

การโต้ตอบความเป็นชายขอบของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวัน COUNTERING MARGINALIZATION IN THIBAAN CINEMATIC UNIVERSE

พุฒิพงศ์ มาตย์จันทร์¹ และ ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์²

Putipong Matjan and Nataporn Rattanachaiwong

Article History

Received: 08-05-2024; Revised: 07-09-2024; Accepted: 13-05-2025

<https://doi.org/10.14456/issc.2025.26>

บทคัดย่อ

บทนำ: เสียงสะท้อน “ความเป็นชายขอบ” จากบริบททางสังคมเป็นเหมือนเงาที่คอยตอกย้ำให้บุคคล หรือกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญกลายเป็นคนนอกอยู่เสมอ จักรวาลไต้หวันเป็นอีกหนึ่งภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงความไม่เป็นอิสานต่างไปจากภาพยนตร์อิสานเรื่องอื่น ด้วยความเรียบง่ายไม่ซับซ้อนของชุมชน หรือหมู่บ้าน และการไม่เปรียบเทียบหรือทำให้ดูดีกว่า การสร้างตัวละคร และการเล่าเรื่องที่ท้าทายต่อกรอบความคิดเดิม ๆ **วัตถุประสงค์ของการวิจัย:** 1) เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวันที่สะท้อนถึงการโต้ตอบความเป็นชายขอบ 2) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวันที่สะท้อนถึงการโต้ตอบความเป็นชายขอบ **ระเบียบวิธีวิจัย:** วิจัยเชิงคุณภาพซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวัน จำนวน 6 เรื่อง ประกอบไปด้วย ไทบ้านเดอะซีรีส์ (2560) ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 (2561) ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 (2561) ไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ (2563) หมอปลาวาฬ (2565) และ สัปเหร่อ (2566) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เขียนบทผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดงหลัก **ผลการวิจัย:** พบว่าการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวันเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดจากความขัดแย้งเกี่ยวกับเรื่องราวของเฉพาะบุคคลและเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในชุมชนท้องถิ่นขนาดเล็ก โดยมีการนำเสนอเรื่องราวแบ่งออกเป็นตอน ๆ การดำเนินเรื่องมีความเรียบง่ายและมีการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมาตามความเป็นจริงของชุมชน พร้อมทั้งสอดแทรกวิถีชีวิตพิธีกรรมและความเชื่อของคนอิสาน “ความเป็นไต้หวัน” ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละคร “จำลอง” ที่มีวิถีชีวิตเรียบง่ายและมีความสุขในแบบตัวเอง การคัดเลือกนักแสดงที่ไม่เน้นรูปร่างหน้าตาตามมาตรฐานความงาม (Beauty standard) ของสื่อบันเทิง ภาพยนตร์นำเสนอความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่การพึ่งพาธรรมชาติของชาวบ้าน และวิถีชาวบ้านที่เริ่มอาชีพได้โดยไม่ต้องอาศัยเงินลงทุน ภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวันแสดงถึงการรับรู้แนวคิดทุนนิยมและวัฒนธรรมของสังคมเมืองผ่านตัวละคร “ป่อง” แต่มีการแสดงท่าทีเชิงตั้งคำถามและการโต้ตอบผ่านตัวละครป่องที่ไม่ประสบความสำเร็จกับการนำแนวคิดเหล่านั้นมาใช้ใน

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Master's Degree, Master of Arts Program in Performing Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

E-mail: putipong.matjan@gmail.com *Corresponding author

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Asst.Prof., Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

พื้นที่เฉพาะนี้และอาจไม่ใช่คำตอบของทุกวิถีชีวิต **สรุป:** สภาพแวดล้อมชุมชนท้องถิ่นของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้านมีลักษณะในการนำเสนอจากสิ่งที่ตนเองมีอยู่ของทีมงานผู้สร้าง โดยมุ่งเน้นความสมจริงและธรรมชาติของชุมชนท้องถิ่นที่มีลักษณะเรียบง่ายพึ่งพาตนเองและการแบ่งปันกันซึ่งปราศจากการเปรียบเทียบหรือการทำให้ดูดีด้อยกว่า แต่เป็นการแสดงท่าทีในเชิงตั้งคำถามเกี่ยวกับความเป็นอีสานและความเป็นเมืองผ่านมุมมองของตน

คำสำคัญ: จักรวาลไทบ้าน; การสร้างตัวละคร; การเล่าเรื่อง; การโต้ตอบความเป็นชายขอบ

ABSTRACT

Introduction: The echoes of “marginality” within social contexts often act like shadows that perpetually cast individuals or communities living in remote areas as outsiders. The Tai Baan Universe (Jakkawan Tai Baan) represents a distinctive cinematic portrayal of the Isan region, diverging from conventional representations in other Isan films. It emphasizes the simplicity of rural communities without comparing them to or portraying them as inferior to urban settings. Through character development and narrative techniques that challenge dominant paradigms, these films offer a counter-discourse to mainstream portrayals. **Objectives:** 1) To examine the construction of characters in Tai Baan Universe films as a form of response to marginalization. 2) To analyze narrative structures in these films that reflect a counter-response to marginality. **Method:** This qualitative research employed content analysis of six films from the Tai Baan Universe, namely Tai Baan: The Series (2017), Tai Baan: The Series 2.1 (2018), Tai Baan: The Series 2.2 (2018), Tai Baan x BNK48: From the Heart of a Local Girl (2020), Doctor Pla Wan (2022), and The Undertaker (2023). The study also included in-depth interviews with scriptwriters, directors, and leading actors. **Result:** Character development and storytelling in the Tai Baan Universe present narratives rooted in personal conflicts and community-specific situations. The films adopt a serialized format with straightforward storytelling that reflects the realities of local Isan communities. They integrate rituals, beliefs, and everyday life in Isan, centering “Tai Baan-ness” through the character “Sergeant Lod,” who lives a simple and self-defined happy life. The casting process intentionally avoids conventional beauty standards found in mainstream media. These films highlight the abundance of natural resources, the villagers’ reliance on nature, and their ability to pursue livelihoods without capital investment. The character “Pong” represents urban capitalist ideals and cultural influences, but his failure to apply such concepts to the local context signifies a critique of their universality. **Conclusion:** The Tai Baan Universe portrays local communities from an insider’s perspective, focusing on authenticity, self-reliance, and mutual support. Rather than drawing comparisons or depicting inferiority, the films pose critical questions about Isan identity and urban influence, offering a nuanced and self-reflective representation of marginality from within.

Keywords: Chakkrawan Thibaan; Creation of Characters; Storytelling; Countering Marginalization

1. บทนำ

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดตัวละครและความเป็นท้องถิ่นอีสานที่ใครหลายคนรู้จักกันดีไม่ว่าจะเป็นเรื่องแหยมยโสธร พ.ศ.2548 กำกับโดยหม่อม จ๊กมก ภาพยนตร์ตลกย้อนยุคที่เล่าถึงเรื่องราวความรักของหนุ่มสาวบ้านนาที่สามารถกวาดรายได้กว่า 100 ล้าน ทำให้เกิดภาคที่ 2 และภาคที่ 3 ในเวลาต่อมา หรือเรื่องราวที่สะท้อนกลิ่นอายอีสานบ้านนาผ่านความน่ารักและความใสซื่อของวัยทีนอย่างเรื่องปัญญาเรณู พ.ศ.2554 กำกับโดยบิณฑ์ บันลือฤทธิ์ และมีภาคที่ 2 และภาคที่ 3 ตามมาติด ๆ หรือเรื่องราวของความคิดถึงที่พาความรักกลับอีสานบ้านเกิดอย่างเรื่องผู้บ่าวไทบ้าน อีสานอินดี้ พ.ศ.2557 กำกับโดยอุเทน ศรีวิริ และมีภาคที่ 2 และภาคที่ 3 ตามมา ซึ่งภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้นล้วนแล้วแต่นำเสนอความเป็นอีสานที่อยู่ห่างไกลจากสังคมเมืองทั้งสิ้น

แม้ว่าความเป็นอีสานที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์จะแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของตนได้อย่างชัดเจนทั้งในแง่ของวิถีชีวิต ภาษา และวัฒนธรรม แต่ “ภาพจำ” ของคนในสังคมส่วนใหญ่ “สังคมชนบท” คือ คน หรือกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “คนอีสาน” คือภาพจำของ “ความแร้นแค้น” หรืออย่างวาทกรรมเกี่ยวกับ “คนอีสานไม่มีการศึกษา” สิ่งเหล่านี้ทำให้คนอีสานมักถูกมองข้ามและกลายเป็นคนนอก คนอีสานส่วนใหญ่มีอาชีพหลักคือการทำงาน แต่ด้วยผลผลิตและรายได้ที่ไม่แน่นอนและไม่ค่อยเอื้อต่อการเลื่อนสถานะทางสังคม จึงทำให้หลายครอบครัวต้องดิ้นรนเข้ามาเป็นแรงงานในเมืองหลวงหรือกรุงเทพฯ คนอีสานจึงถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มของชนชั้นแรงงานไปโดยปริยาย ด้วยความแร้นแค้นและการถูกมองว่าไร้การศึกษา คนอีสานมักตกอยู่ในสภาวะจำยอมจากสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งทีเหนือกว่าและถูกทำให้ด้อยกว่าทั้งในด้านสังคมและด้านเศรษฐกิจอยู่เสมอ

จุดเริ่มต้นของจักรวาลไทบ้าน (Pongsorn, 2023) ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ของจักรวาลไทบ้าน กล่าวว่า ภาพยนตร์ไทบ้านเดอะซีรีส์ เกิดจากการรวมตัวกันของเพื่อนทั้ง 4 คน ที่มีภูมิลำเนาบ้านเกิดอยู่ที่จังหวัดศรีสะเกษ สุรศักดิ์ ป่องศร เคยเป็นหนึ่งในสมาชิกในชมรมศูนย์ข่าวเยาวชนไทยของจังหวัดศรีสะเกษซึ่งมีความสนใจและชื่นชอบการผลิตสื่อเป็นพิเศษ โดยได้เริ่มต้นจากการทำหนังสือ เขียนบทเอง กำกับเองถ่ายคลิปและตัดต่อเอง หลังจากที่เพื่อน ๆ ทั้ง 4 คน แยกย้ายกันไปศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาสำเร็จแล้ววันหนึ่งจึงเกิดการชักชวนเพื่อน ๆ มารวมตัวกันเพื่อต้องการอยากจะทำสื่ออีสาน ภายใต้อีโก้ เซ็ง โปรดัคชั่น ในขณะนั้น โดยมี สุรศักดิ์ ป่องศร เป็นผู้เขียนบทและกำกับการแสดง และเพื่อน ๆ อีก 3 คน ก็ทำหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ตนเองถนัด หลังจากนั้นได้เปิดรับนักศึกษาที่มีความสนใจเหมือนกันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในทีมงาน “ไทบ้านเดอะซีรีส์” คือภาพยนตร์เล็ก ๆ จากภาคอีสานที่เริ่มมีแฟนคลับในโรงหนังระดับภูมิภาคก่อนกระแสของภาพยนตร์จะโด่งดังเข้ามายังโรงภาพยนตร์รอบนอกของกรุงเทพฯ และปริมณฑล ซึ่งมีทุนสร้างเพียงแค่ 2 ล้านบาท และผู้สร้างก็ไม่ได้คาดหวังว่ามันจะต้องประสบความสำเร็จจะโรมามากมาย แต่กลับกลายเป็นหนึ่งในภาพยนตร์อีสานของไทยที่มาแรงที่สุด ในปีนั้นจนถึงวันนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ภาพยนตร์เรื่องล่าสุดของจักรวาลไทบ้าน เรื่อง “สับเพชร” กำกับภาพยนตร์โดย ธิติ ศรีนวล ภาพยนตร์ของจักรวาลไทบ้านที่สามารถสร้างรายได้มากกว่า 700 ล้านบาท และกลายเป็นภาพยนตร์อีสานของไทยที่ถูกพูดถึงมากที่สุดในช่วงปลายปี 2566

ภาพยนตร์ของจักรวาลไทบ้านจึงเป็นหนึ่งในภาพยนตร์แนวอีสานที่นำเสนอเรื่องราวในมุมมองเกี่ยวกับคนอีสานที่ต่างไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่น ด้วยการเล่าชีวิตของท้องถิ่นตามความเป็นจริงสะท้อนถึงความเรียบง่ายที่ไม่ซับซ้อนของชุมชน หรือหมู่บ้าน และการไม่เปรียบเทียบ หรือทำให้ดูด้อยกว่ารวมถึงการสอดแทรกพิธีกรรมและความเชื่อในมิติต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งเป็นการท้าทายต่อการรอบความคิดเดิมและเป็นการโต้ตอบความเป็นชายขอบผ่าน “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่อง” ในมุมมองใหม่จากประสบการณ์โดยตรงของทีมผู้สร้างภาพยนตร์เลือดอีสานยุคใหม่ สิ่งเหล่านี้เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์เชิงบวกต่ออีสานในมุมมองที่ต่างไปและสามารถเป็นสะพานเชื่อมโยงความเป็นชนบทกับความเป็นเมืองในภาพจำใหม่ภายใต้วิถีชีวิตที่ต่างกัน

ประสบ เช่น ความรัก ความแค้น หรือหน้าที่ เป็นต้น ทั้งนี้ แก่นเรื่องมักสรุปได้เป็นประโยคบอกเล่าสั้นๆ ที่รวบรวมความหมาย หรือสาระสำคัญอันเป็นศูนย์กลางของเรื่องไว้

4. มุมมอง (Point of view) หมายถึง เสียงของผู้เล่าเรื่อง (narrator) ที่ผู้เขียนเลือกใช้ในการบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้ผู้อ่าน มุมมองสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ปรากฏตัวในฐานะตัวละครในเรื่อง (narrator as participant) คือ การเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครผู้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในเหตุการณ์และสถานการณ์ในเรื่อง ทั้งนี้การใช้มุมมองดังกล่าวมาข้างต้นสามารถแบ่งได้อีก 2 ลักษณะ คือ การใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครเอก คือการให้ตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นด้วยปากคำของเขาเอง และการใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นตัวละครรอง คือการให้ตัวละครที่มีบทบาทในเรื่อง แต่ไม่ใช่ศูนย์กลางของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องราว 2. มุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวในเรื่อง (narrator as non-participant) คือ การเล่าเรื่องด้วยสายตาของคนภายนอกที่ไม่ได้อยู่ในสถานการณ์ ผู้เล่าเรื่องไม่ได้เป็นตัวละครในเรื่อง ซึ่งมุมมองประเภทสามารถแบ่งย่อยได้อีก 3 ลักษณะ คือ มุมมองแบบสายตาพระเจ้า เป็นมุมมองของผู้รู้ทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับเรื่องเล่า มุมมองแบบรู้แจ้งเฉพาะตัวละครเอก เป็นมุมมองของบุคคลภายนอกและใช้สรรพนามบุรุษที่สามในการกล่าวและมุมมองแบบภววิสัย เป็นการใช่มุมมองแบบบุคคลภายนอกอย่างแท้จริง

5. ฉาก (Settings) หมายถึง สถานที่ที่เกิดเรื่องราว เป็นสถานที่ที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันจนทำให้เกิดเรื่องราวขึ้น ฉากของนวนิยายแบ่งไว้ 5 ประเภท โดยสามารถนำมาปรับใช้กับการวิเคราะห์ฉากในละครได้ดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ภูเขา ทะเล ป่าดงดิบ ฯลฯ
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน วัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น
3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย คือ ผู้คนในแต่ละยุคสมัยย่อมมีวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ต่างกัน
4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร คือ ฉากที่แสดงถึงกิจวัตรในชีวิตตัวละคร
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม อาทิ จาริตประเพณี ศาสนา ค่านิยม ศีลธรรม

6. สีสานและน้ำเสียง (style & tone) สีสาน หมายถึง การเลือกใช้ภาษา ลักษณะประโยคและเทคนิคทางภาษาต่าง ๆ น้ำเสียง หมายถึง ทักษะคิดและความรู้สึกของนักเขียนต่อประเด็นที่นำเสนอ เช่น ตลกขำขัน เย้ยหยัน ประชดประชัน เป็นต้น ซึ่งสีสานและน้ำเสียงในเรื่องเล่านำไปสู่องค์ประกอบทางภาพและเสียงในละคร ได้แก่ ฉาก แสง เสียง เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบฉาก

2. แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่าขนาดเล็ก (mini-narratives)

Martin (2019) กล่าวว่า ลีโยตาร์ด (Lyotard) ให้นิยามเกี่ยวกับ “mini narratives” ในยุคหลังสมัยใหม่ คือ เรื่องเล่าขนาดเล็กที่แตกต่างจากการเรื่องเล่าใหญ่ (metanarratives) ในยุคของสมัยใหม่ แนวทางนี้เป็นการคิดค้นการสร้างสรรค์เรื่องเล่าขนาดเล็กให้เป็นที่รู้จักและเรื่องเล่าขนาดเล็กน้อยนี้จะช่วยล้มล้างวาทกรรมหลักซึ่งมีลักษณะที่รูปแบบตายตัวในเชิงแบบแผนทางด้าน (Mike, 2023) กล่าวว่า grand narratives and little narratives เป็นคำที่รู้จักกันดีของ ลีโยตาร์ด (Lyotard) คำเหล่านี้ อาจกล่าวได้ว่า น่าจะเป็นคำจำกัดความของ ลีโยตาร์ด (Lyotard) เกี่ยวกับลัทธิหลังสมัยใหม่ว่าเป็น “การจบลงของเรื่องเล่าหลัก” metanarratives คือ ความเชื่อของคนในสังคมส่วนมากที่มักจะอธิบายบางส่วนของประวัติศาสตร์ของมนุษย์และขยายให้เป็นเรื่องเล่าหลักที่ยิ่งใหญ่

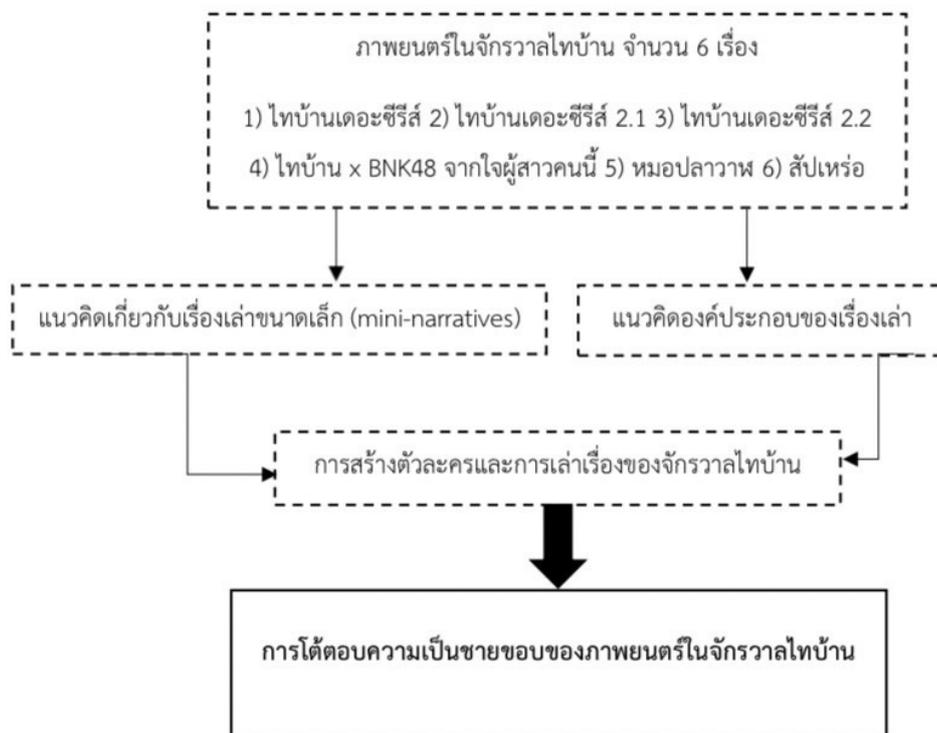
Mike Sutton (2023) กล่าวต่อไปอีกว่า ความพร้อมของข้อมูลและการวิจัยที่มีมากขึ้นการเล่าเรื่องที่ยิ่งใหญ่แบบดั้งเดิมหลายเรื่องได้เปิดรับการวิพากษ์วิจารณ์และบางครั้งก็ถูกรื้อถอนในลัทธิหลังสมัยใหม่ แม้ว่าเรื่องเล่าที่ยิ่งใหญ่จะถูกแก้ไขในโลกหลังสมัยใหม่อย่างไรก็ดี สังคมมักจะพึ่งพา “เรื่องเล่าเล็ก ๆ น้อย ๆ” เสมอ หรือที่ ลีโยตาร์ด (Lyotard) เรียกมันว่า petits récits (ภาษาฝรั่งเศส) ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยอาจหมายความว่า “เรื่องเล็กน้อย” (Martin, 2019) กล่าวว่า สำหรับ ลีโยตาร์ด (Lyotard) แล้ว แนวคิดหรือนิยามแบบที่กล่าวมานั้น อาจเป็นอำนาจเบ็ดเสร็จและเขาให้การยกย่องฝ่ายวาทกรรมเล็ก ๆ (little narrative) เป็นการประกอบสร้างขึ้นโดยคนกลุ่มเล็ก ๆ ที่เป็นปัจเจกบุคคลเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์บางอย่างของตนเอง

“mini-narrative” หรือ “เรื่องเล่าขนาดเล็ก” เป็นหนึ่งในแนวคิดที่มีลักษณะสำคัญของยุคหลังสมัยใหม่ โดยเฉพาะลิยอแตร์ด (Lyotard) ที่เน้นการตั้งคำถามและการท้าทายต่อ “เรื่องเล่าใหญ่” (grand narratives) โดยเป็นเรื่องเล่าที่พยายามอธิบายปรากฏการณ์ใหญ่ ๆ หรือความเชื่อโดยรวมที่มีต่อโลกและสังคมผ่านมุมมองเดียวหรือมโนทัศน์ที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว ในขณะที่เรื่องเล่าขนาดเล็ก (mini-narratives) เน้นการเรื่องเล่าที่หลากหลาย โดยสะท้อนมุมมองและประสบการณ์ที่มีความเฉพาะเจาะจงของบุคคลหรือกลุ่มคน ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตรงกันข้ามกับเรื่องเล่าใหญ่ ในยุคหลังสมัยใหม่นี้การสื่อสารและการเข้าใจโลกจึงไม่ได้ถูกจำกัดอยู่แค่เรื่องเล่าใหญ่อีกต่อไป แต่เป็นการหันมาให้ความสำคัญกับเรื่องเล่าขนาดเล็กที่มีความหลากหลายและมีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น ซึ่งความเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นว่าโลกใบใหญ่ใบนี้ เป็นสถานที่ที่มีความซับซ้อนและด้วยมนุษย์เรานั้นมีประสบการณ์ที่ไม่สามารถถูกบรรจุในเรื่องเล่าเดียวที่เป็นสากลได้

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิดในการวิจัย



5. ระเบียบวิธีวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ใช้กระบวนการรวบรวมข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาและการสัมภาษณ์เชิงลึกและใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแก่นสาระ (Thematic Analysis) ดังนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่องไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 เรื่องไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 พ.ศ.2561 เรื่องไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 พ.ศ.2561 เรื่องไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ พ.ศ.2563 เรื่องหมอลาวาพ พ.ศ.2565 และเรื่องสัปเหว่อ พ.ศ.2566

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยทำการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากผู้ให้สัมภาษณ์เป็นบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลสำคัญที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการแบ่งกลุ่มบุคคล ออกเป็น 2 กลุ่ม จำนวน 6 คน ได้แก่

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ จำนวน 2 คน ได้แก่

1) คุณสุรศักดิ์ ปองศรี ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) ไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 2) ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 พ.ศ.2561 3) ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 พ.ศ.2561 4) ไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ พ.ศ.2563 5) หมอลาวาพ พ.ศ.2565

2) คุณฉัตร ศรีนวล ร่วมเป็นผู้เขียนบทและผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ 1) ไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ พ.ศ.2563 2) หมอลาวาพ พ.ศ.2565 เป็นผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง สัปเหว่อ พ.ศ.2566

กลุ่มที่ 2 กลุ่มนักแสดงภาพยนตร์ไทบ้านเดอะซีรีส์ จำนวน 4 คน ได้แก่

1) คุณณัฐวุฒิ แสนยะบุตร รับบท จำลวด เป็นนักแสดงของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน 6 เรื่อง ได้แก่ ไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 พ.ศ.2561 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 พ.ศ.2561 ไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ พ.ศ.2563 หมอลาวาพ พ.ศ.2565 และ สัปเหว่อ พ.ศ.2566

2) คุณสมชาย สายอุทา รับบท ปอง เป็นนักแสดงของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน 5 เรื่อง ได้แก่ ไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 พ.ศ.2561 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 พ.ศ.2561 หมอลาวาพ พ.ศ.2565 และ สัปเหว่อ พ.ศ.2566

3) คุณธันวาท นาสมบัติ รับบท ครูแก้ว เป็นนักแสดงของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน 6 เรื่อง ได้แก่ ไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.1 พ.ศ.2561 ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2.2 พ.ศ.2561 ไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ พ.ศ.2563 หมอลาวาพ พ.ศ.2565 และ สัปเหว่อ พ.ศ.2566

4) คุณอัจฉริยะ ศรีทา รับบท สัปเหว่อศักดิ์ เป็นนักแสดงของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน เรื่อง สัปเหว่อ พ.ศ.2566

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้าน ผู้วิจัยอาศัยแนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่าขนาดเล็ก (mini-narratives) ผสานกับการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง มาพิจารณา และประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

6. ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยอาศัยแนวคิดองค์ประกอบของเรื่องเล่าและแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่าขนาดเล็ก (mini-narratives) ผสานกับการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาวิจัย ตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

จักรวาลไทบ้านมีการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดจาก “ความขัดแย้ง” เกี่ยวกับเรื่องของเฉพาะบุคคลและเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนท้องถิ่นขนาดเล็ก โดยมีลักษณะในการนำเสนอแบ่งออกเป็นตอน ๆ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในใจของ

ตัวละครหลักเป็นส่วนใหญ่และมีการเชื่อมโยงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในชุมชน ตัวอย่างเช่น ในภาคแรกตัวละครจำลองใช้ชีวิตปกติแล้วเกิดอาการเหงาและเบื่อหน่ายกับชีวิต เป็นการเล่าเรื่องชีวิตจำลองที่จับผู้หญิงหลายคนจากการแนะนำของเซียงจนกระทั่งได้คบกับครูแก้วหรืออย่าง ในไต่บ้านเดอะซีรีส์ภาคที่ 2.1 และ 2.2 ตัวละครเซียงมีแฟนเป็นคนบ้านเดียวกันชื่อใบข้าว วันหนึ่งเธอไปมีคนใหม่จึงบอกเลิกเซียง เป็นการเล่าเรื่องชีวิตเซียงที่ตัดสินใจบวชเพื่อลืมใบข้าวและพอใบข้าวตาย เซียงก็ได้เลิกจากการบวชเป็นพระออกมาใช้ชีวิตปกติ หรือตัวละครป่องในภาคแรกเขาเรียนจบจากกรุงเทพฯ กลับมาที่บ้านของเงินพ่อยากเปิดเซเวนเป็นการเล่าเรื่องชีวิตป่องที่ได้เรียนรู้วิธีทำนาจากชาวบ้านเพื่อผลิตข้าวของตัวเอง ในไต่บ้านเดอะซีรีส์ภาคที่ 2.1 และ 2.2 ป่อง ต้องสร้างสไตร์ฝึกจึงไปซื้อที่ดินน้ำท่วมเพื่อเป็นการสร้างมูลค่าให้กับพื้นที่ในชุมชน

การดำเนินเรื่องที่มีความเรียบง่ายและเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ตัวอย่างเช่น ในภาคแรกตัวละครจำลองจับผู้หญิงหลายคนในหมู่บ้าน ระหว่างนั้นจำลองกับหมอปลาวาก็เริ่มสานสัมพันธ์กันจัดแฟนหนุ่มที่เป็นตำรวจขอครูแก้วแต่งงาน จำลองเสียใจและร้องไห้ไม่มีสติในการทำอะไร ทางโรงเรียนเรียกตัวครูแก้วกลับมาเป็นครูอัตราจ้าง และในตอนท้ายจำลองกับครูแก้วก็ได้คบกันหรือในไต่บ้านเดอะซีรีส์ภาคที่ 2.1 และ 2.2 ตัวละครเซียงได้บวชเพื่อลืมใบข้าวและได้สึกออกมาหลังจากใบข้าวตาย ส่วนตัวละครป่องที่ไม่ต้องการเปิดเซเวนแล้วแต่อยากเปิดสไตร์ฝึกแทน พ่อขอให้บวชก่อนแต่ป่องไม่ยอมบวช จึงหนีไปอยู่วัดจนกระทั่งสร้างสไตร์ฝึกสำเร็จและได้ปิดตัวลง

จากเรื่องราวข้างต้น ตัวละครหลักผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปได้อย่างง่าย ๆ จากที่ตัวละครจำลองไม่ได้มีข้อพิสูจน์อะไรมาหมายหรือการที่ครูแก้วกลับมาทำงานที่โรงเรียนเดิมและเลิกคบจำลองหรือการบวชของเซียงไม่ได้เสนองานในอุดมคติบางอย่างตามสูตรหนังสือหรือเรื่องเล่าหลักหรือการบวชเพื่อทดแทนบุญคุณ เซียงบวชเพราะต้องการที่พึ่งแต่ไม่ได้รู้สึกศรัทธาในศาสนาแต่อย่างใด พอแฟนเก่าตายเซียงก็สึกออกมาหรือแม้กระทั่งตัวละครป่องเองที่พยายามนำแนวคิดที่เรียนมาใช้กับชุมชน แต่ก็ไม่ค่อยประสบความสำเร็จเท่าไรหรอก จะเห็นได้ว่า ตัวละครหลักดังกล่าวไม่ได้มีความซับซ้อนอะไร กล่าวคือ ความเรียบง่ายในการเล่าเรื่องคือการพัฒนาหรือคลี่คลายสถานการณ์ที่ไม่ได้นำเสนองานขัดแย้ง การเผชิญหน้า หรือสถานการณ์รุนแรง เช่น ครูแก้วก็เลิกกับคู่หมั้นและกลับมาเป็นครูที่เดิมจึงได้กลับมารักกับจำลอง หรือตอนที่จำลองเลือกว่าชอบครูแก้ว ก็เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีสถานการณ์เร้าอารมณ์แต่อย่างใด

ดังนั้น การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในจักรวาลไต่บ้านมีลักษณะที่ตัวละครรู้สึกแบบไหนก็กระทำไปแบบนั้น โดยไม่จำเป็นต้องมีเหตุผลที่ยิ่งใหญ่มากพอเพื่อรองรับการกระทำนั้น ๆ หรือให้เกิดการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้คล้อยตาม ซึ่งมีความแตกต่างไปจากหนังกระแสหลักทั่วไปที่ตัวละครในเรื่องมักจะต้องมีเหตุผลที่เพียงพอ หรือเหตุการณ์กระตุ้นที่มีความเข้มข้นในการที่ตัวละครตัดสินใจกระทำอะไรบางอย่างและเกิดเป็นจุดเปลี่ยนตามมา

2. ตัวละคร (Character)

ตัวละครของจักรวาลไต่บ้านถูกประกอบสร้างขึ้นจากการสำรวจบุคคลใกล้ตัวของผู้เขียนบท ผสานกับการสังเกตและการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวกับลักษณะของบุคคลที่อาศัยอยู่ในชุมชนรวมถึงการพัฒนาบทสนทนาร่วมกันระหว่างผู้เขียนบทผู้กำกับภาพยนตร์และนักแสดงซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปการนำเสนอตัวละครของจักรวาลไต่บ้านแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

2.1 การนำเสนอตัวละครหลัก

1) ตัวละครจำลอง มีลักษณะเป็นคนดูเหมือนจะไม่ค่อยมีความทะเยอทะยาน หรือไม่มีจุดมุ่งหมายในชีวิตที่ชัดเจน เป็นคนชื่อ ๆ ไม่ค่อยเครียดกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเท่าไรหรอก จนทำให้อาจดูไม่น่าเชื่อถือและดูน่าเบื่อการดำเนินชีวิตไปตามความต้องการของตนเองในระยะสั้น ๆ ซึ่งไม่สามารถทำตามแบบแผนที่ถูกกำหนดได้ ส่วนลักษณะภายใน มีความเป็นมิตรและมีน้ำใจ มีความจริงใจและชอบช่วยเหลือผู้อื่นชอบทำตามคำแนะนำของคนอื่น ไร้เดียงสาในเรื่องของความรักเป็นคนใช้ชีวิตเรียบง่ายไม่มีความซับซ้อนรู้สึกแบบไหนก็ทำแบบนั้น เป็นคนอยู่ง่ายกินง่าย มองโลกตามความเป็นจริง แม้ว่าจะเรียนจบไม่สูงแต่ก็พยายามทำทุกอย่างเพื่อครอบครัว เรื่องเงินไม่ใช่ปัจจัยหลักในการดำเนินชีวิตเท่าไร สามารถมีความสุขได้ในแบบของตัวเอง

2) ตัวละครปอง มีลักษณะเป็นคนที่มีความรักและดูแลคนอื่นจะเป็นคนฉลาดและเชื่อถือได้ มีความพยายามที่จะนำแนวคิดจากที่ได้เรียนมาใช้กับชุมชนเป็นคนมีแนวคิดใหม่ ๆ อยู่เสมอชอบศึกษาข้อมูลและชอบวางแผนล่วงหน้าจริงจังกับทุกเรื่อง จึงดูเป็นคนเคร่งเครียดอยู่ตลอดเวลาไม่มีชีวิตชีวาและน่าเบื่อมีแนวคิดแบบระบบนายทุน เป็นคนเอาแต่ใจและมีความคาดหวังกับการทำธุรกิจสูง มีมุมมองต่างจากพ่อและชาวบ้านในชุมชน อยากให้ชาวบ้านเปลี่ยนวิถีชีวิตใหม่ในการประกอบอาชีพต้องการเป็นที่ยอมรับของพ่อและสังคมชอบคิดแต่ไม่ค่อยลงมือทำด้วยตัวเองเป็นคนชอบใช้เงินตอบสนองความต้องการของตนเองอยากพัฒนาบ้านเกิดแต่วิถีชีวิตไม่สอดคล้องกับวิถีของชุมชน

3) ตัวละครเซียง มีลักษณะเป็นคนพูดจาโผงผางตรงไปตรงมา รู้สึกแบบไหนก็แสดงออกไปแบบนั้นมีความไม่มั่นคงทางอารมณ์ มีความคิดที่ขาดเหตุผลในบางครั้ง มีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของตนเองน้อย และเผชิญต่อความเครียดได้ไม่เท่าคนอื่น เป็นคนชอบความท้าทายชีวิตสนุกสนานไม่ค่อยซีเรียสกับชีวิต มีความเป็นมิตรและมีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อนฝูง แต่ภายในลึก ๆ เป็นคนขาดความรักและความอบอุ่น ใช้ชีวิตยึดติดเกี่ยวกับความรักและโยหาเรื่องราวในอดีต จนมองข้ามสิ่งที่มีตัวเองมีอยู่ในปัจจุบัน

จะเห็นได้ว่าตัวละครหลักมีลักษณะแบบคนอีสานโดยเฉพาะตัวละคร “จำลอง” ที่ถ่ายทอดให้เป็นตัวแทน “ความเป็นไทบ้าน” ที่มีลักษณะการดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย มีความเป็นมิตรและจริงใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่นเงินไม่ใช่เรื่องใหญ่ และสามารถมีความสุขในแบบตัวเอง ทั้งนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ตัวละคร “ปอง” มีฐานะที่ดี มีการศึกษาที่ดี ดูน่าเชื่อถือ แต่กลายเป็นเหมือน “ตัวตลก” ซึ่งโดยปกติแล้วตัวละครคนอีสานส่วนใหญ่มักถูกนำเสนอในบทบาทของคนที่รับใช้หรือตัวตลกที่ปรากฏให้เห็นอยู่เป็นประจำในละครหลังข่าวหรือในภาพยนตร์ทั่วไปมากกว่า

2.2 การนำเสนอตัวละครแวดล้อม

ตัวละครแวดล้อมของภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้านเกิดขึ้นจากลักษณะหรืออาชีพของคนในชุมชน เช่น ผู้ใหญ่บ้าน ครู หมอ และสัปเหร่อ เป็นต้น ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพตามความเป็นจริงของคนเหล่านั้นที่ไม่ใช่เพียงภาพตามอุดมคติของการประกอบอาชีพนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น ผู้ใหญ่บ้านคอยดูแลเอาใส่ใจลูกบ้าน เช่น การช่วยเปลี่ยนธงที่โรงเรียน การช่วยลูกบ้านทางด้านการเงินที่เอาที่ดินมาจำนอง การช่วยจัดการคนบ้าที่เดินเร่ร่อนในชุมชน รวมถึงบทบาทของการเป็นพ่อที่คอยสนับสนุนลูกอยู่เสมอ หรือครูแก้วที่มีแฟนเป็นตำรวจแต่เลือกใช้ชีวิตกับจำลองที่มีสถานะทางสังคมต่างกัน หรือหมอปลาว่าพนอกจากจะพยายามทำหน้าที่เป็นอย่างดีแล้วเธอยังคงไม่ลืมเรื่องราวของจำลองตลอด 4 ปี หรือสัปเหร่อศักดิ์ที่ทุ่มเททั้งกายและใจต่ออาชีพสัปเหร่อจนลืมดูแลสุขภาพของตัวเอง

2.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงของจักรวาลไทบ้านมีลักษณะที่ไม่เน้นรูปร่างหน้าตาของนักแสดงตามมาตรฐานความงาม (beauty standard) ของสื่อบันเทิง แต่เน้นคัดเลือกนักแสดงที่มีพื้นเพเป็นคนอีสานและมีลักษณะใกล้เคียงกับการดำเนินชีวิตตามความเป็นจริง เช่น จำลอง ปอง เซียง เป็นต้น โดยการคัดเลือกนักแสดงมี 2 วิธี ได้แก่ วิธีที่ 1 เป็นการคัดเลือกนักแสดงแบบปกติ คือ การเปิดคัดเลือกนักแสดงที่มีความสนใจและมีลักษณะคล้ายกับตัวละครตามคุณสมบัติทั่วไป ส่วนวิธีที่ 2 เป็นการคัดเลือกนักแสดงแบบเจาะจง คือ เป็นการคัดเลือกนักแสดงที่มีวิถีชีวิตตามความเป็นจริงที่ตรงกับลักษณะตัวละครที่ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์วางเอาไว้ โดยจะเห็นได้ชัดเจนจากตัวละครผู้ใหญ่บ้านคำตัน ซึ่งนักแสดงประกอบอาชีพเป็นผู้ใหญ่บ้านจริง ๆ และเป็นเจ้าของบ้านจริง ๆ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

1) แก่นเรื่องหลักมีลักษณะเปลี่ยนไปตามตัวละครหลักของภาคนั้น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวของความรัก ในมิติของครอบครัวและมิติของมิตรภาพ

2) แก่นเรื่องรองที่แสดงถึงการปะทะกันระหว่างความเป็นเมืองกับชนบท ซึ่งปรากฏชัดในเรื่องราวของตัวละครปอง เช่น การอยากเปิดร้านสะดวกซื้อ (เซเว่น) ภายในหมู่บ้าน การเรียนรู้วิถีปลูกข้าวกับข้าวนาและการใช้แนวคิดแบบทุนนิยมผลิตข้าว การซื้อที่ดินน้ำท่วมในการสร้างสโตร์ผัก การขับสกูเตอร์ไฟฟ้าไปทำงาน

4. มุมมอง (Point of view)

การเล่าเรื่องของหลายตัวละครในพื้นที่ชุมชนทำให้เห็นถึงชีวิตและสถานการณ์ที่แตกต่างกันไป เช่น จำลองชีวิตอย่างเรียบง่าย สามารถประกอบอาชีพได้โดยไม่ต้องอาศัยเงินในการลงทุน ส่วนปอง แสดงให้เห็นถึงลักษณะการดำเนินชีวิตที่ไม่สอดคล้องกับวิถีชุมชน ตัวอย่างเช่น การขับเซกเวย์ไปทำงาน ซึ่งเป็นแนวคิดแบบคนเมืองที่เน้นความสะดวกสบายและความทันสมัย ในขณะที่ “จำลอง” ขับรถไถนาไปทำงาน แต่เนื้องานของการใช้งานแล้วกลับมีความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมมากกว่า หรือการตีกลองที่ทุ่งนาของปองซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความย้อนแย้งกับสภาพแวดล้อม รวมถึงมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างปองกับพ่อ เรื่องการเปิดร้านสะดวกซื้อ(เซเว่น) ภายในชุมชน แต่พ่อกลับมองว่าชาวบ้านอาจไม่มีศักยภาพมากพอที่จะมีกำลังซื้อสินค้าได้ตามข้อมูลที่ปองได้นำมาเสนอ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงการปะทะกันของความเป็นเมืองของปองกับความเป็นไปได้จริงในบริบทของสังคมชนบท

พบว่า ความเป็นคนเมืองที่ถูกถ่ายทอดผ่านตัวละคร “ปอง” ที่มีฐานะดี มีการศึกษาดี แต่งตัวดีและอุดมไปด้วยหลักการแต่ทำไม่กลับไม่ประสบความสำเร็จและยังต้องพึ่งพาครอบครัวเสมอในขณะที่ “จำลอง” มีฐานะยากจนเรียนจบเพียงการศึกษามัธยมศึกษาบังคับกลับใช้ชีวิตเรียบง่ายและสามารถมีความสุขได้อย่างง่าย ๆ ทั้งยังประสบความสำเร็จในด้านครอบครัวและด้านการประกอบอาชีพทำให้เห็นว่ามุมมองหรือวิถีคิดแบบคนเมืองอาจไม่ใช่คำตอบสำหรับชีวิตชนบท

5. ฉาก (Settings)

จักรวาลไต่บ้านนำเสนอภาพรวมของชุมชนอีสานผ่านบ้านเรือนที่มีความใกล้ชิดกันสามารถพึ่งพาอาศัยกันได้ ทุ่งนาของชาวบ้านที่ถูกตัดแปลงเป็นสนามฟุตบอลหลังจากฤดูกาลเก็บเกี่ยวข้าว แสดงให้เห็นถึงระบบนิเวศของหมู่บ้าน วัดเป็นที่พึ่งทางกายและทางใจของคนในชุมชน โรงเรียนเป็นสถานที่ให้การศึกษาและความรู้ของเด็ก ๆ ในชุมชนและเป็นที่ทำางนครัวและจำลอง รวมถึงเป็นสถานที่จัดงานเลี้ยงฉลองการปลูกข้าวสำเร็จของปองบ้านจำลองสถานที่หลักมีการสร้างฟาร์มปศุสัตว์ที่หลังบ้าน สถานือนามยให้บริการรักษาผู้ป่วยและเจ้าหน้าที่ ที่คอยให้ความรู้เกี่ยวกับเพศศึกษาและโรค NCD และการลงพื้นที่ในชุมชนรณรงค์เรื่องยูงลายที่ทำการผู้ใหญ่ที่เป็นบ้านของปองและครอบครัวและจุดศูนย์กลางของชุมชน ร้านขายของชำของเจ้สวยที่อยู่คู่ชุมชนมีทั้งของสดและอาหารสำเร็จรูปและเป็นสถานที่นัดหมายของกลุ่มผู้ว่าบ้าน ตลาดนัดชุมชนเป็นการขายสินค้าเบ็ดเตล็ดและเป็นจุดนัดพบของกลุ่มวัยรุ่นในชุมชน รวมถึงฉากที่เจ้สวยและเดอะแก๊งค์ 3 หนุ่มประจำซอยคอยดูแลช่วยเหลือโรเบิร์ต (คนบ้า) เห็นถึงการมีน้ำใจและแบ่งปันกัน

ประเพณีและความเชื่อโบราณ ฉากการเล่นบั้งไฟของเด็ก ๆ ในชุมชนเป็นความเชื่อในการขอให้ฝนตกต้องตามฤดูกาลของชาวอีสาน การเวียนเทียนและการจุดประทัดในวันออกพรรษา การทำพิธีช้อนขวัญเป็นการเรียกขวัญกับมาสู่ตัวตนเป็นพิธีกรรมและความเชื่อของชาวอีสาน การนำเสนอพิธีทำศพของแต่ละศาสนาการใช้เข็มกลัดติดที่เสื้อด้านนอกของคนท้องและการห้ามซื้อเสื้อผ้าเด็กมาเตรียมเอาไว้ก่อนคลอดลูกการเคาะโรงเรียกคนตายมากินข้าวและการไม่ให้เหยียบดอกไม้จันทร์ให้ผู้อื่นจากความไม่รู้ของเจ็ด ความอุดมสมบูรณ์ของสภาพแวดล้อมในชุมชน ในฉากการทำฟาร์มปศุสัตว์ โดยไม่ต้องลงทุนของจำลอง การทำนาของชาวบ้านและการเก็บเกี่ยวผลผลิต การออกหาแมลงตอนกลางคืนของเซียงและ จำลอง และการออกหาปลาของมีด (น้องชายจำลอง) และสิงห์ (เพื่อนสนิทของมีด)

6. สไตล์และน้ำเสียง (style & tone)

1) ภาษาในบทสนทนา

บทสนทนาเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจความหมายของภาพยนตร์โดยมีตัวละครเป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตในระหว่างการเก็บข้อมูลผ่านการรับชมภาพยนตร์ของจักรวาลไต่บ้านทั้ง 6 เรื่อง และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เขียนบท ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักแสดงหลัก บทสนทนาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ของจักรวาลไต่บ้าน ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ 2 ส่วน ดังนี้

- ภาษาที่ใช้สื่อสารของตัวละคร

ภาษาที่ตัวละครใช้ในการสื่อสารระหว่างตัวละครด้วยกันที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้วิจัยสามารถสรุป ได้ 2 ภาษา ได้แก่ ภาษาอีสาน และภาษากลาง โดยภาษาอีสานถูกใช้เป็นภาษาหลักตลอดทั้งเรื่อง ส่วนภาษากลางเป็นภาษารองของภาพยนตร์ ซึ่งมีบางตัวละครที่ใช้ภาษานี้ในการสื่อสาร เนื่องด้วยพื้นเพ ของตัวละครนั้น ๆ ตัวละครที่ใช้ภาษากลาง เช่น ป่อง แพนของป่อง สมาชิกวง BNK48 ส่วนภาษาอีสานที่ถูกใช้ให้เป็นภาษาหลักของภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 สำเนียง ดังนี้ 1) สำเนียงร้อยเอ็ดเป็นสำเนียงมาตรฐานของภาษาอีสานทั่วไปที่คนส่วนใหญ่คุ้นหูมากที่สุดและมีลักษณะการพูดที่กระชับ ตัวละครที่ใช้สำเนียงนี้ เช่น จำลอด เชียง ผู้ใหญ่คำตัน มีด 2) สำเนียงศรีสะเกษเป็นสำเนียงที่มีการใช้เสียงสูงต่ำและมีลักษณะการพูดที่ผสมผสานสำเนียงเขมรเนื่องจากมีพื้นที่ทางภูมิศาสตร์อยู่ติดชายแดนประเทศกัมพูชา ตัวละครที่ใช้สำเนียงนี้ เช่น เจ้สวย สัปหรืออค์กี้

- บทสนทนาของตัวละคร

มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะสูง ในแง่ของรูปประโยคและคำพูดของตัวละครหลักและตัวละครแนวล้าม พบข้อสังเกตว่า บทสนทนาของตัวละครเกิดจากการที่ผู้เขียนบท ผู้กำกับภาพยนตร์ และนักแสดงพัฒนาร่วมกันในระหว่างถ่ายทำ พบว่า จากแนวคิดของผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการนำเสนอถึงความสมจริง และมีจุดเน้นในความเป็นธรรมชาติของนักแสดง

2) การแต่งกาย

การแต่งกายของนักแสดงเน้นการแต่งกายที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันตามความเป็นจริงของตัวละคร เช่น จำลอดแต่งกายชุดบอลตอนอยู่บ้าน จำลอดใส่เสื้อฟรี้ที่แถมมากับกระสอบปุ๋ยตอนไปนาทำให้เห็นถึงความเรียบง่ายและความสมจริงในชีวิตของตัวละคร รวมถึงการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดความคุ้มค่าพบข้อสังเกตว่าการแต่งกายของตัวละครเริ่มมีการให้ความสำคัญกับรายละเอียดเกี่ยวกับการออกแบบการแต่งกายมากขึ้น เช่น การจัดกลุ่มโทนสี การใช้ลวดลายของผ้า รูปทรง เป็นต้น อย่างที่เห็นได้ชัดในภาคของ ไทบ้าน x BNK48 ภาคหมอลาวาฬ และล่าสุดภาคสัปหรือ

3) การนำเสนอภาพของภาพยนตร์

จักรวาลไทบ้านมีแนวคิดในการนำเสนอภาพที่มุ่งเน้นถึงความสมจริงและความเป็นธรรมชาติของชุมชน ฉากที่ทางทีมงานไทบ้านเลือกใช้ในการถ่ายทำล้วนเป็นสถานที่จริงและใช้การตกแต่งเพิ่มเติมเล็กน้อย หรือบางสถานที่แทบไม่มีการตกแต่งอะไรเพิ่มเติม เช่น ที่ทำการผู้ใหญ่บ้าน บ้านของจำลอด ร้านขายของชำเป็นต้น สุรศักดิ์ ป่องศรี ผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์ (Interview, April 1, 2024) กล่าวว่า “ในส่วนของฉากมีความตั้งใจที่ยกนำเสนอบ้าน ของผู้ใหญ่บ้านให้อยู่ตรงข้ามบ้านของจำลอดที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครและความแตกต่างของบ้านทั้งสองหลังนี้” กล่าวคือ นอกจากบ้านทั้งสองหลังนี้จะถูกใช้เป็นฉากและสถานที่ที่ถ่ายทำหลักแล้ว นักแสดงที่รับบทเป็นผู้ใหญ่บ้านและยายจ่อยยายของจำลอดเป็นเจ้าของบ้าน ทั้ง 2 หลังนี้อีกด้วย ส่วนเรื่องการจัดแสงในภาพยนตร์เน้นแสงธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่

พบข้อสังเกตว่า การนำเสนอ “ภาพ” ของจักรวาลไทบ้านในตอนแรกเรื่องไทบ้านเดอะซีรีส์ พ.ศ.2560 มาถึงตอนไทบ้าน x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้ หรือตอนหมอลาวาฬ จนกระทั่งตอนล่าสุดอย่าง เรื่อง สัปหรือ แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการอย่างเห็นได้ชัดเกี่ยวกับการตกแต่งฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบการแต่งกายของนักแสดงและการแต่งหน้าทำผม มีการจัดแสงเพิ่มเติมนอกเหนือจากแสงจากธรรมชาติ รวมถึงเสียงประกอบภาพยนตร์ที่หลากหลายและสื่อถึงความหมายของความคิดของภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมได้ลึกซึ้งมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่า การสร้างภาพยนตร์ในช่วงแรก ๆ มีงบประมาณที่จำกัดและต่อมาภาพยนตร์สามารถสร้างได้รายมากขึ้นจึงทำให้การนำเสนอภาพในภาพยนตร์ของจักรวาลไทบ้านถูกพัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

ของทุ่งนาว่างสีเขียวชุ่มชื้นและอุดมสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ในจักรวาลไทบ้านมีความแตกต่างกับข้อค้นพบในงานวิจัยของ (Chantayma, 2016) ที่ศึกษาพบว่า ผู้กำกับภาพยนตร์มีเจตนาที่จงใจจะลบไล้งมาภาคติและภาพตัวแทนในเชิงลบเกี่ยวกับอีสาน โดยการนำเสนออัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์สั้นในมุมมองใหม่หรือการสร้างความหมายใหม่ภายใต้มาภาคติเดิมของอีสาน การสร้างภาพของอีสานในภาพยนตร์ให้มีความน่าหวงคิดถึง (romanticize) มากขึ้น เช่น ภาพของทุ่งนาสีเขียวกว้างที่เขียวสงบ ภาพสังคมชนบทที่มีความน่าอยู่ ผู้คนมีน้ำใจ ไม่ได้มีส่วนในการช่วยทำลายมาภาคติเดิมของอีสาน แต่เป็นเพียงการสร้างความหมายใหม่ให้แก่อัตลักษณ์อีสานภายใต้กรอบมาภาคติเดิมนั้น ซึ่งภาพยนตร์ของจักรวาลไทบ้านไม่ได้ต้องการจะลบภาพมาภาคติเดิมของคนอีสาน และไม่ได้แสดงท่าทียอมรับ หรือปฏิเสธต่อภาพมาภาคติดังกล่าว แต่เป็นการโต้ตอบกับสังคมด้วยการตั้งคำถามผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ของตัวละครหลักและตัวละครแวดล้อม เพื่อหวังว่าจะสามารถยกระดับมุมมองและจิตวิญญาณของคนอีสานด้วยตัวเองให้พัฒนาขึ้น ประกอบกับเป็นการนำเสนอในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่าชีวิตมนุษย์คนหนึ่งมีความหลากหลายในมิติต่าง ๆ เช่น ความรัก ความฝัน มิตรภาพ การศึกษา เศรษฐกิจ และความตาย

จักรวาลไทบ้านมีแนวคิดที่มุ่งเน้นการนำเสนอวิถีชีวิตตามความเป็นจริงของตัวละครและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ในชุมชนท้องถิ่นขนาดเล็ก การแสดงท่าทีในการตั้งคำถามและการโต้ตอบแนวคิดทุนนิยมและวัฒนธรรมของสังคมเมืองผ่านตัวละคร “ปอง” ที่ไม่ประสบความสำเร็จกับการนำวิถีชีวิตหรือมุมมองดังกล่าวมาใช้กับชุมชนท้องถิ่น ซึ่ง “ความเป็นเมืองอาจไม่ใช่คำตอบ ในทุกวิถีชีวิตเสมอไป” กล่าวคือ นอกจากภาพยนตร์จะให้ความบันเทิงและความคิดต่อผู้ชมแล้ว จักรวาลไทบ้านยังพาผู้ชมไปสำรวจระบบนิเวศของชุมชนทำให้เห็น “ความสมดุล” ระหว่างความเป็นเมืองกับชนบทและทำให้เข้าใจมิติของบุคคล มิติสถานที่ที่เชื่อมโยงกันในพื้นที่ขนาดเล็ก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจตนเอง และช่วยให้สังคมเกิดเข้าใจในความหลากหลายและความซับซ้อนของคนในสังคม รวมถึงมองเห็นศักยภาพของมนุษย์ทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน

การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของจักรวาลไทบ้านเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือในการเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่สังคมและมองเห็นความเป็นปัจเจกบุคคลที่มีความหลากหลายและซับซ้อนของสังคมผ่านมุมมองของคนอีสานรุ่นใหม่ รวมถึงการเห็นคุณค่าเกี่ยวกับรากเหง้าของกลุ่มคนอื่นที่มีความแตกต่างไปจากกลุ่มของตน จนกระทั่งสามารถเกิดความเคารพและการให้เกียรติซึ่งกันและกัน

8. องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ

1. พบว่า การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของจักรวาลไทบ้านสามารถเป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างความเข้าใจให้แก่สังคมและมองเห็นความเป็นปัจเจกบุคคลที่มีความหลากหลายและซับซ้อน รวมถึงการเห็นคุณค่าเกี่ยวกับรากเหง้าของกลุ่มคนอื่นที่มีความแตกต่างไปจากกลุ่มของตน จนกระทั่งสามารถเกิดความเคารพและการให้เกียรติซึ่งกันและกัน

2. พบว่า การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่เริ่มต้นด้วยการมีงบประมาณที่จำกัดของจักรวาลไทบ้านสามารถประสบความสำเร็จจากการสร้างรายได้ที่เหนือความคาดหมาย ด้วยความที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวสูงและมีแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เป็นของตนเอง รวมถึงการพัฒนาศักยภาพของทีมงานที่มีต้นทุนน้อยจนกระทั่งสามารถยกระดับภาพยนตร์แนวอีสานของตนเองไปอีกขั้น และสามารถเปลี่ยนแปลงค่านิยมหรือมุมมองใหม่เกี่ยวกับสังคมชนบทให้กับสังคม

9. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เป็นแนวทางในการผลิตสื่อและนำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ท้องถิ่นสู่สังคม
2. เป็นแนวทางในการการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ในชุมชนท้องถิ่นขนาดเล็ก โดยใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อกลางเพื่อสร้างความเข้าใจของคนในสังคมและมองเห็นถึงศักยภาพของมนุษย์ทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. นอกจากการศึกษา “การโต้ตอบความเป็นชายขอบของภาพยนตร์ในจักรวาลไต้หวัน” ที่เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแล้ว ควรจัดทำแบบสอบถามเพื่อศึกษาความคิดเห็นผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ของจักรวาลไต้หวัน เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปผลได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์ขึ้น

2. การวิจัยเกี่ยวกับประเด็นเรื่องการโต้ตอบความเป็นชายขอบ ควรมีศึกษาภาพยนตร์แนวอีสานหรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความเป็นท้องถิ่นของค่ายอื่นๆ ร่วมด้วย เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ข้อมูลที่มีหลากหลายและครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษาข้างต้น

REFERENCE

- Chantayma, N. (2016). *The construction of Isan identity through short films in Isan film festivals* [Master’s thesis, Chulalongkorn University]. Chula CUIR. <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/52383/1/5784658928.pdf>
- Martin, A. (2019, February 26). *Did postmodernism inherit what Lyotard terms “mini-narratives” (the fragmentation of grand narratives) from modernism?* <https://www.quora.com/Did-postmodernism-inherit-what-Lyotard-terms-mini-narratives-the-fragmentation-of-grand-narratives-from-modernism>
- Mike, S. (2023, February 26). *The postmodern condition by Jean-François Lyotard*. https://www.academia.edu/106334008/The_Postmodern_Condition_by_Jean_Fran%3%A7ois_Lyotard
- Rattanachaiwong, N. (2019). *Playwriting*, Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Sakorn, J. (2018). *Creation and narration of specific characters in Project S the series: Side by side and SOS* [Master’s thesis, Chulalongkorn University]. Chula ETD. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=3958&context=chulaetd>
- Tanaroj, J. (2020). *Narration and main character’s creation of the romantic comedy television drama of channel 7HD* [Master’s thesis, Chulalongkorn University]. Chula ETD. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=5326&context=chulaetd>