



การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น



สุธีร์ จุฬากาญจน์

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครสวรรค์

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น"

ของ สุทธิย์ จุฬากาญจน์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดมน์ พิระสันต์)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ)

อนุมัติ

.....
(ศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล มุณีสว่าง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น
ผู้วิจัย	สุธีย์ จุฬากาญจน์
ประธานที่ปรึกษา	ศาสตราจารย์ ดร. จิรวัดณ์ พิระสันต์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.ด. สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ, มหาวิทยาลัย นเรศวร, 2563
คำสำคัญ	ภาพยนตร์สั้น, ทุนวัฒนธรรม, จังหวัดขอนแก่น

บทคัดย่อ

การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม 2) พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น 3) ประเมินการรับรู้ และคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จากภาพยนตร์สั้น ซึ่งผู้วิจัยมีการดำเนินการวิจัยศึกษาแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้แนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปลักษณ์ ศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทย ช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 11 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่าได้รูปแบบภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ประกอบด้วย คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปลักษณ์ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ สรุปผลการวิจัยการพัฒนาแบบภาพยนตร์สั้นจากแนวคิดทุนวัฒนธรรม และกระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้น ได้ดังนี้ 1) การค้นคว้า 2) การเตรียมก่อนการถ่ายทำ 3) ขั้นตอนการถ่ายทำ 4) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ 5) ขั้นตอนนำเสนอผลงาน ประเมินการรับรู้ และคุณค่าทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จากภาพยนตร์สั้น กลุ่มตัวอย่างจำนวน 520 คน ช่วงอายุ 20-29 ปี ผลการประเมินพบว่า การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.03 การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.06 และผลการประเมินความพึงพอใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.12

Title	THE DEVELOPMENT OF SHORT FILM MODEL FROM CULTURE CAPITAL IN KHON KAEN PROVINCE
Author	SUTEE JULAKARN
Advisor	Professor Jirawat Phirasant, Ph.D.
Co-Advisor	Assistant Professor Visit Janma, Ph.D.
Academic Paper	Thesis D.F.A. in Art and Design, Naresuan University, 2020
Keywords	Short film, Culture capital, Khon Kaen province

ABSTRACT

The purposes of this research are to 1) to studies film model used culture capital 2) to development of short film model from culture capital in Khon Kaen province 3) to assessment perception and values from culture capital in Khon Kaen province, the relate studies to film model used culture capital, thai films year 2002–2012 (11 films). It was found that film model from culture capital which consists that represent tangible culture capital values, narrative elements and production design. In addition, the results revealed that the development of Short film model from culture capital and short film design processes that represent 1) Research 2) Pre-Production 3) Production 4) Post-Production 5) Presentation. Assessment perception and culture capital values in Khon Kaen province from short film, the sample 520 people aged 20-29 years. It were found that assessment perception tangible culture capital in Khon Kaen province (content) regarding the overall that it was in a high level (mean = 4.19), assessment perception tangible culture capital in Khon Kaen province (image) regarding the overall that it was in a highest level (mean = 4.23), assessment perception intangible culture capital in Khon Kaen province (content) regarding the overall that it was in a high level (mean = 4.03), assessment perception intangible culture capital in Khon Kaen province (image) regarding the overall that it was in a high level (mean = 4.06) and assessment regarding the overall satisfaction, it found that it was in a high level (mean = 4.12).

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาจาก ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และรองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ ที่ได้ให้คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดจนวิทยานิพนธ์สำเร็จ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอก รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ ที่กรุณาให้ คำแนะนำ ปรับแก้ข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณนักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมจากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และผู้กำกับภาพยนตร์ ที่ให้ความกรุณาในการสัมภาษณ์เก็บข้อมูล ประเมินผลงาน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ที่ให้คำแนะนำแนวทางต่าง ๆ ตลอดจนมุมมองในการ สร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณครอบครัววิดา มารดา และอาจารย์พันธ์ทิพา คนฉลาด ที่สนับสนุนแนะนำ ให้กำลังใจ และคอยช่วยเหลือผู้วิจัยมาโดยตลอด จึงขอขอบคุณทุกท่านไว้ ณ โอกาสนี้

สุธิย์ จุฬากาญจน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
ประกาศคุณูปการ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	7
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
ขอบเขตของงานวิจัย.....	9
บทที่ 2.....	11
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. แนวคิด และทฤษฎี.....	12
1.1 การพัฒนารูปแบบในการวิจัย.....	12
1.2 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	18
1.3 แนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม.....	26

1.4 ทฤษฎีทางการรับรู้.....	29
1.5 แนวคิดการประเมินคุณค่าในภาพยนตร์.....	31
1.6 ทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์.....	32
2. ทฤษฎีทางวัฒนธรรม.....	58
2.1 ความหมายทฤษฎีทางวัฒนธรรม.....	59
2.2 แนวคิดคุณค่าทฤษฎีทางวัฒนธรรม.....	61
2.3 ทฤษฎีวัฒนธรรมกับอุตสาหกรรมบันเทิง.....	67
3. ภาพยนตร์.....	70
3.1 ภาพยนตร์.....	70
3.2 ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์ไทย.....	88
3.3 ภาพยนตร์สั้น.....	100
3.4 บทบาทหน้าที่ และ อิทธิพลของภาพยนตร์.....	116
3.5 ปัจจัยกระบวนการผลิตภาพยนตร์.....	130
3.6 แนวความคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์.....	141
4. ข้อมูลพื้นที่จังหวัดขอนแก่น.....	155
4.1 ลักษณะทางสังคม และวัฒนธรรม.....	155
4.2 ความเป็นมาของชาวอีสานกับวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง.....	168
4.3 ความเชื่อ และศาสนาในอีสาน.....	171
4.4 การแสดงพื้นบ้านอีสาน.....	176
4.5 ฮีตสิบสองคองสิบสี่.....	190
5. เอกสารงานวิจัย.....	197

5.1 เอกสารและงานวิจัยภายในประเทศ.....	197
5.2 เอกสารและงานวิจัยต่างประเทศ.....	205
บทที่ 3.....	214
วิธีดำเนินการวิจัย.....	214
ระยะที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม.....	214
ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น.....	215
ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น	216
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	217
เครื่องมือในการวิจัย.....	218
การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ.....	220
การเก็บรวบรวมข้อมูล	221
การวิเคราะห์ข้อมูล	223
บทที่ 4.....	225
ผลของการวิจัย.....	225
ตอนที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม.....	225
1.1 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑	227
1.2 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง.....	238
1.3 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู	248
ตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น	256
2.1 สรุปประเด็นทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น.....	269
2.2 สรุปประเด็นรูปแบบภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น....	278

2.3 รูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น.....	294
2.4 คุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม.....	303
ตอนที่ 3 การประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น	323
3.1 ผลการประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น.	324
3.2 ผลการประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น	343
บทที่ 5.....	351
บทสรุป	351
สรุปผลการวิจัย.....	351
อภิปรายผล.....	355
ข้อเสนอแนะ.....	358
บรรณานุกรม.....	360
ภาคผนวก.....	366
ประวัติผู้วิจัย.....	373

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์.....	24
ตาราง 2 แสดงการสังเคราะห์โครงสร้างงานวิจัยต่างประเทศ.....	213
ตาราง 3 แสดงการสังเคราะห์รูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม.....	226
ตาราง 4 แสดงสรุปการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑.....	237
ตาราง 5 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ใหม่โรง.....	247
ตาราง 6 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	255
ตาราง 7 แสดงสำรวจทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น.....	256
ตาราง 8 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จำได้ไหม.....	303
ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ด้านวัฒนธรรม จังหวัด ขอนแก่น กลุ่มตัวอย่าง 520 คน.....	343
ตาราง 10 แสดงการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น	344
ตาราง 11 แสดงการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น	345
ตาราง 12 แสดงการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัด ขอนแก่น.....	346
ตาราง 13 แสดงการประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม .	347

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	8
ภาพ 2 ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555	9
ภาพ 3 แสดงคุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปลักษณ์	67
ภาพ 4 แสดงการเล่าเรื่องแบบ 3 Act Structure	143
ภาพ 5 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม	215
ภาพ 6 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น	216
ภาพ 7 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น.....	217
ภาพ 8 แสดงภาพยนตร์ที่ใช้ศึกษารูปแบบ	225
ภาพ 9 แสดงสัดส่วนในการนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม.....	228
ภาพ 10 ฉากวัฒนธรรมการกิน ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	229
ภาพ 11 ฉากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	230
ภาพ 12 ฉากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	231
ภาพ 13 ฉากวัฒนธรรมวิถีชีวิต ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	232
ภาพ 14 ฉากวัฒนธรรมประเพณี ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	233
ภาพ 15 ฉากวัฒนธรรมศาสนา ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	234
ภาพ 16 ฉากวัฒนธรรมความเชื่อ ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑	236
ภาพ 17 ผลงานภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง กำกับโดย คุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์	238
ภาพ 18 สัดส่วนในการนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม ภาพยนตร์ โหมโรง	239
ภาพ 19 ฉากวัฒนธรรมการกิน ภาพยนตร์โหมโรง.....	240

ภาพ 20 ฉากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ใหม่โรง.....	241
ภาพ 21 ฉากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์ใหม่โรง	242
ภาพ 22 ฉากวัฒนธรรมวิถีชีวิต ภาพยนตร์ใหม่โรง.....	243
ภาพ 23 ฉากวัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม ภาพยนตร์ใหม่โรง	244
ภาพ 24 ฉากวัฒนธรรมศาสนา ภาพยนตร์ใหม่โรง	245
ภาพ 25 ฉากวัฒนธรรมภาษา ภาพยนตร์ใหม่โรง	245
ภาพ 26 ฉากวัฒนธรรมความเชื่อ ภาพยนตร์ใหม่โรง.....	246
ภาพ 27 ผลงานภาพยนตร์เรื่อง ปัญญาเรณู กำกับโดย คุณปิณธ์ บรรลือฤทธิ์	248
ภาพ 28 การนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม ภาพยนตร์ ปัญญา เรณู.....	249
ภาพ 29 ฉากวัฒนธรรมประเพณี ภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	250
ภาพ 30 ฉากวัฒนธรรมศาสนา ความเชื่อ ภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	251
ภาพ 31 ฉากอาหาร การกิน ภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	252
ภาพ 32 ฉากวัฒนธรรมที่อยู่ บ้านเรือน ภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	253
ภาพ 33 ฉากวิถีชีวิต จากภาพยนตร์ปัญญา เรณู.....	254
ภาพ 34 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล.....	259
ภาพ 35 สัมภาษณ์อาจารย์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา.....	260
ภาพ 36 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บัวระภา	262
ภาพ 37 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก	264
ภาพ 38 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์ วิจิต วัฒนานนท์.....	279
ภาพ 39 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณภูวนेत्र สีชมพู.....	281
ภาพ 40 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์วรวุฒิ หลักชัย.....	282

ภาพ 41 รูปแบบการพัฒนาภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม.....	287
ภาพ 42 กระบวนการออกแบบผลิตภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม.....	288
ภาพ 43 สรุปกระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม.....	292
ภาพ 44 ตัวละครหลัก แคน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม.....	300
ภาพ 45 ตัวละครหลัก จ๊ิก ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม.....	301
ภาพ 46 ตัวละครหลัก หม่อน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม.....	302
ภาพ 47 พานบายศรี และพาขวัญ จากภาพยนตร์เรื่อง จำได้ไหม.....	304
ภาพ 48 ฉากบายศรีสู่ขวัญ.....	305
ภาพ 49 ฉากพิธีบายศรีสู่ขวัญ จากภาพยนตร์เรื่อง จำได้ไหม.....	307
ภาพ 50 ฉากวัฒนธรรมด้านศาสนา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	308
ภาพ 51 ฉากการสนทนา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	309
ภาพ 52 ฉากสนทนาวัฒนธรรมด้านภาษา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	310
ภาพ 53 ฉากความเชื่อ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	311
ภาพ 54 ฉากความเชื่อ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	312
ภาพ 55 ฉากความเชื่อต่อสถานที่ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	313
ภาพ 56 ฉากอาหาร จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	313
ภาพ 57 ฉากลูกหม่อน จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม.....	314
ภาพ 58 ฉากหม่า วัฒนธรรมการกิน จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม.....	315
ภาพ 59 ฉากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	316
ภาพ 60 ฉากการแต่งกายจากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม.....	316
ภาพ 61 สถาปัตยกรรม สิ่งปลูกสร้าง จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม.....	318

ภาพ 62 ศิลปะจิตกรรมฝาผนัง จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม	320
ภาพ 63 ฉากวิถีชีวิต ภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม.....	322
ภาพ 64 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณภาคภูมิ วงษ์จินดา	327
ภาพ 65 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณบัณฑิต ทองดี	331
ภาพ 66 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณเฉลิม วงศ์พิมพ์.....	334
ภาพ 67 สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิทย์.....	336
ภาพ 68 สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร	339



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

จากแนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ประเทศไทยเห็นความสำคัญ โดยทางภาครัฐ ได้จัดตั้งสถาบันอิสระ และองค์การมหาชนเพื่อเสริมสมรรถนะแก่ภาคเอกชน รวมถึงการปรับโครงสร้าง และอำนาจหน้าที่ของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องมีการจัดกิจกรรมสนับสนุนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งกำหนดให้เป็นทิศทางในการพัฒนา และเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559 (โสมกาว เพชรานนท์ และศักดิ์สิทธิ์ บุศยพลากร, 2553, หน้า 33) ซึ่งนับเป็นการริเริ่มที่ดีที่อาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอันสำคัญของเศรษฐกิจไทยในอนาคตตั่งเช่น เกาหลีใต้ ซึ่งเป็นตัวอย่างของประเทศที่รู้จักใช้แนวคิดเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ด้วยการส่งออกวัฒนธรรมเกาหลีไปทั่วโลกในรูปแบบต่างๆ เช่น รายการโทรทัศน์ภาพยนตร์ เพลง นักร้อง ดารานักแสดง แฟชั่น เครื่องสำอาง อาหาร การท่องเที่ยว ฯลฯ สามารถนำรายได้มหาศาลเข้าสู่ประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ, 2554, หน้า 11-13) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในบริบทประเทศไทยไว้ ดังนี้ คือ การพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้างและใช้องค์ความรู้ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมการสั่งสมความรู้ของสังคมเทคโนโลยี และนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ซึ่งแนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมอธิบายถึงการนำทรัพยากรที่สะสมอยู่ในระบบ ความคิด ความเชื่อ ค่านิยมวัตถุสิ่งของ รวมไปถึงแนวทางการดำเนินชีวิต ในกลุ่มสังคมที่แต่ละคนเข้าไปมีส่วนร่วม และช่วยกันผลิตคุณค่าหรือความหมายขึ้นมา จนเกิดเป็นข้อตกลงเพื่อปฏิบัติที่เห็นพ้องต้องกัน ได้รับการยอมรับจากผู้คนส่วนใหญ่ และดำเนินการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องผ่านทางกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อดำรงรักษาทุนทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ เนื่องจากประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านภูมิประเทศภูมิอากาศ และที่สำคัญคือความหลากหลายทางด้านวัฒนธรรม ส่งผลให้มีแหล่งท่องเที่ยวตลอดปีอย่างมากมาย ไม่ว่าจะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์โบราณสถาน โบราณวัตถุ ประเพณี วัฒนธรรมความเชื่อ ศาสนา ความมีน้ำใจ และมีอัยาศัยไมตรีที่ดีต่อผู้มาเยือนอันแสดงถึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนนั้นๆ ส่งผลต่อ

ภาพลักษณ์ ที่ดีต่อการท่องเที่ยวภายในประเทศเป็นอย่างมาก ทำให้ชาวต่างชาติ นิยมมาท่องเที่ยวในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี นักท่องเที่ยวในปัจจุบันต่างให้ความสนใจในการท่องเที่ยวเพื่อเรียนรู้วิถีชีวิต วัฒนธรรม รวมถึงศึกษาประวัติศาสตร์ ของแต่ละภูมิภาคเพิ่มมากขึ้น และภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นพื้นที่ ที่อยู่ในความสนใจของนักท่องเที่ยว การแสวงหารูปแบบการท่องเที่ยวทางเลือกใหม่ที่เหมาะสมกับสังคมปัจจุบันเป็นสิ่งที่นักท่องเที่ยวต้องการในปัจจุบัน ทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐาน การพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็ง เชื่อมโยงการสร้างคุณค่าทางสังคม ทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรล้ำค่าของประเทศ สะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นชาติรากฐานของสังคมที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์อันยาวนาน เป็นสิ่งที่สังคมเห็นคุณค่าเป็นที่ต้องการ และนำมาใช้ประโยชน์ได้ สามารถแบ่งเป็นหลายรูปแบบ เช่น แบ่งตามรูปลักษณ์ ได้เป็น 2 ประเภท 1) ชนิดมีรูปลักษณ์ สามารถจับต้องได้ อาทิอาหารพื้นถิ่น ชุดประจำชาติ วรรณกรรม 2) ชนิดไม่มีรูปลักษณ์ ไม่สามารถจับต้องได้ อาทิ ประเพณี ศาสนา ภาษา ซึ่งคุณค่าทุนวัฒนธรรมเหล่านี้ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในถิ่นเกิดการร่วมกันอนุรักษ์ ทั้งยังสามารถนำระบบคุณค่าในสังคมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน

และจากปรากฏการณ์กระแสความสำเร็จในปี พ.ศ.2547 ของประเทศเกาหลีใต้การส่งเสริมสินค้าวัฒนธรรม ซึ่งผลพลอยได้จากความสำเร็จของละคร และภาพยนตร์ประเทศเกาหลีใต้ได้ให้ความสำคัญด้านวัฒนธรรมมาตั้งแต่หลังสงครามเกาหลี โดยมีนโยบายส่งเสริมวัฒนธรรม เพื่อนำพาวัฒนธรรมเกาหลีไปสู่สายตาประชาคมโลก และในปัจจุบันกระแสนิยมวัฒนธรรมเกาหลีใต้ได้ถูกจัดให้อยู่ในอันดับที่ 11 ด้านการค้าระหว่างประเทศ การขยายตัวทางเศรษฐกิจ (GDP) ในอันดับที่ 13 และเติบโตทางเศรษฐกิจ (GNP) ในอันดับที่ 30 ของโลก ประเทศเกาหลีใต้ยังสนับสนุนผลงานสร้างสรรค์เชิงเศรษฐกิจอนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรม ประเพณีดั้งเดิมส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมความพยายามของภาครัฐบาลเกาหลีใต้ทำให้วัฒนธรรมหลายประเภท อาทิ ภาพยนตร์ วัฒนธรรมการแต่งกาย และ อาหารการกิน ได้รับการยอมรับในต่างประเทศการนำวัฒนธรรมความเป็นอยู่ และวิถีทัศน์ทางธรรมชาติ มาผสมผสานอยู่ในสินค้าประเภทความบันเทิง ก่อให้เกิดความสนใจในกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการสัมผัส และเห็นของจริงจึงทำให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวของเกาหลีใต้ขยายตัวจากจุดขายใหม่ อาทิสถานที่เที่ยวในฉากละคร ส่งผลให้ธุรกิจทัวร์ตามรอยละครดังเป็นทัวร์รูปแบบใหม่ เรียกกันว่า “Drama Tour” เที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความทรงจำเกี่ยวกับความรักของ “พระเอก-

นางเอก” ในละครซึ่งถือเป็นกลยุทธ์การท่องเที่ยวที่ขายเรื่องราว และจินตนาการทำให้ “โลกแห่งมายา” เป็น “โลกเสมือนจริง” การส่งออกวัฒนธรรมเกาหลีผ่านอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกาหลี (ปิยะการณ์ ไกรนรา, 2552, หน้า 4-5)

ซึ่งภาพยนตร์มีบทบาท และหน้าที่หลากหลายการนำภาพยนตร์มาใช้ในการกระตุ้นความสำนึกทางการเมือง การชักจูงใจเพื่อผลกำไรของธุรกิจการค้า การให้ความรู้ความบันเทิง ตลอดจนอำนวยความสะดวกต่อการพัฒนาประเทศในส่วนต่างๆ ซึ่งไม่ว่าภาพยนตร์จะถูกนำไปใช้เพื่อจุดประสงค์ใดก็ตาม ภาพยนตร์ก็ทำหน้าที่เป็นดังกระจกเงาสท้อนความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ ไว้ได้อย่างสม่ำเสมอ เท่ากับว่าภาพยนตร์ได้บันทึกวัฒนธรรมแวดล้อมชีวิตของผู้คนมาตลอดทุกกาลสมัย ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อมวลชนที่เอื้อต่อการศึกษาประวัติศาสตร์สังคม และวัฒนธรรมเป็นอย่างดี ซึ่งสารที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของชนชาตินั้นๆ อาจจะไม่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจก็ตาม แต่ภาพยนตร์ก็จะทำหน้าที่สื่อสารถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านั้น โดยเฉพาะอัตลักษณ์ด้านศิลปะ และวัฒนธรรมให้แพร่หลายทั่วไปในทุกชาติทุกภาษาเพื่อแสดงออกถึงวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ ได้ ภาพยนตร์ไทยเติบโตในช่วงปี พ.ศ. 2530-2539 ยุคนี้มีการปรับปรุงเทคนิคงานสร้างจนได้มาตรฐานทัดเทียมต่างประเทศ แต่ความเข้มข้นในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ส่วนใหญ่นั้นลดน้อยถอยลง การสะท้อนภาพของสังคมที่เคยเด่นชัดในทศวรรษที่ผ่านมาบ้างลงอย่างเห็นได้ชัด (ประภัสสร เลิศอนันต์, 2557, มปน.) ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะทั้งสาระ และบันเทิงที่ไม่เพียงทำหน้าที่นำเสนอมุมมองของศิลปินที่ต้องการสื่อสารกับผู้รับสาร หรือผู้ชม หรือทำการบันทึกประวัติศาสตร์ผ่านภาพเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ เท่านั้น แต่ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ยังเป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่สร้างรายได้ให้กับเจ้าของผลงาน และธุรกิจที่เกี่ยวข้องตลอดทั้งห่วงโซ่ โดยมีมูลค่าอุตสาหกรรมในปี พ.ศ. 2557 ประมาณ 57,700 ล้านบาท ตลอดจนเป็นสื่อสารมวลชนที่มีอิทธิพลต่อแนวคิด และพฤติกรรมของคนในสังคม รวมทั้งเป็นสื่อทางวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมผ่านสื่อ ช่วยในการสร้างสรรค์สังคมเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ และเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศได้อีกทางหนึ่งในเชิงธุรกิจภาพยนตร์ยังสามารถยกระดับเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมบันเทิง เพราะกระบวนการผลิตภาพยนตร์เหมือนกับการผลิตสินค้าประเภทอื่นๆ ที่ต้องอาศัยแรงงานจากคนงานจำนวนมาก ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันแบบส่วนตัว หรือ ไม่มีความเกี่ยวข้องระหว่างคนงานด้วยกัน และกับผู้ใช้ หรือ ผู้บริโภคสินค้าโดยก่อให้เกิดการจ้างแรงงานมีการกระจายรายได้ และเกิดเงินหมุนเวียนอยู่ในอุตสาหกรรมภายในประเทศ และต่างประเทศจำนวนมาก จากกระแสโลกาภิวัตน์ และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้าในปัจจุบันนี้หลายประเทศโดยเฉพาะประเทศในกลุ่มที่พัฒนาแล้ว

ให้ความสำคัญ และมีการลงทุนทางด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ เมื่อการสื่อสารไปได้ทุกมุมโลกอิทธิพลสื่อกำลังสร้างความกลมกลืนทางวัฒนธรรม และเมื่อโลกนี้มีความเหมือนกันความแตกต่าง (Difference) และ ความเป็นอื่น (Autre) จึงเป็นเรื่องน่าสนใจ เอกลักษณะด้านวัฒนธรรมจึงกลายเป็นต้นทุนที่สำคัญต่ออุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) คือการนำเอกลักษณ์ด้านวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาเป็นธุรกิจเชิงพาณิชย์ หรือ หมายถึงอุตสาหกรรมที่ผสมผสานตั้งแต่ศิลปะดั้งเดิมไปจนถึงศิลปะการออกแบบโฆษณา และการพิมพ์ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม อ้างถึง United Nations Conference on Trade and Development, 11th Session, Sao Paulo, 2004)

สำหรับพื้นฐานการศึกษาเรียนรู้ทางด้านภาพยนตร์การผลิตภาพยนตร์สั้น หรือ ที่เรียกกันว่า (หนังสั้น) ภาพยนตร์สั้นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาให้กลายเป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องยาว ภาพยนตร์สั้นมีการนำไปใช้ในการศึกษาเรียนรู้ สารคดี โฆษณา ทดลอง ซึ่งภาพยนตร์สั้นสามารถสื่อสารข้อมูลได้กระชับชัดเจน และสามารถสร้างสรรค์ได้ง่าย นอกจากนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีวีดีโอแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง ทำให้ภาพยนตร์สั้นมีการเผยแพร่ในสื่อโซเชียลได้รับความนิยมมากขึ้นตามไปด้วย จากการสืบค้นภาพยนตร์สั้นเรื่องแรกที่พบเป็นภาพยนตร์ของ Edison มีความประมาณ 50 ฟุต เป็นแอ็คชั่นของการจาม เรื่อง Fred offs Sneeze (1894) ถ่ายด้วยกล้อง Kinetograph การสร้างหนังในยุคแรกๆ เป็นหนังสั้นทุกเรื่อง เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น ภาพยนตร์ของพี่น้องตระกูล Lumiere เมื่อหนังมีการพัฒนาการเล่าเรื่องเป็นศิลปะมากขึ้น เช่น หนังของ George Méliès เรื่อง A Trip to the Moon (1902) มีการถ่ายด้วยช็อตนิ่งๆ (Static Shot) แต่ต่างสถานที่กันแล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน ส่วนหนังของ Edwin s Porter เรื่อง The Great Train Robbery (1903) ใช้การตัดต่อให้มีความต่อเนื่องกันความยาวของหนังเริ่มมากขึ้นประมาณ 10-15 นาที ต่อมาวน เรียกว่า Filmstrip สำหรับการกำหนดความยาวของภาพยนตร์สั้นด้วยเวลาที่แน่นอน เพราะเนื่องจากภาพยนตร์ที่มีความยาวเกินกว่า 30 นาที จะมีรูปแบบของการเข้าถึงตัวละคร และโครงเรื่องต่างจากภาพยนตร์สั้นที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที ภาพยนตร์ที่มีความยาวตั้งแต่ 30-60 นาที จะมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนกว่าการกำกับอารมณ์ของคนดูว่าตอนไหนควรเร่งรีบตอนไหนควรทิ้ง หรือถ่วงเวลาเพื่อให้คนดูสนุกสนาน ส่วนหนังสั้นนั้นมีความจำกัดไม่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ หรือเล่นอารมณ์กับคนดูได้มากนัก จึงต้องเข้าถึงตัวละครอย่างรวดเร็ว และทำโครงเรื่องให้ง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องได้ในเวลาที่จำกัด

ในส่วนในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดที่มีประชากรถึง 1.8 ล้านคน (ปี 2559) อัตราการเติบโตของประชากร 2.09% ต่อปี นับเป็นจังหวัดที่มีขนาดประชากรมากที่สุดเป็นอันดับ 4 ของประเทศ อีกทั้งด้วยที่ตั้งของจังหวัดขอนแก่นที่อยู่ตรงกลางของภาคอีสาน ด้วยขนาดของเศรษฐกิจที่ตัวเลขผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด หรือจีดีพี อยู่ที่ระดับปีละ 2 แสนล้านบาท เป็นลำดับที่ 16 ของประเทศ และเป็นอันดับที่ 2 ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือขณะที่ตัวเลขการลงทุน และรายได้เฉลี่ยต่อหัวประชากรต่อปีนั้นถือว่าสูงที่สุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ขอนแก่นจึงพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในช่วงเพียง 3 ปีที่ผ่านมา ตัวเลขจีดีพีจากระดับ 1.5 แสนล้านบาท/ปี ก็แตะระดับสองแสนล้านบาท ที่น่าสนใจคือทิศทางการพัฒนาของจังหวัดขอนแก่น

ประธานหอการค้าจังหวัดขอนแก่น บอกว่าภาพรวมทางเศรษฐกิจของจังหวัดขอนแก่น 3 ไตรมาสที่ผ่านมา มีการกระตุ้นสภาพคล่อง และการจับจ่ายที่ดีมาโดยตลอดอย่างต่อเนื่อง แม้จะชะลอตัวในช่วงช่วงแต่ก็สามารถกลับมาได้ในระยะเวลาที่เร็ว อันมีสาเหตุมาจากการลงทุนขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ (จักรพันธ์ นาทันจริง, 2560. โพลทูเดย์, สืบค้นเมื่อ 22 พฤศจิกายน 2563. จาก <https://www.posttoday.com/social/local>) จังหวัดขอนแก่นมีบทบาทของเมืองเป็นศูนย์กลางการพัฒนาด้านการศึกษา การแพทย์ และเศรษฐกิจของภาคอีสาน ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงเป็นปัจจัยดึงดูดให้มีประชากรเพิ่มขึ้นทุกปี ซึ่งตัวเลขอัตราการเติบโตของขอนแก่นนั้นถือว่าสูงมากเมื่อเทียบกับจังหวัดหัวเมืองอื่นๆ ของประเทศการเติบโตของเมืองที่รวดเร็ว (Rapidly growing city) ทำให้เกิดปัญหาภายในเมืองตามมา เช่น มลพิษ จราจร ขนส่งมวลชน ความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงโอกาสทางสังคม และช่องว่างของรายได้ประชากร ลำพังเพียงงบประมาณจากภาครัฐที่มักเป็นการกระจายแบบรวมศูนย์ไม่เพียงพอสำหรับการแก้ไขปัญหาได้

สภาพการตั้งบ้านเรือนของชุมชนในจังหวัดขอนแก่นนั้น มีความแตกต่างกันทางกายภาพอย่างเห็นได้ชัดพอที่จะจำแนกชุมชนเป็น 3 ลักษณะดังนี้ คือ ลักษณะแรกเป็น ชุมชนเมือง อันได้แก่ ตัวอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ถ้าจะเปรียบเทียบกับชุมชนเมืองอื่นๆ ในภาคอีสานเมืองขอนแก่นจะนับว่าเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่เมืองหนึ่ง ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนมีลักษณะเหมือนสังคมเมืองอื่นๆ ของประเทศไทย ลักษณะที่สองเป็น ชุมชนที่อยู่รอบ ชุมชนเมือง หรือวงแหวนรอบนอก สังคมเป็นลักษณะสังคมบ้านกึ่งสังคมเมืองผู้คนจะอยู่อาศัยเป็นกลุ่มแต่ไม่แออัดเท่าในตัวเมือง ลักษณะที่สามเป็นชุมชนชาวบ้านรอบนอกไกลจากตัวเมืองออกไปอีก สังคมส่วนมากยังคงเป็นสังคมชนบทอีสาน ผู้คนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพด้านการเกษตรมีชีวิตความเป็นอยู่ที่พึ่งพาธรรมชาติ และพึ่งพากันเองของคนภายใน และภายนอกชุมชนสังคมแบบนี้แต่ก่อนยังไม่มีเงินตราเข้ามา มีบทบาทมากมักจะอยู่กันแบบพี่น้อง หรือเสมือน

เครือญาติมีข้าวปลาอาหารก็จะแลกเปลี่ยนซึ่งกัน และกันความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีความเห็นอกเห็นใจ และช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (ยอดยิ่ง จันทนพิมพ์, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2545)

“งานเทศกาลใหม่ ประเพณีผูกเสี่ยว และงานกาชาดจังหวัดขอนแก่น” ระหว่างวันที่ 29 พฤศจิกายนถึง 10 ธันวาคมของทุกปี เป็นงานเทศกาลประจำปีเป็นงานที่รวบรวมผ้าไหมที่สวยงามและคุณภาพดีของจังหวัดแล้วยังมี “พิธีผูกเสี่ยว” เพื่อสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีที่มีมายาวนาน (เสี่ยว หมายถึง เพื่อนแท้หรือเพื่อนตาย) “งานสุดยอดประเพณีสงกรานต์อีสาน เทศกาลดอกคูน-เสียวแคน และถนนข้าวเหนียว” บริเวณริมบึงแก่นนคร และถนนข้าวเหนียว (ถนนศรีจันทร์) เทศบาลนครขอนแก่น ระหว่างวันที่ 13-15 เมษายนของทุกปี เป็นงานเทศกาลประจำปีที่มีชื่อเสียงทั้งในประเทศ และต่างประเทศมีกิจกรรมการทำบุญตักบาตรกรวดน้ำขอพรจากผู้สูงอายุชวบนแห่งรถบุปผชาติการละเล่นพื้นบ้าน และการเล่นสาดน้ำ โดยเฉพาะบริเวณถนนข้าวเหนียว (ถนนศรีจันทร์) ที่จัดให้เป็นเขตเล่นน้ำสงกรานต์ปลอดแอลกอฮอล์ “งานไหว้พระธาตุ” ณ พระธาตุขามแก่น วัดเจติยภูมิ อำเภอหนองเรือ ในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6 พระธาตุขามแก่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์คู่บ้านคู่เมืองตามตำนานเล่าว่าพระอรหันต์เมืองโมรียัตถ์เชิญพระอังคารธาตุของพระพุทธเจ้า ไปบรรจุไว้ในพระธาตุพนม ครั้นเดินทางผ่านมาได้วางพระอังคารธาตุนตอมะขามใหญ่ที่ตาย เมื่อเดินทางถึงพระธาตุพนม ทราบว่าได้บรรจุพระบรมสารีริกธาตุเรียบร้อยแล้ว จึงอัญเชิญพระอังคารธาตุกลับเส้นทางเดิม แล้วได้พบกับสิ่งมหัศจรรย์คือ ตอมะขามที่ตายแล้วกลับผลิกิ่งก้าน จึงสร้างเจดีย์ครอบตอมะขามพร้อมนำพระอังคารธาตุนบรรจุไว้ภายใน “พระธาตุขามแก่น” และ “งานศิเวศวรตรีบุษนิยายลัยปราสาทเป็อยน้อย” งานแสดงแสง สี เสียง (MINI LIGHT & SOUND) ณ บริเวณปราสาทเป็อยน้อย อำเภอเป็อยน้อย เพื่อเป็นการเฉลิมฉลองปราสาท และเป็นการประชาสัมพันธ์ ส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดขอนแก่น พร้อมกับการสืบสานประเพณีผูกเสี่ยว ซึ่งมีการจัดพิธีดังกล่าวในงานด้วย “ประเพณีออกพรรษา ได้ประทีปโคมไฟ และวิถีอีสาน” งานลอยกระทง หรือ ลอยประทีปโคมไฟในวันออกพรรษา ณ บริเวณบึงแก่นนครเทศบาลนครขอนแก่น และบึงศรีฐานมหาวิทยาลัยขอนแก่น (กรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพปกครองส่วนท้องถิ่นในเขตจังหวัดขอนแก่น, พ.ศ. 2559-2561)

สภาพความเป็นอยู่ของประชาชนอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่นเป็นแบบเรียบง่าย รักความสงบเป็นสังคมแบบชนบท โดยที่สภาพบ้านเรือนที่อยู่อาศัยตลอดจนการประกอบอาชีพ ยังคงรักษาจารีตประเพณีดั้งเดิมตามแบบฉบับของคนอีสานโดยทั่วไป ทั้งนี้เพราะประชากรส่วนใหญ่เป็นชาวพื้นเมืองอีสาน และพูดภาษาไทยอีสาน มีเพียงส่วนน้อยในเขตชุมชนเมืองที่พูดภาษาไทยกลาง (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2537, หน้า 2-19)

จากบริบทพื้นที่ของประเทศไทย ซึ่งมีหลากหลายภูมิภาค และในแต่ละภูมิภาคก็มีความน่าสนใจใน วิถีชีวิตความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมประเพณีที่แตกต่างกัน กล่าวได้ว่าแต่ละภูมิภาค แต่ละเขตจังหวัดต่างๆ ในประเทศมีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สามารถพัฒนาตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ตามกรอบในการนำเสนอถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ในรูปแบบภาพยนตร์สั้น แนวคิดทุนวัฒนธรรม และในการเปลี่ยนแปลงของของสังคมปัจจุบันนี้ ที่มุ่งเน้นการแข่งขันเพื่อ ดำรงอยู่ด้วยตนเอง คุณค่าวัฒนธรรมของท้องถิ่นที่มีอยู่จำนวนมาก และเป็นสิ่งดึงดูดที่มีความ น่าสนใจนั้นไม่ให้ถูกลบเลือนหายไป จากเหตุผลดังกล่าวจึงมีความสำคัญในการศึกษา และพัฒนา รูปแบบภาพยนตร์สั้นโดยนำเสนอทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางกระบวนการ สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นด้วยทุนวัฒนธรรม จะนำมาซึ่งการสร้างมูลค่าเพิ่มในระบบเศรษฐกิจไทย ด้วยทุนวัฒนธรรม ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้นำทุนวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น มานำเสนอใน รูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ซึ่งเป็นการเผยแพร่คุณค่าทางวัฒนธรรมของจังหวัด ขอนแก่น ให้กับประชาชนในพื้นที่ และบุคคลทั่วไป ได้รับรู้ถึงคุณค่าวัฒนธรรมผ่านภาพยนตร์สั้น และ ผลจากการวิจัยเพื่อจะเป็นแนวทางรูปแบบในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นสำหรับนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ที่มีความสนใจในการสร้างภาพยนตร์หันมาให้ความสำคัญ และร่วมกันพัฒนา ภาพยนตร์สั้น โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมของชาติ สร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้กับประเทศเติบโตไป อย่างมีคุณภาพ และยั่งยืน ซึ่งมีความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ และวิดิทัศน์มีมาตรการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวิดิทัศน์ของประเทศไทย ตระหนักถึงความสำคัญ และกระแสดความนิยมในการบริโภคภาพยนตร์ไทยในกลุ่มชาวไทย และ ชาวต่างชาติที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนกลายเป็นทุนวัฒนธรรม และเครื่องมือทาง วัฒนธรรมที่ กลับมาช่วยสร้างรายได้ฟื้นฟูเศรษฐกิจส่งเสริมสินค้า พัฒนาตลาดสินค้าไทยในต่างประเทศ ตลอดจนส่งเสริมอุตสาหกรรมท่องเที่ยวของประเทศไทย

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม
2. เพื่อพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น
3. เพื่อประเมินการรับรู้ และคุณค่าทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จากภาพยนตร์สั้น

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

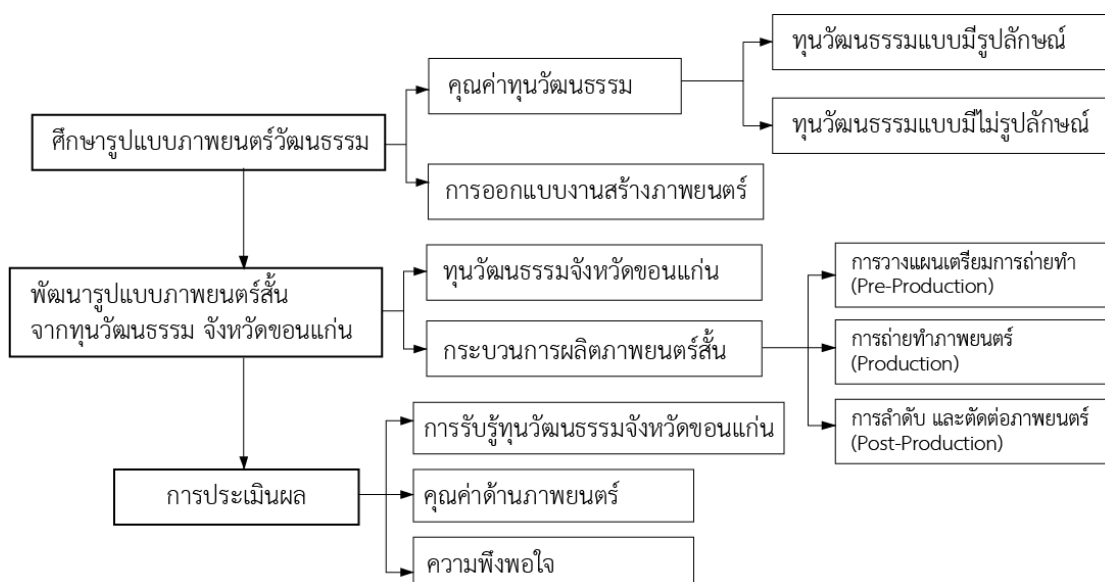
ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการดังนี้

- 1) กรอบแนวคิดศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

2) กรอบแนวคิดการพัฒนา รูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

3) กรอบการประเมินการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

จากภาพยนตร์สั้น



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนา รูปแบบ หมายถึง กรอบแนวคิด วิธีการดำเนินงาน และกระบวนการผลิต เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้

ภาพยนตร์สั้น หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที มีการเล่าเรื่อง การศึกษา เรียนรู้ สารคดี โฆษณา แสดงถึงแนวคิด หรือแก่นเรื่องเพียงอย่างเดียว

ทุนวัฒนธรรม หมายถึง คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปสัญลักษณ์ 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมแบบมีรูปสัญลักษณ์ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น หรือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น

2. วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปสัญลักษณ์ (Intangible Culture) เช่น ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งานวรรณกรรม นิทาน ตำนาน พิธีบ้าน ดนตรี

ขอบเขตของงานวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหาในการศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ได้แก่

1.1 ขอบเขตด้านทุนวัฒนธรรม

1.1.1 คุณค่าทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture)

1.1.2 คุณค่าทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture)

1.2 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

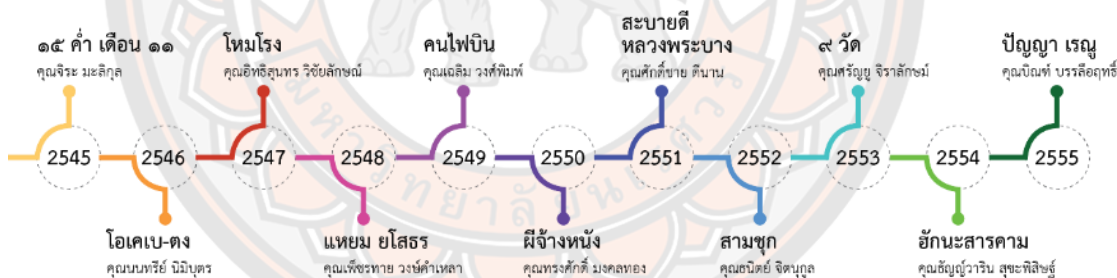
1.2.1 ตระกูลภาพยนตร์

1.2.2 แนวคิด

1.2.3 การออกแบบ

1.2.4 การตีความหมาย

1.3 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรมผลงานภาพยนตร์ไทย ช่วงปี พ.ศ.2545-2555 มีจำนวนทั้งหมด 280 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกภาพยนตร์ไทย จำนวน 11 เรื่องที่มีรูปแบบในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมผ่านการออกแบบงานสร้างปรากฏอยู่ในเรื่องราวภาพยนตร์ได้ดังนี้



ภาพ 2 ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1) ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ ค่ำ เดือน ๑๑ | โดย คุณจิระ มะลิกุล |
| 2) ภาพยนตร์เรื่อง ไอเคเบตง | โดย คุณนนทรี นิมิบุตร |
| 3) ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง | โดย คุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ |
| 4) ภาพยนตร์เรื่อง แหยม ยโสธร | โดย คุณเพชรทาย วงษ์คำเหลา |
| 5) ภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน | โดย คุณเฉลิม วงศ์พิมพ์ |
| 6) ภาพยนตร์เรื่อง ผีจ้างหนัง | โดย คุณทรงศักดิ์ มงคลทอง |
| 7) ภาพยนตร์เรื่อง สบายดีหลวงพระบาง | โดย คุณศักดิ์ชาย ดินาน |

- | | |
|--------------------------------|----------------------------|
| 8) ภาพยนตร์เรื่อง สามชุก | โดย คุณธนิตย์ จิตนุกูล |
| 9) ภาพยนตร์เรื่อง 9 วัด | โดย คุณศรัณยู จิราลักษณ์ |
| 10) ภาพยนตร์เรื่อง ฮักนะसारคาม | โดย คุณธัญวารี สุธะพิสิษฐ์ |
| 11) ภาพยนตร์เรื่อง ปัญญาเรณู | โดย คุณบิณฑ์ บรรลือฤทธิ์ |

2. ขอบเขตด้านเนื้อหาทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

- 2.1 ลักษณะทางสังคม และวัฒนธรรม
- 2.2 คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปลักษณ์

3. ขอบเขตด้านการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

- 3.1 รูปแบบการนำเสนอเรื่องราวภาพยนตร์
- 3.2 องค์ประกอบการเล่าเรื่องภาพยนตร์
- 3.3 กระบวนการผลิตภาพยนตร์

4. ขอบเขตด้านการประเมินการรับรู้

- 4.1 ขั้นการรับรู้ (Awareness Stage)
- 4.2 ขั้นมีความสนใจ (Interest Stage)
- 4.3 ขั้นเข้าใจ (Comprehensive Stage)
- 4.4 ขั้นพฤติกรรม (Behavioral Stage)

5. ขอบเขตด้านประเมินคุณค่าของภาพยนตร์

หลักการวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วสามารถนำมาใช้เพื่อการตัดสินคุณค่าภาพยนตร์โดยการมองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง เป็นหลักที่ชาวตะวันตกใช้เป็นแนวทางในการวินิจฉัยคุณค่า โดยนำหลักทั้ง 6 ประการมาพิจารณาเทียบกับภาพยนตร์ ได้แก่

- 5.1 ความคิดที่นึกเห็นเป็นมโนภาพ (Conception)
- 5.2 ความสะเทือนใจ (Emotion)
- 5.3 การแสดงออก (Expression)
- 5.4 องค์ประกอบ (Composition)
- 5.5 ท่วงทีที่แสดงออก (Style)
- 5.6 เทคนิค (Technic)

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวข้องในรูปแบบของการนำเสนอเนื้อเรื่องและองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่มีความข้องเกี่ยวกับทุนวัฒนธรรม และงานวิจัยด้านการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ แนวคิดในการเล่าเรื่องในการใช้ทุนวัฒนธรรมมาผลิตเป็นภาพยนตร์สั้นของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งในการดำเนินการวิจัยนี้ได้มีการศึกษา และจำแนกข้อมูลตามลำดับได้ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎี

- 1.1 การพัฒนารูปแบบในการวิจัย
- 1.2 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 1.3 แนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม
- 1.4 แนวความคิดทฤษฎีทางการรับรู้
- 1.5 แนวคิดการประเมินคุณค่าในภาพยนตร์
- 1.6 ทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์

2. ทุนทางวัฒนธรรม

- 2.1 ความหมายทุนทางวัฒนธรรม
- 2.2 แนวคิดคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม
- 2.3 ทุนวัฒนธรรมกับอุตสาหกรรมบันเทิง

3. ภาพยนตร์

- 3.1 กำเนิดภาพยนตร์วิวัฒนาการของภาพยนตร์
 - รูปแบบในการนำเสนอของภาพยนตร์
 - การจำแนกประเภทและตระกูลภาพยนตร์
- 3.2 ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์ไทย
 - ยุคสมัยของภาพยนตร์ไทย
 - ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555
- 3.3 ภาพยนตร์สั้น
 - พัฒนาการของภาพยนตร์สั้น
 - ประเภทภาพยนตร์สั้น

-ปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์สั้น

3.4 หน้าที่บทบาทของภาพยนตร์

-บทบาทและอิทธิพลของภาพยนตร์

-ความสำคัญของภาพยนตร์

3.5 ขั้นตอนกระบวนการผลิตภาพยนตร์

-การผลิตภาพยนตร์

-กระบวนการเตรียมก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์

-กระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์

-กระบวนการหลังการถ่ายทำภาพยนตร์

3.6 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

-ปัจจัยในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

-แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

4. พื้นที่ในการศึกษา จังหวัดขอนแก่น

4.1 ลักษณะทางสังคมและวัฒนธรรม

4.2 ความเป็นมาของชาวอีสานกับวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

4.3 ความเชื่อและศาสนาในอีสาน

4.4 การแสดงพื้นบ้านอีสาน

4.5 ฮีตสิบสองคองสิบสี่

5. เอกสารงานวิจัย

5.1 เอกสารงานวิจัยภายในประเทศ

5.2 เอกสารงานวิจัยต่างประเทศ

1. แนวคิด และทฤษฎี

1.1 การพัฒนารูปแบบในการวิจัย

การพัฒนารูปแบบ หรือ คำว่า “Model” เป็นคำภาษาอังกฤษที่เข้ามามีบทบาทในการทำวิจัย และวิทยานิพนธ์ของนิสิตนักศึกษาเพิ่มมากขึ้นโดยใช้คำว่ารูปแบบ ต้นแบบ แบบแผน แบบจำลอง เป็นต้น สำหรับในเอกสารฉบับนี้จะใช้คำว่า “รูปแบบ” เนื่องจากเป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ในวงการวิจัย และการศึกษา

ความหมายของรูปแบบ

อุทุมพร จามรมาน (2541, หน้า 22) ได้ให้ความหมาย การพัฒนารูปแบบ หมายถึง โครงสร้างของความเกี่ยวข้องของหน่วยต่างๆ หรือ ตัวแปรต่างๆ ดังนั้น รูปแบบจึงจะมีมากกว่าหนึ่งมิติหลายตัวแปร และตัวแปรต่างๆ มีความเกี่ยวข้องซึ่งกัน และกันในเชิงความสัมพันธ์ และเชิงเหตุ และผล

เยาวดี วิบูลย์ศรี (2544, หน้า 27) รูปแบบ คือ วิธีการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ถ่ายทอดความคิดความเข้าใจตลอดทั้งจินตนาการที่มีต่อปรากฏการณ์ หรือ เรื่องราวใดๆ ให้ปรากฏโดยใช้การสื่อสารในลักษณะต่างๆ เช่น ภาพวาด ภาพเหมือน แผนภูมิ แผนผังต่อเนื่อง หรือ สมการทางคณิตศาสตร์ให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และในขณะเดียวกันก็สามารถนำเสนอเรื่องราว หรือประเด็นต่างๆ ได้อย่างกระชับภายใต้หลักการอย่างมีระบบ

ทิตินา แคมมณี (2545, หน้า 218) รูปแบบเป็นรูปธรรมของความคิดที่เป็นนามธรรม ซึ่งบุคคลแสดงออกมาในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เช่น เป็นคำอธิบายเป็นแผนผัง ไดอะแกรม หรือ แผนภาพเพื่อช่วยให้ตนเอง และบุคคลอื่นสามารถเข้าใจได้ชัดเจนขึ้น รูปแบบเป็นเครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้ในการสืบสอบหาคำตอบ ความรู้ความเข้าใจในปรากฏการณ์ทั้งหลาย

รัตนะ บัวสนธ์ (2552, หน้า 214) ความหมายของรูปแบบจำแนกออกเป็น 3 ความหมาย ดังนี้ 1) แผนภาพ หรือ ภาพร่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ยังไม่สมบูรณ์เหมือนของจริง รูปแบบในความหมายนี้มักจะเรียกทับศัพท์ในภาษาไทยว่า “โมเดล” ได้แก่ โมเดลบ้าน โมเดลรถยนต์ โมเดลเสื้อ เป็นต้น 2) แบบแผนความสัมพันธ์ของตัวแปร หรือสมการทางคณิตศาสตร์ที่รู้จักกันในชื่อที่เรียกว่า “Mathematical Model” 3) แผนภาพที่แสดง ถึงองค์ประกอบการทำงานของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง รูปแบบในความหมายนี้บางที่เรียกกันว่าภาพย่อส่วนของทฤษฎี หรือแนวคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น รูปแบบการสอน รูปแบบ การบริหาร รูปแบบการประเมิน เป็นต้น

จากความหมายที่กล่าวมา สรุปได้ว่ารูปแบบ หมายถึง กรอบความคิดทางด้านหลัก การวิธีการดำเนินงาน และ เกณฑ์ต่างๆ ของระบบที่สามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงาน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ได้

องค์ประกอบของรูปแบบ

มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของรูปแบบ ดังนี้

Brown and Moberg (1980, P 16-17) ได้สังเคราะห์รูปแบบขึ้นมาจากแนวคิดเชิงระบบ (System Approach) กับหลักการบริหารตามสถานการณ์ (Contingency Approach) กล่าวว่า องค์ประกอบของรูปแบบประกอบด้วย

- 1) สภาพแวดล้อม (Environment)
- 2) เทคโนโลยี (Technology)
- 3) โครงสร้าง (Structure)
- 4) กระบวนการจัดการ (Management Process)
- 5) การตัดสินใจสั่งการ (Decision Making)

สมบูรณ์ ศิริธรรมหิรัญ (2547, หน้า 354-355) ได้พัฒนารูปแบบการพัฒนาคุณลักษณะภาวะผู้นำของคณบดีผลการศึกษพบว่ารูปแบบมีองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) คุณลักษณะภาวะผู้นำของคณบดีที่ต้องพัฒนา 2) หลักการและแนวคิดกำกับรูปแบบ และวัตถุประสงค์ทั่วไปของรูปแบบ 3) กระบวนการพัฒนาคุณลักษณะภาวะผู้นำของคณบดีซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนเนื้อหาการพัฒนาวิธีการ และกิจกรรมการพัฒนาวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และผลที่ต้องการ และ 4) แนวทางการนำรูปแบบไปใช้เงื่อนไขความสำเร็จ และตัวบ่งชี้ความสำเร็จของรูปแบบ

ชนกนารถ ชื่นเชย (2550, หน้า 179-180) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาต่อเนื่องในสถาบันอุดมศึกษาเอกชนพบว่ารูปแบบมีองค์ประกอบ 9 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ปรัชญา และหลักการของการศึกษาต่อเนื่อง 2) กลุ่มเป้าหมายของการจัดการศึกษาต่อเนื่อง 3) จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาต่อเนื่อง 4) โครงสร้างระบบบริหารของการศึกษาต่อเนื่อง 5) หลักสูตรการเรียนการสอนของการศึกษาต่อเนื่อง 6) วิธีการจัดการศึกษาต่อเนื่อง 7) สื่อการศึกษา และแหล่งเรียนรู้ของการศึกษาต่อเนื่อง 8) การติดตาม และประเมินผลของการศึกษาต่อเนื่อง 9) การเทียบระดับและเทียบโอนผลการเรียน

อัมพร พงษ์กังสนานันท์ (2550, หน้า 274-275) ได้พัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิตพบว่ารูปแบบมีองค์ประกอบ 8 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ปรัชญา และ หลักการจัดการศึกษา 2) หลักสูตร 3) การจัดการเรียนรู้ 4) การประเมินผลการเรียนรู้ 5) การเทียบโอนความรู้ และประสบการณ์และการเทียบระดับการศึกษา 6) การบริหารและการจัดการศึกษา 7) กลุ่มเป้าหมาย และ 8) การมีส่วนร่วมของพ่อแม่และชุมชน

สรุปได้ว่าการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบว่าจะประกอบด้วยอะไร จำนวนเท่าใดมีโครงสร้าง และความสัมพันธ์กันอย่างไร ขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ปัจจัยหรือตัวแปรต่างๆ ที่กำลังศึกษา ซึ่งจะออกแบบตามแนวคิดทฤษฎีงานวิจัย และหลักการพื้นฐานในการกำหนดรูปแบบนั้นๆ เป็นหลัก

ลักษณะของรูปแบบที่ดี

รูปแบบที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

1. รูปแบบควรประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างตัวแปรมากกว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงธรรมดาอย่างไรก็ตามความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงก็มีประโยชน์ในช่วงของการพัฒนารูปแบบ
2. รูปแบบควรนำไปสู่การทำนายผลที่ตามมาซึ่งสามารถตรวจสอบได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยเมื่อทดสอบรูปแบบแล้วถ้าปรากฏว่าไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์รูปแบบนั้นต้องถูกยกเลิก
3. รูปแบบควรอธิบายโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของเรื่องที่กำลังศึกษาได้อย่างชัดเจน
4. รูปแบบควรเป็นเครื่องมือในการสร้างความคิดรวบยอด (Concept) ใหม่ และการสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรใหม่ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ (Body of Knowledge) ในเรื่องที่กำลังศึกษา
5. รูปแบบในเรื่องใด จะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับกรอบของทฤษฎีในเรื่องนั้นๆ

ความหมายของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

การสื่อสารเพื่อการพัฒนากำเนิดขึ้นในประเทศกำลังพัฒนาในทวีปเอเชีย แอฟริกา และลาตินอเมริกาในยุคแรก ค.ศ. 1960 เมื่อมีผู้นำแนวคิดการใช้ประโยชน์จากการสื่อสารให้มีบทบาทในการสนับสนุนกลยุทธ์การพัฒนาประเทศ โดยมีนักวิชาการได้มีการให้นิยามความหมายได้อย่างหลากหลาย ดังนี้

เกศินีจุฑาวิจิตร (2542, หน้า 66) อธิบายว่า การสื่อสารเพื่อการพัฒนาคือการสื่อสารที่ถูกนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนา ถึงแม้ว่าเราจะพิจารณาการสื่อสารในฐานะที่เป็นเครื่องมือของการพัฒนา แต่เราก็ไม่อาจที่จะมองการสื่อสารในฐานะที่เป็นปัจจัยโดดๆ ได้เพราะความเป็นจริงในแต่ละท้องถิ่นยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่เราต้องพิจารณาร่วมด้วย อันได้แก่ระบบวัฒนธรรมทรัพยากรบุคคลทรัพยากรในท้องถิ่น และเครือข่ายการสื่อสาร

เดซพันท์ ประวิชัย (2543, หน้า 31) อธิบายว่าการสื่อสารเพื่อการพัฒนา หมายถึง การสื่อสารที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนให้กระบวนการพัฒนาบรรลุเป้าหมายเป็นการสื่อสารในเชิงประยุกต์ที่มีหลักการ และแนวทางการปฏิบัติในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และแนวความคิดต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการพัฒนาซึ่งจะต้องผสมผสานการใช้การสื่อสารประเภทต่างๆ อย่างมีระบบเพื่อโน้มน้าวให้ประชาชนสนใจในประเด็นปัญหาเฉพาะเรื่องรวมทั้งเสนอแนะแนวทางแก้ไขปัญหานี้ด้วย และการสื่อสารจะต้องเป็นการสื่อสารแบบสองทางกลับไปกลับมาอย่างต่อเนื่องระหว่างผู้รับสารระดับล่างสุดกับแหล่งสารโดยมีนักการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเป็นสื่อกลางในการประสานเชื่อมโยง

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2549 , หน้า 153) อธิบายว่า การสื่อสารเพื่อการพัฒนา หมายถึง การนำเอาการสื่อสารทุกรูปแบบมาช่วยส่งเสริมสนับสนุนกระบวนการพัฒนาประเทศไทยว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม

พนม คลี่ฉายา (2549, หน้า 1) อธิบายว่า การสื่อสารเพื่อการพัฒนา หมายถึง การใช้การสื่อสารเพื่อเป้าหมายการพัฒนามุ่งเน้นการใช้การสื่อสาร เพื่อให้เกิดการสร้างปรับเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมของบุคคล เพื่อเป็นไปในทิศทางที่มุ่งหวัง อันนำไปสู่การพัฒนาบุคคล กลุ่ม ชุมชน สังคม และประเทศ

ปัญญนิทา ชัยสนธิ และคณะ (2554, หน้า 148) อธิบายว่าการสื่อสารเพื่อการพัฒนา หมายถึง การใช้กระบวนการสื่อสารทุกรูปแบบเพื่อช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความรู้ความคิด เจตคติ และพฤติกรรมที่นำไปสู่การดำรงอยู่ในสภาพที่ดีขึ้น

Servaes (2003, P 275) อธิบายว่าการสื่อสารเพื่อการพัฒนาเป็นการแบ่งปันความรู้เพื่อบรรลุถึงข้อยุติเกี่ยวกับการปฏิบัติโดยพิจารณาถึงความสนใจ ความต้องการ และขีดความสามารถของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

ดังนั้นจึงเป็นกระบวนการสังคมอย่างหนึ่ง จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าการสื่อสารเพื่อการพัฒนา หมายถึง กระบวนการสื่อสารในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่มุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงการปรับเปลี่ยนความคิดความเชื่อทัศนคติ และพฤติกรรมที่นำไปสู่การพัฒนาในทุกระดับ

ลักษณะของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

เสถียร เขยประทับ (2540, หน้า 281-282) กล่าวว่า การสื่อสารที่เป็นเครื่องมือสำหรับการพัฒนาอย่างแท้จริง ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ต้องให้ประชาชนเข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการสื่อสาร ประชาชนต้องเข้ามาเกี่ยวข้องกับทั้งในฐานะผู้รับสาร และผู้มีส่วนร่วมในการวางแผน และผลิตเนื้อหาของสื่อ การสื่อสารเพื่อการพัฒนาควรมีลักษณะที่ผู้รับสารสามารถควบคุมกระบวนการสื่อสารได้มากกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และ ผู้ส่งสารสามารถควบคุมกระบวนการสื่อสารได้น้อยลงในปัจจุบันผู้ทำหน้าที่ส่งสารคือผู้กำหนดกิจกรรมการสื่อสารว่าจะเกิดขึ้นที่ไหน อย่างไร เมื่อไร และความถี่เป็นอย่างไร

2. ต้องเป็นการผลิตในท้องถิ่น ปัจจัยที่สำคัญของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาคือเนื้อหาของสื่อควรได้รับการจัดทำขึ้นในท้องถิ่น เนื้อหาที่ผลิตในท้องถิ่นจะเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพราะเกี่ยวข้องกับโดยตรง และเข้ากับสภาพของผู้รับสารการผลิตสื่อต้องเริ่มจากสภาพความเป็นจริงที่มีอยู่ และต้องมีลักษณะสอดคล้องกับสิ่งที่ชุมชนมี เช่น ด้านการผลิตสื่อควรใช้วัสดุจากท้องถิ่น เทคโนโลยีจากท้องถิ่นเพื่อตลาดท้องถิ่นเพราะลักษณะที่สอดคล้องกับความจริง และความ ต้องการของชุมชนจะทำให้สื่อในแต่ละชุมชนมีลักษณะเป็นตัวของตัวเอง

3. ต้องสนับสนุนบทบาทของเจ้าหน้าที่ส่งเสริมการพัฒนา คือ ระบบการทำงานของเจ้าหน้าที่ในท้องถิ่น เจ้าหน้าที่เหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการพัฒนาแต่มีข้อจำกัดหลายประการที่ทำให้ไม่สามารถใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ได้อย่างเต็มที่

4. ด้านมนุษยธรรม การสื่อสารต้องมีมนุษยธรรม หมายความว่า การสื่อสารและการใช้สื่อต้องถือเอาคนเป็นเป้าหมาย มิใช่เอาเทคโนโลยี หรือ ผลกำไรเป็นเป้าหมาย

5. ด้านคุณค่า การสื่อสาร และการใช้สื่อต้องช่วยให้ประชาชนเชื่อมั่นในระบบคุณค่าดั้งเดิมอันดีงามที่ตนมีอยู่หากจะมีการเปลี่ยนแปลงอันใดการเปลี่ยนแปลงนั้นต้องสอดคล้องกับคุณค่าเดิม

6. ด้านการสร้างใจ การสื่อสารต้องช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจปัญหา และสภาพแวดล้อมของตนเอง เช่น ชาวบ้านจำเป็นต้องรู้ว่าเหตุใดในหมู่บ้านของตนจึงแห้งแล้งทั้งๆ ที่ในอดีตเคยสมบูรณ์การรู้สาเหตุที่แท้จริงนั้นเป็นก้าวสั้นๆ ก้าวหนึ่งแต่เป็นก้าวที่สำคัญที่จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

7. ด้านความเป็นชุมชน การสื่อสารจะต้องเป็นหนทางที่ทำให้ประชาชนเข้าใจความหมายของ “การเป็นชุมชน” อย่างแท้จริง และในขอบเขตที่กว้างขวางขึ้น

เกศินี จุฑาวิจิตร (2548, หน้า 88-91) กล่าวถึง ลักษณะของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาในฐานะที่การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการพัฒนาว่าสังคมที่มีการสื่อสารที่ดีควรมีเครือข่ายการสื่อสารประเภทต่างๆ ที่ครอบคลุมพื้นที่เป้าหมายได้กว้างขวางทำให้ประชาชนสื่อสารกันได้อย่างสะดวก

รวดเร็วทั้งภายใน และภายนอกตัวหมู่บ้าน ตำบล หรืออำเภอ ประชาชนสามารถรับรู้ข่าวสารได้เท่าทันสถานการณ์ และแม้ว่าเราจะพิจารณาการสื่อสารในฐานะที่เป็นเครื่องมือของการพัฒนาแต่เราก็ไม่อาจที่จะมองการสื่อสารในฐานะที่เป็นปัจจัยโดดๆ ได้เพราะความเป็นจริงในแต่ละท้องถิ่น และสังคมยังมีปัจจัยอื่นๆ

1.2 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงนิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

จอห์น ฮอว์กิน (John Hawkins) ชาวอังกฤษ (เขียนหนังสือ The Creative Economy : How People Make Money From Ideas) อธิบายว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy or CE) หมายถึงแนวคิดที่จะสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งต่อภาคการผลิตบริการ ภาคการขายนวัตกรรมบนเวทีเป็นแนวคิดที่อยู่บนการทำงานแบบใหม่ที่มีปัจจัยหลักมาจากความสามารถ และทักษะพิเศษของบุคคลเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นระบบเศรษฐกิจใหม่ที่มีกระบวนการนำเอาวัฒนธรรมเศรษฐกิจ และ เทคโนโลยีมารวมเข้าด้วยกันก่อให้เกิดอุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Industry) หรือ อุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม (Culture Industry) (ผู้จัดการรายสัปดาห์ 9 มิถุนายน 2551)

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดย อาคม เต็มพิทยา ไพสิฐ (2553) ให้ความหมายว่า หมายถึง แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้ องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสังเคราะห์ของสังคม (Wisdom) และ เทคโนโลยีนวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

ซึ่งสามารถสรุป ความหมายของคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้าง และใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมการสังเคราะห์ของสังคมเทคโนโลยี และนวัตกรรมในการผลิตสินค้าและบริการใหม่เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

ทั้งนี้หน่วยงาน และ รัฐบาลของประเทศต่างๆ ได้ให้นิยามของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

สหราชอาณาจักรเป็นประเทศต้นแบบ ที่ได้รับการยอมรับให้เป็นศูนย์กลางความคิดสร้างสรรค์ของโลก (World Creative Hub) ได้ให้ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าเศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ทักษะความชำนาญและความสามารถพิเศษ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างความมั่งคั่ง และสร้างงานให้เกิดขึ้นได้โดยที่สามารถสั่งสม และส่งผ่านจากรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา (Creative Thailand, 2553)

องค์การยูเนสโก (The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization or UNESCO) เน้นบริบทของทรัพย์สินทางปัญญาว่าประกอบไปด้วย อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมซึ่งรวมถึงผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และ ศิลปะทั้งหมดทั้งในรูปแบบสินค้า และ บริการที่ต้องอาศัยความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการทำขึ้นมาโดยทันทีในขณะนั้น หรือ ผ่านกระบวนการผลิตมาก่อน (Creative Thailand, 2553)

องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization or WIPO) ได้ยึดนิยามที่น่าเสนอโดยกระทรวงวัฒนธรรมสื่อ และ การกีฬาของสหราชอาณาจักรว่า คือ อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ความชำนาญ และ ความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงาน และความมั่งคั่งโดยการผลิต และใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา (Creative Thailand, 2553)

องค์การความร่วมมือเพื่อการค้า และการพัฒนา (United Nations Conference on Trade and Development or UNCTAD) ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) คือ ระบบเศรษฐกิจที่สะท้อนถึงกระบวนการซึ่งรวมเอาวัฒนธรรม เศรษฐกิจและเทคโนโลยีเข้าไว้ด้วยกัน และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบัน (ประชาชาติธุรกิจ 19 พฤษภาคม 2551) ได้ให้ความหมายในบริบทของการขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจไว้ว่า “เป็นแนวความคิดในการพัฒนา และสร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์” (Creative Thailand, 2553)

โดยสรุปเศรษฐกิจสร้างสรรค์มีองค์ประกอบร่วม ของแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ การศึกษา การสร้างสรรคงาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรมการสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมสมัยใหม่ นอกจากนี้ยังมีคำว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries or CI) หมายถึง กลุ่มกิจกรรมการผลิตที่ต้องพึ่งพาความคิดสร้างสรรค์เป็นวัตถุดิบสำคัญ (วารสารณิ สามโกเศศ, 2552) โดยรวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์ การผลิต การจำหน่ายสินค้า และ บริการที่ใช้ทุนทางปัญญา

เป็นปัจจัยการผลิตพื้นฐานเป็นกิจกรรมที่อยู่บนพื้นฐานของความรู้อันประกอบด้วยศิลปะ การตลาด และลิขสิทธิ์อันเป็นทรัพย์สินทางปัญญา

ภาพยนตร์เป็นรูปแบบหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และเริ่มกลายมาเป็นเครื่องมือในการ พัฒนาในหลายๆ ด้านของสังคมไทย โดยเฉพาะในด้านของวัฒนธรรม สังคม และการสร้างรายได้ ให้กับประเทศ ยิ่งปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ มีความสะดวก และง่ายต่อการผลิตมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากปรากฏการณ์ภาพยนตร์สั้นที่กลายเป็น เครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดของนักศึกษา และประชาชนโดยทั่วไป ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้เอง และใช้งบประมาณไม่มาก ทำให้ปัจจุบันการสร้างสร้งงานภาพยนตร์ไม่ได้เป็นสิ่งที่ ยากอีกต่อไปเพียงแค่มีก้องวีดีโอ และคอมพิวเตอร์ที่มีโปรแกรมในการตัดต่อวีดีโอก็สามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้ (สยาม เจริญอินทร์พรหม, 2560, หน้า 105)

โครงสร้างพื้นฐานของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การสร้างเศรษฐกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องมีโครงสร้าง พื้นฐานที่ส่งเสริมให้คนมีความคิดสร้างสรรค์ อาทิ เสถียรภาพการเมืองมั่นคง ความเป็นประชาธิปไตย รวมทั้งการศึกษา และความเข้าใจของคนอย่างทั่วถึง และที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน คือ ความเป็นอิสระทางความคิดและการแสดงออก (ผู้จัดการรายสัปดาห์ 9 มิถุนายน 2551) และ นอกจากโครงสร้างพื้นฐานดังกล่าวแล้วยังต้องมีโครงสร้างพื้นฐานของการสร้างสรรค์ (Creative Infrastructure) เพื่อรองรับการขยายตัว และเติบโตของระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นภาพรวม ของการสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรูปธรรม ทั้งนี้โครงสร้างพื้นฐานของการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. พื้นที่สร้างสรรค์ (Creative Space) เป็นเวทีทางความคิดสร้างสรรค์ที่รวมนักสร้างสรรค์ (Creative Talent) ให้มาพบปะแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดที่หลากหลายมุมมอง และแบ่งปัน ประสบการณ์กันอย่างเสรี เป็นพื้นที่เปิดกว้างทางความคิดที่นอกจากจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ ได้รับการปรุงแต่งขัดเกลาจากความหลากหลาย และต่อยอดไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) และธุรกิจสร้างสรรค์ (Creative Business) ร่วมกันได้อีกมากมาย ดังนั้นพื้นที่ สร้างสรรค์จึงเป็นเสมือนกลไกตลาดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ใช้ในการจัดสรรทรัพยากรในระบบนี้ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนออกแบบบรรยากาศ และกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ลึกซึ้งเพียงพอที่จะดึงดูดนักสร้างสรรค์จากทุกแวดวงให้เข้ามาร่วมมือกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ หนทาง

ที่รัฐบาลมองเห็นคือการสร้างพื้นที่สร้างสรรค์ โดยรัฐบาลต้องลงทุนจัดสร้างขึ้นมา จะต้องทุ่มเทพัฒนาอย่างจริงจัง และทำการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์อย่างเหมาะสมทั้ง

1) ด้านสถานที่ที่ต้องออกแบบให้มีความสวยงามเพื่อสร้างบรรยากาศที่ดี เชื้อต่อการสร้างความคิดบังเกิดแรงบันดาลใจในการคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์

2) ด้านสิ่งอำนวยความสะดวกทั้งอุปกรณ์เทคโนโลยี และเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อนักสร้างสรรค์ Creative Space สามารถดึงดูดนักสร้างสรรค์ให้เข้ามาเยือนเข้ามาร่วมงานแล้วยังสามารถผลิตสร้างนักสร้างสรรค์ขึ้นมาได้อีกด้วย โดยหากผู้คนธรรมดาที่เข้าร่วมแลกเปลี่ยนในกิจกรรมของพื้นที่สร้างสรรค์ก็ย่อมได้รับโอกาสในการพัฒนาตนเองให้กลายเป็นนักสร้างสรรค์ได้ และหัวใจสำคัญของพื้นที่สร้างสรรค์ คือการบริหารจัดการทรัพยากร อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผล โดยเฉพาะการบริหารคนนั่นก็คือนักสร้างสรรค์ทั้งหลาย ซึ่งมีความหลากหลายหากประเทศใดไม่สามารถผลิตนักสร้างสรรค์ได้เพียงพอกับการใช้งานก็มีความจำเป็นต้องทำสงครามเพื่อแย่งชิงตัวจากประเทศอื่น โดยใช้เมืองสร้างสรรค์ (Creative City) หรือพื้นที่การสร้างสรรค์ (Creative Space) เป็นปัจจัยสำคัญในการช่วงชิง

2. นักสร้างสรรค์ (Creative Talent) เป็นตัวสำคัญและมีค่าที่สุดในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ นักสร้างสรรค์ในพื้นที่สร้างสรรค์ แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

2.1 ศิลปินพื้นบ้าน (Artist Culture) ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ประสบการณ์ด้านศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่น

2.2 บุคคลจากสถาบันการเรียนรู้ต่างๆ (Academic) ได้แก่ นักออกแบบ นักวิทยาศาสตร์ นักวิชาการ ครูอาจารย์ เป็นต้น เป็นกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ทั้งภาควิชาการ และภาคปฏิบัติ

2.3 นักธุรกิจ (Entrepreneur) ได้แก่ นักธุรกิจ นักลงทุน ผู้ประกอบการ เป็นต้น ปัจจุบันนักธุรกิจไม่ได้ขาดแคลนเงินทุน แต่ขาดความคิด และบุคลากรสร้างสรรค์ที่จะมาช่วยสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ อีกทั้งมีวิสัยทัศน์ และกำลังแสวงหารูปร่างแห่งอนาคต ทั้งนี้กลุ่มนักธุรกิจจะเข้ามาร่วมแสดงความคิดเห็น ถ่ายทอดประสบการณ์ทางธุรกิจให้แก่นักสร้างสรรค์กลุ่มอื่นได้เรียนรู้ ร่วมเป็นผู้ประเมินความคิดสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ และเป็นผู้นำความคิดของนักสร้างสรรค์ไปลงทุนผลิตเป็นสินค้า และบริการออกจำหน่าย หรือ ให้บริการแก่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ถือเป็นแหล่งทุนที่สำคัญของโครงสร้างพื้นฐานของการสร้างสรรค์

2.4 ผู้จัดการสร้างสรรค์ (Creative Manager) ทำหน้าที่เป็นผู้ประสานให้นักสร้างสรรค์ต่างสาขาวิชาที่ต่างความคิดให้มาทำงานร่วมกันได้ เป็นผู้ช่วยในการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ของผู้คนที่หลากหลาย ผู้จัดการสร้างสรรค์ได้แก่ นักบริหารจัดการ นักโฆษณา นักสื่อสารการตลาด เป็นต้น ทั้งนี้ผู้จัดการสร้างสรรค์จะต้องมีคุณสมบัติดังนี้

-ต้องบริหารจัดการคนที่มาจากหลากหลายวิชาชีพอย่างเหมาะสมให้ร่วมมือกัน เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้เติบโตอย่างยั่งยืน ซึ่งเป็นเรื่องละเอียดอ่อนที่ต้องใช้ทั้งศาสตร์และศิลป์ทั้งแรงจูงใจ และแรงบันดาลใจเพื่อให้บรรลุความสำเร็จ

-สามารถประสานความคิดที่แตกต่างทั้งในวงการศึกษา ศาสตร์ สังคมศาสตร์ และ มนุษยศาสตร์ให้สามารถเรียนรู้ และต่อยอดซึ่งกัน และกันได้

-ต้องทำให้ศิลปินรู้จักความต้องการของลูกค้าเข้าใจความสำคัญของการตรงต่อเวลา

-ต้องทำให้นักวิทยาศาสตร์วิศวกรรมทั้งหลายยอมรับว่าอารมณ์ความรู้สึกอันละเอียดอ่อนของมนุษย์ก็เป็นสิ่งที่มีคุณค่า และประสิทธิภาพในแบบของตน เช่นเดียวกับ เครื่องยนต์กลไก

-สามารถดึงดูดนักสร้างสรรค์เข้าร่วมแลกเปลี่ยนกันได้อย่างต่อเนื่อง

-ต้องเป็นคนเปิดกว้างและรู้รอบนักสร้างสรรค์จะใช้พื้นที่การสร้างสรรค์ในการผลิตความคิดสร้างสรรค์ (Creative Idea) ที่ผสมผสานสุนทรีย์ (Aesthetics) และ ความเป็นไทย (Thai Originality) ออกมาเป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ (Creative Product) ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ไทย และ จากสินค้าหรือบริการที่ผลิตได้จะนำไปสู่ธุรกิจที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative Business) หรือ อุตสาหกรรมความคิดสร้างสรรค์ (Creative Industry) ซึ่งหากประเทศไทยสามารถมีธุรกิจ หรือ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ก็จะเป็นการพัฒนาาระบบเศรษฐกิจจากที่เน้นผลิตจำนวนมากไปสู่ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในที่สุด

ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2555 – 2559) ประเทศไทย ศูนย์กลางภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งเอเชีย

ภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นมรดกด้านวัฒนธรรมของมนุษยชาติ และเป็นงานบันเทิงทางประวัติศาสตร์ที่สมบูรณ์ที่สุดทางไฮเทค ยิ่งไปกว่านั้นภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ยังมีบทบาทในฐานะเป็นสื่อที่มีอิทธิพลทางความคิด และ พฤติกรรมของผู้คนในสังคมเนื่องจากภาพยนตร์ และวีดิทัศน์เป็นสื่อสากลประเภทบันเทิงที่สามารถเข้าถึงบุคคลได้ทุกเพศทุกวัยสะดวกและรวดเร็ว สามารถสร้างสรรค์กระแสสังคมให้เป็นไปในทิศทางที่ต้องการ รวมทั้งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่แลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่มีศักยภาพสูง จนสามารถเปลี่ยนทัศนคติของผู้คนทั่วโลกได้อย่างไร

ก็ตามเมื่อพิจารณาความเคลื่อนไหวการตลาดของประเทศต่าง ๆ ในกลุ่มเอเชียพบว่า กลุ่มตะวันออกกลางสหรัฐอเมริกาอเมริกาเป็นตลาดภาพยนตร์ใหญ่ที่สุดของกลุ่มนี้ โดยมีรายได้จากการจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์จากตลาดผู้ชมในประเทศตลาดเอเชียตะวันออกไกล ทั้งจีน ญี่ปุ่น เกาหลี มีตลาดใหญ่ต่างก็มีรายได้ ส่วนใหญ่จากบัตรเข้าชมภาพยนตร์มาจากตลาดผู้ชมในประเทศตลาดเอเชียใต้ก็เช่นกัน ประเทศอินเดียเป็นตลาดใหญ่ของกลุ่มเอเชียใต้ ซึ่งมีรายได้จากบัตรเข้าชมภาพยนตร์ที่มาจากตลาดภายในจำนวนมาก ส่วนตลาดในกลุ่มประเทศอาเซียนพบว่า รายได้มาจากการจำหน่ายบัตรชมภาพยนตร์ของผู้ชมภายในประเทศไม่สูงนัก และยังคงเกะกลุ่มการมีมูลค่าทางเศรษฐกิจไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านแอนิเมชัน และเกมพบว่าประเทศจีน และเมือง CEBU ของฟิลิปปินส์ได้กลายเป็นเมือง 1 ใน 50 อันดับ Outsourcing Cities 2008 and 2009 ของโลก และเป็นอันดับหนึ่งของเอเชีย จากผลการสำรวจของ THOLONS นอกจากนี้ ประเทศไทยเป็นประเทศที่ครองอันดับหนึ่งของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการบริโภคเกม และกลายเป็นตลาดหลักทางด้านเกมทุกประเภททั้งเกมอาเขต เกมคอนโซล และเกมออนไลน์ รวมถึงเกมบนโซเชียลเน็ตเวิร์ค อนึ่งโดยนัยทางเศรษฐกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์เป็นหนึ่งในสินค้าและบริการของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของทุกๆ ประเทศในโลกรวมทั้งประเทศไทย ซึ่งนอกจากจะก่อให้เกิดคุณค่าทางสังคมดังที่กล่าวแล้ว อุตสาหกรรมนี้ได้สร้างรายได้ให้แก่ประเทศ โดยในปี 2552 ภาพยนตร์ไทยมีมูลค่าทางเศรษฐกิจเท่ากับ 26,184 ล้านบาท แอนิเมชัน และ เกมมีมูลค่า 30,000 ล้านบาท ทั้งนี้เนื่องจากมีธุรกิจเกี่ยวเนื่องที่หลากหลายกระจายอยู่ในหลายภาคส่วน และเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2554 รัฐบาลได้แถลงนโยบายที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ได้หลายประการ อาทิ

ประการที่ 1 เสริมสร้างกระบวนการสร้างอาชีพสร้างงานที่มีคุณภาพ และมีรายได้สูงให้แก่ประชาชนอย่างทั่วถึงเป็นระบบในทุกระดับชั้นความรู้ ส่งเสริมให้เกิดความรู้ความชำนาญ และความคิดสร้างสรรค์

ประการที่ 2 ส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมจากวัฒนธรรมของชาติเพื่อนำรายได้เข้าประเทศ เช่นอุตสาหกรรมถ่ายทำภาพยนตร์

ประการที่ 3 สนับสนุนการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างชาติในประเทศไทย

ประการที่ 4 พัฒนาธุรกิจบริการที่มีศักยภาพเพื่อขยายฐานการผลิต และการตลาดสู่ระดับภูมิภาคโดยเพิ่มความหลากหลายมูลค่าความสามารถในการแข่งขันของธุรกิจบริการ ทั้งนี้เพื่อให้เป็นแหล่งสร้างรายได้เงินตราต่างประเทศ และรายได้ท้องถิ่น เช่น ธุรกิจภาพยนตร์

ประกาศที่ 5 ส่งเสริมความร่วมมือและเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม และเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับอารยประเทศ และประชาคมอาเซียนร้อยเรียงเรื่องราวผ่านการสื่อสารรูปแบบใหม่และเทคโนโลยีทันสมัย

ประกาศที่ 6 นำทุนทางวัฒนธรรมของประเทศมาสร้างคุณค่าทางสังคม และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจโดยนำวิถีชีวิตศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาสร้างงานสร้างอาชีพ สร้างผลิตภัณฑ์ และบริการด้านวัฒนธรรมท้องถิ่นให้เป็นวัฒนธรรมสร้างสรรค์

โดยเหตุนี้ นอกเหนือจากการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ให้เป็นสิ่งสำคัญในการบ่มเพาะความคิด และพฤติกรรมของเยาวชน และประชาชนให้มีลักษณะสร้างสรรค์รู้เท่าทันต่อการเลือกรับปรับใช้ในการดำเนินชีวิตในโลกยุคปัจจุบันอย่างมีความสุขแล้ว ประเทศไทยควรเร่งการผลักดันขยายฐานการผลิต และการตลาดให้สู่ระดับภูมิภาคของเอเชียตามนโยบายของรัฐบาล เพื่อนำไปสู่เป้าหมายสำคัญ คือ การใช้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์เป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมอย่างบูรณาการในการสร้างจุดยืนที่แข็งแกร่งของไทยในเวทีโลก

ดังนั้น คณะกรรมการภาพยนตร์ และ วีดิทัศน์แห่งชาติจึงได้จัดทำยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ (พ.ศ. 2555 – 2559) เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ของไทยให้มีทิศทาง และเป้าหมายที่ชัดเจน มีกลไกการบริหารจัดการในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม และพัฒนาประเทศไทยให้ก้าวไปสู่การเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ของเอเชีย และเป็นแหล่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ที่สำคัญในตลาดโลก

ตาราง 1 แสดงยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

ตารางแสดงยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ (พ.ศ. 2555 – 2559)	
ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (พ.ศ. 2555-2559)	แนวทางการพัฒนา
การพัฒนาขีดความสามารถในการผลิต ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์	ส่งเสริมงานวิจัยเพื่อสนับสนุนการพัฒนา อุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ ส่งเสริมการรวมกลุ่มในลักษณะเครือข่าย วิสาหกิจด้านภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

ตารางแสดงยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ (พ.ศ. 2555 – 2559)	
ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (พ.ศ.2555-2559)	แนวทางการพัฒนา
	ส่งเสริมการจัดตั้งเมืองภาพยนตร์ (Movie Town) และ โครงสร้างพื้นฐาน ในการผลิต ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ที่มีประสิทธิภาพ
	สร้างโอกาสในการเข้าถึงแหล่งเงินทุน ส่งเสริมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ที่มีคุณภาพ และหลากหลาย
การปรับโครงสร้างการบริหาร จัดการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ทุกภาคส่วน	การปรับปรุงโครงสร้าง และกลไกการทำงาน ของหน่วยงานด้านภาพยนตร์และวีดิทัศน์ จัดตั้งหน่วยงานส่งเสริม และพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ การพัฒนาระบบฐานข้อมูลภาพยนตร์ และวีดิทัศน์
	พัฒนาหลักสูตรการศึกษาด้านภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ในสถาบันการศึกษา
	การจัดตั้งศูนย์ฝึกอบรมวิชาชีพด้านภาพยนตร์ และวีดิทัศน์
ส่งเสริมสนับสนุน และพัฒนาบุคลากร ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ให้ป็นมืออาชีพ	เสริมสร้างความร่วมมือทางวิชาการ และการประกอบอาชีพในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ การสนับสนุนทุนการศึกษา และ การประกอบอาชีพด้านภาพยนตร์ และวีดิทัศน์
	ส่งเสริมยกย่องเชิดชูเกียรติบุคคลากร ในวงการภาพยนตร์ และวีดิทัศน์
พัฒนาศักยภาพด้านการตลาดภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ไทยเชิงรุกทั้งใน และต่างประเทศ	พัฒนาศักยภาพด้านการตลาดภาพยนตร์ และ วีดิทัศน์ไทยเชิงรุกทั้งใน และต่างประเทศ การจัดเทศกาลภาพยนตร์ และ ตลาดภาพยนตร์นานาชาติ
เสริมสร้างให้ประเทศไทย เป็นเขตปลอดสินค้าละเมิดลิขสิทธิ์	การบังคับใช้ และแก้ไขกฎหมายเพื่อป้องกัน การละเมิดสินค้าลิขสิทธิ์

ตารางแสดงยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ (พ.ศ. 2555 – 2559)	
ยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรม ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (พ.ศ.2555-2559)	แนวทางการพัฒนา
ในงานภาพยนตร์ และวีดิทัศน์	สร้างจิตสำนึกแก่ผู้บริโภคในการสนับสนุน ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง
	ส่งเสริมให้คนไทยรักภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ไทย
การเสริมสร้างค่านิยมในการบริโภค ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ไทย	ส่งเสริมการใช้ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ เพื่อเป็น สื่อในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน
	ส่งเสริมองค์การบริหารส่วนท้องถิ่น ในการเผยแพร่ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ เพื่อเป็นสื่อในการพัฒนาคุณภาพชีวิต และ สร้างความสุขแก่ชุมชน
	ส่งเสริมการจัดกิจกรรมประชาสัมพันธ์ ประเทศไทยให้เป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ต่างประเทศ
ส่งเสริมความร่วมมือด้านภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ กับต่างประเทศ	สนับสนุนมาตรการจูงใจในการลงทุนดำเนิน ธุรกิจ และการให้สิทธิประโยชน์
	พัฒนาสมรรถนะ และขีดความสามารถในการ แข่งขันของธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ต่างประเทศ
	ส่งเสริมการร่วมลงทุนในอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ และวีดิทัศน์กับต่างประเทศ (Co – Production)

ที่มา: <https://www.m-culture.go.th/policy/files/329/Asian.pdf>

1.3 แนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม

การผลิต และ การผลิตซ้ำแม้มีที่มาจากแนวคิดสำนักมาร์กซิสม์ (Marxism) หรือ เศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy) โดยเริ่มต้นจากความสนใจที่จะศึกษาการผลิต ในมิติเศรษฐกิจ ที่เน้นพลังการผลิต (Productive Forces) ปัจจัยการผลิต (Means of Production)

ความสัมพันธ์ทางการผลิต (Production Relations) และ โครงสร้างอำนาจ (Power Structure) ที่เป็นตัวสร้างผลิตกระจาย และบริโศคต่อมาเรย์มอนด์ วิลเลียม (Raymond Williams) นักคิดสำนักวัฒนธรรมศึกษาได้นำมาต่อขยายจากการผลิตในความหมายที่จำกัด อยู่เพียงการผลิตทางเศรษฐกิจเป็นการผลิตทางวัฒนธรรม ความหมาย อุดมการณ์ โดยการผลิต และการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม มีลักษณะคล้ายการผลิต และการผลิตซ้ำทางเศรษฐกิจเนื่องจากต้องมีพลังการผลิตทั้งด้านปัจจัยการผลิต และแรงงานในขณะเดียวกันก็ต้องพิจารณาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางการผลิต และความไม่เท่าเทียมกัน หรือ การกระจุกตัวของกรอบครอบงำปัจจัยทางการผลิต (ผัสรา ชมะวรรณ, 2537, หน้า 100)

โดยวัฒนธรรมจะดำรงอยู่ได้จะต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดโดยอาจจะเลือกผลิตเฉพาะส่วนที่ยังคงมีคุณค่าความหมาย และบทบาทหน้าที่ที่สำคัญต่อสังคม การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันแสดงให้เห็นว่าจะต้องมีลักษณะบางอย่างที่ตอบสนองชุมชนได้ ซึ่งเรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (R. Williams) แห่งสำนักวัฒนธรรมศึกษา (อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2548) ได้แบ่งวัฒนธรรมโดยใช้เกณฑ์เป็น 2 ประเภท คือ

1. วัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ (Lived Culture) หมายถึง วัฒนธรรมทุกอย่างที่มีอยู่ใน ช่วงเวลาหนึ่งและในสถานที่หนึ่ง และเฉพาะคนที่มีชีวิตอยู่ในช่วงเวลานั้น และสถานที่นั้นเท่านั้น ที่จะเข้าถึงหรือสัมผัสวัฒนธรรมดังกล่าวได้

2. วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้ (Recorded Culture) อันได้แก่ บางส่วนเล็กๆของวัฒนธรรมที่มีชีวิตอยู่ในกลุ่มแรก และได้รับการบันทึก หรือผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดซึ่ง R. Williams เรียกอีกคำหนึ่งว่า “วัฒนธรรมแห่งยุคสมัย” (Culture of period) ในทัศนะของ R. Williams แล้ว “วัฒนธรรมที่ได้รับการบันทึกไว้” ถือเป็นส่วนหนึ่งของ “ประเพณีการเลือกสรร” (Tradition of selection) กล่าวคือ ผู้คนจะมีกระบวนการจัดระบบ และจัดลำดับความสำคัญของวัฒนธรรม และเนื่องจากว่าในทุกชีวิตประจำวันมีวัฒนธรรมที่ถูกสร้างใหม่ตลอดเวลา แต่ละประเพณีการเลือกสรร จะทำหน้าที่คัดเลือกให้วัฒนธรรมบางอย่างเท่านั้นที่จะถูกผลิตซ้ำใหม่ให้มีชีวิตยืนยาว ซึ่งประเพณีการเลือกสรรนี้มักมีผลประโยชน์บางอย่างแอบแฝงเสมอ เช่น ผลประโยชน์ทางชนชั้น ผลประโยชน์ทางสุนทรียะผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจการเมือง และผลประโยชน์ทางเพศ เป็นต้น

ดังนั้นความจำเป็นของการศึกษาบริบทพื้นที่ทางวัฒนธรรม (Cultural process) หรือ กระบวนการผลิตทางวัฒนธรรม (Cultural production) จึงต้องพิจารณาตามแนวทางในการตั้งคำถามต่อสื่อพื้นบ้านของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์ (R. Williams) ออกเป็น 4 ประเด็น หลักด้วยกัน คือ (สมสุข หินวิมาน, 2548)

- (1) สื่อพื้นบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่นหนึ่งๆ ได้รับการผลิตขึ้นมาได้อย่างไร/ ทำไม
- (2) วัฒนธรรมดังกล่าวมีการเผยแพร่ออกไปอย่างไร/ ทำไม
- (3) วัฒนธรรมพื้นบ้านนี้มีการบริโภคโดยผู้คนในสังคมหรือท้องถิ่นอย่างไร/ ทำไม
- (4) วัฒนธรรมนั้นๆ ได้รับการผลิตซ้ำหรือสืบทอดต่อไปอย่างไร/ ทำไม

โดยกลุ่มวัฒนธรรมศึกษาซึ่งสนใจเรื่องการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมให้คำอธิบายว่าเมื่อ “วัฒนธรรม” จำเป็นต้องมีกระบวนการผลิต กระบวนการนี้คล้ายคลึงกับการผลิตสินค้า กล่าวคือ ต้องมีองค์ประกอบการผลิต (Elements of Production) วัตถุประสงค์มีตัวผู้ผลิตมีเครื่องมือการผลิตมีองค์ความรู้ในการผลิตมีสถานที่ที่มีกาลเวลามีการแพร่กระจายกระบวนการใช้การบริโภคผลผลิต รวมทั้งมีกลุ่มคนที่ใช้วัฒนธรรมนั้น

สำหรับการศึกษานโยบายพื้นบ้านตามแนวทางวัฒนธรรมนิยมนี้อาจจะแบ่งระดับการวิเคราะห์หรือออกเป็น 2 ระดับ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2539)

(1) การวิเคราะห์กระบวนการภายในของตัวการผลิตเอง ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบย่อยๆ ของการผลิตโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบภายในของกระบวนการผลิตนี้ช่วยอธิบายถึงความอยู่รอดหรือความสูญสลายของภูมิปัญญาหนึ่งๆ หรือ ช่วยอธิบายการดัดแปลงคลี่คลายกลายรูปของภูมิปัญญาแต่ละอย่างอันเนื่องมาจากการขาดหาย หรือ การเปลี่ยนแปลงในองค์ประกอบย่อยๆ เหล่านั้นเอง

(2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง “ภูมิปัญญา” กับ “บริบท โครงสร้างของชุมชนสังคม” จากนิยามที่กล่าวมาข้างต้นว่าภูมิปัญญา แต่ละอย่างเป็นปฏิกิริยาความพยายามที่มนุษย์จะจัดการกับบริบทสภาพแวดล้อมของเขาบริบทแวดล้อมจึงเป็นเสมือน “บ่อเกิด” ของภูมิปัญญา และหากบ่อเกิดนั้นเปลี่ยนแปลงไปตัวภูมิปัญญาเองก็ย่อมผันแปรตามนอกจากนี้ในแง่ของการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดนี้จำเป็นต้องมีการวิเคราะห์ทั้งในระดับที่เป็นรูปธรรม (Visible) หรือ ลักษณะที่มองเห็นจับต้องสัมผัสได้ และในระดับที่เป็นนามธรรม (Invisible) หรือ เข้าใจถึงความหมายที่ถูกผลิตซ้ำ และเปลี่ยนแปลงได้

ดังนั้นการนำแนวคิดการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมมาใช้ในการวิเคราะห์การผลิตซ้ำ จึงครอบคลุมมิติของกระบวนการผลิต (Cultural Production) การแพร่กระจาย (Distribution) การบริโภค (Consumption) และ การผลิตซ้ำ (Reproduction) โดยศึกษาให้ครบทั้งในส่วนองค์ประกอบการสื่อสารซึ่งประกอบด้วยผู้ส่งสาร สาร ช่องทางการสื่อสาร และผู้รับสาร หรือส่วนที่มองเห็นสามารถจับต้องสัมผัสได้เปรียบได้กับส่วนที่เป็นรูปแบบ และส่วนที่มองไม่เห็นด้านคุณค่า และ ความหมาย

ที่ต้องอาศัยการวิเคราะห์ และตีความซึ่งจะทำให้เห็นกระบวนการทางวัฒนธรรมที่มีความเคลื่อนไหวในการเลือกสรรคุณลักษณะที่สำคัญเพื่อการดำรงอยู่ และสืบทอดต่อไป

1.4 ทฤษฎีทางการรับรู้

การรับรู้ (Perception) กระบวนการที่แต่ละคนได้รับการเลือกสรร การจัดระเบียบ และ การตีความหมายของข้อมูลเพื่อที่จะสร้างภาพที่มีความหมาย หรืออาจหมายถึงกระบวนการของความเข้าใจ (การเปิดรับ) ของบุคคลที่มีต่อสิ่งที่ได้พบเห็นกับสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในสิ่งแวดล้อมรอบตัวบุคคลนั้นๆ รวมถึงกระบวนการการรับรู้ของแต่ละบุคคลซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยภายใน เช่น ความเชื่อ ประสบการณ์ ความจำเป็นเช่นเดียวกับลักษณะภายนอกของสิ่งที่กระตุ้นการรับรู้อาจจะพิจารณาเป็นกระบวนการกลั่นกรอง ซึ่งผู้บริโภคมักมีการเลือกรับเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน โดยผู้รับสารแต่ละคนล้วนมีพฤติกรรมในการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกัน ซึ่งปัจจัยดังกล่าวทำให้เกิดแนวความคิดที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการเลือกสรรสิ่งที่ได้รับรู้ การเลือกสรรต่อตัวกระตุ้นจะเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา โดยบุคคลหนึ่งอาจมองหาบางสิ่งบางอย่างแต่ขณะที่อีกคนหนึ่งไม่สนใจสิ่งอื่นๆ เลย หรือมีการตอบสนองต่อตัวกระตุ้นที่แตกต่างกันไปเรื่อยๆ ลักษณะการเลือกสรรการรับรู้ของผู้บริโภคอาจมีได้ 7 ลักษณะ ดังนี้ (จรรยา ยามาดี, 2553)

- 1) การเลือกที่จะเปิดรับข้อมูล ผู้บริโภคจะแสวงหาข่าวสารที่ทำให้บุคคลเกิดความสบายใจ หรือตรงกับความรู้สึกของผู้บริโภคและหลีกเลี่ยงที่จะทำให้ผู้บริโภคเจ็บปวด เป็นต้น
- 2) การเลือกที่จะสนใจข้อมูลผู้บริโภคมีแนวโน้มที่จะเพิ่มปริมาณการรับรู้ถึงตัวกระตุ้นที่ตรงกับความต้องการ หรือตรงกับที่บุคคลสนใจ และในทางตรงกันข้ามผู้บริโภคจะรู้่น้อยที่สุดถึงตัวกระตุ้นที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค ผู้บริโภคก็มักจะสนใจสื่อที่ตรงกับความต้องการ และจะไม่สนใจข้อมูลข่าวสารที่ไม่ตรงกับความต้องการ หรือมีความสำคัญต่อผู้บริโภคแต่อย่างใด ความสนใจของบุคคลจะหลากหลายในรูปของชนิดของข้อมูลที่จะได้รับไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข่าวสารประเภทของสื่อที่ชอบ เช่น ผู้บริโภคบางคนสนใจในเรื่องของราคา ผู้บริโภคบางคนสนใจในเรื่องของภาพลักษณ์ที่ปรากฏ หรือการยอมรับจากสังคม ดังนั้นในการทำสื่อจะต้องคำนึงถึงทั้งข้อความ และสื่อที่ใช้ที่จะทำให้ผู้บริโภคสนใจ หรือชอบโดยต้องมีลักษณะโดดเด่นชัดเจนที่จะทำให้ผู้บริโภคติดตามตั้งใจรับข่าวสารนั้นๆ จึงจะเกิดประโยชน์ เป็นต้น
- 3) การเลือกที่จะต่อต้านข้อมูลผู้บริโภคจะเลือกที่จะสนใจรับรู้ข้อมูลข่าวสารแล้ว ผู้บริโภคยังมีการเลือกที่จะต่อต้านข้อมูลที่ทำให้ผู้บริโภคไม่สบายใจ ความผิดหวัง หรือการได้รับเจ็บปวดที่ได้ผ่านเข้ามา ดังนั้นตัวกระตุ้นที่ทำร้ายผู้บริโภคจะทำให้เกิดการรับรู้ที่น้อยกว่าตัวกระตุ้นที่เป็น

กลาง ณ ระดับของการเปิดรับข้อมูลข่าวสารระดับเดียวกัน นอกจากนี้บุคคลยังอาจจะทำลาย ข้อมูลข่าวสารที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการค่านิยม และความเชื่อของบุคคลเอง

4) การเลือกที่จะปิดกั้นข้อมูลผู้บริโภคมักจะปกป้องตนเองจากการถูกรุกเฝ้าของตัวกระตุ้นที่บุคคลไม่สนใจโดยการปิดกั้นตัวกระตุ้นดังกล่าว จากความรู้สึกที่รู้ตัวซึ่งมีผลงานวิจัยจำนวนมาก ได้แสดงถึงผลของการวิจัย พบว่าในจำนวนปริมาณมากของสื่อเหล่านั้นจะถูกคัดกรองออกไป โดยผู้บริโภคเหตุที่ผู้บริโภคไม่สนใจตัวกระตุ้นดังกล่าวเพราะมีมากเกินไป การเลือกที่จะปิดกั้นการรับรู้ ก็จะคล้ายกับการใช้เครื่องปิดเปลี่ยนช่องอัตโนมัติในการดูโทรทัศน์เพราะไม่สนใจโฆษณา ต้องการดูรายการโทรทัศน์ที่ชื่นชอบ

5) การเลือกที่จะตีความข้อมูลหลังจากที่ผู้บริโภคมีการเลือกที่จะเปิดรับข้อมูลสนใจในข้อมูล หรือแม้แต่จะต่อต้านข้อมูล และปิดกั้นข้อมูลแล้วผู้บริโภคก็ต้องทำการตีความหมายสิ่งที่เปิดรับเข้ามาซึ่งในการตีความข้อมูลผู้บริโภคก็ต้องเลือกตีความข้อมูลตามพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ หรือที่สอดคล้องกับความเชื่อประสบการณ์ที่ได้รับมา ดังนั้น การตีความหมายข้อมูลที่รับเข้ามาจึงสำคัญที่อาจก่อให้เกิดทัศนคติที่ดี หรือ อคติก็ได้

6) การเลือกที่จะจดจำข้อมูลผู้บริโภคมักมีการตีความหมายข้อมูลข่าวสารที่รับเข้ามา สิ่งก็ตามมาก็คือ ผู้บริโภคก็จะเลือกที่จะจดจำสาระข่าวสารที่รับเข้ามาที่มีผลกระทบต่อผู้บริโภคหรือมีความสำคัญจำเป็นต่อผู้บริโภคเนื่องจากคุณสมบัติหนึ่งของการรับรู้ที่จะรับรู้ได้ไม่นานทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถจะจดจำทุกสิ่งที่ได้รับเข้ามาได้จึงจำเป็นต้องมีการเลือกที่จะจดจำอะไรที่เป็นประโยชน์

7) การเลือกที่จะบิดเบือนข้อมูล เป็นการเปลี่ยนแปลง หรือบิดเบือนข้อมูลที่ได้รับในเวลา นั้น เนื่องจากข้อมูลที่ได้รับกับความรู้สึก หรือความเชื่อของผู้บริโภคเมื่อมีการเปิดรับข้อมูล และการตีความหมายซึ่งทำให้เกิดการเลือกที่จะบิดเบือนข้อมูลที่ผู้บริโภครู้สึกไม่ชอบได้ เพื่อเปลี่ยนให้ตรงกับทฤษฎีที่มีอยู่แล้ว ดังนั้นโฆษณาสินค้าใดที่ผู้บริโภคไม่ชอบก็จะทำการบิดเบือน และส่งผลต่อผู้บริโภคนั้นน้อยในการที่จะทำให้เกิดการยอมรับ

การตัดสินใจชมภาพยนตร์ของผู้ชม

มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์หลายทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีความไม่สอดคล้องทางการรับรู้ (Cognitive Dissonance Theory) ทฤษฎีนี้แบ่งปัจจัยต่างๆ ออกเป็น 3 ปัจจัยหลัก (Leon Festinger, 1957)

1.1 ปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งเร้า (Stimulus Factor) ประกอบด้วย

-แหล่งข่าวสาร (Source) หมายถึง บุคคล หรือ องค์กรที่ทำหน้าที่เป็นแหล่งข่าวสารที่ต้องการส่งสารไปยังผู้รับสาร ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง หรือบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์

-ช่องทาง (Channel) หมายถึง เครื่องมือหรือวิธีการที่จะนำสารผ่านไปยังผู้รับสาร ได้แก่ เครื่องฉายภาพยนตร์ ระบบเสียง รวมทั้งเวลา และสถานที่สำหรับฉายภาพยนตร์ว่าควรฉายอย่างไร เวลาใด ที่ไหน รอบใดบ้าง

1.2 ปัจจัยเกี่ยวกับบุคคล (Personal Factor) เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสื่อสารตามแนวทฤษฎีนี้ในด้านพฤติกรรมกรเปิดรับข่าวสารและการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากบุคคลนั้น ๆ มีสิ่งที่ตนสะสมมาตั้งแต่เกิด (Predisposition) ที่แตกต่างกัน ได้แก่ ความรู้ ความเชื่อ ค่านิยม ประสบการณ์การเรียนรู้ บรรทัดฐานของกลุ่มลักษณะความแตกต่างของแต่ละบุคคล

1.3 ปัจจัยเกี่ยวกับการตอบสนอง (Response Factor) ได้แก่

-ขั้นการรับรู้ (Awareness Stage) หมายถึงการที่บุคคลได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารซึ่งอาจสนับสนุน หรือ ขัดแย้งกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดเดิมของตน แต่ยังไม่มีการปฏิเสธหรือตอบสนองต่อข่าวสารที่ตนได้รับ

-ขั้นมีความสนใจ (Interest Stage) หมายถึง เมื่อบุคคลได้รับรู้ข่าวสารที่ได้รับสอดคล้องกับความคิดเดิมของตน หรือ เป็นข้อมูลที่ตนกำลังสนใจและเป็นประโยชน์ต่อตนอยู่ในขณะนั้น ข้อมูลดังกล่าวจะได้รับความสนใจเป็นพิเศษ

-ขั้นเข้าใจ (Comprehensive Stage) หมายถึง การที่บุคคลให้ความสนใจต่อข่าวสารที่ตนได้รับมา และ มีความต้องการศึกษาข่าวสารนั้นๆ เพื่อสนับสนุนให้เกิดความเข้าใจมากยิ่งขึ้นกับสิ่งที่ตนมีอยู่แล้ว และสิ่งที่ตนได้รับมาศึกษาจนเข้าใจแล้วในที่สุดจะเกิดการยอมรับในสิ่งที่ตนได้รับมามากยิ่งขึ้น

-ขั้นพฤติกรรม (Behavioral Stage) การที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งได้มีโอกาสบริโภค หรือ ได้รับบริการในสิ่งที่ตนได้รับรู้มา และในที่สุดก็เกิดการยอมรับ

1.5 แนวคิดการประเมินคุณค่าในภาพยนตร์

การตัดสินใจคุณค่า หลักการวิจารณ์ศิลปะ 6 ประการหลักการวิพากษ์วิจารณ์งานศิลปะซึ่งมี 6 หลักซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วสามารถนำมาใช้เพื่อการตัดสินใจคุณค่าภาพยนตร์ โดยการมองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง (พระยานุমানราชชน) อธิบายหลักการวิพากษ์วิจารณ์

งานศิลปะชุดนี้ เป็นหลักที่ชาวตะวันตกใช้เป็นแนวทางในการวินิจฉัยคุณค่า โดยไม่ได้เจาะจงว่าเป็นศิลปะประเภทใด หลักทั้ง 6 ประการ ได้แก่

1. ความคิดที่นึกเห็นเป็นมโนภาพ (Conception)
2. ความสะเทือนใจ (Emotion)
3. การแสดงออก (Expression)
4. องค์ประกอบ (Composition)
5. ท่วงทีที่แสดงออก (Style)
6. เทคนิค (Technic)

โดยเมื่อนำหลักทั้ง 6 ประการมาพิจารณาเทียบกับภาพยนตร์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

ประการที่ 1 แนวคิด แนวคิดอาจปรากฏอยู่ในเรื่อง (Story) โครงเรื่อง (Plot) ประเด็นเรื่อง (Subject matter) หรือ แก่นเรื่อง (Theme) หรือ อาจกล่าวได้ว่าปรากฏอยู่ในบทภาพยนตร์ในการตัดสินใจคุณค่าก็พิจารณาว่าเรื่อง โครงเรื่อง ประเด็นเรื่อง แก่นเรื่อง มีลักษณะแปลกใหม่ หรือไม่

ประการที่ 2 อารมณ์สะเทือนใจ อารมณ์สะเทือนใจเป็นผลของการสร้างร่วมกันของผู้เขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับ และ ผู้สร้างงานด้านอื่นที่จะทำให้คนดูภาพยนตร์เกิดอารมณ์สะเทือนใจ

ประการที่ 3 การแสดงออก อาจแสดงออกผ่านทางงานด้านภาพ (เช่น มุมกล้อง) การลำดับภาพ แสง สี และสถานที่ตลอดจนเทคนิคทางภาพ

ประการที่ 4 องค์ประกอบ องค์ประกอบคือ เอกภาพ หรือความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกัน ซึ่งผู้กำกับเป็นผู้กำหนดและควบคุม

ประการที่ 5 สไตส์ อาจรวมถึง สไตส์เหมือนจริง สไตส์เหนือจริง สไตส์เหมือนจริงใหม่ และครอบคลุมถึงสไตส์ เฉพาะตัวของผู้กำกับ

ประการที่ 6 เทคนิค ในทางภาพยนตร์ เทคนิคครอบคลุมตั้งแต่การเลือกใช้อุปกรณ์ถ่ายทำ การใช้เทคนิคปลีกย่อย เช่น การแบ่ง จอภาพ และการถ่ายทำเป็นขาวดำ (บางส่วน หรือทั้งหมด) ในส่วนนี้มีความเชื่อมโยงกับประการที่ 3 และ 5 คือการแสดงออกสไตส์บางเทคนิคอาจถูกใช้เพื่อแสดงออก และเมื่อใช้เทคนิคใดบ่อยๆ ย่อมกลายเป็นสไตส์เฉพาะตัว (กฤดา เกิดดี. 2559, ภาพยนตร์วิจารณ์)

1.6 ทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เพื่อที่จะเข้าใจภาพยนตร์จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้หรือ ทฤษฎี คำว่า “ทฤษฎี” หรือ theory มาจากคำภาษากรีก ที่ว่า theoria ที่หมายถึง “การมอง” “การดู” ในด้านหนึ่งทฤษฎี คือ ไฟฉายส่องความจริงนั้นก็หมายความว่า ทฤษฎีจะช่วยทำให้เรามองเห็น

แง่มุมต่างๆ ในภาพยนตร์ได้ชัดเจนแต่ในอีกด้านหนึ่ง “การมอง” ก็ผสมด้วยการ “หลอกหลวง” หรือ “การลวงตา” (Corrigan and White, 2009, P 459) การใช้ทฤษฎีในการวิเคราะห์ภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องตระหนักว่าทฤษฎีไม่สามารถที่จะส่องให้เห็นความจริงทั้งหมด ทฤษฎีหนึ่งจะส่องให้เห็นภาพยนตร์เพียงด้านหนึ่งในขณะที่ทฤษฎีอีกทฤษฎีหนึ่งก็จะส่องให้เห็นอีกด้านหนึ่ง ทฤษฎีจึงเป็นเพียงไฟฉายที่ส่องให้เห็นความจริงบางส่วนเสี้ยว และที่สำคัญกว่านั้น คือ ทฤษฎีหนึ่งทฤษฎีก็จะเป็นการให้คำอธิบายต่อเรื่องนั้นๆ ภายใต้มุมมองหนึ่งเท่านั้น หากเราเชื่อในทฤษฎีนั้นก็จะทำให้เราเห็นความจริงเฉพาะมุมนั้น และยอมปิดบังมุมมองอื่นๆ ออกไปปรากฏการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับการชมภาพยนตร์ที่ผู้ชมเองก็ต้องตระหนักว่าภาพที่ปรากฏบนจอขาวมิใช่เป็นภาพจริงทั้งหมดรวมถึงเป็นภาพที่คัดสรร และ ตัดทอนบางภาพออก ผู้ชมไม่สามารถมองเห็นทุกแง่มุมทั้งหมดได้แต่เป็นภาพที่ถูกกำหนดให้มอง แต่ถึงแม้ว่าทฤษฎีจะทำให้เห็นความเป็นจริงบางส่วนเสี้ยวก็ตามแต่ทฤษฎีก็ยังเป็นเครื่องมือที่ดียิ่งที่จะทำให้เข้าใจปรากฏการณ์ และการวิเคราะห์ภาพยนตร์ ทฤษฎีจึงเปรียบได้กับ “แว่นตา” ที่จะมองเห็นภาพยนตร์ได้คมชัดการใช้ทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ย่อมต้องตระหนักถึงคุณูปการ และข้อจำกัดของทฤษฎีด้วยเนื่องจากศาสตร์ด้านภาพยนตร์ผ่านร้อนผ่านหนาวมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานมากกว่า 100 ปี ทำให้ในโลกของวิชาการภาพยนตร์จะใช้ทฤษฎีที่หลากหลายในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ สำหรับในที่นี้จะจัดกลุ่มทฤษฎีที่เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ด้วยกันตามระดับของการวิเคราะห์

กลุ่มแรก กลุ่มทฤษฎีตัวบท หรือ การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) จะสนใจในการศึกษาตัวบท หรือการวิเคราะห์เฉพาะเนื้อหา และรูปแบบภายในภาพยนตร์เท่านั้น และมักจะมองภาพยนตร์ในฐานะศิลปะ

กลุ่มที่สอง กลุ่มทฤษฎีบริบท หรือ การวิเคราะห์บริบท (Contextual analysis) จะให้ความสนใจบริบทที่แวดล้อมภาพยนตร์ โดยขยายจากการมองแต่ด้านตัวบทสู่บริบท ทั้ง ด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมรวมถึงการมองแบบคู่ขนานคือการศึกษาตัวบท และบริบทคู่กัน ดังสำนัก genre และ auteur

กลุ่มที่สาม กลุ่มทฤษฎีผู้รับสาร หรือ การวิเคราะห์ผู้รับสาร (audience analysis) จะให้ความสนใจผู้รับสารในการรับชมภาพยนตร์ (อนึ่ง ยังคงมีทฤษฎีอื่นๆ อีกที่ผู้เขียนมิได้นำมารวมในที่นี้ ด้วยข้อจำกัดของเวลา พื้นที่ และปริมาณของทฤษฎีการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่มีจำนวนมาก ซึ่งจะนำเสนอในโอกาสต่อไป)

การจำแนกออกเป็นกลุ่มทฤษฎีสี่กลุ่มนี้เป็นกรจำแนกตามแนวทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่นิยม และการพัฒนาการของทฤษฎี แต่ในโลกความเป็นจริงการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไม่

อาจแยกใช้ทฤษฎีแต่ละอันโดยเด็ดขาด แต่สามารถใช้การวิเคราะห์ทั้งสามกลุ่มทฤษฎีไปในครั้งเดียวกันได้ ตัวอย่างการวิเคราะห์สตรีนิยม (Feminism) สามารถตั้งแนวทางการวิเคราะห์ที่ควบคู่กับบริบทและผู้รับสารไปในคราวเดียวกัน หรือแม้กระทั่งการวิเคราะห์รูปแบบนิยมที่อยู่ในกลุ่มทฤษฎีตัวบทก็ยังเป็นรากฐานของการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของสำนักมาร์กซิสต์ในกลุ่มทฤษฎีบริบท รายละเอียดของแต่ละกลุ่มทฤษฎี มีดังต่อไปนี้

1. กลุ่มทฤษฎีตัวบท (การวิเคราะห์ตัวบท textual analysis)

กลุ่มทฤษฎีตัวบทเป็นทฤษฎีที่ถือกำเนิดขึ้นในยุคแรกๆของภาพยนตร์ นับตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ทฤษฎีในกลุ่มนี้ให้ความสนใจการวิเคราะห์ “ตัวบท” หรือ การวิเคราะห์ตัวภาพยนตร์รากฐานสำคัญของทฤษฎีกลุ่มนี้คือแนวคิด “ศิลปะ” โดยมองว่าภาพยนตร์คือ “ศิลปะ” แขนงหนึ่งไม่ต่างไปจากศิลปะที่ผ่านมานในอดีต 6 แขนง คือ นาฏกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ดนตรี และวรรณกรรม แต่กว่าที่จะก้าวมาเป็นศิลปะได้นั้นภาพยนตร์ก็ต้องพิสูจน์คุณสมบัติด้วยการยกระดับตนเองให้ไม่เพียงแต่การถ่ายภาพการแสดงละครเวที แต่ต้องพัฒนาเทคนิคในการเล่าเรื่องด้วยภาพ และเสียงเพื่อให้กลายเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ในระยะแรกจะมุ่งให้ความสนใจต่อ “รูปแบบ” (form) หรือ โครงสร้างภายในและการเรียงตัวของโครงสร้าง ดังกล่าวในภาพยนตร์ หรือที่เรียกว่า Formalism หรือ “รูปแบบนิยม” เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวทางศิลปะอีกแบบหนึ่ง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มักจะสนใจรูปแบบการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์โดยไม่ได้สนใจบริบท

1.1 การวิเคราะห์รูปแบบของภาพยนตร์ในแนวทาง Formalism ในด้านหนึ่งได้รับอิทธิพลจากสำนักวรรณกรรมที่สนใจปัจจัยภายในของภาพยนตร์ หรือ ตรรกะของโครงสร้างภายในตัวบท (internal logic) เช่น โครงเรื่อง ความคิด ตัวแสดง ฉาก และองค์ประกอบต่างๆ โดยเชื่อว่าความหมายเกิดมาจากการเรียงตัวขององค์ประกอบดังกล่าว เมื่อนำมาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์ การวิเคราะห์ภาพยนตร์ก็จะก้าวไปสู่ “ภาษาหนัง” ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ และการเรียงตัวขององค์ประกอบนั้นๆ เช่น ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวของกล้อง แสง สี และการตัดต่อ

Giannetti (อ้างถึงใน ประวิทย์ แต่งอักษร, 2548, หน้า 98) ขยายความว่า ศิลปะภาพยนตร์ถือกำเนิดได้เนื่องจากภาพยนตร์ไม่สามารถถ่ายทอดภาพได้เหมือนกับความเป็นจริงที่เรามองเห็นทุกวัน ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ เช่น ลักษณะภาพที่เป็นสองมิติ การมีกรอบภาพ และการจัดการกับความต่อเนื่องด้านเวลาและสถานที่ ด้วยการสร้าง “ภาษาหนัง” เพื่อสร้างโลกจำเพาะที่คล้ายคลึงกับโลกความเป็นจริง

สำหรับในที่นี้ “ภาษาหนัง” สามารถจำแนกโดยสังเขป คือ ขนาดภาพมุมกล้อง แสงเงา สี กรอบภาพ และการเคลื่อนไหว (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551; Mercado, 2011) ดังนี้

-การกำหนดขนาดภาพ (film size) มีหลายระดับ ได้แก่ ภาพระยะใกล้ (close up) เป็นภาพในระดับอกถึงใบหน้าเพื่อเน้นความรู้สึกใกล้ชิด หรือ การเน้นจุดสนใจ หากใกล้กว่านั้น เช่น ใบหน้า หรือ ดวงตาก็จะเรียกว่าระยะใกล้มาก (extreme close up) ภาพระยะปานกลาง (medium shot) เป็นภาพระยะหัวเข่าถึงใบหน้า ภาพข้ามหัวไหล่ (over the shoulder shot) เป็นภาพที่ถ่ายบุคคลสนทนา โดยถ่ายข้ามจาก หัวไหล่บุคคลคนหนึ่งให้เห็นใบหน้าของคู่สนทนา เพื่อสื่อความหมายของการที่ผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์การสนทนาของตัวละคร สองคนภาพเต็มตัว (full shot) เพื่อเห็นขนาดบุคคล ซึ่งในช่วงแรก ของการผลิตภาพยนตร์มักจะมีภาพระยะนี้ระยะเดียว และระยะไกล หรือไกลมาก (long shot/extreme long shot) เพื่อเน้นความยิ่งใหญ่ หรือการให้เห็นบรรยากาศของตัวละครกับสถานที่ ภาพระยะดังกล่าว มักจะเป็นภาพเปิดของภาพยนตร์ โดยมีชื่อเรียกว่า establishing shot

-การใช้มุมกล้อง (angle) จำแนกเป็นมุมสูงเพื่อทำให้ เห็นเสมือนการมองจากเบื้องบนหรือพระผู้เป็นเจ้าทำให้วัตถุที่ถ่ายทำมีลักษณะอ่อนด้อย มุมระดับสายตาเป็นการถ่ายทำด้วยการตั้งกล้องระดับสายตาของผู้ชมทำให้รู้สึกถึงความเท่าเทียมกันของผู้ดูต่อเนื้อหาที่ได้ชม ส่วนมุมต่ำคือทิศทางตรงกันข้ามกับมุมสูงเพื่อฉายให้เห็นความยิ่งใหญ่ของตัวละคร หรือ วัตถุ

-การเพิ่มความลึกของวัตถุในภาพด้วยการใช้แสง และ เงาเพื่อลดความเป็นสองมิติของภาพยนตร์อันทำให้เกิดความสมจริง โดยเฉพาะในยุคของภาพยนตร์ขาวดำ ส่วนในด้านของการใช้แสงอาจจำแนกได้ตามรูปแบบการจัดแสงคือ high key หรือการจัดแสงที่เน้นความสว่างของแสง และเงาที่สมดุลในทางกลับกัน low key เป็นการจัดแสงให้เห็นเงาตัดกันชัดเจน ซึ่งมักจะพบในภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อความหมายของอารมณ์โศกเศร้าที่เด่นชัด หรือภาพยนตร์ตระกูลผี สืบสวน และฟิล์ม noir (Film Noir)

-การให้สีเพื่อสื่อความหมาย และปลุกอารมณ์ความรู้สึก เช่น สีแดงคือความร้อนแรง สีฟ้าคือความสดใส หรือในบางวัฒนธรรมอาจหมายถึง ความทุกข์ระทมหนึ่งในยุคแรก ๆ ของการผลิตภาพยนตร์การใช้สีจะสื่อความหมายถึงความไม่จริง หรือ ฉากในจินตนาการส่วนฉากชีวิตประจำวันจะใช้สีขาวดำ เพราะในยุคแรกมีความเชื่อว่าหากเติมสีสั้นให้กับภาพยนตร์มากเกินไปจะลดทอนศิลปะของภาพยนตร์ (ไม่ต่างไปจากเสียงที่ระยะแรกถูกมองในด้านลบว่าทำลายศิลปะของภาพยนตร์) (Turner, 1999: 39) แต่หลังจากการถือกำเนิดของโทรทัศน์ ภาพยนตร์สีก็เติบโตขึ้นเพื่อแข่งขันกับโทรทัศน์

-การกำหนดกรอบภาพมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้ชมจ้องมองในจุดที่ต้องการจำกัดวิธีการดู และมุมมองของผู้ชมการตัดสิ่งที่ไม่ต้องการนำเสนอออกไป รวมถึงการบังคับไม่ให้วัตถุอยู่น่ากล้องมากเกินไปเพราะจะทำให้วัตถุใหญ่เกินจริง หรือในทางกลับกันก็อาจวางไว้น่ากล้องเพื่อเน้นความหมาย

-การเคลื่อนกล้อง (Camera movement) หรือ การเคลื่อนไหวของกล้องเพื่อสื่อความหมาย อาทิการ pan หรือการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาโดยกล้องอยู่กับที่เพื่อเปิดเผยความหมายบางประการให้กับผู้ชม และเสมือนสายตาของตัวละครที่กำลังมองไปซ้าย หรือขวาใกล้เคียงกับการ tilt หรือการเคลื่อนกล้องแนวตั้งโดยกล้องอยู่กับที่เพียงแต่จะต่างกันตรงทิศทางแนวตั้ง และแนวนอน นอกจากนี้การเคลื่อนกล้องยังอาจใช้อุปกรณ์คือ dolly เพื่อทำให้กล้องเคลื่อนไปพร้อมกับอุปกรณ์ดังกล่าวอันได้ภาพของการติดตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร และหากต้องการความรู้สึกตื่นเต้นก็จะใช้อุปกรณ์เสริม คือ hand held ทำให้ได้ภาพสั่นไหวคล้ายกับการวิ่งตามตัวละคร

ดังนั้น ภาษาหนังจึงทำให้ภาพยนตร์มิใช่เป็นเพียงการถ่ายทำสิ่งที่เห็นเท่านั้น แต่เป็นการแปลงสิ่งที่เห็นด้วยการใช้ศิลปะของภาพยนตร์ และกลายเป็นภาพเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกตามจินตนาการของผู้ผลิตภาพยนตร์

จากภาษานี้ดังกล่าวกระตุ้นให้เกิดข้อสังเกตของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ว่า ภาษานี้หน้าจะมีความสัมพันธ์กับจิตวิทยาผู้ชม (Hugo Musterburg 1916 อ้างถึงใน จำเจริญลักษณ์ ธาระวังน้อย, 2548, หน้า 50-52) เป็นนักปรัชญา และจิตวิทยาชาวเยอรมันคนแรกๆ ที่ชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของผู้ชมในระยะแรกสื่อภาพยนตร์อาจเป็นเพียงการถ่ายภาพเคลื่อนไหว และดูเหมือนเพียงการถ่ายภาพละครเวที แต่ต่อมาภาพยนตร์ก็พัฒนาเป็นศิลปะด้วยการเล่าเรื่องด้วยภาพ และเสียงเพื่อทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้สร้างต้องการ ทั้งนี้ในทัศนะของ Musterburg ภาพยนตร์ทำได้สำเร็จก็เนื่องจากการคำนึงถึงจิตวิทยาของผู้ชม กล่าวคือภาพที่เห็นเคลื่อนไหวในจอภาพยนตร์นั้น แท้จริงแล้วในโลกความจริงผู้ชมเห็นภาพความเคลื่อนไหวเพราะการเห็นภาพติดตา (persistent of vision) หรือการที่จิตใจของมนุษย์ได้สร้างการมองเห็นภาพติดตาต่างๆ ที่ภาพจริงมิได้เคลื่อนไหว

ยิ่งไปกว่านั้นผู้ชมเองก็จะรับรู้เรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยจิตใจสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์จึงมิใช่ของจริงแต่เป็นภาพในจิตใจของมนุษย์ที่คิดว่าจริง ด้วยมิติจิตวิทยาของผู้ชมดังกล่าว ผู้สร้างจึงได้พัฒนาเทคนิค หรือ ภาษาหนังเพื่อที่จะควบคุม และโน้มน้าวจิตใจของผู้ชมให้รู้สึกได้ว่าภาพที่เห็นบนจอมีลักษณะที่สมจริง เช่น การกำหนดการมองของผู้ชมให้มองเฉพาะจอขาว และกำหนดระยะภาพในขนาดใกล้ไกล เพื่อทำให้ผู้ชมติดตามในเนื้อหาที่ผู้ผลิตมุ่งเน้นมากกว่าการปล่อยให้

ผู้ชมได้ชมเองตามธรรมชาติเช่นละครเวที Rudolf Anheim นักจิตวิทยาชาวเยอรมันในช่วงทศวรรษที่ 1930 ในหนังสือ Film as Art (1932) ได้ยกตัวอย่างให้เห็นเพิ่มเติมว่าภาพของภาชนะที่เห็นในกล้องจะแตกต่างไปจากการเห็นด้วยตาตนเอง เพราะจะมีขนาดภาพและมุมมองที่ผู้สร้างกำหนดขึ้น

ส่วนสำคัญของการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้านรูปแบบอีกประการหนึ่งก็คือ การลำดับภาพหรือตัดต่อภาพ (editing) เพื่อ การเล่าเรื่องหากย้อนกลับไปในยุคแรกของการถือกำเนิดภาพยนตร์ในปลายศตวรรษที่ 19 ภาพยนตร์ของ Lumiere ฉายภาพคนงานเดิน ออก Worker Leaving the Lumière Factory (1895) เป็นเพียงการตั้งกล้องถ่ายภาพคนงานกำลังเดินออกจากโรงงานของตนเท่านั้นไม่มีการเล่าเรื่องไม่มีการใช้ภาษาหนัง แต่ต่อมาไม่นานนักผลิตภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ George Melies ก็กลายเป็นผู้เริ่มต้นภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่อง และเริ่มใช้เทคนิคการตัดต่อ ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1902) ด้วยการพัฒนาการย่อระยะเวลา และสถานที่ในภาพยนตร์ ซึ่งในอดีตที่ผ่านมาการบันทึกภาพยนตร์มักจะใช้ระยะเวลาจริง แต่สำหรับ Melies กลับใช้เทคนิคการตัดต่อภาพด้วยการหยุดภาพ และถ่ายภาพใหม่ จนทำให้สามารถผนวกภาพแรกกับภาพที่สองที่แม้ไม่ได้ถ่ายทำในเวลา และพื้นที่เดียวกันแตเมื่อนำมาเรียงต่อกันกลับยังคงทำให้คนดูมีจินตนาการว่าเหตุการณ์ทั้งสองนั้นมีความสัมพันธ์ในเชิงเวลา และพื้นที่ เช่น ฉากคนถอดหัว การหายตัว และปรากฏตัวขึ้นมาใหม่ อย่างไรก็ตามแนวทางดังกล่าวก็ยังถูกมองว่านักทำหนังยุคนี้เป็นเพียง “นักมายากล” เท่านั้น แต่ยังไม่เป็นศิลปินเพราะยังมิได้ใช้ประโยชน์จากเทคนิคนี้เพื่อการเล่าเรื่องอย่างสมบูรณ์

ในช่วงเวลาถัดมาไม่นานภาพยนตร์เรื่อง The Great Train Robbery (1903) โดย Edwin S. Porter ก็ถือกำเนิดขึ้นมา และกลายเป็นหนังเรื่องแรกที่อาจกล่าวได้ว่า เริ่มมีศิลปะของการเล่าเรื่องที่แท้จริง ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องราวของโจรปล้นรถไฟ ผู้กำกับภาพยนตร์ได้ใช้ภาษาหนัง การใช้ภาพ การจัดฉาก และที่สำคัญก็คือ การตัดต่อภาพ ทำให้สามารถย่อระยะเวลา และพื้นที่จากฉากปล้นรถไฟตัดไปสู่ฉากอื่นๆ ได้ต่อมาใน ค.ศ. 1915 นักทำหนังในนาม D.W. Griffith ก็ผลิตภาพยนตร์ เรื่อง Birth of a Nation สร้างผลกระทบต่อผู้ชมอย่างสูงโดยเฉพาะมิติเชิงภาพ เช่น ขนาดภาพ เพื่อสื่อความหมายมากกว่าการใช้ภาพเต็มตัวอย่างเดียว (full shot) เช่น ภาพระยะใกล้ สื่อความหมายถึงความใกล้ชิด ระยะไกลเพื่อสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์กับพื้นที่ทำให้นักวิชาการเริ่มผลิตหนังสือที่ยืนยันให้เห็นว่าภาพยนตร์เป็นเสมือนศิลปะแขนงที่เจิดจ้าที่ Ricciotto Canadu ในหนังสือเรื่อง The Birth of the Sixth Art (1911) และ Vachel Lidsay ในหนังสือเรื่อง The Art of the Moving Picture (1915) ทั้งสองเห็นพ้องว่าภาพยนตร์ เป็นเสมือนศิลปะแขนงที่

เจ็ด (ในช่วงแรก Canadu ชี้ว่า ศิลปะเดิมมีแค่ 5 แขนง คือ สถาปัตยกรรม ประติมากรรม จิตรกรรม ดนตรี วรรณกรรม และภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงใหม่ ทำให้หนังสือเล่มแรกของเขาใช้ชื่อว่า กำเนิดของศิลปะแขนงที่หก แต่ต่อมาในช่วงหลังจึงเพิ่มนาฏกรรมเข้าไป จึงทำให้ภาพยนตร์ กลายเป็นศิลปะแขนงที่เจ็ด) เป็นศิลปะชั้นสูง และส่งผลต่อมาในการยกระดับแวดวงภาพยนตร์ (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2548 : 50; Turner, 1999)

การพัฒนาเทคนิคการเล่าเรื่องโดยเฉพาะการตัดต่อยังคงสืบต่อมา และพัฒนาในระดับสูง โดยนักผลิตภาพยนตร์ในแถบยุโรปที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐนั้นก็คือ สหภาพโซเวียต ซึ่งตั้งสถาบันผลิต นักทำหนังชื่อ State Film School ก็ได้เรียนรู้การผลิตภาพยนตร์ของนักทำหนังยุคแรก เช่น D.W. Griffith และหนึ่งในผลผลิต ก็คือ Sergei Eisenstein งานของเขาให้ความสนใจศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จะมีเอกลักษณ์ด้วยการเรียงช็อต (shot) หรือ ภาพที่หนึ่งกับสอง สาม และสี่มาเรียงต่อกัน (juxtaposition) ซึ่งต่างไปจากศิลปะแขนงอื่นๆ เช่น นักดนตรีจะเรียงเสียงให้ เกิดความหมาย นักเขียนจะเรียงตัวอักษร เป็นเรื่องราว นักวาดภาพจะเรียงเส้นและสีให้กลายเป็น ภาพ Eisenstein ชี้ว่าการเรียงช็อตทำให้เกิดเรื่องราวและทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาโดยที่ภาพทั้งหมด อาจไม่มีความสอดคล้อง หรือ เกี่ยวโยงกันใดๆ แต่กลับได้ความหมายใหม่ เช่น การเรียงภาพ 4 ภาพนี้ ภาพของผู้ชายคนหนึ่ง ภาพของอาหาร ภาพของคนตาย และภาพของเด็กหญิง เมื่อนำมา เรียงต่อกันทำให้เกิดความหมายใหม่ที่ว่าคนเห็นอาหารแล้วรู้สึกหิว และคิดถึงแม่ที่เคยทำอาหารให้ และคิดถึงลูกสาวของตนทุกๆ ที่ภาพทั้งหมดไม่เกี่ยวเนื่องกัน ถ่ายทำคนละเวลา และ สถานที่ แต่ กลับเกิดความหมายได้ เทคนิคดังกล่าวเรียกว่า Soviet montage

กล่าวโดยสรุปการวิเคราะห์แนวทาง Formalism จะให้ความสนใจกับตัวบทโดยเน้น รูปแบบขององค์ประกอบภาพยนตร์ คือ ภาษาหนัง เพื่อพิจารณาว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการสื่อ ความหมายของภาพยนตร์อย่างไรโดยจุดเน้นก็คือการมองว่าผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์ความหมาย ได้ตามที่ตนต้องการซึ่งจะสอดคล้องกับสกุลศิลปะแนว Expressionism ที่ศิลปินจะแสดงออกถึง ความรู้สึกด้วยการสื่อความหมาย ด้วยรูปทรงต่างๆ ให้มีลักษณะเป็นจริง และในกรณีของศิลปิน ภาพยนตร์ก็จะใช้ภาษาหนังดังที่กล่าวไปแล้วแสดงความรู้สึกของตนออกมาเพื่อการกระตุ้น อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ศิลปินสกุลนี้เติบโตอย่างเด่นชัด ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 เช่น German Expressionism ภาพยนตร์ก้าวหน้าของฝรั่งเศส (The French Avant-Garde) และ Soviet Formalism (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2548, หน้า 65)

1.2 ในทางตรงกันข้ามในช่วงหลังของทศวรรษที่ 1940 เป็นต้นมา โดยเฉพาะหลัง สงครามโลกครั้งที่สอง กลับเกิดแนวทางการวิเคราะห์ตัวบทอีกแนวทางหนึ่งก็คือ Realism หรือ

สัญนิยมต่างๆ ที่ก่อนหน้านี้ภาพยนตร์แนวนี้กำเนิดขึ้นในยุคแรกของการถือกำเนิดของภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ของ Lumiere ที่มักจะถ่ายทำจากสถานที่จริง แนวคิดดังกล่าววางอยู่บนฐานคิดที่ว่าภาพยนตร์ควรจะบันทึกโลกจริงที่ปรากฏ ทว่าภาพยนตร์แนว Formalism กลับมีอิทธิพลสูงจนยึดพื้นที่ของการผลิตภาพยนตร์แทบทั้งหมด และ เมื่อก้าวถึง Realism ก็จะถูกมองว่าเป็นบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์สารคดีเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ในทศวรรษที่ 1940 ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองก็เกิดการหันไปสู่แนวคิดของ Realism อีกครั้ง เพราะในยุคดังกล่าวเริ่มตั้งคำถามว่าศิลปะที่ผ่านมามักจะมุ่งเน้นการนำเสนอเรื่องราวประโลมโลกของคนชั้นสูง มีลักษณะไม่สมจริง พร้อมทั้งเสนอให้ภาพยนตร์ควรจะเผยให้เห็นชีวิตของผู้คนจริงๆ หรือ คนธรรมดา ถ่ายทำในพื้นที่จริงตัดต่อน้อยนำเสนออย่างเรียบง่าย ภาพยนตร์จึงจะเป็นศิลปะที่แท้จริง ดังเช่นใน ทศวรรษที่ 1940 ประเทศอิตาลีก็ผลิตภาพยนตร์แนวทางการดังกล่าวโดย เรียกว่า Italian Neorealism หรือ อิตาลีเลียนสัญนิยมใหม่ ภาพยนตร์กลุ่มนี้จะมุ่งเน้นการเล่าเรื่องโดยไม่มีฉากเสริมแต่ง ไม่ใช้นักแสดงอาชีพ บันทึกภาพในสิ่งที่เป็นอยู่ นอกจากในมิติเชิงศิลปะแล้ว อีกส่วนหนึ่ง มาจากบรรยากาศหลังสงครามที่ขาดแคลนฟิล์ม และสภาพของสังคมที่เป็นจริงทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ถ่ายทำในสิ่งที่เป็นอยู่ และมีแนวโน้มการวิจารณ์สังคมอันเป็นผลจากการเมืองการปกครอง (กฤษดา เกียรติ 2548, หน้า 186-189) ภาพยนตร์ของอิตาลีเลียนสัญนิยมใหม่ ส่งผลต่อการผลิตภาพยนตร์แนวสัญนิยมในฝรั่งเศส และทั่วโลกในระยะเวลาต่อมา ในกรณีไทย เช่น ภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล (เช่น ทองพูน โคกโพธิ์ ราษฎรเต็มขั้น เทพธิดาโรงแรม คนเลี้ยงช้าง เสียตาย) สำหรับประเทศฝรั่งเศส กลุ่มที่สนใจผลิตภาพยนตร์แนวสัญนิยม คือ กลุ่มคลื่นลูกใหม่ของฝรั่งเศส (The French New Wave) และในประเทศสหภาพโซเวียต ก็พัฒนาสู่ภาพยนตร์แนวสังคมนิยม (Socialist realism) มุ่งเน้นการใช้ศิลปะภาพยนตร์เพื่อพัฒนาสังคมให้บุคคลมีความเท่าเทียมกันมากกว่าการใช้เพื่อการค้าอันจะถือเป็นศิลปะที่แท้ (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2548, หน้า 71-75)

นักวิชาการคนสำคัญในสำนักนี้ก็คือ Andre Bazin ชาวฝรั่งเศสหนึ่งในกลุ่ม The French New Wave ซึ่งผลิตวารสารใน ค.ศ. 1951 ชื่อ Cahiers du Cinema เขาไม่พอใจกับภาพยนตร์ที่สร้างกันในยุคสงครามที่มีพล็อตเรื่องมากตลกแต่งประดับประดาอย่างหรูหรา แสดงอย่างไม่เป็นธรรมชาติ และดูไร้ซึ่งศิลปะในทัศนะของเขาภาพยนตร์ควรที่จะเป็นเครื่องมือสำรวจ และบันทึกภาพความเป็นจริงโดยไม่มีฉากปรุงแต่ง (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, 2548, หน้า 73) หากภาพถ่ายได้รับการแต่งเติมดัดแปลงก็จะทำให้ผิดไป และไม่เกิดแรงกระตุ้นทางจิตวิทยาแก่ผู้ชม (บรรจง โกศลวัฒน์, 2548, หน้า 164-165) อีกทั้งเห็นต่างจาก Eisenstein ในเรื่อง Soviet montage ว่าภาพยนตร์ไม่ควรมีการตัดต่อในลักษณะ montage เพราะเป็นการควบคุมความคิด

คนดูภาพยนตร์ไม่ควรจะถูกแทรกแซง และควรให้ผู้ชมได้เฝ้าสังเกตการณ์ในเฟรม (frame) อย่างละเอียด และตีความตามที่ตนต้องการ ด้วยเหตุนี้สิ่งที่ Bazin จึงให้ความสนใจต่อการจัดการสิ่งที่อยู่ในเฟรมมากกว่า (Turner 1999: 42)

จากข้อสังเกตของ Bazin ที่ไม่เน้นการตัดต่อแต่ให้ความสนใจต่อเฟรมทำให้เกิดการให้ความสนใจต่อการจัดองค์ประกอบของภาพ (mise-en-scene) ซึ่งเป็นภาษาฝรั่งเศส มาจากศาสตร์การละคร หมายถึงการจัดวางไว้บนเวที แต่เมื่อนำมาประยุกต์กับภาพยนตร์จะ หมายถึงการจัดภาพที่เห็นต่อหน้ากล้องในหนึ่งช็อต (shot) ของภาพยนตร์เพื่อที่จะสื่อความหมาย แนวทางดังกล่าวจะให้ความสนใจว่าภายในช็อตของภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถที่จะสื่อความหมายได้โดยองค์ประกอบของภาพ ทั้งขนาดภาพ ตัวละคร แสง สี อุปกรณ์ ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ฉาก ฯลฯ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551, หน้า 102-104)

การมุ่งเน้นการจัดองค์ประกอบของภาพทำให้นักวิชาการบางท่านยังมองว่า Bazin ก็คือ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่เป็น Formalism หรือ รูปแบบนิยมด้วย เพราะให้ความสนใจรูปแบบลีลา ความหมายในภาพยนตร์ (อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2548, หน้า 171) แต่จุดที่ต่างกัน ที่ทำให้ Bazin เป็นนักวิจารณ์ในกลุ่ม Realism ที่อาจพอเห็นได้ก็คือ แม้จะมีการจัดองค์ประกอบของภาพ แต่ก็มิได้มีเป้าหมายเพื่อการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของศิลปิน และการสร้างภาพลวงตาแก่ผู้ชม ดังกลุ่ม Formalism ที่ระบุไว้ Bazin กลับใช้การจัดองค์ประกอบของภาพเพื่อศิลปะของการเน้นความจริง (Turner, 1999: 42) (อย่างไรก็ดีในปัจจุบันการจัดองค์ประกอบของภาพก็ยังสามารถใช้ในกรณีของการวิเคราะห์ในสำนัก Formalism รวมถึงการใช้เป็นเครื่องมือของสำนักมาร์กซิสต์อีกด้วย เพียงแต่เป้าหมายของการใช้จะต่างกันไป คือ สำนัก Formalism จะมุ่งเน้นศิลปะการแสดงออกถึงการสื่อความหมายของผู้กำกับภาพยนตร์ สำนัก Realism จะมุ่งเน้นศิลปะการสร้างความจริง และสำนัก Marxism จะไม่สนใจเรื่องศิลปะแต่กลับพิจารณาถึงการถูกกำหนดความหมายจากสังคม และวัฒนธรรมผ่านรูปแบบของภาพยนตร์ที่เป็นพื้นที่ชุกชอนอุดมการณ์)

โดยสรุปสำนัก Realism มีฐานคิดที่ว่าภาพยนตร์น่าจะเป็นศิลปะของความจริง หรือ ความสมจริงมากกว่าการแสดงออก และ สร้างสรรค์ของผู้กำกับดังสำนัก Formalism สำนัก Realism มองภาพยนตร์ว่าต้องถ่ายทอดความจริงด้วยการบันทึกภาพบนพื้นที่จริง บันทึกโดยอัตโนมัติไม่ใช้มุกกล้องตัวละครก็มักจะเป็นตัวจริง ไม่ค่อยเน้นการตัดต่อ และเนื้อหามักจะนำเสนอชีวิตประจำวัน การเมือง และปัญหาสังคม อย่างไรก็ตามในช่วงหลังแนวคิดดังกล่าวก็ถูกนักคิดสำนักมาร์กซิสต์ตั้งคำถามว่าภาพยนตร์ตระกูลสังคมนิยมจะนำเสนอความเป็นจริง และสะท้อนภาพของสังคม

(reflection) ที่เป็นจริงทั้งหมดได้ หรือ พร้อมทั้งนำเสนอให้เห็นในมุมมองกันข้ามว่าภาพยนตร์อาจเป็นพื้นที่ของการประกอบสร้างความจริงเสียมากกว่า

2. กลุ่มทฤษฎีบริบท (การวิเคราะห์บริบท contextual analysis)

ในขณะที่การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในกลุ่มแรก หรือตัวบทมักจะมุ่งเน้นการวิเคราะห์เฉพาะตัวบท และอยู่บนพื้นฐานของศิลปะ แต่สำหรับในกลุ่มนี้การวิเคราะห์ภาพยนตร์จะขยายไปสู่การวิเคราะห์บริบทภาพยนตร์ โดยอาจเปรียบได้ว่าเป็นการวิเคราะห์ป่าแทนที่จะวิเคราะห์เพียงแค่อันไม้ต้นเดียว (Andrew Sarris อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2548, หน้า 79) การวิเคราะห์บริบทมักจะได้รับความนิยมในหมู่นักวิชาการในด้านอื่นๆ นับตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 1970 ไม่ว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ เศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม อันทำให้ศาสตร์ด้านภาพยนตร์มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ หรือการเชื่อมร้อยกับศาสตร์ด้านอื่นมากขึ้น ไม่ได้ผูกขาดเฉพาะนักวิชาการด้านภาพยนตร์แต่เพียงอย่างเดียว อีกทั้งทำให้การก่อร่างสร้างวิชาการด้านภาพยนตร์ศึกษา (Film studies) เข้มข้นขึ้น

เนื่องด้วยการวิเคราะห์บริบทมีจำนวนมาก สำหรับในที่นี้จะพิจารณาใน 3 ด้าน คือ การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ และปัจจัยเศรษฐกิจ การศึกษาการประกอบสร้างความหมายและอุดมการณ์ในภาพยนตร์ ตามสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมศึกษา และการศึกษากลุ่มภาพยนตร์ ตามสำนัก genre และ auteur รายละเอียดดังนี้

2.1 กลุ่มแรก การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และปัจจัยเศรษฐกิจ การศึกษาทั้งสองด้านนี้ จะพิจารณาถึงบริบทด้านประวัติศาสตร์ และปัจจัยด้านเศรษฐกิจที่ส่งผลต่อภาพยนตร์

ในขณะที่ด้านแรก มักจะเป็นกลุ่มนักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ซึ่งสนใจการเปลี่ยนแปลงของประวัติศาสตร์สังคม รวมถึงประวัติศาสตร์ของการพัฒนาการด้านเทคโนโลยีภาพยนตร์จะมีผลต่อเนื้อหา และรูปแบบในภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น งานศึกษาเรื่อง “ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ไทย” ของโดม สุขวงศ์ (2533) แสดงให้เห็นการกำเนิดของภาพยนตร์ไทยอันนำเข้ามาจากต่างประเทศ และแพร่กระจายในหมู่คนชั้นสูง หลังจากนั้นจึงเข้าสู่ประชาชนทั่วไป โดยภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก ก็คือ “นางสาวสุวรรณ” (2466) ซึ่งผลิตโดยชาวต่างชาติ คือ Henry A. MacRae ต่อจากนั้น ภาพยนตร์ไทยที่ผลิตโดยคนไทย ก็กำเนิดขึ้นใน พ.ศ. 2470 โดยพี่น้องสกุลลลวสุวัต คือ “โชคสองชั้น” ภาพยนตร์ของไทยก็เริ่มพัฒนาจากสื่อไร้เสียงสู่สื่อมีเสียง และกลายเป็นอุตสาหกรรม ในยุคต่อมา ในทศวรรษที่ 2500 พร้อมๆ กับการถือกำเนิดของยุค ดาราคู่ขวัญ มิตร-เพชร ภาพยนตร์ไทยต้องปรับตัวอีกครั้งหลังการเสียชีวิตของมิตร ชัยบัญชา ใน พ.ศ. 2513 สูญุดของภาพยนตร์สะท้อนสังคม

และเมื่อก้าวสู่ช่วงทศวรรษที่ 2520 ภาพยนตร์ไทยขยายตัวขึ้นทั้งภาพยนตร์สะท้อนสังคม และ ภาพยนตร์แนวตลาด ส่วนหนึ่งมาจากผลของกำแพงภาษี จนกระทั่งในช่วงทศวรรษที่ 2530 ภาพยนตร์ไทยกลับเริ่มประสบปัญหาวิกฤติอันมาจากการเปลี่ยนแปลงของสภาพเศรษฐกิจ และการรुकืบของภาพยนตร์ต่างประเทศ ภาพยนตร์ที่อยู่รอดได้ก็คือภาพยนตร์ตลก ผี และ วิทยุร่น ทว่า ในทศวรรษที่ 2540 ภาพยนตร์ไทยก็กลับมารื้อฟื้นได้อีกครั้ง จนได้รับการยกย่องจากนานาชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สัตว์ประหลาด” (Tropical Malady) (กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หิน วิมาน, 2552) ในช่วงต้นทศวรรษที่ 2550 จักรวาล นิลธำรงค์ (2553) ก็เผยให้เห็นการเติบโตของ ภาพยนตร์ไทย ทั้งการได้รับการยอมรับในเวทีนานาชาติมากขึ้น ส่วนในเวทีไทยหนังตลาดยังคง ได้รับความนิยม แต่ก็ยังต้องฟันฝ่ากับวิกฤติการเมืองในประเทศ การสนับสนุน และการอุดหนุนจาก ภาครัฐไทยทั้งด้านการให้รางวัลการให้ทุน และพระราช บัญญัติภาพยนตร์ และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551

ส่วนด้านที่สองปัจจัยด้านเศรษฐกิจนักวิชาการที่ศึกษา มักจะเป็นนักวิชาการในกลุ่ม เศรษฐศาสตร์ และเศรษฐศาสตร์การเมือง (political economy) โดยจะให้ความสนใจว่ามิติเชิง เศรษฐกิจจะเป็นตัวแปรหลักที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการภาพยนตร์ 4 ระดับ คือ การผลิต (production) การแพร่กระจาย และการฉาย (distribution and exhibition) การส่งเสริมการขาย (promotion) และการบริโภคภาพยนตร์ (consumption) ภาพยนตร์ที่ผลิตในทัศนะของนักวิชาการ กลุ่มนี้พิจารณาว่าสื่อภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องกับผลกำไร และ ส่งผลต่อกระบวนการภาพยนตร์ โดยตรง หากภาพยนตร์เรื่องใดที่คาดการณ์ว่าจะไม่ได้รับผลกำไรก็จะไม่ได้รับการผลิตโดยปริยาย ยิ่งไปกว่านั้นภาพยนตร์ก็เริ่มกลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ในบางกรณีบริษัทบางแห่งก็ควบ รวมกิจการ (Conglomerate) โดยเฉพาะในระดับการผลิตการแพร่กระจาย และการฉายภาพยนตร์ อันส่งผลต่อการผูกขาดธุรกิจ ผู้ผลิตรายย่อย หรือ ผู้ผลิตหน้าใหม่จึงมีโอกาสน้อยที่จะก้าวสู่การ เป็นผู้ผลิตภาพยนตร์หากผลิตได้ก็ไม่สามารถหาโรงฉายได้เช่นกัน หรือ บางคนก็ไม่มีแม้แต้ งบประมาณก่อนการผลิต และ หลังการผลิตจึงต้องเริ่มหางบประมาณจากต่างประเทศ (สามารถ จันทรสุรีย์, 2551; สนธยา ทรัพย์เย็น และทีชะเดช วัชรธานินทร์, 2553)

นอกจากนั้น อุตสาหกรรมภาพยนตร์บางประเทศก็พัฒนา สู่อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ โดยเฉพาะอุตสาหกรรมภาพยนตร์สหรัฐอเมริกา หรือในนามของฮอลลีวูด และที่สำคัญคือ แพร่กระจายสู่โลกที่สาม หรือ เรียกว่า จักรวรรดินิยมสื่อ (media imperialism) อันทำให้ผู้คนใน โลกที่สามต้องบริโภคภาพยนตร์ฮอลลีวูด พร้อมทั้งส่งผลต่อเนื่องให้อุตสาหกรรมในประเทศตนต้อง พังทะลายลง

เนื่องจากสื่อภาพยนตร์ของฮอลลีวู้ดแฝงไปด้วยกลิ่นอายของอุดมการณ์ของสหรัฐฯ ย่อมส่งผลกระทบต่อการครอบงำวิถีคิดของคนโลกที่สามอีกด้วย เช่น ความเชื่อเรื่องความฝันของคนอเมริกัน ชาวอเมริกันเป็นวีรบุรุษ และลัทธิการบริโภค (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552)

2.2 กลุ่มที่สอง การศึกษาการประกอบสร้างความหมาย และอุดมการณ์ในภาพยนตร์ การศึกษาบริบทในกลุ่มย่อยนี้เดินตามแนวคิดของสำนักมาร์กซิสต์ (Marxism) โดยเฉพาะกลุ่ม Screen Theory ของประเทศอังกฤษนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 ซึ่งสนใจมิติเชิงอุดมการณ์อันมีรากฐานจากนักวิชาการชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ Louis Althusser ที่มองว่าอุดมการณ์เป็นกรอบการรับรู้ของมนุษย์ อุดมการณ์ดังกล่าวแฝงอยู่ในภาษา และ ผังลึกลงในจิตไร้สำนึกของผู้คนโดยไม่รู้ตัว (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 214-215) อธิบายเพิ่มเติมได้ดังนี้

-ด้านแรก อุดมการณ์แฝงอยู่ในโครงสร้างภาษา Althusser ได้รับอิทธิพลจาก Claude Levi-Strauss นักวิชาการด้านมนุษยวิทยาที่สนใจโครงสร้างภาษาของการเล่าเรื่องในตำนานตามแนวทางของสัญวิทยา (Semiology) ข้อสรุปของเขาก็คือ เรื่องเล่าทั้งหมดมิได้เกิดขึ้นลอยๆ ตามธรรมชาติ แต่มีโครงสร้างบางอย่างกำหนดมีระบบระเบียบ โดยเรื่องเล่าวางอยู่บนความสัมพันธ์แบบคู่ตรงกันข้าม (binary oppositions) เช่น ในเรื่องเล่าต้องมี พระเอก ผู้ร้าย นางเอก นางมาร ความดีความชั่ว และคู่ตรงกันข้ามก็จะสร้างเป็นเรื่องเล่า เช่น นางเอกผู้แสนดีก็จะพบรักต้องต่อสู้กับยักษ์ และนางมาร ทั้งนี้ความสัมพันธ์ในลักษณะ คู่แย้งนี้จะถูกทำให้ดูเหมือนเป็นเรื่องธรรมชาติแต่ในความเป็นจริง มีกฎเกณฑ์บางอย่างกำหนดอยู่แล้ว (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 215)

Althusser ยังพัฒนาแนวคิดดังกล่าวโดยยกระดับว่า ระบบโครงสร้างนี้ยังมีจุดเด่น คือ การสร้างเกณฑ์ตัดสินคุณค่าในคู่แย้งนั้นด้วยว่า “อะไรดีกว่าอะไร” “อะไรควรมองดู และอะไรควรมองข้าม” และ นี่ถือเป็นกลยุทธ์ของการทำงานของอุดมการณ์ (แยกชั่ว และกำหนดคุณค่า) และ ผังลึกลงในตัวเราอย่างไม่รู้ตัวอันส่งผลกระทบต่ออารมณ์โลก หรือ การตัดสินโลก เช่น การมองว่าความดี ย่อมชนะความชั่ว พระเอกย่อม ดีกว่ายักษ์ หรือ ผู้ร้าย ในทัศนะของนักวิชาการกลุ่ม Screen theory ที่เดินตาม Althusser ภาพยนตร์ก็เป็นหนึ่งในเรื่องเล่า และเป็นชุดภาษาหนึ่ง จึงย่อมเป็นแหล่งผลิต และเผยแพร่อุดมการณ์ให้เรามาองโลกตัดสินโลก (รวมถึงไม่มอง และมองข้ามบางสิ่งบางอย่าง) ได้อย่างดี และ แนบเนียน การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในสำนักนี้จึงตั้งคำถามว่า ภาพยนตร์จะสร้างตอกย้ำอุดมการณ์อะไรให้กับผู้ชม เช่น การสร้างอุดมการณ์ ความรักชาติ รักต่างประเทศ ผิดขาวเหนือกว่า ฯลฯ

-ด้านที่สอง อุดมการณ์ฝังลึกลงในจิตไร้สำนึก Althusser ประยุกต์แนวคิดของสำนักจิตวิเคราะห์ของ Jacques Lacan ที่ให้ความสนใจระบบสัญลักษณ์ในจิตไร้สำนึก (unconscious) ว่ามีระบบระเบียบเป็นเสมือนโครงสร้างคล้ายๆ กับภาษาไม่ได้จัดกระจายเมื่อจิตไร้สำนึกมีระบบมนุษย์จึงสามารถหยิบยกสัญลักษณ์ที่เห็น เช่น ที่ปรากฏในภาพยนตร์เข้าสู่จิตไร้สำนึกของผู้ชมได้โดยไม่รู้ตัว (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 214)

ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อย้อนกลับไปถึงแนวคิดด้านแรกก็จะพบว่าสังคมก็พยายามจะตีกรอบ หรือควบคุมจิตไร้สำนึกของมนุษย์ ด้วยการกำหนดความหมายผ่านสื่อต่างๆ เช่น อุดมการณ์ความรักชาติ ความเกลียดประเทศเพื่อนบ้าน สตรีผู้อ่อนแอ และอื่นๆ อันทำให้ผู้ชมได้กลายเป็น “ตัวตน” (subject) ที่สังคมต้องการ ดังแนวคิด interpellation ของ Althusser แนวคิดดังกล่าวสนใจว่า “ตัวตน” ของมนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือมนุษย์เป็นผู้กำหนดแต่เกิด จากการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น และสังคมในกรณีนี้เองอุดมการณ์จะเป็นตัวเรียก (interpellation) ให้เรากลายเป็น “ตัวตน” ขึ้นอยู่กับ “ตัวตนใหญ่” (เช่น อุดมการณ์ชาติ อุดมการณ์ครอบครัว ฯลฯ) และกลไกที่จะเรียกตัวตนของเราก็คือสถาบันต่างๆ ในสังคม และหนึ่งในนั้นก็คือ “ภาพยนตร์”

สำนักคิดนี้มองต่างไปจากสำนักศิลปะ หรือ การมองรูปแบบภาพยนตร์เชิงเช่นในกลุ่มแรก (การวิเคราะห์ตัวบท) ที่ผ่านมาที่ให้ความสนใจศิลปะการนำเสนอ และสื่ออารมณ์ความรู้สึกในภาพยนตร์เนื่องจากสำนักนี้วางอยู่บนแนวคิดของสำนักโครงสร้างนิยมแนวสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ของนักภาษาศาสตร์นามเฟอร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ในต้นศตวรรษที่ 20 และนักวิชาการด้านภาพยนตร์ Christian Metz ในทศวรรษที่ 1960 ก็นำมาประยุกต์ในการศึกษาไวยากรณ์หนัง โดยมองว่าภาพยนตร์เป็นระบบภาษาหนึ่งเป็นรหัส (code) เฉพาะที่มีกฎเกณฑ์ที่สร้างขึ้นมิได้เป็นเรื่องธรรมชาติ แต่เป็นเรื่องของสังคม และวัฒนธรรมเป็นผู้กำหนด (Thompson, 2007: 511)

Saussure (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2555; กาญจนา แก้วเทพ; สมสุข หินวิมาน, 2551) ให้ความสนใจศึกษาสัญลักษณ์ (sign) หรือ ความหมาย อันเป็นหัวใจของแนวคิด Semiology หรือ การศึกษาศาสตร์แห่งสัญลักษณ์ (science of sign) ซึ่งศึกษาวิถีชีวิตแห่งสัญลักษณ์ ทั้งการเกิด แก่ เจ็บ ตายของสัญลักษณ์ภายใต้กฎเกณฑ์ที่กำหนดสัญลักษณ์นั้น

ในทัศนะของ Saussure สัญลักษณ์ประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ตัวหมายรูปสัญลักษณ์ (signifier) และตัวหมายถึง ความหมายสัญลักษณ์ (signified) ในขณะที่ signifier จะเป็นส่วนที่เป็นรูป signified จะเป็น ส่วนที่เป็นนามหรือความคิด เช่น คำว่า “กุหลาบ” จะเป็น signifier และเมื่อ

เราเห็นคำดังกล่าวก็จะทำให้เกิดความคิดในจิตใจ signified คือ ดอกไม้ประเภทหนึ่ง และบางคนหรือบางสังคมก็จะมี ความหมายที่ลึกถึงไปถึง “ความรัก” และอาจมีความหมายอื่นๆ อีกก็เป็นได้

ข้อสังเกตที่สำคัญ คือตัว signifier และ signified มิได้มีความเกี่ยวข้องกันจริงๆ (คำว่า กุหลาบกับความรักไม่ได้เกี่ยวข้องกันเลย) แต่เป็นเรื่องที่สังคมและวัฒนธรรมกำหนดนั่นเอง ดังนั้น ในทัศนะของสำนักนี้ภาพยนตร์ที่เห็นจึงเป็นเรื่องของการให้ความหมายเพื่อ แทนสิ่งที่ต้องการจะสื่อ และการใช้สัญลักษณ์แทนความหมายนั้นก็เป็นเรื่องที่ถูกกำหนดขึ้นและเมื่อทำซ้ำๆ กันเข้าจึงกลายเป็น รหัส (code) หรือ กฎเกณฑ์ระยะแรกอาจรู้ว่าไม่มีใครกำหนดแต่เมื่อเวลาผ่านไปก็ถูกทำให้กลายเป็น เรื่องของสังคมวัฒนธรรมที่กำหนดโดยเราไม่ตั้งคำถามรหัสดังกล่าวทำให้ผู้ผลิต ผลิตภาพยนตร์ไป ตามรหัสนั้น (หาใช่การผลิตตามความต้องการของตนเพื่อการแสดงออก หรือ ศิลปะ) รวมถึงผู้ชมก็ จะต้องถือรหัสชุดเดียวกันเพื่อถอดความหมายให้ตรงกัน

Saussure ยังให้ความสนใจถึงที่มาของความหมายของสัญลักษณ์ว่ามีได้เกิดขึ้นในตัวมันเอง แต่กลับเกิดมาจากการเรียงตัวของความต่าง หรือ คู่ตรงกันข้าม เช่น ภาพ close up จะมีความหมายถึงความใกล้ชิดได้ก็ต้องเรียงคู่กับภาพระยะไกล หรือจะเข้าใจสีขาว ก็ต้องเปรียบเทียบกับสีดำ หรือที่ชัดเจนที่สุดก็คือการสร้างตัวละคร คู่ตรงกันข้าม คือ พระเอก-ผู้ร้าย นอกจากนั้น Saussure ยังให้ความสนใจถึงการจตุระบบสัญลักษณ์ใน 2 ระบบ คือ syntagmatic และ paradigmatic ในด้านแรก Syntagmatic คือการเรียงความสัมพันธ์ว่าจะอะไรจะเกิดก่อน หรือหลัง เช่น การเรียงประโยคของภาษาไทย ก็จะเรียงประธาน กริยา และกรรม ทั้งนี้หากเรียงผิดไปก็จะเปลี่ยนความหมายได้ เช่น G-O-D หากสลับที่ก็จะแปรเปลี่ยนเป็น D-O-G ในกรณีของภาพยนตร์ก็ได้แก่ การเล่าเรื่องที่ต้องมีการเปิดตัว ขัดแย้ง โคลงแมกซ์ คลี่คลาย และตอนจบ เป็นต้น

ส่วนในด้านที่สอง การสร้างความหมายยังเกี่ยวข้องกับชุด หรือตัวเลือกในหมวดหมู่ของสัญลักษณ์ หรือ ที่เรียกว่า paradigmatic เช่น ในชุดของสัญลักษณ์พระเอกในภาพยนตร์ก็จะประกอบด้วย พระเอก สุภาพบุรุษ คุณชาย พระเอกคนเถื่อน เป็นต้น หากต้องการภาพยนตร์ก็ต้องเลือกพระเอกที่หล่อล้ำแทนพระเอกแบบคุณชายที่ผอมบาง การจตุระบบทั้งสองด้านยืนยันให้เห็นถึงลักษณะของโครงสร้างภาษาที่มีหลัก และ กฎเกณฑ์ เฉพาะภาษามีได้เกิดมาจากธรรมชาติ และ นักวิชาการสำนัก Semiology ในยุคหลังก็เผยให้เห็นว่าการกำหนดนี้จะเกี่ยวข้องกับ “อำนาจ” อันมาจากสังคม และวัฒนธรรมเป็นผู้กำหนดว่าประโยคที่เห็น หรือไวยากรณ์ภาพยนตร์ควรเรียงอะไรก่อนหลัง เช่น ฉากตบของนางเอกควรมาก่อนฉากจูบของพระเอก แต่จะไม่เรียงว่าพระเอกตบนางเอก และนางเอกจูบพระเอก และความหมายอะไรจะถูกเลือกให้กลายเป็นความหมายหลักใน

สังคม เช่น นางเอกใล่ชื่อจะถูกเลือกนำเสนอในภาพยนตร์กระแสหลักมากกว่า นางเอกที่มีลักษณะนางร้าย เพราะทั้งสองกรณีนี้ต่างวางอยู่บนอุดมการณ์ผู้ชายเป็นใหญ่

ในกรณีของภาพยนตร์การสร้างความหมายจะต่างไปจาก ภาษาพูด และภาษาเขียนที่เน้นการเรียงลำดับของประโยคก่อน และ หลัง Graeme Turner (1999: 58) เสนอว่าการสร้างความหมายจะมีลักษณะ 2 แบบ คือ

แบบแรก การเรียง shot ที่ 1 กับ shot ที่ 2 (หรือ ในลักษณะ montage ดังสำนัก Formalism) หากมีเพียง shot เดียวก็จะไม่เกิดความหมาย เพราะความหมายจะเกิดได้จากคู่แข่งหรือ การเปรียบเทียบ shot ที่ 1 และ 2 หรือ shot ที่ต่อกัน

แบบที่สอง ความหมายเกิดจากการจัดองค์ประกอบของภาพ (Mise-en-scene) รายละเอียดได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อ Realism เพียงแต่ว่า สำนักนี้จะสนใจว่าการจัดองค์ประกอบของภาพมิได้มาจากการกำหนดของศิลปิน และเป็นไปเพื่อศิลปะ แต่กลับถูกกำหนดจากโครงสร้างสังคมมาก่อนหน้านั้นแล้วในส่วนนี้งานของ Christian Metz ซึ่งเป็นนักวิชาการภาพยนตร์รายแรกได้เข้ามาศึกษาต่อในงาน เรื่อง Semiology of Cinema ว่า ไวยากรณ์ของภาพยนตร์จะมีลักษณะอย่างไร มีการจัดระเบียบอย่างไร

Metz (อ้างถึงใน ชัยวัฒน์ อัครเศรณี, 2551, หน้า 73-78) ชี้ว่าไวยากรณ์ภาพยนตร์มิได้มีลักษณะตรงไปตรงมา การเรียงตัวของภาพยนตร์ถูกกำหนดจากรหัส (code) หรือ กฎเกณฑ์ที่เกิดจากการทำซ้ำๆ ที่หลากหลายอันประกอบด้วยรหัสเฉพาะของภาพยนตร์ (cinema-specific Code) เป็นรหัสเฉพาะที่ถูกกำหนดขึ้นสำหรับแวดวงภาพยนตร์ เช่น การตัดภาพ A และ B เข้าคู่กันทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครสองตัวมีความสัมพันธ์กันการที่กล้องจับภาพระยะใกล้ ผู้ชมก็จะเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของภาพนั้น หรือ ภาพ slowmotion ในฉากการตายก็เพื่อที่จะเน้นย้ำแต่สำหรับในฉากรักก็เพื่อจะเน้นความมั่งคั่งเป็นต้น ในทัศนะของ Metz ภาพยนตร์ยังประกอบด้วยรหัสทั่วไป (non-specific Code) หมายถึงรหัสที่คนในสังคมเข้าใจ เช่น พระเอกขี่รถเปิดประทุนจะสื่อถึงความร่ำรวย และรหัสย่อย (subcodes) ขึ้นอยู่กับบริบทของสังคมในแต่ละพื้นที่ และเวลาเป็นผู้กำหนด เช่น ความหมายของสีในภาพยนตร์ของตะวันออกจะต่างไปจากตะวันตก และไม่ว่าจะเป็นรหัสใดก็ตาม รหัสทั้งหมดก็ฝังอยู่ในกรอบของสังคม และวัฒนธรรมเป็นผู้กำหนด หากใช้เป็นสิ่งที่ผู้กำกับเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นตามทัศนะของสำนัก Formalism และ Realism ผู้ผลิต และผู้ชมจึงต้องเข้าใจหรือมีคู่มือรหัสที่ถูกกำหนดไว้เพื่อสร้าง และชมภาพยนตร์

ในช่วงหลังสำนัก Semiology ก็พัฒนาการอธิบายเพิ่มเติมโดยมุ่งสู่มิติกระบวนการสร้างความหมายตามแนวคิดของ Roland Barthes กล่าวคือ ความหมายที่ปรากฏอยู่มิได้มีแต่ความ

หมายเดียว แต่ประกอบด้วยความหมายโดยตรง (denotative meaning) ซึ่งเป็นความหมายขั้นต้น และความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝง (connotative meaning) ซึ่งเป็นความหมายระดับที่สอง และเมื่อวิเคราะห์ในระดับลึกลงไปก็จะพบว่าความหมายแฝงบางความหมายกลับถูกหยิบขึ้นมาเป็นความหมายหลัก หรือความหมายที่มุ่งเน้นในภาพยนตร์ หรือที่ Barthes เรียกว่า มายาคติ (myth) ซึ่งก็เนื่องมาจากมิติเชิงอำนาจเป็นตัวกำหนด ตลอดจนการทำงานภายใต้การกำหนดของอุดมการณ์ (ideology) บางประการที่แม้แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์อาจมิได้ตระหนัก หรือตั้งใจกำหนดแต่กลับเป็นไปตามสังคม และวัฒนธรรมเป็นผู้กำหนดความหมาย และที่สำคัญคือฝั่งลึกลงในระดับจิตไร้สำนึกดังที่อธิบายไปแล้วในข้างต้น ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะมีฉากนางเอกที่มน้ำส้มซึ่งหากวิเคราะห์ถึงในในความหมายระดับลึกในเชิงอุดมการณ์ก็จะพบว่าการดื่มน้ำส้มเป็นสัญลักษณ์ที่สร้าง และต่อยอดอุดมการณ์ของสตรีผู้เรียบร้อยซึ่งต่างไปจากตัวร้ายที่มักจะมีดื่มสุรา หรือเปียร์ (ประชา สุวีรานนท์, 2540)

ด้วยเหตุนี้ สำนักมาร์กซิสต์ในกลุ่ม Screen theory เมื่อนำแนวทางของสำนัก Semiology มาใช้จึงมองภาพยนตร์เป็นเสมือนพื้นที่ประกอบสร้างความหมาย (Constructionism) และสร้างภาพตัวแทน (representation) บางประการให้กับผู้ชมหาใช่การเป็นพื้นที่ศิลปะ หรือ การสะท้อนภาพความเป็นจริง (reflectionism) ของสังคม

ในระยะแรกการวิเคราะห์ตามแนวทางสำนักมาร์กซิสต์ พิจารณาว่าภาพยนตร์เป็นพื้นที่ต่อยอด และเผยแพร่อุดมการณ์ทุนนิยม และชนชั้นปกครองรวมถึงในบางกรณีก็ยังเผยแพร่ความคิด หรืออุดมการณ์ของฟากคอมมิวนิสต์ได้ด้วย ต่อมาแนวคิดดังกล่าวก็แพร่กระจายไปสู่การศึกษาอุดมการณ์ในมิติอื่นๆ ด้วย เช่น เชื้อชาติ วัย (วัยรุ่น) และเพศ ทั้งนี้การศึกษารอบง่าอุดมการณ์ผ่านภาพยนตร์ที่โดดเด่นมากที่สุด และพัฒนาเป็นสำนักที่ชัดเจนก็คือ สำนักสตรีนิยม (Feminism) กับภาพยนตร์ สำนักนี้พิจารณาว่าภาพสตรีที่เห็นในภาพยนตร์หาใช่ของจริงไม่แต่เป็นการประกอบสร้างความหมายมาจากผู้ผลิต และสังคมแบบชายเป็นใหญ่ (patriarchal Society) ภาพสตรีที่เห็นจึงมีลักษณะ “แม่” “เมีย” และ “ผู้อ่อนแอ และฟุ้งฟิง” ยิ่งไปกว่านั้น นักวิชาการด้านภาพยนตร์ และสตรีนิยม เช่น Laura Mulvey ซึ่งส่วนหนึ่งก็ได้รับอิทธิพลจากสำนักจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ยังเผยให้เห็นด้วยว่าภาพยนตร์มักจะผลิตขึ้นจากการ “จ้องมอง” ของผู้ชาย (male gaze) ทำให้ผู้หญิงเป็นเพียง “วัตถุทางเพศ” ที่ให้ผู้ชายได้จ้องมองอย่างไรก็ดี ในช่วงหลังเมื่อมีการประกอบสร้างความหมายก็ย่อมมีการ “ทำลาย” ความหมายเดิม และเปลี่ยนแปลงความหมายได้ ตัวอย่างเช่นกรณีของกระแสของการเรียกร้องสิทธิสตรีส่งผลทำให้เกิดภาพยนตร์ผู้หญิง (Women's

film) ที่เน้นการต่อสู้ความหมายของสตรีโดยเน้นผู้หญิงเก่ง และไม่ยอมแพ้ต่ออุดมการณ์แบบชายเป็นใหญ่ (กาญจนา แก้วเทพ, ม.ป.ป.; Smelik, 2007)

ประเด็นที่น่าสนใจ คือ การต่อสู้ความหมายต่ออุดมการณ์หลักในสังคมยังเป็นที่โต้แย้งในภาพยนตร์กระแสหลัก แม้กระทั่งภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้ความหมายของบุคคลที่เป็นผู้ขัดแย้งต่ออุดมการณ์หลักในสังคมก็ยังมีอาจต่อสู้ได้ทั้งหมด ดังปรากฏในงานของ ขจิตชวีญ กิจวิสาละ (2553) ซึ่งศึกษาภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่ขัดแย้งอำนาจของสังคมในช่วง พ.ศ.2513-2550 จำนวน 57 เรื่อง ตัวอย่าง เช่น “ทองปาน” “เทวดาเดินดิน” “ดิฉันไม่ใช่โสเภณี” “ฉันผู้ชายนะยะ” “สัตว์ประหลาด”

จากการศึกษาพบว่าอุดมการณ์หลักที่พบในภาพยนตร์กลับมิใช่อุดมการณ์ที่เน้นการต่อสู้ขัดแย้งต่างๆ ที่ศึกษาภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้แต่กลับกลายเป็นชุดอุดมการณ์หลักที่ประกอบไปด้วย (1) “อุดมการณ์ให้ถอย” หรือ การให้ผู้ขัดแย้งถอยจากการต่อสู้ถึง 22 เรื่อง โดยจะแสดงบทลงโทษสำหรับผู้คนที่หาญกล้าขัดแย้ง ภาพยนตร์กลุ่มนี้มักจะเป็นภาพยนตร์ที่เน้นพฤติกรรมทางเพศของสตรีที่ไม่ดี เช่น เมียน้อย เมียเก็บ ละเมียดจาริต กลุ่มอันธพาล หรือแม้กระทั่งคนชั้นล่างที่หาญกล้าต่อสู้ เช่น “ทองพูนโคกโพ ราษฎร์เต็มขั้น” ส่วนอุดมการณ์อีก 3 แนวทางที่จัดได้ว่าเป็นอุดมการณ์หลักจะมีอยู่เล็กน้อยประปราย ได้แก่ (2) “อุดมการณ์ที่เน้นแนวทางการต่อสู้ในลักษณะทางเลือก” อันหมายถึงการรวมขบวนการต่อสู้ในแบบสันติวิธี เช่น “หนองหมาว้อ” “ทองปาน” (3) “อุดมการณ์ปลอบประโลม” ผู้ขัดแย้ง ดังจะปรากฏในแก่นเรื่องที่ไม่ว่าจะลำบากแค่ไหน ก็จะได้รับความสะดวกสบายในตอนที่ทำหากต่อสู้ เช่น “หมากเตะรีเทิร์นส” และ (4) “อุดมการณ์ครอบงำ” จะหมายถึงอุดมการณ์ที่เน้นการให้ผู้ต่อสู้ ขัดแย้งกลับยอมรับอุดมการณ์ที่สังคมกำหนด เช่น การยอมรับชนชั้นในสังคมในภาพยนตร์เรื่อง “อีสานโรงงาน” และการยอมรับบทบาทสังคมมากกว่าความรู้สึกส่วนตัว ในภาพยนตร์เรื่อง “ซู้” ที่สอนให้ตัวละครควรยอมรับบทบาท และชะตาชีวิตที่ลิขิตให้เธอเป็นภรรยาดีกว่าการที่จะกลับไปเป็นชู้กับคนรักเก่า ชุดอุดมการณ์เหล่านี้รวมแล้ว 31 เรื่อง (มากกว่าครึ่งหนึ่งของปริมาณภาพยนตร์ที่ศึกษา จำนวน 57 เรื่อง) ถือเป็นกรยอมรับกับปัญหา และความไม่เท่าเทียม ที่เกิดขึ้นในสังคม

ส่วนอุดมการณ์ที่ขัดแย้งจริงๆ หรือ ที่ผู้วิจัยเรียกว่า (5) “อุดมการณ์ให้สู้” จะมีเพียง 26 เรื่อง ซึ่งจะเน้นเรื่องศักดิ์ศรี การเสนอให้ลองต่อสู้แม้จะเป็นมือใหม่ และเน้นย้ำถึงความยุติธรรมมีอยู่จริง จะมาถึงในที่สุด อุดมการณ์เหล่านี้มักปรากฏในภาพยนตร์ที่เน้นการต่อสู้เชิงอัตลักษณ์ของคนบางกลุ่ม เช่น เพศที่สาม ผู้หญิงแกร่ง ที่ไม่จำนนต่อจาริต ผู้หญิงที่ถูกข่มขืน และผู้คนที่ขัดแย้งกับการเมือง เศรษฐกิจโดยมีชนชั้นกลางเป็นผู้นำ ดังนั้น แม้ภาพยนตร์ไทยจะเสนอ เรื่องเล่าของผู้ขัด

ขึ้นอำนาจของสังคมก็จริง แต่ทว่าส่วนใหญ่กลับ ตอกย้ำอุดมการณ์ให้ถอยออกจากการขัดขืนการเสนอแนวทางเลือก การปลอมประโลมการต่อสู้ และการยอมรับครอบงำมากกว่าจะให้สู้

นอกเหนือจากสำนัก Feminism ซึ่งให้ความสนใจการครอบงำ และการต่อสู้ของอุดมการณ์ในภาพยนตร์แล้วนักวิชาการด้านภาพยนตร์ยังได้ผลักดันให้เกิดการศึกษาอุดมการณ์ในภาพยนตร์ในสำนักอื่นๆ อีก เช่น

-ทฤษฎีเกย์และเลสเบี้ยน (gay and lesbian theory) จะสนใจประเด็นเรื่องเพศที่สามกับการต่อสู้ความหมายของคนกลุ่ม ดังกล่าว ทฤษฎีกลุ่มนี้พัฒนาไปสู่ทฤษฎีควีเรียร์ (queer theory) ซึ่งเน้น ทั้งมิติของเพศที่สาม และรวมถึงคนที่แตกต่าง เช่น คนพิการ ผู้สูงอายุ ฯลฯ โดยมองว่าคนกลุ่มดังกล่าวเป็นกลุ่มคนที่แปลก และแตกต่างที่พยายามต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์ของตน

-ทฤษฎีภาพยนตร์คนดำ (black cinema theory) สนใจภาพยนตร์คนผิวสีโดยมองว่า ที่ผ่านมาสังคมมักจะมีผลิต และให้คุณค่าแต่คนผิวขาว และมองข้ามคนผิวดำไปแม้แต่ในภาพยนตร์ จึงต้องหันมาต่อสู้เรียกร้องให้เกิดการผลิต และสร้างอัตลักษณ์ภาพยนตร์คนดำ

-ทฤษฎีภาพยนตร์โลกที่สาม (third world cinema) ศึกษาภาพยนตร์ของโลกที่สาม และโลกที่เคยตกเป็นอาณานิคมโดยเริ่มจากละตินอเมริกา และสู่ประเทศโลกที่สามอื่นๆ ทฤษฎีภาพยนตร์โลกที่สี่ (forth world cinema) หรือ บางแห่งจะเรียกว่า ethnographic film จะสนใจภาพยนตร์ของคนกลุ่มน้อยที่อยู่ในประเทศที่มีคนกลุ่มใหญ่ เช่น คนจีน ที่อาศัยในอังกฤษ คนไทยในสหรัฐอเมริกา รวมถึงคนกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้ เป้าหมายสำคัญคือการต่อสู้จากการครอบงำภาพยนตร์โลกที่หนึ่ง (หรือ ฮอลลีวูด) และโลกที่สอง (หรือภาพยนตร์ แนวศิลปะของยุโรป) ของภาพยนตร์โลกที่สามและสี่

-ภาพยนตร์ข้ามชาติ (transnational film studies) จะมุ่งเน้นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการข้ามพื้นที่ของผู้คน หรือ กลุ่มคนพลัดถิ่น ซึ่งเป็นผลมาจากระบบโลกาภิวัตน์อันทำให้พื้นที่ และเวลาบีบแคบลง และมีผลต่อการผลิตเนื้อหาของภาพยนตร์ การเผยแพร่รวมถึงการบริโภคภาพยนตร์ แนวคิดนี้ต่างไปจากการกำหนดภาพยนตร์ที่เน้นความเป็นชาติ (national cinema) ซึ่งสนใจภาพยนตร์ที่เน้นความเป็นรัฐชาติเท่านั้น ตัวอย่างภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Floating Live (1996) ภาพยนตร์ของประเทศออสเตรเลีย ผลิตโดย ผู้กำกับภาพยนตร์ Clara Law ซึ่งเกิดที่มาเก๊าแต่อพยพมาที่ออสเตรเลีย จึงให้ความสนใจผลิตภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการข้ามพื้นที่ข้ามพรมแดน ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเล่าเรื่องราวของครอบครัวชาวจีนที่ต้องอพยพไปทั่วโลก อันเป็นผลมาจากการการที่ฮ่องกงต้องกลับสู่ประเทศจีนในช่วง ค.ศ. 1997 (Iordanova, 2008: 508-509)

ภาพยนตร์ทั้งหมดนี้ให้ความสนใจทั้งรูปแบบ และเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ถูกอุดมการณ์ กระแสหลักกำหนดความหมาย โดยเฉพาะอุดมการณ์ภาพยนตร์กระแสหลักที่มักจะมีมาจากโลก ตะวันตกตลอดจนการต่อสู้กับความหมายที่ถูกกำหนดเพื่อเปิดพื้นที่อัตลักษณ์ และศักดิ์ศรีของผู้คนอันได้รับอิทธิพลมาจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในยุคหลังสมัยใหม่

2.3 กลุ่มที่สาม การศึกษากลุ่มภาพยนตร์ แนวทางดังกล่าวต่างไปจากการศึกษาที่ผ่านมา ในประเด็นเรื่อง “ปริมาณ” ของการศึกษาซึ่งจะเน้น “กลุ่ม” ภาพยนตร์มิได้ศึกษา หรือวิเคราะห์ เพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวแต่จะอาศัยการศึกษากลุ่มของภาพยนตร์ นอกจากนั้น การศึกษา ภาพยนตร์ในแนวทางนี้ยังขยายไปสู่การวิเคราะห์บริบทด้วยจึงทำให้เป็นการศึกษาแบบคู่ขนาน ทั้งตัวบท และบริบทควบคู่กัน ทั้งนี้การศึกษากลุ่มภาพยนตร์ยังสามารถจำแนกได้เป็นการศึกษา ตระกูลภาพยนตร์ (genre studies) และการศึกษาประพันธ์กร (auteur theory) หรือผู้กำกับ ภาพยนตร์ในกลุ่มแรก การศึกษาตระกูลภาพยนตร์เป็นการพิจารณาถึงกลุ่มหนึ่งที่เกิดมาใกล้เคียง กัน ซึ่งด้านหนึ่งมาจากสูตรสำเร็จของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นเพื่อให้ภาพยนตร์ขายได้ใน เชิงพาณิชย์โดยไม่จำเป็นต้องมีผู้กำกับชื่อดัง และในอีกด้านหนึ่งสูตรดังกล่าวก็สร้างความคาดหวัง ให้กับผู้ชมว่าภาพยนตร์ที่กำลังจะได้ชมมีรูปแบบ และเนื้อหาเช่นไร เช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ผี แต่ถึงแม้จะมีสูตรสำเร็จ หรือ Convention หรือขนบ เพื่อที่จะดึงดูด ผู้บริโภคผู้ผลิตก็ยังสามารถสร้างสรรค์รูปแบบ หรือเนื้อหาใหม่ได้ หรือที่เรียกว่า invention หรือ นวัตกรรม เช่น ในภาพยนตร์ตระกูลผีไทยก็พัฒนาจากการวิ่งหนีผีในวัดสู่การสร้างแนวทางใหม่คือ การสืบสวนหาการตายของผี หรือการพัฒนาของหนังรักเพศเดียวกันในตระกูลหนังรัก (กำจร หลุย ะพงษ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

แนวทางการวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์สามารถวิเคราะห์จากองค์ประกอบภายใน หรือ การเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร โครงเรื่อง เวลา สถานที่ และภาษาหนัง ตามแนวทาง Formalism นอกจากนั้นยังสามารถวิเคราะห์ถึงอุดมการณ์ หรือความหมายที่แฝงอยู่ในตระกูลภาพยนตร์ตาม แนวทางมาร์กซิสต์ ดังเช่น ภาพยนตร์รักส่วนใหญ่จะพบการเล่าเรื่องที่เน้นตัวละครชายหญิงการฝ่า พินอุปสรรคต่างๆ นับตั้งแต่ครอบครัวชาติ และแม้กระทั่งความตาย และทั้งหมดนี้ก็ผลิตซ้ำ อุดมการณ์ความรักเป็นสิ่งที่มิเหมือนสิ่งอื่นใด (กำจร หลุยะพงษ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

สำหรับการศึกษาประพันธ์กร หรือผู้กำกับภาพยนตร์ กำเนิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เป็นต้นมา โดยนักวิชาการชาวอเมริกัน นาม Andrew Sarris ในทศวรรษที่ 1960 ซึ่งได้รับอิทธิพล จากนักวิชาการ และนักวิจารณ์ฝรั่งเศสกลุ่มคลื่นลูกใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 1950 ของวารสาร

Cahiers du Cinema โดยเฉพาะ Andre Bazin และ Fracois Trufaut แนวคิดดังกล่าวสนใจกลุ่มภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกันโดยมองว่าผู้กำกับเปรียบเสมือน “ศิลปิน” ผู้ใช้กล้องสร้างสรรค์ศิลปะโดยจรรยาบรรณก็คือ “ผืนผ้าใบ” ทั้งนี้ ความคิดดังกล่าวยืนยันให้เห็นว่าภาพยนตร์ก็ไม่ต่างไปจากศิลปะแขนงอื่นๆ จึงต้องมีศิลปินผู้รังสรรค์งานหาใช่เป็นเพียงวัฒนธรรมมวลชนเท่านั้นทั้งนี้ ศิลปินที่สำนึกนี้ให้ความสนใจเป็นผู้กำกับงานทั้งหมดก็คือ “ผู้กำกับภาพยนตร์” นั่นเอง (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552)

การวิเคราะห์ในสำนึกนี้จึงให้ความสนใจว่า ผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะศิลปินจะสามารถสร้างสรรค์ความคิดสู่ภาพยนตร์ได้อย่างไรภายใต้ข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ตลอดจนข้อจำกัดของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยิ่งไปกว่านั้นการวิเคราะห์ตามทฤษฎีประพันธ์กรรมยังสนใจการวิเคราะห์รูปแบบ และเนื้อหาตามสูตรของผู้กำกับ โดยเฉพาะการให้ความสนใจต่อองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว หรือ ที่เรียกว่า metteur-en-scene ภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกันจึงกลายเป็น “ลายเซ็น” หรือ เอกลักษณ์ของผู้กำกับ ด้วยเหตุนี้ นักวิชาการบางท่านจึงจัดให้การศึกษาตามแนวทางประพันธ์กรรมยังอยู่ในกลุ่มรูปแบบนิยม (Formalism) อีกแบบหนึ่งด้วย (กฤษดา เกิดดี, 2548 : 201) ดังนั้น หากวิเคราะห์ภาพยนตร์ของผู้กำกับคนเดียวกันก็จะทำให้เห็นตัวตนของผู้กำกับท่านนั้นในภาพยนตร์ ดังเช่น สปีลเบิร์ก อีชค็อก และหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ในอีกด้านหนึ่งการศึกษาประพันธ์กรรมยังขยายการศึกษาสู่การพัฒนาความคิดของผู้กำกับ (evolution) โดยจะวิเคราะห์กลุ่มหนังของผู้ผลิตทั้งหมดควบคู่กับบริบทสังคมที่ส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์ที่ผลิตด้วย ในช่วงหลังการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในสำนึกนี้เริ่มถูกวิจารณ์ว่าอาจมองเฉพาะผู้กำกับภาพยนตร์บางคน และหลีกเลี่ยงการมองผู้กำกับภาพยนตร์อีกหลายคนอันทำให้เกิดความลำเอียงหรืออคติในการวิจารณ์อีกทั้งเกิดข้อถกเถียงว่าผู้กำกับภาพยนตร์จะมีอิทธิพลเป็นศิลปินในการผลิตภาพยนตร์คนเดียว หรือไม่ ตลอดจนมองข้ามผู้ร่วมงานท่านอื่น ๆ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552 และ กฤษดา เกิดดี, 2548)

3. กลุ่มทฤษฎีผู้รับสาร

การศึกษาภาพยนตร์กลุ่มสุดท้าย คือ การศึกษาผู้รับสารนักวิชาการบางท่านจัดการศึกษากลุ่มนี้อยู่ในกลุ่มการศึกษาบริบท แต่สำหรับในที่นี่จะขอจำแนกเป็นกลุ่มที่สามเพราะนอกจากจะเป็นแนวทางการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับผู้รับสารแล้ว การศึกษาผู้รับสารยังเป็นหัวใจของการศึกษาของสำนักวัฒนธรรมศึกษาซึ่งเป็นสำนักที่ทรงอิทธิพลในการศึกษาภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมา โดยให้ความสนใจหลังอำนาจของผู้รับสารในการ

ต่อผู้ต่อรองความหมายซึ่งต่างไปจากสำนักบริบทที่มักจะมองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ผลิต และต่อยอดการตามแนวทางของมาร์กซิสต์ แต่ก่อนที่จะนำไปสู่การศึกษาภาพยนตร์ตามแนวทางภาพยนตร์ศึกษามีได้หมายความว่าไม่มีการศึกษาผู้รับสารก่อนหน้านั้น ที่ผ่านมามีการศึกษาผู้รับสารภาพยนตร์สามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มย่อยคือ การศึกษาพฤติกรรมชม การศึกษาจิตวิเคราะห์กับภาพยนตร์ และการศึกษาการตีความหมายในภาพยนตร์ของสำนักวัฒนธรรมศึกษารายละเอียดดังต่อไปนี้

3.1 กลุ่มแรก การศึกษาพฤติกรรมชมเป็นการศึกษาผู้รับสารตามแนวคิดจิตวิทยา และการตลาดของผู้ผลิตภาพยนตร์ เพื่อศึกษาว่าใครคือผู้ชมภาพยนตร์ชมด้วยเหตุผลอะไร ต้องการชมภาพยนตร์อะไร การสำรวจดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าผู้ชมภาพยนตร์มักจะมีความต้องการหลากหลายในเบื้องต้นผู้ชมภาพยนตร์มักเป็นกลุ่มคนเมือง วัยรุ่น คนทำงาน (แต่เมื่อมีลูกก็จะลดการบริโภคลงทดแทนด้วยการบริโภคโทรทัศน์) รับชมเป็นกิจกรรมกลุ่ม และที่สำคัญคือ มีความต้องการที่จะหลุดพ้น หรือหนีจากโลกที่สับสนวุ่นวาย (escapism) ภาพยนตร์จึงกลายเป็นพื้นที่ตอบสนองความต้องการของเขาเหล่านั้น ในทัศนะของนักวิชาการกลุ่มมาร์กซิสต์มองเป้าหมายดังกล่าวจะช่วยให้ผู้คนโดยเฉพาะในสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมสามารถคลายปัญหาได้ชั่วคราว และก้าวไปทำงานเพื่อตอบสนองต่อสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมได้ต่อไปในฟากของผู้ผลิตจึงผลิตภาพยนตร์ประเภทเน้นความบันเทิงความสนุกสนานบันเทิงใจเพื่อดึงดูดผู้ชม ในปัจจุบันพฤติกรรมชมภาพยนตร์เริ่มแปรเปลี่ยนไป และเริ่มเกิดกลุ่มผู้ชมที่ติดตามภาพยนตร์อย่างจริงจัง (active audience) กลุ่มดังกล่าวสนใจอ่านบทวิจารณ์ภาพยนตร์ก่อนชมนิยมการวิจารณ์หลังจากชมภาพยนตร์ทั้งผ่านการพูดคุยการเขียนผ่านเว็บไซต์ บางคนถึงกับเขียน และสร้างภาพยนตร์ตอนต่อจากภาพยนตร์ที่ตนได้ชม และประทับใจรวมถึงการรวมพลังเพื่อต่อสู้เพื่อภาพยนตร์ที่ตนชื่นชอบดังเช่น กรณีของเครือข่ายคนดูหนังที่ต่อสู้การเซ็นเซอร์ภาพยนตร์เรื่อง *Insects in the Backyard* และความไม่เป็นธรรมของการขึ้นค่าชมภาพยนตร์ในช่วง พ.ศ. 2554 (Bioscope ฉ. 116 กรกฎาคม 2554: 27) การรวมกลุ่มถือเป็นการพัฒนาผู้ชมคนธรรมดาให้กลายเป็นผู้ชมที่มีพลัง และมีใช้แต่เป็นเพียงผู้บริโภคแต่กลายเป็นพลเมือง (citizen) ที่ตระหนักถึงสิทธิของตน

3.2 กลุ่มที่สอง การศึกษาจิตวิเคราะห์กับภาพยนตร์เป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามสำนักจิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) ตามแนวทางของฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ ลากอง (Jacques Lacan) ซึ่งสนใจจิตวิทยาที่ลึกลงไปของมนุษย์ในระดับจิตไร้สำนึก (unconscious) มากกว่าการมองจิตวิทยาในระดับต้นแบบกลุ่มแรกทฤษฎีจิตวิเคราะห์เริ่มก้าวเข้ามาศึกษาภาพยนตร์ในทศวรรษ ที่ 1970 โดยมองว่าการวิเคราะห์ความฝันของจิตวิเคราะห์ก็ไม่ได้ต่างไปจาก

การวิเคราะห์ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เป็นพื้นที่ที่แฝงไปด้วยความคิด หรือ ความปรารถนาบางอย่างที่ไม่อาจพูดได้ในชีวิตจริง การศึกษาภาพยนตร์ตามสำนักนี้จะทำให้เห็น ความต้องการอุดมการณ์ และอัตลักษณ์ของคนในสังคม ทั้งนี้หัวใจสำคัญของการศึกษาในสำนักนี้ จะสนใจการดูของผู้ชมทั้งในเรื่องอำนาจ และการสร้างตัวตนของมนุษย์ (Turner, 1999: 131) สำนัก Feminism ถือเป็นสำนักสำคัญที่นำทฤษฎีของสำนักจิตวิเคราะห์มาประยุกต์ใช้กับ ภาพยนตร์โดยสนใจเรื่องอำนาจการจ้องมองในภาพยนตร์โดยเฉพาะในงานของ Laura Mulvey นักสตรีนิยมที่ศึกษาภาพยนตร์ผู้มีชื่อเสียงโดดเด่นในช่วงทศวรรษที่ 1980 จากผลงาน เรื่อง Visual Pleasure and Narrative Cinema (1988) ซึ่งชี้ว่าภาพยนตร์เป็นสื่อของผู้ชาย ผู้หญิงที่ปรากฏใน ภาพยนตร์ล้วนแล้วถูกผู้ชายจ้องมอง หรือ ที่เรียกว่า male gaze ทั้งจากผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับ ภาพ และเมื่อปรากฏในจอภาพก็ยังคงถูกจ้องมองจากผู้ชมที่มีลักษณะการมองแบบผู้ชายไม่ต่างกัน ผู้หญิงไม่อาจหลุดพ้นจากการเป็นเหยื่อของผู้ชาย ผู้หญิงจึงไม่อาจนำเสนอภาพที่ตนต้องการแต่ กลายเป็นภาพที่คนอื่นอยากมอง และเป็นเพียงวัตถุ ส่วนผู้ชมก็ได้กลายเป็นผู้มีอำนาจในการจ้อง มองอย่างหลงใหล หรือสุขที่ได้จ้องมอง (Scopophilia)

ในขณะที่ด้านแรกการชมภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับอำนาจการควบคุมแต่ในอีกด้านหนึ่ง สำนักนี้ยังพิจารณาถึงการเลียนแบบสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ตามทฤษฎีของลาอง (Jacques Lacan) การชมภาพยนตร์เปรียบเสมือนกับการที่ผู้ชมกำลังอยู่ในภาวะ “mirror stage/phase” ซึ่งเป็นขั้นตอนการสร้างตัวตนของมนุษย์จากการดูกระจกเงา และหลงใหลเรื่อรูปร่างที่ได้จ้องมอง (narcissistic) เมื่อประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับภาพยนตร์ก็จะพบว่าการจ้องมองตัวละครใน ภาพยนตร์ทำให้ลืมตัวตนที่มีอยู่ชั่วคราว ส่วนหนึ่งเนื่องจากผู้ชมอยู่ในที่มีดีจึงง่ายต่อสภาวะแห่ง การย้อนกลับไปสู่การจ้องมองตนเองในกระจก ผู้ชมจึงได้สร้างตัวตนขึ้นมาจากตัวละครที่เห็นใน ภาพยนตร์ด้วยการเลียนแบบ และหลงใหลตัวละครซึ่งต่างจากการจ้องมองด้วยมุมมองเชิงอำนาจ (Turner 1999: 133-135) เมื่อผู้ชมเห็นพระเอกในละครก็จะมีแนวโน้มอยากเป็นแบบตัวละครใน ภาพยนตร์ หรือที่เรียกว่ากระบวนการอ้างอิงเพื่อสร้างตนเอง (identification) (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 620-621)

Mulvey ขยายความว่า ผู้ชมจะถูกกำหนดให้มองผู้หญิงแบบเป็นเหยื่อในทางตรงกันข้าม ผู้ชมก็จะเชื่อมโยง หรือเลียนแบบกับตัวละคร พระเอกเพราะภาพของพระเอกจะมีความสมบูรณ์ พรั่งพร้อมนำหลงใหลการดูพระเอกในจอก็ไม่ต่างจากการเห็นตัวเองที่สมบูรณ์จากกระจกจึงเกิด ความหลงใหล และนำไปสู่การอ้างอิงทั้งหมดนี้ก็เนื่องจากไวยากรณ์ภาพยนตร์กระแสหลักจะอยู่ ภายใต้อุดมการณ์ผู้ชายเป็นใหญ่ (โดยไม่เปิดพื้นที่สำหรับผู้หญิง) และที่สำคัญคือ การกำหนดให้

ผู้ชมต้องรับชมภาพยนตร์แบบผู้ชายผ่านกล้องที่ผู้ชายกำกับ/ถ่ายทำ ผ่านการจ้องมองของตัวละครชายที่มีอำนาจเหนือสตรีในภาพยนตร์ ผู้ชมภาพยนตร์จึงกลายเป็นผู้ชายโดยปริยาย (Mulvey อ้างถึงใน Chaudhuri, 2006: 34-35)

ตามแนวคิดจิตวิเคราะห์การทำงานของภาพยนตร์ที่มีประสิทธิภาพก็เนื่องจากการฉายภาพยนตร์ในที่มีมืดแม้ผู้ชมจะดูแบบรวมกลุ่ม แต่กลับสร้างบรรยากาศให้รู้สึกดูคนเดียว และมีอำนาจในการจ้องมองตลอดจนการสร้างตัวตนตามสิ่งที่เห็นบนจอได้ง่าย ถึงแม้ทฤษฎีของสำนักนี้จะมีคุณูปการต่อการวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยเฉพาะในสำนักสตรีนิยม แต่ก็ถูกวิจารณ์ในช่วงหลังในทศวรรษที่ 1980 โดยเฉพาะการจ้องมองแบบผู้ชายจะครอบคลุมภาพยนตร์ทุกเรื่องได้ หรือไม่ มีหรือไม่ที่ผู้ชมบางคนสามารถหลุดจากกรอบดังกล่าว เช่น กลุ่มผู้ชมที่รักเพศเดียวกัน กลุ่มคนดำ กลุ่มคนเอเชีย มีภาพยนตร์ประเภทอื่นอีก หรือไม่ที่แสดงให้เห็นถึงความปรารถนา และความ ต้องการของผู้หญิงมากกว่าการมองว่าผู้หญิงเป็นเพียงเหยื่อมี หรือไม่ที่เกิดการสร้างอัตลักษณ์ของความเป็นสตรีผ่านเสื้อผ้าหน้าผมของดาราที่ได้ชมอันหมายความว่าเหล่าสตรีไม่จำเป็นต้องตกเป็นเหยื่อของการจ้องมองอย่างเดียวแต่มีอำนาจในการกำหนดตัวตนได้ด้วย นอกจากนั้นผู้หญิงจะกลายเป็นคนที่ “จ้องมอง” ได้ หรือไม่ หรือ female gaze เช่น กรณีการจ้องมองเรือนร่างดาราชาย ซึ่งในชีวิตจริงไม่อาจจ้องมองได้ รวมถึงขยายไปสู่การจ้องมองของเพศที่สาม หรือ queer gaze (Wojcik, 2007: 539) คำถามต่างๆ เหล่านี้นำไปสู่การพัฒนาการศึกษาผู้ชมในกลุ่มที่สามที่มองผู้หญิงที่มีอำนาจในการอ่าน และตีความหมายภาพยนตร์

3.3 กลุ่มที่สาม การศึกษาการตีความหมายในภาพยนตร์เป็นหัวใจของสำนักวัฒนธรรมศึกษา สำนักดังกล่าวถือกำเนิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษใน ค.ศ. 1964 ณ มหาวิทยาลัย Birmingham และ เริ่มก้าวมาวิเคราะห์ภาพยนตร์ในทศวรรษที่ 1980 หัวใจหลักของสำนักนี้จะเน้นการศึกษาวัฒนธรรมในชีวิตประจำวันภาพยนตร์ก็ถือเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมในชีวิตประจำวันจึงกลายเป็นวัตถุที่นักวิชาการในกลุ่มนี้ให้ความสนใจแนวทางการศึกษาภาพยนตร์ของสำนักนี้ประกอบไปด้วย 2 ด้าน คือ

ด้านแรก ภาพยนตร์ถือเป็นเครือข่ายวัฒนธรรมที่ผลิตซ้ำ และสร้างอุดมการณ์ต่างๆ ตามทัศนะของมาร์กซิสต์การศึกษาภาพยนตร์จึงต้องศึกษาบริบทตั้งแนวทางมาร์กซิสต์ในหัวข้อที่ผ่าน มาเพื่อเผยให้เห็นการชุกช่อนอุดมการณ์ในภาพยนตร์ทั้งอุดมการณ์หลัก และอุดมการณ์รอง

แต่ในอีกด้านหนึ่ง สำนักวัฒนธรรมศึกษาก็ให้ความสนใจต่อพลังอำนาจผู้รับสารในฐานะ active โดยมองว่าแม้โครงสร้างจะมีอำนาจในการกำหนดความหมายก็ตามแต่ในเวลาเดียวกัน

มนุษย์ก็ย่อมมีความสามารถในการต่อสู้ต่อรองความหมายด้วยเช่นกัน แนวทางการศึกษาจึงขยายสู่การพิจารณาผู้รับสารไปพร้อมกัน (Willis, 1995; Wojcik, 2007)

การมองผู้รับสารที่มีอำนาจในการต่อรองความหมายถือเป็นก้าวสำคัญของการศึกษาผู้รับสารของภาพยนตร์ซึ่งอาจต่างไปจากการศึกษาที่ผ่านมาที่อาจเน้นการชมในระดับปัจเจก หรือระดับบุคคล แต่สำนักนี้จะให้ความสนใจการรับชมภาพยนตร์ในฐานะกลุ่มบุคคลมากกว่า และที่สำคัญคือการมองว่ากลุ่มบุคคลที่ชมภาพยนตร์นั้นมิได้ถูกครอบงำเสมอไปแต่จะตีความหมายที่แตกต่างหลากหลายไปตามทุน หรือประสบการณ์ที่ตนเองมีอยู่ดังที่ Stuart Hall (1980) หนึ่งในนักวิชาการสำนักนี้อธิบายว่าการตีความหมายของผู้รับสารมีได้อย่างน้อย 3 แบบคือ การตีความไปตามความหมายที่ผู้ผลิตสร้าง (preferred meaning) การตีความหมายตรงกันข้ามจากผู้ผลิต (oppositional meaning) และการตีความหมายแบบต่อรอง (negotiated meaning) หรือการยอมรับความหมายในระดับหนึ่ง และต่อรองความหมายในระดับหนึ่งในทัศนะดังกล่าวนอกจากมองว่าผู้รับสารมีพลังแล้วยังมองว่าความหมายมิได้หลากหลายขึ้นอยู่กับว่าใครจะกำหนด หรือตีความหมายได้อย่างไร ดังตัวอย่างเช่น การรับชมภาพยนตร์เรื่อง “จันดารา” ซึ่งมีเนื้อหาที่กล่าวถึงปัญหาทางเพศแบบชายเป็นใหญ่ของไทยผู้เขียนทดลองให้นักศึกษาในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้รับชมพบว่านักศึกษาจากเวียดนามปฏิบัติกรับชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเพราะมองว่าเป็นภาพยนตร์โป๊เปลือยในทางกลับกันนักศึกษาจากประเทศฟิลิปปินส์ที่ภาพยนตร์โป๊เปลือยเป็นเรื่องปกติตลอดจนนักศึกษาจากอินโดนีเซียที่มีประสบการณ์จากเพื่อนบ้านที่ตกอยู่ในสภาวะใกล้เคียงกับตัวละครในภาพยนตร์ ผู้ชมทั้งสองกลุ่มต่างถดถอยตรงกันกับผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการนำเสนอว่าเป็นภาพยนตร์ที่ตีแผ่ปัญหา และประณามความชั่วร้ายของระบบปีศาจปีศาจของสังคม สำหรับนักศึกษาสตรีชาวไทยเมื่อได้ชมภาพยนตร์ก็กลับต่อรองความหมายกล่าวคือ ในด้านหนึ่งยอมรับว่ามีเหตุการณ์ดังกล่าวจริง แต่ในเวลาเดียวกันนักศึกษาชาวไทยก็ปฏิเสธว่าภาพที่เห็นในภาพยนตร์ไม่ได้เกิดขึ้นแล้วในปัจจุบัน แม้แต่ดาราก็เล่นเป็นตัวเอกยังเป็นดาราส่งออก เพราะไม่ต้องการให้เพื่อนนักศึกษาต่างชาติมองเธอเหมือนตัวละครในภาพยนตร์ที่ตกอยู่ใต้อำนาจปีศาจปีศาจ (กำจร หลุยยะพงศ์, 2547)

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยสำนักนี้มักจะทำให้ความสนใจกลุ่มคนที่รับชมภาพยนตร์ และตีความหมายในภาพยนตร์ว่ามีลักษณะ เช่นไร โดยมักจะเจาะกลุ่มเป้าหมายเฉพาะ และศึกษาในลักษณะ ethnographic reception Studies หรือการศึกษาเจาะลึกในกลุ่มคน เฉพาะกลุ่มต่อการดูหนังเรื่องหนึ่งๆ โดยในลำดับแรกจะศึกษาตัวบท เพื่อเผยให้เห็นอุดมการณ์ที่แฝงเร้นในหนัง ระดับต่อมาจะศึกษาลักษณะของกลุ่มคนดังกล่าว ว่าคือใครมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในภาพยนตร์

อย่างไร และปิดท้ายด้วยการศึกษาการอ่านความหมายของภาพยนตร์ที่เลือก เช่น กลุ่มคนพลัดถิ่นที่ได้ชมภาพยนตร์ของประเทศบ้านเกิด การศึกษากลุ่มเกย์หลังจากชมภาพยนตร์กลุ่มรักเพศเดียวกัน การศึกษาแนวทางนี้จะเผยให้เห็นการอ่านความหมายของกลุ่มคนดังกล่าวเพื่อสร้างอัตลักษณ์ หรือตัวตนของกลุ่มย่อยอันเป็นพลังของบุคคลที่มีเหนือกว่าการกำหนดความหมายของสังคม

นอกเหนือจากการวิเคราะห์การตีความหมายแล้ว สำนักวัฒนธรรมศึกษายังให้ความสนใจศึกษาผู้ชมในแบบอื่นๆ ซึ่งยังคงมุ่งเน้นการให้ความสำคัญของผู้รับสารในฐานะ active อยู่ดังเช่น การศึกษากลุ่มแฟนภาพยนตร์การศึกษาดาราศาสตร์ และการศึกษาการเชื่อมโยงของตัวบท

กรณีแรกการศึกษากลุ่มแฟนภาพยนตร์จะมองว่าผู้ชมกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่กระตือรือร้น และติดตามดาราศาสตร์ นอกจากนั้นแนวทางดังกล่าวยังเริ่มขยายสู่การศึกษาดาราศาสตร์ (star studies) โดยมองว่าดารามีใช่แค่นักแสดง แต่เป็นบุคคลที่ต้องมีบุคลิกโดดเด่นทั้งในจอ และนอกจอเพื่อดึงดูดแฟนภาพยนตร์ให้ติดตาม

การศึกษาดารายังย้อนกลับไปสู่การศึกษาอุดมการณ์ โดยเฉพาะงานของ Richard Dyer (1986 อ้างถึงใน Turner, 1999: 124-125) พบว่าดาราศาสตร์เป็นสัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้น และสามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรม เช่น ริชาร์ด เกียร์ เปลี่ยนความหมายตนเองจากนักแสดงชายเซ็กซี่สู่ผู้เรียกร้องเสรีภาพของทิเบตนอกจากนั้น Dyer ยังศึกษาอดีตดาราศาสตร์ชื่อดัง มาริลีน มอนโร และเผยให้เห็นว่า มอนโร คือผลพวงของวาทกรรมเสรีภาพทางเพศ ในยุคทศวรรษที่ 1950 ที่แสดงออกถึงเสรีภาพความเป็นธรรมชาติ และ ความเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งตรงกันข้ามกับอุดมการณ์กระแสหลักยุคอดีตที่ครอบงำผ่านสถาบันศาสนา มอนโร จึงสามารถเปิดเผยทางเพศยั่วยวน และนี่เองที่ส่งผลให้ผู้ชมชื่นชอบประทับใจ และยกย่องให้เธอกลายเป็นสัญลักษณ์ทางเพศ

การศึกษาการเชื่อมโยงของตัวบท หรือสัมพันธ์บท หรือ สหบท (intertextuality) ก็เป็นอีกหนึ่งในแนวทางที่ศึกษาผู้ชมรวมถึงตัวบทของสำนักวัฒนธรรมศึกษา โดยพิจารณาว่าไม่มีตัวบทที่ใหม่อีกต่อไปแล้ว แต่ตัวบทจะมีลักษณะเชื่อมโยงกับตัวบทเดิมในอดีตนั้นก็หมายความว่าจากเดิมที่พิจารณาว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมาแต่ในยุคหลังสมัยใหม่ (postmodernism) กลับมองว่าตัวบทที่เห็นมีเงาของอดีตที่ผ่านมาไม่ว่าจะเป็นการผลิตซ้ำจากตัวบทเดิม การผลิตจากนิยายสู่ภาพยนตร์ การเชื่อมโยงจากภาพยนตร์เรื่องเก่า หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงกับบริบทอื่นๆ เช่น การนำรูปแบบเนื้อหาจากสื่ออื่นๆ มาตัดแปะ (pastiche) และสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องใหม่ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “หมาานคร”

นอกจากนั้น การเชื่อมโยงของตัวบทยังเกี่ยวข้องกับผู้รับสาร ในด้านของการที่ผู้รับสารจะเป็นผู้เชื่อมโยงเรื่องราวจากตัวบทที่หนึ่งไปสู่ตัวบทที่สอง และสาม ความหมายจึงมิได้หยุดนิ่งกับที่ (not fixed) แต่จะกระจัดกระจายไปตามบริบทต่างๆ ทั้งในปากของการผลิต และปากของการบริโภคซึ่งผู้ชมจะต้องเข้าใจบริบทที่หลากหลายอันจะส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความหมายในภาพยนตร์ ดังนั้นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามแนวทางการเชื่อมโยงนี้จึงจะพิจารณาความสัมพันธ์ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวกับบริบทต่างๆ ทั้งภาพยนตร์เรื่องอื่นสื่ออื่นๆ สังคม และวัฒนธรรม และแม้แต่ผู้ชมเอง (ประชา ลูวีรานนท์, 2540)

สรุปการวิเคราะห์ภาพยนตร์ด้วยทฤษฎี

การวิเคราะห์ภาพยนตร์เป็นการนำทฤษฎีมาใช้เพื่อทำความเข้าใจภาพยนตร์สามารถจำแนกได้เป็นการวิเคราะห์ตัวบท บริบท และผู้รับสารแต่อย่างไรก็ดีสิ่งที่พึงตระหนักมี 3 ประการคือ

-ประการแรก การใช้ทฤษฎีที่สองให้เห็นความจริงในภาพยนตร์ต้องพึงระลึกว่าทฤษฎีจะส่องให้เห็นความจริงบางส่วนเสียเท่านั้น แต่ละทฤษฎีก็จะมี “พลังการอธิบาย” ปრაกฏการณ์ หรือทำให้เห็นมุมมองบางส่วน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการกำหนดการรับรู้ให้กับเรา ดังนั้นหากใช้ทฤษฎีใดในการวิเคราะห์ก็จะเห็นความจริงตามที่ทฤษฎีอธิบาย เช่น การใช้ทฤษฎี Formalism ก็เห็นรูปแบบของภาพยนตร์ที่มาจากมุมมองแห่งศิลปะอันเป็นผลจากการสรรค์สร้างของผู้กำกับภาพยนตร์ แต่หากใช้ทฤษฎี Semiology ก็เห็นความหมายที่กำหนดจากสังคม

-ประการที่สอง การใช้ทฤษฎีอาจมีลักษณะผสมผสานกัน เช่น การใช้ทฤษฎีวิเคราะห์ตัวบทคู่กับบริบท ดังเช่น ทฤษฎี genre และ auteur เป็นต้น รวมถึงอาจผสมกับการวิเคราะห์ผู้รับสารได้ด้วย โดยเฉพาะการศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาที่ด้านหนึ่งจะศึกษาอุดมการณ์ที่กำหนดความหมายก่อน และหลังจากนั้นจึงศึกษาการตีความหมายของกลุ่มผู้รับสาร นอกจากนี้ทฤษฎีสำนักมาร์กซิสต์ก็สามารถผสมผสานกับสำนักจิตวิเคราะห์ เพื่ออธิบายให้เห็นกลไกการครอบงำความหมายที่เจาะลึกลงไปในระดับจิตไร้สำนึก

-ประการสุดท้าย เนื่องจากทฤษฎีด้านภาพยนตร์มีลักษณะวิวัฒนาการอยู่ตลอดเวลา ทั้งในหมู่ของนักวิชาการด้านภาพยนตร์ตลอดจนนักวิชาการด้านอื่นๆ ที่สนใจใช้ภาพยนตร์เป็นวัตถุศึกษาแห่งการศึกษา และแม้กระทั่งผลกระทบจากสภาพสังคมที่แปรเปลี่ยนไปการศึกษาภาพยนตร์จึงยังรุดหน้าไปอีก เช่น ภาพยนตร์กับการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี การศึกษาเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์

การแสดงเรือนร่าง (body) เสี่ยง ฉาก การใช้สำนัก Postmodernism, Postcolonialism ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ กฎหมาย และการควบคุม เป็นต้น

2. ทูตทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมตามความหมายของพระยาอนุมานราชธน (2515) ได้ให้ความหมายว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ในส่วนรวมผลิตสร้างมันขึ้นมาโดยการเรียนรู้จากกัน และสืบทอดเป็นความเจริญก้าวหน้า หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นส่วนทั้งหมดที่ซับซ้อน ซึ่งประกอบด้วย ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี

วัฒนธรรมในความหมายที่ สุพัตตรา สุภาพ (2518) ได้ให้ไว้ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หรือสังคมหนึ่งมนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์ วิถีในการปฏิบัติ การจัดระเบียบตลอดจนระบบความเชื่อ ความนิยม ความรู้ เทคโนโลยี ต่างๆ ในการควบคุม และใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ

ก่อ สวัสดิพานิช (2525) ได้ให้คำนิยามของวัฒนธรรมไว้ว่าวัฒนธรรมได้แก่ผลรวมของ ลักษณะอันเด่นชัดทางจิตใจ วัตถุ ปัญญา และอารมณ์ ซึ่งเป็นคุณลักษณะของกลุ่มชน หรือสังคมหนึ่งโดยวัฒนธรรม แต่ละวัฒนธรรมจะมีองค์ประกอบอยู่ 3 ประการคือ

1. ความเชื่อทางวัฒนธรรม คือ ความคิดของมนุษย์ หรือกลุ่มชนในสังคมหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และมนุษย์กับวัตถุสิ่งของเป็นความคิดในด้านความต้องการที่จะได้รับการตอบสนองทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจอย่างมีเหตุผลจากความคิดความเชื่อของมนุษย์ หรือกลุ่มชนในด้านความต้องการนี้จะส่งผลไปสู่การแสดงออกเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกมานี้ก็คือรูปแบบทางวัฒนธรรม หรือถ้าจะกล่าวโดยสรุป ความเชื่อทางวัฒนธรรมเป็นความต้องการของมนุษย์ และกลุ่มชนที่อยากได้อะไรก็เพื่อสนองความต้องการทั้งด้านร่างกาย และจิตใจความต้องการนี้จะมีผลสอดคล้องเหมาะสมกับศักยภาพของชุมชน

2. รูปแบบทางวัฒนธรรม คือ ปรัชญาการณที่ที่เกิดขึ้นในชุมชนเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับมนุษย์ หรือมนุษย์สัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของของพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกนี้ก็เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการปรัชญาการณที่เกิดขึ้นนี้ย่อมเกี่ยวข้องกับปัจจัย (Input) กระบวนการ (Process) และผลลัพธ์ (Product) อีกทั้งศักยภาพของมนุษย์ และชุมชนด้วย

3. คุณค่าทางวัฒนธรรม จะเป็นการประเมินคุณค่าของความเชื่อ และรูปแบบทางวัฒนธรรมโดยบุคคล หรือสมาชิกของชุมชนว่ารูปแบบทางวัฒนธรรมเมื่อบังเกิดผลแล้วได้ตอบสนองความต้องการของบุคคล หรือชุมชนตรงตามความเชื่อทางวัฒนธรรม หรือไม่ ผลที่เกิดขึ้น

เหล่านักก่อให้เกิดผลดีมีความพอใจได้รับความสุขความสงบสำหรับตนเอง และสังคม หรือไม่ ถ้าผล การประเมินความเชื่อ และรูปแบบทางวัฒนธรรมนั้นปรากฏออกมาว่ามีคุณค่าทำให้บุคคล และ กลุ่มชนในสังคมมีความสุขสงบความเชื่อ และ รูปแบบทางวัฒนธรรมนั้นก็จะมี การสืบทอดต่อไปได้

ประเวศ วะสี (2533) กล่าวว่า วัฒนธรรม คือ พลังของสังคมทางภูมิปัญญาเพื่อพัฒนา เศรษฐกิจ จิตใจ การเมือง สังคม สิ่งแวดล้อมพร้อมกัน

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้ความหมายของ วัฒนธรรมไว้ว่า คือ สิ่ง ที่ ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ

โดยสรุป วัฒนธรรม หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ถือเป็นแบบแผนปฏิบัติ ในสถานการณ์ต่างๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถดำเนินการร่วมกัน ดังนั้นวัฒนธรรมไทย หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนไทยที่ได้สั่งสมเลือกสรรให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมใน สังคมไทย และยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการที่จะดำรงไว้ซึ่งสังคมอันดีงามเจริญสืบทอดกัน เป็นมรดกทางสังคมมาตั้งแต่ในอดีตจนกระทั่งปัจจุบัน

2.1 ความหมายทุนทางวัฒนธรรม

บูร์ดิเยอ จัดเป็นนักวิชาการอีกผู้หนึ่งที่ทำให้ความสนใจต่อยอดการศึกษาในเรื่องของ “ทุน” โดยอาศัยหลักการเดียวกับคาร์ล มาร์กซ์ เพื่อที่จะเปิดเผย และชี้ให้เห็นว่า “ใครเป็นเจ้าของทุนผู้ นั้นเป็นเจ้าของอำนาจ” แต่ความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับ “ทุน” ของบูร์ดิเยอนั้นไม่ได้หยุดอยู่แค่ การศึกษา และวิเคราะห์แต่เฉพาะ “ทุนทางเศรษฐกิจ” อย่างเดียวตรงกันข้ามบูร์ดิเยอยังให้ความสนใจ วิเคราะห์ “ทุน” ในแง่มุมต่างๆ โดยเฉพาะ “ทุนทางวัฒนธรรม” (Cultural Capital) ซึ่งบูร์ดิเยอ มองว่าปัจจัยทางเศรษฐกิจแต่เพียงอย่างเดียว ไม่อาจอธิบายปรากฏการณ์ครอบงำสังคมอย่าง เบ็ดเสร็จเด็ดขาดที่เกิดขึ้นได้เพราะในความเป็นจริง “สังคม” ไม่ได้มีทุนทางเศรษฐกิจเป็น ส่วนประกอบแต่เพียงอย่างเดียว สังคมยังมีทุนทางวัฒนธรรมหลอมรวมอยู่ด้วย

“ทุน” (Webb, Schirato & Danaher, 2004, p. 22) ตามแนวคิดของบูร์ดิเยอ คือ มรดกที่ สืบทอดมาอย่างต่อเนื่องสามารถเปลี่ยนรูปได้มีลักษณะทั้งที่สัมผัสได้ และสัมผัสไม่ได้ในด้านหนึ่ง “ทุน” เป็นปัจจัยที่ใช้ในการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ทางสังคม (position) และความเป็นไปได้ของ ผู้กระทำที่หลากหลายในขอบเขตพื้นที่แวดวงต่างๆ (field) ในขณะที่อีกด้านหนึ่งเมื่อพิจารณาถึงคำ ว่า “ทุน” จะพบว่า มีขอบเขตที่กว้างขวางมาก บูร์ดิเยอ (Allan, 2006, pp. 176-178) จึงแบ่งทุน ออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1) ทูทางเศรษฐกิจ (Economic capital) ทูประเภทนี้ได้แก่รายได้ทรัพย์สินเงินทอง ความมั่งคั่งที่สะสมเอาไว้สิ่งของที่มีราคา เช่น ที่ดินอาคารบ้านเรือน เครื่องเพชรนิลจินดา รถยนต์ หุ่น ฯลฯ รูปแบบของทูประเภทนี้โดยส่วนมากมักอยู่ในมิติแวดวงด้านเศรษฐกิจ แต่ก็สามารถโยกย้ายไหลไปยังมิติแวดวงอื่นๆ ได้ และที่สำคัญทูประเภทนี้เป็นรูปแบบทูที่สามารถคิดคำนวณเป็นปริมาณที่แน่นอนได้ และสามารถระบุรูปแบบได้อย่างแน่ชัด เช่น เงินสดในธนาคาร ราคาเครื่องจักร ที่ดินรวมถึงการเป็นเจ้าของกอล์ฟ และอุปกรณ์ถ่ายภาพที่มีคุณภาพ ฯลฯ

2.) ทูทางสังคม (Social Capital) ความหมายของทูสังคมนั้นมี 2 ความหมาย แต่ทั้งสองต่างก็หมายถึง “เครือข่ายทางสังคม” (Network) ทั้งสิ้น เพียงแต่ว่าในความหมายแรกเป็นการมองมาจากตัวโครงสร้างที่มอง “ตัวเครือข่ายจริงๆ” เช่นโครงสร้างของกลุ่มเพื่อนร่วมโรงเรียนเพื่อนร่วมอาชีพ ฯลฯ ส่วนในความหมายที่สองนั้นเป็นมุมมองมาจาก “ปัจเจกบุคคล” ที่มีเครือข่าย และมองว่าเครือข่ายนั้นเป็นทรัพยากรอย่างหนึ่งของตน เช่น เป็นคนมีเส้นสาย กว้างขวาง จะทำอะไรก็ง่าย และสะดวก ในความหมายที่สองนี้เองที่เป็นความหมาย “ทูสังคม” ของบูร์ดิเยอ

บูร์ดิเยอเห็นว่า ทูทางสังคมนั้นถือเป็นเสมือนทรัพยากรอย่างหนึ่งที่สามารถใช้อำนวยประโยชน์ให้ได้ดังเช่นที่มักมีคำกล่าวที่ว่า “ไม่สำคัญว่ามีผลงานอะไรสำคัญที่ว่าเป็นคนของใคร” มากกว่า และสำหรับทูสังคมนี้อาจจะกระจายอยู่ตาม field ต่างๆ เช่นเพื่อน ร่วมรุ่น เพื่อนโรงเรียนเดียวกัน คนหมู่บ้านเดียวกัน คนแซ่เดียวกัน เป็นต้น

3.) ทูทางสัญลักษณ์ (Symbolic capital) ทูประเภทนี้ บูร์ดิเยอ หมายถึง “สถานภาพ ชื่อเสียงการได้รับการยอมรับจากบุคคลรอบข้างที่ทำให้เจ้าของทูเกิดความได้เปรียบ หรือ เกิดประโยชน์ต่างๆ”

4.) ทูทางวัฒนธรรม (Cultural capital) บูร์ดิเยอ แบ่งรูปแบบย่อยของทูวัฒนธรรมออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

-ทูที่ถูกทำให้อยู่ในรูปที่เป็นรูปธรรม (Objectified form) ได้แก่ทูทางวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบของวัตถุที่ปัจเจกบุคคลครอบครองเป็นเจ้าของ เช่น หนังสือ ซีดี งานเขียน หนังสือพจนานุกรม อนุสาวรีย์ เครื่องมือ เครื่องจักร รวมถึงภาพถ่าย รูปภาพ ฯลฯ

-ทูที่ถูกทำให้เป็นสถาบัน (Institutionalized form) ด้วยวิธีการอ้างอิงถึงคุณสมบัติเริ่มต้นของทูทางวัฒนธรรมและถูกเข้าใจว่า คือ การรับประกันโดยแสดงออกในรูปของประกาศนียบัตร หนังสือรับรอง และการสอบ เช่น คุณภาพ ชื่อเสียงของสถาบันการศึกษา เป็นต้น

-ทูที่รวมอยู่ในสภาวะที่ส ซึ่ง เป็นทูที่อยู่ในรูปของการแสดงออกของร่างกาย และจิตใจที่คงทนถาวร (Embodied form) ทูประเภทนี้มักปรากฏในรูปของวัฒนธรรม และต้องใช้ระยะเวลา

ในการรวมกันเป็นรูปเป็นร่าง เช่น ความสามารถ ความรอบรู้ที่จะพูด ตัดสินงานทางด้าน ศิลปะ ที่มีเรื่องของสุนทรียภาพเข้ามาเกี่ยวข้องการมีบุคลิกที่สง่างามสามารถวางท่าทางได้อย่างงดงาม ความหมายของ embodied form ที่อยู่ในปัจเจก บุคคลนี้อาจจะมีความหมายใกล้เคียงกับ คำว่า “Habitus”

2.2 แนวคิดคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม

แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมเป็นแนวคิดที่พยายามอธิบายถึงการนำทรัพยากรที่สะสมอยู่ในความรู้ ความสามารถ หรือทรัพย์สินที่ปัจเจกบุคคล หรือกลุ่มสังคมมีไว้ในครอบครองและสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือสร้างผลตอบแทนทั้งทางเศรษฐกิจ หรือการได้รับการยอมรับในสังคม โดยในส่วนนี้จะนำเสนอความหมายและประเภทของทุนทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นพื้นฐานนำไปสู่การทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมต่อไป

แนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมเกิดจากการพัฒนาแนวคิดของมาร์กซ์ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 69-70) ซึ่งเห็นว่า ทรัพย์สินเงินทองที่แต่ละคนมีอยู่นั้นยังไม่ใช่ทุนทรัพย์สินเหล่านี้จะแปรสภาพไปเป็นทุน เมื่อเข้าไปสู่กระบวนการผลิต เช่น นำไปลงทุน ใส่แรงงานเข้าไป แล้วทำให้เกิดมูลค่าส่วนเกินและกำไร สิ่งที่จะแปรสภาพกลายเป็นทุนได้ยังครอบคลุมไปถึงปัจจัยการผลิตตามที่รู้จักในนาม 5M ประกอบไปด้วยแรงงานมนุษย์ (Manpower) เครื่องจักร (Machine) วัตถุดิบ (Material) เงิน (Money) และการจัดการความรู้ (Management Knowledge) มาร์กซ์ เห็นว่า ทุนทางเศรษฐกิจ (Economic Capital) จำเป็นต้องมี การขยายตัวเองอยู่เสมอด้วยกลวิธีต่างๆ และความมั่งคั่งของเจ้าของทุนไม่ได้เกิดจากกำไรจากการ ขายสินค้าได้เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงมูลค่าส่วนเกินที่ได้มาจากการที่คนงานใส่แรงงานไปยังขั้นตอนการผลิตด้วย

ในปัจจุบันนักคิดรุ่นหลังที่ได้รับอิทธิพลด้านแนวคิดเรื่องทุนจากมาร์กซ์ได้เพิ่มมิติของการให้ความหมายเรื่องทุน และนำไปประยุกต์ศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม หรือศึกษาองค์การในประเด็นที่หลากหลาย (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 70-71) เช่น แนวคิดเรื่องทุนทางการเงิน (Financial Capital) ที่แสดงให้เห็นถึงบทบาททางเศรษฐกิจที่มีต่อพลังการผลิตทุนประเภทอื่น และนำไปสู่การเป็นเจ้าของปัจจัยการผลิต และการค้า แนวคิดเรื่องทุนการผลิต (Manufactured Capital) ซึ่งศึกษาวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตเครื่องจักร การสร้าง และกระบวนการผลิตสินค้า และการบริการแนวคิดเรื่องทุนมนุษย์ (Human Capital) เป็นการศึกษาทรัพยากรมนุษย์ในด้านสุขภาพ ความรู้ ทักษะ แรงจูงใจ และความสามารถของมนุษย์ทั้งด้านอารมณ์ และ

จิตใจเพื่อการทำงานที่มีประสิทธิภาพ โดยมองว่าทุนมนุษย์เป็นปัจจัยทางเศรษฐกิจขององค์กรที่ต้องลงทุนพัฒนาผ่านทางการศึกษา และการอบรม (Porrit, 2005: 113) รวมไปถึง การเพิ่มมิติการประยุกต์แนวคิดเรื่องทุนเพื่อศึกษาปรากฏการณ์ของสังคม และวัฒนธรรม ดังเช่นที่ปรากฏในเรื่องทุนทางวัฒนธรรม

การมองทุนทางวัฒนธรรมว่าเป็นการสะสมทุนชนิดหนึ่งที่น่าไปสู่การรับรู้ของอำนาจที่มีอิทธิพลในสังคมของ Storey (1999) สอดคล้องกับ McRobbie (2005: 137) ที่ให้ความหมายของทุนทางวัฒนธรรมว่าเป็นการกระจายรูปแบบของทุนชนิดหนึ่ง ทุนวัฒนธรรมจะอยู่ในความสามารถพิเศษ หรือทรัพย์สินส่วนบุคคล และไม่สามารถลดทอนไปยังทุนทางเศรษฐกิจได้ แต่ทุกคนจะมีทุนทางวัฒนธรรมแตกต่างกันไม่ใช่ทุกคนที่จะสามารถเป็นเจ้าของทุนทางวัฒนธรรมที่มั่งคั่งได้ แต่ทุนชนิดนี้สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงรักษาการมีอำนาจทางสังคมได้

ส่วนในงานวิจัยของ วินัย บุญลือ (2545: 11) ซึ่งประยุกต์แนวคิดของบูร์ดิเยอ ไปใช้ศึกษาทุนทางวัฒนธรรม และการช่วงชิงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของชุมชนปกากะญอ ได้สรุปความหมายทุนทางวัฒนธรรมไว้ว่า หมายถึง ศักยภาพในการกระทำเป็นความรู้ที่สะสมในตน (Innate Knowledge) ซึ่งการสะสมทุนทางวัฒนธรรมนั้น ไม่เพียงแต่เป็นการออกแรงทางกายภาพเท่านั้น แต่รวมถึงการออกแรงทางด้านสังคม การเมือง ศาสนา และความคุ้นเคย ซึ่งเป็นการสะสมทุนในรูปแบบต่างๆ เอาไว้ และสามารถปรับเปลี่ยน หรือ เรียกใช้ยามต้องการได้

จากการให้ความหมายของคำว่าทุนวัฒนธรรมของนักวิชาการดังกล่าวข้างต้นจึงสามารถสรุปความหมายของทุนทางวัฒนธรรมตามแนวคิดของ Bourdieu (n.d. อ้างถึงใน Richardson, 1986: 241-258) และจากที่บรรดานักวิชาการข้างต้นได้นิยามความหมายไว้ว่า ทุนวัฒนธรรมหมายถึง ทรัพยากรที่สะสมอยู่ในระบบความคิด ความเชื่อ ค่านิยม วัตถุประสงค์ของ รวมไปถึงแนวทางการดำเนินชีวิตในกลุ่มสังคมที่แต่ละคนเข้าไปมีส่วนร่วม และช่วยกันผลิตคุณค่า หรือความหมายขึ้นมาจากนั้นเผยแพร่ให้เป็นที่รับรู้ในกลุ่มจนเกิดเป็นข้อตกลงเพื่อการปฏิบัติที่เห็นพ้องต้องกันได้รับการยอมรับจากผู้คนส่วนใหญ่ และดำเนินการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องผ่านทางกระบวนการผลิตซ้ำเพื่อดำรงรักษาทุนทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ การสะสมความมั่งคั่งของทุนทางวัฒนธรรมยังแสดงถึงอำนาจของผู้ครอบครองทุนทางวัฒนธรรมซึ่งมีอิทธิพลต่อทัศนคติของปัจเจกบุคคล หรือกลุ่มสังคมที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายด้วย ดังนั้น การศึกษาทุนทางวัฒนธรรมจึงเป็นการทำความเข้าใจว่า ผู้ที่เป็นเจ้าของทุนทางวัฒนธรรมมีวิธีการสะสมทุนทางวัฒนธรรมอย่างไร เลือกลงทุน หรือเปลี่ยนรูปแบบทุนทางวัฒนธรรมไปสู่ทุนอีกชนิดหนึ่งเพื่อดำรงรักษา หรือขับเคลื่อนตำแหน่งของตนในกลุ่มสังคมอย่างไร

ประเภทของทุนทางวัฒนธรรม

Bourdieu (n.d. อ้างถึงใน Richardson, 1986: 241-258) ได้แบ่งทุนทางวัฒนธรรมเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ ทุนที่มีอยู่ในตัวตน (Embodied Form) ทุนที่อยู่ในรูปของวัตถุ (Objectified Form) และทุนที่อยู่ในรูปแบบสถาบัน (Institutionalized State) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในตัวตน เป็นสมรรถนะด้านวัฒนธรรมที่มีอยู่ในตัวตน ได้แก่ การแสดงออกของร่างกาย และจิตใจเป็นทุนที่อยู่ในระดับอุปนิสัยมักปรากฏในชีวิตทางวัฒนธรรม และต้องใช้เวลาในการก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างผ่านทางกระบวนการขัดเกลาทางสังคมซึ่งทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิดทัศนคติ และค่านิยมซึ่งมีผลต่อการทำความเข้าใจ หรือ การรับรู้ของรสนิยมต่างๆ เช่น ศิลปะการใช้ชีวิตการเปลี่ยนรูปทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในตัวตนต้องอาศัยเวลา สังคมชนชั้นทางสังคม และสามารถเชื่อมโยงไปยังทุนทางเศรษฐกิจได้ (Bourdieu, n.d. อ้างถึงใน Richardson, 1986: 241-258; บูร์ดิเยอร์, ม.ป.ป. อ้างถึงใน วินัย บุญลือ, 2545: 11-12, 28, รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2550: 23-26; กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551-553) การสะสมทุนในระดับนี้สั่งสมอยู่ในตัวของแต่ละบุคคลมาตั้งแต่เยาว์วัยผ่านการหล่อหลอม (Pedagogy Action) โดยผู้ปกครองพี่น้อง สมาชิกในครอบครัวจะใช้เวลาเพื่อให้สมาชิกใหม่ซึมซับความหมาย และรหัสของวัฒนธรรมสร้างความเด่นชัด และความแตกต่างทางวัฒนธรรมขึ้นยิ่งในสังคมที่มีความซับซ้อนก็ยิ่งมีการแข่งขันลงทุนเพื่อสะสมทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวตนอย่างเข้มข้น (บูร์ดิเยอร์ ม.ป.ป. อ้างถึงใน วินัย บุญลือ 2545: 12)

2) ทุนวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปของวัตถุ เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่แสดงออกให้เห็นในรูปของวัตถุ สื่อมวลชน หรือสิ่งของ เช่น รูปภาพงานเขียน หนังสือ พจนานุกรม อนุสาวรีย์ เครื่องมือเครื่องจักร ฯลฯ วัตถุเหล่านี้เป็นรูปแบบหนึ่งของการแบ่งปันความหมายทางวัฒนธรรมที่ถูกกำหนดโดยผู้ผลิตวัฒนธรรม หรือแนวคิดของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551-553)

3) ทุนวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน คือ การอ้างอิงถึงคุณสมบัติเบื้องต้น ของทุนทางวัฒนธรรมในลักษณะการรับประกันโดยแสดงออกในรูปของประกาศนียบัตร หนังสือรับรอง และการสอบวัดคุณสมบัติ ซึ่งปรากฏชัดอยู่ในสถาบัน เช่น สถาบันการศึกษา หรือสถาบันประเมินผลต่างๆ ทุนทางวัฒนธรรมสามารถเปลี่ยนรูปได้ภายใต้เงื่อนไขเฉพาะ คืออาจเปลี่ยนรูปเป็นทุนทางเศรษฐกิจ เช่น เงินเดือน หรือคุณสมบัติทางการศึกษา ทุนแบบนี้ได้สร้างความแตกต่างระหว่างความรู้ที่เป็นทางการที่ได้รับการรับรองความสามารถกับความรู้ทางวัฒนธรรมแบบ

ธรรมดาทุนนี้ยังทำให้เกิดการสับเปลี่ยนระหว่างทุนทางวัฒนธรรมกับทุนทางเศรษฐกิจโดย “การรับประกันทุนทางการศึกษา” ด้วย “มูลค่าของเงิน” เพราะผลผลิตของการแลกเปลี่ยนทุนทางเศรษฐกิจไปเป็นทุนทางวัฒนธรรมได้สร้างมูลค่าของทุนทางวัฒนธรรมให้กับผู้ที่มีคุณสมบัติทางการศึกษาผลกำไรในรูปวัตถุ และสัญลักษณ์ที่คุณสมบัติทางการศึกษารับรองขึ้นอยู่กับการลงทุนในแง่เวลา และความพยายาม (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551-553)

แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมในเชิงเศรษฐศาสตร์ กล่าวว่า ทุนทางวัฒนธรรมจะเกี่ยวข้องกับการเติบโตของอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าและบริการที่มีมิติทางวัฒนธรรม ทั้งนี้เพราะสินค้าและบริการเหล่านี้มีการฝังตัวของวัฒนธรรม การลงทุนที่เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม การลงทุนรายจ่ายทางวัฒนธรรม คือค่าใช้จ่ายที่ช่วยให้กิจกรรมด้านวัฒนธรรมได้รับการจรรโลง และเกิดการเติบโตของงานในระยะต่อมาได้มีการกล่าวถึงทุนวัฒนธรรมว่าเป็นทุนที่ใช้ในการผลิต และบริการที่มีนัยทางวัฒนธรรม และจะเติบโตใหญ่ได้ต้องอาศัยการเติบโตของอุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรม (Cultural Products) ซึ่งสินค้าทางวัฒนธรรมนี้เป็นสินค้า หรือบริการที่มี “การฝังตัวทางวัฒนธรรม” (Cultural Embodiment) สินค้า หรือบริการบางประเภทอาจมีนัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมไม่ชัดเจน แต่บางประเภทมีความชัดเจนยิ่ง เช่น ผัก ผลไม้ มิได้มีนัยที่ชัดเจน เพราะล้วนเป็นผลผลิตทางธรรมชาติ แต่อาหารที่ปรุงแต่งโดยมนุษย์มีนัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันเพราะกระบวนการที่ปรุงแต่งอาหารมีเรื่องของวัฒนธรรมมาเกี่ยวข้องด้วย การก่อเกิดและเติบโตของทุนวัฒนธรรมจากเหตุปัจจัย 4 ประการด้วยกัน ดังนี้

1) กระบวนการแปรวัฒนธรรมเป็นสินค้า (Commoditization of Culture) ถือได้ว่าเป็นปัจจัยปฐมฐานที่เกื้อกูลการก่อเกิด และการเติบโตของทุนทางวัฒนธรรม หากวัฒนธรรมมิได้แปรสภาพเป็นสินค้าอุตสาหกรรมสินค้าวัฒนธรรมย่อมมีอาจเกิดขึ้นได้ ด้วยเหตุที่ว่าวัฒนธรรมเป็นเรื่องของการดำเนินวิถีชีวิตตามปกติของมนุษย์ กระบวนการยอมรับแบบแผนการดำเนินชีวิต และพฤติกรรมแล้วนั้นวัฒนธรรมต้องแปร

2) กระบวนการเทคโนโลยีานวัตกรรม (Technologization of Culture) การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีก่อให้เกิดผลผลิตใหม่ ซึ่งมีผลกระทบต่อมนุษย์และสังคมในด้านต่าง ๆ กระบวนการปรับตัวทางเทคโนโลยีจึงมีผลกระทบต่อด้านวัฒนธรรม เพราะทำให้โครงสร้างความต้องการทางวัฒนธรรมเปลี่ยนไป

3) กระบวนการพาณิชย์านวัตกรรม (Commercialization of Culture) วัฒนธรรมจะกลายเป็นสินค้าได้มีจำเพาะแต่จะต้องมีความต้องการ หรือ อุปสงค์หากยังต้องมีตลาดขนาดใหญ่พอสมควรการผลิตสินค้าวัฒนธรรมจึงเกิดขึ้นได้ ข้อสำคัญต้องเป็นการผลิตเพื่อที่จะขายไม่ใช่เพื่อเอาไว้มกินใช้กระบวนการสร้างอุปสงค์จึงต้องโยงใยที่หยั่งรากลึก และมีฐานอันกว้างขวาง

4) กระบวนการโทรทัศน์านวัตกรรม (Televisualization of Culture) ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คมนาคม ผนวกกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอากาศ ก่อให้เกิดบริการโทรทัศน์ระหว่างประเทศขยายตัวอย่างรวดเร็วนับตั้งแต่ทศวรรษ 2510 เป็นต้นมาการขยายตัวของเครือข่ายและบริการโทรทัศน์ระหว่างประเทศมีส่วนช่วยเริ่มกระบวนการโลกานวัตกรรมบทบาท และอิทธิพลของบริการโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อการยอมรับวัฒนธรรมของชาติมหาอำนาจ

นอกจากนี้ในความเข้าใจของคนทั่วไปทุนอาจหมายถึงทรัพย์สินเงินทอง บ้านเรือน หรือ อาจจะเข้าใจในมิติทางเศรษฐศาสตร์ว่า ทุน คือ ปัจจัยในการผลิตสินค้า หรือบริการไม่ว่าจะเป็น วัตถุดิบ เงินทุน แรงงาน เครื่องจักร ฯลฯ อย่างไรก็ตามทุนอาจอยู่ในรูปแบบอื่น ๆ ได้อีก เช่น ทุนสังคม ทุนการเงิน ทุนมนุษย์ ทุนกายภาพ และทุนธรรมชาติ เป็นต้น ซึ่งทุนวัฒนธรรม เป็นรูปแบบของทุนอีกรูปแบบหนึ่ง ทุนวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าของความรู้ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น (Patmasiriwat, 2004) ในขณะที่ (Throsby, 2001) ได้นิยามทุนวัฒนธรรม หมายถึง สินทรัพย์ ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้ (Provides) คุณค่าทางวัฒนธรรมนอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์ นั้น

กล่าวถึงทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรล้ำค่าของประเทศสะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นชาติรากฐานของสังคมที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์อันยาวนาน เป็นสิ่งที่สังคมเห็นคุณค่าเป็นที่ต้องการ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้แบ่งเป็นหลายรูปแบบ เช่น แบ่งตามรูปลักษณะได้ เป็น 2 ประเภท ดังนี้

ชนิดมีรูปลักษณะ สามารถจับต้องได้ อาทิอาหารพื้นถิ่น ชุดประจำชาติ วรรณกรรม

ชนิดไม่มีรูปลักษณะ ไม่สามารถจับต้องได้ อาทิ ประเพณี ศาสนา ภาษา หรือแบ่งตามการปรากฏของทุนวัฒนธรรมได้ 3 ประเภท เป็นทุนวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวคน หรือกลุ่มคน อาทิ ความคิด จินตนาการ ความเชื่อ ทุนวัฒนธรรมที่มีรูปลักษณะ อาทิ ภาพวาด เครื่องมือ สิ่งก่อสร้าง และ ทุนวัฒนธรรมที่มีความเป็นสถาบันเกิดจากการยอมรับของหลายฝ่าย เช่น สถาบันพระมหากษัตริย์ ประเพณี และกิจกรรมร่วมกันในสังคม เป็นต้น

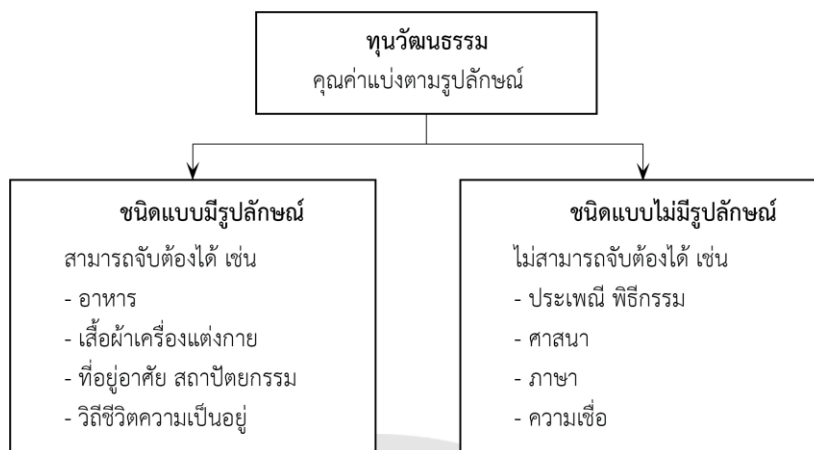
นอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมมีลักษณะเป็นสินค้ามีคุณค่า และไม่คงที่เปลี่ยนแปลงไปตามสิ่งแวดล้อม และเทคโนโลยียกตัวอย่าง เช่น เดิมคนไทยมักทอผ้าใช้ในครัวเรือน เมื่อมีการพัฒนาเครื่องจักร และเทคโนโลยีการทอผ้า คนจึงซื้อเสื้อผ้ามาใส่แทนการทอด้วยตนเอง เป็นต้น

ประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแผน และวิถีชีวิตอันดั้งเดิมมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรม หรือเทคโนโลยีเกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาด และวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้างคุณค่าทางสังคมก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในถิ่นเกิดการร่วมกันอนุรักษ์ปกป้องทั้งยังสามารถนำระบบคุณค่าในสังคมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน

คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้นแต่ยังขยายขอบเขตไปถึงท่วงท่ากายภาพ หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร สิ่งประดิษฐ์ ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสึกหรอผุพังได้ ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา และสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเอง หรือ การบริการที่ใช้วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ

2. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา หรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรม ที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ และค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งานวรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี เป็นต้น ถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้มักมีความหมาย หรือคุณค่าอยู่เบื้องหลัง นอกจากนี้ ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลา ในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดย ชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540)



ภาพ 3 แสดงคุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งตามรูปลักษณ์

2.3 ทุนวัฒนธรรมกับอุตสาหกรรมบันเทิง

อุตสาหกรรมบันเทิงของเกาหลีใต้ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาประเทศเกาหลีใต้ประสบความสำเร็จในอุตสาหกรรมบันเทิง นำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมเกี่ยวเนื่องจากการสนับสนุนอย่างจริงจังของรัฐบาลอุตสาหกรรมบันเทิงเหล่านี้เป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรมของเกาหลีใต้ที่เกิดขึ้นอย่างตั้งใจ และมีกระบวนการวางแผนเป็นอย่างดีของรัฐบาล และภาคเอกชนการนำวัฒนธรรมความเป็นอยู่ และทิวทัศน์ทางธรรมชาติมาผสมผสานอยู่ในสินค้าประเภทความบันเทิงก่อให้เกิดความสนใจในกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการสัมผัส และเห็นของจริงจึงทำให้อุตสาหกรรมท่องเที่ยวของเกาหลีใต้ขยายตัวจาก “จุดขาย” ใหม่ อาทิสถานที่ในฉากละครส่งผลให้ธุรกิจทัวร์ตามรอยละครตั้งเป็นทัวร์รูปแบบใหม่ เรียกกันว่า “Drama Tour” เทียบไปตามสถานที่ต่างๆ ที่ก่อให้เกิดความทรงจำเกี่ยวกับความรักของ “พระเอก-นางเอก” ในละคร ซึ่งถือเป็นกลยุทธ์การท่องเที่ยวที่ขายเรื่องราว และจินตนาการทำให้ “โลกแห่งมายา” เป็น “โลกเสมือนจริง”

ประเทศเกาหลีใต้ประสบความสำเร็จในการทำให้เกิดพลังของ “สินค้าวัฒนธรรม” มุ่งส่งออกสินค้าวัฒนธรรมทำให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ในปี 2547 เป็นสินค้าที่ทำรายได้ให้กับเกาหลีใต้ได้ถึงร้อยละ 10 ของมูลค่าธุรกิจทั้งหมดของเกาหลีใต้ หรือ คิดเป็นมูลค่าได้ประมาณ 300,000 ล้านบาท ซึ่งยังไม่นับธุรกิจต่อเนื่องอื่นๆ ที่ได้รับผลประโยชน์ได้จากความสำเร็จของละคร และภาพยนตร์

ประเทศเกาหลีใต้ให้ความสำคัญด้านวัฒนธรรมมาตั้งแต่หลังสงครามเกาหลี เพื่อสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของคนในชาติ และป้องกันตนเองไม่ให้ตกเป็นเหยื่อวัฒนธรรมของต่างชาติโดยประกาศนโยบายส่งเสริมวัฒนธรรมเพื่อนำพาวัฒนธรรมเกาหลีใต้สู่สายตาประชาคมโลก และในปัจจุบันกระแสนิยมวัฒนธรรมเกาหลีใต้ได้ถูกจัดให้อยู่ในอันดับที่ 10 ของกระแส

วัฒนธรรมโลกโดยเฉพาะกระแสนิยมวัฒนธรรมเกาหลีใต้ในประเทศไทยที่มาเป็นอันดับหนึ่ง เพราะสื่อต่างๆ ได้ให้ความสำคัญในวัฒนธรรมเกาหลีใต้ทุกประเภท อาทิ ละคร ภาพยนตร์ การแต่งกาย อาหารการกิน และ โดยเฉพาะอย่างยิ่งดารานักร้องเกาหลีใต้ ที่เรียกความนิยมชมชอบจากวัยรุ่นในประเทศต่างๆ ได้เป็นอย่างดีจนได้รับการจัดลำดับความสามารถในการแข่งขันด้านการท่องเที่ยวติดอันดับที่ 31 ของโลกในปี 2552 และ มีนักท่องเที่ยวต่างประเทศเดินทางมาประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะคนไทยไปเที่ยวเพิ่มขึ้นประมาณร้อยละ 8.4 ต่อปี

นโยบายด้านวัฒนธรรมของเกาหลีใต้รัฐบาลเกาหลีใต้ได้พัฒนานโยบายด้านวัฒนธรรมมาอย่างต่อเนื่องโครงสร้างการบริหารราชการแผ่นดินในด้านวัฒนธรรมได้ถูกปรับปรุงมาตั้งแต่ปี 2491 กระทรวงสารสนเทศรับผิดชอบงานด้านนี้ ต่อมาในปี 2541 ได้เปลี่ยนชื่อเป็นกระทรวงวัฒนธรรม และการท่องเที่ยวทำหน้าที่ผลักดันนโยบาย และส่งเสริมงานด้านวัฒนธรรมและการท่องเที่ยวในปัจจุบันได้จัดทำแผน 5 ปีเพื่อพัฒนาประเทศไปสู่ความเป็นรัฐสวัสดิการทางวัฒนธรรม โดยรัฐบาลเกาหลีใต้ให้การสนับสนุน และส่งเสริมการดำเนินงานด้านวัฒนธรรมของภาคประชาชนอย่างเต็มที่ อาทิผลิตเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปวัฒนธรรม สนับสนุนผลงานสร้างสรรค์เชิงเศรษฐกิจอนุรักษ์ และฟื้นฟูวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมพัฒนาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติที่จะไปสู่การรวมชาติ และ สร้างความแข็งแกร่งให้กับการท่องเที่ยว ความพยายามของภาครัฐบาลเกาหลีใต้ทำให้วัฒนธรรมหลายประเภท อาทิ ภาพยนตร์ วัฒนธรรมการแต่งกาย และอาหารการกินได้รับการยอมรับในต่างประเทศเป็นทางเลือกใหม่ของการบริโภควัฒนธรรมภายนอกผ่านกลยุทธการสื่อสาร ปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ความสำเร็จในการเผยแพร่วัฒนธรรมข้ามชาติของเกาหลีใต้ เป็นความตั้งใจในการกำหนดนโยบาย และการพัฒนากลไกของรัฐบาลในการส่งเสริมวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ และได้รับการฟื้นฟูจนสามารถเป็นสินค้าอุตสาหกรรมที่มีต้นทุนต่ำดึงดูดการท่องเที่ยว และการส่งออกที่สร้างรายได้ให้ประเทศกลยุทธในการส่งเสริมวัฒนธรรมของเกาหลีใต้รัฐบาลเกาหลีใต้ได้มองเห็นถึงประโยชน์ในการพัฒนาวัฒนธรรมเกาหลีใต้ให้เป็นสินค้าชนิดหนึ่งที่สร้างรายได้ให้กับประเทศ จึงจัดตั้งองค์การวัฒนธรรม และสภารัตถะเกาหลีใต้ เพื่อพัฒนากลยุทธการถ่ายทอดเนื้อหาสาระความเป็นเกาหลีใต้ แนวคิดในการจัดตั้งองค์การวัฒนธรรม และสภารัตถะเกาหลีใต้เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2541 หลังยุคฟองสบู่แตกในเอเชียเห็นความสำคัญของการสนับสนุนอุตสาหกรรมวัฒนธรรม และ ประเพณีของเกาหลีใต้ ให้เผยแพร่ไปยังประเทศต่างๆ มากขึ้น โดยนำจุดแข็งของวัฒนธรรมมาใช้ประโยชน์

สำหรับในประเทศไทยวัฒนธรรม ศาสนา และความเชื่อ ดูเหมือนจะเป็นเรื่องที่มีความใกล้เคียง และเกี่ยวพันกันจนยากที่จะแยกออกจากกันได้หาก “วัฒนธรรม” โดยทั่วไปหมายถึงรูปแบบของกิจกรรมมนุษย์ และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัด และมีความสำคัญ วิธีการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นพฤติกรรม และสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใจอยู่ในหมู่พวกของตน “ศาสนา” คือคำสั่งสอนที่มาจากลัทธิความเชื่อถือของมนุษย์อันมีหลักยึดเหนี่ยว ดังนั้น ศาสนาย่อมหมายถึงความถึงความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ ในหลักอภิปรายว่าทุกสรรพสิ่งเกิดขึ้นมาดำรงอยู่ และจะเป็นเช่นไรต่อไป (สุรพงษ์ โสธนเสถียร, 2554) โดยทั้ง “ศาสนา” และ “ความเชื่อ” ต่างมีลักษณะเป็น “วัฒนธรรม” ที่สามารถถ่ายทอดได้ และยังดำรงรักษาไว้เป็น “มรดกร่วม” ได้ (ประจักษ์ สายแสง, 2554) ดังนั้น วัฒนธรรม ศาสนา และความเชื่อย่อมมีความเกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ออก อันแสดงออกถึง “วิถีความเป็นไทย” ที่มีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ สามารถถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ไทยได้เช่นกัน โดยในแง่ของวัฒนธรรมในยุคหลังหนึ่งร้อยปีภาพยนตร์ไทยจะพบว่าภาพยนตร์ไทยหลาย เรื่องที่นำเสนอประเด็นการเชื่อมโยงของวิถีชีวิตความเป็นไทยถ่ายทอดออกมาสู่ภาพยนตร์ได้อย่างน่าสนใจ โดยภาพยนตร์ไทยที่โดดเด่นในเชิงของการถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมไทยออกมาได้อย่างชัดเจนมีหลายเรื่องเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, 2547) ที่ก่อให้เกิดกระแสความนิยมในดนตรีไทยขึ้นมาในช่วงระยะเวลานั้น หรือการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นประยุกต์เข้ากับเนื้อหาที่น่าสนใจผ่านภาพยนตร์ไทย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ครูแก (อนุกุล จาโรทก, 2547) นำเสนอศิลปวัฒนธรรมหนังตะลุงของภาคใต้ ภาพยนตร์เรื่อง ไชยา (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, 2550) นำเสนอศิลปปะการต่อสู้ป้องกันตัวของมวยภาคใต้ ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑ (จิระ มะลิกุล, 2545) นำเสนอเกี่ยวกับปรัชญาความเชื่อของคนไทยภาคอีสานเกี่ยวกับปรากฏการณ์บังไฟพญานาคในช่วงเทศกาลออกพรรษา โดยมีทศรูปเกี่ยวกับมุมมองความคิดความเชื่อของมนุษย์ ที่ถึงแม้จะแตกต่างกัน แต่ก็สามารถอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ หรือ แม้แต่การนำเสนอศิลปวัฒนธรรมของไทยออกไปเสนอในต่างประเทศผ่านภาพยนตร์ เรื่อง องค์บาก (ปรัชญา ปิ่นแก้ว, 2546) และต้มยำกุ้ง (ปรัชญา ปิ่นแก้ว, 2548) ก็ถือได้ว่าสามารถส่งผ่านความเป็นไทยในรูปแบบของศิลปปะการต่อสู้แบบไทยๆ ให้ปรากฏไปในระดับนานาชาติได้ดีเช่นกัน

3. ภาพยนตร์

3.1 ภาพยนตร์

ยุคก่อนประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ รวมถึงการพัฒนาการของผู้นำแห่งวงการภาพยนตร์ทั้งหมดเท่าๆ กับที่ความเจริญทางรูปลักษณ์ของศิลปด้านอื่นๆ ที่มีผลกระทบโดยเฉพาะเมื่อประยุกต์เข้ากับงานภาพยนตร์ เช่นคุณลักษณะของ Victorian Melodrama หรือคุณสมบัติของการถ่ายภาพใบหน้าคน

ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1896 ถึง ค.ศ.1912 (พ.ศ.2439 -พ.ศ.2455) จะเห็นพัฒนาการของภาพยนตร์จากการเล่นการแสดงย่อยขึ้นเป็นศิลปะในทางเศรษฐกิจที่เติบโตเต็มที่ จุดจบของยุคนี้ถูกกำหนดโดยการเกิดขึ้นของภาพยนตร์ขนาดยาว

ช่วงระหว่างปี ค.ศ.1913 ถึง ค.ศ.1927 (พ.ศ.2456-พ.ศ.2470) เป็นยุคของภาพยนตร์เงียบ

ช่วงระหว่างปี ค.ศ.1928 ถึง ค.ศ.1932 (พ.ศ.2471-พ.ศ.2475) โลกภาพยนตร์ตกอยู่ในยุคของการเปลี่ยนแปลงช่องว่างนี้หาได้มีความน่าสนใจทางสุนทรียศาสตร์ที่ผิดแผกไปแต่อย่างใดแต่เกิดการพัฒนารูปแบบทางธุรกิจและเทคโนโลยีของตนเองให้มีลักษณะเฉพาะขึ้น

ช่วงระหว่างปี ค.ศ.1932 ถึง ค.ศ.1946 (พ.ศ.2475-พ.ศ.2489) เป็นยุครุ่งเรืองที่โดดเด่นของฮอลลีวูด ระหว่างยุคนี้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทางธุรกิจเป็นอย่างดี

ช่วงระหว่างปี ค.ศ.1947 ถึง ค.ศ.1959 (พ.ศ.2490-พ.ศ.2502) หลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 ภาพยนตร์ต้องพบการเผชิญหน้ากับโทรทัศน์กระแสความเติบโตสู่ระดับนานาชาติเป็นไปอย่างสวยงามแต่หาใช่ผลกำไรทางธุรกิจ

การเติบโตขึ้นของภาพยนตร์ New Wave ในฝรั่งเศสช่วงต้นยุค 1960 เป็นสัญญาณการเริ่มต้นยุคที่ 7 ของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ 1960-1980 การเปลี่ยนแปลงใหม่ทางเทคโนโลยีการมาถึงใหม่ของระบบธุรกิจในการผลิตภาพยนตร์สัมผัสใหม่แห่งคุณสมบัติทางสังคม และทางการเมืองของภาพยนตร์ถูกนำมารวม กันเข้าเป็นรูปแบบใหม่ “New Wave lets” ในยุโรปตะวันออก ละตินอเมริกา อัฟริกา เอเชีย และทั่วไป แม้แต่ในอเมริกา และยุโรปตะวันตก

ค.ศ.1980 (พ.ศ.2523) ดูเหมือนจะเป็นจุดที่ถูกต้อที่สุดที่จะจบยุค New Wave แล้ว เริ่มต้นยุคใหม่ของโลกภาพยนตร์ระหว่างยุคปัจจุบัน เห็นพ้องกันว่าภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับความบันเทิง และสื่อสำหรับติดต่อสื่อสารได้อย่างชัดเจนโดดเด่นโดยโทรทัศน์หนึ่งในสมาชิกของกลุ่มที่รวมถึงวงการบันทึกเสียง วิดีโอเทป และดิสก์ความหลากหลายของสิ่งพิมพ์เท่าๆ กับการกระจายเสียง ดาวเทียม และเคเบิลทีวี ภาพยนตร์ปัจจุบันหาได้เป็นธุรกิจอันน่าตื่นเต้นได้เท่าที่มันเคยเป็นมาก่อนอีกต่อไป

อันที่จริงเรากำลังต้องการรูปแบบใหม่เพื่อชี้เฉพาะเจาะจงงานสร้างโดยทั่วๆ ไปของการติดต่อสื่อสาร และความบันเทิงทางการมองเห็น และการได้ยินแม้ว่ารูปแบบที่ไม่มีชื่อเฉพาะนี้จะ

ผลิตขึ้นด้วยฟิล์มดิบ หรือเทปแม่เหล็ก หรือผลิตขึ้นบนเลเซอร์ดิสก์ แม้ว่าจะฉายผ่านโรงภาพยนตร์ เครื่องฉายการกระจายภาพทางโทรทัศน์เคเบิล ดิสก์ หรือเทป ประสบการณ์ของคนดูเกี่ยวกับสิ่งเหล่านี้เมื่อเราพูดถึงเกี่ยวกับภาพยนตร์ (Movies / Film / Cinema) เรามักจะหมายความถึงสื่อที่หลากหลายเหล่านี้ในรูปแบบใดๆ ที่มันคงอยู่นั่นเอง

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอื่นๆ ทั้งหมดที่ก่อรูปสร้างเกราะกำบังให้กับเครื่องใช้ไฟฟ้า สมัยใหม่ และต้นแบบของเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการติดต่อสื่อสารภาพยนตร์เป็น ประดิษฐ์กรรมที่อยู่กันเป็นกลุ่มก้อนไม่เหมือนกับโทรศัพท์ โทรเลข หรือ การส่งกระจายเสียงทาง วิทยุ ภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับชุดของประดิษฐ์กรรมขึ้นเล็กขึ้นน้อยมากมาย ซึ่งแต่ละอย่างก็กำเนิดจาก ผู้ประดิษฐ์ที่แตกต่างกันไป แม้แต่แนวความคิดเดียวๆ ก็มีผู้ถือสิทธิ์ที่มากหน้าหลายตาในอเมริกา โทมัส อัลวา เอดิสัน เป็นผู้ได้รับยกย่องให้เป็นบุคคลหลักสำหรับการประดิษฐ์ภาพเคลื่อนไหวขึ้น และอันที่จริงงานชิ้นสำคัญจำนวนมากของการพัฒนาการเป็นรูปเป็นร่างขึ้นในห้องทดลองของเขา ในนิวเจอร์ซีย์ แต่หากพิจารณาการสาธิตชิ้นงานของเอดิสัน และสังเกตการอย่างเข้าใจถึงปัญหาที่ พาดพิงในการผลิตกล่องที่ทำงานได้ระบบการฉายสิ่งที่น่าสนใจที่สุด คือส่วนตัวของเขาแล้ว เขาไม่ได้บรรลุความสำเร็จนั้นด้วยตนเอง หัวหน้าหน่วยทดลองชาวอังกฤษ วิลเลียม เคนเนดี ลอว์รี ดิกสัน (William Kennedy Laurie Dickson – W.K.L.Dickson) ผู้ซึ่งทำงานเป็นหัวหน้าโครงการนี้ เป็นผู้นำผลงานออกแสดงประมาณต้นปี ค.ศ. 1889 แต่เอดิสันดูเหมือนจะได้ชื่อในการสร้างภาพ เคลื่อนไหวขึ้นในฐานะที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของมันมากกว่าประสบการณ์ที่อยู่กันเป็นกลุ่ม เขา สนอกสนใจงานระบบการชมภาพเคลื่อนไหวที่ละคนมากกว่าการเข้าชมเป็นกลุ่มใหญ่ๆ เขาตั้งชื่อ มันว่า “Kinetoscope” ราวๆ ต้นทศวรรษ 1890 หนึ่งในโปรแกรมแรกๆ ที่มีชื่อเสียง คือ “Fred Ott's Sneeze” แล้วก็เริ่มมีงานการแสดงย่อยๆ ตามมา “Kinetoscope” ดลใจนักประดิษฐ์ชาวอเมริกัน และ ยุโรปอีกจำนวนหนึ่ง และเหล่าบรรดานักธุรกิจให้ประยุกต์ความสามารถพิเศษของพวกเขา เพื่อแก้ไขปัญหายังมีอยู่บ้างในอังกฤษ ชาวฝรั่งเศส Louis Augustin Le Prince และชาวอังกฤษ William Friese-Greene ทั้งคู่ได้พัฒนาระบบการฉายภาพยนตร์ และการบันทึกภาพถ่ายของกล่อง มาตั้งแต่ปลายทศวรรษ 1880 แต่ก็ไม่มีความสำเร็จจากพวกเขาแต่อย่างใด

กุญแจสำคัญที่เป็นปัญหาหลักในการจัดฉายภาพยนตร์สำหรับผู้ชมเป็นกลุ่มก็คือกลไกที่ ทำให้เกิดการเดินๆ หยุดๆ กระตุกสะดุด Louis และ Auguste Lumiere ในฝรั่งเศส และ Thomas Armat ในอเมริกาปรากฏตัวขึ้นพร้อมสิ่งประดิษฐ์ในปี ค.ศ. 1895 Armat ขายลิขสิทธิ์ต่อ ให้เอดิสัน พวกเขาพี่น้องลูมิแอร์ก้าวต่อไปในงานผลิต เมื่อวันที่ 28 เดือนธันวาคม ค.ศ. 1895 ณ ห้อง โถงชั้นล่าง ของ The Grand Caf เลขที่ 14 ถนน Boulevard des Capucines , Paris ได้จัดฉาย

ภาพยนตร์เรื่องแรกแก่ผู้ชมที่จ่ายเงินค่าเข้าชม ระหว่างช่วงปีถัดมา เครื่อง Cinematographe ของ Lumiere (และเครื่องฉาย Kinetograph ของเอ็ดสันก็คล้ายๆ กันนี้) และอนาคตของสาธารณชน ภาพยนตร์ที่ชมร่วมกันได้รับการพัฒนาขึ้นจนจับประกกันได้ ใช้เวลาอีกอย่างน้อยๆ ก็ในอีก 80 ปีข้างหน้า

ช่วงระหว่างปีหรือสองปีถัดมา จำนวนผู้ลงแข่งขันในสนามนี้ก็มีเพิ่มขึ้นอีกจำนวนหนึ่ง ชาวอิตาลีเลียน "Filoteo Alberini" จดทะเบียนลิขสิทธิ์ 2-3 ชิ้นขึ้นก่อนปี ค.ศ.1896 ในเยอรมัน Max และ Emil Skladanowsky พัฒนา "Bioskop" ขึ้น ในอังกฤษ Robert W.Paul ก็กำลังฉายภาพยนตร์ของเขาด้วยเครื่องฉายของเอ็ดสัน ภายในสัปดาห์หลังจากที่รอบปฐมทัศน์ของลูมิแอร์ผ่านไป ในปี ค.ศ.1896 และ ค.ศ.1897 การใช้ Cinematographe และ Kinetograph และเครื่องกลที่คล้ายคลึงกันนี้แพร่ขยายไปอย่างกว้างขวาง เริ่มมีผลกำไรเกิดขึ้นจากการประดิษฐ์นี้ตอบกลับมา ในสหรัฐอเมริกาคนลาออกจากการว่าจ้างของเอ็ดสัน เพื่อตั้งบริษัทกับหุ้นส่วนใหม่ "The American Mutoscope And Biograph Company" ซึ่งไม่เพียงแต่ผลิตเครื่องกลแบบถ้ำมอง (Peepshow) ที่ดีกว่าชื่อ The Mutoscope แต่ก็เป็นเครื่องฉายภาพที่ดีกว่าด้วย The Biograph Company เริ่มก้าวเข้าสู่การผลิตภาพยนตร์อเมริกัน J.Stuart Blackton เป็นบุคคลที่เปรียบเสมือนดิคสันแห่งอังกฤษตัวจริง เขาได้ก่อตั้ง The Vitagraph Company ทั้ง Biograph และ Vitagraph ต่างก็ตั้งสำนักงานอยู่ใกล้ๆ กันกับโรงละครละแวกนั้นในนิวยอร์ก (Vitagraph อยู่ใน The Chelsea district ส่วน Biograph อยู่ถนน 14" ตะวันออกไกลถนน 5") ซึ่งเปิดโอกาสให้พวกเขาสรรหานักแสดงจากเวทีละครมาแอบถ่ายหนังในช่วงบ่ายก่อนที่จะรายงานเข้าทำงานในโรงละครต่อ

ในฝรั่งเศส Georges Melies นักมายากลบนเวทีได้มองเห็นพลังอำนาจทางมายาของการถ่ายทำภาพเคลื่อนไหวนี้ ขณะที่ Charles Pathe เริ่มโครงการที่ปราศจากซึ่งความเมตตาใด ๆ เพื่อครอบครองอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโตนี้ เขาประสบความสำเร็จไม่เหมือนกับบรรดาคู่แข่งของเขา Pathe สามารถหาคนหนุนหลังได้เป็นจำนวนมากซึ่งสนับสนุนให้เขาก่อตั้งบริษัทขึ้นเป็นหนึ่งเดียว จนเกือบจะเป็นผู้ถือเอกลิขสิทธิ์แต่เพียงผู้เดียว เขาควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ฝรั่งเศสจากโรงงานผลิตอุปกรณ์การถ่ายทำภาพยนตร์ (ในสตูดิโอขนาดใหญ่ของเขาที่ Vincennes) ไปสู่การจัดฉายและการจัดจำหน่าย อิทธิพลของเขาก็แผ่ขยายไปสู่ประเทศอื่นๆ อย่างกว้างขวาง ระหว่างปีต้นๆ ของศตวรรษนี้เป็นผลให้ภาพยนตร์ฝรั่งเศสเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในโลกในช่วงปีต้นๆ ไปจนถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 ก่อนปี ค.ศ.1914 Pathe เป็นผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์ปริมาณ 2 เท่าตัวของที่สหรัฐทำอยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันทั้งหมด

ประมาณปี ค.ศ.1905 แนวความคิดด้านโรงฉายภาพยนตร์ก็ก่อตั้งขึ้น Lumiere ได้เปิดสถานที่ซึ่งจัดไว้แสดงภาพเคลื่อนไหวโดยตรงในปี ค.ศ.1897 พอถึงปี ค.ศ.1902 Thomas L.Taly สร้างโรงภาพยนตร์ใน Los Angeles ขึ้นเป็นโรงภาพยนตร์อเมริกันโรงแรกชื่อ “Electric Theatre” ภายในเวลาไม่กี่ปีจากนั้น แนวคิดนี้ก็ขยายตัวอย่างกว้างขวาง ปี ค.ศ. 1908 มีโรงภาพยนตร์ที่เรียกกันว่า “Nickelodeons” มากกว่า 5,000 โรงกระจายอยู่ทั่วประเทศ (Nickel = ราคาค่าเข้าชม = เหรียญนิเคิล, Odean เป็นภาษาละตินแปลว่าอาคารขนาดเล็กใช้สำหรับแสดงดนตรี หรือละคร) ตัวเชื่อมตัวสุดท้ายในวงจรอุตสาหกรรมการสร้างภาพยนตร์ การจัดจำหน่ายการจัดฉายได้ครบสมบูรณ์ไม่มีบริษัทใด หรือบุคคลใดควบคุมอยู่เหนือระบบได้สมบูรณ์แบบ

โธมัส เอดิสัน ได้เริ่มยื่นคำร้องอุทธรณ์ต่อต้านพวกแสวงหาผลประโยชน์ในปี ค.ศ. 1897 Biograph ซึ่งมีลิขสิทธิ์ของตนเองเตรียมตอบโต้การยื่นคำร้องเช่นกัน ก็มีการฟ้องร้องกันตามกฎหมายมากกว่า 500 คดีในรอบสิบปีแรกของประวัติศาสตร์อุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาด้วยมูลนิธิของ “The Motion Picture Patents Company” กลุ่มผู้ค้าผูกขาดแห่ง 9 ผู้ผลิตใหญ่ เอดิสัน, Biograph, Vitagraph, Essanay, Selig, Lubin, kalem, Melies และ Pathe กับผู้จำหน่าย George Kleine ในเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 1909 กลุ่มผู้ถือลิขสิทธิ์ฟ่วงรวมเข้าด้วยกัน เอดิสันได้รับอำนาจสิทธิ์ขาดเป็นตัวแทนผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด และ George Eastman ตกลงสนับสนุนฟิล์มดิบของเขาให้กับสมาชิกของบริษัทเท่านั้น (Pathe ตกลงผูกขาดฟิล์มดิบของ Eastman ในฝรั่งเศสในปีก่อนหน้าแล้ว ไม่มีผู้จำหน่ายซึ่งทำการจำหน่ายภาพยนตร์ของบริษัทอื่นๆ ได้รับอนุญาตให้จำหน่ายภาพยนตร์ของบริษัทกลุ่ม Patent โดยเด็ดขาด กลุ่มผู้จำหน่ายเกือบทั้งหมดตกอยู่ภายใต้เงื้อมมือนี้ กลายเป็น The General Film Company แต่ก็มีผู้จำหน่าย อยู่ 2-3 บริษัทที่ต่อต้านการตกลงผูกขาดนี้ วิธีการแก้ปัญหาก็คือผลิตภาพยนตร์ของพวกเขาขึ้นมาบ่อนโรงฉายเอง บริษัทผู้สร้าง 2-3 แห่งก่อตั้งขึ้น ที่สำคัญที่สุดคือบริษัท Independent Motion Picture Company ของ Carl Laemmle “Imp” ซึ่งภายหลังกลายมาเป็น UniversalStudio

กลุ่มผู้ต่อต้านกลายมาแทนที่กลุ่ม Patent และ อุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันก็หลุดพ้นจากสงครามทางกฎหมายตลอดสิบปีที่ผ่านมา Motion Picture Patents Company ถูกคำสั่งศาลให้กลายเป็นบริษัทผิดกฎหมาย แต่ถึงกระนั้นสมาชิกกลุ่มก่อตั้งแรกเริ่มทั้งหมดก็ลาจากธุรกิจนี้ไปเกือบทั้งหมดอยู่แล้ว ไม่มีใครเหลือรอดอยู่ในทศวรรษที่ 20 ประมาณปี ค.ศ.1912 The Patent Company และ The General Film Company ซึ่งควบคุมโรงฉายกว่าครึ่งของโรงฉายทั้งสิ้นหมื่นกว่าโรงที่เรียกกันว่า “Nickelodeons” ในประเทศต้องปล่อยโรงหลุดออกไป แต่ก็ยังคงเหลือโรงอิสระไว้เพื่อแปรรูป สงครามที่ยิ่งใหญ่ของพวกเขาหาใช่การต่อสู้ทางกฎหมายแต่กลายเป็นการ

เปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์ 1-2 ม้วน (ม้วนหนึ่งยาวประมาณ 10 นาที) กลุ่มผู้สร้างอิสระกลับยึดแนวคิดจากชาวอิตาลีเลียน และ ชาวฝรั่งเศสที่นิยมฉายภาพยนตร์เรื่องยาว ดังนั้นภายในเวลาไม่กี่ปี The Patent Company และภาพยนตร์ขนาดสั้นของพวกเขาถึงกาลอวสาน

D.W.Griffith นักทำหนังผู้รับประกันความสำเร็จให้กับ Biograph บริษัทสำคัญที่สุดในกลุ่ม Patent เป็นคนทำหนังอเมริกันคนแรกหลังจากแยกตัวออกจาก Biograph เพื่อไปสร้างภาพยนตร์ขนาดยาว เขาประสบความสำเร็จทางการเงินอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อนด้วย “The Birth of A nation” (1915) เป็นการรับประกันอนาคตของรูปแบบใหม่นี้ เป็นการก่อตั้งรูปแบบสำหรับ “Blockbuster” โครงการภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องเอาเงินมาลงทุนในงานสร้างระดับที่ยิ่งใหญ่ ด้วยความคาดหวังว่าจะเกี่ยวเอาเงินก้อนใหญ่กว่าถดถอยมา “The Birth of A nation” ลงทุนสูงอย่างไม่เคยมีมาก่อน หลายคนเชื่อกันว่าเป็นมูลค่า 110,000 เหรียญสหรัฐ และสามารถทำรายได้ถึง 20 ล้านดอลลาร์ หรือมากกว่านั้น ความสนใจต่อปฏิริยาของคนดูได้เคลื่อนย้ายออกจากภาพยนตร์แบบ Nicklodeons สูโรงภาพยนตร์ที่ถูกต้องตามกฎหมาย ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบริษัทยักษ์ใหญ่ Patent

ประมาณปี ค.ศ.1920เหล่าบรรดาผู้สร้างอิสระก็บรรลุความสำเร็จอย่างไม่เป็นทางการการผูกขาดดำเนินไปโดยสังคมไม่ได้ให้ความสนใจสักเท่าใด ซึ่งเป็นที่อิจฉาริษยาของบริษัทพิพาทยิ่งนัก พวกเขาแต่ละคนเข้าควบคุมส่วนหลักๆ ของอุตสาหกรรมนี้ พวกเขาพร้อมตัวเข้าด้วยกันปฏิบัติต่อกันในลักษณะการเชื่อมโยงทุกส่วนของธุรกิจนี้เป็นลูกโซ่ งานสร้าง(Production) งานจัดจำหน่าย (Distribution) งานจัดฉาย (Exhibition) การผูกขาดทำทนายต่อศาลไปได้จนปลายทศวรรษ 40 แต่แม้กระนั้นเมเจอร์ก็ถูกสั่งให้ปลดตัวเองออกจากระบบโรงภาพยนตร์ในเครือ พวกเขาได้รับอนุญาตให้ควบคุมการจัดจำหน่ายต่อไปได้ ซึ่งมันก็เป็นหัวใจของระบบที่เดียว บริษัททั้ง 5 ยังคงอยู่ในปัจจุบัน (แม้ว่า M-G-M จะแสดงบทบาทเป็นเพียงบริษัทขนาดรองในทศวรรษ 70) และยังคงใช้สิทธิพิเศษสร้างอิทธิพลครอบคลุมวงการ และทิศทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อยู่

หนึ่งในองค์กรผู้จัดจำหน่าย และผู้สร้างที่มีรากฐานแตกต่างออกไปคือ United Artists ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1919 โดย Charls Chaplins, Mary Pickford, Douglas Fairbanks และ David W.Griffith เพื่อใช้เป็นที่สร้างผลงานของพวกเขาเองโดยรอบๆ 6 บริษัทเหล่านี้ในยุคทศวรรษ 20 , 30 และ 40 มีผู้อำนวยการสร้างรองๆ อยู่อีกจำนวนหนึ่ง เรียกกันว่า “Poverty Row Company (กลุ่มพวกยากจน) 2-3 บริษัทในหมู่พวกนี้เชี่ยวชาญเป็นพิเศษกับภาพยนตร์เกรดบีเช่น Republic และ Monogram ซึ่งค้นพบช่องทางที่เป็นครั้งที่สองของตลาด กลางทศวรรษที่ 50 ตลาดสำหรับรายการโทรทัศน์เปิดรับเหล่าบรรดาผู้สร้างรายเล็กๆ เหล่านี้ในฐานะ American International

Pictures และในยุคนั้น 60 บริษัท New World ของ Roger Corman ก็เป็นผู้เชี่ยวชาญในภาพยนตร์ที่หาประโยชน์โดยตรงกับตลาดวัยรุ่น

หนึ่งในบริษัทกลุ่มยากจนนี้สามารถรอดชีวิตอยู่ได้ และ กลายมาเป็นเมเจอร์กับเขาด้วย คือ Columbia Pictures ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1924 โดยนักแสดงสลัปชาก และนักร้อง Harry Cohn และ น้องชายของเขา Jack และเพื่อน Joe Brandt เหมือนกับ United Artists พวกเขาเป็นหนึ่งในสองบริษัทเล็กๆ อยู่หลายปี Columbia ขยับฐานะขึ้นเป็นเมเจอร์ในปลายทศวรรษที่ 40 ประมาณปลายยุค 50 ก็เป็นหนึ่งในผู้สร้างงานที่มีลักษณะเฉพาะตัวแห่งวงการภาพยนตร์ขนาดยาวระดับนานาชาติช่วงระหว่างยุค 30-40 ซึ่งก่อตั้งขึ้นโดยการรวมตัวกันของบริษัทหลายแห่งได้จัดเตรียมช่องทางไว้สำหรับบริษัทบันทึกเสียง RCA ที่ตกอยู่ในการแข่งขันกับ Western Electric เพื่อตลาดเทคโนโลยีใหม่ก็เป็นหนึ่งที่ถูกพิจารณาให้เป็นยักษ์หนึ่งในห้า “Big Five” Disney , Selznick และ Goldwyn ต่างจัดจำหน่ายภาพยนตร์ผ่าน RKO ในช่วงที่ RKO รุ่งเรืองสุดขีด ในปี ค.ศ. 1948 Howard Hughes เข้าซื้อภาพยนตร์ทั้งหมดไป ในปี ค.ศ. 1953 RKO เลิกสร้างภาพยนตร์ และขายสตูดิโอให้กับบริษัท Desil เพื่อสร้างภาพยนตร์โทรทัศน์

ภาพยนตร์ระดับชาติในยุโรปก็เกิดภาวะการณ์ผูกขาดด้วยเช่นกัน ในระบบของฝรั่งเศส Pathe และ Gaumont ดำเนินการจัดจำหน่ายภาพยนตร์อย่างต่อเนื่องภายหลังสงคราม ในเยอรมัน รูปแบบของ Universum Film.A.G (UFA ด้วยขนาดหนึ่งในสามที่สนับสนุนโดยรัฐ) ในปี ค.ศ. 1917 รวมบริษัทยักษ์ใหญ่ทั้งหลายเข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในโซเวียตเป็นสากลขึ้นในปี ค.ศ. 1919 ในอังกฤษบริษัทจากสหรัฐเข้าสนับสนุนการผลิตให้กับบริษัทใหญ่ๆ ที่นั่น การจัดหาถูกควบคุมโดยพวกที่มีผลประโยชน์ในอังกฤษ Gaumont-British และ Associated Picture Corporation (ผู้ผลิตภาพยนตร์ผ่านสาขาย่อยของตนเอง “British International Pictures”) ควบคุมโรงภาพยนตร์ 300 โรงของแต่ละฝ่าย (จากโรงภาพยนตร์ทั้งหมด 4,400 โรง ในปี ค.ศ. 1936 ในอิตาลี ความเติบโตอย่างต่อเนื่องของภาพยนตร์ที่ครั้งหนึ่งประสบความสำเร็จที่สุดในโลก โดยลัทธิฟาสซิสต์ แม้ว่าจะมีการผลิตภาพยนตร์ออกมาอย่างต่อเนื่อง แต่ก็ฉายเฉพาะในบ้าน ไม่ได้ส่งออกอย่างแพร่หลายเมื่อนาซีครองอำนาจในเยอรมัน ปี ค.ศ. 1933 อิทธิพลของภาพยนตร์เยอรมันบนโลกภาพยนตร์ก็ถึงจุดจบ

ไม่เพียงแต่สงครามโลกครั้งที่ 1 และการเกิดขึ้นของรัฐบาลฟาสซิสต์ในอิตาลี และเยอรมันที่ช่วยรับประกันความโดดเด่นในระดับสากลของเหล่าบรรดาบริษัทต่างๆ ของอเมริกาที่สำคัญไปกว่านั้น บางทีอาจเป็นรูปลักษณะทางอุตสาหกรรมของระบบการสร้างของอเมริกันในยุโรป แนวคิดของภาพยนตร์อยู่ในฐานะศิลปะปรากฏขึ้นก่อนที่จะพัฒนามาตามลำดับจนเป็นแนวธุรกิจ “Film

d'art” แนวการเคลื่อนไหวนี้จบลงในปี ค.ศ. 1908 มันประสบความสำเร็จในช่วงแรกๆ ดาราหลายคนอย่าง Sarah Bernhardt สร้างสรรค์บทบาททางการละครของเธอขึ้นมาใหม่โดยพุ่งเป้าไปที่การสร้างสรรคภาพยนตร์บันเทิง Film d'art Italiana เกิดตามมาอย่างรวดเร็วหลังสงคราม ภาพยนตร์ทดลองชั้นแนวหน้าเข้ามาค้นเวลาของภาพยนตร์ฝรั่งเศสไว้ นักทฤษฎีหลายคนเริ่มปฏิบัติต่อสื่อนี้ อย่างจริงจังขึ้นกว่าแต่ก่อนด้วยความเท่าเทียมกันกับภาษาศาสตร์ และศิลปะสาขาต่างๆ

ในสหรัฐ “ภาพยนตร์” ยังเป็นเพียง “ภาพเคลื่อนไหว” บริษัทในยุคต้นๆ อย่าง Biograph และ Vitagraph เริ่มหันมาแปรสภาพสตูดิโอของพวกเขาให้เป็นโรงงานที่พัวพันอยู่กับการสร้างงาน เพื่อเป็นสินค้ามากกว่าจะสร้างสรรค์งานศิลปะ บริษัทของ D.W.Griffith ที่รวบรวมเหล่าบรรดานักแสดงและช่างเทคนิค เริ่มย้ายมาปักหลักอยู่ใน Los Angeles ในปี ค.ศ. 1910 บริษัทอื่นๆ ก็ดำเนินการตามมาในไม่ช้า บริษัทอิสระปลัมพ์ท้องถิ่นฝั่งตะวันตกที่ซึ่งพวกเขาหลุดพ้นจากเล่ห์เหลี่ยมแข็งแรงแรงที่ยังคงมีอยู่บ้างของพวก Patent ประมาณปี ค.ศ. 1914 ธุรกิจการสร้างภาพยนตร์ก็เคลื่อนย้ายจากนิวยอร์กมาสู่ออลลิวูด ที่ลอสแอนเจลิสนี้มีแสงแดดให้มากกว่าอากาศก็ดีกว่า และ สถานที่ถ่ายทำโลเกชั่นที่มีความหลากหลายแตกต่างกันอยู่กว้างขวางอยู่ในละแวกเดียวกัน วัตถุประสงค์ต่างๆ สำหรับการสร้างภาพยนตร์ร่วมกับแหล่งแรงงานที่ดึงดูดใจอุตสาหกรรมภาพยนตร์จึงตั้งอยู่ในฮอลลีวูด ด้วยเหตุผลเดียวกันกับที่อุตสาหกรรมหนักตั้งอยู่ในดีทรอยต์เพราะวัตถุประสงค์ และ แรงงาน

สามพันไมล์จากเมืองหลวงทางวัฒนธรรมของชาติ คนทำหนังอเมริกันถูกกันให้อยู่ห่างออกไปจากอิทธิพลทางศิลปะที่แพร่หลายอยู่มากยิ่งขึ้น ยิ่งไปกว่านั้น พวกผู้ชายที่ก่อตั้งบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์เมเจอร์ทั้งหลายมีประสบการณ์อันน้อยนิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางภาษา พวกเขาเป็นส่วนหนึ่งหรือทายาทลำดับถัดมาของผู้อพยพจากเยอรมัน โปแลนด์ หรือรัสเซีย ซึ่งเริ่มต้นในฐานะพ่อค้าแล้วขยับมาเป็นผู้จัดฉายภาพเคลื่อนไหวรายย่อย แล้วก็ไต่เต้าขึ้นเป็นผู้จัดจำหน่าย ซึ่งกลายมาเป็นผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อรองรับโรงภาพยนตร์ของพวกเขาเอง

ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้น ความนิยมมากมายต่อภาพยนตร์แผ่ขยายออกไปอย่างรวดเร็วในอุตสาหกรรมซึ่งก็ต้องใช้เงินลงทุนจำนวนมหาศาล บรรดาคนใหญ่คนโตทั้งหลายหันหน้าไปกู้เงินเพิ่มมาจากธนาคารเพื่อนำมาลงทุน ช่วงเวลานั้นเองที่พวกเขาจำต้องปรับปรุงเครื่องมือเครื่องมือใหม่สำหรับการก้าวเข้ามาของเสียงพวกเขาตกอยู่ในภาวะหนี้สินล้นพ้นตัวที่เดียนักประวัติศาสตร์

ภาพยนตร์ Peter Cowie บันทึกเอาไว้ว่า “ประมาณปี ค.ศ. 1936 เป็นไปได้ที่จะสืบเสาะว่าพวกเมเจอร์ทั้ง 8 บริษัท แชนนีวิตเอาไว้กับสองธนาคารผู้ทรงอำนาจคือ Morgan และ Rockefeller” ความสัมพันธ์ที่คล้ายคลึงกันระหว่างธุรกิจธนาคารกับบริษัทภาพยนตร์คือ

พัฒนาการมาจากประเทศในยุโรปโดยเฉพาะในเยอรมันที่ซึ่ง Deutsches Bank เข้าควบคุม UFA หลังสงคราม

ภาพยนตร์ยุโรปต้องต่อสู้กับพลังอำนาจที่เหนือกว่าของภาพยนตร์จากโรงงานในอเมริกา อังกฤษเป็นผู้ที่อ่อนแอที่สุดแม้ว่าจะมีคลื่นลูกฮือขึ้นในแวดวงโปรดักชันของอังกฤษแทบจะทันที หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 จบลง แต่มันก็ถูกทอนให้สั้นลงโดยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคง มาตั้งแต่ยุคต้นทศวรรษ 20 ในปี ค.ศ. 1927 รัฐสภาได้ผ่านพระราชบัญญัติภาพยนตร์ เป็นพระราชบัญญัติที่ไม่อนุญาตให้มีการกีดกันการจูงใจฉาย (การปฏิบัติมาตรฐานของการร้องขอ ต่อโรงภาพยนตร์เพื่อให้ได้ราคาของภาพยนตร์ของปีนั้นๆ จากสตูดิโอเดียวๆ) และให้แบ่งโควตา การจัดฉายภาพยนตร์อังกฤษ 5% เป็นอย่างน้อยในแต่ละปีเพื่อรับประกันว่าโรงภาพยนตร์จะต้องฉายภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในอังกฤษอย่างน้อยๆ ก็สองสามเรื่องต่อปี ในช่วงนี้บริษัทภาพยนตร์อเมริกันได้เข้ามาลงทุนในสาขาที่อังกฤษเรียบบ่อยแล้ว และสามารถนำเงินจากกองทุนของอังกฤษ กลับมาใช้ได้โดยการสร้างงานตามโควตาอย่างลวกๆ แม้ว่าเมื่อพวกเขาจะออกจากการผูกขาด ธุรกิจไปสู่การเป็นผู้สร้างชาวอังกฤษ พวกเขาก็ได้ทำหนังสือสัญญาว่าต้องได้รับผลตอบแทนเป็นเงิน 6,000 ปอนด์ต่อภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง และให้เก็บภาพยนตร์ได้สั้นที่สุดตามกฎหมายอนุญาต (6,000 ฟุต ซึ่งยาวกว่าหนึ่งชั่วโมงเล็กน้อย) รัฐบาลเยอรมัน และฝรั่งเศสได้จัดตั้งแนวทางป้องกัน ความปลอดภัยที่คล้ายคลึงกันนี้ได้ผลสำเร็จออกมาคล้ายๆ กัน

บริษัทภาพยนตร์อเมริกันโดดเด่นตระหง่านขึ้นอย่างแจ่มชัดในโลก ตั้งแต่ทศวรรษ 1920 เป็นต้นมา ขณะที่ส่งภาพยนตร์ออกไป เหล่าศิลปินก็ก้าวเข้ามาขณะที่ทางสตูดิโอขยายการค้นหาผู้ มีความสามารถพิเศษรายใหม่ ซึ่งเป็นยุคที่ยุโรปเกิดการสมองไหล่นักทำหนังยุโรปหันมาหาหนทางสู่ออลลิเวียด

Ernst Lubitsch เป็นหนึ่งในผู้มาถึงฮอลลีวูดคนแรกๆ ติดตามมาด้วยผู้กำกับภาพยนตร์ ชาวเยอรมัน Fritz Lang, F.W. Murnau, Paul Leni และ E.A. Dupont ผู้กำกับชาวสวีเดนคน สำคัญ Mauritz Stiller และ Victor Sjöström ทั้งคู่อพยพสู่ออลลิเวียด Stiller นำดาราราชองเขา “Greta Garbo” มาด้วยอันที่จริงดาราราชอเมริกันที่ประสบความสำเร็จทั้งหมดในยุคภาพยนตร์เงียบก็เป็นผู้ อพยพมาจากยุโรปทั้งสิ้น Garbo และ Rudolph Valentino เป็นคนที่โดดเด่นที่สุด

“เสียง” เป็นเรื่องที่ต้องฝึกฝนกันตั้งแต่ปี ค.ศ. 1929 ด้วยการบันทึกเสียงลงในขั้นตอน ทำายสุด ภาพยนตร์ของเมเจอร์มักจะทำายในหลายภาษา อังกฤษ ฝรั่งเศส สเปน และเยอรมัน ผู้ กำกับ นานาชาติเป็นประโยชน์ต่อภาพยนตร์ที่แปลเป็นภาษาต่างประเทศ ผู้กำกับที่ได้เห็นสัญญา รับผิดชอบต่อผลประโยชน์สูงสุดหลายคนในยุคทศวรรษ 30 เป็นผู้อพยพมาทั้งนั้น รวมถึง William Dieterle

(เยอรมัน) Edgar Ulmer (ออสเตรีย) Robert Florey (ฝรั่งเศส) และ Michael Curtiz (ฮังการ) เช่นเดียวกับ Lubitsch, Murnau, Lang ส่วน Sternberg และ Stroheim เป็นชาวออสเตรีย ทั้งคู่อพยพมาตั้งแต่วัยเด็ก

กลางยุคทศวรรษ 20 ภาพยนตร์เงียบสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิง ไม่มีภาพยนตร์ฉายนานๆ ในเครือ Nicklodeon หรือในครึ่งหลังของการแสดงย่อยสลับฉาก แต่ถึงช่วงภาพยนตร์เสียง พวกเขาที่มีคำสั่งให้สร้างสถานที่ที่หรูหราสำหรับกิจการนี้โดยเฉพาะขึ้นเป็นจำนวนนับพันมากมาย เกินกว่าจะนับไหว โรงที่ใ้หุ้มีโครงสร้างประณีตบรรจงที่สุด คือโรงที่ดำเนินการโดย Roxy Rothapfel ในนิวยอร์ก ซึ่งยังคงเป็นศูนย์กลางการฉายภาพยนตร์อยู่ แต่ไม่ได้สร้างภาพยนตร์อีกต่อไป The Roxy เปิดในปี ค.ศ. 1932 เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ของวงการภาพยนตร์แห่งสุดท้าย และเป็นหนึ่งในจำนวนน้อยนิดที่ยังคงอยู่ แม้ว่าจะไม่มีการฉายภาพยนตร์ตามปกติอีกต่อไป การปรุงแต่งเทคนิคสำคัญๆ ทั้งหมดที่กระบวนการภาพยนตร์ดำเนินการเพิ่มเติมเสียง สี และจอขนาดกว้าง แสดงตัวต่อสาธารณชนเป็นครั้งแรกในงาน The Paris Exposition of 1900 ในรูปแบบดั้งเดิมที่เรียบง่าย ฟิล์มสีเป็นภาพยนตร์ที่ใช้การระบายสีใส่เข้าไปด้วยมือคน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ยากยิ่งสำหรับงานพาณิชย์ เสียงถูกสร้างขึ้นโดยหีบเสียงที่ไม่ใช้ไฟฟ้าแบบเก่า แต่การวางเสียงให้ตรงกับภาพ (Synchronization) ยากยิ่งกว่า และระดับเสียงก็เป็นปัญหาใหญ่ สิ่งประดิษฐ์ของ Lee De Forest ในปี ค.ศ. 1906 คือ “หลอดเสียง” ได้จุดประกายหนทางการก้าวไปสู่งานขยายเสียงด้วยไฟฟ้า ประมาณปี ค.ศ. 1919 The German Tri-Ergon ก็ถูกนำไปจดสิทธิบัตร และภาพยนตร์เสียงก็กลายเป็นทางเลือกที่แตกต่างกันอย่างสามารถจะเป็นได้ ปลายยุคทศวรรษ 20 การเผชิญหน้ากับความสนใจของสาธารณชนต่อวิทยุที่เติบโตขึ้น และการตอบรับต่อสิ่งที่คุณเหมือนว่าตลาดเริ่มอิมมัลกับภาพยนตร์เงียบ บริษัทผู้สร้างจึงหันกลับมาเอาใจใส่กับเสียงอย่างไม่แนใจเท่าใดนัก

ปี ค.ศ. 1932 ยุคแห่งการสิ้นสะเทือนทางเทคโนโลยีเสียงเข้าที่เข้าทาง รูปร่างเฉพาะของระบบฮอลลีวูดก็แจ่มชัด เว้นแต่ฝ่ายโรงงานผลิตเครื่องมืออุปกรณ์ และฟิล์มดิบทางสตูดิโอพยายามควบคุมกระบวนการผลิตอย่างสมบูรณ์แบบตั้งแต่งานสร้างภาพยนตร์ การจัดจำหน่ายและการจัดฉายภาพยนตร์ ระบบการกีดกันการจ้องคิวฉายภาพยนตร์ และเงื่อนไขผูกมัดใกล้ชิดระหว่างสตูดิโอทั้งหมดกับเครือข่ายโรงภาพยนตร์ใหญ่ๆ หมายความว่าถึงภาพยนตร์เรื่องใดๆ ที่สตูดิโอเลือกขึ้นมาผลิตจะได้รับการฉายโดยไม่ต้องเสียงแต่ประการใด ณ จุดรุ่งเรืองสุดขีด M-G-M สตูดิโออันทรงอำนาจที่สุดได้สร้างภาพยนตร์จำนวน 442 เรื่องต่อปี เป็นภาพยนตร์เสียง 22 เรื่อง และใช้พื้นที่กว่าร้อยเอเคอร์ตั้งฉากที่เหลือให้อยู่พวกสตูดิโอเร่งดำเนินการสร้าง โรงถ่ายอย่างเต็มประสิทธิภาพของประกอบฉากต่างๆ เป็นที่ต้องการตามที่คนเขียนบทจัดให้มันเข้าเป็นส่วนประ

กอบที่ใช้ซ้ำแล้วซ้ำอีกได้แผนกออกแบบฉาก และเสื้อผ้าเกิดขึ้นตามความต้องการทางองค์ประกอบด้านศิลปะบรรดาช่างเทคนิคถูกว่าจ้างให้ทำงานรับเงินเดือน ทำงานโดยมีการเลื่อนขึ้นเป็นระยะตามระเบียบกฎเกณฑ์ เช่นเดียวกับนักแสดง และผู้กำกับ ปัจจุบันอาจจะไม่ปกติสักถ้าผู้กำกับทำหน้าที่มากกว่าหนึ่งเรื่องต่อปี แต่ระหว่างปี ค.ศ. 1930 ถึง 1939 Michael Curtiz ถ่ายภาพยนตร์ถึง 44 เรื่อง Merryn Leroy ถ่าย 36 เรื่อง และ John Ford ถ่าย 26 เรื่อง ภายหลังจากการถ่ายทำ วัตถุประสงค์จะถูกนำกลับไปให้แผนกตัดต่อเพื่อผสมเสียง และบันทึกเสียง ผู้บริหารของสตูดิโอจะทำหน้าที่ตัดสินใจเป็นขั้นทำยสุดผู้กำกับที่มีบารมีบางคนบางครั้งก็ได้รับอนุญาตให้เข้าร่วมงานในขั้นหลังการถ่ายทำด้วย แต่ก็มีจำนวนเล็กน้อยเท่านั้นที่สามารถติดตามภาพยนตร์นั้นๆ ได้ตั้งแต่ต้นจนถึงการฉายรอบปฐมทัศน์

ผลก็คือการที่สตูดิโอทำการพัฒนาบริษัทขึ้นมาในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเดี่ยวๆ ซึ่งก็มักจะซ้ำรอยตัวเองบนสไตล์ค่อนข้างอ่อนแอของนักทำหนังทั้งหลาย M-G-M ได้ชื่อว่าร่วงลงทุนกับงานผลิตเต็มที่ และเนื้อหาสาระอยู่ในระดับปานกลาง ถึงแม้ว่าจะผลิตงานขึ้นอย่างอิสระภายใต้การบริหารของ David O. Selznick (แล้วจัดจำหน่ายผ่าน M-G-M) ภาพยนตร์มหากาพย์ปี ค.ศ. 1939 เรื่อง "Gone With The Wind" เป็นตัวสรุปลักษณะรูปแบบของ M-G-M แนวประโลมโลก (Melodrama) ที่แสนจะโรแมนติก งานสร้างราคาแพง พร้อมด้วยแต่้มนความนิยมที่ผู้คนพากันคลั่งไคล้ปฏิบัติต่อเนื้อหาด้านความยิ่งใหญ่โอฬารชนะที่ทำความสัมพันธ์ในด้านให้ความกระจ่างแจ้งต่อแก่นของภาพยนตร์เพียงน้อยนิด

Paramount ว่าจ้างทีมงานผู้อพยพมาจากยุโรปไว้มากที่สุด จึงมีลักษณะงานที่แสดงถึงความเป็นยุโรปไว้เสมอ ทั้งในด้านการออกแบบ และเนื้อหาสาระ

Universal ชำนาญงานเป็นพิเศษด้านภาพยนตร์แนวเขย่าขวัญ Republic ชำนาญงานเป็นพิเศษด้านภาพยนตร์แนวตะวันตก

Warner Brothers เป็นคู่แข่งหลักของ M-G-M และ Paramount แต่ก็หมกไซ และหิวโหยกว่าทำงานอย่างไร้จุดหมายที่แน่นอนแต่ก็มีกิตติศัพท์ในด้านภาพยนตร์แนวสมจริง Warner มักจะถ่ายทำตามสถานที่จริงเพื่อประหยัดเงิน

ในระบบโครงสร้างขององค์การการผลิตที่แน่นอนหานี้ ผู้สร้างงานส่วนตัวกระทั่งผู้กำกับฯ ช่างภาพ คนเขียนบท หรือนักออกแบบไม่อาจจะแสดงสิทธิ์ส่วนตัวกันได้ง่าย ๆ ไม่เพียงแต่ภาพยนตร์จำนวนมากจะแสดงออกถึงรูปแบบของสตูดิโอเท่านั้น มันยังฉายแววถึงระดับที่น่าประหลาดใจของความเห็นพ้องต้องกันทางสติปัญญาอีกด้วย เราสามารถมองเห็นความแตกต่างกันระหว่างความหรูหราของ M-G-M กับความโก้หรูของ Paramount แต่ก็ไม่มีเครื่องแสดงความ

ขัดแย้งกันในรูปแบบของการเมือง และสังคมที่แต่ละฝ่ายแสดงออกมาให้เห็นบรรดาผู้อำนวยการคนใหญ่คนโตของยุคทองแห่งฮอลลีวูด มักจะแห่ตามภาพยนตร์ที่คนอื่นสร้างไม่ได้หวังจะแตกต่าง โดยสร้างภาพยนตร์ที่เหมือนๆ กันออกมาเป็นพันๆ เรื่องในช่วงเวลานั้น การศึกษาฮอลลีวูดก็คือเนื้อหาสาระจำนวนมากของรูปแบบที่ชี้เฉพาะแบบแผนขนบธรรมเนียม และชนิดประเภทท่ามกลางภาพยนตร์จำนวนมากมาย มากกว่าที่จะพุ่งถึงความสนใจลงไปที่คุณภาพของภาพยนตร์แต่ละเรื่องไม่ได้ทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดดูโดยความน่าสนใจไปกว่างานส่วนตัวแห่งการประดิษฐ์คิดค้นเชิงภาษาภาพยนตร์ต่างๆ ตามจริงแล้ว เพราะว่าภาพยนตร์เหล่านั้นสร้างขึ้นบนแนวทางการผลิตปริมาณมากๆ ในระบบอุตสาหกรรมมันจึงเป็นเครื่องชี้นำถึงภารกิจที่เกี่ยวข้องกับสาธารณชน มีเนื้อเรื่องร่วมกัน และเป็นมากกว่าภาพยนตร์ที่มุ่งมันทางศิลปะ แนวคิดส่วนตัวจะเป็น

เมื่อสตูดิโออย่างเข้าสู่ทศวรรษ 40 คุณสมบัติเหล่านี้เริ่มจู่โจมหนักข้อขึ้นรวมไปถึงการโฆษณาชวนเชื่อ และ ให้ความรู้การศึกษาอย่างกระตือรือร้นก่อนที่สหรัฐจะเข้าร่วมสงครามด้วยซ้ำ สตูดิโอเมเจอร์ต่างตกแต่งรูปแบบที่มีรายละเอียดในทางโฆษณาชวนเชื่อของตัวเองขึ้น เช่น Paramount กับคำขวัญว่า “Freedom Comes High” และ M-G-M ว่า “You John Jones”

ฮอลลีวูดเจริญเติบโตขึ้นในระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง ปี ค.ศ. 1946 เป็นปีที่ดีที่สุดยอดรวมรายได้สูงถึงหนึ่งพันเจ็ดร้อยล้านเหรียญสหรัฐ ด้วยความรู้สึกที่ว่าสงครามโลกครั้งที่สองได้เข้ามาเลื่อนเวลาที่ความจริงที่โรงงานผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดต้องเผชิญ โดยทำให้การแนะนำตัวของธุรกิจโทรทัศน์เป็นจริงไปไม่ได้ในช่วงเวลานั้น ซึ่งธุรกิจโทรทัศน์แสดงผลความล้มเหลวมาตั้งแต่ยุคทศวรรษ 30 แล้ว สงครามยังจำกัดคู่แข่งทางยุโรปอย่างได้ผลยอดเยี่ยมอีกด้วย ในยุคทศวรรษ 20 เยอรมันเป็นคู่แข่งหลักที่สร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่เป็นที่นิยมเท่านั้น แต่ยังนำความน่าเชื่อถือทางศิลปะมากับพวกเขาอีกด้วย ยุคทศวรรษ 30 ผู้กำกับฝรั่งเศสมีงานเต็มมือ อังกฤษซึ่งผลิตภาพยนตร์ถึง 225 เรื่องในปี ค.ศ. 1936 สูงเป็นอันดับสองของตลาดโลกได้รับความกดดันจากภาพยนตร์ที่พูดภาษาอังกฤษจากฮอลลีวูด สงครามจบภาวะที่เกิดขึ้นเหล่านี้ถึงแม้ว่ามันจะปิดตลาดส่งออกหลายแห่งลงด้วยก็ตามซึ่งก็ทำให้ประเทศเล็กๆ ได้รับบาดเจ็บไปตามๆ กัน

ผลของโทรทัศน์เมื่อมันก้าวเข้ามาในต้นยุคทศวรรษ 50 คือความฉิบหายการล้างผลาญโทรทัศน์เติบโตมาจากวิทยุมากกว่าภาพยนตร์ และใช้คนวิทยุเข้าทำงานอันที่จริงตามความเป็นจริงพวกเขาก็สามารถผลิตภาพยนตร์สำหรับบ่อนโทรทัศน์ได้อย่างง่ายดาย เท่ากับที่บ่อนผู้การจัดจำหน่ายทางโรงภาพยนตร์ สตูดิโอจำต้องต่อสู้เต็มที่ที่เป็นปีที่พวกสตูดิโอปฏิเสธที่จะใช้ภาพยนตร์เหลือ ๆ จำนวนมากมายให้เกิดประโยชน์ขึ้นมากับวงการโทรทัศน์ อันที่จริงหากมองด้วยระยะอันสั้นต่อความไม่เหมือนกันของธุรกิจพวกเขามักทำลายฟิล์มภาพยนตร์เก่าๆ เสียมากกว่าที่จะ

จ่ายเงินค่าเก็บรักษาผลของกลยุทธ์นี้ ทำให้บริษัทผลิตภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ต้องใช้เวลาในการก่อสร้างสร้างตัวจากตำแหน่งที่อ่อนแอในระบบสตูดิโอขึ้นมาอย่างจริงจัง ซึ่งสิ่งเดียวกันนี้ได้เคยเกิดขึ้นมาก่อนหน้านี้ 40 ปีแล้ว เมื่อเหล่าบริษัทร่วมลงทุน Trust Companies ได้สามารถพิสูจน์แล้วว่าไม่สามารถที่จะย้ายรูปแบบภาพยนตร์ขนาดสั้น Nicklodeon ไปสู่ภาพยนตร์เรื่องยาวได้ง่ายๆ

ขั้นตอนการขยับขึ้นสู่เงื่อนไขใหม่ทั้งเชิงซ้ำและเจ็บปวดอย่างที่ไม่ต้องการจะเป็น กินเวลากว่า 15 ปีก่อนที่สตูดิโอจะเริ่มเข้าใจวิถีทางดำเนินการที่ดีที่สุดในสถานการณ์ใหม่ บรรดาเจ้าของที่เริ่มย่างเข้าสู่วัยชรา และหัวหน้าหน่วยผลิตยึดติดแน่นหนากับระบบเก่าๆ ของการผลิตงานปริมาณมากๆ ในหนทางสลัษัซซ์พร้อมกับการลงทุนมูลค่ามหาศาล ในทางจิตวิทยาแล้วสิ่งเหล่านี้อาจเป็นความเกี่ยวข้องด้านการแบ่งปันที่ยังรากลึกมาเนิ่นนานในฐานะเจ้าของโรงภาพยนตร์ ถึงแม้ว่าการจัดฉายภาพยนตร์จะเป็นตัวเชื่อมที่อ่อนแอที่สุดในเครือข่ายการผูกขาดของฮอลลีวูด มันก็มีเสน่ห์เป็นลักษณะพิเศษสำหรับพวกเขา

ในปี ค.ศ. 1946 คำสั่งภายใต้กฎหมายต่อต้านการรวมกิจการเรียกร้องให้ Paramount Pictures (และ หมายถึงถึงสตูดิโออื่นๆ ด้วย) ปลดกิจการเครือข่ายโรงภาพยนตร์ออกซึ่งทางสตูดิโอต้องปฏิบัติตามภายในกำหนดระยะเวลา 5 ปี มันไม่ได้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงเท่าที่มันน่าจะเป็นจริงๆ สตูดิโอได้รับอนุญาตให้คงดำเนินกิจการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ต่อไปได้ ทางสตูดิโอวิเคราะห์ถึงสถานการณ์ของพวกเขาอย่างระมัดระวังต่อคำตัดสินของการต่อต้านการรวมกิจการซึ่งอาจส่งผลกระทบลงมาถึงอื่นๆ อีก พวกเขาจำต้องรัดเข็มขัด และขยับความสนใจของพวกเขาจากตลาดภาพยนตร์ไปสู่ตลาดใหม่ คือสถานีโทรทัศน์ที่สามารถทำผลกำไรให้กองงายขึ้นได้มันไม่ได้เกิดขึ้นทันทีทันใด (แม้ว่าเมเจอร์สตูดิโอจะเห็นทางสว่างรำไรขึ้นมาแล้วนั่นคือการจัดวางโปรแกรมรายการของเครือข่ายทั้งหมด)

ขณะที่ทรัพย์สินสมบัติต่างๆ ของพวกเขาได้หดตัวลงไปขณะที่ผู้บุกเบิกเริ่มชราภาพ และสิ้นอายุขัยลงสตูดิโอก็ถูกกลืนเข้ากับกรรวมตัวกันทางอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้นในยุคทศวรรษ 50 และ 60 หรือ บ้างก็ถูกขายต่อออกไปอย่างเปิดเผย

Delis ชื่อสตูดิโอ RKO Revue เข้าซื้อกิจการบันทึกเสียงของ Republic ช่วงเวลาเดียวกันนี้ตัวแทนจำหน่ายอิสระจำนวนมากกำลังเข้ามารองรับโชคชะตานี้ได้อย่างเงียบๆ ในฐานะคนกลางระหว่างเครือข่ายโทรทัศน์ที่รุดคืบ และ สตูดิโอสร้างภาพยนตร์ที่อ่อนเปลี้ย

Eliot Hyman อาจเป็นพ่อค้าคนกลางที่ฉลาดมีเล่ห์เหลี่ยมมากที่สุด เขาเข้าซื้อภาพยนตร์ในสต็อกของ Warner Brothers มาก่อนเป็นอันดับแรก แล้วนำมันไปขายต่อให้ United Artists แล้วเขาก็ได้รับสิทธิ์ภาพยนตร์ดีๆ จาก Fox ประมาณปี ค.ศ. 1967 "Seven Arts" บริษัทของเขาอยู่

ในตำแหน่งที่ซื้อ Warner Brothers ได้อย่างเปิดเผยในช่วงต้นยุคทศวรรษ 50 Howard Hughes ได้ขาย RKO ให้กับ “The American Subsidiary of the Decca Record Organization”

“The Music Corporation of America” (MCA) ตัวแทนผู้แสดงที่มีความสามารถพิเศษ เป็นแห่งแรกได้ซื้อว่าเป็นผู้อยู่เบื้องหลัง Paramount ได้รับประโยชน์จากการช่วยเหลือ Paramount จัดการกับการซื้อกิจการของ Decca (ซึ่งซื้อ Universal ไว้แล้ว)

Paramount ถูกกลืนเข้ากับ Gulf & Western Industries ในปี ค.ศ. 1966 หลังจากนั้นอีก ไม่นาน United Artists ก็ถูกเข้าควบคุมกิจการโดย Transamerica Corporation บริษัทนานาชาติ ร่วมสมัยที่รวมตัวกันขึ้นอย่างมีรูปแบบชัดเจน (ผู้เป็นเจ้าของ) รวมถึง United Artists และสาขา ย่อยต่างๆ ด้วยเช่น Budget Rent-a-Car, Transamerica Computer Services, Pacific Finance Loans, Occidental Life Insurance Co., Transamerica Insurance Co., Cinegraphics, Inc., Transamerica Airlines ซึ่งเป็นทุนเพื่อการลงทุน ทุนของนักลงทุน บริการจัดหาที่อยู่ใหม่ บริษัท ประกัน บริการทางไมโครฟิล์ม บริษัทรับขนย้ายทรัพย์สิน และบริการเกี่ยวกับด้านภาษีที่ดิน

ในปี ค.ศ. 1969 Kinney National Services ทำการรวม Warner Brothers เข้ากับ Seven Arts ซึ่งภายหลังกลายเป็น Warner Communications, Inc. หลังจากนั้นไม่นาน Kirk Kerkorian นักพัฒนาที่ดินในลาสแวนเจลิสก็เข้าควบคุมกิจการ M-G-M ได้อย่างน่าสนใจที่สุด ในปี ค.ศ. 1974 M-G-M ก็สะสางหนี้สินได้อย่างมีประสิทธิภาพทางสตูดิโอได้ขาย และปิดกิจการการจัด จำหน่ายลงระหว่างช่วงทศวรรษที่ 70 M-G-M เป็นที่รู้จักกันดีที่สุดในฐานะเจ้าของ The M-G-M Grand Hotel ในลาสเวกัส (จากที่เคยรู้จักกันในวงการภาพยนตร์เมื่อปี ค.ศ. 1932) ขณะที่บริษัท จับจูดอยู่กับงานสร้างภาพยนตร์ และภาพยนตร์ทางโทรทัศน์ (ซึ่งไม่ได้ประสบความสำเร็จยิ่งใหญ่ ใดๆ) ผลกำไรที่พอกพูนขึ้นอย่างสมบูรณ์พูนสุขได้มาจากการดำเนินงานทางการพนัน ในปี ค.ศ. 1979 บางทีอาจเป็นเพราะความเสียใจต่อการตัดสินใจในตอนต้นของเขาที่เปลี่ยนการลงทุน ของ M-G-M จากอุตสาหกรรมภาพยนตร์มาสู่อุตสาหกรรมกาสิโน Kerkorian ได้พยายามที่จะซื้อ Columbia Pictures การตกลงประสบความสำเร็จล้มเหลว (พูดกันว่าเพราะการยื่นมือเข้ามาของหน่วย ควบคุมดูแลการรวบกิจการ) และหลังจากนั้นไม่นานก็มีการประกาศว่า The M-G-M Company ด้วยความยินยอมจากผู้ถือหุ้นจะถูกแยกออกเป็นสองส่วน บริษัทต้นแบบจะดำเนินงานคาสีโน ต่อเนื่องไป (ปัจจุบันอยู่ใน Reno และ Atlantic City) ขณะที่บริษัท “ใหม่” จะกลับเข้าสู่ วงการการ สร้างภาพยนตร์ และการจัดจำหน่ายอีกครั้ง

กลยุทธ์ดังกล่าวตั้งกับนวนิยายนี้ ได้ดำเนินไปในแวดวงการสร้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดอยู่ราว 15 ปี ในแง่ผลที่ยอมรับจิตวิทยาการจับตัวกันเป็นกลุ่มก้อนอะไรที่ M-G-M กำลังป่าวประกาศ คือมัน

ไม่ใช่เรื่องง่ายสำหรับบริษัทที่พื้นฐานดั้งเดิมอยู่บนสนามธุรกิจสายอื่นจะพากเพียรพยายามเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของธุรกิจภาพยนตร์ หรือธุรกิจอีกสายหนึ่งก็ตาม ไม่มีการบันทึกถึงปฏิกิริยาของผู้บริหารแห่ง Transamerica , Gulf & Western , Warner Communications, Inc. หรือ MCA, Inc.

พัฒนาการของ M-G-M เป็นเหตุการณ์สุดท้ายในบรรดาเหตุการณ์ต่อเนื่องต่างๆ ที่เขย่าบัลลังก์ศูนย์รวมแหล่งบัญชาการของฮอลลีวูดระหว่างช่วงปลายยุคทศวรรษ 1970 ในปี ค.ศ. 1977 David Begelman หัวหน้าฝ่ายผลิตของโคลัมเบียถูกปรับเป็นเงินถึง 60,000 เหรียญสหรัฐ ในกรณีการยกยอกที่สกรปรกเลวทรามซึ่งได้รับการเปิดเผยออกไปอย่างกว้างขวาง และก่อให้เกิดการพุดถึงกันมากเกี่ยวกับวิธีการป้องกันธุรกิจนี้หลากหลายวิธีในเชิงปฏิบัติ (ซึ่งธุรกิจภาพยนตร์ยังเป็นธุรกิจสาขาใหม่) Alan J. Hirschfield ประธานของโคลัมเบียพยายามที่จะจัดการกับ Begelman ตามหลักจริยธรรม และให้เขาลาออกไปด้วยตนเอง ผู้สังเกตการณ์หลายคนรู้สึกว่าการจัดการของโคลัมเบีย พิคเจอร์ อินด์สทรีส์กังวลใจต่อความสามารถเฉพาะทางด้านการเล่าเรื่องของ Begelman ที่สร้างภาพยนตร์ที่ให้ผลกำไรสูงมากกว่าทำที่ที่ขอบธรรมของ Hirschfield เสียอีก Begelman ถูกตัดสินว่าทำผิด และถูกปรับ แล้วก็ถูกจ้างต่อในฐานะหัวหน้าฝ่ายผลิตของ M-G-M Hirschfield จึงก้าวทำออกมาเป็นประธานของ Twentieth Century Fox

ต้นปี ค.ศ. 1978 หัวหน้าฝ่ายบริหาร 5 คนแห่ง United Artists พร้อมใจกันลาออกเพื่อคัดค้านต่อบริษัทแม่ Transamerica เกี่ยวกับค่าตอบแทน และสิทธิพิเศษ Arthur Krim และ Robert Benjamin เข้ามารับช่วงกิจการบริษัทจัดจำหน่ายที่อยู่ในสภาพร่อแร่เต็มที่ ตอนต้นๆ ยุคทศวรรษ 50 แล้วปั่นมันขึ้นมาจนขึ้นสู่หนึ่งในบริษัทชั้นนำทางภาพยนตร์แห่งยุคทศวรรษ 60 และ 70 แล้วในปี ค.ศ. 1967 นั่นเองที่บริษัทถูกขายให้ Transamerica ซึ่งเขาต้องเสียใจกับการตัดสินในขายมันไปในครั้งนั้น พวกเขาร่วมมือกับประธาน Eric Pleskow เทรักูญิก William Bernstein และหัวหน้าฝ่ายผลิต Mike Medavoy ก่อตั้งบริษัท Orion Pictures Corp. ซึ่งเป็นบริษัทที่จริงจังกว่าบริษัทผลิตรายอื่นๆ แต่ก็ยังมีศักยภาพน้อยกว่าสตูดิโอที่โตเต็มที่แล้ว ข้อตกลงของพวกเขาที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนกับ Warner Communications อนุญาตให้พวกเขาควบคุมตลาดทั้งหมด และคุมการโฆษณาภาพยนตร์ผ่านระบบการจัดจำหน่ายของ Warner อย่างเต็มที่ Orion ได้เพิ่มองค์ประกอบใหม่ และมีความหมายให้กับโครงสร้างของการควบคุมร่วมกันของฮอลลีวูด

ภายใน 16 เดือน Orion ก็ถูกบริษัท Ladd เข้าร่วมด้วยระดับพลังใหม่ The Ladd Company ก่อตั้งเมื่อครั้ง Alan Ladd, Jr. และ ผู้ช่วยของเขาบางคนซึ่งออกมาจาก 20th century Fox หลังจาก 2-3 ปีหลังที่ธุรกิจประสบความสำเร็จทางการเงินอยู่สูงเอากการ ขณะเดียวกับที่เครือข่ายโทรทัศน์ภาพยนตร์เรื่องยาวกลับมาฉายใหม่ทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 1979-80 (พวกเขา

ประสบความสำเร็จล้มเหลวมาครั้งหนึ่งกับการพยายามนำภาพยนตร์มาฉายทางโทรทัศน์ในปลายยุคทศวรรษ 60) และเหมือนกับที่บริษัทผู้ผลิตซึ่งมีอำนาจมากกว่าอย่าง Lorimar และ EMI เข้าร่วมฮอลลีวูดที่ระดับอำนาจอ่อนกว่า Orion และ The Ladd Company รวมกันโครงสร้างการควบคุมอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกันเริ่มเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

ในปี ค.ศ. 1977 บรรดาหัวหน้าฝ่ายผลิตที่สตูดิโอเมเจอร์ทั้งหกแห่งเป็นผู้ขายทั้งหกคนที่คอยควบคุมสิ่งที่จะได้เห็นกันบนจอภาพยนตร์อเมริกัน ภายในสามปีจำนวนสตูดิโอก็เพิ่มเป็นสองเท่าตัว และหัวหน้าฝ่ายผลิตก็เป็นผู้มีอำนาจเต็มที่ที่สามารถรับประกันความพอใจให้กับการจัดจำหน่ายได้ และไม่ใช่แต่เฉพาะผู้ชายอีกต่อไป Sherry Lansing แห่ง Fox เป็นผู้หญิงคนแรกแห่งแวดวงหัวหน้าฝ่ายผลิตในยุคสมัยใหม่

ขณะที่มีที่ว่างมากขึ้นพอประมาณ สำหรับผู้อำนวยการอิสระที่จะเข้ามาดำเนินงานในทศวรรษ 1980 มากกว่าที่มีอยู่ในช่วงกลางยุคทศวรรษ 1970 กลุ่มสตูดิโอใหญ่ๆ ก็ยังคงเป็นส่วนสำคัญในระบบฮอลลีวูด พวกเขาแต่ละบริษัทได้เคลื่อนย้ายไปอยู่ในตำแหน่งที่ปลอดภัยทางแกนนอนมากกว่าทางแกนตั้งของการถือเอกสิทธิ์ไว้แต่ผู้เดียว บริษัทที่ดำเนินงานบันเทิงทั้งหมดนี้ที่ปฏิบัติงานภายใต้ชื่อสตูดิโอเก่าๆ มักจะเป็นเจ้าของบริษัทการพิมพ์ หนังสือปกกระดาษ บริษัทแผ่นเสียง บริษัทผลิตรายการโทรทัศน์ ได้เท่าๆ กับที่บางครั้งก็เป็นองค์กรพิทักษ์สัตว์ป่า ของประกอบฉากที่ครั้งหนึ่งเป็นที่ต้องการ ปัจจุบันสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในสื่อทั้งห้า (หรือมากกว่านี้) คือภาพยนตร์ หนังสือ แผ่นเสียง สถานีโทรทัศน์ และวิดีโอดีสก์และเทป

คนที่ดำเนินงานสตูดิโอมักจะจัดตั้งตัวแทนคนที่มียศบรรดาศักดิ์ ผีคนคนไว้สำหรับจัดวางไว้ด้วยกันเป็น "Packages" ทั้ง Package ของดารา บท และการเงินนับแต่ที่พวกเขาไม่ได้เซ็นสัญญาจ้างดารานักแสดง และทีมงานช่างเทคนิคไว้อีกต่อไปทางสตูดิโอก็ขยับความใส่ใจมาที่การจัดจำหน่ายภาพยนตร์ พวกเขายังคงดำเนินงานในฐานะผู้ออกทุนสร้างอีกด้วย ในตอนต้นยุคทศวรรษ 70 การดำเนินการปกป้องด้านภาษีที่ได้รับประกันต่อผลกำไรถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวางเพื่อจูงใจนักลงทุนภายนอกให้ก้าวสู่วงการภาพยนตร์ งานที่แท้จริงของผู้สร้างภาพยนตร์ถูกแยกออกท่ามกลางผู้อำนวยการสร้างอิสระจำนวนหนึ่ง ซึ่งหลายคนก็คือผู้กำกับ และดารานั่นเอง ที่ภาษาแสลงฮอลลีวูดเรียกกันว่าพวก "Hyphenates" (เส้นเชื่อมคำ-เส้นขีดแบ่งคำสมาส) ผลก็คืองานขนาดเล็กกว่าจำนวนมากแต่เป็นไปได้น้อยมากที่ภาพยนตร์จะมีความหลากหลายกว้างออกไปได้ ผุดขึ้นราวดอกเห็ด

สตูดิโอทั้งหลายมาถึงจุดนี้โดยขั้นตอนของความพยายาม และความคลาดเคลื่อนแม้แต่โครงสร้างของตลาดภาพยนตร์โทรทัศน์จะถูกทำนายล่วงหน้ามาตั้งแต่ต้นแล้วโทรทัศน์ถูกออกแบบ

มาอย่างชัดเจน เพื่อเติมประโยชน์ใช้สอยของภาพยนตร์ให้เต็มในฐานะของสื่อเพื่อความบันเทิงปริมาณมาก ถ้าภาพยนตร์ที่ฉายทางโรงภาพยนตร์สามารถรอดชีวิตอยู่ต่อไปได้ มันอาจจะต้องเปลี่ยนไปรองรับกลุ่มคนเฉพาะกลุ่ม ในความเป็นจริงมันก็เกิดขึ้นอยู่แล้ว โรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ถูกแทนที่ด้วยโรงขนาดเล็กที่มีจำนวนที่นั่งเฉลี่ยเพียง 200 ที่นั่ง ซึ่งจะถูกเปิดทะเลาะเชื่อมถึงกันได้ 3 โรงถึง 4 โรงเพื่อซื้อเลือกที่กว้างกว่า เท่ากับเพื่อตัดค่าใช้จ่ายเกินจำเป็นออก

กระนั้น แม้จะมีการติดพันเกี่ยวกับความอิสระใหม่ในปลายยุคทศวรรษ 60 บรรดา กลุ่มสตูดิโอก็ยังคงมีความรู้สึกรังเกียจ ไม่อยากใช้ประโยชน์จากความเป็นไปได้เหล่านี้ อันที่จริงแล้วเขากลับไปหาภาพยนตร์ประเภทที่เป็นสูตรสำเร็จ ประสบผลแน่นอนอยู่แล้วอีกในยุคทศวรรษ 70 โดยประกาศขายภาพยนตร์ล่วงหน้าทางหนังสือและการโฆษณาทางโทรทัศน์ซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทำให้ได้เงินทุนก้อนใหญ่เข้ามาในระบบ นับแต่ที่บรรดาผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ผู้ดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ซึ่งเดี๋ยวนี้หันมาสนใจในการทำเงินมากกว่าการทำหนัง กลยุทธ์เหล่านี้ย่อมต้องเกิดขึ้นอย่างแน่นอนอย่างไรก็ตามตั้งแต่ที่พวกเมเจอร์ยังคงมีส่วนสำคัญในทุกช่องทางสำคัญของการจัดจำหน่าย และเนื่องจากนั้นจึงเป็นการกำหนดนโยบายทางอ้อมให้ภาพยนตร์เรื่องไหนทำเงินหรือไม่แม้แต่ผู้อำนวยการสร้างอิสระที่มีความคิดอื่นๆ อยู่ในใจก็จะถูกกันออกจากการเข้าถึงประชาชนคนดู

ระบบที่น่าทึ่งนี้ไม่ได้เป็นของใหม่ ฮอลลีวูดมักจะไว้วางใจมันมาในอดีตเมื่อครั้งที่เมเจอร์นำภาพยนตร์ออกจำหน่าย แต่เดี๋ยวนี้นั้นดำเนินไปด้วยประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ บริษัทภาพยนตร์อิสระจำนวนหนึ่ง เช่น National General และ Sun International ประสบผลดีเยี่ยมในกลางยุคทศวรรษ 70 โดยประยุกต์กลยุทธ์การค้นคว้าหาข้อมูลทางการตลาด การมีกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงลงไปหาได้ถูกรับขึ้นมามีด้วยบริษัทเมเจอร์ พวกเขาออกแบบภาพยนตร์ให้ตรงกับรสนิยมของคนดูของตลาดนี้ ถ่ายภาพยนตร์ออกมาอย่างถูกต้อง พวกเขาเข้าโรงภาพยนตร์ (มากกว่าการเข้าภาพยนตร์) กระบวนการนี้รู้จักกันในฐานะกำแพงสี่ด้าน และประการที่สี่ว่าจ้างการโฆษณาอย่างเต็มเม็ด แล้วก็กลับมาบังคับผลกำไร

ในระดับสากลนั้น การสิ้นสุดของระบบสตูดิโอแบบเก่ามีผลในทางบวกดูง่าย ๆ เพราะมันเปิดตลาดโลกไปสู่การแข่งขันที่ดุเดือดอยู่ชั่วระยะหนึ่ง ในตอนต้นยุคทศวรรษ 50 รัฐบาลฝรั่งเศสและอิตาลีก่อตั้งองค์กรที่คล้ายๆ กับสำนักงานส่งเสริมการค้าออก "Unifrance", "Unitalia" ซึ่งเป็นเครื่องมือทำให้ตลาดอ่อนตัวขึ้นสำหรับภาพยนตร์ของประเทศเหล่านั้น (Unifrance จะมีความกระตือรือร้นมากกว่าคู่แข่งชาวอิตาลี) การเติบโตของเทศกาลภาพยนตร์ในประเทศผู้ผลิตภาพยนตร์รายหลักๆ เป็นผลแสดงถึงความเกี่ยวข้องนี้ได้เป็นอย่างดี

ปัจจัยในทางบวกที่สำคัญ 2 ประการ ในสมการการผลิตภาพยนตร์ในหลายๆ ประเทศ คือ แผนสนับสนุนจากรัฐบาลและการร่วมผลิตจากทางโทรทัศน์ ถึงแม้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์อังกฤษ และฝรั่งเศสจะมีแผนอุดหนุนค่อนข้างน้อยที่ช่วยสงเคราะห์อยู่ในหนทางอันน้อยนิด แบบอย่างของระบบใหม่ทางการเงินคือสถาบันภาพยนตร์สวีดิช ก่อตั้งในปี ค.ศ. 1963 เพื่อกระจายเงินที่นำมาจากเงินภาษี 10% ของบรรดาสมาชิกภาพยนตร์ให้กับส่วนหนึ่งซึ่งอยู่บนพื้นฐานของยอดรายรับทั้งหมด (ยังไม่หักค่าใช้จ่าย) อีกส่วนหนึ่งอยู่บนพื้นฐานด้านคุณภาพของภาพยนตร์ แผนสวีดิชนี้ได้ให้การสนับสนุนการเติบโตอย่างแข็งแกร่งของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ส่งออกในประเทศเล็ก ๆ

การผลิตภาพยนตร์ในยุโรปก็ได้รับการสงเคราะห์เช่นกัน ในยุคทศวรรษ 50 และ 60 โดยเครือข่ายการจัดหาสถานที่ถ่ายทำของอเมริกา ซึ่งตัดสินใจเลือกซื้อได้เปรียบตรงต้นทุนที่ต่ำกว่า ระบบสากลร่วมสมัยมาถึงจุดจบในปี ค.ศ. 1970 เมื่อราคาค่าใช้จ่ายสูงขึ้นมาเท่าๆ กัน และ เมื่อบริษัทอเมริกันพบว่าตนเองตกอยู่สภาพผูกมัดทางการเงิน อุตสาหกรรมภาพยนตร์อังกฤษขึ้นอยู่กับการลงทุนจากอเมริกาเป็นอย่างมากในยุคทศวรรษ 60 ได้ถูกสังหารยับเยินด้วยการถอนตัวออกไป แต่สิ่งที่วงการภาพยนตร์อังกฤษสูญเสีย คือสิ่งที่วงการโทรทัศน์ได้รับประโยชน์ เพราะผู้กำกับคนสร้างภาพยนตร์ที่ดีที่สุดของอังกฤษหันหน้าไปทำงานให้กับโทรทัศน์

ประมาณปี ค.ศ. 1980 บริษัทภาพยนตร์อเมริกันก็ได้รับผลประโยชน์จากการควบคุมจอภาพยนตร์แห่งโลกภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่งช่วยโอกาสตอนที่กลุ่มธุรกิจภาพยนตร์ยุโรปอ่อนแอลง เช่น Lord Grade's ITC หรือ The Siemens-Philips Combine, Polygram

ขณะที่ระบบวิดีโอดิสก์ และเทปได้รับความนิยมในทศวรรษถัดมาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องหาทางหาโอกาสที่จะยังคงได้รับความเชื่อถือจากพันธมิตรที่เกี่ยวข้อง แต่เป็นสื่อที่แยกออกจากกัน บรรดาคนรุ่นใหม่และผู้เชี่ยวชาญพิเศษซึ่งควบคุมองค์การจําหน่าย อาจได้รับความนับถือว่าฉลาดกว่าคนใหญ่คนโตรุ่นก่อนๆ สิ่งที่ยังคงอยู่อย่างน่าจะเป็นไปได้สำหรับระบบการจําหน่ายเท่าที่ความแน่นอน และความยืดหยุ่นจะมีคือมันร่วมสนุกอยู่กับสื่อสิ่งพิมพ์ตลอดมา ขณะที่เทคโนโลยีของฟิล์ม และวิดีโอผสมกลมกลืนเข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่องทั้งภาพยนตร์ และโทรทัศน์ในฐานะช่องทางสำหรับข้อมูลข่าวสาร และความบันเทิง จนกระทั่งปัจจุบันถูกกำหนดบุคลิกลักษณะโดยมีขีดความสามารถที่จะขึ้น ไปถึงได้อย่างจำกัดในสหรัฐระหว่างสตูดิโอทั้งห้า และเจ็ดแห่งที่ควบคุมการจําหน่ายภาพยนตร์ เครือข่ายทางการค้าสามแห่งควบคุมหนทางไปสู่โทรทัศน์ วิดีโอเทป ดิสก์อาจเปิดช่องทางนี้ไปสู่ผู้คนอีกจำนวนมากที่ก่อนหน้านี้ถูกปฏิเสธจากแวดวงให้ก้าวเข้ามาในอีกแง่มุมหนึ่งเทคโนโลยีวิดีโอดิสก์ และเทปซึ่งแข่งขันกันอยู่หลากหลายก็ถูก

บริหารการเงินโดยกลุ่มธุรกิจบันเทิงอย่าง MCA, RCA และ Philips จะใช้หรือไม่ก็ตามบริษัทเหล่านี้ก็ขายลิขสิทธิ์ระบบของพวกเขาในราคาที่ถูก เพียงพอที่จะทำให้มันแพร่หลายออกไปอย่างกว้างขวางถึงขอบข่ายของผู้อำนวยความสะดวกที่คงเหลืออยู่ให้เห็น

ขณะที่ดิสก์แสดงท่าที่มีความหมายต่อการจัดจำหน่าย การสร้างก็ยังคงมีปัญหา แม้ว่าเทคนิควิดีโอจะราคาแพงน้อยกว่า ทั้งฟิล์ม และเทป และดิสก์ก็ยังคงต้องการเงินทุนจำนวนพิเศษอยู่นั่นเอง ในอนาคตรูปแบบการควบคุมจะขยับจากการจัดจำหน่ายมาที่การทำ มันอาจเปิดโอกาสให้ผู้คนเข้ามาทำงานนี้อีกเป็นจำนวนมาก แต่จะสามารถขึ้นไปถึงดวงดาวได้ หรือไม่นั้นยังคงถูกจำกัดอยู่ที่เงื่อนไขการสนับสนุนทางการเงินจนกระทั่งเจตนาที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อจัดเตรียมกองทุนไว้สำหรับพวกเขาเหล่านั้นโดยปราศจากแหล่งที่มาของเงินส่วนตัวของเงินทุนภาพยนตร์และภาพยนตร์อิสระ เทป และดิสก์จะเป็นที่ยอมรับทางการเงินอยู่ต่อไปมากกว่ากฎที่ยอมรับอื่น ๆ

ภาพยนตร์ยุคต้น ค.ศ. 1893-ค.ศ. 1907 (ยุคของฟิล์มสตริป และภาพยนตร์ม้วนเดี่ยวจบ) การประดิษฐ์คิดค้นภาพยนตร์จะไม่อาจเกิดขึ้นมาได้จนกว่าการวิวัฒนาการด้านเทคนิคมาถึงจุดที่ค่อนข้างชัดเจนเสียก่อน เพราะภาพเคลื่อนไหวขึ้นอยู่กับการปรากฏภาพนิ่งเดี่ยวๆ แต่ละภาพในลักษณะเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็วการคิดค้นกระบวนการบันทึกภาพในปี ค.ศ. 1826 เริ่มต้นทยอยออกมาให้เห็นเป็นชุดๆ ด้วยการค้นพบที่ทำให้การสร้างสรรค์การเคลื่อนไหวของภาพลงตามีทางเป็นไปได้ขึ้นมาทีละเล็กทีละน้อย

การถ่ายภาพในช่วงต้นๆ ต้องการเวลาในการเปิดหน้ากล้องยาวนานเกือบๆ ชั่วโมงขาดไปไม่กี่นาทีสำหรับภาพเดี่ยวหนึ่งภาพ นั้นทำให้การถ่ายภาพยนตร์ที่ต้องการภาพจำนวน 12 เฟรมหรือมากกว่านั้นต่อวินาทีเป็นไปได้ การเปิดหน้ากล้องที่ใช้เวลาน้อยลงเหลือประมาณเศษหนึ่งส่วนยี่สิบห้าวินาทีเริ่มเป็นจริงขึ้นมาได้ในช่วงปี ค.ศ. 1870 แต่ก็ต้องใช้เฉพาะบนแผ่นกระจกซึ่งไม่สามารถนำมาใช้กับภาพยนตร์ได้ ด้วยยังไม่มีหนทางที่จะย้ายแผ่นกระจกเข้าไปไว้ในกล้อง หรือเครื่องฉายได้อยุ่นั่นเอง

จนปี ค.ศ. 1882 นักวิทยาศาสตร์ชาวฝรั่งเศสผู้สนใจวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของสัตว์ Etienne-Jules Marey ได้ประดิษฐ์กล้องถ่ายภาพที่สามารถบันทึกภาพจำนวน 12 ภาพลงบนม้วนฟิล์ม ครั้งนี้เป็นครั้งที่ใกล้จะเป็นกล้องถ่ายภาพยนตร์มากขึ้น ต่อมาในปี ค.ศ. 1888 Marey ก็สร้างกล้องตัวแรกที่ใช้ฟิล์มม้วนขนาดยาว และเป็นการบันทึกภาพบนกระดาษ ซึ่งเป็นเพียงการหยุดการเคลื่อนไหวเอาไว้ด้วยชุดของภาพนิ่งหลายๆ ภาพ การถ่ายภาพเหล่านี้กินเวลาในการเปิดหน้ากล้องรับแสงไม่กี่วินาทีเท่านั้น

ปี ค.ศ.1889 โกดักแนะนำฟิล์มม้วนเซลลูลอยด์ซึ่งเป็นพื้นฐานรูปแบบของฟิล์มในปัจจุบัน ด้วยรากฐานนี้ และกลไกของกล้องถ่ายรูปที่จะบันทึกฟิล์มผ่านเลนส์กับการเปิดรูรับแสงการสร้าง สรรค์ภาพชุดขนาดยาวจึงเริ่มเป็นไปได้ขึ้นมา

ส่วนเรื่องฉายนั้นได้ปรากฏอยู่ก่อนเป็นเวลาหลายปีใช้สำหรับการแสดงภาพสไลด์ และการฉายเงาเรียกว่า “ตะเกียงวิเศษ” (Magic Lanterns) ดัดแปลงโดยเพิ่มเติมรูรับแสง ข้อเหวี่ยงสำหรับ มือหมุน และกลไกอื่นเพื่อกลายเป็นเครื่องฉายภาพเคลื่อนไหวยุคต้น

กลไกสุดท้ายอันหนึ่งซึ่งเป็นที่ต้องการเมื่อฉายฟิล์มขณะที่ฟิล์มหยุดเดินในระยะสั้น ๆ และ แสงส่องผ่านเฟรมแต่ละเฟรมไปนั้น มีเครื่องกลไกตัวหนึ่งเอาไว้เพื่อพักการเคลื่อนที่ของฟิล์ม Marey ใช้ “Maltese cross Gear” กับกล้องรุ่นปี ค.ศ. 1888 ของเขา และนี่ก็กลายเป็นส่วน พื้นฐานของกล้อง และเครื่องฉายในช่วงบุกเบิก (ประภัสสร เลิศอนันต์, 2557, หน้า 1-2)

ภาพยนตร์ถือได้ว่าเป็นสื่อแห่งความบันเทิง ที่มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของมนุษย์มาเป็น เวลานานตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน นับตั้งแต่มีการฉายภาพยนตร์ให้สาธารณชนได้ชมเป็นครั้งแรกที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่งในนครปารีสในวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ. 2438 จึงถือได้ว่าภาพยนตร์นั้นได้ ถือกำเนิดขึ้นในโลกมาเป็นเวลากว่า 100 ปีมาแล้ว (จำเริญลักษณ์ ธนวังน้อย, 2544)

3.2 ประวัติและความเป็นมาของภาพยนตร์ไทย

พ.ศ.2440 ยุคหนึ่งเร่ จากหลักฐานประกาศโฆษณาในหน้าหนังสือพิมพ์รายวันบางกอก ไทมส์ (Bangkok Times) ฉบับประจำวันพุธที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2540 ความว่า “ขอแจ้งความให้ ท่านทั้งหลายทราบทั่วกันว่า การละเล่นซึ่งเรียกว่า ซีเนมาโทรแครฟ คือรูปที่สามารถกระดิก และทำ ท่าทางต่างๆ ได้ โดยคำขอของราษฎรจะเล่น 3 คืน ติดๆ กัน คือวันพฤหัสบดี วันศุกร์ และวันเสาร์ ตรงกับวันที่ 10, 11, 12 เดือนมิถุนายน ที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการจะมีวงแตรเป่าด้วยปรอแพศ เซ อรหมอริศผู้ชำนาญในการเล่นนี้ในทวีปตะวันตก ประตุโรงจะเปิดเวลา 2 ทุ่ม ตรงกับ 6 โมงฝรั่ง ราคาห้องหนึ่งที่มีเก้าอี้หลายตัว (บอกรี) ราคา 90 บาท ชั้นที่หนึ่งราคา 9 บาท ชั้นที่สอง ราคา 2 บาท ชั้นที่สามราคา 9 บาท ชั้นที่ 4 คือนั่งที่วงเวียน 2 สลึง เด็กที่อายุต่ำกว่า 10 ขวบ จะเรียก เอะราคาแค่ครึ่งเดียว” เอส.จี. มาร์คอฟสกี เป็นเจ้าของคณะฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำภาพยนตร์ยุค บุกเบิกออกฉายเก็บค่าเข้าชมจากสาธารณชนโดยจัดการบรรเลงดนตรีขณะฉายควบคู่ไปด้วย เพื่อให้ มิให้บรรยากาศของภาพยนตร์เงียบทำให้คนดูรู้สึกอึดอัดจนเกินไป หรืออาจเพื่อให้กลมเสียงอีกทีที่ ดังมาจากเครื่องฉายซึ่งตั้งอยู่กลางโรงก็เป็นได้ ปรากฏว่าจำนวนผู้ซื้อตั๋วเข้าชมถึงหกร้อยคนเศษ หลังจากนั้นมีการจัดฉายอีกหลายครั้งหลายที่เช่น 21 มิถุนายน ฉายที่หอพระสมุทในพระบรม

มหाराชาวัง 23 มิถุนายน ฉายที่โรงละครหม่อมเจ้าอลังการอีกครั้ง หนึ่ง 24 มิถุนายน จัดฉายเป็นการภายในที่มุขพระที่นั่งจักรีมหาปราสาทในพระบรมมหาราชวัง ถวายตัวให้สมเด็จพระนางเจ้าเสาวภาผ่องศรี พระบรมราชินีนาถ ซึ่งขณะนั้นทรงเป็นผู้สำเร็จราชการแผ่นดินต่างพระองค์ในระหว่างที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเสด็จฯ ประพาสยุโรปครั้งแรก ทรงทอดพระเนตร นับแต่นั้นเป็นต้นมาก็มีคณะภาพยนตร์เร่ทยอยเข้ามาฉายในประเทศไทยจนเกิดความนิยม เกิดกิจการโรงภาพยนตร์ถาวรขึ้นที่เวียงวัดตึกโดยนักธุรกิจชาวญี่ปุ่นในปี พ.ศ.2448 จนคนไทยเรียกติดปากว่า “หนังญี่ปุ่น” ที่เรียกว่า “หนัง” ก็เพราะว่ามีลักษณะการฉายบนจอแบบเดียวกับ “หนังตะลุง” และ “หนังใหญ่” ที่มีอยู่

ภาพยนตร์ขนาดสั้นความยาวม้วนหนึ่งเพียง 50 ฟุตที่เรียกกันว่า “Film Strip” เป็นฟิล์มขนาด 35 มม. กินเวลาฉายราวม้วนละไม่เกินหนึ่งนาที มีชาวญี่ปุ่นนำเข้ามาฉายในกรุงเทพฯ ที่โรงในเวียงสี่แยกวัดตึกที่เรียก “เวียงนครเกษม” เป็นโรงกันด้วยสังกะสี หลังคาเป็นกระโจมคนไทยสมัยร้อยปีที่แล้วจึงเรียกว่า “หนังญี่ปุ่น” แต่ที่จริงแล้วเป็นภาพยนตร์ตราไก่แจ้ของฝรั่งเศส คินหนึ่งฉายกันเป็นชุด ชุนวิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์) เขียนเล่าไว้ใน “หนังไทยสมัยแรก” เรื่อง “ยุคเพลงหนังและละครในอดีต” เมื่อตุลาคม 2498 (สำนักพิมพ์เรื่องศิลป์, 30 ธ.ค. 2518) ว่า “คินหนึ่งฉายกัน 12 ชุด 12 ชุดก็คือ 12 เรื่อง ถ้าเทียบปัจจุบันชุดก็เหมือนม้วน ม้วนละเรื่อง สั้นบ้างยาวบ้าง เรื่องที่เล่นเป็นนอย่าง “สมัยเอ็ดิสัน” แท้ เช่น ชุดหนึ่งเป็นคนขี่จักรยานก็ขี่จักรยานไปจนหมดชุดที่ผู้เล้าชอบมากก็คือชุดขี่เมาตกน้ำ เล่นเดินโซเซๆ มาที่สะพานแล้วก็พลัดตกน้ำ ตกน้ำแล้วก็ป็นขึ้นสะพานแล้วก็พลัดตกน้ำอยู่อย่างนั้นจนหมดชุดได้ดูเวลานั้นรู้สึกที่สนุกชอบใจมากหัวเราะอหายทุกทีนอกจากเรื่องแบบนี้ก็มี “ญี่ปุ่นรัสเซียรบกัน” เป็นชุดแปลกมากแต่หนังมั่วๆ ถ่ายไกลๆ เห็นปืนใหญ่ยิงเห็นทหารวิ่งซึ่งทุกคราวเป็นต้องมีคนถือธงพระอาทิตย์ขึ้นใหญ่แบ้อเรือ นำหน้าอยู่เสมอบางชุดเป็นเรือญี่ปุ่นลำใหญ่ๆ วิ่งในทะเลพื้นคลื่นแตกกระจายดูแปลกดี”

หลังจากการชมภาพยนตร์จากต่างประเทศมาตลอดทศวรรษ คนไทยเริ่มมีความสนใจในการถ่ายทำ และจัดฉายภาพยนตร์ชมกันเองในลักษณะงานอดิเรก ก่อนพัฒนามาเป็นงานอาชีพอย่างจริงจัง เมื่อครั้งพระพุทธรเจ้าหลวงได้ทอดพระเนตรประดิษฐ์กรรมเครื่องเล่นทางภาพยนตร์ชนิดถ้ำมองที่เรียกว่าคิเนโตสโคป (Kinetoscope) ของโทมัส อัลวา เอดิสัน ที่สิงคโปร์ เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ.2439 เป็นครั้งแรก ทรงโปรดเกล้าฯให้คนไทยคนแรกที่บุกเบิกงานถ่ายทำภาพยนตร์เป็นครั้งแรกในประเทศไทย คือ พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ หรือพระองค์เจ้าชายทองแถมถวัลย์วงศ์ (ต้นราชสกุลทองแถม) ทรงเป็นประโอรสในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวประสูติแต่เจ้าจอมมารดาสังวาลย์ เมื่อวันที่ 17 ตุลาคม พ.ศ.2400 ได้รับพระราช

ท่านพระอิสริยยศเป็นพระเจ้าน้องยาเธอกรมหมื่นสรรพสาตรศุภกิจในราชสมัย พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เมื่อปี พ.ศ.2431 ทรงมีตำแหน่งเป็นนายทหารราชองครักษ์ และทรงเป็นผู้บังคับกรมช่างมหาดเล็กมีหน้าที่พิเศษประจำพระองค์เป็นผู้จดรายการสิ่งของพระราชทานและการสืบหาสิ่งของแปลกๆ สำหรับชาติตามต่างประเทศต่างๆ ประเทศละสิ่ง ในคราวเสด็จประพาสทวีปยุโรปครั้งแรกในปี พ.ศ.2440 พระพุทธเจ้าหลวงได้ทอดพระเนตรประดิษฐ์กรรมชนิดฉายขึ้นจอแบบฝรั่งเศสที่เรียกว่าซิเนมาโตกราฟ (Cinematograph) เป็นครั้งแรกที่กรุงสต็อกโฮล์ม เมื่อวันที่ 14 กรกฎาคม พ.ศ.2440 ซึ่งเป็นภาพยนตร์เหตุการณ์พิธีรับเสด็จฯ ถึงท่าเรือหน้าพระราชวังหลวงในกรุงสต็อกโฮล์มในวันวานนั่นเอง ครั้นถึงเวลาเสด็จกลับก็ทรงนำเอากล้องถ่ายภาพยนตร์กลับมาด้วย เป็นการทรงเล่นส่วนพระองค์ที่วังตะนาว ในเดือนธันวาคม พ.ศ.2443 พระพุทธเจ้าหลวงทรงโปรดให้จัดงานฉลองวัดเบญจมบพิตรฯ โดยจัดงานออกร้านรื่นเริงเพื่อหารายได้บำรุงวัดเป็นงานประจำทุกปี เริ่มจากปีนี้เป็นปีแรกจนตลอดรัชกาล พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจเป็นเจ้าของร้านฉายภาพยนตร์เก็บค่าดูจากสาธารณชน ซึ่งเป็นร้านเจ้าประจำในงานตลอดทุกปี ทรงนำภาพยนตร์ซิเนมาโตกราฟของฝรั่งเศสที่ซื้อเข้ามาออกฉายแต่ไม่พบหลักฐานที่ระบุแน่ชัดว่ามีภาพยนตร์ที่ทรงถ่ายทำขึ้นโดยพระองค์เองในสยามบ้าง หรือไม่

ปี พ.ศ.2446 ปีแห่งเทศกาลงานทวิภาคีเฉลิมพระชนมพรรษาครบ 50 พระชันษากับงานฉัตรมงคลของพระพุทธเจ้าหลวง ซึ่งจัดเป็นงานเฉลิมฉลองที่มโหฬารที่สุด มีการละเล่นมหรสพและการรื่นเริงสโมสรต่อเนื่องกันมาตั้งแต่เดือนกันยายน พระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจทรงเริ่มต้นถ่ายทำภาพยนตร์จากเหตุการณ์ในเทศกาลงานฉลองพระชนมพรรษา และงานฉัตรมงคลนำออกฉายในงานราตรีสโมสรเนื่องในงาน เฉลิมพระชนมพรรษาที่สวนดุสิตซึ่งจัดโดยกรมทหารบก เมื่อเดือนพฤศจิกายน ดังปรากฏ ชื่อในสูจิบัตรว่า "รูปเป็น ของพระเจ้าน้องยาเธอกรมหมื่นสรรพสาตรศุภกิจ" เข้าใจว่ารูปเป็นก็คือภาพยนตร์ที่ทรงถ่ายทำขึ้นด้วยฝีพระหัตถ์ของพระองค์ และยังประทานภาพยนตร์จำนวนหนึ่งไปจัดฉายร่วมกับภาพยนตร์ของคนละของตัวแทนจากบริษัทภาพยนตร์ เอดิสัน แห่งสหรัฐอเมริกา (The Edison Cinematograph Co.) ที่โรงแรมโอเรียนเต็ล กรุงเทพฯ ในวันที่ 29 และ 30 พฤศจิกายน คณะฉายหนังได้ลงประกาศแจ้งความในหนังสือพิมพ์รายวันบางกอกไทมส์ ฉบับวันที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ.2546 เป็นภาษาอังกฤษ มีความตอนหนึ่งระบุว่า "กรมหมื่นสรรพสาตรศุภกิจทรงประทานพระกรุณาให้เราได้ยืมภาพยนตร์ที่ตีเลิศจำนวนหนึ่ง ซึ่งพระองค์ทรงถ่าย และล้างทำขึ้นด้วยพระองค์เอง แสดงให้เห็นเหตุการณ์ต่างๆ หลายอย่างเกี่ยวกับเทศกาลงานที่เพิ่งผ่านไป ภาพยนตร์เหล่านี้จะได้นำออกฉายสู่สาธารณชน

ชนเป็นครั้งแรกที่นี้จากหลักฐานต่างๆ ดังกล่าวจึงนับได้ว่าพระเจ้าน้อยยาเธอกรมหมื่นสรรพ
สาตรศุภกิจ (ยศ ขณะนั้น) คือผู้ถ่ายทำภาพยนตร์คนไทยคนแรก

พ.ศ.2450 ยุคหนังโรงในยุคนี้เกิดภาพยนตร์เรื่องที่มีการจัดฉากแสดงเป็นเรื่องราวขึ้นใน
ต่างประเทศ แต่ในเมืองไทยคงเป็นแค่ทดลองถ่ายเหตุการณ์จริง พ.ศ. 2553 คณะช่างถ่ายหนังของ
บริษัทเบอร์ตันโฮล์มส์ทราเวลลิ่งส์ โดยนายริชาร์ด เบอร์ตัน โฮล์มส์ได้เดินทางเข้ามาถ่ายทำ
ภาพยนตร์เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีบางอย่างของคนไทย และได้ติดต่อหม่อมโคล แห่ง
โรงเรียนกุลสตรีวังหลัง ขอถ่ายทำภาพยนตร์โดยให้ครู และนักเรียนแสดงจากข้อเขียน เมื่อปี พ.ศ.
2491 ของ ต.ประทีปเสนา ในหนังสือโรงเรียนกุลสตรีวังหลังกับหม่อมโคล กล่าวว่าได้ถ่ายทำ
ภาพยนตร์ไว้สามชุดคือ 1)วิธีที่สยามต้อนรับขับสู้แขกผู้มาเยือนถึงเรือนชาน 2)วิธีแต่งเนื้อแต่งตัว
หน้ากระຈกของสตรีสยาม 3)ชีวิตการเรียนการเล่นของเด็กนักเรียนในโรงเรียนกุลสตรีวังหลัง

นักธุรกิจไทยเริ่มตั้งกิจการโรงภาพยนตร์ขึ้นบ้างโดยดำเนินกิจการตัวแทนบริษัทภาพยนตร์
ในต่างประเทศส่งภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกามาฉายเก็บเงิน บริษัทภาพยนตร์ ของคนไทยที่ก่อตั้ง
ขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2559 ชื่อว่า "บริษัทภาพยนตร์พัฒนากร จำกัดสินใช้" ต่อมาก็เกิด "บริษัทสยาม
ภาพยนตร์จำกัดสินใช้" ขึ้นเป็นแห่งที่สองในปี พ.ศ.2462 กระแสความนิยมต่อการดูหนังของคน
ไทยทำให้เกิดโรงภาพยนตร์ทั้งในกรุงเทพฯ และในต่างจังหวัดเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่นโรงหนัง
วังพระองค์เจ้าปรีดาของบริษัทรูปยนตร์ กรุงเทพฯ โรงพัฒนากรตั้งอยู่ริมถนนเจริญกรุงตอนใกล้
สามแยกทั้งสองโรงเป็นโรงไม้สร้างอย่างทันสมัยสวยงามหน้าโรงทำเป็นโค้งมีลวดลายภายในโรง
แบ่ง เป็นชั้นเป็นตอนด้านหลังทำเป็นยกสูง ตั้งเก้าอี้หวายทั้งตัวอย่างมีท้าวแขน โรงหนังฮ่องกง อยู่
ริมถนนเจริญ กรุงตอนบางรักปลายถนนสาทรใต้ โรงหนังสิงคโปร์ (ปัจจุบันกลายเป็นโรงหนังเฉลิม
บุรี) ของบริษัทสยามภาพยนตร์ โรงหนังนางเลิ้ง โรงหนังบางลำภู

ภาพยนตร์เฝ้ายาวดำที่ฉายอยู่ในขณะนั้นจะมีคำบรรยายใต้ภาพเป็นภาษาอังกฤษ และ
มีแถวบรรเลงประกอบตลอดเวลาที่ฉาย ชูนักจิตรมาตรา เขียนเล่าไว้ว่า "หน้าโรงมีแถวเป่าโหม
โรง 3-4 ครั้ง แล้วแถวก็เข้าโรงไปตั้งเป้าที่ข้างจอในโรงอีกครั้งก็ลงมือฉายหนัง เวลาฉายหนังแถว
เป่าทำเพลงเวลาชกต่อยกันเป่าเชิดโลดโผนครึกโครมดีมาก" ส่วนมากฉายภาพยนตร์อเมริกัน
รายการฉาย หรือ โปรแกรมการฉายโปรแกรมหนึ่งๆ ประกอบด้วยภาพยนตร์หลายๆ แบบหลายๆ
เรื่องมีทั้ง ภาพยนตร์ข่าว บันทึกเหตุการณ์สำคัญๆ ทั่วโลก ภาพยนตร์สารคดีนำเที่ยวชมสถานที่
แปลกๆ ชมโรงงานอุตสาหกรรมภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายติดต่อกันเป็นตอนๆ หลายเรื่อง แต่จะมี
เรื่องเอกซึ่งฉายด้วยจำนวนม้วนมากกว่าเรื่องอื่นๆ เป็นภาพยนตร์หลักที่คนดูรอคอย คั้นหนึ่งฉาย
รอบเดียวคือรอบสองทุ่มเมื่อหนังหมดม้วน ขณะเปลี่ยนม้วนใหม่ก็จะเปิดไฟฟ้าสว่างทั้งโรง แถว

ก็หยุดพักการบรรเลงเด็กชายหมาภพลุยกาแรต อ้อยคว้น มั่นแกว หรือหมากฝรั่ง ก็ออกเดินขายตามที่นั่งคนดู เมื่อขายจบก็จะบรรเลงเพลงสรรเสริญพระบารมี

พ.ศ.2465 การก่อตั้งกองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถ้าว กรมรถไฟหลวง ต้นกำเนิดการถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย การรถไฟแห่งประเทศไทยได้ก่อตั้งศูนย์ผลิตภาพยนตร์อย่างเป็นทางการขึ้นโดยสังกัดอยู่กับกรมรถไฟหลวงซึ่งมีพลเอกพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน พระเจ้าน้องยาเธอในรัชกาลที่ 6 ดำรงตำแหน่งผู้บัญชาการ คือกองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถ้าว เพื่อสร้างภาพยนตร์ข่าว และภาพยนตร์สารคดีเผยแพร่กิจการของกรมรถไฟหลวงรวมถึงกิจการของหน่วยงานราชการอื่นๆ รวมทั้งรับจ้างผลิตงานภาพยนตร์ให้กับเอกชนด้วย เป็นการวางรากฐานให้แก่กิจการสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทย ผลงานชิ้นสำคัญคือให้ความร่วมมือในการจัดสร้างภาพยนตร์เรื่อง “นางสาวสุวรรณ” ชูบทบาทพิฆาตพิชิต ช่างถ่ายภาพยนตร์คนแรกประจำกองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถ้าวทำการช่วยถ่ายทำ เจ้าหน้าที่คนไทยจำนวนมากเข้าร่วมงานต่างๆ เช่น ช่วยล้าง และพิมพ์ฟิล์ม

หลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ.2475 รัฐบาลใหม่ได้โอนงานผลิตภาพยนตร์เผยแพร่กิจการของรัฐให้ไปขึ้นอยู่กับสำนักงานโฆษณาการที่จัดตั้งขึ้นมาใหม่ (ปัจจุบันคือกรมประชาสัมพันธ์) ปัจจุบัน (พ.ศ.2554) กองภาพยนตร์เผยแพร่แผ้วถ้าว กรมรถไฟหลวงที่ตั้งอยู่ในบริเวณโรงพักรถไฟ สะพานนพวงศ์ สถานีรถไฟหัวลำโพงกลายเป็น เพียงอดีต

พ.ศ. 2465 ภาพยนตร์บันเทิงไทยเรื่องแรก “นางสาวสุวรรณ” คณะผู้สร้างภาพยนตร์ต่างประเทศ นายเฮนรี อเล็กซานเดอร์ แมคเรชาวอเมริกัน ในฐานะผู้อำนวยการสร้างในนามของบริษัท Universal Pictures แห่งฮอลลีวูด ร่วมกับ คณะสกุลสุวัต ได้รับพระมหากรุณาธิคุณในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรง อนุเคราะห์ให้พระราชนิพนธ์ให้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “นางสาวสุวรรณ” นำแสดงโดย หลวงรามภรตศาสตร์แสดงเป็นพระเอก นางสาวเสงี่ยม นาวิเสถียรเป็นนางเอก หลวง ภรตกรรมโกศล (มงคล สุมนนัญ-นักแสดงโทรทัศน์จากบทบาทหนูนตาแก่นั่งเก้าอี้ในเรื่อง “ห้องหูน”) เป็นผู้ร้าย เป็นภาพยนตร์เงียบ 35 มม. ถึงจะสร้างด้วยฝีมือของชาวอเมริกัน แต่เรื่องราวที่แสดงถึงชีวิต และความรักของนางสาวสุวรรณการเน้นขนบธรรมเนียม ประเพณีไทยเช่น การไหว้แทบตลอดทั้งเรื่องด้วยบรรยากาศความเป็นไทยทำให้ยอมรับกันว่าเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกถ่ายเสร็จเมื่อเดือนมิถุนายน พ.ศ.2465 นำออกฉายให้ประชาชนชมเป็นครั้งแรกเมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม พ.ศ.2466

พ.ศ.2470 คนไทยสร้างภาพยนตร์เงียบชาวสกุลสุวัตเป็นคนไทยพวกแรกๆ ที่ก้าวเข้าสู่งานภาพยนตร์ พี่น้องสุวัตผู้ฝึกฝนเครื่องยนตร์กลไกสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ แปลกๆ ชอบการเล่นถ่าย

รูปถ่ายหนึ่งได้ติดต่อขอรับซื้อกล้องถ่ายภาพหนึ่ง ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมหลวงสรรพศาสตร์ศุภกิจ หลังการสิ้นพระชนม์ของพระองค์ท่านทราบข่าวว่ากล้องยังคงอยู่แต่ได้รับมาไม่ครบชุด มีอุปกรณ์ขาดไปบางอย่างพวกวสุวัตจึงสร้างอุปกรณ์ที่ขาดนั้นขึ้นมาใหม่ ใช้สถานที่ในบริเวณบ้านพักอาศัย ย่านสะพานขาวของตระกูลวสุวัตเองดัดแปลงให้เป็นโรงงาน ซึ่งภายหลังเรียกขานกันว่าโรงถ่ายภาพยนตร์สะพานขาว เมื่อสามารถประกอบกล้องจนใช้งานได้ก็มีอุปสรรคเรื่องฟิล์มที่ต้องสั่งซื้อจากต่างประเทศแต่ในที่สุดก็ได้รับความกรุณาจากพระศรีทธาพงษ์ (ต่าย) เจ้าของโรงหนังปี่ระกา สกุลวสุวัตทดลองถ่ายภาพหนึ่งเรื่องแรกด้วยการนำรูปภาพน้ำท่วมใหญ่ที่เมืองชวเกามาเรียงลำดับให้เป็นเรื่องแล้วถ่ายให้เป็นภาพยนตร์ ตั้งชื่อเรื่องว่า “น้ำท่วมเมืองชวเกา” สมัยนั้นผู้ดูไม่รู้สึกรู้สีกว่าถ่ายมาจากรูปถ่ายคิดว่าเป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายจากเหตุการณ์จริง ผลงานในการฝึกฝีมือเพิ่มพูนขึ้นเป็นระยะดังนี้

ปี พ.ศ.2464 ถ่ายทำภาพยนตร์งานยุทธภิกษาชนข้างของทหาร และเรื่อง “ไทรโยค” ที่จังหวัดกาญจนบุรี

ปี พ.ศ.2465 ถ่ายพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 6 เสด็จทรงกอล์ฟที่หัวหิน หลวงกลการเจนจิตเป็นตากล้อง ใช้กล้องมิเตอร์ของนายดอร์แมน ทอมสัน ข้างภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เดินทางมาถ่ายทำภาพยนตร์ในเมืองไทยอยู่นาน 4 เดือน

ปี พ.ศ.2467 ร่วมถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง “นางสาวสุวรรณ” กับนายเฮนรี แมคเว

ปี พ.ศ.2470 ในนาม “กรุงเทพภาพยนตร์บริษัท” (Bangkok Pictures Co.) นายมานิต วสุวัต เป็นผู้ประดิษฐ์ศิลป์ หลวงกลการเจนจิต (เกา วสุวัต เดิมรับราชการอยู่กรมมหาดเล็ก แต่เนื่องจากมีฝีมือ และความชำนาญทางถ่ายภาพยนตร์จึงได้ย้ายไปรับราชการเป็นผู้ถ่ายทำภาพยนตร์ในกรมรถไฟหลวง ดำรงตำแหน่งช่างภาพยนตร์คนที่ 2 ต่อจากขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิตที่ลาออกไปเนื่องจากปัญหาสุขภาพ) เป็นผู้ถ่ายทำ ขุนอนุรักษ รัตการ (เปล่ง สุขะวิริยะ) เป็นผู้กำกับการแสดง หลวงบุญมานพพานิช เป็นผู้ผูกเรื่อง ร่วมด้วยนายกระเศียร วสุวัต (อยู่กรมรถไฟหลวง เช่นกัน) เป็นผู้นำดับภาพ และนายกระแส วสุวัต ก็ได้สร้างภาพยนตร์เงียบเรื่อง “โชคสองชั้น” เป็นภาพยนตร์ขนาดยาว 6 ม้วนต่อ นำแสดงโดยนายมานพ ประภารัตน์แสดงเป็นนายกมล มาโนช พระเอกม.ล.สุด จิตร ธิศรางกูร ณ อยุธยาแสดงเป็นนางสาววลี ลาวินยลักษณ์นางเอกหลานสาว พระยา พิชัย อุทัยอินทวงศ์แสดงเป็นพระยาพิชัย มงคล สุมณัญญ์แสดงเป็นนายวิง ธงสี ผู้ร้าย ฉายรอบปฐมทัศน์เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม พ.ศ.2470 ที่โรงหนังพัฒนากร เรื่องย่อมอยู่ว่า นายกมล มาโนช พระเอกเป็นนายอำเภอทางหัวเมืองฝ่ายเหนือ ได้รับมอบหมายให้ลงมาทำงานสืบจับผู้ร้ายสำคัญคนหนึ่งซึ่งซ่อนเร้นอยู่ในกรุงเทพฯ นายกมลได้มาพักอาศัยอยู่ ที่บ้านพระยาพิชัย ซึ่งมี

หลานสาวสวยชื่อวลี นายกมลกับนางสาววลีเกิดรักกันขึ้น นางสาว วลีนั้นมีชายอีกคนหนึ่งหมายปองอยู่ก่อนแล้วคือนายวิง ธงสี ผู้ซึ่งไปมาหาสู่พระยาพิชัยอยู่เสมอ แต่ไม่มีใครรู้ว่านายวิงนี่เองคือคนร้ายสำคัญที่นายกมลกำลังสืบจับ นายกมลเองก็ไม่รู้ ทว่านายวิงกลับแอบรู้ว่านายกมลจะมาจับตน จึงวางแผน และดำเนินการที่จะกำจัดนายกมลพร้อมขโมยทรัพย์มีค่าในบ้านพระยาพิชัย โดยคืนหนึ่งนายวิงได้นำพรรคพวกลูกสมุนลอบเข้ามาในบ้านพระยาพิชัยเพื่อทำการร้ายดั่งว่า แต่นายกมลไหวทัน ได้ต่อสู้ขัดขวางอย่างเก่ง นายวิง และสมุนขับรถหนีไป นายกมลโบกรถที่ผ่านออกตาม ในขณะที่พระยาพิชัย และนางสาววลีรับโทรศัพท์แจ้งให้ตำรวจมาช่วย แต่ไม่ทันที่ตำรวจจะมาถึงรถของผู้ร้ายซึ่งหลอกล่อให้รถของพระเอกหลงทางไปได้กลับมาที่บ้านของพระยาพิชัย บุคคลตัว นางสาววลีขึ้นรถไป พอตำรวจมาถึงก็รีบพระยาพิชัยออกไปตามไป ขณะนั้นรถคันที่นายกมลอาศัยได้ขับกลับมาเช่นกัน จึงสวนทางกับรถคนร้าย รถพระเอกจึงกลับตัวออกไปตามรถคนร้ายที่สุตรคนร้ายไปติดที่รถไฟกำลังตัดผ่านหน้าพอดี จึงทิ้งรถออกวิ่งหนีลงไปในทุ่งหญ้าข้างทางโดยเอานางเอกไปด้วย รถพระเอกตามมาทัน นายกมลรีบวิ่งไล่ตามพวกผู้ร้ายไป เกิดการต่อสู้กันขึ้นอย่างดุเดือด นายกมลจับนายวิงอยู่มือพอดี รถตำรวจมาถึง หนึ่งจับลงด้วยฉากเข้าพระเข้านางระหว่างนายกมลกับนางสาววลี นายกมลได้โชค สองชั้น คือจับผู้ร้ายได้ และได้นางเอก หลังจากประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากจาก “โชคสองชั้น” จึงสร้างเรื่องถัดมาชื่อ “ใครดีใครได้” “ใครเป็นบ้า” ชาวสุวัตได้ตั้งนาม คณะว่า “ศรีกรุง” จากรากฐานเดิมที่ทำหนังสือพิมพ์ศรีกรุงอยู่ประชาชนมักเรียกกันว่า หนังสือศรีกรุง หรือ หนังสือหลวงกล

ก่อนหน้าการประกาศสร้าง “โชคสองชั้น” มีบริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทยอยู่อีก บริษัทหนึ่ง ซึ่งมีผู้จัดการคือหลวงสุนทรอัศวราช (จำรัส สรวิสุต) ได้ประกาศสร้างภาพ ยนตร์เงียบเรื่อง “ไม่คิดเลย” ให้เป็นภาพยนตร์เงียบเรื่องแรกของคนไทยแต่ด้วยความล่าช้าในการเตรียมงานถ่ายทำมาเป็นระยะกว่าจะได้ฤกษ์เปิดกล้องก็ล่วงเลยเวลาไปจน “โชคสองชั้น” เข้าฉายไปตั้งสองเดือนแล้ว “ไม่คิดเลย” ความสำเร็จเป็นภาพยนตร์ความยาว 5 ม้วนต่อโดยมอบให้ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) อดีตหัวหน้าช่างถ่ายหนังคนแรก ของกองภาพยนตร์เผยแพร่ข่าว กรมรถไฟหลวง เป็นผู้ถ่ายทำ กำกับการแสดง และลำดับภาพ พระยานเรนทร์ราชาเป็นผู้จัดฉาก หลวงสารานุประพันธ์เป็นผู้ให้อักษรประกอบภาพ โดยหลวงสุนทรอัศวราชรับหน้าที่เขียนโครงเรื่อง แม้ว่าภาพยนตร์เรื่อง “ไม่คิดเลย” จะไม่สามารถคลอดได้ตรงตามกำหนดที่ตั้งหวังไว้ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกของคนไทย แต่ก็สามารถสร้างความสุขให้ประชาชนที่ไปชมกันอย่างเอิกเกริกล้นหลาม ณ โรงพัฒนากรเมื่อวันเสาร์ที่ 17 ถึงอังคารที่ 20 กันยายน พ.ศ.2470 มีผู้รอเข้าชมอยู่หน้าโรงภาพ ยนตร์กว่าหก

พันคนแต่เข้าได้เพียง 3,195 คนเท่านั้น บริษัทถ่ายภาพยนตร์ไทยได้สร้างภาพยนตร์เรื่องต่อมาคือ “ชนะพาล” ใน พ.ศ.2471 อีกเพียงเรื่องเดียวก็เลิกไป

จากการเบิกโรงกันไปเป็นที่เอิกเกริกของภาพยนตร์เจียบขาวดำ 35 ม.ม.ทั้งสอง เรื่องจูงใจให้ใครต่อใครหันมาลองสร้างภาพยนตร์กันมากมาย เกิดบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ต่างๆ ได้แก่

บริษัทถ่ายภาพยนตร์ศรีสยาม สร้างเรื่อง “เชื้อไม่ทิ้งแถว” พ.ศ.2470 บริษัทสองสหาย ภาพยนตร์ สร้างเรื่อง “เลือดแค้น” พ.ศ.2471 บริษัทภาพยนตร์พัฒนากร (สยามภาพยนตร์บริษัท เดิม) สร้างเรื่อง “กุหลาบขาว”

พ.ศ.2471 ภูมิภาคภาพยนตร์ สร้างเรื่อง “เสน่หาตามืด” พ.ศ.2471 บริษัทเอเชียติกโปรดักชั่น สร้างเรื่อง “กรรมสนองกรรม” พ.ศ.2471 บริษัทหัตถ์ดินภาพยนตร์ สร้างเรื่อง “แสงมหาพินาศ” พ.ศ.2472 “รบระหว่งรัก”

พ.ศ.2475 นายนัด ยวงพานิช สร้างเรื่อง “หนุ่มหัวนอก” พ.ศ.2472 บริษัทศรีสุพรรณ สร้างเรื่อง “หมันซ้อน” พ.ศ.2473 “ทำวกกชนาก” พ.ศ.2475 บริษัทกาญจนภูมิตรสร้างเรื่อง “หมัดพ่อค้า” พ.ศ.2475 บริษัทภาพยนตร์ไทยตะวันตก สร้างเรื่อง “บ่อพลอยมฤตยู” พ.ศ.2475

จากความเติบโตในแวดวงผู้สร้างภาพยนตร์บันเทิงที่เดิมสามารถถ่ายทำภาพยนตร์ได้อย่างสะดวก โดยไม่ต้องมีข้อจำกัดเรื่องเสียงรบกวนในการทำงานเพราะไม่ได้ บันทึกเสียงพูดเก็บไว้แต่อย่างใด โรงภาพยนตร์เองที่แต่เดิมเคยฉายภาพยนตร์เจียบโดยมีการแสดงโหมโรงสลับฉาก การเปลี่ยนม้วนต้องเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เมื่อเสียงได้คือบุคลากรเข้ามาจับบทบาทในงาน ภาพยนตร์ พวกรูสุวัตจึงได้เริ่มลงมือสร้างโรงถ่ายภาพยนตร์ เสียงที่อยู่ห่างไกลเสียงอีกทีกของเมืองที่ทุ่งบางกะปิขึ้นเป็นแห่งแรกของเมืองไทย (ประภัสสร เลิศอนันต์, 2557)

สำหรับภาพยนตร์ในประเทศไทยนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2440 เป็นต้นมา ได้มีคณะฉายภาพยนตร์เร่จากประเทศต่างๆ เข้ามาจัดฉายภาพยนตร์เก็บค่าดูจากสาธารณชนชาวสยามเรื่อยมา โดยจัดฉายตามวัดบ้าง โรงแรม โรงละครบ้าง ต่อมาชาวญี่ปุ่นได้ตั้งโรงภาพยนตร์ขึ้นบริเวณวัดชัยชนะสงคราม (วัดตึก) จัดฉายภาพยนตร์เป็นประจำทุกวัน คนนิยมดูกันมากจนชาวไทยเรียกกันติดปากว่า “หนังญี่ปุ่น” เป็นเหตุให้นักธุรกิจชาวไทยจัดตั้งโรงภาพยนตร์ขึ้นมาอีกหลายโรงภาพยนตร์ ในเวลานั้นส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์เบ็ดเตล็ดสั้นๆ เช่น ช่าว สารคดี สถานที่สำคัญ การแสดงละคร หรือ จินตลีลาสั้นๆ พ.ศ.2453 บริษัทผลิตภาพยนตร์จากอเมริกาได้เดินทางเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ แสดงให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ และขนบธรรมเนียมประเพณีของชาวสยาม พ.ศ.2465 สมัยรัชกาลที่ 6 เจ้าบรมวงศ์เธอพระองค์เจ้าบุรฉัตรไชยากร กรมพระกำแพงเพชรอัครโยธิน ได้ทรงจัดตั้งกองภาพยนตร์เผยแพร่ช่าว ขึ้นในกรมรถไฟหลวง เพื่อผลิตภาพยนตร์ ช่าวสาร สารคดี และ

เผยแพร่กิจกรรมของกรมรถไฟ ตลอดจนกิจการของกระทรวงทบวงกรมอื่น และยังรับจ้างผลิตภาพยนตร์ให้เอกชนอีกด้วย พ.ศ.2466 ได้มีคณะผู้สร้างภาพยนตร์จากฮอลลีวูด สหรัฐอเมริกา เดินทางเข้ามาสร้างภาพยนตร์บันเทิง โดยใช้ผู้แสดงเป็นคนไทยเป็นครั้งแรก ชื่อเรื่อง “นางสาวสุวรรณ” เป็นเรื่องความรักของหนุ่มสาวในสมัยนั้น และยังแสดงให้เห็นสภาพชีวิตความเป็นอยู่ชนบทธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนสภาพบ้านเมือง วัดวาอาราม สถานที่ท่องเที่ยวชายทะเล ทรัพยากรป่าไม้ ในภาคเหนืออีกด้วย ต่อมา พ.ศ. 2468 ได้มีคณะถ่ายทำภาพยนตร์ จากฮอลลีวูดอีกคณะหนึ่งเดินทางเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ เรื่อง “ช้าง” ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่สร้างโดยคนไทยนำออกฉายในปี พ.ศ.2470 ชื่อเรื่อง “โชคสองชั้น” สร้างโดยพี่น้องตระกูลลูวส์วูด แห่งบริษัทกรุงเทพภาพยนตร์ และเรื่อง “ไม่คิดเลย” ของบริษัท ถ่ายภาพยนตร์ไทย ซึ่งสร้างสำเร็จเป็นเรื่องที่ 2 เมื่อกิจกรรมภาพยนตร์แพร่หลาย และมีบทบาทในฐานะเป็นสื่อมวลชนที่มีอิทธิพลสูงเข้าถึงผู้ชมทุกชนชั้น แม้คนไม่รู้หนังสือทางราชการโดยรัฐบาลในพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 จึงได้ออกกฎหมายควบคุมตรวจพิจารณาภาพยนตร์ คือ พ.ร.บ. ภาพยนตร์พุทธศักราช 2473 ต่อมาพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 7 โปรดให้สร้างโรงภาพยนตร์ศาลาเฉลิมกรุง และจัดตั้งบริษัทสหคินิมาจำกัดขึ้น สำหรับเป็นบริษัทดำเนินธุรกิจด้านภาพยนตร์ในปี พ.ศ.2475 กิจการภาพยนตร์ได้ซบเซาลงในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เนื่องจากเศรษฐกิจตกต่ำขาดแคลนวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต แต่ก็มีการสร้างภาพยนตร์ออกมาอยู่บ้างที่สำคัญ คือ ภาพยนตร์เรื่อง “พระเจ้าช้างเผือก” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยพูดภาษาอังกฤษเรื่องแรกเรื่องเดียว ที่นำออกฉายพร้อมกันทั้งในกรุงเทพฯ สิงคโปร์ และนิวยอร์ก ในเดือนเมษายน พ.ศ. 2484 จัดสร้างโดยนายปรีดี พนมยงค์ ผู้สำเร็จราชการแผ่นดินแทนพระองค์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อแสดงให้เห็นชาวโลกเห็นว่าไทยเป็นชาติรักสันติไม่เคยคิดรุกรานเพื่อนบ้าน เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลงในปี พ.ศ.2488 กิจการภาพยนตร์ของโลก และของไทยกลับฟื้นตัวอีกครั้งหนึ่ง มีการสร้างภาพยนตร์เสียง และภาพยนตร์สีธรรมชาติด้วยฟิล์ม 16 ม.ม. อย่างแพร่หลายจนกระทั่งประมาณ พ.ศ.2504 เป็นต้นมา ถือว่าเป็นยุคทองของกิจการภาพยนตร์ไทย มีการสร้างภาพยนตร์โดยบริษัทคนไทยซึ่งมีอยู่จำนวนมาก ผลิตภาพยนตร์ออกฉายทั่วประเทศรวมกันปีละเกือบร้อยเรื่อง และเกิดปรากฏการณ์ใหม่อย่างหนึ่งคือ การผูกขาดความนิยมในตัวผู้แสดง คู่พระคู่นางที่สำคัญคือ มิตร ชัยบัญชา และเพชร เขาพระราชกรูร์ เกือบครึ่งหนึ่งของภาพยนตร์ในยุคนี้ใช้ผู้แสดงคู่นี้ ภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง ฉายในกรุงเทพฯ นานติดต่อกันถึง 6 เดือนทำรายได้สูงถึง 9 ล้านบาท ได้แก่เรื่อง “มนต์รักลูกทุ่ง” หลังจาก มิตร ชัยบัญชา เสียชีวิตจากอุบัติเหตุในการแสดงภาพยนตร์ กิจการภาพยนตร์ไทยได้เปลี่ยนแปลงไปสู่ยุคของภาพยนตร์ไทยมาตรฐาน 35 ม.ม. มีนักแสดงที่มีชื่อเสียงเกิดขึ้นในยุคหลังจำนวนมาก กิจการภาพยนตร์ไทยเฟื่องฟูอยู่ได้ระยะหนึ่ง จนถึงประมาณ

ปี พ.ศ.2524 ได้เกิดการขยายตัวของกิจการวิทยุโทรทัศน์ และการนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศประกอบการแพร่หลายอย่างรวดเร็วของแถบบันทึกภาพ (Video Tape) ทำให้การผลิตภาพยนตร์ลดลง โรงภาพยนตร์ที่มีอยู่ทั่วประเทศราว 700 โรง หลายโรงต้องเลิกกิจการไป คนในวงการภาพยนตร์ส่วนหนึ่งหันไปทำงานด้านโทรทัศน์แทน ปัจจุบันคงเหลือบริษัทผลิตภาพยนตร์ที่สำคัญอยู่เพียง 4 รายใหญ่ คือ ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น สหมงคลฟิล์ม เอแพ็กซ์โปรดักชั่น และพูนทรัพย์ฟิล์ม (โดม สุขวงศ์ 2533, หน้า 47-56)

เมื่อพิจารณาว่าหลัง พ.ศ.2540 เป็นต้นมา เป็นยุคหลังการครอบงำหนึ่งร้อยชวบปีของภาพยนตร์ไทย จะพบว่ามีการเปลี่ยนแปลงต่างๆ เกิดขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการแข่งขันกันในตลาดที่สูงมากกว่าในอดีต ทั้งแข่งขันกันเองภายในประเทศ และการแข่งขันกับภาพยนตร์ต่างประเทศภายใต้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในการผลิตภาพยนตร์ไทยที่ก้าวล้ำไปจากอดีตมากมาย สิ่งหนึ่งที่ตามมาพร้อมๆ กัน คือคุณภาพของภาพยนตร์ไทยที่ถูกพัฒนาตามไปด้วยจนเป็นจุดเริ่มต้นของมาตรฐานการสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีวิธีการผลิต การทำงาน และการวางตัวนักแสดงที่ได้มาตรฐานเทียบเท่ากับระดับสากลจนได้รับการยอมรับกันในวงกว้าง ทั้งจากผู้สร้าง นักวิจารณ์ และผู้ชม ด้วยการกำกับและการแสดงของนนทรี นิมิตบุตร ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ก่อนจะตอกย้ำความสำเร็จด้วยภาพยนตร์เรื่อง นางนาก (นนทรี นิมิตบุตร, 2542) ที่นำเสนอความเป็นไทยจนสามารถก้าวสู่ระดับสากล และเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่สร้างรายได้เกิน 100 ล้านบาท จนถือได้ว่ายุคหลังหนึ่งร้อยปีภาพยนตร์ไทยเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงทิศทางของการผลิตที่ผู้สร้างภาพยนตร์ไทยหันมาให้ความสำคัญและพิถีพิถันในกระบวนการผลิต การคัดเลือกนักแสดง สถานที่ เครื่องแต่งกาย ให้เหมาะสมกับบทประพันธ์ และบทภาพยนตร์มากกว่าที่เคยเป็นมาในอดีตสำหรับประเทศไทย โดยในอดีตนั้นจะเน้นการผลิตภาพยนตร์ออกมาในปริมาณที่มาก ใช้เวลาในการถ่ายทำน้อย เพื่อให้ได้มาซึ่งจำนวนภาพยนตร์ของบริษัทผู้สร้าง เป็นจำนวนมากออกฉายในแต่ละปี ซึ่งนิยมสร้างตามความนิยมของนักแสดง เพื่อให้สามารถสร้างรายได้ให้เกิดขึ้นกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยเฉพาะการสร้างคู่ขวัญในอดีต มิตร-เพชรฯ สมบัติ-อรัญญา สรพงษ์-เนาวรัตน์ สันติสุข-จินตหรา เป็นต้น ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ไทยในอดีต แต่จากแนวทางการสร้างแบบใหม่ในยุคหลังภาพยนตร์ไทยพบว่ามีการสร้างบางเรื่องที่ไม่ประสบความสำเร็จด้านรายได้ แต่กลับได้รับการชื่นชมจากนักวิจารณ์ภาพยนตร์รวมถึงได้รับรางวัลจากสถาบันต่างๆ เป็นจำนวนมากอย่างไม่เคยมีมาก่อนในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย จนถือได้ว่ายุคหลังภาพยนตร์ไทยเป็นยุคแห่งการก้าวข้ามผ่านการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญ ที่รวบรวมภาพยนตร์ไทยที่มีคุณภาพได้มาตรฐานการสร้างรูปแบบใหม่ๆ

ในการสื่อสารเพื่อนำเสนอเรื่องราวในภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่ยอมรับจนได้ รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์รวมถึงรางวัลจากสถาบันต่างๆ มากมายทั้งในประเทศ และ ต่างประเทศ อาทิ สตางค์ (บัณฑิต ฤทธิธกล, 2543) ฟ้าทลายใจ (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, 2543) 15 ค่าเดือน 11 (จิระ มะลิกุล, 2546) ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ (บรรจง ปิสิญญกุล, ภาคภูมิ วงศ์ภาคภูมิ, 2547) โหมโรง (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, 2547) สัตว์ประหลาด (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2547) มหา'ลัยเหมืองแร่ (จิระ มะลิกุล, 2548) เด็กหอ (ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2549) เป็นชู้กับผี (วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, 2549) แสงศตวรรษ (อภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล, 2549) รักแห่งสยาม (ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล, 2550) ไชยา (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, 2550) เฉือน (ก้องเกียรติ ไข่มศิริ, วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง, 2552) สามชุก ขอเพียงโอกาสสักครั้ง (ธนิตย์ จิตนุกุล, 2552) เป็นต้น (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554, หน้า 158-159)

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ยุคสื่อใหม่ในอาเซียน ก้าวอย่างใหม่สู่โลกออนไลน์ และภูมิภาคอุษาคเนย์ กระแสการตื่นตัวเมื่อนับถอยหลังเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ในปลายปี พ.ศ. 2558 ที่ 10 ประเทศอาเซียนจะหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียว ส่งผลให้ภาคอุตสาหกรรมเร่งขับเคลื่อนเพื่อก้าวทันสถานการณ์ และ ยกระดับสู่สากล ดังนั้นรัฐบาลไทยจึงได้ส่งเสริม และ ผลักดันกรอบแนวคิด “เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์” (Creative Economy) ให้เป็นแนวคิดหนึ่ง ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาประเทศไทย (สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม 2556)

อุตสาหกรรมบันเทิงถือเป็นเสาหลักหนึ่งของเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพของไทย โดยธุรกิจสื่อที่เติบโตในกลุ่มประเทศอาเซียน และ สามารถสร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศ เช่น สื่อภาพยนตร์ สื่อละครโทรทัศน์ และสื่อเพลง เป็นต้น หากพิจารณาจากรายได้ อุตสาหกรรมบันเทิงไทยในปี 2551 พบว่าถูกแบ่งออกเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีมูลค่ากว่า 27,000 ล้านบาท และ อุตสาหกรรมเพลงมีมูลค่า 10,000 ล้านบาท นอกจากนั้นแล้วยังไม่รวมอุตสาหกรรมแอนิเมชัน และกราฟิกอีกที่ทำให้อุตสาหกรรมบันเทิงมีมูลค่ามากกว่า 300,000 ล้านบาท (กองบรรณาธิการนิตยสาร BrandAge Essential 2556) ซึ่งหากพิจารณาในปัจจุบันคาดการณ์ว่าตัวเลขจะมีการขยับตัวเพิ่มสูงขึ้นอีก จะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงไม่ได้ไร้สาระอีกต่อไป นอกจากจะให้ความบันเทิงแล้วยังก่อให้เกิดรายได้จำนวนมหาศาลกับประเทศไทยอีกด้วย

กล่าวถึงภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคม และวัฒนธรรมความหมายในที่นี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรกภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ด้านที่สองภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปแม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นตามแต่ว่า

ใครกำหนด (ก่าจร หลุยยะพงค์, 2556) การรักษามุมทรัพย์ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ให้มั่นคง เพื่อเป็นทุนของประเทศที่ยั่งยืนเป็นเรื่องท้าทายการพัฒนาในระยะต่อไป โดยมีประเด็นที่ควรให้ความสำคัญ ดังนี้

1) การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนฐานทุนวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ต้องเริ่มจากความรู้ความเข้าใจรากฐานทางวัฒนธรรมค่านึงถึงการอนุรักษ์ และการใช้ประโยชน์อย่างรอบคอบต้องเข้าถึง และร่วมมือกับชุมชนท้องถิ่นด้วยความไว้นื้อเชื่อใจกันเนื่องจากทุนวัฒนธรรมเป็นสมบัติสาธารณะชุมชนเป็นเจ้าของร่วมกันเพื่อธำรงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมวิถีชีวิตชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างมีศักดิ์ศรี และยั่งยืนสามารถเผชิญผลกระทบการเปลี่ยนแปลง และภัยคุกคามจากภายนอก โดยเฉพาะการครอบงำจากทุนนิยมที่เน้นผลกำไรมากกว่าคุณค่าทางจิตใจ อาทิการทำธุรกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นสำคัญอาจทำลายศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของท้องถิ่น

2) การขับเคลื่อนทุนวัฒนธรรมสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องจัดทำยุทธศาสตร์และแนวทางผลักดันสู่การปฏิบัติที่ชัดเจน ให้ความสำคัญกับทุนวัฒนธรรมที่มีศักยภาพ มีความพร้อมด้านองค์ความรู้ และเทคโนโลยีวางระบบบริหารจัดการที่เหมาะสมตลอดห่วงโซ่อุปทานการศึกษาวิจัย ผลิตกรรมการบริโภค และกลุ่มผู้บริโภคสินค้าวัฒนธรรมที่มีคุณภาพได้ก่อนที่จะนำไปสู่การส่งออกในระยะต่อไปการพัฒนาฐานข้อมูลวัฒนธรรม และการจัดการองค์ความรู้พร้อมทั้งวางระบบการติดตามประเมินผลภายใต้กระบวนการทำงานเป็นเครือข่ายทั้งหน่วยงานส่วนกลางภูมิภาคท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และกลุ่มประชาคมตลอดจนพัฒนากฎหมายระเบียบการคุ้มครองลิขสิทธิ์ที่ชัดเจน และ ดำเนินการอย่างจริงจัง

3) ให้ความสำคัญกับการพัฒนามนุษย์ทั้งการศึกษาวุฒนธรรมไทยอย่างลึกซึ้ง และ การเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมเข้ากับระบบเศรษฐกิจ และ การบริหารจัดการยุคใหม่โดยปลูกฝังความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมไทยตั้งแต่เด็กสอดแทรกการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนสนับสนุนอาชีพที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนส่งเสริมศักยภาพ และ ความรู้ในด้านความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้ประกอบการทั่วไปโดยเฉพาะผู้ประกอบการรุ่นใหม่ เพื่อพัฒนา และ เพิ่มมูลค่าสินค้า และบริการเชิงสร้างสรรค์

4) อนุรักษ์ฟื้นฟูวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาที่ใกล้จะสูญหาย โดยจัดให้มีเวที หรือ ช่องทางในการถ่ายทอดความรู้ และภูมิปัญญาไทยจากรุ่นสู่รุ่นอย่างสม่ำเสมอสร้างเครือข่ายวัฒนธรรมไทยเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้พร้อมทั้งกำหนดมาตรการคัดกรอง

วัฒนธรรมจากภายนอก อาทิ มาตรการทางกฎหมายมาตรการทางสังคมเพื่อให้เลือกรับแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์

3.3 ภาพยนตร์สั้น

ความหมายบางครั้งอาจมีความสับสนว่าภาพยนตร์หรือ “หนัง” ที่เราเรียกกัน ลักษณะอย่างไรจึงจัดว่าเป็นหนังสั้น และหนังสั้นเหมือนกับนวนิยายเรื่องสั้น (Short story) ละคร ภาพถ่าย ภาพเขียน หรือเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือบันเทิง หรือไม่ในระเบียบของการตัดสินรางวัล Oscar จาก The Academy of Motion Picture Arts and Science / AMPAS ครั้งที่ 67 ได้แบ่งประเภทของภาพยนตร์สั้นออกเป็น 2 ประเภทที่อยู่ในข่ายเดียวกัน คือ ภาพยนตร์อนิเมชัน และ ภาพยนตร์ที่ใช้การแสดงสด (Live action) และ ในภาพยนตร์อนิเมชันก็ยังแบ่ง เป็น 2 ประเภท คือ แบบที่มีตัวละคร (Character) และแบบนามธรรม (Abstract) ใช้เทคนิคต่างๆ ได้แก่ เซลอนิเมชัน คอมพิวเตอร์ สต๊อปโมชัน ดินน้ำมัน หุ่น พิธีเลชั่น คัทเอาท์ แผงเข็ม (Pin Screen) การถ่ายซ้อน ภาพพิเศษต่างๆ รวมไปถึงการเขียนภาพลงบนตัวฟิล์ม ส่วนภาพยนตร์ที่เป็น Live action คือ เทคนิคที่ใช้กับการแสดงสดเป็นหลัก และ เป็นสื่อพื้นฐานของความบันเทิง และในระเบียบนี้ไม่รวมหนังสือคดีแต่จะจัดอยู่ต่างหากอีกประเภทหนึ่งเป็นหนังที่พิมพ์อยู่ในระบบ 16 มม. 35 มม. หรือ 70 มม. ก็ได้ และ มีความยาวไม่เกิน 40 นาที

ส่วนสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์แห่งอเมริกา (Director's Guild of America) ได้กำหนดไว้ว่า “หนังทุกชนิดที่ใช้ฟิล์ม 35 มม. มีความยาวไม่เกิน หรือ น้อยกว่า 2,700 ฟุต หรือถ้าใช้ฟิล์ม 16 มม. มีความยาวไม่เกิน หรือ น้อย กว่า 1,080 ฟุต” นั่นคือหนังที่มีความยาว 30 นาที เมื่อฉายด้วยความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที หากอธิบาย “หนังสั้น” โดยเปรียบเทียบกับ “เรื่องสั้น” ในความของหนังสั้นที่ยึดถือตามธรรมเนียมปฏิบัติ คือ หนังที่มีความยาวไป 30 นาที มีรูปแบบ หรือ สไตลหลากหลายทั้งที่ใช้การแสดงสด (Live acts หรือ อนิเมชัน (Animated film) ก็ได้

การกำหนดความยาวของหนังสั้นด้วยเวลาที่แน่นอน เพราะเนื่องจากหนังที่มีความยาวเกินกว่า 30 นาที จะมีรูปแบบของการเข้าถึงตัวละคร และ โครงเรื่องต่างจากหนังสั้นที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที หนังที่มีความยาวตั้งแต่ 30-60 นาที จะมีโครงเรื่องที่ซับซ้อนกว่าการกำกับอารมณ์ของคนดูว่าตอน ไหนควรเร่งรีบ ตอนไหนควรทิ้งหรือถ่วงเวลาเพื่อให้คนดูสนุกสนาน ส่วนหนัง สั้น นั้นมีเวลาจำกัดไม่สามารถทอดอารมณ์ หรือ เล่นอารมณ์กับคนดูได้มากนักจึงต้องเข้าถึงตัวละครอย่างรวดเร็ว และ ทำโครงเรื่องให้ง่ายไม่ซับซ้อนเพื่อให้คนดูเข้าใจเรื่องได้ในเวลาที่จำกัด อย่างไรก็ตาม

ตามหนังสือเรื่อง The Red Balloon (1956) ของฝรั่งเศสที่ได้รับรางวัล Academy Award ก็มีความยาวถึง 34 นาที ซึ่งเกินครึ่งชั่วโมง

พัฒนาการของภาพยนตร์สั้น

ปัจจุบันหนังสั้นมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาให้กลายเป็นหนังบันเทิง เรื่องยาว หนังเรื่องแรกเท่าที่มีการค้นพบเป็นหนังสั้นของ Edison มีความ ประมาณ 50 ฟุต เป็นแฉีกั้นของการจาม เรื่อง Fred offs Sneeze (1894) ถ่ายด้วยกล้อง Kinetograph การสร้างหนังในยุคแรกๆ เป็นหนังสั้นทุกเรื่องเนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น ภาพยนตร์ของพี่น้องตระกูล Lumiere เมื่อหนังมีการพัฒนาการเล่าเรื่องเป็นศิลปะมากขึ้น เช่น หนังของ George Méliès เรื่อง A Trip to the Moon (1902) มีการถ่ายด้วยช็อตนิ่งๆ (Static Shot) แต่ต่างสถานที่กัน แล้วนำมาตัดต่อเข้าด้วยกัน ส่วนหนังของ Edwin s Porter เรื่อง The Great Train Robbery (1903) ใช้การตัดต่อให้มีความต่อเนื่องกัน ความยาวของหนังเริ่มมากขึ้นประมาณ 10-15 นาทีต่อม้วน เรียกว่า Filmstrip

ภาพยนตร์ในสมัยนั้นได้รับความนิยมมาก และ เป็นธุรกิจที่ทำรายได้ดีทำให้บริษัทของ Edison และ บริษัทอื่นๆ รวมทั้งบริษัท Mutoscope และ Biograph เริ่มต้นที่จะรวมตัวกันผูกขาดกิจการค้าโรงหนัง Nickelodeon แพร่กระจายไปทั่วสหรัฐอเมริกาหลังจากที่เปิดโรงแรกที่เมือง Pittsburgh ในปี 1905 ซึ่งโรงหนังนี้ทำให้มีคนดูหนังมากขึ้น ธุรกิจหนังสั้นในยุคนี้จึงเฟื่องฟูขึ้น

ในปี 1908 อิตาลีสร้างหนังประวัติศาสตร์ที่ยิ่งใหญ่มีความยาว 5 ม้วน ได้แก่ เรื่อง The Last Days of Pompei เรื่อง The Fall of Troy (1910) เรื่อง Dante's Inferno (1911) ส่วนเรื่อง Quo Vadis ? (1912) มีความยาว 9 ม้วน สองเรื่องสุดท้ายนำมาฉายแสดงในสหรัฐอเมริกา D.w. Griffith ได้รับอิทธิพลการสร้างหนังที่มีความยาวขึ้น ซึ่งแต่เดิมการสร้างภาพยนตร์เรื่องยาว เขามีความพยายามสร้างอยู่แล้วโดยสร้างให้ยาวมากขึ้นเรื่อยๆ จาก 1 ม้วนเป็น 2 ม้วน เช่น เรื่อง Enoch Arden (1911) แม้จะไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก และ ถูกคัดค้านไม่เห็นด้วยจากผู้อำนวยการสร้าง แต่ในที่สุดเมื่อเขาชมภาพยนตร์ที่มีความยาวของอิตาลี จึงเป็นแรงดลบันดาลใจให้เขาสร้างหนังยาวถึง 4 ม้วน ในเรื่อง Judith of Bethulia (1914) ซึ่งเป็นหนังที่มีความยาวมากครั้งแรกของประวัติศาสตร์การสร้างหนังของ Hollywood เป็นเรื่องสำคัญเรื่องสุดท้ายก่อนที่จะเริ่มสร้างหนังบันเทิงเรื่องยาว คือ The Birth of a Nation (1915) อันเป็นจุดเริ่มต้นบรรทัดฐานการสร้างหนังบันเทิงที่มีความยาวในปัจจุบัน

นอกจากหนังสั้นที่ได้รับความนิยมในขณะนั้นแล้วยังมีเสียงเรียกร้องให้ผลิตหนังชุดเป็นตอนๆ ขึ้น ใช้ตัวละครหลักๆ 2-3 ตัว ในปี 1912 บริษัท Kinetoscope ของ Edison เริ่มหนังชุดตอนแรกเรื่อง What Happened to Mary และ เรื่อง The Ladies Home Journal ซึ่งมีตอนใหม่ๆ ออกมาทุกสัปดาห์ เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมสูง และ ประสบความสำเร็จทำให้บริษัทอย่างเช่น Selig Polyscope และ ต่อมาบริษัท Metro-Goldwyn-Mayer เป็นผู้ลงทุนให้ผลิตหนังชุดเหล่านี้ จนกลายเป็นผู้นำในธุรกิจภาพยนตร์ แม้ว่าหนังบันเทิงที่มีความยาวมากขึ้นจะได้รับความนิยม แต่หนังสั้นก็ยังคงผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง มีผู้กำกับหนุ่ม Mack Sennett ที่ไม่สามารถผลิตหนังตลกให้กับบริษัทของ Edison หรือ Biograph ได้อีกต่อไป จึงออกมาสร้างบริษัทสร้างภาพยนตร์อิสระของตนเอง ชื่อบริษัท Keystone Picture ผลิตหนังสั้นตลกต่อมาในปี 1913 นักแสดงชาวอังกฤษ Charlie Chaplin ได้ร่วมกับบริษัทของ Sennett สร้างหนังสั้นตลกยิ่งใหญ่ออกมาอีกหลายเรื่องเช่น The Tramp (1915) One A.M. (1916), Easy Street (1917) และ A Dog's Life (1918) หนังสั้นตลกของเขามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการวิพากษ์สังคม โดยผ่านตัวละครที่โง่เขลาจนในที่สุดกลายมาเป็นแบบอย่างให้กับนักแสดงตลกที่มีชื่อเสียงอื่นๆ ตามมา เช่น Buster Keaton และ Laurel and Hardy เป็นต้น

ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 และ การปฏิวัติในรัสเซียที่มีอิทธิพลต่อสื่อทุกชนิดรวมถึงภาพยนตร์ด้วย ผู้กำกับชาวเยอรมันที่หันมาทำหนังแนว Expressionism เช่น Erich Von Stroheim, Ernst Lubitsch และ Fritz Lang หรือ Soviet Montage เช่น Sergei Eisenstein และ V.I. Pudovkin หนังสั้นจึงกลายมาเป็นรูปแบบของหนังทดลองสำหรับแนวคิดใหม่ๆ พัฒนาการหนังสั้นประเภทอื่นๆ ได้แก่ หนังสาระคดี ตลอดจนหนังที่เกี่ยวกับการเดินทาง (Travelogues) ซึ่งเป็นรูปแบบแปลกใหม่เกิดขึ้นโดย Robert Flaherty ในเรื่อง Nanook of the North (1921) เป็นผู้ที่วางรูปแบบของ หนังสาระคดีที่ถูกต้อง นอกจากนี้ยังมีหนังของ John Grierson รวมทั้งเพื่อนร่วมงานเขาคือ Basil Wright และ Edgar Anstey ในอังกฤษ ส่วนในสหรัฐอเมริกา ได้แก่ ผลงานของ Pare Lorentz และ Wilard Van Dyke หนังที่คนเหล่านี้ผลิตขึ้นมาจากการผลักดันของรัฐบาล หรือ เข้าไปแทรกแซงเพื่อผลประโยชน์ด้านเศรษฐกิจในสหรัฐอเมริกา และเพื่อสนองนโยบายรัฐบาลสหราชอาณาจักร ส่วนประเด็นชีวิตจริงของหนังเหล่านี้ใกล้เคียงกับจิตสำนึกทางการเมืองอันเป็นแรงบันดาลใจของคนทำหนังกลุ่มนี้ หนังของพวกเขาจึงมักถูกเรียกว่าเป็นหนังโฆษณาชวนเชื่อ (Pat Cooper & Ken Dancyger, 1994)

เสียงเป็นเทคนิคที่สำคัญในภาพยนตร์หลายคนพยายามคิดค้นหาวิธีนำเสียงบันทึกเข้าไปในหนังให้สัมพันธ์กันแต่ไม่สำเร็จจนกระทั่งในปี 1919 มีนักประดิษฐ์ชื่อ Lee De Forest ได้

ประดิษฐ์หลอดเสียงสำหรับใช้ในเครื่องขยายเสียง แล้วนำมาใช้ในภาพยนตร์เสียงครั้งแรก เรียกว่า Phonofilms มีการสาธิตให้ดูโดยการพูด หรือ ร้องเพลงของคนที่มีชื่อเสียง ต่อจากนั้นบริษัท Vitaphone และบริษัท William Fox's Movie-Tour เริ่มจำหน่ายภาพยนตร์สั้นในฟิล์มเกิดขึ้น หนังสั้นเสียงในฟิล์มยุคแรกอย่างเช่น เรื่อง Show Talks for Movietone (1927) ของ Movietone และในปีเดียวกันบริษัท FoxMovietone ก็ผลิตภาพยนตร์ข่าวเรื่องแรก

ผลงานหนังโฆษณาของ Walt Disney ในระยะแรกๆ เป็นหนังการ์ตูนสั้น ผลิตขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฉายควบคู่กับหนังบันเทิงในโรงภาพยนตร์ มีความยาวประมาณ 5-8 นาที ตัวการ์ตูนส่วนใหญ่ถูกออกแบบมาจากสัตว์ต่างๆ เช่น แมว หนู กระต่าย หมาป่า เป็นต้น ซึ่งตัวการ์ตูนเหล่านี้มีลักษณะเด่น เข้าถึงกลุ่มคนดูที่เป็นเด็กได้ง่าย ส่วนเนื้อเรื่องมักเกี่ยวกับการเอาชนะอุปสรรคของตัวละคร หรือ สถานการณ์โดยมีตัวผู้ร้ายคอยเป็นอุปสรรคขัดขวาง อันเป็นเป้าหมายของรูปแบบในการสร้างหนังการ์ตูน นอกจากนี้เนื้อเรื่องยังเน้นที่ตลกขบขันสนุกสนาน หรือเสียงหัวเราะมากกว่าจะเน้นที่ความน่าสงสารของตัวละคร หนังชุด Sily Symphony ที่เรียกว่า Skeleton Dance เป็นหนังสั้นเสียงในฟิล์มที่มีเสียงดนตรีเข้ากับภาพได้ดีเยี่ยมเรื่องหนึ่ง

ในขณะที่หนังของ Walt Disney กำลังประสบความสำเร็จกับเสียงที่ใช้ประกอบกับหนังการ์ตูนอย่างเช่น เรื่อง Steamboat Willy (1928) หนังในแนว avant-garde เฟื่องฟูขึ้น นำโดย Jean Renoir, Man Ray และ Luis Bunuel มีหนังสั้นคลาสสิก เช่น Ballet Mecanique (1924) ของ Fernard Legar เรื่อง Entracte (1924) ของ René Clair เรื่อง Un Chien Andalou (1928) เป็นผลงานร่วมกันระหว่าง Luis Bunuel กับ Salvador Dali ประสบความสำเร็จทั้งในแง่บันเทิงและทดลองของทัศนศิลป์หนังนำเสนอความเหนือจริง (Surrealism) แนวคาธอลิกของสเปน ซึ่งยังไม่มีหนังสั้นเรื่องใดสามารถซัด และสร้างความสับสนให้คนดูได้เท่าเรื่องนี้ หนังแนว avant-garde นี้สะท้อนให้เห็นถึงความคิดอันแรงกล้าที่ได้รับอิทธิพลจากทางด้านจิตวิทยา ภาพเขียน และอื่นๆ

ช่วงทศวรรษที่ 50 นักสร้างหนังสั้นการ์ตูนทดลองใช้กับเทคนิคต่างๆ เช่น การเขียนบนแผ่นฟิล์มเรื่อง Chairy Tale เทคนิค Pixelation เรื่อง Neighbors (1952) เพื่อต่อต้านสงคราม เรื่อง Pass de Deux (1967) ผู้นำในกลุ่มสร้างหนังสั้นการ์ตูน ได้แก่ Norman MacLaren เป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงชาวแคนาดา ซึ่งเทคนิคหนังการ์ตูนของเขามีอิทธิพลต่อ Albert Lamorisse ผู้กำกับหนังสั้นรางวัลออสการ์ เรื่อง The Red Balloon (1956)

หลังสงครามโลกครั้งที่สอง มีกลุ่มคลื่นลูกใหม่เกิดขึ้นในฝรั่งเศสเพราะเนื่องจากรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีที่แรง เป็นสาเหตุผลักดันให้กลุ่มคนพวกนี้แสดงรูปแบบของหนังสั้นสารคดีแนวใหม่ออกมา มีความสดในเชิงศิลปะ เช่น ใช้สถานที่การถ่ายทำ (Location) การใช้มือถือถ่าย

แทนชาติตั้งกล้อง ผู้นำในกลุ่มนี้ ได้แก่ Alain Resnais กำกับเรื่อง Night and Fog (1955) Chris Marker กำกับเรื่อง La Jetée (1962) Jean-Luc Godard กำกับเรื่อง All the Boys Are Called Patrick (1957) และ Francois Truffaut กำกับเรื่อง Les Mistons (1958) และ Antoine and Colette (1962)

ยุโรปในช่วงทศวรรษที่ 60 สังคม และวัฒนธรรมได้เปลี่ยนไป พวกกลุ่มนักทำหนังอิสระได้เติบโตขึ้น การทำหนังสั้นของกลุ่มคนเหล่านี้เพื่อใช้เป็นบันไดไต่เต้าไปทำหนังเรื่องใหญ่ต่อไป เหล่าบรรดาผู้กำกับหนังสั้นที่มีชื่อเสียง ได้แก่ Roman Polanski ผู้กำกับชาวโปแลนด์ สร้างหนังสั้นชื่อ Two Men and a Wardrobe (1958) Lindsay Anderson ผู้กำกับชาวอังกฤษ กำกับเรื่อง 0 Dreamland! (1954) Richard Lester กำกับเรื่อง The Running Jumping and Stand Still Film (1959) Federico Fellini กำกับเรื่อง Toby Dammit (1963) Jean-Pierre Rensseau กำกับเรื่อง The Fat and Lean (1961) และ Robert Eurico กำกับเรื่อง An Occurrence and Owl Creek Bridge (1962) ในยุคนี้มีการนำฟิล์ม 8 มม. และ 16 มม. มาใช้ ทำให้การสร้างภาพยนตร์ง่ายขึ้น สามารถเป็นไปได้ในกลุ่มคนที่กว้างขึ้นอย่างเช่น ศิลปิน Andy Warhol ที่ข้ามสื่อมาเลือกใช้ภาพยนตร์แสดงผลงานศิลปะของตนซึ่งการใช้ฟิล์มง่าย และ ประหยัดนี้ทำให้โรงเรียนภาพยนตร์แพร่กระจายไปทั่วสหรัฐอเมริกาทำให้การทำหนังสั้น เป็นจุดเชื่อมต่อของนักศึกษาที่เรียนภาพยนตร์ อย่างเช่น George Lucas กำกับหนังนักเรียนเรื่อง THX 1138 (1966) Martin Scorsese กำกับเรื่อง It's Not Just You, Murray (1964) นอกจากนี้ยังมี Oliver Stone, Francis Ford Coppola, Steven Spielberg เป็นต้น นักเรียนเหล่านี้ได้กลายเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงต่อมา ซึ่งล้วนผ่านการทำหนังสั้นมาทั้งสิ้นความเคลื่อนไหวของหนังสั้นในระดับนานาชาติได้เกิดสมาคมโรงเรียนภาพยนตร์นานาชาติ (International Organization of Film School, CILECT) มีบทบาทในการ ศึกษา และ สนับสนุนหนังสั้นของนักเรียน โดยจัดให้มีเทศกาลภาพยนตร์นักเรียนขึ้นปีละสองครั้ง โดยเน้นโรงเรียนภาพยนตร์ในยุโรป และ เทศกาลภาพยนตร์นักเรียนประจำปีที่สนับสนุนโดย Hochschule ในเมือง Munich นอกจากนี้ยังมีเทศกาลภาพยนตร์ที่สำคัญจัดปีละสองครั้ง คือ Tel Aviv Film Festival ในเทศกาลภาพยนตร์เหล่านี้มีความสัมพันธ์กับสมาคม โรงเรียนภาพยนตร์นานาชาติหรือ CILECT โดยเน้นที่งานหนังของนักเรียนที่สังกัดสมาชิก ส่วนเทศกาลภาพยนตร์ Oberhausen ในเยอรมัน และ เทศกาลภาพยนตร์ Clement Ferrand ในฝรั่งเศสต่างก็สนับสนุนหนังสั้นทั้งสิ้น ซึ่งรวมถึงหนังทดลอง หนังสือสารคดี และหนังอนิเมชัน นอกจากนี้ CILECT ยังมีบทบาทสำคัญในการแลกเปลี่ยนบุคลากรที่มีความรู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์ให้ความรู้แก่นักเรียนที่โรงเรียนสังกัดสมาชิกอยู่ทั่วโลกอีกด้วย ปัจจุบันหนังสั้น และ หนังสือสารคดียังคงสร้างกัน

ในโรงเรียน และฉายอยู่ตามเทศกาลภาพยนตร์ต่างๆ ทั้งสหรัฐอเมริกา และในยุโรปส่วนภาพยนตร์สั้นในรูปแบบอื่นๆ เช่น มิวสิควิดีโอ หนังสือพิมพ์ยังเป็นที่ยอมรับให้นักสร้างหนังหน้าใหม่ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วีดีโอแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวาง ยิ่งเป็นการทำให้หนังสั้นได้รับความนิยมมากขึ้นตามไปด้วย

ประเภทของภาพยนตร์สั้น

หนังที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที ทั้งที่ใช้การแสดงสด (Live action) และ เทคนิคอนิเมชัน จัดเป็นหนังสั้น แบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. หนังอนิเมชัน (Animation)

หนังอนิเมชันหรือหนังการ์ตูน เป็นส่วนหนึ่งของทัศนศิลป์เป็นที่นิยมแพร่หลาย และ ถือเป็นวัฒนธรรมมวลชนด้วย หนังอนิเมชันเป็นงานสร้างสรรค์ที่อาศัยศิลปะที่ทีมงาน และระยะเวลา ยาว นานจึงต้องใช้ความพยายามมีความอดทนสูงในงานผลิต หลักสำคัญของการผลิตหนังอนิเมชันคล้ายคลึงกับหนังที่ใช้การแสดงสดแต่แทนที่จะใช้คนแสดงกลับใช้การเขียนภาพ และใช้วัตถุ ต่าง ๆ สร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวได้ เช่น ดินน้ำมัน หุ่น คัทเอ้าท์ หรือ การใช้การแสดงสดที่ใช้เทคนิคการถ่ายทำต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น ปัจจุบันการถ่ายทำหนังอนิเมชันมีการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยเข้ามาช่วยในการเขียนภาพ สร้างภาพเคลื่อนไหว การทำภาพ พิเศษต่าง ๆ ตลอดจนใช้การลำดับภาพตัดต่อ และใส่เสียงจึงทำให้กระบวนการผลิตหนังอนิเมชัน สั้นลง และง่ายขึ้น

2. หนังทดลอง (Experimental Film)

การทำหนังทดลองมีมานานแล้วตั้งแต่อดีต เช่น ในสมัยของ George Melies ผู้กำกับชาว ฝรั่งเศส ที่พยายามคิดทดลองเทคนิคต่างๆ ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ยุคแรกๆ ต่อมาภายหลังมีการทดลองใช้หนังสือความหมายในรูปแบบอื่นๆ เช่น ในยุคทศวรรษที่ 1930-1940 ที่พยายามทดลอง โดยการปล่อยภาพให้มันไหลไปตามเหตุการณ์โดยไม่ต้องมีเรื่องราวหรือเรื่องที่คุณคาดหวังไว้ เป็นรูปแบบของทัศนศิลป์ที่บริสุทธิ์ หรือ การใช้มือถือกล้องถ่ายในยุคของคนทำหนังอิสระแนว avant-garde หรือ underground และยังมีการใช้ฟิล์ม 16 มม. และ 8 มม. ในยุค 1950-1960 ก็ยังทำให้มีคนใช้ทำหนังส่วนตัวได้ง่ายขึ้น ในช่วงทศวรรษ 1970 และ 1980 ความนิยมใช้กล้องวีดีโอที่สามารถพกพาไปในที่ต่างๆ ได้ทำให้เกิดศิลปินรุ่นใหม่ๆ ขึ้นมีการทดลองสร้างสรรค์ภาพต่างๆ ที่ตัวเองต้องการ เช่น Video Walls, Video Art ในสหรัฐอเมริกา นับตั้งแต่ทศวรรษ 1990 จนถึงปัจจุบันมีการประยุกต์สื่อเข้าด้วยกันเรียกว่า Multimedia กลายเป็นเครื่องมือสำหรับคนรุ่นใหม่

ใช้สร้างผลงานของตนเองในรูปแบบใหม่ๆ ทำให้เส้นแบ่งระหว่างภาพยนตร์ และวิดีโอเริ่มเลือนลาง เนื้อหาของหนังทดลองส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น เช่น อาจเป็นเรื่องเดียวกับแนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi short) โลกแห่งจินตนาการ อวกาศ พัฒนาการทางวิทยาศาสตร์ไปสู่ความเป็นจริง แนวอุปมาแฝง (Metaphorical Short) โดยใช้การเปรียบเทียบให้เห็นถึงความเป็นจริง แนวแฟนตาซี (Fantasies) เป็นโลกแห่งจินตนาการอีกประเภทหนึ่งที่ทำให้เห็นถึงความเพ้อฝัน ช่วยเยียวยาความปวดร้าวต่างๆ ทางจิต แนวตลกล้อเลียน (Parodies) เช่น ใช้ล้อเลียนบุคคล เหตุการณ์ ให้ตลกขบขัน แนวบันทึกความทรงจำ (Memories) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความทรงจำของใครบางคนให้เห็นในแง่มุมต่างๆ เป็นต้น

3. หนังส่องค์กร (Corporate Film)

คือ หน้าที่บริษัทธุรกิจการค้าประเภทต่างๆ หรือ สถาบันที่ไม่ใช่การค้าองค์กร หรือ หน่วยงานรัฐบาลสร้างขึ้นเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ เช่น แนะนำสินค้าใหม่อธิบายแนวความคิดใหม่ๆ หรือ กลวิธีใหม่ๆ ใช้สำหรับการให้ความรู้ให้การศึกษา และฝึกหัดเจ้าหน้าที่ เป็นต้น เดิมเรียกว่า Industrial แต่ในปัจจุบัน เรียกว่า Corporate วัตถุประสงค์ของหนังส่องค์กรยังใช้เพื่อเป็นการสื่อสารให้ข้อมูลขององค์กรเพื่อนำให้คนดูเข้าใจ หรือ ยืนยันเป้าหมายวัตถุประสงค์ และเตือนความทรงจำซึ่งหนังส่วนใหญ่เหล่านี้ผลิตขึ้นมาในรูปแบบของวิดีโอมากกว่าจะใช้ฟิล์มภาพยนตร์มีการใช้ภาพเทคนิคพิเศษ เช่น คอมพิวเตอร์กราฟฟิค อนิเมชั่น สารคดี หรือการแสดงเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มคนดู และบรรลุวัตถุประสงค์ของบริษัทที่วางไว้

4. หนังสโฆษณา (Commercials)

หนังสโฆษณาคือหนังสที่สั้นมากโดยทั่วไปมีความยาวเพียง 15 วินาที หรือ 30 วินาที แต่ให้พลังมหาศาลกับคนดู โครงสร้างของหนังสโฆษณามีตอนเริ่มต้น ตอนกลาง และตอนจบ โครงสร้างเงื่อนไขข้อขัดแย้งในตอนแรกเริ่ม จากนั้นเป็นการชักจูงคนดูให้แก้ไขปัญหาคือข้อขัดแย้งด้วยการซื้อสินค้านั้น เนื้อหาของหนังสโฆษณาสั้นกะทัด จึงเป็นงานที่ทำขายสำหรับคนหนุ่มสาวที่จะแสดงความสามารถของตนเอง แต่สิ่งที่หนังสโฆษณาดูต่างจากหนังสสั้นอื่น คือ มีการลงทุนสูง และมีวัตถุประสงค์หลัก คือการขายสินค้าโดยการใช้สื่อโทรทัศน์เป็นเครื่องมือมากกว่าจะเป็นงานสร้างสรรค์เพื่อสังคม หรือ ศิลปะเป็นหลัก อย่างไรก็ตามยังมีหนังสโฆษณาเพื่อสังคม (Public Service Announcements หรือ PSA) เป็นหนังสโฆษณาที่ให้เห็นถึงความห่วงใยของสังคม หรือ

เตือนให้คนในสังคมระแวดระวังภัยต่างๆ หรือ ให้คนในสังคมร่วมพลังเพื่อประโยชน์กับส่วนรวม เป็นต้น

ในปัจจุบันการโฆษณาโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อโทรทัศน์ได้พัฒนาไปเป็นรูปแบบใหม่ๆ มากขึ้นที่คนดูเกือบไม่สังเกตเห็น เช่น โฆษณาแฝงในรายการโทรทัศน์ หรือ การใช้สินค้าสอดแทรกในหนังสือที่เป็นรูปแบบหนึ่งของการโฆษณาแฝงด้วย เป็นต้น

5. มิวสิควิดีโอ (Music Videos)

มิวสิควิดีโอเป็นหนังสั้น แต่ใช้เพลง ดนตรี และ ทำนองเป็นพลัง ไม่นับเนื้อเรื่องแต่ใช้ภาพ เป็นเพียงส่วนประกอบเติมแต่งให้กับเพลง และ ดนตรี มิวสิควิดีโอจึงเป็นงานสร้างสรรค์เพื่อการค้า ในธุรกิจเทปเพลงเป็นหลักอย่างไรก็ตามทั้งนี้โฆษณา และ มิวสิควิดีโอมักเป็นที่ฝึกฝน ประสบการณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงมาแล้วหลายรายทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

ปัจจัยสำคัญของภาพยนตร์สั้น

การสร้างหนังสั้นมีปัจจัยสำคัญที่ควรคำนึงดังนี้

1. ความยาว (Length)

ความยาวของหนังสั้นเป็นปัญหาของคนทำหนังหน้าใหม่อยู่เสมอ มักมีคำถามว่าหนังสั้น ควรมีความยาวแน่นอนหรือไม่ และความยาวเท่าใดจึงเหมาะสมที่สุด กฎเกณฑ์ความยาวของหนังสั้นมีไม่แน่นอน ในปัจจุบันที่สร้างกันมักมี ความยาวตั้งแต่ 1-30 นาที แต่อย่างไรก็ตาม ความยาวของหนังที่เหมาะสม คือ ความพอดี หรือ ลงตัวซึ่งความพอดี หรือลงตัวนี้อยู่ที่หนังสามารถตอบสนองเรื่องได้อย่างพึงพอใจแล้ว หรือยัง ทั้งหมดจึงขึ้นอยู่กับผู้กำกับที่จะตัดสินใจว่าการเล่าเรื่องเกินพอดี หรือขาดความพอดีซึ่งมีผลทำให้หนังอืดอาด ยืดเยื้อ หรือ หนังเร็ว เรื่องขาดหายไป จนดูไม่รู้เรื่อง เป็นต้น

สำหรับหนังนักเรียนมักมีข้อบกพร่องเล็กๆ น้อยๆ ที่ควรแก้ไขในเรื่องความยาว คือความกังวลว่ากลัวคนดูจะไม่รู้เรื่องจึงมักต้องการ “พูดมาก” ในหนัง รวมทั้งความอ่อนประสบการณ์ที่ไม่สามารถ “แตกข้อด” ให้คนดูเข้าใจหนังของตนเองได้ จึงกลายเป็นหนังที่ “พูดน้อย” หรือ “ห้วน” ไป

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องหรือความคิดหลักของเรื่อง มีผู้ให้ความหมายต่างๆ ดังนี้

คือ “สาระหรือจุดเป้าหมายที่เรากำลังพยายามเข้าถึง” (Laura Shamas , 1991)

คือ “ความคิดลึกซึ้งที่เป็นนามธรรม หรือ ความคิดที่ยืดโครงสร้างของเรื่อง และนำเสนอผ่านตัวละคร เป็นแก่นชั้นของการแสดงทั้งหมด” (Irwin R.Blacker , 1986)

แก่นของเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู หรือต้องการบอกคนดู นอกจากนี้ความคิดหลักนี้ยังเป็นตัวคอยยึดเรื่องราว หรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกันแก่นของเรื่องจึงเป็นสิ่งสำคัญอุปมาดังเรือที่มีหางเสือ เพราะเมื่อใดที่เรือขาดหางเสือก็ไม่สามารถข้ามฝั่งได้ ชีวิตมนุษย์ก็เช่นกัน หากขาดความคิดไว้จุดหมายก็ทำให้ชีวิตสั่นลงได้ฉนั้น การสร้างหนังจึงต้องมีสิ่งสำคัญในการสื่อสารที่เราต้องพยายามเข้าถึงคนดูให้ได้ จึงจะทำให้ผลงานนั้นเกิดคุณค่าขึ้น ความคิดหลักของเรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม สภาพแวดล้อม เช่น ความรัก การพลัดพราก ความพยายามเอาชนะความตาย ความเสียสละ ความเอื้ออาทร ความอดทน เป็นต้น

ในหนังบันเทิงทั่วไปอาจมีมากกว่า 1 ความคิดหลัก เป็นความคิดรองซึ่งควรเป็นตัวเสริมความคิดหลักใหญ่เพื่อให้เรื่องมีความหนักแน่น และชัดเจนขึ้น แต่ในหนังสั้นควรมีความคิดหลักประการเดียวมิฉะนั้นจะทำให้เรื่องซับซ้อน และต้องใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบหนังบันเทิงที่มีความยาวทั่วไป อย่างไรก็ตามหนังทุกเรื่องบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องมีแก่นเรื่อง หรือความคิดหลักทุกเรื่องเสมอไป หรือมีแต่ไม่เน้นก็มีบ้างที่เห็นอยู่ทั่วไป เช่น หนังบู๊ หรือหนังตลก ที่ไม่จำเป็นต้องให้เด่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ตามความเหมาะสมของผู้กำกับ และที่สำคัญผู้กำกับต้องระลึกเสมอว่าความคิดหลักของเรื่องไม่จำเป็นต้องสอดคล้องกับคนดูเสมอไป แต่ให้คนดูได้มีโอกาสไตร่ตรองสำรวจความคิดของตนเองเป็นการจุดจินตนาการ และทำให้เกิดความคิดทางสติปัญญาขึ้น

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง เป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหา หรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น หมายความว่าตัวละครต้องพบกับอุปสรรคคอยขัดขวาง และจำเป็นต้องเอาชนะอุปสรรคเพื่อการแก้ปัญหาข้อขัดแย้ง หากเพิ่มข้อขัดแย้งก็ยิ่งทวีความรุนแรงเข้มข้นขึ้น และจะคลี่คลายลงเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นได้รับการตอบสนอง และบรรลุผลแล้ว

การสร้างความขัดแย้งในหนังหรือในบทภาพยนตร์นั้น คนเขียนบทต้องเริ่มที่การวางประเด็นของเรื่องไว้ล่วงหน้าก่อนที่จะลงมือเขียนบทเป็นประโยคหลักสำคัญ (Premise) ซึ่งหมายถึงการวางประเด็นประโยคสั้นๆ ไม่เกินหนึ่งประโยค เพราะหากยาวๆ จะทำให้สับสน โดยใช้คำถามว่า “อะไรจะเกิดขึ้นถ้า” (What if) ที่ใช้ในหนังบันเทิงทั่วไป เช่น

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าคนชี้ขลาดกลายเป็นวีรบุรุษ”

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าแฮมป์วอลเลย์บอลเป็นตุ๊ด”

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าเรื่องโรเมโอ และจูเลียตเกิดขึ้นบนเรือ Titanic”

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าแม่ฟัวไม่ลงรอยกับลูกสะใภ้”

“อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าเกิดแผ่นดินไหวในกรุงเทพฯ

ประโยคหลักสั้นๆ เหล่านี้จะนำไปสู่เนื้อเรื่องที่น่าสนใจ โดยกำหนดความต้องการของตัวละครแล้ว จึงสร้างอุปสรรคให้เกิดข้อขัดแย้งกับตัวละครเพื่อบรรลุความต้องการนั้น แต่อย่างไรก็ตามความขัดแย้งนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องของความรุนแรง

ความขัดแย้งมีหลายประเภท คือ

1. ความขัดแย้งระหว่างบุคคล
2. ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม
3. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง
4. ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ

ความขัดแย้งในแบบใดแบบหนึ่ง หรือหลายแบบรวมกันจะช่วยดึงความสนใจของคนดูไปยังตัวละครหลัก เช่น เมื่อตัวละครหลัก หรือพระเอก นางเอก ต้องเผชิญกับสิ่งหรือคนที่เลวร้าย อำนาจที่ไม่เป็นธรรมสังคมที่แค้นเคียดเอาเปรียบ หรือธรรมชาติที่วิปริตแปรปรวน ผู้กำกับต้องสร้างจุดเชื่อมของอารมณ์ระหว่างคนดูกับตัวละครโดยแสดงความต้องการสาเหตุของตัวละคร ออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน

ความขัดแย้งมีความสำคัญมากในบทภาพยนตร์เพราะ “ละครก็ คือ ความขัดแย้งหากปราศจากความขัดแย้งก็ จะไม่เกิดตัวละครหากปราศจากตัวละครก็ จะไม่เกิดแอ็คชั่นหากปราศจากแอ็คชั่นก็ จะไม่มีเรื่องราวหากปราศจากเรื่องราวก็ จะไม่มีบทภาพยนตร์ ” (Syd Field, 1994)

4. เหตุการณ์เดียว (One primary event)

หากเปรียบเทียบหนังสือสั้นกับเรื่องสั้น (Short story) มีส่วนที่คล้ายกัน คือ เรื่องสั้นไม่ว่าเป็น เรื่องที่แต่งขึ้น หรือนำเค้าโครงมาจากประสบการณ์จริง คนอ่านมักมีวัตถุประสงค์ในการอ่านต่างกันคือเพื่อใช้เวลาว่าง เช่น ก่อนนอน นั่งรอเพื่อน รอคิวรถเมล์ ใฝ่คนไข้ นั่งจิบกาแฟ และสามารถอ่านจบเรื่องได้ในเวลาจำกัด ดังนั้นเนื้อเรื่องจึงง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มีความยาวไม่มากนักต้องอาศัยเหตุการณ์หลักที่เกิดขึ้นเพียงเหตุการณ์เดียวในการเล่าเรื่องเพื่อให้เหมาะสมกับเวลา มิฉะนั้นเรื่องจะซับซ้อนจนกลายเป็นเรื่องราวที่ต้องใช้เวลาอ่านทั้งวัน หรือ หลายวันไป

เหตุการณ์หลักในหนังสือสั้นควรมีเพียงเหตุการณ์เดียวที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง หรือ อาจกินระยะเวลาในหนังสือหลายวัน หรือหลายอาทิตย์ก็ได้ เช่น เรื่อง The Lunch Date (1991) ของ Adam Davidson เป็นภาพยนตร์ขาวดำความยาว 12 นาที มีเหตุเกิดขึ้นที่สถานีรถไฟเพียง เหตุการณ์เดียว เมื่อหญิงแก่ที่มีนิสัยจู้จี้เข้าใจว่าสลัดอาหารที่เธอนำมาวางไว้บนโต๊ะอาหารในร้าน คาเฟ่ที่เรียที่สถานีรถไฟถูกคนเร่ร่อนนั่งกิน เธอพยายามแย่งกลับคืนแต่ชายเร่ร่อนนั้นไม่ยอม เธอจึง ใช้ส้อมจิ้มผักกิน ชายนั้นก็ยอมแบ่งให้เธอกิน หลังจากนั้นชายเร่ร่อนยังซื้อกาแฟมาให้เธอกินด้วย และในที่สุดเธอก็รู้ภายหลังว่าสลัดของเธอที่แท้จริงยังคงวางอยู่บนโต๊ะโดยมิได้มีผู้ใดแตะต้อง อาหารของเธอเลย ส่วนในเรื่อง Le Poulet (The Chicken, 1963) ความยาว 15 นาที ของ Claude Berri ได้รับรางวัล Academy Award เป็นภาพยนตร์ฝรั่งเศสขาวดำ ความยาว 15 นาที มี ระยะเวลาในหนังสือกินเวลาหลายวัน เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กที่ชอบไก่ตัวผู้ที่พ่อแม่ซื้อมาเพื่อที่จะฆ่า เป็นอาหารในเย็นวันอาทิตย์ เด็กน้อยพยายามทำให้พ่อกับแม่เชื่อว่าเป็นแม่ไก่เพื่อที่จะไม่ให้โดน ฆ่า โดยเข้าไปขโมยไข่ในตู้เย็นแล้วนำไปวางไว้ในเล้าพ่อไก่ การช่วยเหลือพ่อไก่ครั้งนี้ได้ผล พ่อไก่ ไม่ถูกฆ่า จนกระทั่งวันหนึ่งเมื่อไก่ตัวผู้นี้เกิดขึ้นขึ้นมาทำให้พ่อแม่ตกใจ จึงจะฆ่าไก่ตัวนั้นเสีย แต่ เด็กน้อยคนนี้ก็ขอชีวิตไว้ เมื่อพ่อแม่เห็นความอาลัยรักของลูกชายที่มีต่อไก่ก็เลยยอมให้ลูกชาย เลี้ยงไก่ตัวนั้นเป็นสัตว์เลี้ยงต่อไป

5. ตัวละครเดี่ยว (One Major Character)

ผู้สันตัดในการเขียนบทบางคนให้ความหมายตัวละครไว้ที่น่าสนใจ คือ

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกของคนตามที่เราเลือกไว้เพื่อ วัตถุประสงค์สำหรับการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986)

ตัวละคร คือ มุมมอง หรือ วิถีมองโลก (Syd Field, 1994) หมายถึง วิสัยทัศน์ หรือ วิธีที่ตัว ละครมองโลกในแง่มุมมองต่างๆ ตัวละครของเราอาจเป็นนักเรียน ครู แม่ค้า ตำรวจ พ่อ แม่ ที่มีมุมมอง แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม และพื้นเพหลังของแต่ละคน

การสร้างตัวละครในนวนิยาย และ เรื่องสั้นผู้แต่งอาจอธิบายรายละเอียดลักษณะของตัว ละครได้ภายในเวลาเพียงนิดเดียวก็สามารถถ่ายทอดสิ่งสำคัญทุกอย่างที่เกี่ยวกับตัวละครให้กับ ผู้อ่านได้ สำหรับละครเวทีต้องเน้นที่บทสนทนา ต้องแบ่งสัดส่วนของบทบาทซึ่งกัน และกันบนเวทีที่ มีข้อจำกัดทางแอ็คชั่น ดังนั้นโลกของละครเวทีจึงใช้สัญลักษณ์ช่วยเติมแต่งให้เข้าใจตัวละคร มากกว่าในโลกของหนังสือ

ตัวละคร และเหตุการณ์มีความสำคัญ เพราะการเล่าเรื่องในหนังจะใช้เล่าผ่านตัวละคร ผ่านเหตุการณ์ จึงจะเห็นการกระทำ หรือแอ็คชั่นของตัวละคร คนดูไม่ต้องการแค่เห็นตัวละครพูดกันไปตามที่นั่น แต่ต้องการรู้ในแง่มุมต่างๆ ของตัวละคร ทั้งรูปร่างหน้าตา จิตใจ ความรู้สึกนึกคิด ทำไมตัวละครจึงต้องทำเช่นนั้น มีแรงจูงใจอะไร หลีกเลี้ยงได้ หรือไม่ คนดูจะรู้สึก และมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครถึงชัยชนะพ่ายแพ้ ล้มเหลว มีความหวังโย เข้าข้าง หรือเป็นศัตรู ผจญภัยร่วมทุกข์ร่วมสุขกับตัวละคร และชอบ หรือไม่ชอบตัวละครนั้นในหนังบันเทิงทั่วไปที่มีความยาวประมาณ 2 ชั่วโมง โดยปกติมีตัวละครหลัก 3-5 ตัว บางเรื่องใช้ 6-7 ตัวก็มี แต่ในหนังสั้นใช้ตัวละครหลักเพียงตัวเดียว และต้องสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจเท่ากับตัวละครในหนังบันเทิง เนื่องจากในหนังสั้นมีเวลาจำกัด ไม่มากพอสำหรับพัฒนาโครงเรื่องที่ซับซ้อน มีตัวละครมากมาย เรื่องสั้นจึงต้องอาศัยตัวละครหลักเพียงตัวเดียวที่ไปสัมพันธ์ กับตัวละคร หรือ ปัญหาอื่นแล้วเผยให้คนดูเห็นบางสิ่งบางอย่างที่น่าสนใจ หรือ บางเรื่องที่คนดูไม่เคยรู้เกี่ยวกับตัวละครนั้น หนังบางเรื่องก็เผยให้ตัวละครเอง พบเห็นในสิ่งที่ประหลาดใจก็มีการสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ อยู่ในความทรงจำของคนดูเสมือนว่ามีตัวตนอยู่จริงในโลก ต้องทำให้คนดูเกิดความเชื่อส่วนใหญ่อิงอยู่กับความเชื่อในการกระทำพฤติกรรม เนื้อเรื่อง หรือตัวเองได้อย่างกลมกลืน มีความลุ่มลึกในมิติของอารมณ์สิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยสร้างความเชื่อเกิดขึ้นในจิตใจคนดูได้

อย่างไรก็ตามการสร้างตัวละครในหนังมักให้ตัวละครมีความคลุมเคลือไม่ชัดเจน สร้างความลึกลับ และมีบางส่วนที่ไม่รู้เกี่ยวกับตัวละคร เพื่อให้เกิดผลบางประการกับตัวละคร ให้เหมือนกับเป็นคนจริงๆ ธรรมชาติคนหนึ่งที่เราพบเห็นทั่วไป เช่น เราไม่รู้ว่เด็กชายในเรื่อง Le Poulet (The Chicken, 1963) ทำไมเกิดความสงสารไก่ ไม่อยากให้ถูกฆ่าเป็นอาหาร หรือ หญิงแก่ในเรื่อง The Lunch Date (1991) จึงต้องเป็นคนที่มินิสัยหูดหงิด ไม่โอบอ้อมอารี เป็นต้น ถึงแม้ว่าเราต้องการเข้าใจแรงจูงใจของตัวละครว่าทำไมจึงทำเช่นนั้น แต่หนังก็มักสร้างความคลุมเคลือให้กับตัวละครเพื่อให้นักดูหาคำตอบเอง

6. ความต้องการ (Need & Want)

ความต้องการของตัวละคร คือสิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ อยากได้ ต้องการให้ได้มา ต้องการบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างเนื้อหาของเรื่องราว (Syd Field, 1984) เราต้องกำหนดความต้องการของตัวละครตั้งแต่ออกการเขียนบท โดยกำหนดว่าอะไร คือความต้องการของตัวละคร เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับนักมวยที่ต้องการเอาชนะคู่ต่อสู้ที่เก่งกว่า คนที่ต้องการเอาชนะความเกลียดด้วยความรัก เป็นต้น และความต้องการนี้จะเป็นตัวผลักดันผ่านแอ็คชั่นของตัวละครจากนั้น

จึงสร้างอุปสรรคขัดขวางความต้องการนั้นเรื่องของเราจึงมีความกดดันทางด้านอารมณ์เพราะมีความขัดแย้ง ข้อขัดแย้งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเล่าเรื่อง จึงควรระลึกละครคือความขัดแย้ง (Syd Field, 1984) และที่สำคัญความต้องการนี้จะช่วยทำให้โครงเรื่องพัฒนาไปอย่างมีทิศทาง ดังนั้นผู้กำกับเรื่องสั้น หรือ นักเขียนหน้าใหม่ไม่ควรมองข้ามจุดนี้ไป

ความรู้ในเรื่องพื้นฐานทางด้านหลักจิตวิทยาสามารถช่วยคนเขียนบทได้ ซึ่งในหนังสือ (หรือ ในหนังสือบทหนังเรื่องยาว เช่นเดียวกัน) ความต้องการของตัวละครหลักมักมีหลายระดับ มีความซับซ้อน เช่น ตัวเอกของเรื่องเป็นนักมวยที่ต้องการเอาชนะคู่ต่อสู้ที่เก่งกว่า เขาจึงต้องฝึกซ้อมอย่างหนักในขณะเดียวกันแฟนสาวกำลังจะจากไปเพราะไม่เข้าใจการต่อสู้ครั้งนี้มีความหมายมากเพียงใด เขาจึงต้องการให้เธออยู่แต่ในที่สุดเธอก็กลับมาเป็นกำลังใจให้เขาต่อสู้จนได้รับชัยชนะในครั้งนี้ เราจะเห็นว่าความต้องการของเขาคืออะไร ทำไมเขาจึงต้องการเช่นนั้น และความต้องการที่เป็นแรงจูงใจที่สำคัญของเขาคืออะไร

ดังนั้นทั้งละคร หนังสือบท และหนังสือส่วนใหญ่มักตั้งคำถามก่อนลงมือเขียนบทว่าความต้องการของตัวละครหลักคืออะไร ทำไมจึงต้องเป็นเช่นนั้น และอะไรที่เป็นแรงจูงใจของความต้องการที่จำเป็นนั้น เพื่อนำไปใช้อธิบายตัวละครหลัก และเพื่อจะไปใช้สร้างเป็นโครงเรื่องของบทหนังต่อไป

7. โครงสร้างของบท (Structure)

โครงสร้างของบท ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Structure มาจากคำว่า Struct ซึ่งหมายถึง “สร้าง” หรือ “ประกอบเข้าด้วยกัน” เหมือนกับการสร้างรถ หรือประกอบรถยนต์ในความหมายอื่นของโครงสร้าง คือ “ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับทั้งหมด (The parts and the whole)” (Syd Field, 1994) โครงสร้างของบทเป็นรูปแบบในการเขียนบทภาพยนตร์ที่จะช่วยยึด ปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน คล้ายกับน้ำแข็งก้อนยูนิตสี่เหลี่ยมที่ยึดน้ำให้เป็นรูปทรงก้อนสี่เหลี่ยมแต่มองไม่เห็น ถ้าหากไม่มีโครงสร้างน้ำแข็งก็จะกลายเป็นน้ำของเหลว โครงสร้างจึงเป็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อยกับทั้งหมด (the whole) คล้ายๆ กับการเล่นหมากรุกซึ่งประกอบด้วย ตัวเดิน เช่น ขุน ไคน ม้า เรือ เบี้ย กระดานหมากรุก คนเล่น และที่สำคัญที่สุดคือต้องมีกฎเกณฑ์กติกา ทั้งส่วนย่อย และ ทั้งหมดจึงสัมพันธ์กันถ้าหากขาดปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งก็ไม่สามารถเล่นหมากรุกได้ เช่นเดียวกับเนื้อเรื่องเป็นทั้งหมด ส่วนย่อยๆ ที่เป็นองค์ประกอบคือ แอ็คชั่น ตัวละคร ฉาก ซีควนส์ องก์ เหตุการณ์ สถานการณ์ คนตรี สถานที่ ฯลฯ ทั้งหมดล้วนสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องนั่นเอง ดังนั้นโครงสร้างจึงเป็นตัวยึดทุกสิ่งทุกอย่างเข้าด้วยกันเป็นทั้งหมด

โครงเรื่องของหนังโดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ตอนแรก เรียกว่า การเปิดเรื่อง (Set up) เป็นส่วนที่ให้เห็นพื้นเพของเรื่องเวลา อารมณ์ ปัญหา เพื่อบอกให้คนดูได้รู้ก่อนที่จะนำพาคนดูไปพบกับเรื่องราวต่างๆ หรือ เป็นการส่งสัญญาณเพื่อบอกแนวทาง หรือทิศทางของเรื่องที่จะดำเนินไปในหนังบั้นเท็งเรื่องยาวอาจใช้เวลา 1-30 นาที แต่ในหนังสั้นไม่มีกำหนดแต่ต้องรวบรัดและเข้าใจได้อย่างรวดเร็วที่สุดในส่วนเปิดเรื่องเรียกว่าองก์ 1

ในองก์ 2 หรือ ตอนที่สอง เรียกว่า การเผชิญหน้า (Confrontation) เป็นช่วงที่ให้เห็นตัวละครเผชิญกับอุปสรรคแล้วอุปสรรคเล่า เห็นความต้องการของตัวละครหลักซึ่งแรงขับเคลื่อนไหวเรื่องทั้งหมดให้ดำเนินไปข้างหน้าได้นั้น เกิดจากความต้องการของตัวละครนี้ที่ต้องการเอาชนะ หรือ การให้ได้มาซึ่งการครอบครอง หรือการบรรลุความล้ำเลิศในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างการดำเนินเรื่องของบทในหนังสั้นจะเป็นส่วนที่มีเนื้อหามากที่สุด

ในองก์ 3 คือตอนสุดท้ายของเรื่อง (Climax & Resolution) กล่าวถึงตัวละครหลักว่าจะมีผลลงเอยอย่างไร หลังจากที่เผชิญหน้ากับอุปสรรคต่างๆ นานา เช่น ตัวละครตายหรือไม่ ล้มเหลว หรือ ประสบความสำเร็จ แต่งงาน หรือ แยกทางกันเดิน ชนะ หรือ แพ้ เป็นต้น ถือเป็นจุดวิกฤตสูงสุด (Climax) และ จุดตื่นเต้นที่สุดของหนังส่วนบทส่งท้าย (Resolution) อาจเป็นข้อเดียว หรือฉากเดียวสั้นๆ เพื่อเป็นบทสรุปให้กับคนดู

โดยปกติโครงเรื่องจะเริ่มตามลำดับ ตั้งแต่องก์ 1 เปิดเรื่อง องก์ 2 การเผชิญหน้า องก์ 3 บทส่งท้าย แต่อย่างไรก็ตามโครงเรื่องไม่จำเป็นต้องดำเนินไปตามนั้น ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของการเล่าเรื่อง โดยโครงเรื่องจะทำหน้าที่คล้ายกับรูปแบบที่คอยรักษาตัวละครให้อยู่กับร่องกับรอยที่เรื่องจะดำเนินไป ฉะนั้นจะสร้างความน่าเบื่อ และ หงุดหงิดให้กับคนดูได้

8. ปุ่มหลัง (Backstory)

ปุ่มหลังของเรื่อง คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าภาพยนตร์จะเปิดเรื่อง ขึ้น และเหตุการณ์ในอดีตจะส่งผลโดยตรงกับอารมณ์ของตัวละครหลักปุ่มหลัง ของเรื่องนี้มีความสัมพันธ์กับความต้องการของตัวละครที่คนเขียนบทต้องรู้ล่วงหน้าก่อนลงมือเขียนบท แต่ไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในบททั้งนี้เพื่อเป็นการช่วยสร้างความเป็นมาที่น่าเชื่อถือให้กับตัวละครในช่วงปัจจุบันที่ปรากฏในเรื่อง เช่น ตัวละครทำไมจึงมีความหวาดกลัวในเรื่องของความรัก หรือทำไมจึงมีความขี้ขลาด ดังนั้นปุ่มหลังของเรื่องจะช่วยอธิบายความสัมพันธ์ของพฤติกรรมตัวละครในปัจจุบันของเรื่องได้ และสิ่งสำคัญปุ่มหลังของเรื่องไม่ควรขวางกั้น เหตุการณ์ในปัจจุบัน หรือถ้ามีมากเกินไปก็อาจเป็นการทำลายการเล่าเรื่องได้

ในประเทศไทยการทำหนังสั้นส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มนิสิตนักศึกษาในวิชาภาพยนตร์ หรือในกลุ่มนักเรียนที่เรียนศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย นอกจากนี้ยังมีกลุ่มที่ทำหนังอิสระที่สนใจภาพยนตร์อีกจำนวนไม่น้อย การศึกษาวิชาภาพยนตร์เริ่มเปิดขยายวงกว้างออกไปในมหาวิทยาลัยต่างๆ ผลงานหนังสั้นของนักศึกษาตลอดระยะเวลาช่วงหลังนี้เริ่มพัฒนาทั้งรูปแบบความคิดหลากหลายขึ้นตลอดจนปริมาณที่เพิ่มมากขึ้นทุกปี หลายองค์กรทั้งภาครัฐ และ เอกชนให้ความสำคัญส่งเสริมสนับสนุน เช่น ให้มีการจัดประกวดภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์ต่าง ๆ ได้แก่ สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ มูลนิธิหนังไทย Bangkok Film Festival และ Thailand's Best ของกรมส่งเสริมการส่งออก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการจัดกิจกรรมอื่น ๆ ที่ทำให้งานหนังสั้นคึกคักขึ้น เช่น การจัดฉายผลงานหนังสั้นของนักเรียนในสถาบันต่างๆ รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างนิสิตนักศึกษาต่างสถาบันกันจัดฉายหนังร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และ กันที่จะยังประโยชน์ในกลุ่มของ “หนังนักเรียน” ต่อไป (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, หน้า 89-98)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้น

การเล่าเรื่องนั้นสันนิษฐานว่าถือกำเนิดมาตั้งแต่มนุษย์ยุคโบราณมีการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ จากที่พบเห็นจากความทรงจำ จากประสบการณ์ หรือจากคำบอกเล่า อาจมีการร้องเพลง แสดงท่าทางประกอบอยู่หน้ากองไฟในถ้ำ คนเล่าเรื่องอาจมีคนเดียว เป็นกลุ่ม หรือหลายคนก็ได้ เมื่อเวลาผ่านไปหลายร้อยหลายพันปีวิธีการเล่าเรื่องก็พัฒนาขึ้นมีปัจจัยสำคัญเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการเล่าเรื่องเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินไปข้างหน้าบรรลุเป้าหมายของการสื่อสารให้ความรู้ ข่าวสาร การศึกษา และความบันเทิงกับคนดู หรือคนฟัง

ปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่องนี้ประกอบด้วยสาระบางสิ่งบางอย่าง ที่อยากบอกกับคนดู หรือ คนฟังเรียกว่าแก่นเรื่อง โดยบอกให้รู้ผ่านโครงเรื่องซึ่งเป็นตัวกำหนด เวลา สถานที่ ฉาก แอ็คชั่น ส่วนในด้านเนื้อหาการแสดง ต้องมีความขัดแย้งนำไปสู่จุดวิกฤตสูงสุด และจุดนี้ก็มีบทสรุปของเรื่อง หรือบทส่งท้ายที่เหตุการณ์คลี่คลายนอกจากนี้สิ่งที่สำคัญคือเราต้องให้นักแสดงมีบทพูด เพื่อให้คนดู หรือคนฟังมีความเชื่อมีความสนใจ และคุ้มค่าสมกับการเฝ้าติดตาม

ดังนั้นบทภาพยนตร์เป็นรูปแบบหนึ่งของการเล่าเรื่องที่มีปัจจัยสำคัญเดียวกัน คือประกอบด้วยแก่นเรื่อง (theme) โครงเรื่อง (plot) การแสดง (drama) ความขัดแย้ง (conflict) จุดวิกฤตสูงสุด (climax) บทสรุปของ เรื่อง (resolution) และบทพูด (dialogue) แต่ในการสร้างภาพยนตร์มีข้อได้เปรียบที่มีการใช้เครื่องมือในการควบคุมคนดูให้คอยเฝ้าติดตามอย่างใกล้ชิด ได้แก่ การใช้

มุมกล้อง (camera angle) การจัดแสง (lighting) และการตัดต่อ (editing) เป็นต้น นอกจากนี้ มุมมอง (point of view) ในภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การวางตำแหน่งคนดูอย่างไรให้สัมพันธ์กับ เนื้อหาในการเล่าเรื่องก็มีความสำคัญเปรียบได้กับการบรรยายโวหารในเชิงวรรณกรรม

การเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์ต่างจากการเล่าเรื่องด้วยคำพูด หรือ ข้อความ เพราะเราไม่สามารถถ่ายภาพความคิดของเราได้ เช่น เราเขียนคนนี่คิดอยากไปซื้อไอศกรีมในร้าน แต่ใน ภาพยนตร์ต้องแสดงให้เห็นแก่คนดูว่าเด็กคนนี่กำลังเดินเข้าไปในร้านเพื่อซื้อไอศกรีม และไอศกรีม นั้นเองอะไร รสช็อคโกแลต หรือวนิลลา เราต้องเผยแพร่สิ่งอื่นๆ ที่เขาคิดโดยใช้การแทนความหมาย เช่น แสดงให้เห็นว่าเด็กกำลังมองไปที่รูปไอศกรีม แสดงความอยากได้ เงยไปเห็นคนขาย เป็นต้น หรือ อย่างน้อยต้องให้ตัวละครพูดว่า “ซื้อไอติมหน่อย” เพื่อให้คนดูได้ยิน แต่อย่างไรก็ตามเราอาจ ไม่แน่ใจนักว่าถ้าให้เด็กคิดว่าอยากซื้อไอศกรีมนั้นจริงๆ แล้วเขามีความรู้สึกอย่างไร เพราะคำพูด อย่างเดียวอาจเป็นข้ออ้างของเด็กที่อยากออกไปเล่นนอกบ้านก็ได้เพราะฉะนั้นการเขียนบท ภาพยนตร์จึงต้องเผยแพร่ หรือ แสดงภาพแอ็คชั่นของตัวละครว่ามีใครทำอะไร ที่ไหน บรรยากาศ แวดล้อมเป็นอย่างไร เวลาอะไร และสถานที่ไหน ให้คนดูเห็น และที่สำคัญคือต้องไม่เอาแต่บทพูด โต้ตอบกันไปมา (Talking head) ซึ่งแตกต่างจากการเขียนนวนิยายที่ต้องบรรยาย หรือ เผยให้เห็น ความรู้สึกความคิดของตัวละครเป็นส่วนใหญ่

บทภาพยนตร์

การทำความเข้าใจในความหมายของบทภาพยนตร์ให้ระลึกถึงว่า แบบพิมพ์เขียวใช้ สำหรับการสร้างบ้านฉันใดบทภาพยนตร์ก็ใช้สำหรับการสร้างหนังฉันนั้น ดังนั้นการเขียนบทจึงเป็น กระบวนการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด ซึ่งเป็นการอธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นวินาทีต่อวินาที ฉากต่อ ฉาก ซีควนส์ต่อซีควนส์ ให้กับคนดูว่าได้เห็น และได้ยินอะไรพร้อมบทพูดที่สมบูรณ์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารที่ยังไม่สำเร็จออกมาเป็นรูปงานสมบูรณ์แต่เป็นเพียงแนวทางในการหล่อ หลอมให้ออกมาเป็นภาพยนตร์เท่านั้น บทภาพยนตร์ยังเป็นแนวทางของนักแต่งเพลงอีกด้วยเพื่อ ใช้สำหรับการสร้างบทเพลง หรือ ดนตรีประกอบภาพยนตร์ว่าส่วนไหนของเรื่องจะเข้าดนตรีอะไร ประเภทไหน อย่างไร ตรงไหนจะใช้เสียงดัง หรือ ค่อยนุ่มนวล เป็นต้น นอกจากนี้บทภาพยนตร์ยังสามารถช่วยให้ทีมงานแต่ละคนในกองถ่ายเข้าใจว่าต้องทำอะไรบ้างในหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคนเพื่อไปสู่เป้าหมายเดียวกัน (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545, หน้า 109-110)

3.4 บทบาทหน้าที่ และ อิทธิพลของภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นศิลปะ เนื่องจากเคยมีข้อถกเถียงกันว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะหรือความจริง จนกลายเป็นข้อโต้แย้งกันอย่างกว้างขวางในหมู่นักทฤษฎี และนักวิชาการภาพยนตร์ในยุคแรกๆ คำว่า ศิลปะ เป็นคำพิเศษที่ยากต่อการให้คำจำกัดความอย่างถูกต้อง เทียบตรงเพราะมนุษย์เราได้ให้ความหมายของมันไว้กว้างๆ นอกจากนี้ตลอดระยะเวลาหลายร้อยปี ความหมายของคำว่า ศิลปะก็เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แต่การเปลี่ยนก็ก่อให้เกิดนัยมากขึ้น Raymond Williams นักประวัติศาสตร์ทางวัฒนธรรม ได้กล่าวว่า ศิลปะต้องเป็นที่เข้าใจเพื่อให้เห็นภาพของความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมกับสังคม และเผยให้เห็นความอุดมสมบูรณ์มั่งคั่งของสาระเกี่ยวกับโครงสร้างของอารยธรรม ดังนั้น การทบทวนประวัติศาสตร์จะช่วยให้เราเข้าใจภาพยนตร์อันเป็นศิลปะแขนงใหม่ได้ว่ามีความสอดคล้องกับศิลปะทั่วไปได้อย่างไร

คนในยุคโบราณยอมรับว่าศิลปะมี 7 แขนง คือ ประวัติศาสตร์บทกวีนาฏกรรม (Comedy) โศกนาฏกรรม (Tragedy) ดนตรี การร่ายรำ ดาราศาสตร์ แต่ละแขนงมีกฎ และจุดมุ่งหมายของมัน กล่าวคือ เพื่อประโยชน์สำหรับการอธิบายจักรวาล และที่อยู่ของมนุษย์ต่อมาแต่ละแขนงก็แตกออกไป เช่น ประวัติศาสตร์ซึ่งมิใช่เป็นวิชาที่นำไปสู่สังคมศาสตร์สมัยใหม่ นวนิยาย เรื่องสั้นเป็นรูปแบบการบรรยายแบบร้อยแก้ว ดาราศาสตร์เป็นศาสตร์สมัยใหม่ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถนำมาใช้เป็นศาสตร์เกี่ยวกับการทำนาย และตีความอีกด้วยนอกจากนี้กรีก และโรมันต่างก็ยอมรับโคลงบทกวีอีก 3 แขนง คือ การขับร้อง บทละคร และมหากาพย์

ในศตวรรษที่ 13 ความหมายของคำว่าศิลปะถูกจำกัดความให้กว้างขึ้น เช่น ศิลปศาสตร์ (Liberal Arts) ซึ่งยังคงประกอบด้วย 7 แขนงเหมือนเดิม แต่วิธีการให้คำจำกัดความเปลี่ยนไป ศิลปศาสตร์สมัยคลาสสิก ได้แก่ ประวัติศาสตร์ โคลงบทกวี ทัศนศาสตร์ และโศกนาฏกรรม เริ่มคลุมเครือเพราะมีการอธิบายปะปนกับของวรรณกรรมและปรัชญาจากนั้นจึงถูกจัดระเบียบใหม่ไปตามหลักสำคัญของการวิเคราะห์เหมือนกับวาทวิทยา วาทศิลป์ ตรรกวิทยา และปัจจัยโครงสร้างของศิลปะเน้นที่คุณภาพการร่ายรำ (dance) จึงตกไปทำให้วิชาเรขาคณิตเข้ามาแทนที่ และคณิตศาสตร์ก็มีความสำคัญเติบโตขึ้น แต่ดนตรี และ ดาราศาสตร์ยังคงเหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

ในศตวรรษที่ 16 ศิลปะมีความชัดเจนขึ้นมีความหมายเหมือนกับคำว่า ชำนาญ (Skill) ตัวอย่าง เช่น คนซ่อมล้อรถก็สามารถเรียกว่าศิลปินได้เช่นเดียวกับนักดนตรี

ในศตวรรษที่ 17 ความหมายเริ่มแคบลงอีกมีการใช้กับกิจกรรมอื่น อย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน เช่น การเขียนรูป การปั้น การวาด สถาปัตยกรรม ซึ่งในปัจจุบันเราเรียกว่า วิจิตรศิลป์ (Fine Arts)

ขณะเดียวกันแนวความคิดของ ศาสตร์สมัยใหม่ได้เกิดขึ้น จึงแยกดาราศาสตร์ เรขาคณิต ออกจาก ศิลปะ ประเภทโคลง บทกวี และดนตรี

ในศตวรรษที่ 18 ตอนปลาย ศิลปินที่ยึดหลักโรมันได้แยกความหมายของศิลปินไว้ 2 ประเภท คือ พวกศิลปิน (Artist) ได้แก่ บรรดาพวกที่มีความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ และอีกพวกหนึ่งคือช่างฝีมือ (Artisan) คือ คนงานผู้ที่มีความชำนาญ

ในศตวรรษที่ 19 แนวความคิดเกี่ยวกับศาสตร์ได้พัฒนาเปลี่ยนไป มีความหมายแคบลง และเข้มงวดขึ้น ปรัชญาธรรมชาติ (Natural Philosophy) ได้เปลี่ยนไปเป็นวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ หรือวิทยาศาสตร์ (Natural Science) ศิลปะของการเล่นแร่แปรธาตุกลายเป็นวิชาเคมี เป็นต้น (James Monaco, 1981)

การพิจารณาว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะจำเป็นต้องกล่าวถึงยุคแรกของประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์สมัยสองพี่น้องตระกูลลูมิเอร์ (Lumiere) เป็นการบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น เรื่อง Sortie d'usine (Workers Leaving the Lumiere Factory) เป็นเหตุการณ์คนงานเดินออกจากโรงงานของลูมิเอร์มีลักษณะคล้ายกับการถ่าย "โฮมวีดีโอ" ในปัจจุบันอย่างไรก็ตามภาพยนตร์ในยุคแรกๆ ของลูมิเอร์นี้ ได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะแล้ว และมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ในยุคต่อๆ มา 2 ประการคือ ประการแรก มีการจัดองค์ประกอบภาพที่ดี คือ มีลักษณะสมดุลเท่ากัน ทั้งสองด้านของกรอบภาพทั้งซ้าย และขวา (Symmetry) ภาพมีระยะชัดลึก คือมีทั้งพื้นหน้า และพื้นหลัง ประการที่สอง เรื่องราวของเหตุการณ์แม้จะเป็นเรื่องสั้น แต่ก็มีการวางรูปแบบของการเล่าเรื่องเป็น 3 ตอน คือ ตอนเปิดเรื่อง ตอนกลาง และตอนจบ ของเรื่องนอกจากนี้ยังมีการใช้อุปกรณ์ และสัตว์ประกอบฉากอีกด้วย ดังเช่น เปิดเรื่องด้วยภาพบานประตูโรงงานใหญ่สองบานที่ปิดอยู่ แล้วค่อยๆ พลิกเปิดออกทำหน้าที่คล้ายกับม่านของโรงละคร จากนั้นคนงานก็พุ่งพรูออกมาจาก โรงงานเดินแยกซ้ายบ้างขวาบ้าง เพื่อให้เกิดองค์ประกอบที่สมดุลกัน และ ป้องกันมิให้คนงานเดินชนกัน บางคนก็จูงจักรยาน ขณะที่บางคนก็จูงสุนัข เป็นการใช้อุปกรณ์ และสัตว์ประกอบฉาก เมื่อคนงานเดินออกจนหมดแล้ว ประตูบานใหญ่ทั้งสองบานก็ค่อยๆ พลิกปิดลงเป็นการบอก เรื่องราวว่าได้จบลงเหมือนม่านเวทีโรงละครที่ปิดลง เป็นต้น (Gerald Mast and Bruce F. Kavin, 1986: 25)

ความเป็นศิลปะโดยทั่วไปนั้นมึ่สิ่งสำคัญที่ต้องผ่านกระบวนการของ คือ (Ralph Stephenson and J.R. Debrax, 1973 : 19) ใช้ความรู้หรือประสบการณ์ในตัวศิลปิน (Intuition หรือ Experience) แสดงความรู้หรือประสบการณ์นั้นผ่านสื่อ (Artistic medium) ความเพลิดเพลินบันเทิงใจจากแนวความคิด หรือประสบการณ์นั้น (Enjoyment)

การสร้างภาพยนตร์ก็ต้องผ่านกระบวนการทั้งหมดของศิลปิน 3 ระยะ เช่นเดียวกันคือใช้ความรู้ประสบการณ์ (Intuition) ปฏิบัติการ (Execution) การฉาย หรือ เผยแพร่ (Exhibition) ระยะแรก คือ การเกิดความรู้ที่ออกมาจากประสบการณ์ของตัวผู้สร้างภาพยนตร์เองที่มาจากภายในจิตซึ่งส่วนใหญ่มักพบว่าการสร้างภาพยนตร์มาจากแรงบันดาลใจ เช่น มาจากนวนิยายบทประพันธ์ละคร ความคิด ประสบการณ์ แล้วถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ ความรู้ หรือ ประสบการณ์นี้ต้องพัฒนาให้แตกออกไปผ่านกระบวนการของปฏิบัติการจนกว่าจะเสร็จสิ้นผลงานใน ระยะที่สอง คือ ปฏิบัติการเป็นการนำความรู้ของผู้สร้าง ออกเป็นงานศิลปะให้โลกได้เห็นโดยอาศัยปฏิบัติการที่ช่วยให้ผลงานมีความชัดเจนแตกต่างจากศิลปะอื่นๆ เช่น งานภาพเขียน หรือดนตรี แม้จะมีขอบเขตของงานกว้างกว่าเมื่อเปรียบเทียบกัน แต่ในแง่ของการปลุกเร้าอารมณ์มีเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังเป็นที่ยอมรับว่าภาพยนตร์มีอิทธิพลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของคนดูเป็นอย่างมาก ระยะที่สาม คือ การฉายหรือเผยแพร่ซึ่งภาพยนตร์อาจมีความแตกต่างจากศิลปะอื่นๆ เพราะภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรม และ ธุรกิจภาพยนตร์ที่ต้องคำนึงถึงด้านการตลาดผู้บริโภค หรือ คนดู ด้านสังคมวิทยา และจิตวิทยาด้วย

ภาพยนตร์จัดเป็นศิลปะที่ประกอบด้วยศิลปะหลายแขนงเข้าด้วยกันและปัจจุบันได้รับการยอมรับว่าเป็นศิลปะแขนงที่เจิดจ้าตักจากวรรณกรรม จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรม นาฏกรรม และดนตรี เป็นต้น

ภาพยนตร์เป็นวิทยาศาสตร์

The Academy of Motion Picture Arts and Science (AMPAS) เป็น สถาบันภาพยนตร์ ศิลปะ และ วิทยาศาสตร์ของสหรัฐอเมริกาที่นอกจากยอมรับว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะแล้วยังยอมรับว่าภาพยนตร์เป็นวิทยาศาสตร์อีกแขนงหนึ่งด้วย

ธรรมชาติอันแท้จริงของภาพยนตร์มีความสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกับใกล้เคียงกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาตั้งแต่แรกเริ่ม โดยในยุคแรกของการฉายภาพยนตร์คล้ายกับการฉายสไลด์ในปัจจุบันซึ่งเรียกว่า Magic Lantern เป็น โคมไฟที่ใช้ส่องผ่านเลนส์ และภาพเขียนบนแผ่นกระจกตัวเครื่องสายมีขนาด ตั้งแต่เล็กจนถึงขนาดใหญ่เท่าห้องมีการใช้เลนส์ที่ติดกับเครื่องฉายจำนวน 1-3 ตัวสามารถทำภาพพิเศษได้ เช่น การทำภาพจางซ้อน หรือภาพซ้อนในปี 1798 Etienne Gaspard Robert ชาวเบลเยียมมากที่สุดของการแสดง Magic Lantern เขาใช้เทคนิคต่างๆ มากมายในการแสดง เพื่อเขย่าขวัญคนดูทั่วยุโรป เช่น การให้เลนส์และการใช้หลายจอเครื่องฉายที่สามารถเคลื่อนที่ได้ทำให้เกิดภาพเทคนิคพิเศษมากมายมีการใช้ซูม (Zoom) คือ การทำให้ภาพ

ขยายใหญ่ หรือ ลดขนาดลงให้ความรู้สึกว่าออกห่างคนดู หรือ คีบคลานเข้าหาคนดู การแพน (Pan หรือ Track) คือ การทำให้ภาพเคลื่อนที่ในแนวนอน หรือในแนวตั้ง การละลายภาพ และการจางซ้อน (Fade และ Dissolve) คือ การทำภาพให้ค่อยๆ เลื่อนหายไปแล้วค่อย ๆ ปรากฏเป็นภาพใหม่ขึ้น ถ้าหากภาพแรกนี้ค่อยๆ เลื่อนหายขณะที่ภาพที่สองค่อยๆ ปรากฏขึ้นซ้อนทับอยู่ชั่วขณะหนึ่งเรียกว่าการจางซ้อนภาพ การใช้เลนส์ แสง และการเคลื่อนไหวภาพ ผลที่เกิดขึ้นกับภาพเหล่านี้เป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีขั้นพื้นฐานสำหรับภาพยนตร์ในยุคแรกๆ แต่ในระยะต่อมาภาพยนตร์ได้มีการพัฒนาออกไปมากมีการนำกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ซับซ้อนมาใช้มากขึ้น โดยเริ่มตั้งแต่มีผู้คิดค้นหาวิธีสร้างภาพถ่ายให้มีความคงทนถาวรด้วยน้ำยาเคมีในปี 1816 Joseph Nicéphore Niépce ชาวฝรั่งเศสสามารถสร้างภาพลงบนแผ่นโลหะ เรียกว่า Heliographs ต่อมา William Henry Fox Talbot ชาวอังกฤษเริ่มพิมพ์ภาพลงบนแผ่นกระดาษได้นับเป็นจุดแรกของกระบวนการอัดภาพเนกาตีฟ

ในปี 1939 Louis Jacques Mande Daguerre สามารถบันทึกภาพได้ชัดเจน คมชัด ภาพฝังแน่นบนแผ่นทองแดงได้สำเร็จ และต่อมา Edward Muybridge ผู้สามารถถ่ายภาพให้มีความต่อเนื่องของแอ็คชั่น และได้พัฒนามาเป็นการถ่ายภาพจนกลายเป็นภาพยนตร์ได้ในที่สุดที่อาศัยความสามารถของกล้องที่เดินฟิล์มด้วยความเร็ว 24 ภาพต่อวินาที ดังนั้นยุคนี้จึงเป็นยุคของการค้นคว้าในด้านการถ่ายภาพโดยอาศัยความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ของสารเคมีในการพัฒนาให้เกิดภาพขึ้น และตรึงแน่นคงทนถาวร

ความเป็นวิทยาศาสตร์ของภาพยนตร์เริ่มขึ้นเมื่อพี่น้องชาวฝรั่งเศส ชื่อ Auguste และ Louis Lumiere นายภาพยนตร์ที่มีความยาวต่อเนื่องกันโดยไม่หยุด ให้ภาพเคลื่อนไหวได้ และยังสามารถให้คนเข้าไปดูได้พร้อมกันสำเร็จเป็นครั้งแรก จากนั้นก็มีการผลิตภาพยนตร์ออกมามากมายในยุคแรกๆ นี้เอง จอร์จ เมลีเยส (George Méliès) มีการใช้เทคนิคสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ด้วยกันหลายเรื่อง เรียกว่า Trick Film เช่น เทคนิคการถ่ายภาพซ้ำ การซ้อนภาพ การถ่ายภาพจางซ้อน เป็นต้น ภาพยนตร์จึงเป็นประเภทเหาะเหินเดินอากาศ หายตัวได้ซึ่งภาพยนตร์ของเมลีเยส ได้รับความนิยมจากคนดูเป็นอย่างมากเช่นเดียวกัน นอกจากนี้เทคนิคการถ่ายทำยังช่วยจุดจินตนาการ และ เป็นต้นแบบให้กับนักสร้างภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ และแฟนตาซีในยุคต่อมา

ภาพยนตร์ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านเสียงมาใช้เรียกว่า Talkies ซึ่งการพัฒนาภาพยนตร์เสียงในฟิล์มนั้นเริ่มมีมานานตั้งแต่สมัยของเอ็ดิสัน (Edison) ยุคแรกของการประดิษฐ์ภาพยนตร์ โดยในปี 1894 เขาพยายาม พัฒนาเสียงให้สามารถฟัง และ ดูภาพเคลื่อนไหวในเครื่อง

ภาพยนตร์ที่เรียกว่า คีเนโตสโคป (Kinetoscope) แต่ในระยะนั้นไม่ได้รับความสนใจมากนักในปีต่อมานักวิทยาศาสตร์ก็ยังคงดำเนินการค้นคว้าต่อไป ทำให้เกิดอุปกรณ์เกี่ยวกับเสียงสำหรับภาพยนตร์มากมาย เช่น Synchroscope อุปกรณ์เสียง ประกอบการฉายภาพยนตร์นำเข้าจากประเทศเยอรมัน โดย Carl Laemmle นอกจากนี้ยังมี Cameraphone ภายหลังเรียกว่า kinetophone อย่างไรก็ตาม ยังมีได้มีสิ่งประดิษฐ์เกี่ยวกับเสียงชนิดใดที่ได้รับการตอบรับจากคนดูเลยแต่ความพยายามคงดำเนินต่อไป

D.W. Griffith ผู้กำกับสำคัญในยุคแรกของภาพยนตร์อเมริกันมิได้ลดความพยายามเขาได้ใช้สิ่งประดิษฐ์ที่เรียกว่า Photokinema เพื่อบันทึกเสียงบทสนทนาลงในภาพยนตร์เรื่อง Dream Street (1921) ด้วยความยาวประมาณ 200 ฟุต และในปี 1926 บริษัท Warner Brothers ได้รับความอนุญาติจากบริษัท Western Electric Company เพื่อผลิตภาพยนตร์เสียงในฟิล์ม อุปกรณ์ที่บันทึกเสียงเรียกว่า Vitaphone ซึ่งเป็นระบบการบันทึกเสียงภาพยนตร์บนแผ่นจานในภาพยนตร์เรื่อง Don Juan แต่เป็นการบันทึกเพียงเสียงดนตรีเท่านั้น และในที่สุดภาพยนตร์บันทึกเสียงในฟิล์มเรื่องแรกที่สำเร็จคือเรื่อง The Jaz Singer ในปี 1927

ในปี 1930 การบันทึกเสียงในภาพยนตร์มีการพัฒนาการผลิตสมบูรณ์ มากขึ้นมีการใช้ไมโครโฟนและสามารถเคลื่อนย้ายไมค์ ไปตามกล้อง จึงทำให้เสียงมีความสัมพันธ์พร้อมภาพและในระยะเวลาเพียงปีเดียว คือในปี 1931 ภาพยนตร์เสียงในฟิล์มได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางทั่วอเมริกา จึงมีการปรับปรุงระบบเสียงในโรงภาพยนตร์ขึ้นใหม่เพื่อตอบรับการฉายหนังเสียงทั่วประเทศถึง 83 เปอร์เซนต์ในขณะนั้น ส่วนในอังกฤษก็ได้มีการปรับปรุงระบบเสียงใหม่เช่นเดียวกันทั่วประเทศถึง 75 เปอร์เซนต์

ในปี 1940 บริษัทของ Walt Disney สร้างภาพยนตร์การ์ตูนที่สำคัญ 2 เรื่อง ที่เกี่ยวกับระบบเสียง คือ เรื่อง Pinocchio และเรื่อง Fantasia ได้บันทึกเสียงในฟิล์มด้วยระบบ Fantasound คือประกอบด้วย 3 ร่องเสียง บรรเลงเพลงโดยวง Philadelphia Orchestra ทำให้ระบบเสียงในภาพยนตร์มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น

เทคโนโลยีด้านเสียงในภาพยนตร์ได้มีการพัฒนาควบคู่มากระบบฉายของภาพยนตร์เรื่อยมาจนในที่สุดเมื่อโทรทัศน์ซึ่งเป็นสื่อใหม่ถูกนำเข้ามาในสังคมของอเมริกันในปี 1951 ทำให้ภาพยนตร์ได้รับความกระทบกระเทือน เพราะผู้คนต่างพากันหันไปดูโทรทัศน์มากขึ้น ภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องพัฒนาตัวเอง ได้มีการพยายามคิดค้นวิทยาการใหม่ๆ มาใช้ในวงการภาพยนตร์มากขึ้น เช่น ในปี 1952 ได้เกิดระบบซีเนรามา ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ถ่าย และ ฉายด้วยกล้อง 3 ตัวพร้อมกันบนจอภาพขนาดใหญ่สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับคนดูเป็นอย่างมาก ต่อมาในปี 1953 ได้พัฒนา

ระบบฉายหลายระบบด้วยกัน เช่น ระบบสามมิติ (3-D) ที่ต้องสวมแว่นดูให้ภาพที่เหมือนจริงราวกับเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ ระบบ Cinemascope เป็นระบบจอกว้าง นอกจากนี้ยังมีระบบ Vista Vision, Todd-AO, Cinemiracle เป็นต้น ล้วนเป็นระบบจอกว้างเพื่อเป็นการเรียกให้คนดูหันกลับมานิยมชมภาพยนตร์เหมือนเดิม ส่วนระบบเสียงก็ได้มีการพัฒนาเป็นระบบเสียงรอบทิศทางเพิ่มความสมจริงเข้าใจกับคนดูมากขึ้นเช่นเดียวกัน

ปัจจุบันระบบเสียงในภาพยนตร์ได้พัฒนาสูงขึ้นสูงสุด มีระบบการบันทึกเสียงด้วยเครื่องอุปกรณ์ และเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากมายนับสิบกว่าร่องเสียงแยกกัน เช่น เสียงคำพูดบทสนทนา เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก เสียง เพลง เสียงเอฟเฟคพิเศษ โดยผสมเสียงต่าง ๆ เหล่านี้เข้าด้วยกัน หรือ Sound Mixing อันเป็นกระบวนการที่ต้องปฏิบัติในห้องแล็บ และอาศัยเทคโนโลยีที่ทันสมัยมีคุณภาพสูง เพื่อสร้างความบันเทิงที่ยิ่งใหญ่ให้กับผู้ชมส่วนระบบเสียงที่ใช้ในโรงภาพยนตร์ปัจจุบันมีการติดตั้งอุปกรณ์ที่ซับซ้อนมากขึ้นเพื่อให้ได้ระบบเสียงที่สมบูรณ์แบบมากที่สุดมีอยู่หลายประเภท เช่น ระบบ THX, Dolby Surround Sound, Digital Sound เป็นต้น

ปัจจุบันเทคโนโลยีของภาพยนตร์ก็ยังคงพัฒนาต่อไปส่วนทางด้านกรถ่ายทำมีการผลิตกล้องที่ทันสมัยสอดคล้องกับการใช้งานอย่างไม่หยุดยั้งระบบฉาย เช่น ระบบ IMAX ระบบจอโค้งรูปโดม Omnimax หรือ ระบบโค้ง รอบตัว 360 องศา ซึ่งล้วนต้องอาศัยความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี และต้องใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพทันสมัยในการควบคุมการผลิต เช่น การควบคุมการทำงานของกล้องฟิล์มให้เดินด้วยความเร็วที่สม่ำเสมอเพียงตรง การเลือกใช้ความเร็วของกล้อง ขนาดกล้องที่สอดคล้องกับการใช้งานในสถานที่ และสถานการณ์ต่าง ๆ ความเร็วแสงของฟิล์ม ขนาดของฟิล์มที่ใช้ในระบบ 35 มม. 65 มม. และ 70 มม. การเลือกใช้เลนส์ที่มีความยาวโฟกัสที่เหมาะสม การใช้ฟิลเตอร์ดัดสีแก้สี การลดเพิ่มค่าสีในธรรมชาติ การให้ภาพชัดเจน หรือนุ่มนวลให้สัมพันธ์กับแสงที่ใช้ในการถ่ายทำ กระบวนการถ่ายทำเทคนิคพิเศษต่างๆ การล้างฟิล์ม การบันทึกเสียง ผสมเสียงด้วยระบบต่างๆ การพิมพ์ฟิล์ม ตลอดจนจนการฉาย ทั้งหมดล้วนเป็นความรู้ที่ต้องอาศัยวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยีทั้งสิ้นเพื่อให้เกิดเป็นภาพ และ เสียงที่สมบูรณ์แบบตามต้องการ นอกจากนี้การผลิตภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันได้ก้าวไปสู่การนำวิทยาการทาง คอมพิวเตอร์ขั้นสูงมาใช้ผลิตอย่างกว้างขวาง จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตภาพยนตร์ไปแล้ว และที่สำคัญยังได้มีการนำไปใช้ประโยชน์อย่างมหาศาลในวงการแพทย์ วิศวกรรม สถาปัตยกรรม ด้านอวกาศ การบิน ระบบนิเวศน์ และอื่นๆ อีกมากมาย

ภาพยนตร์เป็นสื่อสารมวลชน

วิวัฒนาการของการสื่อสารเริ่มมีความสมบูรณ์เมื่อมีระบบภาษาที่ใช้สำหรับการอ่านเขียน ซึ่งถือเป็นต้นแบบของสื่อทุกชนิด และเป็นวิธีการสื่อสารให้ข้อมูลซึ่งกันและกันมานานกว่า 7,000 ปีมาแล้วจนกระทั่ง โยฮัน กูเตนเบิร์ก (Johann Gutenberg) ได้คิดระบบการพิมพ์ขึ้น และสามารถเผยแพร่ไปได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็วในศตวรรษที่ 15 หลังจากนั้นได้มีการผลิตหนังสือ และพัฒนาไปจนกลายเป็นอุตสาหกรรมหลักต่อมาเกิดหนังสือพิมพ์ วารสาร และ นิตยสารขึ้น จนกระทั่งในปี 1880 บริษัท New York Graphic ได้คิดระบบพิมพ์ รูปภาพ Halftone ขึ้นเป็นครั้งแรก ซึ่งสามารถให้ระดับค่าน้ำหนักของสีขาวดำ ต่างระดับได้มากมาย และเป็นที่ยอมรับของหนังสือพิมพ์ และแม็กกาซีนอย่างกว้างขวาง จากแนวความคิด Halftone ถือเป็นคุณประโยชน์ของวิวัฒนาการภาพถ่ายซึ่งได้นำมาใช้ในทฤษฎีภาพติดตา (Persistence of Vision) ที่นำมาอธิบายการเห็นภาพเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ การสร้างภาพบนแผ่นฟิล์ม ภาพบนจอโทรทัศน์ จนถึงคอมพิวเตอร์ ในศตวรรษที่ 20 การพัฒนาทางสื่อจึงแบ่งออกเป็น 2 แนวทางคือ สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งสื่อสิ่งพิมพ์ก้าวล่วงหน้าสื่ออิเล็กทรอนิกส์อยู่ประมาณ 150 -200 ปี (James Monaco, 1981)

หากพิจารณาว่าส่วนใดของภาพยนตร์เป็นสื่ออาจเป็นเรื่องค่อนข้างยากที่จะกล่าวหาว่าส่วนใด เช่นด้านกายภาพของเครื่องมือ หรือ อุปกรณ์ที่ขายด้วย ความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที ในด้านศิลปะ หรือภาษาภาพ เช่น เนื้อเรื่อง สาระ ขนาดของภาพ มุมมอง จังหวะ และการตัดต่อ หรือ ลักษณะประเภทของภาพยนตร์ ดังนั้นจึงเป็นเรื่องค่อนข้างยากในการกำหนดให้ชัดเจน และถูกต้องว่าส่วนใดของภาพยนตร์เป็นสื่อ

“สื่อ” (Medium) ในวิชาวิทยาศาสตร์มักหมายถึง สิ่งที่ถ่ายทอด ความรู้สึก ประสบการณ์ (Experience) ข่าวสาร หรือ สัญลักษณ์ จากผู้ส่งสาร ไปเป็นการรับรู้ หรือความรู้ (Knowledge) ขึ้นในผู้รับสาร หรืออีกประการหนึ่ง คือ สื่อได้ส่งสัญลักษณ์ทำให้เกิดความหมายขึ้นในผู้รับสาร

ดังนั้น โดยทั่วไปจึงหมายถึงการส่ง หรือ ถ่ายทอดข้อความหรือเนื้อหา เช่น จากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ ที่ถ่ายทอดรายการต่างๆ ไม่ว่าจะรายการละคร ข่าว กีฬา โฆษณา ดนตรี สันทนาการ และบันเทิง เป็นต้น จากสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ แม็กกาซีน หนังสือพิมพ์ บิลบอร์ด ที่ตีพิมพ์ข้อความต่างๆ เช่น นวนิยาย บทความ ข่าว บันเทิง ประกาศ แจ้งความ โฆษณา การ์ตูน เป็นต้น สื่อที่มีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวันในปัจจุบัน ได้แก่ วิดีโอเกมส์ และสื่อผสม (Multi-media) ต่างๆ เราควรเข้าใจธรรมชาติของสื่อ เช่น เมื่อใช้คำว่า เราดู ฟัง มอง อ่าน ซึ่งเป็นคำพูดกว้างๆ แต่อาจไม่เข้าใจลักษณะของมัน เช่นเราพูดถึงการดูรายการโทรทัศน์ ฟังวิทยุ ชมภาพยนตร์

ภาษาที่ใช้นี้อาจถูกต้องแต่ฟังดูยังขาดความสมบูรณ์ หากพูดถึงการดูโทรทัศน์นอกจากเราสามารถเห็นผู้แสดง ผู้พูด พูดข้อความแล้วเราต้องฟังอีกด้วย ในขณะที่เราฟังวิทยุ เราไม่เห็นผู้แสดง หรือผู้พูด เราไม่ต้องดู และไม่ต้องให้ความสนใจมากเท่าโทรทัศน์ (Arthur Asa Berger, 1995)

สำหรับทฤษฎี “ฮอต แอนด์ คูล มีเดีย” (Hot and Cool Media) หรือ ทฤษฎีสื่อร้อน และ เย็นของมาร์แชล แม็คคลลัน (Marshall McLuhan) แสดงให้เห็นว่าสื่อต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ สื่อร้อน และ เย็น ภาพยนตร์เป็น สื่อประเภทสื่อร้อน ส่วนโทรทัศน์เป็นสื่อเย็นเขาให้เหตุผลว่าขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระที่สื่อให้นั้นมีมากเพียงใด ซึ่งการจัดประเภทนี้มีประโยชน์เพราะทำให้เราสามารถวินิจฉัยไปถึงหน้าที่ และผลกระทบของสื่อ และสื่อที่มีความแตกต่างกันอาจมีผลต่อคน และสังคมแตกต่างกันด้วย McLuhan ได้แยกสื่อทุกชนิดว่าสื่อใด เป็นสื่อร้อน สื่อใดเป็นสื่อเย็น แต่ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะสื่อภาพยนตร์ และสื่อโทรทัศน์ที่เปรียบเทียบให้เห็นความเข้มข้นของสาระ และ ข่าวดสารว่าภาพยนตร์เป็นสื่อร้อน คือเมื่อเวลาเราชมภาพยนตร์เราเห็นภาพเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วต่อเนื่องกันที่เกิดจากแสงที่เต็มไปด้วยข้อมูลเนื้อหาในขณะที่โทรทัศน์มีจอที่เป็นจุดสี่เหลี่ยมประกอบเป็นภาพโดยที่ตาของเราจะต้องปรับให้เป็นรูปภาพขึ้น แต่ภาพยนตร์นั้นเป็นภาพขนาดใหญ่กลมมหาศาลอยู่แล้วไม่ต้องปรับภาพเมื่อเปรียบเทียบกับโทรทัศน์ แม็คคลลันกล่าวต่อไปว่า ภาพยนตร์ยังมีความแตกต่างตรงภาพที่ฉาย ถ้าเราดูโทรทัศน์เรารู้สึกเหมือนภาพถูกฉายมาที่จอภาพมีขนาดเล็ก เราจึงต้องใช้ความพยายามอย่างมากที่ต้องทำความเข้าใจกับจุดสี่เหลี่ยมจอโทรทัศน์ ดังนั้นโทรทัศน์จึงควรมีอิทธิพลต่อคนดูมากกว่าภาพยนตร์ นอกจากนี้คนดูยังสามารถทำกิจกรรมอื่นได้ขณะชมโทรทัศน์อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็นสื่อร้อนหรือสื่อเย็น เขากล่าวว่าสื่อก็คือตัวสารนั่นเอง “The Medium is the Message” เพราะสิ่งสำคัญที่สุดของผู้รับสารไม่ใช่ตัวสื่อที่ส่งผ่านข้อมูลข่าวสารแต่เป็น “สาร” (Arthur Asa Berger, 1995)

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เป็นกิจการพาณิชย์ (Commercial Enterprise) มีการระดมทุนในการผลิตด้วยเงินจำนวนมาก จึงมีระบบการจัดจำหน่ายการตลาด การโฆษณา และประชาสัมพันธ์เพื่อเป็นการดึงดูดให้คนมาชมภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ และอินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่ต้องฉายในโรงภาพยนตร์ และเก็บเงินค่าเข้าชมเนื้อหาของหนังส่วนใหญ่จึงเน้นที่ความบันเทิง และสร้างความพึงพอใจต่อผู้ชม มีความคิดสร้างสรรค์ให้ความแปลกใหม่ มีความเป็นศิลปะ และสุนทรีย์จึงจะสามารถสร้างรายได้ให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ ภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะที่มาในรูปแบบสื่อสารมวลชนดังที่ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ และสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงของอเมริกาได้เคยบรรยายเรื่อง “ปรัชญาแห่งศิลปะ” (The Philosophy of Art) ที่มหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ในปี 1931 ได้กล่าวถึง

ศิลปะในแง่มุมต่างๆ มากมายหลายหัวข้อ และที่น่าสนใจเขา กล่าวว่า งานศิลปะทุกอย่างมีสื่อเฉพาะของมันเพื่อให้มันสามารถแพร่กระจายไปได้ ในประสบการณ์การรับรู้ทุกอย่างของคนเรา เราสัมผัสโลกภายนอกผ่านอวัยวะสัมผัสเฉพาะหมายความว่าเรามีการถ่ายทอดซึ่งกัน และกันด้วยสื่อผ่านอวัยวะพิเศษนั้นคือ นัยน์ตา หู การสัมผัสซึ่งสาขาวิชาวิชาจิตศิลป์ยึดถือในเรื่องนี้ ขณะที่เรามองเห็นเราก็ได้ยินด้วยเหมือนกัน นั่นคือเรารู้สึกสัมผัสสร้อย หรือ เย็นในภาพจิตรกรรมได้ดีแสดงถึงฉาก หรือทัศนียภาพที่เขียนเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่ผสมกันแสดงเป็นภาพออกมาตัวสื่อได้กลายมาเป็นสื่อที่ให้การเคลื่อนไหว สัมผัส เสียง และอื่นๆ เป็นรูปเป็นร่างขึ้น เขากล่าวต่อไปว่าข้อเท็จจริงดังกล่าวทำให้เราเห็นบทบาทสำคัญของสื่อสำหรับศิลปะที่มีอยู่ในตัวของมันเอง เราไม่สามารถเขียนภาพโดยปราศจากสี ดนตรีที่ปราศจากเสียง สถาปัตยกรรม ที่ปราศจากก้อนหิน และไม้ รูปปั้นแกะสลักที่ปราศจากหินอ่อน และทองแดง วรรณกรรมที่ปราศจากภาษา การร่ายรำที่ปราศากร่างกายที่มีวิญญาณได้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545 หน้า 3-14)

ภาพยนตร์เป็นศิลปะแห่งการเล่าเรื่อง ได้รับการขนานนามว่า “ศิลปะแขนงที่เจ็ด” ด้วยเหตุผลที่ว่าภาพยนตร์เป็นศิลปะที่รวมจุดเด่นของศิลปะทั้งหกแขนงเข้าไว้ด้วยกัน อันได้แก่ “ศิลปะแห่งกาลเวลา” คือ ดนตรี การละคร และวรรณกรรม กับ “ศิลปะแห่งพื้นที่” คือ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม และประติมากรรม ทำให้ภาพยนตร์ได้พัฒนาขึ้นจนกระทั่งกลายมาเป็น “พลังที่ยิ่งใหญ่ที่สุดแห่งศตวรรษที่ 20” และเป็นสื่อที่มีอิทธิพลสามารถกำหนดทิศทางของสังคมได้ ภาพยนตร์ยังเป็น “ศิลปะมวลชน (Mass Art)” เนื่องจากสามารถเข้าถึงผู้คนได้ทุกชนชั้นทุกระดับความรู้ และสติปัญญา (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2538)

โดยในปัจจุบันภาพยนตร์ เป็นสื่อมวลชนที่มีผู้ชมเป็นจำนวนมากเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ และมีกระบวนการผลิตเป็นระบบอุตสาหกรรม หากย้อนไปตั้งแต่อดีต คุณค่าของความเป็นภาพยนตร์สามารถพิสูจน์ได้จากประวัติศาสตร์ของภาพยนตร์เอง เพราะตั้งแต่อดีตจะพบว่า พัฒนาการของสื่อภาพยนตร์ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับยุคสมัยประวัติศาสตร์ทางสังคม และวัฒนธรรมมวลชน เพราะภาพยนตร์มักจะนำเสนอเรื่องราวเหตุการณ์แวดล้อมที่เกิดขึ้น สื่อภาพยนตร์ได้รับการยอมรับว่าเป็นมรดกของสังคม ทำหน้าที่ในการเก็บบันทึกข้อมูลของสังคม และวัฒนธรรมมวลชน บทบาทของภาพยนตร์ สามารถทำหน้าที่ในการบันทึกเหตุการณ์จริง หรือ แสดงให้เห็นสภาพทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ อย่างไรก็ดี ตามในแง่ของการพัฒนาสื่อภาพยนตร์อาจถูกมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว และเป็นเพียงสื่อบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านความบันเทิงของมวลชนเพียงอย่างเดียวไม่เคยถูกมองในเชิงของการเป็นเครื่องมือของการพัฒนา และไม่เคย

ถูกมองว่าได้ทำหน้าที่ในการบันทึกองค์ความรู้ต่างๆ ทั้งที่ในปรากฏการณ์ปัจจุบันสื่อภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่สะท้อนภาพสังคม และวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ อย่างสมบูรณ์เนื่องจากคุณสมบัติของสื่อภาพยนตร์เองมีเนื้อหาที่ครอบคลุมเรื่องราวต่างๆ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในแต่ละยุคสมัยทั้งสภาพเศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และสังคมได้เป็นอย่างดี (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2550, หน้า 32)

ในการศึกษาภายใต้กระบวนทัศน์ใหม่ๆ ของการสื่อสารยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงไปตั้งแต่ ค.ศ. 1970 เป็นต้นมา ที่นักวิชาการต่างให้ความสำคัญกับ “การสื่อสาร” ในฐานะของศาสตร์แห่งสังคม และ วัฒนธรรมเฉพาะที่แต่ละที่ แต่ละกลุ่ม ซึ่งความเคลื่อนไหวทางวิชาการนี้ดำเนินไปอย่างควบคู่กับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารการเมืองระดับโลกเศรษฐกิจระดับนานาชาติรวมทั้งมิติทางวัฒนธรรม (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับความเป็นภาพยนตร์ไทยที่ โดม สุขวงศ์ (2541) ได้กล่าวว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของแต่ละชาติ ต่างมีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมถ่ายทอดใส่ลงในภาพยนตร์ในภูมิภาคของตัวเอง ทั้งนี้จากการเปลี่ยนแปลงของ “บริบท” ในสังคมไทยรวมถึง “พฤติกรรมการบริโภคภาพยนตร์” ของคนไทยที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตก็มีส่วนสำคัญในการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนให้ธุรกิจภาพยนตร์ไทยมีทิศทางการพัฒนาที่ดีเช่นกัน ภาพยนตร์ไทยจึงเป็นสมบัติอีกชิ้นหนึ่งของชาติไทยที่ควรหวงแหนถนอมรักษา และพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรม และเอื้อประโยชน์ต่อเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมไทยสืบไป

ความสำคัญของภาพยนตร์

สินค้าทางวัฒนธรรมยุคแห่งการสื่อสารไร้พรมแดน ผลพวงจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศ แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของความสัมพันธ์ที่เกิดการเชื่อมโยงระหว่างปัจเจกบุคคล ชุมชน รัฐบาล เอกชน ประเทศหนึ่งสู่ประเทศหนึ่งซีกโลกหนึ่งสู่อีกซีกโลกหนึ่ง เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกัน และกัน และทำลายข้อจำกัดต่างๆ ในเรื่องพรมแดน และพื้นที่ส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมข้ามชาติ และการไหลบ่าของวัฒนธรรมจากต่างประเทศหนึ่งสู่อีกประเทศหนึ่ง อานันท์ กาญจนพันธ์ กล่าวไว้ว่า “โลกยุคไร้พรมแดนก่อให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรมข้ามพรมแดน (Transnational Culture) กระแสโลกาภิวัตน์ทำให้เกิดมิติของวัฒนธรรมที่หลุดออกจากพื้นที่ หรือพรมแดนวัฒนธรรมมีการถ่านโอนจากประเทศหนึ่งสู่ประเทศหนึ่ง จึงทำให้เกิดธุรกิจทางวัฒนธรรมหรือสินค้าทางวัฒนธรรมซึ่งแฝงตัวอยู่ในรูปแบบต่างๆ อาทิ ศิลปะ ดนตรี ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ หรือการท่องเที่ยว (รังสรรค์ ธนะพรพันธ์) กล่าวไว้ว่า “สินค้าวัฒนธรรม หมายถึง สินค้าที่มีวัฒนธรรมฝังตัวในสินค้า หรือบริการ ดังนั้นเหตุผลของผู้บริโภคในการซื้อสินค้าเหล่านั้นก็ด้วยความแตกต่าง

ของนัยทางวัฒนธรรมที่ฝังตัวอยู่ในสินค้าจะนั่นกระแสล่องวัฒนธรรมญี่ปุ่นจึงได้เข้ามาในสังคมไทยในช่วงหลังทศวรรษที่ 1980 เห็นได้จากละครโทรทัศน์ “ชุดโอบิซัน” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในขณะนั้น”

ภาพยนตร์เป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรมที่เห็นเป็นรูปธรรมมากที่สุด เนื่องจากอิทธิพลของภาพยนตร์มีผลต่อการปรับเปลี่ยนแนวคิด ความเชื่อ ค่านิยมอันเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม อาทิ ภาษา ศิลปะ ศาสนา ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศีลธรรมอันดีงามของสังคม ภาพยนตร์ได้แทรกซึม และเป็นตัวการสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลต่างๆ ไปสู่สังคมโลก สหรัฐอเมริกาเป็นชาติแรกๆ ที่ใช้ภาพยนตร์ในการสร้างกระแส “Americanization” อาจกล่าวได้ว่าเป็นประเทศแรกๆ ของขบวนการขายสินค้าทางวัฒนธรรมผ่านการแทรกซึมของภาพยนตร์อเมริกา โดยมี Hollywood เป็นสถานีสำคัญในการส่งออกสู่ประเทศต่างๆ (นพดล อินทร์จันทร์, 2552) กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ว่า “ภาพยนตร์ Hollywood หลายเรื่องกลายเป็นสื่อกลางที่แสดงถึงความศิวิไลซ์ของสหรัฐอเมริกา อีกทั้งยังแฝงประเด็นในด้านการเมืองการส่งออกถึงเดชนาภาพที่มีอำนาจเหนือประเทศอื่น ๆ ในทางกลับกันภาพยนตร์อาจจะมีส่วนในการชี้้นำความเป็นไปในสังคม รวมถึงการชี้นำทางด้านศิลปวัฒนธรรมต่างๆ ของสังคมนั้นๆ ด้วย ทำให้เกิดการเลียนแบบ ทุกวันนี้ทุกคนยังคงจำภาพของ มอริสสัน มอนโร ในชุดกระโปรงเปิดได้ติดตาม การทำผม การแต่งตัว แต่งหน้า การแสดงท่าทาง กลายมาเป็นรูปแบบที่ประชาชนทั่วไปนำมาเลียนแบบในชีวิตประจำวัน”

จนกระทั่งปัจจุบันที่กระแสวัฒนธรรมเกาหลี (K-POP) ที่แพร่ระบาดไปทั่วโลก โดยเกิดจากภาพยนตร์เกาหลีที่ได้รับการยอมรับจากผู้ชมได้ทุกชาติทุกภาษา และสามารถสร้างกระแสได้สูงในตลาดโลก นับเป็นปรากฏการณ์ความนิยมทางวัฒนธรรมที่มาจากอิทธิพลของสินค้าทางวัฒนธรรม ซึ่งได้แก่ เพลง ละคร ภาพยนตร์ นิยาย การ์ตูนแอนิเมชัน ฯลฯ ในประเทศไทยได้นำพาวัฒนธรรมเกาหลีมาสู่วิถีการดำเนินชีวิตคนไทยไม่น้อย ไม่ว่าจะเป็นบุคลิกลักษณะการกิน การแต่งตัว หรือแม้แต่การพูดจาหลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง แดจังกึม ออกอากาศทำให้มีผู้สนใจในอาหารเกาหลีมากขึ้นมีธุรกิจอาหารเกาหลีเกิดขึ้นในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้น (ไพบุรุษย์ ปีตะเสน, 2549)

ภาพยนตร์ได้กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ทำให้ประชาคมโลกรู้จักคนเกาหลีมากขึ้น สามารถช่วงชิง และยึดครองพื้นที่ทางวัฒนธรรมในประเทศต่างๆ อาทิ ไทย อินโดนีเซีย มาเลเซีย ญี่ปุ่น จีน หรือแม้แต่สองมหาอำนาจยักษ์ใหญ่ทางสื่ออย่าง สหรัฐอเมริกา และสหราชอาณาจักร

การส่งออกภาพยนตร์ไทยในฐานะสินค้าทางวัฒนธรรมนั้น ได้เริ่มเติบโตอย่างจริงจังภายหลังจากวิกฤตเศรษฐกิจไทยในปี 2540 โดยแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 11

รัฐบาลได้ยึดหลักตามรูปแบบของ UNTAD เป็นกรอบ โดยแบ่งประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ มรดกทางวัฒนธรรม(Heritage of Cultural Heritage) ศิลปะ(Arts) สื่อ(Media) งานสร้างสรรค์ตามลักษณะงาน(Functional Creation) ซึ่งเป็นการกำหนดกรอบโดยกว้าง เพื่อประโยชน์ในการวัดขนาดทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ในการนี้รัฐบาลได้จัดตั้งคณะกรรมการนโยบายทรัพย์สินทางปัญญาแห่งชาติ ได้ตั้งคณะกรรมการเศรษฐกิจสร้างสรรค์เชิงพาณิชย์ เป็นหน่วยงานปฏิบัติงานขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศ โดยทำหน้าที่ส่งเสริมอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าและบริการ สร้างรายได้ สร้างงานให้กับประชาชน โดยมีอุตสาหกรรมเป้าหมายของโครงการไทยสร้างสรรค์ ไทยเข้มแข็ง หรือ ครีเอทีฟ ไทยแลนด์แบ่งเป็น 4 กลุ่ม 15 อุตสาหกรรม และภาพยนตร์ไทยได้ถูกบรรจุเป็นธุรกิจสร้างสรรค์ที่จะสร้างเม็ดเงินให้กับเศรษฐกิจเมืองไทยอย่างจริงจัง (นพดล อินทร์จันทร์, 2557, หน้า 9)

ด้านความบันเทิง

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีบทบาทด้านความขายความบันเทิงมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรก ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ แบบคิเนโตสโคป (Kinetoscope) ของเอ็ดวีน หรือ แบบซินเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ของพี่น้อง ลูมิแอร์ (Lumiere) ต่างก็ฉายภาพยนตร์บันเทิงเก็บเงินจากผู้ชมมาก่อนทั้งสิ้น ตลอดเวลาที่ผ่านมาถือว่าร้อยปี นับตั้งแต่มีภาพยนตร์เกิดขึ้น จนถึงปัจจุบันภาพยนตร์ได้มีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่คนทั้งโลกมาอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีการนำภาพยนตร์ไปใช้สำหรับกิจการด้านอื่นๆ อีกหลายด้านในระยะหลัง แต่ในด้านการบันเทิง ภาพยนตร์ยังคงคุณค่าและมีความสำคัญอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการชมภาพยนตร์คุณภาพดีๆ ในโรงภาพยนตร์มาตรฐานที่จอภาพขนาดใหญ่ภาพคมชัด ระบบเสียงสมูรณ์ทันสมัยย่อมทำให้ผู้ชมได้รับความบันเทิง และเกิดความประทับใจมากเป็นพิเศษ ทั้งนี้เป็นผลมาจากคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถนำข้อเท็จจริง หรือสร้างจินตนาการให้เกิดความบันเทิงด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ได้หลายแบบ เช่น ทำให้เห็นสิ่งแปลกๆ พิศดาร สิ่งที่ชวนให้ตื่นเต้นเร้าใจ หรือทำให้ดีใจ เสียใจ สะเทือนอารมณ์ จากการศึกษาบทบาทของสื่อ มวลชนที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาของชาวบ้าน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2521 พบว่าภาพยนตร์ประเภทบันเทิงมีผู้ชมมากที่สุดถึงร้อยละ 98 จึงเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนเพื่อการบันเทิงอย่างแท้จริง หากไม่นับภาพยนตร์เฉพาะกิจต่างๆ เช่นภาพยนตร์โฆษณาประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์การศึกษา อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ทั้งหมดที่จัดสร้าง และนำออกฉายอยู่ในปัจจุบันล้วนมีจุดประสงค์ด้านธุรกิจ

การค้าขายความบันเทิงแทบทั้งสิ้น คุณค่าของภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องของความบันเทิง เป็นด้านหลัก ส่วนคุณค่าในด้านอื่นๆ เป็นเพียงคุณค่าแฝงที่ผู้สร้างอาจตั้งใจสร้างให้มี หรือไม่ก็ตาม การที่ภาพยนตร์มีบทบาทมากด้านการให้ความบันเทิงเป็นผลให้เกิดการสร้างภาพยนตร์เพื่อการบันเทิงที่เกินขอบเขตด้านศีลธรรมจริยธรรมของสังคม เช่น ภาพยนตร์ที่แสดงออกทางเพศในลักษณะลามกอนาจาร ภาพยนตร์ที่แสดงถึงความวิตถาร ผิดปกติทางจิต อาชญากรรม การกระทำที่ชวนหวาดเสียว สยดสยอง ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้ เชื่อกันว่ามีอิทธิพลต่อบุคคล ส่งเสริมให้เกิดความคิด และนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคม จำเป็นต้องได้รับการควบคุมให้อยู่ในขอบเขตที่เหมาะสมคุณค่าของภาพยนตร์

การที่ภาพยนตร์เข้าถึงมวลชนได้ง่ายและสะดวกจึงทำให้สามารถโน้มน้าวให้คนเชื่อได้ง่าย ประกอบกับ เทคนิคการสร้างที่ดูสมจริงสมจัง และ ยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมสรรพ เป็นที่ประทับใจอย่างยิ่ง จนทำให้เห็นว่าภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อผู้ชมจึงควรที่ผู้สร้างภาพยนตร์พึงระมัดระวัง เพราะสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ล้วนแล้วแต่เป็นจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ทั้งสิ้น ผู้ชมภาพยนตร์เป็นเพียงผู้รับข้อมูลทั้งหมด โดยไม่ต้องจินตนาการเองเลย หรือ นำข้อมูลที่ได้รับนั้น จินตนาการต่อ ซึ่งในเรื่องนี้คณะกรรมการภาพยนตร์สำหรับเด็กแห่งชาติประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์โดยทั่วไปว่าคุณค่าเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ควรคำนึงถึงอย่างยิ่งแม้จะรักษาคุณค่าได้ไม่ครบถ้วนทุกข้อ แต่ก็ควรถือหลักในการผลิตภาพยนตร์ดังนี้

คุณค่าทางด้านบันเทิง (Entertainment values) ตามกำเนิด และธรรมชาติของภาพยนตร์ แล้วคุณค่าทางด้านความบันเทิงได้มีกฎในตัวมันเอง เป็นคุณสมบัติประจำอยู่แล้วการนำเสนอเรื่องราวอาจมีข้อเท็จจริงกับจินตนาการปะปนอยู่บ้าง เพื่อมุ่งสร้างความน่าสนใจในการตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมโดยเฉพาะภาพยนตร์บันเทิง และ ภาพยนตร์โฆษณาที่มีการผลิตขึ้นในลักษณะที่เป็นการแสดง ข้อสำคัญคือการสร้างภาพยนตร์เพื่อให้มีคุณค่าด้านความบันเทิง จะต้องคำนึงการที่จะไม่เป็นผลเสียและเป็นพิษเป็นภัยต่อผู้ชมด้วยโดยการแบ่งกลุ่มคนดูไว้อย่างชัดเจนในภาพยนตร์บันเทิง ดังสหรัฐอเมริกาได้ใส่รหัสกำกับไว้กับภาพยนตร์ทุกเรื่องที่จะนำออกฉาย เช่น กลุ่ม G (General) เป็นภาพยนตร์ที่เหมาะสมแก่คนทั่วไปกลุ่ม GP (General audience with parents company) เป็นภาพยนตร์สำหรับผู้ใหญ่ ส่วนเยาวชนที่อายุต่ำกว่า 18 ปี จะดูได้ต่อเมื่อมีผู้ปกครองไปด้วย กลุ่ม R (restricted) เป็น ภาพยนตร์สำหรับผู้ชมอายุเกิน 18 ปี และกลุ่ม X (exclusive for adult only) เป็นภาพยนตร์เฉพาะผู้ใหญ่ที่บรรลุนิติภาวะแล้วเท่านั้น เป็นต้น

คุณค่าทางสังคม (Social values)

ภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นแทบทุกประเภทมักจะมีข้องเกี่ยวกับเรื่องราวของผู้ชมไม่มากนัก น้อย ลักษณะของภาพยนตร์ที่สร้างอาจเป็นในด้านสะท้อนสถานภาพทางสังคมมนุษย์สัมพันธ์ ซึ่งควรที่จะให้ไปอย่างตรงไปตรงมา และ เชื่อถือได้ เรื่องราวที่อาจพาตึงถึงชนกลุ่มน้อยก็ควรที่จะแสดงในรูปของบุคคลมากกว่าที่จะแสดงเป็นส่วนรวมส่วนในด้านฐานะ หรือศักดิ์ศรีของบุคคลก็ควรหลีกเลี่ยงความเหลื่อมล้ำต่ำสูง หรือ การแบ่งชั้นของบุคคลอันชวนให้เกิดความรู้สึกที่ดูถูกเหยียดหยาม และในด้านความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางครอบครัว ควรที่จะแสดงในสิ่งๆ เด็กๆ ชมแล้วเกิดความรู้สึกมั่นคงในความรักของพ่อแม่ที่มีต่อตน

คุณค่าทางการศึกษา (Educational values)

โดยทั่วไปแล้วภาพยนตร์ข่าว ภาพยนตร์สารคดี และภาพยนตร์เพื่อการศึกษา มักมีคุณค่าต่อการเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ผู้ชมอยู่แล้วซึ่งคุณสมบัติของคุณค่าทางการศึกษาที่กล่าวถึงนี้ ควรจะต้องดำเนินเรื่องอย่างสมเหตุสมผลโดยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ควรจะทำให้มีความเหมาะสมกับวัย และ สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันรวมทั้งสามารถที่จะให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมได้ด้วยการเล่นภาพยนตร์ต่อผู้ชมที่กระจายกันอยู่ในภูมิภาคต่างๆ นั้นการเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ทั้งในด้านภูมิศาสตร์ และ ประวัติศาสตร์ก็จำต้องทำด้วยความเป็นจริงเสมอ

คุณค่าทางด้านศีลธรรมจรรยา (Moral values)

คุณค่าทางด้านนี้นับว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมากซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์จักต้องคำนึงถึงตามความเป็นจริงแล้ว วัฒนธรรมจารีตประเพณีของแต่ละชนชาติย่อมไม่เหมือนกันผู้สร้างภาพยนตร์ควรที่จะมีความรอบคอบเป็นพิเศษโดยพยายามให้แนวการสร้างมีความถูกต้องตามทำนองคลองธรรม และเป็นที่ยอมรับของสังคมทั่วไปมิใช่เพียงแค่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ชมส่วนใหญ่พึงพอใจโดยหวังผลทางด้านธุรกิจการค้าต่างๆ ที่ได้แพร่พิชรายไว้ในสังคม ฉะนั้นภาพยนตร์ต้องรับผิดชอบต่อมวลชนโดยการนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับคนทั่วไป และ สังคมมาเสนอเพื่อประโยชน์ของมวลชน มวลชนจึงเป็นเป้าหมายในการผลิตภาพยนตร์เป็นสำคัญ ขณะเดียวกันภาพยนตร์ก็ควรเป็นผู้นำมวลชนไปสู่ทิศทางที่ดีขึ้น มิใช่อ้างว่าเป็นความต้องการของมวลชนแล้วไม่พัฒนาเนื้อหา และ รูปแบบการผลิตใดๆ (การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง, 2537, พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์)

ภาพยนตร์ในเชิงเศรษฐกิจ (The Movies Economics)

ยิ่งไปกว่าการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอื่นๆ ทั้งหมดที่ก่อรูปสร้างเกราะกำบังให้กับเครื่องใช้ไฟฟ้าสมัยใหม่ และต้นแบบของเครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์สำหรับการติดต่อสื่อสาร ภาพยนตร์เป็นประติมากรรมที่อยู่กันเป็นกลุ่มก้อนไม่เหมือนกับโทรศัพท์ โทรเลข หรือการส่งกระจายเสียงวิทยุ ภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับชุดประติมากรรมที่แตกต่างกันไป แม้แต่แนวความคิดเดี่ยวๆ ก็มีผู้ถือสิทธิ์ที่มากหน้าหลายตาในอเมริกา โทมัส อัลวา เอดิสัน เป็นผู้ได้รับยกย่องให้เป็นบุคคลหลักสำหรับการประดิษฐ์ภาพเคลื่อนไหวขึ้น และอันที่จริงงานชิ้นสำคัญจำนวนมากของการพัฒนาการเป็นรูปเป็นร่างขึ้นในห้องทดลองของเขาในนิวเจอร์ซีย์ แต่หากพิจารณาการสาธิตชิ้นงานของ เอดิสัน และสังเกตการอย่างเข้าใจถึงปัญหาที่พาดพิงในการผลิตกล้องที่ทำงานได้ระบบการฉายสิ่งที่น่าสนใจที่สุดคือส่วนตัวของเขาแล้วเขาไม่ได้บรรลุความสำเร็จนั้นด้วยตนเอง หัวหน้าหน่วยทดลองชาวอังกฤษ วิลเลียม

3.5 ปัจจัยกระบวนการผลิตภาพยนตร์

การสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะต้องเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่างๆ มากมายตั้งแต่การวางแผนการเตรียมงานงบประมาณในการลงทุนผลิต บุคลากร กระบวนการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ เป็นต้น โดยกระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Production Process) ถือได้ว่าเป็นส่วนที่ทำให้เกิดเป็นภาพยนตร์ ประกอบด้วย ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) และขั้นหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production) (จิรบุญย์ ทัศนบรรจง, 2545)

การผลิตภาพยนตร์บันเทิง

นับตั้งแต่ได้มีการผลิตภาพยนตร์ขึ้นมาในยุคแรกๆ นั้น ภาพยนตร์ถือว่าเป็นประติมากรรมที่ได้รับการยอมรับนับถือว่าเป็นสื่อทั้งความบันเทิง และสื่อข่าวสารที่มีอิทธิพลที่สุดมีคุณค่าเห็นจริงเห็นจังในระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 ปรากฏว่าภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์ ตลอดจนการโฆษณาชวนเชื่อเป็นอย่างมาก ยิ่งต่อมามีการพัฒนาเป็นภาพยนตร์สีเสียงในฟิล์ม และมีขนาดเล็ก 5 มิลลิเมตร 16 มิลลิเมตร 35 มิลลิเมตร จนกระทั่งขนาด 70 มิลลิเมตร ตลอดจนภาพยนตร์สามมิติซึ่งสร้างอารมณ์ร่วมในเหตุการณ์อย่างสมจริง และได้พัฒนาจนมาถึงภาพยนตร์ที่สามารถให้กลิ่นตามภาพแต่อย่างไรก็ดีบทบาทของภาพยนตร์ที่ดำรงอยู่มา

โดยตลอดนั้นเป็นการรับใช้หน้าที่ในด้านการให้ความบันเทิง เพื่อให้ผู้ดูเกิดความเพลิดเพลินไปกับเรื่องราว และความสุนทรีย์ของมหรสประเภทนี้

การผลิตภาพยนตร์บันเทิง หมายถึง การสร้างภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากการจำลองเรื่องราวในชีวิตจริง หรือจากจินตนาการที่เหนือจริงอันมีเนื้อหาที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ดูเกิดความเพลิดเพลิน มีความตื่นเต้น เร้า หรือสะเทือนอารมณ์ ด้วยเรื่องราวที่สนุกสนาน หรือชวนฉงนงายอย่างสมเหตุสมผล เพื่อให้ความรื่นเริงเบิกบานใจ หรือเกิดการคล้อยตามไปกับความประทับใจในศิลปภาพยนตร์ในลักษณะการนำเสนอเรื่องราวที่ไม่หยุดนิ่ง โดยเป็นการเคลื่อนไหวตลอดเวลาจากอุบัติการอย่างหนึ่งไปสู่อีกอุบัติการหนึ่งจนอวสาน ซึ่งบางครั้งการเคลื่อนไหวของอุบัติการนั้นอาจยกย่อนช่อนเงื่อนชวนให้ขบคิดเหมือนการขมวดปมให้เขม็งเกรียวขึ้นทุกขณะ ด้วยเจตนาของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการให้ผู้ดูเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปตามเรื่องราวที่ถ่ายทอดในศิลปะภาพยนตร์นั้น ซึ่งโดยทั่วไปภาพยนตร์บันเทิงมีความยาวประมาณ 1-3 ชั่วโมง จนอาจมีบางคนกล่าวไว้ว่า “ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ คำว่าภาพยนตร์บันเทิงนี้ใช้กับภาพยนตร์ที่มีความยาวเกินกว่า 1 ชั่วโมง” การผลิตภาพยนตร์บันเทิงโดยทั่วไปมีจุดประสงค์เพื่อ 1) การผ่อนคลายอารมณ์ให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน บันเทิงใจไปตามอารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ 2) การสร้างความรู้สึกประทับใจชวนแก่การสนใจติดตามโดยผู้ดูไม่รู้สึกรู้สีกเกิดความเบื่อหน่ายแล้วนำความสุนทรีย์ที่เอิบอิมเก็บไว้ในความทรงจำของตน 3) การทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์คล้อยตามโดยให้ความเอาใจใส่ติดตามเรื่องราวไปตามท้องเรื่องของเนื้อหา และการแสดงด้วยความรู้สึกเสมือนหนึ่งที่ตนเข้าไปเกี่ยวพันในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง 4) การบรรลุธรรมทางปัญญาซึ่งทำให้ผู้ดูเกิดการติดตาม ขบคิดจนรู้แจ้งในสาระชีวิตในเรื่องราวของภาพยนตร์ อันจะเป็นอุทาหรณ์ให้แก่ตนในการดำเนินชีวิตต่อไป (การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง, 2531, หน้า 40-41)

ในแง่ของการสร้างมาตรฐานด้านทักษะ หรือความรู้งานที่ออกมาจะถูกประเมิน และเกี่ยวข้องกับงานที่พนักงานได้รับการฝึกฝน และสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้า หรือคอยสนองต่อกระบวนการได้ดีในงานที่หลากหลาย (Mintzberg, 1989: 101)

การกำหนดมาตรฐานในขั้นตอนนี้จะเป็นการกำหนดมาตรฐานเพื่อให้ผู้ที่อยู่ในขั้นตอนของกระบวนการผลิต ทั้งในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (pre-production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (production) และขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production) สามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์เบื้องต้นในการวางเป้าหมายในการปฏิบัติงาน ซึ่งผู้ปฏิบัติงานสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงเพื่อก่อให้เกิดผลงานภาพยนตร์ที่อยู่ในระดับมาตรฐาน

การสร้างภาพยนตร์ที่ดำเนินในรูปแบบของธุรกิจ หรืออุตสาหกรรมบันเทิงนั้น มีความจำเป็นต้องตั้งเป็นองค์กรขึ้นเพื่อบริหารงาน ซึ่งอาจอยู่ในลักษณะที่เป็นบริษัท ห้างหุ้นส่วน หรือกิจการส่วนบุคคล ก็ขึ้นกับผู้เกี่ยวข้องว่าจะจัดตั้งในรูปแบบใดจึงจะเหมาะสมและให้ผลดีต่อตน และเมื่อมีการดำเนินธุรกิจที่มีองค์กรรองรับ ก็จำเป็นต้องมีบุคลากรรับผิดชอบภาระหน้าที่ซึ่งแต่ละองค์กรนั้นจะมีบุคลากรมาก หรือน้อยก็ขึ้นกับสภาพการณ์ของบริษัทโดยแต่ละบริษัทจะมีผู้บริหารทั้งที่เป็นระดับสูง (Executives) ระดับกลางที่เป็นหัวหน้าฝ่าย (Department Heads) ระดับต้นที่เป็นหัวหน้างาน (Foreman) และผู้ปฏิบัติงาน (Officer) การจัดแบ่งหน่วยงาน และบุคลากรในบริษัท ภาพยนตร์ของประเทศที่ผลิตภาพยนตร์ เป็นอุตสาหกรรมเพื่อความบันเทิงโดยสากลนั้น มีผู้บริหารบริษัทภาพยนตร์ (Studio Executive) เป็นผู้กำหนดนโยบายของบริษัท และทำหน้าที่บริหารเพื่อให้การปฏิบัติงานของบุคลากรในบริษัทสอดคล้องกับนโยบาย โดยเป็นผู้ตัดสินใจ และรับผิดชอบต่อภาพยนตร์ที่ตนได้ตัดสินใจสร้างขึ้นนั้นพร้อมกับการอนุมัติวงเงินในการสร้างมีหน่วยงาน และบุคลากรภายใต้ความรับผิดชอบตามขั้นตอนการผลิต ดังนี้ (สมบุญธรรม สุข นิยมศิริ และ พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์, 2532, หน้า 214)

ขั้นตอนกระบวนการผลิตภาพยนตร์ไทย

1. การเตรียมงานในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Per-production phase) ประกอบด้วย ฝ่ายกฎหมาย (Legal department) ทำหน้าที่ด้านการทำสัญญาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ ฝ่ายคัดเลือกผู้แสดง (Casting Department) ทำหน้าที่ติดต่อ และพิจารณาคัดเลือกผู้แสดง ในการคัดเลือกนักแสดงนั้น ภาสิรี ปัญญา (สัมภาษณ์, 14 พฤศจิกายน 2543) ผู้จัดหานักแสดง กล่าวว่า “วิธีการเลือกเริ่มจากบุคลิกหน้าตา รูปร่างภายนอกกว่าเป็นแบบไหนแล้วก็ดูภายในอีกว่าบุคลิก ภายในเขาเป็นอย่างไร เริ่มต้นให้อ่านบท แล้วคุยกับเขาว่าตัวละครตัวนี้เป็นอย่างไรให้เขาวิเคราะห์ ดูว่าตรงกับความคิดของผู้กำกับ คนเขียนบท ตรงกับที่เราต้องการหรือไม่” นอกจากนี้ยังในขั้นตอนก่อนการ ถ่ายทำที่สำคัญได้แก่การสร้างบทภาพยนตร์ โครงเรื่องของ ภาพยนตร์บางเรื่องเกิดจากผู้ประพันธ์ แต่บางเรื่องมาจากผู้เขียนบท ฉะนั้นผู้สร้างบทภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ทำบทภาพยนตร์ให้เสร็จพร้อมที่จะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ การทำงานในเรื่องของการเขียนบทภาพยนตร์นั้น กอบเกียรติ พรภาคาเดช ผู้เขียนบทภาพยนตร์ (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2543) กล่าวว่า “สำหรับบทที่ดีก็เหมือนกันหนึ่งคือทำอย่างไรให้สนุกแล้วอย่างหนึ่งถ้าสังเกตง่าย ๆ หนึ่งฝรั่งแก่นเรื่องมีนิดเดียวแล้วนอกนั้นเป็นรายละเอียด Detail ผมรู้สึกถ้าเป็นหนังฝรั่งเขาจะพูดประเด็นเดียว เขาจะมีเวลาเก็บรายละเอียดว่าควรทำอะไรแล้วเสนอไปตามแก่นนั้น แต่ของคน

ทำหนังไทยหลายๆ ครั้งที่ผมเจอก็คือนำเสนอหลายๆ แบบ ปัญหาอยู่ที่คนเขียนบทมีน้อยในเมืองไทย คนเขียนบทในเมืองไทยมักจะได้รับมอบหมายให้เขียนได้หลาย ๆ ประเภท แต่มันไม่ใช่อย่างเมืองนอกไม่ใช่ใครคนใดแนวไหนก็จะแนวนั้นไปเลย” หลังจากการเขียนบทภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว ต่อจากนั้นจะเป็นการแยกรายละเอียดแต่ละฉากภายในภาพยนตร์คำนวณ และประมาณการรายจ่ายในการถ่ายทำโดยจัดตารางการถ่ายทำ (shooting schedule) ฝ่ายจัดหาสถานที่ถ่ายทำทำหน้าที่โดยหา และเตรียมความพร้อมต่าง ๆ ในสถานที่ที่จะใช้ถ่ายทำในขั้นตอนนี้ผู้ดำเนินงานสร้างภาพยนตร์จะเข้ามามีบทบาทต่อเนื่องไปจนถึงขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังที่ ประเสริฐ วิวัฒนานนท์พงษ์ ผู้ดำเนินงานสร้างภาพยนตร์ (สัมภาษณ์, 9 พฤษภาคม 2543) กล่าวไว้ว่า “ในการดำเนินงานสร้างหลังจากสคริปต์เสร็จผู้ช่วยผู้กำกับจะเป็นคนจัดว่าซีนมีกี่ซีนแยกออกมาแล้วค่อยมา group มาจัดกันว่าเราจะถ่ายที่นี่กี่วัน group นี้ก็คิดเราเริ่มจัดตรงนั้นเลยเราจัดได้อย่างลงตัวทำให้เราถ่ายทำได้ราบรื่น และก็เป็นที่ไปตามกำหนดพอหลังจากที่เราแยก group แล้วเราจะรู้ว่าซีนอะไรบ้างเราก็นัดคิวคิวได้ง่ายคิวนักแสดงได้ง่ายพอหลังจากนั้นการเริ่มลงมือจัดตารางของการถ่ายทำออกมาเป็น production plan คิวนี้เริ่มเปิดกล้องเราไปไหนก่อนก็จัดออกมาส่วนใหญ่ที่เราจัดเราจะยก Sequence มั่นว่าเหตุการณ์นี้เราถ่ายที่กรุงเทพฯ เหตุการณ์นี้ถ่ายอะไร พอจัดออกมาทั้งหมด ผู้ช่วยกับ producer จะคุยกันวางแผนกันพอหลังจากที่ production start แล้วมันค่อนข้างเร็วแล้วไปได้อย่างรวดเร็วมาก เมื่อการวางแผนที่ดีมันจะทำให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่น” นอกจากนี้การเตรียมงานในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นฝ่ายเตรียมการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (Publicity Department) ทำหน้าที่วางแผน และโครงการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ที่จะสร้างด้วย หลังจากการเตรียมงานในขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เรียบร้อยแล้วก็เข้าสู่ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์

การเตรียมการ และการเขียนบทภาพยนตร์ (Pre-production)

การเขียนบทภาพยนตร์เริ่มต้นที่ไหนเป็นคำถามที่มักจะได้ยินเสมอสำหรับผู้เริ่มหัดเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ๆ เช่น ควรเริ่มชอบแล้วเห็นยานอวกาศลำใหญ่แล่นเข้ามาก็เฟรมบนแล้วเลยไปสู่แกแล็กซี่ เบื้องหน้า เพื่อให้เห็นความยิ่งใหญ่ของจักรวาล หรือ เริ่มต้นด้วยรถที่ขับไล่ล่ากันกลางเมือง เพื่อสร้างความ ตื่นเต้น หรือ เริ่มต้นที่ตัวละคร หรือ เหตุการณ์เหล่านี้ เป็นต้น

การเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เราต้องมีเป้าหมายหลัก หรือ เนื้อหาเป็นจุดเริ่มต้นการเขียน เราเรียกว่า ประเด็น (subject) ของเรื่องที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละคร และ แอ็กชั่น ดังนั้น

นักเขียนควรเริ่มต้น จากจุดที่พร้อมด้วยโครงสร้าง (structure) ของบทภาพยนตร์ ประเด็นอาจเป็น สิ่งที่ยากๆ เช่น มนุษย์ต่าง ดาวเข้ามาเยือนโลกแล้วพลัดพลาดจากยานอวกาศของตน ไม่สามารถ กลับดวงดาวของตัวเองได้ จนกระทั่งมีเด็กๆ ไปพบเข้าจึงกลายเป็นเพื่อนรักกัน และ ช่วยพาหลบหนี จากอันตรายกลับไปยังยานของตนได้ นี่คือนิยาย E.T.the Extra-Terrestrial 1982 หรือ ประเด็นเป็น เรื่องของนักมวยแชมป์โลกรุ่นเฮฟวีเวท ที่สูญเสียตำแหน่ง และต้องการกับคืนมาคือเรื่อง Rocky III หรือนักโบราณคดีค้นพบโบราณวัตถุสำคัญที่หายไปหลายศตวรรษ คือเรื่อง Raider of the Lost Ark 1981 เป็นต้น

ดังนั้นขั้นตอนสำคัญสำหรับการเขียนบทภาพยนตร์สามารถสรุปได้คือ

1) การค้นคว้าหาข้อมูล (research) เป็นขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำ ถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของเรื่องแล้วจึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้องจริง ชัดเจน และมีมิติมากขึ้นคุณภาพของภาพยนตร์จะดี หรือไม่ จึงอยู่ที่ การค้นคว้าหาข้อมูลไม่ว่าภาพยนตร์นั้นจะมีเนื้อหาใดก็ตาม

2) การกำหนดประโยคหลักสำคัญ (premise) หมายถึงความคิด หรือแนวความคิดที่ง่าย ธรรมดา ส่วนใหญ่มักใช้ตั้งคำถามว่า “อะไรจะเกิดขึ้นถ้า...” ตัวอย่างของ premise ตามรูปแบบ หนังสือลึกลับ เช่น “เกิดอะไรขึ้นถ้าโรมีโอแอนจูเลียเกิดขึ้นในนิวยอร์ก” คือเรื่อง West Side Story, “เกิดอะไรขึ้นถ้ามนุษย์ดาวอังคารบุกโลก” คือเรื่อง The Independence Day,

3) การเขียนเรื่องย่อ (synopsis) คือเรื่องย่อขนาดสั้นที่สามารถจบลงได้สามถึงสี่บรรทัด หรือ หนึ่งย่อหน้า หรืออาจเขียนเป็น story outline เป็นร่างหลังจากที่เราค้นคว้าหาข้อมูล แล้วเขียน เป็นโครงเรื่องขยาย

4) การเขียนโครงเรื่องขยาย (treatment) เป็นการเขียนคำอธิบายของโครงเรื่อง (plot) ใน รูปแบบของเรื่องสั้น และโครงเรื่องขยายอาจใช้สำหรับเป็นแนวทางในการเขียนบทภาพยนตร์ที่ สมบูรณ์ บางครั้งอาจใช้สำหรับยื่นขอประมาณได้ด้วย และการเขียนโครงเรื่องขยายที่ดีต้องมี ประโยคหลักสำคัญ premise ที่น่าสนใจ

5) บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์บันเทิง หมายถึงบท (script) ซีควอนส์ หลัก (master scene/sequence) หรือซีนารีโอ (scenario) คือบทภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่อง บทพูด แต่มีความสมบูรณ์น้อยกว่าบทถ่ายทำ (shooting script) เป็นการเล่าเรื่องที่ได้พัฒนามาแล้ว อย่างมีขั้นตอนประกอบ ด้วยตัวละครหลัก บทพูด ฉาก แอ็กชัน ซีควอนส์ มีรูปแบบการเขียนที่ ถูกต้อง เช่น บทสนทนา อยู่เป็นกลาง หน้ากระดาษ ฉาก เวลา สถานที่ อยู่ชิดขอบหน้าซ้าย

กระดาษ ไม่มีตัวเลขกำกับข้อ และ โดยหลักทั่วไปบท ภาพยนตร์หนึ่งหน้ามีความยาวประมาณ 1 นาที

6) บทถ่ายทำ (shooting script) คือบทภาพยนตร์ที่เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการเขียนบท ถ่ายทำ จะ บอกรายละเอียดเพิ่มเติมจากบทภาพยนตร์ ได้แก่ ตำแหน่งกล้อง การเชื่อมข้อต่อ เช่น คัท cut การเลื่อนภาพ fade การละลายภาพหรือการจางข้อต่อภาพ dissolve การกวาดภาพ wipe ตลอดจนการใช้ภาพพิเศษ effect อื่นๆ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีเลขลำดับข้อต่อกำกับเรียงตามลำดับ ตั้งแต่ข้อต่อแรกจนกระทั่งจบเรื่อง

7) บทภาพ (story board) คือบทภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่อยู่ด้วยภาพ คล้ายหนังสือการ์ตูน ให้ความเห็นความต่อเนื่องของข้อต่อ ตลอดทั้งที่ควมส หรือทั้งเรื่องมีคำอธิบายภาพประกอบเสียงต่างๆ เช่น เสียงดนตรี เสียงประกอบฉาก และเสียงพูด เป็นต้น ใช้เป็นแนวทางสำหรับการถ่ายทำ หรือ ใช้เป็นวิธีการคาดคะเน ภาพล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำว่าเมื่อถ่ายทำสำเร็จแล้วภาพยนตร์จะมีรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร ซึ่งบริษัทของ Walt Disney นำมาใช้กับการผลิตภาพยนตร์การ์ตูนของบริษัทเป็นครั้งแรกโดยเขียนภาพเหตุการณ์ของแอ็กชัน เรียงติดต่อกันบนบอร์ด เพื่อให้คนดูเข้าใจ และ มองเห็นเรื่องราวล่วงหน้าได้ก่อนลงมือเขียนภาพ ส่วนใหญ่บทภาพจะมีเลขที่ลำดับข้อต่อกำกับไว้ คำบรรยาย เหตุการณ์ มุมกล้อง และอาจมีเสียงประกอบด้วย (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545)

2. การปฏิบัติงานในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production phase)

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนการทำงานที่ต้องอาศัยความร่วมมือของบุคลากรหลายฝ่ายที่ทำงานประสานกัน ประกอบด้วย ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ผู้ถ่ายภาพยนตร์ (Camera Operator) ผู้ช่วยผู้ถ่ายภาพยนตร์คนที่ 1 และ 2 และ พนักงานดอลลี (Dolly Operator) ฝ่ายเสียง (Sound Department) ทำหน้าที่บันทึกการถ่ายทอดเสียงให้ได้อารมณ์และมีคุณภาพดี ประกอบด้วยผู้กำกับเสียง (Director of Sound) ซึ่งหลักใหญ่ของการบันทึกเสียงนั้น ปง อัครวิญญู ผู้บันทึกเสียงภาพยนตร์ (สัมภาษณ์, 15 เมษายน 2543) กล่าวว่า “หลักใหญ่ก็คือเราต้องดูภาพให้ทะลุเลยว่าเป็นเสียงที่เราบันทึกลงไปตัวละครที่พูดมันอยู่ไกลหรือ อยู่ใกล้ เราต้องคำนึงด้วย ไม่ใช่เวลาที่บันทึกแล้ว เสียงเท่ากันตลอด ช่วงหลังการพากย์มักจะมีลูกเล่นกันเยอะบางแห่งบางท่อนควรจะมี echo เสริมเข้าไป อันนี้ก็สำคัญ เพราะจะดูเหมือนสมจริง เช่นเวลาพูดในห้องโถงใหญ่ๆ เสียงออกมาไม่มีก้องก็ออกมาธรรมดาเวลาพูดไกลๆ ในหูเขา echo ก็ควรจะต้องตั้งให้ ได้เวลาที่เหมาะสมด้วยไม่ใช่เวลาที่สะท้อนกลับจะต้องตั้งเวลาให้เหมาะสมไม่ให้ สะท้อนกลับนานเกินไป หรือว่าสั้นเกินไปจะต้องดูให้สมจริงหลายๆ อย่างต้องพิจารณา และ

เรื่อง ambient ก็สำคัญเพลงประกอบก็สำคัญต้องพิจารณาดูอีกมาช่วงหลังนี้พวกเพลงประกอบมีเล่นพวก effect ได้เช่นเพลงนี้มาจากข้างหลังบ้างอะไรบ้าง ระยะเวลาอันสั้นก่อนเราใช้ห้องพากย์ก็ไม่ค่อยพิถีพิถันมากเท่ายุคหลัง ยุคหลังต้องพิถีพิถันมากในเรื่องเสียงเพราะเวลาพากย์มา หรืออัดเสียงมาส่วนมากเวลานี้เขาก็ใช้ wireless กันก็เยอะบางที่ออกมาดังก็เหมือนกันหมด แต่พอเวลามิกซ์ต้องมาปรับในช่วงมิกซ์ว่าควรจะเป็นอย่างไร” ฝ่ายศิลป์ (Art Department) ทำหน้าที่ออกแบบสร้างและตกแต่งฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ออกแบบ จัดหา และจัดทำละครเครื่องแต่งกายตกแต่งผู้แสดง บุคลากรฝ่ายนี้จึงต้องปฏิบัติงานบางอย่าง ซึ่งประกอบด้วยผู้กำกับ ฝ่ายศิลป์ ผู้ช่วยผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ช่างเขียนแบบฉาก (draftman) ช่างเขียนภาพ (Illustrator) ช่างทำหุ่นจำลอง (model makers) ช่างทำอุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop makers) ช่างทำหุ่น (miniature makers) ช่างไม้ ช่างปูน ช่างเหล็ก ช่างทาสี ช่างไฟฟ้า ช่างติดผ้าม่าน และปูพื้น (Draper) ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) ผู้ควบคุมเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย (Wardrobe master/mistress) ผู้ทำหน้าที่ตกแต่งผู้แสดง (Make-up man) ผู้ตกแต่งกาย (Body make-up woman) ช่างแต่งหน้าช่างทำผม และพนักงาน โยธา(Grip) ฯลฯ จำนวนบุคลากรฝ่ายนี้จะมีมากน้อยเพียงไรขึ้นกับความจำเป็น และทุนการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ฝ่ายไฟถ่ายภาพยนตร์ (Electric Department) ทำหน้าที่ด้านการติดตั้งไฟฟ้า ทั้งที่เป็นหลอดไฟ โคมไฟ เครื่องกำเนิดไฟ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ เพื่อช่วยการจัดแสง และ เครื่องอำนวยความสะดวก ประกอบด้วยหัวหน้าฝ่ายพนักงานสร้างคานติดไฟถ่ายภาพยนตร์ พนักงานติดตั้งไฟถ่ายภาพยนตร์ พนักงานยกโคมไฟ และพนักงานโยธา เป็นต้น ฝ่ายยานพาหนะ (Transportation Division) ทำหน้าที่รับ-ส่งทีมงานขนอุปกรณ์จัดหาพาหนะเข้าฉาก รับ-ส่ง फिल्मที่ ถ่ายทำแล้วไปยังแล็บ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีบุคลากรที่เข้าร่วมในขั้นตอนการถ่ายทำ ซึ่งที่สำคัญ ได้แก่ ผู้จัดการกองถ่าย (Production Manager) ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของผู้ำนวยการสร้างภาพยนตร์ โดยปฏิบัติงานในด้านการจัดการ และดูแลความเรียบร้อยในการถ่ายภาพยนตร์ ตลอดจนการวางแผนงาน และตารางการถ่ายทำ สำหรับลักษณะการทำงานของผู้จัดการกองถ่ายนั้น สถาพร สุชาติ (สัมภาษณ์ 11 มิถุนายน 2543) กล่าวไว้ว่า “ผู้จัดการกองถ่ายลักษณะเหมือนเป็นพ่อบ้านก็คือว่า Pre-pro หาข้อมูลบางครั้งก็ไปติดต่อดาราดำ แต่หน้าที่ของผู้จัดการกองถ่ายจริง ๆ แล้วนี่มันคืองานพ่อบ้านดูแลความเรียบร้อยของกองถ่าย” “เราจะทำหน้าที่สักเรื่องก็ต้องเลือกแล้วว่าใช้กล้องของบริษัทอะไร ความที่ทำงานานก็จะรู้จักการตลาดของแต่ละบริษัท บอกว่าต้องการกล้องเซทนี้ ใช้อุปกรณ์เท่านี้ ใช้เลนส์เท่านี้ บทมันจะ มาก่อนว่าหน้าควรจะใช้อะไรบ้าง เราจะรับความฝันของผู้กำกับอีกที แล้วเราก็ทำความเข้าใจของเขาให้เป็นจริง คือ สร้างความฝันเหมือนสร้างบ้านให้เขา ต้องให้บริษัทกล้อง

หรือ บริษัทเสี่ยงส่งใบราคามาใบราคามาในงบประมาณที่มีอุปกรณ์ให้เราอะไรบ้าง คิวของเขาเท่าไรหรือถึงเท่าไรมาให้ผู้กำกับเลือกขณะที่ ผู้กำกับเลือกเราก็ต้องคอมเมนต์ให้ผู้กำกับด้วย บางครั้งเจอผู้กำกับให้มีประสบการณ์เขาน้อยเราก็ต้องเป็นขุนศึกให้เขา พออะไรเรียบร้อยแล้ว การออกกองแต่ละครั้งต้องเตรียมตัวในระหว่างถ่ายต้องคุยสโคปของงานว่าวันนี้ใช้เงินไปเท่าไรแล้ว เหมือนกับที่เราอยู่ตรงกลาง เราต้องประสานงานกับฝ่ายศิลป์ การเงิน ผู้ช่วยผู้กำกับ เราเห็นว่า ครึ่งวันแล้วได้เท่านี้เราต้องกระชับผู้ช่วยให้เร่งงาน ต้องเตือนเขาชนิดหนึ่ง ไม่เช่นนั้นมันจะเป็นผลกระทบกับงานที่เสียเงินที่ลงมางานที่จะออกไปแต่ละครั้ง” หลังจากถ่ายทำเสร็จแล้วติดต่อห้องตัดต่อ ห้องตัดเองเราต้องคุยว่าทำได้ในกี่วัน “พอตัดเสร็จแล้วเราก็ต้องคอยประสานงานให้กับทีมโปรดัก และ ผู้กำกับเขาจะวางแผนโปรดักอย่างไรดีไหม ทีมพีบีเปิดที่ไหนดี ก็เหมือนคอยประสานงานให้ผู้กำกับ” ผู้จัดการกองถ่ายก็คือดูแลความเรียบร้อยของกองถ่าย หน้าที่ของผู้จัดการกองถ่ายคือ “ทำทุกสิ่งทุกอย่างที่ให้กองถ่ายดำเนินไปได้และสำเร็จลุล่วง” ผู้จัดการกองถ่ายก็เหมือนตัวแมงมุมที่อยู่ตรงกลางใยแมงมุมจริงๆ แล้วฟันเฟืองของกองถ่ายทุกกองถ่ายต้องประสานงานกันหมดแม้กระทั่งเด็กเสิร์ฟน้ำ ผู้จัดการกองถ่ายต้องใช้ จิตวิทยาเยอะมากเพราะคุณคน ประสานงานตั้งแต่ระดับล่าง ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง (Continuity clerk) ทำหน้าที่จดบันทึกความต่อเนื่องในการถ่ายทำ และจดหน้ากล้องผู้กำกับบท (Script clerk) ทำหน้าที่บอกบทให้ดาราดูและผู้แสดงเพื่อให้การแสดงสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ช่างถ่ายภาพนิ่ง (Still photographer) ทำหน้าที่บันทึกภาพถ่ายเพื่อใช้ ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ดาราดูและผู้แสดง (Star and Actors) ที่เข้าร่วมในการถ่ายทำแต่ละชอต (shot) และผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้มีอำนาจสูงสุดในการสั่งดำเนินการ เพราะเป็นผู้ทำให้เรื่องราวที่เป็นตัวหนังสือในบทภาพยนตร์กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่มีชีวิตชีวาบนจอภาพยนตร์ โดยมีอำนาจสั่งบุคลากรในกองถ่ายให้ดำเนินงานประสานสัมพันธ์กันอย่างมีประสิทธิภาพการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นงานที่ต้องอาศัยความรู้ความสามารถของบุคลากรหลายสาขาที่ต้องทำงานประสาน และร่วมมือกัน

3. การปฏิบัติงานในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production phase)

เป็นการควบคุม และประสานงานกับห้องแล็บในการล้าง และพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ และเมื่อได้เดลิส หรือรัชปรีนท์ (Dialies or rush print) เพื่อตรวจสอบดูความสมบูรณ์แล้วจะส่งต่อไปให้ฝ่ายตัดต่อ ลำดับภาพยนตร์(Editorial Department) ทำการตัดต่อลำดับภาพยนตร์ทั้งส่วนที่เป็นภาพ และเสียง ในขั้นตอนการตัดต่อลำดับภาพยนตร์นี้ สุניתย์ อัครวิญญู ผู้ลำดับภาพ

(สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2543) กล่าวว่า “ส่วนใหญ่การตัดต่อจะคำนึงถึงการดำเนินเรื่อง ซึ่งหนังบางเรื่องบางทีบทมาเขาอย่างนี้ บางทีตัดต่อไปตามบทไม่ได้เพราะจังหวะไม่ได้ ส่วนใหญ่อาศัยความรู้สึก ส่วนใหญ่ที่ตัดหนังครั้งแรกเลยเขาจะให้ผมตัดก่อน ตัดเสร็จก็ส่งให้เจ้าของหนังดู มีแก้ 2-3 ครั้ง เขาจะส่งบทมาก่อน ถ้าเรื่องไหนอ่านติดก็อ่านที่เดียวจบเลยเห็นภาพ บางทียาว บางเรื่องบทดี อ่านบทเห็นภาพ แต่ถ่ายออกมาไม่ใช่ ก็ต้องมาคุยกับผู้กำกับ คือเราตัดแล้วดูบทบอกเราตัดตามออกมาอย่างนี้ๆ นะตัดได้แค่นั้นนะให้เขามาดู” ในขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์นี้จะรวมถึงการใส่เสียงพิเศษ (sound effect) เช่น เสียงเดิน เสียงระเบิด เสียงยิงกัน เสียงน้ำไหล ฯลฯ เป็นเสียงต่างๆ ที่ใช้ประกอบที่ไม่เกี่ยวกับ เสียงพูด และเสียงดนตรี ผู้แต่งเพลงในภาพยนตร์ ทำหน้าที่ใส่เพลงประกอบภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ถ้าใช้วิธีเอามาจากแผ่นเสียงก็จะใช้คนเพียงคนเดียว เขามักเรียกว่าวางเพลง แต่มีภาพยนตร์บางเรื่องใช้การแต่งเพลงให้เข้ากับอารมณ์ของการแสดงแต่ละฉากก็มี ใช้วิธีบรรเลงสดๆ ประกอบภาพยนตร์ในห้อง บันทึกเสียงกันเลยก็ได้สำหรับขั้นตอนการทำเพลง และดนตรีประกอบภาพยนตร์นั้น จาร์ส เซวตาภรณ์ (สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2543) ได้กล่าวไว้ว่า “ขั้นต้นก็อ่านบทภาพยนตร์ ถ้าไม่อ่านบทก็ดูภาพยนตร์ ถ้าเขาสร้างมาเรียบร้อยแล้ว ตัดต่อแล้วก็ดูภาพยนตร์เลย ไม่ต้องอ่านบทก็ได้ถ้าภาพยนตร์อาจต้องการเพลงในบางชิ้นเพื่อไปตัดต่อในส่วนนั้น เพลงจะถูกทำขึ้นมาก่อนโดยคนทำเพลงอ่านบทคร่าวๆ ขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนอ่านบทหรือดูภาพยนตร์ ต่อไปก็กำหนดว่าในเรื่องนี้จะมี theme สำคัญกี่ theme อะไรบ้าง อาจมี 2 ถึง 3 theme หรือ 4 theme แล้วแต่ อาจจะมี theme รองๆ theme ซึ่งเป็นดนตรีประกอบ action อะไรพวกนี้ action เป็นพิเศษของแต่ละตอนที่ theme กำหนดลงไป บางครั้งบทภาพยนตร์ก็มีการเขียนมาว่าตรงนี้ต้องการดนตรีอะไร mood แบบไหน ซึ่งบางครั้งภาพยนตร์ก็อาจต้องการจะสื่ออะไรในบางมุมซึ่งไม่เป็นไปตามทั่วๆ ไป เช่น เพลงในบางตอนอาจจะไม่ต้องเข้ากับภาพ ภาพก็เล่าความรู้สึกอีกส่วนหนึ่ง สองอย่างก็ผสมออกมาเป็นความรู้สึกอีกส่วนหนึ่ง เช่นในฉากสงครามเพลงอาจจะไม่ใช่เพลงตื่นเต้นก็ได้หรือไม่ใช่เพลงเศร้า อาจเป็นเพลงรักก็ได้ซึ่งขึ้นอยู่กับบทภาพยนตร์หรือผู้กำกับที่ทีมงานที่เกี่ยวข้องส่วนอื่นๆ จะต้องเป็นผู้ present ให้คนทำดนตรีเป็นผู้รับทราบ เพลงประกอบ (song) ส่วนใหญ่มีมาก่อนสร้างขึ้นมาเลย แล้วนำไปใส่ในภาพยนตร์ หรือบางครั้งต้องตัดต่อภาพให้เข้ากับเพลงดนตรีประกอบที่มีคุณภาพต้องเข้ากับภาพยนตร์ได้อารมณ์ความรู้สึกขึ้นกับห้องบันทึกเสียง และแล็ปภาพยนตร์คุณภาพเสียงต้องขึ้นกับทิศทางของเสียงด้วย เพราะภาพยนตร์ตอนนี้เป็นดอลบี้สเตอริโอ เราสามารถกำหนดทิศทางของดนตรีการ design ทิศทางดนตรี มีผลต่ออารมณ์พอสมควร เพลงประกอบภาพยนตร์ที่มีคุณภาพต้องคำนึงถึงอารมณ์ความไพเราะ น้ำเสียงของนักร้องว่าเข้ากับภาพยนตร์มากแค่ไหน และให้อารมณ์มากแค่ไหน” ผู้

บันทึกเสียงประจำห้องบันทึกเสียง (mixer) คือ ผู้ที่ทำหน้าที่รวมเสียงพูด (dialogue) เสียงพิเศษ (effect) และ เสียงเพลง (music) เข้าด้วยกัน ส่วนภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายแบบบันทึกเสียงขณะถ่ายทำก็จะมีเพิ่มตำแหน่งผู้บันทึกเสียงในกองถ่าย และผู้ช่วย (ผู้ช่วยนี้ก็คือ boom man นั้นเอง) และผู้บันทึกเสียงในกองถ่ายก็มักจะทำหน้าที่เป็นมิกซ์เซอร์ (mixer) ในห้องบันทึกเสียงให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นด้วยเลย หรือ ถ้าหากไม่ลงมือเป็นมิกซ์เซอร์เองก็จะเป็นผู้ควบคุมมิกซ์เซอร์อย่างใกล้ชิด (จันนิภา เจตสมมา, 2533: หน้า 264) เมื่องานตัดต่อลำดับภาพเสร็จสมบูรณ์ทั้งภาพ และเสียง และมิกซ์เสียงเสร็จเรียบร้อยแล้วในขั้นตอนต่อไปต้องอาศัยห้องแล็บดำเนินการเมื่องานตรวจสอบฟิล์มต้นฉบับเสร็จเรียบร้อยแล้วก็จะดำเนินการกระบวนการในการพิมพ์ออกมาเป็นฟิล์มภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องเป็นจำนวน 1 ก๊อปปี้ เราเรียกก๊อปปี้แรกที่ได้นี้ว่าแอนเซอร์ พรินต์ (answer print) หรือ ที่ผู้อยู่ในวงการภาพยนตร์ไทยมักเรียกกันว่าก๊อปปี้ เอ (copy A.) ผู้สร้างภาพยนตร์จะตรวจสอบความสมบูรณ์ของภาพ สี และ เสียงจากแอนเซอร์ พรินต์นี้หากไม่พอใจหรือต้องการแก้ไขสีในส่วนใดก็จะสั่งแก้ไขได้โดยอาศัยก๊อปปี้ แรกนี้เป็นหลักจนเป็นที่พอใจ แล็บก็จะพิมพ์ก๊อปปี้ต่อไปออกมาจนครบตามจำนวนที่สั่งพิมพ์ และก๊อปปี้เหล่านี้คือก๊อปปี้ที่ส่งออกฉายตามโรงภาพยนตร์เราเรียกว่ารีลีสพรินต์ (release ที่จะนำไปฉายเผยแพร่ต่อไปการดำเนินงานในขั้นตอนนี้อยู่ในความดูแลของผู้อำนวยการสร้าง และ ผู้กำกับภาพยนตร์ หลังได้ภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์จะติดต่อประสานงานการจัดจำหน่าย และมอบหมายให้แผนกโฆษณา และประชาสัมพันธ์ทำหน้าที่ในการ โฆษณา และประชาสัมพันธ์ในปัจจุบันภาพยนตร์ไทยได้คำนึงถึงการทำโปรโมชันมากขึ้น และมีบริษัทที่รับทำโปรโมชัน เพื่อรองรับความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย สำหรับขั้นตอนในการทำโปรโมชันนั้น กอบเกียรติ พรภาคาเดช ผู้ควบคุมการผลิต บริษัท MILK POWER (สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2543) กล่าวว่า “MILK POWER เป็นบริษัทที่ทำโปรโมชันหนัง และมีหลายๆ อย่างทั้งgraphic ทั้ง production ขั้นตอนในการทำ promotion มันมี 2 วิธี คือ หน้าก่อนที่หนังจะสร้างเสร็จ หรือหนังสร้างเสร็จแล้ว ก็จะมาคุยกันถึง concept การวางแผนการตลาดทั้งหมด ออกแบบโปสเตอร์ การตัดหนัง ตัวอย่าง สปอตทีวี สปอตวิทยุ สกู๊ปเบื้องหลัง หรืออะไรทั้งหมด แล้วแต่ขั้นตอนการจ้างงา อย่างที่ผมบอกว่ามีสองขั้นตอนก็คือ บางเรื่องหนัง ยังไม่เสร็จเขาก็อาจมาจ้างเราแล้ว หรือสร้างเสร็จสมบูรณ์แบบปุ๊บก็จะมาจ้างเราแม้กระทั่งการเลือกนางเอกบางที่เราก็จะคอมเมนต์ไปว่าคนนี้เหมาะสม หรือไม่เหมาะสม เพราะว่าจริงๆ แล้วทุกอย่างมันก็เป็นผลทางการตลาด แต่เราก็ไม่ต้องขึ้นกั้วก่ายในทีมงานหนึ่งเพียงแต่เราเสนอแนะยกตัวอย่าง case “นางนาก” คุณวิสูตร จะไม่ค่อยซื้อสปอตวิทยุ เพราะมันไม่ mass พอเท่ากับ สปอตทีวี แต่ทาง MILK บอกว่าควรซื้อสปอตวิทยุอย่างลูกทุ่ง FM

หรือ ร่วมด้วยช่วยกัน ซึ่งฟังดูเ๊ะไม่เห็นมันน่าจะเกี่ยวข้องกับเราก็จะบอกว่า ชื่อเฉพาะ หลัง 4 ทุ่ม เท่านั้นจะไม่ชื่อก่อนหน้านั้นเลยในสปอตทีวีจะไม่มีคำบรรยายใดๆ ทั้งสิ้นจะมีแค่ “นางนาก” ฉายเมื่อไหร่ มีเพลงบรรเลงอย่างเดียว ฉะนั้นสิ่งที่เพลง”นางนาก”จะได้ผลมากที่สุด ก็คือ ช่วงที่คนมี concentrate หนึ่งแต่ละเรื่องแต่ละประเภทก็จะมีวิธีการทำแตกต่างกัน จะต้องอยู่ในภาคกลางคืน แล้วพอเช้าฉายวันแรก ฉายทั่วกรุงเทพ รอบเที่ยงคืนรอบเดียว เพราะว่ายังเป็นเที่ยงคืนคนจะรู้สึก ว่าอารมณ์มันได้พอคนไปดูวันแรกที่เราฉายรอบเดียวเก็บได้ 2 ล้าน หนึ่งตัวอย่าง บางที มี T.V. wall แต่ “นางนาก” จะมีข้อยกเว้นว่าห้ามมี T.V. wall เพราะว่ามี T.V. wall พอแสงสว่างเข้ามาคนจะไม่ in เท่าที่ควรขั้นตอนการทำถ้าเราไม่เห็นหนังเราก็ได้บท เราจะมาอ่าน หนึ่งแต่ละประเภทก็จะมีวิธีการแตกต่างกันวิธีการนำเสนอ ไปสเตอร์จะเป็นอย่างไร แต่การทำงานของ MILK POWER เราจะมาวิเคราะห์ข้อดีข้อเสีย แผนการตลาดวางไว้อย่างไร ใน Paper ครั้งหนึ่งก่อน แล้วคุยกับผู้กำกับ คุยกับทางบริษัทแล้ว ทุกอย่างจะออกมาตามขั้นตอน อาจเปลี่ยนแปลงได้นิดหน่อย เพราะ ข้อมูลที่วิเคราะห์มาจะบอกทิศทางในการนำเสนออย่าง “บางระจัน” คุณอาจจะฉายก่อน หรือ หลัง “สุริโยไท” มันมีข้อดีข้อเสียอย่างไรเราจะรู้ว่า position “สุริโยไท” คือหนังมหากาพย์โปรดักชั่นแต่ “บางระจัน” ใหญ่เหมือนกันแต่ไม่เท่า เราต้องเปลี่ยนหน้าหนังอีกแบบหนึ่ง “การทำไปสเตอร์ ตัวอย่าง ไปสเตอร์อาจไม่สวยมากแต่ได้ผลทางการตลาดสูงบางทีวิธีการหลอกล่อ การตัดต่อหนัง ตัวอย่าง หรือ สปอตทีวีอาจทำให้หนังบางเรื่องที่ทำอาจเป็นหนังธรรมดาดีขึ้น เราอาจเสนอแนะว่า ขยายเพิ่มเติมด้วยมันอยู่ที่ว่างประมาณ หรือ มีเวลาหรือเปล่า แต่เราคงไม่ก้าวก่ายถึงขนาดถ่ายให้ “อย่างคาแรคเตอร์เราต้องมาตีก่อนว่าควรนำเสนอคาแรคเตอร์ไหนอย่าง “บางระจัน” พอเรารู้แล้วว่าตัวละครมีเยอะแยะมาก และเรารู้แล้วว่าเป็นหนังที่มีความใกล้เคียง “สุริโยไท” ฉะนั้น เราก็จะนำเสนอมุมหนึ่งคือ ความดุเดือดมากกว่า แต่ถ้าเป็น “สุริโยไท” เราจะมองถ้าความสง่างามเป็น main วิธีการวาง position ในการวางสปอตทีวี สปอตทีวี มันก็จะแตกต่างกัน “สุริโยไท” ต้องการเน้นอะไรที่ยิ่งใหญ่อลังการ ฉะนั้นการ paint เครื่องบินการ paint รถไฟฟ้านั้นก็ทำให้หนังใหญ่จริงแต่ ถ้า “บางระจัน” ถึงไปทำอย่างนั้นก็ไม่มีผล ฉะนั้นคาแรคเตอร์ต่างๆ มีผลเหมือนหนังตลกเราจะไปทำให้ฟอร์มมันใหญ่โตอะไรก็ได้ ฉะนั้นสื่อที่ใช้อาจจะไม่จำเป็นต้องขนาดนั้นสื่อทุกสื่อแตกต่างกันหนังชีวิต อย่าง “กำแพง” นี้เราได้เห็น footage เราก็จะบอกคุณบอย(ผู้กำกับ)ตั้งใจให้เป็นหนังอารมณ์เป็นอารมณ์หนังไทยสมัยเก่าชนิดหนึ่ง ฉะนั้นแม้กระทั่งไปสเตอร์ เราก็จะออกมาลักษณะให้ชาวบ้านรับได้การทำสื่อทุกสื่อเราต้องวิเคราะห์ก่อนว่ากลุ่มเป้าหมายเราคือใคร แล้วเราจะทำให้ได้ตามสื่อกลุ่มเป้าหมายแล้วอาจจะทำให้เหนือกว่าชนิดหนึ่ง เพราะว่าทุกคนไม่ต้องการให้เป็นรองใคร เราต้องทำให้ชาวบ้านรับได้แต่อย่างสูงเกินไป สื่อทุกสื่อก็จะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ”จากแนวคิด

เกี่ยวกับลักษณะการดำเนินงานผลิตภาพยนตร์ดังกล่าวจะทำให้เห็นภาพรวมของกระบวนการในการผลิตภาพยนตร์ไทยในขั้นตอนต่างๆ ซึ่งในการวิจัยเพื่อสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทยครั้งนี้จะหาเกณฑ์ในการสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย ซึ่งจะครอบคลุมถึงขั้นตอนต่างๆ ในการดำเนินงานผลิตภาพยนตร์ไทยทั้งนี้นับตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (pre- production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (production) และขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (post-production)

3.6 แนวความคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

การเล่าเรื่องราวนั้นเป็นศิลปะอันเก่าแก่โบราณของมนุษย์ เพื่อสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นอีกโลกหนึ่ง การเล่าเรื่องหรือการบรรยายตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Narrative" มีที่มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า "Narrare" หมายถึง สาระยาย หรือ บรรยาย (To Recount และ มีความสัมพันธ์กับคำว่า "Gnarus" ในภาษาละติน หมายถึง การรู้ (Knowing) หรือ ชำนาญ มีความสามารถ (Skilled) ในเชิงวรรณกรรมนั้นการเล่าเรื่อง หมายถึง เรื่องราวที่เป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่เป็น การพูด การเขียนข้อความ งานวรรณกรรม งานจิตรกรรม งานประติมากรรม เพลง ดนตรี รายการโทรทัศน์ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามอาจใช้คำว่า "เรื่องราว" (Story) แทน "การเล่าเรื่อง" (Narrative) ได้ นอกจากนี้ยังหมายถึงเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงกันเหมือนโซ่มีการกระทำเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน และมีตัวละครต่างๆ อยู่รายรอบภายใน เรื่อง (Nathan Abrams and Jan Udis, 2001) การเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นมีลำดับของความต่อเนื่องกันในเวลา และสถานที่ใดที่หนึ่งมี ตระกูลของเหตุ และผลที่ตามมา (Pramaggiore Maria and Tom Wallis, 2008) หรือ เป็นการอธิบายลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดของเรื่อง นอกจากนี้การเล่าเรื่องต้องประกอบด้วยแนวความคิดหลักอันเป็น ส่วนสำคัญในเหตุการณ์ของฉากต่างๆ (Roberta E. Pearson and Philip Simpson, 2001) การเล่าเรื่องจึงหมายถึงการสร้างสรรค์เรื่องราวถ่ายทอดออกมาเป็นสื่อ เช่น นวนิยาย ภาพเขียน จิตรกรรม ดนตรี ภาพถ่าย ภาพยนตร์ หรือเรื่องราวจาก ความเป็นจริงที่เกิดขึ้นโดยมีความคิดหลักที่สำคัญอยู่ภายในโครงสร้างของเรื่อง ตระกูลของเหตุและผลที่ตามมาตัวละครลำดับ ความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์สถานการณ์ที่ถักทอร้อยเรียงกันในเวลาใดเวลาหนึ่งผ่านสื่อที่เหมาะสมทั้งด้านคำพูด ข้อความ และภาพไปสู่ผู้รับสาร ได้แก่ ผู้อ่าน ผู้ฟัง หรือผู้ชม

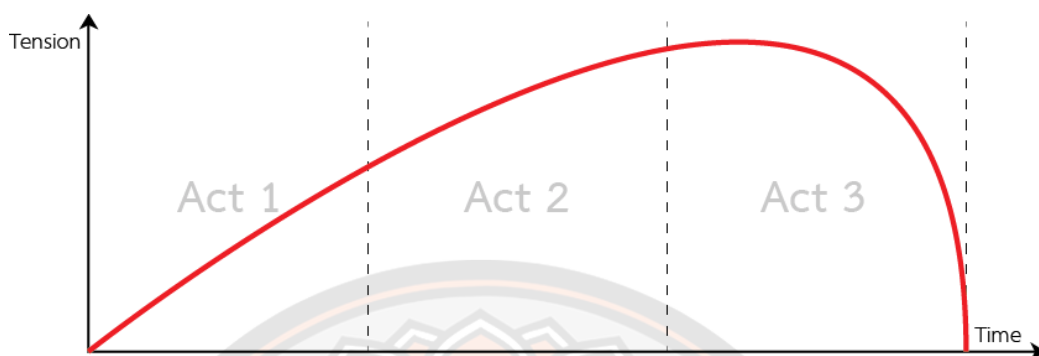
จุดสำคัญของการเริ่มต้นศึกษา คือการเล่าเรื่องราว (Story-telling) ซึ่งสองคำนี้มีความหมายไม่เหมือนกันแต่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดจนเป็นคำที่มีความหมายเหมือนกัน (Roberta E. Pearson and Philip Simpson, 2001)

อริสโตเติล เขียนบทละครกรีกตั้งแต่ยุคแรกเมื่อประมาณ 3,000 ปีมาแล้ว สิ่งที่สำคัญหลงเหลือมาถึงปัจจุบันคือกวีนิพนธ์เรื่อง "Poetics" ที่อธิบายเกี่ยวกับศิลปะ และการละครไว้มากมาย แม้บางเรื่องอาจมีการกล่าวถึงไม่ชัดเจน แต่ในบางประเด็นมีคุณค่าควรแก่การศึกษา เช่น เขาเชื่อว่าจุดกำเนิดของการละครเกิดจากการขึ้นชอบการเลียนแบบธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งหมายถึงการวาดภาพ การเขียนภาพคน จนกระทั่งถึงการรำรำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรูปแบบของศิลปะที่เรียกว่าการละคร (Drama) ซึ่งอธิบายถึงการเลียนแบบแอ็คชั่นของมนุษย์ (Mimicry Human Action) แบ่งออกเป็นสามประการ คือ ความหมายของการเลียนแบบเป้าหมายของการเลียนแบบ และรูปแบบของการเลียนแบบกวีนิพนธ์กล่าวว่า "บทกวีเป็นการเลียนแบบโดยการบรรยายนักแสดงอาจเล่า หรือบอกสิ่งที่เหมือนกับเป็นตัวของโฮเมอร์ (Homer) เอง หรืออาจแสดงเป็นตัวละครที่มีชีวิต และเคลื่อนไหวอยู่ต่อหน้าเรา" สิ่งที่น่าสนใจในความคิดเห็นของอริสโตเติล คือ คำที่แตกต่างกันระหว่างคำว่า "แสดง" (To Show) กับคำว่า "เล่า" (To Tell) โดย "แสดง" นั้นแฝงอยู่ในคำว่า "เล่า" นั่นคือบทกวีพูดโดยตัวของผู้ประพันธ์เอง หรือใช้ผ่านตัวละครซึ่งแนวคิดนี้ยังเป็นประเด็นถกเถียงกันอยู่โดยไม่มีข้อสรุป แต่อย่างไรก็ตามความคิดของอริสโตเติลสามารถอธิบายถึงแนวคิดการเล่าเรื่องอย่างง่ายโดยแบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนแรก คือ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) หมายถึง การเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยความหมายตามตัวหนังสือ หรือการพูดที่ถ่ายทอดโดยตรงซึ่งตรงกับภาษาอังกฤษว่า "A Telling" หรือ การบอกเล่าที่เป็นได้ทั้งการพูด และการเขียน ส่วนที่สอง คือ ทฤษฎี การเลียนแบบ (Mimetic Theory) หมายถึง การเล่ารูปแบบแสดงต่อหน้าผู้ชมตรงกับภาษาอังกฤษว่า "A Showing" หรือ การแสดง วิธีการเล่าเรื่องของวรรณกรรมมีความคล้ายคลึงกับการแสดงโดยอาจใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Diegetic Theory) ในงานจิตรกรรมได้ถ้าสมมุติให้ภาพเขียนเป็นเสมือนกับการถ่ายทอดในเชิงภาษาความแตกต่างของแนวคิดอริสโตเติลสามารถเปรียบเทียบหลักสำคัญของการบรรยายทั้งสองรูปแบบ และค้นหาว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นำมาใช้ในแต่ละรูปแบบได้อย่างไร (David Bordwell, 1997)

โครงสร้างการเล่าเรื่องของอริสโตเติล (Aristotle's Narrative Structure Concept)

ความหมายของคำว่า "Mimesis" จากงานนิพนธ์ "Poetics" ของอริสโตเติลซึ่งพยายามหาเหตุผลว่าทำไมตัวละครเรื่องหนึ่งจึงประสบความสำเร็จในขณะที่ยีกเรื่องหนึ่งล้มเหลวความคิดในบางเรื่องที่หวัง action สำคัญควรเกิดขึ้นนอกเวที หรือในเวทีแม้ว่าแนวคิดหลักการได้รับสมัยไปแล้วก็ตามแต่ยังมีอีกหลายแนวความคิดยังคงมีคุณค่าหลงเหลืออยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเชื่อว่าการละครเริ่มต้นเมื่อปัญหาความยุ่งยากเกิดขึ้น และจบลงเมื่อปัญหาทุกอย่างยุติซึ่งความเชื่อของ

อริสโตเติลอ้างดูง่ายธรรมดา แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานของงานละครทุกประเภท ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันซึ่งความคิดของอริสโตเติลสามารถแสดงเป็นกราฟได้ดังนี้



กราฟแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 Act Structure

ภาพ 4 แสดงการเล่าเรื่องแบบ 3 Act Structure

เส้นแนวนอน หมายถึง เวลา หรือ ระยะเวลาที่เนื้อเรื่องดำเนินไป

ส่วนเส้นแนวตั้ง หมายถึง ความตึงเครียดที่คอยทวีความรุนแรง และเพิ่มระดับมากขึ้น

ความตึงเครียด จึงหมายถึงสภาพทางกายภาพได้แก่การแสดง หรือ action ที่สื่อด้านอารมณ์ และ จิตใจเกิดขึ้นทั้งสองด้านพร้อมกันเพราะในละครต้องมีปัญหาเป็นอุปสรรคขวางกั้นตัวละครนี้ให้บรรลุเป้าหมาย และ ระดับของปัญหาจะมีความแตกต่างกันปัญหาที่มีมากขึ้นเท่าใดก็จะสร้างความตึงเครียดให้กับตัวละครที่จะต้องแก้ปัญหา เพื่อก้าวข้ามอุปสรรคให้มากขึ้นเท่านั้นความตึงเครียดของละครก็จะเพิ่มมากขึ้นสิ่งสำคัญคือเนื้อหาของเรื่องมักไม่เริ่มต้นตรงจุดต่ำสุดของเส้นแนวตั้ง ที่เป็นจุดปราศจากความตึงเครียด ขณะเดียวกันเรื่องก็ไม่สามารถเริ่มต้นที่จุดสูงสุดของเส้นนี้ได้ เพราะไม่สามารถดำเนินในส่วนที่เหลือของเรื่องต่อไปได้นอกจากจะต้องเร่งเรื่องให้ตึงเครียดมากขึ้นจนกระทั่งจบการเริ่มต้นที่ปลายจุดใดจุดหนึ่งของสองจุดนี้จะไม่กระทำกัน เพราะขาดจุดเหล่าผู้ชม ดังนั้นจึงควรเริ่มต้นจากจุดใดจุดหนึ่งที่อยู่เหนือจุดต่ำสุดเล็กน้อยของเส้นแนวตั้ง แล้วค่อยเพิ่มความตึงเครียดของแต่ละฉากทีละน้อยจนกระทั่งถึงจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ หรือ จุดไคลแมกซ์ แล้วให้ออกจากจุดนี้อย่างรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้เรียกว่าจุดคลี่คลายเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narrative in Film)

สิ่งที่สร้างความโดดเด่นให้กับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือแนวคิดของการเล่าเรื่อง ต้องถ่ายทอดการแสดงที่เป็นจริงบนจอภาพยนตร์ การตัดต่อความเข้าใจในตัวละครส่วนหนึ่งขึ้นอยู่กับพลังการลำดับภาพจากข้อต่อนึงไปยังอีกข้อต่อนึงผสมผสานกับวิธีการนำเสนอ มิติเหล่านี้จะช่วยชี้ให้เห็นว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เพียงด้านเดียวไม่สามารถครอบคลุมการเล่าเรื่องทั้งหมดของภาพยนตร์ได้ และ องค์ประกอบแต่ละส่วนของภาพยนตร์หากนำมาแยกออกจากกันก็ไม่สามารถเกิดพลังมากเท่ากับการนำภาพมาตัดต่อรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวภาพยนตร์จึงเป็นศิลปะแห่งการเล่าเรื่องราวด้วยภาพ และ เสียงทรงพลังที่สามารถเข้าถึงผู้ชม ได้อย่างรวดเร็วที่สุดของสื่อประเภทหนึ่งในยุคปัจจุบันการเล่าเรื่องในภาพยนตร์บันเทิงนั้น มักเริ่มเรื่องด้วยการเปิดเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครแล้วสร้างปัญหาที่ผูกตัวละครให้แน่นเพื่อเป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าเรื่องของภาพยนตร์จะดำเนินไปอย่างไร มีใครเข้ามาเกี่ยวข้องกับปัญหานี้บ้าง ทั้งปัญหาภายนอก และ ภายในจิตใจ รวมถึงสไตล์ของภาพยนตร์ และ จบเรื่องด้วยข้อยุติของความขัดแย้ง ความดีงาม คุณธรรม จริยธรรม ความจริง ความเป็นธรรม ศักดิ์ศรีของตัวละครเป็นต้นตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง 2547 ของ อธิติสุนทร วิชัยรัก ความพ่ายแพ้ของ ศร ต่อขุนอิน ในครั้งแรกเขาก็กลายเป็นคนที่สูญเสียความภาคภูมิใจในตัวเองแต่ต้องหันกลับมาต่อสู้กับขุนอินใหม่ ถ้าหาก ศร ตัดสินใจยอมแพ้ย่อมหมายถึง การยอมรับการ ถูกฉีกหน้าจากขุนอินที่เล่นเพลง แล้วระนาดทับเพลงของเขา เรื่องราวก็จะยุติลงไม่มีอะไรเกิดขึ้น ขุนอินปราศ จากคู่ต่อสู้ และพระเอกถูกย้ายศักดิ์ศรีเรื่องก็ยุติลงได้ในตอนเปิดเรื่องการตัดสินใจต่อสู้ของ ศร ในเวลาต่อมา ทำให้เข้าสู่การเล่าเรื่อง เจอกับปัญหาความขัดแย้งทั้งภายนอก และ ภายในจิตใจการที่ขุนอินสามารถกำราบ ศร นักระนาดเอกได้ เป็นเหตุให้เขาต้องหาทางแก้มือเป็นปัญหาภายนอก ส่วนปัญหาภายใน คือ ศร ยอมรับ ความกลัวในการประชันระนาดเอกที่อาจต้องสูญเสียศักดิ์ศรีอีกครั้งหนึ่งก็ได้ ปัญหาในเรื่องถูกยกไปสู่ระดับความขัดแย้งที่สูงขึ้น ทำให้ชีวิตของตัวละครไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป การเข้าสู่ช่วงของการประชันหน้าจนกลายเป็นอุปสรรคที่ยิ่งใหญ่ของศรการสร้างปัญหาให้กับตัวละครหลักมีความซับซ้อนมากขึ้นเท่าใด ย่อมเป็นการกระตุ้นให้ตัวละครต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคเพื่อก้าวไปสู่จุดสูงสุดของความดีเยี่ยมมากเท่านั้น แล้ว จึงพลิกผันไปสู่ความเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาต่อมา การเล่าเรื่องในตอนจบมักแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ทั้งทางร่างกาย และจิตใจกับปัญหาภายนอก และ ภายในของตัวละครความดีเยี่ยมลีลาการเล่นด้วยการเข้าถึงจิตใจ ในศิลปะดนตรีอย่างแท้จริงของ ศร จนในที่สุดก็สามารถเอาชนะขุนอินด้วยความสามารถ และจิตใจด้วยความ เคารพเป็นการสร้างความประทับใจ และเอาชนะใจทุกคนด้วยในเวลาเดียวกัน ฉะนั้นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จึงมี

ความโดดเด่นไม่ต้องสนใจกับชีวิตจริง แต่จะเป็นเครื่องมือที่ดีที่ช่วยสร้างความขัดแย้งของเรื่องดังกล่าว และ เผยให้เห็นส่วนลึกของจิตวิญญาณมนุษย์ในตัวละครให้มีความสัมพันธ์กลมกลืนกัน

เส้นโค้ง หรือ เส้นกราฟของการเล่าเรื่องถือเป็นหลักพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ความซับซ้อนของเรื่องจะประกอบด้วยปัญหาต่างๆ มากมายให้ความลึกทั้งภายนอก และ ภายในจิตใจตัวละครซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องจะมีจุดดึงดูดสูงสุด แล้วคลี่คลายลงเพื่อเข้าสู่จุดจบของเรื่องพร้อมกัน แต่ถ้าปัญหาทั้งสอง คลี่คลายลงในเวลาที่ต่างกัน หมายถึงการมีจุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์สองจุด คือจุดสูงสุดทางอารมณ์ ของปัญหาภายนอก และ ปัญหาภายในอาจสร้างความสับสนจนไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าควรจบลงที่จุดใด ซึ่งอาจจะทำให้ผู้ชมไม่สบอารมณ์นัก ปัญหาทั้งภายนอก และ ภายในนี้จะต้องร้อยผ่านเส้นกราฟโค้งของเนื้อเรื่อง ที่แสดงให้เห็นว่าเส้นโค้งถูกแยกออกเป็นสามส่วนโดยเรียกว่า “องก์” เป็นโครงสร้างทั้งสามองก์ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์บันเทิงส่วนใหญ่มักเล่าเรื่องผ่านรูปแบบโครงสร้างสามองก์นี้ ได้แก่องก์หนึ่ง คือ การเปิดเรื่อง องก์สอง คือ การเผชิญหน้าของความขัดแย้ง องก์สาม คือ บทสรุปของเรื่องเปรียบเทียบกับโครงสร้างของเรื่องง่ายๆ คือ องก์แรก พระเอกขึ้นต้นไม่เป็นการเริ่มสร้างปัญหาให้กับตัวละคร องก์ที่สองปาก้อนหินใส่เขาคือสร้างความยุ่งยาก และองก์สามเอาเค้าลงจากต้นไม้คือการแก้ปัญหาให้กับตัวละคร

ซเวเทน โทโดรอฟ (Tzvetan Todorov) 1939-Present นักปรัชญาเข้าบ้านเกเรียน ผู้เขียนหนังสือ และ บทความเกี่ยวกับทฤษฎีวรรณกรรม และ ทฤษฎีวัฒนธรรมให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่าเรื่องว่าประกอบด้วย สามตอน ที่แตกต่างกัน คือตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ เช่นเดียวกับการเล่าเรื่องในแนวภาพยนตร์ของฮอลลีวูด ที่มีความเข้าใจง่าย จึงเป็นที่นิยมของผู้ชมเพราะมีโครงเรื่องประกอบด้วยตอนต้น เป็นตอนที่สงบนิ่งของการเปิดเรื่องภาวะที่อยู่ในความสมดุล และกลมกลืนผู้ชมจะได้รู้จักกับตัวละครสำคัญเวลาสถานที่ และเหตุการณ์ของเรื่องที่กำลังเกิดขึ้นตอนกลาง คือ ส่วนที่เผยให้เห็นความสับสนวุ่นวายภายใต้ความเงิบ ของตอนต้นปัญหาเริ่มทยอยเข้ามาเป็นระยะเป็นวิธีดึงผู้ชมให้รวมไปกับเนื้อเรื่อง และ ติดตามตัวละครหลักผ่านปัญหา การผจญภัยอุปสรรคความขัดแย้งจนกระทั่งก้าวเข้าสู่ส่วนที่สามของเรื่อง คือ ตอนจบเรียกว่าความสงบครั้งใหม่เมื่อปัญหาได้รับการแก้ไขแล้ว ความกลมกลืน และ ความสมดุลจะกลับเข้าสู่ภาวะเดิมอีกครั้งหนึ่ง การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตจริง แต่ชีวิตมนุษย์นั้นปราศจากโครงสร้างไม่มีองก์หนึ่งสอง และ สามทุกชีวิตมีช่วงเวลาสั้นสั้นที่สะท้อนให้เห็นเหมือนกับเส้นกราฟโค้งของละคร บางครั้งสุขสบายบางครั้งทุกข์แสนสาหัส และ ที่สำคัญเรื่องราวในภาพยนตร์จะไม่ลอกเลียนแบบชีวิตจริงทั้งหมด แต่จะเลือกหยิบเอาเฉพาะส่วนที่สำคัญของชีวิตมานำเสนอเพื่อเผย

สัจธรรมที่ซ่อนอยู่ภายใต้สิ่งที่ไร้ความหมาย แม้ว่าจะไม่สามารถแสดงให้เห็นความจริงได้สักมากเท่าชีวิตจริงแต่อย่างน้อยที่สุดก็สามารถทำให้ผู้ชมเห็น และเข้าใจได้

ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเรียงลำดับเหตุการณ์

กับภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์

| Linear and Nonlinear Narrative Film

ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวเรียงลำดับเหตุการณ์ (Linear Narrative Film) ส่วนใหญ่หมายถึงการเล่าเรื่องราวโดยทั่วไปที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นแบบตรงไปตรงมาเรียงตามลำดับเวลาตามเหตุ และผลที่ทยอยกันมาเล่าอยู่ภายในโครงสร้างของเรื่องราว ได้แก่ ตอนเริ่มต้น (Beginning) ตอนกลางเรื่อง (Middle) และ ตอนจบเรื่อง (End) โดยตอนเริ่มต้นกับตอนจบมีความสัมพันธ์กันในเชิงตรรกะ ขณะที่ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ เป็นการเล่าที่ไม่ตรงไปตรงมา หรือไม่สัมพันธ์กันระหว่างฉากต่อฉากหรือซีเควนส์ต่อซีเควนส์ เรียกว่า "Nonlinear Narrative Film" การเล่าเรื่องที่ยกย้อนไม่ตรงไปตรงมา ไม่เรียงลำดับเวลาและเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ประเภทนี้ทำให้เห็นมิติในการเล่าเรื่องใหม่ ๆ ซึ่งการเล่าเรื่องราวในลักษณะนี้ไม่ใช่ของ แปลกใหม่ แต่เป็นรูปแบบที่มีมานานแล้วตั้งแต่ภาพยนตร์ของ Luis Bunuel ในเรื่อง Un Chien Andalou (1929) และวิธีที่ใช้กันมากที่สุดสำหรับเรื่องราวที่ไม่เรียงลำดับ เหตุการณ์คือ การย้อนอดีต (Flashback) โดยการนำเอาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตของภาพยนตร์มาแทรกเหตุการณ์ในฉากปัจจุบันเพื่อขยายเรื่องราวในขณะนั้นให้ชัดเจนขึ้น หรือเป็นการรำลึกถึงอดีตของตัวละครอีกวิธีหนึ่ง คือการใช้การคาดการณ์ในอนาคต (Flashforward) โดยการข้ามเรื่องราวในปัจจุบันไปสู่เหตุการณ์ในอนาคต ที่ยังไม่เกิดขึ้นแล้วกลับมาสู่เหตุการณ์ปัจจุบันใหม่อีกครั้งหนึ่งเป็นการบอกเหตุการณ์ หรือการทำนายล่วงหน้า ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมคอยติดตามว่าเหตุการณ์ในอนาคตนั้นจะเกิดขึ้นได้อย่างไร ปัจจุบันภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแบบ "Nonlinear Narrative" มีความซับซ้อนมากขึ้นสร้างความสนุกสนาน และความบันเทิงให้กับผู้ชมมาแล้วหลายเรื่อง " ภาพยนตร์เรื่อง Memento (2001) เรื่อง Babel (2006) เรื่อง Inception (2010) เรื่อง Final Destinations (2013) เป็นต้น

ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์

และภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องจริง | Non-narrative and Nonfiction Film

การเล่าเรื่องประเภทหนึ่งที่มีการเล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non-narrative) ได้แก่ ภาพนิ่ง งานประติมากรรม ภาพเขียน กระดาษบุผนัง หรือเพดาน (Wallpaper)

หรืองานประดับตกแต่ง (Decorative Arts) เป็นต้น ในขณะที่ภาพยนตร์และโทรทัศน์เป็นการเล่าเรื่องราวที่มีลำดับของเวลาและเหตุการณ์ (Narrative) ชัดเจนจึงมีความแตกต่างกัน

ส่วนงานวรรณกรรมเป็นการเล่าเรื่องราวที่มีลำดับของเวลา และเหตุการณ์ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ และโทรทัศน์แต่มีความยุ่งยากในการอธิบายเพราะตัวงานเป็นสิ่งพิมพ์ที่หยุดนิ่งมีข้อความตัวอักษรที่แยกเป็นคำไม่ติดกันอยู่ในแต่ละหน้าต้องใช้เวลาในการอ่านเพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปตามลำดับซึ่งการลำดับหน้านี้เป็นการสะท้อนถึงการใช้เวลาในการอ่านนอกจากนี้การอ่านจากตัวอักษรหรือข้อความยังทำให้เกิดอารมณ์ และความรู้สึกขึ้นกับผู้อ่านอีกด้วยทำนองเดียวกับดนตรีที่ห้องของตัวโน้ตปราศจากเวลาในการเล่าเรื่องราวจึงจำเป็นต้องมีการอ่าน และการบรรเลงเครื่องดนตรีตามโน้ตเพลงจึงทำให้เกิดเรื่องราว (Narrative) ขึ้น

การนำเรื่องราวที่ไร้ช่วงเวลาของเหตุการณ์มาใช้ในภาพยนตร์เรียกว่า “Nonnarrative Film” จึงหมายถึงการเล่าเรื่องที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่ใช้ภาพต่าง ๆ ในการสื่อความหมาย เช่นภาพที่เป็นชุด หรือแถบแถว (Lists) ภาพซ้ำ (Repetition) หรือ ภาพความแตกต่าง (Contrasts) เป็นโครงสร้างเรื่องราวของมันเอง เช่นภาพยนตร์เรื่อง Koyaanisqatsi (1983)

Koyaanisqatsi เป็นภาพยนตร์สารคดีที่เล่าเรื่องราวโดย มีการใช้เทคนิคการถ่ายภาพช้า (Slow-motion) การถ่ายภาพที่ละเฟรมในเวลาทีเท่า ๆ กัน (Time-lapse Photography) การใช้ภาพซ้ำ (Repetition) ภาพแตกต่าง (Contrast) หรือการใช้ ภาพที่เป็นชุด หรือแถบแถว (List) ปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ หรือเป็น “Nonnarrative Film” เช่นการใช้ภาพแสงเงาที่แตกต่างกันของแกรนด์แคนยอนทะเลทรายอริโซนา และก้อนเมฆที่อยู่ในชุดของซีควนส์เดียวกัน หรือภาพชุดตึกอาคาร และ ภาพอาคารที่ถูกหรือทำลายภาพต่าง ๆ ในแต่ละช็อตเหล่านี้ ไม่มีบทบรรยาย มีความหมายคลุมเคลือไม่ชัดเจน แต่เมื่อนำมาร้อยเรียงกันกลับสร้างความหมายขึ้นมาใหม่โดยสื่อถึงภูมิทัศน์ประเทศอเมริกาที่กำลังถูกทำลาย แสดงถึงชีวิตที่ขาดความสมดุล และการแก่งแย่งทรัพยากร จึงทำให้เรื่องราวมีพลังและอารมณ์เพิ่มสูง

ส่วนภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องจริง (Nonfiction Film) มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) เพราะมีแนวความคิดสำคัญที่นำเสนอความจริงอธิบายถึงปรากฏการณ์ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงของคน สถานที่มากกว่าเรื่องที่ถูกแต่งขึ้น หรือสร้างเรื่องราวขึ้นมาใหม่ ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์สารคดีเรื่องตามรอยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (2011) ที่สร้างเกี่ยวกับประวัติชีวิตของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชแห่งอโยธยากับภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค1-5 (2550-2557) ซึ่งเรื่องแรกใช้เรื่องราวของนักวิชาการ นักประวัติศาสตร์ ภาพเขียน รวมถึงนักเขียนร่วมสมัยที่เขียนเรื่องราวเพื่อแสดงให้เห็นข้อเท็จจริง และประเด็นการ

ต่อสู้เพื่อปกป้องเอกราชของอดีตพระมหากษัตริย์แห่งอยุธยาที่ยิ่งใหญ่ของคนไทยในปัจจุบัน ส่วนภาพยนตร์เรื่องที่สอง ดำเนินสมเด็จพะระนเรศวรมหาราช ภาค 1-5 เป็นการสร้างขึ้นมาจากข้อมูลเดียวกัน แต่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงที่สามารถเข้าใจได้ง่ายกว่า

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Non-narrative Film) และ ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องจริง (Nonfiction Film) นั้นนอกจากมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์สารคดีแล้วยังถือเป็นสองแนวคิดที่สำคัญของความแตกต่างระหว่างการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับข้อเท็จจริง (Factual Description) กับการแต่งเรื่องราวขึ้นมาใหม่ (Fictional Recreation) อีกด้วยซึ่งทั้งสองความคิดโต้แย้งกันมาตลอดระยะเวลาอันยาวนานของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์

ดังนั้นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวโดยปราศจากช่วงเวลาของเหตุการณ์ (Nonnarrative Film) เช่นเรื่อง Koyaanisqatsi (1983) กับภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องจริง (Nonfiction Film) เรื่อง ตามรอยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช (2011) นี้ จึงมีความคลุมเคลือเปิดโอกาสให้มีการโต้แย้งเกี่ยวกับความจริงประเด็นสำคัญซึ่งอยู่ที่การมองโลกของภาพยนตร์ทั้งสอง แม้ว่าจะมีความทับซ้อนกันในภาพยนตร์สารคดีโดย “Non-narrative Film” อาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาทั้งหมด หรือบางส่วน และในทางกลับกัน “Nonfiction Film” สามารถสร้างได้เช่นเดียวกันกับการเล่าเรื่อง (Narrative) นอกจากนี้ควรระลึกเสมอว่าความแตกต่างของความหมายระหว่าง Nonfiction และ Non-narrative อาจเปลี่ยนแปลงได้ตามประวัติศาสตร์หรือการรับรู้ข้อมูลใหม่ๆ เช่น ภาพยนตร์สารคดีเรื่อง Nanook of the North (1922) ที่สร้างในทศวรรษที่ 1920 แต่เมื่อเวลาผ่านไปข้อมูลความรู้ และ ข้อเท็จจริงถูกเปิดเผยจึงกระทบต่อความเป็น “Nonfiction” ของภาพยนตร์เรื่องนี้ อย่างไรก็ตามควรมีการจำแนกภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ เพื่อเพิ่มกลุ่มของภาพยนตร์ให้มีความชัดเจนมากขึ้น

มุมมองของการเล่าเรื่อง | Narrative Point-of-View

มุมมองของการเล่าเรื่องเป็นการนำผู้ชมสู่เรื่องราวซึ่งมุมมองของการเล่าเรื่อง หรือรูปแบบหรือวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นวิธีที่คล้ายกับการเล่าเรื่องในวรรณกรรม หรือละครเวทีที่ถ่ายทอดเรื่องราวไปสู่ผู้ชมว่าเป็นมุมมองของใครตัวละครที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องนี้เรียกว่าผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครที่ใช้เชื่อมโยงกับผู้ชมเพื่อรับรู้เหตุการณ์ร่วมกัน เช่น การเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person) ที่มีมุมมองในเรื่องราวของตัวละครโดยตรง และมีผู้ชมเข้าไปรวมในเหตุการณ์ด้วยกันรู้เรื่องราวเท่ากัน เพื่อสร้างความเสื่อนำซึ่งมิใช่หมายถึงผู้ชม และเป็นมุมมองที่ใช้กันมากที่สุดในภาพยนตร์สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราว ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ประเภทตื่นเต้น เร้าใจ เรื่อง

Fatal Attraction (1987) ของ Adrian Lyne ในฉากสุดท้ายของเรื่องและผู้ชมคาดไม่ถึงว่า Alex Forest (Glenn Close) ที่ถูก Dan Gallagher (Michael Douglas) กดจมอ่างอาบน้ำตายแต่ก็กลับลุกขึ้นมาพร้อมกับมีดจู่โจมเขาอย่างไม่ทันระวังตัว ทำให้ผู้ชมกรีดร้องด้วยความตกใจเพราะผู้ชมเชื่อว่าเธอเสียชีวิตแล้วซึ่งรับรู้เหมือนตัวละครในขณะนั้น อย่างไรก็ตามการเล่าเรื่องส่วนใหญ่แล้วมักไม่ใช้บุคคลที่หนึ่งเล่าตลอดทั้งเรื่องยกเว้นภาพยนตร์บางเรื่อง เช่น Lady in the Lake (1947) ของ Robert Montgomery ใช้มุมมองที่แปลกของบุคคลที่หนึ่งเล่าตลอดทั้งเรื่องโดยผู้ชมสามารถมองเห็นเหตุการณ์ และได้ยินเสียงเช่นเดียวกับตัวละครโดยมองเห็นตัวเองผ่านกระจกเงา นอกจากนี้ไม่สามารถมองเห็นตัวเองได้เลย มุมมองประเภทนี้มีลักษณะคล้ายกับมุมมองกล้องแทนสายตา (Subjective Camera Angle) ของตัวละคร

มุมมองอีกประเภทหนึ่งเป็นมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง เช่นเดียวกันแต่ถูกเล่าผ่านบุคคลที่สาม (Third Person) เป็นมุมมองจากภายนอกเข้ามาที่เรื่องโดยเห็นเหตุการณ์ทั้งหมด (Omniscience) เป็นการให้ตัวละครเล่าเรื่องของตัวละครเอง (Story within Story) เช่นเรื่อง A River Runs Through It (1992) ที่ใช้เสียงของ Norman ตอนวัยชราเล่าเรื่องของตนเองตอนเปิดเรื่องในบางช่วงบางตอน และตอนจบเรื่อง

การใช้มุมมองที่หนึ่ง และที่สามในภาพยนตร์มักใช้สลับกันเพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม หรือตื่นเต้นไปกับเหตุการณ์ในบางครั้งผู้เขียนบทภาพยนตร์อาจต้องการให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดมากกว่า (Unrestricted Narration หรือ Omniscient) โดยการนำผู้ชมให้รับรู้เหตุการณ์กลับไปกลับมาระหว่างตัวละคร และ เหตุการณ์ในเรื่อง ผู้ชมสามารถเห็นเหตุการณ์ว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นกับตัวละครโดยขณะที่ตัวละครไม่รู้ตัว ผู้ชมจะรู้สึก “ลึน” ตลอดเวลาก่อให้เกิดผลกระทบทางอารมณ์เช่นเดียวกับผู้ชมที่รู้เหตุการณ์เท่ากับตัวละคร (Restricted Narration) มุมมองที่ผ่านบุคคลที่สามนี้คล้ายกับมุมมองเฝ้าดูเหตุการณ์ (Objective Camera Angle) ของตัวละคร เช่นในภาพยนตร์ประเภทเขย่าขวัญ (Thriller) ที่ผู้ชมจดจำไม่รู้ลืม เรื่อง Psycho (1960) ของ Alfred Hitchcock ในฉากที่ Lila Crane (Vera Miles) น้องสาวของ Marian (Janet Leigh) ที่ติดตามหาพี่สาวที่หายไปในบ้านของ Norman Bates (Anthony Perkins) Lila เดินมาที่ทางลงห้องใต้ดินแล้วหยุดหมุนตัวก่อนตัดสินใจเดินลงไปจุดนี้เป็นจุดที่สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชม เป็นอย่างมากเพราะผู้ชมรู้ว่าจะเกิดอันตรายขึ้น และอยากจะบอกกับเธอว่าไม่ควรลงไปให้รีบหนีออกมาเทคนิคนี้เป็นเทคนิคที่ Alfred Hitchcock นำมาใช้สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมในภาพยนตร์หลายเรื่อง

การเลือกใช้เทคนิคใดเทคนิคหนึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับ เพราะให้ผลที่แตกต่างทางด้านอารมณ์กับผู้ชม ตัวอย่างเช่น ในมุมมองที่ผู้ชมไม่ทราบเหตุการณ์ล่วงหน้า หรือรับรู้

เหตุการณ์ที่เท่ากับตัวละคร (Restricted Narration) ในฉากที่มีระเบิดซุกซ่อนในที่ชุมนุมแล้วทันใดนั้นก็ระเบิดขึ้นโดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัวมาก่อนสามารถซื้อผู้ชมได้อย่างทันทีทันใด ขณะที่ฉากเดียวกันนี้ ถ้าหากผู้ชมรู้ว่าระเบิดซุกซ่อนอยู่ก่อนเพราะเห็นว่าใครเป็นมือระเบิดและรู้อีกด้วยว่าจะระเบิดขึ้นเมื่อใดโดยอาจเห็นเวลาที่กำลังนับถอยหลังถ้าหาก ว่ากำหนดให้ตัวละครเดินเข้าเดินออกในฉากนั้นสละวณพูดคุยกับโทรศัพท์มือถือ ผู้ชมก็จะถูกดึงให้เข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ทำให้เกิดความรู้สึกอยากจะทำกับตัวละครว่าให้รีบวางโทรศัพท์แล้วออกไปจากที่นั่นเพราะมีระเบิดเวลาซุกซ่อนอยู่การใช้มุมมองแบบนี้เป็นการสร้างความกระวนกระวายใจกับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก

สาเหตุ และผล | Cause and Effect

สาเหตุและผล เป็นกระบวนการโต้แย้งด้วยเหตุ และผล หรือที่เรียกว่า “Dialectical Process” เป็นที่รู้จัก และใช้กันมาตั้งแต่สมัยของเพลโต (Plato) เกิดขึ้นเมื่อกระบวนการโต้แย้ง (Anti-thesis) ทำทลายความรู้เดิม (Thesis) ก็จะทำให้เกิดการสังเคราะห์ความรู้ความคิด หรือสถานการณ์ขึ้น (Synthesis) แล้วจึงกลายเป็นความรู้ที่ถูกชำระใหม่อีก (Thesis) เป็นวัฏจักรต่อเนื่องกันไปไม่สิ้นสุดสาเหตุ และผลนี้มีความจำเป็นต่อภาพยนตร์บันเทิงแต่อาจไม่มีความจำเป็นสำหรับภาพยนตร์ศิลปะ อวองการ์ด นอกกระแส หรือภาพยนตร์แนวทางเลือกอื่นๆ ในปัจจุบัน

ตัวอย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง Scream (1996) เป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้ สาเหตุและผล (Cause and Effect) ในเย็นวันหนึ่ง เคซี (Casey) อยู่ในบ้านคนเดียวตามลำพังกำลังทำป๊อปคอร์นเมื่อเสร็จแล้วเธอดังใจว่าจะชมวิดีโอภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ซึ่งถ้าหากไม่มีเหตุการณ์ใดๆ เกิดขึ้นก็เหมือนเรานั่งดู เคซี ทำป๊อปคอร์นแล้วชมภาพยนตร์สยองขวัญจนจบเรื่องและไม่มีอะไรเกิดขึ้น แต่เหตุการณ์เริ่มพลิกผันเมื่อมีเสียงโทรศัพท์ดังขึ้น แล้วเธอก็รับโทรศัพท์จากนั้นเธอก็เริ่มถูกคุกคามและผลของสถานการณ์อันใหม่ก็คือ เคซีตกอยู่ในอันตรายจากฆาตกรต่อเนื่อง สร้างความหวาดกลัวให้กับเธอทำให้กระบวนการของ “สาเหตุและผล” ดำเนินต่อไป

เรื่องราวในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักบรรยายเรื่องในลักษณะลำดับเหตุการณ์ที่ตรงไปตรงมา คือ มีการดำเนินเรื่องตรงไปข้างหน้า ตั้งแต่ตอนแรกเปิดเรื่องจนกระทั่งเข้าสู่ตอนจบของเรื่อง โดยเชื่อมเหตุการณ์ที่เล่าเข้าใจด้วยกันผ่านความสัมพันธ์ของสาเหตุและผล ที่ตามมาซึ่งเป็นเหตุเป็นผลกัน ดังนั้นสาเหตุและผลที่ตามมาของภาพยนตร์จึงเป็นปัจจัยสำคัญถ้าหากปราศจากสิ่งนี้แล้วเรื่องราวเหตุการณ์ และทุกสิ่งทุกอย่างจะหยุดนิ่งอยู่กับที่ ไม่สามารถ ดำเนินไปข้างหน้าได้ เรียกว่า “เวลานิ่ง” (dead time) อย่างไรก็ตามกระบวนการพัฒนาเรื่องราวส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ที่เป็นไป

ตามสาเหตุและผล มักไม่ค่อยมีคำถามจากคนดูมากนัก เพราะเป็นการจัดลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่อง
 อย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน

ลำดับเวลา | Chronology

การเล่าเรื่องในลักษณะที่ตรงไปตรงมาตามลำดับเวลา และเหตุการณ์มักไม่ทำให้สับสนใน
 แง่เหตุผลความเป็นจริงของเรื่องเวลาจึงเป็นส่วนประกอบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งไม่ใช่
 เฉพาะเพียงภาพเคลื่อนไหวที่ทำให้เกิดระยะเวลาในภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมไปถึง
 ความสัมพันธ์ระหว่างลำดับเหตุการณ์ และตัวละครที่ทำให้มีความหมายขึ้นตลอดระยะเวลาที่เรื่อง
 ได้พัฒนาไปอีกด้วย

ในภาพยนตร์เรื่อง Scream (1996) เป็นการนำเสนอแบบการเรียงลำดับเวลา และ
 เหตุการณ์ (Chronology) เรื่องราวสามารถดำเนินต่อไปได้โดยเกิดขึ้นจากจุดแรกเริ่มผ่านเวลาใน
 ลักษณะตรงไปตรงมาเราก็สามารถรับรู้ความเป็นเหตุเป็นผลของภาพยนตร์อย่างง่ายดาย แตกต่าง
 จากภาพยนตร์เรื่อง Pulp Fiction (1994) ของ Quentin Tarantino ที่มีการจัดจังหวะโครงสร้างของ
 ลำดับเวลาทำให้การเล่าเรื่องยอกย้อนไปมา หรือที่เรียกว่า “Nonlinear Narrative” โดยภาพยนตร์
 เริ่มต้นและจบลงด้วยฉากเดียวกันโดยมี ฮันนี่ บันนี่ กับ พัมคิน พูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องการปล้นอยู่
 ในร้านคอฟฟี่ช็อปแห่งหนึ่ง และสองคนนี้ชักอาวุธออกมาปล้น จากนั้นภาพยนตร์ตัดแยกออกเป็น
 สองเหตุการณ์ที่มีลำดับของเวลาเกิดขึ้นต่อเนื่องต่อไปอีกตลอดครึ่งเรื่อง ก่อนที่จะวกเรื่องกลับสู่
 ฉากจบเป็นตอนต้นของการเปิดเรื่องโยงเข้าด้วยกัน

ระยะเวลาของเรื่องราว | Story Duration

สิ่งที่สามารถบอกความแตกต่างระหว่างเรื่องราว (Story) กับโครงเรื่อง (Plot) ได้อีก
 ประการหนึ่ง คือ ระยะเวลาของโครงเรื่อง (Plot Time หรือ Plot Duration) และ ระยะเวลาของ
 เรื่องราว (Story Time หรือ Story Duration)

ตัวอย่างของภาพยนตร์คลาสสิกที่นิยมนำมาอธิบายให้เข้าใจในเรื่องของเวลาที่เห็นชัดเจน
 คือ เรื่อง High Noon (1952) เป็นตัวอย่างที่สามารถอธิบายความแตกต่างระหว่างเรื่องราว (Story)
 กับโครงเรื่อง (Plot) ในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีนั่นคือเวลาของโครงเรื่อง (Plot Time) คือระยะเวลา
 ของความยาวเหตุการณ์ในภาพยนตร์โดยเริ่มเวลา 10.30 น. ในตอนเปิดเรื่อง ขณะที่นายอำเภอ
 วิล เคน (Will Kane) กำลังแต่งงาน และจะวางมืออำลาจากอาชีพนายอำเภอ แต่ทันทีที่ได้รับข่าว
 แจ้งว่าผู้ร้ายที่ ชื่อ แฟรงค์ มิลเลอร์ (Frank Miller) ที่ถูกเขาจับขังคุกไปเมื่อ 5 ปีก่อนกำลังเดินทาง
 มาพร้อมสมุนกับรถไฟเที่ยว 12.00 น. เพื่อมาล้างแค้นนายอำเภอ และการต่อสู้ยอกย้อนก็จะเกิดขึ้น มี

การขอรับรองอำเภอก็ให้รีบหนีออกไปจากเมืองเพื่อความปลอดภัย ดังนั้นเวลาของโครงเรื่อง (Plot Duration หรือ Plot Time) คือประมาณ 90 นาที นั่นคือเวลาตั้งแต่ 10.30 - 12.00 น. ในภาพยนตร์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาของเหตุการณ์ที่นายอำเภอวิล เคน (Will Kane) ไปขอรับรองชาวบ้านต่างๆ ให้มาช่วยเหลือตน แต่ก็ได้รับการปฏิเสธ ส่วนเวลาของเรื่องราว (Story Time) คือระยะเวลามากกว่า 5 ปี ที่ภาพยนตร์พูดถึง แฟรงค์ มิลเลอร์ (Frank Miller) ที่ถูกจับขังคุกเมื่อ 5 ปีก่อน โดยนายอำเภอวิล เคน แม้ว่าเราจะไม่เห็นเหตุการณ์ตลอดระยะเวลา 5 ปีนี้ก็ตาม ส่วนความยาวของภาพยนตร์ (Screen Duration) คือระยะเวลาของความยาวภาพยนตร์ทั้งหมดที่เริ่มฉายจนจบในแต่ละเรื่อง ดังนั้นภาพยนตร์เรื่อง High Noon นี้ มีความยาว (Screen Duration) ประมาณ 30 นาที

สิ่งที่น่าสนใจคือเวลาในภาพยนตร์สามารถหดและขยายได้ ซึ่งโดยปกติภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีความยาวประมาณ 90 - 120 นาที ที่ครอบคลุมระยะเวลาของเรื่อง สำหรับภาพยนตร์เรื่อง High Noon นี้ เป็นการนำเสนอเวลาของโครงเรื่อง (Plot Time) ในลักษณะเท่าเวลาจริง (Real Time) ในภาพยนตร์ ซึ่งเราสามารถรับรู้เวลาทั้งหมดในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนจากนาฬิกาบนผนังที่คอยเตือนเวลาที่กำลังคืบคลานผ่านไปทุกขณะ เป็นรูปแบบของภาพยนตร์แนวต้นเต็น

ตัวอย่างเรื่องเวลาในภาพยนตร์อื่นๆ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Rope (1948) เป็น ภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่มีความลุ่มลึก เพราะมีชั้นเชิงในการใช้เวลาในภาพยนตร์มากกว่า คือการเสนอเหตุการณ์เท่าเวลาจริง (Real Time) ของปัจจุบันต่อเนื่องในสถานที่เดียวกันในตอนเปิดเรื่องโดยไม่มีการตัดภาพเป็นฉากฆาตกรรม ซึ่งภาพยนตร์ให้ความรู้สึกเป็นข้อต่เดียวที่ต่อเนื่องกันราวกับว่าคนดูได้เข้าไปนั่งอยู่ในเหตุการณ์ด้วย

ส่วนในภาพยนตร์เรื่อง The Untouchable (1987) ในฉากที่มีการยิงกันขึ้นบนบันไดของห้องโถงสถานีรถไฟ ส่วนหนึ่งของฉากเป็นภาพช้าที่ถูกยืดขยายออก มีความยาวถึง 2 นาที ขณะที่เหตุการณ์จริงจะเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วเป็นการเน้นแอ็คชั่น ฉากนี้สร้างขึ้นเพื่อเป็นการยกย่องภาพยนตร์ของ ไอเซนสไตน์ (Sergei Eisenstein, 1898-1948 ผู้กำกับ และนักทฤษฎีภาพยนตร์ที่สำคัญชาวรัสเซีย) ในฉากอันโด่งดัง เรียกว่า “Odessa Step” ในภาพยนตร์เรื่อง Battleship Potemkin (1925) เป็นเหตุการณ์ที่พลเรือนถูกทหารของพระเจ้าซาร์สังหาร ณ บันได “Odessa” ภาพยนตร์ทำให้เราเห็นได้ในหลายมุมมอง แสดงถึงเหตุการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นพร้อมกันในเวลาเดียวกัน และให้ความรู้สึกของการสังหารพลเรือนเต็มไปด้วยความรุนแรงโหดร้าย และป่าเถื่อน สิ่งสำคัญของการศึกษานี้คือเพื่อให้เราทราบว่ามีการจัดการและจัดวางเวลาอย่างไรในการเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์

การเล่าเรื่องแบบเปิดและแบบปิด | Open and Closed Narratives

การเล่าเรื่องแบบปิด (Closed Narrative) หมายถึงการเล่าเรื่องที่มีการจบเรื่องราวที่มีบทสรุปชัดเจน ส่วนการเล่าเรื่องแบบเปิด (Open Narrative) เป็นการเล่าเรื่องที่มีบทสรุปแบบไม่ชัดเจน ไม่มีที่ไปที่ไปหรือจบเรื่องในลักษณะที่ไม่ต้องการเหตุผล ทั้งคำถามให้ผู้ชมได้ขบคิด หรือมีคำถามมากมายหลังจากการชมภาพยนตร์จบลงแต่บางครั้งอาจสร้างความกังขา หรือความอึดอัดต่อผู้ชมได้ การสร้างภาพยนตร์ที่มีตอนจบเรื่องแบบเปิดนั้นเป็นเรื่องค่อนข้างเสี่ยงเพราะการจบแบบไม่มีเหตุผล หรือการจบแบบกระทันหันอาจสร้างความไม่พอใจต่อผู้ชมได้เช่นเดียวกัน การจบเรื่องทั้งสองแบบมีความแตกต่างกันที่ความเป็นจริง (Reality) ในภาพยนตร์ ซึ่งมีผลต่อการจบเรื่องราวแบบเปิด หรือปิด โดยทั่วไปภาพยนตร์แนว “Realist” มีแนวโน้มการจบแบบเปิด (Open Narrative) มากกว่า ส่วนแนว “Formalist” ส่วนใหญ่เลือกการจบแบบปิด (Closed Narrative) อย่างไรก็ตามในปัจจุบันผู้สร้างภาพยนตร์มีความชำนาญในการสร้างภาพยนตร์เล่าเรื่องราวแบบปิด และเปิด สามารถสร้างความต่อเนื่องของภาพยนตร์ให้ยึดยาวชวนให้ติดตามในตอนต่อไปได้ เช่นเรื่อง Matrix Reloaded (2003) และ The Lord of the Rings (2001) ที่มี 3 ตอน ขณะที่ Star Wars (1977) มีถึง 6 ตอน ซึ่ง 4 ใน 6 ตอนเป็นการจบแบบเปิดด้วยตัวของมันเองในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars ตอนเริ่มของภาพยนตร์บรรยายว่าสงครามอวกาศ เกิดขึ้นจากสาเหตุใด โดยใช้ภาพแอ็คชั่นของสงครามอวกาศที่ทำลายล้างกันเพื่อสร้าง ความตื่นตาตื่นใจกับผู้ชมด้วยความสับสน เรียกการเริ่มต้นนี้ว่า “การเริ่มกลางเรื่อง” หรือ “medias res” ในภาษาลาติน แปลว่า “In the Middle of Things” ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปที่เริ่มด้วยความสงบสุข สิ่งที่ยธิบายความสับสนของสงครามนี้คือ มีอะไรเกิดขึ้นก่อนหน้าที่ผู้ชมไม่ทราบ ทราบแต่เพียงการเริ่มต้นนี้เป็นตอนต่อของภาค 3 เพื่อพาผู้ชมก้าวเข้าสู่แอ็คชั่นทันทีที่เป็นปัจจัยสำคัญของการเล่าเรื่องโดยดำเนินเรื่องที่มีโครงเรื่องขัดแย้งกัน มีการเคลื่อนไหวที่เพิ่มความรู้สึกด้วยภาพพิเศษที่แนบเนียนเต็มไปด้วยความมหัศจรรย์ และเพ้อฝัน (Thomas Schatz, 1993)

เรื่องราวเดี่ยว และหลายเรื่อง | Single and Several Storylines

รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มีการพัฒนาไปตามยุคสมัย และการเล่าเรื่องยังมีความลึก และซับซ้อนมากขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แนวบันเทิงซึ่งเดิมเป็นการเล่าเรื่องเดี่ยวที่ไม่ซับซ้อนตรงไปตรงมาเริ่มเรื่องจากจุดหนึ่งแล้วไปยังจุดเป้าหมายของเรื่องในตอนจบ มีโครงเรื่องที่เป็นรูปแบบตายตัว เช่น การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง มีจุดหักเห มีการใช้สาเหตุและผล (Cause and Effect) ที่ตามมามีแรงจูงใจของตัวละคร ซึ่งเป็นปัจจัยหลักของภาพยนตร์

แนวนั้นที่นิยมสร้างกันมาตั้งแต่ทศวรรษ 1920 พบเห็นได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั่วไป ส่วนรูปแบบภาพยนตร์แนวทางเลือก (Alternative Film Form) คือ การเล่าเรื่องที่แตกต่างจากแนวนั้นทั้งนอกจากยกย่อนไม่ตรงไปตรงมาแล้วบางเรื่องยังมีหลายเรื่องอยู่ในเรื่องเดียวกัน (Several Storylines หรือ Multi-strand Narratives) คือ ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจมีเรื่องหลักที่กำลังดำเนินอยู่ขณะเดียวกันก็มีเรื่องราวอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกัน ต่างยุค ต่างสมัย ต่างมิติกัน แต่ก็สามารถนำมาเชื่อมโยงร้อยเรียงให้ต่อเนื่องเป็นเรื่องเดียวกันนำไปสู่จุดเป้าหมายของเรื่องได้อย่างราบรื่นเช่นเรื่อง Do the Right Things (1989) 21 Grams (2003) Traffic (2000) และ Babel (2006) เป็นภาพยนตร์ที่ยกประเด็นต่างๆ มานำเสนอ เช่น ประเด็นของเชื้อชาติ ครอบครัว เพศ และปัญหาสังคม

เสียงพูดนอกเฟรม | Voice-Over

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร หมายถึงผู้ชมได้เห็นทั้งการกระทำ และได้ยินเสียงบทสนทนาของตัวละคร แต่บางครั้งผู้ชมได้ยินเสียงของตัวละครแต่ไม่เห็นตัว ภาพในช็อตนั้นอาจเป็นภาพอื่นที่มีความสัมพันธ์กับเสียงที่พูด หรือเสียงบรรยายนั้นเรียกว่า “Voice-Over” หรือ มักเขียนคำย่อว่า “VO” เช่น ในตอนเปิดเรื่องของภาพยนตร์ American Beauty (1999) ของ Sam Mendes ที่ได้ยินเสียงพูดของเลสเตอร์ บรรยายถึงตัวเอง ภรรยา และลูกสาว ขณะที่ภาพเป็นช็อตมุมสูงของหมู่บ้าน ตัวของเขาเองนอนอยู่บนเตียงลุกขึ้นอาบน้ำ ภรรยาที่พูดคุยกับเพื่อนบ้าน และลูกสาวที่วิ่งว้ายกับหน้าอกตัวเอง ในบทภาพยนตร์จะเขียน (VO) ไว้ข้างหลังตัวละคร เช่น เลสเตอร์ (VO) ผมชื่อ เลสเตอร์ เบอร์เนม นี่คือเพื่อนบ้านผม นี่คือถนนของผม นี่คือชีวิตของผม ผมอายุ 42 ปี อีกไม่ถึงปี ผมก็ไม่มีชีวิตอยู่แล้วเสียงพูดนี้เป็นเสียงที่มาจากนอกเฟรมซึ่งผู้ชมจะไม่เห็นตัวละคร เป็นเรื่องเล่าของตัวละครที่เสียชีวิตไปแล้ว จนกระทั่งเผยให้เห็นชีวิตประจำวันของตัวละครเองก่อนถึงเหตุการณ์นั้น

การย้อนอดีต | Flashbacks

การย้อนอดีต คือ การเล่าเรื่องแบบขัดจังหวะเวลาโดยนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมาแล้วในอดีตของภาพยนตร์เข้าไปแทรกในเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่มีผลทำให้เหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่นั้นหยุดชะงักลง และหลุดออกมาจากการเล่าเรื่องชั่วคราว ผู้สร้างภาพยนตร์นำวิธีการนี้มาใช้ตั้งแต่ทศวรรษที่ 40 การขัดจังหวะการเล่าเรื่องโดยวิธีการย้อนอดีตนี้เป็นการอธิบายเรื่องเพื่อไม่ให้ผู้ชมสับสน เป็นการช่วยทำให้เรื่องราวชัดเจนขึ้นเป็นการปูเรื่องในอดีตว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น

ก่อนหน้านั้นโดยที่เหตุการณ์ในอดีตที่มาแทรกต้องมีความสัมพันธ์กันภาพยนตร์ที่ใช้วิธีการย้อนอดีตเป็นส่วนสำคัญของการเล่าเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Moulin Rouge (2001) Forrest Gump (1994) Titanic (1997) Rashomon (1950) และ ภาพยนตร์อมตะอีกหลายเรื่อง เช่น Citizen Kane (1941) ของ Orson welles ที่มีเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวของกิจการหนังสือพิมพ์ที่ทรงอิทธิพลร่ำรวยชื่อ Charles Foster Kane เริ่มเรื่องด้วยการตายของ Kane แล้วตามด้วยนักหนังสือพิมพ์ที่พยายามสืบค้นประวัติเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัวของเขาก่อนตาย จุดนี้เป็นเหตุการณ์ปัจจุบันของการเล่าเรื่องก่อนการเข้าสู่การสืบสวน และสัมภาษณ์ผู้คนที่ใกล้ชิด และรู้จักเขา ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้การสัมภาษณ์ที่ส่วนใหญ่เป็นความทรงจำของการย้อนอดีตเพื่อค้นหาชีวิตของ Kane ว่าเป็นใครและที่สำคัญทำไมเขาจึงพูดคำว่า “Rosebud” ก่อนสิ้นใจซึ่งเป็นสิ่งที่นักหนังสือพิมพ์อยากรู้พวกเขาจึงต้องสืบเสาะค้นหาความลับของคำว่า “Rosebud” ต่อไปการย้อนอดีตจึงทำหน้าที่บอกเราเกี่ยวกับชีวิตของ Kane และสิ่งที่ซ่อนเร้นภายใต้คำว่า “Rosebud”

การย้อนอดีตนั้นอาจไปไกลมากจนกระทั่งใช้การย้อนอดีตซ้อนกันซึ่งบางครั้งอาจมีข้อเสียของการใช้ซึ่งจะเป็นการขัดจังหวะของการเล่าเรื่องที่ต่อเนื่องกัน ถ้าหากใช้ไม่เหมาะสมอาจสร้างความสับสนให้กับผู้ชมได้การย้อนอดีตแม้ช่วยเสริมความน่าสนใจต่อผู้ชมแต่ถ้าใช้มากเกินไปอาจทำให้เรื่องที่กำลังดำเนินไปสู่จุดสำคัญสูงสุดของเหตุการณ์ (Climax) ถูกขัดจังหวะลงได้ อย่างไรก็ตามในปัจจุบันภาพยนตร์หลายเรื่องมีการตัดต่อย้อนอดีตกลับไปมาซับซ้อนมากขึ้น แต่ก็สร้างความสนุกสนานกับผู้ชมได้ไม่น้อยเช่นกัน ตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง Inception (2010) ของ คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ที่ไม่ใช่การย้อนอดีตแต่เป็นการเข้าไปสู่มิติของความฝันที่ซับซ้อนหลายชั้นคล้ายกัน แต่ก็สามารถดำเนินเรื่องไปสู่จุดเป้าหมายได้อย่างสนุกสนาน

ส่วนเหตุการณ์ที่มีลักษณะตรงข้ามคือการคาดเหตุการณ์ในอนาคต (Flashforward) หมายถึง การข้ามเรื่องราวไปสู่เหตุการณ์ในอนาคตข้างหน้า เช่น ตัวละครนั่งอยู่ในห้องทำงาน จากนั้นเรื่องราวก็ข้ามไปเป็นเหตุการณ์ที่เขานั่งอยู่บนเครื่องบิน แล้วกลับมาเป็นเหตุการณ์ที่เขานั่งอยู่ที่เดิมที่ห้องทำงาน เป็นต้น

4. ข้อมูลพื้นที่จังหวัดขอนแก่น

4.1 ลักษณะทางสังคม และวัฒนธรรม

ที่ตั้งของชุมชน

เทศบาลนครขอนแก่นตั้งอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น มีพื้นที่รวม 46 ตารางกิโลเมตร แบ่งชุมชนเป็น 4 เขต ตามเขตเลือกตั้ง จำนวน 95 ชุมชน โดยแบ่งประเภทของชุมชนได้ ดังนี้

(1) ชุมชนแออัดหรือชุมชนสลัม หมายถึง ชุมชนที่มีความแออัด มีผู้อยู่อาศัยอย่างหนาแน่นจนก่อให้เกิดมลภาวะแวดล้อมไม่ถูกสุขลักษณะ มีการสร้างบ้านเรือนแบบเรียงง่าย ไม่เป็นระเบียบสภาพบ้านเรือนทรุดโทรมขาดความมั่นคงในด้านที่อยู่อาศัย มีปัญหาในการถือครองที่ดินไม่มีที่ดินเป็นของตนเองมีการอพยพโยกย้ายอยู่เสมอมมีปัญหาสภาพแวดล้อม ปัญหาด้านสังคม และปัญหาทางเศรษฐกิจ

(2) ชุมชนเมือง หมายถึง ชุมชนที่เกิดจากการรวมตัวกันเข้าไปอยู่อาศัย เพื่อธุรกิจการค้าขายเป็นสังคมใหม่มีวัฒนธรรมที่หลากหลายมีการปะทะแลกเปลี่ยนกัน หรือคบหาสมาคมเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจมีสภาพความเป็นอยู่ที่มั่นคงมีรายได้แน่นอน มีระบบสาธารณูปโภค สาธารณูปการอย่างทั่วถึงมีสภาพทางกายภาพและสิ่งแวดล้อมที่ดี

(3) ชุมชนกึ่งเมือง หมายถึง ชุมชนเมืองดั้งเดิมมีลักษณะการอยู่อาศัยแบบเครือญาติยึดถือวัฒนธรรมประเพณีขนบธรรมเนียมปฏิบัติสืบต่อๆ กันมาประกอบอาชีพ ตามแนวทางของบรรพบุรุษ เช่น อาชีพทางภาคเกษตรเป็นส่วนใหญ่ บวกกับความเจริญของเมืองในระยะต่อมา มีผู้คนจากภายนอกอพยพเข้าไปอยู่อาศัยมากขึ้นเป็นชุมชนที่มีขนาดใหญ่จึงมีอาชีพที่หลากหลายผสมผสานระหว่างการเกษตร การค้าขาย และอาชีพอื่นๆ ตามความเหมาะสมมีการปลูกสร้างบ้านเรือนอย่างมั่นคง แข็งแรงถาวรมีที่ดินเป็นของตนเองมีระบบสาธารณูปโภค สาธารณูปการ และมีสภาพแวดล้อมทาง กายภาพที่ดี

(4) ชุมชนหมู่บ้านจัดสรรหมายถึงชุมชนที่ประชากรเข้าไปอยู่อาศัยในพื้นที่มีลักษณะอาคารบ้านเรือนที่ถูกจัดสร้างขึ้นอย่างเป็นระเบียบมีระบบสาธารณูปโภค และสาธารณูปการที่ครบถ้วน มีสภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ดี มีความมั่นคงทางเศรษฐกิจ มีรายได้ที่แน่นอน

(5) หมู่บ้านหน่วยราชการ หมายถึง เป็นบ้านของข้าราชการ และข้าราชการเกษียณอายุราชการ มีการจัดสรรเป็นหมู่บ้านมีความมั่นคงสวยงาม มีที่ดินเป็นของตนเอง

ลักษณะภูมิประเทศ

เทศบาลนครขอนแก่นตั้งอยู่ในพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น มีพื้นที่รวมทั้งสิ้น 46 ตารางกิโลเมตร หรือ ประมาณ 28,750 ไร่ อยู่ในระดับความสูงประมาณ 155 - 16 เมตรจากระดับน้ำทะเล ลักษณะทั่วไปเป็นที่ราบและลาดชันขึ้นไปทางทิศเหนือ ซึ่งเป็นที่ตั้งของบริเวณมหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งความลาดชันของพื้นที่ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น พื้นที่ส่วนใหญ่มีความลาดชันที่ 0 - 5 % เป็นพื้นที่ประมาณ 28,386.83 ไร่ คิดเป็น 98.74% ของพื้นที่ ความลาดชันที่ 5 -10% เป็นพื้นที่ 315.65 ไร่ คิดเป็น 1.098 % ของพื้นที่ และความลาดชันที่ 10 - 15 % เป็นพื้นที่ 44.10 ไร่ คิดเป็น 0.153 % ของพื้นที่

ลักษณะภูมิอากาศ

สภาพภูมิอากาศของจังหวัดขอนแก่นโดยทั่วไปมีสภาพภูมิอากาศเป็นแบบทุ่งหญ้าในเขตร้อนคือมีฝนตกสลับกับแห้งแล้งได้รับอิทธิพลจากมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ และตะวันออกเฉียงเหนือ สถิติข้อมูลอุณหภูมิของจังหวัดขอนแก่นเปรียบเทียบย้อนหลัง 10 ปี (พ.ศ.2550 - 2559) พบว่ามีอุณหภูมิเฉลี่ยสูงสุดวัดได้ 35.20 องศาในปี 2555 อุณหภูมิเฉลี่ยต่ำสุดวัดได้ 18.35 องศา ในปี 2559 และอุณหภูมิสูงสุดวัดได้ 42.00 องศาในปี 2553 อุณหภูมิต่ำสุดวัดได้ 9.50 องศา ในปี 2559

สภาพทั่วไปทางสังคม

สภาพการตั้งบ้านเรือนของชุมชนในจังหวัดขอนแก่นนั้นมีความแตกต่างกันทางกายภาพอย่างเห็นได้ชัดพอที่จะจำแนกชุมชนเป็น 3 ลักษณะดังนี้ คือ อันดับแรกเป็นชุมชนเมือง อันได้แก่ตัวอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ถ้าจะเปรียบเทียบกับชุมชนเมืองอื่นๆ ในภาคอีสานเมืองขอนแก่นจะนับว่าเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่เมืองหนึ่ง ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนมีลักษณะเหมือนสังคมเมืองอื่นๆ ของประเทศไทย ดังนั้น ชุมชนนี้จะไม่ยึดถือสืบสองคองสืบสี่ซึ่งเป็นประเพณีดั้งเดิมของคนอีสานมากนัก อันดับที่สองเป็น ชุมชนที่อยู่รอบๆ ชุมชนเมืองหรือวงแหวนรอบนอก สังคมเป็นลักษณะสังคมบ้านกึ่งสังคมเมือง ผู้คนจะอยู่อาศัยเป็นกลุ่มแต่ไม่แออัดเท่าในตัวเมือง เนื่องจากชุมชนเหล่านี้เป็นสังคมชาวบ้านมาก่อน ต่อมาได้รับอิทธิพลจากสังคมเมือง จึงมีลักษณะคล้ายสังคมเมืองไปส่วนหนึ่งจะเห็นได้จากสิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนที่ทันสมัย เช่น อาคารบ้านเรือน เกิดหมู่บ้านจัดสรรขึ้นมากมายเป็นการหนีความแออัดยึดติดในตัวเมืองขยายออกไปยังรอบนอก ส่วนความเป็นอยู่ของผู้คนยังคงเป็นสังคมชาวบ้านอยู่มีการยึดถือสืบสองคองสืบสี่สืบมาจากบรรพบุรุษได้เป็นส่วนมาก อาชีพของคนในชุมชนนี้ ได้แก่ เกษตรกรและทำงานรับจ้างในตัวเมือง ลักษณะที่สามเป็นชุมชนชาวบ้านรอบนอกไกลจากตัวเมืองออกไปอีก สังคมส่วนมากยังคงเป็นสังคมชนบทอีสานโดยทั่วไป ยึดถือสืบสองคองสืบสี่อย่างเคร่งครัด มีการปฏิบัติสืบทอดมาสม่ำเสมอทุกปี ผู้คนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพด้านการเกษตร มีชีวิตความเป็นอยู่ที่พึ่งพาธรรมชาติ และพึ่งพากันเองของคนภายในและภายนอกชุมชน สังคมแบบนี้แต่ก่อนยังไม่มีเงินตราเข้ามามีบทบาทมากนัก จะอยู่กันแบบพี่น้องหรือเสมือนเครือญาติ มีข้าวปลาอาหารก็จะแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีความเห็นอกเห็นใจ และช่วยเหลือเกื้อกูลกัน (ยอดยิ่ง จันทนพิมพ์, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2545) จึงทำให้สังคมนี้พึ่งตนเองได้ และดำรงอยู่ด้วยความสงบสุข

ความสัมพันธ์ระหว่างครอบครัว และระบบเครือญาติ

ชาวบ้านในอำเภอเมืองของจังหวัดขอนแก่นรอบนอกห่างไกลจากตัวเมืองออกไปจะมีสังคมเหมือนกับสังคมชนบทอีสานโดยทั่วไป การสร้างหมู่บ้านจะอยู่รวมกันเป็นกลุ่มกระจายกันอยู่รอบๆ ตัวอำเภอลักษณะครอบครัวส่วนมากยังเป็นครอบครัวขยายมีพ่อ แม่ ปู่ย่า ตา ยาย ลูกหลานอยู่รวมเป็นครอบครัวเดียวกัน มีการแต่งงานกันของคนในหมู่บ้าน และหมู่บ้านใกล้เคียง จึงทำให้เกิดความสัมพันธ์ของครอบครัว และระบบเครือญาติแน่นแฟ้นขึ้นเมื่อมีการแต่งงานตามประเพณีของชาวอีสานเมื่อแต่งงานแล้วจะต้องให้ลูกเขยมาอยู่ด้วยเพื่อช่วยทำมาหากินจนกระทั่งพ่อแม่เห็นสมควรให้ออกเรือนได้จึงจะจัดหาที่ดินสำหรับปลูกบ้าน ซึ่งมักจะอยู่ในบริเวณบ้านของพ่อแม่ หรือบริเวณใกล้เคียงกัน เมื่อปลูกบ้านให้แบ่งนา แบ่งไร่ ไร่ วัว ควาย เครื่องใช้ในครัวเรือน ให้ตั้งครอบครัวใหม่ เรียกว่า “ออกเรือน” และถึงแม้ว่าลูกสาวลูกเขยจะออกเรือนไป แต่ก็ยังต้องมีความสัมพันธ์กับครอบครัวเดิมที่เรียกว่า “เฮือนหลัก” หรือ “เฮือนใหญ่” อยู่ไม่ว่าจะเป็นการประกอบอาชีพ การดำรงชีวิต หรืออื่น ๆ เมื่อคนในครอบครัว และเครือญาติมีความสัมพันธ์อันดีต่อกันจึงส่งผลให้ผู้คนในชุมชนนั้นอยู่กันในลักษณะพี่น้องเกี่ยวดองเสมือนหนึ่งเป็นเครือญาติกันไปด้วย หากเป็นชุมชนเล็กผู้คนจะรู้จักกันทั้งหมู่บ้าน บุคคลในครอบครัวจะช่วยกันทำมาหากินมีความอบอุ่นทางจิตใจ เพราะสมาชิกในครอบครัวมีหลายคนแบบครอบครัวขยาย ส่วนชุมชนที่อยู่บริเวณรอบเมืองหรือที่เรียกว่าชานเมืองนั้นยังมีลักษณะครอบครัวที่เป็นรูปแบบคล้ายกับชาวบ้าน โดยทั่วไปของภาคอีสาน แต่ชาวบ้านในชุมชนนี้ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลความเจริญจากตัวเมืองเข้ามาลักษณะครอบครัวจะเริ่มเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น เกิดชุมชนในรูปแบบบ้านจัดสรรที่ดินราคาแพงบ้านเรือนแต่หลังจะมีบริเวณไม่กว้างนัก และบ้านเรือนอยู่ชิดกันมาก ทำให้บางชุมชนเกิดความแออัด ความสัมพันธ์ในครอบครัวและความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติจะเริ่มห่างเหินออกไปเนื่องจากต้องทำงานมากขึ้นเพื่อหารายได้มาเลี้ยงครอบครัวชุมชนเหล่านี้ทำนาเป็นส่วนน้อยเนื่องจากที่นาถูกรุกด้วยบ้านจัดสรร ชาวบ้านขายที่นาให้กับนายทุนแล้วตัวเองไปทำงานหรือรับจ้างในเมือง ความอบอุ่นภายในครอบครัวจึงลดลงเพราะแต่ละคนมีเวลาให้กับครอบครัวน้อยลง การพึ่งพากันในสังคมนี้ลดลง ส่วนในตัวเมืองผู้คนส่วนใหญ่ก็ประกอบอาชีพทางการค้าขายเหมือนกับสังคมเมืองทั่วไป ในภาคอีสานผู้คนต้องใช้ปัจจัยทุกอย่างเป็นต้นว่าที่ดิน เวลาความรู้ และแรงงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด การรู้จักกันระบบเครือญาติ เริ่มเห็นห่างเพราะต่างคนต่างก็มีภาระหน้าที่ความอบอุ่นใจลดน้อยลงเพราะไม่มีเวลาให้กับครอบครัวมากนัก คนบ้านใกล้เคียงไม่มีความสนิทสนมกันถึงขนาดที่ว่าบ้านติดกันบางที่ก็ไม่รู้จักกันก็มี (ยอดยิ่ง จันทนพิมพ์, สัมภาษณ์, 15 มกราคม 2545)

สภาพทั่วไปทางวัฒนธรรม

สภาพความเป็นอยู่ของประชาชนอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่นเป็นแบบเรียบง่าย รักความสงบเป็นสังคมแบบชนบท โดยที่สภาพบ้านเรือนที่อยู่อาศัยตลอดจนการประกอบอาชีพยังคงรักษาจารีตประเพณีดั้งเดิมตามแบบฉบับของคนอีสานโดยทั่วไป ทั้งนี้เพราะประชากรส่วนใหญ่เป็นชาวพื้นเมืองอีสาน และพูดภาษาไทยอีสานมีเพียงส่วนน้อยในเขตชุมชนเมืองที่พูดภาษาไทยกลาง (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2537, หน้า 2-19) และดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าบรรพบุรุษของคนขอนแก่นอพยพมาจากอาณาจักรล้านช้าง การสร้างบ้านแปลงเมือง การสร้างวัด หรือศาสนสถานอื่นๆ จึงสร้างขึ้นตามอิทธิพลความเชื่อของอาณาจักรล้านช้าง วัดที่สร้างในสมัยนั้น และยังคงอยู่จนถึงปัจจุบันนี้มี 4 วัด คือ

1. วัดเหนือ เป็นวัดอยู่ทางด้านเหนือน้ำหรือทางต้นน้ำใช้เป็นที่ประกอบพิธีทางศาสนา และบำเพ็ญกุศลสำหรับเจ้าเมืองปัจจุบัน คือ วัดธาตุ (พระอารามหลวง)

2. วัดกลาง เป็นวัดที่อยู่กึ่งกลาง เป็นที่สำหรับประกอบพิธีทางศาสนา และบำเพ็ญกุศลของข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ พิธีถือน้ำพิพัฒน์สัตยาภิเษกขึ้นพิธีขึ้นที่วัดกลางแห่งนี้ ปัจจุบันนี้วัดกลางก็ยังใช้ชื่อเดิมตามที่มีมาแต่โบราณ

3. วัดแขกหรือวัดท่าแขก เป็นวัดที่สร้างไว้สำหรับให้พระสงฆ์หรือคนต่างถิ่นได้พักอาศัยประกอบพิธีทางศาสนา และทำบุญในโอกาสต่างๆ ปัจจุบัน คือ วัดโพธิ์โนนทัน

4. วัดใต้ เป็นวัดที่สร้างอยู่ทางด้านใต้ของต้นน้ำให้เป็นที่สำหรับประชาชนทั่วไปใช้ประกอบพิธีทางศาสนา และทำบุญในโอกาสต่างๆ ปัจจุบัน คือ วัดหนองแวง (พระอารามหลวง)

คนที่อาศัยอยู่ในตัวเมืองขอนแก่นนั้น นอกจากจะเป็นกลุ่มที่อพยพมาจากอาณาจักรล้านช้างแล้วส่วนหนึ่งเป็นคนจีนอพยพเข้ามาทำมาหากินในตัวเมืองขอนแก่นภายหลังการสร้างสถานีรถไฟ คนจีนเหล่านี้ยังคงปฏิบัติพิธีกรรมตามความเชื่อที่สืบทอดมาแต่ครั้งบรรพบุรุษ ไม่ว่าจะเป็นการประกอบพิธีกรรมในเทศกาลตรุษจีน สารทจีน การไหว้บรรพบุรุษ การจัดงานเฉลิมฉลองศาลเจ้าปึงเถ่ากง-ม่า ซึ่งเชื่อว่าเป็นคนจีนรุ่นแรกๆ ที่อพยพเข้ามาอยู่ในเมืองไทยเมื่อ 200-300 ปีก่อน เมื่อตายไปแล้ววิญญาณไม่ไปไหน จะอยู่คอยช่วยเหลือคนจีนที่ตกทุกข์ได้ยากในเมืองไทย คนจีนในเมืองไทยจึงให้ความเคารพนับถือ และจัดงานเฉลิมฉลองทุกปีในวัน “ซิว อิก” เป็นเวลาสิบวันสิบคืน มีการแห่สิงโต และมังกรไปรอบๆ เมืองเพื่อให้ ปึง-เถ่ากง-ม่า ได้อวยชัยให้พรชาวขอนแก่นให้อยู่อย่างร่มเย็นเป็นสุข และประสบความสำเร็จรุ่งเรืองในการประกอบอาชีพ (สมชื่น เขียวสกุล, 2536) เมื่อเวลาผ่านไปคนท้องถิ่นได้มีการแต่งงานกับคนจีนอื่นที่ย้ายเข้ามาอยู่ในเมืองขอนแก่นจนเกิด

การผสมผสานทางวัฒนธรรมจนกลายเป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ และเป็นเอกลักษณ์ของคนขอนแก่น

วัฒนธรรมการแต่งกาย

ผู้ชายในจังหวัดขอนแก่นที่อยู่ในชุมชนรอบนอกเมืองออกไป ในช่วงเวลาที่อยู่กับบ้านจะแต่งตัวง่าย ๆ ท่อนล่างสวมกางเกงขาสั้น ไม่สวมเสื้อ สวมรองเท้าฟองน้ำ และเมื่อมีงานบุญ หรือไปเดินทางไปไหน ๆ จะสวมกางเกงขายาวหรือนุ่งผ้าใส่รองสวมเสื้อและมีผ้าขาวม้าคาดเอว การที่ผู้ชายได้นุ่งผ้าใส่รองใหม่นั้นผู้เป็นภรรยาจะได้รับการชมเชยจากคนที่ได้พบเห็นทั่วไปว่าเป็นคนขยัน เป็นคนช่าง (คนมีฝีมือ และฉลาดเฉลียว) ส่วนการแต่งกายของผู้หญิงชาวขอนแก่นนั้นจะเหมือนการแต่งกายของผู้หญิงในท้องถิ่นอีสานโดยทั่วไป คือ การนุ่งผ้าถุงที่ทอขึ้นเองจากฝ้าย หรือ จากไหมตามแต่จะหาได้ในท้องถิ่น การทอผ้าเพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มนั้นผู้หญิงเมื่อเริ่มโตเป็นสาวจะได้รับการปลูกฝังมาจากผู้เป็นแม่ให้รู้จักการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเพื่อนำมาทอเป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ผ้าที่ทอก็มีทั้งผ้าฝ้าย และผ้าไหมการแต่งกายตามปกติจะสวมเสื้อ และนุ่งผ้าถุงแต่เมื่อไปร่วมงานบุญที่สำคัญในเทศกาลต่างๆ หรืองานบุญประจำปีก็จะแต่งตัวดีกว่าปกติ เรียกว่า “ชุดเอาบุญ” โดยการสวมเสื้อสวยงามตามสมัยนิยม และนุ่งผ้าไหมมัดหมี่ที่สวยงาม การทอผ้าที่นอกจากจะทอเอาไว้เพื่อใส่เองแล้วยังมีการทอเอาไว้ขายเป็นการเพิ่มรายได้ให้แม่บ้านได้อีกทางหนึ่ง (เบ็ญ บุญตา แสง, สัมภาษณ์ 13 กุมภาพันธ์ 2545) ส่วนในตัวเมืองได้รับอิทธิพลการแต่งกายมาจากกรุงเทพฯ ก็แต่งตัวตามสมัยนิยม ผู้ชายจะสวมกางเกงขายาว และสวมเสื้อตามสมัยนิยม ส่วนผู้หญิงจะสวมใส่กระโปรงและกางเกงตามสมัยนิยม การนุ่งผ้าถุงจะมีให้เห็นน้อยลง และถ้าหากเป็นวัยรุ่นในตัวเมืองแล้วจะหาวัฒนธรรมการแต่งกาย ของคนอีสานแทบไม่พบเลย

บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย

ลักษณะบ้านเรือนของคนขอนแก่นที่อยู่ในชุมชนนอกเมืองจะเป็นเรือนไม้ยกพื้นสูงเหมือนบ้านเรือนในภาคอีสานทั่วๆ ไป ใต้ถุนข้างล่างอาจใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง เช่น ใช้เป็นคอกวัว คอกควาย เป็นที่หากิน และอาศัยของเป็ด ไก่ เก็บสิ่งของเครื่องใช้ที่จำเป็น และฯลฯ มีลานบ้านและใต้ถุนใช้เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ บริเวณที่ว่างรอบๆ บ้านจะใช้เป็นที่ปลูกผัก ปลูกหม่อน เลี้ยงไหม และใช้เป็นที่กางตาก หรือที่ไว้สำหรับทอผ้าอีกด้วย บ้านเรือนของคนทั่วไปแต่เดิมนั้นจะไม่นิยมทำรั้วกันบริเวณบ้าน หากมีกิจกรรมที่สำคัญก็จะเดินลัดเลาะใต้ถุนบ้านมาพบกันได้โดยง่าย ต่อมาเมื่อรับอิทธิพลเมืองมากขึ้นใต้ถุนบ้านถูกตัดแปลงก่ออิฐฉาบปูน เทพื้นด้วยคอนกรีตเป็นบ้านปูนต่อ

ไม้สองชั้นกลายเป็นเรือนแบบอีสานประยุกต์จึงเริ่มมีการทำรั้วบ้าน และมีประตูปิด-เปิดเมื่อต้องการไปมาหาสู่กัน ส่วนในตัวเมืองในย่านการค้าก็จะเป็นอาคารพาณิชย์หลายชั้นอยู่ติดๆ กันหลายคูหา ประชาชนอยู่กันอย่างหนาแน่น เพราะเป็นย่านธุรกิจจึงจำเป็นต้องใช้พื้นที่แทบทุกตารางนิ้วให้เกิดประโยชน์สูงสุดเท่าที่จะทำได้ บ้านเรือนของคนในเมืองโดยทั่วไปจะไม่พบร่องรอยของวัฒนธรรมอีสานเลย

วัฒนธรรมการกิน

การกินของคนขอนแก่นนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกันกับคนอีสานโดยทั่วไป และในความเป็นคนอีสาน หากมองจากวัฒนธรรมการกินแล้วสามารถดูได้จากกรกินข้าวเหนียวทั้งสามมื้อ อาหารก็จะเป็นปลา กบ เขียด หน่อไม้ ลาบ ก้อย (ลาบจิ้ง ลาบเบ็ด ลาบไก่) ปลาแดก (ปลาร้า) ตำ บักหุ้ง (ส้มตำ) ฯลฯ (เบ็ง บุญตาแสง, สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2545) ถ้าพบอาหารเหล่านี้อยู่ที่ไหนต้องพบคนอีสานที่นั่น อาหารของคนขอนแก่นนั้น ก็ประกอบด้วยสิ่งเหล่านี้ การปรุงอาหารจะทำงานๆ กินกันตามธรรมชาติไม่มีการประดิษฐ์ประดอย อาหารคาวนั้นจะไม่มีการพริ้วหรือเป็นส่วนประกอบเลย การปรุงอาหารนั้นมีการปรุงเป็นปั้น แจ่ว (น้ำพริก) อ่อม หมก บั้ง แกงลาบ ก้อย ต้ม คั่ว และในมื้ออาหารจะต้องมีผักที่ปลูกไว้กินเอง และผักพื้นบ้านที่ขึ้นเองตามธรรมชาติ ส่วนอาหารการกินที่เป็นวัฒนธรรมการกินที่เด่นของคนขอนแก่น อีกประการหนึ่ง คือ ไก่ย่าง ส้มตำ จะเห็นได้ว่ามีร้านขายข้าวเหนียว ไก่ย่าง ส้มตำกระจายกันอยู่ ทุกมุมเมือง แม้กระทั่งแม่ค้ารถเข็นหรือหาบเร่ตามริมถนนก็หากินได้โดยสะดวก ที่มีชื่อเสียง ได้แก่ ไก่ย่างเขาสวนกวาง ไก่อบโอ่งริมบึงแก่นนคร เป็นต้น ส่วนอาหารที่ได้รับความนิยมในชนบทก็ได้ แก่ ลาบวัว ก้อย ต้มเครื่องในวัว และ ฯลฯ อาหารดังกล่าวนี้ถือว่าเป็นอาหารที่ดีที่สุด หากเป็นการเป็นงานหรือมีงานบุญที่ไหนถ้าไม่มีลาบวัวแล้วถือว่าเป็นงานที่เจ้าภาพ จะถูกกล่าวขวัญถึงในทางที่ไม่ดีว่าเป็นคนตระหนี่ถี่เหนียวไม่กล้าล้ามัวเลี้ยงแขกคนที่ไปช่วยงาน แต่ถ้างานไหนมีลาบวัวให้กินอย่างเหลือเฟือจนได้หอบกลับไปฝากคนทางบ้านแล้วเจ้าภาพก็จะถูกยกย่องว่าเป็นคนใจกว้างขวาง ส่วนอาหารที่อยู่ในความนิยมอันดับรองลงมา คือ ลาบไก่ ต้มไก่ และไก่นั้นต้องเป็นไก่น้ำ (ไก่พื้นเมือง) การต้มไก่ ลาบไก่ให้เลี้ยงแขกคน หรือญาติพี่น้องที่ไปเยี่ยมเยือนนั้น ก็แสดงถึงความใจกว้างของเจ้าของบ้านอีกเหมือนกัน (เบ็ง บุญตาแสง, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2545)

วัฒนธรรมภาษา

ภาษาที่คนขอนแก่นใช้พูดในชีวิตประจำวันเป็นภาษาถิ่นอีสาน ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับภาษาลาว หากคนอีสานพูดกับคนลาวแล้วจะเข้าใจกันได้โดยไม่ต้องแปล ส่วนตัวหนังสือนั้นเดิมนั้นใช้ตัวหนังสือไทยน้อย หรือ “หนังสือก้อม” (บุญ โคตรนาคำ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2545) ปัจจุบันเลิกใช้เนื่องจากหาคนอ่านเขียนได้ยากมาก และไม่มีการสอนในชั้นเรียนปกติ จะมีก็แต่คนเฒ่าคนแก่ที่เคยบวชเรียนเขียนอ่านมาแล้ว หรือการเรียนการสอนในโรงเรียนพระปริยัติธรรมเท่านั้น ส่วนภาษาที่ใช้ในราชการทั่วไปนั้นใช้ภาษาไทยกลางเป็นภาษาเขียน และใช้เป็นภาษาพูดในการติดต่อราชการหรือหน่วยงานต่างๆ การพูดภาษาอีสานของคนอีสานในปัจจุบันปรากฏทั้งในรูปแบบการสื่อสารด้วยภาษาอีสานตลอดบทสนทนา หรือการสนทนาภาษาอีสานปนกับภาษาอื่น ๆ รวมถึงการสลับภาษาอีสานกับภาษาไทยกลาง เช่น ในงานวิจัยเรื่อง “การสลับภาษาระหว่างภาษาไทยกลาง และภาษาไทยถิ่นอีสานของนักจัดรายการวิทยุในเขตเทศบาลเมือง จังหวัดขอนแก่น” ของ เมตตา พงศฤทธิ์ (2556) และงานของ นันทิญา พันธุ์โชติและรัตนา จันทร์เทาว์ (2558) พบว่า ในหนังสือพิมพ์รายวันท้องถิ่นที่ผลิตในจังหวัดขอนแก่นนั้นมีการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอีสาน และมีการใช้คำศัพท์ภาษาอีสานในหนังสือพิมพ์อย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นถึงการใช้อย่างกว้างขวางในสื่อมวลชนนั้นชี้ให้เห็นว่าภาษาอีสานไม่ได้อยู่เพียงแคในพื้นที่ภูมิภาคอีสาน แต่ยังมีมีการใช้ภาษาอีสานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตไปยังต่างประเทศที่มีคนอีสานอาศัยอยู่ เป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมอีสานทำให้ภาษาอีสานเป็นวัฒนธรรมที่เดินทางได้ (Travelling Culture) ตามแนวคิดของ John Tomlinson (2542) ที่กล่าวว่าในยุคโลกาภิวัตน์ สื่อวิทยุเป็นสิ่งที่จะทำให้วัฒนธรรมสังคมหนึ่งเดินทางไปสู่สังคมอื่นๆ ได้ ยิ่งไปกว่านั้นสื่อบุคคลก็ทำให้เกิดการเดินทางของวัฒนธรรม กล่าวคือ คนอีสานได้เคลื่อนย้ายไปอาศัยในภูมิภาคต่าง ๆ รวมถึงส่วนกลางเป็นผลให้ปรากฏการใช้คำในภาษาอีสานผ่านสื่อมวลชนส่วนกลาง เช่น เพลงลูกทุ่ง โฆษณา บทสนทนาในละคร ฯลฯ โดยมากจะพบในรูปแบบคำศัพท์ เช่น คำว่า “แซบ” “นัว” “ฮัก” “บ่” เป็นต้น ทำให้คนอีสานเกิดความมั่นใจในการพูดภาษาอีสานมาก

จังหวัดขอนแก่น

หากจะอ้างถึงประวัติของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งเริ่มก่อตั้งเป็นเมืองมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 9 อายุเพียงแค่สองร้อยกว่าปีก็คงจะกล่าวไม่ได้ว่าเป็นเมืองเก่า แต่ที่จริงแล้วดินแดนบนที่ราบสูงแห่งนี้มีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานมากไม่ว่าจะเป็นทางธรรมชาติ หรือทางอารยธรรม ดังที่มีการค้นพบซากสิ่งมีชีวิตดึกดำบรรพ์อายุนับล้านปี พบชุมชนเมืองโบราณสมัยก่อนประวัติศาสตร์หลาย

แห่งตลอดจนปราสาทขอมสมัยพุทธศตวรรษที่ 18 ด้วยอารยธรรมที่สั่งสมมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ สิ่งที่น่าทึ่งไม่ว่าจะเป็นวัฒนธรรมประเพณีโบราณสถานต่างๆ จึงล้วนเป็นส่วนหนึ่งที่สะท้อนให้ทราบความเป็นมาของคนไทย และชาติไทยขนแก่นไม่เพียงจะเป็นศูนย์กลางของภาคอีสานโดยเหตุผลทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่ยังเป็นศูนย์กลางทางการศึกษา และเทคโนโลยีเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ตลอดจนมีผลิตภัณฑ์พื้นบ้านที่ขึ้นชื่อ ได้แก่ ผ้าไหมมัดหมี่ อําเภอบรบพ หมู่บ้านที่เป็นศูนย์รวมภูมิปัญญาของชาวบ้านในการผูกทอเส้นไหมให้เป็นลายผ้าที่งามวิจิตรด้วยวิธีโบราณโดยการนำเส้นไหมมามัดย้อมสีต่างๆ แล้วนำไปทอผ้าจนได้รับรางวัลมากมาย นอกจากนี้ขอนแก่นยังได้รับการพัฒนาในทุกๆ ด้านเพื่อให้เป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงสู่อินโดจีนบนพื้นที่ 10,555,991 ตารางกิโลเมตร แบ่งการปกครองออกเป็น 26 อําเภอ

สถานที่ที่น่าสนใจอําเภอเมืองขอนแก่นศาลเจ้าเทพารักษ์หลักเมืองเป็นสถานที่เคารพสักการะของชาวขอนแก่นตั้งอยู่หน้าศาลาสุโข ถนนเทพารักษ์ หน้าเทศบาลนครขอนแก่น ท่านเจ้าคุณปู่ พระราชสารธรรมมุนี และหลวงธรรนัยพินิจอดีตผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่น ได้ริเริ่มสร้างขึ้นโดยนำหลักศิลาจารึกจากโบราณสถานในท้องที่อําเภอชุมแพมาประกอบพิธีทางพุทธศาสนา และตั้งเป็นศาลหลักเมืองเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม พ.ศ.2554 พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติขอนแก่น ตั้งอยู่ถนนหลังศูนย์ราชการเป็นที่เก็บ และจัดแสดงโบราณวัตถุ และศิลปวัตถุอันมีค่าตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์จนถึงสมัยประวัติศาสตร์มีการจัดแสดงโครงกระดูกมนุษย์ยุคหินใหม่ที่บ้านเชียง และเครื่องมือเครื่องใช้ของผู้คนในยุคนี้ สิ่งที่น่าสนใจสำหรับพิพิธภัณฑสถานแห่งนี้ คือ ใบเสมาหินทรายขนาดใหญ่เป็นงานพุทธศิลป์สมัยทวารวดีจำหลักภาพพุทธประวัติที่งดงาม และสมบูรณ์มาก พบที่เมืองฟ้าแดดสูงยางจังหวัดกาฬสินธุ์

นอกจากนี้ยังมีศิลปวัตถุสมัยขอม หรือลพบุรีได้แก่ทับหลังจากปราสาทหินในภาคอีสานนอกเหนือจากโบราณวัตถุที่พบในท้องถิ่น แล้วที่นี่ยังจัดแสดงศิลปวัตถุสมัยอื่นได้ด้วย เช่น สุโขทัย อยุธยา เป็นต้น และส่วนหนึ่งก็จัดแสดงข้าวของเครื่องใช้พื้นบ้านไว้ด้วยเหมาะสำหรับผู้สนใจศึกษาด้านประวัติศาสตร์โบราณคดี และชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสาน เปิดให้เข้าชมทุกวัน เวลา 09.00 - 16.00 น. ค่าเข้าชม ชาวไทย 20 บาท ชาวต่างประเทศ 100 บาท รายละเอียดเพิ่มเติม โทร.043 246190 บึงแก่นนคร ตั้งอยู่ในเขตเทศบาลกลางเมืองขอนแก่น เป็นบึงขนาดใหญ่ มีเนื้อที่ 603 ไร่ นอกจากจะเป็นที่ประดิษฐานอนุสาวรีย์ “เจ้าเพี้ยเมืองแพน” ผู้ก่อตั้งเมืองขอนแก่น แล้วยังเป็นสถานที่ที่ประชาชนนิยมมาพักผ่อน และทำกิจกรรมนันทนาการ เพราะมีบรรยากาศสบายๆ พื้นที่โดยรอบร่มรื่นด้วยต้นไม้มีสวนสุขภาพประดับด้วยประติมากรรมรูปต่างๆ ดูเพลินตา

ไฮงมูนมังเมืองขอนแก่น คือหอที่รวบรวมเรื่องราวอันเป็นที่มาของเมืองขอนแก่น เป็นพิพิธภัณฑ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพชีวิต และความเป็นอยู่ของชาวขอนแก่น ตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน จัดตั้งขึ้นเพื่อเชื่อมโยงให้ชุมชนเกิดความรัก และหวงแหนท้องถิ่นของตนเอง และเป็นศูนย์กลางการศึกษา ค้นคว้า ข้อมูล ประวัติเมืองขอนแก่น โดยอาศัยผู้เฒ่าผู้แก่ และชาวขอนแก่นเป็นผู้ให้ข้อมูล โดยแบ่งพื้นที่จัดนิทรรศการออกเป็น 5 โซน คือ โซนที่ 1 แนะนำเมืองขอนแก่น โซนที่ 2 ประวัติศาสตร์ของเมืองขอนแก่น และวัฒนธรรมโบราณที่มีอายุยาวนานมากกว่า 3,000-5,000 ปี นับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โซนที่ 3 การตั้งเมือง โซนที่ 4 บ้านเมือง และวิถีชีวิตของชาวขอนแก่น โซนที่ 5 ขอนแก่นวันนี้ นำเสนอภาพชีวิต และความเป็นอยู่ของชาวขอนแก่นในปัจจุบัน ด้วยการนำเสนอวัฒนธรรมประเพณีที่ยังคงปฏิบัติ สืบต่อกันมา เปิดให้เข้าชมทุกวันยกเว้นวันอาทิตย์ และวันหยุดนักขัตฤกษ์ ตั้งแต่เวลา 09.00-17.00 น. ค่าเข้า ชมผู้ใหญ่ 20 บาท เด็ก 10 บาท ชาวต่างชาติ 90 บาท

พระมหาธาตุแก่นนคร (พระธาตุ 9 ชั้น) ตั้งอยู่ถนนกลางเมืองภายในวัดหนองแวง (พระอารามหลวง) เป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็กก่ออิฐถือปูนเรือนยอดทรงเจดีย์เป็นสถานที่บรรจุพระสารีริกธาตุ และรวบรวมคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา บานประตู หน้าต่าง แต่ละชั้นแกะสลัก ภาพชาดกภาพพุทธประวัติ ภาพประจำวัน ภาพแกะสลัก รูปพรหม 16 ชั้น ภาพในพิธีการต่างๆ ภายในฝาผนัง ทั้ง 4 ด้าน มีภาพประวัติเมืองขอนแก่น และชั้นที่ 4 เป็นสถานที่บรรจุพระบรมสารีริก ธาตุกลางบุษบก และเป็นหอชมวิวยุคใหม่ที่ค้นคว้าเมืองขอนแก่นที่สวยงามทั้ง 4 ด้าน

มหาวิทยาลัยขอนแก่น ตั้งอยู่บริเวณเนินสูงที่มีชื่อว่า “มอดินแดง” เริ่มก่อสร้างตั้งแต่ปี พ.ศ.2507 และพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ได้เสด็จฯ ทรงกระทำพิธีเปิดเมื่อวันที่ 20 ธันวาคม 2510 มีเนื้อที่กว่า 5,000 ไร่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ถือเป็นแหล่งวิทยาการใหญ่ที่สุดของภาคอีสาน เป็นศูนย์กลางการศึกษาระดับปริญญาตรี และปริญญาโทสาขาวิชาต่างๆ โดยเฉพาะสาขาวิชาที่เป็นประโยชน์โดยตรงกับประชาชนภาคอีสาน การเดินทางอยู่ห่างจากตัวเมือง 4 กิโลเมตร มีทางเข้าสองทางคือ ด้านถนนมิตรภาพ (สายขอนแก่น-อุดรธานี) และด้านถนนมะลิวัลย์ (สายขอนแก่น-เลย) หอศิลป์วัฒนธรรมตั้งอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นทางด้านประตูสี่ฐาน เป็นสถานที่จัดนิทรรศการเกี่ยวกับศิลปะแขนงต่างๆ และรวบรวมเรื่องราวทางภูมิศาสตร์ และประวัติศาสตร์ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เช่น ภูมิศาสตร์กายภาพโบราณคดีชาติพันธุ์วิทยา สถาปัตยกรรมอีสาน ภูมิปัญญาพื้นบ้าน และอีสานในยุคปัจจุบัน โดยใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย

ลิมอีสาน (วัดป่าแสงอรุณ) ตั้งอยู่ในวัดป่าแสงอรุณ ตำบลพระลับ ห่างจากศาลากลางจังหวัด 3 กิโลเมตร ตามเส้นทางขอนแก่น-กาฬสินธุ์ ลิมอีสานมีความวิจิตรงดงามของอาคารและภาพเขียน ฝาผนังลาย

ผ้าไหมมัดหมี่ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นเพื่อให้อนุชนรุ่นหลังได้ศึกษาเรียนรู้และอนุรักษ์ สถาปัตยกรรมท้องถิ่น วัดไชยศรี และอุโบสถ์วัดมลิโนไช วัดไชยศรี ตั้งอยู่บ้านสาวะถี ตำบล สาวะถี เป็นวัดเก่าแก่ตั้งมาตั้งแต่ปี 2504 มีอาคารที่สำคัญคือ ศาลาการเปรียญ กุฏิพระสงฆ์ พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน และสมหรือโบสถ์ของวัดมีจิตรกรรมฝาผนัง (อุโบสถ์) เรื่องราวทางพุทธศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสานโดยฝีมือช่างพื้นบ้าน อำเภอ น้ำพอง (ทางหลวงหมายเลข 209 และ 2143) พระธาตุขามแก่นตั้งอยู่ตำบลบ้านขามในวัดเจติยภูมิ สร้างขึ้นประมาณ ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 ตามประวัติโดยย่อ กล่าวว่า โมริยกษัตริย์ เจ้าเมืองโมริย์ ซึ่งเป็นเมือง อยู่ใน อาณาเขต ของ ประเทศ กัมพูชา มีความประสงค์ที่จะนำพระอังคารของพระพุทธเจ้าที่พระองค์ได้ไว้เมื่อครั้ง พระพุทธเจ้าปรินิพพานใหม่ๆ มาบรรจุที่ พระธาตุพนม จึงโปรดให้ พระอรหันต์ และพระเถระเจ้าคณะรวม 9 องค์ นำขบวนอัญเชิญพระอังคารมาในครั้งนี้ เมื่อผ่านมาถึงดอนมะขามแห่งหนึ่ง ซึ่งมีต้นมะขามใหญ่ที่ ตาย แล้ว เหลือ แต่ แก่น เนื้อ จาก เป็น เวลา พลบ ค่ำ และบริเวณนี้ภูมิประเทศราบเรียบดีจึงหยุดคณะพักชั่วคราว รุ่งเช้าจึงเดินทางต่อไป ถึงภูกำพร้าวปรากฏว่าพระธาตุพนมได้สร้างเสร็จแล้วจึงเดินทางกลับ และตั้งใจว่าจะนำพระอังคารธาตุกลับไปประดิษฐานไว้ที่บ้านเมืองของตนแต่เมื่อเดินทางผ่านดอนมะขามอีกครั้งปรากฏว่าแก่นมะขามที่ตายแล้วนั้นกลับยืนต้นแตกกิ่งก้านผลิบานเขียวชอุ่มเป็นที่น่าอัศจรรย์คณะอัญเชิญพระอังคารธาตุจึงพร้อมใจกันสร้างเจดีย์ครอบต้นมะขามนี้พร้อมกับนำพระอังคารธาตุ และพระพุทธรูปบรรจุไว้ในองค์พระธาตุ และให้นามว่าพระธาตุขามแก่นมาจนทุกวันนี้ องค์พระธาตุขามแก่นได้รับการบูรณะจากกรมศิลปากรภายใต้การควบคุมของสำนักโบราณคดี และพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 9 มีการปรับปรุง ทาสีองค์พระธาตุ ขยายบริเวณกำแพงแก้วทั้ง 4 ด้าน และตกแต่งทัศนียภาพให้สวยงาม ในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 5 จะมีงานฉลองและนมัสการพระธาตุขามแก่นประจำปี การเดินทางใช้ทางหลวง หมายเลข 209 (ขอนแก่น-กาฬสินธุ์) ห่างจากตัวเมืองไป 12 กิโลเมตร เมื่อข้ามลำน้ำพองแล้ว เลี้ยวซ้ายเข้าทางหลวงหมายเลข 2153 ไปอีก 14 กิโลเมตร

ประภาชัย หรือคูบ้านนาค่าน้อย ตั้งอยู่ที่บ้านนาค่าน้อย ตำบลบัวใหญ่ประภาชัย คือกลุ่มโบราณสถานที่มีลักษณะแผนผังอย่างเดียวกันกับโบราณสถานที่พบหลักฐานแสดง อโรคยาศาล หรือสถานพยาบาลที่พระเจ้าชัยวรมัน ที่ 9 แห่งอาณาจักรเขมรโบราณโปรดฯ

ให้สร้างขึ้นในพุทธศตวรรษ ที่ 18 (พ.ศ.1920-1740) คือ ประกอบด้วย ปรางค์ประธานรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสมีมุขยื่นทางด้านหน้า ด้านขวามือเฉียงไปข้างหน้าเป็นอาคารรูปสี่เหลี่ยมที่เรียกว่า บรรณาลัย อาคารทั้งสองล้อมรอบด้วยกำแพงแก้วโดยมีโคปุระ หรือซุ้มประตูทางเข้าออกด้านหน้า หรือทางด้านทิศตะวันออก เพียงด้านเดียวนอกกำแพงที่มุมซ้ายมีสระน้ำ 1 สระ ทั้งหมดสร้างด้วยศิลาแลง โดยมีเสาประดับประตูทับหลังเป็นหินทรายบ้านนาค้ำน้อยได้ขึ้นทะเบียนเป็นโบราณสถานเมื่อวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ.2534 การเดินทางไปทางเดียวกับพระธาตุขามแก่นตรง ต่อไปถึงสะพาน คลองส่งน้ำจากลำน้ำพองเลี้ยวซ้ายตามถนนเลียบบคลองส่งน้ำ แล้วเลี้ยวขวาข้ามสะพานข้ามคลองส่งน้ำ เข้าหมู่บ้านนาค้ำน้อย จะอยู่ภายในวัดคูบ้านนาค้ำน้อย หรือจะขับรถข้ามสะพานข้ามคลองส่งน้ำตรงไปตามถนนลาดยาง 5 กิโลเมตร จะมีป้ายบอกทางให้เลี้ยวซ้ายผ่านหมู่บ้านไปอีก 1 กิโลเมตร หมู่บ้านงูจงอางบ้านโคกสง่า ตำบลทรายมูล ชาวบ้านโคกสง่าแต่เดิมมีอาชีพขายยาสมุนไพรควบคู่กับการทำนา การขายยาสมุนไพรในสมัยก่อนต้องเดินทำไปเร่ขายยาตามหมู่บ้านต่างๆ ด้วยความยากลำบาก แต่เมื่อปี พ.ศ.2494 พ่อใหญ่เคน ยงลา หมอยาบ้านโคกสง่าได้คิดนำงูเห่ามาประกอบการแสดง เพื่อสร้างความสนใจให้คนมาชมแทนที่จะต้องเดินไปขายยาในทุกๆ หมู่บ้าน เช่นเคยปรากฏว่า การแสดงประสบความสำเร็จสามารถเรียกคนมาชมได้มาก แต่เนื่องจากงูเห่านั้น มีอันตรายมากสามารถพันพิษได้ไกลถึง 2 เมตร พ่อใหญ่จึงเปลี่ยนมาใช้งูจงอางแทน และถ่ายทอด วิชาแสดงงูให้คนในหมู่บ้าน เมื่อว่างจากการเกษตรชาวบ้าน จะรวมกลุ่มเดินทางออกเร่แสดงงู และ ขายยาสมุนไพรส่วนการแสดงที่หมู่บ้านนั้นจะจัดขึ้นบริเวณลานวัดศรีธรรมรอบๆ บริเวณก็จะมีการจัดนิทรรศการเกี่ยวกับงูจงอาง รวมทั้งมีโรงเรือนเพาะเลี้ยงงูจงอางอยู่ด้วยการแสดงงูจงอาง บ้านโคกสง่าเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายมาก ชาวบ้านเกือบทุกหลังคาเรือนจะเลี้ยงงูจงอางไว้ได้ ฤๅนบ้าน มีการจัดแสดงหลายรูปแบบเพื่อให้นักสนใจยิ่งขึ้น เช่น การแสดงละครตามจังหวะเพลง การชกมวยระหว่างคนกับงูจงอาง จนชาวบ้านที่มีชื่อเสียงทางการแสดงงูมีฉายาประจำ เช่น กระห่องน้อยเมืองอีสาน ทองคำลูกทองชัย เป็นต้น

อำเภอเขาสวนกวาง (ทางหลวงหมายเลข 2) อุทยานสัตว์ป่าอีสานตอนบน ขอนแก่น-อุดรธานี (สวนสัตว์เขาสวนกวาง) ตั้งอยู่ในพื้นที่ 2 แห่ง คือ พื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติเขาสวนกวาง และพื้นที่ป่าสงวนแห่งชาติ อำเภอโนนสะอาด จังหวัดอุดรธานี รวมพื้นที่ 4,696 ไร่ เริ่มก่อสร้างในปี พ.ศ.2552 จะแล้วเสร็จในปี พ.ศ.2555 สวนสัตว์แห่งนี้มีรูปแบบของอุทยานการเรียนรู้ การอนุรักษ์พันธุ์สัตว์ป่าหายากเป็นศูนย์วิจัยเพาะเลี้ยงแหล่งการศึกษา และการท่องเที่ยวในรูปแบบผจญภัย (จังกิล ปาร์ค) โดยยึดหลักการป่าชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง ให้คนอยู่กับป่าได้ และมีส่วนร่วมเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจการท่องเที่ยวและการจ้างงานในท้องถิ่น ซึ่ง

นอกจากจะเป็นสวนสัตว์แล้วยังจัดให้มีควาเรือมรวมถึงเครื่องเล่นและสวนน้ำเล็กๆ เชื่อว่าจะสร้างความสนใจให้นักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างชาติเดินทางมาเที่ยวเป็นจำนวนมาก

เขื่อนอุบลรัตน์ เรียกอีกชื่อว่า “เขื่อนพองหนีบ” เนื่องจากสร้างข้ามแม่น้ำพองโดยปิดกั้นลำน้ำพองตรงบริเวณช่องเขาที่เป็นแนวต่อระหว่างเทือกเขาภูเก้า และภูพานคำ การก่อสร้างเริ่มเมื่อปี พ.ศ.2509 แล้วเสร็จปี พ.ศ.2509 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ พร้อมด้วยสมเด็จพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้าอุบลรัตน์ราชกัญญาฯ ได้เสด็จไปทรงทำพิธีเปิดเขื่อนเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2509 เขื่อนนี้มีประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งการผลิตกระแสไฟฟ้า การเกษตร การประมง การป้องกันอุทกภัย การคมนาคม ตลอดจนเป็นที่สำหรับพักผ่อนของประชาชนภายในบริเวณเขื่อนมีร้านอาหารบ้านพัก และกิจกรรมต่างๆ เช่น การนั่งเรือชมทัศนียภาพเหนือเขื่อน ชมสวนไม้ในวรรณคดี และสวนประติมากรรมไดโนเสาร์ รวมทั้งมีสนามกอล์ฟบริการอีกด้วย

วัดพระพุทธรูปทิวพานคำตั้งอยู่บริเวณไหล่เขาภูพานคำเป็นวัดที่มีพระพุทธรูปสี่ขาขนาดใหญ่ คือหลวงพ่อบูชาใหญ่ หรือหลวงพ่อบูชาสูง 14 เมตร บริเวณใกล้เคียงมีพระพุทธรูปจำลองมีบันไดขึ้นไปหน้าวัด 1,049 ขั้น สามารถนำรถยนต์ขึ้นไปบนยอดเขาได้ เมื่อขึ้นไปบนวัดแล้วมองลงมาจะเห็นทิวทัศน์ที่สวยงามการเดินทางใช้เส้นทางเดียวกับเขื่อนอุบลรัตน์ อยู่ทางซ้ายมือก่อนถึงเขื่อน 450 เมตร บางแสนสอง และหาดจอมทองตั้งอยู่ที่บ้านหินเพิงตำบลท่าเรือ อยู่ห่างจากอำเภอเมืองไป 53 กิโลเมตร บรรยากาศชายหาดริมทะเลสาบน้ำจืดเหนือเขื่อนอุบลรัตน์ ในยามเย็นสวยงามมาก ส่วนกิจกรรมทางน้ำที่น่าสนใจ คือ บานาน่าโบ๊ต ห่วงยาง และ เรือสปีดเตอร์ นอกจากนี้ยังมีอาหารเลิศรสที่ปรุงจากปลาหลากหลายชนิดไว้บริการอีกด้วย ช่วงเทศกาลสำคัญ หรือวันหยุดมักจะมีนักท่องเที่ยวเดินทางไปชมธรรมชาติ และเล่นน้ำกันเป็นจำนวนมาก อุทยานแห่งชาติภูเก้า-ภูพานคำ ครอบคลุมพื้นที่อำเภออุบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น และอำเภอโนนสัง จังหวัดหนองบัวลำภู มีพื้นที่ 320 ตารางกิโลเมตร หรือ 201,250 ไร่ ประกาศเป็นอุทยานแห่งชาติ เมื่อวันที่ 20 กันยายน 2528 สภาพพื้นที่ป่าส่วนใหญ่ปกคลุมด้วยป่าเต็งรังใบไม้จะเปลี่ยนสีผลัดใบในช่วงต้นเดือนพฤศจิกายน ที่ตั้งของสำนักงานอุทยานฯ จะอยู่บริเวณภูพานคำริมทะเลสาบเหนือเขื่อนอุบลรัตน์มีทิวทัศน์ที่สวยงาม โดยเฉพาะเวลาพระอาทิตย์ตก ภายในบริเวณที่ทำกรอุทยานฯ มีสถานที่สำหรับตั้งค่ายพักแรมได้ สิ่งที่น่าสนใจส่วนใหญ่จะอยู่บริเวณภูเก้าในเขตจังหวัดหนองบัวลำภู ได้แก่ ร่องรอยก่อนประวัติศาสตร์ของชุมชนในสมัยบ้านเชียง เช่น ภาพเขียนสี และภาพสลักตามผนังถ้ำต่างๆ และรอยเท้าไดโนเสาร์ ซึ่งสันนิษฐานว่าเป็นพันธุ์เดียวกับรอยเท้าที่พบที่อำเภอภูเวียง เป็นต้น

อุทยานศรีเวียงตั้งอยู่ที่ตำบลเมืองเก่าพัฒนาเป็นสวนสาธารณะริมเส้นทาง ระหว่างทางไปอุทยานแห่งชาติภูเวียง มีพื้นที่ 25 ไร่ จากหลังเป็นเทือกเขาภูเวียง บริเวณภายในจัดทำเป็นสวนพักผ่อนสวนสุขภาพ มีเขตกิน น้ำตก บ่อน้ำ สวนหย่อม สนามนั่งเล่น ไคโนเสาร์จำลอง เรียงรายทั่วบริเวณนี้บร้อยตัว บางตัวสามารถร้องได้ เคลื่อนไหวได้คล้ายของจริง เป็นไคโนเสาร์ที่มีการค้นพบฟอสซิลในภาคอีสาน การเดินทางใช้เส้นทางเดียวกับทางไป อุทยานแห่งชาติ ภูเวียง โดยเดินทางจากขอนแก่นถึงอำเภอกุเวียงระยะทาง 70 กิโลเมตร และเดินทางจากตัวอำเภอต่อไปอีก 3 กิโลเมตร อุทยานศรีเวียงจะอยู่ด้านซ้ายมือ พิพิธภัณฑสถานไคโนเสาร์ภูเวียง เป็นส่วนหนึ่งของศูนย์ศึกษาวิจัยซากดึกดำบรรพ์ไคโนเสาร์ภูเวียง ก่อตั้งโดยความร่วมมือระหว่างการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.จังหวัดขอนแก่น และกรมทรัพยากรธรณี) เพื่อศึกษาค้นคว้า และเผยแพร่ความรู้ด้านทรัพยากรธรณีแก่สาธารณชน อาคารพิพิธภัณฑสถานแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนบริการ ส่วนวิชาการ และส่วนนิทรรศการ

4.2 ความเป็นมาของชาวอีสานกับวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

ชาวอีสาน คือ กลุ่มบุคคลที่อาศัยอยู่ในดินแดนภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มที่ได้รับการสืบทอดวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง

สันถนี อาบัวรัตน์ (2528, หน้า 16) ได้กล่าวว่าจากการศึกษาทางโบราณคดีในภาคอีสานได้พบร่องรอยของอารยธรรมโบราณตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ชุมชนบ้านเชียงนับเป็นแหล่งอารยธรรมเก่าแก่แห่งหนึ่งของโลกในช่วงยุคหินใหม่ถึงยุคสำริดเมื่อราว 5,600 ปีมาแล้ว โบราณวัตถุที่ค้นพบเป็นของที่มีมาแต่ยุคโลหะสมัยก่อนประวัติศาสตร์มาจนถึงสมัยทวารวดี และลพบุรีบ้านเชียง ดูเหมือนจะเป็นแหล่งโบราณคดีสมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่มีการสืบเนื่องมาถึงสมัยประวัติศาสตร์เพราะถัดขึ้นมาจากชั้นดินได้พบวัตถุโบราณยุคทวารวดี และลพบุรีปะปนกันอยู่ในศตวรรษที่ 12 ดินแดนภาคอีสานที่เป็นบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง แม่น้ำมูล แม่น้ำชี ซึ่งได้เจริญรุ่งเรืองมาตามลำดับ จากการศึกษาเสมาหินของนักโบราณคดีที่เมืองฟ้าแดดสูงยางจังหวัดกาฬสินธุ์ และที่กระจัดกระจายอยู่ในภาคอีสานพระพุทธรูปศิลปะแห่งทวารวดี เทวรูปพระโพธิสัตว์ต่างๆ กับศิลาจารึกซึ่งจารึกเป็นภาษาสันสกฤตอักษรปัลลวะ หรือที่เรียกว่าอักษรอินเดีย ฝายไต้ ซึ่งพบมากในดินแดนทั่วไปในภาคอีสาน เช่นที่อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม ที่ปรากฏว่ามีภาษามอญปนอยู่ด้วยซึ่งแสดงให้เห็นว่าในยุคนี้ศาสนาพุทธนิกายมหายาน ได้เข้ามาสู่ดินแดนอีสานอย่างมั่นคง

คงเดช ประพัฒน์ทอง (2520, หน้า 3) อ้างใน สันที อาบัวรัตน์ ได้กล่าวว่าในศตวรรษที่ 16 -18 จากการศึกษาทางโบราณคดี แสดงให้เห็นว่าชุมชนอีสานได้รับวัฒนธรรมจากขอม สมัยนครรัฐ นักโบราณคดีเรียกสมัยนี้ว่า ศิลปะลพบุรี ศิลปะวัฒนธรรมขอมแพร่กระจายทั่วไป ในบริเวณภาค อีสาน เช่น เทวรูป ปราสาทหิน และศาสนสถานแสดงให้เห็นว่าการนับถือ ศาสนาพราหมณ์ลัทธิเทวราแพร่หลายอยู่ทั่วไปในยุคนี้ จากศิลปะทวารวดีเป็นศิลปะลพบุรี เป็นไปพร้อมๆ กับกลุ่มลุ่มน้ำเจ้าพระยา แต่หลังรัชกาลพระเจ้าชัยวรมันที่ 7 (พ.ศ.1750) ไปแล้วอิทธิพลวัฒนธรรมของขอมก็ค่อยๆ เสื่อมลงเป็นลำดับจนถึงการสิ้นสุดของนครรัฐ วัฒนธรรมในภาคอีสานก็สิ้นสุดลงศตวรรษที่ 20 ดินแดนลุ่มแม่น้ำโขงของภาคอีสานเจริญ รุ่งเรืองขึ้นมาสืบเนื่องจากความเจริญรุ่งเรืองของอาณาจักรล้านช้างหลังพุทธศตวรรษที่ 21 ลงไปแล้วศิลปะ และสถาปัตยกรรมรวมทั้งวัฒนธรรมทางอักษรศาสตร์ และจารีตประเพณี แพร่หลายไปในภาคอีสาน

1.1 ลักษณะประชาคมอีสาน

ปรัชญาชีวิต และมโนทัศน์ร่วมของสังคมอีสานแถบลุ่มแม่น้ำโขง มีลักษณะแตกต่าง จากลักษณะของสังคมไทยแถบลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยา ถ้าศึกษาวรรณกรรมนิทานพื้นบ้านอีสานอย่าง ละเอียดแล้วจะพบว่าปรัชญาชีวิต และมโนทัศน์ของชาวอีสานที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมจะมี บทบาทเหนือการดำรงชีวิต หรือเป็นประหนึ่งปทัสถานหรือบรรทัดฐานแห่งสังคม เช่น ฮีตสิบสอง คองสิบสี่นิทานเรื่องขุนบรมราชาธิราช(บุญม) ธรรมดาสอนโลก และวรรณกรรมอื่นๆ ปรัชญาชีวิต และมโนทัศน์ร่วมของสังคมอีสานมีปรากฏอยู่หลายประการ คือ

1.1.1 แนวความคิดเรื่องการทำเนิดโลก กรมศิลปากร (2512, หน้า 81-132) ได้กล่าวว่าจากนิทานเรื่องขุนบรมราชาธิราช หรือพงศาวดารจวนช้างแสดงถึงการประสมประสาน ความคิดระหว่างความเชื่อในลัทธิภูตผีวิญญาณ (Animism) กับปรัชญาพุทธศาสนาโดยกล่าวว่า ผีฟ้าแถนเป็นผู้สร้างโลก และพยายามอธิบายให้เข้ากับเทพในศาสนาพุทธ เช่น พระยาแถนคน คือ พระอินทร์แถนแต่ง คือ พระวิษณุกรรม ส่วนความคิดในการแบ่งชนชั้นได้ชี้ให้เห็นว่าชนชั้น ปกครองมีกำเนิดต่างไปจากประชาชนเพราะผีฟ้าแถนบัญชาให้มาเกิดเพื่อเป็นใหญ่ส่วนประชาชน มีฐานะต่ำต้อยมาแต่กำเนิดต้องเกิดจากน้ำเต้าป่อง (น้ำเต้าใหญ่) ร่วมกับสัตว์ และสรรพสิ่งอื่น ๆ

1.1.2 แนวความคิดในการควบคุมสังคม ยึดหลักจากพุทธศาสนาเป็นสำคัญได้ จากนิทานเรื่องขุนบรมแถนฟ้าคน (พระยาแถน หรือผีฟ้าแถน) สั่งสอนขุนบรมให้ลงมาปกครอง เมืองลุ่ม (ล่าง) โดยให้ยึดมั่นในราชธรรมสิบประการอันได้แก่ รักษาศีล มีพรหมวิหาร และละกิเลส

ทั้งหมดนอกจากนี้ยังเสนอแนวคิดแบบนครรัฐ คือสถาบันครอบครัวที่ใหญ่ขึ้นมีความสัมพันธ์
ฉันท์เครือญาติขุนบรมชี้แนะให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบไม่เบียดเบียน และแก่งแย่งกัน แต่อย่างไร
ก็ตามพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องด้วยลัทธิภูตผีวิญญาณยังยึดถือกันอยู่อย่างมั่นคง

ธวัช บุญโณทก (2522, หน้า 32-35) สันถนี อาบัวรัตน์ (2528, หน้า 19) ได้กล่าวว่า
ในสมัยพระเจ้าโพธิสาลราช (พ.ศ.2509-2091) ทรงมีพระราชประสงค์จะฟื้นฟูพุทธศาสนา
ลังกาวงศ์ จึงประกาศให้ประชาชนเลิกนับถือผีสง เทวดา และสร้างวัดสังคโลก เทวาลัยขึ้นแทนที่
พร้อมทั้งได้พยายามให้แนวคิดในการควบคุมสังคมจากปรัชญาพุทธศาสนาเพื่อประโยชน์
ในการปกครองบ้านเมืองตามลักษณะที่เรียกว่า “ธรรมราช” ดังที่อาณาจักรสุโขทัยเคยใช้มาแล้ว
ในสมัยพระเจ้าลิไท

1.1.3 อุดมการณ์ทางสังคม ในด้านความคิดและอุดมการณ์ของสังคมชาวอีสาน
เกี่ยวกับด้านการเมืองการปกครอง เป็นแนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขง ระเบียบของ
สังคมน่าจะเชื่อได้ว่าชนชั้นปกครองเป็นผู้เสนอแนวคิดโดยเชื่อมโยงจากหลักธรรมทางพุทธ
ศาสนากับจารีตดั้งเดิมแล้วนำมาสร้างกฎเกณฑ์ของสังคม และบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร
เรียกว่า ฮีตสิบสองคองสิบสี่ อันเป็นเสมือนบทบัญญัติในการควบคุมสังคมอีสาน เป็นการกำหนด
ระเบียบที่บุคคลในสังคมพึงปฏิบัติเหมือนกันทั้งผู้ปกครอง และประชาชน ถ้าผู้ใดไม่ปฏิบัติ
ก็จะเกิดอุปมงคล (ภาษาถิ่นอีสานเรียก คะลำ)

บทบัญญัติที่ เรียกว่า ฮีตสิบสองคองสิบสี่เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างมโนทัศน์
ร่วมของสังคมอีสาน และได้แพร่แนวความคิดมาอยู่ในรูปวรรณกรรมคำสอนนั่นคือ ถ้าพยายาม
ปลูกฝังความคิดของชาวอีสานให้มีความหวังในโลกหน้าด้วยการรู้จักอดทน อดออม และอดกลั้น
ต่อความยาก ลำบากในชาติปัจจุบัน เพื่อเป็นการสร้างสมบุญบารมีเอาไว้เพื่อเสวยสุขในชาติหน้า
หรือหวังจะไปเกิดในยุคพระศรีอาริย์นักปราชญ์ได้จินตนาการสร้างความสุขสบายในสังคมอุดมคติ
มาเสนอในวรรณกรรมตามแนวทางพระพุทธศาสนา ในขณะที่เดียวกันกับความเชื่อในลัทธิภูตผี
วิญญาณยังคงอยู่ในสังคมเพราะพระพุทธศาสนาปฏิเสธอำนาจที่เหนือธรรมชาติ ไม่ยอมอธิบาย
ปรากฏการณ์ธรรมชาติตามความเชื่อของท้องถิ่น เช่น ผนตก น้ำท่วมอย่างฉับพลัน ความหนาว
เย็นความแห้งแล้ง และความอดอยากที่ชาวอีสานเผชิญอยู่ทุกยุคทุกสมัย ชาวอีสานจึงต้องยึดถือ
ลัทธิ ภูตผีวิญญาณเป็นเครื่องยึดเหนี่ยว และความต้องการที่พึงทางใจเมื่อได้รับภัยพิบัติ
จากธรรมชาติ ทำให้ชาวอีสานยอมรับระเบียบของสังคมทั้งที่เป็นหลักปรัชญาพุทธศาสนา
และลัทธิภูตผีวิญญาณ โดยดัชนีภาพเนื่องจากมีความคิดว่าแม้จะได้รับความทุกข์ยากลำบาก
ในชาตินี้ แต่ก็ยังความหวัง ในชาติหน้า

ปรัชญาและความคิดต่างๆ ในวรรณกรรมได้ถูกถ่ายทอดให้ถึงประชาชนชาวอีสานโดยอาศัยสถาบันวัดเป็นตัวเชื่อมโยงดังนั้นแม้สถาบันศาสนาจะไม่มีหน้าที่โดยตรงในการควบคุมสังคม แต่ก็มีส่วนบทบาทในการแพร่กระจายแนวความคิด การปกครอง การควบคุมสังคมโดยยึดแนวศีลธรรมของพุทธศาสนากับสี่ตบ้านคองเมืองเสมอมา ฉะนั้นปรัชญาชีวิตของสังคมอีสานจึงผูกพันอยู่กับปรัชญาทางพุทธศาสนาและลัทธิภูตผีวิญญาณตลอดมา

4.3 ความเชื่อ และศาสนาในอีสาน

ภิญโญ จิตต์ธรรม (ม.ป.ป., หน้า 22) ได้กล่าวว่า ความเชื่อในสังคมอีสานความเชื่อเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกรูปทุกนามตามธรรมชาติเนื่องจากความกลัวความวิตกกังวลกับการที่ต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวทำให้มนุษย์มองหาที่ความกลัว และความไม่รู้เป็นเหตุให้เกิดความเชื่อ และความเชื่อก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดศาสนาในสังคมมนุษย์สมัยโบราณ (Primitive Society) อย่างไรก็ตามแม้ปัจจุบันนี้วิทยาศาสตร์เจริญก้าวหน้าไปมาก แต่มนุษย์ก็ยังมีพฤติกรรมแสดงออกทางความเชื่อกันอยู่ในชีวิตประจำวันมนุษย์จะยินยอมรับในพลังเหนือธรรมชาติว่าจะให้คุณ หรือให้โทษแก่มนุษย์ได้แม้ว่าจะจะเป็นสิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มนุษย์จึงได้เกรงกลัว และเชื่อถือ

ม.ร.ว.คึกฤทธิ์ ปราโมช (2521, หน้า 7) ได้กล่าวว่า เพราะมนุษย์ไม่สามารถเข้าใจในปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ฝนตก พายุพัด ไฟป่า และไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล มนุษย์จึงอธิบายได้ด้วยไสยศาสตร์ เพราะความไม่รู้ หรืออวิชาทำให้มนุษย์เข้าใจว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่เบื้องหลังเหตุการณ์จึงพากันสร้างผีวิญญาณ และเทวดาขึ้น ดังนั้นมนุษย์จึงกลัวไม่ล่วงเกินภูตผีวิญญาณ และพยายาม เช่น บวงสรวงบูชาเพื่อช่วยให้มนุษย์อยู่เย็นเป็นสุขความเชื่อเรื่องผียังคงมีอิทธิพลในสังคมอีสานอยู่มาก ยังคงมีพิธีกรรมเกี่ยวข้องกับเรื่องที่สำคัญๆ หลายพิธีกรรม เช่น

1) ผีแถน หรือผีฟ้าผีแถน ชาวอีสานเชื่อว่าแถนยิ่งใหญ่กว่าผีทั้งหลาย มีลักษณะเป็นเทพมากกว่าเป็นผีกล่าวคือ เป็นผู้สร้างโลกสร้างสรรพสิ่งต่างๆ ในโลกสามารถดับทุกข์เข็ญ ดังนั้น จึงมีพิธีกรรมแห่บั้งไฟเพื่อให้แถนช่วยบันดาลให้ฝนตกบางครั้งก็มีการล่าผีฟ้าเพื่อรักษาคนป่วย โดยมีความเชื่อว่าโรคที่เกิดจากการกระทำของภูตผีวิญญาณ หรือโรคที่หาสาเหตุไม่พบญาติพี่น้องจะหาหมอทำ (ธรรม) มาทำพิธีเชิญพระยาแถนมาช่วยปกป้องคุ้มครองให้คนป่วยหายจากโรคภัยไข้เจ็บ

2) ผีปู่ตา เป็นดวงวิญญาณของบรรพบุรุษประจำหมู่บ้าน ที่ทำหน้าที่คุ้มครอง หมู่บ้านรักษาหมู่บ้านให้เป็นสุขในชนบทภาคอีสานทุกหมู่บ้านจะมีศาลปู่ตาซึ่งอยู่นอกบ้านไม่ไกลนัก

ตามปกติจะสร้างในที่ต่อน้ำท่วมไม่ถึงมีต้นไม้สูงใหญ่รอบ ๆ บริเวณนั้น จึงเรียกชื่อว่า ดอนปู่ตา หรือดงปู่ตา

3) ฝีมเหศักดิ์หลักเมือง บางครั้งเรียกว่า อาฮัก (อารักษ์) มีลักษณะเหมือนหลักเมืองของทางภาคกลาง แต่ละหมู่บ้านเรียกว่าหลักบ้านมักตั้งในบริเวณที่เด่น เช่น ทางเข้าหมู่บ้าน หรือทางสามแพร่งภายในหมู่บ้านชาวบ้านเชื่อว่าหมู่บ้านจะอยู่เป็นปกติได้เพราะมีอาฮักคุ้มครองถ้ามีความเดือดร้อนนุ่นวายก็เชื่อว่าเป็นเพราะหลักบ้านไม่เที่ยงตรงต้องทำพิธีถอดหลักบ้านแล้วตอกใหม่

4) ฝิตาแฮก หรือ พระภูมินา ชาวนาในภาคอีสานมักจะทำศาลกลางนา หรือบางแห่งก็ไม่ตั้ง ถือว่าบริเวณไร่นาทิ้งแปลงนั้นมีฝิตาแฮกเฝ้าอยู่เพื่อช่วยคุ้มครองข้าวในนาไม่ให้มีอันตรายจากสัตว์นานาชนิดตลอดสิ่งต่างๆ ที่ไม่ดีไม่งามเพื่อให้แม่โพสพคือข้าวในนาปลอดภัย และได้ผลเต็มที่

5) พ่อเชื้อแม่เชื้อประจำตระกูล เป็นผีประจำตระกูลบ้านที่เป็นต้นตระกูล จะมีทั้งบูชาพ่อเชื้อแม่เชื้อลูกหลานที่จะแยกครอบครัวออกไปจะต้องมากกราบไหว้บูชา เพื่อขอให้พ่อเชื้อแม่เชื้อทราบว่าจะออกไปตั้งครอบครัวใหม่พร้อมกับให้คุ้มครองให้อยู่ดีมีสุขปราศจากภัยอันตรายต่างๆ บางแห่งเรียกพ่อเชื้อแม่เชื้อว่าผีเรือน หรือ ฝิบ้านเป็นผีบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วเป็นผีเครือญาติประจำครอบครัวของแต่ละครอบครัวมีบทบาทในการควบคุมสังคมระดับครอบครัว ช่วยควบคุมความประพฤติของคนในครอบครัวให้อยู่ในคองที่ดีใคร่ประพฤติออกนอกทางผีเรือนก็จะบันดาลให้ผู้นั้นเจ็บป่วยต้องสำนึกผิด และมาขอขมาจึงจะหายจากเจ็บป่วย

6) ฝิปอบ เป็นผีในกลุ่มผีร้าย มีบทบาทต่อการอยู่ร่วมกันในระดับหมู่บ้าน เช่น บุคคลที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นฝิปอบจะเป็นที่รังเกียจของสังคม ดังนั้นบุคคลใดไม่เป็นที่ต้องการของบุคคลก็จะกล่าวหาว่าเป็นฝิปอบก็จะถูกสังคมไม่คบค้าสมาคมบางคนถึงกับอยู่ในหมู่บ้านไม่ได้หนีไปอาศัยอยู่ที่อื่นก็มีเพราะฉะนั้นฝิปอบเป็นเครื่องมือในการระบายนความขัดแย้ง ความเป็นอริกันของคนในสังคมเพราะสังคมอีสานมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดสนิทสนมกันมากอยู่ในลักษณะเครือญาติ จึงไม่ได้กระทำการรุนแรงอื่นๆ ฝิปอบในอีสานถือกันว่าเป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวบุคคลใดบุคคลหนึ่ง และสืบทอดกันโดยเชื้อสาย (ปอบเชื้อ) สามารถออกจากตัวบุคคลหนึ่งหนีไปทำร้ายบุคคลอื่นโดยเจ้าตัวอาจจะรู้ หรือไม่รู้ ตั้งใจ หรือไม่ตั้งใจก็ได้ ผู้เป็นปอบในอีสานนั้นเป็นได้ 2 กรณี คือ ฝิปอบเชื้อ คือ ฝิปอบที่สืบทอดเชื้อสายกันมา เช่น พ่อ หรือ แม่เป็นปอบ เมื่อพ่อแม่ตายไปปอบก็จะอาศัยอยู่กับลูกๆ หรือ หลานๆ สืบทอดกันไปอีกกรณีหนึ่งเกิดจากการเรียนวิชาอาคม เวทมนต์ คาถา และรักษาข้อห้าม (ข้อคละล่า) ไม่ได้ก็เป็นปอบ

เมื่อพุทธศาสนาเข้ามาในชุมชนอีสานความเชื่อในเรื่องผีก็มีได้ถูกทำลายให้หมด ไปแต่ถูกกลืนเข้าผสมผสานกับพุทธศาสนาอันเป็นลักษณะของศาสนาชาวบ้าน ซึ่งเป็นตัวกำหนดจารีต

ประเพณี และกฎหมายท้องถิ่น เช่น ฮีตสิบสองคองสิบสี่ที่ชนทุกชั้นในสังคมอีสานต้องปฏิบัติตาม ผู้นำชุมชนจะได้รับการยอมรับจากผู้อยู่ใต้ปกครอง ก็ต้องปฏิบัติตามให้เป็นไปหลักธรรมของพระพุทธศาสนาด้วย

ความเชื่อในพระพุทธศาสนาระดับชาวบ้านจะช่วยควบคุมความประพฤติของคนในสังคมตลอดจนก่อให้เกิดความขัดแย้งที่เกิดขึ้นเป็นการประท้วงครอบงำทางอำนาจที่ผู้อยู่ใต้ปกครองไม่พอใจในระบบการใช้อำนาจนั้น ความเชื่อในพระพุทธศาสนาระดับชาวบ้านที่มีบทบาทต่อการควบคุมสังคมอาจจะกล่าวได้ ดังนี้

ความเชื่อในเรื่องพระศรีอาริย์ความเชื่อในเรื่องนี้เป็นความเชื่อเกี่ยวกับพุทธศาสนาระดับชาวบ้านที่สอนให้คนคิดหวังถึงการมีชีวิต ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิมในชาติหน้า และการมุ่งไปสู่สวรรค์ด้วยการทำบุญทำทานเพื่อจะได้พบกับยุคพระศรีอาริย์ ซึ่งเชื่อกันว่าสังคมในยุคนี้จะมีอุดมสมบูรณ์ ไม่มีการเอาวัดเอาเปรียบซึ่งกัน และกัน ไม่ทุกข์ยากเดือดร้อนทุกคนเสมอภาคกันหมด แต่ก็ต้องปฏิบัติตามคำสอนทางพุทธศาสนาจึงจะได้ไปสู่ยุคพระศรีอาริย์

ความเชื่อเรื่องผีบุญ หรือ ผู้มีบุญผีบุญเป็นความเชื่อที่สืบเนื่องมาจากความเชื่อในเรื่องพระศรีอาริย์ของสังคมอีสาน ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งรุนแรงระหว่างชนชั้นปกครองกับผู้อยู่ใต้ปกครอง ถึงขั้นก่อการกบฏที่เรียกว่า “กบฏผีบุญ” หรือ “กบฏผู้มีบุญ” ดังนั้นเมื่อภาวะทางเศรษฐกิจบีบคั้น สังคมแค้นแค้นการปกครองก็เปลี่ยนแปลงรูปแบบ โดยอำนาจจากส่วนกลางเข้ามา มีบทบาทในท้องถิ่นมากขึ้นผลักดันให้เกิดขบวนการผีบุญขึ้นโดยบุคคลที่ทนภาวะบีบคั้นของสังคมไม่ไหว จึงตั้งตัวเป็นผู้วิเศษ และอ้างว่าเป็นพระศรีอาริย์มาเกิด เพื่อจะนำสังคมไปสู่ยุคใหม่

เกี่ยวกับความเชื่อนี้มีผู้รู้ ได้กล่าวว่า ความเชื่อเกี่ยวกับภูติผีของชาวอีสานก่อให้เกิดพิธีกรรม และประเพณีต่างๆ ขึ้น ประเพณีเหล่านี้สืบเนื่องอยู่ในวงจรชีวิตของชาวอีสานอันแสดงให้เห็นว่ามีความเชื่อเรื่องภูตผียังคงฝังแน่นอยู่ในกระแสสำนึกของชาวอีสาน แม้ต่อมาเมื่อพระพุทธศาสนาเข้ามาในดินแดนอีสานทำให้เกิดประเพณีเกี่ยวกับศาสนาขึ้นในอีสาน เช่น งานบุญพระเวสส์ งานวันเข้าพรรษา วันออกพรรษา ฯลฯ แต่ก็มีประเพณีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องภูตผี กับพุทธศาสนา เช่น งานบุญข้าวประดับดิน ซึ่งทำกันในเดือน 9 แรม 15 ค่ำ ชาวบ้านจะเตรียมอาหารจำนวนมากโดยแบ่งอาหารนั้นออกเป็นสี่ส่วน ส่วนหนึ่งถวายพระที่วัด ส่วนที่สองเลี้ยงลูกหลานในครอบครัว ส่วนที่สามแจกญาติมิตรข้างเคียง ส่วนที่สี่จัดแยกเป็นห่อๆ แล้วนำไปไว้ตามต้นไม้ที่วัด หรือที่ป่าข้างวัดเพื่อให้ญาติที่ล่วงลับไปแล้ว

ความเชื่อในสังคมอีสานเกี่ยวกับภูตผีวิญญาณ แม้ว่าจะเสื่อมคลายลงไปบ้างแต่ก็ยังมีปรากฏอยู่โดยทั่วไป และได้นำเข้าไปผนวกเข้ากับปรัชญาพุทธศาสนาผสมผสานร่วมกัน

ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม. (2527, หน้า 105) ได้กล่าวว่า จากการศึกษาด้านโบราณคดี พบว่า ชุมชนอีสานได้รับการสืบทอดวัฒนธรรมจากอินเดีย โดยเฉพาะศาสนาพุทธแต่การขยายตัวของ วัฒนธรรมเหล่านี้ ได้เข้ามาในดินแดนอีสานหลายครั้งหลายหนซ้ำซ้อนกัน

ระหว่างศตวรรษที่ 12-16 ดินแดนในภาคอีสานซึ่งประกอบด้วยบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง ลุ่มแม่น้ำมูล และลุ่มแม่น้ำชีเจริญขึ้นเป็นบ้านเป็นเมืองสมบูรณ์แล้ว และได้รับวัฒนธรรมด้าน ศาสนา การปกครองตลอดจนประเพณีต่างๆ จากอินเดีย ซึ่งแพร่กระจายผ่านเข้ามาหลายทาง ได้แก่ วัฒนธรรมจากภาคกลาง ซึ่งผ่านเข้ามาทางเทือกเขาเพชรบูรณ์ดงพญาเย็น และพนมดงรัก ซึ่งเรียกว่า วัฒนธรรมทวารวดีอันเป็นวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา เข้ามาผสมกับวัฒนธรรมดั้งเดิม ของอีสานพุทธศาสนาในยุคแรกนี้ เป็นพุทธศานานิกายมหายานแพร่หลายอยู่ทั่วไปในเขตบริเวณ ตอนกลางลุ่มแม่น้ำมูลในเขตจังหวัดบุรีรัมย์ และนครราชสีมา นอกจากนี้ยังมีวัฒนธรรมจาก ลุ่มแม่น้ำโขง ได้แก่ เขมรและญวน แพร่กระจายเข้ามาในลุ่มแม่น้ำโขงและลุ่มแม่น้ำมูล บริเวณ จังหวัดอุบลราชธานี นครพนมจรดบุรีรัมย์วัฒนธรรมที่แพร่หลายเข้ามาในดินแดนแถบนี้ เป็น วัฒนธรรมทางศาสนาพราหมณ์โดยเฉพาะในศตวรรษที่ 16-18 ดินแดนอีสานได้รับอิทธิพลจาก เขมรอย่างมากมาย แต่ไม่ได้กลายเป็นอารยธรรมเขมรทั้งหมด ได้มีการผสมผสานกับวัฒนธรรม พื้นเมืองของตนด้วย จากการศึกษาเรื่องเสมาหินในดินแดนอีสานของศรีศักดิ์ วัลลิโภดม ยืนยันได้ว่า ชาวอีสานโบราณทั้งหมด นับถือพุทธศาสนาแม้ว่าจะมีอิทธิพลของศิลปวัฒนธรรม ของเขมรเข้ามาผสมผสานแต่ไม่ได้ทั้งวัฒนธรรมของตน และเมื่อเขมรหมดอำนาจชาวอีสาน ได้หันไปนับถือ ศาสนาพุทธ และต่อมาเมื่อพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์แพร่หลายเข้ามาชาวอีสาน สามารถรับลัทธิทางศาสนา และวัฒนธรรมใหม่นี้เข้ามา

พุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์เข้าสู่ดินแดนอีสานในสมัยพระเจ้าโพธิสาลราช ประมาณ พ.ศ. 2059 - 2091 นักปราชญ์ของอาณาจักรลานช้างได้ศึกษาพระธรรมวินัยและคัมภีร์ทางศาสนาพุทธ จากอาณาจักรลานนาเป็นส่วนใหญ่ และนอกจากนี้ยังได้พบว่าพระเจ้าโพธิสาลราชได้ส่งราชทูตมา ขอพระไตรปิฎก 60 คัมภีร์ จากอาณาจักรลานนา เมื่อ พ.ศ.2066 อีกด้วย

ในยุคนั้นพุทธศาสนาในอาณาจักรลานนาเจริญรุ่งเรืองมาก จนมีการสังคายนาพระไตรปิฎกครั้งที่ 8 เมื่อ พ.ศ.2020 ในสมัยพระเจ้าติโลกราชแห่งอาณาจักรเชียงใหม่ นับแต่นั้นมา ดินแดนอีสานได้รับนับถือพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์ โดยมีการผสมผสานลักษณะวัฒนธรรม ดั้งเดิมกับหลักปรัชญาทางพุทธศาสนาแบบลังกาวงศ์เป็นวัฒนธรรมเฉพาะของตน พุทธศาสนา ลังกาวงศ์รับผ่านมาจากอาณาจักรลานนาเชียงใหม่เป็นรูปแบบของพุทธศาสนาที่ชาวอีสาน ยึดถือสืบเนื่องมา และได้เสริมสร้างกันเป็นฮีตบ้านคองเมืองของสังคมอีสาน ก่อให้เกิดพิธีกรรม

ที่เนื่องด้วยศาสนา และขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นที่สำคัญก็คือศาสนาเป็นสถาบันกลางของการสร้างสรรค์ และอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสานอีกส่วนหนึ่งด้วย

ครั้นเมื่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวได้ปฏิรูปการปกครองหัวเมือง เพื่อรวมหัวเมืองประเทศราชเข้ามาเป็นชาติรัฐเดียวกัน กล่าวคือ ได้ส่งข้าหลวงเทศาภิบาลเป็นข้าหลวงต่างพระเนตรพระกรรณ เข้าควบคุมการเมืองการปกครองแทนเจ้าเมือง และลดอำนาจเจ้าเมืองท้องถิ่นเป็นสาเหตุให้จารีตประเพณี และขนบธรรมเนียมประเพณีของท้องถิ่นถูกจำกัด หรือละเลยไป บทบาทของสถาบันศาสนาในอีสานต่อประชาคมจึงลดน้อยลงตามลำดับ ประกอบกับมีการส่งเสริมให้พระภิกษุเข้ามาศึกษาปริยัติธรรมในส่วนกลาง และมีการใช้ธรรมเนียมการปกครองคณะสงฆ์จากส่วนกลางเพื่อจรรยาวัตรปฏิบัติ และธรรมเนียมคณะสงฆ์เป็นแบบเดียวกันเหมือนปัจจุบัน (สุจิต มีจันทร์, 2540, หน้า 11-18)

สังคมอีสาน

สภาพทั่วไปของภาคอีสาน

อีสานเป็นดินแดนแห่งอารยธรรมอันหลากหลายบนพื้นที่กว้างใหญ่ไพศาลถึง 168,554.3 ตารางกิโลเมตร ครอบคลุมพื้นที่ 1 ใน 3 ของประเทศ ประกอบด้วยจังหวัดต่างๆ จำนวน 15 จังหวัด คือ เลย หนองคาย อุดรธานี สกลนคร นครพนม หนองบัวลำภู มุกดาหาร ขอนแก่น มหาสารคาม ยโสธร กาฬสินธุ์ ร้อยเอ็ด ชัยภูมิ นครราชสีมา บุรีรัมย์ สุรินทร์ ศรีสะเกษ อำนาจเจริญ และ อุบลราชธานี ลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบสูงเกิดการยกตัวของแผ่นดินด้านตะวันตก และ ด้านใต้มีเทือกเขาเพชรบูรณ์ และดงพญาเย็นกั้นระหว่างภาคกลางและภาคเหนือ ส่วนทางตอนบน ของภาคมีเทือกเขาภูพาน

อีสาน เป็นดินแดนที่แยกจากที่ราบภาคกลางโดยมีภูเขาที่ยกขึ้นมาประดุจขอบของที่ราบสูงหันด้านชันไปทางภาคกลาง ด้านใต้ด้านชันไปทางที่ราบต่ำเขมร ที่ราบสูงลาดเอียงไปทางตะวันออกเฉียงใต้ไปทางบริเวณลุ่มแม่น้ำโขงบริเวณที่ราบสูงที่กว้างขวางของภาคนี้ คือ ที่ราบสูงโคราช (Khorat Plain) โดยมีทิวเขาต่างๆ เป็นขอบบริเวณที่ราบสูงโคราชนี้ประกอบด้วยหินทรายมีลักษณะเป็นแอ่งรูปก้นกระทะพื้นแผ่นดินเป็นลูกฟูกน้อยๆ บริเวณตอนกลางค่อนข้างชันไปทางเหนือที่ทิวเขาเตี้ยๆ คือ ภูพาน เป็นรูปโค้งพระจันทร์เสี้ยวจากบริเวณใกล้ปากน้ำมูลทางใต้ขึ้นไปเหนือโค้งไปบรรจบกับบริเวณที่ราบสูงแถบภูกระดึงในจังหวัดเลย ทำให้ภาคอีสานเป็นลักษณะแอ่ง 2 แอ่ง ในที่ต่ำมีบ่อหนองบึงมีน้ำท่วมในฤดูน้ำหลาก แอ่งใหญ่ตอนล่าง คือ แอ่งโคราชเป็นแอ่งที่มีอาณาเขตกว้างขวางมีแม่น้ำมูล และสาขาใหญ่ๆน้อยๆลำน้ำชีป่า และพองไหลผ่านลงสู่แม่น้ำโขงทางภาค

ตะวันออก แต่ลำแม่น้ำเหล่านี้ไหลลงสู่แม่น้ำโขงไม่สะดวกเพราะระดับพื้นดินกลางแอ่งสูงทำให้เกิดน้ำขังตลอดฤดูน้ำท่วมทุกปีบริเวณนี้ คือ บริเวณทุ่งกุลาร้องไห้ แต่พอถึงหน้าแล้งน้ำจะระเหยแห้งจน เป็นทุ่งโล่งดินกร่อยทำการเพาะปลูกไม่ได้ผล มีแต่ป่าละเมาะประปรายหญ้าขึ้นก็ใช้เลี้ยงสัตว์ไม่ได้ ในฤดูน้ำหลากน้ำจะท่วมเต็มบริเวณทำให้มีการจับปลากันมาก และบริเวณปากน้ำมูลมีตะกอนทับถมเป็นที่ราบกว้างอุดมสมบูรณ์

ส่วนแอ่งแผ่นดินตอนเหนือของที่ราบสูงเลยทิวเขาภูพานขึ้นไป คือ แอ่งสกลนคร (Sakonnakonn Basin) มีเนื้อที่กว้างมีแม่น้ำเล็กๆ ไหลผ่าน เช่น แม่น้ำสงคราม แม่น้ำพุง ซึ่งไหลลงแม่น้ำโขงมีหนองน้ำที่มีน้ำใช้ตลอดปี คือ หนองหาน จังหวัดสกลนคร เป็นหนองน้ำ หรือทะเลสาบน้ำจืดที่ใหญ่ที่สุดของประเทศ นอกจากนี้ก็มีหนองหานกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี และหนองญาติ จังหวัดนครพนม แผ่นดินหลายแห่งที่เป็นที่ลุ่มดินเค็มใช้ประโยชน์ได้น้อย

โครงสร้างของแผ่นดินอีสานประกอบด้วย ดินทรายทำให้ดินบางส่วนที่ผุกร่อนพังมาปกคลุม บริเวณนี้กว้างขวางทำให้ดินมีลักษณะเป็นดินทรายร่วน น้ำซึมผ่านได้ง่ายไม่เก็บน้ำ แม้ฝนจะตกมากก็ไม่สามารถเก็บน้ำไว้ให้ความชุ่มชื้นแก่พื้นดิน และพืชผลได้จึงกลายเป็นดินที่เต็มไปด้วยความแห้งแล้งขาดแคลนน้ำในการเกษตร และอุปโภคบริโภค

4.4 การแสดงพื้นบ้านอีสาน

เพลงพื้นบ้าน (Folk Song) คือเพลงของท้องถิ่นในท้องถิ่นหนึ่ง และเป็นที่รู้จักกันดีเฉพาะถิ่นนั้นๆ สติกาการขับร้อง หรือการพ้องร่าจึงมีอิสระทั้งในด้านรูปแบบ และเนื้อหาจึงเป็นที่นิยมของชาวบ้าน ด้วยสาเหตุที่เพลงพื้นบ้านใช้ภาษาถิ่น ใช้ทำนองสนุก จังหวะเร้าใจ เนื้อหาดำเนินทอดความรู้สึกนึกคิดอุดมการณ์ ความเป็นอยู่ และภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งแบ่งออกได้เป็นดังนี้

กลุ่มอีสานเหนือ

ซึ่งสืบทอดวัฒนธรรมมาจากกลุ่มวัฒนธรรมลุ่มแม่น้ำโขงที่เรียกว่า กลุ่มไทยลาว หรือ กลุ่มหมอลำหมอลำแคน ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีจำนวนมากที่สุดในภาคอีสาน

เพลงพิธีกรรม กลุ่มไทยลาว หรือ กลุ่มหมอลำหมอลำแคนในกลุ่มไทยลาวนี้มี “ฮีตสิบสองคองสิบสี่” เป็นบทบัญญัติในการควบคุมสังคมอีสานเพื่อให้ประชาชนได้ประพฤติปฏิบัติตามเมื่อถึงเวลา ลักษณะของจารีตประเพณีที่ปรากฏอยู่ในฮีตสิบสองคองเป็นพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา เช่น งานบุญต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับความเชื่อทางจิตวิญญาณตั้งแต่เกิดจนตาย แบ่งได้เป็น เพลงเซิ้งต่างๆ เป็นเพลงที่ใช้ร้องประกอบพิธีตามความเชื่อของชาวอีสาน เช่น เพลงเซิ้งบั้งไฟ เติ่งนางแมว เติ่งนางดั่ง เติ่งผีโขน ใช้ร้องโดยมีจุดมุ่งหมายในการร้องเพื่อให้เกิดความ

สนุกสนานดึงดูดให้คนไปร่วมพิธี และการร้องเพลงเชิงยังเป็น สื่อกลางในการขอความร่วมมือในพิธีนั้น เช่น ขอเงิน ขอสิ่งของ หรือขอความร่วมมืออื่นๆ ตามแต่จะต้องการ การร้องเพลงเชิงจะประกอบด้วยคนขับกาทย์นำ และจะมีลูกคู่คอยร้องรับ ลักษณะบทเพลงจะเป็นเพลงแบบต้นกลอน สดรายละเอียดยกเกี่ยวกับเพลงเชิงต่างๆ เป็นเพลงที่ใช้ร้องประกอบพิธีกรรมตามความเชื่อของชาวอีสาน ใช้ร้อง โดยมีจุดมุ่งหมายในการร้อง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานดึงดูดให้คนไปร่วมพิธี และการร้องเพลงเชิงยังเป็นสื่อกลางในการขอความร่วมมือในพิธีนั้น เช่น ขอเงินขอสิ่งของ หรือ ขอความร่วมมืออื่นๆ ตามแต่จะต้องการ การร้องเพลงเชิงจะประกอบด้วยคนขับกาทย์นำ และ จะมีลูกคู่คอยร้องรับ ลักษณะบทเพลงจะเป็นเพลงแบบต้นกลอนสด

ความหมายของคำว่า “หมอลำ”

คำว่า “หมอลำ” ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ “หมอ” และ “ลำ” คำว่าหมอนี้ หมายถึงผู้รู้ หรือ ผู้เชี่ยวชาญในวิชาสาขาใดสาขาหนึ่ง เช่น หมอยา หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญในการใช้ยา หมอมอ หมอโหร หมอทวย หมอเลข หรือ หมอฮฮา (โหรา) หมายถึง ผู้ชำนาญในการทำนายโชคชะตา หมอน้ำมนต์ หมายถึง ผู้ชำนาญการในการทำน้ำมนต์ หมอสูตร หมายถึง ผู้เชี่ยวชาญในการใช้สูตร เช่น สูตรขวัญ และหมอธรรม หมายถึง ผู้ชำนาญการในการใช้คาถาในการสะเดาะเคราะห์ ปราบ หรือขับไล่ผีต่างๆ ให้หนีไป เป็นต้นส่วนคำว่า “ลำ” นั้น ท่านผู้รู้บางท่านได้สันนิษฐานไว้ดังนี้ คือ แนวสันนิษฐานที่บอกว่าลำเป็นคำลักษณะนาม ใช้เรียกสิ่งที่มีลักษณะยาว เช่น ลำไผ่ ลำพร้าว ลำตาล หรือลำน้ำ เช่น ลำโขง ลำชี ลำมูล เป็นต้น เนื่องจากนิทานพื้นบ้าน หรือวรรณกรรมอีสาน เป็นเรื่องที่ยืดยาวคนทั้งหลายจึงเรียกวรรณกรรมเหล่านี้ว่า “ลำ” เช่น ลำสังข์ศิลป์ชัย ลำการะเกด ลำสีหนมโนรา ลำแดงอ่อน ลำขลนางอ้ว เป็นต้น หากผู้ใดมีความชำนาญในการจดจำ หรือท่องจำบทกลอนเนื้อหาของนิทาน หรือวรรณกรรมเหล่านี้ได้บุคคลผู้นั้นก็ได้ชื่อเป็น “หมอลำ” แนวการสันนิษฐานอีกแนวหนึ่ง เกี่ยวกับความหมายของคำว่า “ลำ” มีว่าเดิมทีนั้นวรรณกรรม หรือ นิทานพื้นบ้านอีสานนิยมจาร หรือ บันทึกไว้ ในใบลาน หรือ บนติวไม้ไผ่ (ผิวไม้ไผ่) หรือ ลำไม้ไผ่ฉะนั้นนิทานพื้นบ้านเหล่านี้จึงมีคำว่า “ลำ” นำหน้าแนวการสันนิษฐานทั้งสองแนวนี้ ดูเผินๆ ก็น่าจะเป็นเช่นนั้น แต่หากจะวิเคราะห์จากข้อมูล หรือหลักฐานที่พบอยู่ในถิ่นต่างๆ ของคนไทยแล้ว คำว่า “ลำ” นี้ น่าจะมีที่มาต่างไปจากนี้โดยเหตุผล ดังต่อไปนี้ ในท้องถิ่นภาคเหนือของไทย และภาคเหนือของลาวใช้คำว่า “ขับ” แทน “ลำ” เช่น ขับซอ ขับเชียงขวาง ขับหลวงพระบาง เป็นต้น ส่วนในภาคอีสานของไทย และ ภาคใต้ของลาวใช้คำว่า “ลำ” เช่น ลำผีฟ้า ลำพืน ลำกลอน ลำหมูลำเพลิน ลำซิง ลำสัน ลำยาว ลำล่อง ลำอ่านหนังสือ ลำสีพันดอน ลำโสม ลำมหาชัย ลำคอนสวรรค์ ลำสาละวัน

ลำตั้งหวาย และลำบ้านซอก เป็นต้น ส่วนในภาคกลางของไทยนั้นเดิมใช้คำว่า “ซับลำนำ” และคำว่า “ลำ” นั้นก็นิยมใช้เป็นคำนำหน้าสำหรับเรียกชื่อเพลงไทยเดิม เช่น ลำสร้อยสน ลำพัดชา และลำนางนาค เป็นต้น หลักฐานเหล่านี้มีปรากฏในตำนานมโหรีปี่พาทย์ ของสมเด็จพระยาตากษัตริย์ราชานุภาพ ต่อมาเปลี่ยนมาเป็นร้อง หรือซัปร้องอย่างในปัจจุบัน ฉะนั้น คำว่า ลำสังข์ศิลป์ชัย ลำภาพเทศ ลำสีธนมโนราห์ที่เป็นชื่อของวรรณกรรมพื้นบ้านอีสานก็ดี เพราะคำว่า ลำสร้อยสน ลำพัดชา หรือลำนางนาคก็ดี น่าจะหมายถึงลำน้ำมากกว่า ที่จะหมายถึงความยาวเพราะวรรณกรรมอีสาน หรือเพลงไทยเดิมเหล่านี้ ใช้สำหรับเป็นลำนำ หรือ ทำนอง หรือที่ทางภาคกลาง เรียกว่า “ซับลำนำ” นั่นเอง คำเต็มที่ถูกต้องน่าจะเป็นลำนำสังข์ศิลป์ชัย ลำนำการะเกด ลำนำสีธนมโนราห์ลำนำสร้อยสน ลำนำพัดชา และลำนำนางนาค

หมอลำเกิดจากการเล่านิทาน

ในสมัยก่อนพ่อแม่ หรือ ปู่ย่าตายายชาวอีสานนิยมเล่านิทานให้ลูกหลานฟัง เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือเพื่อเป็นเครื่องกล่อมเกลาคจิตใจของเด็กให้เป็นผู้มีพฤติกรรมที่ดีงาม มีสัมมาคารวะมีความขยันอดทน ไม่โหดเหี้ยมก้าวร้าว หรือมูทะลุจุดด้นเห็นแก่ตัวเอาแต่ได้ หรือเอาแต่ใจตนเองจนเป็นผลให้คนอีสานเป็นผู้ตั้งอยู่ในคุณธรรม มีความเมตตากรุณาต่อผู้อื่น การเล่านิทานนี้สามารถทำได้สองรูปแบบ แบบที่หนึ่งเป็นการเล่านิทานแบบเป็นการส่วนตัวที่ผู้ใหญ่ที่มีเมตตาแก่ลูกหลานโดยเล่าที่บ้านของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นบนบ้าน ลานบ้าน หรือตามบริเวณที่ทำงานบ้านอื่นๆ ในตอนกลางวัน หรือตอนเย็นเมื่อว่างจากงานอื่นๆ แล้วแต่ที่นิยมมากที่สุด คือ หลังจากรับประทานอาหารเย็น และหมดภาระงานประจำวันแล้ว ก่อนนอนเด็กจะรบเร้าให้ผู้ใหญ่นิทานให้ฟังตามช่วงเวลาที่นัดหมาย หรือสัญญากันไว้เมื่อเด็กอยากฟังนิทานผู้ใหญ่ก็มักที่จะขอร้องเด็กให้ประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่ดีงาม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกับการเล่านิทานเป็นการเน้นย้ำให้เด็กได้มีโอกาสสั่งสมความดีงามเพิ่มเติมจากที่ได้รับจากเนื้อหาสาระของนิทานที่ได้ฟัง การเล่านิทานที่เป็นทางการนั้นนิยมเล่ากันในงาน งานเฮือนดี กล่าวคือ เมื่อมีคนตาย ญาติพี่น้องจะมาร่วมประชุมช่วยงานที่บ้านของผู้ตายในเวลากลางคืนประมาณ 3 คืน และเพื่อเป็นเพื่อนแก้เหงาแก้สมาชิกครอบครัวนั้นในงานนี้เจ้าภาพนิยมไปติดต่อผู้ชำนาญในการอ่านหนังสือโบราณ ซึ่งเป็นนิทานชาดก เช่น เรื่องสังข์ศิลป์ชัย เรื่องทำวสุริวงค์ เรื่องจำปาสี่ต้น หรืออื่นๆ มาอ่านให้ผู้ร่วมงานฟัง เนื่องจากหนังสือชาดกเหล่านี้เป็นคำประพันธ์ที่ไพเราะถ้อยคำสละสลวย มีจังหวะลีลาที่ประทับใจผู้ฟัง บางขณะผู้อ่านอาจทำเสียงสะอึกสะอื้น หรือ ใส่อารมณ์ให้ผู้ฟังสะเทือนอารมณ์ จนต่อมา

ทำนองอ่านหนังสือนี้ได้กลายมาเป็นทำนองลำทางยาวของหมอลำพื้น และหมอลำกลอน ซึ่งเรียกกันว่า “ลำอ่านหนังสือ” และใช้แคนเป่าประกอบจะเกิดเป็นหมอลำพื้น

หมอลำมีต้นกำเนิดจากทำเนียบ 4 อย่าง คือ การเล่านิทาน การเว้าผญา การสุตรขวัญ และการเทศน์ การเล่านิทานนั้น มักดำเนินเรื่องด้วยภาษาร้อยแก้ว แต่ตอนที่สำคัญ และ สะเทือนอารมณ์ผู้เล่ามักจะเล่าด้วยลำนวนร้อยกรอง ทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการเล่านิทานทั่วไป หรือ การเล่านิทานในงานศพที่เรียกว่า “งันเฮือนดี” ต่อมาการเล่านิทานก็กลายรูปมาเป็นการลำพื้น หรือ หมอลำพื้น ซึ่งหมายถึงหมอลำเล่านิทาน โดยนำเอาบทกลอนจากนิทานชาดก หรือตำนาน มาลำ เช่น นิทานเรื่องท้าวแก้ว ท้าวมหาหุยุย ท้าวหน้าผากไกลกระด้น ท้าวจำปาสี่ต้น ตำนานเรื่องการสร้างเวียงจันทน์ ต่อมาหมอลำประเภทนี้ได้พัฒนาการหมอลำให้มีทำนอง หรือ เรียกในภาษาอีสานว่า วาดลำด้วยกัน เช่น วาดอุบล วาดกาฬสินธุ์ วาดสารคาม และวาดขอนแก่น หมอลำอีกประเภทคือ หมอลำกลอนหรือหมอลำคู่ หมอลำทุกประเภทมีความเกี่ยวข้องกับผญา ความเกี่ยวข้องของลำ และผญา

จากการค้นคว้าเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้รู้พอประมวลผลได้ว่าลำมีความเกี่ยวข้องกับร้อยกรอง อีสานที่เรียกว่า “ผญา” ผญา เป็นคำร้อยกรองที่นักปราชญ์ถิ่นอีสาน โบราณใช้พูดอบรมสั่งสอน และ เกี่ยวพาราสิ ผญาเป็นคำลครูปมาจากคำว่า “ปัญญา” และ “ปรัชญา” ในการนำมาใช้ได้รับอิทธิพล มาจากประเพณีความเชื่อ และ ศาสนา เดิมบุคคลที่สังคมอีสานให้การยอมรับจะต้องผ่านการขัดเกลาทางสังคมโดยการบวชผู้ชายชาวอีสานโบราณที่บวชจะรับการถ่ายทอดธรรมะ ทำเนียบประเพณีระบบความเชื่อ และ วรรณกรรมอันเนื่องในศาสนา บุคคลประเภทนี้จะได้รับการยกย่องว่าเป็นคนดี ประชาชนให้ความเคารพนับถือมาก และเขาก็ยกย่องให้เป็นนักปราชญ์ที่สูงที่สุดเรียกว่า “จารย์ และ จารย์ครู” ภาษาเขียนที่เป็นผญานักปราชญ์สมัยก่อนไม่ได้บันทึกไว้ชัดเจน อาศัยวิธีการจำต่อกันมา แม้บางครั้งจะมีปะปนอยู่กับนิทานซึ่งจารึกลงในหนังสือใบลานซึ่งนิยมเรียกกันว่า หนังสือผูก เช่น เรื่องโสวัต กาดำ จำปาสี่ต้น ลินชัย เป็นต้น นอกจากนี้คำผญาก็เห็นมีปะปนอยู่กับหนังสือนิทานก้อมชนิดต่างๆ ซึ่งเป็นผญาคำสอน ธรรมเนียมสำหรับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม คำผญาแยกได้ เป็น 2 ลักษณะคือ

1) ผญาเกี่ยว ซึ่งใช้พูดโต้ตอบในเชิงเกี่ยวกันระหว่างชายหนุ่มกับหญิงสาวแต่ผญาทุกรูปแบบใช้วาตะเข้าไปตามเหตุการณ์ที่เขาพบเห็นพอที่จะสังเกตบ้าง ภาษาผญามักพูดเทียบเคียง และ เปรียบเทียบเปรียบเทียบ ลักษณะการพูดผญา หรือ เว้าผญานั้น ตามธรรมดาถ้าเป็นประเภทเกี่ยวนิยมคำที่สุภาพถ่อมตัวอ่อนน้อมอ่อนโยน ชื่อสัตย์ ไพเราะ ถ้อยคำน่าเห็นใจ น่าเชื่อ พูดโต้ตอบไปมาบทผญาจึงดูเหมือนว่าจะมีน้ำหนักช่วยการพูดให้มีค่ามากขึ้น

2) ฎญาภาษิต เป็นคำร้อยกรองที่ใช้พูดสำหรับสั่งสอนโดยผู้อาวุโส นิยมสอนผู้ที่มีอายุน้อยด้อยประสบการณ์ซึ่งฎญาภาษิตนี้มีทั้งที่เป็นพิธีการ เช่น งานบุญ การแต่งงาน เป็นต้น นอกจากนี้ยังสอนตามสถานการณที่ผู้ใหญ่สอนผู้น้อยในกรณที่เห็นว่าทำไม่ถูกต้อง แทนที่จะบ่นหรือ ต่ำก็ใช้จำนวนที่ไพเราะกินใจรั้งสรรคโดยผู้ที่มีความรู้ดีในสมัยก่อน คือกลุ่มพระนักเทศน์ และหมอลำบุคคลทั้งสองกลุ่มจึงนิยมนำฎญาทั้งสองลักษณะนำมาร้อยเรียงเพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน โดยหมอลำจำเป็นต้องนำความรู้ไปใช้ล่าตลอดทั้งคืน ดังนั้นความรู้ต้องสั่งสมทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของหมอลำ และหมอลำมีพัฒนาการดังนี้

ลำพืน

บางแห่งเรียกว่า หมอลำเรื่อง เป็นการลำคนเดียวเดิมเป็นหมอลำผู้ชาย ต่อมา มีหมอลำพืนผู้หญิง แต่ส่วนใหญ่เป็นหมอลำผู้ชาย มีหมอลำแคน 1 คน เป้าประกอบทำนองลำ มีทั้งทำนองลำทางสั้น ลำเดิน และลำทางยาว ลำทางสั้น หมายถึงทำนองลำแบบเนื้อเต็มไม่มีเอื้อน ลำเดิน หมายถึงลำเดินดง หรือลำเดินกลอน เป็นการลำดำเนินเรื่องแบบเนื้อเต็ม ที่มีจังหวะเร็ว และให้อารมณ์ตื่นเต้นเร้าใจทั้งลำ ทางสั้น และ ลำเดินใช้แคนลายใหญ่แบบโบราณบางที่ก็เรียกกันว่า ลายลำพืน โดยมีเสียง ลา เป็นเสียง โทนิค ทำหน้าที่แทนเสียง ซอล แบบลายสุดสะแนน ส่วนลำทางยาวนั้นเป็นการลำแบบมีเอื้อน คือทำเสียงสะอีกสะอื่นให้อารมณ์โศกสลดใช้แคนลายน้อยเป้าประกอบ ลำพืนมีวิวัฒนาการแยกออกเป็น 2 ทางคือ เป็นลำกลอน และ ลำหมูในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะลำกลอนประเภทของลำกลอน

ลำกลอนเป็นการเปลี่ยนแปลงอีกก้าวหนึ่งของหมอลำพืนเป็นการลำประชันกลอน เอาแพ้นชนะกันด้วยกลอนลำ ถามตอบกันด้านวิชาการอย่างกว้างขวางทั้งคดีโลก และ คดีธรรมจึงเรียกหมอลำ ประเภทนี้ว่า หมอลำกลอน การลำกลอน เดิมเป็นการลำคู่ระหว่างชายกับชาย ต่อมาจึงเป็นชายกับหญิง บางที่เรียกกันว่า “ลำโจทย์-เก้” บางที่มีการลำประชันที่เรียกว่า “ลำชิงชู้” โดยมีชาย 2 คน หญิง 9 คน หรือชาย 3 คน หญิง 1 คน ต่อมาเนื้อหาของหมอลำกลอนเป็นการเกี่ยวพาราสี หรือเรียกสั้นๆ ว่า “ลำ เกี้ยว” หมอลำกลอนจึงเป็นหมอลำคู่ ชาย-หญิงหมอลำกลอนใช้ทำนองลำ เช่นเดียวกับหมอลำพืน คือ ลำทางสั้น ลำทางยาว และลำเดิน แต่ต่างกันที่ลำทางสั้นใช้แอนลายสุดสะแนน หรือ ลายไปซ้ายเป้าประกอบแทนที่จะเป็นลายใหญ่แบบโบราณ นอกจากนี้ในตอนหลังยังมีการนำเอาทำนองเพลงของ ภาคกลาง และ ภาคเหนือมาใช้คือ ทำนองรำวง ทำนองเพลงพม่ารำหวานซึ่งกลายมาเป็นเต้ยพม่า และ เพลงลาวแพน ซึ่งกลายมาเป็นเต้ยโขง

ล้ากลอนเป็นศิลปะการล้าที่สูงสุดกว่าศิลปะการล้าประเภทอื่น ๆ ผู้เรียนจะใช้เวลานานประมาณ 1-3 ปี บางคนอาจจะใช้เวลานานถึง 3 ปี ก็มี จึงจะสามารถรับงานการแสดงได้ เพราะว่าหมอล้ากลอน ชาย-หญิง จะต้องท่องจำกลอนล้าได้มาก พอเหมาะกับเวลาแสดง ซึ่งนานประมาณ 4-6 ชั่วโมง คือเริ่มจากประมาณเวลาสามทุ่มจนสว่างในแง่รูปแบบของการแสดง แล้วการล้ากลอนแบ่งเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงต้นเป็นการล้าทางสั้นช่วงปลายเป็นการล้าทางยาว และ ปิดรายการด้วยล้าเดี่ยว ส่วนด้านเนื้อหาที่แบ่งเป็นหลายตอน เริ่มต้นด้วยกลอนไหว้ครูแล้วตามด้วยกลอนบอกบ้าน กลอนประกาศศรัทธา กลอนถามข่าว กลอนเกี่ยว กลอนซักถามความรู้ กลอนคติโลก กลอนคติธรรม กลอนเกี่ยวแกมนิทาน กลอนเหล่านี้ใช้ทำนองล้าทางสั้น ซึ่งล้าตั้งแต่หัวค่ำจนเกือบสว่าง ส่วนกลอนลานั้นใช้ทำนองล้าทางยาว และ ทำนองล้าเดี่ยวในอดีตนั้นการล้าทางสั้นล้าเนียงขอนแก่นนิยมใช้ล้าสุดสะแนนเวลาล้าเดินดง หรือ ล้ายาวจะเป่าแคนล้าน้อยส่วนล้าทางสั้นล้าเนียงอุบลฯ นิยมใช้แคนล้าเป่าซำยเวลาล้าเดินดงก็ยังคงล้าทำนองเดิม และ ใช้แคนล้าเป่าซำยจะไม่เปลี่ยน เป็นล้าน้อยเหมือนการล้าवादขอนแก่น

หมอล้ากลอน หรือแถบจังหวัดอุบลราชธานี เรียกว่า ล้าคู่ ประกอบด้วยหมอล้าผู้ชาย 2 คน หรือ อาจจะมีหมอล้าผู้ชาย 1 คน หมอล้าผู้หญิง 1 คน และมีหมอล้าแคนประกอบ 1-2 คน แต่เป่า ไม่พร้อมกันโดยผลัดเปลี่ยนกันเป่าหมอล้าประเภทนี้จะล้าเป็นคำกลอนมักล้าเป็น 2 ลักษณะ คือ การล้ากลอนใจทยั้แก่ซึ่งเป็นการล้าโต้ตอบปัญหาซึ่งกัน และกันในเรื่องคติธรรมต่างๆ และอีกลักษณะ หนึ่งเป็นการล้าเกี่ยว หมายถึง การล้าในทำนองเกี่ยวพาราสีกันระหว่างชายและหญิง ล้าแคนมักใช้ “ล้าใหญ่” เป่าจังหวะช้าเร็วตามทำนองของผู้ล้ามีหมอล้าชายหญิงมาล้าเป็นเรื่อง โดยใช้เรื่องราวที่เป็นประเพณีต่างๆ เป็นการตอบถามกันเรื่องพุทธศาสนา ความเชื่อ เช่น ทำบุญ กฐิน การทำบุญบวชนาค งานบุญพระเวด (งานบุญมหาชาติ) ประวัติศาสตร์ การเมือง เป็นต้น เพราะฉะนั้นหมอล้าจึงต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ และต้องติดตามข่าวสารเหตุการณ์บ้านเมืองให้ทันสมัยอยู่เสมอ หมอล้าจึงต้องเปรียบกันว่าเป็นนักปราชญ์คนหนึ่ง ในการร้องโต้ตอบถ้าฝ่ายใดแพ้ ล้าไม่ได้ ต้องโดดหนีจากเวทีไม่รับค่าจ้างเพราะจะมีนักฟังทำบ่วงลากคอหมอล้าลงจากเวที

ประเภทของล้ากลอนที่ปรากฏในภาคอีสานจากอดีตจนถึงปัจจุบันเท่าที่มีผู้รวบรวมไว้โดยแบ่งตามลักษณะเนื้อหามี 2 ประเภท คือ ล้ากลอนธรรมดา ล้าใจทยั้แก่ และล้าซึ้ง

1. ล้ากลอนธรรมดา

เป็นการล้าคู่ระหว่างหมอล้าชาย-ชายและชาย-หญิง ฝ่ายละหนึ่งคน มีหมอล้าแคนเป็นผู้เป่าแคนประกอบการล้า 1 หรือ 2 คนตามความจำเป็น หรือ มากกว่านั้นตามแต่หมอล้าต้องการ

ลักษณะการลำจะเป็นการถามตอบกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความบันเทิง และนำเสนอเนื้อหาสาระที่เป็นคติสอนใจแก่ผู้ฟังลำกลอนธรรมดาเรียกว่าลำกลอน หรือ ที่แถบจังหวัดใกล้เคียงจังหวัดอุบลราชธานี เรียกว่า ลำคู่ หมอลำกลอนมีทำนองลำ 4 ทำนอง หรือ 4 วาดลำ คือ วาดอุบล วาดขอนแก่น วาดพุทไธสง และวาดภูเขี้ยว ลำกลอนธรรมดามีลักษณะการแสดงแบ่ง ออกได้ 2 แบบ คือ

1.1 ลำชิงชู้ เป็นลำกลอนประเภทหนึ่งที่มีผู้แสดง 3 คน คือหมอลำชาย 2 คน หมอลำหญิง 1 คน กับหมอลำแคนอีก 1 คน ลักษณะการลำจะเป็นการมุ่งเสนอเนื้อหาที่เกิดจากการขัดแย้งกันในเรื่องของความรัก โดยสมมุติให้ฝ่ายชายซึ่งมี 2 คน รักผู้หญิงคนเดียวกัน ชายคนหนึ่งจะเป็นคนรวย (อาจสมมุติให้เป็นพ่อค้า) และชายอีกคนจะเป็นคนจน (อาจสมมุติให้เป็นชาวนา หรือ พ่อนา) ในลักษณะการแย่งชิงผู้หญิงคนเดียวกันที่เรียกว่า “ชิงชู้” ซึ่งทั้งฝ่ายพ่อค้า และชาวนาต้องแสดงความสามารถในเรื่องวาทะโวหารปฏิภาณไหวพริบโต้ตอบกันอย่างเต็มที่ ต่างฝ่ายต่างก็ยกเอาส่วนดีของตนมาอวดต่อฝ่ายหญิง ในขณะที่เดียวกันก็พยายามหาเอาความไม่ดี ข้อบกพร่องของอีกฝ่ายมาบอกให้ฝ่ายหญิงทราบ เพื่อให้ฝ่ายหญิงนั้นใจอ่อน และหันมารับรักตนในที่สุด สำหรับฝ่ายหญิงนั้นในระยะแรกก็ต้องแสดงตนว่าเป็นกลางไม่เข้าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ส่วนใหญ่มักจะเอนเอียงเข้ากับฝ่ายคนรวยก่อนต่อเมื่อภายหลังจึงหันกลับมารักฝ่ายชาวนา และตกลงแต่งงานกับชาวนาในที่สุด (ไพฑูริย์ แพงเงิน 2534, หน้า 414)

1.2 ลำสามเกลอ เป็นการลำชิงชู้รูปแบบหนึ่งบางที่เรียกว่า ลำสามสิ่งซึ่งนางเป็นการลำที่ประกอบด้วยผู้ชายสามคน ผู้หญิงหนึ่งคน ผู้ชายทั้งสามคนอาจจะสมมุติตัวเองเป็นชาวนาพ่อค้า และข้าราชการ ซึ่งผู้ชายทั้งสามคนต่างหลงรักผู้หญิงคนเดียวในการลำ แต่ละคนจะยกข้อดีของตนมาให้ฝ่ายหญิงรับรู้ และยกข้อเสียของคนอื่นเพื่อทับถมให้เป็นผู้ที่ด้อยกว่าตนเองส่วนฝ่ายหญิงก็พยายามสอบถาม แต่ละฝ่ายถึงความดีความงามเพื่อให้เกิดความแน่ใจก่อนตกลงปลงใจแต่งงานด้วย ในที่สุดก็มักลงเอยด้วยการตัดสินใจเลือกชาวนาเป็นคู่รักของตน (เคน ดาเหลา : สัมภาษณ์ 2547) ลักษณะการลำโดยทั่วไปจะเหมือนกับการลำชิงชู้มีความแตกต่างเพียงจำนวนผู้ลำที่เพิ่มฝ่ายชายเข้ามาอีกหนึ่งคนเท่านั้น

2. ลำโจทย์แก้

เป็นลำกลอนประเภทหนึ่ง รูปแบบการลำนำมาจากการเทศโจทย์ของพระสงฆ์เป็นการถามตอบกันระหว่างหมอลำสองคน จะเป็นชายกับชาย หรือ ชายกับหญิงก็ได้ แต่ที่นิยมคือเป็นกลอนลำถามคู่ลำในด้านต่างๆ เช่น วรรณคดี ประวัติศาสตร์ ศาสนา ภูมิศาสตร์ เป็นต้น ฝ่ายหลากหลังจะเป็นฝ่ายตอบคำถาม และ ตั้งคำถามต่อไป พิมพ์ รัตนคุณสาสน์ (2534, หน้า 35) ได้

กล่าวถึง ลักษณะการลำไว้ว่าลำไฉท์แก่เป็นการลำกลอนสาดต่อกันอย่างเผ็ดร้อน แล้วถามกันในวิชาธรรมะบ้าง บาลีบ้าง ประวัติศาสตร์บ้าง และอื่นๆ นับไม่ถ้วนตอนถามแล้วคุยสาดแล้วก็เดิน คงแปลว่าเป็นหนึ่งจบก็ลงลำไว้สับเปลี่ยนกันอยู่อย่างนี้จนสว่าง

3. ลำซิ่ง

เป็นลำกลอนในรูปแบบของการผสมผสานการลำกลอนกับดนตรี และ จังหวะใหม่ๆ อันเป็นการพัฒนากลวิธีการแสดงของหมอลำ ซึ่งขั้นตอนของการแสดง และการเสนอเนื้อหาสาระเหมือนลำกลอนธรรมดา ในขณะที่เดียวกันก็นำเพลงลูกทุ่ง หรือ เพลงหมอลำที่ได้รับความนิยมในขณะนั้นเข้ามาแทรก เพื่อให้เกิดความสนุกสนานยิ่งขึ้น ส่วนดนตรีประกอบ นอกจากแคนเป็นเครื่องดนตรีหลักแล้ว ลำซิ่งยังมีการนำเอาเครื่องดนตรีสากล เช่น กลองชุด เบส กีตาร์ หรือพิณ เข้ามาประกอบด้วย จากลักษณะดังกล่าว ราตรี ศรีวิไล (2558) ได้กล่าวถึงการพัฒนาหมอลำกลอนธรรมดาเป็นลำซิ่งว่าสาเหตุที่มีการนำเอาเพลงลูกทุ่ง หรือ เพลงหมอลำ และ เครื่องดนตรีสากลมาใช้ประกอบเพราะว่าในปัจจุบันหมอลำกลอนธรรมดามักไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร และกลุ่มผู้ฟังก็เป็นเพียงคนสูงอายุ ส่วนคนรุ่นหนุ่มสาวมักไม่สนใจ หมอลำจึงได้นำเอาเพลงลูกทุ่ง หรือ เพลงหมอลำที่กำลังได้รับความนิยมในขณะนั้นเข้ามาแทรก โดยมีเครื่องดนตรีสากลประกอบจังหวะทำให้เกิดความครึกครื้นมากขึ้น สิ่งหนึ่งที่เป็นการดึงดูดผู้ฟังรุ่นหนุ่มสาวได้เป็นอย่างดี คือ การมีวงเครื่องประกอบ ส่วนตัวหมอลำเองก็ต้องเป็นผู้มีความสามารถในการลำในการเต้นประกอบด้วย ดังนั้น หมอลำซิ่งจึงมักเป็นหมอลำที่มีอายุน้อย ประสบการณ์ในการลำไม่ต้องมากก็สามารถแสดงได้ตลอดคืนเพราะมุ่งการร้องเพลงแนวใหม่แทน

ส่วนที่มาของคำว่า “ซิ่ง” นำมาจากคำว่า “Racing” ในภาษาอังกฤษซึ่งหมายถึงการแข่งขันในความเร็ว เช่น การแข่งม้า การแข่งรถ โดยเฉพาะในการแข่งความเร็วของรถ คนอีสานนำคำว่า “ซิ่ง” มาใช้ในพฤติกรรมของคนซึ่งมีพฤติกรรมที่แตกต่างไป จึงเป็นคำพูดที่ติดปากชาวอีสานอย่างกว้างขวาง ดังนั้นเมื่อหมอลำกลอนได้ปรับเปลี่ยนแนวการลำของตนให้แปลกใหม่ไปจากเดิม ซึ่งแต่เดิมมีดนตรีประกอบเฉพาะแคนเท่านั้น ต่อมาได้นำเอากลองชุด กีตาร์ เบส พิณ เข้ามาบรรเลง และนำเอาเพลงลูกทุ่งเพลงสตริง มาประกอบการลำตลอดจนได้ปรับปรุงทำนองลำ จังหวะ และ ศิลปะการลำมาเป็นการลำกลอนแนวใหม่ชาวอีสานจึงเรียกการลำกลอนแนวใหม่นี้ว่า “ลำซิ่ง” อาจกล่าวได้ว่าลำกลอนเป็นวงดนตรีพื้นบ้านอีสานแบบผสมผสานซึ่งได้รับความนิยมในปัจจุบัน

ลำหมู่

เป็นการลำที่มีผู้แสดงเพิ่มมากขึ้น จนเกือบจะครบตามจำนวนตัวละครที่มีในเรื่อง มีเครื่องดนตรี ประกอบเพิ่มขึ้น เช่น พิณ กลอง การลำจะมี 2 แนวทาง คือ ลำเวียง จะเป็นการลำ แบบลำกลอน หมอลำแสดงเป็นตัวละครตามบทบาทในเรื่องการดำเนินเรื่องค่อนข้างช้า แต่ก็ได้อรรถรสของละครพื้นบ้าน หมอลำได้ใช้พรสวรรค์ของตัวเองในการลำทั้งทางด้านเสียงร้อง ปฏิภาณไหวพริบ และความจำเป็นที่นิยมในหมู่ผู้สูงอายุ ต่อมาเมื่อคนตรีลูกทุ่งมีอิทธิพลมากขึ้นจึงเกิดวิวัฒนาการของลำหมู่อีกครั้งหนึ่งกลายเป็นลำเพลิน ซึ่งจะมีจังหวะที่เร้าใจชวนให้สนุกสนาน ก่อนการลำเรื่องในช่วงหัวค่ำจะมีการนำเอารูปแบบของ วงดนตรีลูกทุ่งมาใช้เรียกคนดู กล่าวคือ จะมีนักร้อง (หมอลำ) มาร้องเพลงลูกทุ่งที่กำลังฮิตในขณะนั้น มีหางเครื่องเดินประกอบ นำเอาเครื่องดนตรีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ เช่น กีตาร์ คีย์บอร์ด แซกโซโฟน ทรัมเป็ต และกลองชุด โดยนำมาผสมผสานเข้ากับเครื่องดนตรีเดิม ได้แก่ พิณ แคน ทำให้ได้รสชาติของดนตรีที่แปลกออกไป ยุคนี้ นับว่าหมอลำเฟื่องฟูมากที่สุดคณะหมอลำดังๆ ส่วนใหญ่จะอยู่ในแถบจังหวัดขอนแก่น มหาสารคาม อุบลราชธานี

กลอนที่นำมาเสนอ ณ ที่นี้มีหลายกลอนที่มีคำหยาบโลนจำนวนมาก บางท่านอาจจะทำใจยอมรับไม่ได้ก็ต้องกราบขออภัยเพราะผู้จัดทำมีเจตนาที่จะเผยแพร่ไว้ เพื่อเป็นการสืบสานวัฒนธรรมประเพณี มิได้มีเจตนาที่จะเสนอให้เป็นเรื่องลามกอนาจารต้องยอมรับอย่างหนึ่งว่า นี่คือนิสัยชีวิตของคนอีสาน กลอนลำทั้งหลายทั้งปวงผู้ลำมีเจตนาจะทำให้เกิดความสนุกสนานตลกโปกฮาเป็นที่ตั้ง ท่านที่อยู่ในท้องถิ่นอื่น ๆ ขอได้เข้าใจในเจตนาด้วยครับ สนใจในกลอนลำหัวข้อใดคลิกที่หัวข้อนั้นเพื่อเข้าชมได้ครับ กลอนที่นำมาร้องมาลำมีมากมายหลายอย่างจนไม่สามารถจะกล่าวนับ หรือ แยกแยะได้หมด แต่เมื่อย่อรวมลงแล้วจะมีอยู่สองประเภท คือ กลอนลำทางสั้น และ กลอนลำทางยาว

บทบาทหน้าที่ลำกลอนที่มีต่อชุมชน

การแสดงในแต่ภูมิภาคของประเทศไทย ในท้องถิ่นก็มีการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันแสดงถึงความรู้สึกนึกคิดของคนในสังคมอีสานมีเพลงพื้นบ้านที่นิยมอย่างทั่วไป คือลำในเนื้อหาของกลอนนั้นสะท้อนถึงวิถีคิด ความเป็นอยู่ ศาสนา ประเพณี และความเชื่อ ซึ่งในเนื้อหาของกลอนลำนั้นได้สะท้อนภาพพจน์ของท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะผู้คนในท้องถิ่นยังคงรักษาเอกลักษณ์พื้นฐานทางวัฒนธรรมของตนไว้อย่างมั่นคง และเป็นความผูกพันกับชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนเหล่านั้นอย่างแน่นแฟ้น วัฒนธรรมหมอลำ หมอแคน อาจกล่าวได้ว่าเป็นสิ่งที่หยั่ง

รากลึกในสายเลือดของชาวอีสาน จนกลายเป็นวัฒนธรรมที่โดดเด่นของกลุ่ม ไม่ว่าจะชาวอีสานจะอพยพย้ายถิ่นฐานไปอยู่ที่ใดก็ยังสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองออกมาได้ชัดอย่างที่ปรากฏให้เห็น โดยทั่วไป

หากกล่าวถึง ภาคอีสานคงทำให้นึกถึงข้าวเหนียว ลาบ ส้มตำ หรือ ไม่ก็เป็นหมอลำ แคน หมอลำ และ ภาพพจน์เด่นชัดอีกประการหนึ่งให้เห็นเด่นชัด คือ สภาพความแห้งแล้งของภูมิภาคนี้ เนื่องจากสภาพดินฟ้าอากาศที่ไม่อำนวยในการเพาะปลูกแต่ในดินแดนแถบนี้ยังคงมีศิลปวัฒนธรรมที่มีความสวยงามหลงเหลืออยู่อีกมากถ้ามองศิลปะในด้านสุนทรียศาสตร์ และความบันเทิงแล้วคงหนีไม่พ้นเสียงแคนซึ่งผูกพันอยู่กับวิถีชีวิตของชาวอีสานมาตลอด ประวัติศาสตร์อันยาวนานของเสียงแคน นอกจากแสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวแล้ว ยังเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความสัมพันธ์อันแสดงถึงความเป็นกลุ่มชนเดียวกัน ผู้คนที่ต้องละทิ้งถิ่นฐานออกมาประกอบอาชีพตามเมืองต่างๆ เมื่อได้ยินเสียงแคนจะทำให้เกิดความรู้สึกคิดถึงบ้านเรือนของตน สิ่งนี้แสดงถึงความผูกพันระหว่างเสียงแคนกับชีวิตคนอีสาน นับจากอดีตจนถึงปัจจุบันเสียงลำเสียงแคนยังคงมีอิทธิพลต่อสภาพจิตใจของชาวอีสาน ถึงแม้ว่ารูปแบบการลำจะเปลี่ยนไปก็ตามก็ยังถือได้ว่าหมอลำ หรือ ลำยังมีบทบาทต่อสังคมอีสานเช่นเดิม

ด้านความบันเทิง

สังคมอีสานในอดีตและปัจจุบันส่วนใหญ่ยึดถือจารีต 12 เดือน (ฮีต 12) และในจำนวน 12 เดือนนั้นจะมีงานบุญประจำเดือนเกือบทุกเดือน ซึ่งแต่ละเทศกาลนั้นมักจะใช้เวลา 1-3 วัน ในการประกอบพิธีกรรม ขณะดำเนินกิจกรรมสิ่งที่มีให้เห็นประจำ คือ มโหรีผสมโขนตอนกลางวัน หรือ กลางคืนระยะเวลาสั้นยาวต่างกันตามเงื่อนไขของงาน ชาวอีสานดูเหมือนให้ความสำคัญเป็นพิเศษในด้านมโหรีซึ่งปัจจุบันถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการจัดงาน ชาวอีสานประกอบอาชีพกสิกรรมเป็นส่วนใหญ่ ช่วงเวลาที่เหมาะสมในการจัดงานคือหลังจากการเก็บเกี่ยว หรือ ก่อนลงทำงานในท้องนาอีกครั้ง หลังจากเก็บเกี่ยวหากปีได้ผลผลิตที่สมบูรณ์เป็นไปตามความคาดหวัง มักมีการจัดงานเสมอ เช่น งานแต่งงาน งานบวช งานกฐิน และงานแจกข้าว (ทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ผู้ตาย) ช่วงเวลาที่เหมาะสำหรับใช้มโหรีผสมโขน ส่วนใหญ่จะเป็นเวลากลางคืน เนื่องจากว่างเว้นจากกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวัน และเป็นเวลาพักผ่อน มโหรีที่ชาวอีสานนิยมมากที่สุด คือ หมอลำประเภทต่างๆ ในงานส่วนรวมนิยมจัดงานมโหรีต่างโดยมีจุดประสงค์เพื่อเฉลิมฉลองให้กิจกรรมน่าสนใจการผสมโขนเป็นกิจกรรมที่เน้นทางด้านความสนุกสนานความบันเทิง งานมโหรีส่วนใหญ่มักจัดขึ้น ในโอกาสที่มีงานบุญกุศล งานเทศกาล งานสมโภช ซึ่งจะจัดในวัด หรือ

ตามลานบ้านก็ได้ งานมหรสพที่ยังได้รับความนิยมกันอยู่ในท้องถิ่นอีสาน ได้แก่ หมอลำ ซึ่งแบ่งออกได้หลายประเภทด้วยกัน แต่ละประเภทก็มีแคนเข้าเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบอยู่เสมอ หมอลำที่ใช้ในงานมหรสพจึงมีบทบาทให้ทั้งความบันเทิง และความรู้ไปในตัว

หมอลำนับเป็นมหรสพที่นิยมแพร่หลายในอดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งได้มีวิวัฒนาการตามลำดับความนิยม แต่ช่วงเวลาขึ้นอยู่กับค่านิยมของคนในสังคม ซึ่งค่านิยมนี้จะได้รับปัจจัยทางวัฒนธรรมต่างถิ่น หรือ วัฒนธรรมภายนอกมักจะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบ และวิธีการแสดง เช่น มีการเปลี่ยนแปลงทำนองร้อง มีการเปลี่ยนแปลงภาษา มีการเปลี่ยนแปลงบทวรรณกรรมที่ใช้แสดง มีการเปลี่ยนแปลงเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

บทบาทด้านความบันเทิงจุดประสงค์หลักของการลำคือ การนำความบันเทิงมาสู่ผู้ชมผู้ฟัง ซึ่งความบันเทิงนั้นจะแฝงอารมณ์ไว้หลายรูปแบบ เช่น อารมณ์ที่เกิดจังหวะ และทำนองลำ ซึ่งมีทั้งความตื่นเต้นกระฉับกระเฉง ความรักความอาลัย นอกจากนี้แล้วยังแฝงไว้ด้วยอารมณ์โศกเศร้า เสียใจ อารมณ์เหล่านี้จะเกิดจากจังหวะการลำ และภาษาที่ใช้ลำ ตลอดทำนองการเอื้อนบทกลอน อารมณ์ที่เกิดจากร้อยเรียงภาษาในรูปแบบร้อยกรองไม่ว่าจะเป็นบทพูด และ กลอนลำก็ล้วนเป็นสิ่งชักนำให้ผู้ชมอยากติดตาม คือ การใช้ภาษาเพื่อนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้ลำ หรือ ผู้แต่งกลอนลำที่ได้รับความนิยมนั้น ต้องประกอบไปด้วยศิลปะการใช้ภาษา ตลอดจนสาระต่างๆ ที่ผู้ลำต้องการสื่อส่วนใหญ่ แล้วกลอนลำ แต่ละเรื่องจะสร้างมโนภาพทำให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการ และ ภาพพจน์ เนื้อหาที่นำมาแต่งจะเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว หรือเป็นเหตุการณ์และเรื่องราวที่ผู้ชม และผู้ลำได้รับทราบ หรือสัมผัสมาแล้ว ซึ่งกลอนลำ แต่ละประเภทจะใช้ภาษา และเนื้อหาต่างๆ เช่น กลอนเดินดงใช้ภาษาที่เรียบง่าย พรรณนาภาพธรรมชาติอันมีป่าเขาต้นไม้ สัตว์ป่า และ แฝงเร้นไปด้วยอารมณ์รักกลอนเดินดงภาษาที่ไพเราะ เลือกสรรคำศัพท์ที่พิเศษแตกต่าง กลอนธรรมดาสัมผัสค่อนข้างเป็นระบบใช้ลำตอนจบยก หรือเปลี่ยนเนื้อหาในการลำ

ส่วนกลอนที่เกี่ยวข้องกับศาสนาใช้ภาษาระดับสูงขึ้นไป ศัพท์ที่ใช้แต่งจะมาจากศาสนาโดยเฉพาะตัวละครที่มีในชาดกกลอนเกี่ยว หรือ เกี่ยวพาราตีเป็นการนำเอาสิ่งต่างๆ มาเปรียบเทียบกับความรักที่มีต่อกันกลอนตลกอาจเป็นเรื่องราว หรือ เรื่องเล่าที่มีมูลความจริงบ้าง แต่เป็นเชิงล้อเลียนซึ่งนำมาแต่งให้เนื้อหามีอารมณ์ขบขัน หรือบางครั้งเป็นการนำเอาเรื่องเพศมาล้อเลียนซึ่งเป็นที่ยินชอบของผู้ชมในอดีตกลอนประเภทนี้มักจะนำมาลำในตอนดึก เพราะตอนหัวค่ำมีเด็กมารวมฟังด้วยจึงไม่สมควรให้เด็กที่ยังไม่ถึงวัยได้รับฟังก่อนวัยอันควร อารมณ์สุดท้าย คืออารมณ์ที่เกิดจากกริยาท่าทางของผู้แสดงหมอลำบางประเภทต้องออกท่าทางประกอบเพื่อสื่อความเข้าใจ

ให้ยิ่งขึ้น หรือ เพื่อให้เกิดความสมจริงสมจังตามที่บทกลอนพรรณนา เช่น กลอนลำบรรยายท่า
พ้อนต่างๆ กลอนลำที่มีตัวละครหลายตัว เป็นต้น

ด้านพิธีกรรม

ชาวอีสานถึงแม้ว่ายอมรับนับถือพุทธศาสนาแล้วแต่ยังเป็นวิถีพุทธแบบชาวบ้าน มีการนับ
ถือแบบผสมผสานระหว่างพุทธกับความเชื่อในเรื่องการนับถือผี และเทพเจ้าเข้าด้วยกัน ผีที่ ชาว
อีสานนับถือ นั้น เป็นผีที่เก่าแก่นับถือร่วมกันในกลุ่มแม่น้ำโขงแต่รายละเอียดในด้านพิธีกรรมอาจ
แตกต่างกัน ผีเหล่านี้เรียกว่า “ผีแถน” “ผีฟ้าผีแถน” “ผีไท้” “ผีไทเทิง” ซึ่งหมายถึงทั้งผีบรรพบุรุษ
และเทพเจ้าที่มีอำนาจสูงสุดสถิตอยู่บนฟ้า หรือเป็นเทพเจ้าอันศักดิ์สิทธิ์ ชาวอีสานเชื่อว่าผีแถน
หรือ ผีฟ้านี้สามารถคุ้มครองปกป้องรักษา ป้องกันโรคภัยไข้เจ็บมิให้เกิดขึ้นได้ ทั้งยังสามารถ
บันดาลให้ความอุดมสมบูรณ์โดยเฉพาะการคลันดาลให้ฝนตกต้องตามฤดูกาลในพิธีกรรมต่างๆ
ที่มีการบูชาผีเทพเจ้านี้เครื่องดนตรีที่สำคัญ คือ แคนมักเข้าไปมีบทบาทอยู่ด้วยเสมอ ด้วยชาวบ้าน
มีความเชื่อว่าเสียงแคนนี้เปรียบเสมือนเสียงสัญญาณที่ส่งขึ้นไปเพื่อติดต่อกับผีให้ลงมาช่วย
บรรเทาทุกข์ หรือ บันดาลสิ่งต่างๆ ตามคำขอพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อมีอยู่ 2 อย่าง คือ
พิธีกรรมรักษาโรคภัยไข้เจ็บ และ พิธีกรรมบวงสรวงบูชา

บทบาทด้านพิธีกรรมหมอลำประเภทนี้ จะมีบทบาทก็ต่อเมื่อเกิดวิกฤตการณ์ของชุมชน
เช่น โรคภัยไข้เจ็บที่เกิดขึ้นในชุมชน เป็นต้น ผู้ที่มีความเชื่อถือ เชื่อว่าโรคภัยที่เกิดขึ้นมีต้นเหตุจาก
ภูติผีตามความเชื่อของชาวอีสาน ผีแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ ผีดี และ ผีร้าย ผีดี เรียกว่า ผีฟ้า ผีไท้ ผีแถน
เป็นต้น ผีเหล่านี้มีหน้าที่ช่วยเหลือคนเมื่อเกิดเพศภัยต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภัยพิบัติทางธรรมชาติ หรือ
การเจ็บไข้ได้ป่วย ผู้คนก็มักจะเชิญผีฟ้าทั้งหลายมาช่วย แ ชาวอีสานมองว่าผีเหล่านี้สร้างความ
วิบัติให้ หรือเป็นอุปสรรคต่อการดำรงชีวิต บทบาทของ ผีฟ้าจะช่วยควบคุมในสิ่งที่เข้าใจว่าไม่ดี
หมอลำประเภทนี้มีชื่อเรียกแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น เช่น หมอลำผีฟ้า หมอลำผีไท้ หมอลำส่อง
หมอลำทรง หมอลำเหยา เขมรเรียกว่ามะมวด การลำเหล่านี้มีวัตถุประสงค์คล้ายกัน การประกอบพิธี
จะมีการเตรียมเครื่องบูชาต่างๆ ที่เรียกว่า “ค้าย” หรือเครื่องบูชาครู ซึ่งผีฟ้า แต่ละคนจะแตกต่าง
กันออกไปตามแต่ละคนหมอลำกำหนดค้าย ส่วนใหญ่ที่พบคือ ข้าวสาร ไข่ไก่ ดอกไม้ เทียน ผ้าขาว
เหล้าขาว แป้ง หวี เงิน เครื่องใช้ของผู้ป่วย บัตรพลีหรือชาวอีสานเรียกว่า “ทง” ประกอบด้วยทง
ประเภทต่างๆ เช่น ทงหน้าวัว ทงสีแจ้ ทงเก้าชั้น เป็นต้น และ ประเภทภาชนะ ที่จำเป็นในการ
ประกอบพิธี เครื่องดนตรีหลักที่ใช้ประกอบการลำ คือ แคน โดยเป่าทำนองซ้ำๆ เช่น ลายใหญ่แบบ
โบราณ หรือ บางครั้งจะเป่าเร่งจังหวะตามท่วงทำนองร่ายรำของกลุ่มผู้ประกอบพิธี ถ้าหากเป็น

หมอลำเหยา หรือ หมอเหยาจะมีเครื่องดนตรีที่เข้ามาประกอบอีกหลายชิ้น เช่น ปี่แคน ซอ บั้งไม้ไผ่ กลอง พิณ เป็นต้น(พิทักษ์ น้อยวังคลัง, 2548, หน้า 20-30)

ด้านศาสนา

ศาสนาเป็นประสบการณ์เร้นลับ และเป็นสถาบันทางสังคมซึ่งตอบสนองความต้องการพื้นฐานด้านจิตใจของมนุษย์ ศาสนาให้คำอธิบายวิถีคิดระบบความเชื่อ และแบบแผนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับอำนาจเหนือธรรมชาติ ศาสนาทำหน้าที่ลดความขัดแย้ง และความวิตกกังวลให้ความมั่นใจ และ เป็นหลักประกันความต่อเนื่อง และราบรื่นของสังคม (สไปโร อ้างถึงใน ยศ สินตสมบัติ, 2540) ในขณะที่เดอริคเคม (Durkheim) นักสังคมวิทยาได้อธิบายระบบความเชื่อ และ หลักปฏิบัติซึ่งแยกแยะระหว่างความศักดิ์สิทธิ์ (Sacred) กับความเลวร้าย (profane) ออกจากกันว่าความศักดิ์สิทธิ์เป็นที่มาของระบบความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี และบรรทัดฐานที่สังคมยอมรับว่าดีงาม และถูกต้องศาสนาเป็นพลังในการสร้างความสมานฉันท์ เป็นที่มาของสำนึกร่วม (collective consciousness) ดังนั้นศาสนาจึงเป็นกลไกสำคัญในการควบคุมรักษากฎเกณฑ์ กติกา และความเป็น ระเบียบเรียบร้อยของสังคม

สำหรับสังคมไทยมีความเชื่อในเรื่องบุญกรรมหรือกฎแห่งกรรมอันเป็นพลังอำนาจไว้ตัวตน หากแต่สามารถกำหนดชะตาชีวิต และส่งผลให้คนเราแต่ละคนเกิดมาแตกต่างกันมีบุญบารมี และ สิทธิอำนาจแตกต่างกันออกไป โดยลักษณะของความเชื่อของคนไทยมีหลายแบบ ได้แก่ ความเชื่อทางศาสนา (Religious Belief ความเชื่อเรื่องประเพณี (Traditional Belief) และ ความเชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติ (Supernatural Belief) (อุดม บัวศรี, 2541) ทั้งนี้สิ่งที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ อาจจำแนก เป็น 2 ประเภท คือ 1) เทพเจ้า (gods) และ จิตวิญญาณ (spirits) ที่มีได้มีต้นกำเนิดมาจากมนุษย์ (nonhuman origin) และ 2) ผีปีศาจ หรือ วิญญาณของมนุษย์ที่ตายไปแล้ว

ความเชื่อในเรื่องเทพเจ้า คือ เชื่อว่าเทพเจ้าจะคอยคุ้มครองดูแล และนอกเหนือจากเทพเจ้าบางสังคมอาจเชื่อเรื่องจิตวิญญาณหรือเทวดาอารักษ์ (Guardian Spirits) ซึ่งมีฤทธิ์อำนาจต่ำกว่าเทพเจ้า แต่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์ และ จะคุ้มครองมนุษย์ผู้ประพฤติดีอาจสิงสถิตอยู่ตามต้นไม้ใหญ่เพื่อดูแลป่า คุ้มครองแม่น้ำ และทรัพยากรธรรมชาติอื่นๆ ความเชื่อดังกล่าวทำให้เกิดความยำเกรงต่อป่า และ น้ำซึ่งบุคคลจะทำการดูแลรักษาทรัพยากรธรรมชาติดุจดั่งผู้มีพระคุณ

บทบาทของศาสนากับการปรับตัวของมนุษย์นอกจากจะช่วยลดความวิตกกังวล สร้างความมั่นใจให้คำตอบต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ และเป็นกลไกในการควบคุมพฤติกรรมทางสังคมแล้วศาสนายังมีบทบาทหน้าที่หลักที่สำคัญ คือช่วยให้มนุษย์สามารถปรับตัวเข้ากับ

สภาพแวดล้อม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น รวมทั้งเป็นกลไกในการสร้างเอกลักษณ์ เป็นพลังในการต่อสู้กับความอยุติธรรม และการเบียดเบียนจากภายนอก และลักษณะเช่นนี้ในสังคม ไทยยังคงมีปรากฏให้เห็น เช่น ชุมชนสาครลืออยุธยาที่สามารถคงอยู่ได้ภายใต้การปิดล้อมของระบบทุนนิยม (ยศ สันติสมบัติ, 2540) รวมทั้งสังคมชนบททั่วไปในสังคมไทยทั้งนี้เพราะคนไทยประมาณ 95 เปอร์เซ็นต์เป็นชาวพุทธ และโดยนิสัยของคนไทยอันมีรากฐานมาจากพระพุทธศาสนาจึงมีบุคลิกอ่อนโยนมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ชอบใจ และ แบ่งปันมีน้ำใจ มีเมตตา กรุณา เกรงใจคนอื่น พร้อมให้อภัยผู้อื่นเสมอ ยิ้มแย้มแจ่มใส จนถือเป็นเอกลักษณ์ของคนไทย (วิทย์ วิศทเวทย์ และเสถียรพงษ์ วรรณปก, 2542)

จากอิทธิพลของศาสนาความเชื่อ และรากฐานจากสังคมชาวพุทธ ทำให้วิถีชีวิตของชาวไทยผูกพันอยู่กับศาสนา มีความเชื่อ และบูชาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีอำนาจเหนือธรรมชาติ และถ่ายทอดเป็นจารีตประเพณีจนถึงปัจจุบัน ซึ่งผลจากประเพณีปฏิบัติสืบต่อกันมาทำให้ความเป็นไทยยังคงอยู่ และสามารถเป็นเกราะป้องกันการรุกรานทางวัฒนธรรมปรากฏการณ์ต่างๆ ดังกล่าวยังคงพบได้ในสังคมชนบท ที่ปรากฏในทุกๆ ภาคของสังคมไทย เช่น

1) ประเพณีลงแขก เป็นการรวมตัวกันเพื่อช่วยกันทำนาในแต่ละครั้ง ซึ่งก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่บ้านงานเสร็จเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย (สรเชต วรรณวิชัย, 2540)

2) การก่อตั้งธนาคารข้าว (บ้านตราด, สุรินทร์, อัจฉรา ภาณุรัตน์ 2540) ธนาคารข้าว เป็นศูนย์กลางของหมู่บ้านที่ใช้ประโยชน์หลายด้าน เช่น เป็นสถานเลือกตั้ง เป็นที่ประชุม ส่งข่าวสาร ทั้งนี้จะมีการบริจาคข้าวเปลือกไว้เพื่อให้คนอื่นยืม และใช้คืนเฉพาะต้นทุน

3) ความเชื่อเรื่องป่าศาลปู่ตา ซึ่งพบได้หลายพื้นที่ เช่น ที่บ้านท่าขอนยางจังหวัดมหาสารคาม (สมชาย ลำควน, 2540. บ้านผักหนาม อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดขอนแก่น บ้านหนองเขื่อนช้าง จังหวัดมหาสารคาม) และเชื่อว่าศาลปู่ตา สามารถอนุรักษ์ป่าได้ เพราะชุมชนจะมีกฎในการตัดไม้หากฝ่าฝืนจะมีการลงโทษจากชุมชน และอาจเป็นอันตรายจากอำนาจเร้นลับ ซึ่งเป็นความเชื่อต่างๆ กันมา ทำให้ชุมชนไม่กล้าฝ่าฝืน

4) ระบบเครือญาติ ในชุมชนชนบทยังคงมีความสำคัญเพราะจะมีการช่วยเหลือ ฟังพา อาศัย กันอยู่เสมอ มีความสามัคคีกันและจากการรวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับคำสอนเรื่องนำใจไมตรีในพระพุทธศาสนา โดยสำนักงานวัฒนธรรมแห่งชาติ พบว่าหลักธรรมะที่มุ่งเน้นให้คนไทยทำความดีและเอื้ออาทรต่อกัน ได้แก่

ธรรมะเรื่องสารณียธรรม คือหลักการอยู่ร่วมกันของมนุษย์ ทำให้เกิดการระลึกถึงกันเกิดความรักใคร่สามัคคี และสอนให้คนมีสิ่งต่อไปนี้เป็น เมตตาธรรม คือการช่วยเหลือกันเคารพกัน

ไม่ปองร้าย เมตตาวจีกรรม คือการบอกกล่าวตักเตือนเมตตามโนกรรม คือ คิดทำในสิ่งที่มีประโยชน์ หวังดีต่อกัน เป็นต้น

ธรรมะเรื่องกุศลมูล ซึ่งเป็นรากเหง้าของการสร้างกุศล หรือ ต้นตอของความดี ได้แก่ อโลภะ คือ มีเมตตา บริจาค เสียสละ ช่วยเหลือผู้อื่น อโทสะ คือมีเมตตา และอโมหะ คือ มีปัญญา

ธรรมะเรื่องพรหมวิหาร 4 คือธรรมะประจำใจของผู้บริหารซึ่งจะต้องประพฤติเกื้อกูลต่อผู้อื่น ได้แก่ 1) เมตตา คือความรัก ความปรารถนาดี มีไมตรี มีจิตใจเผื่อแผ่ เอื้ออาทร เกื้อกูล ผู้อื่นรวมทั้งเพื่อนร่วมโลกบรรดาสัตว์ทั้งมวล 2) กรุณา คือ ความสงสารต้องการให้ผู้อื่นพ้นทุกข์ 3) มุทิตา การยินดีเมื่อผู้อื่นมีสุข 4) อุเบกขา คือ มีใจเป็นกลางเที่ยงธรรม สังคหวัตถุ คือ การยึดเหนี่ยวน้ำใจคนการประสานหมู่คณะ ได้แก่ การทาน คือการให้การเผื่อแผ่ เสียสละ แบ่งปันช่วยเหลือด้วยไมตรีซึ่งมีทั้งการให้ทานสิ่งของ และธรรมะ และการให้ทานที่ไม่เฉพาะบุคคลจะมีอาานิสงส์มากกว่าการให้ทานเฉพาะบุคคล ปิยวาจา การพูดดี อุตถจริยา คือการประพฤติประโยชน์ และสมานัตตา คือการเสมอดันเสมอปลายไม่เอาเปรียบผู้อื่น นอกจากนี้ยังมีธรรมะอื่น ๆ ที่สอนให้บุคคลพึงปฏิบัติในสิ่งที่เหมาะสมที่ควร เช่น บุตรพึง ปฏิบัติต่อบิดามารดา ศิษย์กับครู สามีต่อภรรยา และภรรยาต่อสามีซึ่งข้อธรรมะ และคำสอนเหล่านี้ล้วนแต่เป็นพื้นฐานของการกลม่อมเกล่าจิตใจของคนไทย และ ส่งผลต่อบุคลิกภาพของคนไทย คือ เป็นคนมีน้ำใจไมตรี อ่อนน้อมสุภาพ และ เอื้ออาทรต่อผู้อื่น (อมร สุวรรณนิมิตร, 2543, หน้า 15-17)

4.5 ฮีตสิบสองคองสิบสี่

คนพื้นเพเดิมของจังหวัดขอนแก่น ที่อพยพตามท้าวเพี้ยเมืองแพนมานั้น จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์สามารถกล่าวได้ว่า เป็นกลุ่มคนที่สืบเชื้อสายมาจากอาณาจักรล้านช้าง เพราะเมื่อปี พ.ศ.2224-2225 พญาเมืองจันทน์ได้เข้ายึดอำนาจ และตั้งตัวเป็นกษัตริย์ของเมืองเวียงจันทน์ มีราษฎรส่วนหนึ่งหนีภัยจากการยึดอำนาจในครั้งนี้ได้อพยพตาม พระครูโพนเสม็ดมุ่งหน้าสู่ทิศใต้ตามลำน้ำโขง ทำให้เกิดการตั้งบ้านเมืองขึ้นตามรายทางทั้งฝั่งซ้าย และฝั่งขวาของแม่น้ำโขงหลายแห่ง ข้าหลวง และลูกศิษย์ของท่านพระครูโพนเสม็ดได้ถูกจัดส่งไปดูแลบ้านเมืองต่าง ๆ หลายคน คนที่สำคัญคนหนึ่ง คือ จารแก้ว (เจ้าแก้วบุญสม หรือ เจ้าแก้วมงคล) และจารแก้ว หรือเจ้าแก้วบุญสมนี้มีหลาน คือ เพี้ยเมืองแพน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เชื่อว่ากำลังคนที่อพยพมาตั้งเมืองขอนแก่นพร้อมกับ เพี้ยเมืองแพนนี้จึงน่าจะสืบเชื้อสายมาจากลาว และเป็นพวกเดียวกับกลุ่มที่อพยพมาพร้อมกับ พระครูโพนเสม็ดด้วย (ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์, 2529, หน้า 37) ดังนั้นความเชื่อประเพณี และ

พิธีกรรม ซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนขอนแก่น จึงได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอาณาจักรล้านช้าง มากกว่าอิทธิพลของศูนย์กลางการปกครองคือกรุงเทพมหานคร

ด้วยเหตุผลดังกล่าวความเชื่อประเพณี และพิธีกรรมของคนอำเภอมือเมือง จึงมีอิทธิพลมาจากศาสนาอันได้แก่ศาสนาพุทธอันได้แก่ ศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับวัด และพระสงฆ์โดยตรง โดยเชื่อหลักแห่งการเวียนว่ายตายเกิด บาป บุญ คุณ โทษ และเชื่อว่าถ้าได้ทำบุญตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าเมื่อตายไปแล้วจะได้ขึ้นสวรรค์จะได้พบกับพระศรีอริยเมตไตรย สิ่งนี้เองที่ทำให้ นักการเมืองไม่ว่าระดับประเทศ หรือระดับท้องถิ่นใช้เป็นแนวทางในการซื้อสิทธิ์ขายเสียงในการเลือกตั้งได้เพราะชาวบ้านบางส่วนมีความคิดว่า เมื่อรับสิ่งของเขามาแล้วก็ต้องเลือกเขา ไม่เช่นนั้นจะเป็นบาป (เพชร สีแพงเลิศ, สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2545) และความเชื่อของคนขอนแก่นอีกประการหนึ่งนั้น เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่สามารถให้ทั้งคุณ และโทษได้ เช่น ผีปู่ตา ผีนา (ผีตาแฮก) มเหศักดิ์หลักเมือง ผีบ้านผี เรือน ผีสาางนางไม้ (น้อย บุญตาแสง, สัมภาษณ์, 20 กรกฎาคม 2545)

ซึ่งพื้นฐานความเชื่อดังกล่าวสืบเนื่องมาจากความเชื่อของบรรพบุรุษเดิมที่มีรากเหง้ามาจากสังคมเกษตรจึงต้องทำการไถ่บวงสรวงเพื่อให้ได้ผลผลิตในไร่นาเพิ่มพูนขึ้น ให้ฝนฟ้าตกต้องตามฤดูกาล เช่น การเลี้ยงเซ่นสรวงผีนาก่อนฤดูกาลทำนา เพื่อให้การทำนาดำเนินไปได้โดยสะดวก และเลี้ยงเซ่นสรวงผีนากอีกครั้งเมื่อสิ้นสุดฤดูกาลทำนา เพื่อเป็นการระลึกถึงบุญคุณ และตอบแทนบุญคุณผีนานาที่บันดาลให้การทำนาเสร็จสิ้นลงโดยไม่มีอุปสรรคใดๆ และได้ผลผลิตอย่างเพียงพอตามความต้องการส่วนการเลี้ยงเซ่นสรวงผีปู่ตานั้นด้วยความเชื่อว่าผีปู่ตาจะช่วยปกป้องคุ้มภัย และ ดลบันดาลให้บ้านเมืองร่มเย็นเป็นสุข ป้องกันสิ่งชั่วร้ายต่างๆ (น้อย บุญตา แสง, สัมภาษณ์ 20 กรกฎาคม 2545)

ผีให้โชคลาภ และแคล้วคลาดปลอดภัยได้แก่ ผีเจ้าที่เจ้าทางผีป่าผีเขา ผีนางไม้ (น้อย บุญตาแสง, สัมภาษณ์ 20 กรกฎาคม 2545) เช่น ต้นพะยอมใหญ่อายุหลายร้อยปีที่อยู่มิมิตรภาพจะเห็นผ้าแพรหลากสีมัดติดกับโคนต้น และพวงมาลัยหอยติดกับต้นเป็นจำนวนมากเพื่อเป็นของบูชา เช่นสรวงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่สถิตอยู่กับต้นพยอมใหญ่ต้นนี้ (ปัจจุบันกรมทางหลวงได้ขยายผิวจราจรของถนนมิตรภาพจึงได้ย้ายต้นพยอมไปไว้ที่บริเวณบึงศรีฐานมหาวิทยาลัยขอนแก่น) และต้นประดู่ใหญ่อยู่มิมิตรภาพทางออกประตูศรีฐานใกล้ๆ กับโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (ระดับอนุบาล) ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นก็เป็นความเชื่อในลักษณะเดียวกัน จึงนับได้ว่า สิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาตินั้นมีอิทธิพลต่อความเชื่อ และวิถีชีวิตของคนขอนแก่นตั้งแต่อดีตจนถึงสมัยปัจจุบัน

1. ฮีตสิบสอง

ชาวขอนแก่นมีความเชื่อตามฮีตสิบสองจึงมีพิธีกรรมตามความเชื่อของตนซึ่งจะหมุนเวียนกันทำบุญตามเดือนต่างๆ จนครบสิบสองเดือน ดังนี้

1.1 ประเพณีเดือนอ้าย บุญเข้ากรรมเป็นประเพณีที่พระภิกษุสงฆ์ที่ต้องอาบัติ สังฆา ทิเสส หรือพระภิกษุที่ต้องโทษเล็กน้อยซึ่งสามารถชำระความผิดอันนั้นด้วยการเข้ากรรมเพื่อชำระศีลของตนให้บริสุทธิ์การเข้ากรรมจะกำหนดขึ้นในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนอ้ายเมื่อพระภิกษุอยู่กรรมญาติโยมก็จะไปทำบุญบริจาคทาน รักษาศีล และพึงธรรมบุญเข้ากรรมนี้ยังมีจัดอยู่บ้างตามวัดใหญ่ๆ

1.2 ประเพณีเดือนยี่ บุญคุณลาน บุญคุณลานจะทำเมื่อเสร็จสิ้นฤดูกาลทำนา ชาวบ้านจะทำบุญโดยการนำข้าวที่นวดแล้วมากองให้สูงขึ้นในบริเวณลานนวดข้าว แล้วจัดงานทำบุญเลี้ยงพระในบริเวณลานนวดข้าวนี้ เจ้าของนาจะบอกกล่าวให้ญาติพี่น้องมาร่วมทำบุญด้วยกัน เมื่อถวายภัตตาหารแก่พระสงฆ์แล้วเจ้าภาพก็จะเลี้ยงอาหารญาติพี่น้อง และผู้มาร่วมงานทุกคนในงานบุญนี้พระสงฆ์จะสวดอนุโมทนา พรหมน้ำมนต์ให้คน สัตว์พาหนะที่ใช้ทำนา เครื่องมือทำนา และกองข้าวในนา เพื่อให้เกิดสิริมงคลแก่ชาวนา และครอบครัวบุญคุณลานนี้แต่เดิมทำติดต่อกันมาทุกปีแต่ในปัจจุบันนี้ ได้มีการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการทำนา ขั้นตอนการสีข้าวถูกแทนที่ด้วยเครื่องสีข้าวที่ให้ความสะดวกมากกว่าการทำบุญคุณลานจึงไม่ได้จัดขึ้นเหมือนเมื่อก่อน

1.3 ประเพณีเดือนสาม บุญข้าวจืดเป็นการทำบุญหลังจากที่ได้ข้าวใหม่ ชาวบ้านจะทำข้าวโดยใช้ข้าวเหนียวใหม่หนึ่งจนสุก เคล้าเกลือแล้วย่างไฟจนเกรียมหอมก่อนเอามาทาด้วยไข่ไก่ที่ดีไว้จนทั่ว แล้วนำไปย่างต่อจนสุกการทาไข่จะเที่ยวทาเที่ยวย่างอยู่ประมาณ 3 ครั้ง เมื่อได้ข้าวจืดทาไข่ที่หอมกรุ่นแล้วจะนำน้ำอ้อยมาใส่ในที่ทอดไม้ไผ่ออก ก็จะได้ข้าวจืดทาไข่ที่มีรสชาติอร่อยหอมหวาน จากนั้นชาวบ้านจะนำข้าวจืดไปรวมกันที่วัดแล้วถวายพระ ก่อนที่จะนำกลับมาแจกแจกหลานที่รออยู่บ้าน การทำบุญข้าวจืดนี้ชาวบ้านจัดทำติดต่อกันมาทุกปี

1.4 ประเพณีเดือนสี่ บุญผะเหวด บุญผะเหวด เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า บุญมหาชาติเป็นงานบุญที่พระสงฆ์ได้แสดงพระธรรมเทศนาเกี่ยวกับพระเวสสันดรชาดก ซึ่งเป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงพระจริยวัตรขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า เมื่อครั้งเสวยชาติเป็นพระเวสสันดร หรือ เรียกว่า มหาเวสสันดรชาดกมีความยาวถึง 13 กัณฑ์ การทำบุญผะเหวด จะมีขึ้นในเดือนสี่ ชาวบ้านจะกำหนดวันกันเองโดยไม่ให้ตรงกับหมู่บ้านใกล้เคียงก่อนเทศน์ 1 วัน ชาวบ้านจะจัดพิธีรับผะเหวดเข้ามาสู่เมืองในการจัดขบวนจะมีมโหรี ฆ้อง กลอง ผ้าผะเหวด และคนร่วมขบวน เมื่อขบวนไปถึงบริเวณที่สมมติให้ผะเหวดอยู่ก็จะเอาขัน 5 ใส่ค้ายเงินไปนิมนต์พระภิกษุที่สมมติเป็นผะเหวดจะรับนิมนต์ และแสดงธรรมเทศนาสอนพุทธบริษัทก่อนแล้วจึงแห่ผะเหวดเข้าเมือง หลังจากนั้นพระภิกษุก็จะแสดง

ธรรมชาติที่ตามมาตอนเช้ามีด ชาวบ้านก็จะออกไปแห่ข้าวพันก้อน แล้วฟังเทศน์มาลัยหมื่น สังกาศจนจบมาลัยแสน และเวสสันดรชาดกจนครบ 13 กัณฑ์ ในระหว่างกลางวันที่ญาติโยม ออกไปฟังเทศน์นั้น จะมีการทำบุญเลี้ยงพระไปด้วย และตามความเชื่อที่ว่าถ้าผู้ใดได้ฟังเทศน์มหา เวสสันดรชาดกจบ ภายในวันเดียวแล้วจะได้พบกับศาสนาของพระศรีอริยเมตไตรย ชาวบ้านจึงจัดงานบุญพระเวสนี้ติดต่อกันทุกปี

1.5 ประเพณีเดือนห้า บุญสงกรานต์ วันทำบุญสงกรานต์ คือ วันที่ 13 เมษายน จะเป็นวันที่เอาพระลงมาสรงน้ำขจัดสิ่งวิเวรจนเพื่อให้ชาวบ้านทำพิธีสักการะบูชาพระพุทธรูปด้วยดอกไม้ และเครื่องหอม การบูชาพระ และสรงน้ำจะทำติดต่อกัน 7 วัน หลังจากที่ “เอาพระลง” และสรงน้ำ พระเสร็จแล้วชาวบ้านจึงจะเล่นสาดน้ำกันได้วันสงกรานต์นี้ นอกจากจะเป็นวันขึ้นปีใหม่ของคน ขอนแก่นแล้วยังถือว่าเป็นวันรวมญาติ หรือวันครอบครัวอีกด้วย กล่าวคือในวันนี้ลูกหลานที่ไป ทำงาน หรือศึกษาเล่าเรียนที่อื่นจะกลับมาพบปะสังสรรค์กัน และอาบน้ำให้ปู่ ย่า ตา ยาย ของตน การอาบน้ำให้ปู่ ย่า ตา ยายนี้ลูกหลานจะนัดกันมาให้พร้อมกัน จัดหาน้ำอาบดอกไม้ เครื่องหอม เสื้อผ้าของใช้ และเงินมาคารวะก่อนที่จะอาบน้ำให้ในโอกาสนี้ปู่ ย่า ตา ยาย ก็จะทำให้โอวาทสั่งสอน ลูกหลานของตนด้วย ส่วนบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วก็จะมีกร “สรงดูก” หรือสรงน้ำกระดูกของ บรรพบุรุษด้วย เครื่องหอมพร้อมทั้งบังสุกุลสิ่งของเครื่องใช้ และเงินทองไปให้บรรพบุรุษที่ล่วงลับไป แล้วด้วยเช่นกัน ส่วนตัวเมืองในช่วงงานบุญสงกรานต์นี้ ต้นคูมโนในจังหวัดขอนแก่นก็จะออกดอกสี เหลืองอร่ามทั่วทั้งเมืองเทศบาลนครขอนแก่น จึงได้จัดงานเทศกาลดอกคูมโนเสียงแคนขึ้นบริเวณบึง แก่นนคร มีการจัดการแสดงการละเล่นเพื่อฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรม ซึ่งนอกจากจะทำให้ชาวขอนแก่น ได้รับความสนุกสนานแล้วยังเป็นการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดขอนแก่น

1.6 บุญเดือนหก บุญบั้งไฟ บุญบั้งไฟจัดขึ้นตามความเชื่อของชาวอีสานที่เชื่อว่าการจุดบั้งไฟถวายพญาแถน เพื่อขอให้ฝนตกต้องตามฤดูกาลก่อนที่จะลงมือทำนา เมื่อถึงวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 6 ซึ่ง เป็นวันโฮมบุญ ชาวบ้านจะจัดเตรียมห่อข้าวต้ม และจัดหาข้าวปลาอาหารไว้สำหรับ ต้อนรับญาติมิตรบ้านอื่นที่จะมาเยี่ยมเยือน ตอนเย็นจะมีการแห่บั้งไฟไปรอบ ๆ หมู่บ้าน พอถึงรุ่ง เช้าวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 6 ก็จะทำเอาอาหารออกไปถวายพระที่วัด หลังจากนั้นจะแห่บั้งไฟไปจุด เสียงทายที่ศาลปู่ตาดอกแล้วจึงจะเริ่มจุดบั้งไฟแข่งขันกันได้ และบั้งไฟที่จะแข่งขันกันนั้นนอกจากจะเป็นบั้งไฟของชาวบ้านแล้วยังมีชาวบ้านจากหมู่บ้านใกล้เคียงมาร่วมแข่งขันด้วย ในปัจจุบันนี้ยังจัด กันเป็นประจำทุกปี แต่ได้ปรับเปลี่ยนจากการจุดบั้งไฟเป็นการจุดตะไลแทน เนื่องจากมีบ้านเรือน ในชุมชนหนาแน่นขึ้น การจุดบั้งไฟอาจจะทำให้เกิดอันตรายต่อชุมชนได้

1.7 ประเพณีเดือนเจ็ด บุญชละ หรือ บุญข้า้อะ หรือบุญเบิกบ้านนี้เป็นการทำบุญตามความเชื่อว่าการพิธีกรรมนี้จะช่วยชำระล้าง และขับไล่สิ่งชั่วร้ายออกจากตัวคน และหมู่บ้านทำให้ทุกคนมีความเป็นอยู่อย่างสุขสบาย งานบุญนี้จะจัดขึ้นในเดือนเจ็ดชาวบ้านจะใช้ศาลากลางบ้านเป็นที่จัดงานร่วมกัน และจัดเตรียมสิ่งของที่จะใช้ในพิธี คือ ดอกไม้ ธูป เทียน และถังใส่น้ำสำหรับทำน้ำมนต์ นอกจากนี้แต่ละครอบครัวจะต้องทำกระทงหน้าวัด จัดอาหาร คือ ข้าวดรวัวแดง ข้าวเหลือง เทียน ดอกไม้คู่ พริกเกลือ ปลาบั้ง ข้าวสาร ใสลงไปเพื่อนำมาร่วมพิธี แล้วนำไปตองมาอีกเป็นริ้วมัดหัวเป็นปมเล็ก ๆ สมมติเป็นคนในครอบครัว วัว ควาย และทรัพย์สมบัติที่มีอยู่เอามาเข้าพิธีด้วย พิธีจะเริ่มจากพระสงฆ์สวดมนต์ และฉันภัตตาหารเช้าเสร็จแล้วจะปลุกเสกฝ้ายผูกแขนและพรมน้ำมนต์ให้กับชาวบ้านเพื่อความเป็นสิริมงคล ต่อจากนั้นหญิงแม่เรือนก็จะทำพิธี “ควดข้าว” โดยเอาข้าวเหนียวที่หนึ่งสุกแล้วปั้นเป็นก้อนเล็ก ๆ ไปแตะที่ตัวของลูกหลานแล้วกล่าวว่า ที่หวัดไอที่ใช้นาวขึ้นไปอยู่เทิงฏ เทิงผา ลมต้องหุดองตา ไปสาววันนี้” กล่าวหนึ่งจบแล้ว ใช้ฝ้ายผูกแขนให้กับสมาชิกทุกคนในครอบครัว และเพื่อเสร็จพิธีก็จะยกกระทงหน้าวัดออกไปนอกหมู่บ้านเพื่อ เช่น ฝ้ายที่อยู่บริเวณนั้น บุญข้า้อะ หรือ บุญเบิกบ้านในชุมชนรอบนอกเมืองยังจัดติดต่อกันเป็นประจำทุกปีเพราะเป็นการสร้างขวัญ และกำลังใจให้กับคนในหมู่บ้านได้เป็นอย่างดี

1.8 ประเพณีเดือนแปด บุญเข้าพรรษา บุญเข้าพรรษาเป็นการทำบุญตามพุทธบัญญัติที่กำหนดให้พระสงฆ์อยู่จำพรรษาในช่วงฤดูฝน เป็นเวลา 3 เดือน นับจากวันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 เป็นต้นไป ดังนั้นเมื่อถึง วันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 พระสงฆ์จะทำวัตรก่อน แล้วกล่าวคำอธิษฐานเข้าพรรษา พระสงฆ์ที่เป็นเจ้าอาวาสจะตักเดือนพระสงฆ์ และสามเณรที่จำพรรษาในเวลานั้น ให้ตั้งใจศึกษาเล่าเรียนพระธรรมวินัย รวมทั้งให้ประพฤติดีประพฤติชอบเสร็จแล้วจะนำผ้าอาบน้ำฝนที่ญาติโยมถวายมาแบ่งกันเป็นอันเสร็จพิธี ในส่วนของชาวบ้านระหว่างที่พระสงฆ์จำพรรษาอยู่นั้น ชาวบ้านจะร่วมกันทำบุญถวายทานต่อพระสงฆ์ และสามเณรดูแลปัจจัยที่ไม่ให้ขาดตกบกพร่อง และเป็นช่วงเวลาที่ พ่อวัด-แม่วัดจะไป “เข้าศีล” รักษาศีลแปดพึงธรรมอยู่ที่วัดทุกวันพระ ส่วนวันธรรมดาชาวบ้านจะรักษาศีล และทำสมาธิอยู่ที่บ้านวันละ 1-2 ชั่วโมง ตลอดระยะเวลา 3 เดือน การจัดงานบุญเข้าพรรษายังจัดติดต่อกันมาเป็นประจำทุกปี แต่ผู้ไปรักษาศีลจะมีแต่ผู้เฒ่าผู้แก่ และผู้ที่สนใจใฝ่ธรรมเท่านั้น ส่วนผู้ใหญ่ที่อยู่ในวัยทำงาน และเด็กจะไม่ให้ความสนใจมากนัก

1.9 ประเพณีเดือนเก้า บุญข้าวประดับดิน บุญข้าวประดับดินเป็นการทำบุญเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้ญาติมิตร และบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วโดยนำเอาอาหารมาห่อด้วยใบตองกล้วยอาหารที่จัดไว้จะเป็นอาหารคาวห่อใหญ่ 1 ห่อใหญ่ อาหารหวาน 1 ห่อ หมากพลู บุหรี่ 1 ห่อ เย็บรวมกัน

เป็นห่อใหญ่ ห่อข้าวใหญ่นี้จะทำทั้งหมด 5 ห่อใหญ่ เมื่อห่อเสร็จแล้วจะนำไปวางไว้ตามที่ต่างๆ ดังนี้คือ

ห่อที่ 1 วางไว้บนชั้นกระหย่องที่อยู่บนศาลาวัด เพื่อถวายพระพุทธรูป

ห่อที่ 2 วางไว้ที่โพงเพื่อเลี้ยงผีที่จะมากินตามเสียงโพงดัง

ห่อที่ 3 วางไว้ที่กลองเพลเพื่อเลี้ยงผีที่จะมากินตามเสียงกลองดัง

ห่อที่ 4 วางไว้ที่โคนต้นโพธิ์เพื่อกรวดน้ำและกล่าวคำเรียกชื่อให้ญาติมิตร และบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว มารับเอาส่วนบุญส่วนกุศลที่อุทิศไปให้

ห่อที่ 5 วางไว้ที่บริเวณกำแพง หรือ เขตวัดด้านนอกเพื่อกรวดน้ำและอุทิศส่วนกุศลให้ผีที่ไม่มีญาติ และผีที่ไม่สามารถเข้าไปในบริเวณวัดได้

การวางห่อข้าวประดับดินนี้จะวางตั้งแต่เวลาประมาณ 5 นาฬิกา เสร็จแล้วจึงกลับบ้าน เพื่อเตรียมข้าวปลาอาหารไปถวายพระในตอนเช้า พระสงฆ์จะแสดงพระธรรมเทศนาเกี่ยวกับการทำบุญข้าวประดับดินให้ญาติโยมฟังเสร็จแล้วจึงกรวดน้ำอุทิศส่วนกุศลให้ญาติมิตร และบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วเป็นการเสร็จพิธีการทำบุญข้าวประดับดินนี้จะจัดเป็นบางหมู่บ้านที่อยู่รอบนอกเมืองออกมา เช่น บ้านศิลา บ้านหนองกุง และฯลฯ ซึ่งการทำบุญข้าวประดับดินนี้จะแสดงให้เห็นลักษณะนิสัยของคนอีสานที่เป็นคนกตัญญูรู้คุณระลึกถึงญาติมิตร และบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้ว นอกจากนี้ยังมีความเชื่อเพื่อแผ้วถางผีไม่มีญาติ และผีอื่น ๆ ด้วย

1.10 ประเพณีเดือนสิบ บุญข้าวสาก บุญเดือนสิบจะเริ่มเมื่อถึงวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 10 ชาวบ้านจะจัดหา “เครื่อง” หรืออุปกรณ์ในการทำข้าวสาก เช่น ใบตอง ข้าวสาร กล้วย มะพร้าว หมากพลู และอาหารการกินอื่นๆ ไปส่งตามบ้านญาติพี่น้องเมื่อเอาไปแล้วญาติพี่น้องก็จะเอาของฝากใส่ตะกร้าหรือกระด้งคืนมาให้เป็นการแลกเปลี่ยนสิ่งของกัน และเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติ เมื่อได้สิ่งของสำหรับทำบุญมาแล้ว ชาวบ้านจะเตรียมห่อข้าวต้มทำขนมไว้ รุ่งเช้า วันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 ก็ จะนำข้าวปลาอาหารออกไปถวายพระ จากนั้นก็จะกลับมาห่อข้าวสาก และอาหารทุกชนิดรวมกันเป็น 1 ห่อ หมาก พล บุหรี่ 1 ห่อ แล้วมัดรวมกันเป็นห่อใหญ่ รวมทั้งหมด 11 ห่อใหญ่ นอกจากห่อข้าวสาก 11 ห่อใหญ่แล้ว จะต้องจัดห่อข้าวใหญ่ถวายพระอีก 2 ห่อใหญ่ ห่อข้าวใหญ่จะมีข้าวเหนียวปลาย่างเกลือ และพริกแจ่ว เมื่อได้เวลาที่กำหนดพระจะตีกลองเป็นสัญญาณอีกครั้งเพื่อให้ชาวบ้านเอาห่อข้าวสากออกไปรวมกันที่วัด เอาห่อข้าวใหญ่ถวายพระเสร็จแล้วพระจะตีกลองเป็นสัญญาณอีกครั้งให้ชาวบ้านเอาข้าวสากไปวางไว้ตามต้นไม้ใหญ่ ๆ แล้วกรวดน้ำ กล่าวเรียกชื่อญาติมิตร และบรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วให้มารับเอาส่วนบุญส่วนกุศล ประเพณีนี้จะทำติดต่อกันทุกปีตามความเชื่อว่าจะเมื่อถึงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 10 ญาติมิตรที่ตายไป

แล้วจะมารอรับส่วนบุญ ถ้าไม่ทำบุญไปให้ญาติมิตรที่มารอแล้วไม่ได้รับส่วนบุญจะหาบกระบุง ตะกร้าเปล่าร้องไห้กลับไปมีเรื่องเล่าว่าก่อนบุญข้าวสากบางที่จะมีคนฝันเห็นญาติมิตรผู้ล่วงลับไปแล้วมาเตือนให้ทำบุญข้าวสาก การทำบุญข้าวสากนี้จัดทำติดต่อกันมาทุกปี แต่ขั้นตอนการทำขนมไปทำบุญที่วัดนั้นบางคนอาจจะหาซื้อขนมจากแม่ค้าที่ทำขายนำไปทำบุญที่วัดเพื่อความสะดวก และช่วยประหยัดเวลา

1.11 ประเพณีเดือนสิบเอ็ด บุญออกพรรษา บุญออกพรรษาจะเริ่มจากวันขึ้น 14 ค่ำ เดือน 11 ชาวบ้านจะจัดเตรียมสถานที่ ซึ่งจะจัดบริเวณลานวัด โดยเอาต้นกล้วย 4 ต้น ไปฝังไว้สี่มุมห่างกันต้นละประมาณ 2 เมตร แล้วสานไม้ไผ่สำหรับวางเป็นร้านไว้ที่ต้นกล้วยจุดเทียน 1 วางดอกไม้ 1 คู่ และในเย็นวันนั้นชาวบ้านจะมาแห่เทียนรอบศาลาวัด 3 รอบ แล้วจึงขึ้นไปไหว้พระสวดมนต์จบ แล้วจึงนำเอารูปเทียนมาปักไว้ที่ต้นกล้วย ปฏิบัตินี้ติดต่อกัน 3 วัน

ส่วนพระสงฆ์จะเริ่มพิธีกรรมในตอนเช้ามีดของวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 โดย พระสงฆ์จะไปรวมกันที่โบสถ์แสดงอาบัติ และทำวัตรเช้าจนเสร็จแล้วจะทำปวารณาให้โอวาท และ ตักเตือนกันเป็นอันเสร็จพิธีออกพรรษาบุญออกพรรษานี้จัดทำติดต่อกันมาเป็นประจำทุกปี

1.12 ประเพณีเดือนสิบสอง บุญกฐิน การทำบุญกฐินถือว่าผู้ที่ได้ทำได้อานิสงฆ์มากกว่าการทำบุญอื่น ๆ ซึ่งจะให้ได้ผลบุญตามความประสงค์นั้น จะต้องทอดกฐินตามพุทธบัญญัติ คือ วัดที่จะรับกฐินได้นั้นจะต้องมีพระภิกษุจำพรรษาไม่น้อยกว่า 5 รูป และพระสงฆ์ที่จะรับกฐินได้นั้นจะต้องเป็นพระผู้ใหญ่ในสงฆ์เป็นพระสงฆ์รูปที่มีจีวรเก่ากว่าพระสงฆ์รูปอื่น ๆ เป็นผู้ที่สามารถทำพิธีกรานกฐินได้ถูกต้อง และได้รับอนุโมทนาจากพระสงฆ์ในวัดด้วยอย่างพร้อมเพรียงบุญกฐินจะจัดอยู่ในช่วงออกพรรษาไปจนถึงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 12 นับเป็นระยะเวลา 1 เดือน ดังนั้นผู้ที่ทอดกฐินจะต้องปักผ้าจองตั้งแต่เช้า แต่ถ้าไม่มีใครปักผ้าจองชาวบ้านก็จะร่วมกันเป็นเจ้าของบุญกฐินนี้จัดทำติดต่อกันมาทุกปี (น้อย บุญตาแสง, สัมภาษณ์ 20 กรกฎาคม 2545)

2. คองสิบสี่

คองสิบสี่ คือ แนวทาง หรือ วิธีที่ควรปฏิบัติ 14 ประการ ที่ถูกกำหนดไว้เพื่อให้ผู้ปกครองนำไปเป็นแนวทางในการปกครอง เพื่อให้พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย นำไปสอนลูกหลาน พระสงฆ์นำไปสั่งสอนพุทธศาสนิกชน คองสิบสี่เป็นบทบังคับให้คนที่อยู่ในสังคมปฏิบัติตามเพื่อให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ดังนั้น “คองสิบสี่” จึงเปรียบเหมือนกฎหมายที่ทุกคนต้องปฏิบัติตาม หากไม่ปฏิบัติตาม หรือ ละเว้นการปฏิบัติแล้วจะถูกสังคมลงโทษตามความผิดนั้น ๆ ซึ่งในคองสิบสี่นั้นจะแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเภท คือ คองสิบสี่สำหรับพระสงฆ์ คองสิบสี่ของ

ผู้ปกครองนับตั้งแต่หัวหน้าชุมชนระดับต้นไปจนถึงเจ้าฟ้ามหากษัตริย์ และคงสืบสืสำหรับคนทั่วไป (ลาลี รักสุทธิ, 2544) เช่น ฮีตเจ้าคองขุน ฮีตท้าวคองเพี้ย ฮีตไฟคองนาย ฮีตบ้านคองเมือง ฮีตวัดคองสงฆ์ ฮีตไซคองนา ฮีตปีคองเดือน ฮีตพ่อคองแม่ ฮีตไก่คองเขย เป็นต้น

ในอดีตคนอีสานยึดถือปฏิบัติตาม “ฮีตเก่าคองหลัง” สืบต่อกันมาประกอบพิธีกรรมตามฮีตสิบสองเพื่อสร้างบุญกุศลตามความเชื่อของบรรพบุรุษอย่างเคร่งครัด และยึดถือแนวทางปฏิบัติตามคองสืบสือย่างเข้มงวดทุกคนในสังคมรับรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอื้อเพื่อเผื่อแผ่ มีความเมตตา สงสารต่อกัน ดังนั้นคนอีสานจึงอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเป็นปกติสุขสืบมา ต่อมาเมื่อบ้านเมืองถูกพัฒนาไปตามทฤษฎีกระแสหลักสังคมให้ความสำคัญของวัตถุมากกว่าจิตใจสังคม และวัฒนธรรมของคนเมืองขอนแก่นจึงถูกเปลี่ยนแปลงไปไม่ว่าจะเป็นการเกิดขึ้นของห้างสรรพสินค้า สถานเริงรมย์ หรือรูปแบบการจัดงานรื่นเริงตามอย่างวัฒนธรรมจากซีกโลกด้านตะวันตก และ วัฒนธรรมแนวใหม่ดังกล่าวก็ถูกเผยแพร่ไปตามหมู่บ้าน และชุมชนรอบนอกทำให้เกิดสังคมที่เห็นความสำคัญของวัตถุมากกว่าจิตใจ วัฒนธรรมประเพณีตามความเชื่อดั้งเดิมของบรรพบุรุษถูกกล่าวหาว่าเป็นสิ่งมลายี่หลัง “ฮีตเก่า คองหลัง” จึงถูกละเลย และค่อย ๆ ลืมเลือนไปในที่สุด ส่งผลให้สังคมต้องเผชิญกับวิกฤตินานับประการ แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าผลกระทบดังกล่าวที่มีอยู่นั้นคงจะมีเวลาล่มสลายลงตามกฎของธรรมชาติ เพราะในปัจจุบันนี้ประเทศไทย และคนขอนแก่นบางส่วนเริ่มหันมาสนใจ และให้การสนับสนุนการพัฒนาสังคมจากรากฐานดั้งเดิม และทรัพยากรที่มีอยู่ วัฒนธรรมประเพณีตามความเชื่อดั้งเดิมได้ถูกฟื้นฟูขึ้นมาอีกตามความเหมาะสม เพื่อสร้างความเป็นปึกแผ่นในสังคม เช่น ประเพณีสงกรานต์ได้ถูกกำหนดเป็นเทศกาลดอกคูณเสียงแคน และส่งเสริมให้เป็นวันครอบครัว ประเพณีบุญผะเหวด บุญบั้งไฟ บุญเข้าพรรษา บุญออกพรรษา และ ฯลฯ ได้รับการส่งเสริมให้จัดขึ้นเพื่อสร้างขวัญกำลังใจและสร้างความสามัคคีในหมู่บ้าน และ ผลพลอยได้จากการจัดงานตามประเพณีดังกล่าวยังมีส่วนช่วยส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดขอนแก่นไปด้วย (ธเนศร์ บุญตาแสง, 2544, หน้า 39-46)

5. เอกสารงานวิจัย

5.1 เอกสารและงานวิจัยภายในประเทศ

ภัทรนันท์ ไวกทยะสิน, อธิป เตชะพงศธร และสามินี รัตนยงศ์ไพโรจน์. (2561). ความคิดรวบยอดและสไตล์ใจความสำคัญของการสื่อสารในการผลิตงานภาพยนตร์. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสร้างสังคม, ปีที่ 6 (1), 84-94.

กระบวนการผลิตภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้น จำเป็นที่จะต้องมีขั้นตอน วิธีการ หลักการที่มีระบบชัดเจนเพื่อสร้างคุณภาพและมาตรฐานของผลงาน โดยที่กลไกสำคัญในการผลิตภาพยนตร์

คือ การกำหนดและวางแนวทางสำหรับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ ชัดเจนในช่วงก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือ ช่วงเตรียมงานภาพยนตร์ ซึ่งขั้นตอนแรกของการเริ่มการทำงานภาพยนตร์ คือ การกำหนดความคิดรวบยอด และสไตล์ เพื่อเป็นคัมภีร์ในการดำเนินงานของผู้กำกับการแสดง นักแสดง ผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้ออกแบบงานศิลป์ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับภาพ และ บุคลากรในฝ่ายอื่นๆ โดยมีผู้กำกับการแสดงเป็นผู้กำหนด และควบคุมทิศทางการทำงานไม่ให้ หลุดจากกรอบของแก่นความคิดหลัก ซึ่งพัฒนาต่อขยายมาจากความคิดรวบยอด และนำไปสู่การ กำหนดสไตล์จากการ พุดคุยระดมความคิด ที่ความจากบทภาพยนตร์ ตลอดจนการประสานงาน การทำงานร่วมกันของบุคลากรแต่ละฝ่าย โดยมีผู้กำกับการแสดงเป็นผู้นำบทบาท และหน้าที่ของ ฝ่ายการแสดงและการกำกับแสดง ฝ่ายออกแบบงานภาพยนตร์ และ ฝ่ายผลิตงานภาพยนตร์ ทั้ง 3 ฝ่ายนี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันไม่สามารถขาด หรือ ละทิ้งสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ล้วนมีความ สำคัญเท่าๆ กัน เพียงแต่บทบาทการทำงานนั้นมีลักษณะที่แตกต่างและโดดเด่นในแต่ละส่วนของ งานภาพยนตร์ นอกจากนี้การสื่อสารระหว่างบุคลากรฝ่ายต่างๆ ในงานภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สำคัญ เช่นกัน หากขาดการสื่อสารที่ดีก็จะนำไปสู่การดำเนินงานที่ผิดทิศทางไม่เข้าใจกันหากขาดความ ร่วมมือของบุคลากรแต่ละฝ่ายแล้วนั้นย่อมส่งผลเสียต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์ทั้งในด้าน เอกภาพขององค์ประกอบในงานภาพยนตร์ การบริหารการจัดการ และงบประมาณตลอดจนส่งผล กระทบต่อผลงานภาพยนตร์ที่ออกสู่สายตาผู้ชม ความคิดรวบยอด และสไตล์จึงเป็นปัจจัยสำคัญ ของการสื่อสารในกระบวนการผลิตงานภาพยนตร์ที่ควรให้ความสำคัญ และนำไปใช้ปฏิบัติงานจริง บทความวิชาการเรื่องนี้จึงได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์ และกระบวนการทำงานร่วมกันในงาน ภาพยนตร์ ตลอดจนแนวปฏิบัติของการสื่อสารความคิดรวบยอด และ สไตล์ระหว่างตำแหน่ง หน้าที่ต่างๆ ในงานภาพยนตร์และการสื่อสารไปยังผู้ชม

สรุป สำหรับในการผลิตภาพยนตร์ “ความคิดรวบยอดและสไตล์” คือสิ่งที่สำคัญใน กระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์รวมทั้งบุคลากรฝ่ายต่างๆ ในงานภาพยนตร์ต้องให้ ความสำคัญ และ ตระหนักไว้ในประเด็นดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้งานภาพยนตร์หลุด หรือ หลงทิศทางจากสิ่งที่บุคลากรแต่ละฝ่ายร่วมกันตีความเอาไว้แล้วทุกๆ ฝ่ายในงานภาพยนตร์จำเป็น ที่จะต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่การทำงานของตนเอง และผู้อื่นในงานภาพยนตร์ให้ชัดเจนสามารถ สื่อสารพูดคุยแลกเปลี่ยน นำเสนอความคิดเห็นระหว่างทีมงานในแต่ละฝ่าย เพื่อนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลลัพธ์ของงานภาพยนตร์ที่มีคุณภาพมาตรฐานที่ดี สามารถสื่อสารประเด็นเรื่องราว ภาพเหตุการณ์ และองค์ประกอบอื่นๆ ในงานภาพยนตร์ไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อูรพงศ์ แพทย์คชา. (2561). รูปแบบการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ไทยสู่เอเชีย. วารสารนักบริหาร, ปีที่ 38(1), 73-78

ความสำเร็จของภาพยนตร์ไทย แต่ละเรื่องนั้น นอกจากจะขึ้นอยู่กับคุณภาพของเนื้อหา ภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ดารานักแสดงเงินลงทุนการสร้าง และสภาพเศรษฐกิจแล้ว การสื่อสารการตลาดก็เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่สามารถบอกถึงความสำเร็จของภาพยนตร์ได้เช่นกัน การที่ผู้ชมจะทราบข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เกี่ยวกับภาพยนตร์ได้นั้นเจ้าของภาพยนตร์ไทย จำเป็นต้องทำการสื่อสารกับผู้ชมภาพยนตร์ในหลากหลายรูปแบบ สำหรับรูปแบบการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ไทยสู่เอเชีย และประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกมีการใช้รูปแบบการสื่อสารแบบ บูรณาการ แต่จะให้ความสำคัญไปที่การสื่อสารตัวข้อความโดยการเลือกประเด็นที่น่าสนใจ และเหมาะสมสื่อสารไปถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชมให้ได้รับทราบข่าวสารของภาพยนตร์นั้น ๆ ที่กำลังจะฉายจนทำให้เกิดเป็นกระแสแบบต่อเนื่อง หลังจากนั้นจึงใช้กิจกรรมทางการตลาดรูปแบบอื่น ๆ

สรุป ในกระบวนการการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ไทยสู่เอเชียมีการใช้รูปแบบการสื่อสารแบบผสมผสาน แต่จะให้ความสำคัญไปที่การสื่อสารตัวข้อความโดยเน้นประเด็นที่น่าสนใจ และ มีความเหมาะสมที่จะสื่อสารไปถึงกลุ่มเป้าหมาย หรือ บอกกล่าวให้กลุ่มผู้ชมได้รับทราบข่าวสารของภาพยนตร์นั้นๆ ที่กำลังจะฉายจนทำให้เกิดเป็น “กระแส” แบบต่อเนื่องหลังจากนั้นจะมีการจัดกิจกรรม และ แถลงข่าวโดยเฉพาะการแถลงข่าวการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือ การที่นักแสดงออกไปพบผู้ชมก่อนที่จะมีการผลักดันให้เกิดกระแสมากยิ่งขึ้นแบบ “ปากต่อปาก” เมื่อภาพยนตร์ได้เข้าฉายแล้ว โดยจะเป็นเรื่องของมุมมองการขายสินค้าเชิงบริการมากกว่าสินค้าปกติ รวมถึงการใช้กิจกรรมการสื่อสารการตลาด การโฆษณา การจัดแถลงข่าวพบนักแสดงนำ การประชาสัมพันธ์ การส่งเสริมการขาย การสนับสนุนกิจกรรม การตลาดเชิงกิจกรรม และการใช้ผลิตภัณฑ์เป็นสื่ออีกด้วย ดังนั้น จึงควรมีการศึกษากลุ่มเป้าหมายในการสื่อสารให้ชัดเจน

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2542) ได้ทำการศึกษาปัญหาอุปสรรค และแนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยประเภทบันเทิงเพื่อการส่งออก กรณีศึกษา ผู้อำนวยการสร้าง และ ผู้กำกับภาพยนตร์ พบว่าผู้อำนวยการสร้าง และ ผู้กำกับภาพยนตร์ คิดว่าภาพยนตร์ไทยเป็นอุตสาหกรรม เพราะมีการผลิตที่ครบวงจร คือมีการลงทุน การจ้างงานมีตัวสินค้ามีการส่งเสริมการขาย และมีผู้บริโภค ด้านปัญหาการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเพื่อการส่งออกนั้น มีปัญหาเกี่ยวกับงบประมาณการผลิตที่ไม่เพียงพอ บทภาพยนตร์ที่ยังไม่มีคุณภาพดีพอ รัฐบาลไม่ให้ความร่วมมือในการถ่ายทำ การเซ็นเซอร์ภาพยนตร์มีข้อจำกัดมาก ส่วนในด้านอุปสรรคด้าน

การส่งเสริม ได้แก่ นโยบายของรัฐ ระเบียบข้อบังคับกฎหมายไม่เอื้ออำนวยต่อการผลิต ระบบการจัดเก็บภาษีต่างๆ ส่งผลให้ต้นทุนในการผลิตสูงเกินไป รวมทั้งการรวมกลุ่มของผู้ทำงานด้านภาพยนตร์ไทยยังไม่เข้มแข็งพอ

ภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม ควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์เพื่อความรู้ หรือ ความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว ดังที่ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ลิโอตอลสโตย กล่าวไว้ว่า ความงามเป็นเรื่องของความรู้สึกความงามเป็นจิตวิสัย เชื่อว่าความงามอยู่ในจิตของมนุษย์ เป็นสิ่งที่มนุษย์กำหนดขึ้นเองโดยให้เหตุผลว่าถ้าในวัตถุมีความงามอยู่จริงทุกคนก็ต้องเห็นวัตถุนั้นเท่ากัน แต่ในความจริงแล้วเราเห็นความงามต่างกันทั้งนี้เป็นเพราะแต่ละคนมีความรู้สึกนึกคิดต่างกัน ความงามในทัศนะของแต่ละคนจึงแตกต่างกัน คุณค่าศิลปะอยู่ที่ความงามไม่ว่าศิลปะชิ้นใดจะสร้างสรรค์ออกมาในรูปของทัศนศิลป์ ไลต์ศิลปะ หรือ ไลต์ทัศนศิลป์ หรือ คุณค่าอยู่ที่ผู้ได้สัมผัสจะตัดสินว่าผลงานชิ้นนั้นมีมากน้อยเพียงใด ความงามจึงอยู่ที่ความพึงพอใจของคนจิตวิสัยความสุขเกิดจากความพึงพอใจอันเนื่องมาจากประสาทสัมผัสมนุษย์ควรหาความพึงพอใจให้มากที่สุด เช่นเดียวกับภาพยนตร์ การที่จะสามารถทำให้ผู้ชมเกิดสุนทรียภาพในการรับชมได้นั้นเนื้อเรื่องภาพยนตร์มีความสำคัญมากในการกระตุ้นดึงดูดใจให้ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ และทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นประสบความสำเร็จ สำคัญคือต้องมีเนื้อหาที่มีความน่าสนใจทำให้ผู้ชมเกิดความบันเทิงสนุกสนานในการรับชมมากที่สุดสอดคล้องกับผลการวิจัยของ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2542, หน้า 184-192) ได้ทำการศึกษาปัญหาอุปสรรค และ แนวทางในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ประเภทบันเทิงเพื่อการส่งออก กรณีศึกษา ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ผลสรุปพบว่า ความต้องการในการช่วยเหลือจากรัฐบาลนั้น ต้องให้รัฐบาลมีการดำเนินการด้านการตลาดภาพยนตร์ ยกเว้นภาษียกเลิก หรือ แก้ไขกฎหมายต่างๆ ให้มีความยืดหยุ่นมากกว่าเดิม ส่งเสริม และ พัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างจริงจัง รวมทั้งมีการศึกษาถึงแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของต่างประเทศเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับประเทศไทย ส่วนแนวทางการส่งออก พัฒนาความสามารถของผู้ทำหน้าที่มีการศึกษาถึงวิธีการสร้างภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ และการดำเนินการค้าด้านการตลาดของต่างประเทศ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2548, หน้า 147-148) ได้ทำการศึกษาทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย พบว่าการวางแผนการตลาดสำหรับภาพยนตร์ไทยเป็นสิ่งสำคัญ รวมถึงกลุ่มเป้าหมายคนดูขนาด ประเภท จุดขายของภาพยนตร์ และฉายในระยะเวลาที่เหมาะสมการวางแผนสื่อที่มีผลต่อ

การตัดสินใจในการตัดสินใจให้ไปชมภาพยนตร์ การใช้ตัวอย่างภาพยนตร์กระแสปากต่อปาก การวิจารณ์ภาพยนตร์ในแง่บวก ล้วนส่งผลต่อการชักจูงคนมาชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ควรมีการใช้สื่อให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย สำหรับผู้ชมส่วนใหญ่ ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่น การศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี เพศหญิงชอบภาพยนตร์ผี และ ตลกขณะที่เพศชายชอบภาพยนตร์แอ็คชั่นมากกว่า ส่วนภาพยนตร์ชีวิตทั้งเพศชาย และ เพศหญิงชื่นชอบเหมือนกัน ต่างต้องการชมภาพยนตร์เพื่อความสนุกสนานมากกว่าเหตุผลทางด้านเนื้อหา ส่วนผู้ชมผู้ใหญ่ไม่ค่อยนิยมชมภาพยนตร์ไทย แต่อย่างไรก็ตามถ้าหากสร้างภาพยนตร์ไทยที่มีคุณภาพตลาดในประเทศจะตอบรับมากขึ้น และได้รับความสนใจจากตลาดในต่างประเทศด้วยสิ่งที่รัฐบาลควรสนับสนุนอย่างจริงจัง คือ นโยบายการส่งเสริมภาพยนตร์ให้เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม เพื่อเผยแพร่สินค้าทางเศรษฐกิจ และ ควรสร้างความเข้มแข็งในภาคของคนดูให้เป็นผู้แสวงหาไม่ใช่ผู้รอเสพ ตลอดจนส่งเสริมการศึกษาขั้นสูงด้านการเขียนบทภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ และสอดคล้องกับผลการศึกษารัตนา จักกะพาก (2548, หน้า114) ได้ศึกษาสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในอนาคต วิเคราะห์จากทีมงานผู้สร้างผู้ชม และ นักวิชาการภาพยนตร์พบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ยังไม่มีคุณภาพเนื่องจากข้อจำกัดของพระราชบัญญัติภาพยนตร์ และผู้สร้างที่มักสร้างตามภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จเป็นหลัก

โดยมีงานวิจัยเกี่ยวกับ ภาพยนตร์ไทยยุคหลังหนึ่งร้อยปีกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย, ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). ภาพยนตร์ไทยเป็นสื่อแห่งความบันเทิงนอกระบบที่มีลักษณะเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งได้รับความนิยมนานนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์จึงสามารถสะท้อนภาพที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย แต่ละยุคสมัยได้อย่างชัดเจน บทความนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อนำเสนอความเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ไทยหลังหนึ่งร้อยปี ภาพยนตร์ไทย (พ.ศ.2541 เป็นต้นมา) โดยวิเคราะห์บทบาท และผลกระทบของภาพยนตร์ไทยต่อสังคมไทยยุคปัจจุบันตามแนวคิดของสำนักหน้าที่นิยมพร้อมเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางของภาพยนตร์ไทยในอนาคตอันใกล้

และงานวิจัย ยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ผู้การเสริมสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ผุสดี วัฒนสาคร, (2558) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาสภาพการณ์ และแนวโน้มการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยผู้การเสริมสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ (2) เพื่อวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน และ ภายนอกของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย (3) เพื่อนำเสนอยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยผู้การเสริมสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ วิธีการศึกษาเป็นการวิจัยเชิงปริมาณ และ การวิจัยเชิงคุณภาพประชากร คือ ผู้ชม

ภาพยนตร์ไทยที่ฉายในโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ในเครือเอสเอฟซีเนมาซิตี และเครือเมเจอร์ ซีเนเพล็กซ์ ในเขตกรุงเทพฯ จำนวน 405 คน และกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง การวิเคราะห์เอกสาร และการวิเคราะห์วิธีปฏิบัติที่ดี การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การแจกแจงความถี่การหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา จากนั้นผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน และภายนอก (SWOT Analysis) และ ทำการจับคู่เพื่อกำหนดยุทธศาสตร์ (TOWS Matrix) ผลการวิจัย พบว่ายุทธศาสตร์ในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยสู่การเสริมสร้างเศรษฐกิจเชิงสร้าง สรรค์ประกอบด้วย 6 ยุทธศาสตร์ ดังนี้ 1) การจัดตั้งค่ายภาพยนตร์แห่งชาติ 2) การจัดตั้งศูนย์บริการด้านภาพยนตร์จากต่างประเทศครบวงจร 3) การรณรงค์ให้เยาวชนไทยสนับสนุนภาพยนตร์ไทยเชิงสร้างสรรค์ 4) การส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเชิงสร้างสรรค์ 5) การเพิ่มช่องทางสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์ไทยเชิงสร้างสรรค์ และ 6) การเชื่อมโยงให้เป็นอุตสาหกรรมบันเทิง

โดยมีความสอดคล้องกับงานวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของภาพยนตร์กับบริบททางสังคม. เกสสร สังข์ศรี, (2559) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาความสัมพันธ์ของบริบททางสังคม (Social Context) ที่ส่งผลต่อพัฒนาการของภาพยนตร์ โดยใช้กรอบแนวคิดของ Andrew Higson และ Tom O Regan การวิจัยเลือกใช้การวิเคราะห์ด้านเอกสาร (Documentary research) โดยพิจารณาความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ในแต่ละประเทศกับบริบททางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ ในงานวิจัยนี้เลือกภาพยนตร์จากหลายประเทศ และหลายช่วงเวลามาวิเคราะห์ เช่น ภาพยนตร์อเมริกัน (ฮอลลีวูด) ภาพยนตร์เยอรมัน ภาพยนตร์อิตาลี และภาพยนตร์รัสเซีย เป็นต้น ผลการศึกษาสรุปได้ว่าบริบททางสังคมที่มีความสัมพันธ์ต่อพัฒนาการของภาพยนตร์มี ดังนี้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ส่งผลต่อการก่อกำเนิดรูปแบบของภาพยนตร์ และอุตสาหกรรมภาพยนตร์ การเมือง ใช้ภาพยนตร์เพื่อโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) ทั้งฝ่ายรัฐ และฝ่ายต่อต้านรัฐรวมทั้งทำให้เกิดภาพยนตร์กลุ่มต่างๆ ดังนั้น ภาพยนตร์จัดเป็นเครื่องมือทางการเมืองนอกจากนี้งานศิลปะ เช่น วรรณกรรม และ จิตรกรรมมีอิทธิพลต่อรูปแบบ และเนื้อหาของภาพยนตร์บ้างจึงดังกล่าวนั้นมีความสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องต่อพัฒนาการของภาพยนตร์ในแต่ละทศวรรษ โดยมีอิทธิพลทั้งทางตรง และทางอ้อม

ซึ่งได้มีความสอดคล้องกับงานวิจัย การวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์ สุนทรียภาพในการสร้างสรรค์อุตสาหกรรมภาพยนตร์. ภัทรนันท์ ไททยะสิน (2561) บทภาพยนตร์เปรียบเสมือนแบบแปลนสำหรับการสร้างบ้าน ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ การวิเคราะห์บท

ภาพยนตร์เป็นขั้นตอนแรกหลังจากที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้ทำงานเสร็จสิ้น ซึ่งทุกหน้าที่ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์จำเป็นที่จะต้องศึกษาวิเคราะห์ ตีความบทภาพยนตร์อย่างละเอียด และ ลึกซึ้ง ความสำคัญของการวิเคราะห์บทภาพยนตร์สำหรับทีมงานแต่ละฝ่ายนั้น มีมิติมุมมองในการเน้นย้ำที่แตกต่างกันออกไปตามองค์ประกอบของบทภาพยนตร์ กล่าวคือ นักแสดง ผู้ฝึกสอนการแสดง ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร และการสร้างตัวละคร นักออกแบบ หรือ ผู้กำกับศิลป์ ให้ความสำคัญกับเวลา และ สถานที่ ที่กำหนดไว้อยู่ในบทภาพยนตร์ ตลอดจนการวิเคราะห์รายละเอียดต่าง ๆ ที่บทกำหนดมาให้ผู้กำกับภาพ ให้ความสำคัญกับการตีความหมายจากบทภาพยนตร์นำไปสู่การสื่อสารผ่านภาพ และเทคนิคต่างๆ ของการถ่ายทำ รวมทั้งการผสมผสานการทำงานระหว่างศิลปะ และ อุตสาหกรรมที่ต้องสอดคล้องกันระหว่างรายละเอียดจากบทภาพยนตร์กับงบประมาณ ซึ่งเป็นหน้าที่หลักของผู้อำนวยการสร้าง นอกจากนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องวิเคราะห์บทภาพยนตร์ให้ครบทุกมิติ ตีความ และ ต่อยอดจากรายละเอียดที่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ได้อย่างละเอียด และ ลึกซึ้ง รวมทั้งผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสามารถสื่อสารรายละเอียดความต้องการต่างๆ กับทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการกำกับการแสดง องค์ความรู้ด้านการวิเคราะห์บทภาพยนตร์สำหรับทุกฝ่ายในงานภาพยนตร์จำเป็นต้องนำไปใช้ คือ องค์ประกอบ โครงสร้างของบทภาพยนตร์ โดยเริ่มมาจากทฤษฎี แนวคิด ของ อริสโตเติล ซึ่งเป็นรากฐานมาจากละครตั้งแต่สมัยกรีก ตลอดจนการเกิดพัฒนาแนวทางการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ในรูปแบบต่างๆ โดยยึดตามหลักการรูปแบบ หรือ องค์ประกอบของบทภาพยนตร์เป็นสำคัญ ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบ 6 ประการของอริสโตเติล เพื่อให้การวิเคราะห์บทภาพยนตร์ เกิดสุนทรียภาพมากที่สุด นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นการผสมผสานแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ทั้งในเชิงศิลปะกับเชิงธุรกิจได้อย่างสมดุล

โดยมีการวิจัย ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย The Study of Production Design in Thai Feature Films. เขมพัทธ์ พัทธวิชัย, (2554). งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย และศึกษาแนวคิดออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540-2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ ที่มีคุณค่าด้านงานออกแบบงานสร้าง รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง โดยใช้วิธีวิจัย 2 วิธีการคือ (1) การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบงานสร้างในผลงานภาพยนตร์ (2) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ 3 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า ในภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่อง มีภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) จำนวน 9 เรื่องมีเพียง 2 เรื่องเป็นภาพยนตร์ในเหตุการณ์ปัจจุบันจากผลการสรุปชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ย้อนยุคเป็นภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่น ในงานออกแบบงานสร้าง สามารถมองเห็นการทำงานได้อย่างเป็นรูปธรรมซึ่งต้องใช้ความอดทน และ งบประมาณสูงในการทำงาน แนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่เน้นที่จะสร้างความสมจริงมากกว่าความสวยงาม โดยออกแบบขึ้นจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์ หรือ ภาพอ้างอิง และให้ฉากดูมีชีวิตกลมกลืนกับตัวละคร จากการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยพบว่างานออกแบบมีแนวโน้มให้คนดูรู้สึกสมจริงมากขึ้นเรื่อยๆ มีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียว คือ ฟ้าทะลายใจ ซึ่งต้องการสร้างความสวยงามของภาพมากกว่าความสมจริง

ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความการประกอบสร้างความเป็นอีสานในภาพยนตร์กรณีศึกษาที่บ้านเดอะซีรีส์, สิ้นทรัพย์ ยืนยาว, (2560). บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างสังคมอีสานผ่านภาพยนตร์ที่เนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตคนในสังคมอีสาน ผลงานผู้กำกับอีสาน เรื่องที่บ้านเดอะซีรีส์ ด้วยหลักคิดที่ว่าภาพยนตร์เป็นปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะการประกอบสร้างความเป็นจริงของสังคม ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างความเป็นอื่น (the otherness) ผ่านการประกอบสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ความเป็นชายขอบการประกอบสร้างความด้อยพัฒนาของสังคมอีสาน โดยการทำให้ด้อยพัฒนามากว่าการผลิตซ้ำวาทกรรมพัฒนาผ่านความรู้แบบวิทยา ศาสตร์ด้านการเกษตรแม้ความเป็นอื่นจะถูกสร้างขึ้นโดยระบบสังคม แต่ก็ปรากฏการใช้วัฒนธรรมเป็นพื้นที่ในการต่อรอง เพื่อการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมได้

ตาราง 1 แสดงการสังเคราะห์โครงสร้างงานวิจัย

รายการประเด็นในการศึกษา	ศศ. สารวาท (2526)	อึ้งอิบฮึ้ง (2526)	อึ้งอิบฮึ้ง (2529)	อึ้งอิบฮึ้ง (2529)	อึ้งอิบฮึ้ง (2540)	อึ้งอิบฮึ้ง (2542)	อึ้งอิบฮึ้ง (2544)	อึ้งอิบฮึ้ง (2545)	อึ้งอิบฮึ้ง (2549)	อึ้งอิบฮึ้ง (2550)	อึ้งอิบฮึ้ง (2554)	อึ้งอิบฮึ้ง (2558)	อึ้งอิบฮึ้ง (2559)	อึ้งอิบฮึ้ง (2560)	อึ้งอิบฮึ้ง (2561)
สภาพปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์	✓	✓		✓	✓	✓				✓					✓
มาตรฐานอุตสาหกรรมภาพยนตร์	✓	✓	✓	✓	✓										
นโยบายภาครัฐบาลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓					
สุนทรียภาพในการรับชมภาพยนตร์						✓		✓							✓
ความต้องการรับชมภาพยนตร์					✓		✓		✓						
ทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์	✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓				
กระบวนการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม									✓	✓					
ภาพยนตร์ประกอบสร้างทางสังคม															✓
ภาพยนตร์สะท้อนบริบทสังคมไทย						✓			✓	✓	✓	✓	✓		
การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์						✓		✓						✓	✓

5.2 เอกสารและงานวิจัยต่างประเทศ

Keun-Young Park. (2011). An Analysis of Distributors' Roles in the Film Market: Revisiting

the Second Renaissance of the Korean Film Industry Basen on Sociological Perspectives (Doctor of Philosophy). Urbana-Champaign: University of Illinois

นับตั้งแต่เปลี่ยนศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมาอุตสาหกรรมภาพยนตร์เกาหลีได้ประสบกับการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่ซึ่งรวมถึงยอดขายตัวภาพยนตร์ในประเทศที่เติบโตขึ้นอย่างมาก และมีนักวิชาการหลายท่านทำการวิจัยที่หลากหลายโดยมุ่งเน้นไปที่สาเหตุ และผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง ในการศึกษาเป็นการศึกษาค้นหาความหมายที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาดังนี้ ประการแรกศึกษาเกี่ยวกับสาเหตุ และ ผลกระทบของการเปลี่ยนแปลง ปรากฏการณ์ความนิยมผู้ชมภาพยนตร์เกาหลี และการผลิตจากมุมมองด้านวัฒนธรรมในการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ของระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์บทบาท และ ความสำคัญในการบริโภคภาพยนตร์ในประเทศ ประการที่สองเพื่อวิเคราะห์รูปแบบการกระจายที่โดดเด่นในตลาดภาพยนตร์เกาหลี มุมมองทางสังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ และ ทางเศรษฐกิจมีสองส่วนดังนี้ คือ ผู้ซื้อ และ ผู้ขาย สำหรับด้านผู้ซื้อวิเคราะห์เริ่มต้นด้วยสมมติฐานจากยอดขายในตลาดจะถูกกำหนดโดยขอบเขตที่ผู้ซื้อ ดังนั้นการวิเคราะห์แรกจะตรวจสอบว่าระดับความชื่นชอบของผู้บริโภคที่มีต่อภาพยนตร์เกาหลีดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าความชื่นชอบของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เกาหลีได้รับการปรับปรุงอย่างมาก แต่ก็ไม่มากพอที่จะอ้างได้ว่าความชื่นชอบที่ดีขึ้นทำให้ภาพยนตร์เกาหลีขยายตัวใน บ็อกซ์ออฟฟิศ ในทางตรงกันข้ามการวิเคราะห์ในฝั่งของผู้ขายเผยให้เห็นรูปแบบที่เป็นระบบหลายประการในหมู่ผู้จำหน่ายภาพยนตร์ ประการแรกต่างจากภาพยนตร์อเมริกันที่จัดจำหน่ายโดยสตูดิโอฮอลลีวูดที่มีรูปแบบการจัดจำหน่ายที่เป็นเอกลักษณ์อยู่แล้ว ภาพยนตร์เกาหลีได้พัฒนารูปแบบการจัดจำหน่ายที่มองเห็นได้ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา นอกจากนี้เนื่องจากจำนวนการผลิตภาพยนตร์ในประเทศที่เพิ่มขึ้นระดับการแข่งขันระหว่างผู้จำหน่ายในเกาหลีจึงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แต่อย่างไรก็ตามระดับการแข่งขันระหว่างผู้จำหน่ายในเกาหลี และ อเมริกาก็ซับซ้อน ที่สำคัญกว่านั้นการศึกษานี้ยืนยันว่าการหลีกเลี่ยงภาพยนตร์ฮอลลีวูดขนาดใหญ่ช่วยให้ภาพยนตร์เกาหลีได้รับยอดจำหน่ายจากบ็อกซ์ออฟฟิศที่ดีขึ้น ผลจากการศึกษานี้ชี้ให้เห็นความหมายพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงล่าสุดในตลาดภาพยนตร์เกาหลี

John Lance Lee. (2008). *Movies Framing Memories: Mass Culture, Film Theory, and Transnational Identity in Alberto Fuguet's Las películas de mi vida* (Master's thesis). Chapel Hill: University of North Carolina.

เป็นการศึกษาผลงานนวนิยายของ Alberto Fuguet เรื่อง *Las películas de mi vida* ผ่านเลนส์ของภาพยนตร์และทฤษฎีวัฒนธรรมมวลชนโดยศึกษาว่าเบลทรานโซลเลอร์ตัวละครเอกของนวนิยายเรื่องนี้จดจำและสร้างอดีตของเขาขึ้นมาใหม่ผ่านภาพยนตร์ยอดนิยมได้อย่างไร ส่วนแรกให้ภาพรวมคร่าว ๆ ของความสัมพันธ์ของ Fuguet กับการเคลื่อนไหวของ McOndo และ nueva narrativa chilena เพื่อสรุปองค์ประกอบสำคัญของสถานที่ของ Fuguet ในวรรณคดีละติน - อเมริกา ส่วนที่สองใช้ทฤษฎีและแนวคิดของ Sergei Eisenstein, Gilles Deleuze, Max Horkheimer, Theodor Adorno และ Walter Benjamin ในการตีความเพื่อการพัฒนาต่อไปในการศึกษา

An, Ji-yoon. (2017). *Family Pictures: Representations of the Family in Contemporary Korean Cinema* (Doctor of Philosophy). University of Cambridge

วิทยานิพนธ์นี้สำรวจการฟื้นตัวของการสร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์เกาหลีใต้ ในขณะที่ความสำเร็จของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศในช่วงยี่สิบปีที่ผ่านมา ถือเป็นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการครั้งที่สองสำหรับภาพยนตร์เกาหลี แต่ก็มีรายละเอียดเล็กน้อยเกี่ยวกับความหลากหลายของภาพยนตร์ที่สร้างขึ้น วิทยานิพนธ์นี้จะพิจารณาถึงวิธีการยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการนี้ได้เห็นการค้นพบใหม่ของละครย้อนยุคของเกาหลี เป็นที่รู้จักในละครประวัติศาสตร์ (sageuk) ในภาษาเกาหลีประเภทนี้ ได้รับความนิยมน้อยกว่าไม่เคยปรากฏมาก่อนตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ด ในการวิเคราะห์ของภาพยนตร์แนวเดียวกันระหว่างผลงานละครประวัติศาสตร์ล่าสุดกับสิ่งที่เรียกว่า "ภาพยนตร์มรดก" โครงการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคิดที่เป็นที่ยอมรับของภาพยนตร์มรดก เช่น ความวิตกกังวลทางวัฒนธรรม และการสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติโดยการตรวจสอบการเปลี่ยนแปลงล่าสุด และการผสมผสานประเภทประวัติศาสตร์ในภาพยนตร์เกาหลีใต้ โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอหลังสมัยใหม่ และ สำรวจประเด็นของความถูกต้อง และความระลึกถึงในการพรรณนาของสมัยไซออน (1392-1897) โดยขอบเขตของการของการวิจัย (1) ศึกษาบริบทประวัติศาสตร์ร่วมกับบริบทของภาพยนตร์เกาหลี (2) สำรวจพัฒนาการล่าสุดของแนวเพลงละครประวัติศาสตร์ ผ่านการวิเคราะห์ของ [j]ko ภาพยนตร์ช่วงเวลาที่เหมาะสมความสำเร็จ และมี

อิทธิพล 4 เรื่องที่ออกฉายระหว่างปี 2546 ถึง 2557 ได้แก่ Untold Scandal, Jeon Woo Chi, Masquerade และ The Admiral: Roaring Currents ซึ่งผลการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงทั่วไป และผลกระทบของปรากฏการณ์บลิ๊มป์สเตอร์ของเกาหลีที่มีต่อการเป็นตัวแทนทางประวัติศาสตร์ของประเทศ ด้วยเหตุนี้ฉันจึงแสดงให้เห็นว่ารูปแบบร่วมสมัยได้รับการหล่อหลอมจากประสบการณ์ของเกาหลีในศตวรรษที่ยี่สิบการเปลี่ยนแปลงการใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคมเสรีนิยมใหม่ และอิทธิพลของการพัฒนาภาพยนตร์ทั่วโลกอย่างไร

Ya-Feng Mon. (2014). Cinema as a Sensory Circuit: Film Production and Consumption in Contemporary Taiwan (Doctor of Philosophy). Goldsmiths: University of London.

วิทยานิพนธ์นี้ใช้ภาพยนตร์แนวโรแมนติกแปลก ๆ ของไต้หวันยุคหลังปี 2000 เป็นกรณีศึกษาเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอุตสาหกรรมภาพยนตร์กับผู้ชม ทบทวนความไม่ไว้วางใจทางวิชาการของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมเพื่อหาวิธีการ และ ขอบเขตอำนาจของระบบทุนนิยมได้ให้สิทธิพิเศษแก่อุตสาหกรรมด้วยค่าใช้จ่ายของเสรีภาพ หรือ บุคลิกภาพของผู้ชม วิทยานิพนธ์ใช้แนวคิดทางชาติพันธุ์วิทยาศึกษาว่าเศรษฐกิจศาสตร์การเมือง และ การศึกษาวัฒนธรรมแนวทางการวิจัยไม่เป็นที่น่าพอใจ ทั้งสองละเลยด้านประสาทสัมผัสของการสื่อสารในภาพยนตร์ ด้วยแรงบันดาลใจจากทฤษฎีเครือข่ายนักแสดง และ การวิเคราะห์ระบบทุนนิยมตอนปลายโดย Michael Hardt และ Antonio Negri ความสัมพันธ์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์กับผู้ชมในฐานะการเชื่อมต่อที่ผันผวนอารมณ์ซึ่งเป็นสื่อกลาง รวมถึงเทคโนโลยีสื่อ การเชื่อมต่อนี้สะท้อนให้เห็นถึงยุคที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ลงทุนในเทคโนโลยีผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกันตลาดเสริม และการบรรจบกันของสื่อเพื่อดึงดูดความรู้สึกของผู้ชม ข้อโต้แย้งหลักตามสองบรรทัด สิ่งแรกเนื้อหาภาพยนตร์และเครื่องมือในภาพยนตร์สิ่งที่สองเกี่ยวกับการตลาดภาพยนตร์และการสื่อสารพิจารณาประเด็นเกี่ยวกับการรวมตัวของภาพยนตร์การสร้างภาพยนตร์การสร้างมูลค่าภาพยนตร์

Silvia Caramella. (2017). Genesis, Evolution and Revolution of Bullfighting Images in Spanish Film a Cultural History of Cine Taurino (Doctor of Philosophy). University of Sunderland

วิทยานิพนธ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการตรวจสอบเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับการนำเสนอการสู่วัวกระทิงในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ของสเปนผ่านกรอบแนวคิดของอันโตนิโอแกรมสกีเกี่ยวกับอำนาจทางวัฒนธรรม (Gramsci [1929-1935] 2007) รวมถึงแนวคิดของ orientalism และ

การศึกษาอัตลักษณ์ในประเภทภาพยนตร์และภาพยนตร์ระดับประเทศ โดยสำรวจองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นบางประการ เช่น ความแข็งแกร่งของผู้ชายศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิกที่อนุรักษ์นิยม และ ชาตินิยมทางการเมืองมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์เกี่ยวกับการสู้วัวกระทิงตลอดประวัติศาสตร์อย่างไร ด้วยการวิเคราะห์เชิงพรรณนาภาพยนตร์ของ cine taurino ซึ่งรวมถึงเรื่องแต่ง และ สารคดีภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และ ภาพยนตร์เรื่อง Cinéma d'essai และศึกษาเปรียบเทียบกับโรงภาพยนตร์ในประเทศอื่น ๆ ตรวจสอบว่ามีการถ่ายทอดความหมายที่โดดเด่นผ่านการแสดงภาพของวัว นักสู้วัวกระทิง และความหมายเหล่านี้สามารถค้นหาจากเนื้อหาของวัฒนธรรมการสู้วัวกระทิงได้อย่างไร และ ในการเคลื่อนไหวทางวัฒนธรรมของสเปนในศตวรรษที่ 20 นี้เองด้วยสาขา Spanish Film Studies ซึ่งมีวรรณกรรมเพียงเล็กน้อยการสืบค้นเพื่อสำรวจประวัติศาสตร์ภาพยนตร์สเปนทั้งสามยุคที่สำคัญซึ่งสอดคล้องกับสถานการณ์ทางการเมืองที่เฉพาะเจาะจงในรัฐสเปน

- ยุคก่อน Franco (พ.ศ. 2439-2482) มุ่งเน้นไปที่การกำเนิดของประเภทภาพยนตร์ และการโต้เถียงเกี่ยวกับประเภทมหากาพย์ของ *españolada* ภาพยนตร์ในภาพยนตร์เงียบ (Navarrete Cardero 2009)

- เผด็จการ Francoist (1939-1975) มุ่งเน้นไปที่วิวัฒนาการทางการเมืองของการเป็นตัวแทนการสู้วัวกระทิงในภาพยนตร์ระดับชาติเพื่อเป็นอุปมาสำหรับการต่อสู้ทางชนชั้น

- โรงภาพยนตร์ Post-Franco (พ.ศ. 2518-2555) มุ่งเน้นไปที่คลื่นลูกใหม่ของผู้สร้างภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงการกลับตัวทางเพศในเรื่องความเข้มแข็งความกล้าหาญ (ปัจจุบันใช้กับ *matadora* ตามตัวอักษร หรือ สัญลักษณ์) โดยใช้องค์ประกอบที่เป็นทางการของการแสดงความเป็นสเปน

Liu, Ying. (2016). *Song of Youth: Youth Narratives and Representations of Young People in Contemporary Chinese Literature, Film, and Popular Culture*. (Doctor of Philosophy). Irvine: University of California

ความท้าทายสำหรับนักวิชาการวรรณกรรมร่วมสมัยคือคำถามที่ว่าผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมมีประโยชน์อย่างไรในการอธิบาย และ กำหนดฉากวัฒนธรรมร่วมสมัยตัวอย่าง เช่น ผลกระทบของวรรณกรรมภาพยนตร์ และ ทีวีในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านศึกษาภาพปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมหลังสังคมนิยมที่หลากหลายนี้ สำรวจประเภทของศิลปะให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ในการวิจัย อย่างไรก็ตามการระบุลักษณะทั่วไปของความหลากหลายหลังสังคมนิยม

นิยมในจีนยังคงเป็นคำถามที่ไม่มีคำตอบ โดยงานวิจัยนี้มุ่งเน้นที่เรื่องเล่าของเยาวชนเพื่อศึกษามุมมอง และความเป็นรูปธรรมในการประเมินวัฒนธรรม และสังคมจีนร่วมสมัย ซึ่งงานวิจัยนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศจีนร่วมสมัยนั่นคือความแพร่หลายของเรื่องเล่าของเยาวชนในนิตยสารภาพยนตร์ และ วัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งการเล่าเรื่องของเยาวชนมักจะเกี่ยวพันกับการแสวงหาความทันสมัยของจีน และ โครงการสร้างชาติภายใต้อุดมการณ์ทางการเมือง และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยงานวิจัยได้ทำการศึกษาการเกิดขึ้น และวิวัฒนาการของเรื่องเล่าของเยาวชนในวรรณกรรมจีนสมัยใหม่จากนั้นจึงเจาะลึกถึงรูปแบบการเกิดขึ้นซ้ำ ๆ เกี่ยวกับเยาวชนในวรรณกรรมภาพยนตร์ และ โทรทัศน์ตั้งแต่ปี 1990 ถึง 2010 เพื่อค้นหาความสำคัญทางวัฒนธรรมสังคมและการเมืองของเรื่องเล่าสำหรับเยาวชนในประเทศจีนร่วมสมัยเพื่อเข้าใจลักษณะทั่วไป และที่สำคัญของสถานะหลังสังคมนิยมที่หลากหลายและมีส่วนร่วมกับการอภิปรายเกี่ยวกับสังคมนิยม และโลกาภิวัตน์ในบริบทของจีน และจากผลการศึกษายังเผยให้เห็นความขัดแย้งระหว่างวาทกรรมของรัฐชนชั้นสูงกับวาทกรรมพลเรือนโดยนัย โดยเรื่องเล่าของเยาวชนตั้งแต่ปี 1990 จนถึงปัจจุบัน ช่วงเวลานี้มีวัสดุที่เป็นข้อความและภาพที่หลากหลายซึ่งนำเสนอปรากฏการณ์ที่กล่าวถึงอย่างร้อนแรงที่สุดในประเทศจีนและสะท้อนให้เห็นถึงประเด็นขัดแย้งแบบคลาสสิกและความสับสนของความทันสมัยของจีน ซึ่งปรากฏการณ์เหล่านี้เกี่ยวข้องกับ การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในช่วงเวลาร่วมสมัย ดังนั้นงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมจีนร่วมสมัยจึงเชื่อมโยงอดีตปัจจุบันและอนาคต และตั้งอยู่ที่จุดตัดของการศึกษาทางประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมโดยมีทั้งวิสัยทัศน์แบบ diachronic และ synchronic ในประเด็นสำคัญ เช่น ความทันสมัยชาตินิยมและโลกาภิวัตน์

Zheng Ji (2013) *Entertainment and Ideology in Shanghai's Film Star Culture (1905-1936)*

(Doctor of Philosophy). The University of Edinburgh

งานวิจัยนี้ศึกษาการก่อตัวและพัฒนาการของวัฒนธรรมดารานาภาพยนตร์ในเซี่ยงไฮ้ตั้งแต่ปี 2448 ถึง 2479 และกล่าวถึงสถานะทางสังคมของดารานาภาพยนตร์ในสังคมจีนยุคสาธารณรัฐเปลี่ยนผ่าน ยืนยันว่าวัฒนธรรมดารานาภาพยนตร์ในเซี่ยงไฮ้ถูกหล่อหลอมโดยอิทธิพลสองอย่าง ได้แก่ อุดมการณ์ทางสังคมที่เป็นที่นิยม และวัฒนธรรมความบันเทิงเชิงพาณิชย์ของเซี่ยงไฮ้ นอกจากนี้เนื่องจากดารามีส่วนร่วมในการส่งเสริมอุดมการณ์ทางสังคมที่เป็นที่นิยมผ่านการแสดงในวงการบินเทงพวกเขาจึงก้าวออกจากสังคมชายขอบ และการยอมรับทางสังคมก็เพิ่มขึ้น งานวิจัยนี้ศึกษาภาพลักษณ์ของดารานาซึ่งเป็นวิธีการทั่วไปในแนวทางการศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัย

ของการศึกษาภาพยนตร์ และใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์ในการวิเคราะห์อิทธิพลของบริบททางสังคม และ วัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีต่อการสร้าง และการส่งเสริมภาพลักษณ์ของดารา ดังนั้น วิทยานิพนธ์นี้จึงอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหาหลัก ได้แก่ หนังสือพิมพ์วารสารแพนนิตยสารยอดนิยม ตำราภาพยนตร์และอัตชีวประวัติของดารา โดยศึกษาประวัติโดยย่อของพัฒนาการของวัฒนธรรม ดาราภาพยนตร์จีนตั้งแต่ปี 1905 ถึง 1936 โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบุถึงพัฒนาการของวัฒนธรรม ดาราภาพยนตร์ในบริบทของการขยายตัวทั่วโลกของอุตสาหกรรมบันเทิงฮอลลีวูด และ เซียงไฮ้ ซึ่ง จะกล่าวถึงอุดมการณ์ที่เป็นที่นิยม และวัฒนธรรมบันเทิงที่สร้าง และส่งเสริมภาพลักษณ์ของดารา 3 ด้าน ได้แก่ ภาพหน้าจอภาพบุคคล และภาพทางสังคมที่มีรูปแบบในกิจกรรมสาธารณะ เพื่อ แสดงให้เห็นถึงข้อโต้แย้งหลักของวิทยานิพนธ์นี้กรณีศึกษาเกี่ยวกับ Hu Die ซึ่งเป็นเนื้อหาที่มี อิทธิพลมากที่สุดในช่วงกลางทศวรรษที่ 1920 ถึงกลางทศวรรษที่ 1930 ได้ดำเนินการในบท สูดท้ายเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพลักษณ์ดาราของเธอกับสังคม และ บริบท ทางวัฒนธรรม

สรุปได้ว่าแม้ว่าดาราจะเผชิญกับข้อสงสัยจากสาธารณชนในเรื่องแรงจูงใจในการส่งเสริม อุดมการณ์ทางสังคมผ่านความบันเทิง แต่การรวมเอาอุดมการณ์เหล่านี้ในภาพของดาราทำให้ พวกเขามีส่วนร่วมในวาทกรรมทางปัญญาซึ่งช่วยยกระดับสถานะทางสังคมของพวกเขา สถานะ ของดาราภาพยนตร์ที่เปลี่ยนไปดังกล่าวยังสะท้อนให้เห็นถึงความคล่องตัวทางสังคมที่ยืดหยุ่นมาก ขึ้นซึ่งปรากฏในสังคมจีนยุคสาธารณรัฐเปลี่ยนผ่าน

Neil James Fox. (2014). How film education might best address the needs of UK film industry and film culture. (Doctor of Philosophy). University of Bedfordshire.

วิทยานิพนธ์นี้ศึกษาและสำรวจความสัมพันธ์ร่วมสมัยระหว่างการศึกษาภาพยนตร์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวัฒนธรรมภาพยนตร์ภายในบริบทของสหราชอาณาจักรผ่านการ สัมภาษณ์การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์และกรณีศึกษาระหว่างประเทศ มุ่งเน้น เป็นความตรงข้ามแบบทวิภาคภายในภาพยนตร์ เช่น การแบ่งระหว่างทฤษฎี และ การปฏิบัติ อุตสาหกรรม และ วิชาการ หรือ ศิลปะและความบันเทิงและการศึกษาภาพยนตร์ไปจนถึง ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาภาพยนตร์และการปฏิบัติภาพยนตร์เป็นเรื่องขัดแย้งกันอย่างไร นอกจากนี้วิทยานิพนธ์ตรวจสอบความสัมพันธ์สองส่วนที่อาจเกิดขึ้นอีกครั้งได้อย่างไร และใน บริบทนี้วิทยานิพนธ์ได้กล่าวถึงประเด็นร่วมสมัยในการศึกษาระดับอุดมศึกษาของสหราชอาณาจักร และการให้การศึกษาด้านภาพยนตร์ในระดับชาติ มีการวิเคราะห์รายละเอียดเกี่ยวกับ นโยบายภาพยนตร์ของสหราชอาณาจักรควบคู่ไปกับปรัชญาและการปฏิบัติจริงของการสร้าง

ภาพยนตร์เพื่อระบุว่าแนวทางปฏิบัติของการสร้างภาพยนตร์เชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และยุทธศาสตร์ระดับชาติอย่างไร มุมมองระหว่างประเทศมีให้ผ่านการวิเคราะห์ระบบโรงเรียนภาพยนตร์ในเคนมารักและสหรัฐอเมริกาและสิ่งนี้แสดงให้เห็นถึงทิศทางในอนาคตสำหรับการศึกษานักภาพยนตร์ของสหราชอาณาจักรโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคมหาวิทยาลัย จุดสนใจหลักของวิทยานิพนธ์คือการตั้งคำถามเกี่ยวกับการศึกษานักภาพยนตร์โดยการมีส่วนร่วมของเสียงของผู้สร้างภาพยนตร์ที่แท้จริงและผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอุดมคติการศึกษาของผู้สร้างภาพยนตร์เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการศึกษาด้านภาพยนตร์ วิทยานิพนธ์จะดำเนินการในช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในภาพยนตร์และการศึกษาระดับอุดมศึกษา การผลิตการจัดจำหน่ายและการบริโภคภาพยนตร์ได้รับการวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีครั้งใหญ่และโครงสร้างที่เคยมีมาเพื่ออำนวยความสะดวกในการเคลื่อนย้ายบัณฑิตเข้าสู่สถานที่ทำงานกำลังเปลี่ยนแปลงและเปลี่ยนแปลงไป ในขณะที่เดียวกันอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในฐานะสถานที่ฝึกอบรมทักษะหรือการพัฒนาที่สำคัญอยู่ภายใต้การตรวจสอบข้อเท็จจริงอย่างสม่ำเสมอ ด้วยเหตุนี้วิทยานิพนธ์นี้จึงพยายามที่จะมีส่วนร่วมกับอนาคตที่เป็นไปได้สำหรับการศึกษานักภาพยนตร์

Mohib Rehman. (2016). Discourse on gender, religion, and culture in Pakistani films: A Narrative analysis of contemporary independent films from Pakistan. (Master's thesis). New Mexico: University of New Mexico Albuquerque

วิทยานิพนธ์นี้ศึกษาวาทกรรมเกี่ยวกับเพศศาสนาและวัฒนธรรมในภาพยนตร์อิสระ 4 เรื่องที่ผลิตในปากีสถานระหว่างปี 2543 ถึง 2556 เพื่อสนับสนุนการเสริมสร้างอำนาจของผู้หญิง Silent Water และ Good Morning Karachi จากผู้กำกับหญิง Sabiha Sumar และ In the Name of God and speak from ผู้กำกับชาย Shoaib Mansoor ฉันทวิเคราะห์พลวัตการอธิบายลักษณะบทสนทนา และ ภาพเพื่อหาหรือว่าที่ผู้สร้างแสดงให้เห็นถึงพลวัตของการกดขี่ของผู้หญิงการต่อสู้กับตัวแทนที่กดขี่ และ ทางเลือกหรือแนวทางในการเพิ่มขีดความสามารถของผู้หญิงได้อย่างไร นอกจากนี้โครงการนี้ยังสำรวจนัยเชิงอุดมคติของเรื่องเล่าที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์ในสังคมปากีสถานในบริบทหลังเหตุการณ์ 9/11 บริบททางประวัติศาสตร์นี้เป็นที่สนใจของการศึกษานี้ เนื่องจากในช่วงเวลานี้ชาวปากีสถานได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายและนโยบายระดับชาติที่กล่าวถึงสิทธิสตรีลัทธิสุดโต่งและการเปิดเสรีสื่อในปากีสถาน การวิเคราะห์เชิงบรรยายนี้ชี้ให้เห็นว่าวาทกรรมที่โดดเด่นในภาพยนตร์มุ่งเน้นไปที่การวิพากษ์วิจารณ์ปีศาจปิตาธิปไตยและลัทธิพื้นฐานนิยมอิสลามในฐานะโครงสร้างหลักที่ทับซ้อนกันของการปกครองที่มีผลต่อสถานะและทางเลือกของ

สตรี โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้สร้างภาพยนตร์สร้างภาพแทนผู้หญิงที่ถูกกดขี่โดยญาติผู้ชายเป็นหลัก (พ่อสามีลูกชายลูกพี่ลูกน้อง) ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอบทวิจารณ์เกี่ยวกับปิตาธิปไตยที่ติดกับมุมมองเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับศาสนาเนื่องจากญาติของผู้ชายเป็นตัวแทนที่ได้รับแรงบันดาลใจจากความเชื่อทางศาสนาที่ผู้หญิงและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิบัติบางอย่างที่เชื่อมโยงกับหลักศาสนาอิสลามและการปฏิบัติทางวัฒนธรรมอื่น ๆ เช่น บังคับให้แต่งงานและฆ่าเพื่อให้เกียรติเป็นกองกำลังที่แยกออกจากกันไม่ได้ วาทกรรมนี้แสดงให้เห็นถึงผู้หญิงในฐานะตัวแทนที่แข่งขันในการต่อสู้กับวัฒนธรรมปรมาจารย์และลัทธิพื้นฐานทางศาสนาเพื่อยุติการกดขี่ภายในครอบครัวและสังคมของพวกเขาตัวเลือกในการเพิ่มขีดความสามารถในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการศึกษาของผู้หญิง การพูดและรายงานต่อสื่อและศาลถึงความอยุติธรรมที่กระทำต่อพวกเขาและเพื่อค้นหาสิทธิของพวกเขาในศาสนาอิสลาม ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ Mansoor ได้สร้างวาทกรรมที่กระตุ้นให้ผู้หญิงแสวงหาสิทธิของตนในศาสนาอิสลามและระบบกฎหมายของปากีสถานเนื่องจากภาพยนตร์ของเขาชี้ให้เห็นว่าปัญหาคือศาสนาอิสลามถูกผู้ชายตีความผิดเพื่อครอบงำผู้หญิง ในทางตรงกันข้ามสามารถสร้างวาทกรรมที่แสดงว่าผู้หญิงเป็นเหยื่อของผู้ชายโดยมีทางเลือกน้อยหรือไม่มีเลยในวัฒนธรรมปรมาจารย์และสังคมอนุรักษ์นิยมของปากีสถาน ผลกระทบเชิงอุดมคติของภาพยนตร์เหล่านี้มีความแตกต่างกัน ภาพยนตร์ของ Mansoor มีตอนจบในอุดมคติที่เปิดโอกาสให้กับความเป็นไปได้ในการเพิ่มขีดความสามารถของผู้หญิงในการปฏิรูปกฎหมายและเศรษฐกิจแห่งชาติที่มีอยู่เช่นเดียวกับที่ดำเนินการในบริบทหลังเหตุการณ์ 9/11 ภาพยนตร์ของ Sumar มีตอนจบที่สมจริงมากขึ้นซึ่งผู้หญิงต้องตกเป็นเหยื่อเพื่อชี้ให้เห็นว่ามีพื้นที่เพียงเล็กน้อยสำหรับการเสริมพลังภายในโครงสร้าง และสถาบันที่มีอยู่

Ti Wei. (2002). Global processes, national responses: Chinese film cultures in transition. (Doctor of Philosophy). Loughborough University.

กระบวนการของโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรมในปัจจุบันเกี่ยวข้องกับแนวโน้มสำคัญสามประการ: (1) โลกการขายตัวของกลุ่ม บริษัท สื่อสารข้ามชาติ (2) ระดับโลกการดำเนินนโยบายวัฒนธรรมที่มุ่งเน้นตลาด และ (3) การแพร่กระจายไปทั่วโลกของเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ ๆ กระบวนการเหล่านี้มีความซับซ้อนในการเคลื่อนไหวผลที่ตามมาทำให้เกิดการตอบสนองในระดับชาติหลายประการ ทั้งจีน และ ไต้หวัน สถานที่ทั้งสองแห่งที่รวบรวมรูปแบบทางวัฒนธรรมที่ใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชียมีมีประสบการณ์ที่สำคัญในองค์กรทางการเมืองและเศรษฐกิจภายในของพวกเขาและได้รับอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญจากกระบวนการระดับโลกที่เชื่อมโยงกันเหล่านี้มาตั้งแต่ต้นทศวรรษที่ 1980 การนำอุตสาหกรรมภาพยนตร์ระดับชาติทั้งสองแห่งมาเป็นกรณีศึกษา

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ตรวจสอบผลกระทบของโลกาภิวัตน์ที่มีต่อองค์กรวัฒนธรรมแห่งชาติการผลิตและการจัดจำหน่ายและสำรวจการใช้ฟิล์มเพื่อแสดงถึงการขยับแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ประจำชาติ

ตาราง 2 แสดงการสังเคราะห์โครงสร้างงานวิจัยต่างประเทศ

รายการประเด็นในการศึกษา	Keun-Young Park. (2011).	John Lance Lee. (2008).	An, Ji-yoon. (2017).	Ya-Feng Mon. (2014).	Silvia Caramella. (2017).	Liu, Ying. (2016).	Zheng Ji. (2013).	Neil James Fox. (2014).	Mohib Rehman. (2016).	TI Wei. (2002).
ความนิยมผู้ชมภาพยนตร์ และการผลิตจากมุมมองด้านวัฒนธรรม	✓		✓							
รูปแบบที่โดดเด่นในตลาดภาพยนตร์ มุมมองทางสังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ และ ทางเศรษฐกิจ	✓				✓	✓		✓	✓	✓
ความสัมพันธ์ทางด้านภาพ การตีความของภาพยนตร์		✓		✓					✓	
แนวคิดการยอมรับการสร้างเอกลักษณ์ประจำชาติในภาพยนตร์	✓		✓							✓
บริบทประวัติศาสตร์ร่วมกับบริบทของภาพยนตร์			✓		✓	✓	✓		✓	
การสื่อสารในภาพยนตร์ และองค์ประกอบการแสดง				✓			✓		✓	
ภาพยนตร์ และการสร้างมูลค่าภาพยนตร์	✓				✓			✓		

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ครั้งนี้เป็นารวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Research) โดยมีการดำเนินงานวิจัยแบ่งตามระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ระยะที่ 1 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 1 เป็นการศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม จากตำรา เอกสาร งานวิจัย เว็บไซต์ และบทความทางวิชาการ เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านทุนวัฒนธรรม และการผลิตภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษารูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรมจากผลงานภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 ที่มีการนำเสนอเนื้อหา และองค์ประกอบด้านภาพที่แสดงความเชื่อมโยงกับบริบทของสังคม และทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ของผลงานภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 280 เรื่อง และคัดเลือกผลงานภาพยนตร์ไทยจำนวน 11 เรื่อง โดยเกณฑ์การคัดเลือกจากทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และสะท้อนเรื่องราวความเป็นวัฒนธรรม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต ฉากสถานที่ การแต่งกาย

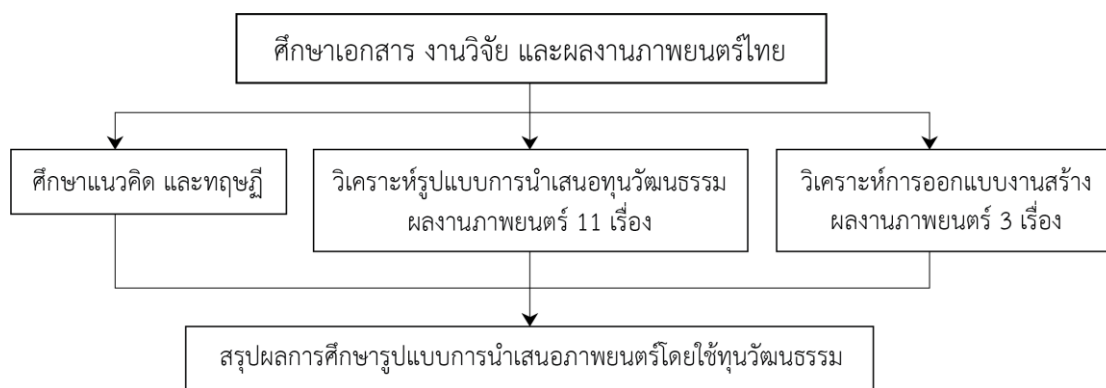
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมผลงานภาพยนตร์ไทยจำนวน 11 เรื่อง ที่แสดงออกถึงรูปแบบคุณค่าวัฒนธรรมในผลงานภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้แนวคิดจากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องคุณค่าทุนวัฒนธรรม ที่แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ 1) ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ 2) ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษา วิเคราะห์การออกแบบงานสร้างผลงานภาพยนตร์ไทย

ขั้นตอนที่ 4 ผลการศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม เพื่อพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม

วิธีการศึกษาวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม



ภาพ 5 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

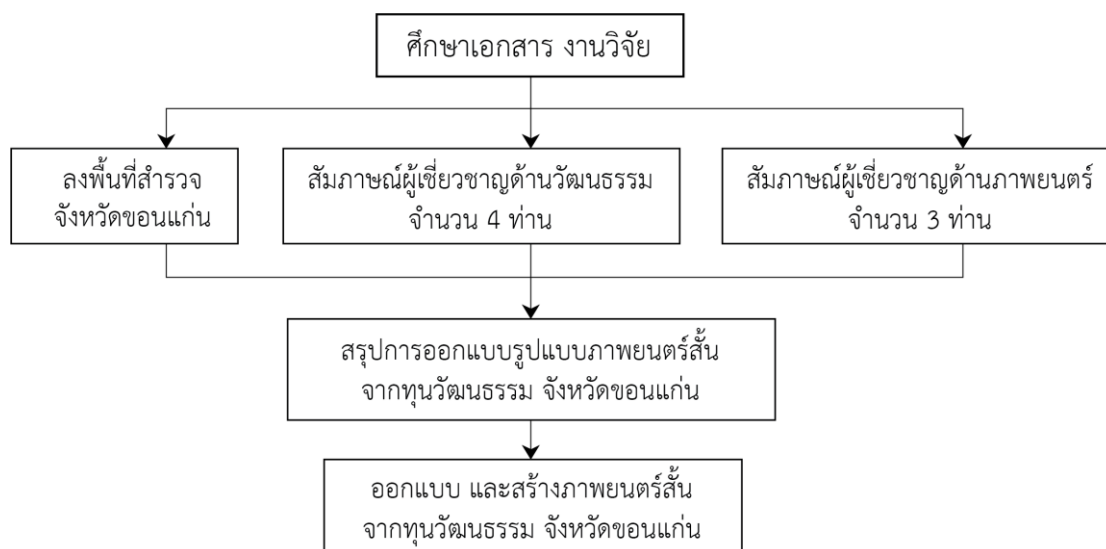
ขั้นตอนที่ 1 สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น และตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องด้านเนื้อหา โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 ท่าน เพื่อสรุปกรอบแนวคิดในด้านทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพัฒนารูปแบบในการสร้างผลงานภาพยนตร์สั้น โดยวิธีสัมภาษณ์เจาะลึก (In-Depth interview)

ขั้นตอนที่ 2 สรุปรูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการออกแบบภาพยนตร์สั้น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (Pre-Production) 2) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น (Production) 3) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) ความยาวไม่เกิน 30 นาที

วิธีการศึกษาวิจัย

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น



ภาพ 6 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัย และบทความทางวิชาการในการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ จากทฤษฎีการประเมินการรับรู้ และการประเมินคุณค่าในภาพยนตร์

ขั้นตอนที่ 2 สร้างเครื่องมือแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ตามแนวคิดทฤษฎี

ขั้นตอนที่ 3 การตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ ความถูกต้องของเนื้อหา และความสอดคล้องของข้อความ โดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ จำนวน 3 ท่าน

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุง แก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

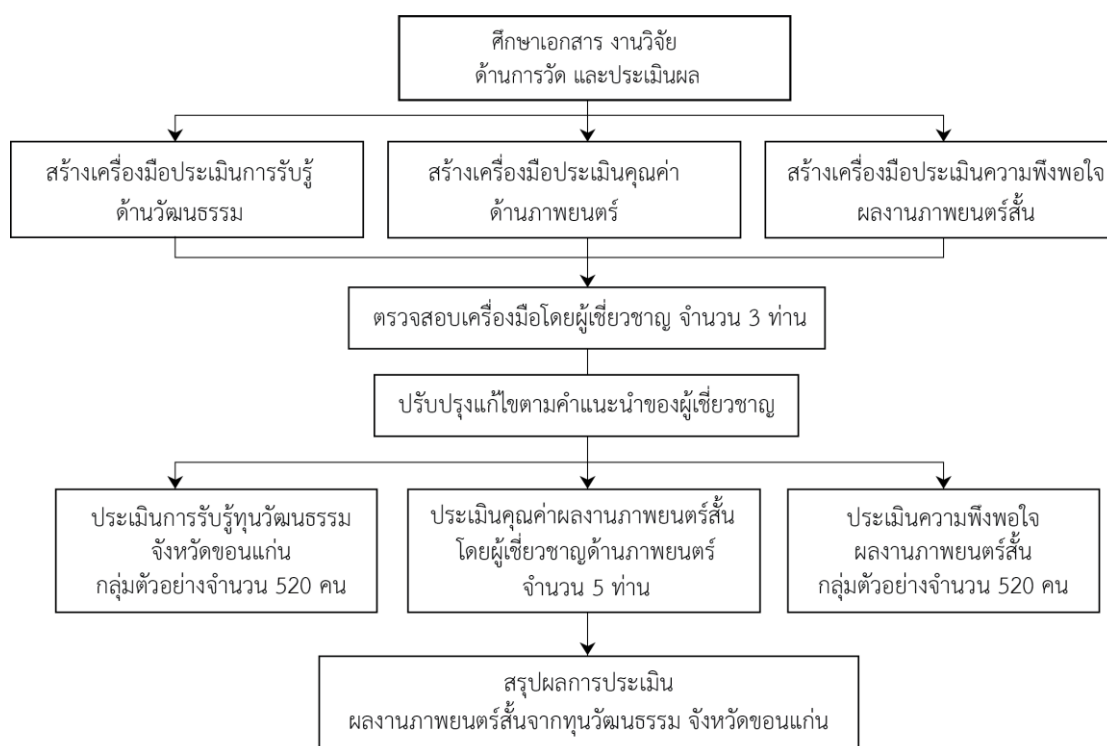
ขั้นตอนที่ 5 ประเมินการรับรู้คุณค่าทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น และประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 520 คน ช่วงอายุ 20-29 ปี จากการคำนวณขนาดตัวอย่างด้วยวิธีของ Taro Yamane

ขั้นตอนที่ 6 ประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น โดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการด้านภาพยนตร์ จำนวน 5 ท่าน โดยวิธีสัมภาษณ์

ขั้นตอนที่ 7 สรุปลงประเมินการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยวิธีการพรรณนาอธิบายตามขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

วิธีการศึกษาวิจัย

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น



ภาพ 7 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มประชากรเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ประชากร ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 280 เรื่อง

กลุ่มตัวอย่าง ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 11 เรื่อง โดยเกณฑ์การคัดเลือกจากทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ และสะท้อนเรื่องราวความเป็นวัฒนธรรม ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต ฉากสถานที่ การแต่งกาย แบ่งตามคุณค่าวัฒนธรรม แบบมีรูปปลั๊กชนน์ และแบบไม่มีรูปปลั๊กชนน์

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

2.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม

ประชากร ผู้ที่เกี่ยวข้อง และมีบทบาทด้านวัฒนธรรม

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 4 ท่าน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง โดยคัดเลือกกลุ่มนักวิชาการที่มีความรู้ด้านวัฒนธรรมจากพื้นที่จังหวัดขอนแก่น และมีความเชี่ยวชาญสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกทางด้านวัฒนธรรมได้

2.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

ประชากร ผู้ที่เกี่ยวข้อง และมีบทบาทในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 ท่าน โดยใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง ผู้วิจัยเจาะจงกลุ่มนักวิชาการและผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความรู้ และความสามารถในการให้ข้อมูลเชิงลึกทางด้านภาพยนตร์

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

สำหรับการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้ทำการวัด และประเมิน ดังนี้

3.1 ประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม และความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ประชากร กลุ่มผู้สนใจเข้าชมภาพยนตร์ จังหวัดขอนแก่น

กลุ่มตัวอย่าง ผู้เข้าชมภาพยนตร์สั้นที่จัดฉายมหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 520 คน จากประชากร ช่วงอายุ 20-29 ปี ในจังหวัดขอนแก่น มีจำนวน 26,955 คน โดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากการคำนวณของ Taro Yamane

3.2 ประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ประชากร นักวิชาชีพที่มีประสบการณ์ในการผลิตภาพยนตร์ไทย

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ท่าน โดยใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง ผู้วิจัยเจาะจงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญจากผลงานภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาทุนวัฒนธรรม และนักวิชาการที่เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

เครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ดังนี้

1) สี่ภาพยนตร์สั้น เป็นการออกแบบภาพยนตร์สั้นจากการการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแนวคิดจากคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จากเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ มีความยาวไม่เกิน 30 นาที

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

- (1) แบบสัมภาษณ์ข้อมูลด้านวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น
- (2) แบบสัมภาษณ์ข้อมูลด้านภาพยนตร์
- (3) แบบสัมภาษณ์ประเมินคุณค่าด้านภาพยนตร์

ซึ่งทั้ง 3 ด้าน จะเป็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Structured Interview) ใช้ในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In Depth interview) เพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญโดยมีการกำหนดประเด็นข้อความถามไว้อย่างแน่นอน เพื่อจัดหมวดหมู่ข้อมูล และครอบคลุมประเด็นตามวัตถุประสงค์

3) แบบประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

เพื่อวัดระดับการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่นโดยผู้วิจัย แบ่งการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรมออกเป็น 2 ลักษณะ คือ วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ และวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ซึ่งการประเมินการรับรู้กำหนดค่าน้ำหนักแบบสอบถามประมาณค่า 5 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง มีการรับรู้ระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีการรับรู้ระดับมาก
- 3 หมายถึง มีการรับรู้ระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีการรับรู้ระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีการรับรู้ระดับน้อยที่สุด

4) แบบประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม จากทุนวัฒนธรรม เป็นแบบสอบถามใช้วัดระดับความพอใจ หลังผู้ชมได้รับชมเนื้อหาจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่นผ่านภาพยนตร์สั้นแล้ว โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจดังนี้

- 5 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง ความพึงพอใจระดับมาก
- 3 หมายถึง ความพึงพอใจระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อย
- 1 หมายถึง ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้าง และตรวจสอบเครื่องมือโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด และทฤษฎีจากตำราเอกสาร บทความวิชาการ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับการสร้างเครื่องมือ

2) ออกแบบเครื่องมือโดยพิจารณาการตั้งประเด็นคำถามตามกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อใช้ในแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์

3) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ

4) นำเครื่องมือให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบโดยการหาค่า IOC ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของข้อคำถาม (Index Item of Congruence: IOC) โดยนำเครื่องมือที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแก้ไขปรับปรุง จำนวน 3 ท่าน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

(2) อาจารย์ ดร.ชาม จาตุรงค์กุล อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

(3) อาจารย์ ดร.ภัทร ศษภักดิ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวัฒนธรรมศิลปกรรม และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

โดยให้แต่ละท่านพิจารณาลงความเห็น และค่าคะแนนเพื่อนำแบบสอบถามไปปรับปรุง ดังต่อไปนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามตรงตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

1 เมื่อไม่แน่ใจว่าคำถามตรงตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

- 1 เมื่อแน่ใจว่าคำถามไม่ตรงตามวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย

เมื่อได้ค่าดัชนีตั้งแต่ 0.5 - 1.0 เป็นเกณฑ์คัดเลือกไว้ใช้ได้และทำการปรับปรุงแก้ไขตาม

ข้อเสนอแนะ

5) นำเครื่องมือที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ได้ตรวจทานแก้ไข และลงความเห็นชอบเพื่อใช้ในการวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

การเก็บข้อมูลจากการทบทวนศึกษาเอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

1.1 ผู้วิจัยสรุปแนวคิด และทฤษฎีเพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

1.2 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 11 เรื่อง ดังนี้

ลำดับที่	พ.ศ.	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ
1	2545	๑๕ ค่าเดือน ๑๑	จิระ มะลิกุล
2	2546	โอเคเบตง	นนทรีย์ นิมิบุตร
3	2547	โหมโรง	อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์
4	2548	แหยม ยโสธร	เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลา
5	2549	คนไฟบิน	เฉลิม วงศ์พิมพ์
6	2550	ผีจ้างหนัง	ทรงศักดิ์ มงคลทอง
7	2551	สະบายดีหลวงพระบาง	ศักดิ์ชาย ตีนาน
8	2552	สามชุก	ธนิศย์ จิตนุกูล
9	2553	9 วัด	ศรัญญูจิราลักษณ์
10	2554	อักษะสารคาม	ธัญวาริน สุขะพิสิษฐ์
11	2555	ปัญญาเรณู	บิณฑ์ บรรลือฤทธิ์

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

การเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ตามลำดับ ดังนี้

2.1 ผู้วิจัยจัดทำเอกสารหนังสือขอความอนุเคราะห์จากหลักสูตรศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลโดยผู้วิจัยแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ด้าน

2.1.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จำนวน 4 ท่าน

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บั้วระภา อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อ.ชอบ ดีสวนโคก มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น
- 4) ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายศิลปวัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน

- 1) อาจารย์วิจิต วัฒนานนท์ อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง ผาดำ คำไฉ่
- 2) อาจารย์วรวิมล หลักชัย อาจารย์ประจำโรงเรียนเทศบาล 3 (บ้านเหล่า) จังหวัดอุดรธานี และผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง ฮักมันั พ.ศ.2560 และเรื่อง So much in love พ.ศ.2562
- 3) คุณภวนนทร สีชมพู ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง รักหนุ่มมี๊ พ.ศ.2563

2.2 ทำการนัดหมายกำหนดการวัน เวลา และสถานที่กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการเก็บข้อมูล

2.3 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลผู้เชี่ยวชาญโดยการสัมภาษณ์ และบันทึกวีดิโอขณะทำการสัมภาษณ์

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น
การเก็บรวบรวมข้อมูลมีลำดับดังนี้

3.1 การประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น และประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น มีลำดับดังนี้

- 1) จัดเตรียมเอกสาร สถานที่ และภาพยนตร์สั้น โดยทำเอกสารขอความอนุเคราะห์ขอใช้สถานที่จัดฉายภาพยนตร์สั้นตามกำหนดวัน และเวลาให้ชัดเจน ทดสอบเครื่องฉายทั้งภาพ และเสียงให้พร้อม
- 2) ชี้แจงรายละเอียด หลักการและวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้ผู้เข้าร่วมชมภาพยนตร์ทราบอย่างละเอียด
- 3) ฉายภาพยนตร์สั้น ทีมงานดับไฟส่องสว่าง และเปิดฉายภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ซึ่งใช้ระยะเวลาไม่เกิน 30 นาที

4) เก็บรวบรวมข้อมูลแบบประเมินการรับรู้ทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น และประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น

3.2 ประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

1) จัดทำเอกสารหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล โดยผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการด้านภาพยนตร์ จำนวน 5 ท่าน

(1) คุณเฉลิม วงศ์พิมพ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง 7 ประจันบาน (2545) คนไฟบิน (2549) หลวงพี่กะอีปอบ (2563)

(2) คุณบัณฑิต ทองดี ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง มนต์เพลงลูกทุ่งเอฟเอ็ม (2545) มนุษย์เหล็กไหล (2549) พุ่มพวง (2554)

(3) คุณภาคภูมิ วงษ์จินดา ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง ชอบกดLikeใช้กด Love (2555) ฝีเข้าฝีออก (2556) เทริด (2559)

(4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาภาพยนตร์ และดิจิทัลมีเดีย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

(5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

2) ทำการนัดหมายกำหนดการวัน เวลา โดยกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการเก็บข้อมูล

3) เก็บข้อมูลการประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากผู้เชี่ยวชาญโดยการสัมภาษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารวิชาการด้านทุนวัฒนธรรม และกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม แบ่งตามรูปลักษณะ ดังนี้ แบบมีรูปลักษณะ และแบบไม่มีรูปลักษณะ

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาผลงานภาพยนตร์ ตามแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรม แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และองค์ประกอบการเล่าเรื่องภาพยนตร์

3. ข้อมูลการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมของผู้ชมภาพยนตร์สั้น แบ่งตามองค์ประกอบหัวข้อที่ศึกษา โดยใช้สถิติเชิงบรรยายค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การแปลความหมายจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถาม และแบ่งช่วงความคิดเห็นตามช่วงชั้นคะแนนโดยได้กำหนดความหมายระดับของค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นผู้ตอบแบบสอบถามไว้เป็น 5 ระดับ โดยคิดจากความกว้างของอันตรภาคชั้น

สามารถสรุปเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน ดังนี้

4.21-5.00 หมายถึง มีระดับการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นมากที่สุด

3.41-4.20 หมายถึง มีระดับการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นมาก

2.61-3.40 หมายถึง มีระดับการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นปานกลาง

1.81-2.60 หมายถึง มีระดับการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นน้อย

1.00-1.80 หมายถึง มีระดับการรับรู้ทฤษฎีวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นน้อยที่สุด

4. ข้อมูลความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น การแปลความหมายจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถาม และแบ่งช่วงความคิดเห็นตามช่วงชั้นคะแนนโดยได้กำหนดความหมายระดับของค่าเฉลี่ยของความคิดเห็นผู้ตอบแบบสอบถามไว้เป็น 5 ระดับ โดยคิดจากความกว้างของอันตรภาคชั้น

สามารถสรุปเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน ดังนี้

4.21-5.00 หมายถึง มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

3.41-4.20 หมายถึง มีระดับพึงพอใจมาก

2.61-3.40 หมายถึง มีระดับพึงพอใจปานกลาง

1.81-2.60 หมายถึง มีระดับพึงพอใจน้อย

1.00-1.80 หมายถึง มีระดับพึงพอใจน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยผู้วิจัยทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมในผลงานภาพยนตร์ เพื่อพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยผู้วิจัยสร้างเครื่องมือประเมินการรับรู้ทุนวัฒนธรรม และประเมินคุณค่าผลงานภาพยนตร์สั้น ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้สรุปผลของการศึกษาวิจัยได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ตอนที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ตอนที่ 1 ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

จากการวิจัยศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำการวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 ศึกษา รูปแบบ และวิธีการนำเสนอผลงานภาพยนตร์ไทย ซึ่งผลงานภาพยนตร์ไทย ช่วงเวลานี้มีการเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ด้วยมาตรฐานคุณภาพการผลิต ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์เริ่มให้ความสนใจมากขึ้น และภาพยนตร์มีหลากหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์แนวชีวิต แนวตลก แนวรักโรแมนติก แนวสยองขวัญ ลึกลับ เป็นต้น



ภาพ 8 แสดงภาพยนตร์ที่ใช้ศึกษารูปแบบ

ซึ่งจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ ได้แก่ อาหาร เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สถานที่อาคาร สถาปัตยกรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่

2. ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณะ ได้แก่ พิธีกรรม ประเพณี ศาสนา ภาษา ความเชื่อ

ผลจากการศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ของผลงานภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ.2545 จนถึง พ.ศ.2555 จำนวน 11 เรื่อง มีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 3 แสดงการสังเคราะห์รูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม

เรื่อง	พ.ศ.	ตระกูล	วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณะ				วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ			
			ประเพณี	ศาสนา	ภาษา	ความเชื่อ	อาหาร	เสื้อผ้า	ที่อยู่อาศัย	วิถีชีวิต
๑๕ คำ เดือน ๑๑	2545	ชีวิต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
โอเคเบตง	2546	ชีวิต		✓	✓	✓		✓	✓	✓
โหมโรง	2547	ย้อนยุค	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แหยมยโสธร	2548	ตลก	✓		✓	✓	✓	✓		✓
คนไฟบิน	2549	ต่อสู้	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
ผีจ้างหนัง	2550	สยองขวัญ				✓			✓	✓
สะบายดี หลวงพระบาง	2551	รัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
สามชุก	2552	ชีวิต			✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 วัด	2553	สยองขวัญ		✓		✓		✓		✓
ฮักนะสารคาม	2554	รัก	✓		✓					✓
ปัญญา เรณู	2555	ตลก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

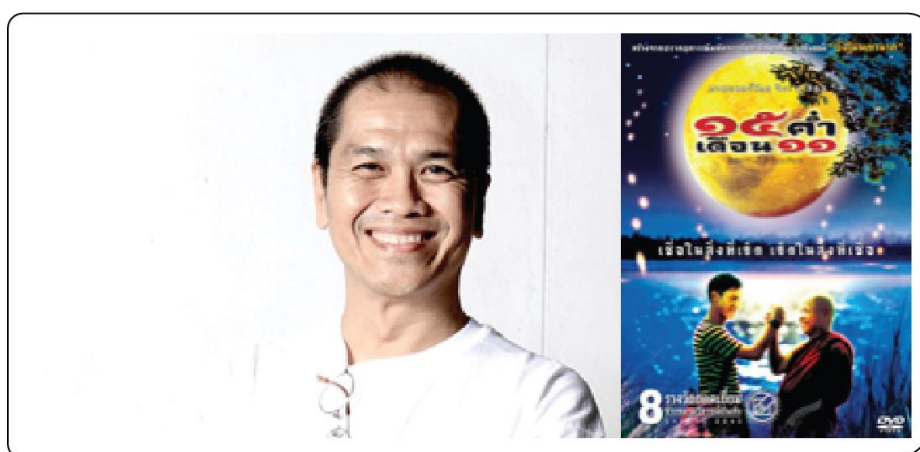
จากตารางสังเคราะห์รูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะของภาพยนตร์ไทยทั้ง 11 เรื่อง พิจารณาแล้วพบว่ามีการนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมที่ไทยจำนวน 3 เรื่อง ที่มีรูปแบบในการนำทุนวัฒนธรรมครบทั้ง 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑ ปีพ.ศ.2545

2) ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง ปีพ.ศ.2547

3) ภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู ปีพ.ศ.2555

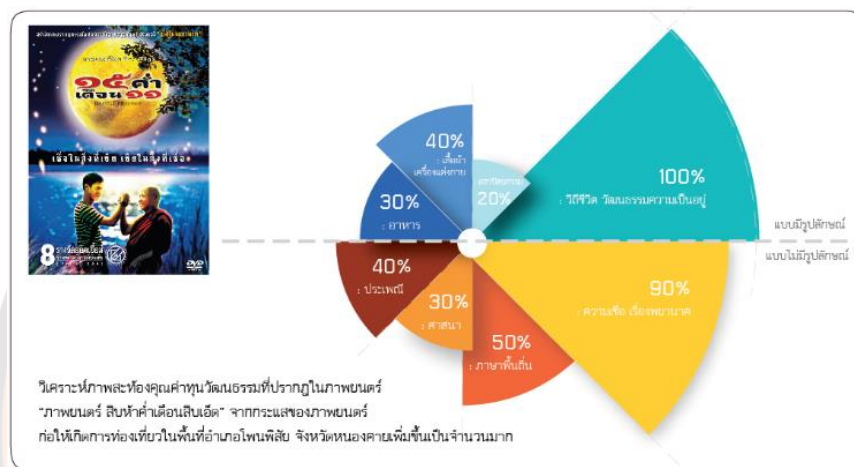
1.1 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑ ผลงานการกำกับ โดยคุณจิระ มะลิกุล, 2545



ภาพ ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน๑๑ กำกับโดยคุณจิระ มะลิกุล

เรื่องย่อ กล่าวถึงเทศกาลประเพณีช่วงออกพรรษา ที่จังหวัดหนองคาย ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีบั้งไฟพญานาคปรากฏขึ้นทุกปี ตามความเชื่อ ว่าช่วงออกพรรษาเป็นช่วงเวลาของไขพญานาคจะปรากฏขึ้นมาเพื่อให้ผู้คนได้สักการะเป็นพุทธานุชาตามความเชื่อที่สืบเนื่องมาเป็นเวลานาน ภาพยนตร์ได้สร้างตัวละครเด็กหนุ่มที่เติบโตจากบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง แสดงให้เห็นว่าเขา และหลวงพ่อร่วมด้วยพระลูกวัดได้ผลิตลูกไฟ หรือ ที่เรียกว่าไขพญานาคขึ้นแล้ว นำไปวางไว้ที่ได้แม่น้ำโขง ซึ่งในส่วนนี้ภาพยนตร์ได้มุ่งเน้นให้เห็นถึงความเชื่อของกลุ่มพระสงฆ์ ว่าเป็นการทำหน้าที่ เพื่อดำรงศรัทธาของชาวบ้านที่มีต่อพญานาค และเพื่อให้ชาวบ้านมีศรัทธาต่อศาสนาสืบต่อไป ตัวละครที่เกิดความคิดแตกต่าง (ฝ่ายหนึ่งเชื่อว่าการเกิดขึ้นในเหตุการณ์บั้งไฟพญานาคว่าไม่เกี่ยวกับพญานาคนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ และอีกหนึ่งความเชื่อที่ว่านี่เป็นฝีมือของมนุษย์ ซึ่งความเชื่อที่ต่างกันโดยแต่ละฝ่ายพยายามพิสูจน์ในสิ่งที่ตนเชื่อ)เรื่องราวดำเนินด้วยความขัดแย้งการเผชิญหน้าระหว่างตัวละครหลัก โดยที่เด็กหนุ่มที่เริ่มสืบสนว่า สิ่งที่ตนเองทำอยู่ คือการหลอกลวงผู้อื่น และชาวบ้าน เนื่องจากมีคนได้รับผลประโยชน์จากปรากฏการณ์นี้มาก จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กหนุ่ม และหลวงพ่อก็คือความแตกแยก เด็กหนุ่มจึงไม่รับหน้าที่ลงไป

วางไข่พญานาคอีกต่อไป แม้จะเกิดความไม่เข้าใจระหว่างหลวงพ่อกับ และเด็กหนุ่ม แต่ทั้งสองก็ยังมี ความเชื่อ และความผูกพันต่อกัน หลวงพ่อ และ พระลูกวัดที่ได้จัดเตรียมอุปกรณ์ในการวางไข่ พญานาค และยังคงมีความหวังว่าเด็กหนุ่มจะกลับมาทำภารกิจวางไข่พญานาคอีกครั้ง ด้วยความ เชื่อว่าการทำให้เกิดบั้งไฟพญานาคจะสามารถดำรงศรัทธาของชาวบ้านไว้ของหลวงพ่อ ทำให้ หลวงพ่อลงมือวางไข่ไว้ได้แม่น้ำโขงด้วยตนเองจนมรณภาพ เหตุการณ์ทุกอย่างจบลงด้วย ปราบฏุกการณบั้งไฟพญานาคจำนวนมากที่ปรากฏขึ้นดังที่เคยเป็นมา



ภาพ 9 แสดงสัดส่วนในการนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม

1.1.1 คุณค่าทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์ เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ผลการวิเคราะห์รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์ที่แสดงคุณค่าจากทุนวัฒนธรรม ซึ่งการ วิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคุณค่าทุนทางวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ ได้แก่ อาหาร เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย สถานที่อาคาร สถาปัตยกรรม วิถีชีวิตความเป็นอยู่ 2) ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณะ ได้แก่ พิธีกรรม ประเพณี ศาสนา ภาษา ความเชื่อ เพื่อให้เป็นองค์ประกอบในการสื่อสารด้านเนื้อหา และงานด้านภาพใน การวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์มีการนำเสนอความเป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนอำเภอโพน พิสัย จังหวัดหนองคาย อาศัยอยู่ริมแม่น้ำโขงในสัดส่วนที่มากที่สุด และรองลงมาเป็นเรื่องความ เชื่อของผู้คนในชุมชน ซึ่งในเรื่องความเชื่อเรื่องพญานาค ประเพณี ซึ่งผู้วิจัยได้ผลจากการศึกษา ผลงานภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑ แบ่งตามรูปลักษณะทุนวัฒนธรรม ดังนี้

ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์

ประเภทวัฒนธรรมการกิน อาหาร

วัฒนธรรมการกินในแต่ละพื้นที่ แต่ละภูมิภาคก็จะมีแตกต่างกันไปบ้างตามลักษณะของความเป็นอยู่ของสังคม และปัจจัยสภาพแวดล้อม เช่น ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรืออีสานโดยรวมแล้วก็จะพบการกินข้าวเหนียวเป็นหลัก หรือในบางเมื่อก็จะเปลี่ยนเป็นข้าวสวยบ้าง และอาหารประเภทแป้งอย่าง ส้มตำ ผัก แจ่วน้ำพริกปลาร้า ซึ่งลักษณะของกินแบบครอบครัวใหญ่ที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นรูปแบบของการนั่งล้อมวงบริเวณลานบ้าน หรือระเบียงบ้านแบบพร้อมหน้าพร้อมตากันสมาชิกในครอบครัว ในวิถีของคนอีสานแถบริมแม่น้ำโขงก็จะมีอาหารอาหารโดยการจับปลาเพื่อเลี้ยงชีพ และอาหารอีกประเภทที่ภาพยนตร์นำเสนอคือ แมลงต่างๆ เช่น มดแดง ตั๊กแตน ดักแด้ แมงกูดจี้ ฯลฯ ที่สามารถหาได้ทั่วไปในธรรมชาติ ซึ่งปัจจุบันเป็นที่นิยมนำมาปรุงรสขายตามท้องตลาดสร้างความนิยมในหมู่นักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์รายละเอียดความเป็นวิถีชีวิตสภาพจริงของพื้นที่ จะเห็นได้ในฉากตลาด แผงลอยมีพ่อค้าแม่ค้าขายพืชผักผลไม้ และอาหารมากมาย ที่เป็นจุดสนใจในฉากวัฒนธรรมการกินเป็นฉากที่ช่วยเสริมบรรยากาศของภาพยนตร์ให้ดูมีชีวิต และน่าสนใจ เช่น ฉากร้านขายแมลงทอดที่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติให้ความสนใจ และทดลองชิม เป็นฉากที่แสดงในเชิงวัฒนธรรมการกินได้อย่างดี



ภาพ 10 ฉากวัฒนธรรมการกิน ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้า

วัฒนธรรมการแต่งกาย ในภาพยนตร์จะมีการแต่งกายอยู่ที่เป็นลักษณะของศิลปการแสดง ตามแบบประเพณี เช่น การแสดงบนเวทีของกลุ่มเด็กนักเรียน ขบวนพิธีแห่เรือไฟ กระประกวดธิดา และการแต่งกายในแบบชุดพื้นเมืองที่ได้จากทอผ้า ซึ่งในแถบอีสานก็จะมีลักษณะของการทอผ้า ผ้าไหมมีความเป็นเอกลักษณ์ด้านการแต่งกาย และสร้างชื่อเสียงไปทั่วโลกอีกด้วย อีกลักษณะของการแต่งกายที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็จะเป็นฉากในช่วงของการดำเนินเนื้อหาซึ่งชุดแต่งกายของป่าอองตามในเรื่องใส่ผ้าถุง หรือ ซิ่นแบบไทอีสาน มีแบบสำหรับอยู่บ้านปกติ และชุดเพื่อเข้าร่วมพิธีกรรมซึ่งก็จะมีความงดงามของผ้าซิ่นแตกต่างกันไปในความเหมาะสมของกิจกรรม และสถานที่ ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑ ในการออกแบบงานสร้าง (Production design) ชุดแต่งกายเป็นสิ่งที่เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึกสมจริงให้กับเรื่อง และสามารถแสดงออกถึงวัฒนธรรมการแต่งกายในพิธีกรรม ความเป็นพื้นถิ่นได้ชัดเจน



ภาพ 11 จากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม

ที่อยู่อาศัย บ้านเรือน โบราณสถาน และสถาปัตยกรรม เป็นวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ และมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงออกถึงรากฐานความเป็นมาของพื้นที่นั้นได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์ได้มีการออกแบบเพื่อนำเสนอลักษณะของบ้านเรือนปลูกสร้างด้วยไม้ทั้งแบบชั้นเดียว และแบบสองชั้นใต้ถุนบ้านยกสูงตามแบบของบ้านอีสาน ซึ่งบริเวณใต้ถุนนั้นใช้สำหรับเลี้ยงเป็ด เลี้ยงไก่ ซึ่งปัจจุบันยังสามารถพบเห็นได้ไม่มากนัก เนื่องด้วยสภาพสังคมมีการปรับเปลี่ยนไปตาม ยุคสมัยเมื่อความเจริญเข้ามาบ้านเรือนก็มีการปรับเป็นแบบร่วมสมัยจากบ้านใต้ถุนสูงกลายมา เป็นบ้านก่ออิฐถือปูน สำหรับด้านของโบราณสถาน หรือวัดวาอารามในการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ได้มีการสร้างจำลองโบสถ์ริมแม่น้ำโขงที่มีความโบราณลึกดั่งในฉากของที่เล่าถึงกลุ่ม พระสงฆ์ที่ช่วยกันทำไขพญานาค หรือลูกบั้งไฟเพื่อนำไปวางใต้น้ำและทำให้เกิดเป็นลูกไฟที่พุ่งขึ้น จากน้ำ ซึ่งในการออกแบบทั้งภายในและภายนอกมีความกลมกลืนกับสภาพบรรยากาศของเรื่อง



ภาพ 12 จากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมด้านวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ภูมิปัญญา

ในด้านวิถีชีวิตที่ภาพยนตร์นำเสนอ นอกจากลักษณะความเป็นอยู่ของกลุ่มตัวละครหลัก แล้วนั้น ภาพยนตร์มีการนำเสนอความเป็นสังคมที่มีการช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกัน และกัน เป็นลักษณะของวิถีชีวิตของผู้คนในภาคอีสานที่มีการร่วมไม้ร่วมมือกันจะพบได้ในงานบุญ พิธีกรรมทางศาสนา หรือในความเชื่อของคนในหมู่บ้าน และในด้านการเกษตร ซึ่งในเรื่องเป็นภาพของการร่วมมือกันสร้างเรือไฟในช่วงวันงานไหลเรือไฟช่วงประเพณีออกพรรษา และภาพวิถีของคนอีสานในลุ่มน้ำโขงที่ใช้ดำรงชีพไม่ว่าจะเป็นในด้านการประมงริมแม่น้ำโขง หรือการปลูกพืชผัก ตลอดจนไปจนการคมนาคมในการข้ามไปมาระหว่างสองฝั่งไทยลาว มีการทำการค้า การขนส่งระหว่างกัน



ภาพ 13 ฉากวัฒนธรรมวิถีชีวิต ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์

ประเภทวัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม

ภาพยนตร์ได้นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเทศกาลงานประเพณีออกพรรษาที่สืบสานจารีตตาม “ฮีตสิบสอง” บริเวณริมฝั่งแม่น้ำโขงอำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดหนองคาย มีการแสดงรำบูชาพญานาค ประกวดธิดานาคา และการไหลเรือไฟ ภาพยนตร์ได้สะท้อนความเป็นประเพณีของผู้คนในพื้นที่ ซึ่งจากการโครงเรื่อง (Plot) ภาพยนตร์ได้เล่าถึงเทศกาลงานประเพณีออกพรรษาของชาวหนองคายเป็นช่วงเวลา และเหตุการณ์หลักดำเนินเรื่อง (Story) ในส่วนที่เป็นฉาก (Setting) สภาพแวดล้อมของสถานที่บรรยากาศของงานประเพณี ภาพยนตร์นำเสนอออกมาได้เป็นธรรมชาติสะท้อนถึงวิถีชีวิตวัฒนธรรมความเป็นอยู่ และสร้างบรรยากาศให้อรรถรสแก่ผู้ชม ภาพยนตร์เสมือนว่าภาพยนตร์ได้นำพาผู้ชมเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ด้วย



ภาพ 14 จากวัฒนธรรมประเพณี ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมศาสนา

ภาพยนตร์มีการนำเสนอเหตุการณ์ในช่วงก่อนเทศกาลประเพณีออกพรรษา จนถึงวันออกพรรษา ซึ่งถือว่าผู้คนในภาคอีสานให้ความสำคัญในการยึดถือของหลักพุทธศาสนา สำหรับในการเล่าเรื่องภาพยนตร์นำเสนอความภาพบทบาทหน้าที่ของพระสงฆ์ในมุมมองของพระพุทธศาสนากับการสร้างความศรัทธาในลักษณะพุทธบูชา อันเนื่องจากการผสมผสานความเชื่อของชาวบ้านในเรื่องของพญานาคที่มีความสัมพันธ์กันในทางพุทธศาสนา และภาพความเป็นวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปปลักษณ์ในส่วนของศาสนาถูกนำเสนอถ่ายทอดออกมาในหลายๆ ฉาก (Setting) เช่น การใส่บาต ฟังธรรมเทศนา ซึ่งแสดงถึงความผูกพันระหว่างผู้คนในชุมชนกับพุทธศาสนา ภาพยนตร์สร้างเทคนิคพิเศษทางด้านภาพสำหรับการเล่าถึงปฏิจจธรรมะของพระพุทธเจ้ากับความเชื่อที่เกี่ยวกับพญานาคผ่านภาพจิตรกรรมฝาผนัง ศาสนาความเชื่อที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมที่คนในพื้นที่จากอดีตถึงปัจจุบัน



ภาพ 15 ฉากวัฒนธรรมศาสนา ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมภาษา

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ ภาษามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมจำเป็นต้องอยู่ร่วมกัน มนุษย์จึงจำเป็นต้องใช้ภาษาเพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจต่อกันทุกสังคมของมนุษย์จะมีภาษาที่แตกต่างกันตามบริบทของพื้นที่ความเป็นอยู่ ภาษามีคุณค่าความงามที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตได้เด่นชัด ในส่วนของภาพยนตร์ก็ได้กำหนดให้ตัวละคร (Characters) ได้ใช้ภาษาพื้นถิ่นในการสนทนา ซึ่งก็นำเสนอออกมาได้ดีโดยเฉพาะวลีในฉากที่หลวงพ่อสอนทากับคุณหมอบ “เฮ็ดในสิ่งทีเชื่อ เชื่อในสิ่งทีเฮ็ด” จากวลีนี้ได้อธิบายให้ความหมายของแก่นเรื่องที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารกับผู้ชม และกลายเป็นประโยคตัวแทนของภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องจากเหตุการณ์ในพื้นที่ในภาคอีสานจึงใช้บทสนทนาของตัวละครเป็นภาษาอีสาน ซึ่งตัวละคร คาน ซึ่งตามบทของภาพยนตร์คือตัวละครที่เติบโตขึ้นจากในพื้นที่ แต่ยังไม่สามารถพูดในสำเนียงของผู้คนในพื้นที่ได้ชัดเจนมากนัก เสน่ห์ในการนำเสนอเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยในฉากที่ บ้าอง พูดเรื่องความเชื่อต่างๆ ในการใช้ชีวิตโดยภาพรวมของภาพยนตร์มีการนำเสนอวัฒนธรรมด้านภาษาได้กลมกลืน และมีการกำหนดคำสำคัญที่จะใช้สื่อสารไปยังผู้ชมภาพยนตร์ได้ตรงตามแก่นเรื่องหลักของเรื่อง



ภาพ 15 ฉากวัฒนธรรมภาษา ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ประเภทวัฒนธรรมความเชื่อ

มนุษย์เชื่อว่าสามารถควบคุม หรือ มีอิทธิพลเหนือวิถีทางของธรรมชาติ และวิถีชีวิตของมนุษย์ ศาสนาตามทัศนะทางมานุษยวิทยาจึงบ่งบอกนัยถึงการขยายความสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ออกไปสู่ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีอำนาจเหนือมนุษย์ และธรรมชาติตั้งนั้นศาสนาและความเชื่อทางศาสนาจึงเป็นสิ่งสากลที่เราพบเห็นได้ในทุกสังคมตลอดมาทุกยุคทุกสมัย จากปรากฏการณ์ลูกไฟที่พุ่งขึ้นบริเวณแม่น้ำโขง และความเชื่อในเรื่องพญานาค ผู้สร้างได้นำประเด็นดังกล่าวมาสร้างภาพยนตร์ที่มุ่งเน้นความเชื่อในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาวบ้านเชื่อว่าปรากฏการณ์เกิดจากพญานาค จะเห็นได้จากภาพข่าวความเชื่อของชุมชนมีการจัดรูปเทียนของบูชาตามสถานที่ต่างๆ เช่น รอยประหลาดที่พบบนฝากระโปรงรถที่มีรูปร่างคล้ายรอยพญานาคในความเชื่อของชาวบ้าน หรือในด้านของ หลวงพ่อ และพระลูกวัด ที่เชื่อในความศรัทธาในพุทธศาสนา และในส่วนของ บ้าออง เชื่อในคำสอนโบราณ เช่น “เวลาตากฝนกลับมาบ้านให้รีบเอาน้ำในตุ่มลูบหน้า และราดหัว” หรือ “ใช้น้ำชาข้าวมาซักผ้าขาวที่สกปรก” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่เป็นความเชื่อสำหรับใช้ยึดถือปฏิบัติกันสืบมาแต่อดีต คุณหมอเชื่อในปรากฏการณ์ธรรมชาติ และ ดร.สุรพล เชื่อในหลักการทางวิทยาศาสตร์ เป็นการประกอบสร้างจากต่างความเชื่อ



ภาพ 16 จากวัฒนธรรมความเชื่อ ภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

1.1.2 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑

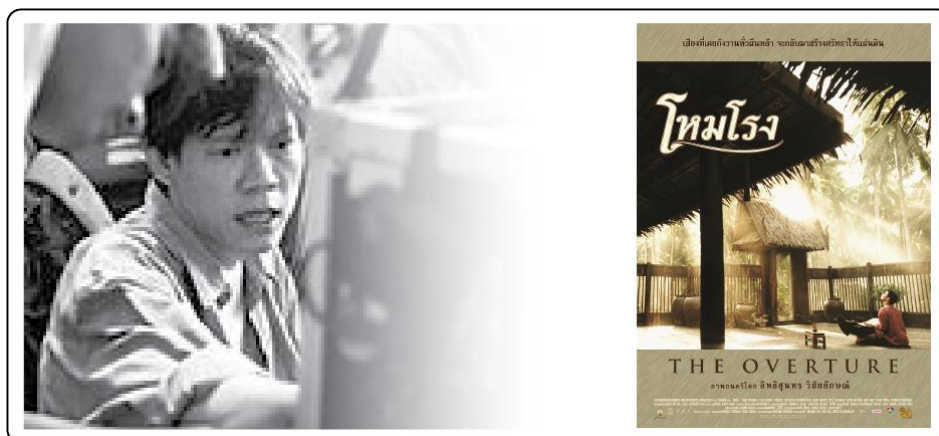
การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็นไปในรูปแบบกึ่งสารคดี มีการศึกษาลักษณะของภาพเหตุการณ์ สถานการณ์ ภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และใช้ภาพจากภาพข่าวเหตุการณ์ประเพณี งานออกพรรษา งานพิธีไหลเรือไฟ และภาพเรื่องราวความเชื่อในเรื่องของพญานาคการนำเสนอ มุมมองทั้งในความเชื่อทางพุทธศาสนา ข้อมูลจากการบันทึกเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่าง พระพุทธศาสนาและพญานาคบนภาพจิตรกรรมฝาผนัง อีกทั้งความเชื่อที่ในเรื่องของปรากฏการณ์ ของบั้งไฟพญานาค ที่พบเป็นข่าวว่ามีลูกไฟลอยขึ้นจากแม่น้ำโขงสู่ท้องฟ้า ภาพยนตร์นำเสนอ ความขัดแย้งของความเชื่อที่มีความแตกต่างกันพัฒนาในรูปแบบการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ แนวรามาซึ่งทำผู้ชมภาพยนตร์ให้เกิดการติดตามเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นความเชื่อในเรื่องพญานาค ศาสนา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมของคนอีสานริมแม่น้ำโขง ในอำเภอพนพิสัย จังหวัดหนองคาย สำหรับแนวคิดในการออกแบบนั้นผู้ออกแบบงานสร้างได้กำหนดมุมมองในสภาพพื้นที่ มีการแสดงให้เห็นถึงภาพสังคมภูมิประเทศเห็นถึงสภาพภูมิอากาศของช่วงเวลาซึ่งในการเล่าเรื่อง เป็นช่วงฤดูฝนในช่วงประเพณีออกพรรษา และบรรยากาศในฉากภาพยนตร์จะต้องให้ผู้ชม ภาพยนตร์ได้เห็นแม่น้ำโขง เพื่อยืนยันสถานที่ในเรื่องที่เล่าในการสร้างความสมจริง ในรูปแบบของ องค์ประกอบแบบเปิด (OpenForm) เป็นไปอย่างอิสระแต่ยังคงมีความงามอยู่ ซึ่งส่งผลให้ ภาพยนตร์ดูสมจริงเป็นธรรมชาติ

ตาราง 4 แสดงสรุปการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ชีวิต	แนวคิดในการออกแบบ กำหนดมุมมองและสิ่งที่ต้องการให้เห็นในภาพยนตร์ ภาพส่วนใหญ่จะมองเห็น แม่น้ำโขงเพื่อควบคุมทิศทาง ในการถ่ายทำ และสร้างฉาก บางส่วน ขึ้นริม น้ำ การ ออกแบบให้ความรู้สึกเป็น ธรรมชาติ มีความงามตามวิถี ชีวิตอยู่ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์ ดูสมจริง	การออกแบบฟอร์มของภาพ แบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไป อย่างไม่ตั้งใจ เช่นบรรยากาศ ชาวบ้านมีส่วนร่วม	สร้างความสมจริง สืบถึง ความเชื่อเรื่องพญานาคที่ ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม ภาพยนตร์เล่าเรื่องความ ขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคน และสร้างแง่คิดให้กับผู้ดู รูป แบบ การเล่า เรื่อง ใน ภาพยนตร์เป็นลักษณะตลก ขบขัน ผสมผสานด้วยภาพ ข่าว

1.2 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง

ผลงานการกำกับ โดยคุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, 2547



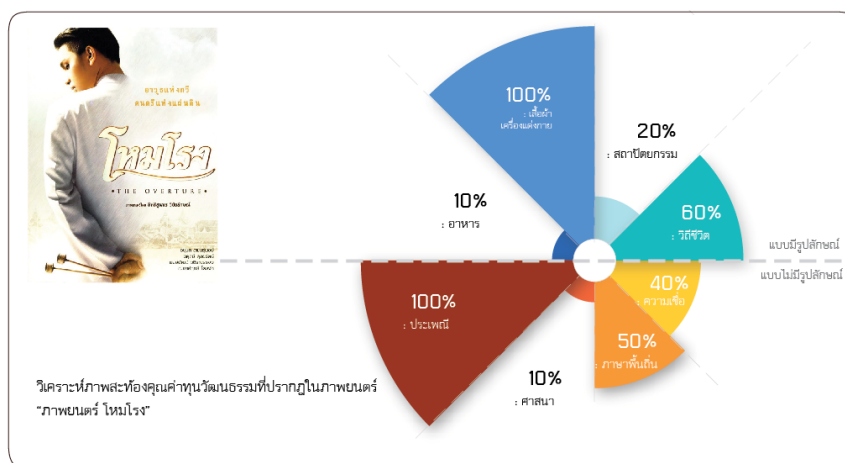
ภาพ 17 ผลงานภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง กำกับโดย คุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์

เรื่องย่อ ณ ประเทศสยาม พุทธศักราช 2429 “ศร” เด็กหนุ่มที่มีความผูกพันกับดนตรีไทย มาตั้งแต่เกิดหลังจากที่พี่ชายตนเองต้องจบชีวิตลงด้วยน้ำมือของคู่ปรับผู้พ่ายแพ้ในการดวลระนาด ศรจึงได้รับช่วงต่อจากพี่ชายโดยมีพ่อซึ่งเป็นครูสอนดนตรีไทยเป็นผู้ฝึกปรือฝีมือจนมีชื่อเสียงร่ำลือในทางระนาด ด้วยความลำพองในฝีมือของตน ศรจึงขอให้พ่อพาเขาไปบางกอก ที่นั่นเองที่ศรได้เรียนรู้ถึงความพ่ายแพ้เป็นครั้งแรกจากฝีมือของนักระนาดเอก “ขุนอิน”

ศรกลับบ้านด้วยความภาคภูมิใจที่ถูกทำลายไปจนหมดสิ้น แต่ความสับสน ท้อแท้ สิ้นหวัง กลับกลายเป็นความมุ่งมั่นที่จะฝึกฝนฝีมือจนสามารถคิดค้นเทคนิคการตีระนาดที่ไม่เหมือนใคร ชื่อเสียงของศรร่ำลือไปจนถึงพระบรมมหาราชวัง ศรได้รับการอุปถัมภ์ให้เป็นนักดนตรีประจำราชสำนักจนได้พบกับ “แม่โชติ” (อาระตี ต้นมหาพราน) สตริ์ผู้สูงศักดิ์ในวัง และได้กลายเป็นคู่วิวติในเวลาต่อมา และไม่นานศรก็ได้เข้าร่วมแข่งขันดนตรีกับขุนอินอีกครั้ง ฝีมือที่ฝึกปรือมาอย่างไม่ทอดยทำให้ศรสามารถเอาชนะชุนอินคู่ปรับเก่าได้

การเดินทางได้ดำเนินมาถึงจุดเปลี่ยนของบ้านเมือง ประเทศไทยในช่วงสมัยรัชกาลที่ 7 หรือ ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นยุคสมัยของการเปลี่ยนแปลงทั้งการปกครอง และวัฒนธรรม ศรได้เดินทางผ่านยุคทองแห่งดนตรีไทย จากวัยหนุ่มสู่วัยชราจนกลายเป็นครูดนตรีคนสำคัญ แต่ยุคนี้ดนตรีไทยเริ่มถูกปิดกั้นจากทางรัฐบาลที่ต้องการให้ประเทศเป็นศิวิไลซ์ เป็นอารยะตามแบบ

ตะวันตก สิ่งที่เกิดขึ้นนี้สร้างความปวดร้าวให้กับคนดนตรีไทยทุกคนรวมทั้งศร แต่เขาก็ยังหาญกล้าใช้เสียงเพลงต่อสู้เพื่อให้ดนตรีไทยที่เขารักตั้งชีวิตนั้นอยู่รอดจากการถูกทำลาย



ภาพ 18 สัดส่วนในการนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม ภาพยนตร์ โหมโรง

1.2.1 คุณค่าทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์ เรื่อง โหมโรง

ภาพยนตร์โหมโรงเป็นภาพยนตร์อีกหนึ่งเรื่องที่สามารถสร้างปรากฏการณ์ในด้านเนื้อหาความโดดเด่นทางด้านดนตรีที่ภาพยนตร์นำเสนอสามารถเล่าเรื่องได้น่าสนใจไม่น่าเบื่อถึงตัวเนื้อหาหลักจะเป็นเรื่องวัฒนธรรมความเป็นดนตรีไทย ซึ่งเป็นภาพยนตร์ได้รับเสียงชื่นชมเป็นอย่างมากในวงกว้าง และหลังภาพยนตร์ได้ขึ้นโรงฉายไปไม่นานก็เกิดเป็นสร้างกระแสดนตรีไทยพีเวอร์

จากภาพรวมของการนำเสนอคุณค่าทุนทางวัฒนธรรม โดยภาพยนตร์ โหมโรง มีการนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรมด้านศิลปทางดนตรีไทยซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของชาติไทย ในความเป็นเอกลักษณ์ความงาม และความไพเราะทางดนตรี จากการศึกษารูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์พบการแสดงออกในสัดส่วนที่มากที่สุด และรองลงมาเป็นเรื่องของวัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้า ที่สร้างให้ผู้ชมได้รู้สึกสมจริงในเรื่องที่เล่า ภาพยนตร์โหมโรงมีการออกแบบงานสร้างนำเสนอประเภทภาพยนตร์ย้อนยุค หรือ ทรูทูลย้อนยุค และในด้านการออกแบบที่โดดเด่นของนี้ ภาพยนตร์ คือการนำเสนอวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย บ้านเรือน ความงามในงานสถาปัตยกรรมได้ชัดเจน ซึ่งฉาก (Setting) ของภาพยนตร์ได้แบ่งออกเป็นสองช่วงยุคสมัย และมีองค์ประกอบไปด้วยที่อยู่อาศัยทั้งแบบของชาวบ้านต่างจังหวัดตามโครงเรื่อง คือ อำเภออัมพวา ซึ่งจะประกอบไปด้วยฉากบ้านแบบไทยในสวนมะพร้าว โครงสร้างของบ้านก็จะเป็นบ้านทรงไทย ยกใต้ถุนสูงตามแบบบ้านทรงไทยภาคกลางโดยทั่วไป และ เจ้านายสมเด็จฯ จากในวังผู้โปรดปรานดนตรีไทย การ

ออกแบบฉากสร้างให้เห็นความเป็นยุคสมัยได้อย่างงดงาม และความโดดเด่นในเรื่องวัฒนธรรมเกี่ยวกับพิธีกรรมความเชื่อที่สืบต่อกันมาได้แสดงออกผ่านฉากที่ ศร ตอนเด็กให้ไว้ครู ดนตรีไทยเพื่อจะเรียนดนตรีจัดออกมาได้อย่างสมจริง

ผลจากการศึกษาผลงานภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง แบ่งตามรูปลักษณะทุนวัฒนธรรม ดังนี้
ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ

ประเภทวัฒนธรรมการกิน อาหาร

ภาพยนตร์ไม่ได้มีการนำเสนอในเรื่องวัฒนธรรมการกินให้ได้ชัดมากนัก แต่มีการนำเสนอในรูปแบบของความวิจิตรสวยงามในการประดิษประดอยด้วยวิธีการแกะสลักผักผลไม้ตามแบบในวังซึ่งเป็นคุณค่าที่แสดงให้เห็นถึงความงามในรูปแบบวัฒนธรรมการกินแบบไทยได้น่าสนใจ



ภาพ 19 ฉากวัฒนธรรมการกิน ภาพยนตร์โหมโรง

ประเภทวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม

ภาพยนตร์ใหม่โรงนำเสนอ วัฒนธรรมในด้านที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ทั้งแบบชาวบ้าน และชาววัง ซึ่งได้มีการศึกษาข้อมูลอ้างอิงในการสร้าง และออกแบบฉากให้เป็นไปตามยุคสมัยของ บทภาพยนตร์ ส่วนที่เป็นฉากของ ศร ตอนเด็ก ได้จัดให้เป็นบ้านไม้ชั้นสูงทรงไทยแบบภาคกลางอยู่ในสวนมะพร้าวตรงตามอัตชีวประวัติ หลวงประดิษฐไพเราะ และฉากบ้านของ ศร ตอนชรา มีการผสมผสานระหว่างบ้านไทยผสมยุโรป มีการตกแต่งบรรยากาศของแต่ละห้องเป็นไปแบบเรียบง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นลักษณะของตัวละครอย่าง ศร ในวัยชราที่รับบทบาทเป็นท่านครูศาสตร์ทางดนตรีไทยในช่วงเวลานั้นตามบทภาพยนตร์ ในอีกส่วนของอาคารสิ่งปลูกสร้างที่เป็นลักษณะเด่นในเรื่อง เป็นฉากในวัง ห้องพระโรงขนาดกว้างซึ่งใช้เป็นฉากประชันระนาด



ภาพ 20 จากวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ใหม่โรง

ประเภทวัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้า

เนื่องด้วยรูปแบบของภาพยนตร์เป็นการออกแบบเป็นประเภทภาพยนตร์ย้อนยุค ในการนำเสนอวัฒนธรรมด้านการแต่งกาย เสื้อผ้า นั้น ใช้ลักษณะของการอ้างอิงตามช่วงเวลา และเอกสารที่มีข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบให้มีความสอดคล้องกับโครงเรื่อง ซึ่งสามารถถึงความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เนื่องด้วยตัวละครในภาพยนตร์จะมีกลุ่มที่เป็นชาวบ้าน นุ่งโจงกระเบน ลักษณะเป็นผ้าพื้นก็คือชาวบ้านธรรมดา และกลุ่มที่เป็นชาววัง มีการนุ่งโจงใส่เสื้อแขนกระบอก หม่สไบเฉียง มีการรับอิทธิพลในการแต่งกายของฝรั่ง เสื้อลูกไม้ มีเครื่องประดับ หมวก กระเป๋า สวมถุงเท้ายาว หรือชุดเครื่องแบบเครื่องแต่งกายของตำรวจในยุคนั้น โดยมีการควบคุมโทนสีของเสื้อผ้าให้มีความกลมกลืนกับโครงสีโดยรวมของฉากนั้นๆ



ภาพ 21 จากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์ไหมโง

ประเภทวัฒนธรรมวิถีชีวิต ความเป็นอยู่

ในความเป็นวัฒนธรรมที่แสดงถึงวิถีชีวิตของชาวบ้าน ภาพยนตร์มีการนำเสนอให้เห็นภาพของข้าวของเครื่องใช้ เครื่องจักรสาน อุปกรณ์ที่ใช้ในชีวิต ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือในการหาอยู่หากิน เช่น สุ่มจับปลา สุ่มไก่ ตามโครงเรื่องเหตุการณ์เกิดขึ้นในสวนมะพร้าวในเขตอัมพวา อุปกรณ์ประกอบของฉากจัดวางได้เห็นถึงวิถีชีวิตตลอดการกินอยู่ได้เป็นอย่างดีเห็นได้ถึงการทำบ้าน มีโถงเก็บกักน้ำในการใช้ดื่มในครอบครัว การชูดล้องน้ำในการทำเกษตร การละเล่นของเด็กๆ ไม่ว่าจะเป็นการวิ่งกะลา ตีลูกแก้ว ซึ่งเป็นภาพที่นำเสนอวิถีชีวิตของชุมชนได้ดี ในอีกส่วนพื้นที่แสดงให้เห็นภาพของกิจการ การค้าการขายของผู้คนในช่วงยุคสมัยนั้น ภาพตลาด ภาพการขนส่งสินค้า ภาพผู้คนมีการเดินเท้า จักรยาน และรถยนต์ เป็นการนำเสนอเห็นถึงความแตกต่างในแต่ละ

พื้นที่ และความต่างของยุคสมัยซึ่งสามารถแสดงถึงคุณค่าของวัฒนธรรมวิถีชีวิตของคนไทยในยุคสมัยนั้นได้งดงาม และมีความชัดเจน



ภาพ 22 ฉากวัฒนธรรมวิถีชีวิต ภาพยนตร์ใหม่โรง

ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์

ประเภทวัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม

ในการสืบทอดวัฒนธรรมทางด้านดนตรีไทยนั้นให้ความสำคัญในการเคารพครู ซึ่งครูในทางดนตรีไทยจะมีอยู่ 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่เป็นที่เคารพบูชา เช่น พระศิวะ พระอิศวร หรือพระนารายณ์ และอีกกลุ่ม คือ ครูผู้สอน ผู้ถ่ายทอดความรู้ ซึ่งจะมีทั้งที่ล่วงลับไปแล้ว และที่ยังมีชีวิตอยู่ในการที่จะศึกษา หรือนักดนตรีไทย ก็จะมีพิธีกราบไหว้บูชาครู หรือที่เรียกกันว่า “พิธีไหว้ครู” เพื่อเป็นการสร้างสิริมงคลให้แก่ตัว และแสดงถึงความกตัญญูที่มีต่อครูบาอาจารย์ผู้สอนสั่ง



ภาพ 23 จากวัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม ภาพยนตร์โหมโรง

ประเภทวัฒนธรรมศาสนา

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงไม่ได้มีประเด็นในการนำเสนอในด้านศาสนาเป็นหลัก แต่จากการนำเสนอจะพบความเชื่อมโยงให้เห็นถึงสิ่งที่คนไทยยึดถือ ไม่ว่าจะเป็นพิธีกรรมต่างๆก็มีความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา หรือในลักษณะของกายใจจิตใจจะเห็นได้ในฉากที่ ๓๓ ในตอนเด็ก และตอนโตแล้ว จะกลับมาอยู่กับตัวเองมาสร้างสมาธิรู้เท่าทันตนเอง ซึ่งในฉากจะเป็นโบสถ์เก่าที่มีพระพุทธรูปอยู่ แสดงได้ว่าภาพยนตร์มีการนำเสนอความเป็นพุทธศาสนาที่เป็นสิ่งยึดทั้งภายในและภายนอกของคนไทยโดยภาพรวม



ภาพ 24 จากวัฒนธรรมศาสนา ภาพยนตร์โหมโรง

ประเภทวัฒนธรรมภาษา

ในภาพยนตร์มีบทสนทนาที่เป็นภาษาพูดยุคก่อนยุค ซึ่งประกอบไปด้วยบทสนทนาที่เป็นราชาศัพท์ ซึ่งเป็นการสนทนากันระหว่างเชื้อพระวงศ์ สิ่งเหล่านี้แสดงถึงการแบ่งชั้นวรรณะของคนในสังคม และวัฒนธรรมในการสนทนาของความเป็นไทยได้ชัดเจนตามยุคสมัย และในบทพูดของตัวละครยังเป็นวลีที่ปลูกจิตสำนึกจากผู้ชมภาพยนตร์ได้อย่างน่าสนใจ เช่น "ไม้ใหญ่จะยืนทะนง ต้านแรงข้างสารอยู่ได้ ก็ด้วยรากที่ยิ่งลึก และแข็งแรง"



ภาพ 25 จากวัฒนธรรมภาษา ภาพยนตร์โหมโรง

ประเภทวัฒนธรรมความเชื่อ

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ไม่ได้นำเสนอวัฒนธรรมที่จัดอยู่ในประเภทของความเชื่อเป็นประเด็นหลักของเรื่อง แต่ภาพยนตร์มีการออกแบบฉากที่แสดงถึงความเชื่ออีกมุมในการเล่นไสยศาสตร์ของขุนอิน ที่มีการเป่ามนตร์ใส่ถุงเงิน หรือในระหว่างประชันระนาดแบบต่อตัว



ภาพ 26 จากวัฒนธรรมความเชื่อ ภาพยนตร์ไหมโรง

1.2.2 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ไหมโรง

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของหลวงประดิษฐไพเราะท่านเป็นผู้บุกเบิกการบรรเลงดนตรีไทยผสมผสานการนำเอาเครื่องดนตรีจากชวามีการนำเสนอ รูปแบบขององค์ประกอบแบบปิด (CloseForm) ง่ายต่อการควบคุมในการถ่ายทำซึ่งเป็นภาพยนตร์แนวย้อนยุค มีการออกแบบกำหนดทิศทางวางองค์ประกอบของภาพได้สวยงามมีการสร้างฉากเพื่อใช้ในการถ่ายทำซึ่งอิงข้อมูลตามประวัติศาสตร์เอกสารอ้างอิงจากยุคสมัย รัชกาลที่ 5 และช่วงรัชกาลที่ 8 เป็นช่วงเวลาในภาพยนตร์ที่แสดงถึงยุคสมัย

สิ่งเหล่านี้สามารถสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมไทยที่มีแต่ในอดีต ความงดงามของฉากต่างๆ ที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต และ ประเพณีไทย การแต่งกาย เครื่องมือเครื่องใช้ และภาษาพูด ที่ปรากฏ อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ สามารถแสดงให้เห็นถึงการค้นคว้าหาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของโครงเรื่องมาเป็นอย่างดี และมีการหาข้อมูลเพิ่มเติมในเกร็ดเล็กน้อยต่างๆ อาทิ การเล่นไสยศาสตร์ของขุนอินที่นำเงินกันถุง และให้ผู้หญิงนำไปให้ ศร แสดงให้เห็นถึงความเชื่อทางไสยศาสตร์ของคน

ไทยที่มีมาช้านาน หรือการต่อสู้ด้วยดนตรี คือการประชันระนาดระหว่างขุนอิน กับศร ในเรื่อง ซึ่งมีได้ใช้ศาสตราวุธใดๆ มาเช่นฆ่ากัน แต่ใช้อาวุธทางปัญญาที่สื่อผ่านทางดนตรีไทย คือ ระนาดเอก

ตาราง 5 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ใหม่โรง

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ย้อนยุค	ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของหลวงประดิษฐไพเราะ ท่านเป็นผู้บุกเบิกการบรรเลงดนตรีไทยผสมผสานการนำเอาเครื่องดนตรีจากชาวซึ่งการออกแบบงานสร้างใช้การศึกษาอ้างอิงจากยุคสมัย รัชกาลที่ 5 และช่วงรัชกาลที่ 8 (การเปลี่ยนแปลงการปกครองสมัยจอมพล ป.พิบูลย์สงคราม)	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ง่ายต่อการควบคุม การกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ตามความสวยงาม และอิงตามประวัติศาสตร์เอกสาร อ้างอิงเพื่อแสดงถึงยุคสมัย	ภาพยนตร์โดย คุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ นำเสนอมุมมองของการหลงลืมวัฒนธรรมดนตรีไทย และแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ซึ่งถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค โดยค้นคว้าข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ประกอบ

1.3 รูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู ผลงานการกำกับ โดยคุณบิณฑ์ บรรลือฤทธิ์, 2555



ภาพ 27 ผลงานภาพยนตร์เรื่อง ปัญญาเรณู กำกับโดย คุณบิณฑ์ บรรลือฤทธิ์

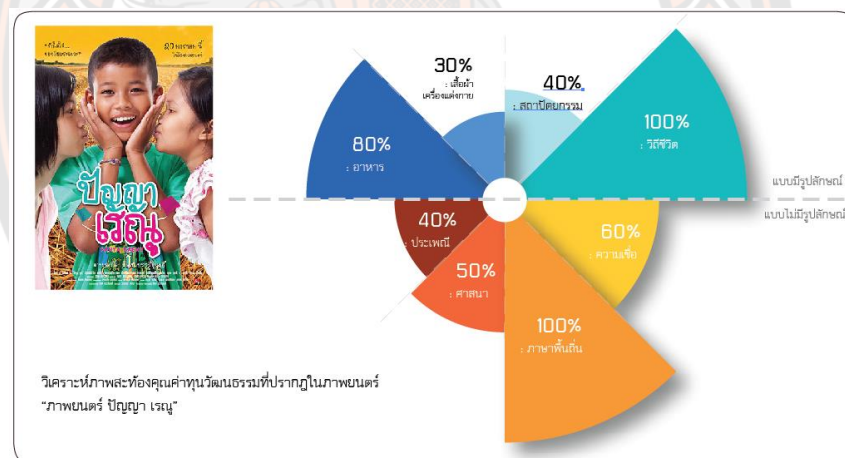
ปัญญาเรณูเป็นเล่าเรื่องราวชีวิตของเด็กในหมู่บ้านชนบท ที่มีความรักและความหวังที่จะชนะการแข่งขันโปงลาง แต่ไม่มีทุน อีกทั้งยังมีกลุ่มนักเรียนจากเมืองกรุงเข้ามาทำให้เกิดเรื่องราวหลายๆ อย่างเกิดขึ้น ปัญญา เด็กชายชาวอีสานที่มีความสามารถในการร้องเพลง ผีกล่อมโปงลางกับเพื่อนๆ เพื่อการแข่งขันครั้งนี้ แต่ด้วยความยากแค้น และขาดทุนทรัพย์ของทางโรงเรียน ที่ไม่สามารถซื้อเครื่องดนตรีใหม่เพื่อการแข่งขันได้ จึงถูกเป๋ว ซึ่งเป็นคู่แข่งที่มีฐานะดีกว่าต่อรองให้ยกตำแหน่งนักร้องนำให้แลกกับการซื้อเครื่องดนตรีให้วง

แต่ด้วยความเป็นเด็กดี และเป็นที่รักของทุกคน ทำให้หลวงพ่อก็ได้รับเงินทำบุญมาช่วยเหลือซื้อเครื่องดนตรีให้ ปัญญาจึงได้เป็นนักร้องนำของวง และสานสัมพันธ์กับเป๋ว จนกลับมาร่วมมือกันเพื่อการแข่งขัน แต่วงของคู่แข่งนั้นเป็นวงที่มีผู้สนับสนุนเป็นถึง ส.ส.ที่จ้างครูมาสอนจากกรุงเทพฯ ทำให้วงของปัญญาเกิดความกังวลในความไม่พร้อมของทีม

วันหนึ่งรถบัสทัศนศึกษาของนักเรียนจากกรุงเทพฯ มาเสียที่หมู่บ้านจนต้องค้างคืน เพื่อรอซ่อมรถ ปัญญา และกลุ่มเพื่อนๆ ไปช่วยดูแลต้อนรับจนเป็นที่ประทับใจ ซึ่งทำให้เรณูที่แอบชอบปัญญาเกิดความหึงหวง จนเป็นเรื่องราวตลกน่ารักสดใสแบบเด็กๆ และด้วยมิตรภาพอันดี พร้อมกับการช่วยเหลือจากเด็กๆ ชาวกรุงเทพฯ ที่ส่งครูมาสอนเต้น รวมทั้งมาช่วยเดินทางเครื่องโปงลาง ทำให้ปัญญา และเพื่อนๆ ชนะการแข่งขันครั้งนี้ได้ในที่สุด

1.3.1 คุณค่าทุนวัฒนธรรมภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู

ผลการศึกษพบว่ารูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรมผลงานภาพยนตร์ เรื่อง ปัญญา เรณู มีความน่าสนใจ และเด่นชัดในการสะท้อนภาพวิถีชีวิตการหาอยู่หากินถ่ายทอด และนำเสนอออกมาในหลายๆ ฉาก ซึ่งเป็นลักษณะภาพชุมชนนอกเมืองในภาคอีสานที่ยังไม่มีความเจริญเข้าไปถึง โดยที่รูปแบบของการใช้ชีวิต วิถีแบบดั้งเดิมมีการนำเสนอเห็นถึงความงามความสมบูรณ์ของพื้นที่ได้สวยงาม และในส่วนของภาษา ซึ่งภาพยนตร์ปัญญาเรณูเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของคนในพื้นที่ภาคอีสาน ซึ่งภาษาที่สื่อสารของบทพูดของตัวละครจึงเลือกใช้ภาษาอีสาน โดยภาพยนตร์มีการคัดเลือกนักแสดง มีความเหมาะสม ส่งผลให้ตัวละครสามารถทำการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ ลักษณะของการพูดสำเนียงสื่อสารได้ถึงความเป็นวัฒนธรรมในด้านภาษาอย่างมีเสน่ห์ และภาพยนตร์มีการแทรกประเด็น ในการเล่าเรื่อง คือการนำเสนอศาสนาความเชื่อ วัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเชื่อเรื่องของผีแม่ม้าย การบนบานศาลกล่าว หรือประเพณีการบวชสามเณร ซึ่งเป็นการให้เห็นคุณค่าของพระพุทธศาสนา



ภาพ 28 การนำเสนอคุณค่าวัฒนธรรม ภาพยนตร์ ปัญญา เรณู

ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์

ประเภทวัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม

วัฒนธรรมเพื่อความบันเทิงของอีสาน ซึ่งประกอบด้วยเครื่องดนตรีเช่น พิณ โปงราง โหวด และ แคนนั้นได้มีการพัฒนาตามยุคสมัยที่มีการแสดงของหางเครื่องในรูปแบบที่เรียกกันว่าหมอลำ ซึ่งซึ่งจากภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณูได้นำเสนอในรูปแบบของวงดนตรีเด็กมีการอินเสริรูปภาพนางไห และลักษณะการเล่นของเครื่องดนตรีเหล่านี้อยู่บ้าง



ภาพ 29 จากวัฒนธรรมประเพณี ภาพยนตร์ปัญญา เรณู

ประเภทวัฒนธรรมศาสนา ความเชื่อ

เป็นวัฒนธรรมในชุมชนของคนอีสานจะมีวัดจุดศูนย์กลางของแต่ละหมู่บ้าน พระสงฆ์ในวัดจะคอยบรรเทาทุกข์ให้กับผู้คนในชุมชน เป็นที่พึ่งทางใจให้กับทุกคนในหมู่บ้าน ในภาพยนตร์ปัญญาเรณูก็เช่นกัน ด้วยวิธีการเล่าเรื่องจะวนเวียนอยู่รอบๆ วัดเป็นศูนย์กลางในด้านการออกแบบภาพยนตร์ใช้สถานที่จริงแต่ไม่ได้มีภาพกว้างที่แสดงให้เห็นสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนาที่โดดเด่นในลักษณะของวัฒนธรรมอีสาน ซึ่งในช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์ได้มีการสรุปเป้าหมายของตัวละครหลัก ปัญญา คือการตั้งใจว่าจะทำการบวชสามเณร ซึ่งในมุมมองทางพระพุทธศาสนาถือว่าเป็นสิ่งดีงามในการบวชเป็นสามเณรนั้น เป็นการเว้นจากพฤติกรรมต่างๆ ที่เคยกระทำในชีวิตฆราวาส หันมาใช้ชีวิตแบบสันโดษ สงบ ด้วยจุดมุ่งหมายเพื่อความหลุดพ้นจากกิเลสอันเป็นจุดหมายปลายทางของชีวิต ซึ่งในการนำเสนอนั้นก็แสดงให้เห็นคุณค่าของพระพุทธศาสนา



ภาพ 30 จากวัฒนธรรมศาสนา ความเชื่อ ภาพยนตร์ปัญญา เรณู

ประเภทวัฒนธรรมภาษา

โดยภาพรวมในการนำเสนอวัฒนธรรมด้านภาษา ของภาพยนตร์ ปัญญา เรณู มีความชัดเจนในการสื่อสารแสดงถึงวัฒนธรรมด้านภาษา ผ่านบทพูดของตัวละคร ภาพยนตร์เลือกใช้ภาษาพื้นถิ่นอีสานซึ่งมีความเหมาะสมกับภาพรวมของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งตัวละครมีภูมิสำเนาในภาคอีสาน และตัวละครสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างเหมาะสม มีเสน่ห์สมวัย โดยที่ผู้ชมภาพยนตร์ยังสามารถเข้าใจเรื่องได้โดยไม่ต้องแปล

ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์

ประเภทวัฒนธรรมการกิน อาหาร

คนอีสานโดยทั่วไปมีความเชื่อมโยงเรื่องของการหุงหาอาหารตามวิถีชีวิตแบบธรรมชาติ ความเป็นคนอีสาน หากมองจากวัฒนธรรมการกินแล้วสามารถดูได้จากการกินข้าวเหนียวทั้งสามมืออาหารก็จะเป็นปลา กบ เขียด หน่อไม้ ลาบ ก้อย (ลาบจัว ลาบเป็ด ลาบไก่) ปลาแดก(ปลาร้า) ตำบักหุ้ง (ส้มตำ)



ภาพ 31 ฉากอาหาร การกิน ภาพยนตร์ปัญญา เรณู

ประเภทวัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้า

เครื่องแต่งกายของแต่ละคนเป็นไปแบบเรียบง่าย ตัวแสดงหลักเป็นเด็กก็จะแบบเป็นสองกลุ่มที่แสดงออกได้ชัด กลุ่มหนึ่งที่มีลักษณะแบบเด็กชนบทรอบนอกในอีสาน เช่น ชุดนักเรียน ชุดเล่น และ ชุดทำการแสดงในการประกวดวงดนตรีโปงลาง แบบอีสาน นางไห หมอแคน ตลอดจนหางเครื่องแบบร่วมสมัย อีกกลุ่มที่เป็นเด็กจากในเมือง จะมีลักษณะที่มีการแต่งกายดูสะอาด มีเครื่องประดับตกแต่งที่ดูทันสมัย

ประเภทวัฒนธรรมที่อยู่อาศัย บ้านเรือน สถาปัตยกรรม

ได้ทำการสร้างฉากเพื่อใช้ในการถ่ายทำ ซึ่งเป็นหมู่บ้านแบบอีสานโบราณมีลักษณะเรือนที่แตกต่างกันแสดงถึงความเป็นอยู่ของตัวแสดงในชุมชนนั้น ทั้งฉากภายนอกที่เป็นภาพกว้างเห็น

ลักษณะของชุมชน และฉากภายในห้องนอนของปัญญาก็ได้จัดองค์ประกอบอื่นที่ใช้ตกแต่งภายในห้องได้สมจริง ซึ่งเป็นการสะท้อนลักษณะคุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบของสถาปัตยกรรมที่ลดน้อยลงทุกวัน



ภาพ 32 ฉากวัฒนธรรมที่อยู่ บ้านเรือน ภาพยนตร์ปัญญา เรณู

ประเภทวัฒนธรรมวิถีชีวิต

ภาพยนตร์ปัญญาเรณูเล่าเรื่องของพื้นที่อีสาน ภาพวิถีชีวิตถูกถ่ายทอดให้เห็นได้ในหลายๆ ฉากวิถีชีวิตการหาอยู่หากินแบบวัฒนธรรมอีสาน คือหมู่บ้านหรือชุมชนของปัญญาและเรณูที่พยายามถ่ายทอดให้เห็นถึงความเป็นชุมชนรอบนอกอยู่ ยังไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวกสบายเหมือนในปัจจุบัน การออกแบบงานสร้างได้จำลองฉากหลักของเรื่องในลักษณะพื้นที่กว้าง กำหนดมุมมองภาพบรรยากาศวิถีชีวิตเกษตร บ้านเรือน คอกวัว คอกควาย เลี้ยงเป็ด ไก่ แบบวิถีดั้งเดิม



ภาพ 33 ฉากวิถีชีวิต จากภาพยนตร์ปัญญา เรณู

1.3.2 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เน้นความสนุกตลกแบบเด็กๆ เป็นภาพชุมชนชนบท อีสาน ความมีเสน่ห์ที่ดูเป็นธรรมชาติในวิถีชีวิตของตัวละคร ภาพยนตร์สะท้อนกลิ่นอายวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวอีสานผ่านความน่ารักสดใสของกลุ่มเด็กนักเรียนบ้านโคกสะอาด ความสนุกตลกแบบซื่อๆ และ แทรกวิถีวัฒนธรรมประเพณีของคนภาคอีสาน รูปแบบขององค์ประกอบแบบ ปิด (CloseForm)

ตาราง 6 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ปัญญา เรณู

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ตลก	แนวคิดภาพยนตร์สะท้อน กลิ่นอายวัฒนธรรมและวิถี ชีวิตของชาวอีสานผ่านความ น่ารักสดใสของกลุ่มเด็ก นักเรียนบ้านโคกสะอาด ความสนุกตลกแบบซื่อๆ และ แทรกวิถีวัฒนธรรมประเพณี ของคนภาคอีสาน	การออกฟอร์มของภาพแบบ ปิด (Close Form) ง่ายต่อ การควบคุม การกำหนด ทิศทางในการออกแบบ การ จำลองบรรยากาศภาพวิถี ชีวิตวัฒนธรรมอีสานในชนบท	ภาพยนตร์เน้นความสนุกตลก แบบเด็กๆ เป็นภาพชุมชน ชนบทอีสาน ความมีเสน่ห์ที่ดู เป็นธรรมชาติในวิถีชีวิตของ ตัวละคร

สรุปผลการศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์

จากการศึกษาพบผลงานภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีรูปแบบการนำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรม แบ่งตามรูปลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วย แบบมีรูปลักษณ์ เช่น อาหาร เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ที่อยู่ อาศัย วิถีชีวิต ซึ่งผลศึกษารูปแบบดังกล่าว ผู้วิจัยได้ข้อสรุปในกระบวนการออกแบบงานสร้างผลงานภาพยนตร์ไทยที่นำมาศึกษานั้น จะปรากฏทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งมีความสัมพันธ์กันใน เรื่อง ตระกูล แนวคิดของภาพยนตร์ การออกแบบ และการตีความ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำ เดือน ๑๑ ซึ่งจัดอยู่ในตระกูลดราม่า แนวคิดของภาพยนตร์นำเสนอประเด็นความขัดแย้งความเชื่อของกลุ่มคน การออกแบบจะยึดพื้นฐานเรื่องความสมจริงในช่วงเหตุการณ์ หรือเวลาปัจจุบัน และการตีความหมาย สืบถึงความเชื่อเรื่องพญานาค ความแตกต่างในมุมมองของหน้าที่ บทบาททางสังคม ศาสนา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรม จากประเด็นจากของการศึกษาทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งมีความสอดคล้องกับทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ในการศึกษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องภาพยนตร์ ได้แก่ โครงเรื่อง ความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก และมุมมอง เช่น จากผลการศึกษาภาพยนตร์ ๑๕ คำ เดือน ๑๑ แสดงถึงโครงเรื่อง ที่นำความเชื่อ ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ นำมาพัฒนาในองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ความขัดแย้ง หรือจุดขัดแย้งของเรื่องคือความเชื่อที่ต่างกันในมิติของความเชื่อ มุมมอง หน้าที่ บทบาททางสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งตรงกับแก่นเรื่องที่ต้องการสื่อสารในประโยคหลักของภาพยนตร์ คือ “เฝ้าในสิ่งที่เชื่อ เชื่อในสิ่งที่เฝ้า” และมีการออกแบบตัวละคร แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในความเชื่อของแต่ละตัวละครทั้งภายใน และการแสดงออก

ภายนอกของตัวละคร ในส่วนของฉากนั้นนำเสนอด้วยภาพวิถีชีวิตความเป็นสภาพพื้นที่ของ จังหวัดหนองคาย ช่วงเทศกาลประเพณีช่วงออกพรรษา ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีบั้งไฟพญานาคปรากฏ ขึ้นทุกปี ตามความเชื่อที่ว่าช่วงออกพรรษาเป็นช่วงเวลาของไขพญานาคจะปรากฏขึ้นมา เพื่อให้ ผู้คนได้สักการะเป็นพุทธบูชาตามความเชื่อที่สืบเนื่องมาเป็นเวลานาน และมุมมองการเล่าเรื่อง เป็นไปในลักษณะของการเฝ้ามอง หรือเป็นมุมมองของผู้ชมภาพยนตร์แบบสังเกตการณ์ และเป็น การเล่าเรื่องที่จบแบบปลายเปิดสามารถสร้างให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้คิดต่อหลังจากภาพยนตร์ฉาย จบลง

ตอนที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ผลจากการศึกษาบริบทจากทุนวัฒนธรรมพื้นที่ จังหวัดขอนแก่น

ศึกษาข้อมูลจากการศึกษาจากตำรา เอกสารงานวิจัยบทความทางวิชาการ และเว็บไซต์ ในเนื้อหาด้านวัฒนธรรมที่สะท้อนเอกลักษณ์ของพื้นที่จังหวัดขอนแก่นซึ่งแสดงออกถึงรากฐานของ สังคมที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์อันยาวนาน โดยกำหนดคุณค่าวัฒนธรรมที่ต้องการ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์แบ่งตามรูปลักษณะได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) แบบมีรูปลักษณะ สามารถจับต้องได้ 2) แบบไม่มีรูปลักษณะ ไม่สามารถจับต้องได้ กำหนดพื้นที่แบ่งตามเขตการ ปกครองออกเป็น 26 อำเภอ ในการศึกษาเพื่อลงพื้นที่สำรวจทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ซึ่งการ รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และการสำรวจพื้นที่จังหวัดขอนแก่นผู้วิจัยได้ข้อมูลทุน วัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 7 แสดงสำรวจทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

ทุนวัฒนธรรม	ประเภท	รายละเอียด	เขตอำเภอ
		ข้าวเกรียบพืชผักผลไม้ / ข้าวโพดข้าวเหนียว	อำเภอบ้านฝาง
		กัญเชียง	อำเภอบ้านไผ่
		หม่า	อำเภอพล
		ต้ม/ลาบ/ก้อย	ทุกเขตอำเภอ
		ข้าวเหนียว/ส้มตำ/ซูปหน่อไม้	ทุกเขตอำเภอ
	อาหาร	แมลงทอด	ทุกเขตอำเภอ
		ข้าวจี๊	ทุกเขตอำเภอ
		ไก่ย่างเขาสวนกวาง	อำเภอเขาสวนกวาง
		ถั่วตัด	อำเภอเปือยน้อย
		ผ้าไหม	อำเภอชนบท
		ผ้าไหมขอพระเทพ	อำเภอบ้านไผ่

ทุนวัฒนธรรม	ประเภท	รายละเอียด	เขตอำเภอ		
แบบมี รูปลักษณ์	เสื้อผ้า	ผ้าไหมมัดหมี่(ลายกระจับเล็ก)	อำเภอบ้านฝาง		
		ผ้าฝ้ายแปรรูป	อำเภอหนองน้ำคำ		
สถาปัตยกรรม	สถาปัตยกรรม	วัดพระธาตุหนองวาง	อำเภอเมือง		
		วัดทุ่งเศรษฐี	อำเภอเมือง		
		ศาลหลักเมือง	อำเภอเมือง		
		วัดพระบาทภูพานคำ	อำเภออุบลรัตน์		
		พระธาตุขามแก่น	อำเภอน้ำพอง		
		จิตกรรมฝาผนังวัดพระธาตุหนองวาง	อำเภอเมือง		
		โฮงมูนมั่ง	อำเภอเมือง		
		ลิมเก้ววัดสระทอง	อำเภอมัญจาคีรี		
		เขื่อนอุบลรัตน์	อำเภออุบลรัตน์		
		ตลาดนัดโค-กระบือ	อำเภอพล		
		บ้านงูจาง(บ้านโคกสง่า)	อำเภอน้ำพอง		
		บ้านเต่า	อำเภอมัญจาคีรี		
		บ้านผ้าไหมชนบท	อำเภอชนบท		
		บ้านผ้าฝ้าย(เมืองเพี้ย)	อำเภอบ้านไผ่		
		บ้านผึ้ง	อำเภอภูเวียง		
		วิถีชีวิต	วิถีชีวิต	การปลูกหม่อนเลี้ยงไหม	อำเภอชนบท/อำเภอพล และ ในหลายๆอำเภอ
				เกษตรกรปลูกผัก	ทุกเขตอำเภอ
ผูกเสี่ยว	อำเภอเมือง				
ฮีตสิบสอง คองสิบสี่	ทุกเขตอำเภอ				
ประเพณี	ประเพณี	บุญข้าวจี่(บ้านสาวะถี)	อำเภอเมือง		
		เทศกาลดอกคูณเสียงแคน	อำเภอเมือง		
		บายศรีสู่ขวัญ	ทุกเขตอำเภอ		
		บุญกุ่มข้าวใหญ่	อำเภอบ้านไผ่		
		บุญข้าวสาก	ทุกเขตอำเภอ		
แบบไม่มี รูปลักษณ์	ศาสนา	บุญผะเหวด	ทุกเขตอำเภอ		
		งานศิวะราตรีปูชนียาลัยปราสาทเปือยน้อย	อำเภอเปือยน้อย		
	ภาษา	ภาษาอีสาน	ทุกเขตอำเภอ		
		ลำผีฟ้า(ชุมชนตำบลคำแมค)	อำเภอขามสูง		
	ความเชื่อ	ความเชื่อ	เพี้ยเมืองแพน	ทุกเขตอำเภอ	
			ชะล่ำ/คะล่ำ	ทุกเขตอำเภอ	
			ศาลปู่ตา	ทุกเขตอำเภอ	

จากตารางสำรวจทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์ ของเขตพื้นที่ 26 อำเภอ เพื่อศึกษาหารูปแบบในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมที่เป็นตัวแทน หรือมีความโดดเด่นในด้านทุนทางวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น และผู้วิจัยได้ทำการบันทึกข้อมูลไว้เบื้องต้นเพื่อใช้ในส่วนของการพัฒนาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ซึ่งในกระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้สอบถามพูดคุยกับผู้คนในชุมชน เป็นการรวบรวมข้อมูลด้านทุนวัฒนธรรมเบื้องต้น และเพื่อให้ได้ข้อมูลของข้อมูลของทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเพื่อตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องของเนื้อหาด้านวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น เพื่อสรุปเป็นรูปแบบการนำเสนอทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น และสามารถนำไปใช้ในการออกแบบภาพยนตร์สั้น โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth interview) ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 ท่าน ดังนี้

- (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นุรินทร์ เปล่งดีสกุล คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น อาจารย์ประจำหลักสูตรวัฒนธรรมศิลปกรรม และการออกแบบ
- (2) อาจารย์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา ผู้ช่วยอธิการบดีฝ่ายศิลปวัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยขอนแก่น อาจารย์ประจำหลักสูตรวัฒนธรรมศิลปกรรมและการออกแบบ
- (3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บั้วระภา คณະมนุषยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- (4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น



ภาพ 34 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล (จากการสัมภาษณ์)

-ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

วัฒนธรรมที่เห็นรูปลักษณ์ เป็นรูปธรรมชัดเจน ก็คือ ฐูปแต้ม ซึ่งเป็นงานศิลปกรรมชนิดหนึ่งที่ใช้ประดับอาคารลิม หรือโบสถ์เพื่อให้ผู้คน ประชาชนที่ไม่ใช่พระภิกษุสงฆ์ที่เป็นอุบาสกอุบาสิกาได้ศึกษา เพราะปกติภายในอาคารลิมจะมีพระสงฆ์เข้าไปทำพิธีกรรม ส่วนภายนอกนั้นก็จะเป็นอุบาสกอุบาสิกา หรือประชาชนทั่วไปสามารถเรียนรู้เรื่องของการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เรื่องของศีลธรรมต่างๆ ซึ่งงานศิลปกรรม ฐูปแต้ม แสดงความเป็นเอกลักษณ์ เส้น สี เห็นความงามของวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นได้ชัดเจน และมีคุณค่าในเรื่องของศิลปกรรม ในปัจจุบันกลุ่มนักวิชาการหลายๆ ท่านเริ่มให้ความสนใจวรรณกรรมสินไชเยอะขึ้น และมีนักวิชาการรุ่นใหม่ๆ ที่ให้ความสนใจกับวรรณกรรมสินไชที่ปรากฏในฐูปแต้ม ซึ่งพื้นที่ที่ปรากฏวรรณกรรมสินไชก็จะถูกยกให้ความสำคัญเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นวัดไชยศรีที่บ้านสาวะถีจนกลายเป็นชุมชนที่ทุกคนให้ความสำคัญ และเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งกลายเป็นศูนย์เรียนรู้ของนักเรียน เยาวชนให้เห็นคุณค่าของฐูปแต้มที่มีความโดดเด่นของจังหวัดขอนแก่น ในส่วนของวัฒนธรรมงานบุญประเพณีของจังหวัดที่จัดขึ้น จะเห็นว่างานบุญประเพณีของคนขอนแก่นจะมีแต่บุญประเพณีที่สนุกสนาน นั่นคืออัตลักษณ์ของคนอีสาน ลักษณะเป็นคนชอบความสนุกสนาน สัมผัสสามัคคีกัน ซึ่งจะเห็นได้จากการรวมกลุ่มของสมาคมหมอลำ เป็นการรวมหมอลำทั้งหมดไว้ที่จังหวัดขอนแก่นทั้งหมด “หมอลำ” เราก็เห็นความเป็นรูปธรรมชัดเจนว่ามันสร้างความบันเทิง โดยเฉพาะหมอลำกลอน หมอลำกลอนถือว่ามีชื่อเสียงมากในจังหวัดขอนแก่น ซึ่งหมอลำมีภาษาที่บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ แม้กระทั่งเหตุการณ์ปัจจุบัน ซึ่งขึ้นอยู่กับหมอลำที่แต่ง หรือประพันธ์เป็นการส่งต่อ หรือ เป็นวิธีการบอกเล่าเรื่องราวผ่านการแสดงให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

-ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

ด้านนามธรรมที่มันปรากฏ คือ สิ่งเหล่านี้มันแฝงไปด้วยคติความเชื่อแฝงไปด้วยปรีชาธรรม คำสอนในทางพระพุทธศาสนาด้วยเราจะเห็นว่าในฮูปแต่มีวรรณกรรมที่เป็นพุทธศาสนา มีวรรณกรรมที่เป็นพื้นบ้านอันนี้มันเป็นเครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่งที่พยายามสื่อให้คนเข้าใจ เพราะว่าพุทธศาสนาคงสื่อให้พระสงฆ์ ส่วนวรรณกรรมพื้นบ้านส่วนใหญ่ก็จะสื่อกับชาวบ้านซึ่งจะเข้าใจได้ง่ายกว่า แต่ถ้าพูดถึงในต่างอำเภอรอบนอกพวกพิธีกรรมความเชื่อยังทำกันอยู่ และคงสืบทอดปฏิบัติกันในชุมชน หรือ วัดที่อยู่แถวชานเมืองก็ยังคงอนุรักษ์พิธีกรรมต่างๆ คงไว้ ส่วนในตัวจังหวัดขอนแก่นที่เต็มไปด้วยความเจริญแล้วบางทีก็จะหาดูได้ยาก อย่างเช่น งานลอยกระทงเราก็สร้างวาทกรรมขึ้นมาใหม่กลายเป็นสี่ฐานเฟสดีวัล นี่คือการประดิษฐ์สร้างประเพณีที่ส่งเสริมการท่องเที่ยว แต่สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่มันแฝงอยู่ก็คือจริงๆ เขาก็ยังไม่ทิ้งรากเหง้าของความเชื่อ หรือขนบธรรมเนียมข้อปฏิบัติต่างๆ ของคนอีสานก็ยังแฝงอยู่ในประเพณีนั้น



ภาพ 35 สัมภาษณ์อาจารย์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา

(2) อาจารย์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา (จากการสัมภาษณ์)

-ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

ขอนแก่นเป็นจังหวัดที่ไม่เหมือนจังหวัดอื่นในภาคอีสาน คือ ปกติทุกจังหวัดจะมีตัวจังหวัดเกิดขึ้นในพื้นที่นั้นแล้วก็สืบเนื่องมาเรื่อยๆ จนมาถึงปัจจุบัน แต่จังหวัดขอนแก่นจุดเริ่มต้นของชุมชนไม่ได้อยู่ที่ ณ ปัจจุบัน มีการย้ายเมืองน่าจะราวๆ ประมาณ 10 ครั้ง แต่แต่ละครั้งก็ย้ายกระจายไปในภูมิภาคแถบนี้ แล้วปัจจุบันพอเริ่มมีการทำถนนที่เรียกว่าถนนสายมิตรภาพ ตัวจังหวัดอยู่ใกล้ๆ กับถนน รวมทั้งมีการสร้างมหาวิทยาลัยขอนแก่น ขึ้น ฉะนั้นขอนแก่นก็เลยมีความเป็นมาใน

เรื่องของวัฒนธรรมจริงๆ อาจจะไม่ใช่ว่าที่มีมายาวนาน แต่ถ้าดูจากการโยกย้ายถิ่นฐานแล้ว คนขอนแก่นจริงๆ ก็อาณาบริเวณกว้างมากถ้านับตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์แล้วก็มีศิลปวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ มีหลักฐานทางโบราณคดีหลายจุด นั่นหมายความว่าจังหวัดขอนแก่นเองก็มีรากวัฒนธรรมที่ไม่แตกต่างกับหลายๆ จังหวัดในภาคอีสาน โดยเฉพาะวัฒนธรรมที่เขาเรียกว่า “กลุ่มวัฒนธรรมไทยลาว” อันนี้เป็นวัฒนธรรมหลักของคนในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น แต่เมื่อมีการศึกษา หรือ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เข้ามา มีการผสมผสานเป็นวัฒนธรรมที่เป็นวัฒนธรรมที่มีลักษณะของการเคลื่อนไหวตื่นตัวกับหลายๆ สิ่งหลายๆ อย่างไม่ได้เจาะจงอยู่ว่าจะต้องอยู่กับวัฒนธรรมดั้งเดิมของตัวเองเนื่องจะมีการศึกษาเข้ามาความหลากหลายที่จะเกิดการประดิษฐ์สร้างวัฒนธรรมใหม่ๆ ขอนแก่นมีวัฒนธรรมที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ทำให้เกิดแนวคิดที่จะสร้างประดิษฐ์สร้างทางวัฒนธรรมขึ้นในจังหวัดขอนแก่น เช่น ประเพณีงานใหม่ ผูกเสี้ยว ซึ่งแต่เดิมคำว่า “ใหม่” หรือ ว่าเสี้ยวคุณดอกแคนจริง ๆ มันเป็นความหมายรวมของคนอีสานทั้งหมด แต่ขอนแก่นหยิบเอาขึ้นมาใช้เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดตัวเอง เป็นการช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรม ในส่วนของลักษณะการปกครองสังคมของคนขอนแก่นโดยมีเจ้าเมืองมีการส่งเจ้านายจากทางส่วนกลางเข้ามาปกครอง แต่ขอนแก่นในยุคนี้ยังไม่มีตัวตน เพราะฉะนั้นรากของขอนแก่น เป็นรากที่เกิดขึ้นใหม่พร้อมๆ กับเรื่องของความเจริญทางด้านการศึกษา แล้วก็ทางด้านเศรษฐกิจที่มาพร้อมถนนสายมิตรภาพ ส่วนในเรื่องเล่า “เพี้ยเมืองแพน” “เพี้ย” ความหมายคือตำแหน่งทางการเมืองของระดับท้องถิ่นจะเป็นประมาณผู้ว่า หรือ นายอำเภอ ตำแหน่งเพี้ย อาจจะมีตัวตนจริง หรือสร้างตัวละครที่เรียกว่าเป็นผู้นำขึ้นมา “เพี้ยเมืองแพน” “เมืองแพน” ในความหมายอาจจะหมายถึงแถบแถวๆ บ้านไผ่ แล้วจะมีเจ้าเมืองที่มาปกครองแถบนั้นเขาเรียกว่า เพี้ย แถวบ้านไผ่ก่อนหน้านั้นเป็นชุมชนใหญ่กว่านี้ เนื่องจากอีสานเป็นพื้นที่ที่อยู่ห่างจากศูนย์กลางของประเทศในสมัยต้นรัชกาลรัตนโกสินทร์ศูนย์กลางอยู่ทางกรุงเทพฯ ก่อนนั้นอีสานเป็นลาวทั้งหมด เรียกว่าอาณาจักรล้านช้างข้ามแม่น้ำโขงมากินแดนไปจนถึงเขตจังหวัดชัยภูมิ ต่อกับนครราชสีมาเลยขึ้นไปถึงจะเรียกว่าสยาม ด้วยระยะทางห่างไกลกับอำนาจรัฐอำนาจการปกครอง เลยเกิดการกระด้างกระเดื่อง ไกลกว่าจะส่งกำลังมาปราบ ซึ่งก่อให้เกิดกลุ่มขึ้นมา จังหวัดขอนแก่นเองมีเรื่องของ “กบฏผีบุญ” ในลักษณะของใช้ผู้นำของกลุ่มในลักษณะของหมอลำ เรียกว่าหมอลำผีบุญ ในยุคนั้นซึ่งศูนย์กลางของกลุ่มจะอยู่ทางบ้านสาวะถี ปัจจุบันก็ยังสืบทอดวัฒนธรรมของการร้องรำทำเพลงแบบหมอลำอยู่ ปัจจุบันมีกลุ่มคนที่อายุ 60-80 ปี รวมกันกลุ่มหมอลำ มีความโดดเด่นคือชุมชนมีความเข้มแข็ง มีรากวัฒนธรรมที่น่าสนใจมากเกี่ยวกับท้องถิ่น การรักษาอัตลักษณ์ การสมัครสมานสามัคคี การฟื้นฟูประเพณีวัฒนธรรมเก่าแก่ของอีสาน

-ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

ประเพณีวัฒนธรรมเก่าแก่ของอีสาน เช่น งานประจำเดือนฮีตสิบสองแต่ละเดือนตามชุมชนที่อยู่รอบๆ จะมีความเข้มแข็งอยู่ ซึ่งจะพบเห็นขบวนแห่ในงานบวช ขบวนแห่ในงานแต่งงาน พิธีการขึ้นบ้านใหม่อยู่บ้าง แต่ถ้าอยู่ในเขตเมืองอาจมีแต่น้อย และมีเหตุการณ์สมัยเด็กๆ เวลาผมไปเรียนหนังสือที่กรุงเทพฯ เพื่อนก็จะล้อกันว่า “บักเสี้ยว” โดยที่เขาไม่รู้ว่าเสี้ยวคืออะไร เขาเข้าใจว่าเสี้ยวคือความเซยความล้ำหลัง ความไม่ศิวิลิตซ์ ซึ่งคำว่า “เสี้ยว” ความหมายมันลึกซึ้งมากมันคือเพื่อนตาย แต่ถูกหยิบเอาไปใช้ด้วยความไม่เข้าใจ ในส่วนทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ หรือที่เป็นนามธรรมที่สามารถกลายเป็นรูปธรรมได้ในอนาคตเหมือนที่เรียกว่า “รักถิ่นฐานบ้านเกิด” ซึ่งจะเป็นการต่อยอดว่าคุณรักอะไรบ้าง นับถือศาสนาไหม รักสถาปัตยกรรม รักเสื้อผ้าไหม รักหัตถกรรมไหม รักศิลปะไหม หรือรักวิถีชีวิตไหมมันมีความสืบเนื่องของวัฒนธรรม โดยเฉพาะเรื่องของผ้าไหม ซึ่งหน่วยงานภาครัฐ พยายามผลักดันให้เป็น World Class ที่จะยกระดับผ้าไหมให้เป็นผ้าไหมโลก ซึ่งก็เป็นค่านิยมของยุคนี้ แล้วประเพณีก็เป็นเรื่องของการคาบเกี่ยวระหว่างรูปธรรมกับนามธรรม เกิดจาก Concept ที่เป็นนามธรรม สุดท้ายกลายเป็นรูปประเพณีที่เป็นรูปธรรม ซึ่งในสิ่งเหล่านี้แล้วก็สามารถพบเห็นในจังหวัดขอนแก่น



ภาพ 36 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บัวระภา

(3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บัวระภา (จากการสัมภาษณ์)

-ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

ทุนวัฒนธรรมเป็นเรื่องของภูมิปัญญา หรือในแง่หนึ่งถ้าเราใช้ภาษาอังกฤษ ใช้คำว่า local knowledge แต่ว่าถ้าในเรื่องของวัฒนธรรมให้ลึกไปกว่านั้นก็คือเรื่องของ Philosophy ปรัชญา ในทางตะวันตก วัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นปรัชญา ความเชื่อ ศาสนา วิถีชีวิตปัจจุบัน หรือสังคม

การเมือง ทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในชนชาตินั้นๆ หรือในสังคมนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นการเมือง ศาสนา แนวความคิด วิถีชีวิตและภูมิปัญญา อะไรทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมันคือทุนทาง วัฒนธรรม หรือ มันคือภูมิปัญญาของมนุษยชาติเพียงแต่จะไปจัดหมวดหมู่ให้อยู่ในหมวดไหน การเมือง เศรษฐกิจ สังคมมันคือทุนทางวัฒนธรรมทั้งหมด ย้อนไปถึงวัฒนธรรมพระเวสสันดรหรือ บุญผะเหวดคือการให้ คนอีสานไม่มีการซื้อการขายจะมีแต่การแลกเปลี่ยน ไม่ว่าจะป็นข้าวปลา อาหาร มีพริกไปแลกปลาแดก (ปลารั่ว) มีพริกไปแลกเกลือ นั่นคือวัฒนธรรมแลกเปลี่ยน ซึ่งเป็นวิถี ที่พึ่งกับธรรมชาติสังคมแบบคนอีสานจะมีเสี้ยวอยู่ตามบ้านนุ่นบ้านนี้ เพราะว่าเสี้ยวอยู่บ้านโน้นดี มีเกลือเสี้ยวบ้านนี้มีเสื้อผ้า มีผ้าฝ้าย มีพริกเอาไปแลกกัน แล้วก็ป็นสังคมเครือญาติที่ไปมาหาสู่กัน โดยอาศัยการได้แลกเปลี่ยนพึ่งพากัน และกันลักษณะที่โดดเด่นวัฒนธรรมเสี้ยว มีพิธีกรรมการผูก เสี้ยว คือ วัฒนธรรมความสัมพันธ์ความเป็นมนุษย์ชาติที่ไม่มีการโกงกันด้วย จังหวัดขอนแก่นมีความหลากหลาย ในสมัยล้านช้างจังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดชนบท เป็นลักษณะชายแดน วัฒนธรรมล้านช้าง เพราะขอนแก่นไม่ได้อยู่ในพื้นที่ติดริมโขงขอนแก่นเป็นจังหวัดชายขอบ ซึ่งเป็น ข้อดีคือว่าวัฒนธรรม หรือ องค์ความรู้ที่จากส่วนกลางมาถึงปลายๆ แล้วเพราะฉะนั้นข้อมูลข่าวสาร ที่จะเป็นเรื่องทุนทางปัญญา หรือแนวความคิดสติปัญญา เศรษฐกิจการเมืองจึงมีพลังที่น้อยมาก ขอนแก่นจึงมีการสร้างป็นของตัวเอง เช่น เรื่องของสถาปัตยกรรม อาคารสิม หรือโบสถ์ ภายใน ปรากฏตัวภาษาไทยสมมุติว่าถ้าเป็นวัฒนธรรมสมัยรัตนโกสินทร์ภาษาไทยกลางมาถึงขอนแก่นก็ จะเป็นปลายของภาษายุคเริ่มต้น ถ้าจากวัฒนธรรมล้านช้างก็จะเป็นการผสมผสาน เพราะฉะนั้น วัฒนธรรมที่มาจากล้านช้างฝั่งหลวงพระบางมีผลในระดับหนึ่งเท่านั้นจึงนำแนวคิดมาสร้างเป็นอัต ลักษณะเป็นตัวตนที่เป็นวัฒนธรรมความเข้มแข็งของตัวเอง เช่นที่ปรากฏ โบสถ์ วิหาร วิถีชีวิตก็เอา สิ่งทีมาจากไกลมาผสมผสานป็นของตัวเอง โดยเฉพาะอำเภอหนองสองห้อง มีหมู่บ้านซึ่งเป็น ชุมชนคนอีสานที่อยู่ตั้งแต่สมัยอยุธยา นี่คือนิสานดั้งเดิมที่เห็นประวัติศาสตร์ที่เป็นลายลักษณ์ อักษรที่ชาวบ้านสืบต่อกันมา เพราะฉะนั้นขอนแก่นก็จะมีแบบนี้อยู่หลายบ้านหลายเมือง ซึ่งเป็น ชุมชนที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาพื้นถิ่นสมัยล้านช้างที่เป็นคนอีสานดั้งเดิม คนรู้จักหมอลำ คนรู้จักบท เพลง รู้จักดนตรี รู้จักข่าวสารบ้านเมืองจากสถานีวิทยุวิทยุที่ใช้พูดภาษาอีสาน มีนักจัดรายการที่ ดำเนินรายการเป็นภาษาอีสาน อีกส่วนหนึ่งที่พอจะทำให้รู้จักขอนแก่นก็คือ ขอนแก่นเป็นจุด ศูนย์กลางของการกระจายศิลปวัฒนธรรมที่เรียกว่า “หมอลำ”

-ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

คนอีสานมีแนวความคิดเรื่องการเมืองการปกครอง แนวความคิดเรื่องศาสนา หรือแนวความคิดเรื่องความเชื่อ แนวความคิดศิลปวัฒนธรรม เนื่องจากขอนแก่นเป็นเมืองชายขอบ “คนดีศรีอีสาน” คำว่า คนดีศรีอีสานนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร จากการสอบถามพูดคุยผู้คนที่พยายามตั้งคำถามว่าคนดีศรีอีสาน หรือคนดีขอนแก่นเป็นยังไง หนึ่งในบุคคลนั้นต้องมีลักษณะที่มี “ผญา” หรือมีปรัชญาพูดผญาได้พูดปรัชญาได้แล้วก็ยังมีหลักธรรมคำสอนที่เชื่อมโยง หรือ มีวิถีชีวิตที่อยู่กับพุทธศาสนาหมายความว่า เป็นคนวัฒนธรรมลาว วัฒนธรรมล้านช้าง คือเมื่อชีวิตส่วนหนึ่งก็ทำหน้าที่ปกติ คือ ทำไรไถนาประกอบอาชีพการงาน อีกชีวิตส่วนหนึ่งก็คืออยู่กับวัดกับวา เพราะฉะนั้นชีวิตส่วนหนึ่ง คือ สร้างบ้านเรือนสร้างครอบครัว จุดแข็งของวัฒนธรรมอีสานก็คือ ความดีงาม เพราะฉะนั้นคุณค่าดั้งเดิม



ภาพ 37 สัมภาษณ์ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก

(4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชอบ ดีสวนโคก (จากการสัมภาษณ์)

-ความเป็นวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

จังหวัดขอนแก่นกับประเพณีผูกเสี่ยว แต่ก่อนนี้จัดอยู่ในอำเภอเปือยน้อย ซึ่ง ณ ตอนนั้น นายอำเภอทองเลื่อนเป็นเพื่อนที่รู้จักกัน คู่กันว่างานนี้มันน่าจะเป็นระดับจังหวัด อยู่ระดับอำเภอ มันเล็กเค้าก็ยืมดินนำมาเสนอในจังหวัด จังหวัดก็บอกว่ายินดีเพราะมันเป็นเรื่องสำคัญการผูกเสี่ยวกันมีเพื่อนมีฝูงมันเหมือนกับผูกน้ำใจกันเป็นมิตรกัน ซึ่งได้จัดงานผูกเสี่ยวตั้งแต่ปี พ.ศ.2523 จนกระทั่งปัจจุบันในด้านวัฒนธรรมเนื่องจากลักษณะของบุคคลในภาคอีสานจะมีความสนุกสนาน อย่างเช่น เล่นขี่ขาโลกเถก ชีตะเลชื่อภาษาท้องถิ่นบวกรน้ำช้า หมายถึง ทางควายเดินที่ลุ่มแล้วน้ำ

ตั้งแต่เป็นทางประจำที่ควายจะต้องเดินผ่าน และควายที่ผ่านไปแต่ละตัวก็มีการชี้ เยี้ยว เขาก็ลุยกันไป บางทีมันก็แอบไปเฉียดๆ กับกอไผ่ แล้วกอไผ่มันมีหนาม บางทีหลบไม่ทันก็ตกลงไปในซี่ไคลอน ซี่ควาย มันเป็นวิถีชีวิตเกิดมาพบเห็นกับสิ่งเหล่านี้ อยู่กับสิ่งเหล่านี้ หรือไปแหงกบ แทงเขียด ไปคล้องซีกะปอม (กิ้งก่า) เด็กอีสานไปแต่มีจ๊กจั่น โดยใช้ไม้ไผ่ปลายแหลมๆ ยาวๆ เสียบเข้าไป จ๊กจั่น ร้องก็เอาไม้ไปแตะที่ปีกมันก็ติดแล้วจับมาใส่ซ้อง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องในอดีต ปัจจุบันมันไม่เหลือแล้ว

-ทิวทัศน์ธรรมชาติแบบไม่มีรูปลักษณ์ จังหวัดขอนแก่น

เรื่องการไล่ผี ไล่ปอบ ผีเข้าสิงคน คนหายเข้าป่าแล้วตามหาใช้เซียงซ้อง จะเป็นไม้แล้วกะโหลกมะพร้าวกะลาใส่เป็นหัว ลำตัวก็ใช้เฟืองผูกมัดเป็นแขน แล้วก็เสื่อมาใส่ ขอกก็เอาเปลือกหอยโข่งอะมาทำเป็นพวงมาลัยร้อย เวลาอยากจะรู้ว่าผีมันอยู่ที่ไหน ไปไหน ทำอะไร หรือว่าฝนจะตก หรือไม่ตกที่ไหนมันจะตก ของหายมันไปทางทิศไหน เสียงได้หมดส่วนจริงไม่จริงอีกเรื่องหนึ่ง ก็มารู้เทคนิคที่หลังว่าทำไมเวลาเค้าจะเสียงเซียงซ้อง เอาปลายขาเซียงซ้องตั้งกับสากตำข้าว พอคนนี้ตั้งตรงได้ทางไหนก็ไม่ตรง มันก็เลยปัด พอปัดไปปัดมา มันก็เลยส่าย พอส่ายคนก็เลยบอกว่าผีเข้าแล้ว เทวดาเข้าสิงแล้ว ก็เลยรู้ว่าทำไมเอาสากมาเป็นตัวตั้งขาของเซียงซ้องเพราะตั้งแล้วมันไม่แน่น มันก็เลยสนุกสนานไปแบบนี้วิถีชีวิตไปบางที่ก็พอใหญ่เสียงว่าฝนจะตกไม่ตกเอาไม้วัดมาหนึ่งวา พอใหญ่เนี่ยก็เป็นคนมีจิตวิทยา บอกว่าถ้าฝนจะตกขอให้อายุยาวกว่าไม้ ถ้าอยากให้อายุยาวกว่าไม้ก็แอนไปเยอะๆ แล้วไม้ก็สั้นกว่าวา ดูๆ คนทั้งหลายก็ดู มือพอใหญ่เลยไม้ไปแล้ว เออฝนจะตกถ้าตกจริงๆ ขอให้อายุยาวกว่าเพราะฉะนั้นจิตวิทยาลักษณะอย่างนี้บางทีคนที่ทำต้องมีวิธีการเพราะอะไรเพราะว่ามันผ่อนคลาย อย่างน้อยที่สุดคนนี้อัยเครียดแล้วฝนไม่ตกร้อน ทำยังไงให้มันหายเครียด ก็บอกว่าฝนจะตก ตกวันไหนพอใหญ่ ก็บอกในอาทิตย์นี้แหละพอ 3 - 4 วันถ้าเกิดมันไม่ตกเสียงใหม่ก็ว่ากันไปอีกคนมาดูมาอะไรต่างๆ เนี่ยไม่มีทางออกมาดูมาฟังแล้วก็ดีใจ เก็บความดีใจนี้กลับบ้าน เสียงว่าแล้วเสียงเซียงซ้องแล้วเนี่ยเป็นวิถีของชาวบ้าน

อย่างกลอนลำ หอมลำผีฟ้า ปอบเข้าหรือคนโน้นป่วย ตามองไม่เห็นทำยังไงจะให้มันเห็น หมอลำหมอลำผีฟ้าใช้เทคนิคอะไรยังไง เสร็จแล้วก็เอาวัฒนธรรมนี้แหละ ให้คนได้ผ่อนคลายที่นี้ กลอนลำเนี่ยมันเป็นคำสอน สมมุติว่าพ่อแม่แยกทางกัน ลูกอยู่กับน้องอยู่กับยาย กลุ่มใจในที่สุดเด็กเครียดมันก็เลยตามืดตามัวตาจิตใจไม่ปกติ แล้วทำยังไงมันถึงจะปกติ ไปหาหมอลำสองหมอลำทรง หมอลำสองเนี่ยเหมือนกับนั่งตาพิพยมองเห็นเป็นญาณทิพย์ หรือบางทีลำ วิธีการการลำ กลอนลำอะไรต่างๆ มันเป็นเชิงวัฒนธรรมใช้จิตวิทยาสมมุติว่าสืบถามว่าทำไมถึงมองไม่เห็น พ่อ

กับแม่ มันแยกทางกัน กลอนลำเป็นเหมือนกับเป็นจิตแพทย์ ทำไม่ถึงเป็นเหมือนจิตแพทย์ ส่วนหนึ่งบอกว่าหัวใจไม่เป็นปกติ ใจคิดหอดบ้านอะไรแบบนี้สารพัด ก็เป็นเรื่องเกี่ยวกับใจ

ในฐานะที่คลุกคลีอยู่กับธรรมชาติตั้งแต่วิ่งไล่จับอีแร้ง คนเฒ่าคนแก่บอกว่าย่าเอาก่อน หินขว้างมัน ก็ก่อนหินขว้างมันไม่ทางตาย เอลำปอตีมันเดี๋ยวมันตายแล้วก็มารู้เหตุผลที่หลังว่าย่าเอาก่อนหินอย่าเอาไม้แข็งๆ ตีตาย ผมก็เลยมารู้ว่าปรัชญาของคนโบราณเนี่ยเขาถือว่าอีแร้งเป็นสัตว์เก็บซากอะไรที่มันเน่ามันเหม็น สมัยก่อนเนี่ย ควายเฒ่าควายแก่ หรือสุนัขเวลาตายเขาลากเอาไปทิ้งโน่นนอกบ้าน พวกอีแร้งกาก็มากินจัดการเรียบร้อย ไม่กี่วันอะหมด เหม็นก็ไม่มี ไม่ถึงกับจะเน่ามันกินหมดก่อน เนี่ยลักษณะชาวบ้านที่จะรักษาว่าไอ้สิ่งกำจัดโสโครกควรจะทำอะไรยังไง

คุณค่าทางวัฒนธรรม ทูทางวัฒนธรรม คำว่าทูทางวัฒนธรรมจริงๆ แล้วคือสิ่งที่บรรพบุรุษเขาได้ทำอะไรเอาไว้

เสร็จแล้วเนี่ยสิ่งเหล่านี้ เราสามารถต่อยอดให้มันมีค่า เหมือนกับว่าไปเพิ่มมูลค่าให้กับสิ่งที่มีอยู่ การไปเพิ่มมูลค่าให้กับสิ่งที่มีอยู่ ให้มันมีค่ามากขึ้นอันนี้ ผมถือว่าเป็นทูทางภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตการใช้ประโยชน์กับสิ่งที่มีอยู่ในชุมชน ที่เห็นชัดๆ อยู่ในปัจจุบันนี้น่าจะเป็นหนึ่งก็คือเรื่องอาหาร สองก็คือเครื่องนุ่งห่มงานอันนี้เห็นชัดเจน ส่วนที่สามนี้แหล่งท่องเที่ยวณะครับ หรือแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์ โบราณคดีอะไรต่างๆ ของขอนแก่นเนี่ยก็มี แล้วเราก็สามารถที่จะเพิ่มให้มันเป็นการลงทุนเพื่อต่อยอด แล้วก็ได้รับประโยชน์สูงขึ้นได้

ในส่วนตัวอย่าง อย่างเช่น อาหาร ที่จริงในภาคอีสานมันจะมีอาหารอะไรต่างๆ คล้ายๆ กัน เหมือนๆ กัน เพียงแต่ว่าอันไหนใครจะเด่นในเรื่องอะไร ที่จริงไถ่อย่างไถ่ไหนก็มีแต่ว่าที่ขอนแก่น ถ้าพูดถึงไถ่อย่างเขาสวนกวางจะเป็นที่รู้จักอย่างเนี่ยเพราะฉะนั้นอาหารของขอนแก่นเนี่ย แต่ถ้าเรามองในแง่ของการที่จะเสริมให้เกิดคุณค่าเพิ่มมูลค่าอาหารในเรื่องเกี่ยวกับไถ่อย่างได้ก็ต่อยอดได้เบื้องต้น การโปรโมตเราอาจจะให้ชิมเป็นทดลอง รสชาติของเยี่ยวมดแดงถ้าใครยังไม่เคย ควรจะทดลอง ถ้าทดลองแล้ว นี่คือต้นตำรับของไถ่อย่างหรือปิ้งไถ่ เราอาจจะไม่เรียกว่าไถ่อย่างมันเป็นภาษาภาคกลาง เราก็ปิ้งไถ่เยี่ยวมดแดงเรียกอะไรแบบนี้ผมว่ามันมันจะต่อยอดได้นะ

ภาษา อย่างเช่น ไถ่อย่างเขาสวนกวางอันนี้เป็นที่รู้จักทั่วๆ ไป คนภาคกลางก็รู้จัก เพราะคำว่าไถ่อย่างนี้ก็รู้แล้ว

เขาสวนกวางก็คืออำเภอหนึ่งของจังหวัดขอนแก่น อันนี้ก็เป็นที่รู้ เพราะฉะนั้นเราจะเอาให้มันเด่นเป็นอีสานซึ่งจริงๆ แล้วอาจจะอื่นเค้าก็ทำ แต่ว่ายังไม่มีใครดังเพราะฉะนั้นช่วงการช่วงชิงโอกาสก่อน อันนี้เป็นเรื่องสำคัญ ช่วงชิงพื้นที่ทางวัฒนธรรม ใครทำก่อนใครทำหลัง ทำแล้วเรามีการพิสูจน์ทดลอง ทำแล้วลงตัวและสูตรนี้ว่าเลยนะ ผ้ามัดหมี่มีหมด ผ้าใส่รังมีหมด ผ้าไหมมีหมด

ผ้าฝ้ายมีหมดยอมจากธรรมชาติก็มี สีวิทยาศาสตร์เค้าก็มี แต่ถ้าเรามาคิดบอกว่าเราจะเอาแบบ
 ฝ้านุ่งแบบขอนแก่นนะ เพราะว่าทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น infrastructure อันนี้เนี่ยถือ
 ว่าเป็นพื้นฐานของทุกคนมีหมดแล้ว แล้วของเราจะพัฒนาตัวเนี่ยแล้วก็เอาให้มันเด่นนะ การคมนาคม
 ตอนนีเขาก็ถือว่า ขอนแก่นแกนนอีสาน ทำไมถึงบอกว่าแกน โรงพยาบาลก็มีมากและตั้งเป็นอันดับ
 หนึ่งของภาคอีสาน การคมนาคมจุดเส้นผ่านขอนแก่นผ่านไปได้ทุกทิศ แล้วเป็นลักษณะปริมาตร
 ได้ด้วยหมายถึงว่าตั้งปากกาลงขอนแก่นและขึ้นไปทิศเหนือทิศใต้ตะวันออกตะวันตกกลายเป็น
 ศูนย์กลาง การสาธารณสุข เรื่องแพทย์ เรื่องหมอ เรื่องโรงพยาบาล ขอนแก่นเป็นอันดับหนึ่ง
 สถาบันการศึกษาภาคอีสานมหาวิทยาลัยแห่งแรกขอนแก่น งานวิจัยเป็นที่ประจักษ์ทั่วโลก ถ้ามอง
 มาอีสานคือขอนแก่น สถานศึกษาก็เป็นศูนย์กลาง การคมนาคมก็เป็นศูนย์กลาง แล้วก็ความ
 เจริญก้าวหน้าเทคโนโลยีอื่นๆ เป็นศูนย์รวม หนึ่งการแพทย์เป็นแล้วการศึกษาเป็นแล้วการเกษตร
 ขอนแก่นมีธรรมชาติครบหลายเรื่อง ถ้ามองในเรื่องของน้ำ เขื่อนเราก็มี และจังหวัดอื่นมีไหม มีแต่
 ว่าเราเขื่อนใหญ่ อันดับหนึ่งและก็เป็นเขื่อนแรกในภาคอีสานขอนแก่นคนมอง

ในแง่ของศิลปวัฒนธรรม อันนี้เราอาจจะแพ้อุบลแต่ของเราก็ดีอยู่นะโดยเฉพาะคำขวัญ
 ของจังหวัด เมืองเสียงแคนดอกคูน ศูนย์รวมผ้าไหม มันบอกไว้แล้ว ร่วมใจผูกเสี่ยววัฒนธรรม การ
 ผูกเสี่ยวนี้ไม่ใช่เอาอันที่ผูกติดกัน แต่มันเป็นการเอาใจไปผูกกัน คนเราถ้าใจเชื่อมสัมพันธ์ แล้ว
 จังหวัดขอนแก่นพัฒนาไปเป็นเสยวนานาชาติ แล้วคนที่เป็นต่างชาติแล้วก็ไปเป็นเขยขอนแก่น ถือว่า
 เป็นอันดับหนึ่งของภาคอีสาน แล้วก็สามารถเอาเขยฝรั่งมาผูกกับคนไทย เอาชาวกัมพูชาเอาชาว
 ลาว เอาชาวพม่ามาเป็นเสยวกับคนไทยกับคนอีสาน เหมือนกันกับการสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
 เสยวคือการผูกมิตรผูกใจ มิตรคืออะไร คือความเป็นมิตรมีเมตตา ดูแล เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อกัน
 ดูแลกัน โลกปัจจุบันนี่ที่เป็นปัญหาเพราะว่าโลกเราขาดเมตตา ขาดความเป็นมิตร ยังไม่เข้าถึง
 แก่นแท้ที่เป็นเสยว ที่เป็นเกลอ เป็นสหาย อันนี้แปลว่าไปด้วยกันคำว่าสหายคำว่าเสยว คือไป
 ด้วยกันอยู่ด้วยกันร่วมกันทำอะไรช่วยกัน เป็นพี่เป็นน้องกันไม่ใช่คนเดียว เป็นพ่อเสยว แม่เสยว
 น้องเสยว เพื่อนเสยว บ้านเสยว มีความรู้สึกคืออย่างสมมติว่าผมเกิดบ้านสวนโคก แต่ว่าผมมี
 เสยวอยู่บ้านเมย ถ้าคนถามว่าจะไปไหนแทนที่ผมจะบอกว่าไปบ้านเมย ผมบอกว่าไปบ้านเสยว
 มันถึงความรู้สึกความเป็นมิตร

อีสานมันมีคำที่เค้าบอกว่าเป็นลักษณะเป็นแรงจูงใจให้คนเป็นเสยวกัน เขาบอกว่าผมบ่
 หลายหมายถึงคนหัวล้าน ผมบ่หลายให้ตีผมชอง พี่น้องบ่หลายให้ตีผมเสยว พี่น้องไม่มากก็ให้เพิ่ม
 เสยว คือถ้าเพิ่มแล้วได้เป็นพวงเลย นี่คือคำที่จูงใจให้คนอีสานสัมพันธ์กันเจ้าสีไปจังหวัดได้
 สมมุติว่าผมอยู่กาฬสินธุ์ ผมมีเสยวอยู่ขอนแก่น ผมก็จะไม่บอกก็ไปขอนแก่นไปสีไปจังหวัดเสยว

ขอนแก่นเลยเป็นเลี้ยวผมหมด สมมุติว่าเป็นคนแปลกหน้าเข้าไปในหมู่บ้าน เจ้าสีไปไสมาบ้าน เลี้ยวนี้แหละ เริ่มมีความรู้สึกอ่อนนี้มันไม่ใช่ศัตรู มันมาหาเลี้ยวมัน เลี้ยวมันอยู่บ้านเราเนี่ย มันเหมือนกับเป็นภูมิคุ้มกันบอกเราว่าเนี่ยเราจะเลี้ยวเราเนอะอันนี้คือทุนทางวัฒนธรรม

แต่ก่อนจริงๆ การผูกเลี้ยวเขาบอกว่าให้เป็นคนเพศวัยเดียวกัน ข้อกำหนดตรงนี้เป็น ข้อกำหนดมาทีหลัง แต่จริงๆ เดิมๆ ไม่ได้จำกัดเพศนะ เพราะว่าคนเรามันคือเอาใจต่อกัน คือถ้าเป็น เลี้ยวชายกับหญิงก็ได้ ถ้าเป็นเลี้ยวกันเราไว้กันไม่มีอะไรที่จะนอกรีตนอกรอย แต่ว่าพอมาตอนหลัง นี้บอกว่าบางทีเลี้ยวนี้ไปเล่นกันเอาไปเอามาเป็นผัวเป็นเมียกันก็มี

จริงๆ แล้วในเชิงของวัฒนธรรมแล้วก็จะไม่ได้ห้ามเอาไว้แต่เป็นลักษณะของการไว้ใจ เชื่อต่อกันพอมาตอนหลังบอกถ้าเป็นเลี้ยวกันกำหนดว่าจะต้องเป็นชายด้วยกันหญิงด้วยกัน แต่จริงๆ แล้วหญิงก็ได้ชายก็ได้ไม่เป็นไร แต่ก่อนนั้นมันไม่ได้ผิดอะไรแล้วมันก็ได้มีว่าชายหญิงคู่นี้เป็น เลี้ยวกันแล้วกลับมาแต่งงานกันไม่มี แต่ว่ามาตอนหลังนี้มันเกิด พอเกิดมาก็เลยตั้งกติกาคืน พอดีตั้ง กติกาคืนแล้วทีนี้อะไรอื่นๆ มันก็อ่อนไป เลี้ยวจริงๆ ก็คืออาจจะทำเป็นรูปแบบสร้างภาพมันก็เลย เป็นการสร้างภาพเหมือนกันกับ ปัจจุบันนี้ที่บอกว่าเลี้ยวนานาชาติ ร้อยวันพันปีตั้งแต่เกิดมาไม่เคยเห็นหน้ากันเจอกันหน้ากันปีผูกเลี้ยวเลย แล้วพอเลิกจากวันนั้นก็ไม่ได้เจอกันอีกเลย จบไม่ เข้าถึงความ เป็นเลี้ยว สมมุติว่าอยากจะสอนคนให้ทำสิ่งนี้ ให้เข้าใจสิ่งนี้แต่ว่าอาจจะต้องมีรูปแบบ ให้เห็นเพราะว่ารูปแบบที่เรากำหนดจัดทำขึ้นมานั้นนั่นแหละคือลักษณะของการทำให้เห็นเป็น รูปธรรม เป็นการสอนเป็นการปลูกฝังให้เกิดจิตสำนึก เพราะฉะนั้นหลายเรื่องเราก็อย่าไปคิดว่า เปลี่ยนแล้ว หายแล้ววัฒนธรรมเก่า ของดีๆ หายหมด อย่าไปบ่นเพราะว่าหลายเรื่องที่มีมันหมุนมัน เคลื่อนไป ผมยกตัวอย่างให้ลูกศิษย์ฟังเสมอ เหมือนกับข้าวปั้นหนึ่งที่เราหุงขึ้นมาเป็นข้าวเหนียว ก้อนหนึ่งปั้นหนึ่ง หยิบมาใส่มือผม ผมอาจจะกำไว้เฉยๆ หรือบางทีการกำของผม ผมอาจจะกำแน่น เกินไป แล้วในขณะที่เดียวกันมือผมอาจจะไม่สะอาด พอผมส่งปั้นข้าวปั้นไปให้คนหนึ่ง แปลว่าคนมี รุ่นหนึ่งมารับ รับประทานมือผมก็จะติดความเข้มผมกำมันก็จะแน่น พอแน่นมันก็จะเล็กลง แทนที่จะได้ เป็นปั้นใหญ่ๆ เนื่องจากว่าผมกำไว้นานจนมันแน่นมันแข็ง เสร็จแล้วก็ปล่อยให้คนอื่นหนึ่งคนไป กำมือเขาอาจจะเบือนแล้วเขาเห็นว่ามันเล็ก หุงมาเติมแปะเขาไปอีก อาจจะโตขึ้นพอไปมือสองมัน โตเทอะทะ กินซะหน่อยกินไปแล้วมันจะลดลง ลักษณะวัฒนธรรมไม่ต่างกัน พอผ่านจากคนแรกไป จนถึงคนที่ร้อย คนที่พัน เอาว่าวัฒนธรรมอีสานวัฒนธรรมไทยวัฒนธรรมไหนก็แล้วแต่ในโลกนี้ เกิด มาจากคนแรกเป็นแบบนี้แล้วมันก็โตขึ้นๆ ถึงคนนี้ก็ลีบลงๆ เป็นเรื่องธรรมดาของวัฒนธรรม อาจจะ ไสขาว อาจจะเล็ก อาจจะโต อาจจะมียีสต์อื่นมาปน อาจจะมียีสต์ข้าวโพดใส่เข้าไป อันนั้นก็ยกยาก ไปถือว่ามันคืออะไรนั่นคือวัฒนธรรมเหมือนกัน

เนื่องจากว่าเค้าเห็นว่าข้าวมันไม่มีแล้ว มันมีแต่ข้าวโพดพอเข้าใจได้เอาข้าวโพดไปเติม เพราะฉะนั้นก็อยู่ในวัฒนธรรมนั้นแหละ ศาสนาแต่ก่อนนี่บอกว่าคนไทยนับถือศาสนาพุทธ ต่อไป ต่อมาชาวมุสลิมก็มี ชาวคริสต์ก็มาในที่สุดก็มีทั้งพุทธคริสต์อิสลามอะไรต่างๆ อันนั้นอย่าไปตกใจ ผมว่านั่นคือวัฒนธรรม

ถ้ามองว่าคนขอนแก่นเป็นยังไง ผมว่าคนขอนแก่น เป็นคนที่ไม่ใช่เก่าแล้วก็ไม่ใช่ใหม่ ไม่ใช่เก่าไม่ใช่ใหม่เป็นลักษณะของอะไรสังคมของคนที่มีการผสมกลมกลืน เมืองขอนแก่นก็ไม่ใช่เมืองใหม่อะไรมากมายแล้วก็ไม่ใช่เมืองเก่าอะไรมากมาย เพราะฉะนั้นมันอยู่ในระดับกลางๆ เป็นเมืองของคนที่สามารถปรับตัวเองไปได้กลมกลืนกับไปหลายๆ อย่างผมคิดว่าคนขอนแก่นสามารถและพร้อมที่จะเชื่อมคนเก่าเชื่อมกันใหม่และปรับปรุงสังคมของตัวเองให้ไปกับโลกในปัจจุบันนี้ ผมว่านี่แหละคือลักษณะของคนขอนแก่นที่ ที่เขากำลังพูดบอกว่าขอนแก่นนี่คือ mice city เพราะฉะนั้น mice city แปลว่ามันไม่ใช่เก่านะ จะบอกว่าทันสมัยมั๊ยจริงๆ แล้วก่อนจะไปทันสมัย แต่ว่าไม่ได้หมายความว่าคนขอนแก่นทันสมัยกว่าเพื่อนในภาคอีสานนะผมมองอย่างนั้นนะ คนขอนแก่นนี้อยู่ในระดับบอย่างนี้ คือไม่เก่าแล้วก็ไม่ใช่ใหม่ แล้วพร้อมที่จะไปกับทั้งเก่าทั้งใหม่ด้วยกัน แต่ว่าสิ่งที่โลกเค้าต้องการปัจจุบัน เขาบอกว่าพัฒนาประเทศชาติบ้านเมืองให้เป็น mice city เมืองมหัศจรรย์ คำว่ามหัศจรรย์ผมว่ามันก็ดูดีนะแต่ว่าขอนแก่นยังไม่ถึงขนาดนั้น

2.1 สรุปประเด็นทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ทุนวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สืบทอด และสานต่อโดยมีการเรียนรู้ผ่านจากประสบการณ์ อดีตแนวคิดสู่แนวทางปฏิบัติเป็นความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศิลธรรม กฎหมาย ประเพณี พิธีกรรม หรืออาจกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นทั้งหมดที่ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งจนกลายเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ แนวทางปฏิบัติ เพื่อจัดระเบียบในการควบคุม และใช้ประโยชน์จากธรรมชาติซึ่งก่อให้เกิดความรู้ และเกิดเป็นเทคโนโลยีต่างๆ หรือ ที่เรียกว่า ภูมิปัญญา เช่นเดียวกับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บัวระภา จากการสัมภาษณ์ “ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นศาสนาวิถีชีวิตปัจจุบันหรือในวิถีชีวิตทางการเมือง มันก็คือทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในชนชาตินั้นๆ หรือในสังคมนั้นๆ เพราะฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นการเมือง ศาสนาแนวความคิด วิถีชีวิต และภูมิปัญญาอะไรทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมันคือทุนทางวัฒนธรรม มันคือภูมิปัญญาของมนุษยชาติ เพียงแต่ว่าจะไปจัดหมวดหมู่ให้อยู่ในหมวดไหน การเมืองเศรษฐกิจสังคมมันคือทุนทางวัฒนธรรมทั้งหมด”

ในด้านปรัชญาและความคิดต่างๆ ปรากฏในวรรณกรรมได้ถูกถ่ายทอดให้ถึงประชาชน ชาวอีสานปรากฏอยู่ในวรรณกรรมจะมีบทบาทเหนือการดำรงชีวิต หรือ เป็นประหนึ่งปัทมสถาน หรือ บทบัญญัติแห่งสังคม เช่น ฮีตสิบสองคองสิบสี่ โดยอาศัยวัดเป็นที่เชื่อมโยง ดังนั้นแม้สถาบัน ศาสนาจะไม่มีหน้าที่โดยตรงในการควบคุมสังคม แต่ก็มีบทบาทในการแพร่กระจายแนวความคิด การปกครองการควบคุมสังคมโดยยึดแนวศีลธรรมของพุทธศาสนา ฉะนั้นปรัชญาชีวิตของสังคม อีสานจึงผูกพันอยู่กับปรัชญาทางพุทธศาสนา และลัทธิภูตผีวิญญาณตลอดมา

ต่อมาเกิดความขัดแย้งรุนแรงระหว่างชนชั้นปกครองกับผู้อยู่ใต้ปกครองถึงขั้นก่อการกบฏ ที่เรียกว่า “กบฏผีบุญ” ก่อให้เกิดพิธีกรรม และประเพณีต่างๆ ขึ้นประเพณีเหล่านี้สืบเนื่องอยู่ใน ชีวิตของชาวอีสาน กบฏผีบุญ ในลักษณะของผู้นำของกลุ่มในลักษณะของหมอลำ เขาเรียกว่าหมอลำผีบุญในยุคนั้นซึ่งเป็นศูนย์กลางของกลุ่มปัจจุบันนี้ก็ยังมีสืบทอดวัฒนธรรมของการร้องรำทำเพลง แบบหมอลำ (จากการสัมภาษณ์ ดร.กิตติสันต์ ศรีรักษา)

จนการปกครองก็เปลี่ยนรูปแบบโดยอำนาจจากส่วนกลางเข้ามามีบทบาท เนื่องจากว่า ตอนนั้นอีสานเป็นพื้นที่ที่อยู่ห่างจากศูนย์กลางของประเทศในยุคนั้นด้วยลักษณะจึงเกิดเป็นชื่อ เรียกว่าเมืองชายขอบจากการที่เป็นกบฏผีบุญมาจนสืบเนื่องมาถึงชุมชนบ้านสาวะถี ยังคงมีอยู่ และสิ่งที่ยืนยันว่าชุมชนนี้เขามีความเข้มแข็ง คือเขามีรากวัฒนธรรมที่น่าสนใจมาก เกี่ยวกับ ท้องถิ่นของเขาการรักษาอัตลักษณ์การสมัครสมานสามัคคี การฟื้นฟูประเพณีวัฒนธรรมเก่าแก่ ของอีสานประเพณีที่เกี่ยวกับศาสนาในอีสาน เช่น งานบุญพระเวสส์ งานวันเข้าพรรษา วันออก พรรษา ฯลฯ และก็มีประเพณีที่เกี่ยวข้องพันระหว่างความเชื่อเรื่องภูตผี กับพุทธศาสนา เช่น งานบุญ ข้าวประดับดิน ซึ่งความเชื่อของบรรพบุรุษเดิมที่มีรากเหง้ามาจากสังคมเกษตร จึงต้องทำการ เช่น ไห้วบวงสรวงเพื่อให้ได้ผลผลิตในไร่นาเพิ่มพูนขึ้น ให้ฝนฟ้าตก ต้องตามฤดูกาล

จังหวัดขอนแก่นคนพื้นเพเดิมอพยพตามท้าวเพี้ยเมืองแพนมานั้น จากหลักฐานทาง ประวัติศาสตร์สามารถกล่าวได้ว่า เป็นกลุ่มคนที่สืบเชื้อสายมาจากอาณาจักรล้านช้าง เพราะเมื่อปี พ.ศ.2224-2225 พญาเมืองจันทได้เข้ายึดอำนาจ และ ตั้งตัวเป็นกษัตริย์ของเมืองเวียงจันทน์ มี ราษฎรส่วนหนึ่งหนีภัยจากการยึดอำนาจในครั้งนี้ ทำให้เกิดการตั้งบ้านเมืองขึ้นตามรายทางทั้งฝั่ง ซ้ายและฝั่งขวาของแม่น้ำโขงหลายแห่งข้าหลวง และลูกศิษย์ของท่านพระครูโพนเสม็ดได้ถูกจัดส่ง ไปดูแลบ้านเมืองต่างๆ หลายคน คนที่สำคัญคนหนึ่งคือ จารแก้ว (เจ้าแก้วบุญสมหรือเจ้าแก้วมงคล) และจารแก้วหรือเจ้าแก้วบุญสมนี้มีหลาน คือ เพี้ยเมืองแพน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เชื่อว่าการกำลังคนที่ อพยพมาตั้งเมืองขอนแก่นพร้อมกับ เพี้ยเมืองแพนนี้จึงน่าจะสืบเชื้อสายมาจากลาว และเป็นพวก เดียวกับกลุ่มที่อพยพมาพร้อมกับพระครูโพนเสม็ดด้วย (ดารารัตน์ เมตตาริกานนท์, 2529, หน้า

37) ดังนั้นความเชื่อประเพณีและพิธีกรรมซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนขอนแก่นจึงได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอาณาจักรล้านช้างมากกว่าอิทธิพลของศูนย์กลางการปกครอง คือกรุงเทพมหานคร

“จังหวัดขอนแก่น มีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นหลายอย่าง โดยเฉพาะ เรื่องของวัฒนธรรม ซึ่งถือว่าเป็นทุนวัฒนธรรมที่สำคัญมากๆ ไม่ว่าจะป็นหมอลำ โดยเฉพาะหมอลำกลอนหมอลำกลอนถือว่างดงามในจังหวัดขอนแก่น มีเรื่องของผ้าไหมที่ชนบท ผมมองว่าสิ่งสำคัญมีที่ตอนนี้เป็นที่นิยมในจังหวัดขอนแก่น เพราะว่าเราจะเห็นการนำสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมที่ปรากฏในสรุปเล่มเรื่องสินไซ”

“คนอีสานดั้งเดิม รู้จักหมอลำ รู้จักบทเพลง รู้จักดนตรี รู้จักข่าวสารบ้านเมืองจากสถานีวิทยุวิทยุที่ใช้พูดภาษาอีสาน มันจะมีนักจัดรายการที่เป็นอีสาน อีกส่วนหนึ่งที่พอจะทำให้รู้ขอนแก่นก็คือขอนแก่นเป็นจุดศูนย์กลางของการกระจายศิลปวัฒนธรรมที่เรียกว่า หมอลำ เป็นสื่อที่ดีที่สุดในการให้คนรู้จักจังหวัดขอนแก่น โดยเฉพาะหมอลำแคน หมอลำทั้งหลายจะรู้จักวัฒนธรรมดั้งเดิมทั้งหลายผ่านหมอลำ”

“ปัจจุบันนี้ก็ยังมีสืบทอดวัฒนธรรมของการร้องรำทำเพลงแบบหมอลำอยู่ ปัจจุบันเขาเรียกว่า หมอลำพันปีกลุ่มพวกนี้ พันปี ไม่ใช่อายุยาวนานเป็นปีนะครับ หมายถึงคนที่อายุ 80 60 70 รวมกันแล้วเป็นพันปี ตรงนี้ก็ทำให้เราเห็นว่า รากแต่เดิมจากการที่เป็นกบฏผีบุญมาจนสืบเนื่องมาถึงชุมชนบ้านสาวะถี มันมีอยู่และสิ่งที่ยืนยันว่าชุมชนนี้เขามีความเข้มแข็ง”

สรุป การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จากการรวบรวมข้อมูลด้านทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นในปัจจุบัน พบทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรล้ำค่าของประเทศ สะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นจังหวัดขอนแก่น รากฐานของสังคมที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์ และเป็นสิ่งที่สังคมเห็นคุณค่า เป็นที่ต้องการ สามารถนำมาใช้ประโยชน์แบ่งตามรูปลักษณะได้ 2 แบบ ดังนี้ 1) ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ สามารถจับต้องได้ อาทิ อาหารพื้นถิ่น ชุดประจำชาติ วรรณกรรม 2) ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณะ ไม่สามารถจับต้องได้ อาทิ ประเพณี ศาสนา ภาษา โดยผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบของทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่แบ่งตามรูปลักษณะ ได้ดังนี้

1. ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ

1.1 วัฒนธรรมการกิน ผู้คนในจังหวัดขอนแก่นมีวัฒนธรรมการกินเหมือนกลุ่มคนในแถบอีสานทั่วไป เช่น ส้มตำ ปลาแดก แจ่ว อ่อม หมก ปิ้ง แกง ลาบ ก้อย ต้ม คั่ว เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งคนใน

จังหวัดขอนแก่นไม่ว่าจะเป็นเขตเมือง หรือรอบเมือง และรอบนอกเมืองก็ยังคงกินข้าวเหนียวเป็นอาหารหลัก ส่วนเขตชุมชนเมืองพบความหลากหลายของวัฒนธรรมการกินที่เข้ามาพร้อมความเจริญซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างตามยุคสมัย ซึ่งชุมชนเมืองจะมีวัฒนธรรมการกินแบบสตรีดิฟิวดหรืออาหารริมทางของคนขอนแก่น และนักท่องเที่ยวในช่วงเวลากลางคืน คือ ตลาดใต้รุ่ง ตลาดต้นตาล ตลาด888 ซึ่งอยู่กระจายภายในชุมชนเมือง ตลาดเหล่านี้มีอาหารหลากหลายชนิดให้เลือกมากมาย ส่วนประเภทของอาหารที่มีชื่อเสียงของจังหวัดขอนแก่น “โจ๊ก ก๋วยจั๊บ ต้มเส้น” เป็นที่นิยมของกลุ่มวัยรุ่น และครอบครัว ซึ่งมีขายอยู่เป็นจำนวนมาก และอาหารประเภท ไก่ย่าง ส้มตำ ก็คงได้รับความนิยมในลำดับต้นของคนขอนแก่น มีร้านขายข้าวเหนียว ไก่ย่าง ส้มตำอยู่เป็นจำนวนมากมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของผู้คนต่างถิ่น หรือนักท่องเที่ยว เช่น ไก่ย่างเขาสวนนกวาง ไก่ย่างภูเวียง ไก่ย่างท่าพระ อีกทั้งยังมีอาหารประเภทแปรรูป “หม่า” เป็นของอาหารแปรรูปที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยว มีจำหน่ายเป็นของฝากพบได้แถวริมถนนมิตรภาพ สายขอนแก่น-นครราชสีมา อำเภอพล จังหวัดขอนแก่น ซึ่งเป็นอาหารที่เป็นภูมิปัญญาของคนอีสานในการถนอมอาหาร มีร้านค้าจำนวนมากเปิดขายจะประกอบไปด้วย หม่าหมู หม่าเนื้อ ไส้กรอกหมู ไส้กรอกเนื้อ ลูกครก หนั้ววุ้น ส่วนอาหารหวาน หรือขนมกินเล่น “ขนมตูป๊อป” ขนมที่เกิดจากคนไทยเชื้อสายจีนเป็นที่นิยมซื้อเป็นของฝากซึ่งได้พัฒนาให้มีความหลากหลาย เช่น เม็ดมะม่วงหิมพานต์ ตัด อัลมอลด์ตัด งาดำตัด งาขาวตัด และอื่นๆ ส่วนวัฒนธรรมการกินของคนขอนแก่นเขตรอบนอกเมืองนั้นอาหารที่ได้รับความนิยมก็จะเป็นการได้มาจากวิถีชีวิตที่พึ่งพิงธรรมชาติ หรือการเกษตร การเลี้ยงสัตว์ ได้แก่ ลาบวัว ก้อย ต้มเครื่องในวัว ซึ่งเป็นอาหารที่ดีที่สุดในงานเลี้ยง หรืองานบุญของชุมชน และอาหารอีกรายการที่ได้รับความนิยมของชุมชนเขตรอบนอกเมือง “ต้มไก่บ้าน” เป็นที่นิยมสำหรับการต้อนรับ เลี้ยงแขก หรือญาติพี่น้องที่ไปเยี่ยมเยือน และในที่สุดทำยวัฒนธรรมการกิน หรืออาหารของคนจังหวัดขอนแก่นที่เกิดขึ้นจากความเชื่อ และพิธีกรรมของคนอีสาน คือ “ข้าวจี” เป็นที่นิยมกินกันในช่วงฤดูหนาว หรืองานบุญ ที่เรียกว่า บุญข้าวจี โดยใช้ข้าวเหนียวใหม่ หนึ่งจวนสุก เกล้าเกลือแล้วย่างไฟจนเกรียมหอมทาด้วยไขไก่ นำไปย่างต่อจนสุก ข้าวจีทาไขที่มีรสชาติอร่อยหอมหวานเป็นที่นิยมทำแจกลูกหลาน และปัจจุบันก็มีการเปิดร้านขายภายในจังหวัดขอนแก่นก็มีชื่อเสียงเป็นจำนวนมาก

1.2 วัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้า จังหวัดขอนแก่นมีการส่งเสริมการแต่งกายสวมใส่ผ้าไทย การนำนโยบายกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเป็นอัตลักษณ์ที่เกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีคุณค่า อีกทั้งเป็นการสนับสนุนชุมชนทอผ้าไหม/ฝ้ายของจังหวัดขอนแก่น ให้มีรายได้ สร้างเศรษฐกิจฐานรากเพิ่มขึ้นอีกทางหนึ่ง เป็นที่ยอมรับกันว่า จังหวัดขอนแก่น มีชื่อเสียงเรื่องของผ้า

ใหม่อยู่แล้ว จากฝีมือการทอผ้าของผู้ประกอบการในชุมชนที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษมาแล้วหลายชั่วอายุคน ส่วนวัฒนธรรมการแต่งกาย เสื้อผ้าในเขตชุมชนเมืองได้รับอิทธิพลการแต่งกายตามสมัยนิยม ด้วยความเจริญที่เข้าสู่ชุมชนเมือง ซึ่งวัฒนธรรมการแต่งกายของผู้คนในจังหวัดขอนแก่นในวันเวลาปกติ การแต่งกายของผู้ชาย และผู้หญิง ในวัยทำงานก็จะพบได้ว่าการแต่งกายแบบสมัยนิยม สวมเสื้อสำเร็จรูปที่หาซื้อได้ง่ายตามความต้องการ สำหรับกลุ่มวัยรุ่นนั้นก็เน้นการแต่งกายตามสมัยนิยมและมีความเป็นแฟชั่นเห็นได้ว่าการผสมผสานของการข้ามวัฒนธรรมผ่านการแต่งกาย สำหรับกลุ่มอาชีพข้าราชการ ซึ่งจะต้องแต่งตามนโยบายของทางภาครัฐที่ส่งเสริมให้ใส่ผ้าไทย ก็จะได้พบเห็นได้ตามสถานที่ราชการ หรือตามวันประเพณีเทศกาล และพิธีทางศาสนา ส่วนในชุมชนรอบนอกเมือง วัฒนธรรมการแต่งกายของผู้ชายจะแต่งตัวง่ายๆ ตามปกติท่อนล่างสวมกางเกงขาสั้นไม่สวมเสื้อ สวมรองเท้าฟองน้ำ และเมื่อมีงานบุญจะสวมกางเกงขาวาว หรือนุ่งผ้าโสร่งสวมเสื้อ มีผ้าขาวม้าคาดเอว สำหรับผู้หญิงนั้นจะแต่งกายโดยการสวมเสื้อนุ่งผ้าถุงที่ทอจากฝ้าย หรือจากไหม ซึ่งผ้าถุง หรือผ้าซิ่น ก็จะมีความงามที่เป็นเอกลักษณ์จากลวดลายที่ผ่านการทอด้วยมือ และมีความแตกต่างกันของลวดลายที่ปรากฏในผ้าถุง หรือผ้าซิ่น การแต่งกายเพื่อไปร่วมงานบุญที่สำคัญในเทศกาลต่างๆ เรียกว่า “ชุดเอาบุญ” โดยการสวมเสื้อสวยงามตามสมัยนิยม และนุ่งผ้าไหมมัดหมี่ที่สวยงาม

1.3 วัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สถาปัตยกรรม ลักษณะของชุมชนเมืองจังหวัดขอนแก่นสิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนมีความเจริญตามยุคสมัย มีความสะดวกสบาย ผู้คนในชุมชนเลือกที่อยู่อาศัยตามความสะดวกสบาย และวิถีชีวิตแบบคนเมือง ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามกำลังทรัพย์ของแต่ละครอบครัว ที่อยู่อาศัยที่พบได้ในชุมชนเมือง เช่น คอนโด อาคารพาณิชย์ หมู่บ้านจัดสรร มีเป็นจำนวนมาก ในเขตชุมชนเมืองส่วนใหญ่กลายเป็นย่านการค้า ลักษณะเป็นอาคารพาณิชย์หลายชั้นอยู่ติดๆ กันหลายคูหา ชุมชนอยู่กันอย่างหนาแน่น มีการใช้พื้นที่แทบทุกตารางนิ้วให้เกิดประโยชน์สูงสุด สำหรับในส่วนของชุมชนนอกเมืองที่อยู่อาศัย ลักษณะบ้านเรือนยังพบเห็นเป็นไม้ยกพื้นสูงเหมือนบ้านเรือนในภาคอีสานทั่วไปได้ดูบ้าน ซึ่งแบบเดิมข้างล่างจะใช้ประโยชน์ เป็นคอกวัว คอกควาย เลี้ยงเป็ด ไก่ แต่ปัจจุบันชุมชนรอบเมืองดัดแปลงลักษณะบ้านเรือนโดยมีการก่ออิฐฉาบปูน เทพื้นด้วยคอนกรีต กลายเป็นเรือนแบบอีสานประยุกต์ และบริเวณรอบๆ บ้านยังคงใช้เป็นที่ปลูกผัก ปลูกหม่อน เลี้ยงไหม และใช้เป็นที่ไว้สำหรับทอผ้า บ้านเรือนของคนทั่วไปแต่เดิมนั้นจะไม่นิยมทำรั้วกันบริเวณบ้าน ต่อมาเมื่อรับอิทธิพลเมืองมากขึ้นก็มีการสร้างแนวกันบริเวณความเป็นส่วนตัวมากขึ้น ในส่วนวัฒนธรรมความงามของโบราณสถานจังหวัดขอนแก่น ซึ่งในการสร้างวัด

หรือ ศาสนสถานอื่นๆ สร้างขึ้นตามอิทธิพลความเชื่อของอาณาจักรล้านช้าง ลักษณะสถาปัตยกรรมท้องถิ่น เช่น วัดไชยศรี ที่มีความโดดเด่นของภาพจิตรกรรมฝาผนัง ตั้งอยู่บ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี เป็นวัดเก่าแก่ตั้งมาตั้งแต่ปี 2504 มีอาคารที่สำคัญ คือ ศาลาการเปรียญ กุฏิ พระสงฆ์ พิพิธภัณฑสถานพื้นบ้าน และ สิม หรือ โบสถ์ของวัดมีจิตรกรรมฝาผนัง (สอปแต้ม) เรื่องราวทางพุทธศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของคนอีสานโดยฝีมือช่างพื้นบ้าน ศิลปกรรมสอปแต้มที่ใช้ประดับอาคารสิม หรือ โบสถ์เป็นที่สำหรับในการศึกษาแล้วนั้น ชาวจังหวัดขอนแก่นยังได้นำสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมที่ปรากฏในสอปแต้มเรื่องสินไซ มาใช้ในการออกแบบประดับเสาไฟถนนในจังหวัดขอนแก่น เส้นถนนศรีจันทร์ ก็จะมีรูปภาพสินไซ สีโห รูปของหอยสังข์ ซึ่งเป็นแนวคิดในการนำเอาสินไซมาใช้ในการปกครองเมือง และมีโบราณสถานที่มีความสำคัญและมีประวัติความเป็นมาสมัยการตั้งเมืองของจังหวัดขอนแก่น วัดที่สร้างในสมัยนั้นที่ยังคงอยู่จนถึงปัจจุบันนี้ มี 4 วัด คือ 1) วัดเหนือ เป็นวัดอยู่ทางด้านเหนือน้ำหรือทางต้นน้ำใช้เป็นที่ประกอบพิธีทางศาสนา และบำเพ็ญกุศลสำหรับเจ้าเมืองปัจจุบัน คือ วัดธาตุ 2) วัดกลาง เป็นวัดที่อยู่กึ่งกลาง เป็นที่สำหรับประกอบพิธีทางศาสนา และบำเพ็ญกุศลของข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ พิธีถือน้ำพิพัฒน์สัตยาก็จัดขึ้นพิธีขึ้นที่วัดกลางแห่งนี้ ปัจจุบันนี้วัดกลางก็ยังใช้ชื่อเดิมตามที่มีมาแต่โบราณ 3) วัดแขก หรือวัดท่าแขก เป็นวัดที่สร้างไว้สำหรับให้พระสงฆ์ หรือ คนต่างถิ่นได้พักอาศัยประกอบพิธีทางศาสนา และทำบุญในโอกาสต่างๆ ปัจจุบัน คือ วัดโพธิ์โนนทัน 4) วัดใต้ เป็นวัดที่สร้างอยู่ทางด้านใต้ของต้นน้ำให้เป็นที่สำหรับประชาชนทั่วไปใช้ประกอบ พิธีทางศาสนา คือ วัดหนองแวง (พระธาตุ 9 ชั้น) ตั้งอยู่นอกกลางเมือง ภายในวัดหนองแวงเป็นอาคารคอนกรีตเสริมเหล็กก่ออิฐถือปูนเรือนยอดทรงเจดีย์ เป็นสถานที่บรรจุพระสารีริกธาตุ และรวบรวมคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา บานประตู หน้าต่าง แต่ละชั้นแกะสลักภาพชาดกภาพพุทธประวัติ ภาพประจำวัน ภาพแกะสลักรูปพรหม 16 ชั้น ภาพในพิธีการต่างๆ ภายในฝาผนังทั้ง 4 ด้าน มีภาพประวัติเมืองขอนแก่น และเป็นหอชมวิวทิวทัศน์ตัวเมืองขอนแก่นที่สวยงามทั้ง 4 ด้าน

1.4 วัฒนธรรมวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ และภูมิปัญญา จากวิถีชีวิตของผู้คนในจังหวัดขอนแก่นสามารถจำแนกออกได้เป็นชุมชน 3 ลักษณะ ดังนี้ คือ ลักษณะแรกเป็นชุมชนเมือง อันได้แก่ ตัวอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ได้รับอิทธิพลความเจริญจากตัวเมืองเข้ามาลักษณะครอบครัวจะเริ่มเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น ความสัมพันธ์ในครอบครัว และความสัมพันธ์ระหว่างเครือญาติจะเริ่มห่างเหินออกไปเนื่องจากต้องทำงานมากขึ้นเพื่อหารายได้มาเลี้ยงครอบครัว ลักษณะที่สองเป็นชุมชนที่อยู่รอบชุมชนเมือง เป็นลักษณะสังคมบ้านกึ่งสังคมเมือง ผู้คนจะอยู่

อาศัยเป็นกลุ่มแต่ไม่แออัดเท่าในตัวเมือง ลักษณะที่สามเป็นชุมชนนอกตัวเมือง สังคมส่วนมากยังคงเป็นสังคมชนบทอีสานโดยทั่วไป ยึดถือฮีตสิบสองคองสิบสี่อย่างเคร่งครัด มีการปฏิบัติสืบทอดมาสม่ำเสมอทุกปี ในส่วนของวัฒนธรรมวิถีชีวิตของผู้คนในจังหวัดขอนแก่น ที่มีความโดดเด่นและสืบทอดกันมา คือ การทอผ้าเพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่ม โดยที่ผู้หญิงเมื่อเริ่มโตเป็นสาวจะได้รับการปลูกฝังจากผู้เป็นแม่ให้รู้จักการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเพื่อนำมาทอเป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ซึ่งบริเวณรอบๆ บ้านจะใช้เป็นที่ปลูกหม่อน เลี้ยงไหม และใช้เป็นที่ไว้สำหรับทอผ้า ชาวบ้านจะใช้เวลาว่างจากการทำนา และการเก็บเกี่ยวมาทอผ้าไว้ใช้ในครัวเรือน หรือทอผ้าเอาไว้ใช้ในงานประเพณีต่างๆ กระทั่งในยุคหลังๆ มีการนำผ้าที่เหลือใช้มาจำหน่าย จนหลายพื้นที่การทอผ้ากลายเป็นรายได้หลักแทนการทำนาอาชีพแต่ดั้งเดิม เช่น อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น เป็นหนึ่งในอำเภอที่ขึ้นชื่อเรื่อง “ผ้าไหมมัดหมี่” และ “ช่างทอผ้า” ความเป็นมาเริ่มจากการทอผ้าใช้เองในครัวเรือน ก่อนจะมีการรวมกลุ่มทำขาย และพัฒนาจนกลายเป็น “ผ้าไหมมัดหมี่” ที่โด่งดัง กระทั่งล่าสุดจังหวัดขอนแก่นได้รับการประกาศอย่างเป็นทางการจากสหประชาชาติให้เป็น “เมืองแห่งผ้าไหมมัดหมี่” หรือ “นครแห่งผ้าไหมมัดหมี่” โดยในการให้การรับรองพิจารณาจากข้อมูลเชิงประวัตติความเป็นมาของการทอผ้าไหมมัดหมี่ วัตถุประสงค์ที่ใช้มาตรฐาน และการยอมรับใน “ผ้าไหมมัดหมี่” ของเมืองขอนแก่นมีวัฒนธรรมการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมมายาวนาน ทำให้ปัจจุบันเมืองแห่งนี้เป็นแหล่งผลิตวัตถุดิบอย่างเส้นไหมแหล่งใหญ่ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีศักยภาพในการปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ซึ่งมีกลุ่มผู้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเป็นลำดับ 4 ของประเทศ หรือประมาณกว่า 8,565 ราย แบ่งเป็นเกษตรกรผู้ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมสาวไหม และ ทอผ้าไหม 5,152 ราย ผู้ประกอบการทอผ้าไหม 2,382 ราย ผู้ประกอบการทอผ้า ฟอกผ้า และย้อมสี 644 ราย ร้านค้าจำหน่ายผ้าไหม และผลิตภัณฑ์จากหม่อนไหมที่ขึ้นทะเบียนไว้ จำนวน 38 ร้าน และเป็นแหล่งผลิตผ้าไหมที่สามารถผลิตผ้าไหมในแต่ละปีได้ไม่น้อยกว่า 150,000 เมตร ว่ากันว่าเวลาที่ผ้าทอมือของขอนแก่นเติบโตเป็นเพราะเสน่ห์ของไหมมัดหมี่ที่แตกต่างจากที่อื่น ซึ่งเกิดจากความเฉพาะตัวของวิธีการมัดหมี่ และเทคนิคการทอที่ทำให้เกิดเอกลักษณ์ “ความเป็นขึ้นเดียวในโลก”

2. ทู่นวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์

2.1 วัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม ประเพณี และพิธีกรรมของคนจังหวัดขอนแก่น ในชุมชนเมืองจะมีความงดงามในช่วงงานบุญสงกรานต์ ซึ่งต้นคุณในจังหวัดขอนแก่นจะออกดอกสีเหลืองอร่ามทั่วทั้งเมืองเทศบาลนครขอนแก่น ได้จัดงานเทศกาลดอกคูณเสียงแคนขึ้นบริเวณบึงแก่นนคร มีการจัดการแสดงการละเล่นเพื่อฟื้นฟูศิลปวัฒนธรรมซึ่งนอกจากจะทำให้ชาวขอนแก่นได้รับความ

สนุกสนานแล้วยังเป็นการส่งเสริมธุรกิจการท่องเที่ยวของจังหวัดขอนแก่น และ งานใหม่ หรือ “เทศกาลใหม่ ประเพณีผูกเสี่ยว และงานกาชาด” ของจังหวัดขอนแก่น เป็นประเพณีดั้งเดิมของกลุ่มวัฒนธรรมไท-ลาว การผูกเสี่ยว คือ การสัญญาที่จะเป็นเพื่อนรักร่วมเป็นร่วมตาย โดยมีสักขีพยาน การผูกเสี่ยวนิยมกระทำระหว่างชายกับชาย หรือหญิงกับหญิงที่วัยใกล้เคียงกัน และลักษณะนิสัยใจคอที่คล้ายคลึงกัน โดยพ่อแม่ หรือ ญาติผู้ใหญ่จะเป็นผู้ทาบทามขอผูกเสี่ยวกัน เรียกว่า “แฮกเสี่ยว” เมื่อตกลงก็จะผูกเสี่ยวโดยใช้ฝ่ายมงคลผูกข้อมือของแต่ละคนเพื่อให้เป็นสิริมงคลแก่คู่เสี่ยว บางแห่งก่อนจะผูกเสี่ยวจะจัดพิธีสู่ขวัญ ให้ศีล ให้พร อบรมสั่งสอนให้แก่คู่เสี่ยวฮักนับถือกัน ตลอดถึงพ่อแม่ พี่น้อง และวงศาคณาญาติของกัน และกันให้การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และกันตลอดไป ทางจังหวัดได้จัดให้มีงานประเพณีผูกเสี่ยวตั้งแต่ปี พ.ศ.2523 พร้อมกันงานใหม่ซึ่งจังหวัดขอนแก่น ได้ชื่อว่าเป็นเมืองหัตถกรรมโลกแห่งผ้ามัดหมี่ ได้รับการรับรองจากสภาหัตถกรรมโลก World Craft Council (WCC)-UNESCO ให้เป็น “เมืองหัตถกรรมโลกแห่งผ้ามัดหมี่” ซึ่งเป็นประเพณีที่ผู้คนทั้งชุมชนเมือง ชุมชนรอบนอก และชุมชนนอกเมืองให้ความร่วมมือและให้ความสนใจเป็นอย่างมาก ในส่วนของวัฒนธรรมประเพณี หรือพิธีกรรมของชุมชนรอบนอกและนอกเมืองนั้น ประเพณี และพิธีกรรมได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอาณาจักรล้านช้าง “คะลำ” เป็นลักษณะความผิด บาป ผิดจารีต ไม่เหมาะสม ไม่ควร อาจมีโทษมาก หรือน้อย หรือไม่มีโทษ แต่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม คะลำ จึงเป็นหลักคำสอนที่ปฏิบัติกันมาจนเป็นขนบธรรมเนียมที่มีลักษณะเป็นข้อห้าม สามารถแบ่งออกกว้างๆ ได้ 3 ลักษณะ คือ คะลำที่สัมพันธ์กับบุคคล คะลำที่สัมพันธ์กับสถานที่ คะลำที่สัมพันธ์กับเวลา และฮีตสิบสองเป็นพิธีกรรมตามความเชื่อ ซึ่งจะหมุนเวียนกันทำบุญตามเดือนต่างๆ จนครบสิบสองเดือน ดังนี้ 1) ประเพณีเดือนอ้าย บุญเข้ากรรม 2) ประเพณีเดือนยี่ บุญคูณลาน 3) ประเพณีเดือนสาม บุญข้าวจี่ 4) ประเพณีเดือนสี่ บุญพระเวส 5) ประเพณีเดือนห้า บุญสงกรานต์ 6) บุญเดือนหก บุญบั้งไฟ 7) ประเพณีเดือนเจ็ด บุญชละ 8) ประเพณีเดือนแปด บุญเข้าพรรษา 9) ประเพณีเดือนเก้า บุญข้าวประดับดิน 10) ประเพณีเดือนสิบ บุญข้าวสาก 11) ประเพณีเดือนสิบเอ็ด บุญออกพรรษา 12) ประเพณีเดือนสิบสอง บุญกฐิน

2.2 วัฒนธรรมศาสนา ศาสนาพุทธเข้ามามีบทบาทในชุมชนอีสาน ซึ่งแต่เดิมชุมชนมีความเชื่อในเรื่องภูมิจี และได้นำความเชื่อเรื่องภูมิจีผสมผสานกับพุทธศาสนา อันเป็นลักษณะของศาสนาที่ชาวบ้านในชุมชนได้กำหนดสืบทอดเป็นจารีต ประเพณี เช่น ฮีตสิบสองคองสิบสี่ ที่ผู้คนในสังคมอีสานต้องปฏิบัติตาม เช่น งานบุญข้าวประดับดิน ซึ่งทำกันในเดือน 9 แรม 15 ค่ำ ชาวบ้านจะเตรียมอาหารโดยแบ่งอาหารออกเป็นสี่ส่วน ส่วนหนึ่งถวายพระที่วัด ส่วนที่สองเลี้ยงลูกหลานในครอบครัว ส่วนที่สามแจกญาติมิตรข้างเคียง ส่วนที่สี่จัดแยกเป็นห่อๆ แล้วนำไปไว้ตาม

ต้นไม้ที่วัด หรือที่ป่าข้างวัดเพื่อให้ญาติที่ล่วงลับไปแล้ว ในส่วนชุมชนเมืองจะมีอิทธิพลมาจาก พระพุทธศาสนา โดยเชื่อหลักแห่งการเวียนว่ายตายเกิด บาป บุญ คุณ โทษ และเชื่อว่าถ้าได้ ทำบุญตามหลักธรรมคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าเมื่อตายไปแล้วจะได้ขึ้นสวรรค์จะได้พบกับพระศรี อริยมะตไตรย และชุมชนเชื้อสายจีนที่อพยพเข้ามาทำมาหากินในตัวเมืองขอนแก่น คนจีนเหล่านี้ ยังคงปฏิบัติพิธีกรรมตามความเชื่อที่สืบทอดมาแต่ครั้งบรรพบุรุษ ไม่ว่าจะเป็นการประกอบ พิธีกรรมในเทศกาลตรุษจีน สารทจีน การไหว้บรรพบุรุษ การจัดงานเฉลิมฉลองศาลเจ้าปึงเถ่ากง-ม่า ซึ่งเชื่อว่าเป็นคนจีนรุ่นแรกๆ ที่อพยพเข้ามาอยู่ในเมืองไทยเมื่อ 200-300 ปีก่อน

2.3 วัฒนธรรมภาษา ประชากรส่วนใหญ่มีการย้ายถิ่นฐานมาประกอบอาชีพ หรือธุรกิจ ของคนภูมิภาคอื่นๆ ด้วยการอยู่ร่วมกันของในชุมชนเมืองจึงมีการใช้ภาษาพูดเป็นภาษาไทยกลาง แต่ก็ยังคงพบเห็นบทสนทนาในภาษาอีสานอยู่บ้าง และส่วนชุมชนรอบนอก นอกเมืองผู้คนส่วนใหญ่จะเป็นคนพื้นเมืองอีสาน และการพูดภาษาอีสานของคนอีสานในปัจจุบันปรากฏทั้งในรูปแบบ การสื่อสารด้วยภาษาอีสานตลอดบทสนทนา หรือ การสนทนาภาษาอีสานปนกับภาษาอื่น ๆ รวมถึงการสลับภาษาอีสานกับภาษาไทยกลาง คำในภาษาอีสานผ่านสื่อมวลชนส่วนกลาง เช่น เพลงลูกทุ่งโฆษณา บทสนทนาในละคร ภาษาที่คนขอนแก่นใช้พูดในชีวิตประจำวัน เป็นภาษาถิ่น อีสานซึ่งมีลักษณะคล้ายกับภาษาลาว วัฒนธรรมด้านภาษาของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งชุมชนรอบ นอกเมืองที่เป็นคนพื้นถิ่นจะรู้จัก “ผญา” เป็นคำร้อยกรองที่นักปราชญ์ถิ่นอีสานโบราณใช้พูด อบรมสั่งสอน และ เกี่ยวพาราดี ผญาเป็นคำลครูปมาจากคำว่า “ปัญญา” และ “ปรัชญา” ในการ นำมาใช้ ได้รับอิทธิพลมาจากประเพณีความเชื่อ และ ศาสนา เดิมบุคคลที่สังคมอีสานให้การ ยอมรับจะต้องผ่านการขัดเกลาทางสังคม วรรณกรรมมุขปาฐะประเภทผญา หรือ คำคม ภาษิต ท้องถิ่นอีสาน แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 ประเภท ดังนี้ 1) ประเภทคำสอน เรียกว่า ผญาคำ สอนหรือผญาภาษิต 2) ประเภทเกี่ยวพาราดี เรียกว่า ผญาเครือ ผญาอ้อย หรือผญาโต้ตอบ 3) ประเภทปริศนา เรียกว่า ผญาปริศนา-ปัญหาภาษิต 4) ประเภทอวยพร เรียกว่า ผญาอวยพร และ จากวัฒนธรรมภาษา ที่มีความโดดเด่นอีกประการหนึ่งคือ หมอลำ ซึ่งหมอลำมีต้นกำเนิดจาก ลักษณะ 4 อย่าง คือ การเล่นนิทาน การเว้าผญา การสุตรขวัญ และการเทศน์ การเล่นนิทานนั้น มัก ดำเนินเรื่องด้วยภาษาร้อยแก้ว แต่ตอนที่สำคัญ และสะท้อนอารมณ์ ผู้เล่ามักจะเล่าด้วยสำนวน ร้อยกรอง ใส่อารมณ์ให้ผู้ฟังสะท้อนอารมณ์ จนต่อมาทำนองอ่านหนังสือนี้ได้กลายมาเป็นทำนอง ลำทางยาวของหมอลำพื้น และหมอลำกลอน

2.4 วัฒนธรรมความเชื่อ ในชุมชนรอบนอก นอกเมืองคนพื้นถิ่นอีสานจะมีความเชื่อในการ นับถือผี หรือวิญญาณบรรพบุรุษ เช่น ผีปู่ตา ผีฟ้า หรือแถน ควบคู่ไปกับการนับถือพระพุทธศาสนา

ผีฟ้า หรือ แถน ชาวอีสานเชื่อว่าแถนยิ่งใหญ่กว่าผีทั้งหลายมีลักษณะเป็นเทพมากกว่าเป็นผี กล่าวคือ เป็นผู้สร้างโลกสร้างสรรพสิ่งต่างๆ ในโลก สามารถดับทุกข์เข็ญ จึงมีพิธีกรรมแห่บั้งไฟ เพื่อให้แถนช่วยบันดาลให้ฝนตก บางครั้งก็มีการล่าผีฟ้าเพื่อรักษาคนป่วย โดยมีความเชื่อว่าโรคที่เกิดจากการกระทำของภูตผีวิญญาณ หรือโรคที่หาสาเหตุไม่พบ ญาติพี่น้องจะหาหมอยา (ธรรม) มาทำพิธีเชิญพระยาแถนมาช่วยปกป้องคุ้มครองให้คนป่วยหายจากโรคภัยไข้เจ็บ และในแต่ละหมู่บ้านทางภาคอีสานจะพบ “ดอนปู่ตา” ซึ่งเป็นที่ดอนมีต้นไม้ใหญ่ไม่ไกลจากหมู่บ้านนัก ซึ่งเป็นความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์เกี่ยวกับภูตผีวิญญาณ แม้ว่าจะเสื่อมคลายลงไปบ้าง แต่ก็ยังมีปรากฏอยู่โดยทั่วไป สำหรับความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่สามารถให้ทั้งคุณ และโทษได้ เช่น ผีปู่ตา ผีนา (ผีตาแฮก) มเหศักดิ์หลักเมือง ผีบ้านผีเรือน ผีสงนางไม้ ซึ่งพื้นฐานความเชื่อดังกล่าวสืบเนื่องมาจากความเชื่อของบรรพบุรุษเดิมที่มีรากเหง้ามาจากสังคมเกษตรจึงต้องทำการไถ่บัวรวงรวงเพื่อให้ได้ผลผลิตในไร่นาเพิ่มพูนขึ้นให้ฝนฟ้าตกต้องตามฤดูกาล เมื่อพุทธศาสนาเข้ามาในชุมชนอีสานความเชื่อในเรื่องผีก็มีได้ถูกทำลายให้หมด ไปแต่ถูกกลืนเข้าผสมผสานกับพุทธศาสนาอันเป็นลักษณะของศาสนาชาวบ้าน ซึ่งเป็นตัวกำหนดจารีต ประเพณี และกฎหมายท้องถิ่น เช่น ฮีตสิบสองคองสิบสี่ที่ชนทุกชั้นในสังคมอีสานต้องปฏิบัติตาม ผู้นำชุมชนจะได้รับการยอมรับจากผู้อยู่ใต้ปกครอง ก็ต้องปฏิบัติตนให้เป็นไปหลักธรรมของพระพุทธศาสนาด้วย

2.2 สรุปประเด็นรูปแบบภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

กระบวนการผลิต หรือ สร้างสรรค์ภาพยนตร์นั้นเนื้อเรื่องมีความสำคัญมากในการกระตุ้นดึงดูดใจให้ผู้ชมเข้ามาชมภาพยนตร์ และทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ประสบความสำเร็จ สำคัญคือต้องมีเนื้อหาที่มีความน่าสนใจทำให้ผู้ชมเกิดความบันเทิงสนุกสนานในการรับชมมากที่สุด และในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ได้มาตรฐาน และเป็นที่ยอมรับของระบบอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยจะมีขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) (2) ขั้นตอนผลิต หรือถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) (3) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ หรือลำดับ ตัดต่อภาพยนตร์ (Post-Production) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ เรื่อง การออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสาร บทความ วิชาการ งานวิจัย รวบรวมข้อมูลกระบวนการผลิตผลงานภาพยนตร์สั้น และศึกษาวิเคราะห์หา รูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม จากผลงานภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 จำนวน 11 เรื่อง เพื่อการพัฒนาเพื่อสร้างรูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น และจากผลการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

เพื่อตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องของกระบวนการผลิต การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และเนื้อหาที่นำเสนอด้านทุนวัฒนธรรม ที่แบ่งตามรูปลักษณะ จังหวัดขอนแก่น โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-Depth interview) จากผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

- (1) อาจารย์วิจิต วัฒนานนท์ ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง ผาดำคำไธ
- (2) อาจารย์วรวุฒิ หลักชัย ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง ฮักมันน์ พ.ศ.2560
- (3) คุณภูวนเตร สีชมภู ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเรื่อง รักหนูมัย พ.ศ.2563



ภาพ 38 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์ วิจิต วัฒนานนท์

- (1) ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์ วิจิต วัฒนานนท์ (จากการสัมภาษณ์)

สำหรับคุณค่าภาพยนตร์ในแง่ของผู้ชมที่ควรจะได้รับคือเรื่องเนื้อหาที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ส่วนในมุมมองของผู้ผลิตภาพยนตร์คุณค่าของภาพยนตร์ คือ การที่ได้นำเสนอเรื่องราวที่รู้สึกว่ามันเป็นเรื่องที่ทำให้ผู้ชมมีความบันเทิง และมีแง่คิดให้กับผู้ชมได้คิดบ้างไม่มากก็น้อย มีสาระ และคุณค่าในเรื่องที่ต้องการเล่า ซึ่งในเรื่องการวัดคุณค่าของภาพยนตร์อาจวัดได้ยาก เพราะเป็นเรื่องของมุมมองที่แตกต่างกัน เช่น คุณค่าของภาพยนตร์ในมุมมองผู้ชมที่มีความหลากหลาย และคุณค่าของภาพยนตร์ในมุมมองของผู้ผลิตภาพยนตร์ ที่เชื่อว่าเรื่องที่เล่านั้นมีคุณค่า โดยสามารถใช้วิธีการของภาพยนตร์มาเป็นตัวผ่านเพื่อหารูปแบบในการนำเสนอทั้งผู้ชม และผู้สร้างภาพยนตร์ สำหรับแนวคิดในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมในภาพยนตร์เป็นเรื่องที่ดีที่จะพูดถึงคุณค่าวัฒนธรรม แต่สำหรับกระบวนการผลิตภาพยนตร์นั้น สิ่งที่สำคัญของการผลิตภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์สั้น หรือภาพยนตร์กระแสหลักที่ฉายในโรงภาพยนตร์ คือเรื่องที่จะเล่า ในการเล่าเรื่องวัฒนธรรมในภาพยนตร์บันเทิงอาจกลายเป็นเรื่องน่าเบื่อทันที ถ้าผู้ผลิตภาพยนตร์เน้นในเรื่อง

วัฒนธรรมโดยตรง ซึ่งผู้ผลิตหรือสร้างภาพยนตร์อาจต้องแฝงเรื่องราวที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมให้อยู่ในเส้นเรื่องของวิธีการเล่าของภาพยนตร์ จะต้องเล่าออกมาให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้แบบไม่ชัดเจน อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบิน เป็นภาพยนตร์อีสานที่เอาวัฒนธรรมความเป็นอีสานเข้ามาในภาพยนตร์ สามารถเล่าเรื่องวิถีชีวิตผู้คนอีสานได้ ในภาพยนตร์มีฉากที่แสดงให้เห็นกิจกรรมของชุมชนมีเรื่องวัฒนธรรมข้าว การกินข้าว และเรื่องของครอบครัวพ่อแม่ลูกอยู่ในภาพยนตร์ เรื่องของวัฒนธรรมการเดินทางของกลุ่มนายฮ้อยที่พูดถึงเรื่องความเชื่อ ที่ไปอยู่ในต่างถิ่น หรือสถานที่ต่างๆ แสดงถึงวิธีการเคารพสถานที่สำคัญ ตามความเชื่อแบบคนอีสาน รวมถึงเรื่องของการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้า หน้าผม อุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์ ก็ดึงเอาความเป็นวัฒนธรรมของผู้คนอีสานออกมาได้อย่างน่าสนใจ และภาพยนตร์นำเรื่องของ บั้งไฟทะเล แอกลอนา เกวียน มาออกแบบเป็นข้าวของเครื่องใช้บ้าง เป็นอาวุธในการการต่อสู้บ้าง ซึ่งภาพยนตร์ไม่ได้ชูประเด็นเรื่องวัฒนธรรมเป็นหลัก แต่มีการปรับประยุกต์ให้เข้ากับการเล่าเรื่องอย่างกลมกลืนไปกับเรื่อง ถ้าภาพยนตร์เล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอีสาน ก็จะต้องแสดงให้เห็นถึงลักษณะบ้านเรือน ลักษณะชุมชน หรือเห็นลักษณะของการกินการอยู่ของคนอีสาน การแต่งกาย เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ คำเดือน ๑๑ เป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความเป็นวัฒนธรรม ที่มีรูปแบบวิธีการเล่าเรื่องวัฒนธรรมในภาพยนตร์ได้อย่างกลมกลืนและสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมได้อีกด้วย การเล่าเรื่องวัฒนธรรมจะทำให้ภาพยนตร์สนุกได้ยังไง ซึ่งส่วนใหญ่ภาพยนตร์จะสนุกด้วยวิธีการเล่าเรื่อง ส่วนเรื่องวัฒนธรรมจะต้องแฝงอยู่ในภาพยนตร์ เพื่อที่จะให้ผู้ชมภาพยนตร์รับรู้ถึงคุณค่าวัฒนธรรมได้ สามารถนำวัฒนธรรมแต่ละท้องถิ่นมานำเสนอก็คจะมีภาพยนตร์วัฒนธรรมภาคเหนือ ภาคใต้ อย่างภาพยนตร์ที่นำเสนอวัฒนธรรมทางภาคใต้เรื่อง เทริด เป็นเรื่องราวของการรำโนราห์ ที่ได้ชมแล้วรู้ได้เลยว่าเป็นวัฒนธรรมภาคใต้ เช่นเดียวกับการแต่งตัวของผู้คน ชุมชนในภาพยนตร์ หรือว่าวัฒนธรรมต่างๆ การพูดการกินการอยู่เหมือนกันอยู่ในภาพยนตร์ เรื่อง เทริด ได้เล่าถึงเรื่องที่เป็นวัฒนธรรมจตุร ซึ่งความบันเทิงมันเลยลดน้อยลง เพราะฉะนั้นแล้วในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ในเชิงวัฒนธรรมต้องผสมกันให้มีความลงตัวได้จะเป็นเรื่องที่ดีที่จะพูดถึงวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์อย่างกลมกลืน สำหรับผู้สร้างอาจจะผสมวัฒนธรรมเข้ากับการเล่าเรื่องแล้วไม่รู้สึกละใดจนเกินไป ซึ่งผู้ชมภาพยนตร์ก็จะรับรู้ได้ สำหรับภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจ ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “มนต์รักทรานซิสเตอร์” เราไม่ค่อยเจอหนังที่มันครบรสแบบนี้ มีเศร้า มีตลก มีวิถีชีวิตอยู่ในภาพยนตร์ ถึงแม้มันจะเป็นวิถีภาคกลางแต่ก็รู้สึกได้ว่าเป็นวัฒนธรรม ซึ่งในภาพยนตร์นำเสนอให้ผู้ชม วัฒนธรรมการใช้ชีวิตของคนชนชั้นล่างที่อยู่ในภาพยนตร์ มีเรื่องการแต่งตัวการแต่งกาย ซึ่งการแต่งกายที่เห็นแล้วรู้สึกได้ว่าเป็นวิถีชีวิตคนบ้าน

นอก แต่พออยู่ในภาพยนตร์รู้สึกว่าเป็นการออกแบบดีไซน์มีความโดดเด่น เวลาทีมงานบุญงานวัดในภาพยนตร์ แต่งงานวัดในภาพยนตร์นำเสนอออกมาไม่กรุงรัง เป็นการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ที่เป็นงานวัดที่มีดีไซน์ ฉากงานแต่งงานคู่มือดีไซน์หมดเลยจัดงานแต่งงานกลางน้ำอย่างนี้เป็นไปได้ บรรยากาศของงานแต่งที่เกิดขึ้นคือทุกคนก็พายเรือมา ถือถุงใสนั้นนี่มาเป็นของฝากงานบุญ แต่งตัวใส่เสื้อลายดอกปะแบ้งมา เลยรู้สึกว่าถ้ามีการออกแบบงานสร้างให้มีความน่าสนใจ และนำเสนอทุนวัฒนธรรมความเป็นชุมชน ผสมลงในภาพยนตร์แล้วมันลงตัวมันดูสนุก ซึ่งจะต่างกับภาพยนตร์ยุคก่อนๆ เช่น ภาพยนตร์ของคุณเชิด เรื่อง แผลเก่า ยุคนั้นคือจงใจเอาแบบให้เห็นเลยว่าเปิดเรื่องด้วยการละเล่นพื้นบ้านอะไรพวกนั้นไป ก็เป็นวิถีเหมือนกัน แต่ทำไมถึงยกตัวอย่างเรื่องมนต์รักทรานซิสเตอร์ เพราะในปัจจุบันโลกสมัยใหม่ มนต์รักทรานซิสเตอร์มีความเป็นแมสสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้เป็นจำนวนมาก และมีดีไซน์นำเสนอวัฒนธรรมแล้วไม่เซย แต่ก็ไม่ Realistic เกินไป



ภาพ 39 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณภูวนธร สีชมพู

(2) ผู้กำกับภาพยนตร์ ภูวนธร สีชมพู (จากการสัมภาษณ์)

คุณค่าของภาพยนตร์อยู่ที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นให้อะไรกับผู้ชมภาพยนตร์ ถ้าภาพยนตร์สามารถสื่อกับผู้ชมหมู่มาก และคนหมู่มากเข้าใจภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ในใจทกที่ผู้สร้างสรรค์ หรือผู้ผลิตอยากให้อาจใจนั้นคือคุณค่าของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์คือการเล่าเรื่อง การนำเสนอแนวคิดด้านวัฒนธรรมในภาพยนตร์ การนำเสนอเน้นหลักๆ คือ ภาพยนตร์ต้องเล่าเรื่อง และแสดงออกถึงองค์ประกอบรวมๆ ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการถ่ายทอดในเรื่องราวด้านวัฒนธรรม ซึ่งอาจมีทั้งเรื่องความรู้สึก หรือเรื่องของการตัดสินใจ มีการตั้งคำถาม แล้วก็การตอบคำถามในภาพยนตร์เป็นเรื่อง

หลักๆ คือ องค์ประกอบการสร้างภาพยนตร์ สิ่งสำคัญคือเรื่องที่ต้องการเล่า หรือนำเสนอให้ผู้ชมเข้าใจสื่อสารในกลุ่มผู้ชมได้มาก ซึ่งภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของวัฒนธรรมอีสานมีความน่าสนใจอยู่มากในความเป็นวิถีชีวิต สามารถพัฒนาเพื่อเข้าตลาดอุตสาหกรรมได้ แล้วก็ไปถึงระดับโลกได้ ถ้าผู้ผลิตมีคอนเทนต์ที่ดี สำหรับภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจภาพยนตร์เรื่อง “มหาลัยเหมืองแร่” เพราะภาพยนตร์เล่าถึงวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กวัยรุ่นคนที่เรียนจบแล้วก็ไปอยู่ที่เหมืองแร่ที่เป็นเมืองถ่านหินในไทย และวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สามารถสร้างความสนุก ถึงแม้ประเด็นในภาพยนตร์จะไม่ได้เล่าอะไรมากมาย แต่ภาพยนตร์สามารถสร้างความสนุกชวนติดตามของผู้ชมภาพยนตร์ได้ก็ถือว่าสามารถสื่อสารกับผู้ชมภาพยนตร์ได้ แค่การเล่าถึงชีวิตผู้ชายคนหนึ่งที่เรียนจบแล้วก็ไม่มียานทำงานก็เลยมาทำงานที่เหมือง วิธีการเล่ากับความรู้สึกเล็กๆ ของตัวละครที่มันเกิดขึ้นในเมือง ซึ่งมันทำให้รู้สึกว่ามันไม่ใช่แค่เหมือง แต่มันเป็นครอบครัว และเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ได้ดี



ภาพ 40 สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์วรวุฒิ หลักชัย

(3) ผู้กำกับภาพยนตร์/อาจารย์วรวุฒิ หลักชัย (จากการสัมภาษณ์)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอด เรื่องราวมุมมองความเป็นตัวเราสังคม แนวคิดได้ ผลงานภาพยนตร์ “ฮักมัน” เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม เพราะว่าเป็นความตั้งใจที่จะนำเสนอวัฒนธรรมของภาคอีสาน เพราะว่าเป็นคนอีสานเป็นคนบ้านนอก แล้วผมเป็นคนที่ชอบศิลปวัฒนธรรมมากในภาพยนตร์เรื่อง “ฮักมัน” พยายามหยิบหลายอย่างที่มองว่ามันเป็นความงาม สอดแทรกให้อยู่ในภาพยนตร์ สำหรับแนวคิดในการนำเสนอวัฒนธรรมในภาพยนตร์ การ

นำเสนอ หรือสอดแทรกวัฒนธรรมศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นของอีสาน ให้อยู่ในภาพยนตร์ด้วยวิธีแบบยล คือ ไม่ได้นำเสนอแบบตรงๆ ต้องแอบแฝงไว้เพื่อให้เกิดมีสุนทรียะ ผู้ชมดูแล้วซึมซับไปโดยไม่รู้ตัว ถ้าเมื่อไหร่ผู้ชมรู้สึกถูกยัดเยียดเขาอาจจะไม่อยากจะรับ แต่ถ้าเกิดสามารถสร้างให้ผู้ชมรับรู้แบบมีอุปายหน้อย เชื่อว่าผู้ชมจะรับรู้ได้ง่ายกว่า ซึ่งการพยายามนำศิลปวัฒนธรรมมาสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ ด้วยความผมเป็นเด็กบ้านนอก ผมก็อยู่กับวิถีอีสานมาช่วงเวลานึงแล้วก็รู้สึกว่ามีความสุขที่เห็นวิถีอย่างนั้นได้หลายอย่าง เห็นความงามอย่างนั้น ที่ถูกหลงลืมไป บางอย่างมันหายไปเลย ก็พยายามจะดึงกลับมาโดยผ่านสื่อภาพยนตร์เพื่อไปสะกิดใจผู้ชมภาพยนตร์ว่าจำได้หรือเปล่าว่าเรามีความงามแบบนี้ วัฒนธรรมแบบเก่าๆ มันเปลี่ยนไปหลายๆ อย่าง และวัฒนธรรมมันก็ช่วยอะไรหลายๆ อย่าง เป็นความดีงาม เป็นการให้เกียรติซึ่งกัน และกัน คือการให้เกียรติผู้หญิง ถ้าผู้ชายไม่ไปแอบปิ่นหน้าตานั้นก็ไม่ให้เกียรติกันแล้วใช่ไหม นั่นคือการให้เกียรติผู้หญิง พ่อแม่เขาเห็นว่าคนนี่มาเข้าชอกตรอกออกตามประตู ก็จะเป็นการให้เกียรติกันไปอยู่ที่บ้านเนี่ยก็คือเป็นงานประเพณีก็เป็นอะไร เช่น การเวียนเทียน ไปวัดไปเวียนเทียนก็จะไปรับที่บ้านไปเจอกันก็อยู่กับวัดกับวากับศีลธรรม มีแต่ความดีความงามต่อกัน ซึ่งจากสิ่งเหล่านี้ก็สามารถหยิบตรงนี้มาอยู่ในฉากภาพยนตร์ได้ ในการสอดแทรกวัฒนธรรมเข้าไป กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ก็เป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร อย่างเช่น วัยกลางคน วัยผู้ใหญ่ อายุ 40 - 50 ปี ในการผลิตภาพยนตร์อาจจะต้องขุดบางอย่างที่มันทัช หรือตรงกับเขาขึ้นมา

ลักษณะของคนอีสานเป็นคนที่มีความใจ เวลาที่เราไปบ้านเขาจะเรียกกันกินข้าว “มาต่อมากินข้าว” อะไรแบบนี้จะรับวัฒนธรรมพวกนี้ดีหลายอย่างก็เริ่มหายไป เช่น การแลกเปลี่ยนกับข้าวกัน ว่าใครได้ไปหาปูหาปลาได้มาเอาไปส่งกัน วันนี้ได้ปลามาให้คนอื่นนะวันนี้เรามีไก่เอาไก่คั้นไปแต่ก่อนนั้นผมจะถูกพ่อแม่ใช้ให้เอาไปส่งของบ้านนั้นบ้านนี้อยู่ประจำทุกวันนี้ก็ยังพอมีบ้างแต่ก็หายไปเยอะ แต่ก่อนอีสานไม่มีรั้วบ้านเลยจะเดินหากันได้สะดวก ไปดูทุกวันนี้อีสานก็เปลี่ยนไปสร้างรั้วขึ้นมาแล้วก็ขังตัวเองไม่เห็นกัน อยู่ใครอยู่มันบางที่การสร้างรั้วมันก็เหมือนการปิดกั้นทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งการแลกเปลี่ยนมันน้อยลงนะขาดปฏิสัมพันธ์กัน แต่ก่อนก็จะมีการไปมาหาสู่กันมากกว่าทุกวันนี้ครับ ภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจ ภาพยนตร์เรื่อง “ลูกอีสาน” ของคุณวิจิตร คุณาวุฒิ เป็นภาพยนตร์อีสานที่ถ่ายทอดได้ดีมาก ในเรื่องของวิถีชีวิต เป็นวัฒนธรรมในสมัยนั้นผมก็ชอบ หรือภาพยนตร์เรื่อง “ผู้บ่าวไทบ้าน” นี้ก็เป็นวิถีชีวิตของคนอีสานในช่วงระยะเวลาหนึ่ง “ไทบ้านเดชะชีรี” ก็เป็นภาพยนตร์อีสานที่เกี่ยวกับวัยรุ่นอีสานในยุคปัจจุบัน ก็ให้เห็นวัยรุ่นอีสานในยุคปัจจุบันเป็นยังไง ก็เป็นการสะท้อนบางอย่างออกมามันก็จะเป็นสิ่งที่ดีแล้วมันสวยงามแสดงออกถึงความดีความเป็นอีสานได้ดี

สำหรับรูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์จากทุนวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวขึ้นโดยการค้นคว้าจากทุนวัฒนธรรม ที่เรียกว่ามุขปาฐะ ข้อมูลประเภทมุขปาฐะ (Verbal) ได้แก่ ข้อมูลที่ใช้ถ้อยคำเป็นสื่อในการสืบทอด โดยวิธีการบอกเล่า ซึ่งแบ่งแยกย่อยต่อไปได้อีก ดังนี้

1) คำกล่าว (Folklore) ซึ่งมีหลายประเภท เช่น สำนวน คำพังเพย ภาษิต และสุภาษิต ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สำนวน (2542 : 1187) ถ้อยคำที่ เรียบเรียง โวหาร บางทีก็ใช้ว่าสำนวน โวหาร เช่น สารคดีเรื่องนี้สำนวนโวหารดี คดี เช่น ปิดสำนวน; ถ้อยคำที่ไม่ถูกไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง การแสดงถ้อยคำออกมาเป็นข้อความพิเศษเฉพาะภาษาหนึ่งๆ หรือ หนังสือแบบหนึ่ง ๆ ลักษณะนาม การใช้เรียกข้อความรายหนึ่งๆ เช่น ข้อความสำนวนหนึ่ง บทความ 2 สำนวน ในคติชนวิทยา จะใช้สำนวนในความหมายว่าถ้อยคำที่ เรียบเรียงไม่ถูก ไวยากรณ์ แต่รับใช้เป็นภาษาที่ถูกต้อง เป็นการแสดงถ้อยคำออกมาเป็นข้อความพิเศษของ ภาษาไทย เช่น ก้ามใหญ่ แก้มืด เฒ่าหัวงู

คำพังเพย (2542 : 779) ถ้อยคำหรือข้อความที่ กล่าวสืบทอดกันมาช้านาน แล้วโดยกล่าวเป็นกลางๆ เพื่อให้ตีความเข้ากับเรื่อง หลวงวิจิตรวาทการได้อธิบายเพิ่มเติมว่า คำพังเพยคล้ายสุภาษิต เพราะมีลักษณะตีชม หรือแสดงความคิดเห็นด้วย และทองสึบ สุภาะ มาร์ค (2512) ให้ความเห็นว่า คำพังเพยเป็นถ้อยคำที่ แสดงความจริง ไม่ได้สอนโดยตรง อาจเป็นคำพังเพยแท้ เป็นสำนวน หรือเป็นคำขวัญก็ได้ เช่น ตัวอย่าง คำพังเพยแท้ ได้แก่ พุดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง ตัวอย่างคำพังเพยคำขวัญ ได้แก่ กรุงศรีอยุธยาไม่สิ้นคนดี จงทำดี จงทำดี ชาติเสือต้องไวลาย ชาติชายต้องไวชื่อ ตัวอย่าง คำพังเพยสำนวน (จะมีลักษณะพูดถึงสภาพการณ์ต่างๆ ที่สะท้อนภาพสังคม) ได้แก่ เป็นหญ้าแพรกต้องแหลกไปก่อน ภาษิต (2542 : 823) ถ้อยคำ หรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติ ในทางคติชนวิทยา ต้องการในความหมายที่เป็นคำกล่าวที่เป็นคติชวนฟัง จะดีหรือไม่ยังไม่แน่ เช่น น้ำขึ้นให้รีบตัก สุภาษิต (2542 : 1206) ถ้อยคำหรือข้อความที่กล่าวสืบทอดกันมาช้านานแล้ว มีความหมายเป็นคติสอนใจ เช่น รักยาวให้สั้น รักสั้นให้ต่อ ในทางคติชนวิทยา ต้องการความหมายในลักษณะเป็นข้อความที่ เน้นคำสอน เป็นความจริงที่พิสูจน์ได้ เชื่อถือได้ เป็นข้อความที่สั้นๆ แต่กินความลึกซึ้ง เช่น แพ้เป็นพระ ชนะเป็นมาร น้ำเชี่ยวอย่าขวางเรือ ความพยายามอยู่ที่ไหน ความสำเร็จอยู่ที่นั่น

2) นิทาน เป็นคำมาจากภาษาบาลี หมายถึง คำเล่าเรื่อง แต่นิทานในความหมาย ทางคติชนวิทยายังมีลักษณะเฉพาะอีก ดังนี้ นิทานพื้นบ้านหรือนิทานพื้นเมือง ตามแนวคิดคติชนวิทยาจะหมายถึงต้องเป็น เรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ (Verbal) ปัจจุบันนิทานได้บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรขึ้น

เรื่องเล่า ตำนานจากบริบทของพื้นที่ที่แตกต่างกันก็จะมีเรื่องราวต่างกันไป หรือเรื่องราวจากความเชื่อ วิถีชีวิต พิธีกรรมที่เกิดขึ้นได้เช่นกัน

3) บทเพลง (Folksong) กิ่งแก้ว อุตถากร บอกว่า เพลง (Song) ต้องมีเสียงผู้ร้อง (Voice) ประกอบ เป็นส่วนใหญ่ โดยจะมีดนตรี หรือไม่ก็ตาม

ภาษาถิ่น (Dialect) คือ ภาษาที่แตกแยกย่อยออกมาจากภาษามาตรฐานของ ภาคกลาง (Standard Dialect) ตามท้องถิ่นที่อยู่ตามสภาพภูมิประเทศที่ใกล้ชนชาติใดก็รับเอา อิทธิพลของภาษาของชาตินั้นมาปะปน ทำให้วงศัพท์และสำเนียงแตกต่างจากภาษามาตรฐาน ภาคกลางในประเทศไทย เช่น ภาคเหนือจะมีภาษาพม่า มอญ ชาวเขาไทใหญ่เข้ามาปนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (อีสาน) จะมีภาษาญวน ลาว ฝรั่งเศส และเขมร เข้ามาปน ภาคใต้จะมีภาษามลายู ชาวเข้ามาปน บางครั้งยังมีภาษาต่างประเทศอื่นๆ เข้ามาปนตามกาลสมัยด้วย เช่น ภาษาทมิฬ อหรับ อียิปต์ และคำที่เข้ามาพร้อมๆ กับศาสนา ข้อสังเกต เมื่อลองเทียบคำภาษาถิ่นทุกภาคของไทย มีหลายคำที่ตรงกัน ความหมายอย่างเดียวกัน และหลายคำที่ออกเสียงต่างกัน ภาษาถิ่นยังได้รวมเอาวัฒนธรรมการพูดจา (Folk Speech) และ การตั้งชื่อ (Naming) เช่น ชื่อบ้านนามเมืองที่มีความเชื่อเข้าไปด้วย วัฒนธรรมการพูดจาของชาวบ้าน (Folk Speech) เป็นการพูดของชาวบ้านที่พูดตรงไปตรงมา จริงใจ โดยไม่ได้ขัดเกลา และไม่สนใจต่อระดับชั้นหรือฐานะของบุคคลในสังคม เป็นสิ่งที่น่าสนใจ ซึ่งสามารถเก็บรวบรวมได้จากคำพูดของชาวบ้าน โดยอาจนำมาจัดเป็น หมวดหมู่ สิ่งเหล่านี้ อาจสะท้อนสภาพสังคมลักษณะชาวบ้านด้านจิตใจ ค่านิยม และความเป็นอยู่ได้

เครื่องแต่งกายพื้นบ้าน (Folk Costume) คือ รูปแบบ และสีสันการแต่งกาย ของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่น ที่มีลักษณะรูปแบบเฉพาะของตนเอง ซึ่งอาจเป็นรูปแบบของ เสื้อผ้าหรือสิ่งประดับอย่างอื่นๆ เช่น การแต่งกายของชาวเล การแต่งกายของคนไทยมุสลิม ภาคใต้ การแต่งกายของชาวอีสานหรือการแต่งกายของชาวเหนือ จะมีลักษณะแตกต่างทำให้รู้ ว่าเป็นคนถิ่นใด โดยดูได้จากเครื่องแต่งกายพื้นบ้านนี้เอง

โภชนาการพื้นบ้าน (Folk Cookery) คือ อาหารพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นที่มีเครื่องปรุงรสชาติ กลิ่น และสีสันของอาหารไม่เหมือนกันตามสภาพแวดล้อมที่ชาวบ้านอาศัยอยู่ในถิ่นต่างๆ

ประเพณี และพิธีกรรมของชาวบ้าน ประเพณี (Tradition) เป็นแบบแผนของพฤติกรรมที่กลุ่มคนในสังคมประพฤติปฏิบัติสืบต่อกันมาหลายชั่วอายุคน และสิ่งที่ชาวบ้าน ประพฤติปฏิบัติ นั้นส่วนใหญ่มาจากความเชื่อ โดยนำความเชื่อนั้นมาปฏิบัติในรูปของพิธีกรรมบางอย่าง ด้วยเหตุนี้ประเพณีหลายอย่างจึงมักเกี่ยวข้องกับพิธีกรรม นักมานุษยวิทยาบางคน บอกว่า การประกอบพิธีกรรมคือการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ของคนรุ่นก่อนให้แก่คนรุ่นต่อมา

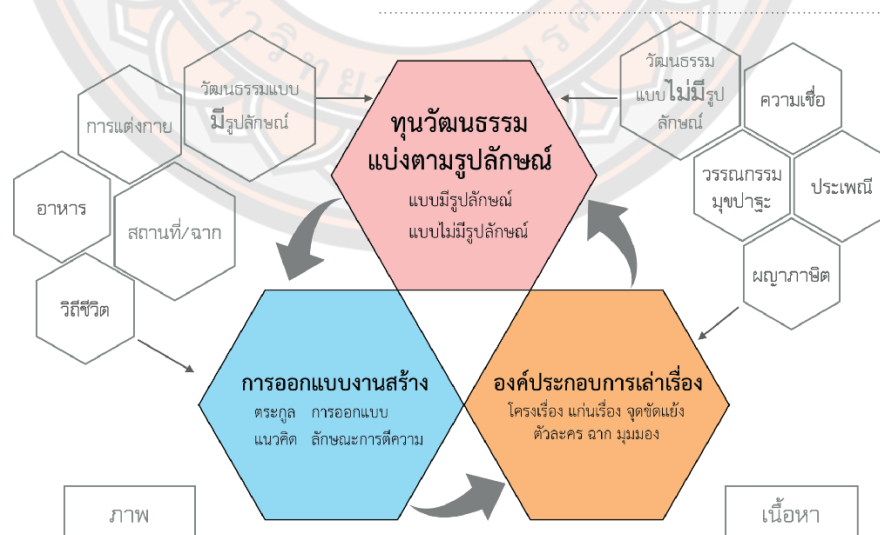
ซึ่ง วิจิต วัฒนานนท์ (จากการสัมภาษณ์) ถ้าเราเน้นในเรื่องวัฒนธรรมโดยตรง มันต้องมันต้องแฝงไปในนั้นให้มันอยู่เนื้อที่หนังมันกำลังจะเล่าแล้วให้มันอยู่แบบไม่ชัดเจน อย่างเช่นหนังเรื่องคนไฟบิน เป็นหนังอีสานที่มันเอาวัฒนธรรมเรื่องของความเป็นอีสานเข้ามาในนั้น พูดเรื่องวิถีชีวิตในหนังจะมีฉากที่ให้เห็นกิจกรรมของชุมชน มีเรื่องการกินข้าว เรื่องของพ่อแม่ลูกอยู่ในนั้น เรื่องของวัฒนธรรมการเดินทางไปในที่ต่างๆ ของกลุ่มนายฮ้อยที่พูดถึงเรื่องความเชื่อ พอไปอยู่ในต่างถิ่นต่างที่เขามีกิจกรรมการเคารพสถานที่อะไรพวกนี้รวมถึงเรื่องของการแต่งตัวการแต่งกายที่มันเกิดขึ้นในหนัง อุปกรณ์ประกอบฉากในหนัง เอาเรื่องของบั้งไฟเอาเรื่องดีไซน์ของแอกโกนา เรื่องของเกวียนมาใช้ ซึ่งหนังก็ไม่ได้ชูประเด็นเรื่องวัฒนธรรมพวกนี้มาก แต่ให้มันกลืนไปกับเรื่องราวว่าเรื่องมันเกิดขึ้นที่อีสานมันจะต้องเห็นลักษณะบ้านเรือน เห็นลักษณะชุมชน เห็นลักษณะของการกินการอยู่ของคนอีสาน การแต่งกายอะไรพวกนั้นเป็นต้น เช่นเดียวกับ วรวิทย์ หลักชัย(จากการสัมภาษณ์) ผมพยายามอยู่เสมอที่จะสอดแทรกวัฒนธรรมศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นของผมของอีสานเรา เอามาอยู่ในหนังด้วยวิธีอย่างแยบยล แยบยลคือผมไม่ได้นำเสนอแบบตรงๆ ผมแอบแฝงไว้เพื่อให้มันมีสุนทรีย์ ดูแล้วให้เขาซึมซับไปโดยไม่รู้ตัว ถ้าเขาถูกยึดเยียด เขาอาจจะไม่อยากจะรับ แต่ถ้าเกิดเราให้เขารับรู้แบบมีอุปายหน้อย ผมเชื่อว่าเขาจะรับได้ง่ายกว่า ผมก็พยายามจะนำศิลปวัฒนธรรมมาสอดแทรกอยู่ในหนัง

อีกส่วนของการเตรียมการถ่ายทำภาพยนตร์ คือการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในการวางแผนเพื่อให้ทีมงานเห็น และเข้าใจภาพตรงกันในภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เกิดขึ้นจากประสบการณ์การทำงานในสายวิชาชีพเป็นส่วนใหญ่ การสร้างภาพยนตร์ให้มีความสวยงาม มีความสมจริง สามารถสร้างความรู้สึกให้กับภาพยนตร์และแทนค่าความหมายในภาพยนตร์ งานออกแบบงานสร้างประกอบด้วยศิลปะหลายแขนง เช่น งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม งานเขียนภาพ การออกแบบเครื่องแต่งกายรวมทั้งความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ สร้างให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ไทย ซึ่งจากแนวคิดในการนำเสนอภาพยนตร์จากทุนวัฒนธรรมสามารถสำรวจ หรือศึกษาเพื่อใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เช่นเดียวกับ วิจิต วัฒนานนท์ (จากการสัมภาษณ์) ในเรื่อง ผาดำคำไธ้ ก็จะมีพูดถึงเรื่องของวัฒนธรรมทางด้านภาษา เรื่องนี้ ผาดำ คำไธ้ คือพี่หม่าเป็นโปรดิวซ์ พี่หม่าเขาอยากให้เห็นเรื่องนี้พูดภาษาไทย ก็เลยเอาภาษาไทยมาใส่ในหนังมาใส่ในตัวละครตัวละครทุกตัวก็จะพูดภาษาไทย ซึ่งหนังอีสานก็จะพูดภาษาอีสานที่เป็นอีสานกลางที่เราเห็นกันทั่วไป แต่เรื่องนี้มันหยิบเอาเรื่องภาษาไทยมาใส่ในนี้ อีกอย่างหนึ่งที่สำคัญคือด้าน Production Design เอาเรื่องของลายผ้า ลายผ้า

อีสานมาใส่ในการดีไซน์แพทเทิร์นตัดเย็บเสื้อผ้าของตัวละคร ถ้าได้ดูตอนในหนังตอนหนึ่งฉายจะเห็นว่าเสื้อผ้าทุกตัวละครในหนัง มันเอามาจากเอาลายผ้าที่เป็นภาพภูไท เอาลักษณะการย้อมเข้ามาใส่ แต่ด้วยความที่เป็นหนังบันเทิงมันจะไม่ได้พูดประเด็นเรื่องนี้เป็นหลัก

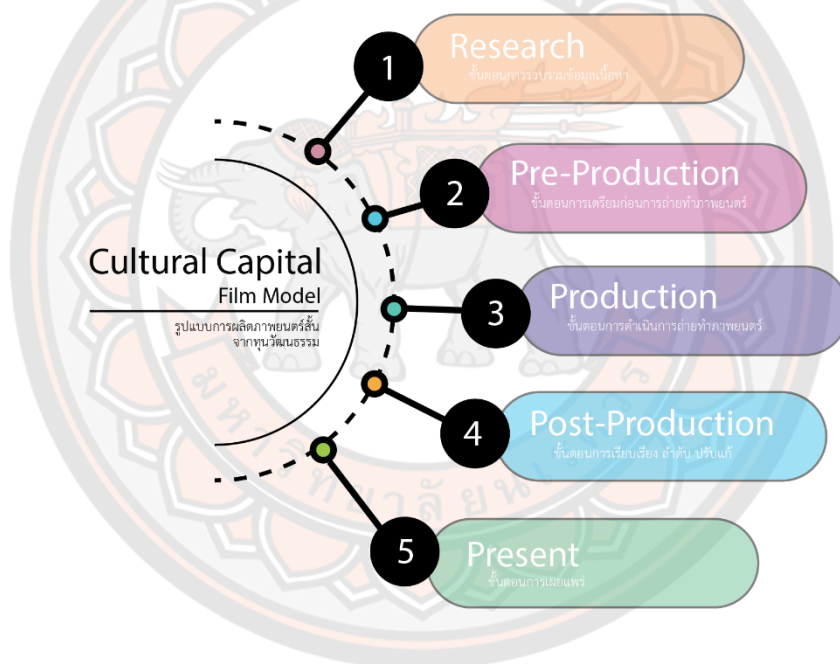
รูปแบบการพัฒนาภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม

การศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม จากผลงานภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้พบลักษณะการส่งออกที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าทุนวัฒนธรรม แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกการนำเสนอทางด้านภาพ วิเคราะห์ตามแนวคิด เชมพัทธ์ พัชรวิชัย, 2554 ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ การตีความบทภาพยนตร์ ตระกูลของภาพยนตร์ การค้นคว้าข้อมูล แนวทางการออกแบบ หลักการออกแบบสถานที่ และฉากในภาพยนตร์ และส่วนที่สองการนำเสนอ ด้านเนื้อหา หรือการเล่าเรื่อง จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ พบว่าการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม โดยการนำเสนอผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง พบลักษณะของการเล่าเรื่องจากทุนวัฒนธรรม เช่น วรรณกรรมมุขปาฐะ ความเชื่อ ภูมิภาคิษิต ลักษณะดังกล่าวสามารถนำไปพัฒนาเพื่อใช้ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ได้ ผู้วิจัยจึงได้รูปแบบภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ประกอบด้วย คุณค่าทุนวัฒนธรรม แบ่งตามรูปลักษณะ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ดังนี้



ภาพ 41 รูปแบบการพัฒนาภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม

จากรูปแบบการพัฒนาภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ขึ้นตอน หรือกระบวนการทำงานที่เป็นระบบมีความสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น หรือภาพยนตร์กระแสหลักก็ตาม ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ได้มาตรฐาน และใช้จริงในระบบอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ที่ได้มาตรฐาน จะประกอบไปด้วย 3 ขึ้นตอนด้วยกัน ดังนี้ 1) ขึ้นเตรียมก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) 2) ขึ้นผลิตดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) 3) ขึ้นหลังการถ่ายทำ หรือลำดับ ตัดต่อภาพยนตร์ (Post-Production) ซึ่งจากกระบวนการ 3P ที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์อย่างเป็นระบบแล้วนั้น จากการศึกษาวิจัยในการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้สร้างรูปแบบภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรมในการนำเสนอให้เกิดการรับรู้คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม สรุบบ่งเป็นกระบวนการได้ดังนี้



ภาพ 42 กระบวนการออกแบบผลิตภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม

กระบวนการพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขั้นตอนวิธีการทำงานให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา และได้มาตรฐานในระบบการผลิตผลงานภาพยนตร์สั้น ได้ 5 ขึ้นตอน ดังนี้

- 1.การค้นคว้า (Research)
- 2.การเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)
- 3.ขึ้นตอนการถ่ายทำ (Production)

4. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

5. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน (Present)

1. การค้นคว้า (Research)

กระบวนการนี้เป็นการศึกษาข้อมูล หรือประเด็นของสิ่งที่ต้องการนำเสนอ หรือเล่าเรื่อง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นรูปแบบของภาพยนตร์จากทุนวัฒนธรรม สิ่งที่เป็นองค์ประกอบของขั้นตอนนี้คือแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมโดยแบ่งตามรูปลักษณะ แบบมีรูปลักษณะ และแบบไม่มีรูปลักษณะ จากแนวคิดดังกล่าวเมื่อพิจารณาแล้วจะพบส่วนประกอบ และความน่าสนใจในการนำไปใช้ เป็นองค์ประกอบของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ เช่น ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณะ ได้แก่ อาหารการกิน วิถีชีวิต เสื้อผ้าการแต่งกาย ที่อยู่อาศัยอาคารสถานที่ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะสามารถนำไปเป็นแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้ ออกแบบซีนดีไซด์ได้และออกแบบมูมภาพได้ ส่วนความสำคัญของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ คือ การวางแผน เพื่อให้ทีมงานเห็น และเข้าใจภาพรวมของภาพยนตร์ตรงกัน สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นต้องมีความเข้าใจในงานภาพยนตร์ เช่น ตระกูล แนวคิด การออกแบบ การตีความหมาย และต้องอาศัยประสบการณ์การทำงานในสายวิชาชีพที่ต้องออกแบบควบคุมความสมจริงของภาพยนตร์แล้ว ยังต้องสร้างความงานทางสุนทรีย์ให้เกิดแก่ผู้ชมภาพยนตร์อีกด้วย ซึ่งจะเป็นสิ่งที่สามารถสร้างความรู้สึกร่วมให้กับผู้ชมภาพยนตร์ และสร้างความหมายในภาพยนตร์ งานออกแบบงานสร้างประกอบด้วยศิลปะหลายแขนง เช่น งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม งานเขียนภาพ การออกแบบเครื่องแต่งกายรวมทั้งความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์สร้างให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอ จากผลการวิจัยกระบวนการค้นคว้า (Research) การศึกษาหาข้อมูลมีความสำคัญต่อกระบวนการเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) ซึ่งสามารถเป็นกรอบในการสร้างรูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรมได้ง่าย และมีความชัดเจนในการดำเนินการในขั้นตอนลำดับต่อไป สำหรับทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณะ ได้แก่ ประเพณี ศาสนา ภาษา และความเชื่อ ทุนวัฒนธรรมลักษณะนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถนำไปใช้ เป็นแนวคิดขององค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งอาจจะอยู่ใน โครงเรื่อง ความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ในตัวละคร ในฉาก หรือเป็นมุมมองในการเล่าเรื่องก็ได้เช่นกัน

2. การเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

การเตรียมข้อมูลการกำหนดหรือเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียนสคริปต์การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียงห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง การเตรียมทีมงานทุกฝ่าย การผลิตทำได้อ่าง่าย และรวดเร็วยิ่งขึ้นตั้งนั้นขั้นตอนของการเตรียมงานเป็นขั้นตอนที่ผู้อำนวยการสร้าง หรือนายทุนหนึ่งส่วนใหญ่มองให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่มีส่วนอย่างมากที่จะชี้เป็นชี้ตายได้ว่าหนังจะออกมาดี หรือ ไม่ และเป็นช่วงที่หนังเริ่มก่อเค้าเป็นรูปเป็นร่างจากเรื่องที่ได้รับการอนุมัติสร้างจากนายทุน ไม่ว่าจะผู้ผลิตมีความต้องการสร้างภาพยนตร์ประเภทใด เช่น ภาพยนตร์แนวดราม่า โรแมนติก ตลก ซึ่งจะต้องมีความเข้าใจการเล่าเหตุการณ์อย่างไร เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร เพื่อให้ผู้ผลิตภาพยนตร์จะได้นำไปสู่กระบวนการพัฒนาบทภาพยนตร์ และตรวจสอบมิติของตัวละคร เหตุการณ์ วันเวลา และความสมเหตุสมผลในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์

ในขั้นตอนนี้คือจุดเริ่มต้นของการทำงานหากมีการวางแผนเตรียมงานไว้ดีมีรายละเอียดขั้นตอนวิธีการทำงานชัดเจน แม้จะต้องใช้งบประมาณใช้เวลามากกว่า ขั้นตอนอื่นๆ ก็คุ้มค่า เพราะจะทำให้การทำงานในขั้นตอนอื่นๆ สะดวกรวดเร็ว ลดปัญหาต่างๆ ได้เป็นอย่างดีโดยมีรายละเอียดในแต่ละหัวข้อดังนี้

การวางแผน (Plan) คือการกำหนดทิศทางขั้นตอนในการทำงานว่าจะทำอะไร จะทำอย่างไร จะได้อะไรเป็นการตั้งคำถาม และ หาคำตอบหาข้อสรุปให้ใกล้เคียงกับคำถามได้มากที่สุด โดยมีหัวข้อไว้คำถามหลักๆ 7 หัวข้อคือ 5W+2H ดังนี้

- (1) กำหนดวัตถุประสงค์ทำไมจึงต้องทำ (Why) เพื่อระบุสิ่งที่ต้องการอย่างชัดเจน สามารถนำไปปฏิบัติได้ มีขอบเขตในการดำเนินงาน
- (2) กำหนดเป้าหมาย จะทำอะไร (What) กำหนดเพื่อเป็นการคาดหวังผลสำเร็จไว้ล่วงหน้าทั้งในด้านปริมาณ และคุณภาพ
- (3) จัดลำดับขั้นตอนการทำงาน จะทำเมื่อไร (When) กำหนด ระยะเวลาการทำงานแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นตอนสุดท้าย (วัน เดือน ปี)
- (4) กำหนดวิธีการทำงาน จะทำอย่างไร (How) ระบุรายละเอียด ในแต่ละกิจกรรมว่า จะต้องทำอย่างไร เขียนไว้ให้ละเอียดเพื่อสะดวกต่อการนำไปปฏิบัติจริง
- (5) กำหนดสถานที่ที่ไหน (Where) จะผลิตรายการ (ถ่ายทำ) ในสถานที่ หรือนอกสถานที่ที่ไหนบ้าง (ระยะทางใกล้ หรือ ไกล) ตัดต่อที่ไหน เสร็จแล้วจะนำไปเผยแพร่ที่ไหนบ้าง

(6) กำหนดผู้รับผิดชอบ แต่ละขั้นตอน ใคร (Who) มอบหมายในแต่ละกิจกรรมระบุหน้าที่ ขอบเขตในการทำงานให้ชัดเจน โดยคำนึงถึงคุณภาพของงาน และความรู้ความสามารถของคน อย่าให้คนล้นงาน (คนมากกว่างาน)

(7) กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่าย เท่าไร (How much) คิดให้ละเอียดแม้ในส่วนปลีกย่อย อื่นๆ ที่อาจคาดไม่ถึงก็ต้องคิดเผื่อไว้

3. ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

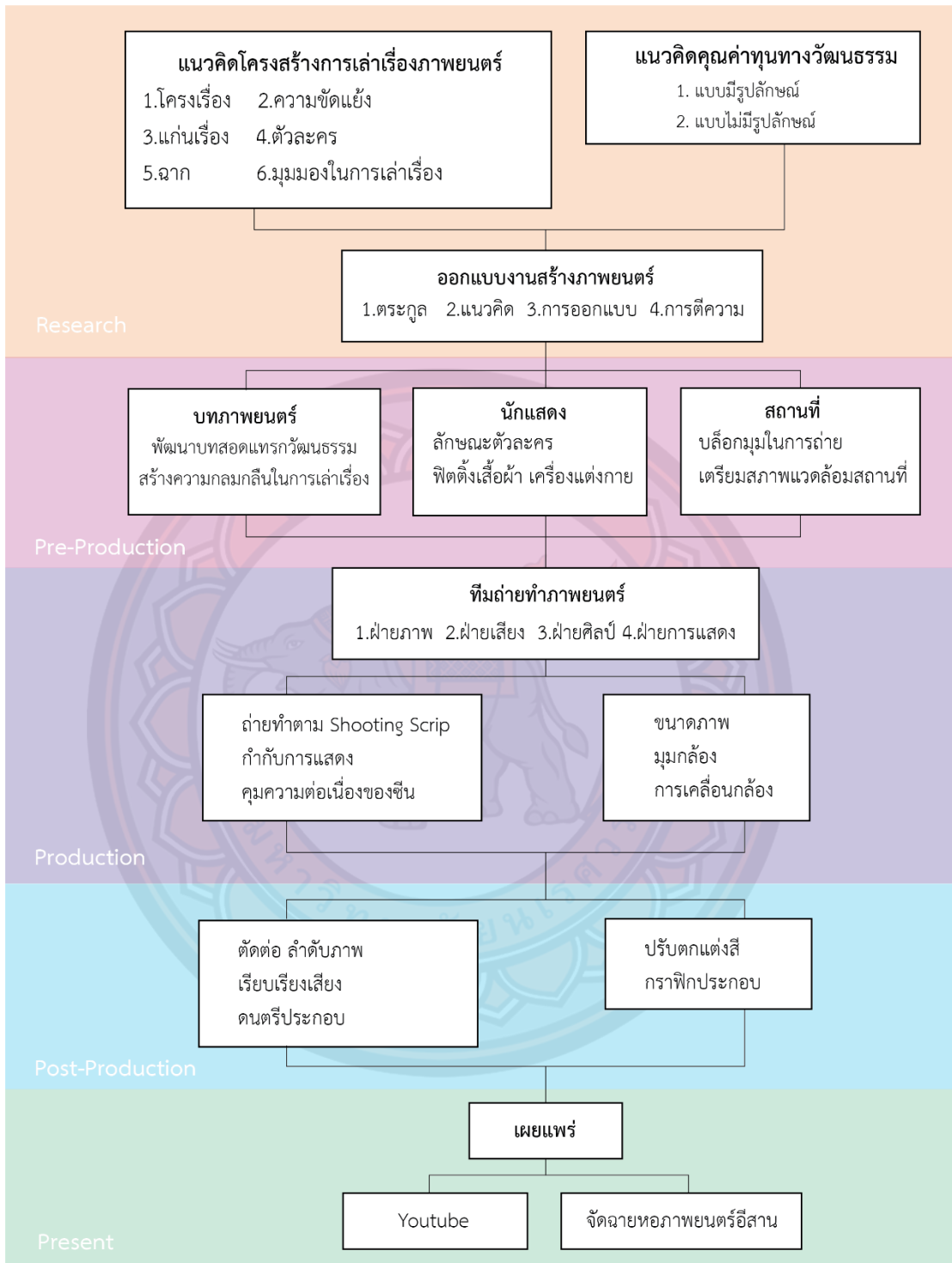
เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือที่เรียกกันว่า “ออกกอง” ในขั้นตอนนี้ จะเป็นการทำงานร่วมกับทีมงานหลายฝ่าย โดยจะมีทีมงานหลัก ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ ช่างภาพ (ตากล้อง) ทีมอุปกรณ์ชุดไฟ ทีมบันทึกเสียง ทีมกำกับศิลป์ ช่างแต่งหน้า ทำผม รวมทั้งการ บันทึกเสียงตามที่กำหนด ขั้นตอนนี้อาจมีการถ่ายทำแก้ไขหลายครั้งจนเป็นที่พอใจ (Take) นอกจากนี้อาจจำเป็นต้องเก็บภาพ เสียงบรรยากาศทั่วไป ภาพเฉพาะมุมเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการ ขยายความ (Insert) เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็น และเข้าใจรายละเอียดมากยิ่งขึ้น

4. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

เป็นขั้นตอนการเรียบเรียงลำดับภาพ และเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามบทภาพยนตร์ ซึ่งขั้นตอนนี้จะเหมือนการประกอบสิ่งต่างๆ ที่ได้ถ่ายทำ บันทึกเสียง กราฟิก หรือเทคนิคพิเศษ ทางด้านภาพ นำเอาสิ่งเหล่านั้นมาประกอบเข้าด้วยกันผ่านโปรแกรมที่ใช้สำหรับตัดต่อภาพยนตร์ และโปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งแก้ไขเรื่องของไฟล์เสียงในภาพยนตร์ การบันทึกเสียงในห้อง บันทึกเสียงเพิ่มเติมอีกก็ได้ อาจมีการนำดนตรีมาประกอบเรื่องราวเพื่อเพิ่มอารมณ์ในการรับชม ยิ่งขึ้น และในที่สุดท้ายคือโปรแกรมสำหรับปรับแก้สี ความสว่าง ความเข้มของแสง เป็นต้น ซึ่งในขั้นตอนนี้จะช่วยสร้างความสมบูรณ์ให้กับภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์เข้าถึงบรรยากาศ ความรู้สึกของเรื่องที่เล่า

5. ขั้นตอนนำเสนอผลงาน (Present)

เป็นขั้นตอนการนำเสนอเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์ต่อสาธารณชน โดยมีการจัดฉายในโรง ภาพยนตร์ หรือห้องสำหรับฉายภาพยนตร์ และเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์สาธารณะเพื่อประเมินการ รับรู้ และความพึงพอใจ พร้อมรับฟังความคิดเห็นจากผู้ชมภาพยนตร์



ภาพ 43 สรุปกระบวนการออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม

แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสถานที่ ท่วงท่าของตัวละคร และมุมกล้อง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง อย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

2. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น เพราะ แท้ที่จริงแล้วคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง

3. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดหลัก หรือ ความคิดรวบยอด ที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร บรรทัดฐานและค่านิยม เป็นต้น

4. ตัวละคร (Character) หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่บ่งบอกถึงนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงพัฒนาการของตัวละครด้วย

5. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์ และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง หรือ ผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมเกิดค้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริงในภาพยนตร์บางเรื่อง ผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของ ตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง

แนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรม

จากแนวคิด Throsby (2001; 46) แบ่งคุณค่าทุนวัฒนธรรมเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่มีรูปลักษณะ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัตถุผลงานทางศิลปะ ภาพเขียนรูปปั้นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดก

ทางวัฒนธรรมเท่านั้นแต่ยังขยายขอบเขตไปถึงทุนกายภาพหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเช่นอาคาร สิ่งประดิษฐ์ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสืบทอดผู้ฝังได้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษาและสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเองหรือการบริการที่ใช้วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ

2. ทุนวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปลักษณะ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ความคิดการปฏิบัติ ความเชื่อและค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่นขนบธรรมเนียมประเพณีพิธีกรรมศิลปะการแสดง เพลงงานวรรณกรรมนิทานตำนานพื้นบ้านดนตรี เป็นต้นถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลังนอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลา ในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยชัยอนันต์ สมุทวณิช, 2540 ได้เรียกทุนคงคลังนี้ว่า วัฒนธรรมคงคลัง (Cultural Stock)

แนวคิดออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

โดยผสมผสานแนวคิดของ โรเบิร์ต ออลสัน (Robert Olson), วินเวนท์ โล บรูตโต (Vincent Lo Brutto) และปรกรณ์ พรหมวิทักษ์ ซึ่งสรุปได้ว่าสิ่งที่มีผลต่อการวางแนวคิดในการออกแบบงานสร้างมีดังนี้ การตีความบทภาพยนตร์ ตระกูลของภาพยนตร์ การค้นคว้าข้อมูล แนวทางการออกแบบ หลักการออกแบบสถานที่ และฉากในภาพยนตร์ (เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์, 2554)

2.3 รูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่องการพัฒนา รูปแบบภาพยนตร์สั้น จากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการทดลองหา รูปแบบแนวคิดในการนำเสนอให้เกิดการรับรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม และสามารถเป็นแนวทางและรูปแบบ ในการคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นแนวทางวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ลำดับแนวคิด และกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ในองค์ประกอบสำคัญได้ดังนี้

ผลการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

จากการศึกษาข้อมูล และเอกสาร สรุปเป็นรูปแบบของภาพยนตร์สั้น ตระกูลดราม่าโรแมนติก ซึ่งมีการออกแบบงานด้านภาพ มุมกล้อง และการถ่ายภาพเน้นองค์ประกอบภาพที่แสดงความงามของฉากบรรยากาศ แต่ละสถานที่ในภาพยนตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการจูงใจของผู้ชม ภาพยนตร์เห็นความงามของสภาพแวดล้อมของจังหวัดขอนแก่น

การเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

เมื่อสรุปแนวคิดในการเล่าเรื่องได้แล้วนั้นจะได้บทบาทยนตร์ที่พัฒนาจนเสร็จสมบูรณ์ ขั้นตอนลำดับต่อไปจึงนำบทบาทยนตร์มาออกแบบ และจัดเตรียมรายละเอียดงานในส่วนต่างๆ ซึ่งแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานได้ดังนี้

แนวคิดภาพยนตร์สั้น:

เนื่องจากความเจริญในปัจจุบันสภาพสังคม ความเป็นอยู่ของผู้คน มีความสะดวกสบาย ในการใช้ชีวิตมากยิ่งขึ้น ผู้คนจึงมีความต้องการมากขึ้น ให้ความสำคัญในคุณค่ากับวัตถุมากขึ้น ในบางเวลาที่มีความต้องการไขว่คว้ามากเกินไปก็อาจทำร้ายสิ่งต่างๆ รอบข้างไปโดยไม่รู้ตัว ซึ่งบางทีสิ่งที่เรามุ่งหวังอาจทำให้เราหลงลืมความเป็นมนุษย์ ความเห็นอกเห็นใจ การช่วยเหลือซึ่งกัน และกันหากหันกลับมามองสิ่งรอบข้าง อาจพบความงามในการกลับมามองหาคุณค่าในสิ่งที่เป็นอยู่ปัจจุบัน หรือช่วงเวลาที่ผ่านมาในอดีตที่ทำให้เราเคยรู้สึก หรือสัมผัส ถึงแม้ว่ากาลเวลาจะเปลี่ยนแปลงไป สภาพสังคมจะก้าวไปไกล แต่สิ่งที่เป็นรากของวิถีชีวิตที่หล่อหลอมความเป็นคน คือวัฒนธรรม และผู้คนรอบข้างก็ยังรอคอยการกลับมาดูแลสืบทอด และพัฒนากันไป

แรงบันดาลใจภาพยนตร์สั้น:

โรค Transient Global Amnesia หรือ กลุ่มอาการลืมเหตุการณ์ทั้งหมดชั่วคราวเป็นการสูญเสียความจำชั่วคราวที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน ผู้ป่วยอาจไม่สามารถจดจำข้อมูล หรือเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้น ทำให้สับสนในเรื่องสถานที่และเวลา เช่น ไม่รู้ว่าตัวเองอยู่ที่ไหน หรือมาอยู่ในสถานที่ดังกล่าวได้อย่างไร เป็นต้น ซึ่งอาการดังกล่าวอาจทำให้รู้สึกกังวล และส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันได้ อย่างไรก็ตามอาการนี้พบได้ไม่บ่อยนัก และไม่อันตรายโดยมักจะเกิดเพียงช่วงสั้นๆ แต่จากนั้นความจำจะกลับมาภายในประมาณ 24 ชั่วโมง

1. ความจำระยะสั้น คือความจำที่เราจำได้ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมาไม่นาน บางส่วนอาจถูกจัดเก็บเป็นความจำระยะยาวในอนาคต แต่บางส่วนก็หายไป เช่น อ่านหนังสือสอบก่อนเข้าห้องสอบวันเดียว หากสอบเสร็จไม่ทบทวน อีกไม่กี่เดือนก็ลืม

2. ความจำระยะยาว คือความทรงจำที่เราจำได้อย่างแม่นยำ ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสมัยอดีตตั้งแต่เด็ก หรือวัยหนุ่มสาว หรือเป็นเรื่องที่เราจำฝังใจ เช่น รักครั้งแรก หรือ อาจจะเป็นหนังสือที่เราอ่านซ้ำแล้วซ้ำเล่า ทำบ่อยๆ จนชิน

อาการของโรคลืมชั่วคราว (Transient Global Amnesia หรือ TGA)

1. ผู้ป่วยทำกิจวัตรประจำวันได้ปกติ แต่อาจจะเบลอเล็กน้อยขณะที่มีอาการ เพราะจะจำสถานที่ เวลาต่างๆ ไม่ได้
2. ผู้ป่วยจะถามคำถามเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นไม่นานอยู่บ่อยๆ ถามซ้ำๆ เพราะแม้จะได้รับคำตอบไปแล้ว แต่ก็จำไม่ได้ จึงทำให้ถามคำถามเดิมซ้ำๆ
3. ยังจำบุคคลได้ แต่อาจจะนึกชื่อไม่ออก เรียกชื่อไม่ได้
4. อาการช่วงที่ลืมอาจอยู่ได้ถึง 24 ชั่วโมง แต่ส่วนใหญ่มักเป็นชั่วโมงมากกว่า
5. มักสูญเสียความทรงจำระยะสั้น ที่น้อยกว่า 1 ปี
6. ความทรงจำใหม่ที่เกิดขึ้นหลังมีอาการอาจจะอยู่กับผู้ป่วยไปได้อีกระยะหนึ่ง ไม่หายไปภายในคืนเดียว ไม่สามารถระบุเวลาที่ลืมความทรงจำหลังเกิดอาการได้แน่ชัด

โครงเรื่องย่อ:

แคนที่สูญเสียความทรงจำจากความกดดันทางหน้าที่การงาน ภาวะความรับผิดชอบในตำแหน่งหน้าที่ที่โตแบบก้าวกระโดดด้วยความเจ็บป่วยจึงลาออกจากที่ทำงานเดินทางกลับมาพักที่บ้านเกิดจังหวัดขอนแก่น พ่อแม่ที่คอยเป็นห่วงและคอยดูแลอยู่ข้างๆ เพื่อให้ความจำนั้นฟื้นกลับมา

ในช่วงเวลาที่ชายหนุ่มกลับมาพักที่บ้านนั้นได้เห็นภาพถ่ายเก่าๆ ในวัยเด็ก และช่วงเวลาที่ได้เรียนศิลปะกับเพื่อนๆ ในจังหวัดขอนแก่น แต่แคนกับจำเหตุการณ์ในภาพไม่ได้ เขาจึงออกเดินทางไปในสถานที่ต่างๆ ดังในภาพถ่าย

ขณะที่แคนได้ออกทบทวนตามหาความทรงจำที่ขาดหายไปนั้นได้พบกับจิ๊กเพื่อนสมัยเรียนมหาลัย ทั้งสองพูดคุยทักทายกัน ด้วยความสงสัยที่ความจำบางส่วนที่หายไป เมื่อจิ๊กรู้เรื่องราวของแคนในเรื่องความจำที่หายไปนั้น จิ๊กจึงช่วยพาแคนไปหาสถานที่ในภาพนั้น ทุกครั้งที่แคนและจิ๊กไปในสถานที่ต่างๆ ในภาพ เมื่อแคนมีโอกาสอยู่คนเดียว แคนก็จะหยิบภาพถ่ายสองใบที่แคนสงสัยว่าคนในภาพเป็นใครและสถานที่ในภาพคืออะไร จิ๊กบังเอิญเห็นภาพนั้น ซึ่งจิ๊กรู้ว่าภาพหญิงสาวคนที่แคนสงสัยนั้นเป็นใคร จึงพาแคนไปพบหม่อม หญิงสาวในภาพที่อำเภอลพ

ช่วงเข้าหมู่บ้านในอำเภอลพ เสียงโฆษกจากศาลากลางบ้านประกาศขอบคุณพ่อแม่พี่น้องที่มาช่วยงานบุญผะเหวด จิ๊กและแคนเดินทางมาที่บ้านของหม่อม แต่ไม่มีใครอยู่ทั้งคู่เดินดูรอบในหมู่บ้าน จากนั้นไม่นานแคนได้หันไปเห็นหม่อม ภาพแรกที่ทั้งคู่เจอกัน หม่อมที่แต่งขึ้นเกล้าผมดูสดใสทำให้แคนจำได้ทันที หม่อมคือแฟนของแคนสมัยตอนเรียนทั้งคู่ได้สัญญากันว่าหลังเรียนจบ

จะเข้าไปทำงานโฆษณาในกรุงเทพฯด้วยกัน แต่ด้วยเหตุการณ์ที่พ่อของหม่อนต้องมาเสียไป หม่อนเลยเลือกที่จะอยู่กับแม่เพื่อที่จะดูแลกิจการผ้าไหมของที่บ้านต่อ

หลังจากที่ทั้งคู่ได้หมกกันและความจำเป็นส่วนของแคนได้กลับมาบ้างแล้วแต่แคนก็ไม่ได้บอกออกไปว่าเริ่มที่จะทำอะไรได้บ้างแล้ว ด้วยความเป็นห่วงหม่อนก็พยายามเติมเต็มความทรงจำเก่าด้วยการพาไปตามวัด ซึ่งสถานที่นั้นมาจากภาพถ่ายอีกชุดที่หม่อนมีเก็บไว้

ในวันที่ทุกอย่างดีขึ้นแคนได้รับสายโทรศัพท์เพื่อเรียกตัวไปทำงานในตำแหน่งที่แคนอยากทำมานาน แคนกลับลังเล จบ....

กำหนดตัวละคร (Character)

ลักษณะตัวละครในภาพยนตร์

1. ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพของตัวละครหลักชายในภาพยนตร์ มีลักษณะคือมีความสมบูรณ์ ดูดี หน้าตาดี รูปร่างสูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อ บุคลิกดี สุขภาพแข็งแรง พูดจาดีชัดเจน แต่งกายตามลักษณะของบท หรือเนื้อเรื่อง

ส่วนลักษณะทางกายภาพของนักแสดงนำ หญิงในภาพยนตร์ไทยนั้น มีลักษณะทางด้านกายภาพเช่นเดียวกัน กล่าวคือมีรูปร่างหน้าตาดี จัดได้ว่ามีความงามในแบบยุคสมัยของภาพยนตร์ที่ถ่ายทำในยุคนั้นๆ ตัวละครโดยมากมีอายุประมาณ 25-35 ปีซึ่งเป็นวัยที่ยังคง ความสวยงามอยู่ แต่งกายตามแบบหญิงไทยวัยทำงานทั้งนอกบ้าน และในบ้านทั่วไป

2. ภูมิหลัง/สภาพแวดล้อม ภูมิหลังและสภาพแวดล้อมของตัวละครทั้งหญิง และชาย ในภาพยนตร์ไทยนั้นมักประสบปัญหาอย่างหนักหน่วงในด้านใดด้านหนึ่งของชีวิต ภาพยนตร์สะท้อนผ่านตัวละครแสดงให้เห็นชีวิต ความเป็นอยู่ของคนไทยที่มักมีปัญหาทางครอบครัว และการใช้ชีวิต คู่ เช่น การหย่าร้าง ชีวิตครอบครัวไม่อบอุ่น ปัญหาการทะเลาะเบาะแว้ง ในครอบครัว รวมไปถึงปัญหาทางการทำงาน การตกงาน การโดนใส่ร้าย การพลัดพราก ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงสภาพแวดล้อม ชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยที่มีการแก่งแย่ง ต้องสู้ชีวิต ชิงดีชิงเด่น การนี้ถึงแต่ผลประโยชน์ส่วนตน ทั้งยังพบภาพสะท้อนของปัญหา สังคม อาทิ ปัญหายาเสพติด ปัญหาชีวิตคู่ ปัญหาอาชญากรรม และปัญหาในการเข้าสู่สังคม ที่สะท้อนออกมาอย่างชัดเจน ตัวละครจะมีการผ่านชีวิตไปอย่างยากลำบากในวัยผู้ใหญ่ตอนต้น และ เป็นที่น่าสังเกตอีกประการคือตัวละครทุกตัวสามารถเข้าถึงได้ มีบทบาทและสถานภาพทางสังคมที่เป็นเป็นชนชั้นกลาง อาชีพ พนักงานบริษัท ศิลปิน และแม่บ้าน ทั้งยังมีชีวิตความเป็นอยู่ ธรรมดาที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมคนไทยอีกด้วย

และที่สำคัญภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องตกเป็นเหยื่อของ สภาพแวดล้อมที่ เลวร้ายหรือคนชั่วเสมอ

3. มุมมองและทัศนคติของตัวละคร มุมมองและทัศนคติของตัวละครเอกทั้งชายและหญิง ใน ภาพยนตร์แสดงออกอย่างชัดเจนในการคิดแบบคนไทย คือการมอง โลกในแง่ดี แต่หากตัวละครได้ประสบพบเจอเรื่องเลวร้าย ก็จะไปเปลี่ยนทัศนคติในการใช้ชีวิตทันที ตัวละครมักจะแสดงออกในด้านเดียวคืออย่างเดียว หรือเลวอย่างเดียวไม่มีความเป็นมนุษย์อย่างสมบูรณ์ เปรียบเหมือน เหยี่ยวที่มีสองด้านทั้งดี และเลว อีกทั้งตัวละครยังสะท้อนทัศนคติต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างเด่นชัดว่าคนไทย มักจะยึดติดกับความเคยชินแบบเดิมๆ เคยทำมาอย่างไรก็จะทำอยู่อย่างนั้น ไม่ค่อยมีความคิดที่จะเปลี่ยนแปลง และยังสะท้อนถึงวิถีการแก้ไขปัญหาของตัวละครที่แสดงให้เห็นว่าคนไทยไม่ค่อยมีแผนการรองรับเวลาเกิดปัญหา แต่จะรอให้เกิดก่อนแล้วค่อยหาทางแก้ไขแบบเฉพาะหน้า นอกจากนั้นตัวละครเอกทุกตัวยังสะท้อนให้เห็นถึงแง่คิดคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และ ประเพณีของคนไทยที่แทรกอยู่ในบทละคร และอุปนิสัยของตัวละครที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่เรื่องของ ความซื่อสัตย์สุจริต ความมีศีลธรรม และความเชื่อทั้งทางพุทธ และทางไสยศาสตร์แบบไทยอีกด้วย

ในการวิเคราะห์สไตล์การแสดงนั้นวิเคราะห์ที่ได้จากการแสดงออกทางร่างกาย การแสดงออกทางการใช้เสียงการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึกการสร้างตัวละคร และบทบาทของตัวละครที่ผ่านมา มีการถกเถียงกันถึงสไตล์การแสดงของไทยทั้งที่ดี และไม่ดีแต่สำหรับใน ภาพยนตร์ทั่วไปนั้นยังคงมีการแสดงที่ไม่สมจริง หรือการแสดงที่เรียกว่า over acting อยู่มาก ได้แก่ การเคลื่อนไหวที่มากผิดธรรมชาติการพูดที่ตะเบ็งเสียง หรือผิดธรรมชาติการแสดงอารมณ์ ความรู้สึกที่ไม่พอดี มาก หรือน้อยเกินไป รวมถึงการแสดงที่ยังไม่เข้าถึงบทบาท หรือ การตีความของนักแสดงที่ผิดไป แต่พบว่าในภาพยนตร์ไทยที่นักแสดงนำได้รับรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์นั้นนักแสดงแสดงออกอย่างมีสไตล์การแสดงค่อนข้างสมจริง และเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่เป็นการแสดงที่ตรงกับทัศนะของผู้เกี่ยวข้องทางการแสดงทุกคนอยากให้ เป็น ถึงแม้จะมี ข้อบกพร่องที่ต้องปรับปรุงอยู่บ้าง อาทิ การพูดการแสดงออกทางอวัจนภาษา และการสวมบทบาท เป็น ตัวละคร

จากโครงเรื่องภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม ผู้วิจัยได้กำหนดตัวละครหลักในเรื่องมีทั้งหมด 3 ตัวละคร ซึ่งจากตัวละครทั้งสามตัว ซึ่งภาพยนตร์สั้นจะมีตัวละครเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ชื่อ **แคน** โดยในการออกแบบลักษณะของตัวละครหลักนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบให้ แคน มีลักษณะชาย

หนุ่มที่เติบโตในเขตชุมชนตัวอำเภอเมืองซึ่งครอบครัวมีฐานะที่ค่อนข้างสูง การใช้ชีวิตจะดูเป็นสากลหรือครอบครัวที่อาศัยในเมืองใหญ่ และอีกหนึ่งตัวละครซึ่งรับบทเป็นเพื่อนสนิทชาย ชื่อ **จ๊ก** ตัวละครนี้ถูกสร้างด้วยองค์ประกอบของเรื่องที่ทำหน้าที่ซัพพอร์ตเรื่องราว จะเป็นตัวละครที่เป็นตัวแทนในเชิงวัฒนธรรมของชุมชนเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่น ซึ่งบุคลิกของตัวละครตัวนี้จะมีนิสัยสนุกสนาน ระบายรักครอบครัว จากการศึกษาและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งก็ได้เน้นย้ำลักษณะของตัวละครที่เป็นอีสานในความทันสมัยเป็นจุดร่วมของการผสมผสานในเชิงวัฒนธรรมอยู่ในตัวละครตัวนี้ และตัวละครสุดท้ายที่มีความสำคัญของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สั้นครั้งนี้ คือ **หม่อม** หม่อมเป็นแฟนสาวสมัยเรียนมหาวิทยาลัยด้วยกันตามโครงเรื่อง ส่วนในการออกแบบลักษณะตัวละครจะเป็นตัวแทนของความเป็นวัฒนธรรมแบบพื้นถิ่นซึ่งเป็นลักษณะของชุมชนรอบนอกไกลเมือง หรือที่เรียกกันตามภาษาท้องถิ่นคือคนต่างอำเภอ ในส่วนนี้ตัวละครจะแสดงให้เห็นถึงคุณค่าทุนวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต วัฒนธรรมการกิน ดนตรีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เป็นส่วนที่ช่วยเติมรายละเอียดในทางด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สั้น แบบสอดแทรกในการเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ สถานที่ต่างๆ นั้นให้สมบูรณ์มากขึ้นเพื่อนำเสนอทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์ของการวิจัย

แคน

เป็นตัวละครวัยรุ่นอายุประมาณ 25 ปี ที่กำลังมุ่งมั่นทำงาน หน้าที่การงานเป็นครีเอทีฟหนุ่มในบริษัทโฆษณาใจกลางใจเมืองกรุงเทพฯ พื้นเพเป็นคนจังหวัดขอนแก่น บุคลิกเป็นคนมุ่งมั่นทำงาน มีความรับผิดชอบในหน้าที่สูง เป็นคนตรงต่อเวลา มีการวางแผนในการใช้ชีวิต ต้องการพิสูจน์ตัวเอง พุดน้อย ในช่วงมหาวิทยาลัยเรียนนิเทศเป็นลูกชายคนเดียว พ่อและแม่เป็นข้าราชการครูเกษียณแล้วทั้งสองคน



ภาพ 44 ตัวละครหลัก แคน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม

1) Appearance ภายนอกของตัวละคร เป็นหนุ่มหน้าตาดี ดูสะอาด ร่างกายสมส่วน ลักษณะสูง สีผิวออกแทน ไม่ขาวไม่ดำ การแต่งกายเรียบง่ายมีความเป็นผู้ใหญ่ บุคลิกเงียบ ขรึม มีความเป็นตัวของตัวเองสูง

2) Background ภูมิหลังของตัวละคร มีความมุ่งมั่น และความตั้งใจ รับผิดชอบในการทำหน้าที่การทำงานด้วยความเพียรพยายาม อดทน ทุ่มเทกำลังกาย กำลังใจ ในการสิ่งต่างๆรอบข้าง ให้สำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายที่กำหนดด้วยความรับผิดชอบ และมีความภาคภูมิใจในผลงานเพื่อให้ทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย

3) Point of View คือมุมมอง ทศนคติของตัวละคร มีความมุ่งมั่นตั้งใจ จะมีเป้าหมายในใจ ที่ชัดเจน มีความเพียรพยายามที่จะหาหนทางแก้ไขปัญหาและทำงานให้สำเร็จตามเป้าหมาย แม้ว่าอาจจะต้องยอมเสียสละความสบายไป ก็พร้อมทุ่มเททำงานเพื่อให้งานสำเร็จตามเป้าหมาย

จัก

เป็นตัวละครวัยรุ่นอายุประมาณ 25 ปี เป็นหนุ่มอารมณ์ดี มีเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่กับแม่และอาแม่ ครอบครัวมีตึกแถวให้เช่าและหอพักใกล้มหาวิทยาลัย การแต่งกายได้รับอิทธิพลมาจากกรุงเทพมหานคร จะแต่งตัวตามสมัยนิยม



ภาพ 45 ตัวละครหลัก จัก ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม

- 1) Appearance ภายนอกของตัวละคร เป็นหนุ่มหน้าตาดี ดูสะอาด ร่างกายสมส่วน ลักษณะสูง ผิวไม่ขาวไม่ดำออกแทนนิดๆ การแต่งกายเรียบง่ายบุคลิกเงียบ ขรึม มีความเป็นตัวของตัวเองสูง
- 2) Background ภูมิหลังของตัวละคร เป็นคนสนุกสนานมีความเป็นกันเอง ดูเป็นมิตรมีความเป็นห่วงเป็นใยญาติพี่น้อง และเพื่อนฝูง ชอบช่วยเหลือ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นศูนย์รวมของกลุ่ม
- 3) Point of View คือมุมมองทัศนคติของตัวละคร เป็นคนรู้จักการออกแบบการใช้ชีวิตในแต่ละวันอย่างสมดุล ทั้งเรื่องส่วนตัว เรื่องงาน ไม่มักใหญ่ใฝ่สูง

หม่อน

เป็นตัวละครหญิงวัยรุ่นอายุประมาณ 24 ปี สาวที่มีทัศนคติดี อารมณ์ดี เป็นคนขยันรักความเป็นธรรมชาติ อาศัยอยู่กับแม่กันเพียงสองคน ที่บ้านเปิดเป็นศูนย์วิสาหกิจชุมชนปลูกหม่อนเลี้ยงไหม



ภาพ 46 ตัวละครหลัก หม่อน ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม

- 1) Appearance ภายนอกของตัวละคร เป็นสาวหน้าตาดี มีรูปหน้าแบบคนอีสาน มีความเป็นธรรมชาติ สะอาด ชอบยิ้ม ใจเย็น ร่างกายสมส่วนลักษณะสูง ผิวขาว แต่งกายตามแบบสมัยนิยม และชุดตามประเพณี คุณภาพเรียบง่าย
- 2) Background ภูมิหลังของตัวละคร เป็นคนอบอุ่น ใจดี และอ่อนโยน มีความซื่อสัตย์ ซื่อสัตย์ต่อตัวเองและความรู้สึก ชอบรักษาความรู้สึกคนรอบข้าง
- 3) Point of View คือมุมมอง ทัศนคติของตัวละคร เป็นคนที่ยอมเสียสละ ชอบเก็บความรู้สึกมองโลกในแง่ดี และเป็นชอบ

ตาราง 8 แสดงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จำได้ใหม่

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ดราม่า	แนวคิดในการออกแบบกำหนดมุมมองทางด้านภาพในเชิงภาพของการโฆษณาเน้นความสวยงามในสถานที่และสร้างออกแบบในบางฉากให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติที่สวย มีความงามตามวิถีชีวิตในความเป็นอีสานปัจจุบัน	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ เช่น บรรยายภาค ก็จะเป็นการถ่ายในสถานที่จริง กำหนดมุมมองให้ผู้ชมติดตามตัวละครไปตามสถานที่ต่างๆตามการเล่าเรื่อง	สร้างภาพจำเพื่อสื่อถึงการหลงลืม ละเลยสิ่งที่เคยใกล้ชิดให้กลับมาเห็นความสำคัญของสิ่งที่เป็นจุดเริ่มต้นของความเป็นวัฒนธรรมและสร้างแง่คิดให้กับผู้ชมภาพยนตร์ รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นลักษณะดราม่า ผสมผสานการถ่ายภาพแบบโฆษณา

2.4 คุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ใหม่

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) บูร์ดิเยอ (Bourdieu, 1986) นิยามไว้ว่า เป็นทุนที่สะสมอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล วัตถุสิ่งของ และที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน ซึ่งแต่ละบุคคลได้รับการหล่อหลอม และผลิตซ้ำเพื่อสืบทอด ผ่านทางระบบการศึกษา ผลผลิตที่ได้จากการสะสมทุนทางวัฒนธรรมคือ รสนิยม (Taste) ซึ่งจะสร้าง ความแตกต่าง และเป็นเครื่องมือที่ใช้ดำรงรักษาระดับชั้นในสังคมให้ดำรงอยู่ต่อไป

ประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแผนและวิถีชีวิตอันดั้งเดิมมาจนถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีเกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาด และวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเองและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้างคุณค่าทางสังคม ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในถิ่นเกิดการร่วมกันอนุรักษ์ปกป้อง ทั้งยังสามารถนาระบบคุณค่าในสังคมท้องถิ่นมาสร้างสรรคผลผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ

วัฒนธรรมประเพณี

การสู่ขวัญเป็นพิธีกรรมอย่างหนึ่ง ที่คนโบราณอีสานทำกันมาตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ และทำกันมาจนกระทั่งปัจจุบันนี้ เวลาที่มีแขกผู้มีเกียรติมาเยือนถึงถิ่น คนอีสานจะให้การต้อนรับด้วยการเลี้ยงข้าวปลาอาหาร อาจจะช่วยอาหารการกินตามมีตามเกิด ไม่ได้เอร็ดอร่อยเลิศเลอนัก แต่ก็เกิดจากความตั้งใจจริงในการต้อนรับ นอกจากการเลี้ยงดูแล้วก็ให้ที่หลับที่นอน และสู่ขวัญให้การสู่ขวัญให้เป็นการแสดงออกซึ่งความรัก เคารพ และนับถือ



ภาพ 47 พานบายศรี และพานขวัญ จากภาพยนตร์เรื่อง จำได้ไหม

คำว่า "ขวัญ" เป็นนามธรรม ไม่มีรูปร่างหน้าตาปรากฏให้เห็น ไม่สามารถจับต้องหรือสัมผัสได้ แต่จะสังเกตได้ด้วยความรู้สึก ถ้าขวัญของผู้ใดอยู่กับตัวผู้นั้นจะมีความสุขกายสบายใจ เป็นปรกติ แต่ถ้าขวัญของผู้ใดหลบลี้หนีหายไปผู้นั้นจะมีลักษณะอาการตรงกันข้าม พิธีบายศรีสู่ขวัญที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนถึงปัจจุบันนี้ คนไทยเชื่อว่าเป็นพิธีกรรมหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมเพิ่มพลังใจให้เข้มแข็ง เมื่อมีขวัญที่มั่นคงพลังใจที่เข้มแข็งดีแล้ว ย่อมส่งผลให้การประกอบภาระกิจหน้าที่นั้น ๆ บรรลุผลสำเร็จได้ตามความมุ่งหมาย

พานบายศรี จะเย็บด้วยใบตอง ทำเป็น 3 ชั้น มีข้าว สิ่งของที่สำคัญอื่นๆ อีกประกอบด้วย ดอกบัว เทียนชัย น้ำมะพร้าวอ่อน แว่นเทียน 3 อัน เทียน 9 เล่ม ด้ายสายสิญจน์ บายศรี ในที่นี้ก็คือ สิ่งของที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันต้องยึดมั่นด้วยคุณธรรม 3 ประการ คือ บายศรี 3 ชั้น หมายถึง

1. ประพฤติชอบด้วยกาย เรียกว่า กายสุจริต
2. ประพฤติชอบด้วยวาจา เรียกว่า วาจาสุจริต

3. ประเพณีชอบด้วยใจ เรียกว่า มโนสุจริต

พาชวีญ จะใส่ข้าวสาร กล้วย ข้าวต้ม ขนม ฐูป เทียน ผ้าฝืน แพรว น้าอบน้าหอม ดอกไม้ ใส่ตามยอดบายศรี ฝ่ายผูกแขน (เส้นด้ายนี้กะให้เพียงพอกแก่คนที่มาร่วมในงาน ที่เหลือจะเอาไปผูกแขนให้ลูกหลานที่บ้านก็ได้) เทียนฮอบหัว 1 เล่ม เทียนค่าคิง 1 เล่ม (ความยาวช่วงตัว จากเอวถึงไหล่) ไขไก่ต้ม เท่าจำนวนผู้จะรับการสู่ขวัญ (ถ้า 3 คน ก็ 3 ฟอง) เทียนมงคลตั้งบนจอม หรือยอดพาชวีญ คายนุชาชวีญให้ใสในชวยไว้ที่ยอดบายศรี ลักษณะเด่นเชิงรูปธรรม ในพิธีสู่ขวัญจะมีพานบายศรีทรงพุ่มเป็นชั้น ๆ ทำจากใบตองและดอกไม้ และมีการผูกเชือกด้วยด้ายสีขาวที่ข้อมือผู้สู่ขวัญหรือผูกให้กัน และกัน ลักษณะเด่นเชิงนามธรรม แสดงออกถึงสายใยแห่งความผูกพัน และเอื้ออาทรต่อกัน



ภาพ 48 จากบายศรีสู่ขวัญ

ด้ายสำหรับผูกข้อมื่อ(ด้ายผูกแขน)นั้นต้องเป็นด้ายดิบนำมาจับเป็นวงยาวพอที่จะพัน รอบ ข้อมื่อได้ โบราณถือว่าคนธรรมดา วงละ 3 เส้น ผู้ที่มีศักดิ์ตระกูล 5 เส้น (อาชญา 5 ขี้น้ำ 3) เมื่อ วง แล้วให้เด็กหรือวงให้ขาด เป็นเส้นๆ ห้ามใช้มีดตัด จะใช้มีดตัดได้เฉพาะด้ายที่มัดศพเท่านั้น ถ้า เป็นพาวัวงานแต่ง คนจะเริ่มพาวัวต้องเป็นคนบริสุทธิ์ตลอด) คือเป็นคนดีผิวเดียวเมียวเดียวถ้า จัดไม่เป็นเพียงมาจับพอเป็นพิธีแล้วให้คนอื่นๆ จัดต่อไปจนเสร็จต้องจัดทั้งฝ่ายชาย และฝ่ายหญิง พาวัวฝ่ายชายจะให้หญิงบริสุทธิ์ (เด็กหญิงยังไม่มีประจำเดือน) หาบด้วยไม้ม้วนผ้าทอหูก เพราะถือ เคล็ดเอาความสามัคคีรักใคร่ของผ้า และไม้ และการสูตรพาวัวต้องสูตรเวลาค่ำประมาณ 3-4 ทุ่ม หลังรับประทานอาหารค่ำเสร็จถือว่าเป็นเวลาหนูเข้าธู พาวัวงานแต่งจะต้องมีอาหารคาว หวาน เป็นส่วนประกอบอีกด้วย พาวัวแต่งเสร็จแล้วจะตั้งวางไว้ในที่อันเหมาะสมก่อน พอได้ เวลาสูตร พาวัว คือจะทำพิธีจึงให้ยกไปตั้งท่ามกลางญาติมิตรบนผ้าห่มหรือผ้าเช็ดตัวของเจ้า ของขัวข้างๆ พาวัวนอกจากจะมีอุปกรณ์ต่างๆ ดังกล่าวแล้วยังต้องมีแก้วน้ำเย็น แก้วใส่น้ำ กระถินป่า และแก้วเหล้าสำหรับหมอสสูตรพาวัวซึ่งเรียกว่า “ฮุดพาย”

การสวดหรือการสูตรพาวัวเจ้าภาพผู้จัดพิธีพาวัวจะต้องจัดหาหมอสวด หรือสูตรพาวัว ซึ่ง มักเรียกว่า “พราหมณ์” หรือ “พ่อพราหมณ์” ไว้ล่วงหน้าปกตินี้พ่อพราหมณ์มักจะเป็นผู้ที่ทราบ ประเพณีพาวัวเป็นที่นับถือของชาวบ้านในหมู่บ้านนั้น หมอสสูตรพาวัวสมัยก่อนๆ นุ่งหม้อธรรมดา เพียงให้มีผ้าขาวหรือให้มีผ้าขาวม้าพาดบ่า ก็พอปัจจุบันนิยมนุ่งขาวห่มขาว นับว่าเป็นการพัฒนา ให้ เหมาะสมกับสังคมสมัยใหม่

ก่อนลงมือสวดเจ้าภาพต้องเตรียม “ด้ายผูกแขนพราหมณ์” ไว้เป็นด้านผูกแขนมือ ธรรมดา เป็นแต่เพียงมัดธนบัตรเป็นคำบูชาพราหมณ์จำนวนมากหรือน้อยแล้วแต่เจ้าภาพจะเห็นสมควร และเจ้าภาพจะเป็นคนผูกข้อมื่อพราหมณ์ด้วยด้ายผูกแขนพิเศษนี้

พราหมณ์จะจัดให้เจ้าของขัวนั่งให้หันหน้าไปในทิศทางต่างๆ ตามตำรา เจ้าของ ขัวนั่งลงแล้วยกมือไหว้พราหมณ์เสร็จแล้วใช้มือขวาจับพาวัวตั้งจิตอธิฐานของให้เทวดาบันดาล ให้ เป็นไปดังหมอลพาวัว หรือพราหมณ์สูตร ญาติพี่น้องจะนั่งล้อมเป็นวงด้านหลังตั้งจิตอธิฐานให้ เจ้าของขัวมีความสุขความเจริญจงเกิดแก่เจ้าของขัวแล้วอ้อนวอนเทวดาเป็นภาษาบาลี จบ แล้วว่านโม 3 จบ แล้วกล่าวคำบูชาพระรัตนตรัย ครั้นจบแล้วจะสู่ขัวขัวอะไรก็เลือกเอาตาม ต้องการให้เหมาะกับงานการสวดต้องให้เสียงชัดเจน สดละสลวยไพเราะ ฟังแล้วเกิดความรู้สึก ศรัทธาอุทิศสาธุในการทำความดียิ่งขึ้นจึงจะเป็นสิริมงคลแก่เจ้าตัว ถ้าป่วยไข้ ไข้จะหาย ถ้าได้ดีไว้ ให้คงทนไม่ฟังเพื่อเห่อเหิมจนลืมตัว

การเชิญขวัญ ก่อนสูตรขวัญถ้ามีเวลาพอก็ให้ว่าคำเชิญขวัญเสียก่อนทุกครั้งการเชิญขวัญ เป็นพิธีที่ตืออย่างหนึ่งคือ เราขอความสำเร็จ ความศักดิ์สิทธิ์จากพระพุทธรูป พระธรรม พระสงฆ์ เทวดา อินทร์ พรหม ผู้มีอิทธิฤทธิ์มาประสิทธิ์ประสาทพรให้จะได้มีวาจาศักดิ์สิทธิ์ เพราะผู้สวด และ ผู้ฟัง ไม่ใช่คนมีอิทธิฤทธิ์เมื่อเราขอท่าน ท่านก็คงเมตตาประทานให้ตามคำขอคำเชิญขวัญ

การผูกแขนหรือข้อมือ เมื่อพราหมณ์สูตรขวัญจบแล้ว ญาติพี่น้องจะเอามา ขี้ไก่ กกล้วย ใต้มือเจ้าของขวัญมือซ้าย หรือมือขวาก็ได้ให้พราหมณ์ผูกข้อมือให้ก่อน ปกติจะผูกข้อมือซ้ายเพราะ แขนซ้ายถือเป็นแขนขวัญ เป็นแขนที่อ่อนแอใช้งานหนักไม่ได้ เป็นแขนที่น่ารักน่าทะนุถนอม ในเวลาผูกข้อมือนั้นทุกคนยื่นมือขวาออกไปพุง แขนของเจ้าของขวัญที่พราหมณ์กำลังทำพิธีผูกข้อมือให้ ถ้าอยู่ห่างก็ยื่นมือจับแขนหรือแตะตัวกันต่อๆ มาเป็นเส้นสายเหมือนเชือกสอดแสดงถึงความสัมพันธ์ทางกาย และใจเป็นอย่างยิ่งแล้วตั้งจิตอธิษฐานขอให้เจ้าของขวัญมีความสุขความเจริญ เมื่อผูกข้อมือเสร็จแล้วให้ผู้เป็นเจ้าของขวัญประนมมือไหว้ผู้ให้พร เป็นการรับเอาพร เมื่อพราหมณ์ ผูกเสร็จแล้วต่อไปก็เป็นโอกาสของญาติมิตรทั่วๆ ไปจะเข้ามาผูกข้อมือให้กับเจ้าของขวัญด้วยผูกแขน (ด้วยผูกข้อมือ) ถือเป็นของดีของศักดิ์สิทธิ์ควรรักษาไว้อย่าพึ่งตั้งทิ้ง ให้ล่วง 3 วัน เสียก่อนจึงตั้งออกเวลาทั้งอย่าทิ้งลงที่สกปรก เพราะด้วยผูกแขนเป็นของขาวของบริสุทธิ์ เป็น จตุรวมแห่งจิตใจบริสุทธิ์หลายดวงจึงควรรักษาไว้ให้ดี ผู้เฒ่าผู้แก่เคยเล่าให้ฟังว่าด้วยผูกแขนที่เก็บรักษาไว้เป็นของศักดิ์สิทธิ์ป้องกันอันตรายได้ เช่น มีโจรมาปล้น อธิษฐานขอให้จิตทุกดวงช่วยก ปลอดภัยจากอันตรายได้ (มานะชัย วงศ์ประชา, 2556)



ภาพ 49 จากพิธีบายศรีสู่ขวัญ จากภาพยนตร์เรื่อง จำได้ไหม

วัฒนธรรมศาสนา

เมื่อพุทธศาสนาเข้ามาในชุมชนอีสานความเชื่อในเรื่องผีก็มิได้ถูกทำลายให้หมดไปแต่ถูกกลืนเข้าผสมผสานกับพุทธศาสนาอันเป็นลักษณะของศาสนาชาวบ้าน ซึ่งเป็นตัวกำหนดจารีตประเพณี และกฎหมายท้องถิ่น เช่น ฮีตสิบสองคองสิบสี่ที่ชนทุกชั้นในสังคมอีสานต้องปฏิบัติตาม

ซึ่งความเป็นวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปสัญลักษณ์ในส่วนของศาสนาถูกถ่ายทอดในส่วนขององค์ประกอบของฉาก (Setting) เช่น พิธีกรรม ไล่บาต ฟังธรรมเทศนา ความผูกพันระหว่างผู้คนกับพุทธศาสนาโดยที่ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องด้วยตัวแสดง (Characters) พระสงฆ์ที่มีบทบาทเป็นตัวแทนมุมมองของความเชื่อ และหน้าที่ในการดำรงความศรัทธาต่อศาสนา องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) บทสนทนา หรือเสียงบรรยายที่เล่าถึงปฏิบัติเรื่องราวพระพุทเจ้ากับความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพญานาค ศาสนาความเชื่อที่มีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมที่คนในพื้นที่จากอดีตถึงปัจจุบัน



ภาพ 50 ฉากวัฒนธรรมด้านศาสนา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

วัฒนธรรมภาษา

วัฒนธรรมทางภาษาที่เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ ภาษามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตมนุษย์ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ภาษาเป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจต่อกัน ทุกสังคมของมนุษย์จะมีภาษาที่แตกต่างกันตามบริบทของพื้นที่ความเป็นอยู่ ภาษามีคุณค่าความงามที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตได้เด่นชัด ตัวอย่างฉากที่ แคน และ จ๊ก กำลังจะออกเดินทางกลับ หม่อม ได้ฝากของกินไว้ให้สำหรับกินเล่นระหว่างเดินทางกลับ ภายในรถของจ๊ก จ๊กเอาของที่หม่อมฝากยื่นให้กับแคน “ไหนลองเปิดดูดิ หม่อมให้อะไรมาวะ” เสียงจ๊กพูดบอกแคน แคนเปิดฝากระติบสานรูปหัวใจ หยิบกระดาษแผ่นเล็กๆ ที่มีข้อความเขียนบางอย่างขึ้นมาดู “น่ารักเหมือนเดิมเลยนะเนี่ย มีปิ่นน้อยด้วย” ในภาษาอีสาน คำว่าปิ่นน้อย แปลว่า บัตร ใบ หรือเศษกระดาษขนาดเล็ก ซึ่งวัยรุ่น นักศึกษาในภาคอีสานจะนิยมใช้บอกเพื่อนในเวลาต้องการจดสิ่งสำคัญในเวลาเร่งด่วน เช่น หาปิ่นน้อยมาจดไว้ อีกหนึ่งลักษณะในการพูดตามภาษาพื้นถิ่น ตามที่ภาพยนตร์เรื่องจำได้ไหม ในฉากที่ จ๊ก หันไปมองแคนที่กำลังอ่านข้อความในแผ่นกระดาษแผ่นเล็กๆ ที่หม่อมเขียนแนบไว้ในกระติบรูปหัวใจ “ยืมน้อย ยืมใหญ่แท้้น้อ” ซึ่งคำว่า แท้้น้อ แปลว่า จังเลย ในการต่อท้ายประโยคเป็นการขยายกริยาในบทสนทนา



ภาพ 51 ฉากการสนทนา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

ส่วนลักษณะ สำเนียงการพูดของผู้คนในชุมชน ซึ่งจากโครงเรื่องได้วาง (Characters) ของหม่อมตัวละครที่อาศัยอยู่ในเขตชุมชนนอกเมือง หรือที่เรียกกันว่าต่าง อำเภอ ในการวางเรื่องของบทสนทนาผู้วิจัยได้กำหนดให้ในฉากที่บ้านหม่อม ได้มีการใช้บทพูดระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครประกอบ ตัวอย่าง เช่น ฉากที่ หม่อมพาแคนเดินไปดูวิธีการต้มไหมสาวไหม หม่อมได้มีการเปลี่ยนสำเนียงของการพูดเป็นภาษาพื้นถิ่น “เป็นจังได้แม่ เป็นจังได้ไต่ดำ มื้อนี้ได้หลายบัจ้า” บทสนทนาของหม่อมถามสารทุกข์ ของคนในชุมชน “เป็นจังได้” ในภาษาอีสาน หมายถึง เป็นยังงัยบ้าง คือเป็นลักษณะของการทักทายของผู้คนในชุมชน ส่วน “มื้อนี้” ในภาษาอีสาน หมายถึง วันนี้



ภาพ 52 ฉากสนทนาวัฒนธรรมด้านภาษา จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

วัฒนธรรมความเชื่อ

สำหรับมนุษย์นั้นมีความเชื่อว่ามีพลังอำนาจที่เหนือมนุษย์ และธรรมชาติ ซึ่งในความเชื่อทางศาสนาจึงเป็นสิ่งที่เราพบเห็นได้ในทุกสังคม และจากการศึกษาทางเอกสาร การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น และลงพื้นที่สำรวจแล้วนั้น ผู้วิจัยพบความน่าสนใจในความเชื่อที่มีการจัดบันทึกในรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดหนองแวง พระอารามหลวง หรือวัดเจติยเก้าชั้น ตามที่ชาวบ้านในจังหวัดขอนแก่นเรียกกัน ในส่วนของบริเวณชั้นสองของตัวเจติย คือภาพจิตรกรรมฝาผนังเกี่ยวกับเนื้อหาของคະລຳ คະລຳในภาษาอีสาน หมายถึง สิ่งที่ทำห้ามทำ คະລຳโดยส่วนใหญ่แสดงถึงการเคารพต่อผู้อาวุโส และผู้มีฐานะสูงกว่า เช่น พระสงฆ์ สอนเรื่องมารยาทการอยู่ร่วมกันในครอบครัว และสังคม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างผาสุก และรวมถึงข้อห้ามกระทำต่างๆ ที่แฝงเอาไว้เพื่อความปลอดภัยต่อชีวิตตนเอง และผู้อื่น

“คະລຳ” ที่ชาวขอนแก่นห้ามปฏิบัติต่อศาสนสถาน ได้แก่ การห้ามนั่งขัดสมาธิเวลานั่งฟังพระเทศนา เพราะเชื่อว่าเป็นการไม่เคารพต่อพระสงฆ์องค์เจ้า โดยทั้ง ชายหญิงจะต้องนั่งพับเพียบ หรือนั่งคุกเข่าเท่านั้น ส่วนการห้ามนั่งขวางประตู ทางเข้าออกโบสถ์วิหารหอแจก และไม่ให้นั่งขวางบันไดขึ้นลง ก็เป็นข้อคະລຳที่ยึดถือปฏิบัติสืบมาเช่นเดียวกับเคหะสถานบ้านเรือน ที่ห้ามนั่งขวางทางเข้าออกและบันไดขึ้นลง นอกจากนี้ยังมีข้อคະລຳอื่นๆ ที่ห้ามทำในศาสนสถาน เช่น ห้ามนั่งเหยียดเท้าไปทางพระประธาน บางแห่งห้ามยืนในสิม หรือวิหารก็มีเช่นกันของชาวขอนแก่น เช่น

ห้ามผู้หญิงนั่งขัดสมาธิ

ห้ามนั่งขวางประตู ขวางทางบันได

ห้ามนั่งท่ามกลางผู้ใหญ่ ห้ามนั่งบนหมอน ห้ามนั่งบนหัวนอน

เดินบนเรือนห้ามกระที่บเท้า ห้ามเดินสั้น และห้ามเดินลากเท้า

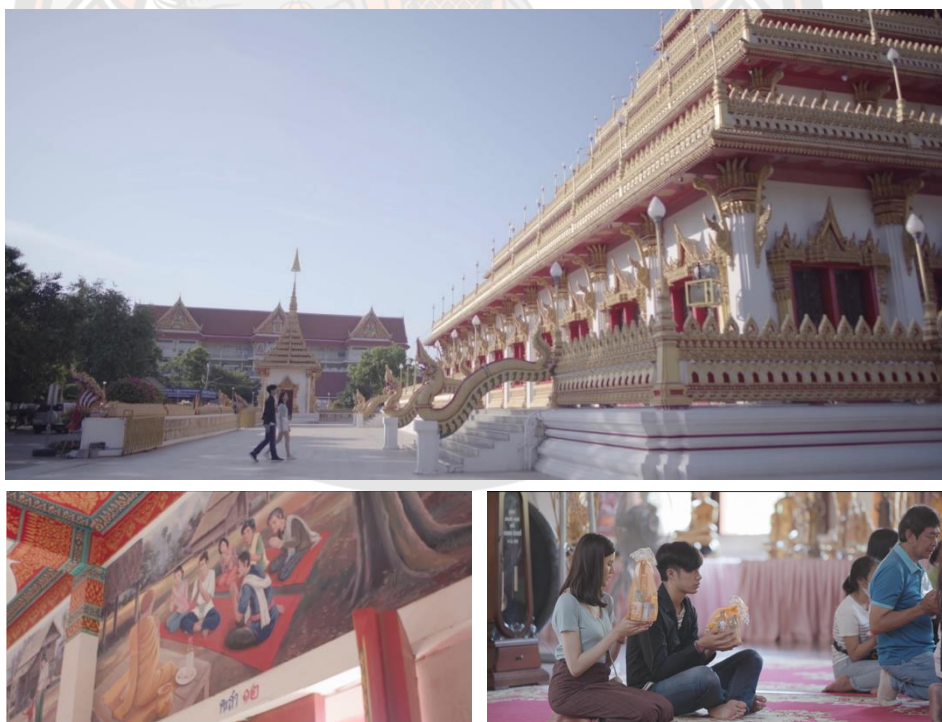
ก่อนเข้านอนต้องล้างเท้า ตื่นเช้าต้องล้างหน้า

ไม่นอนหันหัวไปทางทิศตะวันตก

คำสั่งของชาวขอนแก่นเหล่านี้ ส่วนใหญ่ยังคงถือปฏิบัติกันอยู่ แต่บางอย่างก็ลดหย่อนผ่อนคลายเป็นลงไป เช่น การห้ามนั่งขัดสมาธิ เวลากินข้าว เป็นต้น

จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้นำข้อมูลในส่วนนี้มาประกอบในการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นเหตุการณ์ในฉากที่ หม่อม และ แคนไปเที่ยวกราบพระที่วัดหนองแขวงพระอารามหลวง ในระหว่างที่ทั้งสองกำลังนั่งกล่าวบทสวดตามพระสงฆ์ แคนได้ทำผิด คำสั่ง ซึ่งเป็นความเชื่อของคนโบราณมีข้อห้ามไว้ที่เกี่ยวกับมารยาททางสังคม และภาพยนตร์ได้มีการนำพาผู้ชมตามตัวละครไปเห็นภาพ

จิตรกรรมฝาผนังภาพคำสั่งที่ 12 คือภาพการกระทำที่ไม่ควรนั่งขัดสมาธิต่อหน้าพระสงฆ์ หรือพระพุทธรูป ถือว่ามารยาทไม่งาม



ภาพ 53 จากความเชื่อ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

และความเชื่อแต่ละสถานที่หรือชุมชน ก็จะมีกฎระเบียบข้อห้ามที่เป็นข้อปฏิบัติกันสืบต่อมาจากผู้คนในชุมชนนั้น ซึ่งจังหวัดขอนแก่น ก็มีลักษณะความเชื่อดังกล่าวเช่นกัน ผู้วิจัยได้มีการสำรวจหาข้อมูลและทำการลงพื้นที่ในเขตตำบลบ้านสาวถี อำเภอเมือง เรื่องข้อห้าม หรือ ข้อปฏิบัติของผู้หญิงที่ห้ามไม่ให้ผู้หญิงเข้าโบสถ์ เพราะชุมชนมีความเชื่อที่บอกเล่าต่อกันมาว่า ผู้หญิงมีสิ่งสกปรกอยู่ในร่างกาย เช่น กรณีผู้หญิงที่เป็นประจำเดือน ซึ่งไม่เหมาะที่จะปล่อยให้ผู้หญิงเข้าสู่พื้นที่ หรือบริเวณสิ่งศักดิ์ที่ชุมชนนับถือ เช่น พระพุทธรูปเก่าแก่ จึงเป็นข้อห้ามสำหรับผู้หญิงในการเข้าบริเวณเขตพื้นที่ดังกล่าว ซึ่งเป็นความเชื่อของสถานที่หรือชุมชนนั้น ไม่ใช่ความเชื่อของพระพุทธศาสนา จากข้อมูลความเชื่อในสถานที่ของชุมชน ข้อปฏิบัติ จารีตของชุมชนที่มีต่อโบราณสถาน หรือวัดวาอาราม ภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม ได้นำเสนอให้ผู้ชมภาพยนตร์ได้เห็นถึงข้อห้าม หรือข้อปฏิบัติที่เป็นความเชื่อของคนในชุมชนที่มีต่อสถานที่บริเวณสิ่งศักดิ์ที่ชุมชนนับถือ ซึ่งในฉาก ตัวละครที่เป็นผู้หญิง คือ หม่อม ได้อัดกรอแคน อยู่ด้านหน้าภายนอก สิม หรือโบสถ์ และ ในตอนที่ทั้งคู่เดินออกไปด้วยกัน ภาพในฉากจะเห็นป้ายข้อห้ามข้อความว่า “ห้ามสูภาพสตรีขึ้น”



ภาพ 54 จากความเชื่อ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

อีกหนึ่งความเชื่อที่ผู้วิจัยได้นำเสนอให้เห็นในภาพยนตร์สั้น เป็นความเชื่อในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งจากการศึกษาสภาพสังคมชุมชนเมืองในจังหวัดขอนแก่น มีการอาศัยอยู่ของคนไทยเชื้อสายจีน อยู่เป็นจำนวนมาก ผู้วิจัยได้ออกแบบ Character ตัวละคร ที่ชื่อ จ๊ก เป็นตัวแทนของคนไทยเชื้อสายจีนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดขอนแก่นในการเล่าเรื่อง ซึ่งในฉากที่ จ๊ก และ แคน เดินทางไปวัดพระบาทภูพานคำ ที่ตั้งอยู่อำเภออุบลรัตน์ หลังจากที่ทั้งสองคนเข้าไปกราบองค์พระเสร็จแล้วนั้น จ๊กก็ได้ชวนแคนไปเลี้ยงเซียมซี ซึ่งการเลี้ยงเซียมซีเชื่อว่าเริ่มจากชาวจีนที่เข้ามาตั้งรกรากในประเทศไทย และมีการตั้งศาลเจ้าขึ้น จุดกำเนิดอาจมีตั้งแต่สมัยสุโขทัย หรือ อยุรยา

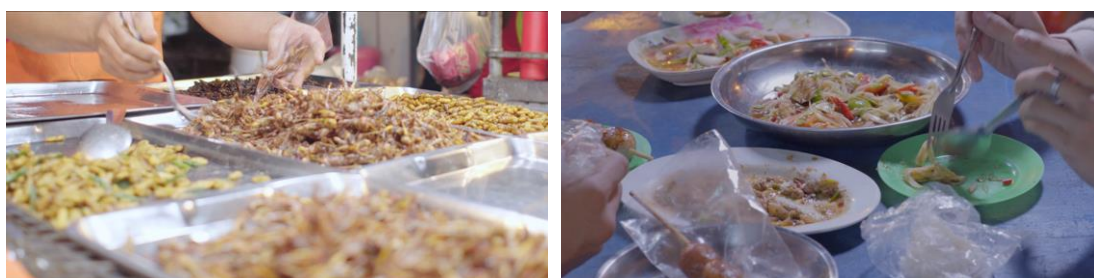


ภาพ 55 ฉากความเชื่อต่อสถานที่ จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

วัฒนธรรมอาหาร

วัฒนธรรมการกินของผู้คนจังหวัดขอนแก่น มีความคล้ายกันหลายๆ อย่างในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ หรือ อีสาน ซึ่งผู้วิจัยได้ออกแบบซีนดีไซส์ ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมการกินอยู่ของผู้คนในจังหวัดขอนแก่น ตัวอย่างแรกที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเป็นรูปแบบการกินของชุมชน

อำเภอเมือง ตามภาพประกอบแสดงการกิน เช่น ข้าวเหนียว ส้มตำปิ้งย่าง ลาบ ต้ม และอาหารประเภทยำ ส่วนความน่าสนใจในสายสายของชาวต่างชาติก็จะเป็นการรับประทานพวกแมลงต่างๆ เป็นอาหารขบเคี้ยว เช่น ตั๊กแตน ดักแด่ แมงกูดจี้ และอีกมากมายที่นำมาทอดและปรุงรส



ภาพ 56 ฉากอาหาร จากภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

นอกจาก ชุมชนชาวบ้านรอบนอกไกลตัวเมือง วิถีชีวิตการกินอยู่นั้นจะเป็นลักษณะของการหาได้ทั่วไปในธรรมชาติ ในการออกแบบภาพยนตร์สั้น ผู้วิจัยได้นำเสนอภาพของการอยู่กับธรรมชาติในที่นี่คือ ฉากที่ แคน และ จ๊ก กำลังจะเดินทางกลับ หม่อนได้มีของฝากให้กับทั้งสองไปกินระหว่างทาง แคนเปิดกระติปรูปหัวใจซึ่งภายในมีลูกหม่อน (มัดเบอร์รี่) อยู่ในกระติปจำนวนมาก ลูกหม่อนจะมีลักษณะคล้ายกับพวงองุ่นแต่จะเล็กมาก เมื่อสุกแล้วจะเป็นสีม่วงแดงเข้มหรือสีม่วง มีรสชาติเปรี้ยวบ้างหวานบ้างเป็นบางลูก



ภาพ 57 ฉากลูกหม่อน จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

ตามหมู่บ้านรอบนอกของจังหวัดขอนแก่น จะมีการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมเพื่อการผลิตเส้นใยไหมนั้นจะไม่มีผล ซึ่งจะเป็นคนละสายพันธุ์กับต้นหม่อนที่เลี้ยงไว้กินผล ภาคอีสานเรียก “มอน” และความโดดเด่นในการถนอมอาหารซึ่งเป็นวิถีชีวิตของชุมชนรอบนอกอำเภอเมือง เช่น การหมัก

น้ำปลาร้า เนื้อแดดเดียว ไข่กรอกอีสาน และหม่า จากข้อมูลผู้วิจัยได้นำเสนอวัฒนธรรมด้านอาหาร การกินในรูปแบบของการถนอมอาหาร เช่น หม่า ของชุมชนอำเภอฟล จังหวัดขอนแก่น “หม่า” เป็นอาหารที่มีลักษณะคล้ายกับไข่กรอกอีสาน แตกต่างกันตรงวัตถุดิบ ลักษณะวิธีการทำก็จะคล้ายคลึงกัน ที่อาศัยการหมัก จะมีหม่าเนื้อ (วัว) หม่าหมู และหม่าตับ ซึ่งทั้งสามแบบก็จะรสชาติแตกต่างกันไป ซึ่งหม่าที่ตากไว้นาน ก็จะมีความเปรี้ยวที่เพิ่มขึ้นตามระยะเวลาที่ตากทิ้งไว้



ภาพ 58 จากหม่า วัฒนธรรมการกิน จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

วัฒนธรรมการแต่งกาย

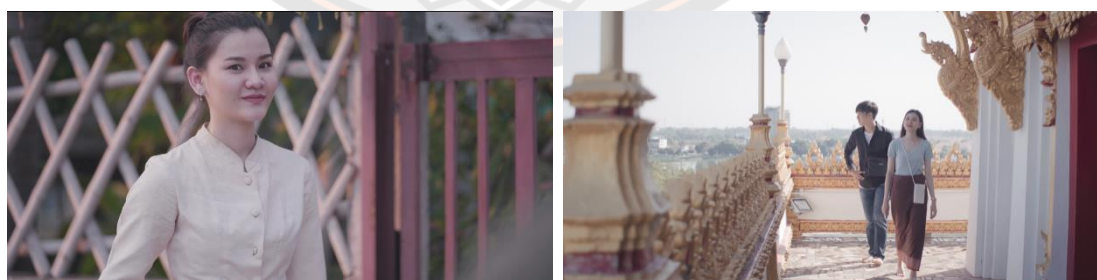
แนวคิดในการออกแบบเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายของตัวละคร สำหรับผู้หญิงนั้นจะมีการแต่งกายเหมือนผู้หญิงในท้องถิ่นอีสานที่อาศัยอยู่รอบนอกเมืองทั่วไป ในการแต่งกายตามปกติจะสวมเสื้อ และนุ่งผ้าถุง แต่เมื่อมีกิจกรรม หรือพิธีกรรมทางศาสนาที่สำคัญ ผู้หญิงก็จะแต่งตัวดีกว่า

ปกติ เรียกว่า “ชุดเอาบุญ” ลักษณะของการแต่งกายคือนุ่งผ้าถุง หรือผ้าซิ่นที่ทอขึ้นเองจากฝ้าย หรือจากไหม ในการทอผ้านั้นผู้หญิงอีสานจะได้รับการปลูกฝังมาจากผู้เป็นแม่ให้รู้จักการปลูก หม่อนเลี้ยงไหมเพื่อนำมาทอเป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ซึ่งการทอผ้านั้นนอกจากจะทอเอาไว้เพื่อใส่เอง แล้วยังมีการทอเอาไว้ขายเป็นการเพิ่มรายได้ให้กับชุมชนอีกทางหนึ่งด้วย ลักษณะการปฏิบัติสืบ ทอดต่อกันมานี้จนเกิดเป็นวิถีของชุมชน ที่ยังสามารถพบเห็นได้ตามพื้นที่ชุมชนรอบนอกไกลเมือง



ภาพ 59 จากวัฒนธรรมการแต่งกาย ภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

วัฒนธรรมการแต่งกาย หรือชุดแต่งกายในอดีตใช้ผ้าที่ทำจาก ฝ้ายไหม ผ้าทอมือต่างๆ คน ไทยมีเอกลักษณ์ด้านการแต่งกาย ซึ่งจะมีแตกต่างกันบ้างตามบริบทของพื้นที่นั้น ในปัจจุบันชุด แต่งกายจะถูกนำมาใช้เฉพาะช่วงเทศกาลงานประเพณีทางศาสนาเป็นส่วนใหญ่ และ จากชุดแต่ง กายเป็นสิ่งที่เสริมสร้างอารมณ์ความรู้สึกสมจริงกับเรื่องมากต่อผู้ชม ส่วนความชัดเจนของชุดแต่ง กายที่เป็นเชิงวัฒนธรรมในฉากของภาพยนตร์



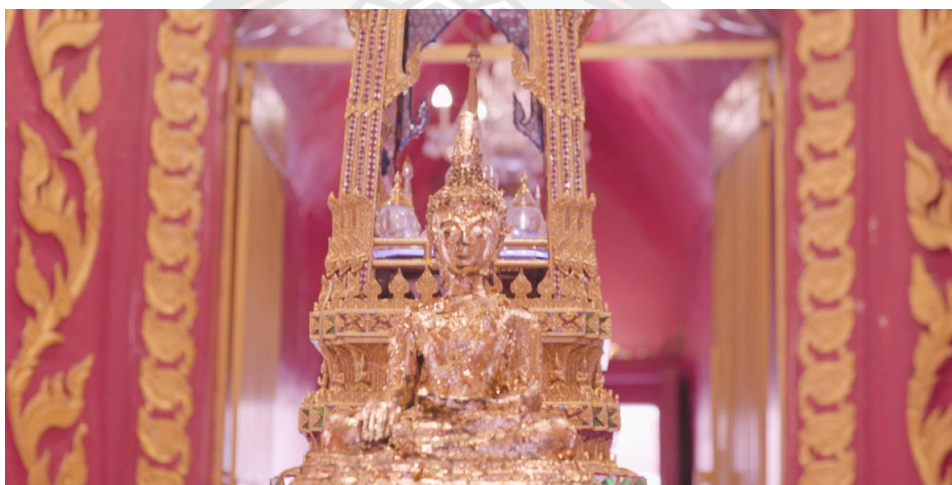
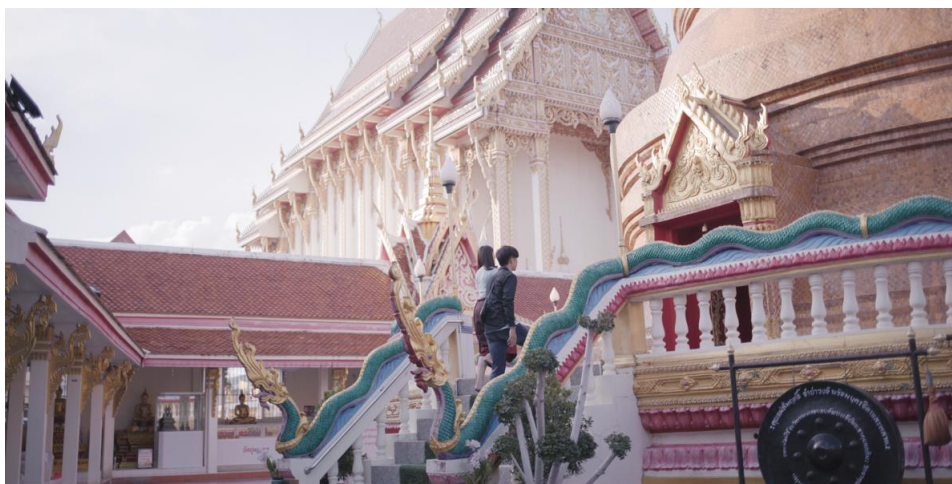
ภาพ 60 จากการแต่งกายจากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

วัฒนธรรมที่อยู่อาศัย สิ่งปลูกสร้าง

วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงออกถึงรากฐาน และความเป็นมาของพื้นที่นั้น สำหรับความเป็นภาพยนตร์สิ่งที่จะสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมในเชิงสถาปัตยกรรม

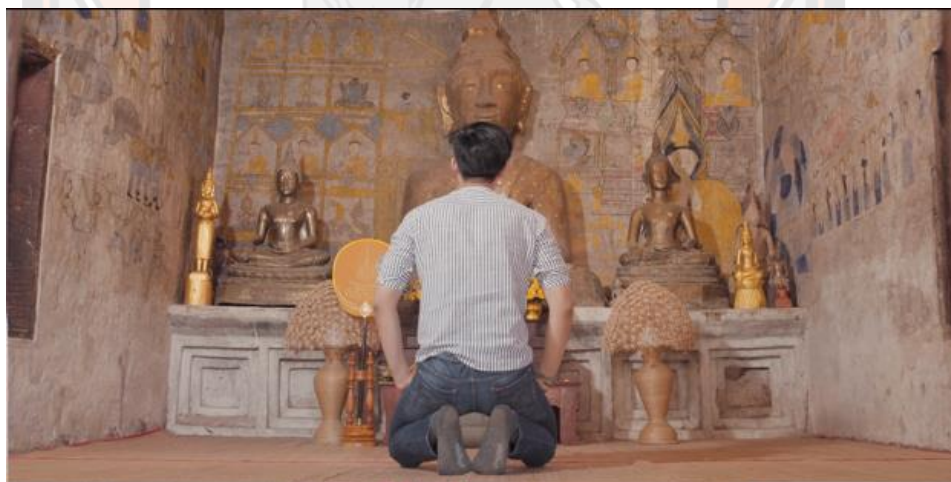
วัดธาตุพระอารามหลวง นายปานทอง สระคูพันธ์ รองผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่น เป็นประธานในพิธีอัญเชิญพระพุทธพระลับ ไปประดิษฐานภายในพระอุโบสถวัดธาตุพระอารามหลวง สำหรับประกอบพิธีทางศาสนา เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีอันดีงาม ทำนุบำรุงพระพุทธศาสนา และให้พี่น้องประชาชนได้ร่วมทำบุญเสริมความเป็นสิริมงคลเนื่องในโอกาสวันสงกรานต์ วัดธาตุพระอารามหลวง สร้างขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2332 โดยพระนครศรีบริรักษ์บรมราชภักดี (เพี้ยเมืองแพน) เจ้าเมืองขอนแก่น เป็นผู้ก่อสร้างขึ้นพร้อมกับการตั้งเมืองขอนแก่น และได้สร้างพระธาตุขึ้นเป็นปูชนียสถานที่เคารพสักการะของชาวเมืองขอนแก่น จึงเรียกชื่อวัดนี้ว่า “วัดธาตุ” ภายในวัดมี “หลวงพ่อบุญพระลับ” ประดิษฐานเป็นพระประธานในพระอุโบสถ

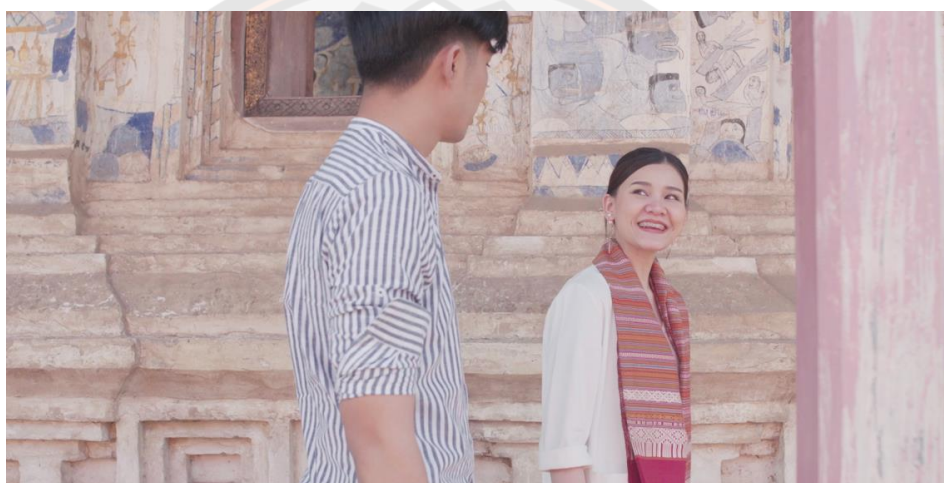
หลวงพ่อบุญพระลับ หรือ “พระศรีสัตนาคนหุต” เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย เป็นพระคู่บ้านคู่เมืองขอนแก่น ซึ่งสร้างขึ้นพร้อมการตั้งเมืองขอนแก่น มีพระธาตุนครเดิมเด่นเป็นสง่า เจดีย์พระธาตุนครเดิม เป็นเจดีย์ทรงระฆังคว่ำ ศิลปสมัยรัตนโกสินทร์ เป็นสถานที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุ เป็นโบราณวัตถุที่เก่าแก่ที่สุดของจังหวัดขอนแก่น ซึ่งวัดครอบฐานได้ 25 เมตร ส่วนสูงวัดจากยอดสูงสุดลงมาได้ 45 เมตร ส่วนฉัตรบนยอดเจดีย์มีความสูง 5 เมตร รวมความสูงขององค์เจดีย์และฉัตรเป็น 50 เมตร ภายในวัดธาตุพระอารามหลวง ยังมีปูชนียวัตถุที่สำคัญ คือ พระพุทธพระลับ หรือ “พระพุทธศรีสัตนาคนหุต” เป็นพระพุทธรูปปางมารวิชัย หล่อด้วยทองสำริดทั้งองค์ และฐาน ขนาดหน้าตักกว้าง 11 นิ้ว สูง 29 นิ้ว ประทับนั่งขัดสมาธิแทนสารีริกูปสัปดาห์ข้าง หลวงพ่อบุญพระลับ จัดอยู่ในกลุ่มพระพุทธรูปศิลปะลาว “สกุลช่างเวียงจันทน์” สันนิษฐานว่า “พระพุทธพระลับ” สร้างขึ้นที่นครหลวงพระบาง ต่อมาสมัยพระนครศรีบริรักษ์ (เพี้ยเมืองแพน) อพยพมาตั้งเมืองขอนแก่น ได้อัญเชิญพระพุทธพระลับ ประดิษฐานไว้ที่วัดเหนือ ซึ่งในปัจจุบัน คือ วัดธาตุ พระอารามหลวง และได้ประจักษ์แก่สายตาเป็นพระคู่บ้านคู่เมืองขอนแก่นนับแต่นั้นมา



ภาพ 61 สถาปัตยกรรม สิ่งปลูกสร้าง จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

งานศิลปกรรมในศาสนสถาน โลกทัศน์ความเชื่อในพระพุทธศาสนา “อุบตัม” หรือภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ปรากฏใน “สิม” หรือโบสถ์ในจังหวัดขอนแก่น มักเป็นเรื่องราว ความเชื่อในพระพุทธศาสนา ที่เกี่ยวกับการทำความดี เรื่องบาปบุญ และการตกนรกในนรกภูมิ ส่วนอุบตัมที่เขียนเรื่องนิทานพื้นบ้านนั้น ก็มุ่งสอนเรื่องการทำความดีเช่นเดียวกัน เช่น เรื่อง สินไซ (สังขสินไซย) ของอุบตัมสิม วัดชัยศรี บ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมืองขอนแก่น





ภาพ 62 ศิลปะจิตกรรมฝาผนัง จากภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

วัฒนธรรมวิถีชีวิต

สภาพการตั้งบ้านเรือนของชุมชนในจังหวัดขอนแก่นนั้นมีความแตกต่างกันทางกายภาพอย่างเห็นได้ชัดพอที่จะจำแนกชุมชนเป็น 3 ลักษณะดังนี้ คือ อันดับแรกเป็นชุมชนเมือง อันได้แก่ตัวอำเภอเมืองจังหวัดขอนแก่น ถ้าจะเปรียบเทียบกับชุมชนเมืองอื่นๆ ในภาคอีสานเมืองขอนแก่นจะนับว่าเป็นชุมชนเมืองขนาดใหญ่เมืองหนึ่ง ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพค้าขาย ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนมีลักษณะเหมือนสังคมเมืองอื่นๆ ของประเทศไทย ดังนั้น ชุมชนนี้จะไม่ยึดถือศิลปสองคองสีบสี่ซึ่งเป็นประเพณีดั้งเดิมของคนอีสานมากนัก อันดับที่สองเป็น ชุมชนที่อยู่รอบๆ ชุมชนเมืองหรือวงแหวนรอบนอก สังคมเป็นลักษณะสังคมบ้านกึ่งสังคมเมือง ผู้คนจะอยู่อาศัยเป็นกลุ่มแต่ไม่แออัดเท่าในตัวเมือง เนื่องจากชุมชนเหล่านี้เป็นสังคมชาวบ้านมาก่อน ต่อมาได้รับอิทธิพลจากสังคมเมือง จึงมีลักษณะคล้ายสังคมเมืองไปส่วนหนึ่งจะเห็นได้จากสิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนที่ทันสมัย

สมัย เช่น อาคารบ้านเรือน เกิดหมู่บ้านจัดสรรขึ้นมากมายเป็นการหนีความแออัดยึดติดในตัวเมืองขยายออกไปยังรอบนอก ส่วนความเป็นอยู่ของผู้คนยังคงเป็นสังคมชาวบ้านอยู่มีการยึดถือฮีตสิบสองคองสิบสี่สืบมาจากบรรพบุรุษได้เป็นส่วนมาก อาชีพของคนในชุมชนนี้ ได้แก่ เกษตรกร และ ทำงานรับจ้างในตัวเมือง ลักษณะที่สามเป็นชุมชนชาวบ้านรอบนอกไกลจากตัวเมืองออกไปอีก สังคมส่วนมากยังคงเป็นสังคมชนบทอีสานโดยทั่วไป ยึดถือฮีตสิบสองคองสิบสี่อย่างเคร่งครัด มีการปฏิบัติสืบทอดมาสม่ำเสมอทุกปี ผู้คนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพด้านการเกษตร มีชีวิตความเป็นอยู่ที่พึ่งพาธรรมชาติ และพึ่งพากันเองของคนภายในและภายนอกชุมชน สังคมแบบนี้แต่ก่อนยังไม่มีเงินตราเข้ามามีบทบาทมากนัก จะอยู่กันแบบพี่น้องหรือเสมือนเครือญาติ มีข้าวปลาอาหารก็จะแลกเปลี่ยนซึ่งกัน และกันความมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มีความเห็นอกเห็นใจ และช่วยเหลือเกื้อกูลกัน





ภาพ 63 ฉากวิถีชีวิต ภาพยนตร์สั้น เรื่องจำได้ไหม

บึงแก่นนคร ตั้งอยู่ในเขตเทศบาลกลางเมืองขอนแก่น เป็นบึงขนาดใหญ่มีเนื้อที่ 603 ไร่ นอกจากจะเป็นที่ประดิษฐานอนุสาวรีย์ “เจ้าเพี้ยเมืองแพน” ผู้ก่อตั้งเมืองขอนแก่นแล้วยังเป็นสถานที่ที่ประชาชนนิยมมาพักผ่อนและทำกิจกรรมนันทนาการ เพราะมีบรรยากาศสบายๆ พื้นที่โดยรอบร่มรื่นด้วยต้นไม้มีสวนสุขภาพประดับด้วยประติมากรรมรูปต่างๆ ดูเพลินตา โฮงมูนมังเมือง ขอนแก่นคือหอที่รวบรวมเรื่องราวอันเป็นที่มาของเมืองขอนแก่น เป็นพิพิธภัณฑ์ที่สะท้อนให้เห็นถึง สภาพชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวขอนแก่นตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน

บางแสนสอง และหาดจอมทองตั้งอยู่ที่บ้านหินเพิงตำบลท่าเรือ อยู่ห่างจากอำเภอเมืองไป 53 กิโลเมตร บรรยากาศชายหาดริมทะเลสาบน้ำจืดเหนือเขื่อนอุบลรัตน์ ในยามเย็นสวยงามมาก ส่วนกิจกรรมทางน้ำที่น่าสนใจ คือ บานาน่าไป๊ต ห่วงยาง และเรือ สกูตเตอร์ นอกจากนี้ยังมีอาหาร

ที่ปรุงจากปลาหลากหลายชนิดไว้บริการอีกด้วย ช่วงเทศกาลสำคัญ หรือวันหยุดมักก็จะมีนักท่องเที่ยวเดินทางไปชมธรรมชาติ

บางแสนสอง อยู่ห่างจากอำเภอเมืองไปประมาณ 53 กิโลเมตร ใช้เส้นทางเดียวกับทางไปเขื่อนอุบลรัตน์ บรรยากาศโดยรอบของชายหาดริมทะเลสาบน้ำจืดเหนือเขื่อนอุบลรัตน์ สวยสะอาดตาเมื่อพระอาทิตย์ฉายส่องลงมาในยามเย็นกระทบกับทิวเขาภูเก้า ที่ตั้งตระหง่านอยู่ด้านหลังกิจกรรมกีฬาทางน้ำที่น่าสนใจ ก็คือ การบริการให้เช่าจักรยานน้ำ บานานาโบ๊ต ห่วงยาง นอกจากนี้ยังมีบริการอาหารเลิศรสที่ปรุงจากปลาภายในอ่างเก็บน้ำเขื่อนอุบลรัตน์ ได้แก่ ปลาชนิดปลาเนื้ออ่อน ปลาช่อน ฯลฯ ช่วงเทศกาลสำคัญ หรือ วันหยุดมักจะมีนักท่องเที่ยวเดินทางไปชมธรรมชาติ และเล่นน้ำกันเป็นจำนวนมาก

เขื่อนอุบลรัตน์ เรียกอีกชื่อว่า “เขื่อนพองหนีบ” เนื่องจากสร้างข้ามแม่น้ำพองโดยปิดกั้นลำน้ำพองตรงบริเวณช่องเขาที่เป็นแนวต่อระหว่างเทือกเขาภูเก้า และภูพานคำ การก่อสร้างเริ่มเมื่อปี พ.ศ.2509 แล้วเสร็จปี พ.ศ.2509 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ และสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ พร้อมด้วยสมเด็จพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้าอุบลรัตน์ราชกัญญาฯ ได้เสด็จไปทรงทำพิธีเปิดเขื่อนเมื่อวันที่ 14 มีนาคม 2509 เขื่อนนี้มีประโยชน์ในด้านต่างๆ ทั้งการผลิตกระแสไฟฟ้า การเกษตร การประมง การป้องกันอุทกภัย การคมนาคม ตลอดจนเป็นที่สำหรับพักผ่อนของประชาชนภายในบริเวณเขื่อนมีร้านอาหารบ้านพัก และกิจกรรมต่างๆ

จากการออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่นผลวิเคราะห์ได้ว่า ภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม สร้างอยู่บนพื้นฐานของการผสมผสานระหว่างรูปแบบความจริง (Realistic) การประชาสัมพันธ์โดยใช้แรงจูงใจด้านภาพ เพื่อสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นเชื่อมโยงบริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่บูรณาการอยู่ในเรื่องราว ผ่านแนวคิดเรื่องของการหลงลืมวัฒนธรรม ซึ่งในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์

ตอนที่ 3 การประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการประเมินออกเป็นสองด้าน ดังนี้

3.1 การประเมินคุณค่าภาพยนตร์สั้น จังหวัดขอนแก่น

3.2 การประเมินการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมในภาพยนตร์สั้นของผู้ชมภาพยนตร์

3.1 ผลการประเมินคุณค่าภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ผลการประเมินจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ประเมินคุณค่าภาพยนตร์ สืบจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จำนวน 5 ท่าน สรุปผลตามประเด็นได้ดังนี้

ประเด็นที่ 1 แนวคิด ที่ปรากฏอยู่ในโครงเรื่อง ประเด็นเรื่อง และแก่นเรื่อง ของภาพยนตร์ สืบจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น เรื่อง จำได้ไหม ซึ่งภาพยนตร์มีแนวคิดที่ดีมีความน่าสนใจในเรื่องการนำเสนอทุนวัฒนธรรมผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบภาพยนตร์สั้น และสำหรับโครงเรื่องเป็นการเล่าเรื่องมีประเด็นหลักของเรื่องคือตัวละครที่เป็นโรคความจำเสื่อม แล้วตัวละครมีการเดินทางเพื่อที่จะฟื้นความทรงจำให้กลับมาที่บ้านเกิด ซึ่งจะมีสื่อกลางในการเชื่อมความทรงจำของตัวละครกับสถานที่คือรูปถ่ายในอดีต จากโครงเรื่องสามารถตอบแนวคิดในการเล่าของภาพยนตร์ในการนำเสนอทุนวัฒนธรรมได้ดีแล้ว ลักษณะของการวางโครงเรื่องให้ตัวละครมีการเดินทางเพื่อที่จะฟื้นความทรงจำในระหว่างของการเดินทางผู้ชมภาพยนตร์สามารถรับรู้ และเห็นความงามของสถานที่ บรรยากาศความสวยงาม ซาบซึ้งในวิถีชีวิตของผู้คนในจังหวัดขอนแก่นผ่านการเดินทางของตัวละครหลักเป็นเรื่องที่ดี เดินเรื่องง่าย สามารถตอบโจทย์ในด้านการนำเสนอทุนวัฒนธรรมได้ แต่ยังขาดความหือหาว หรือความแปลกใหม่เพราะภาพรวมของโครงเรื่องอาจมีความง่ายเกินไป และมีความซ้ำไม่น่าสนใจ ส่วนเรื่องประเด็น หรือแก่นเรื่องของภาพยนตร์ยังขาดความชัดเจนในการเล่าเรื่อง ซึ่งแก่นของเรื่องยังไม่แข็งแรง และไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารประเด็นหลักของเรื่องไปถึงผู้รับชมภาพยนตร์ สาเหตุเนื่องจากการเล่าเรื่องยังขาดความขัดแย้งที่รุนแรงทำให้เรื่องเล่า หรือตัวละครไม่ค่อยมีพัฒนาการในการสร้างความน่าติดตาม ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์อาจไม่สนุกกับเนื้อเรื่อง หรือประเด็นในการเล่าเรื่อง

ประเด็นที่ 2 อารมณ์ความรู้สึกบรรยากาศ จากบทสนทนาของตัวละครที่ผสมการพูดภาษาไทยกลางบ้าง ภาษาอีสานบ้าง ด้วยความน่ารักของภาษาอีสาน หรือวิธีการคิดการตัดสินใจของตัวละครสร้างเสน่ห์ในความใสซื่อของเหตุการณ์ในฉากหรือสถานการณ์ตามโครงเรื่อง เช่น ฉากพระเอกกับเพื่อนพระเอก ที่แสดงถึงความเป็นห่วงเป็นใยในมิตรภาพแบบเพื่อนสนิท หรือฉากเพื่อนพระเอกทั้งสองพูดคุยปรึกษาหารือกัน ซึ่งให้ความรู้สึกอบอุ่นโดยเฉพาะตัวละครที่แสดงเป็นเพื่อนชายของพระเอก ลักษณะเวลาพูด กับท่าทางมีความตลก และใสซื่อทำให้ตัวละครมีความน่ารักขึ้น โดยภาพรวมนักแสดงทั้งสามคนสามารถแสดงได้ตามบทบาทที่ได้รับ แต่สำหรับตัวละครที่เป็นเพื่อนหญิงของพระเอกยังขาดความเป็นธรรมชาติของการแสดง ลักษณะการพูดยังไม่สามารถสร้างให้เชื่อในบทบาทที่แสดง เช่นเดียวกับพระเอกยังขาดเรื่องของการทำความเข้าใจในบทของ

โรคความจำเสื่อม ลักษณะการถ่ายทอดทางดวงตา หรือการพูดของตัวละครหลัก ในส่วนของดนตรีประกอบ (Score) ภาพยนตร์ยังขาดกลิ่นของวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ซึ่งน่าจะมีการผสมผสานความเป็นชาวตะวันตกประกอบกับเสียงเครื่องดนตรีพื้นถิ่นอีสาน และปริมาณของดนตรีประกอบอาจไม่จำเป็นต้องเยอะมาก ปรับเป็นเสียงบรรยากาศ (Ambient) ของสถานที่ ซึ่งจะสร้างความรู้สึกความเป็นธรรมชาติให้กับผู้ชมภาพยนตร์ได้ดีกว่า

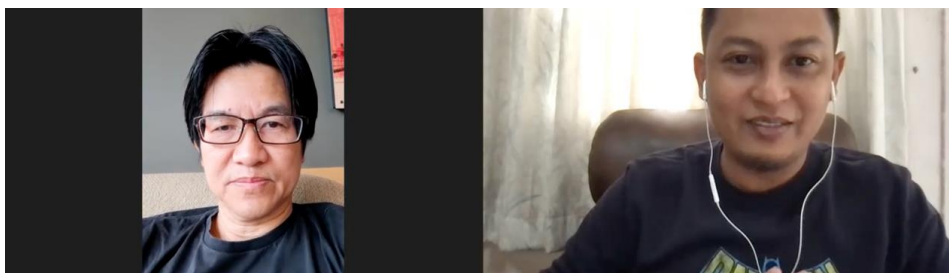
ประเด็นที่ 3 การแสดงออกด้านภาพมุกกล้อง การลำดับภาพ แสง สี และเทคนิคทางด้านภาพ ผลงานด้านภาพทำออกมาได้มาตรฐาน การวางซีน การวางองค์ประกอบของภาพ หรือคัตต่างๆ สามารถสื่อสารได้ และมีความสวยงามชวนท่องเที่ยว บรรยากาศสถานที่มีการวางเฟรมภาพได้ดี องค์ประกอบโดยรวมเรื่องการให้แสง วางโครงสร้าง มีความสวยงามตามมุมมองไม่ว่าจะเป็นฉากพูดคุย หรือภาพกว้างเห็นสถานที่ทำได้ดี สวยงามมีความเป็นธรรมชาติ แต่ก็ยังขาดเอกลักษณ์ซึ่งก็ไม่ได้เป็นผลเสียต่อการเล่าเรื่องแต่อย่างใด สำหรับการลำดับภาพมีการเรียงเรียงลำดับการเล่าเรื่องแบบเป็นลำดับของเหตุการณ์ ซึ่งจะง่ายต่อการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์สั้น ซึ่งไม่มีความซับซ้อนของการลำดับภาพมีความเข้าใจได้ง่าย เล่าเรื่องได้ แต่บางฉากหลายเหตุการณ์ การเปลี่ยนฉากขาดความกระชับ จังหวะของการตัดต่อมีอาการย้วย หรือหน่วง ทำให้ภาพยนตร์สั้นจะดูอืดไปบางจังหวะในการเล่า และลักษณะของการ Flash back ที่นำมาใช้สามารถใช้ได้กับกลุ่มผู้ชมบางช่วงอายุ แต่ถ้าเป็นกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ช่วงวัยรุ่นน่าจะเหมาะสม

ประเด็นที่ 4 องค์ประกอบ หรือลักษณะความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกันของเนื้อหาวิธีการเล่าเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์สั้นเรื่องจำได้ใหม่ เป็นการเล่าเรื่องการเดินทางของตัวละครหลักอาศัยบรรยากาศ และสถานที่จริงมีการเซ็ตเพื่อความสวยงามแต่ไม่มากยังคงความสมจริงในการสร้างความกลมกลืนของภาพยนตร์ สำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายมีการออกแบบให้เข้ากับฉากเหตุการณ์ของสถานที่ตามโครงเรื่อง มีการเน้นในบางตอนของภาพยนตร์ที่ต้องการแสดงให้เห็นความเป็นวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของฉากได้สวยงาม เช่น ฉากวิถีชีวิตการทอผ้า ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม ซึ่งเป็นภูมิปัญญาของการสืบทอดส่งต่อกันจากรุ่นสู่รุ่นจนถึงปัจจุบัน สามารถถ่ายทอดให้เห็นขั้นตอนกระบวนการดังกล่าวได้อย่างชัดเจน และฉากในช่วงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องของ คะลำ ในฉากนี้มีการนำเสนอเนื้อหาวัฒนธรรมซึ่งมีการนำเสนอเป็นลักษณะของการตั้งคำถามให้กับตัวละคร และผู้ชมภาพยนตร์ โดยสร้างให้เกิดการติดตามหาคำตอบผ่านการเฉลยจากตัวละครอีกตัวในมุมมองของผู้ชมแบบมีส่วนร่วม (POV) แต่ภาพยนตร์ขาดเรื่องของความสมเหตุสมผลของการเดินทางไป

ตามสถานที่ต่างๆ ภายในเรื่อง ซึ่งสิ่งที่เชื่อมโยงตัวละครกับสถานที่ต่างๆ นั้น คือรูปถ่าย แต่ผู้ชมภาพยนตร์กลับไม่เห็นความเชื่อมโยงนี้จึงเกิดคำถามในหลายๆ ฉากของการไปในสถานที่ต่างๆ

ประเด็นที่ 5 สไตล์ รูปแบบการนำเสนอของภาพยนตร์สั้นที่สุดแถมวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นเป็นการดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง ในการดำเนินเรื่องในลักษณะนี้อาจจะไม่สามารถสร้างความสนใจให้กับผู้ชมภาพยนตร์ในวงกว้างได้เพราะความเรียบง่ายในการเล่าเรื่อง แต่ข้อดีในการเล่าเรื่องในลักษณะนี้คือสามารถสื่อสารรับรู้ในสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอได้ง่ายไม่ซับซ้อน ในส่วนของเนื้อหาวัฒนธรรมที่ภาพยนตร์สั้นนำเสนอแล้วยังขาดสิ่งจูงใจในเนื้อหาขาดความลึกในการเล่าเรื่องเพื่อสร้างความประหลาดใจ หรือสร้างความประทับใจให้กับผู้ชมภาพยนตร์

ประเด็นที่ 6 เทคนิค ความงาม การนำเสนอ หรือลักษณะการตีความหมายของภาพยนตร์ในลักษณะของการตีความหมายของภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ภาพยนตร์สามารถเล่าเรื่องได้ และนำเสนอวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นให้เกิดการรับรู้คุณค่าได้ผ่านเทคนิคทางด้านภาพที่มีมุมมองสวยงาม เชิญชวนให้เกิดการกระตุ้นเรื่องของการท่องเที่ยวของจังหวัดขอนแก่นทำออกมาได้สวยงาม ในส่วนของการเล่าเรื่องภาพยนตร์ขาดความชัดเจนในจุดขัดแย้งทำให้ภาพยนตร์ไม่มีจุดหมายในการเล่าเรื่องหลัก เป็นไปในลักษณะการเล่าไปแบบเส้นตรงซึ่งตัวละครขาดความต้องการแรงจูงใจของตัวละครน้อยไปถ้ามองในมุมมองของลักษณะภาพยนตร์บันเทิง แต่ถ้ามองในลักษณะการตีความในเชิงสัญญาวิทยาภาพยนตร์สะท้อนเรื่องของความเปลี่ยนแปลงของสังคม การหลงลืมวัฒนธรรม หลงลืมตัวตน แล้วหันกลับมามอง หันกลับค้นหาตัวเอง ซึ่งนักแสดงทั้งสองคนที่รับบทเป็นเพื่อนของพระเอก ทำหน้าที่ตักเตือน สนับสนุนไม่ให้ผู้คนหลงลืมวัฒนธรรมนั้นคือหน้าที่ หรือข้อความที่ภาพยนตร์กำลังสื่อสารกับผู้ชม



ภาพ 64 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณภาควุฒิ วงษ์จินดา

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณภาควุฒิ วงษ์จินดา

สำหรับภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม เป็นเรื่องของคนที่ความจำเสื่อมเดินทางมาที่จังหวัดขอนแก่นเพื่อมาฟื้นความทรงจำ เรื่องนี้เขียนโดย Log Line (ประเด็คหลัก) ของมันเนี่ยที่ว่ามันน่าสนใจนะ ด้วยความที่พูดถึงผู้ชายที่ความจำเสื่อมแล้วมาหาความทรงจำที่บ้านเกิด ก็มีความน่าสนใจเมื่อฟังเรื่องย่อ แต่พอหลังจากชมภาพยนตร์แล้วในความรู้สึกน่าจะเล่าแล้วสามารถตอบโจทย์ได้เร็ว และเยอะกว่านี้ สำหรับแนวคิดของเรื่องพี่ว่าดี มันดีที่ใช้วัฒนธรรมมาแทรกในการเล่าเรื่อง โดยที่ตัวละครจะต้องไปค้นหาความทรงจำของเขาโดยเอาวัฒนธรรมพื้นบ้านต่างๆ หรือแม้แต่วิถีชีวิตของผู้คนให้ตัวละครรู้สึกซาบซึ้ง หรือเพื่อให้ตัวละครมีความทรงจำกลับคืนมา ซึ่งอันนี้พี่ว่า concept สามารถนำมาใช้ได้เลยถือว่าดีเลย สำหรับ Genre (ตระกูลภาพยนตร์) เนื้อหาถือว่ามีความเป็นแนวรามา ส่วนความน่าสนใจสำหรับภาพยนตร์แนวนี้ น่าสนใจใหม่ ถ้า ณ ทุกวันนี้ตลาดภาพยนตร์ปัจจุบัน หรือผู้ชมภาพยนตร์สั้นปัจจุบันเขาต้องการแนวภาพยนตร์ที่มีความหือหวา รวดเร็ว และกระชับในการเล่าเรื่อง ซึ่งในแนวถ้าพูดถึงรูปแบบของการเล่าแบบนี้ค่อนข้างมีเยอะแล้วสำหรับภาพยนตร์สั้น รวบถึงภาพยนตร์กระแสหลักเช่นกัน เพราะขาดความแปลกใหม่ ความรู้สึกแปลกใหม่ของผู้ชมภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้นปัจจุบันมีการใช้ symbolic (สัญลักษณ์) ในการเล่าเรื่อง เพราะฉะนั้นอาจต้องเปลี่ยนวิธีการเล่าใหม่ ซึ่งอยู่ในเนื้อหาเดิม ความรู้สึกเดิม ซึ่งคนดูหนังเกิดการคุ้นชิน มันซ้ำมากเกินไปจนคนดูไม่รู้สึกแปลกกับภาพที่เห็น แต่ถ้าทำอะไรให้รู้สึกว่าย่ำเยอะอันนี้แปลก แต่เราก็ยังคงเล่าเรื่องเดิมแต่มันมีความรู้แปลกความรู้สึกใหม่ให้กับผู้ชมภาพยนตร์ในกลุ่มกว้างได้

สำหรับการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ พวกซินดีไซน์ต่างๆ ทำออกมาได้ดี แต่ก็ยังขาดความโดดเด่น ซึ่งโดยรวมก็จัดว่าอยู่ใน Pattern (แบบ) เดิม ที่ได้มาตรฐาน คือถ้าพูดถึงความเป็นมาตรฐานของความเป็นภาพยนตร์ก็ถือว่าทำได้ การที่วางซีนต่างๆ คัดต่างๆ ได้มาตรฐานแล้วในการสื่อเนื้อหาสื่อสัญลักษณ์ทางภาพก็มีมาครบได้มาตรฐาน แต่มันยังไม่เกินมาตรฐาน ก็คือมันยังไม่มีเอกลักษณ์ หรือที่เรียกว่ายังไม่มีลายเซ็นแค่นั้นเอง

สำหรับการลำดับภาพสามารถเล่าเรื่องได้เลยแบบปกติ เหมือนการนับหนึ่งถึงสิบ มันก็คือการเล่าเรื่องแบบอยู่ในเซฟโซน คือถูกต้องเลยครบเป็นการเล่าเรื่องง่ายซึ่งเหมาะกับกลุ่มเป้าหมายเป็นคนที่สูงอายุหน่อย หรือคนที่ไม่ชอบภาพยนตร์แนวหวือหวา มันขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมาย คือผู้ชมภาพยนตร์ก็จะมีความรู้สึกรู้เรื่องไปเรื่อยๆ เหมือนเวลาดูละครทีวี ก็คือจะรู้เรื่องไปเรื่อยๆ แต่ถ้าสำหรับกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่กำลังรู้สึกว่าการเล่าเรื่องแบบเนี้ยเค้าจะรู้สึกว่าง่ายเกินไปสำหรับเขา คือปัจจุบันผลงานของคนรุ่นใหม่ๆ รู้สึกว่าบางอย่างในวิธีการคิดของเค้าจะข้ามข้อต่อไปแล้ว ข้ามการเล่าเรื่องแบบเดิมๆ ไปแล้ว ไม่ว่าจะเป็งานพวก “ยูทูปเบอร์” ที่ทำคลิปต่างๆ พี่ยังรู้สึกว่าบางคนทำเก่งทำจนมันรู้สึกว่ามันใช้ได้เนาะ ถ้าเกิดว่าเราเลือกใช้การเล่าเรื่องแบบนั้น แต่ถ้าในทางภาพยนตร์การตัดต่อแบบนี้มันถามว่ามันโอเคมั๊ย ก็ตอบว่ามันโอเคในระดับหนึ่งแต่มันไม่หวือหวา มันไม่รู้สึกที่จะตามเนื้อหาไป มันเหมือนจะบอกคนดูไปก่อนล่วงหน้าแล้วเดี๋ยวมันจะมีอะไรเกิดขึ้น

ส่วนด้านภาพสวยนะถ่ายได้ดี ในการถ่ายภาพยนตร์ยอมรับว่าโอเคการวางเฟรมดูแล้วสวยงามไปเที่ยว แต่ในการลำดับ เช่น การเปลี่ยนซีนไปอีกซีนหนึ่งที่ใช้การ Fade in Fade out พวกนี้ พี่ว่ามันเยอะไป แล้วก็การเรียบเรียงของเรื่องราวตั้งแต่นั้นที่แรกไปจนจบมันขาดความสมูทไปนิด

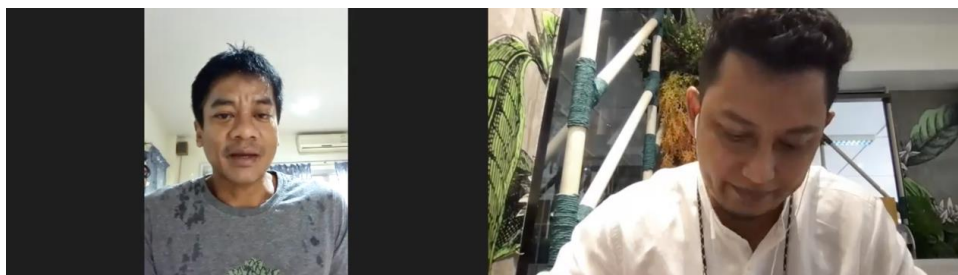
เรื่อง Sound เขาเป็น Score (ดนตรีประกอบ) พี่มีความรู้สึกเหมือนมันเหนื่อย ชวนง่วงไปนิด อารมณ์เหมือนกับชิมๆ ไปเรื่อยๆ ไม่รู้ว่าจงใจให้เห็นความรู้สึกตัวละครที่มันเป็นแบบนี้รึป่าวที่ความจำเลื่อม เราสามารถที่จะสร้างดนตรีประกอบที่มันสื่อให้เห็นคาแรกเตอร์ของตัวละครแต่ก็อาจเป็นความลำบากในการทำดนตรีประกอบอย่างพี่ก็ทำไม่เป็นหรอก แต่ก็ใช้คนที่ถนัดในการทำแล้วเราก็คอยเอาแค่ความรู้สึกของเราใช้ในการตัดสินใจพี่ก็เข้าใจนะ พอทำหน้าที่เราก็ไม่ได้ไปหามืออาชีพที่เขาทำได้อย่างที่ใจเรา แต่บางอย่างพี่ก็รู้สึกว่าเสียงดนตรีประกอบไม่จำเป็น ในบางซีนอาจจะเป็เสียง Ambient (บรรยากาศ) เสียง Sound Design (ออกแบบเสียง) เล็กๆ น่าจะดีกว่าพี่ว่า Score ถ้าใส่เยอะเกินไปมันจะเลี่ยน การใส่แค่เสียงบรรยากาศ หรือแม้กระทั่งเสียงอะไรที่มัน

ฟังแล้วให้บรรยายภาพดีกว่า แต่ในความคิดส่วนตัวที่ว่ามันน่าจะให้ความรู้สึกที่ดีอย่างเช่นที่เราเห็นบรรยากาศในฉากภาพสวยที่ไร่ม່อนอย่างเนี่ยที่ว่าบางที เราสามารถหาชาวดีที่มันเป็นธรรมชาติไปเลย ให้มันรู้สึกถึงบรรยากาศว่าเย็นเนอะ มันสดชื่นน้ำ หรือ อย่างที่ตอนทำผ้าไหม ใน การทอผ้าไหมเสียงของการทอผ้า ฟิวว่ามันมีเสน่ห์หรืออยู่หน้าตั้งออกมาในจังหวะที่น่าสนใจ เช่น เสียงของไม้ที่กระทบกัน เสียงการสาวไหมเสียงอะไรแบบเนี่ยที่รู้สึกว่ถ้าเราดีไซนสิ่งเหล่าเนี่ยมันจะดีกว่าใช้ Score หรือปล่อยเสียงไปเลยในความรู้สึกของพี จะทำให้เสียงเหล่านี้มีคุณค่ากับเรื่อง ด้วยอีกเรื่องหนึ่งคือความไม่สมูทของ Ambient กับการตัดขึ้นอารมณ์ หรือบทสนทนา บางทีต้องไปหา Ambient มาปูเพื่อให้มันเนียนเป็นเนื้อเดียวกัน

ลักษณะการพูด หรือภาษาที่ตัวละครใช้ เป็นการใช้ภาษาไทยเป็นส่วนใหญ่ แล้วก็ผสม ภาษาพื้นถิ่นบ้าง ตัวละครที่เล่นเป็นเพื่อนพระเอกที่เล่นตลกๆ ตัวละครนี้เล่นดี แต่น้องผู้หญิงจะค่อนข้างแข็งไปหน่อย ส่วนน้องผู้ชายที่เป็นตัวละครหลักที่ยังไม่ค่อยเชื่อว่าเขาความจำเสื่อม เพราะ การพูดของเค้า บางทีเค้าพูดเหมือนจำได้ มันอาจจะเป็นเรื่องของการใช้น้ำเสียง เช่น ในฉากที่ เรียกชื่อนางเอกเค้าต้องไม่รู้จัก แต่นี่เรียกเหมือนรู้จักเหมือนกันจำได้เลยอะไรอย่างนี้ คนที่เล่นเป็น คนความจำเสื่อมที่ว่าต้องทำการบ้านเยอะกว่าปกติ ทำยังไงให้คนดูรู้สึกว่าเขาความจำเสื่อม เพราะคนความจำเสื่อมตาเค้าจะง แวดตามีความไม่เข้าใจสงสัยอะไรแบบนี้เลยนะ ฟิวว่าน้องผู้ชาย ก็ต้องไปทำการบ้านอีกนิดหนึ่งว่าคนความจำเสื่อมเวลาพูดจาเวลามองจะต้องเป็นลักษณะยังไง อันนี้เหมือนเค้าลืมบ้านเกิดเฉยๆ แต่ไม่ได้ความจำเสื่อม และน้องผู้หญิงที่รู้สึกว่ค้ายังแข็งเกินไป และน้องพระเอกที่รู้สึกว่ยังไม่ค่อยเชื่อเท่าไร ส่วนเพื่อนชายโอเคแสดงไปตามมุกของเค้า คล้องดี เป็นคนที่น่าจะหยอดมุกได้อีกเยอะ

สำหรับการสื่อสารเรื่องราวทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ผ่านภาพยนตร์สั้น มันคือ การคิดบทที่สอดแทรกวัฒนธรรมสำหรับเรื่องสั้น หรือภาพยนตร์สั้น ฟิวคิดว่ามันสามารถสื่อสารได้ อยู่ แต่มันอาจจะต้อง Gimmick (กลเม็ด) อะไรอีกสักนิด คือตอนนี้ Gimmic ที่มีมันก็มีจะมีแค่ ภาพถ่ายของพระเอกที่เขาเห็นแล้วก็จำไม่ได้ แต่ก็ไม่ได้เน้นย้ำในจุดที่เป็นภาพถ่ายเท่าไร ซึ่งฟิว ความรู้สึกว่มันน่าจะต้องเพิ่มได้อีก มันสามารถจะขยี้จุดนี้ได้ก็เรื่องของภาพถ่ายความทรงจำ เก๋าๆ ตรงนี้คือต้องเน้นๆ เลยการฟื้นความทรงจำของเขาด้วยภาพถ่ายที่เขาเคยถ่ายไว้ตรงเนี่ยถ้า เกี่ยวกับวัฒนธรรมได้ฟิวก็ว่าดี ที่จริงเรื่องเราก็มีแนวคิดที่ดีแล้วนะ ก็มีหลายจุดที่ในภาพยนตร์มี ความน่าสนใจ เช่น ฉากกินลูกหม่อน อาจจะต้องหา Conflict (จุดขัดแย้ง) ของเรื่องหน่อย มันจะ

สามารถกระแทกใจกับสถานที่ต่างๆ หรือกับวัฒนธรรมของตัวละคร มันอาจจะต้องมีอะไรมากกว่า การไปถ่ายรูปตรงนั้นซึ่งจะทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ตามตัวละครไปจนสุด ทำยที่สุดแล้วนั้นภาพถ่ายก็ ต้องมีอะไรที่เยอะกว่านี้อีก ส่วนการสื่อวัฒนธรรมกับเรื่องราวที่ว่ามันก็ได้ นะ ก็อย่างนี้แหละครับ หนึ่งในเชิงวัฒนธรรมเนี่ยการเล่าเรื่องวัฒนธรรมแบบตรงไปตรงมา มันจะน่าเบื่อ เพราะตอนที่ทำ เรื่อง “เทริด” พี่ก็จะกลัวที่จะเอาเรื่องโนราห์มาเล่าให้คนดูโดยที่เขาไม่เบื่อ หรือหลับเราก็เลยต้องคิด เรื่องของ stories ที่มันหิวหว่า ที่มันดูแล้ววัยรุ่นเค้าก็ไม่ได้ยี้กับเรื่องของการรำ เราก็ต้องค่อยๆ สอดแทรกไปเป็นเรื่องของความขัดแย้งคนรุ่นเก่ากับคนรุ่นใหม่ ก็สอดแทรกไปก็เป็นเรื่องที่เล่ายาก พี่ก็เข้าใจ เพราะวัฒนธรรมไม่รู้จะทำยังไงให้มันสนุกเนี่ยสำคัญ แต่มันก็เป็นความท้าทายถ้าทำได้ สำเร็จที่ว่ามันก็ดี ที่จะมีสื่อประเภทเนี่ยช่วยให้ส่งเสริมวัฒนธรรม แต่มันไม่จำเป็นว่าพอเล่าเรื่อง วัฒนธรรมแล้วเราจะต้องพูดถึงวัฒนธรรมอันดีงาม มันอาจจะพูดถึงมุมมอง แต่ละก็รู้ได้ ซึ่งในแต่ละ พื้นที่ก็จะมีหลากหลายในบริบทที่มีเนื้อหาเรื่องราวที่น่าสนใจแตกต่างกัน ยกตัวอย่าง ภาพยนตร์ของ เฉลิม วงศ์พิม เรื่องคนไฟบิน มันสอดแทรกวัฒนธรรมแบบให้ดูสนุกด้วยแอ็คชั่น หรือภาพยนตร์ของพี่หม่า ก็มาในทางตลก และก็ดูสนุกด้วยเป็นวัฒนธรรมอีสานที่เล่าได้สนุก แม้ กระทั่ง องค์กรบัก พี่ก็รู้สึกเออวะสนุกและไปได้ไกลระดับโลก แต่ถามว่าคนได้รู้เรื่องของสุรินทร์การ เลี้ยงช้างวิถีคนเลี้ยงช้างเป็นอย่างไรก็อยู่ในหนังเรื่องนั้น มวยไทยก็อยู่ในนั้น จะถามว่าสนุกไหม โคตรสนุก พี่ถึงบอกใจว่าสำหรับการที่จะเล่าเรื่องวัฒนธรรมได้นะแต่ต้องสนุก



ภาพ 65 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณบัณฑิต ทองดี

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณบัณฑิต ทองดี

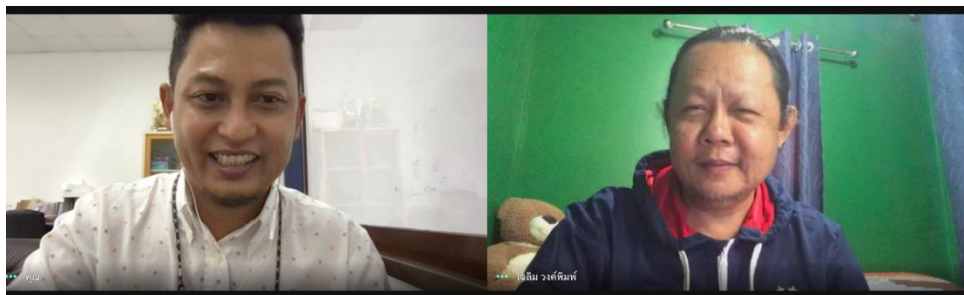
ภาพยนตร์เรื่อง จำได้ไหม ต้องยอมรับอย่างหนึ่งว่าตัวของโปรดักชั่นเรื่องของการถ่ายเรื่องงานสร้างทำได้ดีมากเลย ถ่ายสวย มีมุมมองที่ดีเห็นความงดงามของวัฒนธรรม ในลักษณะมุมมองของการท่องเที่ยวสวยงาม งานสร้างดีมากครับ แต่ทีนี้ถ้าจะตีก็คงเป็นเรื่องของการเล่าเรื่อง คือหนึ่งมันเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องของวัฒนธรรม หรือบริบทของการท่องเที่ยวอะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องวัฒนธรรม หรือสถานที่มันต้องดึงดูดให้คนอยากดูจนจบ หลังจากที่ผมได้ดูภาพยนตร์สั้น จำได้ไหม ผมรู้สึกว่ามันยังขาดแก่นของเรื่อง (Theme) ที่ชัดๆ นะ อาจจะมีแต่มันบางไปไม่ค่อยชัด และเรื่องของเนื้อหามันอาจจะมีเรื่องของจุดขัดแย้งที่ทำให้หนังมันน่าสนุกมันน่าประทับใจ อย่างแก่นเรื่อง เช่น ถ้าเราจะเอาวัฒนธรรมเราไปโชว์ให้ที่อื่นให้เต็มที หรือ จะอนุรักษ์มันไว้ในที่ๆ เดิมอะไรอย่างนี้มันก็เป็นแก่นที่เราตั้งไว้ และทำบทเพื่อประกอบให้เป็นเรื่องขึ้นมา หรือ ตัวอย่างถ้าพูดถึงภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง ใหม่โรงก็คือวัฒนธรรม แก่นมันคือรากเหง้าเราควรจะมีภูมิใจมันไม่ควรที่จะไปภูมิใจกับวัฒนธรรมของคนอื่น มันก็จะเป็นแก่นที่ชัดเจน ส่วนเรื่องของจุดความขัดแย้งต่างๆ ผมว่าตัวหนังยังมีความขัดแย้งไม่พอที่จะทำให้คนดูติดตาม ซึ่งตอนนี้เหมือนหนังพาเที่ยวไปชมสถานที่ต่างๆ ไปเรื่อยๆ โดยที่ความประทับใจรู้สึกอินกับเรื่องราวไปด้วยให้คนสำนึก หรือ กลับไปย้อนคิดว่าทุกวันนี้เราได้สัมผัสไปรีเปลาในความเป็นวัฒนธรรมของเรา เรามีความสุขกับชีวิตในเมืองแล้ววัฒนธรรมที่เราอยู่กับมันมาตลอดชีวิตมันคือสิ่งที่ดี ที่เราควรจะอยู่กับมันรีเปลา มันยังไม่สุดขนาดนั้นครับ มันขาดความประทับใจของเรื่อง เช่น เรื่องราวของความสัมพันธ์ของตัวละครที่อาจจะมีความขัดแย้งกันมาก่อนก็จะเป็นเรื่องของตัวเอก ตัวของแคนกับหมอน หรือตัวแคนกับเพื่อน หรือ ตัวแคนกับพ่อแม่ที่เค้าจะรู้สึกว่ามันเรียนรู้อะไรบางอย่าง คนที่เค้ารักที่สุดคือคนเหล่านี้ ตัดสินใจไม่ไปกรุงเทพฯ ไม่ไปใช้ชีวิตในเมือง คือมันยังขาดคอนฟิคอย่างนี้ เช่น แบบว่าอดีตเคยทิ้ง

น้องหมอนไปโดยที่หมอนพยายามบอกว่าจะอยู่ที่นี้ และเป็นความขัดแย้ง สุดท้ายหมอนมาดูแล
 คำอย่างดีจนเค้ารู้สึกว่าคุณนี่ คือคนที่รักเค้าจริงๆ มันขาดตรงนี้นั้นเล่าไปเรื่อยๆ เรียบๆ พา
 ไปเที่ยวเรื่อยๆ จนเริ่มจำความได้แล้วก็รู้สึกมีความสุขจังเลยได้อยู่ที่นี้ คือหนังเล่าครบนะ พาไป
 เที่ยวให้เห็นความสวยงามแต่จุดพีคมันยังไม่พอนะครับ หนังยังขาดลีลาในรายละเอียดต่างๆ ที่
 ทำให้คนรู้สึกอินสนุก และก็อาจจะเศร้าอะไรกับเรื่องด้วย จะเศร้าจะรักจะโรแมนติกอะไรก็แล้วแต่
 มันขาดมันทำให้ตัวหนังพูดง่ายๆ คือ เราดูแล้วถ้าดูแล้วกลางเรื่องเราอาจจะไม่ดูต่อมันทำให้สิ่งที่
 เราถ่ายทอดสื่อสารกับคนดูเค้าก็ไม่ดูเรา อันนี้ผมว่ามันก็สำคัญในเรื่องของการทำภาพยนตร์
 ให้คนดูติดตาม หรืออยากดูจนจบนะครับ ถ้ามันขัดแย้งกันแล้วมันจะแก้ปัญหาอย่างไรต่ออย่างนี้
 ตอนนี้นักดูลุ้นแค่ว่าจะจำความได้เมื่อไหร่ซึ่งมันเป็นการลุ้นที่เบาไปหน่อย ถ้าสมมติว่านางเอกงอน
 งอนพระเอกเนื่องจากว่าอะไรก็แล้วแต่อาจจะพระเอกตะหวาด หรือนางเอกฉันจะไปอีกจังหวัดหนึ่ง
 ฉันจะไม่มาอีกแล้วคนก็จะดูว่าพระเอกจะอ้อนนางเอกยังไง ระหว่างนี้อาจจะยัดวัฒนธรรมใส่เรา
 ก็ทำได้ ผมว่ามันขาดในเรื่องของแก่น คำว่าแก่น เช่น แบบว่าตรึมมันคือแบบว่าจำได้ไหมพระเอก
 มันคือตอนเด็กเคยมีความสุขกับอะไรแบบนี้ ตอนนี้อะไรไม่ได้แล้วเพราะอยู่ในเมืองจนชินแต่
 วันนึงคุณยังจำได้ไหมว่าตอนเด็กคุณเคยจับกิ่งก่า เคยกระโดดน้ำคลอง เคยไปยกยอ หรือจับปลา
 ไหลในทุ่ง เคยจับหนอนแก้งเด็กผู้หญิงคนนี้สุดท้ายเขาก็จำได้ว่า จำได้แล้ว ฟันความทรงจำแต่ไม่
 มีเรื่องราวของความทรงจำดีๆ

เรื่องของการถ่ายทำสวยมากครับ สวยเลยครับ โลกเข้้น เพรม แสงสวยนะครับ และก็
 เสื้อผ้า เสื้อผ้านางเอกดูแล้วน่ารักสมกับเป็นสาวขอนแก่น สาวพื้นเมืองที่ยังรักษาวัฒนธรรมดูแล้ว
 สวย และก็ฉากต่างๆ ก็ดีหมดนะครับ ใช้สถานที่จริงก็จริงแต่ก็มีบางฉากที่ต้องมีพร้อบ ทุกอย่างก็
 งดงามครับ เพรมที่ทำรู้สึกว่ามันสวยมันเป็นเพรมการสร้างที่ดีอันนี้ก็ยอมรับว่าดีจริงๆ นะครับผม
 มุมกล้อง ตากล้องมีความเป็นมืออาชีพพอสมควรเลยนะครับในการถ่ายทำ มีฝีมือการถ่ายทำ ถ่าย
 เป็นถ่ายเก่ง ถ่ายงานดีๆ ได้เลยนะครับ และก็การให้แสงสวยถ่ายดี การให้สี และก็ตัดต่อเนี่ยยอมรับ
 ว่าตัดต่อก็คือตัดต่อได้ละมุนไม่มีสะดุดอะไรเลยตัดต่อดีมาก ดนตรีประกอบก็ดีเสียดยินดีหนึ่งว่า
 เสียงที่ออกอีสานน้อยไปนิดหนึ่งนะครับ บางที่เราได้กลิ่นเสียงพิณ เสียงแคนมาในบริบทหนังบางที่
 มันทำให้คนดูมันรีโมลถึงบรรยากาศได้อันนี้ไม่รู้ว่าใส่ไปมาก หรือเปล่าแต่รู้ว่ากลิ่นไม่ออก เข้าใจว่า
 พระเอกเป็นคนเมือง นายจ๊กเป็นคนเมืองคือวัยรุ่นทั่วไปแต่ในคืนที่มันต้องเดินเข้าไปในบริบทของ
 วัฒนธรรมมันอาจจะต้องมีอะไรแบบนี้ประกอบเพื่อให้ได้กลิ่นประมานนี้ครับเรื่องของการสร้าง

นักแสดงดีภาพรวมดี คือ เล่นได้ดีพระเอกเค้าก็รับบทบาทของเค้าได้ดีในบทบาทของคน ความจำเสื่อมเป็นคนเมือง นางเอกก็เล่นได้ดีครับเพียงแต่ว่า ผมแค่รู้สึกว่าตอนเปิดมานางเอกไม่ค่อยสวย คือ เราอยากว่าวว่านี่ ในการสื่อสารเรื่องของภาษา หรือบทสนทนามีการผสมผสาน 2 ภาษา คือ ภาษากลาง และก็มีอีสานในความที่ผมไม่ใช่ นักภาษาศาสตร์ หรือวัฒนธรรมร้อยเปอร์เซ็นต์ผมไม่ติดใจอะเลยเรื่องนี้เพราะผมเข้าใจโดยไม่ต้องมีศัพท์ภาษากลาง ผมว่าใส่ภาษาอีสานเข้าไปอย่างนี้ดีเพราะพระเอกก็คือคนเมืองไปแล้วแต่นางเอกเขาก็พยายามพูดกับคนอื่นตัวจ๊กบ้างอันนี้ดี บางอย่างอาจจะดูยึดเยียดมันดูจืดจางเกินไป เช่น คำว่า “คะลำ” มันไม่ธรรมชาติ

ในแง่ของการรับรู้วัฒนธรรมเป็นวัฒนธรรมที่เราเห็นอยู่แล้ว ผมว่าคนดูน่าจะเคยชินกับวัฒนธรรมอีสานประมาณนี้พุดง่าๆ คือมันยังไม่มีเรื่องลึกๆ ไม่มีอะไรที่ลึกเกินกว่าความรู้ของคนทั่วไปปกติก็จะมี การทอไหมก็ดี หรือว่าการเลี้ยงหม่อนไหม หรือว่าการพาไปทำขวัญตอนทำอะไร อย่างนี้มันดูไม่ลึกเราเห็นอยู่แล้ว และก็รู้อยู่แล้วว่าวัฒนธรรมก็คือเรียกขวัญกันเวลาใครตกใจ หรือใครเสียชีวิต หรือการเลี้ยงหม่อนไหมก็เป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านของคนอีสาน ไม่มีมิติของความลึกที่คนไม่เคยรู้มาก่อน



ภาพ 66 สัมภาษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณเฉลิม วงศ์พิมพ์

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ผู้กำกับภาพยนตร์ คุณเฉลิม วงศ์พิมพ์

อันดับแรกเรารู้สึกว่าเราไม่เข้าใจ ว่าทำไมมันจำเพื่อนไม่ได้ ช่วงต้นเรื่องหนังมันไม่ได้เล่าว่า
ว่าเค้าเกิดความจำเสื่อม มันจะไปรู้อีกก็เกือบกลางเรื่องแล้วว่าเครียดจากการทำงานจนความจำ
เสื่อม จำอะไรจำใครไม่ได้ จำเพื่อนไม่ได้ เพื่อนก็เลยพาไปรำลึกถึงความหลังจะฟื้นความจำให้
กลับมา ก็พาไปเจอแฟนที่ทำงานเลี้ยงไหมปลูกหม่อน คือ เนื้อหาที่อยากจะเล่าอยากจะบอกคนดู
คือกลับมาอยู่บ้านเถอะ อย่าไปอยู่เลยเมืองกรุงจะไปทำงานที่มันเคร่งเครียดเลย กลับมาอยู่บ้าน
เถอะ มันเป็นหนังประเภทแบบสำนึกรักบ้านเกิด แต่ไม่ได้ให้คำตอบกับคนดูว่าถ้าคุณรักบ้านเกิด
สโลว์ไลฟ์ แล้วชีวิตคุณจะมีกินไหม งานการจะมั่นคงไหมเราเลยรู้สึกว่ามันประโลมโลกไปหน่อย
เป็นการมองโลกสวยงามมาก ซึ่งมันไม่เป็นจริงในความรู้สึกของเราะ ยกตัวอย่างตัวนางเอก
เหมือนหลุดออกมาจากโลกของอุดมคติ ดูจากการแต่งตัวแต่งหน้าทำผมเหมือนนางเอกหลุดมา
จากโลกไหนนวนิยายย้อนอดีต ซึ่งเรารู้สึกว่าในโลกความเป็นจริงไม่มีแน่ๆ แต่มันก็เป็นไปได้ที่จะมี
ผู้หญิงคนหนึ่งแต่งตัวแบบนี้อยู่กับเหย้าอยู่เรือนแล้วก็ปลูกหม่อนเลี้ยงไหม

แต่โดยรวมออกมาโอเค ก็คือเป็นคนเล่าเรื่องได้ เล่าเรื่องด้วยภาพได้ ถ่ายก็มีมุมมองที่
สวยงามคอมโพสิทิวโอเคไม่ถือว่าด้อยก็ถือว่าดีเลย แสงเงาโอเค เพียงแต่ว่า เรื่องที่ด้อยก็คือการ
กำกับแอ็คติ้งนักแสดง ซึ่งตัวเพื่อน ตัวพระเอก ตัวนางเอก ดูแล้วมันมีความสุขมันฝันๆ อยู่ คือ ถ้า
เป็นเพื่อนกันจริงๆ นะเพื่อนผู้ชายน่าจะแบบแฮกกลับมาเมื่อไหร่ แต่นี่ดูเหมือนเพื่อนกันไม่จริง
อาจจะมีการแสดงที่ยังฝันๆ อยู่ ส่วนนางเอกก็เป็นลักษณะเดียวกันเจอกันครั้งแรกที่บ้านมัน
ต้องมีความรู้สึกแบบว่าแฮกมาได้ไง คือเค้าไม่ได้เกลียดไม่ได้โกรธแค่ไหนใช่ไหม แอ็คติ้งนักแสดง
ไม่ค่อยสมูทเท่าไร ส่วนงานสร้างก็โอเคหมด

สำหรับการติดต่อหลายๆ ข้อต หลายๆ ชิ้น บางที่เราอยากเห็นรีแอคของคนฟัง คนพูดบางที่เราไปแช่กล้องอยู่นาน บางจังหวัดควรจะตัดมารีวิวแอ็คว่าพระเอก หรือเพื่อนพระเอกรู้สึกยังไงกับคำพูดบางจังหวัด แล้วก็เวลาจะเปลี่ยนขึ้นเปลี่ยนฉากอย่างเนียนเหมือนว่าเราช่วยๆ ไปหน่อย บางจังหวัดตัดก็ตัดเลยนะ มีเฟดมีดเรารู้สึกมันช่วยๆ แทนที่จะตัดไปเลย ก็เลยทำให้เห็นแอ็คที่ต้องการแสดงที่เขาไม่รู้จะเล่นอะไรต่อ แล้วก็เราไม่รู้ว่าจะเพื่อนพระเอกพาพระเอกไปสถานที่ท่องเที่ยวแต่ละที่ในเมืองขอนแก่นเนี่ย หนึ่งมันไม่ได้แล้วว่าก่อนที่เค้าจะความจำเสื่อมเค้ามีความสุข เคยมาด้วยกันตรงนี้ใหม่ ซึ่งวิธีการตัดต่อพอมันช่วย มันก็เลยเกิดคำถามว่ามาที่นี้กันทำไม ซึ่งถ้าตัดกระชับกว่านี้คำถามนี้ก็อาจจะไม่เกิดขึ้นในใจ บางที่เราตัดช่วยยึดไปหน่อย

ในเรื่องของดนตรีประกอบเราไม่ติดมันก็ไปอ้อมหนึ่งไป แต่ที่เราารู้สึกติดก็คือเสียงบทสนทนาของตัวละครเหมือนคลื่นไม่ค่อยสะอาด มีเสียงเบาบ้าง และเสียงบรรยากาศอะไรอยู่เยอะไปหมดเหมือนบันทึกมาไม่ค่อยดี แต่ก็ไม่เป็นปัญหามากรวมๆ โอเคอยู่

รูปแบบของการรับรู้หรือว่าการสื่อสาร ตอนแรกเรารู้สึกว่าจะเล่าเรื่องคนอีสาน แต่ไม่ให้อู้อู้อีสาน ในความรู้สึกเราในเรื่องวัฒนธรรม อีกข้อหนึ่งก็คือสิ่งที่เรารู้สึกมากๆ คือ เออะอะพากันไปวัดไปวัดอยู่ 2-3 ขึ้นมั้ง แล้วก็สิ่งที่เราไม่เห็นก็คือความเป็นอยู่ที่มันเป็นเรื่องของโลกลสมมติเลยรู้สึกว่ามันไม่มีอยู่จริง เรารู้สึกว่าไปบางแสนสอง ไปวัดพระบาท ไปเขื่อนอุบลรัตน์ ไปวัดที่มีภาพเขียนฝาผนัง ไปวัดหนองแวง วัดพระธาตุอารามหลวง เรารู้สึกว่าเรื่องพวกนี้มันเป็นวัฒนธรรมที่มันผิวเผินในความรู้สึกเรานะ เป็นมุมมองของนักท่องเที่ยว อีกอันหนึ่งรู้สึกว่าคุณณิธาไฟขอนแก่น สมัยก่อนถ้าคนไปขอนแก่นก็ต้องไปถ่ายภาพกับขอนแก่นหน้าสถานีรถไฟ มันเหมือนกับว่านักท่องเที่ยวต่างถิ่นถ้ามาที่ขอนแก่นเนี่ยมันต้องมาถ่ายรูปกับขอนแก่น อันนี้แปลกใจเลยมันไม่มีขอนแก่นแต่สถานีรถไฟ คือเรารู้สึกว่ามันมันผิวเผินไปหน่อย คือหนึ่งเรื่องภาษา สองความเป็นอยู่ของคนขอนแก่น วัฒนธรรมความเป็นอยู่จริงๆ มันมีขึ้นกินข้าวอยู่ขึ้นหนึ่งทีไปกินข้าวบ้านนางเอก ด้วยแอ็คคิง การแต่งตัวนางเอกเราเลยไม่รู้รู้สึกว่ามันเป็นจริงเท่าไร ในเป็นวัฒนธรรมในมุมมองของนักท่องเที่ยวมากกว่า มันไม่ได้ลงไปหรือขนาดว่าเค้าเป็นอยู่ยังไงกันจริงๆ แต่อันนี้ไม่ใช่เรื่องผิดเพราะเป็นมุมมองของคนต่างถิ่น อย่างหนึ่งเรื่องนี้ เป้าหมายที่เราดูแล้วรู้สึกก็คือเป็นหนังลักษณะสำเนักรักบ้านเกิด อยากให้คนในท้องถิ่นนั้นๆ กลับมาอยู่บ้านดีกว่า หลังจากที่เราดูแล้วรู้สึกอย่างนั้นนะ เมื่อเราตั้งเป้าหมาย เราต้องทำตามเป้าหมายนั้นให้มันเกิดผลกระทบคนดูให้ได้ อย่างเรื่องนี้เราดูแล้วเราไม่รู้รู้สึกว่าเราจะต้องกลับมาอยู่บ้าน ถ้าหนังมีเป้าหมายแบบนี้ หนังก็ต้องให้คำตอบกับคนดูด้วย ซึ่งหนังไม่ได้ตอบโจทย์ตรงนี้



ภาพ 67 สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิทย์

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิทย์

ตามความเข้าใจจากที่ได้ดูหนังสั้น คือชายหนุ่มเกิดความเคลียดในที่ทำงานในกรุงเทพฯ แล้วเกิดอาการความจำเสื่อม แล้วได้กลับบ้านที่ขอนแก่น ได้เจอเพื่อน แล้วเพื่อนได้พาเขาไปเที่ยวเพื่อรื้อฟื้นความทรงจำที่เขาได้เก็บเป็นรูปถ่ายเอาไว้ แล้วได้เจอกับผู้หญิงคนหนึ่งซึ่งเป็นแฟนเก่าของเขาเข้ามาช่วยรื้อฟื้นความทรงจำด้วย และในตอนท้ายได้มีการทำพิธีบายศรีสู่ขวัญ และเขาก็เริ่มมีความทรงจำกลับมา แล้วก็ได้มีการโทรเข้ามาจากบริษัทที่กรุงเทพฯ ให้กลับไปทำงาน ซึ่งหนังเรื่องนี้ก็จบแบบปลายเปิด

เรื่องนี้มี เป็นมุมมองของผู้กำกับที่ชื่นชมในวัฒนธรรมพื้นบ้าน แต่ก็มีบ้างส่วนที่ต่อต้านทุนนิยม ซึ่งผู้กำกับได้ส่งผ่านตัวละคร ส่วนการวางพล็อตเรื่องยังเข้าไปหน่อย หนังที่พูดถึงเรื่องนี้ส่วนใหญ่จะเป็นพล็อตแบบนี้ ทำให้เกิดปัญหาคือพอพล็อตซ้ำ จะทำให้เราเดาเรื่องออกแล้วจะไม่น่าติดตาม ถ้าพล็อตเดาง่ายไปเรื่องมันจะไม่ดึงดูดคนไปต่อ

เรื่องของแนวภาพยนตร์ คิดว่าหนังไปในทางโรแมนติก ในหนังสมัยนี้เราสามารถผสมกันได้หลายแนว แต่เราต้องวางน้ำหนักว่าอะไรต้องมากกว่าอะไร เช่น นางนากเป็นหนังที่ผสมกับระหว่างความรัก เรื่องของผีและยังมีเรื่องของผีเรียด มันขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญของผู้กำกับที่วางน้ำหนักอะไรมาก อะไรน้อย เช่น ถ้าหนังเรื่องผีมาก..พระโขนงในเรื่องของผีเรียดและคอมเมดี้ก็จะเอาผีเรียดแค่เป็นยุค เป็นฉากหลังเพื่อดึงดูดให้คนอยากดูหนัง แต่ว่าไม่ได้มีเนื้อหาทางผีเรียด แต่ในการดูหนังเรื่องนี้ผมคิดว่าเป็นโรแมนติก แนวของภาพยนตร์จะมีที่เรียกว่า iconic เช่น มีดาราแบบนี้ ที่ฉากแบบนี้ มีเสื้อผ้าแบบนี้ มีแสงแบบนี้ มีกล้องแบบนี้ ถือว่าเป็นหนังแนวนี้ ซึ่งในการดูหนังเรื่องนี้มันมีไอคอนิค ตรงตามนั้น คือ 1) พระเอกสวยหล่อ 2) มีฉากหลังที่สวยงาม ฉากเป็นวิวสวย 3) มีเสื้อผ้าที่สวยงาม มีการบรรจง 4) มีแสงที่เป็น high key 5) กล้องเป็นการดำเนินกล้อง

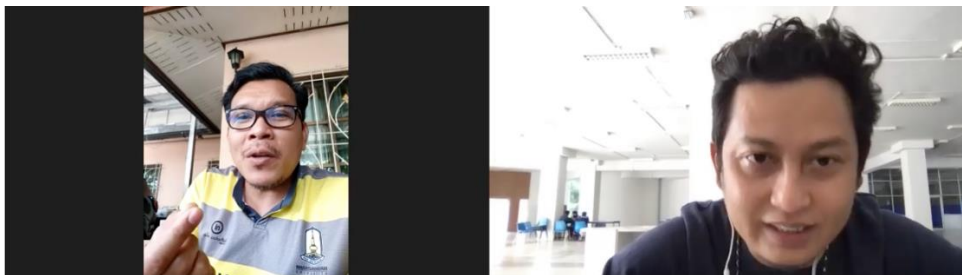
แบบเรียบง่ายสดตลกส่วนใหญ่มีมุขแม่นๆ 6) ใช้เพลงประกอบที่รื่นหู ไม่ได้มีดาร์ควาร์ด เพราะฉะนั้นโดยรวมเราเลยรู้สึกว่ามันน่าจะเป็นโรแมนติกที่สุดท้ายของเรื่องมันเหมือนกับว่าพระเอก ความทรงจำเริ่มกลับมา ดูภาพถ่ายแล้วก็เห็นภาพแฟนเก่าในอดีตแล้วรู้สึกว่าเขามีความหวังในความรัก เลยรู้สึกว่าเป็นโรแมนติก

ส่วนเรื่องการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่สำคัญก็คือโลเคชั่นจริง เพื่อที่จะโชว์ฉากของ วัด ยังมีวิถีชีวิต ซึ่งก็ต้องโชว์ความสวยงาม ซึ่งในการดูหนังผมคิดว่าอยากให้เห็นเซอร์ไพรส์กว่านี้ เราคาดหวังที่จะเห็นฉากที่อลังการกว่านี้ แต่ในที่นี้ผมก็ไม่รู้ว่าในขอนแก่นมีที่อลังการกว่านี้มั๊ย ในส่วนของเสื้อผ้า เสื้อผ้าของผู้หญิงนางเอกของเรื่องเราตั้งใจให้เป็นพื้นถิ่น ส่วนเสื้อผ้าผู้ชายพระเอก เราวางว่าเขาเป็นคนกรุงเทพฯ ส่วนตัวเพื่อนผมว่าเขาน่าจะมีความอึดานนิดหน่อย เพราะหนังไม่ได้ต้องการเทคนิคหรือหวาในการจัดแสง เพราะเป็นหนังที่เคลียร์ๆ ดูแล้วเป็น high key ดูแล้วสะอาด สบายรื่นหูรีนตา ซึ่งกล้องก็ตอบโจทย์ในหนังประเภทนี้ มุมที่ใช้มุมพูดคุยกัน มุมโรแมนติกทุกช็อต มีเดียมภาพกว้างก็ถ่ายให้เห็นโลเคชั่น ถ้าอยากให้เห็นตึตึตึตึใจก็เป็นมุมสูง เรื่องกล้องก็ตอบแนวทางของหนังได้ เรื่องการตัดต่อ การตัดต่อเป็นแบบเรียบง่ายตามสไตล์หนังแบบนี้ และมีนิดหน่อยที่ตอนท้ายเป็น Flashback คือในความรู้สึกของผมมันเหมือนละครไทยไปหน่อยเหมือนกลัวคนดูจะจำไม่ได้จากกลับไปย้า และบางครั้งก็ใช้ภาพสโลว์เพื่อย้า หนึ่งมันมีกลุ่มเป้าหมายคนดู กลุ่มเป้าหมายเราตั้งใจคนที่เป็นตลาด เขาใช้วิธีการนี้ได้ แต่ถ้าเป็นกลุ่มนักดูหนังเขาจะรู้สึกว่ามันเป็นละครมาก เราวางกลุ่มคนดูเป็นวัยรุ่น อย่าให้เป็นแนวละครมากเกินไป เพราะเด็กกลุ่มนี้จะดูหนังที่มีการตัดต่อไปอีกแนวทางหนึ่งซึ่งไปไกลกว่าแนวทางนี้แล้ว ต่อมาเรื่องแคสติ้ง เราเลือกคนตามแนวทางของหนัง ก็คือคนสวยคนหล่อ แต่ก็ไม่ได้เลือกให้สวยหล่อแบบดารา ผมคิดว่าเราน่าจะอยากให้เห็นความจริงบางส่วน เรื่องนางเอกจัดฟันจริงๆ เรื่องนี้เป็นเรื่องเล็กน้อยแต่สำคัญ ปัญหาของคนที่จัดฟันคือ พูดไม่ค่อยชัด คนดูจะโฟกัสที่เหล็กจัดฟันนางเอก และอาจจะมีความคิดที่ว่านางเอกเป็นคนอึดานน่าจะมีความเป็นชาวบ้านแต่จัดฟันเหมือนนางเอกอยากเป็นคนกรุง ทำให้เราตีความไป สิ่งสำคัญในการเลือกนักแสดง คนเรียนศิลปะจะพะวงในเรื่องของฉากเรื่องของกล้อง เรื่องของภาพ เราจะอ่อนเรื่องของการกำกับการแสดง เรื่องเขียนบท การที่เราจะไปสั่งคนเล่นให้ได้แบบที่เราต้องการนี้ คือตอนนีตัวละครเราไม่มีเสน่ห์ เสน่ห์ไม่ได้หมายถึงหน้าตาสวยหล่อ แต่สมมติว่าน่ารักวันรุ่งขึ้นในตัวละครตัวนี้ผมอยากจะทำกับเขาอีกครั้งหนึ่ง หรือว่าผู้ชายคนนี้นี่ผมลืมหือเกินผมอยากให้เขากลับมา มันคือเสน่ห์ที่มันดึงดูดเอาใจช่วยเขา แล้วก็จะมีความหวัง

พูด ที่จริงภาษาผมว่าพูดภาษาอีสานมากกว่านี้ก็ได้นะ ดูเหมือนจะพูดแต่นางเอกพูดกับชาวบ้าน เพื่อนพระเอกคุยกับนางเอก เรื่องนี้คนดูจับตาดูที่นักแสดง ตามการแสดงของนักแสดง ตามชีวิตของนักแสดงไปจนลืมมองกล้องการตัดต่อ หรือว่าฉากอะไรอย่างนี้ จริงๆ แล้วเรื่องภาษาผมคิดว่าภาษาของอีสานมันมีเสน่ห์ตรงที่ว่ามีความใสซื่อน่ารักอยู่หลายครั้ง ที่บางครั้งในมุมมองคนอีสานเวลาเขาคิด และตัดสินใจมันตกลงๆ ในความใสซื่อของอีสาน ซึ่งผมว่าตรงนี้หนังยังขาดอยู่ ภาษาอีสานที่มีความใสซื่อตกลงจึงทำให้ตัวละครมันน่ารักขึ้น เรื่องเพลงเรื่องดนตรี ผมว่ามันน่าจะมีส่วนผสมของพื้นถิ่นได้นะ

จากภาพรวมๆ เท่าที่เรารู้สึกได้กับภาพยนตร์ก็คือ เราอยากจะให้คนไปเที่ยวขอนแก่น อยากให้คนเห็นวัดสวยๆ อยากให้คนรู้ว่ามีการทอผ้า มีการปลูกหม่อน มีวัฒนธรรมบายศรี มีอาหาร นี่คือจุดประสงค์ของหนัง ซึ่งหนังมันก็ตอบได้ แต่ที่นี้ในความรู้สึกที่เหมือนกับว่าเราวางว่ามันเป็นหนังบันเทิง คือถ้าเอาเรื่องของวัฒนธรรมมาเป็นหลัก ที่นี้มันก็ทำให้สองอย่างนี้มันไม่เข้มข้นลง ตัวเท่าไร เพราะถ้าเราดูเรื่องของวัฒนธรรมมันยังไม่ฟินขนาดว่าอยากไปเหลือเกิน อยากไปที่ขอนแก่น คือถ้าเราเทียบกับสมมติเราดูที่ท่องเที่ยวมันพุ่งเป้าตรงนั้นชัดกว่า ตรงนี้มีเป็นความยากนะขนาดนักทำหนังเก่งๆ มีโจทย์แบบนี้ก็ยังไม่สำเร็จเลย

บางครั้งมันอาจจะต้องเลือกเอาโลเคชั่นไม่กี่ที่ อาหารไม่กี่อย่าง ในโลเคชั่นนี้เอาให้มันอิมวิธีการทำอาหารเอาให้มันอิม วิธีการทอผ้าเอาให้มันอิม ก็สามารถที่จะโน้มน้าวจิตใจคนให้ประทับใจ และจดจำได้ คือโดยรวมแล้วหนังมันก็ตอบได้ตรงกับวิจัยนะ จริงมันเป็นธรรมชาติของการทำวิจัยเกี่ยวกับหนังผมเองก็เป็นเหมือนกัน มันทำให้หนังมันแข็ง มันไม่ค่อยมีอารมณ์ร่วม และความพลีวของมัน หนังมันแข็ง



ภาพ 68 สัมภาษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร

ผู้ให้สัมภาษณ์: ดร.ปรีชา สาคร

ในด้านเนื้อหา หรือ concept จริงๆ มันก็ตรงประเด็นอย่างที่ผมวิจัยต้องการ ก็คือ หนึ่ง พยายามเล่าเรื่องวัฒนธรรม ซึ่งการที่บอกว่าตัวละครมีความรู้สึกส่วนตัวนะ ผมเข้าใจว่ามันคือมัน คือสัญญาของการหลงลืมวัฒนธรรมของตัวละครตัวนั้น ที่บอกว่าเค้าเสียสัญญาเสียความทรงจำไปก็ ต้องมารื้อฟื้นความทรงจำ มันเหมือนคนในสังคมที่กำลังหลงลืมวัฒนธรรมตัวเองอยู่ หลงลืมตัวตน ของตัวเองอยู่หรือเปล่า แล้วสุดท้ายเราก็บอกว่าวัฒนธรรมมันเป็นสิ่งที่ดีงาม มันสามารถทำให้เกิด คุณค่าหรือมูลค่าทั้งด้านจิตใจ และยังสร้างรายได้ได้ด้วย ตามที่ผมเข้าใจในตัวเรื่องนะ แล้วตัว ละครก็จะพาไปเจอแง่มุมนี้ต่างๆ นานา ซึ่งมันก็คือชนบทของหนังบันเทิงทั่วไปไหม มันก็คือชนบทของ หนังบันเทิงทั่วไปแหละ เพราะฉะนั้นในส่วนเนื้อหาของเรื่องเข้าใจได้ เข้าใจได้ไม่ยากนะครับ ผมมอง ว่ามันเป็นหนังที่เล่าเรื่องให้ง่ายไม่มีอะไรซับซ้อนนะครับ

ส่วนเรื่องของ Theme หลักของเรื่อง ก็คงจะมองอย่างที่เคยมองไปเมื่อกี้นี้แหละ คือเป็น เรื่องของการหลงลืมวัฒนธรรม เป็นเรื่องของคนเหล่านี้ โดยเฉพาะตัวกลุ่มของตัวละครเนี่ยมันคือ วัยรุ่นไง เพราะมันเป็นวัยรุ่นเนี่ย ผมก็มองว่ากลุ่มนี้แหละเป็นกลุ่มที่สำคัญเลยที่จะต้องเปลี่ยนเป็น ฟันเฟืองในการพลิกให้มันเกิดคุณค่า หรือมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรมขึ้นมา ฉะนั้นตัวละครก็จะเล่า เห็นความดีงามต่างๆ แล้วก็ไปเจอแง่มุมนี้ต่างๆ

ในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องก็อย่างเรียบง่าย ดูง่าย แต่ว่ามันอาจจะขาดชั้นเชิงไปนิด อาจจะต้องไปเติมในความเป็นบทนั้นแหละมันก็คือกระบวนการ pre-production สรุปรายง่ายเลยเรื่อง ของเนื้อหา เรื่องของ Plot เรื่องของ Theme และเรื่อง concept เนี่ยตรงประเด็นดีครับชัดเจน สื่อสารได้ง่ายตรงตามประสงค์ แล้วก็ก็เป็นหนังที่ไม่ซับซ้อนดูง่าย ดีความได้ง่าย

ถ้าจะกำหนดเป็น Model อะไรมันก็ได้ แต่ก็ไม่เสมอไปนะ มันขึ้นอยู่กับบริบทด้วยแหละ มันขึ้นกับบริบทของสังคมนั้นนั่นว่าสังคมนั้น ความเป็นบริบททางสังคมเค้าเป็นยังไง ผู้คนเขาเป็นยังไง แล้วมันจะเล่าเรื่องในมุมมองมุมมองนี้มุมมองเดิม หรือ ว่าชนบเดิมแบบนี้ได้ไหม มันก็ได้แหละแต่ว่าสุดท้ายแล้วผมก็ยังคงมองว่าหนังมันคือการเล่าเรื่อง เราเล่าเรื่องในมุมมองเดิมตลอด ถามว่ามันเป็น Model ได้ไหม มันก็ได้ในการที่จะมาไปใช้ โดยที่เราเอา Model หนึ่งไปจับทุกกลุ่มชนแล้วเล่าเรื่องในหนังในมุมมองนี้ มันก็จะกลายเป็นมันเยอะไป แต่ถ้าถามว่าเป็น Model สำหรับที่จะยกชูหรือว่าเพิ่มคุณค่าทางด้านวัฒนธรรมได้ มันเป็น Model ได้เลย อาจใช้กับชุมชนชาวภาคใต้ ใช้กับชุมชนอีสาน ใช้กับชุมชนภาคเหนือ ซึ่งมันทำได้ครับ แต่อย่างที่บอกแหละก็ต้องดูที่บริบทสังคมด้วย ว่าจะสามารถทำให้หนังเรื่องนี้มีความน่าสนใจได้มากน้อยแค่ไหน ถ้ามันสามารถนำไปใช้แล้วเกิดผลได้ มันเกิด effect กับคนดูได้ มันเกิดการเปลี่ยนแปลงกับคนดูได้อันนั้นนะเป็นเรื่องสำคัญมาก

เอาเป็นเรื่องของโปรดักชั่นดีไซน์ก่อน ถ้าเป็นเรื่องโปรดักชั่นดีไซน์ ก็คือเรื่องของกา ออกแบบงานสร้างเนี่ย เนื่องจากว่าโลเคชั่นของเราอะเป็นโลชั่นโลเคชั่นที่ไม่ได้ถูกเซ็ทอะไรขึ้นมา มันคือสถานที่จริง ก็เห็นแหละว่ามันคือมันชุมชนอีสาน ก็เลยมองเรื่องของโปรดักชั่นดีไซน์ที่ไม่ได้โดดเด่นอะไร เป็นเป็นโลเคชั่นทั่วไป ส่วนอื่นในการออกแบบ เช่นเสื้อผ้าหน้าผมก็เป็นไปตามยุคสมัยนะ ซึ่งตอนแรกตัวละครก็ใส่ชุดปกติธรรมดาทั่วไป แต่พอหนังเล่าไปเรื่อย ๆ ก็เห็นตัวละครเปลี่ยนชุดเป็นผ้าฝ้าย ผ้าไหม มันก็เห็นได้ ซึ่งส่วนตัวก็ไม่ค่อยรู้สึกอินกับที่ตัวละครต้องแต่งกายแบบนั้น แต่ถ้าเกิดว่าในในบทตัวละครต้องแต่งชุดนี้แบบนี้แหละ คือเราต้องการที่จะให้เห็นแนวทางด้านวัฒนธรรมที่ชัดโดยใช้เครื่องแต่งกายมันก็โอเคอันเนี่ยดี

การใช้ภาษา การใช้ภาษากลางอันนี้อาจจะมีผลต่อเรื่องอยู่เพราะว่าเราใช้ภาษากลางในการเล่าเรื่อง แต่ถ้าเกิดว่าใช้ภาษาอีสานมันก็จะเป็นอย่างอื่น เพราะเหตุเกิดที่อีสานเกิดที่ขอนแก่น อันนี้ผมตั้งข้อสังเกตนะถ้าเกิดว่าเป็นตัวละครพูดอีสานล่ะ จะเกิดอะไรขึ้น หรือตัวละครพูดภาษากลางแล้วพูดภาษากลางคนอีสานด้วยกันนี่แหละแต่อยู่มาวันหนึ่งเอาภาษากลางมันไม่สนุกแล้วเปลี่ยนเป็นภาษาอีสาน เพราะว่าจริง ๆ มันก็เป็นความงดงามทางด้านภาษาอยู่เหมือนกัน สมมุติว่าตัวละครตัวละครสองตัวที่เป็นเพื่อนกันคุยกันสักพักหนึ่งเริ่มพูดภาษาอีสานหรือที่เรียกว่า “เริ่มตกลาว แล้วภาษาไทยก็ไม่ค่อยสนุกแล้วจะว่าลาวดีแมนเบาอะ” อะไรอย่างเนี่ยหนังมันก็จะออกมาสนุก เหมือนฉากที่นางเอกเอาลูกหมอนให้ในรถอะ “เฮ้ย มีปิ่นน้อยด้วย” มันเริ่มมี

ความเป็นภาษาอีสานแล้วนะ ถ้าตัวละครเริ่มฟื้นความทรงจำแล้วใช้ภาษาบ้านเกิดตัวเองอะไรเงี้ย มันก็จะทำให้เห็นเป็นภาพที่ชัดเจน ว่าคุณไม่หลงลืมแล้วนะเริ่มกลับมาเป็นตัวตนแล้ว

แต่อันนี้ดิฉันที่ใช้กับที่นางเอกบอก “ทำไมเธอนั่งแบบนี้มันคะลำ” อะไรแบบนี้ดิฉัน ผมมองว่าดิฉันได้เห็นไม่ได้พูดถึงคะลำแล้วก็มีเฉลยให้ตัวพระเอกรู้ ว่าคะลำมันเป็นแบบนี้ โดยอินเล็ช เป็น POV ของตัวละครไปที่ฝั่งในโบสถ์ ภาพเขียนที่อยู่ในโบสถ์ เนี่ยโอเคมันทำให้เห็น “คะลำ” แต่ว่าน่าจะเล่นขี้คำกว่า “คะลำ” อี๊ก ขี้้อกขี้้อได้อีกรอบหนึ่งน่าจะได้ผลเลย ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำนะ คะลำ เนี่ย มันก็จะสนุกด้วย

เรื่องของการถ่ายภาพโอเคครับ ถามว่าเลวร้ายไหม ไม่ได้เลวร้าย ถามว่าดีไหม ก็ไม่ได้ดี มากแต่มันก็สามารถเล่าเรื่องได้ การลำดับภาพก็โอเคอยู่แต่ว่าในบางช่วงขาดความ continue ของภาพไปบ้าง แต่ว่าก็ไม่ได้เสียหายอะไร เรื่องของการลำดับภาพโอเคครับอยู่ในระดับที่ดีครับดูรู้เรื่อง ตัดรู้เรื่อง ภาพก็สื่อสารโอเคครับ มุมกล้องก็โอเคครับ การสื่อสารอารมณ์อาจจะต้องเติมเรื่องของ อารมณ์บางอารมณ์ ที่ตัวละครต้องช่วงเปิดเทอมแรกอาจจะปรับแคบๆ หน่อยให้เห็นความรู้สึก ที่อึดอัดหน่อย เพราะว่าตัวละครน่าจะสับสน อาจจะต้องเน้นหน่อย ก็อย่างที่บอกไม่ได้โดดเด่นแต่ ก็ไม่ได้ซีเห่มันก็อยู่ในระดับที่สามารถสื่อสารได้ มันมีผลกับคนดูที่ต้องคิดว่าตกลงแล้ว คุณนะ ยังไงต่อ ในมุมมองผมมองว่าคิดถูกแล้วว่าจะต้องให้เป็นจบแบบปลายเปิดแบบนี้แหละ เพราะว่าหนึ่งในเชิงของวัฒนธรรมซึ่งพูดถึงคุณค่าวัฒนธรรม มันจะต้องถูกถามกับคนดู คนทั่วไปว่าแล้วคุณละ คุณ จะอยู่กับมันยังไง คุณจะใช้ชีวิตกับมันยังไง กับวัฒนธรรมที่คุณมีอยู่ แล้วก็ภูมิหลังที่มีคุณค่าของ ความเป็นอีสาน แล้วเราควรจะอยู่กับวัฒนธรรมอย่างไร เราสามารถเอาหนังเรื่องนี้ไปใช้ แล้วก็ เปิดวงเสวนากันได้เลยว่าตกลงแล้วคนอีสานจะอยู่กับวัฒนธรรมอย่างไร คุณจะเอาทุนทาง วัฒนธรรมมาทำอะไรได้บ้าง จะสร้างให้มันเกิดคุณค่าทางจิตใจ สร้างมูลค่าทางด้านเศรษฐกิจ อย่างไร อย่างนี้ดิฉันจะไม่ใช้เรื่องของคนคนเดียวอีกต่อไป มันกลายเป็นเรื่องของชุมชน และชุมชน จะต้องเข้ามา มีบทบาทมีส่วนร่วมในการตัดสินใจใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ได้อย่างไรต่อไป

ในเรื่องดนตรีประกอบกลมกลืนไปกับเรื่องครับ ถึงแม้ไม่ใช่ดนตรีอีสาน ซึ่งถ้าใช้ดนตรี อีสานก็จะเหมือนเป็นการยึดเย็ดคนดูที่ต้องฟังดนตรีอีสานนะ ถ้าใช้พิน ใช้โหวด ใช้แคน ก็จะเป็นการยึดเย็ดดนตรีอีสานเพื่อให้นักอีสานฟัง เพราะว่าความสำคัญของการเข้าถึงตัวละคร หรือ เข้าถึงองค์ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมมันไปกันเรื่องมันไปกับตัว stories ของมันแล้ว มันไปกับตัว

ละครที่ผ่านเรื่องไป มันเลยไม่จำเป็นต้องเป็นดนตรีอีสานก็ได้ เพราะว่าหนังมันคือการสื่อสารที่ภาพ ตัวละครพาเราไปเจออะไรเยอะแยะมากมายคนดูก็รู้เองแหละว่าอยู่ที่ไหนอะไรยังไง

ภาพรวมของภาพยนตร์โดยสรุปคือ หนังนำดู หนังดูรู้เรื่อง หนังไม่ได้มี climax ของเรื่อง ที่ตายตัวของตัวละคร แต่หนังมันพาเราไปเรื่อยๆครับ ไปเห็นสิ่งโน้นสิ่งนั้นสิ่งนี้ ซึ่งตัวละครอาจจะไม่ได้มีความต้องการที่ชัดเจน แต่สุดท้ายแล้วเมื่อย้อนกลับมาดูที่ตัวละคร ตัวละครต้องการแค่ฟื้น ความทรงจำตัวเองขึ้นมา ซึ่งหากมองในเชิงสัญญาวิทยาก็คือเค้าหลงลืมวัฒนธรรมก็หลงลืมตัวเอง นั้นแหละ แล้วเค้าก็หันมาค้นหาตนเอง ในความรู้สึกลึกลับนะครับ เพราะฉะนั้นแล้วเพื่อนทั้งสองคนที่เป็นผู้หญิงที่เป็นแฟนเขา แล้วก็มีเพื่อนชายอีกคนหนึ่ง ก็คือคนที่ช่วยสนับสนุนให้คนไม่หลงลืม วัฒนธรรม นั้นแสดงว่าหนังเรื่องนี้พยายามจะบอกทั้งกลุ่มคนหลายกลุ่มทั้งกลุ่มคนที่เป็นคนที่กำลังคนที่กำลังไม่ได้ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมอยู่ กับคนที่เค้าพยายามจะช่วยเชิดชูส่งเสริมซึ่งหนังมันเห็นชัดรวมไปถึงตอนท้ายของเรื่องมีการพิธิบายศรีสู่ขวัญ มันก็เห็นชัดว่าพ่อแม่มานะ มาบายศรีสู่ขวัญเนี่ยมันก็เห็น เพราะฉะนั้นหนังเรื่องนี้มันเป็นหนังที่ไม่ได้หือหาวแต่รู้เรื่อง แล้วก็เห็น ความต้องการของตัวละคร แต่หลาย ๆ คนอาจจะมองว่ามันไม่ชัดแต่ว่าผมมองว่ามันชัด เค้า ต้องการพยายามหาตัวตน แล้วตัวเพื่อนก็จะเป็นตัวช่วย Support ให้เค้าฟื้นความทรงจำของตัวเองกลับมาประมาณนี้ครับ

ส่วนเรื่องของวัฒนธรรมตัวละครก็พาไปแล้ว พาไปเจอนู่นนั่นนี่ต่างๆ นานาเรียบร้อยหมดแล้ว แต่จะเข้าถึงตัวผู้ชมมากน้อยแค่ไหนตรงนี้จะมันเป็นเรื่องสำคัญคือถามว่าผมอินไหมผมก็ไม่ได้อินในสิ่งที่ตัวละครพาไป แต่รู้ว่าเค้าจะพาไปตรงนี้เพราะฉะนั้นก็อาจจะต้องพัฒนาในรายละเอียดของความเป็นบทที่จะทำให้ตัวละครพาคนดูไปแล้วคนดูอินกับตัวละคร ที่ไม่ใช่การยึดเยียดให้คนดูต้องดู อันนี้เป็นเรื่องสำคัญ

ส่วนหนังของผู้วิจัยก็ดูสบายสบายไม่ได้มีอะไรหือหาว ตรงประเด็นที่อยากจะนำเสนอ ประมาณนี้ครับ

3.2 ผลการประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ตาราง 9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ด้านวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่าง 520 คน

การรับรู้วัฒนธรรมแบบมี รูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา)	การรับรู้					\bar{X}	S.D.	ระดับ การรับรู้
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
1. ท่านรับรู้วัฒนธรรมการกิน หรืออาหาร ของชาวจังหวัด ขอนแก่น อยู่ในระดับใด	140	248	121	8	3	3.99	0.79	มาก
2. ท่านรับรู้วัฒนธรรมการแต่ง กาย เสื้อผ้า หรือเครื่องนุ่งห่ม ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	186	237	90	6	1	4.16	0.76	มาก
3. ท่านรับรู้วัฒนธรรมทาง สถาปัตยกรรม บ้านเรือน ของ ชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	227	226	58	9	0	4.29	0.73	มากที่สุด
4. ท่านรับรู้วัฒนธรรมวิถีชีวิต ศิลปะหัตถกรรม ภูมิปัญญา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	230	238	45	7	0	4.33	0.69	มากที่สุด
รวม						4.19	0.74	มาก

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างจำนวน 520 คน มีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.74) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) ในวิถีชีวิต ศิลปะหัตถกรรม ภูมิปัญญา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.69) รองลงมาคือ วัฒนธรรมทางสถาปัตยกรรม บ้านเรือนที่อยู่อาศัย ($\bar{X} = 4.29$, S.D.

= 0.73) และ กลุ่มตัวอย่างที่มีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ ของชาวจังหวัดขอนแก่นน้อยที่สุด คือ วัฒนธรรมการกิน หรืออาหาร ($\bar{X} = 3.99$, S.D. = 0.79)

ตาราง 10 แสดงการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น

การรับรู้วัฒนธรรมแบบ มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ)	การรับรู้					\bar{X}	S.D.	ระดับการ รับรู้
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
1. ท่านรับรู้วัฒนธรรมการ กิน หรืออาหาร ของชาว จังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	155	249	111	5	0	4.07	0.74	มาก
2. ท่านรับรู้วัฒนธรรมการ แต่งกาย เสื้อผ้า หรือ เครื่องนุ่งห่ม ของชาว จังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	182	269	63	6	0	4.21	0.69	มากที่สุด
3. ท่านรับรู้วัฒนธรรมทาง สถาปัตยกรรม บ้านเรือน โบราณสถาน ของชาว จังหวัดขอนแก่น อยู่ใน ระดับใด	221	244	51	4	0	4.31	0.68	มากที่สุด
4. ท่านรับรู้วัฒนธรรมวิถี ชีวิต ศิลปะหัตถกรรม ภูมิ ปัญญาของชาวจังหวัด ขอนแก่น อยู่ในระดับใด	244	219	54	3	0	4.35	0.69	มากที่สุด
รวม						4.23	0.70	มากที่สุด

จากตาราง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) ในวิถีชีวิต ศิลปะหัตถกรรม ภูมิปัญญา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.69) รองลงมาคือ วัฒนธรรมทางสถาปัตยกรรม บ้านเรือนที่อยู่อาศัย ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.68) และ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ ของชาวจังหวัดขอนแก่น น้อยที่สุด คือ การรับรู้วัฒนธรรมการกิน หรืออาหาร ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.74)

ตาราง 11 แสดงการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น

การรับรู้วัฒนธรรมแบบ ไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา)	การรับรู้					\bar{X}	S.D.	ระดับ การรับรู้
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
1. ท่านรับรู้วัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม ของชาว จังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	130	247	30	111	2	3.95	0.79	มาก
2. ท่านรับรู้วัฒนธรรม ศาสนา ของชาวจังหวัด ขอนแก่น อยู่ในระดับใด	174	238	97	10	1	4.10	0.78	มาก
3. ท่านรับรู้วัฒนธรรมภาษา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	147	247	108	16	2	4.00	0.81	มาก
4. ท่านรับรู้วัฒนธรรมความ เชื่อ ของชาวจังหวัด ขอนแก่น อยู่ในระดับใด	165	246	92	17	0	4.08	0.79	มาก
รวม						4.03	0.79	มาก

จากตาราง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.79) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) ในวัฒนธรรม

ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ของชาวจังหวัดขอนแก่นอยู่ในระดับมาก คือ ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.78) รองลงมาคือ การรับรู้วัฒนธรรมความเชื่อ ของชาวจังหวัดขอนแก่น ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.79) และ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ของชาวจังหวัดขอนแก่นน้อยที่สุด คือ วัฒนธรรมประเพณี ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.79)

ตาราง 12 แสดงการรับรู้คุณค่าวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น

การรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ)	การรับรู้					\bar{X}	S.D.	ระดับการรับรู้
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด			
1. ท่านรับรู้วัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	161	231	118	10	0	4.04	0.78	มาก
2. ท่านรับรู้วัฒนธรรมศาสนา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	158	252	100	10	0	4.07	0.75	มาก
3. ท่านรับรู้วัฒนธรรมภาษา ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	159	248	97	14	2	4.05	0.80	มาก
4. ท่านรับรู้วัฒนธรรมความเชื่อ ของชาวจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับใด	160	257	90	13	0	4.08	0.76	มาก
รวม						4.06	0.77	มาก

จากตาราง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.77) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) ในวัฒนธรรมความเชื่อ ของชาวจังหวัดขอนแก่น ระดับมาก คือ ($\bar{X} = 4.08$, S.D. = 0.76) รองลงมาคือ การรับรู้วัฒนธรรมศาสนา ของชาวจังหวัดขอนแก่น ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.75) กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้

วัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ของชาวจังหวัดขอนแก่นน้อยที่สุด คือ การรับรู้วัฒนธรรมประเพณี พิธีกรรม ของชาวจังหวัดขอนแก่น ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.78)

ตาราง 13 แสดงการประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม

จากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ความพึงพอใจ จากการชมภาพยนตร์	ความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ พึง พอใจ
	มากที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
1.ท่านมีความพึงพอใจ เนื้อหา (Story) หรือ โครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์อยู่ในระดับใด	133	258	114	13	2	3.98	0.78	มาก
	25.58	49.62	21.92	2.50	0.38			
2.ท่านมีความพึงพอใจ แก่น เรื่อง (Theme) หรือ แนวคิด (Concept) ของภาพยนตร์อยู่ใน ระดับใด	135	274	105	6	0	4.03	0.71	มาก
	25.96	52.70	20.19	1.15	0.00			
3.ท่านมีความพึงพอใจ ในการ ออกแบบฉาก (Setting) หรือ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ของภาพยนตร์อยู่ในระดับใด	195	269	45	11	0	4.25	0.70	มากที่สุด
	37.50	51.73	8.65	2.12	0.00			
4.ท่านมีความพึงพอใจ บุคลิก หรือลักษณะตัวละคร (Characters) ของภาพยนตร์ อยู่ในระดับใด	163	269	76	10	2	4.12	0.75	มาก
	31.35	51.73	14.62	1.92	0.38			
5.ท่านมีความพึงพอใจ มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) ของภาพยนตร์อยู่ใน ระดับใด	148	283	79	8	2	4.09	0.73	มาก
	28.46	54.42	15.20	1.54	0.38			
6.ท่านมีความพึงพอใจ ลักษณะการพูด หรือดนตรี ประกอบ (Sound) ของ ภาพยนตร์อยู่ในระดับใด	152	295	70	3	0	4.15	0.66	มาก
	29.23	56.73	13.46	0.58	0.00			
7.ท่านมีความพึงพอใจ	181	283	52	4	0	4.23	0.65	มากที่สุด

ความพึงพอใจ จากการชมภาพยนตร์	ความพึงพอใจ					\bar{X}	S.D.	ระดับ พึง พอใจ
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด			
ภาพรวมของภาพยนตร์อยู่ใน ระดับใด	34.80	54.43	10	0.77	0.00			
รวม						4.12	0.71	มาก

จากตาราง ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์ กลุ่มตัวอย่าง 520 คน มีการประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ใหม่ จากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.71) ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้ ผู้ชมภาพยนตร์สั้นมีความพึงพอใจ ในการออกแบบฉาก (Setting) หรือ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ของภาพยนตร์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.70) รองลงมาคือความพึงพอใจภาพรวมของภาพยนตร์สั้น อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.65) และน้อยที่สุดคือความพึงพอใจ เนื้อหา (Story) หรือ โครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์สั้น ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.78)

บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษาวิจัย เรื่องการพัฒนาารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Research) ซึ่งมีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม 2) พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น 3) ประเมินการรับรู้ และคุณค่าทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จากภาพยนตร์สั้น โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย และสรุปผลแบ่งตามระยะดังต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ระยะที่ 3 ประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

สรุปผลการวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

จากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งข้อมูลเป็น 2 ด้าน ดังนี้ 1) คุณค่าทุนวัฒนธรรม 2) การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จากข้อมูลที่ได้ผู้วิจัยนำมา ศึกษาารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรมจากผลงานภาพยนตร์ไทย ช่วงปี พ.ศ. 2545-2555 จำนวน 11 เรื่อง ซึ่งผลการศึกษาคุณค่าทุนวัฒนธรรมผลงานภาพยนตร์ไทยที่แบ่งตามรูปลักษณะ ได้แก่ แบบมีรูปลักษณะ และแบบไม่มีรูปลักษณะจากผลงานภาพยนตร์ที่นำเสนอ พบว่ามีภาพยนตร์ไทยจำนวน 3 เรื่อง ที่นำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรมได้ครบทุกองค์ประกอบ ดังนี้ 1) ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ ค่ำ เดือน ๑๑ 2) ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง 3) ภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู และศึกษาผลงานภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องโดยใช้แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แบ่งเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ตระกูล 2) แนวคิด 3) การออกแบบ 4) ลักษณะการตีความ จากการศึกษาพบว่าในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยมีลักษณะที่เน้นความสวยงามอ้างอิงพื้นฐานการออกแบบจากความสมจริง (Realistic) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ๑๕ ค่ำ เดือน ๑๑ ตระกูลชีวิต (Drama) ที่แสดงความสมจริงของเรื่องเล่า มีลักษณะการออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ซึ่งสร้างให้ภาพยนตร์มีความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างสมจริง ภาพที่แสดงบรรยากาศชาวบ้านมีส่วนร่วมในบางฉาก โดยการนำเสนอมุมมองของภาพยนตร์ที่สร้างความรู้สึก

ให้ผู้ชมภาพยนตร์เป็นแบบเฝ้าสังเกตเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ ลักษณะการตีความที่สื่อถึงความเชื่อของกลุ่มคนที่มีความแตกต่างกันทั้ง หน้าที่ บทบาททางสังคม หรือความเชื่อที่มีความแตกต่างกัน เช่น ความเชื่อในสิ่งเหนือธรรมชาติ ความเชื่อของเหตุและผลทางวิทยาศาสตร์ ความเชื่อที่ยึดถือปฏิบัติกันสืบทอดต่อกันมา และประเด็นหลักภาพยนตร์ความเชื่อของคนอีสานแถมริมแม่น้ำโขงในเรื่องพญานาค ซึ่งในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นอาจมีการปรับเปลี่ยนตามแนวคิด และตระกูลของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ตระกูลย้อนยุค (Period Film) ในที่นี้คือ ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ที่ออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ซึ่งจะเป็นการอ้างอิงข้อมูลพื้นฐานจากยุคสมัยโครงเรื่องในการกำหนดทิศทางของการออกแบบ โดยภาพรวมของภาพยนตร์ที่ได้ทำการออกแบบงานสร้างนั้นต้องอาศัยการตีความจากบทภาพยนตร์ หรือสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอให้อยู่ในภาพยนตร์เรื่องนั้นไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้เกิดความสวยงาม และสามารถสื่อสารสร้างความเข้าใจกับผู้ชมภาพยนตร์ และภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู เป็นภาพยนตร์ตระกูลตลก (Comedy) ลักษณะของภาพยนตร์ประเภทนี้จะเป็นการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครเป็นจุดสนใจ และเดินเส้นเรื่องเป็นหลัก สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะเป็นการออกแบบฉากบรรยากาศของเรื่องเป็นส่วนมาก จากแนวคิดในการออกแบบที่สื่อถึงวิถีชีวิตของตัวละครซึ่งมีความเป็นชุมชนนอกเมืองในแถบภาคอีสานที่ยังไม่มีความเจริญเข้าไปถึงมากนัก โดยการออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ที่มีการตีความแสดงให้เห็นถึงความใสซื่อของความเป็นเด็ก วิธีการคิดการตัดสินใจของตัวละครที่ใช้ชีวิตแบบวัฒนธรรมอีสานซึ่งจะเป็นเสน่ห์ของภาพยนตร์

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

เป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการสำรวจพื้นที่ด้านทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จากทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์ แบบมีรูปลักษณ์ และแบบไม่มีรูปลักษณ์ โดยตรวจสอบข้อมูลความถูกต้องข้อมูลด้านเนื้อหาในส่วนของที่ 1 จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 ท่าน สรุปได้ว่าทุนวัฒนธรรมเป็นทั้งหมดที่ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมจนกลายเป็นระเบียบกฎเกณฑ์ แนวทางปฏิบัติ เพื่อจัดระเบียบในการควบคุม และใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรม เพราะฉะนั้นไม่จำเป็นการเมืองศาสนาแนวความคิด วิถีชีวิต และภูมิปัญญาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต คือทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดสืบต่อกันมา ผู้คนในภูมิภาคอีสานมีความเชื่อที่ยึดถือปฏิบัติ คือ ฮีตสิบสองคองสิบสี่ โดยวัดเป็นศูนย์กลางของชุมชนรวมถึงผู้คนในจังหวัดขอนแก่นเช่นกัน และอีกหนึ่งความเชื่อที่ยังพบเห็นในวิถี

ชีวิตของสังคมอีสานนอกจากแนวคิดด้านปรัชญาทางพุทธศาสนาที่เป็นประเพณี พิธีกรรม เช่น งานบุญพระเวสส์ งานวันเข้าพรรษา วันออกพรรษา และยังคงมีความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณ เพื่อเป็นการอธิบายสิ่งที่ไม่สามารถหาคำตอบได้แต่ยังคงสืบทอดระหว่างความเชื่อเรื่องภูตผี กับพุทธศาสนา เช่น งานบุญข้าวประดับดิน ซึ่งความเชื่อของบรรพบุรุษเดิมที่มีรากเหง้ามาจากสังคมเกษตร การไหว้บวงสรวงเพื่อให้ได้ผลผลิตในไร่นาเพิ่มพูนขึ้น ให้ฝนฟ้าตกต้องตามฤดูกาล และปฏิบัติกันต่อมาซึ่งสามารถพบได้ในเขตรอบนอกเมืองของจังหวัดขอนแก่น

จังหวัดขอนแก่นในอดีตเป็นพื้นที่อยู่ห่างจากศูนย์กลางการปกครองของประเทศในยุคนั้น ซึ่งมีชื่อเรียกว่าเมืองชายขอบ โดยพื้นเพเดิมผู้คนที่อยู่อาศัยตามทำเวียงแพนมานั้นเป็นกลุ่มคนที่สืบเชื้อสายมาจากอาณาจักรล้านช้าง ดังนั้นความเชื่อประเพณี และพิธีกรรมซึ่งเป็นวิถีชีวิตของคนขอนแก่นจึงได้รับอิทธิพลจากอารยธรรมของอาณาจักรล้านช้างมากกว่าอิทธิพลของศูนย์กลางการปกครอง ฉะนั้นขอนแก่นในเรื่องของวัฒนธรรมไม่ได้มีรากที่มีมายาวนาน ซึ่งจากหลักฐานทางโบราณคดีหลายจุดนั้น แสดงว่าจังหวัดขอนแก่นมีรากวัฒนธรรมที่ไม่แตกต่างเช่นเดียวกับจังหวัดอื่นในภาคอีสาน โดยเรียกรวมวัฒนธรรมนี้ว่า “กลุ่มวัฒนธรรมไทยลาว” ในการจำแนกทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะนั้น จังหวัดขอนแก่น สามารถนำเสนอในขอบเขตการแบ่งของชุมชนออกได้เป็น 3 ชุมชน ดังนี้ 1) เขตชุมชนเมือง 2) ชุมชนรอบเมือง 3) ชุมชนนอกเมือง เช่น ชุมชนบ้านสาวะถี ซึ่งเป็นชุมชนรอบเมืองยังคงมีอยู่ของรากวัฒนธรรมที่น่าสนใจในลักษณะของผู้นำของกลุ่ม หมอลำ เรียกว่าหมอลำผีบุญในยุคนั้นซึ่งเป็นศูนย์กลางของกลุ่ม ปัจจุบันนี้ก็ยังคงสืบทอดวัฒนธรรมของการร้องรำทำเพลงแบบหมอลำ และมีเรื่องของวิถีชีวิตการทอผ้า ปลูกหม่อนเลี้ยงไหมที่อำเภอชนบท และอีกในหลายชุมชนรอบเมือง หรือ ฮูปแต้ม งานศิลปกรรมชนิดหนึ่งที่ใช้ประดับอาคารสิม โบสถ์ มีความเป็นเอกลักษณ์ด้วย เส้น สี รูปร่าง เรื่องราววรรณกรรมที่ปรากฏในฮูปแต้มเรื่องสินไซ ส่วนในพื้นที่ชุมชนนอกเมืองยังคงมีความเชื่อ หรือพิธีกรรมได้เป็นจำนวนมาก เช่น ความเชื่อเรื่องผีแถน ดอนปู่ตา การรำผีฟ้า หรือผีปอบ ยังคงยึดถือสืบทอดปฏิบัติจนถึงปัจจุบัน และชุมชนเมืองซึ่งจะมีการผสมผสานความหลากหลายของวัฒนธรรมเนื่องด้วยความเจริญทางเทคโนโลยี การสื่อสารที่เปิดกว้างมากขึ้น อีกทั้งการย้ายถิ่นฐานจากผู้คนต่างภูมิภาค หรือต่างชาติเข้ามาเพื่อประกอบธุรกิจ ติดต่อสื่อสารในพื้นที่ชุมชนเมืองของจังหวัดขอนแก่น โดยข้อสรุปทุนวัฒนธรรมภาพรวมของจังหวัดขอนแก่น จะมีความคล้ายกันในความเป็นภูมิภาคของอีสาน แต่จังหวัดขอนแก่นมีความแตกต่างกันในเรื่องของที่ตั้งจังหวัดในภาคอีสานที่ไม่ติดแม่น้ำโขง เพราะฉะนั้นความเป็นวัฒนธรรมริมโขงจะไม่ปรากฏพบมากนัก

ในส่วนที่ 2 ด้านกระบวนการออกแบบ และผลิตภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยการสัมภาษณ์นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 3 ท่าน เพื่อพัฒนารูปแบบในการสร้างผลงานภาพยนตร์สั้น ซึ่งกระบวนการสร้างผลงานภาพยนตร์แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-production) 2) ขั้นการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) 3) ขั้นหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production) ซึ่งส่วนสำคัญของการผลิตภาพยนตร์ คือการเขียนบทภาพยนตร์ สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่อง ได้ดังนี้ 1) โครงเรื่อง 2) ความขัดแย้ง 3) แก่นเรื่อง 4) ตัวละคร 5) ฉาก 6) มุมมองในการเล่าเรื่อง ในส่วนของการเล่าเรื่องใช้ทุนวัฒนธรรมมาเป็นประเด็นในการเล่าเรื่องได้ เช่น การเล่าเรื่องจากวรรณกรรมพื้นถิ่นที่เรียกว่า มุขปาฐะ หรือเล่าเรื่องจากตำนาน ความเชื่อที่ผ่านการเล่าสืบต่อกันมา ซึ่งในกระบวนการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม โดยผู้วิจัยได้ข้อสรุปของการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ดังนี้ ทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณ์โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้จัดลำดับขั้นตอนกระบวนการผลิต และออกแบบภาพยนตร์สั้น ได้ดังนี้ 1) การค้นคว้า (Research) 2) การเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) 3) ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) 4) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production) 5) ขั้นตอนนำเสนอผลงาน (Present)

ระยะที่ 3 การประเมินผลการรับรู้ และคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

จากการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยออกแบบและผลิตภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมิน และแบบประเมินออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการประเมินได้ ดังนี้

1) ในส่วนแรก ประเมินการรับรู้ทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่างจำนวน 520 คน ช่วงอายุ 20-29 ปี โดยผู้วิจัยได้จัดฉายภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม ความยาว 29 นาที และให้ผู้ชมภาพยนตร์ทำแบบประเมินเรื่องการรับรู้ทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จากผลการประเมินพบว่า การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.19$) การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$) ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์โดยภาพรวมมีการรับรู้ (ด้านเนื้อหา) จังหวัดขอนแก่นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.03$) และ

การรับรู้ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ (ด้านภาพ) จังหวัดขอนแก่น โดยภาพรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.06$)

ในส่วนที่สอง ประเมินความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง จำได้ไหม จากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น กลุ่มตัวอย่าง 520 คน จากผลการประเมินพบว่าความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหมโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.12$) วิเคราะห์รายด้านผู้ชมภาพยนตร์สั้นมีความพึงพอใจในการออกแบบฉาก (Setting) หรือ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ของภาพยนตร์อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$) รองลงมาคือความพึงพอใจภาพรวมของภาพยนตร์สั้นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.23$) และน้อยที่สุดคือความพึงพอใจเนื้อหา (Story) หรือโครงเรื่อง (Plot) ของภาพยนตร์สั้น ($\bar{X} = 3.98$)

2) ประเมินคุณค่าด้านภาพยนตร์จากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ประเมินด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ จำนวน 5 ท่าน โดยมีประเด็นในการประเมินแบ่งออกเป็น 6 ประเด็น ดังนี้ 1) แนวคิด โครงเรื่อง 2) อารมณ์ความรู้สึก 3) การแสดงออกด้านภาพ 4) องค์ประกอบความกลมกลืน 5) สไตลล์ รูปแบบนำเสนอ 6) เทคนิค การตีความหมาย ผลของการประเมินสรุปได้ว่าการพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น สามารถเป็นรูปแบบ หรือแนวคิดการผลิตภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์โฆษณา หรือเป็นโมเดลในการศึกษาเพื่อเป็นการฝึกเรียนรู้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นสำหรับกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และในส่วนของผลงานภาพยนตร์สั้น เรื่อง จำได้ไหม นั้นโดยรวมมีการนำเสนอในลักษณะงานทางด้านภาพได้อย่างดี มีความเข้าใจในการเล่าเรื่องด้วยภาพ สื่อสารได้ แสงเงาสีสันสามารถทำออกมาได้มาตรฐาน แต่จะมีปัญหาเล็กน้อยในเรื่องของการรักษาระดับเสียงเสียงสนทนาของตัวละคร และเสียงบรรยายกาศยังขาดความสมบูรณ์ สำหรับในส่วนของเนื้อหาเรื่องทุนวัฒนธรรมมีการสื่อสารที่เรียบง่ายสื่อสารได้ ซึ่งสามารถปรับให้เนื้อหาที่น่าสนใจ หรือจุดขาย เพื่อขยายกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์สั้นได้มากขึ้น เช่นเดียวกับการเล่าเรื่องนั้นจุดขัดแย้งยังไม่สร้างให้เกิดการติดตามในการเล่าเรื่อง

อภิปรายผล

จากการวิจัย เรื่อง การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น โดยเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ศึกษาตำราเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานภาพยนตร์ไทยรูปแบบการนำเสนอทุน

วัฒนธรรม และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ รูปแบบการนำเสนอสามารถสร้างความน่าสนใจ และสื่อสารสร้างการรับรู้คุณค่าทุนวัฒนธรรมของชาติได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความเป็น ภาพยนตร์ไทยที่ โดม สุขวงศ์ (2545) ได้กล่าวว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีบทบาทสำคัญใน การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของแต่ละชาติต่างมีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมถ่ายทอดลงไปในภาพยนตร์ ในภูมิภาคของตัวเอง และจากแนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่สะท้อนภาพ วัฒนธรรม จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยนำมาพัฒนาเป็นรูปแบบ (Model) ของการวิจัยในครั้งนี้ สรุป เป็นกระบวนการออกแบบ และผลิตภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) การค้นคว้า (Research) เป็นการศึกษาข้อมูล หรือประเด็นของสิ่งที่ต้องการนำเสนอ หรือเล่าเรื่อง ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเป็นรูปแบบของภาพยนตร์จากทุนวัฒนธรรม สิ่งที่เป็น องค์ประกอบนี้คือแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมโดยแบ่งตามรูปลักษณ์ และการศึกษาเรื่องของการ ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ องค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ในขั้นตอนนี้มีสอดคล้องกับ รัตนา ศิววัฒนสินอุดม (2545) ที่กล่าวว่าในการสร้างบทภาพยนตร์ การค้นคว้าหาข้อมูลเป็น ขั้นตอนการเขียนบทภาพยนตร์อันดับแรกที่ต้องทำ ถือเป็นสิ่งสำคัญหลังจากเราพบประเด็นของ เรื่องแล้ว จึงลงมือค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อเสริมรายละเอียดเรื่องราวที่ถูกต้องจริง ชัดเจน และมีมิติ มากขึ้น

2) การเตรียมก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) เป็นขั้นตอนการเตรียมข้อมูลการกำหนด หรือเค้าโครงเรื่อง การประสานงาน กองถ่ายกับสถานที่ถ่ายทำ ประชุมวางแผนการผลิต การเขียน สคริปต์การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์การบันทึกเสียงห้องบันทึกเสียง ห้องตัดต่อ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์แสง เป็นการเตรียมทีมงานทุกฝ่ายการผลิตให้ทำได้ง่าย และรวดเร็ว ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการเตรียมก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ได้ 3 ส่วน ดังนี้ ส่วน ที่ (1) บทภาพยนตร์ (screenplay) สำหรับภาพยนตร์ ประกอบด้วยบทถ่ายทำ (shooting script) ส่วนที่ (2) ผู้แสดง (Casting) การพิจารณาคัดเลือกผู้แสดงนั้นเป็นสิ่งสำคัญ การจัดหานักแสดง จากบุคคลหน้าตารูปร่างภายนอก ส่วนภายในคือการแสดงทดลองจากการอ่านบท เทสหน้ากล้อง และลองเสื้อผ้าตามบทบาทที่ได้รับ ส่วนที่ (3) สถานที่ (Location) คือสถานที่ถ่ายทำ เซตคือจุดที่ เราจะถ่าย หรือฉากที่เราสร้างขึ้นในหนึ่งโลเคชั่นอาจจะมีหลาย เซตอยู่ในนั้น และต้องถ่ายหลาย เซตที่ระบุในบท ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ จีรบุณย์ ทัศนบรรจง (2545) กล่าวว่าการสร้าง

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะต้องเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่างๆ มากมาย ตั้งแต่การวางแผนการเตรียมงาน งบประมาณในการลงทุนผลิต บุคลากร กระบวนการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ เป็นต้น

3) ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production) เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือที่เรียกกันว่า “ออกกอง” ในขั้นตอนนี้จะเป็นการทำงานร่วมกับทีมงานหลายฝ่าย โดยจะมีทีมงานหลัก ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ ช่างภาพ(ตากล้อง) ทีมอุปกรณ์ชุดไฟ ทีมบันทึกเสียง ทีมกำกับศิลป์ ช่างแต่งหน้าทำผม รวมทั้งการบันทึกเสียงตามที่กำหนดมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของพรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ (2554) ขั้นตอนการถ่ายทำนี้อยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องบริหารงานในการถ่ายทำให้ดำเนินไปอย่างราบรื่นที่สุดโดยมีความงดงามทางศิลปะ และการสื่อสารที่ดีที่สุดจากความร่วมมือของทุกๆ ฝ่ายงานที่สำคัญในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ การประชุมทีมงานเป็นการซักซ้อมความเข้าใจ และตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงานโดยการประสานงาน และ อำนวยความสะดวกต่างๆ ให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้ การยกกองถ่ายเป็นการเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนที่ได้กำหนดไว้ โดยการนำอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำ และบุคลากรไปยังที่นัดหมายล่วงหน้า อันจะเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทำที่ไม่ต้องสูญเสียเวลา การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การอำนวยความสะดวกของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ภาพ และ เสียงเกิดขึ้นบนฟิล์มภาพยนตร์

4) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production) เป็นขั้นตอนการเรียบเรียงลำดับภาพ และเสียงเข้าไว้ด้วยกันตามบทภาพยนตร์ ซึ่งขั้นตอนนี้จะเป็นเหมือนการประกอบสิ่งต่างๆ ที่ได้ถ่ายทำ บันทึกเสียง กราฟิก หรือเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ

5) การนำเสนอผลงาน (Present) เป็นขั้นตอนการนำเสนอเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์ต่อสาธารณะ โดยมีการจัดฉายในโรงภาพยนตร์ หรือห้องสำหรับฉายภาพยนตร์ และเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์สาธารณะเพื่อประเมินการรับรู้ และความพึงพอใจ พร้อมรับฟังความคิดเห็นจากผู้ชมภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนทางวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น ในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่สรุปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1.ศึกษารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม

จากการดำเนินงานในการศึกษาวิจัยข้อมูลจากผลงานวิชาการ บทความ ตำรา และ ผลงานภาพยนตร์ไทย การวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตการศึกษา ช่วงปี พ.ศ. 2545–2555 ซึ่งช่วงเวลาของผลงานภาพยนตร์ไทยที่ใช้ศึกษา ผลสรุปของงานวิจัยเรื่องนี้จะได้ข้อมูลที่มีเนื้อหา สาระครอบคลุมแค่ช่วงเวลาหนึ่งที่ได้ทำการศึกษาเท่านั้น ซึ่งอาจเป็นประโยชน์แก่การศึกษาวิจัย หรือผู้สนใจพัฒนาในด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมที่แบ่งตามรูปลักษณะ ซึ่งในประเด็นนี้อาจมีความใกล้เคียงกันของข้อมูลในการแบ่งรายละเอียดปลีกย่อย เช่น ประเพณี ความเชื่อ พิธีกรรม อาจต้อง นิยามจำกัดความหมายของหัวข้อปลีกย่อยในการแบ่งตามรูปลักษณะวัฒนธรรม

และแนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ใช้เป็นกรอบในการศึกษาเพื่อหารูปแบบ การนำเสนอภาพยนตร์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ซึ่งอาจมีคุณค่าในด้านการศึกษาที่จะเป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา หรือที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

2.พัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญ ในการพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์สั้นจากทุน วัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น เพื่อให้เป็นเครื่องมือในการประเมินรูปแบบของกระบวนการผลิต ภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มนักวิชาการด้านวัฒนธรรม กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพยนตร์ ได้ให้ข้อเสนอแนะจากผลของการพัฒนารูปแบบจากทุนวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น สามารถ นำไปใช้พัฒนาต่อยอดในสื่อประเภทอื่น หรือภาพยนตร์ชุดขนาดสั้น (film series) ในรูปแบบ กระบวนการจากทุนวัฒนธรรม

3.การประเมินผลการรับรู้ และประเมินคุณค่าทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น

ในการประเมินคุณค่าภาพยนตร์ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อเสนอแนะ

คุณภาคภูมิ วงษ์จินดา ได้ให้ข้อเสนอแนะ ในการผลิตภาพยนตร์ให้ทำเรื่องๆนั้นมันก็รู้สึก ว่าทางขอนแก่นกำลังบุกเรื่องหนัง เรื่องหนังสั้นเรื่องอะไรเงี้ยที่ว่าขอนแก่นเป็นหัวเมืองที่ตื่นะ เรา

ต้องมาทำให้มันเกิดกระแสให้คนทำตรงนี้เยอะๆ นะ อีสานมีความเป็น unique มากเลยนะ ยังไงก็อยากให้ทำต่อไปเรื่อยๆ นะครับ

อาจารย์ ดร.ปรีชา สาคร ได้ให้ข้อเสนอแนะการที่จะนำเสนอ หรือว่าเพิ่มคุณค่าทางด้านวัฒนธรรมได้ในกระบวนการในการวิจัยนี้มันเป็น Model ได้เลยอาจใช้กับชุมชนชาวภาคใต้ ใช้กับชุมชนอีสาน ใช้กับชุมชนภาคเหนือ ซึ่งมันสามารถทำได้ครับ แต่ก็ต้องดูที่บริบทสังคมด้วยว่าจะสามารถทำให้หนังมีความน่าสนใจได้มากน้อยแค่ไหน ถ้ามันสามารถนำไปใช้แล้วเกิดผล มันเกิด effect กับคนดูได้ มันเกิดการเปลี่ยนแปลงกับคนดูได้อันนั้นจะเป็นเรื่องสำคัญมาก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิญญู ได้ให้ข้อเสนอแนะความเป็นธรรมชาติของการทำวิจัยที่เกี่ยวกับหนัง ผมเองก็เป็นเหมือนกัน ฉันต้องตอบ $1+1 = 2$ ฉันต้องตอบ พอเอามาตั้งเป้าไว้ ฉันต้องทำตามเป้า 1 2 3 อย่างนี้ มันเลยทำให้หนังมันแข็ง มันไม่ค่อยมีอารมณ์ร่วม และความพลีของมันขาดหายไปหนังมันเลยดูแข็งหน่อย



บรรณานุกรม



- กนิษฐา แยมโพธิ์ใช้. (2550). บทบาทของทุนทางวัฒนธรรม กับการพัฒนาในมิติเศรษฐกิจชุมชน : กรณีศึกษาตำบลตากออก อำเภอบ้านตาก จังหวัดตาก. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- กฤษดา เกิดดี. (2541). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ หสน.
- กิตติคุณ ฤทธินิม, วัศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2554). แนวทางการส่งเสริมภาพยนตร์ไทยสำหรับเด็ก. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: ม.ป.ท.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์.
- เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์. (2553). ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย. (รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- เขมิกา จินดาวงศ์. (2551). การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล. (การค้นคว้าแบบอิสระปริญญามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชวณะ ภวานันท์. (2551). การจัดการคุณภาพภาพยนตร์ไทยตามนโยบายรัฐบาล ปี พ.ศ. 2546-2549: หลักการวิธี. ใน ภัทรพร สิริกาญจน และคณะ (บ.ก.), พุทธบุคลิกไทยในศิลปกรรม. กรุงเทพฯ: สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนกญาภา คณะพันธ์. (2552). การประเมินสื่อรณรงค์โรคเอดส์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ของรัฐและเอกชนจากทัศนคติของเยาวชน. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2540). วัฒนธรรมคือทุน. กรุงเทพฯ : พี.เพรส.
- คิด สุวรรณศรี. (2524) “ความก้าวหน้าของอุตสาหกรรมภาพยนตร์”.วารสารสื่อสารมวลชน
- จรัล ทองเกษม. (2539). บทบาทของรัฐในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จักรวุฒิ ชนะพันธ์. (2558). รูปแบบการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตของสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยจังหวัดชัยภูมิ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

- จิรวุญญ์ พันบรรจง. (2542). การร่างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาตรี) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรระวี มหิทธิธรรม. (2558). พัฒนาการทางความคิดและการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของบรรจง ปิสัญญะกุล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐริดา จันเทร์มะ. (2560). การสร้างอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในเทศกาลภาพยนตร์อีสาน. วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม, 4(2), 57-64.
- ณัฐพล วรรณภรณ์. (2551). การสร้างภาพยนตร์แอนิเมชันนำเสนอผลกระทบจากขยะ เพื่อสร้างความตระหนักแก่เยาวชน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่: เชียงใหม่.
- दनัยฤทธิ วงศ์วุฒินันต์. (2548) ต้นทุนการผลิตภาพยนตร์ไทยและความคิดเห็นของผู้ผลิตต่อ นโยบายของรัฐ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ดวงพร คงพิกุล. (2555). การผลิตซ้ำทุนทางวัฒนธรรม : กรณีศึกษาโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ทิพย์ลักษณ์ โกมลวณิช. (2550). โอกาสเพื่อการส่งออกของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนากร ภัทรปิยะกุล. (2551). การศึกษาวัฒนธรรมไทยผ่านภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- นิริษิโกะ โยชิโอกา. (2008). ความเป็นสากลของอุตสาหกรรมภาพยนตร์: การวิเคราะห์ ความสามารถทางการแข่งขันของการส่งออกไปยังตลาดญี่ปุ่น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นัยนา แยมสาขา. (2540). นโยบายการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยของรัฐบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). ภาพยนตร์ไทยยุคหลังหนึ่งร้อยปีกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย. วารสารมนุษยศาสตร์ 18(2), 158.
- ปิยะการณ ไกรนรา. (2552). นโยบายต่างประเทศเกาหลีใต้ ด้านเศรษฐกิจ การเมือง : กรณีศึกษาการส่งออกวัฒนธรรมผ่านอุตสาหกรรมภาพยนตร์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท) บัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2550). การเปิดเสรีของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. วารสารพัฒนบริหาร

ศาสตร์.47(3), สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

- ภัทรานิชรัฐ ทิพย์สุมาลัย. (2557). การวิเคราะห์วัฒนธรรมประเพณีและการสื่อสารอัตลักษณ์
กรณีศึกษา อุตสาหกรรมสปาล้านนา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). เชียงใหม่:
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- มินตรา ยุ่นประยงค์. (2556). การออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- เยาวนันท์ เขมภูริรัตน์. (2539). เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์
เบื้องต้นมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมจริราช : นนทบุรี.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2545). แนวทางการส่งเสริมการถ่ายทำภาพยนตร์ต่างประเทศใน
ประเทศไทย. กรมประชาสัมพันธ์ และการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). ทศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชม
ภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2549). ทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพ
มหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2550). เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรม
สารัตถะกรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเสนอต่อสถาบันศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม.กรุงเทพมหานคร.ศูนย์บริการ
วิชาการแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนา ศรีชนะชัยโชค. (2538). การศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ไทยยอดเยี่ยมประจำปี พ.ศ.
2519-2537.รายงานการวิจัยทุนรัชดาภิเษกสมโภช(ครั้งที่ 1).จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุจิเรข โกมินทรชาติ. (2552). กระบวนการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทุนของเครือข่ายอินแปง. วารสารศรี
ปทุมปริทัศน์, 17(1), 123-131.
- วรลักษณ์ นาคเสน. (2556). การนำเสนอภาพเครื่องเดิมแอลกอฮอล์ในภาพยนตร์ไทย.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วรรณลักษณ์ อินทร์จันทร์. (2553) ผลกระทบของการจัดประเภทภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติ
ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.2551. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- วดี มณีรัตน์. (2549). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ระหว่างภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์ฮอลลีวูดของผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริรัตน์ เสรีรัตน์ และคณะ. (2545). หลักการตลาด. S.M. Circuit Press: กรุงเทพมหานคร.
- สมาน งามสนิท. (2531). บทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์ในเอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์หน่วยที่ 6-10.นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สง่า กำจัด. (2546) วรรณกรรมคำโปรยในใบปิดหนังไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). เลย: มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย.
- อรรถยุทธ ฝนผอง. (2555). การพัฒนาชุดการสอนนาฏศิลป์ เรื่อง นาฏศิลป์พื้นบ้าน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระนาฏศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- An, J. (2017). Family Pictures: Representations of the Family in Contemporary Korean Cinema (Doctor of Philosophy). University of Cambridge.
- Barnwell, J. (2004). Production Design: Architects of the Screen. London; New York: Wallflower Press.
- Berger, A. (1984). Media Analysis Techniques. Beverly Hills: Sage Publication.
- Bordwell, D. Thomposon, K. (1997). Film art: an introduction (5 ed.): New York: McGraw-Hill.
- Caramella, S. (2017). Genesis, Evolution and Revolution of Bullfighting Images in Spanish Film a Cultural History of Cine Taurino (Doctor of Philosophy). University of Sunderland
- Corrigan, T. White, P. (2012). The Film Experience: An Introduction. Bedford/St. Martin's
- Fox, N. (2014). How film education might best address the needs of UK film industry and film culture. (Doctor of Philosophy). University of Bedfordshire.

- Halligan, F. (2012). *Production Design*. United Kingdom: Ilex-Press.
- Hayward, S. (1996). *Key Concepts in Cinema Studies*: London: Routledge.
- Kuan, W. (2014). *Island in motion: transnational articulations in new Taiwanese cinema and its film culture*. (Doctor of Philosophy). University of Essex.
- Lee, J. L. (2008). *Movies Framing Memories: Mass Culture, Film Theory, and Transnational Identity in Alberto Fuguet's Las películas de mi vida* (Master's thesis). Chapel Hill: University of North Carolina.
- Liu, Y. (2016). *Song of Youth: Youth Narratives and Representations of Young People in Contemporary Chinese Literature, Film, and Popular Culture*. (Doctor of Philosophy). Irvine: University of California.
- Mon, Y. (2014). *Cinema as a Sensory Circuit: Film Production and Consumption in Contemporary Taiwan* (Doctor of Philosophy). Goldsmiths: University of London.
- Olson, R. (1993). *Art Direction for Film and Video*. Boston: Focal Press.
- Park, K. (2011). *An Analysis of Distributors' Roles in the Film Market: Revisiting the Second Renaissance of the Korean Film Industry Basen on Sociological Perspectives* (Doctor of Philosophy). Urbana-Champaign: University of Illinois.
- Rehman, M. (2016). *Discourse on gender, religion, and culture in Pakistani films: A Narrative analysis of contemporary independent films from Pakistan*. (Master's thesis). New Mexico: University of New Mexico Albuquerque.
- Peirano, M. (2015). *Film Practices and Narratives of National Cinema within the Chilean 'Film Community* (Doctor of Philosophy). University of Kent.
- Wei, T. (2002). *Global processes, national responses: Chinese film cultures in transition*. (Doctor of Philosophy). Loughborough University.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระนคร



ภาคผนวก ก

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขออนุญาตแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ๒1.๐๖๐๓.๐๒/ว ๒๕๖๓

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
ท่าบ่อเมืงงา จังหวัดพิจิตร ๖๕๐๐๐

๒๖ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความร่วมมือกับข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน **คุณภาคภูมิ งามจิตพงา**

ซึ่งมีนามด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายสุธีร์ จุฬาทกาญจน์ รหัสประจำตัว ๕๖๐๓๐๐๓๐ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชา
ศิลปและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการ
ศึกษาค้นคว้าวิทยานิพนธ์คือโปรแกรมศาสตร์ดุริยางค์บัณฑิต โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอรับข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงได้ขอความอนุเคราะห์จากท่านไปขออนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะ
ประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความ
ความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.สมใจ นัยทรกุล)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๖๖-๘๕๖๗

โทรสาร ๐-๕๕๖๖-๘๕๖๖

๒. นายสุธีร์ จุฬาทกาญจน์

โทร ๐๘๒ - ๕๕๖๕๓๓๐

ที่ ๒๖.๐๖๐๘.๐๒๖/ว ๗๒๓๕



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
 อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน *คุณ เสด็จ อชค.วิมล*

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายสุธีร์ จุฬากาญจน์ รหัสประจำตัว ๕๘๐๙๐๐๙๐ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชา
 ศิลปะและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
 เรื่อง “การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
 การศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ ทิระสันต์
 เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
 จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็น
 ประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความ
 อนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คมิตา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติวิชาการแทน
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๖๖-๔๘๑๔

โทรสาร ๐-๕๕๖๖-๔๘๑๖

ที่ ๘7.๐๖๐๘.๐๒/ว ๗๒๗๕



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิจิตร ๖๕๐๐๐

๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน **คุณทวีทิศา ทนงดี**

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายสุชัย จุฬากาญจน์ รหัสประจำตัว ๕๘๐๙๐๐๓๐ นิสิตรระดับปริญญาเอก สาขาวิชา
ศิลปะและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาระดับปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต โดยมี ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตรมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตรดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็น
ประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความ
ความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ศนิศา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๖๖-๘๘๑๘

โทรสาร ๐-๕๕๖๖-๘๘๒๖

๒. นายสุชัย จุฬากาญจน์

โทร ๐๘๑ - ๕๖๐๒๓๓๐



ที่ ๘๓.๐๖๐๓.๐๒๖/๓ ๒๒๖๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิจิตร ๖๕๐๐๐

๒๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๓

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน **ผู้ช่วยอธิการบดีมหาวิทยาลัยนครสวรรค์** **ทวิธาภิษฐ์**

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายสุธีร์ จุฬากาญจน์ รัฟฟี่ประจำตัว ๕๘๐๓๐๐๓๐ มีชื่อระดับปริญญาเอก สาขาวิชา
ศิลปและการออกแบบ ซึ่งที่บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต โดมี ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ มีชื่อมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้มีสิทธิ์ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็น
ประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ หรือเป็นอย่างไรก็ตามจะได้รับความ
อนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.กมลนิตา นีโศรวิธยา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๖๖-๘๘๕๘

โทรสาร ๐-๕๕๖๖-๘๘๖๐

๒. นายสุธีร์ จุฬากาญจน์

โทร ๐๘๒ - ๕๖๖๒๓๐๐

ที่ ๒๖.๐๖๐๔.๐๒/๖ ๒๕๖๕



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์
อำนาจเมืองฯ จังหวัดพิจิตร ๒๕๖๕๐

๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ถึง **ดร.ปวิศา งามคง**

ที่อยู่ที่มาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายสุวิทย์ จุฬาทกาญจน์ รหัสประจำตัว ๕๘๐๕๐๐๓๐ มีมติระดับปริญญาเอก สาขาวิชา
ศิลปและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง "การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์สั้นจากทุนวัฒนธรรม จังหวัดขอนแก่น" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการ
ศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตบัณฑิต โครมส์ ศาลตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิรมะพันธ์
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ จึงมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้มีสิทธิ์ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ซึ่งจะเป็
ประโยชน์ทางวิชาการต่อไป บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับ
ความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ปวิศา งามคง)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติวิชาการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๖๖๖-๕๕๕๕

โทรสาร ๐-๕๖๖๖-๕๕๕๖

๒. นายสุวิทย์ จุฬาทกาญจน์

โทร ๐๕๕ - ๕๕๕๕๕๕๐