

การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

นางสาวณัฐธิดา จันทรัมย์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาโทศึกษาศาสตร์

are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE CONSTRUCTION OF ISAN IDENTITY THROUGH SHORT FILMS IN ISAN FILM
FESTIVALS

Miss Nattatida Chantayma



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาล

ภาพยนตร์อีสาน

โดย

นางสาวณัฐธิดา จันทน์เฒ่า

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.จรรย์ยศ สันธูปันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์

(ศาสตราจารย์ ดร. ปาวิชาต สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ รัตนา จักกะพาก)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร.จรรย์ยศ สันธูปันธุ์)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.เจนใจ นะไก)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)

ณัฐธิดา จันทรήμε : การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน (THE CONSTRUCTION OF ISAN IDENTITY THROUGH SHORT FILMS IN ISAN FILMFESTIVALS) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.จิริยุทธิ์ สิ้นสุพันธ์ุ, 246 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานทั้งสิ้น 11 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นมาเป็นแนวทางในการศึกษา

จากการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน จากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงบทบาทขององค์ประกอบทางภาพยนตร์และเนื้อหาของภาพยนตร์ รวมถึงแนวความคิดในด้านต่างๆของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์ที่ส่งผลและมีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ โดยแบ่งได้เป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1. อีสานในภาพลักษณ์ใหม่ ที่เกิดจากเจตนาที่จลลางมายาคติและภาพตัวแทนในเชิงลบเกี่ยวกับอีสานของผู้กำกับภาพยนตร์โดยการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในมุมมองใหม่ นำเสนอวิถีชีวิตที่เรียบง่าย เรียบสงบ และน่าอยู่ของอีสาน จากเดิมที่ภาพของอีสานเป็นภาพของพื้นดินที่แห้งแล้งแต่กระแง ก็ถูกทดแทนด้วยภาพของทุ่งนากว้างสีเขียวชุ่มชื้นและอุดมสมบูรณ์ 2. การสร้างความหมายใหม่ภายใต้มายาคติเดิมของอีสาน การสร้างภาพของอีสานในภาพยนตร์ให้มีความน่าหวงคิดถึง (romanticize) มากขึ้น เช่น ภาพของทุ่งนาสีเขียวกว้างที่เรียบง่าย ภาพสังคมชนบทที่มีความน่าอยู่ ผู้คนมีน้ำใจ ไม่ได้มีส่วนในการช่วยทำลายมายาคติเดิมของอีสาน แต่เป็นเพียงการสร้างความหมายใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสานภายใต้กรอบมายาคติเดิมเท่านั้น

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5784658928 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: IDENTITY CONSTRUCTION / ISAN IDENTITY / SHORT FILM

NATTATIDA CHANTAYMA: THE CONSTRUCTION OF ISAN IDENTITY THROUGH SHORT FILMS IN ISAN FILMFESTIVALS. ADVISOR: JIRAYUDH SINTHUPHAN, Ph.D., 246 pp.

The objectives of this research are to analyse the contents and the elements of film in Isan short films including the directors of Isan short film's thought that obtain from interviewing that were used for constructing Isan Identity through short films in Isan film festivals. The method employed in this study is contents and elements of film analysis. This research is quality research. The analytical framework is based on Thoery of Isan Studies, Concept of Identity and Short Films Theory and Narrative

The result of research reveal that role of contents and elements including the directors of Isan short film's thought constructs Isan identity. There were 2 groups of contents: 1. Isan in new appearance that caused by directors's purpose that attempt to be obliterated negative myth and representation about Isan by represent new appearance of Isan identity through short films that were simplicity, peaceful and liveable. Replace Isan with plentiful and delight fields instead of the representation of waterless territory in formerly 2. Reconstruct the meaning of Isan beneath the primary myth. Isan was represented to be more romanticize such as represent delight and peaceful field, liveable country and full of generous people but it doesn't work to helping obliterated the primary myth of Isan, it just help to reconstruct the meaning of Isan identity beneath the primary myth.

Field of Study: Communication Arts

Academic Year: 2016

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จล่วงไปได้ด้วยความช่วยเหลือของ อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุ์พันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำและแนวความคิดต่างๆในการทำงานแก่ผู้วิจัยจนกระทั่งออกมาเป็นวิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้ ขอขอบพระคุณ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำในเรื่องต่างๆตั้งแต่ครั้งที่ผู้วิจัยเข้ามาศึกษาในระดับปริญญาโทในปีแรกจนกระทั่งทำวิทยานิพนธ์ รศ.รัตนา จักกะพาก และ อ.ดร.เชนโจ นะโก ที่ช่วยให้ความคิดเห็นและสละเวลามาเป็นประธานและกรรมการวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบคุณความเมตตาของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์อีสานทั้ง 11 ท่านที่มีต่อผู้วิจัย เมื่อครั้งที่ผู้วิจัยเดินทางไปสัมภาษณ์ อันได้แก่ รศ.ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ ที่แม้จะมีสอนแต่ก็ยังสละเวลามาให้สัมภาษณ์, พี่อู๋ ปรีชา สาคร และพี่โจ้ อดิสรณ์ อันสงคราม ที่นอกจากขับรถมารับถึงที่พัก ให้สัมภาษณ์แล้วยังพาไปเลี้ยงอาหารอีสานด้วย, พี่อ้น วิชชานนท์ สมอุมจารย์, พี่นิน นันทวุธ ภูผาสุก, คุณเจรวุฒน์ นาคานาคา, คุณณัฐดนัย ชาสุด, คุณนราธิป บุญเรือง, คุณวรวิมล หลีกชัย, คุณเสรี หล้าชนบท และคุณเอกสิทธิ์ สมเพ็ชร ที่สละเวลามาให้สัมภาษณ์จนทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จล่วงไปได้

ขอบคุณปีที่คอยสนับสนุนเรื่องการศึกษา ขอขอบคุณม้า ซี รวมถึงเพื่อนคนอื่นๆ มุกไก่ ปืด พี่เสก อาเจ็กที่คอยให้กำลังใจเป็นอย่างดีมาโดยตลอด ขอขอบคุณพี่อาม กริช สิมวิเศษที่เป็นทั้งแรงบันดาลใจและกำลังใจให้ทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้และให้การช่วยเหลือและสนับสนุนกันในทุกๆ เรื่องที่ผ่านมา ขอขอบคุณพี่ตังที่คอยช่วยเหลือตั้งแต่เรียนด้วยกันปีแรกจนถึงตอนทำวิทยานิพนธ์ รวมถึงมิ่ง ไช้ พี่แนน พี่ดล พี่เมย์ ป่าน แพรมาศ และปิ่นด้วยที่คอยช่วยเหลือกันและกันมาตลอดเวลาที่เรียนด้วยกัน ขอขอบคุณพี่แม็กและทุกคนที่เมตตาททุมายแมตเนส น้องแก้ว ทีมอาร์ท และเพื่อนพี่น้องทุกคนที่ทำโปรดัคชั่น ที่คอยให้กำลังใจและถามไถ่เกี่ยวกับวิทยานิพนธ์เสมอมา และที่ต้องขอบคุณอย่างที่สุดคือตัวเองที่อดทนและพยายามอย่างที่ไม่คิดว่าจะทำได้มาก่อน

ท้ายที่สุดนี้ หากวิทยานิพนธ์เล่มนี้มีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับและขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ปัญหาคำถามวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	8
1. แนวคิดเกี่ยวกับอีสาน (Northeastern Thailand).....	9
2. แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน (Identity and Representation).....	17
2.1 แนวคิดอัตลักษณ์.....	17
2.2 การสร้างภาพตัวแทน (Representation).....	25
3. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น.....	28
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	32
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	38
3.1 แหล่งข้อมูล.....	38
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	40
3.3 การดำเนินการวิจัย.....	40

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	43
3.5 การนำเสนอข้อมูล.....	44
บทที่ 4 อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน	45
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานภายใต้บริบทภาพยนตร์สั้น.....	46
อัตลักษณ์ด้านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน.....	46
อัตลักษณ์อีสานด้านเนื้อหาในภาพยนตร์สั้นอีสาน	58
ส่วนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาล ภาพยนตร์อีสานจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสาน	78
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	97
สรุปการวิจัย.....	97
อภิปรายผล	107
ข้อจำกัดวิจัยในงานวิจัย	110
ข้อเสนอแนะในงานวิจัย	111
รายการอ้างอิง.....	112
ภาคผนวก	118
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	246

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

ภาพยนตร์คืออะไร ความหมายของภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับมุมมองที่ใช้มองภาพยนตร์ ซึ่งนักวิชาการพยายามอธิบายความหมายของภาพยนตร์ตามแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์ โดยแบ่งได้ 4 ด้าน ได้แก่ 1) ภาพยนตร์ในฐานะเทคโนโลยี มองภาพยนตร์เป็นประดิษฐกรรมชิ้นหนึ่งของโลกที่คิดค้นขึ้นเพื่อบันทึกเรื่องราวต่างๆเป็นภาพเคลื่อนไหว 2) ภาพยนตร์เป็นอุตสาหกรรม มองภาพยนตร์ในด้านที่ได้รับผลกำไรจากผู้ชม 3) ภาพยนตร์ในฐานะเป็นผลงานศิลปะมองว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะด้วยตัวของมันเอง จากการสร้างเรื่องราวและประกอบด้วยการใช้ภาพ มุกตลก การเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี การจัดองค์ประกอบของภาพ (mise-en-scène) 4) ภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และสังคม ภาพยนตร์เป็นเสมือนภาพสะท้อนความเป็นไปในสังคม และคือการประกอบสร้างความจริง ซึ่งมองว่าภาพยนตร์สามารถประกอบสร้างความใหม่ขึ้นมาได้แม้จะไม่ใช้ความจริง แล้วแต่ใครจะเป็นผู้กำหนด (กัจจร หลุยยะพงศ์, 2556: 2-4)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่แบ่งแยกประเภทที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์รักโรแมนติก ภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นต้น สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและเนื้อหาได้อย่างหลากหลาย ภาพยนตร์ไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อเป็นศิลปะอีกแขนงหนึ่ง ที่ได้รับความนิยมอย่างหลากหลาย และเป็นสื่อที่สามารถบอกเล่าถึงเรื่องของวัฒนธรรมของแต่ละชาติ และแต่ละท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์จึงถือได้ว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติของแต่ละบุคคล รวมถึงทัศนคติของสังคมและคนในชาติด้วย หลายครั้งที่ภาพยนตร์สอดแทรกและถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่มีประโยชน์ ข้อคิดและคติต่างๆ บอกเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรม เพื่อให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจแง่มุมต่างๆ ในวัฒนธรรมนั้นๆ มากขึ้น โดยผ่านทั้งภาพและเสียงเกิดการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่น่าเสนอเกี่ยวกับกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่างๆ รวมถึงวัฒนธรรมอีสาน

ภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นภาคที่มีเนื้อที่มากที่สุดในประเทศไทย เป็นภูมิภาคที่มีความน่าสนใจในเรื่องของวิถีวัฒนธรรมอย่างมาก เนื่องจากเป็นภูมิภาคที่มีภาษาชนบทร่วมนิยมประเพณี รวมถึงชาติพันธุ์ที่หลากหลายและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยภาษาหลักที่ใช้กันคือภาษาอีสาน ซึ่งเป็น ภาษาลาวสำเนียงหนึ่ง ส่วนในตัวเมืองจะนิยมใช้ภาษาไทยกลาง ขณะเดียวกันในบริเวณอีสานใต้มีการใช้ภาษาเขมร นอกจากนี้ยังมีภาษาถิ่นอีกมากมาย เช่น ภาษาผู้ไท ภาษาไส้ ภาษาไทยโคราช ภาษาภูย (ส่วย) เป็นต้น เนื่องจากผู้คนที่อาศัยอยู่บริเวณภาคอีสานนั้นมี

หลากหลายชาติพันธุ์ เช่น ชาวลาว ชาวเขมร ชาวญไท และชาวเวียดนาม อีกทั้งยังมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทางวัฒนธรรมในเรื่องของอาหารการกิน ดนตรี ศิลปะการฟ้อนรำ รวมถึงศิลปะแขนงอื่นๆ อีกด้วย

ในงานศึกษาของ Mccargo และ Hongladarom (2004) ได้อ้างว่า อัตลักษณ์อีสานคือการประกอบสร้างทางการเมืองที่ค่อนข้างมีปัญหา สะท้อนถึงความคลุมเครือในการเข้าใจตนเองและการนำเสนอตัวตนของคนอีสาน แต่อย่างไรก็ตาม คนอีสานก็ได้เข้าร่วมกระบวนการต่อรองในความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นไทยและความเป็นลาว จะเห็นได้ว่าความคิดเกี่ยวกับความเป็นอีสานนั้นไม่ได้หยุดนิ่ง เนื่องจากผลการศึกษาพบว่า คนแต่ละกลุ่มมีการให้ความหมายที่แตกต่างกัน แต่คนส่วนใหญ่มองเห็นตนเองว่ามีความเป็นไทยมากกว่า

ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ของอีสานนั้น เป็นสาเหตุของความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่ทำให้อีสานมีอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสิ่งที่ทำให้อีสานเสียเปรียบเมื่อถูกเปรียบเทียบกับไทยที่เป็นส่วนกลาง เนื่องจากเมื่อเข้าสู่ทศวรรษ 2480 ที่คณะราษฎรได้ขึ้นมาใช้อำนาจอย่างเด็ดขาด ให้ความหมายของ “ชาติ” ถูกเน้นไปในเรื่องของเชื้อชาติไทย ความเป็นไทยจึงถูกแทรกอยู่ในทุกวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคม คนอีสานจึงไม่สามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนได้อย่างเต็มที่ และถูกกดทับ ลดทอนความเป็นตัวตน กระบวนการสร้างชาตินั้นได้ปิดกั้นความคิดความเชื่อของท้องถิ่นที่ไม่สอดคล้องกับอุดมการณ์ของรัฐไว้ภายใต้อำนาจจากชนชั้นนำ ชาวอีสานและชาวลาวจึงรื้อฟื้นตำนานนิทานพื้นเมืองของอีสานขึ้นมา เพื่อแสดงให้เห็นถึงความตื่นตัวทางภูมิปัญญาของชาวอีสานและแสดงถึงสำนึกท้องถิ่นนิยม สิ่งเหล่านี้คือการเคลื่อนไหวทางการเมืองวัฒนธรรมของคนอีสาน ที่ต้องการต่อรองขอพื้นที่ในความทรงจำร่วมแห่งชาติและเข้าไปมีพื้นที่ของความเป็นชาติ เพื่อแสดงออกถึงตัวตนอันแท้จริงของท้องถิ่น โดยอาศัยกระแสท้องถิ่นนิยมในการนิยามความใหม่แก่กลุ่มของตน (อนุชิต, 2557)

อีสานเมื่อหลายทศวรรษก่อน อาจเป็นดินแดนที่เข้าถึงได้ยาก ห่างไกลจากความเจริญ แต่เมื่อเข้าสู่ยุคโลกาภิวัตน์ (Globalization) ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ก็เชื่อมโยงกันหมดจนคล้ายกับโลกที่ไร้พรมแดน รวมถึงระบบทุนนิยมที่ไหลบ่าเข้ามา ทำให้อีสานในยุคโลกาภิวัตน์ไม่เหมือนกับอีสานในหลายทศวรรษก่อนๆ อีกต่อไป ซึ่งเมื่อเกิดความเคลื่อนไหวของสังคมอีสาน ก็ย่อมส่งผลกระทบต่อซึ่งเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ให้มีความเคลื่อนไหวและปรับตัวไปตามสังคมด้วย

ความเป็นอีสานได้แพร่กระจายไปสู่สื่อต่างๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น เห็นได้ชัดจากการนำเสนออัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ ที่แสดงให้เห็นถึงพลวัตของการนำเสนอเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของอีสาน โดยฐานธัช กองทอง อาจารย์สาขาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยหอการค้า (มติชนรายวัน, 2557) ได้กล่าวถึงความเป็นอีสานในภาพยนตร์ไทยที่เปลี่ยนแปลงมาโดยตลอด แต่ก็ยังคงเป็น

การนำเสนอความเป็นอีสานแบบแข็งขันทางวัฒนธรรม เริ่มตั้งแต่ความเป็นอีสานในแบบนักสู้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ลูกอีสาน” ต่อมาในยุคโลกาภิวัตน์ ความเป็นอีสานได้แพร่กระจายและเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง การนำเสนอความเป็นอีสานในภาพยนตร์ยุคนี้จึงแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

- 1) ถูกสร้างจากอคติทางชาติพันธุ์ให้ล้าหลัง ด้อยโอกาส เศษ เป็นตัวตลก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “หนูหินอินเตอร์” และ “แจ๋ว”
- 2) การตกเป็นเหยื่อของความทันสมัย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เนื้” และ “ยอดมนุษย์เงินเดือน”
- 3) ความเป็นฮีโร่ของรัฐสยาม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก”

ภาพที่กล่าวมาเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นการนำเสนอความเป็นอีสานที่หยุดนิ่ง ไม่ได้มองเห็นความเคลื่อนไหวของอีสานในยุคโลกาภิวัตน์ที่ปะทะกับความเป็นท้องถิ่น ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากความเป็นอีสานที่นำเสนอในภาพยนตร์เหล่านี้มาก แต่ปัจจุบันได้มีภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดถึงพลวัตที่น่าสนใจของอัตลักษณ์อีสาน เช่น ในภาพยนตร์ “ฮักนะสารคาม” และ “ผู้บ่าวไทบ้าน” ที่เล่าเรื่องบริบทของอีสานที่เป็นปัจจุบันในโลกที่สังคมเมืองขยายตัวอย่างรวดเร็ว

อิทธิพลของสื่อสมัยใหม่มีผลต่อการรับรู้ตัวตนของคนอีสานที่เปลี่ยนแปลงไป โดยสื่อได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของอีสานในปัจจุบัน ก่อนหน้านี้ความเป็นอีสานอาจคู่กับความบ้านนอก แต่ปัจจุบันความบ้านนอกหรือความเป็นธรรมชาติเหล่านั้น กลับเป็นสิ่งที่ดึงดูดกลุ่มผู้บริโภคในเมืองที่ไทยหาวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ในขณะเดียวกัน อีสานก็ได้พยายามต่อรองกับอำนาจรัฐจากศูนย์กลางเพื่อสร้างพื้นที่ของกลุ่ม และมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลกทุนนิยมโลกาภิวัตน์มากขึ้น

ในปัจจุบันมีภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของภาคอีสาน เนื่องจากเป็นภูมิภาคที่มีวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณีที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวและน่าสนใจ เรื่องราวของอีสานจึงมักจะถูกนำมาใส่ในภาพยนตร์อยู่บ่อยๆ และหากกล่าวถึงหรือนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันนั้น ก็ต้องยอมรับว่าภาพยนตร์ไทยค่อนข้างขาดอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถบ่งบอกได้ว่าสิ่งเหล่านี้คืออัตลักษณ์หรือความเป็นไทยในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเช่น ภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดวัฒนธรรมอีสานนี้ จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีในการนำเสนอความเป็นไทยหรือความเป็นชาติไทยได้ในแบบหนึ่ง เนื่องจากอีสานก็เป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติที่มีความเฉพาะตัวและมีขนบธรรมเนียมประเพณีที่โดดเด่นและน่าสนใจ อีกทั้งการส่งเสริมภาพยนตร์ที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาตินั้น จะเป็นวิธีที่ดีในการสร้างความโดดเด่นและเพิ่มช่องทางในการส่งออกภาพยนตร์ได้มากยิ่งขึ้น ทั้งตลาดภายในประเทศและภายนอกประเทศ

ปัจจุบันประชากรในภูมิภาคอีสานเองก็เริ่มมีความตื่นตัวในการลุกขึ้นมาผลิตภาพยนตร์เพื่อเล่าเรื่องราว สร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานเพื่อสร้างพื้นที่ของกลุ่มตนเพิ่มมากขึ้น มีการเกิดขึ้นของทั้งภาพยนตร์อีสาน ผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นคนอีสาน ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์อีสานที่มีผู้คนให้ความสนใจในตลาดภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ เช่น “แหยมโยธธอร์” ทั้ง 3 ภาค กำกับภาพยนตร์โดย เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา ซึ่งเป็นคนอีสาน หรือภาพยนตร์อีสานอย่างเรื่อง “ลุงบุญมีระลึกชาติ” กำกับโดย อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ที่ได้รับความสนใจอย่างมากจากต่างชาติจนได้รับรางวัลปาล์มทองคำจากงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่ 63 ซึ่งนับเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับรางวัลนี้ นอกจากนี้ยังมีการเกิดขึ้นของผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดอีสานซึ่งเป็นกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในท้องถิ่น กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานนอกกระแส เช่น กลุ่มอีสานอินดี้ ผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “ผู้บ่าวไทบ้าน อีสานอินดี้” หรือแม้แต่กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานตามจังหวัดต่างๆ ในภาคอีสานเองก็เริ่มมีจำนวนเพิ่มขึ้น รวมถึงมีศักยภาพและพัฒนาการที่ดีทั้งในด้านกระบวนการผลิตและประเด็นความคิดในการเล่าเรื่องที่ใช้ความเป็นอีสานมาเป็นประเด็นในการเล่าเรื่อง และภาพยนตร์ประเด็นอีสานหลายๆ เรื่องก็ได้รับรางวัลทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เถียงน่าน้อยคอยรัก” กำกับโดย วิชชานนท์ สมอุมจารย์ ได้รับรางวัล Best Fiction จากงานเทศกาล Tampere Film Festival 2010 ประเทศฟินแลนด์ เป็นต้น

เมื่อมีผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานเพิ่มมากขึ้น จึงมีการก่อตัวขึ้นของเทศกาลภาพยนตร์อีสานต่างๆ ตามมา เนื่องจากผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานเหล่านั้น ไม่ได้มีพื้นที่ที่เอาไว้เชื่อมโยง แลกเปลี่ยน เรียนรู้องค์ความรู้หรือประเด็นในการทำภาพยนตร์กันสักเท่าไร เทศกาลภาพยนตร์อีสานจึงเป็นสิ่งที่นอกจากจะช่วยสร้างพื้นที่ให้แก่ภาพยนตร์อีสาน ช่วยสร้างและรวมกลุ่มสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ประเด็นอีสานแล้ว ยังช่วยกระจายวัฒนธรรมการชมภาพยนตร์สู่ชุมชนในภูมิภาคอีกด้วย นอกจากนี้สิ่งที่สำคัญของงานเทศกาลภาพยนตร์ก็คือ การภัณฑารักษ์ ซึ่งทำหน้าที่คัดเลือกภาพยนตร์ต่างๆ ที่จะนำมาจัดฉายในงาน โดยภาพยนตร์ที่ถูกคัดเลือกมาจัดฉายนั้น มักจะต้องเป็นภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดที่คล้ายกัน เพื่อการสร้างเรื่องราวเดียวกัน การภัณฑารักษ์ทางภาพยนตร์จึงเป็นส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานอีกด้วย

การสร้างภาพยนตร์อีสาน รวมถึงการจัดเทศกาลภาพยนตร์อีสานเป็นส่วนหนึ่งของการเมืองในการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอีสานต่อสายตาผู้คนในต่างวัฒนธรรมเช่นคนเมือง ดังนั้นจึงอาจเกิดการปะทะกันระหว่างวัฒนธรรมของคนเมืองหรือส่วนกลางกับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ก็เป็นสิ่งที่ดีที่การปะทะหรือความขัดแย้งเหล่านี้จะช่วยให้เกิดการแสดงความหลากหลายมากขึ้น เมื่อเกิดการแสดงออกทางวัฒนธรรมมากขึ้น ก็จะทำให้มองเห็นในสิ่งที่ไม่เคยมองหรือไม่เคยเห็นได้มากขึ้น ใน

บริบทของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน สิ่งที่เกิดขึ้นนี้จะเอื้อต่อการสร้างบทสนทนาข้ามวัฒนธรรมมากขึ้น และเป็นพลวัตที่จะนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลง และช่วยทำลายมายาคติต่างๆ ทางวัฒนธรรมให้ลดลงไปได้บ้าง

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน ซึ่งภาพยนตร์สั้นที่ถูกนำมาจัดฉายในเทศกาลภาพยนตร์อีสานเหล่านี้มีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน โดยผ่านเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆทางภาพยนตร์ รวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่เกิดขึ้นผ่านภาพยนตร์สั้นในบริบทของเทศกาลภาพยนตร์อีสานว่าเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์มีส่วนช่วยในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบันอย่างไร และอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นภายใต้บริบทของเทศกาลภาพยนตร์อีสานนั้นมีความหมายแบบใด และมีการประกอบสร้างความหมายขึ้นมาอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน (พ.ศ. 2547-2558)
2. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน (พ.ศ. 2547-2558)

ปัญหานำวิจัย

1. เนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบันได้อย่างไร
2. อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบันมีความหมายแบบใด และถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของพื้นที่ที่ทำการศึกษา

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์สั้นอีสานในเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่จัดขึ้นในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม เนื่องจากเป็นจังหวัดที่มีการจัดเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

ขอบเขตของช่วงเวลา

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่จัดขึ้นในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2547-2558 สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ในช่วงเวลานี้มาศึกษาเนื่องจากเป็นช่วงที่เริ่มมีการจัดงานเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

- **ภาพยนตร์สั้น (Short Film)** หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหรือสไตล์หลากหลาย ทั้งที่ใช้การแสดงสด หรืออนิเมชันก็ได้ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม 2546: 89-90) ส่วนขอบเขตของการศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน” นั้น ผู้วิจัยสนใจภาพยนตร์สั้นที่มีประเด็นความคิดของเรื่องเกี่ยวกับอีสาน หรืออาจเรียกว่าภาพยนตร์สั้นอีสาน โดยผู้วิจัยจะนิยามความหมายของคำว่าภาพยนตร์สั้นอีสานที่จะใช้ในการศึกษาต่อไป

- **ภาพยนตร์สั้นอีสาน (Isan Short Film)** หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดของเรื่องเกี่ยวกับอีสาน วัฒนธรรมอีสาน วิถีชีวิตอีสาน โดยตัวละครหลักหรือตัวละครสำคัญของเรื่องพูดภาษาอีสาน สถานที่เกิดเหตุหลักในเรื่องเกิดในภาคอีสาน ทั้งนี้ ภาพยนตร์ต้องมีความยาวไม่เกิน 30 นาที

- **เทศกาลภาพยนตร์อีสาน (Isan Film Festivals)** หมายถึง เทศกาลภาพยนตร์ที่มีการจัดฉายภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดเกี่ยวกับอีสาน โดยขอบเขตของการศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน” ผู้วิจัยสนใจเทศกาลภาพยนตร์อีสานเฉพาะที่จัดขึ้นในจังหวัด ขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม

- **อัตลักษณ์อีสาน (Isan Film Identity)** หมายถึง ลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมอีสานในด้านต่างๆ ที่มีลักษณะที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมเป็นตัวกำหนดสร้าง ส่วนในขอบเขตของการศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์ผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน” หมายถึง วัฒนธรรมอีสานที่มีลักษณะเฉพาะที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้นในลักษณะของวิถีชีวิตอีสานด้านต่างๆ ทั้งอาหารการกิน การแต่งกาย และภูมิปัญญาของอีสาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. งานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้เห็นลักษณะเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน ซึ่งสามารถนำไปเป็นองค์ความรู้ในการศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์และการประกอบสร้างอัตลักษณ์อีสานทั้งในภาพยนตร์และในสื่ออื่นๆต่อไปได้

2. งานวิจัยชิ้นนี้จะช่วยให้เห็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอีสาน ทำให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความสำคัญและคุณค่าของอัตลักษณ์อีสาน และเป็นการสร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมของอีสานให้เป็นที่ประจักษ์แก่ผู้คนที่อยู่ต่างวัฒนธรรม



บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน” ผู้วิจัยได้พิจารณาว่ามีแนวคิดและทฤษฎีที่สามารถนำมาเป็นกรอบในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.แนวคิดอีสานศึกษา (Northeastern Thailand)

- อีสานนิยมและอีสานภวัตน์

2. แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน (Identity and Representation)

2.1 แนวคิดอัตลักษณ์ (Identity)

2.2 การสร้างภาพตัวแทน (Representation)

3. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น (Short Films)

- ปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์สั้น

1. แนวคิดเกี่ยวกับอีสาน (Northeastern Thailand)

ข้อมูลจากหนังสือ “ประวัติศาสตร์อีสาน” (เดิม, 2557) ได้อ้างว่า อีสานเป็นชื่อเรียกพื้นที่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ซึ่งคำว่า “อีสาน” นั้นมีรากมาจากภาษาสันสกฤต สกทว่า “อีสาน” หมายถึงนามของพระศิวะ ผู้เป็นเทพดาประจำทิศตะวันออกเฉียงเหนือ แต่การเขียนว่า อีสาน นั้นเป็นการเขียนตามคำบาลีที่ไทยได้หยิบยืมรูปคำมาใช้ หมายถึงภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยคำว่า “ตะวันออกเฉียงเหนือ” เริ่มนำมาใช้อย่างเป็นทางการในสมัยรัชกาลที่ 5 ราว พ.ศ. 2442 ในชื่อ “มณฑลตะวันออกเฉียงเหนือ”

ภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นภูมิภาคที่มีเนื้อที่มากที่สุดในประเทศไทย มีเนื้อที่ประมาณ 170,226 ตารางกิโลเมตร หรือร้อยละ 33.17 เทียบได้กับหนึ่งในสามของพื้นที่ทั้งหมดของประเทศไทย โดยภาคอีสานตั้งอยู่บนแอ่งโคราชและแอ่งสกลนคร จึงสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ส่วนแอ่งโคราช คือ บริเวณลุ่มแม่น้ำชีและแม่น้ำมูล มีพื้นที่ 3 ใน 4 ของพื้นที่ภาคอีสานทั้งหมด ส่วนแอ่งสกลนคร คือบริเวณตอนเหนือของเทือกเขาภูพานและบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง ภูมิภาคนี้ประกอบด้วยสูงเป็นขอบแยกตัวออกจากภาคกลางอย่างชัดเจน มีแม่น้ำโขงกั้นเขตทางตอนเหนือและตะวันออกเฉียงของภูมิภาค ประกอบด้วยเทือกเขาสูงทางทิศตะวันตกและทิศใต้ เทือกเขาทางทิศตะวันตกมีความสูงเฉลี่ย 500-1,000 เมตร เหนือระดับน้ำทะเล โดยมีเทือกเขาสำคัญ อันได้แก่ เทือกเขาเพชรบูรณ์และเทือกเขาดงพญาเย็นที่เป็นแนวกันแยกจากภาคเหนือและภาคกลาง ตอนกลางของภาคมีเทือกเขาภูพานทอดตัวจากทิศเหนือลงสู่ทิศใต้ ทางด้านใต้มีเทือกเขาสันกำแพงและเทือกเขาพนมดงรักกั้นระหว่างภาคอีสานกับชายแดนกัมพูชาและลาว ความสูงเฉลี่ย 400-700 เมตร ยอดเขาที่สูงที่สุดในภาคอีสานคือ ยอดภูมโล จังหวัดเลย ความสูง 1,680 เมตร ยอดภูหลวง จังหวัดเลย ความสูง 1,571 เมตร และภูกระดึง จังหวัดเลย ความสูง 1,316 เมตร ซึ่งเป็นต้นกำเนิดแม่น้ำสายสำคัญของภาคอีสาน ในหลายจังหวัด เช่น แม่น้ำห้วยหลวง แม่น้ำชี ลำตะคอง แม่น้ำพอง แม่น้ำเลย แม่น้ำพรม แม่น้ำมูล แม่น้ำสงคราม

ภาคอีสานประกอบด้วยจังหวัดทั้งสิ้น 20 จังหวัด ตามราชบัณฑิตยสถาน และตามคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้แก่

- 1) จังหวัดกาฬสินธุ์ (เดิมชื่อ บ้านแก่งสำโรง)
- 2) จังหวัดขอนแก่น (เดิมชื่อ บ้านโนนทัน)
- 3) จังหวัดชัยภูมิ (เดิมชื่อ บ้านไชยภูมิ)
- 4) จังหวัดนครพนม (เดิมชื่อ มรุกขนคร)
- 5) จังหวัดนครราชสีมา (เดิมชื่อ เมืองโคราฆะปุระและเมืองเสมา)
- 6) จังหวัดบึงกาฬ (เดิมชื่อ เมืองกาฬวาปี)

- 7) จังหวัดบุรีรัมย์ (เดิมชื่อ เมืองแปะ)
- 8) จังหวัดมหาสารคาม (เดิมชื่อ กุดยางใหญ่ หรือ กุดนางใย)
- 9) จังหวัดมุกดาหาร (เดิมชื่อ เมืองมุกดาหารบุรี, เมืองบังมุก)
- 10) จังหวัดยโสธร (เดิมชื่อ เมืองยศสุนทร, เมืองสิงห์โคกสิงห์ท่า)
- 11) จังหวัดร้อยเอ็ด (เดิมชื่อ เมืองสาเกตุนคร, เมืองฮ้อยเอ็ด)
- 12) จังหวัดเลย (เดิมชื่อ เมืองเซไล)
- 13) จังหวัดศรีสะเกษ (เดิมชื่อ เมืองคูขันธุ์, เมืองศรีนครลำดวน)
- 14) จังหวัดสกลนคร (เดิมชื่อ เมืองหนองหานหลวง)
- 15) จังหวัดสุรินทร์ (เดิมชื่อ เมืองประทายสมันต์)
- 16) จังหวัดหนองคาย (เดิมชื่อ เมืองหล้าหนองคาย)
- 17) จังหวัดหนองบัวลำภู (เดิมชื่อ เมืองนครเขื่อนขันธ์กาบแก้วบัวบาน, เมืองจำปากาบแก้วนคร, เมืองกมุทาสัย)
- 18) จังหวัดอำนาจเจริญ (เดิมชื่อ เมืองอำนาจเจริญ, บ้านค้อใหญ่)
- 19) จังหวัดอุดรธานี (เดิมชื่อ บ้านเตื่อหมากแข้ง)
- 20) จังหวัดอุบลราชธานี (เดิมชื่อ เมืองอุบลราชธานีศรีวนาลัยประเทศราช)

โดยแบ่งเขตการปกครองออกเป็นภาคอีสานตอนบน (อีสานเหนือ) และภาคอีสานตอนล่าง (อีสานใต้) ตามที่ตั้ง ภาคอีสานตอนบนตั้งอยู่บนแอ่งสกลนคร ภาคอีสานตอนล่างตั้งอยู่บนแอ่งโคราช จังหวัดที่ถูกแบ่งอยู่ในเขตการปกครองของภาคอีสานตอนบน ได้แก่ จังหวัดกาฬสินธุ์, จังหวัดขอนแก่น, จังหวัดนครพนม, จังหวัดบึงกาฬ, จังหวัดมหาสารคาม, จังหวัดมุกดาหาร, จังหวัดร้อยเอ็ด, จังหวัดสกลนคร, จังหวัดหนองคาย, จังหวัดหนองบัวลำภู, จังหวัดอุดรธานี และจังหวัดเลย ส่วนจังหวัดในเขตการปกครองของภาคอีสานตอนล่าง ได้แก่ จังหวัดชัยภูมิ, จังหวัดนครราชสีมา, จังหวัดบุรีรัมย์, จังหวัดยโสธร, จังหวัดศรีสะเกษ, จังหวัดสุรินทร์, จังหวัดอำนาจเจริญ และจังหวัดอุบลราชธานี

ภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลาย ทั้งทางด้านภาษา ศิลปวัฒนธรรมและประเพณีที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละท้องถิ่น แต่ละจังหวัด ซึ่งสาเหตุของความหลากหลายทางวัฒนธรรมเหล่านี้ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยที่กลุ่มชาติพันธุ์ในภาคอีสานมีจำนวนมากกว่า 10 กลุ่ม กระจายอยู่ทั่วพื้นที่ของภาคอีสาน เช่น กลุ่มชาติพันธุ์ลาว ในจังหวัดมหาสารคาม ขอนแก่น ร้อยเอ็ด กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ ภูไท โซ่ บลู่ แสก ในเขตอีสานเหนือ จังหวัดกาฬสินธุ์ สกลนคร นครพนม มุกดาหาร กลุ่มชาติพันธุ์กูย หรือที่เดิมเรียกว่าส่วย ในเขตอีสานใต้ จังหวัดศรีสะเกษ กลุ่มชาติพันธุ์เขมร ในจังหวัดสุรินทร์ กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อหรือเนียะกุล (ชาวบน) ในจังหวัดชัยภูมินครราชสีมา กลุ่มชาติพันธุ์กะเลิง กะโซ่ กะตาค ไย้ ในจังหวัดสกลนคร กลุ่มชาติพันธุ์ไทยเบ็ง หรือไทยโคราช ในจังหวัดนครราชสีมา กลุ่มชาติพันธุ์ไทดำ หรือลาวโซ่ง ในจังหวัดเลย กลุ่มชาติพันธุ์ไทย

กุลา หรือไทยใหญ่ ในจังหวัดมุกดาหาร ความแตกต่างของกลุ่มชาติพันธุ์เหล่านี้มีปัจจัยหลักมาจากระบบนิเวศหรือสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน จึงเกิดความเชื่อ สำเนียงภาษา วัฒนธรรม และประเพณีที่แตกต่างกัน ซึ่งชาวอีสานในแต่ละชาติพันธุ์นั้นล้วนมีอัตลักษณ์ของตนเอง นอกจากนี้สาเหตุของความหลากหลายทางวัฒนธรรมในภาคอีสานก็อาจเกิดจากการอพยพย้ายถิ่น การมีพรมแดนที่ติดกับประเทศใกล้เคียง หรือจากการหนีภัยสงครามในอดีต จนก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมขึ้นอีกด้วย (เต็ม, 2557)

อีสานนิยมและอีสานภีวัตน์

กำจร หลุยยะพงศ์ (2549: 106) ได้กล่าวว่า อีสานเป็นพื้นที่ที่ถูกมองได้ 2 ด้าน ด้านแรกคือการถูกรอบงำจากรัฐส่วนกลาง กล่าวคือ การตกอยู่ภายใต้อำนาจอธิปไตยโดยมีกรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลาง อีสานจึงเป็นเพียงชายขอบ ส่วนอีกด้านหนึ่งคือ การพยายามต่อสู้ของอีสานต่อรัฐส่วนกลาง ราวๆ ปี 2457 มีการประกาศ พรบ. ปกครองส่วนท้องถิ่น กล่าวคือ รัฐส่วนกลางมีการแต่งตั้งผู้ว่าราชการ นายอำเภอ กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน มาเป็นผู้ควบคุมดูแล และเก็บภาษีประชาชน หมู่บ้านในอีสานจึงกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของรัฐไทยหรือรัฐชาติไทย ซึ่งเดิมอีสานจะมีอัตลักษณ์ของคนลาว มีความใกล้ชิดทางวัฒนธรรม ภาษา และประวัติศาสตร์บางส่วนที่ร่วมกันกับชาวลาว โดยเฉพาะเวียงจันทน์หรือเขตทางใต้ของจำปาสัก หลวงพระบาง แต่เมื่อรัฐไทยได้มีการขยายตัวและผนวกเอาอีสานเข้าเป็นส่วนหนึ่ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนสถานะหรืออัตลักษณ์ของอีสาน จากชาวลาวอีสานกลายมาเป็นคนอีสาน เมื่อมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง เป็นพลเมืองของรัฐ ก็หมายความว่าได้จำแนกและแยกตัวเองว่าไม่ใช่ชาวลาว แต่กลายเป็นชาวไทยอีสานหรือไทยลาวที่อยู่ในรัฐไทย จึงนำไปสู่การรับเอาวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษา เมื่อชาวอีสานรับเอาวัฒนธรรมของส่วนกลางหรือวัฒนธรรมไทยเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตแล้ว วัฒนธรรมท้องถิ่นจึงถูกลดทอนลง การเข้ามาของรัฐจึงเป็นการทำให้ท้องถิ่นนั้นสูญเสียหรือถูกกดทับทางอัตลักษณ์ โดยการถูกนิยามใหม่ว่าเป็นคนไทย

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544: อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2549: 107) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมอีสานเสนอให้เห็นว่า การพัฒนาจากส่วนกลางพยายามดึงอีสานให้เป็นเมือง ซึ่งส่งผลในเชิงลบต่ออีสานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดย เอกวิทย์ ชี้ให้เห็นถึงปัญหาการครอบงำจากรัฐต่ออีสานดังนี้

1) ตั้งแต่ปี 2464 ที่มีการเก็บภาษีรัชชูปการ ก็สร้างความเดือดร้อนแก่สังคมอีสานที่เดิมไม่ได้มีเงินตรา และส่งผลให้ผู้คนรู้สึกว้าวน้ำตาต่อภัยไร้ศักดิ์ จนถูกยกเลิกในปี 2475

2) การพัฒนาประเทศในยุคแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติในต้นทศวรรษที่ 2500 การเกษตรกรรมในอีสานแปรเปลี่ยนจากพออยู่พอกินเป็นการผลิตเพื่อขาย ต้องพึ่งพาพ่อค้าคนกลาง ชาวอีสานจึงกลายเป็นผู้ติดหนี้สินด้านการเกษตรมากขึ้น

3) การขยายตัวของระบบทุนนิยมและบริโภคนิยม ทำให้อีสานเริ่มเติบโตเป็นสังคมทันสมัย คนอีสานจึงต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอด โดยเฉพาะการดิ้นรนส่งลูกหลานออกไปทำงานในกรุงเทพฯ และต่างประเทศ จนทำให้อีสานกลายเป็นเมืองของคนแก่และเด็ก

แต่อีสานเองก็มีกระบวนการต่อสู้กับรัฐส่วนกลางมาโดยตลอด ตัวอย่างเช่น กรณีของ “กบฏผู้มีบุญ” หรือ “กบฏผีบุญ” เมื่อ พ.ศ. 2444-2445 หรือในสมัยรัชกาลที่ 5 เป็นขบวนการลุกขึ้นสู้ของผู้ถูกกดขี่เอารัดเอาเปรียบ เพราะเป้าหมายหลักของกบฏผีบุญภาคอีสานคือ ต้องการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเดิมที่ไม่เป็นธรรมไปสู่สังคมที่พัฒนามากขึ้น (กำจร, 2549)

สุเทพ สุนทรเกสซ์ (2548) และ พัฒนา กิติอาษา (2557) ได้กล่าวถึงอิทธิพลจากสถานการณ์การเมืองนานาชาติอย่างสงครามเย็น ที่มีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางและเนื้อหาของปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงของอีสาน โดยสงครามเย็นในที่นี้หมายถึง การเผชิญหน้าและแข่งขันช่วงชิงสู่ความเป็นเจ้าในทางอุดมการณ์ การเมืองและเศรษฐกิจสังคมของประเทศมหาอำนาจ

พัฒนา กิติอาษา (2557: 84-86) ได้อ้างว่า สงครามเย็นได้ผลิตสร้างความหมายใหม่และอัตลักษณ์ใหม่ให้กับดินแดนและกลุ่มประชากรที่ประกอบกันขึ้นเป็นภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือภาคอีสานของประเทศไทยหลายประการ ตัวอย่างเช่น วาทกรรมการพัฒนาภายใต้บริบทสงครามเย็นได้ผลิตความเป็นอื่น (otherness) ให้กับคนอีสานในรูปแบบต่างๆ เช่น แรงงานอพยพที่มีฐานะต่ำต้อยทางเศรษฐกิจและสังคม ชาวบ้านชนบทที่ยากจน ต้อยโอกาสทางการศึกษา รวมถึงผู้หญิงอีสานจำนวนมากได้กลายเป็นเมียเช่าหรือหญิงขายบริการทางเพศในช่วงที่มีกองทัพอเมริกันประจำการอยู่ตามฐานทัพต่างๆ หรือการผลิตซ้ำหรือต่อยอดย้ำภาพลักษณ์ความต้อยพัฒนาล้าหลังของอีสาน อีกทั้งประเด็นของสงครามเย็นและนโยบายการพัฒนาประเทศอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากอิทธิพลทางการเมืองและการทหารของสหรัฐอเมริกา ที่ได้ผลิตสร้างความหมายของภาคอีสานในฐานะที่เป็นปัญหาด้านความมั่นคงและการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศ ซึ่งเรียกว่า “ปัญหาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ” โดยพัฒนา กิติอาษา (พัฒนา กิติอาษา, 2557: 84-85) อ้างถึงทัศนคติของรัฐบาลกลางที่กรุงเทพฯ ในเวลานั้นว่า รัฐบาลเชื่อว่าดินแดนในเขตชนบทของภาคตะวันออกเฉียงเหนือถูกคุกคามจากการแทรกแซงของฝ่ายที่ถือว่าเป็นปฏิปักษ์ต่อรัฐบาล นอกจากนี้ยังมีลักษณะพิเศษหลายประการ เช่น คนอีสานมีลักษณะคล้ายคลึงกับคนลาวในประเทศลาว มีพรมแดนติดกับประเทศลาวที่ห่างไกลจากรัฐบาลไทย รวมทั้งมีประวัติศาสตร์ที่ไม่ลงรอยกับประเทศไทย (คายน, 2552)

พัฒนา กิติอาษา ได้อ้างถึงข้อสรุปจากผลงานวิชาการต่างๆ ที่ได้สร้างองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพและพัฒนาการของชุมชนอีสานในช่วงสงครามเย็น (ทศวรรษที่ 1960-1980) ซึ่งประกอบไปด้วยลักษณะที่สำคัญหลายประการ ประการแรกคือ ชุมชนอีสานยังคงลักษณะของชุมชนเกษตรกรรมยังชีพ พึ่งพาธรรมชาติ พึ่งพากันเองในชุมชนท้องถิ่น ประการที่สองคือ ระบบความเชื่อ

ทางศาสนาในชุมชนอีสานเป็นการผสมผสานทางความเชื่อ พิธีกรรม และสถาบันระหว่างพุทธศาสนา นิิกายเถรวาท ลัทธิพราหมณ์พื้นบ้าน และความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญูณ ประการที่สามคือ ชุมชนอีสาน ในยุคสงครามเย็นเป็นแหล่งส่งออกแรงงานตามฤดูกาลเหมือนในอดีต แรงงานอีสานย้ายถิ่นตาม ฤดูกาล ประการที่สี่คือ ชาวบ้านภาคอีสานในยุคพัฒนาหรือยุคสงครามเย็นได้ชื่อว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอัต ลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ภูมิภาคหรือท้องถิ่นนิยม และอุดมการณ์ทางการเมืองที่โดดเด่นและเฉพาะตัว เนื่องจากผูกพันใกล้ชิดกับคนเชื้อสายลาวและชนบทอีสานหลายพื้นที่เป็นฐานที่มั่นของพรรค คอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย (พคท.) การที่ผู้คนในอีสานมีสำนึกท้องถิ่นนิยมนั้นไม่ใช่ลักษณะในทาง ลบที่เกิดจากการปิดหูปิดตาไม่รับรู้ความเป็นไปของโลก แต่เป็นองค์รวมของโลกทัศน์ทางบวกที่ สะท้อนให้เห็นว่าชุมชนมีความหมายลึกซึ้งมากกว่าสถานที่อยู่อาศัย สำนึกท้องถิ่นนิยม หมายถึง “การ ยึดโยง รักษา หรือให้ความสำคัญกับผลประโยชน์และลักษณะเฉพาะตัวของท้องถิ่น” ดังนั้นจึงเป็น พลังทางสังคมที่จะนำมาใช้รับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่ทำลายระบบคุณค่าและวิถีชีวิตของผู้คน ในหมู่บ้าน ท้องถิ่น หรือภูมิภาค สำนึกและอัตลักษณ์เหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อต้องการแบ่งแยกดินแดน และแยกตัวออกจากรัฐไทย หากแต่เป็นไปเพื่อเรียกร้องการพัฒนาและการเอาใจใส่ดูแลด้านต่างๆ จากหน่วยงานของรัฐ โดยคายส์ ได้กล่าวว่า

“คนอีสานไม่ได้ใช้แนวคิดท้องถิ่นภาคอีสานนิยมเพื่อแสวงหาเอกลักษณ์ทางการเมืองในเรื่อง ของการแบ่งแยกดินแดน แต่เพื่อการปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของชาวอีสาน (ตนเอง) ให้ดีขึ้น ภายในกรอบสังคมของประเทศไทย” (คายส์, 2552: 145)

ประการที่ห้าคือ เศรษฐกิจของชุมชนอีสานยังคงรักษารูปแบบและลักษณะการผลิตเพื่อการ ยังชีพและพัฒนาการของทุนนิยมยังเป็นไปอย่างเชื่องช้า เป็นตัวแบบสำคัญในการทำความเข้าใจระบบ เศรษฐกิจขั้นพื้นฐานของชาวไร่ชาวนาก่อนการครอบงำของเศรษฐกิจแบบทุนนิยมและเครือข่าย อำนาจของรัฐ โดยวิถีเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมที่เน้นการผลิตเพื่อยังชีพและการอยู่รอดร่วมกันใน ชุมชนเป็นฐานที่มาของแนวคิดการพัฒนาชนบทที่เน้นความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่นและ วัฒนธรรมชุมชน โดยเฉพาะในส่วนที่จะช่วยให้ชาวบ้านและชุมชนสามารถต่อต้านหรือถ่วงดุลอำนาจ รัฐ และต่อรองกับเศรษฐกิจแบบทุนนิยมได้ ประการสุดท้ายคือ ความด้อยพัฒนาและปัญหาความ ยากจนในดินแดนภาคอีสานเป็นผลผลิตของลัทธิอาณานิคมภายใน (internal colonialism) หรือที่ใน ยุคสงครามเย็นเรียกว่าปัญหาภาคอีสาน สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน ระหว่างศูนย์กลางอำนาจที่กรุงเทพฯ กับดินแดนภูมิภาคชายขอบ เช่น ภาคอีสาน และพัฒนาการของ สำนึกและอัตลักษณ์ชาติพันธุ์และท้องถิ่นนิยมที่เข้มข้น สุเทพ สุนทรเกสัช (2548: 22-23) ได้นำเสนอ เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างรัฐบาลกลางกับภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่สอดคล้องกับโน้ตทัศน์เรื่อง ลัทธิอาณานิคมภายในด้วยเหตุผลหลักอย่างน้อย 3 ประการ ประการแรกคือ ความสูญเสียและความ ไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจอันเนื่องมาจากนโยบายการพัฒนาของรัฐบาล ประการที่สองคือ พัฒนาการ

ของสำนักทางชาติพันธุ์ ท้องถิ่น และอัตลักษณ์ความเป็นอีสาน และประการที่สามคือ การแสดงออกสำนึกของความเป็นอีสานโดยการเรียกร้องให้มีการพัฒนาภูมิภาคผ่านการแสวงหาแนวร่วมและการสนับสนุนจากประชาชนผ่านการเมืองในระบบเลือกตั้ง การหลอมรวมดินแดนภาคอีสานให้เป็นส่วนหนึ่งของรัฐไทย ตั้งแต่อดีตมาจนถึงยุคสมัยต่างๆ เช่น ยุคสงครามเย็นนั้น แท้จริงแล้วคือกระบวนการสถาปนาให้ภาคอีสาน ประชากรอีสาน และระบบเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรมอีสานให้เป็นส่วนหนึ่งของรัฐชาติไทยภายใต้ตัวแบบของลัทธิอาณานิคมภายใน ซึ่งเต็มไปด้วยความไม่เท่าเทียมและลำดับชั้นของความแตกต่าง

ดินแดนรวมถึงประชากรอีสานค่อยๆ คลี่คลายกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของรัฐชาติไทยอย่างมั่นคง ทั้งในทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรมภายใต้กระบวนการเปลี่ยนแปลงต่างๆ อัตลักษณ์ของคนอีสานและภาคอีสานปรากฏตัวชัดเจนมากขึ้นในหลายๆด้าน อีสานเริ่มสลัดภาพของความล้าหลังและด้อยพัฒนาของตนเองทิ้งไปอย่างช้าๆพร้อมกับการเข้ามาของการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัยและการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย

ในยุคหลังสงครามเย็น อีสานได้รับผลจากกระบวนการพัฒนาต่างๆที่ซับซ้อนและมีพลวัตในตัวเอง จึงทำให้เกิดเป็นอีสานใหม่ ซึ่งเป็นวิถีชุมชนที่เปลี่ยนแปลงตัวเองโดยตอบสนองต่อสถานการณ์เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมอยู่ตลอดเวลา โดยพัฒนา (พัฒนา กิติอาษา, 2557) ได้กล่าวถึงอนิจลักษณะของวิถีชุมชนอีสานใหม่ที่ประกอบด้วยเงื่อนไขสำคัญ อันได้แก่ 1) การเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับสภาพแวดล้อมกายภาพ เศรษฐกิจ และสังคมวัฒนธรรมแบบใหม่ภายใต้กรอบเวลาและสถานที่เฉพาะ 2) การเกิดขึ้นของความต้อการ ความรู้สึก และความหมายใหม่ต่อประสบการณ์ชีวิตใหม่ของคนรุ่นใหม่ และ 3) สภาพแวดล้อมของอีสานใหม่มีการเปลี่ยนแปลงสำหรับเคลื่อนตัวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง

พัฒนา (พัฒนา กิติอาษา, 2557: 126-139) ได้กล่าวถึงวิถีอีสานใหม่ที่เกิดขึ้นและกำลังดำเนินต่อไปในยุคหลังสงครามเย็นว่า มีลักษณะสำคัญทั้งสิ้น 11 ประการ ได้แก่

ประการที่หนึ่ง ความหมายใหม่ของพื้นที่ทางภูมิรัฐศาสตร์อีสานยุคหลังสงครามเย็น ในทางภูมิศาสตร์ อีสานไม่ได้มีการขยายตัวเพิ่มมากขึ้น แต่ในช่วงหลายทศวรรษหลังสงครามเย็น อีสานได้รับการพลิกโฉมจากดินแดนที่เต็มไปด้วยความแห้งแล้ง กันดาร ยากจน ด้อยพัฒนา และหลายจังหวัดอยู่ภายใต้อิทธิพลของพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทยได้กลายมาเป็นดินแดนของยุทธศาสตร์การพัฒนาของภูมิภาคอินโดจีน เช่น การสร้างสะพานข้ามแม่น้ำโขง เพื่อเปิดพรมแดนระหว่างประเทศไทยกับลาว จึงเกิดการติดต่อค้าขายกับประเทศเพื่อนบ้านและการเดินทางท่องเที่ยวข้ามพรมแดนในระดับท้องถิ่น ซึ่งก่อให้เกิดความคล่องตัวทางเศรษฐกิจมากขึ้น รวมถึงในเรื่องของสำนึกพลเมืองของคนอีสานก็ไม่ได้เป็นปัญหาอีกต่อไป สำนึกความเป็นพลเมืองไทยเกิดขึ้นอย่างชัดเจนและมั่นคง ซึ่งเป็น

ผลมาจากการขยายตัวของระบบการศึกษาในโรงเรียน ระบบราชการในระดับท้องถิ่น การขยายตัวของสื่อมวลชน รวมทั้งสถานการณ์การเมืองของประเทศเพื่อนบ้าน เป็นต้น

ประการที่สอง การขยายตัวของสาธารณูปโภคครั้งใหญ่หลังยุคสงครามเย็น ไม่ว่าจะเป็นถนน ทั้งสายหลักและในชนบท เครือข่ายไฟฟ้าและโทรศัพท์ โครงการพัฒนาน้ำประปา การสร้างเขื่อนและฝาย ฯลฯ ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและการทำมาหากินของผู้คนทั่วภูมิภาค ทำให้อีสานสลัดภาพความด้อยพัฒนาของตัวเองออกไป ผู้คนปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของตนเองให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่ตามมา

ประการที่สาม โครงสร้างประชากรใหม่ ประชากรหลังทศวรรษ 2523 แตกต่างจากคนรุ่นก่อนอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นกลุ่มประชากรที่เป็นผลผลิตของยุคสมัยแห่งการพัฒนาทั้งในช่วงสงครามเย็นและหลังสงครามเย็น และเป็นประชากรที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงไปสู่ความทันสมัย ทั้งความทันสมัยที่เข้ามาในรูปแบบของการเข้ามาเยือนอีสานและที่ต้องเดินทางไปแสวงหา เช่น ในกรุงเทพฯ และต่างประเทศ

ประการที่สี่ การขยายตัวของเมืองและบทบาทใหม่ของเมืองชายแดน ประชากรในเขตเทศบาลขยายตัวขึ้นอย่างรวดเร็วในทศวรรษหลังสงครามเย็น รวมถึงเกิดจังหวัดใหม่ในภาคอีสานเพิ่มขึ้นอีก 4 จังหวัด ได้แก่ ยโสธร มุกดาหาร อำนาจเจริญ และบึงกาฬ ลักษณะความเป็นเมืองขยายตัวอย่างรวดเร็ว เช่น การพึ่งพาสื่อสารมวลชน การบริโภคสินค้า บริการ และข้อมูลข่าวสารต่างๆ ที่ห่างไกลออกไป นอกจากนี้ ตัวเมืองชายแดน เช่น เลย หนองคาย บึงกาฬ มุกดาหาร นครพนม อุบลราชธานี สุรินทร์ ฯลฯ ก็เปลี่ยนโครงสร้างทางเศรษฐกิจ จากที่ต้องพึ่งพากรุงเทพฯ และจังหวัดใกล้เคียง หันไปทำการค้าและแลกเปลี่ยนข้ามพรมแดนมากขึ้น สินค้าบริการและแรงงานข้ามพรมแดนจากประเทศเพื่อนบ้านจึงมีความสำคัญต่อเศรษฐกิจท้องถิ่นอีสานอย่างเห็นได้ชัด

ประการที่ห้า การขยายตัวของระบบการศึกษาในโรงเรียน บริการสุขภาพ บริการสินเชื่อ และบริการต่างๆ จากภาครัฐ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงชุมชนอีสาน คนรุ่นใหม่มีการศึกษามากขึ้น ชาวบ้านเข้าถึงบริการสุขภาพตามสถานีอนามัยและสถานพยาบาลต่างๆ เพิ่มขึ้น รวมถึงมีสินเชื่อเพื่อการเกษตรในรูปแบบต่างๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในภาคการผลิตของชุมชนมากขึ้นเรื่อยๆ

ประการที่หก พัฒนาการของเกษตรกรรมรูปแบบใหม่ กล่าวคือ สินเชื่อ เทคโนโลยีและการจัดการแรงงานเปลี่ยนไป มีการพัฒนาการในเรื่องของการจัดการสินเชื่อและแรงงานมากขึ้น มีรูปแบบเกษตรกรรมแบบใหม่ก่อตัวขึ้น

ประการที่เจ็ด การย้ายถิ่นแรงงาน ปลายทางของแรงงานจากอีสานไม่เพียงเคลื่อนย้ายไปในเฉพาะกรุงเทพฯ เท่านั้น แต่แรงงานอีสานกลายเป็นส่วนหนึ่งของกำลังแรงงานของโลก ไม่ว่าจะเป็นในตะวันออกกลาง ในประเทศอุตสาหกรรมใหม่ในเอเชียตะวันออกและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงในยุโรปและประเทศต่างๆ ในเอเชีย

ประการที่แปด การแต่งงานข้ามชาติข้ามวัฒนธรรม โดยพัฒนาได้กล่าวถึง การแต่งงานข้ามชาติข้ามวัฒนธรรมไว้ว่า เป็นการช่วยยกระดับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวฝ่ายหญิง เป็นรูปแบบการแต่งงานที่ก้าวข้ามหรือรื้อถอนพรมแดนหลากหลายมิติ และสั่นคลอนความคิดและประเพณีดั้งเดิมในชุมชนอีสานเกี่ยวกับบทบาทเพศสภาพทั้งฝ่ายหญิงและฝ่ายชาย อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นระดับความเข้มข้นและใกล้ชิดของการเดินทางเคลื่อนย้ายทั้งทางกายภาพและเศรษฐกิจสังคมของผู้หญิงอีสาน

ประการที่เก้า ผลกระทบจากการขยายตัวของสื่อมวลชนทางเลือก สื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุโทรทัศน์ รวมถึงเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ได้เข้าไปมีบทบาทกับผู้คนในชุมชนอีสาน ทำให้สามารถเชื่อมโยงติดต่อกับโลกได้อย่างไม่แตกต่างไปจากชุมชนเมืองหรือชุมชนอื่นๆ

ประการที่สิบ พลังของการประดิษฐ์สร้างวัฒนธรรมสมัยนิยม ภาคอีสานมีศิลปวัฒนธรรมและศิลปะการแสดงร่วมสมัยต่างๆ มากมายเป็นของตนเอง การผลิตซ้ำวัฒนธรรมสมัยนิยมของชาวอีสานเป็นพลังทางเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมที่สำคัญ

ประการที่สิบเอ็ด อัตลักษณ์ทางสังคมใหม่ของคนอีสาน ตัวตนและอัตลักษณ์ใหม่ของชาวอีสานยุคหลังสงครามเย็นนั้นเปลี่ยนแปลงจากความด้อยพัฒนา ล้าหลัง ไปเป็นชุมชนที่ยืนหยัดเพื่อความเป็นตัวของตัวเองทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม คนอีสานรุ่นใหม่มีแบบแผนในการบริโภค รสนิยม และสไตล์ชีวิตที่ใกล้เคียงกับเมืองมากขึ้น

โดยอนิจลักษณะทั้ง 11 ประการที่พัฒนาได้เสนอนี้ เป็นเพียงรูปธรรมส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชุมชนอีสานยุคหลังสงครามเย็น ซึ่งยังมีรูปธรรมอื่นๆ อีกมากมายที่เกิดขึ้นในสังคมชุมชนอีสาน วิถีอีสานใหม่นี้เกิดขึ้นจากกระบวนการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงเชิงกระบวนการต่างๆ ที่ซับซ้อนและมีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงในตัวเอง

อีสานได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมไปอย่างมาก และยังคงมีความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง โดย ชยันต์ (2554) ได้อ้างว่า ปี 2532 เป็นจุดเริ่มต้นของโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาในอีสาน คือการขยายตัวของระบบทุนนิยม มีการสร้างสะพานมิตรภาพไทย-ลาวแห่งแรกขึ้นมาในปี 2537 หลังจากนั้นก็มีบริษัทอย่างซีพีเข้ามาในอีสาน และอาศัยแรงงานจากอีสาน พื้นดินอีสาน ภูมิปัญญาอีสาน รัฐบาลเริ่มเห็นว่าอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอีสานนั้นมีความน่าสนใจ จึงโปรโมทเป็นโครงการอะเมซิงไทยแลนด์ ซึ่งก็คือกระบวนการเปลี่ยนวัฒนธรรมให้เป็นสินค้า เพื่อส่งเสริมให้นักท่องเที่ยวเข้ามาในอีสานมากขึ้น จึงทำให้ชุมชนอีสานได้สัมผัสกับโลกาภิวัตน์ในด้านต่างๆ มากขึ้น ในขณะที่เดียวกัน กระบวนการเปลี่ยนวัฒนธรรมเป็นสินค้าเหล่านี้ก็เป็นการลดทอนคุณค่าบางอย่างของอัตลักษณ์อีสานลงไปด้วย

จากแนวคิดเกี่ยวกับอีसानเหล่านี้ แสดงให้เห็นถึงภูมิศาสตร์ ความเป็นมา ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของอีसान และพัฒนาการของอีसानในด้านต่างๆ ผู้วิจัยนำมาใช้ในการศึกษา โดยประกอบกับการศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์อีसानที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีसान

2. แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวตน (Identity and Representation)

2.1 แนวคิดอัตลักษณ์

เดิมอัตลักษณ์ถูกนิยามว่าเป็นคุณลักษณะเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีความหมายเดียวกับคำว่า “เอกลักษณ์” แต่เมื่อริ่หรือสร้างความหมายใหม่ในความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกับสังคม วัฒนธรรม ความเชื่อ และปัจจัยต่างๆ มากขึ้น อัตลักษณ์ไม่ใช่เพียงสิ่งที่กำหนดจากความเป็นปัจเจกของบุคคลอีกต่อไป อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากสังคม เป็นการนิยามความหมายของเรา บุคคลอื่น หรือสิ่งต่างๆ ให้เกิดความรับรู้และเข้าใจตรงกันว่าเราเป็นใคร และบุคคลอื่นเป็นใคร ซึ่งสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับแนวคิดอัตลักษณ์ก็คือ การให้ความสำคัญกับคำถามที่ว่าเรากลายมาเป็นตัวเราอย่างไรในทุกวันนี้ได้อย่างไร ความเป็นตัวตนของเราถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร

เบิร์กและแจน สเตตส์ (Burke and Stets 2009: 3) กล่าวถึงนิยามของ “อัตลักษณ์” ว่า “เป็นชุดของความหมายที่จะนิยามว่าเราเป็นใคร เมื่อเราแสดงบทบาทเฉพาะในฐานะที่เป็นสมาชิกของกลุ่มทางสังคม หรืออ้างถึงคุณลักษณะเฉพาะที่บ่งบอกว่าเป็นคนที่มีลักษณะพิเศษในตัวเอง”

ความสำคัญของมโนทัศน์อัตลักษณ์คือ อัตลักษณ์เชื่อมโยงปัจเจกบุคคลเข้ากับสังคมอย่างไร อัตลักษณ์เกิดจากกระบวนการสร้างความหมายทางสังคม อัตลักษณ์บ่งบอกถึงการเลือกระบุสังกัดของตนเอง ทั้งในความหมายเชิงสัญลักษณ์และเชิงความจริงทางวัตถุ เราเลือกหยิบสัญลักษณ์ต่างๆ มาใช้ในการนิยามตนเอง นิยามบุคคลอื่นหรือนิยามกลุ่ม อย่างไรก็ตามการเลือกมองและสร้างความหมายให้แก่ตนเองเพื่อแสดงความเป็นตัวตนอาจไม่สอดคล้องกับสิ่งที่บุคคลอื่นมองเห็นในตัวเรา อัตลักษณ์จึงอาจถูกกำหนดได้ทั้งจากการที่เรานิยามตนเองหรือจากการที่บุคคลอื่นหรือสังคมนิยามตัวเรา โดยผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างเรากับบุคคลอื่น เนื่องจากการจะให้ความหมายว่าเราเป็นใครได้นั้น ก็ย่อมขึ้นอยู่กับอำนาจในการต่อรองกับบุคคลอื่นและสังคมภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด รวมถึงบริบททางสังคมในการสร้างความหมายของอัตลักษณ์ เมื่อบริบทเปลี่ยนไปค่านิยมของอัตลักษณ์ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ด้วย การแปรเปลี่ยนของอัตลักษณ์ตามบริบทจึงมีได้ไม่รู้จบ อัตลักษณ์จึงเป็นคุณสมบัติที่สามารถหยิบยืมสร้างขึ้นมาจากสถานการณ์เฉพาะหน้า ซึ่งความสำคัญของการแสดงตัวตนหรือการสร้างความหมายของอัตลักษณ์ก็คือ เราจะสามารถระบุได้ว่าเรามีอัตลักษณ์ที่เหมือนและแตกต่างจาก

กลุ่มอื่นอย่างไร เราเป็นใคร มีความเชื่อมโยงหรือสัมพันธ์กับบุคคลหรือกลุ่มอื่นๆ อย่างไร (พิศิษฐ์ คุณวโรตม์, 2545 และ Woodward, 1997: 1)

วู้ดวาร์ด และฉ้าค เดอร์ริดา (Woodward, 1997: 1 และ Derrida, 1972: 41 อ้างถึงใน อรรถวณิช ปิรันธน์โอวาท, 2545: 96) ได้เสนอว่า นอกจากอัตลักษณ์จะเกิดจากการนิยามจากความแตกต่าง การตั้งคำถามว่าปัจเจกภาพสัมพันธ์หรือเชื่อมโยงกับกลุ่มและสังคมอย่างไร และจุดร่วมระหว่างตำแหน่งของปัจเจกภาพกับสังคมและสถานการณ์ทางวัฒนธรรมอยู่ที่ใดแล้ว อัตลักษณ์ยังสามารถถูกกำหนดได้ด้วยจากการแยกออกเป็นสองขั้ว (polarization) ตัวอย่างเช่น ความขัดแย้งของรูปแบบความเป็นชาติ (national) กับความเป็นชาติพันธุ์ (ethnic) การกำหนดโดยการผนวกเข้าด้วยกัน (inclusion) และการแยกออกจากกัน (exclusion) คนใน (insiders) กับคนนอก (outsiders) หรือ ความเป็นเรา (us) กับความเป็นเขา (them) บ่อยครั้งที่อัตลักษณ์ถูกสร้างในเงื่อนไขของความตรงข้าม

อัตลักษณ์ถูกผลิต ถูกใช้ และถูกกำหนดภายใต้วัฒนธรรม มีการสร้างความหมายผ่านระบบสัญลักษณ์ของภาพตัวแทนที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ โดยวู้ดวาร์ดได้อ้างอิงข้อโต้แย้งของฮอลล์และคณะ (Hall et al.) ว่า ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาทางวัฒนธรรมนั้น จำเป็นจะต้องวิเคราะห์กระบวนการของการสร้างภาพตัวแทน (representation) อัตลักษณ์ (identity) การผลิต (production) การบริโภค (consumption) และการวางข้อกำหนด (regulation)

อภิญา เฟื่องฟูสกุล (2546) ได้อ้างว่า ในการศึกษาสังคมวิทยาให้ความสำคัญกับประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างสังคมและปัจเจก ในประเด็นเรื่องอัตลักษณ์ มีการตั้งคำถามว่าอัตลักษณ์ของปัจเจกประกอบขึ้นจากอะไร สังคมมีอำนาจกำหนดปัจเจกเพียงใด ผ่านกลไกหรือกระบวนการในการซึมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของปัจเจกอย่างไร อำนาจดังกล่าวมีข้อจำกัดอย่างไร ปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกนำไปสู่การสร้างและเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์อย่างไร อัตลักษณ์จึงมีความสำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนที่เชื่อมต่อระหว่างสองสิ่ง ในด้านหนึ่งอัตลักษณ์คือ ความเป็นปัจเจก ที่ในมิตินี้ อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องของการใช้สัญลักษณ์ (symbolic aspect) ในอีกด้านหนึ่ง อัตลักษณ์ก็เกี่ยวข้องกับมิติภายในของความเป็นปัจเจก ทั้งในด้านอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด เนื่องจากมนุษย์มีการให้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายเกี่ยวกับตนเองในกระบวนการที่มนุษย์สัมพันธ์กับโลก

แนวคิดหลังสมัยใหม่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ เนื่องจากแนวคิดหลังสมัยใหม่มักตั้งข้อสงสัยกับเหตุผลในฐานะเป็นเครื่องมือให้เข้าถึงความจริง เห็นว่าความจริงเป็นเพียงอุดมการณ์ เป็นการผูกติดกับเรื่องของอำนาจ และมีการเปลี่ยนแปลงฐานะของทฤษฎี กล่าวคือ ทฤษฎีใดๆก็แล้วแต่ ไม่ควรอ้างถึงความจริงที่เป็นจุดเริ่มพื้นฐาน เนื่องจากถ้าสิ่งใดที่เราไม่อาจรับรู้ความจริงที่อยู่เหนือประสบการณ์หรือพ้นเหนือไปจากวาทกรรมได้ สิ่งเหล่านั้นก็อาจเป็นเพียงมายาคติหรือภาพแทนความจริง ดังนั้นจึงควรเน้นไปที่การศึกษาบริบท จะช่วยให้ตอบได้ว่าทางเลือกแบบใดที่

เหมาะสมกับบริบทที่ที่สุด (กมลพรรณ พันพิ่ง, 2553: 16-18) ซึ่งสิ่งที่ตามมาจากการเปลี่ยนแปลงในการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ก็คือ การรื้อถอนภาพปัจเจก แนวคิดสมัยใหม่มุ่งแสวงหาคำตอบว่า ความ เป็นมนุษย์หรือพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์นั้น แท้จริงแล้วถูกกำหนดจากอะไร สิ่งแวดล้อมทาง ธรรมชาติและสังคมมีอิทธิพลเพียงใด อีกแนวคิดหนึ่งที่ส่งผลต่อการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์เช่นกัน คือ แนวคิดหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ที่มีลักษณะที่ดึงความเป็นศูนย์กลางออกจากปัจเจก (decenting subject) ซึ่งมีความหมาย 2 ประการ ประการแรกคือ การไม่ให้อภิสิทธิ์แก่ปัจเจกในฐานะเป็นผู้กระทำการ (agent) หรือเป็นศูนย์กลางของพฤติกรรมทางสังคม กล่าวคือ การทลายมายาคติว่าคนเราน่าจะเป็นเจ้าของหรือควบคุมพฤติกรรมของตนได้ ประการที่สองคือ การเน้นถึงการไร้ซึ่ง แก่นแกนอันเป็นสากลของปัจเจกภาพ สิ่งที่น่าหนักใจคือลักษณะปัจเจกภาพที่เป็นผลผลิตของ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย เป็นผลของกระบวนการต่อรองเชิงอำนาจ ในความสัมพันธ์ทางสังคมหลายระดับ ตั้งแต่ระดับจุลภาค เช่น ในครอบครัว ไปจนถึงระดับมหภาค ปัจเจกภาพเป็นเรื่องของกระบวนการสร้างความหมายทางสังคมให้แก่อัตลักษณ์อย่างหนึ่ง อาจเป็นอัต ลักษณ์ของปัจเจกหรือของกลุ่มก็ได้ ความเป็นปัจเจกจึงถูกเน้นในฐานะที่เป็นกระบวนการทางสังคม ของการสร้างอัตลักษณ์ มากกว่าแก่นแกนของคุณสมบัติบางอย่างที่มีลักษณะตายตัว (อภิญา เพื่อฟู สกุล, 2546: 45-46)

มโนทัศน์ของมิเชล ฟูโก (Michael Foucault) (อภิญา เพื่อฟูสกุล, 2546: 51 และ กำจร หลุยยะพงศ์, 2553: 56) เกี่ยวกับเรื่องอำนาจและความรู้ตามแนวคิดของเขา มีส่วนช่วยในการทลาย มายาคติเรื่องปัจเจกภาพ โดยฟูโกทำให้เห็นว่า ความเป็นปัจเจกเป็นผลของวาทกรรม (discourse) และปฏิบัติการทางวาทกรรม (discursive practice) โดยคำว่าวาทกรรม หมายถึง การผลิต ความหมายเกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่างๆ และหมายรวมถึง การผลิตชุดของความรู้ กฎเกณฑ์และข้อ ปฏิบัติทางสังคม การมีสถาบันทางสังคมและปฏิบัติการทางสังคมที่ต่อเนื่องมาจากความรู้ที่ สำคัญ ก็คือการเปลี่ยนแปลงให้คนนิยามตนเองตามความรู้ที่ถูกผลิตออกมา ส่วนอำนาจ หมายถึง กระบวนการทางประวัติศาสตร์สังคมที่ทำให้เกิดอาณาจักรแห่งความจริง (regime of truth) ชุดใดชุด หนึ่งขึ้นมา มีการจัดวางตำแหน่งแห่งที่ของปัจเจกภาพภายในอาณาจักรแห่งความจริงนั้นๆ (subject positions) โดยอาณาจักรความจริงชุดหนึ่งๆ สามารถมีปฏิบัติการทางสังคมที่หลากหลายระดับและ ซับซ้อน ซึ่งผลลัพธ์รวมของวาทกรรมคือ การทำให้ความจริงเหล่านั้นแทรกซึมเข้าไปประกอบสร้าง “ความเป็นตัวตน” แบบใดแบบหนึ่งขึ้นมา หรือแทรกเข้าไปอยู่ในการจัดความสัมพันธ์ทางสังคมใน หลากหลายระดับ

จอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) กล่าวถึง ตัวตน (self) ว่าเป็นความสามารถ ของมนุษย์ที่จะคิดคำนึงถึง สะท้อนธรรมชาติและสังคมนรอบตัว โดยผ่านการสื่อสารและภาษา ทั้งนี้ ตัวตน เป็นกระบวนการที่มี 2 ขั้นตอนคือ การตระหนักรู้ ซึ่งอยู่ภายใน มีลักษณะเป็นอัตวิสัย

(subjective) สร้างสรรค์ (creative) สามารถกำหนดขึ้นได้ แต่ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าแท้จริงแล้วเป็นเช่นไร แต่อีกขั้นตอนหนึ่งของกระบวนการนั้นสามารถรับรู้ได้มากกว่า และถูกกำหนดโดยความสัมพันธ์กับสังคม จึงเป็นการบ่งชี้ตัวตน (Identification) โดยที่สังคมสร้างขึ้น โดยมีภาษาเป็นตัวกลางสำคัญ

ในขณะเดียวกัน สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) นักทฤษฎีสายวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) (อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 56-57) ก็ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับการสื่อสารตัวตน (articulated self) ไว้นิยามโน้ตทัศน์ของผู้กระทำ (agency) ใน 2 นัยยะ ว่าเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดหรืออารมณ์ภายใน กล่าวคือตัวตนที่ปรากฏในคำบอกเล่า ตัวบท หรือในวาทกรรมที่ถูกนำเสนอออกมา ส่วนในอีกความหมายหนึ่งคือ การเชื่อมต่อ กล่าวคือ ความเป็นตัวตนนี้เป็นเพียงชิ้นส่วนหลายๆชิ้นที่ถูกนำมาประกอบเข้าด้วยกัน ซึ่งในบริบทของสถานการณ์หนึ่ง อาจมีการประกอบเข้าด้วยกันของชิ้นส่วนต่างๆ และการแสดงออกในลักษณะหนึ่ง แต่ภายใต้บริบทที่เปลี่ยนไป อาจมีรูปแบบของการเชื่อมต่อและการแสดงออกอีกรูปแบบหนึ่งก็ได้ สิ่งที่สำคัญที่ทำให้การนิยามอัตลักษณ์ในสถานการณ์เฉพาะต่างๆมีความเลื่อนไหลยืดหยุ่นได้สูงก็คือ การที่องค์ประกอบต่างๆ ของวาทกรรมนั้นไม่มีความจำเป็นเชิงตรรกะที่ต้องเชื่อมต่อกันเสมอไป ดังนั้นความเป็นเอกภาพที่มีความต่อเนื่องของอัตลักษณ์ต่างๆนั้น แท้จริงแล้วเป็นเพียงการเชื่อมต่อกันขององค์ประกอบของวาทกรรมในสถานการณ์เฉพาะหนึ่งๆเท่านั้น เมื่อบริบทเปลี่ยนไป ค่านิยมของอัตลักษณ์ก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปด้วย

เมื่อมนุษย์เป็นผู้ถูกกำหนดก็สามารถเป็นผู้เปลี่ยนแปลงสถานการณ์ได้ด้วย แต่ต้องเข้าใจว่าการเปลี่ยนแปลงเป็นผลพวงที่การกระทำนั้นตอบสนอง หรือตอบโต้กับการกระทำอีกมากมายในสถานการณ์นั้นหรือสถานการณ์ก่อนหน้านั้น มนุษย์คนหนึ่งๆ เป็นผลรวมของวาทกรรมหลากหลายชุดที่อาจขัดแย้งหรือส่งเสริมกัน ลักษณะเฉพาะตัวของคนแต่ละคนเกิดจากการผสมผสานองค์ประกอบวาทกรรมต่างๆ ไปในทิศทางที่แตกต่างกัน มนุษย์จึงสามารถสร้างอัตลักษณ์ที่หลากหลายได้ในสถานการณ์ต่างๆ

ในงานของไปรยา ศรีสวัสดิ์ (2550: 7) ได้อ้างถึงการแบ่งประเภทของอัตลักษณ์ โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ

1. อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (individual Identity)
2. อัตลักษณ์ทางสังคม (social Identity)
3. อัตลักษณ์กลุ่มหรืออัตลักษณ์ร่วม (collective Identity)
4. อัตลักษณ์องค์กร (corporate Identity)
5. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural Identity)

1. อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (individual Identity) หมายถึง ความรู้สึกถึงการเป็นตัวตนของตัวเอง การมองและรับรู้ถึงตนเองในมุมต่างๆ โดยในบุคคลหนึ่งอาจมีหลายอัตลักษณ์อยู่ในตนเอง เช่น เพศสภาพ ชาติพันธุ์ ชาติ อาชีพ และศาสนา เป็นต้น

เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548: 93) ได้กล่าวว่า การรับรู้เกี่ยวกับตนเอง (self-conception) ส่วนหนึ่งถูกสร้างขึ้นจากอิทธิพลของสังคมวัฒนธรรม ความเป็นสมาชิกของกลุ่มสังคมของปัจเจกมีอิทธิพลต่อการมองและการคิดเกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งความคิดเกี่ยวกับตนเองของบุคคลมักผูกติดกับการให้ค่าของตนไปในทางบวกและลบ กล่าวคือ บุคคลจำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการที่จะให้ค่ากับตนเอง และเกณฑ์ดังกล่าวนี้จะได้รับอิทธิพลมาจากสังคมที่บุคคลนั้นๆ อาศัยอยู่

ส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดในการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง (self-concept) หรือ การเป็นตัวเรา ที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารกับบุคคลอื่นๆ คือ อัตลักษณ์ทางสังคม (social identity) เมื่อเราตระหนักว่าเราอยู่ในกลุ่มสังคมกลุ่มใด อัตลักษณ์ทางสังคมของเราก็จะเริ่มก่อตัวขึ้น (เมตตา วิวัฒนานุกูล, 2548: 95)

2. อัตลักษณ์ทางสังคม (social Identity) เป็นผลมาจากชุดวาทกรรมต่างๆ ในสังคม บทบาทของตัวเราจึงเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ นอกจากนี้อัตลักษณ์ทางสังคมยังเป็นสิ่งที่คาบเกี่ยวและเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลอีกด้วย

ไทเฟล (Taifel, 1978: อ้างถึงใน เมตตา วิวัฒนานุกูล, 2548: 95) นิยามอัตลักษณ์ทางสังคมว่า เป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้ตนเองของบุคคล ซึ่งมาจากการที่เราเข้าถึงสมาชิกภาพของเราในกลุ่มสังคมผสมผสานกับการให้คุณค่าและนัยทางอารมณ์ที่เรามีต่อสมาชิกภาพนั้น เราประเมินและแสดงตัวตนในลักษณะตามกลุ่มที่เราอยู่และตามบุคลิกลักษณะของกลุ่ม

โดยทั่วไป คนเราเป็นเจ้าของครอบครองหรือมีบทบาททางสังคมหลายอย่าง เป็นสมาชิกสังกัดหลายกลุ่ม และอ้างว่าเป็นเจ้าของอัตลักษณ์ทางสังคมหลายอย่างพร้อมๆ กัน แต่ความหมายของบทบาทหรืออัตลักษณ์เชิงซ้อนที่หลากหลายเหล่านี้เป็นสิ่งที่ถูกแบ่งปันในสังคม กล่าวคือ มีสมาชิกจำนวนมากที่ตระหนักรู้ สร้างความหมาย และลงมือใช้อัตลักษณ์ทางสังคมเหล่านี้ร่วมกัน (Burke and Stets, 2009)

อัตลักษณ์ทางสังคมเป็นผลผลิตโดยตรงจากการตกผลึกประสบการณ์ชีวิต (experience) ทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและสังคม รากฐานของอัตลักษณ์คือ ประสบการณ์ชีวิต การมีประสบการณ์ตรงจะทำให้เข้าใจ เข้าถึง และตระหนักรู้ในเรื่องอัตลักษณ์หรือความเป็นตัวตนที่ชัดเจน ทั้งยังตระหนักถึงความเหมือน ความแตกต่าง และคุณค่าของการมีหรือไม่มีอัตลักษณ์เฉพาะนั้นด้วย นอกจากนี้สิ่งที่สำคัญคือ การเข้าใจถึงการสร้างสรรค์หรือการสั่งสมอัตลักษณ์ ปัจเจกบุคคลจะมีตัวตนหรืออัตลักษณ์ทางสังคมได้ด้วยการคิด ทบทวน ประเมิน สะท้อน ตั้งคำถาม และหรือสร้างตัวตนของตนเองผ่านเรื่องราวหรือสถานการณ์ต่างๆ อัตลักษณ์จึงสามารถเปลี่ยนแปลงได้เสมอ เนื่องจากการหรือสร้างตัวตน

หรืออัตลักษณ์ทางสังคมของแต่ละบุคคลจะเกิดขึ้นใหม่เสมอภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป (Craib, 1998: 1-3)

เออร์วิง ก็อฟมัน (Erving Goffman) (อ้างถึงใน อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2548: 27-28) ได้กล่าวว่า ทุกสังคมมีกระบวนการแจกแจงและระบุอัตลักษณ์ส่วนบุคคลแตกต่างกันออกไป อัตลักษณ์ทางสังคมของบุคคลคือสถานภาพทางสังคม เช่น อาชีพ ชนชั้น เพศ ชาติพันธุ์ หรือศาสนาที่ปัจเจกบุคคลนั้นสังกัดอยู่ อัตลักษณ์ทางสังคมและอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลจึงมีความทับซ้อนกัน ดังนั้นอัตลักษณ์ทางสังคมจึงมี 2 ส่วน ส่วนหนึ่งคือ มาตรฐานที่สังคมเรียกร้องจากปัจเจกบุคคล (virtual identity) และอีกส่วนหนึ่งคือ อัตลักษณ์ที่เป็นจริงของบุคคลนั้น (actural identity)

เมื่อพิจารณาในระดับชุมชน อัตลักษณ์ทางสังคมใดๆ ย่อมเป็นผลผลิตของกระบวนการทำงานของความรู้และเทคโนโลยีของอำนาจ ชุมชนเป็นบ้านหลอมและที่ตั้งสำคัญของอัตลักษณ์ทางสังคม (พัฒนา กิติอาษา, 2557: 60)

เบิร์กและสเตส (Burke and Stets 2009: 120 อ้างถึงใน พัฒนา กิติอาษา, 2557: 61-62) กล่าวถึงกระบวนการสำคัญที่จะสร้างความหมายในทางปฏิบัติแก่อัตลักษณ์ทางสังคม 2 กระบวนการ กระบวนการแรกคือ อัตลักษณ์จะต้องเป็นที่รับรู้และเข้าถึงได้วงกว้าง (accessibility) โดยกระบวนการนี้เป็นเรื่องของการจำแนกแยกแยะหมวดหมู่ทางสังคม เช่น เพศสภาพ อายุ เชื้อชาติ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญสำหรับปัจเจกบุคคลแต่ละคน การจำแนกแยกแยะหมวดหมู่ทางสังคมเหล่านี้เป็นจุดเริ่มต้นที่ปัจเจกบุคคลจะสามารถระบุตนเองได้ว่าเป็นใคร มาจากไหน และสังกัดกลุ่มสังคมประเภทใดและทำไม ตัวตนของปัจเจกบุคคลจะเริ่มปรากฏจากการตระหนักรู้บทบาทหน้าที่และสัญลักษณ์ในการบ่งบอกต้นสังกัดทางสังคม ส่วนกระบวนการที่สองคือ อัตลักษณ์จะต้องมีความสอดคล้องเหมาะสม (fit) กับชีวิตจริงและสถานการณ์จริงในสังคม โดยกระบวนการนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับความสอดคล้องเหมาะสมของสังกัด หรือหมวดหมู่อัตลักษณ์ทางสังคมแต่ละชุด ซึ่งความสอดคล้องเหมาะสมเหล่านี้จะสะท้อนให้ถึงความเป็นผู้กระทำการของปัจเจกบุคคลที่มีสิทธิ์ในการเลือกรับ ปรับใช้ และประเมินสถานการณ์ว่าอัตลักษณ์แต่ละชุดสอดคล้องกับตัวตน มีความหมายที่สอดคล้องกับความ เป็นจริงและสถานการณ์ในสังคมหรือไม่ อย่างไรก็ตาม กล่าวคือ อัตลักษณ์ทางสังคมที่ได้รับการยอมรับ ย่อมเป็นอัตลักษณ์ที่สมาชิกเข้าถึงได้ในวงกว้าง และมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสถานการณ์ความเป็นจริงในสังคมต้นสังกัดระดับต่างๆ

3. อัตลักษณ์กลุ่มหรืออัตลักษณ์ร่วม (collective Identity) คืออัตลักษณ์ในระดับกลุ่ม เป็นกระบวนการสร้างสามัญสำนึกร่วมของกลุ่มต่างๆ ในสังคม ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความเหมือนกันของกลุ่ม ทำให้สมาชิกเกิดความตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม และตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างกลุ่มตนกับกลุ่มอื่นที่เป็นตัวกำหนดความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ ทำให้เข้าใจว่ากลุ่มตนมีลักษณะแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นๆ ในสังคมอย่างไร (อาร์ลิส ปาทาน, 2554) โดยสำนักดังกล่าวนี้ สามารถ

ปรับเปลี่ยนและสร้างได้โดยสัญลักษณ์ต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม ดังนั้นสังคมและวัฒนธรรมจึงมีบทบาทต่อการสร้าง การดำรงรักษา และการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์โดยตรง

4. อัตลักษณ์องค์กร (corporate identity) คือ การแสดงออกของบุคลิกภาพขององค์กรที่ทุกคนรู้สึกได้ โดยแสดงในทางพฤติกรรมและการสื่อสารองค์กร และสามารถวัดผลการรับรู้ของกลุ่มคนระหว่างภายในและภายนอกได้

5. อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural identity) เป็นเรื่องของตัวบ่งชี้ที่มีลักษณะเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม (cultural product) นอกจากนี้ยังเป็นเรื่องของกระบวนการทางวัฒนธรรม (cultural process) เช่น การรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การรื้อฟื้น การทำนุบำรุง เป็นต้น อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมจึงเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่จะช่วยบอกได้ว่า เราเป็นใคร (us) และแตกต่างจากคนอื่น (them) อย่างไร

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural identity) มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของกลุ่มหรืออัตลักษณ์ร่วม เนื่องจากมีความหมายว่าเป็นอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล ของกลุ่มหรือวัฒนธรรม ได้รับอิทธิพลโดยกลุ่มหรือวัฒนธรรมที่อาศัยอยู่ร่วมกัน

ในงานวิจัยเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน” ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การวิเคราะห์อัตลักษณ์เพียง 4 ประเภท ได้แก่ อัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคล อัตลักษณ์ทางสังคม อัตลักษณ์ของกลุ่มหรืออัตลักษณ์ร่วม และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เนื่องจากอัตลักษณ์ทั้ง 4 ประเภทนี้ มีความเชื่อมโยงกัน และสามารถนำมาใช้ในการอธิบายการสร้างอัตลักษณ์และกระบวนการสร้างอัตลักษณ์อีสานของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานได้

ปัจจุบันอัตลักษณ์ซึ่งถูกตัดสินโดยชาติ (national identity) มีเส้นแบ่งที่ค่อนข้างไม่ชัดเจน สำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงเสนอให้มีการแบ่งโดยวัฒนธรรม (cultural identity) ฮอลล์ (Hall, 1990: 222 อ้างถึงใน อรรพรรณ ปิลันธน์โอวาท, 2545: 96) กล่าวว่า “แทนที่เราจะมองอัตลักษณ์ว่าเป็นข้อเท็จจริงที่สำเร็จเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ซึ่งมีการปฏิบัติทางวัฒนธรรม เป็นตัวแทน เราควรนึกถึงอัตลักษณ์ในแง่เป็น “ผลผลิต” ซึ่งจะไม่มีวันเสร็จสิ้นสมบูรณ์ แต่อยู่ในกระบวนการที่จะมีการสร้างอยู่ตลอดเวลา โดยผ่านการใช้ภาษาและสัญลักษณ์เป็นตัวแทน”

การนิยามอัตลักษณ์นั้นแฝงไว้ด้วยความขัดแย้งและความสัมพันธ์เชิงอำนาจของการแบ่งแยก “ความเป็นตัวเรา” และ “ความเป็นอื่น” ทำให้อัตลักษณ์ไม่สามารถซ้อนทับได้สนิทกับปัจเจกภาพที่เป็นภาพตัวแทนได้ และการไม่หยุดนิ่งตายตัวของอัตลักษณ์จึงหมายถึงกระบวนการที่ปัจเจกต่อรองตั้งคำถาม หรือปฏิเสธตำแหน่งทางสังคมที่ถูกยึดเหนี่ยวให้ การปฏิเสธอาจไม่ได้หมายถึงการต่อต้านแบบตรงไปตรงมาหรือสร้างอัตลักษณ์ตรงข้ามขึ้นมา แต่อาจเป็นการเล่นกับขีดจำกัดที่ถูกกรอบไว้ให้ โดยพลิกสร้างนัยยะของความหมายใหม่ขึ้นมาแทน (กมลพรรณ พันพิง, 2553 และ อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2548: 77)

เนื่องจากงานวิจัยเรื่อง *การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน* ผู้วิจัยต้องการศึกษาอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับอีสาน ซึ่งเป็นภาคที่มีความหลากหลายในเรื่องของชาติพันธุ์ (ethnic) ผู้วิจัยจึงควรกล่าวถึงอัตลักษณ์และชาติพันธุ์เพิ่มเติม ความเป็นชาติพันธุ์นั้นเป็นหน่วยทางสังคมที่มีแก่นแกนอยู่ที่ลักษณะดั้งเดิมทางวัฒนธรรมบางอย่าง เช่น ภาษา ความเชื่อทางศาสนา และพิธีกรรม ตลอดจนลักษณะการสืบสายตระกูลของระบบเครือญาติ อภิญา (2546: 69) ได้อ้างว่า การศึกษาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์นั้น มักมุ่งเน้นในการค้นหาสิ่งที่เป็นลักษณะแก่นแท้ ดั้งเดิม และบริสุทธิ์ของชาติพันธุ์หนึ่งๆ ซึ่งสามารถอยู่ได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์สังคมต่างๆ เช่น คันหารากเหง้าทางภาษา หรือการประกอบพิธีกรรม ความเชื่อ ซึ่งมักพบปัญหาว่า สิ่งที่เราเรียกว่าแก่นแท้ของชาติพันธุ์นั้นๆ ยังคงมีอยู่หรือไม่ การศึกษาเฉพาะลักษณะทางวัฒนธรรมที่เชื่อว่าเป็นแก่นอย่างโดดๆ โดยละเลยความเชื่อมโยงของหน่วยทางวัฒนธรรมนั้นกับปัจจัยอื่นๆ ทางสังคม จะทำให้เกิดการมองข้ามการผสมผสานทางวัฒนธรรมกับชนกลุ่มอื่นๆ ที่เกิดในกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ได้ ดังนั้น จึงไม่ควรยึดตัวแปรต่างๆ ทางวัฒนธรรมในแง่ที่เป็นตัวแปรเชิงวัตถุวิสัย แต่ควรศึกษาการจำแนกแยกแยะจากมุมมองของผู้ที่ถูกศึกษาเอง ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเงื่อนไขความสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์

การนิยามความเป็นไทยมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในบริบทการสร้างรัฐชาติของรัฐกรุงเทพฯ ในกลางศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 อุดมการณ์ชาตินิยมและการรับอารยธรรมตะวันตก ทำให้เกิดการสร้างสำนึกเรื่องเทือกเขาเหล่ากอความเป็นไทยขึ้นมาใหม่ ในบทความเรื่อง *"The Others Within: Travel and Ethno-Spatial Differentiation of Siamese Subject 1885-1910"* ของ ธงชัย วินิจจะกุล ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างการสร้างรัฐชาติ การเปลี่ยนแปลงความนึกคิดเกี่ยวกับพื้นที่ และการนิยามขอบเขตของรัฐ การจำแนกแยกแยะทางชาติพันธุ์ก็เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสำนึกประวัติศาสตร์ ชนชั้นปกครองของกรุงเทพฯ สร้างภาพลักษณ์ของความเป็นอื่นภายในขอบเขตรัฐ (the others within) ผ่านบันทึกการเดินทางและข้อเขียนเกี่ยวกับชาติพันธุ์ต่างๆ โดยมีตัวอย่างคำที่ใช้ 5 คำ เช่น ชาวเขา ชาวบ้านนอก ชาวกรุง ที่แสดงถึงการจัดลำดับชั้นของความเจริญและความล้าหลังทั้งในเชิงภูมิศาสตร์และอารยธรรม (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2548: 71-72)

ความเป็นชาติพันธุ์จึงเป็นเรื่องของการจำแนกแยกแยะกลุ่มคนเมื่อมีความสัมพันธ์กับกลุ่มอื่นๆ และต่างฝ่ายต่างคิดว่าอีกฝ่ายแตกต่างจากตน ความเป็นชาติพันธุ์จึงหมายถึง แก่นมุมหนึ่งของความสัมพันธ์ทางสังคม ระหว่างกลุ่มคนที่คิดว่ากลุ่มตนแตกต่างจากกลุ่มอื่น ไม่ได้หมายถึงสิ่งที่เป็นคุณสมบัติเฉพาะทางวัฒนธรรมหรือเชื้อชาติของกลุ่ม ดังนั้นการนิยามกรอบความเป็นชาติพันธุ์ใดๆ จึงเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ เพราะการนิยามขอบเขตทางชาติพันธุ์ย่อมตามมาด้วยการนิยามความเป็นอื่นที่อยู่นอกกรอบนั้น

2.2 การสร้างภาพตัวแทน (Representation)

ภาพตัวแทน (Representation) คือผลผลิตจากการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา เกิดจากการประกอบสร้างขึ้นมาใหม่มากกว่าการสะท้อนความจริง โดยใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารความหมายกับบุคคลอื่นๆ และสามารถใช้นิยามเพื่ออ้างอิงถึงโลกความเป็นจริง รวมถึงสิ่งที่เป็นจินตนาการ และความคิดนามธรรมที่ไม่ปรากฏในโลกวัตถุ ภาพตัวแทนจึงเป็นการผลิตความหมายและแนวคิดต่างๆ ในรูปแบบของภาษา ซึ่งเก็บสะสมไว้ในจิตของมนุษย์ และเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการผลิตและแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างสมาชิกร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน (ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551) โดยหัวใจสำคัญของกระบวนการทางวัฒนธรรมอยู่ที่ระบบของการสร้างภาพตัวแทนที่ประกอบไปด้วย 2 กระบวนการ คือ

1. ความสามารถในการให้ความหมายต่อโลก โดยเป็นความสามารถในการประกอบสร้างชุดของความแนบสนิท (correspondences) ระหว่างโลกภายนอกที่แวดล้อมตัวมนุษย์กับแผนที่ความคิด (conceptual map) กล่าวคือ การจำแนกสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุ ผู้คน หรือเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับภาพแทนในความคิด ซึ่งความหมายของสิ่งต่างๆ นั้นขึ้นอยู่กับระบบความคิดและภาพที่ถูกสร้างขึ้นในความคิดของเรา ทำให้สามารถอ้างอิงและแยกแยะสิ่งต่างๆ ได้ เรียกว่าระบบการสร้างภาพแทน ทั้งนี้เราอาจเข้าใจและตีความสิ่งต่างๆ ในลักษณะที่เฉพาะและเป็นปัจเจก แต่ก็ยังคงสื่อสารระหว่างกันได้ด้วยการตีความแบบกว้างๆ ที่คล้ายคลึงกัน เราจึงสามารถสร้างความหมายในเชิงวัฒนธรรมร่วมกันได้

2. การประกอบสร้างชุดของความแนบสนิทระหว่างแผนที่ความคิดกับชุดของสัญลักษณ์ (set of signs) โดยสัมพันธ์ระหว่างโลกภายนอกเข้ากับแนวคิดและสัญลักษณ์ (things concept and sign) กล่าวคือ เราสามารถอ้างอิงและแลกเปลี่ยนความหมายและความคิดกันได้ด้วยระบบภาษา ซึ่งถือเป็นระบบการสร้างภาพแทนและเกี่ยวข้องในกระบวนการสร้างความหมาย แผนที่ความคิดที่เรามีร่วมกันเมื่อถูกแปลไปเป็นภาษา เราจะสามารถเชื่อมโยงระหว่างภาพที่เห็นในความเป็นจริงกับแนวคิดและสัญลักษณ์ที่แทนที่หรืออ้างอิงความคิด ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดต่างๆ ได้ พร้อมกับการสร้างระบบความหมายทางวัฒนธรรมของเราขึ้นมา เมื่อเกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างองค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง คือ สิ่งต่างๆ ความคิด และสัญลักษณ์ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการผลิตความหมายที่มีอยู่ในตัวภาษาแล้ว จะเกิดสิ่งที่เรียกว่า “ภาพตัวแทน” ขึ้นมา

จากแนวการศึกษาแบบภาษาสะท้อนความจริงสู่การประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา Hall (1997 อ้างถึงใน ศราณี เวศยาสิรินทร์, 2554: 33) ได้จำแนกแนวทางการศึกษาที่อธิบายถึงการทำงานร่วมกันระหว่างความหมายและภาษาไว้ 3 แนวทาง คือ

1. แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาเป็นภาพสะท้อนโลกความจริง (reflective approach) มีความเชื่อพื้นฐานว่า ความหมายดำรงอยู่ในสิ่งต่างๆ บุคคล ความคิด และเหตุการณ์ในโลกความจริง โดยภาษาเหมือนกับภาพที่สะท้อนโลกความจริง ดังนั้น ทฤษฎีนี้กล่าวถึงภาษาว่า ทำงานโดยสะท้อนหรือเลียนแบบความจริง (reflecting or imitating) กล่าวคือ ภาษาเป็นเครื่องมือที่ช่วงจำลองโลกความจริง (mimetic) โดยเฉพาะการใช้ภาษาในรูปสัญลักษณ์เชิงภาพ (visual sign) ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกำหนดภาษาหรือภาพ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ในโลกความจริง

2. แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาแสดงถึงความตั้งใจของผู้ส่งสาร (intentional approach) มีความเชื่อพื้นฐานว่า ผู้พูดหรือผู้เขียนคือผู้ที่กำหนดความหมายต่อโลกความจริงผ่านการใช้ภาษา และแสดงถึงความตั้งใจของผู้เขียน โดย Hall เห็นว่า แนวทางการศึกษานี้มีความบกพร่องเนื่องจากเห็นว่าภาษาเป็นเรื่องของการสื่อสารที่ขึ้นอยู่กับแบบแผนร่วมกันทางภาษาศาสตร์ (shared linguistic conventions) และมีกระบวนการเข้ารหัสความหมายร่วมกัน (shared codes) หมายความว่า ความคิดส่วนตัวมีการต่อรองกับความหมายอื่นได้ และข้อโต้แย้งนำไปสู่แนวทางศึกษาในลำดับต่อมา

3. แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาเป็นการประกอบสร้างของความหมาย (constructionist approach) แนวทางนี้ปฏิเสธแนวคิดที่ว่า ผู้เขียนหรือผู้พูดสามารถกำหนดความหมายในภาษา แต่มีความเชื่อพื้นฐานว่า สิ่งต่างๆ ไม่มีความหมายใดๆ ในตัวเองจนกว่าเราจะเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายต่อโลกรอบตัว และสื่อสารเกี่ยวกับโลกที่มีความหมายนี้กับผู้อื่น

Hall (1997 อ้างถึงใน ศราณี เวศยาสิรินทร์, 2554: 34-35) ยังเสนอแนวคิดอีกว่า ภาพตัวแทนต้องทำงานสัมพันธ์ร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ ในสนามต่อสู้ทางวัฒนธรรม (the circuit of culture) โดยวัฒนธรรมเป็นเรื่องของการมีความหมายร่วมกัน (shared meaning) มีการใช้ภาษาสื่อความหมาย มนุษย์ผลิตและแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างกัน และภาษาประกอบสร้างความหมายขึ้นจากปฏิบัติการของระบบภาพตัวแทน ทั้งนี้ระบบภาพตัวแทนต้องทำงานร่วมกับองค์ประกอบอีก 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การผลิต (production) แต่ละบุคคลสร้างความหมายและแลกเปลี่ยนความหมายจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยความหมายจะถูกผลิตขึ้นจากสื่อที่มีทั้งความหลากหลายและแตกต่างกัน

2. การบริโภค (consumption) ทางวัฒนธรรมมีความหลากหลายของความหมาย โดยมีความหมายจากการตีความหรือเป็นภาพตัวแทนได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

3. อัตลักษณ์ (identity) เป็นการแสดงออกต่อตนเองเกี่ยวกับคำถามว่า “เราเป็นใคร” “เรารู้สึกอย่างไร” และ “เรารู้สึกร่วมกับใคร”

4. กฎระเบียบ (regulation) ความหมายทางวัฒนธรรมไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ฝังอยู่ในความคิด แต่ก่อรูปเป็นปฏิบัติการของกฎระเบียบในสังคม (regulate social practice) ที่มีความสำคัญในการให้ความหมายต่อโลกของมนุษย์ และให้วิธีการใช้ความหมายนั้นในปฏิบัติการประจำวัน

5. ภาพตัวแทน เป็นการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา โดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารอย่างมีความหมายกับผู้อื่น และสามารถใช้นิยามเพื่ออ้างอิงถึงโลกความจริง รวมถึงสิ่งที่เป็วจินตนาการ และความคิดนามธรรมที่ไม่ปรากฏในโลกวัตถุ

นอกจากนี้ภาพตัวแทนยังมีความสัมพันธ์กับอำนาจ ในบางครั้งการสร้างภาพตัวแทนนั้นก็มิต่างจากการนิยามความหมายครอบงำคำๆหนึ่งไว้ ซึ่งการกระทำเหล่านี้ก็เกิดจากกลุ่มบางกลุ่มที่มีอำนาจให้ความหมายแก่เครื่องหมายและความหมาย รวมถึงการผลิตซ้ำ (Reproduction) สิ่งๆนั้นอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น การสร้างภาพแบบเหมารวม (Stereotype) ของแต่ละกลุ่มชนหรือแต่ละวัฒนธรรมที่สื่อมวลชนนำมาเสนอ ความหมายที่ถูกผลิตซ้ำเหล่านี้จะกลายมาเป็นภาพที่ถูกทำให้ตกตะกอนจนกลายเป็นภาพจำหรือมายาคติของวัฒนธรรมเหล่านั้นได้ สิ่งที่น่าเป็นห่วงก็คือการกำจัดการที่เป็นแบบฉบับเหล่านั้นมากกว่าการจะไปยึดติดและยอมรับว่าสิ่งเหล่านั้นคือภาพปกติและน่าโหยหา ถึงแม้ว่าในบางครั้งการสร้างภาพแบบเหมารวมนั้นจะเป็นการสร้างภาพในเชิงบวกหรือเป็นความพยายามที่จะย้อนไปสู่อดีตที่น่าหวงระลึกถึงก็ตาม ผลกระทบของการสร้างภาพตัวแทน อาจทำให้เกิดการรับรู้และเข้าใจในสิ่งนั้นหรือวัฒนธรรมนั้นแบบผิดๆว่าสิ่งใดคือภาพในความเป็นจริงหรือสิ่งใดเป็นภาพตัวแทนที่ถูกสร้างขึ้น

ภาพแทนความจริง คือผลผลิตของกระแสด้านสารัตถะนิยมที่ทำให้ตระหนักถึงปัจจัยของอำนาจที่แฝงในกระบวนการสร้างภาพที่ปรากฏอยู่ในสื่อชนิดต่างๆ ฮอลล์ (Hall, 1997: 258 อ้างถึงใน อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, 2548: 94) กล่าวถึงนิยามเทคนิคในการสร้างภาพลักษณะต้นแบบ (stereotype) ว่าหมายถึง การเลือกดึงเอาคุณสมบัติบางสิ่งบางอย่างของบุคคลที่เด่นชัด มีชีวิตชีวา เข้าใจง่าย เป็นที่รับรู้ทั่วกันและลดทอนอัตลักษณ์บุคคลลงไปเป็นคุณสมบัติไม่กี่อย่างเหล่านั้น โดยวิธีการแรกในการลดทอนคือ ทำให้คุณสมบัติเหล่านั้นเกินจริง เพื่อให้เข้าใจง่าย ประการที่สองคือ การสร้างอัตลักษณ์คู่ตรงข้ามขึ้นมา เช่น ความเจริญของเมืองที่ตรงข้ามกับความล้าหลังของชนบท ประการที่สามคือ คู่ตรงข้ามที่ถูกสร้างขึ้นมานี้จะถูกให้ค่าที่ไม่เท่ากัน ผู้นำนักความสำคัญและค่าเชิงบวกจะอยู่ที่ด้านของความเจริญของเมือง ดังนั้นการสร้างคู่ตรงข้ามก็คือ การสร้างอุดมการณ์อำนาจ เพื่อปิดกั้นและให้ค่าเชิงลบแก่สัญลักษณ์ที่อยู่ตรงข้าม ผลลัพธ์ก็คือ ทำให้อัตลักษณ์ที่ถูกลดทอนลงเหล่านั้นหยุดนิ่ง และกลายเป็นคุณสมบัติแก่นแกน

การสร้างภาพตัวแทนของสื่อต่างๆ นั้นมักไม่สนใจความจริงทางประวัติศาสตร์หรือวัฒนธรรม เพราะสิ่งสำคัญของการสร้างภาพตัวแทนนั้น คือการสร้างจินตภาพ (imagination) ที่ไม่จำเป็นต้อง

สอดคล้องกับความเป็นจริง การนำเสนอของสื่อในลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมหยุดและคล้อยตามข้อเท็จจริงที่สื่อบอกเล่า โดยไม่สืบสาวถึงความเป็นจริง

โรลองด์ บาร์ธ (Roland Barthes, 1972 อ้างถึงใน อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2548: 97) ชี้ให้เห็นว่า กระบวนการสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการสร้างภาพแทนความจริง คือการดึงสิ่งหนึ่งออกจากบริบทที่เป็นอยู่ (de-contextualization) และใส่บริบทใหม่กับความหมายใหม่เข้าไป (re-contextualization) ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงอำนาจในการยึดครองพื้นที่การสร้างความหมาย แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าอำนาจดังกล่าวจะไม่มีข้อไหน เราจะมองเห็นข้อไหนนั้นได้จากการขัดแย้งกันในเชิงตรรกะของความหมายในภาพต้นแบบ

การสร้างภาพตัวแทนเป็นเรื่องของการเมืองเชิงพื้นที่ (politics of space) พื้นที่ของอำนาจปรับตัวเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา อภิญา (2548: 97) ได้กล่าวว่า บางครั้งการให้อาสาคนชายขอบมีที่ทางมากขึ้นในพื้นที่สาธารณะกลับเป็นเพียงภาพลวงตา อำนาจที่น่ากลัวที่สุดคือการทำให้คนชายขอบปรากฏชัดอยู่ แต่กลับถูกมองไม่เห็น คู่ตรงข้ามเช่น พื้นที่สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัว การมองเห็นกับการมองไม่เห็น ไม่ได้เป็นขั้วที่หยุดนิ่ง การเมืองของการกีดกันไม่ได้จำกัดอยู่ในกรอบของการเบียดขับให้มองไม่เห็นหรืออยู่เพียงชายขอบเสมอไปเท่านั้น

กล่าวโดยสรุปแล้ว กรอบมโนทัศน์เกี่ยวกับอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทนที่ผู้วิจัยเลือกนำมาใช้อธิบายและเป็นกรอบในการวิเคราะห์ในงานวิจัยเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน” นั้น จะช่วยให้มองเห็นภาพของกระบวนการต่างๆ ในการสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน รวมถึงเนื้อหาและองค์ประกอบของภาพยนตร์สั้นอีสาน ภายใต้บริบทของเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน

3. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น

ระเบียบในการตัดสินรางวัลออสการ์จาก The Academy of Motion Picture Arts and Science (AMPAS) ครั้งที่ 67 ได้แบ่งประเภทของภาพยนตร์สั้นออกเป็น 2 ประเภทที่อยู่ในข่ายเดียวกัน คือ ภาพยนตร์อนิเมชัน (animation) และภาพยนตร์ที่ใช้การแสดงสด (live Action) และในภาพยนตร์อนิเมชันเองก็ยังสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบที่มีตัวละคร (character) และแบบนามธรรม (abstract) โดยใช้เทคนิคต่างๆ ส่วนภาพยนตร์ที่เป็นการแสดงสดนั้น คือใช้เทคนิคในการแสดงเป็นหลัก ซึ่งในระเบียบนี้ไม่รวมภาพยนตร์สารคดีแต่จะจัดอยู่อีกประเภทหนึ่ง เป็นภาพยนตร์ที่พิมพ์อยู่ในระบบ 16 มม. 35 มม. หรือ 70 มม. ก็ได้ และมีความยาวไม่เกิน 40 นาที (รวมรายนามผู้ร่วมงาน)

ส่วนสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์แห่งอเมริกา (Director's Guild of America) กำหนดไว้ว่า “ภาพยนตร์ทุกชนิดที่ใช้ฟิล์ม 35 มม. มีความยาวไม่เกินหรือน้อยกว่า 2,700 ฟุต หรือถ้าใช้ฟิล์ม 16 มม. มีความยาวไม่เกินหรือน้อยกว่า 1,080 ฟุต” คือ ภาพยนตร์ที่มีความยาว 30 นาที เมื่อฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546: 89-90) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์สั้นโดยเปรียบเทียบกับเรื่องสั้นไว้ว่า ในความหมายของภาพยนตร์สั้นที่ยึดถือตามธรรมเนียมปฏิบัติ คือ ภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีรูปแบบหรือสไตล์หลากหลาย ทั้งที่ใช้การแสดงสด หรืออนิเมชันก็ได้

การกำหนดความยาวของภาพยนตร์สั้นด้วยเวลาที่แน่นอนนั้นก็เนื่องมาจากภาพยนตร์ที่มีความยาวเกินกว่า 30 นาที จะมีรูปแบบของการเข้าถึงตัวละครและโครงเรื่องต่างจากภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที ภาพยนตร์ที่มีความยาวตั้งแต่ 30-60 นาที จะมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนกว่าสามารถกำกับอารมณ์ของคนที่ดูว่าตอนไหนควรเร่งหรือถ่วงเวลาเพื่อให้คนดูเกิดอารมณ์บางอย่าง ส่วนภาพยนตร์สั้นจะมีเวลาที่จำกัด ไม่สามารถที่จะทอดอารมณ์หรือเล่นกับอารมณ์คนดูได้มากนัก จึงต้องเข้าถึงตัวละครอย่างรวดเร็ว มีโครงเรื่องที่ง่าย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องได้ในเวลาที่จำกัด

ปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์สั้น

การสร้างภาพยนตร์สั้นมีปัจจัยสำคัญที่ต้องคำนึงถึง อันได้แก่

1) ความยาว (Length) :

ภาพยนตร์สั้นไม่ได้มีกฎเกณฑ์ในเรื่องของความยาวที่แน่นอน ในปัจจุบันมักมีความยาวตั้งแต่ 1-30 นาที อย่างไรก็ตาม ความยาวที่เหมาะสมของภาพยนตร์คือความพอดีและลงตัว กล่าวคือ ขึ้นอยู่กับความสามารถของภาพยนตร์ที่จะตอบสนองเรื่องได้อย่างพึงพอใจ ทั้งหมดจึงขึ้นอยู่กับการตัดสินใจในการเลือกเล่าเรื่องของผู้กำกับ

2) แก่นเรื่อง (Theme) :

แก่นเรื่องหรือความคิดหลักของเรื่อง มีผู้ให้ความหมายไว้แตกต่างกันออกไป ดังนี้

Laura Shamas (1991 อ้างถึงใน รักศานต์, 2546) กล่าวว่า แก่นเรื่อง คือ “สาระหรือจุดเป้าหมายที่เรากำลังพยายามเข้าถึง”

Irwin R. Blacker (1986 อ้างถึงใน รักศานต์, 2546) กล่าวว่า แก่นเรื่อง คือ “ความคิดลึกซึ้งที่เป็นนามธรรม หรือความคิดที่ยึดโครงสร้างของเรื่องและนำเสนอผ่านตัวละคร เป็นแก่นชั้นของการแสดงทั้งหมด”

แก่นของเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารหรือบอกกับคนดู ความคิดหลักเหล่านี้เป็นสิ่งที่คอยยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องไว้ด้วยกัน ดังนั้นแก่นเรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสื่อสารถึงคนดู โดย

ภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปอาจมีความคิดหลักของเรื่องมากกว่า 1 ความคิด เป็นความคิดรองที่ช่วยเสริมความคิดหลักใหญ่ๆ เพื่อให้เรื่องมีความหนักแน่นและชัดเจนขึ้น สำหรับภาพยนตร์สั้นควรมีความคิดหลักเพียงความคิดเดียวเพื่อไม่ให้เรื่องมีความซับซ้อนและยาวจนเกินไป แต่ก็มีภาพยนตร์บางเรื่องหรือบางประเภทที่มักไม่มีแก่นหรือความคิดหลักของเรื่อง หรือมีแต่ไม่ได้เน้น เช่น ภาพยนตร์บู๊ หรือภาพยนตร์ตลก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณของผู้กำกับ และความคิดหลักของเรื่องไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับคนดูเสมอไป เพื่อให้คนดูได้มีโอกาสในการไตร่ตรองความคิดของตนเอง

3) ความขัดแย้ง (Conflict) :

ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้นๆ กล่าวคือ ตัวละครจะต้องพบกับอุปสรรคต่างๆ ที่คอยขัดขวางและจำเป็นจะต้องเอาชนะอุปสรรคเพื่อการแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง และจะคลี่คลายเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นได้รับการตอบสนองและบรรลุผลแล้ว

ความขัดแย้งในที่นี้ไม่จำเป็นจะต้องเป็นเรื่องของความรุนแรง โดยความขัดแย้งนั้นแบ่งได้เป็นหลายประเภท (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ได้แก่

- 1) ความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน
- 2) ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสนหรือลำบากใจในการตัดสินใจที่จะกระทำบางอย่างโดยหนึ่งตามที่คิดไว้
- 3) ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ
- 4) ความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับภูตผีต่างๆ เป็นต้น ผู้กำกับจึงควรสร้างจุดเชื่อมระหว่างผู้ชมกับตัวละคร โดยแสดงสาเหตุความต้องการของตัวละครออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน ความขัดแย้งในแบบใดแบบหนึ่งหรือหลายแบบนั้น จะช่วยดึงความสนใจของคนดูไปยังตัวละครหลัก

4) เหตุการณ์เดียว (One primary event) :

รักศานต์ (2547: 101-102) ได้เปรียบเทียบระหว่างเรื่องสั้นและภาพยนตร์สั้นว่า มีความคล้ายคลึงกันที่เนื้อเรื่องมักจะเป็นเนื้อเรื่องที่ยาว ไม่ซับซ้อน มีความยาวไม่มากนัก อาศัยเหตุการณ์หลักเพียงแค่เหตุการณ์เดียวในการเล่าเรื่องเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา

5) ตัวละครเดียว (One Major Character) :

Irwin R. Blacker (1968 อ้างถึงใน รักศานต์, 2547: 103) ได้กล่าวถึงความหมายของตัวละครไว้ว่า “ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เราเลือกไว้ เพื่อวัตถุประสงค์สำหรับการแสดง” นอกจากนี้ Syd Field (1994) ก็ได้กล่าวว่า “ตัวละคร หรือ

มุมมองหรือวิสัยมองโลก หมายถึง วิสัยทัศน์หรือวิธีที่ตัวละครมองโลกในแง่มุมต่างๆ” ซึ่งตัวละครแต่ละบทบาทก็จะมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป ตามสภาพแวดล้อมและภูมิหลังของแต่ละคน

การสร้างตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละครและเหตุการณ์ จึงจะเห็นการกระทำต่างๆของตัวละคร โดยภาพยนตร์จะใช้ตัวละครหลักเพียงตัวเดียว และต้องสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ เนื่องด้วยเวลาที่จำกัด ทำให้ไม่สามารถพัฒนาโครงเรื่องให้มีความซับซ้อนหรือมีตัวละครมากมายได้ จึงต้องอาศัยตัวละครหลักเพียงตัวเดียวที่ไปสัมพันธ์กับตัวละครหรือปัญหาอื่น แล้วเผยให้คนดูเห็นบางสิ่งบางอย่างที่น่าสนใจ ซึ่งการสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจนั้น ต้องสร้างตัวละครที่ทำให้คนดูเกิดความเชื่อ ซึ่งส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับความเชื่อในการกระทำ พฤติกรรม เนื้อเรื่อง หรือตัวเองได้อย่างกลมกลืน มีมิติทางอารมณ์ โดยมักมีการสร้างตัวละครให้มีความคลุมเครือ ไม่ชัดเจน หรือมีบางส่วนที่ไม่รู้เกี่ยวกับตัวละคร เพื่อให้เกิดผลบางประการกับตัวละคร และให้คนดูหาคำตอบเอง

6) ความต้องการ (Need and Want) :

ความต้องการของตัวละคร คือ สิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ หรือต้องการจะได้มา ต้องการบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างเนื้อหาของเรื่องราว (Syd Field, 1984 อ้างถึงใน รักศานต์, 2547: 104) ซึ่งความต้องการของตัวละครจะนำไปใช้อธิบายตัวละครหลักและช่วยให้โครงเรื่องพัฒนาไปอย่างมีทิศทาง

7) โครงสร้างของบท (Structure) :

โครงสร้างของบทเป็นรูปแบบในการเขียนบทภาพยนตร์ที่จะช่วยยึดปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน เป็นการโยงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยๆเข้าด้วยกัน เช่น เนื้อเรื่องทั้งหมดจะประกอบไปด้วยส่วนย่อยๆ คือ การกระทำ ตัวละคร ฉาก ลำดับ องค์กร เหตุการณ์ สถานการณ์ ฯลฯ องค์ประกอบทั้งหมดเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญในการประกอบสร้างเนื้อเรื่อง ดังนั้นโครงสร้างจึงเป็นตัวยึดทุกสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกัน

โดยทั่วไป การแบ่งโครงสร้างของการเล่าเรื่องตามแบบฮอลลีวู้ดคลาสสิก สามารถแบ่งออกเป็นองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน หรือเรียกว่าเป็นการแบ่งออกเป็น 3 องค์กร (three act) คือ

ในตอนแรกหรือองค์กร 1 เรียกว่า การเปิดเรื่องหรือช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ซึ่งมีประมาณหนึ่งในสี่ส่วนของบทภาพยนตร์ แสดงให้เห็นถึงพื้นเพของเรื่อง เวลา อารมณ์ ปัญหา เป็นส่วนของการปูพื้นฐานของเรื่อง ทั้งการปูพื้นฐานในส่วนของตัวละคร ที่มาและประเด็นที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ เพื่อให้คนดูทราบก่อนที่จะนำไปพบกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ หรือเป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทางหรือทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินไป

ตอนที่สองหรือองค์กร 2 เรียกว่า การเผชิญหน้า (confrontation) เป็นส่วนกึ่งกลางของเรื่อง ซึ่งมีประมาณสองในสี่ส่วนของบทภาพยนตร์ อยู่ในช่วงของสถานการณ์ที่กำลังดำเนินไป มีการเปิดเผย

ปมปัญหาและการกระทำของตัวละคร เป็นช่วงที่ตัวละครต้องเผชิญกับอุปสรรคต่างๆ เห็นความต้องการของตัวละครหลัก ซึ่งเป็นแรงในการขับเคลื่อนเรื่องทั้งหมดให้ดำเนินไป ก่อนที่สถานการณ์จะถึงจุดพลิกผันเป็นจุดวิกฤตที่จะนำไปสู่องก์ที่สาม ซึ่งตอนที่สองนี้จะเป็นส่วนที่มีเนื้อหามากที่สุด

ตอนที่สามหรือองก์ 3 เรียกว่า จุดวิกฤตหรือช่วงของการคลี่คลาย (climax/resolution) เป็นส่วนสุดท้าย หรือหนึ่งในสี่ส่วนสุดท้ายของเรื่องราว เป็นช่วงที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลักจะได้รับผลอย่างไร เรื่องราวจะสรุปลงอย่างไรหลังจากที่เผชิญกับอุปสรรคต่างๆ ซึ่งถือเป็นจุดวิกฤตสูงสุด (climax) ส่วนช่วงคลี่คลาย (resolution) มีการคลี่คลายเรื่องราวและแก้ปัญหาต่างๆ ของสิ่งที่เกิดขึ้นจากองก์ที่สอง อาจเป็นฉากเดียวสั้นๆ เพื่อเป็นบทสรุปแก่คนดู

อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องไม่จำเป็นต้องดำเนินไปตามลำดับเป็นองก์ 1 เปิดเรื่อง องก์ 2 การเผชิญหน้า และองก์ 3 บทส่งท้าย แต่อาจขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการเล่าเรื่อง โดยโครงเรื่องจะทำหน้าที่คล้ายรูปแบบที่คอยรักษาตัวละครให้อยู่กับเรื่องที่จะดำเนินไป

8) ภูมิหลัง (Backstory) :

ภูมิหลังของเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าภาพยนตร์จะเปิดเรื่องขึ้น และเหตุการณ์ในอดีตจะส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์ของตัวละครหลัก โดยภูมิหลังของเรื่องจะช่วยอธิบายความสัมพันธ์ของพฤติกรรมตัวละครในปัจจุบันของเรื่อง และมักมีความสัมพันธ์กับความต้องการของตัวละคร แต่อาจไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในบท ทั้งนี้ก็เพื่อช่วยสร้างความเป็นมาที่น่าเชื่อถือให้กับตัวละครในช่วงที่ปรากฏในเรื่อง

โดยผู้วิจัยนำแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นนี้มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง เพื่อให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานในด้านของเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

บทความเรื่อง “*The International film festival and the making of national cinema*” โดย Felicia Chan ใน Oxford Journals, Volume 52, Number 2, 2011 หน้า 253-260 โดยทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้าง เงื่อนไข และบริบทของเทศกาลภาพยนตร์ที่สามารถส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์ที่จัดฉายในเทศกาลนั้นๆ และพบว่าในบางครั้ง ภาพยนตร์ที่ถูกนำมาฉายในงานเทศกาลเป็นภาพตัวแทนของความเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์แห่งชาติ มากกว่าที่จะจะมีการตั้งคำถามว่าภาพยนตร์แห่งชาตินั้นถูกนำเสนออย่างไรในขอบเขตของเทศกาลภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังค้นพบขอบเขตของการประกอบสร้างความเป็นชาติในรูปแบบของความผิดพลาดในการพิจารณาความเป็นไปได้ของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และการจัดลำดับในการเมืองของการคัดเลือกภาพยนตร์

บทความเรื่อง “*Difference, aesthetics and the curatorial crisis of film festivals*” โดย *Roya Rastegar* ใน *Oxford Journals*, Volume 53, Number 3, 2012 หน้า 310-316 โดย *Roya* เขียนบทความนี้ขึ้นจากประสบการณ์ในการปฏิบัติงานเทศกาล โดยพิจารณาถึงกลยุทธ์ในการภัณฑารักษ์เพื่อสร้างพื้นที่แก่กลุ่มผู้ชมและปฏิบัติการทางภาพยนตร์ และพบว่าเทศกาลภาพยนตร์เป็นส่วนสำคัญของกลไกการขับเคลื่อนทางภัณฑารักษ์ในวัฒนธรรมภาพยนตร์ โดยมีผู้จัดตารางฉายภาพยนตร์ทำหน้าที่เสมือนผู้เฝ้าประตูข่าวสารคอยจัดลำดับและให้คุณค่าแก่ภาพยนตร์ ความแตกต่างของภาพยนตร์ไม่ได้เกี่ยวข้องแค่กับการคัดเลือกภาพยนตร์มาฉายเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับเครือข่ายของกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์และการเติบโตของผู้ชมด้วย และความแตกต่างเหล่านี้คือส่วนหนึ่งของการให้คุณค่าภาพยนตร์และทำให้เห็นมุมมองต่างๆ ที่ไม่เคยเห็นของภาพยนตร์

บทความเรื่อง “*Contesting Isan-ness: Discourses of Politics and Identity in Northeast Thailand*” โดย *Duncan Mccargo and Krisadawan Hongladarom* ใน *Asian Ethnicity*, Volume 5, Number 2, 2004 โดยอภิปรายถึงแนวคิดของอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ของอีสาน (Ethnoregional identity) และความสัมพันธ์ของ 2 แนวคิดหลัก ได้แก่ อัตลักษณ์ไทยและอัตลักษณ์ลาว พบว่าอัตลักษณ์ของอีสานคือการประกอบสร้างทางการเมืองที่มีปัญหา มีการสะท้อนความเข้าใจในตัวเองและการนำเสนอภาพของตนเองในแบบที่กำกวม ชาวอีสานถูกผูกติดอยู่กับกระบวนการการต่อรองทางความสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ไทยและลาว ความสัมพันธ์ที่เต็มไปด้วยปัญหาในเชิงความหลากหลายทางวัฒนธรรม สังคม และการเมือง

บทความเรื่อง “*Curation, Curation, Curation*” โดย *Annika Wolff and Paul Mulholland* ใน *NHT'13*, 2013 โดยศึกษาการภัณฑารักษ์ทางสื่อทั้งในเรื่องของกระบวนการภัณฑารักษ์ วงจรเกี่ยวกับการเรียนรู้ในการภัณฑารักษ์ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างการภัณฑารักษ์และการเรียนรู้ พบว่าการปฏิบัติการภัณฑารักษ์นั้นช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ และหลังจากนั้นเมื่อตัวภัณฑารักษ์เองได้เรียนรู้แล้ว ก็จะเกิดการบอกเล่าข้อมูลหรือเรื่องราวเหล่านั้นต่อไปให้แก่ผู้ชม โดยผ่านการคัดเลือกและแบ่งปันเนื้อหา

บทความเรื่อง “*Content curation: The future of relevance*” โดย *Stephen Dale* ใน *Business Information Review*, Volume 3, Number 4, 2014 หน้า 199-205 โดยศึกษาเกี่ยวกับแนวคิด เครื่องมือ และกระบวนการต่างๆ ในการภัณฑารักษ์เนื้อหา พบว่าการภัณฑารักษ์นั้นเกิดขึ้นได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งจากการลงรายชื่อแหล่งข้อมูลต่างๆ และการรวมกลุ่มสะสมเรื่องราวที่มีทัศนคติใหม่และชาญฉลาด การภัณฑารักษ์เนื้อหาใช้เพื่อช่วยในการพัฒนาความเข้าใจในข้อมูลให้ได้มากขึ้น และประหยัดเวลาลง รวมถึงใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่น่าสนใจและนำไปเป็นแนวทางในการสร้างประเด็นความคิดในการจัดงานนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ต่อไปได้

งานวิจัยเรื่อง “ภาพสะท้อนอัตลักษณ์ชาวอีสานจากละครโทรทัศน์” โดย นางสาวสุตภาภัทร นิยมลสิทธิ์ ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปีการศึกษา 2555 โดย ทำการศึกษาภาษาและเนื้อหาที่นำเสนอภาพสะท้อนอัตลักษณ์ชาวอีสาน และกลวิธีการนำเสนอภาพ สะท้อนอัตลักษณ์ชาวอีสานจากละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาทั้งหมดหรือบางส่วนเกี่ยวข้องกับชาวอีสาน ในประเทศไทย ระหว่างปี 2550-2554 พบว่ามีการนำเสนอภาพสะท้อนอัตลักษณ์ชาวอีสาน 7 ด้าน เรียงลำดับจากมากที่สุดไปหาน้อยที่สุด ได้แก่ ด้านวิถีการดำเนินชีวิตและกิจกรรม ด้านดนตรี ด้าน ภูมิศาสตร์ ด้านภาษา ด้านความเชื่อ ด้านประเพณี และด้านศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว นอกจากนี้ยัง พบการใช้กลวิธีในการนำเสนอภาพสะท้อนอัตลักษณ์ 3 วิธี ได้แก่ กลวิธีการนำเสนอภาพสะท้อนอัต ลักษณ์ผ่านตัวละคร ผ่านบทสนทนา และผ่านฉากในละคร

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์เรื่อง แหยม ยโสธร” โดย นางสาวรัตนภรณ์ สวยกกลาง ใน วารสารช่อพะยอม ปีที่ 25 ฉบับที่ 1 (มกราคม-มิถุนายน) พ.ศ. 2557 หน้า 33-40 โดยทำการศึกษารูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์ตลกเรื่อง แหยม ยโสธร พบว่าการใช้รูปสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากวจนภาษาและอวัจนภาษามีลักษณะสัมพันธ์ กัน ทำให้เข้าใจการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในบทภาพยนตร์ตลกเรื่องแหยม ยโสธร ที่มีลักษณะโดดเด่นคือ การใช้ภาษาท้องถิ่น การสะท้อนสังคมและวิถีชีวิตของท้องถิ่นอีสาน การใช้มุขหยาบโหลและความทะลึ่ง สร้างความหมายสัญลักษณ์เพื่อสื่ออารมณ์ขัน เช่น การสร้างตัวละคร อีสานให้เป็นตัวตลก ทุกอย่างถูกประกอบสร้างขึ้นในบทภาพยนตร์ตลกจึงถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อสื่อ อารมณ์ขันให้ชัดเจนและเข้าใจความหมายที่สื่อออกไปได้อย่างถูกต้อง

งานวิจัยเรื่อง “การประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช” โดย นางสาวธนธรรณ์ ฤทธิ์ถกกล ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2551 โดยทำการศึกษาเจตนารมณ์ แนวความคิดในการ ถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เฉพาะภาคองค์ประกันหงสา และภาคประกาศอิสรภาพ และวิเคราะห์ กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์ ผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มบุคคลที่มีความสำคัญต่อการ ผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมทั้งข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและวิทัศน์ภาพยนตร์ พบว่าเจตนารมณ์ ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มาจากแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และสมเด็จพระนางเจ้าพระบรมราชินีนาถ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของชาติ และกระตุ้นใน คนไทยหันมาสนใจและเรียนรู้รากเหง้าของตนเอง โดยมีความคิดภาพรวมในการประกอบสร้าง ความหมายที่เน้นย้ำให้เห็นความสำคัญของความหมายของคำว่า “อิสรภาพ” ในภาพยนตร์ภาคแรก ส่วนในภาคที่สองเน้นการสื่อความหมายที่คำว่า “กอบกู้อิสรภาพ”

งานวิจัยเรื่อง “การสื่อสารอัตลักษณ์และนาฏศิลป์ในภาพยนตร์บอลลิวู้ดแนวอกถิ่นอินเดีย” โดย นายอาร์ลิต ปาทาน สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2554 โดยทำการศึกษาความสัมพันธ์ของการเล่าเรื่องและอัตลักษณ์ความเป็นอินเดียของคนพลัดถิ่น รวมถึงรูปแบบนาฏศิลป์และการนำไปใช้เพื่อเล่าเรื่อง ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาการแสดงในภาพยนตร์บอลลิวู้ดแนวอกถิ่นอินเดีย จากภาพยนตร์ 8 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลจากเอกสาร ทั้งยังศึกษาทัศนคติและสุนทรียรสของกลุ่มผู้ชม 2 กลุ่ม คือ คนอินเดียและคนปากีสถานพลัดถิ่นในประเทศไทยจำนวน 20 คน ด้วยการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม โดยผลการวิจัยสรุปว่า ลักษณะสำคัญของกลวิธีในการเล่าเรื่องคือ ตัวละครอินเดียพลัดถิ่นมักมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ผสมผสานระหว่างความทันสมัยและความเป็นอินเดีย และมีการนำเสนอประเด็นทางสังคมต่างๆ ภายใต้อารมณ์ขัน ตลก นามูสในภาพยนตร์มีลักษณะผสมผสานระหว่างการเดินและการขับร้องประกอบดนตรีแบบดั้งเดิม แบบพื้นบ้าน และจากวัฒนธรรมอื่นๆ โดยเรียกว่า บอลลิวู้ดแดนซ์ นำมาใช้เพื่อการเล่าเรื่องตามวัตถุประสงค์ต่างๆ รูปแบบการขับร้องประกอบดนตรีท फिल्म-อินดีบี๊อป ส่วนทัศนคติและสุนทรียรสของกลุ่มผู้ชมทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกันออกไปตามอายุ กลุ่มที่อายุ 40 ปีขึ้นไป ไม่ชื่นชอบภาพยนตร์แนวนี้และรูปแบบนาฏศิลป์ที่พบ เนื่องจากมีความตลกมากเกินไป แต่กลุ่มผู้ชมอายุ 20-38 ปี จะชื่นชอบ เพราะมีความน่าสนใจ

งานวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย” โดย นางสาว สุวิมล วงศ์รัก สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2547 โดยศึกษาอัตลักษณ์และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544-2546 จำนวนทั้งสิ้น 6 เรื่อง โดยผลการศึกษาพบอัตลักษณ์ร่วมโดยสรุป 8 ประการ ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์สถานะความเป็นมนุษย์และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึดตามตระกูลภาพยนตร์ 2) ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออก เน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมโลกตะวันตก 3) ใช้วิธีสื่อสารแบบ High context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 4) สร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน 5) ถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว 6) ถ่ายทอดประเด็นเรื่องกตัญญูทางเพศและสิทธิความเท่าเทียมกันของชายหญิง 7) ถ่ายทอดลักษณะโครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ 8) การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ ส่วนโครงสร้างการเล่าเรื่อง มีลักษณะที่เน้นการคลี่คลายเรื่องด้วยการแก้ปัญหาในจิตใจ เน้นวิพากษ์เกี่ยวกับสถานะความเป็นมนุษย์และสภาพสังคม โดยเปรียบเทียบแนวคิดตะวันออกและตะวันตก มีการสร้างตัวละครสมจริง ใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ใช้มุมมองเล่าเรื่องที่หลากหลาย

งานวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี” โดย นายเอกสิทธิ์ พันธุ์พูล สาขาวิชาการภาพยนตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2554 โดยศึกษาองค์ประกอบของ

ภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นลักษณะไทยและการวิเคราะห์อัตลักษณ์ไทยที่ปรากฏ รวมถึงเพื่อศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างอัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี กับสภาพบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทยยุคสมัยต่างๆ ในภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี ในช่วงปี พ.ศ. 2520-2544 จำนวน 9 เรื่อง ผลการวิจัยพบลักษณะเฉพาะด้านต่างๆ ที่ปรากฏซ้ำๆ กัน ได้แก่ 1) อัตลักษณ์ไทยที่สะท้อนตัวตนของเชิด ทรงศรีที่ผูกพันกับโครงสร้างสังคมชนบทและเกษตรกรรม 2) การเน้นอัตลักษณ์ไทยแบบดั้งเดิม 3) อัตลักษณ์ด้านการเล่าเรื่องและกลวิธีการสร้างภาพยนตร์ที่ยึดโครงเรื่องมาจากวรรณกรรมไทยโดยยึดบทประพันธ์ดั้งเดิม ส่วนกลวิธีในการสร้างภาพยนตร์เน้นการเคลื่อนไหวและการลำดับเรื่องที่ซ้ำ และเนื้อหาภาพยนตร์สอดคล้องกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยต่างๆ

งานวิจัยเรื่อง “*ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้*” โดย นางสาวนิลณี หนูพินิจ สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2551 โดยศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ในภาพยนตร์ไทย ศึกษาการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารชาวใต้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ในภาพยนตร์ไทย โดยศึกษาจากการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ผ่านมุมมองของคนในพื้นที่ และภาพยนตร์เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” ที่ประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ผ่านมุมมองของคนในพื้นที่ ประกอบกับการสัมภาษณ์เจาะลึกผู้รับสารชาวใต้ ผลการวิจัยพบว่า มีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนชาวใต้แบบทวิลักษณ์ที่นำเสนอทั้งแง่บวกและลบ กลวิธีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีความแตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ใช้การสร้างความสัมพันธ์แบบชั่วคราวข้าม เพื่อเปรียบเทียบภาคใต้กับเมือง และการสร้างภาพสรุปเหมารวมทางด้านลักษณะกายภาพและบุคลิกลักษณะแก่คนใต้ ในขณะที่เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” ใช้การวิจารณ์ตนเอง เพื่อให้เห็นอัตลักษณ์หลากหลายด้านของคนใต้ ส่วนผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อนสนิท” ผู้รับสารชาวใต้มีการต่อรองความหมายและปฏิเสธความหมายมากกว่ายอมรับ ในขณะที่เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” ผู้รับสารชาวใต้มีการยอมรับความหมายและต่อรองความหมายมากกว่าการปฏิเสธ เนื่องมาจากกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างจากมุมมองของคนที่มีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

งานวิจัยเรื่อง “*กระบวนการสร้างความหมายความพิการในภาพยนตร์อเมริกัน*” โดย นางสาวปิยาภรณ์ เมืองคำ สาขาวิชาการสื่อสารศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2552 โดยศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและกระบวนการสร้างความหมายความพิการ และองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์อเมริกัน จำนวน 10 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่องมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่นำเสนอประเด็นต่างๆ ในชีวิตที่คล้ายกับภาพยนตร์อื่นๆ ทั้งเรื่องความรัก ครอบครัว ความสัมพันธ์และการค้นพบตัวตน ภาพยนตร์สร้างความหมายของความพิการอย่างซับซ้อนเป็นสองระดับ คือ

ความหมายตามตัวบทที่เล่าเรื่องชีวิตคนพิการปกติ และความหมายที่ซ่อนอยู่ที่สะท้อนปัญหาความบกพร่องของสิ่งต่างๆ ในสังคม ความพิการในภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสิ่งอื่นๆ ในสังคม ทำให้ระลึกและตระหนักถึงคุณค่าสิ่งต่างๆ มากกว่าสื่อโดยตรงถึงความพิการ และสร้างความเข้าใจกับคนพิการในโลกความจริง



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสาน รวมถึงการประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน ผู้วิจัยเน้นศึกษาภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่จัดขึ้นในจังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม โดยอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ตามแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสาน เพื่อเป็นข้อมูลเพิ่มเติมประกอบการวิเคราะห์เนื้อหา

3.1 แหล่งข้อมูล

1) แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร

- วิดีทัศน์ภาพยนตร์ที่มีประเด็นความคิดอีสานที่เป็นกลุ่มศึกษา

- ข้อมูลจากเว็บไซต์ www.youtube.com โดยใช้ในการเข้าชมภาพยนตร์สั้นที่เข้าร่วมในเทศกาลภาพยนตร์อีสานทางช่องวิดีโอของกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานขนาดสั้น รวมถึงช่องวิดีโอของเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

- ข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับงานเทศกาลภาพยนตร์อีสาน โดยเน้นงานเทศกาลภาพยนตร์ที่จัดขึ้นในจังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม ซึ่งงานเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษา ได้แก่

1. เทศกาลหนังเมืองแคน

2. โครงการถนนศิลปะ เทศกาลขอนแก่นแดนศิลปะ (Art Lane)

3. Ton Tann Film Festival

4. เทศกาลหนังสั้นโคราช Korat Short Film Festival

5. เทศกาลหนังอีสาน ณ จิม ทอมป์สัน ฟาร์ม

6. เทศกาลหนังสั้น E-San Short Film

- ข้อมูลจากหนังสือ วารสาร เอกสารสิ่งพิมพ์ หรือเว็บไซต์ที่มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย โดยอาจแบ่งออกเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ส่วนที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยหลักๆ แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมจากห้องสมุดคณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เว็บไซต์ของสำนักงานวิทย
ทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, เว็บไซต์โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย สำนักงาน
คณะกรรมการอุดมศึกษา, เว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยต่างๆ และเว็บไซต์ของหอภาพยนตร์แห่งชาติ เป็น
ต้น

2) แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล

ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ซึ่งใช้
วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกสัมภาษณ์ผู้กำกับผู้ซึ่ง
เป็นผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานที่เป็นภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 22 เรื่อง
ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้กำกับทั้งสิ้น 11 คน โดยผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งหมดที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์เป็นคน
อีสาน ได้แก่

1. รศ.ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ รองอธิการบดีฝ่ายชุมชนสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร
มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้ดูแลหอภาพยนตร์อีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2. คุณปรีชา สาคร อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ คุณอดิสรณ์ อัน
สงคราม อาจารย์ประจำวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์ ซึ่งทั้ง 2 ท่านเป็นผู้กำกับ
ภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม E-SAN SHORT FILM และยังเป็นผู้มีส่วนร่วมใน
การจัดงานเทศกาลหนังเมืองแคนและเทศกาลหนังสั้น E-SAN SHORT FILM
อีกด้วย
3. คุณวิชชานนท์ สมอ่มจารย์ ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระและเจ้าของ Isan New
Wave Production ผลงานกำกับล่าสุดคือ ภาพยนตร์เรื่อง “สั้นเมษาฝนตกมา
ปรอยปรอย” และ “ไอ้หนุ่มลุ่มน้ำชี (เจอกันเมื่อเราเจอกัน) The Young Man
who came from the Chee River”
4. คุณนันทวุธ ภูผาสุก นักศึกษาปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้กำกับและ
ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม FINVIW STUDIO
5. คุณเจริญวัฒน์ นาคานาคา, คุณณัฐดนัย ชาสุด และคุณนราธิป บุญเรือง นักศึกษา
จากมหาวิทยาลัยศรีปทุม จังหวัดขอนแก่น ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์สั้น
อีสานจากกลุ่ม ZARAZ STUDIO
6. คุณวรวุฒิ หลักชัย ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ ผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่อง
“เด็กบ้านนา Up Country Children”

7. คุณเสรี หล้าชนบท ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ ผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่อง
“หัวใจอีสาน Heart Land”
8. คุณเอกสิทธิ์ สมเพชร ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ ผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่อง
“ไหมฟ้า” และ “ผู้บ่าวเก็บคืบ”

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยวิเคราะห์เนื้อหาโดยใช้กรอบแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้กล่าวไปในบทที่ 2 มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่จะแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสาน รวมถึงการวิเคราะห์การสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน

2) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ทั้งผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสาน โดยประเด็นในการสัมภาษณ์จะเกี่ยวข้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยมีตัวอย่างแนวคำถามดังต่อไปนี้

- แนวคิดหลักเกี่ยวกับอีสานที่ต้องการจะสื่อคืออะไร และได้แนวความคิดนี้มาจากไหน อะไรเป็นตัวกำหนด
- แรงจูงใจ หรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสาน
- เหตุใดจึงต้องการสื่อหรือสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานหรือความเป็นอีสาน ออกมาในลักษณะนั้น
- องค์ประกอบหลักที่มีส่วนในการสร้างความหมายของภาพยนตร์มีอะไรบ้าง
- การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานนั้นสร้างผ่านอะไรบ้าง

3.3 การดำเนินการวิจัย

1) การศึกษาจากเอกสาร

ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับอีสาน แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวตน แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และทฤษฎีสัญญะวิทยาและการสร้างความหมาย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสาน รวมถึงอธิบายความหมายและการสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาล

ภาพยนตร์อีสาน จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หนังสือ บทความวิชาการ เอกสารงานวิจัยต่างๆ บทสัมภาษณ์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมายหรือการสร้างอัตลักษณ์ในภาพยนตร์

2) การศึกษาจากสื่ออื่นๆ ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์และสื่ออินเทอร์เน็ต

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีตัวละครหลักหรือตัวละครสำคัญของเรื่องพูดภาษาอีสาน สถานที่หลักของเรื่องเกิดขึ้นในภูมิภาคอีสาน รวมถึงเนื้อเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตวัฒนธรรมประเพณีอีสาน โดยเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้นในช่วงปี พ.ศ. 2547-2558 สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ในช่วงเวลานี้มาศึกษาเนื่องจากเป็นช่วงที่มีการเริ่มจัดงานเทศกาลภาพยนตร์อีสาน โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดสรรภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. การตรวจสอบรายชื่อภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบรายชื่อภาพยนตร์อีสานจากเอกสารต่างๆ ได้แก่ ใบบังงานเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่จัดขึ้นเน้นในจังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม ซึ่งระบุรายชื่อภาพยนตร์สั้นอีสานที่ได้ร่วมเข้าฉายในเทศกาล เว็บไซต์ของงานเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่มีตารางจัดฉายภาพยนตร์สั้น

2. การคัดเลือกภาพยนตร์

ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์สั้นอีสานกลุ่มตัวอย่างคือ ตรวจสอบจากชื่อภาพยนตร์ที่มีแนวโน้มที่จะมีตัวละครและเนื้อเรื่องหลักเกี่ยวกับอีสาน ตัวอย่างเช่น ชื่อของภาพยนตร์ที่มีชื่อจังหวัดทางภาคอีสาน หรือมีชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาอีสาน เป็นต้น และประสบการณ์ของผู้วิจัยที่เคยรับชมภาพยนตร์ที่มีตัวละครหลักและเนื้อหาหลักของเรื่องเกี่ยวกับอีสาน โดยภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาที่รวบรวมได้จากงานเทศกาลภาพยนตร์ทั้ง 6 เทศกาลที่ได้ระบุไว้ในเบื้องต้น มีรายชื่อดังต่อไปนี้

1. Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 10:57 นาที
2. Yellow Summer กำกับโดย ณัฐกานต์ คำสำสุ
ความยาว 15:54 นาที
3. เกิบ กำกับโดย ชินัมพร ภูพินนา
ความยาว 12:21 นาที
4. แก่นนิยม กำกับโดย ณัฐกานต์ คำสำสุ และจිරดา จันทคาม
ความยาว 8:01 นาที
5. ขนมติดไฟ หัวใจติดกัน กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 11:06 นาที
6. ขอนแก่นฮีโร่ กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO

- ความยาว 22:57 นาที
7. คนไฉ่รอด กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 28:35 นาที
 8. เชฟ เชฟ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 12 นาที
 9. เถียงนาน้อยคอยรัก กำกับโดย วิชชานนท์ สมอุ่มจารย์
ความยาว 8:55 นาที
 10. น่องม้กับกีสิดา กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO
ความยาว 5:54 นาที
 11. นับหนึ่งถึงสิบ กำกับโดย อุเทน ศรีริวิ กลุ่มอีสานอินดี้
ความยาว 7:35 นาที
 12. เนรเทศ กำกับโดย วรุฒิ หลักชัย
ความยาว 12:51 นาที
 13. บุญป็น กำกับโดย ศิริวรรณ ปากเมย
ความยาว 11 นาที
 14. ผู้บ่าวเก็บศีบ กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร
ความยาว 10:31 นาที
 15. รักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio) กำกับโดย ปรีชา สาคร
ความยาว 7:47 นาที
 16. รักฝักๆ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 10:17 นาที
 17. ลายมือ กำกับโดย สุทธิวิส จันทร์แก้ว เติบนิง สตูดิโอ
ความยาว 9:04 นาที
 18. ลูกอีสาน 2552 กำกับโดยกลุ่ม คอแลนบันเทิงศิลป์
ความยาว 9:12 นาที
 19. ไหมฟ้า กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร
ความยาว 24:42 นาที
 20. ฮักบ้านนอก กำกับโดยวิทยา ก่อสกุล
ความยาว 16:06 นาที
 21. ฮักฮอดแก่น กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
ความยาว 30 นาที

22. ฮอยฮัก กำกับโดย วรวิทย์ ชัยวงศ์โคตร

ความยาว 7:59 นาที

3) การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

โดยวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์จากภาพยนตร์สั้นอีสานที่จัดฉายในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในจังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม ซึ่งจะให้เห็นภาพรวมลักษณะร่วมของเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์ รวมถึงประเด็นในด้านต่างๆที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสาน

4) การวิจัยโดยสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ

สัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับอิสระและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานดังที่ได้กล่าวในแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล เกี่ยวกับแนวความคิด จุดมุ่งหมาย และประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อนำไปใช้สนับสนุนข้อมูลในการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบของภาพยนตร์ รวมถึงการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร ทั้งวิทยุทัศน์และเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์จากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีต่างๆโดยมีลักษณะการวิเคราะห์ คือ

1) วิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน โดยการใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น และองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์สั้นที่มีส่วนช่วยในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ ทั้งนี้วิเคราะห์จากการชมภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น 22 เรื่อง ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึกจากแหล่งข้อมูลบุคคลที่จะช่วยส่งเสริมให้ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นได้อย่างถูกต้องและแม่นยำมากยิ่งขึ้น โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากการให้สัมภาษณ์ลดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง พรรณนาข้อมูลที่เป็นคำตอบ เพื่อศึกษาว่าเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ต่างๆ ได้ถ่ายทอดให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานอย่างไร

2) วิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน โดยใช้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้นมาเป็นกรอบแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งจะช่วยให้เห็นถึงกระบวนการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานจาก

ภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน รวมถึงสามารถอธิบายความหมายของอัตลักษณ์อีสานในบริบทของเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน

3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การบันทึกข้อมูลเอกสารและข้อมูลสัมภาษณ์ แล้วนำเสนอรายงานการวิจัยด้วยวิธีการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยแบ่งออกเป็น 2 บทดังต่อไปนี้

บทที่ 4 นำเสนอข้อมูลโดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้น ทั้งในด้านเนื้อหาและองค์ประกอบของภาพยนตร์ จากการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง โดยประกอบกับการใช้แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น และองค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่มีส่วนช่วยในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ มาสรุปให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์การสร้างประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 11 คน ดังที่ผู้วิจัยได้ให้รายชื่อไว้ในบทที่ 3 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น มาประกอบการวิเคราะห์เพื่อความถูกต้องแม่นยำยิ่งขึ้นด้วย

บทที่ 5 อภิปรายผลการวิจัยที่ได้จากการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน รวมถึงข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเด็นที่น่าสนใจในการทำวิจัยต่อไป

บทที่ 4

อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลจากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่ได้ทำการศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่มีส่วนในการสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่พบในภาพยนตร์สั้น ทั้งที่จัดฉายและได้รับรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม ตั้งแต่ปี 2547-2558 โดยมีภาพยนตร์จำนวนทั้งสิ้น 22 เรื่อง ได้แก่ 1. *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* 2. *Yellow Summer* 3. *เกิบ* 4. *แก่นนิยม* 5. *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* 6. *ขอนแก่นฮีโร่* 7. *คนไร่รถ* 8. *เซฟ เซฟ* 9. *เถียงนาน้อยคอยรัก* 10. *น้องมักบักสีดา* 11. *นับหนึ่งถึงสิบ* 12. *เนรเทศ* 13. *บุญปัน* 14. *ผู้บ่าวเกิบคืบ* 15. *รักเก่าที่บ้านเกิด* 16. *รักผั๊กๆ* 17. *ลายมือ* 18. *ลูกอีสาน 2552* 19. *ไหมฟ้า* 20. *ฮักบ้านนอก* 21. *ฮักฮอดแก่น* 22. *ฮอยฮัก* รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสาน มาวิเคราะห์ให้เห็นภาพรวมและลักษณะร่วมของอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้น ได้แก่

- อัตลักษณ์ด้านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน
- อัตลักษณ์อีสานด้านเนื้อหาในภาพยนตร์สั้นอีสาน

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสาน

การวิเคราะห์ในส่วนที่ 1 ผู้วิจัยวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้น โดยจะแบ่งออกเป็นอัตลักษณ์ในด้านขององค์ประกอบทางภาพยนตร์และอัตลักษณ์ในด้านของเนื้อหาในภาพยนตร์สั้น โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง ส่วนการวิเคราะห์ในส่วนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 11 คน ดังที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และใส่ไว้ในภาคผนวก โดยการวิเคราะห์ทั้ง 2 ส่วนนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น มาประกอบการวิเคราะห์เพื่อความถูกต้องยิ่งขึ้นด้วย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานภายใต้บริบทภาพยนตร์สั้น

จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในด้านของการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ของภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง พบว่า องค์ประกอบทางภาพยนตร์ อันได้แก่ โครงเรื่องและแก่นเรื่อง (plot and theme) ความขัดแย้ง (conflict) ตัวละคร (character) ฉาก (setting) และสัญลักษณ์พิเศษ (symbol) เป็นองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมและสนับสนุน การสร้างและการสื่อสารถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นอีสาน ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิดต่างๆ ในบทที่ 2 มาประกอบการวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานที่ถูกสร้างความหมายขึ้นผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาล ภาพยนตร์อีสานในแง่ของการเล่าเรื่องและเนื้อหาในภาพยนตร์

ผู้วิจัยแบ่งประเด็นในการวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- อัตลักษณ์ด้านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน
- อัตลักษณ์อีสานด้านเนื้อหาในภาพยนตร์สั้นอีสาน

อัตลักษณ์ด้านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน

องค์ประกอบทางภาพยนตร์มีส่วนช่วยในการประกอบสร้างความหมายแก่อัตลักษณ์อีสานได้ เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

อัตลักษณ์ของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง (plot and theme)

โครงเรื่องและแก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 22 เรื่องนั้นค่อนข้างที่จะคล้ายคลึงกัน โดยภาพยนตร์มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แบ่งออกเป็น 3 องก์ ซึ่งได้แก่ องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐาน เรื่อง (the set up) องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) และองก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) ภาพยนตร์มีลำดับการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามลำดับขั้นของเวลา เริ่มต้นจากการเปิดเรื่องด้วยการ แนะนำตัวละคร เกิดความขัดแย้ง ไม่ว่าจะเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอง หรือความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก จากนั้นเรื่องราว ก็พัฒนาไปจนถึงจุดสูงสุดของเรื่อง และเรื่องราวทั้งหมดคลี่คลายลงหลังจากที่มีการแก้ปัญหาเรียบร้อยแล้ว ซึ่งเป็นโครงสร้างมาตรฐานที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะใน ภาพยนตร์

ในแง่ของประเด็นต่างๆ ที่ปรากฏในโครงเรื่องและแก่นเรื่องของภาพยนตร์นั้น มีบางประเด็นที่ ปรากฏในลักษณะที่ซ้ำๆ กัน ซึ่งได้แก่

- โครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็นอีสานนิยม อีสานภักดิ์ การเปรียบเทียบระหว่างสังคมท้องถิ่นอีสานและสังคมเมือง

ลักษณะร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้นอีสานที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์นั้น ปรากฏประเด็นที่ซ้ำกัน คือ ประเด็นที่เกี่ยวกับประเด็นอีสานนิยม อีสานภักดิ์ รวมถึงการเผชิญหน้าระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสานและวัฒนธรรมเมือง ในประเด็นที่เกี่ยวกับอีสานนิยมนั้น ภาพยนตร์มีความพยายามในการแสดงให้เห็นภาพความน่าอยู่ของชนบทอีสานผ่านฉากและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์ และจากการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างสังคมชนบทอีสานและสังคมเมือง จากภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาพบว่า มีภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น 8 เรื่องที่เกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้ ได้แก่

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม* กำกับโดย ณัฐกานต์ คำสำสุ และจิรดา จันทคาม
ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต ความยาว 8:01 นาที

ตัวละครชายในเรื่องเกิดคำถามว่า ทำไมผู้คนส่วนใหญ่จึงเข้าไปอาศัยอยู่ในเมืองมากกว่าที่จะอยู่ในท้องถิ่นของตน จนกระทั่งวันหนึ่งที่ตัวละครชายในเรื่องออกไปทำงานในเมือง ได้พบกับความวุ่นวายต่างๆในสังคมเมือง ทำให้ตัวละครตระหนักถึงความเรียบง่ายและน่าอยู่ของท้องถิ่นของตน จึงตัดสินใจเดินทางกลับมาใช้ชีวิตในชนบทดังเดิม

ภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน* กำกับโดย ศิริวรรณ ปากเมย
ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต ความยาว 11 นาที

บุญปันอาศัยและใช้ชีวิตอยู่บริเวณริมแม่น้ำโขง ประกอบอาชีพชาวประมงเพื่อส่งเงินให้น้องชาย คือ คำแพงได้ไปเรียนมหาวิทยาลัยในเมือง แต่วันหนึ่งบุญปันก็เกิดหน้ามืดและตกจากเรือ เขามีปัญหาเกี่ยวกับประสาทตาจนทำให้ตาของเขาบอด คำแพงผู้เป็นน้องชายจึงต้องกลับมาดูแลและใช้ชีวิตอยู่ในชนบทกับพี่ชาย หลังจากนั้นบุญปันก็เสียชีวิตลง คำแพงค้นพบว่า ตลอดเวลาที่ผ่านมา สิ่งที่เขาต้องการนั้นไม่ใช่การเข้าไปตามหาความฝันในเมือง แต่เป็นการได้ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายในชนบทกับพี่ชายของตน

ภาพยนตร์เรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* กำกับโดย ปรีชา สาคร
ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต ความยาว 7:47 นาที

บุญส่งได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ตคาราบาววงโปรดของเขาจากการโทรไปเล่นเกมกับรายการวิทยุ เขาจึงพยายามหาเงินเพื่อที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ตวงคาราบาวให้ได้ โดยเริ่มจากการทวงเงินจากเพื่อนที่ยืมไป จากที่เมื่อก่อนบุญส่งจะคอยช่วยเหลือเพื่อนในเรื่องต่างๆ แต่บุญส่งกลับสนใจแต่เรื่องที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ต แต่ระหว่างทางที่เขาไปขึ้นรถเพื่อไปดูคอนเสิร์ต เขาบังเอิญทำตัวคอนเสิร์ตหล่นไว้ ป้าคนหนึ่งที่เก็บได้จึงวิ่งตามเอาบัตรมาคืนแต่กลับถูกรถชนเสียก่อน บุญส่งพา

ป่าไปส่งโรงพยาบาลและได้พบกับหลานของป่า ซึ่งได้มอบเรียงความที่เขียนเกี่ยวกับความพอเพียง เอาไว้ให้แก่บุญส่งเป็นสิ่งตอบแทน เมื่อบุญส่งได้อ่านเรียงความฉบับ ทำให้บุญส่งตระหนักถึงความสำคัญของท้องถิ่นของตนและเดินทางกลับไปใช้ชีวิตในชนบท,

ภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ* กำกับโดย สุทธิวิธ จันทรแก้ว เด็บนิง สตุติโอ

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต ความยาว 9:04 นาที

ชายคนหนึ่งเดินทางกลับมาที่บ้านเกิดของเขาในชนบท เขาไม่ได้กลับมาที่บ้านเลยตั้งแต่พ่อของเขาเสียชีวิตลง การเดินทางกลับมาที่บ้านของเขา ทำให้ความทรงจำต่างๆที่เกี่ยวกับพ่อย้อนกลับมา โดยเฉพาะเรื่องราวในครั้งที่เขาบังคับพ่ออยู่ที่เถียงนาและนึกถึงชีวิตในชนบทที่เรียบง่ายเมื่อครั้งที่เขายังเป็นเด็ก

ในขณะเดียวกัน การเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างสังคมชนบทและสังคมเมือง ไม่เพียงแต่เป็นความพยายามในการทำให้เห็นถึงความน่าอยู่ของสังคมชนบทเท่านั้น แต่ยังแสดงให้เห็นถึงกระแสท้องถิ่นภิวัตน์ ตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์แอ็คชั่น/ชีวิต ความยาว 22:57 นาที

เงาะ ชายหนุ่มชาวอีสานธรรมดาๆที่อาศัยอยู่ในชนบท แต่วันหนึ่งเขากลับได้รับพลังวิเศษจากชายลึกลับคนหนึ่ง เงาะใช้พลังวิเศษนั้นไปกับการต่อสู้เพื่อช่วยเหลือผู้คนที่ถูกรังแกและได้รับความเดือดร้อน จนเขาได้รู้จักกับตึง ซึ่งเขาช่วยเหลือไว้และกลายมาเป็นเพื่อนสนิทกัน จนกระทั่งเงาะถูกไล่ล่าจากกลุ่มคนร้ายที่ต้องการทำลายพลังวิเศษในตัวเขา เหตุการณ์ต่อสู้กันระหว่างเงาะและกลุ่มคนร้าย ทำให้ตึงเสียชีวิตและเงาะถูกทำร้ายจนสูญเสียพลังวิเศษไป เมื่อเขาได้กลับมาพบกับชายลึกลับผู้ที่มอบพลังให้แก่เขาอีกครั้ง ชายลึกลับจึงสอนเขาใช้ชีวิตป้องกันตัวแทนการให้พลังวิเศษ เพื่อไปจัดการกับกลุ่มคนร้ายที่ทำให้ตึงเสียชีวิต ภาพยนตร์มีประเด็นในเรื่องของการเผชิญหน้าระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบทอีสาน ตัวละครเงาะต้องเดินทางเข้าไปทำงานในเมืองด้วยความต้องการของแม่ การเข้าไปอยู่ในเมืองทำให้เงาะต้องเจอกับความวุ่นวายมากมาย

ในภาพยนตร์เรื่อง *นครเทศ* กำกับโดย วรวิมล หลักชัย

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต ความยาว 12:51 นาที

ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของครอบครัวครอบครัวหนึ่งที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานและใช้ชีวิตในเมือง ซึ่งคือครอบครัวของดริม ที่พ่อต้องเข้ามาทำงานเป็นคนขับแท็กซี่ในเมือง รวมถึงพาคนอื่นๆในครอบครัว ได้แก่ แม่และย่าของดริมเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองด้วย แต่เมื่อถึงเวลาเปิดเทอม ดริมซึ่งเรียนโรงเรียนในชนบทจึงต้องเดินทางกลับชนบทกับย่า ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมภายนอกและผู้คนที่แตกต่างกันในบริบทสังคมอีสานและสังคมเมือง รวมถึงการปรับตัวของผู้คนในท้องถิ่นที่เข้ามาอยู่ในเมือง

ในภาพยนตร์เรื่อง Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์แอ็คชั่น/ตลก

ความยาว 10:57 นาที

เฟรดเดอริกและลีโอ คู่หูตำรวจนอกเครื่องแบบได้รับรายงานมาจากผู้ดูแลหอศิลป์เกี่ยวกับเรื่องการโจรกรรมงานศิลปะที่หอศิลป์ต้นตาล พวกเขาจึงเข้ามาสืบคดีนี้ โดยทั้งสองได้หาเบาะแสต่างๆ เกี่ยวกับคนร้ายไปเรื่อยๆ จนพบว่ามียูต้องสงสัยในคดีนี้อยู่ 2 คน คือ เสี่ยเลีย ซึ่งเป็นพ่อค้าซอฟต์แวร์เถื่อน และเสี่ยตุล พ่อค้าวัตถุโบราณและงานศิลปะ ทั้งคู่พยายามไล่ล่าและจับตามองชายต้องสงสัยทั้ง 2 คนนี้ แต่แล้วสุดท้าย ผู้ที่เป็นคนโจรกรรมงานศิลปะไปกลับกลายเป็นผู้ดูแลหอศิลป์เอง ในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการเผชิญทางวัฒนธรรม ระหว่างวัฒนธรรมเมืองที่ได้แทรกตัวเข้ามาอยู่ในสังคมอีสาน ตัวอย่างเช่น เฟรดเดอริกและลีโอซึ่งเป็นคนอีสานพูดภาษาอีสานแต่กลับมีชื่อเป็นภาษาอังกฤษ หรือในฉากที่ต้องต่อสู้กับคนร้าย ตัวละครเฟรดเดอริกและลีโอใช้อาวุธที่เป็นการละเล่นของอีสาน ทั้งบั้งโพละและบักแต่เป็นอาวุธ ส่วนฝั่งคนร้ายนั้นมียูที่มีอาวุธที่ทันสมัยมาใช้ในการต่อสู้

ในภาพยนตร์เรื่อง น่องมักบักลีดา

กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต

ความยาว 5:54 นาที

เรียมและขวัญ เป็นแฟนกัน แต่แล้ววันหนึ่งขวัญก็มาบอกกับเรียมว่าอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ เรียมจึงพยายามหาทางที่จะพูดภาษาอังกฤษให้ได้ ขวัญจึงให้โอกาสด้วยการให้เวลาเรียม 3 วันเพื่อให้ไปฝึกพูดภาษาอังกฤษให้ได้ ถ้ายังพูดไม่ได้ขวัญก็จะเลิกกับเรียม เรียมจึงออกตามหาสถาบันสอนภาษาอังกฤษ จนพบสถาบันหนึ่งซึ่งจะปิดในเวลาห้าโมงเย็น แต่ระหว่างทางไปเรียมก็ต้องเจออุปสรรคมากมายทั้งท้องเสีย โดนขโมยกระเป๋า และหลงทาง สุดท้ายเมื่อเรียมไปถึง สถาบันนั้นก็กลับปิดตัวลงไปแล้ว ตัวละคร ขวัญ หญิงสาวชาวอีสานที่อยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ ซึ่งเป็นค่านิยมของหญิงสาวชาวอีสานในปัจจุบัน ส่วนเรียมก็พยายามที่จะไปเรียนภาษาอังกฤษ เพื่อให้ขวัญรัก

ในภาพยนตร์เรื่อง ฮักฮอดแก่น

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก

ความยาว 30 นาที

ไทย ชายหนุ่มชาวขอนแก่นที่จากบ้านไปอาศัยอยู่ในเมืองเดินทางกลับมาจังหวัดขอนแก่นเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองของจังหวัด และได้พบกับฝ่าย ซึ่งเป็นสาวข้างบ้านของเขา ย่าของฝ่ายรู้สึกกับปู่ของไทย จึงทำให้ย่าของฝ่ายคอยฝากให้ฝ่ายช่วยเหลือไทยเรื่องการซื้อศาลหลักเมือง ทั้งสองออกหาข้อมูลเกี่ยวกับคดี แต่ก็ยังไม่เพียงพอ ฝ่ายคุยกับไทยเรื่องย่าของเธอและปู่ของไทยจนมารู้ว่าย่าและปู่ของไทยเคยคบหากัน แต่ต้องเลิกคุยกันไปเนื่องจากครอบครัวของย่ากีดกัน ฝ่ายจึงขอร้องให้ไทยช่วยคุยให้ปู่ยอมมาเจอกับย่าของเธออีกครั้ง แต่ไทยก็ปฏิเสธ จนถึงวันที่ไทยต้องเดินทางกลับไปกรุงเทพฯ ข้อมูลที่เขาต้องการหา ก็ยังไม่ครบ เมื่อเขากลับมาทำงานที่กรุงเทพฯ เขาได้รับพัสดุเป็นข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองที่ฝ่ายเป็นคนช่วยหาให้ เขาจึงไปขอร้องให้ปู่กลับไปขอนแก่น ปู่ของไทยและย่าของฝ่าย รวมถึงไทยและฝ่ายจึงได้กลับมาเจอกันอีกครั้ง ภาพยนตร์เรื่องนี้

สะท้อนให้เห็นถึงกระแสโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาในอีสาน ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสานภูวนั้นมีความแตกต่างจากอีสานนิยม เนื่องจากอีสานนิยมนั้นจะให้ความสำคัญกับทรัพยากร ฐานทางวัฒนธรรม ภาษา ภูมิปัญญา และความเป็นสังคมดั้งเดิมที่มีอยู่ในท้องถิ่น (ลิทเทิลธอท์ส, 2556: 183) ในขณะที่อีสานภูวนั้นแตกต่างจากอีสานนิยมตรงที่ ท้องถิ่นในกระแสอีสานภูวนั้น เป็นท้องถิ่นที่ไม่หยุดนิ่งตายตัว เป็นท้องถิ่นที่มีความหลากหลายทั้งในเรื่องของเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสภาพแวดล้อมต่างๆ

- โครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) และแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตอีสาน

จากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมในสังคมอีสานและสังคมเมือง ก่อให้เกิดความรู้สึกโหยหาอดีต โหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของอีสาน เมื่อตัวละครในภาพยนตร์สั้นอยู่ท่ามกลางความแตกต่างระหว่างสังคมอีสานและสังคมเมือง จึงทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกคล้ายกับการคิดถึงบ้านเกิด (homesickness) การคิดถึงวิถีชีวิตและสังคมในชนบทอีสานในอดีต คิดถึงความเป็นตัวตนของตนในอดีต โดยผู้วิจัยพบภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้จำนวนทั้งสิ้น 4 เรื่อง ที่เห็นได้อย่างชัดเจน ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม* เมื่อตัวละครจากบ้านในชนบทอีสานมาอาศัยอยู่ในเมือง ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในเรื่องของสภาพแวดล้อมภายนอก จึงทำให้ตัวละครรู้สึกถึงความโดดเดี่ยวและแปลกแยก จึงเป็นเหตุให้ตัวละครกลับมาที่บ้านเกิดของตนอีกครั้ง

ภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน* ตัวละครคำแพงผู้เป็นน้องชายของบุญปันในเรื่อง เกิดความรู้สึกคิดถึงเรื่องราวและความทรงจำในอดีต หลังจากที่บุญปันได้เสียชีวิตลง

ภาพยนตร์เรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* บุญส่งเข้าไปพบกับความวุ่นวายต่างๆในเมือง จึงทำให้เขาตระหนักได้ถึงสำคัญของท้องถิ่นของตน และกลับมาใช้ชีวิตในชนบทอีสานตามเดิม

ภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ* ตัวละครหลักของเรื่องเดินทางกลับมายังบ้านเกิดหลังจากที่ไม่ได้กลับมาตั้งแต่พ่อของเขาได้เสียชีวิตไป การกลับมาบ้านเกิดทำให้ความทรงจำในวัยเด็กระหว่างเขาและพ่อกลับคืนมาอีกครั้ง

ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ เกิดความโหยหาอดีตเนื่องมาจากการพบว่า ตนเองอยู่สถานะที่ขาดความแน่นอน หรืออยู่ในกรอบมากเกินไป ดังนั้นจึงโหยหาอะไรบางอย่างในอดีตที่เชื่อมั่นมั่นคงกว่าหรือมีความเคลื่อนไหวมากกว่า การที่ตัวละครพาตัวเองเข้าไปอยู่ท่ามกลางสังคมเมือง ซึ่งมีความแตกต่างทางวัฒนธรรม ทำให้ตัวละครเกิดความสงสัยและตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง เมื่อเกิดการสงสัยและตั้งคำถามในอัตลักษณ์หรือตัวตน จึงทำให้ตัวละครรู้สึกไม่มั่นใจในอัตลักษณ์หรือ

ตัวตนของตนเอง การมองย้อนกลับไปอดีตจึงอาจเป็นการรื้อฟื้นและตรวจสอบถึงอัตลักษณ์ของตนเองอีกครั้งหนึ่ง

การแยกออกเป็นสองขั้ว (polarization)

นอกจากอัตลักษณ์จะเป็นเรื่องของนิยามจากความแตกต่าง และตั้งคำถามที่ว่า ตัวเราเป็นใคร บุคคลอื่นเป็นใคร และความเป็นตัวตนของเรานั้นถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไรแล้ว อัตลักษณ์ยังสามารถนิยามขึ้นได้จากการแยกออกเป็นสองขั้วอีกด้วย โดยการแยกออกเป็นสองขั้วจากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ พบว่าถูกแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 4 คู่ตรงข้าม ดังนี้

- ความขัดแย้งระหว่างความดี กับความชั่ว

ความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่ว เป็นพื้นฐานของความขัดแย้งโดยทั่วไปที่เราสามารถพบเจอได้บ่อยครั้ง จากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ดำเนินเรื่องท่ามกลางความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่ว ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเช่น

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* ที่ตัวละครหลักของเรื่อง ได้แก่ เฟรดเดอริกและลีโอซึ่งเป็นฝ่ายดี ต้องเผชิญหน้าและต่อสู้กับตัวละครเสียดูลและเสียลัยซึ่งเป็นฝ่ายชั่ว เป็นการปะทะกันระหว่างความดีกับความชั่วในด้านของพฤติกรรมของตัวละคร

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* ก็เป็นความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่วในด้านพฤติกรรมเช่นเดียวกัน เงาะซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องเป็นตัวแทนของฮีโร่ที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่นที่ได้รับความเดือดร้อนโดยการต่อสู้กับคนร้าย

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเกิบคิบ* สี ชายหนุ่มชาวอีสาน เขาเป็นคนมีน้ำใจคอยช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ สีมักจะไปช่วยงานในสวนของลุงหมานและป้าดวง จนได้ใกล้ชิดกับจัน ลูกสาวของป้าดวง หินซึ่งแอบชอบจันอยู่ได้เห็น จึงเกิดความไม่พอใจและต้องการจะกลั่นแกล้งสี หินจึงชวนพวกไปในป่า เพื่อหวังจะทำร้ายสี หินรู้ว่าสีหวงรองเท้าของเขามาก เนื่องจากเป็นรองเท้าที่แม่ของสีให้ไว้ก่อนตาย หินจึงจุดไฟเผาองเท้าของสี สีมีความคิดจะแก้แค้น แต่เมื่อหลวงพ่อดำพูดให้สติ สีจึงปล่อยวางและไม่คิดเอาโทษจากหิน ตัวละครสีที่ต้องเจอกับการกลั่นแกล้งโดยการนำรองเท้าที่แม่ให้ไว้ไปเผา นอกจากสีจะต้องเผชิญกับความชั่วของกลุ่มคนที่กลั่นแกล้งเหล่านี้แล้ว สียังต้องเผชิญกับความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่วภายในจิตใจของตนเองอีกด้วย ซึ่งในตอนท้ายของภาพยนตร์ เขาก็เลือกที่จะปล่อยวางและให้อภัย

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* ทักและไอ้ต เด็กประถม 2 คนเกิดเรื่องทะเลาะกัน จนนัดต่อยกันหลังเลิกเรียน เมื่อไปถึงทุ่งนาตามทีนัดกัน ทั้ง 2 คนต่างก็ต่อสู้กัน จนเมื่อทักมีโอกาสได้เปรียบ แต่ทักก็นึกถึงคำสอนของพ่อที่สอนว่า เวลาที่ทำอะไรอย่าใช้อารมณ์ในการตัดสินปัญหา ทักจึงตัดสินใจไม่ต่อสู้กับไอ้ต ทั้ง 2 จึงให้อภัยกันและกัน ตัวละครทักต้องเผชิญกับความขัดแย้งระหว่างความดีความชั่วภายในจิตใจของตนเอง เมื่อเขาทะเลาะกับไอ้ต เพื่อนนักเรียนในรุ่นเดียวกัน แม้ว่าในตอนแรกที่ทะเลาะจนนัดต่อยกันทักจะต่อไอ้ตและได้เปรียบอยู่ แต่สุดท้ายแล้วทักก็เลือกที่จะไม่ทำร้ายไอ้ตจากการนึกถึงคำสอนของพ่อ

ความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่วนี้ อาจแสดงออกมาในด้านของพฤติกรรมของตัวละคร คือ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครด้วยกันเอง หรือในบางครั้งอาจจะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเองก็ได้

- ความขัดแย้งระหว่างสังคมเมือง กับสังคมชนบท

ภาพความขัดแย้งระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท อาจเป็นภาพที่ง่ายต่อการนึกถึง เนื่องจากเรามักนึกถึงภาพของความเป็นเมืองและความเป็นชนบทที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง ถ้าพูดถึงและให้คุณค่ากับภาพของความเป็นเมืองในเชิงบวก ภาพของความเป็นเมืองจะเป็นภาพของความเจริญ ความศิวิไลซ์ มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งตรงข้ามกับภาพความเป็นชนบทที่จะต้องเป็นภาพของความแร้นแค้น แห้งแล้ง ห่างไกลจากความเจริญ หรือหากเราให้คุณค่ากับภาพของความเป็นเมืองในเชิงลบแทน ภาพของความเป็นเมืองก็จะเป็นภาพของความวุ่นวายทั้งจากผู้ที่จ้อแจและการจรรยาที่คับคั่ง รวมถึงมีมลภาวะต่างๆมากมาย ส่วนภาพของชนบทก็จะกลายเป็นภาพของวิถีชีวิตที่สงบเรียบง่าย ใกล้ชิดกับธรรมชาติแทน

จากการพิจารณาถึงองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในเรื่องของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท พบว่าภาพยนตร์สั้นอีสานที่ผู้วิจัยนำมาศึกษามักสร้างภาพความขัดแย้งระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท โดยให้คุณค่าในเชิงบวกแก่สังคมชนบท และคุณค่าในเชิงลบแก่สังคมเมือง ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม*, *เรื่อง เนรเทศ*, *เรื่อง บุญปัน*, และเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* ภาพยนตร์สั้นที่กล่าวมานี้ล้วนแล้วแต่สร้างภาพของสังคมเมืองเป็นภาพของรถราที่ติดแน่นขนัดเต็มท้องถนน ผู้คนที่เดินกันขวักไขว่ มลภาวะทั้งทางอากาศและทางเสียง และสร้างภาพของสังคมเมืองเป็นภาพทุ่งนาสีเขียวที่เขียวสงบ ผู้คนในชนบทที่มีน้ำใจ

- ความขัดแย้งระหว่างความเป็นอีสาน กับความเป็นกรุงเทพฯ

อาจกล่าวได้ว่า ความขัดแย้งระหว่างความเป็นตัวตนของอีสานกับความเป็นส่วนกลางนั้นเป็นปัญหาที่อีสานต้องเผชิญมาตลอดตั้งแต่ในครั้งอดีตเมื่อรัฐส่วนกลางพยายามเข้ามาครอบงำอีสาน รวมถึงความพยายามในการนิยามความเป็นชาติ ทำให้อัตลักษณ์ของอีสานเองก็เริ่มสั่นคลอน ผู้คนชาวอีสานจึงมีความพยายามในการสร้างตัวตน สร้างพื้นที่ในการต่อรองของตนเองมาตลอด เช่น การเกิดขึ้นของกระแสท้องถิ่นนิยม ในภาพยนตร์สั้นอีสานเองก็ได้มีการสอดแทรกถึงประเด็นความขัดแย้งนี้ลงไป ในภาพยนตร์ด้วย ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแก่น* ทั้งตัวละครไทยและฝ้ายที่เป็นคนขอนแก่น แต่กลับไม่พูดภาษาอีสานและพูดภาษากลางแทน ในขณะที่ย่าของฝ้ายนั้นพูดภาษาอีสาน ความขัดแย้งนี้แสดงให้เห็นถึงปัญหาระหว่างอัตลักษณ์อีสานและความเป็นส่วนกลาง เมื่อความเป็นส่วนกลางเข้าไปแทรกอยู่ในอีสาน อัตลักษณ์อีสานบางอย่างจึงถูกลดทอนลงไป

- ความขัดแย้งระหว่างความมีตัวตน กับความไม่มีตัวตน

ความขัดแย้งระหว่างความมีตัวตนกับความไม่มีตัวตนนั้นเกี่ยวข้องกับเรื่องของการเมืองในพื้นที่ (politics of space) ในขณะที่คนอีสานยังถูกมองว่าเป็นคนชายขอบ การให้โอกาส ให้ที่ทาง หรือให้สิทธิ์ให้เสียงแก่คนอีสานซึ่งถูกมองว่าเป็นคนชายขอบนั้นก็ก็เป็นเพียงภาพลวงตา ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับเรื่องการเมือง การซื้อสิทธิ์ซื้อเสียง จากชาวบ้านในชนบทอีสานซึ่งมีความแค้น และในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนา น้อยคอยรัก* ซึ่งถ่ายทอดวิถีชีวิตอีสานของวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างที่ต้องเผชิญกับการดิ้นรน และการมีตัวตนอยู่ในการไม่มีตัวตนของตนเอง

สิ่งที่ต้องระมัดระวังในการสร้างอัตลักษณ์ผ่านการแยกออกเป็นสองขั้วหรือการสร้างคู่ตรงข้ามเหล่านี้ก็คือ สิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การสร้างภาพแทนความจริงมากกว่าการสะท้อนความจริงเกี่ยวกับอัตลักษณ์ออกมาสู่สายตาของบุคคลทั่วไป อีกทั้งการสร้างคู่ตรงข้ามขึ้นมาจะเกิดการให้คุณค่า ให้น้ำหนักและความสำคัญของทั้งสองสิ่งที่ไม่เท่ากัน ตัวอย่างเช่น การสร้างคู่ตรงข้ามระหว่างความเป็นชนบทและความเป็นเมืองขึ้นมา แทนที่จะเป็นการให้ค่ากับความเป็นชนบท แต่จะกลายเป็นว่าน้ำหนักและคุณค่าในเชิงบวกอาจจะไปอยู่ที่ด้านของความเป็นสังคมเมืองมากกว่า ทำให้อีกฝั่งที่ถูกให้คุณค่าในเชิงลบนั้นก็กลับถูกลดทอนอัตลักษณ์ลงไป

การสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการช่วยให้เข้าใจถึงอัตลักษณ์ของคนอีสาน โดยการสร้างตัวละครนั้น ผู้กำกับอาจสร้างโดยมีต้นแบบมาจากตนเอง บุคคลรอบข้าง หรือจากการหยิบจับบุคลิกลักษณะของผู้คนที่เคยพบเจอมาประกอบกัน จากการพิจารณาองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในเรื่องของตัวละคร พบว่าตัวละครในภาพยนตร์มีลักษณะเด่นๆ 3 ลักษณะ ดังนี้

- ตัวละครที่มีความเกินจริง

ลักษณะตัวละครที่มีความเกินจริงในที่นี้ เช่น การมีพลังเหนือมนุษย์ ตัวอย่างเช่น

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* ที่ตัวละครเงาะ ชายหนุ่มชาวอีสานที่ได้รับพลังวิเศษที่เหนือมนุษย์จากชายลึกลับคนหนึ่ง หลังจากที่เขากำลังเดินทางเข้ามาในเมืองเพื่อหางานทำ พลังวิเศษของเงาะ คือ เขาสามารถหายตัวได้ และมีแรงที่มากกว่าคนทั่วไป เขาใช้พลังวิเศษที่เขามีนี้เพื่อช่วยเหลือผู้คนที่ได้รับความเดือดร้อน เปรียบได้กับการเป็นฮีโร่ที่คอยช่วยเหลือผู้คน

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดบุคๆ* ตัวละครเฟรดเดอริกและลีองมีความสามารถรอบด้านเกินกว่ามนุษย์ทั่วไป เช่น ความสามารถในการต่อสู้ ในฉากที่เฟรดเดอริกและลีองโดนคนร้ายยิงแต่เขากลับไม่เป็นอะไร ซึ่งตัวละครที่มีพลังเหนือมนุษย์หรือมีความเกินจริงเหล่านี้มีความคล้ายคลึงกับตัวละครที่มีความรู้สึกแปลกแยกตรงที่ มีการแบ่งแยกความแตกต่างของตัวละครในเรื่องออกเป็นสองกลุ่ม จึงสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการนิยามตัวตนหรือกลุ่มว่าเราแตกต่างจากบุคคลหรือกลุ่มอื่นๆ

- ตัวละครที่มีความแร้นแค้น

ตัวละครที่มีความแร้นแค้น นอกจากตัวละครจะมีสถานภาพทางครอบครัวที่ไม่ดีแล้ว ตัวละครเหล่านี้ยังมักจะต้องต่อสู้ดิ้นรนทั้งเพื่อการมีชีวิตอยู่และต่อสู้ดิ้นรนกับอำนาจบางอย่าง ใช้ชีวิตอยู่ภายใต้การคล้ายกับว่าไม่มีตัวตน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* โต่งและจำ ซึ่งเป็นชาวอีสานและอาศัยอยู่ในชนบท ทั้งคู่มีปัญหาทางการเงิน และยุทธซึ่งเป็นคนรู้จักของจำก็ได้มาเสนอว่าให้ไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง จะได้นำเงินมาใช้จ่ายในครอบครัวได้ จำจึงแนะนำให้โต่งไปร่วมชุมนุมในครั้งนี้ หลังจากนั้น โต่งก็เสียชีวิตจากเหตุการณ์ชุมนุม ส่วนจำเองก็ต้องหาเลี้ยงครอบครัวเพียงลำพัง ภาพยนตร์พูดถึงเรื่องตัวละครที่เป็นชาวอีสานที่มีความแร้นแค้นจนต้องการขายสิทธิ์ขายเสียงของตนเอง เข้าไปประท้วงในเมือง และสุดท้ายก็จบชีวิตลงโดยที่ไม่มีใครแยแส แสดงให้เห็นถึงความแร้นแค้นของครอบครัวของตัวละคร

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ คำใส* เด็กชายชาวอีสาน ผู้ซึ่งต้องการรองเท้าเพื่อที่จะใส่ไปลงแข่งขันวิ่งที่โรงเรียน แต่เนื่องจากบ้านของเขามีฐานะที่ยากจน พ่อจึงบอกจะซ่อมรองเท้าให้แทนการซื้อคู่ใหม่ เมื่อคำใสออกไปช่วยพ่อทำงานรับซื้อของเก่า คำใสเจอเงินอยู่ในหมอน เขาจึงเก็บมาหวังจะเอาเงินนี้ไปซื้อรองเท้าคู่ใหม่ แต่หลังจากนั้น พ่อก็ซ่อมรองเท้าคู่เก่าให้คำใส และสอนให้คำใสรู้จักประหยัดและพอเพียง คำใสถูกจับได้ว่าหยิบเงินจากหมอนไปและโดนตี เขาใส่รองเท้าคู่เก่าที่พ่อซ่อมไปวิ่ง ชนลงแข่ง หลังจากที่เขาเห็นเพื่อนที่เป็นคู่แข่งล้มลง แทนที่คำใสจะไม่สนใจและวิ่งเข้าเส้นชัย แต่เขากลับมีน้ำใจเข้าไปช่วยเหลือเพื่อนที่ล้มลง ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความแร้นแค้นของครอบครัวของคำใส ที่แม้รองเท้าหนึ่งคู่อาจไม่ได้มีราคาแพง แต่เขาและครอบครัวก็ต้องประหยัด

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนา น้อยคอยรัก* ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของกลุ่มเด็กวัยรุ่นในชนบทอีสาน 4 คน ที่ตั้งวงกินเหล้าขำและอย่างสนุกสนานเป็นกับแก้มกินกันอยู่บริเวณเถียงนา อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละครในเรื่องที่มีฐานะยากจน

ในภาพยนตร์เรื่อง *นครเทศ* ครอบครัวของดริมในเรื่องนั้นมีฐานะที่ค่อนข้างยากจน จนพ่อและคนอื่นๆ ในครอบครัวต้องเดินทางเข้ามาอาศัยและทำงานในเมือง เพื่อหารายได้ไว้เลี้ยงดูดริมและครอบครัว

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลูกอีสาน 2552* หมูและรุท วัยรุ่นในชนบทอีสานชวนกันออกไปข้างนอก หลังจากที่หมูออกไปข้างนอกกับรุทนั้น เพื่อนบ้านก็มาบอกกับแม่ของหมูว่า รุทเป็นเด็กไม่ดี รุทและหมูจะชวนกันไปเที่ยวในที่ไม่ดี เมื่อหมูกลับมาที่บ้าน แม่จึงต่อว่าหมูเรื่องที่เขาไปคบหากับรุท หมูจึงอธิบายเรื่องราวทั้งหมดให้แม่ฟังว่า รุทไม่ได้เป็นคนไม่ดีเหมือนเมื่อก่อน เขากลับตัวเป็นคนดีตั้งแต่พ่อของเราเสียไป แม่จึงขอโทษหมูที่ไม่ได้ฟังความจริงจากหมูแต่กลับเชื่อคนอื่น ทั้งสองคนจึงเข้าใจกันที่สุดในที่สุด ภาพยนตร์ได้สะท้อนภาพความแร้นแค้นของความเป็นอยู่ของเด็กวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างของอีสานเช่นเดียวกับเรื่องเถียงนา น้อยคอยรัก

ภาพตัวละครที่มีความแร้นแค้นเหล่านี้ อาจถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สังคมได้มองเห็นสิ่งเหล่านี้ และเกิดการอุกคิตและให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาเหล่านี้ให้มากขึ้น

- ตัวละครที่มีความรู้สึกแปลกแยก

ความรู้สึกแปลกแยกของตัวละครเหล่านี้ อาจเกิดขึ้นจากการที่ตัวละครต้องไปอยู่ในต่างถิ่นต่างวัฒนธรรม เมื่อตัวละครมีอัตลักษณ์แบบหนึ่ง และเดินทางไปในที่ที่มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกจากสถานที่และผู้คนในสถานที่นั้น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเช่น

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม* ตัวละครหลักซึ่งเป็นคนอีสาน เดินทางเข้าไปใช้ชีวิตเพียงลำพังในเมือง การที่ตัวละครไปเจอสังคมใหม่ๆ วัฒนธรรมใหม่ๆ ที่ไม่คุ้นเคย ทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยวจนเกิดความคิดถึงบ้านและเดินทางกลับมาในท้องถิ่นของตน

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* ที่ตัวละครพ่อของดริมและครอบครัวเดินทางไปใช้ชีวิตอยู่ในเมือง ความรู้สึกแปลกแยกที่พ่อของดริมมีกับสังคมเมืองนั้น ก่อให้เกิดความรู้สึกคิดถึงบ้านตามมา การสร้างตัวละครในลักษณะที่ทำให้ตัวละครมีความรู้สึกแปลกแยกนี้ อาจเป็นการนิยามตนเองของคนอีสานว่าเราเป็นใคร โดยเปรียบเทียบความแตกต่างกับบุคคลอื่นที่ไม่มีอัตลักษณ์ร่วมกัน

รูปแบบของฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงภูมิหลังของตัวละคร เช่น สถานภาพทางครอบครัว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์สั้นอีสาน พบว่ามีฉากและสถานที่หลักๆในภาพยนตร์ที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ฉากและสถานที่ที่เป็นชนบท และฉากและสถานที่ที่เป็นเมือง

- ฉากและสถานที่ที่เป็นชนบท

ฉากและสถานที่ที่เป็นชนบทในภาพยนตร์สั้นอีสานนี้ มีลักษณะที่ร่วมกัน คือ มักเป็นภาพของทุ่งนาว่างสีเขียวเขียวสงบ มีเถียงนา รวมถึงเลี้ยงควาย แสดงให้เห็นถึงความชุ่มชื้นของดินแดนอีสาน ซึ่งอาจเป็นความพยายามในการลบมายาคติเกี่ยวกับความแห้งแล้งของดินแดนอีสาน นอกจากนี้ทุ่งนาส่วนใหญ่ในภาพยนตร์สั้นยังเป็นสถานที่ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของอีสานในแง่มุมต่างๆ เช่น ในด้านการประกอบอาชีพ ซึ่งคนอีสานมักประกอบอาชีพเกษตรกรรม เลี้ยงสัตว์ หรือเป็นสถานที่ที่ตัวละครมักจะมานั่งทำกิจกรรมต่างๆ แสดงให้เห็นถึงความผูกพันใกล้ชิดกับทุ่งนาของผู้คนในอีสาน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก* โดยทุ่งนาและเถียงนาในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสถานที่หลักเพียงที่เดียวในภาพยนตร์ เรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์เกิดขึ้นในทุ่งและเถียงนา, ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนายน้อยคอยรัก* ที่สะท้อนว่าเถียงนาเป็นเสมือนสถานที่ที่ไว้ใช้ทำกิจกรรมต่างๆ หรือในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* ทุ่งนาก็เป็นสถานที่ที่ตัวละครในเรื่องมีความผูกพันเนื่องจากตัวละครในเรื่องประกอบอาชีพเกษตรกรรม และดำเนินวิถีชีวิตแทบทุกอย่างที่สถานที่แห่งนั้น

- ฉากและสถานที่ที่เป็นเมือง

ฉากและสถานที่ที่เป็นเมืองในภาพยนตร์สั้นอีสาน มักเป็นภาพอย่างที่ได้ออกเล่าไปในข้างต้น คือ ภาพของผู้คนที่เดินกันขวักไขว่ในเมือง ภาพรถราที่ติดแน่นเต็มท้องถนน ภาพของความวุ่นวายและมลภาวะต่างๆ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเช่น ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม* และ *เนรเทศ*

ประเภทของภาพยนตร์สะท้อนอุดมการณ์ของผู้สร้าง

ประเภทของภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่พบจากการวิเคราะห์นั้น แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

- ภาพยนตร์แนวชีวิต

ลักษณะของภาพยนตร์แนวชีวิตที่พบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นอีสาน คือ เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนหรือสร้างภาพอีสานในแง่มุมต่างๆ ทั้งในมุมมองของปัญหาในสังคมอีสาน โดยผู้วิจัยพบว่ามีการสะท้อนที่เป็นภาพยนตร์แนวชีวิตจำนวนทั้งสิ้น 9 เรื่อง จากภาพยนตร์ทั้งหมด 22 เรื่อง ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* ที่เล่าเรื่องราวปัญหาความแร้นแค้นและการขาดสิทธิ์ขาดเสียง ความสำเร็จของคนอีสาน, ภาพยนตร์เรื่อง *เก็บ* ที่สะท้อนให้เห็นถึงความแร้นแค้นของครอบครัวชาวอีสานที่ไม่มีเงินแม้แต่จะซื้อรองเท้าคูใหม่, ภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม* ที่เล่าเรื่องราวของชายหนุ่มที่ตัดสินใจเข้าไปใช้ชีวิตอยู่เพียงลำพังในเมือง ต้องเจอกับความวุ่นวายจนทำให้เขารู้สึกคิดถึงบ้านเกิด, ภาพยนตร์เรื่อง *เสียงนายน้อยคอยรัก* ที่แสดงให้เห็นวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของวัยรุ่นชนชั้นกลางในชนบทอีสาน, ภาพยนตร์เรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* เรื่องราวระหว่างเด็กชายสองคน ทักและไอ้ตที่มีปัญหาชกต่อยกัน แต่ในที่สุดเมื่อทักนึกถึงคำสอนของพ่อ ก็ทำให้เขาฉุกคิดและให้อภัยไอ้ต, ภาพยนตร์เรื่อง *บุญปิ่น* ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของบุญปิ่นที่เป็นชาวประมงทำงานเพื่อส่งน้องชายเรียนในระดับมหาวิทยาลัยในเมือง แต่ไม่นานเขาก็กลับตาบอด น้องชายของเขาคือคำแพงจึงกลับมาดูแลเขาในชนบทไม่นานเมื่อบุญปิ่นเสียชีวิตลง คำแพงจึงได้คำตอบว่าชีวิตของเขานั้นต้องการสิ่งใด, ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *นอร์ท* ที่สะท้อนถึงภาพผู้คนในอีสานที่เดินทางเข้ามาทำงานในเมือง, ภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ* ที่เล่าเรื่องราวของชายที่ไปใช้ชีวิตอยู่ในเมืองตั้งแต่ยังเด็ก และเดินทางกลับบ้านด้วยความรู้สึกคิดถึง, ภาพยนตร์เรื่อง *ลูกอีสาน 2552* ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของหมูและครอบครัวซึ่งอาศัยในชนบทอีสาน มีการแสดงให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในชนบทอีสาน

- ภาพยนตร์แนวตลก/ชีวิต

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สั้นอีสานที่นำมาศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 4 เรื่องเป็นภาพยนตร์ที่เป็นแนวตลก/ชีวิต ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง *เซฟ เซฟ* เป็นเรื่องราวของอาจและเพื่อนนั่งล้อมวงดื่มเหล้ากัน แต่เมื่อตื่นเช้ามา อาจพบว่ารองเท้าของเขาหายไปข้างหนึ่ง เขาจึงพยายามตามหาโดยการถามจากคนอื่นๆ แต่ก็ไม่พบ เวียงซึ่งเป็นเพื่อนของเขาจึงแนะนำให้ติดประกาศตามหารองเท้า หลังจากติดประกาศ อาจก็หาเบาะแสของรองเท้าข้างที่หายไปจากการดูจากรูปที่เขาได้ถ่ายเอาไว้คืนก่อน จนพบผู้ต้องสงสัยคือ เวียง เขาไปเจอเวียงและรองเท้าอีกข้างที่ริมน้ำ เวียงจึงสารภาพว่าเขาต้องการแก้แค้นอาจที่เคยใส่รองเท้าของเขาไปข้างหนึ่ง หลังจากนั้นเวียงก็โยนรองเท้าข้างนั้นลงไปใต้น้ำ แต่รองเท้าข้างที่เขาโยนลงไปกลับเป็นของตัวเอง อาจเห็นดังนั้นจึงลงไปช่วยเก็บรองเท้าให้แก่เวียง

ภาพยนตร์เรื่อง *คนไร้รถ* เป็นเรื่องราวของอาจและเพื่อนซื้อไอศกรีมจากร้านที่เป็นรถเข็น เมื่อเขาจ่ายเงินไป เขากลับพบว่าคนขายไอศกรีมทอนเงินที่เขาเกินจำนวน เขาจึงวิ่งตามรถขายไอศกรีมไปเพื่อที่จะคืนเงิน แต่ระหว่างทางที่จะนำเงินไปคืน เขาต้องพบกับอุปสรรคมากมาย เจอผู้คนมากมายหลายตามาขอให้เขาช่วยเหลือ แต่ในที่สุดเขาก็หาทางนำเงินไปคืนให้กับคนขายไอศกรีมได้สำเร็จ

ภาพยนตร์เรื่อง *ผู้บ่าวเกิบคิ๊บ* และภาพยนตร์เรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* ที่เล่าเรื่องราววิถีชีวิตที่งดงามและผู้คนที่มีน้ำใจในอีสาน รวมถึงสอดแทรกความตลกลงไปในภาพยนตร์ด้วย

- ภาพยนตร์แนวตลก

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สั้นอีสานที่นำมาศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 2 เรื่อง มีการสอดแทรกความตลกลงไปด้วย ทั้งความตลกจากตัวละครเองและจากมุกตลกที่ถูกใส่ลงไปในภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* ที่สร้างปมความขัดแย้งจากเรื่องเล็กๆ คือ ทะเลาะกัน เนื่องจากต่างฝ่ายต่างทำขนมของกันและกันตกพื้น หรือภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* ก็เริ่มจากปมความขัดแย้งเล็กๆ ในลักษณะนี้เช่นกัน อีกทั้งในภาพยนตร์ยังมีการสอดแทรกมุกตลกลงไปด้วย

อัตลักษณ์อีสานด้านเนื้อหาในภาพยนตร์สั้นอีสาน

จากการศึกษาเนื้อหาจากองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์อีสาน และพบอัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏซ้ำๆ ในภาพยนตร์ โดยสามารถสรุปออกมาเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

ภาษาอีสาน

ภาษาพูดที่เป็นภาษาอีสานนั้นเป็นสิ่งที่พบได้จากภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ เพราะเป็นเสมือนหัวใจหลักของการแสดงออกถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ทันทีว่าตัวละครตัวนี้มีภูมิหลังเป็นคนอีสาน ไม่เพียงแต่ภาษาพูดหรือบทพูดของตัวละครในเรื่องเท่านั้นที่สามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ได้ ผู้วิจัยพบว่า องค์ประกอบอื่นๆ รวมถึงชื่อเรื่องของภาพยนตร์เองก็มักจะเป็นชื่อที่เป็นภาษาอีสาน ตัวอย่างจากภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ ได้แก่ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ*, *น้องมักบักสีดา*, *ผู้บ่าวเกิบคิ๊บ*, *ฮักบ้านนอก*, *ฮักฮอดแก่น* และ *ฮอยฮัก*

การโยกย้ายท้องถิ่น

เมื่อพิจารณาจากโครงเรื่องและแก่นเรื่องของภาพยนตร์สั้นอีสาน พบว่าภาพยนตร์หลายๆ เรื่องมีโครงเรื่องและแก่นเรื่องที่สื่อสารถึงประเด็นเกี่ยวกับสำนึกท้องถิ่นนิยม โดยภาพยนตร์มักเล่าถึงสภาพแวดล้อมภายนอก ความเป็นอยู่ และผู้คนในสังคมอีสานในเชิงบวก รวมถึงในตอนท้ายของภาพยนตร์ ตัวละครอีสานที่เข้าไปอาศัยอยู่ในเมืองมักจะเกิดความรู้สึกคิดถึงบ้านหรือมีเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้ตัวละครต้องเดินทางกลับมายังบ้านเกิดในดินแดนอีสานของตน และเมื่อกลับมาพบกับสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ และผู้คนที่ดีในอีสานซึ่งแตกต่างจากสังคมเมือง จึงทำให้ตัวละครเกิดความตระหนักและเกิดความรักท้องถิ่นอีสานของตน โดยจากภาพยนตร์สั้นทั้ง 22 เรื่อง มีภาพยนตร์ที่มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการโยกย้ายท้องถิ่นจำนวนทั้งสิ้น 5 เรื่อง ได้แก่

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม* ซึ่งตัวละครหลักของเรื่องได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการเข้าไปอยู่ในเมืองว่าน่าอยู่อย่างไร ทำไมผู้คนจึงนิยมเข้าไปอาศัยอยู่ในเมือง แต่เมื่อตัวละครได้เข้าไปอาศัยและใช้ชีวิตอยู่ในเมือง ในตอนท้ายตัวละครจึงได้คำตอบให้กับตัวเองและกลับมาอยู่ในท้องถิ่นของตนดั้งเดิม เนื่องจากการอยู่ในเมืองนั้นทำให้ตัวละครรู้สึกโดดเดี่ยว อีกทั้งสภาพแวดล้อมและผู้คนในเมืองก็แตกต่างกับในชนบทที่ตัวละครเคยอยู่และคุ้นเคย

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* ซึ่งในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวครอบครัวหนึ่งที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในเมือง ทำให้ตัวละครที่เป็นพ่อในเรื่อง ซึ่งประกอบอาชีพเป็นคนขับแท็กซี่ เกิดความรู้สึกอยากกลับบ้าน แต่ด้วยภาระหน้าที่ที่ต้องหาเลี้ยงครอบครัว จึงต้องอาศัยและมาทำงานในเมือง

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *บุญบัน* ซึ่งตัวละครค่าแรงที่เข้าไปศึกษาเล่าเรียนอยู่ในเมือง แต่ก็เกิดเหตุการณ์ให้ต้องเดินทางกลับมาที่บ้านเกิดของตน จึงทำให้เขาได้คำตอบกับตัวเองว่า แท้จริงแล้วเขาไม่ได้ต้องการที่จะใช้ชีวิตตามหาความฝันในเมือง แต่ต้องการอาศัยอยู่ในชนบทกับพี่ชายของเขาเท่านั้น

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* ซึ่งแสดงออกถึงการโยกย้ายท้องถิ่นหรือโยกย้ายบ้านเกิดได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็นที่สุด โดยสื่อสารผ่านตัวละครบุญส่งที่ได้รับรางวัลจากการโทรศัพท์เข้าไปเล่นเกมกับทางรายการวิทยุและได้รับบัตรคอนเสิร์ตคาราบาวมาเป็นของขวัญ และแม้แต่คิดถึงแต่การจะไปดูคอนเสิร์ตคาราบาว แต่ในตอนท้ายก็ตระหนักได้ถึงความน่าอยู่ของท้องถิ่นและมิตรภาพระหว่างผู้คนในท้องถิ่นของตน

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลายมือ* ตัวละครหลักของเรื่องเกิดความรู้สึกโยกย้ายความทรงจำในอดีตของเขาและพ่อ เมื่อครั้งที่ยังอาศัยและใช้ชีวิตอยู่ด้วยกันในชนบท จึงตัดสินใจเดินทางกลับมาที่บ้าน

หลังจากที่ไม่ได้เดินทางกลับมานานตั้งแต่พ่อของเขาเสียไป เมื่อเขากลับมาพบบ้านและทุ่งนาที่เคยมีความหมายกับตนเอง จึงทำให้ภาพความทรงจำในอดีตระหว่างเขาและพ่อย้อนกลับคืนมาอีกครั้ง

ตาราง: โครงเรื่องของภาพยนตร์สั้นอีสานที่ตัวละครเดินทางกลับบ้านในชนบทด้วยความรู้สึกโหยหาท้องถิ่นของตน

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาในภาพยนตร์
แก่นนิยม	ในฉากที่ตัวละครชายนั่งอยู่ข้างสระน้ำในสวนสาธารณะแห่งหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวที่ตัวละครต้องเผชิญเมื่อต้องมาอาศัยเพียงลำพังในเมือง จนตัวละครตัดสินใจเดินทางกลับบ้านเกิดในชนบท
เนรเทศ	ตัวละครที่เป็นพ่อในเรื่อง ซึ่งเดินทางเข้ามาประกอบอาชีพเป็นคนขับแท็กซี่ในเมือง เกิดความรู้สึกอยากกลับบ้าน แต่ด้วยภาระหน้าที่ที่ต้องหาเลี้ยงครอบครัว จึงต้องอาศัยและมาทำงานในเมือง
บุญปัน	โมรี ภรรยาของบุญปันพาเขาไปหาหมอ และพบว่าเขามีความผิดปกติของประสาทตาจนทำให้ตาบอด ทำให้คำแพงที่เพิ่งรู้จักเกี่ยวกับอาการของพี่ชายต้องรีบกลับมาบ้านเกิดเพื่อดูแลเขา หลังจากที่บุญปันเสียชีวิต การเสียชีวิตของบุญปันทำให้คำแพงได้เรียนรู้และเข้าใจว่าสิ่งที่เขาต้องการมาตลอดไม่ใช่การเข้าไปตามล่าความฝันในเมืองและใช้ชีวิตที่นั่น แต่เป็นการได้ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายอยู่ในชนบทกับพี่ชายของเขาอย่างที่เคยเป็นในอดีต
รักเก่าที่บ้านเกิด	บุญส่งได้รับของเพื่อตอบแทนน้ำใจจากหลานชายของป้าเป็นสมุดเรียงความ ซึ่งเป็นเรียงความที่เขียนถึงในหลวง หลังจากที่บุญส่งได้อ่านเรียงความเล่มนั้นแล้ว ก็ทำให้เขาตระหนักได้ถึงบางอย่าง และเดินทางกลับบ้าน เพื่อที่จะใช้ชีวิตไปกับการทำนา และอยู่ในบ้านเกิดที่เขารัก
ลายมือ	เมื่อพ่อเขาได้เสียชีวิตลง เขาขึ้นรถไฟเพื่อกลับมายังบ้านหลังเดิมที่เคยอยู่กับพ่อเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เมื่อเขามาถึงบ้าน เขาพบกับรูปของพ่อ รวมถึงเรียงความที่เขาเคยเขียนเกี่ยวกับพระราชดำรัสของ

	พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทำให้ความทรงจำในวัยเด็กครั้งที่นั่งคุยกับพ่อที่เตียงนาของเขาย้อนกลับมาอีกครั้ง
--	--

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่องที่ได้กล่าวถึงในข้างต้น ล้วนแล้วแต่มีประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการโยยหาท้องถิ่น โยยหาบ้านเกิดของตน ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของการเดินทางกลับไปยังบ้านเกิดของตน หรือการนั่งนึกถึงบ้านเกิดของตนก็ตาม ความรู้สึกโยยหาท้องถิ่นของตัวละครมักจะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครต้องไปอยู่ในสภาวะรู้สึกโดดเดี่ยว แปรลกแยกจากสภาพแวดล้อมและผู้คนในสภาพแวดล้อมรอบข้าง ซึ่งความรู้สึกโยยหาท้องถิ่นของผู้คนในอีสานเหล่านี้ สอดคล้องกับกับลักษณะของชาวบ้านภาคอีสานในยุคพัฒนาหรือยุคสงครามเย็นที่พัฒนา กิติอาษา (2557) ได้อ้างถึงว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ ภูมิภาคหรือท้องถิ่นนิยม และอุดมการณ์ทางการเมืองที่โดดเด่นและเฉพาะตัว ผู้คนกลุ่มนี้มีความผูกพันกับชุมชนและท้องถิ่นมากกว่าการเป็นที่อยู่อาศัย

ภาพความเป็นชนบทและความเป็นเมือง

จากการพิจารณาเนื้อหาในเรื่องของลักษณะความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้นอีสานที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์นั้น มักพบลักษณะร่วมของปมความขัดแย้งระหว่างภาพความเป็นชนบทอีสานและภาพความเป็นเมือง ซึ่งในภาพยนตร์สั้นมักนำเสนอภาพของความเป็นชนบทอีสานที่เรียบง่าย ไม่วุ่นวาย โดยนำเสนอด้วยภาพทุ่งนาที่กว้างใหญ่และเขียวสงบ ผู้คนไม่พลุกพล่าน ไม่ค่อยมีรถราสัญจรมากนัก และนำเสนอภาพความเป็นเมือง ด้วยภาพรถราที่แน่นขนัดไปตั้งท้องถนน ผู้คนที่พลุกพล่านเดินกันขวักไขว่อยู่ในเมือง ภาพควันและมลพิษต่างๆ ซึ่งความขัดแย้งระหว่างความเป็นชนบทอีสานและความเป็นเมืองนี้ ส่งผลต่อจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์ ทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว แปรลกแยก และไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมเมือง โดยภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยนำมาศึกษานั้น พบภาพยนตร์สั้นที่ต้องการสื่อสารถึงประเด็นนี้จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง *Frederick and Leon คู่เต็อดปุตุๆ* ที่เกี่ยวข้องกับการตามไล่ล่าคนร้ายที่โจรกรรมภาพศิลปะไป เฟรดเดอริกและลีโอซึ่งเป็นผู้ที่เข้ามาสืบคดีนี้จึงต้องเสาะหาเบาะแสเพื่อสาวไปให้ถึงตัวคนร้ายผู้ก่อเหตุ ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นภาพความเป็นเมืองที่เริ่มเข้ามาสอดแทรกอยู่ในอีสาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอาวุธและเทคโนโลยีต่างๆที่ทันสมัยที่ใช้ในภาพยนตร์ รวมถึงการแต่งกายและความเป็นอยู่ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเช่น ในฉากต่อสู้กัน ผังคนร้ายใช้อาวุธปืนที่ทันสมัยในการต่อสู้ ส่วนฝั่งของเฟรดเดอริกและลีโอซึ่งใช้อาวุธที่เป็นของพื้นบ้าน เช่น บั้งโพละและเมสสิคักแต่ในการต่อสู้

ภาพยนตร์เรื่อง *Yellow Summer* ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งในชนบทอีสานที่มีความแร้นแค้นจนตัวละครโต่ง ซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ต้องหาเลี้ยงทุกคนตัดสินใจไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง จนในท้ายที่สุดเขาต้องจบชีวิตลง

ภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม* ตัวละครหลักของเรื่องที่เข้ามาอาศัยอยู่ในเมือง ซึ่งมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างจากชนบทอีสานที่เขาเคยอยู่อย่างสิ้นเชิง ในภาพยนตร์แสดงให้เห็นภาพของความวุ่นวายในเมือง ทั้งการจราจร ผู้คน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวและตัดสินใจกลับไปใช้ชีวิตในชนบทดั้งเดิม

ภาพยนตร์เรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* ที่ตัวละครหลัก คือ เงาะต้องเข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในเมือง เนื่องจากแม่ของเขาอยากให้เข้ามาทำงาน เงาะจึงได้พบกับความวุ่นวายมากมายในเมือง ภาพยนตร์แสดงให้เห็นภาพของความวุ่นวายในเมือง ซึ่งแตกต่างจากภาพในชนบทที่ภาพยนตร์นำเสนอด้วยภาพวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและเงียบสงบ

ภาพยนตร์เรื่อง *เนรเทศ* เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัวชาวอีสานที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานและใช้ชีวิตอยู่ในเมือง ในเรื่องคือครอบครัวของดริม ซึ่งพ่อและดริมต้องแยกกันอยู่ พ่อเข้ามาทำงานในเมือง ส่วนดริมเองเมื่อเปิดเทอมต้องกลับไปเรียนที่โรงเรียนในชนบท ภาพยนตร์แสดงให้เห็นภาพของสังคมเมืองที่พ่ออาศัยอยู่ ควบคู่ไปกับภาพของสังคมชนบทที่ดริมและย่าอาศัยอยู่

ภาพยนตร์เรื่อง *บุญบัน* ภาพยนตร์แสดงให้เห็นวิถีชีวิตที่แตกต่างกันระหว่างกำแพงที่เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในเมือง กับบุญบันที่ใช้ชีวิตอยู่ในชนบทอีสาน สังคมชนบทในภาพยนตร์เรื่องนี้ ยังคงถูกนำเสนอในภาพของวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและเงียบสงบ

ภาพยนตร์เรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* ตัวละครบุญส่งที่ได้เดินทางเข้าไปในเมือง เพื่อดูคอนเสิร์ตวงคาราบาว ภาพยนตร์แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างชนบทอีสานและเมือง ระหว่างการเดินทางของบุญส่ง เมื่อบุญส่งเดินทางเข้าไปในเมืองและพบกับความวุ่นวาย ทำให้ตัวเขาเองที่เคยอาศัยอยู่ในสังคมอีสานที่มีแต่ความเงียบสงบ อยากกลับมาใช้ชีวิตเรียบง่ายในชนบท

นอกจากนี้ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับภาพความเป็นเมืองและความเป็นชนบท ภาพยนตร์ไม่ได้มีเพียงแง่มุมของความขัดแย้งระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบทแล้ว แต่ยังแสดงให้เห็นแง่มุมของความเป็นเมืองที่แทรกตัวเข้ามาในสังคมชนบท ตัวอย่างเช่น ในเรื่องของการแต่งกาย ที่ผู้คนในชนบทอีสานในภาพยนตร์ไม่ได้นุ่งห่มผ้าซิ่นอย่างเดิม อีกทั้งยังมีเรื่องของภาษา ซึ่งตัวละครบางตัวในภาพยนตร์แม้จะอาศัยอยู่ในอีสาน แต่ก็ไม่ได้สื่อสารด้วยภาษาอีสาน กลับสื่อสารด้วยภาษากลาง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแก่น* ซึ่งตัวละครในเรื่องคือฝ่ายและไทย เป็นผู้ที่เกิดและโตอยู่ในจังหวัดขอนแก่นที่อยู่ในภาคอีสาน แต่ทั้งสองคนกลับพูดภาษาอีสานไม่ได้ และสื่อสารด้วยภาษากลาง แสดงให้เห็นถึงความเป็นเมืองและความเป็นชนบทที่ไม่ได้เป็นภาพของความขัดแย้งกัน แต่กลับเป็นภาพของสังคมเมืองในแง่มุมที่แทรกตัวเข้ามาในความเป็นชนบท

ตาราง: แสดงภาพความเป็นชนบทและความเป็นเมืองในภาพยนตร์สั้นอีสาน

ชื่อเรื่อง	ความขัดแย้ง	
	ภาพความเป็นชนบท	ภาพความเป็นเมือง
Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ	ฝั่งของเฟรดเดอริกและลีโอจะใช้อาวุธที่เป็นของพื้นบ้าน เช่น บั้ง โพละและเมสส์ดักแต่ในการต่อสู้	ฝั่งคนร้ายใช้อาวุธปืนที่ทันสมัยในการต่อสู้
Yellow Summer	ครอบครัวในชนบทอีสานที่มีความแร้นแค้น	อำนาจของผู้คนในสังคมเมือง และระบบทุนนิยมที่เข้ามาซื้อสิทธิ์ซื้อเสียงจากผู้คนในชนบท
แก่นนิยม	ตัวละครเติบโตมาในสังคมชนบท เขาจึงชอบความเรียบง่าย และในเมืองแม้จะมีผู้คนอาศัยอยู่มากมาย แต่ก็ยิ่งทำให้เขารู้สึกโดดเดี่ยว เนื่องจากความคิดถึงบ้าน	สังคมเมืองที่มีการจรรยาบรรณ คับคั่ง ผู้คนเดินขวักไขว่ มีมลภาวะมากมาย อีกทั้งยังห่างไกลจากครอบครัว
ขอนแก่นฮีโร่	เงาะ ตัวละครชายซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เขาเป็นชายหนุ่มที่เติบโตในชนบทอีสาน ไม่ชอบความวุ่นวายในเมือง เขาอยากทำงานอยู่ที่บ้านเกิดในชนบท	สังคมในเมืองมีแต่ความวุ่นวาย รถราคับคั่ง ผู้คนสัญจรไปมามากมาย
เนรเทศ	วิถีชีวิตที่เรียบง่ายในชนบทของยากับดริม	วิถีชีวิตในสังคมเมืองที่พ่อของดริมต้องเผชิญ ภาพรถราที่แน่นขนัดไปทั้งท้องถนน
บุญปัน	สังคมชนบทบริเวณริมแม่น้ำโขง ผู้คนมักพายเรือ ประกอบอาชีพประมง หรือจับปลาประกอบอาหารกินกันเอง	ภาพสังคมในเมืองที่ค้ำแพงอยู่ มีแต่ความวุ่นวาย

รักเก่าที่บ้านเกิด	ภาพบุญส่งและเพื่อนใช้ชีวิตในชนบทอีสาน เป็นวิถีชีวิตที่เรียบง่าย ใกล้เคียงชีวิตทุ่งนาและธรรมชาติ ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน	สังคมเมืองค่อนข้างวุ่นวาย ผู้คนพลุกพล่าน
--------------------	--	--

อีสานพลัดถิ่น

อีสานได้รับการพัฒนาด้านสาธารณสุข สาธารณูปโภค การคมนาคม และอื่นๆ ตั้งแต่ยุคแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ทำให้อีสานกลางเป็นเมืองขนาดใหญ่ การขยายตัวของระบบทุนนิยมและบริโภคนิยม ซึ่งเป็นผลมาจากโลกาภิวัตน์ ส่งผลให้อีสานเริ่มเติบโตเป็นสังคมทันสมัย เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544: อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2549: 107) นักวิชาการด้านวัฒนธรรมอีสานอ้างว่า การพัฒนาจากส่วนกลางพยายามดึงอีสานให้เป็นเมือง ซึ่งส่งผลในเชิงลบต่ออีสานอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเอกวิทย์ชี้ให้เห็นถึงปัญหาการครอบงำจากภาครัฐต่ออีสาน โดยคนอีสานต้องปรับตัวเพื่อความอยู่รอด โดยเฉพาะการดิ้นรนส่งลูกหลานออกไปทำงานในกรุงเทพฯ และต่างประเทศ

จากประเด็นที่กล่าวถึงในข้างต้น ผู้วิจัยพบภาพยนตร์สั้นที่มีการสื่อสารและสะท้อนภาพของประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสานพลัดถิ่นเหล่านี้จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่

ภาพยนตร์เรื่อง *Yellow Summer* ตัวละครโด่งซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวตัดสินใจเข้าไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดงในกรุงเทพฯ เนื่องจากปัญหาทางการเงินของครอบครัว

ภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม* ตัวละครหลักของเรื่องที่เกิดคำถามว่า ทำไมผู้คนถึงมักจะเข้าไปทำงานในเมืองแทนที่จะอาศัยอยู่ในชนบทของตนเอง เขาจึงตัดสินใจเข้าไปใช้ชีวิตในชนบท หลังจากที่ตัวละครเข้าไปใช้ชีวิตในเมือง ตัวละครจึงได้คำตอบของตนเองและเดินทางกลับมาอาศัยอยู่ในชนบทดังเดิม

ภาพยนตร์เรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* เงาะซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง เดินทางเข้าไปทำงานทำในเมือง เนื่องจากแม่ของเขาอยากให้เข้าไปทำงานในเมือง เพราะคิดว่าการทำงานในเมืองน่าจะมีรายได้ที่ดีกว่าการทำงานในชนบท เงาะจึงเดินทางเข้าไปเมืองตามที่แม่ต้องการ และพบเจอความวุ่นวายต่างๆในเมือง

ภาพยนตร์เรื่อง *เนรเทศ* ครอบครัวของดริมได้เข้าไปใช้ชีวิตและทำงานอยู่ในเมือง โดยในภาพยนตร์ พ่อของดริมเดินทางเข้าไปเป็นคนขับแท็กซี่ในเมือง ส่วนดริมและย่าเดินทางกลับไปใช้ชีวิตในชนบทในช่วงที่ดริมเปิดเทอม เนื่องจากเธอเรียนในโรงเรียนในชนบท

ภาพยนตร์เรื่อง *บุญปັນ* ตัวละครคำแพงเดินทางเข้าไปเรียนมหาวิทยาลัยและตามหาความฝันของเขาในเมือง ส่วนบุญปันพี่ชายของเขายังคงใช้ชีวิตเป็นชาวประมงอยู่ในชนบท จนเมื่อบุญปัน

เสียชีวิตลง คำแพงจึงได้เข้าใจว่าสิ่งที่เขาต้องการคือการอาศัยอยู่ในชนบทไม่ใช่การไปตามหาความฝันในเมืองอย่างที่เขาเข้าใจมาตลอด

ภาพยนตร์เรื่อง ลายมือ ตัวละครหลักของเรื่องเดินทางไปใช้ชีวิตและทำงานในเมืองตั้งแต่พ่อของเขาเสียชีวิต จนวันหนึ่งเขาเดินทางกลับมายังบ้านเกิดและความทรงจำเก่าๆในวัยเด็กระหว่างเขาและพ่อก็หวนกลับมาให้นึกถึงอีกครั้ง

ภาพยนตร์เรื่อง ฮักฮอดแก่น ตัวละครหลักคือ ไทย ในเรื่อง เดินทางไปใช้ชีวิตและทำงานในเมือง จนวันหนึ่งเขากลับมาบ้านเกิดในจังหวัดขอนแก่นเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองของจังหวัด

ตาราง : ตัวละครที่ต้องเดินทางเข้าไปอยู่อาศัยและทำงานในเมือง

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาในภาพยนตร์
Yellow Summer	ตัวละครโต้งซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวตัดสินใจเข้าไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดงในกรุงเทพฯ เนื่องจากปัญหาทางการเงินของครอบครัว
แก่นนิยม	ตัวละครหลักของเรื่องที่เกิดคำถามว่า ทำไมผู้คนถึงมักจะเข้าไปทำงานในเมืองแทนที่จะอาศัยอยู่ในชนบทของตนเอง เขาจึงตัดสินใจเข้าไปใช้ชีวิตในชนบท
ขอนแก่นฮีโร่	เงาะซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง เดินทางเข้าไปหางานทำในเมือง เนื่องจากแม่ของเขาอยากให้เข้าไปทำงานในเมือง เพราะคิดว่าการทำงานในเมืองน่าจะมีรายได้ที่ดีกว่าการทำงานในชนบท
เนรเทศ	ครอบครัวของดริมได้เข้าไปใช้ชีวิตและทำงานอยู่ในเมือง โดยในภาพยนตร์ พ่อของดริมเดินทางเข้าไปเป็นคนขับแท็กซี่ในเมือง
บุญปิ่น	ตัวละครคำแพงเดินทางเข้าไปเรียนมหาวิทยาลัยและตามหาความฝันของเขาในเมือง
ลายมือ	ตัวละครหลักของเรื่องเดินทางไปใช้ชีวิตและทำงานในเมืองตั้งแต่พ่อของเขาเสียชีวิต
ฮักฮอดแก่น	ตัวละครหลักคือ ไทย ในเรื่อง เดินทางไปใช้ชีวิตและทำงานในเมือง จนวันหนึ่งเขากลับมาบ้านเกิดในจังหวัดขอนแก่นเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองของจังหวัด

สังคมชาวอีสาน: วิถีชีวิตที่เรียบง่ายในชนบท ความใกล้ชิดและผูกพันกับทุ่งนา

ชุมชนอีสานยังคงลักษณะของชุมชนเกษตรกรรมยังชีพ พึ่งพาธรรมชาติ พึ่งพากันเองในชุมชนท้องถิ่น (พัฒนา, 2557) เมื่อพิจารณาองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในเรื่องของฉากและสถานที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สามารถแสดงให้เห็นถึงภูมิหลังของตัวละคร รวมถึงบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ตัวละครเติบโตได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยพบลักษณะร่วมของฉากที่ปรากฏซ้ำๆในภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ ได้แก่ ฉากทุ่งนา ภูเขา และสภาพแวดล้อมในชนบทอีสาน

ชาวอีสานในชนบทมักประกอบอาชีพเกษตรกรรม ทำนา ทำไร่ โดยมักปลูก “เสียงนา” ซึ่งเป็นสิ่งปลูกสร้างขนาดเล็กลักษณะคล้ายกับกระท่อม ถือเป็นผลผลิตของการประกอบอาชีพเกษตรกรรมของชาวอีสานอย่างหนึ่ง โดยเสียงนาถูกสร้างขึ้นเพื่อการตอบสนองประโยชน์ใช้สอยในการประกอบอาชีพทำนาของชาวอีสานโดยทั่วไป เช่น ใช้เป็นที่พักอาศัยชั่วคราวในการทำนาตั้งแต่เริ่มไถ หว่าน จนกระทั่งเก็บเกี่ยวผลผลิต ไม่ว่าจะเดินไปตามท้องทุ่งนาแห่งไหนในอีสานก็จะพบเสียงนาตั้งอยู่ทั่วไป ซึ่งอาจมีลักษณะแตกต่างกันออกไป (สมชาย, 2543)

ภาพยนตร์มีการแสดงให้เห็นภาพของบรรยากาศโดยรอบของชนบทอีสานที่มีทุ่งนากว้าง มีการเลี้ยงควาย สร้างเสียงนา ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* เจาะและชายที่ช่วยเหลือเขานั่งคุยกันที่เสียงนา, *เสียงนายน้อยคอยรัก* กลุ่มเด็กวัยรุ่นในชนบทอีสานที่มานั่งคุยนั่งเล่นกัน โดยที่เรื่องราวแทบทั้งหมดของเรื่องดำเนินในสถานที่หลักเพียงที่เดียว คือ เสียงนา, *รักเก่าที่บ้านเกิด* บุญส่งและเพื่อนซึ่งรวมตัวกันเพื่อทำนา เกี่ยวข้าว , *ลายมือ* พ่อลูกที่นั่งคุยกันที่เสียงนา จนวันหนึ่งที่ลูกจากบ้านไปอยู่ในเมือง เมื่อคิดถึงบ้านเขาก็กลับมาที่เสียงนານี้อีกครั้ง, และ *ฮักบ้านนอก* เรื่องราวเกือบทั้งหมดของเรื่องเกิดขึ้นที่บริเวณเสียงนา ความทรงจำระหว่างศรและสาว รวมถึงการเริ่มความสัมพันธ์ระหว่างบาวและสาวก็เกิดขึ้นที่เสียงนານี้ ทุ่งนาและเสียงนาเป็นสถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและใกล้ชิดธรรมชาติในแบบอีสานได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นว่าผู้คนในสังคมอีสานนั้นมักประกอบอาชีพเกษตรกรรม

ตาราง: แสดงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทุ่งนาและเถียงนาในภาพยนตร์สั้นอีสาน

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาในภาพยนตร์
Yellow summer	 <p data-bbox="608 972 1342 1070">เป็นฉากที่จำ ภรรยาของโต่งกำลังขุดดินอยู่ในทุ่งนา แสดงให้เห็นวิถีชีวิตและอาชีพของชาวอีสาน</p>
ขอนแก่นฮีโร่	 <p data-bbox="608 1429 1225 1473">เป็นฉากที่เงาะและชายที่ช่วยเหลือเขานั่งคุยกันที่เถียงนา</p>
เถียงน่าน้อยคอยรัก	

	<p>ในภาพยนตร์สั้นอีสานเรื่องนี้ ใช้เถียงนาเป็นสถานที่หลักเพียงสถานที่เดียวในเรื่อง โดยเถียงนาในเรื่องเป็นสถานที่ที่กลุ่มเด็กวัยรุ่นในชนบทอีสานใช้เป็นที่นั่งคุยนั่งเล่นกัน</p>
<p>นับหนึ่งถึงสิบ</p>	 <p>เป็นฉากที่ทักและโอ๊ตต่อสู้กัน โดยมีเพื่อนๆ รายล้อมอยู่ด้วย ทั้งสองสู้กันในท้องนาที่มีน้ำและโคลน มีต้นกล้าขึ้นเล็กน้อย แสดงให้เห็นถึงทัศนียภาพของท้องนาในชนบทอีสาน</p>
<p>รักเก่าที่บ้านเกิด</p>	  <p>เป็นฉากที่บุญส่งและเพื่อนรวมตัวกันเพื่อทำนา เกี่ยวข้าว แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่ผูกพันกับธรรมชาติและ การประกอบอาชีพเกษตรกรรมของชาวอีสาน</p>

ลายมือ



ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เถียงนาและทุ่งนาเป็นสถานที่ที่มีความหมายกับความทรงจำในวัยเยาว์ของเด็กชายซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง

ฮักบ้านนอก



	<p>เรื่องราวเกือบทั้งหมดของเรื่องเกิดขึ้นที่บริเวณเถียงนา ความทรงจำระหว่างศรและสาว รวมถึงการเริ่มความสัมพันธ์ระหว่างบาวและสาวก็เกิดขึ้นที่เถียงนານี้</p>
--	--

ภาพของวิถีที่เรียบง่าย รวมถึงภาพของทุ่งนาในชนบท นอกเหนือจากความต้องการในการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และการประกอบอาชีพเกษตรกรรมของชาวอีสานแล้ว อาจเกิดจากความต้องการที่จะสะท้อนให้เห็นภาพความอุดมสมบูรณ์ ความชุ่มชื้นของดินแดนอีสาน เพื่อลบล้างมายาคติต่างๆที่ว่า ดินแดนอีสานเป็นดินแดนที่มีแต่ความแห้งแล้ง

การผสมผสานทางความเชื่อในชุมชนอีสาน

ระบบความเชื่อทางศาสนาในชุมชนอีสานเป็นการผสมผสานทางความเชื่อ พิธีกรรม และสถาบันระหว่างพุทธศาสนานิกายเถรวาท ลัทธิพราหมณ์พื้นบ้าน และความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณ (พัฒนา, 2557) จากการพิจารณาเนื้อหาในส่วนของฉากในภาพยนตร์ ผู้วิจัยมีภาพยนตร์ทั้งสิ้น 4 เรื่องที่มีประเด็นในภาพยนตร์และมีฉากที่เป็นวัดอยู่ในเรื่อง รวมถึงมีเรื่องราวความเชื่อในเรื่องของสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น ภูตผีและพญานาคด้วย ซึ่งบทบาทสำคัญของวัดในภาพยนตร์นั้นมีลักษณะที่คล้ายกัน คือ เป็นเสมือนศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้านและผู้คนชาวอีสาน เมื่อตัวละครในภาพยนตร์เกิดปัญหา ตัวละครเลือกที่จะเข้าวัด เพื่อไปสงบจิตสงบใจ รวมถึงปรึกษาพระในวัด ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเช่น

ในภาพยนตร์เรื่อง *ผู้บ่าวเกียบ* ตัวละครสี่ซึ่งมีปัญหาบางอย่าง จนในตอนท้ายสี่ไม่สบายใจและเข้ามาที่วัด ได้พบกับหลวงพ่อบุญ หลวงพ่อบุญจึงสอนธรรมะแก่สี่จนสี่นั้นสบายใจและปลื้มใจได้มากขึ้น

ในภาพยนตร์เรื่อง *ไหมฟ้า* เหตุการณ์ทั้งหมดเริ่มต้นจากความขัดแย้งระหว่างหมู่บ้านฝิ่งคุ่มเหนือและคุ่มใต้ ทั้งสองหมู่บ้านนี้มีปัญหากันมาโดยตลอด วันหนึ่งเมื่องานบุญไหมฟ้าใกล้จะมาถึง มีชายคนหนึ่งมาบอกกับหลวงพ่อบุญว่าไหมฟ้าได้หายไป หลวงพ่อบุญจึงให้ชาย 4 คน จากบ้านคุ่มเหนือ 2 คน และจากบ้านคุ่มใต้อีก 2 คน ไปช่วยกันออกตามหาไหมฟ้า ระหว่างทางออกตามหา ทั้ง 4 ก็ยังคงไม่มีความสามัคคี ทะเลาะกันจนต้องแยกกันออกเดินทาง แต่ละคนที่แยกย้ายกันไป ต่างคนต่างก็ต้องพบกับโจรป่า พวกเขาต่อสู้กับโจรป่าเพียงลำพังแต่ก็ไม่สำเร็จ จนเมื่อพวกเขาได้กลับมาเจอและรวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับโจรเหล่านั้น จึงสามารถเอาชนะพวกกลุ่มโจรได้ และในตอนท้าย หลวงพ่อบุญก็ออกมาเฉลยว่า แท้จริงแล้วไหมฟ้าที่พวกเขาตามหาไม่ได้หายไปไหน เป็นเพียงอุบายที่หลวงพ่อบุญหลอกให้ทั้ง 4 คนออกไปตามหาเพื่อจะให้เกิดความสามัคคีกันมากขึ้นเท่านั้น ชาวบ้านทั้งหลายจึงรวมตัวกันมาที่วัด

เพื่อให้หลวงพ่อบรรณช่วยตัดสิน โดยการมีวัดเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนในท้องถิ่นนี้อาจเป็นลักษณะหรือรูปแบบของโครงสร้างทางสังคมของอีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฝักๆ* อาจ เด็กหนุ่มคณะเกษตรศาสตร์ ซึ่งไปหลงรักเข้ากับหญิงสาวคนหนึ่ง เพื่อนของเขาแนะนำให้จับผู้หญิงคนนั้นด้วยการปลุกฝัก ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาน่าจะถนัดที่สุด อาจจึงเริ่มปลุกฝัก เขาตั้งใจรดน้ำพรวนดิน ร้องเพลงให้ฝักของเขาฟังเป็นอย่างดี แต่ฝักก็ยังคงไม่โต เมื่อเขาไปปรึกษากับเพื่อน เพื่อนจึงพาเขาไปพบกับเทพพฤษชา เทพพฤษชามอบผงวิเศษกลับมาให้เขานำไปดูแลฝัก หลังจากนั้นฝักของเขาก็เจริญงอกงาม เขาจึงนำฝักเหล่านี้ไปให้หญิงสาวที่เขาชอบ ภาพยนตร์มีการสอดแทรกเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับเทพผู้ปกป้องรักษาต้นไม้

ในภาพยนตร์เรื่อง *ฮอยฮัก* เด็กชายและเด็กสาวคู่หนึ่ง เขาและเธอมักจะมาเดินเล่นและขี่จักรยานกันบริเวณริมน้ำ จนวันหนึ่งเมื่อพระอาทิตย์กำลังจะตก เด็กสาวจะต้องกลับบ้าน เด็กชายจึงขออาสาไปส่งเธอที่บ้านด้วยความที่เป็นห่วง เด็กสาวปฏิเสธ แต่เด็กชายก็ยืนยันจะไป เธอจึงขอให้เด็กชายหลับตาลง แต่เด็กชายก็ปฏิเสธอีก เธอจึงค่อยๆเดินลงไปในน้ำและหายตัวไป เด็กชายรู้สึกตกใจและประหลาดใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น วันต่อมาเด็กสาวมารอเด็กชายตามปกติ แต่เขาก็กลับแอบอยู่บริเวณนั้นและไม่ยอมออกมาเจอเด็กสาว เธอจึงเสียใจมาก จนเมื่อเวลาผ่านไป เด็กชายนึกถึงเรื่องราวเหล่านั้น เขาจึงกลับมาถ่ายรูปที่ริมน้ำแห่งนั้นอีกครั้ง โดยในตอนท้ายเรื่อง ภาพยนตร์มีการเฉลยว่า แท้จริงแล้วเด็กหญิงคนนั้นเป็นพญานาค เนื่องจากเมื่อเด็กชายคนนั้นโตขึ้นและกลับมาระลึกถึงความทรงจำในวัยเด็กของเขา เขากลับพบกับรอยพญานาคที่เลื้อยอยู่บริเวณหน้ารถ

การแสดงออกถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาอีสานในด้านต่างๆ

จากการพิจารณาถึงเนื้อหาจากฉากต่างๆในภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์มีเนื้อหาที่นำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านวิถีชีวิต การละเล่น รวมถึงภูมิปัญญาของอีสานทั้งในด้านของอาหารการกิน สภาพความเป็นอยู่ และการประกอบอาชีพ

การละเล่นของอีสานที่พบ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* ตัวละครมีการใช้บักแต้ ซึ่งเป็นเมล็ดที่ชาวอีสานมักจะนำมาใช้ในการแก่งกัน เนื่องจากเมื่อนำเมล็ดบักแต้ไปฝนที่พื้นแล้วจะทำให้เกิดความร้อนเมื่อเอามาจี้กัน หรือบั้งโพละ ซึ่งเป็นของเล่นอย่างหนึ่งของคนอีสาน องค์ประกอบต่างๆที่ถูกนำมาใส่ไว้ในภาพยนตร์ ทั้งยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตอีสานในด้านของอาหารการกินของชาวอีสานในภาพยนตร์ เช่น แจ่ว ปน ส้มตำ รวมถึงภูมิปัญญาของอีสานที่พบก็คือ ภูมิปัญญาในด้านของหัตถกรรมอีสาน เช่น กระติบข้าวเหนียว ภาชนะที่ใช้ในการเก็บอาหารของชาวอีสาน และหวดที่เป็นภาชนะไว้ใช้สำหรับนึ่งข้าวเหนียว สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่แสดงให้เห็นถึงวิถีและภูมิปัญญาของอีสานได้เป็นอย่างดี ดังจะเห็นเนื้อหาเหล่านี้ได้จากตารางแสดงภาพวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของอีสาน

ตาราง: ภาพวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของอีสานที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้น

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาในภาพยนตร์
<p><i>Frederick and Leon</i> คู่เดือดปุดๆ</p>	 <p>ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีการนำเอาเมล็ดบักแต้ ซึ่งเป็นเมล็ดพันธุ์พืชชนิดหนึ่งที่ชาวอีสานมักนำมาแกงกัน โดยการนำเมล็ดบักแต้ไปถูกับพื้นจนเกิดความร้อน แล้วนำมาใช้จี้กัน โดยในภาพยนตร์ ตัวละครได้นำเมล็ดบักแต้มาใช้แทนอาวุธเพื่อป้องกันตัว</p> 



นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการสอดแทรกการละเล่นอีกอย่างหนึ่งของอีสานลงไป คือ บั้งโพละ เป็นของเล่นอย่างหนึ่งของคนอีสาน ทำจากไม้รวกสองท่อนซึ่งมีความยาวไม่เท่ากัน ท่อนหนึ่งไม่มีข้อและมีรูกลวงยาวตลอด ส่วนอีกท่อนหนึ่งที่สั้นกว่าสามารถมีข้อได้ จากนั้นนำไม้ไผ่ที่เหลากลมแล้วขนาดพอดีกับไม้รวกทั้งสองท่อนใส่เข้าไปในรูของไม้รวกท่อนสั้นให้แน่น และเหลาให้มีขนาดเล็กกว่ารูไม้รวกพอที่จะสามารถดึงเข้าออกได้ วิธีการเล่นก็คือ นำกระดาษที่ชุบน้ำมาม้วนเป็นก้อนกลม ใส่เข้าไปในรูไม้รวกให้แน่น จากนั้นจึงเอาแกนใส่เข้าไปและกระแทกตัวกระดาษก้อนกลมที่เราทำเป็นกระสุนไว้ด้านใน เพื่อให้ลูกกระสุนออกไปทางปลายไม้อีกท่อนหนึ่ง ลูกกระสุนที่ถูกแรงอัดจากแกนจะออกไปทางปากรูไม้รวกและเกิดเสียงดัง คล้ายเสียง “โพละ” จึงเรียกว่า บั้งโพละ ภาพยนตร์ได้นำบั้งโพละมาใช้แทนอาวุธเช่นเดียวกับเมล็ดบักแต้

เก็บ



เป็นฉากที่ตัวละครและครอบครัวรับประทานอาหารร่วมกัน ตัวละครในฉากใช้มือในการทานอาหาร และมีกระติบข้าวสำหรับเป็นภาชนะใส่

	<p>ข้าวเหนียว แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในด้านของอาหารการกิน</p>
<p>ขอนแก่นฮีโร่</p>	<div data-bbox="603 414 1264 795" data-label="Image"> </div> <p>เป็นฉากที่แม่และเงาะรับประทานอาหารด้วยกัน แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตอีสานในด้านอาหารการกิน</p>
<p>เถียงน่าน้อยคอยรัก</p>	<div data-bbox="603 929 1264 1321" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="603 1339 1264 1706" data-label="Image"> </div> <p>เป็นฉากที่เด็กๆ รุ่นในชนบทอีสานนั่งล้อมวงต้มเหล้ากันบริเวณเถียงนา ซึ่งมีกับแก้มเป็นหนูนาย่าง เป็นภาพที่แสดงให้เห็นวิถีชีวิตในด้านอาหารการกินของชนบทอีสานได้เป็นอย่างดี</p>

เนรเทศ



เป็นฉากที่ครอบครัวของตริมรับประทานอาหารร่วมกันในบ้าน

ผู้ป่าวเก็บคืบ



เป็นฉากที่ลุงหมานชวนสีมากินข้าวในสวน โดยมีอาหาร เช่น แจ่วและ ป่น ซึ่งเป็นอาหารอีสาน

<p>รักเก่าที่บ้านเกิด</p>	 <p>เป็นฉากที่บุญส่งรับประทานอาหารอยู่ในบริเวณบ้าน</p>
<p>ลูกอีสาน 2552</p>	 <p>เป็นฉากที่แม่ของตัวละครหมูกำลังสานหวด ซึ่งเป็นภาชนะที่ใช้สำหรับนึ่งข้าวเหนียว</p>
<p>ฮักบ้านนอก</p>	 <p>เป็นฉากที่สาวและน้องสาวของเธอนั่งทำกับข้าวและตำส้มตำอยู่ที่เถียงนา</p>

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น การถ่ายทอดอัตลักษณ์อีสานผ่านวิถีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นในด้านของ อาหารการกิน การละเล่น หรือในเรื่องของภูมิปัญญาต่างๆของอีสานนั้น นอกจากจะเป็นการถ่ายทอด วัฒนธรรมอีสานให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้และเข้าใจแล้ว ยังมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและ ภูมิปัญญาของอีสานเหล่านี้ไว้ด้วย

อุปนิสัยที่มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ลักษณะร่วมที่ปรากฏผ่านตัวละครในภาพยนตร์สั้นอีสานหลายๆเรื่องนั้น คือ อุปนิสัยของการ เป็นคนที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น รวมถึงมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ อาจสืบเนื่องมาจากวิถีชีวิตของผู้คนใน ชนบทที่มักจะช่วยเหลือเกื้อกูลกันในเรื่องต่างๆอยู่เสมอ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เช่น ในภาพยนตร์สั้น เรื่อง *คนไร่รถ* ตัวละครอาจ ซึ่งเข้าไปช่วยเหลือทุกคนที่เข้าได้พบเห็น, ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* เจาะเข้าไปช่วยเหลือตั้งที่กำลังถูกรังแก ทั้งที่เขาเองก็ไม่ได้รู้จักกับตั้งเป็นการส่วนตัวมาก่อนหน้านี้, *ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ* สี ชายหนุ่มชาวอีสานในเรื่องซึ่งเป็นคนมีน้ำใจคอยไปช่วยเหลืองานลูกหมาน ที่สวน ตัวละครป่าดวงและลูกหมานที่มีน้ำใจชวนสีมากินข้าวด้วยกัน, *รักเก่าที่บ้านเกิด* บุญส่งและคน อื่นๆในชนบทที่มักจะมาช่วยกันทำนาเกี่ยวข้าว, *ฮักฮอดแก่น* ยาของฝ่ายที่คอยใช้ให้ฝ่ายเอกกับข้าวที่ ทำไปฝากให้ไทยที่เป็นเพื่อนบ้าน ตัวละครในลักษณะนี้แสดงให้เห็นว่า สังคมอีสานเป็นสังคมที่ ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน มีน้ำใจและคอยแบ่งปันช่วยเหลือกันอยู่เสมอ

ตาราง: ตัวละครในภาพยนตร์สั้นอีสานที่แสดงให้เห็นถึงความมีน้ำใจของผู้คนในชนบท

ชื่อเรื่อง	เนื้อหาในภาพยนตร์
คนไร่รถ	ในระหว่างที่อาจพยายามจะวิ่งตามรถขายไอศกรีม เพื่อนำเงินทองที่ เกินมาไปคืนนั้น เขาได้พบเข้ากับผู้หญิงที่ร้องเรียกให้ช่วย ชายที่ จักรยานยางแบน หญิงที่มอเตอร์ไซค์เสีย และชายที่รถกระบะเสีย โดยตัวละครอาจก็ได้เข้าไปช่วยเหลือทุกคนอย่างเต็มใจ
ขอนแก่นฮีโร่	เจาะเข้าไปช่วยเหลือตั้งที่กำลังถูกรังแก ทั้งที่เขาเองก็ไม่ได้รู้จักกับตั้ง เป็นการส่วนตัวมาก่อนหน้านี้
ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ	สี ชายหนุ่มชาวอีสานในเรื่องซึ่งเป็นคนมีน้ำใจคอยไปช่วยเหลืองานลูก หมานที่สวน รวมถึงป่าดวงและลูกหมานที่มีน้ำใจชวนสีมากินข้าว ด้วยกัน
รักเก่าที่บ้านเกิด	บุญส่งและคนอื่นๆในชนบทที่มักจะมาช่วยกันทำนาเกี่ยวข้าว

ฮักฮอดแก่น	ย่าของฝ่ายที่คอยใช้ให้ฝ่ายเอากับข้าวที่ทำไปฝากให้ไทยที่เป็นเพื่อนบ้าน
------------	---

ดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของอีสาน

อีสานนั้นมีเครื่องดนตรีที่มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น เสียงของแคนและพิณ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นอีสานมีการสอดแทรกวัฒนธรรมอีสานในด้านของดนตรีเข้าไปในภาพยนตร์หลายเรื่อง โดยสอดแทรกเข้าไปในรูปแบบของดนตรีหรือเพลงประกอบภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม* ในฉากที่ตัวละครแต่งตัวประหลาดถือกระบี่ขว้างเหนียวยืนอยู่บนท้องถนน และดนตรีประกอบที่เป็นเสียงของแคนก็ดังขึ้น หรือตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ ในภาพยนตร์เรื่อง *ฮักบ้านนอก* ซึ่งเป็นภาพยนตร์สั้นประกอบเพลง จะสังเกตได้ว่าเพลงในภาพยนตร์นั้นมีเสียงของแคนและพิณเป็นหลัก รวมถึงมีจังหวะที่ค่อนข้างสนุกสนาน ซึ่งวัฒนธรรมในด้านดนตรีเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของคนอีสาน ที่เป็นคนรักความสนุกสนานอีกด้วย

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาล

ภาพยนตร์อีสานจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์อีสานทั้งสิ้น 11 คนตามรายชื่อที่ได้กล่าวไว้ในบทที่ 3 ในหัวข้อแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

4.1.1 แนวความคิดหลักและเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสาน

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับอีสานทั้งสิ้น 11 ท่าน พบว่า แต่ละท่านก็มีแนวความคิดและเจตนารมณ์ในการสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป แต่หนึ่งสิ่งที่คุณกำกับทุกคนต้องการจะสื่อสารโดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางก็คือ อัตลักษณ์อีสานที่สะท้อนผ่านวิถีชีวิตของชาวอีสาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการดำเนินชีวิต อาหารการกิน วัฒนธรรมประเพณี การละเล่น รวมถึงภูมิปัญญาต่างๆ ของอีสาน การสื่อสารสิ่งเหล่านี้ผ่านทางภาพยนตร์สั้นนอกจากจะช่วยให้คนที่อยู่นอกบริบทของวัฒนธรรมอีสานได้เข้าใจถึงความเป็นอีสานมากขึ้นแล้ว ยังทำให้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมอีสานเองนั้นเกิดความภูมิใจและเป็นการช่วยอนุรักษ์วัฒนธรรมเอาไว้ด้วย นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้พบประเด็นที่น่าสนใจจากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับแนวความคิดหลักและเจตนารมณ์ในการสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับ อันได้แก่

การปล้ำมายาคติและภาพตัวแทนของอีสาน

ประเด็นที่น่าสนใจประการหนึ่ง คือ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ เกิดขึ้นจากความพยายามในการปล้ำมายาคติหรือภาพตัวแทนบางอย่างของอีสาน เช่น คนอีสานเป็นคนจน และโง่ อีสานเป็นดินแดนที่แห้งแล้งและแร้นแค้น ซึ่งภาพตัวแทนเหล่านี้ ส่วนหนึ่งก็เป็นผลผลิตที่เกิดจากการประกอบสร้างความหมายผ่านทางภาพยนตร์ และเมื่อความหมายเหล่านี้ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่า ก็จะกลายมาเป็นภาพที่ถูกทำให้ตกตะกอนจนกลายมาเป็นภาพจำหรือมายาคติของอีสาน กล่าวคือ เป็นการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานในแบบเหมารวม จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์อีสานซึ่งเป็นคนในท้องถิ่น พบว่าผู้กำกับจำนวน 4 คน ได้แก่ นิยม วงศ์พงษ์คำ, ปรีชา สาคร, อติสรณ์ อันสงคราม และเสรี หล้าชนบตต้องการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ขึ้นมาเพื่อจุดมุ่งหมายในการปล้ำมายาคติและภาพตัวแทนต่างๆ ทั้งนี้ก็เพื่อให้บุคคลอื่นๆ ได้รู้จักและเข้าใจในความเป็นอีสานในแง่มุมต่างๆ มากขึ้น เพื่อให้เห็นว่าอีสานในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ไม่ได้เป็นดินแดนที่ล้าหลังอย่างเช่นที่หลายๆ คนรู้จักและเข้าใจ เพื่อสร้างนิยามของอัตลักษณ์หรือความเป็นอีสานในแง่มุมใหม่ในแบบที่อีสานเป็นสู่สายตาผู้ชมทั่วไป อย่างเช่น ในบทสัมภาษณ์ของนิยม วงศ์พงษ์คำ ที่ได้กล่าวไว้ว่า

“เมืองหลวงคือกรุงเทพฯ อะไรๆ มันก็เป็นกรุงเทพฯ ไปหมด แล้วคนภาคอื่นไปไหน และก็ยังมีการสร้างอัตลักษณ์ให้คนกรุงเทพฯ ดูถูกคนภาคอื่นว่า ลาว สกปรก ยากจน เลยมีการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นว่า เราก็ก่่ง เราก็หล่อ นี่คือเรา มีการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ขึ้นมา”

นิยม วงศ์พงษ์คำ 30 เมษายน, 2559

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อีกทั้งการสัมภาษณ์ปรีชา สาคร อาจารย์เองก็ได้กล่าวถึงประเด็นที่อัตลักษณ์อีสานถูกกดทับจากการสร้างภาพตัวแทนแบบเหมารวม (stereotype) ในภาพยนตร์ไว้ว่า

“เราก็มีหนังของเราบ้าง ตอนแรกก็เป็นหนังที่ทำส่งประกวด เป็นหนังที่เป็นประเด็นอีสาน โดยสิ่งที่สำคัญของมันคือต้องเป็นภาษาถิ่นเท่านั้น แล้วก็หนังต้องไม่ทำลายคนอีสาน เพราะหนังหลายๆ เรื่องที่ผ่านมาก็มีมุมมองที่ไม่ดีต่อคนอีสาน เช่น มองคนอีสานเป็นคนรับใช้บ้าง เป็นคนชายขอบ”

“คือหนังทุกเรื่อง โดยเฉพาะหนังเชิงพาณิชย์นะครับ หนังตลาดนี้แหละ มักจะเล่าเรื่องราวเราเป็นคนชายขอบ มองว่าเราด้อยสิทธิ์ ด้อยเสียง ด้อยค่าประมาณนี้ ไม่แน่ใจนะ แต่อย่างเช่น หนังเรื่องแจ้ว หรือเรื่อง หนูหินอินเตอร์ หนูหินถึงจะเป็นตัวเอก เป็นตัวเด่น ดูเหมือนจะเป็นคนเก่ง แต่ยังไงก็เป็นคนรับใช้อยู่ดี พี่พยายามที่จะแก้มายาคติ เราพยายามทำหนังเพื่อที่จะเปลี่ยนมายาคติของคนใหม่ ว่า คนอีสานไม่ได้เป็นแบบนี้ นี่คือประเด็นเดียว ไม่ใช่ต้องการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่นักวิชาการพูดคุยกันอย่างสวยหรูว่า ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม แต่มุมมองของพี่ พี่เพียงอยากแค่ต้องการแก้มายา

คติ ปรับเปรียบมุมมองของคนนอกที่มองคนอีสานว่ามันไม่ใช่แบบนั้น ทุกคนเท่ากันนะ นั่นแหละคือสิ่งที่ต้องการ”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

จากประเด็นที่ทั้งนิยมและปรีชาพูดถึงเรื่องอัตลักษณ์อีสานที่ถูกให้ความหมายในแบบเหมารวม ทำให้คนส่วนใหญ่เข้าใจว่าภาพที่เห็นนั้นเป็นความหมายที่แท้จริงของอีสาน หากแต่สิ่งเหล่านั้นเป็นเพียงการเลือกดึงเอาคุณสมบัติบางอย่างที่ปรากฏชัดเจน หรือพบเห็นบ่อยๆจากการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์อีสานจึงถูกลดทอนลงไป ทั้งสองท่านได้นำเสนอวิธีที่อาจมีส่วนในการแก้ปัญหาภาพตัวแทนและมายาคติต่างๆเหล่านี้ว่า บางทีเราอาจจะทำลายมายาคติในแง่ลบของอีสานได้ด้วยการพยายามสร้างและนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ๆของอีสานขึ้นมาแทนที่ภาพลักษณ์ในแบบเดิมๆ เช่น จากภาพลักษณ์เดิมที่คนอาจมองว่าคนอีสานเป็นคนยากจน แร้นแค้น ก็อาจสร้างภาพยนตร์ที่นำเสนออีสานในมุมมองใหม่ว่า คนอีสานเก่งและมีความสามารถที่หลากหลาย เป็นการสร้างภาพใหม่เพื่อกลบภาพเดิมๆในอดีต เพื่อให้เกิดการแทนที่ของภาพตัวแทนของอีสาน จนกลายเป็นอัตลักษณ์อีสานในมุมมองใหม่ ซึ่งจากการสัมภาษณ์เสรีย์ หล้าชนบท เกี่ยวกับประเด็นนี้ เสรีย์เองก็มีความเห็นตรงกันกับทั้งนิยมและปรีชาว่า

“คนในสังคมเมืองบางคนยังมีทัศนคติมองคนอีสานหรือจังหวัดในภูมิภาคอีสาน เป็นสังคมที่อยู่ในระดับที่ต่ำกว่า เช่น มีความเชย ลำหลัง ภูมิภาคแห้งๆแล้ง ดูจน ดูเป็นชนชั้นแรงงาน รากหญ้า ชาวไร่ชาวนา ซึ่งเป็นทัศนคติที่ผิด โดยส่วนตัว ผมซึ่งเป็นคนอีสานแต่ปัจจุบันใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ก็ไม่ได้มีความสุขเหนือคนอีสานที่อาศัยอยู่ที่อีสานเลยสักนิด จึงมองว่าทุกที่บนโลก หรือทุกชาติพันธุ์ที่อาศัยในทุกถิ่นฐาน ล้วนมีความสุขและมีความพึงพอใจสูงสุดในแบบของตนเอง ดังนั้นจึงมีเป้าหมายจะพยายามสอดแทรกมุมมองทางบวกของอีสานเข้าไปในภาพยนตร์หลายๆเรื่องให้มากที่สุด โดยหวังให้ผู้ชมในสังคมอื่นๆได้เห็นแล้วรู้สึกความสุขตามไปกับตัวละครคนอีสานหรือวิถีชีวิตคนอีสาน”

เสรีย์ หล้าชนบท 19 พฤศจิกายน, 2559

เสรีย์ได้มีการเสนอว่าการสอดแทรกหรือนำเสนอแง่มุมต่างๆเกี่ยวกับอีสานในเชิงบวกนั้น อาจเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยแก้ไขมายาคติและภาพตัวแทนต่างๆที่เกี่ยวกับอีสานได้

ในอีกด้านหนึ่ง ในมุมมองของวิชานนท์ สมอุมจารย์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องภาพตัวแทนแบบเหมารวมของอีสานที่ถูกสร้างขึ้นว่า

“คงต้องเริ่มจากที่เราคิดว่าความเป็นอีสานมันเป็นอย่างไร ความเป็นอีสานแปลว่าต้องใส่ผ้าขาวม้าหรือเปล้า สมมติว่าเราเข้าไปในมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีใครพันผ้าขาวม้าไหม ก็ไม่มี แต่พอ

ไปดูตามทุ่งนาใหม่ มี มັນขึ้นอยู่กับพื้นที่ แต่เราก็ไม่แน่ใจว่าบางอย่างที่คนบอกว่ามันเป็น stereotype คือมันเป็น stereotype หรือว่ามันเป็นแบบนั้นจริงๆ หรือว่ามันเป็นสิ่งที่ถูกผลิตซ้ำ ส่วนตัวคิดว่ามันน่าจะแล้วแต่พื้นที่ด้วย อย่างการแต่งกายของแถบชนบท เขาจะมีการใส่เสื้อที่พวกผู้แทนแจกมา หรือใส่เสื้อฟุตบอล พอเข้ามาในเมืองก็จะใส่เสื้อผ้าอีกแบบหนึ่ง บริบทของแต่ละตัวละครก็มีความแตกต่างกัน”

“ถามว่าเราเชื่อไหม ในเรื่องของ stereotype เรามันก็มีอยู่จริง แต่ไม่ได้เอามาจับใส่ขนาดนั้น ทุกสิ่งทุกอย่างบางที่มันก็เป็นแบบนั้นจริงๆ แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่าเราจะไปโฟกัสหรือไปเน้นให้มันเด่นชัดขึ้นมาหรือเปล่า ถ้าเป็นหนังพวก formative ก็อาจจะโฟกัสจุดนั้นเข้าไปชัดๆ มันต้องเห็นชัด แต่ถ้าเป็นหนังของเรามันจะเบลอๆ ทำให้เห็นภาพกว้างๆ มองกว้างๆมากกว่า แต่ก็ยังเห็นว่ามีรายละเอียด (Details) อยู่ บางคนทำหนังแล้วไปตีจุดเหล่านี้ให้มันเด่นชัด แต่สำหรับเรา มันก็มีอยู่แล้วเรื่องที่เป็น stereotype เหล่านี้ แต่เราแค่ไม่ไปตีให้มันเด่นชัด เราทำให้มันกลมกลืนไปกับความเป็นจริง เป็น Realism”

วิชานนท์ สมอุมจารย์ 1 พฤษภาคม, 2559

ภาพที่เป็นเสมือนภาพตัวแทนเหล่านี้บางอย่างก็ยังคงมีอยู่และพบเจอได้ในความเป็นจริง ตัวอย่างเช่น ภาพทุ่งนาในชนบท หรือภาพการแต่งกายของผู้คนในแถบชนบทที่มักจะมีการใส่เสื้อที่พวกผู้แทนแจกมาหรือใส่เสื้อฟุตบอล ดังนั้น สิ่งที่เราจะต้องนึกคือ แท้จริงแล้วภาพหรือเรื่องราวของอีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางภาพยนตร์นั้น เป็นภาพตัวแทนแบบเหมารวมที่เกิดจากการผลิตซ้ำหรือเป็นภาพที่สะท้อนออกมาจากความเป็นจริง รวมถึงคำถามที่ว่า อัตลักษณ์ที่แท้จริงของอีสานเป็นอย่างไร ซึ่งคำถามนี้อาจจะต้องพิจารณาให้ดีถึงบริบทรอบข้างที่มีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน เนื่องจากอัตลักษณ์นั้นเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามพื้นที่และบริบท เมื่อพื้นที่และบริบทเปลี่ยนไป ค่านิยมของอัตลักษณ์ก็สามารถเปลี่ยนแปลงไปด้วย แต่ในความแตกต่างและหลากหลายของการสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานทั้งในระดับปัจเจกบุคคลจนถึงระดับสังคม ก็ยังคงมีความเชื่อมโยงกันภายใต้กรอบใหญ่ คือ วัฒนธรรมอีสาน

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับประเด็นของการพยายามลบล้างมายาคติและภาพตัวแทนของอีสานจากการสัมภาษณ์ก็คือ ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์มีแนวความคิดและเจตนารมณ์ในการลบล้างมายาคติและภาพตัวแทนของอีสาน โดยการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆในเชิงบวกให้แก่อีสาน เพื่อลบล้างภาพเดิมในอดีต และประกอบสร้างความหมายใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสาน

การสร้างพื้นที่และตัวตนให้คนอีสาน

นอกจากความพยายามในการลบล้างมายาคติและภาพตัวแทนในเชิงลบเกี่ยวกับอีสานแล้ว จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน พบว่าผู้กำกับจำนวน 5 คน ได้แก่ นิยม, ปรีชา, วรวุฒิ หลักชัย, นราธิป บุญเรือง และเอกสิทธิ์ สมเพ็ชร มีเจตนารมณ์ที่จะสร้างพื้นที่และตัวตนให้กับคนอีสาน ดังที่นิยมได้กล่าวถึงเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไว้ว่า

“จริงๆคนอีสานก็พยายามจะสร้างตัวตน เรามักจะมีคำล้อเลียนที่ว่า “คนอีสานทำอะไรไม่แพ้ชาติใดในโลก” ไม่ว่าจะเป็นคราห์หล่อๆอย่างเวียร์ หรือผู้กำกับเก่งๆอย่างพีร์ชญา ปิ่นแก้ว ก็เป็นอีสานทั้งนั้น มันเป็ความพยายามในการสร้างตัวตน”

นิยม วงศ์พงษ์คำ 30 เมษายน, 2559

คนอีสานพยายามสร้างตัวตน เพื่อให้ตนและกลุ่มของตนได้มีพื้นที่ พื้นที่ในการแสดงออกถึงความสามารถว่า เราเองก็เก่งและมีความสามารถไม่ด้อยไปกว่าบุคคลหรือกลุ่มอื่นๆ นอกจากนี้พื้นที่ในที่นี้อาจหมายถึงพื้นที่ทางความคิด เพื่อให้คนอีสานสามารถออกสิทธิ์ออกเสียงได้อย่างเท่าเทียมกับบุคคลหรือกลุ่มอื่นๆ ตัวอย่างเช่น จากบทสัมภาษณ์ของปรีชาพูดถึงแนวความคิดหลักในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ว่า

“มันอาจจะเรียกว่าการสร้างพื้นที่ทางความคิดมากกว่าครับ สร้างพื้นที่ทางความคิดของคนอีสานมากกว่า สะท้อนความเป็นอีสานให้คนอีสานได้ดูด้วย”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีสาน ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ใช้ในการสร้างพื้นที่และตัวตนให้กับคนอีสาน ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานใช้สื่อภาพยนตร์รวมถึงพื้นที่ของเทศกาลภาพยนตร์ในการสร้างพื้นที่ทางความคิด สร้างตัวตนของคนอีสาน โดยการใชัภาพยนตร์เป็นสื่อกลางในการสื่อสารถึงอัตลักษณ์และความเป็นตัวตนของอีสาน วรวุฒิ หลักชัยให้สัมภาษณ์ว่า

“จุดมุ่งหมายหลักในการสื่อสารความเป็นอีสานของเรา คือ เพื่อทำให้คนอื่นรู้จักอีสานและทำให้คนอีสานรู้จักตัวเองครับ”

วรวุฒิ หลักชัย 3 พฤศจิกายน, 2559

วิธีหนึ่งในการสร้างตัวตนของคนอีสาน ก็คือการทำให้บุคคลอื่นๆที่อยู่นอกวัฒนธรรมอีสานได้เรียนรู้และเข้าใจในวิถีของอีสานให้มากขึ้น อาจจะทำได้โดยการสอดแทรกภาพวิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆของอีสานลงไปในภาพยนตร์ เป็นการสะท้อนสิ่งต่างๆที่เป็นตัวตนของเรา สิ่งที่เราานิยามตัวเอง สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับตัวตน สะท้อนไปสู่สายตาของบุคคลหรือ

กลุ่มอื่นๆ ให้มองเห็น เกิดการเรียนรู้ และเข้าใจในอัตลักษณ์อีสาน โดยนราธิป บุญเรือง ผู้กำกับ ภาพยนตร์อีสานจากกลุ่ม ZARAZ STUDIO และเอกสิทธิ์ สมเพชร ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ว่า

“จุดมุ่งหมายที่ทำหนังจริงๆในตอนแรกก็คือความสนุกก่อนมากกว่าครับ ไม่ได้ตั้งใจว่าจะทำเพื่อสื่อสารเรื่องราวอะไรหรือส่งประกวด แต่พอทำไปเรื่อยๆเราก็ได้เรียนรู้มากขึ้น แล้วก็พยายามสอดแทรกบางสิ่งบางอย่างทั้งที่เป็นตัวตนของเรา มุมมองต่างๆลงไปในหนังเรื่อยๆ”

นราธิป บุญเรือง 1 เมษายน, 2559

“อยากให้ความเป็นอีสานมันไม่ได้หยุดนิ่งที่คนอีสานครับ คือตอนนี้คนอีสานก็อยู่ทั่วประเทศไปแล้ว การที่เราได้หยิบยกศิลปวัฒนธรรมหรือความเป็นอยู่บางอย่างที่เราคิดว่ามันสนุกนะ มันดีนะ ได้ทำให้คนอื่นได้เรียนรู้และรู้จัก นั่นน่าจะเป็นสิ่งที่ดี ทำให้คนอื่นได้รับรู้ ได้เห็น ได้สืบทอด ได้เรียนรู้ แล้วก็เข้าใจคนอีสานมากขึ้นครับ”

เอกสิทธิ์ สมเพชร 18 พฤศจิกายน, 2559

ภาพยนตร์อีสานไม่ได้สร้างขึ้นเพียงเพื่อให้คนที่อยู่ภายนอกบริบทวัฒนธรรมอีสานได้เข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับความเป็นอีสาน หากแต่ยังเป็นการสื่อสารถึงคนในบริบทอีสานด้วยกัน ให้เกิดความตระหนักถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของตนเอง และเกิดความตื่นตัวในการสร้างพื้นที่และตัวตนมากขึ้น เช่น ในบทสัมภาษณ์ของนิยมว่า

“หนังก็เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างตัวตนของความเป็นคนอีสาน การสร้างตัวตนของประวัติศาสตร์รากเหง้าของคนอีสาน เพื่อให้คนได้รู้ว่าเรามีประวัติศาสตร์ เรามีตัวตน เรามีวิถีคิด จึงเกิดกระแสหนังชาตินิยมขึ้นมา”

นิยม วงศ์พงษ์คำ 30 เมษายน, 2559

แท้จริงแล้วอีสานมีความพยายามในการสร้างพื้นที่และสร้างตัวตนมาตั้งแต่เมื่อครั้งที่คุณะราชภู่ได้ขึ้นมามีบทบาทและอำนาจทางการเมืองในทศวรรษ 2480 ความหมายของชาตินั้นเน้นไปในแนวทางที่เอื้อต่อเชื้อชาติไทย ชาวอีสานและชาวลาวได้ลุกขึ้นมาถือพื้นดินอันนิทานพื้นบ้านของอีสานขึ้นมาใหม่ แสดงให้เห็นถึงความตื่นตัวทางภูมิปัญญา และเป็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองวัฒนธรรมของชาวอีสาน ซึ่งในปัจจุบัน การสร้างภาพยนตร์อีสานรวมถึงการจัดงานเทศกาลภาพยนตร์อีสานเอง ก็เกิดขึ้นจากแนวคิดที่คล้ายๆกันนั้น

กล่าวโดยสรุปเกี่ยวกับประเด็นของการสร้างพื้นที่และตัวตนให้แก่คนอีสานของผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน คือ ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายหลักและเจตนาารมณ์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีสานขึ้น ก็เพื่อใช้สื่อภาพยนตร์เป็นพื้นที่ในการแสดงออกทางความคิด

และสะท้อนมุมมองของความเป็นอีสานที่เกิดจากการนิยามตนเองของผู้กำกับ รวมถึงอีสานในมุมมองที่ผู้กำกับอยากให้คนทั่วไปได้รู้จักและเข้าใจ ผู้กำกับมักจะสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิต อาหาร การกิน วัฒนธรรมประเพณี รวมถึงความทรงจำ และประสบการณ์ต่างๆที่เกี่ยวกับอีสานลงไปในภาพยนตร์ โดยการนำเสนอภาพความเป็นตัวตนจากการนิยามตนเอง รวมถึงนำเสนอภาพที่อยากให้บุคคลหรือกลุ่มอื่นๆเข้าใจเกี่ยวกับตนเองนั้น เป็นองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้น ซึ่งนอกจากจะช่วยให้คนที่อยู่นอกบริบทอีสานได้เข้าใจถึงอัตลักษณ์ของอีสานมากขึ้นแล้ว ยังอาจช่วยให้เกิดความตระหนักถึงอัตลักษณ์อีสานจากคนในบริบทอีสานด้วยกันเองอีกด้วย เมื่อผู้คนเข้าใจในความเป็นอีสานมากขึ้น ก็อาจส่งผลให้คนอีสานมีพื้นที่ในการแสดงออกทั้งด้านความคิดและด้านต่างๆได้มากขึ้น

4.1.2 ประสบการณ์และความทรงจำในอดีต

อัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ ส่วนหนึ่งเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิต และทัศนคติส่วนตัวบางอย่างของผู้กำกับภาพยนตร์เอง จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสาน แต่ละท่านมักจะมีการนำเอาความทรงจำในอดีต ประสบการณ์ชีวิต หรือทัศนคติส่วนตัวบางอย่างของตนเองสอดแทรกลงไปในภาพยนตร์ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ง่ายต่อการหยิบยกขึ้นมาพูดถึง ง่ายต่อการดึงมันขึ้นมาใช้ เพราะวัตถุดิบหรือต้นทุนที่ผู้กำกับเองมีและเข้าใจมันดีอยู่แล้ว นอกเหนือจากเรื่องของเทคนิคและวิธีในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ สิ่งที่สำคัญในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ก็คือ เอกลักษณ์ที่มีความเฉพาะตัวของผู้กำกับ รวมถึงการให้ความหมายกับสิ่งต่างๆที่อยู่ในภาพยนตร์ ซึ่งการให้ความหมายกับสิ่งต่างๆในภาพยนตร์นั้น ส่วนหนึ่งก็ขึ้นอยู่กับต้นทุนและวัตถุดิบที่ผู้กำกับแต่ละบุคคลมี ทั้งความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์ทางวัฒนธรรม และทัศนคติส่วนตัว ภูมิหลังเหล่านี้จะช่วยให้เราเข้าใจได้ถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนของผู้กำกับและสิ่ง que พวกเขาต้องการสื่อสาร ดังนั้น ความทรงจำและประสบการณ์ในอดีตของผู้กำกับ จึงมีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ที่ผู้กำกับแต่ละคนสร้างสรรค์

ทุกๆชิ้นส่วนของภาพความทรงจำ ประสบการณ์ต่างๆถูกนำมาประกอบกับช่วงวัย เพศ การศึกษา และปัจจัยต่างๆ รวมถึงบริบททางสังคมในขณะนั้นๆ ทำให้ความทรงจำเกิดการเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา การมองภาพของอัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ จึงอาจจำเป็นต้องมองว่าอัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏในภาพยนตร์เหล่านั้นเป็นรูปแบบหนึ่งของความทรงจำร่วมที่ถูกถ่ายทอดและประกอบสร้างความหมายจากตัวผู้กำกับเองและจากสังคม

ความทรงจำร่วม

ความทรงจำร่วมเป็นสิ่งที่เลื่อนไหลได้ตลอดเวลา จากแนวคิดของ Paul Connerton (1989) กล่าวว่า ความทรงจำเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น ผลิตซ้ำ และส่งต่อไปยังสังคมอย่างต่อเนื่อง จนเกิดเป็นความเคยชินหรือความทรงจำที่เป็นนิสัย (habit memory) ซึ่งเก็บรักษาอดีตไว้ในจิตใจของบุคคล ความทรงจำร่วมของผู้คนในสังคมเดียวกันนั้น คล้ายกับการสร้างแผนที่ทางความคิดและส่งต่อแผนที่ทางความคิดเหล่านั้นให้แก่สมาชิกในสังคมรุ่นต่อไป เพราะความทรงจำในอดีตนั้นมีผลกับทั้งปัจเจกบุคคลและสังคมในการเข้าใจเกี่ยวกับโลก เกี่ยวกับสังคมของตน และเกี่ยวกับตนเอง ฉะนั้นความทรงจำร่วมจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผลิตซ้ำ ความทรงจำร่วมมีความคล้ายคลึงกับอัตลักษณ์ร่วมตรงที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความเหมือนกันของกลุ่ม ทำให้สมาชิกนั้นเกิดความตระหนักร่วมกัน รวมถึงทำให้เกิดความใกล้ชิดกันในแง่ของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานหลายๆท่าน พบว่า ความทรงจำร่วมที่มีต่ออีสาน ได้แก่ ความทรงจำที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตชนบทของอีสาน ภาพของทุ่งนาในชนบท การเลี้ยงควาย วิถีชีวิตที่เรียบง่าย ตัวอย่างเช่น ในบทสัมภาษณ์ของปรีชาได้พูดถึงความสำคัญของความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตอีสานว่า

“คนในเมืองเขาไม่รู้ เขาไม่เคยเห็นประเด็นอะไรที่อยู่ในทุ่งนา เป็นเด็กเลี้ยงควาย แต่จริงๆมันก็ไม่ใช่ว่าอีสานต้องมีแต่ทุ่งนา มีดินที่แตกกระแหง มีแต่ความแห้งแล้ง มันมีอะไรมากกว่านั้น เราพยายามจะสื่อถึงจิตวิญญาณของคนอีสาน ก้นบึ้งของคนอีสาน พี่เป็นชาวนามาก่อน สมัยเด็กๆที่เลี้ยงควายมาก่อน เราก็จะมีความโหยหาอดีตอะไรบางอย่างที่มันหายไป”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

หรือจากบทสัมภาษณ์ของเสรีย์ หล้าชนบท ที่พูดถึงแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีสานว่า

“เนื่องด้วยตัวผมเองได้จากภาคอีสาน (จ.สกลนคร และ จ.อุดรธานี) มาเรียนต่อกรุงเทพตั้งแต่อายุ 13 ปีจนถึงปัจจุบัน และต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตหลายอย่างให้เป็นไปตามกลไกสิ่งแวดล้อมกรุงเทพ ทุกเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอีสานในความรู้สึกของผม มันจึงเป็นความรู้สึกในลักษณะ “คิดถึง” และ “ต้องการอยากกลับไปหา” ดังนั้น จึงใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือและอุปกรณ์ย้อนเวลากลับไปหาอีสานในวัยเด็กอีกครั้ง ถึงแม้ในโลกแห่งความจริง และความล้ำหน้าของเทคโนโลยีจะไม่พ่าย้อนเวลากลับไปได้จริง แต่ภาพยนตร์มันพาเรากลับไปได้ในแง่การสร้างโลกจำลองในอดีตขึ้นมาอีกครั้ง”

เสรีย์ หล้าชนบท 19 พฤศจิกายน, 2559

การประกอบสร้างภาพในลักษณะโหยหาอดีตเหล่านี้ อาจเกิดจากการจินตนาการถึงภาพอุดมคติซึ่งเคยเป็นจริงในอดีต โดยถูกประกอบสร้างขึ้นจากความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิต รวมถึงประสบการณ์ทางวัฒนธรรมที่ถูกหล่อหลอมมาในอดีต ซึ่งภาพเหล่านี้เป็นภาพที่ไม่สามารถย้อนกลับมาได้ในความเป็นจริง เราสามารถย้อนกลับไปได้ด้วยการจำลองภาพเหตุการณ์ต่างๆเหล่านั้นขึ้นมาใหม่ โดยสร้างภาพตัวแทนและผลิตซ้ำภาพวิถีชีวิตอีสานเหล่านั้น ทำให้การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นเพื่อการโหยหาอดีต เป็นเสมือนรูปแบบของอัตลักษณ์ร่วมของอีสาน

ความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วม

ความทรงจำของปัจเจกบุคคลนั้น อาจสามารถบอกเล่าเรื่องราวความเป็นไปในอดีตได้ อีกทั้งอาจจะใช้ในการช่วยสร้างวิสัยทัศน์ที่มีต่ออดีต ให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ของการนำเสนออดีต การนำความทรงจำและประสบการณ์ส่วนตัวของผู้กำกับมาถ่ายทอดเป็นเรื่องราวในภาพยนตร์ก็เช่นเดียวกัน นอกจากจะเป็นการเล่าเรื่องราวความเป็นจริงในอดีตส่วนหนึ่งในมุมมองของปัจเจกแล้ว การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังอาจสร้างมุมมองใหม่ที่ต้องการให้ผู้คนในปัจจุบันมองเห็นอดีตในแง่มุมที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสาร

นอกจากนี้ยังมีประเด็นในเรื่องของความทรงจำร่วมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ การก่อตัวขึ้นของดินแดนอีสาน ที่เป็นสิ่งประกอบสร้างความหมาย ความรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับอัตลักษณ์อีสานของบุคคลในท้องถิ่นเอง ดังที่ได้กล่าวไว้ในตอนต้นเกี่ยวกับความทรงจำร่วมว่า เป็นเสมือนแผนที่ทางความคิดที่ถูกส่งต่อสู่คนรุ่นหลัง เมื่อผู้คนในอีสานส่วนใหญ่นั้นรับรู้และเข้าใจในตัวตนของตนเองว่าเป็นคนลาว นิยามตนเองว่าเป็นลาวฝั่งขวา จากบทสัมภาษณ์ของนิยามว่า

“ถ้าเราตีโจทย์คำว่า “อีสาน” ในเชิงลึก คำว่า “ล้านช้าง” ล้านช้างนั้นไม่ใช่แค่อีสาน แต่หมายถึงลาวด้วย ก่อนหน้านี้อีสานกับลาวเป็นประเทศเดียวกัน เป็นอาณาจักรเดียวกัน ก่อนที่เจ้าพระยามหากษัตริย์ศึกจะไปตีแล้วแบ่งฝ่ายลาว-ไทย แต่เดิมเป็นอาณาจักรล้านช้าง ดังนั้นเมื่อพูดถึงอีสาน คนอีสานนั้นไม่ได้มองกรุงเทพฯ เป็นเมืองหลวง แต่เขามองเวียงจันทน์เป็นเมืองหลวง เพราะฉะนั้นเวลาพูดถึงหนังอีสาน จึงมีการพูดถึงลาว หรืออีสานลาว”

“อัตลักษณ์ของอีสานหรือความเป็นอีสานจริงๆ ทั่วๆที่มีชาติพันธุ์ที่หลากหลายเผ่าพันธุ์ไม่ว่าจะเป็นแสก โข่ กะเลิง กะลาจ ชามร มอญ แต่คนเหล่านั้นเป็นเพียงส่วนน้อย คนส่วนใหญ่ก็ยังคงเป็นพวกลาวที่กวาดมา ถ้าจะสร้างอัตลักษณ์อีสาน ณ เวลานี้ก็คือ ลาว กลุ่มชาติพันธุ์ลาว”

นิยาม วงศ์พงษ์คำ 30 เมษายน, 2559

รวมถึงทัศนคติของปรีชา และวิชานนท์ว่า

“อย่างเรา เราเป็นลาวแน่นอน เพราะด้วยหลักฐานทางประวัติศาสตร์มันค่อนข้างจะชัด มันมีการกวาดต้อนคนสมัยเจ้าอนุวงศ์ เจ้าอนุวงศ์ก็เคยไปอยู่กรุงเทพฯ ถูกเลี้ยงดูมาพร้อมกับรัชกาลที่ 2 และรัชกาลที่ 3 รัชกาลที่ 2 ก็ให้มาครองเมืองเวียงจันทน์ พอรัชกาลที่ 2 ลี้พระชนม์ เจ้าอนุวงศ์ก็ไปถวายพระเพลิง และจะขอคนลาวที่เคยอยู่ตรงที่แห่งนั้นกลับเวียงจันทน์ แต่รัชกาลที่ 3 ไม่ยอม จึงเกิดข้อขัดแย้งกัน เจ้าอนุวงศ์ก็โกรธมากเลยกลับมาที่เวียงจันทน์และช่องสุ่มไพร่พลต่างๆ และกวาดต้อนคนไปรวมกันที่นครราชสีมา เจ้าอนุวงศ์ก็สู้ไม่ได้ก็ถอยทัพกลับมา กองกำลังจากกรุงเทพฯ ก็มาจับ ตอนแรกจับไม่ได้ ก็ไปอยู่ที่หลวงพระบาง แล้วก็ไล่ศึก คือ หลานเขยตัวเอง สุดท้ายแล้วพ่อแม่ของพวกเขาเองอาจจะเป็นผู้คนกลุ่มที่โดนกวาดต้อนเหล่านั้น พอทำสงครามแล้วพ่ายแพ้ ก็ต้องแตกกระเจิงกันออกไป เพราะฉะนั้นในโซนอีสานก็เป็นลาวทั้งนั้น”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

“อัตลักษณ์อีสานจริงๆ แล้วมันถูกสร้างมาตั้งแต่การขีดเส้นแบ่งแม่น้ำโขง ซึ่งเราก็คือ ลาวฝั่งขวานั้นแหละ”

วิชานนท์ สมอุมจารย์ 1 พฤษภาคม, 2559

ทั้งนิยาม ปรีชา และวิชานนท์ต่างก็ได้ให้คำนิยามอัตลักษณ์อีสานของตนเองในลักษณะที่เชื่อมโยงกับความเป็นลาว อัตลักษณ์หรือความเป็นอีสานจึงเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง ทัศนคติของทั้งสามท่าน แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความทรงจำของบุคคล ความทรงจำร่วม และประวัติศาสตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการตีความอัตลักษณ์อีสานของตัวปัจเจกบุคคล รวมถึงส่งผลต่อวิถีในการนำเสนออัตลักษณ์ผ่านทางภาพยนตร์ ซึ่งอาจนำไปสู่การนิยามอัตลักษณ์อีสานในระดับสังคมต่อไป นอกจากการศึกษาบริบทต่างๆทางวัฒนธรรมของอีสานแล้ว เราอาจจะต้องพิจารณาไปถึงความทรงจำในอดีตและประวัติศาสตร์ที่เป็นตัวประกอบสร้างการนิยามตนเองของผู้กำกับภาพยนตร์ เพราะอัตลักษณ์ของอีสานไม่เพียงเชื่อมโยงกับความเป็นลาวอย่างที่นิยาม ปรีชาและวิชานนท์ได้กล่าวไว้ หากแต่อัตลักษณ์อีสานยังมีความเชื่อมโยงกับความเป็นไทย และความเป็นชาติไทยเช่นกัน

4.1.3 ภาษาและองค์ประกอบอื่นๆที่มีส่วนช่วยสื่อสารอัตลักษณ์อีสาน

ภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกกำหนดขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร สื่อความเข้าใจระหว่างบุคคลในสังคม ภาษาจึงมีส่วนช่วยในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนหรือระหว่างกลุ่ม ซึ่งภาษาเอง

ก็มีความหลากหลาย เป็นเรื่องของความเข้าใจเฉพาะกลุ่ม ภาษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์เฉพาะของกลุ่ม

องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่มีส่วนช่วยอย่างมากในการสื่อสารถึงอัตลักษณ์และความเป็นอีสานก็คือเรื่องของภาษา สำหรับในงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ภาษาอีสาน นอกจากนี้ยังรวมไปถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่มีส่วนช่วยในการสื่อสารอัตลักษณ์อีสาน อาจเป็นการสื่อสารผ่านอากัปกิริยา ท่าทางต่างๆของตัวละคร หรือแม้แต่ในรูปแบบของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ

ภาษาอีสาน

จอร์จ เฮอร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead) ได้กล่าวถึงตัวตนไว้ว่า เป็นการสะท้อนธรรมชาติและสังคมรอบตัว โดยผ่านการสื่อสารและภาษา ภาษาจึงถือเป็นตัวกลางสำคัญของกระบวนการตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง รวมถึงกระบวนการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ในกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ ภาษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของการนิยามความเป็นกลุ่มก้อนทางสังคม และเป็นสิ่งที่สำคัญในการสื่อสารกับบุคคลอื่นๆว่าเราเป็นใคร

อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ที่เห็นได้ชัดที่สุดก็คือ เรื่องของภาษา ตัวละครที่พูดภาษาอีสาน จะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงภูมิหลังของตัวละครได้ทันทีว่าเป็นคนอีสาน จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับทั้งอดิสรณ์ อ้นสงคราม, นราธิป บุญเรือง, เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร ต่างกล่าวว่า สิ่งที่สามารถสื่อสารความเป็นอีสานได้ดีและชัดเจนที่สุด คือ ภาษาอีสาน

แม้ว่าอีสานจะเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ซึ่งส่งผลต่อความหลากหลายในเรื่องของภาษาด้วย แต่ภาษาหลักๆที่มักใช้กันในภาคอีสานก็คือ ภาษาอีสาน หากแต่มีความหลากหลายในเรื่องของสำเนียงภาษาที่แตกต่างกันไปตามพื้นที่ โดยปริชาได้ยกตัวอย่างในเรื่องของสำเนียงภาษาในพื้นที่ไว้ว่า

“แล้วแต่ละพื้นที่สำเนียงก็จะแตกต่างกันออกไปอีก อย่างเช่น อุบลราชธานี ศรีสะเกษ บุรีรัมย์ จะไม่เหมือนกันกับเรา ถ้าอย่างพวกเราจะออกเสียง อุบล ว่า อู๋-บ่น แต่คนอุบลจะออกเสียงว่า อุ-บ่น ผังนครพนม สกลนคร มุกดาหารก็ต่าง ผังนั้นจะเป็นพวกญ้อ ภูไท แล้วผังเมืองเลยก็จะเป็นภาษาอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับภาษาของหลวงพระบาง เพราะจากประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ มีการล่องเรือจากหลวงพระบางมาเชียงคาน มันมีชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ภาษามันก็เลยแตกต่างกันไปด้วย แต่ถ้าถามว่ามันชัดหรือไม่ มันก็ชัดนะ”

ปริชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

สำเนียงภาษาที่แตกต่างกันออกไปตามพื้นที่ สามารถบ่งบอกได้ถึงประวัติศาสตร์และความเป็นตัวตนของผู้คนในท้องถิ่นนั้นๆ

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในเรื่องขององค์ประกอบหลักที่มีส่วนช่วยในการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ สามารถสรุปได้ว่า การสื่อสารความเป็นอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือ เรื่องของภาษา

องค์ประกอบอื่นๆ

แม้ว่าภาษาอีสาน จะมีความสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ แต่ก็เพียงองค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยให้คนเข้าใจว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับอีสาน หรือมีภูมิหลังบางอย่างที่เกี่ยวข้องกับอีสานเท่านั้น เป็นสิ่งสำคัญแต่ก็ไม่สามารถอธิบายหรือบอกเล่าเกี่ยวกับอัตลักษณ์หรือความเป็นอีสานให้เข้าใจได้อย่างลึกซึ้ง องค์ประกอบอื่นๆไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ ตัวละคร ฉากหรือสถานที่ เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ วิถีชีวิตในด้านต่างๆที่ปรากฏและถูกนำมาเล่าในภาพยนตร์ เช่น อาหารการกิน การแต่งกาย ภูมิปัญญาท้องถิ่นของอีสาน เป็นสิ่งสำคัญในการจะช่วยเสริมให้เกิดความเข้าใจถึงอัตลักษณ์ของอีสานได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งนั่นทวูธ ภูผาสุก ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า

“หนึ่งก็คือเรื่องภาษา วิถีชีวิตบางอย่างมันจะอยู่ในนั้น ถ้าเป็นคนภาคอื่นๆก็ไม่ได้ทำแบบนี้ ถ้าตัดเรื่องคำพูดออก ตัดเรื่องสำเนียง เรื่องไดอะล็อก (Dialogue) ออก มันจะเห็นในเรื่องของโลเคชั่น เรื่องอื่นๆว่านี่คืออีสาน”

“ภาพยนตร์ก็ต้องมีภาษาของมัน เราก็เลยอาศัยความเป็นอีสานใส่เข้าไปเป็นภาษาของหนัง มันเป็นเรื่องที่เราถนัด เราถนัดที่จะเล่าเรื่องราวความเป็นอีสาน วิถีชีวิตอีสานมากกว่า”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นันทวุธ ภูผาสุก 30 เมษายน, 2559
CHULALONGKORN UNIVERSITY

นันทวุธได้เสนอว่า ถึงแม้จะตัดเรื่องของภาษาหรือบทพูดในภาพยนตร์ออกไป แต่ความเป็นอีสานก็ยังคงดำเนินต่อไปในองค์ประกอบต่างๆในภาพยนตร์ เช่น ความเป็นอีสานที่ปรากฏในสถานที่เกิด เหตุการณ์ในเรื่อง รวมถึงสอดแทรกอยู่ในวิถีชีวิตของอีสาน

ปริชาได้ให้ความเห็นที่สอดคล้องกันว่า ในปัจจุบันการแสดงออกในเรื่องของภาษาอาจจะเห็นได้ชัดเมื่ออยู่ในท้องถิ่นหรือในชนบทเท่านั้น เนื่องจากคนอีสานบางกลุ่มที่อาศัยอยู่ในตัวเมืองนั้นไม่ได้ใช้ภาษาอีสานในการสื่อสารกันในชีวิตประจำวัน หากแต่ใช้ภาษากลางมาเป็นภาษาในการสื่อสารกันแทน ดังนั้นการจะวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสาน ถ้าตัดเรื่องของภาษาออกไป ก็อาจจะต้องไปพินิจถึงความ เป็นอีสานจากองค์ประกอบอื่นๆ

“ถ้าถามว่าอะไรมันสะท้อนความเป็นอีสานได้นอกจากภาษา มันก็ทุกอย่างเลย การอยู่การกิน สภาพภูมิประเทศ ถ้าถามว่าพออยู่ในเมืองแล้วความเป็นอีสานมันอยู่ตรงไหน มันก็น่าคิด เพราะมัน

เหมือนจะกลืน กลายเป็นสังคมเมืองไปหมดแล้ว ถ้าอยากรู้ว่าวิถีชีวิตอิสานจริงๆเป็นแบบไหนก็อาจจะ
ต้องไปดูตามบ้านนอก”

“ถ้าจะสังเคราะห์ออกมาจริงๆ คำว่าวัฒนธรรมอิสาน แก่นของมันจริงๆนอกจากภาษาพูด ก็
คงเป็นอาหารการกิน การแต่งกาย บุคลิกลักษณะของคนอิสานมันก็มีความเป็นตัวตนให้เห็น อย่าง
ลักษณะรูปร่างก็เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดอยู่แล้ว”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์เอกสิทธิ์ก็ได้ให้ความเห็นที่ตรงกันว่า การแสดงออกของอัต
ลักษณ์อิสาน ไม่ได้มีเพียงเรื่องของภาษาเท่านั้น แต่ยังมีหลายองค์ประกอบที่มีส่วนช่วยในการสร้าง
ความหมายของอัตลักษณ์อิสานผ่านภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการแต่งกาย อาหารการกิน หรือ
วิถีความเชื่อ

“เรื่องการแต่งกายก็ใช่ะครับ ที่สำคัญที่สุดก็น่าจะเป็นเรื่องคำพูด ภาษาที่เป็นภาษาอิสาน
เรื่องการใช้ชีวิต เรื่องวิถีความเชื่อ อีกเรื่องหนึ่งก็คือเรื่องของอาหารการกิน ก็มีเรื่องของอาหารอิสานที่
ทุกคนน่าจะรู้จักกันดี”

เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร 18 พฤศจิกายน, 2559

อัตลักษณ์อิสานในมุมมองของผู้กำกับหลายๆท่าน นอกจากเรื่องของภาษาพูดที่เป็นภาษา
อิสานแล้ว ก็เป็นเรื่องของการแสดงออกถึงวิถีชีวิตในด้านต่างๆของอิสาน ไม่ว่าจะเป็นอาหารการกิน
การแต่งกาย ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงความคิดความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.1.4 จิตวิญญาณความเป็นอิสาน

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อิสาน ผู้กำกับส่วนใหญ่พูดถึงประเด็น
เรื่องจิตวิญญาณของความเป็นอิสาน คำว่า จิตวิญญาณ (Spiritual) เป็นสิ่งที่ค่อนข้างเป็นนามธรรม
และยากต่อการอธิบาย ซึ่งก็ต้องให้นิยามกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรมอีกทีหนึ่ง แต่คำว่า
จิตวิญญาณอิสานในที่นี้อาจมีความหมายอย่างกว้างๆว่า เป็นความคิดความเชื่อที่ผู้คนชาวอิสานยึดมั่น
และเชื่อว่าเป็นแก่นภายในตัวตนของตนเอง

“ความมักม่วน” ในจิตวิญญาณของคนอิสาน

ผู้กำกับหลายๆท่านให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ในเรื่องของบุคลิกลักษณะของคนอิสานที่
ตรงกันว่า ธรรมชาติของคนอิสานนั้นเป็นคนตลก อารมณ์ดี ตัวอย่างเช่น วิชานนท์ที่อธิบายถึงความ
อารมณ์ดีของคนอิสานโดยให้นิยามด้วยคำว่า มักม่วน ซึ่งคือ ความสุนทรีย์ ความเฮฮา

“เราว่ามันมีความตลกอยู่ เรารู้สึกเวลาเศร้าๆ มันก็ยังตลก ถ้าจะให้ตีความคำว่า “ตลก” ตลกของแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน มีความตลกภายใต้ความคลุมเครือ ภายใต้ความเศร้า เหมือนมีความสุขกับชีวิตที่มันเศร้าๆ ลองสังเกต คนอีสานจะมีบุคลิกบางอย่างที่คล้ายๆ กัน มีความตลก แต่ว่าก็ขำบ้าง ไม่ขำบ้าง จริงจังกับชีวิตบ้าง ก็เป็นคาแรคเตอร์ของคนอีสาน”

“จิตวิญญาณของคนอีสาน มันจะมีความ “มักม่วน” ความมักม่วน คือ มีความสุนทรีย์ มีความเฮฮา แม้จะเศร้าอยู่ก็สามารถนำมาทำเป็นเรื่องตลกได้ นี่แหละคือความมักม่วนของมัน ซึ่งแต่ละคนก็จะมีความตลกที่ต่างกันไป จิตวิญญาณของคนอีสานส่วนหนึ่งก็คือ ความอารมณ์ดี”

วิชานนท์ สมอุมจารย์ 1 พฤษภาคม, 2559

ความมักม่วนในจิตวิญญาณของชาวอีสานนั้นมีอยู่ในทุกที่ ในเรื่องของดนตรีของอีสานก็เช่นกัน โดยปริชาได้ยกตัวอย่างว่า

“ถ้าให้เรานิยามตัวเอง เราก็จะนิยามว่า อีสานมันก็คือตัวเรานี้แหละ ภาษาพูดมันก็น่าจะเป็นเรื่องที่เราเห็นได้ชัดที่สุด ถ้าให้พูดถึงบุคลิกของคนอีสานก็คือ เป็นคนสนุก โผงผาง เสียงดัง แต่มันก็ไม่ทั้งหมดหรอก คนใต้ก็โผงผางได้ แต่ถ้าพูดถึงเรื่องดนตรีของอีสาน ดนตรีมันก็จะมีแต่จังหวะสนุกๆนะ มันจะไม่ค่อยมีช้าๆหรอก อย่างแคน อย่างพิณ มันจะเป็นจังหวะสนุกๆทั้งนั้น”

ปริชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ความมักม่วนหรือความอารมณ์ดีเหล่านี้ของคนอีสาน ก็ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทอดและสะท้อนถึงจิตวิญญาณของอีสานออกมาในรูปแบบของการสร้างตัวละคร ผู้กำกับหลายๆคนดึงจิตวิญญาณความเป็นอีสานเหล่านี้จากตัวตนของตนเอง รวมถึงผู้คนรอบข้างขึ้นมาสร้างเป็นตัวละคร และเชื่อว่าตัวละครเหล่านี้จะช่วยสร้างอัตลักษณ์อีสานให้เกิดขึ้นได้ในภาพยนตร์ จิตวิญญาณความมักม่วนของอีสานถูกสอดแทรกลงไปในทุกๆองค์ประกอบของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่มีความตลกและสนุกสนาน ฉากที่แสดงให้เห็นถึงสุนทรีย์ของวิถีชีวิตในชนบทอีสาน หรือแม้แต่เพลงประกอบที่มีเครื่องดนตรีหลักเป็นเสียงแคนและพิณที่มีจังหวะสนุกสนาน

ปริชาได้ให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับความมักม่วนในจิตวิญญาณอีสานเหล่านี้ไว้ว่า

“ที่มองว่ามันเป็นการแก้มาyacติของตัวเอง เพราะคนอีสานก่อนหน้านั้นมันลำบากอยู่แล้ว ใจมันแห้งแล้ง เป็นที่กันดาร คือถ้าคุณจะเศร้า คุณก็จะเศร้าต่อไป มันก็ทำอะไรไม่ได้ มันก็เลยสนุกดีกว่า หมอลำกลอนลำก็มักจะพูดถึงเรื่องธรรมชาติ พูดถึงคนที่เรารัก พูดถึงวิถีชีวิตของการทำนา พูดถึงแต่ในแง่ดีๆ ที่มองว่ามันเป็นการพยายามลบมาyacติบางอย่างของตัวเองว่า ก็ในเมื่อมันลำบากแล้ว มันเศร้าแล้ว เราจะมัวแต่จมอยู่กับสิ่งนั้น จมอยู่กับความคิดเหล่านั้นทำไม ก็สนุกดีกว่า”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

ความมักม่วนในจิตวิญญาณของคนอีสานเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นและอาจถูกถ่ายทอดไปสู่คนอีสานในรุ่นหลังอย่างตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แต่ท้ายที่สุดแล้ว ความมักม่วนเหล่านี้ก็กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ร่วมของอีสานที่เรามักจะพบในองค์ประกอบต่างๆ

ความรู้สึกชีวิตของคนอีสาน

ในขณะที่ความมักม่วนเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์อีสานที่เราัมักพบเจอ ความรู้สึกชีวิตเองก็เป็นอีกอัตลักษณ์หนึ่งที่เราัมักพบได้ในภาพยนตร์ ความรู้สึกชีวิตของคนอีสานนั้น อาจสืบเนื่องมาจากประวัติศาสตร์และเรื่องราวทางชาติพันธุ์อีสาน อีสานในความเป็นจริงในอดีตก็เป็นดินแดนที่ค่อนข้างแร้นแค้น คนอีสานเองต้องต่อสู้ดิ้นรนกับความแร้นแค้นในด้านของสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศแล้ว อีสานยังถูกมองว่าเป็นคนชายขอบ ทำให้อีสานต้องลุกขึ้นมาต่อสู้กับความเป็นรัฐส่วนกลางที่พยายามจะเข้าไปครอบงำ โดยการสร้างกระแสสำนึกท้องถิ่นนิยมขึ้นมา เพื่อรักษาผลประโยชน์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นไว้

เรื่องราวการดิ้นรนต่อสู้ของอีสานเหล่านี้ถูกเก็บอยู่ในความทรงจำของผู้คนในอีสานที่อยู่ในยุคสมัยนั้น รวมถึงถ่ายทอดมาสู่ชาวอีสานในรุ่นต่อๆมา สิ่งเหล่านี้ยังคงฝังอยู่ในความทรงจำและความตระหนักของชาวอีสานแม้เวลาผ่านไป นั่นอาจเป็นสาเหตุที่ว่า ทำไมภาพยนตร์หลายๆเรื่องจึงถูกสร้างด้วยมายาคติที่ว่า อีสานเป็นดินแดนที่แร้นแค้น คนอีสานเป็นคนชายขอบ สิ่งเหล่านี้อาจเกิดจากภาพจำในอดีตเกี่ยวกับอีสาน โดยวิชานนท์ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับประเด็นนี้ไว้ว่า

“ถ้าพูดในเชิงสังคม หนึ่งอีสานมันถูกสร้างมาด้วยมายาคติที่ว่าคนอีสาน โง่ จน เจ็บ แล้วมันก็มีการผลิตซ้ำแบบนี้เรื่อยๆ อย่างหนึ่งของคุณพันนา ฤทธิไกร หรือคุณสุรสิทธิ์ ผาธรรม ก็เป็นไปในแนวทางนั้น ซึ่งจริงๆแล้ว มันคงขึ้นอยู่กับยุคนั้นๆด้วย เพราะยุคนั้นก็มีเรื่องของคอมมิวนิสต์ด้วย พอมาถามว่าอะไรที่สร้างภาพจำของหนึ่งอีสาน ในความเห็นส่วนตัว เราคิดว่ามันผสมกันทั้งเชิงประสบการณ์และเชิงท้องถิ่นมาผสมกัน”

วิชานนท์ สมอุมจารย์ 1 พฤษภาคม, 2559

ภาพความรู้สึกชีวิตของชาวอีสาน อาจเกิดจากทั้งประสบการณ์ส่วนตัว ประสบการณ์ที่เกิดจากยุคสมัยที่แตกต่างกัน รวมถึงประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละบุคคลผสมผสานกันไป การสร้างภาพของอัตลักษณ์อีสานในแง่มุมที่แสดงออกว่าคนอีสานเป็นคนสู้ชีวิตนั้น อาจเป็นความพยายามในการสร้างทัศนคติที่บุคคลอื่นมีต่อคนอีสานในเชิงบวก ประกอบกับความทรงจำ ประสบการณ์ และความรู้สึกส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์เอง ภาพความรู้สึกชีวิตเหล่านี้จะมีส่วนในการประกอบสร้างอัตลักษณ์

อีสานในเชิงลบหรือในเชิงบวก ทั้งนี้อาจต้องพิจารณาที่เจตนาธรรมณ์ในการนำเสนอภาพต่างๆเหล่านั้นอีกครั้งหนึ่ง

4.1.5 ผู้ชมภาพยนตร์

สิ่งที่มีส่วนสำคัญในการคัดเลือกและสร้างสรรค์เนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆทางภาพยนตร์ ที่มีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ ผู้กำกับก็เปรียบเสมือนผู้ผลิตสินค้าที่ต้องคำนึงถึงกลุ่มลูกค้าที่เป็นเป้าหมายของตน ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้น กลุ่มลูกค้าของผู้กำกับภาพยนตร์ก็หมายถึงกลุ่มผู้ชม ซึ่งผู้ชมก็มีลักษณะที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นความหลากหลายในเรื่องของเพศ อายุ ช่วงวัย การศึกษา สถานภาพทางสังคม วัฒนธรรม ฯลฯ การคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมจะมีส่วนช่วยในการคัดเลือกเนื้อหาและองค์ประกอบที่จะนำมาใส่ในภาพยนตร์ เพื่อให้สื่อสารออกไปได้อย่างเข้าใจและตรงประเด็นมากขึ้น เพราะการสื่อสารกับผู้ชมแต่ละประเภทก็ย่อมต้องมีวิธีในการนำเสนอที่แตกต่างกัน รวมถึงประเด็นในการนำเสนอที่ย่อมที่แตกต่างกัน

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน ผู้วิจัยได้แบ่งผู้ชมออกเป็น 2 ประเภท อันได้แก่ ผู้ชมที่อยู่เป็นคนอีสาน และผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสาน เพื่อให้ทราบถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน อีกทั้งยังต้องการทราบถึงความแตกต่างในการนำเสนอของผู้กำกับ เมื่อต้องนำเสนออัตลักษณ์อีสานแก่ผู้ชมทั้งที่อยู่ในและนอกบริบทของวัฒนธรรมอีสาน รวมถึงความคาดหวังต่อผู้ชมแต่ละกลุ่มของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้พบประเด็นต่างๆ ดังนี้

ผู้ชมที่เป็นคนอีสาน

โดยพื้นฐานของผู้ชมที่เป็นคนอีสาน มักจะมีความรู้และตระหนักถึงอัตลักษณ์อีสาน ทั้งในมุมมองที่ของตนเองและในมุมมองของกลุ่มสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง การสื่อสารอัตลักษณ์อีสาน อย่างเช่น ภาษา หรือวิถีชีวิต ประเพณี ความคิดความเชื่อบางอย่างก็น่าจะเป็นที่เข้าใจได้ไม่ยากนัก การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีสานเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้จึงมีจุดมุ่งหมายหลัก เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงอัตลักษณ์และตัวตนของตนเองและของกลุ่ม เอกสิทธิ์ได้กล่าวถึงกลุ่มผู้ชมและสิ่งที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมของเขาไว้ว่า

“กลุ่มเป้าหมายหลักแน่นอนว่าต้องเป็นคนอีสานครับ คนอีสานที่อยู่ในภาคอีสานก็ดี หรืออยู่ในท้องถิ่นอื่นๆก็ดีครับ ที่ยังมีความรักความผูกพัน ความเข้าใจวัฒนธรรมอีสาน แล้วก็มีความสุขที่จะได้ดูหนังอีสานแบบสนุกๆครับ”

เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร 18 พฤศจิกายน, 2559

การสื่อสารอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ให้ผู้ชมที่เป็นคนอีสานได้รับชม อาจมีส่วนช่วยให้เกิดความตระหนักและสำนึกถึงท้องถิ่นและวัฒนธรรมของตนได้มากขึ้น รวมถึงมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นเหล่านี้ให้คงอยู่ไปพร้อมๆกัน

ในขณะที่ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างสรรค์วิธีในการนำเสนอเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์เพื่อสื่อสารไปถึงคนดูซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย และเชื่อว่าตนเองได้เป็นผู้คัดเลือกกลุ่มผู้ชมของตนเองด้วยภาพยนตร์นั้น แต่ในทัศนะของนิยมและอดิสรณ์ได้พูดถึงประเด็นของการสร้างภาพยนตร์เพื่อผู้ชมที่อยู่ในบริบทอีสานว่า

“กลุ่มเป้าหมายจริงๆก็คือ คนทั่วไป ไม่ได้เจาะจงว่าคนอีสานจะต้องดูเท่านั้น เพียงแค่ส่วนใหญ่นักที่ชื่นชอบ ก็มักจะเป็นคนอีสานด้วยกัน ด้วยความที่เข้าใจในวัฒนธรรมและสิ่งที่สื่อสารออกไปด้วย”

อดิสรณ์ อ้นสงคราม 7 พฤษภาคม, 2559

แท้จริงแล้วผู้กำกับอาจไม่ได้เป็นฝ่ายเลือกกลุ่มผู้ชมของตนเอง หากแต่เป็นกลุ่มผู้ชมที่เลือกภาพยนตร์ของตนเอง โดยประเด็นที่อาจารย์ปรีชาและคุณอดิสรณ์กล่าวไว้ในข้างต้นนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจว่า ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งเป็นผู้ชมที่อยู่ในบริบทของอีสานนั้น เข้าถึงเรื่องราวและเนื้อหาต่างๆในภาพยนตร์ได้มากกว่าผู้ชมที่อยู่นอกบริบทอีสาน ทั้งในเรื่องของภาษา วิถีชีวิตและวัฒนธรรมในด้านต่างๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความใกล้ชิดและเข้าถึงภาพยนตร์ได้มากกว่า เนื่องจากมีความทรงจำหรือประสบการณ์บางอย่างที่ร่วมกับภาพยนตร์

ผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนอีสาน

สำหรับผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนอีสานนั้น สิ่งที่แตกต่างกันจากผู้ชมที่เป็นคนอีสานก็คือ เรื่องของความเข้าใจต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาษา วัฒนธรรมประเพณี หรือแม้แต่เครื่องหมายและสัญลักษณ์บางอย่าง จุดมุ่งหมายในการสื่อสาร รวมถึงวิธีในการสื่อสารอัตลักษณ์อีสานแก่คนดูกลุ่มนี้จึงแตกต่างไปจากคนดูที่เป็นคนอีสาน โดยจุดมุ่งหมายในการสื่อสารส่วนใหญ่จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับ พบว่าเป็นเรื่องของการทำความเข้าใจทางวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ เป็นการพยายามสื่อสารความเป็นอีสานเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และมองเห็นสุนทรียะในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอีสานมากกว่า โดยผู้กำกับมีวิธีในการสื่อสารอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป แต่พบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับการนำเสนออัตลักษณ์ในภาพยนตร์ อันได้แก่

- การลดทอนอัตลักษณ์บางอย่าง

เมื่อต้องการสื่อสารกับผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสาน ซึ่งอาจไม่มีพื้นฐานความเข้าใจในเรื่องของภาษา และวัฒนธรรมในด้านต่างๆของอีสาน และไม่มี ความเชื่อมโยงกันทางวัฒนธรรม ผู้กำกับจึงมีความ จำเป็นต้องลดทอนอัตลักษณ์บางอย่างของอีสานลงไป เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ที่ไม่ใช่คน อีสานได้ง่ายขึ้น เมื่อปราศจากความเชื่อมโยงกันทั้งในเรื่องของความทรงจำ ประสบการณ์ และ วัฒนธรรม การนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องเป็นไปอย่างกว้างๆและเป็น กลางให้ได้มากที่สุด อาจมีการลดทอนในเรื่องของภาษา จากเดิมถ้าเป็นภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสาร กับผู้ชมที่อยู่ในบริบทอีสาน จะสามารถใช้ภาษาอีสานหรือศัพท์เฉพาะต่างๆของกลุ่ม หรือมุขตลกบาง มุกที่เป็นมุกในบริบทนั้นๆได้ แต่เมื่อต้องการสื่อสารกับผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสานกลับต้องลดทอนในเรื่อง ของภาษาให้มีความเฉพาะกลุ่มที่น้อยลง และปรับให้เป็นภาษากลางมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ในทัศนะ ของนิยามที่ว่า

“การเอาหนังอีสานไปฉายในกรุงเทพฯ น้อยคนที่จะมาดู บางทีมุกที่ใช้คนกรุงเทพฯก็จะไม่ เข้าใจ เหมือนคนกรุงเทพฯเอามุกคนกรุงเทพฯมาใช้กับอีสาน คนอีสานก็ไม่เข้าใจ แต่ถ้าเอามุกของคน อีสานมาใช้กับลาวมันขำ เพราะมันเชื่อมด้วยวัฒนธรรมเดียวกัน เพราะฉะนั้น หนังอีสานที่จะประสบความสำเร็จกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกรุงเทพฯนั้น ก็ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับบางกอก ดูว่า บางกอกเขาเสพอะไร บางกอกเองก็มีความซับซ้อน กรุงเทพฯมีโลกวิวัฒน์เข้ามาเยอะ คนในกรุงเทพฯ ก็มักจะเสพอะไรที่มีความทันสมัย หนังอีสานที่จะประสบความสำเร็จในกรุงเทพฯจึงยาก และการทำ หนังขึ้นมาเพื่อขายในกรุงเทพฯก็มีความซ้ำซ้อน”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นิยม วงศ์พงษ์คำ 30 เมษายน, 2559
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แต่การเลือกนำเสนออัตลักษณ์ด้วยวิธีการลดทอนคุณค่าบางอย่างนี้ อาจต้องยอมรับผลจาก การกระทำว่า การเลือกหยิบยกเอาคุณสมบัติเพียงบางอย่างไปนำเสนอ นั้น อาจส่งผลให้อัตลักษณ์ที่ ถูกลดทอนนั้นเกิดการหยุดนิ่ง และกลายมาเป็นภาพแทนความจริง เนื่องจากการวิธีการนำเสนอใน ลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจว่า อัตลักษณ์อีสานที่แท้จริงเป็นแบบภาพที่เห็นในภาพยนตร์

- การเพิ่มเนื้อหาบางอย่าง

ในขณะที่ผู้กำกับส่วนหนึ่งเสนอว่า การจะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ที่ไม่ใช่คนอีสานเข้าใจในอัต ลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอีสานในด้านต่างๆนั้น จำเป็นจะต้องลดทอนอัตลักษณ์บางอย่างของความ เป็นอีสานลงไป เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แต่ผู้กำกับส่วนหนึ่งกลับเสนอว่า แทนที่จะลดทอนอัตลักษณ์

ซึ่งถือเป็นการลดทอนคุณค่าไปในเวลาเดียวกันนั้น ใ้ใช้การเพิ่มเนื้อหาบางอย่างลงไปในภาพยนตร์จะ
เป็นการดีกว่า ตัวอย่างเช่น ในบทสัมภาษณ์ของปรีชา

“เราไม่ได้ลดทอนเลย แต่เราเพิ่มเข้ามามากกว่า ถ้าเป็นหนังนะ เพิ่มภูมิหลังของตัวละครให้
เขามีมิติ แล้วเราจะรู้ว่าตัวละครตัวนี้เป็นอย่างไร”

“บางอย่างหรือบางมุมมันต้องมีการปูเรื่องราวมาก่อนครับ ถ้ามาตรงๆเลยมันก็จะทำให้คน
ต่างวัฒนธรรมไม่เข้าใจ ไม่รู้เรื่อง”

“การจะทำให้คนต่างวัฒนธรรมเข้าใจ มันต้องมีการปูเรื่องราว ตัวละครต้องมีมิติ ไม่ใช่แบน
ราบจนไม่รู้ว่าเขาเป็นใคร แล้วมันก็จะเล่าเรื่องได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้คนเข้าใจได้”

อาจารย์ปรีชากล่าวถึงการเพิ่มเนื้อหาบางอย่างลงไปในภาพยนตร์ เช่น การเพิ่มเรื่องราวหรือภูมิหลัง
ของตัวละคร การปูมุกหรือเรื่องราวต่างๆขึ้นมาก่อน จะช่วยให้เกิดความเข้าใจของผู้ชมในต่าง
วัฒนธรรมมากขึ้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับทัศนะของคุณเสรีที่ว่า

“โดยสภาพแวดล้อมปัจจุบันความเป็นอีสาน หรือความเป็นดั้งเดิมในวัฒนธรรมท้องถิ่น หลาย
จังหวัด และหลายภูมิภาคของไทย เปลี่ยนไปในรูปแบบสากลมากขึ้น ยกเว้นภาษาที่เปลี่ยนน้อยสุด
ดังนั้นจึงไม่ต้องไปลดทอนอะไร เพราะสภาพแวดล้อมความเป็นจริง มันก็ลดทอนด้วยตัวมันเองอยู่แล้ว
จนน่าตกใจ ส่วนตัวจึงมีแต่พยายามจะเพิ่มเนื้อหา เช่น สิ่งที่เคยมีแต่ไม่มีแล้ว หรือสิ่งที่มีแต่คนลืม แต่
ในส่วนของภาษาก็อาจมีการใช้ลูกเล่นคำที่มีคำสมัยใหม่มาเพิ่มเติมมากขึ้นเพื่อสร้างสีสัน”

ปรีชา สาคร 7 พฤษภาคม, 2559

สิ่งหนึ่งที่ต้องระมัดระวัง ไม่ว่าจะจากการลดทอนอัตลักษณ์บางอย่าง หรือการเพิ่มเติมเนื้อหา
บางอย่างลงในภาพยนตร์ก็คือ การเพิ่มหรือลดของอัตลักษณ์เหล่านี้ อาจนำไปสู่การรับรู้และเข้าใจ
เกี่ยวกับอัตลักษณ์อีสานในแบบผิดๆที่อาจเกิดขึ้นได้กับทั้งผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นคนอีสานและไม่ใช่อีสาน
อีสาน ว่าสิ่งใดคืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของอีสาน หรือสิ่งใดเป็นเพียงภาพตัวแทนที่ถูกสร้างขึ้น

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปการวิจัย

วิทยานิพนธ์เรื่องการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นเทศกาลภาพยนตร์อีสาน ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ ได้แก่ โครงเรื่อง ความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองในการเล่าเรื่อง จากภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานทั้งสิ้น 22 เรื่อง อันได้แก่

1. Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
2. Yellow Summer กำกับโดย ณัฐกานต์ คำสำสู
3. เกิบ กำกับโดย ชิตัมพร ภูพินนา
4. แก่นนิยม กำกับโดย ณัฐกานต์ คำสำสู และจิรดา จันทคาม
5. ขนมหิตใจ หัวใจติดกัน กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
6. ขอนแก่นฮีโร่ กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO
7. คนไต่รถ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
8. เชฟ เชฟ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
9. เถียงนาน้อยคอยรัก กำกับโดย วิชชานนท์ สมอุ่มจารย์
10. น้องมัทย์กับก๊อปปี้ กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO
11. นับหนึ่งถึงสิบ กำกับโดย อุเทน ศรีริวิ กลุ่มอีสานอินดี้
12. เนรเทศ กำกับโดย วรุฒิ หลักชัย
13. บุญป็น กำกับโดย ศิริวรรณ ปากเมย
14. ผู้บ่าวเก็บคืบ กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร
15. รักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio) กำกับโดย ปรีชา สาคร
16. รักฝักๆ กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
17. ลายมือ กำกับโดย สุทธิวัส จันทร์แก้ว เติบนิ่ง สตูดิโอ
18. ลูกอีสาน 2552 กำกับโดยกลุ่ม คอแลนบันเทิงศิลป์
19. ไหมฟ้า กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร
20. ฮักบ้านนอก กำกับโดยวิทยา ก่อสกุล
21. ฮักฮอดแก่น กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO
22. ฮอยฮัก กำกับโดย วรวิทย์ ชัยวงศ์โคตร

ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 11 คน เพื่อศึกษาอัตลักษณ์อีสานที่ถูกรวบรวมสร้างความหมายและนำเสนอผ่านเนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ รวมถึงผ่านแนวคิดของผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวตน และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์สั้น มาประยุกต์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสาน ได้ผลสรุปดังนี้

การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานภายใต้บริบทภาพยนตร์สั้น

1. อัตลักษณ์ด้านองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน

องค์ประกอบทางภาพยนตร์มีส่วนช่วยในการประกอบสร้างความหมายแก่อัตลักษณ์อีสานได้เป็นอย่างดี โดยผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

อัตลักษณ์ของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง (plot and theme)

ในแง่ของประเด็นต่างๆ ที่ปรากฏในโครงเรื่องและแก่นเรื่องของภาพยนตร์นั้นมีบางประเด็นที่ปรากฏในลักษณะที่ซ้ำๆ กัน และมีความสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับเจตนารมณ์และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของผู้กำกับ ซึ่งได้แก่

- โครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประเด็นอีสานนิยม อีสานวิถีถิ่น การเผชิญหน้าระหว่างสังคมท้องถิ่นอีสานและสังคมเมือง

ลักษณะร่วมที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้นอีสานที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์นั้น ปรากฏประเด็นที่ซ้ำกัน คือ ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประเด็นอีสานนิยม อีสานวิถีถิ่น รวมถึงการเผชิญหน้าระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นอีสานและวัฒนธรรมเมือง ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอีสานนิยมนั้น ภาพยนตร์มีความพยายามในการแสดงให้เห็นภาพความน่าอยู่ของชนบทอีสานผ่านฉากและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์ และจากการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างสังคมชนบทอีสานและสังคมเมือง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงกระแสอีสานวิถีถิ่น

- โครงเรื่องและแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการโหยหาอดีต (Nostalgia) และแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตอีสาน

จากการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมในสังคมอีสานและสังคมเมือง ก่อให้เกิดความรู้สึกโหยหาอดีต โหยหาในความเป็นอัตลักษณ์เดิมของอีสาน เมื่อตัวละครในภาพยนตร์สั้นอยู่ท่ามกลางความแตกต่างระหว่างสังคมอีสานและสังคมเมือง จึงทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกคล้ายกับการคิดถึงบ้านเกิด (homesickness) การคิดถึงวิถีชีวิตและสังคมในชนบทอีสานในอดีต คิดถึงความเป็นตัวตนของตนในอดีต

การแยกออกเป็นสองขั้ว (polarization)

อัตลักษณ์สามารถนิยามขึ้นได้จากการแยกออกเป็นสองขั้วอีกด้วย โดยการแยกออกเป็นสองขั้วจากการวิเคราะห์ห้องค้ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ พบว่าถูกแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 4 คู่ตรงข้าม ได้แก่

- ความขัดแย้งระหว่างความดี กับความชั่ว

ความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่ว เป็นพื้นฐานของความขัดแย้งโดยทั่วไปที่เราสามารถพบเจอได้บ่อยครั้ง ความขัดแย้งระหว่างความดีและความชื่อนี้ อาจแสดงออกมาในด้านของพฤติกรรมของตัวละคร คือ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครด้วยกันเอง หรือในบางครั้ง อาจจะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเองก็ได้

- ความขัดแย้งระหว่างสังคมเมือง กับสังคมชนบท

ภาพยนตร์สั้นที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์มีการนำเสนอประเด็นของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างสังคมเมืองและสังคมชนบท โดยให้คุณค่าในเชิงบวกแก่สังคมชนบท และคุณค่าในเชิงลบแก่สังคมเมือง โดยให้ภาพของความเป็นเมืองเป็นภาพของความวุ่นวายทั้งจากผู้ที่จ้อแฉและการจรรยาที่คับคั่ง รวมถึงมีมลภาวะต่าง ๆ มากมาย ส่วนภาพของชนบทก็เป็นภาพของวิถีชีวิตที่สงบเรียบง่าย ไร่บ่ง่าย ใกล้ชิดกับธรรมชาติ

- ความขัดแย้งระหว่างความเป็นอีสาน กับความเป็นกรุงเทพฯ

ภาพยนตร์บางเรื่องแสดงให้เห็นถึงปัญหาหาระหว่างอัตลักษณ์อีสานและความเป็นส่วนกลาง เมื่อความเป็นส่วนกลางเข้าไปแทรกอยู่ในอีสาน อัตลักษณ์อีสานบางอย่างจึงถูกลดทอนลงไป โดยการนำเสนอภาพของตัวละครที่อาศัยอยู่ในอีสาน แต่กลับพูดภาษากลาง

- ความขัดแย้งระหว่างความมีตัวตน กับความไม่มีตัวตน

ภาพยนตร์นำเสนอความขัดแย้งระหว่างความมีตัวตนกับความไม่มีตัวตนที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของการเมืองในเชิงพื้นที่ (politics of space) ในขณะที่คนอีสานยังถูกมองว่าเป็นคนชายขอบ การให้โอกาส ให้ที่ทาง หรือให้สิทธิ์ให้เสียงแก่คนอีสานซึ่งถูกมองว่าเป็นคนชายขอบนั้นก็ เป็นเพียงภาพลวงตา โดยนำเสนอผ่านภาพของวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างที่มีตัวตนในความไม่มีตัวตน หรือภาพของการขายสิทธิ์ขายเสียงเพื่อหาเลี้ยงครอบครัว

การสร้างตัวละคร

การสร้างตัวละครเป็นองค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญในการช่วยให้เข้าใจถึงอัตลักษณ์ของคน อีสาน จากการพิจารณาองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในเรื่องของตัวละคร พบว่าตัวละครในภาพยนตร์ มีลักษณะเด่นๆ 3 ลักษณะ ดังนี้

- ตัวละครที่มีความเกินจริง

ลักษณะตัวละครที่มีความเกินจริงในที่นี้ เช่น การมีพลังเหนือมนุษย์ มีการแบ่งแยกความแตกต่างของตัวละครในเรื่องออกเป็นสองกลุ่ม จึงสะท้อนให้เห็นถึงความพยายามในการนิยามตัวตน หรือกลุ่มว่าเราแตกต่างจากบุคคลหรือกลุ่มอื่นๆ

- ตัวละครที่มีความร้ายแค้น

นอกจากตัวละครจะมีสถานภาพทางครอบครัวที่ไม่ดีแล้ว ตัวละครเหล่านี้ยังมักจะต้องต่อสู้ดิ้นรนทั้งเพื่อการมีชีวิตอยู่และต่อสู้ดิ้นรนกับอำนาจบางอย่าง ใช้ชีวิตอยู่ภายใต้การคล้ายกับว่าไม่มีตัวตน ภาพตัวละครที่มีความร้ายแค้นเหล่านี้อาจถูกสร้างขึ้นเพื่อให้สังคมได้มองเห็นสิ่งเหล่านี้ และเกิดการฉุกละหุกและให้ความสำคัญกับการแก้ปัญหาเหล่านี้ให้มากขึ้น

- ตัวละครที่มีความรู้สึกแปลกแยก

ความรู้สึกแปลกแยกของตัวละครเกิดขึ้นจากการที่ตัวละครต้องไปอยู่ในต่างถิ่นต่างวัฒนธรรม เมื่อตัวละครมีอัตลักษณ์แบบหนึ่ง และเดินทางไปในที่ที่มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างกัน ทำให้ตัวละครรู้สึกแปลกแยกจากสถานที่และผู้คนในสถานที่นั้น อาจเป็นการนิยามตนเองของคนอีสานที่เราเป็นใคร โดยเปรียบเทียบความแตกต่างกับบุคคลอื่นที่ไม่มีอัตลักษณ์ร่วมกัน

รูปแบบของฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆในเรื่อง เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงภูมิหลังของตัวละคร เช่น สถานภาพทางครอบครัว ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์สั้นอีสาน พบว่ามีฉากและสถานที่หลักๆในภาพยนตร์ที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

- ฉากและสถานที่ที่เป็นชนบท

ฉากและสถานที่ที่เป็นชนบทในภาพยนตร์สั้นอีสานนี้ มีลักษณะที่ร่วมกัน คือ มักเป็นภาพของทุ่งนาว่างสีเขียวเขียวสงบ มีเถียงนา รวมถึงเลี้ยงควาย แสดงให้เห็นถึงความชุ่มชื้นของดินแดนอีสาน ซึ่งอาจเป็นความพยายามในการลบมายาคติเกี่ยวกับความแห้งแล้งของดินแดนอีสาน นอกจากนี้ทุ่งนาส่วนใหญ่ในภาพยนตร์สั้นยังเป็นสถานที่ที่ถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของอีสานในแง่มุมต่างๆ

เช่น ในด้านการประกอบอาชีพ ทุงนามักเป็นสถานที่ที่ตัวละครในเรื่องมีความผูกพัน เนื่องจากตัวละครในเรื่องประกอบอาชีพเกษตรกรรม และดำเนินวิถีชีวิตแทบทุกอย่างที่สถานที่แห่งนั้น

- ฉากและสถานที่ที่เป็นเมือง

ฉากและสถานที่ที่เป็นเมืองในภาพยนตร์สั้นอีสาน มักเป็นภาพอย่างที่ได้บอกเล่าไปในข้างต้น คือ ภาพของผู้คนที่เดินกันขวักไขว่ในเมือง ภาพธรรมชาติที่ติดแน่นเต็มท้องถนน ภาพของความวุ่นวาย และมลภาวะต่างๆ

ประเภทของภาพยนตร์สะท้อนจิตวิญญาณของผู้สร้าง

ประเภทของภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่พบจากการวิเคราะห์นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

- ภาพยนตร์แนวชีวิต

ลักษณะของภาพยนตร์แนวชีวิตที่พบจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นอีสาน คือ เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนหรือสร้างภาพอีสานในแง่มุมต่างๆ ทั้งในมุมมองของปัญหาในสังคมอีสาน

- ภาพยนตร์แนวตลก/ชีวิต

ลักษณะของภาพยนตร์แนวชีวิตปนตลกที่พบจากการวิเคราะห์นั้น คือ แม้เรื่องราวในภาพยนตร์จะเป็นเรื่องราวชีวิต เรื่องบางเรื่องเป็นเรื่องเศร้า เป็นเรื่องของความขัดแย้ง แต่ก็ถูกนำมาเล่าและสอดแทรกความตลกลงไปในการ์ตูน

- ภาพยนตร์แนวตลก

ภาพยนตร์สั้นอีสานหลายๆเรื่อง มีการสอดแทรกความตลกลงไปด้วย ทั้งความตลกจากตัวละครเองและจากมุกตลกที่ถูกใส่ลงไปในการ์ตูน

2. อัตลักษณ์อีสานด้านเนื้อหาในภาพยนตร์สั้นอีสาน

จากการศึกษาเนื้อหาจากองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในภาพยนตร์สั้นอีสาน ซึ่งเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์อีสาน และพบอัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏซ้ำๆในภาพยนตร์ โดยสามารถสรุปออกมาเป็นประเด็นต่างๆได้ดังนี้

ภาษาอีสาน

ภาษาพูดที่เป็นภาษาอีสานนั้นเป็นสิ่งที่พบได้จากภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ถูกนำมาวิเคราะห์ เพราะเป็นเสมือนหัวใจหลักของการแสดงออกถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ทันทีว่าตัวละครตัวนี้มีภูมิหลังเป็นคนอีสาน ไม่เพียงแต่ภาษาพูดหรือบทพูดของตัวละครในเรื่องเท่านั้นที่สามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ได้ ผู้วิจัยพบว่า ชื่อเรื่องของภาพยนตร์เองก็มักจะเป็นชื่อที่เป็นภาษาอีสาน

การโยยหาท้องถิ่น

ภาพยนตร์มักเล่าถึงสภาพแวดล้อมภายนอก ความเป็นอยู่ และผู้คนในสังคมอีสานในเชิงบวก รวมถึงในตอนท้ายของภาพยนตร์หลายๆเรื่อง ตัวละครอีสานที่เข้าไปอาศัยอยู่ในเมืองมักจะเกิดความรู้สึกคิดถึงบ้านหรือมีเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้ตัวละครต้องเดินทางกลับมายังบ้านเกิดในดินแดนอีสานของตน และเมื่อกลับมาพบกับสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ และผู้คนที่ดีในอีสานซึ่งแตกต่างจากสังคมเมือง จึงทำให้ตัวละครเกิดความตระหนักและเกิดความรักท้องถิ่นอีสานของตน

ภาพความเป็นชนบทและความเป็นเมือง

พบลักษณะร่วมของปมความขัดแย้งระหว่างภาพความเป็นชนบทอีสานและภาพความเป็นเมือง ซึ่งในภาพยนตร์สั้นมักนำเสนอภาพของความเป็นชนบทอีสานที่เรียบง่าย ไม่วุ่นวาย โดยนำเสนอด้วยภาพทุ่งนาที่กว้างใหญ่และเรียบง่าย ผู้คนไม่พลุกพล่าน ไม่ค่อยมีรถราสัญจรมากนัก และนำเสนอภาพความเป็นเมือง ด้วยภาพรถราที่แน่นขนัดไปทั่วท้องถนน ผู้คนที่พลุกพล่านเดินกันขวักไขว่อยู่ในเมือง ภาพควันและมลพิษต่างๆ ซึ่งความขัดแย้งระหว่างความเป็นชนบทอีสานและความเป็นเมืองนี้ ส่งผลต่อจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์ ทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว แปรกแยก และไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมเมือง

สังคมชาวอีสาน: วิถีชีวิตที่เรียบง่ายในชนบท ความใกล้ชิดและผูกพันกับทุ่งนา

ผู้วิจัยพบลักษณะร่วมของฉากที่ปรากฏซ้ำๆในภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ ได้แก่ ฉากทุ่งนา ภูเขา และสภาพแวดล้อมในชนบทอีสาน ภาพยนตร์มีการแสดงให้เห็นภาพของบรรยากาศโดยรอบของชนบทอีสานที่มีทุ่งนากว้าง มีการเลี้ยงควาย สร้างภูเขา ทุ่งนาและภูเขาเป็นสถานที่ที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและใกล้ชิดธรรมชาติในแบบอีสานได้เป็นอย่างดี แสดงให้เห็นว่าผู้คนในสังคมอีสานนั้นมักประกอบอาชีพเกษตรกรรม

การผสมผสานทางความเชื่อในชุมชนอีสาน

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์บางเรื่องมีฉากที่เป็นวัดอยู่ในเรื่อง ซึ่งบทบาทสำคัญของวัดในภาพยนตร์นั้นมีลักษณะที่คล้ายกัน คือ เป็นเสมือนศูนย์รวมจิตใจของชาวบ้านและผู้คนชาวอีสาน โดยการมีวัดเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนในท้องถิ่นนี้ อาจเป็นลักษณะหรือรูปแบบของโครงสร้างทางสังคมของอีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์

การแสดงออกถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาอีสานในด้านต่างๆ

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์มีเนื้อหาที่นำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านวิถีชีวิต การละเล่น รวมถึงภูมิปัญญาของอีสานทั้งในด้านของอาหารการกิน สภาพความเป็นอยู่ และการประกอบอาชีพ ซึ่งการแสดงออกถึงภาพเหล่านี้ นอกจากจะเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้รับรู้และเข้าใจแล้ว ยังมีส่วนช่วยในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาของอีสานเหล่านี้ไว้ด้วย

อุปนิสัยที่มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

ลักษณะร่วมที่ปรากฏผ่านตัวละครในภาพยนตร์สั้นอีสานหลายๆเรื่องนั้น คือ อุปนิสัยของการเป็นคนที่ชอบช่วยเหลือผู้อื่น รวมถึงมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ อาจสืบเนื่องมาจากวิถีชีวิตของผู้คนในชนบทที่มักจะช่วยเหลือเกื้อกูลกันในเรื่องต่างๆอยู่เสมอ หรืออาจเป็นลักษณะโครงสร้างทางสังคมของอีสานที่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของอีสาน

อีสานนั้นมีเครื่องดนตรีที่มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ เช่น เสียงของแคนและพิณ จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สั้นอีสานมีการสอดแทรกวัฒนธรรมอีสานในด้านของดนตรีเข้าไปในภาพยนตร์หลายๆเรื่อง โดยสอดแทรกเข้าไปในรูปแบบของดนตรีหรือเพลงประกอบภาพยนตร์ จะสังเกตได้ว่า เพลงในภาพยนตร์นั้นมีเสียงของแคนและพิณเป็นหลัก รวมถึงมีจังหวะที่ค่อนข้างสนุกสนาน ซึ่งวัฒนธรรมในด้านดนตรีเหล่านี้ สะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของคนอีสาน ที่เป็นคนรักความสนุกสนานอีกด้วย

วิเคราะห์การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานทั้งสิ้น 11 คน สามารถสรุปได้เป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1.แนวความคิดหลักและเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสาน

แนวความคิดหลักและเจตนารมณ์ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของผู้กำกับ เป็นส่วนสำคัญในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ เนื่องจากแนวคิดและเจตนารมณ์เหล่านี้จะนำไปสู่การสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องและวิธีการในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์สู่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งจากสามารถจัดกลุ่มแนวความคิดและเจตนารมณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ได้ออกเป็น 2 ประการ คือ

การปล้ำมายาคติและภาพตัวแทนของอีสาน

จุดมุ่งหมายหลักของผู้กำกับภาพยนตร์อีสานหลายๆท่าน คือการพยายามจะปล้ำมายาคติและภาพตัวแทนต่างๆในเชิงลบของอีสาน ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์บางท่านเลือกใช้วิธีการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆในเชิงบวกให้แก่อีสาน เพื่อปล้ำภาพในเชิงลบและประกอบสร้างความหมายใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์

การสร้างพื้นที่และตัวตนให้คนอีสาน

ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสร้างพื้นที่และตัวตนให้แก่คนอีสานได้มีพื้นที่ทางความคิดต่างๆ มากขึ้น โดยเสนอว่าวิธีหนึ่งในการสร้างตัวตนของคนอีสาน ก็คือการทำให้บุคคลอื่นๆ ที่อยู่นอกวัฒนธรรมอีสานได้เรียนรู้และเข้าใจในวิถีของอีสานให้มากขึ้น ซึ่งภาพยนตร์ไม่ได้เพียงแค่สื่อสารอัตลักษณ์อีสานถึงผู้คนที่อยู่นอกบริบทอีสาน หากแต่ยังเป็นการสื่อสารถึงคนในบริบทอีสานด้วยกัน ให้เกิดความตระหนักถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของตนเอง และเกิดความตื่นตัวในการสร้างพื้นที่และตัวตนมากขึ้น ซึ่งในปัจจุบัน การสร้างภาพยนตร์อีสานรวมถึงการจัดงานเทศกาลภาพยนตร์อีสานเอง ก็เกิดขึ้นจากความตื่นตัวในการสร้างพื้นที่และตัวตนให้แก่คนอีสาน

2. ประสบการณ์และความทรงจำในอดีต

อัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้นอีสานเหล่านี้ ส่วนหนึ่งเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นจากความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิต และทัศนคติส่วนตัวบางอย่างของผู้กำกับภาพยนตร์เอง แต่ละท่านมักจะมีการนำเอาความทรงจำในอดีต ประสบการณ์ชีวิต หรือทัศนคติส่วนตัวบางอย่างของตนเองสอดแทรกลงไปในการถ่ายทำ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ง่ายต่อการหยิบยกขึ้นมาพูดถึง ง่ายต่อการดึงมันขึ้นมาใช้ เพราะวัตถุดิบหรือต้นทุนที่ผู้กำกับเองมีและเข้าใจมันดีอยู่แล้ว โดยความทรงจำเหล่านี้มีทั้งความทรงจำที่เป็นปัจเจกและความทรงจำที่ร่วมกับบุคคลอื่นๆ

ความทรงจำร่วม

ความทรงจำร่วมของผู้คนในสังคมเดียวกันนั้น คล้ายกับการสร้างแผนที่ทางความคิดและส่งต่อแผนที่ทางความคิดเหล่านั้นให้แก่สมาชิกในสังคมรุ่นต่อไป จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสานหลายๆ ท่าน พบว่า ความทรงจำร่วมที่มีต่ออีสาน ได้แก่ ความทรงจำที่เกี่ยวกับวิถีชีวิตชนบทของอีสาน ภาพของทุ่งนาในชนบท การเลี้ยงควาย วิถีชีวิตที่เรียบง่าย ความทรงจำร่วมมีความเกี่ยวข้องกับการผลิตซ้ำ มีความคล้ายคลึงกับอัตลักษณ์ร่วมตรงที่ถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของความเหมือนกันของกลุ่ม ทำให้สมาชิกนั้นเกิดความตระหนักร่วมกัน รวมถึงทำให้เกิดความใกล้ชิดกันในแง่ของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ความทรงจำส่วนบุคคลและความทรงจำร่วม

ผู้กำกับหลายท่านได้ให้คำนิยามอัตลักษณ์อีสานของตนเองในลักษณะที่เชื่อมโยงกับความ เป็นลาว แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างความทรงจำของบุคคล ความทรงจำร่วม และประวัติศาสตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการตีความอัตลักษณ์อีสานของตัวปัจเจกบุคคล รวมถึงส่งผลต่อวิธีในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านทางภาพยนตร์ ซึ่งอาจนำไปสู่การนิยามอัตลักษณ์อีสานในระดับสังคมต่อไป นอกจากการศึกษาบริบทต่างๆ ทางวัฒนธรรมของอีสานแล้ว เราอาจจะต้องพิจารณาไปถึงความทรงจำในอดีตและประวัติศาสตร์ที่เป็นตัวประกอบสร้างการนิยามตนเองของผู้กำกับภาพยนตร์

3. ภาษาและองค์ประกอบอื่นๆ

องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่มีส่วนช่วยอย่างมากในการสื่อสารถึงอัตลักษณ์และความเป็นอีสานก็คือเรื่องของภาษา ในที่นี้คือ ภาษาอีสาน รวมถึงองค์ประกอบอื่นๆ อาจเป็นการสื่อสารผ่าน อากัปกิริยา ท่าทางต่างๆของตัวละคร หรือแม้แต่ในรูปแบบของเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ต่างๆ

ภาษาอีสาน

ผู้กำกับหลายท่านได้ให้ความเห็นว่า อัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ที่เห็นได้ชัดที่สุดก็คือ เรื่องของภาษา ตัวละครที่พูดภาษาอีสานจะทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงภูมิหลังของตัวละครได้ทันทีว่าเป็นคนอีสาน แม้ว่าอีสานจะเป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ซึ่งส่งผลต่อความหลากหลายในเรื่องของภาษาด้วย แต่ภาษาหลักๆที่มักใช้กันในภาคอีสานก็คือ ภาษาอีสาน หากแต่มีความหลากหลายในเรื่องของสำเนียงภาษาที่แตกต่างกันไปตามพื้นที่

องค์ประกอบอื่นๆ

องค์ประกอบอื่นๆไม่ว่าจะเป็นฉากและสถานที่ในภาพยนตร์ ภาพของวิถีชีวิตอีสานในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นอาหารการกิน การละเล่น การแต่งกาย บุคลิกลักษณะของตัวละคร ล้วนแล้วแต่มีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน อัตลักษณ์อีสานในมุมมองของผู้กำกับหลายๆท่าน นอกจากเรื่องของภาษาพูดที่เป็นภาษาอีสานแล้ว ก็เป็นเรื่องของการแสดงออกถึงวิถีชีวิตในด้านต่างๆของอีสาน ไม่ว่าจะเป็นอาหารการกิน การแต่งกาย ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี รวมถึงความคิดความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์

4. จิตวิญญาณความเป็นอีสาน

ผู้กำกับส่วนใหญ่พูดถึงประเด็นเรื่องจิตวิญญาณของความเป็นอีสาน ซึ่งคำว่าจิตวิญญาณอีสานในที่นี้อาจมีความหมายอย่างกว้างๆว่า เป็นความคิดความเชื่อที่ผู้คนชาวอีสานยึดมั่นและเชื่อว่าเป็นแก่นภายในตัวตนของตนเอง

“ความมักม่วน” ในจิตวิญญาณของคนอีสาน

ผู้กำกับหลายๆท่านให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ในเรื่องของบุคลิกลักษณะของคนอีสานที่ตรงกันว่า ธรรมชาติของคนอีสานนั้นเป็นคนตลก อารมณ์ดี ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ความมักม่วนหรือความอารมณ์ดีเหล่านี้ของคนอีสาน ก็ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทอดและสะท้อนถึงจิตวิญญาณของอีสานออกมาในรูปแบบของการสร้างตัวละคร ความมักม่วนในจิตวิญญาณของคนอีสานเหล่านี้ ถูกสร้างขึ้นและอาจถูกถ่ายทอดไปสู่คนอีสานในรุ่นหลังอย่างตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แต่ท้ายที่สุดแล้วความมักม่วนเหล่านี้ก็กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ร่วมของอีสานที่เรามักจะพบในองค์ประกอบต่างๆ

ความรู้สึกชีวิตของคนอีสาน

ความรู้สึกชีวิตของคนอีสานนั้น อาจสืบเนื่องมาจากประวัติศาสตร์และเรื่องราวทางชาติพันธุ์ อีสาน อีสานในความเป็นจริงในอดีตก็เป็นดินแดนที่ค่อนข้างแร้นแค้น คนอีสานเองต้องต่อสู้ดิ้นรนกับความแร้นแค้นในด้านของสภาพภูมิประเทศและภูมิอากาศแล้ว อีสานยังถูกมองว่าเป็นคนชายขอบ ทำให้อีสานต้องลุกขึ้นมาต่อสู้กับความเป็นรัฐส่วนกลางที่พยายามจะเข้าไปครอบงำ โดยการสร้างกระแสสำนึกท้องถิ่นนิยมขึ้นมา เพื่อรักษาผลประโยชน์และอัตลักษณ์ของท้องถิ่นไว้ ภาพความรู้สึกชีวิตของชาวอีสาน อาจเกิดจากทั้งประสบการณ์ส่วนตัว ประสบการณ์ที่เกิดจากยุคสมัยที่แตกต่างกัน รวมถึงประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของแต่ละบุคคลผสมผสานกันไป การสร้างภาพของอัตลักษณ์อีสานในแง่มุมที่แสดงออกว่าคนอีสานเป็นคนสู้ชีวิตนั้น อาจเป็นความพยายามในการสร้างทัศนคติที่บุคคลอื่นมีต่อคนอีสานในเชิงบวก

5. ผู้ชมภาพยนตร์

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน ผู้วิจัยได้แบ่งผู้ชมออกเป็น 2 ประเภท อันได้แก่ ผู้ชมที่เป็นคนอีสาน และผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสาน เพื่อให้ทราบถึงกลุ่มผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน อีกทั้งยังต้องการทราบถึงความแตกต่างในการนำเสนอของผู้กำกับ เมื่อต้องนำเสนออัตลักษณ์อีสานแก่ผู้ชมที่เป็นคนอีสานและไม่ใช่คนอีสาน รวมถึงความคาดหวังต่อผู้ชมแต่ละกลุ่มของผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้ชมที่เป็นคนอีสาน

โดยพื้นฐานของผู้ชมที่เป็นคนอีสาน มักจะมีความรับรู้และตระหนักถึงอัตลักษณ์อีสาน ทั้งในมุมมองที่ของตนเองและในมุมมองของกลุ่มสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง การสื่อสารอัตลักษณ์อีสาน อย่างเช่น ภาษา หรือวิถีชีวิต ประเพณี ความคิดความเชื่อบางอย่างก็น่าจะเป็นที่เข้าใจได้ไม่ยากนัก การสร้างสรรค์ภาพยนตร์อีสานเพื่อกลุ่มผู้ชมกลุ่มนี้จึงมีจุดมุ่งหมายหลัก เพื่อให้เกิดความตระหนักถึงอัตลักษณ์และตัวตนของตนเองและของกลุ่ม

ผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสาน

จุดมุ่งหมายในการสื่อสาร รวมถึงวิถีในการสื่อสารอัตลักษณ์อีสานแก่คนดูกลุ่มนี้แตกต่างกันไปจากคนดูที่เป็นคนอีสานอีสาน โดยจุดมุ่งหมายในการสื่อสารส่วนใหญ่จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับ พบว่าเป็นเรื่องของการทำความเข้าใจทางวัฒนธรรมเป็นส่วนใหญ่ เป็นการพยายามสื่อสารความเป็นอีสาน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และมองเห็นสุนทรียะในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอีสานมากกว่า

- การลดทอนอัตลักษณ์บางอย่าง

เมื่อต้องการสื่อสารกับผู้ชมที่ไม่ใช่คนอีสาน ซึ่งอาจไม่มีพื้นฐานความเข้าใจในเรื่องของภาษาและวัฒนธรรมในด้านต่างๆของอีสาน และไม่มีความเชื่อมโยงกันทางวัฒนธรรม ผู้กำกับจึงมีความ

จำเป็นต้องลดทอนอัตลักษณ์บางอย่างของอีสานลงไป เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ได้ง่ายขึ้น อาจมีการลดทอนในเรื่องของภาษา แต่การเลือกนำเสนออัตลักษณ์ด้วยวิธีการลดทอนคุณค่าบางอย่างนี้ อาจต้องยอมรับผลจากการกระทำว่าการเลือกหยิบยกเอาคุณสมบัติเพียงบางอย่างไปนำเสนอ นั้น อาจส่งผลให้อัตลักษณ์ที่ถูกลดทอนนั้นเกิดการหยุดนิ่ง และกลายมาเป็นภาพแทนความจริง เนื่องจากการวิธีการนำเสนอในลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจว่า อัตลักษณ์อีสานที่แท้จริงเป็นแบบภาพที่เห็นในภาพยนตร์

- การเพิ่มเนื้อหาบางอย่าง

ผู้กำกับส่วนหนึ่งเสนอว่า แทนที่จะลดทอนอัตลักษณ์ ซึ่งถือเป็นการลดทอนคุณค่าไปในเวลาเดียวกันนั้น ให้ใช้การเพิ่มเนื้อหาบางอย่างลงไป ในภาพยนตร์จะเป็นการดีกว่า เช่น การเพิ่มเรื่องราวหรือภูมิหลังของตัวละคร การปมูกหรือเรื่องราวต่างๆ ขึ้นมาก่อน จะช่วยให้เกิดความเข้าใจของผู้ชมในต่างวัฒนธรรมมากขึ้น

อภิปรายผล

จากการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน จากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ ประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้กำกับและกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงบทบาทขององค์ประกอบทางภาพยนตร์และเนื้อหาของภาพยนตร์ รวมถึงแนวความคิดในด้านต่างๆ ของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์ที่ส่งผลและมีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ โดยแบ่งได้เป็น 3 ประเด็น ได้แก่ อีสานในภาพลักษณ์ใหม่ การตอกย้ำมายาคติเดิมของอีสาน และการเลื่อนไหลของอัตลักษณ์อีสาน

อีสานในภาพลักษณ์ใหม่

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ ประกอบกับสัมภาษณ์ถึงเจตนาของเจตนาของผู้กำกับภาพยนตร์หลายๆ ท่านที่ต้องการจะลบล้างมายาคติและภาพตัวแทนในเชิงลบเกี่ยวกับอีสานที่ว่า คนอีสานโง่ จน เจ็บ ภาพยนตร์จึงถูกสร้างสรรค์วิธีในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในรูปแบบและมุมมองใหม่ๆ คือ การนำเสนอวิถีชีวิตที่เรียบง่าย เจียบสงบ และน่าอยู่ของอีสาน จากเดิมที่ภาพของอีสานเป็นภาพของพื้นดินที่แห้งแล้งแต่กระแง ก็ถูกทดแทนด้วยภาพของทุ่งนากว้างสีเขียว ดุซุ่มซิ่นและอุดมสมบูรณ์ สื่อสารภาพความมีน้ำใจ ช่วยเหลือเกื้อกูลกันของผู้คนที่อาศัยอยู่ในชนบทอีสาน

ผู้กำกับภาพยนตร์ไม่เพียงแต่สร้างภาพความอุดมสมบูรณ์และความน่าอยู่ของอีสานขึ้นมา โดดๆ แต่ยังใช้วิธีการแยกออกเป็นสองขั้ว (polarization) นำเสนอภาพของสังคมเมืองในเชิงลบควบคู่

กันไปกับภาพของสังคมชนบทอีสานในเชิงบวก เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างและเกิดการให้น้ำหนัก และคุณค่าในเชิงบวกแก่สังคมชนบทอีสานมากขึ้น ซึ่งภาพความแตกต่างที่ถูกสร้างขึ้นเหล่านี้ ยังอาจเกิดจากการนิยามตนเองของตัวผู้กำกับภาพยนตร์เองว่าเราเป็นใครผ่านภาพและวิถีชีวิตของอีสานที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ ภาพของอัตลักษณ์อีสานที่พบในภาพยนตร์ เป็นการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นภาพในความทรงจำ ประสบการณ์หรือทัศนคติส่วนตัวของผู้กำกับภาพยนตร์เอง

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงและระมัดระวังในการนำเสนอภาพหรืออัตลักษณ์อีสานด้วยวิธีการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ ขึ้นมาแทนที่อัตลักษณ์ในแบบเดิมๆ ก็คือ ถึงแม้ว่าภาพหรืออัตลักษณ์เหล่านี้จะถูกถ่ายทอดออกมาในเชิงบวก แต่ก็อาจส่งผลให้เกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของอีสานว่า สิ่งที่ผู้กำกับสร้างสรรค์ผ่านภาพยนตร์นั้นสอดคล้องกับความเป็นจริงทางสังคมหรือไม่ หรือเป็นเพียงการสร้างภาพแทนขึ้นมาเท่านั้น

ผู้กำกับภาพยนตร์จึงมีส่วนสำคัญในการคัดเลือกเนื้อหาที่จะนำไปใส่ในองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ เพราะเนื้อหาและองค์ประกอบเหล่านี้จะมีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานทั้งต่อผู้คนที่อยู่ในบริบทอีสานและนอกบริบทด้วย โดยเจตนาของของผู้กำกับภาพยนตร์ นอกจากจะพยายามสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ แก่อีสานเพื่อลบเลือนมายาคติต่างๆ แล้ว ยังต้องการให้คนในบริบทอีสานเองตระหนักถึงความดีงามของประเพณี วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของอีสาน จนเกิดความรักและหวงแหนในวัฒนธรรมอีสาน

การสร้างความหมายใหม่ภายใต้มายาคติเดิมของอีสาน

สืบเนื่องมาจากความพยายามในการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ให้แก่อีสานของผู้กำกับภาพยนตร์ อัตลักษณ์อีสานที่ถูกประกอบสร้างความหมายผ่านภาพยนตร์สั้นนั้น ส่วนหนึ่งก็ถูกประกอบสร้างขึ้นจากแนวคิดและเจตนาที่ที่ต้องการจะลบเลือนมายาคติและภาพตัวแทนต่างๆ ในเชิงลบของอีสาน อีกส่วนหนึ่งก็เกิดจากความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิต และประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์เองที่ต้องการจะสร้างภาพแทนความทรงจำและประสบการณ์ในอดีตของตนเองผ่านภาพยนตร์ อาจจะเป็นเนื่องจากภาพเหล่านั้นเป็นเพียงภาพในจินตนาการและไม่ได้มีอยู่ในความเป็นจริงแล้ว จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์สั้น ผู้กำกับภาพยนตร์มีการสร้างสรรค์เนื้อหาและนำเสนอองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ที่มีแนวคิดเกี่ยวข้องกับการโหยหาอดีต สื่อสารภาพของอีสานออกมาในมุมมองที่น่าหวงคิดถึง (romanticize) มากขึ้น เช่น ภาพของทุ่งนาสีเขียวกว้างที่เขียวสงบ ภาพสังคมชนบทที่มีความน่าอยู่ ผู้คนมีน้ำใจ ซึ่งการโหยหาอดีตเหล่านี้ แม้ว่าจะเป็นภาพที่ดี เป็นอดีตที่น่าหวงระลึกถึง แต่ภาพเหล่านี้ก็จะกลายเป็นภาพตัวแทนที่นอกจากทำให้เกิดความเข้าใจผิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์อีสานแล้ว ยังเป็นการทำให้อัตลักษณ์อีสานหยุดนิ่ง

แนวความคิดและวิธีในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์เหล่านี้ ต้องการช่วยสร้างนิยามใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสาน รวมถึงช่วยลบล้างมายาคติและภาพตัวแทนทั้งหลายในเชิงลบเกี่ยวกับอีสาน แต่การสร้างอีสานในภาพยนตร์ให้มีความน่าหวงคิดถึงเหล่านี้ ไม่ได้ช่วยลบล้างมายาคติเดิมๆของอีสาน แต่เป็นเพียงการสร้างความหมายใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสานภายใต้กรอบมายาคติเดิมมากกว่า

อัตลักษณ์อีสานถูกสร้างผ่านภาพตัวแทนซึ่งเป็นการจำลองอัตลักษณ์อีสานในแง่มุมต่างๆ โดยเลือกหยิบยกเฉพาะในด้านที่ดีมานำเสนอ เพื่อให้เกิดเป็นภาพของอีสานที่ตัวผู้กำกับเองต้องการจะสื่อสารให้ผู้คนรับรู้ ดังนั้น แม้ว่าภาพยนตร์จะมีการประกอบสร้างอัตลักษณ์อีสานในภาพลักษณ์ใหม่ๆก็ตาม แต่ในท้ายที่สุดกลับพบว่าภาพยนตร์มีกลไกและอุดมการณ์ที่แฝงอยู่เบื้องหลัง ที่ทำให้ภาพลักษณ์ของอีสานนั้นไม่ได้เป็นภาพลักษณ์ใหม่อย่างแท้จริง หากแต่เป็นการสร้างลักษณะร่วมของอัตลักษณ์อีสาน และสร้างความหมายใหม่ของอีสานภายใต้กรอบของมายาคติเดิม

อาจกล่าวได้ว่า การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นนั้น เกิดขึ้นเพื่อการสร้างจุดยืนให้กับคนอีสานในสภาวะที่วัฒนธรรมอีสานต้องเผชิญกับความเปราะบางและกระแสโลกาภิวัตน์ที่เข้ามาบีบคั้นมากขึ้น อีกทั้งยังมีเรื่องของความแตกต่างภายในวัฒนธรรมอีสานเอง อันได้แก่ อัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ทำให้ความหมายของอัตลักษณ์อีสานนั้นค่อนข้างคลุมเครือ การให้ความหมายอัตลักษณ์อีสานนั้นจึงจำเป็นต้องทำในแบบกว้างๆ และดูจากบริบทรอบข้างที่เลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

การเลื่อนไหลของอัตลักษณ์อีสานนั้นอาจเกิดขึ้นได้จากปัจจัยหลายๆอย่าง ทั้งในเรื่องของยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป พื้นที่ บริบทของสถานการณ์ต่างๆ ผู้มีอำนาจในการกำหนดอัตลักษณ์อีสานในบริบทนั้นๆ ดังนั้น การนิยามอัตลักษณ์อีสานจึงต้องนิยามโดยอ้างอิงจากปัจจัยต่างๆที่กล่าวมาข้างต้น

การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน โดยมีเนื้อหา องค์ประกอบต่างๆทางภาพยนตร์ รวมถึงแนวความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์เองเป็นส่วนในการประกอบสร้างอัตลักษณ์อีสานในภาพลักษณ์ใหม่ๆ หรือการต่อยอดอัตลักษณ์ในลักษณะเดิมๆของอีสาน รวมถึงการเลื่อนไหลของอัตลักษณ์อีสานไปตามบริบทและสถานการณ์ต่างๆ ส่วนหนึ่งก็เพื่อการแสดงตัวตน สร้างพื้นที่ทางความคิดและการแสดงออก รวมถึงทำให้อัตลักษณ์อีสานเหล่านี้สามารถดำรงอยู่ต่อไปในบริบทต่างๆ

การนำเสนออัตลักษณ์อีสานในด้านต่างๆผ่านเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ มีความสอดคล้องกับอัตลักษณ์อีสานที่พัฒนา กิติอาษา (2557) ได้อ้างไว้ว่าเป็นลักษณะของอีสานในช่วงสงครามเย็น ทั้งในเรื่องของรูปแบบของชุมชนอีสาน ที่มักประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีความใกล้ชิดและผูกพันกับธรรมชาติ ช่วยเหลือเกื้อกูลกันในชุมชน มีระบบความคิดความเชื่อทางศาสนาที่ผสมผสานทั้งศาสนาพุทธ ศาสนาพราหมณ์ รวมถึงความเชื่อในสิ่งที่เหนือธรรมชาติ มีการย้ายถิ่นฐาน

แรงงาน กล่าวคือ ชาวอีสานมักเดินทางออกจากท้องถิ่นของตนเพื่อไปทำงานในต่างถิ่น ชาวอีสานเป็นกลุ่มคนที่มีอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์และทางวัฒนธรรม ผู้คนเหล่านี้มีความรักและหวงแหนในท้องถิ่นของตนเอง

ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสื่อสารถึงวัฒนธรรมท้องถิ่น ไม่ว่าจะ เป็นอัตลักษณ์ของชาวอีสาน ชาวเหนือ หรือชาวใต้ ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญทั้งสิ้น นอกจากภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้จะช่วยสร้างพื้นที่ สร้างตัวตนแก่ผู้คนในวัฒนธรรมอื่นๆ ได้มีที่ทางที่จะแสดงออกทางความคิดความสามารถ ยืนหยัดความมีอัตลักษณ์อยู่บนความหลากหลายทางวัฒนธรรม เก็บรักษาเรื่องราวของอัตลักษณ์ต่างๆ ที่ตึงาม เป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไปแล้ว ภาพยนตร์เหล่านี้ยังเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์แห่งชาติ ซึ่งการสนับสนุนภาพยนตร์เหล่านี้ อาจช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยให้เติบโตต่อไปได้ทั้งในประเทศและการส่งออกต่างประเทศ เนื่องจากภาพยนตร์ที่เป็นวัฒนธรรมย่อยเหล่านี้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจน จึงเป็นการดีที่จะใช้ภาพยนตร์เหล่านี้ในการสื่อสารถึงวัฒนธรรมที่หลากหลายและมีเอกลักษณ์ของไทยไปสู่สายตาผู้ชมทั่วโลก

ข้อจำกัดวิจัยในงานวิจัย

1. งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกตัวอย่างของภาพยนตร์เฉพาะภาพยนตร์สั้น แต่ในแต่ละเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่จัดขึ้นนั้น ภาพยนตร์ที่ถูกนำมาฉายหรือภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลต่างๆ จากการประกวดในเทศกาลนั้น มีทั้งภาพยนตร์ขนาดสั้นและขนาดยาว หากศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์ที่มีส่วนช่วยในการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ขนาดยาวด้วยนั้น จะช่วยให้เห็นอัตลักษณ์อีสานได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. มีข้อจำกัดในเรื่องของการสัมภาษณ์ เนื่องจากผู้กำกับภาพยนตร์อีสานบางท่านไม่สะดวกในการให้ข้อมูล หากมีโอกาสในการสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์อีสานท่านอื่นๆ อีก ก็น่าจะได้ข้อมูลเพิ่มเติมที่ดีในการนำมาวิเคราะห์การสร้างอัตลักษณ์ในภาพยนตร์สั้นเหล่านี้

3. ในปัจจุบันมีการเกิดขึ้นของเทศกาลภาพยนตร์อีสานที่เพิ่มขึ้นในจังหวัดอื่นๆ ในภาคอีสาน เช่น เทศกาลภาพยนตร์สั้นบุรีรัมย์ (Buriram Short Film Festival) ในจังหวัดบุรีรัมย์ เทศกาลหนังสั้นเมืองศรีโค (Srikai Short Film Festival) ในจังหวัดอุบลราชธานี เทศกาลภาพยนตร์เชียงคาน (Chiangkhan Film Festival) ในจังหวัดเลย เป็นต้น หากทำการศึกษาภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในจังหวัดต่างๆ ในภาคอีสาน อาจช่วยทำให้เห็นอัตลักษณ์อีสานที่ถูกถ่ายทอดและประกอบสร้างความหมายผ่านภาพยนตร์สั้นเหล่านี้ได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

1. จากการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ในเทศกาลภาพยนตร์อีสานสามารถนำไปประยุกต์ในการศึกษาการสร้างอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยอื่นๆในภาพยนตร์ได้
2. จากผลการศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ที่แสดงให้เห็นถึงแง่มุมต่างๆในการสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในปัจจุบัน อาจนำไปประยุกต์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์อีสานหรืออัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยต่อไปได้



รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กมลวรรณ มะโนรัมย์. (2546). *บทสังเคราะห์อีสานศึกษา ในระหว่างปี พ.ศ. 2543-2546* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา และสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- กมลพรรณ พันพิ่ง. (2553). *อัตลักษณ์ การเสริมพลังอำนาจ และการกำหนดวิถีชีวิตตนเอง: การดำรงชีวิตอิสระของคนพิการในสังคมไทย* วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรดุษฎีบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารสังคม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2549). จากกบฏผีบุญสู่กองทัพผีปอบ (หวีดสยอง) : ว่าด้วยการต่อสู้ของอีสาน และลาวในโลกความเป็นจริงและหนังผี. *รัฐศาสตร์สาร*, 27(3), 99-121
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- เขมิกา จินดาวงศ์. (2551). *การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เจรวุฒิ นาคานาคา. (2559, 1 เมษายน). ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม ZARAZ STUDIO [บทสัมภาษณ์].
- ชัยนต์ วรรณภูติ. (2554, 24 กุมภาพันธ์). อาจารย์ประจำคณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ [บทอภิปรายจากการถอดเทปเรื่อง “อัตลักษณ์อีสานกับการเปลี่ยนแปลงของโลก”]
- ชานนท์ ไชยทองดี. (2558). *อีสานร่วมสมัย: การวิเคราะห์ชนบทในตัวบทและบริบท* (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: ศรีปัญญา.
- ชาร์ลส์ เอฟ คายส์. (2552). *แนวคิดท้องถิ่นภาคอีสานนิยมในประเทศไทย* [ISAN : Regionalism in Northeastern Thailand] (รัตนา โตสกุล ผู้แปล). อุบลราชธานี: ศูนย์วิจัยสังคมอนุภูมิภาคกลุ่มแม่น้ำโขง คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ชาร์ลส์ เอฟ คายส์. (2556). *อีสานนิยม : ท้องถิ่นนิยมในสยามประเทศไทย* [ISAN : Regionalism in Northeastern Thailand] (พิมพ์ครั้งที่ 2) (รัตนา โตสกุล ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

ณัฐดนัย ชาญสุข. (2559, 1 เมษายน). ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม ZARAZ STUDIO [บทสัมภาษณ์].

ดาราดพร ศรีม่วง. (2556). *การประกอบสร้างอัตลักษณ์ของนักเขียน: กรณีศึกษาเรื่องเล่าจากประสบการณ์ชีวิตของเสกสรรค์ ประเสริฐกุล* วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เต็ม วิภาคย์พจนกิจ. (2557). *ประวัติศาสตร์อีสาน* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ทิมมพร เอี่ยมเรไร. (2554). *การสื่อสารอัตลักษณ์ความเป็นชาติในกีฬามวยไทย* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทนิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนธรณ์ ฤทธิถวิล. (2551). *การประกอบสร้างความหมายในภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช”* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนาวี โชติประดิษฐ์. (2553). *ปรากฏการณ์นิทรรศการ* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ

ชาติรี ใต้ฟ้าพูล, และปริญทร์ นาคสิงห์. (2556). การประกอบสร้างตัวตนเกย์ในภาพยนตร์ไทย. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 39(2), 35-53.

นราธิป บุญเรือง. (2559, 1 เมษายน). ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม ZARAZ STUDIO [บทสัมภาษณ์].

นลินี หนูพินิจ. (2551). *ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้* วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นันทวุธ ภูมาสุก. (2559, 30 เมษายน). ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม FINVIW STUDIO [บทสัมภาษณ์].

- นิยม วงศ์พงษ์คำ. (2559, 30 เมษายน). รองอธิการบดีฝ่ายชุมชนสัมพันธ์และสื่อสารองค์กร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผู้ดูแลหอภาพยนตร์อีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น [บทสัมภาษณ์].
- ปรีชา สาคร. (2559, 7 พฤษภาคม). ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม E-SAN SHORT FILM และผู้มีส่วนร่วมในการจัดงานเทศกาลหนังเมืองแคน [บทสัมภาษณ์].
- ปิยาภรณ์ เมืองคำ. (2552). *กระบวนการสร้างความหมายความพิการในภาพยนตร์อเมริกัน* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, การสื่อสารศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ไพบรียา ศรีสวัสดิ์. (2550). *การสร้างอัตลักษณ์ของนักเรียนอาชีวศึกษาสายช่าง* วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). *ท้องถิ่นนิยม* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: กองทุนอินทร์-สมเพื่อการวิจัยทางมานุษยวิทยา.
- พัฒนา กิติอาษา. (2557). *สู่วิถีอีสานใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: วิภาษา.
- พิศิษฐ์ คุณวโรตม์. (2545). *อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV* วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เมตตา วิวัฒนานุกูล. (2548). *การสื่อสารต่างวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลิทเทิลธอทส์. (2556). *ความเป็นโลก x ความเป็นเรา : โลกาวัดน์ กับ อุดมการณ์ท้องถิ่นนิยม* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ลิทเทิลธอทส์
- วรวุฒิ หลักชัย. (2559, 3 พฤศจิกายน). ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ [บทสัมภาษณ์].
- วิชานนท์ สมอู่จรรย์. (2559, 1 พฤษภาคม). ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระและเจ้าของ Isan New Wave Production [บทสัมภาษณ์].
- สมชาย นิลอาธิ. (2543). *วิถีความคิด วิถีชีวิตชาวนาอีสาน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาสารคาม: โครงการตำราคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข (บ.ก.). (2558). หนังสือชุดการประเมินและสังเคราะห์สถานภาพองค์ความรู้จากการวิจัยวัฒนธรรม : *โศวัฒนธรรมอีสานในงานวิจัย*. เชียงใหม่: ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์
- สุวรรณมาศ เหล็กงาม. (2552). *การประกอบสร้างภาพเพื่อการโยกย้ายอดีตในรายการ “วันวานยังหวานอยู่”* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล วงศ์รัก. (2547). *อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย* วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุเทพ สุนทรเกษม. (2548). *หมู่บ้านอีสานยุค “สงครามเย็น”* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มติชน
- เสรีย์ หล้าชนบท. (2559, 19 พฤศจิกายน). ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ [บทสัมภาษณ์].
- ศราณี เวศยาสิรินทร์. (2554) *การสร้างอัตลักษณ์คนได้ผ่านหนังตะลุง* วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อดิสรณ์ อันสงคราม. (2559, 7 พฤษภาคม). ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นอีสานจากกลุ่ม E-SAN SHORT FILM [บทสัมภาษณ์].
- อภิญญา เฟื่องฟูสกุล. (2546). *อัตลักษณ์*. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ
- อนุชิต สิงห์สุวรรณ. (2557). การเปลี่ยนแปลงทางสังคมกับการก่อเกิด “สำนึกท้องถิ่นนิยม” ของคนอีสาน พ.ศ. 2475 ถึง พ.ศ. 2500. *วารสารวิชาการแพรวกาพาสินธุ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกาฬสินธุ์*, 1(1), 9-30
- อัตลักษณ์ไทย ทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์ : ผลการสำรวจศึกษาและสังเคราะห์อัตลักษณ์ไทย 4 ภูมิภาค. (2555). (พิมพ์ครั้งที่ 1). ปทุมธานี: สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม

อาร์ลิส ปาทาน. (2554) *การสื่อสารอัตลักษณ์และนาฏยศิลป์ในภาพยนตร์บอลลิวู้ดแนวนอกถิ่นอินเดีย* วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสิทธิ์ พันธุ์พล. (2554). *อัตลักษณ์ไทยในภาพยนตร์ของเชิด ทรงศรี* วิทยานิพนธ์ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร. (2559, 18 พฤศจิกายน). ผู้กำกับภาพยนตร์อิสระ [บทสัมภาษณ์].

ภาษาอังกฤษ

Andrew Higson. (1989). The Concept of the National Cinema. *Screen*, 30(4), 36.

Retrieved from <http://m.screen.oxfordjournals.org/content/30/4/36.extract>

Andrew Higson. (2002). The Concept of the National Cinema. In *Film and Nationalism* (pp. 52-67). London, USA: Rutgers University Press

Duncan Mccargo, & Krisadawan Hongladarom. (2004). Contesting Isan-ness: *Discourse of Politics and Identity in Northeast Thailand* (Vol. 5, pp. 219-234) Retrieved from <http://thaipolitics.leeds.ac.uk/files/2014/05/maccargo-and-krisadawan-2004.pdf>

Felicia Chan. (2011). The international film festival and the making of national cinema. *Screen*, 52(2), 253-260. Retrieved from <http://m.screen.oxfordjournals.org/content/52/2/253.short>

Ian Craib. (1998). *Experiencing Identity*. London, USA: Sage Publications.

Kathryn Woodward. (1997) *Identity and Difference*. London, USA: Sage Publications.

Michael Moerman. (1965) Ethnic Identification in a Complex Civilization: Who Are the Lue?. *Wiley*, 67(5), 1215-1230. Retrieved from <http://onlinelibrary.wiley.com/store/10.1525/aa.1965.67.5.02a00070/asset/aa.1965.67.5.02a00070.pdf>;

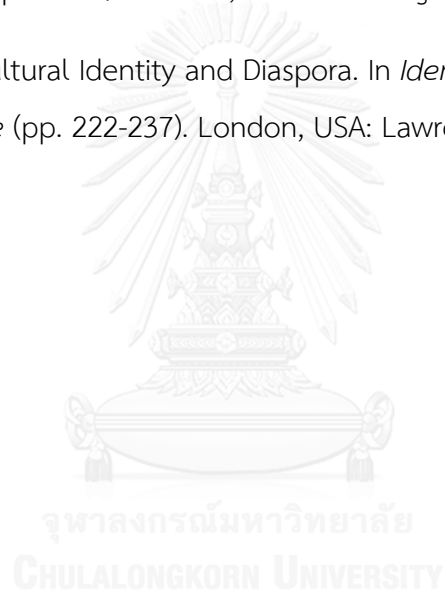
jsessionid-B4F61650D2D35B6E201CC6AEC4A0984B.f01t03?v=1&t=iwe8z8ei&s=3bc0b1da07249be09ab07a0a04b7c4ea787f3ab3

Jan E. Stets, & Peter J. Burke. (2009) *Identity Theory*. London, USA: Oxford University Press

Peter Bosma. (2015). *Film Programming: Curating for Cinemas, Festivals, Archives*. London, USA: A Wallflower Press Book.

Philip Schlesinger. (2000) The Sociological Scope of “National Cinema”. In *Cinema and Nation*. (pp. 19-31). London, USA: Routledge

Stuart Hall. (1990). Cultural Identity and Diaspora. In *Identity: Community, Culture and Difference* (pp. 222-237). London, USA: Lawrence&Wishart

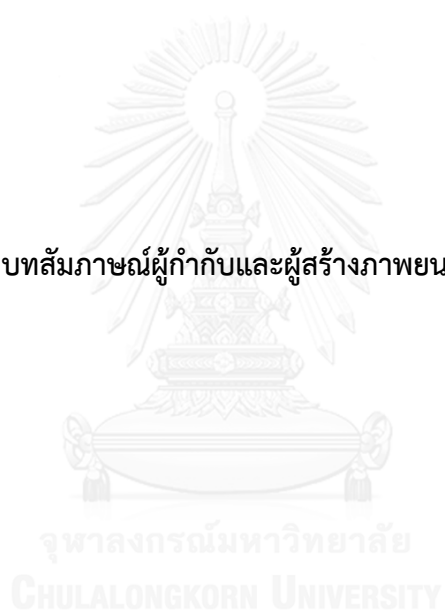




ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้สร้างภาพยนตร์อีสาน



ถอดเทปสัมภาษณ์ รศ.ดร. นิยม วงศ์พงษ์คำ

- อ.นิยม : กลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์สั้นอีสานส่วนใหญ่จะมีแนวคิดคล้ายๆ กันคือ เรื่องของภาษา กลุ่มผู้สร้างเหล่านี้มักจะไม่ใช่สร้างภาพยนตร์ที่ใช้ภาษาอื่น ภาษาที่ใช้จะต้องเป็นภาษาอีสาน อัตลักษณ์จริงๆ เป็นเรื่องที่ค่อนข้างลึก แต่ภาพลักษณ์ที่ง่ายๆ ที่จะสื่อสารความเป็นอีสานก็คือ ภาษาอีสาน นอกจากจะใช้ภาษาอีสานในการสื่อสารแล้ว เนื้อหา ธีมของหนังก็ยังเป็นอีสาน โครงหนังก็ยังเป็นอีสาน ผู้แสดงก็เป็นคนอีสาน กลุ่มคนเหล่านี้ก็จะมีการตีกรอบของตนเอง เพื่อที่จะสร้างกระแสอะไรบางอย่างให้คนหันมาสนใจ
- ภาพยนตร์อีสานส่วนใหญ่ก็จะเป็นภาพยนตร์นอกกระแส ไม่ต้องไปยุ่งกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ไม่ต้องมีนายทุน ใช้การระดมทุนกันสร้างหนังขึ้นมา หนังในแนวนี้ในเทศกาลหนังเมืองแคนมีอยู่หลายเรื่อง
- ผู้วิจัย : ภาพยนตร์ในเทศกาลหนังเมืองแคนก็มักจะเป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับลาวด้วยใช่ไหมคะ
- อ.นิยม : ถ้าเราตีโจทย์คำว่า “อีสาน” ในเชิงลึก คำว่า “ล้านช้าง” ล้านช้างนั้นไม่ใช่แค่อีสาน แต่หมายถึงลาวด้วย ก่อนหน้านี้อีสานกับลาวเป็นประเทศเดียวกัน เป็นอาณาจักรเดียวกัน ก่อนที่เจ้าพระยามหากษัตริย์ศึกจะไปตีแล้วแบ่งฝ่ายลาว-ไทย แต่เดิมเป็นอาณาจักรล้านช้าง ดังนั้นเมื่อพูดถึงอีสาน คนอีสานนั้นไม่ได้มองกรุงเทพฯ เป็นเมืองหลวง แต่เขามองเวียงจันทน์เป็นเมืองหลวง เพราะฉะนั้นเวลาพูดถึงหนังอีสาน จึงมีการพูดถึงลาว หรืออีสานลาว อย่างเช่น หนังเรื่องลูกอีสาน เป็นหนังที่จุดประกายความเป็นตัวตนของคนอีสาน ถ้าดูอย่างพินิจ ไตอะลือกของหนังจะพูดถึงตัวคู่หนุ่มสาวที่จีบกัน โดยมีประโยคที่พระเอกพูดว่า “ถ้าน้องฮักอ้าย อ้ายสิพาไปเที่ยวเวียงจันทน์” แทนที่ตัวละครจะบอกว่าจะพาไปเที่ยวบางกอก ดังนั้นก็แสดงว่า คนอีสานนั้นไม่ได้นับกรุงเทพฯ เป็นเมืองหลวง ในภาพยนตร์เรื่องลูกอีสาน ณ เวลานั้นเมืองหลวงของเขาไม่ใช่กรุงเทพฯ ทั้งที่ในเชิงกฎหมายแล้วเป็นกรุงเทพฯ แต่เขาไม่นับ เนื่องจากภาษาที่ใช้มันเป็นคนละภาษา
- ดังนั้น กระแสที่เกิดเรื่องพวกนี้นั้นไม่ใช่อยู่ๆ ก็เกิด มันมีความรู้สึกนึกคิด มีประเด็น มีประวัติศาสตร์ที่เชื่อมกัน เวลาอีสานเชื่อมกับเวียงจันทน์จะเชื่อมกันได้ง่าย การแสดงก็เหมือนกัน ภาษาที่เหมือนกัน ทุกอย่างเหมือนกันหมด แต่เมื่อจะเชื่อมกับกรุงเทพฯ นั้นเชื่อมกันไม่ได้ นี่คือประวัติศาสตร์ที่ทำให้เกิดการแบ่งแยกโดยชาติพันธุ์ แล้วก็ส่งผลมาถึงเรื่องของความบันเทิง หนังก็เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างตัวตนของ

ความเป็นคนอีสาน การสร้างตัวตนของประวัติศาสตร์รากเหง้าของคนอีสาน เพื่อให้คนได้รู้ว่าเรามีประวัติศาสตร์ เรามีตัวตน เรามีวิถีคิด จึงเกิดกระแสแห่งชาตินิยมขึ้นมา ล่าสุดอีสานก็ไปจับกับลาว เนื่องจากจับกับบางกอกไม่ได้ เพื่อสร้างเครือข่ายหนังกระแสล้านช้าง วัฒนธรรมล้านช้าง นี่น่าจะเป็นส่วนหนึ่งที่ครูกคิดว่าทำให้เกิดกระแสหนังท้องถิ่นหรือชาตินิยม ไม่ใช่แค่เพียงอีสาน ทางภาคใต้เองก็มีกระแสของหนังท้องถิ่นที่จะสะท้อนถึงตัวตนคนมุสลิม ถ้าตรงกลางไม่แข็งแรงก็จะทำให้เกิดเป็นรัฐอิสระเกิดขึ้น

อ. นิยม : ภาพยนตร์อีสานที่ได้เข้าไปอยู่ในระบบภาพยนตร์เชิงพาณิชย์นั้น มันอยู่เหนือการควบคุม เนื่องจากมันมีเรื่องของเงิน เรื่องในเชิงพาณิชย์มาเกี่ยวข้อง แต่ในเทศกาลหนังเมืองแคน ภาพยนตร์แต่ละเรื่องเวลาสื่อสาร จะสื่อสารด้วยภาษาล้านช้าง หรือตัวอักษรไทน้อย เวลาเชื่อมด้วยภาษาและวัฒนธรรม มันเชื่อมด้วยความเป็นชาติพันธุ์ จึงทำให้มันเชื่อมกันได้ง่าย แต่ถ้าเชื่อมด้วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เช่น เอาหนังอีสานไปฉายในกรุงเทพฯ น้อยคนที่จะมาดู บางทีมุกที่ใช้คนกรุงเทพฯ ก็จะไม่เข้าใจ เหมือนคนกรุงเทพฯ เอามุกคนกรุงเทพฯ มาใช้กับอีสาน คนอีสานก็ไม่เข้าใจ แต่ถ้าเอามุกของคนอีสานมาใช้กับลาวมันขำ เพราะมันเชื่อมด้วยวัฒนธรรมเดียวกัน เพราะฉะนั้น หนังอีสานที่จะประสบความสำเร็จกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกรุงเทพฯ นั้น ก็ต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับบางกอก ดูว่าบางกอกเขาเสพอะไร บางกอกเองก็มีความซับซ้อน กรุงเทพฯมีโลกวิวัฒน์เข้ามาเยอะ คนในกรุงเทพฯก็มักจะเสพอะไรที่มีความทันสมัย หนังอีสานที่จะประสบความสำเร็จในกรุงเทพฯจึงยาก และการทำหนังขึ้นมาเพื่อขายในกรุงเทพฯก็มีความซับซ้อน จึงมีการมองตลาดใหม่ อีสานมี 20 จังหวัด อีสานมีพลเมือง 20 ล้านคน ถ้าทำหนังที่ให้คนครึ่งหนึ่งของอีสานมาดูก็รวยแล้ว คน 10 ล้านคนมาดูหนังที่ใช้ภาษาเดียวกัน แต่ยังไม่สามารถเจาะได้ แต่เป็นความคิดในเบื้องต้นว่า ถ้าเราสามารถทำให้คนมาดูหนังเรื่องหนึ่งได้ 10 ล้านคน ถ้าบัตรใบละ 100 บาทก็รวยแล้ว

อีกอย่างหนึ่งคือ เรื่องของกระแสอาเซียน ในเมื่อประเทศของเราก็ตัดกับลาว ถ้าล้างเรื่องประวัติศาสตร์ออกไปให้หมด คิดแต่เรื่องของภาษาที่ใช้ภาษาเดียวกัน ถ้าจะทำหนังสักเรื่องแล้วขายในลาว 7 ล้านคน

ผู้วิจัย : จุดมุ่งหมายหลักในการทำหนังอีสานของอาจารย์คืออะไรคะ

อ. นิยม : จริงๆ คนอีสานก็พยายามจะสร้างตัวตน เรามักจะมีคำล้อเลียนที่ว่า “คนอีสานทำอะไรไม่แพ้ชาติใดในโลก” ไม่ว่าจะเป็นดาราทหล่อๆ อย่างเวียร์ หรือผู้กำกับเก่งๆ อย่างพีรปรัชญา ปิ่นแก้ว ก็เป็นอีสานทั้งนั้น มันเป็นความพยายามในการสร้างตัวตน

เมืองหลวงคือกรุงเทพฯ อะไรๆ มันก็เป็นกรุงเทพฯไปหมด แล้วคนภาคอื่นไปไหน และก็ยังมีการสร้างอัตลักษณ์ให้คนกรุงเทพฯดูถูกคนภาคอื่นว่า ลาว สกปรก ยากจน เลยมีการสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นว่า เราก็ก่อก เราก็อ่อน นี่คือเรา มีการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ขึ้นมา

ผู้วิจัย : แล้วความเป็นอีสานที่ถูกนำมาใส่ไว้ในภาพยนตร์นั้นถูกสร้างขึ้นมาจากอะไร ในเมื่ออีสานก็มีหลากหลายชาติพันธุ์

อ.นิยม : อีสานมีหลายชาติพันธุ์ แต่คนกลุ่มใหญ่คือชาติพันธุ์ลาว ประมาณ 70% เป็นชาติพันธุ์ลาว ประวัติศาสตร์ก็คือ เจ้าพระยามหากษัตริย์ศึก เจ้ากรุงธนบุรีไปเผาเวียงจันทน์ กวาดต้อนและปล้นสะดม ลาวเขาเขียนว่า ไปปล้นพระแก้วมรกตมาเก็บไว้ที่บางกอก แต่ภาษาพวกเขา เราใช้คำว่าไปอัญเชิญพระแก้วมรกตมาไว้ที่บางกอก แล้วก็ไปกวาดต้อนคนลาวที่อยู่ฝั่งนั้นมาไว้ที่อีสาน แม่น้ำโขงแต่ก่อนมันไม่ได้ข้ามง่ายๆ มันต้องว่ายน้ำหรือมีเรือ แต่เดี๋ยวนี้มีสะพาน ฉะนั้นการที่เอาพลเมืองจาก 30 กว่าล้าน ให้เหลือแค่ 7 ล้าน กวาดพลเมืองส่วนใหญ่มาไว้ที่อีสาน แล้วบอกพวกเขาว่าพวกเขาไม่ใช่คนลาว พวกเขาเป็นคนไทยภาคอีสาน และให้สำมะโนครัวเป็นคนไทย แต่ต้องเข้าใจภาพว่าเมื่อก่อนอีสานไม่มีคน เป็นบ้านป่าเมืองเถื่อน แล้วพวกเขาก็ไปกวาดต้อนมา กวาดต้อนให้เยอะเพื่อให้ลาวอ่อนแอที่สุด

เพราะฉะนั้น อัตลักษณ์ของอีสานหรือความเป็นอีสานจริงๆ ทั้งๆที่มีชาติพันธุ์ที่หลากหลายเผ่าพันธุ์ ไม่ว่าจะเป็นแสก โซ่ กะเลิง กะลาจ เขมร มอญ แต่คนเหล่านั้นเป็นเพียงส่วนน้อย คนส่วนใหญ่ก็ยังคงเป็นพวกลาวที่กวาดต้อนมา ถ้าจะสร้างอัตลักษณ์อีสาน ณ เวลานี้ก็คือ ลาว กลุ่มชาติพันธุ์ลาว

ถ้าพูดถึงภาพใหญ่ของกรุงเทพฯ คนกรุงเทพฯคือใคร มีอัตลักษณ์หรือไม่ ถ้าถามว่าคนกรุงเทพฯคือใครก็ เป็นเรื่องที่ยาก ถ้าดูตามประวัติศาสตร์ก็รู้แต่ว่าเป็นพวกสยาม พวกสยามเป็นพวกอยุธยาหรือไม่ แต่ลาวมีความชัดเจน คือพวกที่กวาดต้อนมาแล้วก็ไม่อยากกลับไป

แต่คนอีสานในปัจจุบันก็ไม่ได้สนใจ ไม่ได้รู้ว่าตัวเองเป็นคนลาว อีสานก็คือประเทศไทย แต่เวลาเราทำหนังเราก็ต้องเรียน ต้องรู้เรื่องราว แต่ทุกวันนี้คนอีสานบางคนก็พูดอีสานไม่ได้แล้ว พูดกลางกันหมดแล้ว แม้แต่ที่ลาวก็เริ่มพูดภาษาไทยแล้ว เพราะเขาดูทีวีเหมือนพวกเราหมดแล้ว เขาเสพทีวี เสพดาราด่าละครทุกช่องที่ไทยทำ เขามีความสุขที่จะเสพละครของไทยมากกว่า

คนอีสานสมัยใหม่เขาก็ไม่รู้จกว่าเขาเป็นลาว เขาคิดว่าเขาเป็นคนไทย โรงเรียนในอีสานก็ห้ามพูดลาว บังคับให้พูดไทยหมดแล้ว แต่การที่เราจะทำหนัง เราก็คงต้องศึกษา

ประวัติศาสตร์ ต้องรู้จักของตัวเองก่อน เพราะฉะนั้น สิ่งที่เราอยากจะทำไปขาย ถ้าเราจะไปแข่งกับโลกในเรื่องภาพยนตร์ อย่างเช่น แจ๊ส อภิชาติพงศ์ ทำหนังที่เกี่ยวกับความเชื่อของอีสาน วิถีอีสาน การดำรงอยู่ของคนอีสาน ซึ่งพอเปิดออกไป ต่างชาติก็รู้สึกประหลาดใจ แต่คนอีสานรู้สึกว่าเป็นเรื่องธรรมดา เพราะมันเป็นสิ่งที่เราเห็นอยู่แล้ว สิ่งที่เจ้านำเสนอ คนอีสานเขารู้กันหมด แต่ต่างชาติเขาไม่รู้ เพราะฉะนั้น นี่คือความหวัง ทำยังไงเราจะนำข้อดีในอีสานที่มีอยู่ไปทำหน้าที่ให้คนอื่นรับรู้ ในมุมมองที่ทันสมัย ในมุมมองที่แปลกประหลาด ในมุมมองที่เซอร์ไพรส์ นั่นก็คือความหวัง บางคนจับจุดได้ พี่ปรัชญา ปิ่นแก้วก็พูดว่า มันคือทุนทางวัฒนธรรมที่กรุงเทพฯไม่มี แต่ถ้าวันหนึ่งไม่มีคนมาคอยสานต่อมันก็จะเลือนหายไป มันถูกกลืนไปหมดแล้ว อย่างที่บอกว่า คนอีสานบางคนไม่ชอบบอกด้วยซ้ำว่าเขาเป็นคนลาว เขาบอกว่าเขาเป็นคนไทย วัฒนธรรมมันกำลังจะหายไป เราก็เลยต้องเป็นผู้ที่จะสื่อสารทางวัฒนธรรมว่า นี่วัฒนธรรมของเราละ ใครทำหน้าที่สื่อสารไปทางหนึ่ง กระแสโลกาภิวัตน์มันทำให้ทุกอย่างมันเปลี่ยนไป

ผู้วิจัย : แล้วอย่างที่เราเห็นความเป็น stereotype บางอย่างของคนอีสานในภาพยนตร์ ส่วนหนึ่งมันเป็นภาพที่คนกรุงเทพฯสร้าง แต่อีกส่วนหนึ่งก็เป็นภาพจากหนังที่คนในท้องถิ่นเองก็มีส่วนในการสร้างภาพเหล่านั้นขึ้นมาใช่ไหมคะ

อ.นิยาม : ภาพพวกนั้นมันเป็นความจริง แต่ใครเอามาเปิดเผย คนโง่ คนไม่โง่ มันมีทุกที่แหละ แต่ธรรมชาติของมนุษย์ ที่ไหนจน ก็มักจะถูกพ่วงไปว่าโง่ด้วย เพราะไม่มีเงินเรียนหนังสือ เพราะฉะนั้น อีสานเป็นดินแดนที่แห้งแล้ง กันดาร จนที่สุดก็อยู่อีสาน แล้งที่สุดก็อยู่อีสาน นี่คือน้ำที่เราใส่ ถ้าทำสารคดีอีสาน ก็มักจะมีภาพคนแก่ เดินอยู่ในที่แห้งแล้งกันดาร จูงควายเดินมา มักจะมีการใส่ภาพพวกนี้ลงไป และอีสานก็จะถูกตราหน้าว่าเป็นคนจน จริงหรือไม่ ก็เป็นเรื่องจริง ตัวเลขมันบอก จนก็จริง โง่ไหม โง่แน่นอน เพราะไม่ได้เรียนหนังสือ เพียงแต่ว่า เราจะหยิบเรื่องพวกนี้มาเปิดเผยอย่างไร เป็นคนตลกอีกอย่างหนึ่ง ขึ้นรถเมล์ก็ไม่ใช่ ขึ้นรถไฟฟ้าก็ไม่ใช่ ขึ้นลิฟท์ก็ไม่ใช่ เปิดแอร์ก็ไม่ใช่ คนอาจจะมองว่าโง่ แต่ถ้าเรามองว่าน่ารักไหม ก็น่ารัก อย่างเช่น ในหนังเรื่อง “หมากเตะ” ที่ตอนแรกมีปัญหาไม่ได้เข้าฉาย ก็เพราะใช้ชื่อประเทศในเรื่องเป็นประเทศลาว ให้ตัวละครในเรื่องที่มาจากลาวเป็นคนโง่ด้วย เพราะฉะนั้น เวลาลาวโง่ คนทำหน้าที่เขาเลยตั้งคำถามว่า ถ้าลาวที่เป็นคนโง่ ได้ไปบอลโลกจะเกิดอะไรขึ้น โอพวกโง่ๆ จนๆ ไปบอลโลกอะไรจะเกิดขึ้น เพราะฉะนั้น มันก็จะไปเจออะไรที่คิวิไลซ์ แต่ว่าทำไม่ได้ ไม่เหมือนคนอื่น เพราะฉะนั้น เวลาจะไปยุโรปก็ต้องปรับตัวให้ได้ โดยไปนั่งอยู่ในห้องฟริช หรืออะไรที่เป็นๆ ลาวก็จะงง เลย

ถูกแบนไม่ให้ฉาย จนต้องเปลี่ยนชื่อประเทศในหนังไป ห้ามใช้คำว่าลาว แต่จริงๆ ก็คือ เอาเรื่องของลาวมา เพราะผู้กำกับตั้งคำถาม อย่างเวลาเราจะทำหนังก็ต้องมีการตั้งโจทย์ ตั้งคำถาม ด้วยคำว่า “ถ้า” หนังเรื่องนี้ก็มาจากการตั้งคำถาม “ถ้าลาวได้ไปบอลโลก อะไรจะเกิดขึ้น” ก็จะมีความเป็นต่างๆ เกิดขึ้น ลาวจึงไม่พอใจ ถ้าในมุมมองครู มันเป็นเรื่องจริง แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่า เราจะนำเสนอความจริงเพื่ออะไร เป็นสิ่งที่ต้องระวัง เอาความเป็นปมด้อยของเขามาพูดถึง เรื่องบางเรื่องที่พูดมา มันอาจจะเป็นเรื่องจริง แต่ขึ้นอยู่กับว่า เราพูดขึ้นมาเพื่ออะไร บางอย่างครูไม่ยอมมองว่ามันเป็นอัตลักษณ์ ครูมองว่ามันเป็นวิถีมากกว่า ส่วนหนึ่งก็มาจากแวนใน-แวนนอก แวนข้างในก็เอาไว้ดูตัวเองว่าเราเป็นอย่างไร เวลาเขาบอกว่าคนอีสานเป็นคนอย่างไร ไซ้ไหม ก็ยอมรับส่วนหนึ่ง แล้วมันถูกทำให้เป็นไซ้ไหม ก็มีส่วนหนึ่งที่ถูกทำให้เป็น



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ถอดเทปสัมภาษณ์คุณวิชานนท์ สมอู่จารย์ (คุณอัน)

- ผู้วิจัย : สำหรับตัวพี่เอง ตั้งใจจะทำหนังที่มีประเด็นเกี่ยวกับอีสานอย่างเดียวเลยไหมคะ
 อย่างที่สร้าง Isan New Wave ขึ้นมา
- คุณวิชานนท์ : จริงๆ ตั้งใจจะทำหนังปกตินี้แหละ แต่ใช้ element ของอีสานในการเล่าเรื่องเฉยๆ
 คือ ตัวเองก็ไม่แน่ใจว่าเวลาพูดถึงหนังอีสาน แล้วจะให้ความหมายของมันว่ามันคือ
 อะไร ว่านิยามหรือรูปแบบของหนังอีสานคืออะไร แต่แรกๆ ก็คือ ทำหนังปกติ ทำ
 หนังอาร์ทที่มีส่วนประกอบสร้างของ element ของอีสานเข้ามาเท่านั้นเอง
 อย่างเช่นเรื่อง “เถียงนายน้อยคอยรัก” น่าจะเป็นโปรเจกต์ที่เราคิด ก่อนหน้านั้นเราก็
 ไม่ได้คิดอะไรมันลึกซึ้งมาก แต่เรื่องนี้ก็จะเริ่มมีการคิดเรื่องบริบททางสังคมมากขึ้น
 มันก็เลยเป็นหนัง realism ที่ประกอบสร้างขึ้นด้วย element แบบคนอีสาน
- ผู้วิจัย : ทำไมพี่ถึงเลือกนำ element อีสานเข้ามาใส่ไว้ในหนังคะ
- คุณวิชานนท์ : ถ้าตรงๆ เลย ก็เพราะเป็นคนอีสาน แต่ส่วนหนึ่งก็เพราะ ถ้าย้อนกลับไปสมัยปี
 2008-2009 เราอยากมีโปรเจกต์ที่จะทำหนังจริงๆ เราว่าศิลปินทุกคนเขาจะต้องมี
 อะไรที่เชื่อมโยงกับงานของตัวเอง เลยลองนั่งทบทวนว่า แล้วอะไรที่เราเชื่อมโยงกับ
 อีสาน อะไรที่จะมาอยู่ในหนังของเราได้ ก็คือ วัยเด็กของเรา ก็คือเอาประสบการณ์
 ส่วนตัวเข้ามาใส่ไว้ในหนังของตัวเอง และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่สร้างออกมาเป็นงาน
 เรื่อง “เถียงนายน้อยคอยรัก”
 แต่จริงๆ เราเป็นคนในเมือง คือ บริบทของขอนแก่น มันจะแบ่งกัน ในเมืองก็จะเป็น
 แบบหนึ่ง ชานเมืองก็จะเป็นอีกแบบหนึ่ง แต่เราเคยอยู่มาทั้งสองแบบ
- ผู้วิจัย : แล้วส่วนใหญ่ บริบทอีสานที่ถูกนำมาใส่ในหนังของพี่อันเป็นบริบทของอีสานในเมือง
 หรือว่าของชานเมืองคะ
- คุณวิชานนท์ : ทั้งสองแบบนะ อย่างเถียงนายน้อยคอยรัก เราพูดถึงชานเมืองที่อยู่ข้างนอก หรือ
 อย่างเรื่องเจอกันเมื่อเราเจอกัน เราพูดถึงบริบทในเมือง อย่างเรื่องสิ้นเมษา ก็เอาทั้ง
 สองบริบทมาผสมกัน จะแล้วแต่งานมากกว่า แต่ถ้าถามเรื่องความลึกซึ้ง ตอนเด็กๆ
 เราก็เคยไปอยู่ชานเมือง ในชนบทอีสาน แต่ก็ยังเด็กเกินไปที่จะเก็บเกี่ยว
 ประสบการณ์บางอย่างได้ แต่ว่าก็มีความทรงจำบางอย่างจริงๆ ก็คือ เอาความทรง
 จำที่เกิด ที่รู้สึกเหล่านั้นมาใช้มากกว่า ไม่ได้เป็น fact ซะทีเดียว อย่างเช่น งานบุญ
 ต่างๆ เราก็รู้แค่ว่ามันมี แต่ไม่ได้เข้าใจว่า fact เป็นอย่างไร แต่มันมี เอาความรู้สึก
 และความทรงจำที่มีมาผสมกันโดยตรงมากกว่า ไม่ได้ใส่ใจในเรื่องเชิงข้อมูลโดยตรง
- ผู้วิจัย : อย่างนี้ตอนทำหนังได้มีการทำ research เพิ่มหรือไม่คะ อย่างเช่นว่า งานบุญนี้ถูก

จัดขึ้นมาเพื่ออะไร หรืออะไรแบบนี้คะ

คุณวิชานนท์ : เราเลือกที่จะไม่ทำเกี่ยวกับมันเลย เพราะเราไม่ชอบทำงานที่มันเกี่ยวกับ fact เราอยากทำในเชิงประสบการณ์มากกว่า แต่อย่างบางงานที่เป็นสารคดี เราก็ต้องทำ research เพิ่ม ต้องใส่ใจเรื่องรายละเอียดต่างๆ มากขึ้น แต่ถ้านงานที่เกี่ยวกับข้อมูลหรือรายละเอียดต่างๆ เราไม่ค่อยอยากไปแตะมันเท่าไร เราสนใจเรื่องความรู้สึกมากกว่า แต่อย่างเรื่องเถียงน่าน้อยคอยรัก เราก็มีการทำ research เพิ่ม ไปทำความคลุกคลีกับเด็กกลุ่มนั้น

ผู้วิจัย : แล้วมีแรงบันดาลใจอะไรในการทำหนังไหมคะ หรือแรงบันดาลใจในการทำใหู้สึกว่าอยากทำหนังที่พูดถึงประเด็นนี้ หรือต้องการนำเสนอมุมมองมุมมองนี้ของอีสาน

คุณวิชานนท์ : จริงๆ มันเป็นคำตลกๆ มากกว่า คำว่า “Isan New Wave” คือ ภาพยนตร์มันไม่ได้เกิดที่บ้านเรา แต่เรามันมาใช้ นำทฤษฎีมันมาใช้ ซึ่งผู้กำกับแต่ละคนก็จะมีมุมมองของการตีความในเชิงภาพยนตร์ที่แตกต่างกันออกไป แล้วผู้กำกับแต่ละคนก็จะหยิบทฤษฎีภาพยนตร์มาใช้ยังไง แต่แต่ละคนก็จะไม่เหมือนกัน เพราะมันเป็นงานศิลปะ แต่ส่วนตัวเราคิดว่า เรามองเชิงสุนทรียะแบบสัจนิยมหรือ realism มากกว่า ธรรมชาติธรรมดาที่คนเห็น โดยที่ไม่ต้องปั้นแต่งมาก เช่น การถ่ายคนนั่งกินเหล้าอยู่อะไรแบบนี้ เป็นต้น คือ แรงบันดาลใจส่วนใหญ่ก็มาจากประสบการณ์ส่วนตัว แล้วก็การได้เจอคนหลายๆ แบบ หลากๆ ชุมชน คนอีสานมันคล้ายกันก็จริง แต่มันมีความแตกต่าง มันมีความเป็นปัจเจกของแต่ละคน เราเลยอยากถ่ายทอดเรื่องปัจเจกที่แตกต่างกันออกไป ภายใต้บริบทของอีสาน ความร่วมสมัยด้วย เพราะว่าส่วนหนึ่ง คือ ไม่อยากไปแตะเรื่องรายละเอียดอย่างที่บอก เช่น เรื่องฮิตสิบสองคองสิบสี่ เราอยากทำเรื่องที่มีมันเป็นธรรมชาติ เช่น การตื่นขึ้นมา อาบน้ำ ไปทำงาน อะไรแบบนี้มากกว่า แต่ว่าอยู่ภายใต้บริบทของอีสานที่มันล้อมรอบอยู่ แต่ว่าคนอื่นๆ เขาก็จะมีแนวทางที่แตกต่างกันออกไป

จริงๆ มันเป็นเรื่องที่ตอบยากจริงๆ อัตลักษณ์อีสานจริงๆ แล้วมันถูกสร้างมาตั้งแต่การขีดเส้นแบ่งแม่น้ำโขง ซึ่งเราก็คือ ลาวฝั่งขวานั้นแหละ

ผู้วิจัย : ภาพยนตร์ที่พี่อันนำมา มีการพูดถึงประเด็นเรื่องอะไรที่คล้ายๆ กันบ้างไหมคะ

คุณวิชานนท์ : เคยมีคนวิจารณ์หนัง เขาบอกว่า หนังของเรามักจะพูดถึงเรื่องของชนชั้นกลางระดับล่างที่ไม่ใช่ชนชั้นล่าง ไม่ใช่ชนชั้นกลางที่มีโอกาสเข้าถึงการศึกษา เพราะว่าเราเองก็รู้สึกว่าตัวเองเป็นชนชั้นกลางระดับล่างด้วย ในที่นี้หมายความว่า ก็มีโอกาไปเรียนแต่ว่ามันก็ยังไม่ได้ไปไหน ก็ยังคงติดอยู่กับบริบทอะไรบางอย่างของสังคมไทย เพราะฉะนั้น ในหนังเรา อย่างเช่น เถียงน่าน้อยคอยรัก อาจจะได้ชัดเจนว่าเป็น

คลาสไหน แต่ก็พูดถึงการดิ้นรนอะไรบางอย่างของแต่ละคน ในหนึ่งก็พูดถึงห้วงๆ หนึ่งที่ตัวละครเป็นอยู่ การดิ้นรน การมีชีวิตอยู่ การมีตัวตนอยู่ภายใต้การไม่มีตัวตน ของตัวเอง

ผู้วิจัย : นอกจากในเรื่องของภาษาที่ในหนังสือใช้ภาษาอีสานแล้ว มีองค์ประกอบไหนในหนังสืออีกบ้างคะ ที่ใช้ในการสร้างความหมายของความเป็นอีสานในหนังสือ

คุณวิชานนท์ : เราว่ามันมีความตลกอยู่ เรา รู้สึกว่าเวลาเศร้าๆ มันก็ยังตลก ถ้าจะให้ตีความคำว่า “ตลก” ตลกของแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน มีความตลกภายใต้ความคลุมเครือ ภายใต้ความเศร้า เหมือนมีความสุขกับชีวิตที่มันเศร้าๆ ลองสังเกต คนอีสานจะมีบุคลิกบางอย่างที่คล้ายๆ กัน มีความตลก แต่ว่าก็ขำบ้าง ไม่ขำบ้าง จริงจังกับชีวิตบ้าง ก็เป็นคาแรคเตอร์ของคนอีสาน แล้วก็อาหารด้วย วิถีชีวิต หรือไลฟ์สไตล์ก็เป็นสิ่งที่สำคัญ นอกจากภาษา หรือเรื่องของจิตวิญญาณของคนอีสาน มันจะมีความ “มักม่วน” ความมักม่วน คือ มีความสุนทรีย์ มีความเฮฮา แม้จะเศร้าอยู่ก็สามารถนำมาทำเป็นเรื่องตลกได้ นี่แหละคือความมักม่วนของมัน ซึ่งแต่ละคนก็จะมี ความตลกที่แตกต่างกันไป จิตวิญญาณของคนอีสานส่วนหนึ่งก็คือ ความอารมณ์ดี เพราะฉะนั้น element ของเรา มันน่าจะเป็นสิ่งนี้ นอกจากจิตวิญญาณของความตลก เราว่าจิตวิญญาณของคนอีสานมันมีความสู้ชีวิตอยู่ การดิ้นรนอะไรบางอย่าง การต่อสู้อะไรบางอย่าง ถึงเราจะถูกปลุกฝังเรื่องการถูกรอบงำจากส่วนกลาง แต่มันก็มีบ้าง หรือว่าเวลาไปกรุงเทพฯ ได้ยินเสียงพิณเสียงแคน ก็ทำให้รู้สึกคึกคัก เรา จะชอบเสียงพิณเสียงแคนก็ต่อเมื่อเราไปอยู่กรุงเทพฯ อยู่บ้านเราก็เฉยๆ คือ อาจารย์ธงชัย เคยเขียนเอาไว้ว่า เวลาเราไปอยู่เมืองนอก เราจะมี ความซาตินิยมมากกว่า ตามความเห็นส่วนตัว เราก็ว่าเวลาไปอยู่กรุงเทพฯ มันจะมีความท้องถิ่นนิยมมากกว่าตอนอยู่บ้าน ด้วยพื้นที่ด้วย เพราะฉะนั้น ถ้าถามเรื่องความเป็นอีสานของเรา มันก็คงเป็นเรื่องของวิถีชีวิตมากกว่า ตัวละครของเรา เราก็มักจะหยิบคนนั้น คนนี้มาผสมกัน ถ้าเราไม่รู้จักจริงๆ เราถึงจะทำ research เพิ่ม ก็ขึ้นอยู่กับขอบเขตของงานเราด้วยว่า ตัวละครอยู่ในบริบทของสังคมไหน เกิดที่ไหน สภาพสังคมเป็นอย่างไร มันคืออีสานร่วมสมัย ไม่ได้ฟังเพลงพิณอย่างเดียว แต่มีการดูหนังฝรั่งบ้าง มันเป็นการเชื่อมโยงของโลก

ถ้าพูดถึงอัตลักษณ์อีสานมันใหญ่มาก ซึ่งอีสานเองก็เป็น subset ย่อยของความเป็นไทยอีก แล้วอีสานเองก็มี subset ย่อยๆ ออกไปอีกในเชิงวัฒนธรรมย่อย เช่น ขอนแก่น สารคาม ร้อยเอ็ด กาฬสินธุ์ ก็จะมี ความแตกต่างกันออกไปอีก เช่นในเรื่องสำเนียงภาษาก็จะแตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ หรือคำเดียวกันที่ออกเสียงต่างกัน

เช่น ไปไส ไปไต เป็นต้น เวลาที่เราคัดเลือกนักแสดงบางทีก็ดูไปถึงสำเนียงของนักแสดงว่าตรงกับภูมิหลังของตัวละครหรือไม่

หนังอีสานสำหรับเรา เราว่ามันมีบริบทของความเป็นหมอลำเข้ามาผสมด้วย คืออย่างหมอลำ มันจะมีการเล่าเรื่อง มหรสพแต่ก่อนบ้านเราก็คือลำแคน ลำเล่าเรื่อง มีเนื้อเรื่อง พูดถึงวิถีชีวิต พอมาเป็นหนังอีสานก็ต้องมีความตลกโปกฮา อยู่บ้านนอก ทำไร่ทำนา จับปลา ซึ่งค่อนข้างเป็น Stereotype เหมือนกัน ถ้าพูดในเชิงสังคม หนังอีสานมันถูกสร้างมาด้วยมายาคติที่ว่าคนอีสาน โง่ จน เจ็บ แล้วมันก็มีการผลิตซ้ำแบบนี้เรื่อยๆ อย่างหนังของคุณพินนา ฤทธิไกร หรือคุณสุรสิทธิ์ ผาธรรม ก็เป็นไปในแนวทางนั้น ซึ่งจริงๆแล้ว มันคงขึ้นอยู่กับคุณนั้นๆด้วย เพราะคุณนั้นก็มีความเชื่อของคอมมิวนิสต์ด้วย พอมาถามว่าอะไรที่สร้างภาพจำของหนังอีสาน ในความเห็นส่วนตัว เราคิดว่ามันผสมกันทั้งเชิงประสบการณ์และเชิงท้องถิ่นมาผสมกัน ส่วนตัวเราไม่อยากจะผลิตซ้ำตัวละครคนอีสานที่เป็นแบบนี้

ผู้วิจัย : แล้วตัวละครในหนังของพี่อันส่วนมากเป็นแบบไหนคะ

คุณวิชานนท์ : คือไม่ได้ถ่ายหนังที่อีสาน แต่ไปถ่ายหนังที่กรุงเทพฯ หรือไปถ่ายหนังที่เบลเยียม มันก็จะเป็นคนตลกอยู่ดี สมมติว่าไม่ใช่คนอีสานแต่เป็นคนฝรั่งเศส ก็จะมีลักษณะนิสัยแบบเดิม เพียงแค่เปลี่ยนภาษา เปลี่ยนอาหารการกิน เพราะว่าคาแรคเตอร์ของมันก็มีความเป็นอีสานอยู่ เพียงแต่ว่ามันไม่ได้พ้องกับ stereotype ที่เขาเขียนกันมาสักเท่าไร แต่มันก็มีการผสมผสานกัน ตัวอย่างเช่น ตอนเราทำหนังเรื่อง “โพ้นทะเล” นางเอกเป็นคนมอญ แต่สุดท้ายตัวละครมันก็คล้ายๆกันอยู่ดี ตัวละครมันจะมีความอึดอัดบางอย่างกับสังคมกับบริบท ตั้งแต่สังคมระดับเล็กไปถึงระดับกว้าง

ผู้วิจัย : ส่วนหนึ่งของความรู้สึกของตัวละครที่พี่อันสร้างขึ้น เป็นความรู้สึกส่วนตัวของตนเองด้วยไหมคะ

คุณวิชานนท์ : ส่วนหนึ่งก็ใช่ การที่พอเรารู้สึกว่าหนังเราอธิบายภาพอะไรบางอย่างของสังคมได้ แต่เป็นภาพฉายของความรู้สึกมากกว่า แต่ว่ารายละเอียดอื่นๆมันก็จะแตกต่างออกไป แต่ความรู้สึกก็มีบ้างที่เป็นความรู้สึกส่วนตัว แต่อย่างเรื่อง *เจอกันเมื่อเราเจอกัน* มันเป็นส่วนหนึ่งของความรู้สึกของเรา ส่วนเรื่องอื่นเราจะพูดเรื่องเมืองมากกว่า

มีรุ่นน้องคนหนึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องอีสานผลิตถิ่น เขาไปสัมภาษณ์คนอีสานที่เข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ ผลสรุปก็คือ คนอีสานผลิตถิ่นเหล่านี้ก็จะมีความวิตถวลความเป็นอีสาน ความตลก หรืออะไรบางอย่างที่มันอยู่ข้างใน มีทุกคนหากแต่ว่ามีมากมีน้อยเท่านั้นเอง

ความตลกของคนอีสาน มันอาจจะคล้ายๆกับเพลงบลูส์ (Blues) เหมือนเวลาเราฟัง

เพลงบลูส์ของพวกคนดำ เนื้อหาที่จะมีความคับข้องใจของคนดำใช้ไหม ความตลกของคนที่คนอีสานก็คงคล้ายๆแบบนั้น มันถูกปลุกฝังมาจากรุ่นพ่อรุ่นแม่ สังคมสิ่งแวดล้อม มันถูกถ่ายทอดมาเรื่อยๆโดยที่ไม่รู้ตัว แต่มันไม่ได้ชัดเจนขนาดที่เป็นแบบแผน 1-2-3-4-5 นะ แต่มันจะออกมาในลักษณะเป็นภาพรวม มันก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นๆด้วย

ผู้วิจัย : มีแง่มุมไหนของอีสานที่เพื่อนอยากจะนำเสนอหรือบอกเล่าต่อผู้ชมภาพยนตร์อีสานบ้างไหมคะ

คุณวิชานนท์ : มีโปรเจกต์หนึ่งที่เราอยากทำ คือ เรื่องราวเกี่ยวกับฝั่งภูพาน ภูพานเป็นคอมมิวนิสต์เก่าที่โดนส่วนกลางเข้าไป แล้วก็มีโอกาสได้ไปรู้จักกับพรานเก่าที่อยู่ในกลุ่มนั้นที่เขาหนีไปอยู่เวียดนาม แล้วก็มีความบางอย่างที่เราอยากจะทำอยู่ แต่ก็มีคนหลายคนสนใจและอยากจะทำเรื่องนี้อยู่ อย่างเช่น พี่เจ๊ แต่เขาพูดในเชิงศิลปะของเขา แต่เราจะพูดในเชิงสังคมนิยม (Realism) มากกว่า อยากจะเล่าเรื่องวิถีชีวิตแต่ก็มีความรู้สึกบางอย่างที่ซ่อนอยู่ในความทรงจำของเขา

ผู้วิจัย : วิธีการเล่าเรื่องในหนังของเพื่อนใช้วิธีการแบบไหนคะ

คุณวิชานนท์ : หนังของเราจะเป็นการจับวิธีการแบบหนังอาร์ต (Art) มาใส่มากกว่า หนังของเราเป็นแนว Realism มากกว่า ไม่ได้เน้นไปในทางที่เป็น Formative แต่เราก็ไม่ได้เจาะจงว่ามันจะต้องเป็นหนังอาร์ตไปตลอด อย่างโปรเจกต์ล่าสุดที่เราทำ Bangkok Stories ก็เป็นหนัง Mass ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับคนอีสานพลัดถิ่นในกรุงเทพฯ แต่ก็ยังทิ้งระยะห่างระหว่างคนดูกับ Subject อยู่ ปกติเราก็ไม่ได้ทำหนังอาร์ตมาก เน้นเล่าเรื่องมากกว่า อย่างเรื่อง *สิ้นเมฆาฝนตกมาปรอยปรอย* คนดูอาจจะดูแล้วเหวอ เราก็เหวอ แต่ว่าเราทำหนังเล่าเรื่อง แต่ว่าคนอื่นๆไม่คุ้นชินมากกว่า

แล้วส่วนมากเวลาทำหนัง ถ้าเป็นพวก fiction เราก็มีทำ research เพิ่มพวกบริบทต่างๆทั้งของตัวละคร สิ่งที่เขาเป็นอยู่ และสังคมนั้นๆ พอวางตัวละครแล้วก็เห็นบริบทต่างๆที่ขยายออกไปจากตัวละคร อะไรที่เราไม่เคยได้มีประสบการณ์ร่วมก็จะ research ดูว่ามันเป็นยังไง หรือบางอย่างมันเป็นอคติหรือภาพจำของเราหรือเปล่า แต่ถ้าเป็นหนังที่เป็นสารคดี เวลาทำหนังมันก็เหมือนเราได้ทำ research ไปในตัวท้ายที่สุดแล้ว หนังมันก็เป็นความเห็นของผู้กำกับ คนอื่นอาจจะมองแบบอื่น แต่หนังของเราจะมีมุมมองในแบบของเรา

ผู้วิจัย : เวลาเราจะ set ความเป็นอีสานในภาพยนตร์ เรา set มันในจุดไหนบ้างคะ พวกการแต่งกาย หรือฉากต่างๆ

คุณวิชานนท์ : คงต้องเริ่มจากที่เราคิดว่าความเป็นอีสานมันเป็นอย่างไร ความเป็นอีสานแปลว่า

ต้องใส่ผ้าขาวม้าหรือเปล้า สมมติว่าเราเข้าไปในมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีใครพันผ้าขาวม้าไหม ก็ไม่มี แต่พอไปดูตามทุ่งนามีไหม มี มันขึ้นอยู่กับพื้นที่ แต่เราก็ไม่แน่ใจว่าบางอย่างที่คนบอกว่ามันเป็น stereotype คือมันเป็น stereotype หรือว่ามันเป็นแบบนี้จริงๆ หรือว่ามันเป็นสิ่งที่ถูกผลิตซ้ำ ส่วนตัวคิดว่ามันน่าจะแล้วแต่พื้นที่ด้วย อย่างการแต่งกายของแถบชนบท เขาจะมีการใส่เสื้อที่พวกผู้แทนแจกมา หรือใส่เสื้อฟุตบอล พอเข้ามาในเมืองก็จะใส่เสื้อผ้าอีกแบบหนึ่ง บริบทของแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน ถ้ามองว่าเราเชื่อใหม่ ในเรื่องของ stereotype เราว่ามันก็อยู่จริง แต่ไม่ได้เอามาจับใส่ขนาดนั้น ทุกสิ่งทุกอย่างบางที่มันก็เป็นแบบนี้จริงๆ แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่าเราจะไปโฟกัสหรือไปเน้นให้มันเด่นชัดขึ้นมาหรือเปล้า ถ้าเป็นหนังสือ formative ก็อาจจะโฟกัสจุดนั้นเข้าไปชัดๆ มันต้องเห็นชัด แต่ถ้าเป็นหนังสือของเรา มันจะเบลอบๆ ทำให้เห็นภาพกว้างๆ มองกว้างๆ มากกว่า แต่ก็ยังเห็นว่ามีรายละเอียด (Details) อยู่ บางคนทำหนังสือแล้วไปตีจุดเหล่านี้ให้มันเด่นชัด แต่สำหรับเรา มันก็มีอยู่แล้วเรื่องที่เป็น stereotype เหล่านี้ แต่เราแค่ไม่ไปตีให้มันเด่นชัด เราทำให้มันกลมกลืนไปกับความเป็นจริง เป็น Realism แต่สุดท้ายแต่ละพื้นที่ก็มีความเชื่อมโยงกันอยู่ภายใต้กรอบใหญ่คือวัฒนธรรมอีสาน มันก็จะมีจุดที่เชื่อมโยงกันอยู่

ผู้วิจัย : พี่อันถนัดในเรื่องของการทำสารคดีมากกว่าหรือว่า fiction มากกว่าคะ

คุณวิชานนท์ : ทำยที่สุดแล้วเราว่าหนังสือของเรามันเบนเข้าหากัน เพราะ fiction ที่เราทำมันก็คล้ายสารคดี เพราะเราทำในแนว realism ซึ่งต่อให้เราทำ fiction เราก็จะทำเลียนแบบความจริง

ผู้วิจัย : งานของพี่อัน มักจะเน้นไปในเรื่องของพื้นที่เป็นหลักเลยใช่ไหมคะ

คุณวิชานนท์ : ใช่ เราว่าพื้นที่มันมีบริบทบางอย่างที่มันหล่อหลอม อย่างเราเกิดที่ขอนแก่น สมัยก่อนก็จะมีทุ่งนา ฝนตกก็เห็นปลากกระโดดมาจากบ่อ พอผ่านมาซัก 20 ปีก็ทำถนนหมดแล้ว ขอนแก่นช่วงที่เราเติบโตมามันเจริญเร็วด้วย

ผู้วิจัย : แล้วเรื่องของเวลาในหนังสือของพี่อัน มันเป็นเวลาในช่วงไหนคะ

คุณวิชานนท์ : จุดเริ่มต้นเวลาในหนังสือของเรามันมักจะมาจากอดีต แต่พอมาทำเป็นหนังสือจริงๆ มันไม่ใช่อดีตแล้ว ถ้ามองว่ามันเป็นปัจจุบันหรือไม่ บางทีมันก็ใช่ แต่บางทีมันก็ไร้เวลา คือเอาหนังสือนี้ไปฉายเมื่อ 10 ปีที่แล้วก็ยังร่วมสมัยอยู่ มีคนเคยบอกว่า งานเขียนที่ดีคืองานเขียนที่อ่านแล้วยังไม่รู้ว่าจะเขียน เราเลยอยากทำงานที่มันร่วมสมัยแบบนี้ มันไร้เวลา แต่ถ้ามองว่าจุดเริ่มต้นของการทำงานหรือคิดงานมันก็มาจากความทรงจำวัยเด็ก แต่บางอย่างเราก็ต้องตัดมันออกไปเพื่อความร่วมสมัย เช่น พวกเทคโนโลยีบางอย่าง อย่างเทปที่ในปัจจุบันไม่มีใครใช้กันแล้ว เราก็ไม่ใส่ลงไปหนังสือ เอาแค่

- อารมณ์นั้นแต่มาจับกับบริบทในปัจจุบันเพื่อความร่วมมือ เพราะเทคโนโลยีมันก้าวกระโดดมากก็เลยต้องระวัง เราเลยมักจะพูดในเชิงความรู้สึกมากกว่า แต่มันก็ยากที่จะทำให้มันร่วมสมัยได้ตลอดเวลา เพราะเวลามันไปข้างหน้าเรื่อยๆ
- ผู้วิจัย : แต่บางอย่างที่เราซึ่งเป็นคนที่ไม่ได้อยู่ในบริบทของอีสาน เราก็จะค่อนข้างไม่แน่ใจว่า ภาพแบบนี้มันเป็นที่ยังคงเกิดขึ้นหรือไม่ มันเป็นปัจจุบัน ร่วมสมัย หรือว่าเป็นภาพในอดีต
- คุณวิชานนท์ : จริงๆ มันก็เป็นหน้าที่ของคนทำหนังด้วย ที่จะทำให้คนนอกมาดูแล้วรู้สึกอย่างไร เราต้องคิดถึงคนดู เมื่อคนดูกว้างขึ้น เราจะมีวิธีการเล่าเรื่องและสื่อสารออกไปอย่างไร สมมติเราจะนำหนังเรื่องนี้ไปฉายต่างประเทศเราจะทำอย่างไร
- ผู้วิจัย : แล้วตัวพี่ตัวเอง ตั้งใจจะทำหนังให้คนดูกลุ่มไหนดูคะ
- คุณวิชานนท์ : คือจริงๆ เราทำหนังให้คนกรุงเทพฯ หรือให้ศิลปินดูมากกว่า พูดง่าย ๆ คือ กลุ่มคนดูหนังของเราคือกลุ่มคนดูที่ต้องการอะไรบางอย่าง ความรู้สึกจริงๆ ก็อยากที่จะทำหนังให้มัน universal คือใครดูก็ได้ งานของเราน่าจะทำให้คนนอกดูมากกว่า
- ผู้วิจัย : แล้วการทำหนังให้คนนอกดูจะมีความแตกต่างจากการทำหนังให้คนในท้องถิ่นดูหรือไม่ อย่างไรคะ
- คุณวิชานนท์ : วิธีคิดในการทำหนังของเรามันก็ยังเป็นวิธีคิดที่เป็นส่วนน้อยของประเทศเรา มันคือการผสมหนังอาร์ต หรืออาร์ตเฮ้าส์ (Arthouse) มันไม่ได้ไปในแนวทาง formative ซึ่งหนังแนวที่เราทำ บางคนอาจจะเข้าใจและเข้าถึงได้ แต่บางคนอาจจะไม่ เพราะหนังในเมืองไทยมันจะเน้นไปในแนวทางนิเทศศาสตร์คือเน้นในเรื่องของการสื่อสาร ไม่ได้เน้นไปในทางของศิลปะสักเท่าไร หนังของเรามันไม่ได้ทำเพื่อเป็นสื่ออย่างเดียว แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าจะไม่ทำให้คนในพื้นที่ดูเลย แค่คาดหวังว่าจะสร้างความแตกต่างจากหนังอื่นๆ เราเน้นเรื่องของประเด็นที่เราต้องการจะสื่อมากกว่า แล้วสุดท้ายก็ต้องย้อนถามกลับไปว่า คนในพื้นที่นั้นดูหนังแบบไหน
- อย่างที่เราบอกไปตอนแรกว่าเราอยากทำหนังให้มัน universal คือเอาไปฉายในประเทศไหน เขาก็อินไปกับเราด้วย เลยทำให้ต้องมีการลดทอนบางอย่างลงไปบ้าง ลดการเอากล้องไปโฟกัสบางจุดมากจนเกินไป เน้นในเรื่องของการเล่าวิถีชีวิตประจำวันมากกว่า

ถอดเทปสัมภาษณ์คุณนันทวรุฒ ภูผาสุก (คุณหิน)

- ผู้วิจัย : มีแรงบันดาลใจหรือแนวคิดอะไรในการทำภาพยนตร์คะ
- คุณนันทวรุฒ : แรงบันดาลใจส่วนใหญ่ของพี่ก็มาจากสิ่งแวดล้อมนี้แหละ หนังของพี่ส่วนมากมันเป็นหนังชนบทฮอลลีวู้ด (Hollywood) หนังมันมีชนบทของมันอยู่แล้ว แต่เราแค่มาเปลี่ยนโลเคชั่น เปลี่ยนตัวละครเฉยๆ แต่ว่าคำพูดก็ยังมีความเป็นฮอลลีวู้ด กลายๆอยู่ เหมือนกับเอาคนอีสานไปแสดงหนังฮอลลีวู้ด มันก็จะมีเฉพาะตัวของความเป็นอีสาน มุกเฉพาะตัวของคนอีสาน แต่จริงๆแล้วชนบทมันก็คือชนบทของหนังฮอลลีวู้ดนั่นแหละ เราแค่เอาความเป็นอีสานไปใส่เฉยๆ
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานที่เอาไปใส่ในหนังคือเรื่องอะไรบ้างคะ
- คุณนันทวรุฒ : หนึ่งก็คือเรื่องภาษา วิธีชีวิตบางอย่างมันจะอยู่ในนั้น ถ้าเป็นคนภาคอื่นๆก็จะได้ทำแบบนี้ ถ้าตัดเรื่องคำพูดออก ตัดเรื่องสำเนียง เรื่องไต่อะลือก (Dialogue) ออก มันจะเห็นในเรื่องของโลเคชั่น เรื่องอื่นๆนี่คืออีสาน
- ผู้วิจัย : ที่เรานำภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมาใส่ความเป็นอีสานคือเพื่อที่จะสื่อสารความเป็นอีสานใช่ไหมคะ
- คุณนันทวรุฒ : ส่วนหนึ่งก็คือต้องการสื่อสารความเป็นอีสานด้วย แต่อีกอย่างหนึ่งก็คือเราก็เป็นคนอีสาน เราต้องทำสิ่งที่เราเข้าใจก่อน ถ้าให้เราไปทำอะไรที่เป็นวัฒนธรรมของภาคอื่นๆ เราก็ไม่ค่อยอินกับมัน ก่อนอื่นคือเราต้องอินกับสิ่งที่เราทำก่อน ความเป็นอีสานในตัวพี่มันชัดเจน พี่เติบโตมากับสังคมอีสาน วัฒนธรรมอีสาน เข้าใจความเป็นอีสานพอประมาณ เลยสื่อสารออกมาได้ ภาพยนตร์ก็ต้องมีภาษาของมัน เราก็เลยอาศัยความเป็นอีสานใส่เข้าไปเป็นภาษาของหนัง มันเป็นเรื่องที่เราถนัด เราถนัดที่จะเล่าเรื่องราวความเป็นอีสาน วิธีชีวิตอีสานมากกว่า
- ผู้วิจัย : แล้วเราจะเอาความเป็นอีสานมาจับกับภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดได้อย่างไรคะ
- คุณนันทวรุฒ : พี่คิดว่าหนังมันไม่มีผิดไม่มีถูก มันแล้วแต่คนจะตีความแล้วแต่คนจะทำมัน อยากจะทำอย่างไรกับมันก็ได้ อย่างบางทีที่เคยได้ยินคนชอบพูดว่า ทำไมหนังชอบเอาคนอีสานมาทำให้ตลก เหมือนเป็นคนไม่มีความรู้จริงๆคนอีสานมันก็เป็นอย่างนั้นนะเป็นคนสบายๆ มันก็เป็นคนตลกจริงๆ โดยธรรมชาติโดยพื้นฐาน มันเป็นเรื่องที่สื่อสารง่ายอยู่แล้ว จะให้คนอีสานไปใส่สูทแล้วทำตัวเท่ๆ มันก็อาจจะทำได้ แต่ในเมื่อมันโดนปลูกฝังมาตั้งแต่ไหนแต่ไรแล้วในละครในทีวีไทยว่าคนอีสานก็เป็นคนรับใช้อยู่แล้ว เราก็ดู เราไม่เห็นเป็นอะไรเลย พี่ว่ามันไม่ใช่การดูถูกเชื้อชาติหรือดูถูกชาติพันธุ์อะไรเลยนะ พี่ว่าจะทำให้คนอีสานเป็นคนตลก ดูไม่มีความรู้ มันก็ใช่ มันก็

แล้วแต่คนจะคิด แต่พีก็เข้าใจอยู่แล้ว พีไม่ได้ใส่ใจ ไม่ได้มองว่าคนอื่นเป็นคนไม่มีความรู้ เป็นคนตลกอะไร มันเป็นแบบนี้ด้วยธรรมชาติของมันเอง ก็เลยไม่ได้ใส่ใจว่าจะมีหนังอะไรมาดูถูกคนอื่น สร้างภาพว่าเป็นคนตลก เป็นคนจน เป็นดินแดนที่แห้งแล้ง อันนั้นมันเป็นเรื่องของหลายสิบปีที่แล้ว อะไรแบบนั้นมันแทบไม่มีอยู่แล้ว เขามีน้ำประปาใช้กันหมดแล้ว แต่จริงๆก็อยากทำหนังอีสานแบบที่มีคุณภาพแล้ว เอาคนภาคกลางมาเป็นคนใช้ทำอะไรทำนองนั้น แต่มันก็ไม่ดีหรอก มันก็จะเป็นการด่ากันไปกันมา พีว่าวันหนึ่งอะไรพวกนี้มันก็คงหายไปเอง

จริงๆพีไม่ได้เลือกเอาแค่นวนของหนังฮอลลีวู้ดมาทำ หนังจีนก็มีที่เอามาทำ คือถ้าคนมันมีความชัดเจนมันก็จะลือได้ง่าย มันจะเข้าใจง่าย อย่างเรื่องที่พีทำเรื่อง *เร็วทะลุทุ่ง พุ่งทะลุเถียง* ที่พีทำ มันก็เป็นฟิล์มแนวอีสาน ฟิล์มแนวมันก็จะมีความของมัน มีการหักหลัง มีผู้หญิงมาล่อลวงพระเอก มีการสืบสวนคดี มีพุดคนเดียว มันก็จะเป็นอย่างแบบนี้ที่เป็นขนบของมันอยู่แล้ว

ผู้วิจัย : แล้วหนังของพีที่หนังที่ต้องการจะสื่อสารความเป็นอีสาน เราใช้การสื่อสารผ่านอะไรบ้างคะ นอกจากภาษา

คุณนันทวุธ : มุกบางมุก การกระทำบางอย่างของตัวละครมันก็ได้ชัดว่าเป็นคนอีสาน อย่างเรื่อง *เฟรดเดอริก* ที่พีทำ ในเรื่อง *เฟรดเดอริก* มันก็ใช้บั๊กแต่มาเป็นอาวุธ คือมันเป็นเมล็ดพันธุ์ของต้นบั๊กแต่ เมล็ดของมันจะมีความทนมาก เวลาเอามาฝนหรือเสียดสีกับพื้นแล้วจะเกิดความร้อน อะไรแบบนี้ถ้าไม่ใช่คนอีสานก็จะไม่ค่อยเข้าถึง หรืออย่างบั๊กละในเรื่องที่เอามาใช้เป็นอาวุธ นั่นก็เป็นอะไรที่อีสาน มันเป็นเรื่องของเล่นของคนอีสาน มันจะเป็นไม่ไผ่ เอามาท่อนหนึ่งตัดหัวตัดท้าย ท้ายจะเหลือข้อไว้ แล้วก็เอาไม้ไผ่แหลมๆท่อนหนึ่งเหลากลมๆมาเสียบได้ พอเราเอากระดาศปั่นกลมๆมาใส่ไว้ในข้อไม้ไผ่ แล้วก็ใช้ไม้แหลมดันเข้าไป แรงลมก็จะดันกระดาศให้พุ่งออกมา พีเติบโตมากับอะไรแบบนี้ พีก็เลยเข้าใจ

ผู้วิจัย : จริงๆแล้วความเป็นอีสานของพีที่หนังมันก็ได้แค่ที่ภาษา แต่รวมถึงวิถีชีวิต การกระทำต่างๆใช่ไหมคะ แล้วในเรื่องของการสร้างตัวละครในภาพยนตร์อีสานเป็นอย่างไรคะ

คุณนันทวุธ : ถ้าเป็นหนังของพี ตัวละครมันก็ได้ทำตัวอีสานไปซะหมดนะ ตัวละครมันมักจะทำตัวเท่าๆ ไม่เข้ากับพวกมากกว่า เหมือนอะไรที่มันเด่นออกมาจากสังคม ออกมาจากสิ่งรอบข้าง มันมักจะเป็นอย่างพวกแปลกแยก อย่าง *เฟรดเดอริก* มันก็จะแต่งตัวอะไรไม่รู้ของมัน แล้วจะซื้อ *เฟรดเดอริก* ได้อย่างไรเมื่ออยู่ในอีสาน หนังของพี ตัวละครมันมักจะเหมือนกับเล่นละครเวทีแต่มาอยู่หน้ากล้อง เหมือนกับการเล่น *โอเวอร์แอคติ้ง*

- (Overacting) มากกว่า เพราะว่ามันสื่อสารง่ายดี อย่างแรกสำหรับพีที่ทำแบบนี้คือ มันเป็นหนังตลก ก็เลยให้แต่งตัวอะไรบ้าๆบอๆไป
- แต่มันก็มีหนังบางเรื่องที่พีไม่ได้ใช้ขบหรือเรื่องราวในแบบฮอลลีวูดมาทำ อย่างเช่น เรื่อง *หมอลำ mania* สิ่งที่มีมันแตกต่างกันก็คือเรื่องของการเล่าเรื่อง หนังที่พีทำส่วนใหญ่มันก็จะเป็หนังตลกนี่แหละ
- ผู้วิจัย : แล้วกระบวนการในช่วง pre-production ในการทำหนังอีสานของพีที่ินที่ผ่านต้องมีการทำวิจัยหรืออะไรเพิ่มเติมบ้างไหมคะ
- คุณนันทธ : ก็มีดูหนัง ส่วนมากไม่ค่อยได้ทำ research หรืออะไรมากมาย อย่างมากก็แค่หารูปอ้างอิงว่าอยากได้เสื้อผ้าแบบนี้ อุปกรณ์แบบนี้ แต่อย่างหนังที่เป็นฟิล์มนัวร์ก็มีการค้นคว้าข้อมูลบ้าง เพราะมันมีขบที่ชัดเจนบางอย่างของมันอยู่ เราก็ต้องหาว่าฟิล์มนัวร์เป็นอย่างไร รูปแบบการจัดแสงของหนังเป็นอย่างไร ส่วนใหญ่ก็มักจะหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตมากกว่า แล้วก็มาคุยกับคนในทีมว่าอยากได้แบบนี้แบบนั้น แต่ก็ไม่ได้ทำโปรดักชั่นอะไรที่ใหญ่มาก
- ผู้วิจัย : ส่วนใหญ่หนังสั้นของพีที่ินก็คือหนังที่เอาไปฉายตามเทศกาลหนังสั้น แล้วก็ไปประกวดใช้ไหมคะ
- คุณนันทธ : ครับ ก็ฉายตามเทศกาลหนังสั้นในอีสาน แล้วก็ส่งประกวดบ้างเพื่อหางบมาทำงานต่อ แต่ก็ไม่ได้ประกวดแคในอีสาน ประกวดทั่วไปหมด เวลาที่มีหัวข้อหรือประเด็นอะไรที่น่าสนใจ หรือไปเจอบางการประกวดที่มีหัวข้อตรงกับพล็อตหนังที่เราเคยคิดเอาไว้ ก็ทำส่งประกวดเลย
- ผู้วิจัย : ส่วนใหญ่นักแสดงที่มาแสดงในหนังของพีที่ินก็คือนักแสดงคนเดิมๆที่เคยทำงานร่วมกันใช้ไหมคะ
- คุณนันทธ : ใช่ ส่วนใหญ่ก็มักจะเป็นคนเดิมๆ เพราะคนกลุ่มเดิมๆก็จะเข้าใจกันได้ง่าย ไม่ได้มีการแคสติ้งจริงจัง แต่หลักๆก็มักจะเป็นคนที่พูดอีสานได้
- ผู้วิจัย : แล้วสำหรับการทำภาพยนตร์อีสานของพีที่ิน พีที่ินทำขึ้นเพื่ออะไรคะ เพื่อต้องการสร้างพื้นที่ให้กับคนอีสานด้วยหรือเปล่า
- คุณนันทธ : จริงๆแล้วสำหรับพี หลักๆเลยมันเกิดจากการต้องการสนองความต้องการของตัวเองมากกว่า ไม่ได้มีอุดมการณ์อะไรมากมาย ไม่ได้ต้องการถึงขั้นที่จะเปิดตลาดให้คนทั่วโลกรู้ว่าคนอีสานเจ๋ง ทำหนังได้ ก็แค่ทำแล้วมีความสุข ความเป็นอีสานมันเป็นสิ่งที่เราอยู่กับมันแล้วมีความสุข ไม่ได้คิดอะไรที่ยิ่งใหญ่ขนาดที่จะต้องการสร้างพื้นที่ ทำเพราะความสุข ทำเพราะเข้าใจมันมากกว่า
- ผู้วิจัย : แล้วการคิดพล็อตหนังแต่ละเรื่อง พีที่ินคิดจากอะไรคะ คืออยากจะสื่อสารเรื่องนี้

- ประเด็นนี้เลยคิดพล็อตออกมาหรือว่าเป็นไปตามธีมของเทศกาลหนังหรืออย่างไรคะ
- คุณนันทธ : มันก็มีพล็อตที่เราอยากทำเราก็ทำเลย บางเรื่องก็แล้วแต่จังหวะ โอกาส หรือหัวข้อในการประกวด
- ผู้วิจัย : อย่างเวลาเลือกโลเคชั่น เลือกอย่างไรคะ
- คุณนันทธ : หลักๆก็เริ่มจากเลือกที่ใกล้ๆนี้แหละ ส่วนใหญ่โลเคชั่นที่พีเลือกก็จะเป็นพวกทุ่งนา ทุ่งนาที่สุพรรณฯกับทุ่งนาที่อีสานก็ต่างกัน เลือกโลเคชั่นใกล้ๆในอีสานมันก็แทบจะไม่ต้องเซ็ทอะไรเลย เพราะนี่มันอีสาน ทุกอย่างมันก็เป็นอีสานอยู่แล้ว มันก็ง่ายจริงๆภาพยนตร์อีสานในนิยามของพี มันก็ต้องพูดภาษาอีสาน สำหรับพี เรื่องของโลเคชั่นในหนังมันไม่ได้สำคัญมากเท่าไร คิดว่าไม่ได้จำเป็นว่าจะต้องเกิดเรื่องราวในอีสานเท่านั้น แต่มุมมองพีคิดว่าถ้ามันพูดถึงวิถีชีวิตอีสาน ไม่ว่าจะวิถีชีวิตอีสานนั้นมันจะเกิดขึ้นที่โลเคชั่นไหน มันก็น่าจะเรียกว่าเป็นหนังอีสานได้แล้ว
- พีว่าหนังอีสานมันเริ่มมีคนดูที่เป็นกลุ่มใหญ่มากขึ้น อยู่ที่ไหนมันก็มีคนอีสาน แล้วมันก็ชัดเจน โดดเด่น แล้วก็เข้าใจง่าย ตอนนี้หนังอีสานก็เริ่มเยอะมากขึ้น แล้วก็มักจะมีแต่แนวตลกเป็นส่วนใหญ่
- ผู้วิจัย : แต่ถ้าหนังอีสานจะเข้าไปสู่อุตสาหกรรมหนังที่เรียกว่าเป็นเชิงพาณิชย์ เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ใหญ่ๆ ก็ต้องมีการลดทอนบางอย่าง รวมถึงลดทอนความเป็นอีสานลงไปบ้างใช่ไหมคะ
- คุณนันทธ : ใช่ มันต้องมีการลดทอนบางอย่าง แต่อย่างเรื่อง *แพรวมัยมิตร* สำหรับพีมันไม่ได้ต้องลดอะไรมากอยู่แล้ว มันชัดอยู่แล้วด้วยเสื้อผ้าการแต่งกาย ด้วยสี เข้าใจง่ายๆ มันไม่ได้ถึงกับมีอัตลักษณ์อะไรมาก ถ้าถามว่ามีการลดทอนความเป็นอีสานหรือไม่ มันก็ลดส่วนหนึ่ง อย่างถ้าเป็นหนังอย่าง *แพรวมัยมิตร* พีดูแล้วก็ไม่ได้อินขนาดนั้น เพราะตอนเด็กพีก็ไม่ได้เล่นอะไรแบบนั้น เราไม่ได้มีประสบการณ์ร่วมกับการทำแบบนั้นมาก่อน มันเข้าใจแบบกลายๆแต่ไม่ได้ไปอินอะไรมาก แต่ด้วยเนื้อเรื่องเราก็เข้าใจ แค่มองไม่ได้อินกับมัน แต่ก็ยังเข้าใจภาพรวมของมันอยู่ แพรวมัยมิตรก็ยังคงสื่อสารได้อยู่ ก็มีความเป็นตัวของตัวเองแต่ไม่ได้เป็นตัวของตัวเองมากขนาดที่คนอื่นจะไม่เข้าใจ
- ผู้วิจัย : เวลาจะสร้างหนังสั้นแต่ละเรื่อง พีห็นเป็นคนคิดบทเองทั้งหมดเลยไหมคะ
- คุณนันทธ : ก็คิดบทเอง ถ่ายเอง กำกับ ตัดต่อเอง
- ผู้วิจัย : ส่วนใหญ่เนื้อหาในหนังมาจากประสบการณ์ของพีห็นเองที่เคยเจอใช่ไหมคะ พวกวิถีชีวิตอีสาน หรือประสบการณ์ต่างๆ มันก็คืออะไรที่เราเคยทำเคยเจอ เป็นอะไรที่เราคุ้นเคยอยู่แล้ว ก็เลยหยิบยกขึ้นมาพูดถึงมันใช่ไหมคะ
- คุณนันทธ : ใช่ มันเป็นอย่างนั้นแหละ เหมือนกับเราเคยเห็นมาก่อน เคยได้ยินมาก่อน แล้วก็เอา

โครงเรื่องอะไรต่างๆของฝรั่งเข้ามาใส่ในบางเรื่อง มันก็มีสูตรของมันอยู่แล้ว ดูแล้วเอามาแกะมาวิเคราะห์ มันก็จะมีสูตรเดิมๆ ไม่ได้มีอะไรใหม่มากกว่าการเปลี่ยนโลเคชั่น เปลี่ยนนักแสดง

ผู้วิจัย : แล้วจากภาพยนตร์สั้นหลายๆเรื่องที่คุณเคยทำมา มันมีเนื้อหาหรือประเด็นไหนที่ค่อนข้างซ้ำกันบ้างไหมคะ อย่างเช่น จะเน้นไปในเรื่องของการรักบ้านเกิด เป็นต้น

คุณนันทธ : ส่วนใหญ่จะเป็นหนังแอดชั่น ก็มีซ้ำบ้างนะ หนังที่ส่วนใหญ่มันจะถูกเล่าด้วย voice over อธิบายง่ายๆ ไม่มีอะไรซับซ้อน หนังยุคแรกๆที่เราทำมันจะไม่ค่อยมีประเด็นเรายังจับทางอะไรไม่ค่อยถูก แต่พอมาช่วงหลังๆเราเริ่มรู้ว่ามันต้องหาประเด็นให้มันเราถึงค่อยๆจับประเด็นแล้วเอามาเขียนบท เอามานำเสนอ แต่จริงๆมันก็แนวเดิมๆที่ทำมา อย่างเช่นเรื่อง *หมอลำ mania* มันก็พูดถึงคนที่เป็นคนอีสานที่ออกไปอยู่ข้างนอก แล้วนำความเป็นคนนอกเข้ามาใส่ในอีสาน แต่ว่าสุดท้ายแล้วก็ยังเป็นคนอีสาน ก็เข้าใจความเป็นอีสาน เรียนรู้อะไรได้มากขึ้น สุดท้ายแล้วก็มักจะแฮปปี้เอนดิ้ง (Happy Ending)

ผู้วิจัย : แล้วประเด็นความคิดส่วนใหญ่ในหนังสั้นที่ทำมา มันมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไรเป็นพิเศษไหมคะ

คุณนันทธ : ส่วนมากมันก็จะคลุกๆกันไปนะ แต่หลักมันก็คือแนวๆท้องถิ่นนิยม คล้ายๆอย่างนั้นนะ ต้องลองวิเคราะห์ดูทีละเรื่อง

ผู้วิจัย : ส่วนใหญ่ในหนังของเรา เราจะเน้นสื่อสารความเป็นอีสานออกมาจากอะไรคะ จากตัวละคร คำพูด หรือจากฉาก

คุณนันทธ : ส่วนมากน่าจะเป็นจากตัวละครมั้งพี่ว่า ตัวละครกับคำพูดของมัน พี่ไม่ได้ไปกำหนดกับมันว่าออกมาแล้วคนดูต้องรู้เลยว่านี่คือคนอีสาน แต่มันต้องดูไปเรื่อยๆแล้วก็จะค่อยๆเผยอะไรบางอย่างออกมาให้รู้ว่าเป็นคนอีสาน

ผู้วิจัย : อย่างผู้กำกับหรือกลุ่มคนที่ทำหนังสั้นอีสาน ส่วนใหญ่ก็รู้จักกันหมดเลยใช่ไหมคะ

คุณนันทธ : ใช่ ส่วนใหญ่ก็มักจะรู้จักกันเกือบหมด ก็รู้จักกันผ่านหนังนี่แหละ เห็นผลงานกันว่าคนนี้คนนั้นทำเรื่องนี้ ส่วนใหญ่ก็เห็นงานก่อนแล้วค่อยเจอกันทุกวันนี้น้องอีสานมันก็มีเยอะขึ้น เราทำกันมากขึ้น เพราะหนังมันทำกันได้ง่ายขึ้น เทศกาลหนังอีสานมันก็มีบ้าง แต่ส่วนใหญ่ก็จะเป็นเทศกาลที่เน้นการประกวดมากกว่า

ถอดเทปสัมภาษณ์คุณปรีชาและคุณอดิสรณ์ (อาจารย์อู๋และคุณโจ)

- ผู้วิจัย : พี่อู๋สอนอยู่ที่มหาวิทยาลัยมหาสารคามใช่ไหมคะ
- คุณปรีชา : ใช่ อย่างเวลาที่เราสอน เราก็จะคุยกันตลอดว่า เราสอนวิชานั้นนะ คนอื่นสอนวิชาอะไร แล้วเราก็มักจะมีการเอาเด็กมารวมกลุ่มกันเพื่อทำหนัง จริงๆมันก็คือกลุ่มเดียวกันกับอาจารย์นิยมนั่นแหละ อาจารย์นิยมจะมีหอภาพยนตร์อีสาน ส่วนพวกเราก็จะมี E-san short film แต่คราวนี้ด้วยความที่เรายังเด็กอยู่เมื่อเทียบกับอาจารย์นิยม อาจารย์นิยมเป็นรองอธิการ ท่านก็ชอบหนังอยู่แล้ว แต่ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไร ตอนนั้นพี่ก็เรียนปริญญาเอกอยู่ที่นั่น มีอาจารย์นิยมเป็นที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พี่ทำวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับหนังลาว ก็เลยรู้จักกัน พอเรารู้จักกันก็รวมตัวกันทำหนัง รวมกันเป็นกลุ่ม เราก็จะมีคอนเนคชั่น (connection) เวลาทำหนังอีสานหรือจัดกิจกรรมอะไร แล้วเราก็จะเชิญพวกคนทำหนัง อย่างเช่น พี่อู๋ นนทรี พี่ออด บัณฑิต มาพูดคุยกัน เราก็มีหนังของเราบ้าง ตอนแรกก็เป็นหนังที่ทำส่งประกวด เป็นหนังที่เป็นประเด็นอีสาน โดยสิ่งที่สำคัญของมันคือต้องเป็นภาษาถิ่นเท่านั้น แล้วก็หนังต้องไม่ทำลายคนอีสาน เพราะหนังหลายๆเรื่องที่ผ่านมาก็มีมุมมองที่ไม่ดีต่อคนอีสาน เช่น มองคนอีสานเป็นคนรับใช้บ้าง เป็นคนชายขอบ เราไม่แน่ใจนะ แต่เรามองในมุมมองของเราเองว่า เราเป็นคนชายขอบหรือเปล่า เราเข้ากรุงเทพฯแล้วเราพูดอีสานได้หรือไม่ แต่เรามีความสุขกับการเป็นคนอีสานนะ เรามีความสุขมากที่เราพูดอีสาน มันสนุกดี หลายคนอาจจะคิดหรือมองว่า เข้าไปในกรุงเทพฯแล้วต้องพูดภาษากลางเท่านั้น แต่เราไม่ใช่ เราชอบกับการสนทนาภาษาอีสานมากกว่า
- คุณอดิสรณ์ : ใช่ แล้วพวกเราก็ไม่ได้รู้สึกอายใครด้วย
- คุณปรีชา : ประเด็นความเป็นลาวกับความเป็นอีสานมันเริ่มมีคนแตะมากขึ้น อย่างพี่เป็นคนที่อยู่ในอีสานอยู่แล้ว เราเลยไปแตะในประเด็นที่เป็นวัฒนธรรมใกล้เคียงก็คือลาว แล้วเรารู้จักผู้กำกับที่ลาวอยู่บ้างแล้ว จริงๆเรามีอาชีพหลักของเราอยู่แล้ว อาชีพหลักของเรามันก็คือการสอนหนังสืออยู่แล้ว การทำหนังมันก็คือกำไรชีวิตที่เราอยากทำบางทีเราก็สอนเด็กในพื้นที่ด้วย
- ผู้วิจัย : แล้วทำไมถึงเลือกทำหนังที่เจาะจงที่จะเล่าเรื่องราวหรือสื่อสารในประเด็นของความเป็นอีสานคะ
- คุณปรีชา : คือหนังทุกเรื่อง โดยเฉพาะหนังเชิงพาณิชย์นะครับ หนังตลาดนี้แหละ มักจะเล่าเรื่องว่าเราเป็นคนชายขอบ มองว่าเราด้อยสิทธิ์ ด้อยเสียง ด้อยค่าประมาณนี้ ไม่แน่ใจนะ แต่อย่างเช่น หนังเรื่อง แจ๋ว หรือเรื่อง หนูหิ่นอินเตอร์ หนูหิ่นถึงจะเป็นตัวเอก เป็น

ตัวเด่น ดูเหมือนจะเป็นคนเก่ง แต่ยังไงก็เป็นคนรับใช้อยู่ดี พี่พยายามที่จะแก้มายาคติ เราพยายามทำหนังเพื่อที่จะเปลี่ยนมายาคติของคนใหม่ว่า คนอีสานไม่ได้เป็นแบบนั้น นี่คือประเด็นเดียว ไม่ใช่ต้องการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่นักวิชาการพูดคุยกันอย่างสวยหรูว่า ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม แต่มุมมองของพี่ พี่เพียงอยากแค่ต้องการแก้มายาคติ ปรับเปรียบเทียบมุมมองของคนนอกที่มองคนอีสานว่ามันไม่ใช่แบบนั้น ทุกคนเท่ากันนะ นั่นแหละคือสิ่งที่ต้องการ

คุณอดิสรณ์ : ส่วนสำหรับของผม มันก็คล้ายๆกัน แต่ของผมมันยังมีในเรื่องของความต้องการในการทำนุบำรุงอยู่ เพราะว่าสังคมสมัยนี้ คนส่วนมากก็ไปติดเทรนด์ (trend) ฝั่งในเมือง ก็เลยอยากให้ความเป็นอีสานมันยังคงอยู่ มีตัวตน และมากกว่านั้นคือมันยังไปขายในดินแดนศิวิไลซ์อย่างในกรุงเทพฯ ได้

คุณปรีชา : เพราะอะไรรู้ไหม เพราะในกรุงเทพฯ คนในเมืองเขาไม่รู้ เขาไม่เคยเห็นประเด็นอะไรที่อยู่ในทุ่งนา เป็นเด็กเลี้ยงควาย แต่จริงๆมันก็ไม่ใช่ว่าอีสานต้องมีแต่ทุ่งนา มีดินที่แตกระแหง มีแต่ความแห้งแล้ง มันมีอะไรมากกว่านั้น เราพยายามจะสื่อถึงจิตวิญญาณของคนอีสาน ก้นบึ้งของคนอีสาน พี่เป็นชาวนามาก่อน สมัยเด็กๆพี่เลี้ยงควายมาก่อน เราก็จะมีความโหยหาอดีตอะไรบางอย่างที่มันหายไป โลโก้ของกลุ่ม E-san short film ของเราถึงเป็นรูปคนขี่ควายถือไม้ค้ำซัดกัน (shot gun) เรารู้สึกที่ควายมันเป็นเพื่อนของเราในสมัยนั้น เราใช้ชีวิตอยู่ตามทุ่งนา มันมีความสุขนะ ตอนนั้นเราอาจจะไม่ได้ชอบมัน แต่สุดท้ายพอกลับมา นั่งนึกถึง เรากลับรู้สึกชีวิตตอนนั้นมันมีความสุข มันไม่ต้องมาวุ่นวาย ไม่ต้องสนใจใคร

หลายๆเลย ถ้าจะสรุปประเด็นเมื่อครู่นี้ อย่างแรกเลยก็คือ ต้องการจะแก้มายาคติ สองก็คือเราโหยหาอดีตในสิ่งที่เราเคยเป็น เคยทำในวัยเด็ก ทำนุบำรุงหรือไม่นั้น มันแทรกอยู่ในนั้นแหละครับ บางทีเราก็อึดอัดสังคมอีสานนะ มันมีงานวิจัยงานหนึ่งที่เราไปทำที่เชียงคาน ได้ทุนของ Thai PBS ของ Hot short film ช่วงที่เขาเริ่มอยู่ในขาลง แล้วเขาพยายามจะหาอะไรมาเพื่อที่จะดึงเรตติ้ง (rating) และหาอะไรที่มีประเด็นทางสังคมบ้าง เราก็ไปทำกันที่เชียงคาน ซึ่งมันเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่ผู้คนมักเลือกที่จะไปเที่ยวกัน มันคืองานวิจัยนะ แล้วเราก็ได้ความคิดรวบยอดมาบางอย่างว่า คนในเชียงคาน ส่วนใหญ่มีผู้ประกอบการเป็นคนต่างถิ่น ไม่ใช่คนเชียงคาน ในเชียงคานมีวัดเยอะก็จริง แต่มีพระอยู่ในวัดเพียง 2-3 รูป เชียงคานมีทั้งหมด 11 วัดทั้งที่เป็นเมืองไม่ได้ใหญ่มาก แสดงว่าเชียงคานเองก็เป็นเมืองที่ค่อนข้างรุ่งเรืองทางด้านพุทธศาสนา แต่ทำไมถึงมีพระเพียง 2-3 รูปเท่านั้น เพราะว่าส่วนใหญ่สึกออกมาทำธุรกิจกันหมด อย่างการใส่บาตรข้าวเหนียวที่เป็นกิจกรรมหลักๆที่ผู้คนซึ่งเป็น

นักท่องเที่ยวมักจะไปทำกัน พระที่มาเดินบิณฑบาตเหล่านี้ก็เป็นพระที่นิมนต์มาจากรอบนอก แล้วคนที่ทำธุรกิจเหล่านี้ก็จะขายข้าวเหนียว ข้าวข้าวสารอาหารแห้งต่างๆ เพื่อให้ผู้คนมาใส่บาตร เราพยายามจิกกัดสังคมตรงนั้น ตอนนั้นนอกจากมีหนังของ E-san short film แล้ว ก็มีหนังของอาจารย์นิยมเรื่องหนึ่ง ของสมาคมผู้กำกับฯ อีกสองเรื่อง ของพี่ออดและพี่กอล์ฟ ธีญญ์วารินด้วย ที่นำไปฉายในชุมชนตรงนั้น ทั้งที่หนังของเรามันจิกกัดผู้คนเชียงคานที่นั่น แต่คนเชียงคานตรงนั้นกลับชื่นชอบ

- คุณอดิสรณ์ : มีเฉพาะกลุ่มที่เป็นกลุ่มของนายทุนตรงนั้นที่เขาไม่ชอบไม่พอใจ
- คุณปรีชา : กลุ่มนายทุนที่นั่นก็เป็นกลุ่มเดียวกับกลุ่มคนผู้บริหารที่นั่น เหล่านายกเทศมนตรีของที่นั่น เขาทำธุรกิจเกี่ยวกับพวกก่อสร้างด้วย เขาค่อนข้างที่จะกลัวเรา เพราะสื่อต่างๆก็มา รวมถึงนักวิชาการ และคนทำหนัง ก็มีการโดนต่อด้านบ้าง แต่ก็สนุกดี เพราะผมอยากสะท้อนมุมมองให้คนดูว่า นี่เป็นคนข้างนอกมองนะ ไม่ใช่คุณมองตัวเองแล้วคุณก็บอกว่าบ้านคุณมันดี ความเป็นพื้นถิ่นมันหายไป ปกติคนอีสานมักจะเป็นคนที่มีน้ำใจ เดินไปไหนมาไหนก็มีคนชวนกินข้าวด้วยกัน เชียงคานเมื่อก่อนเป็นแบบนี้ แต่ทุกวันนี้ไม่ได้เป็นแบบนี้แล้ว ทุกอย่างกลับกลายเป็นธุรกิจไปหมด นี่คือนี่ที่จะสรุปไปก่อนหน้านี้ หนึ่งคือแถมยาคติ สองคือโทษหาอดีต สามคือต้องการสะท้อนมุมมองความเป็นอีสานว่า ตัวตนของคุณมันเป็นแบบนี้ะ เราก็อยากสะท้อนว่าคุณเป็นแบบนี้ หนึ่งมันจะเป็นคำถามปลายเปิด ให้คิดต่อ ผมมองคุณแบบนี้แหละ แล้วต่อไปคุณจะทำอย่างไรแล้วแต่คุณประมาณนี้
- ผู้วิจัย : หากพูดถึงเรื่องการสะท้อนความเป็นอีสานในภาพยนตร์ ในหนังที่พี่อู๋และพี่โจ้ทำได้ สะท้อนมุมมองความเป็นอีสานเหล่านี้ผ่านทางใดบ้างคะ นอกจากภาษาที่เป็นภาษาถิ่นแล้ว
- คุณปรีชา : จริงๆมันก็สะท้อนได้ผ่านหลายๆสิ่งเลยนะ ถ้าจะสังเคราะห์ออกมาจริงๆ คำว่าวัฒนธรรมอีสาน แก่นของมันจริงๆนอกจากภาษาพูด ก็คงเป็นอาหารการกิน การแต่งกาย บุคลิกลักษณะของคนอีสานมันก็มีความเป็นตัวตนให้เห็น อย่างลักษณะรูปหน้าก็เป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดอยู่แล้ว
- คุณอดิสรณ์ : คนส่วนมากมักจะมองว่าคนอีสานไม่ใช่คนอีสาน แต่มองว่าเป็นคนลาวซะส่วนมาก ผมเองก็ไม่แน่ใจว่า อีสานจริงๆแล้วก็คือลาวใช่หรือไม่ แต่ความเป็นอีสานในมุมมองของผม ผมว่ามันก็เป็นเรื่องของวิถี วิธีการดำรงชีวิต การทำมาหากิน
- คุณปรีชา : ถ้าถามว่าอะไรมันสะท้อนความเป็นอีสานได้นอกจากภาษา มันก็ทุกอย่างเลย การอยู่การกิน สภาพภูมิประเทศ ถ้าถามว่าพออยู่ในเมืองแล้วความเป็นอีสานมันอยู่ตรงไหน มันก็น่าคิด เพราะมันเหมือนจะกลืน กลายเป็นสังคมเมืองไปหมดแล้ว ถ้า

- อยากรู้ว่าวิถีชีวิตอีสานจริงๆเป็นแบบไหนก็อาจจะต้องไปดูตามบ้านนอก
- คุณอดิสรณ์ : จะเห็นได้ชัดเลย บ้านก็ยังไม่ได้ก่อกำแพงปูนทั้งหมด บางบ้านก็ยังเป็นแคร์วีไม่ไผ่กัน
- คุณปรีชา : มีแคร์วีไม่ไผ่กันระหว่างบ้าน แล้วก็มองเห็นกัน พูดคุยกันได้ บางบ้านไม่มีแม่แต่รั้ว เดินลอดได้ถนัดมาคุยกันได้เลย บ้านที่ได้ถนัดสูง ข้างล่างอาจจะเป็นคอกวัวคอกควาย แล้วก็จะมีชานยื่นออกมา นั่นคือวิถี
- คุณอดิสรณ์ : แต่มันก็มีการเปลี่ยนแปลงนิดหน่อย ในเรื่องทรงบ้านอะไรแบบนี้
- คุณปรีชา : ซึ่งนั่นมันก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเขาโยยหาความเป็นคนเมือง เขาเห็นสังคมเมือง มันอาจจะ เป็นเรื่องสื่อก็ได้ ที่ทำให้พวกเขามองว่าการอยู่อย่างนั้นมันเข้าท่า การอยู่ตามแบบ สังคมเมือง การเป็นคนสังคมเมืองมันดีกว่า แต่ถ้าถามว่า อีสานมันคืออะไร มันก็คือ สิ่งเหล่านี้แหละ ภาษาพูด การแต่งกาย ถ้าอยู่ชนบทมันจะเห็นได้ชัดครับ อีกอย่าง หนึ่งคือ มันจะมีประเพณีที่เขาเรียกกันว่า *ฮีตสิบสองคองสิบสี่* ฮีตคองประเพณี จาริตจะเรียกว่าฮีต ฮีตสิบสองก็คือประเพณีสิบสองเดือน วิถีชีวิตของคนอีสานมัน มักจะเกี่ยวพันกับผี สิ่งเหล่านี้แหละคือวัฒนธรรมของคนอีสานที่เราเห็นอยู่ใน ชีวิตประจำวัน ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับผีมีอะไรบ้าง ก็อย่างเช่น ประเพณีบุญข้าวสาก หรือบุญข้าวประดับดิน *บุญข้าวสาก* หมายถึง การอุทิศส่วนกุศลให้แก่ผีบรรพบุรุษ หรือแม่แต่สัมภเวสี หรืออย่างงานบุญบังไฟ ก็จัดขึ้นเพื่อบูชาผีแถน
- ในวิถีชีวิตของอีสาน ผีก็จะมีสองแบบ คือ ผีร้ายกับผีดี ถ้าเกิดสังเกตจะเห็นว่าตาม บ้านนอกในอีสาน ไม่ใช่ศาลเพียงตานะ ไม่ใช่ข้างถนน แต่ระหว่างหมู่บ้าน ทางเข้าไป ในหมู่บ้าน แต่ละชุมชนจะมีศาล เขาเรียกว่า *ศาลภูต* ที่ชาวบ้านนับถือกัน ก็คือการ อัญเชิญผีดี ผีบรรพบุรุษมาปกป้องรักษา มันจะเห็นอะไรแบบนี้แหละครับ นอกจากนี้ยังมีเรื่องของสถาปัตยกรรมอีสานอีกนะ สังคมเมืองยังเข้าไปในสังคมผีอีก การสร้างศาลก็มีลักษณะและรูปแบบที่เปลี่ยนแปลงไปอีกด้วย สังคมอีสานมันถูก สังคมเมืองกลืน
- ผู้วิจัย : แล้วถ้าเราเข้ามาอยู่ในเมืองแบบนี้ แล้วเราจะเห็นความเป็นอีสานได้จากไหนคะ ใน เมื่อมันก็กลืนกันไปหมดแล้ว
- คุณอดิสรณ์ : ในมุมมองของผมนะ ผมจะดูจากสองอย่าง คือ วัจนภาษาและอวัจนภาษา ถ้าเรา มองคนในเมือง เราก็อาจจะได้แค่เรื่องของวัจนภาษา ได้แค่เรื่องของภาษาพูด
- คุณปรีชา : แล้วเด็กทุกวันนี้ พ่อแม่ไม่ให้พูดอีสานกันแล้วนะ อีกหน่อยก็จะไม่มีใครพูดอีสานเลย ยกตัวอย่างจากที่พี่ไปเป็นกรรมการแคสติ้ง (casting) ของหนังแนะนำจังหวัดของ คุณไก่อ วรายุทธ ถามเด็กอีสานที่มา เด็กแต่ละคนมักจะสนทนาเป็นภาษาอีสานไม่ได้ แต่พูดได้เป็นบางคำ หรือแม้กระทั่งในโรงเรียน ใครพูดภาษาอีสานก็จะถูกครูปรับ

- เงิน
- ความเป็นอีสานมันจะมีสำเนียง ความเป็นอีสานมันจะสนุกตรงนี้ คนอีสานเวลาพยายามพูดภาษากลาง สำเนียงมันก็ยังจะออก
- คุณอดิสรณ์ : ถ้าคนที่ไม่ค่อยคุ้นกับสำเนียงภาษาของเราอย่างคนเมือง เขามักจะเห็น
- คุณปรีชา : ใช่ ถ้าคนที่เขาเป็นคนเมือง เขาจะเห็นว่าสำเนียงของเรามันไม่ใช่ภาษากลาง มันเป็นสำเนียงลาว ถ้าอยู่ในเมือง ความเป็นอีสานมันจะไปอยู่ตรงไหน เรื่องอาหารการกิน มันก็ไม่ใช่แล้ว ไก่ย่างส้มตำ มันก็ไม่ใช่ มันเป็นการผสมผสานอะไรเข้าไปมากกว่า มันเป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรม ปรับปรน ปรับเปลี่ยน ประยุกต์
- คุณอดิสรณ์ : ย้อนกลับไปสู่คำถามที่ว่า ในชุมชนเมืองจะมองเห็นความเป็นอีสานได้จากที่ไหน ซึ่งเมื่อสักครู่พูดถึงเรื่องวัฒนธรรม ถึงแม้ว่าจะไม่ได้พูดเป็นภาษาอีสานก็จริง แต่ก็ยังคงพูดภาษากลางที่ติดสำเนียงอีสาน
- คุณปรีชา : แล้วแต่ละพื้นที่สำเนียงก็จะแตกต่างกันออกไปอีก อย่างเช่น อุบลราชธานี ศรีสะเกษ บุรีรัมย์ จะไม่เหมือนกันกับเรา ถ้าอย่างพวกเราจะออกเสียง *อุบล* ว่า *อุ-บ่น* แต่คนอุบลจะออกเสียงว่า *อุ-บ่น* ฝั่งนครพนม สกลนคร มุกดาหารก็ต่าง ฝั่งนั้นจะเป็นพวกญ้อ ภูไท แล้วฝั่งเมืองเลยก็จะเป็นภาษาอีกภาษาหนึ่ง ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับภาษาของหลวงพระบาง เพราะจากประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์ มีการล่องเรือจากหลวงพระบางมาเชียงคาน มันมีชาติพันธุ์ที่หลากหลาย ภาษามันก็เลยแตกต่างกันไปด้วย แต่ถ้าถามว่ามันชัดหรือไม่ มันก็ชัดเจน
- คุณอดิสรณ์ : ภาษามันเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด รองลงมา ถ้าไม่ได้อยู่ในเมืองนะ เข้าไปสู่ชนบท มันก็จะเป็นเรื่องของวิถีชีวิต
- คุณปรีชา : อย่างที่บอกครับว่า ถ้าเป็นในชนบทมันจะเห็นได้ชัดถึงความเป็นอีสาน แต่ถ้าเป็นในเมือง หนึ่งคือ ภาษาที่พอจะดูออกได้ เรื่องอาหารการกินอย่างอื่นก็คงดูไม่ออกแล้ว มันถึงมีนโยบายหนึ่งที่อาจารย์ในมหาวิทยาลัยจะต้องทำ คือ การทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม ทำอะไรก็ได้ อย่างเช่น พวกการใส่ผ้าซิ่น
- คุณอดิสรณ์ : แต่อย่างการใส่ผ้าซิ่น มันก็แปลงอีกนั่นแหละ คือแปลงจากผ้าซิ่นแบบเดิมๆมาทำให้สมัยใหม่มากขึ้น
- คุณปรีชา : ถามว่ามันดีหรือไม่ มันไม่ได้มาจากจิตวิญญาณ มันไม่ได้มาจากการที่เราอยากนุ่งผ้าซิ่นจริงๆ มันเหมือนกับว่าทำตามโจทย์ที่มหาวิทยาลัยกำหนดมาให้ แม้แต่การประเมินชั้นเงินเดือนก็ต้องมีการร่วมงานหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรม
- ผู้วิจัย : แบบนี้ถ้าเราต้องการที่จะทำหน้าที่เกี่ยวข้องหรือมีประเด็นความคิดอีสาน เราก็

- จะต้องเน้นไปทำเกี่ยวกับเรื่องราวในชนบทหรือเปล่านั้น เพราะว่าในเมืองก็มีความเป็นอีสานน้อยลงไปแล้ว
- คุณปรีชา : จริงๆก็ไม่จำเป็นนะ มันอยู่ที่ว่าเราจะเล่นประเด็นหรือมุมมองไหนเกี่ยวกับอีสานมากกว่า ประเด็นในหนังมันอาจจะจะเป็นประเด็นที่พยายามสะท้อนก็ได้ พยายามสะท้อนสังคมอีสานในปัจจุบัน หรือจิกกัด อาจจะพูดเกี่ยวกับประเด็นที่เด็กไม่พูดภาษาอีสานก็ได้ ตอนนี้พี่ก็มีโครงการทำหนังสือของมหาวิทยาลัย ก็พูดเรื่องประเด็นในเมือง โลเคชั่นมันเป็นโลเคชั่นในเมือง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่ามันก็มีชนบท เนื่องจากส่วนตัวด้วยที่ชอบอะไรที่เป็นบ้านนอกๆ มีถนนลูกรัง ฝุ่นเยอะๆ พูดอีสาน
- คุณอดิสรณ์ : หรืออย่างประเด็นเรื่องการเข้าวัดเข้าวาก็ยังทำได้ ซึ่งวัดในเมืองก็ยังมีคนเฒ่าคนแก่เข้าไป สะท้อนได้ถึงสังคมอีสานว่าทำไมวัยรุ่นไม่เข้าวัด บางทีคนเฒ่าคนแก่ต่างๆก็ยังคงใส่ผ้าเบี่ยง ใส่ผ้าขึ้นเข้าวัด
- คุณปรีชา : พี่มองว่ามันเป็นช่องว่างนะ มันเป็นช่องว่างระหว่างวัยรุ่นกับคนเฒ่าคนแก่ ซึ่งเป็นช่องว่างที่กว้างมากพอสมควร
- ในวันธรรมอีสานจริงๆ วัดคือแหล่งรวมหนุ่มสาว มีงานวัดงานบุญ หนุ่มสาวก็จะได้เจอกันที่วัด เพราะฉะนั้นวัดเป็นสิ่งที่รวมทุกอย่าง ทั้งสิ่งดีและไม่ดี ไม่แน่ว่าจะสังคมนะ สังคมในเมือง สังคมเมืองกรุงเป็นอย่างไร แต่สังคมอีสาน วัดค่อนข้างที่จะเป็นศูนย์รวมของทุกอย่าง
- ผู้วิจัย : อยากทราบเกี่ยวกับหนังสือของพี่ๆที่ทำเรื่องหนึ่งค่ะ คือเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด* อยากทราบว่าเวลาในหนังเป็นเวลาในอดีตหรือเปล่านั้น เพราะว่าในหนังเรื่องนั้นจะมีทั้งวิทยุ และตู้โทรศัพท์สาธารณะ
- คุณปรีชา : เวลาในหนังเป็นเวลาปัจจุบันเลยครับ แต่เป็นเวลาปัจจุบันในบ้านนอก ตามบ้านนอกตามชนบทเขาก็ยังใช้ตู้โทรศัพท์สาธารณะกันอยู่ แต่อย่างหนึ่งที่พี่ทำที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผู้ชายคนหนึ่งที่จะไปดูคอนเสิร์ตคาราบาว มันมีแรงบันดาลใจมาจากการที่พี่ชอบวงคาราบาวมากอยู่แล้ว ตัวละครในหนังเรื่องนี้มันก็คือเรานั้นแหละ เด็กเลี้ยงควายที่ทั้งเพื่อนทั้งทุกอย่างเพื่อที่จะไปดูวงคาราบาว นั่นก็คือเราเอง แต่พี่ไม่มีโอกาสเป็นแบบนั้นจริงๆมันเริ่มจากการตั้งคำถามที่ว่า จะเป็นอย่างไรถ้าเรามีปัญญาไปดูวงคาราบาวโดยที่เราได้บัตรฟรี แต่สุดท้ายแล้วเราก็ไม่ได้ไป ส่วนใหญ่เวลาที่เราคิดบทมาทำหนังสือเรื่อง เรามักจะสะท้อนภาพความเป็นตัวเองมากกว่าการไปสะท้อนภาพของคนอื่น พยายามเอาตัวเองออกมา ถ้าถามว่ามันเป็นลายเซ็นของตัวเองหรือไม่ เราก็ไม่รู้ รู้แต่ที่เราอยากทำแบบนี้ อย่างเช่น ห่วงกาไว เขาก็จะมีลายเซ็นของเขาที่หนังเริ่มฉายมาได้เพียงไม่กี่ช็อต (shot) เราก็จะรู้เลยว่าเขาเป็นคน

กำกับเรื่องนี้ ถ้าถามว่าเราต้องการสร้างความเป็นตัวตนของเราเองไหม พี่ไม่รู้นะ พี่ไม่ได้ต้องการสร้างความเป็นตัวตนของตัวเองแบบที่ให้คนดูแล้วรู้หรือเดาได้ว่าหนังที่อยู่ต้องเป็นแบบนี้แหละ แต่พี่เพียงแค่ต้องการเล่าเรื่องราวต่างๆในหนังด้วยความเป็นตัวของตัวเองก็เท่านั้น ส่วนใครจะมาวิเคราะห์ว่าแนวทางในการทำหนังในลักษณะนี้ต้องเป็นของพี่หรือไม่ นั่นก็แล้วแต่

ผู้วิจัย : บางครั้งเวลาที่เราดูหนัง แล้วเราเป็นคนที่ไม่ได้อยู่ในวัฒนธรรมอีสานด้วยค่ะ พอเราดูมันก็จะเกิดคำถามที่ว่า อันที่จริงภาพความเป็นอีสานมันเป็นแบบที่เราเห็นตามสื่อจริงๆ หรือมีสื่อหรือกลุ่มคนบางกลุ่มสร้างภาพเหล่านั้นขึ้นมา เพราะเราเองก็ไม่ใช่คนที่เข้าไปคลุกคลีกับวัฒนธรรมนั้นๆจริงๆ

คุณปรีชา : น่าสนใจ ส่วนหนึ่งมันคงมีการประกอบสร้างบ้าง ยกตัวอย่างหนังที่พี่ปรัชญา ปิ่นแก้วเป็นคนผลิต น่าจะเป็นเรื่อง *อาบิตี* ที่มีปัญหาเกี่ยวกับกระทรวงวัฒนธรรม ในหนังมันมีวัฒนธรรมเรื่องผี มันมีเรื่องเปรต เปรตมันก็คือสิ่งที่เลวร้ายในตัวคนนั่นแหละ เปรตมันไม่ใช่ผีหรอก มันเป็นด้านมืดของคนเองนี่แหละ นั่นแหละคือความเชื่อเรื่องผีที่มันถูกแทรกเข้าไปในหนัง มันถูกประกอบสร้างครับ มันคือการเอาบางสิ่งบางอย่างเข้าไปใส่ ในเรื่องของการทำหนัง ถ้าเราเอาวัฒนธรรมล้วนๆเลยเข้าไปใส่ หนังมันก็คงจะไม่น่าดู มันต้องทำให้มันดูสนุก ตรงนั้นมันเลยเกิดการประกอบสร้างอะไรต่างๆเข้าไป แต่การประกอบสร้างมันก็มีทั้งข้อดีข้อเสียนะ ข้อดี คือ มันอาจจะทำให้หนังมันน่าดูมากยิ่งขึ้น มันดูสนุก มันมีวิธีการเล่าผ่านประเด็นทางวัฒนธรรมนู่นนั่นนี่แล้วมันดูสนุก แต่ข้อเสีย คือ มันทำให้วัฒนธรรมที่มันเป็นวัฒนธรรมแก่นแท้ หรือแก่นแท้ของวัฒนธรรมมันถูกลดทอนความจริงลงไป

ผู้วิจัย : ตอนที่ได้สัมภาษณ์อาจารย์นิยม ก็ได้พูดคุยกันถึงเรื่องภาพของอีสานที่ถูกสร้างขึ้น ซึ่งก็จะถูกสร้างขึ้นมากในลักษณะที่โหยหาอดีต มีภาพของทุ่งนา ใกล้ชิดกับธรรมชาติ แต่อาจารย์นิยมเองก็ได้บอกว่า ภาพเหล่านั้นเป็นภาพจริงๆของชนบทในอีสาน

คุณปรีชา : ใช่ ชนบทอีสานมันก็เป็นแบบนี้จริงๆ อย่างเราเองที่เราทำหนังที่ค่อนข้างโหยหาอดีต ส่วนหนึ่งก็เพราะว่าเราเป็นคนรากหญ้ามาก่อน เราเป็นคนพื้นถิ่นที่อยู่ในสังคมอีสาน พอโตขึ้นมันก็เลยโหยหาอดีต มันมีความสุข คิดถึงตอนเด็กๆที่ไปตอนควายกับพี่ชายสองคน ได้ขี่ควาย มันสนุกจริงๆมันก็เป็นตัวตนของใครของมัน อย่างอาจารย์ไฉ่เคยผ่านอะไรมา มีประสบการณ์อะไรมา ก็จะใส่เข้าไปในหนัง

คุณอดิสรณ์ : อย่างหนังที่พี่เคยทำให้ Thai PBS เรื่อง *ควายเฒ่า* มันก็จะเป็นเรื่องราวของความไม่เท่าเทียมกัน

คุณปรีชา : คือตามวิถีของคนอีสาน เวลาเขาจะแต่งงานอะไรกัน เขาจะมีการแบ่งมรดก แบ่งที่

- แบ่งสมบัติกัน เขาเรียกว่า *มุลมัง*
- คุณอดิสรณ์ : ในหนังที่พี่ทำพ่อแม่ก็แบ่งควายให้ ลูกคนโตพ่อก็แบ่งควายให้ตัวเดียว แต่น้องได้สองตัว แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ควายตัวแรกที่พ่อแม่แบ่งให้กับลูกคนโตเป็นควายที่กำลังตั้งท้องอยู่ สุดท้ายก็คือได้ควายสองตัวเท่ากันนั่นแหละ คนอีสานเขาก็ต้องแบ่งมุลมังให้ลูกไม่ว่าจะมีลูกกี่คนก็ต้องแบ่งให้เท่าๆกัน สุดท้ายหนังของพวกพี่มันก็มักจะโหยหาอดีตนั่นแหละ
- คุณปรีชา : โหยหาอดีตที่เคยได้เจอมา คือมันผ่านประสบการณ์ของแต่ละคน ของอาจารย์นิยม อาจโหยหาอดีตแบบหนึ่ง อย่างของหินก็จะค่อนข้างร่วมสมัย หินเป็นคนทำหนังคนหนึ่งที่น่าสนใจในอีสาน หินนำการประกอบสร้างมาใส่ลงในหนัง อันนี้พี่วิเคราะห์เองนะ โดยหินก็จะมีรูปแบบหนังที่ พูดอีสานแต่เอาขนบของหนังอเมริกันยุคเก่าๆ เอาขนบหนังควายบอยมาใส่ มักจะหยิบหนังที่มีลายเซ็นอยู่แล้ว ที่คนดูแล้วรู้อยู่แล้วว่าเป็นหนังใครมาประยุกต์กับความเป็นอีสาน รูปแบบของอาจารย์นิยมก็จะรูปแบบคล้ายๆของคุณสุรสีห์ ผาธรรม ที่ทำหน้าที่เรื่อง *ครูบ้านนอก* จะเป็นแนวๆนั้น
- คุณอดิสรณ์ : ที่ผมมองแล้วเห็นได้ชัดเจนที่สุดก็คือ หนังอีสานจะต้องพูดภาษาอีสาน ต่อให้แต่งกายชุดหรือแต่งกายอย่างไรก็ต้องพูดภาษาอีสาน
- คุณปรีชา : ไม่แน่ใจว่าได้คำตอบเดียวกันหรือเปล่า เวลาที่ไปสัมภาษณ์ผู้กำกับหนังสั้นอีสานส่วนใหญ่พี่จะตอบว่าหนังของพี่ต้องเป็นอีสานเท่านั้น ภาษาอีสานเท่านั้น
- คุณอดิสรณ์ : มันอาจจะมียกขบวนบ้างเรื่องที่เราทำแล้วไม่ใช่ภาษาอีสานบ้างบางเรื่อง เช่น พวกหนังประกวด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- คุณปรีชา : เวลาที่พวกเราจะทำหนัง เราก็มักจะใช้วิธีการลงแขกทำหนัง ช่วยกันทำ ออกเงินกันเอง ใครมีอุปกรณ์อะไรก็เอามาช่วยกัน เหมือนลงแขกเกี่ยวข้าวที่เอาแรงมาช่วยกัน ส่วนโครงการไหนที่มันมีงบประมาณเข้ามาเราก็จ้างกันบ้าง หรือซื้ออุปกรณ์ที่เราจะเอาไว้ใช้ร่วมกัน ส่วนใหญ่พวกเราจะทำหนังโดยที่ไม่ได้หวังผลตอบแทน
- คุณอดิสรณ์ : พวกเราใจรักมากกว่า อย่างกลุ่ม E-san short film ใครชวนไปทำหนัง เราก็มักจะไป ถ้าไม่ได้ติดในเรื่องของเวลา
- ผู้วิจัย : แล้วอย่างความเป็นอีสานในมุมมองหรือที่ใส่เข้าไปในหนังของพี่มันเป็นอย่างไรบ้างคะ เพราะว่าอีสานเองก็มีหลากหลายชาติพันธุ์ มันก็อาจจะต้องมีนิยามกลางๆที่ทุกคนเข้าใจตรงกันใช่หรือเปล่านั้น คือดูเหมือนว่าความเป็นอีสานมันจะไม่สามารถอธิบายออกมาให้เป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน
- คุณปรีชา : นิยามของความเป็นอีสานจริงๆมันเป็นนามธรรมมากเลยนะ มันอาจจะเป็นนิยามของแต่ละครมากกว่าครับ

- คุณอดิสรณ์ : มันนิยามไม่ได้ มันอยู่ที่คนที่เขามองมามากกว่า มันอยู่ที่คนดูมากกว่าว่าจะนิยามมัน
ยังไง
- ผู้วิจัย : ส่วนตัวคิดว่ามันคงจะมีนิยามของคนนอกวัฒนธรรม กับคนที่อยู่ในวัฒนธรรมเอง
- คุณปรีชา : ใช่
- คุณอดิสรณ์ : แต่คนที่อยู่ในวัฒนธรรม เราก็จะเห็นตลอด
- คุณปรีชา : บางทีการที่คนนอกวัฒนธรรมมองเข้ามา มันชัดกว่าเราที่เรามองตัวเอง
- คุณอดิสรณ์ : ใช่ ก็เหมือนที่พี่พูดถึงเรื่องของภาษา คนอีสานเวลาพูดก็จะออกนาสิก คนใต้ก็จะมี
สำเนียงทองแดง คนเหนือก็จะพูดซ้าๆเนิบๆ แต่ละท้องถิ่นมันก็จะแตกต่างกัน ซึ่งคน
ในท้องถิ่นด้วยกันเองก็จะมองว่าเราก็เป็นแบบนี้ ไม่ได้รู้สึกว่ามันผิดแปลก
- คุณปรีชา : เวลาเราสื่อสาร เราก็สื่อสารกันเป็นภาษาอีสาน มันก็เลยคุ้นเคย มันก็เลยมองตัวเอง
ว่าเราก็เป็นแบบนี้ของเรา
- คุณอดิสรณ์ : อย่างพอเราเป็นคนอีสานแล้วเจอคนอีสานเหมือนกัน มันก็คุ้นกันได้ง่าย ด้วยความ
เป็นคนบ้านเดียวกัน ไม่รู้ว่าตรงนี้มันจะใช้ในการวิเคราะห์ในเรื่องของมุมมองความ
เป็นอีสานได้หรือเปล่านะ
- คุณปรีชา : วิเคราะห์ได้ง่ายๆ ด้วยความที่อีสานเป็นคนชายขอบเรามองแบบนั้น เวลาเราไป
ทำงานออกกองที่อื่น เราก็จะคิดว่าเราจะเป็นคนอีสานคนเดียวหรือไม่ในกอง แต่พอ
ได้ยินคนพูดภาษาอีสาน เราจะรู้สึกอุ่นใจ
- เรานิยามตัวเองไม่ได้ ถ้าให้เรานิยามตัวเอง เราก็จะนิยามว่า อีสานมันก็คือตัวเรานี้
แหละ ภาษาพูดมันก็น่าจะเป็นเรื่องที่ได้ชัดที่สุด ถ้าให้พูดถึงบุคลิกของคนอีสาน
ก็คือ เป็นคนสนุก โผงผาง เสียงดัง แต่มันก็ไม่ทั้งหมดหรอก คนใต้ก็โผงผางได้ แต่ถ้า
พูดถึงเรื่องดนตรีของอีสาน ดนตรีมันก็มีแต่จังหวะสนุกๆนะ มันจะไม่ค่อยมีซ้าๆ
หรืออย่างแคน อย่างพิน มันจะเป็นจังหวะสนุกๆทั้งนั้น
- ผู้วิจัย : ในเรื่องของการสร้างตัวละครในหนังอีสานที่พี่ๆทำก็คือ การดึงเอาบุคลิกเหล่านี้มา
สร้างเป็นตัวละครใช่ไหมคะ
- คุณอดิสรณ์ : มันก็คือเอาตัวเรานี้แหละ
- คุณปรีชา : มันคือตัวเราเอง เพราะว่าเราเชื่อว่าการสร้างตัวละครที่ดีที่สุดมันต้องสร้างจากตัวเรา
เอง หรือคนที่เราสนิท คนใกล้ชิด อันนี้คือมุมมองในการสร้างตัวละครของตัวเองนะ
เราเป็นคนอารมณ์ขัน สนุกสนาน มองโลกในแง่บวก
- คุณอดิสรณ์ : เราก็จะดึงบุคลิกพวกนี้ไปใส่ในตัวละครแต่ละตัว แต่มันก็จะมีเสริมบ้างในบางตัว
ละครที่เห็นจากคนอื่นก็มี
- คุณปรีชา : ข้อแรกเลย การสร้างตัวละครมันถูกสร้างขึ้นมาจากภาพจำ จากนักแสดงคนอื่นๆ

สองก็คือสร้างมาจากตัวเราเอง อ้างอิงมาจากตัวของเราเอง รวมถึงคนรอบๆข้าง
หนังพวกพีมมักจะไม่ค่อยมีการคัดเลือกนักแสดง (casting) พีมมักจะใช้วิธีการเลือกเลย
ดูแล้วชอบบุคลิกลักษณะของคนๆนี้ แล้วเราชอบเราก็เอาเลย ลองนั่งคุย ลองดู
ทัศนคติของเขา ถ้าตรงกับสิ่งที่เราอยากได้ เราก็เลือกเลย

คุณอดิสรณ์ : หรือส่วนหนึ่งที่เราไม่มีการแคสติ้ง ก็อาจจะเป็นเพราะหนังของเรามันไม่ได้เป็นหนัง
ใหญ่ มันเป็นแค่หนังสั้น

คุณปริษา : ยกตัวอย่างเช่น หนังเรื่อง *องค์บาก* ตัวละครในหนังก็ไม่ได้เป็นคนตลก แต่ทำไมเรา
ถึงรู้ว่าเป็นคนอีสาน ส่วนหนึ่งก็เป็นเพราะวิถี หลักๆเลยคือเรื่องของวิถี และอาจจะมี
เรื่องของภาพและบริบท เพราะองค์บากในช่วงแรกๆยังไม่ได้ใช้เรื่องของภาษาเลยนะ
หรือแม้แต่หนังสารคดีเรื่องหนึ่งที่เข้ารอบของมูลนิธิหนังไทย จะเป็นประเด็น
ประมาณนี้ เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับผ้าป่าสามัคคีที่มาจากกรุงเทพฯ จะเอาเงินมาถวาย
วัด แต่ว่าโดยวัฒนธรรมอีสานแล้วจะต้องมีมหรสพสมโภช ้วยรุ่นก็จะมาวัด มาทำ
ฉลากสอยดาว ชาวบ้านถ้าจะไปจ้างหนังจ้างมหรสพมาก็คงต้องเสียเงิน ชาวบ้านก็เลย
เล่นหมอลำกันเอง เพื่อจะได้ไม่เสียเงินจ้าง อะไรแบบนี้ครับ แต่มันก็จะเป็นเฉพาะ
พื้นที่นะครับ เฉพาะพื้นที่ที่มีความเข้มแข็งจริงๆ ก็จะมีวัดเป็นศูนย์กลางในการทำทุก
อย่าง

ผู้วิจัย : จริงๆส่วนตัวก็ไม่แน่ใจว่า การที่วัดเป็นศูนย์กลางเวลาทำกิจกรรมต่างๆนั้นก็
เป็นวัฒนธรรมของคนในภาคกลางและภาคอื่นๆด้วยหรือไม่ ส่วนหนึ่งอาจจะเป็นด้วย
เรื่องของช่วงวัยและยุคสมัยที่เปลี่ยนไปด้วย

อีกอย่างหนึ่งที่สงสัย คือ อย่างการที่เราเป็นคนในเมือง เป็นคนกรุงเทพฯ ซึ่งได้รับ
วัฒนธรรมที่ค่อนข้างหลากหลาย ผู้คนก็หลากหลายที่หลั่งไหลเข้ามาอยู่ในเมือง เรา
ได้รับทั้งวัฒนธรรมแบบตะวันตก วัฒนธรรมสมัยใหม่ต่างๆ ย่านที่เราอยู่เป็นย่านที่มี
แต่คนไทยเชื้อสายจีน สิ่งที่เราได้รับมันเลยหลากหลายจนเราไม่แน่ใจในอัตลักษณ์
หรือตัวตนของตัวเองว่าแท้จริงแล้วเราเป็นใคร วัฒนธรรมใดบ้างที่มันเป็นของเรา
แล้วเกี่ยวไหมคะ ถ้าจะบอกว่าคนที่คนอีสานมีอัตลักษณ์ที่แสดงออกอย่างชัดเจน ก็
เนื่องมาจากการที่เขาเหล่านั้นรู้จักของตัวเอง

คุณอดิสรณ์ : สำหรับเรา เราว่าใช่

คุณปริษา : ใช่ครับ อย่างเรา เราเป็นลาวแน่นอน เพราะด้วยหลักฐานทางประวัติศาสตร์มัน
ค่อนข้างจะชัด มันมีการกวาดต้อนคนสมัยเจ้าอนุวงศ์ เจ้าอนุวงศ์ก็เคยไปอยู่
กรุงเทพฯ ถูกเลี้ยงดูมาพร้อมกับรัชกาลที่ 2 และรัชกาลที่ 3 รัชกาลที่ 2 ก็ให้มาครอง
เมืองเวียงจันทน์ พอรัชกาลที่ 2 สิ้นพระชนม์ เจ้าอนุวงศ์ก็ไปถวายพระเพลิง และจะ

ขอคนลาวที่เคยอยู่ตรงที่แห่งนั้นกลับเวียงจันทน์ แต่รัชกาลที่ 3 ไม่ยอม จึงเกิดข้อขัดแย้งกัน เจ้าอนุวงศ์ก็โกรธมากเลยกลับมาที่เวียงจันทน์และช่องสุ่มไพร่พลต่างๆ และกวาดต้อนคนไปรวมกันที่นครราชสีมา เจ้าอนุวงศ์ก็สู้ไม่ได้ก็ถอยทัพกลับมา กองกำลังจากกรุงเทพฯก็มาจับ ตอนแรกจับไม่ได้ ก็ไปอยู่ที่หลวงพระบาง แล้วก็มีไส้ศึกคือ หลานเขยตัวเอง

สุดท้ายแล้วพ่อแม่ของพวกเขาเองอาจจะเป็นผู้คนกลุ่มที่โดนกวาดต้อนเหล่านั้น พอทำสงครามแล้วพ่ายแพ้ ก็ต้องแตกกระเจิงกันออกไป เพราะฉะนั้นในอีสานก็เป็นลาวทั้งนั้น

ผู้วิจัย : ย้อนกลับมาถามถึงเรื่องหนังสือที่พวกพี่ๆทำ ความตั้งใจจริงๆแล้ว หนังสือเหล่านี้พวกพี่ๆตั้งใจทำขึ้นเพื่อคนดูกลุ่มไหนคะ เป็นคนในวัฒนธรรมหรือว่าคนต่างวัฒนธรรม เนื่องจากมันเป็นประเด็นทางวัฒนธรรมอีสาน

คุณปรีชา : กลุ่มเป้าหมายจริงๆก็คือ คนทั่วไป ไม่ได้เจาะจงว่าคนอีสานจะต้องดูเท่านั้น เพียงแค่ส่วนใหญ่คนที่ชื่นชอบ ก็มักจะเป็นคนอีสานด้วยกัน ด้วยความที่เข้าใจในวัฒนธรรมและสิ่งที่สื่อสารออกไปด้วย แต่ว่าก็มีบางอย่างที่เราต้องการคนดูเฉพาะกลุ่ม อย่างเช่น หนังสือที่เราไปทำที่เชียงคาน เราตั้งใจทำให้คนที่นั่นดู

คุณอดิสรณ์ : ส่วนหนึ่งมันก็แล้วแต่เรื่องด้วย ว่ามันเป็นหนังสือที่เราทำกันเอง หรือว่าเป็นงานวิจัย

คุณปรีชา : ถ้าเป็นหนังสือที่เราอยากทำหรือทำขึ้นเอง เราก็มักจะทำขึ้นเพื่อให้คนทั่วไปดู แต่ถ้าเกิดว่าหนังสือมันเป็นเรื่องราวที่มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน ตรงนั้นเราก็จะโฟกัสเลยว่าเราจะให้ใครดู เพราะเรื่องราวบางเรื่องคนนอกดูแล้วอาจจะไม่ได้อินไปด้วย แต่ถ้าเป็นคนในดูแล้วจะเข้าถึงได้มากกว่า

พวกพี่มักจะไม่ทำหนังสือตลาด ส่วนใหญ่เรามักจะทำหนังสือที่เราอยากทำ เราไม่อยากจะให้แหล่งทุนมาเป็นตัวกำหนดหรือบังคับให้เราต้องตัดสินใจอะไรบางอย่างว่า อันนี้ใส่ได้ อันนี้ใส่ไม่ได้ เพราะฉะนั้นถ้าเราจะทำหนังสือ เราก็อยากทำแบบที่ใส่ความเป็นตัวเราลงไปได้มากกว่า อีกอย่างคือพวกเรามีงานหลักซึ่งคือการสอนหนังสืออยู่แล้ว แต่ถ้าเปรียบเทียบกับหิน หินทำงานที่เป็นโปรดักชั่นเป็นหลัก ดังนั้นเขาต้องทำงานให้มีความโดดเด่นเพื่อเป็นจุดขายอยู่แล้ว

ผู้วิจัย : ส่วนหนึ่งเป็นเพราะจุดประสงค์ในการทำหนังสือมันต่างกันด้วยหรือเปล่าคะ

คุณปรีชา : ใช่ มันต่างกัน วัตถุประสงค์เรา คือ ทำเพราะอยากทำ ทำเพราะรัก

ผู้วิจัย : ส่วนหนึ่งที่ต้องการทำหนังสืออีสาน เพราะต้องการจะสร้างพื้นที่ให้กับคนอีสานด้วยหรือเปล่าคะ

คุณอดิสรณ์ : ถ้ามอง ผมว่าก็ใช่เนะ

- คุณปรีชา : ใช่ครับ มันอาจจะเรียกว่าการสร้างพื้นที่ทางความคิดมากกว่าครับ สร้างพื้นที่ทางความคิดของคนอีสานมากกว่า สะท้อนความเป็นอีสานให้คนอีสานได้ด้วย ที่บอกว่ากลุ่มเป้าหมายของคนดูหนังของเรามันกว้างๆ แต่สำคัญๆ ถ้าคนอีสานได้ดูด้วยมันก็จะดี
- ผู้วิจัย : ยังมีมุมมองหรือประเด็นไหนในความเป็นอีสานที่ทั้งพี่อยู่และพี่โจ้อยากจะหยิบยกขึ้นมาทำเป็นหนังเพื่อสื่อสารกับคนดูหนังของเราอีกบ้างคะ
- คุณอดิสรณ์ : จริงๆนอกจากหนังอีสานที่ชอบสะท้อนถึงความรู้สึกชีวิต หรือความตลกของคนอีสานแล้ว มุมมองหนึ่งที่ต้องการนำเสนอก็น่าจะเป็นเรื่องของวัฒนธรรม เรื่องของหมอลำ ภูมิปัญญาต่างๆของคนอีสาน การถนอมอาหารเป็นปลาร้าอะไรพวกนี้ เป็นเรื่องของ การอนุรักษ์สิ่งที่มันกำลังจะเลือนหายไป
- คุณปรีชา : แล้วก็พูดถึงคนรุ่นใหม่ด้วย
- คุณอดิสรณ์ : ก็ไม่เชิงสำนึกรักบ้านเกิด แต่อยากใช้คำว่าสำนึกรักวัฒนธรรมมากกว่า วัฒนธรรมบางอย่างที่มันกำลังจะหายไปให้มันกลับคืนมามากกว่า
- คุณปรีชา : หนังเรื่องใหม่ที่พวกพี่กำลังทำกัน มันพูดถึงเรื่องของภูมิปัญญาล้วนๆเลย เรื่องราวที่ว่า คนเผ่าคนแก่กำลังจะล้มหายตายจากไปแล้วนะ ถ้าเกิดว่ามันไม่มีคนมาสืบทอด ภูมิปัญญาหรือวัฒนธรรมเหล่านี้ สิ่งเหล่านี้มันก็จะตายไป ฮีตสิบสองคองสิบสี่ที่เราเคยคุยกัน มันก็จะตายไป วัฒนธรรมดั้งเดิมมันก็จะหายไป
- คุณโจ้ : ตอนนี้อย่าพยายามพูดถึงเรื่องวัฒนธรรม ให้มันกลับคืนมา ให้มันคงอยู่
- คุณปรีชา : มันจะมีคัมภีร์ไบเบิลเก่าๆ ทางวัฒนธรรมเขาเรียกกันว่า จาม เป็นคำกลอนลำที่เก็บไว้ให้หมอลำ เพราะสมัยก่อนไม่มีกระดาษใช้วิธีการจามไบเบิลเป็นกลอนลำ ในหนังก็คือ กลอนลำอันนี้มันหายไป มันตอบโจทย์ว่า มันหายไปก็ช่าง แต่สมองยังอยู่ ภูมิปัญญายังอยู่ มันสามารถทำขึ้นมาทดแทนขึ้นใหม่ได้ เรื่องนี้มันพูดถึงภูมิปัญญา แต่มันก็ยังมีความธรรมชาติของคนอีสานอยู่ในนั้นนะ ก็ยังมีความตลกบางอย่าง แต่ไม่ใช่มุข ไม่ใช่ตลกแบบตลกโป๊แบบนั้น
- ผู้วิจัย : แล้วอย่างเวลาเราเล่าเรื่องบางเรื่อง หรือมุขบางมุข ซึ่งอาจจะจะเป็นสิ่งที่เข้าใจกันได้ในวัฒนธรรมเดียวกัน แต่คนนอกวัฒนธรรมอาจจะไม่ได้เข้าใจในมุขหรือเรื่องราวอื่นๆ เราจำเป็นจะต้องลดทอนวัฒนธรรมบางอย่างไหมคะ
- คุณปรีชา : บางอย่างหรือบางมุขมันต้องมีการปูเรื่องราวมาก่อนครับ ถ้ามาตรงๆเลยมันก็จะทำให้คนต่างวัฒนธรรมไม่เข้าใจ ไม่รู้เรื่อง อย่างเช่นเรื่อง *ผู้ข่าวไต้หวัน* ตัวละครในเรื่องค่อนข้างที่จะแบนมาก ไม่ได้มีการเล่าเรื่องภูมิหลังของตัวละครมาก่อน หนังเรื่องนี้มันค่อนข้างเป็นการย่ำความคิด มันไม่มีเส้นเรื่อง เส้นเรื่องของเรื่องนี้มันเหมือน

ขาดๆ แต่พออนุมานได้ว่าหนังมันคืออะไร แต่การจะทำให้คนต่างวัฒนธรรมเข้าใจ มันต้องมีการปูเรื่องราว ตัวละครต้องมิติ ไม่ใช่แบนราบจนไม่รู้ว่าเป็นใคร แล้วมันก็จะเล่าเรื่องได้ผ่านเหตุการณ์ต่างๆ เพื่อให้คนเข้าใจได้

คุณอดิสรณ์ : ในมุมมองของพี่ พี่ว่าบางทีมันไม่จำเป็นต้องลดทอน เพียงแต่ต้องเพิ่มขึ้นมากกว่า
คุณปรีชา : ใช่ครับ ไม่ได้ลดทอนเลย แต่เราเพิ่มเข้ามามากกว่า ถ้าเป็นหนังนะ เพิ่มภูมิหลังของ ตัวละครให้เขามีมิติ แล้วเราจะรู้เลยว่าตัวละครตัวนี้เป็นอย่างไร

พูดถึงรากจริงๆของคนอีสาน พี่มองว่ามันเป็นการแก้มายาคติของตัวเอง เพราะคน อีสานก่อนหน้านี้มันลำบากอยู่แล้วไง มันแห้งแล้ง เป็นที่กันดาร คือถ้าคุณจะเศร้า คุณก็จะเศร้าต่อไป มันก็ทำอะไรไม่ได้ มันก็เลยสนุกดีกว่า หมอลำกลอนลำก็มักจะ พูดถึงเรื่องธรรมชาติ พูดถึงคนที่เรารัก พูดถึงวิถีชีวิตของการทำนา พูดถึงแต่ในแง่ดีๆ พี่มองว่ามันเป็นการพยายามลบมายาคติบางอย่างของเราเองว่า ก็ในเมื่อมัน ลำบากแล้ว มันเศร้าแล้ว เราจะมัวแต่จมอยู่กับสิ่งนั้น จมอยู่กับความคิดเหล่านั้น ทำไม ก็สนุกดีกว่า

ถอดเทปสัมภาษณ์คุณเจรวุฒิ นาคานาคา, คุณณัฐดนัย ชาญ และคุณนราธิป บุญเรือง
จากกลุ่ม ZARAZ STUDIO

- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานในหนังสือ ZARAZ STUDIO ทำ มีวิธีการสื่อสารออกมาในแง่มุมไหน และอย่างไรบ้างคะ
- คุณเจรวุฒิ : ในเรื่องของภาษาครับ
- คุณนราธิป : หลักๆเลยก็คือเรื่องของภาษาครับ เพราะทุกคนในทีมก็คือคนอีสาน อยู่ในอีสาน ก็เลยอยากจะสื่อสารด้วยคำของอีสาน ภาษาอีสานมากกว่า หนังสือเกือบทุกเรื่องที่เราทำก็เลยจะมีแต่ภาษาอีสาน
- ผู้วิจัย : แล้วนอกจากเรื่องของภาษา ในหนังสือได้ให้ความสำคัญกับประเด็นอื่นๆที่แสดงถึงความเป็นอีสานอย่างเรื่องวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตอีสานหรือเปล่าคะ
- คุณเจรวุฒิ : ก็มีแทรกอยู่ในเรื่องบ้าง แต่ไม่ได้ไปเน้นตรงนั้นเป็นหลักครับ
- คุณนราธิป : เหมือนทำให้รู้ว่า เป็นอีสาน ส่วนหนึ่งก็ด้วยการแต่งกาย อาจมีผ้าขาวม้า มีอะไรบางอย่างมาคอยแทรกเป็นสัญลักษณ์ให้คนดูทราบว่าเป็นอีสาน
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานในแง่มุมต่างๆที่เรานำมาสอดแทรกลงไป ในหนังสือของเรา มันได้มาจากอะไรบ้างคะ จากประสบการณ์ของเราเอง หรือว่าจากสิ่งอื่นๆคะ
- คุณเจรวุฒิ : ส่วนหนึ่งก็มาจากประสบการณ์ครับ มาจากความเคยชินของเราในการใช้ชีวิตประจำวัน เอาตามตัวตนของเราเองเวลาจะสอดแทรกอะไรลงไป ในหนังสือแล้วมันก็เป็นอีสานเอง เป็นตัวตนของเราเอง
- คุณนราธิป : หนังสือก็คงเป็นไปตามคนทำ คนทำเป็นคนอีสาน หนังสือมันก็เป็นไปตามตัวตนของเราเอง เอาสิ่งที่เป็นตัวตนของเราใส่เข้าไปในหนังสือ คิดอะไรได้ก็ใส่ลงไป แต่ก็ยังคงอยู่ในกรอบของความเป็นอีสาน
- ผู้วิจัย : มีความตั้งใจว่าจะทำหนังสืออย่างเดียวยุ้ยไหมคะ
- คุณนราธิป : ก็ตั้งใจอยากจะทำให้เป็นอีสานล้วนๆไปเลย แต่ว่าก็เคยคิดจะทำหนังสือที่เป็นภาษากลาง ถ้ามีโอกาสได้ทำหนังสือขึ้นมา ก็อาจจะใช้ภาษาอีสานแล้วใส่ซับไตเติ้ล (subtitle) หรืออาจจะใช้ภาษากลางล้วนๆไปเลย ก็อาจจะทำให้เพิ่มกลุ่มของคนดูให้กว้างมากขึ้น เข้าใจได้ง่ายมากขึ้น แต่หลักๆก็ยังคงอยากทำเป็นหนังสืออีสาน
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานที่เราต้องการจะสื่อสาร นอกจากการสื่อสารผ่านภาษาพูดแล้ว ทาง ZARAZ STUDIO เองได้มีการสื่อสารทางด้านไหนอีกบ้างคะ
- คุณเจรวุฒิ : ก็คงจะเป็นการสื่อสารผ่านตัวละครครับ การกระทำ การแต่งกายของตัวละคร ความเป็นอีสานมันจะค่อยๆซึมออกมาจากตัวละครที่เป็นคนอีสานเองมากกว่า

- ผู้วิจัย : ถ้าอย่างนั้น ในเรื่องของการสร้างตัวละคร เรามีการนำบุคลิกลักษณะของตัวละครมาจากคนจริงๆ หรือคนรอบตัวที่เป็นคนอีสานหรือเปล่าคะ
- คุณเจริญวัฒน์ : ส่วนใหญ่มักจะเอามาจากจินตนาการเสียมากกว่าครับ
- คุณนราธิป : ส่วนใหญ่จะมีการเขียนหรือสร้างโครงนิยายของตัวละครมาก่อนครับ แล้วก็ค่อยมาใส่ความเป็นอีสานลงไปในตัวละครที่หลังมากกว่า แต่บุคลิกหรือลักษณะนิสัยที่เราจับใส่ลงไปในตัวละครก็เป็นบุคลิกลักษณะของคนอีสานนี่แหละครับ
- คุณเจริญวัฒน์ : เรามักจะจินตนาการเอา อย่างเช่น เวลาเขียนบท ถ้าเรานึกได้ถึงมุมบางอย่าง มุมของความเป็นอีสาน เราก็จะนำมาเพิ่ม มาใส่ลงไปในบทด้วยครับ
- คุณนราธิป : บทเราก็จะเขียนเป็นภาษาอีสานเลย เขียนเป็นทับศัพท์ภาษาอีสานเลย เป็นภาษาพูดไปเลย คนอ่านบทหรือนักแสดงจะได้รู้สึกถึงคำนั้นๆ ประโยคนั้นๆ หรือแม้แต่ความรู้สึกนั้นๆ ได้ตรงและชัดเจนมากกว่า
- ผู้วิจัย : แสดงว่านักแสดงที่เราคัดเลือกมาก็คือต้องเป็นคนอีสานเท่านั้นใช่ไหมคะ
- คุณเจริญวัฒน์ : หลักๆก็อยากให้เป็นคนอีสาน แต่ถ้าไม่ได้จริงๆ หนึ่งมันก็จะมีความเป็นอีสานจากคนทำหนังเอง จากพวกเราเอง มันจะแทรกๆอยู่ในหนัง
- ผู้วิจัย : เรามีการตั้งกลุ่มคนดูไว้ไหมคะว่า คนดูที่เราคาดหวังจะให้ดูหนังของเรา เป็นคนดูที่อยู่ในหรือนอกบริบทของอีสาน
- คุณเจริญวัฒน์ : จริงๆก็ไม่ได้เน้นว่าจะต้องเป็นคนดูที่อยู่ในบริบทอีสาน หรือว่านอกบริบทอีสานครับ อยากให้ดูได้ทุกกลุ่มมากกว่า เราไม่ได้จำกัดว่าต้องเป็นคนอีสานเท่านั้นที่ดู อยากให้คนทั่วๆไปได้ดูด้วยมากกว่าครับ
- คุณนราธิป : หนังบางเรื่องที่เราทำก็จะมีซับไตเติ้ลขึ้นให้อ่าน
- คุณเจริญวัฒน์ : ครับ แต่ด้วยภาษาของหนังแล้วก็น่าจะเข้าใจและเข้าถึงคนดูกลุ่มอื่นๆที่ไม่ใช่คนอีสานด้วย
- ผู้วิจัย : แบบนี้เรามีการลดทอนความเป็นอีสานบางอย่างลงไปบ้างไหมคะ อย่างเช่นในเรื่องของภาษา ที่อาจลดทอนศัพท์ที่เป็นศัพท์ที่เข้าใจเฉพาะกลุ่มบางคำ แล้วเลือกที่จะสื่อสารด้วยภาษากลางสลับกับภาษาอีสานแทน
- คุณนราธิป : ถ้ามวลลดทอนหรือไม่ ก็ไม่ได้นึกถึงเรื่องของการลดทอนอะไรเลยครับ
- คุณเจริญวัฒน์ : ส่วนหนึ่งเพราะเราคิดว่า ภาษาพูดมันน่าจะเป็นแค่ส่วนหนึ่ง ส่วนที่เล็กน้อยในการจะเข้าใจหนัง ภาษาของหนัง การเล่าเรื่องของหนังน่าจะเป็นเรื่องหลักๆที่ทำให้คนดูเข้าใจหนังได้มากกว่าครับ
- คุณนราธิป : นอกจากภาษา เราคิดว่ามันยังมีองค์ประกอบอื่นๆอีกในหนังที่ช่วยให้คนดูเข้าใจสิ่งที่เราต้องการสื่อสารได้ อย่างเช่น การแสดงออกทางสีหน้า น้ำเสียง ก็เป็นส่วนช่วยทำ

- ให้คนดูเข้าใจว่าเราต้องการจะสื่อสารอะไร ถึงแม้ว่าคนดูอาจจะฟังภาษาอีสานไม่ออก ก็สามารถจะดูการแสดงออกทางสีหน้า ฟังจากน้ำเสียงแทน ก็จะทำให้เข้าใจได้ว่าตัวละครตัวนี้เป็นอะไร กำลังจะทำอะไร หรือคิดอะไรอยู่ น่าจะประมาณนี้ครับ
- ผู้วิจัย : สถานที่ที่เราใช้ในการถ่ายทำ เราก็จะใช้สถานที่ในอีสานอย่างเดียวเลยใช่ไหมคะ
- คุณเจริญวัฒน์ : ใช่ครับ ก็จะถ่ายในขอนแก่น ถ่ายทุ่งนาบ้าง ในเมืองบ้าง
- ผู้วิจัย : ในเรื่องของบท ในทีมใครเป็นคนเขียนบทคะ
- คุณเจริญวัฒน์ : แรกๆก็จะเป็นผมเขียนครับ หลังๆแฟร์ก็จะมาช่วยเขียนด้วย หรือไม่เขาก็จะเขียนเองเลย
- คุณนราธิป : เขียนเสร็จก็จะมาช่วยกันดูแล้วก็เสริมบทครับ เสริมที่ละบทพูด หรือเสริมในเรื่องของภาพก็จะมาช่วยกันเสริม พอเราทำเสร็จเราก็จะมีการถามส่วนรวม มานั่งคุยกัน เสนอความเห็นกัน เพื่อสรุปและวางแผน จัดการถ่ายทำกันต่อไปได้ว่า จะเริ่มถ่ายจากที่ไหน
- ผู้วิจัย : ประเด็นหรือมุมมองของความเป็นอีสานในแง่มุมไหนบ้างคะ ที่เรามักจะหยิบยกขึ้นมาพูดหรือสอดแทรกไว้ในหนังของเรา
- คุณนราธิป : ส่วนมากแล้วเราไม่ค่อยหยิบอะไรที่เป็นประเด็นหรือมุมมองความคิดมาพูด แต่เราจะเน้นการสื่อสารผ่านตัวละครมากกว่า เนื้อเรื่องในหนังที่เราทำเราจะได้เน้นในเรื่องของประเด็นหรือมุมมองอะไรที่เป็นอีสานมาก
- คุณเจริญวัฒน์ : ก็จะเน้นแค่ว่าเรื่องเป็นอย่างไร
- คุณนราธิป : เรื่องราวในหนังของเราก็ไม่ได้มีอะไรที่แปลกหรือแตกต่างจากหนังทั่วไปมาก แต่ที่แตกต่างก็น่าจะเป็นเรื่องของตัวละคร สถานที่ ภาษาพูด หรือวิถีชีวิตในหนังมันเป็นอีสาน
- ผู้วิจัย : จริงๆแล้วหนังที่เราทำมีจุดมุ่งหมายในการสื่อสารถึงความเป็นอีสานหรือไม่คะ
- คุณเจริญวัฒน์ : จุดมุ่งหมายหลักๆเลยก็ไม่ได้มีความตั้งใจสื่อสารความเป็นอีสานขนาดนั้นครับ แต่ตั้งใจสื่อสารถึงเนื้อหาและเรื่องราวของหนังที่พวกเราทำมากกว่า แต่ก็อยากให้ความเป็นอีสานมันถูกแทรกมาอยู่ในหนังมากกว่า
- คุณนราธิป : ด้วยความที่เราเป็นคนอีสานด้วย มันก็เลยมีความเป็นอีสานแทรกอยู่ในหนังไปเอง เริ่มแรกคือเราอยากใช้ศัพท์ต่างๆหรือใช้ภาษาในการสื่อสารในหนังให้เราเข้าใจกันเองก่อน จุดมุ่งหมายที่ทำหนังจริงๆในตอนแรกก็คือความสนุกก่อนมากกว่าครับ ไม่ได้ตั้งใจว่าจะทำเพื่อสื่อสารเรื่องราวอะไรหรือส่งประกวด แต่พอทำไปเรื่อยๆเราก็ได้เรียนรู้มากขึ้น แล้วก็พยายามสอดแทรกบางสิ่งบางอย่างทั้งที่เป็นตัวตนของเรามุมมองต่างๆลงไปในเรื่องๆ

- ผู้วิจัย : แล้วสิ่งที่เราสอดแทรกลงไปหรือประเด็นบางอย่างในหนังที่เราสอดแทรกลงไป มันมาจากอะไรคะ มาจากสิ่งที่เราต้องการจะพูด จะสื่อสารออกไป หรือว่ามีเหตุผลอื่นๆ
- คุณเจษฎ์วัฒน์ : ส่วนหนึ่งก็มาจากเรื่องที่ยากจะพูด อยากจะสื่อสารไปถึงคนดู หรือผู้คนอื่นๆ แต่อีกส่วนหนึ่งก็เกิดมาจากจินตนาการ ความอยากลอง เกิดจากการที่เราตั้งคำถามว่า ถ้าเราทำหนังแบบนี้ ใส่เรื่องราวแบบนี้ลงไปหนัง มันจะเป็นอย่างไร จะเกิดอะไรขึ้น
- คุณนราธิป : หลายๆครั้งมันเกิดจากการที่เราตั้งคำถามที่ว่า ถ้าเอาอย่างหนึ่งมาผสมกับอีกอย่างหนึ่งจะเป็นอย่างไร คนบางคนมาเป็นคนแบบนี้ได้อย่างไร ถ้าทำแบบนี้แล้วผลของมันจะเป็นอย่างไร ประมาณนี้ครับ เอาสิ่งต่างๆมาผสมกัน ก็จะเกิดเป็นสิ่งใหม่ๆขึ้นมา
- คุณเจษฎ์วัฒน์ : ในหนังของเรา สิ่งที่ยากจะพูด อยากจะสื่อสาร เราจะเอามานำเสนอในรูปแบบของการเอามาทำเป็นมุกมากกว่า ไม่ได้เป็นประเด็นที่เข้มข้นขนาดที่ว่า อยากจะให้คนในสังคม หรือสังคมเป็นแบบนี้แบบนั้น อยากจะให้โลกเห็นมุมมองอีกมุมมองหนึ่ง หรืออยากให้เห็นผลของการกระทำของคนที่ทำแบบนี้แบบนี้อะไรขนาดนั้นครับ
- ผู้วิจัย : แสดงว่าหนังส่วนใหญ่ของ ZARAZ STUDIO ก็จะทำในแนวตลก (comedy) เสียส่วนใหญ่ใช่ไหมคะ
- คุณเจษฎ์วัฒน์ : ก็ประมาณนั้นครับ ก็มีความตลกแทรกๆอยู่ในหนัง เราจะไม่ค่อยทำหนังดราม่า (drama) เพราะเราเองก็ยังไม่ได้แข็งแรงในแนวนั้นด้วยครับ ถ้าทำในแนวคอมเมดี้มันจะเป็นแนวที่เราถนัดมากกว่า เป็นแนวที่เราทำออกมาได้เลย ไม่ต้องฝืนหรือพยายามกับมันมาก
- ผู้วิจัย : มุกส่วนใหญ่ที่เรานำมาใช้เป็นมุกที่ต้องเป็นคนในบริบทอีสานเท่านั้นหรือเปล่านั้นจะเข้าใจ
- คุณนราธิป : ก็มีทั้งสองแบบครับ ทั้งแบบที่เป็นมุกที่อยู่ในบริบทของอีสานเอง แล้วก็มุกทั่วไปผสมกันไป
- คุณเจษฎ์วัฒน์ : ส่วนใหญ่มันไม่ได้ตลกด้วยตัวละคร แต่จะตลกด้วยตัวบทมากกว่า อยู่ที่นักแสดงจะตีความบทที่เรามอบหมายให้ไปอย่างไรครับ
- ผู้วิจัย : แล้วแรงบันดาลใจในการทำหนังอีสานคืออะไรคะ
- คุณเจษฎ์วัฒน์ : ผมไม่ได้คิดถึงขั้นว่าต้องการจะสร้างพื้นที่หรืออะไรขนาดนั้นครับ คิดแค่เราอยากทำหนังที่เรื่องราวมันดำเนินไปด้วยภาษาอีสาน ตัวละครพูดภาษาอีสาน เพราะด้วยความรู้สึกของเรา เราจะเคยชินกับภาษา พอเวลาทำหนังที่สื่อสารด้วยภาษาอีสานเราก็ก็นึกถึงความรู้สึกว่าไม่ต้องฝืน เราฟังดูแล้วมันไม่ฝืน
- คุณนราธิป : จริงๆพวกเราก็เหมือนทำหนังสนองตัวเองมากกว่า ด้วยความที่เราเป็นคนอีสาน เรา

ก็เลยทำหน้าที่อีสาน เราก็อยากจะรู้ว่า พอความเป็นอีสานที่พวกเราคุ้นเคยมันถูกใส่ หรือสอดแทรกลงไปอยู่ในหนังมันจะเป็นอย่างไร มันจะต่อบทต่อกันอย่างไรในเรื่อง

คุณเจรวุฒิ : เรายังไม่ได้คิดไปถึงว่า จะได้มีพื้นที่ให้คนอีสานหรืออะไรแบบนี้ ก็มีบ้างที่นำไป เพื่อให้คนอื่น ๆ ได้รู้ว่าคนอีสานเองก็สามารถทำหน้าที่ได้ ประมาณนี้มากกว่าครับ
หนังของเราส่วนใหญ่มันก็จะช้าๆ เดิมๆ ส่วนใหญ่ก็จะเป็นแนวคอมเมดี้ (comedy) แอคชั่น-คอมเมดี้ (action-comedy) ก็จะมีแค่การเปลี่ยนจุดมุ่งหมายของตัวละคร เปลี่ยนเส้นเรื่อง

ผู้วิจัย : แล้วในเรื่องของฉาก หรือการแต่งกาย เราใช้บริบทของปัจจุบันมาใช้ในหนังหรือเปล่าคะ

คุณเจรวุฒิ : ก็เป็นปัจจุบันนะครับ ฉาก การแต่งกายก็เอาตามที่เป็นบริบทปัจจุบัน ไม่ได้ตั้งใจจะแต่งตัวให้รู้สึกว่าเป็นคนอีสาน ให้คนดูออกหรือตั้งใจให้เป็นอีสานแบบนี้ครับ อย่างที่เราบอกตอนแรกก็คือ ให้ทุกอย่างมันซึมผ่านหนังของเรา มากกว่า ไม่อยากให้เป็น การจงใจขนาดนั้น

ผู้วิจัย : หนังที่เราทำส่วนใหญ่จะไปฉายเฉพาะตามงานเทศกาลหนังสั้นในอีสานหรือเปล่าคะ

คุณเจรวุฒิ : ช่องทางหลักๆ พวกเรามักจะอัปโหลดลง youtube ครับ แต่ในส่วนที่ได้ฉายในงานเทศกาลหนังสั้นส่วนใหญ่เขาก็จะติดต่อมาให้ไปฉายบ้าง หรือเราเอาไปส่งประกวดบ้างเรื่อยๆ ที่ส่งประกวดก็มีทั้งในอีสานเองด้วยแล้วก็อื่นๆ ด้วย

ผู้วิจัย : วิธีในการเล่าเรื่อง เรามักจะใช้วิธีไหนในการเล่าเรื่องคะ

คุณเจรวุฒิ : เราก็ไม่แน่ใจว่าการเล่าเรื่องของหนังเรามันเป็นประมาณไหน แต่เราชอบการเล่าเรื่องในวิธีแบบฮอลลีวูด ตัวหนังมันก็เลยจะดูไปในทิศทางนั้นมากกว่าครับ

คุณนราธิป : เราไม่ได้วางว่าเราจะเล่าเรื่องอย่างไรตั้งแต่แรก เรามักจะไปคิดอีกทีตอนตัดต่อด้วยครับ

คุณเจรวุฒิ : พวกผมทำหน้าที่ไม่ได้จริงจังถึงขั้นเขียน storyboard ไม่ได้วางว่าเราจะตัดแบบไหนจริงจังขนาดนั้นครับ มันก็เลยมีอารมณ์ที่คิดหรือตัดสินใจทำอะไรไปตอนหน้างานเลย เราไม่ค่อยได้วางแผนครับ

คุณณัฐดนัย : บางทีมันก็เริ่มจากการที่เราไปเจอสถานที่ที่น่าสนใจแล้วเราอยากถ่าย

คุณเจรวุฒิ : การวางแผนส่วนใหญ่ของเราจะวางแผนแค่บทหรือโครงเรื่องมากกว่าครับ

คุณนราธิป : เราวางแผนว่าตัวละครนี้เป็นใคร ทำอะไร แค่ประมาณนั้นในเริ่มแรกก่อนครับ บทพูดบางทีก็คิดเอาหน้างาน คิดเอาตอนถ่ายบ้าง

คุณเจรวุฒิ : เพราะว่าเราทำหน้าที่สเกลไม่ได้ใหญ่มาก นักแสดงของเราก็มีแค่สองสามคน ก็เลย

- ไม่ได้วางแผนอะไรมา
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานในแบบของ ZARAZ STUDIO เป็นอย่างไรคะ
- คุณเจอร์วัฒน์ : ก็คือความเป็นตัวเรา เพราะว่าเราเป็นคนอีสาน ก็คือความเป็นตัวตนของเราที่อยู่ในจิตสำนึกของเราแล้วเราก็เอาสิ่งเหล่านี้มาใส่ไว้ในหนัง
- คุณนราธิป : ใส่มุมมอง ใส่สิ่งที่เป็นตัวตนของเราลงไป ในหนังจริงๆมันอธิบายออกมาให้เป็นรูปธรรมยากครับ ต้องลองไปดูหนัง หนังมันน่าจะอธิบายอะไรได้
- คุณเจอร์วัฒน์ : อย่างเช่นหนังของพีทีที ก็มีก็จะใส่หรือสอดแทรกเรื่องราวที่เป็นวัฒนธรรมหรือการเล่นที่เป็นของอีสานลงไป หนังของพวกเขาจะเป็นประมานนั้นครับ ส่วนหนึ่งอาจจะเป็นเพราะพวกเราเองก็เคยไปช่วยงานพีทีที ก็เลยซึมซับอะไรบางอย่างของเขามาบ้างครับ
- คุณนราธิป : เราก็มีเห็นหนังของพีทีทีมาก่อนบ้าง อาจจะเรียกได้ว่ามีพีทีเขาเป็นต้นแบบก็ได้ครับ
- คุณเจอร์วัฒน์ : จริงๆพวกเราเริ่มทำหนังกันมาตั้งแต่ตอนเรียน ปวช. ครับ ประมาณ 5 ปีก่อน พวกเราก็ไม่ได้เรียนเกี่ยวกับภาพยนตร์มาโดยตรง แต่ว่ามีอาจารย์อยากให้เราทำหนังส่งประกวด พอได้ทำก็เริ่มจริงจังมากขึ้น เริ่มศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองบ้าง ศึกษาจากการไปช่วยงานพีทีทีที่ FINVIW STUDIO บ้าง แต่ว่าไม่ได้เรียนมาโดยตรงครับ
- ผู้วิจัย : หนังเรื่องแรกๆก็ทำเป็นหนังอีสานเลยหรือเปล่าคะ
- คุณเจอร์วัฒน์ : เรื่องแรกที่ทำก็เป็นอีสานเลยครับ ทุกเรื่องที่ทำก็เป็นอีสานทุกเรื่องเลยครับ เรื่องที่ส่งประกวดก็เป็นอีสาน จริงๆก็เคยคิดอยากจะทำหนังยาวด้วยในช่วงที่ทำหนังแรกๆ เพราะว่าช่วงนั้นเป็นช่วงที่ทำหนังบ่อย แต่พอช่วง ณ เวลานั้น คนในทีมต่างคนก็ต่างไม่มีเวลา ตอนนั้นก็เลยไม่ค่อยได้คิดเรื่องการทำหนังยาวแล้วครับ เพราะนานๆที่จะได้ทำหนังด้วยกัน ก็เลยไม่ค่อยได้คิดจะทำหนังยาวๆ แล้วอย่างนักแสดงที่เราเคยนำมาแสดงในหนังของเรา ถ้าเขาไม่ว่างเราก็จะไม่ค่อยอยากทำหนังด้วย เพราะถ้าให้เราต้องมาหานักแสดงใหม่ คนไหนที่พูดภาษาอีสานไม่ได้ เราก็ไม่อยากจะเอามาแสดงด้วย คือเราอยากได้นักแสดงที่พูดอีสานได้ด้วยครับ
- ผู้วิจัย : แล้วเราคำนึงถึงเรื่องของสำเนียงไหมคะ อย่างเช่น คนอีสานในแต่ละจังหวัด แต่ละภูมิภาคก็จะมีสำเนียงที่ค่อนข้างแตกต่างกัน
- คุณนราธิป : เรื่องของสำเนียงเราไม่ค่อยได้เคร่งมากเท่าไรครับ เอาแค่พูดอีสานได้
- คุณเจอร์วัฒน์ : เพราะว่าอีสานส่วนใหญ่ก็จะเป็นโทนๆเดียวกันครับ
- คุณนราธิป : บางคนก็พูดบางคำได้ไม่ชัด เราก็เอาสิ่งนั้นมาสร้างเป็นมุกในหนังไปบ้างครับ
- ผู้วิจัย : เรามีกระบวนการในการคิดบทหรือเรื่องราวอย่างไรคะ
- คุณเจอร์วัฒน์ : ก็เริ่มจากการตั้งคำถามครับ อย่างเช่นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* ก็เกิดจากการที่เราตั้ง

คำถามว่า ถ้าฮีโร่เป็นคนอีสาน เราจะเอามาใส่ในหนังอย่างไร เรื่องส่วนใหญ่ของเราจะเป็นแบบนี้ครับ เราจะเริ่มจาก What if มาก่อน แล้วเราก็ค่อยสร้างเรื่องราวขึ้นมา มีมุมมองหรือเรื่องราวไหนในอีสานที่เราอยากจะหยิบยกขึ้นมานำเสนออีกไหมคะ

ผู้วิจัย :
คุณเจอร์วัฒน์ : จะมีเรื่องของประเพณี ความเป็นอีสานครับ อย่างเช่น บั้งไฟ หรือหมอลำ คือเราอยากเอาประเพณี วัฒนธรรม ความเป็นอีสานมาตีความในแบบของเรามากกว่าครับ



ถอดเทปสัมภาษณ์คุณเอกสิทธิ์ สมเพชร

- ผู้วิจัย : แนวคิดหลักเกี่ยวกับอีสานที่ต้องการจะสื่อคืออะไรคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : เอาเป็นว่าคำตอบส่วนมากผมจะยึดถือจากเรื่องไหมฟ้าแล้วกันนะครับ อาจจะมีเรื่องอื่นๆบ้าง ถ้าจากเรื่องไหมฟ้า แนวคิดหลักก็คือต้องการจะสะท้อนวิถีชีวิต ความเป็นอยู่บางอย่างของคนอีสาน ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือเกื้อหนุนกัน หรือจะเป็นในเรื่องของประเพณีวัฒนธรรม การทำบุญที่วัด การมีที่ยึดเหนี่ยวเดียวกัน การที่ยังยึดติดกับผู้นำหรือการแบ่งพรรคแบ่งฝ่าย
- ผู้วิจัย : ได้แนวความคิดนี้มาจากไหน และอะไรเป็นตัวกำหนดคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : แนวคิดเหล่านี้มาจากสิ่งที่เห็น ประสบการณ์ เด็บโตและใช้ชีวิตในวิถีอีสาน ได้เรียนรู้วิถีการใช้ชีวิตของชาวอีสานเป็นอย่างไร มีความผูกพันเกี่ยวข้องกับเรื่องกันอย่างไรรู้ ก็เลยนำมาเป็นแนวคิดหลักเบื้องต้นในการทำหนังสืออีสาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องไหมฟ้าหรือเรื่องอื่นๆที่ผ่านมา ก็มักจะนำมาจากชีวิตครับ
- ผู้วิจัย : แรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานคืออะไรคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : แรงจูงใจน่าจะเป็นความถนัดมากกว่าครับ แรงจูงใจจากการที่เราเติบโตมาในวิถีชีวิตแบบอีสาน การที่เราจะเล่าเรื่องอะไรสักอย่างให้คนอื่นได้ฟัง ก็น่าจะเป็นเรื่องที่เรารู้และเราเข้าใจมากที่สุด ก็น่าจะเป็นเรื่องนี้ครับ มันก็เลยเห็นบางสิ่งบางอย่าง ทั้งความสนุก วิถีชีวิต เห็นความเป็นอยู่มาตั้งแต่เด็กแล้วครับ ก็เลยอยากเอาเรื่องนี้สร้างออกมาเป็นภาพยนตร์สั้นให้คนอื่นได้ดูครับ
- ผู้วิจัย : ทำไมจึงต้องการสื่อหรือสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานหรือความเป็นอีสานออกมาในลักษณะนั้นคะ แท้จริงแล้วจุดมุ่งหมายหลักในการสื่อสารความเป็นอีสานของตัวผู้กำกับเองคืออะไร
- คุณเอกสิทธิ์ : คืออยากให้ความเป็นอีสานมันไม่ได้หยุดนิ่งที่คนอีสานครับ คือตอนนี้คนอีสานก็อยู่ทั่วประเทศไปแล้ว การที่เราได้หยิบยกศิลปวัฒนธรรมหรือความเป็นอยู่บางอย่างที่เราคิดว่ามันสนุกนะ มันดีนะ ได้ทำให้คนอื่นได้เรียนรู้และรู้จัก นั่นน่าจะเป็นสิ่งที่ดีทำให้คนอื่นได้รับรู้ ได้เห็น ได้สืบทอด ได้เรียนรู้แล้วก็เข้าใจคนอีสานมากขึ้นครับ
- ผู้วิจัย : องค์ประกอบหลักที่มีส่วนในการสร้างความหมายของภาพยนตร์มีอะไรบ้างคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : ก็มีหลายอย่าง ทั้งเรื่องของบท เรื่องสถานที่ เรื่องนักแสดง เรื่องธีมหลักที่จะสื่อออกมาให้เห็น ก็ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบที่สร้างความหมาย แต่ละคำพูด แต่ละไต้อะลือก แต่ละสถานที่ แต่ละสถานการณ์ แต่ละซีน แต่ละฉาก เราต้องการจะสื่ออะไรครับ

- ผู้วิจัย : การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานนั้นสร้างผ่านอะไรบ้างคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : อย่างที่บอกก็จะมี เรื่องการแต่งกายก็ใช้นะครับ ที่สำคัญที่สุดก็น่าจะเป็นเรื่องคำพูด ภาษาที่เป็นภาษาอีสาน เรื่องการใช้ชีวิต เรื่องวิถีความเชื่อ อีกเรื่องหนึ่งก็คือเรื่องของ อาหารการกิน ก็มีเรื่องของอาหารอีสานที่ทุกคนน่าจะรู้จักกันดี
- ผู้วิจัย : มีการกำหนดเนื้อหาและแก่นเรื่องที่จะนำเสนอในภาพยนตร์อย่างไรบ้างคะ
- คุณเอกสิทธิ์ : ถ้าในเรื่องหมูป่า แก่นเนื้อหาของเรื่องก็คงเป็นเรื่องของความสามัคคีครับ ก็คือ เราจะทำอะไรก็ต้องสามัคคีกัน เมื่อสามัคคีกันพลังที่มีมันก็จะเพิ่มมากขึ้น อย่างที่ผมเล่าในเรื่องว่า ถ้าผู้นำในหมู่บ้านไม่ร่วมมือกัน มีแต่จะแตกคอกหาเรื่องกัน พลังของแต่ละคนที่มีอยู่ ซึ่งมันไม่ได้มารวมกันมันก็จะน้อยกัน แต่ถ้าทั้งสี่คนนำพลังที่ตัวเองมี หรือนำอาวุธที่ตัวเองมีมารวมกัน มันก็จะทำให้ชนะทุกสิ่งทุกอย่างได้ นะครับ
- ผู้วิจัย : มีกระบวนการในการดำเนินงานอย่างไรบ้างคะในการทำหนังสือ
- คุณเอกสิทธิ์ : ก็เริ่มตั้งแต่การคิดธีม คิดแก่นเรื่องนะครับ ว่าเราจะทำหนังสือเกี่ยวกับอะไร ตอนนั้นก็นึกถึงเรื่องของความสามัคคี เอาธีมง่ายๆไว้ก่อน เพื่อที่พอเราจับโครงได้แล้วเราก็อ่ ยมาแต่รายละเอียดในเรื่องของความสนุก แล้วก็มาแตกเป็นพล็อตว่า เรื่องความ สามัคคีเราจะทำอะไรได้บ้าง มันทำได้หลายรูปแบบ ในเรื่องนี้ก็จะมาแตกเป็นพล็อต ว่า ถ้าเราเอาเรื่องเกี่ยวกับการตามหาของแล้วแตกแยกกัน แล้วสุดท้ายมีอุปสรรค มากมายมาทดสอบตัวละครหลัก ส่วนเรื่องของการเก็บข้อมูล ข้อมูลส่วนมากก็คือ เราได้อยู่แล้วว่ามีวิถีต่างๆของคนอีสานเป็นอย่างไร แล้วก็ส่วนมากก็เอามาจาก ความรู้สึกของตัวเอง แล้วก็มีการสอบถาม เรียนรู้บ้างตามหมู่บ้านเล็กน้อยครับ ส่วน การสร้างตัวละคร สำหรับในเรื่องหมูป่าอาจจะแฟนซีนิดหน่อยครับ เพราะต้องการ สร้างตัวละครให้มันหลุดจากความเป็นจริงไป เพื่อความสนุก ให้มันมีความสุขไม่ จำเป็นต้องมีเหตุผลอะไรมากมาย เพื่อให้มีสีสันในการดำเนินเรื่อง ให้เรื่องมันไม่น่า เบื่อ โดยเฉพาะบุคลิกตัวละคร แต่ละคาแรคเตอร์ก็ค่อนข้างต้องชัดเจนให้คนจดจำ ไม่ต้องมีคาแรคเตอร์ที่ซ้ำกัน อย่างตัวละครหลักสี่ตัวก็คือ คนใช้หมัด คนใช้ศอก คน ใช้เข่า ประมาณนี้ครับ ส่วนตัวผู้ร้ายก็มีคาแรคเตอร์แตกต่างกันไปตามแต่ละกลุ่มที่ เข้ามาเพื่อให้ตัวละครได้เผชิญหน้า เพื่อให้ไม่น่าเบื่อหน่ายมากครับ ตัวละครเหล่านี้ก็ สร้างขึ้นจากการที่เราเป็นคนอีสาน แล้วเราทำหนังสือนี้ แล้วเราก็นึกถึงหนังต่างๆ ที่เราเคยดูว่าอะไรมันสนุก แล้วเราก็หยิบแต่ละอย่างที่เราชอบมาผสมปนเปกัน ใน หนังสือเรื่องนี้ ทั้งหนังของพี่ปรัชญา หนังเรื่ององค์บาก หนังการ์ตูนญี่ปุ่น บางซีนบาง ฉากก็เอามาประกอบกัน แล้วก็เป็นคนที่ชอบทำเพลงด้วย ก็เลยทำเพลงขึ้นมาเพื่อ เอามาประกอบด้วย ส่วนการเลือกสถานที่ถ่ายทำ เนื่องจากหนังเป็นหนังสือเรา

ต้องเลือกสถานที่ที่มันเห็นถึงความเป็นอีสาน ก็มีทุ่งนา มีเถียงนา มีทุ่งหญ้า มีกองฟาง มีหมู่บ้าน ประมาณนี้ครับ การแต่งกายก็อาจจะมีการปรับเปลี่ยนนิดหน่อยครับ ให้เห็นถึงความเป็นอีสานที่ชัดเจนครับ ส่วนการคัดเลือกนักแสดง ตอนนั้นเราคัดเลือกจากคนที่เราคิดว่าเล่นได้จริงๆ แทบจะไม่ได้มีบทไหนที่มีการแคสติ้งจริงๆเลย ครับ ส่วนมากเราจะรู้อยู่แล้วว่าเขาเล่นเป็นตัวอะไรได้ แล้วเราก็พยายามหาบทมาจับพอร์ทเขา แล้วเราก็จะมองตั้งแต่ต้นแล้วว่าคนนี้เล่นแบบนี้ได้ และเล่นได้ถึงขนาดไหน แล้วเราถึงค่อยมาเขียนบทประกอบๆกันไป เพื่อที่จะง่ายต่อการทำงานครับ

ผู้วิจัย : กลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มคนดูที่เป็นเป้าหมายคือกลุ่มคนดูประเภทไหนคะ เป็นคนดูที่อยู่ในบริบทของวัฒนธรรมอีสาน หรือคนดูที่อยู่นอกบริบทวัฒนธรรมอีสาน

คุณเอกสิทธิ์ : กลุ่มเป้าหมายหลักแน่นอนว่าต้องเป็นคนอีสานครับ คนอีสานที่อยู่ในภาคอีสานก็ดี หรืออยู่ในท้องถิ่นอื่นๆก็ดีครับ ที่ยังมีความรักความผูกพัน ความเข้าใจวัฒนธรรมอีสาน แล้วก็มีความสุขที่จะได้ดูหนังอีสานแบบสนุกๆ ครับ รองมาก็เป็นกลุ่มคนทั่วไปที่ไม่จำเป็นต้องเป็นคนอีสานครับ ผมว่าต่อให้มันจะเป็นภาษาอีสานก็ตามใน การพูด แต่ก็เชื่อว่าหลายๆ คนที่ไม่เข้าใจภาษาอีสานก็น่าจะเข้าใจบริบทหรือการกระทำต่างๆ ของหนังเรื่องนี้ได้ครับ

ผู้วิจัย : ในการสื่อสารความเป็นอีสานในหนัง ผู้กำกับได้มีการลดทอนความเป็นอีสาน บางส่วนเพื่อความเข้าใจของคนดูซึ่งไม่ได้อยู่ในบริบทอีสานไปบ้างหรือไม่คะ

คุณเอกสิทธิ์ : ในหนังที่ทำก็มีการลดทอนความเป็นอีสานบ้างนะครับ ก็มีบางอย่างที่จะทำให้เข้าใจขึ้นมาบ้าง อย่างเช่น การเอาอุปกรณ์ต่างๆ เข้ามาในหนัง ซึ่งความจริงมันอาจไม่จำเป็นต้องมี เช่น แผ่นตึ๊ดตี หรือล้อรถ ให้มันเป็นมุกมากกว่า เพื่อช่วยเสริมในการเล่าเรื่อง แต่บางอย่างของความเป็นอีสานแท้ๆ ก็ไม่ได้เอาออกไปมากนะครับ ก็คือ สมมติคำบางคำก็ใส่ลงไปแบบยัดเยียดมากๆ เลย คนอีสานบางคนยังฟังไม่รู้เรื่องเลย อันนี้ก็ยังมีนะครับ ก็แล้วแต่บริบทที่นำเสนอครับ

ผู้วิจัย : ประเด็นหรือแนวคิดส่วนใหญ่ในหนังสั้นอีสานที่เคยทำมามักเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไรบ้างคะ

คุณเอกสิทธิ์ : หนังที่ผ่านมา อย่างเรื่องไหมฟ้าก็เกี่ยวข้องกับเรื่องความสามัคคี เรื่องคนชิงบวก็เกี่ยวกับพวกลึนคิดใช้แต่กำลัง เรื่องวิถีชาวบ้าน ถ้าเป็นเรื่องผู้บ่าวเก็บคิ๊บก็เป็นเรื่องของความกตัญญูครับ แต่ทั้งหมดก็จะเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของความเป็นอีสานทั้งนั้นครับ

ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานหรืออัตลักษณ์อีสานในมุมมองของผู้กำกับเองเป็นอย่างไรคะ

คุณเอกสิทธิ์ : สิ่งหนึ่งที่ผมยกย่องในความเป็นอีสานก็คือ ความสนุกครับ คนอีสานสามารถหาเรื่องสนุกได้ทุกๆ สถานการณ์ ซึ่งถ้าผมมีโอกาสทำหนังสืออีสานอีก ผมก็อยากจะทำหนังสืออีสานที่มันสนุกมากๆ



- ผู้วิจัย : แนวคิดหลักเกี่ยวกับอีสานที่ต้องการจะสื่อคืออะไรคะ
- คุณวรวิภา : หนังสือนี่ที่เราทำส่วนมากจะสื่อสารเกี่ยวกับ วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม ของคนอีสาน
- ผู้วิจัย : แนวความคิดนี้มาจากไหน และอะไรเป็นตัวกำหนดคะ
- คุณวรวิภา : แนวคิดนี้ไม่ได้มีอะไรมาเป็นตัวกำหนดครับ มันมาจากความรู้สึกภาคภูมิใจในแผ่นดินเกิดและความภาคภูมิใจที่ได้เกิดเป็นคนอีสานครับ
- ผู้วิจัย : แรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานคืออะไรคะ
- คุณวรวิภา : แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานของเรามาจากความทรงจำครับ
- ผู้วิจัย : ทำไมจึงต้องการสื่อหรือสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานหรือความเป็นอีสานออกมาในลักษณะนั้นคะ จุดมุ่งหมายหลักในการสื่อสารความเป็นอีสานของตัวผู้กำกับเองคืออะไร
- คุณวรวิภา : จุดมุ่งหมายหลักในการสื่อสารความเป็นอีสานของเรา คือ เพื่อทำให้คนอื่นรู้จักอีสาน และทำให้คนอีสานรู้จักตัวเองครับ
- ผู้วิจัย : องค์ประกอบหลักที่มีส่วนในการสร้างความหมายของภาพยนตร์มีอะไรบ้างคะ
- คุณวรวิภา : ทั้งตัวละคร สถานที่ และเวลาครับ
- ผู้วิจัย : การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานนั้นสร้างผ่านอะไรบ้างคะ
- คุณวรวิภา : ผ่านองค์ประกอบทุกอย่างในภาพยนตร์ครับ
- ผู้วิจัย : มีการกำหนดเนื้อหาและแก่นเรื่องที่จะนำเสนอในภาพยนตร์อย่างไรบ้างคะ
- คุณวรวิภา : ไม่มีแบบแผนครับ บางครั้งเราทำหนังจนเสร็จค่อยมาหาแก่นเรื่องที่หลัง บางครั้งก็หาแก่นเรื่องไม่เจอ หนังสือนี่บางเรื่องไม่มีแก่นเรื่องเลย เล่าทำไปตามอารมณ์และความรู้สึก บางเรื่องเราก็กำหนดประเด็นขึ้นมาก่อนว่าเราอยากเล่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร

- ผู้วิจัย : มีกระบวนการในการดำเนินงานอย่างไรบ้างคะ
- คุณวรุฒิ : ก็เริ่มจากแรงบันดาลใจ ว่าเราอยากจะทำหนังสืออะไร เมื่อเราชัดเจนแล้วว่าทำอะไร ก็เริ่มลงมือทำตามขั้นตอน ตามกระบวนการการทำงานทุกอย่างไปครับ
- ผู้วิจัย : กลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มคนดูที่เป็นเป้าหมายคือกลุ่มคนดูประเภทไหนคะ เป็นคนดูที่อยู่ในบริบทของวัฒนธรรมอีสาน หรือคนดูที่อยู่นอกบริบทวัฒนธรรมอีสาน
- คุณวรุฒิ : คนทั่วโลกครับ เราพยายามสื่อสารกับคนทั้งโลก เพราะหนังสือเราไม่ได้พูดถึงความเป็นอีสานอย่างเดียวแต่พูดถึงความเป็นมนุษย์ด้วย
- ผู้วิจัย : ในการสื่อสารความเป็นอีสานในหนังสือกำกับได้มีการลดทอนความเป็นอีสานบางส่วนเพื่อความเข้าใจของคนดูซึ่งไม่ได้อยู่ในบริบทอีสานไปบ้างหรือไม่คะ
- คุณวรุฒิ : ไม่เลย เราใส่ความเป็นอีสานเต็มที่ เท่าที่เราจะทำได้ ให้คนอื่นรู้ว่านี่คือเรา
- ผู้วิจัย : ประเด็นหรือแนวคิดส่วนใหญ่ในหนังสืออีสานที่เคยทำมามากเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไรบ้างคะ
- คุณวรุฒิ : วิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรมครับ
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานหรืออัตลักษณ์อีสานในมุมมองของผู้กำกับเองเป็นอย่างไรคะ
- คุณวรุฒิ : เป็นชาติพันธุ์ที่มี ประเพณี และวัฒนธรรมที่งดงามครับ

ถอดเทปสัมภาษณ์คุณเสรี หล้าชนบท

- ผู้วิจัย : แนวคิดหลักเกี่ยวกับอีสานที่ต้องการจะสื่อคืออะไร และได้แนวความคิดนี้มาจากไหนคะ
- คุณเสรี : แนวคิดหลักๆเกี่ยวกับอีสานที่ต้องการจะสื่อในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ คือ ต้องการนำเสนอความทรงจำของตัวเองที่เคยสัมผัสและใช้ชีวิตอยู่ที่อีสานในตอนเด็ก โดยไม่จำกัดหรือชี้ชัดเอกลักษณ์เฉพาะด้านใดด้านหนึ่งในการนำเสนอเป็นพิเศษ แต่หากจะเจาะจงเอกลักษณ์อีสานที่ถูกนำมาใช้บ่อยในภาพยนตร์ที่ผ่านมามากที่สุด ก็คงจะเป็นเรื่องของ “เอกลักษณ์ของภาษาอีสาน” โดยผมมักจะสอดแทรกตัวละครที่ต้องพูดภาษาอีสานเข้าไปในหนังหลายเรื่อง ซึ่งก็เป็นแนวคิดที่ผู้กำกับภาพยนตร์คนเขียนบทภาพยนตร์ หรือแม้แต่คนเขียนนิยายนิยมใช้กันทั่วไป นั่นก็คือ การนำเอาวัตถุดิบจากความทรงจำตัวเองมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างเรื่องราว ซึ่งหากตัวผมเองเป็นคนอีสาน และพูดอีสานเป็นภาษาหลักตั้งแต่เด็ก ดังนั้นผมจึงชอบใส่ตัวละครที่ต้องพูดอีสาน หรือเรื่องราวที่มีความเป็นอีสานใส่เข้าไปในหนัง ซึ่ง มันเป็นวัตถุดิบหลักที่มันเป็นตัวผมเอง
- ผู้วิจัย : แรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นอีสานคืออะไรคะ
- คุณเสรี : เนื่องจากตัวผมเองได้จากภาคอีสาน (จ.สกลนคร และ จ.อุดรธานี) มาเรียนต่อกรุงเทพตั้งแต่อายุ 13 ปีจนถึงปัจจุบัน และต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตหลายอย่างให้ เป็นไปตามกลไกสิ่งแวดล้อมกรุงเทพ ทุกเรื่องเกี่ยวกับความเป็นอีสานในความรู้สึกของผม มันจึงเป็นความรู้สึกในลักษณะ “คิดถึง” และ “ต้องการอยากกลับไปหา” ดังนั้น จึงใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือและอุปกรณ์ย้อนเวลากลับไปหาอีสานในวัยเด็กอีกครั้ง ถึงแม้ในโลกแห่งความจริง และความล้ำหน้าของเทคโนโลยีจะไม่พ่ายอนเวลากลับไปได้จริง แต่ภาพยนตร์มันพาเรากลับไปได้ในแง่การสร้างโลกจำลองในอดีตขึ้นมาอีกครั้ง
- ผู้วิจัย : ทำไมถึงต้องการสื่อหรือสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานหรือความเป็นอีสานออกมาในลักษณะนั้นคะ จุดมุ่งหมายหลักในการสื่อสารความเป็นอีสานของตัวผู้กำกับเองคืออะไร
- คุณเสรี : นอกจากจุดมุ่งหมายหลัก คือ ต้องการให้ภาพยนตร์สนองความต้องการและเยียวยาความรู้สึกที่ถวิลหาอดีตของตัวเองแล้ว ก็พบปัญหาที่อยากแก้ไขอยู่เรื่องหนึ่ง นั่นก็คือ คนในสังคมเมืองบางคนยังมีทัศนคติมองคนอีสานหรือจังหวัดในภูมิภาคอีสานเป็นสังคมที่อยู่ในระดับที่ต่ำกว่า เช่น มีความเชย ล้าหลัง ภูมิภาคแห้งดูแล้ง ดูจน ดู

เป็นชนชั้นแรงงาน รากหญ้า ชาวไร่ชาวนา ซึ่งเป็นทัศนคติที่ผิด โดยส่วนตัว ผมซึ่งเป็นคนอีสานแต่ปัจจุบันใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ก็ไม่ได้มีความสุขเหนือคนอีสานที่อาศัยอยู่ที่อีสานเลยสักนิด จึงมองว่าทุกที่บนโลก หรือทุกชาติพันธุ์ที่อาศัยในทุกถิ่นฐานล้วนมีความสุขและมีความสุขพึงพอใจสูงสุดในแบบของตนเอง ดังนั้นจึงมีเป้าหมายจะพยายามสอดแทรกแง่มุมมองทางบวกของอีสานเข้าไปในภาพยนตร์หลายๆเรื่องให้มากที่สุด โดยหวังให้ผู้ชมในสังคมอื่นๆได้เห็นแล้วรู้สึกมีความสุขตามไปกับตัวละครคนอีสานหรือวิถีชีวิตคนอีสาน

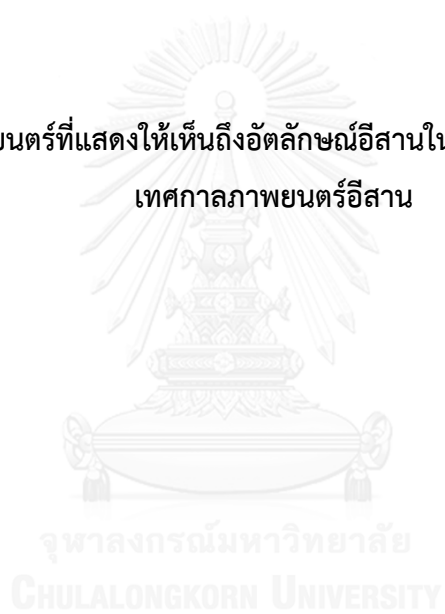
- ผู้วิจัย : องค์ประกอบหลักที่มีส่วนในการสร้างความหมายของภาพยนตร์มีอะไรบ้างคะ
- คุณเสรี : ความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยตรงต่อตนเองในสิ่งที่พบเจอจริงในชีวิตประจำวัน มันมีความหมายและภาพชัดเจนในตัวมันเองอยู่แล้ว แต่ต้องหาที่มาของสิ่งที่ทำให้เกิด แล้วรวบรวมวัตถุดิบเหล่านั้นมาสร้างเป็นภาพยนตร์
- ผู้วิจัย : การสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานนั้นสร้างผ่านอะไรบ้างคะ
- คุณเสรี : ปัจจุบันสภาพแวดล้อมด้านต่างๆของภูมิภาคอีสานและภูมิภาคอื่นๆทั่วประเทศไทย เช่น แฟชั่นการแต่งกาย เทคโนโลยี หรือวิถีชีวิต ไม่ค่อยมีอะไรที่แตกต่างกันมากนัก ความเป็นสากลได้แทรกซึมมาครอบคลุมมากขึ้นด้วยอิทธิพลการเข้าถึงของสื่อ ดังนั้นการสร้างความหมายของอัตลักษณ์ท้องถิ่นอีสานในภาพยนตร์ ผมจะเน้นไปที่การใช้ภาษาอีสาน ซึ่งภาษาอีสานมีเอกลักษณ์ชัดเจนและมีเสน่ห์เฉพาะตัว
- ผู้วิจัย : มีการกำหนดเนื้อหาและแก่นเรื่องที่จะนำเสนอในภาพยนตร์อย่างไรบ้างคะ
- คุณเสรี : การกำหนดเนื้อหาและแก่นของเรื่องที่จะนำเสนอในภาพยนตร์ ต้องดูที่โจทย์แต่ละครั้งว่าผมอยากให้เห็นความรู้สึกอะไร หรือต้องผลิตภาพยนตร์เพื่อใช้สื่อสารอะไร เมื่อได้โจทย์แล้ว ผมก็จะเลือกเหตุการณ์ในความทรงจำที่สร้างความรู้สึกได้ตรงกับเป้าหมายโจทย์มาสร้างเป็นภาพยนตร์เลย ซึ่งธรรมชาติมนุษย์ทุกคน มันต้องเคยเจอเหตุการณ์ สุข เศร้า เหงา ทุกข์ ฯลฯ มาแล้วทุกรูปแบบ ก็แค่หยิบเหตุการณ์นั้นที่เกี่ยวกับเรา มาสร้างเป็นภาพและเสียงจำลองเหตุการณ์ให้ผู้ชมได้เห็น ได้สัมผัส และได้รู้สึก โดยใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่องและการนำเสนอแบบภาพยนตร์
- ผู้วิจัย : มีกระบวนการในการดำเนินงานอย่างไรบ้างคะ
- คุณเสรี : ส่วนใหญ่ภาพยนตร์ที่ผมทำ มักจะหยิบวัตถุดิบเหตุการณ์ที่พบเห็น พบเจอ หรือเรื่องเล่า มาจำลองภาพเป็นภาพยนตร์เลย แล้วเสริมการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ด้วยหลัก 3 องค์เข้าไป เช่น องค์ที่1 จะเล่าเรื่องของใคร? เขาต้องการอะไร? ทำให้ผู้ชมอยากติดตามความต้องการนั้น, องค์ที่2 สร้างอุปสรรคให้ตัวละครเกิดปัญหา ไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ ทำให้ผู้ชมอยากเอาใจช่วย, องค์ที่3 หาบทสรุบให้ตัวละครต้องทำบาง

- สิ่งเพื่อไปให้ถึงสิ่งที่ต้องการ หรืออาจไม่ได้ ซึ่งแล้วแต่เป้าหมายที่ต้องการนำเสนอให้เห็นผลลัพธ์
- ผู้วิจัย : กลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มคนดูที่เป็นเป้าหมายคือกลุ่มคนดูประเภทไหนคะ เป็นคนดูที่อยู่ในบริบทของวัฒนธรรมอีสาน หรือคนดูที่อยู่นอกบริบทวัฒนธรรมอีสาน
- คุณเสรี : พยายามจะให้ภาพยนตร์เข้าถึงผู้ชมทุกกลุ่ม ทั้งคนในบริบทนั้นๆ ได้สนุกกับความคุ้นเคยของสภาพแวดล้อมของตัวเอง ส่วนคนบริบทอื่นๆ ได้ดูแล้วเกิดความรู้สึก unseen จนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจ และหลงรัก
- ผู้วิจัย : ในการสื่อสารความเป็นอีสานในหนัง ผู้กำกับได้มีการลดทอนความเป็นอีสานบางส่วนเพื่อความเข้าใจของคนดูซึ่งไม่ได้อยู่ในบริบทอีสานไปบ้างหรือไม่ และอย่างไรบ้างคะ
- คุณเสรี : โดยสภาพแวดล้อมปัจจุบันความเป็นอีสาน หรือความเป็นดั้งเดิมในวัฒนธรรมท้องถิ่น หลายจังหวัด และหลายภูมิภาคของไทย เปลี่ยนไปในรูปแบบสากลมากขึ้น ยกเว้นภาษาที่เปลี่ยนน้อยสุด ดังนั้นจึงไม่ต้องไปลดทอนอะไร เพราะสภาพแวดล้อมความเป็นจริง มันก็ลดทอนด้วยตัวมันเองอยู่แล้วจนน่าตกใจ ส่วนตัวจึงมีแต่พยายามจะเพิ่มเนื้อหา เช่น สิ่งที่เคยมีแต่ไม่มีแล้ว หรือสิ่งที่มีแต่คนลืม แต่ในส่วนของภาษาก็อาจมีการใช้ลูกเล่นคำที่มีคำสมัยใหม่มาเพิ่มเติมมากขึ้นเพื่อสร้างสีสัน
- ผู้วิจัย : ประเด็นหรือแนวคิดส่วนใหญ่ในหนังสั้นอีสานที่เคยทำมามักเกี่ยวข้องกับเรื่องอะไรบ้างคะ
- คุณเสรี : จริงๆ ผลงานภาพยนตร์อีสานที่ผมทำมาส่วนใหญ่จะมีประเด็นที่แตกต่างกัน แล้วแต่โจทย์ที่ได้รับ และวาระในการนำไปใช้เพื่อขับประเด็นต่างๆ แต่มีสิ่งหนึ่งที่ผมอยากนำเสนอในภาพยนตร์ คือ อยากนำเสนอภาพคนอีสานเป็นคนตลกและอยู่ด้วยแล้วมีความสุข ผมรู้สึกได้ว่าคนอีสานมีมุขตลกที่น่าสนใจ ขนาดคำต่ายยังสามารถนำมาใช้เป็นคำทักทายและเป็นมุขตลกได้ ผมจึงสนใจและพยายามดึงเสน่ห์ตรงจุดนี้ของคนอีสานมาใส่ในหนังให้ได้มากที่สุด
- ผู้วิจัย : ความเป็นอีสานหรืออัตลักษณ์อีสานในมุมมองของผู้กำกับเองเป็นอย่างไรคะ
- คุณเสรี : คนอีสานเป็นคนตลกและอารมณ์ดีมาก โดยเฉพาะเมื่อได้อยู่ที่อีสานบ้านเกิด ได้อยู่ในหมู่บ้านของตนเอง หรือได้ใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวและเพื่อนบ้าน ถ้าใครได้มีโอกาสได้ไปเที่ยวหรือใช้ชีวิตอยู่กับคนอีสานในหมู่บ้านใดหมู่บ้านหนึ่งนานๆ จะสัมผัสได้ถึงเสน่ห์ตรงนี้ แต่พอคนอีสานมาทำงานกรุงเทพฯ ภาพที่เห็นกลับดูเคร่งเครียดทำงานหนัก ดุมีทุกข์ นี่เป็นมุมมองที่คนกรุงเทพฯ ได้เห็น ที่ถูกสร้างอัตลักษณ์ในเชิงลบ

แบบผิดๆแต่ผมก็ยังเชื่อและยืนยันว่าอัตลักษณ์ของอีสานโดยแท้จริง เป็นคน
อารมณ์ดี เป็นคนตลก และเป็นมิตรกับทุกคน และอยากให้คนอีสานกลับบ้านไปเป็น
ตัวของตัวเอง ไปสร้างและรักษาอัตลักษณ์ของตัวเอง



องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นภายใต้บริบทของ
เทศกาลภาพยนตร์อีสาน



องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์สั้นภายใต้บริบทของ เทศกาลภาพยนตร์อีสาน

ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน ที่ได้ทำการศึกษาองค์ประกอบทางภาพยนตร์ในด้านต่างๆ และองค์ประกอบอื่นๆ ที่มีส่วนในการสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่พบในภาพยนตร์สั้นทั้งที่จัดฉายและได้รับรางวัลในเทศกาลภาพยนตร์อีสานในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น นครราชสีมา และมหาสารคาม ตั้งแต่ปี 2547-2558 โดยมีภาพยนตร์จำนวนทั้งสิ้น 22 เรื่อง ได้แก่ 1. *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* 2. *Yellow Summer* 3. *เกิบ* 4. *แก่นนิยม* 5. *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* 6. *ขอนแก่นฮีโร่* 7. *คนไร่รถ* 8. *เซฟ เซฟ* 9. *เถียงนาน้อยคอยรัก* 10. *น้องมักบักสีดา* 11. *นับหนึ่งถึงสิบ* 12. *เนรเทศ* 13. *บุญปิ่น* 14. *ผู้บ่าวเกิบคืบ* 15. *รักเก่าที่บ้านเกิด* 16. *รักฝักๆ* 17. *ลายมือ* 18. *ลูกอีสาน 2552* 19. *ไหมฟ้า* 20. *ฮักบ้านนอก* 21. *ฮักฮอดแก่น* 22. *ฮอยฮัก* เป็นดังต่อไปนี้

องค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ*

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO ความยาว 10:57 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์แอ็คชั่น/ตลก

เรื่องย่อ :

เฟรดเดอริกและลีโอ คู่หูตำรวจนอกเครื่องแบบได้รับรายงานมาจากผู้ดูแลหอศิลป์เกี่ยวกับเรื่องการโจรกรรมงานศิลปะที่หอศิลป์ต้นตาล พวกเขาจึงเข้ามาสืบคดีนี้ โดยทั้งสองได้หาเบาะแสต่างๆ เกี่ยวกับคนร้ายไปเรื่อยๆ จนพบว่าผู้ต้องสงสัยในคดีนี้อยู่ 2 คน คือ เสี้ยเสี้ย ซึ่งเป็นพ่อค้าซอฟต์แวร์เถื่อน และเสี้ยดูล พ่อค้าวัตถุโบราณและงานศิลปะ ทั้งคู่พยายามไล่ล่าและจับตามองชายต้องสงสัยทั้ง 2 คนนี้ แต่แล้วสุดท้าย ผู้ที่เป็นคนโจรกรรมงานศิลปะไปกลับกลายเป็นผู้ดูแลหอศิลป์เอง

4.1.1 โครงเรื่อง (plot)

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* เป็นภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่น (action) ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการโจรกรรมงานศิลปะ โดยสถานที่เกิดเหตุของเรื่องราว คือ หอศิลป์ต้นตาล ซึ่งเป็นหอศิลป์ในจังหวัดขอนแก่น ภาพยนตร์มีการสอดแทรกวัฒนธรรมและการละเล่นในแบบอีสานลงไปด้วย โดยภาพยนตร์มีการแบ่งโครงสร้างในการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และมีลำดับในการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามลำดับขั้นของเวลา เริ่มจากการแนะนำตัวละคร รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ไปจนถึงการจัดการกับปัญหาจนเรื่องคลี่คลายลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- องค์กรที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในช่วงของการเริ่มเรื่อง มีการเปิดเรื่องที หอศิลป์ต้นตาล ซึ่งเป็นสถานที่เกิดเหตุโจรกรรมในเรื่อง มีการเปิดตัวละครซึ่งเป็นตัวละครหลัก ได้แก่ เฟรดเดอริก และลีโอ ผู้เป็นนักสืบจากกรมตำรวจ รวมถึงผู้จัดการหอศิลป์ต้นตาล เรื่องราวทั้งหมด เริ่มต้นขึ้นจากภาวะปัญหา คือ มีการโจรกรรมงานศิลปะไปจากหอศิลป์ ก่อนจะมีการพัฒนา เหตุการณ์มาถึงการสืบคดีของการขโมยงานศิลปะไปจากหอศิลป์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญที่เฟรดเดอริกและ ลีโอองไปหาเพื่อให้ช่วยตามหาเบาะแสของคนร้าย

- องค์กรที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) เฟรดเดอริกและลีโอองตามหาเบาะแสไปเรื่อยๆ เพื่อสืบสาวไปให้ถึงผู้ที่โจรกรรมงานศิลปะ โดยมีอาจเป็นผู้เชี่ยวชาญที่คอยช่วยเหลือในการตามหา เบาะแสต่างๆ จนมาพบกับเสี้ยลีย์ พ่อค้าซอฟต์แวร์เถื่อน และเสี้ยดูล พ่อค้าวัตถุโบราณและงาน ศิลปะ ที่สนามกอล์ฟ ซึ่งเสี้ยลีย์และเสี้ยดูลนัดส่งของกันที่โกดังแห่งหนึ่ง เฟรดเดอริกและลีโอองตามไป ที่โกดัง เพื่อที่จะไปตามจับ เรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุด เมื่อเฟรดเดอริกและลีโอองบุกเข้าไปในโกดัง เพื่อจับเสี้ยลีย์และเสี้ยดูล แต่อยู่ๆ ไวรูญ ผู้จัดการหอศิลป์ก็โผล่มาและยิงเสียทั้งสอง เนื่องจากเขาเป็น ผู้บงการการโจรกรรมในครั้งนี้ทั้งหมด

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) ไวรูญปรากฏตัวที่โกดัง ยิงเสียทั้งสองคนตาย และยัง สาราภาพอีกว่าเป็นผู้ขโมยงานศิลปะไป แต่ในขณะที่วิรุฬห์กำลังจะยิงเฟรดเดอริกและลีโออง อาจก็ได้ เข้ามาช่วยทั้งสองไว้ หลังจากที่ทั้งสองฝ่ายต่อสู้กัน ผลสรุปก็คือเฟรดเดอริกและลีโอองเป็นฝ่ายชนะ และนำงานศิลปะกลับคืนหอศิลป์ต้นตาลได้สำเร็จ

4.1.2 ความขัดแย้ง (conflict) นิมิตมหาวิทยาลัย

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon* คู่เคียดคู่ตู่

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
เฟรดเดอริกและลีโออง กับ ไวรูญ ผู้ดูแลหอศิลป์ต้นตาล	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครนี้เกิดขึ้นใน ตอนท้ายเรื่อง เมื่อไวรุญปรากฏตัว ณ โกดังที่ เสี้ยลีย์และเสี้ยดูลกำลังส่งของกัน และยิงเสีย ทั้งสองตาย รวมถึงสารภาพว่าตนเองเป็นผู้ขโมย งานศิลปะไป จึงเกิดการปะทะกันระหว่างเฟรด เดอริกและลีโออง กับไวรุญและลูกน้องของเขา
เฟรดเดอริกและลีโออง กับ	

<p>เสียเลี้ยงและเสียตุล</p> <p>เฟรดเดอริก กับ ลีออน</p>	<p>ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเหล่านี้เริ่มขึ้นเนื่องจากเฟรดเดอริกและลีออนเข้าใจว่าเสียเลี้ยงและเสียตุลเป็นผู้ขโมยงานศิลปะไปจากหอศิลป์ต้นตาล เฟรดเดอริกและลีออนจึงสะกดรอยตามเสียทั้งสองคนเพื่อตามมาจับ</p> <p>ความขัดแย้งระหว่างเฟรดเดอริกและลีออนเกิดขึ้นในระหว่างที่ทั้งสองรอเพื่อที่จะจับเสียเลี้ยงและเสียตุล เฟรดเดอริกเอากระดาษที่มีเฟซบุ๊กของน้องฝ้าย หญิงที่ลีออนแอบชอบให้แก่เขา และสารภาพว่าได้ซื้อเฟซบุ๊กมาแล้ว แต่โกหก</p> <p>ลีออน เนื่องจากในตอนแรกตนเองก็สนใจน้องฝ้าย แต่เมื่อน้องฝ้ายไม่สนใจตน จึงนำเฟซบุ๊กของน้องฝ้ายมาให้แก่ลีออน</p>
---	---

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon* คู่เดือดปุดๆ

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เฟรดเดอริก	ในตอนแรกเฟรดเดอริกแอบเก็บชื่อเฟซบุ๊กของน้องฝ้ายเอาไว้ เพราะหวังจะคุยกับน้องฝ้ายซะเอง	ถึงแม้ว่าเฟรดเดอริกจะแอบเก็บชื่อเฟซบุ๊กของน้องฝ้ายไป แต่ในตอนหลังก็ยอมมาสารภาพตามตรงกับลีออน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon* คู่เดือดปุดๆ

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
เฟรดเดอริกและลีโอ - ทั้งเฟรดเดอริกและลีโอองนำอุปกรณ์ เช่น บักแด่และบังโพละ ซึ่งเป็นการละเล่นของอิสานมาประยุกต์ใช้เป็นอาวุธในการต่อสู้	สังคมเมือง - สังคมเมืองที่มีอุปกรณ์และเทคโนโลยีต่างๆ ที่ล้ำสมัย

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* พบว่าภาพยนตร์เน้นความขัดแย้งที่เป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล อาจเนื่องมาจากเป็นภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่น จึงเน้นในเรื่องของการต่อสู้กันระหว่างบุคคลซึ่งแบ่งออกเป็นฝ่ายดีและฝ่ายไม่ดี

4.1.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการศึกษาพบแก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฝ่ายที่ดียอมเอาชนะฝ่ายที่ไม่ดีได้เสมอ กล่าวคือ ธรรมะย่อมชนะอธรรม

4.1.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบลักษณะบุคลิกภาพและบทบาทต่างๆ ดังต่อไปนี้

- เฟรดเดอริก เป็นนักสืบจากกรมตำรวจที่มาตามสืบคดีโจรกรรมงานศิลปะที่หอศิลป์ต้นตาล คู่หูของลีโออง เป็นคนสนุกสนาน มีไหวพริบสามารถเอาสิ่งรอบตัวมาใช้เพื่อเป็นอาวุธในการป้องกันตัวได้ แต่ก็แฝงไปด้วยความเจ้าเล่ห์ จากการที่เฟรดเดอริกแอบเก็บชื่อเฟซบุ๊กของน้องฝ่ายไว้และมาให้ลีโอองในภายหลังเมื่อน้องฝ่ายไม่ได้สนใจคุยกับตน

- ลีโออง เป็นนักสืบจากกรมตำรวจที่มาตามสืบคดีโจรกรรมงานศิลปะที่หอศิลป์ต้นตาล คู่หูของเฟรดเดอริก เป็นคนที่มีความสนุกสนาน ฉลาด ช่างสังเกต มีไหวพริบ สังเกตได้จากในฉากลีโอองเห็นไม้ไฟและนำไม้ไฟนั้นมาทำบังโพละเพื่อเป็นอาวุธต่อสู้กับไวรุธ

- ไวรุธ ไพบูลกริ่ง เป็นผู้จัดการและดูแลงานศิลปะในหอศิลป์ต้นตาล เป็นผู้ติดต่อเฟรดเดอริกและลีโอองมาเพื่อตามจับโจรที่ขโมยงานศิลปะไป แต่ในตอนท้ายไวรุธเองกลับปรากฏที่โกดังที่มีการนัดค้าขายงานศิลปะที่ถูกขโมยไป ยิ่งเสียเหลี่ยมและเสียคุณตาย และสารภาพว่าตนเองเป็นผู้ขโมยงานศิลปะและจัดฉากทั้งหมด นอกจากนี้ยังจะยิงเฟรดเดอริกและลีโอองเพื่อแย่งชิงงานศิลปะไป แต่สุดท้ายไวรุธก็ถูกลีโอองยิงตายจากการไล่ล่า

- อาจ เป็นผู้รอบรู้และเชี่ยวชาญในหลากหลายด้านที่คอยช่วยเหลือเฟรดเดอริกและลือองในการหาเบาะแสต่างๆ เกี่ยวกับคนร้ายที่โจรกรรมงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลและเบาะแสต่างๆ เกี่ยวกับคนร้าย การปลอมตัว การหาอุปกรณ์ในการดักฟัง หรือการต่อสู้

- เสียเลย พ่อค้าซอฟต์แวร์เถื่อนที่พยายามจะนำงานศิลปะที่ได้มาจากการโจรกรรมมาขายให้แก่เสียเลยต่อไป

- เสียตุล พ่อค้าวัตถุโบราณและงานศิลปะ เป็นผู้ที่ติดต่อจะค้าขายงานศิลปะที่โจรกรรมมาจากหอศิลป์ต้นตาลจากเสียเลย

4.1.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบฉากต่างๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวดังนี้

- ฉากหอศิลป์ต้นตาล จังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่เกิดเหตุหลักของเรื่อง เรื่องราวทั้งหมดเริ่มขึ้น ณ สถานที่แห่งนี้

- ฉากสนามกอล์ฟ เป็นฉากที่เสียเลยและเสียตุลนัดกันเพื่อมาตีกอล์ฟและพูดคุยนัดแนะเรื่องการค้าขายงานศิลปะ และในขณะที่เสียทั้งสองพูดคุยนัดแนะกันนั้นก็มี อาจ ซึ่งปลอมตัวเข้ามาเพื่อสืบหาข้อมูลเรื่องวันเวลาในการนัดค้าขายกัน

- ฉากโกดัง เป็นสถานที่ที่เสียเลยและเสียตุลนัดกันเพื่อมาแลกเปลี่ยนค้าขายงานศิลปะกัน รวมถึงเป็นสถานที่ที่เกิดการปะทะกันระหว่างเฟรดเดอริกและลืออง กับไวรูดและลูกน้อง จนเกิดการไล่ล่ากันขึ้น และในฉากนี้เองก็ได้ปรากฏสัญลักษณ์พิเศษบางอย่างที่แสดงถึงอัตลักษณ์อีสาน ได้แก่ การละเล่นต่างๆ ของชาวอีสานที่ถูกนำมาผสมผสานลงในภาพยนตร์

4.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* มีการแฝงสัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงอัตลักษณ์อีสาน โดยสัญลักษณ์เด่นๆ ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ ได้แก่ การละเล่นที่นิยมเล่นกันในภาคอีสาน เช่น

- บักแต้ เป็นเมล็ดพันธุ์พืชชนิดหนึ่งที่ชาวอีสานมักนำมาแกงกัน โดยการนำเมล็ดบักแต้ไปถูกับพื้นจนเกิดความร้อน แล้วนำมาจี้กัน ดังเช่นที่ปรากฏในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* ที่นำมาใช้คล้ายเป็นอาวุธในการป้องกันตัวในเรื่อง

- บั้งโพละ เป็นของเล่นอย่างหนึ่งของคนอีสาน ทำจากไม้รวกสองท่อนซึ่งมีความยาวไม่เท่ากัน ท่อนหนึ่งไม่มีข้อและมีรูกลวงยาวตลอด ส่วนอีกท่อนหนึ่งที่สั้นกว่าสามารถมีข้อได้ จากนั้นนำไม้ไผ่ที่เหลากลมแล้วขนาดพอดีกับไม้รวกทั้งสองท่อนใส่เข้าไปในรูของไม้รวกท่อนสั้นให้แน่น และเหลาให้มีขนาดเล็กกว่ารูไม้รวกพอที่จะสามารถดึงเข้าออกได้ วิธีการเล่นก็คือ นำกระดาศที่ซุบน้ำมาม้วนเป็นก้อนกลม ใส่เข้าไปในรูไม้รวกให้แน่น จากนั้นจึงเอาแกนใส่เข้าไปและกระแทกตัวกระดาศก้อนกลมที่เราทำเป็นกระสุนไว้ด้านใน เพื่อให้ลูกกระสุนออกไปทางปลายไม้อีกท่อนหนึ่ง ลูกกระสุนที่

ถูกแรงอัดจากแกนจะออกไปทางปากรูไม้รวกและเกิดเสียงดัง คล้ายเสียง “โพละ” จึงเรียกว่า บั้งโพละ ซึ่งสำหรับภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* นี้ มีการนำบั้งโพละนี้มาใช้แทนอาวุธปืนในภาพยนตร์ด้วย

4.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *Frederick and Leon คู่เดือดปุดๆ* พบว่ามุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นมุมมองของบุรุษพจน์ที่ 1 เนื่องจากส่วนใหญ่ ตัวละครเป็นผู้พูดและเล่าเรื่องราวต่างๆ ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของบุรุษพจน์ที่ 3 อีกด้วย ตัวอย่างเช่น ในฉากที่ตัวละครเฟรดเดอริกและลีโอนกล่าวถึงอาจ และในฉากที่กล่าวถึงเสี้ยเสี้ยและเสี้ยตุล

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง *Yellow Summer*

กำกับโดย ณิชฎกานต์ คำสาสุ

ความยาว 15:54 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

โด่งและจ๋า ซึ่งเป็นชาวอีสานและอาศัยอยู่ในชนบท ทั้งคู่มีปัญหาทางการเงิน และยุทธซึ่งเป็นคนรู้จักของจ๋าก็ได้มาเสนอว่าให้ไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง จะได้นำเงินมาใช้จ่ายในครอบครัวได้ จ๋าก็แนะนำให้โด่งไปร่วมชุมนุมในครั้งนี้ หลังจากนั้น โด่งก็เสียชีวิตจากเหตุการณ์ชุมนุม ส่วนจ๋าก็ต้องหาเลี้ยงครอบครัวเพียงลำพัง

4.2.1 โครงเรื่อง (plot)

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* ภาพยนตร์มีการแบ่งโครงสร้างในการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และมีลำดับในการเล่าเรื่องที่เป็นไปตามลำดับขั้นของเวลา เริ่มจากการแนะนำตัวละคร รวมถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ไปจนถึงการจัดการกับปัญหาจนเรื่องคลี่คลายลง โดยมีรายละเอียดดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการที่ตัวละครหลัก คือ โด่งและจ๋า ซึ่งเป็นสามีภรรยาที่นั่งคุยกันเกี่ยวกับปัญหาเรื่องเงิน จ๋าบอกโด่งถึงปัญหาทางการเงินของครอบครัว เนื่องจากเงินที่พวกเขาตอนนี้ก็แทบไม่พอที่จะเลี้ยงชีพแล้ว และยุทธก็เพิ่งมาเสนอกับจ๋าวว่า ถ้าให้โด่งไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง เขาจะมีเงินให้ห้าพันบาท

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ยุทธมาหาโด่งที่บ้าน พูดถึงข้อเสนอที่เคยบอกจ๋าวเอาไว้ก่อนหน้านี้ให้โด่งฟัง เขาเสนอว่าถ้าโด่งไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดงก็จะมีเงินมาให้แก่ครอบครัวได้ทันที เขาจะให้เงินโด่งก่อนห้าพันบาท แต่ถ้าไปร่วมชุมนุมก็จะได้เงินมาใช้อีก รวมถึงมีข้าวให้กิน มีที่นอนให้ ถ้าโด่งตกลงจะไป อีกสองวันยุทธก็จะมารับ เรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่อโด่งตัดสินใจจะไปร่วมชุมนุมกับยุทธ เนื่องจากเขาเองก็ไม่ได้มีทางเลือกมากมายนัก เพราะ

เขาต้องการเงินเพื่อมาเลี้ยงครอบครัว จนถึงวันที่ยุทธมารับ โด่งกับจำต้องจากกัน โด่งจึงให้จำเก็บผ้าขาวม้าของเขาเอาไว้

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) ในตอนท้ายของเรื่อง หลังจากที่โด่งไปร่วมชุมนุม เขาได้เสียชีวิตลง จำก็ยังคงต้องใช้ชีวิต ทำงานและดูแลครอบครัวต่อไป

4.2.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
โด่ง กับ จำ	ความขัดแย้งระหว่างโด่งและจำเกิดขึ้นเนื่องจากปัญหาทางการเงินที่พวกเขาต้องประสบ ในตอนแรกจำแนะนำให้โด่งไปเข้าร่วมชุมนุมตามที่ยุทธเสนอ โด่งเองไม่ได้อยากไป แต่ด้วยความจำเป็น เขาจึงตัดสินใจไป ซึ่งในตอนหลังจำเองก็เป็นห่วงและไม่อยากให้โด่งไป

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-โด่ง	ในตอนแรกโด่งเองไม่ได้อยากไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง เพราะเขาเองก็กลัวตัวเองจะต้องเข้าไปเสี่ยง	สุดท้ายโด่งก็ตัดสินใจไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง เขายอมเสียสละและนึกถึงความเป็นอยู่ของครอบครัว
-จำ	ในตอนแรกจำแนะนำให้โด่งทำตามข้อเสนอของยุทธที่ให้โด่งไปร่วมชุมนุม เพื่อที่จะได้นำเงินมาให้แก่ครอบครัว โดยที่จำเองไม่ได้คิดถึงว่าโด่งจะ	ก่อนที่โด่งจะไปเข้าร่วมชุมนุม จำเริ่มรู้สึกไม่อยากให้โด่งไป เนื่องจากเธอเริ่มรู้สึกกังวลและเป็นห่วง กลัวว่าโด่งจะต้องไปเผชิญกับอันตราย

	อยากไปหรือไม่ และโด่งจะต้องไปเสียดียงเพียงใดถ้าเข้าร่วมชุมนุม	
--	---	--

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
โด่ง – โด่งมีฐานะที่ค่อนข้างยากจน เขาเป็นเสาหลักที่ต้องทำงานหาเลี้ยงครอบครัว	สังคมปัจจุบัน – สังคมในปัจจุบัน มีค่าครองชีพที่เพิ่มสูงมากขึ้น ทำให้ค่าใช้จ่ายก็เพิ่มมากขึ้นด้วย

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *Yellow Summer* พบว่า ภาพยนตร์เน้นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอก โดยความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือ โด่งไม่ได้อยากไปเข้าร่วมชุมนุม และในภายหลัง เจ้าเองก็ไม่อยากให้โด่งไปเข้าร่วมชุมนุม แต่สุดท้ายโด่งก็ตัดสินใจ ยอมเสียสละเพื่อครอบครัวและไปร่วมการชุมนุม เพื่อหาเงินมาให้แก่ครอบครัว ส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอก คือ การที่โด่งไม่ได้อยากไปเข้าร่วมชุมนุม แต่เนื่องจากฐานะทางบ้านที่ค่อนข้างยากจนของเขา และค่าครองชีพและค่าใช้จ่ายในสังคมปัจจุบันที่เพิ่มสูงขึ้น ทำให้เขาต้องตัดสินใจไปเข้าร่วมชุมนุมเพื่อหาเงินมาให้ครอบครัว

4.2.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการเล่าถึงประเด็นของความยากจน ที่ในบางครั้งก็เป็นสิ่งที่บีบบังคับให้ใครหลายคนจำเป็นต้องทำในสิ่งที่ไม่ได้อยากทำ แต่พวกเขาก็ไม่ได้มีทางเลือกมากนัก อย่างที่โด่งไม่ได้อยากไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง แต่เนื่องจากเขาต้องการหารายได้มาจุนเจือครอบครัว เขาจึงตัดสินใจทำ แต่สุดท้ายก็ต้องมาจบชีวิตลงจากการเข้าร่วมชุมนุมนี้ อีกทั้งยังมีประเด็นในเรื่องของการที่นักการเมืองผู้ร่ำรวยและมีอิทธิพลสามารถใช้เงินเพื่อซื้อคนยากคนจนมาเป็นพวกเพื่อสนับสนุนฝั่งของตนได้

4.2.4 ตัวละคร (character)

- โด่ง ชายหนุ่มชาวอีสาน อาศัยอยู่ในชนบท โด่งมีฐานะที่ค่อนข้างยากจนและครอบครัวของเขา กำลังประสบปัญหาเรื่องเงิน เมื่อยุทธมาเสนอเงินให้แลกกับการที่ให้เข้าไปเข้าร่วมชุมนุมกับกลุ่มเสื้อแดง เขาจึงจำเป็นต้องไป ทั้งที่ตัวเองก็ไม่ได้อยากไปนัก และสุดท้ายเขาก็ต้องมาจบลงชีวิตลงจากการไปร่วมชุมนุมในครั้งนี้

- จำ ภรรยาของโด่ง ในตอนแรก จำแนะนำให้โด่งไปชุมนุมตามที่ยุทธเสนอ เนื่องจากปัญหาทางการเงินของพวกเขา แต่เมื่อโด่งจะต้องไปจริงๆ จำก็กลับเป็นห่วงขึ้นมาและไม่อยากให้โด่งไปเข้าร่วมชุมนุม ในตอนสุดท้าย แม้ว่าโด่งจะเสียชีวิตลงจากการไปเข้าร่วมชุมนุม แต่จำก็ยังคงต้องเข้มแข็งและใช้ชีวิต ทำงานและหาเงินเพื่อมาจุนเจือครอบครัวของเขาต่อไป

- ยุทธ ชายผู้เป็นรุ่นพี่ที่โด่งเคารพ เขาเป็นผู้ที่มาเสนอเงินให้แก่โด่งและครอบครัว แลกกับการให้โด่งไปเข้าร่วมชุมนุมกลุ่มเสื้อแดงกับเขา ยุทธให้เงินกับโด่งจำนวนห้าพันบาท และบอกว่าถ้าโด่งไปจะได้เงินเพิ่มอีก มีที่อยู่กินให้ทั้งหมด และเขาจะมารับโด่งไปร่วมชุมนุม

4.2.5 ฉาก (setting)

- ฉากที่อยู่อาศัยของตัวละครหลัก เป็นบ้านทำจากไม้ทั้งหลัง ตัวบ้านยกขึ้นสูงจากพื้น มีใต้ถุนหลังคาทำด้วยสังกะสี แสดงให้เห็นถึงบ้านในลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์อีสาน

- ฉากทุ่งนา ทุ่งนาที่กว้างใหญ่และเขียวสดบ่งชี้ว่าไกลจากผู้คน แสดงให้เห็นถึงความเงียบสงบของชนบทอีสาน

4.2.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

- ผ้าขาวม้า ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* โด่งมักจะพกผ้าขาวม้าพาดบ่าติดตัวไว้ตลอดเวลา แต่ในฉากที่โด่งและจำจำเป็นจะต้องจากกัน เนื่องจากโด่งจะต้องไปเข้าร่วมชุมนุมในกรุงเทพฯ โด่งจึงให้จำเก็บผ้าขาวม้าของเขาเอาไว้ เพื่อผ้าขาวม้าผืนนี้จะได้เป็นตัวแทนของโด่งในเวลาที่เขาไม่อยู่

- ภาพขาวดำ ในตอนท้ายของภาพยนตร์ มีรูปขาวดำของโด่งแขวนไว้ที่เสาภายในบ้าน ภาพขาวดำนี้เป็นสิ่งที่ใช้บอกเล่าว่า โด่งได้เสียชีวิตลงแล้ว

4.2.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *Yellow Summer* พบว่า ภาพยนตร์เล่าเรื่องด้วยมุมมองของชาวบ้านในชนบทที่มีฐานะยากจน บางครั้งพวกเขาเหล่านั้นก็ถูกความยากจนบังคับให้ต้องทำให้สิ่งที่ไม่ได้อยากทำอย่างไม่มีทางเลือก ภาพยนตร์เน้นมุมมองในการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 และมุมมองการเล่าเรื่องแบบรัฐรอบด้าน โดยมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ในภาพยนตร์ เช่น ตอนที่ตัวละครพูดถึงปัญหาที่ตนเองต้องประสบพบเจอด้วยตนเอง ส่วนมุมมอง

ในการเล่าเรื่องแบบรัฐรอบด้าน เช่น ในตอนท้ายที่ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการจากไปของโด่งโดยการที่มีการแขวนรูปขาวดำของโด่งไว้ที่เสาภายในบ้าน

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง เกือบ

กำกับโดย ชีฉิมพร ภูพันนา

ความยาว 12:21 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

คำใส เด็กชายชาวอีสาน ผู้ซึ่งต้องการรองเท้าเพื่อที่จะใส่ไปลงแข่งขันวิ่งที่โรงเรียน แต่เนื่องจากบ้านของเขามีฐานะที่ยากจน พ่อจึงบอกจะซ่อมรองเท้าให้แทนการซื้อคู่ใหม่ เมื่อคำใสออกไปช่วยพ่อทำงานรับซื้อของเก่า คำใสเจอเงินอยู่ในหมอน เขาจึงเก็บมาหวังจะเอาเงินนี้ไปซื้อรองเท้าคู่ใหม่ แต่หลังจากนั้น พ่อก็ซ่อมรองเท้าเก่าให้คำใส และสอนให้คำใสรู้จักประหยัดและพอเพียง คำใสถูกจับได้ว่าหยิบเงินจากหมอนไปและโดนตี เขาใส่รองเท้าเก่าที่พ่อซ่อมไปวิ่ง ชณะลงแข่ง หลังจากที่คำใสเห็นเพื่อนที่เป็นคู่แข่งล้มลง แทนที่คำใสจะไม่สนใจและวิ่งเข้าเส้นชัย แต่เขากลับมีน้ำใจเข้าไปช่วยเหลือเพื่อนที่ล้มลง

4.3.1 โครงเรื่อง (plot)

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง เกือบ มีการดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา โดยภาพยนตร์มีการเปิดเรื่องด้วยปมปัญหาของเด็กชายที่อยากได้รองเท้าคู่ใหม่สำหรับการแข่งขันวิ่ง ภาพยนตร์แบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น เปิดเรื่องด้วยปมปัญหาของเรื่อง คือ ฉากที่มีการแข่งขันวิ่ง ด้วยความที่คำใสเป็นเด็กที่ไม่ได้แข็งแรง แต่ก็ยังลงแข่งขันวิ่งและโดนเพื่อนที่ลงแข่งขันด้วยกันพุดจาตุถูก หลังจากนั้นภาพยนตร์ก็เล่าเรื่องราวย้อนกลับไปที่ก่อนเกิดเหตุการณ์การแข่งขันวิ่ง พ่อแม่และคำใสนั่งรับประทานอาหารกันอยู่ภายในบ้าน คำใสเอ่ยปากเพื่อขอให้พ่อซื้อรองเท้าให้ใหม่เพื่อใช้สำหรับการแข่งขันวิ่ง หลังจากนั้นเรื่องราวก็พัฒนามาจนถึงเหตุการณ์ที่คำใสออกไปช่วยพ่อทำงาน

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) พ่อของคำใสประกอบอาชีพรับซื้อของเก่า เมื่อคำใสออกไปช่วยพ่อทำงาน มีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งเอาหมอนใบเก่าๆ มาแลกงาน คำใสดึงถุงที่ยัดในหมอนออกและพบเงินอยู่ภายในหมอนใบนั้น เรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) เมื่อคำใสเก็บเงินนั้นใส่กระเป๋าของตนเองแทนที่จะให้พ่อ

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) พ่อซ่อมรองเท้าเก่าๆ ให้กับคำใส และสอนคำใส่ว่า ถึงรองเท้าจะเก่าแต่ก็สามารถใส่เดินได้เหมือนกัน แม้แต่ในหลวงเองก็ยังใส่รองเท้าเก่า แต่การที่มีรองเท้าใส่ก็มั่นใจว่าโชคดีแล้ว หลังจากนั้นคำใสก็ถูกจับได้ว่าเอาเงินที่อยู่ในหมอนไป คำใสคืนเงินให้แก่พ่อ และ

ตัดใจไม่ซื้อรองเท้าใหม่ตามที่พ่อสอน เรื่องราวทั้งหมดคลี่คลายลง เมื่อถึงวันแข่งขันวิ่ง คำใสไม่ได้ใส่รองเท้าวิ่งเหมือนเด็กคนอื่นๆ คำใสวิ่งจนเกือบถึงเส้นชัย แต่เมื่อเขาเห็นเพื่อนคนหนึ่งล้ม เขาจึงยื่นมือเข้าไปช่วยดึงและพยุงเพื่อนเดินมา

4.3.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เก็บ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
คำใส กับ พ่อ	ความขัดแย้งเริ่มต้นจากการที่คำใสอยากจะได้รองเท้าคู่มือเพื่อใช้สำหรับการวิ่งแข่ง แต่พ่อไม่สามารถซื้อรองเท้าคู่มือให้ได้
คำใส กับ เพื่อน	ความขัดแย้งระหว่างคำใสกับเพื่อนนั้นมาจากการที่เพื่อนของคำใสพูดจาดูถูกเขาในการแข่งขันวิ่ง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เก็บ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
คำใส	ด้วยความอยากได้รองเท้าคู่มือไว้ใส่สำหรับวิ่ง ทำให้คำใสแอบหยิบเงินที่ซ่อนไว้ในหมอนที่มีคนเอามาแลกของพ่อไป	คำใสเชื่อฟังคำสอนของพ่อที่ว่าเราไม่จำเป็นต้องซื้อรองเท้าใหม่ จะรองเท้าเก่าหรือใหม่ก็สามารถใส่ได้เหมือนกัน
	คำใสโกรธที่เพื่อนพูดจาดูถูกเรื่องที่เขาลงแข่งขันวิ่ง	คำใสมีน้ำใจนักกีฬา ช่วยพยุงเพื่อนที่ล้มจากการแข่งขันวิ่ง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
คำใส – ตัวละครเป็นเด็ก และมีความอยากได้อะไรก็มีไปตามสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น เห็นเพื่อนมีรองเท้าใส่กันก็อยากที่จะมีบ้าง	สถานะทางสังคม – สภาพแวดล้อมภายนอกที่มีความขัดแย้งกับตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ คือ สถานะทางสังคม เนื่องจากฐานะของครอบครัวคำใสค่อนข้างยากจน ไม่ได้มีเงินเพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการในสิ่งที่คำใสอยากได้หรืออยากมี

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ* พบว่าภาพยนตร์เน้นในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง ทั้งความขัดแย้งระหว่าง คำใสกับพ่อ และความขัดแย้งระหว่าง คำใสกับเพื่อน โดยความขัดแย้งในเรื่องก็ไม่ได้เป็นความขัดแย้งที่มีความรุนแรง เช่น ความขัดแย้งระหว่างคำใสกับพ่อ ก็เป็นเพียงเพราะความอยากได้รองเท้าใหม่ของคำใส แต่ก็คลี่คลายลงไปได้จากการที่พ่อสอนให้คำใสรู้จักประหยัดและพอเพียง ส่วนความขัดแย้งระหว่างคำใสและเพื่อนนั้นเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างการลงแข่งขันวิ่ง ซึ่งความขัดแย้งนั้นก็คลี่คลายลงด้วยการที่คำใสนึกถึงวันที่คำใสและเพื่อนช่วยเหลือซึ่งกันและกัน คำใสจึงเดินไปช่วยพุงเพื่อนที่ล้มจากการวิ่งขึ้นมา

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือ คำใส ไม่ว่าจะเป็นอย่างที่คำใสครุ่นคิดถึงเรื่องเงินที่หยิบมาจากหมอนที่มีคนเอามาแลก หรือครุ่นคิดถึงคำพูดที่เพื่อนดูถูกในการลงแข่งขันวิ่งก็ตาม แต่สุดท้ายเรื่องราวในใจของคำใสก็คลี่คลายลงได้ ด้วยจากทั้งคำสอนที่พ่อสอนให้รู้จักพอเพียง และจากการที่คิดถึงสิ่งดีๆ ที่เคยทำร่วมกันกับเพื่อน

4.3.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการศึกษาพบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ คือ ต้องการปลูกฝังในเรื่องของความพอเพียงตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดยสอดแทรกคำสอนผ่านเรื่องราวของเด็กชายที่ต้องการรองเท้าใหม่มาเพื่อใช้ในการแข่งขันวิ่ง พ่อของเขาจึงสอนลูกรู้จักพอเพียง ใช้รองเท้าคู่เก่าที่ยังใช้ได้ไปก่อน

4.3.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ* นั้น ภาพยนตร์มีตัวละครหลักเพียงตัวละครเดียว คือ คำใส แต่ก็ยังมีตัวละครอื่นๆ ที่มาประกอบในเรื่องอีก โดยรายละเอียดตัวละครแต่ละตัวมีดังนี้

- คำใส เด็กชายชาวอีสาน อายุราว 8 ขวบ ไร้เดียงสาตามประสาเด็ก เชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ มีน้ำใจนักกีฬา
- เพื่อนของคำใส เด็กชายชาวอีสานรุ่นราวคราวเดียวกับคำใส เป็นคนที่พูดจาถูกคำใสในการลงแข่งขันวิ่ง แต่สุดท้ายก็มีน้ำใจนักกีฬา
- พ่อของคำใส มีฐานะยากจน ประกอบอาชีพรับซื้อของเก่า มีความขยันหมั่นเพียร เป็นคนรู้จักความพอเพียง

4.3.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ* พบฉากที่ปรากฏดังนี้

- ฉากโรงเรียน เป็นฉากที่แสดงภาพของโรงเรียนในชนบทอีสาน อาคารเรียนทำด้วยไม้ โต๊ะในห้องเรียนเป็นโต๊ะไม้ พื้นโรงเรียนยังคงเป็นดิน
- ฉากที่อยู่อาศัยและสภาพแวดล้อมบริเวณบ้านของตัวละคร เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ในแบบชนบทอีสาน เป็นฉากที่ตัวละครนั่งรับประทานอาหารกันแบบอีสาน คือ มีกระติบข้าว และใช้มือในการรับประทานอาหาร

4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ* พบสัญลักษณ์พิเศษซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่

- รองเท้า เป็นสัญลักษณ์ที่หมายถึง การฟันฝ่าอุปสรรค
- คำสอนของพ่อ พ่อในที่นี้ไม่เพียงหมายถึงแค่พ่อของคำใส แต่เปรียบได้กับคำสอนของในหลวง ซึ่งเป็นพ่อหลวงของแผ่นดิน
- พระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นเสมือนตัวแทนคำสอนหรือพระราชดำรัสต่างๆ ของพระองค์

4.3.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เกิบ* พบว่า มุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เน้นการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 และมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน

มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เช่น ในตอนที่คำใสบอกว่าเขาอยากได้รองเท้าคูใหม่เป็นช่วงที่ตัวละครเล่าเรื่องราวต่างๆ ด้วยตนเอง ส่วนมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน เช่น ในตอน

ที่เล่าถึงปมปัญหาระหว่างคำใสและเพื่อน โดยมีเสียงของเพื่อนที่เคยพูดดูถูกคำใสเป็นเสียงเล่าเรื่องที่ ทำให้คนดูเข้าใจว่าทั้งสองคนเคยมีปัญหากันมาก่อนหน้านี้

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง *แก่นนิยม*

กำกับโดย ญัฐกานต์ คำสำสุ และจิรดา จันทคาม ความยาว 8:01 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

ตัวละครชายในเรื่องเกิดคำถามว่า ทำไมผู้คนส่วนใหญ่จึงเข้าไปอาศัยอยู่ในเมืองมากกว่าที่จะ อยู่ในท้องถิ่นของตน จนกระทั่งวันหนึ่งที่ตัวละครชายในเรื่องออกไปทำงานในเมือง ต้องเผชิญกับความวุ่นวายในเมืองจนทำให้ตัวละครเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว และเดินทางกลับบ้านในชนบทของตน

4.4.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น มีการเปิดเรื่องด้วยคำกล่าวของแม่ของตัวละครชายในเรื่องว่า “ในเมืองใหญ่มันปิดตอก ลูบ้านเฮาก็ไปได้” รวมถึงคำถามที่ตามมาของตัวละครชายว่า ทำไมผู้คนจึงต้องการเข้าไปอาศัยในเมืองมากกว่าการอยู่ในชนบทหรือท้องถิ่นของตน หลังจากนั้นมีการพัฒนาเหตุการณ์ โดยการที่ตัวละครชายที่ตั้งคำถามในตอนต้นเรื่องนั้นออกเดินทางจากท้องถิ่นของตนเข้ามาอาศัยอยู่ในเมือง ซึ่งต้องพบเจอกับความวุ่นวายต่างๆ ในเมือง

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ตัวละครชายต้องเผชิญหน้าและใช้ชีวิตในเมือง พบเจอกับการจราจรที่คับคั่ง ผู้คนจอแจ รวมถึงความโดดเดี่ยวจากการจากบ้านและครอบครัวเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองเพียงลำพัง ในตอนนี้มีการแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในสังคมเมือง ไม่ว่าจะเป็นการเดินทางโดยรถสาธารณะต่างๆ การต้องเผชิญกับมลภาวะต่างๆ ในเมือง จนกระทั่งเรื่องดำเนินมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) คือ ในฉากที่ตัวละครชายนั่งอยู่ข้างสระน้ำในสวนสาธารณะแห่งหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวที่ตัวละครต้องเผชิญเมื่อต้องมาอาศัยเพียงลำพังในเมือง จนตัวละครตัดสินใจเดินทางกลับบ้านเกิดในชนบท

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เมื่อตัวละครตัดสินใจกลับบ้านเกิดในชนบท เรื่องราวต่างๆ จึงคลี่คลายลง ความโดดเดี่ยวที่เกิดขึ้นกับตัวละครได้คลี่คลายลงเมื่อตัวละครได้กลับมาพบกับครอบครัวและผู้คนในบ้านเกิดของเขาอีกครั้ง รวมถึงตัวละครก็ได้เข้าใจมากขึ้นถึงคำกล่าวของแม่ที่ตัวละครได้กล่าวถึงในตอนต้นเรื่องว่า “ในเมืองใหญ่มันปิดตอก ลูบ้านเฮาก็ไปได้”

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องของภาพยนตร์ดังกล่าวจะเห็นว่า ภาพยนตร์มีการแฝงประเด็นถึงการปลุกฝังให้รักท้องถิ่น หรืออาจเรียกได้ว่าท้องถิ่นนิยม โดยแสดงให้เห็นภาพของวิถีชีวิตความเป็นอยู่

รวมถึงสภาพแวดล้อมของสังคมท้องถิ่นที่มีความน่าอยู่ เงียบสงบ ไม่มีความวุ่นวาย ใกล้ชิดกับธรรมชาติ ผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน มาเปรียบเทียบกับภาพของวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และสภาพแวดล้อมของสังคมเมืองที่ผู้คนขวักไขว่ ทรน้านขนันต์ ต้องพบเจอกับมลภาวะต่างๆ มากมาย รวมถึงต้องเผชิญกับความโดดเดี่ยวในเมืองอีกด้วย

4.4.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
ตัวละครชาย กับ แม่ของเขา	จุดที่แสดงให้เห็นความขัดแย้งของตัวละครทั้งสองตัวนี้ คือ ในช่วงเปิดเรื่อง โดยแม่กล่าวว่า การอยู่ในเมืองนั้นไม่ดีเท่ากับการอยู่บ้านเกิดของตนในชนบท ในขณะที่ตัวละครชายก็เกิดคำถามว่า แล้วทำไมผู้คนในท้องถิ่นจึงเดินทางเข้าไปอาศัยอยู่ในเมือง ตนจึงเดินทางเข้าไปลองใช้ชีวิตอยู่ในเมือง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
ตัวละครชาย	เป็นคนหัวรั้น ทะเยอทะยาน อยากเข้าไปลองใช้ชีวิตอยู่ในเมือง	เป็นคนรักครอบครัว การกลับมาใช้ชีวิตในท้องถิ่น จะทำให้ได้ใกล้ชิดกับครอบครัว และไม่ต้องเผชิญกับความรู้สึกโดดเดี่ยวเหมือนอยู่ในเมือง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *แก่นนิยม*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
ตัวละครชาย – เนื่องจากตัวละครเติบโตมาในสังคมชนบท เขาจึงชอบความเงียบสงบ และในเมืองแม้จะมีผู้คนอาศัยอยู่มากมาย แต่ก็ยังทำให้เขารู้สึกโดดเดี่ยวเนื่องจากความคิดถึงบ้าน	สังคมเมือง – สังคมเมืองที่มีการจราจรคับคั่ง ผู้คนเดินขวักไขว่ มีมลภาวะมากมาย อีกทั้งยังห่างไกลจากครอบครัว

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบว่ามีการเน้นความขัดแย้งของเรื่องไปที่ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครและความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอกซึ่งคือสังคมเมือง โดยเรื่องราวความขัดแย้งเริ่มจากคำกล่าวที่แม่ของตัวละครกล่าวว่า ในเมืองนั้นไม่ดีเท่ากับท้องถื่นของเรา กับสิ่งตัวละครชายที่ได้ยินและพบเจอมาว่า คนส่วนใหญ่ในนั้นมักจะออกไปอาศัยอยู่ในเมืองกัน จึงทำให้ตัวละครชายนั้นเกิดความขัดแย้งขึ้นในจิตใจและตัดสินใจออกเดินทางไปใช้ชีวิตในเมือง และพบเจอสิ่งต่างๆ ในเมือง เรื่องราวคลี่คลายลงด้วยการที่ตัวละครกลับมาอยู่บ้านเกิดในชนบท โดยตัวละครได้เรียนรู้จากการออกไปลองใช้ชีวิตในเมืองและพบเจอกับความโดดเดี่ยวของความห่างไกลบ้าน วิถีชีวิตเดิมๆ ของตน และครอบครัว โดยสรุปแล้วภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ต้องการจะแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่เงียบสงบ น่าอยู่ และมีความใกล้ชิดกับธรรมชาติของชนบทอีสาน รวมถึงสภาพชุมชนที่คนในชุมชนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

4.4.3 แก่นเรื่อง (theme) กิจกรรมมหาวิทยาลัย

จากการศึกษาพบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ คือ ให้ความรักและภูมิใจในชนบทหรือท้องถื่นของตน โดยเริ่มจากการตั้งคำถามของตัวละครว่าทำไมผู้คนจึงชอบที่จะเข้าไปอาศัยอยู่ในเมือง ตัวละครจึงออกเดินทางเข้าไปใช้ชีวิตในเมืองใหญ่ และเรียนรู้ถึงวิถีชีวิตของการอยู่ในเมืองใหญ่ที่มีความวุ่นวาย รวมถึงความโดดเดี่ยวของการอยู่ไกลบ้านเกิดและครอบครัว ซึ่งมีความแตกต่างจากชีวิตในชนบทที่เรียบง่ายของตน สุดท้ายจึงทำให้ตัวละครได้เข้าใจถึงคำกล่าวที่แม่กล่าวสอนตนว่า การอยู่ในเมืองนั้นดีสู้การอยู่ในท้องถื่นของตนไม่ได้

4.4.4 ตัวละคร (character)

ตัวละครหลักในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ มีเพียงตัวละครเดียว เป็นตัวละครชายซึ่งในเรื่องนั้นไม่ได้ระบุชื่อเอาไว้ โดยตัวละครชายนี้เป็นชายหนุ่มที่เติบโตมาในครอบครัวที่อาศัยอยู่ในชนบทในจังหวัดขอนแก่น พูดภาษาอีสาน แต่เมื่อโตขึ้นก็ออกเดินทางไปใช้ชีวิตอยู่ในเมือง เป็นคนซื่อๆ เป็นตัวแทนของคนอีสานรุ่นใหม่ๆ ในชนบทที่มีความคิดจะมาใช้ชีวิตอยู่ในเมือง

4.4.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบฉากต่างๆ ที่ใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว โดยสามารถแบ่งได้เป็นฉากหลักๆ 2 สถานที่ คือ ฉากในชนบทและฉากในเมือง โดยทั้งฉากในชนบทและในเมืองสามารถแบ่งได้เป็นฉากย่อยๆ ดังนี้

- ฉากทุ่งนาในชนบท เป็นฉากที่แสดงถึงทัศนียภาพที่กว้างขวางและความเงียบสงบของท้องนาในชนบท ใกล้ชิดกับธรรมชาติ มีต้นไม้ มีฝูงนกบิน

- ฉากในเมือง เป็นฉากที่แสดงให้เห็นภาพของความวุ่นวายในเมือง ไม่ว่าจะเป็นภาพของรถราที่แล่นไปมาเต็มถนน การจราจรที่คับคั่ง ผู้คนที่เดินขวักไขว่ การทำกิจกรรมต่างๆ ของผู้คนในเมือง นอกจากนี้ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ยังมีการใช้สีในฉากต่างๆ ในเมืองเป็นสีชาวดำ เพื่อให้รู้สึกถึงความหม่นหมองของเมืองในภาพความคิดของตัวละคร

- ฉากสวนสาธารณะในเมือง เป็นฉากที่ชายผู้เป็นตัวละครหลักของเรื่องมาเดินเล่น และพบเจอกับผู้คนที่มากับครอบครัว จึงทำให้ตัวละครเกิดความโดดเดี่ยว นั่งครุ่นคิดถึงบ้านและครอบครัวของตน

- ฉากถนนในเมือง เป็นฉากที่ตัวละครชายแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสีเหลืองแปลกตา ถือกระติบข้าว และเดินอยู่กลางถนน ตัวละครชายเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมอีสานที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมอีสานและวัฒนธรรมเมือง

- ฉากที่อยู่อาศัยและสภาพบ้านเรือนของตัวละครหลักในชนบท แสดงให้เห็นสภาพบ้านสภาพแวดล้อมในชนบท รวมถึงวิถีชีวิตของผู้คนในชนบทอีสาน

4.4.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่องแก่นนิยม เป็นการใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวและสื่อความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์และความรู้สึกของตัวละคร และมีสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสาน ดังนี้

- ทุ่งนา เป็นสัญลักษณ์ที่มักถูกนำมาใช้เป็นภาพแทนของการนำเสนอถึงความเป็นชนบทที่มีความใกล้ชิดกับธรรมชาติ

- ฝูงนกบิน เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเป็นอิสระ ซึ่งเป็นภาพเปิดในตอนต้นๆ เรื่อง ถ้านำมาเปรียบกับตัวละครแล้ว ก็เปรียบเสมือนความอิสระของตัวละครที่จะสามารถทำอะไรก็ได้ในขณะที่อยู่ในท้องถิ่นของตน นอกจากนี้การที่นกบินเป็นฝูงก็ยิ่งแสดงถึงพวกพ้องเพื่อนฝูงที่ตัวละครมีในขณะที่อยู่ในชนบท

- นกเกาะบนเสาไฟ เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวของตัวละครชายที่ต้องมาอาศัยอยู่ในเมืองเพียงลำพังและเผชิญกับความโดดเดี่ยว

- ชายเป่าแคน แคนเป็นเครื่องดนตรีทางภาคอีสาน ในที่นี้แคนจึงเปรียบเสมือนสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของความเป็นอีสาน รวมถึงเสียงแคนก็เป็นสัญลักษณ์ทางเสียงอย่างหนึ่งที่มีเอกลักษณ์และแสดงถึงความเป็นอีสานได้เป็นอย่างดี

- ตัวละครชายแต่งตัวแปลกตาและถือกระบี่ข้าว ซึ่งกระบี่ข้าวเองก็เป็นภาชนะที่ใช้ในการเก็บอาหาร เป็นงานหัตถกรรมอย่างหนึ่งที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวอีสาน ในที่นี้กระบี่ข้าวจึงเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนของอัตลักษณ์หรือความเป็นอีสาน รวมถึงตัวละครชายที่แต่งตัวแปลกตาและถือกระบี่ข้าว เป็นตัวแทนของวัฒนธรรมอีสานที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมอีสานที่แตกต่างจากวัฒนธรรมเมือง

- ภาษาอีสาน เป็นสัญลักษณ์ทางเสียงที่สำคัญในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ของอีสานในภาพยนตร์สั้นนี้

4.4.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นอีสานเรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองการเล่าเรื่องจากมุมมองของคนในชนบทหรือคนในท้องถิ่นที่มีลักษณะที่เป็นท้องถิ่นนิยม โดยมีการเปรียบเทียบให้เห็นถึงความแตกต่างของสภาพวิถีชีวิตระหว่างการใช้ชีวิตในชนบทและในเมือง นอกจากนี้ หากพิจารณาการเล่าเรื่องผ่านประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องหรือมุมมองการเล่าเรื่องตามบุรุษพจน์นั้น จะพบว่ามีการใช้มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง ได้แก่การเล่าเรื่องราวของตัวละครชายผู้เป็นตัวละครหลัก โดยสังเกตได้ตั้งแต่การเริ่มเปิดเรื่อง ที่ตัวละครเป็นคนพูดประโยคเปิดเรื่องว่า

“แม่เคยบอกผมว่า ในเมืองใหญ่มันปิดตอก สู้บ้านเฮาก็ได้ แต่ผมก็บ่เข้าใจ ว่าเป็นยังคนจึงมักสิเข้าไปอยู่ในเมือง มันเป็นเพราะอิหยังกัน”

รวมถึงภาพความวุ่นวายต่างๆ ในเมือง ก็ล้วนแล้วแต่เป็นภาพที่สะท้อนมาจากความคิดของตัวละครหลักผู้เล่าเรื่องทั้งสิ้น กล่าวคือ เป็นภาพเมืองในสายตาของตัวละครผู้เล่าเรื่อง เป็นเมืองที่ไม่ได้น่าอยู่ มีแต่ความวุ่นวาย ไม่มีสีสัน จนกระทั่งตัวละครกลับบ้าน ทุกอย่างจึงกลับมาสู่ปกติสุขอีกครั้งหนึ่ง ทั้งหมดนี้เป็นการเล่าเรื่องแบบที่ตัวละครเป็นผู้นำพาเราไปดูวิถีชีวิตของเขา ทั้งวิถีชีวิตในเมืองและกลับมาสู่วิถีชีวิตในชนบท และในตอนสุดท้ายตัวละครก็มีการพูดประโยคเดียวกันกับตอนเปิดเรื่อง เพื่อเป็นการตอกย้ำให้ผู้ชมใคร่ครวญถึงคำถามอีกครั้ง

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน*

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO

ความยาว 11:06 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก

เรื่องย่อ :

อาจ ชายหนุ่มชาวอีสานที่เข้าไปหาเรื่องกลุ่มอันธพาลกลุ่มหนึ่ง จนทำให้ชายผู้เป็นหัวหน้ากลุ่มอันธพาลรู้สึกแปลกใจ เนื่องจากไม่เคยรู้จักกันมาก่อน จนกระทั่งต่อสู้กันไปได้สักพัก หัวหน้ากลุ่มอันธพาลจึงถามว่าตนและอาจเคยมีปัญหาบาดหมางเรื่องอะไรกันมาก่อนหน้านี้ อาจจึงเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้ฟัง จากเหตุการณ์ที่หัวหน้ากลุ่มอันธพาลเดินมาชนนมของเขาตกพื้น จากนั้นทั้งสองก็สู้กันต่อ จนกระทั่งหัวหน้าอันธพาลเองก็ได้เล่าเหตุการณ์ที่อาจเคยมาชนนมของเขาตกพื้นเช่นกัน เมื่อครั้งที่เขาอยู่มัธยม จึงทำให้อาจเกิดความรู้สึกผิด หัวหน้ากลุ่มอันธพาลจึงเสนอให้กลับไปแก้ไขเรื่องราวความหมาดบางใจกันในอดีต ด้วยการเดินไปเก็บนมที่ทำตกพื้นขึ้นมาคืนด้วยกัน

4.5.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) เรื่องราวทั้งหมดเริ่มต้นขึ้นด้วยความขัดแย้งระหว่างชายสองคน คือ อาจและหัวหน้ากลุ่มอันธพาล อาจเดินเข้ามาอาละวาดกับชายกลุ่มหนึ่งที่สนามและพูดถึงแต่ชนมของเขา ชายคนหนึ่งที่อยู่ในกลุ่มไม่พอใจที่ถูกหาเรื่องจึงสั่งให้เหล่าลูกน้องของเขาเข้าไปจัดการกับอาจ การต่อสู้เริ่มต้นขึ้น และจบลงด้วยการที่อาจนั้นเป็นฝ่ายชนะไป ชายผู้เป็นหัวหน้าของกลุ่มเมื่อเห็นเป็นดังนั้น เห็นท่าจะไม่ดี จึงลองเจรจา หัวหน้ากลุ่มไต่ถามอาจว่าเคยมีความแค้นส่วนตัวอะไรกันมาก่อนหน้านี้ถึงได้มาหาเรื่องกัน อาจจึงเล่าถึงเหตุการณ์ที่ชายผู้เป็นหัวหน้ากลุ่มเดินมาชนนมของเขาตกพื้น หลังจากนั้นทั้งสองก็ต่อสู้กันตัวต่อตัว

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ทั้งสองต่อสู้กันไปจนถึงจุดหนึ่งที่อาจกำลังได้เปรียบ หัวหน้ากลุ่มนั้นเห็นท่าไม่ดี จึงเรียกชื่ออาจขึ้นมา อาจตกใจและสงสัยว่าหัวหน้ากลุ่มนั้นรู้จักชื่อเขาได้อย่างไร หัวหน้ากลุ่มคนนั้นจึงเล่าเรื่องราวในอดีตขึ้นมาว่า เมื่อครั้งที่เขายังเป็นเด็กนั้น อาจมาชนนมของเขาตกพื้น และเขารู้ว่าไม่ได้ เนื่องจากตอนนั้นอาจเป็นนักเลงประจำโรงเรียน หลังจากเหตุการณ์นั้นจึงทำให้เขากลายเป็นอันธพาลมาจนปัจจุบัน เมื่ออาจได้รู้ดังนั้น เขาก็รู้สึกผิดกับสิ่งที่ตัวเองทำลงไป

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เมื่อเห็นอาจเสียใจและรู้สึกผิดกับการกระทำของตน หัวหน้ากลุ่มคนนั้นให้อภัยและคิดหาวิธีแก้ไข เขาพาอาจไปบริเวณที่เขาทำนมของอาจตก และเก็บนมขึ้นมาแบ่งกันกิน

4.5.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
อาจ กับ หัวหน้ากลุ่มอันธพาล	ความขัดแย้งของทั้งคู่เริ่มต้นขึ้นเมื่ออาจเข้ามา อาละวาดชายกลุ่มหนึ่ง ซึ่งหัวหน้ากลุ่มกลุ่มนั้น เคยทำขนมของเขาตกพื้น แต่เมื่อทั้งสองสู้กันไป กันมา หัวหน้ากลุ่มก็ได้บอกความจริงกับอาจว่า อาจเองก็เคยทำขนมของเขาตกเมื่อครั้งยังเป็น เด็ก

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-อาจ	อาจไม่พอใจ เขามาอาละวาด หัวหน้ากลุ่มและใช้กำลังต่อสู้ กับกลุ่มอันธพาลนั้น เนื่องจาก ยัง คง ติด อยู่ กับ เรื่อง ราว ความแค้นในอดีต	เมื่ออาจรู้ว่าเขาเองก็เคยทำ ขนมของหัวหน้ากลุ่มอันธพาล ตกเมื่อครั้งยังเป็นเด็ก เขาเองก็ รู้สึกผิดในสิ่งที่ตนเองได้ทำลงไป
-หัวหน้ากลุ่มอันธพาล	เขาเป็นอันธพาล ชอบหาเรื่อง คนอื่นไปทั่ว และสิ่งที่ทำให้เขา กลายมาเป็นอันธพาลแบบนี้ก็ เพราะเรื่องราวความแค้นในอดีตระหว่างเขาและอาจ	แม้อาจจะเคยทำให้เขาโกรธ แค้นเมื่อครั้งที่เขายังเป็นเด็ก แต่สุดท้ายแล้วเขาก็ยอมที่จะ ให้อภัยอาจในที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* เน้นเรื่องปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร รวมถึง ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และไม่มี ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อม

ภายนอก โดยความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเรื่อง คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร อาจ กับ หัวหน้ากลุ่มอันทพาล ที่มีปัญหาหันมาตั้งแต่เมื่อครั้งยังเป็นเด็ก ส่วนความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครทั้งสองตัว ทั้งอาจและหัวหน้ากลุ่มอันทพาลนั้น ก็ค่อนข้างที่จะเหมือนกัน คือ ในด้านลบ ทั้งสองคนใช้กำลังและคิดถึงแต่เรื่องราวความแค้นในอดีตเหมือนกัน ส่วนในด้านดี คือ สุกท้ายแล้วทั้งสองคนก็ยอมที่จะให้อภัยกันและลืมเรื่องราวความแค้นในอดีตที่มีต่อกันไป

4.5.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* พบว่า แก่นของภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารในเรื่องของการให้อภัยกัน ถึงแม้ว่าอาจและหัวหน้ากลุ่มจะเคยมีเรื่องบาดหมางกันมาตั้งแต่ครั้งที่พวกเขาเด็กๆ แต่สุดท้ายแล้วทั้งสองคนก็ยอมให้อภัยกัน

4.5.4 ตัวละคร (character)

- อาจ ชายหนุ่มชาวอีสาน เขาเป็นอันทพาลที่ขบขี้แค้นคนอื่นมาตั้งแต่ครั้งยังเป็นเด็ก อาจ โหมโหที่หัวหน้ากลุ่มอันทพาลนั้นเดินมาชนเขาจนขนมของเขาซื้อมาตกลงพื้น เขาจึงมาอาละวาดหัวหน้าและกลุ่มอันทพาล แต่สุดท้ายเขาก็ได้รู้ความจริงว่าเขาเองเป็นคนที่เริ่มเรื่องราวความแค้นทั้งหมดตั้งแต่ครั้งยังเป็นเด็ก เขาเป็นคนชนขนมของหัวหน้ากลุ่มตกพื้นก่อน ถึงแม้เขาจะเป็นอันทพาลชอบหาเรื่องคนอื่น แต่สุดท้ายเขาก็รู้จักที่จะให้อภัยคนอื่น

- หัวหน้ากลุ่มอันทพาล ชายหนุ่มชาวอีสาน เมื่อครั้งที่เขายังเด็กนั้น เขาเป็นเด็กเรียนและไม่เกเร แต่หลังจากที่อาจรังแกเขา แกล้งจนขนมของเขาตก เหตุการณ์นั้นก็เปลี่ยนเขาไปเป็นคนกลายเป็นอันทพาล ชอบหาเรื่องคนอื่น มีลูกน้องมากมาย

4.5.5 ฉาก (setting)

- ฉากในสนาม เป็นสถานที่เกิดเหตุหลักของเรื่อง เป็นฉากที่อาจเข้ามาอาละวาดกลุ่มอันทพาลและเกิดการต่อสู้กันขึ้น เนื่องจากหัวหน้ากลุ่มอันทพาลนั้นทำขนมของเขาตกพื้นไป รวมถึงการเล่าเรื่องราวความแค้นฝังใจในอดีตของหัวหน้ากลุ่มอันทพาลที่มีต่ออาจก็เกิดขึ้นในฉากนี้ด้วยเช่นกัน

4.5.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* พบว่าภาพยนตร์มีเพียงสัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่ ภาษาพูดที่ใช้ในภาพยนตร์ คือ ภาษาอีสาน

4.5.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขนมติดไฟหัวใจติดกัน* พบว่าภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องโดยเน้นมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เนื่องจากในแต่ละฉาก ตัวละครมักจะเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยตัวเอง เช่น ในฉากที่หัวหน้ากลุ่มเล่าถึงความแค้นที่เขาเคยมีต่ออาจ เมื่อครั้งที่พวกเขาเด็กๆ

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง *ซอนแก่นฮีโร่*

กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO

ความยาว 22:57 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์แอ็คชั่น/ชีวิต

เรื่องย่อ :

เงาะ ชายหนุ่มชาวอีสานธรรมดาๆที่อาศัยอยู่ในชนบท แต่วันหนึ่งเขากลับได้รับพลังวิเศษจากชายลึกลับคนหนึ่ง เงาะใช้พลังวิเศษนั้นไปกับการต่อสู้เพื่อช่วยเหลือผู้คนที่ถูกรังแกและได้รับความเดือดร้อน จนเขาได้รู้จักกับตัง ซึ่งเขาช่วยเหลือไว้และกลายมาเป็นเพื่อนสนิทกัน จนกระทั่งเงาะถูกไล่ล่าจากกลุ่มคนร้ายที่ต้องการทำลายพลังวิเศษในตัวเขา เหตุการณ์ต่อสู้กันระหว่างเงาะและกลุ่มคนร้าย ทำให้ตังเสียชีวิตและเงาะถูกทำร้ายจนสูญเสียพลังวิเศษไป เมื่อเขาได้กลับมาพบกับชายลึกลับผู้ที่มอบพลังให้แก่เขาอีกครั้ง ชายลึกลับจึงสอนเขาให้วิชาป้องกันตัวแทนการให้พลังวิเศษ เพื่อไปจัดการกับกลุ่มคนร้ายที่ทำให้ตังเสียชีวิต

4.6.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ซอนแก่นฮีโร่* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยบทสนทนา ระหว่างแม่และเงาะซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง ในฉากที่ทั้งสองกำลังรับประทานอาหารในบริเวณบ้าน บทสนทนาที่เกิดขึ้นเป็นการถกเถียงกันระหว่างแม่และเงาะ ซึ่งแม่อยากให้เงาะเข้าไปหางานทำในเมือง เนื่องจากแม่เชื่อว่าการเข้าไปทำงานในเมืองเป็นทางเลือกที่ดีกว่าการอยู่ในชนบท ถึงแม้ว่าเงาะจะไม่อยากไปทำงานในเมืองเพราะไม่ชอบความวุ่นวาย แต่เขาก็ไม่ยอมขัดใจแม่

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) เมื่อเงาะเดินทางเข้ามาในเมือง เขาเกิดหลงทางและไปถามทางจากชายคนหนึ่ง เมื่อได้รู้เส้นทางที่จะไปถึงที่หมายแล้ว ในขณะที่เขากำลังจะข้ามถนน เขาไม่ทันได้มองรถให้ตังเสียก่อน จึงถูกรถชนเข้า แต่แล้วก็มีชายแปลกหน้าคนหนึ่งเข้ามาช่วยเหลือไว้และหายตัวไป หลังจากนั้นเงาะก็เข้าไปช่วยเหลือผู้คนที่ถูกรังแก เงาะเข้าไปช่วยเหลือชายคนหนึ่งซึ่งกำลังถูกรังแก และเขาก็ได้ค้นพบว่าตัวเองกลายเป็นผู้ที่มีพลังวิเศษหายตัวได้ เขาได้ใช้พลังวิเศษนี้ในการช่วยเหลือผู้อื่น และได้ใช้พลังนี้ช่วยเหลือเด็กหนุ่มคนหนึ่งชื่อ ตัง เขาและตังกลายมาเป็นเพื่อนที่สนิทกัน เรื่องราวดำเนินมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) คือ เงาะถูกตามไล่ล่าจากชายลึกลับคนหนึ่งซึ่งพยายามจะทำลายพลังวิเศษของเงาะ โดยเขาได้ผลิตปืนขึ้นมาและวางแผนจัดการกับเงาะ ชายลึกลับพยายามจะใช้ปืนยิงเงาะ แต่ตังเข้ามาขวางเอาไว้ จึงถูกยิงเข้า

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เรื่องราวคลี่คลายลงด้วยการที่ชายคนหนึ่งแบกศพของเงาะไปที่เถียงนา เขาและเงาะได้นั่งคุยกันถึงเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น ชายคนนั้นได้สารภาพว่าเขาเองที่เป็นผู้มอบพลังวิเศษให้แก่เงาะ แต่พลังวิเศษของเงาะได้หมดไปแล้ว และเขาอยากได้พลังวิเศษ

กลับมาเพื่อไปจัดการกับชายลึกลับที่ทำร้ายเขาและตั้ง ชายผู้มอบพลังจึงสอนทักษะในการต่อสู้ในแก่เงาะ เงาะใช้ทักษะเหล่านั้นรวมถึงคำสอนของชายผู้มอบพลังไปจัดการกับชายลึกลับได้สำเร็จ

4.6.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ซอนแก่นฮีโร่*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-แม่ กับ เงาะ	จุดที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งของตัวละครสองตัว ระหว่างเงาะและแม่ของเขาก็คือ ในช่วงของการเปิดเรื่องที่แม่อยากให้เงาะเข้าไปทำงานในเมือง เนื่องจากแม่มีความคิดว่าในเมืองน่าจะมีการทำงานที่ดีให้ลูกทำมากกว่าอยู่บ้านในชนบท แต่เงาะเองไม่ยอมเข้าไปในเมือง เนื่องจากเขาไม่ชอบความวุ่นวาย และไม่ยอมจากบ้านไปไกลๆ
-เงาะและคนร้าย	ความขัดแย้งระหว่างเงาะและคนร้ายเกิดขึ้นเมื่อเงาะเห็นชายคนหนึ่งกำลังถูกรังแก เงาะจึงตัดสินใจเข้าไปช่วยเหลือ จึงเกิดการต่อสู้กันขึ้น
-เงาะและชายลึกลับ	ความขัดแย้งระหว่างเงาะและชายลึกลับเริ่มต้นจากการที่เงาะมีพลังวิเศษและคอยช่วยเหลือผู้อื่น ชายผู้ลึกลับจึงพยายามจะสร้างอาวุธปืนขึ้นมาเพื่อหวังจะทำลายพลังวิเศษของเขาและฆ่าเขา

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-เงาะ	เงาะสับสนว่าทำไมตนเองถึงมีพลังวิเศษที่หายตัวได้ และเมื่อเขาถูกยิงและทำลายพลังที่เคยมีในตอนแรกไป เขาก็ไม่เชื่อในจิตวิญญาณของตนเอง พยายามขอพลังวิเศษจากชายผู้ให้พลังของเขา	ถึงเงาะจะสับสนกับพลังวิเศษที่ได้มาแบบงงๆ ของตัวเอง แต่เขาก็เลือกที่จะใช้พลังวิเศษนี้ในการช่วยเหลือผู้อื่นที่ถูกรังแก รวมถึงในตอนหลังที่พลังวิเศษของเขาถูกทำลายไป เขาก็ยังฝึกฝนทักษะในการต่อสู้ เพื่อไปจัดการกับชายลึกลับจนสำเร็จ
	เงาะคิดจะจัดการกับชายลึกลับเพื่อแก้แค้นให้กับตั้ง เพื่อนของเขาซึ่งถูกชายลึกลับฆ่าตาย	มองในอีกมุมหนึ่ง ชายลึกลับก็ถือเป็นคนร้าย การที่เงาะจัดการกับชายลึกลับก็จะทำให้เขาไม่สามารถไปทำร้ายใครได้อีก

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
-เงาะ ตัวละครชายซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เขาเป็นชายหนุ่มที่เติบโตในชนบทอีสาน ไม่ชอบความวุ่นวายในเมือง	-สังคมในเมือง ซึ่งมีแต่ความวุ่นวาย รรธา คับคั่ง ผู้คนสัญจรไปมามากมาย

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* เน้นในเรื่องของความขัดแย้งระหว่างตัวละคร โดยเปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งระหว่างเงาะและแม่ของเขา ที่ทะเลาะกันเนื่องจากแม่อยากให้เงาะเข้าไปทำงานใน

เมือง แต่เงาะเองไม่ยอมไป อยากทำงานอยู่ในชนบทซึ่งเป็นบ้านเกิดของตนเอง ปมของความขัดแย้งระหว่างตัวละครปมนี้ได้ผลักดันให้ตัวละครต้องออกไปเผชิญหน้ากับปัญหาต่อไป และผลักดันให้เรื่องราวในหนังดำเนินต่อไปอีกด้วย

4.6.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อในแง่ที่ว่า ธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ ฝ่ายดีย่อมชนะฝ่ายไม่ดีเสมอ ซึ่งก็มักจะเป็นแก่นเรื่องของภาพยนตร์ในแนวแอ็คชั่น (action)

4.6.4 ตัวละคร (character)

- เงาะ ชายหนุ่มชาวอีสาน ผู้อาศัยอยู่ในชนบทอีสานกับแม่ตั้งแต่เด็ก และรักชีวิตในชนบท ไม่ชอบความวุ่นวาย แต่เขากลับถูกแม่ไล่ให้เข้าไปทำงานในเมือง ซึ่งเขาเองไม่เคยคิดอยากจะเข้าไปเลย เงาะเป็นคนกล้าหาญ และมีจิตวิญญาณของนักสู้

- แม่ของเงาะ หญิงชาวอีสาน อายุราวๆ 55-60 ปี อาศัยอยู่ในชนบทกับลูกชาย แม่ของเงาะยังคงเป็นผู้ใหญ่ในชนบทอีสานที่มีความเชื่อว่า การเข้าไปทำงานในเมืองย่อมดีกว่า หน้าที่การงานจะก้าวหน้าและไปได้ไกลกว่าการอยู่ในชนบทหรือทำงานในชนบท

- ชายหนุ่มผู้นั่งคุยกับเงาะที่เตียงนา ชายหนุ่มอายุราวๆ 25-30 ปี เป็นผู้ที่ถูกทำให้สติกับเงาะ และเป็นผู้มองเห็นความกล้าหาญในตัวเงาะ จึงได้มอบพลังวิเศษให้แก่เขา รวมถึงสอนทักษะการต่อสู้แก่เงาะด้วย

- ติ่ง เด็กหนุ่มใสแวนที่เข้าไปจับโจรขโมยกระเป๋า แต่กลับถูกทำร้ายและเงาะได้เข้าไปช่วยเหลือไว้ได้ทัน เป็นเด็กหนุ่มวัยมัธยมปลาย อายุประมาณ 17-19 ปี เป็นเด็กที่มีจิตใจดี มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เป็นคนกล้าหาญ เขาฝันอยากจะเป็นฮีโร่เหมือนกับเงาะ แต่สุดท้ายติ่งก็ต้องมาตายจากการที่เข้าไปรับกระสุนแทนเงาะอย่างกล้าหาญและไม่คิดถึงชีวิตของตน

- ชายลึกลับผู้พยายามจะทำร้ายเงาะ เขาพยายามจะทำลายพลังวิเศษที่เงาะมี เพื่อให้เงาะกลับมาเป็นคนธรรมดาดังเดิม เขาประดิษฐ์ปืนขึ้นมาเพื่อใช้ทำลายเงาะ แต่สุดท้ายก็ทำไม่สำเร็จ

4.6.5 ฉาก (setting)

- ฉากที่อยู่อาศัยของเงาะ แสดงให้เห็นถึงลักษณะบ้านเรือนในแบบอีสาน และลักษณะความเป็นอยู่ของตัวละครในเรื่องที่อาศัยอยู่ในชนบท รวมถึงเป็นฉากที่เงาะและแม่นั่งสนทนาและกินข้าวร่วมกัน ในฉากนี้ เงาะและแม่นั่งรับประทานอาหารกันบนแคร่ นอกจากนี้เงาะและแม่ยังกินข้าวเหนียวจากกระติบตามแบบอีสาน เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต อาหารการกินในแบบอีสาน

- ฉากในเมือง แสดงให้เห็นภาพบรรยากาศคึกคัก ผู้คนขวักไขว่ ภาพเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายในเมือง

- ฉากเงียงนา แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมของทุ่งนาในชนบทอีสาน มีการเลี้ยงวัวควาย และมักสร้างเงียงนาเอาไว้ในทุ่งนาเพื่อใช้สำหรับพักพิง เป็นฉากที่เงาะและชายที่ช่วยเหลือนั่งคุยกัน บรรยากาศในฉากนี้ทำให้เห็นถึงวิถีชีวิตในแบบอีสาน

4.6.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

- กระจิบข้าวเหนียว เป็นภาชนะที่ใช้ในการเก็บอาหาร ใช้สำหรับใส่ข้าวเหนียวที่นึ่งสุกแล้ว หรือใช้เก็บเมล็ดพันธุ์พืช เป็นหัตถกรรมซึ่งเป็นภูมิปัญญาของชาวไทยในภาคอีสานและภาคเหนือ

- เสียงแคน แคน เป็นเครื่องดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของอีสาน ถ้าพูดถึงเสียงดนตรีอีสาน เสียงแคนก็มักจะเป็นส่วนประกอบในเสียงเพลงหรือเสียงดนตรีเหล่านั้นด้วย นับว่าเสียงแคนเป็นเสียงที่มีเอกลักษณ์ของดนตรีในแบบอีสาน

- ผ้าขาวม้า เป็นผ้าที่ใช้ได้สารพัดประโยชน์ ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* มีการใช้ผ้าขาวม้าเป็นผ้าพันคอของเงาะ ผ้าขาวม้ามักถูกใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการแต่งกายในแบบผู้คนในชนบท

4.6.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ขอนแก่นฮีโร่* พบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องในมุมมองของบุรุษพจน์ที่ 1 เป็นส่วนใหญ่ ตัวละครแต่ละตัวในเรื่องเป็นผู้เล่าและดำเนินเรื่องราวต่างๆ ผ่านบทสนทนาและการบอกเล่าด้วยตนเอง

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง *คนไร่รถ*

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO ระยะเวลา 28:35 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก

เรื่องย่อ :

อาจและเพื่อนซื้อไอศกรีมจากร้านที่เป็นรถเข็น เมื่อเขาจ่ายเงินไป เขากลับพบว่าคนขายไอศกรีมทอนเงินให้เขาเกินจำนวน เขาจึงวิ่งตามรถขายไอศกรีมไปเพื่อที่จะคืนเงิน แต่ระหว่างทางที่จะนำเงินไปคืน เขาต้องพบกับอุปสรรคมากมาย เจอผู้คนมากมายหลายตามาขอให้เขาช่วยเหลือ แต่ในที่สุดเขาก็หาทางนำเงินไปคืนให้กับคนขายไอศกรีมได้สำเร็จ

4.7.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไร่รถ* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพของกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นตะกร้อกันอยู่ จนกระทั่งรถขายไอศกรีมผ่านมา ทั้งสี่คนจึงตรงเข้าไปเพื่อซื้อไอศกรีม แต่เมื่อซื้อไอศกรีมเรียบร้อยแล้ว อาจ ชายคนหนึ่งในกลุ่มนึกขึ้นได้ว่าคนขายไอศกรีมทอนเงินผิด อาจ

จึงวิ่งออกตามหารถขายไอศกรีม แต่ก็ไม่ทัน เขาจึงค่อยๆ แคะรอยรถนั้นไป อาจได้เบาะแสว่ารถขายไอศกรีมคันนั้นอยู่ในมหาวิทยาลัย เขาจึงโทรบอกให้เพื่อนช่วยตามหาพิกัดของรถคันนั้นและส่งมาให้แก่เขา แต่ก็เกิดเหตุขัดข้อง เพื่อนของเขาส่งพิกัดไปไม่ได้ เขาจึงคุยโทรศัพท์กับเพื่อน เพื่อให้เพื่อนคอยบอกตำแหน่งของรถขายไอศกรีมคันนั้น แต่เมื่อรถขายไอศกรีมกำลังจะมาถึง อาจได้ยินเสียงร้องไห้ของหญิงสาวคนหนึ่ง อาจตัดสินใจไปช่วยหญิงสาวคนนั้นก่อน และวิ่งตามหารถขายไอศกรีมอีกครั้ง ขณะที่วิ่งตาม เขาก็มาพบเข้ากับชายคนหนึ่งที่ยางจักรยานของเขาแบน อาจจึงเข้าไปช่วยสูบลมยางให้แก่ชายคนนั้น ต่อมาอาจก็พบกับหญิงสาวที่มอเตอร์ไซด์เสีย ชายผู้รกราะบะเสี

- องค์กรที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) อาจเข้าไปช่วยเหลือทุกคนที่เขาผ่านไปพบเรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่ออาจวิ่งตามรถไอศกรีมจนหมดแรง ล้มลงนอนกับพื้น แต่เมื่อเขามองที่เงินทอนที่กำลังกำไว้ในมือ เขาจึงเกิดแรงฮึดขึ้นอีกครั้ง เขาวิ่งอย่างสุดแรงเพื่อออกตามหารถขายไอศกรีม

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) อาจวิ่งตามมาจนพบกับรถขายไอศกรีม และเตะคนขายไอศกรีมจนตกลงน้ำไป อาจช่วยคนขายไอศกรีมขึ้นมาจากรน้ำ และคืนเงินทอนให้แก่เขาได้สำเร็จ อีก 28 วันต่อมา อาจยืนอยู่หน้าร้านขายของชำแห่งหนึ่ง และพบเขากับเด็กหญิงคนหนึ่งซึ่งคุณตาของเขาลืมหิวที่ร้านชำ อาจจึงอุ้มเด็กหญิงคนนั้น และวิ่งตามรถมอเตอร์ไซด์คุณตาของเธอไป

4.7.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไร้รถ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-อาจ กับ คนขายไอศกรีม	ความขัดแย้งระหว่างอาจและคนขายไอศกรีม เริ่มต้นขึ้นจากการที่คนขายไอศกรีมทอนเงินผิด อาจจึงพยายามวิ่งตามรถของเขาไป เพื่อคืนเงินทอนที่เกินมาคืน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไรรถ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-อาจ	ขณะที่อาจวิ่งตามรถขายไอศกรีมอยู่ เขาได้ยินเสียงผู้หญิงเรียกให้เขาช่วย ทำให้เขาเกิดลังเลว่าจะวิ่งตามรถขายไอศกรีมต่อไปโดยไม่สนใจเสียงเรียกให้ช่วยดีหรือไม่	แม้อาจจะอยากตามหารถไอศกรีมเพื่อคืนเงินทอนให้แก่เขามาก แต่เมื่อเขาพบเจอผู้คนที่กำลังประสบปัญหาต่างๆ ระหว่างทาง เขาก็ตัดสินใจเข้าไปช่วยคนเหล่านั้น

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไรรถ*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
-อาจ อาจพยายามวิ่งตามรถขายไอศกรีมเพื่อนำเงินทอนที่ได้เกินมาไปคืนให้แก่คนขาย	-ระหว่างทางที่อาจวิ่งตามรถขายไอศกรีมไปนั้น อาจต้องเจอกับอุปสรรคที่ทำให้ต้องคลาดกับรถขายไอศกรีมตลอดทาง ทั้งหญิงสาวที่ร้องให้เขาช่วย ชายที่ล้อจากรยานแบน หญิงสาวที่มอเตอร์ไซด์เสีย และชายที่รถกระบะเสีย

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไรรถ* เน้นปมความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละคร คือ อาจและคนขายไอศกรีม ที่เกิดขึ้นเนื่องจากคนขายไอศกรีมทอนเงินผิด ทำให้อาจต้องออกตามหาเขาเพื่อเอาเงินทอนที่เกินมาคืน นอกจากนี้ยังมีความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในจิตใจของตัวละคร คือ อาจ ในตอนที่อาจกำลังสับสนเมื่อรถขายไอศกรีมอยู่ตรงหน้า แต่เขาก็กลับได้ยินเสียงหญิงสาวร้องเรียกให้ช่วย สุดท้ายเขาก็ตัดสินใจเข้าไปช่วยหญิงสาว รวมถึงผู้คนอื่นๆ ที่พบก่อนที่จะตามหารถขายไอศกรีมต่อ รวมถึงปมความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอก ในขณะที่อาจพยายามตามรถขาย

ไอศกรีม ระหว่างทางเขาก็ต้องพบกับผู้คนที่คอยให้เขาช่วยเหลืออยู่ตลอดเวลา คล้ายอุปสรรคในการตามล่ารถของเขา

4.7.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไฉ่รัถ* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารถึงความซื่อสัตย์ของอาจ ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง รวมถึงความพยายาม ไม่ยอมแพ้อะไรง่าย ๆ ของเขาด้วย

4.7.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไฉ่รัถ* พบลักษณะของตัวละคร ดังนี้

- อาจ ชายหนุ่มชาวอีสาน ผู้มีความซื่อสัตย์ เมื่ออาจรู้ว่าคนขายไอศกรีมทอนเงินให้เขาเกินไป เขาก็ออกตามหารถไอศกรีมคันนั้น เพื่อจะเอาเงินคืนคนขายไอศกรีม นอกจากนี้ อาจยังเป็นคนที่มีน้ำใจ ระหว่างทางที่เขาพบผู้คนที่มีปัญหา เขาก็ตัดสินใจที่จะเข้าไปช่วยเหลือผู้คนที่เหล่านั้น

4.7.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไฉ่รัถ* พบฉากต่างๆ ดังนี้

- ฉากในมหาวิทยาลัย เป็นสถานที่หลักที่เกิดเหตุการณ์ต่างๆ ในเรื่อง เป็นสถานที่ที่คนขายไอศกรีมปั่นรถไป และอาจพยายามวิ่งไล่ตามเขา โดยอาจรู้ตำแหน่งของคนขายไอศกรีมจากการให้เพื่อนคอยบอกทางให้

4.7.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไฉ่รัถ* พบว่า ภาพยนตร์มีสัญลักษณ์พิเศษดังนี้

- ผู้คนที่อาจช่วยเหลือระหว่างทาง ไม่ว่าจะเป็นหญิงสาวที่รองเท้าของเธอไปติดบนต้นไม้ ชายผู้ที่ล้มจักรยานแบน หญิงสาวที่มอเตอร์ไซค์เสีย ชายหนุ่มที่รถกระบะเสีย ผู้คนที่อาจไปช่วยเหลืออาจเปรียบได้กับอุปสรรคที่คอยขัดขวางให้เขาเกิดความท้อแท้ อุปสรรคที่คอยขัดขวางเขาจากการนำเงินทอนไปคืนแก่คนขายไอศกรีม

4.7.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *คนไฉ่รัถ* พบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 คือ ในมุมมองของอาจ เรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์ถูกเล่าผ่านมุมมองของอาจ ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง เริ่มตั้งแต่ฉากที่อาจได้รับเงินทอนมาเกิน และพยายามตามหารถขายไอศกรีม รวมถึงมุมมองที่เขามองผู้คนที่พบระหว่างทางตามหารถไอศกรีมไปจนจบเรื่อง นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีมุมมองในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ในฉากที่คนขายไอศกรีมพยายามคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับเขาก่อนที่จะตกน้ำไป

4.8 ภาพยนตร์เรื่อง *เซฟ เซฟ*

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO

ความยาว 12 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต

เรื่องย่อ :

อาจและเพื่อนนั่งล้อมวงดื่มเหล้ากัน แต่เมื่อตื่นขึ้นมา อาจพบว่ารองเท้าของเขาหายไปข้างหนึ่ง เขาจึงพยายามตามหาโดยการถามจากคนอื่นๆแต่ก็ไม่พบ เวิงซึ่งเป็นเพื่อนของเขาจึงแนะนำให้ติดประกาศตามหารองเท้า หลังจากติดประกาศ อาจก็หาเบาะแสของรองเท้าข้างที่หายไปจากการดูจากรูปที่เขาได้ถ่ายเอาไว้คืนก่อน จนพบผู้ต้องสงสัยคือ เวิง เขาไปเจอเวิงและรองเท้าอีกข้างที่ริมน้ำ เวิงจึงสารภาพว่าเขาต้องการแก้แค้นอาจที่เคยใส่รองเท้าของเขาไปข้างหนึ่ง หลังจากนั้นเวิงก็โยนรองเท้าข้างนั้นลงไปใบบ่อน้ำ แต่รองเท้าข้างที่เขาโยนลงไปกลับเป็นของตัวเอง อาจเห็นดังนั้นจึงลงไปช่วยเก็บรองเท้าให้แก่เวิง

4.8.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เซฟ เซฟ* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ ภาพยนตร์ไม่ได้ดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ภาพยนตร์มีการตัดสลับภาพของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาปัจจุบัน สลับกับภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต โดยมีรายละเอียดดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) เรื่องราวทั้งหมดเริ่มต้นขึ้นจากการตั้งวงดื่มเหล้ากันของเพื่อนกลุ่มหนึ่ง ซึ่งหนึ่งในคนที่อยู่ในวงเหล้านั้นก็คือ อาจ หลังจากคืนที่ทุกคนล้อมวงกันดื่มเหล้าอย่างครื้นเครง อาจตื่นขึ้นมาและพบว่ารองเท้าของตนได้หายไปข้างหนึ่ง อาจจึงตามหารองเท้าอีกข้าง โดยเริ่มจากการไปถามเพื่อนที่ร่วมวงกันคืนก่อนที่ละคน แต่ก็ไม่มีใครเห็นรองเท้าข้างนั้น จนกระทั่งอาจมาปรึกษากับเวิง เวิงจึงแนะนำให้อาจติดป้ายประกาศตามหารองเท้าข้างนั้น

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) หลังจากที่อาจติดป้ายประกาศตามหารองเท้าแล้ว อาจก็กลับมาเปิดคอมพิวเตอร์ ดูรูปที่ถ่ายไว้ในคืนนั้นทั้งหมด เพื่อหาเบาะแสเกี่ยวกับรองเท้าข้างที่หายไป เรื่องราวเดินมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่ออาจพบรูปที่เป็นหลักฐานว่าใครเป็นคนเอารองเท้าไป อาจรีบคว้าจักรยานปั่นออกไปที่บึงน้ำแห่งหนึ่งจนพบกับเวิง ซึ่งเป็นผู้เอารองเท้าของเขาไป เวิงสารภาพว่าเขาต้องการแก้แค้น เนื่องจากอาจเคยเอารองเท้าของเขาไปข้างหนึ่งเมื่อครั้งอดีต เวิงจึงต้องการจะพรากรองเท้าข้างนั้นไปจากอาจบ้าง เขาจึงโยนรองเท้าข้างนั้นลงบึงน้ำไป

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) หลังจากที่เวิงโยนรองเท้าลงไปในบึงน้ำแล้ว เขาก็พบว่ารองเท้าที่เขาโยนลงน้ำไปนั้นเป็นรองเท้าอีกข้างของตนเอง ไม่ใช่รองเท้าของอาจ เมื่ออาจเห็นเป็นดังนั้นเขาจึงตัดสินใจกระโดดลงน้ำเพื่อไปเก็บรองเท้าขึ้นมาให้แก่เวิง เรื่องราวทั้งหมดจึงคลี่คลายลง

4.8.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เซฟ เซฟ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
อาจ กับ เวิง	ความขัดแย้งเริ่มต้นขึ้นจากการที่อาจไปตามหารองเท้าข้างหนึ่งที่หายไปกับเพื่อนแทบทุกคนแต่ก็ไม่มีใครพบ จนกระทั่งมาปรึกษาเวิง เวิงแนะนำให้อาจติดป้ายประกาศตามหารองเท้าข้างที่หายไป แต่อาจปฏิเสธที่จะทำเนื่องจากคิดว่าแค่รองเท้าข้างเดียว ไม่จำเป็นจะต้องทำถึงขนาดนั้น จึงทำให้เวิงโกรธและชกหน้าอาจ เนื่องจากเวิงไม่ยอมให้อาจถอดใจจากการตามหารองเท้าไปง่ายๆ เพราะรองเท้าแต่ละคู่ก็จะได้มาเรื่อยๆ ถ้าหากนอกจากนี้ อาจยังรู้ว่าหลังจากที่เอารองเท้าอีกข้างของเขาไปนั้น คือ เวิง เนื่องจากเมื่อหลายปีก่อนอาจได้ใส่รองเท้าผิดข้างแล้ว บังเอิญเอารองเท้าของเวิงไปข้างหนึ่ง จึงทำให้เวิงเกิดความแค้นจนตามมาขโมยรองเท้าข้างหนึ่งของอาจไปบ้าง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เซฟ เซฟ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-อาจ	เขาโกรธที่เวิงเอารองเท้าข้างหนึ่งของเขาไป โดยที่ไม่ได้รู้ตัว	ถึงแม้ในตอนแรกอาจจะโกรธที่เวิงเป็นคนเอารองเท้าของเขาไป แต่เมื่ออาจเห็นว่ารองเท้าที่

-เวียง	ว่าตัวเองก็เคยเอารองเท้าของเวียงไปเมื่อหลายปีก่อน เวียงพยายามแก้แค้นอาชญากรรมที่เหยียดหยามของเขาไปข้างหนึ่งเมื่อหลายปีก่อน	เวียงโยนลงน้ำไปเป็นรองเท้าของเวียง เขาก็ตัดสินใจกระโดดลงน้ำเพื่อไปเก็บรองเท้าให้แก่เวียง สุดท้ายเมื่ออาชญากรรมกระโดดลงน้ำไปเพื่อช่วยเก็บรองเท้าให้แก่เวียง เวียงจึงหายโกรธอาชญากรรมที่ผ่านมา
--------	---	---

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ชีพ ชีพ*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
เวียง – ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง <i>ชีพ ชีพ</i> ในตอนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปในอดีตของเวียง เวียงเป็นเด็กชายชาวอีสาน ซึ่งที่บ้านมีฐานะยากจน แม้ไม่มีเงินส่งให้เขาเรียนในระดับมหาวิทยาลัย แต่เขามีความต้องการที่จะศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย	สังคมในมหาวิทยาลัย – การจะเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยต้องมีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างเยอะ และเนื่องจากที่บ้านของเวียงมีฐานะที่ค่อนข้างยากจน แม้ไม่ได้มีเงินมากพอที่จะส่งเสียให้เขาเล่าเรียนต่อในระดับมหาวิทยาลัย จึงทำให้เวียงต้องดิ้นรนโดยการขอทุนเพื่อที่จะศึกษาต่อด้วยตนเอง

4.8.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้ พบว่า แก่นเรื่องของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้คือการให้อภัยกัน แม้ว่าอาจจะถูกเวียงแก้แค้นโดยการเอารองเท้าข้างหนึ่งของเขาไป แต่สุดท้ายเมื่ออาจเห็นว่าเวียงโยนรองเท้าลงไปผิ ด เขาโยนรองเท้าของตัวเองลงไปใต้น้ำ อาจก็กระโดดน้ำลงไปเพื่อ

เก็บรองเท้ามาให้แก่เวียง ส่วนเวียงเองที่พยายามตามแก้แค้นอาจมาโดยตลอด เมื่อเห็นว่าเพื่อนไม่ได้โกรธแค้นตน แฉมยังช่วยลงไปเก็บรองเท้าให้ตนอีก จึงให้อภัยอาจกับเรื่องที่ผ่านมา

4.8.4 ตัวละคร (character)

- อาจ นักศึกษาชายชาวอีสาน เขาเป็นคนที่ชอบสังสรรค์กับเพื่อน ความไม่รอบคอบของอาจทำให้อาจใส่รองเท้าของเวียงผิดข้างไปเมื่อหลายปีก่อน จึงก่อให้เกิดปมแค้นของเวียงขึ้น
- เวียง นักศึกษาชายชาวอีสาน เป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกับอาจ เวียงเป็นหนุ่มอีสานที่ทางบ้านมีฐานะยากจน แต่เขามีความต้องการจะเข้ามาศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย เพื่อที่จะตามมาแก้แค้นอาจ ซึ่งเคยเอารองเท้าของเขาไปข้างหนึ่ง เขาจึงตั้งใจอ่านหนังสือและขออนุญาตการศึกษาจนได้เข้าเรียนในคณะเดียวกับอาจ และเขาแกล้งเจาะลมยางรถจักรยานของอาจ และนำที่สูบลมยางจักรยานมาให้อาจเพื่อที่จะตีสนิทและให้ได้เป็นเพื่อนกลุ่มเดียวกัน หลังจากนั้นเขาจึงหาทางแก้แค้นอาจโดยการนำรองเท้าของอาจไปข้าง แม้ว่าเวียงจะเป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น แต่ในตอนสุดท้ายเมื่ออาจเก็บรองเท้าที่ถูกโยนลงน้ำไปมาให้แก่เขา เขาก็หายโกรธและให้อภัยอาจ

4.8.5 ฉาก (setting)

- ฉากที่อยู่อาศัยของอาจ เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของอาจ โดยในห้องของอาจมีรูปภาพที่เป็นงานจิตรกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการบอกเล่าว่าตัวละครกำลังศึกษาในคณะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานศิลปะ
- ฉากห้องเรียนศิลปะ เป็นฉากที่ทำให้ผู้ชมทราบว่าอาจและเพื่อนๆ ศึกษาในคณะที่เกี่ยวข้องกับการทำงานศิลปะ
- ฉากที่อยู่อาศัยของเวียง แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละครเวียงในเรื่อง ที่อาศัยอยู่ในชนบทอีสาน สภาพบ้านเป็นบ้านไม้ แสดงให้เห็นว่าเวียงมีฐานะที่ยากจน แม้มีอาชีพเกษตรกรรม
- ฉากริมบึงน้ำ บริเวณโดยรอบบึงน้ำมีต้นไม้หนาแน่น เป็นฉากที่อาจตามมาพบเวียง ซึ่งเป็นคนขโมยรองเท้าของเขาข้างหนึ่ง และเวียงโยนรองเท้าข้างหนึ่งลงน้ำไป บริเวณโดยรอบบึงน้ำมีต้นไม้หนาแน่น

4.8.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *เซฟ เซฟ* พบว่า มีเพียงสัญลักษณ์พิเศษซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง คือ ภาษาอีสาน เพียงอย่างเดียว

4.8.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เซฟ เซฟ* พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองการเล่าเรื่องที่เน้นในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 และมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เป็นส่วนใหญ่ ตัวละครแต่ละคนตัวพูดความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ส่วนมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านนั้น ภาพยนตร์นำมาใช้ในเวลาที่เล่าถึง

เรื่องราวในอดีตที่อาจเคยใส่รองเท้าข้างหนึ่งของเวียงไป รวมถึงในตอนที่เราถึงเรื่องที่เราพยายามที่จะ แก่แค้นอาจ

4.9 ภาพยนตร์เรื่อง *เถียงนาน้อยคอยรัก*

กำกับโดย วิชชานนท์ สมอุมจารย์ ความยาว 8:55 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับวิถีชีวิตของกลุ่มเด็กวัยรุ่นในชนบทอีสาน 4 คน ที่ตั้งวงกินเหล้าข้าวและย่างหนุมาเป็นกับแก้มกินกันอยู่บริเวณเถียงนา

4.9.1 โครงเรื่อง (plot)

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนาน้อยคอยรัก* เริ่มเปิดเรื่องด้วยภาพของวัยรุ่นอีสาน ซึ่งเป็นชนชั้นกลางระดับล่างกลุ่มหนึ่ง ใช้ชีวิตและทำกิจกรรมต่างๆ กันที่เถียงนา ภาพยนตร์ไม่ได้มีการดำเนินเรื่องแบบแบ่งเป็นองก์ต่างๆ ภาพยนตร์เพียงเล่าและดำเนินเรื่องราวไปเรื่อยๆ ตามลำดับชั้นของเวลา เพื่อแสดงให้เห็นและพาผู้ชมไปติดตามวิถีชีวิตของวัยรุ่นอีสานชนชั้นกลางระดับล่างกลุ่มนี้เท่านั้น

4.9.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนาน้อยคอยรัก* พบว่า ภาพยนตร์ไม่ได้แสดงถึงความขัดแย้งในด้านใด ภาพยนตร์เพียงดำเนินเรื่องราวและให้ผู้ชมค่อยๆ ติดตามเรื่องราวจากตัวละครทั้ง 4 ตัวไปเรื่อยๆ

4.9.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการศึกษาพบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ คือ ต้องการแสดงถึงวิถีชีวิตของวัยรุ่นอีสาน ซึ่งเป็นชนชั้นกลางระดับล่าง

4.9.4 ตัวละคร (character)

ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนาน้อยคอยรัก* มีทั้งหมด 4 ตัวละคร ได้แก่ โต้ด เซฟการ์ด ไปร้ท และบอล ซึ่งตัวละครทั้ง 4 ตัวนี้ล้วนแล้วแต่เป็นวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างที่เติบโตและใช้ชีวิตอยู่ในอีสานทั้งสิ้น ตัวละครเหล่านี้ได้แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างที่อาศัยอยู่ในชนบทอีสาน ไม่ว่าจะเป็นอาหารการกินและการแต่งกาย

4.9.5 ฉาก (setting)

- ฉากเถียงนากลางทุ่งนา เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานที่มีความผูกพันกับทุ่งนา และการประกอบอาชีพหลักคือ เกษตรกรรม ผู้คนจึงมักจะมาใช้ชีวิตหรือทำกิจกรรมต่างๆ บริเวณเถียงนา

- ฉากสภาพที่อยู่อาศัยของตัวละคร เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร ซึ่งเป็นชาวอีสานชนชั้นกลางระดับล่าง ผนังและพื้นบ้านที่เป็นปูน พื้นบ้านปูด้วยเสื่อน้ำมัน

4.9.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

- เหล้าขาว เหล้าขาวเป็นเหล้าที่มีราคาสูงและมีดีกรีของแอลกอฮอล์ที่สูง ผู้ที่ไม่ได้มีรายได้ที่สูงมากนัก อย่างเช่น ชนชั้นกลางระดับล่างจนถึงชนชั้นล่าง จึงมักนิยมการดื่มเหล้าขาว ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนา น้อยคอยรัก* เองก็ได้นำเสนอภาพของวัยรุ่นอีสาน ซึ่งเป็นชนชั้นกลางระดับล่างนี้ ล้อมวงดื่มเหล้าขาว เหล้าขาวในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตและความเป็นชนชั้นกลางระดับล่างของกลุ่มวัยรุ่นเหล่านี้

- หนุณา เป็นอาหารที่ชาวอีสานซึ่งเป็นชนชั้นกลางระดับล่างรับประทาน รวมถึงแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในด้านของอาหารได้เป็นอย่างดี

- เถียงนา ในชนบทอีสาน เถียงนาเป็นที่พักอาศัยชั่วคราวในการทำนา โดยในฤดูทำนาไม่ว่าจะเป็นการไถ หว่าน หรือการเก็บเกี่ยวผลผลิต ชาวนาอีสานมักจะยกครอบครัว อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ ออกไปอาศัยอยู่ที่เถียงนาเสมือนเป็นบ้านหลังที่สอง (สมชาย นิลอาธิ, 2541) ดังนั้น ในภาพยนตร์จึงเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของชาวอีสานที่มีความผูกพันกับสถานที่นี้ คือ เถียงนาซึ่งเปรียบเสมือนบ้านหลังที่สองของเขา

4.9.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สั้นอีสานเรื่องนี้ พบว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เถียงนา น้อยคอยรัก* มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่เน้นให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชนชั้นกลางระดับล่างในอีสานที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ส่วนการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์เน้นการเล่าเรื่องในมุมมองแบบรู้รอบด้าน เพื่อติดตามและแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต กิจกรรมต่างๆ ของวัยรุ่นชนชั้นกลางระดับล่างในอีสานกลุ่มนี้

4.10 ภาพยนตร์เรื่อง *น้องมักบักลีดา*

กำกับโดยกลุ่ม ZARAZ STUDIO ความยาว 5:54 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต

เรื่องย่อ :

เรียมและขวัญ เป็นแฟนกัน แต่แล้ววันหนึ่งขวัญก็มาบอกกับเรียมว่าอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ เรียมจึงพยายามหาทางที่จะพูดภาษาอังกฤษให้ได้ ขวัญจึงให้โอกาสด้วยการให้เวลาเรียม 3 วันเพื่อให้ไปฝึกพูดภาษาอังกฤษให้ได้ ถ้ายังพูดไม่ได้ขวัญก็จะเลิกกับเรียม เรียมจึงออกตามหาสถาบันสอนภาษาอังกฤษ จนพบสถาบันหนึ่งซึ่งจะปิดในเวลาห้าโมงเย็น แต่ระหว่างทางไปเรียมก็ต้องเจออุปสรรคมากมายทั้งท้องเสีย โดนขโมยกระเป๋า และหลงทาง สุดท้ายเมื่อเรียมไปถึง สถาบันนั้นก็กลับปิดตัวลงไปแล้ว

4.10.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวลิดา* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยปมปัญหาระหว่างเรียมและขวัญ ทั้งสองคนเป็นแฟนกัน แต่วันหนึ่งขวัญบอกกับเรียมว่าอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ เรียมจึงบอกกับขวัญว่าเรียมเองก็สามารถพูดภาษาอังกฤษได้ แต่ขอเวลาอีก 2-3 วัน ขวัญจึงให้เวลาแก่เรียม 3 วัน ถ้ากลับมาเจอกันแล้วเรียมยังไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้ ขวัญก็จะเลิกกับเรียม

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ด้วยปัญหาที่เกิดขึ้น เรียมพบกับไบปลิวที่ระบุว่าสอนภาษาอังกฤษ เรียมจึงตัดสินใจเข้าไปในเมืองเพื่อที่จะเรียนภาษาอังกฤษ แต่ระหว่างทางก็ยังคงเกิดปัญหาขึ้นอีก ซึ่งเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง เนื่องจากวันที่เรียมเดินทางไปในเมืองเพื่อที่จะไปสมัครเรียนนั้น คือวันสุดท้ายของการสมัครเรียน และโรงเรียนจะปิดรับสมัครในเวลา 5 โมงเย็น ซึ่งอุปสรรคที่เรียมต้องเจอก็คือ เขาต้องเสีย โคนขโมยกระเป๋า และหลงทาง

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เรียมเดินทางมาจนถึงบึงแก่นนครด้วยความรู้สึกสิ้นหวังว่าคงไปสมัครเรียนภาษาอังกฤษไม่ทัน แต่แล้วเรียมก็หันไปเห็นแสงสะท้อนที่มาจากเจดีย์ของวัดหนองแวง ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีระบอบอยู่ในแผนที่ในไบปลิว เรียมจึงวิ่งไปตามทางและไปเจอกับโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษแห่งนั้น แต่โรงเรียนแห่งนั้นก็ปิดและติดป้ายให้เช่าเอาไว้ เรียมจึงก้มดูในไบปลิวอย่างละเอียด ไบปลิวรับสมัครนั้นเป็นไบปลิวของเมื่อหลายปีก่อน และโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษแห่งนั้นได้ปิดตัวลงไปแล้ว

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องของภาพยนตร์ดังกล่าวจะเห็นว่า ภาพยนตร์มีการสอดแทรกประเด็นที่น่าสนใจในปัจจุบัน คือ ประเด็นที่ผู้หญิงชาวอีสานมักจะทำแฟนเป็นชาวต่างชาติ โดยผ่านตัวละครขวัญในเรื่อง ซึ่งอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติจนต้องการจะเลิกกับเรียมซึ่งเป็นคนอีสาน

4.10.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวก็ดี*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
เรียม กับ ขวัญ	ความขัดแย้งของทั้งคู่เกิดขึ้นจากการที่ขวัญอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ จึงทำให้ขวัญต้องการจะเลิกกับเรียม เรียมจึงขอเวลา 3 วันที่จะพูดภาษาอังกฤษให้ได้ ขวัญจึงยอมให้เวลา แต่ถ้าภายใน 3 วันกลับมาเจอกันแล้วเรียมยังไม่สามารถพูดภาษาอังกฤษได้ ทั้งคู่จะต้องเลิกกรากัน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวก็ดี*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
เรียม	แม้เรียมจะพยายามตามหาโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษจนพบ แต่เขาก็ต้องพบว่าโรงเรียนสอนภาษานั้นปิดตัวไปแล้ว เนื่องจากใบปลิวที่เขาหามา นั้นเป็นใบปลิวของเมื่อหลายปีก่อน นั่นแสดงถึงความไม่รอบคอบของเรียมที่ไม่ดูให้ละเอียดเสียก่อน	เรียมมีความขวนขวายและความพยายามที่จะเรียนภาษาอังกฤษ และตามหาโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษ

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวก็ดี*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
เรียม – ชายหนุ่มที่เติบโตและใช้ชีวิตในอีสาน พูดภาษาอีสาน	สังคมอีสานสมัยใหม่ – ผู้หญิงในสังคมอีสานสมัยใหม่ต้องการคบหากับชาวต่างชาติ

4.10.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวก็ดี* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อถึงประเด็นปัจจุบันที่ผู้หญิงชาวอีสานจำนวนมากต้องการคบหากับชาวต่างชาติ

4.10.4 ตัวละคร (character)

- เรียม พระเอกของเรื่อง เป็นชายหนุ่มที่ใช้ชีวิตและเติบโตในอีสาน เป็นแฟนหนุ่มของขวัญ ซึ่งขวัญต้องการเลิกกับเขา เนื่องจากขวัญอยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ แต่เรียมกลับบอกว่าเขาสามารถพูดภาษาอังกฤษได้ แต่ขอเวลาอีก 3 วัน จากนั้นเรียมจึงเดินเข้าไปในเมืองเพื่อไปเรียนภาษาอังกฤษ แม้จะพบกับอุปสรรคมากมายแต่เขาก็ยังมีความพยายามที่จะไปเรียนภาษาอังกฤษให้ได้ เพื่อรักษาความสัมพันธ์ระหว่างเขาและขวัญเอาไว้ แต่ในตอนสุดท้ายก็แสดงให้เห็นถึงความไม่รอบคอบของเขา คือ ใบปลิวของโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษนั้นเป็นใบปลิวเมื่อหลายปีมาแล้ว และโรงเรียนนั้นได้ปิดตัวลงไปแล้ว

- ขวัญ นางเอกของเรื่อง เป็นหญิงสาวซึ่งเป็นแฟนของเรียม แต่ต้องการที่จะเลิกกับเรียม เนื่องจากเธออยากมีแฟนเป็นชาวต่างชาติ

4.10.5 ฉาก (setting)

- ฉากทุ่งนา แสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อม ความเป็นอยู่ของตัวละครเรียมและขวัญในเรื่อง ในขณะที่อาศัยอยู่ในชนบท

- ฉากริมบึง เป็นฉากที่เรียมเดินทางเข้ามาอยู่ในเมืองแล้ว และหยุดพักที่ริมบึง แสดงให้เห็นทัศนียภาพต่างๆ ในเมือง

4.10.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวก็ดี* พบว่า มีสัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง คือ ภาษาอีสาน เพียงอย่างเดียว

4.10.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *น้องมักบัวสิดา* พบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองของผู้ที่สังเกตเห็นถึงประเด็นในปัจจุบัน คือ การที่ผู้หญิงชาวอีสานในปัจจุบันมักต้องการคบหาหรือแต่งงานกับชาวต่างชาติ โดยภาพยนตร์เน้นการเล่าเรื่องในรูปแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ดังจะเห็นได้ชัดจากที่ตัวละครเรียก เล่าเรื่องราวด้วยเสียงบรรยายของตนเองในตอนต้นเรื่อง

4.11 ภาพยนตร์เรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ*

กำกับโดย อุเทน ศรีริวิ กลุ่มอีสานอินดี้

ความยาว 7:35 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

ทักและไอ้ต เด็กประถม 2 คนเกิดเรื่องทะเลาะกัน จนนัดต่อยกันหลังเลิกเรียน เมื่อไปถึงทุ่งนาตามทีนัดกัน ทั้ง 2 คนต่างก็ต่อสู้กัน จนเมื่อทักมีโอกาสได้เปรียบ แต่ทักก็นึกถึงคำสอนของพ่อที่สอนว่า เวลาที่ทำอะไรอย่าใช้อารมณ์ในการตัดสินใจ ทักจึงตัดสินใจไม่ต่อสู้กับไอ้ต ทั้ง 2 จึงให้อภัยกันและกัน

4.11.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร อันได้แก่ ทัก ไอ้ต ยอด และโจ ตามมาด้วยปมปัญหาระหว่างทักและไอ้ต ซึ่งคนที่สร้างปมปัญหานี้ขึ้นมาคือ ยอด ยอดทำให้ทักและไอ้ตทะเลาะกัน จนทั้งสองคนนัดต่อยกันหลังเลิกเรียน

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ทักครุ่นคิดถึงคำสอนที่พ่อเคยสอนว่า ถ้าต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์อะไรก็ตามที่ต้องตัดสินใจ อย่าใช้อารมณ์ในการตัดสินใจทำ ถ้าโกรธหรือโมโหอยู่ ให้ลองนับหนึ่งถึงสิบ ถ้ายังไม่หายให้ลองนับหนึ่งถึงร้อย เมื่อถึงเวลาเลิกเรียน ทักก็ไปเจอไอ้ตที่ท้องนาตามนัด ทั้งสองคนสู้กันไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง คือ ทักเป็นฝ่ายได้เปรียบที่จะได้ต่อยไอ้ต

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) ในขณะที่ทักเป็นฝ่ายได้เปรียบและกำลังจะต่อหน้าไอ้ตนั้น ทักก็นึกถึงคำสอนที่พ่อสอนขึ้นมาอีกครั้ง ทักจึงไม่ต่อหน้าไอ้ตและให้อภัยกัน ทั้งสองจึงกลับมาดีกันเหมือนเดิม

4.11.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
ทัก กับ ไอ้ต	ความขัดแย้งระหว่างทักและไอ้ตเกิดขึ้นจากยอด ยอดยุให้ทั้งสองคนตบหัวกันไปกันมาจนโกรธกันขึ้นมาจริงๆ ทั้งสองจึงนัดต่อยกันที่ห้องนาหลังเลิกเรียน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
ทัก	ทักโกรธไอ้ตที่ตบหัวเขา หลังเลิกเรียนทักจึงไปต่อยกับไอ้ตที่ห้องนา	ในขณะที่ทักสู้กับไอ้ต และเขาเป็นฝ่ายได้เปรียบที่จะได้ต่อยหน้าไอ้ต แต่เขากลับคิดถึงคำสอนที่พ่อเคยสอนว่า อย่าตัดสินใจทำอะไรในขณะที่ตัวเองกำลังโมโห ให้ลองนับหนึ่งถึงสิบก่อนที่จะตัดสินใจทำ ทักจึงไม่ต่อยไอ้ต และให้อภัยกัน

4.11.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* พบว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์ คือ การสอนให้รู้จักคิดใคร่ครวญ ไตร่ตรองให้ดีในเวลาที่ตัดสินใจทำอะไรก็ตาม อย่าใช้อารมณ์ในการตัดสินใจทำสิ่งต่างๆ เพราะการใช้อารมณ์นั้นมักไม่เกิดผลดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น

4.1.1.4 ตัวละคร (character)

- ทัก เด็กชายชาวอีสาน อายุราวๆ 10 ขวบ รูปร่างท้วม ทักเป็นคนที่ถูกขอยอดยุให้ตบหัวไอ้ตจนทั้งสองโกรธกันจริงๆ และนัดต่อยกันหลังเลิกเรียน แต่สุดท้ายทักก็ไม่ต่อหน้าไอ้ต เพราะทักนึกถึงคำสอนที่พ่อเคยสอนไว้ นั่นก็แสดงถึงความเชื่อฟังผู้ใหญ่ของทัก

- ไอ้ต เด็กชายชาวอีสาน รุนราวคราวเดียวกับทัก เป็นคู่กรณีของทักจากการถูกขอยอดยุให้ตบหัวทัก

- ยอด ไร่มิตร เด็กชายที่ไม่มีใครคบ เขาเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดความขัดแย้งกันระหว่างทักและไอ้ต เนื่องจากขอยอดยุให้ทักและไอ้ตตบหัวกันจนทั้งสองคนโกรธกันขึ้นมาจริงๆ จนนัดต่อยกัน

- โจ บิ๊กฟุต เด็กชายผู้เป็นหัวหน้าห้อง โจเป็นคนเข้ามาในระหว่างที่ทักและไอ้ตกำลังทะเลาะกัน โจจึงบอกให้ทั้งสองคนหยุดทะเลาะกันที่โรงเรียน ไม่งั้นเขาจะไปฟ้องครู แต่ให้ทั้งสองคนไปต่อยกันที่ทุ่งนาในตอนเย็น และเขาจะอาสาเป็นกรรมการให้

4.1.1.5 ฉาก (setting)

- ฉากในสนามโรงเรียน เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงบรรยากาศและกิจกรรมต่างๆ ภายในโรงเรียน

- ฉากในห้องเรียน เป็นฉากที่แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมต่างๆ ในห้องเรียนที่ตัวละครเรียนร่วมกัน

- ฉากท้องนา เป็นฉากที่ทักและไอ้ตต่อสู้กัน โดยมีเพื่อนๆ รายล้อมอยู่ด้วย ทั้งสองสู้กันในท้องนาที่มีน้ำและโคลน มีต้นกล้าขึ้นเล็กน้อย แสดงให้เห็นถึงทัศนียภาพของท้องนาในชนบทอีสาน

4.1.1.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol) มหาวิทยาลัย

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานอย่างเดียว คือ เรื่องของภาษาพูด ซึ่งเป็นภาษาอีสาน

4.1.1.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *นับหนึ่งถึงสิบ* พบว่า ภาพยนตร์เน้นการเล่าเรื่องด้วยมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 และมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน โดยมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้านนั้น นำมาใช้ในช่วงที่ทักอยู่ในห้องเรียนและนึกถึงคำสอนที่พ่อเคยสอน นึกถึงสิ่งที่เคยคุยกับพ่อ

4.12 ภาพยนตร์เรื่อง *เนรเทศ*

กำกับโดย วรวิทย์ หลักชัย ความยาว 12:51 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของครอบครัวครอบครัวหนึ่งที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานและใช้ชีวิตในเมือง ซึ่งคือครอบครัวของดริม ที่พ่อต้องเข้ามาทำงานเป็นคนขับแท็กซี่ในเมือง รวมถึงพาคคนอื่นๆในครอบครัว ได้แก่ แม่และย่าของดริมเข้ามาอาศัยอยู่ในเมืองด้วย แต่เมื่อถึงเวลาเปิดเทอม ดริมซึ่งเรียนโรงเรียนในชนบทจึงต้องเดินทางกลับชนบทกับย่า

4.12.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* พบว่า ภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา โดยภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพรถราที่คับคั่งในสถานีขนส่งผู้โดยสารหมอชิต ภาพการจราจรที่คับคั่งในกรุงเทพฯ ภาพผู้คนมากมายที่มารอขึ้นรถทัวร์เพื่อกลับบ้านในต่างจังหวัด พ่อพาครอบครัวไปซื้อชุดนักเรียนชุดใหม่สำหรับเปิดเทอมที่กำลังจะมาถึง ทั้งสองกลับมากินข้าวพร้อมหน้าพร้อมตากันทั้ง พ่อ แม่ ดริม และย่า พ่อและแม่ปรึกษากันเรื่องการหารายได้เข้ามาจุนเจือครอบครัว โดยพ่อเสนอว่าจะหารายได้โดยการขับแท็กซี่

พ่อพาครอบครัวและย่าไปขึ้นรถทัวร์เพื่อส่งทั้งสองคนกลับบ้านในต่างจังหวัด เนื่องจากดริมต้องกลับไปเรียนในช่วงเปิดเทอม ย่าและดริมเดินทางกลับไปใช้ชีวิตในชนบท

ภาพยนตร์ไม่ได้แบ่งโครงเรื่องออกเป็นองก์ต่างๆ เพียงแต่ดำเนินเรื่องราวไปตามลำดับขั้นของเวลาเท่านั้น โดยภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตในแบบอีสาน และครอบครัวชาวอีสานที่เข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ ในปัจจุบัน

4.12.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
พ่อ กับ ดริม	ความขัดแย้งของพ่อและดริมเกิดจากการที่ดริมจะต้องจากพ่อและแม่ที่เข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ กลับไปอยู่ต่างจังหวัดกับย่า เนื่องจากโรงเรียนของดริมที่อยู่ในต่างจังหวัดกำลังเปิดเทอม พ่อไปส่งดริมขึ้นรถและบอกกับดริมกลับมาเจอพ่อกับแม่ได้เมื่อเปิดเทอมใหญ่ แต่ดริมอยากมาเจอ

	พ่อกับแม่ในช่วงปิดเทอมเล็กน้อย ซึ่งพ่อไม่รับปากว่าจะให้ดริ้มมาหา
--	--

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-ดริ้ม	ดริ้มไม่อยากจะกลับไปต่างจังหวัด เนื่องจากอยากอยู่กับพ่อและแม่	แม็ดริ้มจะไม่อยากจากพ่อกับแม่ไป แต่เมื่อพ่อพูดดริ้มก็ยอมเชื่อฟังโดยดี และไปอยู่กับย่าในต่างจังหวัด

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
พ่อ - เนื่องจากพ่อเป็นคนต่างจังหวัด การต้องจากบ้าน จากลูก เพื่อมาขับแท็กซี่ในเมืองใหญ่ๆ อย่างกรุงเทพ	สังคมเมือง - สังคมเมืองวุ่นวาย มีผู้คนจอแจ รถราคับคั่งและการจราจรติดขัด

4.12.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับชาวอีสานหรือผู้คนที่ต่างจังหวัดที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานในกรุงเทพ ต้องจากบ้านจากคนในครอบครัว มาเผชิญกับรถราที่แน่นขนัดบนท้องถนน ผู้คนจอแจในเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพ

4.12.4 ตัวละคร (character)

- พ่อของดริ้ม ชายวัยกลางคนชาวอีสาน รูปร่างท้วม อายุ 50 ปลายๆ เป็นเสาหลักของครอบครัว พ่อต้องเข้ามาประกอบอาชีพขับแท็กซี่ในกรุงเทพฯ เพื่อหารายได้ไปเลี้ยงครอบครัว

- ดริม เด็กหญิงชาวอีสานอายุราว 12 ปี เป็นเด็กว่าง่าย เชื่อฟังพ่อแม่ ดริมต้องแยกจากพ่อและแม่ ซึ่งเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ ไปอยู่กับย่าในต่างจังหวัด เนื่องจากดริมต้องไปโรงเรียน และดริมจะได้กลับมาเจอพ่อกับแม่แค่เพียงช่วงปิดเทอมใหญ่เท่านั้น

4.12.5 ฉาก (setting)

- ฉากสถานีขนส่งหมอชิต ภาพผู้คนจำนวนมากที่มารอขึ้นรถทัวร์ไปจังหวัดต่างๆ บ้างนั่ง บ้างยืน บ้างถือของพะรุงพะรัง แสดงให้เห็นว่า มีผู้คนจากต่างจังหวัดจำนวนมากที่เดินทางเข้ากรุงเทพฯ เพื่อทำงานและอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ

- ฉากถนนในเมือง ภาพรถจำนวนมากที่ติดและแน่นขนัดอยู่บนถนน แสดงให้เห็นถึงความวุ่นวาย และสะท้อนความเป็นเมืองที่มีผู้คนอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก

- ฉากที่อยู่อาศัยในเมืองของครอบครัวดริม เป็นบ้านที่ทำจากปูนเปลือยทั้งหมด เป็นฉากที่สมาชิกในครอบครัวนั่งบนเสื่อ กินข้าวด้วยกันที่พื้น และรับประทานอาหารโดยใช้มือ อาหารที่รับประทาน ได้แก่ ข้าวเหนียวที่ใส่กระต๊อบเอาไว้ ส้มตำ ไก่ย่าง เป็นอาหารที่ถูกเรียกว่า อาหารอีสาน นอกจากนี้เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตในแบบของคนอีสานแล้ว ยังเป็นฉากที่แสดงให้เห็นสถานภาพของครอบครัว จากสภาพของบ้านแสดงให้เห็นว่าสถานภาพของครอบครัวเป็นครอบครัวที่มีฐานะไม่ได้ร่ำรวย

- ฉากทุ่งนา ทุ่งนากว้างสีเขียว มีฝูงควายเดินอยู่ในทุ่ง เป็นฉากที่แสดงให้เห็นทัศนียภาพของชนบท

- ฉากท่ารถในต่างจังหวัด ภาพผู้คนมานั่งรอเพื่อขึ้นรถ แต่ไม่ได้มีความจ่อแจ่มเหมือนกับภาพสถานีขนส่งหมอชิตในกรุงเทพฯ ที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอไปในตอนต้น

- ฉากที่อยู่อาศัยในชนบทของครอบครัวดริม เป็นบ้านที่ทำจากไม้ทั้งหมด ตัวบ้านยกสูงขึ้นจากพื้น มีใต้ถุนบ้าน ใต้ถุนบ้านถูกใช้เพื่อประกอบอาหารและเลี้ยงไก่ แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตในแบบอีสาน

4.12.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่

- กระต๊อบข้าวเหนียว เป็นภาชนะที่ใช้สำหรับเก็บอาหาร เป็นหัตถกรรมที่เป็นภูมิปัญญาของชาวเหนือและอีสาน

- เสื่อ เป็นเครื่องสานที่ใช้สำหรับนั่งหรือนอน เสื่อเป็นเครื่องสานที่มักถูกใช้ในชนบทหรือท้องถิ่น

นอกจากนี้ยังพบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่ เพลงประกอบฉาก ซึ่งเป็นเพลงลูกทุ่งที่มีความหมายให้ชวนนึกถึงชนบทและวิถีชีวิตในชนบท

4.12.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *เนรเทศ* พบว่า ภาพยนตร์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องของผู้คนในต่างจังหวัดที่ต้องเดินทางเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ เผชิญกับอดีต ผู้คนจำนวนมาก ซึ่งต่างกับชนบทที่มองไปทางไหนก็มีทุ่งนา และมีความเรียบง่าย นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน เพื่อแสดงให้เห็นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแต่ละตัว

4.13 ภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน*

กำกับโดย ศิริวรรณ ปากเมย

ความยาว 11 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

บุญปันอาศัยและใช้ชีวิตอยู่บริเวณริมแม่น้ำโขง ประกอบอาชีพชาวประมงเพื่อส่งเงินให้น้องชาย คือ คำแพงได้ไปเรียนมหาวิทยาลัยในเมือง แต่วันหนึ่งบุญปันก็เกิดหน้ามืดและตกจากเรือ เขามีปัญหาเกี่ยวกับประสาทตาจนทำให้ตาของเขาบอด คำแพงผู้เป็นน้องชายจึงต้องกลับมาดูแลและใช้ชีวิตอยู่ในชนบทกับพี่ชาย หลังจากนั้นบุญปันก็เสียชีวิตลง คำแพงค้นพบว่า ตลอดเวลาที่ผ่านมา สิ่งที่เขาต้องการนั้นไม่ใช่การเข้าไปตามหาความฝันในเมือง แต่เป็นการได้ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายในชนบทกับพี่ชายของตน

4.13.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *บุญปัน* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร บุญปัน ผู้ประกอบอาชีพเป็นชาวประมง อาศัยและมีวิถีชีวิตที่ผูกพันอยู่กับแม่น้ำโขง บุญปันหารายได้จากการจับปลาไปขายเพื่อเลี้ยงชีพและส่งเงินให้น้องชาย คือ คำแพง เรียนในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งคำแพงเลือกเรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวกับศิลปะ ทั้งที่บุญปันอยากให้เขาเลือกเรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวกับการประมง

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ในระหว่างที่บุญปันหาปลาอยู่ บุญปันมีอาการหน้ามืดและเป็นลมตกจากเรือ เรื่องราวเดินทางมาจนถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) เมื่อโมรี ภรรยาของบุญปันพาเขาไปหาหมอ และพบว่าเขามีความผิดปกติของประสาทตาจนทำให้ตาบอด ทำให้คำแพงที่เพิ่งรู้ข่าวเกี่ยวกับอาการของพี่ชายต้องรีบกลับบ้านเกิดเพื่อดูแลเขา คำแพงซื้อปลามาจากชาวประมงและนำมาปิ้งกินกับบุญปัน แต่เนื่องจากบุญปันตาบอด เขาจึงคิดว่าคำแพงเป็นคนหาปลา มาด้วยตนเอง คำแพงคอยดูแลบุญปันที่ตาบอดตลอดเวลาที่เขากลับมาอยู่บ้าน

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เรื่องราวทั้งหมดคลี่คลายลงหลังจากที่บุญปิ่นเสียชีวิต การเสียชีวิตของบุญปิ่นทำให้คำแพงได้เรียนรู้และเข้าใจว่าสิ่งที่เขาต้องการมาตลอดไม่ใช่การเข้าไปตามล่าความฝันในเมืองและใช้ชีวิตที่นั่น แต่เป็นการได้ใช้ชีวิตที่เรียบง่ายอยู่ในชนบทกับพี่ชายของเขา อย่างที่เคยเป็นในอดีต

4.13.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *บุญปิ่น*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-บุญปิ่น กับ คำแพง	ความขัดแย้งเกิดขึ้นก่อนที่คำแพงจะเข้าไปเรียนมหาวิทยาลัยในเมือง บุญปิ่นอยากให้คำแพงเรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวกับการประมง เพราะเขาอยากให้คำแพงกลับมาทำงานที่บ้านเกิดและทำอาชีพประมงเหมือนกันเขา แต่คำแพงเองอยากจะทำตามความฝันของตนเอง โดยการเลือกเรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวกับศิลปะ

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *บุญปิ่น*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-คำแพง	คำแพงเอาแต่ใจตนเอง เลือกทุกอย่างตามใจตนเอง โดยไม่ได้ฟังความคิดเห็นของพี่ชาย	แม้คำแพงจะไม่เลือกทำตามสิ่งที่พี่ชายต้องการ แต่เขาก็รักพี่ชายของเขา เขารับกลับมาดูแลบุญปิ่นทันทีที่รู้ว่าบุญปิ่นป่วย

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *บุญปัน*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
- คำแพง ตั้งแต่คำแพงยังเป็นเด็กจนถึงตอนที่เขาเข้าไปเรียนในเมือง เขาไม่เคยได้ใช้ชีวิตชาวประมงแบบบุญปัน	- สังคมชนบทบริเวณริมแม่น้ำโขง ผู้คนมักพายเรือ ประกอบอาชีพประมง หรือจับปลา มาประกอบอาหารกินกันเอง แต่คำแพงทั้งพายเรือและจับปลาเองไม่เป็น เนื่องจากไม่เคยมีโอกาสได้เรียนรู้ เขาจึงต้องซื้อปลาเอาและจ้างคนมาช่วยพายเรือให้

4.13.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์และคำสัญญาระหว่างพี่น้อง รวมถึงแสดงให้เห็นภาพวิถีชีวิตของชาวอีสานในชนบท รวมถึงวิถีชีวิตที่มีความผูกพันของผู้คนที่มิต่อแม่น้ำโขง

4.13.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน* พบลักษณะของตัวละครในเรื่องเป็นดังนี้

- บุญปัน ชายวัยกลางคนชาวอีสาน อายุราว 30-35 ปี อาศัยอยู่ในชนบทอีสานริมแม่น้ำโขง บุญปันเป็นคนขยัน ประกอบอาชีพชาวประมง หาเงินเพื่อส่งคำแพงซึ่งเป็นน้องชายเรียนในระดับมหาวิทยาลัย

- คำแพง ชายหนุ่มชาวอีสาน อายุราว 20-22 ปี น้องชายของบุญปันผู้กำลังศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยในเมือง คำแพงก็เหมือนกับเด็กหนุ่มทั่วไปที่ต้องการเข้าไปอยู่อาศัยและใช้ชีวิตในเมืองเพื่อตามหาความฝันของตนเอง

4.13.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์เรื่อง *บุญปัน* พบฉากในภาพยนตร์ดังนี้

- ฉากริมแม่น้ำโขง เป็นฉากที่แสดงให้เห็นทัศนียภาพของแม่น้ำโขง รวมถึงภาพวิถีชีวิตของชาวอีสานที่อาศัยอยู่บริเวณริมแม่น้ำโขงและใช้ชีวิตผูกพันกับสายน้ำแห่งนี้ ผู้คนที่อาศัยอยู่ในบริเวณนี้ส่วนใหญ่มักหาปลาจากแม่น้ำโขงมาประกอบอาหารหรือนำไปขายเพื่อหาเงินมาเลี้ยงชีพ

- ฉากที่อยู่อาศัยของบุญปิ่น ตัวรับบ้านทำจากไม้ไผ่ ตัวบ้านทำจากไม้มุงด้วยจาก สภาพที่อยู่อาศัยของบุญปิ่นนั้นทำให้ทราบถึงสถานภาพของครอบครัวนี้ ว่าเป็นครอบครัวที่ไม่ได้ร่ำรวยอะไร

4.13.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *บุญปิ่น* พบสัญลักษณ์พิเศษ ได้แก่

- แม่น้ำโขง เรื่องราวในเรื่องเกิดขึ้นบริเวณริมแม่น้ำโขง แม่น้ำโขงในเรื่องจึงเป็นเสมือนจุดที่เชื่อมโยงสายใย ความผูกพัน และความทรงจำที่ดิระหว่างสองพี่น้อง บุญปิ่นและคำแพง

4.13.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *บุญปิ่น* พบว่า ภาพยนตร์ใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ตัวอย่างเช่น ในตอนท้ายเรื่องที่คำแพงเป็นผู้บรรยายถึงความรู้สึกของตัวเองว่า “ข้อยเคยคิดว่า ข้อยสิมีความสุขกับการตามความฝันที่ข้อยเลือก แต่มีวันนี้ข้อยู้อยู่แล้ว ความสุขที่แท้จริงคือความสุขบนเส้นทางที่เฮาเคยย่างพร้อมกัน” นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน ตัวอย่างเช่น ในตอนท้ายที่ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องด้วยภาพ flash back ในอดีต เมื่อครั้งที่บุญปิ่นและคำแพงใช้ชีวิตในวัยเด็กด้วยกัน

4.14 ภาพยนตร์เรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ*

กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพ็ชร

ความยาว 10:31 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต

เรื่องย่อ :

สี ชายหนุ่มชาวอีสาน เขาเป็นคนมีน้ำใจคอยช่วยเหลือผู้อื่นอยู่เสมอ สีมักจะไปช่วยงานในสวนของลุงหมานและป้าดวง จนได้ใกล้ชิดกับจัน ลูกสาวของป้าดวง หินซึ่งแอบชอบจันอยู่ได้เห็น จึงเกิดความไม่พอใจและต้องการจะกลั่นแกล้งสี หินจึงชวนพวกไปในป่า เพื่อหวังจะทำร้ายสี หินรู้ว่าสีหวงรองเท้าของเขามาก เนื่องจากเป็นรองเท้าที่แม่ของสีให้ไว้ก่อนตาย หินจึงจุดไฟเผาองเท้าของสี สีมีความคิดจะแก้แค้น แต่เมื่อหลงพ้อได้พูดให้สติ สีจึงปล่อยวางและไม่คิดเอาโทษจากหิน

4.14.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร สี ซึ่งเป็นชายหนุ่มชาวอีสาน สีเป็นคนที่มีน้ำใจคอยไปช่วยลุงหมานทำสวนอยู่บ่อยๆ รวมถึงไปช่วยงานป้าดวงด้วย ป้าดวงจึงชวนสีกินข้าวด้วยกัน โดยมี จัน ลูกสาวของป้าดวงรวมมี้ออาหารด้วย

- องค์กรที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) หิน นักเลงที่แอบขอบจันอยู่ก่อนหน้านี้ได้มาแอบ ซุ่มดู และเห็นสีและจันมีท่าทีใกล้ชิดสนิทสนมกัน หินจึงเกิดความคับแค้นใจ และชวนเหล่าเพื่อนไปดัก ทำร้ายสีในป่า เมื่อสีเดินผ่านป่านั้น หินและเพื่อนก็ออกมาด่าทอและจะทำร้ายสี จุดสูงสุดของเรื่อง คือ หินรู้ว่าสีหวงรองเท้าของเขามาก เนื่องจากเป็นรองเท้าที่แม่ให้ไว้ก่อนที่แม่จะเสีย หินจึงจุดไฟเผา รองเท้าของสี และจากไป โดยก่อนจะไปเขาเตือนสีให้เลิกยุ่งกับจัน สีโมโหหินมาก แต่เขาก็ทำอะไร ไม่ได้

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) สีเสียใจเรื่องรองเท้าที่โดนเผาไป และนำเรื่องราว ทั้งหมดที่เกิดขึ้นไปเล่าให้หลวงพ่อฟัง หลวงพ่อจึงสั่งสอนสีให้เลิกยึดติดกับสิ่งของ แต่ให้คิดดีทำดี และ ระลึกถึงสิ่งที่สำคัญกว่าสิ่งของ นั่นคือพระคุณและคำสอนของแม่

4.14.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
สี กับ หิน	ความขัดแย้งระหว่างสีและหิน เกิดจากการที่สี ไปช่วยงานที่บ้านป่าดาวและได้ใกล้ชิดกับจัน ซึ่งเป็นหญิงสาวที่หินเองก็แอบชอบอยู่ จึงทำให้หิน โกรธและพาเพื่อนๆ มารุมทำร้ายสี และเผา รองเท้าซึ่งเป็นสมบัติชิ้นเดียวที่แม่เหลือเอาไว้ให้ สีก่อนที่แม่จะเสีย

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคิ๊บ*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
สี	สีโกรธหินที่เอารองเท้าที่แม่ให้ เขาไว้ไปเผา	หลังจากที่สีได้ฟังคำสอนของ หลวงพ่อแล้ว เขาจึงเลิกยึดติด กับสิ่งของที่แม่ให้ไว้ และไม่ โกรธเคืองหิน

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้ป่าวเก็บคืบ* พบว่า ภาพยนตร์เน้นในเรื่องความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร โดยความขัดแย้งระหว่างตัวละครเกิดขึ้นระหว่างสีและหิน เนื่องจากสีไปช่วยงานป่าดง และได้ใกล้ชิดกับน้องจัน ซึ่งเป็นลูกสาวของป่าดง หินซึ่งแอบชอบน้องจันอยู่ก่อนหน้าแล้ว จึงโมโหและพาเพื่อนมารุมทำร้ายสี รวมถึงเผาโรงเต้าที่แม่ให้สีไว้เป็นสมบัติชิ้นสุดท้าย ส่วนความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร คือหลังจากที่หินและเพื่อนเผาโรงเต้าของสีไปแล้ว สีโมโหกับสิ่งที่หินทำ และนำเรื่องราวทั้งหมดมาเล่าให้หลวงพ่อฟัง แต่เมื่อหลวงพ่อสอนสีว่า อย่ายึดติดกับสิ่งของ พระคุณและคำสอนของแม่นั้นอยู่ในใจเรา ไม่ใช่อยู่ที่สิ่งของ เพียงแค่เราคิดดีทำดีก็พอ จึงทำให้สีคิดได้และไม่คิดโกรธแค้นหิน

4.14.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้ป่าวเก็บคืบ* พบว่าแก่นของเรื่อง คือ การคิดดีทำดี รวมถึงไม่ยึดติดกับวัตถุใดๆ ดังเช่นในภาพยนตร์ในตอนที่หลวงพ่อสอนให้สี อย่าไปยึดติดกับสิ่งของที่แม่มอบไว้ให้ แต่ให้ระลึกพระคุณท่านอยู่ในใจก็เพียงพอแล้ว

4.14.4 ตัวละคร (character)

- สี ชายหนุ่มชาวอีสาน เป็นคนขยันขันแข็ง จิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น สีเป็นคนมีน้ำใจที่คอยช่วยเหลือผู้อื่นทั้งลูกหลาน ป่าดง และคนอื่นๆ ในหมู่บ้าน จึงทำให้สีเป็นที่รักของใครหลายๆ คน แต่ก็ยังไม่พ้นจะโดนคนรังแก เนื่องจากสีไปช่วยงานที่บ้านของป่าดง และได้ใกล้ชิดกับจัน ซึ่งเป็นลูกสาวของป่าดง เมื่อหินที่แอบชอบจันอยู่มาพบเห็น หินจึงพาเพื่อนๆ ไปดักทำร้ายสี และจุดไฟเผาโรงเต้าของสี ซึ่งเป็นสมบัติชิ้นเดียวที่แม่ได้ให้ไว้แก่เขา สีโกรธในสิ่งที่หินทำกับเขา แต่เมื่อเขาไปหาหลวงพ่อกับ และได้ฟังคำสอนของหลวงพ่อกแล้ว เขาก็เลิกยึดติดกับสิ่งของ และพึงระลึกถึงแต่สิ่งที่แม่สอนให้คิดและทำแต่สิ่งที่ดีๆ

- หิน นักเลงหนุ่มชาวอีสาน ผู้แอบชอบจันลูกสาวของป่าดง หินเข้ามาเห็นเหตุการณ์ที่สีได้ใกล้ชิดกับจัน เขาจึงพาเพื่อนไปดักทำร้ายและเผาโรงเต้าของสี

- จัน หญิงสาวชาวอีสาน จันเป็นลูกสาวของป่าดง และเป็นคนที่หินแอบชอบอยู่จนทำให้ต้องมาทำร้ายสี แต่ในตอนสุดท้าย จันก็ดูเหมือนจะมีใจให้กับสี

4.14.5 ฉาก (setting)

- ฉากในสวน เป็นฉากที่สีและลูกหลานรับประทานอาหารร่วมกัน โดยทานอาหารกันบนเสื่ออาหารที่รับประทานก็เป็นอาหารอีสาน เช่น แจ่ว ป่น ทานกับข้าวเหนียว เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของอีสานในเรื่องอาหารการกิน

- ฉากที่อยู่อาศัยของสี ลักษณะบ้านเป็นบ้านไม้ทั้งหลัง หลังคามุงด้วยสังกะสี ตัวบ้านยกสูงจากพื้น มีใต้ถุนใช้สำหรับเก็บของต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะบ้านในแบบอีสาน

- ฉากทุ่งนา แสดงให้เห็นภาพทุ่งนาเขียวกว้างใหญ่อยู่รอบบ้าน บริเวณทุ่งนามักจะมีเถียงนาไว้สำหรับปักพ่อนและหลบแดด

- ฉากวัด แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานที่มีความผูกพันกับวัด และถือว่ามีวัดเป็นศูนย์กลาง

4.14.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคีบ* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่

- เสียงแคน ซึ่งแคนเป็นเครื่องดนตรีของภาคอีสาน การนำเสียงประกอบเป็นเสียงแคนเข้ามาใส่ในภาพยนตร์นั้น จึงเป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์อีสานได้เป็นอย่างดี

4.14.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ผู้บ่าวเก็บคีบ* พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่เน้นมุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 3 และมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 3 ดังจะเห็นได้ชัดในตอนที่ยืนและกลุ่มเพื่อนแอบดูและพูดถึงสีที่มาช่วยงานที่บ้านป่าดวงและได้ใกล้ชิดกับจัน ส่วนมุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน เห็นได้จากตอนที่สิดคิดถึงเรื่องราวของแม่และสิ่งที่แม่พูดกับเขาในอดีต

4.15 ภาพยนตร์เรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด*

กำกับโดย ปรีชา สาคร

ความยาว 7:47 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก/ชีวิต

เรื่องย่อ :

บุญส่งได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ตคาราบาววงโปรดของเขาจากการโทรไปเล่นเกมกับรายการวิทยุ เขาจึงพยายามหาเงินเพื่อที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ตวงคาราบาวให้ได้ โดยเริ่มจากการทวงเงินจากเพื่อนที่ยืมไป จากที่เมื่อก่อนบุญส่งจะคอยช่วยเหลือเพื่อนในเรื่องต่างๆ แต่บุญส่งกลับสนใจแต่เรื่องที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ต แต่ระหว่างทางที่เขาไปขึ้นรถเพื่อไปดูคอนเสิร์ต เขาบังเอิญทำตัวคอนเสิร์ตหล่นไว้ ป้าคนหนึ่งก็เก็บได้จึงวิ่งตามเอาบัตรมาคืนแต่กลับถูกถนนชนเสียก่อน บุญส่งพาป้าไปส่งโรงพยาบาลและได้พบกับหลานของป้า ซึ่งได้มอบเรียงความที่เขียนเกี่ยวกับความพอเพียงเอาไว้ให้แก่บุญส่งเป็นสิ่งตอบแทน เมื่อบุญส่งได้อ่านเรียงความฉบับนั้น ก็ทำให้เขาฉุกคิดและกลับมาใช้ชีวิตในบ้านเกิดของตน

4.15.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ โดยภาพยนตร์ไม่ได้ดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยจุดคลี่คลายของภาพยนตร์ แล้วจึงเล่าเรื่องย้อนกลับไปถึงเรื่องราวก่อนหน้าเหตุการณ์นั้น ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) เปิดเรื่องมาด้วยการแนะนำชื่อของตัวละคร โดยการประกาศรางวัลทางวิทยุและผู้ที่ได้รับรางวัลก็คือ บุญส่ง นาสวรรณ ซึ่งเป็นตัวละครหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้ ตัวละครเล่นเกมทางรายการวิทยุ และได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ตคาราบาว หลังจากนั้นบุญส่งจึงเริ่มหาวิธีต่างๆ เพื่อที่จะให้ได้เงินมาเป็นค่าใช้จ่ายในการเดินทางไปดูคอนเสิร์ตคาราบาว

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) บุญส่งออกเดินทางเพื่อที่จะไปขึ้นรถทัวร์ไปดูคอนเสิร์ตคาราบาว ซึ่งระหว่างทางเอก็ชวนบุญส่งไปช่วยต๋านา แต่บุญส่งปฏิเสธและเดินทางต่อไปขึ้นรถ ทำให้เพื่อนๆ เริ่มเกิดความระคายใจถึงความเปลี่ยนแปลงไปของบุญส่ง เรื่องราวดำเนินมาจนกระทั่งถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (climax) คือ ในฉากที่บุญส่งถึงท่ารถแล้ว แต่กลับทำตัวคอนเสิร์ตคาราบาวหล่นโดยไม่รู้ตัว มีป่าคนหนึ่งเก็บตัวที่หล่นนั้นได้ และกำลังวิ่งเอาตัวมาคืนแต่กลับถูกรถชนไปเสียก่อน โชคยังดีที่บ้านนั้นปลอดภัย บุญส่งตัดสินใจขายตัวคอนเสิร์ตคาราบาวเพื่อนำเงินมาจ่ายค่ารักษาพยาบาลให้ป่า

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เมื่อเรื่องวุ่นวายทุกอย่างจบลง บุญส่งได้รับของเพื่อตอบแทนน้ำใจจากหลานชายของป่าเป็นสมุดเรียงความ ซึ่งเป็นเรียงความที่เขียนถึงในหลวง หลังจากที่ได้บุญส่งได้อ่านเรียงความเล่มนั้นแล้ว ก็ทำให้เขาตระหนักได้ถึงบางอย่าง และเดินทางกลับบ้านเพื่อที่จะใช้ชีวิตไปกับการทำงาน และอยู่ในบ้านเกิดที่เขารัก

จากการวิเคราะห์โครงเรื่องของภาพยนตร์ดังกล่าวจะเห็นว่า ภาพยนตร์มีการแฝงประเด็นถึงเรื่องของความพอเพียงตามแนวพระราชดำรัสของในหลวง รวมถึงปลูกฝังแนวคิดให้รักบ้านเกิด รักวิถีชีวิตที่เรียบง่ายแบบชนบท โดยสิ่งที่แสดงให้เห็นจุดพลิกผันที่ทำให้ตัวละครตระหนักถึงความพอเพียงและนึกถึงบ้านเกิดของตน คือ เมื่อตัวละครได้อ่านเรียงความเกี่ยวกับในหลวง ซึ่งก่อนหน้านี้ภาพยนตร์ก็ได้มีการปูเรื่องราวให้เห็นวิถีชีวิตและความเรียบง่ายของชนบทอีสาน แต่เมื่อบุญส่งได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ต ก็ทำให้บุญส่งลืมที่จะคิดถึงความเรียบง่ายเหล่านั้น รวมถึงเพื่อนและสิ่งรอบตัวไปด้วย จนกระทั่งต้องขายตัวคอนเสิร์ตเพื่อนำเงินมาเป็นค่ารักษาพยาบาลให้แก่ป่าที่เก็บตัวคอนเสิร์ตได้ และได้รับสมุดเรียงความจากหลานของป่ามาเป็นสิ่งตอบแทน

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นถึงภาพของชนบทอีสานที่เรียบง่าย น่าอยู่ ผู้คนในชนบทประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีน้ำใจ พึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน โครงเรื่องของภาพยนตร์มีลักษณะที่โหยหาอดีต ตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครยังคงฟังวิทยุ หรือการใช้โทรศัพท์สาธารณะ

4.15.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
บุญส่ง กับ เอ	จุดที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งของตัวละครทั้งสองตัว คือ หลังจากที่บุญส่งได้รางวัลเป็นตั๋วคอนเสิร์ตแล้ว ทำให้บุญส่งไม่มาพบปะหรือช่วยเหลือกลุ่มเพื่อนของตน คิดแต่จะหาวิธีที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ต จนเอและกลุ่มเพื่อนๆ รู้สึกว่าบุญส่งเปลี่ยนไป

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
บุญส่ง	เขาคิดถึงแต่เรื่องที่จะไปดูคอนเสิร์ตมากเกินไป จนปฏิเสธที่จะไปช่วยเหลือเพื่อน	เขาเป็นคนมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือและเป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น จากเหตุการณ์ที่ช่วยออกค่ารักษาพยาบาลให้แก่ป้าที่ถูกรถชน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักเก่าที่บ้านเกิด*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
บุญส่ง – ด้วยความที่บุญส่งเติบโตและใช้ชีวิตในชนบทอีสาน จึงเป็นคนใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย	สังคมเมือง – สังคมเมืองค่อนข้างวุ่นวาย ผู้คนพลุกพล่าน

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นเรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด พบว่าปมความขัดแย้งหลักของเรื่อง คือ ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ได้แก่ บุญส่งและเอ เนื่องจากเมื่อบุญส่งได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ตคาราบาว หลังจากนั้นเอและเพื่อนคนอื่นๆ ก็เริ่มพบว่าบุญส่งเปลี่ยนไป จากที่เคยช่วยกันทำนา บุญส่งก็กลับไม่มาช่วยและสนใจแต่เรื่องที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ต แต่เหตุการณ์ก็คลี่คลายลงเมื่อเอตัดสินใจขายตัวคอนเสิร์ตไป เพื่อนำเงินมารักษาป่าคนหนึ่งที่โดนรถชนจากการวิ่งเอาตัวที่เอทำตกไว้มาคืน สิ่งที่เกิดขึ้นก็แสดงให้เห็นถึงความมีน้ำใจของบุญส่ง และสุดท้ายบุญส่งก็เลือกที่จะกลับมาใช้ชีวิตเรียบง่ายในบ้านเกิด ทำนา อยู่กับเพื่อนๆ

4.15.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการศึกษาพบแก่นเรื่องของภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์มุ่งเน้นในการสร้างภาพของชนบทอีสานที่มีความเรียบง่ายและน่าอยู่ ผู้คนที่มีความใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เพื่อปลูกฝังให้เกิดความรักในบ้านเกิด ความรักในวิถีชีวิตเรียบง่ายแบบชนบทอีสาน รวมถึงประเด็นในเรื่องของความพอเพียงจากภาพของการประกอบอาชีพเกษตรกรรม เลี้ยงสัตว์

4.15.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบลักษณะของตัวละครดังนี้

- บุญส่ง นาสวรรณ เป็นชายหนุ่มที่เติบโตและอาศัยอยู่ในชนบทอีสาน ประกอบอาชีพเกษตรกรรม บุญส่งมีความมุ่งมั่นที่จะเดินทางไปดูคอนเสิร์ตวงคาราบาวที่เขาชอบ เขาพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อหาเงินและออกเดินทางเพื่อไปดูคอนเสิร์ต แต่เมื่อเขาทำตัวคอนเสิร์ตหล่นและป่าคนที่เก็บตัวไว้ให้โดนรถชน เขาก็ยอมที่จะเสียสละขายตัวคอนเสิร์ตใบนั้นเพื่อที่จะนำเงินมาจ่ายค่ารักษาพยาบาลให้แก่ป่า

- เอ เป็นชายหนุ่มที่เติบโตและอาศัยอยู่ในชนบทอีสาน และประกอบอาชีพเกษตรกรรม เช่นเดียวกับบุญส่ง เอเป็นคนขี้เล่นและชอบแกล้งเพื่อน ดังจะเห็นได้จากฉากที่เอเตะต้นกล้าที่เพิ่งถอนออกมาจากดิน จนทำให้ดินกระเด็นไปโดนหน้าบุญส่ง แต่ก็เป็นคนที่เป็นห่วงเป็นใยเพื่อน รักพวกพ้องจากฉากที่เอช่วยบุญส่งหาวิธีหาเงินมาเป็นค่าเดินทางไปดูคอนเสิร์ต

- ป้าสมควร แม่ค้าขายของที่ท่ารถ แม้ว่าป้าจะไม่ได้เป็นคนที่มีฐานะร่ำรวย แต่เมื่อป้าเก็บตัวคอนเสิร์ตได้ ป้าก็มีความซื่อสัตย์ที่จะตามเอาไปคืนเจ้าของ

- ลูกชายของป้า เด็กชายอายุราว 10 ขวบ เป็นเด็กดี มีความกตัญญูรู้คุณ แม้ว่าจะไม่ร่ำรวย แต่เมื่อบุญส่งช่วยออกค่ารักษาพยาบาลให้แม่ของเขา เขาก็หาสิ่งของมาตอบแทนน้ำใจที่บุญส่งมีให้ โดยการให้สมุดเรียงความที่เขาเขียน

4.15.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบการถ่ายทอดรายละเอียดของฉากต่างๆ ในภาพยนตร์ที่แสดงภาพของวิถีชีวิตในชนบทอีสาน มีการสอดแทรกวัฒนธรรมอีสานในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของวิถีชีวิตและอาหารการกินต่างๆ โดยมีรายละเอียดของฉากในภาพยนตร์ ดังนี้

- ฉากทุ่งนา แสดงให้เห็นภาพวิถีชีวิตของคนในชนบทอีสาน และความสัมพันธ์ของผู้คนในชนบท ภาพของคนในชนบทที่ใช้ชีวิตด้วยการประกอบอาชีพเกษตรกรรม ไถนา เลี้ยงสัตว์ อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาอาศัย ช่วยเหลือซึ่งกันและกันของผู้คนในชนบทอีสานเมื่อถึงยามทำนาเกี่ยวข้าว

- ฉากที่อยู่อาศัยและสภาพบ้านเรือนของบุญส่ง แสดงให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของคนในชนบทที่มีความผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติ ลักษณะบ้านเรือนเป็นบ้านไม้ขนาดไม่ใหญ่ หลังคามุงด้วยสังกะสี ตัวบ้านยกสูงชัน มีใต้ถุนบ้านไว้เพื่อใช้เก็บสิ่งของต่างๆ มีแคร่ไว้เพื่อนั่งรับประทานอาหาร บริเวณใต้ถุนบ้าน รวมถึงมีการผูกควายเอาไว้ในบริเวณใกล้ตัวบ้าน แสดงให้เห็นถึงความสำคัญที่เชื่อมโยงกันของสัตว์ชนิดนี้และการทำการเกษตรกับวิถีชีวิตของคนในชนบทอีสาน

- ฉากท่ารถ มีภาพผู้คนที่พลุกพล่าน แสดงให้เห็นถึงสภาพความวุ่นวายของเมือง เป็นสถานที่ที่บุญส่งจะมาขึ้นรถเพื่อเดินทางไปชมคอนเสิร์ต รวมถึงเป็นสถานที่ที่เกิดเรื่องราวที่เป็นจุดสูงสุดของเรื่องด้วย

- ฉากโรงพยาบาล เป็นสถานที่ที่ป้ามารักษาตัวหลังจากที่ถูกรถชน บุญส่งจึงเสียสละด้วยการขายตัวคอนเสิร์ตเพื่อนำเงินมาเป็นค่ารักษาพยาบาลแก่ป้า

4.15.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด เป็นการใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวและสื่อความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์และความรู้สึกของตัวละคร และมีสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสาน ดังนี้

- ควาย เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตผู้คนในชนบทกับการทำนาที่ต้องอาศัยควายในการไถนา การประกอบอาชีพเกษตรกรรม

- สมุดเรียงความ เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่ทำให้บุญส่งตระหนักได้ และกลับบ้านเกิดของตนเพื่อใช้ชีวิตในวิถีชนบท ทำการเกษตร อยู่อย่างพอเพียง

- วิทย์ และโทรศัพท์สาธารณะ แสดงถึงความพอเพียง เรียบง่าย ไม่ตื่นรันทงเทคโนโลยีในรูปแบบชนบท หรืออีกแง่หนึ่งอาจสื่อได้ถึงความไม่เจริญทางเทคโนโลยีของชนบทอีสาน

- พระบรมฉายาลักษณ์ในหลวง เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่เชื่อมโยงได้ถึงพระราชดำรัสเกี่ยวกับวิถีเศรษฐกิจแบบพอเพียง

- ภาษาอีสาน เป็นสัญลักษณ์ทางเสียงในภาพยนตร์ ที่แสดงถึงอัตลักษณ์อีสาน

- เพลงประกอบภาพยนตร์ ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ได้นำเพลง *คนจนผู้ยิ่งใหญ่* ของวงคาราบาวมาใช้เป็นเพลงประกอบภาพยนตร์ โดยเนื้อหาของเพลงนี้ที่ต้องการสื่อความหมายว่า แม้จะเป็นคนยากจน ไม่ได้ร่ำรวย แต่ก็มีความใจ ซึ่งเนื้อหาของเพลงก็สอดคล้องกับแก่นความคิดของเรื่องที่ต้องการจะสื่อในเรื่องของความพอเพียงและมีน้ำใจของผู้คนในชนบทอีสาน

4.15.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ พบว่าภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องจากคนในชนบทอีสานที่ใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย พอเพียง ประกอบอาชีพเกษตรกรรม มีน้ำใจช่วยเหลือพึ่งพาอาศัยกันและกัน เน้นแสดงให้เห็นถึงภาพวิถีชีวิตของผู้คนในชนบทอีสาน ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายที่มักจะมีผ้าขาวม้าผูกเอว อาหารการกิน การทำเกษตรกรรม ฯลฯ ภาพยนตร์เน้นการเล่าเรื่องในมุมมองแบบรู้รอบด้าน เพื่อให้เห็นความเป็นไปของตัวละคร รวมถึงเห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครหลักซึ่งก็คือบุญส่ง กับตัวละครอื่นๆ นอกจากนี้ยังมีมุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ออกมาจากปากหรือการกระทำของตัวละครเอง ตัวอย่างเช่น ในฉากหลังจากที่ตัวละครได้อ่านเนื้อความในสมุดเรียงความที่เขียนถึงในหลวงแล้ว ตัวละครกลับบ้านเกิดและพูดกับเพื่อนของเขาว่า “ถ้ากูบ่กลับมาเฮ็ดนา คนไทยทั้งประเทศเสีเอาข้าวที่ไหนกิน” หมายถึง ถ้ากูไม่กลับมาทำนา แล้วคนไทยทั้งประเทศจะเอาข้าวที่ไหนกิน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปหลังจากที่ได้อ่านเรียงความเกี่ยวกับในหลวงแล้ว

นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังมีการเล่าเรื่องราวในมุมมองของบุรุษพจน์ที่ 3 โดยจากภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องราวในมุมมองของเอและเพื่อนๆ ถึงบุญส่ง เป็นมุมมองจากตัวละครที่เป็นผู้สังเกตได้ถึงถึงความเปลี่ยนแปลงไปของบุญส่งหลังจากได้รับรางวัลเป็นตัวคอนเสิร์ตแล้ว ดังจะเห็นได้ในฉากที่เอและเพื่อนกำลังถอนกล้า และพูดถึงความรู้สึกที่มีต่อบุญส่งว่า “กูว่าบ่ส่งซุ่มมือนี้มันเป็นบ่คือเก่าจั่งได้ก็บ่ฮู้” หมายถึง เดียวนี้บุญส่งเปลี่ยนไปไม่เหมือนเดิม

4.16 ภาพยนตร์เรื่อง รักผักๆ

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO

ความยาว 10:17 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก

เรื่องย่อ :

อาก เด็กหนุ่มคณะเกษตรศาสตร์ ซึ่งไปหลงรักเข้ากับหญิงสาวคนหนึ่ง เพื่อนของเขาแนะนำให้จีบผู้หญิงคนนั้นด้วยการปลูกผัก ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาอาจจะถนัดที่สุด อากจึงเริ่มปลูกผัก เขาตั้งใจรดน้ำพรวนดิน ร้องเพลงให้ผักของเขาฟังเป็นอย่างดี แต่ผักก็ยังคงไม่โต เมื่อเขาไปปรึกษากับเพื่อน เพื่อนจึงพาเขาไปพบกับเทพพฤษชา เทพพฤษชามอบผงวิเศษกลับมาให้เขานำไปดูแลผัก หลังจากนั้นผักของเขา ก็เจริญงอกงาม เขาจึงนำผักเหล่านี้ไปให้หญิงสาวที่เขาชอบ

4.16.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักผักๆ* พบว่าภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปตามลำดับชั้นของเวลา โดยแบ่งออกเป็น 3 องก์ ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการปูเนื้อเรื่องว่า อาจไปหลงรักผู้หญิงคนหนึ่ง จากนั้นจึงเกิดการพัฒนาเหตุการณ์ โดยการให้อาจพยายามหาวิธีต่างๆ เพื่อเข้าไปใกล้ผู้หญิงสาวคนนั้น เริ่มจากการไปปรึกษาเพื่อน เพื่อนจึงแนะนำว่าผู้ชายแต่ละคนจะมีวิธีการในการเข้าหาผู้หญิงที่แตกต่าง อาจซึ่งเรียนคณะเกษตรศาสตร์จึงมีความคิดที่จะปลูกผักให้แก่ผู้หญิงสาวคนนั้น เนื่องจากเป็นสิ่งที่เขาถนัดที่สุด เมื่อเขาเริ่มปลูกผัก เขาดูแลผักต้นนั้นเป็นอย่างดี แต่ผักก็ยังไม่โตเต็มที่สักที อาจจึงไปปรึกษาเพื่อนอีกครั้ง เพื่อนแนะนำให้เขาร้องเพลงให้ผักต้นนั้นฟังทุกวัน จนผักโตขึ้นอย่างรวดเร็ว

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) หลังจากที่เขาร้องเพลงจนผักโตขึ้นจนเกือบจะสมบูรณ์แล้ว เรื่องราวก็เดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง คือ อาจตื่นขึ้นมา และเขากลับพบว่าผักต้นนั้นเหี่ยวไปเสียแล้ว อาจจึงไปปรึกษาเพื่อนอีกครั้ง เพื่อนจึงพาอาจและผักต้นนั้นไปพบกับเทพฤกษ์ ซึ่งเขาจะช่วยรักษาผักให้กลับมาเจริญงอกงามได้เหมือนเดิม

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เรื่องราวทั้งหมดคลี่คลายลงเมื่อเทพฤกษ์มาอธิบายวิธีที่จะช่วยให้ผักกลับมาเจริญงอกงามอีกครั้งให้แก่อาจ อาจกลับมาและใช้ผงวิเศษทำให้ผักกลับมางอกงามดังเดิม และเขาก็นำผักต้นนั้นมาทำอาหารเพื่อนำไปให้แก่ผู้หญิงสาวที่เขาแอบรักรับประทาน

4.16.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักผักๆ*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
อาจ - อาจดูแลเอาใจใส่ผักเป็นอย่างดี พยายามหาวิธีต่างๆ มาเพื่อช่วยให้ต้นผักของเขาเติบโต	แม้อาจจะดูแลเอาใจใส่ต้นผักที่เขาปลูกเป็นอย่างดี แต่ผักก็ยังไม่เจริญงอกงามอย่างที่มันควรเป็น

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *รักผักๆ* ไม่พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคล รวมถึงความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งที่พบในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้

ได้แก่ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอก คือ การที่อาจพยายามหาวิธี และตั้งใจดูแลเอาใจใส่ต้นผักเป็นอย่างดี เช่น การร้องเพลงให้ต้นผักฟังจนต้นผักเจริญเติบโต แต่สุดท้ายต้นผักก็เหี่ยวลง

4.16.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *รักผักๆ* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อถึงประเด็นความรักที่ไม่คาดหวัง ไม่ต้องการสิ่งตอบแทน ภาพยนตร์สรุปประเด็นที่เป็นแก่นของเรื่องไว้ในตอนท้ายด้วยคำพูดของอาจว่า “ความรักของคนอื่นอาจจะเป็นได้ครอบครองหัวใจของคนรัก แต่ความรักของผมคือการได้เห็นคนที่ผมรักมีรอยยิ้ม แค่นี้ผมก็มีความสุขที่สุดแล้ว” รวมถึงบอกเล่าผ่านความพยายามของอาจในการดูแลเอาใจใส่ต้นผัก เพื่อที่จะนำผักต้นนั้นมาทำอาหารให้แก่คนที่เขารัก

4.16.4 ตัวละคร (character)

- อาจ นักศึกษาหนุ่มชาวอีสาน ศึกษาอยู่ในคณะเกษตรศาสตร์ อาจตกหลุมรักหญิงสาวคนหนึ่ง หลังจากนั้นเขาจึงมาปรึกษาเพื่อนๆ และพยายามปลูกผักเพื่อที่จะนำไปให้หญิงสาวที่เขารัก อาจมีความพยายาม และดูแลเอาใจใส่ผักที่เขาปลูกเป็นอย่างดี เมื่อผักเขาไม่เจริญเติบโต เขาก็ไปปรึกษาเพื่อนจนได้วิธีในการช่วยให้ผักเติบโตโดยการร้องเพลงให้ผักฟัง และเมื่อผักของเขาเหี่ยว เขาก็พยายามต้นต้นเพื่อไปหาเทพฤกษาให้ช่วยรักษาผักของเขา หลังจากที่ผักของเขากลับมางอกงามดังเดิม เขาจึงนำผักต้นนั้นมาทำอาหารและนำไปให้แก่คนที่เขารัก โดยที่เขาไม่ได้หวังผลตอบแทนใดๆ

- เพื่อนของอาจ ชายหนุ่มชาวอีสาน ซึ่งเป็นเพื่อนของอาจ เป็นผู้ที่มีความรู้รอบตัว คอยให้คำปรึกษาอาจในเรื่องต่างๆ

- เทพฤกษา ชายแก่ผู้มีพลังและของวิเศษที่สามารถช่วยให้ต้นไม้เจริญงอกงามได้ อาศัยอยู่ในป่า เป็นผู้ที่มอบพลังวิเศษที่ทำให้ผักของอาจกลับมาเจริญงอกงามอีกครั้ง รวมถึงในข้อคิดต่างๆ แก่อาจด้วย

4.16.5 ฉาก (setting)

- ฉากในสวน เป็นฉากเปิดเรื่อง อาจและเพื่อนกำลังขุดดินอยู่ในสวนที่เต็มไปด้วยต้นทานตะวัน

- ฉากที่อยู่อาศัยของอาจ ที่อยู่อาศัยของอาจเป็นบ้านปูน เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงสภาพที่อยู่อาศัยและสภาพความเป็นอยู่ของอาจ

- ฉากในป่า ซึ่งเต็มไปด้วยต้นไม้ใบหญ้า เป็นที่อยู่อาศัยของเทพฤกษา

4.16.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง *รักผักๆ* พบสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ ดังนี้

- ตันผัก ในตอนท้ายของภาพยนตร์ อาจนำผักไปประกอบอาหารให้แก่คนที่เขารัก
รับประทาน ผักเป็นพืชพันธุ์ที่ดีต่อสุขภาพ การนำผักไปประกอบอาหารให้แก่คนที่รักรับประทาน ก็
เปรียบเสมือนกับการต้องการมอบสิ่งดีๆ ให้แก่คนรัก

4.16.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *รักผักๆ* พบว่า ภาพยนตร์เน้นการ
เล่าเรื่องด้วยมุมมองของตัวละครหลักของเรื่อง ซึ่งก็คือ อาจ รวมถึงมีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบ
บุรุษพจน์ที่ 3 โดยมุมมองในการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ มักถูกเล่าผ่านตัวละครที่เป็นเพื่อนของอาจ ผู้ที่
รอบรู้ในหลากหลายเรื่อง และคอยเป็นที่ปรึกษาให้แก่อาจให้ทุกๆ เรื่อง ตัวอย่างเช่น ในตอนที่เพื่อน
ของอาจ กล่าวถึงเทพฤกษ์ เป็นต้น

4.17 ภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ*

กำกับโดย สุทธิวิธ จันทรแก้ว เด็บนิง สตุติโอ ความยาว 9:04 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

ชายคนหนึ่งเดินทางกลับมาที่บ้านเกิดของเขาในชนบท เขาไม่ได้กลับมาที่บ้านเลยตั้งแต่พ่อ
ของเขาเสียชีวิตลง การเดินทางกลับมาที่บ้านของเขา ทำให้ความทรงจำต่างๆที่เกี่ยวกับพ่อย้อนกลับมา
มา โดยเฉพาะเรื่องราวในครั้งที่เขา นั่งคุยกับพ่ออยู่ที่เถียงนา

4.17.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลายมือ* พบว่าภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องไม่เป็นไป
ตามลำดับขั้นของเวลา เนื่องจากมีการตัดสลับภาพในปัจจุบันและอดีตสลับกันไปมา โดยภาพยนตร์
เปิดเรื่องด้วยฉากที่พ่อกับลูกคุยกันที่เถียงนา พ่อสอนให้ลูกตั้งใจศึกษาเล่าเรียน เรื่องราวดำเนินต่อไป
ด้วยการตัดสลับไปมาระหว่างฉากที่ตัวละครหลักเดินทางกลับบ้านเกิดด้วยรถไฟ และฉากที่ผู้คนใน
ชนบทที่อาศัยอยู่บริเวณใกล้เคียงกับตัวละครหลักพูดถึงและเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเขา ซึ่งออกไปทำงาน
ในเมือง เมื่อพ่อเขาได้เสียชีวิตลง จนวันหนึ่งขึ้นรถไฟเพื่อกลับมายังบ้านหลังเดิมที่เคยอยู่กับพ่อเมื่อ
ครั้งยังเป็นเด็ก เมื่อเขามาถึงบ้าน เขาพบกับรูปของพ่อ รวมถึงเรียงความที่เขาเคยเขียนเกี่ยวกับพระ
ราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ทำให้ความทรงจำในวัยเด็กครั้งที่นั่งคุยกับพ่อ
ที่เถียงนาของเขาย้อนกลับมาอีกครั้ง ภาพที่เขา นั่งคุยกับพ่อที่เถียงนา เสียงวิหุฑูที่ดังคือเสียงตรัส
ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ตรัสประโยคที่ถูกเขียนลงในเรียงความของตัวละคร
หลัก

4.17.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ* พบว่า ภาพยนตร์ไม่มีปมความขัดแย้งทั้งปมความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันเอง ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก เรื่องราวในภาพยนตร์ดำเนินไปอย่างช้าๆ และภาพยนตร์เพียงเล่าเรื่องราวในอดีต เล่าถึงภาพความทรงจำในวัยเด็กที่ชายคนหนึ่งมีต่อคำสอนของพ่อของตน และต่อพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ผู้เป็นพ่อหลวงของแผ่นดินเท่านั้น

4.17.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลายมือ* พบว่า ภาพยนตร์ต่อการสื่อสารถึงคำสอนของพ่อ ซึ่งคำว่าพ่อในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ หมายความว่าทั้งพ่อของเด็กชายซึ่งเป็นตัวละครหลัก และพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ผู้เป็นพ่อหลวงของแผ่นดินด้วย สอนให้รู้จักพอเพียง และทำงานพัฒนาบ้านเกิด รวมถึงประเทศของตน แก่นเรื่องของภาพยนตร์นั้นได้ถูกบอกเล่าผ่านคำสอนของพ่อในตอนเปิดเรื่อง รวมถึงผ่านพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชด้วย

4.17.4 ตัวละคร (character)

- ตัวละครหลัก ชายหนุ่มชาวอีสาน อายุราวๆ 20-25ปี เขาอาศัยอยู่ในชนบทอีสานตั้งแต่เด็ก จนเมื่อโตขึ้นได้เข้าไปศึกษาและทำงานอยู่ในเมือง หลังจากที่พ่อของเขาได้เสียแล้ว เขาก็มีความคิดที่จะกลับมาที่บ้าน และรำลึกถึงอดีต นึกถึงวัยเด็กและนึกถึงสิ่งที่พ่อเคยสอน

4.17.5 ฉาก (setting)

- ฉากทุ่งนา เป็นฉากที่แสดงให้เห็นทัศนียภาพของท้องนาสีเขียว บริเวณทุ่งนามีการปลูกเถียงนาไว้ เถียงนาทำจากไม้ หลังคามุงด้วยสังกะสี เป็นฉากที่พ่อและลูกนั่งคุยกับที่เถียงนา แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในชนบทอีสานที่มีความผูกพันกับทุ่งนาและใกล้ชิดกับธรรมชาติ

- ฉากสถานีรถไฟ เป็นฉากที่แสดงให้เห็นภาพของผู้คนที่เดินทางกลับบ้านในต่างจังหวัด

- ฉากที่อยู่อาศัยของตัวละคร บ้านของตัวละครในเรื่องทำจากไม้ทั้งหลัง

4.17.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง *ลายมือ* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์ทางเสียง ได้แก่

- เสียงตรัสของพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชจากวิทยุ ซึ่งทรงตรัสว่า “ทำวิธีการแบบคนจน ไม่ได้มีเงินลงทุนมากมายของเขา เราก็อำไป เขาเลยบอกว่าถ้าจะแนะนำ แนะนำให้ทำแบบคนจน เพราะเราไม่ได้เป็นประเทศที่รวย เราก็อำพอสมควร อยู่ได้ แต่ไม่ได้เป็นประเทศที่ก้าวหน้า เราไม่ได้อยากจะเป็นประเทศที่ก้าวหน้าอย่างมาก เพราะว่าถ้าเราเป็นประเทศที่ก้าวหน้าอย่างมากก็มีแต่

จะถอยหลัง ประเทศเหล่านั้นเป็นประเทศที่เขามีอุตสาหกรรมสูงมีแต่ถอยหลัง และถอยหลังอย่างน่ากลัว แต่ถ้าเรามีการปกครองแบบคนจน ทำอย่างสามัคคีและเมตตา ก็จะสามารถอยู่ได้ตลอดไป”

4.17.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *ลายมือ* พบว่าภาพยนตร์เน้นมุมมองในการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน เนื่องจากภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องตัดสลับไปมาระหว่างปัจจุบันและอดีต โดยที่ตัวละครหลักไม่ได้เป็นผู้เล่าเรื่องราวด้วยตนเอง อีกทั้งยังมีการเล่าเรื่องในมุมมองของบุรุษพจน์ที่สาม ในฉากที่มีการไปถามผู้คนในละแวกนั้นเกี่ยวกับเรื่องราวและชีวิตของตัวละครหลักของเรื่อง

4.18 ภาพยนตร์เรื่อง *ลูกอีสาน 2552*

กำกับโดยกลุ่ม คอแลนบันเทิงศิลป์ ความยาว 9:12 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต

เรื่องย่อ :

หมุและรุท วัยรุ่นในชนบทอีสานชวนกันออกไปข้างนอก หลังจากที่หมุออกไปข้างนอกกับรุทนั้น เพื่อนบ้านก็มาบอกกับแม่ของหมุว่า รุทเป็นเด็กไม่ดี รุทและหมุจะชวนกันไปเฝ้าที่เฝ้าที่ไม่ดี เมื่อหมุกลับมาที่บ้าน แม่จึงต่อว่าหมุเรื่องที่ไม่คบหากับรุท หมุจึงอธิบายเรื่องราวทั้งหมดให้แม่ฟังว่า รุทไม่ได้เป็นคนไม่ดีเหมือนเมื่อก่อน เขากลับตัวเป็นคนดีตั้งแต่พ่อของเราเสียไป แม่จึงขอโทษหมุที่ไม่ได้ฟังความจริงจากหมุแต่กลับเชื่อคนอื่น ทั้งสองคนจึงเข้าใจกันในที่สุด

4.18.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลูกอีสาน 2552* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น ภาพยนตร์เปิดเรื่องโดยการแนะนำตัวละคร ทั้งแม่सान หมุ และรุท รุทขี่มอเตอร์ไซด์มารับหมุที่บ้าน จากนั้นทั้งสองก็ออกไปด้วยกัน ในขณะที่ทั้งสองคนออกไปแล้วนั้น เพื่อนบ้านได้เข้ามาพูดคุยกับแม่เรื่องรุท เพื่อนบ้านเล่าให้แม่ฟังว่ารุทเป็นเด็กไม่ดี ขี้เหล้าเมายา และจะพาหมุไปในทางที่ไม่ดี

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) หลังจากนั้น ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของเด็กวัยรุ่นที่ขี่มอเตอร์ไซด์ออกไปกับเพื่อน และไปท้าทายวัยรุ่นอีกคนที่ขี่มอเตอร์ไซด์มาเพื่อแข่งรถกัน โดยใครชนะจะได้เหล้าขาวไป ซึ่งวัยรุ่นฝั่งที่ทำนั้นเป็นฝ่ายชนะ จากนั้นวัยรุ่นสองคนนั้นก็ไปหาเพื่อน ตั้งวงดื่มเหล้าขาวกัน

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เรื่องราวทั้งหมดคลี่คลายลงเมื่อหมุและรุทขับรถมาตลาดนัดที่ตั้งอยู่ในวัดแห่งหนึ่ง หมุเลือกซื้อเสื้อตัวหนึ่ง และนั่งซ้อนรถรุทกลับไปที่บ้าน เมื่อหมุกลับ

มาถึงบ้านพบกับแม่ แม่ว่าหมูเรื่องที่หมูออกไปกับรุท และแม่ได้เล่าให้ฟังถึงเรื่องที่เพื่อนบ้านเล่าให้แม่ ฟังเกี่ยวกับรุท หมูจึงอธิบายให้แม่เข้าใจว่าตั้งแต่พ่อของรุทเสียชีวิต รุทก็กลับตัวเป็นคนดี ตั้งใจทำมาหากิน เขาและรุทไม่ได้ออกไปกินเหล้าเมายา แต่ทั้งสองออกไปรับจ้างเกี่ยวข้าว และหมูก็เอาเงินที่ได้จากการรับจ้างเกี่ยวข้าวมาซื้อเสื้อผ้าใหม่ให้แม่ แม่ได้รู้ความจริงทั้งหมด และขอโทษที่เข้าใจหมูและรุทผิดไป นอกจากนี้ในตอนท้ายภาพยนตร์เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กวัยรุ่นที่แข่งมอเตอร์ไซด์และตั้งวงดื่มเหล้ากันนั้น แท้จริงแล้วเด็กเหล่านั้นไม่ใช่หมูและรุท แต่เป็นกลุ่มของลูกเพื่อนบ้านที่มาเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับรุทให้แม่ฟัง

4.18.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง ลูกอีสาน 2552

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
หมู กับ แม่सान	ความขัดแย้งระหว่างหมูและแม่सान เกิดขึ้นจากความเข้าใจผิด เนื่องจากเพื่อนบ้านมาเล่าให้แม่ฟังว่ารุท ซึ่งเป็นเพื่อนของหมูนั้นเป็นพวกขี้เหล้าเมายา จึงทำให้แม่เข้าใจว่าที่หมูออกไปข้างนอกกับรุทนั้น ทั้งสองออกไปเที่ยวเล่นกินเหล้าเมายากัน แต่ความจริงแล้วรุทนั้นกลับตัวเป็นคนดีแล้ว และทั้งสองคนออกไปเพื่อไปเกี่ยวข้าวกัน

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง ลูกอีสาน 2552

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
แม่सान	แม่सानมองรุทและหมูในแง่ลบ เพียงเพราะฟังคำบอกเล่าที่เพื่อนบ้านเล่าถึงรุทในทางที่ไม่ดี	เมื่อหมูเล่าความจริงเกี่ยวกับรุทให้แม่ฟัง ว่าเขาและรุทไม่ได้ออกไปกินเหล้าเมายากัน แต่ออกไปเกี่ยวข้าว แม่จึงขอโทษหมูที่เข้าใจผิดและฟังคนอื่น

		แล้วตัดสินใจไป โดยที่ไม่ได้ถามจากตัวเอง
--	--	---

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลูกอีสาน 2552*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
<p>หมู - หมูเป็นเด็กวัยรุ่นอีสานที่ทางบ้านไม่ได้มีฐานะที่ร่ำรวย อีกทั้งพ่อเขาก็เสียแล้ว มีแม่ที่ต้องทำงานหาเงินคนเดียว เขาจึงออกไปเกี่ยวข้าวเพื่อหารายได้มาช่วยเหลือครอบครัว</p>	<p>สังคมในละแวกบ้านของหมู - เด็กวัยรุ่นในละแวกบ้านของหมูนั้นเป็นเด็กวัยรุ่นที่ค่อนข้างเสเพล เทียบเตร็ดเตร่ ขี้เหล้าเมายา</p>

4.18.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ลูกอีสาน 2552* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของชาวอีสานที่อาศัยในชนบท รวมถึงประเด็นในเรื่องของการจะตัดสินใจใครสักคนหนึ่งนั้น เราควรต้องทำความรู้จักเขาให้ดีเสียก่อน ไม่ใช่เพียงการฟังคำบอกเล่าจากผู้อื่นว่าเขาเป็นคนแบบใด แล้วเชื่อในสิ่งที่ได้ยินมา

4.18.4 ตัวละคร (character)

- หมู เด็กชายที่เติบโตในชนบทอีสาน ฐานะทางบ้านค่อนข้างยากจน พ่อของเขาเสีย เหลือแต่แม่ที่ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวเพียงคนเดียว หมูจึงออกไปรับจ้างเกี่ยวข้าวกับเพื่อน เพื่อหารายได้มาช่วยเหลือครอบครัวอีกทางหนึ่ง

- แม่सान แม่ของหมู ประกอบอาชีพสวนหวด แม่เป็นคนค่อนข้างเชื่อคนง่าย จากการที่เพื่อนบ้านมาเล่าให้ฟังเกี่ยวกับเรื่องของรุตเพื่อนของหมู และแม่ก็เชื่อว่ารุตเป็นคนไม่ดี แม่จึงบอกให้หมูเลิกคบกับรุต แต่แม่มารู้ความจริงในภายหลังว่ารุตกลับตัวเป็นคนดีแล้ว และหมูกับรุตไม่ได้ออกไปกินเหล้าเมายากันแต่ทั้งสองไปช่วยกันเกี่ยวข้าว เพื่อหารายได้มาให้แก่ครอบครัว

- รุต เด็กชายชาวอีสาน ผู้เป็นเพื่อนของหมู รุตเคยเป็นเด็กไม่ดี ชอบเที่ยวเตร็ดเตร่ ขี้เหล้าเมายา แต่หลังจากพ่อของเขาเสีย เขาก็กลับตัวกลับใจเป็นคนดี ตั้งหน้าตั้งต้ามหาหินด้วยการรับจ้างเกี่ยวข้าวเพื่อหารายได้มาจุนเจือครอบครัว

4.18.5 ฉาก (setting)

- ฉากที่อยู่อาศัยของหนู เป็นบ้านที่ทำจากปูน หน้าบ้านมีแคร่ไม้ไผ่หนึ่งตัว ซึ่งแม่सानมักจะมานั่งสานหวดอยู่บนแคร่นี้ พื้นภายในบ้านปูด้วยเสื่อน้ำมัน เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงสภาพที่อยู่อาศัยของผู้คนที่อาศัยอยู่ในภาคอีสาน อีกทั้งยังแสดงภาพวิถีชีวิตในด้านของการประกอบอาชีพของสมาชิกในครอบครัวของแต่ละครอีกด้วย

- ฉากถนน เป็นฉากที่มีเด็กวัยรุ่นมาแข่งมอเตอร์ไซด์กัน ฉากนี้ทำให้เห็นภาพทัศนียภาพในบริเวณโดยรอบของชนบทที่หนูและเพื่อนอาศัยอยู่ เต็มไปด้วยต้นไม้ใบหญ้าขึ้นเต็มสองข้างทาง

- ฉากตลาดนัดที่วัด เป็นฉากที่หนูไปแวะตลาดนัด เพื่อซื้อเสื้อผ้าใหม่ให้กับแม่ แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนในชนบทอีสานที่มีความเกี่ยวข้องกับวัด

- ฉากทุ่งนา เป็นทุ่งนาที่เต็มไปด้วยต้นข้าวที่ออกรวงพร้อมเก็บเกี่ยว เป็นฉากที่หนูและรุตกำลังช่วยกันเกี่ยวข้าว แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิต และอาชีพของคนในชนบทอีสาน ซึ่งคืออาชีพเกษตรกรรม

4.18.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์เรื่อง ลูกอีสาน 2552 พบสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ที่แสดงถึงอัตลักษณ์อีสาน ได้แก่

- หวด ภาชนะที่เอาไว้สำหรับนั่งข้าวเหนียวทำจากไม้ไผ่ เป็นภูมิปัญญาของผู้คนในภาคอีสาน

4.18.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง ลูกอีสาน 2552 พบว่า ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เน้นมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 3 โดยภาพยนตร์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 3 เช่น ในตอนที่เพื่อนบ้านเล่าให้แม่सानฟังเกี่ยวกับเรื่องราวที่รุต ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวโดยผ่านมุมมองของแม่सान

4.19 ภาพยนตร์เรื่อง ไหมฟ้า

กำกับโดย เอกสิทธิ์ สมเพชร

ความยาว 24:42 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก

เรื่องย่อ :

เหตุการณ์ทั้งหมดเริ่มต้นจากความขัดแย้งระหว่างหมู่บ้านฝั่งคุ่มเหนือและคุ่มใต้ ทั้งสองหมู่บ้านนี้มีปัญหากันมาโดยตลอด วันหนึ่งเมื่องานบุญไหมฟ้าใกล้จะมาถึง มีชายคนหนึ่งมาบอกกับหลวงพ่อกว่าไหมฟ้าได้หายไป หลวงพ่อจึงให้ชาย 4 คน จากบ้านคุ่มเหนือ 2 คน และจากบ้านคุ่มใต้อีก 2 คน ไปช่วยกันออกตามหาไหมฟ้า ระหว่างทางออกตามหา ทั้ง 4 ก็ยังคงไม่มีความสามัคคี ทะเลาะกันจนต้องแยกกันออกเดินทาง แต่ละคนที่แยกย้ายกันไป ต่างคนต่างก็ต้องพบกับโจรป่า พวกเขาต่อสู้

กับโจรป่าเพียงลำพังแต่ก็ไม่สำเร็จ จนเมื่อพวกเขาได้กลับมาเจอและรวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับโจรเหล่านั้น จึงสามารถเอาชนะพวกกลุ่มโจรได้ และในตอนท้าย หลวงพ่อก็ออกมาเฉลยว่า แท้จริงแล้ว ไหมฟ้าที่พวกเขาตามหาไม่ได้หายไปไหน เป็นเพียงอุบายที่หลวงพ่อลอกให้ทั้ง 4 คนออกไปตามหา เพื่อจะได้เกิดความสามัคคีกันมากขึ้นเท่านั้น

4.19.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ในตอนต้น ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยความขัดแย้งระหว่างชายสองคนจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ที่ทะเลาะและต่อสู้กันเพื่อแย่งปูนา เรื่องราวการทะเลาะกันเพื่อแย่งปูนี้ บานปลายจนหลวงพ่อรูปหนึ่งต้องเข้ามาห้ามไว้ และเทศนาเกี่ยวกับความสามัคคีแก่กลุ่มคนที่ทะเลาะวิวาทกันว่า ไม่ว่าจะเป็นคนคุ้มเหนือหรือคุ้มใต้นั้นก็เป็นคนบ้านเดียวกันอย่ามัวแต่ทะเลาะวิวาทกัน แต่ให้สามัคคีและช่วยกันจัดงานบุญไหมฟ้าที่ใกล้จะมาถึง

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) กลุ่มคนทั้งคุ้มเหนือและคุ้มใต้นั่งฟังคำเทศนาของหลวงพ่อรูปนั้นอย่างตั้งใจ แต่แล้วก็มีชายคนหนึ่งวิ่งเข้ามากลางวง และบอกกับหลวงพ่อกว่า ไหมฟ้าได้หายไปแล้ว หลวงพ่อก็จึงมอบหมายหน้าที่ให้ชายทั้งสองคนทั้งจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้เป็นผู้ออกตามหาไหมฟ้าที่หายไป โดยหลวงพ่อกำชับว่าจะต้องมีความสามัคคีกัน จึงจะตามไหมฟ้ากลับคืนมาได้

ชายทั้งสองจึงร่ำลาญาติพี่น้องรวมถึงคนในหมู่บ้าน ซึ่งชอบเอาข้าวของคนละอย่างสองอย่างมาเป็นกำลังใจให้แก่พวกเขาในการจะออกไปตามหาไหมฟ้า หนึ่งในของที่ชาวบ้านเอามาให้ นั่นก็คือ แวนตา ซึ่งลุงผู้ที่มีอบแวนตาเหล่านั้นให้กับชายทั้งสองอ้างว่า แวนตาเหล่านั้นจะช่วยให้พวกเขาสามัคคีกัน และให้ใส่มันไว้ตลอดเวลาที่ตามหาไหมฟ้า ชายทั้งสองทั้งขยอน บ่าน สุขและเหลียม ทะเลาะกันตั้งแต่เริ่มออกเดินทาง จนพวกเขาตัดสินใจจะแยกทางกันเป็นฝั่งคุ้มเหนือและฝั่งคุ้มใต้ ใครที่เห็นไหมฟ้าก่อนก็จะได้ไหมฟ้ากลับไป เรื่องราวดำเนินมาถึงจุดสูงสุด เมื่อฝั่งขยอนและบ่าน กับ สุขและเหลียมที่แยกไปด้วยกันนั้น กลับมาทะเลาะกันเอง พวกเขาทั้งสองจึงโยนแวนตาที่ชาวบ้านให้มาทิ้ง และแยกกันไปคนละทาง

เมื่อชายทั้งสองแยกกันไปคนละทางแล้ว ขยอนก็ได้ไปเจอเข้ากับกลุ่มโจรในป่า เขาต่อสู้กับกลุ่มโจรนั้นจนมีท่าที่ไม่ดี เขาจึงหนีไป ฝ่ายเหลียมเอง ก็ไปเจอเข้ากับโจรบังไฟที่กำลังตกปลาอยู่ริมน้ำ เขาต่อสู้กับโจรบังไฟและมีท่าที่ไม่ดีจึงหนีไป ฝ่ายสุข ได้ไปพบเข้ากับโจรไหลปลาแตก และต่อสู้กันจนเขาหนีไป ฝ่ายบ่านก็ได้เจอเข้ากับกลุ่มโจรแขก และต่อสู้จนต้องหนีไปเช่นกัน โจรทุกคนที่ชายทั้งสองเจอต่างพูดเหมือนกันเมื่อพวกเขาบอกว่ามาตามหาไหมฟ้าว่า “ไม่รู้จักคุณค่า ของมันหายไปแล้ว ค่อยมาออกตามหา รู้หรือไม่ว่าไหมฟ้านั้นมีความสำคัญขนาดไหน”

- องค์กรที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เหลี่ยมที่หนีเอาตัวรอดก็มาเจอกับโจรบังไฟเข้าอีกครั้ง แต่ขยอนผ่านมาพอดีจึงมาช่วยเขาจากโจรบังไฟไว้ได้ ทั้งสองจึงร่วมทางไปด้วยกัน ผึ้งสุยและบ้านก็บังเอิญหนีจากโจรมาเจอกัน เขาจึงตัดสินใจร่วมทางกัน จากนั้น ชายทั้งสองก็ไต่ยีนเสียงประหลาดเกิดขึ้นในป่า เรื่องราวเริ่มคลี่คลายลงเมื่อทั้งหมดเดินมาจนพบกันทั้งสองคน และทั้งสองก็ได้พบกับกลุ่มโจร ทั้งโจรนอกคุ่ม โจรบังไฟ โจรไหปลาแตก และโจรแขก ทั้งสี่รวมพลังกันวางแผนต่อสู้กับกลุ่มโจรเหล่านั้นจนสำเร็จ พวกเขาทั้งสองได้พบกับหลวงพ่อก่อนถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น และบอกกับหลวงพ่อกับว่ายังตามหาไหมฟ้าไม่พบ หลวงพ่อก็จึงเฉลยแก่ชายทั้งสองว่า แท้จริงแล้วไหมฟ้าไม่ได้หายไปไหน หลวงพ่อเป็นคนเก็บเอาไว้ ส่วนการที่ให้พวกเขาหนีออกมาตามหาไหมฟ้าด้วยกัน เป็นเพียงกุศโลบายที่จะสอนให้พวกเขา รู้จักกับความสามัคคีเท่านั้น หลังจากนั้นคุ่มเหนือกับคุ่มใต้ก็สามัคคี มีน้ำใจ คอยช่วยเหลือและแบ่งปันกัน

4.19.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-ชายจากฝั่งคุ่มเหนือ กับ ชายจากฝั่งคุ่มใต้	เรื่องราวความขัดแย้งของทั้งคู่ เริ่มต้นจากการแย่งปูนากัน ชายจากฝั่งคุ่มเหนือนั้นกล่าวหาว่าชายจากฝั่งคุ่มใต้แย่งปูนจากเขาไป
-ขยอนและบ้าน กับ สุยและเหลี่ยม	เรื่องราว ความขัดแย้งของทั้งสองคน ก็เนื่องมาจากการที่ทั้งสองทะเลาะและแบ่งแยกกัน เป็นฝั่งคุ่มเหนือ-คุ่มใต้ และไม่ยอมญาติดีต่อกัน
-ขยอน กับ บ้าน	ทั้งสองต่างก็เป็นชาวบ้านที่มาจากฝั่งคุ่มเหนือด้วยกัน แต่เมื่อทั้งคู่แยกจากสุยและเหลี่ยมแล้ว ขยอนก็เกิดหงุดหงิดที่ของบางอย่างที่ชาวบ้านให้มาอยู่กับฝั่งคุ่มใต้ และพาลไปลงกับบ้าน จึงทำให้บ้านตัดสินใจแยกทางกับขยอน

<p>-สุย กับ เหลี่ยม</p> <p>-ชายทั้งสี่ กับ กลุ่มโจรนกคุ้ม โจรบังไฟ โจรปลาแตก และโจรแขก</p>	<p>ทั้งสุยและเหลี่ยมเป็นชาวบ้านจากฝั่งคุ้มใต้เหมือนกัน และเมื่อแยกกับขญอนและบ้านแล้ว เหลี่ยมเองก็หงุดหงิดที่ของบางอย่างที่ชาวบ้านให้ไว้ก่อนออกเดินทางนั้นติดไปกับฝั่งคุ้มเหนือ และพาลใส่สุย สุยเองก็โมโหที่ต้องคอยรองรับอารมณ์ของเหลี่ยม เขาจึงตัดสินใจแยกทางกับเหลี่ยมเช่นกัน</p> <p>เมื่อชายทั้งสี่แยกทางกันแล้ว พวกเขาต่างก็ได้ไปเจอกับโจรป่า โดยขญอนได้เจอกับโจรนกคุ้ม เหลี่ยมได้เจอกับโจรบังไฟ บ้านได้เจอกับโจรปลาแตก ส่วนสุยได้เจอเข้ากับโจรแขก ชายทั้งสี่ต่างคนต่างก็ได้ต่อสู้กับกลุ่มโจรเหล่านั้นแต่ก็ไม่สำเร็จ จนต้องหนีเอาตัวรอด แต่เมื่อชายทั้งสี่จากทั้งฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้กลับมารวมตัวกันอีกครั้ง ก็ทำให้พวกเขาสามารถเอาชนะกลุ่มโจรเหล่านั้นได้สำเร็จ</p>
--	--

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* เน้นปมความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละคร ทั้งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นจากตัวละครที่แบ่งแยกฝ่ายออกเป็น ตัวละครจากคุ้มเหนือกับตัวละครจากคุ้มใต้ ความขัดแย้งจากตัวละครจากฝั่งคุ้มเหนือด้วยกันเองและตัวละครจากฝั่งคุ้มใต้ด้วยกันเอง รวมถึงตัวละครที่เป็นชายทั้งสี่คนทั้งจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้กับโจรทั้งสี่กลุ่ม โดยภาพยนตร์ไม่ได้มีปมของความขัดแย้งในแง่ของความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาพแวดล้อมภายนอก

4.19.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารในเรื่องของความสามัคคี ถ้ามีความสามัคคี ทำอะไรก็จะสามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

4.19.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบตัวละครดังนี้

- หลวงพี่ เป็นผู้ที่ชาวบ้านทั้งจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ศรัทธาและมักจะมาปรึกษาปัญหาต่างๆอยู่เสมอ แม้หลวงพี่จะเป็นคนที่ชาวบ้านทุกคนศรัทธา แต่ในภาพยนตร์ก็ยังใส่มุกลงไปในฉากที่หลวงพี่มอบหมายให้ชายทั้งสองจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ไปช่วยกันออกตามหาไหมฟ้า
- ขยอน ชายหนุ่มชาวอีสานจากฝั่งคุ้มเหนือ ขยอนเป็นคนค่อนข้างขี้หุนดหิด และเอาแต่ใจ แม้ขยอนจะไม่ถูกกับเหลียม แต่ในตอนท้ายของเรื่อง เมื่อขยอนเห็นเหลียมมีท่าทีว่าจะแพ้ให้แกโจรบังไฟ ขยอนก็เข้าไปช่วยเหลียมโดยไม่ลังเล
- บ่าน ชายหนุ่มชาวอีสานจากฝั่งคุ้มเหนือ เป็นเพื่อนที่คอยติดตามขยอน บ่านติดตามขยอนเพื่อไปตามหาไหมฟ้า จนกระทั่งโดนขยอนหุนดหิดและพาลใส่ เขาจึงตัดสินใจแยกทางกับขยอน
- เหลียม ชายหนุ่มชาวอีสานจากฝั่งคุ้มใต้ เหลียมมีนิสัยค่อนข้างคล้ายกับขยอน ขี้หุนดหิดและพาลใส่สุดจนทำให้สุดท้ายต้องแยกทางไป
- สุย ชายหนุ่มชาวอีสานจากฝั่งคุ้มใต้ เพื่อนที่คอยติดตามเหลียม เขามีนิสัยคล้ายกับบ่าน สุยคอยติดตามเหลียมออกตามหาไหมฟ้า จนกระทั่งเมื่อเหลียมไม่พอใจเรื่องของที่ชาวบ้านให้มาใช้ประโยชน์อะไรไม่ได้ และไปพาลใส่สุย จึงทำให้สุยตัดสินใจแยกทางจากเหลียม
- ผู้คนชาวอีสานทั้งจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ที่คอยมาส่งชายทั้งสองคน เพื่อไปตามหาไหมฟ้า ผู้คนในหมู่บ้านมาให้กำลังใจชายทั้งสอง ทุกคนต่างมีของติดไม้ติดมือกันมาคนละอย่างสองอย่าง มอบให้แก่ชายทั้งสองคนก่อนที่จะเดินทาง แสดงให้เห็นถึงความมีน้ำใจ ความเป็นห่วงเป็นใย และความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดของผู้คนชาวอีสานที่มีต่อกันในหมู่บ้าน

4.19.5 ฉาก (setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบฉากที่เป็นสถานที่เกิดเหตุหลักของเรื่อง ได้แก่

- ฉากทุ่งนา ซึ่งเป็นฉากเปิดเรื่อง ภาพของทุ่งนาที่มีดินแตกระแหง แห้งแล้ง เป็นฉากที่ชายจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ทะเลาะวิวาท เพื่อแย่งปูนา
- ฉากในวัด หลังจากที่เกิดเรื่องทะเลาะวิวาทกันของชายฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้เกี่ยวกับเรื่องแย่งปูกัน เหล่าชาวบ้านจากฝั่งคุ้มเหนือและคุ้มใต้ก็มาปรึกษาหลวงพี่ที่วัด รวมถึงเรื่องที่ไหมฟ้าหายไปด้วย นั่นแสดงให้เห็นถึงความผูกพันของชาวอีสานกับวัด แสดงให้เห็นว่าวัดเป็นศูนย์กลางในการรวมตัวของผู้คนชาวอีสาน รวมถึงเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คนชาวอีสานอีกด้วย

4.19.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง นอกจากภาษาพูดซึ่งเป็นภาษาอีสาน คือ

- ดนตรีประกอบในตอนเปิดเรื่อง เป็นเสียงดนตรีที่มีเอกลักษณ์ของอีสาน โดยประกอบไปด้วยเสียงของเครื่องดนตรีหลัก คือ แคน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีประจำภาคอีสาน

4.19.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ไหมฟ้า* พบว่า ภาพยนตร์เน้นมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 คือ ตัวละครแต่ละตัวเล่าเรื่องราวต่างๆ และพูดความรู้สึกนึกคิดด้วยตนเอง

4.20 ภาพยนตร์เรื่อง *ฮักบ้านนอก*

กำกับโดยวิทยา ก่อสกุล ความยาว 16:06 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก

เรื่องย่อ :

ศรและสาวคบหากันมาสักพัก แต่อยู่ๆศรก็มาบอกเลิกกับสาวและมีคนใหม่ สาวจึงเสียใจ เอาแต่ร้องไห้และนั่งครุ่นคิดถึงเรื่องราวอดีตระหว่างเธอและศร บาวที่ชอบสาวและเห็นเหตุการณ์มาตลอดจึงไม่สบายใจที่เห็นสาวต้องเป็นแบบนี้ บาวจึงเข้าไปเตือน สาวโกรธมากกับสิ่งที่บาวพูด ทั้งสองทะเลาะกัน จนบาวเอ่ยปากว่าเขาจะไม่ยุ่งกับสาวอีก หลังจากนั้นสาวจึงนึกถึงเรื่องราวที่บาวทำดีกับเธอตลอดเวลาที่ผ่านมา สาวจึงง้อและทำดีกับบาว ทั้งสองจึงตกลงปลงใจคบหากัน

4.20.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยปมความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ศร หนุ่มชาวอีสานผู้เป็นแฟนของสาว ซึ่งมอเตอร์ไซด์คันเดียวกับหญิงอื่นเพื่อมาบอกเลิกสาว เวลาผ่านไปหนึ่งสัปดาห์ สาวก็ยังนึกถึงเรื่องราวและความทรงจำดีๆในอดีตที่เคยมีร่วมกับศร

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) ในระหว่างที่สาวมานั่งหวนระลึกถึงความหลังระหว่างเธอและศร บาว ชายหนุ่มที่คอยพยายามมาตามจีบสาวก็เดินเข้ามา บาวพูดกับสาวเพื่อให้เธอลืมเรื่องราวระหว่างเธอและศร เพื่อที่เธอจะได้เริ่มต้นใหม่กับคนที่ดี คำพูดเหล่านั้นของบาวเป็นต้นเหตุให้สาวโกรธ และทั้งสองจึงมีปากมีเสียงกัน

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) หลังจากสาวและบาวทะเลาะกัน บาวจึงไม่เข้าไปยุ่งวุ่นวายกับสาว เนื่องจากรู้ว่าสาวเกลียดตน ส่วนสาวเองที่เป็นฝ่ายพูดไม่ดีและไม่สนใจบาวมาโดยตลอด เมื่อเธอย้อนคิดถึงเรื่องราวในอดีต ที่บาวคอยพยายามมาตามจีบด้วยการคอยมาช่วยเหลืองาน มีน้ำใจคอยเอาข้าวมาให้ที่นาในยามที่สาวทำงานมาเหนื่อยๆ จึงทำให้สาวเริ่มสนใจและมีใจให้แก่บาว สาวตัดสินใจไปง้อบาวด้วยการชวนไปทานข้าว และทั้งสองก็ตกลงปลงใจกันที่สุดในที่สุด

4.20.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
ศร กับ สาว	ความขัดแย้งระหว่างศรและสาวเกิดขึ้นจากการที่ศรมีหญิงอื่น เขาจึงมาบอกเลิกกับสาว
สาว กับ บาว	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครสาวและบาวเกิดจากการที่บาวคอยตามจีบสาว บาวพยายามทำทุกอย่างเพื่อพิชิตใจสาว แต่สาวก็กลับไม่สนใจและไปตกลงปลงใจคบกับศร ซึ่งมาตามจีบทีหลัง

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-สาว	สาวไม่เคยใส่ใจในสิ่งที่บาวพยายามทำเพื่อเธอ และไปตกลงปลงใจคบกับศร	สุดท้ายแล้วสาวก็มองเห็นสิ่งที่บาวพยายามทำเพื่อเธอ และให้โอกาสบาว

4.20.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก* พบว่า นอกจากภาพยนตร์ต้องการสื่อสารถึงเรื่องราวความรักระหว่างหนุ่มสาวในชนบทอีสานแล้ว ภาพยนตร์ยังต้องการสื่อสารภาพวิถีชีวิตของผู้คนในชนบทอีสานทั้งในเรื่องของสภาพความเป็นอยู่ การประกอบอาชีพและอาหารการกิน รวมถึงภาพความผูกพันระหว่างผู้คนในชนบทอีสานกับทุ่งนา

4.20.4 ตัวละคร (character)

- ศร ชายหนุ่มชาวอีสาน อายุราวๆ 25-30ปี เป็นแฟนหนุ่มของสาว ซึ่งในภายหลัง ศรได้พบรักกับหญิงอื่นและมาบอกเลิกกับสาว
- สาว หญิงสาวชาวอีสาน อายุราว 25-30ปี แฟนของศร ในตอนแรกสาวโดนบาวคอยตามจีบ แต่สาวกลับไม่สนใจและไปสนใจศรที่มาตามจีบทีหลังแทน แต่สุดท้ายสาวกลับโดนศรบอกเลิก

เนื่องจากครมีหญิงอื่น เมื่อบาวเข้ามาเตือนสติสาวเรื่องของศร สาวที่เพิ่งเสียใจมาจึงโกรธมาก และตะหวาดใส่บาวจนทำให้บาวไม่กล้าเข้ามาวุ่นวายกับสาวอีก เมื่อบาวเริ่มทำตัวห่างเหินไป สาวจึงเริ่มคิดถึงเรื่องราวต่างๆเมื่อครั้งที่บาวพยายามทำดีเพื่อทำให้เธอสนใจ เมื่อเธอคิดถึงช่วงเวลาเหล่านั้นก็ทำให้เธอรู้สึกว่าเธอได้ทำอะไรผิดพลาดลงไป เธอละเลยสิ่งที่บาวพยายามทำมาโดยตลอด เธอจึงไปง้อบาวด้วยการชวนบาวไปกินข้าวด้วย และสุดท้ายทั้งสองคนจึงตกลงปลงใจกัน

- บาว หนุ่มอีสานผู้หลงรักสาวมาเป็นเวลานาน บาวแอบชอบสาวและพยายามทำดีเพื่อพิชิตใจสาวมาก่อนที่สาวจะตกลงปลงใจกับศรด้วยซ้ำ แต่สาวเองก็ไม่เคยสนใจ แต่ด้วยความพยายามและความเป็นคนจริงใจของบาว ทำให้สาวเริ่มใจอ่อน

4.20.5 ฉาก (setting)

- ฉากทุ่งนา นาข้าวกว้างสีเขียวแซมเขียว มีเถียงที่ปลูกไว้เพื่อใช้สำหรับปักผ่อน เถียงนาทำจากไม้ไผ่ มุงด้วยจาก เป็นสถานที่ที่เกิดเรื่องราวทั้งหมด เป็นฉากที่แสดงให้เห็นทัศนียภาพของชนบทอีสาน รวมถึงวิถีชีวิตที่มีความผูกพันกับทุ่งนา ใกล้เคียงธรรมชาติของผู้คนในชนบทอีสาน

4.20.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษทางเสียง ได้แก่

- เสียงดนตรีประกอบ ดนตรีประกอบในตอนเปิดเรื่องเป็นเสียงดนตรีที่เป็นเอกลักษณ์ของภาคอีสาน โดยเสียงดนตรีที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากเครื่องดนตรีที่มีเสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เสียงเครื่องดนตรีหลักๆนั้นเป็นเสียงของพิณและแคน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีของภาคอีสาน

4.20.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักบ้านนอก* พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองการเล่าเรื่องในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 เนื่องจากในแต่ละฉากมักจะพบว่าตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องราวและบอกเล่าความรู้สึกต่างๆด้วยตนเอง เช่น ในฉากที่บาวพูดถึงความรู้สึกของตนเอง เมื่อต้องเห็นสาวเสียใจจากศร นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังมีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองแบบรู้รอบด้าน เช่น ในตอนที่สาวหวนคิดถึงภาพและเรื่องราวต่างๆ เมื่อครั้งที่บาวพยายามทำดีเพื่อเอาชนะใจเธอ

4.21 ภาพยนตร์เรื่อง ฮักฮอดแก่น

กำกับโดยกลุ่ม FINVIW STUDIO ความยาว 30 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก

เรื่องย่อ :

ไทย ชายหนุ่มชาวขอนแก่นที่จากบ้านไปอาศัยอยู่ในเมืองเดินทางกลับมายังจังหวัดขอนแก่น เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองของจังหวัด และได้พบกับฝ้าย ซึ่งเป็นสาวข้างบ้านของเขา ย่าของฝ้ายรู้สึกกับปู่ของไทย จึงทำให้ย่าของฝ้ายคอยฝากให้ฝ้ายช่วยเหลือไทยเรื่องการข้อมูลคดีศาลหลักเมือง ทั้งสองออกหาข้อมูลเกี่ยวกับคดี แต่ก็ยังไม่เพียงพอ ฝ้ายคุยกับไทยเรื่องย่าของเธอและปู่ของไทยจนมารู้ว่าย่าและปู่ของไทยเคยคบหากัน แต่ต้องเลิกคุยกันไปเนื่องจากครอบครัวของย่าก็ติดกัน ฝ้ายจึงขอร้องให้ไทยช่วยคุยให้ปู่ยอมมาเจอกับย่าของเธออีกครั้ง แต่ไทยก็ปฏิเสธ จนถึงวันที่ไทยต้องเดินทางกลับไปกรุงเทพฯ ข้อมูลที่เขาต้องการหา ก็ยังไม่ครบ เมื่อเขากลับมาทำงานที่กรุงเทพฯ เขาได้รับพัสดุเป็นข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองที่ฝ้ายเป็นคนช่วยหาให้ เขาจึงไปขอร้องให้ปู่กลับไปขอนแก่น ปู่ของไทยและย่าของฝ้าย รวมถึงไทยและฝ้ายจึงได้กลับมาเจอกันอีกครั้ง

4.21.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง ฮักฮอดแก่น พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่อง ออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) เรื่องราวเริ่มต้นขึ้น เมื่อไทย หนุ่มขอนแก่น ที่ไปอยู่กรุงเทพฯ ตั้งแต่ยังเด็ก เดินทางกลับมาที่บ้านเกิดของเขาในจังหวัดขอนแก่น ไทยเดินทางมาถึงบ้านของเขาในจังหวัดขอนแก่น แต่พบว่าบ้านของเขาไม่มีใครอยู่และเขาเองก็ไม่มีกุญแจบ้าน ในขณะที่เขากำลังหาทางเข้าบ้านอยู่นั้น ฝ้าย สาวชาวขอนแก่นที่บ้านอยู่ติดกันก็บังเอิญผ่านมาเห็นและคิดว่าไทยเป็นขโมยที่กำลังพยายามจะเข้าบ้าน เธอจึงเอาไม้มาตีหัวไทยจนสลบ เมื่อย่าของฝ้ายมาพบ ย่าจึงบอกฝ้ายว่า ไทยไม่ใช่ขโมย แต่เป็นลูกชายเจ้าของบ้านด้วย ย่าจึงให้ฝ้ายขอโทษไทย และฝากดูแลไทย ซึ่งเป็นเพื่อนบ้าน วันถัดมา ย่าฝากกับข้าวที่ทำไว้ให้ฝ้ายเป็นคนเอามาให้ไทย

ไทยเล่าเรื่องราวตั้งแต่เขามาถึงขอนแก่นให้กับเพื่อนของเขาฟัง และเขายังให้เพื่อนช่วยติดต่ออาจารย์ เพื่อที่จะสอบถามและหาข้อมูลบางอย่างเกี่ยวกับการต่อสู้ของคนบางกลุ่มในขอนแก่น และนำข้อมูลไปประกอบการทำคดี หลังจากนั้น ไทยก็เข้าไปเที่ยวในเมืองและซื้อของมาฝากย่าของฝ้าย ไทยนั่งคุยกับย่าของฝ้ายจนได้ความว่า ไทยมาขอนแก่นเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมือง เนื่องจากไทยไม่ค่อยรู้จักใครในจังหวัดขอนแก่น ย่าจึงแนะนำให้ฝ้ายช่วยเหลือไทยในการหาข้อมูล เพราะฝ้ายเองก็เคยไปเดินขบวนเมื่อครั้งที่เกิดเหตุการณ์ครั้งนั้น ฝ้ายเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์วันนั้นให้ไทยฟังว่า “ครั้งนั้นมีกลุ่มคนที่แยกออกเป็น 4 กลุ่ม ไปรวมตัวกันที่ศาลหลักเมือง เพื่อเรียกร้องการขึ้นทะเบียนให้ศาลหลักเมืองเป็นของคนขอนแก่น การต่อสู้ครั้งนั้นเกิดขึ้นอย่างเงียบๆ คน

ขอนแก่นบางคนก็ยังไม่รู้เรื่องนี้ด้วยซ้ำ แต่ว่ากลุ่มคนก็รวมตัวกันได้มากพอ ขบวนการกำลังจะเคลื่อนที่” เธอเองก็ไม่แน่ใจว่าเกิดอะไรขึ้น แต่หลังจากนั้นศาลหลักเมืองก็กลายเป็นของขอนแก่น และดูแลโดยเทศบาลเมืองขอนแก่น ไทยเล่าให้ฟังถึงเหตุผลที่เธอเลือกมาทำคดีนี้ เนื่องจากเธอชอบการต่อสู้แบบเรียบง่าย ที่แม้แต่คนในพื้นที่เองก็ยังไม่รู้ ทั้งสองคนเดินเล่นและพูดคุยกันไปเรื่อยๆเกี่ยวกับเรื่องราวส่วนตัว จนกระทั่งไทยเอ่ยปากพูดถึงเรื่องราวในอดีตระหว่างปู่ของเธอและย่าของฝ่ายว่าทั้งสองนั้นเคยชอบพอกันมาก่อน โดยปู่มักจะเล่าให้ไทยฟังว่า ท่านทำงานอยู่แถวตลาด รับจ้างทำทุกอย่างเนื่องจากฐานะไม่ดี ท่านคิดที่จะย้ายไปอยู่ที่อื่น จนกระทั่งได้พบกับย่าของฝ่าย ได้รู้จักและคบหาดูใจกัน จนกระทั่งมาถึงวันหนึ่งที่ปู่ไปรอย่าของฝ่าย แต่แล้วย่าก็ไม่มาพบ เหตุการณ์นั้นทำให้ปู่ตัดสินใจเข้าไปอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ฝ่ายอยากรู้เรื่องราวระหว่างย่าของเธอกับปู่ของไทย เธอจึงไปถามจากย่าของเธอ ได้ความว่า ตอนนั้นย่าเองก็ชอบปู่ของไทยเช่นกัน แต่ครอบครัวของย่านั้นมีฐานะที่ค่อนข้างดี ส่วนปู่ของไทยมีฐานะยากจน เรื่องราวความรักของทั้งคู่เลยเป็นไปไม่ได้

- องค์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) เมื่อฝ่ายรับรู้เรื่องราวทั้งหมด ฝ่ายจึงอยากหาทางให้ทั้งย่าของเธอและปู่ของไทยได้กลับมาเจอกัน เธอจึงไปขอร้องให้ไทยช่วย แต่เขาก็ปฏิเสธ เนื่องจากคิดว่าปู่ของเธอคงไม่มาขอนแก่น ฝ่ายจึงโกรธและไม่ยอมคุยกับไทย ไทยเองก็วนเวียนอยู่กับการหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมือง เรื่องราวเดินทางมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่อถึงวันที่ไทยต้องกลับไปทำงานต่อที่กรุงเทพฯ แต่เขาก็ยังหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองได้ไม่ครบ

- องค์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) เมื่อกลับมาถึงกรุงเทพฯ ไทยก็ยังคงเครียดกับเรื่องที่หาข้อมูลเกี่ยวกับคดีได้ไม่ครบ แต่แล้วปู่ก็มาเคาะประตูห้องของไทย เพื่อเอาพัสดุที่มีคนส่งมาให้แก่ไทย พัสดุนั้นถูกส่งมาจากขอนแก่น เป็นเอกสารรวมถึงคลิปสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับคดีศาลหลักเมือง ผู้ที่ส่งพัสดุเหล่านี้มากที่สุดคือ ฝ่าย หลังจากนั้น ไทยจึงชวนปู่กลับไปขอนแก่น ปู่ของไทยและย่าของฝ่ายได้พบกันที่ศาลหลักเมือง รวมถึงฝ่ายและไทยก็ได้กลับมาปรับความเข้าใจกัน

4.21.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแก่น*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-ไทย กับ ฝ่าย	ความขัดแย้งของทั้งคู่เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่ตอนเปิดเรื่อง เมื่อไทยกลับมาที่บ้านเกิดในจังหวัดขอนแก่น แต่ไม่มีกุญแจเข้าบ้าน เขาจึงพยายามหาทางเข้าบ้าน ฝ่ายฝ่ายเองที่ผ่านมาเห็น จึงคิดว่าไทยเป็นขโมยที่กำลังพยายามจะเข้าบ้าน เธอ

	จึงเอาไม่ไปตีหัวไทย ทั้งคู่เป็นพ่อแถมแม่จนกัน มาตลอด จนกระทั่งสุดท้ายก็ชอบพอกัน
--	--

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแค้น*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
- ฝ้าย	ฝ้ายไม่เคยยอมพูดดีกับไทย และไม่พาไทยไปหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมือง	แม้ฝ้ายจะไม่ยอมพูดดีกับไทย แต่สุดท้าย เธอก็หาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองและส่งพัสดุไปให้กับไทย ที่กลับไปทำงานในกรุงเทพฯ

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครและสภาพแวดล้อมภายนอกในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแค้น*

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	สภาพแวดล้อมภายนอก
- ไทย ชายหนุ่มชาวอีสานที่ย้ายเข้าไปอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ตั้งแต่ยังเด็ก	เนื่องจากไทยไปอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ตั้งแต่วัยเด็ก ไทยจึงพูดภาษาอีสานไม่ได้ นอกจากนั้น เขาไม่รู้จักคนและสถานที่ในขอนแก่นมากนัก

4.21.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *ฮักฮอดแค้น* พบว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารถึงความสำคัญของศาลหลักเมืองจังหวัดขอนแก่นว่า ชาวเมืองขอนแก่นต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อให้มีศาลหลักเมืองที่อยู่ในความดูแลของเทศบาลของจังหวัดเอง พร้อมทั้งเล่าถึงเรื่องราวความรักความผูกพัน และความน่าอยู่ในเมืองขอนแก่นไปพร้อมกันด้วย กล่าวคือ ภาพยนตร์ต้องการทำให้ผู้ชมที่เป็นคนขอนแก่นนั้นเกิดความรักบ้านเกิด อีกทั้งยังสื่อสารถึงความน่าอยู่ของเมืองขอนแก่น เพื่อให้คนจังหวัดอื่นๆ เข้ามาท่องเที่ยวอีกด้วย

4.21.4 ตัวละคร (character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแค้น* พบลักษณะตัวละครดังนี้

- ไทย ชายหนุ่มชาวขอนแก่นที่ต้องย้ายไปอยู่กรุงเทพตั้งแต่เด็ก เขาจึงพูดภาษาอีสานไม่ได้ ไทยเป็นคนค่อนข้างจริงจังกับการทำงาน และสนใจในเรื่องของความเคลื่อนไหวและการต่อสู้อย่างเจียวๆ ไทยกลับมาขอนแก่นก็เพื่อที่จะหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองไปส่งงาน แต่ปัญหาก็คือ เขาไม่ได้กลับมาขอนแก่นนานมากแล้ว และเขาก็ไม่ได้รู้จักสถานที่หรือผู้คนมากมายนัก การหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีที่เขาจะเขียนส่งงานจึงค่อนข้างมีอุปสรรค มีเพียงเพื่อนชายคนหนึ่ง ซึ่งเป็นเพื่อนเขาเมื่อสมัยยังเป็นเด็กที่ช่วยหาข้อมูลให้ แต่ก็ยังไม่มากพอ จนกระทั่งเขาต้องกลับไปทำงานต่อในกรุงเทพฯ แต่โชคดีที่เขาได้บังเอิญรู้จักกับฝ้าย หลานสาวของย่าข้างบ้าน ซึ่งในตอนท้าย ฝ้ายเป็นคนที่คอยช่วยส่งเอกสารและข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมืองในครั้งนั้นให้แก่เขา

- ฝ้าย หญิงสาวชาวขอนแก่น แม้ฝ้ายจะเกิดในภาคอีสาน แต่เธอก็เติบโตในเมืองและไม่พูดภาษาอีสาน เธอรักการถ่ายรูป เธอเคยไปร่วมเดินขบวนเมื่อครั้งที่เกิดเหตุการณ์วินาศภัยเกี่ยวกับศาลหลักเมืองจังหวัดขอนแก่น ฝ้ายเหมือนจะไม่ค่อยลงรอยกับไทย ซึ่งกลับมาเป็นเพื่อนข้างบ้านของเธอ แต่สุดท้ายเธอก็ช่วยเหลือไทยในการหาข้อมูลเกี่ยวกับคดีศาลหลักเมือง

- ย่าของฝ้าย เป็นหญิงชาวอีสาน อายุราว 65-70ปี ย่าเป็นคนมีน้ำใจ ทุกครั้งที่ย่าทำอาหารย่าจะแบ่งปันให้แก่ไทยที่อาศัยอยู่บ้านใกล้เรือนเคียงกันเสมอ ย่าของฝ้ายและปู่ของไทยเคยชอบพอกันเมื่อครั้งอดีต แต่ที่บ้านของย่าในตอนนั้นค่อนข้างจะกีดกัน ย่าของฝ้ายและปู่ของไทยจึงไม่ได้คุยกันอีก แต่สุดท้ายทั้งคู่ก็ได้กลับมาเจอและคุยกันอีกครั้งที่ขอนแก่น

4.21.5 ฉาก (setting) กลางกรณัมมหาวิทยาลัย

- ฉากศาลหลักเมืองจังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่หลักของเรื่อง ภาพยนตร์ใช้ศาลหลักเมืองเป็นสถานที่เกิดเหตุหลักของเรื่อง เนื่องจากเป็นภาพยนตร์เฉลิมมหานคร จัดทำขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองศาลหลักเมืองจังหวัดขอนแก่น ซึ่งถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์สำคัญประจำเมืองขอนแก่นที่ทุกคนเคารพบูชา

- ฉากทุ่งนา เป็นฉากที่ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวในอดีตที่เกิดขึ้นระหว่างปู่ของไทยและย่าของฝ้าย เป็นภาพของทุ่งข้าวสีเขียวเหลือง แสดงให้เห็นภาพของความใกล้ชิดระหว่างผู้คนชาวอีสานและธรรมชาติ

4.21.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแค้น* พบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางเสียง คือ ภาษาพูด ซึ่งเป็นภาษาอีสาน

4.21.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮักฮอดแค้น* พบว่า ภาพยนตร์มีมุมมองในการเล่าเรื่องที่เน้นมุมมองแบบบุรุษพจน์ที่ 1 โดยตัวละครแต่ละตัวบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ในอดีต รวมถึงความรู้สึกนึกคิดของตนเองด้วยตัวเอง

4.22 ภาพยนตร์เรื่อง *ฮอยฮัก*

กำกับโดย วรวิทย์ ชัยวงศ์โคตร

ความยาว 7:59 นาที

ประเภทของภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก

เรื่องย่อ :

เด็กชายและเด็กสาวคู่หนึ่ง เขาและเธอมักจะมาเดินเล่นและขี่จักรยานกันบริเวณริมน้ำ จนวันหนึ่งเมื่อพระอาทิตย์กำลังจะตก เด็กสาวจะต้องกลับบ้าน เด็กชายจึงขออาสาไปส่งเธอที่บ้านด้วยความเป็นห่วง เด็กสาวปฏิเสธ แต่เด็กชายก็ยืนยันจะไป เธอจึงขอให้เด็กชายหลับตาลง แต่เด็กชายก็ปฏิเสธอีก เธอจึงค่อยๆเดินลงไปในน้ำและหายตัวไป เด็กชายรู้สึกตกใจและประหลาดใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น วันต่อมาเด็กสาวมารอดูเด็กชายตามปกติ แต่เขาก็กลับแอบอยู่บริเวณนั้นและไม่ยอมออกมาเจอเด็กสาว เธอจึงเสียใจมาก จนเมื่อเวลาผ่านไป เด็กชายนึกถึงเรื่องราวเหล่านั้น เขาจึงกลับมาถ่ายรูปที่ริมน้ำแห่งนั้นอีกครั้ง

4.22.1 โครงเรื่อง (plot)

จากการศึกษาภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก* พบว่ามีการแบ่งโครงสร้างการเล่าเรื่องออกเป็น 3 องก์ และดำเนินเรื่องไปตามลำดับขั้นของเวลา ดังนี้

- องก์ที่ 1 ช่วงของการวางฐานเรื่อง (the set up) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วย ชายคนหนึ่งจอดรถอยู่บริเวณริมน้ำ เพื่อที่จะถ่ายรูป และนั่นก็ทำให้เขาย้อนกลับไปนึกถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอดีต ภาพหญิงสาวคนหนึ่งปรากฏขึ้นตรงหน้า เป็นหญิงสาวที่เขาเคยหลงรักเมื่อครั้งยังอยู่ในวัยมัธยม เขากำลังถ่ายรูปเล่นและพูดคุยกับเธออยู่ริมน้ำ

- องก์ที่ 2 การเผชิญหน้า (confrontation) เขาขี่จักรยานเล่นกับเธอจนมาถึงริมน้ำที่เดิม พี่าก็เริ่มมีดลง เขาจึงอาสาที่จะไปส่งเธอที่บ้าน แต่เธอก็ปฏิเสธและบอกว่าไม่พอใจที่เห็นเขาและเธอกลับมาด้วยกัน เรื่องราวเดินทางมาจนถึงตอนที่เธอบอกว่าจะกลับบ้านด้วยตัวเองและขอให้เขาหลับตาลง เขาไม่ยอมหลับตาตามที่เธอบอก เธอจึงขอให้เขาเงิบไว้ จากนั้นเธอก็เดินหายลงไปในน้ำ นั่นทำให้เขาตกใจมาก วันต่อมา เธอมานั่งรอเขาที่ริมน้ำเหมือนเคย แต่เขาก็กลับซ่อนตัวอยู่ที่ต้นไม้ใกล้ๆ และไม่ยอมออกไปพบเธอ

- องก์ที่ 3 การคลี่คลาย (resolution) หลังจากนั้นเขาและเธอก็ไม่ได้พบกันอีก และเมื่อเขาคิดถึงความทรงจำเมื่อครั้งที่เคยพูดคุยกับเธอ เขาก็จะมาที่ริมน้ำนี้ โดยภาพในตอนสุดท้าย คือ ภาพ

ของรถยนต์ที่เขาขับมาจอดที่ริมน้ำ มีรอยดินทรายและอยู่ที่หน้ากระโปรงรถ คล้ายรอยงูใหญ่เลื้อยผ่าน

4.22.2 ความขัดแย้ง (conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

- ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก*

ตัวละคร	ลักษณะความขัดแย้ง
-เด็กชาย กับ เด็กหญิง	ความขัดแย้งระหว่างทั้งคู่เริ่มต้นขึ้นเมื่อฟ้าเริ่มมืดลงหลังจากที่เขาสองคนเดินเล่นและพูดคุยกันมาทั้งวัน เด็กหญิงต้องกลับบ้านของเธอ เด็กชายอาสาที่จะไปส่ง แต่เด็กหญิงกลับปฏิเสธและขอให้เขาหลับตาลง เด็กชายไม่ยอมหลับตา เด็กหญิงบอกกับเขาว่าจะกลับบ้านและค่อยๆ เดินลงน้ำไป เด็กชายตกใจ และหลังจากเหตุการณ์ในวันนั้นก็ทำให้เขาทั้งคู่ไม่ได้คุยกันอีกเลย

- ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก*

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านลบ	ด้านบวก
-เด็กชายในเรื่อง	หลังจากที่เด็กชายรู้ความจริงเกี่ยวกับเด็กหญิง เขาก็หลีกเลี่ยงที่จะไปเจอ นั่นทำให้เด็กหญิงเสียใจมาก	เด็กชายก็ยังคงคิดถึงความทรงจำในช่วงเวลานั้นระหว่างเขาและหญิงสาวคนนั้นได้เสมอ

4.22.3 แก่นเรื่อง (theme)

จากการวิเคราะห์แก่นเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก* พบว่า นอกจากภาพยนตร์ต้องการจะเล่าเรื่องราวความทรงจำที่น่าประทับใจระหว่างหนุ่มสาวแล้ว ภาพยนตร์ยังแฝงไปด้วยความเชื่อของชาวอีสานที่เกี่ยวข้องกับภูณานาคอีกด้วย

4.22.4 ตัวละคร (character)

- เด็กชาย เด็กหนุ่มชาวอีสาน อายุราวๆ 15-17ปี เขาเป็นคนชอบถ่ายรูป และมักจะมายืนถ่ายรูปริมแม่น้ำในตอนเย็น จนได้เจอกับเด็กสาวลึกลับคนหนึ่งเขา เขาพูดคุยและเดินเล่นกับเด็กสาวคนนั้นอย่างชอบพอกัน แต่เมื่อถึงเวลาใกล้ค่ำ เมื่อเขาขอไปส่งเธอที่บ้าน เธอกลับไม่ให้เขาไปส่ง และเขาก็ได้เห็นว่าเธอนั้นเดินลงแม่น้ำหายไป จึงทำให้เขารู้สึกสับสนจนไม่กล้าไปเจอเธออีก แต่นั่นก็เป็นสิ่งที่ทำให้เขารู้สึกผิด และเมื่อโตขึ้น เขาก็กลับมาที่แม่น้ำแห่งนี้อีกครั้ง เพื่อรำลึกถึงเธอ

- เด็กหญิง เด็กสาวชาวอีสาน อายุราว 15-17ปี เป็นเด็กร่าเริงแจ่มใส แต่ก็ทำตัวลึกลับ เธอมักจะมาเดินเล่นและพูดคุยกับเด็กชายในเรื่องที่ริมแม่น้ำ จนวันหนึ่งเด็กชายขออาสาไปส่งเธอที่บ้าน เนื่องจากเห็นว่าฟ้าค่อนข้างมืดแล้ว แต่เธอก็ไม่ให้ไปส่ง เนื่องจากเธอคงรู้ว่าเขาอาจจะตกใจกลัวและไม่มาเจอเธออีก แต่สุดท้ายเธอก็เผยความจริง โดยการเดินลงแม่น้ำหายไป หลังจากนั้นในวันถัดมาเธอก็ยังคงมานั่งรอเขาที่ริมแม่น้ำเหมือนกับทุกวัน แต่เขาก็กลัวเธอจะไม่กล้ามาเจอ และนั่นทำให้เธอเสียใจมาก

4.22.5 ฉาก (setting)

- ฉากริมน้ำ เป็นสถานที่ที่เกิดเรื่องราวทั้งหมดของเรื่อง เป็นสถานที่ในความทรงจำระหว่างเด็กชายและเด็กหญิง รวมถึงเป็นฉากที่แสดงให้เห็นความผูกพันระหว่างผู้คนและแม่น้ำ

4.22.6 สัญลักษณ์พิเศษ (symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก* พบว่า ภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ทางภาพ ได้แก่

- รอยพญานาค ในตอนท้ายของภาพยนตร์ ในฉากที่ชายผู้เป็นตัวละครหลักของเรื่องขับรถมาจอดเพื่อถ่ายรูปแม่น้ำ และภาพยนตร์ฉายให้เห็นภาพของรอยดินทรายที่เลอะอยู่หน้ากระโปรงรถ เป็นรอยคล้ายกับรอยของสัตว์เลื้อยคลาน

4.22.7 มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view)

จากการวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *ฮอยฮัก* พบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องโดยเน้นมุมมองการเล่าเรื่องในแบบรู้รอบด้าน เนื่องจากตัวละครทั้งสองตัว คือ เด็กชายและเด็กหญิง ไม่ได้บอกเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมา แต่ผู้ชมเองก็สามารถรับรู้เรื่องราวทั้งหมดได้จากการเฝ้ามองดูความเป็นไปของทั้งสองคนในภาพยนตร์ นอกจากนี้ ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องด้วยมุมมองในแบบบุรุษพจน์ที่ 1 ในตอนที่เด็กชายโตขึ้นและกลับมาที่ริมน้ำ และเขารำพึงกับตัวเองถึงเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นระหว่างเขาและเด็กสาวในอดีต

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐธิดา จันเทร์มะ เกิดเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2534 สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.) จากคณะวิทยาศาสตร์ สาขาชีววิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หลังจากจบการศึกษาในปริญญาตรี ได้เข้าทำงานที่บริษัท ยูนิทีวีเวล จำกัด ในตำแหน่งเจ้าหน้าที่ฝ่ายขายและการตลาด และเคยได้ร่วมงานกับกลุ่ม Production เช่น Hello Filmmaker, Off Scene Film และกลักฟิล์ม production ในตำแหน่งฝ่ายศิลปกรรม และผู้ช่วยผู้กำกับศิลป์ จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทบริหารบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

