนใจกับภาพยนตร์เรื่องนี้มาก และกำหนดวันเข้าฉายภาพยนตร์เรื่องนี้คือวันที่ 12 ตุลาคม 2560 โดยมีจำนวนโรงภาพยนตร์ที่ฉาย ไม่ต่ำกว่า 40 สาขาในกรุงเทพฯ ทั้งนี้ในส่วนของการประเมินผลต้องรอในเรื่องของรายได้จากการฉายในโรงภาพยนตร์เพื่อศึกษาถึงผลสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้

อภิปรายผล

หนังสือไทยจากอดีตถึงยุคปัจจุบันมองได้ 2 แบบ อย่างแรกเป็น “หนังสือยุคคลาสสิก” อารมณ์เป็นผีที่ตั้งใจออกมาหลอกคนให้กลัว ผสมมุกความฮาเบาสมอง เอาใจตลาดคนไทยหม่มาก ฉายภาพวิถีชีวิตคนชนบทที่ผูกพันอยู่กับตำนานผีโบราณและพระสงฆ์เป็นทุนเดิม จะเป็นหนังสือดีในไทยมานาน) ตำนาน เขียนข้ามกาลเวลาหนีไม่พ้นความรักสุดคลาสสิกระหว่าง “พ่อมาก” กับ “แม่นาค” จากฝั่งพระโขนงจนที่เป็นรำลือความหลอนจึงยกให้ “แม่นาคพระโขนง”

อีกหนึ่งปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของ “หนังสือยุคใหม่” ของจีทีเอช ที่เลือกปั้นคาแรคเตอร์เป็น “ผีมีเหตุและผล” มีความลุ่มลึกทางอารมณ์ ไม่ใช่แค่ตั้งใจโหล่ออกมาแลบลิ้นปลิ้นตาหลอกคนแต่อย่างเดียว และมีการสร้างเรื่องราวให้โยงเข้ากับยุคสมัยปัจจุบันได้อย่างกลมกลืน สร้างความสำเร็จจากการปลุกความเขียนในรูปแบบใหม่ ๆ สร้างผีไทยให้มีมิติทางอารมณ์มากขึ้น เป็น “หนังสือ” ที่ครองใจคนไทยและส่งออกไปขายดีในตลาดต่างประเทศได้อีกต่อด้วย (สืบค้นวันที่ 1 กรกฎาคม 2560 https://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1383193896)

ทั้งนี้ในกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ของบาสเตียน คลีฟ (2006) และขั้นตอนการสร้างสรรคตามวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีลักษณะใกล้เคียงกัน หากพิจารณาถึงขั้นตอนแรกคือ ขั้นตอนสามารถเทียบเคียงได้กับขั้นกำหนดแนวคิดในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ โดยขั้นตอนนี้คือการกำหนดแนวคิดหลักของภาพยนตร์ว่าผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะมอบโจทย์หลักให้กับผู้กำกับว่าโดยเน้นที่เรื่องเล่าของขวัญของคุณหมี่ ชัยรัตน์ ชันทอง นักเล้าเรื่องสยองขวัญที่มีจำนวนแฟนติดตามฟังเรื่องเล่าสยองขวัญจำนวนมาก ทั้งนี้ในส่วนนั้นนอกจากผู้อำนวยการสร้างจะกำหนดเรื่องผู้กำกับที่ต้องการร่วมงานด้วยแล้ว ผู้อำนวยการสร้างวางตัวนักแสดงหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้โดยติดต่อไปคุยกับนักแสดงหลักทั้งชายและหญิงก่อน เพื่อให้ผู้กำกับสามารถพัฒนาตัวละครในภาพยนตร์จากนักแสดงหลักตามที่ผู้อำนวยการสร้างได้คัดเลือกนักแสดงนำไว้ก่อนแล้ว

ขั้นที่สองของกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือ ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (Preproduction) ซึ่งสามารถเทียบได้กับขั้นออกแบบร่างและพัฒนาแบบในวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับมีหน้าที่ในการพัฒนาโครงเรื่องหลัก (Treatment) ผู้กำกับเริ่มพัฒนาโครงเรื่องหลักโดยมีการพูดคุยและหาแนวทางร่วมกับนักเล้าเรื่องผี ชัยรัตน์ ชันทอง (คุณหมี่) เพื่อค้นหาประเด็นที่จะนำมาเป็นจุดสำคัญที่จะปรากฏในฉากภาพยนตร์ โดยต้องฉากสำคัญ (Key Scene) ที่ต้องปรากฏในภาพยนตร์เพื่อเชื่อมโยงให้ผู้ชมที่มีฐานมาจากกลุ่มคนที่ชอบฟังเรื่องผีของชัยรัตน์ ชันทอง ได้เข้ามาสู่ฐานของการชมภาพยนตร์เรื่องนี้

ในส่วนของการพัฒนาแบบในวิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์เทียบเคียงได้กับขั้นเตรียมการถ่ายทำในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการวางแผนด้านงบประมาณ การคัดเลือกทีมงานและนักแสดงเพิ่มเติมโดยในส่วนของบริษัทสนับสนุน เพราะในส่วน

ของนักแสดงหลัก ผู้อำนวยการสร้างจะได้เตรียมวางแผนไว้พร้อมกับการสรรหาผู้กำกับในช่วงของขั้นพัฒนากับขั้นกำหนดแนวคิดหลัก

ขั้นที่สามของกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือ ขั้นการถ่ายทำ (Production) สามารถเทียบได้กับขั้นของการประกอบสร้าง ขั้นนี้มีการกำหนดวันถ่ายทำชัดเจนว่ามีกำหนดคิวถ่ายว่าใช้ทั้งหมดกี่คิวถ่าย ทั้งนี้หากทีมงานมีการวางแผนเตรียมการถ่ายทำอย่างชัดเจน ละเอียดและรอบคอบ ก็จะทำให้การถ่ายทำมีปัญหาในการถ่ายทำ

น้อยที่สุด หากจะพูดว่าปราศจากปัญหาในกองถ่าย ค่อนข้างจะเป็นเรื่องยาก เนื่องจากการทำงานและประสานงานที่ต้องเกี่ยวข้องกับคน มักจะเกิดปัญหาได้ง่ายในแง่ของการสื่อสาร โดยเฉพาะการประสานงานกับบุคคลภายนอก เช่น เจ้าของสถานที่ถ่ายทำ ที่มักจะพบว่ามีการเปลี่ยนแปลงได้เช่นกันแม้จะมีการตกลงกันเป็นอย่างดี ดังนั้นผู้อำนวยการสร้างเป็นบุคคลหนึ่งที่สำคัญเพื่อสามารถตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้ากองถ่ายได้ โดยเฉพาะประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับงบประมาณค่าใช้จ่าย เนื่องจากการออกกองถ่าย อาจจะมีงบประมาณเพิ่มเติมจากงบประมาณกำหนดไว้ 10-20 เปอร์เซ็นต์ ดังนั้นผู้อำนวยการสร้างที่อยู่ ณ กองถ่ายทำด้วยจะช่วยทำให้งบประมาณที่เพิ่มเติมมีน้อยลง การตัดสินใจปัญหาระหว่างผู้กำกับและผู้กำกับภาพ ที่ในบางครั้งอาจมีมุมมองที่ไม่ตรงกัน ดังนั้นผู้อำนวยการสร้างจะทำหน้าที่ในการประสานความขัดแย้งและสามารถตัดสินใจได้ทันทีเพื่อสรุปปัญหาการที่มองเห็นไม่ตรงกันในด้านภาพ

ขั้นที่สี่ของกระบวนการผลิตภาพยนตร์คือ ขั้นตอนหลังการถ่าย (Postproduction) ซึ่งเทียบเคียงได้กับการเก็บรายละเอียด การนำเสนอผลงานและการประเมินผลจากกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ หลังจากถ่ายทำภาพยนตร์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็เข้าสู่ขั้นตอนของการเก็บรายละเอียด ซึ่งเข้าสู่กระบวนการตัดต่อภาพยนตร์

การใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพเพื่อเพิ่มเติมในส่วนที่ต้องใช้ทีมงานออกแบบภาพพิเศษ (Computer Graphic – CG) ที่จำเป็นสำหรับภาพยนตร์สยองขวัญ ทำให้ฉากต่าง ๆ มีความน่ากลัวมากยิ่งขึ้นตามที่ผู้กำกับต้องการ รวมถึงการทำดนตรีประกอบและเพลงประกอบภาพยนตร์ตามที่ตั้งใจไว้ ในส่วนของการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทำด้วยระบบดิจิทัล ทั้งนี้ต้องเข้าสู่กระบวนการของการถ่ายทำด้วยการทำโปรแกรมไฟล์เอชดีและดีซีพีเพื่อมอบให้กับโรงภาพยนตร์ในเครือเมเจอร์ซีเนเพล็กซ์และเครือเอสเอฟซีเนม่าเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ตามกำหนดวันฉายที่วางโปรแกรมฉายไว้

ในส่วนของการนำเสนอผลงานและการประเมินผลนั้นทางโลโก้ โมชั่นพิกเจอร์สมีการประชาสัมพันธ์โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องนี้ผ่านเฟซบุ๊กโลโก้ โมชั่นพิกเจอร์ส เมื่อประมาณ 17 กรกฎาคม 2560 เพื่อประเมินความสนใจของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ในเบื้องต้น พบว่ามีจำนวนคนเข้าดูประมาณ 3 ล้านกว่าคนดังที่ปรากฏในภาพที่ 3 รวมถึงความสนใจจากโรงภาพยนตร์เครือเมเจอร์ซีเนเพล็กซ์และเครือเอสเอฟซีเนม่าที่มีการวางโปรแกรมเข้าฉายในวันที่ 12 ตุลาคม 2560 และคาดว่าจะมีโรงภาพยนตร์ที่ฉายภาพยนตร์เรื่องนี้โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ และปริมณฑล 40 สาขา

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เขาวลิต โกกิจ. (2555). *การบริหารการผลิตภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ*. *JC Annual Report 2012 by JC Thammasat*, 4(3), 160-174.
- ปรีชา เกาทอง. (2557). แนวทางการวิจัยและพัฒนาองค์ความรู้ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะวิชาการ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 19(2), 5-11.
- มนฤดี ธาดาอำนวยชัย. (2560). *กระบวนการสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญเพื่อการจัดจำหน่ายในต่างประเทศ. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ทางนิเทศศาสตร์ ครั้งที่ 7*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2559). การวิจัยศิลปกรรมศาสตร์. *เอกสารการประชุมวิชาการงานวิจัยนาฏกรรมแนวสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2559). *ภาพยนตร์ในชีวิตไทย: มุมมองของภาพยนตร์ศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วราพร.

ภาษาอังกฤษ

- Cleeve, B. (2006). *Film Production Management* (Third Edition). MA: Focal Press.

Knee, A. (2009). *The Pan-Asian Outlook of The Eye. In Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*. Edited by Jinhee Choi and Mitsuyo Wada-Marciano, 69-84. Hong Kong: Hong Kong University Press.

ออนไลน์

ส่งออก'โกอินเตอร์' (2) ภาพยนตร์ไทยผีดัง !...แต่ก็มีอุปสรรค. (2560) สืบค้นจาก <https://www.dailynews.co.th/article/374312/21/7/2560>.

5 เหตุผลที่ทำให้หนังผีไม่มีวันตาย. (2560). สืบค้นจาก themomentum.co/momentum-hotpop-immortal-a-horror-film/21/7/2560.

อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงไทยไม่แพ้ชาติใดในอาเซียน: สกู๊ปบันเทิง. (2560). สืบค้นจาก <http://komchadluek.net/news/Ent/159465/21/7/2560>.

เรื่องค่ายลูกเสือ-คุณหมื่น ทั้งภาค 1-2. (2560). สืบค้นจาก <http://pantip.com/topic/35928867/15/3/2560>.
