

การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุด “ไต่บ้านเดอะซีรีส์”

วันที่รับบทความ: 13 มีนาคม 2568 / วันที่แก้ไขบทความ: 20 เมษายน 2568 / วันที่ตอบรับบทความ: 1 สิงหาคม 2568

วิษณุภา ชาติชัย*

ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบจากภาพยนตร์ชุด ไต่บ้านเดอะซีรีส์ ทั้งหมด 6 เรื่อง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยนำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่องมาเป็นแนวทางในการศึกษาด้วยการวิเคราะห์เชิงตัวบทและการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงบทบาทของเนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ ที่มีส่วนในการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสาน โดยการประกอบสร้างความหมายจากภาพยนตร์ชุดไต่บ้านเดอะซีรีส์ที่ปรากฏที่สำคัญคือการสะท้อนความเป็นชนบทอีสาน ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งทางสังคมในภาคอีสานที่มีทั้งสังคมเมือง สังคมชนชั้นกลางต่างจังหวัด และสังคมชนบท โดยจุดร่วมของภาพยนตร์ทั้ง 6 ภาคที่สร้างความหมายขึ้นมาคือการนำเสนอจากความเป็นอยู่เกี่ยวกับเรื่องของความเชื่อ โดยใช้ข้อขัดแย้งของแต่ละภาคดำเนินเรื่องราวและสอดแทรกอัตลักษณ์อีสานในรูปแบบต่าง ๆ เข้าไปตลอดการนำเสนอ ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นว่ารายละเอียดทางวัฒนธรรมและบริบทของการใช้ชีวิตผ่านความเป็นอีสานภายในชุดภาพยนตร์ทำออกมาได้อย่างชัดเจน การนำเสนอสามารถสะท้อนถึงความเป็นจริงที่ปรากฏได้ดีและสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนอีสานได้รับรู้และเรียนรู้ร่วมไปกับการนำเสนอรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏผ่านองค์ประกอบของภาพยนตร์อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: อีสาน, อัตลักษณ์อีสาน, การประกอบสร้าง, ไต่บ้านเดอะซีรีส์

วิษณุภา ชาติชัย (M.A., มหาวิทยาลัยรังสิต, 2568; Email: spongnook685@gmail.com) และ ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค (Ph.D., มหาวิทยาลัยรังสิต, 2554; Email: chalongrat.c@rsu.ac.th) ปัจจุบันดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำวิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง "การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุด “ไต่บ้านเดอะซีรีส์” ของวิษณุภา ชาติชัย ซึ่งมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

*Corresponding author's email: spongnook685@gmail.com

Analysis of Isan Identity Through The Thibaan The Series

Received: March 13, 2025 / Received in revised form: April 20, 2025 / Accepted: August 1, 2025

*Wichunath Chatchai**

Chalongrat Chermanchonlamark

Abstract

This research aimed to study the content and various elements in films that portray the constructed Isan identity by analyzing the content and elements from all 6 films in the Thibaan The Series. This is qualitative research using the concepts of Isan studies, the concepts of identity and representation construction, and the concept of narrative analysis as guidelines for the study through textual analysis and content analysis. The study results show the role of film content and elements in constructing the meaning of Isan identity. The construction of meaning from the film series Thibaan The Series is significant in reflecting the rural Isan identity. This is a social characteristic in the Northeast, which includes urban society, provincial middle-class society, and rural society. The common point of all 6 films that create meaning is the presentation of scenes of life and matters of belief, using the conflicting poles of each part to tell the story and inserting various forms of Isan identity throughout the presentation. This can clearly reflect the cultural details and context of life through Isanness within the film set. The presentation can reflect the reality that appears well and can create understanding for non-Isan viewers to learn and understand along with the presentation of details that appear through the film's elements appropriately.

Keywords: Isan, Isan identity, construction, Thi Baan The Series

Wichunath Chatchai (M.A, Rangsit University, 2025; Email: spongnook685@gmail.com) and Chalongrat Chermanchonlamark (Ph.D., Rangsit University, 2011; Email: chalongrat.c@rsu.ac.th) Assistant Professor at the College of Communication Arts, Rangsit University.

This article is part of the thesis titled “Analysis of Isan Identity Through the Thibaan the series” of Wichunath Chatchai, with Asst. Prof. Dr. Chalongrat Chermanchonlamark, as an advisor.

*Corresponding author's email: spongnook685@gmail.com

บทนำ

ปัจจุบันภาพยนตร์จัดเป็นสื่อที่มีพลังและอำนาจในการบอกเล่าถึงเรื่องราวต่าง ๆ ในสังคมได้ ซึ่งนักวิชาการพยายามจะอธิบายความหมายของภาพยนตร์ตามแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์ กำจร หลุยยะพงศ์ (2556: 2-4) ได้กล่าวถึงลักษณะหรือธรรมชาติของภาพยนตร์ภายใต้แนวคิดภาพยนตร์ศึกษาไว้ว่า ด้านแรก เป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะประติมากรรมสมัยใหม่ที่เน้นการเล่าเรื่องแบบสมจริงผ่านภาพและเสียง ด้านที่สอง เป็นการพิจารณาภาพยนตร์ถึงมิติด้านทุนและผลกำไร ด้านที่สาม การมองภาพยนตร์ในเชิงศิลปะผ่านภาษาภาพ และด้านที่สี่ เป็นการมองภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมใน 2 ด้าน ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึง ภาพยนตร์จะเป็นเหมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกัน ด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) ซึ่งมองว่า แม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ตามแต่ใครจะเป็นผู้กำหนด

ภาคอีสานในยุคสมัยก่อน ๆ อาจดูเข้าถึงได้ยาก หรืออาจเรียกได้ว่า ห่างไกลกับความเจริญ แต่ปัจจุบันสิ่งที่เรียกว่าเทคโนโลยี หรือ อินเทอร์เน็ต ได้เข้ามามีบทบาทในการเชื่อมโลกที่ไร้พรมแดนได้มากยิ่งขึ้น ภาคอีสานสมัยก่อนจึงแตกต่างกับภาคอีสานสมัยนี้เป็นอย่างมาก ซึ่งเมื่อเกิดความเคลื่อนไหวดังกล่าวขึ้น ก็ย่อมส่งผลกับภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “อีสานนิยม” โดยอิงจากพัฒนา กิตติอาษา (2557: 84-86) ที่ได้อธิบายคำดังกล่าวเป็นการสื่อถึงภาพจำของความเป็นอีสานที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยไม่ว่าจะเป็นตั้งแต่ยุคสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่อีสานกลายเป็นตัวแทนของความล้าหลังในสื่อต่าง ๆ และมักถูกหยิบยกเรื่องราวผ่านตัวละครที่มีความด้อยทางความคิดและการกระทำให้กลายเป็นคนอีสาน และมีการยับยั้งความหมายของคนอีสานไปสู่ความร่วมมือมีการผนวกวัฒนธรรมและชุดความคิด

ที่ก้าวหน้าตามกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งสื่อต่าง ๆ ได้ทำให้ภาพตัวแทนของชาวอีสานคือความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทั้งตัวท้องถิ่นและการผสมผสานกับประเทศเพื่อนบ้านอย่างอีสานลาว หรืออีสานเขมร เป็นต้น

ในปี พ.ศ. 2560 เป็นอีกหนึ่งปีที่วงการภาพยนตร์ไทยขบเซา โดยที่มีภาพยนตร์ไทยเข้าฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 40 เรื่อง และทำรายได้รวม 439 ล้านบาทและปรับลดลงอย่างต่อเนื่องจาก ปี 2559 มี 45 เรื่อง รายได้รวม 562 ล้านบาท และปี 2558 มี 55 เรื่องรายได้รวม 648 ล้านบาท แต่ภาพยนตร์ที่นับว่าสร้างปรากฏการณ์ปาล้อมเมืองให้กับวงการภาพยนตร์ในปีที่ผ่านมาคือ “โหดบ้านเดอะซีรีส์” โดยทำรายได้กว่า 28 ล้านบาท จากงบประมาณในการสร้าง 2 ล้านบาท (ไทยรัฐ ออนไลน์, 2560) ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยเริ่มต้นฉายเฉพาะภาคอีสานก่อนแล้วเกิดกระแสตอบรับจนกระทั่งบริษัทเมเจอร์ซาวีเพล็กซ์ กรุ๊ปและบริษัทเอสเอฟซีนีมา ซึ่งเป็นเครือข่ายโรงภาพยนตร์ต้องนำเข้ามาฉายในกรุงเทพมหานคร เขตปริมณฑลและภาคอื่น ๆ ในเวลาต่อมา

แต่ที่เป็นปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ไทยในช่วงยุคหลังโควิดคือภาพยนตร์เรื่อง “สัปเหร่อ” ภาพยนตร์ ตลก ดราม่า ลำดับที่ 6 ภาคแยกในจักรวาลโหดบ้าน เดอะซีรีส์ กำกับโดย “ธิดีศรีนวส” ในปี พ.ศ. 2566 ที่ทำรายได้ทั่วประเทศไปถึง 700 ล้านบาท ภาพยนตร์เรื่อง สัปเหร่อได้นำเสนอเกี่ยวกับเรื่องของความเชื่อพื้นถิ่น วิถีชีวิตของอาชีพสัปเหร่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับคนตายที่สัมพันธ์กับคตินิยมเรื่องของการปล่อยวาง หนึ่งเล่าถึงชีวิตเจ็ด เด็กหนุ่มวัย 25 ปีที่เรียนจบกฎหมาย 7-8 ปี มีพ่อทำอาชีพสัปเหร่อ และ เขียง เป็นผู้ถูกหักจากคนรักและพยายามบวชเพื่อลืมแฟนเก่า แต่สุดท้ายต้องมาเจ็บปวดเพราะแฟนเก่าตายและทำใจไม่ได้จึงหาวิธีที่จะเจอกับแฟนเก่าอีกครั้งในโลกหลังความตาย

ภาพยนตร์เลือกที่จะประกอบสร้างตัวละครและวิถีชีวิตจากสภาพวิถีชีวิตจริง ๆ ของภาคอีสาน ไม่ว่าจะเป็น เครื่องแต่งกาย ทรงผม หรือการใช้สถานที่จริง ๆ ในชุมชนที่ห่างไกลความเจริญทางภาคอีสาน บ้านไม้สองชั้นที่ดูทรุดโทรม ร้านค้าขายของชำที่ดูไม่ทันสมัย หรือแม้กระทั่งความรู้สึกนึกคิดของตัว

ละคร ทำให้ภาพยนตร์เรื่อง ไทบ้านเดอะซีรีส์ เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่ถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์อีสานได้อย่างลึกซึ้ง

กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2013: 15) ได้กล่าวว่า ภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) หมายถึงภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกสะท้อนความเป็นไปในสังคม ในทางกลับกันด้านที่สอง ภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism)

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์เรื่อง ไทบ้านเดอะซีรีส์ โดยวิเคราะห์จากเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ รวมถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ว่ามีเนื้อเรื่องและองค์ประกอบทางภาพยนตร์อย่างไร และมีการประกอบสร้างความหมายขึ้นมาอย่างไร

ปัญหานำวิจัย

1. องค์ประกอบการเล่นเรื่องในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์มีลักษณะอย่างไร
2. การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์มีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบการเล่นเรื่องในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์
2. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ชุด ไทบ้านเดอะซีรีส์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของเนื้อหา

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ในชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ทั้งหมด 6 เรื่อง ดังนี้

1. ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 1 (ปีพ.ศ. 2560)
2. ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 2.1 (ปีพ.ศ. 2561)

3. ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 2.2 (ปีพ.ศ. 2561)
4. ไทบ้าน X BNK จากใจผู้สาวคนนี้ (ปีพ.ศ. 2563)
5. ไทบ้านเดอะซีรีส์ หมอบลาพา (ปีพ.ศ. 2565)
6. สับหรือ (ปีพ.ศ. 2566)

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุด ไทบ้านเดอะซีรีส์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาเนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของภาคอีสาน รวมถึงการประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุด ไทบ้านเดอะซีรีส์ ผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลในการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร ซึ่งเป็นเอกสารในประเทศและต่างประเทศ ส่วนที่ 2 แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์ โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ ซึ่งมีทั้งหมด 6 เรื่อง ประกอบด้วย (1) ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 1 (2) ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 2.1 (3) ไทบ้านเดอะซีรีส์ ภาค 2.2 (4) ไทบ้าน X BNK จากใจผู้สาวคนนี้ (5) ไทบ้านเดอะซีรีส์ หมอบลาพา (6) สับหรือ

โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เป็นแนวทางหลักในการนำเสนอผลการวิจัย โดยวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ผ่านแนวคิดที่ทำการทบทวนวรรณกรรม วิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุด ไทบ้านเดอะซีรีส์ โดยใช้แนวคิดที่ทำการทบทวนวรรณกรรม

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ ” ผู้วิจัยได้ทบทวนว่ามีแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่สามารถนำมาเป็นกรอบในการวิจัย

ดังต่อไปนี้คือ แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน
แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง แนวคิดอิสานศึกษา

แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน

อัตลักษณ์ของคนอิสานเป็นสิ่งสะท้อนความเป็นตัวตน
ของคนอิสานได้อย่างดีและสิ่งที่สะท้อนถึงความเป็นตัวตนที่ทุก
คนมองที่ทุกคนเห็นบอกได้เลยว่านั่นคือคนอิสาน สิ่งที่บอกหรือ
แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของคนอิสานก็คือ ภาษาอิสานมีทั้ง
ภาษาที่เป็นบทกลอนหรือเรียกอีกอย่างว่า ผญา เป็นวัฒนธรรม
ทางภาษาที่ถ่ายทอดมาจากบรรพชนเป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึง
วัฒนธรรมภาษาและวัฒนธรรมภาษาอิสานได้มีความทุกข์ยาก
เพราะปลงตกว่าชีวิตนี้มีทุกข์อยู่แล้ว หากมีหนทางใดที่จะทำให้
เกิดความสงบสุขได้มักจะตัดสินใจทำก่อน จึงทำให้คนอิสานชอบ
อิสระ รักสนุกไม่เป็นคนเจ้าทุกข์ แม้ว่าตนจะมีชีวิตที่ลำเค็ญก็
ตามจึงทำให้สังคมอิสานมีลักษณะที่พิเศษแตกต่างจากสังคมเมื่อ
เทียบภาคอื่น (พรทิพย์ ซึ่งธาดา, 2538: 3) สิ่งสะท้อนความ
เป็นอัตลักษณ์ของคนอิสานอีกอย่างหนึ่งคืออาหาร เพราะ
อาหารเป็นสิ่งที่อยู่ในทั้งประเพณี วัฒนธรรม วิถีการใช้ชีวิตต่าง
ๆ ทั้งในชีวิตประจำวัน และกิจกรรมความเชื่อทางศาสนา ส่งผล
ให้อัตลักษณ์ต่าง ๆ ที่มีการนำเสนอด้วยการใช้อาหารในกิจกรรม
ต่าง ๆ สามารถสื่อได้อย่างชัดเจนในความเป็นอิสาน

การสร้างภาพตัวแทนเป็นเรื่องของการเมืองเชิงพื้นที่
(Politics of Space) พื้นที่ของอำนาจปรับตัวเคลื่อนไหวอยู่
ตลอดเวลา อภิญา เพื่องฟูสกุล (2546: 97) ได้กล่าวว่า บางครั้ง
การให้อาสาคนชายขอบมีที่ทางมากขึ้นในพื้นที่สาธารณะกลับ
เป็นเพียงภาพลวงตา อำนาจที่น่ากลัวที่สุดคือการทำให้คนชาย
ขอบปรากฏชัดอยู่ แต่กลับถูกมองไม่เห็น คู่ตรงข้ามเช่น พื้นที่
สาธารณะกับพื้นที่ส่วนตัว การมองเห็นกับการมองไม่เห็น ไม่ได้
เป็นขั้วที่หยุดนิ่ง การเมืองของการกีดกันไม่ได้จำกัดอยู่ในกรอบ
ของการเปิดขั้วให้มองไม่เห็นหรืออยู่เพียงชายขอบเสมอไป
ดังนั้นในการศึกษารั้วนี้ได้มีการเลือกใช้ภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อ
รูปแบบหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการผลิตภาพตัวแทน ซึ่งวัฒนธรรม
ท้องถิ่นต่างก็มีอัตลักษณ์และการนำเสนอภาพที่สามารถสะท้อน
ความเป็นอัตลักษณ์ตัวแหนดังกล่าวออกมาได้แตกต่างกัน

ออกไป ซึ่งการเมืองเชิงพื้นที่อย่างอิสานมีสิ่งให้นำเสนอ
อัตลักษณ์เฉพาะของอิสานแต่ละถิ่นที่ต่างกันอย่างออกไปได้
เช่นเดียวกัน

ด้วยความหลากหลายของอัตลักษณ์และการนำเสนอ
ภาพตัวแทนผ่านภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้นำหลักการของอาร์ลิส
ปาทาน (2554) ในการนำเสนออัตลักษณ์ร่วม (Collective
Identity) มาใช้การหาคำอธิบายอัตลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์
หรือภาพตัวแทนที่ใช้ในการสื่อสารครั้งนี้ประกอบการวิเคราะห์
และอภิปรายผลต่อไป

แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

ในการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์การเล่า
เรื่อง เนื่องจากการศึกษารั้วนี้มุ่งเน้นไปที่สื่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็น
สื่อที่มีรายละเอียดของเนื้อหาที่มีความกระชับ และมีความ
หลากหลายในทางองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ผู้วิจัยได้เลือกใช้
หลักการของ กาญจนา แก้วเทพ (2544) ซึ่งประกอบไปด้วยการ
วิเคราะห์ผ่าน ตัวละคร ฉาก ข้อขัดแย้ง และแก่นเรื่อง เหล่าเป็น
องค์ประกอบที่ผู้สร้างสื่อภาพยนตร์ต่างหาแนวทางในการ
นำมาใช้ ทั้งแบบตรงไปตรงมา และการสอดแทรกในเชิง
สัญลักษณ์ เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งการที่
ชุดภาพยนตร์ในการศึกษารั้วนี้มีพื้นฐานของสถานที่ ตัวละคร
และเรื่องราวที่สามารถเชื่อมโยงหากันได้ทั้งทางตรง และ
ทางอ้อม และทั้งเนื้อหาที่ต่อเนื่องกันระหว่างเรื่อง หรือมี
ลักษณะเรื่องราวที่คู่ขนานกัน เหล่านี้เป็นสิ่งที่จะทำให้การ
วิเคราะห์องค์ประกอบทั้งสี่ผู้วิจัยสามารถประยุกต์ร่วมกับ
แนวคิดอัตลักษณ์ การสร้างภาพตัวแทน และอิสานศึกษามาใช้
ประกอบการนำเสนอผล และการอภิปรายผลต่อไป

แนวคิดอิสานศึกษา

กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2549: 106) ได้กล่าวว่า อิสานเป็น
พื้นที่ที่ถูกมองได้ 2 ด้าน ด้านแรกคือการถูกรอบงำจากรัฐ
ส่วนกลาง กล่าวคือ การตกอยู่ภายใต้อำนาจอธิปไตยโดยมี
กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลาง อิสานจึงเป็นเพียงชายขอบ ส่วนอีก
ด้านหนึ่งคือ การพยายามต่อสู้ของอิสานต่อรัฐส่วนกลางราวๆ ปี

2457 มีการประกาศ พรบ. ปกครองส่วนท้องถิ่น กล่าวคือ รัฐส่วนกลางมีการแต่งตั้งผู้ว่าราชการ นายอำเภอ กำนันผู้ใหญ่บ้าน มาเป็นผู้ควบคุมดูแล และเก็บภาษีประชาชน หมู่บ้านในอีสานจึงกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของรัฐไทยหรือรัฐชาติไทย ซึ่งเดิมอีสานจะมีอัตลักษณ์ของคนลาว มีความใกล้ชิดทางวัฒนธรรม ภาษา และประวัติศาสตร์ บางส่วนที่ร่วมกันกับชาวลาว โดยเฉพาะเวียงจันทน์หรือเขตทางใต้ของจำปาสัก หลวงพระบาง แต่เมื่อรัฐไทยได้มีการขยายตัวและผนวกเอาอีสานเข้าเป็นส่วนหนึ่ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนสถานะหรืออัตลักษณ์ของอีสาน จากชาวลาวอีสานกลายมาเป็นคนอีสาน เมื่อมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง เป็นพลเมืองของรัฐ ก็หมายความว่าได้จำแนกและแยกตัวเองว่าไม่ใช่ชาวลาว แต่กลายเป็นชาวไทยอีสานหรือไทยลาวที่อยู่ในรัฐไทย จึงนำไปสู่การรับเอาวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษา เมื่อชาวอีสานรับเอาวัฒนธรรมของส่วนกลางหรือวัฒนธรรมไทย เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตแล้ว วัฒนธรรมท้องถิ่นจึงถูกกลดทอนลง การเข้ามาของรัฐจึงเป็นการทำให้ท้องถิ่นนั้นสูญเสียหรือถูกกดทับทางอัตลักษณ์ โดยการถูกนิยามใหม่ว่าเป็นคนไทย

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์อัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์ ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบทางภาพยนตร์ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง การเล่าเรื่อง ตัวละคร และ ฉาก จากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์ ทั้งหมด 6 ภาค ได้แก่ 1) ไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค 1 2) ไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค 2.1 3) ไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค 2.2 4) ไต้หวัน X BNK จากใจผู้สาวคนนี้ 5) ไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค หมอปลาวาฬ และ 6) สับแหร่

ผู้วิจัยได้ศึกษาอัตลักษณ์อีสานที่ถูกประกอบสร้างความหมายและนำเสนอผ่านองค์ประกอบและเนื้อหาต่าง ๆ ในภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับอีสานศึกษา แนวคิดอัตลักษณ์และการสร้างภาพตัวแทน และแนวคิดการเล่าเรื่องมาประยุกต์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษา โดยผลการวิเคราะห์ได้ผลสรุปดังนี้

1.1 สรุปการวิเคราะห์องค์ประกอบในภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ที่ในภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์ ได้ทำการศึกษาร่องประกอบโดยใช้หลักการเล่าเรื่องและแนวคิดการเล่าเรื่องภาพยนตร์มาใช้ประกอบการศึกษาทั้งหมด 4 ประเด็นสำคัญได้แก่

1.1.1 ตัวละคร การนำเสนอตัวละครภายในภาพยนตร์ชุดไต้หวันนั้นตัวละครหลักอย่างจาลอด เชียง และป่องต่างประเด็นตัวละครที่สะท้อนถึงความเป็นชายขอบที่แตกต่างกันออกไป โดยจาลอดนั้นคือตัวละครที่ขาดโอกาสทางการศึกษาและทางสังคม แต่มีเรื่องราวให้เกิดพัฒนาการผ่านการได้รับโอกาสจากคนในสังคม เพื่อน และความรักที่ทำให้มีพัฒนาการขึ้นมา ในขณะที่เชียงเป็นตัวละครที่มีจุดเริ่มต้นแบบเดียวกับจาลอด แต่มีพื้นฐานทางจิตใจที่ขาดความรับผิดชอบชั่วดีในเรื่องการแสดงออกทางเพศจนนำมาซึ่งปัญหาต่าง ๆ และตัวละครป่อง เป็นตัวละครตัวแทนของผู้ที่มีฐานะหรือมีความเป็นอยู่ที่ดีในสังคมต่างจังหวัดที่มีการสะท้อนถึงชุดความคิดที่ตนเองได้รับรู้เรียนมาจากสังคมเมืองมาแสดงออกสู่การปฏิบัติในสังคมบ้านเกิด นอกจากนี้ตัวละครรอง อย่างครูแก้ว และหมอปลาวาฬผู้เป็นเป็นภาพสะท้อนถึงการปรับตัวของคนเมืองมาสู่การใช้ชีวิตต่างจังหวัด กลุ่มเด็กสาวจากวง BNK48 และเจ็ต เป็นตัวละครที่มีพื้นฐานจากสังคมเมืองและมีบทบาทจากความจำเป็นในแต่ละภาคเพื่อมาผลักดันให้เรื่องราวดำเนินเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาคนั้น ๆ ซึ่งจะมีการสะท้อนชุดความคิดในการอยู่ร่วมในสังคมอีสานที่แตกต่างกันออกไป หรือตัวละครรองอื่น ๆ อย่างผีใบข้าวหรือหมอผี และชาวบ้าน และครอบครัวตัวละครกลุ่มต่าง ๆ ที่ต่างมานำเสนอบทบาทและการกระทำที่ทำให้เกิดการสอดแทรกอัตลักษณ์และมุมมองที่มีความหลากหลายมากขึ้น

1.1.2 ฉาก เนื่องจากการดำเนินเรื่องของภาพยนตร์ชุดไต้หวันส่วนใหญ่ทุกบ้านมีการนำเสนอมุ่งเน้นไปที่ชนบทอีสานเป็นหลักทำให้เกิดฉากที่เกี่ยวข้องกับภาคอีสานและความเป็นชนบทอย่างทุ่งนา เลี้ยงนา กองฟาง ร่วมกับบ้านเรือนและวิถีชุมชน โดยชุดภาพยนตร์ได้มีการแทรกภาพเมืองเพื่อทำให้เกิด

ความเข้าใจในความแตกต่างที่ชัดเจนของอาคารบ้านเรือนและ
ความเป็นอยู่ของวิถีชุมชนและคนเมือง



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการนำเสนอฉากในภาพยนตร์ชุดไต้หวัน

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

1.1.3 ขั้วขัดแย้ง สำหรับขั้วขัดแย้งที่ปรากฏในชุด
ภาพยนตร์ไต้หวันประกอบไปด้วย 4 ลักษณะได้แก่

1.1.3.1 ขั้วการก้าวข้ามผ่านทางชุดความคิดของคนเมือง
กับคนต่างจังหวัดตลอดหลายภาคินั้นมักจะมีตัวละครที่มีพื้นฐาน
คือตัวละครในชนบทอีสานเป็นตัวเดินเรื่องหลัก แต่ใน
ขณะเดียวกันก็มีตัวละครจากในเมืองเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญที่ทำให้
ให้เกิดปมความขัดแย้งที่จะทำให้เนื้อเรื่องสามารถดำเนินต่อไปได้
ซึ่งขั้วขัดแย้งดังกล่าวมักเป็นส่วนเสริมที่ทำให้เนื้อเรื่องและ
พัฒนาการของตัวละครได้รับการเติมเต็มนอกเหนือจากแก่นเรื่อง
(Theme) หลักในการนำเสนอ ซึ่งจะกลายเป็นพื้นฐานในช่วง
ภาพยนตร์ระหว่างภาคที่ 1 – 2.2 เป็นหลัก และมีส่วนย่อยในภาค
หมอลาวาพและไต้หวัน x BNK จากใจผู้สาวคนนี้

1.1.3.2 ขั้วการอยู่ในสังคมของปิตาธิปไตยแฝง เป็น
เรื่องราวความรักที่ปรากฏในเรื่องและการหาความหมายในการ
ใช้ชีวิตร่วมกันซึ่งมีส่วนการนำเสนอและการก้าวข้ามผ่านความ
เป็นปิตาธิปไตยที่แฝงอยู่ในชุดความคิดของตัวละครและสร้าง
การเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะในตัวจาลอดและเซียงที่ปรับเปลี่ยน
ได้ทั้งแบบค่อยเป็นค่อยไป และต้องใช้เวลา

1.1.3.3 ขั้วการเปิดใจและการใช้ชีวิต ถือเป็นขั้วหลักที่
เป็นตัวดำเนินเรื่องและจุดเริ่มเรื่องราวหลาย ๆ คู่ที่ปรากฏใน
เรื่อง โดยมีพื้นฐานจากความชอบพอ การหาแนวทางเพื่อได้
ครอบครองหัวใจ ซึ่งสิ่งที่ไต้หวันนำเสนอจะมีความแตกต่าง
จากความขัดแย้งเกี่ยวกับความรักโดยทั่วไป

1.1.3.4 ขั้วความขัดแย้งด้านความเชื่อ เป็นขั้วที่ถูก
สร้างขึ้นมาในเรื่องสลับหรือโดยตรง เป็นลักษณะของความเชื่อที่
ถูกปลูกฝังในสังคมผ่านเรื่องราวเหนือธรรมชาติ ผีสางนางไม้
ร่วมกับเรื่องราวของศาสนา

1.1.4 แก่นเรื่อง ในส่วนของแก่นหลักของเรื่องนั้นแม้ว่า
แต่ละภาคจะมีการดำเนินเรื่องโดยอาศัยเรื่องของอีสานนิยม หรือ
อีสานภูผา มาเป็นแกนที่ช่วยผลักดันให้ตัวละครดำเนินเรื่องไป
ได้ โดยไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค 1, 2.1, 2.2 และหมอลาวาพจะมี
ความเด่นชัดในเรื่องราวความสัมพันธ์ และในขณะเดียวกันการ
สร้างเรื่องราว บรรยากาศ และแก่นตลอดทั้งเรื่องจะมีกลิ่นอาย
ความเป็นอีสานที่มีการสอดแทรกตั้งแต่ฉากหลัง การใช้ภาษา
ลักษณะของการกระทำ ชุดทางความคิด โดยจะมีการนำเสนอความ
เป็นคนเมืองทั้งผ่านตัวละคร และการดำเนินเรื่องคอยสอดแทรก
อยู่เสมอ ในขณะที่ไต้หวันเดอะซีรีส์ x BNK48 จากใจผู้สาวคนนี้
นั้นจะเป็นการฉีกเรื่องราวแต่ยังคงลายเส้นของความเป็นอีสานผ่าน
การนำเสนอดนตรี ทำนอง และชุดความคิดที่สอดแทรกไปในงาน
บันเทิงต่าง ๆ รวมไปถึงลดทอนการใช้เส้นสีต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้แก่น
ของเรื่องยังคงอยู่ต่อเนื่องได้ โดยนำเสนอในมุมมองศาสตร์อื่น ๆ
ให้มีความแตกต่างออกไปไม่ให้ง่ายกับภาคที่เคยทำมาก่อน 3 ภาค
แรก และล่าสุดสำหรับสลับหรือ แก่นของเรื่องยังมีความเป็นอีสาน
นิยมเช่นเดิม แต่ได้มีการนำประเด็นเรื่องความเชื่อ พิธีกรรม หลัก
ศาสนา และการถกเถียงด้านความเป็นอยู่ของการใช้ชีวิตกับความ
เชื่อเหล่านี้ในสังคมชนบทอีสานที่ถูกปลูกฝังมาอย่างยาวนาน

โดยสรุปจากองค์ประกอบทั้ง 4 ในภาพยนตร์ชุด 'ไต้หวันเดอะซีรีส์' นั้นจะมีจุดร่วมในการแสดงถึงความเป็นชนบท อีสานทั้งในเรื่องของลักษณะตัวละคร การใช้ฉากโดยส่วนใหญ่ หรือแม้แต่ในข้อขัดแย้งที่จะแสดงถึงความเชื่อและชุดความคิดของคนในชนบทอีสานที่มีความคิดแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อนและค่อยคลายไปตามแนวทางของชาวบ้านไปจนถึงแก่นเรื่องที่วางแนวทางของการนำเสนอความเป็นชนบทที่ต้องเผชิญกับจุดเปลี่ยนของตัวละครที่มีความเกี่ยวเนื่องกับความเป็นเมืองไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ก่อนที่จะมานำเสนอรายละเอียดปลีกย่อยที่เกี่ยวกับชนบทอีสานในภาคแยกอย่างในหมอบลาวาหรือสัปเหร่อ ซึ่งเหล่านี้ได้ทำให้องค์ประกอบความเป็นภาพยนตร์ชุดไต้หวันมีความแข็งแรง

1.2 สรุปการประกอบสร้าง ความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ชุด ไต้หวันเดอะซีรีส์

จากการวิเคราะห์การประกอบสร้าง ความหมายและความหมายของอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ชุด ไต้หวันเดอะซีรีส์ สามารถสรุปได้เป็นประเด็นหลักได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ความร้นแค้นในการใช้ชีวิต (ซ้าย) และกิจกรรมทำนา (ขวา)

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 2 การนำเสนอฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นต่างมีความพยายามให้เห็นทั้งภาพรวมของความเป็นชนบทกับกิจกรรมที่ปรากฏในแต่ละภาค เช่นในภาพที่กล่าวมานั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏในภาคที่ 1 ที่เปรียบเสมือนการทำความรู้จักพื้นฐานของเรื่องราว และได้มีการเกริ่นเนื้อหาที่เน้นความเป็นอยู่ที่ร้นแค้นและมีตัวละครจาลอดคือหนึ่งในภาพตัวแทนของการใช้

1.2.1 การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง จากการวิเคราะห์เมื่อนำหลักการของกาญจนา แก้วเทพ (2544) มาใช้พบว่าแก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก มีการขมวดความเป็นอีสานเข้าด้วยกัน และนำข้อขัดแย้งมาเสริมเนื้อหาและสอดแทรกอัตลักษณ์ระหว่างทาง ไม่ว่าจะเป็นไต้หวันเดอะซีรีส์ ภาค 1 2.1 2.2 และหมอบลาวาพ ที่นำบรรยากาศและพัฒนาการของตัวละครมาใช้ในการนำเสนออัตลักษณ์อีสานในรูปแบบต่าง ๆ ด้านภาคจากใจผู้สาวคนนี้ได้มีการนำกิจกรรม หรือมุมมองการปรับตัวของคนอีสานมานำเสนอให้มีความหลากหลายขึ้น ในขณะที่ภาคสัปเหร่อมีการนำอัตลักษณ์อีสานเกี่ยวกับความเชื่อและพิธีกรรมมาใช้ ส่งผลทำให้รูปแบบการเล่าเรื่องต่างมีจุดเด่นและสร้างภาพตัวแทนสะท้อนออกได้

1.2.1.1 การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการเล่าเรื่องด้วยฉาก ฉากเป็นสิ่งที่ผู้รับชมจะได้เห็นบรรยากาศทั้งความเป็นอยู่และกิจกรรมทั้งเบื้องหน้าและเบื้องหลังที่สามารถสอดแทรกอัตลักษณ์เข้าไปได้

ชีวิตในสภาพดังกล่าว และในขณะเดียวกันกิจกรรมการทำนาซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการประกอบอาชีพที่เหล่าชาวนาอีสานประกอบร่วมกันทั้งในแบบครอบครัวและชุมชน ซึ่งในภาพได้แสดงให้เห็นกิจกรรมดังกล่าวมีทั้งเด็กและผู้ใหญ่ทำร่วมกันสื่อถึงพื้นฐานของอาชีพที่ต้องทำเพื่อให้อยู่รอดได้สภาพแวดล้อมดังกล่าว



ภาพที่ 3 การนำเสนอฉากประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ภายในเรื่อง
ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 3 การนำเสนอฉากประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ภายในเรื่อง ได้สะท้อนตั้งแต่ เถียนนา หรือที่เหล่าผู้คนในชุมชน โดยเฉพาะวัยรุ่นมารวมตัวพูดคุยหรือทำกิจกรรมกัน ชุมฟางเป็นจุดที่ใช้ในหลาย ๆ กิจกรรมทั้งการเป็นที่พบปะของตัวละครหลัก หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ในชุมชน การรวมตัวตามบ้าน โดยมีสิ่งปลูกสร้างด้านความเชื่ออย่างศาลเจ้า มาใช้สอดแทรกทางความเชื่อ และฉากในเมืองที่เน้นการนำเสนอให้มีโทน บรรยากาศที่มีความวุ่นวายแม้ว่าจะแฝงไปด้วยความเจริญให้ตัดกับบรรยากาศที่สงบในต่างจังหวัด เหล่านี้เป็นสิ่งที่ภาพยนตร์ชุดไต้หวัน ได้มีการนำเสนออย่างต่อเนื่อง โดยอิงบรรยากาศที่เรื่องราวจะนำไป และทำให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนอีสาน ใน

ภาพรวมของการใช้ชีวิต กิจกรรม และความรู้สึกที่แตกต่างที่จะเห็นได้ชัดจากไต้หวันในภาค 1 และภาคจากใจผู้สาวคนนี้ การนำเสนอดังกล่าวได้ทำให้เกิดภาพตัวแทนของความเป็นอยู่ของคนอีสานในรูปแบบหนึ่งที่ทำให้เกิดเป็นความเข้าใจ

1.2.1.2 การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านตัวละคร ตัวละครแต่ละตัวต่างมีบทบาทที่มีความโดดเด่น และมีความสำคัญรวมไปถึงการมีส่วนร่วมในแก่นเรื่องของแต่ละภาคแตกต่างกันออกไป ซึ่งการนำเสนอกิจกรรมต่าง ๆ ที่ตัวละครเป็นสามารถส่งผลไปยังภาพตัวแทนความเป็นอัตลักษณ์ของตัวละครในแต่ละตัวหรือเรื่องราวได้ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4 จาลอดเจาะหูให้เด็ก (ซ้าย) ตัวละครมุงดูหุ่นยนต์ดูดฝุ่น (ขวา) การหุงข้าวผสม (ล่าง)

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 4 การที่จาลอดเจาะหูโดยใช้เข็มและนำ
น้ำแข็งมาประคบให้เด็ก เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงความไม่รู้ และไม่
ตระหนักในเรื่องของอนามัย ที่มาจากพื้นฐานของตัวละครที่
ไม่ได้เข้าถึงระบบการศึกษา และเป็นตัวแทนของความล้มเหลว
ของระบบการศึกษาไทยที่มีปัญหาในปัจจุบันที่หลายคนใน
ภูมิภาคอีสานไม่ได้มีโอกาสเข้าถึง หรือการที่ตัวละครต่าง ๆ ได้
เห็นหุ่นยนต์ดูดฝุ่นเป็นครั้งแรก จากการเยี่ยมชมโรงงาน แต่ขาด
ความรู้ในการใช้งานจริง เหล่านี้เป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ตัว
ละครขาดการทำความเข้าใจด้วยตัวเอง เพียงแค่เห็นสิ่งที่เกิด
ประโยชน์จากที่ปองใช้งานได้ดี จึงอยากรนำมาใช้บ้าง โดยขาด
การชี้แนะ ลักษณะดังกล่าวเป็นภาพสะท้อนของการขาดความรู้
ความเข้าใจ และการชี้แนะที่เหมาะสม ซึ่งเปรียบได้กับการที่
เทคโนโลยีที่มีความก้าวหน้า แต่ไปอยู่ในมือของคนที่ไม่เข้าใจก็
ไม่สามารถสร้างผลลัพธ์ที่ดีตามที่เทคโนโลยีมอบให้ได้ แม้ว่าใน
ความเป็นจริงคนอีสานต่างเข้าถึงเทคโนโลยีได้แล้ว แต่สิ่งที่
ภาพยนตร์ได้นำเสนอนั้นกลับเป็นสิ่งที่มียุติจริงในอีกหลายสังคม
ต่างจังหวัดและสร้างการตระหนักรู้ได้เช่นเดียวกัน หรือแม้แต่
การที่ครูแก้วหุงข้าวแบบผสมข้าวสวยและข้าวเหนียวจากความ
ไม่รู้ ซึ่งสะท้อนถึงการผสมผสานร่วมกันของตัวเมืองและอีสาน
ซึ่งนำไปสู่พัฒนาการเรียนรู้ของตัวละครและสังคมอีสานภายใน
เรื่อง

1.2.2 การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านการนำเสนอวิถี

ชีวิต จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์มีการนำเสนอวิถีชีวิตผ่านการ
พบปะ พูดคุย ประกอบอาชีพ และมีข้อขัดแย้งมาผลักดันให้
เรื่องราวดำเนินไป ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องราว และวิถีชีวิตของ
คนอีสานในมุมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาษา สิ่งที่ภาพยนตร์ได้แสดง
ให้เห็นการที่แม้ว่าตัวละครส่วนใหญ่จะพูดภาษาอีสานเป็นหลัก
โดยมีตัวละครจากในเมืองเป็นผู้พูดภาษากลาง แต่ใน
ขณะเดียวกันด้วยความหลากหลายของอีสาน ทำให้เกิดการใช้
ภาษาอีสานที่มีความแตกต่างกัน เช่น การพูดคุยของคนในชุมชน
หลักจะเป็นภาษาอีสานทั่วไปในชีวิตประจำวัน ในขณะที่ในภาค
สลับหรือ ได้มีการใส่ภาษาอีสานที่มีความโบราณในช่วงของ
พิธีกรรมต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดการใช้ภาษาที่มีความหลากหลาย
มากขึ้น เช่นเดียวกับวัยรุ่นในภาค 2.2 และ 2.1 ที่มีการเติบโต
และเริ่มมีการใช้ภาษาอีสานผสมกับศัพท์วัยรุ่นสะท้อนความเป็น
ภาษาร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น เหล่านี้เป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่
สะท้อนถึงจุดเด่นความเป็นอีสานทั้งดั้งเดิมและร่วมสมัยได้ดี
หรือการใช้ชีวิต ภาพยนตร์ได้นำเสนอวิถีชีวิตร่วมกับฉากต่าง ๆ
เช่น การขายตลาด การทำนา การเข้าวัด หรือกิจกรรมอื่น ๆ ซึ่ง
จะสะท้อนได้ทั้งการเดินเท้า การนั่งมอเตอร์ไซด์สามล้อ การนั่งบน
หลังกระบะ การนอนรวมกันอุดหนุนในท้องถิ่นขนาดเล็ก เหล่านี้เป็นสิ่ง
ที่ผู้สร้างภาพยนตร์มีการสอดแทรกเพื่อสะท้อนถึงความเป็นอยู่

ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถซึมซับไปกับบรรยากาศวิถีชีวิตคนอีสาน
ให้มีความโดดเด่นขึ้นมา



ภาพที่ 5 แสดงฉากเกี่ยวกับวิถีชีวิตผ่านการรับประทานอาหารร่วมกัน

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 5 แสดงให้เห็นฉากเกี่ยวกับวิถีชีวิตผ่าน
การรับประทานอาหารร่วมกัน อย่างในภาค 2.1 ที่เจ๊สวาทกำลัง
กินลาบเนื้อวัวดิบ หรือที่เรียกว่า ‘ลาบเลือด’ โดยใช้มือในการ
รับประทานและมีกระติบสำหรับเป็นภาชนะใส่ข้าวเหนียวและ
นั่งกินบนแคร่ไม้ บ่งบอกถึงวิถีชีวิตของชาวอีสานในเรื่องของ
อาหารการกิน หรือในภาคไทบ้าน X BNK จากใจผู้สาวคนนี้ ภาพ
การล้อมวงกินข้าวเหนียวบนแคร่ไม้ของสาว ๆ BNK ที่สะท้อนถึง

ลักษณะการรับประทานอาหารร่วมกันในครอบครัว หรือชายคา
เดียวกันในชนบท ทั้งในลักษณะของอาหารและรูปแบบการใช้
ข้าวของประกอบการรับประทาน

1.2.3 การนำเสนออัตลักษณ์ผ่านความเชื่อ จากการ
วิเคราะห์ภาพยนตร์ได้มีการสอดแทรกเรื่องความเชื่อจำนวนมาก
ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 6 การหาสิ่งหรือการเผาสิ่งเพื่อมาทำพิธีเรื่องคลอด

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 6 การที่เอิร์บได้ไปจับสิ่งเพื่อประกอบ
อาหารให้เจ๊สวาทที่กำลังตั้งท้องอยู่กิน เพราะเจ๊สวาทเชื่อว่ากินจะ
ทำให้คลอดลูกได้ง่าย สันไหลเหมือนงูที่มีความสันไหลและ
ว่องไว หรือการที่เจ๊สวาทได้นำเสื้อผ้าที่ซื้อเตรียมล่วงหน้าให้ลูกที่
กำลังจะคลอดมาเผา เพราะยายข้างบ้านได้บอกว่า ถ้าหากซื้อ

เสื้อผ้าใหม่เตรียมไว้ล่วงหน้าก่อนลูกจะคลอดออกมา จะทำให้
ดวงวิญญาณผีเร่ร่อนมาแย่งดวงวิญญาณลูกเกิดแทน เป็น
ลักษณะหนึ่งของความเชื่อที่สอดแทรกไปยังวิถีชีวิตต่าง ๆ โดย
ผูกกับเรื่องความเป็นไป และการทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีในการ
คลอดลูก



ภาพที่ 7 กิจกรรมสร้างขวัญกำลังใจ

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 7 แสดงให้เห็นฉากการเรียกขวัญกำลังใจ เช่นในภาคหมอปลาฟ โดยชาวบ้านได้ทำพิธีเรียกขวัญให้หมอปลาฟ เพราะที่บริเวณนี้มีเด็กจมน้ำ หมอปลาฟได้เข้ามาแต่เด็กก็เสียชีวิต หมอปลาฟจึงเสียขวัญจากการที่ไม่สามารถช่วย

เด็กได้ หรือในภาค 2.2 ที่จำลองนำผ้าสามสีมาผูกที่เสาของร้านสตรีตฟัก เพราะเชื่อว่าจะทำให้ร้านประสบผลสำเร็จได้ เป็นลักษณะทางความเชื่อสำหรับสร้างขวัญกำลังใจในภาคหน้า แก่ตัวบุคคลขึ้นมา



ภาพที่ 8 กิจกรรมด้านการฝังศพและความเชื่อเกี่ยวกับผีสง

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 8 แสดงให้เห็นฉากเกี่ยวกับพิธีศพและความเชื่อหลังความตาย เช่นในภาค 2.2 ภาพการทำพิธีฝังศพของใบข้าวและลูก ใบข้าวได้ฆ่าตัวตายโดยการผูกคอตตัวเองและได้ตายท้องกลมหรือที่ชาวบ้านเรียกว่า ตายโหง ชาวบ้านจึงต้องทำพิธีฝังเด็กในท้องออก และฝังพร้อมกัน เหตุเพราะชาวบ้านมีความเชื่อว่า คนที่ตายโหงไม่สามารถทำพิธีเผาได้ ต้องทำพิธีฝังไว้ 3 ปี หลังจากนั้นจึงจะสามารถนำศพขึ้นมาทำพิธีเผาได้ ถ้าไม่ปฏิบัติตามพิธีที่กล่าวมานี้จะทำให้วิญญาณไม่เป็นสุขและไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ หรือในภาคสัปเหร่อที่แสดงพิธีศพและการทำศพที่มีตลอดทั้งเรื่องโดยแทรกวัฒนธรรมและความเชื่อของคนอีสานเกี่ยวกับโลกหลังความตายเข้าไปร่วมด้วย และฉากความเชื่อเรื่องผีสงกับการปรากฏตัวของผู้ที่ตายไปแล้วอย่าง

ใบข้าวในมุมมองความคิดของผู้คนต่าง ๆ สะท้อนศาสนาผีที่ฝังอยู่ในคนชนบทดั้งเดิม

การนำเสนอความเชื่อเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดภาพสะท้อนที่หลากหลายของอัตลักษณ์อีสานที่มีการปรับตัว และเกิดการเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลาในปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกันยังมีอีกหลายชุมชนที่มีการดำเนินอยู่ และภาพยนตร์ได้สื่อสะท้อน

1.2.4 การประกอบสร้างนัยยะของการพัฒนาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงชุดความรู้ที่สำคัญในภาพยนตร์ชุดไต้หวันเดอะซีรีส์ คือชุดความรู้แบบวิทยาศาสตร์ที่สามารถนำความสำเร็จมาให้ ปอง ได้ ภาพยนตร์ได้เน้นย้ำชุดความรู้ของปองในทุกภาคหลักของภาพยนตร์เพื่อให้คนดูเข้าใจกับประเด็นนี้อย่างลึกซึ้ง และชุดความรู้นั้นได้ผ่านการปฏิบัติโดยที่มี

หน่วยงานราชการในการขับเคลื่อน ดังนั้นการยอมรับแนวคิด และวิธีการแบบใหม่ ๆ ในการทำนาอาจจะเป็นอีกหนึ่งหนทางในการหลุดพ้นความยากจนของชาวนา ภาพยนตร์จึงได้สะท้อนประเด็นนี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างความรู้กับความไม่รู้ โดยใช้ตัวละครชาวบ้านในหมู่บ้านเป็นภาพตัวแทนคนชนบทและความไม่รู้ ด้านตัวละคร ป่อง เป็นภาพตัวแทนความรู้ที่มาจากเมืองหลวง ซึ่งทำให้เห็นว่าคนเมืองมีอำนาจและความรู้ ความเจริญที่มากกว่าคนชนบท จากการวิเคราะห์ทำให้เห็นว่า

ผู้สร้างยังมีความประสงค์ที่จะนำเสนอในบรรยากาศของการเปลี่ยนแปลงไปในในช่วงตั้งแต่ 10-15 ปีที่แล้วจนมาถึงปัจจุบัน ที่มีความเจริญเข้ามาในชนบทอีสานอย่างเห็นได้ชัด เช่น การมีบริการแท็กซี่ในตัวเมืองต่างจังหวัด หรือการที่บริการส่งพืชชาเดลิเวอรี่สามารถเข้ามาส่งภายในหมู่บ้านได้ รวมไปถึงการที่ชาวบ้านในหมู่บ้านมีสมาร์ทโฟนใช้ และมีแอปพลิเคชัน LINE กลุ่มใช้ในหมู่บ้าน เป็นต้น ซึ่งมีตัวอย่างการนำเสนอต่อไปนี้



ภาพที่ 9 แสดงฉากเกี่ยวกับภูมิปัญญาในกลุ่มประติมากรรมคิดค้น

ที่มา: ภาพจากภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์

จากภาพที่ 9 แสดงให้เห็นฉากเกี่ยวกับภูมิปัญญาในกลุ่มประติมากรรมคิดค้น เช่นในภาค 1 ที่เด็ก ๆ ในหมู่บ้านรวมกันเล่นบั้งไฟที่ช่วยกันผลิตขึ้นเอง ซึ่งเป็นการเล่นเพื่อความบันเทิง และสนุกสนานในวันพักผ่อนของคนชนบทอีสาน รวมถึงเป็นการส่งสัญญาณให้ทุกคนทราบว่าสิ่งเก่า ๆ ที่ไม่ทันกาลังจะผ่านไป หรือรถไถที่ดัดแปลงให้มีที่ห้อยถุงอาหารบริเวณรอบ ๆ รถ ที่มักจะพบเจอได้บ่อยในทุก ๆ ตอนเช้า โดยชาวบ้านจะเรียกว่า ‘รถพุ่มพวง’ เป็นรถมอเตอร์ไซด์พ่วงข้างขายของกินของสดในหมู่บ้าน หรือในภาค 2.1 ที่เด็ก ๆ ในหมู่บ้านได้นำไม้ไผ่มาเผาและทำเป็นอุปกรณ์ลักษณะคล้าย ๆ การเป่าลูกดอก เพื่อการเล่นและนำมาจับปลา เหล่านี้เป็นการประยุกต์สิ่งที่ประติมากรรมขึ้นมาใหม่ ๆ ให้เข้ากับวิถีการใช้ชีวิตในชุมชน รวมไปถึงการนำมาเข้า

กับการละเล่นหรือความเชื่อทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในชุมชน

ประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นถือว่าเป็นนัยยะสำคัญของการพัฒนาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสังคมชนบทอีสานได้ และท้ายที่สุดแล้วปรากฏการณ์ที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์นั้นเป็นทั้งบทเรียนและบททดสอบของสังคมอีสานที่จะเรียนรู้และปรับตัวต่อสภาวะการเปลี่ยนผ่านทางความคิดของคนรุ่นใหม่ไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ผ่านการสร้างอัตลักษณ์ของคนอีสานด้วยตนเอง

โดยสรุปแล้วการประกอบสร้างความหมายจากภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ที่ปรากฏที่สำคัญคือการสะท้อนความเป็นชนบทอีสาน ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งทางสังคมในภาค

อีสานที่มีทั้งสังคมเมือง สังคมชนชั้นกลางต่างจังหวัด และสังคมชนบท ซึ่งจุดร่วมของภาพยนตร์ทั้ง 6 ภาคที่สร้างความหมายขึ้นมาคือการนำเสนอฉากความเป็นอยู่ กับเรื่องของความเชื่อ โดยฉากความเป็นอยู่ของชนบทอีสานเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างความหมายและฝังรายละเอียดสำคัญคือเถียงนา ที่จะเป็นจุดที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ทั้งเหตุการณ์หลักในช่วงภาค 1 ภาค 2.1 หรือเหตุการณ์ย่อยอย่างในสัปเหร่อ ไทบ้าน X BNK จากใจผู้สาวคนนี้ ภาคที่มีความต่อเนื่องกับเนื้อเรื่องหลักอย่างภาค 2.2 หรือภาคหมอลาวาพ เหล่านี้จะมีเถียงนาประกอบเสมอ ซึ่งสะท้อนสิ่งที่แตกต่างจากสภาพนาของสังคมในภาคอื่น ๆ ที่เริ่มนำเถียงนาออกไปเพราะความสะดวกสบายจากเทคโนโลยีและแนวความคิดใหม่ ๆ ต่อมาคือเรื่องของความเชื่อ ซึ่งสอดแทรกทั้งในส่วนหลักและเข้มข้นเป็นอย่างมากในภาคสัปเหร่อ ถึงพิธีกรรมเกี่ยวกับงานศพและเรื่องของจิตวิญญาณ ในขณะที่ภาคอื่น ๆ จะมีทั้งเรื่องของการบินบารมี การเรียกขวัญกำลังใจ หรือแม้แต่การสื่อถึงการกระทำที่ไม่ควรทำเพราะมีความเชื่อบางอย่าง เช่นการร้องไห้ไม่ให้โดนศพ เป็นต้น เหล่านี้แม้ว่าจะเป็นชุดความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับศาสนาผีที่สามารถปรากฏในภูมิภาคต่าง ๆ ได้ แต่การนำเสนอของภาพยนตร์ได้แฝงกลิ่นอายความเชื่อผนวกกับท้องถิ่นอีสานทั้งการแต่งกาย การจัดโรงศพ หรือการทำพิธีพร้อมใส่คำภาษาอีสานได้อย่างเหมาะสม

อภิปรายผล

ในการอภิปรายผลผู้วิจัยได้ดำเนินการอภิปรายตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังต่อไปนี้

2.1 เพื่อศึกษาองค์ประกอบในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้องค์ประกอบสำหรับวิเคราะห์รายละเอียดในการศึกษาตามแนวทางของ กาญจนา แก้วเทพ (2544) ซึ่งประกอบไปด้วย ตัวละคร ฉาก ช่วงขัดแย้ง และแก่นเรื่อง ซึ่งการสะท้อนอัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ที่เด่นชัดที่สุดในทั้ง 6 ภาคร่วมกันคือการนำเสนอให้ตัวละครหลักนั้นมีความเป็นอยู่ที่มีความเรียบง่าย และการเข้าถึงการศึกษาที่ลำบาก โดยใช้หน้าฉากหลักเป็นพื้นที่อีสาน

ชายขอบที่ส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ทางการเกษตร โดยเพื่อให้เกิดภาพจำของความเป็นอัตลักษณ์อีสานได้สร้างช่วงขัดแย้งผ่านตัวละครที่มีความเป็นคนเมืองอย่างหมอลาวาพ หรือตัวละครในพื้นที่แต่ได้รับโอกาสทางการศึกษาอย่างปอง หรือเจต ในการสะท้อนถึงความแตกต่างจากอัตลักษณ์ร่วมกัน ซึ่งกลายเป็นแก่นของเรื่องในแต่ละภาค เทคนิคการนำเสนอช่วงขัดแย้งให้มีความแตกต่างกันเป็นการสร้างการรับรู้ให้กับผู้รับชมได้เห็นถึงความ เป็นอัตลักษณ์อีสานที่เด่นชัดมากขึ้นตามวัตถุประสงค์ในการศึกษารั้งนี้ ซึ่งผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ เมตตา วิวัฒนานุกูล (2548) ที่อธิบายถึงการรับรู้ของตัวบุคคลผ่านการรับรู้ชุดข้อมูลที่มีลักษณะที่แสดงถึงความแตกต่างกัน โดยสิ่งที่ภาพยนตร์ทำได้สอดคล้องคือการนำเสนอความแตกต่างของคนอีสานชายขอบอย่างตัวละครจาลอดและเซียง และเหล่าตัวละครสนับสนุนต่าง ๆ ในแต่ละภาคที่มักมีความแตกต่างทางความคิด ความเชื่อ อีกทั้งยังมีการนำบรรยายภาคที่ปรับให้แตกต่างกันด้วยสังคมอีสานชายขอบและสังคมเมือง เพื่อสร้างการรับรู้ในความแตกต่างและเข้าใจในอัตลักษณ์อีสานที่แตกต่างจากสังคมเมืองได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อัตลักษณ์อีสานที่สำคัญในการนำเสนอในชุดภาพยนตร์คืออัตลักษณ์ร่วมของอีสานหลายภูมิภาค โดยมีการนำเสนอในเรื่องของความเชื่อผ่านงานพิธีกรรม การอธิบายถึงการกระทำที่มีจากความเชื่อเชิงเปรียบเทียบ เหล่านี้สอดคล้องกับแนวความคิด อาร์ลิส ปาทาน (2554) ที่อธิบายถึงอัตลักษณ์ร่วมของสังคมอีสานผ่านการนำเสนอลักษณะเฉพาะทางภาษา กิจกรรม ลัทธิ การแต่งกายต่าง ๆ ที่แม้ว่าจะเป็นอีสานเหมือนกัน แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยที่ต่างกันอย่างออกไป แต่สุดท้ายแล้วสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอได้นำจุดร่วมของความเป็นอีสานเหล่านี้มาใช้ได้อย่างเหมาะสม

ผลการอภิปรายผลดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าอัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏในชุดภาพยนตร์นั้น เมื่อมีความสอดคล้องกับแนวคิดต่าง ๆ ในการนำเสนออัตลักษณ์สะท้อนให้เห็นว่ารายละเอียดทางวัฒนธรรม และบริบทของการใช้ชีวิตผ่านความเป็นอีสานภายในชุดภาพยนตร์ทำออกมาได้อย่างชัดเจน และสามารถสะท้อนถึงความเป็นจริงที่ปรากฏได้ดี และสามารถ

สร้างความรู้ความเข้าใจแก่ผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนอีสานได้รับรู้และเรียนรู้ร่วมไปกับการนำเสนอรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏผ่านองค์ประกอบของภาพยนตร์อย่างเหมาะสม

2. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ ในการศึกษาครั้งนี้ การประกอบสร้างความหมายที่ปรากฏในเรื่อง ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบการเล่าเรื่องมาเป็นกรอบในการศึกษาจนนำมาสู่ประเด็น การประกอบสร้างความเป็นคนอีสานชายขอบ การประกอบสร้างสังคมอีสานชนบทด้อยพัฒนา และการประกอบสร้างนโยบายของการพัฒนาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยสำหรับการประกอบสร้างความเป็นคนอีสานชายขอบนั้นเป็นความหมายที่มาจากอัตลักษณ์อีสานผ่านฉาก และแก่นของเรื่องหลักที่ปรากฏทำให้ผู้ชมสามารถซึมซับบรรยากาศอีสานชายขอบที่ปรากฏในเรื่องผ่านการกระทำ ความเชื่อ หรือภูมิปัญญาต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ ในขณะที่การประกอบสร้างสังคมอีสานชนบทด้อยพัฒนา เป็นภาพสะท้อนผ่านตัวละครหลักภายในเรื่อง และความเชื่อต่าง ๆ ที่ดูไม่สมเหตุสมผลหรือล้าสมัยไปแล้ว ทำให้นำมาสู่การกระทำหรือการแสดงความคิดเห็นที่สะท้อนถึงความด้อยปัญญาของตัวละครภายในเรื่อง และต้องอาศัยการเรียนรู้ และสุดท้ายการประกอบสร้างนโยบายของการพัฒนาเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป็นความหมายจากแก่นของเรื่องในการเคลียร์ข้อขัดแย้งต่าง ๆ ที่เป็นจุดเด่นของไทบ้านในแต่ละภาคไม่ว่าจะเป็น การทำการเกษตร การปรับวิถีชีวิต หรือการนำความเจริญต่าง ๆ เข้ามาในชุมชนอย่างเหมาะสม เหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับชมชุดภาพยนตร์สามารถเติบโตและเข้าใจความเป็นสังคมที่ยังต้องการความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ดี โดยแนวทางการสร้างความหมายทั้ง 3 นี้ มีความสอดคล้องกับการศึกษาของสิงหนาท แสงสีหนาท (2561) ที่อธิบายถึงการสร้างความหมายที่มาจากอัตลักษณ์ในการนำเสนอ ซึ่งเมื่อมีการนำเสนอสิ่งทีประกอบความหมายร่วมซ้ำๆ หรือมีความเด่นชัดในวัฒนธรรมชุดความคิด หรือการสร้างความรู้เข้าใจให้กับผู้รับชมข้อมูล ซึ่งภาพยนตร์ถือเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อสารรูปแบบหนึ่งในการประกอบความหมายดังกล่าว ไทบ้านจึงประสบความสำเร็จใน

การประกอบความหมายของความเป็นสังคมชนบทอีสานได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์อีสานผ่านภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์ ในขณะเดียวกันการใช้ตัวบุคคลเป็นผู้สร้างความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นปองในภาคแรกที่สะท้อนถึงความเปลี่ยนแปลง หรือจ่ารอด ที่สะท้อนถึงความเป็นอีสานชายขอบ เหล่านี้มีความสอดคล้องกับงานศึกษาของ ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์ (2551) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวละครเหล่านี้สามารถนำเสนอสัญลักษณ์ ที่ใช้สร้างความหมายแบบซ้ำ ๆ ในแต่ละภาค แต่มีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดการเติบโตและพัฒนาทางสังคม ที่จะทำให้การประกอบสร้างสังคมอีสานชนบทด้อยพัฒนา ค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละภาค

ผลการอภิปรายผลดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าการสร้างความหมายที่ปรากฏในเรื่องนั้นเปรียบเสมือนภาพสะท้อนของสังคมอีสานในสังคมไทยผ่านองค์ประกอบภาพยนตร์อย่างชัดเจน แต่ในขณะเดียวกันด้วยลักษณะการเป็นชุดภาพยนตร์ที่มีช่วงเวลาที่ต่อเนื่อง ได้มีการหลอมรวมการนำเสนอร่วมเหล่านี้ให้มีความน่าสนใจในเรื่องการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่ทำให้อัตลักษณ์อีสานที่ปรากฏในเรื่องนั้นสามารถปรับตัว โดยเฉพาะในเรื่องของความเชื่อและวิถีชีวิตผ่านการเรียนรู้ของตัวละครเป็นหลัก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้า ผู้ที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ ผู้เขียนบท หรือผู้พัฒนาการดำเนินเนื้อเรื่อง สามารถใช้ผลการวิจัยในการสร้างอัตลักษณ์และความเด่นชัดที่ต้องการพัฒนาในภาพยนตร์ออกมาได้ ซึ่งชุดภาพยนตร์ไทบ้านเดอะซีรีส์ได้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จดังกล่าวผ่านสร้างฉากและแก่นของเรื่องให้ดึงดูดคนท้องถิ่นได้ และในขณะเดียวกัน ด้วยลักษณะของตัวละครและข้อขัดแย้งที่เป็นลักษณะที่เข้าใจได้ง่ายส่งผลให้การนำเสนอความหมายมีความสะท้อนสังคมที่มีอยู่ ทำให้ผู้รับชมไม่ต้องตีความที่ซับซ้อนมากเกินไป ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ในส่วนต่าง ๆ ควรนำไปใช้เป็นกรณีศึกษาค้นคว้า

2. ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ประกอบการส่วนผู้จำหน่ายการผลิต หรือผู้จัดการด้านการลงทุนในภาพยนตร์ ในการศึกษาครั้งนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่าความสำเร็จของภาพยนตร์ชุดไทบ้านเดอะซีรีส์นั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเลือกตลาดผู้ชมในภาคอีสานที่มีความสอดคล้องกับการนำเสนออัตลักษณ์และการสร้างความรู้สึกผ่านความหมายที่ใช้นำเสนอในเรื่องได้อย่างชัดเจน ซึ่งจะแตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปที่มุ่งเน้นให้คนรับชมได้หลากหลายให้มากที่สุด จนหลายครั้งไม่มีแก่นหรืออัตลักษณ์เป็นของตนเอง ซึ่งกรณีศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการวิเคราะห์

ตลาดผู้ชมอื่น ๆ นอกเหนือจากตลาดแบบวงกว้างมีความน่าสนใจ และสามารถสร้างความสำเร็จได้เช่นเดียวกัน

3. องค์ประกอบภาพยนตร์ในการศึกษาครั้งนี้ยังมีอีกหลายส่วนที่มีลักษณะที่คาบเกี่ยวกับองค์ประกอบทั้ง 4 ในการศึกษาครั้งนี้ เช่น การใช้สี เสียง การสอดแทรกสัญลักษณ์เหล่านี้มีเนื้อหาที่ประสมรวมเข้าไปยังองค์ประกอบหลักทั้ง 4 ที่ในอนาคตผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าหากมีผู้ที่จะต่อยอดผลการศึกษาในครั้งต่อไป ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะให้นำองค์ประกอบส่วนอื่น ๆ มาใช้ในการวิจัยต่อไปในอนาคต

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 1). เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2549). *จากกบฏผีบุญสู่กองทัพผีปอบ (หวัดสยอง) : ว่าด้วยการต่อสู้ของอีสานและลาวในโลกความเป็นจริงและหนังผี* (พิมพ์ครั้งที่ 1). รัฐศาสตร์สาร.คณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์ (2551). *ภาพตัวแทนคนจนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฐนัช กองทอง. (2557). *ความเป็นอีสานในภาพยนตร์ไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์มติชน.
- ธีรภัทร เจริญสุข. (2560). *ไทบ้านเดอะซีรีส์ 2 ความสำเร็จของความเป็นบันเทิงในท้องถิ่น* (พิมพ์ครั้งที่ 1). สำนักพิมพ์มติชน.
- ไทยรัฐ ออนไลน์. (14 สิงหาคม 2560). *ยังอึ้ง!!! โกย 28 ล้าน ไทบ้านเดอะซีรีส์ พุ่งสู่ทีวีปีหน้า*. ไทยรัฐ (Thairath online). <https://www.thairath.co.th/entertain/news/1036694>
- พรทิพย์ ชังธาดา. (2538). *วรรณกรรมท้องถิ่น* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สุวีริยาสาส์น.
- พัฒนา กิตติภาษา. (2557). *สู่วิถีอีสานใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 1). วิชาษา.
- เมตตา วิวัฒนานุกุล. (2548). *การสื่อสารต่างวัฒนธรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 1). พิมพ์ลักษณ์.
- สิงหนาท แสงสีหนาท. (2561). *อัตลักษณ์ทางสัญฐานวิทยาของเมืองกรุงเทพฯ: รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์*. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- อภิญญา เพื่องฟูสกุล. (2546). *อัตลักษณ์ Identity การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด* (พิมพ์ครั้งที่ 1). คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยาสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อนุชิต สิงห์สุวรรณ. (2553). *ประวัติศาสตร์นิพนธ์อีสาน พ.ศ.2475 ถึงสิ้นทศวรรษ 2520* (พิมพ์ครั้งที่ 1). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อาร์ลิส ปาทาน. (2554). การสื่อสารอัตลักษณ์และนาฏยศิลป์ในภาพยนตร์บอลลีสู้ดแนวอกถิ่นอินเดียดีย (พิมพ์ครั้งที่ 1). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Duncan Mccargo and Krisadawan Hongladarom. (2004). *Contesting Isan-ness: Discourses of Politics and Identity in Northeast Thailand*. Asian Ethnicity.