

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยบูรพา
ต.แสนสุข อ.เมือง จ.ชลบุรี 20131

โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและ
การถอดรหัสของผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย

(Narrative Structure and the Audience Decoding about
Folk in Thai Films)

โดย

สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์

โครงการจัดตั้งคณะนิเทศศาสตร์

180668

มหาวิทยาลัยบูรพา

23 ก.ย. 2558

เริ่มบริการ

357689

0110984

-5 ก.ย. 2559

งานวิจัยชิ้นนี้ได้รับเงินสนับสนุนจาก

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

๒๕๕๘

บทคัดย่อ

สื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งเป็นสื่อของชุมชนเมื่อถูกนำมาผลิตผ่านสื่อสมัยใหม่เช่นภาพยนตร์จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องและการประกอบสร้างความหมายเช่นไร การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน พบว่า (1) การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทยเล่าแบบเป็นเส้นตรง (Linear) และมีจุดจบแบบโศกนาฏกรรม (2) การเล่าเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของผู้ชายชนชั้นกลางในเรื่องเล่า (3) การเล่าเรื่องแบบย้อนอดีตในภาพยนตร์ไทยนอกจากเพื่อสร้างความมั่นใจในอัตลักษณ์ของตนแล้วยังเป็นการตอบสนองอารมณ์โหยหาอดีต (4) ภาพยนตร์ประกอบสร้างมายาคติเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านในฐานะที่เป็นวัฒนธรรมไทยที่รัฐจะต้องเข้าไปกำกับ ควบคุม ดูแล และ (5) การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทยเป็นการเล่าที่กดทับศักยภาพของชุมชนทั้งในมิติของการต่อรองและการต่อสู้กับอำนาจในเชิงโครงสร้างเศรษฐกิจการเมือง

Abstract

This study explores the narrative structure and meaning construction of folk media in Thai films. The textual analysis among Thai films in which folk media were portrayed found that: (1) the narration of folk media in Thai films was in a linear style and ended up with a tragedy; (2) the narration reflected a patriarchal power of middle-class men; (3) in addition to serving as constructing a confidence of self-identity, the flashback narration also responded to a nostalgic sensation among film producers and audiences; (4) myths were constructed through Thai films that folk media, as a part of Thai culture, were required to be regulated, controlled, and monitored by the Thai state and; (5) the narration of folk media in Thai films was portrayed in ways to suppress local community's capacity in negotiating with and resisting against dominant economic and political powers.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลงได้ ผู้วิจัยใคร่ขอขอบคุณผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังบุคคลแรกที่ผู้วิจัยใคร่ขอกล่าวถึง คือ รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ สำหรับความเอื้อเฟื้อทางวิชาการ ท่านเป็นบุคคลแรกในการชักนำผู้วิจัยเข้าสู่แวดวงสื่อพื้นบ้าน และชักชวนผู้วิจัยให้เข้าร่วมอยู่ในเครือข่ายทางวิชาการของท่าน ซึ่งในเครือข่ายดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้พบและแลกเปลี่ยนความรู้ มุมมอง และแนวคิดต่างๆ กับญาติมิตรทางวิชาการผ่านกิจกรรมหลากหลายที่ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาความรู้ของตนเองอย่างสม่ำเสมอตลอดมาภายหลังจากการสำเร็จการศึกษา

นอกจากนี้ ผู้วิจัยใคร่ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิษฐา หรุ่นเกษม สำหรับข้อเสนอแนะและแนวทางในการปรับปรุงงานวิจัยชิ้นนี้ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ขอขอบคุณญาติมิตรทางวิชาการทุกท่าน การได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับทุกท่านช่วยเปิดโลกทัศน์ มุมมองและประเด็นในการวิจัยที่แหลมคมมากขึ้น ขอขอบคุณโครงการจัดตั้งคณะนิเทศศาสตร์ สังกัดคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่มีส่วนสนับสนุนการทำงานวิจัยในหลากหลายรูปแบบ ขอขอบคุณนางสาวศุภัทธ เมฆฉาย นิสิตที่มาช่วยคีย์ข้อมูล ขอขอบคุณคุณอรุชา แก้วโสนัด เจ้าหน้าที่ภาควิชาที่ช่วยในการจัดทำรูปเล่มรายงานให้เรียบร้อยรวมทั้งช่วยเหลือผู้วิจัยหลายประการ และสุดท้ายขอบคุณครอบครัวราชภัฏรักษาและครอบครัวพงศ์กิตติวิบูลย์ที่มีส่วนสนับสนุนการทำงานด้านวิชาการของผู้วิจัยเสมอมา

สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์

มีนาคม 58

บางแสน

สารบัญ

บทที่

1. บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
นิยามศัพท์	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6

2. แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้าน	7
แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์	9
แนวคิดการเข้ารหัส การถอดรหัส	13
แนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม	15
แนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยา	19
การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	22

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ	27
การวิจัยเชิงปริมาณ	30
ตัวอย่างเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล	32
กรอบแนวคิดการศึกษา	34

4. โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย

ดอกคูณเสียงแคน	36
ลำตัด รำตะ	42
ซอสามสาย	45
ลำเพลิน เพลงรัก	49
หมอลำฟอลูก่อน	52
ท่อนแขนนางรำ	56

โหมโรง	61
ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์	69
เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์	79
คนโขน	85
สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย	93
5. การถอดรหัสเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน	106
6. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	121
บรรณานุกรม	132

ภาคผนวก

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 แสดงโครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	94
4.2 แสดงเพศของตัวละครหลักของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	95
4.3 แสดงประเภทของปมขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	96
4.4 แสดงฉากของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	98
4.5 แสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	99
4.6 แสดงความหมายที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	101
4.7 แสดงบทบาทหน้าที่ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	103
5.1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	106
5.2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านอายุของกลุ่มตัวอย่าง.....	106
5.3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิฐานะ.....	106
5.4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	107
5.5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	107
5.6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน.....	108
5.7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์ในแต่ละยุค.....	108
5.8 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านศิลป.....	110
5.9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านเนื้อหา.....	111
5.10 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง.....	112
5.11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านผู้รับสาร.....	113
5.12 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่.....	113
5.13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้าน.....	114

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่

หน้า

[illegible]

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญและที่มาของปัญหาการวิจัย

สื่อพื้นบ้านเป็นสื่อที่มีความหลากหลาย เนื่องจากเกิดขึ้นและเป็นไปเพื่อรองรับกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนท้องถิ่น ในกระบวนการผลิต ขนาดของการผลิต การแพร่กระจายและการบริโภคสื่อพื้นบ้านจึงจำกัดอยู่เฉพาะในระดับชุมชนท้องถิ่น (สมสุข หินวิมาน, 2548: 32-34)

ส่วนสื่อมวลชนรวมถึงสื่อภาพยนตร์จะมีคุณลักษณะที่ตรงข้ามกัน คือ เกิดขึ้นและเป็นไปเพื่อรองรับวิถีชีวิตมวลชนจำนวนมาก กระบวนการผลิตแบบอุตสาหกรรม ขนาดการผลิตสูง การแพร่กระจายและการบริโภคครอบคลุมพื้นที่ที่กว้างกว่า

สื่อพื้นบ้านนั้นแม้ว่าจะเป็นสื่อที่เกิดขึ้นมาก่อน แต่ภายหลังมีสื่อมวลชนเกิดขึ้น ความสัมพันธ์ของสื่อทั้งสองประเภทดูเหมือนจะเป็นไปในลักษณะที่สื่อมวลชนเข้ามาแทนที่สื่อพื้นบ้าน แต่ในทัศนะของผู้วิจัยแล้ว สื่อทั้งสองประเภทควรจะหนุนเสริมซึ่งกันและกัน เนื่องจากเนื้อหาที่ถูกนำมาผลิตในสื่อมวลชนมาจากสื่อพื้นบ้าน ในขณะที่สื่อพื้นบ้านก็ต้องการการหนุนช่วยจากสื่อมวลชน ผู้วิจัยจึงใคร่สนใจว่าการประกอบสร้างเนื้อหาสื่อพื้นบ้านที่ผ่านสื่อมวลชนโดยเฉพาะภาพยนตร์เป็นการหนุนช่วยหรือบั่นทอนการดำรงอยู่ของสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์จัดได้ว่าเป็นหนึ่งในสื่อมวลชนที่มีคุณลักษณะพิเศษด้าน “ภาพและเสียง” ตลอดจนมี “ความกำกวมระหว่างสื่อเก่ากับสื่อใหม่” กล่าวคือ มีการใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง การแสดงและเนื้อหาจากสื่อในอดีต อาทิ ลิเก นิทานและการละครผสมกับสื่อใหม่ คือ เทคนิคของกล้องและการตัดต่อภาพ จึงทำให้ภาพยนตร์ได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นจำนวนมาก อีกทั้งไม่จำกัดเพศ วัย ชนชั้น เชื้อชาติ หรือพื้นที่ แม้แต่คนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ก็สามารถรับชมภาพยนตร์และเข้าใจได้ง่ายเช่นกัน (กำจร หลุยยะพงศ์, 2548: 2) ในส่วนของขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ใช้เทคนิคการผสมระหว่าง “ความจริงกับจินตนาการ” กล่าวคือ มีการใช้ตัวละคร ฉาก หรือเหตุการณ์จริงมาผสมกับจินตนาการหรือทัศนคติของผู้สร้างภาพยนตร์ที่สอดแทรกลงไปทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งทำให้เนื้อหาภาพยนตร์เป็นประหนึ่งเรื่องจริงบนความฝันหรือความฝันบนเรื่องจริง

สำหรับการศึกษาภาพยนตร์มีการศึกษาอยู่ 3 มิติ ได้แก่ มิติพัฒนาการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ มิติศิลปะ และมิติสังคม (Graem Turner อ้างในกำจร หลุยยะพงศ์, 2547: 8-10)

มิติแรก ในการศึกษาด้านพัฒนาการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเพียง "การตลาด" ที่มีเป้าหมายเพื่อหวังผลกำไรเท่านั้น ในขณะที่มิติที่สอง Ricciotto Canudo นักทฤษฎี และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอิตาลีเขียน กลับมองภาพยนตร์ในฐานะ "ศิลปะแขนงที่เจ็ด" (The Seventh Art) อันเป็นส่วนผสมของศิลปะหกแขนงที่เก่าแก่ คือ "ศิลปะว่าด้วยเนื้อที่" (Art of Space) ไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน สถาปัตยกรรมและการเดินร่า และศิลปะว่าด้วยเวลา" (Art of Time) อันได้แก่ ดนตรี การละครและวรรณกรรม ซึ่งนักวิชาการภาพยนตร์กลุ่มนี้มองว่า ภาพยนตร์เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยเปลี่ยนแปลงความจริงด้วยเทคนิคการตัดต่อและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533: 28)

มิติสุดท้าย ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องให้เป็นสิ่งที่มีคุณค่าในสังคม ซึ่งนักวิชาการสาขา ภาพยนตร์และสาขาอื่นเริ่มให้ความสนใจการวิเคราะห์ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยให้ทัศนะว่าภาพดังกล่าวอาจจะเป็นภาพที่สะท้อนความเป็นจริงในสังคม (Reflection of Society)

ต่อมาในยุค 1960-1970 เมื่อสำนักวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ถือกำเนิดขึ้น ทำให้มี นักวิชาการบางกลุ่มปรับเปลี่ยนแนวทางการศึกษาภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยให้ความสำคัญต่อการเข้ารหัสความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์และการถอดรหัสความหมายของผู้รับสาร เพื่อศึกษาถึง "อำนาจในการประกอบสร้างความหมาย" ระหว่างผู้สร้างภาพยนตร์กับผู้รับสารว่าใน ประเด็นใดบ้างที่ผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้รับสารมีอำนาจในการประกอบสร้างความหมาย ซึ่งผู้วิจัยสนใจ ศึกษาตามแนวทางดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการภาพยนตร์ไทยในการขยายการศึกษาด้าน ภาพยนตร์ตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาให้มีความแพร่หลายมากยิ่งขึ้น

การศึกษาภาพยนตร์เดิมนั้นส่วนใหญ่จะศึกษาตามแนวทางของทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection Theory) ที่มองสื่อทุกประเภทของสังคมว่าทำหน้าที่ประดุจ "กระจกสองสะท้อนให้ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม" ดังนั้นวิธีการที่เราจะมองเห็นความเป็นจริงของสังคม นอกจากการเข้าไปสัมผัสด้วยตนเองที่มีข้อจำกัดด้านระยะทางและเวลาแล้ว อีกวิธีการหนึ่งคือ การดูภาพที่ปรากฏผ่านสื่อ (กาญจนา แก้วเทพ, 2548: 311) แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาสื่อตามแนวทางทฤษฎีภาพสะท้อนมักถูก ตั้งคำถามตลอดเวลว่า ความเป็นจริงในสื่อซึ่งรวมถึงสื่อภาพยนตร์บิดเบือนไปจากความเป็นจริงในสังคมมากน้อยเพียงใด

จากข้อถกเถียงถึงทฤษฎีภาพสะท้อนที่กล่าวว่า ภาพยนตร์มิได้สะท้อนความเป็นจริงออกมาทั้งหมด จึงทำให้เกิดทฤษฎีใหม่ที่มาได้แย้งความเป็นจริงในภาพยนตร์ นั่นคือ ทฤษฎีการประกอบสร้าง

ความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) ซึ่งทำให้การศึกษาเนื้อหาสื่อมวลชนเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ นักวิชาการสำนักวัฒนธรรมศึกษาสนใจแนวคิดเรื่อง "สื่อมวลชนกับกระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคม" ที่เชื่อว่า "ความเป็นจริง" (Reality) มีสิ่งที่มีอยู่แล้วรอให้นักวิชาการไปค้นพบ แต่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น

ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมตามแนวคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่า ภาพตัวแทนมิใช่การสะท้อน/ เลียนแบบ/ ค้นพบ หากแต่เป็นการประกอบสร้างส่วนเสี้ยวหนึ่งของโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งไม่ได้สะท้อนความจริงทั้งหมด นักคิดกลุ่มนี้เชื่อว่า มนุษย์เป็นผู้สร้างสังคมขึ้น แล้วกำหนดความหมายของสิ่งต่างๆ ในสังคมนั้นตามที่ตนเห็นสมควรเท่ากับว่าความหมายของสิ่งต่างๆ ในสังคม วัฒนธรรมรวมทั้ง "ความเป็นจริง" จึงมิใช่สิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ก่อนแล้ว แต่เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างมา ดังนั้น "ความเป็นจริง" ต่างๆ จึงสามารถจะถูกถอดความหมายเดิม (Deconstruct) หรือสร้างเป็นความหมายใหม่ (Reconstruct) ได้อยู่ตลอดเวลา (สัญญา สัญญาวิวัฒน์, 2526: 148)

การศึกษาการประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์มีประเด็นที่ศึกษา เช่น การศึกษาภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ (นิลฉวี หนูพินิจ, 2551) และการศึกษาการประกอบสร้างความเป็นลาว (ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ, 2551) และความเป็นพม่า (ตรีเดช ไชยหา, 2552) แต่สำหรับการประกอบสร้างสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านสื่อภาพยนตร์ยังไม่มีผู้ใดศึกษา

ผู้วิจัยจึงสนใจว่าการเล่าเรื่องสื่อการแสดงหรือการประกอบสร้างสื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งเป็นสื่อของชาวบ้านผ่านสายตาของชนชั้นกลางเป็นอย่างไร มีการเข้ารหัส ความหมาย (Encode) อย่างไร และผู้ชมที่เป็นคนรุ่นใหม่ชมภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องของชาวบ้าน ถอดรหัส (Decode) อย่างไร และในฐานะที่เป็นคนในวัฒนธรรมหรือศิลปินเมื่อชมภาพยนตร์ ถอดรหัสความหมายอย่างไร เป็นความหมายแบบ Preferred meaning / Negotiate / หรือความหมายแบบต่อต้าน

งานวิจัยชิ้นนี้จะมีประโยชน์ในการที่จะนำสื่อภาพยนตร์มาใช้ในการส่งเสริมสื่อพื้นบ้านเพื่อเผยแพร่สื่อพื้นบ้าน แต่หากผู้สร้างหรือผู้จัดทำขาดความรู้ความเข้าใจจะส่งผลต่อการประกอบสร้าง ความหมายของสื่อการแสดงพื้นบ้านที่บิดเบือนไปซึ่งจะมีผลอย่างมากต่อการตีความของคนรุ่นใหม่ที่ไม่เคยมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ในขณะเดียวกัน ศิลปินพื้นบ้านจะได้เข้าใจมุมมอง/ ความหมายที่คนอื่น (ชนชั้นกลาง) มองตนเองด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การประกอบสร้างสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษาเปรียบเทียบการถอดรหัสสื่อการแสดงพื้นบ้านระหว่างผู้ที่มีประสบการณ์ตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านและผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านสื่อภาพยนตร์

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ต้องเป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายตามโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2466 -2555 และมีรายชื่ออยู่ในสารานุกรมเสรี วิกิพีเดียเท่านั้น

นิยามศัพท์

ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์

การเข้ารหัส หมายถึง การประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านโดยมีมิติต่างๆ ในการนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ตามมิติต่างๆ ดังนี้

- โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง ลำดับของเหตุการณ์ที่อยู่ในภาพยนตร์ ตั้งแต่การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤติ ภาวะที่คลี่คลาย จนกระทั่งการยุติเรื่องราวของภาพยนตร์
- แก่นความคิด (Theme) หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านนำเสนอ
- ความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึง เหตุการณ์หรือพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเรื่อง ความขัดแย้งสามารถ แบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ ความขัดแย้งภายในจิตใจ
- ฉาก หมายถึง สถานที่และช่วงเวลาต่างๆ ที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์
- ตัวละคร (Character) หมายถึง ผู้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งพิจารณาจากภูมิหลัง บุคลิกลักษณะ การกระทำ และความคิดของตัวละคร
- มุมมองของตัวละคร (Point Of view) หมายถึง การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครผ่านสายตาตัวละครใดตัวละครหนึ่ง ซึ่งก่อให้เกิดมุมมองและความหมายที่แตกต่างกัน

ผู้รับสาร หมายถึง ผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับสื่อการแสดงผลบ้านโดยตรง (Direct experience) และผู้รับสารที่มีประสบการณ์กับ "สื่อการแสดงผลบ้าน" ผ่านสื่อภาพยนตร์ไทย (Mass-mediated experience)

การถอดรหัส หมายถึง การรับสารที่ผู้ส่งสารเข้ารหัส แล้วผู้รับสารอ่านความหมายออกมาผ่านโลกสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ ในเรื่องดังต่อไปนี้

- รับรู้ (perceive) หมายถึง การได้เห็นอะไรบางอย่างในภาพยนตร์ เสี้ยวหนึ่งของสื่อการแสดงผลบ้านที่จะมองเห็นได้จากภาพยนตร์
- ตีความ (interpret) หมายถึง การตีความหมายสื่อการแสดงผลบ้านเมื่อได้ชมภาพยนตร์ เช่น โบราณ สวยงาม ศิลปะ ฯลฯ
- สร้างความหมาย (make sense) หมายถึง การเชื่อมโยงความหมายของสื่อการแสดงผลบ้านมาสู่ประสบการณ์ของผู้รับสาร เช่น เชื่อไหมว่าสื่อการแสดงผลบ้านเป็นศิลปะที่ต้องอนุรักษ์ไว้ (ต่อเนื่องมาจากการตีความ) ถ้าเชื่อทำไมเชื่อเช่นนั้น ถ้าไม่เชื่อทำไมจึงไม่เชื่อ เป็นต้น รวมถึง ความสอดคล้องหรือแตกต่างจากโลกความเป็นจริงที่ผู้รับสารสัมผัสอยู่

การถอดรหัสความหมาย หมายถึง การที่ผู้รับสารถอดรหัสความหมายจากการประกอบสร้างภาพยนตร์ ซึ่งในกรณีนี้ หมายถึง การที่ผู้รับสารรับรู้ ตีความและสร้างความหมายเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้านผ่านสื่อภาพยนตร์อย่างไร ซึ่งในการถอดรหัสความหมายจะใช้เกณฑ์ของ Stuart Hall เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ซึ่งมี 3 รูปแบบ คือ

- จุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารต้องการ (Dominant-hegemonic position) คือ การที่ผู้รับสารรับรู้และเห็นด้วยกับที่ผู้ส่งสาร "สื่อ" ออกมา
- จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายใหม่ (Negotiated position) คือ การที่ผู้รับสารต่อรองความหมายของรายละเอียดปลีกย่อย เช่น "ยอมรับว่าเห็นด้วยกับผู้ส่งสาร แต่..."
- จุดยืนที่ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Oppositional reading) คือ การที่ผู้รับสารปฏิเสธสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ "สื่อ" ออกมา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรมในการสนับสนุนให้ใช้สื่อภาพยนตร์ในการช่วยส่งเสริมสื่อการแสดงพื้นบ้าน
2. ข้อมูลที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อศิลปิน/ คนในชุมชนในการเข้าใจมุมมองของคนรุ่นใหม่ที่เป็นชนชั้นกลางเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของตนเองอันจะเป็นข้อมูลในการดำเนินการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านต่อไป
3. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการประกอบสร้างภาพตัวแทนเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทยที่นำไปสู่การใช้สื่อภาพยนตร์ในการหนุนเสริมช่วยสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง "โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและการถอดรหัสของผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย" ผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องนี้

1. แนวคิดเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้าน
2. แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film narration)
3. แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส การถอดรหัส
4. แนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม
5. แนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้าน

1.1 คุณลักษณะของสื่อพื้นบ้านเมื่อเทียบกับสื่อมวลชน

สื่อพื้นบ้านมีคุณลักษณะแตกต่างจากสื่อมวลชน คือ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 442-447)

- (1) ประเภทของสื่อย่อยๆ เมื่อเปรียบเทียบในเชิงปริมาณ สื่อพื้นบ้านมีปริมาณ/ ประเภท แยกย่อยมากกว่าสื่อมวลชนอย่างมาก เนื่องจากแหล่งกำเนิดของสื่อพื้นบ้านมีลักษณะกระจายตัวในแต่ละท้องถิ่น ในขณะที่สื่อมวลชนมีลักษณะรวมศูนย์และมีแบบแผนที่เป็นมาตรฐาน
- (2) ความแตกต่างด้านมิติเวลาและพื้นที่ สื่อมวลชนมีมิติด้านเวลาและพื้นที่จำกัด แต่สื่อพื้นบ้านกลับมีมิติด้านเวลาและพื้นที่ไม่จำกัด
- (3) ความแตกต่างด้านเป้าหมายการผลิตงาน สื่อพื้นบ้านมีศูนย์กลางอยู่ที่ผู้ผลิตเป็นสำคัญ ส่วนการผลิตของสื่อมวลชนจะมีศูนย์กลางอยู่ที่ผู้รับสาร หรือผู้ที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจ
- (4) ความแตกต่างด้านปริมาณการผลิต การผลิตผลงานของสื่อพื้นบ้านมีปริมาณไม่มากนัก แต่สื่อมวลชนมีการผลิตอย่างเป็นอุตสาหกรรม ปริมาณการผลิตจึงมีจำนวนมาก
- (5) ความแตกต่างด้านกระบวนการผลิต สื่อพื้นบ้านมีกระบวนการผลิตไม่ซับซ้อนแต่สื่อมวลชนมีระบบการผลิตที่ซับซ้อน มีระบบการแบ่งงานกันทำ
- (6) ความแตกต่างด้านเนื้อหาและรูปแบบ สื่อพื้นบ้านจะเน้นเนื้อหามากกว่าเรื่องรูปแบบ ส่วนสื่อมวลชนจะเน้นที่รูปแบบมากกว่าเนื้อหา นอกจากนี้วิธีคิดแบบพื้นบ้านจะมีลักษณะเป็นองค์รวมเชื่อมโยงมิติต่างๆ รวมถึงการรวมเอาลักษณะทางธรรม (Sacred) และลักษณะทางโลก (Secular) เข้าไว้ด้วยกัน ในขณะที่วิธีคิดแบบสมัยใหม่จะมีลักษณะแยกส่วน

- (7) ความแตกต่างด้านการควบคุม สำหรับสื่อพื้นบ้าน ตำแหน่งแห่งที่ของกระบวนการผลิต การเผยแพร่และการบริโภคอยู่ในปริมนทที่ไม่เป็นทางการ จึงปลอดจากการควบคุมจากอำนาจรัฐ ในขณะที่การนำเสนอเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือมีส่วนร่วมควบคุมค่อนข้างมาก ส่วนสื่อมวลชนจะผลิตและเผยแพร่ภายใต้การควบคุมของอำนาจรัฐและสถาบันเศรษฐกิจ ในขณะที่ผู้รับสารมีโอกาสน้อยมากที่จะได้เข้ามาควบคุมสื่อมวลชน
- (8) ความแตกต่างด้านรูปแบบการเปิดรับสื่อ รูปแบบการเปิดรับสื่อพื้นบ้านออกแบบมาสำหรับการรับชมเป็นกลุ่ม ส่วนการเปิดรับสื่อมวลชนถูกออกแบบมาในลักษณะเชิงปัจเจก แบบแผนการรับชมในทัศนะของสำนักเบอร์กมิงแฮมมีผลต่อการรับรู้และการตีความหมายเนื้อหาสารรวมทั้งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
- (9) ความแตกต่างด้านการทำหน้าที่ของสื่อ สื่อพื้นบ้านมีหน้าที่หลากหลายมากกว่าสื่อมวลชนและบางหน้าที่ก็เป็นหน้าที่ที่สื่อมวลชนทดแทนไม่ได้ เช่น หน้าที่การสร้างอัตลักษณ์ร่วมของชุมชน (Collective identity)

1.2 รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชน

ก่อนหน้าที่จะเกิดสื่อมวลชน ในทุกสังคมมีสื่อพื้นบ้านอยู่แล้ว ดังนั้น เมื่อเกิดสื่อสมัยใหม่ก็ต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อทั้งสองประเภท ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544: 449 - 452).

- (1) ความสัมพันธ์แบบเข้าแทนที่ (Substitution) หมายความว่า เมื่อมีสื่อมวลชนเข้ามา สื่อพื้นบ้านก็ล้มหายตายจากไป กระบวนการนี้อาจเรียกว่า "Displacement effects" ที่เกิดจากสื่อประเภทใหม่เข้ามาแทนที่สื่อประเภทเดิม ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อการใช้สื่อประเภทนั้นให้ "ผลประโยชน์ที่เท่าเดิมหรือเหนือกว่า"
- (2) ความสัมพันธ์แบบหยิบยืมหรือส่งเสริมซึ่งกันและกัน ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ เช่น
 - สื่อมวลชนหยิบยืมทั้งตัวบุคคล/ รูปแบบ/ เนื้อหากระแสดความนึกคิดจากสื่อพื้นบ้าน
 - สื่อพื้นบ้านหยิบยืมตัวบุคคล/ รูปแบบ/ เนื้อหาของสื่อมวลชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ "ปรับตัวให้ทันสมัย" ของสื่อพื้นบ้าน
 - สื่อพื้นบ้านใช้สื่อมวลชนเป็นช่องทางส่งเสริม เนื่องจากศักยภาพของสื่อมวลชนในฐานะที่เป็นสื่อที่แพร่หลาย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้กว้างขวาง

งานวิจัยชิ้นนี้จะมีจุดยืนในการมองความสัมพันธ์ระหว่างสื่อพื้นบ้านและสื่อมวลชนในลักษณะที่ส่งเสริมซึ่งกันและกัน โดยเฉพาะการใช้สื่อมวลชนเช่นภาพยนตร์เป็นสื่อหรือช่องทางใน

การส่งเสริม เผยแพร่สื่อพื้นบ้าน ซึ่งการจะทำเช่นนั้นได้ เราจะต้องศึกษาเพื่อทำความเข้าใจสถานภาพความสัมพันธ์ของสื่อทั้งสองชนิดว่าอยู่ในรูปแบบใด และหากต้องการให้สื่อมวลชนเป็นช่องทางส่งเสริม เผยแพร่สื่อพื้นบ้าน ต้องผลิต/ ประกอบสร้างเนื้อหาเช่นใด

2. แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)

การเล่าเรื่อง (Narrative) คือ วิธีการส่งสารที่มีสูตรหรือโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน การเล่าเรื่องทำให้นักเรียนรู้อะไรบางอย่างในชีวิต ทำให้นักเรียนเข้าใจเหตุการณ์รอบตัว นอกจากนี้ยังให้ความบันเทิงอีกด้วย

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นต้องมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เรียงลำดับต่อเนื่องกันไปอย่างมีเหตุผล ตามกาลเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน และส่วนประกอบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดจะต้องเชื่อมโยงกันและผสมผสานเข้าด้วยกันจนกลายเป็นภาพยนตร์ ดังนั้น การวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์จะต้องวิเคราะห์สองส่วน คือ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure) และองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of narrative) (ประพนธ์ ตติยวรกุล วงศ์, 2553: 23)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure)

การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องเริ่มต้นจากการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านของ Vladimir Propp ซึ่งเขาได้พิสูจน์ว่าจากนิทานจำนวนกว่า 200 เรื่องนั้น เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องมีความแตกต่างแต่ถูกกำหนดอยู่ภายใต้โครงสร้างเดียวกัน คือ นิทานทุกเรื่องจะประกอบด้วยโครงสร้างของชุดตัวละคร 7 บทบาท คือ พระเอก (Hero) ผู้ร้าย (Villain) ผู้ให้ (Donor) ผู้นำสาร (Dispatcher) พระเอกตัวปลอม (False hero) ผู้ช่วยเหลือ (Helper) และเจ้าหญิง (Princess) นอกจากนี้ยังพบว่าตัวละครทั้งเจ็ดนั้นมีการกระทำมากมายในเรื่องเล่า แบ่งได้เป็น 31 Function โดยมีการเรียงลำดับขั้นก่อน-หลังอย่างแน่นอน จะข้ามขั้นกันไม่ได้

Claude Levi-Strauss นักวิชาการท่านหนึ่งที่ศึกษาการเล่าเรื่องในทัศนะของโครงสร้างนิยม (Structuralism) กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวบทนั้น เราต้องแยกระหว่างความหมายที่เปิดเผย (Manifest meaning) ซึ่งจะเป็นตัวเล่าเรื่องว่าตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายแฝงเร้น (Latent function)

Claude Levi-Strauss (1950) กล่าวว่า การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์จะทำให้เข้าใจมายาคติ (Myth) สังคม โดยจะต้องวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure) และคู่ตรงข้าม (Binary opposition) ซึ่งจะทำให้เห็นพัฒนาการของเหตุการณ์และการแก้ไขปัญหาขัดแย้ง (The progression of events and resolution of conflicts) ในรูปแบบของ Function

กระบวนการค้นหาคำใหม่ของการเล่าเรื่องสนใจการประกอบสร้างความหมายให้กับสิ่งต่างๆ เป็น การก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และ วิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 271-308)

(1) องค์ประกอบของเรื่องเล่า (Component of narrative) คือ

(1.1) ตัวละคร (Character) ประกอบด้วยประเภทของตัวละครและวิธีการสร้างตัวละคร

(ก) ประเภทของตัวละคร (Type of character) มีวิธีการแบ่งได้หลายแบบ แบบที่ได้รับความนิยม คือ การแบ่งโดยอาศัยแนวคิดเรื่อง Paradigmatic structure ของ V.Propp ที่กล่าวถึงโครงสร้างตัวละคร 7 ประเภท คือ พระเอก นางเอก ผู้ร้าย-นางร้าย ผู้ให้ ผู้นำสาร ผู้ช่วยเหลือ พระเอก จอมปลอม เมื่อนำมาวิเคราะห์เกี่ยวกับการสร้างความหมายจะน่าสนใจว่า ตัวละครแบบใด (เช่น เพศใด ชนชาติใด อายุเท่าใด ชนชั้นไหน ฯลฯ) ที่จะได้สวมบทบาทเป็นตัวละครประเภทต่างๆ

(ข) วิธีการสร้างตัวละคร (Characterization) ซึ่งเป็นมิติของ "กระบวนการผลิต" ในกรณีของตัวละคร คือ วิธีการ/กระบวนการสร้างตัวละครเพื่อนำไปสู่ความหมายที่ต้องการ J.Boggs (2003, อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553: 274 - 276) ได้ประมวลวิธีการสร้างตัวละครไว้หลายวิธีเช่น การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก/ ผ่านบทพูดหรือบทสนทนา/ ผ่านผู้เล่าเรื่อง/ ผ่านการกระทำภายนอก/ ผ่านการกระทำภายใน/ ผ่านปฏิกริยาของตัวละครอื่นๆ/ โดยใช้ลักษณะตรงกันข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง/ โดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ/ ผ่านการเลือกชื่อ

(1.2) โครงเรื่อง (Plot) ที่เป็นการเชื่อมร้อยเหตุที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ ด้วยตรรกะเชิงเหตุผลและก่อให้เกิดความหมายขึ้น ในภาษาของทฤษฎีสัญวิทยา เราอาจกล่าวได้ว่า "ตัวเรื่อง" เป็นเพียงที่รวมของสัญญาณหลายๆตัว แต่ทว่า "โครงเรื่อง"

เป็นชุดของสัญญาณที่ถูกร้อยเชื่อมด้วยความสัมพันธ์เชิงเหตุผล และเมื่อร้อยเชื่อมกันแล้วก็จะก่อให้เกิด "ความหมายใหม่" ขึ้นมา

- (1.3) แก่นเรื่อง (Theme) คือ แนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง การวิเคราะห์แก่นเรื่อง นักวิชาการเช่น K.Griffith (1994 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553: 279-282) เสนอวิธีการวิเคราะห์โดยใช้เครื่องมือ (Device) 3 อย่าง คือ คู่ตรงข้าม (binary opposition) สัญลักษณ์ (symbol) และพัฒนาการของเรื่อง (story development)/ ตัวละคร
- (1.4) ช่วงเวลา (Time) สถานที่ (Location)/ ฉาก (Setting) เรื่องเล่าเป็นการนำเอาเหตุการณ์ที่มีตัวละครที่มีการแสดง มีการกระทำ ดังนั้น ในแต่ละเหตุการณ์จึงต้องมีมิติของ "เวลา" และ "สถานที่" ประกอบอยู่ด้วยเสมอ มิติด้านเวลาและสถานที่ในการเล่าเรื่องจะเรียกว่า "ฉาก" (Setting)
- (1.5) เครื่องแต่งกาย (Costume)/พาหนะ (Locomotion) อาวุธ(Weaponry) เป็นองค์ประกอบสมทบที่ทำหน้าที่เป็น "ชุดของสัญญาณ" (Set of signs) ที่จะต้องควบคุมความหมายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเรื่องเล่า
- (1.6) ปมขัดแย้ง (Conflict) ปมขัดแย้งในเรื่องเล่ามีหลายประเภท ดังนี้ (ก) ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนหรือลำบากใจในการตัดสินใจหรือดำเนินชีวิต (ข) ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน (หรือกลุ่มบุคคล) คือ ข้อขัดแย้งที่เกิดจากความไม่ลงรอยระหว่างตัวละคร 2 ตัวหรือ สองกลุ่ม โดยมีที่มาจากหลายสาเหตุ เช่น ผลประโยชน์ ความคิดเห็น อุดมการณ์ เป็นต้น (ค) ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ระเบียบหรือโครงสร้างของสังคม เช่น การต่อสู้กับธรรมเนียมประเพณีความเชื่อในสังคม โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ เป็นต้น และ(ง) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก คือ ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังธรรมชาติหรือพลังเหนือธรรมชาติ นอกจากการวิเคราะห์ความขัดแย้งแล้ว อีกส่วนหนึ่งของความขัดแย้งคือ การวิเคราะห์ "วิธีการแก้ไขความขัดแย้ง" ว่าเป็นอย่างไร

(2) **ตรรกะภายในเรื่องเล่า (Internal logic)** ประกอบด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 290-299)

(2.1) พัฒนาการของเรื่อง (Story development) ผู้วิจัยใช้แนวคิดของนักวิชาการ 2 ท่านเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ คือ

(2.1.1) G.Freytag (1968) กล่าวถึงพัฒนาการของเรื่องคือ (ก) Exposition เป็นขั้นแนะนำเรื่อง อาจจะเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญ บางกรณีอาจเป็นการแนะนำสภาพแวดล้อมทั่วไปว่าเรื่องราวเกิดที่ไหน ยุคใด เป็นต้น (ข) Incidental moment เป็นขั้นตอนที่มีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นแล้วทำให้การดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลง ในช่วงเวลานี้ ความขัดแย้งมักจะเริ่มต้นขึ้น (ค) Turning point หรือ "จุดหักเหของเรื่อง" เป็นจุดเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่ทำให้เนื้อเรื่องเปลี่ยนไปอีกด้านหนึ่ง (ง) Falling action เป็นขั้นที่ต่อเนื่องมาจากจุดหักเหของเรื่อง กล่าวคือ เมื่อปัญหาเกิดขึ้น ตัวละครจะพยายามศึกษาว่าปัญหาเกิดขึ้นได้อย่างไร และจะทําอย่างไรจึงจะแก้ปัญหาได้ (จ) Climax เป็นขั้นที่ตัวละครต้องตัดสินใจเด็ดขาด ต้องเผชิญหน้ากับปัญหา ต้องลงมือกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง (ฉ) Resolution/conclusion/Closure คือ ขั้นที่ปัญหาต่างๆ คลี่คลายได้ข้อสรุป และถึงตอนจบ ซึ่งผลจะเป็นความทุกข์หรือความสุขก็ขึ้นอยู่กับประเภท/ แนวตระกูลของเรื่องที่เล่า

(2.1.2) Todorov นักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่สนใจเรื่อง "ลำดับการเดินเรื่อง" (sequence) ที่มีผลต่อการนำเอาเหตุการณ์ต่างๆ มาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน ก็คือ Tzvetan Todorov นักวิชาการชาวรัสเซียซึ่งกล่าวถึงพัฒนาการของเรื่อง คือ (ก) Equilibrium เป็นภาวะการณ์สงบสุข (ข) Disruption เป็นภาวะการณ์วิกฤติหรือปัญหา (ค) Equalizing เป็นภาวะการณ์แก้ไขปัญหา และ (ง) New equilibrium ภาวะการณ์กลับสู่ภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง ซึ่งลำดับการเดินเรื่องของ Todorov ย่อมแฝงฝังความหมายบางอย่างไว้

(2.2) **จุดยืนของผู้เล่า (Narrator standpoint)** (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 299-308)

กระบวนทัศน์ใหม่ของการเล่าเรื่องสนใจมิติของอำนาจ (power) ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับ การเล่าเรื่อง ความเกี่ยวพันนี้มีอยู่ 2 แง่มุม คือ **"พลังของการเล่าเรื่อง"** และ **"อำนาจของผู้ที่เล่าเรื่อง"** อันได้แก่ ตั้งคำถามว่า เรื่องเล่าที่พวกเราได้รับฟังอยู่ ใครเล่าเป็นผู้มีอำนาจประกอบสร้างความหมายต่างๆ ขึ้นมา ซึ่งเป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับ **"ผู้เล่า"**

เรื่อง" (Narrator) อำนาจของผู้เล่าเรื่องย่อมผูกพันอยู่กับโครงสร้างอำนาจ (power structure) ในสังคม แม้มุมในการศึกษาจุดยืนของผู้เล่า ได้แก่

- (2.2.1) ประเภทของผู้เล่าเรื่อง โดย Louise Giannetti (1998 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ , 2553: 301-304) แบ่งประเภทของผู้เล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้ (ก) ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง คือ การเล่าเรื่องโดยตัวเอกของเรื่อง ทำให้ผู้ชมมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวเอก แต่อาจมีอคติสอดแทรก (ข) ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่สาม คือ การเล่าเรื่องโดยตัวละครอื่นที่พบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น หรือการเล่าเรื่องในฐานะพยาน ทำให้ไม่สามารถทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวเอกได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้อคติน้อยลงเช่นกัน (ค) การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง คือ การเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏผู้เล่าหรือการเล่าจากคนวงนอกที่เล่าอย่างเป็นกลาง ให้ผู้ชมได้ตัดสินใจเอาเอง แต่การเล่าเรื่องในมุมมองนี้ก็ทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจอารมณ์ ความคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง (ง) การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ คือ การเล่าเรื่องในลักษณะที่รู้ไปหมดทุกอย่าง ทั้งความคิด จิตใจ อารมณ์ของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นและรวดเร็วยิ่งขึ้น
- (2.2.2) ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับผู้เล่าเรื่อง มีดังนี้ (ก) ความตั้งใจของผู้เล่า (ข) ภาวะที่ปราศจาก "ตัวผู้เล่า" (ค) ความสัมพันธ์ระหว่าง "ผู้เล่าเรื่องกับผู้ฟังเรื่อง" (ง) ความสัมพันธ์ระหว่าง "ผู้เล่า" กับ "เรื่องที่เล่า"

3. แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส การถอดรหัส

S.Hall (1999 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2544: 291-294) พัฒนาแนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและการถอดรหัสเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีและบริบทต่างๆ

(1) ขั้นตอนการสร้างความหมาย

1.1 ขั้นตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ ที่ผู้ผลิตได้ "คัดเลือก" เอาวัตถุดิบบางอย่างเท่านั้นมานำเสนอ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคัดเลือก เช่น ความรู้ความเข้าใจเรื่องโลกของผู้ผลิต ความรู้ในการผลิต เทคนิคในการผลิต อุดมการณ์วิชาชีพที่ถูกปลูกฝัง ข้อกำหนดจากสถาบัน ความคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร เป็นต้น ปัจจัยดังกล่าวจะเป็นแนวทางแก่ผู้ผลิตว่าจะ "ใส่รหัส" ต่อวัตถุดิบอย่างไร

1.2 ขั้นตอนการผลิต คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลง "ความเป็นจริง" ที่เป็นโลก 3 มิติ อันมีโครงสร้างและกรอบของตนเอง มีความหมายอันหลากหลาย (Polysemy) ให้แปรปรวนมาอยู่ในสื่อ

แบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นโลก 2 มิติที่ความเป็นจริงในโลก 3 มิติไม่อาจบรรจุเข้ามาหมดได้ ดังนั้น "ความเป็นจริง" ถึงต้องถูกผลิต (Produced) ออกมาในรูปแบบหนึ่ง

1.3 ขั้นตอนการถอดรหัส (Decoding) จากขั้นตอนที่กล่าวมา สิ่งที่คุณรับรู้มันไม่ใช่ "วัตถุดิบที่เป็นเหตุการณ์จริง" หากแต่เป็น "วัตถุดิบที่ผ่านกระบวนการผลิตแล้ว" ซึ่งมีความหมายของผู้ผลิตบรรจุใส่มาแล้ว หากแต่ Hall เชื่อว่า ในขั้นตอนการถอดรหัสสารนั้น เป็นอิสระจาก 2 ขั้นตอนแรก หากแต่มีการผลิตอยู่ตลอดเวลา

ปฏิกิริยาของผู้รับสารในขั้นตอนของการถอดรหัสจะมี 2 แบบ คือ

- (ก) ถ้าผู้รับสารสามารถสร้างความหมายจากเนื้อหาสารได้ ก็จะบริโภคและให้ความหมายกับสารนั้น แต่หากนำความหมายไปใช้ในชีวิตรประจำวันไม่ได้ผล เนื้อหาสารก็จะเป็นความหมายสำหรับผู้รับสาร
- (ข) เนื้อหาสารไม่สามารถสร้างความหมายใดๆ แก่ผู้รับสาร ซึ่งขั้นตอนนี้มีแต่ "การเปิดรับ" (Exposure) แต่ไม่มี "การบริโภค" (Consumption)

จุดยืนของ Hall ให้ความสำคัญต่อผู้ส่งสารและผู้รับสารในฐานะของ "ผู้สร้างความหมาย" (Meaning generator) อย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากความหมายมิได้ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้น หากแต่ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้รับสารด้วย

(2) รหัสของแต่ละขั้นตอน (Coding)

(ก) ขั้นตอนการผลิต / การใส่รหัสจะมีรหัสหลายประเภทที่ทำงานประสานกัน เช่น รหัสอุดมการณ์หลัก (ของสังคม) รหัสของวิชาชีพ รหัสทางเทคนิค (มุกกล้อง การถ่ายภาพในระยะต่างๆ การตัดต่อ ฯลฯ)

(ข) ขั้นตอนการถอดรหัส/ การรับสาร โดย Hall เสนอแบบแผนการถอดรหัสออกเป็น 3 แบบ คือ

- Preferred code เป็นการถอดรหัสตามรหัสที่ผู้ผลิตใส่มาให้
- Negotiated code เป็นการถอดรหัสโดยผสมผสานระหว่าง Preferred code กับการนำเอารหัสที่ต่อต้านหรือปรับเปลี่ยนมาผสมด้วย การถอดรหัสแบบนี้จะทำงานผ่านกลยุทธ์ต่างๆ เช่น สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง สร้างข้อยกเว้น เป็นต้น
- Oppositional code เป็นการถอดรหัสที่ผู้รับสารรู้ว่า Preferred code คืออะไร แต่ก็คัดค้านไม่เห็นด้วย

(3) การวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience analysis)

สำนักเบอร์มิงแฮมสนใจผู้รับสารในเรื่องการสร้างความหมายให้แก่ตัวบท โดย

(ก) เชื่อว่าแม้ผู้รับสารถูกกำหนดวิธีคิดจากสังคมในระดับหนึ่ง แต่ไม่เชื่อว่าการเปิดรับสารจะเป็นไปอย่าง Passive

(ข) มองว่าผู้ชมมีประสบการณ์ ภูมิหลังชีวิตที่แตกต่างกัน และในการตีความหมายตัวบทจากสื่อ นั้น ผู้รับสารได้นำเอา "ประสบการณ์ชีวิตของตนเอง" ที่เรียกว่า "Extra-textual determinants" เข้ามาเป็นปัจจัยในการตีความด้วย

(ค) มองว่าสื่อต่างๆ ทำหน้าที่เป็นเวทีต่อสู้อุดมการณ์ระหว่างกลุ่มต่างๆ ที่มีผลประโยชน์แตกต่างและขัดแย้งกันเนื่องมาจากหลายปัจจัย

4. แนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

แนวคิดเรื่องการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม เป็นแนวคิดของสำนักปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ที่สนใจวิธีการที่คนมีประสบการณ์กับโลก มีการรับรู้และมีสำนึกกับโลก

Alfred Schutz (อ้างในกาญจนา แก้วเทพ. 2544: 238) เสนอแนวคิดการสร้างความเป็นจริงทางสังคมไว้ว่า

"โลกที่แวดล้อมตัวบุคคลนั้นมีอยู่ 2 โลก โลกแรกเป็นโลกทางกายภาพ (Physical world) อันได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยากาศด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมบุคคล ส่วนอีกโลกหนึ่ง มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (Social world) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic environment) หรือความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) โลกนี้เกิดจากการทำงานของสถาบันต่างๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐและสื่อมวลชน เป็นต้น"

ด้วยเหตุที่โลกทางกายภาพหรือโลกแห่งความเป็นจริง (World of reality) นั้นเป็นโลกที่อยู่ห่างไกลที่มนุษย์จะเข้าถึงได้ และยังเป็นโลกที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนมากมาย โลกใบนี้จึงยังคงไม่มี ความหมายของสิ่งใดๆ เกิดขึ้น ต่อเมื่อมนุษย์ได้เรียนรู้หรือทำความเข้าใจโลกแห่งความเป็นจริงผ่าน "ตัวกลาง" ความหมายของสิ่งต่างๆ จึงเกิดขึ้น

"ตัวกลาง" ต่างๆ ก็คือ สถาบันต่างๆ ทางสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา รัฐ สื่อมวลชน ฯลฯ ต่างได้ทำหน้าที่ประกอบสร้าง (Construct) ความหมายให้แก่สิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุสิ่งของ เหตุการณ์ต่างๆ แม้กระทั่งความฝัน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น "ความเป็นจริง" ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นโลก

ทางสังคมหรือโลกแห่งสัญลักษณ์ อันเป็นโลกที่มนุษย์สามารถที่จะอธิบาย ให้ความหมาย หรือรับรู้ ให้ความหมายได้นั่นเอง

จากแนวคิดนี้ เมื่อนำมาอธิบายกับสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ นั้นหมายความว่า ทุกสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ ก็คือ โลกที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นโลกแห่งสัญลักษณ์ที่เราอาจเรียกว่าโลก ภาพยนตร์ แนวคิดนี้จะช่วยเป็นกรอบในการวิเคราะห์ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็นกลไกหนึ่งที่ทำหน้าที่ประกอบสร้าง "ความเป็นจริง" ของสถาบันสื่อมวลชนได้ประกอบสร้างความหมายของ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านในแง่มุมใดบ้างและประกอบสร้างในลักษณะใดบ้าง

ในขณะที่การรับรู้ความหมายของ "ความเป็นจริง" ในโลกทางสังคมหรือโลกแห่งสัญลักษณ์นั้น มนุษย์จะรับรู้ "ความเป็นจริง" เพียงบางส่วนของโลกแห่งความเป็นจริง แล้วนำมาสร้างขึ้นเป็น "คลังแห่งความรู้ทางสังคม" (Stock of social knowledge) เมื่อใดก็ตามที่เราได้รับความเป็นจริงอันใหม่เข้ามา เราก็จะมาเปิดคลังแห่งความรู้ทางสังคม ทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจความหมายของความเป็นจริงอันใหม่นั้นได้ทันที "ความเป็นจริง" ที่เกิดขึ้นในสมองของมนุษย์ คือ ความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) นั่นเอง

Berger & Luckman (อ้างในอภิรัตน์ รัตนานนท์, 2547 : 19-20) กล่าวว่า ทางด้านการสื่อสาร นั้น "ความรู้" มีที่มาจากสองแหล่งด้วยกัน แหล่งแรก คือ ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ตรง ซึ่งเราได้ประสบพบจากเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ส่วนที่มาจากความรู้แหล่งที่สอง คือ ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ผ่านสื่อ ซึ่งเราพบเห็นจากการนำเสนอของสื่อมวลชน ความรู้ที่มาจากทั้งสองแหล่งนี้จะช่วยกำหนดและตีกรอบให้มนุษย์ "รู้" (Know) ว่าควรปฏิบัติตนเช่นไรในสถานการณ์ทางสังคมต่างๆ ดังนั้น "ความรู้" จึงเป็นสิ่งที่อธิบายและทำให้มนุษย์สร้างระเบียบแบบแผนในการดำเนินชีวิตตลอดจนสร้างสถาบันต่างๆ ขึ้นมา เพื่อจัดระบบให้พฤติกรรมของสมาชิกดำเนินไปในทิศทางเดียวกับที่สังคมกำหนด

ด้วยเหตุที่ความรู้ของมนุษย์มีที่มาจากประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ผ่านสื่อจึงส่งผลให้ "ความเป็นจริง" (reality) หรือ "ความรู้" (knowledge) ตามความคิดของคนแต่ละสังคมแตกต่างกัน ออกไปตามประสบการณ์หรือแบบแผนการปฏิบัติของสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ทั้งนี้อาจมีเรื่องความเชื่อ ประเพณี และวัฒนธรรมที่สั่งสมมาเป็นตัวกำหนด ทำให้คนในแต่ละสังคมมีการยอมรับในสิ่งที่

แตกต่างกัน เพราะมีประสบการณ์ มุมมอง และองค์ความรู้ที่สะสมมาในสังคมแตกต่างกันส่งผลให้ "คลังความรู้" (stock of knowledge) มีลักษณะที่แตกต่างกันด้วย

ส่วนการประกอบสร้างความหมายและ "ความเป็นจริงทางสังคม" ซึ่งถูกซึมผ่านเข้าไปสู่การรับรู้ของปัจเจกบุคคล ด้วยความหมายที่แตกต่างกันนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2544: 239-241) ได้อธิบายว่า เป็นเหมือน "แผนที่ทางจิตใจ" (Mental maps) ที่ทำหน้าที่ชี้ทิศทางบุคคลในแง่มุมต่างๆ กัน เช่น

- คนที่มีโลกแห่งสัญลักษณ์หรือมีแผนที่ทางจิตใจที่ต่างกันจะมี "ระบบการรับรู้" (perception) ที่ต่างกัน

- แผนที่ทางจิตใจจะเป็นตัวชี้วัดทางการกระทำ ความคาดหวัง และระบบค่านิยมของคน
- แผนที่ทางจิตใจ เมื่อติดตั้งลงในจิตใจของคนแล้ว กระบวนการนี้ไม่ได้หยุดทำงาน แต่ได้ดำเนินการต่อย่ออย่างต่อเนื่อง

ส่วนการเก็บความรู้ไว้ในคลังแห่งความรู้สามารถจำแนกการเก็บสะสมได้ในสองลักษณะ ลักษณะแรก คือ การเก็บเอาไว้ด้วยการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่เราได้พบในโลกแห่งความเป็นจริง ลักษณะที่สอง คือ การเก็บสะสมเอาไว้ในลักษณะ "ภาพตัวแทน" (representation) ด้วยการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่สัมผัสจากสื่อ

สำหรับ "การประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม" กับ "ภาพยนตร์" นั้นเรียกได้ว่า มีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีความโดดเด่นที่ผู้ผลิตสามารถประกอบสร้างความเป็นจริงได้เสมือนจริงและสร้างประสบการณ์ทางอ้อมให้กับผู้รับสารที่ไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับประสบการณ์จริงผ่านองค์ประกอบด้านภาพและเสียง อีกทั้ง การที่ภาพยนตร์เป็นสื่อที่รวมศิลปะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นดนตรี จิตรกรรม ประติมากรรม และวรรณกรรมมาผสมผสานกันเป็นลักษณะพิเศษทางเทคนิคของผู้ประกอบสร้างภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีชีวิตชีวา อาจเรียกได้ว่า ภาพยนตร์เป็นโลกของการสมมติที่ผู้ชมสามารถจะเข้าใจและนำอารมณ์ความรู้สึกของตนเองเข้าไปพัวพันในขณะที่รับชม อีกทั้งภาพยนตร์ยังสามารถทั้งความรู้สึกบางอย่างหรืออคติบางเรื่องไว้ให้ผู้ชมได้ครุ่นคิดต่อไป (นิลินี หนูพินิจ, 2551: 19)

จากเดิม นักวิชาการรุ่นแรกๆ กล่าวว่า ภาพยนตร์สามารถจำลองภาพหรือสะท้อนสิ่งที่มีอยู่และความเป็นไปในสังคม หากทว่าการที่ภาพยนตร์มิได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่ถูกประกอบสร้าง (construct) และเลือกสรรจากผู้ผลิตภาพยนตร์ จึงทำให้ภาพยนตร์มิได้นำเสนอ "ความเป็นจริง" ทั้งหมดออกมา แต่ในภายหลังนักวิชาการแห่งสำนักวัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies) อธิบายว่า

ภาพที่เห็นในสื่อภาพยนตร์มิใช่การสะท้อน หากแต่เป็นการประกอบสร้างส่วนเสี้ยวหนึ่งของความเป็นจริง (นิลินี หนูพินิจ, 2551: 20)

จากแนวคิดดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ ตีความและอธิบายถึง "สื่อการแสดงพื้นบ้าน" ที่เป็นโลกทัศน์ของผู้รับสารว่าผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อมวลชนรับรู้เรื่องของ "สื่อการแสดงพื้นบ้าน" อย่างไร แตกต่างจากผู้รับสารซึ่งเป็นศิลปินหรือคนในชุมชนที่มีประสบการณ์กับ "สื่อการแสดงพื้นบ้าน" โดยตรงหรือไม่ อย่างไร

การศึกษาสื่อมวลชนในมิติทางวัฒนธรรมนั้นให้ความสำคัญกับการศึกษา "บทบาทของสื่อมวลชนในวิถีประจำวัน (Way of life) ของคน" กล่าวคือ การวิเคราะห์ในแนววัฒนธรรมจะมองฐานะและบทบาทของสื่อมวลชนว่า สื่อมวลชนไม่ได้ทำหน้าที่เพียงกระจกที่ "สะท้อน" (Reflect) ภาพของสังคม และมีเพียงแค่ "ช่องทาง" (Channel) ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่สื่อมวลชนมีฐานะในลักษณะของผู้สร้างความเป็นจริงของสังคมและวัฒนธรรม (Generator) อีกด้วย

James Carey (1987 อ้างในอัญมณี รักดีมวชน, 2552: 30-31) ผู้นำของแนวทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาของสื่อ แบ่งทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาของสื่อออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ

1. กลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแบบอเมริกัน หรือ "Cultural Studies"
2. กลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแบบอังกฤษหรือ "Critical Cultural Studies"

จุดร่วมของสองกลุ่มนี้ คือ การมองสื่อมวลชนว่ามีบทบาทอย่างสำคัญในการก่อรูปทางวัฒนธรรม (Generator) และวัฒนธรรมที่สื่อมวลชนก่อตัวขึ้นมานั้น เป็นหัวใจในการก่อรูปและแปลงรูปของสังคม เนื่องจากสื่อมวลชนมีบทบาทในการหล่อหลอม (Cultivation) "ทัศนะ" ที่ผู้รับสารใช้มองตัวเอง (ชีวิทัศน์) และมองโลก (โลกทัศน์) และเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการเรียนรู้และเรียนรู้ทางผ่านเข้าสู่การมีส่วนร่วมในวัฒนธรรมของสังคม ทั้งนี้ กลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแบบอเมริกันจะเน้นการศึกษาในระดับจุลภาค คือ ศึกษาว่าผู้รับสารใช้สื่อเพื่อทำความเข้าใจและหาความหมาย (Make sense) กับตัวเองและโลกแวดล้อมได้อย่างไร ขณะที่กลุ่มวัฒนธรรมศึกษาแบบอังกฤษเน้นการศึกษาในระดับมหภาค โดยมองว่าวัฒนธรรม คือ พื้นที่ของการช่วงชิงความเป็นใหญ่ วัฒนธรรมของ "ใคร" เป็นที่ยอมรับและปฏิบัติในสังคม ผู้นั้น คือ ผู้กำหนดความเป็นไปของสังคมนั้น ซึ่งกรณีนี้สื่อมวลชนจะถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญของการเคลื่อนไหวในรูปแบบของขบวนการทางสังคม เพื่อปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสังคม

5. แนวคิดและทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

5.1 ความหมายและแนวคิดของทฤษฎีสัญวิทยา

สัญวิทยาเป็นทฤษฎีที่มีแนวความคิดมุ่งศึกษาความหมายของสัญลักษณ์ และระบบความหมายของสัญลักษณ์ รวมทั้งกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกิดขึ้น ซึ่งกระบวนการขับเคลื่อนความหมายขึ้นอยู่กับระบบของการใช้รหัส (Codes) ที่อาจเป็นได้ตั้งแต่ เสียงเพียงหนึ่งเสียง ตัวอักษรที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบเป็นคำ ลักษณะการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อแสดงอารมณ์และความรู้สึก ไปจนกระทั่งถึงเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ (Wikipedia. 2006: online)

ทฤษฎีสัญวิทยานี้ให้กำเนิดโดยเฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) นักภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างชาวสวิสเซอร์แลนด์ ที่ค้นพบความเข้าใจต่อภาษาด้วยคำอธิบายใหม่ โซซูร์กล่าวว่าภาษาและสิ่งที่อ้างอิงถึงเป็นคนละสิ่งกันในโครงสร้างทางภาษา ความหมายจะถูกสร้างขึ้นด้วยกระบวนการเลือกสรร และแทนค่าความหมาย หน้าที่ของภาษาจึงมีเพื่อรวบรวมและนำเราเข้าไปใกล้ความจริงที่มีอยู่ตามธรรมชาติซึ่งทั้งหมดจะเป็นไปตามข้อกำหนดและการตกลงร่วมกัน โซซูร์ได้จำแนกระบบสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ส่วน คือ

- (1) ตัวหมาย หรือ รูปสัญลักษณ์ทางสัญลักษณ์ (Signifier) คือ สิ่งที่เราสามารถเห็นเป็นเครื่องหมายหรือลักษณะเชิงรูปธรรมที่รับรู้ได้ทางเสียงและภาพตัวอย่าง เป็นลักษณะของการรับรู้ความหมายในแบบที่เรียกว่า เป็นความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning)
- (2) ความหมายของสัญลักษณ์ (Signified) หรือตัวที่ถูกให้ความหมาย เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมของผู้สร้างความหมาย ผู้อ่าน หรือผู้ชม เป็นความหมายที่ถูกสร้างขึ้นและเชื่อมโยงลงไปอีกชั้นหนึ่ง มีลักษณะเป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงเฉพาะของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง เรียกได้ว่า เป็นความหมายโดยนัยยะ (Connotative meaning)

อาจกล่าวได้ว่า การศึกษาเชิงสัญวิทยาของโซซูร์นี้ให้ความสำคัญกับการหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายหรือรูปสัญลักษณ์ทางสัญลักษณ์ เพื่อที่จะดูว่าความหมายนั้นได้ถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดออกมาอย่างไรในกระบวนการสร้างความหมาย ทั้งนี้ เพราะว่าความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์ทางสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ไม่เคยเกิดขึ้นเองอย่างเป็นธรรมชาติ และในความสัมพันธ์นี้ต่างก็เป็นอิสระต่อกัน ต่างกำหนดความหมายซึ่งกันและกัน เห็นได้จากปฏิบัติการทางภาษาที่ถ่ายทอดเนื้อหาของสรรพสิ่งออกมา

นักปรัชญาและนักคิดในแนวทางทฤษฎีสัญวิทยาที่มีชื่อเสียง เช่น โรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ชาวฝรั่งเศส แม้ว่าแนวความคิดทางสัญวิทยาของบาร์ตส์ส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาทางวรรณกรรม แต่ขอบข่ายการศึกษายังขยายไปถึงส่วนที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงทางสังคมสมัยใหม่ และรูปแบบของวัฒนธรรมบริโภคที่ปรากฏในสื่อต่างๆ เช่น โฆษณา ภาพถ่าย นิตยสาร หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ เพื่อพิจารณารูปของสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏออกมาในสื่อเหล่านี้ ในฐานะที่มีรหัสทางความหมายในการสื่อความและแจกแจงความหมายออกมาบนสัมพันธ์ภาพระหว่างสิ่งที่ปรากฏให้เห็นและสิ่งที่หมายถึง

คริสเตียน เม็ตซ์ (Christian Metz) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส มีชื่อเสียงมากในด้านการวิจารณ์งานภาพยนตร์ที่ใช้ทฤษฎีสัญวิทยาของ Ferdinand de Saussure เป็นระบบฐานความคิดในการวิจารณ์ เขาเสนอว่าเหตุที่ภาพยนตร์กลายเป็นสาขาหนึ่งในงานศิลปะที่ประสบความสำเร็จมากในปัจจุบันเพราะความสามารถในการเป็นเครื่องมือสะท้อนภาพอันไม่สมบูรณ์ของความเป็นจริง โดยมีรายละเอียดคือ

- (1) ภาพที่ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เป็นตัวแทนของความหมาย เช่นเดียวกับที่รูปลักษณะทางสัญลักษณ์ (Signifier) ส่งผลต่อความหมายของสัญลักษณ์ (Signified) แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์แตกต่างจากกระบวนการทางภาษาตรงที่ไม่จำเป็นต้องรักษารูปแบบกฎเกณฑ์
- (2) ความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์และภาษาที่เกิดขึ้นนี้ไม่ได้หมายความว่า การให้ความหมายของสัญลักษณ์ในภาพยนตร์จะตรงไปตรงมา และอยู่เหนือรหัสทางวัฒนธรรมแต่อย่างใด
 - เรารับรู้ภาพของโลกโดยทางอ้อม การรับรู้ของเราผ่านกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการสอนและก่อรูปขึ้นโดยความรู้ ความต้องการและความสนใจ
 - ภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ในบางกรณี คือ ตัวแทนของภาพที่เราจะต้องเห็นหากเราอยู่ ณ ตำแหน่งของกล้อง
- (3) ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ (รูปลักษณะทางสัญลักษณ์) ต้องการสื่อถึงบางสิ่งที่อาจขาดไป และสิ่งที่ขาดหายไปในนั้นจำเป็นที่จะต้องถูก "อ่าน" เนื่องจากความหมายไม่ได้สื่อออกมาอย่างตรงไปตรงมา แต่จำเป็นต้องสืบค้น ตีความผ่านรหัสของรูปลักษณะทางสัญลักษณ์
- (4) ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์และในการรับรู้ผ่านทางภาพยนตร์นั้นจะมีลักษณะที่เป็นไปตามทฤษฎีและเป็นไปตามความรู้สึกส่วนบุคคล ทั้งยังก้าวล้ำไปสู่ส่วนแนวคิดทางการเมืองและจิตวิเคราะห์ (T.R.Quigley, 2004: online)

สำหรับความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญลักษณ์ ซึ่งมีทั้งความหมายโดยอรรถและความหมาย
โดยนัย (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 51 – 63)

R.Barthes (1967) ได้อธิบายเกี่ยวกับความหมายทั้งสองแบบ ดังนี้

(ก) Barthes เสนอว่าไม่มีการใช้สัญลักษณ์ไหนที่จะมีเพียงความขึ้นเดียว คือ ความหมาย
โดยอรรถ แม้แต่การให้ความหมายในพจนานุกรม ที่ย่อมมีการบ่งบอกถึงจุดยืน ความนึกคิดและ
อารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้สัญลักษณ์อยู่เสมอ อย่างไรก็ตาม Barthes ก็มีแนวความคิดว่า แม้ว่าเราจะ
ใช้สัญลักษณ์โดยมุ่งความหมายโดยนัยอยู่ตลอดเวลา แต่ผู้ใช้สัญลักษณ์เองมักไม่ตระหนักว่าตนเองกำลัง
ใช้ความหมายโดยนัยอยู่ แต่มักจะคิดว่าตัวเองกำลังใช้ความหมายโดยอรรถ หากเป็นการเล่าเรื่อง
ในภาพยนตร์ ผู้เล่าเรื่องหรือผู้กำกับภาพยนตร์อาจจะคิดว่า สื่อการแสดงพื้นบ้านก็เป็นอย่างเช่นที่
เล่ามา แต่หากเป็นความหมายโดยนัยแล้ว สื่อการแสดงพื้นบ้านที่ถูกเล่าในภาพยนตร์คือการเลือก
บางสิ่ง บางมุมของสื่อการแสดงพื้นบ้านมาประกอบสร้าง (Construct) ขึ้นมาเป็นภาพยนตร์
ต่างหาก

(ข) Barthes ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องความหมายโดยนัยว่า หลังจากความหมายโดยนัยตัว
แรกถูกสร้างขึ้น ความหมายนั้นก็จะแปรสภาพเป็นรูปสัญลักษณ์/ความหมาย (Signifier) แล้วสร้าง
ความหมายโดยนัยตัวที่สองต่อไปเรื่อยๆ เป็นสายโซ่แห่งความหมาย (Chain of meaning)

Barthes เรียกความหมายโดยนัย (1) ว่า first order และเรียกความหมายโดยนัย (2) ว่า
second order และใน second order นี้เองที่ Barthes เรียกว่า Myth

(ค) ในขณะที่ความหมายโดยนัยในระดับขั้นแรก (first order) นั้นอาจจะเป็นการตีความที่
เนื่องมาจากประสบการณ์ของคนแต่ละคน (Subjective experience) แต่สำหรับความหมาย
โดยนัยในระดับที่สอง (second order) หรือ myth นั้น Barthes เห็นว่ามีใช่เป็นการตีความที่มาจาก
ประสบการณ์ของแต่ละบุคคลเท่านั้น หากทว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในระดับของสังคม
มาด้วย

ทั้งนี้ Barthes นิยามว่า myth เป็นวิธีคิดของแต่ละสังคม/ วัฒนธรรมที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
เป็นวิธีการสรุปแนวคิด (Conceptualization) หรือวิธีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
โดย Barthes เสนอว่า คำๆแรก ตัวหมายถึง/รูปสัญลักษณ์แรก (signifier) ควรจะเรียกว่า form คำที่
สองคือ "ตัวหมายถึง" (signified) ควรจะเรียกว่า content และคำที่สามนั้นควรเรียกว่า myth

Myth จะมีคุณสมบัติสำคัญ 2 ประการ คือ ลักษณะที่เป็นพลวัตของ myth (dynamism) ความหมายในระดับสองที่เป็น myth นั้นจะเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเพื่อตอบรับกับความต้องการของคนบางกลุ่มหรือความต้องการทางวัฒนธรรม และคุณสมบัติอีกประการหนึ่งของ myth คือ ที่ใดมี myth ที่นั่นก็จะมี counter-myth ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมย่อยๆ อยู่เสมอ

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาของ Barthes มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์มายาคติ (Myth) ของสื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งเป็นความหมายในลำดับขั้นที่สองที่ถูกประกอบสร้างผ่านสื่อภาพยนตร์

6. การทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ศึกษาเรื่องการสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์เรื่องจริง ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมายได้แก่ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์เรื่องจริง เกิดจากจุดมุ่งหมายการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงและเพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" สำหรับวิธีการประกอบสร้างเพื่อให้ดูเหมือนจริงนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่างๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง การสร้างความเกี่ยวพันกับผู้ชมโดยตรง ฉาก และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ส่วนวิธีการสร้างเพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" นั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่างๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในหลายมิติ แก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น พบว่ามี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายเกิดจากการรื้อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่ ความหมายที่เกิดจากการรื้อความหมายเดิมบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน

ส่วนการรับรู้ความหมายของผู้รับสารนั้น ศึกษาเปรียบเทียบจากกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรง และกลุ่มที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ พบว่า กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยการปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ส่วนกลุ่มที่มีประสบการณ์ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ จะถอดรหัสด้วยมุมมองที่หลากหลายมีทั้ง เห็นด้วย ตอรองและปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งความแตกต่างของการถอดรหัสนี้เป็นผลมาจากการที่ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มถูกประกอบสร้างความหมายมาจากโลกเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน

ชลธิชา ทุมกานนท์ (2551) ศึกษาภาพสะท้อนทางสังคมไทยระหว่าง พ.ศ. 2470-2540 ผ่านภาพยนตร์ไทย โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาประวัติความเป็นมา วิวัฒนาการของภาพยนตร์ไทยและเหตุการณ์ประวัติศาสตร์จากภาพยนตร์ไทย โดยผู้วิจัยได้นำภาพยนตร์บางเรื่องมาวิเคราะห์ถึงเรื่องราว

สาระที่สัมพันธ์เชื่อมโยงกับสภาพสังคม เศรษฐกิจ การเมือง รวมทั้งวิถีชีวิตของผู้คนในยุคหนึ่งๆ เช่น (ก) ภาพยนตร์เรื่องหลงทางที่ฉายในปี พ.ศ. 2475 สะท้อนสภาพสังคมเกษตรกรรมที่ผลิตข้าวเป็นสินค้าส่งออก (ข) ภาพยนตร์เรื่องเลือดทหารไทย ฉายเมื่อ พ.ศ. 2477 สะท้อนถึงความสามัคคี ความเข้มแข็งของกองทัพไทยภายใต้การนำของพันตรีหลวงพิบูลสงคราม (ค) ภาพยนตร์เรื่องบ้านไร่นาเรา ฉายเมื่อ พ.ศ. 2485 เป็นภาพยนตร์ที่รัฐบาลสร้างขึ้นโดยนโยบายของรัฐบาลมาเป็นบทรสเสนาสู่ประชาชน (ง) ภาพยนตร์เรื่องสุภาพบุรุษเสือไทย ฉายเมื่อ พ.ศ. 2492 นำเรื่องราวของเสือมานำเสนอสู่สายตาประชาชน (จ) ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งต่อเจ็ดและเรื่องไฟเย็น เป็นภาพยนตร์ต่อต้านการเผยแพร่ลัทธิคอมมิวนิสต์ที่เกิดขึ้นกับประเทศไทย (ฉ) ภาพยนตร์เรื่อง มนต์รักลูกทุ่ง ฉายเมื่อ พ.ศ. 2513 ที่สะท้อนให้เห็นว่า ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่เพลงลูกทุ่งได้รับความนิยมสูงสุด (ช) ภาพยนตร์เรื่องเทพเจ้าบางปูน ฉายเมื่อ พ.ศ. 2523 นำเสนอเรื่องความเชื่อเกี่ยวกับเจ้าพ่อ

ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551) ศึกษาความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย : ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่องหมากเตะโลกตะลึง ผลการศึกษาพบว่า ในระดับของการเข้ารหัส "ความเป็นลาว" ในตัวบทภาพยนตร์นั้น ภายใต้องค์ประกอบของแก่นเรื่อง/โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเทคนิคภาพยนตร์ ความหมายของความเป็นลาวได้ถูกผลิตผ่านจุดยืนของ "คนไทยส่วนกลาง" ที่สร้างให้ลาว "กลายเป็น" ตัวตลกกล่าหลัง ด้อยพัฒนา ต้องพึ่งพิงทุนไทย (ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและความรู้) และเป็นพลเมืองชายขอบของสังคมโลก ความหมายดังกล่าวถูกนำมาผลิตและผลิตซ้ำเพื่อสร้างความชอบธรรมในการยืนยันว่า "ไทยอยู่เหนือลาว" มาโดยตลอด อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการแก้ไขชื่อเรียกและสัญลักษณ์ของ "ลาว" ออกไปจากภาพยนตร์แล้วก็ตาม แต่ความหมายหลัก (Dominant meaning) ก็ยังคงถูกรักษาไว้เหมือนเดิม

สำหรับในแง่ของการถอดรหัส "ความเป็นลาว" นั้น งานวิจัยชิ้นนี้จำแนกกลุ่มตัวอย่างผู้ชมเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก ได้แก่ กลุ่มคนลาวซึ่งมีทั้งที่อยู่ในประเทศลาวและกลุ่มที่เดินทางมาพำนักในประเทศไทย จากการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์จะลึกพบว่า การถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างหลากหลาย (Polysemy) ทั้งในกรณีของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเจ้าหน้าที่รัฐหรืออยู่ใกล้ศูนย์กลางอำนาจรัฐ (เช่น ผู้รับสารในเวียงจันทร์) มีแนวโน้มที่จะต่อรอง/ต่อต้านชุดรหัสอุดมการณ์ "ความเป็นลาว" ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างประชาชนลาวทั่วไปที่อยู่ไกลศูนย์กลางดังกล่าว (เช่น ผู้รับสารนอกเขตเมืองหลวงหรือชนชั้นแรงงานลาวที่มาทำงานในเมืองไทย) จะมีระดับการต่อรอง/ต่อต้านชุดความหมายดังกล่าวน้อยกว่า หรือแม้แต่ยอมรับภาพตัวแทน "ความเป็นลาว" ที่ถูกผลิตผ่านภาพยนตร์

ส่วนกรณีของผู้ชมคนไทย หากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มีประสบการณ์ตรง (Direct experience) เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมลาว จะมีแนวโน้มเห็นด้วยและยอมรับอัตลักษณ์ "ความ

เป็นลาว" ที่ถูกประกอบสร้างที่ผ่านภาพยนตร์ แต่หากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง พบว่า มีลักษณะการถอดรหัสที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป ใน ขณะเดียวกัน งานวิจัยชิ้นนี้ยังชี้ให้เห็นว่า สำหรับกลุ่มตัวอย่างคนไทยอีสานซึ่งมีความใกล้ชิด ทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม จะมีลักษณะการถอดรหัสที่ "ก้ำกึ่ง" (In-between) ระหว่าง จุดยืนในอัตลักษณ์ "ความเป็นไทย" และ "ความเป็นลาว" ข้อสรุปที่ได้จากงานวิจัยชิ้นนี้ยังพบอีกว่า ในขณะที่สื่อบันเทิงไทยทำหน้าที่ผลิตสัญลักษณ์และความหมายของ "ความเป็นลาว" อยู่ นั่น แม้ชุด ความหมายในเชิงการดูถูกนี้จะไม่นำไปสู่ความขัดแย้งที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพอย่างเป็น รูปธรรม แต่อุดมการณ์ดังกล่าวได้นำไปสู่การกดทับ "อัตลักษณ์ความเป็นลาว" รวมถึงการรักษา ความรู้สึกไม่ไว้ใจในความสัมพันธ์ไทย-ลาว

ตรีเดช ไชยหา (2552) ศึกษาการนำเสนอภาพตัวแทน "พม่า" ในภาพยนตร์ไทย พบว่า ภาพ ตัวแสดงกลุ่มกะเหรี่ยง กลุ่มแม่ทัพ-นายกอง และกลุ่มนักรบ มีลักษณะอยู่ในวัยผู้ใหญ่ ใบหน้าคมเข้ม ไร้หนวด ผอมยาว นิสัยใจคอคับแคบ โหดเหี้ยม พุดจาแข็งกร้าว แต่งกายด้วยเสื้อผ้าหน้าติดกระดุม แขนสามส่วน ส่วนกลุ่มข้าราชการบริพารและกลุ่มไพร่ราษฎรส่วนใหญ่ที่พบจะเป็นเพศหญิง วัยสาวรุ่น ใบหน้าเรียวเล็ก เก๋งามผอมยาวมวยสูง นิสัยใจคอกว้างขวาง สุขุม พุดจาอ่อนหวาน แต่งกายด้วย ผ้าถุง สวมเสื้อแขนยาวแบบบางทับ ลักษณะภายนอกส่วนใหญ่ของตัวแสดง "พม่า" สัมพันธ์ไปใน ทิศทางเดียวกับลักษณะทางพฤกษศาสตร์ สามารถเข้าใจและแยกแยะได้ในทันทีว่าเป็นภาพ ตัวแทนกลุ่มคนฝ่ายใด ซึ่งผลการศึกษาส่วนใหญ่ ตัวแสดง "พม่า" ถูกนำเสนอในแบบฉบับของผู้ร้าย ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพตัวแทน "พม่า" ที่มีการผลิตซ้ำจากยุคแรกเริ่มอุตสาหกรรมจนถึงปัจจุบัน

อภิวี คอทอง (2552) ศึกษาภาพตัวแทนความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่นำเสนอ ผ่านภาพยนตร์ไทย โดยศึกษาจากภาพยนตร์ไทยประเภท ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ที่ถูกนำฉาย ในช่วงระหว่าง พ.ศ. 2545 – 2551 พบว่า (ก) การแสดงบทบาทของสมาชิกในครอบครัว ภาพยนตร์ นำเสนอภาพของภรรยา/ แม่ที่มีบทบาทหรือมีส่วนร่วมในการทำงานหาเลี้ยงครอบครัวมากขึ้น แต่ก็ ยังไม่ละทิ้งการนำเสนอภาพบทบาทสามี/ พ่อ ในการเป็นผู้นำครอบครัวและมีบทบาทสำคัญในการ ทำงานหารายได้ ซึ่งเป็นการสนับสนุนและตอกย้ำรูปแบบภาพตัวแทนความสัมพันธ์ในครอบครัวการ คงอยู่ของโครงสร้างชายเป็นใหญ่ในครอบครัวไทยที่มีมาแต่อดีต (ข) ลักษณะความขัดแย้งของ สมาชิกในครอบครัว โดยปัญหาที่ปรากฏมี 2 ลักษณะ คือ ปัญหาสภาพเศรษฐกิจสังคมภายนอกที่ ส่งผลต่อครอบครัวและปัญหาที่เกิดขึ้นภายในครอบครัว (ค) องค์ประกอบสำคัญในการสร้าง ความสัมพันธ์ในครอบครัว คือ การแสดงออกทางความรักและความเข้าใจซึ่งกันและกัน

อัษฎมณี ภักดีมวฺลชน (2552) ศึกษาการสื่อสารภาพตัวแทนของคุชชายในภาพยนตร์ไทย : ศึกษากรณี ภาพยนตร์เรื่อง “น.ช.นักโทษชาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องดังกล่าวสร้างภาพตัวแทนของคุชอย่างไรผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงกับที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ ถอดรหัสภาพตัวแทนของคุชที่ผ่านสื่อภาพยนตร์เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ผู้วิจัยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารและทฤษฎีว่าด้วยอำนาจของมิเชล ฟูโกต์ เป็นแกนหลักของการวิจัย และใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยทบทวนสมรสกับการวิเคราะห์ผู้รับสาร ผลการวิจัยพบว่า ภาพตัวแทนของคุชแบ่งได้เป็น 9 ลักษณะ อันเป็นไปตามวาทกรรมหลักของการจัดระเบียบวินัยตามหลักทฤษฎีทวิภาค ส่วนกลยุทธ์ด้านภาษาที่ใช้ในการสร้างความสมจริง ได้แก่ (ก) การใช้คนจริงๆ เข้าไปแสดง (ข) การสร้างตัวละครนักโทษแบบภาพสกริปต์เหมารวม (ค) การใช้กลวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ แล้วดูเหมือนจริง (ง) การนำกลวิธีการสร้างมาจากสารคดีเรื่อง “คุช” ชีวิตในพันธนาการ และ(จ) การใช้วิธีการจับภาพในรูปแบบต่างๆ เหมือนกล้องมีอำนาจในการสร้างความหมาย

ส่วนการวิเคราะห์ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ได้แก่ พหุทัศนะในฐานะของผู้ใช้อำนาจ นักโทษ ในฐานะของผู้ถูกใช้อำนาจ และผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อภาพยนตร์ พบว่า ผู้รับสารทุกกลุ่มรับรู้ถึงนักโทษโดยการมองผ่านสายตาของตัวละครเอกที่เป็นนักโทษชายออกไป ส่วนการตีความผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง พหุทัศนะ (ผู้คุม) ตีความตามประสบการณ์ตรงในฐานะของผู้ใช้อำนาจ ส่วนผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อตีความตามที่ภาพยนตร์นำเสนอ และในส่วนของของการสร้างความหมาย ทุกกลุ่มจะมีการสร้างความหมายตีความตามที่ภาพยนตร์นำเสนอ และในส่วนของของการสร้างความหมาย ทุกกลุ่มจะมีการสร้างความหมายตามวาทกรรมหลักของคุช คือ คุชเป็นพื้นที่ที่ฟื้นฟูพฤติกรรมเสียและคุชเป็นพื้นที่ที่มีการจัดระเบียบของคุช

สยาม เจริญอินทร์พรหม (2553) ศึกษา การเล่าเรื่อง อารมณ์ขันและบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย โดยศึกษาจากภาพยนตร์ตลกไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 – 2552 ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยมีลักษณะตรงไปตรงมาและเรียบง่าย เน้นมุขตลกที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะ อารมณ์ขันในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยมีหลากหลายรูปแบบ โดยมีเงื่อนไขสำคัญ คือ ง่าย ไม่ต้องคิดมาก สามารถตลกได้ทันที บริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยมีหลากหลายประเด็น เช่น เพศสภาวะ ค่านิยมของสังคม และวิถีการดำเนินชีวิต สถาบันทางศาสนา ความขัดแย้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม สถานภาพของคนชนบทในสังคมเมืองและท้องถิ่นนิยม ทั้งนี้ ภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยได้นำเอาสถานการณ์หรือเหตุการณ์ในสังคมมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อเป็นการบันทึกทางสังคมในรูปแบบที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ตั้งใจและไม่ตั้งใจ

งานวิจัยทั้งหมดที่บทวนข้างต้นเป็นงานที่ศึกษาการประกอบสร้างทั้งความหมายและภาพตัวแทนในภาพยนตร์ เช่น การประกอบสร้าง "ความเป็นลาว" "ความสัมพันธ์ในครอบครัว" "คนคุก" รวมถึงภาพสะท้อนสังคมที่น่าเสนอผ่านภาพยนตร์ แต่สิ่งที่ยังขาดหายไป คือ การประกอบสร้างความหมาย "สื่อพื้นบ้าน" ผ่านสื่อภาพยนตร์ ความน่าสนใจของงานวิจัยชิ้นนี้อยู่ที่เนื่องจาก "สื่อพื้นบ้าน" เป็นสื่อของชาวบ้านซึ่งมีข้อจำกัดในด้านความครอบคลุมของพื้นที่ในขณะที่สื่อภาพยนตร์นั้นสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ครอบคลุมพื้นที่มากกว่า แต่เนื่องจากสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อของชนชั้นกลาง ซึ่งผู้วิจัยมีจุดยืนในแง่ของการหนุนช่วยกันระหว่างสื่อพื้นบ้านกับสื่อมวลชน สื่อมวลชนดำรงอยู่ได้เพราะส่วนหนึ่งหยิบยืมเนื้อหาจากสื่อพื้นบ้าน ในขณะเดียวกันสื่อพื้นบ้านจะดำรงอยู่ได้ ต้องอาศัยการหนุนช่วยจากสื่อมวลชนเช่นเดียวกัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจการประกอบสร้าง "สื่อพื้นบ้าน" ในภาพยนตร์ว่าเป็นการหนุนช่วยหรือบั่นทอนการดำรงอยู่ของสื่อพื้นบ้านอันจะนำไปสู่การสืบทอดสื่อพื้นบ้านให้ดำรงอยู่ต่อไป

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง "โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและการถอดรหัสผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย" เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed method) โดยผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิเคราะห์หัตถ์ภาพยนตร์ (Textual Analysis) ในประเด็นโครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในภาพยนตร์ ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาผู้รับสาร (Audience Analysis) ในประเด็นการถอดรหัสผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย

การวิจัยเชิงคุณภาพ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์หัตถ์ภาพยนตร์ (Text) โดยผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์แบบเจาะจง (Purposive sampling) ดังนี้

- (ก) ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ได้รับการออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2466 - 2555 และมีรายชื่ออยู่ในสารานุกรมเสรี วิกีพีเดียเท่านั้น โดยผู้วิจัยจะเลือกโดยพิจารณาจากชื่อเรื่องเป็นอันดับแรก ซึ่งในเบื้องต้นพบรายชื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยคาดว่าเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านจำนวน 16 เรื่อง
- (ข) จากนั้นผู้วิจัยส่งชื่อวีซีดีรายชื่อภาพยนตร์ดังกล่าวจำนวน 16 เรื่อง เพื่อนำมาตรวจสอบในเบื้องต้นว่าเกี่ยวข้องกับสื่อการแสดงพื้นบ้านหรือไม่
- (ค) ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยจะชมภาพยนตร์และลงข้อมูลตามแบบวิเคราะห์เนื้อหาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวคิดโครงการสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยการรวบรวมภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาหลักหรือประเด็นหลักเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน โดยพิจารณาจากชื่อเรื่องที่ปรากฏในสารานุกรมเสรี วิกีพีเดียตั้งแต่ปี พ.ศ. 2466 - 2556 เบื้องต้น ผู้วิจัยค้นพบรายชื่อที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านจำนวน 16 เรื่อง ดังนี้

ปี พ.ศ.	ชื่อ ภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ	ชื่อนักแสดง
2554	คนไขน	ศรันยู วงศ์ กระจ่าง	นิรุติ ศิริจรรยา, สรพงศ์ ชาตรี, พิมลรัตน์ พิศลบุนทร, นันทรัตน์ เขาวราชบุรี, อภิญา รุ่งพิทักษ์มานะ, ขจรพงศ์ พรพิสุทธิ
2550	เปิงมาง กลองผี หนังมนุษย์	ณัฐพิระ ชม ศรี และสรัญญา น้อยไทย	วรนุช วงษ์สวรรค์, เขตต์ ฐานทัพ, สนธยา ชิตมณี, พิศาล อัครเศรณี, อนุสรณ เดชปัญญา, สุคนธรา เกิดนิมิตร, ชลฎ ณ สงขลา, เชษฐ สไมล์บัฟฟาโล, วัช ศรีทอง (แซมปีเปิงมาง รายการคุณพระช่วย), ทินภัทร บำเพ็ญ
	โปงลาง สะตัง ลำ ซิงสายหน้า	ฤกษ์ชัย พวง เพชร	โปงลางสะออน, กวี ดันจรรักษ์, ค่อม ชวนชื่น, โก๊ะตี๋ อารามบอย
2547	ครูแก	อนุกุล จา โรทก	ภาณุ สุวรรณ, ปรางทอง ชัยธรรม, จตุรงค์ โกลิมาศ, สุวัจชัย สุทธิมา, ประ เคียง ระฆังทอง, สุกัญญา คงคาวงศ์
	ไหมโรง	อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์	อนุชิต สพันธุ์พงษ์, อาระตี ดันมหาพราน, อดุลย์ ดุลยรัตน์, พงษ์พัฒน์ วชิ รบรรจง, สุเมธ องอาจ, ภูวฤทธิ์ พุ่มพวง
2538	หมอลำปิ่น โหด	ศักดิ์มรกต	สรพงศ์ ชาตรี, เฉลิมพล มาลาคำ, สรัญญา สัมพันธ์สุวรรณ, พรทิพย์ ไสระเวช
2537	นักเลง กลองยาว	-	พินนา ฤทธิไกร, พัชวีร์ สุขศิลป์
	ลำซิ่ง นักเลงปิ่น	ศักดิ์มรกต	-
	แว่วเสียง แคน	เด่นชัย จันทร์พันธ์	เอกชัย ศรีวิชัย, เฉลิมพล มาลาคำ, ทวรรณีย์ ศรีวิจิตร, วิลาวัณย์ แผลมหลัก เซาว์, ไกรสร เรืองศรี, ดารีกี กันตริมิตร
2537	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน	ศักดิ์มรกต	เฉลิมพล มาลาคำ, ทวรรณีย์ ศรีวิจิตร, มนต์ชนก ไกรมย์
2536	ลำเพลิน เพลงรัก	ศักดิ์มรกต	บิณฑ์ บันลือฤทธิ์, เฉลิมพล มาลาคำ
	เสียงแคน ดอกคูณ	เด่นชัย จันทร์พันธ์	บิณฑ์ บันลือฤทธิ์, ธิดา ชีวรัตน์, ศิริพร อำไพพงศ์, ไกรสร เรืองศรี
2535	โป้ง โป้ง ซิง	อรนุช ลาด พินนา	บิณฑ์ บันลือฤทธิ์, พินนา ฤทธิไกร, จตุรภัษ เทพยปฏิพันธ์, ทอง ธาตรี

2531	ซอสสาม สาย	พิศาล อัคร เศรณี	ยุรนันท์ ภมรมนตรี, สิ้นจัย หงษ์ไทย, สุริยา เยาวสังข์, การันต์ กิตติราช, อภิรติ ภวภูตานนท์, ส. อาสนจินดา
2525	ลำตัดรำ ตะ	จรัญ พรหม รังสี	ทูน หิรัญทรัพย์, ฤทัยรัตน์ อมตวานิชย์, พยัคฆ์ งามวาทีน, ชนาภา นุตาคม, จุ่มจิม เข้มเล็ก, เทพ เทียนชัย, บุปผา สายชล, ปทุมวดี ไสยาพรรณ
2517	ดอกคูณ เสียงแคน	เนรมิต	สมบัติ เมทะนี, เพชรา เขาวราชบุรี, สุริยา, กรรณิการ์, ประจวบ, ชุมพร

**ภาพยนตร์ไทยที่มีชื่อเรื่องเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน จำแนกตามปี พ.ศ. ที่ภาพยนตร์ออก
ฉายในโรงภาพยนตร์ที่ปรากฏอยู่ในสารานุกรมวิกิพีเดีย**

หลังจากนั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสั่งซื้อภาพยนตร์ตามรายชื่อด้านบนจากร้านค้าที่เปิดบริการผ่านหน้าเว็บไซต์ แต่เนื่องจากภาพยนตร์หลายเรื่องเป็นภาพยนตร์เก่า จึงทำให้ไม่สามารถซื้อภาพยนตร์ได้ครบตามจำนวนที่ต้องการ ผู้วิจัยสามารถสั่งซื้อภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านมาได้ทั้งหมด 10 เรื่อง ดังรายละเอียดด้านล่าง

ปี พ.ศ.	ชื่อ ภาพยนตร์	ชื่อผู้กำกับ	ชื่อนักแสดง
2554	คนโขน	ศรัณยู วงศ์ กระจ่าง	นิรุติดี ศิริจรรยา, สรพงศ์ ชาตรี, พิมลรัตน์ พิศลยบุตร, นันทวัฒน์ เขาวราชบุรี, อภิญา รุ่งพิทักษ์มานะ, ขจรพงศ์ พรพิสุทธิ
2550	เปิงมาง กลองผี หนังมนุษย์	ณัฐพีระ ชม ศรี และสรัญญา น้อยไทย	วรรณุช วงษ์สุวรรณ, เขตต์ ฐานทัพ, สนธยา ชิตมณี, พิศาล อัครเศรณี, อนุสรณ เดชะปัญญา, สุคนธวา เกิดนิมิตร, ชลภัฏ ณ สงขลา, เชษฐ สไมล์บัฟฟาโล, วัช ศรีทอง (แชมป์เปิงมาง รายการคุณพระช่วย), ทินภัทร บำเพ็ญ
2547	ครูแก	อนุกุล จา โรทก	ภาณุ สุวรรณโณ, ปรางทอง ชัยธรรม, จตุรงค์ โกธิมาศ, สุวัจชัย สุทธิมา, ประ เคียง ระฆังทอง, สุกัญญา คงดวงค์
	ไหมโรง	อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์	อนุชิต สพันธุ์พงษ์, อวระดี ต้นมหาพราน, อดุลย์ ดุลยรัตน์, พงษ์พัฒน์ วิ รบรรจง, สุเมธ องอาจ, ภาณุฤทธิ์ พุ่มพวง
2544	ท่อนแขน นางรำ	-	-
2537	หมอลำฟ่อ ลูกอ่อน	ศักดิ์มรกต	เฉลิมพล มาลาคำ, ทรรคนิย์ ศรีพิจิตร, มนต์ชนก ไกรมย์
2536	ลำเพลิน	ศักดิ์มรกต	ปิณฑ์ บันลือฤทธิ์, เฉลิมพล มาลาคำ

	เพลงรัก		
2531	ชอสาม สาย	พิศาล อัคร เศรณี	ยุรนันท์ ภมรมนตรี, สิ้นจัย หงษ์ไทย, สุริยา เยาวสังข์, การ์นต์ กิตติราช, อภิรดี ภาณุตานนท์, ส. อาสนจินดา
2525	ลำตัดรำ เตะ	จรัญ พรหม รังสี	ทูน หิรัญทรัพย์, ฤทัยรัตน์ อมตวานิชย์, พยัคฆ์ งามวาทีน, ชนาภา นุตาคม, จุ่มจิม เข้มเล็ก, เทพ เทียนชัย, บุญผา สายชล, ปทุมวดี โสภาพรรณ
2517	ดอกคูณ เสียงแคน	เนรมิต	สมบัติ เมทะนี, เพชรา เขาวราชกูร์, สุริยา, กรรณิการ์, ประจวบ, ชุมพร

**ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน จำแนกตามปี พ.ศ. ที่ภาพยนตร์ออก
ฉายในโรงภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์**

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. สื่อวีดิทัศน์ (VCD) ที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านจำนวน 10 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลของ
บทภาพยนตร์และวิเคราะห์ผู้รับสาร
2. แบบบันทึกวิเคราะห์เนื้อหาที่ผู้วิจัยพัฒนามาจากแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นหลัก

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามแนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ดังนี้

การวิเคราะห์ตัวบท (Text) หรือ "ภาพยนตร์" ใช้ทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทาง
สังคม แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ อันได้แก่ องค์ประกอบของเรื่องเล่า (ตัวละคร โครงเรื่อง แก่น
เรื่อง ช่วงเวลา สถานที่ ฉาก เครื่องแต่งกาย ปมขัดแย้ง) และตรรกะภายในเรื่องเล่า (พัฒนาการของ
เรื่องเล่าและจุดยืนของผู้เล่า)

การวิจัยเชิงปริมาณ

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงปริมาณในการศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสาร (Audience)
โดยผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การเลือกประชากรที่เป็นผู้รับสาร ผู้วิจัยเลือกผู้รับสารทั้งที่มีประสบการณ์ตรงกับสื่อการแสดง
พื้นบ้านและผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยกำหนดผู้รับสารที่อายุ
ตั้งแต่ 20 ปี ขึ้นไปที่อาศัยอยู่ในภูมิภาคต่างๆของประเทศไทย

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้สูตรของทาโร ยามาเน ที่ความคลาดเคลื่อน 5% ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งเก็บข้อมูลกระจายตามภูมิภาค ได้แก่ ภาคกลางซึ่งรวมภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ ภาคละ 100 คน โดยมีผู้ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ภายหลังจากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องและความหมายเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ถูกประกอบสร้างผ่านสื่อภาพยนตร์ และนำความหมายที่ถูกประกอบสร้างนั้นมาพัฒนาเป็นแบบสอบถามเพื่อวัดการถอดรหัสของผู้รับสาร ซึ่งการถอดรหัสของผู้รับสาร ผู้วิจัยวัดจากการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านตามความหมายที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ตามองค์ประกอบการสื่อสาร คือ (ก) ด้านศิลปิน (ข) เนื้อหา (ค) ช่องทางวาระโอกาสและพื้นที่แสดง (ง) ผู้รับสาร และ(จ) บทบาทหน้าที่ โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ตอนที่ 3 ประสบการณ์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านการชมภาพยนตร์

ตอนที่ 4 การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน

การตรวจสอบข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบข้อมูลโดยให้ผู้เชี่ยวชาญให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องมือในการเก็บและวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ทั้งนักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์และนักวิชาการเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน เพื่อให้เกิดความแม่นยำและถูกต้องในการใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์การถอดรหัสของผู้รับสาร ดำเนินการดังนี้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience analysis) ว่าผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายจากการประกอบสร้างของภาพยนตร์ออกมาในลักษณะใด ได้แก่

- จุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารต้องการ (Dominant-hegemonic position) คือ การที่ผู้รับสารรับรู้และเห็นด้วยกับที่ผู้ส่งสาร "สื่อ" ออกมา

- จุดยืนที่ผู้รับสารต่อรองความหมายใหม่ (Negotiated position) คือ การที่ผู้รับสารต่อรองความหมายของรายละเอียดปลีกย่อย เช่น "ยอมรับว่าเห็นด้วยกับผู้ส่งสาร แต่....."
- จุดยืนที่ผู้รับสารตีความคัดค้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Oppositional position) คือ การที่ผู้รับสารปฏิเสธสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ "สื่อ" ออกมา

การนำเสนอข้อมูล

ส่วนแรกเป็นการนำเสนอข้อค้นพบที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ในด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องและการเข้ารหัสภาพยนตร์โดยนำเสนอข้อมูลในเชิงพรรณนา ส่วนที่สองเป็นการวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายผ่านการรับรู้ความหมายสื่อการแสดงพื้นที่บ้านที่ถูกประกอบสร้างผ่านสื่อภาพยนตร์ไทยโดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของตารางโดยใช้ทั้งสถิติพรรณนาและสถิติอ้างอิงในการอธิบาย

ตัวอย่างเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบวิเคราะห์ภาพยนตร์

1. องค์ประกอบของเรื่องเล่า

เรื่อง	ตัวละคร (ประเภท/ วิธีการ สร้างตัว ละคร	โครงเรื่อง (Plot)	แก่นเรื่อง (Theme)	ช่วงเวลา	เครื่องแต่ง กาย	ปมขัดแย้ง

2. ตระกาะภายในเรื่องเล่า

(2.1) พัฒนาการของเรื่อง

(ก) ตามแนวคิดของ Freytag

เรื่อง	Exposition	Incidental moment	Turning point	Falling action	Climax	Resolution/closure

(ข) ตามแนวคิดของ Todorov

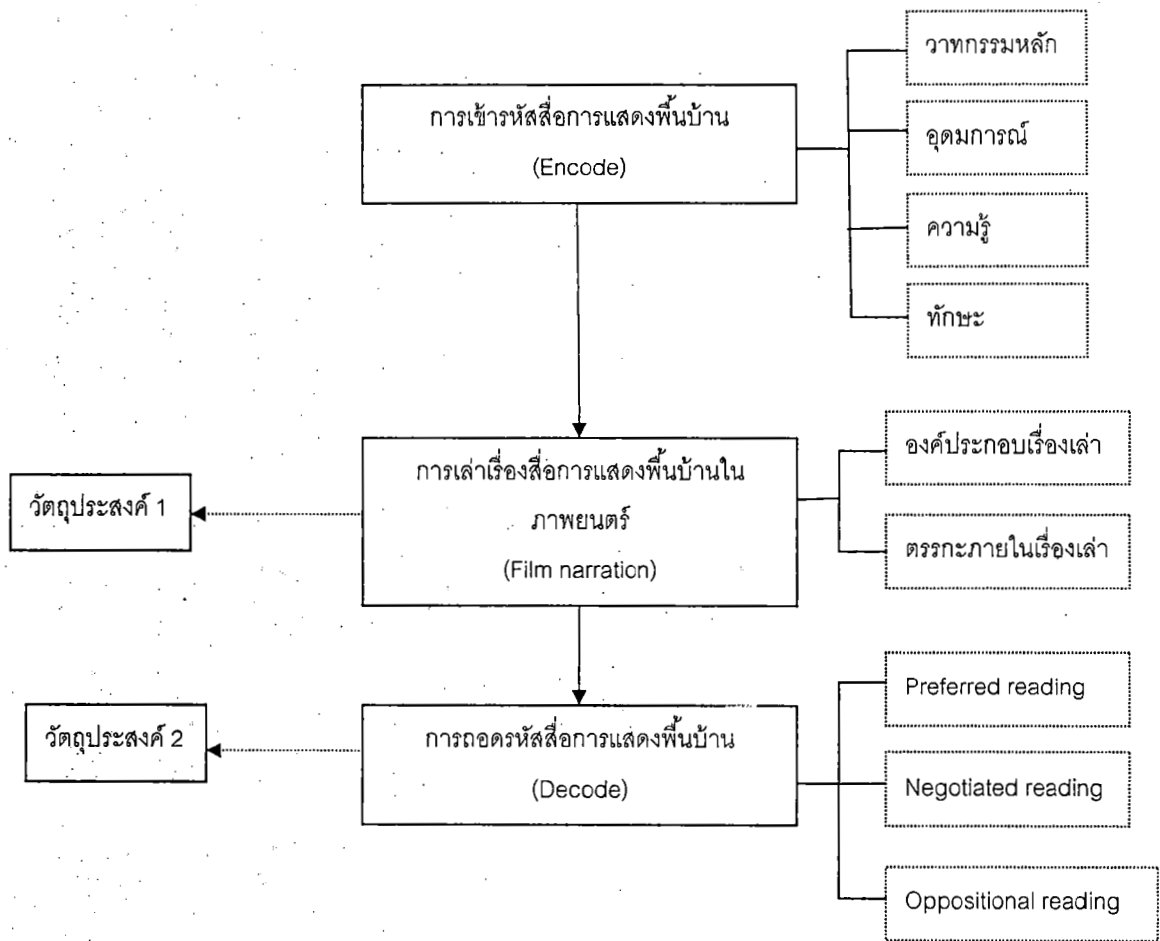
เรื่อง	Equilibrium	Disruption	Equalizing	New Equilibrium

3. จุดยืนของผู้เล่า

เรื่อง	บุรุษที่ 1	บุรุษที่ 3	มุมมองเป็นกลาง	ผู้รอบรู้

มายาคติ (ความหมายที่ 2).....

กรอบแนวคิดการศึกษา



บทที่ 4

โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย

บทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทยที่เป็นการประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านสายตาของคนนอกซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ รวมถึงผู้ที่มีส่วนการในผลิตภาพยนตร์ ตามแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์
2. แก่นเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก
3. ตัวละคร
4. ปมขัดแย้ง หรือ Conflict เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร
5. ฉาก
6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง
 - การเริ่มเรื่อง (Exposition)
 - Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น
 - จุดหักเหของเรื่อง (Turning point)
 - Falling action
 - Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร
 - ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เจื่อนำหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด

ดอกคูณเสียงแคน (2517)

ข้อมูลพื้นฐาน

นำแสดงโดย สมบัติ เมทะนี, เพ็ชรา เขาพระราชภรณ์, สุรียา, กรรณิการ์, ประจวบ, ชุมพร

กำกับภาพยนตร์โดย เนรมิต

ปีที่ออกฉาย 2517

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ - ดอกคูณเสียงแคนเป็นเรื่องราวการต่อสู้ชีวิตของสองหนุ่มสาว คือ แคนและดอกคูณแต่ในที่สุดทั้งคู่ก็ต้องพ่ายแพ้แก่โชคชะตา ภาพยนตร์เล่าเรื่องของดอกคูณ ที่ต้องกำพร้าพ่อแต่เล็กเพราะถูกโจรฆ่าตาย พ่อของแคนและทิพย์ที่เป็นเจ้าของคณะหมอลำจึงรับเด็กทั้งสองเป็นบุตรบุญธรรม จนเด็กทั้งสองโตเป็นหนุ่มสาว คำนวน (น้องชายดอกคูณ) ได้ไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ โดยมีสงเคราะห์หนุ่มเมืองกรุงที่ชอบดอกคูณเป็นผู้อุปการะ ส่วนที่เหลือทั้งดอกคูณ แคน และทิพย์ก็ช่วยพ่อยึดอาชีพหมอลำเลี้ยงชีพ โดยแคนและดอกคูณรักกัน และแคนอยู่ระหว่างการทอฆานนาคเพื่อเตรียมตัวออกบวช

วันหนึ่งขณะที่คณะของหมอลำไปแสดงต่างถิ่น ถูกโจรลักปล้น โจรยิงพ่อคั้น พ่อของแคนเสียชีวิต แคนจึงยิงหัวหน้าโจรเสียชีวิตเช่นกัน แคน ดอกคูณและเหม่งจึงต้องหนีมากรุงเทพฯ แคนได้งานชกมวยด้วยความช่วยเหลือของราตรี สาวหมอนวดข้างห้องเช่า แต่โดนชกจนประสาธาตาและสมองได้รับความกระทบกระเทือนต้องใช้เงินผ่าตัดจำนวนมาก ราตรีจึงแนะนำให้ดอกคูณขายตัวเพื่อหาเงินมาเป็นค่าผ่าตัด ดอกคูณตกลงแต่มีเงื่อนไขว่าขอรับเงินไปก่อน ในขณะที่เดียวกันก็ตกปากรับคำที่จะแต่งงานกับสงเคราะห์ เพราะต้องการหาคนมาช่วยส่งเสียค่าเล่าเรียนให้น้องชายเรียนจนจบ

แคนเสียใจมากกลับบ้านไปพบว่าบ้านถูกยึดจากการที่พ่อนำบ้านไปจำนองเพื่อกู้เงินมาส่งคำนวนเรียน พี่ชายแขนขาดเพราะโจรมาปล้น จึงต้องพาแม่ตาบอดไปเร่ร้องเพลงหมอลำแลกเงิน แคนจึงบุกไปยิงนายแสงทองเพื่อนำบ้านมาคืนแม่ และบุกไปฆ่าโจรเพื่อแก้แค้นให้พ่อและพี่ชาย และรับเป็นหัวหน้าของโจรนั้นเสียเอง

วันหนึ่ง ครอบครัวของสงเคราะห์จับได้ว่าดอกคูณไม่ใช่ลูกคนรวย แต่เป็นสาวขายตัว ดอกคูณจึงหนีกลับบ้านนอกมาพบแคน ตำรวจตามล่าแคนและดอกคูณ ทั้งสองยอมตาย ณ ลานดอกคูณ โดยก่อนตายแคนได้ส่งเสียคำนวนให้บวชแทนตนเพื่อให้แม่ได้มีโอกาสเกาะชายผ้าเหลืองขึ้นสวรรค์

2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก –มนุษย์ไม่สามารถหลีกเลี่ยงโชคชะตาหรือกรรมของตนเองได้พ้น

3. ตัวละคร

- แคน หม่อมหมอลำ ใจร้อน รักความยุติธรรม ต้องการรับผิดชอบดูแลคนในครอบครัวให้มีความสุข แต่โชคชะตากลับแก้ง ทำให้ต้องมาทวงคืนความยุติธรรมด้วยตนเอง ด้วยการหนีบปืนขึ้นมาจากทั้งเจ้าหน้าที่และโจรที่ฆ่าพ่อและโจรที่ปล้นบ้าน จนสุดท้ายถูกตำรวจจับตาย
- ดอกคูณ – เด็กกำพร้าที่ได้รับการอุปการะจากหัวหน้าคณะหมอลำโดยรับเป็นลูกบุญธรรม ช่วยพ่อหาเลี้ยงครอบครัวด้วยการเป็นหมอลำในคณะของพ่อ เป็นคนสวย รักน้อง รักครอบครัว และมีความรักแท้ต่อแคนจนต้องเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อช่วยให้น้องได้เรียนจนจบ และเสียสละตัวเพื่อหาเงินมารักษาแคน ด้วยความรักที่มีต่อแคน จึงยินดีที่จะตายพร้อมแคน
- สงเคราะห์ – หม่อมเมืองกรุงที่ตกหลุมรักสาวหมอลำอย่างดอกคูณ และยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ดอกคูณมีความสุข ทั้งรับน้องชายของดอกคูณ คือ คำรณมาอุปการะส่งเสียให้เรียน และคอยช่วยเหลือดอกคูณยามเดือดร้อน
- คำรณ – เด็กกำพร้าที่ได้รับการอุปการะจากหัวหน้าคณะหมอลำโดยรับเป็นลูกบุญธรรม แต่ไม่ต้องยึดอาชีพหมอลำ เป็นคนเดียวในครอบครัวที่มีโอกาสเรียนหนังสือจนจบปริญญาและเป็นตำรวจ ภายหลังต้องมาตามล่าพี่ชายและพี่สาวของตนเอง
- ราตรี – สาวหมอนวดที่อยู่ห้องเช่าติดกัน มีน้ำใจให้แก่เพื่อนห้องเช่า เพราะแคนเคยช่วยชีวิตจากการถูกสามีซ้อม จึงช่วยเหลือแคนและดอกคูณตลอดมา

4. **ปมขัดแย้ง หรือ Conflict** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร คือ ความขัดแย้งระหว่างคน-พลังเหนือธรรมชาติ คือ (4.1) ความขัดแย้งระหว่างการกระทำของมนุษย์ในฐานะผู้กระทำกรกับโชคชะตาที่กำหนดชะตาชีวิตของมนุษย์มาแล้ว

ซึ่งในที่นี้คือชะตาชีวิตของตัวละครที่สำคัญ ทั้งแคนที่มีถูกชะไถลจะบวช แม้จะพยายามยึดมั่นอยู่ในความดี ให้อภัยแต่ชะตาก็พลิกผันต้องกลายเป็นผู้ร้ายฆ่าคนหนีการตามล่าจนในที่สุดต้องจบชีวิตด้วยการถูกวิสามัญฆาตกรรมจากตำรวจ หรือแม้แต่ชีวิตของดอกคูณที่โชคชะตากลับแล้ง ต้องเป็นเด็กกำพร้า พ่อถูกโจรฆ่าตาย แม้จะพยายามที่จะดำรงตนเป็นคนดี แต่โชคชะตาก็กลับแล้งทำให้ต้องไปขายตัวเพื่อหาเงินมารักษาหนุ่มคนรักและในที่สุดก็ต้องจบชีวิตพร้อมคนรัก และ (4.2) ความขัดแย้งระหว่างคน-คน ในประเด็น (ก) ความขัดแย้งในเรื่องความรัก โดยแคนกับดอกคูณรักกัน แต่สงเคราะห์หนุ่มเมืองกรุงซึ่งเป็นผู้มีพระคุณต่อดอกคูณ เพราะสงเคราะห์ช่วยสงเคราะห์ให้คำรณน้องชายเรียนจนสำเร็จการศึกษา ทำให้ดอกคูณต้องเลือกระหว่างชายคนรักกับชายผู้มีพระคุณ (ข) ความขัดแย้งในด้านอาชีพ ในขณะที่พ่อคั้นและลูกคณะหมอลำประกอบอาชีพสุจริตหาเลี้ยงชีพด้วยการรับงานแสดงหมอลำตามที่ต่างๆ แต่ทางฝั่งชุมโจรกลับยึดอาชีพโจรปล้นสะดมชาวบ้านทำให้ชีวิตของชาวบ้านในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ครอบครัวของพ่อคั้นได้รับความลำบากและเปลี่ยนชะตาชีวิตของสมาชิกในครอบครัวของพ่อคั้นไปอย่างสิ้นเชิง

5. **ฉาก** – เหตุการณ์ในภาพยนตร์เกิดขึ้นที่ อ.เรณูนคร จ.นครพนม และกรุงเทพฯ ในปี 2517

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดฉากด้วยภาพที่พ่อของดอกคูณและคำรณถูกโจรทำร้ายจึงพาลูกมาฝากไว้กับพระพุทธรูปก่อนที่จะเสียชีวิต ก่อนที่เด็กทั้งสองจะจากหลวงตาไป หลวงตาให้เด็กทั้งสองท่องคำภาษาบาลีสั้นสกฤต ซึ่งมีความหมายว่า “สัตว์ทั้งหลายมีกรรมเป็นของตนเอง มีกรรมเป็นแดนเกิด” ในงานที่กำลังมีการแสดงหมอลำ เด็กทั้งสองคนเมื่อไม่เงินด้วยความหิวจึงขโมยขนมจากแม่ค้าแต่โดนจับได้ พ่อคั้นซึ่งเป็นหัวหน้าคณะหมอลำจึงช่วยและรับเด็กทั้งสองเป็นลูกบุญธรรมโดยเลี้ยงคู่กับลูกชายทั้งสองของตน คือ แคนกับทิพย์ จนเด็กทั้งสองเริ่มโตเข้าวัยหนุ่มสาว พ่อคั้นยังคงรับงานแสดงหมอลำโดยมีแคนทิพย์และดอกคูณช่วยงาน ในขณะที่คำรณเป็นผู้เดียวที่ได้เรียนหนังสือ ส่วนแคนก็อยู่ระหว่างท่องขานนาคเพื่อเตรียมตัวบวช

- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น เมื่อสงเคราะห์เดินทางมาทัศนศึกษาที่ อ.เรณูนคร จ.นครพนม โดยมีคณะหมอลำมาแสดงต้อนรับคณะนักท่องเที่ยว สงเคราะห์เห็นดอกคูณก็พึงพอใจในความงามของดอกคูณจึงติดตามคณะหมอลำของพ่อคันทกลับบ้านมาด้วย ก่อนกลับ พ่อคันทจึงฝากให้สงเคราะห์พาจารย์ไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ โดยพ่อคันทไปยืมเงินจากนายแสงทองเป็นค่าใช้จ่ายในการส่งจารย์ไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) – วันหนึ่งระหว่างที่คณะของพ่อคันทต้องเดินทางไปแสดงหมอลำต่างถิ่น เจอขบวนโจรดักปล้น แต่พอพวกโจรทราบว่าเป็นคณะหมอลำจึงพากลับไปที่ช่องโจรด้วย เพื่อให้คณะหมอลำไปแสดงในงานวันเกิดของลูกชายหัวหน้าช่องโจร โดยพวกโจรบังคับให้สาว ๆ นางรำแก้ผ้ารำและปลุกปล้ำพวกนางรำทั้งหลาย ในขณะที่ลูกชายหัวหน้าโจรจะปล้ำดอกคูณ แคนและลูกคณะหมอลำทั้งหลายทนไม่ได้ จึงเกิดการต่อสู้ หัวหน้าโจรยิงพ่อคันทเสียชีวิต แคนจึงยิงหัวหน้าโจรเสียชีวิตเช่นกัน
- เหตุการณ์ที่เกิดตามมา (Falling action)— ด้วยความกลัวว่าสมุนโจรจะกลับมาแก้แค้น แม่ของแคนจึงต้องให้แคนหนีเข้ากรุงเทพฯ แคน ดอกคูณ และเหม่งจึงต้องหนีมาสู้ชีวิตในกรุงเทพฯ แคนช่วยราตรีจากการที่จะโดนสามีรุมทำร้าย ภายหลังราตรีมีเสียที่เป็นเจ้าของค่ายมวยเลี้ยงดู ราตรีจึงผลักดันให้แคนได้ขึ้นชก การขึ้นชกครั้งนั้นทำให้สมองและประสาธตาของแคนได้รับความกระทบกระเทือน จำเป็นต้องใช้เงินจำนวนมากในการผ่าตัด ดอกคูณจึงจำเป็นต้องไปนำเสนอขายตัวให้กับเสีย โดยมีเงื่อนไขว่าขอรับเงินมาก่อนและภายหลังก็แอบหนีไม่ทำตามสัญญา โดยให้สงเคราะห์ที่แอบรักดอกคูณให้ความช่วยเหลือทั้งสองสาว คือ ราตรีและดอกคูณ ไปเรียนตัดเสื้อ แต่วันหนึ่งที่ชายสงเคราะห์พาตำรวจมาจับดอกคูณ
- ภาวะวิกฤติ (Climax) – เป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร—แคนทองและดอกคูณหนีตำรวจ โดยคำรณพาแม่มาช่วยกล่อมทั้งสองคนให้ยอมมอบตัว แต่ทั้งสองคนไม่ยอม ยอมที่จะตายด้วยกันที่ลานดอกคูณ

- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด—คำรณออกบวชแทนแคนทองตามที่แคนเขียนจดหมายสั่งลาไว้ก่อนตาย

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- **การผลิตซ้ำลำตัด** ภาพยนตร์นำเสนอวาระและโอกาสในการแสดงลำตัด คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ นอกจากการนำเสนอวาระและโอกาสในการแสดงลำตัดในงานของชุมชน เช่น งานวัด หรืองานวันเกิดของคนในชุมชนแล้ว ยังนำเสนอการนำลำตัดไปใช้ในแสดงเพื่อต้อนรับคณะนักท่องเที่ยวจากต่างถิ่น เพื่อให้คนต่างถิ่นได้มีโอกาสได้สัมผัสกับสื่อการแสดงในท้องถิ่น
- **อาชีพศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงตนเองและครอบครัวได้แต่ไม่สามารถสร้างความร่ำรวย** ภาพยนตร์นำเสนอชีวิตของครอบครัว พ่อคัน หั้วหน้า คณะหมอลำที่มีลูกคณะจำนวนสิบกว่าชีวิตที่ต่างยึดอาชีพหมอลำในการเลี้ยงชีพแต่ไม่สามารถเป็นอาชีพที่สร้างความร่ำรวยได้ อาชีพหมอลำทำให้ครอบครัวพ่อคันมีกินมีใช้ในแต่ละวันแต่ไม่สามารถสะสมรายได้เพื่อสร้างความมั่งคั่งได้ จะเห็นได้จากฉากที่ต้องส่งคำรณไปเรียนต่อที่กรุงเทพฯ ที่พ่อคันต้องไปกู้เงินจากนายแสงทองมาเป็นค่าใช้จ่ายให้คำรณไปเรียนต่อ
- **การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านในครอบครัว** ภาพยนตร์นำเสนอชีวิตครอบครัวหมอลำครอบครัวหนึ่ง นั่นคือ ชีวิตพ่อคัน ในฐานะหมอลำ พ่อคันได้สืบทอดอาชีพการร้องการเล่นแสดงหมอลำให้แก่ลูกๆ ทั้ง แคน ทิพย์ ดอกคูณและหลานอย่างเหม่ง การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านให้สมาชิกในครอบครัวเป็นไปเพื่อการประกอบอาชีพเพื่อยังชีพเป็นหลักมากกว่าการมาคำนึงถึงว่าต้องการสืบทอดเพื่อไม่ให้สื่อการแสดงพื้นบ้านสูญหาย

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง – เล่าจากมุมมองของบุคคลที่ 3

สรุป ภาพยนตร์เล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้าน โทนเสียง การเล่า คือ สื่อการแสดงพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นลำตัด อีแซว หรือกีฬาพื้นบ้านอย่างตะกร้อลอดห่วงเป็น

สิ่งที่อยู่ในวิถีชาวบ้าน มีอยู่เป็นจำนวนมาก พบเห็นได้ทั่วไป แม้ว่าจะเห็นธรรมเนียมของการนำดอกไม้
ธูปเทียนมาเพื่อบูชาครูก่อนที่จะฝึกศิลปะการต่อสู้ แต่ภาพยนตร์ก็ไม่ได้นำเสนอในแง่ของความศักดิ์
สิทธิ์ น่ากลัวแต่อย่างไร

ลำตัด รำเตะ (2525)

ข้อมูลพื้นฐาน

นำแสดงโดย ทูน นริญทรัพย์ ฤทัยรัตน์ อมตวานิชย์ พัดช รัมภาทิน ชนาภา นุตาคม จุ่มจิม เข้มเล็ก
เทพ เทียนชัย นุปผา สายชัย ปทุมวดี ไสภาพรรณ

กำกับการแสดงโดย จรัญ พรหมรังสี

ปีที่ออกฉาย 2525

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ – ลำตัดรำเตะเป็นเรื่องราวของพี่น้องฝาแฝด สำโรง แผลผีที่มีความสามารถในการเล่นลำตัด ในขณะที่สำราญแผลน้องมีความสามารถในการเตะตะกร้อลอดห่วง เมื่อแผลผีถูกฆ่าตายโดยยังจับฆาตรกรมาได้ สำราญจึงต้องสืบหาฆาตรกรที่ฆ่าพี่ชายของตน และได้พบรักกับน้ำผึ้งซึ่งเป็นนางลำตัด
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก – ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว
3. **ตัวละคร**
 - 3.1 สำโรง - ชายหนุ่มแผลผีที่มีความสามารถด้านการแสดงลำตัด มีนิสัยรักความสนุกสนาน
 - 3.2 สำราญ - ชายหนุ่มแผลผู้น้อง มีความสามารถด้านการเตะตะกร้อลอดห่วง มีนิสัยรักความสนุกสนานเหมือนพี่ชาย เคยได้ไปฝึกวิชาการต่อสู้จนมีฝีมือและได้ใช้ความรู้ที่ได้ฝึกมาในการช่วยสืบหาและจัดการกับฆาตรกรที่ฆ่าพี่ชายของตนเองได้
 - 3.3 น้ำผึ้ง – นางลำตัดสาวสวย จึงเป็นที่หมายปองของกล้า ลูกชายกำนัน
 - 3.4 กล้า – ลูกชายกำนันที่หมายปองน้ำผึ้ง มีนิสัยเป็นนักเลง มีลูกน้องจำนวนมาก มักชอบปล้นบ้านผู้ที่มีฐานะจากบ้านต่างๆ
4. **ปมขัดแย้ง หรือ Conflict** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร ได้แก่
 - 4.1 ความขัดแย้งระหว่างคน-คน ในประเด็น คือ (ก) ความขัดแย้งเรื่องความรัก โดยนายกล้ำมารักน้ำผึ้ง ซึ่งเป็นนางลำตัดฝีมือดี แต่น้ำผึ้งไม่รักตอบ แต่กลับไปมีใจให้ผู้ชายคนอื่น (ข) ความขัดแย้งในเรื่องอาชีพ เป็นความขัดแย้งระหว่างศิลปินกับคนอาชีพอื่น ในขณะที่ตัวละครเอกในเรื่องที่เป็นศิลปินประกอบอาชีพที่สุจริต แต่กล้าและพรรคพวกกลับประกอบอาชีพ

ที่ทุจริต คือ ปล้นทรัพย์ชาวบ้าน ทำให้ผู้ที่ต้องการรักษาความถูกต้อง ได้แก่ ฝ่ายสำราญ กำนัน ตำรวจ ต้องมาปราบ

5. จาก หมู่บ้านชนบททางภาคกลางหมู่บ้านหนึ่งของประเทศไทย ในปี 2525

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยการแสดงลำตัดคณะนายบุญชูที่มี น้ำผึ้ง นางลำตัดสาวสวยร่วมในวงด้วยในงานคล้ายวันเกิดกำนันกฤษ การร้องลำตัดที่มีผู้ร้อง 3 คน การแต่งกายที่ใส่เสื้อสีสดใส นุ่งโจงกระเบน ทัดดอกไม้ และมีผ้าสีคาดเอว เครื่องดนตรีที่ใช้มีกลอง
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น – ในงานวันเกิดกำนันเข้ม จัดให้มีการประชันระหว่างลำตัดคณะนายบุญชูซึ่งมีสำราญเป็นนายลำตัด ประชันกับคณะนายบุญชูที่มีน้ำผึ้งเป็นนางลำตัด การร้องเกี่ยวกันไปมาทำให้ กล้า ลูกชายกำนันกฤษ ไม่พอใจ
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) – กล้าสั่งให้ลูกน้องฆ่าสำราญ
- Falling action - เพื่อนในวงจึงไปตามน้องชายฝาแฝด “สำเร็จ” ซึ่งเป็นนักเตะตะกร้อ ลอดห่วงมาร่วมวงลำตัดพร้อมทั้งสืบทอดคนร้าย
- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – สำเร็จร่วมกับเพื่อนสืบทราบว่า ผู้ที่สั่งฆ่าสำราญ คือ กล้า ลูกกำนันกฤษ ซึ่งกำลังวางแผนปล้นเงินพัฒนา
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด—สำเร็จและเพื่อนวางแผนร่วมกับตำรวจสามารถชิงเงินที่ปล้นไปได้ รวมทั้งได้แก้แค้นแทนพี่ชาย คือ สามารถฆ่ายอด ฆาตกรที่ฆ่าพี่ชายได้ ส่วนกล้าก็ตายด้วยฝีมือของยอดที่หักหลังกล้า

**การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน
ของชนชั้นกลาง**

- **การผลิตซ้ำลำตัด** ภาพยนตร์นำเสนอวาระและโอกาสในการแสดงลำตัด คือ การแสดงในงานวัดและการแสดงในงานวันเกิดบุคคลสำคัญในชุมชน หากเป็นงานที่แสดงถึงสถานภาพของเจ้าของงานยิ่งขึ้นไปอีก ก็จะเป็นการแสดงประชันกันระหว่างลำตัดสองคณะที่มีชื่อเสียง รวมถึงแสดงให้เห็นถึงการแต่งกายของลำตัดที่จะสวมเสื้อและนุ่งโจงกระเบนสีล้วนสดใส ทัดดอกไม้ และมีผ้าคาดเอวหลากสี เครื่องดนตรีประกอบการเล่นลำตัด คือ กลอง
- **สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในยุคนี้** โดยเฉพาะการพูดถึงเรื่องเพศซึ่งเป็นเรื่องปกติในวิถีชาวบ้าน ดังเช่นเพลงที่ร้องประชันกัน
 “หน้าผากไหนกตะโพกใหญ่ แหมข้างในคงดีจัง”
 “ตอนน้องเต็นฮาวาย กางเกงในฉันทิ้งเป้ง
 ตอนน้องทำเอวเร้ง เป้ากางเกงฉันทดกกลาง”
 “พี่จะขอยืมหมอน้องทดลองหุงข้าว เสียงชาวบ้านเค้าเล่าว่าหมอน้องโตเท่าไห
 มันจะจริงหรือเปล่าเล่าแม่สาวน้ำผึ้ง เสียงเค้าใจหายกันอึ้งว่าสาวน้ำผึ้งหม้อใหญ่”
 (หมายเหตุ – น้ำผึ้งคือชื่อนางเอกซึ่งเป็นนางลำตัด)
- **เครือข่ายสื่อการแสดงพื้นบ้าน** ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กันระหว่างเพลงลำตัดกับเพลงอีแซว ในเวทีการแสดง ศิลปินจะร้องลำตัดและอีแซวสลับกัน รวมทั้งยังแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างลำตัดกับตะกร้อลอดห่วง ซึ่งเป็นกีฬาพื้นบ้าน
- **สื่อการแสดงพื้นบ้านกับรสนิยมของผู้ชมชายและผู้ชมหญิง** ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า ระหว่างสื่อการแสดงลำตัด ละคร และลิเกแล้ว ผู้หญิงจะชอบดูลิเกและละครมากกว่าลำตัด

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง – เล่าจากมุมมองของบุคคลที่ 3

ทั้งนี้ภาพยนตร์เล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้าน โทนเสียงการเล่า คือ สื่อการแสดงพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นลำตัด อีแซว หรือกีฬาพื้นบ้านอย่างตะกร้อลอดห่วงเป็นสิ่งที่อยู่ในวิถีชาวบ้าน มีอยู่เป็นจำนวนมาก พบเห็นได้ทั่วไป แม้ว่าจะเห็นธรรมเนียมของการนำดอกไม้ธูปเทียนมาเพื่อบูชาครูก่อนที่จะฝึกศิลปะการต่อสู้ แต่ภาพยนตร์ก็ไม่ได้นำเสนอในแง่ของความศักดิ์สิทธิ์ น่ากลัวแต่อย่างใด

ขอสามสาย (2531)

ข้อมูลพื้นฐาน

นำเสนอโดย ยุรนนท์ ภมรมนตรี สินจัย หงส์ไทย สุริยา เยาวสังข์ อภิรดี ภวภูตานนท์

กำกับการแสดงโดย พิศาล อัครเศรณี

ปีที่ออกฉาย 2531

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ครูแสง ครูสอนดนตรีไทย อายุประมาณ 60 ปี เป็นพ่อม่าย ภรรยาเสียชีวิตจากไฟไหม้ หลังจากนั้นจึงมักจะดื่มเหล้าเป็นประจำ มีลูกชาย 3 คน ได้แก่ วิรุณ ลูกชายคนโต เจ้าชู้ มีอาชีพเป็นนักดนตรี เล่นดนตรีในผับ วิรุณแต่งงานกับโคม ภรรยาและนำมาอยู่ที่บ้านด้วย โคมเป็นคนปากจัด ด่าเก่ง มักมีปากเสียงกับทinker ลูกชายคนกลางที่เกเร เป็นนักศึกษาที่ไม่สนใจการเรียน ติดการพนัน ด้วยความที่หน้าตาดีจึงหว่านเสน่ห์แก่สาว ๆ ไปทั้งซอย ส่วนน้องคนเล็ก คือ ตะวัน ขาพิการเป็นโปลิโอ เป็นครูสอนดนตรีไทย เป็นคนจิตใจดีงาม หลงรักแซ่ไซ ซึ่งมาเรียนดนตรีไทยที่บ้าน ตะวันหนึ่งแซ่ไซโดนทinker ปลูกปล้ำจนตั้งท้อง ในขณะที่ทinker ออกจากบ้านไปอยู่กับเพื่อน ตะวันจึงรับเป็นพ่อให้แก่ลูกในท้องของแซ่ไซ จนวันหนึ่งทinker กลับมารับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองทำลงไป
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก – พี่น้องที่เกิดจากบิดามารดาเดียวกัน แม้ว่านิสัยใจคอจะแตกต่างกันเหมือนขอสามสาย แต่ถึงอย่างไรก็เป็นพี่น้องกัน มีความรักและผูกพัน
3. **ตัวละคร** – แสง ครูสอนดนตรีไทย และมัวแต่นั่งเครื่องดนตรี ตอนไฟไหม้ ทำให้ภรรยาเสียชีวิตในกองไฟ ด้วยความที่ภรรยาอยากมีลูกเรียนจบปริญญา จึงรักและฝากความหวังไว้ที่ทinker ลูกชายคนกลางมากกว่าคนอื่น
 - วิรุณ ลูกชายคนโต แต่งงานแล้ว แต่ยังติดนิสัยเจ้าชู้ มีอาชีพเป็นนักดนตรีเล่นในผับตอนกลางคืน
 - ทinker ลูกชายคนกลาง หน้าตาดี ฉลาดกว่าพี่น้องทุกคน เป็นนักศึกษาที่ไม่สนใจการเรียน ติดการพนัน หว่านเสน่ห์กับสาว ๆ ทั่วไป มีนิสัยชอบเกะกะระรานชาวบ้านไปทั่ว

- ตะวัน ลูกชายคนเล็ก ขาพิการเป็นโปลิโอ เป็นครูสอนดนตรีไทยเหมือนกับพ่อ เป็นคนจิตใจดีงาม สุภาพนอบน้อม หลังรักนางเอก
- แชไข มาจากตระกูลสูงส่ง เรียบร้อย เป็นผู้ดี เป็นหนึ่งในนักเรียนที่มาเรียนดนตรีไทย กับครูแสงและตะวัน ไม่ชอบหน้าทินกร เพราะเป็นคนหยาบคาย

4. **ปมขัดแย้ง (Conflict)** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร ภาพยนตร์นำเสนอปมขัดแย้ง ดังนี้

4.1 **ความขัดแย้งระหว่างคน-คน** ในประเด็น คือ (ก) ความขัดแย้งของสมาชิกในครอบครัวอันเนื่องมาจากนิสัยของสมาชิกในครอบครัวซึ่งประกอบไปด้วยพี่น้องทั้งสามคนและพี่สะใภ้ที่ต่างมีนิสัยที่แตกต่างกัน (ข) **ความขัดแย้งในเรื่องความรัก** ภาพยนตร์นำเสนอความขัดแย้งในเรื่องความรักระหว่างทินกร ตะวันและแชไข ตะวันแอบรักแชไข ในขณะที่แชไขก็มีความรู้สึกที่ดีๆ ให้ตะวันแต่ทินกรปลุกปล้ำแชไขจนต้อง และภายหลังทั้งทินกรและแชไขรักกัน ตะวันจึงต้องเป็นฝ่ายเสียสละ

5. **ฉาก** เป็นฉากในชุมชนแออัดที่ตั้งอยู่ใกล้วัด ในปี พ.ศ.2531 เพราะฉากจะนำเสนอตัวละครที่เดินผ่านวัดและมีเหตุการณ์เกิดขึ้นที่วัดบ่อยครั้ง

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดเรื่องตอนครูแสงกำลังทำเครื่องดนตรีและหันไปพูดกับรูปภาพของภรรยาที่ตายไปแล้วว่าจะไปเยี่ยมหลานชายคนแรกที่เกิดจากวิรุณ ลูกชายคนโตกับโอม ลูกสะใภ้ ปากจัด หลังจากนั้นวิรุณได้พาลูกน้อยกลับบ้าน บ้านที่มีครูแสงเป็นหัวหน้าครอบครัว สอนดนตรี โดยมีตะวัน ลูกชายคนเล็กเป็นครูช่วยสอนดนตรีไทยที่บ้าน และดูแลความเรียบร้อยของบ้านโดยเฉพาะด้านอาหารการกินของสมาชิกในครอบครัว ส่วนวิรุณมีอาชีพเล่นดนตรีตามผับ ในขณะที่ทินกร ซึ่งเป็นความหวังของครอบครัวที่ร่ำเรียนเพื่อจะได้นำใบปริญญามาเป็นความภาคภูมิใจของวงศ์ตระกูล แต่ทินกรเป็นนักศึกษาที่ไม่สนใจเรียน เกเร ดิตการพนัน อาศัยความหน้าตาดีหว่านเสน่ห์ผู้หญิงไปทั่ว

- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น – เหตุการณ์เริ่มยุ่งยากขึ้นเมื่อ เจ้านายเก่าของครูแสงพาแซไซ ลูกสาวคนเดียวมาฝากเรียนรอกับครูแสง โดยมีตะวันเป็นผู้ช่วยสอน พร้อมกับเลี้ยงหลานชาย จัมโบ้ ที่เกิดจากวิรุณและโอม โดยมีแซไซคอยช่วยเหลือยามว่างจากการฝึกซ้อม และได้มีโอกาสปะทะคารมกับทินกร ด้วยเหตุที่ทินกรแสดงความไม่สุภาพกับตน ดังนั้นแซไซจึงไม่ค่อยชอบทินกรสักเท่าไร
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) – ถึงวันที่แซไซต้องขึ้นแสดงในงาน ซึ่งในงานวันนั้น ครูแสงร่วมแสดงด้วยเป็นวาทยากร แซไซไม่ได้ไปร่วมงานพร้อมพ่อแต่ต้องการไปพร้อมตะวัน ด้วยความที่ฝนตก ตะวันจึงมาหาแซไซที่บ้านเช้า แซไซจึงขับรถออกบ้านเพื่อไปรับตะวัน เมื่อไปถึงบ้านไม่พบใครนอกจากทินกร ทินกรจึงปล้ำแซไซ
- Falling action – ตะวันกลับมาบ้านพบกับเรื่องดังกล่าวจึงเสียใจเป็นอย่างมาก หลังจากวันนั้น ทินกรเริ่มรู้สึกผิดและเริ่มรู้สึกรักแซไซ จึงกลับไปเรียนเพื่อให้สำเร็จการศึกษา
- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร --- แซไซตั้งท้องพ่อของแซไซโกรธมาก ครูแสงเสียใจมากที่เกิดเหตุการณ์นี้ขึ้น ตะวันจึงรับเป็นพ่อให้แก่ลูกในท้องแซไซ
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด ในที่สุดทินกรก็กลับบ้านพร้อมเปลี่ยนแปลงตัวเองเสียใหม่ และกลับมายอมรับเป็นพ่อให้แก่ลูกในท้องของแซไซและรับแซไซเป็นภรรยา

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- อาชีพครูสอนดนตรีไทยเป็นอาชีพที่มีเกียรติ

ในภาพยนตร์ ครูแสงเป็นครูสอนดนตรีไทย เป็นอาชีพที่มีเกียรติที่มีผู้ปกครองพาเด็กๆ มาเรียนดนตรีไทย แม้แต่เจ้านายเก่าของครูแสง เมื่อต้องการให้บุตรสาวเรียนดนตรีไทยก็ยังมาฝากฝังให้ครูแสงเป็นผู้สอน หรือแม้แต่ตะวันที่พักพิง แต่ก็สามารถมาสอนดนตรีไทยและเป็นที่ยอมรับของสังคม การสอน

ดนตรีไทยสามารถยึดเป็นอาชีพได้ แม้ไม่สามารถจะทำให้ครอบครัวร่ำรวย แต่ก็สามารถเลี้ยงครอบครัวได้

- การสืบทอดดนตรีในครอบครัว

ในภาพยนตร์เรื่อง "ขอสามสาย" สะท้อนภาพครอบครัวครูแสง ครูดนตรีไทยที่เลี้ยงลูกชายตามลำพัง ซึ่งลูกชายทั้งสามคนก็สืบทอดความเป็นนักดนตรีจากครูแสง ทั้งวิรุณที่มีอาชีพเป็นนักดนตรีเป่าแซกโซโฟน ตะวันที่สืบทอดดนตรีไทยจากครูแสงและช่วยครูแสงสอนดนตรีไทยที่บ้าน หรือแม้แต่ทินกรที่เกริกก็ยังมีความสามารถทางด้านดนตรีเช่นกัน

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง – เล่าจากมุมมองของบุคคลที่ 3

ลำเพลิน เพลงรัก (2536)

ข้อมูลพื้นฐาน

นำแสดงโดย บิณฑ์ บรรลือฤทธิ์ เอลิมพล มาลา คำ ศรีสุตา รุ่งรัศมี สมหมายน้อย ดวงเจริญ วิชุดา
รัตนกร ดารีกี กันตริมร็อค

กำกับการแสดงโดย ศักดิ์ มรกต

ปีที่ออกฉาย 2536

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ – “หวน” ชายหนุ่มที่มีความสามารถด้านการร้องหมอลำและลำเพลินหลงรัก “ชบาไพร” ลูกสาวผู้ใหญ่อัน แต่ถูกผู้ใหญ่อันกีดกัน หวนใช้การร้องหมอลำและลำเพลินในการสื่อถึงความรักที่ตนมีต่อสาวชบาไพร ในขณะที่ “เอก” วิศวกรที่ย้ายมาประจำที่โครงการสร้างคลองชลประทานก็ตกหลุมรัก “ชบาไพร” เช่นกัน โดย “เอก” มีเพื่อนเป็นพัฒนกรอำเภอ คือ “พิณ” โดย “พิณ” และ “ชบาไพร” เป็นเพื่อนกัน ทั้งนี้ทั้งสองสาวยังเป็นที่หมายปองของหนุ่มเมืองกรุง คือ “เกรียงศักดิ์” และ “ใหญ่” ที่พยายามทำทุกวิถีทางที่จะได้ตัวทั้งสองสาวมาครอบครอง จนในที่สุดได้ออกอุบายพาตัว “ชบาไพร” ไปที่กระท่อมหมายที่จะชมขึ้น โดยมี “พิณ” ตามไปช่วย จึงโดนจับตัวอีกคน “เอก” และ “หวน” ตามไปช่วย ผู้ใหญ่บ้านเห็นแก่ความดีของ “หวน” จึงยก “ชบาไพร” ให้ ในขณะที่ “เอก” ก็รู้ใจตนเองว่าแท้ที่จริงตนเองรัก “พิณ”
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก – การพยายามเอาชนะอุปสรรคด้านความรักด้วยความดี
3. **ตัวละคร**
 - เอก วิศวกรหนุ่มที่ย้ายมาประจำที่โครงการสร้างคลองชลประทาน บุคลิกขี้เล่น
 - พิน พัฒนกรสาวประจำอำเภอ มีนิสัยออกแฉวงนักเลง กล้าได้กล้าเสีย
 - หวน หนุ่มในหมู่บ้านที่หลงรักชบาไพร มีความสามารถในการร้องหมอลำ และใช้หมอลำเป็นสื่อในการจีบสาวชบาไพร
 - ชบาไพร สาวสวยประจำหมู่บ้านที่เป็นที่หมายปองของหนุ่มๆ ทั้งในหมู่บ้านและหนุ่มเมืองกรุง

4. **ปมขัดแย้ง (Conflict)** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร เป็น **ความขัดแย้งระหว่างบุคคลในมุมมองเรื่องความรัก** คือ (ก) ในขณะที่หวนและชบาไฟร์รักกันโดยไม่ได้คำนึงถึงเรื่องความเหมาะสมด้านฐานะและสถานภาพในสังคมแต่ผู้ใหญ่ก่อให้เกิดความสำคัญถึงฐานะและความเหมาะสมในการเลือกคู่ครองด้วย (ข) ความขัดแย้งระหว่างฟากนายเกรียงศักดิ์และใหญ่ หนุ่มเมืองกรุง กับ หวน และเอก ที่หลงรักสาวคนเดียวกัน จึงต้องเกิดการแย่งชิงกันขึ้น

5. **ฉาก** –หมู่บ้านชนบทหมู่บ้านหนึ่งในภาคอีสานตอนใต้ โดยภาพยนตร์ใช้ หมู่บ้านหนึ่งในจังหวัดสุรินทร์เป็นสถานที่ถ่ายทำ

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) – ภาพยนตร์เปิดฉากด้วยเพลงหมอลำที่หวนใช้ร้องจีบสาวชบาไฟร์ ลูกผู้ใหญ่อื่น แต่ผู้ใหญ่อื่นไม่ชอบ เพราะติตว่าหวนยากจน ในขณะที่เอกวิศวกรหนุ่มเพิ่งย้ายมาประจำที่โครงการก่อสร้างคลองชลประทานและได้พบกับเพื่อนเก่า คือ พินที่มาเป็นพัฒนากรอำเภอ
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น – ด้วยความสวดยของชบาไฟร์ ทำให้เอกก็เริ่มที่จะชอบชบาไฟร์ด้วยเช่นกัน เอกเช่นเดียวกับ เกรียงศักดิ์และใหญ่ สองหนุ่มจากเมืองกรุงก็ชอบชบาไฟร์ และพยายามเข้าทางผู้ใหญ่อื่น
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) – พิน ลูกจ้างที่โครงการก่อสร้างคลองชลประทานแอบชอบพิน อยากจะมาพบหน้าพิน แต่ไม่กล้าออกตัว จึงนำดอกไม้มาส่งให้พินทุกวันโดยบอกว่าเอกฝากมาให้
- Falling action – พินเข้าใจผิดคิดว่าเอกฝากดอกไม้มาให้จริง ประกอบกับตนเองก็มีใจให้เอกอยู่แล้ว จึงรับดอกไม้ไว้ด้วยคิดว่าเธอรักตน
- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – เกรียงศักดิ์และใหญ่ร่วมกันหลอกชบาไฟร์ไปชมขึ้น

- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด – ผู้ใหญ่อัน เอก พิณ หวน และพรรคพวกตามไปช่วยชบาไพรให้ได้ ในที่สุดผู้ใหญ่อันใจอ่อนยอมยกชบาไพรให้หวน ส่วนเอกก็หันมารักพิณ

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- **การผลิตซ้ำหมอลำ** ภาพยนตร์นำเสนอวาระและโอกาสในการร้องหมอลำและลำเพลิน คือ การร้องในการสื่อถึงความรักที่มีต่อหญิงสาว
- **สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในยุคนี้** เป็นสื่อที่อยู่ในวิถีชีวิตของชาวบ้าน เป็นสิ่งที่ชาวบ้านคุ้นเคยเป็นอย่างดี
- **สื่อการแสดงพื้นบ้านหมอลำมีบทบาทหลายด้าน** เช่น การเป็นสื่อในการจีบสาว สื่อในการระบายอารมณ์ความรู้สึก ทั้งยามรัก ยามท้อแท้หมดหวัง ฯลฯ โดยเฉพาะหวนที่จะใช้หมอลำเป็นทั้งสื่อในการจีบสาว ร้องเพื่อแสดงความรู้สึกต่างๆ หรือแม้แต่ใช้เสียงเพลงในการตัดพ้อต่อว่าชบาสาวคนรัก

ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยใช้เพลงหมอลำ หรือการลำเพลินเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ทั้งในตอนที่หวนไป "จีบ" ชบาไพร ตัดพ้อ และ แสดงถึงความผิดหวังในความรัก เป็นต้น

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง – เล่าจากมุมมองของบุคคลที่ 3 จึงไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละครได้

หมอลำพ่อลูกอ่อน (2537)

ข้อมูลพื้นฐาน

นำเสนอโดย เฉลิมพล มาลาคำ ทวรรณีย์ ศรีพิจิตร มนต์ชนก โกรรัมย์

กำกับกำกับการแสดงโดย ศักดิ์มิตรกต

ปีที่ออกฉาย 2537

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ภาพยนตร์นำเสนอชีวิตของ “คม” หนุ่มกรรมกรรับจ้างที่รักอยู่กับ “รุ่ง” ลูกสาวผู้ใหญ่นบ้าน แต่ถูกกีดกัน เพราะพ่อที่เป็นผู้ใหญ่นบ้านต้องการให้ลูกสาวแต่งงานกับ “สิงห์” ที่เป็นผู้ใหญ่นบ้านคนต่อไป “รุ่ง” จึงหนีตาม “คม” ไปอยู่กินด้วยกันที่บ้านเพื่อนของคม จน “รุ่ง” ตั้งท้องใกล้คลอด ด้วยความจนไม่มีเงินพารุ่งไปโรงพยาบาล “คม” จึงบากหน้าไปขอเงินจากพ่อตา แต่โดนปฏิเสธจึงปล้นและฆ่าพ่อตาตาย แต่พอลูกกลับมาบ้านพบว่ารุ่งเจ็บท้องจากการคลอดลูกจนเสียชีวิต “คม” จึงตัดสินใจฆ่าพ่อ “รุ่ง” เพื่อเอาลูกออก “คม” และเพื่อนต้องหนีตามการล่าของ “สิงห์” ซึ่งตอนนี้เป็นผู้ใหญ่นบ้านแล้ว จึงนำลูกชายที่ยังแบเบาะไปฝาก “แพรว” พยาบาลสาวเลี้ยงและออกหางานทำ จนได้งานทำเป็นการเร่ขายยากลางแปลง ระหว่างการขายยาก็จะมีการร้องเพลงเพื่อเป็นการเชิญชวนชาวบ้านให้สนใจเพื่อที่จะได้ขายยาได้ จนลูกชายเริ่มโตอายุสัก 7 ขวบ เวลาไปไหน “คม” จะนำลูกชายใส่รถลากพาไปเร่ขายยาตามที่ต่างๆ ด้วยในที่สุด “ผู้ใหญ่นสิงห์” ก็ตามหา “คม” จนพบ และเกิดการต่อสู้กัน “คม” ฆ่า “ผู้ใหญ่นสิงห์” ตาย และถูกจับติดคุก
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก – กรรมใดใครก่อ ผู้นั้นย่อมเป็นผู้รับผลกรรมของตน เจกเช่นคมที่ฆ่าคนตายก็ต้องติดคุคนั่นเอง
3. **ตัวละคร**
 - **คม** หนุ่มกรรมกรถึงแม้จะขยันแต่ก็ยากจน ไปหลงรักลูกสาวผู้ใหญ่นบ้าน แต่โดนขัดขวางจึงต้องพากันหนี เมื่อเมียคลอดลูกตาย คมก็ต้องหนีการไล่ล่าของสิงห์ และหาเลี้ยงชีวิตด้วยการเร่ขายยาโดยนำความสามารถในการร้องเพลง โดยเฉพาะเพลงหมอลำ มาใช้เป็นจุดดึงดูดความสนใจของชาวบ้าน

- **รุ่ง** ลูกสาวผู้ใหญ่นบ้าน รักกับคม หนุ่มกรรมกร รุ่งเทิดทูนความรัก มีจิตใจเด็ดเดี่ยวหนีตามคมไปใช้ชีวิตร่วมกันอย่างลำบาก จนคลอดลูกแล้วตายด้วยความยากจนที่ไม่มีเงินไปโรงพยาบาล
- **แพรว** พยาบาลสาวที่รับเลี้ยงลูกชายของคมตั้งแต่แบเบาะ เป็นหญิงสาวจิตใจดี ภายหลังรักคมเช่นกัน

4. **ปมขัดแย้ง (Conflict)** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร ในภาพยนตร์เรื่องนี้นำความขัดแย้งระหว่างบุคคลในมุมมองด้านความคิด ความเชื่อและผลประโยชน์ที่แตกต่างกัน คือ ความขัดแย้งเรื่องมุมมองความรัก ในขณะที่ “คม” และ “รุ่ง” รักกันด้วยหัวใจอย่างแท้จริงโดยไม่คำนึงถึงฐานะที่แตกต่างกัน แต่ผู้ใหญ่นบ้านซึ่งเป็นพ่อของรุ่งกลับมองเรื่องความเหมาะสมทั้งด้านฐานะและสถานภาพในสังคม จึงเป็นความขัดแย้งระหว่าง คมและรุ่ง กับอีกฝ่าย คือ ผู้ใหญ่นบ้านและสิงห์

5. **จาก** จังหวัดในเขตชนบทจังหวัดหนึ่งในภาคอีสาน ในปี พ.ศ.2537

6. **โครงสร้างการเล่าเรื่อง**

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดด้วยภาพหมู่บ้านชนบทหมู่บ้านหนึ่งในภาคอีสาน และเปิดตัว “คม” และ “รุ่ง” ที่กำลังปรับทุกข์เรื่องความรักที่ถูกกีดกัน โดยพ่อของรุ่งที่เป็นผู้ใหญ่นบ้าน
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น – “รุ่ง” จึงตัดสินใจหนีตาม “คม” ไปใช้ชีวิตด้วยกันจนสามีภรรยาที่กระตือรือร้นของเพื่อน
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point)—“รุ่ง” ท้องแก่ ใกล้คลอด แต่ “คม” ไม่มีเงินที่จะพา “รุ่ง” ไปคลอดที่โรงพยาบาล “คม” ตัดสินใจกลับไปหาพ่อตาเพื่อขอเงินมาพา “รุ่ง” ที่เจ็บท้องใกล้คลอดไปโรงพยาบาล แต่ถูกปฏิเสธ จึงปล้นเงินพร้อมทั้งฆ่าพ่อตาเสีย แต่พอลงมาถึงกระท่อม ปรากฏว่า “รุ่ง” ตายแล้ว “คม” จึงฆ่าเอาเด็กออก
- Falling action เหตุการณ์ที่เกิดตามมา คือ “คม” ต้องย้ายบ้านหนีการตามล่าของ “ผู้ใหญ่นบ้าน” ซึ่งเป็นคนรักเก่าของ “รุ่ง” โดยต้องเอาลูกชายที่ยังแบเบาะไปฝากไว้กับ

"แพรว" พยาบาลสาวจิตใจดี ส่วนตัว "คม" และเพื่อนนางนาคทำโดยร่วมไปคณะเร่ขายยา โดย "คม" ใช้ความสามารถพิเศษในการร้องเพลง โดยเฉพาะเพลงหมอลำในการเรียกความสนใจจากชาวบ้านจนลูกชายเริ่มโตขึ้น ก็นำลูกชายใส่รถลากเวลาไปเร่ขายยาตามหมู่บ้านต่างๆ

- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – ในที่สุด "ผู้ใหญ่สิงห์" ก็ตามหา "คม" จนพบ และจับตัวลูกชายพร้อมกับเพื่อนร่วมคณะขายยาไปเป็นตัวประกัน เพื่อให้ "คม" มาช่วย ในที่สุด "คม" ก็ตามมาช่วย และได้ฆ่า "ผู้ใหญ่สิงห์" ตาย
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด – "คม" ถูกตำรวจจับข้อหาคนตาย

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- **การผลิตซ้ำหมอลำ** ภาวนตรีนำเสนอมาระและโอกาสในการร้องหมอลำ คือ การร้องหมอลำเพื่อเรียกความสนใจจากชาวบ้าน เพื่อที่จะขายยา โดยแต่งตัวตามยุคสมัยนั้น ไม่ได้มีแบบแผนว่าการแสดงหมอลำต้องใส่ชุดอย่างไร นอกจากการร้องหมอลำเพื่อเรียกความสนใจจากชาวบ้านแล้ว คณะเร่ขายยาคณะนี้ยังร้องเพลงพื้นบ้านเขมรอีกด้วย
- **สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในยุคนั้น** เป็นสื่อการแสดงพื้นบ้านที่หาชมได้ไม่ยาก เมื่อมีการเร่ขายยาไปตระเวนหมู่บ้านต่างๆ การนำเอาเพลงที่ชาวบ้านชื่นชอบมาร้องเพื่อเรียกความสนใจจากชาวบ้านย่อมมีผลดีต่อการขายยา การร้องหมอลำหรือการร้องเพลงเขมรก็เป็นสิ่งที่ชาวบ้านคุ้นเคยและชื่นชอบด้วย

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง – เล่าจากมุมมองของบุคคลที่ 3 จึงไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละครได้

ทั้งนี้ ภาพยนตร์เล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านหมอลำเป็นเพียงแค่ ส่วนประกอบหนึ่งของบทภาพยนตร์ แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญมากนักกับความสามารถด้านการร้องหมอลำของตัวเอกคือ “คม” แต่ไปให้ความสำคัญกับการตามล่าเพื่อล้างแค้นระหว่าง “ผู้ใหญ่สิงห์” กับคมมากกว่า

ท่อนแขนนางรำ (ในผีสามบาท) (2544)

The Legend of the Drum

“แรงอาฆาตจะสำแดง ทุกบาปกรรมจะถูกชำระ”

ข้อมูลพื้นฐาน

ท่อนแขนนางรำเป็นเรื่องหนึ่งในภาพยนตร์เรื่อง ผีสามบาท ที่ดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นของมนัส จรรย์ศรี ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว จะมีทั้งหมด 3 เรื่อง คือ ท่อนแขนนางรำ น้ำมันพรายและจองเวร นำแสดงโดย ปราโมทย์ แสงศร, พิมพ์ศิริ พิมพ์ศรี กำกับการแสดงโดย พิสุทธิ แพร่แสงเอี่ยม ปีที่ออกฉาย 2544

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่ง “ท่อนแขนนางรำ” ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องแบบย้อนอดีตโดยการบอกเล่าของตัวละคร “เจ๊ียบ” หญิงสาวที่มีอาชีพค้าของเก่า ที่กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของกลองใบหนึ่งที่มีวิญญาณสิงสถิตอยู่เพื่อรอคอยคนรัก วิญญาณที่สิงสถิตอยู่ในกลอง คือ วิญญาณของ “ผกา” ซึ่งเป็นบุตรบุญธรรมของ “จางวางเชื่อม” และเป็นนางรำประจำคณะปีพาทย์ โดยมี “โหงด” บุตรชายของจางวางเชื่อมที่หน้าตาอัปลักษณ์แอบหลงรักอยู่ แต่ “ผกา” รัก “โหงดเช่นพี่ชาย ในขณะเดียวกัน “ฟ่อน” ชายหนุ่มรูปงามเจ้าของวงปีพาทย์มาชอบ “ผกา” ด้วยความหึงหวง “โหงด” จึงตัดแขนของ “ผกา” ใส่ไว้ในกลอง วิญญาณของ “ผกา” จึงสิงอยู่ในกลองเพื่อรอวันที่จะได้พบกับ “ฟ่อน” ชายผู้เป็นที่รัก
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** – โศกนาฏกรรมที่เกิดจากความรักที่เห็นแก่ตัวของมนุษย์จนสามารถตัดแขนคนรักใส่ไว้ในกลองได้
3. **ตัวละคร**
 - 3.1 โหงด ชายหนุ่มหน้าตาอัปลักษณ์ หลังค่อม เป็นบุตรของจางวางเชื่อมและแม่เปลื้อง เป็นคนเก็บกตทั้งจากหน้าตาที่อัปลักษณ์และมีมือการตีกลองที่ไม่ดี จึงมักเก็บตัวอยู่ในกระท่อม ไม่ค่อยพบปะผู้คนมากนัก เป็นคนที่รักใคร่หวังอยากครอบครองด้วยความเห็นแก่ตัว เมื่อตนเองไม่ได้ ผู้อื่นก็ย่อมไม่ได้ด้วยจึงทำให้สามารถตัดแขนผู้ที่ตนรักจนทำให้ถึงแก่ชีวิตได้
 - 3.2 ผกา สาวสวย จิตใจอ่อนโยนเป็นบุตรบุญธรรมของจางวางเชื่อมและแม่เปลื้อง และเป็นนางรำประจำวงปีพาทย์ เป็นคนขี้อายที่เห็นโหงดไม่มีเพื่อนเล่นและมักจะโดนพ่อ

ดำเนินเรื่องฝีมือการตีกลอง จึงมักจะเก็บตัวอยู่ที่กระท่อม ผกาจึงมาคอยดูแลด้วยความ
สงสาร

3.3 เจียบ หญิงสาวนักค้าและสะสมวัตถุโบราณจึงสนใจในประวัติความเป็นมาของวัตถุ
โบราณด้วย แม้จะมีอาชีพเป็นนักค้าและสะสมวัตถุโบราณ แต่เจียบก็ถือว่าเป็นสาว
สมัยใหม่ชอบไปนั่งสังสรรค์กับเพื่อนในร้านกาแฟ

3.4 ฟอน ชายหนุ่ม หน้าตาดี อนาคตไกล เพราะเป็นหัวหน้าวงปีพาทย์ที่มีฝีมือมีโอกาสได้
ไปเล่นในวังเจ้านาย ตกหลุมรักผกา จึงเข้าทางพ่อแม่ เป็นที่รักใคร่ของพ่อครู แม่ครู จึง
สนับสนุนให้ได้รักกับผกา

4. **ปมขัดแย้ง (Conflict)** เป็นการสร้างปมปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละครและ
ในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง "ท่อนแขนนางรำ" แบ่งปมขัดแย้งออกเป็นประเด็น ดังนี้

4.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ในมุมมองด้านความรัก กล่าวคือ ทศนะต่อเรื่องความ
รักของ "โหงด" ที่รัก "ผกา" ฉันทูสาว ในขณะที่ "ผกา" รักโหงดอย่างเช่นน้องสาว ดัง
จากที่โหงดกอดผกาและกล่าวว่า "ผกา ข้าไม่อยากให้เอ็งเป็นน้องสาวข้าเลย" และ
จากที่ "ผกา" กล่าวกับ "โหงด" เพื่อแสดงจุดยืนเรื่องความรักของตนที่มีต่อ "โหงด" ว่า
"....แต่จำไว้ว่า ผกาไม่เคยรังเกียจที่โหงดและจะเป็นน้องสาวที่โหงดตลอดไป" ความ
ขัดแย้งในเรื่องความรักดังกล่าวจึงนำไปสู่การตัดแขนผกาและนำมาทำเป็นกลองโดย
นำท่อนแขนใส่ไว้ในกลองด้วย

4.2 ความขัดแย้งระหว่างคนกับผี ระหว่าง "เจียบ" ซึ่งเป็นคน กับ วิญญาณของ "ผกา" ที่
สิงอยู่ในกลอง ในขณะที่ "เจียบ" พยายามจะรักษาชีวิตของคนรัก คือ "รัชวิน" เอาไว้
แต่วิญญาณของ "ผกา" ต้องการนำ "รัชวิน" ไปอยู่ด้วย ซึ่งในที่สุด "เจียบ" ก็โดน
วิญญาณของ "ผกา" เข้าสิง

5. **จาก "ท่อนแขนนางรำ"** เป็นภาพยนตร์ที่ดัดสลับฉากไปมาระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นย้อน
ยุคในกรุงเทพฯ ปี พ.ศ. 2460 และกรุงเทพฯ ปี พ.ศ. 2544 โดยเจียบ หญิงสาวที่มีชีวิตอยู่ใน
ยุคกรุงเทพฯ ปี 2544 เป็นผู้เล่าเรื่องราวชีวิตของ "ผกา" หญิงสาวที่อยู่ในยุคกรุงเทพฯ
ปี พ.ศ. 2460 ที่เป็นนางรำในวงปีพาทย์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่บ้านของจางวางเชื่อม
เจ้าของวงปีพาทย์ในยุคนั้นเป็นส่วนใหญ่ บ้านของจางวางเชื่อมตั้งอยู่ริมแม่น้ำ จึงต้อง
อาศัยการเดินทางทางน้ำ ดังนั้นจากในยุคนี้อาจสะท้อนการแต่งกาย สภาพบ้านเรือน ข้าว

ของเครื่องใช้ การเดินทางและบทสนทนาของคนกรุงเทพฯ ในปี พ.ศ.2460 ในขณะที่อีกยุคหนึ่งจะเป็นยุคของกรุงเทพฯ ปี พ.ศ. 2544 ซึ่งเป็นยุคของเจี๊ยะ สภาพบ้านเมืองในยุคนี้สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตที่แตกต่างออกไป แม้ว่าเจี๊ยะจะมีบ้านอยู่ริมน้ำ แต่ก็ไม่ได้ใช้การเดินทางทางเรือ แต่ใช้รถในการเดินทาง ภาพยนตร์สะท้อนสังคมกรุงเทพฯ ที่การจราจรติดขัด การออกมานั่งคุยกันในร้านกาแฟดังที่เสนอในฉากสุดท้ายที่เป็นวิถีการบริโภคแบบยุคใหม่ การใช้โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตในการสื่อสาร ฯลฯ เป็นต้น

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดฉากด้วยรถบรรทุกที่ชนสินค้ามา ผู้ขายนั่งอ่านหนังสือการ์ตูนช่อง ในลังสินค้าที่ส่งมา มีกล่องมาด้วย แทรกภาพความน่ารักของเล็บนางรำและผมยาวสยาย โดยรถคันดังกล่าวนำสินค้าไปส่งให้เจี๊ยะ เมื่อเจี๊ยะตรวจสอบสินค้าพบว่าสินค้า คือ กล่องอายุประมาณ 70-80 ปีเกินมาหนึ่งรายการ
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น หลังจากนั้นเจี๊ยะมักจะฝันร้าย จึงนำเรื่องไปปรึกษาอาจารย์ปรกรณ์ถึงเรื่องกล่องที่ข้างกล่องมีอักษร "ซ" สลักไว้ อาจารย์ปรกรณ์จึงเล่าประวัติความเป็นมาของกล่องให้ฟังว่า ชื่อ "ซ" นั้นอาจจะมาจากชื่อ "จางวางเชื่อม" ครูดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงคนหนึ่งที่ก่อนสงครามโลก อาจารย์ปรกรณ์เล่าประวัติของจางวางเชื่อมให้เจี๊ยะฟังว่า จางวางเชื่อมมีบุตรชายหน้าตาแปลกประหลาดอยู่คนหนึ่งชื่อว่า "โหงด" และมีบุตรสาวบุญธรรมที่หน้าตาสวย คือ "ผกา" โดยผกาเป็นนางรำประจำวงปีพาทย์ด้วย โดยโหงดแอบหลงรักผกา
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) คือ วันหนึ่งวงปีพาทย์ของจางวางเชื่อมไปเล่นในวังเจ้านาย ที่นั่น ผกาได้พบกับหัวหน้าวงปีพาทย์รูปงาม คือ "ฟ่อน" ที่ตกหลงรักผกา
- Falling action - "ฟ่อน" แวะเวียนมาหา "ผกา" ที่บ้านจางวางเชื่อม ซึ่งทั้งจางวางเชื่อมและแม่เปลื้องภรรยา ต่างก็สนับสนุน เนื่องจาก พ่อฟ่อนเป็นชายหนุ่ม หน้าตาดี ฝีมือดี จึงต้องการสนับสนุนบุตรสาวให้ได้แต่งงานด้วย อนาคตจะได้ไม่ลำบาก ในที่สุด "พ่อฟ่อน" ได้ยกขันหมากเพื่อสู่ขอผกา มาถึงตอนนี้ อาจารย์ปรกรณ์เล่าว่า หลังจากคือนั้นก็ไม่มีใครเห็นโหงดกับผกาอีกเลย ชาวบ้านรำลือว่า เจ้าโหงดอาจจะลักผกาไปอยู่ที่

อื่น แต่มีบางคนเชื่อว่า ผกาถูกโหดฆ่าตายไปแล้ว โดยอาจารย์ปรกรณ์สรุปว่า “การหายไปของโหดกับผกาน่าจะเกี่ยวข้องกับกลองใบนี้”

- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร ชัชวินคนรักของเจี๊ยบกลับมาบ้าน และถูกวิญญาณของผกาหลงให้เดินลงไปแม่น้ำที่ว่ายน้ำไม่เป็น เจี๊ยบมาช่วยและเอามิดไปกรีดหน้ากลองพบกระดูกท่อนแขน และทำให้เจี๊ยบได้เห็นภาพในอดีตของคนที่เขาคิดว่า ที่ผกาหายไปเพราะถูก โหดตัดแขนด้วยความหึงหวง แล้วนำไปย่างไฟลอกหนังมาทำเป็นกลองท่อนแขนที่เหลือก็เอาใส่ไว้ในกลองหัด ส่วนร่างที่เหลือได้นำไปทิ้งน้ำ
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด คือ วิญญาณของผกาเข้าสิงในร่างของเจี๊ยบเพื่อจะเอาชัชวินซึ่งเป็นพ่อกลับชาติมาเกิด ดังคำของผกาว่า “ฉันเฝ้ารอคอยและตามหาพี่มานานแสนนาน ต่บัดนี้ไปฉันจะไม่ยอมให้ใครมาพรากจากเราได้อีก พี่ไปอยู่กับฉันเถอะนะ”

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- ความศักดิ์สิทธิ์ของสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์นำเสนอให้เห็นถึงความศักดิ์สิทธิ์ของสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านการทำกลอง ดังคำกล่าวของอาจารย์ปรกรณ์เรื่องการทำกลองว่า “หนังสือเก่าหลายเล่มที่พูดถึงการทำกลอง ครูดนตรีหลายท่านมักจะเอาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ตนนับถือใส่ไว้ในกลอง แล้วเคารพบูชา เป็นความเชื่อที่สืบทอดกันมาหลายรุ่น”

- ความน่ากลัวของสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์นำเสนอความน่ากลัวของสื่อพื้นบ้านผ่านเครื่องดนตรี ซึ่งในที่นี้ คือ กลอง ที่มาของกลองที่นำมาจากผิวหนังของมนุษย์และยังนำท่อนแขนใส่ไว้ในกลอง ทำให้กลองมีวิญญาณสิงสถิตย์อยู่

- สถานภาพที่ด้อยกว่าของศิลปิน

ภาพยนตร์นำเสนอสถานภาพของศิลปินที่หากได้รับการสนับสนุนจากเจ้านายในวังจะมีผลทำให้สถานภาพของศิลปินสูงขึ้น หมายความว่า “เจ้านายในวัง” หรือในที่นี้

อาจจะหมายถึง อำนาจจากส่วนกลางเป็นผู้มอบสถานภาพ (Status Conferral) ให้แก่ศิลปินสถานภาพของศิลปินจะสูงขึ้นหากได้ไปเล่นในวังเจ้านายรวมทั้งได้รับการอุปถัมภ์จากเจ้านาย ดังที่ศิษย์สำนักของพ่อพ่อนได้กล่าวกับพ่อพ่อนว่า “โชคดีของเราได้ไปแสดงฝีมือต่อหน้าเจ้านาย ถ้าโชคดีท่านอุปถัมภ์ค้าฐ พวกเราจะสบายไปตลอดชาติ”

- การสืบทอดศิลปินในครอบครัว

ครอบครัวศิลปินในเรื่อง คือ ครอบครัวของจางวางเซียม ที่มีภรรยา คือ แม่เป่ลิ่งซึ่งก็เป็นนางรำเช่นกัน เมื่อครอบครัวนี้รับมรดกเป็นบุตรบุญธรรม แม่เป่ลิ่งก็ได้สอนให้ผกาเป็นนางรำเช่นกัน ในขณะที่โหงดซึ่งเป็นบุตรชาย จางวางเซียมในฐานะพ่อก็พยายามที่จะสอนทักษะทางด้านดนตรีให้ แต่โหงดไม่มีความสามารถทางด้านนี้จึงทำให้จางวางเซียมไม่พอใจ ดังตอนที่โหงดหัดตีกลอง และจางวางเซียมไม่พอใจว่า

“ไอ้โหงด ดิอะไรของมึง หยุด หยุด ไปไหนก็ไป และเย็นนี้ไม่ต้องกินข้าวด้วย ข้าวอันใจจริงๆ สอนไม่รู้จำจำ”

- ผู้ชายมีบทบาทหลักในการสืบทอดสื่อพื้นบ้าน

นอกจากนี้ บทบาทหลักในการสืบทอดสื่อพื้นบ้านในภาพยนตร์เป็นบทบาทของฝ่ายชาย ฝ่ายหญิงเป็นเพียงฝ่ายสนับสนุนหรือตัวประกอบ ได้แก่ ฝ่ายชายทั้งจางวางเซียมและพ่อพ่อนต่างเป็นเจ้าของวงปีพาทย์ ส่วนผู้หญิงเป็นนางรำอยู่ในวงปีพาทย์

- เครือข่ายสื่อพื้นบ้าน

การดำรงอยู่ของนาฏศิลป์ไทยมีความสัมพันธ์กับการดำรงอยู่ของวงปีพาทย์เป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ วงดนตรีต้องมีนางรำเป็นส่วนเสริมซึ่งกันและกัน

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

- การเล่าจากมุมมองของผู้หญิง คือ เจี้ยบ ซึ่งเล่าถึงชีวิตของผกาที่โดนกระทำ คือ ถูกความตายทำให้พลัดพรากจากคนรักโดยผู้ชายที่ตนเองนับถือว่าเป็นพี่ชายด้วยการถูกตัดแขนเพื่อนำไปทำเป็นกลองและนำท่อนแขนใส่ไว้ ทำให้วิญญาณของผกาดังสติยังอยู่ในกลองใบนั้น

โหมโรง (2547)

อาวุธแห่งกวี ดนตรีแห่งแผ่นดิน

ข้อมูลพื้นฐาน

นำเสนอโดย อนุชิต สพันธุ์พงษ์, อดุลย์ ดุลยรัตน์, ณรงค์ฤทธิ์ ไตสง่า, พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง, อารตี ตันมหาพราน

กำกับแสดงโดย อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์

ปีที่ออกฉาย 2547

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง "โหมโรง" ได้เค้าโครงเรื่องมาจากประวัตินางประติษฐีไพเราะ ในการเล่าเรื่องใช้เทคนิคการเล่าเรื่องราวสลับไปมาระหว่างปีพ.ศ.2429 และช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ผ่านมุมมองของ "ศร" ในวัยชรา "ศร" เดิมทีมาที่บ้านอัมพวา บิดาเป็นครูสอนดนตรีไทยและเป็นเจ้าของวงปี่พาทย์ ศรฝึกหัดปี่พาทย์จนมีฝีมือชนะประชันไปทั่วอัมพวาและจังหวัดใกล้เคียง แต่เมื่อเข้ากรุง "ศร" มีโอกาสประชันกับ "ขุนอิน" และเป็นครั้งแรกที่ทำให้ศรแพ้การประชัน จึงกลับอัมพวามาฝึกปี่ฝีมือใหม่ วันหนึ่งเจ้านายพระองค์หนึ่งได้ฟังทางดนตรีของ "ศร" พอพระทัยมากจึงรับ "ศร" ไปชุบเลี้ยงและให้ร่วมเล่นกับวงปี่พาทย์ของท่าน จนถึงวันหนึ่งวงปี่พาทย์ที่ "ศร"สังกัดต้องไปเล่นประชันกับปี่พาทย์วงอื่นที่มี "ขุนอิน" เป็นมือระนาด "ศร" ถึงกับท้อแท้กลับไปอัมพวา จนบิดาเรียกมาพบ "ศร" จึงสำนึกผิดและกลับสู่ใหม่ โดยมี "ครูเทียน" ให้คำแนะนำในการฝึกซ้อม การประชันครั้งนั้น "ศร" เป็นผู้ชนะประชัน กาลเวลาล่วงมาเมื่อ "ศร" เข้าสู่วัยชรา บ้านเมืองมีความเปลี่ยนแปลง ท่านผู้นำต้องการพัฒนาประเทศ โดยนำแบบอย่างมาจากตะวันตก และพยายามควบคุมและจำกัดวัฒนธรรมพื้นบ้านของไทย รวมถึงสื่อการแสดงต่างๆ ด้วย ซึ่ง "ศร" พยายามต่อสู้โดยชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาประเทศให้ทันสมัยจะต้องไม่หลงลืมรากเหง้าซึ่งในที่นี้คือวัฒนธรรมของตนเอง
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก คือ คุณค่าของดนตรีไทยที่แสดงถึงรากเหง้าของความเป็นไทยและอัตลักษณ์ของความเป็นไทย การพัฒนาประเทศไปสู่ความเจริญต้องไม่ลืมรากเหง้าของตนเอง

3. ตัวละคร

3.1 **ศร** ตัวละครที่มีความสามารถทางด้านการเล่นดนตรี ผูกพันกับดนตรีไทยมาตั้งแต่เกิด มีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะทำตามความใฝ่ฝันของตนที่จะเป็นนักดนตรีที่มีฝีมือ มีอุดมการณ์ที่แน่วแน่ มีความเมตตาแก่บรรดาลูกศิษย์ทุกคน ยืนหยัดที่จะต่อสู้เพื่อสิ่งที่ตนรักจนถึงวาระสุดท้ายแห่งชีวิต

3.2 **ขุนอิน** – นักดนตรีที่มีชื่อเสียงในสมัยรัชกาลที่ 5 ทางดนตรีของท่านมีชื่อทางด้านเสียงดนตรีที่ดุดัน แข็งแกร่ง หยิ่งทะนงในศักดิ์ศรีของความเป็นศิลปิน

3.3 **เทิด** – ลูกของทิวที่มาฝากตัวเป็นศิษย์ของศรในยามชรา เป็นผู้หนึ่งที่รักและเห็นคุณค่าของดนตรีไทย จนต้องการที่จะมาฝึกฝนการเล่นดนตรี

3.4 **พันโทวิระ** – นายทหารหนุ่มผู้ยึดมั่นในคำสั่งของรัฐบาลในการปรับปรุงวัฒนธรรมให้เทียบเท่าอารยธรรมตะวันตก

4. ปมขัดแย้ง หรือ Conflict เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร

4.1 **ความขัดแย้งระหว่างบุคคล**ในมุมมอง ทศนะ และผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกัน ได้แก่

(ก)**ความขัดแย้งระหว่างศิลปิน** – คือ ความขัดแย้งระหว่างศรกับขุนอิน ที่จะต้องมาประชันดนตรีกัน ครั้งแรกศรตระหนักว่าขุนอินจึงต้องกลับไปฝึกฝนตนเองและกลับมาสู้ใหม่ ในขณะที่ขุนอินผู้ด้วยการเล่นระนาดด้วยท่วงทำนองที่ดุดัน แต่ศรนำเสนอทางใหม่ของระนาดคือท่วงทำนองที่พลิ้วไหว อ่อนหวาน

(ข) **ความขัดแย้งของมุมมองระหว่างความเป็นไทยกับความทันสมัย** –

ภาพยนตร์นำเสนอดนตรีไทยในฐานะที่เป็น “ของโบราณ ล้าสมัย คร่ำครึ” ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัยในสายตาของท่านผู้นำ จนครั้นในฐานะที่เป็นครูดนตรีไทยต้องออกมาต่อสู้ ยืนหยัดว่าการจะพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัยต้องอยู่บนพื้นฐานของรากเหง้าของตนเองนั่นคือรากเหง้าของความ เป็นไทย ดังคำกล่าวของศรว่า

“ในเชิงปรัชญาเกี่ยวกับความเป็นอารยะ ความเข้าใจในศิลปะวัฒนธรรมและความอยู่รอดของชาติ เราไม่ควรดูถูกรากเหง้าของตนเอง กฎเกณฑ์ที่ออกมาจากผู้ที่ไม่เข้าใจในดนตรี จะส่งผลร้ายมากกว่าผลดี บ้านเมืองเปรียบเสมือนต้นไม้ใหญ่ จะทะนงด้านแรงข้าง

สารอยู่ได้ก็ด้วยรากที่ยิ่งลึกแข็งแรง แต่ถ้าไม่ดูแลรักษารากแก้ว บ้านเมืองจะอยู่รอดได้อย่างไร”

5. **ฉาก** – ฉากจะมี 2 ช่วงระยะเวลาที่ตัดสลับไปมา ฉากแรก คือ ช่วงปีพ.ศ. 2429 สมัยรัชกาลที่ 5 และฉากที่สอง คือช่วงปี พ.ศ. 2485 ที่ญี่ปุ่นบุกไทย และทหารฝ่ายสัมพันธมิตรทิ้งระเบิดสถานที่สำคัญหลายจุดในบางกอก สำหรับฉากในสมัยรัชกาลที่ 5 ฉากส่วนใหญ่อยู่ในชนบท เช่น อัมพวาบ้านเกิดของศรี ฉากแสดงให้เห็นอัมพวาในยุคหนึ่งที่มีทั้งวัด บ้านโบราณ สวนมะพร้าว วัดที่แวดล้อมไปด้วยคูคลอง รวมทั้งการแสดงวิถีชาวบ้าน เช่น การจับปลา การนุ่งผ้าโจงกระเบน กระโจมอก การเคี้ยวหมากให้ฟันดำ การตัดผมทรงมหาดไทย หรือการใส่เสื้อราชปะแตนเมื่อเข้าสู่เขตพระราชฐานรวมถึงการแสดงความเคารพต่อเจ้านายชั้นสูง ส่วนฉากที่สอง คือ ช่วงปี พ.ศ. 2484 เป็นช่วงที่ศรอายุมากแล้วและใช้ชีวิตอยู่ในเมืองบางกอก ฉากแสดงให้เห็นภาพเมืองและวิถีชีวิตของคนบางกอกที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก เช่น การเดินทางโดยรถยนต์ การฟังแผ่นเสียง การดื่มไวน์ การเข้ามาของเครื่องดนตรีจากต่างประเทศ เป็นต้น

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) – ภาพยนตร์เปิดฉากด้วยข้อความว่า “ด้วยแรงบันดาลใจจากหลวงประดิษฐไพเราะ ตัวละครและเหตุการณ์สร้างขึ้นจากจินตนาการ” และเปิดตัวละครในวัยชราที่ใกล้จะเสียชีวิต โดยมีทิวมาเยี่ยมพร้อมอวยพรให้ศรหายป่วยเร็วๆ เพื่อที่จะมาตีระนาดให้ฟังอีก ซึ่งศรตอบกลับว่า “มัน (เสียงระนาด- ผู้เขียน) ยังดังอยู่ตรงนั้นไง อย่าปล่อยให้มัน (เสียงระนาด – ผู้เขียน) หายไปนะ” ก่อนจะตัดภาพมาที่ “ศร” ในวัยเด็กที่เกิดและเติบโตมาท่ามกลางสวนมะพร้าว แวดล้อมด้วยคูคลอง ในบ้านเรือนไทยแถบอัมพวาในปี พ.ศ. 2429 ด้วยความที่มีบิดาเป็นครูสอนดนตรีไทย “ศร” จึงเติบโตมาท่ามกลางเครื่องดนตรีไทยและเสียงดนตรีไทย ศรได้รับการถ่ายทอดฝีมือการตีระนาดจากครูสินผู้เป็นบิดา จนเป็นนักดนตรีที่มีฝีมือเลื่องชื่อในอัมพวา
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น เมื่อครูสินพาครุมาหาครูแก้ว ครูดนตรีที่เป็นเพื่อนที่บางกอก ซึ่งเป็นช่วงที่คณะปี

พาทย์ของครูแก้วจะแสดงประชันกับคณะของขุนอิน ขวดมือปีพาทย์คณะครูแก้ว
ไม่ได้แสดง แต่ให้ครขึ้นไปที่ระนาดแทน ครตีระนาดด้วยความล่ำพอง เสียงระนาดของ
ครดังไปถึงหูของขุนอิน ดังคำกล่าวของขุนอินที่กล่าวถึงเสียงระนาดของครว่า “ฝีมือ
มันไม่เลว แต่เสียงระนาดมันล่ำพอง บาดหูข้าเหลือเกิน”

- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) การพบกันระหว่างครกับขุนอินซึ่งเป็นผู้ที่มีฝีมือใน
การตีระนาดระดับสูง เสียงระนาดของขุนอินเป็นเสียงระนาดที่ดุต้น ผึงอยู่ในใจของคร
และเป็นครั้งแรกที่ทำให้ครต้องพ่ายแพ้ในการประชันปีพาทย์ ทำให้ครเสียความมั่นใจ
ในตัวเอง
- Falling action - หลังจากนั้น ครจึงกลับมาฝึกปรือฝีมือ โดยคิดทางระนาดขึ้นใหม่ คร
ได้มีโอกาสแสดงฝีมือต่อหน้าเจ้านายท่านหนึ่งซึ่งทำให้ท่านถูกพระทัยและนำครมาชูป
เลี้ยงพร้อมทั้งหาครูดนตรีไทยที่มีฝีมือมาฝึกสอนให้
- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – เมื่อครได้เข้ามา
เป็นมื่อระนาดในวงปีพาทย์หลวงแล้ว วันหนึ่งครทราบว่ เขาต้องประชันวงปีพาทย์กับ
วงต่างเมือง และมื่อระนาดของอีกฝั่ง คือ ขุนอิน ที่ครเกรงกลัวมาตลอดถึงขนาดเก็บไป
ฝัน จนทำให้ครท้อแท้ แต่ในที่สุดเมื่อครกลับบ้านและเห็นสีหน้าและแววตาของพ่อ
จึงสำนึกและพร้อมกลับมาต่อสู้อีกครั้ง โดยมีครูเถียน ครูดนตรีที่มีชื่อเสียงในยุคนั้นให้
คำแนะนำ

นอกจากโครงเรื่องหลักแล้ว ภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง ยังมีโครงเรื่องรอง นั่นคือ ครใน
ยามชราที่ต้องยืนหยัดต่อสู้กับกระแสการพัฒนาประเทศให้ทันสมัยโดยควบคุม
ศิลปะการแสดงและดนตรีไทยด้วย ภาวะวิกฤติของฉากครในวัยชรา คือ ฉากที่พันโท
ระมาตามหาเทิด ซึ่งทำร้ายเจ้าหน้าที่ตำรวจด้วยความโกรธที่ตำรวจไปห้ามคณะลิเก
เปิดการแสดง พันโทวีระต้องการให้ครซึ่งเป็นครูดนตรีที่มีคนให้ความเคารพมากมาย
ให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบที่ออกโดยท่านผู้นำเพื่อที่จะพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็น
อารยะ

- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไข
หรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด ตอนจบของโครงเรื่อง

หลัก คือ ศรสามารถเอาชนะขุนอินในการประชันได้และขุนอินได้ฝากให้ศรดูแลสืบทอดดนตรีไทยต่อไป ดังคำขุนอินหลังจากการประชันว่า “ข้าดีใจที่ได้พบคนดีมีฝีมืออย่างแก ดูแลสืบทอดดนตรีนี้ต่อไปให้ดีเถิด” ซึ่งเป็นตอนจบของศรในวัยหนุ่ม

สำหรับการคลี่คลายปัญหาของโครงเรื่องรอง ซึ่งเป็นฉากศรในวัยชรา หลังจากพ้นโทวีระและลูกน้องค้นบ้านแล้วไม่พบเทิด ก็ได้ลากลับไป แต่ระหว่างที่เดินไปขึ้นรถ ศรได้นั่งเล่นระนาดด้วยใจที่จะให้เสียงระนาดได้ยินไปถึงผู้พ้น เพื่อที่จะทำให้ผู้พ้นได้เห็นถึงคุณค่าของดนตรี ซึ่งฉากสุดท้ายภาพยนตร์ฉายให้เห็นภาพการกลับไปอย่างผู้แพ้ของพ้นโทวีระแต่ก็เป็นผู้แพ้ที่อ้อมเอมกับเสียงอันไพเราะของระนาดที่บรรเลงโดยฝีมือบรมครูชั้นเอกแห่งแผ่นดิน

ภาพจบสุดท้าย เป็นภาพศรวัยชราในห้วงวันสุดท้ายของชีวิต ภาพยนตร์ฉายภาพที่ผ่านยกมือขึ้นมาตีระนาดในห้วงสำนึกสุดท้ายของชีวิต

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

การเป็นผู้ฟัง/ ผู้ชมดนตรี

ในการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน องค์ประกอบที่คนส่วนใหญ่จะนึกถึง คือ การสืบทอดศิลป แต่ในภาพยนตร์เรื่อง “โหมโรง” ยังกล่าวถึงองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ คือ ผู้ชม/ผู้ฟัง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะขาดไม่ได้ หากผู้ชมหรือผู้ฟังที่ “ฟังดนตรีเป็น” หรือเราเรียกว่า “Smart audience” จะมีส่วนในการพัฒนาดนตรีอย่างมาก ภาพยนตร์นำเสนอการประชันดนตรีหลายครั้งหลายครา ทั้งการประชันกันระหว่าง ศรและขุนอิน รวมถึงการประชันกันระหว่างศรกับนักดนตรีอื่น มิใช่เพียงนักดนตรีที่ประชันเท่านั้นที่ทราบว่าใครมีฝีมือมากกว่ากัน แต่ผู้ชมที่ได้ยินได้ฟังต่างก็ทราบด้วยเช่นกัน การมีผู้ฟังดังกล่าวมีส่วนอย่างมากที่ทำให้ศิลปินต้องพัฒนาฝีมือยิ่งขึ้นไป ดังคำของทิวที่ว่า “ดนตรีต้องมีคนเล่นและคนฟัง เอ็งเล่นให้เก่งเหมือนพี่แกเถอะ ถ้าแกเล่นผิดเพี้ยนตรงไหน ข้าจะคอยฟังให้เอง”

การสืบทอดดนตรีในครอบครัว

ภาพยนตร์เรื่อง “โหมโรง” นำเสนอภาพของศรตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวันสุดท้ายของชีวิต บิดาของศรเป็นครูดนตรีชื่อ ครูสิน โดยครูสินได้สืบทอดดนตรีให้แก่พี่ชายของศรจนมีฝีมือแก่กล้า รวมทั้งการถ่ายทอดฝีมือดนตรีให้แก่ศรจนมีฝีมือเป็นที่ยอมรับทั้งอำพวา

ศรมีบุตรชายก็สืบทอดดนตรีให้แก่บุตรชายเช่นกัน แม้ว่าบุตรชายจะไปเรียนจบด้านดนตรีจากต่างประเทศ

- **การสร้างสรรคทางใหม่หรือการผสมผสานสิ่งใหม่กับของเก่า**

การเล่นดนตรีไทยแต่เดิมยึดตามแบบแผนของครูบาอาจารย์แต่เก่าก่อน ดังคำพูดของครูดนตรีที่ต่อว่าศรตอนที่ได้นิพนธ์ระนาดทางใหม่ว่า

“ตีอย่างหมาสะบัดน้ำร้อน ดีให้ถูกแบบถูกแผนครูบาอาจารย์ ในรั้วในวัง ดีเป็นระนาดงานวัดไปได้”

แต่ศรก็พยายามหาทางใหม่ๆ ในทางดนตรีของตนทำให้เป็นที่ยอมรับของสังคม นอกจากนี้เมื่อบุตรชายนำเปียโนเข้ามาในบ้าน ศรก็ได้ตำหนิหากแต่สนใจใฝ่รู้ว่วิธีการเล่นและเสียงของเปียโนเป็นอย่างไร จนนำไปสู่การที่ศรเล่นระนาดร่วมกับบุตรชายที่เล่นเปียโน ซึ่งภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของวัฒนธรรมดนตรีไทย เมื่อเจอแรงปะทะจากวัฒนธรรมภายนอกยอมไม่ต้องหวั่นเกรง หากแต่ต้องรู้จักเลือกปรับรับมาใช้ให้เหมาะสมกับวัฒนธรรมของตน

- **สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นเรื่องโบราณ ล้าสมัย**

สำหรับท่านผู้นำแล้ว สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นเรื่องโบราณ ล้าสมัยและเข้ากันไม่ได้กับความเป็นอารยะ จนต้องมี “ร่างกำหนดวัฒนธรรมทางการแสดงละครและดนตรี พุทธศักราช 2485” ออกมา ซึ่งมุมมองต่อสื่อพื้นบ้านเช่นนั้น ยังคงติดมาถึงทุกวันนี้ ในสายตาของครูศรแล้ว มุมมองและวิธีคิดที่มีต่อสื่อการแสดงไม่ว่าจะเป็นละครหรือดนตรีในลักษณะของการดูถูกรากเหง้าของตนเองคือสิ่งที่น่ากลัวยิ่งกว่าระเบิดลูกใดๆ เพราะ “ระเบิดมันพังได้แต่เนื้อไม้ พังแล้วซ่อมใหม่ได้ ก็เล่นได้ บางทีสิ่งนี้อาจจะน่ากลัวกว่านั้นนัก” –สิ่งนี้ คือ ร่างกำหนดวัฒนธรรมทางการแสดงละครและดนตรี พุทธศักราช 2485” (ผู้เขียน) นี่เป็นบทสนทนาที่ครูศรคุยกับแม่โชติผู้เป็นภรรยา

หรือจากที่พันโทวีระกล่าวกับบุตรชายของศรว่า

“กฎระเบียบพวกนี้เป็นเรื่องใหญ่ ท่านผู้นำมีนโยบายให้ประเทศเป็นอารยะ วัฒนธรรมบางอย่างจึงสมควรต้องปรับปรุงและควบคุมให้เป็นที่เป็นทาง.... ควบคุมทุกเรื่องที่เป็นโบราณ ล้าสมัย” (พันโทวีระกล่าวกับบุตรชายครูศร)

- **สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นมากกว่าสื่อการแสดงแต่เป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นอารยะ**

แม้ว่าจะมีการออกกฎระเบียบต่างๆ เพื่อมาควบคุมดนตรีและการแสดงพื้นบ้านเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของท่านผู้นำในพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นอารยะ โดยการดูถูกรากเหง้าของตนเองและพัฒนาไปตามกระแสตะวันตก แต่ภาพยนตร์สร้างความหมายผ่านมุมมองของครูศรว่า การพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นอารยะด้วยการดูถูกรากเหง้าของตนเองนั้นคงจะเป็นไปได้ยาก โดยได้เปรียบเทียบว่า “ไม้ใหญ่จะเติบโตต้องมีรากที่แข็งแรง” “ในเชิงปรัชญาเกี่ยวกับความเป็นอารยะ ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมและความอยู่รอดของชาติ เราไม่ควรดูถูกรากเหง้าของตนเอง กฎเกณฑ์ที่ออกมาจากผู้ที่ไม่เข้าใจในดนตรี จะส่งผลร้ายมากกว่าผลดี บ้านเมืองเปรียบเสมือนต้นไม้ใหญ่ จะทะนงด้านแรงข้างสารอยู่ได้ก็ด้วยรากที่ยังลึกแข็งแรง แต่ถ้าไม่ดูแลรักษารากแก้ว บ้านเมืองจะอยู่รอดได้อย่างไร”

- การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

เนื่องจากสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นสื่อที่กระจัดกระจาย ไม่รวมศูนย์ รัฐเข้าไปจัดการได้ยาก จะเห็นได้ว่า แม้ว่ารัฐจะออกกฎระเบียบออกมาเพื่อที่จะควบคุมการแสดงดนตรีและการแสดงต่างๆ ด้วยข้อกำหนดหลายประการ เช่น นักดนตรีต้องมีบัตรนักดนตรี การจะแสดงต้องส่งบทแสดงไปให้กรมศิลปกรตรวจสอบ เจ้าของสถานที่ก็ต้องขอใบอนุญาตจัดการแสดง ฯลฯ แต่ถึงกระนั้นด้วยคุณลักษณะของสื่อการแสดงแบบพื้นบ้านดังที่กล่าวมาก็เป็นเรื่องยากที่รัฐจะเข้าไปควบคุม ดังเช่น บทร้องออกแขกของลิเกที่วิพากษ์นโยบายการควบคุมศิลปะและการแสดงของรัฐบาล

“ลิเกของเรามาแล้ว	ส่งเสี้ยวแจ้วแจ้วมาฟังกันสิ
นานนานจะมาสักครั้ง	ก็ต้องระวังกฎเกณฑ์ที่มี
ผู้นำนั้นมีข้อห้าม	จะร้องจะรำให้มันดูดี
ลีลาไม่ทันสมัย	ต้องขอยกยประทานโทษที
ยังเล วังกา	ถ้าไปลิสมาลีเกไม่มี”

- ศักดิ์ศรีของนักดนตรี

ภาพยนตร์ประกอบสร้างศักดิ์ศรีของนักดนตรีว่าเป็นอาชีพที่มีเกียรติ ดังคำชวนอินซึ่งเป็นผู้ที่รักศักดิ์ศรีของนักดนตรี เมื่อครูเทียนกล่าวขอร้องให้ออมฝีมือให้ “ศร” ชุนอินจึงกล่าวกับครูเทียนว่า “เข้ามาเพื่อเล่นดนตรี คงออมมือให้ใครไม่ได้หรอก”

- คุณค่าของสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์ประกอบสร้างคุณค่าของคนตรีไทยในหลากหลายมิติ โดยเฉพาะมิติด้านจิตวิญญาณ ดังคำ “พ่อสิน” สอน “ศร” ในวันไหว้ครูที่รับศรมาเป็นศิษย์คนตรีไทยอย่างแท้จริง

“เอ็งจงยึดมั่นในศีลธรรม อย่าใช้ดนตรีไปในทางเสื่อม คิดเอาดีเอาเด่นหักหาญผู้อื่นเป็นอันขาด และต่อแต่นี้ เมื่อเอ็งเข้าใจในดนตรี เอ็งจะเห็นในสิ่งที่เอ็งไม่เคยเห็น ได้ไปในสิ่งที่ไม่เคยไป และได้รู้สึกถึงสิ่งที่เป้นทิพย์” (พ่อสินสอนศรในวันไหว้ครู)

หรือคำกล่าวของ “ศร” วัยชราที่มีต่อลูกศิษย์ชื่อ “เปี้ยก

“เครื่องดนตรีไทยดูเหมือนแสนจะเรียบง่าย แต่ยิ่งเรียบง่าย กลเม็ดคนเล่นต้องเยอะทีเดียว สมารถดี”

หรือคำกล่าวของ “ครูเทียน” ที่กล่าวกับ “ศร”

“ดีไม่ผิด เอ็งดีได้แม่นยำทุกลูก แต่ขอฟังดนตรีแท้งๆ งามๆ การประชันครั้งนี้ ถึงแม้จะแพ้ ย่อยยับ แต่ก็ไม่ได้แพ้ตลอดไป ถึงจะชนะ ชัยชนะของเอ็งจะยั่งยืนแค่ไหนกันเชียว เชือกซึ่งตึงเกินไป พังแล้วรำคาญ”

จากคำพูดข้างต้นหมายความว่าการเล่นดนตรีเพื่อหวังผลชนะย่อมไม่สามารถสู่กับการเล่นดนตรีเพื่อความงามของดนตรีที่แท้จริงได้

- การผลิตซ้ำดนตรีไทย

ภาพยนตร์ผลิตซ้ำดนตรีไทยที่นับวันจะหาฟังได้ยาก โดยได้จัดทำดนตรีและใช้ประกอบภาพยนตร์หลายตอน จำนวน 10 เพลง ได้แก่ เพลงแขกบรเทศ ตันวรเชษฐ์ คำหวาน กระต่ายเต้น ลาวดวงเดือน โหมโรงประเดิมชัย โหมโรงอัฐมบาท โหมโรงช่อผกา โหมโรงจีนตอกไม้ แสนคำนึง

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง คือ การเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏผู้เล่า ซึ่งทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจอารมณ์ ความคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมต้องคิดและตัดสินใจเอาเอง

ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์ (2547)

นำเสนอโดย ภาณุ สุวรรณ, ปรางทอง ชั่งทอง, จตุรงค์ โกธิตา

กำกับการแสดงโดย อนุกุล จาโรทก

ปีที่ออกฉาย 2547

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่ง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องราวย้อนไปสู่อดีตโดยการบอกเล่าของตัวละคร “ครูฉาย” นายหนังตะลุงชาวใต้ ที่กล่าวถึงประวัติความเป็นมาและความเชื่อเกี่ยวกับรูปหนังตะลุง “ครูแก” ที่กลายเป็นตำนานความรักโศกนาฏกรรม “แก” เป็นนายหนังตะลุงที่รักกับ “พยอม” ลูกสาวเศรษฐี จึงโดนพ่อกีดกันความรักและบังคับให้ “พยอม” แต่งงานกับผู้มีสถานภาพเท่าเทียมกัน “พยอม” จึงฆ่าตัวตาย “แก” จึงตัดหนังเท้าของ “พยอม” มาทำเป็นรูปหนังตะลุง “พยอม” ภายหลัง “แก” เสียชีวิต ได้ส่งเสียลูกศิษย์ให้ตัดหนังเท้าตัวเอง มาทำเป็นรูปหนังตัวตลก “นายแก” และลูกศิษย์ได้สืบทอดการเล่นหนังตะลุงสืบมาจนถึงยุคของ “ครูฉาย”
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก คือ ความศักดิ์สิทธิ์ของศิลปะการแสดงหนังตะลุงที่เป็นศิลปะท้องถิ่นของภาคใต้และแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของคนภาคใต้ ที่ศิลปินจะต้องมีความเชื่อและความศรัทธาในงานศิลปะการแสดงจึงจะประสบความสำเร็จในฐานะศิลปิน

3. ตัวละคร (Character)

ตัวละครทั้งหมดเป็นคนในพื้นที่ภาคใต้ โดยในที่นี้จะกล่าวถึงตัวละครที่เป็นตัวละครเอกหรือเป็นตัวละครที่เกี่ยวข้องกับการแสดงหนังตะลุง

3.1 ครูฉาย

เป็นตัวละครที่เป็นผู้ถ่ายทอดความรักของ “แก” และ “พยอม” เป็นตัวแทนของนายหนังตะลุงชาวใต้ที่มีความเชื่อและศรัทธาในวิชาชีพของตน รวมทั้งให้ความเชื่อและความเคารพต่อรูปหนังตะลุงทุกรูปไม่ว่าแม้แต่ตัวตลก โดยให้ความเคารพในฐานะที่เป็นอุปกรณ์ทำมาหากินเลี้ยงชีวิต ดังบทสนทนาต่อไปนี้

“เจ้าตัวตลกเหล่านี้ คือ ผู้สร้างชีวิตให้กับเรา คือ ผู้สร้างชีวิตชีวาให้กับหนัง ถึงแม้ว่ารูปร่างจะไม่งดงามเท่าตัวพระตัวนาง แต่พวกเราให้ความรัก เคารพประดุจครูของเราเลยทีเดียว”

ความเชื่อที่ว่ารูปหนังตะลุงมีความศักดิ์สิทธิ์สะท้อนจากการกระทำของครูฉาย ได้แก่ การจัดพิธีไหว้ครู ปิดทอง การไหว้รูปหนังตะลุง สถานที่ในการเก็บตัวหนังตะลุงที่ต้องอยู่ในที่สูง

3.2 แก

เป็นตัวละครเด่นที่ปรากฏในเรื่องเล่าของครูฉาย เป็นนายหนังตะลุงที่มีชื่อเสียงในภาคใต้ และเคารพในวิชาชีพของตนเองเป็นอย่างมาก รวมทั้งมีความรักในวิชาชีพการเป็นนายหนังตะลุงจนเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตที่แยกจากกันไม่ออก ซึ่งสะท้อนจากตอนที่ “พยอม” คนรักตาย “แก” ได้กล่าวกับ “เศรษฐีพันธ์” ว่าเขาจะไม่ยอมให้ใครมาพราก “พยอม” ไปจากตน พร้อมให้คำสัญญาต่อหน้าศพของ “พยอม” ก่อนที่จะตัดหนังเท้าของเธอไปแกะเป็นรูปหนังตะลุง ดังที่เขากล่าวไว้

“ไปอยู่กับพี่เถอะพยอม จากนั้นไปจะไม่มีใครพรากเราจากกันได้อีก”

ท้ายที่สุดเมื่อ “แก” เจ็บหนัก เขาก็ยังคงนำรูปหนัง “พยอม” มาไว้แนบกาย ก่อนสั่งเสียลูกศิษย์ว่า เมื่อเขาตายให้นำหนังเท้าของตนเองมาแกะเป็นรูปหนังตัวตลกที่มีความรักมันต่อ “พยอม” ดังบทสนทนาต่อไปนี้

“ถ้าฉันตาย ขอให้เอาหนังตีนฉันมาทำเป็นรูปหนัง รูปกาก รูปหลกๆ (ตลก-ผู้วิจัย) ที่คนแฉชอบ เกิดมีความรักแท้จริงต่อแม่พยอม เหมือนที่ฉันรักตลอดไป ฉันขอแค่นี้แหละ ทำให้ฉันได้มัย”

นอกจากนี้ “แก” ยังมีจิตวิญญาณของความเป็น “ครู” และภูมิใจในวิชาชีพของตน โดย “แก” ได้สั่งเสียลูกศิษย์ว่าต้องเชื่อมั่นในวิชาชีพและต้องสอนศิลปะการแสดงหนังตะลุงให้กับคนรุ่นหลังต่อไปเพื่อมิให้สูญหาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

“ถ้าฉันพันบรีอ (เป็นอะไรไป-ผู้วิจัย) พวกมึงทุกคนต้องเชื่อมั่นในวิชาหนัง คนเราถ้ารักในสิ่งใด ก็จงกล้าทุ่มเทในสิ่งที่ตนรัก อย่าพักกลัวอะไร พวกมึงอย่าหวงวิชา ต้องฝึกหัดคนรุ่นต่อไป อย่าให้หนังเราสูญหาย”

จากบทสนทนาดังกล่าว เมื่อพิจารณาในยุคของ “แก” คือ ในสมัยรัชกาลที่ 3 ที่แถบราบลุ่มน้ำสงขลาและแถบพัทลุงยังอุดมไปด้วยการแสดงหนังตะลุงนั้น ก่อนตาย “แก” จึงไม่น่าจะเป็นห่วงเรื่องการสูญหายของหนังตะลุง แต่น่าจะเป็นมุมมองของผู้ผลิตภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันที่มีต่อสื่อการแสดงพื้นบ้านหนังตะลุงในยุคปัจจุบันที่ใกล้จะสูญหาย จึงแสดงจุดยืน “ความเป็นห่วง” นี้ ผ่านบทพูดของ “แก”

3.3 พยอม สาวสวยที่เป็นที่หมายปองจากชายหนุ่มพร้อมกันทั้งสองคน เป็นคนที่ยึดมั่นในความรัก รักเดียวใจเดียว และมีใจแน่วแน่ในสิ่งที่ตนได้ตัดสินใจเลือกแล้ว กล้าหาญ ใจเด็ด

เดียว ดังจากที่ “พยอม” ขอมีความสัมพันธ์กับ “แก” ด้วยไม่แน่ใจว่าวันพรุ่งนี้ชะตาชีวิตจะเป็นอย่างไร และเมื่อถูกพ่อตามจับและเอาตัวมากักขังไว้ “พยอม” จึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย ด้วยความรักที่มีต่อ “แก” และไม่ต้องการที่จะตกเป็นของชายอื่น

3.4 นายหนังตะลุงคู่แข่ง

เป็นตัวละครประกอบ (lesser roles) ที่ผู้ผลิตสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นคู่ตรงข้าม (Binary opposition) กับครูฉาย ดังนั้น จึงมีบุคลิกลักษณะแตกต่างจากครูฉาย ได้แก่ ไม่เชื่อมั่นและศรัทธาในความคิดดีลัทธิของรูปหนังตะลุง สังเกตได้จากการที่เขาไม่เคยพรูหนัง “ไอ้แก” จนก่อให้เกิดไฟไหม้โรงหนังที่แสดง

4. **ปมขัดแย้ง** – หรือ Conflict เป็นการสร้างปมปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละคร และในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” แบ่งความขัดแย้งของตัวละคร ออกเป็น ประเด็น ดังนี้

4.1 ความขัดแย้งด้านชนชั้น เป็นปมปัญหาที่ทำให้ตัวละครหลักเกิดความขัดแย้งกัน นั่นคือ ในขณะที่ “เศรษฐีพัน” และ “พยอม” เป็นบุคคลที่มีฐานะดี มีบ่าวไพร่รับใช้จำนวนมากเป็นที่นับหน้าถือตาของคนทั้งหมู่บ้าน เช่นเดียวกับ “สิงห์ทอง” ซึ่งเป็นลูกชาวนายบ้าน ที่ยอมเป็นผู้มีอำนาจมี บ่าวไพร่คอยรับใช้และเป็นที่ยับยั้งถือตาเช่นกัน แตกต่างจาก “แก” ที่แม้จะเป็นนายหนังที่มีชื่อเสียง ตระเวนเปิดโรงแสดงไปทั่วภาคใต้ แต่ถึงกระนั้น ในสายตาของ “เศรษฐีพัน” ก็มองอาชีพนายหนังตะลุงว่าเป็นอาชีพเดินกินรำกิน ฐานะไม่มั่นคงจึงไม่เหมาะสมกับฐานะของตน ดังคำกล่าวที่มีต่อ “พยอม” ต่อไปนี้

“ไอ้พวกเล่นหนัง มีแต่พวกสิ้นคิดทั้งนั้นแหละที่ไปรัก”

หรือในฉากที่ “เศรษฐีพัน” ด่า “พยอม” ว่า

“ไผ่ต่ำเหมือนแม่ แม่เฒ่าตายเพราะเป็นเมียข้า แต่กลับไปหานายหนังคนรักเก่า.....”

4.2 ความขัดแย้งด้านความรัก กล่าวคือ ทศนะต่อเรื่องความรักของ “แก” กับ “พยอม” ที่ขัดแย้งกับ “เศรษฐีพัน” และ “สิงห์ทอง” ดังนี้

“แก” และ “พยอม” ต่างรักกันด้วยจิตใจอันบริสุทธิ์ ไม่ได้มองถึงความสำคัญของฐานะและสถานภาพในสังคม

นายแก : ไอ้แกมันพวกดิน พวกหญ้า ดอกฟ้าไม่มารักจริงดอก

พยอม : ดอกฟ้าถึงจะมีค่ามีราคาสักแค่ไหน สักวันก็ต้องร่วงลงดิน แต่สำหรับฉันนะ ถ้าจะรักใครสักคนต่อให้เค้าต่ำด้อยสักแค่ไหน ก็จะเป็นคนที่ฉันรัก และเป็นคนที่สำคัญที่สุดสำหรับฉันตลอดไป

หรือจากบทพูดของนายแกที่สั่งเสียลูกศิษย์ไว้ก่อนตายว่า

".....แล้วอีกเรื่องหนึ่ง ถ้าฉันตายขอให้เอาหนังสือฉันมาทำเป็นรูปหนัง รูปกาก รูปหลกๆ (ตลก - ผู้วิจัย) ที่คนเลฆอบ เกิดความรักแท้จริงต่อแม่พยอม เหมือนที่ฉันรักตลอดไป"

ทัศนะเรื่องความรักดังกล่าวแตกต่างจาก "เศรษฐีพัน" และ "สิงห์ทอง" ที่ให้ความสำคัญต่อความรักน้อยกว่าความเหมาะสมทั้งด้านฐานะทางเศรษฐกิจและสถานภาพทางสังคม

4.3 ความขัดแย้งระหว่างศิลปิน ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่าง "ครูฉาย" กับ "นายหนังตะลุงคู่แข่ง" ที่ต่างมีความเชื่อและความศรัทธาต่อวิชาชีพที่แตกต่างกัน กล่าวคือ "ครูฉาย" เชื่อว่ารูปหนังตะลุงมีชีวิตและมีความศักดิ์สิทธิ์ ดังนั้น เขาจึงให้ทั้งความเคารพและบูชารูปหนังตะลุงทุกตัวไม่ว่าแม้แต่รูปหนังตะลุงตัวตลกที่มีรูปร่างไม่สวยงาม ไม่ว่าจะเป็นการทำพิธีไหว้ครูหรือการปิดทองรูปหนังตะลุง ในขณะที่ "นายหนังตะลุงคู่แข่ง" ขาดความเชื่อและความศรัทธาต่อรูปหนังตะลุง รวมถึงวิชาชีพการเป็นนายหนังตะลุง จึงคิดเพียงแต่ต้องการเอาชนะการแข่งขันหนังตะลุงเท่านั้น ดังที่เขากล่าวไว้ว่า

"ฝากไว้ก่อนเถอะไอ้หนังตะลุงแก มึงแกจันจะเข้าโลงแล้ว มีดีอะไรวะ ถึงเอาชนะกูได้ แล้วกูจะบุกไปแข่งกับมึงให้ถึงถิ่น"

ด้วยความคิดเพียงแต่ต้องการเอาชนะเพียงอย่างเดียว จึงไปขโมยรูปหนัง "ครูแก" จากครูฉาย แทนที่จะไปพัฒนาฝีมือตนเองถือว่าไม่เคารพในศักดิ์ศรีวิชาชีพของตนเอง รวมทั้งการไม่เคารพและไม่เห็นความสำคัญของรูปหนัง จึงโยนรูปหนังตะลุงจากโรงหนัง จึงส่งผลให้เกิดความหายนะต่อวิชาชีพของตนเอง

จาก

"ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์" เป็นภาพยนตร์ย้อนยุคที่บอกเล่าถึงชีวิตของนายหนังตะลุงในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวและพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่ศิลปะการแสดงหนังตะลุงกำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งสื่อให้เห็นว่าการแสดงหนังตะลุงเกิดขึ้นในภาคใต้มานานแล้วและได้รับความนิยมจากคนในท้องถิ่นเป็นอย่างดี ดังนั้น ฉากจึงต้องสร้างให้เสมือนพื้นที่ภาคใต้ในอดีต

โครงสร้างการเล่าเรื่อง

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition)

เปิดฉากด้วยการบรรยายภาษากลางเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับหนังตะลุงทั้งคนในและนอกพื้นที่ภาคใต้ ดังบทบรรยายต่อไปนี้

“ศิลปะการเล่นเงา หรือการแสดงหนังตะลุงนั้นยังเป็นข้อถกเถียงอยู่ว่าเริ่มขึ้นในประเทศไทยตั้งแต่เมื่อใด หนังตะลุงไม่ได้มีในภาคใต้เท่านั้น แต่ในภาคกลาง ภาคเหนือหรือภาคอีสานก็มีอยู่เช่นกัน ตัวหนังจะทำจากหนังสัตว์ ขบวนการแสดงหนังตะลุงเริ่มตั้งแต่พระอาทิตย์ลับฟ้า และไปสิ้นสุดเมื่อแสงเงินแสงทองของวันใหม่ปรากฏที่ขอบฟ้า เริ่มจากการปรากฏรูปฤาษี ตามด้วยลิงขาว ลิงดำ ที่เรียกกันว่า จับลิงหัวดำ ซึ่งจะเป็นที่ชื่นชอบของคนดูรุ่นเด็กเป็นพิเศษ รูปพระอิศวรทรงโคที่มีลักษณะการขีดพิเศษสูงกว่าตัวหนัง คือ โกล้ชิดกับเส้นตะเข็บที่อยู่บนจอ ที่ถือเป็นเส้นแบ่งระหว่างแดนสวรรค์กับแดนมนุษย์ ปรายหน้าบทและรูปกากหรือตัวตลกมาทักทายคนดู บอกให้รู้ว่าต่อจากนี้จะเล่นเรื่องอะไร ในบรรดารูปหนังตะลุงของคณะหนึ่งๆ จะมีตั้งแต่สี่สิบถึงห้าสิบตัวไปจนถึงเป็นร้อยๆ ตัว ยังมีกั๊วแบ่งระดับชั้นของตัวหนังไว้ ไม่ว่าจะเป็นจัดเก็บไว้ที่ไหนหรือการเรียงตัวหนังลงแผงหนัง กลุ่มตัวหนังที่จะถูกวางไว้ล่างสุด คือ รูปกาก ตามด้วยกลุ่มรูปตัวพระตัวนาง และที่จะถูกวางไว้บนสุด คือ รูปศักดิ์สิทธิ์ แต่ในบรรดาตัวหนังตะลุงทั้งหมด รูปกากหรือรูปตลกตัวต่างๆ ทำจากตัวหนังหนาๆ หยาบๆ กลับเป็นตัวซูโรงของหนังตะลุงทุกคณะ เป็นขวัญใจ เป็นที่รักใคร่ของคนดูมาทุกยุคทุกสมัยจากอดีตตราบจนทุกวันนี้”

ถัดจากนั้นจึงเป็นภาพโรงหนังตะลุงที่กำลังมีการประชันการแสดง ระหว่างคณะหนังตะลุงของ “ครูฉาย” กับอีกคณะหนึ่ง คณะของครูฉายมีรูปหนังตะลุงตัวตลก “แก” เป็นตัวซูโรงที่เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้ทุกครั้งที้ออกมาแสดง ส่วนหนังตะลุงอีกคณะหนึ่งเลือกใช้รูปหนังตะลุงตัวพระตัวนางและฤาษีเป็นตัวเดินเรื่อง ซึ่งทำให้ผู้ชมเบื่อ ท้ายที่สุดคณะหนังของ “ครูฉาย” ก็สามารถเอาชนะคู่แข่งในการประชันครั้งนี้

2. Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเริ่มตอนที่ “ครูฉาย” พบว่าในห้องที่ลั่นกุญแจอย่างหนาแน่น ถูกรื้อค้นข้าวของกระจัดกระจาย และที่สำคัญคือ รูปหนัง “ครูแก” โดนขโมยไป ทำให้ “วิจิตร” หลานชายของ “ครูฉาย” ร้องไห้ด้วยเกรงว่าในการประชันครั้งต่อไปจะต้องพ่ายแพ้ให้กับคณะหนังตะลุงคู่แข่ง หากทว่า “ครูฉาย” ที่มีความเชื่อและศรัทธาต่อรูปหนัง “ครูแก” ได้กล่าวปลอบหลานชาย ดังบทสนทนาต่อไปนี้

วิจิตร : รูปหนังครูแกหายไปแล้ว เราจะเอารูปหนังอะไรไปสู้เค้าล่ะป้

ครูฉาย : รูปหนังครูแกไม่หายไปไหนหรอก ไม่เคยมีใครมาพากรูปหนังครูแกไปจากรูปหนังพยอมได้

หลังจากนั้น "วิจิตร" ปรบเร้าให้ "ครูนาย" เล่าประวัติความเป็นมาของรูปหนัง "แก" และ "พยอม" โดยครูนายได้เล่าเรื่องราวให้หลานชายฟังตามที่เคยได้รับการถ่ายทอดจากพ่อของตน โดยได้เล่าเหตุการณ์ย้อนไปเมื่อจุลศักราช 1186 (พ.ศ. 2367) ในรัชกาลพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเหตุการณ์เริ่มต้นในงานบุญที่ "พยอม" ลูกสาวเศรษฐีมาเที่ยวงานกับ "เอียด" สาวใช้ และได้พบกับ "แก" นายหนังตะลุงที่มีชื่อเสียงโด่งดังไปทั่วภาคใต้

3. จุดหักเหของเรื่อง (Turning point)- การพบกันระหว่าง "แก" กับ "พยอม" นำไปสู่การเกิดความรักระหว่างกัน แต่ทว่าความรักของทั้งคู่ก็มีอุปสรรคเมื่อถูกกีดกันจาก "เศรษฐีพัน" พ่อของพยอม ที่ไม่ต้องการให้ลูกสาวของตนเองแต่งงานกับคนเล่นหนังตะลุงที่ถูกเหยียดหยามว่าเป็นพวกเดินกินรำกิน โดย "เศรษฐีพัน" ต้องการให้ลูกสาวได้แต่งงานกับ "สิงห์ทอง" ชายหนุ่มที่เป็นลูกนายนบ้านที่มีฐานะทางสังคมเท่าเทียมกัน อีกทั้งความหลังที่ครั้งหนึ่ง แม่ของ "พยอม" กลับไปหาคนรักเก่าที่เป็นนายหนังตะลุง
4. Falling action –เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามมา คือ ทั้ง "เศรษฐีพัน" และ "สิงห์ทอง" ร่วมมือกันขัดขวางความรักของทั้งคู่ ไม่ว่าจะเป็นการทำลายโรงหนังตะลุง ทำร้ายร่างกายและทำคาถาอาคมใส่ "แก" จนทำให้เจ็บป่วยไม่สามารถรับงานแสดงได้ เหตุการณ์เลวร้ายลงเมื่อ "เศรษฐีพัน" ประกาศให้ "พยอม" หมั้นกับ "สิงห์ทอง"
5. Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ภาวะวิกฤติเกิดขึ้นเมื่อ "พยอม" ตัดสินใจหนีออกจากบ้านไปหา "แก" ขวนเข้านี้ไปใช้ชีวิตร่วมกันในที่ซึ่งพ่อของเธอติดตามไม่พบ และในคืนก่อนที่พ่อของพยอมจะมาตามแย่งตัวเธอกลับ เธอตัดสินใจอย่างเด็ดเดี่ยวขอมีความสัมพันธ์อันสามิภรรยา กับ "แก" เพราะเธอคิดว่าเป็นโอกาสสุดท้ายที่จะได้อยู่ใกล้ชิดกัน และเมื่อ "พยอม" ถูกนำตัวกลับมาที่บ้าน เธอถูกล่ามโซ่ติดราวหน้าต่างสองข้าง ในที่สุด "พยอม" ตัดสินใจฆ่าตัวตายเพื่อหนีการแต่งงานกับผู้ชายที่เธอไม่รัก ในขณะที่ "แก" รู้ข่าวการตายของหญิงคนรักด้วยความโศกเศร้าแต่ยังถูกกีดกันไม่ให้เข้าร่วมงานศพ และในคืนหนึ่ง "แก" ก็ไปที่หลุมฝังศพเพื่อดูหน้าและกอด "พยอม" พร้อมทั้งกรีดผ้าห่อศพที่ปลายเท้าและตัดหนังเท้าของเธอไป และกระซิบบอกเธอว่า "ไปอยู่กับพี่เออะพยอม จากนั้นไปจะไม่มีใครพรากเราจากกันอีกได้"

วันรุ่งขึ้นบรรดาลูกศิษย์คณะหนังตะลุงของ “แก” เห็นเขาได้หนังมาสองผืนหากแต่มีสภาพที่อ่อนนุ่มมากกว่าจะเป็นหนังวัวหนังควายที่นำมาแกะเป็นรูปหนังตะลุงทั่วไป แต่ไม่มีใครกล้าเอ่ยปากถาม “แก” บรรจงตัดหนังเป็นตัวนางที่สวยงามและเรียกรูปหนังว่า “พยอม” ต่อมา “แก” เจ็บหนักจึงเรียกลูกศิษย์มาสั่งเสียให้เชื่อมั่นในการแสดงหนังตะลุงและไม่หวังวิชาความรู้ รวมทั้งสั่งว่า หากเขาตายให้ตัดหนังเท้ามาแกะเป็นรูปหนังตัวตลกที่มีความรักให้กับรูปหนัง “พยอม” ดังคำต่อไปนี้

“ถ้าฉันพ้นปรีอ (ตาย-ผู้วิจัย) พวกมึงทุกคนต้องเชื่อมั่นในวิชาหนัง คนเราถ้ารักในสิ่งใดก็จงกล้าทุ่มเทในสิ่งที่ตนรัก อย่าพักกลัวไร พวกมึงอย่าหวังวิชา ต้องฝึกหัดคนรุ่นต่อไป อย่าให้หนังเราสูญหาย แล้วอีกเรื่องหนึ่ง ถ้าฉันตายขอให้เอาหนังตีนฉันมาทำเป็นรูปหนังรูปกาก รูปหลกๆ (ตลก - ผู้วิจัย) ที่คนแลชอบ เกิดความรักแท้จริงต่อแม่พยอม เหมือนที่ฉันรักตลอดไป”

6. ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด ในตอนนี้ภาพยนตร์ตัดกลับมาที่เหตุการณ์ปัจจุบันในวันที่คณะหนังตะลุงของ “ครูฉาย” แข่งขันกับคณะหนังตะลุงคู่แข่งที่เคยประชันกันมาแล้ว หากทว่าครั้งนี้คณะหนังตะลุงของ “ครูแก” ขาดรูปหนัง “ครูแก” ไป ซึ่งเขาก็ได้ยอมรับความพ่ายแพ้ที่เกิดขึ้น เพราะเชื่อในความมีชีวิตและความศักดิ์สิทธิ์ของรูปหนังตะลุงทั้งสอง ดังที่ “ครูฉาย” กล่าวกับ “วิจิตร” ต่อไปนี้

“การประชันครั้งนี้ข้าว่าเราอาจจะแพ้ เพราะคนดูติดใจไ้แกกับเค้ามากเหลือเกิน แล้วอีกอย่างหนึ่งนะ รูปหนังพยอมรักรูปหนังครูแกมาก เมื่อรูปหนังครูแกไม่อยู่ คงไม่มีกะจิตกะใจแสดงให้เราได้อะไร”

เมื่อถึงเวลาประชันการแสดงหนังตะลุง ผู้ชมต่างรอยคยการปรากฏตัวของรูปหนัง “ครูแก” แต่เมื่อไม่มีรูปหนัง ทำให้ผู้ชมเลิกชม เมื่อผู้ชมเริ่มบางตา “ครูฉาย” จึงตัดสินใจจบการแสดงกลับบ้าน

ในขณะที่คณะหนังตะลุงคู่แข่งที่ขโมยรูปหนัง “ครูแก” ไปกลับไม่ได้มีความเคารพหรือศรัทธาในตัวหนังดังกล่าว จึงโยนรูปหนัง “ครูแก” ลงพื้น รูปหนัง “ครูแก” จึงแสดงอิทธิฤทธิ์ปีนกลับขึ้นไปบนโรงหนังตะลุงจนทำให้เกิดความโกลาหลและเกิดไฟไหม้ในที่สุด จากนั้นรูปหนัง “ครูแก” จึงได้เดินกลับไปยังบ้าน “ครูฉาย” เพื่อที่จะได้อยู่ใกล้ชิดกับรูปหนัง “พยอม”

หลังจากนั้น ฉากจบจะเป็นการบรรยายถึงความนิยมของหนังตะลุงจากภาคใต้ที่แพร่ขยายมาจนถึงจังหวัดเพชรบุรี รวมทั้งรูปหนังตะลุง “ครูแก” ก็มีตัวตนอยู่จริงในคณะหนังตะลุงเพชรบุรีด้วยเช่นกัน ดังบทบรรยายต่อไปนี้

“ต่อมาหนังตะลุงจากภาคใต้เผยแพร่มาจนถึงจังหวัดเพชรบุรี มีหนังตะลุงเพชรบุรีคนหนึ่งมีตัวหนังตะลุงชื่อ ไอ้แกเป็นตัวละคร ประสบความสำเร็จ ได้รับความนิยมจากชาวบ้านเป็นอย่างมาก ถึงกับเคยแสดงถวายให้พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทอดพระเนตร พระองค์ทรงโปรดและได้พระราชทานบรรดาศักดิ์เป็น “หมื่นเชิดชำนาญ” เมื่อ “หมื่นเชิดชำนาญ” เสียชีวิตลง ทางญาติได้ใส่ตัวหนังไอ้แกไปในโลงด้วย แต่ตัวหนังตะลุงไอ้แกก็ยังคงได้รับการสร้างขึ้นใหม่และมีชีวิตอยู่ในคณะหนังตะลุงเพชรบุรีหลายๆ คณะตราบจนทุกวันนี้”

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- ความศักดิ์สิทธิ์ของสื่อการแสดงพื้นบ้าน

รูปหนังตะลุงมีความศักดิ์สิทธิ์ที่ศิลปินจะต้องให้ความเคารพ ผ่านตัวละครครูฉาย ที่มีการไหว้รูปหนังตะลุง ปิดทอง การไว้ในที่สูง ฯลฯ เพราะหากไม่ให้ความเคารพเช่น นายหนังตะลุงที่เป็นคู่แค้นของครูฉาย ชีวิตก็จะประสบกับหายนะ

- ความเป็นท้องถิ่น/ พื้นบ้าน

หนังตะลุงแสดงถึงความเป็นท้องถิ่น (Local) แบบชัดเจน ผ่านภาษาใต้ที่ตัวละครสนทนากัน ผ่านตัวบทตอนต้นเรื่อง ผ่านการแสดง ที่ใช้ภาษาใต้ในบทสนทนาของรูปหนัง เช่น รูปหนังตัวตลก

- สถานภาพที่ด้อยกว่าของศิลปิน

จากบทสนทนาที่เศรษฐีพันกล่าวกลับพยามว่า ไม่ยินยอมให้รักกับ “แก” เพราะ “แก” มีอาชีพนายหนัง ซึ่งเป็นอาชีพขายเงา ไม่คู่ควรกับบุตรสาวเศรษฐี โดยเมื่อเปรียบเทียบกับบุตรชายนายบ้านแล้ว นายหนังตะลุงแม้ว่าจะเป็นนายหนังที่มีชื่อเสียง มีผู้ชมติดตามจำนวนมากก็ไม่ได้รับการยอมรับในสังคมมากนัก

- ความสามารถของศิลปิน

ศิลปินพื้นบ้านต้องสร้างสรรค์งานแบบครบวงจร ต้องแกะหนังเอง แสดงเอง ด้นเพลงเอง ต้องผ่านการฝึกฝน การแสดงคือชีวิตของศิลปิน เช่น ฉากที่ “แก” ร้องเพลงเชิดหนังตะลุงรูปพยอมว่า

“พบสาวในโบสถ์ ชาวคมขำ

ไอ้ดอกไม้ไหว้พระ บูชาธรรม

หอมชุ่มฉ่ำบานใน ใจพี่แก

แล้วมีเจ้าช่อมะกอก ดอกไม้แก้ว

เจ้าบานแล้วรับตะวัน จันทรีเพ็ญ

ดอกพยอมหอมมาก แล้วพี่แกอยากดูแล

ประดับแจกันใจไปชั่วกัลป์”

- การมีส่วนร่วมของผู้ชมสูง

สื่อการแสดงพื้นบ้านสร้างการมีส่วนร่วมจากผู้ชมสูงเพราะมีความยืดหยุ่น สามารถนำเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่กระทบจิตใจมาสอดแทรกในเนื้อหาได้ จากตอนที่ “แก” ได้พบ “พยอม” และนำเอาเหตุการณ์ดังกล่าวมาแต่งเป็นเพลงร้องในการเชิดตัวหนังตะลุง

- กระบวนการผลิตซ้ำการแสดงหนังตะลุง

ภาพยนตร์อธิบายกระบวนการผลิตซ้ำการแสดงหนังตะลุง โดยเริ่มต้นที่

- (ก) ขั้นตอนการผลิตรูปหนังตะลุง ที่กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตซึ่งใช้หนังสัตว์มาขึ้น ผึงลมก่อนแล้วใช้เครื่องมือในการตอกเพื่อทำลวดลายอย่างที่นายหนังต้องการ
- (ข) ขั้นตอนการแสดง ที่อธิบายว่าเริ่มตั้งแต่พระอาทิตย์ลับขอบฟ้าและไปสิ้นสุดเมื่อเริ่มเช้าวันใหม่ ที่แตกต่างจากการแสดงโนราที่ในภาพยนตร์นำเสนอจากการแสดงโนราในตอนกลางวัน โดยแสดงดังกล่าวจะแสดงในงานวัดประจำหมู่บ้าน รวมถึงอธิบายวิธีการเชิดหนังตะลุงที่นายหนังจะเชิดอยู่บนโรงหนังที่สร้างขึ้นชั่วคราว วิธีการพากย์หนังตะลุง การร้อง อุปกรณ์เครื่องดนตรีที่ใช้
- (ค) ขั้นตอนการรับชม ที่แสดงวิธีการชมของผู้ชม เช่น นำทางมะพร้าว/เสื่อมาปูนั่งชมกันเป็นกลุ่ม

- การสืบทอดศิลปินในครอบครัว

ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างครูฉายกับวิจิตรผู้เป็นหลานที่มาพักอยู่กับครูฉาย เพื่อมาฝึกการเชิดหนังตะลุง ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงความไว้วางใจที่ครูฉายมีต่อวิจิตร จึงเล่าความเป็นมาของตัวหนังสำคัญอย่างรูปหนัง “ครูแก” และรูปหนัง “พยอม” ให้ฟัง ในขณะที่วิจิตรผู้เป็นหลานก็แสดงถึงความใส่ใจ รู้สึกถึงการมีส่วนร่วมกับคณะหนังตะลุงของครูฉาย แสดงถึงความเป็นเลื่อมใสศรัทธาที่ถ่ายทอดอยู่ในตัวของวิจิตร

- เครือข่ายสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์เรื่อง “ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์” นอกจากนำเสนอสื่อพื้นบ้านเช่นหนังตะลุงแล้ว ในภาพยนตร์ยังนำเสนอสื่อการแสดงพื้นบ้านอีกประเภทหนึ่ง นั่นคือ โนรา แสดงถึงว่าในยุคสมัยเดียวกันที่หนังตะลุงรุ่งเรือง โนราก็ได้รับความนิยมไม่แพ้กัน

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

เรื่องดังกล่าวเล่าจากมุมมองของครูชาย ซึ่งเป็นบุรุษที่ 3 ที่ได้รับฟังเรื่องราวดังกล่าวมาจากพ่อของท่านอีกทอดหนึ่ง

เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์ (2550)

ข้อมูลพื้นฐาน

กำกับแสดงโดย อนุรักษ์ ชมศรี , สรัญญา น้อยไทย

นำแสดงโดย วรณัฐ วงษ์สุวรรณ , เขตต์ ฐานทัพ, สรณยา ชิตมณี, พิศาล อัครเศรณี, อนุสรณ์ เดชะปัญญา, สุคนธรา เกิดนิมิตร, ชลภัฏ ณ สงขลา, เชษฐ สไมล์บัฟฟาโล, ธวัช ศรีทอง (แชมป์เปิงมาง รายการคุณพระช่วย)

ปีที่ออกฉาย 2550

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ –เล่าเรื่องเกี่ยวกับเบื้องหลังของการสร้างรวมทั้งความศักดิ์สิทธิ์ของเปิงมาง ในมุมมองของพี่ชายหนุ่มที่เข้ามาขอเป็นศิษย์สำนักปีศาจของครูด้วงที่มีชื่อเสียงว่าเป็นสำนักที่ครอบครองเปิงมางศักดิ์สิทธิ์หลังจากที่พี่ชายเข้ามาได้ประสบกับความลึกลับและความศักดิ์สิทธิ์ของเปิงมางหลายเหตุการณ์
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก – “แลกเปลี่ยนวิญญาณ เพื่อทวงทำนอง เช่นสังเวทกลอง ด้วยชีวิตมนุษย์”
3. **ตัวละครหลัก**
 - 3.1 พี่ – หนุ่มที่รักในเสียงดนตรี มีความสามารถในการตีกลองก่อนที่จะสนใจมาฝึกเปิงมาง มีความซื่อสัตย์ ยึดมั่นในคำสัตย์ที่ให้ไว้กับครูว่าจะไม่ทรยศต่อครูหรือวงปีศาจ
 - 3.2 ทิพย์ – หญิงสาวผู้โหยหาความรักจากพ่อ จนยอมสละชีวิตเพื่อต้องการได้อยู่ใกล้ชิดพ่อตลอดไป มีความสามารถในการรำและความสามารถทางดนตรี
 - 3.3 ครูด้วง – เจ้าของสำนักปีศาจที่ครอบครองเปิงมางศักดิ์สิทธิ์ ยึดมั่นในคำสัตย์ที่ให้ไว้กับพ่อที่จะสืบทอดและดูแลวงปีศาจเป็นอย่างดี เป็นคนเคร่งครัด จริงจังกับการฝึกซ้อมดนตรี
 - 3.4 ปลัดเหมือน – นักเลงปีศาจผู้มีอำนาจซึ่งต้องการของศักดิ์สิทธิ์จากสำนักปีศาจต่างๆ โดยไม่สนใจวิธีการ ขอเพียงให้ได้สิ่งที่ต้องการมาครอบครอง
4. **ปมขัดแย้ง**

4.1 ความขัดแย้งระหว่างศิลปิน – ปลัดเหมือน ศิลปินผู้ใช้ทั้งอำนาจในหน้าที่ราชการและอำนาจเงินเพื่อหวังครอบครองเครื่องดนตรีชิ้นเอกของสำนักต่างๆ หรือแม้แต่การครอบครองนักดนตรี/ นางรำจากสำนักต่างๆจึงทำให้ขัดแย้งกับศิลปินเจ้าของวงปี่พาทย์คณะต่างๆ รวมทั้งครูด้วงด้วย

4.2 ความขัดแย้งระหว่างอุดมการณ์กับเศรษฐกิจ

ภาพยนตร์นำเสนอความขัดแย้งระหว่างมิติด้านอุดมการณ์และมิติด้านเศรษฐกิจ เมื่อสำนักครูด้วงถูกลดค่าใช้จ่ายและเสบียงต่างๆที่จะเลี้ยงดูลูกวง ลูกศิษย์คนหนึ่งถึงกับกล่าวว่า ตนเองมีลูกเมียต้องดูแล การเล่นดนตรีไม่สามารถทำให้ท้องอิ่มได้

4.3 ความขัดแย้งระหว่างครอบครัว (ชีวิตส่วนตัว)กับหน้าที่การงาน –เมื่อมองกลับไปดูชีวิตครอบครัวศิลปินทั้งหลายของหลวงบดินทร์ที่ทุ่มเทชีวิตเพื่อวงปี่พาทย์จนหลงลืมให้ความสำคัญกับทิดยี่ซึ่งเป็นบุตรสาว แม้ว่าจะเป็นเด็กที่เก็บมาเลี้ยงก็ตาม จนทิดยี่ต้องเติบโตมาแบบเด็กที่โยนหาความรักและทำทุกอย่างรวมถึงการพลีชีพเพื่อทำกลองเปิงมางด้วยความหวังว่าพ่อจะรัก เมื่อหลวงบดินทร์เสียชีวิต และครูด้วงได้รับสืบทอดสำนักปี่พาทย์มา ครูด้วงทุ่มเทในการดูแลสำนักปี่พาทย์ จนลืมให้ความสำคัญกับชีวิตครอบครัว ต้องเลิกร้างกับภรรยา แม่ของก้าน แม้ว่าจะรับก้านมาเลี้ยงดู แต่ก็ไม่ได้มอบความรักความดูแลให้ในฐานะพ่อกับลูก แต่เป็นในฐานะของ “พ่อครูกับลูกศิษย์”

4.4 ความขัดแย้งระหว่างคนกับวิญญาณ – การดำเนินชีวิตของศิลปินในวงปี่พาทย์มีปัจจัยหลายประการที่จะต้องคำนึงถึง โดยเฉพาะเรื่องปากท้องและความรับผิดชอบต่อครอบครัว ในขณะที่วิญญาณของทิดยี่เรียกร้องให้ศิลปินในวงปี่พาทย์จะต้องอยู่กับวงตลอดไปโดยไม่มีข้อยกเว้นใดๆ

5. จาก “เปิงมาง กลองผีนางมนุษย์” เป็นภาพยนตร์ย้อนยุคที่บอกเล่าชีวิตของหญิงสาวผู้หนึ่งที่เกิดใน ปี 2364 หรือสมัยรัชกาลที่ 6

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) เปิดฉากให้ผู้ชมได้เห็นพิธีการไหว้ครูของวงปี่พาทย์ แสดงให้เห็นอุปกรณ์ในการไหว้ครู ไม่ว่าจะเป็น หัวโขนรูปฤาษี รูปพระ รูปยักษ์ ฯลฯ ตาม

ด้วยเสียงดนตรีจากวงปี่พาทย์ และเปิดตัวทิพย์และดวงในวัยเด็ก โดยทิพย์เป็นเด็กที่
หลงบดินทร์ เจ้าของสำนักปี่พาทย์นำมาเลี้ยงร่วมกับดวง บุตรชายของตน ทิพย์เป็น
เด็กที่ต้องการความรักจากหลงบดินทร์ผู้เป็นพ่อ หากแต่พ่อหาได้มอบความรักความ
เอาใจใส่ต่อทิพย์ จนส่งผลให้ทิพย์ต้องร้องไห้เสียใจกับการแสดงออกของพ่อ หลังจากนั้น
นั้นเป็นการเปิดตัวพิงที่ฝึกหัดเล่นดนตรีที่สำนักของครูเสาร์ซึ่งเป็นปู่ของตนเอง

- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ่งยากขึ้น --
เมื่อปู่เสาร์เสียชีวิตและได้มอบแหวนพร้อมสั่งเสียกับพิงให้เดินทางไปพบครูดวงเพื่อ
ฝากตัวเป็นศิษย์ ด้วยข้อความก่อนตายว่า “ช่วยปลดปล่อยให้เค้าพ้นทุกข์ด้วย” แต่
หลังจากนั้นอีก 20 ปีผ่านไป พิงจึงได้เดินทางไปยังสำนักของครูดวงเพื่อฝากตัวเป็น
ศิษย์ พิงเดินทางไปถึงสำนักครูดวงในวันที่มีการจัดพิธีไหว้ครู พิงจึงได้มีโอกาสเข้าร่วม
ในพิธีไหว้ครูและถือว่าครูดวงได้รับพิงไว้เป็นศิษย์ในสำนักแล้ว หลังจากนั้น พิงก็ได้พบ
กับทิพย์ที่เรือนเก็บเครื่องดนตรีเพื่อไปฝึกตีเปิงมาง โดยมีทิพย์คอยดูแล จากความ
ใกล้ชิดจึงก่อเป็นความรักระหว่างกัน แต่ในระหว่างที่อยู่สำนักครูดวง พิงได้เห็นการ
ตายของเพื่อนร่วมสำนักที่จากไปด้วยวิธีการตายแบบแปลกๆ
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) –เมื่อปลัดเหมือน เจ้ากรมจากราชบุรีจะมาดูแล
ราชการแทนสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ซึ่งหมายถึงการดูแลวงปี่พาทย์ของสำนักครูดวงที่อยู่ภายใต้การ
อุปถัมภ์ของท่านด้วย ปลัดเหมือนนั้นเป็นเจ้าของสำนักปี่พาทย์เช่นเดียวกัน รวมทั้งยัง
เป็นผู้ที่ชื่นชอบการแสวงหาเครื่องดนตรีที่ได้ขึ้นชื่อว่าเป็น “ของดี” ของแต่ละสำนักมา
ไว้ในครอบครอง ดังนั้น เมื่อมาพบของดีของสำนักครูดวง คือ “เปิงมาง” ปลัดเหมือน
จึงสนใจอยากได้ไว้ในครอบครองเช่นกัน
- Falling action – เมื่ออยากได้เปิงมาง ปลัดเหมือนจึงใช้อุบาย อำนาจเงิน อำนาจใน
หน้าที่การงานทั้งในการหว่านล้อมลูกศิษย์สำนักครูดวงให้ย้ายไปอยู่สำนักของตน ลด
ค่าใช้จ่ายในการอุปถัมภ์สำนักของครูดวง เพื่อที่จะยุบรวมนวงของครูดวงรวมกับวงของ
ตน เพราะเมื่อยุบวงก็จะได้ครอบครอง “เปิงมาง” ด้วย

- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – ในที่สุด พวกลูกวงก็ย้ายสำนักไปอยู่กับปลัดเหมือน แต่ในที่สุดพวกลูกวงเหล่านั้น ก็พบจุดจบอย่างสยดสยอง ปลัดเหมือนบุกมายึดเอาเปิงมางจากบ้านครูด้วงจนเป็นผลสำเร็จ
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด – ครูด้วงจึงเล่าความจริงทั้งหมดแก่ฟิงเพราะฟิงก็เป็นหลานของครูเสาร์ซึ่งมีส่วนในการก่อตั้งวงปีพาทย์คณะนี้ ร่วมกับหลวงบดินทร์ซึ่งเป็นพ่อของครูด้วงเช่นกัน ความลับของเปิงมางที่ว่ากลองดังกล่าวสร้างมาจากผิวหนังของหญิงสาวคนหนึ่งชื่อทิพย์ และการตายของลูกวงทั้งหมดก็เป็นเพราะฝีมือของเธอ ในที่สุดด้วยอำนาจของทิพย์ เปิงมางคอดังกลาวก็กลับมาอยู่ที่สำนักครูด้วง และปลัดเหมือนก็เสียชีวิตด้วยวิญญาณที่สิงอยู่ในเปิงมางนั่นเอง ฟิงมีหน้าที่ต้องปลดปล่อยดวงวิญญาณของทิพย์ที่สิงสถิตย์อยู่ในกลองเปิงมาง รวมทั้งต้องสืบทอดวงปีพาทย์ต่อไป

สุดท้าย ภาพยนตร์ขึ้นข้อความว่า “ขอกราบสักการะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลายและครูบาอาจารย์ที่คลบันดาลใจให้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้”

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของชนชั้นกลาง

- ความศักดิ์สิทธิ์ของสื่อพื้นบ้าน

ภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นความศักดิ์สิทธิ์ของเครื่องดนตรีและการแสดงดนตรี ซึ่งสะท้อนให้เห็นตั้งแต่พิธีการไหว้ครูตั้งแต่การเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ความศักดิ์สิทธิ์ของเครื่องดนตรีที่จะมาลบหลู่มิได้ มิฉะนั้นจะต้องได้รับโทษนั้น หากผู้ใดเชื่อหรือศรัทธาต่อสื่อพื้นบ้าน อำนาจความศักดิ์สิทธิ์ในสื่อพื้นบ้านก็จะคุ้มครองดูแล ดังจะเห็นได้ตอนที่ “ติง” นักดนตรีคนหนึ่งในวงไม่สบาย และครูมาไหว้ “เปิงมาง” เพื่อให้มาช่วยรักษาจน “ติง” หายเป็นปกติ ดังคำกล่าวของ “ไผ่” ที่กล่าวกับปลัดเหมือนดังนี้

“ลูกวงคนใดเจ็บป่วยใกล้จะตาย ไปกราบไหว้ก็จะหาย สำนักใดได้ครอบครองก็จะอยู่เย็นเป็นสุข แต่ก็ต้องเป็นผู้มีบุญญาธิการเท่านั้น”

- **อำนาจของศิลปิน** – โดยเฉพาะศิลปินชั้นครูอย่างครูด้วง ในภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของครูด้วงผ่านพิธีการไหว้ครู ผ่านการฝึกซ้อมอย่างเคร่งครัด ดังบทตอนกล่าวถึงการสาปแช่งในพิธีไหว้ครู ดังนี้

“เมื่อเื่องการนี้ออกจากปากช้า ภายใน 1 เล่มรูป ช้าแต่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทั้งหลาย จงมาสถิตต่อหน้าข้า นับตั้งแต่นี้ไป สืบลูกชั่วหลาน จะไม่คิดคดทรยศหรือจะไม่ทำให้เสื่อมเสียจัญไรหรือไกรยาให่วงปีพาทย์ล้ม หากเป็นเช่นนั้น 3 วันจักตาย 4 วันจักกลายเป็นผี แม้แต่แผ่นหลังของมันก็จะไม่ได้แตะพื้นดิน”

ระหว่างที่ครูด้วงกล่าวเื่องการในพิธี ลูกศิษย์บางคนกลัวมากจนต้องหนีออกจากพิธีไปก็มี การกระทำเช่นนั้นส่วนหนึ่งก็ด้วยยาเกรงในอำนาจของผู้เป็นครูนั่นเอง

- **ความศรัทธาในการแสดง/ การเล่นดนตรี** การแสดงหรือการเล่นเครื่องดนตรีใดๆนั้น หากมีฝีมือเพียงอย่างเดียว ก็ไม่สามารถที่จะรังสรรค์งานดนตรีที่มีสุนทรียะออกมาได้ หากแต่ต้องมีทั้งความรักและความศรัทธาในงานนั้นๆ ด้วย การแสดง/ ดนตรีนั้นจึงจะนำพามาซึ่งความงาม ความไพเราะ ดังคำของครูด้วงที่กล่าวกับไผ่นักดนตรีในคณะว่า

“เมื่อใจมีงแน่จริงแล้ว ดีเปิงมางคอกไหนก็เหมือนกัน” –ซึ่งในที่นี้ก็หมายความว่า หากเรามีความรักและความศรัทธาต่อสิ่งที่ทำแล้ว ไม่ว่าเครื่องดนตรีจะเป็นอย่างไร ผลงานที่ทำออกมาจากใจย่อมเป็นผลงานชั้นยอดได้เช่นเดียวกัน

- **ความสามารถของศิลปิน**

ศิลปินต้องสร้างสรรคงานแบบครบวงจร ตั้งแต่การผลิตเครื่องดนตรีด้วยตนเอง ในที่นี้คือ เปิงมาง และแสดงด้วยตนเอง

- **การให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม** ดังคำกล่าวของครูด้วงที่กล่าวกับไผ่

“ดนตรีให้จะเล่นดีให้เด่นกว่าคนอื่นเท่านั้น เหมือนการกินข้าว ถ้าจะยัดปากให้อิ่มอย่างเดียว ก็ไม่รู้สืออร่อยของมันหรอก”

หรือสะท้อนผ่านพิธีกรรมการไหว้ครูนอกจากจะเป็นการรำลึกถึงคุณครูแล้ว ยังเป็นการหลอมรวมศิษย์ทุกคนที่มาจากที่ต่างๆ ให้เป็นหนึ่งเดียว โดยถือว่ามีครูเดียวกัน

กระบวนการผลิตซ้ำการเล่นเปิงมาง

ภาพยนตร์อธิบายกระบวนการผลิตซ้ำการแสดงหนังตะลุง โดยเริ่มต้นที่

- (ก) ขั้นตอนการผลิตกลองเปิงมาง ที่กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตซึ่งใช้นั่งสัตว์มาขึ้นหน้ากลองเปิงมาง

- (ข) ขั้นตอนการแสดง ซึ่งในที่นี้คือการเล่านวงปีพาทย์ ที่ภาพยนตร์จะนำเสนอให้เห็นว่าในการเล่นปีพาทย์หนึ่งวงประกอบได้ด้วยเครื่องดนตรีอะไรบ้าง โดยเฉพาะในภาพยนตร์เรื่องนี้ที่

นำเสนอวิธีการตีเปิงมาง นอกจากเครื่องดนตรีแล้ว วงปีพาทย์ยังต้องมีนางรำประจำวงปีพาทย์ด้วย

- (ค) ขั้นตอนการรับชม ภาพยนตร์ไม่ได้ให้รายละเอียดของวาระ โอกาสที่วงปีพาทย์จะออกมาแสดง ในภาพยนตร์จะนำเสนอการเล่นวงปีพาทย์ตอน ช้างตีเปิงมางและต้องตายเพราะเคยแอบไปแกะพลอยที่ติดอยู่กับกลองออกไป ตอนเล่นประชันกันระหว่างวงปีพาทย์ของสำนักครูด้วงและวงปีพาทย์ของสำนักปลัดเหมือน โดยครั้งแรกมี “ไผ่” เป็นผู้ตีเปิงมาง และพิงเป็นผู้ตีกลองตะโพน และครั้งที่ 2 ที่เป็นการประชันโดยมี “พิง” เป็นผู้ตีเปิงมางของสำนักครูด้วง และ “ไผ่” เป็นผู้ตีเปิงมางของสำนักปลัดเหมือน

- การประชันกันทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์นำเสนอการประชันกันระหว่างปีพาทย์ 2 สำนัก อยู่ 2 ครั้ง ครั้งแรกเป็นการประชันกันโดยมีเดิมพันเป็นวงปีพาทย์ของแต่ละฝ่าย ส่วนครั้งที่ 2 เป็นการประชันกันโดยมีเดิมพันเป็นเครื่องดนตรีในวงของสำนักครูด้วง โดยเฉพาะ “เปิงมาง” การประชันกันทั้ง 2 ครั้งล้วนแต่เป็นการแข่งขันที่นำไปสู่ความขัดแย้งและการแตกหักระหว่างศิลปินสองสำนัก

- การสืบทอดศิลปินในครอบครัว

ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการสืบทอดศิลปินที่ถ่ายทอดในสายตระกูล อย่างเช่น ครูด้วงที่สืบทอดวงปีพาทย์จากหลวงบดินทร์ผู้พ่อ รวมถึงก้านที่เป็นลูกของครูด้วงด้วย แม้ว่าครูด้วงจะไม่ค่อยยอมรับก้านว่าเป็นลูกนัก เนื่องจากไม่พอใจในฝีมือทางดนตรีของก้าน รวมถึงพิงซึ่งเป็นหลานของครูเสาร์ที่ร่วมก่อตั้งวงปีพาทย์มากับหลวงบดินทร์ แม้ว่าครูด้วงจะมีลูกศิษย์หลายคน แต่สุดท้ายแล้วลูกศิษย์ที่หวังจะให้ป็นทายาทในการสืบทอดศิลปดนตรีไว้ก็หนีไม่พ้นเครือญาติที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การสืบทอดฝีมือในการแสดงรวมทั้งดนตรีนั้นมักจะถ่ายทอดอยู่ในสายตระกูลเป็นสำคัญ

- จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

การเล่าจากมุมมอง/ จุดยืนของพิงซึ่งเป็นมุมมองของผู้ชาย โดยพิงเป็นหลานครูเสาร์ที่เดินทางมาฝากตัวเป็นศิษย์สำนักครูด้วง

คนโชน (2554)

"เบื้องหน้าคือความวิจิตรตระการตา เบื้องหลังคือค้นหาและมายาแห่งนาฏกรรม..."

ข้อมูลพื้นฐาน

นำเสนอโดย นิรุติ ศิริจรรยา, สรพงศ์ ขาตรี, พิมลรัตน์ พิศลยบุตร, นันทรัตน์ เชาวราชภฏ, อภิญา
รุ่งพิทักษ์มานะ, ขจรพงศ์ พรพิสุทธิ

กำกับแสดงโดย ศรัณยู วงศ์กระจ่าง

ปีออกฉาย 2554

1. **โครงเรื่อง (Plot)** เป็นวิธีการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่ง "คนโชน" ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนไปสู่อดีตโดยการบอกเล่าของผู้หญิงคนหนึ่ง ที่กล่าวถึงประวัติการชิงดีชิงเด่นระหว่างโชนสองคณะที่ต่างก็มีครูคนเดียวกัน
2. **แก่นเรื่อง (Theme)** คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอก เบื้องหลังของศิลปินโชนก็คือมนุษย์ที่มีทั้งความรัก โลก ตัณหา และราคะต่างๆ
3. **ตัวละคร**
 - **ครูหยด** ครูโชนฝีมือดีหาตัวจับยาก แต่มักจะเก็บตัวอยู่อย่างสมถะ ด้วยมีความหลังบางอย่างเกี่ยวกับเรื่องโชนและความรักฝังลึกเป็นปมในใจติดตัว รอเวลาชำระล้างอดีตที่ตนไม่อยากเอ่ยถึงนั้นเรื่อยมา
 - **ครูเสก** เพื่อนรักในวัยหนุ่มของครูหยด ผูกพันอยู่กับพ่อครูเดียวกัน ครูเสกเป็นคนมักใหญ่ใฝ่สูงจนมีเหตุให้ต้องผิดใจกันกับครูหยด ถึงขั้นตัดขาดจากความเป็นเพื่อน ครูเสกถูกดูแลจนครูหยดว่าเป็นพวกโชนในคลองหมายถึงโชนชาวบ้าน โชนชั้นต่ำ ไม่มีระดับ แต่ด้วยการที่รู้ในฝีมือครูหยด ครูเสกจึงมักจะจ้องหาโอกาสทำลายชื่อเสียงของครูหยดให้ได้ถ้ามีโอกาส
 - **ชาด** เด็กชายกำพร้าที่ถูกทิ้งไว้กลางป่าช้าหลังวัดร้างแห่งหนึ่งของจังหวัดเพชรบุรี มีเพื่อนสนิทวัยเดียวกันสองคน คือ ตี๋และแรม เมื่ออายุได้ประมาณเจ็ดขวบ ครูหยดได้ขอตัวชาดมาเลี้ยงดูและจับฝึกหัดโชน เพราะเห็นว่าหน่วยก้านดี ชาดจึงได้รับการฝึกหัดโชนอย่างจริงจังทุกท่วงท่าโชนทั้งตัวพระ ยักษ์ และลิง จนกลายเป็นศิษย์เอกของครูหยด ก่อนที่จะหลงเข้าไปอยู่ในวังวนแห่งรักโลกโกรธหลงซึ่งเขาอาจจะต้องแลกด้วยชีวิต

- **แรม** หญิงสาวที่เป็นลูกสาวแม่ชอนกลิ่น เจ้าของคณะลิเก แรมนั้นรักการรำแต่เด็กและโตขึ้นก็ได้เล่นเป็นนางเอกลิเก ด้วยเหตุที่คณะลิเกแม่ชอนกลิ่นมักจะมาเปิดวิกที่จังหวัดเพชรบุรีเป็นประจำ แรมจึงได้พบกับชาตและตือ และสนิทสนมกันมาตั้งแต่เด็ก
- **รำไพ** เด็กสาวบ้านนอกที่มีพรสวรรค์เรื่องการรำโดยหวังจะมีชื่อเสียงโด่งดังในแวดวงนาฏศิลป์ จึงตัดสินใจเป็นเมียเก็บครูหยด จนกระทั่งเป็นสาวใหญ่วัยใกล้สามสิบปี รำไพจึงเป็นครูสอนรำที่เก็บกด ชอบดุด่าลูกศิษย์ในคณะโดยไม่มีใครกล้าขัดใจ เพราะต่างรู้กันเป็นนัยว่ารำไพเป็นเมียครูหยด ด้วยความที่ครูหยดเฉื่อยชาไม่สามารถสนองตอบกามารมณ์ของรำไพได้อย่างเต็มที่ รำไพจึงต้องการได้ “ชาต” ที่ยังหนุ่มแน่นมาตอบสนองความต้องการดังกล่าว

“เรามีความฝัน ความหวัง ความทะเยอทะยาน แต่บางครั้งเราต้องตัดสินใจเลือกทำอะไรบางอย่างเพื่ออนาคต กว่า我们将รู้ว่าเลือกถูกหรือเลือกผิด เราก็ตัดสินใจอะไรไม่ได้อีกแล้ว”

ความหมายที่รำไพพูดกับชาตว่า เราต้องตัดสินใจเลือกทำอะไรบางอย่างเพื่ออนาคตนั้นหมายถึงการเลือกเป็นเมียเก็บของครูหยดเพื่อชื่อเสียงในแวดวงนาฏศิลป์

- **คม** นักเรียนนาฏศิลป์ หลานชายเพียงคนเดียวของครูเสก หน่วยก้านดี มีสายเลือดขุนอยู่เต็มตัว แต่เป็นคนเอาแต่ใจตัว ใจร้อนตามประสาวัยรุ่น มีความแค้นกับชาตมาตั้งแต่เด็ก และตั้งปณิธานว่า จะต้องแก้แค้นชาตอย่างสาสม
- **ตือ** เด็กวัดกำพร้า เพื่อนสนิทของชาตและแรม เป็นคนจิตใจดี ตรงไปตรงมา ทำอะไรอย่างที่ใจคิด ตือรักการวาดรูปและฝันที่จะเป็นจิตรกรเอก ตือหลงรักแรมตั้งแต่เด็ก แต่ไม่คิดจะบอกเธอ เพราะเขาเชื่อว่าความรักเป็นความรู้สึกมีอาจหาคำพูดใดมาถ่ายทอดแทนได้ และเชื่อว่าแรมย่อมรู้สึกถึงความรักของเขาโดยไม่ต้องบอก
- **ชอนกลิ่น** อดีตนางรำศิษย์ครูหยด ที่ออกไปตั้งคณะลิเกเพราะอกหักผิดหวังจากครูหยด แต่เมื่อเวลาผ่านไป อายุมากขึ้น ชอนกลิ่นก็มักจะแวะเวียนมาเยี่ยมและช่วยเหลือครูหยดเป็นครั้งคราว ด้วยสำนึกในบุญคุณ

4. **ปมขัดแย้ง (Conflict)** เป็นการสร้างปัญหาที่ก่อให้เกิดความไม่ลงรอยของตัวละครในกรณีของภาพยนตร์เรื่อง “คนโชน” แบ่งความขัดแย้ง ดังนี้

4.1 ความขัดแย้งด้านอาชีพ – ที่แย่งชิงความเป็นที่หนึ่งของศิลปินประเภทเดียวกัน

คือ ครูเสกที่ต้องการให้คณะโขนของตนได้เป็นที่หนึ่ง เป็นสุดยอดของโขน จึงพยายามทำทุกวิถีทางที่จะเอาชนะครูหยดให้ได้ การเป็นที่ยอมรับว่าเป็นที่หนึ่งก็วัดมาจากการประชันการแสดงกัน คณะใดที่มีผู้ชมมากย่อมเป็นฝ่ายที่มีชัยในการประชันและเป็นที่ยอมรับมากกว่า ครูเสกจึงต้องการให้คณะของตนเองได้แสดงที่วัดอ่าทองในงานเฉลิมฉลองสมณศักดิ์ของเจ้าอาวาส รวมทั้งการที่วัดอ่าทองเป็นวัดใหญ่ย่อมที่จะสามารถดึงดูดผู้ชมได้มากกว่าวัดอ่าแก้ว ที่ครูหยดต้องไปเปิดการแสดงในงานวัดตามปกติ ไม่ได้เป็นงานเฉลิมฉลองสมณศักดิ์ของเจ้าอาวาสเฉกเช่นวัดอ่าทอง

4.2 ความขัดแย้งระหว่างชื่อเสียง ลาภ ยศ กับ ความกตัญญูต่อครู

ครูเสกให้ความสำคัญกับชื่อเสียงเกียรติยศจากการเป็นศิลปินโขนที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับมากกว่าที่จะเป็นเพียงนักแสดงโขนที่อยู่ภายใต้ร่มเงาของครูด้วยความกตัญญู ในขณะที่ครูหยดให้ความสำคัญกับการกตัญญูต่อครูที่อบรมสั่งสอนประสิทธิ์ประสาทวิชาให้

ดั่งคำของครูเสกที่กล่าวกับครูหยดว่า “เราเป็นใคร เราเป็นคนโขน ไม่ใช่ชีซ่า จะตามเชิดชีเชิดเยี้ยวให้ไ้ครูแก่ๆ”

ครูหยด : คนเนรคุณครูไม่มีวันเจริญหรอก

4.3 ความขัดแย้งในครอบครัว

ครอบครัวครูหยดที่มีเมีย แต่หาได้ใส่ใจ ไล่เมียออกจากบ้าน จนเมียต้องไปคลอดลูก และทิ้งลูกไว้ที่วัด ลูกในที่นี้คือชาด ที่ภายหลังครูหยดตามตัวจนเจอและเก็บมาเลี้ยงดูฝึกโขนให้ แต่ไม่ได้บอกความจริงเรื่องความสัมพันธ์พ่อลูก จนภายหลังชาดมี

ความสัมพันธ์กับรำไพซึ่งเป็นเมียเก็บของครูหยด

ในขณะที่ครอบครัวครูเสก ที่มีหลานชื่อคม ที่ในภายหลังได้คิดคดทรยศครูเสก ทั้งๆ ที่เป็นหลานของครูเสก โดยคิดแผนทำร้ายครูเสก เพื่อที่ตนเองจะได้ครอบครองคณะโขน และเป็นที่หนึ่งด้านโขน

4.4 ความขัดแย้งระหว่างความรักกับมิตรภาพของความเป็นเพื่อน

ความรักระหว่างเพื่อนรัก 3 คน คือ ชาด ตือและแรม ที่รู้จักสนิทสนมกันมาตั้งแต่ยังเด็ก จนเมื่อเติบโตเข้าสู่วัยหนุ่มสาว ตือรักแรมและแสดงออกชัดเจนว่ารักแรม ในขณะที่ชาดก็รักแรมเช่นกันแต่ไม่ได้แสดงออกในตอนแรก จึงทำให้แรมเข้าใจว่าชาดไม่รัก

ตน แม้ว่าแรมนั้นรักชาดมาตั้งแต่แรกแล้วแต่ก็ต้องหักห้ามใจ ดังนั้น เมื่อต้องพบว่าทั้งชาดและแรมรักกัน คือจึงตัดขาดออกจากความเป็นเพื่อน ในขณะที่ชาดก็รู้สึกผิดต่อเพื่อน แรมก็รู้สึกผิดต่อเพื่อนเช่นกัน มิตรภาพของทั้ง 3 คน จึงต้องพังทลายลงพร้อมๆ กับความรักที่มีต่อกัน

5. จาก เรื่อง "คนโฉน" เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2508 ยุคสมัยที่สื่อการแสดงพื้นบ้านยังได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างมาก การแต่งกายจึงต้องสะท้อนยุคนั้น เช่น ผู้หญิงต้องนุ่งผ้าซิ่นหรือ "ผ้าถุง"

6. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

- การเริ่มเรื่อง (Exposition) – เปิดด้วยภาพรวมเกียรติยศต่างๆ ซึ่งเป็นเรื่องที่นิยมนำมาแสดงโฉนและตามมาด้วยหญิงสาววัยกลางคนที่เป็นผู้เล่าเรื่องราว ซึ่ง คือ "แรม" พร้อมประโยคเปิดว่า "คุณเคยฝันไหม เคยฝันอะไรกันไว้บ้าง ฉันจำได้ดีตั้งแต่ฝันครั้งแรกทั้งของตัวเองและของคนอื่นๆ อาจเป็นเพราะความใกล้ชิดกันในวัยเด็ก เรามักจะเอาความฝันมาอวดกันเสมอ" ก่อนที่จะฉายภาพในวัยเด็กของตัวเองในเรื่องที่กำลังพูดถึงความฝันของตนเอง ได้แก่ แรมที่อยากเป็นลิเก ตี๋ฝันอยากทำงานศิลปะ และชาดที่ตอบว่า "เป็นอะไรก็ได้ ที่อยู่สูงที่สุด เพื่อให้คนได้ดูเรา เหตุการณ์ถัดมาเป็นการขมวดตัวจากกระหว่างชาดกับคม และชาดขกคมจนหน้าแตกมีแผลที่ใบหน้า ทำให้คมอาฆาตแค้นชาดตั้งแต่เด็ก ต่อมาครุหดยดเก็บชาดมาเลี้ยงและฝึกหัดโฉนให้
- Incident moment – คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปและเริ่มเกิดเหตุการณ์ที่ยุ้งยากขึ้น – ชาดฝึกโฉนโดยมีครุหดยดเป็นครูสอน ในขณะที่คมฝึกโฉนจากครูเสก ทั้งครุหดยดและครูเสกเคยเป็นศิษย์ครูเดียวกันมาก่อน ครูเสกต้องการชิงความเป็นที่หนึ่งของคณะโฉนจากครูเสกในขณะที่คมต้องการแก้แค้นชาด ครุหดยดมองเห็นแนวทางด้านโฉนของชาด จึงคิดที่จะเปิดตัวชาดในบพระวามเป็นครั้งแรกในงานแสดงโฉนประจำปีครั้งใหญ่ที่วัดอ่างทอง แต่เมื่อครูเสกรับรู้เรื่องการแสดงของคณะครุหดยด จึงหาวิธีกลั่นแกล้งไม่ให้ครุหดยดได้แสดงโฉนที่วัดนี้
- จุดหักเหของเรื่อง (Turning point) – ครุหดยดพบว่า ชาดและรำไพมีความสัมพันธ์กัน จึงไล่ทั้งสองคนออกจากบ้าน ครุหดยดล้มและเป็นอัมพาต

- Falling action – ราวไฟโถงความมืดด้วยการอยู่ดูแลครุหยาต ชาติมาหาแรมที่โรงลิเก ชาติและแรมเปิดเผยความรักที่มีต่อกัน
- Climax – ภาวะวิกฤติเป็นเรื่องราวที่เกิดภาวะคับขันขึ้นกับตัวละคร – ตีอับรู้ถึง ความสัมพันธ์ของทั้งสองคนจึงตัดขาดความเป็นเพื่อนกับชาติ แรมเลิกเล่นลิเกและใช้ ชีวิตโดดเดี่ยวเพียงลำพัง ชาติหนีหน้าผู้คนไปใช้ชีวิตอยู่ในศาลเจ้า
- ตอนจบ (Resolution/ closure) ประกอบไปด้วย ภาวะคลี่คลายหลังจากที่เงื่อนไขหรือ ปัญหาได้รับการขจัดออกไปจนไปสู่การยุติเรื่องราวทั้งหมด – ชอนกลืนเปิดเผยความจริง แก่ชาติว่าแท้จริงแล้ว ครุหยาตเป็นพ่อของชาติและตั้งใจจะให้ชาติสืบทอดโขนต่อไป ชาติจึงฝึกหัดโขนอย่างจริงจังเพื่อสืบทอดโขนในคลองต่อไป ครุหยาตและราวไฟเสียชีวิต จากบ้านไฟไหม้ ครุเสกโดนคมวางแผนทำร้ายจากการแสดงโขนที่ครุเสกตั้งใจจะแสดง เพื่อชิงฝีมือเป็นครั้งสุดท้ายจนพิการ ส่วนคมกลายเป็นบ้า

สุดท้าย ภาพยนตร์ปิดด้วยภาพของรวมเกียรติและเพลงที่มีเนื้อเรื่องว่า “กาลเวลา ทำลายทุกสิ่ง ทำลายอารยะ ทำลายวัฒนธรรม ศิลปะอาจพ่ายแพ้กาลเวลา...”

การเข้ารหัสความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน ของชนชั้นกลาง

- **การเคารพครู**— ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการไหว้ครูในเรื่องทั้งไหว้ครูโขนและไหว้ครูลิเก ครุในที่มีทั้งครูที่ถ่ายทอด ณ ปัจจุบันและครูทั้งหลายที่ล่วงลับไปแล้ว ที่ศิษย์จะต้องให้ ความเคารพ
“เธอเก่งมากที่แสดงบทหลังสัสดิพี ได้อย่างน่าทึ่ง แต่เธอทำผิดมาก ที่ไปขโมยเอาชุดของคน อื่นมาใส่และกระโดดไปแสดงบนเวทีโดยไม่บอกกล่าว ถือว่าเป็นการไม่เคารพครู จึงต้องมี การลงโทษ”
ดังคำกล่าวที่ครุหยาตกล่าวกับชาติแสดงให้เห็นว่า ก่อนการแสดงนั้นจะต้องบอกกล่าวครู ไม่ไปขโมยชุดของผู้อื่น การกระทำเช่นนี้คือการแสดงความเคารพต่อครู
- **การสืบทอดศิลปในครอบครัว**
ครอบครัวศิลปในในเรื่อง คือ ครอบครัวของครุเสกที่สืบทอดโขนให้คมซึ่งเป็นหลานชาย ในขณะที่ครุหยาตฝึกโขนให้ชาติซึ่งเป็นบุตรชายด้วยหวังจะให้ชาติสืบทอดคณะโขนต่อไป ในขณะที่แม่ชอนกลืนเจ้าของคณะลิเกก็สืบทอดการรำลิเกให้แก่แรมซึ่งเป็นบุตรสาว

“เมื่อเคยเมื่อนั้น	เมื่อถึงวันสำคัญแห่งชีวิต
ที่เคยพลาดเคยเผลอเคยพลั้งผิด	เมื่อชีวิตดำเนินมาถึงปลายทาง
สักครั้งใหม่ที่เขาเคยเอ่ยปาก	จะสุขทุกข์ทนยากเป็นเยี่ยงอย่าง
ขอสืบทอดนาฏกรรมพื่อนำทาง	จะสานต่อทุกอย่างที่พ้อมี”

- การแสดงศิลปะการแสดงกระทำเพื่อสิ่งที่ดีงาม มากกว่าผลประโยชน์ทางโลก ดังคำกล่าวของครูของครูหยดว่า

“สิ่งที่เฝ้าต้องการมันเป็นแค่เปลือกนอก ไม่ใช่แก่นแท้ของศิลปะ ศิลปะไม่ต้องการการชื่นชม ไม่ร้องขอคำสรรเสริญ ไม่ต้องการคำตอบแทน ศิลปะไม่มีแพ้ ไม่มีชนะ หากแต่เป็นความงามที่มั่นคงจีรัง หากเฝ้าทำงานศิลปะเพื่อหวังลาภ ยศ สรรเสริญ หาได้จริงใจต่อศิลปะ เฝ้าก็จะพบกับความวิบัติสักวัน”

“แก่นแท้ของรวมเกียรติ คือ เรื่องของคุณงามความดี เรื่องของธรรมะที่สามารถเอาชนะกิเลสและความโลภโมโทสันทั้งหมด ทำความเข้าใจกับมัน ถ่ายทอดอย่างเป็นธรรม เมื่อศิลปะเชิดชูคุณธรรม ความดีงามเหล่านั้นก็จะปกป้องศิลปินตลอดไป แม้ในยามที่ต้องอยู่ตัวคนเดียวก็ตาม”

จากบทประพันธ์ที่ขับร้องตอนที่ชาดกำลังฝึกโขนอยู่ จะเห็นว่าการแสดงโขนเป็นมากกว่าการแสดง แต่เป็นการสืบทอดนาฏศิลป์ต่อจากพ่อ ซึ่งพ่อในที่นี้เป็นได้ทั้งพ่อที่อยู่ในภาพยนตร์คือ ครูหยด แต่อีกความหมายหนึ่ง คือ การสืบทอดนี้เป็นการทำไปเพื่อพ่อที่หมายถึงพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

“เมื่อเคยเมื่อนั้น	เมื่อถึงวันสำคัญแห่งชีวิต
ที่เคยพลาดเคยเผลอเคยพลั้งผิด	เมื่อชีวิตดำเนินมาถึงปลายทาง
สักครั้งใหม่ที่เขาเคยเอ่ยปาก	จะสุขทุกข์ทนยากเป็นเยี่ยงอย่าง
ขอสืบทอดนาฏกรรมพื่อนำทาง	จะสานต่อทุกอย่างที่พ้อมี”

- สื่อการแสดงพื้นบ้านต้องให้ความเคารพผู้ชม

ดังคำกล่าวของครูของครูหยดที่กล่าวว่า “หน้าที่ของเรา คือ ให้ความสุขแก่คนดู แม้ว่าจะมีคนดูสักกี่คนก็ตาม” หรือจากที่ครูหยดตอบลูกศิษย์ ตอนที่ลูกศิษย์แสดงความกังวลใจที่จะต้องเล่นประชันกับคณะโขนของครูเสกว่าจะมีผู้ชมน้อย ซึ่งครูหยดตอบว่า “จะกี่คนก็ต้องเล่น” ซึ่งแสดงถึงการทำหน้าที่ศิลปินให้ดีที่สุด พอถึงตอนแสดงก็ต้องแสดงและต้องแสดงเต็มที่ โดยไม่สนใจว่าจะมีผู้ชมมากหรือน้อย

- การผลิตซ้ำสื่อการแสดงพื้นบ้าน คือ “โขน” และลิเก

ภาพยนตร์อธิบายกระบวนการผลิตซ้ำ “โขน” โดย

- การให้ความรู้เรื่องโขน ว่าโขนนั้นมีหลายประเภท ทั้ง โขนฉาก โขนนั่งราว โขนชักกรอก โขนโรงใน โขนโรงนอก โขนกลางแปลง เป็นต้น
- การให้ความรู้องค์ประกอบของการแสดงโขน (Visible elements) ตั้งแต่ การแต่งกาย บทวรรณกรรมที่นำมาแสดง การฝึกซ้อม ขั้นตอนการแสดง เครื่องดนตรีที่ใช้ ตอนแสดง (นางลอย นนทกษ์ ฯลฯ)
- วาระโอกาสในการแสดงโขน คือ การแสดงในงานวัดก็ได้ การแสดงในโอกาสที่เจ้าอาวาสวัดได้เลื่อนสมณศักดิ์
- การให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน "ลิเก" ทั้งเรื่องขั้นตอนการแสดงที่เริ่มจากการไหว้ครูที่เป็นหัวพอกเก้ การออกแขก เรื่องที่นำมาแสดง เช่น เรื่องจันทโครพ สถานที่แสดง ฯลฯ
- ขั้นตอนการผลิตรูปหนังตะลุง ที่กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตซึ่งใช้หนังสัตว์มาขึ้น ผึงลมก่อนแล้วใช้เครื่องมือในการตอกเพื่อทำลวดลายอย่างที่น่ายหนังต้องการ
- ขั้นตอนการแสดง ที่อธิบายว่าเริ่มตั้งแต่พระอาทิตย์ลับขอบฟ้าและไปสิ้นสุดเมื่อเริ่มเช้าวันใหม่ ที่แตกต่างจากการแสดงโนราที่ในภาพยนตร์นำเสนอจากการแสดงโนราในตอนกลางวัน โดยการแสดงดังกล่าวจะแสดงในงานวัดประจำหมู่บ้าน รวมถึงอธิบายวิธีการเชิดหนังตะลุงที่น่ายหนังจะเชิดอยู่บนโรงหนังที่สร้างขึ้นชั่วคราว วิธีการพากษ์หนังตะลุง การร้อง อุปกรณ์เครื่องดนตรีที่ใช้
- ขั้นตอนการรับชม ที่แสดงวิธีการชมของผู้ชม เช่น นำทางมะพร้าว/เลื่อมมาปูนั่งชมกันเป็นกลุ่ม
- **เครือข่ายสื่อพื้นบ้าน**

ภาพยนตร์เรื่อง "คนโขน" แม้ว่าเนื้อหาหลักจะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการแสดงโขน แต่ในขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของสื่อพื้นบ้านแบบ "โขน" ที่มีความสัมพันธ์กับสื่อการแสดงพื้นบ้านอื่นๆ ได้แก่ "ลิเก" เพราะการดำรงอยู่ของคณะลิเกของแม่ช่อนกลืนมีส่วนในการช่วยในสื่อการแสดงพื้นบ้าน "โขน" เพราะแม่ช่อนกลืนนำนักแสดง

ลิเกโดยเฉพาะพวกนางรำมาช่วยในการแสดงโขน ในขณะที่ครูหยดซึ่งเป็นครูโขนก็คือครูที่สอนแม่ซื่อนกลั่นเช่น สือพื้นบ้านจึงดำรงอยู่แบบช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง

-การเล่าจากมุมมองของผู้หญิง คือ แรม ที่เล่าชีวิตของชาติตั้งแต่ยังเล็กเป็นเด็กวัด และครูหยดนำมาเลี้ยวรวมทั้งฝึกหัดโขน และการไปมีความสัมพันธ์กับรำไฟเมียของครูหยด จนต้องรอนแรมมาอยู่ที่คณะลิเก และได้เปิดเผยความรักที่มีต่อแรม จนคือเพื่อนรักตัดสัมพันธ์ฉันเพื่อน ภายหลังชาติรู้ความจริงว่าเป็นลูกของครูหยดจึงตั้งใจมาสืบทอดคณะโขนแทนครูหยด

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย

งานวิจัยเรื่อง "โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและการถอดรหัสผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย" ในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นการวิเคราะห์จากตัวบทภาพยนตร์ (Text) ผู้วิจัยเลือกภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2466 - 2557 นับตั้งแต่วันแรกที่มีภาพยนตร์ออกฉายในโรงภาพยนตร์ คือ ปี 2466 นับจากนั้นอีก 41 ปี คือ ปี พ.ศ. 2517 จึงมีภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านโดยผู้สร้างให้ความสำคัญกับสื่อการแสดงพื้นบ้านจนนำไปเป็นส่วนหนึ่งของชื่อเรื่องภาพยนตร์ นั่นคือภาพยนตร์เรื่อง "ดอกคูณเสียงแคน" ภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน หากพิจารณาจากภาพรวม จะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ยุค ได้แก่

1. ยุคสื่อการแสดงพื้นบ้านคือวิถีชีวิตประจำวันของชาวบ้าน (ภาพยนตร์ที่ฉายระหว่างปี พ.ศ. 2517 - 2537)

ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคนี้จะนำเสนอเรื่องราวของสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นแค่ส่วนประกอบของภาพยนตร์ แม้ว่าในชื่อเรื่อง ภาพยนตร์จะระบุสื่อการแสดงพื้นบ้านก็ตาม แต่การดำเนินเรื่องของภาพยนตร์นั้นจะให้ความสำคัญกับประเด็นอื่นๆ มากกว่า เช่น ความรักของหนุ่มสาว การแก้แค้น เป็นต้น// ภาพยนตร์ยุคนี้จะสะท้อนความเป็นจริงของสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคหนึ่ง (Reflection) ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของชาวบ้าน ที่พบเห็นได้โดยทั่วไป

2. ยุคโยนหาและเชิดชูสื่อการแสดงพื้นบ้าน (ภาพยนตร์ที่ฉายระหว่างปี พ.ศ. 2544 - 2554)

ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคนี้จะนำเสนอเรื่องราวของสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นประเด็นหลัก เนื้อหาในภาพยนตร์จะเล่าเรื่องย้อนอดีตไปในสมัยที่สื่อการแสดงพื้นบ้านยังเฟื่องฟู ผู้สร้างประกอบสร้าง (Construct) สื่อการแสดงบ้านให้ดูยิ่งใหญ่ เป็นสิ่งที่มีคุณค่าโดยเฉพาะคุณค่าด้านจิตวิญญาณและสุนทรีย์ะ คักดีสิทธิ์ มีมนต์ขลัง เป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศ

ทั้งนี้ ในการอธิบายโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองยุค ผู้วิจัยจะอธิบายให้เห็นทั้งภาพรวมและการเปรียบเทียบในแต่ละประเด็น ดังตารางด้านล่าง ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงโครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

โครงเรื่อง/ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก่ แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เปิงมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
- ความรักของหนุ่มสาว	X			X						
- การแก้แค้น		X								
- ความสัมพันธ์ใน ครอบครัว			X							
- ชีวิตของศิลปิน					X	X	X	X	X	X

จากตาราง แสดงให้เห็นว่าโครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคแรก (2517 – 2537) เป็นเรื่องราวความรักของหนุ่มสาว (2 ใน 5 เรื่อง) และมีโครงเรื่องอื่นๆ อย่างหลากหลายทั้งเรื่องการแก้แค้น ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสะท้อนชีวิตของศิลปิน

หากเป็นโครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคที่สอง (2544 – 2554) ทั้งหมดจะเน้นเรื่องราวชีวิตของศิลปินพื้นบ้าน ตั้งแต่ชีวิตของนางรำวงปีพาทย์ (ท่อนแขนนางรำและเปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์) ศิลปินวงปีพาทย์ (โหมโรงและเปิงมางและกลองผีหนังมนุษย์) ศิลปินหนังตะลุง (ครูแก่) และศิลปินโขน (คนโขน)

ตารางที่ 4.2 แสดงเพศของตัวละครหลักของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

เพศ/ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำฟ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เปิงมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
- ชาย	X	X	X	X	X		X	X		X
- หญิง	X					X			X	

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ตัวละครหลักของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านทั้งยุคแรกและยุคที่สอง ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (8 ใน 10 เรื่อง) ส่วนตัวละครหลักที่เป็นเพศหญิงนั้นมีเพียงแค่ 3 ใน 10 เรื่อง คือ จากภาพยนตร์เรื่องดอกคูณเสียงแคน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมีตัวละครเอกทั้งชาย คือ ตัวพระที่ชื่อ “แคน” และตัวละครเอกที่เป็นหญิง คือ “ดอกคูณ” ส่วนภาพยนตร์เรื่องท่อนแขนนางรำ นำเสนอชีวิตของนางรำวงปีพาทย์ คือ “ผกา” ที่ถูกตัดแขนและซ่อนไว้ในกลอง ส่วนอีกเรื่องหนึ่ง คือ เรื่อง เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์ ที่นำเสนอชีวิตของนางรำวงปีพาทย์ คือ “ทิพย์” ที่ยอมสละผิวหนังตนเองเพื่อทำเปิงมาง

ตารางที่ 4.3 แสดงประเภทของปมขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน

ปมขัดแย้ง/ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำดัดว่า เตะ (2525)	ขอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	คู่รัก แรง อาภรณ์ (2547)	เปิงมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนไขน (2554)
- คนกับคน										
- ความรัก	X	X	X	X	X	X		X		X
- อาชีพศิลปินกับอาชีพอื่น	X	X					X			
- ระหว่างศิลปิน							X	X	X	X
- ด้านชนชั้น/อุดมการณ์			X					X	X	X
- ด้านครอบครัว									X	X
- คนกับวิญญาณ						X	X		X	

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ปมขัดแย้งในภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มีทั้งปมขัดแย้งระหว่างคนกับคนและความขัดแย้งระหว่างคนกับวิญญาณ หากเป็นภาพยนตร์ในยุคแรก ปมขัดแย้งระหว่างคนกับคน ในประเด็นความรักจะพบอยู่ในภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง รองลงมาจะเป็นความขัดแย้งระหว่างอาชีพศิลปินกับอาชีพอื่น (2 ใน 5 เรื่อง) ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างศิลปินกับใจ

สำหรับภาพยนตร์ในยุคที่สอง ปมขัดแย้งที่พบมากที่สุด คือ ปมขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ ความขัดแย้งกันระหว่างศิลปิน (4 ใน 5 เรื่อง) ซึ่งความขัดแย้งนี้จะไม่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ยุคแรก ความขัดแย้งระหว่างศิลปินจะสะท้อนผ่านการแข่งขันประชันการแสดงเพื่อชิงดีชิงเด่นกันในสื่อการแสดงผลบ้านนั้นๆ (โหมโรง,

ครูแก แรงรักแรงอาถรรพ์, เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์ และคนโชน) ร้องมา คือ ความขัดแย้งในเรื่องความรักของหนุ่มสาว ความขัดแย้งด้านอุดมการณ์ในการยึดมั่นต่อการเป็นศิลปินตามแนวทางที่ดีหรือการเห็นแก่ลาภ ยศ สรรเสริญ เงินทอง และปมขัดแย้งระหว่างคนกับวิญญาณ (3 ใน 5 เรื่อง) ซึ่งเป็นปมขัดแย้งที่ไม่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ยุคแรก

ตารางที่ 4.4 แสดงฉากของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ฉาก/ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เป็งมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
- ยุคเดียวกับการสร้าง ภาพยนตร์	X	X	X	X	X	X				
- ย้อนอดีต						X	X	X	X	X

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ฉากในภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคแรกจะเป็นฉากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกับที่สร้างภาพยนตร์ทั้งสิ้น คือ เป็นฉากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2517, 2525, 2531, 2536 และ 2537

ในยุคที่สอง ภาพยนตร์จะเล่าเรื่องฉากเหตุการณ์ที่ย้อนไปในอดีต คือ ไม่ได้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในยุคเดียวกับที่มีการผลิตภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้แก่ ท่อนแขนนางรำเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี 2460 โหมโรงเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี 2429 และ 2485 ครูแกเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 – รัชกาลที่ 5 เป็งมางกลองผีหนังมนุษย์เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี 2364 และคนโขนเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปี 2508

ตารางที่ 4.5 แสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

โครงสร้างการเล่าเรื่อง/ ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำฟอ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เปิงมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
การเปิดตัว (Exposition)										
- การต่อสู้	X									
- สื่อการแสดงพื้นบ้าน		X	X	X						
- หมู่บ้านชนบท					X					
- ความน่ากลัว						X			X	
- ให้ความรู้							X	X		X

โครงสร้างการเล่าเรื่อง/ ภาพยนตร์	ดอกคูณ เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำฟ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแซน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เป็งมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
จากจบ (Closure)										
- การตายหรือ โศกนาฏกรรมของ ศิลปิน	X				X	X	X	X	X	X
- สุขนาฏกรรม		X	X	X						

จากตารางแสดงให้เห็นว่า การเปิดตัวในโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคแรกส่วนใหญ่จะเปิดตัวด้วยสื่อการแสดงพื้นบ้านตามที่ปรากฏในชื่อภาพยนตร์ (3 ใน 5 เรื่อง) ได้แก่ ลำตัดลำตะ (2525) ที่เปิดตัวจากการแสดงลำตัด เรื่องซอสามสาย (2531) เปิดตัวด้วยภาพที่ศิลปินกำลังทำซอ และเรื่องลำเพลินเพลงรัก (2536) ที่เปิดตัวโดยให้ตัวละครเอกร้องเพลงลำเพลิน

ยุคที่สอง การเปิดตัวในโครงสร้างการเล่าเรื่องส่วนใหญ่จะเปิดตัวด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน (3 ใน 5 เรื่อง) ได้แก่ โหมโรงที่เปิดตัวด้วยการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักศิลปินที่เป็นตัวเอกของเรื่อง คือ หลวงประดิษฐไพเราะ สำหรับภาพยนตร์เรื่อง ครูแก แรงรักแรงอาถรรพ์ เปิดตัวด้วยการแนะนำให้ผู้ชมรู้จักสื่อการแสดงพื้นบ้านหนังตะลุง และคนโขนที่เปิดตัวเป็นภาพวาดเรื่องราวเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์ซึ่งเป็นเนื้อเรื่องที่นิยมนำมาเล่นโขน ในขณะที่ภาพยนตร์อีก 2 เรื่อง เปิดตัวด้วยความน่ากลัว คือ ภาพยนตร์เรื่องท่อนแซนนางรำ และเป็งมาง กลองผีหนังมนุษย์ ซึ่งการเปิดเรื่องด้วยความน่ากลัวนี้ ไม่ปรากฏในยุคแรกมาก่อน

ส่วนฉากจบในภาพยนตร์ยุคแรก ส่วนใหญ่จบแบบโคกนาฏกรรมของศิลปิน คือศิลปินตายหรือผิดหวัง ภาพยนตร์ที่ศิลปินพบกับความผิดหวัง คือ ซอสาม
สาย ส่วนเรื่องอื่น ฉากจบจะเป็นฉากที่ศิลปินที่เป็นตัวเอกเสียชีวิตทั้งสิ้น โดยในยุคแรกนั้น ยังมีฉากจบแบบสุนทราภรณ์แบบความรักหนุ่มสาวอยู่ด้วย (2 ใน 5 เรื่อง)
แต่หากเป็นยุคที่สอง ฉากจบจะเป็นฉากการตายของศิลปินทั้งสิ้น

ตารางที่ 4.6 แสดงความหมายที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ความหมาย/ภาพยนตร์	ดอกคูณเสียง แคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เป็งมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
- วิถีชีวิตชาวบ้าน	X	X		X	X					
- อาชีพศิลปินไม่สามารถ สร้างความร่ำรวยได้/ เดินกินรำกิน	X		X			X		X		
- การสืบทอดดนตรีใน ครอบครัว	X		X			X	X	X	X	X
- การเกื้อหนุนกันระหว่าง		X				X		X		X

สื่อพื้นบ้าน										
- ความศักดิ์สิทธิ์/การเคารพครู						X		X	X	X
- ผู้ชายมีบทบาทหลักในการสืบทอด						X	X	X	X	X
- ความเชย ล้าสมัย							X			
- การสืบทอดต้องผสมผสานของใหม่กับของเก่า							X			
- เป็นรากฐานของการพัฒนาประเทศ							X			
- ความสามารถรอบด้านของศิลปิน			X			X		X	X	

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ความหมายเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ คือ การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นการสืบทอดในครอบครัว (7 ใน 10 เรื่อง) โดยภาพยนตร์นำเสนอให้เห็นว่า ศิลปินที่มีความสามารถเป็นที่ยอมรับนับถือกันเป็นเพราะได้รับการถ่ายทอดและฝึกปรือ

ฝีมือมาจากครอบครัว ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องแรก แคนและดอกคูนจากภาพยนตร์เรื่องดอกคูนเสียงแคน (2517) ได้รับการฝึกสอนการร้องหมอลำหรือการเล่นเครื่องดนตรีต่างๆจากพ่อ หรือคร (หลวงประดิษฐไพเราะ) ก็มีบิดาซึ่งเป็นครูสอนดนตรีไทยเป็นครูคนแรก เป็นต้น

หากเปรียบเทียบการประกอบสร้างระหว่างสองยุค ยุคแรก ภาพยนตร์ประกอบสร้างความหมายของสื่อการแสดงพื้นบ้านในฐานะสื่อที่อยู่ในวิถีชีวิตของชาวบ้าน เป็นสื่อที่ชาวบ้านคุ้นเคย (4 ใน 5 เรื่อง) ในขณะที่ยุคสอง ภาพยนตร์จะประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในประเด็นการสืบทอดในครอบครัวทั้งหมด และการให้ความสำคัญแก่ผู้ขายในการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านทั้ง 5 เรื่อง ส่วนความหมายที่ถูกประกอบสร้างถัดมา คือ การให้ความเคารพครู และความศักดิ์สิทธิ์ของสื่อการแสดงพื้นบ้าน (4 ใน 5 เรื่อง)

ตารางที่ 4.7 แสดงบทบาทหน้าที่ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ไทยเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

บทบาทหน้าที่/ภาพยนตร์	ดอกคูน เสียงแคน (2517)	ลำตัดรำ ตะ (2525)	ซอสาม สาย (2531)	ลำเพลิน เพลงรัก (2536)	หมอลำพ่อ ลูกอ่อน (2537)	ท่อนแขน นางรำ (2544)	โหมโรง (2547)	ครูแก แรงรัก แรง อาถรรพ์ (2547)	เปิงมาง กลองผี หนัง มนุษย์ (2550)	คนโขน (2554)
- แสดงในงานวันเกิด บุคคลสำคัญ	X	X								
- แสดงในงานของชุมชน	X	X				X	X	X		X
- แสดงต้อนรับ นักท่องเที่ยว	x									

- แสดงในวังของเจ้านาย/ บ้านบุคคลสำคัญ						X	X		X	
- สร้างความสัมพันธ์ หนุ่มสาว	x	X		X				X	X	X
- แสดงอารมณ์ความรู้สึก	X		X	X						
- การขายสินค้าและ บริการในชุมชน					X					
- วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล							X			
- คุณค่าด้านจิต วิญญาณ/หรือสุนทรียะ								X		X
- รากฐานของการพัฒนา							X			

จากตารางแสดงให้เห็นว่า บทบาทหน้าที่ของสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ไทย คือ บทบาทด้านการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวซึ่งมีทั้งสองยุค (6 ใน 10 เรื่อง) แต่หากเปรียบเทียบระหว่างยุคแรกกับยุคที่สอง ยุคแรกบทบาทหน้าที่ของสื่อการแสดงพื้นบ้านส่วนใหญ่คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวและการเป็นสื่อในการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ทั้งดีใจ น้อยใจ เสียใจ เป็นต้น (3 ใน 5 เรื่องเท่ากัน)

ส่วนยุคที่สองบทบาทหน้าที่ของสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ถูกประกอบสร้าง คือ บทบาทในการเป็นสื่อที่แสดงเพื่อสร้างความบันเทิงให้แก่คนในชุมชน (4 ใน 5 เรื่อง) รองลงมา คือ การเป็นสื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหนุ่มสาวและการเป็นสื่อเพื่อนำไปแสดงหรืออาจจะเป็นการแสดงประชันกันในวังของเจ้านายหรือบ้านของผู้มีอำนาจ (3 ใน 5 เรื่องเท่ากัน) แต่บทบาทหน้าที่ของสื่อการแสดงพื้นบ้านที่เป็นมากกว่านั้น คือ คุณค่าด้านจิตวิญญาณ สุนทรียะ และรากฐานของการพัฒนาประเทศ ซึ่งเป็นการประกอบสร้างในลักษณะเชิดชูสื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งแตกต่างจากยุคแรกที่สื่อการแสดงพื้นบ้านไม่ได้ประกอบสร้างความหมายในประเด็นนี้ ดังที่ปรากฏในเรื่องไหมโรง ครูแก แรงรักแรงอาถรรพ์ และคนไขน

บทที่ 5

การถอดรหัสเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของผู้รับสาร

จากการศึกษาเรื่อง “โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและการถอดรหัสของผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย” ในส่วนนี้เป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการถอดรหัสเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย โดยผู้วิจัยวัดการถอดรหัสในแง่การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาโดยแสดงผลเป็นจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 5.1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ (n = 400)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	152	38
หญิง	248	62
รวม	400	100

จากตารางที่ 5.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศหญิง ร้อยละ 62 และเพศชาย ร้อยละ 38

ตารางที่ 5.2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้านอายุของกลุ่มตัวอย่าง (n = 400)

Minimum	Maximum	อายุเฉลี่ย (ปี)	SD
20.00	76.00	33.77	11.70737

จากตารางที่ 5.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามมีอายุน้อยที่สุด คือ 20 ปี และผู้ที่มีอายุมากที่สุด คือ 76 ปี โดยอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง คือ 33.77 ปี

ตารางที่ 5.3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามภูมิลำเนา

ภูมิลำเนา	จำนวน	ร้อยละ
กรุงเทพมหานครฯ	47	11.8
ภาคเหนือ	88	22.0
ภาคกลาง	20	5.0

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	75	18.8
ภาคตะวันออก	91	22.8
ภาคใต้	79	19.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 5.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีภูมิลำเนาอยู่ที่ภาคตะวันออกมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 22.8 รองลงมาคือภาคเหนือ คิดเป็นร้อยละ 22.0 และภาคใต้ คิดเป็นร้อยละ 19.8

ตารางที่ 5.4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน	จำนวน	ร้อยละ
มี	185	46.3
ไม่มี	215	53.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 5.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างไม่มีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ร้อยละ 53.8 และมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ร้อยละ 46.3

ตารางที่ 5.5 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน (n = 185)

ประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน	จำนวน	ร้อยละ
เคยฝึกหัด/เล่นสื่อการแสดงพื้นบ้านได้	89	48.11
มีญาติหรือคนรู้จักเคยฝึกหัด/เล่นสื่อการแสดงพื้นบ้านได้	92	49.73
หมู่บ้าน/ชุมชนที่อยู่ยังคงมีสื่อการแสดงพื้นบ้าน	103	55.68
เคยชมสื่อการแสดงพื้นบ้านในชุมชนอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง	107	57.84

จากตารางที่ 5.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านโดยเคยชมสื่อการแสดงพื้นบ้านในชุมชนอย่างน้อยปีละ 2 ครั้งเป็นจำนวนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 57.84 รองลงมาคือ

หมู่บ้าน/ชุมชนที่อยู่ยังคงมีสื่อการแสดงพื้นบ้าน คิดเป็นร้อยละ 55.68 และมีญาติหรือคนรู้จักเคยฝึกหัด/เล่น
สื่อการแสดงพื้นบ้านได้ คิดเป็นร้อยละ 49.73

**ตารางที่ 5.6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน
(n = 363)**

เรื่อง	จำนวน	ร้อยละ
ดอกคุณหญิงแสน (ฉายปี 2517)	24	6.62
ลำตัด รำตะ (ฉายปี 2525)	21	5.79
ซอสามสาย (ฉายปี 2531)	34	9.37
ลำเพลิน เพลงรัก (ฉายปี 2536)	6	1.66
หมอลำฟอลูกอ่อน (ฉายปี 2537)	14	3.86
ท่อนแขนนางรำ (ในเรื่องผีสามบาท ฉายปี 2544)	73	20.11
โหมโรง (ฉายปี 2547)	288	79.34
ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์ (ฉายปี 2547)	49	13.50
เปิงมาง กลองหนังผีมนุษย์ (ฉายปี 2550)	180	49.59
คนโขน (ฉายปี 2554)	117	32.24

จากตารางที่ 5.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างชมภาพยนตร์เรื่องโหมโรงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79.34
รองลงมาคือภาพยนตร์เรื่องเปิงมาง กลองหนังผีมนุษย์ คิดเป็นร้อยละ 49.59 และภาพยนตร์เรื่องคนโขน คิด
เป็นร้อยละ 32.24

ตารางที่ 5.7 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์ในแต่ละยุค

ยุค	จำนวน	ร้อยละ
ผู้ที่ไม่เคยชม	37	9.3
ผู้ที่ชมภาพยนตร์เฉพาะยุคที่1 (ปี 2517 - 2537)	25	6.3
ผู้ที่ชมภาพยนตร์ต่อเนื่องทั้งยุคที่1และยุคที่2	47	11.8
ผู้ที่ชมภาพยนตร์เฉพาะยุคที่2 (ปี 2544-2554)	291	72.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 5.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554) มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72.8 รองลงมาคือผู้ที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านต่อเนื่อง ทั้งยุคที่ 1 และยุคที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 11.8 และผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน คิดเป็น ร้อยละ 9.3

1.2 การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 5.8 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน
มิติด้านศิลปิน (n = 400)

มิติด้านศิลปิน	Mean	SD	แปลค่า
1. สื่อการแสดงผลพื้นบ้านสูญหายไปจากสังคม เพราะชาวผู้ที่จะสืบทอด	4.36	.74	มาก
2. ศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพที่มีเกียรติในสังคม	4.05	.96	มาก
3. การสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มักจะสืบทอดในครอบครัว	4.07	.91	มาก
4. ผู้ที่มาจากครอบครัวที่สืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้านจะสามารถสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้านได้ดีกว่าคนทั่วไป	3.96	.94	มาก
5. ศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพที่ด้อยกว่าอาชีพอื่นในสังคม	2.59	1.23	ปานกลาง
6. ผู้ชายมีบทบาทหลักในการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้านให้คงอยู่ในสังคมต่อไป	2.95	1.16	ปานกลาง
7. ศิลปินพื้นบ้านมีอิสระเสรีในการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล	3.19	1.04	ปานกลาง
8. อาชีพศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพเดินกินรำกิ้น	2.38	1.22	ปานกลาง
9. ผู้ที่จะเป็นศิลปินพื้นบ้านต้องมีความสามารถรอบด้าน คือ ต้องผลิตเครื่องดนตรี แต่งเนื้อร้อง และแสดงด้วย	3.35	1.153	ปานกลาง
10. การประชันของศิลปินพื้นบ้านเป็นการยกระดับฝีมือของศิลปิน	4.01	.85	มาก
11. การประชันของศิลปินพื้นบ้านเป็นการสร้างความขัดแย้งในกลุ่ม	2.45	1.25	ปานกลาง
12. การมาฝึกสื่อการแสดงผลพื้นบ้านต้องให้ความเคารพและปฏิบัติตามคำสั่งของครูอย่างเคร่งครัด	4.09	.88	มาก
รวม	3.45	.51	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน ในมิติด้านศิลปินมากที่สุด คือ สื่อการแสดงผลบ้านสูญหายไปจากสังคม เพราะชาวผู้ที่จะสืบทอด มีค่าเฉลี่ย 4.36 รองลงมาคือ การมาฝึกสื่อการแสดงผลบ้านต้องให้ความเคารพและปฏิบัติตามคำสั่งของครูอย่างเคร่งครัด มีค่าเฉลี่ย 4.09 อันดับที่ 3 คือ การสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้าน มักจะสืบทอดในครอบครัว มีค่าเฉลี่ย 4.07

ตารางที่ 5.9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน มิติด้านเนื้อหา (n = 400)

มิติด้านเนื้อหา	Mean	SD	แปลค่า
1. สื่อการแสดงผลบ้านไม่จำเป็นต้องใช้คำสุภาพ	3.00	1.25	ปานกลาง
2. ภาษาที่ใช้ในสื่อการแสดงผลบ้านเป็นภาษาแบบชาวบ้าน	3.96	.87	มาก
3. สื่อการแสดงผลบ้านสามารถนำมาเป็นสื่อสอนเรื่องเพศศึกษาได้ดี	3.20	1.087	ปานกลาง
4. สื่อการแสดงผลบ้านเป็นการแสดงที่มีคุณคักดีสิทธิ์ ห้ามลบหลู่	4.25	.87	มาก
5. หากต้องการสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้าน ต้องยึดตามของเดิม ห้ามปรับเปลี่ยน	3.22	1.02	ปานกลาง
6. หากต้องการสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้านต่อไป ต้องมีการปรับเปลี่ยนโดยมีการนำสิ่งใหม่มาผสมกับสิ่งเก่าที่มีอยู่เดิม	3.81	.93	มาก
7. สื่อการแสดงผลบ้านเป็นสิ่งที่เขย ล้าสมัยในสังคมไทย	2.38	1.28	ปานกลาง
8. สื่อการแสดงผลบ้านเป็นสื่อที่ใกล้ชิดชาวบ้านในชุมชน	4.11	.96	มาก
9. สื่อการแสดงผลบ้านให้ความสำคัญกับครูและพิธีการไหว้ครูมาก	4.35	.76	มาก
10. การสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้านควรเป็นไปเพื่อการจรรโลงความดีงามและคุณค่าทางด้านศิลปะมากกว่าการคำนึงถึงลาภ ยศ ชื่อเสียง	4.26	.91	มาก
รวม	3.66	.50	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ในมิติด้านเนื้อหามากที่สุด คือ สื่อการแสดงพื้นบ้านให้ความสำคัญกับครูและพิธีการไหว้ครูมาก มีค่าเฉลี่ย 4.35 รองลงมาคือ การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านควรเป็นไปเพื่อการจรรโลงความดีงามและคุณค่าทางด้านศิลปะมากกว่าการคำนึงถึง लाभ ยศ ชื่อเสียง มีค่าเฉลี่ย 4.26 อันดับที่ 3 คือ สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นการแสดงที่มีครู ศักดิ์สิทธิ์ ห้ามลบหลู่ มีค่าเฉลี่ย 4.25

ตารางที่ 5.10 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง (n = 400)

มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง	Mean	SD	แปลค่า
1. การสืบทอดศิลปป็นรุ่นใหม่ต้องฝึกหัดที่บ้านศิลปิน	3.38	1.11	ปานกลาง
2. สื่อการแสดงพื้นบ้านนิยมแสดงในวัด	3.59	.95	ปานกลาง
3. หากเป็นงานวันเกิดบุคคลสำคัญในชุมชน ต้องมีสื่อการแสดงพื้นบ้านมาแสดงในงาน	3.31	.99	ปานกลาง
4. ท่านสามารถหาชมสื่อการแสดงพื้นบ้านได้ง่าย	2.92	1.14	ปานกลาง
5. เมื่อสื่อการแสดงพื้นบ้านอย่างหนึ่งสูญหาย ย่อมส่งผลต่อสื่อสารแสดงพื้นบ้านอย่างอื่นด้วย	3.65	.97	มาก
รวม	3.37	.67	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ในมิติมิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง มากที่สุด คือ เมื่อสื่อการแสดงพื้นบ้านอย่างหนึ่งสูญหาย ย่อมส่งผลต่อสื่อสารแสดงพื้นบ้านอย่างอื่นด้วย มีค่าเฉลี่ย 3.65 รองลงมาคือ การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านนิยมแสดงในวัด มีค่าเฉลี่ย 3.59 อันดับที่ 3 คือ การรับรู้เกี่ยวกับการสืบทอดศิลปป็นรุ่นใหม่ต้องฝึกหัดที่บ้านศิลปิน มีค่าเฉลี่ย 3.38

**ตารางที่ 5.11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน
มิติด้านผู้รับสาร (n = 400)**

มิติด้านผู้รับสาร	Mean	SD	แปลค่า
1. ท่านมีความคุ้นเคยกับสื่อการแสดงผลบ้าน	3.19	1.16	ปานกลาง
2. คนในชุมชนยังคงมีความนิยมในสื่อการแสดงผลบ้าน	3.24	1.11	ปานกลาง
3. สื่อการแสดงผลบ้านสูญหายเพราะขาดผู้ชม	3.71	1.09	มาก
รวม	3.38	.80	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน ในมิติด้านผู้รับสาร มากที่สุดคือ สื่อการแสดงผลบ้านสูญหายเพราะขาดผู้ชม มีค่าเฉลี่ย 3.71 รองลงมาคือ คนในชุมชนยังคงมีความนิยมในสื่อการแสดงผลบ้าน มีค่าเฉลี่ย 3.24 อันดับที่ 3 คือ ท่านมีความคุ้นเคยกับสื่อการแสดงผลบ้าน มีค่าเฉลี่ย 3.19

**ตารางที่ 5.12 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน
มิติด้านบทบาทหน้าที่ (n = 400)**

มิติด้านบทบาทหน้าที่	Mean	SD	แปลค่า
1. ผู้ขายสามารถใช้เพลง/ดนตรี/สื่อการแสดงผลบ้านในการสานสัมพันธ์กับผู้หญิงที่ตนหมายปอง	3.41	1.079	ปานกลาง
2. ยามท่านรู้สึกเศร้าหรือเหงา ท่านจะใช้เพลง/ดนตรี/สื่อการแสดงผลบ้านเป็นเพื่อน	3.00	1.18	ปานกลาง
3. สื่อการแสดงผลบ้านสามารถใช้เป็นสื่อในการช่วยส่งเสริมการขายสินค้าหรือบริการในชุมชนได้ดี	3.39	1.07	ปานกลาง

4. การพัฒนาประเทศให้ทันสมัยต้องคำนึงถึงสื่อการแสดงผลบ้านซึ่งเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่สำคัญ	3.67	.96	มาก
5. สื่อการแสดงผลบ้านสามารถนำมาใช้เป็นช่องทางในการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลได้ดี	3.19	1.12	ปานกลาง
6. สื่อการแสดงผลบ้านมีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน	4.11	.89	มาก
รวม	3.46	.72	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน ในมิติด้านบทบาทหน้าที่มากที่สุด คือ สื่อการแสดงผลบ้านมีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.11 รองลงมาคือ การพัฒนาประเทศให้ทันสมัยต้องคำนึงถึงสื่อการแสดงผลบ้านซึ่งเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่สำคัญ มีค่าเฉลี่ย 3.67 อันดับที่ 3 คือ ผู้ชายสามารถใช้เพลง/ดนตรี/สื่อการแสดงผลบ้านในการสานสัมพันธ์กับผู้หญิงที่ตนหมายปอง มีค่าเฉลี่ย 3.41

ตารางที่ 5.13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้าน (n = 400)

ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลบ้าน	Mean	SD	แปลค่า
1. เป็นสื่อที่แสดงอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นได้ดี	4.44	.76	มาก
2. เป็นสื่อ/ช่องทางที่สะท้อนหรือวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของหน่วยงานภาครัฐได้ดี	3.40	1.14	ปานกลาง
3. เป็นสื่อที่มีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน	4.24	.80	มาก
4. เป็นรากฐานในการพัฒนาประเทศให้	3.64	.92	ปานกลาง

ทันสมัย			
5. เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว	4.37	.77	มาก
6. สามารถสร้างอาชีพให้กับคนรุ่นใหม่	3.87	.97	มาก
7. เป็นสื่อที่สามารถส่งเสริมการขายสินค้าและบริการได้	3.67	1.02	ปานกลาง
รวม	3.94	.60	ปานกลาง

จากตารางที่ 5.13 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านของกลุ่มตัวอย่างที่เห็นด้วยมากที่สุด คือ เป็นสื่อที่แสดงอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นได้ดี มีค่าเฉลี่ย 4.44 รองลงมาคือ เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว มีค่าเฉลี่ย 4.37 อันดับที่ 3 คือ เป็นสื่อที่มีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน มีค่าเฉลี่ย 4.24

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์เชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 5.14 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านศิลปิน

การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านศิลปิน		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.4167	.52179	-1.314
มี	3.4837	.49765	

จากตารางที่ 5.14 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านศิลปิน ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.15 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา

การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.6222	.51022	-1.231
มี	3.6833	.48104	

จากตารางที่ 5.15 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านเนื้อหา ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.16 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง

การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.3059	.70589	-1.792
มี	3.4251	.62437	

จากตารางที่ 5.16 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.17 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านผู้รับสาร

การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านผู้รับสาร		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.1946	.80343	-4.414*
มี	3.5395	.75804	

จากตารางที่ 5.17 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน มิติด้านผู้รับสาร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยผู้ที่มีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้านมีการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลที่บ้านในมิติด้านผู้รับสารสูงกว่าผู้ที่ไม่มีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลที่บ้าน

ตารางที่ 5.18 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่

การมีประสบการณ์ โดยตรงกับสื่อการแสดงผล พื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.4162	.76339	-1.112
มี	3.4969	.67498	

จากตารางที่ 5.18 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่ ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.19 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านกับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน

การมีประสบการณ์ โดยตรงกับสื่อการแสดงผล พื้นบ้าน	ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน		
	ค่าเฉลี่ย	SD	T
ไม่มี	3.8913	.63515	-1.595
มี	3.9880	.57563	

จากตารางที่ 5.19 แสดงให้เห็นว่า การมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านที่แตกต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.20 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านในแต่ละยุคกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มิติด้านศิลปิน

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงผลพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน มิติด้านศิลปิน		
	ค่าเฉลี่ย	SD	F
ไม่เคยชม	3.30	.66	1.405
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	3.49	.45	
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และ 2	3.52	.48	
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.46	.50	

จากตารางที่ 5.20 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านในแต่ละยุคที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านศิลป์ ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.21 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านในแต่ละยุคกับการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา			
	ค่าเฉลี่ย	SD	F	
ไม่เคยชม	3.48	.57	2.725	คู่แตกต่าง
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	3.50	.48		3>1
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และ 2	3.70	.38		4>1
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.68	.50		

จากตารางที่ 5.21 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาความแตกต่างรายคู่ด้วย LSD พบคู่แตกต่างคือ ผู้ที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้านต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และยุคที่ 2 และผู้ที่รับชมภาพยนตร์เฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554) มีการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านเนื้อหา เชิงบวกมากกว่า ผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน

ตารางที่ 5.22 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคกับการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาส และพื้นที่แสดง			
	ค่าเฉลี่ย	SD	F	
ไม่เคยชม	3.20	.88	1.245	
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	3.27	.40		
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และ 2	3.33	.47		
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.37	.68		

จากตารางที่ 5.22 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.23 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านผู้รับสาร

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านผู้รับสาร		
	ค่าเฉลี่ย	SD	F
ไม่เคยชม	3.37	.86	.137
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	3.29	.91	
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และ 2	3.42	.60	
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.38	.81	

จากตารางที่ 5.23 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านผู้รับสารไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5.24 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคกับการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่			คู่แตกต่าง
	ค่าเฉลี่ย	SD	F	
ไม่เคยชม	3.20	.77	4.641	3>1
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	3.28	.64		
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และ 2	3.74	.48		
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.46	.74		

จากตารางที่ 5.24 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในแต่ละยุคที่แตกต่างกัน มีผลต่อการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิสูจน์ความแตกต่างรายคู่ด้วย Scheffe พบคู่แตกต่างคือ ผู้ที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านต่อเนื่องทั้งยุคที่ 1 และยุคที่ 2 มีการรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านบทบาทหน้าที่ เชิงบวกมากกว่า ผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ตารางที่ 5.25 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคกับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน

การชมภาพยนตร์เกี่ยวกับ สื่อการแสดงพื้นบ้าน	การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน มิติด้านบทบาท หน้าที่		
	ค่าเฉลี่ย	SD	F
ไม่เคยชม	3.75	.60	2.119
ชมเฉพาะยุคที่ 1 (ปี 2517 - 2537)	4.00	.48	
ชมต่อเนื่องทั้งยุคที่1 และ2	4.07	.58	
ชมเฉพาะยุคที่ 2 (ปี 2544-2554)	3.94	.61	

จากตารางที่ 5.25 แสดงให้เห็นว่าการชมภาพยนตร์ในแต่ละยุคที่ต่างกัน มีผลต่อความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน ไม่แตกต่างกัน

บทที่ 6

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยใคร่ขอสรุปและอภิปรายผลการศึกษาเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านและการถอดรหัสของผู้รับสารในภาพยนตร์ไทย รายละเอียดดังนี้

1. การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านทั้งหมดเล่าแบบ Fraytag

พัฒนาการของการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยจะเล่าตามแนวทางของ G.Freytag (1968 ในกาญจนา แก้วเทพ, 2553: 190-299) คือจะมีการแนะนำเรื่อง มีเหตุการณ์บางอย่างเกิดขึ้นกับตัวละครจนนำไปสู่จุดหักเหของเรื่อง และตัวละครพยายามแก้ไขจนกระทั่งถึงจุดที่ตัวละครเอกต้องตัดสินใจบางอย่าง (Climax) เพื่อคลี่คลายปัญหาและนำไปสู่จุดจบ ซึ่งแตกต่างจากการเล่าเรื่องฮีโร่หน้ากากในละครโทรทัศน์ไทยยุคหลังการรัฐประหาร 2549 ที่เล่าเรื่องตามพัฒนาการของการเดินเรื่องของ Todorov คือ มีลำดับการเดินเรื่องเป็นช่วงจังหวะ โดยเริ่มจากจังหวะที่ 1 เป็นภาวะการสงบสุขโดยทั่วไป และนำเข้าไปถึงจังหวะที่ 2 เกิดภาวะการฉีกกฎจากผู้ร้ายตามมาด้วยจังหวะที่ 3 เป็นการแก้ไขปัญหโดยฮีโร่หน้ากาก ก่อนเข้าสู่ภาวะการที่ 4 กลับสู่ภาวะสงบสุขใหม่ ก่อนที่จะเริ่มมีปัญหใหม่เกิดขึ้นจากผู้ร้ายตัวใหม่และฮีโร่หน้ากากต้องจัดการปัญหาซ้ำๆ จนกว่าจึงจุดจบที่สามารถจัดการกับผู้ร้ายที่เป็นหัวหน้าใหญ่ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประเด็น "ปัญหา" ที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าดังกล่าวว่ามีจำนวนมาก (ประกายภาวิไล ศรีจินดา, 2557) ในขณะที่โครงสร้างการเล่าเรื่องของหน้ากากฮีโร่เล่าเรื่องแบบเป็นวัฏจักร ที่ปัญหาไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อแก้ปัญหานี้ลุ่งไปได้ก็ต้องไปประสบกับปัญหาใหม่ๆ และเมื่อมีปัญหาก็จะมีฮีโร่เข้ามาช่วยแก้ปัญห ซึ่งแตกต่างจากพัฒนาการเล่าเรื่องของสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ไม่ได้มีปัญหามากเช่นกับที่หน้ากากฮีโร่ต้องประสบ การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านจะเล่าในลักษณะเป็นเส้นตรง (Linear) มีจุดจบ และจุดจบมักจะเป็นโคกนาฏกรรมของตัวละครซึ่งหากเปรียบไปก็คงเฉกเช่น "ชีวิต" ของสื่อการแสดงพื้นบ้าน"ที่กำลังพบโคกนาฏกรรมในสายตาของชนชั้นกลาง

2. อำนาจของผู้ชายชนชั้นกลางในเรื่องเล่า และในการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้าน

เมื่อพิจารณาจากผู้ผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งเป็นผู้ชายทั้งหมดแล้ว ตัวละครหลักในภาพยนตร์ที่เล่าล้วนแต่ให้ความสำคัญกับบทบาทของตัวละครหลักที่เป็นเพศชายซึ่งเป็นศิลปินซึ่งเป็นเจ้าของคณะสื่อการแสดงพื้นบ้านที่ผู้ผลิตเพศชายเอื้ออำนาจหรือบทบาทหลักให้แก่เพศชายมากกว่าเพศหญิงในการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน

หนังสือ "ความเรียงว่าด้วยสตรีกับสื่อมวลชน" ของกาญจนา แก้วเทพ (2543) หนังสือเล่มนี้กล่าวว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นผลผลิตของผู้ชาย วิธีการเล่าเรื่องในหนังกระแสหลักต่างๆ ก็มักออกมาจากมุมมองของผู้ชาย ทั้งบทพูด มุมกล้อง เล้นเรื่อง ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีส่วนในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับผู้หญิง ดังคำกล่าวที่ว่า "โลกของภาพยนตร์เป็นโลกที่มองผ่านจากสายตาผู้ชายมาเป็นเวลานานแสนนานแล้ว และ "โลกที่มองผ่านสายตาผู้หญิง" เป็นสิ่งที่ไม่ค่อยจะมีอยู่ในที่ที่มันควรจะอยู่ เพราะโลกที่มองผ่านสายตาผู้หญิงถูกนิยามว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรจะมาอยู่ในภาพยนตร์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543: 235)

งานของวิชา สันทนาประสิทธิ์ (2543) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างชายและหญิงในภาพยนตร์มักจะสะท้อนความหมายที่ไม่เท่าเทียมกันในเชิงอำนาจ ซึ่งก็เป็นไปตามกระแสหลักของสังคมที่ให้ความสำคัญกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ในขณะที่ผู้ชายถูกนำเสนอในลักษณะของผู้นำ เป็นคนเข้มแข็ง กล้าหาญ ผู้หญิงมักถูกนำเสนอในลักษณะตรงกันข้าม คือ มักเป็นผู้ตาม และเป็นผู้ที่ต้องอยู่ในการคุ้มครองป้องกันจากผู้ชายเสมอ ลักษณะดังกล่าวนี้ เป็นไปตามกระแสนิยมของสังคมที่ถืออำนาจผู้ชายเป็นใหญ่นั่นเอง

ดังนั้น เมื่อผู้สร้างภาพยนตร์ล้วนแต่เป็นเพศชายที่มาจากชนชั้นกลาง (middle class) ซึ่งสอดคล้องกับกาญจนา แก้วเทพ (2539) ได้ตั้งข้อสังเกตต่อสังคมไทยว่า แวดวงคนทำสื่อร่วมสมัยของไทยโดยเฉพาะสื่อมวลชนมีแนวโน้มเป็นคนชนชั้นกลาง มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการควบคุมกลไกทางอุดมการณ์ในสังคมไทยปัจจุบันอย่างกว้างขวาง เรื่องราวต่างๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนมีความโน้มเอียงที่จะถูกเล่าผ่านมุมมองของคนชั้นกลางรุ่นใหม่ที่ทำหน้าที่ผลิตสัญลักษณ์ออกสู่สาธารณะ

3. การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านแบบย้อนอดีตกับอัตลักษณ์ความเป็นไทย

การเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านจากยุคแรกที่เกิดขึ้นในยุคเดียวกับที่สร้างภาพยนตร์ มาสู่ยุคที่สองที่เป็นการเล่าเหตุการณ์ย้อนอดีต หากพิจารณาจากช่วงทศวรรษ 2540 เป็นต้นมา ซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยกำลังโหยหาอดีต ทั้งนี้ อาจจะเป็นเพราะว่า การโหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัยนั้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการก่อร่างสร้างความเป็นตัวตน (Selfness) โดยเฉพาะในช่วงที่โลกาภิวัตน์ซึ่งเป็นอิทธิพลจากโลกภายนอกที่ถาโถมเข้ามาในสังคมจึงส่งผลต่อตัวตนหรืออัตลักษณ์ของกลุ่มคน การพยายามย้อนคืนไปสู่อดีตที่ตนเชื่อว่ารุ่งเรือง มั่นคง จะช่วยสร้างความมั่นคงทางอัตลักษณ์ เพื่อสร้างความมั่นใจต่อไปในอนาคต ดังที่พัฒนา กิตติอาษา (2546: 20-23) กล่าวถึงการเมืองเรื่องอัตลักษณ์ โดยเฉพาะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับการรู้สึกสูญเสีย ความล่งเลงสูญเสียต่อความจริงแท้ของอดีต ภาวะขาดความมั่นใจต่ออนาคต และภาวะสับสนวุ่นวายในช่วงเปลี่ยนผ่านทาง

ประวัติศาสตร์ เมื่อใดก็ตามที่ความเชื่อและคุณค่าที่มีต่ออดีตและความภาคภูมิใจในความเป็นตัวของตัวเองถูกตั้งคำถาม หรือท้าทาย เมื่อนั้นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ครั้งหนึ่งเชื่อมั่นมั่นคงหรือยืนยงไม่มีวันเปลี่ยนแปลงก็จะเริ่มสั่นคลอน เมื่อนั้นอัตลักษณ์ก็จะค่อยๆ กลายมาเป็นประเด็นปัญหาในทางวัฒนธรรม(พัฒนา กิตติอาษา, 2546: 20-23)

การที่สังคมไทยโยยหาอัตลักษณ์และความมั่นใจในตัวเอง โยยหาความเป็นตัวของตัวเอง และโยยหาอดีตที่เชื่อมโยงกับอนาคตที่สะท้อนวิสัยทัศน์และชีวิตทัศน์ที่แท้จริงของผู้คนในสังคม (พัฒนา กิตติอาษา, 2546: 33) แม้ว่าบางครั้งอดีตที่เราโยยหานั้นก็ย้อนกลับมาหลอกหลอน โยยตี กักขัง หรือมีอิทธิพลชี้นำชีวิตหรือความเป็นตัวเราในปัจจุบันและอนาคต (พัฒนา กิตติอาษา, 2546: 40)

ในแง่มุมนี้ การสร้างและการชมภาพยนตร์แบบย้อนอดีตเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านย่อมมีส่วนช่วยให้คนในสังคมไทยมีความมั่นใจในตัวตนหรืออัตลักษณ์ของตน ท่ามกลางกระแสธาราเฒ่าของวัฒนธรรมตะวันตกที่ไหลบ่ามา

4. จากสุนทราภรณ์สู่โศกนาฏกรรมของการเล่าเรื่องสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย

Fisher (1978 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2553; 265-269) ได้กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ประการหนึ่งของเรื่องเล่า คือ การประกอบสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ คำว่า "การเล่าเรื่อง" เป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ที่มีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่า นั้นไม่ว่าผู้อาศัยจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่าหรือเป็นผู้ฟัง ผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม เรื่องเล่าจึงเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่า

ในขณะที่จริบุญ ทัศนบรรจง (2533) ศึกษาเรื่องเล่าของวัยรุ่นไทยผ่านภาพยนตร์ไทย ปัญหาของวัยรุ่นไทยที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์มักเป็นเรื่องความรัก แต่ถึงแม้ว่าวัยรุ่นไทยแม้ว่าจะเผชิญปัญหาอย่างไร แต่ตอนสุดท้ายของเรื่องมักจะจบอย่างสมหวังเสมอ ซึ่งเมื่อวัยรุ่นไทยได้ชมภาพยนตร์ย่อมเข้าใจว่า ปัญหาความรักเป็นเรื่องธรรมดาของวัยรุ่น แต่ถึงจะมีปัญหาอย่างไร ตอนจบในชีวิตของพวกเขา ก็จะพบความสุข ซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอปัญหาของศิลปินหรือสื่อการแสดงพื้นบ้านที่มักจะนำเสนอจุดจบหรือความตายของศิลปินพื้นบ้าน ซึ่ง เป็นโศกนาฏกรรมที่เราต้องร่วมไว้ อาลัย ดังเช่นที่กาญจนา แก้วเทพ (2548; 8-10) กล่าวถึงปัญหาของสื่อการแสดงพื้นบ้านว่าส่วนหนึ่งเนื่องมาจากตัวสื่อการแสดงพื้นบ้านเอง ได้แก่ การสูญสลายของสื่อพื้นบ้าน โดยเฉพาะสื่อพื้นบ้านชั้นดีที่เหลืออยู่ก็มักจะเป็นสื่อพื้นบ้านแบบปลายแถว หรือบางส่วนก็กลายเป็นพันธุ์ รวมถึง การขาดผู้สืบทอดทั้งด้านของศิลปินและผู้ชม ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้สื่อพื้นบ้านพบจุดจบแบบโศกนาฏกรรม

งานของจิตขวัญ กิจวิสาละและกาญจนา แก้วเทพ (2554: 259-261) ที่ศึกษาการเล่าเรื่องบุคคลที่ขัดแย้งอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทยที่ตอนจบมักจะพบกับความตาย หากการเป็นศิลปินพื้นบ้านคือการทำงานที่เป็นการทวนกระแสสังคมหรืออาจนัยหนึ่งคือแม้ไม่ได้ขัดแย้งแต่ก็ไม่ได้ทำตามอำนาจหลักหรือกระแสหลักของสังคมจึงต้องพบจุดจบ คือ ความตายหรือความไม่สมหวังนั่นเอง

เมื่อเปรียบเทียบภาพของ "ครู ในภาพยนตร์ไทยแล้ว ภาพยนตร์จะนำเสนอปัญหาโดยครูจะมีส่วนเข้าไปช่วยแก้ไขปัญหานั้นทุกปัญหา และปัญหาจะคลี่คลายไปในทางที่ดี โดยตอนจบภาพยนตร์จะนำเสนอภาพของครูที่ได้รับผลตอบแทนการเป็นครูที่ดีด้วยความปลื้มปิติที่ได้เห็นนักเรียนสามารถผ่านเหตุการณ์วิกฤติและประสบความสำเร็จ (มนชนก ทองทิพย์, 2540) ซึ่งแตกต่างจากภาพของศิลปินพื้นบ้านที่นำเสนอในภาพยนตร์ไทย

5. การประกอบสร้างเรื่องเล่าสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทยเพื่อตอบสนองอารมณ์โหยหาอดีตแบบชนชั้นกลาง

ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องที่ทรงพลัง มีลักษณะเฉพาะของสื่อที่ทำให้คนเราเปิดรับอำนาจนั้นด้วยความยินยอมพร้อมใจ (Consent) เนื่องจากผู้ชมคิดว่า ตนเป็นผู้ "เลือก" ที่จะดูด้วยตนเอง โดยการซื้อตั๋วเข้าไป นอกจากนี้ ลักษณะในการชมภาพยนตร์ เป็นการนั่งนิ่งๆ อยู่ในห้องมืดเป็นเวลานาน รับสารอย่างต่อเนื่อง 1-2 ชั่วโมง และยังเป็นสื่อที่มีลักษณะเฉพาะในเรื่องของการสร้างความจริง ดังที่บาร์ธ (Barthes) เรียกการทำงานของสื่อภาพยนตร์ว่า เป็นการประกอบสร้างเพื่อให้ดูสมจริง (Dramatization) หรือเป็นความเหมือนจริงที่จริง (The real unreality) ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสนามประลองยุทธ์ของอุดมการณ์ต่างๆ ที่จะทำหน้าที่ของมันได้ดีที่สุด เมื่ออยู่ในพื้นที่ที่ถึงลงถึงจริง (จิตขวัญ กิจวิสาละและกาญจนา แก้วเทพ, 2554: 290-291)

ในสื่อภาพยนตร์ อำนาจที่สำคัญที่สุด คือ อำนาจของผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในการกำหนดมุมมอง/ จุดยืน (Standpoint) และในการทำงานภาพยนตร์ เป้าหมายสำคัญของภาพยนตร์ คือ ผู้ดูหรือผู้ชม เมื่อผู้ชมเดินเข้าโรงภาพยนตร์ จึงเสมือนการเดินทางเข้าสู่กระบวนการในการถ่ายทอดมุมมอง จุดยืน หรืออุดมการณ์ที่เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ (จิตขวัญ กิจวิสาละและกาญจนา แก้วเทพ, 2554: 290-291)

เครื่องมือตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง การสร้างบุคลิกตัวละคร แก่นเรื่อง ฯลฯ เหล่านี้ มิได้เป็นเครื่องมือที่ถูกใช้เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะภาพยนตร์เท่านั้น แต่ถูกใช้ในมิติของอำนาจซึ่งเป็นมิติที่สำคัญ ตั้งแต่การกำหนดว่าเรื่องอะไรควรถูกเล่าในภาพยนตร์ และควรจะถูกเล่าอย่างไร

ดังนั้น ผู้สร้างเรื่องราวบนโลกภาพยนตร์จึงกำลังสถาปนาอำนาจบางอย่างเหนือเรื่องเล่านั้น ด้วยการวางแผนวิธีคิดของผู้คน (Mental Framework) ต่อสื่อการแสดงพื้นบ้าน

แนวคิดเรื่องการทำให้อาณาจักรเป็นธรรมชาติ ในยุคที่ชนชั้นกระฎุมพีมีอำนาจกำกับควบคุมกลไกทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของสังคมนั้น คุณค่า/บรรทัดฐานแบบกระฎุมพีจะแผ่ซ่านไปทุกช่องทาง การสื่อสาร และที่สำคัญ กระบวนการทำให้อาณาจักรเป็นธรรมชาติดูราวกับเป็นธรรมชาติ (Naturalisation) จะถูกกำกับไว้ด้วยอำนาจของชนชั้นกระฎุมพี (Barthes, 1917 อ้างในกาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน, 2551: 426 -427) ซึ่งคล้ายกับการนิยามของภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ที่แม้ว่าจะมีฉากหลังเป็นฉากในชนบทหรือเป็นสื่อของชาวบ้าน แต่คุณค่า/ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ กลับเป็นไปตามอุดมคติแบบชนชั้นกลาง/ กระฎุมพี อาทิ การเสนอสนิยมความรักแบบโรแมนติกของตัวละครเอก การมองชนบท และการมองสื่อการแสดงพื้นบ้านด้วยอารมณ์ถวิลหาอดีตแบบชนชั้นกลาง เป็นต้น

การประกอบสร้างสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย พบว่า ในระดับของการเข้ารหัส "สื่อการแสดงพื้นบ้าน" ในตัวบทภาพยนตร์ภายใต้โครงสร้างของแก่นเรื่อง/โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเทคนิคภาพยนตร์ ความหมายของสื่อการแสดงพื้นบ้านได้ถูกผลิตผ่านจุดยืนของ "ชนชั้นกลางในสังคมไทย" ที่สร้างให้ "สื่อการแสดงพื้นบ้าน" เป็นพื้นที่ของการหวนคืนสู่อดีตอันรุ่งโรจน์ที่ผ่านพ้นไปแล้วเหลือเพียงซากในอดีตที่ให้อารมณ์ถึงหรือและบางครั้งภาพดังกล่าวก็อาจกลายเป็นเงาที่ตามมาหลอกหลอน

6. ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือของอำนาจในการกดทับศักยภาพของชุมชน นำเสนอมิติที่หยุดนิ่งมากกว่าการวิพากษ์

ภาพยนตร์ในฐานะสื่อมวลชนหนึ่งมีประโยชน์ในการเผยแพร่สื่อการแสดงพื้นบ้านให้เข้าถึงคนจำนวนมาก แต่ในขณะเดียวกันก็ผลิตความหมายในมุมมองแบบชนชั้นกลาง เข้าไปด้วย โดยเฉพาะความหมายที่สัมพันธ์อยู่กับอดีต อีกความหมาย คือ เศษ ไม่ทันสมัย โดยเฉพาะการที่ภาพยนตร์ประกอบสร้างสื่อการแสดงพื้นบ้านในยุคอดีตยุคหนึ่ง และแช่แข็งช่วงเวลานั้น จึงมองไม่เห็นมิติของการปรับเปลี่ยนสื่อการแสดงพื้นบ้าน แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง จะพยายามนำเสนอการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัยที่ส่งผลต่อสื่อการแสดงพื้นบ้าน แต่การปรับตัวที่ปรากฏก็เป็นไปในลักษณะของการตั้งรับที่คิดปิ่นในฐานะปัจเจกพยายามต่อรองและต่อสู้กับปัจจัยภายนอก โดยเฉพาะปัจจัยทางด้านการเมืองซึ่งไม่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่น

สิ่งที่ขาดหายไปในภาพยนตร์ คือ การวิพากษ์หรือการตั้งคำถามกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ในแง่ของการทำบทบาทหน้าที่ เช่น ที่ภาพยนตร์ไทยตั้งคำถามเรื่องการแก้บน ในภาพยนตร์เรื่อง “ตั้งวง” ออกฉายปี 2556 ที่ถามถึงการแก้บนในสังคมสมัยใหม่ และการใช้สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นสิ่งแก้บน เมื่อการบนของเราประสบความสำเร็จ

กระบวนการทัศน์ใหม่ของศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) คือ การประกอบสร้างความจริง ซึ่งเป็นความจริงเชิงอัตวิสัย (Subjective reality) ที่มีความหมายต่อมนุษย์ในการทำทำความเข้าใจปรากฏการณ์ต่างๆ ดังนั้น เมื่อผนวกกับแนวคิดเรื่องอำนาจของ M.Foucault การศึกษาในกระบวนการทัศน์ใหม่จึงตั้งคำถามว่า “ใครเป็นผู้ที่มีอำนาจในการประกอบสร้างความเป็นจริงหรือความหมายของความเป็นจริง” การเล่าเรื่องจึงมีพลังที่สามารถจะ “สร้างความหมาย” (construct) “รื้อสร้าง ความหมาย” (deconstruct) และ “ใส่ความหมายใหม่เข้าไป” (reconstruct) ให้แก่บรรดาสัญญะต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 248 - 251) ถ้าในนิยามของศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องแบบใหม่นี้ หมายความว่า ด้วยพลังอำนาจของเรื่องเล่าของภาพยนตร์ย่อมที่จะทั้งสร้างความหมายหรือใส่ความหมายใหม่ให้แก่สื่อการแสดงพื้นบ้านได้ ดังนั้น การจะประกอบสร้างความหมายสื่อการแสดงพื้นบ้านเช่นใด ขึ้นอยู่กับชีวิตทัศน์และผลประโยชน์ของผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นชนชั้นกลางนั่นเอง

เมื่อพิจารณาอำนาจในเชิงโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองตามทัศนะของฟูโกต์ ดังที่ กมลศักดิ์ ตรีศุภพันธ์ (2550) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างรัฐกับชุมชนว่าเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่เสมอภาค ชุมชนต้องเป็นฝ่ายตั้งรับกับผลกระทบจากการดำเนินนโยบายดังกล่าว แม้ว่าจะงานดังกล่าว จะศึกษาในมิติของการดำเนินนโยบายด้านเศรษฐกิจที่มีผลต่อชุมชน โดยวิเคราะห์จากกรณีศึกษาคู่ตลาหกรรมมาตาพุด แต่ในการดำเนินนโยบายทางด้านวัฒนธรรมก็ไม่แตกต่างกัน ที่ชุมชนหรือศิลปินต้องเป็นฝ่ายตั้งรับกับการดำเนินนโยบายของรัฐที่บางครั้งดำเนินนโยบายโดยละเอียดหรือไม่ได้ให้ความสำคัญในมุมมองของชุมชน ดังเช่นที่ปรากฏชัดเจนในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงที่เล่าถึงอำนาจในเชิงโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองที่มีผลต่อสื่อการแสดงพื้นบ้าน เป็นการเล่าที่กดทับศักยภาพในการต่อรอง และต่อสู้ของชุมชน แม้ว่าศิลปินอย่างหลวงประดิษฐไพเราะจะพยายามต่อสู้ ต่อรองกับอำนาจดังกล่าว แต่ก็เป็นการต่อสู้ในระดับปัจเจก

7. ภาพยนตร์ประกอบสร้างมายาคติเรื่อง “วัฒนธรรมไทย”

ภาพยนตร์ได้สร้างความหมายของสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็น 2 ระดับ ระดับแรก คือ ความหมายโดยตรงตามตัวบท คือ สื่อการแสดงพื้นบ้านนั้นๆ และระดับที่สอง คือ ความหมายที่ซ่อน

อยู่ที่สะท้อนอยู่ในบทบาทหน้าที่ต่างๆ สื่อพื้นบ้านเท่ากับวัฒนธรรมไทย เป็นรากฐานของการพัฒนา ฯลฯ

สื่อการแสดงพื้นบ้าน (Folk media) จากวิถีชาวบ้านกลายเป็น “วัฒนธรรมไทย” ซึ่งเป็นความหมายระดับที่สองตามแนวคิดของ Barthes ซึ่งความหมายระดับนี้มีความสำคัญ เพราะมันนำไปสู่การสร้างมายาคติ (Myth) เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านในฐานะที่เป็น วัฒนธรรมของไทย ที่รัฐส่วนกลางจะเข้าไปกำกับ ควบคุม ดูแลผ่านกลไกของรัฐ โดยเฉพาะกลไกที่สำคัญ คือ กระทรวงวัฒนธรรมที่บทบาทหนึ่งก็พยายามที่จะอนุรักษ์สื่อการแสดงพื้นบ้านเอาไว้ แต่เป็นการอนุรักษ์ในลักษณะที่ “แข็ง” สื่อการแสดงพื้นบ้านเอาไว้ การพยายามดึงเอาสื่อการแสดงพื้นบ้านมาอยู่ภายใต้การกำกับของรัฐ ยิ่งทำให้สื่อการแสดงพื้นบ้านห่างจากชาวบ้านออกไป ดังจะเห็นได้จากร่างพระราชบัญญัติว่าด้วยมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมร่างและเผยแพร่ในปี 2556 (www.siamese-heritage.org/pdf/Draft_ICH_Law.pdf) เนื้อหาในร่างฉบับดังกล่าวแม้จะจัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมและสนับสนุนการดำรงอยู่ของสื่อการแสดงพื้นบ้านซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ตามร่างฉบับนี้ แต่เนื้อหาที่ปรากฏในร่างก็แสดงให้เห็นถึงการที่รัฐจะเข้ามากำกับ ดูแล และเนื้อหาบางส่วนก็อาจจะไม่เอื้อต่อการเปิดอิสระทางความคิดในการทำงานของศิลปินสื่อการแสดงพื้นบ้าน เช่น การยื่นคำขอต่อนายทะเบียนเพื่อขอขึ้นทะเบียนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ต่ออธิบดีกรมส่งเสริมวัฒนธรรมซึ่งเป็นนายทะเบียน การนำมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ไปใช้จะดัดแปลงหรือบิดเบือนให้แตกต่างไปจากสาระสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มิได้ เว้นแต่จะได้ระบุถึงแหล่งที่มาและแสดงถึงการประยุกต์หรือสร้างสรรค์ความรู้ใหม่เพิ่มเติมจากสาระสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้นั้น หรือการ ห้ามมิให้ผู้ใดนำมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ที่ขึ้นทะเบียนแล้วไปเผยแพร่เพื่อวัตถุประสงค์อันมีลักษณะเป็นการหมิ่นสถาบันพระมหากษัตริย์กระเทือนต่อศาสนา กระเทือนต่อความมั่นคงของประเทศ หรือเป็นไปในทางที่ขัดต่อความสงบเรียบร้อยและศีลธรรมอันดีของประชาชนหรือทำให้เกิดความเสื่อมเสียแก่มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ เป็นต้น

8. ภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อการประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านแก่ผู้ชมที่เคยชมภาพยนตร์มากกว่าผู้ที่ไม่เคยชม

จากการศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสาร งานวิจัยพบว่า ผู้ที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านมีการถอดรหัสความหมายเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านสอดคล้องกับความหมายที่ถูกประกอบสร้างผ่านสื่อภาพยนตร์มากกว่าผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน เลย คือ

ผู้ที่ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านมีการถอดรหัสตามรหัสที่ผู้ผลิตใส่มาให้ (Preferred code) มากกว่าผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านเลย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของภาพยนตร์ในการประกอบสร้างความจริงบางอย่างให้แก่ผู้ชม เป็นตัวกำหนดและกำกับ การถอดรหัสของผู้ชม ตามแนวคิดเรื่องการถอดรหัสของ S.Hall (1999 อ้างในกาญจนา แก้วเทพ, 2544: 291-294)

ในการศึกษาด้านภาพยนตร์ในสังคมไทย โดยทำการวิเคราะห์งานศึกษาด้านภาพยนตร์ในสังคมไทยตั้งแต่ทศวรรษที่ 2520 จนถึงปัจจุบัน นั้น ผลจากการวิเคราะห์พบว่า การศึกษาด้านภาพยนตร์ในสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาจากกระบวนทัศน์เชิงเหตุผลที่เชื่อว่าเรื่องเล่าในภาพยนตร์ สะท้อนถึงสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในขณะนั้นมาสู่กระบวนทัศน์แห่งการเล่าเรื่อง โดยมองว่าภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างเรื่องเล่าขึ้นมาเพื่อดำรงไว้ซึ่งอุดมการณ์หลักของสังคม โดยในกระบวนการทำงานจะทำหน้าที่ทั้งสะท้อนและประกอบสร้างความจริง นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงแนวคิดทางด้านการสื่อสารจากที่มองว่าผู้ส่งสารเป็นผู้ที่ผูกขาดการสร้างความหมาย (ในที่นี้คือผู้กำกับ) มาสู่ทฤษฎีที่มองว่าความหมายมิได้ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้ผลิต 17 เท่านั้น แต่ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้รับสารด้วย ตามแนวคิดของสจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) กล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นการวิเคราะห์ด้วยทแบบเปิดที่ผู้รับสารสร้างตัวบทขึ้นมาใหม่ผ่านการตีความของตนตามแนวคิดของโรลันด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes)

9. ผู้รับสารนำเอาประสบการณ์ชีวิตมาเป็นปัจจัยในการตีความหมายจากสื่อ

การถอดรหัสสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านภาพยนตร์ระหว่างผู้มีประสบการณ์ตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านกับผู้ที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ไม่มีความแตกต่างกัน ยกเว้นในมิติด้านผู้รับสาร ที่ผู้มีประสบการณ์ตรงกับสื่อการแสดงพื้นบ้านมีการถอดรหัสสอดคล้องกับความหมายที่ถูกผลิตผ่านภาพยนตร์มากกว่าผู้ที่ไม่มีความรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 คือ ผู้มีประสบการณ์โดยตรงจะเห็นด้วยกับข้อความว่า "ท่านมีความคุ้นเคยกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน// คนในชุมชนยังคงมีความนิยมในสื่อการแสดงพื้นบ้าน และสื่อการแสดงพื้นบ้านขาดผู้ชม เพราะมิติของผู้รับสาร ผู้รับสารประเมินจากผู้รับสารที่เป็นตนเอง เพราะตามมุมมองของสำนักเบอร์มิงแฮมมองว่าในการตีความหมายตัวบทจากสื่อ นั้น ผู้รับสารได้นำเอา "ประสบการณ์ชีวิตของตนเอง" ที่เรียกว่า "Extra-textual determinants" เข้ามาเป็นปัจจัยในการตีความ ดังนั้น เมื่อมีประสบการณ์โดยตรงกับสื่อ ไม่ว่าจะเคยฝึกหัดหรือเล่นสื่อการแสดงพื้นบ้านมาก่อนหรือมีญาติหรือคนรู้จักเคยฝึกหัดหรือเล่นสื่อการแสดงพื้นบ้าน การอยู่ในหมู่บ้านที่ยังคงมีการแสดงพื้นบ้าน และเคยชมการแสดงพื้นบ้านเป็นประจำ

อย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง ดังนั้น ในการถอดรหัสผู้รับสาร ผู้รับสารจึงนำประสบการณ์ในฐานะผู้รับสารมาใช้ในการถอดรหัสเกี่ยวกับผู้รับสารที่ปรากฏในภาพยนตร์ด้วย

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานของศิริมิตร ประพันธ์รุจิ (2551) ที่ศึกษาเรื่องการถอดรหัส "ความเป็นลาว" ที่พบว่า หากกลุ่มตัวอย่างไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมลาว จะมีแนวโน้มเห็นด้วยและยอมรับอัตลักษณ์ "ความเป็นลาว" ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ แต่หากเป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์ตรง พบว่า มีลักษณะการถอดรหัสที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของประสบการณ์ที่แตกต่างกัน

หากพิจารณาถึงความแตกต่างของการเปิดรับสื่อการแสดงพื้นบ้านผ่านสื่อต่างๆ เมื่อลักษณะของสื่อเปลี่ยนไปย่อมมีผลต่อการรับรู้ ความแตกต่างของการรับรู้เกิดจากการใช้อายตนะที่ต่างกัน แต่สุดท้ายการเข้าใจระดับ cognition คือ เข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้นในเรื่องก็เป็นความเข้าใจในระดับเดียวกัน ในที่สุด อย่างเช่น เมื่อเรามีประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านและเมื่อได้ไปชมภาพยนตร์ พบว่าเมื่อเวลาผ่านไป เราจำไม่ได้ว่าสิ่งที่เรารับรู้นั้นมาจากประสบการณ์ตรงหรือจากสื่อภาพยนตร์ คือ เราจะสื่อหรือที่มาของการรับรู้ไม่ได้ แต่เรารับรู้ถึงความเป็นไปได้ในแบบเดียวกัน (นพพร ประชากุล, 2552; 336)

10. ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อมวลชนและสื่อพื้นบ้าน

สำหรับกรณีของภาพยนตร์ที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน จะเห็นรูปแบบของความสัมพันธ์อยู่ 2 รูปแบบ คือ (ก) สื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ หยิบเอาสื่อการแสดงพื้นบ้านมานำเสนอ ดังเช่นข้อสังเกตของ R.Williams ว่า สื่อสมัยใหม่นั้นมีแต่ "ตัวสื่อ" และอาศัยการหยิบยืมองค์ประกอบจากสื่อพื้นบ้าน เช่น ตัวละคร วิธีการเล่าเรื่อง เนื้อหา และกระแสความคิด (Stream of consciousness) ในสื่อการแสดงพื้นบ้าน (ในกาญจนา แก้วเทพ, 2544: 450-452) ซึ่งกลวิธีตามที่ R.Williams ยกมานั้นเป็นการหยิบยืมองค์ประกอบมาใช้อย่างแบบแนบเนียนซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอสื่อการแสดงพื้นบ้านในภาพยนตร์ไทย ที่สื่อการแสดงพื้นบ้านให้โดดเด่นขึ้นมา และ (ข) สื่อการแสดงพื้นบ้านใช้สื่อมวลชนเป็นช่องทางส่งเสริม เนื่องจากศักยภาพของสื่อมวลชนในฐานะที่เป็นสื่อที่แพร่หลาย เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวาง อันเป็นข้อจำกัดของสื่อพื้นบ้าน

หากพิจารณาจากภาพยนตร์ที่นำเสนอเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน แม้ว่าจะไม่ได้เกิดจากความตั้งใจของศิลปินในการที่จะนำสื่อมวลชนมาใช้ในการส่งเสริมสื่อการแสดงพื้นบ้าน แต่การที่ภาพยนตร์นำเสนอสื่อการแสดงพื้นบ้านมาเป็นจุดขายในภาพยนตร์ ย่อมเป็นการส่งเสริมสื่อการแสดงพื้นบ้านในแง่ของการเข้าถึงกลุ่มผู้ชมจำนวนมาก โดยเฉพาะผู้ชมที่เป็นชนชั้นกลางที่เริ่มหันมาชม

และเห็นทางสื่อการแสดงพื้นบ้าน ปรากฏการณ์ที่สื่อภาพยนตร์นำเอาสื่อการแสดงพื้นบ้านและก่อให้เกิดปรากฏการณ์คนในสังคมหันมาสนใจสื่อการแสดงพื้นบ้านจำนวนมาก คือ ภาพยนตร์ใหม่โรงที่นำเสนอการเล่นระนาดเอก จนก่อให้เกิดกระแสความสนใจการเล่นดนตรีไทยจำนวนมาก จนก่อให้เกิดกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับดนตรีไทยมากมาย เช่น โครงการ "โหมรักโหมโรง" ที่จัดโดยมูลนิธิหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) ร่วมกับ ออนอาร์ต แกลอรี และองค์กรพันธมิตร ในงานมีการจัดกิจกรรม (www.oknation.net)

แม้ว่าการหยิบเอาสื่อการแสดงพื้นบ้านมานำเสนอในภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อมวลชนจะส่งผลดีต่อสื่อการแสดงพื้นบ้าน แต่จากงานวิจัยที่ผ่านมาเช่น งานวิจัยของวรวิจิตร จิรชัยศรี (2541) ที่ศึกษาการปรับประสานสื่อนาฏศิลป์ผ่านสื่อโทรทัศน์ พบว่า การนำสื่อมวลชนมาเป็นช่องทางในการส่งเสริมสื่อนาฏศิลป์ ต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของสื่อมวลชนประเภทนั้นๆ อาทิ วัฒนธรรมแบบมีเวลาจำกัด การนำเสนอที่มีความหลากหลาย และการฝึกอบรมผู้ผลิตให้รู้จักวิธีการนำเสนอภาพของภาษาท่าทางแบบนาฏศิลป์ไปสู่ผู้ชม การนำเอาสื่อการแสดงพื้นบ้าน มาผลิตเป็นภาพยนตร์ก็เช่นกัน หรืองานของกนิษฐา เทพสุด (2550) ที่ศึกษาเรื่อง การปรับประสานสื่อพื้นบ้าน ลิเก ผ่านสื่อโทรทัศน์ ที่ในมุมมองของผู้วิจัยมองว่า สื่อมวลชนเช่นโทรทัศน์มีส่วนเกื้อหนุนสื่อพื้นบ้านให้เข้าถึงผู้รับมากขึ้น เพียงแต่ศิลปินจะต้องรู้จักคุณลักษณะของสื่อมวลชนเช่นโทรทัศน์ ที่ต้องมีบทโทรทัศน์ มีข้อจำกัดเรื่องเวลาพื้นที่ การจับภาพของกล้องและคำนึงถึงผู้ชมในฐานะเป็นสื่อมวลชน ซึ่งเป็นการเรียกร้องจากฟากศิลปิน แต่ในทัศนะของผู้วิจัยมองว่า เราต้องเรียกร้องในฝ่ายผู้ผลิตด้วยเช่นกัน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนในการผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่มีมุมมองที่หลากหลาย แต่ต้องให้ความรู้ว่าจะควรนำเสนอมุมใด ตัดประเด็นอะไรออกไป โดยเป็นการทำงานประสานกันระหว่างผู้ผลิตภาพยนตร์ที่รู้เทคนิคในการผลิต และศิลปินที่รู้เนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยชิ้นนี้เน้นศึกษาวิเคราะห์จากตัวบทภาพยนตร์ที่ผู้ผลิตเป็นคนนอกและดำเนินการผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยเชิงทดลองผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านที่นำเอาผู้ผลิตและศิลปินมาทดลองทำงานร่วมกัน เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์กระบวนการทำงานนั้นออกมาอันจะนำไปสู่องค์ความรู้ในการนำสื่อมวลชนมาใช้ในการเสริมสร้างความเข้มแข็งให้แก่สื่อพื้นบ้าน

2. การวิจัยครั้งต่อไปควรเป็นการวิจัยเชิงทดลองให้ชุมชนมีโอกาสผลิตภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้านในมุมมองของชาวบ้านที่ไม่ใช่ชนชั้นกลาง เพื่อที่คนในสังคมจะได้รู้จักและเข้าใจสื่อการแสดงผลบ้านในมุมมองของชาวบ้านที่เป็นคนใน มิใช่จากมุมมองของชนชั้นกลางที่เป็นคนนอก

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้ประโยชน์

1. การนำเสนอสื่อการแสดงผลบ้านในภาพยนตร์ ขาดความหลากหลาย ทั้งในแง่ของมุมมองที่เป็นมุมมองเฉพาะผู้ชายชนชั้นกลาง ที่เล่าเรื่องสื่อการแสดงผลบ้านในภาพยนตร์ในลักษณะที่เชิดชู และหยุดนิ่ง (Conservative) ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นกระทรวงวัฒนธรรม และผู้ผลิตภาพยนตร์ควรส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์ที่นำเสนอสื่อการแสดงผลบ้านในลักษณะที่ให้เห็นพลวัตร หรือการปรับตัวผ่านช่วงเวลา ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง รวมทั้งการนำเสนอในเชิงวิพากษ์เพื่อการตั้งคำถามเกี่ยวกับการดำรงอยู่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "ตั้งวง" ที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับการกักบนและใช้สื่อการแสดงผลบ้าน คือ การรำโดยนำไปกักบน
2. การผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน คือ การประสานกันเรื่องสื่อการแสดงผลบ้านและสื่อภาพยนตร์ที่เป็นสื่อมวลชน ดังนั้น ในกระบวนการผลิตจึงต้องมีการประสานกัน ศิลปินมีความรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้าน ในขณะที่ผู้ผลิตจะมีความรู้เรื่องเทคนิคในการผลิตภาพยนตร์ แม้ว่าในภาพยนตร์ที่ศึกษาหลายเรื่องจะเปิดโอกาสให้ศิลปินเข้ามามีส่วนร่วม แต่อำนาจในการต่อรองก็ยังคงเป็นของผู้ผลิตเป็นหลักกว่าจะมีเนื้อหาเช่นใด ในขณะที่หลายๆฝ่ายเรียกร้องว่า เมื่อผู้ผลิตจะผลิตเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อพื้นบ้านควรมีความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสื่อพื้นบ้าน แต่ในขณะเดียวกัน ฟากของศิลปิน หากทำงานร่วมกับผู้ผลิต หากมีความรู้ ความเข้าใจ ทั้งเรื่องข้อดีและข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ด้วยแล้ว จะทำให้การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสื่อการแสดงผลบ้านในภาพยนตร์มีความแหลมคมและรอบด้านมากขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษณ์ เพชรรัตน์. (2553). มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษาค่ายพระนครฟิล์ม
วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กนิษฐา เทพสุด. (2550). การปรับประสานสื่อพื้นบ้าน ลิเก ผ่านสื่อโทรทัศน์: กรณีศึกษารายการลิเก
รวมดารา ทางช่อง 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- กมลศักดิ์ ตรีครูพันธ์. (2550). การศึกษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างรัฐ ชุมชน และกลุ่ม
ผลประโยชน์: กรณีศึกษานิคมอุตสาหกรรมมาบตาพุด อำเภอเมือง จังหวัดระยอง.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต คณะศิลปศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2539). สื่อสองวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: มูลนิธิภูมิปัญญา.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543a). สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:
เอ็ดดิสันเพรส โปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2543b). ความเรียงว่าด้วยสตรีกับสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพและคณะ. (2548a). สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนา : ภาพรวมจากงานวิจัย. กรุงเทพฯ :
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- กาญจนา แก้วเทพ. (2548b). กลุ่มทฤษฎีว่าด้วยเนื้อหา/ สาร และความหมาย. ในประมวลสาระ
ชุดวิชาปรัชญา นิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร. หน่วยที่ 12. นนทบุรี: สำนักพิมพ์
สุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2548c). ไตร่ตรองและมองใหม่ เมื่อจะใช้สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนา. ในสื่อพื้นบ้าน
สื่อสารสุข. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพชุมชน (สพส).
- กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน. (2551). สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับ
สื่อสารศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2547). หนังสือนวนิยาย : การศึกษาภาพยนตร์แนววัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. "ผู้คนบนผืนลุ่มแม่น้ำโขงในแผ่นหนัง". วารสารนิเทศศาสตร์. (มีนาคม – เมษายน
2548) : 2-5.

- ขจิตขวัณ กิจวิสาละและกาญจนา แก้วเทพ. (2554). ความหมายของการขุดขึ้นอำนาจของสังคมผ่าน
การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ระหว่าง พ.ศ.2513-2550. ในกาญจนา แก้วเทพและคณะ. *สื่อเก่า-
สื่อใหม่ สัญญา อัตลักษณ์ อุดมการณ์*. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- ชลธิชา ทุมกานนท์. (2551). *ภาพยนตร์ไทย: ภาพสะท้อนทางสังคมระหว่าง พ.ศ. 2470 – 2540*.
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ตรีเดช ไชยหา. (2552). *การนำเสนอภาพตัวแทน “พม่า” ในภาพยนตร์ไทย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร
มหาบัณฑิต (การสื่อสารศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นพพร ประชากุล. (2552). *ยอกอักษร ย้อนความคิด เล่ม 2 ว่าด้วยสังคมศาสตร์*. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์อ่าน.
- นิลฉิน หนูพินิจ. (2551). *ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์
มหาบัณฑิต(สื่อสารมวลชน)คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. (2533). *ศิลปะแขนงที่เจ็ด*. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์. (2553). *การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย
และภาพยนตร์ยอลีวู้ด*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชน
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยาภรณ์ เมืองคำ. (2552). *กระบวนการสร้างความหมายความพิการในภาพยนตร์อเมริกัน*. รายงาน
ค้นคว้าอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสื่อสารศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พัฒนา กิตติอาษา. (บรรณาธิการ) (2546). *มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์ไทยในอดีตใน
สังคมไทยร่วมสมัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- มนชนก ทองทิพย์. (2540). *ภาพลักษณ์ของครูไทยผ่านสื่อภาพยนตร์ที่คัดสรร*. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรลี จิรัชยศรี. (2541). *แนวทางการส่งเสริมและปรับประสานสื่อภาพยนตร์ผ่านสื่อโทรทัศน์*. วิทยานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชา สันทนาประสิทธิ์. (2543). *การนำเสนอภาพความเป็นชายในภาพยนตร์ไทยระหว่างปี
พ.ศ. 2541-2542*. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิริมิตร ประพันธ์ธูรกิจ. (2551). *ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้าง
อัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง”*. วิทยานิพนธ์

รัฐศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมสุข หินวิมาน. (2548). สื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข : แนวคิดและความหมาย. ในกาญจนา แก้วเทพ (บก.).

สื่อพื้นบ้านสื่อสารสุข. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพชุมชน (สพส.).

สยาม เจริญอินทร์พรหม. (2553). การเล่าเรื่อง อารมณ์ขันและบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทย

ร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2553.

สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2526). สังคมวิทยากับปัญหาสังคม. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยาการพิมพ์, 2526.

สุภา จิตติวิสุรัตน์. (2545). การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ความเป็นจริงในภาพยนตร์

อิงเรื่องจริง. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิรัตน์ รัตนานนท์. (2547). กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายใน

ละครโทรทัศน์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อภิวี คอทอง. (2552). ภาพตัวแทนความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัวที่นำเสนอผ่านภาพยนตร์ไทย.

วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อัญมณี รักดีมวชน. (2552). การสื่อสารภาพตัวแทนของคุกชายในภาพยนตร์ไทย ศึกษากรณีภาพยนตร์

เรื่อง น.ช. นักโทษชาย. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Carey, J. W. (1987). *Communication as culture: Essays on media and society*. Boston:

Unwin Hyman.

ภาคผนวก

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง

การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้านของผู้รับสาร

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการรับรู้สื่อการแสดงผลพื้นบ้านของผู้รับสาร โดยแบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง "โครงสร้างการเล่าเรื่องสื่อการแสดงผลพื้นบ้านและการถอดรหัสของผู้รับสาร" ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถามจะนำไปหาข้อสรุปเกี่ยวกับการรับรู้สื่อการแสดงผลพื้นบ้านซึ่งผลการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้านให้คงอยู่คู่สังคมไทยต่อไป รายละเอียดแบบสอบถาม มีดังนี้

1. แบบสอบถามชุดนี้มีทั้งหมด 3 ตอน

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงผลพื้นบ้าน

2. ให้ท่านพิจารณาข้อความแต่ละข้อและทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

3. สื่อการแสดงผลพื้นบ้านในที่นี้ หมายถึง สื่อการแสดงผลในชุมชนหรือพื้นที่ต่างๆ ก่อนที่จะมีสื่อมวลชน เช่น ลำตัด หนังตะลุง โนรา หมอลำ โขน ลิเก ละคร เพลงพื้นบ้าน วงปี่พาทย์ ฯลฯ เป็นต้น

ขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ข้อมูลด้วยความตั้งใจ

ดร.สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

แบบสอบถามเรื่อง การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านของผู้รับสาร

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

กรุณาทำเครื่องหมาย X หน้าหมายเลขที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

1. เพศ(1) ชาย(2) หญิง
2. อายุ.....ปี
3. ภูมิลำเนา (1) กรุงเทพฯและปริมณฑล (2) ภาคเหนือ
 (3) ภาคกลาง (4) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
 (5) ภาคตะวันออก (6) ภาคใต้
4. ท่านมีประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้านหรือไม่
(1) ไม่มี
(2) มี คือ (1) ท่านเคยฝึกหัด/ เล่นสื่อการแสดงพื้นบ้านได้
 (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) (2) ท่านมีญาติหรือคนรู้จักเคยฝึกหัด/ เล่นสื่อการแสดงพื้นบ้านได้
 (3) หมู่บ้าน/ชุมชนที่ท่านอยู่ยังคงมีสื่อการแสดงพื้นบ้าน
 (4) ท่านเคยชมสื่อการแสดงพื้นบ้านในชุมชนอย่างน้อยปีละ 2 ครั้ง
5. ท่านเคยชมภาพยนตร์เรื่องใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
(1) ดอกคุณเสียวแคน (ฉายปี 2517)(6) ท่อนแขนนางรำ (ในเรื่องผีสามบาท ฉายปี 2544)
(2) ลำตัด รำตะ (ฉายปี 2525)(7) โหมโรง (ฉายปี 2547)
(3) ขอสามสาย (ฉายปี 2531)(8) ครูแก แรงรัก แรงอาถรรพ์ (ฉายปี 2547)
(4) ลำเพลิน เพลงรัก (ฉายปี 2536)(9) เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์ (ฉายปี 2550)
(5) หมอลำพ่อลูกอ่อน (ฉายปี 2537)(10) คนโขน (ฉายปี 2554)

ตอนที่ 2 การรับรู้เกี่ยวกับสื่อการแสดงพื้นบ้าน

กรุณาทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน (5 = เห็นด้วยมากที่สุด, 4 = เห็นด้วยมาก, 3 = เห็นด้วยปานกลาง, 2 = เห็นด้วยน้อย, 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด)

ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	5	4	3	2	1
มิติด้านศิลปิน					
สื่อการแสดงพื้นบ้านสูญหายไปจากสังคม เพราะขาดผู้ที่สืบทอดต่อไป					
ศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพที่มีเกียรติในสังคม					
การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านมักจะสืบทอดในครอบครัว					
ผู้ที่มาจากครอบครัวที่สืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านจะสามารถสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านได้ดีกว่าคนทั่วไป					
ศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพที่ดีกว่าอาชีพอื่นในสังคม					
ผู้ชายมีบทบาทหลักในการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านให้คงอยู่ในสังคมต่อไป					
ศิลปินพื้นบ้านมีอิสระเสรีในการนำเสนอเนื้อหาต่างๆ รวมทั้งการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล					
อาชีพศิลปินพื้นบ้านเป็นอาชีพเดินกินรำกิน					
ผู้ที่จะเป็นศิลปินพื้นบ้านต้องมีความสามารถรอบด้าน คือ ต้องผลิตเครื่องดนตรี แต่งเนื้อร้อง และแสดงด้วย					
การประชันของศิลปินพื้นบ้านเป็นการยกระดับฝีมือของศิลปิน					

ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	5	4	3	2	1
การประชันของศิลปินพื้นบ้านเป็นการสร้างความขัดแย้งในกลุ่มศิลปินพื้นบ้าน					
การมาฝึกสื่อการแสดงพื้นบ้านต้องให้ความเคารพและปฏิบัติตามคำสั่งของครูอย่างเคร่งครัด					
มิติด้านเนื้อหา					
สื่อการแสดงพื้นบ้านไม่จำเป็นต้องใช้คำสุภาพ					
ภาษาที่ใช้ในสื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นภาษาแบบชาวบ้าน					
สื่อการแสดงพื้นบ้านสามารถนำมาเป็นสื่อสอนเรื่องเพศศึกษาได้ดี					
สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นการแสดงที่มีครู ศักดิ์สิทธิ์ ห้ามลบหลู่					
หากต้องการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านต้องยึดตามของเดิม ห้ามปรับเปลี่ยน					
หากต้องการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านต่อไป ต้องมีการปรับเปลี่ยนโดยมีการนำสิ่งใหม่มาผสมกับสิ่งเก่าที่มีอยู่เดิม					
สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นสิ่งที่เขย ล้าสมัยในสังคมไทย					
สื่อการแสดงพื้นบ้านเป็นสื่อที่ใกล้ชิดชาวบ้านในชุมชน					
สื่อการแสดงพื้นบ้านให้ความสำคัญกับครูและพิธีการไหว้ครูมาก					
การสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านควรเป็นไปเพื่อการจรรโลงความดีงามและคุณค่าทางด้านศิลปะมากกว่าการคำนึงถึงลาภ ยศ ชื่อเสียง					
มิติด้านช่องทาง วาระโอกาสและพื้นที่แสดง					
การสืบทอดศิลปินรุ่นใหม่ต้องฝึกหัดที่บ้านศิลปิน					

ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	5	4	3	2	1
สื่อการแสดงผลงานนิยามแสดงในงานวัด					
หากเป็นงานวันเกิดบุคคลสำคัญในชุมชน ต้องมีสื่อการแสดงผลงานมาแสดงในงาน					
ท่านสามารถหาชมสื่อการแสดงผลงานได้ง่าย					
เมื่อสื่อการแสดงผลงานอย่างหนึ่งสูญหาย ย่อมส่งผลต่อสื่อการแสดงผลงานอย่างอื่นด้วย					
มิติด้านผู้รับสาร					
ท่านมีความคุ้นเคยกับสื่อการแสดงผลงาน					
คนในชุมชนของท่านยังคงมีความนิยมในสื่อการแสดงผลงาน					
สื่อการแสดงผลงานสูญหายเพราะขาดผู้ชม					
มิติด้านบทบาทหน้าที่					
ผู้ชายสามารถใช้เพลง/ดนตรี/สื่อการแสดงผลงานในการสานสัมพันธ์กับผู้หญิงที่ตนหมายปอง					
ยามท่านรู้สึกเศร้าหรือเหงา ท่านจะใช้เพลง/ดนตรี/สื่อการแสดงผลงานเป็นเพื่อน					
สื่อการแสดงผลงานสามารถใช้เป็นสื่อในการช่วยส่งเสริมการขายสินค้าหรือบริการในชุมชนได้ดี					
การพัฒนาประเทศให้ทันสมัยต้องคำนึงถึงสื่อการแสดงผลงานซึ่งเป็นรากฐานทางวัฒนธรรมที่สำคัญ					
สื่อการแสดงผลงานสามารถนำมาใช้เป็นช่องทางในการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลได้ดี					

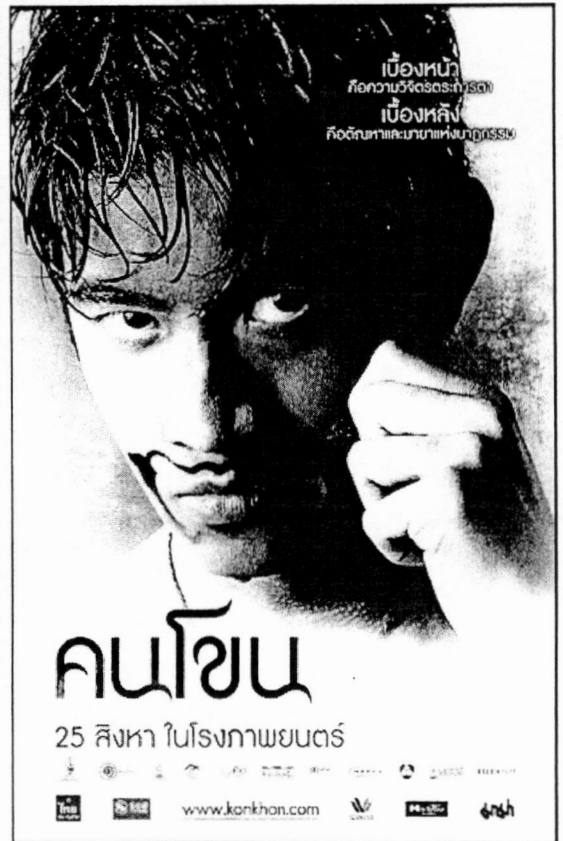
ท่านเห็นด้วยกับข้อความต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด	5	4	3	2	1
สื่อการแสดงพื้นบ้านมีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้าน

กรุณาทำเครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน (5 = เห็นด้วยมากที่สุด, 4 = เห็นด้วยมาก, 3 = เห็นด้วยปานกลาง, 2 = เห็นด้วยน้อย, 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด)

เราควรจะสืบทอดสื่อการแสดงพื้นบ้านให้คงอยู่ในสังคม เพราะเหตุใด	5	4	3	2	1
เป็นสื่อที่แสดงอัตลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่นได้ดี					
เป็นสื่อ/ช่องทางที่สะท้อนหรือวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของหน่วยงานภาครัฐได้ดี					
เป็นสื่อที่มีคุณค่าต่อจิตใจและจิตวิญญาณของคนในชุมชน					
เป็นรากฐานในการพัฒนาประเทศให้ทันสมัย					
เป็นสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว					
สามารถสร้างอาชีพให้กับคนรุ่นใหม่					
เป็นสื่อที่สามารถส่งเสริมการขายสินค้าและบริการได้					
เหตุผลอื่น ได้แก่ (โปรดระบุ).....					

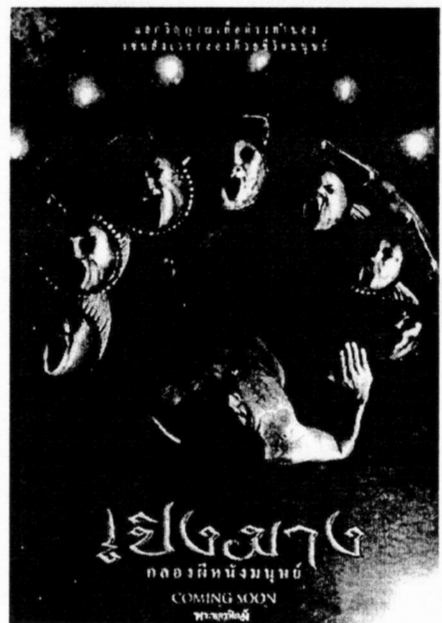
คนโขน (2554)



ที่มา http://thaiposter.blogspot.com/2011_08_01_archive.html

เข้าถึงเมื่อ วันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

เปิงมาง (2550)



ที่มา <http://www.thaicinema.org/kit47pmg.php>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

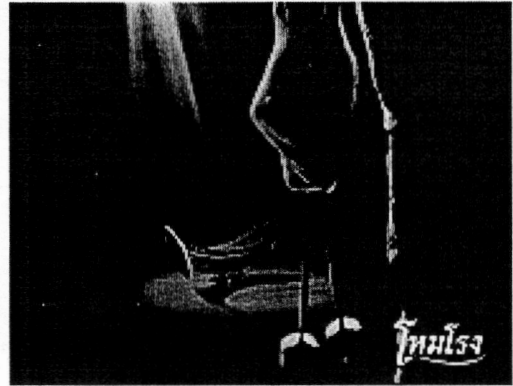
ครูแก (2547)



ที่มา <http://movie.sanook.com/20789/>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

โหมโรง



ที่มา <http://movie.sanook.com/19227/>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

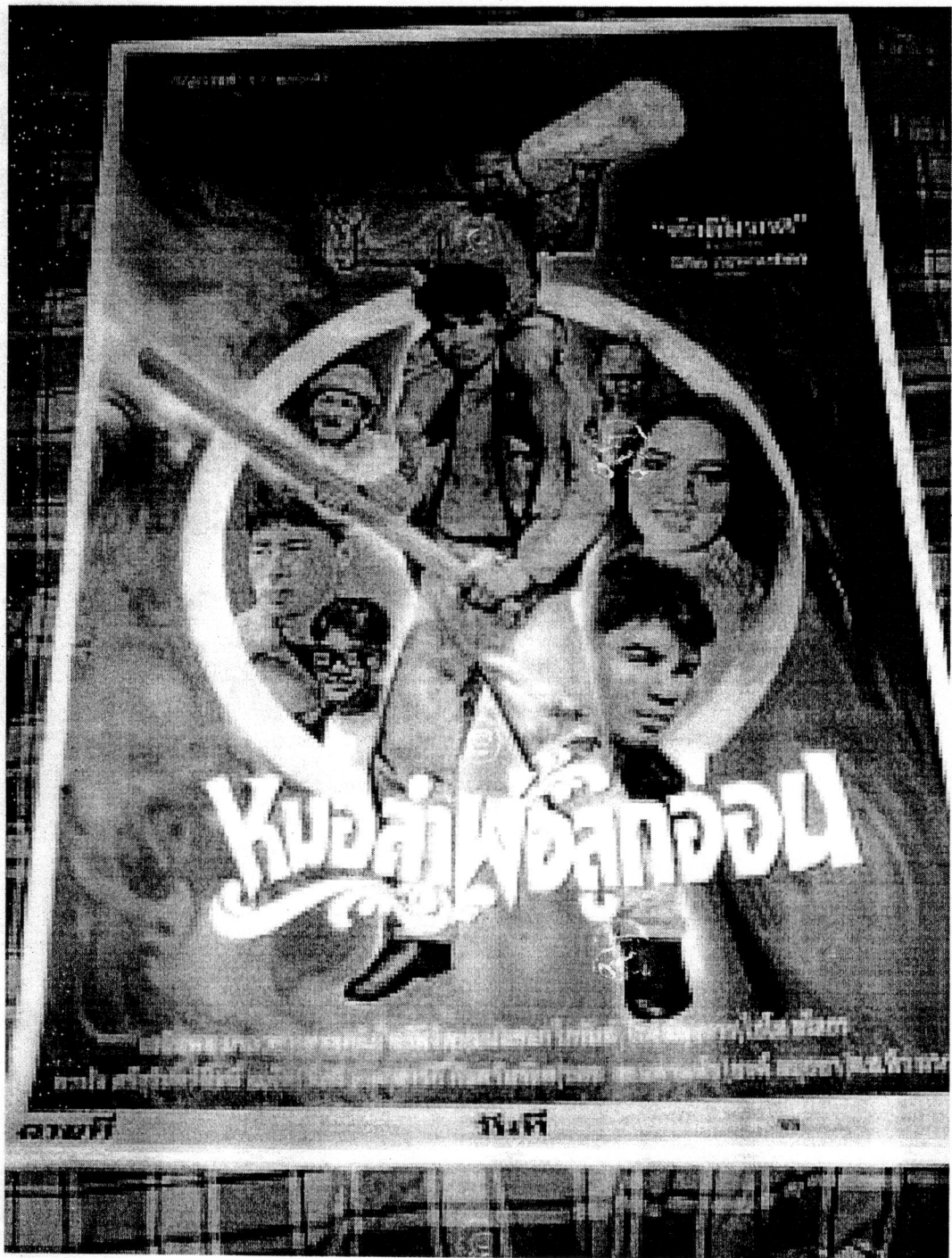
ท่อนแขนนางรำ(2544)



ที่มา <http://www.siamzone.com/movie/m/446/ผีสามบาท>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

หมอลำพ่อลูกอ่อน (2537)



ที่มา <http://www.thailandsusu.com/webboard/index.php?topic=60369.0>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

ลำตัด รำตะ (2525)



ที่มา http://www.lannung.com/viewproduct_lannung-02534

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558

ดอกคุณเสียงแคน (2517)



ฉายที่

วันที่

ฉายครั้งแรก 15 กุมภาพันธ์ 2517 ที่ เพชรรามา

ที่มา <http://www.thaifilm.com/forumDetail.asp?topicID=2601&page=3&keyword=>

เข้าถึงเมื่อวันที่ 14 กุมภาพันธ์ 2558