

การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์
ทางวัฒนธรรม

วิทยานิพนธ์
ของ
ภราดร ชินสอน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์

กรกฎาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

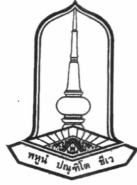


การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์
ทางวัฒนธรรม

วิทยานิพนธ์
ของ
ภราดร ชินสอน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์
กรกฎาคม 2560
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม





คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนายภราดร ชินสอน
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....

(อาจารย์ ดร.บุญสม ยอดมาลี)

ประธานกรรมการ

(กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....

(อาจารย์ ดร.สมคิด สุขเอิบ)

กรรมการ

(อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก)

.....

(อาจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ พุดกล้า)

กรรมการ

(กรรมการบัณฑิตศึกษาประจำคณะ)

.....

(อาจารย์ ดร.อุตร อรกุล)

กรรมการ

(ผู้ทรงคุณวุฒิ)

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....

(ผศ.ดร.ชิลิกา วรรณจันทร์)

คณบดีคณะวัฒนธรรมศาสตร์

.....

(ศ.ดร.ประดิษฐ์ เทอดทูล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 31 เดือน ก.ค. พ.ศ. 2560



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความรู้และความช่วยเหลืออย่างดีจาก ประธานกรรมการคุมคววิทยานิพนธ์ และกรรมการคุมคววิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำแนวทางการทำวิทยานิพนธ์และช่วยแก้ไขข้อบกพร่อง จึงทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยความเรียบร้อยทุกประการ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านอาจารย์ทั้งสองเป็นอย่างสูงยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคามทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ แนะนำให้คำปรึกษาและถ่ายทอดวิทยาการใหม่ๆ เพื่อให้ศิษย์ได้มีความรู้เพิ่มขึ้น รวมทั้งคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำเพิ่มเติม รวมทั้ง ผู้เชี่ยวชาญ ที่ได้เมตตากรุณาให้คำแนะนำในการตรวจสอบเนื้อหาสาระในการศึกษา รายละเอียดของวิทยานิพนธ์ในวันสอบไว้เป็นอย่างดี จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถเขียนงานวิจัยเรื่องนี้สำเร็จตามจุดประสงค์ของการวิจัยที่ตั้งไว้จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงยิ่งไว้ ณ โอกาสนี้

เหนือสิ่งใดนั้นขอกราบขอบพระคุณทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลทำให้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล และสามารถเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ตลอดทั้งคุณบิดา มารดา และญาติพี่น้องมิตรสหายทุกท่านที่เป็นกำลังใจ รวมทั้งที่ช่วยเก็บข้อมูลภาคสนาม และขอขอบพระคุณทุกท่านที่มีส่วนในความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ภราดร ชินสอน



ความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว

3) ด้านนักแสดง การเลือกนักแสดงจากนิสิตนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยจังหวัดนั้นนั้นมาร่วมในการแสดงภาพยนตร์สั้นเพราะวัยรุ่นในยุคนี้นี้มีความสามารถกล้าแสดงออกหน้าตา บุคลิกท่าทางดีเน้นคำตอบแทนจะน้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้ก้าวต่อไปด้วยความมั่นใจในอนาคต 4) ด้านฉากและสถานที่ขอความร่วมมือของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของภาคอีสานที่มีการสร้างบ้านอีสานสมัยก่อนไว้ 5) ด้านทีมงานสมาชิกทีมงานนั้นมาจากคนละจังหวัดคนละพื้นที่ซึ่งทุกคนมีองค์ความรู้ ภูมิปัญญาที่ได้รับการสืบทอดมา 6) ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำการจัดฉากถ่ายทำสามารถใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งสถานที่ที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจและ 7) ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถประยุกต์ใช้ช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี

กล่าวโดยสรุปเพื่อให้การสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมสามารถก้าวเดินต่อไปได้ยังต้องอาศัยภูมิปัญญาชาวบ้านที่มีอยู่และเป็นทุนเดิมมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ให้มากที่สุดและที่สำคัญต้องเกิดการรวมตัวกันของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เพื่อปรึกษาหารือและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน จึงจะทำให้วงการภาพยนตร์ที่สะท้อนความเป็นวัฒนธรรม อยู่รับใช้สังคมไปตราบนานเท่านาน



TITLE	The Application of Isan Indigenous Knowledge in Cultural Production and Creative Media		
AUTHOR	Mr. Paradon Chinsorn		
ADVIORS	Dr. Somkid Suk-erb		
DEGREE	M.A.	MAJOR	Cultural Science
UNIVERSITY	Maharakham University	DATE	2017

ABSTRACT

The application of folk wisdom of Isan in the production of short films for cultural creativity aims to: 1) to study the current state of problems of Isan folk wisdom in the production of short films, cultural creativity and 2) to study the application of folk wisdom. Isan in the production of short films cultural creativity. This research was conducted by the researcher. With the use of indigenous knowledge in the East, lifestyle-related beliefs. Traditions and arts include Maha Sarakham. Karasin Province Khon Kaen Roi Et and Yasothon The research sample is a group of creators. Film director, academic director, producer The film stacks and groups of 82 guests who were used to collect data. Observations, interviews, and group discussions. Data validation uses triangular validation techniques. (Triangulation Technique) and then present the results by descriptive analysis.

The research found that the history of creators and film directors. Being a competent person in the film industry. The result is apparent in the understanding of the current problems in the production of short films.

- 1) The capital to make a movie requires a budget to create a movie business, a business that requires a high investment and high risk.
- 2) The story and storyline development will have to develop. the plot of the movie is interesting is the culture that corresponds to the needs of the audience in that period to affect the way. The market can be sold in the movie market.
- 3) The performers are not qualified enough.
- 4) The scenery and location are laid out in the storyline far and away.
- 6) The equipment used in filming is of low quality and the technical pins make the film unusable, and
- 7) The length of time elongated due to the problem.

According to the above, in the seventh when experiencing such problems, it is an indigenous film production in the Northeast. 1) Funding for filmmaking is used to fund grants to make short films about the relationship of merit. To encourage people to foresee the importance of the traditional wisdom of the local people to help people



preserve, propagate the knowledge and wisdom to the audience in other areas have been recognized. Use 2) The story and storyline. The content of cultural short films should be in a way that incorporates cultural content into the film to educate or entertain audiences rather than to create a culturally-thematic film alone. shows the cast of students from universities in that province were showing short films because the teenagers are in. To show the face Personality, attitude, emphasis on response will be minimal, but the most is a step ladder experience that will make the next step with confidence in the future. 4) The scene and location of the cooperation of the ecological attractions of the Isan. 5) The team members are from different provinces, each of whom has knowledge. The inherited wisdom. 6) The equipment used to shoot the shooting scene can be used to set up a scene from the knowledge of folk wisdom to decorate the place where the film was shot. Psychological value and 7) filmmaking period, the director can apply the time to have a variety of traditions to help promote and convey The life of the Isan people as well.

In summary, in order to create a short-lived cultural film, we must continue to rely on existing and old-fashioned folk wisdom to benefit the most. The filmmakers to discuss and find solutions to common problems. To make a film that reflects culture. To serve the society for as long as long



สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
คำถามในการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
องค์ความรู้เกี่ยวกับงานวิจัย	7
กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง	36
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	39
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	64
งานวิจัยในประเทศ	64
งานวิจัยต่างประเทศ	77
3 วิธีดำเนินการวิจัย	79
ขอบเขตของการวิจัย	79
เนื้อหา	79
วิธีการวิจัย	80
ระยะเวลา	80
พื้นที่วิจัย	80
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	80
วิธีดำเนินการวิจัย	81
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	81
การเก็บรวบรวมข้อมูล	82
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล	82
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	83
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	85
ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อ	
ภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม	85



บทที่	หน้า
ตอนที่ 2 ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม	135
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	180
ความมุ่งหมายของการวิจัย	180
สรุปผล	180
อภิปรายผล	190
ข้อเสนอแนะ	194
บรรณานุกรม	195
ภาคผนวก	206
ประวัติย่อของผู้วิจัย	220



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การแบ่งประเภทภาพยนตร์ตาม Box Office Mojo	13
2 ประวัติการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร	86
3 ประสบการณ์ในการทำงาน ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร	86
4 ประวัติการศึกษาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาจิต	108
5 สรุปสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมทั้ง 7 ด้าน	166
6 สรุปการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ ทางวัฒนธรรมทั้ง 7 ด้าน	173



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
2 ผู้วิจัยและผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร	85
3 สถานที่ทำงานของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร	92
4 ผลงานภาพยนตร์สั้นเรื่อง Post-it “ไดอารี่สีน้ำเงิน” (รับรางวัลหนังสือสุนทรพจน์ ทองคำ ณ. จังหวัดพังงา)	93
5 ภาพยนตร์เรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio)	94
6 นักแสดงนำภาพยนตร์เรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio)	95
7 ส่วนหนึ่งของฉากสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม	96
8 กล้องถ่ายวิดีโอความละเอียดสูงใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์	97
9 กล้อง DSLR ติดไม้คู่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	98
10 สภาพของถนนระหว่างการเดินทางไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	99
11 นายวีรพล คำสุวรรณ และผู้วิจัย	99
12 ร่วมกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยการนำผลจากการวิจัยเชียงคานยั่งยืน	101
13 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดย การนำผลจากการวิจัยเชียงคานยั่งยืน	102
14 นักแสดงภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน	103
15 ฉากประกอบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน	104
16 กล้องถ่ายวิดีโอความละเอียดสูง ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	105
17 ขาตั้งกล้องถ่ายวิดีโอ ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	106
18 ฉากประกอบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน 1	107
19 ผู้วิจัยและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต	107
20 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน	110
21 ไตเติลชื่อเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน	111
22 นักแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน	112
23 สถานที่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน	113
24 รูปแบบของฉากในสมัยก่อน ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน	114
25 สีคันโซ่ และผู้วิจัย	115
26 นิทานก้อม ตอน กว๋ยเตี้ยว่งาม โดย สี คันโซ่	116
27 นิทานก้อม โดย สี คันโซ่ นิทานที่มีการเล่าปากต่อปากบอกต่อ ๆ กันมา ตั้งแต่อดีต	117
28 นักแสดงนิทานก้อม โดย สี คันโซ่	118
29 สถานที่ถ่ายทำนิทานก้อม	119



30 กล้อง DSLR ใช้ในการถ่ายทำนิทานก้อม	120
31 วิถีชีวิตของคนอีสานที่นำเสนอผ่านนิทานก้อม	120
32 ผู้วิจัยและนายอุเทน ศรีริ้ว	121
33 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไผ่บ้าน	122
34 คำโครงบทภาพยนตร์ผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	123
35 นักแสดงภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	124
36 ฉากประกอบภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	125
37 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	126
38 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	126
39 นายวรุฒิ หลักชัย ให้สัมภาษณ์ในรายการ Amazing เทศบาล	127
40 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ร่องเท้า (ร) บพอ ของนายวรุฒิ หลักชัย	129
41 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ร่องเท้า (ร) บพอ เป็นภาพยนตร์สั้นที่เน้นการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม	130
42 นักแสดงในภาพยนตร์สั้น เรื่อง 2 พี่น้อง	131
43 การถ่ายทำฉากประกอบภาพยนตร์สั้น	132
44 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ของนายวรุฒิ หลักชัย	133
45 อุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ของนายวรุฒิ หลักชัย	144
46 บรรยายการกำกับภาพยนตร์สั้นของนายวรุฒิ หลักชัย	135
47 การแคสติ้งนักแสดงภาพยนตร์สั้น	137
48 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “ฮักนะสารคาม”	138
49 ฉากประกอบการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	139
50 ฉากการทำพิธีกรรมของคนอีสานในภาพยนตร์สั้น	140
51 ฉากประกอบการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	142
52 บรรยายการแคสติ้งนักแสดงของทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น	143
53 ใช้โปสเตอร์ใหญ่ของจังหวัดกาฬสินธุ์ในประชาสัมพันธ์จังหวัดผ่านภาพยนตร์สั้น	144
54 ฉากประเพณีบุญคูณลานจังหวัดกาฬสินธุ์	145
55 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันตำนานเมืองศรีสะเกษ	148
56 การแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์ ดงลำดวน	149
57 ฉากสถานที่ในในภาพยนตร์ ดงลำดวน	150
58 ฉากการประชุมของผู้ใหญ่บ้านสมัยก่อนในภาพยนตร์ ดงลำดวน	151
59 นิทานก้อม โดย สี คันโซ่ ตอน ดำลั่น	152
60 นักแสดงนิทานก้อม ตอน ยาแก้เป็นหล่อย โดย สี คันโซ่	153
61 ฉากในป่าที่ถ่ายทำนิทานก้อม	155
62 เอกลักษณะของนักแสดงภาพยนตร์เรื่องผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	157
63 บรรยายการแคสติ้งนักแสดงภาพยนตร์เรื่องผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2	158



ภาพประกอบ

หน้า

64	ทีมงานคุณภาพในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่องผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2	159
65	โปสเตอร์ภาพยนตร์ผู้บ่าวไทบ้าน 2 ตอน แจกข้าวหาแม่ใหญ่แดง	160
66	นายวรฤทธิ หลักชัยได้รับรางวัลเทศกาลภาพยนตร์ Tokyo Video Festival 2014 ที่ประเทศญี่ปุ่น	161
67	ฉากเปิดเรื่องภาพยนตร์สั้น 2 พี่น้อง	162
68	นักแสดงภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง ที่เป็นชาวบ้านในพื้นที่	162
69	สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง	163
70	วัฒนธรรมการกินของชาวอีสาน ผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง	164
71	วิถีชีวิตของเด็กชนบทในภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง	165
72	สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง	165
73	โปสเตอร์ภาพยนตร์อีกมัน In My Hometown	166



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

บทบาทของสื่อมีผลต่อการเผยแพร่งานวัฒนธรรม โดยเฉพาะการเผยแพร่สู่ชุมชนท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปธรรม คงจะปฏิเสธไม่ได้ว่า สื่อชุมชน โดยเฉพาะสื่อที่สามารถสร้างกระแสการรับรู้เข้าสู่ชุมชนทุกระดับในครัวเรือน ดังนั้น ความสำคัญของสื่อชุมชนจึงถือว่าเป็นกระบอกเสียงที่สำคัญต่อการดำเนินงานและการสร้างการรับรู้ เข้าใจในทุกๆ ด้าน ซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงไป กรณีสื่อ โดยตัวของมันขึ้นอยู่กับบุคคลเจ้าของสื่ออื่นๆ เป็นผู้กำหนดคุณค่าและ จริยธรรมในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อของตนเพื่อให้เกิดผลตามที่ตนต้องการ (สำนักงาน คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2551 : 94 : 101)

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551 (2551 : 116) ให้ความหมายของ สื่อ และสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ มีความหมายดังนี้ “สื่อ” หมายความว่า สิ่งที่ทำให้ปรากฏ ด้วยตัวอักษร เครื่องหมาย ภาพ หรือเสียง ไม่ว่าจะจัดทำในรูปของเอกสาร สิ่งพิมพ์ ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพระบายสี รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ วีดิทัศน์ การแสดง ข้อมูลคอมพิวเตอร์ในระบบคอมพิวเตอร์ สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ หมายความว่า สื่อที่มีเนื้อหา ส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรมวัฒนธรรมและความมั่นคง ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ทักษะ การใช้ชีวิตของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและ สังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลาย ได้อย่างเป็นสุข

ภาพยนตร์ เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งได้รวบรวมผลงานด้านศิลปวัฒนธรรมทุก ประเภท เผยแพร่ออกไปสู่ประชาชนในลักษณะที่หลากหลายรูปแบบสามารถเข้าถึงประชาชนได้อย่าง รวดเร็ว และมีขอบเขตในวงกว้าง มีผลกระทบต่อประชาชนสูงทางด้านการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรม เกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ทำให้วัฒนธรรมหนึ่งถูกถ่ายทอดไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่ง ในการผลิต ภาพยนตร์เป็นการนำเอาทุนทางวัฒนธรรม ที่เป็นองค์ความรู้ อัตลักษณ์ ซึ่งเป็นมรดกทาง ศิลปวัฒนธรรมทุกแขนงมาประยุกต์ใช้ ทำให้เกิดผลงานที่เป็นผลผลิตของสื่อที่มีประสิทธิภาพสำหรับใช้ ในการเผยแพร่ สื่อสาร ไปยังประชาชน เพื่อให้ซึมซับเข้าสู่การรับรู้ในฐานะที่เป็นผู้บริโภคเนื้อหาสาระ ของภาพยนตร์นั้น เกิดการศึกษาเรียนรู้ เข้าใจ ตัดสินใจยอมรับการเปลี่ยนแปลง หรือเลียนแบบใน การรับวัฒนธรรมเหล่านั้น ในขณะที่เดียวกันภาพยนตร์ก็เป็นตัวสินค้าที่ก่อให้เกิดรายได้สูง ที่มีผลดีต่อทั้ง ทางเศรษฐกิจและสังคม ที่ย้อนกลับมาเป็นทุนสำหรับนำกลับมาประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์และพัฒนา มรดกทางศิลปวัฒนธรรมให้เกิดความยั่งยืน กลายเป็นวงจรการพัฒนาต่อยอดหมุนเวียนอย่างต่อเนื่อง เป็นพลังขับเคลื่อนขุมความคิดทางปัญญาอย่างไม่มีที่สิ้นสุดทำให้เกิดคุณค่าทางสังคม อีกทั้งสร้าง มูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ อันจะส่งผลดีต่อการพัฒนาชาติโดยรวม (สามารถ จันทรัฐสุรย์. 2554 : 1)



ภาพยนตร์สั้น (Short Narrative หรือ Short Film) ไม่มีคำจำกัดความที่แน่ชัดว่าคืออะไร แต่โดยนัยกันว่าถ้าภาพยนตร์นั้นมีความยาวต่ำกว่าหนึ่งชั่วโมง ถือว่าเป็นภาพยนตร์สั้นทั้งสิ้น เช่น ภาพยนตร์สั้นๆ (Short Narrative หรือ Short Film) ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ภาพยนตร์กึ่งสารคดี (Docu-Drama) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation) ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ภาพยนตร์เพื่อการศึกษา (Educational Film) ภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ (Television Commercial) ฯลฯ ศิลปะภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) มิวสิควิดีโอ ฯลฯ จุดเด่นของภาพยนตร์สั้น คือ จะมีอิสระในการแสดงออกทั้งเนื้อหาจะวิพากษ์วิจารณ์การเมือง ศาสนา วัฒนธรรม หรือสังคมอย่างรุนแรงก็ได้ เนื่องจากภาพยนตร์สั้นมักนิยมฉายเพื่อชมกันเฉพาะกลุ่ม ส่วนรูปแบบจะวิจิตรพิสดารอย่างไรก็ได้ ดูเข้าใจยากก็ได้ เข้าใจง่ายก็ได้ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์เรื่องยาวที่จะต้องดูเข้าใจง่าย เป็นเรื่องราวที่น่าติดตามและใช้ดารามีชื่อเสียงแสดงนำ สอดคล้องกับความต้องการของตลาดไม่มีฉากอันไม่เหมาะสมที่ทำให้ถูกเซนเซอร์ ข้อสังเกตที่เด่นชัดอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์สั้นก็คือ มักจะมีประเด็นนำเสนอไม่สลับซับซ้อน มีตัวละครหลักเพียง 1-2 ตัว มีตัวประกอบไม่มาก ภาพยนตร์สั้นมักลงทุนไม่สูงนัก เนื่องจากไม่ได้ทำเพื่อฉายตามโรงภาพยนตร์ สำหรับในต่างประเทศที่วงการศิลปะเจริญกว่าเมืองไทย จะมีช่องทางนำเสนอผลงานหลากหลายสถานที่ เช่น พิพิธภัณฑ์ เทศกาลภาพยนตร์ โรงเรียนภาพยนตร์ หอศิลป์ ศูนย์วัฒนธรรมต่างๆ บางครั้งสามารถจำหน่ายได้ เช่น ขายให้หอสมุด และหอศิลป์ ที่ซื้อภาพยนตร์ประเภทนี้สะสมไว้ สำหรับประเทศไทยโอกาสในการแสดงฝีมือและความคิดยังไม่แพร่หลายนัก ส่วนใหญ่จะทำการกันเองดูในกลุ่มผู้สนใจ แต่อย่างไรก็ตามในระยะหลัง มีการจัดประกวดภาพยนตร์สั้นมากขึ้นเพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานให้ออกสู่วงกว้าง (ปกรณ์ พรหมวิทักษ์. 2558 : เว็บไซต์)

ขั้นตอนของการเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์ มีอยู่ 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ 1) การเสาะหารากเหง้า (Genetic Phase) คือขั้นตอนที่พิจารณาปัจจัยต่างๆ ที่มีบทบาทในการกำหนดรูปร่างของภาพยนตร์ อันมีอยู่ด้วยกันสองด้านคือด้านอัตวิสัย และวัตถุวิสัย ปัจจัยด้านอัตวิสัยหมายถึง ข้อพิจารณาด้านจิตวิทยา เช่น ความตื้นลึกหนาบางของอารมณ์ จินตนาการ รสนิยม จุดประสงค์ ค่านิยม และประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปิน ซึ่งอาจหมายถึง บรรยาการทางสังคม เงินทุน สถานที่ถ่ายทำ ความต้องการของตลาด งานหลักของขั้นตอนนี้ก็คือการแยกแยะดูว่าปัจจัยเหล่านี้ทั้งหมดหรือบางตัว จะสามารถเอื้ออำนวยให้การเข้าถึงสุนทรียศาสตร์ภาพยนตร์เป็นไปได้ดีขึ้นหรือไม่เพียงไร 2) การวิเคราะห์ลักษณะภายใน (Immanent Phase) หมายถึง การศึกษาปัจจัยต่างๆ ภายในตัวภาพยนตร์ มี 4 มิติ คือเนื้อหา (Content) รูปแบบ (Form) การแสดงออก (Expression) และการทำหน้าที่ (Function) วัตถุประสงค์ของขั้นตอนนี้ ได้แก่ การทำความเข้าใจว่าปัจจัยเหล่านี้คืออะไร และมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทั้งในลักษณะ ที่ส่งเสริม หรือขัดแย้งกันอย่างไรบ้าง และ 3) การตัดสินคุณค่า (Judgmental Phase) เป็นการทำงานอีกระดับหนึ่งซึ่งต่อเนื่องกับสองขั้นตอนเบื้องต้น การที่เราได้รู้ปัจจัยด้านรากเหง้าและมิติภายในของภาพยนตร์แล้ว ยังไม่สามารถตัดสินว่าภาพยนตร์นั้นมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์มากน้อยเพียงใด นอกเหนือจากข้อพิจารณาเบื้องต้นที่ได้มาจากการทำงานในสองขั้นตอนแรกแล้ว การตัดสินภาพยนตร์จะต้องยึดหลักเกณฑ์ด้านสุนทรียศาสตร์/จริยศาสตร์ (Aesthetic/Ethical Criteria) เป็นแนวทางด้วยการนำหลักเกณฑ์เช่นนี้มาประยุกต์เพื่อตัดสินคุณค่าของภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. 2533 : 34 ; ประสิทธิ์ อทินวงศ์. 2555 : 5)



ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึงองค์ความรู้และประสบการณ์ ของชาวบ้านที่ใช้ในการดำเนินชีวิตให้เป็นสุข ได้รับมาโดยการถ่ายทอดสิ่งสมกันมาจากสถาบันของชุมชน รวมทั้งประสบการณ์ตรงของคนในท้องถิ่น ในท้องถิ่นมีการสะสมภูมิปัญญาของคนที่ได้มาจากประสบการณ์ การประกอบอาชีพ การคิดค้นขึ้นมาใหม่โดยอาศัยรากฐานแห่งความเชื่อหรือการอยู่ร่วมสัมพันธ์กัน มีการ ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน จากอดีตจนถึงปัจจุบัน (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 6) มีลักษณะสำคัญ คือ 1) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ ข้อมูล เนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ ในสังคม 2) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อ ซึ่งอาจยังไม่มีข้อพิสูจน์ยืนยันว่าถูกต้อง หากพิสูจน์แล้วความเชื่อนั้นก็จะเป็นความรู้ แต่ความเชื่อบางอย่างไม่สามารถพิสูจน์ 3) ความสามารถหรือแนวทางในการแก้ปัญหาหรือป้องกันปัญหา ซึ่งภูมิปัญญาเหล่านี้เป็นความรู้ความสามารถที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์และถ่ายทอดมาต่อมาสู่อีกรุ่น ซึ่งมีวิธีการหลายอย่างที่ทำให้ความรู้เหล่านี้เกิดประโยชน์แก่สังคมปัจจุบัน ได้แก่

การอนุรักษ์ คือ การบำรุงรักษาสิ่งที่ดีงามไว้ เช่น ประเพณีต่างๆ หัตถกรรม และคุณค่าหรือการปฏิบัติตนเพื่อความสัมพันธ์อันดีกับคนและสิ่งแวดล้อม การฟื้นฟู คือ การรื้อฟื้นสิ่งที่ดีงามที่หายไป เลิกไป หรือกำลังจะเลิกให้กลับมาเป็นประโยชน์ การประยุกต์ คือ การปรับหรือการผสมผสานความรู้เก่ากับความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน ให้เหมาะสมกับสมัยใหม่ การสร้างใหม่ คือ การค้นคิดใหม่ที่สัมพันธ์กับความรู้ดั้งเดิม (สัญญา สัญญาวิวัฒน์. 2550 : 3)

การถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้าน สำหรับเด็กโดยทั่วไป มีความสนใจในสิ่งที่ใกล้ตัวในช่วงเวลานั้น ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ กิจกรรมถ่ายทอดต้องง่ายไม่ซับซ้อน มีความสนุกสนานและดึงดูดใจ เช่น การละเล่น การเล่านิทาน การลองทำ (ตามตัวอย่าง) การเล่นเกมปริศนาคำทาย สำหรับผู้ใหญ่ ถือว่าเป็นผู้ที่ผ่านประสบการณ์ต่างๆ และเป็นวัยทำงาน วิธีการถ่ายทอดทำได้หลายรูปแบบ เช่น วิธีการบอกเล่าโดยตรง หรือบอกเล่าโดยผ่าน พิธีสู่ขวัญ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมตามขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ ดังจะเห็นได้โดยทั่วไปในพิธีการแต่งงานของทุกท้องถิ่นจะมีขั้นตอน มีคำสอนที่ผู้ใหญ่สอนคู่บ่าวสาว วิธีการถ่ายทอดใน รูปแบบการบันเทิง เช่น สอดแทรกในคำร้องของลิเก ลำตัด โนรา หนังตะลุงภาคใต้ หนังตะลุงภาคอีสาน (หนังประโมทัย) หลุนลำคำผญา คำสอยของภาคอีสาน คำสอยของภาคเหนือ เป็นต้น จากคำอธิบายของผู้รู้เกี่ยวกับรูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีตตามรูปแบบใหญ่ๆ อาจจะได้ 2 แบบคือ แบบที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร กับแบบเป็นลายลักษณ์อักษร ในอดีตส่วนใหญ่ใช้จาร หรือเขียนใส่ ใบลาน หรือสมุดข่อยที่ชาวใต้เรียกว่า บุคดำ บุคขาว ส่วนใหญ่ ในปัจจุบัน ในยุคที่การสื่อสารมวลชน การคมนาคม เทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทันสมัย และรวดเร็ว ก็มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านผ่านทางสื่อสารมวลชนทุกสาขาเช่น หนังสือ สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ ส่วนวิธีการถ่ายทอดนั้นมีหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้รับการถ่ายทอด เช่น ถ่ายทอดให้กับเด็ก ถ่ายทอดให้กับผู้ใหญ่ เป็นต้น (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 36)

การประยุกต์ เป็นการนำบางสิ่งบางอย่างมาใช้ประโยชน์ อาจเป็นทฤษฎีหลักการ แนวคิดความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งนำมาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับบริบทแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม นอกจากนี้บางสิ่งนั้นอาจเป็นวัตถุดิบของที่นำมาใช้อนอกเหนือบทบาทหน้าที่เดิมเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่



การประยุกต์ภูมิปัญญาและกระบวนการเรียนรู้ของชาวบ้าน เป็นผลของการเรียนรู้เกี่ยวกับสรรพสิ่งแห่งธรรมชาติแวดล้อมแล้วปรับตัว สร้างสรรค์ขึ้นเป็นวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับวิถีการดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมนั้นๆ เช่น การดำเนินชีวิตตาม “ฮีตสิบสอง คองสิบสี่” ของชาวอีสาน ก็เป็นไปตามความผันแปรของฤดูกาลในรอบปี โดยผูกพันแน่นแฟ้นอยู่กับศรัทธาความเชื่อในพระพุทธศาสนา และรวมถึงระบบการพึ่งพาอาศัยกันด้วย สำหรับภูมิปัญญาใหม่ที่รับเข้ามาจากโลกภายนอกไม่สามารถเข้ามาทดแทนภูมิปัญญาสั่งสมหรือภูมิปัญญาที่พัฒนาไว้เดิมได้ทั้งหมดสำหรับสังคมไทยระดับ “ชาวบ้าน” ภูมิปัญญาสั่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือก ฟันและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานรองรับภูมิปัญญาใหม่ๆ เข้ามาผสมผสานต่อเนื่องกันไป ในการปรับตัวของสังคมไทยไม่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงแบบขูดรากถอนโคนแต่เป็นการปรับเปลี่ยนที่ยึดรากฐานภูมิปัญญาสั่งสมอันมีอยู่เดิมที่มีพลวัตในตัวของมันเองอยู่แล้ว ทั้งโดยจิตสำนึกและใต้สำนึก ภูมิปัญญาของคนไทยในภูมิภาคต่าง ๆ มีความหลากหลายตามสภาพแวดล้อมธรรมชาติ และลักษณะสังคมที่แตกต่างกันระหว่างท้องถิ่นที่เป็นภูมิลำเนาของกลุ่มชนหลายชาติพันธุ์ หลายภาษา หลายความเชื่อ ความหลากหลายแห่งภูมิปัญญาเหล่านี้เป็นความร่ำรวยมั่งคั่งทางปัญญาที่เป็นพลังสำคัญ ถ้าสามารถเข้าถึงความหมายและคุณค่าแห่ง ภูมิปัญญานั้น ๆ ได้ และการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาในสังคมไทยระดับพื้นบ้าน เป็นการสะสมความรู้และประสบการณ์อัน ยาวนานโดยผ่านกระบวนการเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติของมนุษย์ในการปรับตัวกับธรรมชาติและการปรับตัวในสังคมมนุษย์ด้วยกัน กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาตินี้เป็นศักยภาพอันยิ่งใหญ่ที่ปัจจุบันเราให้ความสำคัญน้อยเกินไป แต่จะกลับมามีความสำคัญอย่างสูงอีกครั้งหนึ่ง นอกเหนือจากการเรียนรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์มีพื้นฐานที่สอดคล้องกับเครือข่ายการเรียนรู้สมัยใหม่ในสังคมข้อมูลข่าวสารเป็นการประสานกันระหว่างการเรียนรู้ใน “โลกเทียมจริง” (Virtual Reality) และโลกกายภาพที่มนุษย์รู้จัก (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 44 - 49)

ภาพยนตร์อีสาน เป็นการบันทึกเรื่องราวต่างๆ ของผู้คน รวมถึงวิถีการดำรงชีวิตของชาวอีสาน ซึ่งมีมาช้านานนับศตวรรษ บางเรื่องถือว่ามีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ บางเรื่องได้รับการกล่าวขวัญ จนปัจจุบัน เช่น ภาพยนตร์เรื่องลูกอีสาน ครูบ้านนอก หนองหมาว้อ แหยมยโสธร อักนะสารคาม ปัญญาเรณู นอกจากหนังทั่วไปแล้วยังมี หนังสือประเภตสารคดีที่เกี่ยวข้องกับอีสานอีกเป็นจำนวนมาก เช่น สารคดีบันทึกการเสด็จเยือนภาคอีสานของในหลวง ซึ่งภาพยนตร์ต่างๆ เหล่านี้ได้สะท้อนแง่มุม หรือวิถีที่มีความเกี่ยวพันกับการดำรงชีวิตของคนอีสานได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีคุณค่าที่สามารถสร้างความผูกพัน ภาคภูมิใจ และการรักถิ่นฐานบ้านเกิด รวมถึงการสร้างความเข้าใจ การอนุรักษ์ สืบสาน และถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านให้คงอยู่ในสังคมโลกาภิวัตน์ต่อไป

ประเด็นที่มาและความสำคัญของปัญหาสำหรับการวิจัยครั้งนี้ พบว่า ปัจจุบันภาพยนตร์สั้นเข้ามามีบทบาทในการถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ สู่สังคม และได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสามารถทำให้เห็นปรากฏการณ์ต่างๆ ได้เป็นจริง ผู้รับชมสามารถเข้าใจเรื่องราวที่น่าสนใจได้ง่ายในสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลง สามารถเผยแพร่ผ่านสื่อต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว ภาพยนตร์สั้นจึงกลายเป็นทางเลือกหนึ่งในการ บันทึก และถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานอย่างสร้างสรรค์ ด้วยความสำคัญดังกล่าว จึงเป็นแรงจูงใจในการทำวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม โดยอาศัยหลักการวิจัย



เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อผลิตภาพยนตร์สั้นที่มีการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสาน ให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัยในปัจจุบัน บนพื้นฐานของการส่งเสริมวัฒนธรรมอันดีงามให้คงอยู่ และ ตระหนักถึงคุณค่าภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
2. เพื่อศึกษาการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

คำถามในการวิจัย

1. ความเป็นมาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม มีความเป็นมาอย่างไร
2. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม เป็นอย่างไร

ความสำคัญของการวิจัย

1. ผลการวิจัยทำให้ทราบถึงความเป็นมาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
2. ผลการวิจัยทำให้ทราบถึงสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

การประยุกต์ หมายถึง การนำความรู้ใน ทฤษฎี หลักการ แนวคิดเรื่องภูมิปัญญาพื้นบ้านของคนอีสาน ตลอดจนศิลปวิทยาการในด้านต่างๆ นำมาปรับใช้ในการถ่ายภาพยนตร์สั้นอย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อวัฒนธรรมที่ดี ที่งามและที่ควรที่แตกต่างออกไปจากเดิม แต่ยังคงซึ่งความดีและสร้างสรรค์

ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึง ความรู้ ทฤษฎี หลักการ และแนวคิดที่มีการสั่งสมมาหลายชั่วอายุคนที่เป็นสิ่งที่ดีงามทำให้มีการสืบทอด และนำมาปฏิบัติให้เกิดคุณค่าและประโยชน์อันสูงสุดในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม ในด้านของทุนในการสร้างภาพยนตร์ ด้านการคิดเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง ด้านนักแสดง ด้านฉากและสถานที่ ด้านทีมงาน ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ และด้านระยะเวลา

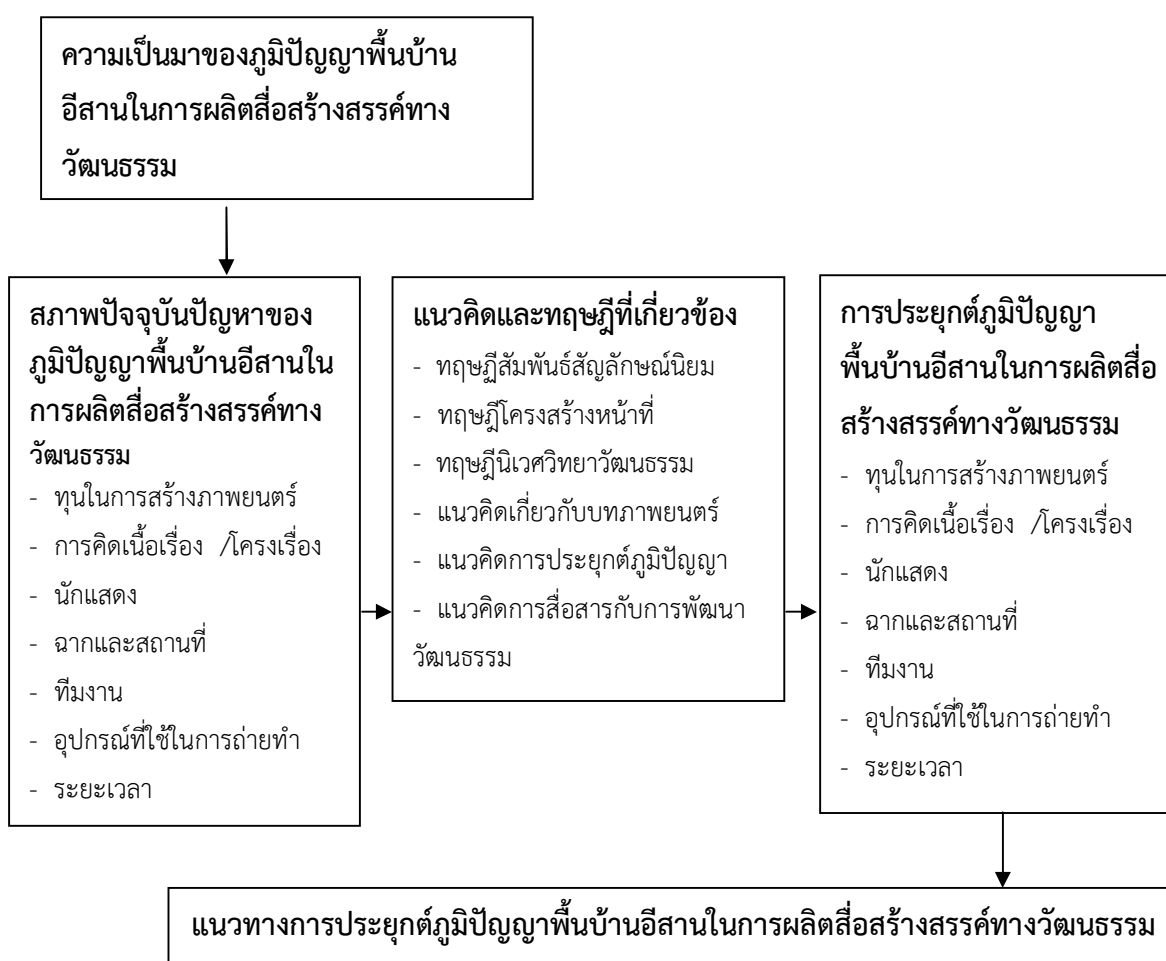


ภาพยนตร์สั้น หมายถึง การประสานการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเข้าด้วยกัน โดยการคัดเลือกภาพและเสียงที่มีความหมายมาร้อยเรียงกันเข้า เพื่อนำไปสู่ความหมายที่ผู้สร้างต้องการ และมีผลทำให้เรื่องเล่าที่แต่ขึ้นมาคล้ายๆ กันเป็นเรื่องจริง สะท้อนเรื่องราวความเป็นมาของคนอีสานในแง่ต่างๆ ให้ผู้คนได้รับรู้

การผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม หมายถึง การสร้างสื่อที่มีเนื้อหาด้านวิถีชีวิตหรือสิ่งที่ดีที่งาม เพื่อเป็นวัตถุดิบสะท้อนให้เห็นถึงโลกทัศน์ ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง หรือแนวปฏิบัติของบุคคลในสังคมและก่อให้เกิดความสุขของคนในสังคมและตั้งอยู่บนพื้นฐานของความดีงาม และไม่ก่อให้เกิดสิ่งที่ไม่ดีและไม่สร้างสรรค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม มีแนวคิดในการวิเคราะห์ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. องค์ความรู้เกี่ยวกับงานวิจัย
 - 1.1 ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการสื่อสาร
 - 1.2 ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์
 - 1.2.1 นิยามและความหมายของภาพยนตร์
 - 1.2.2 ประเภทของภาพยนตร์
 - 1.2.3 การเขียนบทภาพยนตร์
 - 1.3 ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้าน
2. กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง
3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1.1 แนวคิดการสื่อสารกับการพัฒนาวัฒนธรรม
 - 3.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับบทภาพยนตร์
 - 3.1.3 แนวคิดการประยุกต์
 - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 3.2.1 ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม
 - 3.2.2 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยม
 - 3.2.3 ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่
 - 3.2.4 ทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

องค์ความรู้เกี่ยวกับงานวิจัย

1. ความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมการสื่อสาร

มนุษย์ในทุกวัฒนธรรมล้วนมีความต้องการที่จะถ่ายทอดสื่อสารและแสดงออกถึงความคิด หรือความรู้สึกของตนเองผ่านพฤติกรรมต่างๆ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมของตนเองจากรุ่นสู่รุ่น ยุคสู่ยุค โดยวัฒนธรรมนั้นคือ การดำเนินชีวิตหรือวิถีชีวิตที่มนุษย์สร้างขึ้นมาร่วมกันในสังคม อาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับวิถีชีวิตของผู้คนเป็นเรื่องราวของทุกสิ่งทุกอย่างทั้งหลายของมนุษย์ ซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเด็น ดังนี้ (จุฑาพรรธน์ ผดุงชีวิต. 2551 : 5-6)



1. มรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage) เช่น โบราณสถาน อนุสรณ์สถาน โบราณวัตถุ เครื่องมือ เครื่องใช้ จารึก เอกสาร หนังสือโบราณ สมุดข่อย เป็นต้น
 2. วัฒนธรรมร่วมสมัย (Living or Contemporary Culture) อันได้แก่
 - 2.1 เรื่องการทำมาหากิน อาชีพ รูปแบบการดำรงชีวิต การประมง การล่าสัตว์ การเพาะปลูก วัฒนธรรมการบริโภคอาหารของคนในท้องถิ่นภาคต่างๆ การแต่งกาย งานศิลปะ ที่อยู่อาศัย เป็นต้น
 - 2.2 เรื่องของภาษา การพูด การอ่าน การเขียน การแสดงออกถึงกิริยามารยาท บุคลิกภาพนิสัยใจคอ เป็นต้น
 - 2.3 เรื่องของศาสนา ความเชื่อทางพิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ค่านิยม คุณธรรม หลักปฏิบัติต่างๆ
 - 2.4 เรื่องศิลปะการเล่นหรือสุนทรียศาสตร์ทางด้าน นาฏศิลป์ ดนตรี กีฬา การละเล่นพื้นบ้านและพื้นเมือง เป็นต้น
 - 2.5 เรื่องเกี่ยวข้องกับสถาบันทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง
 3. ภูมิปัญญาและเทคโนโลยี (Wisdom and Technology) อาชีพ ระบบความเชื่อ ระบบคุณค่า ระบบการดำรงชีวิต ระบบการให้การศึกษา ระบบภาษาและวรรณกรรม ซึ่งเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรม
- ทั้งนี้วัฒนธรรมเกี่ยวกับการสื่อสาร (Communication) ซึ่งหมายถึงการสร้างความร่วมมือ ความคล้ายคลึงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องอาศัยการสื่อสารในการสืบทอดเรื่องราวต่างๆ จากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง กระบวนการสื่อสาร (Process of Communication) ซึ่งกระบวนการในที่นี้หมายถึง ปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องเนื่องกันตามความหมายนี้มีคำอยู่ 2 คำ คือ คำว่า การเปลี่ยนแปลง (Change) และคำว่า การต่อเนื่อง (Continue) ดังนั้นไม่ว่าเหตุการณ์ใดก็ตามที่มีการเปลี่ยนแปลงต่อเนื่องกันไป อาจถือว่าเป็นกระบวนการทางสังคมอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ต้องอาศัยองค์ประกอบของการสื่อสารที่มีสาระสำคัญ คือ (อนันต์ธนา อังกินันท์ และเกื้อกูล คุปรัตน์. 2536 : 54-60)
1. แหล่งสารหรือผู้ส่งสาร (Source) หมายถึง แหล่งกำเนิดสาร เกี่ยวกับความคิดเห็นหรือเหตุการณ์ต่างๆ การสื่อสารจะสามารถบรรลุเป้าหมายและเกิดผลดีได้นั้น ผู้ส่งสารและผู้รับสารจะต้องมีทักษะ ทักษะคติ และความรู้ในระดับเดียวกัน หรือใกล้เคียงและอยู่ในระบบของสังคมหรือวัฒนธรรมเดียวกัน
 2. สาร (Message) หมายถึง สิ่งเร้าหรือสาระเรื่องราวที่ถูกส่งออกไปจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสาร สิ่งที่เป็นสารนี้อาจจะเป็นความคิด หรือเรื่องราวต่างๆ ที่ส่งผ่านไปตามสื่อและถ้าวิเคราะห์องค์ประกอบของสาร จะพบว่ามีย่อย 3 ประเด็นคือ 1) สัญลักษณ์ของสาร 2) เนื้อหาสาร และ 3) การเลือกจัดลำดับของสาร
 3. สื่อหรือช่องทาง (Channel) หมายถึง พาหนะที่นำสารไปสู่ผู้รับสารปลายทาง
 4. ผู้รับสาร (Receiver) หมายถึง ผู้รับสารจากแหล่งสารที่สารส่งไปถึงโดยที่ผู้รับสารมีหน้าที่เป็นคนถอดรหัสของสารที่ส่งมาจากแหล่งสารด้วย
 5. ผล (Effects) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงหรือข้อแตกต่าง ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคล อันเนื่องมาจากสารที่ได้รับว่ามีความเห็นถูกต้องเข้าใจสอดคล้องกันหรือไม่



6. ปฏิกริยาตอบกลับ (Feedback) หมายถึง วิธีการหรือกิริยาท่าทางที่ฝ่ายผู้รับสารใช้หรือแสดงออกมาให้ผู้ส่งสารได้รับทราบ สามารถรับรู้ได้ว่าสารที่ส่งไปนั้นได้รับผลตามเป้าหมายหรือไม่เพียงใด ซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนของการสื่อสารของนงนุช ศิริโรจน์ (2543 : 8) ตามลักษณะ 6 ขั้นตอน ดังนี้

6.1 การสื่อสารของมนุษย์ เริ่มต้นจากผู้สารที่ทำการส่งข่าวสารโดยตั้งใจให้สารนั้นมีความหมาย

6.2 ผู้ส่งสาร ทำการเข้ารหัสความหมายของสารก่อนส่งไปให้ผู้รับสาร โดยการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือกิริยาท่าทางประกอบ เพื่อให้ผู้รับสาร เข้าใจสารนั้นได้

6.3 สาร ที่ถูกส่งมาโดยการใช้ภาษาพูด ภาษาเขียน หรือกิริยาท่าทาง จะถูกส่งผ่านช่องทางสื่อสาร ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

6.4 สาร ที่ถูกส่งตรงมาให้ผู้รับสาร ในรูปแบบของสัญลักษณ์ต่างๆ นั้น ผู้ส่งสารผ่านได้เข้ารหัสความหมายไว้ เพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจสารได้

6.5 ผู้รับสาร เมื่อได้รับสารแล้ว จะทำการแปลความหมายของสารตามความเข้าใจให้ตรงกับความหมายที่ผู้ส่งสารต้องการ

6.6 ผลที่ได้รับการแปลสาร ทำให้สารนั้นมีอิทธิพลต่อผู้รับสารได้ สามารถจะโน้มน้าวใจ หรือจูงใจผู้รับสารได้

การสื่อสารจึงมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานของการมีปฏิกริยาของมนุษย์เกิดวัฒนธรรมขึ้นในสังคม เราได้ใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิต เมื่อพิจารณาถึงความสำคัญของการสื่อสารที่มีต่อมนุษย์ เราสามารถแบ่งแยกออกเป็น 5 ประการดังต่อไปนี้ (ศุภรศมี จิตกุลเจริญ. 2546 : 6-8)

1. ความสำคัญต่อความเป็นสังคม เมื่อมนุษย์มีการรวมตัวกันเป็นสังคมตั้งแต่ระดับเล็กคือ ครอบครัว จนไปเป็นระดับใหญ่คือประเทศ เราจำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารเป็นพื้นฐาน เพราะการสื่อสารทำให้เกิดความเข้าใจ สร้างระเบียบของสังคมให้เป็นที่ยอมรับระหว่างสมาชิก ทั้งนี้เพื่อจะได้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขในสังคม

2. ความสำคัญต่อชีวิตประจำวัน การสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินชีวิตประจำวันของคนเป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารภายในบุคคล การสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารเป็นกลุ่ม การสื่อสารในที่ชุมชน และการสื่อสารมวลชน เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา

3. ความสำคัญต่ออุตสาหกรรมและธุรกิจ ปัจจุบันการอุตสาหกรรม มีการปฏิบัติทางด้านเทคโนโลยีการผลิต พัฒนาประสิทธิภาพในการทำงาน ซึ่งต้องอาศัยการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมาช่วยธุรกิจเป็นอย่างมาก

4. ความสำคัญต่อการปกครอง ไม่ว่าจะเป็นการปกครองในระบอบใดหรือระดับใด คือตั้งแต่ระดับท้องถิ่นจนถึงระดับชาติ จำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารเป็นเครื่องมือหรือกลไกที่สำคัญที่จะทำให้สังคมเจริญก้าวหน้า อยู่ร่วมกันอย่างผาสุก เกิดความร่วมมือและปฏิบัติตามนโยบาย และที่เกิดจากกฎหมายที่รัฐบาลกำหนดไว้



5. ความสำคัญต่อการเมืองระหว่างประเทศ ต้องอาศัยการสื่อสารเข้ามาเป็นปัจจัยที่สำคัญ คือ พัฒนาการของเทคโนโลยีทางการสื่อสารต่างๆ สามารถช่วยให้ประเทศต่างๆ ทั่วโลกติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารและแสดงความคิดเห็นได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

สรุป วัฒนธรรมการสื่อสารของมนุษย์เกิดจากการที่มนุษย์ในทุกวัฒนธรรมมีความต้องการที่จะถ่ายทอดสื่อสารความเชื่อ ความคิด หรือความรู้สึกของตนเองผ่านพฤติกรรมต่างๆ เพื่อถ่ายทอดวัฒนธรรมของตนเองจากรุ่นสู่รุ่น ยุคสู่ยุค โดยวัฒนธรรมนั้นคือการดำเนินชีวิตหรือวิถีชีวิตที่มนุษย์สร้างขึ้นมาร่วมกันในสังคม การสื่อสารจึงมีความสำคัญและเป็นพื้นฐานของการมีปฏิริยาของมนุษย์เกิดวัฒนธรรมขึ้นในสังคม และมนุษย์ใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิต

2. ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์

2.1 นิยามและความหมายของภาพยนตร์

ราชบัณฑิตยสถาน (2546 : 821) ได้กำหนดนิยามของภาพยนตร์ไว้ว่า ภาพยนตร์เป็นภาพฉายด้วยเครื่องทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ และยังหมายถึงหนังฉาย

อัจฉริยะ ศรีทา (2548 : 45) ให้ความหมายของภาพยนตร์ว่า หมายถึง เป็นกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) ภาพที่ปรากฏบนฟิล์มภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมากที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปทีละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วงๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงเหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้ ด้วยคุณลักษณะพิเศษของภาพยนตร์ที่สามารถแสดงให้เห็นภาพและเสียงอันน่าสนใจ

ธีรยา สมปราชญ์ (2547 : 15) ให้นิยามคำว่าภาพยนตร์ หมายถึง การถ่ายทำโดยใช้ฟิล์ม 35 มิลลิเมตร ในการถ่ายทำที่ทำให้ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียงออกมา

มยุรี ดำรงค์เชื้อ (ม.ป.ป. : 8) ภาพยนตร์ หมายถึงการประสานการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเข้าด้วยกัน โดยการคัดเลือกภาพและเสียงที่มีความหมายมาร้อยเรียงกันเข้า เพื่อนำไปสู่ความหมาย ที่ผู้สร้างต้องการ และมีผลทำให้เรื่องเล่าที่แต่ขึ้นมาคล้ายๆ กันเป็นเรื่องจริง

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2551 : 3) ให้ความหมายของภาพยนตร์ว่า หมายถึง สื่อที่มีการบันทึกภาพและเสียง ด้วยกระบวนการบันทึกภาพบุคคลจริงหรือ วัตถุจริง รวมถึงภาพต่างๆ ที่สร้างขึ้น โดยใช้กล้องหรือด้วยกระบวนการที่เรียกว่า แอนิเมชัน (Animation) และมีการนำมาฉายให้เป็นภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน เป็นเรื่องราวภายในโรงภาพยนตร์ สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย ให้ความหมายของคำว่าภาพยนตร์ว่า หมายถึงงานศิลปวัฒนธรรมด้านสื่อภาพเคลื่อนไหว (Moving Images) หรือโสตทัศน (Audiovisual) ทั้งที่ผลิตด้วยฟิล์มภาพยนตร์ เทปวิดีโอ และสื่อผสม มีขอบเขตกว้างขวางตั้งแต่ภาพยนตร์สมัครเล่น ภาพยนตร์ครอบครัว ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์สารคดี ไปจนถึงภาพยนตร์ ในอุตสาหกรรมบันเทิง (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. 2547 : 19)

พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พ.ศ. 2551 (2551 : 116) ให้ความหมายภาพยนตร์ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวิดิทัศน์ พุทธศักราช 2551 ว่า หมายถึงวัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียงซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่องแต่ไม่รวมถึงวิดิทัศน์



จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ หมายถึง งานสร้างสรรค์เรื่องราวผ่านภาพ เคลื่อนไหว เพื่อฉายผ่านระบบจอภาพยนตร์ โดยเป็นกระบวนการบันทึกภาพบุคคลจริง และวัตถุจริง (รวมถึงภาพแฟนตาซีและภาพที่สร้างขึ้น) โดยใช้อุปกรณ์กล้อง โดยนำคุณค่าและเอกลักษณ์วัฒนธรรมมาประยุกต์ในเชิงสร้างสรรค์ ทั้งในด้านเนื้อหาบทภาพยนตร์ และเทคนิคการถ่ายทำอย่างเหมาะสม ตามความต้องการของสังคมยุคปัจจุบัน เพื่อรับใช้ในระดับสังคม ระดับประเทศ และระหว่างประเทศ ทั้งในมิติเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ศีลธรรมอันดี ตลอดจนสิ่งแวดล้อม

การผลิตภาพยนตร์เป็นการจำลองเรื่องราวในชีวิตจริงหรือจากจินตนาการเหนือจริง โดยมีเนื้อหาที่แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ดูเกิดความเพลิดเพลิน มีความตื่นเต้น เร้าใจ หรือสะเทือนอารมณ์ และเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่ไม่หยุดนิ่ง เคลื่อนไหวตลอดเวลา จากอุบัติการณ์อย่างหนึ่งไปสู่อุบัติการณ์อีกอย่างหนึ่งจนจบสิ้น ในบางครั้งการเคลื่อนไหวของอุบัติการณ์อาจจะยกย่อนย้อนเงื่อนไข ชวนให้ขบคิดเหมือนการขมวดปมให้มากขึ้น ด้วยเจตนาของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการให้คนดูเกิดความสนุกสนาน ซึ่งโดยทั่วไปการผลิตภาพยนตร์ประเภทบันเทิง มีจุดมุ่งหมายเพื่อการผ่อนคลายอารมณ์ เพื่อให้คนดูเกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน บันเทิงใจไปตามอารมณ์ เป็นการสร้างความรู้สึกประทับใจ ชวนให้เกิดการสนใจนำติดตาม และเป็นอุทาหรณ์ให้แก่ผู้ชมในการดำเนินชีวิตโดยได้รับจากสาระ ในภาพยนตร์

2.2 ประเภทของภาพยนตร์

ประเภทของภาพยนตร์ หรือ ฌองส์ (Genres) เป็นคำที่มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง งานศิลปะด้านหนังสือ ภาพวาด แต่ธุรกิจภาพยนตร์นำมาใช้เพื่อการจัดประเภทของภาพยนตร์ที่เหมือนกัน ด้วยเนื้อหาของเรื่อง หรือลักษณะของการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่ดังนี้

2.2.1 นักการศึกษาทางด้านภาพยนตร์ วิลเลียมไบเออร์ (William Bayer) ได้รวบรวม แนวภาพยนตร์ไว้ 12 ประเภท ดังนี้

1) ภาพยนตร์ลูกทุ่งตะวันตก (Western) เป็นภาพยนตร์บันเทิงที่ผลิตขึ้นเพื่อแสดงถึงรูปแบบชีวิตของโคบาล เพื่อสนองความต้องการของผู้นิยมชีวิตการต่อสู้ ทั้งด้านเล่ห์เหลี่ยมและความรุนแรงในการสร้างตัวหรือชุมชนในช่วงบุกเบิกตะวันตก

2) ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น (Intrigue & Suspense) เป็นภาพยนตร์บันเทิงที่ผลิตขึ้นในรูปแบบอาชญากรรม บู้ แก๊งสเตอร์ นักสืบ สายลับ หรือจารกรรม ที่อาศัยความลึกลับมีเงื่อนงำ ตื่นเต้น โหดโหดเป็นหลัก

3) ภาพยนตร์ตลก (Comedies) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นในรูปแบบที่ให้ความขบขัน ทั้งความขบขันที่เสียดสีสังคม ความขบขันแบบผื่นเฟื่อง หรือแบบคนปัญญาอ่อน เพื่อให้คนดูเกิดความครื้นเครง

4) ภาพยนตร์เพลง (Musicals) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นโดยมีลักษณะของศิลปะการละครผสมอยู่ เพื่อแสดงความรู้สึกออกมาเป็นเพลงและเกิดความตระการตาด้วยการจัดฉากระบำอันวิจิตร

5) ภาพยนตร์สงคราม (War) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นในรูปแบบการเชิดชูวีรกรรม ในสงครามต่อต้านสงคราม หรือเรื่องราวชีวิตของผู้คนที่ได้รับผลกระทบจากสงคราม



6) ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure) เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งแต่รูปแบบด้านความบันเทิงมากกว่าการสะท้อนภาพชีวิตของมนุษย์ โดยพยายามมุ่งเน้นถึงความมั่งคั่ง หัวหาญในความโลดโผนที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นลูกผู้ชาย

7) ภาพยนตร์เกี่ยวกับศีลธรรมและสังคม (Manner, Morals & Society) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นโดยถือเอาพลังทางอารมณ์ที่มีต่อสังคม ซึ่งได้แสดงออกในภาพยนตร์เป็นสำคัญ เป็นการแสดงภาพของสังคมในความคิดของผู้สร้างแต่ละคนซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน แต่ต้องมีความงามทางศิลปะปรากฏอยู่

8) ภาพยนตร์เกี่ยวกับวงการบันเทิง (Film About Film) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้น โดยต้องการเปิดเผยเบื้องหลังอุตสาหกรรมภาพยนตร์ หรือบางเรื่องอาจเป็นการฉีกหน้ากากรวงการมาเผย เพื่อสนองความต้องการของผู้สร้างที่จะอธิบายถึงโลกส่วนตัวของสิ่งที่ตนรู้จัก

9) ภาพยนตร์ส่วนตัว (Cinema Of Personal Expression) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้น เพื่อแสดงความคิดเห็นของตนที่มีต่อสภาพแวดล้อมตามความรู้สึกนึกคิดในฐานะของผู้สร้างสรรค์ทางศิลปะ

10) ภาพยนตร์จินตนาการและเขย่าขวัญ (Fantasy & Horror) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้นในรูปแบบที่เร้าความตื่นเต้น สนุกสนาน หรือสร้างความรู้สึกสยดสยอง สั่นประสาท ซึ่งแฝงมาในสภาพจริงที่อยู่ในส่วนลึก อันแอบแฝงอยู่ใต้จิตสำนึกของรูปรกาย

11) ภาพยนตร์สะท้อนสังคม (The Concerned Cinema) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้น โดยการนำเอาสภาพของปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมมาแสดงให้เห็น โดยเป็นปัญหาที่คนส่วนใหญ่ ในสังคมขณะนั้นเผชิญอยู่ ทำหน้าที่เสมือนเป็นปากเสียงแทนคนในสังคม

12) ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Period Film) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตขึ้น โดยอิงความสมจริงในทางประวัติศาสตร์ ทั้งด้านการจัดฉาก เครื่องประดับฉาก เครื่องแต่งกาย เนื้อหา ต้องเป็นความจริงตามประวัติศาสตร์ โดยมีความสมเหตุสมผลสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการนำเสนอ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2551 : 16-17)

2.2.2 นอกจากนี้ ยังมีนักทฤษฎีหรือนักวิเคราะห์ภาพยนตร์ ได้แบ่งประเภทของภาพยนตร์ออกเป็น 9 ประเภท ได้แก่ ภาพยนตร์น่ากลัวสยองขวัญ (Horror) ภาพยนตร์ลึกลับสืบสวน สอบสวน (Suspense) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์นักเลงอันธพาล เจ้าพ่อ (Gangster) ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy) ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ภาพยนตร์ควาบอย (Western) ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) และภาพยนตร์ความรัก (Romance)

2.2.3 ชมรมวิจารณ์บันเทิง ได้แบ่งประเภทภาพยนตร์ในประเทศไทยออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) ภาพยนตร์ตลก เป็นภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาตลกขบขันทุกประเภท ไม่จริงจังกับข้อเท็จจริง ต้องการสร้างความสนุกสนานรื่นเริงให้กับคนดูเป็นหลัก โดยครอบคลุมถึงภาพยนตร์ชีวิตตลกและผิตลก เช่น ภาพยนตร์เรื่องพรางชมพู ภาพยนตร์เรื่องบุปผาราตรี

2) ภาพยนตร์บู๊ หรือภาพยนตร์แอ็คชั่น เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาอาชญากรรม รุนแรง ต่อสู้ ชิงไหวชิงพริบ ของกลุ่มแก๊งอันธพาล การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีและอำนาจ การไล่ล่าสังหารและ การล้างแค้น เช่น ภาพยนตร์เรื่องดงพญาไฟ ภาพยนตร์เรื่องชุมเสือแดนสิงห์ 7 ประจัญบาน และภาพยนตร์เรื่ององค์บาก เป็นต้น



3) ภาพยนตร์ชีวิต เป็นภาพยนตร์แนวเหมือนจริง อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับปัญหาชีวิตมนุษย์ในสังคม การต่อสู้กับชีวิตที่ลำบาก ภาพยนตร์รักทั่วไปของหนุ่มสาว รวมทั้ง โศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรม ที่สร้างความรักและอบอุ่นซึ่งกันและกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่องผู้หญิงห้าบาท ภาพยนตร์เรื่องซิงแปด ภาพยนตร์เรื่อง15 คำเตือน 11 ภาพยนตร์เรื่องขุนแผน ภาพยนตร์เรื่องแผ่นดิน ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท ภาพยนตร์เรื่องกุ่มภาพันท์ และภาพยนตร์เรื่องช้างเผือกแก้ว เป็นต้น

4) ภาพยนตร์ผี เป็นภาพยนตร์ผีทั่วไปที่สร้างความน่ากลัว แต่ตลกขบขันหรือหนังผีน่ากลัวทั่วไป เช่น ภาพยนตร์เรื่องตำนานกระสือ ภาพยนตร์เรื่องโรงแรมผี ภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาด ภาพยนตร์เรื่องสังหารณ์ และภาพยนตร์เรื่องแก้วขนเหล็ก เป็นต้น

5) ภาพยนตร์โป๊ เป็นภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับทางเพศ เรื่องกามารมณ์ เสพสังวาส

2.2.4 Box Office Mojo ได้จัดแบ่งประเภทของภาพยนตร์ ออกเป็น 27 ประเภท ดังปรากฏรายละเอียด ดังตาราง 1

ตาราง 1 การแบ่งประเภทภาพยนตร์ตาม Box Office Mojo

ลำดับที่	ประเภท (Genre)	ตัวอย่างภาพยนตร์
1	3-D	Spy Kids 3
2	Action - Martial Arts	Rush Hour 2
3	Adventure - Period	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
4	Animation	Shrek 2
	Animation - Computer	Shrek 2
	Animation - Fantasy	Shrek 2
	Animation - Sci-Fi	Lilo& Stitch
5	CGI Star	King Kong
6	Comedy - Body Switch	Big
	Comedy - College	National Lampoon's Animal House
	Comedy - Dark/Black	The War of the Roses
	Comedy - Fat Suit	Mrs. Doubtfire
	Comedy - Fish-Out-of-Water	Three Men and a Baby
	Comedy - God	Bruce Almighty
	Comedy - High School	Porky's
	Comedy - R-Rated Youth	Wedding Crashers
	Comedy - Spy	Gold member
	Comedy - What If?	Bruce Almighty
	Comedy Remake	The Longest Yard



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับที่	ประเภท (Genre)	ตัวอย่างภาพยนตร์
7	Comic Book Adaptation	Spider-Man
8	Con Artist / Hustler	Catch Me If You Can
9	Cop - Dirty	The Departed
10	Crime - Romantic Comedy	The Mexican
	Crime Time	The Departed
11	Dance	Saturday Night Fever
12	Documentary	Fahrenheit 9/11
	Documentary - Political	Fahrenheit 9/11
13	Dog	101 Dalmatians (Live Action)
14	Drama - Kidnapping	Ransom
	Drama - Summer	Forrest Gump
15	Family - Children's Book Adaptation	Harry Potter / Sorcerer's Stone
	Family - Remake	Charlie and the Chocolate Factory
	Family - Second Sequels	See Chart
	Family - Sequels	See Chart
	Family - Talking Animal (Live action)	Doctor Dolittle
16	Fantasy - Live Action	Return of the King
17	Gay / Lesbian	Birdcage
18	Horror - Period	Van Helsing
	Horror - Terror in the Water	Jaws
	Horror Anthology	Twilight Zone: The Movie
	Horror Comedy	Scary Movie
	Horror Remake	The Ring
19	Musical	Grease
20	Neo Noir	Sin City
21	Remake - Asian	Godzilla
	Remake - Sequel to a Remake	Mummy Returns
22	Revenge	Gladiator
23	Romantic Comedy	My Big Fat Greek Wedding
	Romantic Drama	Titanic
	Romantic Fantasy	Ghost
24	Sci-Fi - Based on Book	Jurassic Park



ตาราง 1 (ต่อ)

ลำดับที่	ประเภท (Genre)	ตัวอย่างภาพยนตร์
24	Sci-Fi - Satire	Truman Show
	Sci-Fi Comedy	Men in Black
	Sci-Fi Horror	War of the Worlds
	Sci-Fi Remake	War of the Worlds
25	Sports	League of Their Own
	Sports Drama	Rocky IV
26	Thriller - Erotic	Fatal Attraction
	Thriller - Political	Air Force One
	Thriller - Serial Killer	Hannibal
27	War - World War 2	Saving Private Ryan

2.3 การเขียนบทภาพยนตร์

2.3.1 ผู้เขียนบทภาพยนตร์ (Script Writer)

การเขียนบทเป็นผู้ที่คิดหาสิ่งที่น่าสนใจใหม่ๆ มาสร้างเป็นภาพยนตร์มีความสามารถทางการใช้ภาษาหรือการเขียน รวมทั้งกำหนดฉาก บทเจรจาต่อเนื่องรับกัน และจัดจังหวะเรื่องราว ให้เหมาะสม ชัดเจนลากลมกล่อมให้เป็นบทภาพยนตร์ที่สมบูรณ์แบบ (ศุภนิต อารีหทัยรัตน์. 2540 : 23) บทภาพยนตร์เปรียบเสมือนแนวทางที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ยึดถือในการทำงาน ดังนั้นผู้ที่เขียนบทจะต้องมีความรู้ความสามารถหรือความชำนาญในด้านการแปลงเนื้อเรื่องจากตัวหนังสือให้มาเป็นภาพและเสียง นอกจากนี้ยังต้องกำหนดมุมกล้องและการเคลื่อนไหวของกล้อง บรรยากาศ ความรู้สึก อารมณ์ตามเนื้อเรื่องได้อย่างสมจริง มีเหตุผลน่าเชื่อถือ บางครั้งผู้เขียนบทภาพยนตร์ต้องค้นหาหลักฐานบางประการด้วยตนเอง เพื่อจะได้ข้อมูลที่เป็นความจริงมากยิ่งขึ้น การเขียนบทจะต้องเขียนอย่างกระชับและสั้นกว่าเนื้อเรื่องจริงแต่ไม่เสียเนื้อเรื่องเดิม เพราะการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีระยะเวลาในการนำเสนอเป็นเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งต่างกับ นวนิยายที่จะใช้เวลาอ่านได้ การเขียนบทภาพยนตร์จึงแตกต่างจากการเขียนงานประเภทอื่นๆ เช่นเดียวกันกับก้องเกียรติ โขมศิริให้สัมภาษณ์ ว่า (จริบุญย์ ทศนบรรจง. 2545 : 98) คุณสมบัติของนักเขียนบทควรมีดังนี้

- 1) มีความสามารถในการเขียน เพื่อถ่ายทอดความคิดหรือจินตนาการของเขาออกมาเป็นภาษาเขียนบรรยายที่ชัดเจน เข้าใจ และเกิดภาพลักษณ์ได้
- 2) เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ นักเขียนบทที่ดีต้องมีความสามารถในการคิดค้น สิ่งใหม่ๆ หรือมองดูสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่คนอื่นอาจมองไม่เห็นหรือมีได้นึกถึงแล้วเลือกเพ้นหยิบยก มาใช้ให้เป็นประโยชน์ในการเขียนบท



3) เป็นนักเล่าเรื่องที่ดี รู้จักใช้เทคนิคในการเล่าเรื่อง สามารถสร้างโครงเรื่องที่ก่อให้เกิดการพัฒนาของเรื่องราวต่อไปได้จนกระทั่งจบลงอย่างน่าพึงพอใจ

4) เป็นผู้มีความสามารถในการวิเคราะห์ว่าบุคลิกของตัวละครเช่นไร สถานการณ์แบบไหนที่จะส่งผลให้เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ดำเนินไปในทิศทางใด ที่สำคัญว่านั้นควรเป็นคนที่สามารถตีความหมาย หรือมีความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับผู้คนในระดับและฐานะต่างๆ บอกได้ว่าเมื่อ ตัวละครคนใดคนหนึ่งเกิดอารมณ์ความรู้สึกภายในใจอย่างหนึ่งขึ้น เขาจะแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างไร เพื่อที่จะเขียนบรรยายอารมณ์ของตัวละครได้อย่างสมจริง

5) เป็นผู้ที่สามารถคิดเป็นภาพ และหุ้แบบข้างเสียง ในขณะที่ลงมือเขียน และได้ยินเสียง เจจตอบโต้ของตัวละครในความคิด ใกล้เคียงกับภาพและเสียง มีความรู้ในเรื่องการผลิตหรือเทคนิคการถ่ายทำ ตลอดจนการเชื่อมต่อภาพที่จะปรากฏในจอภาพยนตร์

ผู้เขียนบทภาพยนตร์นั้น พื้นฐานจริงๆ คือ สุ จี ปุ ลิ หัวใจนักปราชญ์ อ่านมาก รู้มาก เขียนมาก ฟังมาก ต้องอ่านต้องศึกษามากๆ และที่สำคัญที่สุด คือ ต้องมีจินตนาการต้องรู้ไวยากรณ์ของภาพยนตร์ ต้องรู้ว่าควรเล่าเรื่องไหนก่อน เรื่องไหนหลัง

2.3.2 การเตรียมการเพื่อเขียนบทภาพยนตร์

ในการเขียนบทภาพยนตร์นั้น บัณฑิต ฤทธิธกล ได้กล่าวถึงวิธีการปฏิบัติงานของตนไว้ว่า “ส่วนใหญ่ผมจะทำหนังจากเรื่องที่แต่งขึ้นเอง ก่อนผมจะทำทุกเรื่องจะต้องมีความคิดเบื้องต้นว่าจะทำเรื่องเกี่ยวกับอะไร อยากพูดถึงอะไร อยากทำประเด็นไหน แล้วก็บันทึกทุกอย่างจนรู้สึกว่ามีมากพอจนแน่ใจว่าจะทำเรื่องนี้ก็เอาความคิดเบื้องต้นทั้งหมดที่บันทึกไว้มาพิจารณาว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเป็นภาพยนตร์แบบไหน จะบอกอะไร เป้าหมายของภาพยนตร์อยู่ตรงไหน แล้วผมก็จะเริ่มคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ผมต้องศึกษาอะไรบ้าง แล้วนำความคิดเหล่านั้นมาประมวลเริ่มทำเค้าโครงของเรื่องว่าจะเริ่มจากไหนไปไหนแบบกว้างๆ เหมือนทำลำดับความสำคัญ แล้วก็เขียนเรียงร้อยไปจนลงตัวก็เขียนเป็นเรื่องย่อแล้วเริ่มหาพรรคพวกที่สนิทให้วิเคราะห์วิจารณ์ว่าดีไหม สนุกไหม น่าสนใจไหม เพื่อดูข้อบกพร่อง แล้วก็เริ่มนำมาขยายความต่อเป็นบท บทที่ถ่ายทำล่าสุด คือบทที่แก้ประมาณครั้งที่ 4 ครั้งที่ 5 นี่คือลักษณะการทำบทของผม ต้นฉบับและภาพจะเกิดขึ้นเมื่อได้สถานที่เรียบร้อยแล้ว” (จริบุญย์ ทศนบรรจง. 2545 : 112)

การที่ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จได้ย่อมขึ้นอยู่กับเนื้อหาและการนำเสนอที่เหมาะสม ซึ่งนอกจากตัวเรื่องราวของภาพยนตร์แล้วยังมีประเด็นอื่นๆ ที่ต้องเตรียมหรือคำนึงถึง ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของกลุ่มผู้ชม ต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนเพื่อที่จะสร้างบทให้ตรงตามวัตถุประสงค์ไม่หลงเป้าหมาย ยืดยาว คลุมเครือ ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะได้เลือกตัวอย่างตลอดจนการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับผู้ชม โดยเฉพาะภาพยนตร์การศึกษาหรือภาพยนตร์จูงใจ ผู้เขียนจะต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมให้มาก

2. การศึกษาค้นคว้าเป็นสิ่งจำเป็น เพราะการค้นคว้ายิ่งละเอียดรอบคอบเพียงไร ย่อมทำให้ภาพยนตร์ที่เขียนหรือสร้างขึ้นถูกต้องสมจริงและน่าเชื่อถือชวน ให้ประทับใจ ได้มากขึ้น นอร์ตัน เอสปาร์เกอร์ (Norton S. Parker) แห่งมหาวิทยาลัยรัฐเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกาถึงกับกล่าวว่า “คุณค่าและประสิทธิภาพของบทภาพยนตร์นั้นสามารถวัดกันได้จากความละเอียดถี่ถ้วน ในการค้นคว้าของผู้เขียนบท” ทั้งนี้เนื่องจากการค้นคว้าศึกษาทำให้ผู้เขียนบท



มีความรู้ในเรื่อง ที่จะเขียนดีขึ้นเกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียน การไปสังเกตการณ์ การรับฟังข้อมูลจากเจ้าของหน่วยงาน หรือผู้บริหารกิจการนั้นๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้พูดคุยสัมภาษณ์ผู้ที่ลงมือปฏิบัติงานโดยตรงซึ่งจะสามารถให้รายละเอียดได้ดีกว่าผู้อื่น และในขณะที่พูดคุยกันนั้น เรายังอาจได้เห็นบรรยากาศและแง่มุมในการดำเนินชีวิต ซึ่งจะนำมาเสริมเติมแต่งในบทภาพยนตร์ให้น่าสนใจยิ่งขึ้นได้อีกด้วย

3. การจัดลำดับข้อมูลเนื้อหา ผู้เขียนบทมีหน้าที่จัดปรุงข้อมูลหรือเนื้อหาของเรื่องราวให้เป็นเอกภาพ แล้วเขียนออกมาตามรูปแบบของภาพยนตร์ ดังนั้นเขาจะต้องสามารถเรียงลำดับข้อมูลก่อน-หลัง ได้อย่างน่าสนใจ วิธีการในการจัดลำดับเนื้อหาก็คือ ผู้เขียนจะต้องถามตัวเองว่า ข้อมูลใดที่น่าสนใจและจะดึงดูดผู้ชมได้นับแต่เริ่มต้น จากนั้นจะต่อเนื่องด้วยเนื้อหาใดเพื่อให้ผู้ชมมีความเข้าใจอย่างชัดเจน จะใช้อะไรดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้คงอยู่ และจะใช้อะไรผูกมัดให้ผู้ชมประทับใจในตอนจบเรื่อง สิ่งที่เราควรหลีกเลี่ยงมิให้เกิดขึ้นในการเขียนบทภาพยนตร์ก็คือ การใส่เนื้อหาสาระจำนวนมากมากเกินไปในภาพยนตร์เรื่องเดียว เพราะผู้ชมจะไม่สามารถรับอะไรได้เป็นชิ้นเป็นอันเลย

4. ความยาว บทถ่ายทำภาพยนตร์บันเทิงส่วนใหญ่มีความยาวเฉลี่ยราว 2 ชั่วโมง ถึง 2 ชั่วโมงครึ่งนั้นจะมีขนาดราว 150 หน้าโดยประมาณแต่สำหรับภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ แล้วมักจะมีควมยาวไม่เกิน 30 นาที หรือน้อยกว่านั้นเพราะว่าภาพยนตร์เพื่อการศึกษา ฝึกอบรม หรือขายภาพพจน์ของหน่วยงานใดๆ ก็ตามไม่อาจดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้นานอย่างภาพยนตร์บันเทิง ดังนั้น หากภาพยนตร์เหล่านี้จำเป็นต้องมีความยาวเกินกว่า 30 นาทีแล้วผู้สร้างควรที่จะแบ่งออกเป็นตอนๆ ให้แต่ละตอนเสนอเนื้อหาเพียงประเด็นเดียว ยกเว้นสำหรับภาพยนตร์สารคดี ที่เป็นเรื่องราวซึ่งคนให้ความสนใจเป็นพิเศษ อาจดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้นานกว่า 1 ชั่วโมง ก็เป็นไปได้โดยทั่วไป การเขียนบทถ่ายทำสำหรับภาพยนตร์ความยาว 3 ม้วน ที่กินเวลาฉายประมาณ 27-28 นาทีนั้นจะต้องเตรียมเขียนบทจำนวน 30 หน้าโดยประมาณ หรือเฉลี่ยเนื้อหา หน้าละ 1 นาที โดยมีฉาก ต่างๆ ราว 120-150 ฉาก หรือราว 40-50 ฉากต่อบท 10 หน้า อย่างไรก็ตามทั้งหมดนี้เป็นเพียงประมาณการ ไม่ใช่กฎเกณฑ์ตายตัว และอัตรายืดหยุ่นก็ไม่ได้ทั้งการเพิ่มขึ้น และลดลงตั้งแต่ร้อยละ 15 ถึงร้อยละ 25 การเขียนคำบรรยายสำหรับภาพยนตร์ 35 มิลลิเมตร 1 ฟุต 16 เฟรม ความเร็ว 24 เฟรมต่อวินาที หรือ 11/2 ฟุตต่อวินาที ฉากหนึ่งมีความความ 10 ฟุตก็จะได้คำบรรยายประมาณ 15 คำ (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช. 2544 ก : 354)

2.3.3 ผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพยนตร์มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า Film Director เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ตั้งแต่เริ่มต้นไปจนถึงภาพยนตร์ออกฉาย (จริบุญ ทัศนบรรจง. 2545 : 98) เช่นเดียวกันกับบทความเรื่อง จากกรอบเวทีละครถึงกรอบภาพยนตร์ กล่าวว่าผู้กำกับภาพยนตร์มีอิทธิพลควบคุมกระบวนการผลิตตั้งแต่ต้นตลอดไปจน เสร็จสิ้น (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2516 : 19) ผู้กำกับแต่ละคน ต่างมีวิธีการทำงานที่แตกต่างกันส่วนใหญ่มักจะกำหนดในฉากนั้นๆ ว่า แต่ละฉากจะดำเนินไปในแบบไหน โดยวางแผนคิดเอาไว้โดยละเอียดทุกฉาก (บุศย์ สิมะเสถียร. 2513 : 38) กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน กล่าวไว้ในหนังสือหนึ่งตัวอย่างว่า ครั้งหนึ่งในเมืองไทย ผู้กำกับคือ ทุกสิ่งทุกอย่างของหนัง คือเขียนบทเอง กำกับภาพเอง ตัดต่อ



เอง บางครั้งถ้านักแสดงเล่นไม่ได้ตั้งใจ ก็อาจจะจำเป็นต้องแสดงให้ดูเป็นตัวอย่าง (ชนกฤต เตียวกุล. 2550 : 6) ปิยกุล เลาว์ณศิริ กล่าวว่า ความสำเร็จของผู้กำกับขึ้นอยู่กับความสามารถ ในการสั่งการทุกคนในกองถ่ายให้ทำงานอย่างประสานกลมกลืนและนำเอาความสามารถของผู้ร่วมงานทุกคน ออกมาใช้ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด (รัตนา จักกะพาก. 2546 : 15)

ภาพยนตร์เป็นศาสตร์ที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยการรวบรวมเอาศิลปินและบุคลากรหลายแขนงเข้าไว้ด้วยกัน อันได้แก่ นักแสดง ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ มณฑนากร ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ นักประพันธ์ นักดนตรี ผู้กำกับภาพ ผู้บันทึกเสียง และผู้กำกับการแสดงภาพยนตร์ ในแต่ละเรื่อง จึงต้องประกอบด้วยผลงานงานบุคลากรในสาขาต่างๆ โดยจะต้องจัดให้มีความสมดุลกัน และมีความกลมกลืนเป็นเอกภาพ ดังนั้น บุคลากรแต่ละฝ่ายจึงมีหน้าที่รับผิดชอบในการสร้างสรรค์และประสานผลงานเข้าด้วยกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลที่อยู่เบื้องหลังและเป็นผู้รับผิดชอบเกี่ยวกับภาระอันยิ่งใหญ่นี้ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกระบวนการผลิตภาพยนตร์ก็คือ ผู้กำกับ

ความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์

ความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ (รัตนา จักกะพาก. 2546 : 14-15) ที่ประสบความสำเร็จได้จะต้องมีคุณสมบัติที่สำคัญ 4 ประการ คือ

- 1) มีความเป็นผู้นำ ผู้กำกับภาพยนตร์คือผู้ที่จะบงการทุกอย่าง แต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าผู้ร่วมงานในกองถ่ายจะให้คำแนะนำแก่ผู้กำกับภาพยนตร์ไม่ได้ เพียงแต่ผู้ที่จะตัดสินใจ ขั้นสุดท้ายคือผู้กำกับเท่านั้น ซึ่งหมายความว่าผู้ร่วมงานทุกคนจะต้องยอมรับว่าผู้กำกับการแสดงคือ หัวเรือใหญ่ในกองถ่ายทำภาพยนตร์
- 2) รู้ศิลปะภาพยนตร์ นอกจากความเป็นผู้นำในการทำงานแล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมีความสามารถที่จะแปลความหมายจากตัวหนังสือมาเป็นภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะต้องเข้าใจเรื่องอารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างทะลุปรุโปร่งตลอดทั้งเรื่องและตลอดเวลา นอกจากจะมีผลทำให้ภาพยนตร์มีความต่อเนื่องและอารมณ์สอดคล้องตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว คุณสมบัติในข้อนี้ยังมีส่วนต่อความเชื่อถือของคนในกองถ่าย ทำให้ทุกคนยอมรับและเชื่อฟังผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย
- 3) มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สิ่งที่จะทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ กับผู้ร่วมงานเป็นไปอย่างราบรื่นนั้น ก่อนลงมือทำงานผู้กำกับควรตัดสินใจว่าจะวางตัวอย่างไรกับผู้ร่วมงานแต่ละคน ความสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้จะจะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นบุคลิกและวิธีการทำงานของผู้กำกับบางคนอาจทำตัวเป็นเพื่อคู่คิดที่คอยให้คำแนะนำปรึกษาจุดสำคัญอยู่ที่จะต้องสร้างความสัมพันธ์ที่ดีตั้งแต่ระยะแรกเริ่มและแสดงออกให้กระจ่างชัดแก่ผู้ร่วมงานและผู้แสดงทุกคน ทั้งนี้เพื่อให้ทุกคนได้รับรู้และวางตัวได้เหมาะสม
- 4) ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ การสร้างภาพยนตร์ไม่สามารถสร้างได้คนเดียวสำเร็จ ต้องใช้ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์เฉพาะด้านที่มีความสามารถ การสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้ร่วมงานทุกคน มีความเป็นกันเอง ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งจะทำให้ผู้ร่วมงานทุกคนกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อร่วมกันสร้างผลงานที่ดี

2.3.5 หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์

หน้าที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องควบคุมงานการผลิตภาพยนตร์ นับตั้งแต่งานเตรียมก่อนถ่ายทำภาพยนตร์ ระยะระหว่างถ่าย และระยะหลังถ่ายทำภาพยนตร์ในระยะต่างๆ กันนี้



ผู้กำกับภาพยนตร์ ไม่เพียงแต่ต้องสร้างศิลปะ หรือควบคุมให้ภาพยนตร์ออกมาให้ดีที่สุดเท่านั้น หากยังต้องเผชิญหน้ากับปัญหาต่างๆ ซึ่งไม่อาจคาดเดาได้ มาคอยบั่นทอนให้ความตั้งใจเดิมนั้น สูญเสียไป (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2544 ข : 715)

ในยุคที่ฮอลลีวูดรุ่งเรือง ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเพียงลูกจ้างสตูดิโอที่จ้างมากำกับ ตามบทภาพยนตร์เท่านั้น โดยมีทีมงานที่ถูกเลือกมาและดาราที่อยู่ในสังกัดเข้าสู่งานการดำเนินงานของผู้กำกับภาพยนตร์ บทบาทของผู้กำกับภาพยนตร์ในสมัยนั้นจึงมักเป็นแค่บุคคลที่ถูกเสนอเป็นข่าวว่าตน กำกับภาพยนตร์เรื่องอะไร แต่อย่างไรก็ดีผู้กำกับภาพยนตร์เก่งๆ หลายคนได้แสดงให้เห็นความสำคัญของการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ว่าจะต้องมีการสร้างสรรค์จากภายในตัวของเขาเองจึงจะสร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้น

ผู้กำกับภาพยนตร์ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความใกล้ชิดและประสานงานกับทุกฝ่ายอย่างจริงจังในทุกขั้นตอนของการถ่ายทำภาพยนตร์ (จริบุญย์ ทศนบรรจง. 2545 : 119) กระบวนการผลิตภาพยนตร์ ประกอบด้วย ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production) ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

1. ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre-Production)

ผู้กำกับภาพยนตร์มีหน้าที่โดยย่อดังนี้

1.1 การทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ที่ตนเองจะต้องกำกับโดยผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสามารถกำหนดลงไปได้ว่า เนื้อเรื่อง สารที่ถ่องแท้คืออะไร อะไรคือแก่นของเรื่อง และอะไรคือตอนสำคัญที่สุดของเรื่อง พร้อมกับสามารถบอกได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้กำลังเสนออะไร แก่ผู้ดูสามารถเข้าใจบทและทำการแยกบท (Break Down) เป็นที่เรียบร้อยแล้วก็จะสามารถกำหนดคร่าวๆ เกี่ยวกับระยะเวลาที่จะถ่ายทำ จำนวนฉากที่จะต้องถ่าย

1.2 การคัดเลือกและฝึกซ้อมนักแสดง ทั้งตัวแสดงหลักและตัวประกอบ โดยผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องคัดเลือกให้ได้ผู้ที่เหมาะสมและตรงตามบทภาพยนตร์ ทั้งในด้านบุคลิกภาพและด้านความสามารถที่จะแสดงออกเป็นตัวละครในบทภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นบุคคลนั้นจะเป็นนักแสดงอาชีพ หรือไม่เคยเป็นนักแสดงมาก่อน ภาสิรี ปัญญา ผู้คัดเลือกนักแสดง ได้กล่าวถึงการคัดเลือกนักแสดงไว้ว่า “เริ่มจากมีสคริปต์ผู้กำกับก็คุยกับเรา เราก็อ่านเรื่อง แล้วคุยกันว่าทำอะไรต่อไปได้บ้าง วิธีการคัดเลือกก็ทำทุกวิถีทางที่จะให้ได้คนที่เราอยากได้ โดยภายนอก บุคลิก หน้าตา รูปร่าง ภายนอกเป็นแบบไหน ดูภายในอีกว่าบุคลิกภาพภายในเขาเป็นอย่างไร เริ่มต้นให้อ่านบทเราดูแล้วว่าเขาสนใจอ่านบทที่เราให้หรือเปล่า แล้วเราคุยกับเขาว่าตัวละครตัวนี้เป็นอย่างไร ให้เขาวิเคราะห์ให้เราดูว่าตรงกับความคิดของผู้กำกับหรือเปล่า แล้วเราจะให้ซีน (Scene) ที่เราต้องการ ให้เขาไปทำการบ้าน ให้เขามีเวลาเตรียมตัวกลับมาลองให้เราดูว่า เขาจะสวมบทบาทในบุคลิกที่เรา ให้แสดงได้หรือเปล่า แล้วเราก็เรียกเขามาคัดเลือกนักแสดงที่สามารถแสดงได้เหมือนจริงมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ (จริบุญย์ ทศนบรรจง. 2545 : 123)

1.3 การเลือกเฟ้นทีมงานและการหาสถานที่ถ่ายทำ โดยดูแลเรื่องความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง เสื้อผ้า ฉาก และเทคนิคภาพพิเศษต่าง ก่อนล่วงหน้าด้วยการอ่านรายละเอียดจากการแยกบท



2. ขั้นการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

ผู้จัดการกองถ่ายทำภาพยนตร์จะเป็นผู้ดูแลประสานงานในการอำนวยความสะดวกในทุกๆ ด้าน เพื่อให้การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ติดตามการมาถึงของนักแสดง ดูแลฝ่ายจัดหาอาหารให้มีอาหารเพียงพอสำหรับคณะผู้ปฏิบัติงาน แก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นเพื่อให้การถ่ายทำดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

ความสำเร็จของฝ่ายฉาก เสื้อผ้า กล้องและแสงสี ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องให้ความสนใจเป็นพิเศษต่อผู้กำกับฝ่ายศิลป์ นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องสนใจต่อการใช้ความต่อเนื่องของภาพ (Visual Continuity) ความสัมพันธ์ระหว่างทิศทางซ้ายและขวาของนักแสดงกับกองถ่ายภาพยนตร์ การปล่อยจังหวะของการเดินเรื่อง ความนิ่มนวลในการเล่าเรื่อง การใช้เลนส์ การจัดภาพ ที่จะต้องประสานให้เกิดความสุนทรีย์ะ เมื่อการถ่ายทำภาพยนตร์แต่ละวันเสร็จสิ้นลงผู้กำกับภาพยนตร์จะประเมินผลงานที่ผ่านมาร่วมกับผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ว่าปฏิบัติงานได้ตามกำหนดการหรือไม่ และการปฏิบัติงานประจำวันนั้นเป็นที่น่าพอใจหรือไม่อย่างไร ปัญหาและข้อบกพร่องของการปฏิบัติงานที่ผ่านมาจะต้องได้รับการแก้ไขอย่างทันท่วงที

ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้มีอำนาจสิทธิ์ขาดในการตัดสินใจแต่เพียงผู้เดียว เนื่องด้วยผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ที่ต้องรับผิดชอบต่อคุณภาพของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดสินใจของผู้กำกับภาพยนตร์ถือเป็นข้อยุติ

3. ขั้นหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-Production)

การควบคุมคุณภาพหลังการถ่ายทำซึ่งมักอยู่ในห้องปฏิบัติการ ห้องตัดต่อ และห้องควบคุมเสียงเพื่อให้ทุกอย่างเป็นไปตามเจตนารมณ์ เป็นเรื่องยากที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องเอาใจใส่เช่นกัน ดังนั้นจะเห็นว่าผู้กำกับภาพยนตร์มีเวลาน้อยมากที่จะทำทุกอย่างให้สมบูรณ์ได้ ผู้กำกับภาพยนตร์จึงควรวางแผนไว้ล่วงหน้าในระยะยาว ทั้งนี้เพื่อไม่ให้เกิดการทำงานซ้อนเวลาเกิดขึ้น

ที่กล่าวมาทั้งหมดจึงอาจกล่าวในประเด็นที่ว่า หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์นั้นคือการทำงานให้ครบตามเป้าหมายที่ตัวเองกำหนดไว้โดยประสานงานกับทุกฝ่าย

คำว่า “ผู้กำกับภาพยนตร์” มีความหมายอยู่ในตัวของมันเองที่บอกถึงผู้ที่กำหนดทิศทางของภาพยนตร์ การกิจแท้จริงของผู้กำกับภาพยนตร์นั้นมีผลโดยตรงต่อผู้ดู ไม่ว่าจะป็นวัยใด จึงนับว่าเป็นเรื่องสำคัญที่จะเข้าใจว่าภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างสังคมให้ดีขึ้นหรือไม่ดีนั้นขึ้นอยู่กับตัว ผู้กำกับภาพยนตร์และความเข้าใจในหน้าที่ของเขานั้นเอง

2.3.6 การกิจของผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพยนตร์มีภารกิจใน 3 ด้าน ได้แก่ ภารกิจต่อสังคม ภารกิจต่อทีมงาน และภารกิจต่อตนเอง

1) ภารกิจของผู้กำกับภาพยนตร์ต่อสังคม ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เราสามารถบอกยุคสมัยของมนุษย์ได้จากเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ เราสามารถเรียนรู้ภูมิศาสตร์และชีวิตความเป็นอยู่ตลอดจนอุปนิสัยใจคอของคนในแต่ละสมัย หรือในแต่ละประเทศ ได้จากภาพยนตร์ ขณะที่ผู้ดูได้ถูกนำไปสู่มิติและเวลาใหม่ เขาได้รับความรู้ความเป็นไปของสภาพเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นจริงๆ ได้จากภาพยนตร์สารคดีและภาพยนตร์ข่าว ซึ่งถูกบันทึกมาก่อนเวลาของเขาเอง ผู้ดูอาจถูกโน้มน้าวให้รู้สึกตัวสำนึกในตนเองแล้วหันมารับผิดชอบต่อสังคมหรือตรงกันข้าม ภาพยนตร์ที่ไม่ดีบางครั้งอาจชักจูงใจผู้ดูนำไปในทางที่ผิดโดยหลงเชื่อสิ่งใหม่ที่ภาพยนตร์



เสนอแนะซึ่งนับว่าเป็นอันตรายอย่างยิ่ง เช่น ภาพยนตร์เรื่องทองปาน และภาพยนตร์เรื่องครุบ้านนอก ก็ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของคนหนุ่มสาวต่อการถูกทิ้งของคนไทยด้วยกันในชนบท ในยุคสมัยที่รัฐบาลยังให้ความสนใจต่อคนในชนบทด้วย

ภาพยนตร์เป็นสื่ออย่างหนึ่งซึ่งมีอำนาจอยู่ในตัวของมัน ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์ ควรตระหนักถึงหน้าที่ และความรับผิดชอบต่อสังคม และควรถือเป็นการกิจโดยตรงของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะนำเอาสื่อมวลชนชนิดนี้มาใช้ให้ถูกลักษณะถ้าภาพยนตร์แสดงความสกปรก ทารุณกรรม เรื่องชู้สาว หรือให้ความเท็จ ภาพยนตร์นั้นก็ย่อมมีผลกระทบต่อสังคมไม่โดยตรงก็ทางอ้อมต่อคนดู โดยเฉพาะเยาวชนซึ่งยังไม่มีโอกาสที่จะเลือกทางเดินถูกผิดของตนเองมากนัก

ฉะนั้น การสร้างศิลปะเพื่อเล่าโลมจิตใจคนดูในลู่ทางที่ดีให้เกิดขึ้นโดยภาพยนตร์ ย่อมถือว่าเป็นภารกิจโดยตรงต่อสังคม สำหรับผู้กำกับภาพยนตร์ ดังนั้นการสร้างศิลปะในภาพยนตร์ เพื่อเล่าโลมจิตใจของผู้ดูให้ฝึกฝนในคุณธรรม ความดีงาม ย่อมเป็นภารกิจโดยตรงของผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะต้องมีในงานของเขาทุกชิ้น

2) ภารกิจของผู้กำกับภาพยนตร์ต่อทีมงาน งานศิลปะที่มีเนื้อหาต่อเนื่อง เช่น ดนตรี หรือละครย่อมต้องการผู้ดูแลควบคุมที่มีความสำนึกต่อคุณค่าทางศิลปะ และคุณภาพ ให้มีเนื้อหาสาระ ที่ต่อเนื่องสอดคล้องกัน เป็นเนื้อเดียวกันมีเอกภาพที่ถ่ายทอดความเข้าใจและการวิเคราะห์งาน ภาพยนตร์ มีลักษณะของการประสานงานของกลุ่มหรือแผนกต่างๆ รวมกัน จำเป็นต้องมีผู้ควบคุมทั้งหมด ที่เข้าใจในเนื้อหาและหน้าที่ของแต่ละแผนก ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์เคยผ่านงาน มามากย่อมทำงานประสานกันกับแผนกต่างๆ ได้โดยมีปัญหาน้อยและทำงานได้รวดเร็วกว่า

3) ภารกิจของผู้กำกับภาพยนตร์ต่อตนเอง เราอาจจะเคยได้ยินคำคม เป็นภาษาอังกฤษบ่อยๆ ว่า “The Show Must Go On” (ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นการแสดงหยุดไม่ได้) คำนี้ใช้กันมาก ในวงการธุรกิจการบันเทิง บอกถึงจิตวิญญาณของคนทำงานทางด้านนี้ว่าคนเหล่านี้ เป็นคนรักงานทุ่มเทชีวิตจิตใจให้กับงานอย่างจริงจัง นักศึกษาจำนวนมากที่เรียนทางด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์ จนจบแล้วไม่สามารถทำงานได้โดยให้เหตุผลว่า งานได้แย่งเวลาส่วนตัวของเขาไปจนหมดสิ้น เขาจึงหันไปหาอาชีพอื่น ที่เลิกงาน 5 โมง และหยุดเสาร์ - อาทิตย์ เขาไม่เคยยอมรับว่าอาชีพในสาขการสร้างภาพยนตร์ในชีวิตการทำงานแตกต่างไปจากอาชีพอื่นโดยสิ้นเชิง และไม่เข้าใจว่าอาชีพนี้ จำเป็นที่จะต้องทุ่มเททั้งกำลังกายและกำลังใจเพื่อสร้างผลงานที่สมบูรณ์ให้เกิดขึ้น และอาจต้องใช้เวลาหลายๆ ปี ที่จะฝึกฝนหาประสบการณ์ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2544 ข : 716) การทำงานของภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายต่อหลายอย่างที่ไม่ใช่ จากบุคคลหนึ่งบุคคลใด เราพอมองเห็นสถานการณ์สมมุติจากการชมหนังไทยสักเรื่องได้ว่าภาพยนตร์ถูกสร้างได้เมื่อมีช่องทางที่คนดูสนใจ โดยมีนายทุนมองเห็นกำไร และกล้าออกเงินให้สร้าง มีนักแสดง มีกองถ่ายที่พร้อมเพรียง ดินฟ้าอากาศเอื้ออำนวย ฝนไม่ตก น้ำไม่ท่วม

จากความหมายและคำจำกัดความต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับขั้นตอนของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โดยตลอด บทบาทของผู้กำกับภาพยนตร์จึง มีอย่างมากมายในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ผู้กำกับภาพยนตร์ที่ฉลาดจะต้องพยายามดึงเอาความสามารถของผู้ร่วมงานทุกคนออกมาใช้ประโยชน์แก่งานมากที่สุด



3. องค์ความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญาพื้นบ้าน

ภูมิปัญญาพื้นบ้าน คำว่า “ภูมิปัญญา” มีผู้อธิบายความหมายไว้ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544 : 42) ให้ความหมายไว้ว่า ภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจน ที่กลุ่มชนได้จากประสบการณ์ที่สั่งสมไว้ใน การปรับตัวและดำรงชีพในระบบนิเวศ หรือ สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม ที่ได้มีพัฒนาการสืบทอดกันมา ภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ความคิด ความเชื่อ ความสามารถ ความชัดเจนที่เป็นผลของการใช้สติปัญญาปรับตัวกับสภาวะต่างๆ ในพื้นที่ที่กลุ่มชนนั้น ตั้งหลักแหล่งถิ่นฐานอยู่ และได้แลกเปลี่ยน สังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับกลุ่มชนอื่น จากพื้นที่ สิ่งแวดล้อมที่ได้มีการติดต่อสัมพันธ์กัน และ รับเอา หรือ ปรับเปลี่ยนนำมาสร้างประโยชน์ หรือ แก้ปัญหาได้ในสิ่งแวดล้อมและบริบททางสังคมวัฒนธรรมของกลุ่มชนนั้น ภูมิปัญญาจึงมีทั้งภูมิปัญญาที่เกิดจากประสบการณ์ในพื้นที่ ภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก และภูมิปัญญาที่ผลิตใหม่หรือผลิตขึ้นเพื่อ แก้ปัญหาและการปรับตัว ให้สอดคล้องกับความจำเป็นและความเปลี่ยนแปลง

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2543 : 1) ได้ให้ความหมายของคำว่าภูมิปัญญาไว้ว่า ภูมิปัญญา หมายถึง แบบแผนการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่า แสดงถึงความเฉลียวฉลาดของบุคคลและ สังคม ซึ่งได้สั่งสมปฏิบัติต่อกันมา ภูมิปัญญาจะเป็นทรัพยากรบุคคลหรือทรัพยากรความรู้ก็ได้

เสน่ห์ จามริก (2531 : 6-7) อธิบายว่า ภูมิปัญญานอกจากจะเป็นเรื่องราวของพื้น ภูมิธรรมชาติเดิมแล้ว ยังหมายถึง ศักยภาพในการประสานความรู้ใหม่ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วย ซึ่งเอื้อให้เกิดทางเลือกใหม่ ที่มีลักษณะสากลและลักษณะเฉพาะของตน

ผู้รู้ในกลุ่มหนึ่งให้ความหมายใกล้เคียงกันว่า ภูมิปัญญาเกิดจากการสะสมการเรียนรู้ จากอดีตมาเป็น ระยะเวลายาวนาน มีลักษณะผสมกลมกลืนเชื่อมโยงกันไปไม่แยกเป็นเรื่องราว เป็นการ จัดการความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน คนกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อม คนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ โดยผ่าน กระบวนการทางจารีตประเพณี วิถีชีวิต การทำมาหากิน และ พิธีกรรมต่างๆ ทุกอย่าง เพื่อให้เกิด ความสงบสุขในส่วนที่เป็นชุมชนหมู่บ้าน และส่วนที่เป็นปัจเจกของชาวบ้านเอง (ปรีชา อุตระกุล. 2531 : 9 ; ประเวศ วะสี. 2530 : 75)

คำว่า “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” “ภูมิปัญญาพื้นบ้าน” และ “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” มีผู้ให้คำอธิบายใกล้เคียงกัน ได้แก่

ทรงคุณ จันทจร (2549 : 6) ได้ให้ความหมาย ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึง องค์ความรู้และประสบการณ์ ของชาวบ้านที่ใช้ในการดำเนินชีวิตให้เป็นสุข ได้รับมาโดยการถ่ายทอด สั่งสมกันมาจากสถาบันของชุมชน รวมทั้งประสบการณ์ตรงของคนในท้องถิ่น ในท้องถิ่นมีการสะสม ภูมิปัญญาของคนที่ได้มาจากประสบการณ์ การประกอบอาชีพ การคิดค้นขึ้นมาใหม่โดยอาศัยรากฐาน แห่งความเชื่อหรือการอยู่ร่วมสัมพันธ์กัน มีการ ถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่งด้วยวิธีการที่ แตกต่างกันไป จากอดีตจนถึงปัจจุบัน

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี (2541 : 41) ได้กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (Popular Wisdom) คือความรู้ที่เกิด จากประสบการณ์ในชีวิตของคนเรา ผ่านกระบวนการศึกษา สังเกต คิดวิเคราะห์ จนเกิดปัญญา



และตกผลึกมาเป็นองค์ความรู้ที่ประกอบขึ้นมาจากความรู้เฉพาะหลายๆ เรื่อง ความรู้ดังกล่าวไม่ได้แยกย่อยออกมาเป็นศาสตร์เฉพาะสาขาวิชาต่างๆ อาจกล่าวได้ว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจัดเป็นพื้นฐานขององค์ความรู้สมัยใหม่ ที่จะช่วยให้การเรียนรู้ การแก้ปัญหาการจัดการและปรับตัวในการดำเนินชีวิตของคนเรา ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่มีอยู่ทั่วไปในสังคม ชุมชน และในตัวของผู้รู้เอง หากมีการสืบค้นหา เพื่อศึกษาและนำมาใช้ก็จะเป็นที่รู้จัก เกิดการยอมรับ ถ่ายทอดและพัฒนาไปสู่คนรุ่นใหม่ตามยุคตามสมัยได้

ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึง มวลความรู้และประสบการณ์ของชาวบ้านในท้องถิ่นที่ดำเนินชีวิตให้เป็นสุข โดยใช้การประสมประสานความรู้ความคิดที่ได้รับการถ่ายทอดสั่งสมมาจากบรรพบุรุษสืบต่อกันมา หรือจากประสบการณ์ตรงของตนเอง เป็นความรู้ที่สร้างสรรค์ และมีส่วนเสริมสร้างการผลิต การพัฒนาให้สอดคล้องกับสมัย

สามารถ จันทรสุรีย์ (2534 : 18) และเสรี พงศ์พิศ (2529 : 145 – 146) กล่าวถึง ภูมิปัญญาพื้นบ้านไว้ 2 ลักษณะคือ เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิต เป็นเรื่องเกี่ยวกับการ เกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่าและความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวันและลักษณะที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่อง เกี่ยวกับเฉพาะด้านต่างๆ เช่น การทำมาหากิน การเกษตรหัตถกรรม ศิลปะศาสตร์ และอื่นๆ ภูมิปัญญา พื้นบ้านเหล่านี้สะท้อนออกมาใน 3 ลักษณะที่สัมพันธ์ใกล้ชิดกัน คือ

1. ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิด คือ ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับโลกสิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช ธรรมชาติ
2. ความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ที่ร่วมกันในสังคมหรือชุมชน
3. ความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ทั้งหลาย

สุวิวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ (2540 : 21) ให้ความหมายว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน คือ วิธีการจัดการ วิธีการชี้นำ และการริเริ่มเสริมต่อของนักปราชญ์ในท้องถิ่นหรือในกลุ่มชนภูมิปัญญาชาวบ้านล้วนสั่งสมงอกงามขึ้นจาก ความรอบรู้ ประสบการณ์ ผนวกด้วยญาณทัศนะเป็นรากฐาน

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2536 : 6) ให้คำอธิบายว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นเรื่องที่มีขอบเขตกว้างขวาง ลึกซึ้งเกี่ยวกับคตินิยม ความรู้ ความสันทัด การรู้เท่าทันธรรมชาติของสรรพสิ่งรอบตัวและการเลือกเฟ้น ความคิด วิธีการนำมาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างได้ผล ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นการสั่งสมประสบการณ์มา หลายชั่วคน มีหลายสิ่งหลายอย่างที่ไม่ทราบที่มาว่าใครเป็นผู้คิดผู้สร้าง ความรู้ ความสันทัดนั้นขึ้น และ ไม่ทราบว่าสร้างขึ้นเมื่อใด

สามารถ จันทรสุรีย์ (2534 : 145) ให้ความหมายของภูมิปัญญาชาวบ้านว่า หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่ ชาวบ้านคิดได้เองและนำมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็นสติปัญญาและองค์ความรู้ทั้งหมดของชาวบ้านทั้งกว้างทั้งลึก ที่ชาวบ้านสามารถคิดเองทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ไขปัญหาการดำเนินวิถีชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างสมสมัย

วิจิต นันทสุวรรณ (2528 : 7) ให้ความหมายว่า ภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึง แก่นหลักของการมองชีวิต การใช้ชีวิตอย่างมีความสุข ซึ่งมีความหมายทั้งในแง่ของปัจเจกบุคคล และในแง่ของสังคมหมู่บ้านที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเอกภาพ



ภูมิปัญญาพื้นบ้าน หมายถึง การเอาทรัพยากรความรู้ ทรัพยากรบุคคลที่มีอยู่ในท้องถิ่นแต่ละแห่ง ซึ่งอาจเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน หรือเป็นลักษณะสากลที่หลายๆ ท้องถิ่นมีคล้ายกันก็ได้ ภูมิปัญญาพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นเกิดจากการที่ชาวบ้านแสวงหาความรู้เพื่อเอาชนะอุปสรรคทางธรรมชาติ ทางสังคมที่จำเป็นในการดำรงชีวิต ภูมิปัญญาพื้นบ้านจึงเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและวิถีชีวิตชาวบ้าน เช่น การประกอบประเพณี พิธีกรรมของชุมชน เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้กระทำสบายใจ รู้สึกอบอุ่นไม่โดดเดี่ยว ให้คุณค่าทางจิตใจและความรู้สึกถือว่าเป็นพลังทางศีลธรรมหรือประเพณี การรวมกำลังช่วยกันทำงานที่ใหญ่หลวงเกินวิสัยที่จะทำได้สำเร็จคนเดียว เช่น การลงแขกสร้างบ้าน สร้างวัดสร้างถนนหนทาง หรือขุดลอกแหล่งน้ำ เป็นกิจกรรมที่แสดงถึงความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกันภายในชุมชนทำให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยทั่วไปภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนเป็นประโยชน์แก่คนทุกระดับ มีลักษณะเด่นคือสร้างสำนึกเป็นหมู่คณะสูงทั้งในระดับครอบครัวและเครือญาติ

จะเห็นได้ว่านักวิชาการหลายๆ ท่านที่อธิบายความหมายของภูมิปัญญาพื้นบ้านในความหมายที่ใกล้เคียงกัน พอสรุปได้คือ หมายถึง ความรอบรู้ของชาวบ้านหรือปราชญ์พื้นบ้านที่เรียนรู้จากการสังเกตการณ์ซ้ำๆ จนเกิดเป็นความรอบรู้ เชี่ยวชาญ สั่งสมเป็นประสบการณ์มายาวนานโดยตรงหรือทางอ้อม เพื่อใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆ คือ การประกอบอาชีพ หรือเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต การดูแลสุขภาพสภาพ การจัดการทรัพยากรในท้องถิ่น นอกจากนี้ยังรวมถึงการเรียนรู้การถ่ายทอดความรู้และการประสานความรู้ ตลอดจนประสบการณ์ใหม่มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ที่เกื้อหนุนให้เกิดทางเลือกใหม่ๆ ที่มีลักษณะสากลและเฉพาะเหมาะสมกับท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งทั้งหมดเป็นเรื่องของวิถีชีวิตของชุมชนที่สืบทอดมายาวนาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสมดุล ความพอดี มีศักยภาพในการจัดการกับสภาวะแวดล้อม และเชื่อมโยงกับครอบครัว สังคม สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ รวมทั้งสิ่งเหนือธรรมชาติ และนำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตร่วมกันได้อย่างเป็นสุข

ลักษณะของภูมิปัญญาชาวบ้าน

ภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นรากฐานในการดำเนินชีวิตของชาวบ้านและมีลักษณะที่สำคัญ 2 ประการ คือ ลักษณะที่เป็นรูปธรรมและลักษณะที่เป็นนามธรรม นอกจากนี้ยังมีลักษณะที่สัมพันธ์เกี่ยวข้องกับคนและธรรมชาติซึ่ง เสรี พงศ์พิศ (2529 : 146) สรุปได้ดังนี้

1. มีความจำเพาะของท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้านของคนในแต่ละท้องถิ่นสะสมจากประสบการณ์หรือความชัดเจนในชีวิตและสังคมในท้องถิ่นหนึ่งๆ ดังนั้นจึงมีความสอดคล้องกับท้องถิ่นมากกว่าภูมิปัญญาที่มาจากภายนอก อาจนำไปใช้ในท้องถิ่นอื่นที่แตกต่างกันได้
2. มีความสัมพันธ์กันใกล้ชิดระหว่างคนกับโลก สิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช ธรรมชาติ เรียกว่า มีความเชื่อมโยงหรือมีบูรณาการสูง ทั้งในเรื่องกาย ใจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอย่างชัดเจน ความคิดในเรื่องแม่ธรณี แม่คงคา แม่โพสพ พระภูมิเจ้าที่ รุกขเทวดา เป็นตัวอย่างของการนำเอาธรรมชาติมาเป็นแบบนามธรรมที่สื่อไปถึงส่วนลึกของจิตใจที่เชื่อมโยงไปสู่อัตถะประโยชน์โดยสร้างความสัมพันธ์ที่ถูกต้องให้คนเคารพธรรมชาติ เมื่อเคารพแล้วย่อมไม่ทำลายสิ่งที่เคารพนั้น
3. เป็นองค์ความรู้ที่มีการเชื่อมโยงกันทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอาชีพ เศรษฐกิจ ความเป็นอยู่ การใช้จ่าย การศึกษา หรือวัฒนธรรมจะผสมกลมกลืนกัน
4. มีความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ที่อยู่ร่วมกันในสังคมหรือชุมชน



5. มีความเคารพผู้อาวุโส ภูมิปัญญาชาวบ้านให้ความสำคัญแก่ประสบการณ์ จึงให้ความเคารพผู้อาวุโส เพราะผู้อาวุโสมีประสบการณ์มากกว่า

6. มีความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์สิ่งเหนือธรรมชาติ สิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ทั้งหลาย อย่างเช่น ความเชื่อ ในเรื่องผีก็เป็นการเชื่อมโยงความเชื่อกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2533 : 3) ได้กล่าวถึง ลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาพื้นบ้านไว้ ดังนี้

1. ภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ใดๆ หรือหน่วยสังคมใดๆ เป็นข้อมูล เป็นเนื้อหาสาระ เกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับการเกษตร ความรู้เกี่ยวกับมนุษย์ เกี่ยวกับการจัดการ ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมของชุมชน

2. ภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องใดๆ หรือหน่วยสังคมใดๆ ความเชื่อดังกล่าวอาจยังไม่มีข้อ พิสูจน์ว่าถูกต้อง หากพิสูจน์แล้วความเชื่อก็จะเป็นความรู้ ความเชื่อบางอย่างพิสูจน์ไม่ได้ เช่น เรื่องนรก สวรรค์ ตายแล้วไปไหน ผีมีจริงหรือไม่

3. ภูมิปัญญาพื้นบ้าน คือ ความสามารถ หรือแนวทางในการแก้ปัญหาหรือป้องกันปัญหา เช่น ความสามารถในการสร้างหรือดำรงความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว เป็นต้น

ประเวศ วะสี (2530 : 81-86) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของภูมิปัญญาพื้นบ้านไว้ ดังนี้

1. มีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐานไม่ใช่วิทยาศาสตร์
2. มีการบูรณาการสูงทั้งในเรื่องของกาย ใจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
3. มีความเชื่อมโยงไปสู่นามธรรมที่ลึกซึ้งสูงส่ง
4. เน้นความสำคัญของจริยธรรมมากกว่าวัตถุธรรม

จากคำอธิบายของผู้รู้ดังกล่าวข้างต้น อาจสรุปลักษณะของภูมิปัญญาพื้นบ้านได้ว่ามีลักษณะเป็นได้ทั้งแบบ รูปธรรมและนามธรรม มีบูรณาการของความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสิ่งเหนือ ธรรมชาติ เป็นองค์ความรู้ที่หลากหลายทั้งด้านการทำมาหากิน ด้านศิลปวัฒนธรรม มีคุณค่าทางจิตใจ สืบสมขึ้นมาจากความเชื่อและประสบการณ์ จึงให้ความเคารพผู้อาวุโสซึ่งมีประสบการณ์มากกว่า โดยมีวัฒนธรรมเป็นพื้นฐาน เกี่ยวข้องกับวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คนในแต่ละท้องถิ่น มีลักษณะเฉพาะหรือมีเอกลักษณ์ในตัวเอง และเป็นเรื่องของการแก้ไขปัญหา การจัดการ การปรับตัว การเรียนรู้เพื่อความอยู่รอด ของบุคคล ชุมชน และสังคม

ประเภทของภูมิปัญญาพื้นบ้าน

การแบ่งประเภทของภูมิปัญญาชาวบ้าน ได้มีผู้จัดแบ่งไว้เป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

เสรี พงศ์พิศ (2529 : 145 - 146) ประเภทของภูมิปัญญาชาวบ้านแบ่งตามลักษณะของภูมิปัญญาเป็น 2 ประเภท คือ

1. ลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นโลกทัศน์ ชีวทัศน์ เป็นปรัชญาในการดำเนินชีวิต เป็นเรื่องเกี่ยวกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย คุณค่าและความหมายของทุกสิ่งในชีวิตประจำวัน
2. ลักษณะที่เป็นรูปธรรม เป็นเรื่องเกี่ยวกับเฉพาะด้านต่างๆ เช่น การทำมาหากิน การเกษตร หัตถกรรม ศิลปะ ดนตรี และอื่นๆ

สุธินท์ พงศ์ไพบูลย์ (2540 : 34 - 41) แบ่งประเภทภูมิปัญญาชาวบ้านตามอัตราประโยชน์ไว้เป็น 5 ประเภท ดังนี้



1. ภูมิปัญญาชาวบ้านเพื่อการยังชีพ ภูมิปัญญาชาวบ้านประเภทเพื่อการยังชีพ มีขึ้นเพื่อการมีชีวิตอยู่รอด อยู่อย่างมีความสุขสบายตามอัธยาศัย เป็นภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับการเสาะหา ปัจจัยพื้นฐานในการยังชีพของสังคมปฐมฐานยุคที่มนุษย์เสาะหาปัจจัยด้วยวิธีเก็บเกี่ยวและการใช้ แรงงานได้แก่วิธีทำมาหากิน วิธีเสาะหาและจัดการเก็บเกี่ยวกับปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ภูมิปัญญาเหล่านี้ค่อยๆ เพิ่มพูนงอกงามขึ้นจนดูประหนึ่งเป็นสิ่งสามัญ เช่น

1.1 ภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับการทำมาหากินเริ่มแต่ภูมิปัญญาการเก็บเกี่ยว เช่น ภูมิปัญญาการหาของป่าล่าสัตว์ ตีผึ้ง การทำและใช้เครื่องจับสัตว์บก เช่น นก ปลา เสือ ช้าง ภูมิปัญญาเหล่านี้ค่อยๆ พัฒนาขึ้นเป็นอาชีพ มีรูปแบบของเครื่องมือเครื่องใช้เฉพาะตัวเฉพาะถิ่นขึ้น เช่น หน้ำไม้ ภูมิปัญญาในการเลือก พันธุ์ข้าวทำนา การไถ คราด หว่าน ดำ เป็นต้น

1.2 ภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับที่อยู่อาศัย เช่น การสร้างบ้านเรือนแบบเครื่องผูก ภูมิปัญญาการเลือกใช้วัสดุ วิธี เย็บ ผูก Grimm ถัก Grimm ผูกเจียน เป็นต้น

1.3 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับวัฒนธรรมโภชนาการ ได้แก่ ภูมิปัญญาในการ เลือกสรรอาหาร วิธีปรุง และวิธี ถนอมอาหาร

1.4 ภูมิปัญญาเกี่ยวกับเครื่องนุ่งห่ม ได้แก่ ภูมิปัญญาในการนำสิ่งต่างๆ มาปักปิดร่างกายให้อบอุ่น เช่น ภูมิปัญญาในการนำหินเป็นเครื่องทูปเปลือกไม้ทำเป็นผ้า การทำและ ใช้ดินเผาเพื่อปั้นฝ้าย การคิดทำฟืม และก็สำหรับงานทอผ้า ภูมิปัญญาในงานถักร้อยปัก ภูมิปัญญาที่ เกี่ยวกับยารักษาโรค ได้แก่ การนำ สมุนไพร สัตว์ แร่บางชนิดมาใช้เป็นตัวยา การผสมยา วิธีปรุง ยาและการใช้

2. ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการพิทักษ์ชีวิตและทรัพย์สิน ผู้คนทุกหมู่เหล่าต่าง พยายามจะให้ตนมีชีวิตยั่งยืน มั่นคง จึงทุ่มเทใช้สติปัญญาและสิ่งเอื้ออำนวยต่างๆ เพื่อให้บรรลุความ ต้องการอาจจำแนกภูมิปัญญา ชาวบ้านประเภทนี้เป็นกลุ่มย่อยได้ ดังนี้

2.1 ภูมิปัญญาการพึ่งตนเอง ภูมิปัญญาเบื้องต้นในการพิทักษ์ปกป้องชีวิต และทรัพย์สินคือ การพึ่งตนเอง ความพยายามที่จะบำรุงรักษา และเพิ่มขีดความสามารถการใช้ ทรัพยากรของตนให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการ ดำรงตนต่อสู้เพื่อความอยู่รอด

2.2 ภูมิปัญญาการหลบเลี่ยงอันตราย เช่น ภูมิปัญญาของชาวบ้านที่ สามารถสังเกตการแปรปรวนของ สภาพดินฟ้าอากาศ รู้ว่าจะเกิดฝนหนัก ลมแรง ทะเลบ้า พายุคะนอง น้ำท่วมใหญ่ เกิดภัยแล้ง ไฟป่า หรือภูมิปัญญาในการโค่นไม้ใหญ่ โดยสามารถบังคับ ให้ล้มพาดในทิศทางที่ต้องการได้

2.3 ภูมิปัญญาการรวมพลังและการพึ่งพิง ภูมิปัญญาการร่วมแรงแบ่ง ประโยชน์ เช่น การทำนารวม การทำสวนรวม คือ ร่วมกันทำนาหรือทำสวนในที่แปลงเดียวกัน ทุกคนที่ทำมีสิทธิ์เก็บกิน เป็นแรงสร้างจิตสำนึกร่วมกันทำร่วมกันใช้

2.4 ภูมิปัญญาการทำและใช้ศาสตราวุธ เช่น การทำมีดพร้าของชาวใต้ ซึ่งใช้สำหรับงานสับ ฟัน แต่ง เติมสวนและใช้ต่อสู้ได้อีกด้วย

2.5 ภูมิปัญญาการดูแลบำรุงรักษาชีวิตและทรัพย์สิน การให้ความสำคัญต่อ สตรีและเด็ก จึงปรากฏความเชื่อ เช่น ห้ามหญิงมีครรภ์นั่งขวางบันได หรือนั่งขวางประตู มิฉะนั้นลูก จะไม่สมบูรณ์ เป็นต้น



3. ภูมิปัญญาเกี่ยวกับการสร้าง พัทธกษัตริย์และอำนาจ ผู้คนทุกหมู่เหล่ายอม อาศัยฐานะและอำนาจเพื่อช่วยในการดำรงชีพ ทั้งนี้ย่อมแตกต่างกันไปตามโครงสร้างของสังคม ชีตจำกัดของการศึกษาขีดความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและยุคสมัยภูมิปัญญาการสร้าง พัทธกษัตริย์และอำนาจ มีทั้งด้าน เศรษฐกิจ สังคม และตำแหน่งหน้าที่อำนาจจำแนกได้ดังนี้

3.1 ภูมิปัญญาการสร้างและขยายฐานอำนาจ ภูมิปัญญาที่เด่นชัด คือ ขยายวงศาคณาญาติให้ได้มากๆ เพื่อจะได้พวกพ้องเพิ่มแรงงาน

3.2 ภูมิปัญญาการรักษาฐานและอำนาจ เป็นการบำเพ็ญบุญบารมีเพื่อผดุง อำนาจวาสนา เป็นภูมิปัญญาที่อาศัยหลักคุณธรรม โดยให้ทำแต่กรรมดี

4. ภูมิปัญญาการจัดการเพื่อสาธารณประโยชน์ คือ ภูมิปัญญาที่ก่อให้เกิด ประโยชน์ร่วมกัน เช่น การร่วมกันกำหนดการสัจจะระหว่างหมู่บ้าน การร่วมกันหาเงินบำรุงวัด เป็นต้น

5. ภูมิปัญญาที่เป็นการสร้างสรรค์พิเศษ คือ สิ่งที่เป็นปัญญาชน ชาวบ้านใช้ วิสัยทัศน์เฉพาะตัว สร้างสรรค์ขึ้นต่างจากกลุ่มอื่น เช่น ภูมิปัญญาที่ให้ตระหนกว่า นักปราชญ์เป็น ทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่ายิ่ง เป็นต้น

ภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นเกิดจากเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคม และมีลักษณะเป็นองค์รวมรอบด้าน โดยมีอาจแยกส่วนต่างๆ ออกจากกันได้ แต่สามารถแบ่งออกได้ ดังนี้ (ยศ สันตสมบัติ. 2554 : 63 - 68)

1. ภูมิปัญญาที่เป็นองค์ความรู้ในเรื่องอาหารและยา ภูมิปัญญาลักษณะนี้ ผู้หญิงจะมีบทบาทสำคัญในการ ดูแลอาหารและยาสำหรับบรรเทาอาการเจ็บป่วยเล็กน้อยที่เกิดขึ้น ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐาน และมักได้รับการถ่ายทอดจากยายไปสู่แม่บุคคลพิเศษ เช่น คนทรง หมอสมุนไพร ผู้ทำการประกอบพิธีกรรมอาจมีความรู้พิเศษในสิ่งที่เกี่ยวกับคุณสมบัติและฤทธิ์ ของยาของพืชสมุนไพรบางชนิด ความรู้ในเรื่องเวทมนต์คาถา และเทคนิคในการรักษาพยาบาล และอาจมีการใช้สมุนไพร่วมกับการใช้คาถาอาคม

2. ภูมิปัญญาที่เป็นความรู้เกี่ยวกับเรื่องระบบการผลิต และการจัดการ ทรัพยากร ซึ่งมีลักษณะซับซ้อน และพัฒนาการจากความรู้พื้นฐานในด้านอาหารและยา เช่น องค์ความรู้ในการจัดระบบการผลิต วิธีการคัดเลือกฝืนป่าเพื่อตัดฝืน โคน ฝืน การพิจารณาคุณสมบัติ ของดินการคัดเลือกและการเก็บรักษาสายพันธุ์พืชที่จำเป็นต่อการดำรงชีพมีระบบการจัดการน้ำ เช่น เทคนิคการทำเหมือง ฝาย การท่อน้ำ การควบคุมน้ำ ตลอดจนการพัฒนาารูปแบบของความสัมพันธ์ ระหว่างสังคมและองค์กรเพื่อจัดการผลิต และดูแลทรัพยากรส่วนรวม

3. ภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ปรากฏในรูปแบบของความเชื่อ พิธีกรรม จารีต ประเพณีและวิถีปฏิบัติ การสร้างระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรของชุมชนจำเป็นต้องออก กฎระเบียบเพื่อเป็นแบบแผนและบรรทัด ฐานร่วมกันของชุมชน โดยปกติการแสดงอำนาจของชุมชน ในการตรากฎระเบียบต่างๆ มักแสดงออกในรูปของชุมชน โดยปกติการแสดงอำนาจของความเชื่อ พิธีกรรม และการสร้างจารีตประเพณีขึ้นมาในชุมชน

4. วิธีคิด ภูมิปัญญาท้องถิ่นในส่วนของวิธีคิดทำให้มองความเชื่อบางประการ ว่าไม่ได้เป็นเพียงระบบคุณค่า หรือค่านิยมที่ไร้เหตุผล แต่เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ของ อำนาจอันเป็นพื้นฐานในการจัดการระบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มนุษย์กับสังคม



และมนุษย์กับธรรมชาติ ความเชื่อเช่นนี้เป็นพื้นฐานในการวางกฎระเบียบข้อบังคับ จารีตประเพณีที่เกี่ยวข้องกับการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน อุดมการณ์ อำนาจจากรูปแบบของความเชื่อมีการผลิตซึ่งผ่านสมาชิกของชุมชนรุ่นแล้วรุ่นเล่า มีการเปลี่ยนแปลงและประยุกต์ใช้ใหม่ตามสภาพการที่เปลี่ยนแปลง การมองภูมิปัญญาท้องถิ่นในลักษณะของวิถีคิดเช่นนั้นเป็นมุมมองทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ซึ่งมีวิถีชีวิตทางธรรมเนียมประเพณี ระบบผลิต และการจัดการทรัพยากรที่แตกต่างกันออกไป

วิชิต นันทสุวรรณ (2528 : 10-11) จัดแบ่งภูมิปัญญาชาวบ้านเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ภูมิปัญญาจากการใช้ชีวิตในธรรมชาติ คือ การอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตกับปรากฏการณ์ ธรรมชาติ ในลักษณะของกฎเกณฑ์ที่พึงปฏิบัติ และข้อห้ามมิให้ชาวบ้านปฏิบัติ เช่น ความเชื่อเรื่อง “ผี” ที่ทำให้เกิดภาวะสมดุลของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนกับธรรมชาติ ระบบเหมืองฝาย ฝิน้ำ ฝินา เป็นต้น

2. ภูมิปัญญาประสบการณ์การอยู่ร่วมกัน ภูมิปัญญาแบบนี้มีพฤติกรรมตามแบบแผนของสังคม มีกฎเกณฑ์บอกอย่างนั้นดี อย่างนี้ไม่ดี มีระบบความสัมพันธ์ของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติเป็นหลัก มีความเข้าใจในอนิจจังของชีวิตเป็นแกนสูงสุด พฤติกรรมที่พึงแสดงออก คือ ความเชื่อเรื่องบรรพบุรุษ เช่น ปู่ตา ปู่ย่า ฝิพ่อแม่ และพิธีกรรมต่างๆ เป็นต้น

3. ภูมิปัญญาจากประสบการณ์เฉพาะด้าน เช่น ภูมิปัญญาจากประสบการณ์การทำมาหากินในด้านต่างๆ ภูมิปัญญาด้านการรักษาโรค เป็นต้น

ภูมิปัญญาชาวบ้านอาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ (อังกุล สมคะเนย์. 2535 : 46 - 50)

1. ความคิด ความเชื่อ และหลักการที่เป็นพื้นฐานขององค์แห่งความรู้ปรากฏให้เห็นได้ในปัจจุบันได้แก่ การประกอบพิธีกรรมในแต่ละท้องถิ่น ดำรงชีวิตด้วยการปลูกพืชไว้กินเอง เลี้ยงสัตว์ไว้กินและใช้แรงงาน ผสมผสานกับการหาผลผลิตต่างๆ ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาใช้ประโยชน์เพื่อการยังชีพ ความรู้สึกผูกพันกับธรรมชาติจึงมีมากกว่าชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบัน ประกอบกับลัทธิทางศาสนา คือ ศาสนาพุทธ พราหมณ์ เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องด้วย ยังก่อให้เกิดความเชื่อแบบพราหมณ์พุทธขึ้น ซึ่งส่วนผสมของความเชื่อเหล่านี้จะมีส่วนใดมากกว่านั้น ขึ้นอยู่กับพื้นฐานการพัฒนาของชุมชนแต่ละแห่ง แต่ละบุคคล ความเชื่อแต่ดั้งเดิมนั้นเกิดขึ้นสืบทอดและมีพัฒนาการมานาน อันเป็นผลมาจากการพึ่งพาธรรมชาติ การอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน เป็นความเชื่อที่ให้คุณค่ากับธรรมชาติและ การให้ความเคารพแก่บรรพบุรุษ ในสิ่งที่บรรพบุรุษสั่งสมและถ่ายทอดไว้ให้ ดังจะพบได้ในชุมชนชนบทไทยในทุกภาคของประเทศ เช่น ชุมชนภูเขาคงมีความเชื่อในเรื่องผีป่า เจ้าเขาเทพารักษ์ ผู้ที่อยู่ในที่ราบก็มีความเชื่อในเรื่องของพระภูมิเจ้าที่ พระภูมินา การสืบทอด การให้ความเคารพแม่โพสพ ผู้ที่อยู่อาศัยตามแม่น้ำริมทะเลมักจะเชื่อในเรื่องของแม่น้ำนางเรือ เป็นต้น

2. ศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญต่อการแสดงออกถึงภูมิปัญญาชาวบ้านของหมู่บ้าน ต่อการดำเนินชีวิต ซึ่งก็คือผลงานหรือกิจกรรมที่เกิดจากความคิดของชาวบ้าน ที่แสดงให้เห็นคุณค่าแห่งการดำเนินชีวิต วิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาเป็นเฉพาะกลุ่มชนหรือท้องถิ่นนั้นๆ ซึ่งเป็นการแสดงถึงความเจริญงอกงาม และความเป็นระเบียบเรียบร้อยของกลุ่มชน หรือท้องถิ่นนั้นๆ



3. การประกอบอาชีพในท้องถิ่น ในอดีตวิถีชีวิตของคนไทยมีความเป็นอยู่โดยอาศัยธรรมชาติ มีอาชีพ เกษตรกรรม เช่น เพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ ปลูกพืชสมุนไพร ในการประกอบอาชีพนั้นเป็นการทำเพื่อให้มีอยู่มีกินมากกว่าที่จะทำเพื่อความมั่งมีมีความร่ำรวย จึงไม่จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยจากภายนอกมาเป็นตัวกำหนด และมามีอิทธิพลในการผลิต แต่ในปัจจุบันการดำเนินชีวิตของคนไทยเปลี่ยนไปมาก ซึ่งเป็นผลจากแผนพัฒนาของประเทศจากประเทศเกษตรกรรม มาเป็นประเทศอุตสาหกรรมใหม่ ทำให้มีระบบการผลิตที่แตกต่างไปจากเดิม โดยการเร่งผลผลิตให้ทันกับความต้องการของตลาด ทำให้ระบบการผลิตต้องผูกติดกับระบบธุรกิจ เมื่อระบบธุรกิจภายนอกกล้มเหลวจึงทำให้ระบบการผลิตของชาวบ้านได้รับความเดือดร้อนตามไปด้วย เกิดความล้มเหลวทางเศรษฐกิจในชนบทขึ้น จากนั้นมีคนกลุ่มหนึ่งนำเอาความล้มเหลวที่ผ่านมามาเป็นบทเรียน และนำไปสู่แนวความคิดการพึ่งพาตนเอง และพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันในชนบท จึงเริ่มฟื้นฟูทรัพยากรในท้องถิ่นที่เสียไปนั้นให้มีสภาพอุดมสมบูรณ์ ปรับการดำเนินชีวิตที่เคยถูกรอบงำจากสภาพสังคมพ่อค้าคนกลาง ระบบธุรกิจระบบโครงการ กลับเข้าสู่การเกษตรที่อาศัยความสมดุลทางธรรมชาติซึ่งกันและกัน บุคคลกลุ่มนั้นสามารถยืนหยัดต่อสู้กับความล้มเหลวนี้ได้อย่างภาคภูมิใจ ด้วยกำลังใจสติปัญญา และสั่งสมประสบการณ์จากการผสมผสานกลมกลืนได้อย่างเหมาะสม สามารถยืนหยัดอยู่ได้ด้วยพึ่งพาตนเอง ซึ่งนับว่าบุคคลเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่สมควรได้รับการยกย่อง และนำแนวความคิด ความรู้ และประสบการณ์ไปถ่ายทอดและเผยแพร่ต่อไป

4. เทคโนโลยีชาวบ้าน เนื่องจากสภาพเศรษฐกิจและสังคมของประเทศเริ่มเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรม ไปสู่สังคมอุตสาหกรรม ทำให้การดำเนินชีวิตค่อยๆ เปลี่ยนจากสภาพพอกินไปสู่การประกอบอาชีพเพื่อหารายได้ให้มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น สามารถอยู่ในสังคมที่เปลี่ยนไปได้อย่างมีความสุข จึงได้เกิดการนำแนวความรู้ และหลักการที่เคยปฏิบัติกันมา นำมาผสมผสานกับเทคโนโลยีใหม่เพื่อนำมาใช้ในการเพิ่มผลผลิต หรือประกอบกิจกรรมในการดำเนินชีวิตในครอบครัวและชุมชน ซึ่งนับว่าบุคคลเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาอีกกลุ่มหนึ่งที่มีความรู้ ความสามารถในการพัฒนาตัวเองและช่วยเหลือต่อสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2551 : 24-26) จัดแบ่งภูมิปัญญาชาวบ้านตามสาขาต่างๆ ไว้เป็น 10 สาขา ดังนี้

1. สาขาเกษตรกรรม หมายถึง ความสามารถในการผสมผสานองค์ความรู้ทักษะ และเทคนิคด้านการเกษตรกับเทคโนโลยี โดยการพัฒนามาบนพื้นฐานคุณค่าดั้งเดิม
2. สาขาอุตสาหกรรมและหัตถกรรม หมายถึง การรู้จักประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการแปรรูป ผลผลิต เพื่อชะลอการนำเข้าตลาดเพื่อแก้ปัญหาด้านการบริโภคอย่างปลอดภัย ประหยัด และเป็นธรรม อันเป็นกระบวนการให้ชุมชนท้องถิ่น สามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้
3. สาขาการแพทย์แผนไทย หมายถึง ความสามารถในการป้องกันและรักษาสุขภาพของคนในชุมชน โดยเน้นให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองทางด้านสุขภาพและอนามัยได้
4. สาขาการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง ความสามารถเกี่ยวกับการจัดการ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมทั้งการอนุรักษ์ พัฒนา และใช้ประโยชน์จากคุณค่าของ ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุลและยั่งยืน



5. สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน หมายถึง ความสามารถในการด้านบริหารจัดการด้านการสะสมและบริหาร กองทุนและธุรกิจในชุมชน ทั้งมีเป็นเงินตราและโภคทรัพย์เพื่อเสริมชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในชุมชน

6. สาขาสวัสดิการ หมายถึง ความสามารถในการจัดการในการประกันคุณภาพชีวิตของคนให้เกิด ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม

7. สาขาศิลปกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม วรรณกรรม ทัศนศิลป์ คีตศิลป์ เป็นต้น

8. สาขาการจัดการ หมายถึง ความสามารถในการบริหารจัดการการดำเนินการด้านต่างๆ ทั้งขององค์กรชุมชน องค์กรศาสนา องค์กรการศึกษา ตลอดจนองค์กรทางสังคมอื่นๆ กรณีการจัดการศึกษา เรียนรู้ นับว่าเป็นภูมิปัญญาสาขาการจัดการที่มีความสำคัญ เพราะการจัดการศึกษาเรียนรู้ที่ดี หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ พัฒนาและถ่ายทอดความรู้ภูมิปัญญาไทยที่มีประสิทธิผล

9. สาขาภาษาและวรรณกรรม หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานเกี่ยวกับด้านภาษา ตลอดทั้งด้านวรรณกรรมทุกประเภท

10. สาขาศาสนาและประเพณี หมายถึง ความสามารถประยุกต์และปรับใช้หลักธรรมคำสอนทางศาสนา ความเชื่อและประเพณีดั้งเดิมที่มีคุณค่าให้เหมาะต่อการประพฤติปฏิบัติให้บังเกิดผลดีในการดำรงชีวิตภูมิปัญญาชาวบ้านทั้ง 10 สาขา นี้ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2551 : 107) จัดแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่ม คือกลุ่มที่ 1 ภูมิปัญญาชาวบ้านทางปัญญามีบทบาทนำทางความคิดและการวิเคราะห์สถานการณ์ต่างๆ เพื่อให้ชาวบ้านหรือองค์กรชุมชนในการตัดสินใจและมีทิศทางในการพัฒนาตนเอง 50 กลุ่มที่ 2 ภูมิปัญญาชาวบ้านทางเทคนิคเป็นนักปฏิบัติ เช่น ด้านวนเกษตรด้านการพัฒนาแหล่งน้ำ ด้าน ปศุสัตว์ ด้านสมุนไพร ด้านหัตถกรรม และมีบทบาทนำในทางปฏิบัติกลุ่มที่ 3 ภูมิปัญญาชาวบ้านด้านการจัดการ เป็นภูมิปัญญาชาวบ้านชาวบ้านรุ่นใหม่เกิดขึ้นในชนบท เพราะสภาพการณ์ทางเศรษฐกิจและสังคมทำให้ชาวบ้านต้องพัฒนาความรู้ความสามารถในการ ประสานงานกับฝ่ายต่างๆ

ไพฑูรย์ พงศบุตร (2548 : 147-148) ได้แบ่งภูมิปัญญาพื้นบ้านออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่

1. ภูมิปัญญาด้านการทำมาหากิน
2. ภูมิปัญญาด้านการรักษาสุขภาพอนามัย
3. ภูมิปัญญาด้านการอยู่ร่วมกันในสังคม
4. ภูมิปัญญาด้านงานประเพณีทางศาสนา และการเคารพบูชาสิ่งเหนือ

ธรรมชาติ

5. ภูมิปัญญาด้านการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การจัดแบ่งประเภทของภูมิปัญญาพื้นบ้านตามที่กล่าวมานี้ มีหลายแนวความคิดซึ่งยึดถือเกณฑ์การแบ่ง แตกต่างกันไป แนวความคิดที่ตรงกัน คือ ประเภทของภูมิปัญญาพื้นบ้านเกี่ยวกับปัญญา ความรู้ ความสามารถ กับภูมิปัญญาที่เกี่ยวกับความเชื่อ พิธีกรรม และประเพณี ความรู้เกี่ยวกับการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาการถ่ายทอดภูมิปัญญา



พื้นฐานความหมาย การถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความสามารถและประสบการณ์ที่สั่งสมยาวนานให้แก่ผู้อื่นซึ่งมีการใช้คำต่างๆ กัน เช่น การถ่ายทอดความรู้ การถ่ายทอดความรู้ ภูมิปัญญาชาวบ้าน การถ่ายทอดการเรียนรู้ เป็นต้น และมีการให้ความหมายไว้ใกล้เคียงกัน ดังนี้ Hughes (1991 : 25) อธิบายความหมายว่า การถ่ายทอดความรู้ คือ การจัดการดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้จากแหล่งข้อมูลไปยังผู้เรียนด้วยการให้ข้อคิดเห็น ความนึกคิด การกระทำร่วมกันเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน Mead (1972 : 333) ได้แบ่งการถ่ายทอดความรู้ในชุมชนเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. การบอกเล่าต่อกันมา ในสังคมดั้งเดิมของกลุ่มชนกลุ่มหนึ่งๆ จะมีการถ่ายทอดความรู้โดยการบอกเล่า จากผู้สูงอายุไปสู่สมาชิกของกลุ่ม เช่น บรรพบุรุษเล่าสู่ลูกหลาน
2. การเรียนรู้ หรือการได้รับการถ่ายทอดจากคนรุ่นราวคราวเดียวกัน ซึ่งเป็นเพื่อนกัน (peer) อาจเรียนรู้มาพอกัน
3. การถ่ายทอดความรู้จากคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้ความสามารถดีกว่าเป็นผู้ถ่ายทอดให้ ซึ่งผู้ใหญ่อาจเรียนรู้จากลูกหลานซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้ความสามารถในเรื่องนั้นๆ ดีกว่า เป็นผู้สอนให้

ทรงศิริ สาประเสริฐ (2542 : 4) ให้นิยามว่า การถ่ายทอดภูมิปัญญา หมายถึง การได้รับการให้ความรู้ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยวิธีการต่างๆ อันได้แก่ การถ่ายทอดโดยการบอกเล่า โดยการทำให้ดู โดยการดูตัวอย่างของจริง การฝึกปฏิบัติ การปฏิบัติจริงไปพร้อมๆ กับผู้ถ่ายทอด การถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์และอื่นๆ รวมถึงเทคนิคการถ่ายทอด อันได้แก่ สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ในการถ่ายทอด บรรยากาศในการเรียนรู้ ระยะเวลาที่เรียนรู้ ตลอดจนขั้นตอนการถ่ายทอดตั้งแต่ขั้นเตรียมการ ขั้นดำเนินการและขั้นประเมินผล

กล่าวโดยสรุปการถ่ายทอดภูมิปัญญา หมายถึง การจัดดำเนินกิจกรรมเพื่อส่งทอดความรู้ทั้ง ภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติด้วยวิธีการต่างๆ และสื่อต่างๆ ตามขั้นตอน มีการเรียนรู้จากผู้ถ่ายทอดไปยังผู้รับการถ่ายทอดวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นฐานในอดีตนั้นชาวบ้านได้ใช้สติปัญญาของตนเอง สั่งสมความรู้ ประสบการณ์เพื่อการดำรงชีพมาโดยตลอดจนถึงปัจจุบัน และมีการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่สั่งสมไว้จากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งด้วยวิธีการต่างๆ ที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น ทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยอาศัย ศรัทธาทางศาสนา ความเชื่อถือผีสงต่าง ๆ รวมทั้งความเชื่อบรรพบุรุษเป็นพื้นฐานมีการถ่ายทอดกันมา ตั้งแต่นอดีตถึงลูกหลานในปัจจุบัน (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 36-39) ซึ่งมีผู้ศึกษาวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

สามารถ จันทรสุรย์ ได้แบ่งลักษณะการถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านออกเป็น 2 แบบ (สามารถ จันทรสุรย์. 2534 : 151) คือ

1. แบบเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น การจาร หรือเขียนใส่ใบลาน สมุด ข่อย หนังสือ เป็นต้น
2. แบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร ทำได้หลายรูปแบบ คือ
 - 2.1 โดยการบอกเล่าจากปากสู่ปาก เช่น การเทศนา การสั่งสอนของผู้ใหญ่แก่คู่บ่าวสาวในพิธีแต่งงาน การสั่งสอนวิชาชีพต่างๆ เป็นต้น
 - 2.2 โดยผ่านพิธีกรรมทางศาสนา พิธีกรรมตามขนบธรรมเนียม ประเพณี เช่น พิธีแห่เทียนพรรษา พิธีแห่บั้งไฟ พิธีบายศรีสู่ขวัญ พิธีผูกเสี่ยว เป็นต้น



2.3 โดยแฝงอยู่ในรูปของ การบันเทิงต่างๆ ที่จะแทรก กระบวนการและ เนื้อหาซึ่งออกมาในรูปของบทร้อง การแสดงต่างๆ เช่น ลิเก ลำตัด โนรา หนัง ตะลุง เพลงเรือ เพลงอีแซว เพลงฉ่อย เป็นต้น วิจิต นันทสุวรรณ (2528 : 8-10) ได้จำแนกการถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้านออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

2.3.1 การถ่ายทอดประสบการณ์ระหว่างวัยในแก่มุมของชีวิต คนๆ หนึ่งตั้งแต่เกิดจนตาย มีการแบ่งลำดับขั้นทางวัยวุฒิ 5 ชั้น หรือ 5 ช่วงวัย คือ ช่วงวัยเด็ก ช่วงวัยหนุ่มสาว ช่วงการแต่งงานมีครอบครัว ช่วงวัยกลางคน และช่วงวัยแก่ ทั้ง 5 ช่วงวัยนี้ มีการถ่ายทอดประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เมื่ออยู่ในวัยเด็กจะมีคนอีก 4 รุ่น คอยอุ้มชูและให้เด็กเห็นถึงชีวิตที่แตกต่างกัน ช่วงวัยแก่อยู่นือสุดของคนอีก 4 รุ่น ก็คือ ทั้ง 4 รุ่นหลังให้มองย้อนถึงความแตกต่างของวัย และได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ จากคนหนุ่ม สาวซึ่งยอมรับสิ่งใหม่ๆ ได้ง่าย ช่วงที่มีครอบครัวแล้วก็มีคน 2 รุ่น ให้มองย้อนหลัง และมองไปข้างหน้า

2.3.2 การเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสถาบันต่างๆ ในหมู่บ้าน ถึงแม้ว่าภูมิปัญญาจะเกิดจากการสรุปประสบการณ์ชีวิตของคน แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าสถาบันมีส่วนในการถ่ายทอดประสบการณ์ของคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง เพราะสถาบันต่างๆ ในชุมชนเป็นแหล่งเก็บสะสมประสบการณ์และภูมิปัญญาที่คนรุ่นหนึ่งได้สรุปไว้และถ่ายทอดภูมิปัญญาและประสบการณ์ ก็คือ ครอบครัว วัด การทำมาหากิน และพิธีกรรมต่างๆ ทั้งทางประเพณีและความเชื่อ

2.3.3 การเรียนรู้เชิงประจักษ์ ในการเข้าใจชีวิตของชาวบ้านคนหนึ่ง ไม่ได้เข้าใจเพราะมีคนบอกเล่า หรืออ่านเอาจากที่มีคนเขียนไว้ แต่ความเข้าใจนั้นมาจากการรับรู้ได้เห็น การเกิด แก่ เจ็บ ตาย ซึ่งในตลอดชีวิตไม่ได้มีครั้งเดียว ได้เห็นเป็นสิบเป็นร้อยครั้ง ได้ร่วมแสดง ความยินดีเมื่อมีการเกิด ดูแลเอาใจใส่ เมื่อมีการป่วยไข้ทั้งที่เกิดกับตัวเองและผู้อื่นร่วมเสียใจเมื่อมีการ ตายเมื่อถึงจุดหนึ่ง ถึงช่วงหนึ่ง การสะสมจากการปฏิบัตินี้ทำให้ประจักษ์ชัดถึงการเกิด แก่ เจ็บ ตายเช่นเดียวกับเด็กที่ได้ติดตามพ่อแม่ไปทำมาหากิน ก็ได้ประจักษ์ชัดจากประสบการณ์การเข้าร่วม ประจักษ์ชัดถึงความรู้สึกเป็นสุข เป็นทุกข์ เป็นการเรียนรู้ไปพร้อมๆ กับการเคลื่อนไหวของวิถีชีวิต ชุมชน กระบวนการเรียนรู้หรือการถ่ายทอดระหว่างช่วงวัยของชาวบ้านจึงยืดหยุ่น ชาวบ้านแต่ละคน ได้มีประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติจริง มีความเป็นหนึ่งเดียวระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติ หรือ กฎเกณฑ์ค่านิยมกับประสบการณ์ต่างๆ ของแต่ละคน การอธิบายความหมายของชีวิตชาวบ้านกับการ ใช้ชีวิตปัจจุบันจึงเป็นเรื่องเดียวกันและกระบวนการชีวิตทั้งหมด มุ่งไปสู่การแสวงหาความหมายของ ชีวิตและการก่อเกิดของภูมิปัญญาในตัวบุคคลจากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การค้นหาคำรู้และระบบ ถ่ายทอดความรู้ในชุมชนชนบทไทย” พบว่าสามารถจำแนกการถ่ายทอดความรู้ได้ 5 รูปแบบ คือ (ปฐม นิคมานนท์. 2535 : 279 - 281)

1) การสืบทอดความรู้ภายในชุมชน ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับ อาชีพในหมู่บ้านที่เกือบทุกครัวเรือน ทำเหมือนกัน กัน และเป็นอาชีพรองหรืออาชีพเสริมจากการทำนา ทำไร่ เช่น การทำเครื่องปั้นดินเผา งานจักสาน ทอผ้า และงานหัตถกรรมทั่วไป อาชีพ และความ ซำนาญเหล่านี้เกิดจากสมาชิกในชุมชนทุก คนได้คลุกคลีและมีความคุ้นเคยมาตั้งแต่เด็กทุกคนจึงได้ เรียนรู้และได้รับการถ่ายทอดมาเหมือนกัน กัน จึง เป็นไปโดยอัตโนมัติ ภายใต้สภาพการดำรงชีวิต ประจำวัน มีการเรียนรู้ และการสืบทอดความรู้สืบทอดกันมา



2) การสืบทอดภายในครอบครัว เป็นการสืบทอดความรู้ ความชำนาญ ที่มีลักษณะเฉพาะ กล่าวคือ เป็นความสามารถเฉพาะบุคคลหรือเฉพาะครอบครัว เช่น ความสามารถในการรักษาโรค งานช่างศิลป์ งานช่างฝีมือต่างๆ ความสามารถด้านดนตรี การขับร้อง การแสดง เป็นต้น ความรู้เหล่านี้จะมีการถ่ายทอดเฉพาะภายในครอบครัวและเครือญาติ บางอย่างมีการวางแผนและเป็นความลับในสายตระกูล

3) การฝึกจากผู้รู้ชำนาญเฉพาะอย่าง คือ การที่ผู้สนใจขอเข้ารับ การถ่ายทอดวิชาจากผู้รู้ อาจเป็นญาติหรือไม่ใช่ญาติ หรืออาจจะเป็นผู้อยู่ในชุมชนหรือนอกชุมชนก็ได้ วิธีการถ่ายทอดมีหลายวิธี คือ

(1) ไปอยู่เป็นลูกมือฝึกงาน บางรายได้รับค่าแรง บางรายไม่ได้ค่าแรงแต่ได้ความรู้ตอบแทน

(2) ไปขอเรียนโดยเสียค่าเล่าเรียนเป็นการตอบแทน

(3) มีการรวมกลุ่มเรียนในชุมชน

(4) มีเจ้าหน้าที่จากองค์กรภายนอกมาจัดสอนหรือจัดอบรมให้

4) การฝึกฝนและค้นคว้าด้วยตัวเอง อาชีพและความชำนาญหลายอย่างเกิดขึ้นจากการคิดค้น ดัดแปลงและพัฒนาขึ้นมาด้วยตนเอง แล้วถ่ายทอดไปสู่ลูกหลาน หรือมีบางกรณีที่ผู้สนใจการเรียนรู้ด้วย ตนเองนี้อาจเกิดขึ้นจากปัจจัยต่างๆ ดังนี้

(1) ชอบสิ่งนั้นมาตั้งแต่เด็ก

(2) เห็นตัวอย่างคนอื่นแล้วสนใจ พยายามเลียนแบบและฝึกฝน

จนชำนาญ

(3) มีผู้ชี้แนะในเบื้องต้น แล้วมาฝึกฝน และคิดค้นด้วยตนเองต่อ

จนมีความชำนาญ

5) ความรู้ความชำนาญที่เกิดจากความบังเอิญหรือสิ่งลึกลับมีความรู้ บางอย่างเกิดขึ้นโดยไม่ได้สนใจหรือไม่ได้คาดคิดมาก่อน เป็นต้นว่ามีวิญญาณหรืออำนาจลึกลับมาเข้าสิง มาบอกกล่าว ทำให้มีความสามารถในการรักษาโรค หรือความสามารถในการทายทักได้ แม้ไม่ใช่เป็นการเรียนรู้ตามความหมายในทางวิชาการทั่วไป แต่ก็ป็นวิธีหนึ่งที่ประชาชนได้รับประสบการณ์ เกิดความรู้บางอย่างที่ยังไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์

ทรงคุณ จันทกร (2549 : 36) ได้กล่าวถึงวิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านไว้ ดังนี้

1. วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านแก่เด็ก เด็กโดยทั่วไป มีความสนใจในสิ่ง ที่ใกล้ตัวในช่วงเวลานั้น ซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่ กิจกรรมถ่ายทอดต้องง่ายไม่ซับซ้อน มีความสนุกสนาน และดึงดูดใจ เช่น การละเล่น การเล่านิทาน การลองทำ (ตามตัวอย่าง) การเล่นปริศนาคำทาย เป็นต้น

2. วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านแก่ผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่ ถือว่าเป็นผู้ที่ผ่าน ประสบการณ์ต่างๆ มาพอสมควรแล้ว และเป็นวัยทำงาน วิธีการถ่ายทอดทำได้หลายรูปแบบ เช่น วิธีการบอกเล่าโดยตรง หรือบอกเล่าโดยผ่าน พิธีสู่ขวัญ พิธีกรรมทางศาสนา และพิธีกรรมตาม ขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่นต่างๆ ดังจะเห็นได้โดยทั่วไปในพิธีการแต่งงานของทุกท้องถิ่นจะมี



ขั้นตอน มีคำสอนที่ผู้ใหญ่สอนคู่บ่าวสาว วิธีการถ่ายทอดใน รูปแบบการบันเทิง เช่น สอดแทรกใน คำร้องของลิเก ลำตัด โนรา หนังสือตลกภาคใต้ หนังสือตลกภาคอีสาน (หนังสือประโมทัย) หลุนลำคำผญา คำสอยของภาคอีสาน คำสอยของภาคเหนือ เป็นต้น

จากคำอธิบายของผู้รู้เกี่ยวกับรูปแบบการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีตตาม รูปแบบใหญ่ๆ อาจจะได้ 2 แบบคือ แบบที่ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร กับแบบเป็นลายลักษณ์อักษรใน อดีตส่วนใหญ่ใช้จาร หรือเขียนใส่ ใบลาน หรือสมุดข่อย ที่ชาวใต้เรียกว่า บุตดำ บุตขาว ส่วนใหญ่ ในปัจจุบัน ในยุคที่การสื่อสารมวลชน การคมนาคม เทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทันสมัย และ รวดเร็ว ก็มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านผ่านทางสื่อสารมวลชนทุกสาขาเช่น หนังสือ สิ่งพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และอื่นๆ ส่วนวิธีการถ่ายทอดนั้นมีหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมายหรือ ผู้รับการถ่ายทอด เช่น ถ่ายทอดให้กับเด็ก ถ่ายทอดให้กับผู้ใหญ่ เป็นต้น

กระบวนการเรียนรู้

การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งเป็นผลมาจากการ การศึกษา การฝึกอบรม ประสบการณ์ การแก้ไขปัญหาและการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งเกิด จากการประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมด้วยกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติเกิดจากการ สร้างสรรค์สิ่งสมมุติปัญญา เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของมนุษย์เกิดจากการสร้างสรรค์สม มุติปัญญา ท่ามกลางสภาพแวดล้อมธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่มีพัฒนาการมายาวนาน แม้สังคม มนุษย์เปลี่ยนแปลงก้าวหน้าหรือผันแปรไปอย่างไร มนุษย์ก็ยังคงความเป็นมนุษย์อยู่ ดังนั้นธรรมชาติ การเรียนรู้ของมนุษย์จึงยังมีความสำคัญและถือได้ว่าเป็นศักยภาพอันยิ่งใหญ่ของมนุษย์ ถึงแม้มนุษย์จะ สามารถสร้างโลกเทียมจริงขึ้นมาได้ และได้พัฒนาการเรียนรู้ด้วยวิทยาการก้าวหน้าที่เรียกชื่อ เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร (IT) แต่คู่ขนานกับมนุษย์ก็ยังคงต้องเรียนรู้ จากการสัมผัสมนุษย์ด้วยกัน และ เรียนรู้จากโลกกายภาพ อันเป็นสิ่งแวดล้อมธรรมชาติที่เกื้อกูลชีวิตมนุษย์ตลอดมา กระบวนการเรียนรู้ ตามธรรมชาติของมนุษย์แล้วสั่งสมไว้เป็นมรดกทางปัญญา จึงยังมีความสำคัญเคียงบ่าเคียงไหล่กัน กับการเรียนรู้ด้วยวิทยาการก้าวหน้า (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2541 : 209)

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2541 : 300 - 307) ได้สรุปกระบวนการเรียนรู้และการ ถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้าน ดังนี้

1. การลองผิดลองถูก มนุษย์สะสมความรู้ความเข้าใจจากประสบการณ์ การลอง ผิดลองถูกที่ถ่ายทอดส่งต่อไปให้ลูกหลานเผ่าพันธุ์ของตน นานๆ เข้าสิ่งที่ประเพณีปฏิบัติหรือห้าม ประเพณีปฏิบัติก็จะกลายเป็นจารีตขนบธรรมเนียม หรือข้อห้ามใน “วัฒนธรรม” ของคนกลุ่มนั้น กาลล่วงไปมนุษย์อาจลืมเหตุผลที่มาของธรรมเนียมปฏิบัติไปแล้ว รู้แต่ว่าในสังคมของตนประเพณี ปฏิบัติเช่นนั้นจึงอยู่รอดปลอดภัย หรือแก้ไขป้องกันปัญหาได้ ความรู้และประสบการณ์เหล่านี้ได้รับ การทดสอบอยู่ตลอดเวลาในการดำเนินชีวิตจริง บ่อยครั้งภูมิปัญญาเหล่านั้นใช้ต่อไปไม่ได้ เพราะเหตุ บังคับเปลี่ยนไป สถานการณ์เปลี่ยนไปมนุษย์ต้องใช้ปัญญาขบคิดแก้ไขปัญหาคิดใหม่ต้องเสี่ยงชีวิตกันใหม่ อีก ต่อเมื่อไม่เรียนรู้ว่าคิดอย่างไร ทำอย่างไรจึงเกิดปัญหาได้ ก็จะจดจำความคิดและวิธีปฏิบัตินั้นไว้ ต่อไป ถ้าล้มเหลวก็จะจดจำไว้เป็นข้อห้าม การสั่งสมประสบการณ์ดังกล่าว มนุษย์ก็สั่งสมภูมิปัญญา ในการดำรงชีพไว้มากขึ้น และมีความเสี่ยงน้อยลง



2. ลงมือกระทำจริง มนุษย์เรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำจริงในสถานการณ์เฉพาะที่มีอยู่จริง เช่น ชาวอีสาน เรียนรู้ที่จะเสาะแสวงหาแหล่งดินดำน้ำชุมเป็นที่ทำกิน หรือ ขุดสระไว้เป็นบารายรอบเทวสถานเพื่อเลี้ยงชุมชน ชาวภาคกลางเรียนรู้ที่จะอยู่กับภาวะน้ำหลาก น้ำท่วม น้ำลด ด้วยการปลูกเรือนใต้ถุนสูง เป็นต้น การเรียนรู้และสะสมประสบการณ์ต่างๆ ไว้ในสถานการณ์จริง ปฏิบัติจริง แล้วส่งต่อไปยังรุ่นลูกหลานแบบค่อยเป็นค่อยไปและได้กลายเป็นธรรมเนียมประเพณีหรือวิถีปฏิบัติ

3. การสาธิตวิธีการ การสั่งสอนด้วยการบอกกล่าว การถ่ายทอดความรู้ด้วยการทำจริงได้พัฒนาจนเป็น การส่งต่อ (Transmission) แก่คนรุ่นหลังด้วยการสาธิตวิธีการ การสั่งสอนด้วยการบอกเล่า (Oral Tradition) ในรูปแบบของเพลงกล่อมเด็ก สุภาษิต คำพังเพย และการสร้างองค์ความรู้ไว้เป็นลายลักษณ์ (Literary Tradition) ซึ่งโดยทั่วไปการถ่ายทอดภูมิปัญญาของชาวบ้านทุกภูมิภาคจะนิยมสอนด้วยวิธีการสาธิต และสอนด้วยการบอกกล่าวด้วยวาจา ในกรณีที่เป็นศิลปะหรือวิทยาการระดับที่มีการซับซ้อนหรือลึกซึ้งจึงจะใช้วิธีลายลักษณ์ในรูปแบบของตำรา เช่น ตำรายา ตำหรับปลูกบ้าน ตำรา โหราศาสตร์ หรือผูกเป็นวรรณกรรมคำสอน ภาษิต คู่มือ แผนที่ นิทาน เป็นต้น สุดแต่จะสะดวกและเห็นว่าสอดคล้องกับพื้นฐานของชาวบ้าน เหตุปัจจัยที่อยู่ในการรับรู้ของผู้เป็นเจ้าของวัฒนธรรมในบางกรณีความรู้ที่สั่งสมไว้อาจถดถอยหรือสูญหายได้

4. การเรียนรู้โดยพิธีกรรมในเชิงจิตวิทยา พิธีกรรมมีความศักดิ์สิทธิ์ และมีอำนาจโน้มน้าวให้คนที่มีส่วนร่วมในพิธีกรรมรับเอาคุณค่าและแบบอย่างพฤติกรรมที่ต้องการเน้นเข้าไว้ในตัว เป็นการตอกย้ำความเชื่อ กรอบศีลธรรมจรรยาของกลุ่มชน และความคาดหวังโดยไม่ต้องใช้การจำแนก แจกแจงเหตุแต่ใช้ศรัทธา ความขลัง ความศักดิ์สิทธิ์ และพิธีกรรม เป็นการสร้างกระแสความเชื่อและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ถึงแม้จะมีภูมิปัญญาความรู้อยู่เบื้องหลังพิธีกรรม ก็ไม่มีการเน้นย้ำ ภูมิปัญญาเหล่านั้น แต่จะเน้นผลที่เกิดต่อสำนึกของผู้มีส่วนร่วมเป็นสำคัญ ดังนั้นพิธีสืบชะตาแม่น้ำ สืบชะตาเมือง บวชต้นไม้ บวชป่า พิธี อุปสมบท พิธีบั้งสุกุล พิธีสู่ขวัญในโอกาสต่างๆ จึงเกิดผลทางจิตใจแก่ผู้ร่วมในพิธี และมีผลในการวางบรรทัดฐานความประพฤติของคนในสังคมเป็นอย่างมาก รวมทั้งตอกย้ำความสำคัญของคุณค่าทางสังคมอย่างมีพลังด้วย พิธีกรรมจึงมิใช่เรื่องเหลวไหลหรือมง่าย แต่เป็นกรรมวิธีในทางวัฒนธรรมที่มีผลในการปลูกฝัง บ่มเพาะความเชื่อ คุณค่า และแนวทางความประพฤติที่พึงประสงค์ตลอดมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมประเพณี แม้แต่ในสังคมสมัยใหม่ที่นับถือความเป็นเหตุเป็นผลต่อกันทางสรรพสิ่ง และให้ความสำคัญต่อข้อมูลเชิงประจักษ์ พิธีกรรมยังมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ทางจิตวิญญาณ เพราะมนุษย์ยังคงเป็นมนุษย์ที่มีได้อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ทางวิทยาศาสตร์ฝ่ายเดียว

5. ศาสนา หลักธรรมคำสอน ศิล และวัตรปฏิบัติ ตลอดจนพิธีกรรมและกิจกรรมทางสังคมที่มีวัดเป็นศูนย์กลางชุมชนในเชิงการเรียนรู้ล้วนมีส่วนตอกย้ำภูมิปัญญาที่เป็นอุดมการณ์แห่งชีวิต ให้กรอบและบรรทัดฐาน ความประพฤติและให้ความมั่นคงอบอุ่นทางจิตใจเป็นที่ยึดเหนี่ยวแก่คนในการเผชิญชีวิตบนความไม่แน่นอน อันเป็นสัจธรรมอย่างหนึ่ง สถาบันศาสนามีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของคนที่อยู่ร่วมกันเป็นหมู่เหล่า ศาสนาจึงเป็นหลักในการหล่อหลอมบ่มเพาะทั้งความประพฤติ ภูมิปัญญาและอุดมการณ์แห่งชีวิตไปพร้อมๆ กัน ถือได้ว่าเป็นการศึกษาที่มีลักษณะเป็นองค์รวมและมีอิทธิพลต่อชีวิตของคนที่น่าถือศาสนานั้นๆ ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม อีกทั้งยังเป็นแก่นและกรอบในกระบวนการขัดเกลาทางสังคม (Socialization) ด้วย



6. การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การถ่ายทอดความรู้โดยวิธีการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างกันทั้งในชาติพันธุ์ ถิ่นฐานทำกิน รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนกับคนต่างวัฒนธรรม ทำให้ขบวนการเรียนรู้ขยายตัว มีความคิดใหม่ วิธีการใหม่เข้ามาผสมกลมกลืนบ้าง ชัดแย้งบ้าง

กฎหมายและนโยบายที่เกี่ยวข้อง

แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ (พ.ศ. 2550 - 2554)

วิสัยทัศน์ พันธกิจ และยุทธศาสตร์

วิสัยทัศน์

ใช้องค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนและประสานความร่วมมือกับทุกภาคส่วน เพื่อสร้างสังคมอุดมธรรม

องค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม หมายถึง

1. องค์ความรู้ดั้งเดิมของสังคมไทย เช่น องค์ความรู้ทางภูมิปัญญา องค์ความรู้ท้องถิ่น ฯลฯ องค์ความรู้เหล่านี้อาจสูญหายหรือยังคงอยู่อย่างเบาบางหรือเข้มข้น ขึ้นอยู่กับความเข้มแข็งของชุมชนหรือสังคมนั้นๆ

2. องค์ความรู้ร่วมสมัยที่ได้จากการปรับปรุงหรือพัฒนาต่อยอดจากองค์ความรู้ดั้งเดิมของสังคมไทย

พันธกิจ

1. รักษา สืบทอด ปกป้องวัฒนธรรมของชาติและความหลากหลายของวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่อย่างมั่นคง

2. สร้างสรรค์สังคม สร้างความรัก ความสามัคคีและความเอื้ออาทรในชุมชน สังคมและประเทศชาติ

3. ส่งเสริมให้ทุกภาคส่วนร่วมกันพัฒนาสังคม เชิดชูคุณค่าและจิตวิญญาณของความเป็นไทย

เป้าประสงค์

1. สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเข้มแข็งและมั่นคงทางวัฒนธรรม

2. คนไทยภาคภูมิใจในความเป็นไทย

3. คนไทยมีความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันท่ามกลางความหลากหลายทางวัฒนธรรม (Unity in Diversity)

4. คนไทยมีความรู้คู่คุณธรรม

5. คนไทยรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงและปรับปรนวิถีชีวิตได้อย่างเหมาะสม

ยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การบริหารจัดการงานวัฒนธรรม

เป้าประสงค์

1. รวบรวมองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม และความหลากหลายทางวัฒนธรรมภายใต้ระบบการบริหารงานแบบธรรมาภิบาล



2. เพื่อพัฒนาระบบฐานข้อมูลองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

3. เพื่อสร้างระบบคุณภาพในการบริหารจัดการงานวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 1 สร้างองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม
2. เพื่อจัดการองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรมให้เป็นระบบ
3. เพื่อพัฒนาระบบฐานข้อมูลงานวิจัย และองค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ

และวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 2 สร้างระบบการบริหารจัดการที่มีคุณภาพ

วัตถุประสงค์

สร้างระบบคุณภาพในการบริหารจัดการตามหลักธรรมาภิบาล

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การอนุรักษ์ สืบทอด และปกป้องภูมิปัญญา วัฒนธรรมและ

ความหลากหลายทางวัฒนธรรม

เป้าประสงค์

1. อนุรักษ์ สืบทอด วัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรมเพื่อยืน
หยัดอัตลักษณ์ของชาติไทยและเผยแพร่ไปทั่วโลก

2. ปกป้องวัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม

3. รณรงค์และเผยแพร่องค์ความรู้ทางศาสนา ศิลปะ และวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 1 อนุรักษ์และฟื้นฟูวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

เพื่อสืบทอดภูมิปัญญา วัฒนธรรมไทยให้คงอยู่อย่างมั่นคง

กลยุทธ์ที่ 2 ปกป้องวัฒนธรรม และความหลากหลายทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

เพื่อปกป้องคุ้มครองวัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรมของชาติไทย

กลยุทธ์ที่ 3 ประชาสัมพันธ์และเผยแพร่วัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรมของชาติไทย

ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมอุดมธรรมท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์

เป้าประสงค์

1. ส่งเสริมค่านิยมที่ดีในสังคมไทยให้ปรากฏในวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของสังคม

2. สร้างชุมชนเข้มแข็งบนพื้นฐานภูมิปัญญาไทย

3. เชื่อมร้อยความแตกต่างและหลากหลายของผู้คนในสังคมให้มีอัตลักษณ์

ร่วมในความเป็นไทยโดยยังคงความหลากหลายทางวัฒนธรรม

4. สร้างสังคมสมานฉันท์

5. แก้ไขปัญหาความขัดแย้งทางสังคมด้วยกระบวนการวัฒนธรรม



กลยุทธ์ที่ 1 สร้างฐานครอบครัว

วัตถุประสงค์

1. ให้สถาบันครอบครัวซึ่งเป็นหน่วยเล็กที่สุดของสังคมเข้มพะความเป็นคนไทยที่มีจิตสำนึกที่ดีและมีบุคลิกภาพที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของความเป็นไทย
2. สร้างค่านิยมร่วมของความเป็นคนไทยตั้งแต่ระดับครอบครัว

กลยุทธ์ที่ 2 สร้างพลังชุมชน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาศักยภาพของชุมชนบนพื้นฐานวัฒนธรรมชุมชนในการสร้างสังคมอุดมธรรม
2. เพื่อเสริมสร้างแหล่งเรียนรู้ทางภูมิปัญญาเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเพิ่มคุณค่าทางจิตใจ
3. สร้างความแข็งแกร่งของชุมชนบนพื้นฐานปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง (พอดี พอประมาณ สมเหตุสมผล มีภูมิคุ้มกัน ภายใต้การเรียนรู้ และมีคุณธรรม)
4. สร้างความปรองดองและสมานฉันท์ในสังคม
5. สร้างพลังของชุมชนด้วยการเชื่อมโยงเครือข่ายชุมชน

กลยุทธ์ที่ 3 ปรับปรนวิถีชีวิตไทย

วัตถุประสงค์

1. ปรับสมดุลในการดำรงชีวิตของคนในสังคมโดยไม่ตกอยู่ในกระแสสังคมบริโภคมากเกินไป

ยุทธศาสตร์ที่ 4 สร้างภาคีขับเคลื่อนทางวัฒนธรรม

เป้าประสงค์

1. เพื่อสร้างพลังทางสังคมโดยความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในการขับเคลื่อนทางวัฒนธรรมที่เป็นองค์กรและเป็นไปในทิศทางเดียวกันในการสร้างสังคมสันติสุข

กลยุทธ์ที่ 1 สร้างครอบครัววัฒนธรรม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผนึกพลังในการขับเคลื่อนงานวัฒนธรรมอย่างมีเอกภาพ
2. ประสานความร่วมมือระหว่างกรมต่างๆ ในกระทรวงวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนงานวัฒนธรรม

กลยุทธ์ที่ 2 สร้างมิตรภาคี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประสานความร่วมมือระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาชนในการขับเคลื่อนงานวัฒนธรรม
2. เพื่อสร้างพลังในการขับเคลื่อนงานวัฒนธรรม



แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดการสื่อสารกับการพัฒนาวัฒนธรรม

ในการศึกษาแนวคิดเรื่องการสื่อสารกับการพัฒนาวัฒนธรรมนั้น จะพิจารณาใน 2 แง่มุม คือ (กาญจนา แก้วเทพ. 2540 : 417-420)

1. ความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารกับวัฒนธรรม

1.1 แนวคิดที่ว่า การสื่อสารเป็นเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม (Instrumental Approach) การพิจารณาบทบาทของการสื่อสารในฐานะ “เครื่องมือ” นี้จะมีบทบาทในการพัฒนาวัฒนธรรม โดยเน้นหนักในด้านการอนุรักษ์หรือธำรงรักษาวัฒนธรรมให้อยู่ยั่งยืนเป็นมรดกที่ไม่สูญหายไปจากสังคม กลุ่มนักวิชาการที่สนใจการพิจารณาบทบาทของการสื่อสารในฐานะเครื่องมือถ่ายทอดวัฒนธรรม ได้แก่ สำนักวัฒนธรรมศึกษาแบบอเมริกัน กลุ่มนี้อาศัยแบบจำลองของการสื่อสารเชิงการถ่ายทอดเป็นหลัก โดยในการศึกษาค้นคว้านั้นจะมุ่งตอบคำถามดังต่อไปนี้

1.1.1 สื่อมวลชน มีหน้าที่ทางวัฒนธรรม อย่างไรบ้าง เช่น อนุรักษ์ ปรับเปลี่ยน กระตุ้น รมรงค์ให้เกิดความตื่นตัว ช่วยจำแนกแยกแยะ คัดเลือกวัฒนธรรม เป็นต้น

1.1.2 สื่อมวลชนจะมีส่วนช่วยในการแลกเปลี่ยนระหว่างวัฒนธรรมต่างๆ อย่างไรบ้าง ตัวอย่างเช่น การจัดถ่ายทอดการประกวด การแสดงดนตรีของประเทศต่างๆ ใน ภูมิภาคอาเซียน เป็นต้น

1.1.3 สื่อมวลชนจะมีบทบาทในการช่วยสืบทอดหล่อหลอมสมาชิกใหม่ในสังคมในด้านวัฒนธรรมอย่างไรบ้าง ตัวอย่างเช่นบทบาทสื่อมวลชนในการรณรงค์ให้เยาวชนไทยใช้ภาษาไทย ได้ถูกต้อง การใช้สื่อรณรงค์ให้มีการละเล่นสงกรานต์ ให้เป็นมีการละเล่นสงกรานต์ให้เป็นไปตามแบบแผนอันดีงาม เป็นต้น

1.2 แนวคิดที่ว่า การสื่อสารเป็นตัวกลั่นวัฒนธรรม (Cultural Production Approach) มีนักวิชาการบางกลุ่มเสนอว่า สำหรับสังคมไทยที่ข่าวสารข้อมูลมีบทบาทอย่างมาก รวมทั้งการสื่อสารมวลชนก็แผ่ขยายอาณาเขต อย่างมหาศาล จนกลายเป็นเส้นประสาทของสังคมไปแล้วที่เรียกว่า สังคมแบบมีสื่อเป็นตัวกลางสถานะและบทบาทของการสื่อสารจึงแทบจะแยกไม่ออกและได้กลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับวัฒนธรรม ในสังคมปัจจุบัน เช่นนี้การสื่อสารจึงไม่ได้มีหน้าที่เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น หากแต่เป็นหัวใจสำคัญ ของวัฒนธรรม หรืออาจกล่าวว่าการสื่อสารมีฐานะเป็นผู้สร้างสรรค์/ผู้กลั่นวัฒนธรรมของสังคม

เนื่องจากแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องวัฒนธรรมที่มีอยู่หลายแนวทางดังที่กล่าวมาข้างต้น จุดยืนของสำนักวัฒนธรรมศึกษาแบบอังกฤษมีความเห็นว่า ในแต่ละสังคมนั้นมีอยู่หลากหลาย วัฒนธรรม แต่ละกลุ่มย่อยล้วนแต่มีวัฒนธรรมเฉพาะของตนเอง โดยที่อาจจะมีความวัฒนธรรมหนึ่งสถาปนาตัวเองขึ้นมาเป็นวัฒนธรรมหลัก เช่น ในสังคมไทยมีภาษาไทยอยู่หลายแบบ หลายสำเนียงในแต่ละภูมิภาค แต่ในการอ่านข่าวโทรทัศน์จะมีเพียงภาษาไทยกลางเท่านั้นที่เป็นวัฒนธรรมหลัก (Dominant Culture) และโดยทั่วไปแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักกับวัฒนธรรมย่อยมักจะต่อสู้ขัดแย้งคัดค้าน หักล้าง ปฏิเสธกัน เป็นต้นในท่ามกลางกระบวนการต่อสู้ทางวัฒนธรรม จึงแล้วแต่ว่า วัฒนธรรมของใครจะมีโอกาสได้เปิดตัวต่อพื้นที่สาธารณะได้ผลิตและผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอย่างต่อเนื่อง



เช่น ในรายการข่าวท้องถิ่นของโทรทัศน์ส่วนภูมิภาคได้มีการอ่านข่าวภาษาไทยกลาง หรือภาษาไทยท้องถิ่น เป็นต้น

2. จุดรวมระหว่างวัฒนธรรม และการสื่อสาร

Thompson (1995 : 76) ได้ประมวลคำนิยามของคำว่า วัฒนธรรม จากมุมมองด้านการสื่อสารเอาไว้ใน 4 แง่มุม

1. แบบคลาสสิก (Classical) เป็นการนิยามวัฒนธรรมว่า หมายถึงการพัฒนาในด้านภูมิปัญญาและจิตวิญญาณ อันมีความหมายเท่ากับคำว่าอารยธรรม วัฒนธรรมจึงหมายความว่าถึง ศิลปวัฒนธรรม

2. แบบพรรณนา (Descriptive) เป็นการนิยามจากทัศนะของนักมานุษยวิทยาที่ถือว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นวัตถุเครื่องใช้ ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม ประเพณี อุปนิสัยของคนใน สังคม ถือว่าเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมทั้งหมด งานของนักมานุษยวิทยาก็คือการพรรณนาผลผลิตของวัฒนธรรมดังกล่าว

3. แบบสัญลักษณ์ (Symbolic) นักวิชาการในสาขามานุษยวิทยาและวรรณคดี เช่น Geertz และ White โดย Geertz ได้นิยามว่า “วัฒนธรรม” คือบันทึกการกระทำที่อยู่ระหว่างสัญญาต่างๆ ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยที่เขามองว่าทุกอย่างที่ปรากฏในสังคมนั้นถือเสมือนว่าเป็น “บันทึก” ไม่ว่าจะเป็นรูปวาด การเต้นรำ หนังสืออ่านเล่น ละครโทรทัศน์ เกมกีฬา ชิงงานโฆษณา เป็นต้น ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นการกระทำที่มีความหมายที่แสดงออกมา และจำเป็นต้องตีความเพื่อทำความเข้าใจ การศึกษาวัฒนธรรมจึงต้องเป็นการศึกษาความหมายที่ซ่อนอยู่ในระบบสัญลักษณ์เหล่านี้

4. แบบโครงสร้าง (Structure) เป็นการนิยามให้วัฒนธรรมที่ก้าวต่อมาจากกลุ่มสัญลักษณ์ไปอีกขั้นหนึ่งและได้เติมภารกิจที่กลุ่มสัญลักษณ์ยังไม่ได้กระทำ คือการขาดการศึกษาว่าสัญลักษณ์ต่างๆ นั้นถือกำเนิดขึ้นมาในโครงสร้างแบบใด

สรุป ในการพัฒนาหรือสืบทอดวัฒนธรรมให้ครบถ้วนทั้งรูปแบบและเนื้อหาที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ระบบการสื่อสารเข้ามาช่วย เนื่องจากวัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมได้ก่อตัวขึ้นมาบนเงื่อนไขของบริบททางสังคมเฉพาะในยุคสมัยหนึ่งๆ ฉะนั้นเมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไปวัฒนธรรมทุกอย่างจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนจึงเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของวัฒนธรรมที่จะทำให้วัฒนธรรมสามารถดำรงอยู่อย่างยั่งยืน

จากผลการศึกษาแนวคิดการสื่อสารกับการพัฒนาวัฒนธรรมผู้วิจัยได้นำมาใช้วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์สั้นในการเป็นสื่อที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมในชุมชนให้คงอยู่และให้สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันได้

แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทภาพยนตร์

ความหมายและความสำคัญของบทบาทภาพยนตร์

ความหมายโดยศัพท์ ตามพจนานุกรมไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปีพุทธศักราช 2542 ให้ความหมายของศัพท์ที่ใกล้เคียงไว้สองคำด้วยกัน คือ คำว่า บท กับ บทบาทบท หมายถึงข้อความเรื่องหนึ่ง ๆ หรือตอนหนึ่ง ๆ และ บทบาท หมายถึง การทำท่าตามบท รำตามบท (ราชบัณฑิตยสถาน. 2546 : 602)



บทภาพยนตร์ เปรียบเสมือนโครงสร้างหลัก เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกกว่าแนวเรื่องแบบใดจะถูกใจผู้ชม และสามารถหาผู้แสดงแลถ่ายทำได้ดังที่คิดไว้หรือไม่ (บรรจง โกศลวัฒน์. ม.ป.ป. : 38)

นอกจากนี้ ในพจนานุกรมศัพท์ภาพยนตร์ ชื่อ Glossary of Film Terms ของสมาคมภาพยนตร์มหาวิทยาลัย (The University Film Association) ให้ความหมายของบทภาพยนตร์ไว้ว่า เป็นงานเขียนที่เตรียมขึ้นเป็นพิเศษเพื่อการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์นี้มีด้วยกันหลายชนิด ในบทภาพยนตร์จะประกอบด้วยข้อความที่ทำให้เรารู้ว่าจะจัดฉากอย่างไร มีการแสดงอย่างไร กล้องภาพยนตร์จะทำหน้าที่อย่างไรบ้าง รวมทั้งบทเจรจา หรือบทบรรยาย ดนตรีและเสียงประกอบต่าง ๆ มากน้อยแล้วแต่ประเภทของบทนั้น ๆ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2544 ก : 319)

ส่วนความหมายโดยนัย มีผู้ให้คำจำกัดความของบทภาพยนตร์ไว้หลายคน อาทิ ซิดฟิลด์ (Syd Field) ผู้เขียนไว้ในหนังสือชื่อ The Screen Writer's Work Book ว่า บทภาพยนตร์หมายถึง เรื่องราวที่เล่าด้วยการเขียนบรรยายภาพ และถ้อยคำสนทนาตามขอบเขตของโครงสร้างทางการแสดง

ลีวีส เฮอร์แมน (Lewis Herman) เขียนไว้ในหนังสือ A Practical Manual Of Screen Playwriting For Theater And Television Films ว่า บทภาพยนตร์ เป็นข้อเขียนที่เรียบเรียงขึ้นเพื่อจะนำไปใช้ในการผลิตภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ต่างจากงานประพันธ์อื่น ๆ เช่น นวนิยายในแง่ที่ บทภาพยนตร์มิใช่งานประพันธ์ที่สำเร็จในตัวเอง หากเป็นเหมือนแบบร่างหรือพิมพ์เขียวของงาน สร้างภาพยนตร์มากกว่า

เจมส์ มอนาโค (James Monaco) ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับบทภาพยนตร์ไว้ในหนังสือ How To Read A Film ว่า บทภาพยนตร์ ก็คือบทสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ซึ่งปกติแล้วจะบรรยายถึง ภาพในขอบเขตที่กล้องภาพยนตร์จะจับ ตลอดจนการเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์ รวมทั้งบทพูดด้วย แต่ก็ไม่ใช่ข้อกำหนดตายตัวเสมอไป

ส่วน นอร์ตัน เอส. ปาร์คเกอร์ (Norton S.Parker) เขียนไว้ในหนังสือ Audiovisual Script Writing ว่า บทถ่ายทำภาพยนตร์หรือบทภาพยนตร์ ก็คือพิมพ์เขียวของภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ที่ผู้เขียนเตรียมขึ้นไว้เพื่อให้ผู้กำกับได้นำไปสร้างให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิตชีวา นอกจากนี้ยังมี ผู้ตัดต่อ อีกคนหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการเรียบเรียงเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนั้นด้วย

โรลันโด กิอุสตินี (Rolando Giustini) ระบุไว้ในหนังสือ The Film Script ของเขาว่า การเขียนบท คือ การมองล่วงหน้า ดังนั้นในการเขียนบท ผู้เขียนจะทำหน้าที่วาดภาพหรือสร้างภาพลักษณะล่วงหน้าว่าภาพยนตร์ที่จะสร้างขึ้นนั้นเป็นอย่างไร

นอกจากนี้ ดไวท์ วี. สเวน (Dwight V. Swain) ได้กล่าวถึงบทไว้ในหนังสือ Scripting For Video And Audio Visual Media ว่า บทก็คือ การบรรยายความคิดหรือสิ่งที่ต้องการสื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ ให้มีความน่าสนใจชวนติดตาม และมีรายละเอียดพอเพียง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2544 ก : 320)



ศุภนิต อารีหทัยรัตน์ (2540 : 13) เขียนไว้ในหนังสือชื่อการผลิตภาพยนตร์ 8 มิลลิเมตร ว่าบทถ่ายภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่จะถ่ายทอดจากตัวหนังสือให้เป็นภาพ เช่น ลักษณะของ มุมภาพ ลักษณะของการเคลื่อนไหว ลักษณะของแสง ระยะของการถ่าย ตลอดจนถึงเสียงด้วย ทั้งบทคำพูดหรือคำบรรยาย เสียงประกอบอื่นๆ เพื่อที่จะให้อ่านวยการแสดงหรือผู้กำกับบท และ ผู้ถ่ายภาพยนตร์ดำเนินการได้อย่างถูกต้อง ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้เขียนบท บุศย์ สิมะเสถียร

ให้ความหมายไว้ในหนังสือการสร้างหนัง ว่า บทภาพยนตร์ไม่เหมือนกับการเขียนบท ประพันธ์ การเขียนบทภาพยนตร์ต้องการความชำนาญและความชำนาญพิเศษ เพราะถ้อยคำในบท ประพันธ์นั้นจะต้องถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงให้เป็นภาพและเป็นเสียงแทน นอกจากนั้นเรื่องที่เขียนบท ประพันธ์จะต้องถูกตัดให้กระชับสั้นลงมา บทภาพยนตร์เพียงสามแผนกระดาษอาจจะเขียนบทประพันธ์ ยาวถึงสามตอนก็ได้ บทประพันธ์ที่มีความยาวสามร้อยหน้า เมื่อเอามาเขียนเป็นบทภาพยนตร์อาจ เหลือเพียงหนึ่งร้อยหน้าเท่านั้น (บุศย์ สิมะเสถียร. 2513 : 49)

กอบเกียรติ พรภาคาเดช ให้สัมภาษณ์ ว่า ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำที่สำคัญ ก็คือการ สร้างบทภาพยนตร์ โครงเรื่องของภาพยนตร์บางเรื่องเกิดจากผู้ประพันธ์ แต่บางเรื่องมาจากผู้เขียนบท ฉะนั้นผู้สร้างบทภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ทำบทภาพยนตร์ให้เสร็จพร้อมที่จะใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ (จริบุญย์ ทศนบรรจง. 2545 : 42)

จะเห็นได้ว่าความหมายของบทภาพยนตร์ ทั้งที่เป็นความหมายโดยศัพท์และโดยนัย ที่นักเขียนบทภาพยนตร์และนักวิชาการภาพยนตร์หลายท่านได้กล่าวไว้ แม้จะว่ามีได้ตรงกันในถ้อยคำ ทว่าประเด็นหลักหรือใจความสำคัญล้วนคล้ายคลึงกัน จึงจะสามารถสรุปได้ว่า บทภาพยนตร์นั้น หมายถึงข้อเขียนที่จะใช้เป็นแบบในการผลิตภาพยนตร์ หรือ บทภาพยนตร์ ก็คือพิมพ์เขียวของ ภาพยนตร์ บทภาพยนตร์มีความสำคัญในส่วนที่เป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการผลิตหรือสร้างภาพยนตร์ องค์ประกอบของบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ประกอบด้วยส่วนสำคัญสองส่วนคือ ส่วนที่เป็นภาพ และส่วนที่เป็น เสียง คนเขียนบทจะต้องสร้างหรือเขียนบทที่เรียกตามภาษาฝรั่งว่า “แอคชั่น” ให้ตัวละครเคลื่อนไหว ไปมา แทนที่จะนั่งเฝ้าหน้าจอไม่ผิดละครพูด (บุศย์ สิมะเสถียร. 2513 : 56) ในส่วนของภาพยนตร์ จะต้องบอกสถานที่และเวลาตามท้องเรื่อง ตลอดจนการบรรยายภาพที่จะปรากฏ ส่วนทางด้านเสียงนั้น ย่อมต้องมีถ้อยคำสนทนาและเสียงประกอบต่าง ๆ เป็นหลักสำหรับบทภาพยนตร์ ที่สมบูรณ์ พร้อมสำหรับการถ่ายทำ ที่เรียกว่า บทถ่ายทำหรือชุดตึงสคริปต์ (Shooting Script) (ศุภนิต อารีหทัยรัตน์. 2540 : 13) นั้นมีองค์ประกอบทั้งหมดดังต่อไปนี้

1. ส่วนนำ

เลขลำดับฉาก (Scene Number) บอกให้ทราบว่าฉากนั้นลำดับอยู่ตรงไหน และสะดวกที่จะลำดับตัดต่อหรือเรียงลำดับภาพต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

สถานที่และเวลา (Location Of The Shot) เพื่อให้ผู้อ่านวยการแสดง ผู้กำกับ และผู้ถ่ายภาพยนตร์ ได้ทราบว่าต้องไปถ่ายทำบริเวณใด และจะต้องเตรียมอุปกรณ์ ประกอบอื่น ๆ หรือจัดฉาก (Set, Setting) เพื่อให้บรรยากาศน่าติดตาม และเกิดความประทับใจ ของผู้ชม



2. ส่วนภาพ

ในภาพยนตร์โดยทั่วไป ตามธรรมชาติของภาพยนตร์นั้น ภาพส่วนใหญ่ที่จะมาประกอบเป็นภาพยนตร์ แต่ละฉาก แต่ละตอน แต่ละเรื่องเป็นภาพที่จะทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวได้ การประกอบภาพจึงมีส่วนสำคัญและทำได้ยาก ต้องใช้ศิลปะในการวางภาพการเคลื่อนไหวที่น่าจะเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ของฉาก ระยะเวลาที่ควรจะเป็น มุมกล้องที่ควรจะต้องตั้ง และส่วนสำคัญอื่นที่น่าจะปรากฏในภาพ (สมคิด อธิศิลป์. 2543 : 145)

ในการประกอบภาพนั้น ภาพทุกภาพต้องมีความหมาย และที่สำคัญจะต้องมีจุดสนใจของภาพที่จะเป็นตัวชี้แนะให้ผู้ติดตามเรื่องราวสานต่อกันไปเป็นภาพยนตร์ทั้งเรื่องและภาพประกอบที่ดีจะต้องมีจุดที่สนใจหรือจุดเด่นเพียงจุดเดียวเท่านั้น เพราะถ้าหากในภาพมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งจุดสนใจเหล่านี้จะเรียกร้องการแข่งขันจากผู้ดู ทำให้ภาพบอกความหมายเล่าเรื่องไม่ดีเท่าที่ควร เพราะผู้ดูจะสับสน ไม่รู้ว่าควรให้ความสำคัญแก่จุดไหนของภาพกันแน่

ภาพบางภาพที่ประกอบความสมดุลสมบูรณ์แบบอาจจะดูเหมือนว่ามีจุดสนใจอยู่สองแห่งแต่ความจริงมิได้เป็นเช่นนั้น เพราะในภาพประเภทนี้ตัวแสดงทั้งสองตัวจะพลัดเป็นจุดสนใจของภาพ เมื่อตัวแสดงตัวใดพูดหรือแสดงอาการกิริยา ตัวแสดงตัวนั้นก็เด่นกว่าตัวแสดงอีกตัวที่นิ่งเฉยอยู่ นอกจากนั้นยังมีเทคนิคอื่นๆ อีกมากที่ได้กล่าวมาแล้ว สามารถใช้เน้นให้ตัวแสดงตัวใดตัวแสดงตัวหนึ่งเด่นกว่าตัวแสดงอื่นที่เหลือ เช่น ใช้ในการจัดแสง หรือการวางมุมกล้องเพื่อเน้นความสำคัญของตัวแสดงหนึ่งเป็นต้น

ตามปกติ ไม่ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ที่ตำแหน่งกลางภาพ จะมีภาพบางประเภทเท่านั้นที่ถือข้อยกเว้นว่าสามารถวางจุดสนใจไว้กลางภาพได้ ตัวอย่างภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ไม้กางเขน หรือภาพที่มีรัศมีกระจายอยู่รอบศูนย์กลาง โดยทั่วไปจุดสนใจของภาพควรเอียงตำแหน่งไปทางขวามือของภาพ แต่อย่างไรก็ตามการประกอบของภาพไม่ควรยึดถือหลักเกณฑ์ตายตัวเสมอไป เพราะถ้าหากประกอบภาพโดยจุดเด่นของภาพอยู่ในตำแหน่งทางขวามืออยู่ตลอดเวลา ก็จะทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจ จนน่าเบื่อ

การวางตำแหน่งของจุดสนใจของภาพควรใช้กฎ 3 ส่วนซึ่งเป็นกฎพื้นฐานที่ใช้แบ่งกรอบภาพออกเป็นสามส่วนทั้งทางตั้ง ทางนอนจุดที่เส้นทั้ง 4 ตัดกันคือจุดที่ควรวางสิ่งสำคัญของภาพไว้ การวางจุดสนใจของภาพไว้ การวางจุดสนใจของภาพในตำแหน่งที่ว่าเป็นการป้องกันไม่ให้จุดสนใจของภาพตกไปในด้านใดด้านหนึ่งของภาพ ซึ่งช่วยให้ภาพไม่ถูกออกแบบเป็นสองส่วน ดังได้แล้วว่า ไม่ควรประกอบเส้นขอบฟ้าอยู่กึ่งกลางภาพ เพราะจะทำให้ภาพถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่าๆ กันทันที ท้องฟ้าควรกินเนื้อที่เศษสองในสามของกรอบภาพหรืออาจตัดเส้นขอบฟ้าออกไปจากภาพเลย เช่น ถ่ายด้วยกล้องมุมสูงกดกล้องลงให้เห็นแต่พื้นดิน หรือถ่ายภาพด้วยมุมต่ำ โดยมองกล้องให้เห็นแต่ท้องฟ้าออกจากภาพไปเลย เช่น ถ่ายด้วยกล้องมุมสูงกดกล้องลงให้เห็นแต่พื้นดิน หรือถ่ายภาพด้วยมุมต่ำโดยมองกล้องให้เห็นแต่ท้องฟ้า ในกรณีที่เหตุการณ์บนท้องฟ้าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เช่น ในกรณีถ่ายพระอาทิตย์ตกก็อาจให้เห็นเส้นขอบฟ้าเป็นเส้นเล็ก ๆ บาง ๆ อยู่ริมกรอบภาพด้านล่าง

นอกจากนี้ในหัวข้ออื่น ๆ ที่มีรูปทรงขลุ่ย เช่น เสาไฟฟ้า ต้นไม้ ต้องไม่อยู่กลางภาพเพราะจะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนทางตั้ง และในทำนองเดียวกัน ไม่ควรวางขลุ่ยให้มีรูปทรงลาดเอียงให้ส่วนที่เอียงนั้นแบ่งเป็นสองส่วนในแนวทแยง เช่น ไม่ควรวางสันเขาให้แนวสันเขาทอดจากมุมหนึ่งของภาพไปอีกมุมหนึ่งของภาพเช่นที่กล่าวแล้วในเรื่องเส้น การประกอบภาพไม่ควร



ยึดถือตามแบบอย่างใดอย่างหนึ่งตายตัว ควรให้มีการเปลี่ยนแปลงเมื่ออารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์ จะเปลี่ยนไป การทำเช่นนี้จะทำให้การประกอบภาพเกิดความหลากหลาย

การประกอบภาพที่ดีควรยกย้ายการวางเส้นสายซับซ้อนไว้ที่ต่าง ๆ รวมทั้งต้องพิจารณาการเคลื่อนไหวของตัวแสดง และต้องเปลี่ยนมุมกล้องให้เหมาะสมกับอารมณ์และเนื้อหาในแต่ละตอน ทั้งนี้เพื่อให้ภาพทุกภาพถ่ายที่ปรากฏบนจอน่าสนใจ และมีสิ่งใหม่ ๆ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ตลอดเวลา

การวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพ เมื่อภาพยนตร์ดำเนินไป จุดสนใจของภาพจะต้องเปลี่ยนตำแหน่งไปตามอารมณ์และเนื้อหาของเรื่อง ผู้ดูจะเข้าใจและซาบซึ้งเรื่องราวภาพยนตร์ได้ก็ต่อเมื่อภาพยนตร์บนจอ ภาพยนตร์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูให้ผู้ติดตามจุดสนใจของภาพที่เปลี่ยนตำแหน่งไปนั้นได้ตลอดเวลา และปัจจัยที่เราสามารถนำมาใช้ความสนใจของผู้ดู จากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่งในภาพมีอยู่ 3 ประการ คือ

- 1) ตำแหน่งการเคลื่อนไหวการแสดงและเสียงตัวแสดง
- 2) การจัดแสงสีและความเข้มของสี
- 3) การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

ตำแหน่ง การเคลื่อนไหว การแสดงและเสียงของตัวแสดง ตัวแสดงสามารถสร้างความเด่นหรือดึงดูดความสนใจของผู้ดูด้วยตัวเอง โดยอาศัยการอยู่ในตำแหน่งที่เด่นกว่าการแสดงที่เด่นกว่า และเสียงที่เด่นกว่า เราสามารถใช้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนความสนใจของผู้ดูในขณะดำเนินการแสดงดำเนินไปอย่างไม่มียักยัก

เราไม่อาจประกอบภาพให้ตัวแสดงอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดเด่นตั้งแต่ต้นหรืออาจจะกำหนดให้ตัวแสดงดำเนินไป ยิ่งเป็นการเปลี่ยนความสนใจของผู้ดูให้ติดตามการเคลื่อนที่นั้น เช่น ตัวแสดงอาจจะเคลื่อนที่จากตำแหน่งเดิมอยู่ฉากหน้าของภาพเข้าไปในตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของภาพหรือเคลื่อนที่ห่างออกจากตัวแสดงอื่น ๆ เพื่อตัวเองโดดเด่นขึ้นมา หรือในขณะที่เรื่องราวดำเนินไป ตัวแสดงอาจจะเคลื่อนที่ไปยังฉากหลังที่สว่างเพื่อให้มองเห็นตัวแสดงตัวนั้นเด่นขึ้นหรือตัวแสดงอาจจะใช้วิธียืนขึ้นเพื่อเพิ่มความสูงจากหรือเดินเข้าหากกล้องเพื่อเพิ่มขนาด การเปลี่ยนตำแหน่งของตัวแสดงนี้ ถ้ากระทำอย่างทันทีทันใดในขณะที่ตัวแสดงอื่น ๆ นิ่งอยู่กับที่ จะทำให้ผู้ชมมุ่งความสนใจไปที่ตัวแสดงตัวนั้นมากยิ่งขึ้น

อากัปกิริยาที่รุนแรงก็สามารถเคลื่อนไหวความสนใจของผู้ดูได้ เช่น ตัวนักแสดงอาจจะยกมือขึ้นทูปโต๊ะ เงื่อหมัดขกตัวแสดงตัวอื่น ชกมิดหรือชกชกป็นออกมา นอกจากนั้นการกลับหัวหรือกลับทิศทางการเคลื่อนไหว ให้ต่างจากคนอื่นก็จะทำให้ผู้ดูสนใจ เช่น คนอื่นเดินซ้าย ในขณะที่ตัวนักแสดงเดินขวา และบางครั้งตัวนักแสดงตัวแสดงอาจจะลดความสำคัญของตัวนักแสดงตัวอื่นโดยการเดินเข้ามาบังนักแสดงตัวอื่น (สาธิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์. 2546 : 86)

ในภาพยนตร์โดยทั่วไป ตามธรรมชาติของภาพยนตร์นั้น ภาพส่วนใหญ่ที่จะมาประกอบเป็นภาพยนตร์ แต่ละฉาก แต่ละตอน แต่ละเรื่องเป็นภาพที่จะทำให้ภาพเกิดการเคลื่อนไหวได้ การประกอบภาพจึงมีส่วนสำคัญและทำได้ยาก ต้องใช้ศิลปะในการวางภาพการเคลื่อนไหวน่าจะเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ของฉาก ระยะเวลาที่ควรจะเป็นมุมกล้องที่ควรจะต้องตั้ง และส่วนสำคัญอื่นที่น่าจะปรากฏในภาพ (สมคิด อธิศิลป์. 2543 : 145)



มุมกล้อง (Camera Angle) คือการกำหนดว่าจะให้กล้องภาพยนตร์ตั้งอยู่มุมไหนจึงจะสามารถเก็บภาพในลักษณะของมุมมองที่สื่อความหมายได้ดี ปกติแล้วมุมกล้องจะแบ่งเป็นมุมระดับสายตา (Eye level) มุมสูง (High Angle) มุมต่ำ (Low Angle)

ขนาดภาพ (Image Size) หรือ (Type of Shot) เป็นการกำหนดขนาดของวัตถุที่จะถ่ายว่าจะให้อยู่ใกล้หรือไกลสักเพียงใด เพราะขนาดที่แตกต่างกันของภาพย่อมสื่อความหมายได้ต่างกันไป กรอบภาพของกล้องมีหลักมาตรฐาน (สนั่น ปัทมะทิน. 2527 : 223) คือ ECU = Extreme Close-Up หมายถึงระยะใกล้สุด CU = Close-Up หมายถึง ใกล้ MCU = Medium Close-Up หมายถึง ใกล้ปานกลาง MS = Medium Shot หมายถึง ปานกลาง MLS = Medium Long Shot หมายถึง ไกลปานกลาง LS = Long Shot หมายถึง ไกล ELS = Extreme Long Shot หมายถึง ไกลสุด

การเคลื่อนกล้องภาพยนตร์ (Camera Movement) ในกรณีที่การถ่ายทำบางข้อสามารถเปลี่ยนขนาดภาพหรือมุมกล้องได้อย่างต่อเนื่อง ก็จะมีการระบุไว้ด้วยว่า กล้องจะเคลื่อนไหวอย่างไร เช่น ซูมอิน (Zoom In) หรือ ซูมเอาท์ (Zoom Out) ดอลลี่อิน (Dolly In) หรือ ดอลลี่ เอาต์ (Dolly Out) ตลอดจน แทร็กกิง (Tracking) หรือทรักกิง (Trucking) ไปทางใด

การเชื่อมต่อภาพ (Continuity) ในการถ่ายทำภาพยนตร์เมื่อต้องการจบข้อที่ถ่ายอยู่นี้และไปขึ้นข้อใหม่ จะต้องคำนึงถึงความต่อเนื่องของภาพ ซึ่งมีหลายลักษณะ ให้เลือกใช้ตามภาษาของภาพยนตร์ เช่น ตัดไป (Cut To) หรือเฟด (Fade) หรือดิสโซลฟ์ (Dissolve) เป็นต้น

3. ส่วนเสียง

การผลิตหรือถ่ายทำภาพยนตร์สิ่งสำคัญก็คือเสียงเป็นสิ่งที่อธิบายความเป็นไปของภาพ บอกความรู้สึกของภาพที่ถอดแบบธรรมชาติให้ได้มากที่สุด (สมคิด จีรศิลป์. 2543 : 184)

เสียงบรรยายหรือเสียงสนทนา (Narration Of Dialogue) หมายถึงเสียงพูดหรือเสียงอธิบายภาพ หรือเสียงดำเนินเรื่องในภาพยนตร์นั่นเอง ถ้าเป็นภาพยนตร์บันเทิงหรือการสัมภาษณ์ก็ได้ ถ้อยคำสนทนาโต้ตอบกัน หากเป็นภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ อาจจะเป็นเสียงบรรยายแทน หรือในภาพยนตร์สารคดีบางชนิดอาจจะใช้ปนกันทั้งสองอย่างก็ได้

เสียงประกอบ (Sound Effect) คือเสียงที่ใช้ประกอบในบางตอนเข้ามาในภาพยนตร์เพื่อช่วยสร้างอารมณ์ร่วมหรือให้เกิดความรู้สึกคล้อยตาม เช่น เสียงฝนตก เปิด - ปิดประตู เสียงฝีเท้าในฉากที่มีม้าวิ่ง เป็นต้น

เสียงเพลง (Music) หมายถึงเสียงเพลงหรือดนตรีที่บรรเลงประกอบเรื่องราวหรือ มีเนื้อร้องสุดแต่ความต้องการและความจำเป็นในการใช้ เพลงมีส่วนในการเร้าอารมณ์เร้าใจผู้ชมให้เกิดอารมณ์ต่างๆ เช่น อารมณ์กลัว อารมณ์โกรธ ความรัก ความเศร้า ความซึ้ง และความตื่นเต้น เป็นต้น



แนวคิดการประยุกต์

การประยุกต์ภูมิปัญญา

การประยุกต์ หมายถึง การนำบางสิ่งบางอย่างมาใช้ประโยชน์ อาจเป็นทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งนำมาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับ บริบทแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม นอกจากนี้บางสิ่งนั้นอาจเป็นวัตถุดิบของที่นำมาใช้นอกเหนือ บทบาทหน้าที่เดิม เพื่อให้เหมาะสมกับบริบทใหม่

ทั้งนี้อาจแยกหลักการประยุกต์ได้ดังนี้ (สิทธิศักดิ์ จำปาแดง. 2552 : 190 - 191)

1. การประยุกต์เป็นการนำภาคทฤษฎีสู่ภาคปฏิบัติ การนำทฤษฎีหลักการ กฎเกณฑ์ แนวคิด เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยเฉพาะใน ศาสตร์สาขาต่าง ๆ นำมาประยุกต์ภาคทฤษฎีสู่การปฏิบัติ เพื่อประโยชน์ต่อการนำไปแก้ปัญหาที่ใช้ได้ จริงและเป็นรูปธรรมมากกว่า การประยุกต์อาจเป็นการนำความรู้สาขาหนึ่งมาปรับใช้กับอีกสาขาหนึ่ง เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะด้าน เช่น ความรู้ในทางคณิตศาสตร์จะถูกนำมาประยุกต์ใช้ในแทบทุกด้านของ ชีวิตตั้งแต่เรื่องเล็ก ๆ ไปจนถึงเรื่องใหญ่ที่มีความสัมพันธ์กับสาขาต่าง ๆ

2. การประยุกต์เป็นการปรับใช้มิใช่การลอกเลียน แต่เป็นการนำแนวคิดอย่างใด อย่างหนึ่งมา ปรับใช้เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่เฉพาะด้าน การประยุกต์จึงแตกต่าง จากการลอกเลียนแบบ ซึ่งการลอกเลียนเป็นการนำสิ่งที่อยู่ในบริบทหนึ่งมาใช้กับอีกบริบทหนึ่งทั้ง หลักการวิธีการ และรูปแบบ โดยไม่คำนึงถึงความเหมาะสมในบริบทที่แตกต่างกัน

3. การประยุกต์ เป็นการนำบางส่วนของบางสิ่งมาใช้ การประยุกต์เป็นการใช้ ประโยชน์เพียง บางส่วนของสิ่งนั้นไม่ใช่การนำทั้งหมดมาใช้ แต่ดึงมาเฉพาะส่วนที่ตอบวัตถุประสงค์ เช่น การประยุกต์อาจเป็นการนำเอาหลักการและรูปแบบบางส่วนของสิ่งนั้น มาปรับใช้ประโยชน์ได้ อย่างเหมาะสมกับบริบทใหม่ โดยเปลี่ยนแปลงรูปแบบและวิธีการใช้งานให้สอดคล้องกับส่วนประกอบ อื่น ๆ ในบริบทใหม่ ยกตัวอย่างเช่น การประยุกต์ใช้ร่มชูชีพจากการใช้เพื่อชะลอความเร็วเมื่อ กระโดดจากที่สูงมาก ทำให้สามารถลงพื้นได้อย่างปลอดภัย มาใช้กับการชะลอความเร็วและการเบรก ของรถแข่ง เป็นต้น

4. การประยุกต์นำสิ่งหนึ่งมาปรับใช้ในบริบทหน้าที่ใหม่ เพื่อเป้าหมายใหม่สิ่งใด ก็ตาม ถ้าเราไม่นำมันมาใช้ประโยชน์ตามหน้าที่ที่ควรเป็น แต่นำไปใช้ประโยชน์ในวัตถุประสงค์อื่น เรียกว่า การประยุกต์ ซึ่งการประยุกต์อาจทำได้ทั้งวัตถุและหลักการแนวคิด เพื่อให้เกิดความ เหมาะสมตอบสนองวัตถุประสงค์การใช้งาน การประยุกต์ทำให้มีความแตกต่างระหว่าง คนที่มีเพียง “ความรู้” กับคนที่มี “ความรู้และความสามารถ” เพราะความรู้จะไม่มีประโยชน์เลย หากผู้มีความรู้ นั้นปราศจากความสามารถในการประยุกต์ ทำให้ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างเหมาะสมในโลกแห่ง ความเป็นจริง

กล่าวโดยสรุป วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาของชาวบ้านมีทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและ ไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ระหว่างวัย ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับ สถาบันต่าง ๆ ในหมู่บ้าน ได้แก่ ครอบครัว วัด การทำมาหากิน และพิธีกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการ เรียนรู้เชิงประจักษ์ กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นลักษณะการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ การลองผิดลองถูก การลงมือกระทำจริง การคิดหาวิธีการ การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ครูพักลักจำ และการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เคียงคู่ไปกับการเรียนรู้ด้วยวิทยาการก้าวหน้า ส่วนการ



ประยุกต์ภูมิปัญญานั้นเป็นการนำสิ่งหนึ่งสิ่งใดของภูมิปัญญามาปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ตามหน้าที่ที่ควรจะเป็นและเหมาะสมตามกาลเวลาและบริบทใหม่

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

Franz Boas (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 59-61 ; อ้างอิงมาจาก Franz Boas. 1998 : 23) ได้อธิบายว่าการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมหนึ่งแพร่กระจายไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งโดยปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมใหม่การแพร่กระจายของสิ่งใหม่ๆจากสังคมหนึ่งไปสู่อีกสังคมหนึ่งและสังคมนั้นรับเข้าไปใช้สิ่งใหม่นี้ คือ วัฒนธรรมเช่นความรู้ความคิดเทคนิควิธีการและเทคโนโลยีใหม่ๆค่านิยมศรัทธาความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีโดยการสื่อไปในช่องทางใดทางหนึ่งในช่วงเวลาหนึ่งระหว่างผู้คนในระบบสังคม

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเชื่อว่าวัฒนธรรมในโลกนี้มาจากหลายแหล่งในเวลาต่างกันไม่เกี่ยวข้องกันแต่แพร่กระจายมาดั่งนั้นวัฒนธรรมจึงข้ามชั้นได้จากการแพร่กระจายไม่ต้องเริ่มจากชั้นที่ 1 ชั้นที่ 2 เราอาจจะรับวัฒนธรรมชั้นที่ 10 มาเลยก็ได้โดยมีรายละเอียดว่า

1. ชุดวัฒนธรรม (Culture Complex) หมายถึงการแพร่วัฒนธรรมทั้งชุดตั้งแต่เริ่มต้นจนจนเข้าจน เช่น การเกิด การแต่งงาน การอยู่ การกิน การทำงาน การตาย การบวช
2. ศูนย์กลางหรือแก่นวัฒนธรรม (Culture Center หรือ Core) หมายถึงแหล่งกำเนิดวัฒนธรรมเช่นอินเดียจีนเป็นศูนย์กลางทางวัฒนธรรม
3. พื้นที่ทางวัฒนธรรม (Culture Area) หมายถึงพื้นที่ที่วัฒนธรรมจากศูนย์กลางกระจายไปถึงเช่นวัฒนธรรมจีนอินเดียเผยแพร่ไปทั่วเอเชียวัฒนธรรมโรมันเผยแพร่ไปทั่วยุโรป
4. วัฒนธรรมชายขอบ (Marginal Culture) หมายถึงพื้นที่วัฒนธรรมจากศูนย์กลางจะมีอิทธิพลจางลงในพื้นที่ไกลๆ

เมื่อมีชุดวัฒนธรรมหลายชุดย่อมเกิดการปะทะสังสรรค์กันอย่างวัฒนธรรมจีน อินเดีย ตะวันตกมาปะทะสังสรรค์ในประเทศไทย ตัวอย่างของวัฒนธรรมที่แพร่กระจายจึงหาได้ง่ายเริ่มตั้งแต่ ผสมบหั่ว ทรงผม การทำสีผม สักคิ้วถาวร ใส่ห่วงที่คิ้ว จมูก ลิ้น การตัดฟัน การใส่คอนแทคเลนส์ เป็นสีๆ บางคนก็ทำตาโตเหมือนสาวเกาหลี ห้องน้ำห้องส้วม เพอร์นิเจอร์การแต่งกาย น้ำหอม เป็นต้น เหล่านี้เป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ส่วนที่ไม่ใช่วัตถุ เช่น อุดมการณ์ ความเชื่อ ความคิด กฎหมาย เป็นต้น

วัฒนธรรมสามารถเปรียบเทียบกันได้เรียกว่าการเปรียบเทียบข้ามชาติข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture Comparison) เช่น ดูว่าชาตินั้นมีวัฒนธรรมการใช้ช้อนอย่างไรอย่างการใช้ช้อนกับส้อมเป็นวัฒนธรรมที่ไทยรับมาแล้วดัดแปลงมาเป็นของเราโดยเฉพาะฝรั่งเขาจะใช้มีดกับส้อมแล้วใช้ช้อนตักซูป แต่ไทยใช้ช้อนคู่ส้อม การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมมีสาเหตุและเกิดขึ้นในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งเป็นช่วงที่ทฤษฎีวิวัฒนาการ (Evolutionism) ของ Edward B. Tylor และ Lewis H. Morgan กำลังโด่งดังสามารถรวบรวมแนวคิดในเรื่องนี้เป็นกลุ่มๆที่เน้นอิทธิพลของการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Culture Diffusion) ต่อการเปลี่ยนแปลงได้ดังนี้

1. สำนักอังกฤษ (British School)
2. สำนักเยอรมัน (German School)
3. สำนักอเมริกัน (American School)



เนื้อหาของทฤษฎี

1. สำนักอังกฤษ (British School) นักมานุษยวิทยากลุ่มแรกเป็นชาวอังกฤษนำโดย G.Elliott Smith, William j. Perry และ W.H.R. Rivers ปฏิเสธแนวคิดที่ว่าวัฒนธรรมต่างเกิดได้เองด้วยตัวเองไม่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมซึ่งในสำนักนี้มีความเห็นว่าคนมีลักษณะทางชีวภาพพื้นฐานเหมือนกัน ดังนั้นถ้าคนจะสร้างวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นที่ต่างกันวัฒนธรรมก็จะต้องเหมือนๆ กันในส่วนพื้นฐาน แต่ความแตกต่างหลากหลายขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน นักมานุษยวิทยากลุ่มนี้เสนอว่าอารยธรรมขั้นสูงมีจุดกำเนิดในประเทศอียิปต์แล้วจึงแพร่กระจายไปยังส่วนต่างๆ ของโลก ชนชาติต่างๆ ซึ่งมีการติดต่อหรือค้าขายกับชาวอียิปต์ได้นำเอาความรู้ด้านเกษตรกรรมการทำภาชนะการหลอมเหล็กการทอผ้าและการก่อสร้างไปใช้ทำให้ศิลปวิทยาแขนงต่างๆ แพร่กระจายไปยังส่วนต่างๆ ของโลก

2. สำนักเยอรมัน (German School) Fritz Graeb และ Wilhelm Schmidt มีแนวคิดความมนุษย์ไม่ชอบสร้างวัฒนธรรมขึ้นเองแต่ชอบยืมวัฒนธรรมจากเพื่อนบ้านวัฒนธรรมนั้นเมื่อแพร่กระจายไปวัฒนธรรมที่ปลายทางจะต้องเหมือนกับวัฒนธรรมต้นกำเนิดไม่มากนักน้อยอาจเหมือนในเชิงปริมาณหรือรูปลักษณะซึ่งอาจเกิดจากการอพยพย้ายถิ่นของผู้คนและเป็นแนวคิดที่เน้นการหยิบยืม (Borrowing) ทางวัฒนธรรมมากกว่าการสร้างวัฒนธรรมใหม่ (Invention) นักมานุษยวิทยากลุ่มนี้เสนอว่าจุดศูนย์กลางของวัฒนธรรมนั้นมีได้มีเพียงจุดเดียวหากมีหลายจุด แต่ละจุดก็แพร่กระจายวัฒนธรรมของตนออกไปรอบๆ เป็นวงกลมเรียกว่า Culture Circle

3. สำนักอเมริกัน (American School) โดย Clark Wissler และ Alfred Kroeber ซึ่งมีความน่าเชื่อถือในแง่ที่ว่าวัฒนธรรมจะแพร่กระจายจากจุดศูนย์กลาง (จุดกำเนิด) ไปตามพื้นที่เท่าที่มันจะไปได้ในเขตภูมิศาสตร์เดียวกันและยุคสมัยใกล้เคียงกันทำให้เราเห็นภาพวัฒนธรรมเป็นกลุ่มๆ และแพร่กระจายไปทุกๆ ที่ที่ไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้นตามสภาพทางภูมิประเทศที่มนุษย์สามารถเดินทางไปถึงได้ดังนั้นรูปแบบของการกระจายตัวจึงไม่ใช่วงกลม

สำนักอเมริกันใช้ทฤษฎีการแพร่กระจายมากที่สุดโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระหว่าง 1940-1950 ซึ่งมีการศึกษาชนเผ่าอินเดียนแดงและชนกลุ่มน้อยทั้งในและนอกประเทศที่ตนเข้าไปเกี่ยวข้องกับวิธีการศึกษาการแพร่กระจายของสำนักอเมริกันมีดังนี้

1. ใช้หลักภูมิศาสตร์ คือ แกะรอยไปตามเขตพื้นที่ในวิธีนี้ต้องดูสถานที่อาณาเขตรอยต่อของวัฒนธรรมซึ่งคนมีพฤติกรรมแบบผสมผสานกันดูภูมิประเทศโดยรอบซึ่งปัจจัยต่างๆ ดังกล่าวจะช่วยวิเคราะห์การพัฒนาของวัฒนธรรม

2. ใช้ประวัติศาสตร์สืบย้อนวิธีนี้สำคัญมากและหลีกเลี่ยงไม่ได้เลยสำหรับการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเพราะวิธีการนี้จะช่วยให้รู้ความเป็นมาของลักษณะและยุคสมัยของสิ่งที่พบซึ่งจะช่วยสนับสนุนการตีความได้มาก

3. การขุดค้นทางโบราณคดีเพราะได้เห็นในสิ่งที่เป็รูปรธรรมในแง่ที่ว่ามันเป็นชนิดเดียวกันหรือไม่หากพิสูจนชั้นดินเนื้อดินวัสดุที่ใช้ทำสิ่งของลวดลายรูปทรงและองค์ประกอบอื่นชั้นดินและเนื้อวัตถุบอกถึงยุคสมัยได้อย่างดีส่วนลักษณะภายนอกจะบอกถึงพฤติกรรมของคนผู้สร้างสิ่งของนั้นๆ ขึ้นมา

4. ดูวิวัฒนาการของวัฒนธรรมเป็นการศึกษาเพื่อดูว่าวัฒนธรรมเติบโตมาอย่างไรมีขั้นตอนอย่างไรประกอบด้วยอะไรบ้าง



หากใช้วิธีทั้ง 4 ดังกล่าวมาศึกษาวัฒนธรรมจะช่วยให้ทราบได้ว่ามันเป็นวัฒนธรรมเดียวกันหรือไม่วัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมแม่

หลักของการแพร่กระจาย

วัฒนธรรมหนึ่งๆ จะแพร่กระจายไปยังแหล่งอื่นๆ ได้ต้องยึดหลักว่าวัฒนธรรมคือความคิดและพฤติกรรม (ผลของความคิด) ที่ติดตัวบุคคลบุคคลไปถึงที่ใดวัฒนธรรมก็จะไปถึงที่นั่น ดังนั้นการแพร่กระจายของวัฒนธรรมจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่อไปนี้

1. หลักภูมิศาสตร์ต้องไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้น
2. ปัจจัยทางเศรษฐกิจการที่ผู้คนต้องเดินทางติดต่อไปมาหาสู่กันส่วนมาก
3. ปัจจัยทางสังคมได้แก่การสนใจไปแลกเปลี่ยนวิธีการพฤติกรรมใหม่และความรู้
4. การคมนาคมที่ดีเป็นปัจจัยเอื้อต่อการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เช่น ถนนดี

พาหนะสำหรับการโดยสารดี การคมนาคมสะดวก

อย่างไรก็ตามทฤษฎีหรือวิธีการทางการแพร่กระจายนี้ในสมัยต่อมาไม่ได้รับความนิยมมากนักเพราะมีจุดอ่อนหลายประการ คือไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งกระจายไปยังอีกสังคมหนึ่งได้อย่างไร แหล่งใหม่ยอมรับ ปฏิเสธและผสมผสานวัฒนธรรมที่แพร่กระจายเข้ามาใหม่กับวัฒนธรรมเก่าได้อย่างไร เป็นการไม่ถูกต้องเสมอไปว่าสังคมหนึ่งจะหยิบบัณฑิตวัฒนธรรมของเพื่อนบ้านเสมอตัวอย่างเช่น ไทยไม่ได้รับวัฒนธรรมจากเวียดนามแต่กลับไปมีรูปแบบวัฒนธรรมคล้ายของอินเดีย ทั้งๆที่ประเทศไทยอยู่ติดกับประเทศเวียดนาม ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าวัฒนธรรมใดแพร่กระจายไปสู่วัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมต้นกำเนิดซึ่งจากการศึกษาของสำนักอเมริกันทำให้สามารถแบ่งเขตวัฒนธรรมออกเป็นกลุ่มๆตามยุคสมัยได้ 3 กลุ่มคือ

1. วัฒนธรรมดั้งเดิม (Primitive Culture) วัฒนธรรมนี้เป็นวัฒนธรรมพื้นฐานมีเห็นได้ใน 3 พื้นที่คือ

1.1 วัฒนธรรม (Pygmies) ในแอฟริกาและเอเชีย (พวก Semang และ Sakai)

1.2 วัฒนธรรมอาร์กติก (Arctic Primitives) ได้แก่ พวกเอสกีโมและเลปส์

1.3 วัฒนธรรมของเผ่าออสเตรเลียบอร์จินีกับชนเผ่าอื่นๆที่คล้ายกัน

วัฒนธรรมระดับนี้เป็นวัฒนธรรมในยุคต้นสุดของวัฒนธรรมของ Morgan และ Tylor

2. วัฒนธรรมปฐมภูมิ (Primitive Culture) คือวัฒนธรรมขั้นต้น ได้แก่

2.1 กลุ่มเก็บผักหักฟันที่ค่อนข้างเจริญมีกรรมวิธีที่ดีขึ้น ระดับ Horticultuer หรือเพาะปลูกขั้นต้นซึ่งมนุษย์รู้จักใช้เครื่องมือแล้ว

2.2 ชนเผ่าเร่ร่อนเลี้ยงสัตว์ (Nomads)

2.3 กลุ่มชาวสวนสืบสกุลทางแม่ขั้นต้น (Matrilineal Descent) ได้แก่ การรู้ว่ามีญาติแต่เพียงแม่คนเดียวยังไม่รู้จักการมีเครือญาติอื่น

3. วัฒนธรรมทุติยภูมิ (Secondary Culture) ได้แก่ วัฒนธรรมขั้นเจริญแล้ว ซึ่งเป็นระดับที่กำลังจะก้าวมาสู่ยุคศิวิไลซ์แบ่งเป็น

3.1 กลุ่มที่เพาะปลูกขั้นสูง

3.2 กลุ่มที่สืบสกุลทางแม่ขั้นสูงขึ้นหรือเจริญแล้วมีระบบระเบียบดีขึ้นกว่าเดิม



3.3 กลุ่มที่มาเฉพาะกรณี (Historical Particularism) มีที่มาและพัฒนากการ นักแพร่ กระจายชาวอเมริกันไม่ไปไกลมากเหมือนนักแพร่กระจายชาวยุโรปโดยที่ชาวอเมริกันจะค้นหา แหล่ง กำเนิดและการแพร่กระจายของส่วนต่างๆ ของวัฒนธรรมที่เฉพาะคือในหมู่ชาวอินเดียนแดงของ ทวีปอเมริกาเหนือ นักทฤษฎีประวัติศาสตร์อเมริกัน Boas เชื่อว่าจะค้นหากฎเกณฑ์ของกระบวนการ ทางวัฒนธรรมได้ดีที่สุดโดยการสร้างประวัติศาสตร์วัฒนธรรมของแต่ละสังคมที่เฉพาะขึ้นมาความ พยายามของนักทฤษฎีดังกล่าวนำไปสู่การกำหนด “เขตวัฒนธรรม” สำหรับทวีปอเมริกาเหนือและ การศึกษาที่เด่นๆเกี่ยวกับพวกชนดั้งเดิมในทวีปอเมริกาเหนือหรือพวกอินเดียนแดงแนวทางนิรนัย (Deductive Approach) ของนักทฤษฎีวิวัฒนาการและแนวทางการศึกษาวัฒนธรรมแบบขึ้นเล็กขึ้น น้อยของนักทฤษฎีแพร่กระจายชาวยุโรปและ Boas ได้ทำวิจัยภาคสนามทางมานุษยวิทยา (Anthropological Fieldwork) อย่างลึกซึ้งและยาวนานในสังคมต่างๆ ของอินเดียนแดงในอเมริกา เหนือ Boas มองเห็นว่าส่วนต่างๆ ของวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็นหมอนใบหนึ่งหรือพิธีกรรมอย่างหนึ่ง จะต้องถูกเข้าใจโดยพิจารณาถึงวัฒนธรรมทั้งหมดเพราะวัฒนธรรมเป็นระบบที่ส่วนต่างๆ สัมพันธ์กัน เพราะประชากรในสังคมต่างๆ ไม่ได้ยอมรับส่วนใหม่ๆ ของวัฒนธรรมที่เห็นๆ กันอยู่เมื่อส่วนต่างๆ ของวัฒนธรรมแพร่กระจายจากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่งความหมายและรูปแบบจะเปลี่ยนแปลงไป ด้วยในที่สุดมันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของแบบแผนวัฒนธรรมที่มีอยู่ก่อนแล้ว Boas ให้ความสนใจกับ ปัจจัยต่างๆ ทางจิตวิทยาและประวัติศาสตร์ที่มีผลทำให้เกิดความเหมือนหรือความแตกต่างกันในแบบ แผนวัฒนธรรมของสังคมเฉพาะแห่ง

ต่อมา Boas เริ่มเพิ่มความสงสัยเกี่ยวกับความเป็นไปได้ที่จะค้นพบกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่ กำหนดกระบวนการทางวัฒนธรรมและคิดว่าการค้นหาแหล่งกำเนิดของวัฒนธรรมไม่มีประโยชน์อะไร โดยเขาเองหันมากระตุ้นนักมานุษยวิทยาให้ทำวิจัยสนามทางมานุษยวิทยามากยิ่งขึ้นก่อนที่จะค้นหา กฎเกณฑ์ทางวัฒนธรรมตัวเขาเองผลิตผลงานมากมายเกี่ยวกับอินเดียนแดงของทวีปอเมริกาเหนือ สำหรับBoas แล้วสถานภาพของมานุษยวิทยาในฐานะเป็นวิทยาศาสตร์สาขาหนึ่งจะต้องขึ้นอยู่กับการ เก็บรวบรวมข้อมูลทางชาติพันธุ์วรรณาของวัฒนธรรมเฉพาะแห่งอย่างสมบูรณ์และเป็นวิทยาศาสตร์ ไม่ใช่การค้นหาสาเหตุและผลที่เกิดขึ้น

ในที่สุด Boas ถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าเขาชะลอการพัฒนาวิชามานุษยวิทยาในฐานะเป็น วิทยาศาสตร์สาขาหนึ่งโดยการต่อต้านการค้นหากฎเกณฑ์โดยทั่วไปของพัฒนาการทางวัฒนธรรมแต่ อย่างไรก็ตามนักมานุษยวิทยาส่วนมากยอมรับว่าBoas ช่วยพัฒนาวิชามานุษยวิทยาหลายอย่างเช่นโดย การที่เขาเปลี่ยนจุดเน้นในมานุษยวิทยาจากการศึกษาส่วนต่างๆ ของวัฒนธรรมที่ถูกนำออกนอกบริบท มาศึกษาวัฒนธรรมในฐานะเป็นระบบที่ส่วนต่างๆ สัมพันธ์กัน Boas ทำให้มานุษยวิทยาเป็นสาขาที่น่าทึ่ง โดยการเน้นการวิจัยสนามทางมานุษยวิทยาและเป็นการยกระดับมาตรฐานของชาติพันธุ์วรรณาให้ สูงขึ้นเพื่อชนรุ่นหลัง ยิ่งกว่านั้นความสนใจในจิตวิทยาของ Boas ทำให้เกิดผลงานในสาขาย่อยของ มานุษยวิทยาที่วัฒนธรรมและบุคลิกภาพนอกจากนี้การย้ำเน้นให้มองวัฒนธรรมโดยค้นหาความหมายที่ มีอยู่ในวัฒนธรรมนั้นๆได้ทำให้เกิดผลงานใหม่ๆทางภาษาศาสตร์ขึ้นรวมทั้งการเน้นความสำคัญของมโน ภาพ “วัฒนธรรมสัมพัทธ์” (Cultural Relativism) คือ การไม่นำวัฒนธรรมของตนไปเปรียบเทียบกับ วัฒนธรรมอื่นๆ ต้องยอมรับวัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมได้บริบทของสังคมนั้นๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ จำเป็นในงานวิจัยภาคสนามทางมานุษยวิทยาด้วย



การใช้ประโยชน์ของทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุมชนได้ดังต่อไปนี้ (สนธยา พลศรี. 2547 : 165)

1. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม พบว่า การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมเกิดจากสาเหตุสำคัญ คือ การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกสังคมถ้าหากจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุมชนก็คือ การขยายผลของชุมชนที่ประสบความสำเร็จโดยใช้ชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาเป็นแบบอย่าง หรือเป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้ชุมชนที่ยังไม่ประสบความสำเร็จเกิดการตื่นตัว
2. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม พบว่า การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเกิดจากการติดต่อสื่อสารระหว่างสังคมที่ต่างวัฒนธรรมกันซึ่งสามารถนำมาใช้ในการพัฒนาชุมชนได้โดยต้องจัดให้มีระบบการติดต่อสื่อสารทั้งภายในชุมชนกับชุมชนอื่นอย่างมีประสิทธิภาพสร้างเครือข่ายชุมชนกับชุมชนต่างๆ เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน
3. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม พบว่า ในกระบวนการแพร่กระจายนั้น สังคมที่มีวัฒนธรรมด้อยกว่าอาจจะรับวัฒนธรรมสังคมที่เจริญก้าวหน้าซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการดำเนินงานพัฒนาชุมชน
4. ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม พบว่า สังคมที่มีวัฒนธรรมเจริญก้าวหน้ามากกว่าอาจจะรับวัฒนธรรมของสังคมที่ด้อยกว่าได้ นับว่าเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาชุมชนเพราะทำให้ทราบว่าชุมชนมีการพัฒนามาแล้วและมีระดับการพัฒนาที่สูงขึ้น เมื่อมีการติดต่อสื่อสารกับสังคมอาจจะมีความรู้ใหม่ เข้าไปสู่สังคมชุมชนของตน

สรุป ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมเป็นการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะการทางวัฒนธรรมและยังเป็นการศึกษาวัฒนธรรมรวมของท้องถิ่นถือเป็นองค์ความรู้ที่สำคัญในการทำควาเข้าใจเกี่ยวกับสังคมและปรากฏการณ์ของมนุษย์ชาติข้อแตกต่างของวัฒนธรรมศูนย์กลางทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมนี้จะช่วยอธิบายวิธีการและขั้นตอนการแพร่กระจายวัฒนธรรมหนึ่งไปสู่อีกวัฒนธรรมหนึ่งซึ่งจะต้องคำนึงถึงข้อเหมือนและข้อต่างของวัฒนธรรมทั้งสองเป็นสำคัญ

จากผลการศึกษาทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมผู้วิจัยนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือการศึกษาสาเหตุของการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากแหล่งอื่นเข้ามาในชุมชน และแพร่กระจายวัฒนธรรมจากชุมชนของตนไปสู่แหล่งอื่นและปัจจัยที่สนับสนุนการแพร่กระจายวัฒนธรรมในชุมชน เพื่อให้ทราบว่าในสังคมของชุมชนนั้น ๆ วัฒนธรรมมีการแพร่กระจายไปยังแหล่งอื่นได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอะไร และมีลักษณะการแพร่กระจายไปอย่างไรโดยผู้วิจัยวิเคราะห์การใช้สื่อเพื่อแพร่กระจายวัฒนธรรมในชุมชนของตนและการแพร่กระจายวัฒนธรรมไปสู่ชุมชนภายนอก เผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นหลักสำคัญ

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยม

แนวคิดที่เป็นพื้นฐานของมุมมองในวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพที่สำคัญอีกทฤษฎีหนึ่งซึ่งอยู่ในกลุ่มเน้นเรื่องความเข้าใจคือทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยม ซึ่งเน้นแนวคิดเรื่องความเข้าใจเกี่ยวกับสัญลักษณ์และกระบวนการตีความของการมีปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับสัญลักษณ์ต่างๆอันเป็นพื้นฐานในการเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์แนวคิดนี้จะตั้งคำถามว่าอะไรคือสัญลักษณ์พื้นฐานที่ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจรู้ความหมายและเกิดปฏิกิริยาได้ตอบ



ปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยมเป็นแนวคิดพื้นฐานสำคัญที่นักจิตวิทยาสังคมในกลุ่ม Georgy Herbert Mead (สุภางค์ จันทวานิช. 2555 : 112-128 ; อ้างอิงมาจาก Georgy Herbert Mead. 1863-1931) ซึ่งสนใจพฤติกรรมเชิงสังคมของมนุษย์และตัวตนที่มนุษย์สร้างขึ้นในแง่พฤติกรรมเชิงสังคม Mead คิดว่าตัวตนเกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลกับผู้อื่นทำให้ตัวตนประกอบด้วยส่วนย่อยสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวตนตามความคิดของเจ้าตัว ส่วนย่อยอีกส่วนหนึ่งคือตัวตนของบุคคลตามความคิดของคนอื่น บุคคลจะซึมซับตัวตนทั้งสองส่วนทำให้เกิดตัวตนใหม่ที่มีลักษณะนั้น คือ สังคมได้มีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคล Mead ได้ระบุว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์คือ กลไกทางความคิดที่ทำให้มนุษย์รู้จักวางแผนและปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และเป้าหมายที่วางไว้ รู้จักสื่อสารกับผู้อื่นโดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ ภาษา มนุษย์รู้จักตีความสิ่งที่ผู้อื่นพูดและโต้ตอบ นอกจากนั้นมนุษย์ยังมีสำนึกว่าผู้อื่นก็มีความรู้สึก ความคิดเห็นตามแบบของเขาเองเช่นกัน มนุษย์จึงเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอะไร ตีความสถานการณ์ต่างๆอย่างไร ตลอดจนรับรู้เกี่ยวกับตัวมนุษย์เองอย่างไร เกิดเป็นตัวตนและภาพลักษณ์เกี่ยวกับตัวตน

ซึ่งความคิดของ Mead ได้ส่งอิทธิพลต่อแนวคิดทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในเวลาต่อมา โดย Herbert Blumer ได้กล่าวถึงแนวคิดนี้ว่า สังคมจะเกิดขึ้นได้ต้องมีการกระทำระหว่างกันในกลุ่มสมาชิกที่เข้ามาประกอบกันเป็นสังคม (Human Interaction) การกระทำระหว่างกันของบุคคล นอกจากจะทำให้บุคคลเกิดการรับรู้แล้ว ยังเป็นลักษณะของการตีความสัญลักษณ์ที่บุคคลอื่นแสดงออกมา จึงแสดงโต้ตอบโดยวัตถุหรือสัญลักษณ์ต่างๆ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ 1) วัตถุทางกายภาพ (Physical Object) 2) วัตถุทางสังคม (Social Object) 3) วัตถุทางนามธรรม (Abstract Object) วัตถุหรือสัญลักษณ์ต่างๆเหล่านี้บุคคลจะเรียนรู้ได้โดยการกระทำระหว่างกันทางสังคมกับบุคคลอื่น (Self) ในลักษณะต่างๆและจะนำมาตีความเมื่อเข้าร่วมสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ แล้วจึงแสดงการกระทำโต้ตอบออกไป (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 81-85 ; อ้างอิงมาจาก Blumer. 1969)

Blumer ได้เสนอหลักความคิดของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์ ไว้ว่า (สุภางค์ จันทวานิช. 2555 : 129 ; อ้างอิงมาจาก พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา. 2549)

1. มนุษย์จะกระทำใดๆในเรื่องที่มีความหมายและสำคัญกับเขา
2. ความหมายและความสำคัญเกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เขามีต่อคนอื่นๆรอบตัวเขา
3. ความหมายคือสิ่งต่างๆเกิดขึ้นจากกระบวนการปรับแต่งและการตีความที่บุคคลใช้ในการจัดการกับสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในอดีต

4. การกระทำทางสังคมเป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนความหมาย

สรุป ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยมเป็นทฤษฎีที่วิเคราะห์การกระทำระหว่างกันของมนุษย์ในสังคมเป็นผลมาจากการตีความหมายของสัญลักษณ์โดยเฉพาะภาษาซึ่งเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารที่สำคัญที่ทำให้มนุษย์มีความผูกพันกัน และการสื่อสารนั้นจำเป็นต้องใช้ภาษาและสัญลักษณ์ในการตีความ เพื่อแสวงหาความหมายที่แท้จริงของการกระทำด้วย โดยลักษณะของการปฏิสัมพันธ์กันจะอยู่ในรูปของกระบวนการที่บุคคลในสังคมสามารถประเมินเหตุการณ์และตัดสินใจที่จะกระทำตอบโต้ได้



จากผลการศึกษาทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยมผู้วิจัยนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ในการวิเคราะห์การสื่อสารทางวัฒนธรรมผ่านสื่อภาพยนตร์สั้นในประเด็นการแปลความหมายและการตีความเนื้อหาของสารที่ตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารมีเป้าหมายของการสื่อสารที่การสื่อสารต้องก่อให้เกิดการตีความและสร้างความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร และส่งผลให้การสื่อสารทางวัฒนธรรมมีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่

ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่เป็นทฤษฎีที่เน้นอิทธิพลของกลุ่มหรือโครงสร้างหน่วยงานที่มีต่อการปรับปรุงวิธีการปฏิบัติงานของกลุ่มหรือหน่วยงานหากกฎระเบียบที่เหมาะสม ทำให้สมาชิกในหน่วยงานสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์ต่อหน่วยงานและ ในขณะเดียวกันสมาชิกในหน่วยงานต้องปฏิบัติตามสภาพและบทบาทตลอดจนบรรทัดฐานค่านิยมของหน่วยงานนั้นๆอย่างเคร่งครัดทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่สนใจความต้องการของปัจเจกบุคคล (ผู้กระทำ) และโครงสร้างขนาดใหญ่เช่นสถาบันสังคมค่านิยมทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการเหล่านี้ รวมทั้งเน้นความสัมพันธ์ทางสังคมโดยเฉพาะกลไกเพื่อขจัดความขัดแย้งในความสัมพันธ์ดังกล่าว

ระบบสังคมคือ ระบบที่ประกอบไปด้วยผู้กระทำที่หลากหลายที่มีการปฏิบัติในสภาพแวดล้อมอย่างหนึ่งผู้กระทำเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะตอบสนองความต้องการของเขาให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้และความสัมพันธ์ที่เขามีตอกันนั้นถูกตีกรอบโดยระบบของบรรทัดฐานที่เขามีร่วมกัน หรือถูกกำหนดโดยวัฒนธรรมโดยเขาได้นำเอาแนวคิดการกระทำทางสังคมมาวิเคราะห์การกระทำระหว่างกันขององค์ประกอบย่อยของระบบสังคมจากแนวคิดของทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. ทุกสังคมจะมีโครงสร้างต่างๆเป็นระบบ

2. ภายใต้ระบบใหญ่จะประกอบไปด้วยระบบย่อยถ้าระบบใดไม่ทำหน้าที่หรือทำหน้าที่เพียงบางส่วนก็ทำให้ระบบย่อยอื่นมีการปรับสมดุลเดิมโดยอาศัยปัจจัยภายนอกในการปรับเปลี่ยนระบบแนวทางการนำแนวคิดจากทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ควรเน้นการปรับปรุงโครงสร้างขององค์การตลอดจนสายบังคับบัญชาในหน่วยงานนั้นๆให้สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันเพื่อให้สมาชิกในหน่วยงานนั้นๆ ปรับตัวเข้ากับสังคมในปัจจุบันได้อย่างเหมาะสมควรจัดให้มีการฝึกอบรมเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการปรับเปลี่ยนตำแหน่งหน้าที่การงานที่ต้องเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของสังคม

Bronislaw Malinowski (ยศ สันตสมบัติ. 2556 : 37 ; อ้างอิงมาจาก Bronislaw Malinowski. 1954 : 57-59) ชาวโปแลนด์เดินทางไปทำการวิจัยภาคสนามที่ออสเตรเลียในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 1 ที่เกาะโทรเบรียนด์ (Trobriand) ใช้ช่วงเวลา ค.ศ. 1915-1918 ศึกษาสังคมวัฒนธรรมของชาวเกาะโทรเบรียนด์ประสบการณ์กว่าสี่ปีของการทำวิจัยทำให้เรียนรู้ภาษาขนบธรรมเนียม ประเพณีพิธีกรรมตลอดจนวิถีชีวิตของชาวโทรเบรียนด์นับได้ว่าเขาเป็นนักมานุษยวิทยาคนแรกที่ได้วางแนวทางการทำวิจัยภาคสนามแบบใหม่โดยเน้นการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดย Malinowski ได้วิพากษ์แนวความคิดของ Brown ว่ามุ่งอธิบายระบบสังคมแต่เพียงอย่างเดียวไม่ให้ความสำคัญของมนุษย์ในฐานะเป็นสมาชิกของสังคมและความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและจิตใจและหน้าที่หลักของ Malinowski เชื่อว่ามนุษย์ทุกสังคมมีวัฒนธรรมมีความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกายและจิตใจ ดังนั้นแนวคิดของเขาจึงเป็นแนวคิดเชิงการ



หน้าที่ (Functionalism) เขาได้เสนอว่ามนุษย์มีความต้องการพื้นฐานซึ่งจะต้องได้รับการตอบสนองจากสังคมโดยแบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. ความต้องการพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจ (Basic and Psychological Needs) เช่น ปัจจัย 4 การพักผ่อนและการสืบพันธุ์ เป็นต้น
2. การตอบสนองร่วมกันของสมาชิกในสังคม (Instrument Needs) หมายถึง การทำงานร่วมกันของสมาชิกสังคมเพื่อตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางร่างกายและจิตใจยังก่อให้เกิดการจัดตั้งองค์กรและสถาบันต่างๆ ขึ้นเช่น การหาอาหารก่อให้เกิดการจัดตั้งระบบเศรษฐกิจเพื่ออาหารการแลกเปลี่ยนและการกระจายอาหารออกไปยังสมาชิกของสังคม
3. ความต้องการเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Needs) ได้รับการตอบสนองโดยการพัฒนาระบบวิทยาศาสตร์ศาสนาไสยศาสตร์และศิลปะขึ้นมาในสังคม

พฤติกรรมของมนุษย์ตามทัศนะของ Malinowski เป็นการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจและวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มนุษย์สามารถตอบสนองความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพระบบต่างๆ ในวัฒนธรรมมีหน้าที่ของตนเองในการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ดังนั้นการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาก็คือ การค้นหาหน้าที่หลักของระบบต่างๆ ว่ามีการทำงานและการรวมตัวกันอย่างไรเพื่อให้สังคมดำรงอยู่ได้อย่างราบรื่นในระหว่างปี ค.ศ. 1915 - 1935 ทฤษฎีหน้าที่นิยมได้รุ่งเรืองสุดขีดนักมานุษยวิทยาชาวอังกฤษและอเมริกันได้ออกทำการวิจัยภาคสนามในสังคมต่างๆ ทั่วทุกมุมโลกและต่างผลักดันให้แนวความคิดของตนเป็นที่ยอมรับมากขึ้น Brown เน้นในด้าน “โครงสร้าง” และ “หน้าที่” ของสังคมในขณะ Malinowski เน้นในด้าน “หน้าที่” ของวัฒนธรรมในการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์อย่างไรก็ตามทั้งสองมีความเห็นตรงกันว่ามานุษยวิทยาควรเป็นวิทยาศาสตร์มิใช่ประวัติศาสตร์อย่างที่ Boas พยายามนำเสนอและมานุษยวิทยาไม่ควรเน้นประเด็นเรื่องประวัติความเป็นมาหรือวิวัฒนาการ

จุดบกพร่องของแนวคิดโครงสร้างหน้าที่นิยมคือไม่สามารถอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้นอกจากนี้การที่พฤติกรรมของคนกลุ่มหนึ่งได้รับการตีความว่าเป็นการกระทำเพื่อตอบสนองต่อหน้าที่อย่างใดอย่างหนึ่งจะเป็นการตีความของนักมานุษยวิทยามากกว่าเป็นข้อเท็จจริงที่ชนกลุ่มนั้นยอมรับนอกจากนี้ยังมุ่งการอธิบายสังคมในลักษณะหยุดนิ่งไร้ความเคลื่อนไหวหรือความเป็นพลวัตเป็นสิ่งที่ขัดกับความเป็นจริงเพราะสังคมวัฒนธรรมย่อมมีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวอยู่เสมอการอธิบายโดยเน้นสภาวะสมดุลซึ่งเชื่อว่าจากการทำงานตามหน้าที่ของสถาบันหรือระบบต่างๆ ของสังคมโดยไม่สนใจประวัติศาสตร์และการเปลี่ยนแปลงทำให้แนวคิดนี้ไม่สามารถอธิบายความขัดแย้งและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมได้

สรุป ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมมองว่าโครงสร้างของสังคมเป็นเสมือนร่างกายที่ประกอบไปด้วยเซลล์ต่างๆ และมองว่า หน้าที่ของสังคมก็คือ การทำหน้าที่ของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย โดยแต่ละส่วนจะช่วยเหลือและเกื้อกูลซึ่งกันและกันเพื่อให้ระบบทั้งระบบมีชีวิตดำรงอยู่ได้มีความสำคัญในการวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็น 3 ด้านของมนุษย์ ได้แก่ ด้านความจำเป็นพื้นฐานด้านสังคม ด้านจิตใจ โดยมองว่าสังคมทั้งหมดเป็นระบบหนึ่งทีแต่แต่ละส่วนจะมีความสัมพันธ์ระหว่างกัน ความสัมพันธ์ คือ สิ่งที่สนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างเห็นเหตุเป็นผลระบบสังคมมีลักษณะเป็นการเคลื่อนไหวเข้าสู่ความสมดุล การปรับความสมดุลของระบบจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระบบตามไปด้วยความต่อเนื่องของกระบวนการของข่าวสารจากภายในและภายนอกจากนี้ทฤษฎีระบบ



ยังมองว่า ความขัดแย้ง ความตึงเครียด และความไม่สงบสุขภายในสังคมก็เป็นสาเหตุหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

จากผลการศึกษาทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่นิยมผู้วิจัยนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้คือ การศึกษาสัมพันธภาพระหว่างระบบต่างๆในโครงสร้างของสังคมเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจภาพรวมของความมั่นคงทางสังคม และทำให้ทราบว่าการพัฒนาของชุมชนนั้นๆ คงอยู่ได้อย่างไรและคงอยู่ได้ด้วย การสืบทอดในวิถีใดบ้างและมีสิ่งใดสูญหายไปและเพื่อให้การศึกษาวิจัยในงานวิจัยครั้งนี้ได้ภาพของความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆในสังคมชัดเจนขึ้น โดยเน้นที่บทบาทหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์สั้นในการเป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ทำหน้าที่ในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทางวัฒนธรรม และเห็นการประสานงานของกลุ่มต่างๆที่เป็นไปตามกรอบโครงสร้างหน้าที่ของตนโดยเฉพาะหน้าที่การมีส่วนร่วมของสมาชิกในชุมชน

ทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม

นิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Ecology) เป็นแนวคิดทางมนุษยวิทยาแนวหนึ่งที่น่าสนใจศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม โดยเน้นถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดกระบวนการวิวัฒนาการทางสังคมวัฒนธรรม Steward (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 50-56 ; อ้างอิงมาจาก Steward. 1955) นักมนุษยวิทยาอเมริกันได้อธิบายแนวความคิดแบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรมว่าเป็นการศึกษากระบวนการปรับตัวของสังคมภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม โดยเน้นการศึกษาวิวัฒนาการหรือ การเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการปรับตัว ของสังคมแนวความคิดนี้มองสังคมในลักษณะเป็นพลวัตหรือเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลมาจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยมีพื้นฐานสำคัญคือ เทคโนโลยีการผลิตโครงสร้างสังคม และลักษณะของสภาพแวดล้อมธรรมชาติเป็นเงื่อนไขหลักกำหนดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวของสังคมวัฒนธรรม

Steward มองวัฒนธรรมว่า เป็นเครื่องมือในการช่วยให้มนุษย์ปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม โดยเน้นที่ประเด็นสำคัญคือวัฒนธรรมมีการปรับตัวอย่างไรให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและมนุษย์มีวิธีการอย่างไรในการใช้เทคโนโลยีและระบบเศรษฐกิจในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมจะถูกกำหนดโดยสภาพแวดล้อม แต่ Steward เสนอว่า ไม่ควรแยกแยะสภาพแวดล้อมออกจากความต้องการด้านร่างกายและจิตใจซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งในการอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ในสังคมดั้งเดิมมนุษย์มีวิธีการผลิตแบบล่าสัตว์และเก็บหาอาหารโดยปกติแล้วผู้หญิงจะเป็นผู้เก็บหาอาหารและผู้ชายจะเป็นผู้ออกล่าสัตว์ แต่เพราะผู้หญิงต้องใช้เวลาในการดูแลลูก ในขณะที่ผู้ชายสามารถเดินทางไกลและจากบ้านได้เป็นระยะเวลานาน Steward เชื่อว่ามนุษย์มีเหตุผลและวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมที่วางอยู่บนรากฐานของเหตุผล แต่เพราะมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันออกไปวัฒนธรรมจึงต้องมีการปรับตัว (ยศ สันตสมบัติ. 2556 : 41)

ทฤษฎีนิเวศวิทยาทางวัฒนธรรมเป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงปฏิกริยาตอบโต้กันระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมซึ่ง Steward ได้ให้ความหมายนิเวศวิทยาว่าคือการปรับตัวเข้าหากันระหว่างสิ่งแวดล้อมกับมนุษย์ การปรับตัวของมนุษย์นั้นแตกต่างจากสัตว์ตรงเงื่อนไขทางวัฒนธรรมนิเวศวิทยาวัฒนธรรมคือการศึกษถึงการปรับตัวหรือความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมกับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ การศึกษาวัฒนธรรมคือการวิเคราะห์ระบบนิเวศวิทยาของสังคมเพื่อค้นหาลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมแต่ละแห่ง หลักนิเวศวิทยาเป็นองค์ประกอบสำคัญของสถาบันทางสังคมและไม่มีใครสามารถอธิบาย



องค์ประกอบทางวัฒนธรรมได้หมดทุกด้านด้วยแนวคิดทางด้านการปรับตัวทางนิเวศวิทยา นอกจากนี้ยังเน้นความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมพบว่าสิ่งแวดล้อมมีผลต่อความแตกต่างในการปรับตัวของวัฒนธรรม วัฒนธรรมที่ต่างกันในเรื่องสิ่งแวดล้อมที่เหมือนกันจะแสดงรูปแบบของพัฒนาการที่เหมือนกัน การศึกษาวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมเป็นแบบวิวัฒนาการหลายสาย (Multilinear) มากกว่าวิวัฒนาการสายเดียว (Unilinear) เพราะวัฒนธรรมจะเปลี่ยนแปลงอย่างค่อยเป็นค่อยไปในปัจจัยหรือตัวแปรภายนอกมากมายซึ่งได้แก่สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ ซึ่งได้สรุปข้อแตกต่างระหว่างสังคมเรียบง่ายกับสังคมซับซ้อนว่าระบบของสังคมที่ซับซ้อนนั้นประกอบด้วยส่วนต่างๆมากมายที่มีความแตกต่างกัน ระบบที่ต่างกันถูกนำมาเป็นปัจจัยของการปรับตัวที่ต่างกัน และย้ำว่าวัฒนธรรมมีรูปแบบหลากหลาย เพราะเงื่อนไขของสภาพแวดล้อมต่างกันวัฒนธรรมแบบหนึ่งอาจปรับตัวดีกว่าอีกแบบหนึ่งและไม่ได้ถูกสิ่งแวดล้อมจำกัดอยู่เพียงระดับใดระดับหนึ่งเท่านั้นสามารถวิวัฒนาการต่อไปได้ในระดับที่สูงกว่าและดีกว่า โดยการสนับสนุนของสิ่งแวดล้อมที่ดีกว่า

นิเวศวิทยาวัฒนธรรมได้รับการพัฒนาในหลายๆ แง่มุมเป็นการโต้ตอบกับแนวความคิดที่ว่าวัฒนธรรมมีลักษณะรวมของทุกสิ่งทุกอย่าง จุดสนใจของ Steward อยู่ที่การศึกษาเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรมกับสิ่งแวดล้อม

แนวความคิดในเรื่องนิเวศวิทยาของมนุษย์ถือว่ามนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติการที่มนุษย์ดำรงอยู่ในธรรมชาติได้จำเป็นต้องเข้าใจสภาพแวดล้อมของตน จึงมีประเด็นที่ต้องศึกษาความเข้าใจประกอบกับมีผู้ศึกษาได้ให้แนวความคิดไว้หลายท่านซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

นิเวศวิทยาของมนุษย์ (Human Ecology) เป็นศาสตร์ที่แยกมาจากนิเวศวิทยา (Ecology) รากศัพท์มาจากภาษากรีกว่า Oikos หมายถึง บ้าน และ Logos หมายถึง การศึกษา นิเวศวิทยามนุษย์ จึงหมายถึง การศึกษาถึงสิ่งมีชีวิตในที่พักของสิ่งมีชีวิต นิเวศวิทยามนุษย์เน้นความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งศาสตร์นี้เกี่ยวกับสิ่งทั้งมวลที่มีความเกี่ยวเนื่องกันเป็นหลักในความเป็นอยู่ของคน ครอบครัว และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ได้แก่ อาหาร เสื้อผ้า ที่อยู่อาศัยและชุมชนโดยมีระบบสิ่งแวดล้อมและปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างกัน (Ecosystem) ได้แก่ การสอนการวิจัย และการบริการชุมชนตั้งแต่ระดับท้องถิ่นถึงระดับนานาชาติ ดังนั้น การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมจึงเป็นการศึกษาการปรับตัวของมนุษย์ในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันสิ่งแวดล้อมจะเป็นเงื่อนไขในการกำหนดการจัดกลุ่มของระบบสังคมเสมือนนิเวศวิทยาของมนุษย์เน้นความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และสิ่งมีชีวิตอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิต และการเรียนรู้ ในอนาคต รวมทั้งโครงสร้างหน้าที่ที่สัมพันธ์กับการจัดกลุ่มทางสังคมของมนุษย์ ขอบข่ายของนิเวศวิทยาของมนุษย์จากการที่มนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ นิเวศวิทยาของมนุษย์เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมตามโครงสร้างและบทบาทหน้าที่โดยพิจารณาจากการจัดกลุ่มของสิ่งมีชีวิตการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันและกันและการปฏิบัติต่อสิ่งแวดล้อม

Steward (1955) ได้นำเอาแนวความคิดนิเวศวิทยามาใช้ในการศึกษาวัฒนธรรม โดยชี้ให้เห็นว่า สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันอย่างยิ่งและในการวิเคราะห์ทางนิเวศวิทยาเพื่อการศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมพื้นฐาน 3 ประการ



1. ความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติกับระบบนิเวศวิทยาเป็นการวิเคราะห์ประสิทธิภาพทางวัฒนธรรมที่สามารถนำทรัพยากรธรรมชาติมาใช้ให้เป็นประโยชน์

2. แบบแผนของพฤติกรรมมนุษย์อันเกิดจากความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกันกับการใช้ระบบเทคนิควิทยา เป็นการวิเคราะห์ลักษณะที่สมาชิกในสังคมสร้างวัฒนธรรมและทำกิจกรรมเพื่อใช้ประโยชน์จากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

3. ผลกระทบจากพฤติกรรมนั้นจะส่งไปถึงส่วนอื่นๆ ของวัฒนธรรมซึ่งระบบนิเวศในแนวคิดนี้ หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตต่างๆ รวมทั้งความสัมพันธ์ของมนุษย์กับวัฒนธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นมาด้วยวัฒนธรรมเป็นผลงานของมนุษย์ที่สร้างขึ้นมานอกเหนือจากธรรมชาติสร้างไว้ระบบนิเวศวัฒนธรรมที่มนุษย์สร้างขึ้นในพื้นที่หนึ่งมีอิทธิพลเหนือมนุษย์ โดยที่มนุษย์มักยอมรับอิทธิพลนั้นมนุษย์จึงดำรงชีวิตเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมชุมชนที่เกิดปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติของคนในชุมชน เพื่อให้การดำเนินชีวิตอยู่รอดได้ในสังคม

Steward เสนอแนวคิดคือ วัฒนธรรมแต่ละสังคมมีการปรับตัวต่างๆ กัน เมื่อได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมโดยสภาพแวดล้อมหนึ่งแล้วก็มีวิวัฒนาการเฉพาะ วัฒนธรรมนั้นและ Steward ได้เสนอบทสรุปกฎวิวัฒนาการวัฒนธรรม เพื่ออธิบายนิเวศวิทยาวัฒนธรรมว่าเกิดจากปัจจัยพื้นฐาน สำคัญ 3 ประการ คือ

ประการแรกความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีวัฒนธรรมกับสภาพแวดล้อม
ควรต้องวิเคราะห์ประสิทธิภาพของวัฒนธรรมที่สามารถนำเอาทรัพยากรมาใช้ให้เป็นประโยชน์ สูงสุด เช่น มาใช้ให้เป็นอาหารและที่อยู่อาศัยของมนุษย์ในสังคม

ประการที่สอง ศึกษารูปแบบพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยี
วัฒนธรรมโดยวิเคราะห์วิธีการที่มนุษย์ในแต่ละสังคมสร้างวัฒนธรรม กำหนดพฤติกรรม และ กิจกรรมต่าง ๆ รวมทั้งศึกษาวิธีการทำงาน เพื่อให้ชีวิตอยู่รอดได้หรือไม่ เพียงใด

ประการที่สาม ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบพฤติกรรม และระบบวัฒนธรรม
วิเคราะห์พฤติกรรมและกิจกรรมคนในสังคม ว่ามีส่วนทำให้สังคมอยู่รอดได้หรือไม่เพียงใด

สำหรับการศึกษาวิจัยนั้น Steward ได้เสนอระเบียบวิธีวิจัยนิเวศวิทยาวัฒนธรรม
ที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างระเบียบวิธีวิจัยตามทฤษฎีหน้าที่นิยม และการวิจัยตามแบบ
สังคมศาสตร์สมัยใหม่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อ

ประการแรก เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมกับวัฒนธรรม

ประการที่สอง เพื่อศึกษาระบบวัฒนธรรมของสังคมส่วนรวมทั้งหมด โดยไม่
เน้นศึกษาปัจเจกบุคคลในระบบวัฒนธรรม

ประการที่สาม เพื่อศึกษาการปรับตัวของวัฒนธรรมให้เข้ากับสภาพแวดล้อม
นั้น

ประการที่สี่ เพื่อศึกษาระบบวัฒนธรรมในฐานะเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลในการ
กำหนดความสัมพันธ์

สรุปทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรมเป็นทฤษฎีที่วิเคราะห์เกี่ยวกับการดำรงสภาพของ
สิ่งแวดล้อม รวมถึงการปรับตัวของระบบนิเวศทางวัฒนธรรม เพื่อให้คงอยู่และสามารถปรับตัวให้
สอดคล้องทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสามารถทนต่อการเคลื่อนไหวของกระแสทาง
วัฒนธรรมจากกลุ่มสังคมต่างๆ ทั้งด้านบวกและด้านลบ ผลการศึกษาทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรมจาก



นักวิชาการทั้งไทย และต่างประเทศแนวคิดทางนิเวศวิทยาวัฒนธรรมคนที่มีธรรมชาติทางระบบความคิดดีสามารถปรับสิ่งแวดล้อมให้มาเป็นวัฒนธรรมได้ดี ขณะเดียวกันสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติที่ดีส่งเสริมให้ความคิดของคนดีขึ้นและสามารถสร้างวัฒนธรรมได้ดีเป็นดี เป็นความสัมพันธ์สองทางและสวนทางระหว่างคนกับธรรมชาติ และธรรมชาติกับวัฒนธรรม การศึกษาทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรมเป็นการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติเกิดจากการ กระทำของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ และในที่สุดส่งผลกระทบต่อตัวมนุษย์เอง

จากผลการศึกษาทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรมผู้วิจัยนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมและสภาพแวดล้อมของวัฒนธรรมเพื่ออธิบายลักษณะการเปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมจากการปรับตัวของสภาพแวดล้อมต่างๆในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น เมื่อสังคมได้พัฒนาขึ้นโดยได้รับเอาเทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาในสังคมมีผลกระทบอย่างไรต่อภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เคยดำรงอยู่ในประเด็นวัฒนธรรมที่เคยสืบทอดกันมาเมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปวัฒนธรรมใดบ้างที่ได้รับผลกระทบและได้รับผลกระทบอย่างไรและมีการปรับตัวอย่างไรเพื่อสืบทอดให้วัฒนธรรมยังคงดำรงอยู่ได้ในสังคมและนำไปใช้ในการอธิบายพัฒนาการของวัฒนธรรมการสื่อสารที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพของสังคมที่ได้รับเอาเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาสังคมก็มีรูปแบบการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปโดยพัฒนาจากสื่อพื้นบ้านมาสู่การสื่อสารมวลชนและมีสื่อภาพยนตร์สั้นที่เป็นสื่อเพื่อคนในชุมชนท้องถิ่นได้เป็นเจ้าของร่วมกัน

ทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ (Structural Functional Theory)

แนวคิดทางด้านโครงสร้างในใจมนุษย์เป็นที่มาของการศึกษาทางด้านมานุษยวิทยา สัญลักษณ์ (Symbolism) ซึ่งเป็นเรื่องของความพฤติกรรมของมนุษย์ หรืออีกนัยหนึ่งเป็นการอธิบายความคิดของมนุษย์ซึ่งแสดงออกในทางภาษา และการกระทำของมนุษย์ นักมานุษยวิทยา สัญลักษณ์ ดังเช่น Edward Sapir, Edmund Leach, Victor Turner, Clifford Geertz และ Levi – Strauss มีทัศนะตรงกันว่า (นิยพรธณ วรณศิริ. 2540 : 114-116)

1. ความคิดของมนุษย์เป็นขบวนการทำงานโดยธรรมชาติ และเป็นอิสระจากการทำงานของร่างกาย ตัวอย่างเช่น ความฝันเป็นการทำงานของระบบความคิดและจิตใจ เกิดเมื่อตอนร่างกายหลับไหล และบงการความฝันไม่ได้
2. ขบวนการทางระบบความคิดมีเหตุและผลในตัวเองโดยปราศจากการบงการของร่างกายตัวอย่าง เช่น ระบบกฎไวยากรณ์ในภาษาต่างๆ ภาษาของมนุษย์จะมีพื้นฐานเหมือนกันหมด กล่าวคือหน่วยที่มีอำนาจ และสามารถกระทำใดๆ ต่อผู้อื่นได้จะมีตำแหน่งเป็นประธานของประโยคและอยู่หน้าประโยค หน่วยอ่อนแอกว่าและถูกกระทำจะต้องเป็นกรรม และถูกวางไว้ส่วนหลังของประโยค เป็นต้น
3. ระบบความคิด (Cognitive System) จะเป็นตัวบงการการกระทำของคน ซึ่งจะถูกแสดงออกได้สองทางคือ ทางภาษา (Verbal Action) และทางการกระทำ (Body Action) จะรู้ว่าใครคิดอย่างไรก็ดูได้จากคำพูด (รวมทั้งการเขียน) และการกระทำของเขา
4. ผู้ที่ต้องการสื่อความคิดของตนให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ ต้องจงใจใส่ความหมาย (encode) เข้าไปในคำพูดหรือการกระทำของตนและมุ่งหวังสื่อต่อคนที่ตนจงใจให้รับรู้
5. ผู้ที่จะเข้าใจความคิดของผู้อื่นได้ต้องสามารถตีความ หรือถอดความหมายของคำพูดหรือการกระทำของผู้อื่นได้ (Decode)



6. ผู้สื่อความคิด และผู้รับความคิดจะเข้าใจซึ่งกันและกันได้ต้องเป็นผู้รู้กฎวัฒนธรรมเดียวกันหรืออยู่ในสิ่งแวดล้อมแบบเดียวกันเช่น การกวักมือ ถ้าทำในวัฒนธรรมไทยจะตีความได้ว่าการเรียกให้ผู้อื่นเข้ามาหาเรา แต่ถ้ากระทำในวัฒนธรรมอเมริกัน อาจจะหมายความว่า การท้าทายกัน เป็นต้น ดังนั้นการจะเข้าใจกันได้ก็ต้องรู้กฎเกณฑ์ทางวัฒนธรรมของสังคมเดียวกัน

7. ระบบตีความพฤติกรรมดังกล่าวแล้วเรียกว่า ระบบสัญลักษณ์ (Symbolism) ซึ่งหมายถึงการตีความหมายหลายชั้น ตัวแทนความหมาย และตัวที่ถูกแทนความหมายอาจไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกันมากนัก เป็นการแทนความหมายโดยอิสระ หรือ “อำเภอใจ” (Arbitrary) โดยการตกลงกันเองเป็นกฎเกณฑ์ ในระหว่างผู้คนในสังคมเดียวกัน คนนอกสังคมไม่มีวันจะเข้าใจความหมาย นั้นๆ ตัวอย่างเช่น “แม่โขง” แปลว่า “เหล่า” ในสังคมไทยและคนไทยก็รู้จักความหมายนี้กันทั่วไป ทั้งๆ ที่ แม่โขงถ้าแปลตรงๆ ก็คือชื่อของแม่น้ำ ผู้ที่ไม่ใช่คนไทยจะเข้าใจเพียงว่าแม่โขง เป็นชื่อของแม่น้ำ ผู้ไม่ใช่คนไทยจะเข้าใจเพียงว่าแม่โขงเป็นชื่อของแม่น้ำเท่านั้น

8. ระบบสัญลักษณ์มาจากขบวนการทำงานของระบบความคิด (Cognitive System) ในใจของมนุษย์ซึ่งเป็นระบบเชิงนามธรรมที่ลึกซึ้ง

9. พฤติกรรมทุกๆ ด้านของมนุษย์เป็นระบบสัญลักษณ์ เพราะพฤติกรรมของมนุษย์ มาจากระบบความคิดนั่นเอง

ทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory)

ความหมายแรก เกี่ยวกับศัพท์คำว่า "ทฤษฎีวิพากษ์" ได้รับการให้นิยามความหมายโดย Max Horkheimer ซึ่งเป็นนักสังคมศาสตร์ Frankfurt School (1) ในความเรียงของเขาปีคริสต์ศักราช 1937 เรื่อง Traditional And Critical Theory (ทฤษฎีวิพากษ์และทฤษฎีแบบจารีต) และได้ถูกนำมาสนทนาอย่างละเอียดภายใต้หัวข้อ Critical Theory (Frankfurt School) นั่นคือ ทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) เป็นทฤษฎีทางสังคมที่ปรับปรุงสู่การวิจารณ์และการเปลี่ยนแปลงสังคม ซึ่งในทางตรงข้ามกับทฤษฎีแบบจารีต (Traditional Theory) ที่มุ่งเพียงทำความเข้าใจและอธิบายสังคมเท่านั้น

Horkheimer ต้องการแยกแยะทฤษฎีวิพากษ์ออกมา ในฐานะรูปแบบที่สูงสุดของการปลดปล่อยอย่างเป็นอิสระจากทฤษฎีมาร์กเซียน ทั้งจากแบบจำลองทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกนำเสนอโดยลัทธิปฏิฐานเชิงตรรก (Logical Positivism) และจากสิ่งที่เขาและเพื่อนร่วมงานรับรู้ ในฐานะที่เป็นลัทธิปฏิฐานแอบแฝง (Covert Positivism) และลัทธิอำนาจนิยมของลัทธิมาร์กซ์ออร์ทอดอกซ์ รวมถึงลัทธิคอมมิวนิสต์

ด้วยแก่นความคิดนี้เอง ที่ทำให้ทฤษฎีวิพากษ์ทางสังคมถูกเพ่งเล็งไปที่ทั้งหมดของสังคม ในลักษณะที่ชี้เฉพาะทางประวัติศาสตร์ของมัน นั่นคือ ในทางที่มันกลายเป็นการเตรียมอันหนึ่งเพื่อวัตถุประสงค์ที่เจาะจงในช่วงเวลาดังกล่าว และนั่นได้ไปบูรณาการทฤษฎีต่างๆ ทางสังคมศาสตร์ที่สำคัญหลายหลากเอาไว้ ซึ่งจะช่วยให้ทำความเข้าใจมิติต่างๆ ที่มีความสำคัญต่อสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มิติทางเศรษฐศาสตร์ สังคมวิทยา ประวัติศาสตร์ รัฐศาสตร์ มานุษยวิทยา และจิตวิทยาเอาไว้ด้วยกัน

แม้ว่าแนวความคิดนี้เกี่ยวกับทฤษฎีวิพากษ์จะถือกำเนิดจากกลุ่มความคิดแฟรงค์เฟิร์ตสคูล แต่มันก็แพร่หลายท่ามกลางนักสังคมศาสตร์เมื่อเร็วๆ นี้บางคนด้วย อย่าง เช่น Pierre Bourdieu



และ Michel Foucault รวมถึงบรรดานักทฤษฎีสตรีนิยม (Feminist) บางคน และนักสังคมศาสตร์อื่นๆ

ความหมายที่สอง “ทฤษฎีวิพากษ์” คือ ทฤษฎีที่ถูกนำมาใช้ในการวิจารณ์วรรณกรรม เช่น ทฤษฎีการวิจารณ์ และในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับงานวรรณกรรม และที่จะถูกพูดถึงกันต่อไปในรายละเอียดโดยพิสดารซึ่งหากสนใจ สามารถหาอ่านได้ในทฤษฎีวรรณกรรม (Literary Theory)

อันที่จริงแล้ว ทฤษฎีวิพากษ์ในความหมายที่สองนี้ไม่ได้มุ่งที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างถึงราก หรือกระทั่งการปรับไปสู่การวิเคราะห์เกี่ยวกับสังคม แต่มันถูกโฟกัสลงไปที่การวิเคราะห์ตัวบทหรือเนื้อหาและปรากฏการณ์เป็นอันดับแรก มันถือกำเนิดขึ้นท่ามกลางนักวิชาการ ทางวรรณกรรม และในสาขาวิชาทางด้านวรรณคดีในช่วงปีทศวรรษที่ 1960s และ 1970s และที่จริงได้นำมาใช้กันอย่างกว้างขวาง นับตั้งแต่ปีทศวรรษที่ 1980s เป็นต้นมา เท่านั้น

ความหมายแรกของทฤษฎีวิพากษ์ ถือกำเนิดขึ้นมาภายในความรู้ทางด้านทางสังคมศาสตร์ และมีผลงานต่างๆ เกี่ยวกับทฤษฎีวิพากษ์สังคมอยู่หลายชิ้น และสังคมศาสตร์เชิงวิพากษ์ (Critical Social Science) ก็ไม่ได้ให้ความสนใจ และไม่แสดงถึงการรับรู้หรือรับทราบเกี่ยวกับเรื่องราวทฤษฎีวิพากษ์ทางวรรณกรรมและมนุษยศาสตร์แต่อย่างใดเลย

ส่วนความหมายที่สองนั้น ถือกำเนิดขึ้นมาภายในสาขาความรู้ทางด้านมนุษยศาสตร์ และก็มีผลงานเกี่ยวกับทฤษฎีวิพากษ์ทางวรรณกรรมอยู่เช่นกัน ซึ่งไม่ได้ให้ความสนใจใส่ใจและแสดงถึงการรับรู้เกี่ยวกับเรื่องของทฤษฎีวิพากษ์ทางสังคมวิทยาเช่นเดียวกัน ในที่นี้พวกมันจึงเกือบจะเป็นอิสระจากกันอย่างสิ้นเชิง เกือบจะเป็นภารกิจต่างๆทางด้านสติปัญญาที่ต่างคนต่างทำโดยไม่รู้จักกันมาก่อน แม้ว่ามันจะมีพื้นที่บางอย่างทับซ้อนกันอยู่ก็ตาม ดังที่จะพูดถึงกันต่อไป

ทั้งสองความหมายนี้ของทฤษฎีวิพากษ์ ได้รับมาจากชนบประเพณีทางสติปัญญาที่ต่างกัน แต่อย่างไรก็ตามมันมีความสัมพันธ์กับความหมายเกี่ยวกับ Criticism และ Critique, ซึ่งถึงที่สุดแล้ว ทั้งคู่ได้รับศัพท์คำนี้มาจากคำในภาษากรีก คือคำว่า Kritikos หมายถึง การตัดสิน หรือความเข้าใจการรับรู้หลังจากที่ใช้ความคิด (Judgment Or Discernment) และรูปคำในปัจจุบันของมันย้อนกลับไปในคริสต์ศตวรรษที่ 18 มาเนือง (ในที่นี้ Criticism ใช้กับงานทางด้านศิลปะและวรรณกรรม, ส่วนคำว่า Critique ใช้กับงานทางด้านปรัชญา)

ความรู้จึงไม่ใช่ข้อเท็จจริงที่กำหนดขึ้นจากวัตถุหรือสสารโดยลำพัง ดังนั้นสิ่งจำเป็น (Essence) จึงต้องควบคู่กับสิ่งที่ดำรงอยู่โดยรอบด้วย แม้สำนัก Frankfurt จะเป็นลัทธิแก้หรือซ้ายใหม่ในสายตาของพวก Marxist ที่เคร่งครัด และแม้ว่าจะยังคงให้ความสำคัญกับ Mass Society อันเป็นพลังที่ไม่อาจต้านทานได้ แต่สำนักนี้ยอมรับปัจจัยอื่นนอกเหนือจากปัจจัยการผลิตในเชิงเศรษฐกิจ โดยเฉพาะปัจจัยจากการสื่อสารซึ่งส่งผลกระทบต่อทัศนคติและนิสัยของผู้รับสารที่กระทบไปถึงสังคมทั้งมวล เนื่องจากเจ้าของปัจจัยการผลิตสามารถครอบงำ จิตสำนึกหรือสร้างภูมิด้านทานที่ไม่ถูกต้องผ่านสื่อไปยังประชาชนคนชั้นล่างซึ่งอ่อนแอให้ตกเป็นเหยื่อของชนชั้นที่มั่งมีหรือเจ้าของปัจจัยการผลิต ดังนั้นสำนักนี้จึงมองสื่อสารมวลชนในแง่ร้ายเพราะเห็นว่าเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดอุดมการณ์ที่ทำลายชนชั้นล่างและศักยภาพในการปฏิวัติของชนชั้นแรงงานเพื่อไม่ให้สามารถสร้างแรงกดดันที่สันตะเพื่อนต่อความเชื่อในเรื่องปัจจัยการผลิตโดยการควบคุมทัศนะของ



ชั้นแรงงานตามหลักการพึ่งพิงเทคโนโลยี (Technological Determinism) ภายใต้การพิจารณาถึงอิทธิพลของสื่อสารมวลชนแทนปัจจัยทางเศรษฐกิจ (กิตติพัฒน์ นนทปัทมะดุล. 2555 : 82 – 87)

ทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Ecology Theory)

แนวคิดนิเวศวิทยาวัฒนธรรม กำลังเป็นที่นิยมในกระแสวัตถุนิยมในปัจจุบันรวมทั้งกระแสวัฒนธรรมจากภายนอกที่ไหลบ่าเข้ามาอย่างรวดเร็วได้ ผู้คนละเลยรากเหง้าพื้นเพเก่าแก่ของตนทำให้วัฒนธรรมท้องถิ่นถูกทำลาย มีการนำเทคโนโลยีตะวันตกมาใช้โดยไม่สัมพันธ์เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมดั้งเดิมของตนเอง

การที่มนุษย์อาศัยในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน การเรียนรู้และถ่ายทอดวิธีคิดผ่านระบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรมย่อมมีความแตกต่างกัน เพราะการเรียนรู้จากนิเวศวิทยา หรือความรู้อันเกิดจากสิ่งแวดล้อมของคนในแต่ละท้องถิ่น ที่นำมาปรับใช้ในระบบวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้อง ก็มีเรื่องที่แตกต่างกันไป การที่จะทราบสภาพแวดล้อมของชนแต่ละกลุ่มผ่านแนวคิดระบบนิเวศวัฒนธรรม จึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ซึ่งจะเห็นได้จากลักษณะความคล้ายคลึงกันและความแตกต่างกันทางสังคมและวัฒนธรรม ของท้องถิ่นในภาคต่างๆ ของประเทศไทย อันเป็นผลมาจากลักษณะทางภูมิศาสตร์ และสภาพแวดล้อมของแต่ละภาคนั่นเองสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันจะมีอิทธิพลทำให้วัฒนธรรมต่างกัน และประเทศ ที่มีความหลากหลายทางนิเวศวิทยามาก ย่อมก่อให้เกิดความหลากหลายทางวัฒนธรรมมากเช่นเดียวกัน (ยศ สันตสมบัติ. 2537 : 78) คำว่า “นิเวศวิทยา” (Ecology) คือการปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม (Adaptation To Environment) นิเวศวิทยาวัฒนธรรมจึงหมายถึง วิธีการศึกษาหาข้อกำหนดหรือหลักเกณฑ์ทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นผลกระทบจากการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม ของมนุษย์แต่ละสังคมตามแนวคิดของสจิวัด (Steward) ถือว่านิเวศวิทยาวัฒนธรรมแตกต่างไปจากนิเวศวิทยาสังคม (Social Ecology) เพราะนิเวศวิทยาวัฒนธรรมมุ่งเน้นแสวงหากฎเกณฑ์เพื่ออธิบายถึงที่มาของลักษณะ และแบบแผนของวัฒนธรรมบางประการซึ่งมีอยู่ในแต่ละสภาพแวดล้อม มากกว่าการมุ่งแสวงหาหลักการทั่วไปที่สามารถครอบคลุมถึงสภาพวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมทุกแห่ง

สิ่งสำคัญในแนวคิดเรื่องนิเวศวิทยาวัฒนธรรมก็คือ “แก่นวัฒนธรรม” (Cultural Core) ซึ่งหมายถึงกลุ่มของลักษณะหรือแบบแผนวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดมากที่สุดกับกิจกรรมเพื่อการดำรงชีพ และการจัดการทางเศรษฐกิจ คำว่าแก่นวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึงแบบแผนทางสังคม การเมือง และศาสนา วิธีการทางนิเวศวิทยาวัฒนธรรมมุ่งวิเคราะห์แต่แบบแผนวัฒนธรรมที่ได้แสดงให้เห็นประจักษ์แล้วว่ามีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการใช้ประโยชน์สภาวะแวดล้อมเพื่อการดำรงชีพของมนุษย์แต่ละกลุ่ม คือสิ่งที่เรียกว่า “แก่นวัฒนธรรม” เป็นสำคัญ

จูเลียน สจิวัด (Julian Steward) นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกัน แห่งมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ มองเห็นข้อบกพร่องของแนวคิดวิวัฒนาการสายเดียวของกลุ่มนักวิวัฒนาการศตวรรษ ที่ 19 และในขณะเดียวกันเขาก็ไม่ยอมรับวิธีการศึกษาของกลุ่มวิวัฒนาการสากลของเลสลี ไวท์ (Leslie White) วี กอร์ดอน ชายด์ (V.Gordon Childe) เพราะเขาเห็นว่ากฎของไวท์ และชายด์ แม้ว่าจะถูกต้อง ถ้ามองในแง่วิวัฒนาการโดยรวมของวัฒนธรรมมนุษย์ แต่ก็ไม่สามารถจะตอบปัญหา หรืออธิบายถึงสาเหตุว่าทำไมวัฒนธรรมบางวัฒนธรรมจึงเปลี่ยนแปลงได้รวดเร็ว ในขณะที่บางวัฒนธรรมเปลี่ยนแปลงช้ามาก (สนธิ สมักรการ. 2525 : 20-22)



นิเวศวิทยาวัฒนธรรมคือศาสตร์ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ ทฤษฎีนี้อธิบายว่า มนุษย์ในวัฒนธรรมต่างๆ มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม หรือมีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อม สามารถนำไปปรับใช้ได้ดังนี้

1. นิเวศวิทยาวัฒนธรรมสามารถใช้อธิบายพฤติกรรมของบุคคลที่อยู่ในแต่ละสังคมได้ โดยอธิบายเปรียบเทียบกับปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมในสมัยยุคปัจจุบันได้ ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า พฤติกรรมของบุคคลหรือสภาพทางสังคมมีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติในแต่ละบริเวณ

2. ความเข้าใจในเรื่องนิเวศวิทยาวัฒนธรรมสามารถนำไปใช้ในการวางแผนพัฒนาชุมชนท้องถิ่นต่างๆ ทั่วประเทศได้ โดยควรส่งเสริมสนับสนุนกิจกรรมการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ที่สอดคล้องกับแต่ละท้องถิ่น ประชาชนในท้องถิ่นนั้นมีความรู้จักคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติของตนเองอยู่แล้ว ถือว่ามีทุนเดิมอยู่แล้ว จะเป็นการประหยัดและคุ้มค่ามากที่สุด

3. การศึกษานิเวศวิทยาวัฒนธรรมทำให้ผู้ศึกษามีความเข้าใจสภาพของสังคมและวัฒนธรรม ทำให้สามารถนำไปใช้ในการปรับตัวได้ทั้งส่วนตัว ครอบครัวและชุมชนที่ตนเองมีส่วนเกี่ยวข้องได้

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (Cultural Diffusion Theory)

ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมไม่ได้เกิดจากความคิดของผู้ใดโดยตรง เนื่องจากเกิดขึ้นจากหลายสำนักคิดอย่างไรก็ตามสำนักคิดต่างๆ ก็มีผู้นำของสำนักดังนี้

สำนักอังกฤษ (British School) นักทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมที่สำคัญ ได้แก่ Elliot Smith, William Perry และ Rivers โดย Smith เชื่อว่าวัฒนธรรมแพร่กระจายจากจุดกำเนิดซึ่งเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมแล้วแพร่กระจายเป็นรูปวงกลมไปทั่วโลก โดยจุดศูนย์กลางอยู่ที่อียิปต์ ส่วน Rivers เชื่อว่าวัฒนธรรมถูกสร้างขึ้นเพียงหนเดียวเท่านั้นแล้วแพร่กระจายไปทั่วโลก โดยอาศัยการอพยพย้ายถิ่นของมนุษย์

สำนักเยอรมัน (German School) นำโดยบาทหลวง Wilhelm Schmidt และ Fritz Graebner ซึ่งเชื่อว่า ปกติแล้วมนุษย์ไม่ชอบสร้างวัฒนธรรมขึ้นเองแต่ชอบหยิบยืมวัฒนธรรมจาก เพื่อนบ้าน อย่างไรก็ตามสำนักอังกฤษและสำนักเยอรมันมีแนวความคิดเหมือนกันคือเชื่อว่าวัฒนธรรมโลกมีศูนย์กลางที่อียิปต์ แพร่กระจายจากอียิปต์เป็นรูปวงกลม และการแพร่กระจายเกิดจากการอพยพ ย้ายถิ่นของมนุษย์

สำนักอเมริกัน (American School) นำโดย Clark Wissler และ Alfred Kroeber ซึ่งเชื่อว่า วัฒนธรรมจะแพร่กระจายจากจุดศูนย์กลาง (จุดกำเนิด) ไปตามพื้นที่เท่าที่ วัฒนธรรมนั้นจะแพร่กระจายไปได้ในเขตภูมิศาสตร์เดียวกันและยุคสมัยใกล้เคียงกัน สำนักอเมริกันเชื่อว่า คนสร้างวัฒนธรรมได้ทุกที่เพื่อตอบสนองความจำเป็นพื้นฐานของตน ผู้นำทางทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมของสำนักอเมริกันที่สำคัญอีกคนหนึ่งคือ Franz Boas นักมานุษยวิทยาชาวเยอรมัน ซึ่งเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา (อมรา พงศาพิชญ์, 2549 : 11) ซึ่งเชื่อว่า การที่สังคมหลายๆ สังคมมีวัฒนธรรมเหมือนกันเป็นเพราะการแพร่กระจายของวัฒนธรรม (Cultural Diffusion) จากสังคมหนึ่งไปยังสังคมหนึ่ง การยอมรับวัฒนธรรมทำให้สังคมมีวัฒนธรรมเหมือนกันโดยไม่จำเป็นว่าเพราะมีจุดกำเนิดร่วมกัน ฐานคติของทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย



1. วัฒนธรรมอาจเกิดขึ้นและพัฒนาจนเจริญสูงสุดในแหล่งหนึ่ง แล้วแพร่กระจายไปยังแหล่งอื่นรอบๆ ด้าน
 2. วัฒนธรรมอาจเกิดขึ้นในแหล่งหนึ่งแล้วแพร่กระจายไปพร้อมกับพัฒนาตนเอง ณ แหล่งอื่นๆ ได้
 3. การแพร่กระจายวัฒนธรรมจะเป็นไปได้เมื่อเกิดในพื้นที่ต่อเนื่องกัน ไม่มีอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ขวางกั้น และมีการเคลื่อนย้ายถิ่นของมนุษย์ทั้งแบบชั่วคราวและแบบถาวร
- ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม เป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาภาคสนามทางมานุษยวิทยา เป็นการยกระดับมาตรฐานของชาติพันธุ์วรรณาให้สูงขึ้น แนวความคิดของทฤษฎีนำไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมระหว่างสังคม การปรับตัวและการยอมรับทางวัฒนธรรมของสังคมที่ต่างกัน ทั้งยังเป็นกรอบแนวคิดในการนำทฤษฎีไปใช้ในการพัฒนาชุมชนด้วย
- ทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรมไม่ค่อยได้รับความนิยมในสมัยต่อมาเนื่องจากมีจุดอ่อนดังนี้ (นิยพรรณ วรณศิริ. 2540 : 101)

1. ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่า วัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งกระจายไปยังอีกสังคมหนึ่งได้อย่างไร
2. แหล่งใหม่ยอมรับ ปฏิเสธ และผสมผสานวัฒนธรรมที่แพร่กระจายเข้ามาใหม่นั้นอย่างไร
3. ไม่มีข้อสรุปที่ถูกต้องเสมอไปว่า สังคมหนึ่งจะหิบบัณฑิตวัฒนธรรมของเพื่อนบ้านเสมอ เช่น ไทยไม่ได้รับวัฒนธรรมเวียดนามต่างๆ ที่อยู่ใกล้เคียงเวียดนามแต่กลับรับวัฒนธรรมอินเดีย
4. ไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าวัฒนธรรมใดแพร่กระจายสู่วัฒนธรรมใด หรืออีกนัยหนึ่งคือวัฒนธรรมใดเป็นวัฒนธรรมต้นกำเนิด

ทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodern Theory)

ยุคใหม่หรือยุคสมัยหนึ่งๆ ไม่ว่าจะยุคใดก็ตามย่อมถูกนิยามด้วยหลักฐานของการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ตามที่เราเห็น คิด และผลิต สามารถนิยามการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จากปริณิพลด้านศิลปะ ทฤษฎี และประวัติศาสตร์เศรษฐกิจในการแสวงหานิยามที่เหมาะสมของแนวคิดหลังสมัยใหม่นั้นหมายถึง แนวคิดหลังสมัยใหม่ของตัวเอกกับสิ่งที่มันไม่ได้เป็นหรือไม่ใช่สมัยใหม่อีกต่อไป ซึ่งเป็นพลังในแง่ที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากแนวคิดสมัยใหม่ เป็นผลกระทบจากแนวคิดสมัยใหม่ เป็นผลผลิต ที่ได้จากแนวคิดสมัยใหม่ เป็นการพัฒนาของแนวคิดสมัยใหม่ เป็นการคัด้างแนวคิดสมัยใหม่ เป็นการปฏิเสธแนวคิดสมัยใหม่ โดยถูกใช้ในความหมายที่ผสมผสานบางส่วนหรือทั้งหมดของความหมายเหล่านี้ ซึ่งความสับสนในความหมายของแนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นผลสืบเนื่องมาจากข้อสงสัย 2 ข้อคือการต่อต้านความหมายของแนวคิดสมัยใหม่ และการที่เข้าใจและการ ก้าวข้ามไปสู่ยุคใหม่ (พิชญสมพอง. 2549 : 49)

ทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) เป็นแนวคิดของคนรุ่นใหม่อีกกลุ่มหนึ่งที่มีแนวคิดไม่เหมือนกับชาวบ้านหรือกระแสหลักโดยมีแนวคิดในการประกาศอิสรภาพของปรัชญาจากทฤษฎีวิทยาศาสตร์และศาสนจักร เป็นการนำเอาปรัชญากับเทคโนโลยีมาผสมผสานกัน ทำให้มีการปฏิวัติเกิดขึ้นในปรัชญา และการวิเคราะห์สังคมต้องใช้แนวคิด และทฤษฎีแบบหนึ่งแบบใดหรือหลายทฤษฎีผสมผสานกันเพื่อความเป็นระบบและชัดเจน



ฐานคติของแนวความคิด ก็คือการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม ขบวนการฟื้นฟูศิลปวิทยาการ พัฒนาการหลัก นักทฤษฎีทฤษฎีสังคมยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งมีอยู่ด้วยกันหลายทฤษฎี ตามทัศนะของนักวิชาการหลายท่าน ได้แก่ Featherstone (1988) นักสังคมวิทยาได้กำหนดตัวชี้วัดไว้ด้วยกัน 5 ตัว ดังนี้

1. การผลิตเพื่อเป็นอุตสาหกรรม (Industrialization)
2. การแปรสภาพเป็นเมือง (Urbanization)
3. ความเจริญเติบโตของสังคม และเทคโนโลยี (The Growth of Society & Technology)
4. เศรษฐกิจแบบตลาด (Market Economy) ใช้เงินเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน
5. Nation State ชาติ

ข้อดีของทฤษฎีหลังสมัยใหม่ ก็คือการศึกษาได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในอดีต การที่ได้นำข้อผิดพลาดในอดีตมาปรับปรุง การที่สามารถมองเห็นแนวทางหรือทิศทางที่จะมุ่งสู่อนาคต มีความหลากหลายด้านความคิด มีความกระตือรือร้นในการมองกระบวนการ สำหรับข้อเสีย ก็คือทำให้แง่คิดมุมมอง ในอดีตถูกลืมไปไม่ได้ นำเอาความคิดพื้นฐานเบื้องต้นที่จำเป็นมาใช้ ทำให้มีการพยายามรวมเข้ากับหรือลงรอยกันกับความปรารถนาของตนในการกระตือรือร้นอาจมีผลประโยชน์เหนียวแน่นทำให้คิดว่า เป็นการกระทำที่ย้อนกลับ

ปรัชญาหลังสมัยใหม่ได้รับการนิยามหรืออธิบายว่าเป็นเรื่องราวใหม่ล่าสุดเกี่ยวกับความสงสัยซึ่งค่อนข้างให้ความเอาใจใส่อย่างมากต่อความไร้เสถียรภาพ หรือความไม่มั่นคงในทฤษฎีต่างๆ ที่พยายามเรียกร้องในเรื่องความจริง มากกว่าการสร้างทฤษฎีที่มีลักษณะเชื่อถือได้หรือเป็นหลักการของตัวเอง ด้วยเหตุนี้ปรัชญาหลังสมัยใหม่จึงสามารถถูกมองได้ว่าเป็นการแปรขบวนหรือปรับความเหมาะสมเกี่ยวกับปรัชญาเพื่อทำลายอำนาจเบ็ดเสร็จอันเป็นสิ่งที่จำเป็นในวัฒนธรรมของพวกเราทั้งในระดับทฤษฎีและในระดับการเมือง ในบางขอบเขตแนวทางของลัทธิหลังสมัยใหม่ต่อประเด็นปัญหาต่างๆ ทางปรัชญาอาจถูกโจมตีได้ง่ายด้วยเช่นกันในทางย้อนกลับอีกด้วย ดังนั้นจึงเข้าใจได้ว่าแนวคิดหลังสมัยใหม่ไม่ใช่จุดสิ้นสุดของแนวคิดสมัยใหม่ แต่เป็นสภาวะเริ่มต้น และสภาวะแบบนี้จะเป็นไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดที่กล่าวว่า “ทุกสิ่งทุกอย่างมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นเราก้าวลงสู่แม่น้ำสายเดียวกันเป็นครั้งที่ 2 แม่น้ำนั้นย่อมแตกต่างไปจากครั้งแรก”

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

กา สัก เต๊ะ ชันหมาก (2545 : 372) ได้ศึกษาการนำเสนอรูปแบบกระบวนการพัฒนาประชาสังคมสำหรับสภาวัฒนธรรมจังหวัด พบว่า

1. การเกิดขึ้นของประชาสังคมสำหรับสภาวัฒนธรรมจังหวัดนอกจากจะเกิดจากการส่งเสริมและสนับสนุนของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติแล้ว สิ่งสำคัญคือความตระหนักในคุณค่าและความสำคัญของงานวัฒนธรรมของหน่วยงาน และองค์กรทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน



ภาคชุมชน ภาคธุรกิจ และภาควิชาการที่มาร่วมกันปรึกษาหารือ และตกลงจัดตั้งสภาวัฒนธรรม จังหวัดขึ้น โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ ข้อตกลงร่วมกัน และมีกรรมการบริหารเป็นผู้รับผิดชอบ การดำเนินงาน

2. ประชาสังคมเพื่อการดำเนินวัฒนธรรมของสภาวัฒนธรรม สามารถพัฒนา ขยาย และดำรงอยู่จนสามารถรับผิดชอบการดำเนินงานวัฒนธรรมของท้องถิ่นและของจังหวัดได้ โดย

2.1 การสร้างเครือข่ายเครือข่ายภาคีสมาชิกทั้งในแนวตั้งและแนวนอนให้สามารถ “ถักทอ” และ “เชื่อมโยง” กันได้อย่างแข็งแรง และจัดโครงสร้างการบริหารให้สอดคล้องกับชีวิต วัฒนธรรม จนสร้างจิตสำนึกและความมั่นใจในการดำเนินงานวัฒนธรรม เกิดการรวมตัวกัน และมีการ เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายดำเนินงานวัฒนธรรม

2.2 การมีกระบวนการเพื่อให้สามารถดำเนินงานวัฒนธรรมได้ ซึ่งประกอบด้วย

2.2.1 กระบวนการทางวัฒนธรรม ได้แก่ กระบวนการถ่ายทอดวัฒนธรรม กระบวนการสังสรรค์ทางวัฒนธรรมและกระบวนการปรับปรนทางวัฒนธรรม

2.2.2 กระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ การจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง การประชุมสัมมนา การศึกษาดูงาน การใช้สื่อและสื่อสารมวลชน โดยมีลักษณะเป็นกระบวนการกลุ่ม การดำเนินงานวัฒนธรรมจริงจากปัญหาในชีวิตจริงและเชื่อมโยงเป็นเครือข่าย

2.2.3 กระบวนการจัดการ ได้แก่ การสร้างและจูงใจให้ดำเนินงานวัฒนธรรม ตามภาระหน้าที่ และรวมตัวกันสภาวัฒนธรรมจังหวัด การจัดลำดับความสำคัญของวัตถุประสงค์ การปรับตัวเข้ามาซึ่งกันและกัน และการจัดรูปแบบความสัมพันธ์ในแนวนอนมากกว่าแนวตั้ง

3. ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง คือ

3.1 ปัจจัยภายใน ได้แก่ ผู้นำซึ่งเป็นประธานและคณะกรรมการบริหาร การประชุมปรึกษาหารือกันเป็นเนืองนิตย์ การขยายและเชื่อมโยงเครือข่ายเครือข่ายภาคี การดำเนินงาน วัฒนธรรม ที่แก้ปัญหาและพัฒนาวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น การมีส่วนร่วมของเครือข่ายเครือข่ายภาคี สมาชิกและประชาชน และการมีกองทุนส่งเสริมงานวัฒนธรรมจังหวัด

3.2 ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การส่งเสริมและสนับสนุนจากนโยบายของรัฐ และจากองค์กรเกี่ยวข้อง

จิรบุญย์ ทศนบรรจง (2545 : 527) ได้วิจัยการสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย ศึกษา เรื่องการสร้างมาตรฐาน ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสินมาตรฐานภาพยนตร์ไทย การวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิง คุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้ทฤษฎีระบบเชิงโครงสร้างและหน้าที่ เป็นกรอบในการศึกษา มาตรฐานภาพยนตร์ไทย โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ มาตรฐานด้านปัจจัยนำเข้า มาตรฐานด้าน กระบวนการ มาตรฐานด้านผลผลิต และมาตรฐานด้านผลสัมฤทธิ์

ข้อกำหนดมาตรฐาน ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสินมาตรฐานภาพยนตร์ไทย ในงานวิจัย นี้ได้พัฒนามาจากข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์แก่นักวิชาชีพในวงการภาพยนตร์ไทย จำนวน 74 คน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบการยอมรับมาตรฐานที่สร้างขึ้น โดยยึดหลักการมีส่วนร่วม จากนักวิชาชีพ นักวิชาการ นักวิจารณ์ และผู้ตรวจพิจารณาภาพยนตร์ จำนวนทั้งสิ้น 62 คน โดยใช้สถิติ Z-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ในการทดสอบ ผลการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ข้อกำหนดมาตรฐานภาพยนตร์ ไทย 16 มาตรฐาน 119 ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสิน โดยภาพยนตร์ที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์



มาตรฐาน ต้องมีคะแนนตั้งแต่ ร้อยละ 50 ขึ้นไป ส่วนผลสำรวจการยอมรับมาตรฐานภาพยนตร์ไทย ที่มีข้อกำหนดมาตรฐานพบว่ามาตรฐานทุกข้อได้รับการยอมรับ โดยมีสัดส่วนผู้เห็นด้วยมากกว่า 0.80

ทรงพล วงษ์คนดี (2543 : 130) ได้ศึกษาพัฒนาการของกระแสนิยมภาพยนตร์ เรื่อง บางระจัน และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดกระแสนิยมในสังคม พบว่าถูกจุดขึ้นโดย ฝ่ายการตลาดและ ฝ่ายประชาสัมพันธ์ของฟิล์มบางกอก ซึ่งได้วางแผนในการประสานความร่วมมือกับพันธมิตร ประกอบด้วย โรงภาพยนตร์ องค์กรธุรกิจ สื่อมวลชน และองค์กรที่ดำเนินกิจกรรมสาธารณะ ประโยชน์ ทำให้เกิดประสิทธิภาพในกระบวนการทำประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์เรื่องบางระจัน ประกอบด้วยปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกภาพยนตร์ ปัจจัยภายในประกอบด้วย ปัจจัยหลัก ได้แก่ การนำเสนอภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจ และปัจจัยเสริม ได้แก่ เนื้อหาที่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ส่วนปัจจัยภายนอก ประกอบด้วยปัจจัยหลัก ได้แก่ การวางแผนการตลาดและกลยุทธ์การ ประชาสัมพันธ์ ส่วนปัจจัยเสริม ได้แก่ สื่อมวลชนและบริบททางสังคม

พัฒนาการของกระแสนิยมภาพยนตร์เรื่องบางระจัน เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม สังคมที่เกิดขึ้น ในส่วนของรูปแบบภาพยนตร์เปรียบเหมือนสินค้า (Product) เหมือนกับวงจรชีวิตของ สินค้า หรือ Product Life Cycle ซึ่งมีขั้นแนะนำตัว โดยจะอยู่ในช่วงก่อนที่ภาพยนตร์จะออกฉาย สามารถแยกย่อยเป็นหัวข้อหรือประเด็นสำคัญที่นำเสนอสู่สาธารณชนได้ทั้งหมด 5 ช่วง 4 ประเด็น ได้แก่ ช่วงที่ 1 ซึ่งเป็นข่าวความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ รวมไปถึงเบื้องหลังการถ่ายทำ ต่อมาในช่วงที่ 2 มีการสร้างประเด็นแรกเกี่ยวกับวีรชนผู้รักแผ่นดิน ช่วงที่ 3 ประเด็นที่ 2 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเสียชีวิตของควายบุญเลิศ ข้องทอง ช่วงที่ 4 ประเด็นที่ 3 มีเนื้อหาเกี่ยวกับการมอบรางวัลพระสุรัสวดีของชมรมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย และช่วงที่ 5 ประเด็นสุดท้ายคือกระแสหนังส่งออก ซึ่ง ทุกประเด็นไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่มีการจัดสร้างขึ้นโดยมนุษย์

ปัจจัยภายในที่ส่งผลให้เกิดกระแสนิยมภาพยนตร์ สิ่งที่ทำให้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางนั้นเพราะสามารถเข้าถึงคนได้ทุกกลุ่ม โดยเฉพาะเนื้อเรื่องที่เป็นที่รู้จักกันดีในสังคมไทย หรืออาจแะกิเคราะห์ไปที่การนำเสนอประกอบด้วยการสร้างความตื่นตาตื่นใจ รวมทั้ง รายละเอียดไม่ว่าจะแะกิเคราะห์ที่ตัวละครก็จะมีหลายลักษณะซึ่งจะดึงดูดความสนใจต่างกลุ่มกัน หรือแม้แต่อารมณ์ของเรื่อง ที่มีทั้งความรัก การต่อสู้ และอารมณ์เศร้ารันทดทั้งหมดเป็นการแยกจุด จูงใจได้หลายลักษณะ

ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อการเกิดกระแสนิยม ได้พิจารณาแยกโดยใช้เกณฑ์ องค์ประกอบทางการตลาดของทฤษฎีทางการตลาด โดยแยก Product เป็นส่วนของปัจจัยภายใน องค์ประกอบ ที่เหลือ คือ Promotion Place และPrice ถือเป็นปัจจัยภายนอก อย่างไรก็ตามใน ส่วนของปัจจัยด้านราคานั้น มิได้ส่งผลกระทบบ่อย่างเห็นได้ชัด ทำให้เหลือเพียงส่วนของกิจกรรม ส่งเสริมการตลาด แผนการตลาด และประชาสัมพันธ์ฟิล์มบางกอก และจัดจัดจำหน่าย ได้แก่ โรง ภาพยนตร์

ธีรยา สมปราชญ์ (2548 : 137) ได้ศึกษากลยุทธ์การสร้างสรรคและการดำเนินธุรกิจ ภาพยนตร์ไทยของกลุ่มฟิล์มบางกอก พบว่า

1. กลยุทธ์ในการดำเนินงานด้านการผลิตพบว่า องค์กรฟิล์มบางกอกมีลักษณะการทำงานและกำหนดนโยบายด้านการผลิตตามบุคลิกลักษณะของผู้นำองค์กร เป็นองค์กรที่มีเอกลักษณ์ เฉพาะตน กล่าวคือเน้นและให้ความสำคัญกับคุณภาพของงานผลิต โดนเน้นให้มีการผสมผสานของ



ศิลปะภาพยนตร์และเชิงพาณิชย์เข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน รวมถึงการสร้างความหลากหลายแปลกใหม่ให้แก่ผลิตภัณฑ์ และการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของกระแสสังคม

2. กลยุทธ์ในการดำเนินงานด้านการตลาดพบว่า องค์กรฟิล์มบางกอกได้เน้นเรื่องการใช้กิจกรรมด้านการสื่อสารการตลาดเป็นตัวเชื่อมและสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้บริโภค ให้ความสำคัญในเรื่องภาพลักษณ์ขององค์กร มีการทำการตลาดแบบเชิงรุกเพื่อเพิ่มช่องทางการจำหน่ายให้แก่ผลิตภัณฑ์ รวมถึงการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์โดยการวิเคราะห์ ความเป็นไปได้ทางการตลาดก่อนการผลิต

3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลด้านการผลิต ประกอบด้วยปัจจัยภายในองค์กร ได้แก่ ปัจจัยที่เกิดจากระบบการควบคุมการทำงาน เงินทุนและความขัดแย้งจากการทำงานเป็นทีม ปัจจัยภายนอก ได้แก่ปัจจัยที่เกิดจากระบบเซ็นเซอร์จากภาครัฐ สังคมและสถานการณ์ทางการเมือง ผู้ร่วมงานและสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลด้านการตลาด ประกอบด้วยปัจจัยภายในองค์กร ได้แก่ ปัจจัยด้านระบบการจัดจำหน่าย การกำหนดโปรแกรมฉายภาพยนตร์ และระยะเวลาการทำงาน ปัจจัยภายนอก ได้แก่ ปัจจัยด้านการแข่งขันทางการตลาด โรงภาพยนตร์และผู้รับสาร

สำหรับส่วนของการศึกษาทัศนคติที่ได้จากบุคคลภายนอกองค์กร ได้แก่ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ พบว่า ส่วนใหญ่มีความเห็นที่สอดคล้องกันคือ 1) เป็นองค์กรที่มีความแปลกใหม่และความเสี่ยงต่อการขาดทุน 2) สามารถคาดหวังได้ในคุณภาพของงาน 3) ให้โอกาสและเปิดกว้างสำหรับคนรุ่นใหม่ 4) มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่น่าเสนอ และ 5) มีลักษณะความเป็นองค์กรที่ชัดเจน

พิงพิศ เทพปฏิมา (2546 : 178) ได้ศึกษาการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยระหว่างปี พุทธศักราช 2544 ถึงเดือนมิถุนายนปี พุทธศักราช 2546 ทั้งนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีแก่นความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณปรากฏอย่างชัดเจน จำนวน 11 เรื่อง แบ่งเป็นกลุ่มภาพยนตร์ฮอลลีวูดจำนวน 7 เรื่อง คือ

1. ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth
2. ภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence
3. ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of The Rings : The Fellowship of The

Ring

4. ภาพยนตร์เรื่อง Edges of The Lord
 5. ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of The Rings : The Two Towers
 6. ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded
 7. ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty
- และภาพยนตร์ไทยและเอเชียจำนวน 4 เรื่อง

1. ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระกัมมครอง
2. ภาพยนตร์เรื่อง 15 คำเตือน 11
3. ภาพยนตร์เรื่อง Hero
4. ภาพยนตร์เรื่อง องค์สุลิมาน



โดยวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 7 ประการ

- 1) โครงเรื่อง (Plot)
- 2) แก่นความคิด (Theme)
- 3) ความขัดแย้ง (Conflict)
- 4) ตัวละคร (Character)
- 5) ฉาก (Setting)
- 6) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)
- 7) จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร

คือ เนื้อเรื่องย่อและบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไทยและเอเชียมีการถ่ายทอดความคิดเรื่อง จิตวิญญาณที่เป็นไปตามบริบทสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณจริงของแต่ละสังคม เป็นไปตามทฤษฎี ความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมที่กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม เป็นผลผลิตของสังคมหนึ่งๆ และยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจสังคมนั้นได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย แสดงว่าภาพยนตร์ มีความเกี่ยวข้องกับสังคมและเป็นภาพสะท้อนของสังคมได้ในหลายแง่มุม จึงสามารถ เป็นตัวบ่งชี้ได้ว่า สังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเช่นไร รวมทั้งเรื่องจิตวิญญาณด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งในภาพยนตร์ได้ มีการสะท้อนเรื่องจิตวิญญาณทั้งในบริบทที่เหมือนและแตกต่างกันระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไทย และเอเชีย โดยส่วนที่เหมือนกันนั้นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคม ทั่วโลกนั้นกำลังเป็นไปใน ทิศทางเดียวกันคือ สังคมทุนนิยมอุตสาหกรรม สังคมวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เป็นต้น และส่วนที่ ต่างกัน อาจเป็นเพราะสภาพสังคมวัฒนธรรมของสังคมตะวันตกและตะวันออกนั้น มีความแตกต่างกัน อย่างมากในทุกๆ ด้าน เช่นในขณะที่สังคมตะวันตกเผชิญวิกฤติด้านจิตวิญญาณจากการพัฒนา เทคโนโลยี แต่สังคมไทยกลับเผชิญกับปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเดิมไปเป็นแบบตะวันตก ทำให้จิตวิญญาณแบบดั้งเดิมกำลังสูญหายไป

สำหรับในเรื่องเดียวกันดังต่อไปนี้คือ เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆ ของชีวิต เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม หรือจิตสำนึกความดีงามของมนุษย์ เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน เรื่องความเสียสละ เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ เรื่องความรักและเรื่องกิเลสของมนุษย์ ทั้งนี้ไม่พบว่ามีความคิด เรื่องจิตวิญญาณที่ประจักษ์แตกต่างกันระหว่างภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) จากการศึกษาเรื่อง การนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่าน ภาพยนตร์ นั้น พบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม เศรษฐกิจและ เทคโนโลยีเป็นหลัก ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่า มีการสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม เป็นหลัก

ภูวนิดา คุณผลิน (2550 : 277) ได้ศึกษาการบริหารการพัฒนายุทธศาสตร์การท่องเที่ยว ของกรุงเทพมหานครแบบบูรณาการ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่า รูปแบบ กระบวนการบูรณาการมีแนวโน้มความน่าจะเป็นในระดับมากที่สุด คือ ปัจจัยตัวเร่ง (Catalyst) การ บูรณาการด้านการท่องเที่ยวคือนโยบายของรัฐบาล ส่วนรูปแบบกระบวนการบูรณาการมีแนวโน้ม ความน่าจะเป็นในระดับมาก คือ ยุทธศาสตร์การท่องเที่ยวของกรุงเทพมหานคร ควรเชื่อมโยงกับนโยบาย



แผนการตลาดของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง และแผนการตลาดของกลุ่ม สมาคมของเอกชน มีการระดมความคิดเห็นจากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง มีการจัดตั้งคณะกรรมการการท่องเที่ยวแห่งชาติ ที่ประธานคณะกรรมการมีความเป็นผู้นำและมีอำนาจตัดสินใจ และมีการจัดตั้งกองทุนสนับสนุนการท่องเที่ยว ส่วนปัจจัยตัวเร่ง (Catalyst) ทั้ง 6 ด้าน คือ สื่อมวลชน ผู้นำในองค์กรหรือท้องถิ่น งบประมาณ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง หน่วยงานภาครัฐด้านการท่องเที่ยว และภาคเอกชนด้านการท่องเที่ยว โดยโมเดลกระบวนการบูรณาการมี 2 ระดับ คือ “โมเดลกระบวนการบูรณาการระดับมหภาค” เน้นการบูรณาการในระดับนโยบาย ยุทธศาสตร์ แผนงานด้านการท่องเที่ยวของหน่วยงานต่างๆ เข้าด้วยกัน และ “โมเดลกระบวนการบูรณาการระดับจุลภาค” เน้นการบูรณาการระดับพื้นที่ประกอบด้วย การประเมินความต้องการ (Need Assessment) การกำหนดเป้าหมาย (Setting Goals) การกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Identification Stakeholder) การกำหนดพันธกิจและภารกิจ (Mission And Function Analysis) กระบวนการมีส่วนร่วม (Participation Process) การตั้งวัตถุประสงค์ (Setting Objectives) การบูรณาการแผน (Responsibilities) การปฏิบัติการ (Implementation) การประเมินผลแบบมีส่วนร่วม (Participatory Evaluation)

มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547 : 192) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ พบว่าการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด “บุญชู” จำนวน 6 ภาค และแนวทางการสร้างสรรค์ของบัณฑิตฤทธิธกล ผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งถือเป็นผู้ที่มีบทบาทสูงสุดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ชุดนี้

ภาพยนตร์ชุด “บุญชู” เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยแนวทางการทำภาพยนตร์เอาใจตลาดผสมผสานกับแนวทางการทำภาพยนตร์คุณภาพ กล่าวคือ มีการนำเสนอที่เน้นความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน แต่มีความเข้มข้นของการดำเนินเรื่องจากความชำนาญของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะมือเขียนบทคุณภาพ โดยใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ผสมผสานกับรสชาติที่ครบรสแบบ ไทยๆ และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย ทั้งด้วยบทภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และองค์ประกอบทางการแสดงของนักแสดง อาทิ อารมณ์ขันแบบเอะอะมะเทิง อารมณ์ขันจากโครงเรื่องและตัวละคร จนถึงอารมณ์ขันจากคำพูดและความคิดเชิงเสียดสี แม้ภาพยนตร์จะนำด้วยอารมณ์ขัน แต่ก็มีสอดแทรกสาระทางความคิดและนำไปประเด็นปัญหาสังคมต่างๆ มาเสนอใน เนื้อเรื่อง ซึ่งปัญหาต่างๆ นั้นก็มักเป็นเรื่องราวใกล้ตัวและสอดคล้องกับสิ่งที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคมไทย ขณะนั้น โดยเฉพาะในส่วนของแก่นความคิดหลัก ซึ่งเป็นการพูดถึงความมีน้ำใจที่ขาดหายไปจากสังคมในแง่ของความเป็นภาพยนตร์ภาคต่อ ภาพยนตร์ชุดนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับละครชุด (TV Drama Series) กล่าวคือ มีการใช้ตัวละครหลักชุดเดิมที่เติบโตไปตามวัฏจักรชีวิตจริง โดยมีสถานการณ์และประเด็นปัญหาใหม่ๆ เกิดขึ้นในแต่ละตอน แนวทางที่สำคัญในการสร้างสรรค์ภาคต่อก็คือ การรักษาคุณภาพระหว่างการคงสิ่งที่คนดูคุ้นเคยจากภาคก่อนๆ เอาไว้ส่วนหนึ่ง ขณะเดียวกันก็มีการปรับและเสริมสิ่งใหม่ๆ เข้าในภาพยนตร์ภาคต่อด้วยเสมอ

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ชุด “บุญชู” ประกอบกับการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ชุดนี้ และการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้กำกับภาพยนตร์ อันได้แก่ บัณฑิตฤทธิธกล สำหรับแนวคิดที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ ประกอบด้วย ทฤษฎีการเล่าเรื่องแนวคิดเกี่ยวกับศิลปะการสื่อสารผ่านภาพยนตร์ แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลกและภาพยนตร์แนวตลกและแนวคิดเกี่ยวกับผู้กำกับภาพยนตร์กับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์



รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2549 : 65) ได้ศึกษาเอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมสารัตถะ : กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย พบว่า นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติส่วนใหญ่ชื่นชอบเอกลักษณ์ไทยในระดับปานกลาง ซึ่งด้านที่ได้รับความนิยมขึ้นชอบ ได้แก่ ภาพเขียนเกี่ยวกับพุทธศาสนา สังคม และประเพณีต่างๆ งานประติมากรรมรูปหล่อพระพุทธรูป ปูนปั้น แกะสลัก งานสถาปัตยกรรม ด้านศาสนสถาน พระที่นั่ง และพระบรมมหาราชวัง รวมถึงงานประณีตศิลป์ ประเภทเครื่องประดับตกแต่ง งานเกี่ยวกับผ้า และงานที่มีลักษณะพิเศษ เช่น เครื่องถม เครื่องลงยา เครื่องเงิน และเบญจรงค์ สิ่งที่น่าสนใจอื่นๆ ได้แก่ ด้านการเคารพบูชาและปฏิบัติตามคำสอนของพระพุทธศาสนา การให้ความสำคัญกับศาสนาเกี่ยวกับการเป็นศูนย์กลางชุมชน และศูนย์รวมทางวัฒนธรรม ความเชื่อในเรื่องวิญญาณ ประเพณีต่างๆ ที่เป็นแบบแผนในการดำเนินชีวิต ตลอดจนลักษณะนิสัยใจคอของคนไทย ได้แก่ การรักสนุก สุภาพ อ่อนโยน ยิ้มแย้ม แจ่มใส ร่าเริง เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เคารพผู้อาวุโส เชื่อมมั่นในสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์

ในมุมมองของผู้ผลิตภาพยนตร์ต่างมีความเห็นร่วมกันว่ามีความเชื่อในเอกลักษณ์วัฒนธรรมไทยที่สามารถนำมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาไปสู่ธุรกิจที่เรียกว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้

รัตนา จักกะพาก (2546 : 102) ได้ศึกษาสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในอนาคต : ศึกษาวิเคราะห์จากทีมงานผู้สร้าง ผู้ชม และนักวิชาการด้านภาพยนตร์ เพื่อศึกษาสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน สภาพทางเทคนิคการผลิต เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์และการนำเสนอภาพยนตร์ไทย และเพื่อทราบแนวโน้มของภาพยนตร์ไทยในอนาคต โดยใช้การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและการสำรวจผู้ชมทั่วไป จำนวน 500 ตัวอย่าง และการสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มทีมงานผู้สร้าง และนักวิชาการด้านภาพยนตร์รวม 25 ตัวอย่าง ปรากฏว่า สภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบันโดยรวมมีการพัฒนาขึ้นกว่าในอดีตทางด้านเทคนิคการผลิตเปลี่ยนแปลงดีขึ้น ส่วนทางด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยยังคงวนเวียนเป็นแบบเดิมๆ โดยมีการนำเสนอในรูปแบบใหม่บ้างแต่ยังไม่มากนักนักภาพยนตร์ไทยมีการแข่งขันในประเทศมากขึ้นในลักษณะการเร่งผลิต เร่งขาย โดยเพิ่มจำนวนภาพยนตร์ไทยอย่างมาก แต่คุณภาพด้านเนื้อหาและเทคนิคการนำเสนอยังคงเป็นแบบเดิมๆ ผู้ชมให้ความสนใจไปดูภาพยนตร์ไทยมากขึ้น ดัชนีตัวที่จะติดตามภาพยนตร์ไทยมากขึ้น แนวโน้ม ในอนาคตของภาพยนตร์ไทยจะอยู่ในลักษณะขยายปริมาณแต่คุณภาพยังคงค่อยเป็นค่อยไป ทั้งนี้เพราะขาดแนวทางในการพัฒนาที่มีทิศทางและนโยบายชัดเจน สำหรับปัจจัยที่มีผลต่อสภาพการณ์ของภาพยนตร์ในปัจจุบันและอนาคต ได้แก่

1. บุคลากรทีมงานผู้สร้าง
2. เนื้อหาหรือบทภาพยนตร์
3. นายทุน
4. ผู้ชม
5. ดารานักแสดง
6. เทคนิคการนำเสนอ
7. การสนับสนุนจากภาครัฐ



ซึ่งทั้ง 7 ปัจจัยนี้ปัจจุบันยังมีปัญหาและยังไม่ได้รับ การแก้ไขอย่างถูกต้องและขาดความต่อเนื่อง ดังนั้นแนวโน้มของสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในอนาคตยังคงต้องเผชิญปัญหาอุปสรรคดังกล่าวแน่นอน และโอกาสจะพัฒนาขึ้นค่อนข้างยาก เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่ต้องทำงานเป็นทีมต้องขับเคลื่อนเป็นกระบวนการที่ประกอบกันจากปัจจัยดังกล่าวทั้งหมด

ศรอนงค์ สุขยิ่ง (2547 : 183) ได้ศึกษาการนำเสนอภาพพระสงฆ์ในภาพยนตร์ไทย พบว่าภาพของพระสงฆ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย อันเกิดจากการประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์โดยผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้เลือกตัวอย่างภาพยนตร์ที่ออกฉายใน ปีพุทธศักราช 2522-2546 จำนวน 10 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์ภาพของพระสงฆ์ รวมถึงการวิเคราะห์บทบาทของพระสงฆ์ในภาพยนตร์เปรียบเทียบหน้าที่ของพระสงฆ์ตามพระธรรมวินัย ภาพของพระสงฆ์แบ่งเป็น 9 ลักษณะ คือ 1) ภาพของพระสงฆ์ที่ช่วยเหลือและเป็นพี่เลี้ยงให้ฆราวาส 2) ภาพของพระสงฆ์ ที่สงบสำรวม 3) ภาพของพระสงฆ์ที่ไม่สงบสำรวม 4) ภาพของพระสงฆ์ที่เคร่งเครียดและวิตกกังวล 5) ภาพของพระสงฆ์ที่เป็นผู้นำชุมชน 6) ภาพของพระสงฆ์ที่เป็นผู้ปกครองดูแลฆราวาส 7) ภาพของพระสงฆ์ ที่มีบุญบารมี 8) ภาพของพระสงฆ์ที่สร้างความเดือดร้อน 9) ภาพของพระสงฆ์ที่มีวิชาไสยศาสตร์ โดยภาพของตัวละครพระสงฆ์ในแต่ละลักษณะนั้นก็ได้สะท้อนถึงบทบาทของพระสงฆ์ที่ได้กระทำต่อตัวละครแวดล้อมและต่อสังคมไปในเวลาเดียวกัน บทบาทที่ปรากฏนั้นแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ บทบาทในการพัฒนาคุณภาพสังคม บทบาทในการสงเคราะห์ประชาชน บทบาทในการช่วยเหลือราชการ

ในส่วนของการวิเคราะห์บทบาทของพระสงฆ์ในภาพยนตร์เปรียบเทียบกับหน้าที่ของพระสงฆ์ตามพระธรรมวินัยพบว่า บทบาทของพระสงฆ์ในภาพยนตร์ไทยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) บทบาทในการพัฒนาคุณภาพสังคม 2) บทบาทในการสงเคราะห์ประชาชน 3) บทบาทในการช่วยเหลือราชการ ซึ่งโดยส่วนใหญ่แล้วไม่สอดคล้องกับหน้าที่ตามพระธรรมวินัย แต่สอดคล้องกับบริบททางสังคมในภาพยนตร์

สมชาย ศรีรักษ์ (2548 : 223) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม พ.ศ. 2510-2525 พบว่า การใช้ฟิล์ม 35 มิลลิเมตร มีส่วนทำให้รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยเริ่มมีคุณภาพและมีมาตรฐานการสร้างที่สูงขึ้นนอกจากนั้นการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมการเมือง และเศรษฐกิจ หลังนโยบายการพัฒนาประเทศของจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ จนถึงเหตุการณ์ 14 ตุลาคมปีพุทธศักราช 2516 มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาและบทบาทของภาพยนตร์ไทย ทางด้านเนื้อหาจากเดิมที่เคยมีเนื้อหาแบบ “พาฝัน” ก็มีเนื้อหาแบบ “สมจริง” มากขึ้น ทั้งภาพ ยนตร์สะท้อนปัญหาชีวิตวัยรุ่น ปัญหาในชีวิตสมรส ปัญหาครอบครัว เป็นต้น ยิ่งกว่านั้นยังมีภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม เสนอปัญหาในสังคมชนบท สังคมเมือง เช่น ปัญหาความยากจน ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม อาชญากรรม ปัญหาโสเภณี และที่สำคัญ คือการคอร์รัปชันในระบบราชการด้วย ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางด้านบทบาทของภาพยนตร์ไทยจากเดิมที่เคยมุ่งเพื่อความบันเทิงเท่านั้น ภาพยนตร์เริ่มมีบทบาททำให้เกิดความตระหนักถึงปัญหาสังคมมากขึ้น

การเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ไทยในช่วงทศวรรษ 2510-2525 ดูเหมือนจะสอดคล้องเป็นอย่างมากกับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน การเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์ไทยในครั้งนี้มีทั้งที่เกี่ยวกับทางด้านเทคนิควิทยาการ ของภาพยนตร์ เช่น การเปลี่ยนจากฟิล์ม 16 มิลลิเมตร มาเป็นฟิล์ม 35 มิลลิเมตร อันส่งผลให้เทคนิคการถ่ายทำของภาพ ยนตร์ไทยมีคุณภาพมากขึ้น หรือการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับทางด้านตัวบุคคล เช่น ดารา



ภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วยังมีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญอีกประการหนึ่งเกิดขึ้นในภาพยนตร์ไทย คือ การเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาและบทบาทของภาพยนตร์ไทย อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านบริบททางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ นับตั้งแต่ช่วงกลางทศวรรษ 2500 เป็นต้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวของกลุ่มประชาชนหลังจากเหตุการณ์ 14 ตุลาคม ปีพุทธศักราช 2516 ทำให้สังคมตระหนักและรับรู้ถึงปัญหาต่างๆ ในสังคมไทยมากขึ้น ทั้งที่อาจจะเป็นปัญหาที่เกี่ยวกับชีวิตหรือชีวิตครอบครัว ซึ่งเป็นปัญหาที่ใกล้ตัว หรืออาจจะเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อคนจำนวนมากในสังคม เช่น ปัญหาความยากจน ปัญหาการคอร์รัปชัน ปัญหาที่อยู่อาศัย เป็นต้น

แม้ว่าทุกวันนี้ภาพยนตร์ไทยจะเริ่มฟื้นตัวกลับมาอีกครั้งหนึ่ง แต่สิ่งหนึ่งที่ยังปรากฏให้เห็นคือการต่อสู้กันระหว่างภาพยนตร์แนวตลาดที่ทำรายได้อย่างมหาศาล เช่น ภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน ปีพุทธศักราช 2546 เป็นต้น กับภาพยนตร์แนวศิลปะ เช่น สัตว์ประหลาด (Tropical Malady) ปีพุทธศักราช 2547 หรือแนวสะท้อนปัญหาสังคม ซึ่งแทบไม่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ไทยยุคปัจจุบัน นั้นย่อมสะท้อนให้เห็นว่าไม่ว่ายุคใดสมัยใดภาพยนตร์แนวสะท้อนปัญหาสังคมยังไม่สามารถก้าวขึ้นมาเป็นภาพยนตร์กระแสหลักได้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ปัจจุบันภาพยนตร์แนวตลาด ล้วนยึดครองพื้นที่ของตลาดภาพยนตร์ไทยได้แทบทั้งหมด และสิ่งที่น่าสนใจศึกษาต่อไป คือ ในอนาคตภาพยนตร์ไทยจะเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางใด ภายใต้บริบททางสังคม ที่เปลี่ยนแปลงไปทุกขณะ

สลิตตา ทรัพย์ภิญโญ (2545 : 221) ได้ศึกษาสุนทรียะทัศน์ของสื่อสารการแสดงฉากกามารมณ์ในภาพยนตร์ไทย ศึกษากระแสวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอเรื่องเพศ หรือนำเสนอฉากกามารมณ์ และเพื่อศึกษาสุนทรียะทัศน์ของสื่อสารการแสดงฉากกามารมณ์ในภาพยนตร์ไทยจากผู้ชม และผู้สร้างภาพยนตร์ 4 เรื่องได้แก่ จันดารา ขุนแผน แม่เบี้ย และไกรทอง การวิจัยนี้ ได้ใช้กรอบแนวคิดในการวิจัย คือ ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับอีโรติก และเรื่องเพศ นาฏยศาสตร์ และกามสูตร แนวคิดในการพิจารณาความเหมาะสมของการนำเสนอฉากกามารมณ์ และแนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสารเก็บข้อมูลโดยการจัดอภิปรายกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป 3 กลุ่มอายุ ได้แก่ กลุ่มอายุ 18-28 ปี 29-39 ปี และ 40 ปีขึ้นไป และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกนักวิจารณ์ภาพยนตร์ และผู้สร้างภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยที่มีการนำเสนอเรื่องเพศ หรือนำเสนอฉากกามารมณ์ปรากฏมานานแล้ว และกระแสวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์เหล่านี้มักจะออกมาในแง่ลบมากกว่าแง่บวก ส่วนสุนทรียะทัศน์ของสื่อสารการแสดงฉากกามารมณ์ในภาพยนตร์ไทยจากทัศนะของผู้ชมและผู้สร้างภาพยนตร์ พบว่า

1. ในปัจจุบันประเทศไทยมีการพัฒนาขึ้นทางด้านปริมาณและเทคนิค และมีฉากกามารมณ์เป็นส่วนประกอบมากขึ้น แต่ไม่โป้ เปลือยมาก ส่วนใหญ่นำเสนอเพื่อวัตถุประสงค์ทางการตลาด
2. ความเหมาะสมในการนำเสนอ ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้สร้าง การยอมรับของสังคม และรสนิยมในการชมของผู้ชมภาพยนตร์
3. ในอนาคตคาดว่าจะมีการนำเสนอฉากกามารมณ์เพิ่มขึ้น และมีระดับความโป้เปลือยมากขึ้นด้วย นอกจากนี้การเปรียบเทียบทัศนะของผู้ชมต่อความเหมาะสมของการนำเสนอฉากกามารมณ์กับทัศนะของผู้สร้างต่อรูปแบบและวัตถุประสงค์ของการนำเสนอฉากกามารมณ์ในภาพยนตร์



ทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างมีเหตุผลในการนำเสนอจากอารมณ์ แต่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่รับรู้ถึงเหตุผลนั้นๆ จากภาพยนตร์ได้ ทำให้มองว่าเป็นการขายจากอารมณ์มากเกินไป ข้อเสนอแนะในการวิจัย ได้แก่ การศึกษาประวัติศาสตร์หรือความคิดเรื่องเพศในสังคมไทยควรมีอยู่ต่อไป โดยศึกษาจากสื่อจิ นตคดีต่างๆ และในการเก็บข้อมูลอาจใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณมาประกอบ หรือ ใช้สหวิธี เพื่อให้ได้ข้อมูล เชิงลึก

สิทธิชัย สุขธรรมสถิต (2540 : 55) ได้ศึกษาวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงในสังคมจีนจาก ผลงานที่เลือกสรรของผู้กำกับภาพยนตร์ รุ่นที่ 5 ของจีน ค.ศ. 1980 – 2000 พบว่าการ เปลี่ยนแปลงในสังคมจีนจากผลงานที่เลือกสรรของผู้กำกับภาพยนตร์ รุ่นที่ 5 ของจีน คริตศักราช 1980 – 2000 พบว่า ผู้วิจารณ์ภาพยนตร์ได้จัดกลุ่มผู้กำกับภาพยนตร์ชาวจีนเป็นหลายรุ่นด้วยกันใน สารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้ศึกษาเลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่ คัดสรรแล้วบางเรื่องที่สร้างโดยผู้กำกับ รุ่นที่ 5 ได้แก่ จางอี้โหมว เฉินข่ายเกอ และเถียนจวงจวง เหตุผลที่ผู้ศึกษาเลือกงานของผู้กำกับ 3 คนนี้ มักสะท้อนภาพการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเมืองที่มีผลกระทบต่อประชาชน นอกจากนั้นผู้กำกับ 3 คน ยังเป็นที่รู้จักในวงการภาพยนตร์นานาชาติ สำหรับงานของผู้กำกับทั้ง 3 คน ที่ผู้ศึกษานำมา ศึกษา เป็นงานที่หาได้ในตลาดภาพยนตร์ ในประเทศไทยเท่านั้น

การศึกษาคครั้งนี้ พบว่าผู้กำกับทั้ง 3 คน ได้นำเสนอแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงทาง สังคมและการเมืองในประเทศจีน ณ จุดใดจุดหนึ่งของกาลเวลาที่สัมพันธ์กับบริบทประวัติศาสตร์ ผ่านภาพยนตร์ที่ผู้ศึกษาได้เลือกสรรมาศึกษาวิเคราะห์ งานของผู้กำกับทั้ง 3 คนเป็นงานที่แสดงให้เห็นจุดเปลี่ยนผ่านของประวัติศาสตร์การสร้างภาพยนตร์ในประเทศจีน เปลี่ยนผ่านวิธีการและรูปแบบ การนำเสนอของรัฐบาลพรรคคอมมิวนิสต์ไปสู่วิธีการนำเสนอที่เปิดกว้างขึ้น ผู้ศึกษาพบว่าภาพยนตร์ เหล่านี้ พอมีคุณค่าในการศึกษาประวัติศาสตร์จีนอยู่บ้าง

สุทธินันท์ ศักดิ์เกษมศาสนต์ (2548 : 156) ได้ศึกษาปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ชมที่มี ต่อภาพยนตร์โหมโรงผ่านเว็บไซต์ พบว่าส่วนการแสดงความคิดเห็นและปฏิกิริยาตอบสนอง เชิง อารมณ์ของผู้ชมผ่านทางเว็บไซต์นั้น ได้แสดงถึงความรู้สึกอึ้งโหมใจ ซาบซึ้งและ ตื่นตาตื่นใจ กับ คุณค่าความงามและอรรถรสของภาพยนตร์ อีกทั้งยังทำให้เข้าถึงความไพเราะของระนาดเอก และใน ที่สุดทำให้รู้สึกรัก ห่วงแหน อยากอนุรักษ์ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นของไทย รวมไปถึงความรู้สึกอย่างเล่น ดนตรีไทย

ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. รูปแบบช่องทางสื่ออินเทอร์เน็ตที่ใช้เป็นตัวกลางในการสื่อสารเกี่ยวกับ ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง รวมไปถึงการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองที่ผู้ชมมีต่อภาพยนตร์ การสื่อสารกัน โดยผ่านเว็บไซต์ยังเป็นการสื่อสารแบบไม่สามารถแสดงอวัจนภาษาต่อกันได้ คนที่สื่อสารกันผ่านเว็บ บอร์ดจะไม่สามารถเห็นสีหน้าท่าทาง หรือได้ยินน้ำเสียงหรือคุณภาพเสียงของคู่สนทนาได้
2. ภาพยนตร์สามารถตอบสนองต่อความพึงพอใจของผู้รับสารได้
 - 2.1 ความเพลิดเพลินซึ่งผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นถึงความชื่นชอบ ได้รับความ ตื่นเต้นเร้าใจ อึ้งโหมใจ และสนุกจากภาพยนตร์
 - 2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งผู้ชมที่มาแสดงความคิดเห็นผ่านเว็บไซต์ นั้นต่างมาแสดงความคิดเห็นโต้ตอบกันต่อประเด็นเกี่ยวกับภาพยนตร์



นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการตระหนักรู้ และการรับรู้เชิงอารมณ์ซึ่งการสื่อสารจะมีประสิทธิภาพนั้นย่อมขึ้นอยู่กับผู้รับสารและความเข้าใจของผู้รับสารเป็นหลัก ทั้งนี้ ผลการวิจัยทั้งหมดทำให้ทราบว่าผู้ชมภาพยนตร์ทุกวันนี้ไม่เพียงชื่นชอบแต่ภาพยนตร์ที่มีความสนุก เร้าใจ ตื่นเต้น หรือเบาสมองเท่านั้น แต่ผู้ชมทุกวันนี้ชื่นชอบเนื้อหาของภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความอึดอึด ตื่นเต้น รวมไปถึงรักชาติ ทั้งนี้ต้องมีปัจจัยของเนื้อเรื่องที่ดูสนุกไม่น่าเบื่อด้วย ส่วนในแง่ของอารมณ์ที่ได้จากภาพยนตร์ ผู้ชมก็ยังต้องการชมภาพยนตร์ที่มีดนตรีประกอบที่ไพเราะ เร้าอารมณ์ ได้พอเหมาะพอเจาะกับเนื้อเรื่อง ต้องมีการจัดแสงสีที่ชวนดู และต้องมีนักแสดงที่สามารถแสดงได้เข้าถึงบทบาทด้วย

สุวิมล วงศ์รัก (2547 : 145-) ได้ศึกษาอัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย - เอเชีย พบว่าอัตลักษณ์ และโครงสร้างการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย ที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544-2546 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ จัน ดารา (2544) , Three : อารมณ์ อาถรรพ์ อาฆาต (2545), The Eye : คนเห็นผี (2545), Nothing To Lose : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นศูนย์ (2545), Last Life In The Universe : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล (2546) และ The Park : สวนสนุกผี (2546)

อัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยสรุป 8 ประการ ประกอบด้วย

1. อัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์สภาวะความเป็นมนุษย์ และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึดตามตระกูลของภาพยนตร์ (Genre)

2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบ โลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกตะวันตก

3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบ High Context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

4. การสร้างให้เห็นความแตกต่างระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน

5. การถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว

6. การถ่ายทอดประเด็นคดีทางเพศ และสิทธิความเท่าเทียมกันของชาย หญิง

7. การถ่ายทอดลักษณะโครงสร้าง ทางสังคมแบบอุปถัมภ์

8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งในโลกนี้ โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีลักษณะดังนี้คือ โครงเรื่องเน้นการคลี่คลายเรื่องด้วยการแก้ปัญหา ในจิตใจ แก่นความคิดและข้อขัดแย้งเน้นวิพากษ์เกี่ยวกับสภาวะความเป็นมนุษย์ และสภาพสังคม โดยสร้างคู่เปรียบเทียบระหว่างแนวคิดแบบตะวันออกกับตะวันตก มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย

สาธิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์ (2540 : 237) ได้ศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเภทรายวัลช้างเผือก ประจำปี 2540 - 2544 พบว่า การศึกษาภาพยนตร์สร้างสรรค์ที่ได้รับรางวัลจากงานเทศกาลภาพยนตร์สั้น โดยมูลนิธิหนังไทยในพระอุปถัมภ์ของพระวรวงศ์เธอพระองค์เจ้าอนุสรณ์มงคลการ ประเภทรายวัลช้างเผือก (สำหรับภาพยนตร์นักศึกษา) การวิจารณ์ การตีความในประเด็นเรื่องราว เนื้อหา บทภาพยนตร์และการนำเสนอเพื่อนำผลการวิเคราะห์ทั้งหมดมาพัฒนาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานภาพยนตร์สร้างสรรค์ในรูปแบบของผู้วิจัย



เรื่องราวและเนื้อหา บทภาพยนตร์ การนำเสนอผลงาน และเทคนิคการนำเสนอ ภาพยนตร์สร้างสรรค์ พบว่า ด้านเรื่องราวนั้นในแง่ของการสร้างภาพยนตร์สั้นหรือภาพยนตร์ทดลอง นั้นไม่ได้มีผลทางด้านของธุรกิจหรือการค้าใดๆ จึงเป็นการนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามความรู้สึกของผู้สร้างโดยไม่ได้คำนึงถึงเหตุผลทางธุรกิจ ผู้สร้างส่วนใหญ่จึงมีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่มีกรอบปิดกั้นทางความคิดเรื่องราวที่ใช้เป็นเรื่องราวโดยทั่วไป มีการนำเสนอความคิดแปลกๆ บ้างก็สร้างสรรค์ เสียดลีประชดประชันสังคมหรือสร้างจากเรื่องราวที่มีอยู่ในมุมมองหนึ่งของความคิด สิ่งที่มองข้าม ความเร่งรีบของจิตใจ การนำเสนอเรื่องราวมักมีลักษณะสั้น กะทัดรัด ไม่มีความยาวเกินไปเรื่องราวจบในเรื่องๆ เดียว อาจมีที่มาหรือไม่มีที่มาก็ได้แล้วแต่ความคิดของผู้สร้างเป็นหลัก ส่วนบทภาพยนตร์ก็ไม่ได้กำหนดตายตัว อาจมีบทภาพยนตร์ที่สื่อให้ผู้ดูคล้อยตามหรือไม่มีบทเลยก็ได้ อาจใช้ความคิดสร้างสรรค์สอดแทรกไปในการนำเสนอผลงาน ผู้สร้างจึงมีมุมมองในการมองโลกในประเด็นต่างๆ กัน โดยมีได้คำนึงถึงผู้ดูว่าจะรู้สึกกับงานของตนอย่างไร วิธีการนำเสนอผลงาน อาจใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเป็นแนวศิลปะล้วนๆ หรือการใช้สิ่งหนึ่งสิ่งใดแทนการเล่าเรื่อง เช่น คน สัตว์ สิ่งของ ฯลฯ โดยการใช้หลักการตัดต่อผลงานแบบธรรมดา การเชื่อมโยงข้อมูล จนถึงเทคนิค ในการนำเสนอผลงานในขั้นสูง

การนำผลจากการวิเคราะห์ในด้านเรื่องราวและเนื้อหา บทภาพยนตร์ การนำเสนอผลงานและเทคนิคการนำเสนอ มาใช้เป็นพื้นฐานข้อมูลในการพัฒนาสร้างสรรค์ การสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์หรือภาพยนตร์สั้นในมุมมองร่วมสมัย โดยผู้วิจัยได้ทดลองสร้างภาพยนตร์สร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะการพัฒนางานจากการศึกษาวิเคราะห์ โดยได้กำหนดโครงเรื่อง เกี่ยวกับความทรงจำหรือความประทับใจในอดีต จำนวน 1 เรื่อง และเนื้อหาจากบริบทในสังคมไทย เกี่ยวกับความเจริญทางด้านวัตถุ เทคโนโลยี และความเสื่อมถอยของสภาพจิตใจ ที่มีผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของเยาวชนไทยในปัจจุบัน เป็นเนื้อหาสาระในการนำเสนอ จำนวน 1 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการถ่ายทำ และนำผลงานที่ได้มาตัดต่อเชื่อมโยงใช้เทคนิคในการตัดต่อมานำเสนอผลงานเป็นรูปแบบภาพยนตร์สั้น การใช้กระบวนการทำงานหลักและแนวความคิดตลาดจนเทคนิคต่างๆ ในรูปแบบของสื่อที่ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลที่ต้องการพื้นที่ความจุมากๆ

อัจฉริยะ ศรีทา (2548 : 268) ได้ศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์เรื่องขุนแผน โดยวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ด้านบทบาท หน้าที่ และคุณค่าในการถ่ายทอดวัฒนธรรม เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและสื่ออินเทอร์เน็ต และสัมภาษณ์ผู้ทำหน้าที่ผลิตภาพยนตร์ จำนวน 4 คน นักวิชาการด้านวัฒนธรรม จำนวน 6 คน และนักวิชาการด้านวรรณกรรม จำนวน 6 คน พบว่า ภาพยนตร์เรื่องขุนแผน ที่ผลิตในปี พุทธศักราช 2545 นอกจาก ทำหน้าที่สื่อสารมวลชนในการให้ความบันเทิงแล้ว ยังทำหน้าที่ถ่ายทอดและปลูกฝังคุณค่าทางวัฒนธรรมด้านความเชื่อและค่านิยม ด้านความเชื่อคือ ความเชื่อในเรื่องไสยศาสตร์ ความเชื่อในเรื่องโหราศาสตร์ ความเชื่อเรื่องประเพณีเกี่ยวกับชีวิต ด้านค่านิยมในด้านการดำรงชีวิต รวมทั้งค่านิยมเกี่ยวกับสถาบันครอบครัว ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ของไทยในยุคสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลายถึงสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น ผ่านทางการกระทำของตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ ทำหน้าที่ในการอบรมบ่มเพาะและปลูกจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมแก่ผู้ชมได้ไม่มากนัก เนื่องจากผู้ผลิตภาพยนตร์เน้นการนำเสนอในเรื่องความบันเทิง



ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถที่จะทำหน้าที่เป็นสื่อขยายการปลูกฝังความเชื่อและค่านิยมด้านต่างๆ ไปสู่เด็กและประชาชนทั่วไปได้อีก โดยบรรจุเนื้อหาสาระทางวัฒนธรรมที่ต้องปลูกฝังเข้าไปไว้ในภาพยนตร์ให้มากขึ้น ในภาพยนตร์บันทึกนั้นสามารถปลูกฝังจริยธรรมต่างๆ ได้ดีกว่า และผู้ดูจะไม่รู้สึกถูกสอน พฤติกรรมที่ดีนั้นจะอยู่ในตัวละครที่แสดงบทบาททำให้เป็นตัวอย่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนจะยอมรับได้ง่ายและเกิดมีการเลียนแบบเกิดขึ้น

ภาพยนตร์เป็นการสร้างสรรค์งานทางด้านศิลปะ รายละเอียดปลีกย่อยทางประวัติศาสตร์ที่ขาดหายไปจึงไม่ใช่สาระสำคัญที่ต้องกังวล แต่ควรสร้างความเข้าใจกับผู้ชมด้วยว่าเป็นภาพยนตร์ ที่จินตนาการขึ้นมาจากวรรณกรรมขุนช้างขุนแผนที่มีเค้าโครงเรื่องจริงจากประวัติศาสตร์ไทย การถ่ายทอดรายละเอียดของวัฒนธรรมเพียงบางบาง ทำให้ผู้ชมมองเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมเป็นเพียงส่วนประกอบเล็กๆ ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องหากภาพยนตร์นำเสนอวัฒนธรรมไทยในด้านดีนำเสนอค่านิยมที่ดีงามของคนไทย ที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้มากกว่าค่านิยมที่ไม่เหมาะสม สามารถใช้เป็นแบบอย่างในการปฏิบัติตนเป็นคนดีได้ จะส่งผลให้ผู้ชมสนใจสาระและข้อคิดที่แฝงอยู่ในเรื่องมากยิ่งขึ้น และผู้ชมควรชมด้วยความเข้าใจในสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ

เขียนจง ญน (2546 : 97) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยวิพากษ์สังคมในทศวรรษที่ 1970 ที่เกี่ยวกับปัญหาสังคมอันเนื่องมาจากการย้ายถิ่น ว่าภูมิหลังทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองของสังคมไทยในทศวรรษที่ 1970 ประเด็นของการอพยพย้ายถิ่นฐานเข้าทำงานในเมือง โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแสดงให้เห็นลักษณะของภาพยนตร์แนววิพากษ์สังคม ในกรณีของภาพยนตร์ไทยอันเป็นผลมาจากบรรยากาศทางการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป ภาพยนตร์ที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคมในยุคนั้นสะท้อนให้เห็นถึงผู้คนและสถานที่ที่ถูกผลักดันให้อยู่ชายขอบด้วยปัจจัยต่างๆ ที่ซับซ้อน ได้แก่ ประชาธิปไตยที่ยังไม่แข็งแกร่ง การพัฒนาที่มีทุนเป็นศูนย์กลาง การเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม อย่างเร่งรีบ ความคิดในเชิงวัตถุนิยม และความเสื่อมถอยของค่านิยมดั้งเดิม ภาพยนตร์เหล่านี้นำเสนอภาพที่ลึกลับและชัดเจนของสังคมดังกล่าวโดยผ่านทางเนื้อหาเพื่อที่จะเพิ่มความรับรู้ของผู้คนต่อประเด็นทางสังคมและการเมือง อาจถือได้ว่าการศึกษานี้ยังมีการเสริมสร้างความเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมที่ดีขึ้นโดยผ่านทางวิเคราะหภาพยนตร์เรื่อง ลูกอีสาน (วิจิตร คุณาวุฒิ 2525) เทพธิดาโรงแรม (หม่อมเจ้าชาตรี เฉลิมยุคล 2517) ทองพูนโคกโพธิ์ ราษฎร์เต็มขึ้น (หม่อมเจ้าชาตรี เฉลิมยุคล 2520) ประชาชนนอก (มานพ อุดมเดช 2524) และทองปาน (ไพจง ไสสุกุล, สุรชัย จันทิมาทร และยุทธนา มุกดาสนิท 2520) นอกจากนี้การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องที่ได้คัดสรรมานี้ ถือเป็นข้อมูลเพิ่มเติมในเรื่องของสาระทางสังคมที่นำเสนอผ่านทางผลงานของผู้กำกับเหล่านี้ รวมทั้งทัศนคติต่อสังคมไทยในสมัยนั้น

การศึกษานี้พบว่าในกรณีของภาพยนตร์ไทยหน้าที่ของภาพยนตร์กับการวิพากษ์สังคมเริ่มก่อตัวขึ้นในทศวรรษที่ 1970 อันเป็นผลมาจาก บรรยากาศทางการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป ภาพยนตร์ที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคมในยุคนั้นสะท้อนให้เห็นถึงผู้คนและสถานที่ที่ถูกผลักดันให้อยู่ชายขอบด้วยปัจจัยต่างๆ ที่ซับซ้อน ได้แก่ ประชาธิปไตยที่ยังไม่แข็งแกร่งการพัฒนาที่มีทุนเป็นศูนย์กลางการเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรมอย่างเร่งรีบ ความคิดในเชิงวัตถุนิยม และความเสื่อมถอยของค่านิยมดั้งเดิม ภาพยนตร์เหล่านี้นำเสนอภาพที่ลึกลับและชัดเจนของสังคมดังกล่าวนั้น โดยผ่านทางเนื้อหา เพื่อที่จะเพิ่มความรับรู้ของผู้คนต่อประเด็นทางสังคมและการเมืองในช่วงทศวรรษ ปี 1970



อาจถือได้ว่าการศึกษานี้ยังมีในการเสริมสร้างความเข้าใจสังคมและวัฒนธรรมที่ดียิ่งขึ้น โดยผ่านทางการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวมานี้

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Cooper (1999 : 25-26) ได้ศึกษา Hegemony And Hollywood : A Critique of Cinematic Distortions of Women of Color and Their Stories จากวารสาร American Communication Journal การครอบงำกับฮอลลีวูด ซึ่งมีการวิจารณ์เกี่ยวกับการสร้างภาพบิดเบือนของผู้หญิงผิวดำ และเรื่องราวของพวกเธอในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยได้ศึกษาจากบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากงานเขียนของผู้หญิงผิวดำ 3 คน คือ อีซาเบล แอลแลนด์ เรื่อง The House Of The Spirit, อลิช วอล์คเกอร์ เรื่อง The Color People และทีน่า เทอร์เนอร์ เรื่อง I, Tina พบว่ามีการจำกัดขอบเขต และละเว้นวาทกรรม ในเรื่องเกี่ยวกับการต่อต้านในชั้นผู้นำ ซึ่งฝังอยู่ในงานเขียนของพวกเธออีกทั้งเรื่องเกี่ยวกับการดิ้นรนต่อสู้และชัยชนะที่มีต่อการเหยียดผิว การกีดกันทางเพศ และการค้นพบเรื่องจิตวิญญาณของผู้หญิง ที่ปรากฏอย่างเด่นชัด คือ ในสิ่งเหล่านี้ถูกเปลี่ยนรูปแบบใหม่ โดยกลายเป็นเรื่องที่ปรากฏอยู่ในสังคมอเมริกันแบบสังคมอุดมคติที่ทุกฝ่ายอยู่ร่วมกันได้ จากผลการวิจัยพบว่า บทภาพยนตร์เหล่านี้ได้นำเสนอความเป็นนวนิยายประโลมโลกเกินจริง โดยถูกเปลี่ยนหรือ ตัดวาทกรรมที่เป็นจุดสำคัญของเรื่องออกไป ขณะเดียวกันก็ได้นำเสนอภาพดูเหมือนว่า จะสนับสนุนแนวคิดที่ทำลายที่ปรากฏอยู่ในงานเขียนของผู้หญิงเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

Clark (2009 : 794-811) ได้ศึกษา เรื่อง U.S Adolescent Religious Identity, The Media, And The “Funky” Side Of Religion เป็นเรื่องสื่อมวลชนกับอัตลักษณ์ทางศาสนาของวัยรุ่นอเมริกัน และด้านที่นำต้นตระกูลของศาสนา โดยได้ทำการวิเคราะห์สื่อในกรณีที่สื่อมวลชนได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตหลังความตาย ปาฏิหาริย์ และเรื่องราวเหนือธรรมชาติในสื่อบันเทิง ซึ่งได้กลายเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับวัยรุ่นอเมริกันร่วมสมัยในการนำมาเรียนรู้ และกลายเป็นความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาในปัจจุบัน ทำการศึกษาโดยวิธีทางชาติพันธุ์วิทยาทดสอบด้วยวิธีการเรื่องทางศาสนาของวัยรุ่นที่มีพื้นฐาน และระดับความรู้ทางศาสนาที่หลากหลายแตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า มีเรื่องศาสนาที่ปรากฏในสื่อบันเทิงจำนวน 5 เรื่อง ที่วัยรุ่นยอมรับสนับสนุนและปฏิเสธต่อต้าน ซึ่งพวกเขาอ้างว่าเป็นความเชื่อทางศาสนาของเขา สำหรับมุมมองที่นอกเหนือไปจากด้านวัฒนธรรมศึกษา พบว่า สื่อบันเทิงนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่หล่อหลอมรวมทั้งบังคับฝืนใจกลุ่มวัยรุ่นในการสร้างอัตลักษณ์ทางศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความผูกพันกับศาสนาในระดับต่ำ

Cynthia (1998 : 643-644) ได้ศึกษา เรื่อง Using And Emotional Compass to Describe the Emotional Tone of Situation Comedies เกี่ยวกับละครตลกสถานการณ์หรือ Sitcom ทางโทรทัศน์ โดยเน้นที่การวิเคราะห์ภาษาจากบทละคร 9 เรื่อง เพื่อดูลักษณะสื่อนทางอารมณ์ที่ปรากฏ พบว่า ถ้อยคำที่ใช้ในละครตลกสถานการณ์มักเป็นถ้อยคำที่สุภาพ ไม่ก้าวร้าว และมีการกระตุ้นอารมณ์แบบนุ่มนวล ซึ่งมีระดับที่แตกต่างกันออกไปเล็กน้อยในบทละคร 9 เรื่อง ที่นำมาวิเคราะห์

Galvan (2003 : 45-46) ได้ศึกษา Christians, Infidels And Women’s Channeling in the Writings of Marie Corelli จากหนังสือ Victorian Literature And Culture, 31: 83-97 เป็นเรื่อง ความเชื่อของคริสเตียน การสื่อสารจิตในศาสนา และวิถีทางของผู้หญิงในงานเขียนของแมรี คอแรลลี โดยเลือกศึกษาจากนวนิยายเรื่องแรกของเธอ คือ A



Romance of Two Worlds ในงานเขียนนวนิยาย เรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของพระเจ้า โดยอธิบายว่า พระเจ้าเปรียบเหมือนรูปทรงของรัศมีกระแสไฟฟ้าที่บริสุทธิ์และจิตวิญญาณของมนุษย์ แต่ละคนเป็นประกายไฟ ที่ฉายแสงออกมาจากแหล่งให้กำเนิดนี้ที่ประทับอยู่ในสวรรค์นั่นเอง แต่เนื่องจากมนุษย์ได้กบฏต่อพระเจ้าหลังจากสมัยเริ่มสร้างโลก ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้าขาดลงด้วยเหตุนี้พระองค์จึงส่งพระเยซูคริสต์มาบังเกิดในโลกมนุษย์ เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์อีกครั้ง เหมือนกับสายเคเบิลไฟฟ้าที่สร้างใต้ทะเลเพื่อเชื่อมต่อทวีปอเมริกากับทวีปยุโรป เช่นเดียวกันสายไฟฟ้าของพระเจ้ายกได้วางลงเพื่อเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับแผ่นดินสวรรค์ในรูปของพระเยซูคริสต์นั่นเอง งานชิ้นนี้ได้นำเสนอบทสรุปที่กล้าหาญ คือ หลักการคริสต์ศาสนาเรื่องกระแสไฟฟ้า ซึ่งได้ย้ำความหมายอีกครั้งเกี่ยวกับพระเยซูคริสต์ว่าทรงเป็นเหมือนสายเคเบิลไฟฟ้าที่เชื่อมระหว่างสองโลกนั่นเอง

Mowery (1959 : 56-57) ได้ศึกษา God In The New York Times. ศึกษาในเรื่องการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าของหนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ เปรียบเทียบระหว่างปี 1994 กับปี 1954 หรือสี่สิบปีย้อนหลัง ผลการศึกษา คือ แม้ว่าในปี 1994 จะมีการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าในบริบทที่ไม่ให้ความสำคัญ ต่อพระองค์จำนวนมาก แต่ก็ยังมีอีกจำนวนไม่น้อยที่แสดงถึงความหวังและการอธิษฐานต่อพระเจ้าของกลุ่มคนที่มีชื่อเสียง รวมทั้งคนธรรมดาทั่วไปปรากฏในหนังสือพิมพ์ในผล ที่ตรงข้ามคือ ปี 1954 มีการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าจำนวนมากในรูปแบบของการสรุปคำเทศนา จากพิธีกรรมนมัสการซึ่งถูกกำหนดโดยนักเทศน์นั่นเอง

สรุปงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เป็นเครื่องมือสื่อสารอย่างหนึ่งของมนุษย์ ที่ต้องการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจ และประสบการณ์ของตนเองออกเสนอผู้อ่าน
2. เป็นการเก็บบันทึกรวบรวมข้อมูล ที่ตนได้มีประสบการณ์มาก่อน
3. เป็นการระบายอารมณ์อย่างหนึ่ง ในเรื่องที่ผู้เขียนเกิดความรู้สึกประทับใจหรือมีประสบการณ์
4. เป็นเครื่องถ่ายทอดมรดกวัฒนธรรม เช่น ถ่ายทอดสมัยหนึ่งไปสู่อีกสมัยหนึ่ง เป็นต้น
5. เป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญา เนื่องจากการเรียนรู้ทุกอย่างต้องอาศัยการเขียนเป็นเครื่องมือสำหรับบันทึกสิ่งที่ได้ฟังและได้อ่านและนำไปสู่การพัฒนาสืบไป
6. เป็นการสนองความต้องการของมนุษย์ตามจุดประสงค์ที่แต่ละคนปรารถนา เช่น เพื่อต้องการทำให้รู้เรื่องราว ทำให้รัก ทำให้โกรธและสร้างหรือทำลายความสัมพันธ์ของคนในชาติ
7. เป็นการแสดงออกซึ่งภูมิปัญญาของผู้เขียน
8. เป็นอาชีพอย่างหนึ่ง
9. เป็นการพัฒนาความสามารถและบุคลิกภาพ ทำให้บุคคลมีความเชื่อมั่นในตัวเองในการแสดงความรู้สึกและแนวคิด
10. เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความเป็นมา สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม และการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาภาคสนาม ด้วยวิธีการสำรวจ สัมภาษณ์ สันทนากลุ่ม แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ ตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพในการนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตและขั้นตอน ตลอดจนถึงวิธีการดำเนินการศึกษาไว้ดังนี้

1. ขอบเขตของการวิจัย
 - 1.1 เนื้อหา
 - 1.2 วิธีการวิจัย
 - 1.3 ระยะเวลา
 - 1.4 พื้นที่วิจัย
 - 1.5 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. วิธีดำเนินการวิจัย
 - 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม
 - 2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.3 การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 2.4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ขอบเขตของการวิจัย

1. เนื้อหา

ในการวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาตามความมุ่งหมายของการวิจัยดังนี้

- 1.1 เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรม
- 1.2 เพื่อศึกษาการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

ภูมิปัญญาเป็นความรู้ที่ประกอบไปด้วยคุณธรรม ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตดั้งเดิมนั้น ชีวิตของชาวบ้านไม่ได้แบ่งแยกเป็นส่วน ๆ หากแต่ทุกอย่างมีความสัมพันธ์กันทำมาหากิน การร่วมกันในชุมชน การปฏิบัติศาสนา พิธีกรรมและประเพณี



ความรู้เป็นคุณธรรม เมื่อผู้คนใช้ความรู้นั้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง คนกับคน คนกับธรรมชาติ และคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ความรู้เหล่านี้เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต เป็นแนวทางหลักเกณฑ์ วิธีปฏิบัติที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกของครอบครัว ความสัมพันธ์กับคนอื่น ความสัมพันธ์กับผู้ล่วงลับไปแล้ว กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และกับธรรมชาติ

ความรู้เรื่องทำมาหากินมีอยู่มาก เช่นการทำไร่ทำนา การปลูกพืช การเลี้ยงสัตว์ การจับปลา จับสัตว์ การผ้า ทั้งผ้าฝ้ายและผ้าไหม ซึ่งมีลวดลายที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อและความคิดของชาวบ้าน การทำเครื่องปั้นดินเผา การแกะสลักไม้และหิน ซึ่งจะพบได้จากโบราณสถานในพิพิธภัณฑ์

ต่าง ๆ

2. วิธีการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องแนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรม (Cultural Qualitative Research) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร (Document) และการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Study) โดยการสำรวจ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และนำข้อมูลมาจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำเสนอในลักษณะวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

3. ระยะเวลา

ในการวิจัยเรื่องแนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย โดยเริ่มจาก เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2559 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2560

4. พื้นที่วิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้พื้นที่ภาคอีสาน ที่มีการใช้ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในวิถีการดำเนินชีวิตที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ประเพณี และศิลปวัฒนธรรม ได้แก่ จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดขอนแก่น จังหวัดร้อยเอ็ด และจังหวัดยโสธร

5. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1 ประชากร

กลุ่มประชากรที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นกลุ่มบุคลากรที่เกี่ยวข้องในวงการภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

5.1.1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ หรือผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ได้แก่ อาจารย์และนักวิชาการที่เกี่ยวข้องในด้านภาพยนตร์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์

5.1.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ ได้แก่ ครูสอนในโรงเรียนประถมและมัธยม ผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดงทั้งชายและหญิง ตัวแทนจากกระทรวงวัฒนธรรม

5.1.3 กลุ่มบุคคลทั่วไป ได้แก่ นักเรียนนักศึกษา ผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป

5.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จึงได้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ กลุ่มบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยอย่างต่อเนื่อง บุคคลทั่วไป ประกอบด้วย 3 กลุ่ม คือ



5.2.1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ หรือผู้เชี่ยวชาญ (Key Informants) ด้านภาพยนตร์
ได้แก่

- 1) อาจารย์และนักวิชาการ 5 คน
 - 2) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ 5 คน
 - 3) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ 6 คน
- รวม 16 คน

5.2.2 กลุ่มผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) คือกลุ่มบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย

- 1) ครูสอนในโรงเรียนประถมและมัธยม 5 คน
 - 2) ผู้กำกับภาพยนตร์ 6 คน
 - 3) นักแสดงชายหญิง 10 คน
 - 4) ตัวแทนจากกระทรวงวัฒนธรรม 5 คน
- รวม 26 คน

5.2.3 กลุ่มบุคคลทั่วไป (General Informants) ประกอบด้วย

- 1) นักเรียนนักศึกษา 20 คน
 - 2) ผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไป 20 คน
- รวม 40 คน

รวมประชากรทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 82 คน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1.1 แบบสังเกต (Observation) ใช้สำหรับสังเกตสภาพต่างๆ ไปเกี่ยวกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมภายในโรงฉายภาพยนตร์และสถานที่ที่เกี่ยวข้อง การสังเกตแบ่งออกเป็น การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Observation)

1.1.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยผู้วิจัยได้เข้าไปร่วมกับสถาบันเพื่อร่วมกิจกรรม สังเกต ซักถามข้อมูลต่างๆ จดบันทึกไว้เพื่อให้ทราบถึงการเป้าหมายหลักของสร้างภาพยนตร์

1.1.2 การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (Non-Observation) โดยผู้วิจัยได้ทำการสังเกตกิจกรรมที่เกี่ยวกับภาพยนตร์แต่ละเรื่องจัดขึ้น เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ภาพยนตรีก่อนออกฉาย

1.2 แบบสัมภาษณ์ (Interviews) แบ่งออกเป็น แบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interviews) แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interviews) โดยการสัมภาษณ์แบบปลายเปิดไม่จำกัดคำตอบ เพื่อจับประเด็นแล้วนำมาตีความหมายโดยใช้ทฤษฎีเพื่อการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In - Depth Interviews) จากผู้รู้ (Key Informants) ผู้ปฏิบัติ (Casual Informants) และประชาชนทั่วไปในเขตพื้นที่การวิจัย



1.3 แบบสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นเครื่องมือทางการวิจัยแบบคุณภาพ ใช้สำหรับการจัดกลุ่มการสนทนา ประมาณกลุ่มละ 5 – 10 คน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานการสร้างภาพยนตร์ เชิงวัฒนธรรม

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยการศึกษาจากเอกสารทางวิชาการ ผลงานวิจัย ตำรา วารสาร นิตยสาร หนังสือพิมพ์ เว็บไซต์ และสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Interview) โดย

2.2.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In – Depth Interview) โดยนัดหมายแล้วเดินทางไป ขอบพบ หรือเชิญมาร่วมงานสำคัญแล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพยนตร์ จำนวน 15 คน ที่เป็น กลุ่มตัวอย่างที่คัดเลือกไว้แล้ว โดยสัมภาษณ์ตามประเด็นที่กำหนดไว้ เพื่อให้ได้คำตอบที่สนองต่อความ มุ่งหมายของการวิจัย

2.2.2 การแจกแบบสอบถามกลุ่มเยาวชนกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ กลุ่มผู้ปกครองและผู้ชมภาพยนตร์ทั่วไปโดยแจกแบบสอบถามในการถามความคิดเห็นถึงสภาพปัจจุบัน ปัญหาความต้องการด้านเนื้อหา และยุทธศาสตร์การสร้างภาพยนตร์ เชิงวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทย

2.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูลการประชุมกลุ่มปฏิบัติการแบบเจาะจง เจาะจง (Focus Group Discussion) เป็นการใช้แบบสังเกตการณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการประชุม โดยการเชิญผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์ไทย จำนวน 15 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตามที่ได้สัมภาษณ์ไปแล้ว ให้มาร่วมกันประชุมปฏิบัติการพิจารณา ในเนื้อหายุทธศาสตร์การ สร้างภาพยนตร์ เชิงวัฒนธรรมสำหรับเยาวชนไทย

2.2.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลการประเมินยุทธศาสตร์การสร้างภาพยนตร์ เชิงวัฒนธรรมจากมุมมองกรณีวิพากษ์

3. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 การจัดกระทำข้อมูล

3.1.1 นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมเอกสารต่าง ๆ มาศึกษาอย่างละเอียดและดำเนินการจัดระบบหมวดหมู่ ตามความมุ่งหมายของการวิจัยที่กำหนด

3.1.2 นำข้อมูลจากการลงพื้นที่ภาคสนาม ที่เก็บรวบรวมได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การบันทึกผลการศึกษา นำมาจัดหมวดหมู่และสรุปสาระสำคัญตามความมุ่งหมายของการวิจัยที่กำหนด

3.1.3 นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากเอกสาร และข้อมูลภาคสนามมาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ซึ่งการตรวจสอบข้อมูลของการวิจัยเชิงภาพครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) (สุภางค์ จันทวานิจ. 2555 : 128-130) ซึ่งมีด้วยกัน 4 วิธีดังนี้

3.1.3.1 การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (Data Triangulation) คือ การพิสูจน์ว่าข้อมูลที่ผู้ศึกษาที่วิจัยไดมานั้นถูกต้องหรือไม่ วิธีการตรวจสอบหรือการสอบแหล่งของข้อมูล แหล่งที่มา ที่จะพิจารณาในการตรวจสอบ ได้แก่ แหล่งเวลา หมายถึง ถ้าข้อมูลต่างเวลากันจะเหมือนกันหรือไม่ แหล่งสถานที่ หมายถึง ถ้าข้อมูลต่างสถานที่กันจะเหมือนกันหรือไม่และแหล่งบุคคล



3.1.3.2 การตรวจสอบสามเส้าด้านผู้ศึกษาวิจัย (Investigator Triangulation) เป็นการตรวจสอบว่า ผู้ศึกษาวิจัยแต่ละคนจะได้ข้อมูลต่างกันอย่างใด โดยเปลี่ยนตัวผู้สังเกต แทนที่จะใช้ผู้ศึกษาวิจัยคนเดียวกันสังเกต

3.1.3.3 การตรวจสอบสามเส้าด้านทฤษฎี (Theory Triangulation) เป็นการตรวจสอบว่า ถ้าผู้ศึกษาวิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีที่จากเดิม ให้การตีความข้อมูลแตกต่างกันมาน้อยเพียงใด

3.1.3.4 การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) เป็นการใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน สำหรับการตรวจสอบข้อมูลการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodological Triangulation) เป็นการใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลที่แตกต่างกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน ได้แก่ การรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการบันทึกผลข้อมูล

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมจากเอกสาร และข้อมูลภาคสนามที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การบันทึกผลก่อนการปฏิบัติ การบันทึกผลหลังการปฏิบัติ และการประชุมเชิงปฏิบัติการ มาทำการจัดแยกหมวดหมู่ตามความมุ่งหมายของการวิจัย แล้วจึงวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป (สฤงค์ จันทวานิช. 2555 : 82-110) ดังต่อไปนี้

3.2.1 การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) คือ วิธีตีความ สร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่เป็นรูปธรรมหรือปรากฏการณ์มีลักษณะร่วมกัน ถือเป็นสมมติฐานชั่วคราว (Working Hypothesis) ซึ่งได้มาจากกรอบแนวคิดทฤษฎีขณะเริ่มทำการวิจัย สามารถปรับเปลี่ยนสมมติฐานนั้นได้เสมอเมื่อสมมติฐานนั้นถูกพิสูจน์และตรวจสอบแล้วจึงจะเป็นข้อสรุป

3.2.2 การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) คือ การจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่หรือประเภทหรือชนิดต่างๆ (Typologies) ของข้อมูล ที่เป็นขั้นตอนของเหตุการณ์ต่อเนื่องกันไป โดยการใช้ความรู้และแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาวิเคราะห์

4. การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาวิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามความมุ่งหมายของการวิจัย โดยเรียบเรียงและนำเสนอในลักษณะวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) และภาพประกอบที่เกี่ยวข้องในการวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสาน ในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

สรุปผล

หนังสือ คือ หนังสือที่สั้น ก็คือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียวสั้น ๆ แต่ได้ใจความการเตรียมการและการเขียนบทภาพยนตร์การเขียนบทภาพยนตร์เริ่มต้นที่ไหน เป็นคำถามที่มักจะได้อธิบายสำหรับผู้เริ่มหัดเขียนบทภาพยนตร์ใหม่ ๆ เช่น ควรเริ่มข้อแรก เห็นยานอวกาศลำใหญ่แล่นเข้ามาขอบเฟรมบนแล้วเลยไปสู่กาแล็กซีเบื้องหน้าเพื่อให้เห็นความยิ่งใหญ่ของจักรวาล หรือเริ่มต้นด้วยรถที่ขับไล่ล่ากันกลางเมืองเพื่อสร้างความตื่นเต้นดี หรือเริ่มต้นด้วยความเงียบ มีเสียงหัวใจเต้นตึกตัก ๆ ดี หรือเริ่มต้นด้วยความฝันหรือเริ่มต้นที่ตัวละครหรือเหตุการณ์ดี เหล่านี้เป็นต้น บางคนบอกว่ามีโครงเรื่องดี ๆ แต่ไม่ทราบว่าจะเริ่มอย่างไรการเริ่มต้นเขียนบทภาพยนตร์เราต้องมีเป้าหมายหลักหรือเนื้อหาเป็นจุดเริ่มต้นการเขียน เราเรียกว่าประเด็น (Subject) ของเรื่อง



ที่ต้องชัดเจนแน่นอน มีตัวละครและแอ็คชั่น ดังนั้น นักเขียนควรเริ่มต้นจากจุดนี้พร้อมด้วยโครงสร้าง (Structure) ของบทภาพยนตร์ประเด็นอาจเป็นสิ่งที่ง่าย ๆ เช่น มนุษย์ต่างดาวเข้ามาเยือนโลกแล้ว พลัดพลาดจากยานอวกาศของตน ไม่สามารถกลับดวงดาวของตัวเองได้ จนกระทั่งมีเด็ก ๆ ไปพบเข้า จึงกลายเป็นเพื่อนรักกัน และช่วยพาหลบหนีจากอันตรายกลับไปยังยานของตนได้ นี่คือเรื่อง E.T. – The Extra-Terrestrial (1982) หรือประเด็นเป็นเรื่องของนักมวยแชมป์โลกรุ่นเฮฟวี่เวทที่สูญเสียตำแหน่งและต้องการเอากลับคืนมา คือเรื่อง Rocky III หรือนักโบราณคดีค้นพบโบราณวัตถุสำคัญที่หายไปหลายศตวรรษ คือเรื่อง Raider of the Lost Ark (1981) เป็นต้น การคิดประเด็นของเรื่องในบทภาพยนตร์ของเราคืออะไร ให้กรองแนวความคิดจนเหลือจุดที่สำคัญมุ่งไปที่ตัวละคร และแอ็คชั่น แล้วเขียนให้ได้สัก 2-3 ประโยค ไม่ควรมากกว่านี้ และที่สำคัญไม่ควรกังวลในจุดนี้ว่า จะต้องทำให้บทภาพยนตร์ของเราถูกต้องในแง่ของเรื่องราว แต่ควรให้มันพัฒนาไปตามแนวทางของขึ้น



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา และเก็บข้อมูลจากเอกสารและจากการศึกษาภาคสนามโดยการสังเกต การสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม รวบรวมข้อมูลผ่านการวิเคราะห์โดยแปลความหมายจากคำบอกเล่าของคนในชุมชน วิเคราะห์และสังเคราะห์ตามลำดับ เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาตอบจุดมุ่งหมายของการวิจัย 2 ข้อ การนำเสนอผลการศึกษา ผู้วิจัยแยกการนำเสนอออกเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

ตอนที่ 2 การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

1. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร



ภาพประกอบ 2 ผู้วิจัยและผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร



ด้านประวัติส่วนตัว

ชื่อ นายปรีชา สาคร

ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ (ด้านนิเทศศาสตร์)

สังกัด คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ด้านประวัติการศึกษา

ตาราง 2 ประวัติการศึกษา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร

ลำดับ	ปีการศึกษา	วุฒิ/สาขา	สถาบันการศึกษา
1.	2547	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
2.	2542	ครุศาสตรบัณฑิต (ค.บ.) สาขาวิชาเทคโนโลยี และนวัตกรรมทางการศึกษา	สถาบันราชภัฏ มหาสารคาม

ด้านประสบการณ์ในการทำงาน

ตาราง 3 ประสบการณ์ในการทำงาน ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร

ที่	ปีที่ทำงาน	ตำแหน่ง	สถานที่ทำงาน
1.	2542-2544	นักวิชาการโสตทัศนศึกษา	ศูนย์พัฒนาศักยภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
2.	2545-2547	อาจารย์ผู้ช่วยสอน	หลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
3.	2547-ปัจจุบัน	อาจารย์	หลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ด้านผลงานทางวิชาการ

หนังสือ / ตำรา / เอกสารประกอบการสอน การถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว

ด้านงานวิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านสังคมและวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมให้กับชุมชนอำเภอเชียงคาน” งบประมาณสนับสนุนจาก องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (ThaiPbs)



ด้านผลงานสร้างสรรค์

1. ภาพยนตร์สั้น

1.1 ปี พ.ศ. 2548 ผ่านการอบรมโครงการผลิตภาพยนตร์สั้น ของชมรมหนังสั้น แห่งประเทศไทย รุ่นที่ 3

1.2 ปี พ.ศ. 2549 ผ่านเข้ารอบการเขียนบทภาพยนตร์สั้น โครงการ “ทำหนัง ให้เด็กดู” เรื่อง สาม (3) เณร โดย กรุงเทพมหานคร,สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย,มูลนิธิหนังไทย

1.3 ปี พ.ศ. 2549 รางวัลรองชนะเลิศภาพยนตร์สั้นโครงการ “ทำหนังให้เด็กดู”เรื่อง สาม (3) เณร โดย กรุงเทพมหานคร, สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย,มูลนิธิหนังไทย

1.4 ปี พ.ศ. 2550 รางวัลชนะเลิศภาพยนตร์สั้น JVC Thai Life Style เรื่อง สาม (3) เณร โดย Jvc ประเทศไทย

1.5 ปี พ.ศ. 2550 รางวัลชนะเลิศ [Excellent Award] Tokyo video festival 2007 เรื่อง สาม (3) เณร โดยเดินทางไปรับรางวัลที่ Yokohama ประเทศญี่ปุ่น ออกอากาศทางรายการ Short Fiction ทาง True Vision วันที่ 11 มีนาคม 2550

1.6 ปี พ.ศ. 2550 เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Post-it “ไดอารี่สีน้ำเงิน” (รับรางวัลหนังสั้นสุพรรณหงส์ทองคำ ณ. จังหวัดพังงา)

1.7 ปี พ.ศ. 2553 ผ่านเข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้นโครงการ Film Expo Asia Bangkok 2010 เรื่อง รักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio) (ออกอากาศในรายการ Hot Short Film สถานีโทรทัศน์ทีวีไทย วันที่ 7 กรกฎาคม 2554)

1.8 ปี พ.ศ. 2553 ผ่านเข้ารอบสุดท้ายการประกวดภาพยนตร์สั้นหนัสนั้น 14 สายประกวดรางวัลตุ๊ก (สารคดี) โดยมูลนิธิหนังไทย เรื่อง กลับบ้าน (Come back Home)

1.9 ปี พ.ศ. 2553 ได้รับรางวัลชมเชย โครงการประกวดภาพยนตร์สั้น เทิดพระเกียรติ เหลือง ฟ้า มหามงคล “ตามรอยคู่ฟ้า ศึกษาอุทยานแห่งชาติ” เพื่อเฉลิมพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว โดย สำนักอุทยานแห่งชาติ กรมอุทยานแห่งชาติ กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เรื่อง เพียงความธรรมดาของธรรมชาติ

1.10 ปี พ.ศ. 2553 เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง การผลิตภาพยนตร์ สารคดี (Thai Japan China DOJO) ณ หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) อำเภอสาลายา จังหวัด นครปฐม

1.11 ปี พ.ศ. 2554 รางวัลชนะเลิศภาพยนตร์สั้น โครงการ ร้อยเรื่องราว ความยุติธรรม เรื่อง ภาพลักษณ์ จัดโดย กระทรวงยุติธรรม และสถานีโทรทัศน์ทีวีไทย (TPBS)

1.12 ปี พ.ศ. 2554 รางวัลรองชนะเลิศ โครงการประกวดคลิปวิดีโอ สันติภาพในใจคุณ เรื่อง Your Choice..คุณเลือกได้ ประเภท ความคิดสร้างสรรค์ดีเด่น โดยมูลนิธิ สหพันธ์สันติภาพสากล

1.13 ปี พ.ศ. 2555 ผลิตภาพยนตร์ในโครงการวิจัย การเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนเชียงคาน จังหวัดเลย เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน โดยได้รับทุนจาก สถานีโทรทัศน์ ThaiPBS ปี พ.ศ. 2557 ภาพยนตร์เรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด (The



Transistor Radio) เข้าร่วมฉายและประกวดในเทศกาลหนังสั้น viewster filmfestival (<http://www.viewster.com/>)

1.1.4 ปี พ.ศ. ร่วมผลิตภาพยนตร์ เรื่อง สังคมอยู่ง่าย โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) กำกับภาพยนตร์ ปรัญญาปิ่นแก้ว

2. ภาพยนตร์เรื่องยาว

2.1 ปี พ.ศ. 2557 ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องยาว “คูของซ้อย” โดยความร่วมมือของ หอภาพยนตร์อีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น สถาบันวิจิตรศิลป์แห่งชาติ สปป.ลาว และกรมสุขภาพ สปป.ลาว

2.2 ปี พ.ศ. 2558 ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องยาว “ฮักเขาใหญ่” โดย บริษัท ฮักครีเอชั่น จำกัด (กำลังกำหนดวันฉายภายในปี 2559)

3. ละครทางโทรทัศน์

ปี พ.ศ. 2558 ได้มีโอกาสกำกับละครสั้นเรื่อง “ปู้ตาลงทัณฑ์” บริษัท D-Documentary จำกัด ออกอากาศในรายการ “เรื่องเด็ดเจ็ดย่านน้ำ” สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่องเจ็ด

ปี พ.ศ. 2555 ปรีชา สาคร ได้มีบทความทางวิชาการเรื่อง กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้น โดยการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบมีส่วนร่วม ในวารสารครุศาสตร์ ปีที่ 9 ฉบับที่ 1 หน้า 134-144. ประจำเดือนมกราคม – มิถุนายน 2555 ของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

ปี พ.ศ. 2556 ปรีชา สาคร และคณะ ร่วมกับชุมชนศึกษากระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านสังคมและวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมให้กับชุมชน อำเภอเชียงคาน จังหวัดเลย โดยเสนอผลงานวิจัยและสร้างสรรค์บูรณาการศาสตร์และศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2556

ปี พ.ศ. 2557 ปรีชา สาคร ในภาพยนตร์ E-San Short Film : ภาพสะท้อนความคิดฮอตในภาพยนตร์ลุ่มน้ำโขง : โดยนำเสนอในการประชุมวิชาการมหาวิทยาลัยมหาสารคามครั้งที่ 10: MSU to World Class. กองส่งเสริมการวิจัยและบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (34-41)

ด้านตำแหน่งในการบริหารงาน

1. ผู้ประสานงานสาขาวิชา การสื่อสารมวลชน คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ระหว่างปี พ.ศ. 2552-2553

2. รักษาการผู้ประสานงานสาขาวิชา การสื่อสารมวลชน คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ระหว่างวันที่ 15 ตุลาคม 2553 - มกราคม 2556

3. ผู้ช่วยนายสถานีวิทยุมหาวิทยาลัยมหาสารคาม รับผิดชอบงานด้านการผลิตรายการโทรทัศน์ระหว่างปี พ.ศ. 2553-2554



ด้านวิทยากรอบรม/กรรมการ

1. ปี พ.ศ. 2552 วิทยากรโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป โรงเรียนบรบือ อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
2. ปี พ.ศ. 2552 วิทยากรโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “สร้างสรรค์ร่วมแบ่งปันสู่สังคมไทย”โรงพยาบาลหล่มสัก อ.หล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์
3. ปี พ.ศ. 2553 วิทยากรโครงการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อการพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นโรงเรียนบรบือ อ.บรบือ จ.มหาสารคาม
4. ปี พ.ศ. 2553 วิทยากรโครงการวิจัยแบบมีส่วนร่วมการศึกษาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อผสมผสานของชุมชน
5. ปี พ.ศ. 2554 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการเทคนิคการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้น โดย อุทยานการเรียนรู้มหาสารคาม (MK Park) องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม
6. ปี พ.ศ. 2554 วิทยากรโครงการร่วมประชุมเพื่อเผยแพร่การรู้เท่าทันสื่อ โดย สำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัดร้อยเอ็ด
7. ปี พ.ศ. 2554 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการในการโครงการ “ภาพยนตร์สั้น” โรงเรียนบ้านหมี่เหล่าน้อย ต.เขวา อ.เมือง จ.มหาสารคาม วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ “การผลิตสารคดีโทรทัศน์” จัดโดย อุทยานการเรียนรู้มหาสารคาม (MK Park) องค์การบริหารส่วนจังหวัดมหาสารคาม
8. ปี พ.ศ. 2555 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการในการโครงการ “ภาพยนตร์สั้น รมงคลยุคความรุนแรงในเด็กและสตรี” เครือข่ายคุ้มครองเด็กและสตรี โรงพยาบาลขอนแก่น
9. ปี พ.ศ. 2555 วิทยากรในรายวิชา 1705 331 การสื่อสารกับสิ่งแวดล้อม นิสิตหลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาสิ่งแวดล้อมศึกษา คณะสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
10. ปีพ.ศ. 2555 วิทยากรเสวนา “เชียงคานยังยืน” โดย องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะ แห่งประเทศไทย (ส.ท.ท.,ThaiPbs), ฝ่ายเครือข่ายทุนทางสังคม สำนักพัฒนาทุนทางสังคม
11. ปี พ.ศ. 2555 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ ผลิตภาพยนตร์สั้น โครงการประหยัดพลังงาน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ โดยสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
12. ปี พ.ศ. 2556 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ โครงการค่ายมัลติมีเดีย (ภาพยนตร์สั้น) โรงเรียนมุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร
13. ปี พ.ศ. 2556 วิทยากรโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการภาพยนตร์สั้น จัดโดย สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม
14. ปี พ.ศ. 2556 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการ “การผลิตสื่อวีดิทัศน์และภาพยนตร์สั้น”โดยคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
15. ปี พ.ศ. 2556 วิทยากรในการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิต E-Book โดย สำนักเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 1



16. ปี พ.ศ. 2556 วิทยาการเสวนาวิชาการในโครงการ “อีสาน ลาว ขแมร์ศึกษาในกรอบประชาคมอาเซียน” โดย มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

17. ปี พ.ศ. 2556 วิทยาการโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น MSU-EGAT 2014 Short Film Awards ภายใต้หัวข้อ “ผลิตไฟฟ้าเพื่อความสุขของคนไทย”

18. ปี พ.ศ. 2556 วิทยาการโครงการประกวดภาพยนตร์สารคดี “มนเสน่ห์เมืองขอนแก่นแห่งอาเซียน” เทศบาลเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

19. ปี พ.ศ. 2557 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น “เยาวชนสร้างหนังร่วมด้านการค้ามนุษย์” โดยสำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ จังหวัดเชียงใหม่

20. ปี พ.ศ. 2558 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิตภาพยนตร์สั้น โรงเรียนมุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร

21. ปี พ.ศ. 2558 วิทยากรอบรมเชิงปฏิบัติการในการโครงการ “ภาพยนตร์สั้นรณรงค์ยุติความรุนแรงในเด็กและสตรี” เครือข่ายคุ้มครองเด็กและสตรี เทศบาลนครภูเก็ต จังหวัดภูเก็ต

ด้านผลงานอื่นๆ

1. คณะกรรมการประชุมพิจารณาคัดเลือกภาพยนตร์เพื่อได้รับรางวัลโครงการ E-San Creative Short Film and Contest 2009

2. คณะกรรมการตัดสินการประกวดโรงเรียนเฝ้าระวังทางวัฒนธรรม โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม

3. คณะกรรมการตัดสินการประกวดโครงงาน คุณธรรม จริยธรรมเฉลิมพระเกียรติระดับอุดมศึกษา “เยาวชนไทย ทำดี ถวายในหลวง” ปีการศึกษา 2554 ในหัวข้อ “ลดเล็ดพฤติกรรมเสี่ยง เพิ่มงานจิตอาสาพัฒนาชุมชนเข้มแข็ง”

4. คณะกรรมการตัดสินภาพถ่ายโครงการประกวดภาพถ่าย “เวสป้า พาเพลินท่องเที่ยวถ่ายภาพ By Canon” จัดโดย หจก.อีสันมดแดงมอเตอรืมหาสารคาม

5. คณะกรรมการตัดสินการประกวดภาพยนตร์สั้น โครงการพัฒนาและส่งเสริมจรรยาบรรณวิชาชีพอาจารย์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หัวข้อ “ครูดีในดวงใจ” จัดโดย สภาคณาจารย์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

6. คณะกรรมการตัดสินภาพถ่าย ในโครงการสัมมนาระดับชาติ “ข้าวข้ามแดน : วัฒนธรรมพันธุกรรมพื้นบ้านและความมั่นคงทางอาหาร” โดย สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

7. คณะกรรมการพิจารณาคัดเลือกภาพยนตร์เทศกาลภาพยนตร์นักเรียนนักศึกษา นานาชาติกรุงเทพ ครั้งที่ 4

8. คณะกรรมการตัดสินภาพยนตร์สั้น โครงการ ภาพยนตร์สั้น : เสริมสร้างค่านิยมพื้นฐาน พอเพียง เสียสละ มีน้ำใจ จัดโดย สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม

9. คณะกรรมการตัดสินภาพยนตร์สั้น โครงการการประกวดสื่อสร้างสรรค์สร้างวัฒนธรรมมหาวิทยาลัย โดย กองกิจการนิสิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม



10. คณะกรรมการตัดสินภาพยนตร์สั้นโครงการ ประกวดภาพยนตร์สั้นประหยัดพลังงาน โดย สถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
11. คณะกรรมการตัดสินภาพยนตร์สั้น โครงการลดความรุนแรงในเด็กและสตรีจัด โดย เครือข่ายลดความรุนแรงในเด็กและสตรี โรงพยาบาลขอนแก่น
12. หัวหน้าโครงการประกวดภาพยนตร์สั้นระดับอุดมศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
13. ปี พ.ศ. 2552 ได้รับรางวัลพนักงานดีเด่น ประเภทอาจารย์ ด้านการปฏิบัติงาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
14. หัวหน้าโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น E-San Creative Shortfilm Workshop and contest 2009 ครั้งที่ 6 “มองมุมใหม่เติมให้ส่วนที่ขาด” ได้รับทุนสนับสนุนงานบริการวิชาการคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ สถาบันส่งเสริมสุขภาพคนพิการ (สสพ.) ประจำปี 2552
15. หัวหน้าโครงการบูรณาการภาพยนตร์สั้น E-San Creative Shortfilm ครั้งที่ 6 “มองมุมใหม่เติมให้ส่วนที่ขาด” ได้รับทุนสนับสนุนงานบริการวิชาการคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และ สถาบันส่งเสริมสุขภาพคนพิการ (สสพ.) ประจำปี 2553
16. หัวหน้าโครงการถ่ายภาพสร้างสรรค์ ณ อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา
17. หัวหน้าโครงการ “เทศกาลภาพยนตร์สั้นอีสาน” ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปี 2554
18. หัวหน้าโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น E-San Shortfilm ครั้งที่ 7 ได้รับทุนสนับสนุนงานบริการวิชาการคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หัวข้อ โคม ประจำปี 2554 (ทุนคณะวิทยาการสารสนเทศ)
19. หัวหน้าโครงการ “การสร้างสรรค์และผลิตภาพยนตร์สั้น”ได้รับทุนสนับสนุนจากโครงการวิจัยและสร้างสรรค์ คณะวิทยาการสารสนเทศประจำปี 2555
20. หัวหน้าโครงการประกวดภาพยนตร์สั้น E-San Shortfilm ลุ่มน้ำโขง 2013 ครั้งที่ 8 หัวข้อ คัดยอด ได้รับทุนสนับสนุนงานบริการวิชาการ คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ประจำปี 2555
21. คณะทำงานเทศกาลหนังเมืองแคนครั้งที่ 1 ปี 2558 โดย หอภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
22. คณะทำงานเทศกาลหนังเมืองแคนครั้งที่ 1 ปี 2559 โดย หอภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น





ภาพประกอบ 3 สถานที่ทำงานของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร

ด้านทุนในการสร้างหนัง

ในปัจจุบันการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่เขาไม่ได้คือทุนในการสร้าง ไม่มีทุนคือทำไม่ได้ การขอทุนก็ทำได้หลายวิธี ขอทุนจากกระทรวงวัฒนธรรม ทุนขององค์กรทั้งจากภาครัฐและเอกชนต่าง ๆ ที่จัดโครงการ คิดโครงการ ผู้จัดการสร้างจะคิดโครงการ หรือออกแบบโครงการ ภาพยนตร์ หรือทางหน่วยงานจะกำหนดหัวข้อให้ ผู้จัดการสร้างจะต้องคำนึงว่าหัวข้อที่คิดขึ้นนั้นจะได้ผลหรือไม่ กล่าวคือ น่าสนใจมีความเป็นไปได้จะมีผู้สนับสนุน โดยโครงการนั้นจะประกอบไปด้วยแนวคิด เรื่องย่อ รายชื่อผู้แสดง รายชื่อทีมงาน แผนการทำงาน จากนั้นทำตามหัวข้อที่ทางหน่วยงานกำหนดให้ เมื่อได้รับทุน ส่วนใหญ่นำไปลงทุนกับค่าจ้างนักแสดง อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ ค่าน้ำมันรถ นอกนั้นเป็นค่าใช้จ่ายจิปาถะ การขอทุนจากกระทรวงวัฒนธรรมจะมีขั้นตอนที่ยุ่งยากเพราะต้องเขียนโครงการไป ต้องนำเสนอ ให้ทางหน่วยงานพิจารณาอนุมัติ ต้องใช้เวลาและขั้นตอนที่ค่อนข้างยุ่งยาก ถ้าทุนขอจากบริษัทเครื่องดื่มหรือสินค้าอื่น ๆ ในการช่วยสนับสนุน เราก็ต้องช่วยประชาสัมพันธ์สินค้าของบริษัทในภาพยนตร์สั้นเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยน ตอบสนองการตลาดของทางผู้สนับสนุน ในการขอทุนต้องนำเสนอไอเดีย การนำเสนอมีความชัดเจน ตอบโจทย์ตามวัตถุประสงค์ของทางกระทรวง การทำหนังสั้นใช้ทุนไม่เยอะ ขึ้นอยู่กับภาพยนตร์ว่าใช้ตัวละครกี่คน ถ่ายทำที่ไหน ใช้อุปกรณ์อะไร ทีมงานมีใครบ้าง คำนวณแล้วใช้ทุนน้อยกว่าภาพยนตร์ใหญ่ ๆ เยอะมาก





ภาพประกอบ 4 ผลงานภาพยนตร์สั้นเรื่อง Post-it “ไดอารี่สีน้ำเงิน” (รับรางวัลหนังสือสั้นสุพรรณหงส์ทองคำ ณ. จังหวัดพังงา)

ในการสร้างภาพยนตร์สั้น มักไม่พบปัญหาเนื่องจากทำงานที่มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีทุนทรัพย์หรืออุปกรณ์ในการดำเนินการที่ค่อนข้างพร้อมพอสมควรในการดำเนินการถ่ายภาพยนตร์สั้น ใช้อุปกรณ์การถ่ายภาพที่มีอยู่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยไม่เน้นว่าต้องเป็นต้องใช้กล้องที่มีราคาแพง ราคาหลายล้านบาท แต่มุ่งที่จะขายไอเดีย หรือแนวความคิดที่ซ่อนไว้ในตัวบทที่จะใช้เป็นการการันตีว่าหนังสั้นสามารถเข้าไปครองใจและให้อะไรหลาย ๆ อย่างแก่ผู้ชมภาพยนตร์ได้

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

บทภาพยนตร์สั้นปลายปากกาของปรีชา สาคร ในช่วงแรกยังหาความเป็นตัวตนของตัวเอง หรือแนวทางในการเขียนบทยังไม่เจอ มุ่งเน้นไปตามกระแส เช่น อยากนำเสนอความเป็นศิวิไลซ์ ชีวิตคนในเมืองให้คนในเมืองรับรู้ แนวชีวิตของคนวัยรุ่นในเมือง แต่เมื่อทำออกมาแล้ว ภาพยนตร์ในแนวนี้อย่างไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร อาจเป็นเพราะพื้นฐานของการคิดยังเข้าไม่ถึงตัวบทมากด้วยความที่ผู้เขียนไม่ได้เติบโตมากับสังคมในเมืองเช่นนั้น การที่จะคิดบท หรือ Plot เรื่องออกมาได้นั้น จำเป็นต้องระดมไอเดีย จากความฝัน ประสบการณ์ชีวิต วิถีชีวิต ที่จะนำเสนออะไร อยากให้คนรู้อะไร จะเข้าถึงกลุ่มฐานคนดูได้อย่างไร บทนั้นสำคัญมาก ภาพยนตร์จะออกมาดีหรือไม่ดี ขึ้นอยู่กับบทภาพยนตร์ที่ผู้สร้างได้สร้าง



ภาพประกอบ 5 ภาพยนตร์เรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio)

ปัญหาของการคิดโครงเรื่องภาพยนตร์สั้น ที่คนทำภาพยนตร์สั้นทุกคนต้องได้เจอคือ จะทำภาพยนตร์สั้นแบบไหน จะขายอะไร จะให้คนดูได้อะไรจากการดูภาพยนตร์สั้น ถ้าคิดจากปัจจัยแวดล้อมรอบตัว ภาระการสอน เข้าประชุม งานโครงการอื่นๆ ทำให้ไม่มีเวลาว่าง กระแสเนื้อเรื่องของภาพยนตร์จะมีสองกระแสคือสังคมเมืองและสังคมชนบท ภาพยนตร์ตามกระแสส่วนใหญ่ ขายวิถีชีวิตความเป็นสังคมเมือง ได้พบ ได้เจอ ได้เห็นอะไร สร้างความประทับใจอะไรให้คนได้ดู ชื่อนแนวคิดอะไรให้คนดูเกิดความซาบซึ้งตรึงใจและไม่มีวันลืม

ด้านนักแสดง

นักแสดงถือเป็นอีกหนึ่งสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างภาพยนตร์ เพราะการจะทำอะไรได้ในสมัยปัจจุบันนั้นต้องอาศัยเงินเป็นตัวช่วยหลักในการเจรจาให้นักแสดงมาร่วมงานด้วย โดยนักแสดงแต่ละคนก็จะมีบทบาทหรือความเป็นตัวตนที่แตกต่างกันออกไป จึงจำเป็นต้องคัดเลือกนักแสดงที่มีความลงตัวในทุกด้านไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หน้าตา และพื้นฐานในการแสดงละคร เพื่อให้การแสดงนั้นสื่อออกมาได้ดี ทำให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์ได้และมีปฏิกิริยาตอบรับที่ดีกลับมา นักแสดงนั้นจะต้องมีคุณสมบัติตอบโจทย์ของบทของตัวละครนั้น ๆ เพื่อให้นักแสดงได้เข้าถึงบทตัวละครได้อย่างเต็มที่ และดูเป็นธรรมชาติ ส่วนในเรื่องการแสดงนั้นต้องมีการสอนและซักซ้อมจนเข้าถึงบทบาทก่อนทำการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นจริง เมื่อได้แนวความคิดเกี่ยวกับบุคลิคนักแสดงที่ชัดเจนแล้ว ผู้จัดการสร้างจะสรรหาผู้แสดง โดยเสาะหา คัดเลือก ติดต่อกับ ทาบทาม ทำสัญญาว่าจ้าง





ภาพประกอบ 6 นักแสดงนำภาพยนตร์เรื่องรักเก่าที่บ้านเกิด (The Transistor Radio)

ในการแคสティングตัวนักแสดงภาพยนตร์สั้นนั้น ทำได้ผ่านการแคสティングนักแสดง หรือใช้คนที่เรารู้จักมาแสดงแต่ต้องใช้เงินเป็นตัวแปรในการเจรจา ต้องเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของภาพยนตร์ที่คิดไว้ บทภาพยนตร์ออกแนวสังคมชนบทก็ต้องแคสティングนักแสดงที่มีบุคลิกเป็นคนชนบทเพื่อให้เข้าถึงบทบาทได้อย่างเป็นธรรมชาติ ความยากคือตัวเลือกนักแสดงนั้นมีอยู่อย่างจำกัด จะออกเดินทางไปสุ่มเลือกตามชนบททำให้สิ้นเปลืองเวลา

ด้านฉากและสถานที่

ปัจจุบันการทำภาพยนตร์สั้นฉากแต่ละฉากสำคัญมาก ต้องใช้จินตนาการสูงมากในการคัดเลือกฉากและสถานที่ ให้เหมาะสมในการถ่ายทำ ฉากและสถานที่นั้นจะต้องเดินทางไปสำรวจภูมิทัศน์รอบ ๆ ด้วย บางฉากเป็น โรงเรียนเก่า ภูเขา แม่น้ำ ป่า ก็ต้องเดินทางไป โดยต้องเช็คสภาพอากาศในวันที่ไปถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะการเลือกฉากและสถานที่ แต่ละที่นั้นจะเป็นตัวกำหนดทิศทางความเป็นไปของภาพยนตร์ ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบเรื่อง ถ้าฉากและสถานที่ไม่สวย คนดูก็ไม่อยากดู ไม่อยากไปตรงนั้น ในทางกลับกันถ้าฉากและสถานที่สวยงาม จะเป็นการประชาสัมพันธ์สถานที่นั้นๆ ให้คนที่สนใจเดินทางไปสัมผัสกับประสบการณ์จริงในสถานที่นั้นๆ ได้เก็บบรรยากาศ และความทรงจำดี ๆ ออกไป





ภาพประกอบ 7 ส่วนหนึ่งของฉากสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม

ปัญหาที่พบในเรื่องของฉากและสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นมักพบว่าสถานที่ที่ต้องการให้สอดคล้องกับบทนั้นหาได้ค่อนข้างยาก เพราะในสมัยปัจจุบันทุกสิ่งทุกอย่างเริ่มจะเข้าที่เข้าทางสภาพโรงเรียนที่ผู้ฟัง หรดโทรมถูกเข้ามาแทนที่ด้วยอาคารปูนที่มีความแน่นหนา หรือสภาพแวดล้อมชนบทที่ห่างไกลความเจริญ ไฟฟ้าเข้าไม่ถึงเริ่มจะหมดไปจากสังคมได้จึงทำให้ต้องออกเดินทางไปไกลเพื่อหาสถานที่ดังกล่าวแล้วจึงทำการถ่ายภาพยนตร์นำเสนอเรื่องราวที่คิดขึ้นมา สะท้อนให้เห็นตามสิ่งที่เขาต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมได้รับรู้สภาพสังคมอีสานที่มีความทุกข์ยากแสนเข็ญ หรือฉากที่เป็นภูเขาคงต้องเดินทางไปยังพื้นที่ที่มีภูเขาเช่น ภูพาน จังหวัดกาฬสินธุ์ เขาใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา จึงจะได้มาซึ่งความสมบูรณ์ของฉากในการถ่ายทำภาพยนตร์

ด้านทีมงาน

ทีมงานทำภาพยนตร์สั้นในปัจจุบันนี้ ไม่จำเป็นต้องใช้คนเยอะ เพราะบางหน้าที่คนๆ หนึ่ง สามารถทำหน้าที่ควบคู่หน้าที่เดิมได้ ผู้กำกับกับผู้เขียนบทคนเดียวกัน คนถ่ายวิดีโอกับคนตัดต่อคนเดียวกัน เพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย และประหยัดงบประมาณ ภาพยนตร์สั้นใช้นักแสดงไม่เยอะ เดินทางถ่ายทำสะดวก ประสานงานกันง่ายและทั่วถึง ทีมงานที่ทำภาพยนตร์ด้วยกันปัจจุบันเป็นทีมงานที่รู้จักกันดี หลัก ๆ ก็จะมีผู้กำกับ ผู้ช่วยผู้กำกับ ช่างกล้อง ผู้ช่วยช่างกล้อง ฝ่ายเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า นักแสดง เป็นต้น เดินทางด้วยรถยนต์

การทำภาพยนตร์สั้นต้องมีทีมงานที่ดี รู้ใจกัน เคยทำงานร่วมกันมานาน ปัญหาโดยทั่วไปที่พบคือ เวลาว่างของแต่ละคนไม่ตรงกัน ต่างคนต่างมีหน้าที่การงานต้องรับผิดชอบ ต้องรอเวลาที่เหมาะสมจริง ๆ เวลาที่ทีมงานทุกคนไม่มีภาระใด ๆ ก็จะรวมตัวกันถ่ายทำภาพยนตร์ เหตุการณ์ที่เป็นปัญหาลดน้อย ๆ คือ ทีมงานบางคนชอบดื่มแอลกอฮอล์หนัก ตื่นสาย โทรศัพท์ติดต่อไม่ได้ กลับภูมิลำเนาโดยไม่บอก การปรึกษาหารือกันค่อนข้างลำบากเนื่องจาก ทีมงานแต่ละคนไม่ได้



อาศัยอยู่ร่วมกัน ต่างคนต่างก็มีที่อยู่อาศัยของตัวเอง ถ้าขาดคนใดคนหนึ่งใด การถ่ายทำภาพยนตร์หยุดชะงักทันที ถ้าหาตัวแทนมาไม่ได้

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้การถ่ายทำ

ในปัจจุบันการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น คือต้องมีกล้อง DSLR ใช้ 2 ตัว พร้อมเลนส์ กล้อง มีขาตั้งกล้อง ไมค์ดูดเสียง การ์ดความจำกล้อง ที่ชาร์จแบตเตอรี่ โน้ตบุ๊ก หน่วยความจำ พกพา ไฟLED รีเฟล็กซ์ อุปกรณ์เหล่านี้มีความจำเป็นอย่างมากในการถ่ายทำ เพราะช่วยอำนวยความสะดวกในกองถ่าย เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในกองถ่าย และช่วยให้การถ่ายทำในแต่ละฉากสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น การถ่ายทำปัจจุบัน มีเทคโนโลยีล้ำสมัยที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการถ่ายวิดีโออย่าง โทรศัพท์มือถือ แต่ต้องเป็นรุ่นที่แพงเพราะจะมีสเปกกล้องที่ดีมีความคมชัด ถ่ายวิดีโอขนาด 1920 x 1080 ได้ เช่น ไอโฟน ซัมซุง และอื่นๆที่มีราคาสูง อุปกรณ์เหล่านี้ ก็สามารถนำมาถ่ายภาพยนตร์สั้นได้ แทนกล้อง DSLR ที่มีราคาสูง สำหรับบุคคลทั่วไปที่มีต้นทุนต่ำ



ภาพประกอบ 8 กล้องถ่ายวิดีโอความละเอียดสูงใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์

ปัญหาของอุปกรณ์ที่พบเจอคืออายุการใช้งานของอุปกรณ์ที่มีอายุการใช้งานอย่างจำกัด ใช้บ่อย ยิ่งเสื่อมสภาพเร็ว อย่างกล้อง DSLR ใช้งานได้อย่างต่ำก็ไม่เกิน 6 ปี ถ้าดูแลรักษาอย่างดี ถ้าใช้งานหนักจะเสื่อมสภาพไวมาก เช่น เซอร์กล้อง แบตเตอรี่ การ์ดความจำ ปัญหาที่พบบ่อยแบบสุดวิสัยคือ ทางคณะหรือหน่วยงานยืมอุปกรณ์ไปใช้โดยยังไม่ได้นำมาคืน ทำให้อุปกรณ์ขาดหรือเกิดอุบัติเหตุทำให้อุปกรณ์ชำรุดหรือสูญหาย ปัญหาเหล่านี้ ถูกแก้โดยการซื้ออุปกรณ์เหล่านั้นใหม่ เพราะต้องการอุปกรณ์ที่มีสภาพดีพร้อมใช้งานอยู่เสมอ





ภาพประกอบ 9 กล้อง DSLR ติดไมค์ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

ด้านระยะเวลา

ในด้านระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นปกติ ขึ้นอยู่กับบทภาพยนตร์ ว่ามีความยาวเท่าไรภาพยนตร์สั้นปัจจุบัน มีความยาวตั้งแต่ 30 วินาที แต่ไม่เกิน 30 นาที ถ้ายาวกว่านั้นจะไม่เรียกว่าภาพยนตร์สั้น ปกติจะถ่ายทำกันไม่เกิน 10 วัน เพราะต้องใช้บางฉากที่ใช้ในภาพยนตร์มันขึ้นอยู่กับเวลา ตอนเช้าตรู่พระอาทิตย์ขึ้น ตอนกลางวัน มีแดด ไม่มีแดด ตอนเย็น ตอนพระอาทิตย์ตก ตอนกลางคืน แม้กระทั่งฤดูกาลต่างๆ ก็สำคัญกับฉากเช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น ช่วงหน้าหนาว หน้าร้อน หน้าฝน ถ่ายทำเสร็จระยะเวลาประชาสัมพันธ์ กับระยะเวลาฉายภาพยนตร์ก็สำคัญ เพราะต้องเลือกเวลาที่เหมาะสมกับกระแสสังคมว่าจะเลือกสว่นกระแสหรือตามกระแส

ปัญหาในด้านระยะเวลาที่พบคือ ปัญหาเกิดได้ทุกที่ทุกเวลา ยิ่งใช้เวลาถ่ายทำนานก็เสี่ยงต่อปัญหาด้านสุขภาพ โรคภัยไข้เจ็บ ค่าใช้จ่ายที่เพิ่มขึ้น อุปกรณ์เสื่อมสภาพ สภาพอากาศแปรปรวน เป็นปัจจัยแวดล้อมภายนอกที่เราควบคุมไม่ได้ ฝนตกชุกเส้นทางชำรุดเสียหาย รถเกิดอุบัติเหตุ ยางรั่ว ยางแตก ยางแบน ทำให้เดินทางไปถ่ายทำล่าช้า หรือช่วงเวลาที่การเมืองไม่ปกติ ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบการต่อถ่ายทำไม่มากนัก





ภาพประกอบ 10 สภาพของถนนระหว่างการเดินทางไปถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

2. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของนายวีรพล คำสุวรรณ



ภาพประกอบ 11 นายวีรพล คำสุวรรณ และผู้วิจัย

ด้านประวัติส่วนตัว

ชื่อ นายวีรพล คำสุวรรณ

ด้านประวัติการศึกษา

- 2532 - 2537 : ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านภูเขาทอง
 2537 - 2542 : ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนร่องคา
 2542 - 2547 : ระดับอุดมศึกษา โปรแกรมวิชา ศิลปกรรม
 (ออกแบบประยุกต์ศิลป์) คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
 สถาบันราชภัฏมหาสารคาม

ด้านประวัติการทำงาน

- 2546 - 2548 : หจก.ไทยฟาร์ม สตูดิโอ งานภาพประกอบ ประติมากรรม
 และออกแบบผลิตภัณฑ์
 กองบรรณาธิการนิตยสาร ARTRECORD
 กองบรรณาธิการนิตยสาร BYHANDS
 2548 - 2551 : ลูกจ้างชั่วคราว ศูนย์ศึกษาและพัฒนาวิทยาศาสตร์ชุมชนที่ 9
 สกลนคร สำนักจัดป่าชุมชน กรมป่าไม้
 2551-2554 : พนักงานราชการ ตำแหน่ง นักวิชาการเผยแพร่ สังกัด สำนัก
 จัดการทรัพยากรป่าไม้ที่ 6 สาขา นครพนม กรมป่าไม้
 ปัจจุบัน : นักประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

ด้านผลงานด้านการผลิตสื่อ

- 2552 : กำกับภาพยนตร์สั้น เรื่องหวาน ร่วมจัดแสดงใน เทศกาลหนังสั้น E-san
 Creative Short Film Workshop And Contest 2009 #6 ณ โรงภาพยนตร์ Prince
 Cineplex ห้างเสริมไทย จังหวัดมหาสารคาม
- 2553 : กำกับภาพยนตร์ในโครงการเรารักในหลวง หัวข้อ คำสอนของพ่อ เรื่อง
 450 (หัวดำ) ภาพยนตร์สั้นในโครงการ “คำสอนของพ่อ” วิทยากรบรรยาย เรื่อง เด็กศิลป์สร้าง
 หนัง ณ สาขาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- 2554 : ผู้กำกับร่วมภาพยนตร์สั้นเรื่อง To be ภาพยนตร์สั้นเพื่อฉายงานวันแม่
 และคอนเสิร์ต ทู ปี นัมเบอร์ วัน เทศบาลนครอุดรธานี
1. กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง เชียงข้อง ภาพยนตร์ในโครงการประกวดหนังสั้น
 ความยุติธรรม หัวข้อ ร้อยเรื่องราวความยุติธรรม สำนักงานกิจการยุติธรรม กระทรวงยุติธรรม
 ร่วมกับองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (สสท. หรือ Thai PBS)
 2. ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเรื่อง หอมผวย กลิ่นแพรวา
- 2555 : ร่วมเขียนบท และร่วมกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียง
 คาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการนำผลจากการวิจัยเชิงคานยั่งยืน มาเป็นข้อมูลสร้างสรรค์
 ออกอากาศทาง Thai PBS
- 2556 : ร่วมเขียนบทภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง กำกับโดย วรุฒิ หลักชัย
 รางวัลที่ 2 ในโครงการประกวดหนังสั้นความยุติธรรม หัวข้อ ความยุติธรรมของพ่อ



1. เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง แม่ เนื่องในโอกาสวันแม่ของเทศบาลนครอุดรธานี
2. ควบคุมการผลิตสารคดีชุดปัญญาอีสาน จำนวน 4 ตอน โปงลางลมหายใจของดนตรีอีสาน หมอลำผญา อาหารผู้ไทย ทองสยาม
3. ควบคุมการผลิตภาพยนตร์สั้นเพื่อส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ โดย กสทช. ได้รับรางวัลชมเชย 2 ประเภท ระดับนักศึกษา จากเรื่อง ทางเลือก และ ระดับประชาชนทั่วไปจากเรื่อง กล่อม

2557 : ร่วมเขียนบทภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ แสดงสมทบ ภาพยนตร์ เรื่อง คุณของน้อย ถ่ายทำและฉายที่ประเทศลาว

ผู้ช่วยผู้กำกับ ภาพยนตร์ เรื่อง ฮักเขาใหญ่

2558 : ผู้ช่วยผู้กำกับ ละครสั้น เรื่อง อาถรรพ์ ผีป่วน ออกอากาศทางรายการเรื่องเด็ด 7 ย่านน้ำ ทางช่อง 7

ผู้ช่วยผู้กำกับ ภาพยนตร์สั้น เรื่อง สังคมอยู่ง่าย กำกับโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว
ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ปัจจุบันการหาทุนในการสร้างภาพยนตร์สั้นมีอยู่ไม่กี่ที่หลัก ๆ คือกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ขั้นตอนการขอก็ค่อนข้างยุ่งยาก ต้องคิดโครงการที่น่าสนใจมีความเป็นไปได้จะมีผู้สนับสนุน โดยโครงการนั้นจะประกอบไปด้วยแนวคิด เรื่องย่อ รายชื่อผู้แสดง รายชื่อทีมงาน แผนการทำงาน ผู้จัดการสร้างจะคิดโครงการ หรือออกแบบโครงการภาพยนตร์ ดำเนินการสร้างจะนำโครงการติดต่อหาผู้สนับสนุน อาจจะเป็นองค์กรการกุศล ได้ทุนมาเท่าไรก็ทำเท่านั้น จากนั้นจัดหาทีมงาน ผู้ดำเนินการสร้างจะจัดทีมงาน เช่น ผู้ถ่ายภาพ ผู้แต่งหน้า ทำผม ฝ่ายจัดฉาก ผู้ช่วยผู้กำกับ การส่งเสริมในส่วนของการผลิตภาพยนตร์สั้นยังไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนทำภาพยนตร์สั้นทั่วไปได้ผู้คนส่วนใหญ่ใช้ทุนตัวเองในการผลิตภาพยนตร์ แล้วนำมาอัพโหลดลงยูทูบ บางทีเดินสายประกวดภาพยนตร์สั้นเพื่อนำเงินรางวัลมาเป็นทุน



ภาพประกอบ 12 ร่วมกำกับภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการนำผลจากการวิจัยเชียงคานยั่งยืน



เมื่อไม่มีทุนก็ประสบปัญหาเรื่องของอุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์ที่มีความทันสมัยและมีคุณภาพ ต้องแบกกล้องตัวใหญ่ที่มีความลำบากในการเข้าถึงพื้นที่ถ่ายทำ ขาดเทคโนโลยีที่มีคุณภาพที่จะทำให้ภาพยนตร์ออกมาดี รวมทั้งขาดเงินในการสร้างทีมผลิตที่มีประสิทธิภาพในการร่วมกันผลิต และยังขาดผู้ที่เข้ามาช่วยเหลือกล่าวคือหน่วยงานต่าง ๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ที่จะเข้ามาช่วยผลักดันภาพยนตร์สั้นในแต่ละเรื่องได้ แต่หลัก ๆ ในการสร้างภาพยนตร์เขามุ่งเน้นที่จะขายความคิดที่สื่อกออกมาจากภาพยนตร์ ถึงแม้อุปกรณ์จะไม่เอื้ออำนวยความสะดวก

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

ปัจจุบันบทภาพยนตร์สั้นจะมีความกระชับ มีประเด็นเดียว ซึ่งต้องจับประเด็นให้เห็นก่อนที่เราจะนำมาเล่าเรื่อง บทภาพยนตร์ต้องมีความกระชับไม่ยืดเยื้อเกินไป ไม่สั้นเกินไป ตามกระแสปัจจุบันหรือว่านอกกระแส ออกแนววิถีชีวิตชนบทพื้นบ้านหรือชีวิตคนเมือง บทภาพยนตร์สั้นโดยทั่วไป จะเล่าเรื่องประเด็นเดียว ซึ่งการเขียนบทต้องแน่นและแฝงความหมายสื่อให้คนดูรับรู้ แสดงออกถึงตัวตนของผู้สร้าง ให้คนดูได้รับรู้ ได้เข้าใจความหมายของภาพยนตร์สั้นว่าสื่อถึงอะไร ผู้ชมได้อะไรกลับไปหลังจากการดูภาพยนตร์สั้น



ภาพประกอบ 13 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการนำผลจากการวิจัยเชียงคานยั่งยืน

ปัญหาที่พบในช่วงแรกของการสร้างภาพยนตร์มีการติดขัดในเรื่องของวิธีการเล่าเรื่องที่ยังหาจุดยืนที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองได้ เช่น ยังไม่สามารถกำหนดทิศทางในการที่จะสื่อเรื่องราวออกไป เป็นต้น หรือยังวางโครงเรื่องที่คล้าย ๆ กันในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ทำให้การเล่าเรื่องในตัวของภาพยนตร์ยังไม่ตอบโจทย์ของตนเอง ซึ่งเป็นปัญหาในช่วงแรกๆ ที่ผู้กำกับและเขียนบทต่างพบเจอ แต่เมื่อผ่านประสบการณ์ ผ่านหลายเรื่องราวก็ทำให้ค้นพบความเป็นตัวตนของตนเองได้



ด้านนักแสดง

ส่วนใหญ่ใช้นักแสดงทั่วไปที่พบเจอในชีวิตประจำวัน เช่น เพื่อนร่วมงาน ผ่านคนรู้จัก ลูกศิษย์ และญาติพี่น้อง เป็นต้น หรือใช้นักแสดงจากชมรมการแสดงในมหาวิทยาลัย รวมถึง ดาว – เดือน ของมหาวิทยาลัย ซึ่งผ่านการประกวดในระดับมหาวิทยาลัยมาแล้ว การทาบทาม ชักชวน จะผ่านการสอบถามจากพี่เลี้ยงหรือทางคณะเพื่อขอติดต่อให้ช่วยแสดงภาพยนตร์สั้น หรือใช้วิธีเดินหาในรูปแบบของแมวมอง การหาวิธีนี้คือการลงพื้นที่ตามแหล่งต่างๆ ที่มีผู้คนมากมาย เช่น สถานีขนส่ง ศูนย์การค้า การแสดงคอนเสิร์ต ป้ายรถเมล์ เห็นใครบุคลิกดีก็ติดต่อ ขอชื่อเบอร์โทรศัพท์



ภาพประกอบ 14 นักแสดงภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน

ปัญหาที่พบคือ การแคสติ้งนักแสดงที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งมีผู้มาชมภาพยนตร์ก็ไม่รู้จักว่านักแสดงนั้นเป็นใคร อาจจะทำให้ภาพยนตร์นั้นไม่ค่อยมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักมากเท่าที่ควร และมีขอบเขตของผู้ชมที่จำกัดวงแคบ แต่ก็ไม่ได้ถือว่าเป็นปัญหาใหญ่ เพราะตรงกับเจตนารมณ์ของเขา ที่มุ่งเน้นขายไอเดียของภาพยนตร์ที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเขาต้องการสื่ออะไรลงไปในภาพยนตร์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อเผยแพร่ให้ทุกคนได้รับรู้สภาพของทุกสรรพสิ่งในสังคมยุคปัจจุบันว่าก้าวหน้าอย่างไรบ้าง คนธรรมดาที่ผันตัวมาเป็นนักแสดงมีไม่มาก ทำให้นักแสดงขาดแคลนต้องมองไปที่ญาติพี่น้องหรือคนรู้จักแทนเพื่อลดค่าใช้จ่ายในการจ้างนักแสดง ภาพยนตร์เลยขาดนักแสดงตัวดึงดูดให้ผู้ชมสนใจ ขาดจุดขาย สมัยนี้ผู้คนสนใจในตัวนักแสดงคนนั้น ๆ ยิ่งนักแสดงคนไหนมีแฟนคลับมากยิ่งช่วยเป็นช่องทางโปรโมทภาพยนตร์สั้นให้เราได้ด้วย แต่การที่จะได้นักแสดงที่มีชื่อเสียงก็ต้องมีทุนที่ต้องใช้เจรจาเรื่องค่าตัวนักแสดง ซึ่งก็เป็นเรื่องยาก

ด้านฉากและสถานที่

ในปัจจุบันการเลือกฉากและสถานที่ถ่ายทำ จะอยู่ในส่วนของบทภาพยนตร์เป็นตัวกำหนด ว่าฉากนี้จะไปถ่ายทำที่ไหน อย่างไร เพื่อให้ผู้ชมได้รรถรสในการชม บางที่เราต้องเดินทางไปยังสถานที่ที่ห่างไกลความเจริญ ขึ้นเขา ลงห้วย เพื่อให้ฉากของภาพยนตร์ออกมาสวยงาม สมบูรณ์แบบ การทำภาพยนตร์สั้นนั้น ฉากแต่ละฉากสำคัญมาก ก่อนจะถ่ายทำฉากนั้น ต้องผ่านการ



ปรึกษา การขอความร่วมมือ การประสานงาน เพื่อให้ได้ฉากและสถานที่ที่เราต้องการ และได้รับ อนุญาตจากคนในพื้นที่ก่อน จากนั้นมาปรึกษากัน จะถ่ายยังไงให้สวย ให้ได้ตามบท ฉากสามารถสื่อ ได้ถึงอารมณ์ของภาพยนตร์สั้นแค่ไหน รวมถึงการใช้เทคนิคตัดต่อวิดีโอเข้ามาช่วยเหลือ ในการแต่ง ฉากโดยใช้ Effect ที่อยู่ในโปรแกรมตัดต่อเข้ามาช่วยเหลือ



ภาพประกอบ 15 ฉากประกอบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคน

เมื่อพูดถึงสภาพปัญหาเรื่องราวของสถานที่หรือฉากในการถ่ายทำภาพยนตร์ ปัญหา ดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของความไกลของสถานที่ เมื่อไปถึงพบว่าไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง ไว้หรือสถานที่ที่คาดว่าจะไม่เอื้ออำนวยในการถ่ายภาพยนตร์ ขาดอุปกรณ์กำเนิดไฟฟ้าเพราะอุปกรณ์บาง ชนิดต้องใช้ไฟฟ้า ทำให้ต้องมีการสร้างสถานที่จำลองขึ้นมาอาจดูไม่เหมือนสักทีเดียว หรือใช้เพียงภาพ ในมุมที่แคบลงเพื่อจำกัดพื้นที่ในการถ่ายภาพยนตร์ให้ดูมีความสมจริง สามารถบ่งบอกได้ว่านี่คือสถานที่ ที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อถึง และได้บรรณาธิการในการรับชมของผู้ชมภาพยนตร์มากขึ้น

ด้านทีมงาน

ในปัจจุบันจะทำการถ่ายภาพยนตร์ด้วยตนเอง เป็นผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ ในการควบคุมการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด นับตั้งแต่การวางแผน การถ่ายทำ หลังการถ่ายทำ เพื่อให้การผลิตภาพยนตร์เป็นไปอย่างราบรื่นและมีความสมบูรณ์ที่สุด มีทีมงานที่คอยช่วยเหลือไม่มาก มีผู้ช่วย คนประสานงาน ฝ่ายศิลป์ ทำหน้าที่ในการไปหาสถานที่ ที่ถ่ายทำ ร่วมกับเจ้าหน้าที่จัดหา สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยกำกับ ธุรกิจกองถ่าย ฯลฯ การออกแบบสร้าง ฉากตามยุคสมัยบรรยากาศตามเรื่องราวในบทภาพยนตร์สั้น ทีมงานนี้ทำงานด้วยกันมานาน ทำให้เป็น ผลดีต่อการทำงานเป็นทีม ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ต่างคนต่างทำหน้าที่ได้ดี คุณภาพทีมงานจึงมี ความสำคัญมาก เพราะถ่ายทำภาพยนตร์คนเดียวนั้นทำได้แต่คุณภาพไม่ดี การมีทีมงานที่ดีก็ทำให้ คุณภาพงานออกมาสมบูรณ์



ปัญหาที่พบเจอคือเรามีทีมงานที่จำกัด การประสานงานเป็นไปได้ความยากลำบาก เวลาว่างมีไม่ตรงกัน งานถ่ายทำจึงดำเนินการอย่างล่าช้า รวมถึงอุปกรณ์ที่ใช้มีจำนวนมากและมีขนาดใหญ่ เลยใช้ระยะเวลานานในการเช่าอุปกรณ์ต่างๆ เมื่อขาดทีมงานคนใดคนหนึ่งไป งานถ่ายทำภาพยนตร์จะหยุดทันที รวมถึงทีมงานคนใดคนหนึ่งติดภารกิจกลับภูมิลำเนา ญาติพี่น้องไม่สบาย ต้องการความช่วยเหลือ จนกระทั่งเมาสุราไม่สามารถมาร่วมงานถ่ายทำได้

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

เรามีกล้องขนาดใหญ่ กับขาตั้งกล้อง ซึ่งจะได้ภาพที่คมชัดดีกว่ากล้อง DSLR ส่วนอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นก็ เลนส์กล้อง มีหลายระยะให้เลือกใช้ ซึ่งได้ภาพที่ต่างกันไป การ์ดความจำ แบตเตอรี่ ไฟLED หน่วยความจำพกพา โน้ตบุ๊ก อุปกรณ์บันทึกเสียง เอาไว้กันเสียง Noise หรือเสียงแทรก เพื่อให้ได้เสียงของฉากนั้น ๆ ที่ต้องการ และยังสามารถบันทึกเสียงได้ในระยะไกล มากกว่าการบันทึกเสียงจากกล้อง อุปกรณ์เหล่านี้ล้วนสำคัญมากในการผลิตภาพยนตร์สั้น ถ้าขาดอุปกรณ์พวกนี้ก็ถ่ายไม่ได้ ถ่ายออกมาไม่สวย ไม่มีคุณภาพ



ภาพประกอบ 16 กล้องถ่ายวิดีโอความละเอียดสูง ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น





ภาพประกอบ 17 ขาตั้งกล้องถ่ายวิดีโอ ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

ปัญหาที่พบเจอคือความเสื่อมของอุปกรณ์ เป็นกันทุกอุปกรณ์อยู่แล้ว เพราะมีอายุการใช้งานจึงมีโอกาที่อุปกรณ์จะเสื่อมสภาพไปตามการใช้งาน ตามอายุการใช้งาน เกิดอุบัติเหตุก่อนการถ่ายทำ เช่น อุปกรณ์สูญหายหรือชำรุด ลืมนำอุปกรณ์บางอย่างมา ส่งผลทำให้การถ่ายทำล่าช้า รวมถึงรบกวนเสีย งบ รื้อ ยากแตก

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาสำคัญมาก ระยะเวลาของภาพยนตร์ ช่วงเวลาโปรโมท ช่วงเวลาฉายหนัง มีผลกับภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด บางเรื่องนานไปก็น่าเบื่อ สั้นไปก็เข้าไม่ถึงอารมณ์ผู้ชม ระยะเวลาต้องเหมาะสม ต้องเข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม ในการถ่ายทำจะมีกำหนดระยะเวลาถ่ายทำไว้ ภาพยนตร์สั้นใช้เวลาไม่นาน ไม่เหมือนภาพยนตร์เรื่องยาว แต่ละฉากแต่ละสถานที่ที่ต้องเลือกถ่ายในเวลาที่เหมาะสมที่บทเขียนไว้ เพื่อบอกผู้ชมว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ เนื้อเรื่องเกิดขึ้นตอนเวลาไหน ช่วงเวลาประชาสัมพันธ์และเวลาฉาย ต้องดูว่ากระแสตอนนี้ควรไหลตามกระแสหรือสวนกระแส แล้วเลือกระยะเวลาที่เหมาะสม ภาพยนตร์อาจเกาะกระแสติดมีคนที่ให้ความสนใจเยอะก็ได้





ภาพประกอบ 18 ฉากประกอบภาพยนตร์สั้น เรื่อง ออกพรรษา ณ เชียงคาน 1

ปัญหาที่พบคือการเดินทางเพื่อไปถ่ายทำในบางสถานที่ซึ่งมีระยะไกล ต้องใช้เวลาเดินทางนานทีมงานมีความเหนื่อยล้า รวมถึงเส้นทางระหว่างการเดินทางต้องเผชิญอุปสรรคอย่างสภาพอากาศแปรปรวน ฝนตก ถนนขรุขระ ถนนเป็นดินโคลน สร้างความยากลำบากในการเดินทางเป็นอย่างมาก ในด้านการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์สั้นก็ต้องเจออุปสรรคเกี่ยวกับกระแสสังคม ค่านิยมในการชมภาพยนตร์ของประชาชนมีแนวโน้มที่จะดูภาพยนตร์แนวไหนมากที่สุด โอกาสที่จะจุดกระแสภาพยนตร์สั้นเรื่องหนึ่งให้น่าสนใจนั้น มีความเสี่ยงที่จะล้มเหลวสูงมาก

3. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต



ภาพประกอบ 19 ผู้วิจัยและผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต



ด้านประวัติส่วนตัว

ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชาติ

ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์

ตำแหน่งทางบริหาร รองคณบดี

ด้านประวัติการศึกษา

ตาราง 4 ประวัติการศึกษาของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชาติ

ระดับ	ชื่อปริญญา (สาขาวิชา)	ชื่อสถาบัน (ประเทศ)	ปี พ.ศ
ปริญญาเอก	ศป.ด. (ศิลปะและการออกแบบ)	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2556
ปริญญาโท	วท.ม (สื่อภูมิทัศน์)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2552
ปริญญาตรี	ศป.บ (นิเทศศิลป์)	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2546

ด้านผลงานทางวิชาการ

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2557) หลักการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน. โรงพิมพ์อุบลออฟเซต: อุบลราชธานี.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2557) เอกสารประกอบการสอน รายวิชาการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ : ศรีสะเกษ.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2554) วัฒนธรรมอีสานในสื่อพื้นบ้าน. วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร: พิษณุโลก.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2551) Maya Character Workshop.สำนักพิมพ์ซัคเซส มีเดีย : กรุงเทพฯ.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2550) Maya 8 Workshop. สำนักพิมพ์ซัคเซส มีเดีย : กรุงเทพฯ.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2559) การออกแบบและพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อนำเสนอตำนานเมืองศรีสะเกษ.

วารสารวิถีสังคมมนุษย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีที่ 4 เล่มที่ 2 : กาฬสินธุ์.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2559) การออกแบบและพัฒนาหนังสือการ์ตูนเสริมสร้างการเรียนรู้ทางด้านวัฒนธรรมประเพณีขุขันธ์จังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2557. วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 : พิษณุโลก.

กิจติพงษ์ ประชาชาติ (2557) ผลของการ์ตูนแอนิเมชันที่มีต่อการรับรู้และจิตสำนึกด้านวัฒนธรรมของชาวจังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2556. วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร: พิษณุโลก.



กิจติพงษ์ ประชาชิต (2553) การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ สำหรับนักเรียนระดับ
อนุบาล เรื่องการบริโภคผัก. วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และ
สังคมศาสตร์) ปีที่ 2 ฉบับที่ 3 : กรุงเทพฯ.

งานบริการทางวิชาการ

1. วิทยากรด้านแอนิเมชั่นและมัลติมีเดีย สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
แห่งชาติ (ขอนแก่น) พ.ศ. 2548 - 2551
2. อาจารย์พิเศษ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2548 - 2552
3. อาจารย์พิเศษ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ (นิเทศศาสตร์) สำนักวิชาเทคโนโลยี
สังคม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พ.ศ. 2548 - 2549
4. วิทยากรและที่ปรึกษาโครงการออกแบบตัวละครและการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น
เพื่องานประกวด โรงเรียนสตรีสิริเกศ จังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2555 - พ.ศ. 2557
5. วิทยากรอบรมโครงการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
อุบลราชธานี จังหวัดอุบลราชธานี พ.ศ. 2556
6. วิทยากรอบรมโครงการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ วิทยาลัยการอาชีพขุนหาญ
อำเภอขุนหาญ จังหวัดศรีสะเกษ พ.ศ. 2555
7. วิทยากรอบรมโครงการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 2 มิติ เทคนิคโยธธ จังหวัด
โยธธ พ.ศ. 2555
8. วิทยากรอบรมโครงการสร้างการ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติ เทคนิคอำนาจเจริญ
จังหวัดอำนาจเจริญ พ.ศ. 2555

ด้านผลงานสร้างสรรค์

1. ร่วมถวายผลงานและแสดงผลงาน ในงานศิลปกรรมร่วมสมัยเฉลิมพระเกียรติ
สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี เนื่องในโอกาส เสด็จพระราชดำเนินมาทรงเปิด
อาคารสิริวิทยากร มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ 2558.
2. ร่วมแสดงผลงาน ในงานศิลปกรรมลุ่มน้ำโขงสัญจร ครั้งที่ 2 ณ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏศรีสะเกษ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ และมหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ กรกฎาคม -
สิงหาคม 2559

ด้านงานบริหาร

1. รองคณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
มกราคม พ.ศ. 2557 จนถึงปัจจุบัน
2. รองคณบดี คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ
ตุลาคม พ.ศ. 2556
3. หัวหน้าฝ่ายประชาสัมพันธ์ มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ พ.ศ. 2554



ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ปัจจุบันการหาทุน ทำได้อย่างยากลำบาก มีสนับสนุนแค่ไม่กี่ที่ อย่างกระทรวงวัฒนธรรมก็มีขั้นตอนการขอทุนสนับสนุนที่ต้องดำเนินการหลายขั้นตอนกว่าจะได้ทุนมาสร้างภาพยนตร์สั้น การขอสปอนเซอร์ก็เช่นกัน ยังไม่ตอบโจทย์คนทำภาพยนตร์สั้นเท่าที่ควร ถ้าจะให้ดีต้องมีหน่วยงานหลายๆหน่วยงานร่วมมือกันสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์สั้นอย่างจริงจัง เพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่คนทำภาพยนตร์สั้นสมัยใหม่ ให้โอกาสเยาวชนสร้างผลงานดี ๆ ออกมาเยอะ ๆ



ภาพประกอบ 20 ภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน

ทุนที่ใช้ในการสร้างภาพภาพยนตร์สั้นค่อนข้างมีน้อยในการดำเนินการและขาดทีมงานในการสร้างภาพยนตร์ ส่วนตัวมีความสนใจในเรื่องการทำ CG แต่ในช่วงแรกนั้นเทคนิคในการทำ CG นั้นค่อนข้างยากพอสมควรต้องซื้อซอฟต์แวร์ที่มีราคาแพง และการทำมีความยากต้องเรียนรู้อย่างจริงจังกับต่างชาติ และแหล่งเรียนรู้ที่มีก็น้อย ต้องอาศัยเรียนรู้เองผ่านหนังสือที่ต้องลองผิดลองถูกด้วยตนเองและลงทุนให้ได้มาซึ่งซอฟต์แวร์ที่มีคุณภาพรวมทั้งต้องใช้งานได้จริง ซึ่งจะทำให้การถ่ายภาพยนตร์เกิดมิติขึ้นมา และสามารถสร้างสิ่งที่เป็นจริงไม่มีให้เกิดขึ้นได้ เมื่อคิดจะลงทุนในสิ่งที่ต้องใช้ทุนมากต้องมองดูในแต่ละช่วงด้วย เช่นตอนนี้ประเทศไทยไม่มีความมั่นคงจะทำอะไรต้องคิดให้ดีเสียก่อนจึงลงมือทำ เพราะถ้าพลาดอาจทำให้สะดุดได้ง่าย

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

ภาพยนตร์สั้นปัจจุบัน เป็นการเล่าเรื่องประเด็นเดียว ไม่ซับซ้อน เน้นข้อคิด แนวคิดแฝงในตัวภาพยนตร์ ขยายไอเดียใหม่ ๆ ของผู้เขียนบท ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความเป็นตัวตนของผู้เขียนบทเหล่านั้น การวาง สตอรี่บอร์ดก็สำคัญ เพื่อเอาไว้สื่อสารให้คนทำ CG ได้เข้าใจ ว่าต้องการแบบไหน สื่อถึงอะไร ฝสานจินตนาการของเราและแปรออกมาเป็น CG ยังไง เรื่องกราฟิก ต้องใช้สมาธิและความละเอียดสูงมากในการทำ CG ละเอียดอ่อนพอ ๆ กับบทภาพยนตร์สั้นเลย





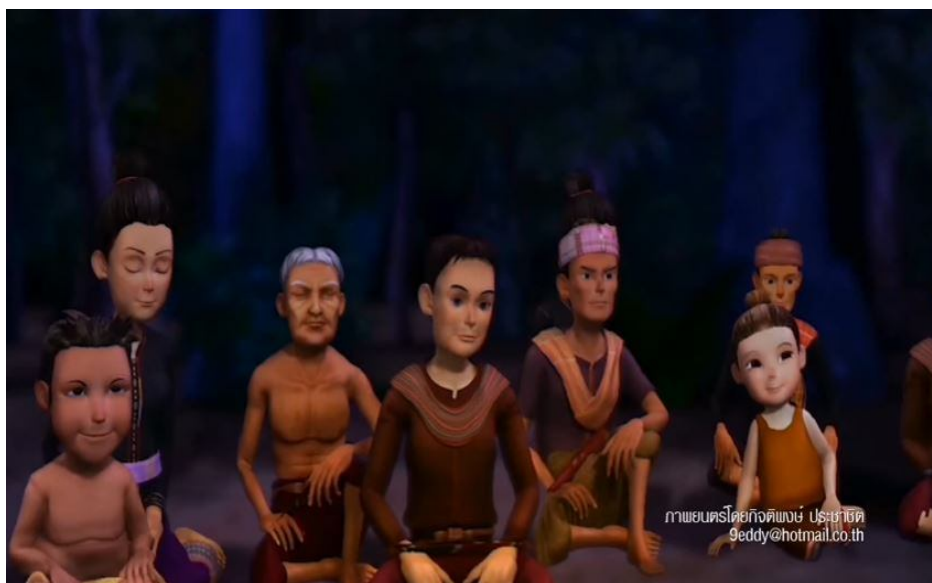
ภาพประกอบ 21 ไตเติลชื่อเรื่องภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน

ปัญหาส่วนใหญ่ที่ผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์พบเจอคือการหาทางหรือจับจุดเด่นที่ตนเองมีไม่ได้ จึงทำให้ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าไร ต้องลองผิดลองถูกด้วยตนเองอยู่มากมายหลายครั้ง โดยเน้นเรื่องที่กำลังเป็นกระแสมากเกินไป ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ดังขึ้นอย่างรวดเร็วแต่ก็สามารถหายไปเร็วเช่นกัน การวางโครงเรื่องแบบเดิมที่ผู้ชมสามารถคาดคะเนได้ว่าต่อจากนี้ไปจะเกิดอะไรขึ้น ทำให้ผู้ชมนั้นมองว่าหนังเรื่องนี้ “ว่าเป็นหนังน้ำเน่า คล้ายๆหนังเรื่องนี้เลย” งานหนักจึงตกอยู่กับผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์ที่ต้องแสวงหาแนวทางในการเขียนบทเพื่อให้เกิดมิติใหม่ขึ้นมาและสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้

ด้านนักแสดง

การเลือกนักแสดง ก็เหมือนกันกับผู้กำกับภาพยนตร์คนอื่นๆ คือใช้นักแสดงที่อยู่ในสังคมของเขา หรือที่ทำงาน รวมไปถึงญาติสนิทมิตรสหายมาร่วมในการแสดง ที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์สั้นของเขามุ่งเน้นไปทางการ์ตูนแอนิเมชัน จึงทำให้การเลือกนักแสดงไม่ค่อยมีปัญหาสักเท่าไร แต่จะเน้นไปที่การเล่าเรื่องหรือการเขียนโครงเรื่อง และการสร้างตัวละครผ่านกราฟิกที่ต้องใช้โปรแกรมหรือกลไกทางคอมพิวเตอร์ในการสร้างตัวละครขึ้นมาแต่ละตัว เพื่อให้ผู้ชมเกิดการติดตามและได้รับอะไรไปบ้างจากภาพยนตร์สั้นของเขานั้นเอง





ภาพประกอบ 22 นักแสดงในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดาน

ปัญหาคล้าย ๆ กับคนอื่นคือตัวเลือกนักแสดงเรามีจำกัดมาก จะหาคนที่ตรงตามสเปคที่เราตั้งไว้กับบทภาพยนตร์สั้นแทบเป็นไปไม่ได้ ได้แค่ใกล้เคียงแล้วก็ซ่อมตามบทเรียนแอดดิงเสริมเอา

การจ้างนักแสดงที่มีชื่อเสียงจะมีข้อจำกัดในเรื่องค่าตัว ซึ่งต้องใช้ทุนเยอะ เลยหันมามองนักแสดงที่สามารถหาได้ทั่วไปดีกว่า เพราะเน้นไปทางการทุนอยู่แล้ว ปัญหานี้ไม่ส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์สั้นเท่าไร

ด้านฉากและสถานที่

ภาพยนตร์แอนิเมชัน ไม่ใช่เรียสเรื่องฉาก เพราะใช้โปรแกรมออกแบบได้ ฉากต้องถูกต้องตามข้อเท็จจริง สถานที่นั้นจะต้องสมจริงตรงตามบท ไม่มีจุดอ่อนที่จะจับผิดได้ สอดคล้องกับรูปแบบ และยุคสมัยตามท้องเรื่อง ไม่มีปัญหาเท่าไร เลือกใช้ฉากที่เหมาะสมกับตัวละคร ได้บรรยากาศและความรู้สึก สถานที่จะต้องมีบรรยากาศ มีโครงสร้างให้ความรู้สึกที่ดี แต่เราต้องมีจินตนาการในการออกแบบ ใช้ไอเดียที่บรรเจิด เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของฉากนั้น ๆ เพื่อความลื่นไหลสมบูรณ์แบบของภาพยนตร์สั้น โครงสร้างของสถานที่มีส่วนสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้มาก สถานที่ที่มีโครงสร้างโตนโดโตนหนึ่ง เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉากก็ต้องออกแบบสีให้มีศิลปะ เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจแก่ผู้ชม สร้างเอกลักษณ์เฉพาะให้กับภาพยนตร์สั้น ให้ผู้ชมได้รู้สึกตื่นเต้น ชาบซึ้งและน่าจดจำ



ภาพประกอบ 23 สถานที่ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำตวน

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้วว่าในการทำภาพยนตร์ส่วนใหญ่ จะเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งทุกอย่างนั้นต้องใช้การวาดภาพเคลื่อนไหวผ่านโปรแกรมที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะ ซึ่งสิ่งนี้อาจจะไม่เป็นปัญหามากเท่าที่ควร เพราะถ้าต้องการสถานที่ใดก็เพียงลงมือวาดภาพผ่านโปรแกรมที่ใช้สร้างฉากและสถานที่ดังกล่าวก็จะปรากฏออกมาและโลดแล่นได้ผ่านการใส่เทคนิคที่สลับซับซ้อนลงไปในการสร้างภาพยนตร์

ด้านทีมงาน

เรื่อง CG ภาพยนตร์แอนิเมชัน ผู้สร้างเป็นผู้ออกแบบด้วยตัวเอง ทีมงานมีน้อย เพราะความยากของการทำ CG ต้องเรียนรู้กับหลักสูตรต่างประเทศ ทำให้งานค่อนข้างดำเนินการอย่างล่าช้า เพราะต้องใช้ความคิด สมาธิ และจินตนาการ ในการทำภาพยนตร์สแนแบบแอนิเมชัน ต้องเขียนสตอรี่บอร์ด ซึ่งจะทำหน้าที่แปลงบทภาพยนตร์ให้เป็นภาพเขียน โดยกำหนด ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อให้ง่ายสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้วการเขียนสตอรี่บอร์ดนั้นจะเขียนเฉพาะฉากที่ถ่ายทำยากๆ เท่านั้น ซึ่งทำได้ยากกว่าภาพยนตร์สแนปกติ ซึ่งต้องเดินทางไปถ่ายทำสถานที่จริง ในทางกลับกันภาพยนตร์สแนแบบแอนิเมชันต้องออกแบบ CG ฉากทุกอย่างเอง แต่ต้องใช้เวลาที่นานมาก ๆ กว่าเสร็จแต่ละฉาก

ปัญหาที่จริงคือทีมงานที่มีน้อย ถ้ามีทีมงานเยอะ การทำ CG ที่แบ่งหน้าที่กันทำย่อมดำเนินการได้รวดเร็วกว่าการที่ต้องมาออกแบบ CG เองคนเดียว แต่การทำ CG ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้จนพอสมควร จึงจะออกแบบขั้นสูงได้ ในประเทศเรา การออกแบบ CG ยังเทียบต่างประเทศไม่ได้เลย เรายังต้องพัฒนาอีกมากในส่วนนี้ แม้ว่าเทคโนโลยีจะเกิดขึ้นใหม่ทุกวัน ๆ ก็ตาม แต่ก็ต้องใช้เวลาในการเรียนรู้และให้ความสนใจในด้านนี้



ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ก็คือคอมพิวเตอร์ที่มีสเปคเครื่องที่เหมาะสมกับงานกราฟิก และโปรแกรมทำกราฟิกโดยเฉพาะ และต้องมีการเรียนรู้เทคนิคใหม่ ๆ ตลอดเวลา ต้องฝึกฝนตัวเองอยู่ตลอดเวลา เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว สิ่งที่สำคัญในการทำ CG คือเทคนิคและจินตนาการ ต้องนำจินตนาการปิ้อออกมาให้เกิดรูปร่าง จากนั้นก็ทำรูปร่างนั้นขึ้นมาในรูปแบบของ CG ยิ่งทำให้เหมือนจริงเท่าไรยิ่งดี สมัยนี้มีเทคโนโลยีใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาเยอะมาก ต้องติดตามความเคลื่อนไหวของวงการ IT อยู่ตลอดเวลา เพราะนวัตกรรมใหม่ มีลูกเล่นเยอะ มีความทันสมัยตอบโจทย์ผู้ใช้งานด้านกราฟิกได้ดี ต้องอัปเดตเรื่องราวอยู่ตลอดเวลาทำให้ทันยุคโลกาภิวัตน์

ปัญหาที่พบคืออุปกรณ์หลักที่มีอายุการใช้งานจำกัดคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งการทำงานกราฟิก ต้องเสริมสมรรถนะคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมสำหรับงาน CG อยู่เสมอ เพื่อป้องกันอาการ Error ของคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นปัญหาพื้นฐานเลย จากนั้นก็ไฟสำรองต้องมี เตรียมเอาไว้ แก้ปัญหาไฟดับ คอมพิวเตอร์ก็จะดับด้วย ถ้าเซฟงานไม่ทันก็ต้องทำใหม่ ด้วยความที่อยู่ในยุคเทคโนโลยีเฟื่องฟูทันสมัย ทำให้มีการผลิตนวัตกรรมใหม่ออกมาอยู่เสมอในโลกของการแข่งขันกันในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ถึงติดตามสถานการณ์อยู่ตลอด แต่สินค้าใหม่มีย่อมมีราคาที่สูงมาก บางอย่างต้องใช้ความอดทนเพื่อรอให้ราคาสินค้าลดลงมากกว่านี้

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาสำคัญมากสำหรับงาน CG เพราะต้องใช้สมาธิสูง ต้องการความละเอียดมาก ต้องใช้เวลาในการทำภาพยนตร์สั้น ถ้าเร่งไปงานก็ไม่ละเอียด ลายไม่สวย CG ไม่ละเอียด ผู้ชมก็ไม่ดู ไม่ตื่นเต้น งานละเอียดต้องใจเย็น งานถึงออกมาดี ยิ่งงานภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน ยิ่งต้องการความละเอียดสูง ระยะเวลาจึงสำคัญ ยิ่งใช้เวลานานยิ่งงานละเอียดสวยงามและดูสมจริง เราต้องอย่าลืมหักอัปเดตโปรแกรมให้เป็นเวอร์ชันปัจจุบันอยู่ตลอดเวลา เพราะโปรแกรมเหล่านี้เมื่อมีการอัปเดตเวอร์ชัน จะมีลูกเล่นใหม่ ๆ ให้เราได้เลือกใช้ เพื่อความแปลกใหม่ของภาพยนตร์สั้น



ภาพประกอบ 24 รูปแบบของฉากในสมัยก่อน ในภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง ดงลำดวน



ปัญหาคือความล่าช้าของการผลิตภาพยนตร์สั้น เพราะมันใช้ CG ต้องทำฉากตัวละคร ทั้งหมด กว่าจะมีภาพยนตร์ออกมาให้ผู้ชมได้ชม ต้องใช้เวลานานมาก ภาพยนตร์สั้นแอนิเมชันแต่ละเรื่องที่ทำออกมาเป็นรูปเป็นร่าง ต้องใช้ความละเอียดสูง และขั้นตอนการดำเนินงานเยอะกว่าภาพยนตร์สั้นทั่วไป ความสมจริงแลออกมาด้วยระยะเวลาผลิตที่นาน ทำให้ปัญหาด้านระยะเวลาเป็นปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นแอนิเมชัน อีกปัญหาหนึ่งที่พบคือเวลาที่ว่างในการทำภาพยนตร์ เนื่องจากผู้สร้างไม่ได้มีเวลาถ่ายทำภาพยนตร์ตลอดเวลา เพราะต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการทำงาน

4. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของ สมพงษ์ หอมพนา



ภาพประกอบ 25 สีคันโซ่ และผู้วิจัย

ด้านประวัติส่วนตัว

ชื่อ นายสมพงษ์ หอมพนา

ในวัยเด็กเป็นคนกำพร้าพ่อแม่มีผู้พี่ที่คอยเลี้ยงดูคือบรรดาพี่ๆ มีฐานะที่ยากจน ดำรงตนอยู่อย่างลูกอีสานที่แท้จริง มีสติปัญญาที่แหลมคม ไวพริบดี เรียนหนังสือเก่งและมีความคิดสร้างสรรค์มาตั้งแต่เด็กๆ มีนิสัยชอบร้องเพลงและหมอลำทั้งยังสามารถเล่นกีตาร์หรือนิทานสั้นของภาคอีสาน จากนั้นจึงพัฒนามาเป็นภาพยนตร์สั้นออกจำหน่ายในรูปแบบของ VCD ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดี

ด้านผลงาน

1. ประพันธ์บทเพลง ยี่มหน้ามาเข้าฝัน ขับร้องโดยไผ่ พงศธร
2. ประพันธ์เพลงเสียงจากสาวลาว และคนข้างๆ ขับร้องโดย นกพรพนา
3. ประพันธ์เพลงอยากเป็นคนโตนอ้ายฮัก ขับร้องโดย การะเกด



4. ประพันธ์เพลงวอนผีตาแฮก ฮักน้องคือเก่า และฮอยถ่านข้างเชียง ขับร้องโดยพรศักดิ์ ส่องแสง

ด้านรางวัลที่ได้รับ

ผู้มีผลงานสร้างสรรค์ทางด้านวัฒนธรรม ประจำปี 2557 สาขาศิลปกรรม (นิทานก้อม) จากคณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ด้านทุนในการสร้างหนัง

ในเรื่องของการขอทุนภาพยนตร์สั้นก็รู้จักไม่กี่ที่ มีกระทรวงวัฒนธรรมและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง แต่การขอทุนต้องทำตามขั้นตอนและยุ่งยาก ต้องออกแบบโครงการภาพยนตร์ โดยโครงการนั้นจะประกอบไปด้วยแนวคิด เรื่องย่อ รายชื่อผู้แสดง รายชื่อทีมงาน แผนการทำงานภาพยนตร์สั้น เสนอโครงการต่อแหล่งทุน ติดต่อหาผู้สนับสนุนจากองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน นิทานก้อมใช้ทุนต่ำ การถ่ายทำเป็นแบบเรียบง่ายไม่ใช่เทคนิคการถ่ายทำมาก การที่มีทุนเข้ามาบริหารจัดการทำให้ได้ภาพยนตร์สั้นที่ออกมาดูมีคุณภาพ เพราะมีธุรกิจการจัดการเข้ามาเกี่ยวข้อง เมื่อมีทุนก็สามารถนำทุนมาซื้ออุปกรณ์ที่ทันสมัยและเหมาะสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ยังมีทุนมากภาพยนตร์ก็ยิ่งดูสวยงามตามความทันสมัยของอุปกรณ์ ทุนเข้ามาช่วยในเรื่องอุปกรณ์ เรื่องการจ้างนักแสดง ค่าใช้จ่าย จิปาถะ อื่น ๆ



ภาพประกอบ 26 นิทานก้อม ตอน ก๊วยเตี๋ยว่งาม โดย สี่ คันโซ่

ในการสร้างภาพยนตร์สั้นหรือนิทานก้อมเป็นภาพยนตร์ที่มีต้นทุนต่ำในการถ่ายทำ โดยพิจารณาจากองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน เช่น กล้องที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ที่เป็นรุ่นเก่าซึ่งให้ความคมชัดได้เพียงพอ ทำให้การผลิตภาพยนตร์ออกมามีปัญหาในเรื่องของคุณภาพของภาพ หรือเรื่องมุมในการถ่ายภาพยนตร์จะมีการถ่ายเพียงมุมเดียวไม่มีการเคลื่อนไหวไม่ตั้งถ่ายทำที่จุดอื่นหรือเน้นไปที่นักแสดงคนใดคนหนึ่งหรือที่เรียกว่าการแพน (Panning) คือการถ่ายภาพมุมกว้าง เป็นวิธีการ



เคลื่อนที่ของกล้องในลักษณะที่ส่ายหน้ากล้องไปมาซ้ายขวา ทำให้การถ่ายภาพยนตร์ออกมาแล้วผู้ชมเกิดมึนมองที่ไร้ความตื่นเต้น ภาพสั่นไหวบ้างเนื่องจากไม่ใช่ช่างตั้งกล้องในการถ่ายทำ ซึ่งถือว่าเป็นอีกปัญหาหลักที่พบเจอ ทำให้คุณภาพของภาพที่ได้มีความไม่สมบูรณ์

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

นิทานก้อมเป็นนิทานที่มีการเล่าปากต่อปากบอกต่อ ๆ กันมาตั้งแต่อดีต เน้นมุขตลก ขบขันจากผู้เฒ่าผู้แก่ ซึ่งจากอดีตสู่ปัจจุบันมีเรื่องเล่าขบขันเยอะมาก เรื่องเล่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ สถานการณ์ที่ผู้คนทั่วไปไม่ว่าจะเป็นสังคมเมือง สังคมชนบท ได้พบได้เจอ ภูมิลำเนาวิถีชีวิตของคนแต่ละท้องถิ่นไม่เหมือนกัน คำศัพท์บางคำก็ต่างกัน สำเนียงก็ต่างกัน ทักษะคติต่อสังคมก็ไม่เหมือนกัน ตัวละครบางตัวเกิดปมขัดแย้งในเรื่องการเป็นคนแปลกถิ่น ซึ่งเหตุการณ์นั้นอาจเป็นอุบัติเหตุ อุทาหรณ์ สอนใจจากความประมาท ละเลย การเล่าเรื่องจึงไม่ยากนัก แค่นักแสดง หาสถานที่ เสื้อผ้า สามารถจัดหาได้ทั่วไปจากพื้นที่ที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์



ภาพประกอบ 27 นิทานก้อม โดย สี คันโซ่ นิทานที่มีการเล่าปากต่อปากบอกต่อ ๆ กันมาตั้งแต่อดีต

ในการผลิตภาพยนตร์สั้นหรือนิทานก้อม ไม่พบปัญหาเกี่ยวกับการคิดเนื้อเรื่องหรือการวางโครงเรื่องแต่อย่างใด เนื่องจากบทที่นำมาทำเป็นภาพยนตร์สั้นนั้นมีการบอกเล่าปากต่อปากมาากต่อมากันแล้ว เป็นนิทานมุขตลกที่ผู้เฒ่าผู้แก่เล่าให้ลูกหลานฟังในเวลาว่างเว้นจากการทำงาน หรือเวลาหลังรับประทานอาหารก็จะนั่งล้อมวงกันแล้วเล่านิทานตลกเหล่านี้ให้ลูกหลานฟังเพื่อเป็นการคลายเครียดจากการทำงานมาทั้งวัน จึงเกิดการเล่าต่อกันมาเรื่อยๆ

ด้านนักแสดง

การทำภาพยนตร์สั้นหรือนิทานก้อม สิ่งที่สำคัญที่สุดก็คือตัวนักแสดง ซึ่งในการทำภาพยนตร์จะขาดนักแสดงไม่ได้ นักแสดงคือตัวเอกของเรื่อง ไม่มีนักแสดงก็เล่าเรื่องไม่ได้ การคัดเลือกนักแสดงจึงสำคัญไม่ว่าจะเป็นเพศสภาพใด จะมีบทบาทไว้รองรับเสมอ ชาย หญิง กระเทย นิทาน



ก้อมไม่จำเป็นต้องมีบทพูด ให้นักแสดงเล่นเหมือนละครใบ้ ใช้แอคติ้งท่าทางให้เข้ากับบทบาทเท่านั้น สเปคการคัดเลือกนักแสดงจึงไม่น่าวิตกเท่าไรนัก เพราะผู้สร้างจะเป็นผู้ลงเสียงภาพยนตร์สั้นเองเพื่อความบันเทิง



ภาพประกอบ 28 นักแสดงนิทานก้อม โดย สี คันโซ่

ในการคัดเลือกนักแสดง จะพบปัญหาในเรื่องของนักแสดงตามเทศก่าเนิด ซึ่งบางครั้งต้องนำผู้หญิงมาแต่งเป็นผู้ชายเพื่อรับบทเป็นผู้ชาย แต่ไม่ส่งผลกระทบมากนักเพราะนักแสดงของสี คันโซ่ไม่มีบทพูดเอง เพราะสี คันโซ่ จะพากย์เสียงประกอบภาพยนตร์เพื่อเพิ่มความตลกโปกฮา นักแสดงมีเพียงทำตามท่วงไว้และทำปากให้เคลื่อนไหวไปก็เท่านั้นเอง ด้วยเหตุนี้ในภาพยนตร์สั้นของเขาจึงมักพบนักแสดงหน้าเดิมๆ ที่เปลี่ยนบทบาทให้สอดคล้องกับเรื่องที่วางไว้เล่นสลับบทบาทกันไปมา

ด้านฉากและสถานที่

ฉากภาพยนตร์สั้นของสี คันโซ่ ส่วนใหญ่มีความต้องการนำเสนอสถานที่ที่เรียบง่ายตามไร่ -นา บ้านเรือนเก่าๆ หรือวัดวาอารามเพื่อแสดงให้เห็นถึงความทุกข์ยากลำบากของคนอีสาน เมื่อย้อนไปประมาณ 50 ปีที่แล้ว สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่มีความเก่า ต้องเดินทางหาที่ไกล ๆ ไปถึงชนบท สมัยนี้บ้านไม้เก่า ๆ หายากแล้วในปัจจุบัน นิทานก้อมบางเรื่องอาจต้องกลับไปใช้สถานที่เดิมแต่ใช้มุมกล้องใหม่ นิทานก้อมนั้นเน้นฉากสมัยก่อนย้อนยุค ให้ได้วิถีชีวิตที่เรียบง่าย เข้าถึงจิตใจของคนชนบทได้เป็นอย่างดี





ภาพประกอบ 29 สถานที่ถ่ายทำนิทานก้อม

ปัญหาคือการหาสถานที่ดังที่กล่าวมา ซึ่งในปัจจุบันเริ่มพบได้ยากขึ้น เนื่องจากมีความเจริญก้าวหน้าในด้านสถาปัตยกรรมมากขึ้น ทำให้ความเป็นอีสานเดิมๆ บ้านที่สร้างด้วยไม้ได้ถูกบ้านยกสูงเหล่านี้เริ่มเลือนหายไปแล้ว ทำให้สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์มีน้อยและมีความจำเป็นในการใช้สถานที่เดิมเพื่อผลิตซ้ำๆ ให้ได้ซึ่งภาพยนตร์สั้นในรูปแบบของนิทานก้อมออกมา

ด้านทีมงาน

ทีมงานทำภาพยนตร์สั้นนั้นมีความสำคัญมาก ช่วยแบ่งเบาภาระผู้กำกับได้ ช่วยประสานงาน ขนของ เตรียมตัวนักแสดง แต่งหน้า ทำผม คอสตูม ที่จริงทำคนเดียวได้นะแต่ถ้าจะเหนื่อยมาก ผู้ช่วยจึงสำคัญ การทำงานเป็นทีม ช่วยให้การทำงานนั้นรวดเร็ว ละเอียดยิ่งกว่าทำงานคนเดียว ภาพยนตร์สั้นนั้นใช้ทีมงานไม่เยอะ แค่ 3-4 คน ก็ทำได้แล้ว ผู้กำกับ ผู้ช่วย ตากล้อง นักแสดง แค่นั้นก็ถ่ายภาพยนตร์สั้นได้แล้ว จะรู้เรื่องหรือไม่รู้เรื่องขึ้นอยู่กับบทภาพยนตร์และบทบาทการแสดงของนักแสดง

ปัญหาทีมงานชาคนั้นเชื่อว่าคนทำภาพยนตร์สั้นทุกคนต้องเผชิญอยู่แล้ว สมัยนี้น้อยคนที่จะมาคลุกคลีกับภาพยนตร์สั้นเป็นเวลานาน บางคนมาคลุกคลีนิดหน่อยแล้วก็ไปทำอย่างอื่น ไม่ได้ทำจริงจึงทำให้จะหาทีมงานมาช่วยเหลือนั้นยากลำบาก ต้องไปหาจาก ญาติพี่น้อง คนรู้จัก ติดต่อผ่านเพื่อนสนิทถึงได้มาร่วมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้นนิทานก้อมร่วมกัน

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ในการถ่ายทำใช้กล้อง DSLR รุ่นเก่า ซึ่งไม่มีฟังก์ชันเยอะ ความคมชัดปานกลาง เพราะใช้ถ่ายทำเพียงแค่อุปกรณ์ที่เรา มีคอสตูม อุปกรณ์แต่งหน้า คอมพิวเตอร์ การ์ด ความจำกล้อง นิทานก้อมไม่ได้ใช้เทคนิคถ่ายทำเยอะเหมือนภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่น ใช้แค่การแพนนิ่ง เก็บภาพมุมกว้าง โฟกัสไปที่ตัวละครเป็นหลัก เพราะทำนิทานก้อมออกมาโดยไม่ได้อะไรเรียนรู้เทคนิคอะไรเยอะ อาศัยครูพักลักจำเอา อาศัยประสบการณ์ ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายมาหลายปี





ภาพประกอบ 30 กล้อง DSLR ใช้ในการถ่ายทำนิทานก้อม

ปัญหาคือคุณภาพของอุปกรณ์ถ่ายทำมีความคมชัดไม่เพียงพอ มีปัญหาในเรื่องของคุณภาพของภาพ หรือเรื่องมุมในการถ่ายภาพยนตร์อาจจะมีการถ่ายเพียงมุมเดียว ทำให้การถ่ายภาพยนตร์ออกมาแล้วผู้ชมเกิดมุมมองที่ไร้ความตื่นเต้น ภาพสั้นไหวบ้างเนื่องจากไม่ใช่ช่างกล้องในการถ่ายทำ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์สั้นที่ใช้ต้นทุนต่ำมาก

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นใช้เวลาไม่นาน บางเรื่องถ่ายวันเดียวก็เสร็จ อยู่ที่ย่บด้วยว่าจะถ่ายช่วงเวลาไหน กลางวันหรือกลางคืน สถานที่ไหน ถ่ายทำเสร็จแล้วขึ้นตอนต่อไป คือการลงเสียงและตัดต่อภาพยนตร์ เพราะนักแสดงจะไม่มีบทพูด นิทานก้อมจะใช้เสียงพากย์ใส่ลงไป ในภาพยนตร์ เป็นอีกหนึ่งมนต์เสน่ห์ของภาพยนตร์เก่า ๆ ที่ปัจจุบันนี้ไม่มีให้เห็นแล้ว



ภาพประกอบ 31 วิถีชีวิตของคนอีสานที่นำเสนอผ่านนิทานก้อม

ปัญหาระยะเวลาการถ่ายทำไม่ได้ส่งผลกระทบต่อตัวภาพยนตร์สั้นหรือนิทานก๊อม เพราะไม่ได้เร่งรีบ ค่อย ๆ ทำอย่างตั้งใจ เพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาดี ให้มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นน้อยที่สุด ไม่ได้กังวลในเรื่องของระยะเวลา เพราะภาพยนต์ก็ออกแนวพื้นบ้านเรียบง่าย ไม่ได้เกาะตามกระแสของใคร โดยไปเน้นที่เอกลักษณ์จากความตลกขบขันในนิทานก๊อม

5. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของ นายอุเทน ศรีริ้ว



ภาพประกอบ 32 ผู้วิจัยและนายอุเทน ศรีริ้ว

ด้านประวัติส่วนตัว

ชื่อ นายอุเทน ศรีริ้ว

เกิดที่จังหวัดขอนแก่น ปี พ.ศ. 2548 เรียนมาทางด้านภาพยนตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (คลองหก) ในระหว่างเรียนก็ได้เขียนบทและกำกับหนังห้องอยู่ 2 เรื่องด้วยกันคือเรื่อง หลีกเหลี่ยม ก๊วน มือปืนโหด และ เรื่อง เสี้ยว ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. ทั้งสองเรื่องและเมื่อจบการศึกษาก็ได้ทำงานฟรีแลนซ์กองถ่ายทำภาพยนตร์และละครอยู่ 3 ปี ปัจจุบันก็หันมาทำวิดีโอฟรีเซนเตชั่น มิวสิควิดีโอ และ ภาพยนตร์อินดี้ที่จังหวัดขอนแก่น

ด้านการศึกษา

2534-2540 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนบ้านหนองแสงโคกน้อย อำเภอเมือง
จังหวัดขอนแก่น

2540-2543 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนโรงเรียนบ้านหนองแสงโคกน้อย
อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

2543-2545 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขา อิเล็กทรอนิกส์ โรงเรียน
เทคโนโลยีภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จังหวัดขอนแก่น



2546-2548 ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล
อีสาน (วิทยาเขตขอนแก่น) สาขาอิเล็กทรอนิกส์สื่อสาร จังหวัดขอนแก่น

2548-2551 ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพ
และภาพยนตร์

ด้านผลงานกำกับที่ผ่านมา

2557 ผู้บ่าวไทบ้าน อีสานอินดี้

2559 ผู้บ่าวไทบ้าน 2 ตอนแจกข้าวหาแม่ใหญ่แดง

ด้านทุนในการสร้างหนัง

การทำทุนในการสร้างภาพยนตร์สั้นตอนนี้ที่รู้จักคือกระทรวงวัฒนธรรม โดยความคิด
โครงการไปนำเสนอ ผู้ดำเนินการสร้างจะนำโครงการติดต่อหาผู้สนับสนุนหาทุนจากองค์กรทั้งภาครัฐ
และเอกชนให้ ทุนภาพยนตร์สั้นนั้นสามารถขอได้แต่ไม่ใช่ทุกคนที่ขอได้ ต้องนำเสนอแนวคิดที่ตอบ
โจทย์การอนุรักษ์ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมให้ได้ ถึงได้ทุนนั้นไปทำภาพยนตร์สั้น แต่ช่องทางการฉาย
ภาพยนตร์สั้นผ่านโรงภาพยนตร์นั้นหายากมาก ผู้สร้างส่วนใหญ่ใช้สื่อออนไลน์อย่างยูทูบในการช่วย
ประชาสัมพันธ์ภาพยนต์ บางโอกาสต้องออกไปฉายตามเวทีประกวดหนังสั้น ตามงานเทศกาลต่างๆ
เมื่อภาพยนตร์สั้นมีผู้ชมเยอะจนเป็นกระแสเล่าผ่านปากต่อปาก อาจมีนายทุนเข้าติดต่อมาขอลงทุนต่อ
ยอดทำภาพยนตร์ต่อไป



ที่มา : <http://www.wonderful.in.th>

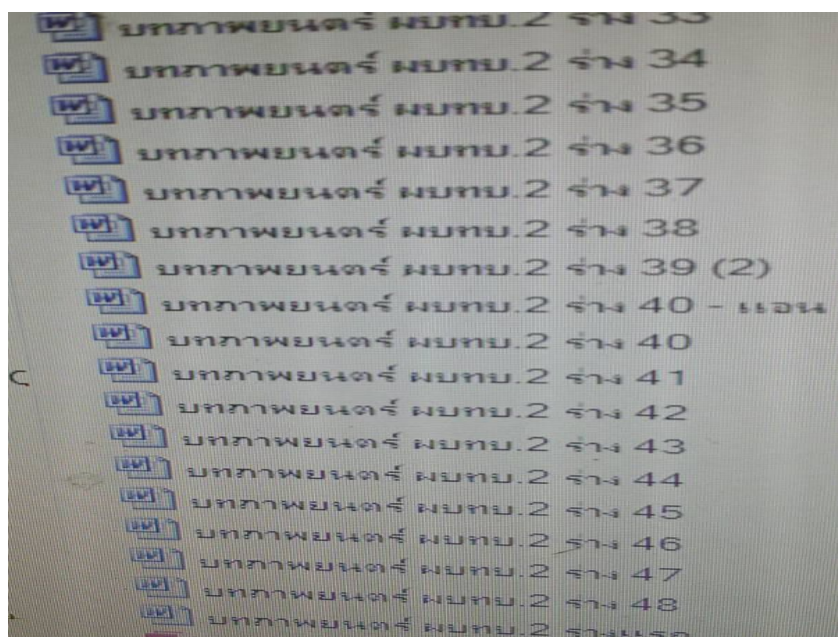
ภาพประกอบ 33 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน



ปัญหาของภาพยนตร์สั้นคือทุน ถ้าอยากทำภาพยนตร์ออกมาดี ๆ ต้องมีทุนสนับสนุน แต่หาทุนลำบากมาก เราต้องช่วยกันผลิตภาพยนตร์สั้นที่มีคุณภาพออกมาเยอะๆ ช่วยกันโปรโมท เพื่อกระตุ้นให้หน่วยงานออกมาส่งเสริม เพื่อสร้างมาตรฐานให้กับวงการภาพยนตร์สั้น เวทีประกวด ภาพยนตร์สั้นมีเงินรางวัลที่น้อย ทำให้คนทำภาพยนตร์สั้นหลายคนไม่สนใจที่จะเข้าร่วมส่งภาพยนตร์ เข้าประกวด

ด้านการคิดเนื้อเรื่อง /โครงเรื่อง

เราขายความเป็นอีสานวิถีชีวิตชนบทพื้นบ้าน เล่าเรื่องจากอะไรที่มันใกล้ตัว พื้นฐาน เราเป็นคนชนบท มันมีเรื่องเล่าเยอะมาก ประเด็นให้เล่าเรื่องมันเยอะ ดนตรี ชนบทธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม เราอยู่กับเสียงพิณเสียงแคน เราต้องขายความเป็นอีสานให้ผู้คนได้รับรู้ ให้คนที่เคยเป็นคนชนบทได้ซาบซึ้งปลุกสำนึกรักบ้านเกิดเมืองนอน ให้คิดถึงบ้าน อยากกลับบ้าน เสน่ห์ของเนื้อเรื่องคือ วิถีชีวิตของคนอีสาน รักสนุกสนาน มีน้ำใจไมตรี ครั้นเคร่ง โอเคียที่อยากนำเสนอคือเล่าเรื่องคนอีสานผ่านคนรุ่นใหม่ เราคำนึงถึงหลายอย่าง เช่น อายุของตัวละครทำให้เรารู้ว่าตัวละครนั้นผ่านยุคสมัยอะไรมาบ้าง เคยผ่านสถานการณ์บ้านเมืองอะไรมา ระดับการศึกษาจะมีผลต่อวุฒิภาวะของตัวละคร ภาษาที่ใช้ มุมมองต่อสังคม การควบคุมอารมณ์ อาชีพเป็นปัจจัยที่สร้างตัวตนของตัวละครที่ชัดเจนมากอย่างหนึ่ง ศัพท์ในอาชีพ เอกลักษณ์ที่เกิดจากการประกอบอาชีพนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจ ที่ทำให้นักแสดงกลายเป็นตัวละครของที่สมจริงดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น



ภาพประกอบ 34 แค้โครงบทภาพยนตร์ผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2

การเล่าเรื่องแบบนี้มักมีปัญหาตรงที่บทนักแสดงที่ต้องหานักแสดงมาเล่น การผูกปม ภาพยนตร์สั้นให้ผู้คนอยากติดตามยังทำได้ไม่ดี เมื่อทำออกมาแล้วภาพยนตร์ในแนวนี้ยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ยังเข้าไม่ถึงคนหมู่มากอื่น ๆ



ด้านนักแสดง

จะให้การแคสติ้งนักแสดงตามมหาวิทยาลัยในภาคอีสาน ใช้สิ่งที่เรามีอยู่ในภูมิภาคไม่ต้องไปหาดาราดัง ๆ มาแสดง เพราะสิ้นเปลืองทุน เพื่อให้นิสิตนักศึกษาได้มีส่วนร่วมกับการแสดง ภาพยนตร์สั้นที่เราต้องการ นักแสดงที่มาแคสต์ส่วนใหญ่เป็นเน็ตไอดอล หรือดาว – เดือน ในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ มาสมัคร ซึ่งคนเหล่านี้อาจมีประสบการณ์กับการรับบทในภาพยนตร์สั้นมาก่อน ทำให้การเล่นตามบทได้ค่อนข้างดี เพราะประสบการณ์ในการแสดงเขามีอยู่แล้ว การคัดเลือกนักแสดงจะเปิดโอกาสให้วัยรุ่น เยาวชนที่รักการในการแสดง รวมถึงนิสิตนักศึกษาที่เรียนเกี่ยวกับสาขาการแสดงที่สนใจจะมาแคสต์ โอกาสจะเปิดกว้างให้กับคนเหล่านี้ หรือค้นหาในรูปแบบของแมวมอง การหาวิธีนี้คือการลงพื้นที่ตามแหล่งต่างๆ ที่มีผู้คนมากมาย เช่น สถานีขนส่ง ศูนย์การค้า การแสดง คอนเสิร์ต ป้ายรถเมล์ เห็นใครบุคลิกดีก็ติดต่อ ขอชื่อเบอร์โทรศัพท์ วิธีนี้บางครั้งจะได้ผู้แสดงดี ๆ อย่างคาดไม่ถึง เวลาแสดงจะแลดูเป็นธรรมชาติ



ภาพประกอบ 35 นักแสดงภาพยนตร์เรื่อง ผู้ก่อการร้าย 2 ภาค 2

ในการแคสติ้งนักแสดงนั้น ต้องเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทของภาพยนตร์ที่คิดไว้ นักแสดงเล่นให้เข้ากับบทของเรา ปัญหาอยู่ที่การแคสติ้งเป็นหลัก เพื่อประหยัดทุนต้องใช้จ้างนักแสดงที่มีชื่อเสียง สมัยนี้นักแสดงมาแคสต์เยอะโดยเฉพาะนิสิตนักศึกษา ทำให้เราต้องใช้เวลาในการพิจารณาการแคสติ้งนักแสดง

ด้านฉากและสถานที่

แยกงานสถานที่จากบทและรวมกลุ่มสถานที่ การเริ่มหาสถานที่ให้นำบทมาอ่านแล้วลำดับรายชื่อสถานที่เกิดขึ้นในบท จากนั้นก็มารวมกลุ่มกันโดยคำนึงถึงกลุ่มสถานที่ ที่อยู่ใกล้เคียงกันเพื่อความสะดวก เช่น ฉากทะเล ภูเขา หมู่บ้าน ชาวประมง จากนั้นติดต่อสอบถาม เมื่อได้รายชื่อสถานที่แล้ว ให้ติดต่อสอบถามแหล่งต่าง ๆ เช่น จากเพื่อน ผู้ช่วยผู้กำกับกองถ่ายอื่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ จากนั้นยยสารการท่องเที่ยว ไปสการ์ด แผ่นพับ เพื่อให้ได้ข้อมูลขั้นต้น ซึ่งฉากและสถานที่นั้นต้องเลือกสถานที่ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ ให้บรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมอิน



ไปกับนักแสดง เหมือนเข้าไปอยู่ในภาพยนตร์จริงๆ การเลือกฉากในภาพยนตร์สั้นจึงมีความสำคัญพอๆ กับบทภาพยนตร์ ฉากทุ่งนา แม่น้ำ พระอาทิตย์ขึ้น พระอาทิตย์ตก ล้วนแล้วแต่ช่วยบิ้อารมณ์ต่างๆ ของภาพยนตร์สั้นได้ ช่วยสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์ บางฉากที่อยู่ไกลต้องใช้เวลาเดินทางเพื่อให้ได้มาซึ่งความสวยงามของหนัง



ภาพประกอบ 36 ฉากประกอบภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2

ปัญหาคือการหาฉากที่สวยงามนั้น ยากลำบากมาก ระยะเวลาเข้าถึงพื้นที่ห่างไกล การเดินทางเต็มไปด้วยความยากลำบาก ถนนไม่ได้มาตรฐาน อันตราย เสี่ยงเกิดอุบัติเหตุได้ตลอดเวลา การติดต่อประสานงานจากเจ้าของสถานที่ ต้องใช้เวลาประชุมปรึกษาหารือกันว่าถ่ายฉากไหนก่อน จากนั้นประสานงานทีมงานสำรวจพื้นที่ ซึ่งต้องใช้เวลาสำรวจและสอบถามข้อมูลจากชาวบ้านที่เป็นเจ้าของพื้นที่นั้น

ด้านทีมงาน

ผู้กำกับเมื่อได้บทภาพยนตร์มาแล้วผู้กำกับมีหน้าที่ตีความบทภาพยนตร์ว่า ถ้าออกมาเป็นภาพยนตร์แล้วจะเป็นอย่างไร ตรงไหนจะเพิ่มตรงไหนจะลด ตรงไหนปรับปรุงแก้ไข เข้าใจความหมายของผู้เขียนบทว่าแต่ละฉากจะเสนออะไร ภาพยนตร์ทั้งเรื่องเสนออะไร ฝ่ายเขียนบท ฝ่ายศิลป์ ช่างกล้อง ช่างกล้องจะประสานงานกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพในการถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดการวางมุมกล้อง ขนาดภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพซึ่งจะวางแผนล่วงหน้าในขั้นตอนเตรียมงานสร้างก่อนที่จะถ่ายจริง ซึ่งต้องเป็นมืออาชีพ เป็นทีมงานที่รู้จักกันมานาน ทำให้การถ่ายทำได้ดำเนินการไปได้ด้วยดี ช่วยกันแก้ปัญหาในกองถ่าย ภาพยนตร์สั้นใช้ทีมงานไม่เยอะ เพราะคนหนึ่งคนทำได้หลายหน้าที่ เพื่อประหยัดงบประมาณ





ภาพประกอบ 37 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2

ทีมงานจะเจอปัญหาหลัก จะเป็นเรื่องของเวลาว่างที่ไม่ตรงกัน เรื่องเจ็บไข้ได้ป่วย ปัญหาสุขภาพ ไม่มีเวลาให้กัน เวลาว่างไม่ตรงกัน ดิถีระส่วนตัว ไปทำภารกิจต่างจังหวัด ซึ่งปัญหานี้ไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เพราะว่าภาพยนตร์สั้นถ่ายวันเดียวไม่เสร็จ ต้องใช้เวลาหลายวันในการถ่ายทำ เมื่อทีมงานมาไม่ครบ ก็ต้องเลื่อนนัดเปิดกองถ่ายทำไปวันอื่นที่ทีมงานทุกคนพร้อมทำงาน

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นต้องมี กล้องขนาดถ่ายวิดีโอใหญ่ กับขาตั้งกล้อง ซึ่งจะได้ภาพที่คมชัดกว่า กล้อง DSLR ส่วนอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเช่น การ์ดความจำ ไฟ LED หน่วยความจำพกพา โน้ตบุ๊ก อุปกรณ์เหล่านี้เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ เพราะจำเป็นสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น อุปกรณ์ต้องมีประสิทธิภาพด้วย แต่มีราคาแพง เพื่อให้ได้คุณภาพของภาพที่สวยงาม เรื่องคุณภาพของอุปกรณ์จึงมีความจำเป็นต่อการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมาก ต้องดูแลรักษาอย่างดี เพื่อคงสภาพให้พร้อมสำหรับการใช้งานเสมอ



ภาพประกอบ 38 อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง ผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2



ปัญหาคือเรื่องอายุการใช้งานของอุปกรณ์ เป็นทุกอุปกรณ์อยู่แล้ว เพราะมีอายุการใช้งานและเสื่อมสภาพไปตามการใช้งานหนักๆ ต้องดูแลรักษาเก็บไว้ที่กล่องที่แข็งแรงป้องกันการกระแทก อุปกรณ์การถ่ายทำภาพยนตร์สั้นทีมงานต้องรักษาให้ดีเพราะเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เมื่ออุปกรณ์เหล่านั้นเกิดเสีย เสื่อมสภาพ จากอุบัติเหตุแบบใดก็ตามแต่ ต้องซื้อใหม่ทันที บางอุปกรณ์ที่ชำรุดแค่บางส่วน สามารถซื้อส่วนที่ชำรุดมาเปลี่ยนได้ แต่ถ้าอะไหล่ส่วนสำคัญเสีย ถ้านำไปซ่อมจะใช้งานได้ไม่นาน เพราะอะไหล่แท้มีราคาแพง

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์บางเรื่องถ่ายเป็นปีก็มี เพราะมีหลายๆปัจจัยให้ต้องคำนึง เช่นคิวของนักแสดง สภาพอากาศ ช่วงฮีต 12 คอง 14 ประเพณีต่าง ๆ จะจัดขึ้นตามช่วงเวลาอยากถ่ายฉากประเพณีที่สมจริงก็ต้องรอให้จนถึงงานประเพณีจริง ๆ ถึงได้ไปถ่าย ต้องใช้เวลานานแต่ก็แลกมากับฉากที่คุ้มค่า สวยงาม สมจริง การโปรโมทภาพยนตร์ก็ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาด้วยเหมือนกัน ภาพยนตร์บางเรื่องต้องใช้เวลาโปรโมทนาน หรือใช้ทีเซอร์หลายตัว กว่าจะปล่อยภาพยนตร์เต็มออกมาให้ผู้ชมได้ชมกัน เป็นการตลาด เมื่อกระแสจุดติดขึ้นมาก็จะมีนายทุนมาติดต่อเสนอทุนให้ต่อยอดให้สร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวต่อไป

ปัญหาของการถ่ายทำคือยิ่งใช้เวลาถ่ายทำนานยิ่งต้องใช้ทุนมาก อาจหาทุนด้วยการโปรโมทเสื้อ สติกเกอร์ เพื่อหาทุนอื่น ๆ มาสมทบ การโปรโมทภาพยนตร์ก็มีความเสี่ยงว่ากระแสภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะจุดติดหรือไม่ ต้องติดต่อเอาฉากไหนมาทำทีเซอร์โปรโมท จะใช้ทีเซอร์กี่ตัวในการโปรโมทภาพยนตร์ ภาพยนตร์สั้นโดนทั่วไปปกติจะใช้เวลาถ่ายทำไม่นาน ไม่ถึง 10 วันด้วยซ้ำไปถ่ายเสร็จ ตัดต่อ ก็โปรโมท ก่อนอัฟลงยูทูป ถ้ากระแสจุดติดก็มีนายทุนมาเสนอทุนให้ทำภาพยนตร์ต่อไป

6. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของ นายวรวุฒิ หลักชัย



ภาพประกอบ 39 นายวรวุฒิ หลักชัย ให้สัมภาษณ์ในรายการ Amazing เทศบาล



ด้านประวัติการศึกษา

1. จบชั้นมัธยมศึกษาจากโรงเรียนอุดรพิทยานุกูล
2. ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง สาขาการประถมศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น
3. ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขา การบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชธานี
4. ปัจจุบัน รับราชการครูอยู่ที่ โรงเรียนเทศบาล 3 บ้านเหล่า เทศบาลนครอุดรธานี และยังเป็นนักทำหนังสือระ

ด้านผลงานด้านภาพยนตร์

1. 2 พี่น้อง ระยะเวลา 9 นาที ความคมชัดระดับ HD
2. รางวัล “Excellent Award” เทศกาลภาพยนตร์ Tokyo Video Festival 2014, ประเทศญี่ปุ่น
3. ได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ Plein la Bobine 12th International Sancy Film Festival for Young People, ที่ประเทศฝรั่งเศส
4. ได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ Busan International Kids' Film Festival ที่เกาหลีใต้
5. ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมฉายเทศกาลภาพยนตร์ the seventh session of the Short Film Festival in Tissa, ประเทศ Morocco
6. รางวัลหนังสือยอดเยี่ยม รองอันดับ 1 จากโครงการประกวดหนังสือสั้นยูติธรรม-ระทรวงยูติธรรม
7. รองเท้า (ร) บพอ ระยะเวลา 12 นาที ความคมชัดระดับ HD
8. ได้รับรางวัลชนะเลิศ ถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี จากโครงการประกวดสร้างคลังความรู้กับทรูปลูกปัญญาดอทคอม ครั้งที่ 3 หัวข้อ “ปลูกความรู้คู่คุณธรรม “
9. เนรเทศ ระยะเวลา 13 นาที ความคมชัดระดับ HD
10. ได้รับรางวัลชนะเลิศ อันดับ 1 การประกวดภาพยนตร์สั้นในโครงการ “สิ้นเมษา”
11. ชีวิตนี้เพื่อลูก / 20 นาที / DV
12. ได้รับรางวัล ชนะเลิศ จากการประกวดสุดยอดหนังสั้นแห่งปี “Digital Movie 2007” Enjoy your Life by JVC
13. ได้รับรางวัล ชนะเลิศ จาก การประกวดภาพยนตร์สั้นส่งเสริมคุณธรรมวัยรุ่น โดยกระทรวงศึกษาธิการ
14. ฮักมัน In My Hometown
15. เข้าฉาย 16 มีนาคม 2560



ด้านทุนในการสร้างหนัง

ภาพยนตร์สั้นปกติจะหาทุนยาก ผู้สร้างจึงภาพยนตร์สั้นเป็นสื่อการสอน ในหัวข้อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เดินสายประกวดตามโครงการต่างๆที่ให้หัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ เรื่องคุณธรรมจริยธรรม ผู้สร้างไม่ได้ทำภาพยนตร์สั้นออกมาเพื่อหวังกำไร เมื่อประกวดชนะแล้วได้รางวัลนั้นคือทุนในการสร้างหนัง ผู้สร้างทำภาพยนตร์สั้นเพราะเรารักในการทำภาพยนตร์ ผู้สร้างอยากเล่าเรื่องในมุมมองของผู้สร้าง อยากใช้สื่อสมัยใหม่ให้ความรู้แก่เด็กนักเรียน ด้วยความที่ผู้สร้างมีอาชีพเป็นครู ผู้สร้างจึงเน้นเนื้อหาของภาพยนตร์สั้นไปทางส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้ความรู้แก่เด็กนักเรียนและบุคคลทั่วไปที่มาชมภาพยนตร์สั้น



ภาพประกอบ 40 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง รongเท้าค (รั) บพ่อ ของนายวรวิทย์ หลักชัย

ปัญหาของภาพยนตร์สั้นคือทุน ถ้าอยากทำภาพยนตร์ออกมาฉายเพื่อหวังกำไร ต้องมีทุนสนับสนุน ถ้าไม่มีทุนมาพัฒนาอุปกรณ์ ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นก็ขาดเทคโนโลยีที่มีคุณภาพที่จะทำให้ภาพยนตร์ออกมาสมบูรณ์ ในตอนนี้วงการภาพยนตร์สั้น ยังไม่พบหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนออกมาสนับสนุนทุนภาพยนตร์สั้นอย่างจริงจัง ถึงแม้มีแหล่งขอทุนจากกระทรวงวัฒนธรรมแต่ขั้นตอนการขอทุนต้องใช้เวลาและมีความยุ่งยาก

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

เนื้อเรื่องภาพยนตร์สั้น จะเน้นภาพยนตร์สั้นที่เป็นแนวสื่อการสอน ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้เด็กและเยาวชน ให้ข้อคิดแก่ผู้ชม ผู้สร้างภาพยนตร์สั้นมีอาชีพเป็นครู ผู้สร้างมีวิธีสอนนักเรียนแบบใหม่ โดยใช้สื่อสมัยใหม่มาสอนนักเรียน ใช้เนื้อหาที่เขาสนใจเข้าถึงได้ง่าย ไม่ซับซ้อน เล่าเรื่องจากสิ่งรอบตัว ให้ผู้ชมเข้าใจและได้เข้าถึงบทของตัวละครภาพยนตร์สั้น ถ้าเป็นภาพยนตร์สำหรับส่งประกวดก็จะเล่าเรื่องในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยเน้นไปที่ตัวละครหลักที่เป็นตัวดำเนินเรื่องซึ่งจะสะท้อนมุมมองความคิดออกมาในด้านความยุติธรรมและความสามัคคี การอยู่ร่วมกันอย่างสันติ





ภาพประกอบ 41 ภาพยนตร์สั้น เรื่อง รองเท้า (ร) บพอ เป็นภาพยนตร์สั้นที่เน้นการส่งเสริม
คุณธรรมจริยธรรม

การเล่าเรื่องแบบนี้ที่ ปัญหาคือบทบาทของนักแสดงที่ต้องเล่นตามบทต้องสมจริง
ผู้เล่นต้องเป็นตัวละครตัวนั้นจริง จึงจะทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงบทตัวละครและอินไปกับตัวละครนั้น
บทแบบนี้มีความยากลำบากในการหาตัวนักแสดงที่อาจจะมาสวมบทภาพยนตร์สั้น เพราะบทต้องเหมาะ
กับนักแสดงที่มีความสามารถสูง แสดงเก่งและเข้าถึงบทบาทได้จริง อีกนัยหนึ่งผู้สร้างก็สร้างเป็นสื่อ
การสอนให้ผู้ชมได้ชมและนำไปปรับใช้ในชีวิตปัจจุบันได้อีกด้วย

ด้านนักแสดง

ภาพยนตร์สั้นผู้สร้างเน้นการ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ใช้เป็นสื่อการเรียนการ
สอนได้ เรื่องนักแสดงจะใช้ชาวบ้าน นักเรียน ที่อยู่ใกล้ตัว ขอบาทามมาช่วยแสดงภาพยนตร์สั้น
เพราะประหยัดค่าใช้จ่าย สื่อสารกันรู้เรื่อง ให้ความร่วมมือ ในส่วนนักแสดงที่เป็นเด็กและชาวบ้าน
ผู้สร้างจะให้นักแสดงเรียนรู้การแสดงการซ้ำ ๆ นักแสดงจะต้องผ่อนคลาย ให้เล่นตามบทอย่างเป็น
ธรรมชาติ เพราะเป็นสื่อสมัยใหม่ที่นักเรียน ให้ความสนใจเป็นอย่างดีในการช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ





ภาพประกอบ 42 นักแสดงในภาพยนตร์สั้น เรื่อง 2 พี่น้อง

ปัญหานักแสดงไม่ส่งผลกระทบต่อการทำภาพยนตร์สั้น เพราะมีบทช่วยแสดง ปัญหาในกองถ่ายนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ผู้สร้างและทีมงานพร้อมทั้งนักแสดงช่วยกันแก้ไขปัญหา เช่น ในการซ้อมบท ทำทางการแสดง การสื่ออารมณ์ออกมาทางใบหน้า ทีมงานต้องช่วยนักแสดงจนกว่าจะแสดงได้สมจริง

ด้านฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่นั้นต้องเลือกสถานที่ที่อยู่ใกล้ตัว สามารถเดินทางไปถ่ายทำได้สะดวก ทุ่งนา โรงเรียน ใช้สถานที่ที่มีในพื้นที่เป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้บรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมอินไปกับความสวยงามของฉากและสถานที่นั้น เหมือนเข้าไปอยู่ในภาพยนตร์จริง ๆ การเลือกฉากในภาพยนตร์สั้นจึงมีความสำคัญมาก เพื่อให้ภาพยนตร์ดูไม่น่าเบื่อ และชื่นชมความสวยงามของธรรมชาติ สำหรับภาพยนตร์สั้นนั้น ผู้สร้างต้องใช้เวลาคิดอย่างมาก ในการเลือกฉากและสถานที่การถ่ายทำ เพราะมีความจำเป็นอย่างมากต่อภาพยนตร์ไม่ว่าจะเรื่องยาวหรือเรื่องสั้น ฉากจะเป็นตัวกำหนดสถานะ บรรยากาศและความรู้สึก สถานที่จะต้องมีบรรยากาศ มีโครงสร้างให้ความรู้สึกที่ดี อารมณ์ของตัวละคร ซึ่งจำเป็นอย่างมาก





ภาพประกอบ 43 การถ่ายทำฉากประกอบภาพยนตร์สั้น

การกำหนดฉากแต่ละฉากไม่พบเจอปัญหา เพราะผู้สร้างใช้พื้นที่ใกล้ตัวในการกำหนดสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น สถานที่จะต้องเดินทางสะดวก ทีมงานเดินทางสะดวก มีชาวบ้านคอยช่วยเหลืออยู่ตลอด ทำให้กองถ่ายภาพยนตร์มีบรรยากาศที่ดี ผ่อนคลาย สนุกสนานเฮฮา นักเรียนในโรงเรียน ให้ความสนใจและมาช่วยเหลือในกองถ่ายทำภาพยนตร์สั้น มาเป็นตัวประกอบฉากหลังให้ช่วยกันเคลียร์พื้นที่ถ่ายทำ ช่วยเช็ดฉากต่างๆ การขอใช้สถานที่ชาวบ้านให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี

ด้านทีมงาน

ผู้สร้างทำภาพยนตร์สั้นโดยใช้พื้นที่ในโรงเรียนที่สอนอยู่ เด็กนักเรียน ก็ให้ความสนใจมาขอเรียนรู้การทำภาพยนตร์สั้น ผู้สร้างก็ช่วยสอน เพราะเด็กนักเรียนให้ความสนใจกับสื่อสมัยใหม่ ผู้สร้างได้ให้เด็กนักเรียนมาเป็นเข้าร่วมเป็นทีมงานผู้ช่วยถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ได้เห็นการเจริญเติบโตของทีมงาน ได้เห็นกระบวนการกลุ่ม เห็นความสามัคคี ทำให้ผู้สร้างมีกำลังใจทำภาพยนตร์สั้นต่อไป ซึ่งผู้สร้างเองมีทีมงานของอยู่แล้ว ผู้สร้างเปิดโอกาสให้เด็กนักเรียนที่สนใจเข้ามาช่วยงานด้วย ทำให้บรรยากาศในกองถ่ายมีความสนุกสนานเฮฮา เด็กก็เกิดกระบวนการเรียนรู้นอกห้องเรียน มีความสามารถติดตัวตอนโตเป็นผู้ใหญ่ มีทักษะจับประเด็น ทำตัดต่อวิดีโอ การถ่ายภาพยนตร์





ภาพประกอบ 44 ทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ของนายวรุฒิ หลักชัย

ส่วนใหญ่เรื่องทีมงานไม่พบเจอปัญหา จะเป็นทีมงานที่ทำงานด้วยกันมานาน รู้ใจกัน เป็นอย่างดี ปัญหาที่เกิดขึ้นจะเป็นปัญหาเกี่ยวกับอุบัติเหตุ ทีมงานป่วย ไม่สบาย ผู้สร้างก็หยุดถ่ายทำ ให้ทีมงานพักรักษาตัว ผู้สร้างรวมถึงทีมงานทำภาพยนตร์สั้นกันด้วยความสุข หวังแค่ให้ภาพยนตร์เรา สร้างประโยชน์ให้แก่ผู้ชมเป็นวงกว้าง

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

การผู้กำกับภาพยนตร์สั้นต้องมี กล้องขนาดใหญ่ กับขาตั้งกล้อง แครน (สำหรับถ่ายมุมสูง) ภาพยนตร์สั้นใช้กล้อง DSLR ก็ได้ ส่วนเด็กๆที่สนใจภาพยนตร์สั้นก็ใช้กล้องมือถือที่มีกล้องหลัง 13 ล้านพิกเซล ขึ้นไปภาพก็ออกมาสวยแล้ว ส่วนอุปกรณ์อื่น ๆ ที่จำเป็นต่อการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นก็ การ์ดความจำ แบตเตอรี่ ไฟLED หน่วยความจำพกพา โน้ตบุ๊ก อุปกรณ์เหล่านี้คือสิ่งสำคัญ ที่คนที่ทำภาพยนตร์สั้นต้องมีติดตัว การรักษาอุปกรณ์ก็ต้องใช้อย่างระมัดระวัง เก็บไว้ในที่ๆปลอดภัย ถึงทำภาพยนตร์สั้นต้นทุนต่ำแต่การเล่าเรื่องออกสนุก ภาพยนตร์ก็น่าดู ผู้ชมก็สนใจ





ภาพประกอบ 45 อุปกรณ์ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ของนายวรวุฒิ หลักชัย

ปัญหาคือเรื่องอายุการใช้งานของอุปกรณ์ ที่มีอายุการใช้งานที่จำกัด เมื่อใช้งานหนัก ก็เสื่อมสภาพไว ต้องดูแลรักษาอย่างดี เชื่อว่าคนทำภาพยนตร์สั้นทุกคนก็พบเจอปัญหานี้เหมือนกัน อุปกรณ์แพงแคไหนก็วันเสื่อม แคใช้งานให้เป็นให้เกิดประโยชน์สูงสุด งานก็จะออกมาดี

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นใช้ไม่นาน ใช้เวลาถ่ายทำประมาณ 3 วัน ก็ถ่ายเสร็จ เวลาฉายของภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ตามมาตรฐานภาพยนตร์สั้นทั่วไป ภาพยนตร์สั้นทำออกมาเป็นเชิงส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เน้นใช้เป็นสื่อการสอนเป็นส่วนใหญ่ ถ้ามีโครงการประกวด ภาพยนตร์สั้นตามโครงการต่าง ๆ ถ้าหัวข้อประกวดเข้าข่ายแนวคิดที่มีความใกล้เคียงกันกับแนวคิด ภาพยนตร์สั้นของผู้สร้าง จึงตัดสินใจส่งภาพยนตร์สั้นเข้าประกวด ผู้สร้างมีความต้องการทำภาพยนตร์ สั้นเพราะอยากเล่าเรื่อง อยากเสนอประเด็นที่มีในความคิดของผู้สร้างให้ผู้ชมได้รับชม ไม่ได้ทำ ภาพยนตร์สั้นออกมาขายเพื่อหวังกำไรแต่อย่างใด





ภาพประกอบ 46 บรรยากาศการกำกับภาพยนตร์สั้นของนายวรวุฒิ หลักชัย

ปัญหาในด้านระยะเวลานั้นไม่ส่งผลกระทบใด ๆ ผู้สร้างมีความสุขไปกับการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ไม่รีบร้อน ถ่ายทำออกมาอย่างตั้งใจ เพื่อให้ผู้ชมได้ประโยชน์ ได้ข้อคิด แง่คิดดี ๆ ที่เรายกนำเสนอ อยากเล่าเรื่องที่อยากเล่าให้ผู้ชมได้ชม

ตอนที่ 2 ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

จากการศึกษาปัญหาดังที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้หาทางออกให้กับการผลิตภาพยนตร์สั้น ด้วยการนำภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานมาใช้ในการผลิตภาพยนตร์สั้น กล่าวคือได้นำความสิ่งที่มีอยู่แล้ว ที่ดีแล้วมาต่อยอดให้เกิดมูลค่าเพิ่มมากขึ้น ทำให้การผลิตภาพยนตร์สั้นสามารถทำต่อไปได้ และเกิดเป็นแรงผลักดันที่จะนำภูมิปัญญาของคนอีสานมาเผยแพร่ให้ทุกคนได้รับรู้ร่วมกัน โดยผู้วิจัยจะใช้การวิเคราะห์เหมือนกันกับตอนที่ 1 เพื่อใช้วิเคราะห์การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมของผู้กำกับแต่ละคน ดังนี้

1. ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร

ด้านทุนในการสร้างหนัง

ในการผลิตภาพยนตร์สั้นของปรีชา สาครได้นำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาพัฒนาต่อยอดให้เกิดมูลค่าเพิ่มมากขึ้น โดยอุปกรณ์ในการถ่ายภาพยนตร์ก็ได้รับจากการสนับสนุนจากทางคณะที่เขาสังกัดในการทำงานมาอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ โดยมีกำลังสำคัญคือนิสิตที่เรียนด้วย ได้ผลิตหนังออกมาเพื่อให้ผู้คนมากมายรับรู้โดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใด แต่เพื่อต้องการสนองความสุขทางการลงมือทำ ได้ปฏิบัติจริงรับรู้ถึงปัญหาและการหาทางออกร่วมกัน เมื่อทำไปสักพักสิ่งที่ลงมือลงแรงทำไป

กลับได้รับสิ่งตอบแทนมาเป็นรางวัลที่ทรงคุณค่าจากหลายสถาบัน ทำให้ชื่อเสียงของสถาบันที่ผลิตนิสิตที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการทำภาพยนตร์สั้นเป็นที่ประจักษ์ต่อสาธารณชน

ใช้การหาทุนแบบการบริจาคสมทบทุนเพื่อทำภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์งานบุญต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานบุญประเพณี ภูมิปัญญาของคนท้องที่นั้น ๆ เพื่อให้ชาวบ้านช่วยกันอนุรักษ์สืบสานเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาออกไปให้ผู้ชมในพื้นที่อื่น ๆ ได้รับรู้และนำไปใช้ประโยชน์

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

การคิดเนื้อเรื่องของปริชา สาคร เน้นการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ นิสิตที่เรียนให้มีความคิดให้การสร้างหนัง จากนั้นให้นำเข้ามาเสนอให้ฟัง และเขาเองก็จะแนะนำนิสิตก่อนลงมือถ่ายทำ โดยใช้ความผิดพลาดของตนเองในครั้งอดีตที่มุ่งเน้นจะสร้างหนังที่กำลังเป็นกระแสมาเป็นบทเรียนให้นิสิตได้รับฟังว่าเราควรจะทำในสิ่งสิ่งที่เราเป็นสิ่งที่เรานัด กล่าวคือนำเสนอความเป็นอีสานได้ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์สั้นโดยนำวิถีชีวิตภูมิปัญญาของชาวอีสานนำมาเป็นแก่นของเรื่องที่ถือว่ามีความลึกซึ้งน่าค้นหา เพราะคนอีสานถูกมองจากคนในภาคอื่นๆ ของประเทศไทยว่าเป็นคนชายขอบ เป็นภาคที่แร้นแค้น แห้งแล้งอดๆอยากๆ มีสิทธิเสรีภาพที่ด้อยและน้อยกว่าคนอื่นๆ หรือเป็นภาคที่ผู้คนใช้แรงงานเป็นหลัก เมื่อทุกคนนึกคนอีสานต้องเกิดภาพลักษณะเช่นนี้ปรากฏในหัวสมองอย่างแน่นอน เหมือนกันกับที่สุริยา สมุทคุปดี และพัฒนา กิตติอาษา (2542 : 21) กล่าวว่า คนชายขอบ (Marginal People) คือ “...กลุ่มคนที่มีชีวิตอยู่กึ่งกลางหรือห่างไกลจากศูนย์กลางทั้งในทางภูมิศาสตร์และสังคมวัฒนธรรม ในทางภูมิศาสตร์ “คนชายขอบ” มักจะเป็นกลุ่มคนที่ต้องเคลื่อนย้ายจากภูมิลำเนาเดิมด้วยเหตุผลทางธรรมชาติ เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม การตั้งถิ่นฐาน การประกอบอาชีพ หรือวิถีชีวิตของคนกลุ่มนี้ต้องเผชิญกับการแก่งแย่งแข่งขันเพื่อเข้าถึงทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด ถูกกีดกันและเอารัดเอาเปรียบจากคนกลุ่มใหญ่ ซึ่งอยู่อาศัยในดินแดนหรือเขตภูมิศาสตร์นั้นมาก่อน ในทางสังคมและวัฒนธรรม “คนชายขอบ” ย่อมกลายเป็นคนกลุ่มน้อยในสังคมใหม่ วัฒนธรรมประจำกลุ่มจึงเป็นวัฒนธรรมย่อยที่ไม่ได้รับการยอมรับ หรือได้รับการเลือกปฏิบัติจากผู้คนในกระแสวัฒนธรรมหลัก การเรียนรู้การปรับตัวและการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อที่จะเอาตัวรอดหรือมีชีวิตอยู่ภายใต้สภาพการณ์ดังกล่าวจึงเป็นสาระสำคัญของวิถีชีวิตประชากรที่อาศัยอยู่ในวัฒนธรรมชายขอบ...” สอดคล้องกับ Seymour-Smith ที่สุริยา สมุทคุปดี และพัฒนา กิตติอาษา (2542 : 22) ได้สรุปว่า “...ในสังคมใหญ่ทุกแห่งมี “ประชากรชายขอบ” ซึ่งอาศัยอยู่ห่างจากศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ การเมืองและสังคมวัฒนธรรม คนกลุ่มนี้ขาดอำนาจการต่อรอง ขาดการศึกษา ขาดเครื่องมือที่เข้าถึงอำนาจ และถูกกีดกันออกจากระบบการต่อรองอำนาจและการจัดสรรทรัพยากร อำนาจและความมั่งคั่งในสังคม ลักษณะของกลุ่มประชากรชายขอบอาจจะแตกต่างจากประชากรส่วนใหญ่ของสังคม ในแง่ของชาติพันธุ์ ศาสนา อุดมการณ์ การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจและชนชั้นทางสังคม ฯลฯ ตัวอย่างของประชากรชายขอบ ได้แก่ ชนกลุ่มน้อย ผู้อพยพ ประชากรที่อาศัยอยู่ในสลัม ชาวเขาชาวไร่ในชนบท โสเภณี แรงงานไร้ทักษะฝีมือ แรงงานข้ามชาติ ฯลฯ”

ปริชา สาคร จึงมุ่งนำเสนอภูมิปัญญาของความเป็นคนอีสานโดยการนำเรื่องราวที่มีผู้กล่าวถึงคนอีสานไว้เป็นจำนวนมากในทางที่ไม่สู้ดีมาตีแผ่ให้คนทั่วไปเข้าใจคนอีสานใหม่ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่วุ่นวายเป็นพื้นฐานชาวอีสานเป็นคนรักสนุกสนาน ถึงเหน็ดเหนื่อยมาจากการทำงานมาก

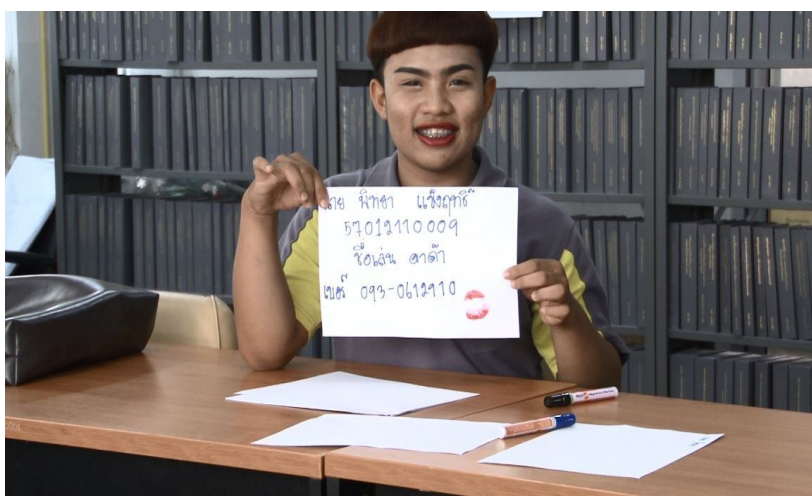


เท่าไร แต่เมื่อได้ยินเสียงพิณ เสียงแคนก็สามารถปลดปล่อยความทุกข์นั้นให้หายไปได้เหมือนกับที่ชุมเดช เดชภิมล (2521) ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับภาพสะท้อนชีวิตชาวอีสานจากหมอลำ กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของหมอลำ ดนตรีที่ใช้ประกอบหมอลำ ประเภทของหมอลำและภาพสะท้อนชีวิตและสังคมจากกลอนลำ โดยกล่าวถึงหมอลำ เป็นการละเล่นพื้นเมืองของชาวอีสาน ไม่สามารถกำหนดได้ว่าเริ่มมาตั้งแต่เมื่อใด แต่เป็นที่นิยมและถือเป็นเอกลักษณ์ของชาวอีสาน ทั้งยังเป็นแหล่งรวมวิทยาการต่างๆ ขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่ตลอดจนการทำมาหากิน นอกจากนี้หมอลำยังเป็นวรรณกรรมล้ำค่าของชาวอีสาน เพราะคนอีสานได้ถ่ายทอดชีวิตจิตใจ อารมณ์ และความรู้สึกนึกคิดไว้ในกลอนลำ หรือพิธีกรรมของชาวอีสาน หรือนำเสนอภูมิปัญญาด้านอาหารการกินของชาวอีสานที่มีข้าวเหนียวเป็นอาหารหลักซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ของชาวอีสานเพราะมีการเพาะปลูกมากที่สุดในพื้นที่อีสาน และยังมีเพลงหรือในภาษาไทยมาตรฐานที่เรียกว่า “สุภาพเชิด” เปรียบเทียบความรักใคร่ของชาวอีสานที่มีต่อกันว่าเหมือนกับข้าวเหนียวที่มีความกลมเกลียวกัน ถึงไปอยู่ที่ไหนก็ไม่อดตายรักกันเหมือนพี่เหมือนน้องร่วมอุทรณ์ว่า “ฮักกันไว้คือข้าวเหนียวหนึ่งไหม อย่าสืเพแตกม้างคือน้ำถักข้าวเหนียว”

แต่การที่จะทำหน้าที่นำเสนอความเป็นอีสานอย่างเดียวก็น่าจะช่วยให้คนอีสานเท่านั้น ดู ปรีชา สาครจึงได้ผสมผสานความเป็นอีสานที่รับวัฒนธรรมคนเมืองมาใช้เพื่อให้เกิดการสร้างภาพยนตร์นั้นมีชีวิตชีวาอย่างลงตัว

ด้านนักแสดง

การเลือกนักแสดงของปรีชา สาคร คัดเลือกจากนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม มาร่วมในการแสดงภาพยนตร์ แน่นอนว่าเด็กไทยสมัยนี้ โดยเฉพาะเด็กภาคอีสานมีความสามารถเป็นถึงดาราตลกระดับประเทศและก็โด่งดังไปจากในรั้วมหาลัย มหาสารคามเป็นอีกสถานที่บ่มเพาะและเป็นบันไดให้ศิลปินก้าวขึ้นไปอยู่ในจุดนั้นมามากนักแล้ว ในการเล่นภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็จะมีการแคสติ้งนักแสดงเหมือนกับภาพยนตร์ระดับประเทศที่เขาทำกัน แต่ทุกครั้งก็ได้รับการตอบรับจากนิสิตที่มีความสามารถกล้าแสดงออก หน้าตา บุคลิกท่าทางดี เหมาะสำหรับบทนั้นๆมาร่วมในการถ่ายภาพยนตร์ ที่สำคัญเขามาด้วยความเต็มใจได้รับค่าตอบแทนบ้างเล็กน้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้เขาก้าวต่อไปด้วยความมั่นใจ



ภาพประกอบ 47 การแคสติ้งนักแสดงภาพยนตร์สั้น



มหาวิทยาลัยมหาสารคามเป็นอีกมหาวิทยาลัยหนึ่งที่คณะและภาควิชาต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัยให้ความสำคัญกับการแสดง ส่วนใหญ่แต่ละคณะจะมีละครซึ่งเป็นประเพณีที่ทำสืบต่อกันมา ในแต่ละปีก็จะมีละครออกมาให้ได้ชมกัน นักแสดงส่วนใหญ่ก็จะผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกันไป ซึ่งการแสดงของแต่ละคนก็ถือว่าเก่งกาจกันพอสมควร มีแฟนคลับเป็นของตัวเองหรืออย่างหนึ่งที่น่าทึ่งในยูทูปที่ทั่วประเทศรู้จักกันในนามหนังเรื่อง “กะเทยไต่บ้าน” ก็เป็นลูกศิษย์ของอาจารย์ปรีชา สาครเช่นกัน นักแสดงบางคนก็โด่งดังจนมีคนรู้จักและก้าวไปสู่การเป็นดารา นายแบบ นางแบบมืออาชีพ และยิ่งใหญ่ไปกว่านั้นคือภาพยนตร์ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์เรื่อง “อักษะสารคาม” “ผู้บ่าวไต่บ้านอีสานอินดี้” ก็มีนักแสดงที่มาจากการคัดเลือกนักแสดงในมหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่มีทั้งนิสิตและอาจารย์ด้วย อย่างคนที่รับบทเป็น “เจ้าสร้อยา” ในภาพยนตร์เรื่อง “อักษะสารคาม” คือ ดร.สมคิด สุขเอิบ อาจารย์ประจำคณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ที่แสดงได้อย่างสมบทบาทเหมือนกับนักแสดงมืออาชีพ ทำให้คนรู้จักจังหวัดเล็กๆอย่างมหาสารคามจากภาพยนตร์เรื่องนี้



ที่มา : <https://okmovie-hd.com>

ภาพประกอบ 48 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “อักษะสารคาม”



ด้านฉากและสถานที่

การประยุกต์เอาภูมิปัญญาของอีสานเข้ามาในฉากหรือสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ซึ่งได้รับปัญหาอย่างทีกล่าวไปแล้วนั้น ก็ได้รับการแก้ปัญหาด้วยความร่วมมือของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของภาคอีสานที่มีการสร้างบ้านอีสานสมัยก่อนไว้ อย่างเช่นในเขตจังหวัดมหาสารคามก็มีพิพิธภัณฑ์บ้านอีสานของมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่สร้างไว้ที่บริเวณข้างพระบรมธาตุนาดูน อำเภอนาดูน ซึ่งก็มีความน่าสนใจที่สามารถแสดงถึงอารยธรรมของอีสานในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 49 ฉากประกอบการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

วิถีชีวิตหรือภูมิปัญญาคนอีสานที่หนีไม่พ้นคือภาพของท้องทุ่งนา ควาย กองฟาง ฯลฯ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ภาพยนตร์ในอีสานต่างมุ่งนำเสนอเพราะสามารถบ่งบอกได้ว่านี่แหละคือความเป็นอีสานที่ได้รับการสืบทอดและปฏิบัติต่อกันมาจากบรรพบุรุษของคนอีสานที่มีสติปัญญาเฉียบแหลม สร้างเครื่องมือทำกินที่นำอัศจรรย์ไว้ให้ลูกหลานได้ใช้งานประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้ หรือฉากความแห้งแล้งห่างจากมหาล้อยออกไปเกือบ 10 กิโลเมตร ก็เป็นหมู่บ้านที่ยึดหลักเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภูมิพลอดุลยเดช รัชกาลที่ 9 ในการทำเกษตรกรรม ก็เป็นสถานที่ในการสร้างภาพยนตร์ที่มีกลิ่นอายความเป็นอีสานได้อย่างเหมาะสม ทั้งมีอาชีพเสริมจากฤดูกาลทำนาคือการทอเสื่อ การทอผ้าไหม ที่สร้างชื่อเสียงของมหาสารคามในนามราชินีแห่งผ้าไหมมัดหมี่ “สร้อยดอกหมาก” ก็ถือว่าเป็นองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายหลักของคนอีสานที่นุ่งซิ่น นุ่งโสร่งเป็นเครื่องนุ่งห่มมาหลายชั่วอายุคน หรือจะเป็นฉากของภูเขาซึ่งในจังหวัดมหาสารคามไม่มีภูเขาที่อาศัยจ้งรอบข้างอย่างภาพสินธุ์เป็นสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ และฉากของแม่น้ำก็ใช้แม่น้ำชี แม่น้ำที่ไหลผ่านจังหวัดมหาสารคามแม่น้ำหนักในการทำเกษตรกรรมของเกษตรกรชาวมหาสารคาม



ด้านทีมงาน

ก็เป็นทีมงานที่อยู่ในมหาวิทยาลัยมหาสารคามเป็นนิสิตหรือเพื่อนอาจารย์ด้วยกัน เป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่รอบตัวนำมารวมตัวกันสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นที่ให้ประโยชน์แก่สังคมแถมนิสิตยังได้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นตอนการถ่ายทำ เทคนิคการผลิตภาพยนตร์สั้น เกิดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการ เลยนำไปใช้ประกอบอาชีพได้ในอนาคต

ในทีมงานนั้นก็มาจากคนละจังหวัดคนละพื้นที่ ซึ่งทุกคนก็มีองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ได้รับสืบทอดมาจากบ้านเกิดอยู่แล้วทำหน้าที่การคิดประเด็นภาพยนตร์สั้น การเล่าเรื่องจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ภูมิปัญญาของทีมงานในการลงไปสอบถามข้อมูลในพื้นที่เพื่อการเข้าถึงข้อมูลในการผลิตภาพยนตร์สั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์สั้นก็ได้รับการสนับสนุนจากทางคณะที่เราสังกัดในการทำงานมาอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ ทำให้จัดปัญหาของอุปกรณ์การถ่ายทำไม่พร้อม ไม่มีประสิทธิภาพออกไป

เราใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งภาพยนต์ออกมาให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การนำผลิตภัณฑ์ที่ชาวบ้านทำขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทำเช่น ผ้าไหมลายต่างๆ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน อุปกรณ์ที่ชาวบ้านใช้ทำมาหากิน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาทำให้ภาพยนต์ดูมีมิติมากขึ้น

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนต์เราสามารถใช้เวลาที่ทีมงานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี ซึ่งในภาคอีสานแต่ละจังหวัดจะมีประเพณีที่สำคัญของจังหวัดนั้น แล้วก็มีประเพณี ฮีต 12 คอง 14 เราสามารถเอาสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนต์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้



ภาพประกอบ 50 ฉากการทำพิธีกรรมของคนอีสานในภาพยนต์สั้น



ในช่วงเวลาที่มีงานบุญประเพณีต่าง ๆ ประจำเดือน เราจะเห็นชาวบ้านนำเอาสิ่งต่าง ๆ ที่ชาวบ้านช่วยกันทำขึ้นมาด้วยภูมิปัญญา เราสามารถถ่ายทอดเรื่องราวโดยตรงนั้นมาใช้ประกอบภาพยนตร์สั้นเราได้ ซึ่งเราอาจได้เจองานที่ประทับใจที่สุดของงานบุญในเดือนนั้น และมันคือความสวยงามของงานบุญประเพณี วัฒนธรรมคนอีสาน

2. ประยุต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของ นายวีรพล คำสุวรรณ

ด้านทุนในการสร้างหนัง

หลังจากพบปัญหาในการสร้างหนังในช่วงระยะหนึ่ง ก็เกิดการรวมตัวของคนทำภาพยนตร์สั้นในภาคอีสานในนามของ E-San short film ซึ่งเป็นการรวมตัวเพื่อช่วยกันระดมความคิดกำลังสมองในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นในภาคอีสาน สมาชิกทีม E-San Short film ประกอบด้วย อาจารย์ทศพล เรียนดารา ผู้กำกับ รักษาการหัวหน้าสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ แอนิเมชันและเกม คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสาน นายวาทีตย์ สมุทรศรี กำกับศิลป์ นิสิตปริญญาโทสาขาวิชาสื่อมิต คณะวิทยาการสารสนเทศ นายประพันธ์ สันชุมศรี ควบคุมเสียง นักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอีสาน นางสาวเพ็ญภา รสหอม ผู้จัดการกองถ่าย นิสิตสาขาเคมี คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม และมี อาจารย์ปรีชา สาคร อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ สำนักวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คณะวิทยาการสารสนเทศ ประธานกลุ่ม E-San short Film เป็นผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวที่เข้ามาเมื่อกำลังในการสร้างภาพยนตร์สั้นของภาคอีสาน ทำให้วงการภาพยนตร์สั้นของอีสานก้าวต่อไปอย่างเข้มแข็งและมั่นคง สามารถร่วมกันผลิตภาพยนตร์สั้นที่มีคุณค่าจากฝีมือลูกชาวเหนียวที่แน่นแฟ้นเหมือนข้าวเหนียวนึ่งสุกใหม่

กลุ่มดังกล่าวนี้มีเป้าหมายผลิตหนังสั้นเชิงวัฒนธรรมเพื่อที่จะนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาของชาวบ้านที่มี มาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้น ในอีสานเรานั้นมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาอยู่เยอะแต่แค่เรายังไม่ได้ลงพื้นที่ค้นหาที่เหลือก็เท่านั้นเอง เรามีประเด็นให้เล่าเรื่องมากมาย ถ้าเราหยิบภูมิปัญญาของชาวบ้านที่เราสนใจ เรามีความเชื่อว่าเราจะช่วยประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างคุณค่าให้เกิดการสืบทอดและหวงแหน

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

การวางโครงเรื่องของวีรพล คำสุวรรณ มีส่วนหนึ่งที่น่ามาจากการพบความหลังครั้งวัยเด็กของตัวเองที่มีความรักในหนังกลางแปลงและเด็กกับสะสมฟิล์มหนังหลังจากที่รถเร่ฉายหนังทำการฉายหนังจบซึ่งเป็นภาพที่มองเห็นแล้วเกิดความคิดย้อนกลับไปข้างหลังของชีวิตเด็กน้อยในภาคอีสาน หรือการซุกซนในนาในช่วงที่ปู่จำศีล ก็เป็นภูมิปัญญาและวิถีชีวิตของชาวอีสานที่มีการกินอยู่อย่างเรียบง่ายเมื่อได้มาแล้วก็จะทำการห่อไปกินที่โรงเรียนในช่วงพักกลางวันสะท้อนความเป็นตัวตนของภาคอีสานที่มีความหลากหลายทั้งทางด้านวัฒนธรรม และตัวเองได้เล่าถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมยุคนั้นสมัยนั้นออกมาเป็นตัวลายลักษณ์อักษรไว้อย่างดี เพื่อได้ให้เยาวชนคนรุ่นหลังได้ทราบถึงความเป็นอยู่ในสมัยก่อนและจะได้ไม่ลืมรากเหง้าแก่นแท้ของความเป็นอีสานแท้ กินปลาไร่ (ปลาแดก) มาตั้งแต่เด็ก และยังนำเอาอัตลักษณ์ถิ่นของอีสานมาใส่ไว้ในงานของตนเอง และยังตีแผ่ความเป็นชาวบ้านที่ยากจน ข้นแค้นนำมาแฝงให้คิดความคิดที่เป็นการสะท้อนภาพสังคมในสมัยนั้นได้เป็นอย่างดี



ในห้องถิ่นอีสานเรานั้นในแต่ละหมู่บ้านจะมีปราชญ์ชาวบ้าน ที่คอยให้ความรู้และช่วยเหลือ ผู้คนในแถบนั้น เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเวลาชาวบ้านมีเรื่องไม่สบายใจ เจ็บไข้ได้ป่วย มีปัญหา กัน ปราชญ์ชาวบ้านไม่ได้เป็นกันง่าย ๆ ต้องมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาในด้านต่างๆชาวบ้านคนอื่น และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ปราชญ์ชาวบ้านนั้นมีวิชาความรู้ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การรักษาแผลที่สมุนไพโร การรักษาโรคภัยการพิธีกรรมความเชื่อ สิ่งเหล่านี้จะเป็นภูมิปัญญาที่ภูมิภาคอื่นไม่มี และควรค่าแก่การนำมาเผยแพร่ผ่านภาพยนตร์สั้น

ด้านนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงของวีรพล คำสุวรรณก็ใช้หลักการใน 8 ข้อที่กล่าวมาในข้างต้น เนื่องจากหน้าที่การงานที่ได้พบปะผู้คนในมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ก็ทำให้พบเจอกับผู้คนหลายช่วงอายุ ที่ดำรงตำแหน่งต่างๆ ในมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ คัดเลือกผู้ที่มีความสามารถในการแสดงภาพยนตร์โดยใช้ความเคยชินและสิ่งที่สื่อออกมาจากการใช้ชีวิตประจำวัน และหาบทมาให้ลองมาร่วมงานโดยให้ลองแสดงให้ดูจากนั้นก็จะให้บทและมีการแสดงเป็นตัวอย่างเป็นตัวอย่างให้ดู จากนั้นเมื่อเวลาว่างตรงกันก็จะทำการถ่ายภาพยนตร์สั้นทันที

นักแสดงที่คัดเลือกมาจะมีความสามารถพิเศษที่สืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาจากที่บ้านเกิด ร้องหมอลำ เป่าแคน เล่นดนตรีพื้นบ้านได้ ทอผ้าไหมเป็น ซึ่งความสามารถเหล่านี้ควรค่าแก่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น ทำให้เด็กได้มีพื้นที่การแสดงออก แสดงความสามารถและส่งเสริมให้เด็กมีศักยภาพในการแสดงออก

ด้านฉากและสถานที่

สถานที่ในภาพยนตร์สั้นของวีรพล คำสุวรรณ ส่วนใหญ่ใช้พื้นที่ในจังหวัดกาฬสินธุ์ที่มีการอนุรักษ์วัฒนธรรมอีสาน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างบ้าน การสร้างเครื่องมือในการทำมาหากิน ซึ่งแต่ละจังหวัดในภาคอีสานต่างตื่นตัวกับการสร้างอัตลักษณ์ของจังหวัดให้โดดเด่นจนเป็นที่รู้จักของผู้ที่มาเยี่ยมเยือน เช่น สวนดอนธรรม อำเภอเมือง จังหวัดกาฬสินธุ์ ที่มีการจำลองหมู่บ้านที่มีความงามและเหมือนได้ย้อนไปอีสานเมื่อ 30 ปีที่ผ่านมาการสร้างบ้านที่ได้ถุนยกสูง ซึ่งเป็นภูมิปัญญาในการสร้างบ้านของคนอีสานที่มีถุนบ้านสูงเพื่อให้ลมถ่ายเทได้สะดวก และไว้สำหรับการติดตั้งอุปกรณ์ในการทอผ้าไหม หรือทอ絲อก รวมทั้งไว้เป็นที่ต้อนรับผู้ที่มาเยือน หรือใช้รับประทานอาหารเช้า นั่งเล่นพูดคุยเพื่อพักผ่อนหย่อนใจได้



ภาพประกอบ 51 ฉากประกอบกรถ่ายทำภาพยนตร์สั้น



การประชาสัมพันธ์จังหวัดผ่านภาพยนตร์สั้นนั้นจำเป็นต้องค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจการจัดการการตลาด เพื่อหาแนวโน้มความน่าจะเป็นของกระแสค่านิยมในสมัยปัจจุบัน แล้วหาช่องทางนำเสนอเพื่อเจาะกลุ่มลูกค้าให้เหมาะสมกับกระแสสังคมปัจจุบัน สมัยนี้เทรนอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมมาแรงมาก การเลือกสถานที่ถ่ายทำจะเลือกสถานที่ที่เป็นบ้านโบราณแสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาชาวบ้านในการสร้างบ้านสมัยก่อน และยังช่วยประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวจังหวัดได้ด้วย เรียกได้ว่า ใช้ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมมาพัฒนาบ้านเกิดเมืองนอน ให้ผู้คนที่ไปทำงานต่างจังหวัดได้เห็นแล้วรู้สึกคิดถึงบ้าน หวังแห่นบ้านเกิดเมืองนอน

ด้านทีมงาน

ก็เป็นทีมงานที่อยู่ในมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์เป็นนิสิตนักศึกษาหรือเพื่อนอาจารย์ด้วยกัน เป็นทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และนิสิตนักศึกษาเพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ประโยชน์ตกไปที่นิสิตนักศึกษาเต็ม ๆ อาจารย์ก็ได้รับองค์ความรู้จะการคุยพบปะสังสรรค์กับนิสิตที่มาช่วยงานนั้นได้ และยังช่วยกันคิดประเด็นภาพยนตร์สั้นร่วมกัน ได้เรียนรู้การผลิตภาพยนตร์สั้นนำไปใช้ประกอบวิชาชีพในอนาคต



ภาพประกอบ 52 บรรยากาศการแคสติ้งนักแสดงของทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์สั้น

ทีมงานที่ทำร่วมกันอยู่ตอนนี้เป็นทีมงานที่ทำงานภาพยนตร์สั้นด้วยกันมานาน มีนักศึกษาเข้ามาเข้าร่วมด้วยทำให้บรรยากาศในกองถ่ายดูคึกคัก การมีทีมงานเข้ามาเป็นการแบ่งเบาภาระงานได้อีก แถมแต่ละคนก็มีองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาจากบ้านเกิดมานำเสนอประเด็นการทำภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้อย่างน่าสนใจ



ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์ส่วนตัวก็มี แล้วยังได้รับจากการสนับสนุนจากทางคณะที่สังกัดในการทำงานมาอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ ทำให้จัดปัญหาของอุปกรณ์การถ่ายทำไม่พร้อม ไม่มีประสิทธิภาพออกไป ทำให้มีถ่ายทำมุมต่าง ๆ ออกมาได้เยอะ เพิ่มมิติของภาพยนตร์สั้นเข้าไป ทำให้ภาพยนตร์ดูน่าสนใจขึ้นมาก



ภาพประกอบ 53 ใช้โปงลางใหญ่ของจังหวัดกาฬสินธุ์ในประชาสัมพันธ์จังหวัดผ่านภาพยนตร์สั้น

เราใช้ของดีประจำจังหวัดที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านที่พื้นที่นำมาประกอบตกแต่งเต็มสีสันให้การถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การเผยแพร่สินค้าเหล่านี้ทำให้ผู้ชมสนใจในผลิตภัณฑ์และเดินทางมาท่องเที่ยวที่จังหวัดมากขึ้นเป็น การโปรโมทการท่องเที่ยวของจังหวัดไปในตัว

ด้านระยะเวลา

เรามีประเพณี ฮีต 12 คอง 14 ที่เข้มแข็งมาก ๆ เราสามารถเอาสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้ เพราะฉากบางฉากต้องใช้สถานที่จริงเหตุการณ์จริง จะทำให้ฉากนั้นดูมีพลังสร้างความประทับใจให้กับภาพยนตร์ได้ เราเลือกไปถ่ายทำในช่วงเวลาที่มีงานบุญประจำเดือน นี่คือน้ำใจของวัฒนธรรมอีสาน





ภาพประกอบ 54 ฉากประเพณีบุญคุณลานจังหวัดกาฬสินธุ์

ถ้าเราเข้าร่วมงานบุญเดือนใดเดือนหนึ่ง เราจะได้พบกับประเด็นที่จะเอามาทำภาพยนตร์ได้เยอะ เพราะงานบุญเหล่านี้เต็มไปด้วยผู้คนที่มีความเชื่อ ความศรัทธา ความตระการตาของตัวงานที่ซึ้งลึกลับความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการออกแบบตัวงานนั้น

3. ประยุต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ ประชาชิต

ด้านทุนในการสร้างหนัง

การสร้างหนังที่ได้หยิบเอาความเป็นมาของจังหวัดศรีสะเกษ แน่นอนว่าได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของภาครัฐและเอกชน ที่ต้องการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์จังหวัดผ่านเทคโนโลยีที่ทันสมัยในแนวของภาพยนตร์แอนิเมชันที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่สามารถเข้าถึงเด็กและเยาวชนได้ ถือว่าเป็นการทำประชาสัมพันธ์ทางเลือกที่เข้าถึงได้ทุกช่วงวัย เสริมสร้างความภาคภูมิใจให้เด็กในจังหวัดได้เป็นอย่างดี

หนังเราขายวัฒนธรรม ขายองค์ความรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้านของชาวบ้าน ใส่พวกนี้ลงไปในภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อให้เด็กและเยาวชนเข้าถึงได้ และถ่ายทอดไปยังช่องทางต่างๆ เป็นการเผยแพร่เรื่องราวของจังหวัดที่มีทั้งวัฒนธรรมและภูมิปัญญาพื้นบ้านแฝงลงไปในการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อสร้างความประทับใจและ สร้างคุณค่าทางจิตใจแก่เด็กและเยาวชนจังหวัดศรีสะเกษ



ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

กว่า 3 ปีที่ได้ศึกษางานด้านวัฒนธรรมของจังหวัดศรีสะเกษไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย งานสถาปัตยกรรม งานจิตรกรรม การแสดงพื้นบ้าน หัตถกรรมพื้นบ้าน และมุขปาฐะหรือตำนาน จากการศึกษาพบว่างานด้านวัฒนธรรมหลายอย่างได้ถูกส่งเสริมและจัดแสดงในเทศกาลต่างๆ ของจังหวัดศรีสะเกษอยู่เป็นประจำ เช่น เทศกาลดอกกลาดวนบาน งานเงาะทุเรียน งานแซนโดนตาล และประเพณีอื่นๆ ยกเว้นวัฒนธรรมที่เป็นตำนานของจังหวัดซึ่งเป็นวัฒนธรรมด้านหนึ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้ด้านอื่นเลย แต่ได้รับการส่งเสริมและการเผยแพร่ที่น้อยที่สุด ทำให้มีช่องว่างระหว่างเป็นอย่างมากระหว่างตำนานจังหวัด กับคนในท้องถิ่นซึ่งเป็นเจ้าของตำนาน จนเกิดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องแรกของจังหวัดศรีสะเกษที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของจังหวัดได้เป็นอย่างดี หรือการบอกความเป็นอีสานในสื่อพื้นบ้านที่มีความเป็นพิเศษทางด้านอัตลักษณ์ของคนอีสาน นอกจากจะได้ความซาบซึ้ง เพลิดเพลิน สนุกสนาน คนดูยังได้รับความรู้จากภูมิปัญญาของคนรุ่นเก่าที่ได้สืบทอดมาอย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในการทำมาหากิน แก้ปัญหาในสังคม หลีกเลียงข้อห้ามของสังคม ความเชื่อ ประเพณี และพิธีกรรมต่างๆ สิ่งเหล่านี้สื่อพื้นบ้านเป็นกลไกในการสื่อสารระหว่างคนแก่คนแก่ไปยังลูกหลานในสังคมนั้น ๆ เพื่อสั่งสอนคนในสังคมให้มีทัศนคติที่ดีร่วมกัน ความมีเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกัน มีน้ำใจในปัจจุบันสื่อพื้นบ้านได้รับความนิยมน้อยลง เกิดจากชาวบ้านไม่นิยมชมการแสดงสื่อพื้นบ้าน แต่ไปนิยมวัฒนธรรมบันเทิงรูปแบบใหม่ เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูนแอนิเมชัน ละคร เพลงลูกทุ่ง เพลงสตริง และคาราโอเกะ จึงทำให้ สื่อพื้นบ้านหลายคณะไม่สามารถดำเนินงานการแสดงได้ต้องยุบคณะ บางคณะได้ประสบกับปัญหาค่าใช้จ่ายในการบริหารจัดการที่ค่อนข้างสูง ไม่ค่อยมีการว่าจ้างงานการแสดง ไม่มีงบประมาณในการพัฒนาปรับปรุงคณะให้ทันสมัยอยู่เสมอ เพราะการลงทุนในการพัฒนาสื่อให้มีความใหม่ ทันสมัย สอดคล้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อของคนทีเปลี่ยนไปนั้น ยังมีความเสี่ยงที่สูง ทำให้หลายคณะได้ปิดตัวไปอย่างน่าเสียดาย การเปลี่ยนแปลงการบริโภคสื่อที่เปลี่ยนไปจากสื่อพื้นบ้านที่เคยมีบทบาทในการดูแล สั่งสอน อบรมคนในสังคมได้เป็นอย่างดี ได้เปลี่ยนมาเป็นสื่อสมัยใหม่เข้ามาแทนที่เนื่องจากมีความทันสมัยทั้งเรื่องเทคนิค การนำเสนอที่น่าสนใจ ค่าใช้จ่ายในการเสฟสื่อก็มีราคาถูกลง ค่านิยมของคนเริ่มหันไปให้ความสำคัญกับสื่อดังกล่าวอย่างกว้างขวาง ทำให้ภูมิปัญญาที่แฝงอยู่ในสื่อพื้นบ้านเหล่านั้นค่อยๆ หายไปที่ละน้อย ซึ่งจะส่งผลให้ในอนาคตวัฒนธรรมภูมิปัญญาดีๆ ที่ได้ผ่านการกลั่น กรองสั่งเคราะห์มาหลายชั่วอายุคน อาจจะถูกลืมจากคนในสังคมไปในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาสื่อพื้นบ้านตามองค์ประกอบต่างๆ เพื่อแยกแยะอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานที่เป็นประโยชน์สำหรับคนในสังคม ให้สามารถนำอัตลักษณ์เหล่านี้ไปใช้ในการพัฒนาสื่อสมัยใหม่ที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของคนอีสาน เพื่อสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามไว้ โดยได้แยกเป็นองค์ประกอบดังนี้

1. เนื้อเรื่อง สื่อพื้นบ้านได้นำเอาวรรณกรรมพื้นบ้าน หรือนิทานพื้นบ้านของอีสานที่ใช้ในการหล่อหลอม สั่งสอน ลูกหลานให้เป็นคนดีในสังคมนั้นมาใช้ในการเล่าเรื่อง เนื่องจากคนในสังคมมีความคุ้นเคยและผูกพันกับนิทานเรื่องนั้นๆ เป็นอย่างดี นอกจากนี้นิทานพื้นบ้านอีสานยังเต็มไปด้วยความเชื่อ ข้อห้าม คติแง่คิดที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ทำให้คนที่ได้ฟัง หรือได้ชมการแสดงพื้นบ้านนั้น เกิดจิตสำนึกที่ดี รู้ผิดรู้ถูก เข้าใจหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า รู้จักบาปบุญ ทำให้สังคมอีสานนั้นน่าอยู่



2. การแต่งกาย คนอีสานมีอาชีพเกษตรกรรมเป็นส่วนใหญ่ การแต่งกายปกติก็จะเป็นแบบเรียบง่ายไม่มีลวดลาย เน้นความทนทานของผ้า ส่วนใหญ่เป็นผ้าฝ้ายแล้วย้อมสีตามความต้องการของผู้ใส่ ส่วนผ้าทอสำหรับโอกาสพิเศษ เช่น ใช้ในงานบุญประเพณีต่างๆ งานแต่งงาน งานพอรำ มักมีลวดลายที่สวยงามวิจิตรพิสดาร มีหลากหลายสีสัน ลักษณะของการแต่งกายดังกล่าวได้ปรากฏในสื่อพื้นบ้าน แต่ละประเภท ซึ่งจะช่วยให้คนดูสื่อพื้นบ้านซึ่งเป็นคนในสังคมอีสานนั้นมีความใกล้ชิดผูกพันกับการ แต่งกายของตัวละครหรือนักแสดง ทำให้ชาวบ้านเปรียบเทียบตัวเองกับตัวละครได้ง่าย จะช่วยให้สื่อพื้นบ้านสามารถถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้ชมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

3. การแสดง สื่อพื้นบ้านอีสานไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวหรือการออกท่าทางของตัวละครนั้นล้วนได้รับอิทธิพลมาจากประเพณีและการละเล่นของคนอีสานที่มีความงาม และเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น การฟ้อน การรำ การเซิ้ง เป็นการแสดงที่เกิดขึ้นเพื่อพิธีกรรมทางศาสนาและความสนุกสนานรื่นเริงในเทศกาลต่างๆ การร่ายรำจะมีลักษณะเฉพาะของการเคลื่อนไหววิจิตรสวยงามของร่างกาย เช่น ก้าวเท้า การวาดแขน การยกเท้า การส่ายมือ การส่ายสะโพก ที่เกิดขึ้นจากท่าทางอันเป็นธรรมชาติที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวัน แล้วนำมาประดิษฐ์หรือปรุงแต่งให้สวยงามตามแบบท้องถิ่นอีสานเช่น ท่าทางลักษณะแอ่นตัวแล้วโยกตัวไปมา เวลาก้าวตามจังหวะก็มีการกระแทกกระทั้นตัว ดิดดา ขยับแอว ขยับไหล่ เน้นความสนุกสนานการแสดงพื้นเมืองภาคอีสาน แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมของชนพื้นเมืองกับสภาพชีวิตความเป็นอยู่ การแสดงพื้นเมืองภาคอีสานจะมีทั้งการแสดงที่เป็นแบบดั้งเดิมที่มีการสืบทอดกันมา และการแสดงที่เกิดขึ้นในแต่ละท้องถิ่นเป็นไปตามความถนัดหรือความสามารถของแต่ละคน โดยไม่มีระเบียบแบบแผน ช่วยให้สื่อพื้นบ้านมีความสนุกเพลิดเพลินไปกับการแสดงและการเคลื่อนไหวของตัวละครได้เป็นอย่างดี

4. ดนตรี สื่อพื้นบ้านอีสานเป็นเวทีในการแสดงออกทางดนตรีอีสานได้อย่างเต็มที่ ทำให้การแสดงของสื่อพื้นบ้านนั้นได้รับความนิยมและสามารถให้ความสนุกสนานกับคนอีสานได้เป็นอย่างดี เนื่องจากดนตรีอีสานนั้นเป็นดนตรีระดับพื้นบ้านสามารถเข้าถึงชีวิตชาวบ้าน สืบทอดพัฒนาโดยชาวบ้าน จนได้ชื่อว่าเป็นดนตรีพื้นบ้านอีสาน ที่เข้าถึงชีวิต จิตใจ กล่อมเกลาจิตใจตลอดจน ให้ความบันเทิงแก่ชาวอีสานมาช้านาน เครื่องดนตรีบางอย่างไม่ทราบว่าเป็นผู้ประดิษฐ์คิดค้น และกำเนิดขึ้นในยุคสมัยไหน แต่เครื่องดนตรีทั้งหลายก็ยังคงมีการสืบทอด ปรับปรุง พัฒนา และเผยแพร่ให้คงอยู่จนถึงปัจจุบัน

5. บทสนทนา การสนทนาของตัวละครในสื่อพื้นบ้านนั้นมีการนำเอาภาษาพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่นของอีสานมาใช้ในการเล่าเรื่อง และสนทนากันระหว่างตัวละครเป็นหลัก บางครั้งต้องใช้การสนทนาที่ต่างกันตามจังหวะและโอกาสต่างๆ ในเนื้อเรื่อง เช่น การพูดแบบพญาเพื่อใช้ในการเกี้ยวพาราสีโต้ตอบหนุ่มสาว พูดเป็นทำนองกลอนลำให้เกิดความสวยงามและเป็นทำนองจังหวะที่น่าฟัง คำร้องเพื่อให้ความสนุกสนาน และอื่นๆ ที่ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมอีสาน (กิจติพงษ์ ประชาชิต. 2560 : เว็บไซต์)

การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างเรื่อง กล่าวคือ ในเรื่องต้องมีสัญลักษณ์ที่ทั่วโลกสามารถรับรู้ร่วมกันคือ ความรัก ความผิดหวัง ความโกรธ ความงาม เป็นต้น สัญลักษณ์เหล่านี้ถูกนำเสนอในรูปแบบของความงามของภาคอีสานที่มีพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ที่ดี หรือนำเสนอภาพความเชื่อของคนอีสานที่เป็นภูมิปัญญาและวัฒนธรรมอันล้ำค่า สอดคล้องกับ นพพร ประชากร เสนอว่า จากสิ่งที่เราเรียกหรือเขียนถึงกับสิ่งที่มีความหมายที่สื่อออกมา มีสิ่งที่เรียกว่าสัญลักษณ์ (Sign) เกิดขึ้นในภาษา โดย



เป็นตัวเชื่อมโยงความคิด (Concept) เข้ากับภาพ (Image) ดังนั้น สัญลักษณ์จึงเป็นการสื่อความหมายทางภาษา ในสังคมสมัยใหม่/ มนุษย์สร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อสื่อความหมายทางวัฒนธรรม หรือ “มายาคติ” (Mythologie) เป็นการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ เป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม เป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัยการเข้าไปยึดครอง (Appropriation) วัตถุโดยพิจารณาประโยชน์, ใช้อะไร (Function) ของวัตถุควบคู่ไปกับคุณลักษณะของวัตถุซึ่งเป็น “ความหมายเบื้องต้น” แล้วสวมใส่/ความหมายทางวัฒนธรรมทับลงไปบนวัตถุนั้นๆ

โดยมายาคติดังกล่าวเชื่อมโยงไปถึงแนวคิดด้านอุดมการณ์, (Ideology) ในฐานะที่เป็นชุดโครงสร้างของระบบความคิด วิธีการในการมองโลกของคน การที่จะอ่านหรือตีความหมายอุดมการณ์นั้นสามารถกระทำได้ด้วยการค้นหาโครงสร้างของความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในตัวบท เพื่อให้เข้าใจโลก กฎเกณฑ์ การจัดโครงสร้างของภาษาหรือสารนั้น ว่ามีการจัดระบบอย่างไร โดยมุ่งไปที่ความหมายโดยนัย ซึ่งเป็นความหมายที่สังคมส่วนใหญ่เชื่อ หรือมายาคตินั่นเอง

ต้องใช้เวลาค้นคว้าข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับองค์ความรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้าน และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจังหวัดศรีสะเกษ ทำภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงวัฒนธรรมต้องศึกษาข้อมูลให้ครบถ้วนก่อนจะลงมือเขียนเนื้อเรื่อง หาที่มาของภูมิปัญญาพื้นบ้านจังหวัดศรีสะเกษจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากผู้รู้ ประชาชนชาวบ้านเพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายแล้วนำมาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่แล้วจึงปรับประเด็นมาเขียนโครงเรื่อง



ที่มา : <http://www.komchadluek.net/news/local/161011>

ภาพประกอบ 55 โปสเตอร์ภาพยนตร์แอนิเมชันตำนานเมืองศรีสะเกษ

ด้านนักแสดง

โดยส่วนใหญ่ผลงานของกิจติพงษ์ ประชาชิต จะเน้นการสร้างไปที่การ์ตูนแนวแอนิเมชัน ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้นักแสดงที่เป็นคนในการสร้างภาพยนตร์ จึงทำให้ประหยัดค่าใช้จ่ายทั้งแรงคนได้ แต่จะหนักไปที่การสร้างสรรค์ตัวละครผ่านคอมพิวเตอร์ที่ต้องมีความชำนาญในการสร้างตัว



การดูขึ้นมา หลังจากนั้นก็ทำให้ตัวการ์ตูนมีการเคลื่อนไหวและรับบทตามที่กำหนดไว้ให้ แต่สิ่งที่ใส่ลงไปให้นักแสดงแอนิเมชันคือเครื่องแต่งกายที่มีเอกลักษณ์ของอีสานถิ่นนั้นๆ สามารถรับรู้ได้ว่านี่คือคนอีสานที่มีภูมิปัญญาในการทอผ้าเพื่อเป็นเครื่องนุ่งห่มจากไหมไหมฝ้าย



ภาพประกอบ 56 การแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์ ดงลำดวน

การแฝงภูมิปัญญาพื้นบ้านเข้าไปในตัวละครนั้น เห็นได้ง่ายจากการแต่งกาย สื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนจังหวัดศรีสะเกษ แต่การออกแบบนั้นไม่ง่ายเลย ต้องใช้สมาธิสูงมาก เพราะต้องทำผ่านคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ต้องใช้เวลาในการออกแบบนานมาก

ด้านฉากและสถานที่

สถานที่ที่เกิดจากการจำลองความเป็นอยู่ของคนในภาคอีสานที่มีความแห้งแล้งบ้าง ในช่วงหน้าร้อนที่ฝนทิ้งฤดู แต่ก็กลับมาเขียวขจีอีกครั้งในฤดูฝนพร้อมที่จะประกอบเกษตรกรรมทำนา ใส่กลิ่นอายความเป็นอีสานผ่านกองฟาง ควาย ข้าว ชวนา หรือกระท่อมที่มุงหญ้าคาหรือตับจาก ยกได้สูงแสดงวิถีชีวิตที่พึ่งพาอาศัยกันมีความเป็นพี่เป็นน้องไม่ถือตัวและมีเขตหวงห้ามใดๆ ต่อกัน อยากกินอะไรในบ้านก็กินได้เสมือนกับที่บ้านของตน เพราะชาวอีสานสมัยก่อนเรื่องอาหารการกินก็มีเพียงไม่กี่อย่าง เช่น น้ำพริก ปลาرائبอง ปลาแห้ง เป็นต้น ที่กล่าวมาล้วนแต่เป็นอาหารหลักของชาวอีสานที่สลับสับเปลี่ยนหมุนเวียนในแต่ละวันจึงไม่ค่อยจะหวงเรื่องอาหารมากเท่าไรหรือน้ำดื่มก็จะมีไว้ในตุ่มน้ำใครผ่านไปผ่านมาก็ตักกินได้





ภาพประกอบ 57 ฉากสถานที่ในภาพยนตร์ ดงลำควน

การนำภูมิปัญญาการถนอมอาหารของคนอีสานมาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นสิ่งที่คนอีสานสมัยใหม่อยากเห็น การนำวิถีชีวิตคนอีสานในสมัยก่อนมาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นอะไรที่ตอบโจทย์เด็กเยาวชนอีสานสมัยใหม่ที่สนใจการดูการ์ตูนเป็นชีวิตจิตใจ การถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน เป็นอีกมิติหนึ่งของภาพยนตร์สั้นที่อยากนำเสนอ

ด้านทีมงาน

ในส่วนของทีมงานเป็นทีมที่ทำงานร่วมกันมา เป็นทั้งอาจารย์และเพื่อนร่วมงานที่ทำภาพยนตร์แอนิเมชันมาด้วยกัน มีการให้นิสิตนักศึกษาที่สนใจในการทำ CG หรือ การทำภาพยนตร์สั้นมาช่วยงาน ซึ่งนิสิตที่มาช่วยงานนั้นเรียนเกียวกสาออกแบบกราฟิกอยู่แล้ว ทำให้มีลูกมือในการแบ่งเบาภาระในการออกแบบ CG ภาพยนตร์แอนิเมชัน นิสิตนักศึกษาก็ได้รับองค์ความรู้ และได้เรียนรู้ในกระบวนการผลิต การออกแบบ แนวคิด ช่วยในการค้นคว้าข้อมูลทางด้าน วัฒนธรรม และภูมิปัญญาพื้นบ้าน

ทำให้ได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กันกับนิสิตนักศึกษา เกิดกระบวนการเรียนรู้เป็นกลุ่ม ช่วยกันออกแบบ ช่วยกันแก้ปัญหา ให้นิสิตนักศึกษาให้มีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น ยังได้มอบความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาพื้นบ้าน และความรู้จากการนำภาพยนตร์แอนิเมชันให้กับนิสิตนักศึกษาที่สนใจนำไปปรับใช้ประกอบอาชีพในอนาคตได้

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

เรามีอุปกรณ์ที่พร้อมที่จะออกแบบกราฟิกอยู่แล้ว ไม่ต้องไปหาที่ไหนอีก การประยุกต์ภาพยนตร์จากคนแสดงเป็นตัวละครแอนิเมชัน ทำให้เราไม่สิ้นเปลืองงบในการใช้จ่ายค่าตัวนักแสดง ตัวละครเราสร้างขึ้นเอง เลยทำให้เราไม่ได้ไปแคสต์นักแสดงมาเล่นหนังให้เรา ถ้าเรามีความสามารถพอ เราจะดูภาพยนตร์แอนิเมชันอะไรก็ได้ ซึ่งสามารถประยุกต์เป็นแอนิเมชันได้หมด ทำให้เปิดมุมมองขบวนการภาพยนตร์แอนิเมชันในประเทศไทย



การนำศิลปวัฒนธรรมอีสานและภูมิปัญญาพื้นบ้าน มาประยุกต์เป็นแอนิเมชัน ถือได้ว่าเป็นมิติใหม่แห่งการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม ซึ่งทำให้เยาวชนรุ่นใหม่ หันมาสนใจศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาพื้นบ้าน ในรูปแบบใหม่ ทำให้เด็กดูแล้วไม่น่าเบื่อ เข้าถึงผู้ชม สมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี

ด้านระยะเวลา

เนื่องจากทุกขั้นตอนการทำ CG ทำออกแบบผ่านคอมพิวเตอร์ ในการออกแบบ ลวดลายต่างๆ ของเสื้อผ้าที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดศรีสะเกษนั้นต้องใช้ความละเอียดเป็นอย่างมาก เพื่อให้ภาพออกมาสวยงามและคงความเป็นเอกลักษณ์ของผู้คนในจังหวัดไว้ การขายความเป็น เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในช่วงนี้ถือว่าเป็นเทรนด์ที่กำลังบูม และสอดคล้องกับการเปิดประเทศเพื่อ ประชาสัมพันธ์จังหวัด



ภาพประกอบ 58 ฉากการประชุมของผู้ใหญ่บ้านสมัยก่อนในภาพยนตร์ ดงลำดวน

ภาพยนตร์แอนิเมชันในเชิงวัฒนธรรมในช่วงเวลานี้นับว่าเป็นความแปลกใหม่ของวงการภาพยนตร์สั้นของประเทศไทย เพราะว่าปกติเราจะภาพยนตร์แอนิเมชันในแบบบันเทิง สนุกสนาน ให้เด็กได้ดู แต่ภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงวัฒนธรรมเป็นการนำเสนอเรื่องราวของผู้คนใน จังหวัด วิถีชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านของจังหวัด เป็นการประชาสัมพันธ์จังหวัดให้ผู้คน ต่างจังหวัดได้มาท่องเที่ยว

4. ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรมของนายสมพงษ์ หอมพนา

ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

สี่ คันไซ่ ร่วมกับบริษัท อันดา เรคคอร์ด จำกัด เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และจัด จำหน่าย ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์และส่งเสริมให้มีการจำหน่ายเพื่อเป็นทุนในการสร้างและเผยแพร่ ภูมิปัญญาในการเล่าเรื่องราววิถีชีวิตของคนอีสานให้คนทั่วไปได้รับรู้ ถือว่าเป็นอีกหนึ่งทางออกของ ภาพยนตร์สั้นที่สามารถต่อลมหายใจของผู้สร้างออกไปได้อีกและมีกำลังใจที่จะสร้างสรรค์สิ่งดีๆ เช่นนี้





ภาพประกอบ 59 นิทานก้อม โดย สี คันโซ่ ตอน ดำลั่น

การที่บริษัทได้เล็งเห็นความสำคัญของนิทานก้อม ทำให้สามารถผลิตภาพยนตร์สั้นหรือนิทานก้อมออกมาได้เรื่อย ๆ วงการภาพยนตร์สั้นอยู่ได้ด้วยทุน เมื่อไม่มีทุน ก็ทำต่อไม่ได้ ถ้ามีทุนมาต่อลมหายใจทำให้มีกำลังใจทำนิทานก้อมต่อไปได้อีก และยังอยากให้ส่งเสริมและอนุรักษ์นิทานก้อมไว้ให้ลูกหลานได้ชมในวันข้างหน้า

การคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

นิทานก้อม ของสี คันโซ่ เป็นเรื่องเล่ามุขปาฐะของอีสานที่มีการเล่าต่อกันมาอย่างยาวนานเป็นเรื่องราวที่ต้องการแทรกกฎทางสังคมเพื่อชดเชยในสิ่งที่ขาดหายไปและไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง เช่น ปู่กับลูกสะใภ้มีสัมพันธ์สวาทกัน หรือพระกับแม่ชีเสพเมถุน ซึ่งในสังคมเป็นเรื่องที่ใหญ่มาก ถ้าหากว่าเกิดเหตุการณ์แบบนี้ขึ้นจริง เพราะสังคมไม่ยอมรับการกระทำเช่นนี้ จึงทำให้นิทานก้อมเป็นตัวแทนแห่งการตอบสนองสิ่งที่ไม่สามารถทำได้ หรือถ้าทำเช่นนั้นจริงจะถูกขับไล่ออกจากหมู่บ้านหรือทำการลงโทษทัณฑ์สถานหนักจนชีวิตนั้นต้องพบเจอแต่ความอับอายเช่นชายขอบ

กนกศักดิ์ ธาณี (2556 : 2) กล่าวว่าคนชายขอบ จึงถูกนำเสนอผ่านตัวละครในนิทานก้อม เป็นการสร้างชุมชนในจินตนาการ เพื่อผู้ฟัง ผู้เล่าจะได้หลีกเลี่ยงจากโลกแห่งความเป็นจริงได้ชั่วคราว เป็นการไปสู่โลกที่มีกฎเกณฑ์อีกแบบที่ต่างจากโลกปัจจุบัน หรือเพื่อเป็นนัยสำคัญอย่างหนึ่งในการตอบโต้และต่อรองอำนาจต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอำนาจทางการเมืองการปกครอง สังคม ภาษา ประเพณีวัฒนธรรม ฯลฯ ที่คนเหล่านั้นไม่สามารถตอบโต้หรือต่อรองความเป็นตัวตน หรือแสดงออกถึงความต้องการอย่างแท้จริงได้ในโลกปัจจุบัน คนชายขอบเหล่านั้นจึงกลายเป็นตัวละครในนิทานก้อมที่มีเสรีภาพในโลกของนิทาน และอีกนัยหนึ่งนิทานก้อมคือตัวแทนของความเป็นอีสานที่มักถูกมองว่าด้อยพัฒนา หล้าหลั่ง ไร้อำนาจหรือเป็นคนอื่นในสังคมส่วนใหญ่ของประเทศ การสร้างนิทานก้อมขึ้นมาจึงเป็นความพยายามลบปมด้อยบางอย่างของชาวอีสาน ด้วยการโต้ตอบว่าชาวอีสานมีวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์อันสูงส่ง แต่ต้องอาศัยการตีความสัญญาที่ปรากฏในนิทานก้อมเหล่านั้น



จะเห็นว่าเนื้อหาของนิทานก้อมในรูปแบบวิถีทัศน์ของ สี คั่นโช่นั้น มีลักษณะของการผลิตซ้ำ นั่นคือมีทั้งการนำเรื่องเดิมที่เล่าสืบต่อกันมาในท้องถิ่นมานำเสนอในรูปแบบใหม่ เปลี่ยนนิทานมุขปาฐะให้มาอยู่ในรูปแบบวิถีทัศน์ ซึ่งการนำเสนอในลักษณะดังกล่าวเปรียบเสมือนสี คั่นโช่ ได้สร้างภาพแห่งอดีตให้ปรากฏอีกครั้ง เป็นการโยยหาอดีตของชาวอีสานว่าเคยมีวิถีชีวิต ค่านิยม ความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรมและอื่น ๆ ที่บ่งบอกความเป็นอีสานเมื่อวันวานได้อย่างชัดเจน แล้วส่งผ่านความเป็นอีสานในรูปแบบของวิถีทัศน์ที่มีทั้งภาพและเสียงเข้าสู่การรับรู้ของคนได้ทุกที่ ทุกเพศ ทุกวัย ทุกสถานที่ ที่ด้วยเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อตอบสนองเงื่อนไขความริบเร่งของวิถีชีวิตของคนสมัยใหม่ที่ต้องต่อสู้ดิ้นรน ซึ่งกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมทำให้มวลชนมีโอกาสเข้าถึง เสพและชื่นชมศิลปะได้ ซึ่งการผลิตซ้ำนั้นกลายเป็นอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรม เนื่องจากมีบทบาทของเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องและเทคโนโลยีก็ก้าวหน้าพอที่จะผลิตซ้ำได้ในปริมาณมาก เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้เพียงพอ

ด้านนักแสดง

นักแสดงของสี คั่นโช่ตามที่กล่าวไปข้างต้นในการแสดงภาพยนตร์ของสีคั่นโช่ ใช้การพากย์เสียงเป็นหลัก จึงทำให้บทพูดหรือบทเจรจาของตัวละครนั้นไม่ได้ถูกให้ความสำคัญเพียงแค่ว่าทำให้ปากมีการเคลื่อนไหวเท่านั้นเอง แต่ความสนุกนั้นจะอยู่ที่ตัวละครเป็นส่วนหนึ่งคือตัวละครมีความพิเศษอยู่ในตัวเองคือ สามารถสะท้อนความเป็นอีสานได้อย่างดีกล่าวคือ ภาควิชาเป็นภาพที่แทนความแห้งแล้ง ความชนบท ทุรกันดาน จึงส่งผลให้ภาวโชนาการไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ผู้เฒ่าผู้แก่จะมีรูปร่างผอมแห้ง เด็กจะมีรูปร่างที่ผอมเหลือง หรือดำ นักแสดงในภาพยนตร์สั้นนิทานก้อมก็มีลักษณะดังที่กล่าวมา หรือตัวละครสาวประเภทสอง (กะเทย) ก็ให้บทกับผู้ชายที่มีรูปร่างกำยำและมาแต่งตัวเป็นผู้หญิงเพื่อสร้างเสียงหัวเราะจากผู้ชมภาพยนตร์สั้นนิทานก้อมได้



ภาพประกอบ 60 นักแสดงนิทานก้อม ตอน ยาแก้เป็นหล่อย โดย สี คั่นโช่

กล่าวโดยรวมลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์สั้นนิทานก้อมต่างมีความยืดหยุ่น และผิดแปลกไปจากความจริงที่เป็นอยู่ เช่น พ่อแม่ทำตัวไม่เป็นผู้ใหญ่ ที่ชอบจะไปหลงรักลูกสะใภ้ หรือลูกเขย หรือพี่สะใภ้แอบมีใจให้น้องเขย หรือ ลูกเขยแอบรักน้องเมีย เป็นต้น ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นการ ปลดปล่อยหรือแหกกฎความเป็นจริงที่อัดอั้นมานานเพราะในความเป็นจริงคงเป็นเรื่องที่ขัดศีลธรรมหรือ ขนบธรรมเนียมประเพณี ถ้าเกิดมีการทำเช่นนี้ก็คงถูกการประณามจาสังคมแน่นอน จึงทำผู้ชมเกิดความสนุกสนานและมีความรู้สึกรักในการรับชม

ด้านฉากและสถานที่

ฉากของนิทานก้อมที่มักนำเสนอมากที่สุดคือท้องทุ่งนา ที่ถือว่าเป็นชีวิตจิตใจที่ แท้จริงของคนอีสาน จนมีการสร้างบ้านไว้ที่นาของตนเองหรือชาวอีสานเรียกว่า “เถียงนา” ไว้สำหรับ ไปนอนเฝ้าในฤดูกาลทำนา โดยในเถียงนาก็เปรียบเสมือนบ้านหลังหนึ่งที่มีอุปกรณ์ในการนอน การ ประกอบอาหารอย่างครบถ้วน เพื่อความง่ายสบายในการทำงานที่ตื่นเช้าขึ้นมา ก็อาบน้ำล้างหน้าในบ่อ น้ำที่ขุดไว้หรืออาบจากบ่อน้ำเล็กๆหรือที่ชาวอีสานเรียกว่า “น้ำส่าง” เป็นน้ำที่มาจากความลึก พอสมควรจึงมั่นใจได้ว่าเป็นน้ำที่สะอาดและสามารถใช้ดื่มกินได้ หลังจากนั้นก็ประกอบอาหารโดย อาหารนั้นก็มาจากพืชผักที่ปลูกเอาไว้ตามคันนาและปลาจากธรรมชาติในสระน้ำหรือในที่นาที่ชาวอีสาน เรียกว่า “ปลาช่อน” ซึ่งเป็นปลาที่มาจากธรรมชาติ หลังจากนั้นก็จะลงไปทำงานในนาวนเวียนกันไป อย่างนี้ทุกเช้าค่ำ สอดคล้องกับกนกศักดิ์ ธาณี (2556 : 105) ที่บอกว่า จากการศึกษานิทานก้อม พบว่า สถานที่ทุ่งนาเป็นสถานที่ซึ่งถูกใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวมุขตลกมากที่สุด ทั้งนี้ก็เนื่องจากว่า ชีวิตและวัฒนธรรมส่วนใหญ่ของชาวอีสานมักจะคลุกคลีอยู่กับท้องไร่ท้องนา พอหลังฤดูทำนาก็ปลูก สวนทำให้พื้นที่ในท้องนากลายเป็นแหล่งกำเนิดเรื่องราวมุขตลก เรื่องราวเหล่านั้นอาจเกิดในช่วงที่กำลัง ทำนา เช่น เรื่องราวของพ่อตากับลูกเขยในตอนต่าง ๆ ส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นในทุ่งนาและเป็นช่วงที่ กำลังทำนาแทบทั้งสิ้น นอกจากนี้ยังมีเรื่องของการทำงานตามวิถีวัฒนธรรมของชาวอีสานใน พื้นที่ท้องทุ่งนาทั้งจับกบ จับเขียด หาหอยหาปลาส่วนใหญ่ก็จะไปหาตามท้องไร่ท้องนาแทบทั้งสิ้น

ฉากวัด จากการศึกษาพบว่าวัดเป็นสถานที่อีกแห่งหนึ่งที่ถูกลำดับถึงเป็นลำดับถัด มา กล่าวคือสถานที่ดังกล่าวเป็นที่พำนักของพระภิกษุสงฆ์และสามเณร มีวัดสองประเภทคือวัดบ้านกับ วัดป่า เรื่องราวของการชิงไหวชิงพริบของหลวงพ่อกับเณรน้อยก็เกิดขึ้นที่วัดเป็นส่วนมาก ทั้งเรื่อง ที่หลวงพ่อกับเณรลอบให้กินขี้ไก่ ขี้หมาก็เป็นสถานที่ในวัดนั่นเอง วัดมีส่วนสำคัญในการประกอบสร้าง ความตลกขบขันในนิทานก้อมจากการที่เป็นสถานที่เก็บกระดูก ซึ่งก่อให้เกิดเรื่องหลวงพ่อย่านผี เป็น สถานที่ควรเคารพ เป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์และแมลงตัวเล็กตัวน้อย ซึ่งหลวงพ่อกับ เณร จี้โปมที่หลวงพ่อกับ เณรอุตุนให้เด็กมาขุดได้ เพราะบอกว่าจะเอาไปทำอาหารมาถวายหลวงพ่อกับ เณร เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้วัด จึงกลายเป็นฉากสำคัญในการสนับสนุนให้เกิดเรื่องราวตลกขบขัน จะเห็นว่าสี คันโซใช้ฉากวัดในชนบท ทั้งวัดป่าและวัดบ้าน มีกฎไม่เก่า ๆ ศาลาการเปรียญเก่าๆ มีต้นไม้ร่มครึ้มอุดมสมบูรณ์ บรรยากาศ ของวัดในชนบทที่เงียบสงบ มีพระจำพรรษาน้อยรูป ส่วนมากในนิทานก้อมจะมีเพียงหลวงพ่อกับเณร น้อย

ฉากป่าไม้ จากการศึกษาพบว่า ป่าไม้เป็นฉากสำคัญอีกฉากหนึ่งที่พบมากใน นิทานก้อมของ สี คันโซ ทั้งนี้ก็เพราะว่าป่าเป็นสถานที่อยู่ของสัตว์ป่าและพืชมากมาย ชาวบ้านใช้ ประโยชน์จากป่าในหลายด้านทั้งเป็นสถานที่เลี้ยงสัตว์บ้าง เป็นที่หาผลไม้ ป่า สัตว์ป่า ตลอดจนผัก



และเห็นหลายชนิด จึงอาจกล่าวได้ว่า ป่าเป็นห้องครัวสำคัญของชาวอีสาน เรื่องราวของป่าซึ่งเป็นสถานที่หาอาหารของชาวบ้าน ป่าที่ปรากฏในนิทานก้อมโดยมากเป็นป่าโคก ป่าหัวไร่ปลายนา มีจำนวนต้นไม้ใหญ่ไม่มากนัก ค่อนข้างโปร่ง มีทางเดินเป็นนทางดินทรายที่เรียกว่าทางเกวียน การใช้ประโยชน์จากป่ามีหลายลักษณะ ซึ่งสี่ คั่นโซ่ ใช้ฉากป่าเพื่อเป็นสถานที่สร้างเรื่องราวซ้ำกันมากมาย

ฉากหนองน้ำ จากการศึกษาพบว่า หนองน้ำก็เป็นอีกสถานที่หนึ่งซึ่งถูกนำมาใช้ในฉากตลกสำคัญ ส่วนมากเป็นหนองน้ำธรรมชาติที่คนในชนบทใช้อุปโภคบริโภคในชีวิตประจำวัน ซึ่งในนิทานก้อมของสี่ คั่นโซ่ ใช้ฉากหนองน้ำสำหรับ เป็นสถานที่หาอาหาร เรื่องราวที่เกิดขึ้นจึงมักมาจากเรื่องหาปลาด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ หรือเป็นแหล่งน้ำกินของสัตว์เลื้อย

จะเห็นว่าฉากต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ของสี่ คั่นโซ่เป็นฉากที่ใช้ภาษาชาวบ้านๆ ว่า “ตามมี ตามเกิด” ซึ่งความหมายคือใช้เท่าที่มีในการถ่ายภาพยนตร์สั้น ซึ่งถือว่าเป็นการนำเสนอความเป็นชาวบ้านได้อย่างแท้จริงที่ไม่มีการปรุงแต่งใดๆ ทั้งสิ้น แต่จะเห็นที่การใช้น้ำเสียงของตัวเองในการสร้างความสนุกสนานผ่านการพากย์เสียงที่เป็นเอกลักษณ์ในตัว สามารถพากย์เสียงทุกตัวละครไม่ว่าจะเป็น ชาย หญิง พระ เณร ผู้เฒ่า ล้วนแต่เป็นเสียงของเขาเอง โดยไม่คำนึงว่าจะเหมือนหรือไม่ แต่ในความที่ไม่เหมือนนี้ก็ถือว่าเป็นการสร้างสีสันในอีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่ผ่านการปรุงแต่งใดๆ



ภาพประกอบ 61 ฉากในป่าที่ถ่ายทำนิทานก้อม

ความห่างไกลจากตัวเมือง แล้วก็เส้นทางเข้าไปยังสถานที่ถ่ายทำนั้นมีความยากลำบากในการเดินทาง บางสถานที่ไฟฟ้าเข้าไปไม่ถึง ทำให้มียากลำบากในการถ่ายทำในสถานที่ที่เป็นป่า ทุ่งนา ถ้าเหตุการณ์ธรรมชาติ เช่นฝนตกลงมา ตอนระหว่างถ่ายทำ ตอนยกเลิกการถ่ายทำทันทีเนื่องจากป้องกันไม่ให้อุปกรณ์โดนน้ำ อาจทำให้อุปกรณ์พังหรือช็อตได้

ด้านทีมงาน

ทีมงานทำภาพยนตร์สั้นนิทานก้อมนั้นเป็นทีมงานที่ทำงานร่วมกันมานาน เราปรึกษาหารือ คิดประเด็นภาพยนตร์สั้นร่วมกัน ทีมงานจะช่วยเหลือเราได้มาก ภาพยนตร์จะทำได้หรือไม่ ทีมงานทุกคนมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาเป็นของตัวเอง สามารถเสนอสิ่งดี ๆ แก่การทำภาพยนตร์ได้ เป็นทั้งผู้คิดและที่ปรึกษา

ทีมงานเราส่วนใหญ่เลยเป็นคนมีประสบการณ์และองค์ความรู้เรื่องนิทานก้อมอยู่แล้ว การผลิตนิทานก้อมออกมาในประเด็นต่าง ๆ มาจากการนำเอาประสบการณ์ในอดีตที่ต่างคนต่างเผชิญมามานำมาเล่าสู่กันฟังแล้วนำประเด็นจากเรื่องเล่ามาทำเป็นภาพยนตร์สั้นนิทานก้อม

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ในการถ่ายทำก็มีกล้องธรรมดาตัวหนึ่ง ไม่ได้มีลูกเล่นเยอะ เพราะไม่ได้มีราคาแพง มีกล้องเป็นของตัวเองอยู่แล้ว นิทานก้อมไม่ได้ใช้เทคนิคถ่ายทำเยอะเหมือนภาพยนตร์สั้นเรื่องอื่น ใช้เทคนิคแพนนิ่ง สายกล้องไป – มา บนล่างซ้ายขวา เพราะถ่ายทำนิทานก้อมออกมาโดยไม่ได้เรียนรู้เทคนิคใด ๆ ไม่มีผู้สอน อาศัยครูปักหลักจำเอา อาศัยประสบการณ์ ในการถ่ายทำ ภาพยนตร์สั้นที่ถ่ายมาหลายปี โดยเน้นไปที่วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนสมัยโบราณ ซึ่งวิถีชีวิตคนอีสานนั้น ใช้องค์ความรู้ภูมิปัญญาพื้นบ้านในการประยุกต์ทรัพยากรธรรมชาติ นำมาใช้ดำเนินชีวิตจากฐานสู่ฐาน

นิทานก้อมเป็นนิทานที่ต้องลงเสียงพากย์ ไม่ใช่เสียงตัวละคร ทำให้น่าสนใจในรูปแบบภาพยนตร์ในสมัยก่อน เนื้อหาเลยเน้นไปที่การแสดงของนักแสดง ที่เล่นตามบทบาทของคนสมัยโบราณที่ใช้ชีวิตในชนบท แล้วมีเรื่องราวเกิดขึ้น นิทานก้อมให้ทั้งความตลกเฮฮา และยังให้อุทาหรณ์สอนใจอีกด้วย

ด้านระยะเวลา

นิทานก้อมนั้นเป็นเรื่องเล่าสมัยโบราณแต่ถูกนำมาผลิตซ้ำให้คนรุ่นปัจจุบันได้ชม เป็นการนำเรื่องราวสมัยก่อนที่เกิดขึ้นจริง ๆ มาเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์สั้นให้ผู้ชมได้รับฟัง ได้เห็นถึงวิถีชีวิตคนอีสานสมัยก่อน เป็นการเล่าเรื่องข้ามช่วงเวลาจากสมัยก่อนให้คนสมัยใหม่ได้ชม

เราจะเห็นจากนิทานก้อมได้ว่า คนอีสานสมัยโบราณนั้นใช้ชีวิตกันยังไง ในช่วงความเจริญยังเข้าไม่ถึง คนสมัยก่อนใช้องค์ความรู้ภูมิปัญญามาใช้ในการดำเนินชีวิต โดยเฉพาะการการถนอมอาหาร ทำให้คนรุ่นใหม่ได้รู้และเข้าใจคนสมัยก่อนมากขึ้น

5. ประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของนายอุเทน ศรีรีวิ

ด้านทุนในการสร้างหนัง

การทำภาพยนตร์สั้นผู้ว่าไทยบ้าน เราใช้ทุนตัวเอง แต่ก็มีการทำสื่อ ทำสตีกเกอร์ออกมาขายเพื่อหาทุนมาทำภาพยนตร์สั้นต่อ ก่อนจะมาทำภาพยนตร์ เราเรียนเกี่ยวกับการทำภาพยนตร์มาก่อน เลยอยากทำภาพยนตร์เป็นของตัวเอง เราดีใจที่จากแฟนที่เป็นคนได้ถามว่าผู้ว่าไทยบ้านคืออะไร จากนั้นเราก็ตำ ภาพยนตร์ผู้ว่าไทยบ้านจากนั้น เราเคยเป็นผู้ว่าไทยบ้านมาก่อน เราเดินทางไปทั่วอีสานเพื่อเก็บข้อมูล เรา ตัดสินใจควักทุนตัวเองทำภาพยนตร์สั้น



ผู้ข่าวไต้หวันได้เล่าเรื่องสะท้อนภูมิปัญญาชาวบ้าน วิถีชีวิต เสียงพิน เสียงแคน หมอลำ พิธีกรรม ความเชื่อ งานบุญ ประเพณี สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนอีสานไปแล้ว เราตกลงกันว่าเราเอาวัฒนธรรมอีสานใส่เข้าไปในภาพยนตร์เรื่องนี้

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

เราใช้ความหลากหลายมาเล่าเรื่องผ่านพระเอก นางเอก คนแก่ กะเทย การเล่น ประเด็นชนบทพื้นบ้าน ตอนเด็ก ตอนโต เราเห็นอะไรมาเราเอามาใส่ในภาพยนตร์ให้หมด การเล่าเรื่องเลยดูยุ่งเหยิง แต่ก็มีเส้นเรื่องที่แข็งแรงในสื่อถึงความเป็นคนอีสาน ภาษาอีสาน ที่จริงแล้วมันมีเรื่องเล่าเยอะมากแต่เราต้องเลือกบางเรื่องมาเล่า ในสมัยนี้วิถีชีวิตคนอีสานมันเปลี่ยนแปลงอะไรไปมาก เทคโนโลยีเข้ามา สังคมก้มหน้า เราเลือกที่จะเล่าเรื่องโดยเราที่เป็นผู้กำกับซึ่งเป็นคนสมัยใหม่

ในความเป็นพื้นบ้านนี้แหละคือเสน่ห์ของคนอีสาน ในภาคอีสานมีภูมิปัญญาพื้นบ้านที่น่าสนใจ เพราะองค์ความรู้ต้องผ่านการลองผิดลองถูก ครูพักลักจำ กว่าจะมาเป็นภูมิปัญญาได้ ผมอยากสืบสานสิ่งเหล่านี้ผ่านภาพยนตร์สั้น เพื่อให้คนอีสานได้คิดถึงบ้าน ได้อ่อนความเก่า ความหลังที่เคยเป็นผู้ข่าวไต้หวัน

ด้านนักแสดง

จะใช้การแคสติ้งนักแสดงตามมหาวิทยาลัยในภาคอีสาน ใช้สิ่งที่เรามีอยู่ในภูมิภาค ไม่ต้องไปหาดาราต่ง ๆ มาแสดง เพราะสิ้นเปลืองทุน เพื่อให้บัณฑิตนักศึกษาได้มีส่วนร่วมกับการแสดง ภาพยนตร์สั้นที่เราต้องการแล้วก็เด็กนักเรียน ที่อาศัยในบริเวณนั้นมาช่วยแสดงให้ แล้วก็ดึงนักแสดงที่พอมีชื่อเสียงที่เป็นคนอีสานมาเป็นตัวชูโรง เราแคสติ้งไว้หลายบทมาก วันรุ่งขึ้น คนแก่ เด็ก กะเทย เพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาหลากหลายรสชาติ ในภาคอีสานมีหน้าใหม่มาแคสเยอะมากใช้เวลาพิจารณาคัดเลือกนานมากเพราะแต่ละคนก็มีเอกลักษณ์ส่วนตัวสูง แถมมีความสามารถทางด้านดนตรีอีกด้วย



ภาพประกอบ 62 เอกลักษณ์ของนักแสดงภาพยนตร์เรื่องผู้ข่าวไต้หวัน ภาค 2

เราเลือกนักแสดงที่มีความสามารถที่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นอีสานเพื่อสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์ ซึ่งจะดูดีมากถ้าใช้นักแสดงธรรมดา ๆ เราพยายามขายความเป็นอีสานผ่านความสามารถส่วนตัวของนักแสดงมีเป็นคนอีสาน และนักแสดงต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะที่ทำให้ตัวนักแสดงเองดูโดดเด่น มีชีวิตชีวา เป็นธรรมชาติ



ภาพประกอบ 63 บรรยากาศการแคสติ้งนักแสดงภาพยนตร์เรื่องผู้บ่าวไผ่บ้าน ภาค 2

ด้านฉากและสถานที่

ฉากและสถานที่นั้นต้องเลือกสถานที่ดูเป็นชนบท แบบบ้าน ๆ รถบัสก็เป็นรถบัสเก่า ๆ มีความแห้งแล้ง ทุรกันดาร สื่อถึงสังคมชนบทจริง ๆ ฉากและสถานที่ที่จะต้องสื่ออารมณ์ไปถึงเด็กบ้านนอกทุกคนที่เข้ามาเรียนหนังสือในเมือง แล้วไม่ได้กลับบ้านนาน ๆ พยายามทำให้ผู้ชมรู้สึกประทับใจ ให้บรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมอินไปกับนักแสดง เหมือนเข้าไปอยู่ในภาพยนตร์จริงๆ การเลือกฉากในภาพยนตร์สั้นจึงมีความสำคัญพอ ๆ กับบทภาพยนตร์ ฉากทุ่งนา แม่น้ำ พระอาทิตย์ขึ้น พระอาทิตย์ตก ช่วยสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์ บางฉากที่อยู่ไกลต้องใช้เวลาเดินทางเพื่อให้ได้มาซึ่งความสวยงามของหนัง

บางสถานที่ที่ยังเก่ายังโหมยังมีคุณค่าทางจิตใจ ผู้เฒ่าผู้แก่อยู่บ้านทรงสูง ทำอาหารด้วยฟืนที่ทำจากไม้ อาหารหาได้ตามธรรมชาติ คนอีสานกินได้ทุกอย่าง อะไรที่กินได้ก็กินแมลง สัตว์เลื้อยคลาน กินพืชผักสมุนไพร หาตามธรรมชาติ หรือปลูกไว้ตามแปลงผักในบ้าน หนังสือท่อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการกินง่ายอยู่ง่ายของคนอีสาน

ด้านทีมงาน

ทีมงานที่ทำภาพยนตร์สั้นด้วยกันก็มีแต่เพื่อน ทำงานการง่าย รู้ใจ แบ่งหน้าที่กันชัดเจน ผมกำกับ อีกคนเขียนบท อีกคนไปเป็นคอสตูม ทีมงานคนอื่น ๆ ก็ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เมื่อเกิดปัญหาในกองถ่ายก็ช่วยการแก้ไข เราไม่รับสมัครทีมงาน เราเอาแต่คนรู้จัก ทำหนังกันด้วย



ใจรักเลยประหยดงบประมาณได้ส่วนหนึ่ง ทุกคนช่วยเหลือกัน ช่วยกันคิดประเด็น ช่วยกันสร้างสรรค์ผลงาน ภาพยนตร์จะสำเร็จไปด้วยดีถ้ามีทีมงานที่ดี การหาข้อมูล คิดประเด็นช่วย ทีมงานสำคัญมาก ช่วยดูบทให้ ช่วยวิจารณ์ ทำให้เห็นจุดที่เราต้องแก้ไขปรับปรุง



ภาพประกอบ 64 ทีมงานคุณภาพในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่องผู้บ่าวไทบ้าน ภาค 2

ทีมงานส่วนใหญ่เป็นคนอีสานทำให้การสื่อสารกันเข้าใจ ช่วยกันเสนอไอเดีย ว่า ควรจะเสริมภูมิปัญญาพื้นบ้านในด้านใดเพิ่มเพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาดูน่าสนใจ จะเล่าเรื่องยังไงให้ดู สนุกสนาน ตลกเฮฮาแต่แฝงไปด้วยความเป็นกลิ่นไอของภาคอีสาน วัฒนธรรมอีสาน

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์อะไรที่คนอีสานในชนบทใช้ดำเนินชีวิต เรานำมาประกอบการถ่ายทำหมด เลย เพื่อสร้างบรรยากาศสมัยก่อนกลับคืนมา เพื่อคงความเป็นกลิ่นไอของวิถีชีวิตคนอีสาน เรา นำเสนอสิ่งเหล่านี้ด้วยภาพยนตร์สั้นที่สะท้อนจินตนาการของเราออกไปให้ผู้ชม เสียงก้านัน ผู้ใหญ่บ้าน เสียงดนตรีพื้นบ้าน เสียงพระสวด เราเก็บรายละเอียดทั้งหมด ใช้แม้กระทั่งรถไถ วัว ควาย นำมา ประกอบการถ่ายทำ ใส่เข้าไปในภาพยนตร์สั้นของเราที่เรียกได้ว่าอีสานอินดี

การนำภูมิปัญญาพื้นบ้านมาแฝงเข้าไปในตัวภาพยนตร์สั้นเป็นทางเลือกหนึ่ง ที่ อยากจะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของภูมิภาคอีสาน ที่เราตั้งใจนำเสนออย่างมากเพื่อให้ เกิดสำนึกรักบ้านเกิด ย้อนอดีตไปยังความหลังที่เราเคยใช้ชีวิตในวัยเด็กในชนบท วิ่งเล่นในทุ่งนา ได้กลิ่นโคลนสาบควาย เสียงพิณ เสียงแคน งานวัดก็ไปดูหมอลำ

ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่องผู้บ่าวไทบ้านถ่ายเป็นปี ๆ เพราะมีหลาย ๆ ปัจจัยให้ต้องคำนึง เช่นคิวของนักแสดง สภาพอากาศ ทุนก็ไม่เหลือ เลยชะงักไป การโปรโมท ภาพยนตร์ก็ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาด้วยเหมือนกัน ภาพยนตร์บางเรื่องต้องใช้เวลาโปรโมทนาน หรือใช้ทีเชอร์หลายตัว กว่าจะปล่อยภาพยนตร์เต็มออกมาให้ผู้ชมได้ชมกัน เป็นการตลาด เมื่อกระแสจุดติด ขึ้นมาก็จะมีนายทุนมาติดต่อ เสนอทุนให้ต่อยอดให้สร้างเป็นภาพยนตร์เรื่องยาวต่อไป



ภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ก่อนจะมาทำภาพยนตร์เรื่องยาวใช้เวลาถ่ายกันนานมาก ตอนโปรโมทต้องตัดต่อทีเซอร์ออกมาถึง 7 ทีเซอร์ โปรโมทจนจุดกระแสดีด เลย์บุมในภาคอีสานก่อน จากนั้นก็บุมในภาคอื่น ๆ ตามมา ตอนแรกเราก็ไม่คิดหรอกว่ามันจะบุมขนาดนี้



ที่มา : <http://www.nangdee.com/title/html/>

ภาพประกอบ 65 โปสเตอร์ภาพยนตร์ผู้ว่าบ้าน 2 ตอน แจกข้าวหาแม่ใหญ่แดง

6. ประยุตม์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมของนายวรุฒิ หลักชัย

ด้านทุนในการสร้างหนัง

ภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง ที่สร้างขึ้นเพื่อเข้าร่วมประกวดใน โครงการประกวดหนังสั้นความยุติธรรม หัวข้อ ความยุติธรรมของพ่อ โดยได้รับทุนสนับสนุนการผลิตจากทางโครงการ และได้รับรางวัล หนังสั้นยอดเยี่ยม รองอันดับ 1 จากทางโครงการอีกด้วย หลังจากสิ้นสุดโครงการ จึงได้นำหนังสั้นเรื่องนี้มาต่อยอดโดยส่งเข้าร่วมประกวดในเทศกาลหนังสั้นในต่างประเทศ และได้รับรางวัล Excellent Award จากเทศกาลภาพยนตร์ Tokyo Video Festival 2014 ที่ประเทศญี่ปุ่น, ได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ Plein la Bobine 12th International Sancy Film Festival for Young People , ที่ประเทศฝรั่งเศส ได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ the seventh session of the Short Film Festival in Tissa ,ประเทศ Morocco และล่าสุดได้รับคัดเลือกให้ฉายในเทศกาลภาพยนตร์ Busan International Kids' Film Festival ที่เกาหลีใต้





ที่มา : <http://www.bangkokbiznews.com>

ภาพประกอบ 66 นายวรวุฒิ หลักชัยได้รับรางวัลเทศกาลภาพยนตร์ Tokyo Video Festival 2014 ที่ประเทศญี่ปุ่น

เราทำภาพยนตร์สั้นที่เล่าเรื่องง่าย ๆ จากคนใกล้ตัว เราเป็นครูสอนอยู่โรงเรียนที่ขอนแก่นอยู่แล้ว ซึ่งมีเรื่องราวมากมายให้เราหยิบมาเล่าเรื่องผ่านภาพยนตร์สั้น ที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมแก่ผู้ชม ให้ผู้ชมได้ข้อคิด ได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

เช่นภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้องนี้ต้องการสะท้อนมุมมองความคิด ในด้านความ ยุติธรรมและความสามัคคีโดย เป็นเรื่องราวของสองพี่น้องที่มีไม่เคยยอมกัน ต่างฝ่ายต่างต้องการ เอาชนะกัน ขาดความพอดี ขาดความเสียสละ ความเห็นอกเห็นใจกัน โดยลืมนึกไปว่าทั้งสองเป็นพี่น้องกัน ต้องช่วยเหลือซึ่งและกัน ต้องดูแลกัน และต้องอยู่ร่วมกัน พ่อได้พยายามไกล่เกลี่ยและให้ความ ยุติธรรมกับทั้งสองฝ่าย เพื่อให้สองพี่น้องรักกัน สามัคคีกัน และอยู่ร่วมกันอย่างสันติ จะเน้น ภาพยนตร์สั้นที่เป็นแนวสื่อการสอน ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมให้เด็กและเยาวชน ให้ข้อคิดแก่ผู้ชม





ภาพประกอบ 67 ฉากเปิดเรื่องภาพยนตร์สั้น 2 พี่น้อง

การทำภาพยนตร์สั้น ที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม เป็นสื่อการสอนสมัยใหม่ที่ให้นักเรียน ศึกษาผ่านภาพยนตร์สั้น เล่าเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตในวัยเด็กที่ต้องเผชิญเรื่องราวต่างๆ ในวัยกำลังเรียนหนังสือ จะเห็นว่าได้เราหยิบจับแต่ประเด็นใกล้ตัวมาทำภาพยนตร์สั้น แต่ถ้าเราเล่าเรื่องออกมาได้สนุก ก็มีผู้ชมเยอะแถมได้ประโยชน์อีกต่างหาก

ด้านนักแสดง

ภาพยนตร์สั้นจะทำแนว ๆ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน เรื่องนักแสดงจะใช้ชาวบ้าน นักเรียน ที่อยู่ใกล้ตัวเรามาเล่นให้เพราะประหยัดค่าใช้จ่าย แล้วก็ง่ายเป็นกันเอง ไม่ยุ่งยาก นักแสดงที่ชาวเด็กและชาวบ้าน เราเลือกใช้ผู้คนที่อยู่ใกล้ตัวเรามาเป็นนักแสดง เพราะตัวเราเป็นครูอยู่แล้วการสอนจึงไม่ใช่เรื่องยุ่งยากเลย นักแสดงจะต้องผ่อนคลายให้เล่นอย่างเป็นธรรมชาติ เพราะเป็นสื่อสมัยใหม่เด็ก ๆ ให้ความสนใจเป็นอย่างดีในการช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ



ภาพประกอบ 68 นักแสดงภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง ที่เป็นชาวบ้านในพื้นที่



นักแสดงแต่ละคนมีเอกลักษณ์ส่วนตัวอยู่แล้ว เวลาการแสดงทำไมตัวนักแสดงมีความโดดเด่น มีเสน่ห์ จากนั้นก็ใส่บทบาทเข้าไปให้นักแสดงเล่นตามบท อินไปกับบทของเรา เราให้ออกสาเด็กที่สนใจในการทำภาพยนตร์สั้นอยู่แล้ว เราเห็นเด็กมาช่วยงานมาขอเรียนรู้ เขามีความสุข เราก็มีความสุขไปด้วย นี่แหละการทำภาพยนตร์ด้วยความสุข ด้วยความชอบ บรรยากาศในกองถ่ายจึงเต็มไปด้วยความสนุกสนาน เป็นกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม ได้ทำในสิ่งที่เราชอบพร้อมกันทั้งสองอย่าง

ด้านฉากและสถานที่

เราเลือกสถานที่ที่อยู่ใกล้ตัว สามารถเดินทางไปถ่ายทำได้สะดวก ทุ่งนา โรงเรียน ใช้สถานที่ที่มีในพื้นที่เป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย ใช้ฉากง่าย ๆ ที่ทุกคนสามารถหาเจอได้พื้นที่ใกล้บ้าน ให้ผู้ชมได้รู้ถึงว่าตัวเองได้เข้าไปอยู่ในภาพยนตร์อยู่ในเหตุการณ์นั้นด้วย ฉากบางฉากจะเป็นตัวเล่าเรื่องในตัวเองโดยไม่ต้องอธิบายอะไรผ่านภาพยนตร์เลย ผู้ชมจะสามารถรู้สึกและเข้าใจความหมายของฉากได้เอง บางฉาก ชาวบ้านหรือนักเรียนก็ช่วยแนะนำให้ พอเราไปสำรวจดู ก็สวยงามจริง ๆ เหมาะสำหรับการถ่ายภาพยนตร์สั้น



ภาพประกอบ 69 สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง

เราแฝงวิถีชีวิตภูมิปัญญาของคนในพื้นที่ไว้ในฉากนั้น ๆ พฤติกรรมการใช้ชีวิตของคนในพื้นที่ก็ใช้เป็นฉากที่ดีได้ ซึ่งมันทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริงมากยิ่งขึ้น บางฉากเราเซตกันขึ้นมาเพื่อความสวยงาม แต่บางฉากเราถ่ายสถานที่จริงเพื่อความสมจริง จะเห็นได้ว่าการเลือกฉากและสถานที่ถ่ายทำมันมีความสำคัญต่อภาพยนตร์สั้นมาก

ด้านทีมงาน

เรามีทีมงานถ่ายทำของเราอยู่แล้วแต่น้อย ส่วนใหญ่ต้องพึ่งชาวบ้านกับเด็กนักเรียนที่สนใจมาช่วยเราถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งเด็ก ๆ ก็ให้ความสนใจ มาขอทำด้วยมาช่วยด้วย เราก็ช่วยสอน เพราะเด็ก ๆ ให้ความสนใจกับสื่อสมัยใหม่ เราก็ดีใจไปกับเด็ก ก็ทำให้เรามากำลังใจทำ



ภาพยนตร์สั้นต่อไป เด็กที่เราสอนไปก็จะมีความสามารถติดตัวตอนโตเป็นผู้ใหญ่ มีทักษะจับประเด็น ทำตัดต่อวิดีโอ การถ่ายภาพยนตร์ ยังมีเด็กสนใจยิ่งต้องส่งเสริม ส่งประกวดภาพยนตร์สั้นตาม โครงการต่าง ๆ บ้าง

เราเป็นครูสอนหนังสือที่รักการทำภาพยนตร์สั้นมาก เราไม่หวังวิชา เด็กในโรงเรียนสนใจเราก็สอนให้ เริ่มตั้งแต่พื้นฐานเลย เพราะเป็นความรู้ที่ไม่มีในห้องเรียน เราตั้งชมรมให้ เมื่อเด็กสนใจอยากเรียนรู้ เราก็ต้องสอนเด็กให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มากกว่าจะไปเล่นเกมส์ การได้เห็นเด็ก ๆ ตั้งใจการกับทำภาพยนตร์สั้นทำให้เรามีความสุขมาก และมีกำลังใจทำภาพยนตร์สั้นต่อไป

ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

ภาพยนตร์สั้นต้นทุนต่ำแต่การเราเน้นการเล่าเรื่องที่สนุก ทำให้ภาพยนตร์สั้นน่าดู ผู้ชมก็สนใจ และได้ประโยชน์ เราใช้อุปกรณ์ไม่มาก ส่วนใหญ่เน้นสิ่งที่มีอยู่ในพื้นที่ เน้นความคิด สร้างสรรค์ สิ่งทรัพยากรที่มี ที่หาได้ไม่ยากนัก เราก็นำมาเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากได้ โดยที่ไม่ได้ไปหาซื้อที่ไหน ชาวบ้านก็ช่วยเหลือบ้างแนะนำบ้าง ได้พบปะแล้วพูดคุยกับชาวบ้าน ชาวบ้านที่นี้ก็มีความใจมาก มาดูเราถ่ายทำกันเยอะ เราก็มีความสุขชาวบ้านก็มีความสุข ได้เฮฮาหัวเราะไปด้วยกันกับ ชาวบ้านและเด็ก ๆ ในกองถ่าย



ภาพประกอบ 70 วัฒนธรรมการกินของชาวอีสาน ผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง

การเลือกอุปกรณ์ประกอบฉาก ง่ายๆ ๆ เลย อะไรที่ยืมจากชาวบ้านได้ หรือว่าอุปกรณ์ทำมาหากินของชาวบ้านนำประกอบฉาก เพื่อเสริมองค์ประกอบฉากนั้นให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เราใช้สิ่งที่มี และหาได้ง่าย แล้วนำมาใช้อย่างสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด มันท้าทายกว่าการที่ไปซื้อมาเยอะเลย อุปกรณ์การถ่ายทำบางอย่างเราก็ให้ชาวบ้านช่วยนะ เราอยากให้ชาวบ้านได้มีส่วนร่วมในการถ่ายทำด้วย เขาจะรู้ว่าการถ่ายภาพยนตร์มันเป็นอย่างไ



ด้านระยะเวลา

เราใช้เวลาวันหยุดในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เพราะวันธรรมดาเราที่หน้าที่ต้องไปสอนนักเรียนช่วงปิดเทอมเด็ก ๆ ก็มีหัดถ่ายทำภาพยนตร์สั้นกับเรา เราก็ให้มาเรียนรู้งานผลิต มาดูขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นจริง ๆ เด็กส่วนใหญ่ที่มาช่วยงานเรา ก็สนใจที่จะทำภาพยนตร์สั้น แต่ติดอยู่ที่อุปกรณ์ถ่ายทำเรามีไม่เพียงพอ เราใช้เวลาว่างสำรวจพื้นที่ที่ใช้ถ่ายทำหนังแล้วก็ใช้เวลาคิดประเด็นที่จะถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องใหม่อยู่ตลอด



ภาพประกอบ 71 วิถีชีวิตของเด็กชนบทในภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง



ภาพประกอบ 72 สะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานผ่านภาพยนตร์สั้นเรื่อง 2 พี่น้อง

ความสุขจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้สร้างถ่ายทำภาพยนตร์สั้นอยู่เสมอ วงการภาพยนตร์สั้นต้องใช้เวลาพอสมควรจึงจะมีผู้คนสนใจ ต้องมีหน่วยงานเข้ามาสนับสนุน ช่วยประชาสัมพันธ์ จึงจะทำให้ผู้คนหันมาสนใจภาพยนตร์สั้น ช่องทางการโปรโมทตัวอย่างภาพยนตร์หรือช่องทางการเผยแพร่ของภาพยนตร์สั้นนั้น มีช่องทางที่ง่ายและรวดเร็วที่สุดคือ ยูทูบ (Youtube)



ที่มา : <http://www.nangdee.com>

ภาพประกอบ 73 โปสเตอร์ภาพยนตร์ฮักมันถิ่น In My Hometown

ตาราง 5 สรุปสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมทั้ง 7 ด้าน

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมทั้ง
1. ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ	ควรมีการส่งเสริมกิจกรรมให้นายทุนและผู้กำกับมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อให้



ตาราง 5 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
1. ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์	3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม มีนโยบายกระตุ้นภาครัฐและภาคเอกชนให้จัดทำโครงการประกวดหนังสั้นเพื่อส่งเสริมผู้สร้างหนังสั้นทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ที่ผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมนำเสนอออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง
2. ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชาสาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	ผู้สร้างเลือกประเด็นเนื้อหาภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมอีสานร่วมสมัยมีการประยุกต์ให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์สั้น สอดแทรกเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมเพื่อให้ความรู้และความบันเทิงแก่ผู้ชมเพื่อสร้างความน่าสนใจแก่ภาพยนตร์สั้น
3. ด้านนักแสดง	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชาสาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การแคสติ้งนักแสดงที่ทำได้ตามพื้นที่หรือตามสถานศึกษา เพื่อมอบโอกาสการแสดงความสามารถแก่เด็กและเยาวชน ใช้วิธีประชาสัมพันธ์ผ่านป้ายโฆษณา ป้ายไวนิล ติดตามสถานที่ที่เป็นจุดสำคัญในเมือง สถานศึกษา พร้อมเบอร์โทรศัพท์



ตาราง 5 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรมทั้ง
4. ด้านฉากและสถานที่	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การเลือกสถานที่ให้นำมาอ่านแล้วลำดับรายชื่อสถานที่ถ่ายทำที่สอดคล้องในบท จากนั้นนำรายชื่อสถานที่เข้าประชุมกลุ่มโดยคำนึงถึงกลุ่มสถานที่ที่อยู่ใกล้เคียงกัน เพื่อความสะดวกในการเดินทาง เมื่อคัดเลือกสถานที่ขึ้นต้นได้แล้ว ขึ้นต่อไปผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะเดินทางไปดูสถานที่จริง โดยสถานที่นั้นต้องสะท้อนให้เห็นตามสิ่งที่ภาพยนตร์สื่อให้กับผู้ชมได้รับรู้สภาพสังคมอีสานที่มีความทุกข์ยากแสนเข็ญ จึงจะได้มาซึ่งความสมบูรณ์ของฉากในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
5. ด้านทีมงาน	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	มีผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด นับตั้งแต่การวางแผน การถ่ายทำ หลังการถ่ายทำ เพื่อให้การผลิตภาพยนตร์เป็นไปอย่างราบรื่น และมีความสมบูรณ์ที่สุด ทีมงานต้องประสานงานกันระหว่าง ผู้กำกับ ผู้ช่วยผู้กำกับ ช่างกล้อง ผู้ช่วยช่างกล้อง ฝ่ายเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า ร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น



ตาราง 5 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรมทั้ง
6. ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร 2. นายวิรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติ พงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การถ่ายทำภาพยนตร์สั้น อุปกรณ์ที่จำเป็นที่สุดคือกล้องถ่ายวิดีโอที่มีความละเอียดสูง ถ่ายทำออกมาแล้วคุณภาพของภาพมีความคมชัด ใช้ขาตั้งกล้องเพื่อให้ภาพที่นิ่งและสมบูรณ์แบบเตรียมอุปกรณ์ตรวจสอบความพร้อมตรวจสอบสภาพของอุปกรณ์ทุกครั้งก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นเพื่อลดการเกิดอุบัติเหตุที่กองถ่ายทำภาพยนตร์สั้น
7. ด้านระยะเวลา	1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปรีชา สาคร 2. นายวิรพล คำสุวรรณ 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิจติ พงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นขึ้นอยู่กับภาพยนตร์ สถานที่ถ่ายทำ ทีม คิวนักแสดง ความพร้อมของอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น เมื่อผลิตภาพยนตร์สำเร็จแล้วนั้น ขั้นตอนต่อมาคือประชุมวางแผนหาช่องประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์ก่อนกำหนดวันฉาย ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม

โดยสรุปสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรม จากผลการศึกษาการกำหนดประเด็นวิเคราะห์และจากผลการเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์แบบสังเกตและการสนทนากลุ่มสะท้อนให้เห็นว่าประเด็นที่เป็นแนวทางการวิเคราะห์มีความสอดคล้องกัน สามารถวิเคราะห์และสรุปภาพรวมในด้าน สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรม ดังนี้



1. ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์ เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากเพราะการที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมหรือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมขึ้นมา นั้นประเด็นสำคัญ คือ ต้องมีงบประมาณในการสร้าง ซึ่งธุรกิจภาพยนตร์เป็นธุรกิจที่ต้องมีการลงทุนค่อนข้างสูงมีความเสี่ยงในการลงทุน ดังนั้นแนวทางที่จะทำให้ทุนเล็งเห็นความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จึงต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่น่าเบื่อ มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม ซึ่งปัจจุบันยังถูกจำกัดอยู่ในกลุ่มผู้ชมเพียงเฉพาะกลุ่มเท่านั้น สะท้อนให้เห็นว่าถ้าภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมจะถูกสร้างหรือเกิดขึ้นนั้น เป็นประเด็นสำคัญมากที่จะส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้กำกับภาพยนตร์เกิดขึ้น คือ กลุ่มผู้สร้าง คือ นายทุน งบประมาณเป็นหลัก เพราะทุน งบประมาณเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะนำมาสร้างภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม โดยผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การสนับสนุนโครงการ กิจกรรมการประกวดในด้านภาพยนตร์ การเขียนบท เป็นต้น ซึ่งถือเป็นกระบวนการหนึ่งในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นผ่านกระบวนการสร้างของกลุ่มผู้สร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม

2. ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

ภาพยนตร์ คือ ธุรกิจที่มีเรื่องกำไรขาดทุนเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้น ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่จะขายได้ในเชิงพาณิชย์นั้นเนื้อหาควรมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่เป็นการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติ เน้นการถ่ายทอดให้กลุ่มผู้ชมได้ซึมซับไปที่ละน้อย และที่สำคัญ ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว หรือเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์เป็นการนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า เช่น สื่อออนไลน์ ยูทูบ ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคไม่ต้องเสียงบประมาณในการชม และเป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าจากแนวทางในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์นั้นภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมในอดีตและปัจจุบันยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการชมภาพยนตร์ของคนดูได้มากนัก ทั้งในด้านเนื้อเรื่องที่ไม่น่าสนใจ ถ้าหลัง ขาดการนำเสนอสาระทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เหมาะสม ดังนั้น การที่จะสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจ เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมที่อยู่ในยุคนั้น เพื่อส่งผลต่อหลักทางการตลาดสามารถขายได้ในตลาดภาพยนตร์ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นมาก ถ้าเนื้อหาของภาพยนตร์ได้รับความนิยม เกิดกระแส ภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่ดีและเกิดการสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มากขึ้นในตลาดภาพยนตร์

3. ด้านนักแสดง

การจัดหานักแสดง ทำได้โดยเชิญมาทำการคัดเลือกโดยสถานที่คัดเลือกควรเป็นห้องที่เงียบสงบ ในห้องแคสติ้งควรมีผู้กำกับ ผู้จัดการสร้าง และช่างภาพนิ่ง และวิดีโอ วิธีคัดเลือกคือ นำบทให้อ่านอาจจะเป็นบทที่ผู้สร้างจะถ่ายทำ หรือเป็นบทภาพยนตร์เก่า บรรยายภาคนั้นห้องต้องทำให้ผู้คัดเลือกผ่อนคลายสบายใจ สัมภาษณ์อย่างเป็นกันเอง เพื่อลดความอึดอัดและเป็น



กังวล คณะกรรมการจึงจะเห็นความรู้สึกของนักแสดงได้ชัดเจน ผู้คัดเลือกจะอ่านบท ผู้กำกับจะสังเกตดูที่สีหน้าและแววตา จากนั้นให้ลองอ่านบทอีกครั้ง โดยตีความบทที่แตกต่างจากครั้งแรก ขั้นตอนนี้สำคัญมาก ผู้กำกับจะรู้ว่าผู้แสดงมีความสามารถมากน้อยเพียงใด สังเกตดูน้ำเสียงความรู้สึกและความเข้าใจในตัวละคร จากนั้นให้คะแนนพร้อมจดบันทึกข้อบกพร่อง เช่น เสียงแหบ หรือดวงตากระพริบถี่ เป็นต้น ขั้นตอนต่อไป คือ ให้พูดเดี่ยว เนื้อหาอะไรก็ได้อยากเล่าเรื่องทางบ้าน เพื่อนสนิท ประสบการณ์ในอดีต เราก็จะเห็นแววนักแสดงได้ในช่วงนี้ จากนั้นใช้เทคนิคแสดงสดที่เรียกว่า improvisation โดยให้จำลองเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นมา แล้วให้แสดงโดยอาจมีผู้แสดงร่วมด้วย เช่น ฉากแย่งแหวนทองที่เก็บได้ การแสดงสดนี้จะทำให้สามารถค้นหาแววนักแสดงได้เช่นกัน อีกเทคนิคหนึ่งก็คือ การให้เล่นละครใบ้ (pantomime) เช่น ลองให้ทำมือทำไม้ในการชงกาแฟโดยไม่มีถ้วยกาแฟ ชักผ้าตากผ้ากับอากาศเปลวๆ การแสดงละครใบ้นี้ช่วยให้เราเห็นว่าผู้แสดงมีจินตนาการสูงต่ำเพียงใด ระหว่างที่คัดเลือกการถ่ายภาพนิ่งและวิดีโอไว้ เพื่อนำมาพิจารณาอีกครั้งในที่ประชุม เมื่อได้ผู้แสดงแล้ว โทรศัพท์ปฏิเสธผู้ไม่ถูกเลือกอย่างสุภาพ เพื่อโอกาสในการคัดเลือกในเรื่องหน้า

4. ด้านฉากและสถานที่

แยกงานสถานที่จากบทและรวมกลุ่มสถานที่ การเริ่มหาสถานที่ให้นำบทมาอ่านแล้วลำดับรายชื่อสถานที่เกิดขึ้นในบท จากนั้นก็มารวมกลุ่มกันโดยคำนึงถึงกลุ่มสถานที่ ที่อยู่ใกล้เคียงกัน เพื่อความสะดวก จากนั้นติดต่อสอบถาม เมื่อได้รายชื่อสถานที่แล้ว ให้ติดต่อสอบถามแหล่งต่างๆ เช่น จากเพื่อน ผู้ช่วยผู้กำกับกองถ่ายอื่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ ดูจากนิเทศสารการท่องเที่ยว ไปสการ์ด แผ่นพับ เพื่อให้ได้ข้อมูลขั้นต้น เพราะจะประหยัดเวลา ค่าเดินทาง ค่าที่พัก และค่าอาหารได้มาก บริหารการเดินทาง การออกหาสถานที่ถ่ายทำ หากเช่ารถแล้วควรเริ่มออกแต่เช้าตรู่ บุคคลที่ไปหาไม่ควรเกิน 2 คน คือ ฝ่ายธุรกิจหนึ่ง และผู้ช่วยฝ่ายศิลป์หนึ่ง ฝ่ายธุรกิจดูแลการจัดการ เช่น ระยะเวลา ค่าเช่าที่พัก การติดต่อขออนุมัติ ส่วนฝ่ายศิลป์ดูความสวยงามทางศิลปะที่สอดคล้องกับบท ใช้กล้องและฟิล์มราคาถูกถ่ายภาพมุมต่างๆ นำภาพถ่ายเข้าที่ประชุม นำภาพถ่ายแผ่นพับ แผ่นผัง และข้อมูลที่ได้มาเพื่อเข้าที่ประชุมและคัดเลือก จากนั้นดูสถานที่จริง เมื่อคัดเลือกสถานที่ขั้นต้นได้แล้ว ขึ้นต่อไปผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะเดินทางไปดูสถานที่จริง จะเพิ่มเติมตัดแปลงอะไร จะวางกล้องตรงไหนจะได้ปรึกษากับตอนนี้ เบอร์โทรศัพท์ แผนที่ วันเวลาเปิดปิด เงื่อนไขการเข้าสถานที่ก็ยืนยันความแน่นอนตอนนี้ สถานที่ถ่ายทำที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือมีความเหมาะสมในแง่การจัดการ และมีคุณค่าทางศิลปะ ความเหมาะสมในการจัดการ ก็คือ ใกล้เคียงที่ทำงาน ถ้าเป็นได้สถานที่นั้นไม่ควรไกลจากที่ทำงาน เพื่อความสะดวกหากสิ่งของที่จำเป็นจะประหยัดค่าเดินทาง มีความหลากหลาย สถานที่นั้นหากไปที่เดียวแล้วถ่ายได้หลายฉาก จะเป็นสถานที่ถ่ายทำที่ดีมาก เราจะไม่ต้องเคลื่อนย้ายกองถ่ายบ่อยๆ เช่น ไปหมู่บ้านจัดสรรก็จะได้ร้านค้า บ้าน สวนสาธารณะ โรงเรียนอนุบาล สนามเด็กเล่น สนามกอล์ฟ คลับ ห้องอาหาร สระว่ายน้ำ ถนนในหมู่บ้าน ฯลฯ จะมีความสะดวกในการถ่ายทำ เวลาจะย้ายกองถ่ายก็ย้ายกองถ่ายใกล้ๆ ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายได้มาก

5. ด้านทีมงาน

ทีมงานสำคัญสำหรับภาพยนตร์สั้นประกอบไปด้วย ผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด นับตั้งแต่การวางแผน การถ่ายทำ หลังการถ่ายทำ เพื่อให้การผลิตภาพยนตร์เป็นไปอย่างราบรื่นและมีความสมบูรณ์ที่สุด ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ทำหน้าที่



เขียนบทภาพยนตร์ตามที่ได้รับมอบหมายจนแล้วเสร็จ เมื่อเขียนบทเสร็จแล้วภาระหน้าที่ต่อไปก็คือการแก้ไขบท เมื่อแก้ไขบทจนเป็นที่พอใจของผู้ว่าจ้างแล้วภาระหน้าที่ของผู้เขียนบทก็หมดไป ผู้กำกับภาพยนตร์ มีหน้าที่ในการทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ เลือกทีมงาน เลือกนักแสดง สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ และเป็นผู้ที่ควบคุมงานผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด ผู้เขียนสตอรี่บอร์ด จะทำหน้าที่แปลงบทภาพยนตร์ให้เป็นภาพเขียน โดยกำหนด ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ ฯลฯ เพื่อให้ง่ายสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้วการเขียนสตอรี่บอร์ดนั้นจะเขียนเฉพาะฉากที่ถ่ายทำยากๆ เท่านั้น ภายใต้การดูแลของผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ ผู้ช่วยกำกับภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้วถ้าเป็นกองถ่ายภาพยนตร์สั้นๆ จะมีผู้ช่วยกำกับภาพยนตร์ 2-3 คน ซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกัน ช่วงกล้องจะประสานงานกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพในการถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดการวางมุมกล้อง ขนาดภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพซึ่งจะวางแผนล่วงหน้าในขั้นตอนเตรียมงานสร้างก่อนที่จะถ่ายจริง กำกับศิลป์ทำหน้าที่ในการไปหาสถานที่ ที่ถ่ายทำ ร่วมกับผู้ทำหน้าที่จัดหาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยกำกับ ธุรกิจอองถ่าย ฯลฯ การออกแบบสร้างฉากตามยุคสมัยบรรยากาศตามเรื่องราวในบทภาพยนตร์สั้น ทำหน้าที่นำภาพจากฟิล์มที่ถ่ายทำมา มาร้อยเรียงให้เป็นภาพยนตร์ ตามบทภาพยนตร์หรือ สตอรี่บอร์ดที่มีอยู่ แต่เชื่อว่าผู้ตัดต่อจะต้องตัดต่อตามบทผู้ตัดต่อสามารถใส่เทคนิคต่าง ๆ หรือว่าเสนอวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างไปได้ แต่ต้องเล่าในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ

6. ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น กล้องถ่ายวิดีโอ กล้อง DSLR ที่มีความละเอียดสูง กระจก แคนนอน นิคอน หรืออื่น ๆ เลนส์ มีหลายระยะให้เลือกใช้ จะได้ภาพที่ต่างกันไป การวัดความจำกล้อง ควรเลือก การวัดความจำที่มีขนาดบรรจุสูงเพื่อที่จะเก็บวิดีโอได้จำนวนมาก สะดวกแก่การถ่ายทำ ขาตั้งกล้อง ที่มีหัวแพลนถ่ายมุมกว้างได้ เพื่อให้ได้วิดีโอที่ความนิ่ง ช่วยอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำฉากที่ต้องการความสวยงาม ความนิ่ง ของช็อตนั้น อุปกรณ์บันทึกเสียง ไมค์ Shotgun ไมค์ไวเลท ไมค์บูม เอาไว้กันเสียง Noise เพื่อให้ได้เสียงของฉากนั้น ๆ ที่ต้องการ และยังสามารถบันทึกเสียงได้ในระยะไกล มากกว่าการบันทึกเสียงจากกล้อง ไฟ ไฟหัวแดง ไฟแอร์ ไฟ LED แผ่นย้อมสี เพื่อกำหนดความสว่างหรือสีของฉากนั้น ๆ บางฉากที่ต้องถ่ายทำให้ในความมืดก็จำเป็นต้องใช้แสงไฟช่วยในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น รีเฟล็กซ์ ดอลลี สเตอดิแคม ผ้ากรีนสกรีน จอมอนิเตอร์ กริปแบตเตอรี่ สเลท อุปกรณ์เสริมเหล่านี้ จะเอาไว้อำนวยความสะดวกในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นให้เป็นไปตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์

7. ด้านระยะเวลา

ด้านระยะเวลาในการถ่ายทำ ระยะเวลาในการประชาสัมพันธ์ รวมถึงระยะเวลาในการฉายแล้วแต่มีความสำคัญต่อการทำภาพยนตร์ เพราะถ้าไม่กำหนดระยะเวลาในการถ่ายทำ ย่อมเกิดความยุ่งยากในการถ่ายทำ ทั้งเรื่องฤดูกาลสภาพอากาศ คิวนักแสดง ระยะเวลาการถ่ายทำจึงมีความสำคัญ การกำหนดระยะเวลาช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับความยาวของภาพยนตร์ สภาพแวดล้อมของสถานที่ถ่ายทำ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ระยะเวลาในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ คือต้องมีการตัดต่อ วิดีโอตัวอย่างภาพยนตร์สั้น ๆ และกระชับ ความยาวประมาณ 30 วินาที จนถึง 2 นาที ตามความยาวของภาพยนตร์ จากนั้นก็ปล่อยตัวอย่างผ่านช่องทางต่าง ๆ



เพื่อประชาสัมพันธ์ เช่น เฟสบุ๊ก ยูทูบ รวมถึงทำโปสเตอร์ผนังแปะตามป้ายโฆษณา ตามโรงหนังในพื้นที่จังหวัดนั้น ๆ ระยะเวลาฉายภาพยนตร์ ต้องกำหนดการตลาดจากการประชาสัมพันธ์ ภาคไหนเป็นพิเศษ ช่วงฤดูไหนถึงจะเหมาะสมในการฉาย ช่วงเวลาไหนถึงกอบโกยกำไรได้มาก

ตาราง 6 สรุปการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมทั้ง 7 ด้าน

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
1. ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ.ดร.กิตติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6. นายวรวุฒิ หลักชัย	ใช้การหาทุนแบบการบริจาคสมทบทุนเพื่อทำภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์งานบุญต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานบุญประเพณี ภูมิปัญญาของคนในที่ท้องถิ่น ๆ เพื่อให้ชาวบ้านช่วยกันอนุรักษ์สืบสานเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาออกไปให้ผู้ชมในพื้นที่อื่น ๆ ได้รับรู้และนำไปใช้ประโยชน์ ต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่น่าเบื่อ มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
2. ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ.ดร.กิตติพงษ์ ประชาชิต	ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์ เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่า



ตาราง 6 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
2. ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง	4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริ้ว 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว นำเสนอจากภาพยนตร์เป็น การนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า เช่น สื่อออนไลน์ ยูทูบ ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคไม่ต้องเสียงบประมาณในการชมและเป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น
3. ด้านนักแสดง	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ. ดร.กิตติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริ้ว 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การเลือกนักแสดงจากนิสิตนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยจังหวัดนั้น มาร่วมในการแสดงภาพยนตร์สั้น วัยรุ่นในยุคนี้ที่มีความสามารถกล้าแสดงออกหน้าตา บุคลิกทำทางดี แม้คำตอบแทนจะได้น้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้ก้าวต่อไปด้วยความมั่นใจในอนาคต นักแสดงที่คัดเลือกมาจะมี ความสามารถพิเศษที่สืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญามาจากที่บ้านเกิด ร้องหมอลำ เป่าแคน เล่นดนตรีพื้นบ้านได้ ทอผ้าไหมเป็น ซึ่งความสามารถเหล่านี้ควรค่าแก่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น



ตาราง 6 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
4. ด้านฉากและสถานที่	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ.ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริ้ว 6. นายวรวิทย์ หลักชัย	ขอความร่วมมือของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของภาคอีสานที่มีการสร้างบ้านอีสานสมัยก่อนไว้ อย่างเช่นในเขตจังหวัดมหาสารคามก็มีพิพิธภัณฑ์บ้านอีสานของมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่สร้างไว้ที่บริเวณข้างพระบรมธาตุนาดูน อำเภอนาดูน ซึ่งก็มีความน่าสนใจที่สามารถแสดงถึงอารยธรรมของอีสานในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี วิถีชีวิตหรือภูมิปัญญาคนอีสานที่หนีไม่พ้นคือภาพของท้องทุ่งนา ควาย กองฟาง ฯลฯ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ภาพยนตร์ในอีสานต่างมุ่งนำเสนอเพราะสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นวิถีความเป็นอีสานที่ได้รับการสืบทอดและปฏิบัติต่อกันมาจากบรรพบุรุษของคนอีสานที่มีสติปัญญาเฉียบแหลมสร้างเครื่องมือทำกินที่นำอัจฉริยวิไลให้ลูกหลานได้ใช้งานประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้
5. ด้านทีมงาน	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ. ดร.กิจติพงษ์ ประชาชิต	สมาชิกทีมงานนั้นมาจากคนละจังหวัดคนละพื้นที่ ซึ่งทุกคนมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ได้รับ การสืบทอดมาจากบ้านเกิด ทำให้การคิดประเด็นภาพยนตร์สั้น



ตาราง 6 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์ สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
5. ด้านทีมงาน	4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีรีวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การเล่าเรื่องจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ภูมิปัญญาของสมาชิก ทีมงานแต่ละคนในการลงไปสอบถามข้อมูลในพื้นที่เพื่อการ เข้าถึงข้อมูลในการผลิตภาพยนตร์สั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รับสมัครนิสิตนักศึกษาที่สนใจร่วมฝึกงานถ่ายภาพยนตร์สั้น เป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่รอบตัวนำมา รวมตัวกันสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นที่ให้ประโยชน์แก่ สังคม นิสิตนักศึกษายังได้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นตอนการ ถ่ายทำ เทคนิคการผลิตภาพยนตร์สั้น เกิดการเรียนรู้ที่เป็น กระบวนการกลุ่ม จนถึงการนำไปใช้ประกอบอาชีพได้ใน อนาคต
6. ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวีรพล คำสุวรรณ 3. ผศ. ดร.กิจ ติพงษ์ ประชา ชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีรีวิ 6 .นายวรุฒิ หลักชัย	การจัดฉากถ่ายทำสามารถใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งสถานที่ ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การนำผลิตภัณฑ์ที่ชาวบ้านทำขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตกแต่ง ฉากเช่น ผ้าไหมลายต่างๆ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน อุปกรณ์ที่ ชาวบ้านใช้ทำมาหากิน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาทำให้ ภาพยนตร์ดูมีมิติมากขึ้น



ตาราง 6 (ต่อ)

ประเด็นวิเคราะห์	ผู้กำกับ	การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
7. ด้านระยะเวลา	1. ผศ.ปรีชา สาคร 2. นายวิรุฬ คำสุวรรณ 3. ผศ. ดร.กิตติพงษ์ ประชา ชิต 4. นายสมพงษ์ หอมพนา 5. นายอุเทน ศรีริวิ 6. นายวรวิทย์ หลักชัย	ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถประยุกต์ใช้ช่วงเวลาที่มิจานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดีซึ่งในภาคอีสานแต่ละจังหวัดจะมีประเพณีที่สำคัญของจังหวัดนั้น แล้วก็มีประเพณีฮีต 12 คอง 14 เราสามารถนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้

โดยสรุปการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม จากผลการศึกษาการกำหนดประเด็นวิเคราะห์และจากผลการเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์แบบสังเกตและการสนทนากลุ่มสะท้อนให้เห็นว่าประเด็นที่เป็นแนวทางการวิเคราะห์มีความสอดคล้องกัน สามารถวิเคราะห์และสรุปภาพรวมในด้าน การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมดังนี้

1. ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ใช้การหาทุนแบบการบริจาคสมทบทุนเพื่อทำภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์งานบุญต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานบุญประเพณีภูมิปัญญาของคนท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อให้ชาวบ้านช่วยกันอนุรักษ์สืบสานเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาออกไปให้ผู้ชมในพื้นที่อื่น ๆ ได้รับรู้และนำไปใช้ประโยชน์ ต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่น่าเบื่อ มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม การผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมก็เพื่อนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านที่มี มาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์สั้น ในภาคอีสานนั้นมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาอยู่จำนวนมาก ซึ่งกระจัดกระจายไปตามหมู่บ้านภาคอีสานประเด็นให้เล่าเรื่องมาก ถ้าผู้กำกับหยิบภูมิปัญญาของชาวบ้านหมู่บ้านใดหมู่บ้านหนึ่งที่โดดเด่น



เด่นและน่าสนใจ นำมาเล่าผ่านภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมเป็นการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างคุณค่าให้เกิดการสืบทอดและหวงแหน

2. ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

เนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์ เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว นำเสนอจากภาพยนตร์เป็นการนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า เช่น สื่อออนไลน์ ยูทูบ ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคไม่ต้องเสียงบประมาณในการชม และเป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น ในท้องถิ่นอีสานเรานั้นในแต่ละหมู่บ้านจะมีปราชญ์ชาวบ้าน ที่คอยให้ความรู้และช่วยเหลือ ผู้คนในแถบนั้น เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเวลาชาวบ้านมีเรื่องไม่สบายใจ เจ็บไข้ได้ป่วย มีปัญหา ก้น ปราชญ์ชาวบ้านไม่ได้เป็นกันง่าย ๆ ต้องมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาในด้านต่างๆชาวบ้านคนอื่น และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ปราชญ์ชาวบ้านนั้นมีวิชาความรู้ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การรักษาแผลที่สมุนไพร การรักษาโรคภัยการพิธีกรรมความเชื่อ สิ่งเหล่านี้จะเป็นภูมิปัญญาที่ภูมิภาคอื่นไม่มี และควรค่าแก่การนำมาเผยแพร่ผ่านภาพยนตร์สั้น

3. ด้านนักแสดง

การเลือกนักแสดงจากนิสิตนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยจังหวัดนั้น มาร่วมในการแสดงภาพยนตร์สั้น วัยรุ่นในยุคนี้ที่มีความสามารถกล้าแสดงออก หน้าตา บุคลิกท่าทางดี แม้ค่าตอบแทนจะได้น้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้ก้าวต่อไปด้วยความมั่นใจในอนาคตนักแสดงที่คัดเลือกมาจะมีความสามารถพิเศษที่สืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาจากที่บ้านเกิด ร้องหมอลำ เป่าแคน เล่นดนตรีพื้นบ้านได้ ทอผ้าไหมเป็น ซึ่งความสามารถเหล่านี้ควรค่าแก่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น นักแสดงที่มีความสามารถที่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นอีสานเพื่อสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์ ซึ่งจะดูจิตมากถ้าใช้นักแสดงธรรมดา ๆ เราพยายามขายความเป็นอีสานผ่านความสามารถส่วนตัวของนักแสดงมีเป็นคนอีสาน และนักแสดงต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะที่ทำให้ตัวนักแสดงเองดูโดดเด่น มีชีวิตชีวา เป็นธรรมชาติ

4. ด้านฉากและสถานที่

ขอความร่วมมือของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของภาคอีสานที่มีการสร้างบ้านอีสานสมัยก่อนไว้ อย่างเช่นในเขตจังหวัดมหาสารคามก็มีพิพิธภัณฑ์บ้านอีสานของมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่สร้างไว้ที่บริเวณข้างพระบรมธาตุนาดูน อำเภอนาดูน ซึ่งก็มีความน่าสนใจที่สามารถแสดงถึงอารยธรรมของอีสานในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี วิถีชีวิตหรือภูมิปัญญาคนอีสานที่หนีไม่พ้นคือภาพของท้องทุ่งนา ควาย กองฟาง ฯลฯ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ภาพยนตร์ในอีสานต่างมุ่งนำเสนอ เพราะสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นและคือความเป็นอีสานที่ได้รับการสืบทอดและปฏิบัติต่อกันมาจากรพบุรุษของคนอีสานที่มีสติปัญญาเฉียบแหลม สร้างเครื่องมือทำกินที่นำอัจฉริยไว้ให้ลูกหลานได้ใช้งานประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้ บางสถานที่ยิ่งเก๋ยิ่งไทรย่มยิ่งมีคุณค่าทางจิตใจ ผู้เฒ่าผู้แก่อยู่บ้านทรงสูง ทำอาหารด้วยฟืนที่ทำจากไม้ อาหารหาได้ตามธรรมชาติ คนอีสานกินได้ทุกอย่าง อะไรที่กินได้ก็กินแมลง สัตว์เลื้อยคลาน กินพืชผักสมุนไพร หาดตามธรรมชาติ หรือปลูกไว้ตามแปลงผักในบ้าน หนังสือท่อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการกินง่ายอยู่ง่ายของคนอีสาน



5. ด้านทีมงาน

สมาชิกทีมงานนั้นมาจากคนละจังหวัดคนละพื้นที่ ซึ่งทุกคนมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ได้รับการสืบทอดมาจากบ้านเกิด ทำให้การคิดประเด็นภาพยนตร์สั้น การเล่าเรื่องจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ภูมิปัญญาของสมาชิกทีมงานแต่ละคนในการลงไปสอบถามข้อมูลในพื้นที่เพื่อการเข้าถึงข้อมูลในการผลิตภาพยนตร์สั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รับสมัครนิสิตนักศึกษาที่สนใจร่วมฝึกงานถ่ายภาพยนตร์สั้น เป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่รอบตัวนำมารวบรวมนำมาสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นที่ให้ประโยชน์แก่สังคม นิสิตนักศึกษายังได้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นตอนการถ่ายทำเทคนิคการผลิตภาพยนตร์สั้น เกิดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการกลุ่ม จนถึงการนำไปใช้ประกอบอาชีพได้ในอนาคตทีมงานส่วนใหญ่เป็นคนอีสานทำให้การสื่อสารกันเข้าใจ ช่วยกันเสนอไอเดีย ว่าควรส่งเสริมภูมิปัญญาพื้นบ้านในด้านใดเพิ่มเติมเพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาดูน่าสนใจ จะเล่าเรื่องยังไงให้ดูสนุกสนาน ตลกเฮฮาแต่แฝงไปด้วยความเป็นกลิ่นไอของภาคอีสาน วัฒนธรรมอีสาน

6. ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

การจัดฉากถ่ายทำสามารถใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การนำผลิตภัณฑ์ที่ชาวบ้านทำขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตกแต่งฉากเช่น ผ้าไหมลายต่างๆ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน อุปกรณ์ที่ชาวบ้านใช้ทำมาหากิน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาทำให้ภาพยนตร์ดูมีมิติมากขึ้น การนำภูมิปัญญาพื้นบ้านมาแฝงเข้าไปในตัวภาพยนตร์สั้นเป็นทางเลือกหนึ่งที่ยากจะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของภูมิภาคอีสาน ที่เราตั้งใจนำเสนออย่างมากเพื่อทำให้เกิดสำนึกรักบ้านเกิด ย้อนอดีตไปยังความหลังที่เราเคยใช้ชีวิตในวัยเด็กในชนบท วิ่งเล่นในทุ่งนา ได้กลิ่นโคลนสาบควาย เสียงพินเสียงแคน งานวัดก็ไปดูหมอลำ

7. ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถประยุกต์ใช้ช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี ซึ่งในภาคอีสานแต่ละจังหวัดจะมีประเพณีที่สำคัญของจังหวัดนั้น แล้วก็มีประเพณีฮีต 12 คอง 14 เราสามารถนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้ เรามีประเพณี เราสามารถเอาสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้ เพราะฉากบางฉากต้องใช้สถานที่จริงเหตุการณ์จริง จะทำให้ฉากนั้นดูมีพลังสร้างความประทับใจให้กับภาพยนตร์ได้ เราเลือกไปถ่ายทำในช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประจำเดือน นี่คือการเสนอของวัฒนธรรมอีสาน



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ในครั้งนี้ผู้ศึกษาวิจัย มีข้อสรุปผลการศึกษา อภิปรายผลการศึกษาพร้อมทั้งข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาและนำไปใช้วิจัยครั้งต่อไป โดยเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สรุปผล
3. อภิปรายผล
4. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทาง วัฒนธรรม
2. เพื่อศึกษาการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

สรุปผล

ผลการวิจัยเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ผลการวิจัย สามารถสรุปตามความมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

1.1 ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ทุนในการสร้างในที่นี้จะกล่าวโดยสรุปทั้งหมด ดังนี้

ด้านผู้จัดการสร้าง (Producer) คือ ผู้ที่ทำงานบริหารงานภาพยนตร์ งานส่วนใหญ่จะเน้นหนักไปด้านวางแผนจัดการประสานงานควบคุมการผลิต และนำภาพยนตร์ออกฉาย ขั้นตอนการทำงานของผู้จัดการสร้าง มีดังนี้

ด้านคิดโครงการ ผู้จัดการสร้างจะคิดโครงการ หรือออกแบบโครงการ ภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ ชีวิตเด็กข้างถนน แท็กซี่เก็บเงินล้านได้ สาวประเภทสอง ผู้จัดการสร้างจะต้องคำนึงว่าหัวข้อที่คิดขึ้นนั้นว่า จะได้ผลหรือไม่ กล่าวคือ น่าสนใจมีความเป็นไปได้จะมีผู้สนับสนุน โดยโครงการนั้นจะประกอบไปด้วยแนวคิด เรื่องย่อ รายชื่อผู้แสดง รายชื่อทีมงาน แผนการทำงาน

ด้านเสนอโครงการต่อแหล่งทุน ผู้ดำเนินการสร้างจะนำโครงการติดต่อกหาผู้สนับสนุน อาจจะเป็นองค์กรการกุศล หอศิลปะ ผู้มีฐานะทางการเงินดีที่เห็นด้วยกับโครงการ



การรวบรวมเงินจำนวนคนละเล็กน้อยจากเพื่อนฝูงพี่น้อง รวมถึงการขอใช้กล้องฟรี ขอฟิล์มฟรี ขอใช้บริการห้องแล็บฟรี ดังนี้ เป็นต้น

ด้านจัดหาทีมงาน ผู้ดำเนินการสร้างจะจัดทีมงาน เช่น ผู้ถ่ายภาพ ผู้แต่งหน้า ทำผม ฝ่ายจัดฉาก ผู้ช่วยผู้กำกับ ฯลฯ

ด้านจัดหาผู้แสดง เมื่อได้แนวความคิดเกี่ยวกับบุคลิกนักแสดงที่ชัดเจนแล้ว ผู้จัดการสร้างจะสรรหาผู้แสดง โดยเสาะหา คัดเลือก ติดต่อกับ ทาบ ทาม ทำสัญญาว่าจ้าง (ส่วนบุคลิกตัวละคร ความสามารถในการแสดง ผู้กำกับจะเป็นผู้พิจารณาโดยผู้จัดการสร้างร่วมตัดสินใจ)

ด้านควบคุมการผลิต ผู้จัดการสร้างจะต้องควบคุมการผลิตให้ได้ผลงานที่ดี โดยใช้จ่ายไม่เกินงบประมาณที่ตั้งไว้ ต้องบริหารเงินให้มีค่าประสิทธิภาพ อำนวยความสะดวกให้ผู้กำกับ ผู้แสดง ช่างภาพ และทีมงานอื่นๆ ให้สร้างสรรค์งานได้อย่างสบายใจ จะต้องชั่งน้ำหนัก จัดสรรเงินให้ดีไม่ปีบไม่ปีบคั้นทีมงานหรือหลวมเกินไป การควบคุมการผลิตอยู่ระหว่างกลางของการจัดวางงบประมาณและการสร้างสรรค์

ด้านการประสานงานประชาสัมพันธ์ เมื่อผลิตภาพยนตร์เสร็จแล้ว ก็นำภาพยนตร์ออกฉายผู้จัดการสร้างจะต้องวางแผนคิดในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ จัดทำโปสเตอร์ เขียนข่าวติดต่อกับคอลัมนิสต์ หนังสือพิมพ์เพื่อให้ลงข่าว จัดทำสื่อบัตรและบัตรเชิญ

ด้านจัดนำภาพยนตร์ออกฉาย ผู้จัดการสร้างจะต้องจัดหาสถานที่นำภาพยนตร์ออกฉาย อาจจะใช้อาคารหรือส่งผลงานเข้าร่วมประกวด ในงานมหกรรมภาพยนตร์ต่างๆ ตามแต่โอกาสจะอำนวย ทั้งนี้เพื่อเผยแพร่ผลงานและหาผู้สนับสนุนในการสร้างเรื่องต่อไป ซึ่งหากโชคดีอาจจะเข้าตาผู้บริหารค่ายภาพยนตร์ใหญ่ๆ ที่ชวนไปทำภาพยนตร์เรื่องยาว

ด้านผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) คือ ตำแหน่งที่จะสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ให้มีคุณภาพ และบรรลุเป้าหมายงานของผู้กำกับภาพยนตร์มีดังนี้

ด้านตีความบทภาพยนตร์ เมื่อได้บทภาพยนตร์มาแล้วผู้กำกับมีหน้าที่ตีความบทภาพยนตร์ว่า ถ้าออกมาเป็นภาพยนตร์แล้วจะเป็นอย่างไร ตรงไหนจะเพิ่มตรงไหนจะลด ตรงไหนปรับปรุงแก้ไข เข้าใจความหมายของผู้เขียนบทว่าแต่ละฉากจะเสนออะไร ภาพยนตร์ทั้งเรื่องเสนออะไร

ด้านกำหนดรูปแบบของภาพยนตร์ ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดหน้าตา (Look) ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ว่าจะมีรูปแบบอย่างไร เช่น เป็นแบบฝันๆ แบบน่ารักๆ แบบจริงจัง ฉูดฉาดหรือเรียบง่าย สิ่งเหล่านี้บางทีคิดโดย

1. คิดถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะชม
2. ตามแนวของเรื่อง
3. ตามลักษณะเฉพาะตัวของผู้กำกับ

ด้านสร้างคุณค่าทางศิลปะ ผู้กำกับเป็นผู้ที่จะต้องผสมผสานส่วนประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์เข้าด้วยกัน เพื่อให้ภาพยนตร์มีความงดงาม เช่น การจัดภาพ การจัดแสง ผู้แสดง บทบาท ผู้แสดงวางจังหวะลีลาให้มีคุณค่าทางศิลปะ

ด้านควบคุมขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-production) ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องควบคุมงานขั้นตอนหลังการถ่ายทำ ซึ่งมีการตัดต่อลำดับภาพ การบันทึกเสียง การทำภาพ



พิเศษ การกำหนดโครงสร้างและการทำไตเติ้ล ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องควบคุมดูแลในแง่ศิลปะต่างๆ เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ที่สุด

ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์ เป็นปัจจัยที่มีความสำคัญมากเพราะการที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมหรือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมขึ้นมา นั้นประเด็นสำคัญ คือ ต้องมีงบประมาณในการสร้าง ซึ่งธุรกิจภาพยนตร์เป็นธุรกิจที่ต้องมีการลงทุนค่อนข้างสูงมีความเสี่ยงในการลงทุน ดังนั้นแนวทางที่จะทำให้ทุนเล็งเห็นความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จึงต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่น่าเบื่อ มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม ซึ่งปัจจุบันยังถูกจำกัดอยู่ในกลุ่มผู้ชมเฉพาะกลุ่มเท่านั้น สะท้อนให้เห็นว่าถ้าภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมจะถูกสร้างหรือเกิดขึ้นนั้น เป็นประเด็นสำคัญมากที่จะส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้กำกับภาพยนตร์เกิดขึ้น คือ กลุ่มผู้สร้าง คือ นายทุน งบประมาณเป็นหลัก เพราะทุน งบประมาณเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะนำมาสร้างภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม หรือแม้กระทั่งการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม โดยผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การสนับสนุนโครงการ กิจกรรมการประกวดในด้านภาพยนตร์ การเขียนบท เป็นต้น ซึ่งถือเป็นกระบวนการหนึ่งในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นผ่านกระบวนการสร้างของกลุ่มผู้สร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม

1.2 ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

การเขียนบทอาจเป็นเรื่องที่นำมาจากเรื่องจริง เรื่องดัดแปลง ข่าว เรื่องที่อยู่รอบ ๆ ตัว นวนิยาย เรื่องสั้น หรือได้แรงบันดาลใจจากความประทับใจในเรื่องราว หรือ บางสิ่งที่คนเขียนบทได้สัมผัส เช่น ดนตรี บทเพลง บทกวี ภาพเขียน และเป็นเรื่องราวที่ผู้กำกับรู้สึกประทับใจมากที่สุดขั้นตอนการเขียนบทหนึ่งสั้น

ด้านการค้นคว้าข้อมูล

ผู้ผลิตหนังส่วนใหญ่จะละเอียดในขั้นตอนนี้ ซึ่งที่จริงแล้วการ Research เป็นสิ่งสำคัญ บางคนไม่รู้วิธีการไม่รู้ Format เลยอธิบายเป็นวิธีการคร่าวๆ ของขั้นตอน ดังนี้ หนังสือเกี่ยวข้องกับมนุษย์ เราก็เป็นมนุษย์ เราเกี่ยวข้องกับอะไรบ้าง อะไรคือสิ่งที่ตัวละครเกี่ยวข้อง ผู้ผลิตต้องมีตัวละครในใจอยู่ เพื่อเป็นเข็มทิศในการหาตัวนักแสดงที่เข้ากับบทบาทตัวละคร การ Research เป็นการหารายละเอียดของตัวละครและการ Research ที่ไม่มี Format จุดประสงค์คือเก็บเกี่ยวข้อมูลของตัวละครให้ได้มากที่สุดเพื่อสร้างเป็นประวัติของตัวละคร

ด้านชื่อ เช่น ชื่อขามุสลิม ฉายาของพระสงฆ์ ชื่อตัวละครเชื้อชาติอื่น (มีหนังไทยอยู่เรื่องหนึ่ง ตั้งชื่อดีไซเนอร์ชาวฝรั่งเศสด้วยภาษาอิตาลี) ถ้าเราไม่ Research อาจจะทำให้ใช้ภาษาผิด

ด้านอายุ อายุของตัวละครทำให้เรารู้ว่าตัวละครนั้นผ่านยุคสมัยอะไรมาบ้าง เคยผ่านสถานการณ์บ้านเมืองอะไรมา ผู้ใหญ่บางคนพูดว่ายี่เก ม.ศ.5 ในขณะที่เด็กสมัยเรียกว่า ช่วงชั้นที่ 4 ปีที่ 2

ด้านภูมิภาคนาวิถีชีวิตของคนแต่ละท้องถิ่นไม่เหมือนกัน คำศัพท์บางคำก็ต่างกัน สำเนียงก็ต่างกัน ทักษะคิดต่อสังคมก็ไม่เหมือนกัน ตัวละครบางตัวเกิดปมขัดแย้งในเรื่องการเป็นคนแปลกถิ่น ธรรมเนียมหรือกฎหมายของแต่ละประเทศก็ต่างกัน



ด้านระดับการศึกษาจะมีผลต่อวุฒิภาวะของตัวละคร ภาษาที่ใช้ มุมมองต่อสังคม การควบคุมอารมณ์

ด้านอาชีพเป็นปัจจัยที่สร้างตัวตนของตัวละครที่ชัดเจนมากอย่างหนึ่ง ศัพท์ในอาชีพ ตำรวจก็มีวิธีการพูดแบบตำรวจแม้แต่ในคำพูดนอกเหนือจากการปฏิบัติงาน ครูสอนภาษาอังกฤษก็จะมีรูปแบบการใช้ประโยคที่ยืมมาจากภาษาอังกฤษ กิริยาท่าทางศิลปะปนแกะสลัก ก็ปกผลไม่เหมือนคนทั่วไป คนเล่นโยนก็มีท่วงท่าการเดิน-วิ่งที่สง่างาม รูปพรรณสัณฐานบางอาชีพทำให้ร่างกายมีเอกลักษณ์ เช่น นักมวย ทหาร กรรมกรกลางแจ้ง แม่ครัวที่อยู่หน้าเตา เอกลักษณ์ที่เกิดจากการประกอบอาชีพนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจ ที่ทำให้นักแสดงกลายเป็นตัวละครของเรามากขึ้น

ด้านฐานะการเงินเป็นพื้นฐานชีวิตของตัวละครเลยทีเดียว เพราะมันส่งผลไปถึงรายละเอียดต่างๆ ของตัวละคร เช่น สภาพที่อยู่อาศัย พฤติกรรมการบริโภค เสื้อผ้า อาหาร ยี่ห้อของข้าวของเครื่องใช้ วิธีการเดินทาง รวมไปถึงความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าบางอย่าง

ด้านกลุ่มทางสังคมเช่นแก๊งมอเตอร์ไซด์ แก๊งสัลดั่ง เด็กแนว ๆ บางกลุ่มมีภาษาเฉพาะ เช่นกระเทย เต๋อย หมายถึง เพื่อนรัก เพื่อนสนิท เรียกแทนชื่อเพื่อน ไปไหนมาเต๋อย รอนานแล้วนะเต๋อย หรือเบเกอร์ มีความหมายเดียวกับคำว่า ปาดหน้าเค้ก ตั้งหม้อ ลูกซุบ หมายถึง การแย่งชิงสิ่งของ หรือ บุคคลอันเป็นที่หมายปองของเราไป เช่น ดูนังแอนสิยะ พอเห็นผู้ชายหล่อมา นางก้อเบเกอร์สุดฤทธิ์ เป็นต้น วัยรุ่น (บางกลุ่ม) เอ้อ...วันนี้อารมณ์แฟงค์สุดๆ เลยออกไปเดินเล่นขิวขิวข้างนอก

ด้านตัวละครพิเศษ เช่น คนบ้า คนวิกลจริต คนป่วย ต้อง Research ว่าเป็นประเภทไหน มีอาการอย่างไร หรือ ภาษามือ ภาษาเขียนของคนหูหนวกเป็นไ้ ก็มีรูปแบบเฉพาะ

ด้านความต้องการในชีวิต คนทุกคนมีความต้องการในชีวิต เราอาจจะออกแบบความต้องการของตัวละครได้ แต่การ Research จะทำให้เรารู้ว่าเหตุผลที่เราคิดขึ้นนั้นสอดคล้องกับความเป็นจริงเพียงใด วิธีการที่ตัวละครปฏิบัติให้ได้มาซึ่งเป้าหมายนั้นก็ต่างกันไปยังตัวละครไกลจากเราเท่าไรรยังจำเป็นต้อง Research เช่น วิธีแก้ปัญหาของเด็ก การยอมรับความสูญเสียคนรักของพยาบาล ที่กล่าวมาอาจจะจะเป็นแค่ประวัติตัวละครกว้างๆ ที่จะนำไปสนับสนุนพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครเมื่อมีสถานการณ์ต่างๆ เข้ามา แต่ตัวละครของหนังแต่ละเรื่องก็จะมีบุคลิกภาพเฉพาะ และสถานการณ์แตกต่างออกไป จึงควรมีการ Research ตัวละครกับสถานการณ์ตามทีออกแบบด้วย วิธี Research ที่ดีที่สุดคือการ Research จากบุคคลที่ใกล้เคียงกับตัวละครของเราที่สุด และลองตั้งคำถามกับเขาว่าถ้าต้องเจอกับสถานการณ์ตามที่เรออกแบบ จะมีมุมมองหรือวิธีแก้ปัญหาอย่างไร

ด้านประเด็นหลักของเรื่อง

แปลได้ว่า แก่น ใจความสำคัญ แนวคิดหลัก สาร ประเด็น ฯ หนังสือหนึ่งเล่มที่ได้ผลดี ควรจะมี Theme เพียงหนึ่งเดียว คือมีประเด็นหลักที่ต้องการจะสื่อสารเพียงหนึ่งสิ่ง เพราะเวลาที่สั้นทำให้ไม่สามารถเล่าประเด็นหลายๆ ประเด็นได้อย่างสมบูรณ์

การเขียน Theme ไม่ได้ต้องใช้คำสวยหรู ไม่ได้เป็นสิ่งที่ต้องเข้าใจยาก ไม่ต้องเป็นปรัชญา ไม่จำเป็นต้องเป็นแนวคิดสากล เป็นความแนวคิดส่วนตัวก็ได้ เพียงแต่เราต้องมี



ความเชื่อในแนวคิดหรือTheme นั้นๆ และมีมุมมองที่จะนำเสนอ เหมือนกับการที่เราจะโน้มน้าวใจ เรื่องอะไรสักเรื่องกับใครสักคน ถ้าเราไม่เชื่อในแนวคิดนั้นแล้ว มุมมองที่จะใช้ถ่ายทอด ชักจูง ต่อต้านๆ ก็จะไม่แม่นยำ

รูปแบบหรือ Format ของ Theme มักจะเป็นประโยคสั้นๆ ที่มีความชัดเจน theme เป็นประเด็นหรือแนวคิดสำคัญที่คนเขียนบทต้องการจะบอก โดยหาสถานการณ์ต่างๆ มารอง theme นั้น บางคนก็เอามาจากสำนวน สุภาษิต คำพังเพย เช่น กล้านักมักบิ่น ฆ่าควายอย่าเสียดาบพริก ปล่อยเสียเข้าป่า

จากคำคม เช่น “Praise the bridge that carried you over.” – George Colman – จงขอบคุณสะพานที่ให้คุณเดินข้ามมา “Well done is better than well said.” – Ben Franklin- การลงมือทำดีกว่าคำพูดที่สวยงาม

หรือ Theme ของบางคน ไม่ได้เป็นสำนวนเปรียบเทียบ หรือปรัชญาอะไรเลย เพียงแต่ชัดเจนในเรื่องที่จะเล่า เช่น เล่นดนตรีทำให้ลืมความทุกข์ หลังคารั่วก็ไปอุดรูหลังคา ไม่ใช่เอาอะละมังมารองน้ำฝน

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนน้อยในเรื่องthemeคือ ภาพยนตร์โฆษณา และมิวสิกวิดีโอ จะมีรูปแบบการนำเสนอใกล้เคียงกับหนังสือ หนังสือโฆษณานี้เป็นตัวอย่างที่ดีเลย เพราะหนังสือโฆษณแต่ละเรื่องจะมี Theme ที่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับแผนการตลาดของสินค้าด้วย เช่น ชีวิตมีเรื่องดีดีตั้งเยอะ!! อย่าง MV ก็จะมีเนื้อหาของเพลงเป็นแนวทางอยู่แล้ว ซึ่งเพลงหนึ่งเพลงก็มักจะมีแนวคิดสำคัญเพียงอันเดียว ในภาพยนตร์ขนาดยาวก็ต้องมีประเด็นที่เป็น theme หลัก (ประเด็นอื่นๆ อาจจะป็น Subtheme) เช่น เชื่อในสิ่งที่เ็ดด เ็ดดในสิ่งที่เชื่อ (15 คำ เดือน 11) พลังที่ยิ่งใหญ่ มาพร้อมกับความรับผิดชอบที่ยิ่งใหญ่ (Spiderman)

ด้านเส้นเรื่อง

การเขียนพล็อตก็เหมือนกัน มันเปรียบเสมือนการทำแผนที่ แผนที่ การทำพล็อตหนังสือ ผมแนะนำให้พล็อตไว้ 3 จุดครับ คือ

ด้านจุดเริ่มต้น

ด้านจุดหักเห

ด้านจุดจบ จุดเริ่มต้น อย่างน้อยควรรู้ว่าตัวละครคือใคร สถานการณ์ทั่วไปเป็นอย่างไร จุดหักเห คือสถานการณ์ที่ตัวละครนั้นเจอ ในหนังสือมันจะเป็นสถานการณ์ที่ไม่ซับซ้อนนัก เป็นปัญหาที่ชัดเจนที่สุดของตัวละคร จุดจบคือสถานการณ์ที่เป็นจุดเข้มข้นสุดของเรื่อง ก่อนที่จะคลี่คลายหรือจบลง

ด้านใจความสำคัญ

ในทางการเขียนบท เรามักเรียก Synopsis ว่า เรื่องย่อ รูปแบบการเขียน Synopsis ของหนังสือ มักจะเป็นความเรียง เล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบอย่างย่อ มีความยาวประมาณ5-6บรรทัด เล่าตัวละครและเหตุการณ์เพื่อสรุปว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร ด้วยมุม Objective ของคนเขียนบทเอง คล้ายๆกับการเขียนเรื่องย่อบนปกหลังกล่อง VCD แต่อย่างที่บอก ไม่ต้องกักตอนจบ ในขั้นนี้แนะนำให้เขียนเรื่องให้ได้3ย่อหน้า (เหมือนเขียนเรียงความ มีคำนำ เนื้อเรื่อง สรุป) โดยยึดจากหลักจากการเขียน Plot อาจจะเป็น



ย่อหน้าของจุดเริ่มต้น 2 บรรทัด

ย่อหน้าของจุดหักเห 3 บรรทัด

ย่อหน้าของจุดจบ 1 บรรทัด

ด้านการขยายโครงเรื่อง

Treatment หมายถึงโครงเรื่องขยาย คือมีการเขียนคำอธิบายขยายเนื้อเรื่องชัดเจนมากขึ้น เหมือนรูปแบบของนวนิยายหรือเรื่องสั้น มีการบรรยายรายละเอียดต่างๆ ที่จำเป็นต่อการเล่าเรื่อง เช่น ชื่อตัวละคร ลักษณะตัวละคร สถานการณ์ต่างๆ สถานที่ วัน เวลา เหตุผลของตัวละคร ฯ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ (นอกจากจะ เป็นประโยคสำคัญ) Treatment หนึ่งสั้น มักมีความยาวประมาณ 1 หน้ากระดาษ A4 เป็นบทที่นิยมมอบให้คนอื่นอ่าน เพราะจะมีรายละเอียดที่มากพอจะเล่าเรื่องได้สมบูรณ์แล้ว ด้วยเหตุนี้ จึงมักตั้งชื่อตัวละครไปด้วย อย่างที่เคยกล่าวมาว่า ชื่อตัวละครของหนังสือที่ดี ควรจะสื่อถึง Character ด้วย ถึงแม้ว่ามันจะไม่ได้ถึงกับสื่อสารได้ทันที แต่ก็ดีกว่าไม่ใช่หรือ ถ้าเราจะได้คิดมั่วๆ

ด้านสถานการณ์

Scenario เป็นขั้นตอนต่อมาจาก Treatment มีวัตถุประสงค์เพื่อแบ่งฉากของ treatment ให้เห็นเป็น Scene ชัดเจน และนิยมเขียนเป็นข้อๆว่า ใน Scene เกิดอะไรขึ้นบ้าง เพื่อคำนวณความยาวของแต่ละฉาก และคะแนนได้ว่าทั้งเรื่องจะยาวเท่าไร สำหรับการเขียนจะรวบรัด และใช้ภาษาอธิบายเหตุการณ์ การแสดง มากกว่าอธิบายความคิด หรืออารมณ์ตัวละคร ในขั้นการเขียน Scenario จะมีการเขียนหัวฉาก ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1. Scene Number เขียนว่า ฉาก1 หรือ Scene1 หรือ Run เป็นตัวอักษร ตามแต่ถนัด 2.ระบุว่าเป็นฉากภายนอกหรือภายใน ฉากภายนอก หมายถึง ฉากที่อยู่กลางแจ้ง ไม่มีฝ้าผนัง หลังคา หรือสิ่งปกคลุม เช่น สนามกอล์ฟ ถนน สะพานลอย พุ่มนา ดาดฟ้า ฯ หรือพูดง่าย ๆ ว่าภายนอกอาคารหรือสิ่งปกคลุม นิยมเขียนว่า ภายนอกหรือ Exterior หรือ Ext ฉากภายในหมายถึง ฉากที่มีฝ้าผนังอย่างน้อย 1 ด้าน ภายในอาคาร อุโมงค์ใต้ดิน ในรถ ในบ้าน นิยมเขียนว่า ภายในหรือ Interior หรือ Int 3. ชื่อฉาก หมายถึง ชื่อสถานที่นั้นๆ เช่น ห้องฉุกเฉิน สถานีตำรวจ ออฟฟิศ ฯ (ให้เขียนชื่อสถานที่ตามเนื้อเรื่อง ไม่ใช่ชื่อ Location จริง) 4. เวลา ให้เขียนเวลาตามเนื้อเรื่อง นิยมเขียน กลางวัน, กลางคืน หรือ Day, Night แต่ถ้าจะระบุช่วงเวลาละเอียดกว่านั้นก็ได้ เช่น เช้าตรู่, เที่ยง, โพล้เพล้

ด้านกระบวนการทัศน์

Paradigm เป็นขั้นตอนที่สำคัญขั้นตอนหนึ่ง ที่ช่วยสรุปจังหวะของการเขียนบทที่ผ่านมาว่าเป็นอย่างไร ขั้นตอนที่ผ่านมาเราจะเห็นได้ว่าเรื่องนั้นดำเนินไปเป็นฉากๆแล้ว แต่เรายังไม่ได้ถอยออกมา แล้วมองเรื่องทั้งเรื่อง เป็นจังหวะหรือ Step ของการดำเนินเรื่อง วิธีการของขั้นตอนนี้ จะเน้นไปที่การวิเคราะห์และตีความ คุณสมบัติหรือหน้าที่ของแต่ละฉาก เพื่อตรวจสอบดูว่าอะไรขาด อะไรเกิน และไปสู่การ ออกแบบ Step ของการเล่าเรื่องนั้นแหละครับ ถ้าไม่พอใจ จะได้แก้ไขก่อนจะเข้าสู่ Screenplay การวิเคราะห์ ตีความ คุณสมบัติและหน้าที่ของฉาก คุณสมบัติหรือหน้าที่ที่พูดถึงนี้ คือ หน้าที่ต่อการเล่าเรื่อง เล่าอารมณ์ เราต้องสรุปได้ว่า ฉากนั้นๆ มีประโยชน์อย่างไร



ภาพยนตร์ คือ ธุรกิจที่มีเรื่องกำไรขาดทุนเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้น ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่จะขายได้ในเชิงพาณิชย์นั้นเนื้อหาควรมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ไม่เป็นการลอกเลียนแบบวัฒนธรรมต่างชาติ เน้นการถ่ายทอดให้กลุ่มผู้ชมได้ซึมซับไปที่ละน้อย และที่สำคัญภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรก ในภาพยนตร์ เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหา ในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว หรือเป็นการเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์เป็น การนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า เช่น สื่อออนไลน์ ยูทูบ ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคไม่ต้องเสียงบประมาณในการชม และเป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมที่มีความ หลากหลายมากขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าจากแนวทางในด้านเนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเชิง วัฒนธรรมในอดีตและปัจจุบันยังไม่สามารถตอบสนองความต้องการในการชมภาพยนตร์ของคนดูได้ มากนัก ทั้งในด้านเนื้อเรื่องที่ไม่น่าสนใจ ถ้าหลัง ขาดการนำเสนอสาระทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่ เหมาะสม ดังนั้น การที่จะสร้างผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นนั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ให้มีความน่าสนใจ เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่สอดคล้องกับ ความต้องการของผู้ชมที่อยู่ในยุคนั้น เพื่อส่งผลต่อหลักทางการตลาดสามารถขายได้ในตลาดภาพยนตร์ ซึ่งจะส่งผลโดยตรงต่อการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นมาก ถ้าเนื้อหา ของภาพยนตร์ได้รับความนิยม เกิดกระแสภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่ดีและเกิดการสร้างภาพยนตร์ เชิงวัฒนธรรมที่มากขึ้นในตลาดภาพยนตร์

1.3 ด้านนักแสดง

การจัดหานักแสดง ทำได้โดยเชิญมาทำการคัดเลือกโดยสถานที่คัดเลือกควรเป็น ห้องที่เงียบสงบ ในห้องแคสติ้งควรมีผู้กำกับ ผู้จัดการสร้าง และช่างภาพนิ่ง และวิดีโอ วิธีคัดเลือก คือ นำบทให้อ่านอาจจะเป็นบทที่ผู้สร้างจะถ่ายทำ หรือเป็นบทภาพยนตร์เก่า บรรยายภาคในห้องต้อง ทำให้ผู้คัดเลือกผ่อนคลายสบายใจ สัมภาษณ์อย่างเป็นกันเอง เพื่อลดความอึดอัดและเป็นกังวล คณะกรรมการจึงจะเห็นความรู้สึกของนักแสดงได้ชัดเจน ผู้คัดเลือกจะอ่านบท ผู้กำกับจะสังเกตดูที่สี หน้าและแววตา จากนั้นให้ลองอ่านบทอีกครั้ง โดยตีความบทที่แตกต่างจากครั้งแรก ขั้นตอนที่สำคัญ มาก ผู้กำกับจะรู้ว่าผู้แสดงมีความสามารถมากน้อยเพียงใด สังเกตน้ำเสียงความรู้สึกและความเข้าใจใน ตัวละคร จากนั้นให้คะแนนพร้อมจดบันทึกข้อบกพร่อง เช่น เสียงแหบ หรือดวงตากระพริบถี่ เป็นต้น ขั้นตอนต่อไป คือ ให้พูดเดี่ยว เนื้อหาอะไรก็ได้อย่าเล่าเรื่องทางบ้าน เพื่อนสนิท ประสพการณ์ในอดีต เราก็จะเห็นแววนักแสดงได้ในขณะนี้ จากนั้นใช้เทคนิคแสดงสดที่เรียกว่า improvisation โดยให้จำลองเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นมา แล้วให้แสดงโดยอาจมีผู้แสดงร่วมด้วย เช่น ฉากแย่งแหวนทองที่เก็บได้ การแสดงสดนี้จะทำให้สามารถค้นหาแววนักแสดงได้เช่นกัน อีกเทคนิคหนึ่งก็คือ การให้เล่นละครใบ้ (pantomime) เช่น ลองให้ทำมือทำไม้ในการชงกาแฟ โดยไม่มีถ้วยกาแฟ ชักผ้าตากผ้ากับอากาศเปล่าๆ การแสดงละครใบ้นี้ช่วยให้เราเห็นว่าผู้แสดงมี จินตนาการสูงต่ำเพียงใด ระหว่างที่คัดเลือกการถ่ายภาพนิ่งและวิดีโอไว้ เพื่อนำมาพิจารณาอีกครั้ง ในที่ประชุม เมื่อได้ผู้แสดงแล้ว โทรศัพท์ปฏิเสธผู้ไม่ถูกเลือกอย่างสุภาพ เพื่อโอกาสในการคัดเลือกใน เรื่องหน้า



1.4 ด้านฉากและสถานที่

แยกงานสถานที่จากบทและรวมกลุ่มสถานที่ การเริ่มหาสถานที่ให้นำบทมาอ่าน แล้วลำดับรายชื่อสถานที่ที่เกิดขึ้นในบท จากนั้นก็มารวมกลุ่มกันโดยคำนึงถึงกลุ่มสถานที่ ที่อยู่ใกล้เคียงกัน เพื่อความสะดวก จากนั้นติดต่อสอบถาม เมื่อได้รายชื่อสถานที่แล้ว ให้ติดต่อสอบถามแหล่งต่างๆ เช่น จากเพื่อน ผู้ช่วยผู้กำกับกองถ่ายอื่น เจ้าหน้าที่ประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ ดูจากนิตยสารการท่องเที่ยว โปสการ์ด แผ่นพับ เพื่อให้ได้ข้อมูลขั้นต้น เพราะจะประหยัดเวลา ค่าเดินทาง ค่าที่พัก และค่าอาหารได้มาก บริหารการเดินทาง การออกหาสถานที่ถ่ายทำ หากเช่ารถแล้วควรเริ่มออกแต่เช้าตรู่ บุคคลที่ไปหาไม่ควรเกิน 2 คน คือ ฝ่ายธุรกิจหนึ่ง และผู้ช่วยฝ่ายศิลป์หนึ่ง ฝ่ายธุรกิจดูแลการจัดการ เช่น ระยะเวลา ค่าเช่าที่พัก การติดต่อขออนุมัติ ส่วนฝ่ายศิลป์ดูความสวยงามทางศิลปะที่สอดคล้องกับบท ใช้กล้องและฟิล์มราคาถูกถ่ายภาพมุมต่างๆ นำภาพถ่ายเข้าที่ประชุม นำภาพถ่ายแผ่นพับ แผ่นผัง และข้อมูลที่ได้มาเพื่อเข้าที่ประชุมและคัดเลือก จากนั้นดูสถานที่จริง เมื่อคัดเลือกสถานที่ขั้นต้นได้แล้ว ขึ้นต่อไปผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะเดินทางไปดูสถานที่จริง จะเพิ่มเติมตัดแปลงอะไร จะวางกล้องตรงไหนจะได้ปรึกษากับตอนนี้ เบอร์โทศัพท์แผนที่ วันเวลาเปิดปิด เงื่อนไขการเข้าสถานที่ที่ยืนยันความแน่นอนตอนนี้ สถานที่ถ่ายทำที่ดีจะต้องมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือมีความเหมาะสมในแง่การจัดการ และมีคุณค่าทางศิลปะ ความเหมาะสมในการจัดการ ก็คือ ใกล้เคียงที่ทำงาน ถ้าเป็นได้สถานที่นั้นไม่ควรไกลจากที่ทำงาน เพื่อความสะดวกหากสิ่งของจำเป็นจะประหยัดค่าเดินทาง มีความหลากหลาย สถานที่นั้นหากไปทีเดียวแล้วถ่ายได้หลายฉาก จะเป็นสถานที่ถ่ายทำที่ดีมาก เราจะไม่ต้องเคลื่อนย้ายกองถ่ายบ่อยๆ เช่น ไปหมู่บ้านจัดสรรจะได้ร้านค้า บ้าน สวนสาธารณะ โรงเรียนอนุบาล สนามเด็กเล่น สนามกอล์ฟ คลับ ห้องอาหาร สระว่ายน้ำ ถนนในหมู่บ้าน ฯลฯ จะมีความสะดวกในการถ่ายทำ เวลาจะย้ายกองถ่ายก็ย้ายกองถ่ายใกล้ๆ ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายได้มาก

1.5 ด้านทีมงาน

ทีมงานสำคัญสำหรับภาพยนตร์สั้นประกอบไปด้วย ผู้อำนวยการผลิตเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ในการควบคุมการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด นับตั้งแต่การวางแผน การถ่ายทำ หลังการถ่ายทำ เพื่อให้การผลิตภาพยนตร์เป็นไปอย่างราบรื่นและมีความสมบูรณ์ที่สุด ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ทำหน้าที่เขียนบทภาพยนตร์ตามที่ได้รับมอบหมายจนแล้วเสร็จ เมื่อเขียนบทเสร็จแล้วภาระหน้าที่ต่อไปก็คือการแก้ไขบท เมื่อแก้ไขบทจนเป็นที่พอใจของผู้ว่าจ้างแล้วภาระหน้าที่ของผู้เขียนบทก็หมดไป ผู้กำกับภาพยนตร์ มีหน้าที่ในการทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ เลือกทีมงาน เลือกนักแสดง สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ และเป็นผู้ที่ควบคุมงานผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด ผู้เขียนสตอรี่บอร์ด จะทำหน้าที่แปลงบทภาพยนตร์ให้เป็นภาพเขียน โดยกำหนด ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพ ฯลฯ เพื่อให้ง่ายสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้วการเขียนสตอรี่บอร์ดนั้นจะเขียนเฉพาะฉากที่ถ่ายทำยากๆ เท่านั้น ภายใต้การดูแลของผู้ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ ผู้ช่วยกำกับภาพยนตร์ โดยทั่วไปแล้วถ้าเป็นกองถ่ายภาพยนตร์สั้นทีมใหญ่ๆ จะมีผู้ช่วยกำกับภาพยนตร์ 2-3 คน ซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกัน ช่วงกล้องจะประสานงานกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพในการถ่ายทำภาพยนตร์โดยการกำหนดการวางมุมกล้อง ขนาดภาพ การสื่อความหมายด้วยภาพซึ่งจะวางแผนล่วงหน้าในขั้นตอนเตรียมงานสร้างก่อนที่จะถ่ายจริง กำกับศิลป์ทำหน้าที่ในการไปหาสถานที่ ที่ถ่ายทำ ร่วมกับผู้ที่ทำหน้าที่จัดหาสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยกำกับ ธุรกิจกองถ่าย ฯลฯ การออกแบบสร้างฉากตาม



ยุคสมัยบรรยากาศตามเรื่องราวในบทภาพยนตร์สั้น ทำหน้าที่นำภาพจากฟิล์มที่ถ่ายทำมา มาร้อยเรียงให้เป็นภาพยนตร์ ตามบทภาพยนตร์หรือ สตอรี่บอร์ดที่มีอยู่ แต่เชื่อว่าผู้ตัดต่อจะต้องตัดต่อตามบท ผู้ตัดต่อสามารถใส่เทคนิคต่าง ๆ หรือว่าเสนอวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างไปได้ แต่ต้องเล่าในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ

1.6 ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น กล้องถ่ายวิดีโอ กล้องDSLR ที่มีความละเอียดสูง กระจก แคนนอน นิคอน หรืออื่น ๆ เลนส์ มีหลายระยะให้เลือกใช้ จะได้ภาพที่ต่างกันไป การวัดความจำกล้อง ควรเลือก การวัดความจำที่มีขนาดบรรจุสูงเพื่อที่จะเก็บวิดีโอได้จำนวนมาก สะดวกแก่การถ่ายทำ ขาดกล้อง ที่มีหัวแฟลนถ่ายมุมกว้างได้ เพื่อให้ได้วิดีโอที่ความนิ่ง ช่วยอำนวยความสะดวกในการถ่ายทำฉากที่ต้องการความสวยงาม ความนิ่ง ของช็อตนั้น อุปกรณ์บันทึกเสียง ไมค์ Shotgun ไมค์ไวเลท ไมค์บูม เอาไว้กันเสียง Noise เพื่อให้ได้เสียงของฉากนั้น ๆ ที่ต้องการ และยังสามารถบันทึกเสียงได้ในระยะไกล มากกว่าการบันทึกเสียงจากกล้อง ไฟ ไฟหัวแดง ไฟแอร์ ไฟ LED แผ่นย้อมสี เพื่อกำหนดความสว่างหรือสีของฉากนั้น ๆ บางฉากที่ต้องถ่ายทำในยามค่ำคืนก็จำเป็นต้องใช้แสงไฟช่วยในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้น รีเฟล็กซ์ ดอลลี สเตอดิแคม ผ่ากรีนสกรีน จอมอนิเตอร์ กริป แบตสำรอง สเลท อุปกรณ์เสริมเหล่านี้ จะเอาไว้อำนวยความสะดวกในการถ่ายทำภาพยนตร์สั้นให้เป็นไปตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์

1.7 ด้านระยะเวลา

ด้านระยะเวลาในการถ่ายทำ ระยะเวลาในการประชาสัมพันธ์ รวมถึงระยะเวลาในการฉายแล้วแต่มีความสำคัญต่อการทำภาพยนตร์ เพราะถ้าไม่กำหนดระยะเวลาในการถ่ายทำ ย่อมเกิดความยุ่งยากในการถ่ายทำ ทั้งเรื่องฤดูกาลสภาพอากาศ คิวนักแสดง ระยะเวลาการถ่ายทำจึงมีความสำคัญ การกำหนดระยะเวลาช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับความยาวของภาพยนตร์ สภาพแวดล้อมของสถานที่ถ่ายทำ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ระยะเวลาในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ คือต้องมีการติดต่อ วิดีโอตัวอย่างภาพยนตร์สั้น ๆ และกระชับ ความยาวประมาณ 30 วินาที จนถึง 2 นาที ตามความยาวของภาพยนตร์ จากนั้นก็ปล่อยตัวอย่างผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ เช่น เฟสบุ๊ก ยูทูบ รวมถึงทำโปสเตอร์หนังแปะตามป้ายโฆษณา ตามโรงหนังในพื้นที่จังหวัดนั้น ๆ ระยะเวลาฉายภาพยนตร์ ต้องกำหนดการตลาดจากการประชาสัมพันธ์ ภาคไหนเป็นพิเศษ ช่วงฤดูไหนถึงจะเหมาะสมในการฉาย ช่วงเวลาไหนถึงจะก่อให้เกิดรายได้มาก

ตอนที่ 2 การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

2.1 ด้านทุนในการสร้างภาพยนตร์

ใช้การหาทุนแบบการบริจาคสมทบทุนเพื่อทำภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์งานบุญต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานบุญประเพณี ภูมิปัญญาของคนท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อให้ชาวบ้านช่วยกันอนุรักษ์สืบสานเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาออกไปให้ผู้ชมในพื้นที่อื่น ๆ ได้รับรู้และนำไปใช้ประโยชน์ ต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่น่าเบื่อ มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม การผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมก็เพื่อนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านที่มี มาถ่ายทอดผ่าน



ภาพยนตร์สั้น ในภาคอีสานนั้นมียุคความรู้ภูมิปัญญาอยู่จำนวนมาก ซึ่งกระจุกกระจายไปตามหมู่บ้าน ภาคอีสานประเด็นให้เล่าเรื่องมาก ถ้าผู้กำกับหยิบภูมิปัญญาของชาวบ้านหมู่บ้านใดหมู่บ้านหนึ่งที่โดดเด่นและน่าสนใจ นำมาเล่าผ่านภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมเป็นการประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างคุณค่าให้เกิดการสืบทอดและหวงแหน

2.2 ด้านการคิดเนื้อเรื่องและโครงเรื่อง

เนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์ เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว นำเสนอจากภาพยนตร์เป็นการนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า เช่น สื่อออนไลน์ ยูทูบ ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคไม่ต้องเสียงบประมาณในการชม และเป็นการถ่ายทอดศิลปวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายมากขึ้น ในท้องถิ่นอีสานเรานั้นในแต่ละหมู่บ้านจะมีปราชญ์ชาวบ้าน ที่คอยให้ความรู้และช่วยเหลือ ผู้คนในแถบนั้น เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจเวลาชาวบ้านมีเรื่องไม่สบายใจ เจ็บไข้ได้ป่วย มีปัญหาหัน ปราชญ์ชาวบ้านไม่ได้เป็นกันง่าย ๆ ต้องมียุคความรู้ภูมิปัญญาในด้านต่างๆชาวบ้านคนอื่น และเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ปราชญ์ชาวบ้านนั้นมีความรู้ที่สืบทอดกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การรักษาผลที่สมุนไพรรักษาโรคภัยการพิธีกรรมความเชื่อ สิ่งเหล่านี้จะเป็นภูมิปัญญาที่ภูมิภาคอื่นไม่มี และควรค่าแก่การนำมาเผยแพร่ผ่านภาพยนตร์สั้น

2.3 ด้านนักแสดง

การเลือกนักแสดงจากนิสิตนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยจังหวัดนั้น มาร่วมในการแสดงภาพยนตร์สั้น วัยรุ่นในยุคนี้ที่มีความสามารถกล้าแสดงออก หน้าตา บุคลิกท่าทางดี แม้ค่าตอบแทนจะได้น้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้ก้าวต่อไปด้วยความมั่นใจในอนาคตนักแสดงที่คัดเลือกมาจะมีความสามารถพิเศษที่สืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาจากที่บ้านเกิด ร้องหมอลำ เป่าแคน เล่นดนตรีพื้นบ้านได้ ทอผ้าไหมเป็น ซึ่งความสามารถเหล่านี้ควรค่าแก่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น นักแสดงที่มีความสามารถที่เป็นเอกลักษณ์ของความเป็นอีสานเพื่อสร้างจุดขายให้กับภาพยนตร์ ซึ่งจะดูจิตมากถ้าใช้นักแสดงธรรมดา ๆ เราพยายามขายความเป็นอีสานผ่านความสามารถส่วนตัวของนักแสดงมีเป็นคนอีสาน และนักแสดงต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะที่ทำให้ตัวนักแสดงเองดูโดดเด่น มีชีวิตชีวา เป็นธรรมชาติ

2.4 ด้านฉากและสถานที่

ขอความร่วมมือของสถานที่ท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ของภาคอีสานที่มีการสร้างบ้านอีสานสมัยก่อนไว้ อย่างเช่นในเขตจังหวัดมหาสารคามก็มีพิพิธภัณฑ์บ้านอีสานของมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่สร้างไว้ที่บริเวณข้างพระบรมธาตุนาคุณ อำเภอนาคุณ ซึ่งก็มีความน่าสนใจที่สามารถแสดงถึงอารยธรรมของอีสานในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี วิถีชีวิตหรือภูมิปัญญาคนอีสานที่หนีไม่พ้นคือภาพของท้องทุ่งนา ควาย กองฟาง ฯลฯ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ภาพยนตร์ในอีสานต่างมุ่งนำเสนอ เพราะสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นและเป็นอีสานที่ได้รับการสืบทอดและปฏิบัติต่อกันมาจากรพบุรุษของคนอีสานที่มีสติปัญญาเฉียบแหลม สร้างเครื่องมือทำกินที่น่าอัศจรรย์ไว้ให้ลูกหลานได้ใช้งาน ประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้ บางสถานที่ยิ่งเก๋ยิ่งไทม์ยังมีคุณค่าทางจิตใจ ผู้เฒ่าผู้แก่อยู่บ้านทรงสูง ทำอาหารด้วยฟืนที่ทำจากไม้ อาหารหาได้ตามธรรมชาติ คนอีสานกินได้ทุกอย่าง อะไรที่กินได้ก็กินแมลง สัตว์เลื้อยคลาน กินพืชผักสมุนไพร หาดตามธรรมชาติ หรือปลูกไว้ตามแปลงผักในบ้าน หนังสือท่อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมการกินง่ายอยู่ง่ายของคนอีสาน



2.5 ด้านทีมงาน

สมาชิกทีมงานนั้นมาจากคนละจังหวัดคนละพื้นที่ ซึ่งทุกคนมีองค์ความรู้ภูมิปัญญาที่ได้รับการสืบทอดมาจากบ้านเกิด ทำให้การคิดประเด็นภาพยนตร์สั้น การเล่าเรื่องจำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้ภูมิปัญญาของสมาชิกทีมงานแต่ละคนในการลงไปสอบถามข้อมูลในพื้นที่เพื่อการเข้าถึงข้อมูลในการผลิตภาพยนตร์สั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รับสมัครนิสิตนักศึกษาที่สนใจร่วมฝึกงานถ่ายภาพยนตร์สั้น เป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่รอบตัวนำมารวบรวมนำมาสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์สั้นที่ให้ประโยชน์แก่สังคม นิสิตนักศึกษายังได้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นตอนการถ่ายทำเทคนิคการผลิตภาพยนตร์สั้น เกิดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการกลุ่ม จนถึงการนำไปใช้ประกอบอาชีพได้ในอนาคตทีมงานส่วนใหญ่เป็นคนอีสานทำให้การสื่อสารกันเข้าใจ ช่วยกันเสนอไอเดียว่าควรส่งเสริมภูมิปัญญาพื้นบ้านในด้านใดเพิ่มเติมเพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาดูน่าสนใจ จะเล่าเรื่องยังไงให้ดูสนุกสนาน ตลกเฮฮาแต่แฝงไปด้วยความเป็นกลิ่นไอของภาคอีสาน วัฒนธรรมอีสาน

2.6 ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

การจัดฉากถ่ายทำสามารถใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การนำผลิตภัณฑ์ที่ชาวบ้านทำขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตกแต่งฉากเช่น ผ้าไหมลายต่างๆ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน อุปกรณ์ที่ชาวบ้านใช้ทำมาหากิน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาทำให้ภาพยนตร์ดูมีมิติมากขึ้น การนำภูมิปัญญาพื้นบ้านมาแฝงเข้าไปในตัวภาพยนตร์สั้นเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะทำให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของภูมิภาคอีสาน ที่เราตั้งใจนำเสนออย่างมากเพื่อทำให้เกิดสำนึกรักบ้านเกิด ย้อนอดีตไปยังความหลังที่เราเคยใช้ชีวิตในวัยเด็กในชนบท วิ่งเล่นในทุ่งนา ได้กลิ่นโคลนสาบควาย เสียงพินเสียงแคน งานวัดก็ไปดูหมอลำ

2.7 ด้านระยะเวลา

ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถประยุกต์ใช้ช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี ซึ่งในภาคอีสานแต่ละจังหวัดจะมีประเพณีที่สำคัญของจังหวัดนั้น แล้วก็มีประเพณีฮีต 12 คอง 14 เราสามารถนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้ เรามีประเพณี เราสามารถเอาสิ่งเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้ เพราะฉากบางฉากต้องใช้สถานที่จริงเหตุการณ์จริง จะทำให้นักดูมีพลังสร้างความประทับใจให้กับภาพยนตร์ได้ เราเลือกไปถ่ายทำในช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประจำเดือน นี่คือเสน่ห์ของวัฒนธรรมอีสาน

อภิปรายผล

ข้อค้นพบจากการศึกษา แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม สามารถสรุปตามความมุ่งหมายการวิจัยได้ ดังนี้

1. สภาพปัจจุบันปัญหาของภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมพบว่า ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นนั้นในปัจจุบันมีเป็นจำนวนมาก ซึ่งเกิดจากบุคคลที่มาจากหลายบทบาทหน้าที่และก้าวขึ้นมาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ปัญหาในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม คือ ผู้กำกับภาพยนตร์ขาดการเรียนรู้ในด้านวัฒนธรรมที่ต้องการถ่ายทอดอย่าง



ถูกต้อง ขาดทักษะในการเล่าเรื่องทางวัฒนธรรม และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมบางครั้งยังขาดจินตนาการในการนำเอาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์เพื่อสร้างความเข้าใจในวัฒนธรรม ตลอดจนสร้างความบันเทิงให้กับภาพยนตร์ ปัญหาด้านงบประมาณในการสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม พบว่า ปัญหาที่สำคัญมาก คือ ปัญหาด้านการขาดงบประมาณในการสร้างภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนภาพทางวัฒนธรรมซึ่งปัจจุบันนายทุนหรือผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์นั้นไม่ได้เล็งเห็นความสำคัญของวัฒนธรรมในการที่จะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมมีอัตราในการเสี่ยงต่อการขาดทุนสูง ไม่เป็นที่ดึงดูดใจต่อกลุ่มผู้ชมมากนัก คือกลุ่มวัยรุ่น ดังนั้นกลุ่มนายทุนจึงหันไปให้การสนับสนุนภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาตรงตามกระแสนิยม เป็นหลัก เพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจเป็นสำคัญ ปัญหาด้านการสนับสนุนจากรัฐบาล รัฐบาลยังไม่เล็งเห็นความสำคัญในการสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมมากนัก การสนับสนุนยังไม่มีอย่างต่อเนื่องไม่เพียงพอต่อการพัฒนาภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงสั้นวัฒนธรรมออกสู่ตลาด และเนื้อหาของภาพยนตร์ไม่มีความน่าสนใจ ลำพัง ยังไม่ตรงกับความต้องการของกลุ่มผู้ชมในปัจจุบัน สอดคล้องแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ของศุภนิธ อารีหทัยรัตน์ (2540 : 13) เขียนไว้ในหนังสือชื่อการผลิตภาพยนตร์ 8 มิลลิเมตร ว่าบทถ่ายภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่ถ่ายทอดจากตัวหนังสือให้เป็นภาพ เช่น ลักษณะของมุมภาพ ลักษณะของการเคลื่อนไหว ลักษณะของแสง ระยะของการถ่าย ตลอดจนถึงเสียงด้วย ทั้งบทคำพูดหรือคำบรรยาย เสียงประกอบอื่นๆ เพื่อที่จะให้ผู้ประกอบการแสดงหรือผู้กำกับบท และผู้ถ่ายภาพยนตร์ดำเนินการได้อย่างถูกต้อง ตรงกับวัตถุประสงค์ของผู้เขียนบท

2. การประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อภาพยนตร์สั้นเชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ใช้การหาทุนแบบการบริจาคสมทบทุนเพื่อทำภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์งานบุญต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้คนได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานบุญประเพณี ภูมิปัญญาของคนท้องถิ่นนั้น ๆ เพื่อให้ชาวบ้านช่วยกันอนุรักษ์สืบสานเผยแพร่องค์ความรู้ภูมิปัญญาออกไปให้ผู้ชมในพื้นที่อื่น ๆ ได้รับรู้และนำไปใช้ประโยชน์ สอดคล้องกันกับทฤษฎีการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม (สนธยา พลศรี. 2547 : 165) การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมเกิดจากสาเหตุสำคัญ คือ การแพร่กระจายทางวัฒนธรรมจากภายนอกสังคมถ้าหากจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาชุมชนก็คือการขยายผลของชุมชนที่ประสบความสำเร็จโดยใช้ชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการพัฒนาเป็นแบบอย่าง หรือเป็นแรงจูงใจกระตุ้นให้ชุมชนที่ยังไม่ประสบความสำเร็จเกิดการตื่นตัว ต้องนำเสนอภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมที่มีเนื้อหาตามหลักกระแสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป็นหลัก สอดคล้องกันกับแนวคิดการสื่อสารกับการพัฒนาวัฒนธรรม (กาญจนา แก้วเทพ. 2552 : 417-420) ผู้วิจัยได้นำมาใช้วิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์สั้นในการเป็นสื่อที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่ออนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมในชุมชนให้คงอยู่และให้สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันได้ในการพัฒนาหรือสืบทอดวัฒนธรรมให้ครบถ้วนทั้งรูปแบบและเนื้อหาที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ระบบการสื่อสารเข้ามาช่วย เนื่องจากวัฒนธรรมทุกวัฒนธรรมได้ก่อตัวขึ้นมาบนเงื่อนไขของบริบททางสังคมเฉพาะในยุคสมัยหนึ่งๆ ฉะนั้นเมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไปวัฒนธรรมทุกอย่างจึงมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนตัวเอง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนจึงเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของวัฒนธรรมที่จะทำให่วัฒนธรรมสามารถดำรงอยู่อย่างยั่งยืน โดยไม่เป็นวัฒนธรรมที่เก่าเปื้อน มีเนื้อเรื่องในการนำเสนอที่น่าสนใจต่อนายทุนหรือแหล่งงบประมาณเพื่อนำมาสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม การผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมก็เพื่อนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านที่มี มาถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์



สั้น ในภาคอีสานนั้นเมืองศรีภูมิปัญญาอยู่จำนวนมาก เนื้อหาของภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรเป็นไปในแนวทางที่มีเนื้อหาวัฒนธรรมเข้าไปสอดแทรกในภาพยนตร์ เพื่อความรู้หรือความบันเทิงให้กับผู้ชมมากกว่าการที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในเชิงวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว นำเสนอจากภาพยนตร์เป็นการนำเสนอผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีกลุ่มผู้บริโภคที่มีความหลากหลายมากกว่า สอดคล้องกับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์นิยมเป็นแนวคิดพื้นฐานสำคัญที่นักจิตวิทยาสังคมในกลุ่ม Georgy Herbert Mead (สุภางค์ จันทวนิช. 2555 : 112-128 ; อ้างอิงมาจาก Georgy Herbert Mead. 1863-1931) ซึ่งสนใจพฤติกรรมเชิงสังคมของมนุษย์และตัวตนที่มนุษย์สร้างขึ้นในแง่พฤติกรรมเชิงสังคม Mead คิดว่าตัวตนเกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลกับผู้อื่นทำให้ตัวตนประกอบด้วยส่วนย่อยสองส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวตนตามความคิดของเจ้าตัว ส่วนย่อยอีกส่วนหนึ่งคือตัวตนของบุคคลตามความคิดของคนอื่น บุคคลจะซึมซับตัวตนทั้งสองส่วน ทำให้เกิดตัวตนใหม่ที่มีคุณลักษณะนั้น คือ สังคมได้มีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคล Mead ได้ระบุว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์แตกต่างไปจากสัตว์คือ กลไกทางความคิดที่ทำให้มนุษย์รู้จักวางแผนและปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และเป้าหมายที่วางไว้ รู้จักสื่อสารกับผู้อื่นโดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของมนุษย์ คือ ภาษา มนุษย์รู้จักตีความสิ่งที่ผู้อื่นพูดและโต้ตอบ นอกจากนั้นมนุษย์ยังมีสำนึกว่าผู้อื่นก็มีความรู้สึก ความคิดเห็นตามแบบของเขาเองเช่นกัน มนุษย์จึงเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอะไร ตีความสถานการณ์ต่างๆอย่างไร ตลอดจนรับรู้เกี่ยวกับตัวมนุษย์เองอย่างไร เกิดเป็นตัวตนและภาพลักษณ์เกี่ยวกับตัวตน การเลือกนักแสดงจากนิสิตนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยจังหวัดนั้น มาร่วมในการแสดงภาพยนตร์สั้น วัยรุ่นในยุคนี้ที่มีความสามารถกล้าแสดงออกหน้าตา บุคลิกท่าทางดี แม้คำตอบแทนจะได้น้อย แต่ที่ได้มากที่สุดคือประสบการณ์อันเป็นบันไดขั้นสำคัญที่จะทำให้อ่านต่อไปด้วยความมั่นใจในอนาคตนักแสดงที่คัดเลือกมาจะมีความสามารถพิเศษที่สืบทอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาจากที่บ้านเกิด ร้องหมอลำ เป่าแคน เล่นดนตรีพื้นบ้านได้ ทอผ้าไหม เป็นต้น ซึ่งความสามารถเหล่านี้ควรค่าแก่การนำเสนอผ่านภาพยนตร์สั้น วิถีชีวิตหรือภูมิปัญญาคนอีสานที่หนีไม่พ้นคือภาพของท้องทุ่งนา ควาย กองฟาง ฯลฯ ก็ถือเป็นอีกหนึ่งสถานที่ที่ภาพยนตร์ในอีสานต่างมุ่งนำเสนอเพราะสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นและเป็นอีสานที่ได้รับการสืบทอดและปฏิบัติต่อกันมาจากบรรพบุรุษของคนอีสานที่มีสติปัญญาเฉียบแหลม สร้างเครื่องมือทำกินที่นำอัศจรรย์ไว้ให้ลูกหลานได้ใช้งานประกอบอาชีพเลี้ยงตนเองได้ สอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างหน้าที่ Malinowski (ยศ สันตสมบัติ. 2556 : 37 ; อ้างอิงมาจาก Malinowski. 1954 : 57-59) มองว่าโครงสร้างของสังคมเป็นเสมือนร่างกายที่ประกอบไปด้วยเซลล์ต่างๆ และมองว่า หน้าที่ของสังคมก็คือการทำหน้าที่ของอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย โดยแต่ละส่วนจะช่วยเหลือและเกื้อกูลซึ่งกันและกันเพื่อให้ระบบทั้งระบบมีชีวิตดำรงอยู่ได้มีความสำคัญในการวิเคราะห์ความต้องการที่จำเป็น 3 ด้านของมนุษย์ ได้แก่ ด้านความจำเป็นพื้นฐาน ด้านสังคม ด้านจิตใจ โดยมองว่าสังคมทั้งหมดเป็นระบบหนึ่ง ที่แต่ละส่วนจะมีความสัมพันธ์ระหว่างกันความสัมพันธ์ คือ สิ่งสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างเป็นเหตุเป็นผลระบบสังคมมีลักษณะเป็นการเคลื่อนไหวเข้าสู่ความสมดุล การปรับความสมดุลของระบบจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระบบตามไปด้วยความต่อเนื่องของกระบวนการของข่าวสารจากภายในและภายนอกนอกจากนี้ทฤษฎีระบบยังมองว่า ความขัดแย้ง ความตึงเครียด และความไม่สงบสุขภายในสังคมก็เป็นสาเหตุหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เปิดโอกาสนักศึกษาที่สนใจร่วมฝึกงานถ่ายภาพยนตร์สั้น เป็นการประยุกต์ใช้ทรัพยากรมนุษย์ที่มีอยู่รอบตัวนำมารวมตัวกันสร้างสรรค์



ผลงานภาพยนตร์สั้นที่ให้ประโยชน์แก่สังคม นิสิตนักศึกษายังได้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นตอนการถ่ายทำ เทคนิคการผลิตภาพยนตร์สั้น เกิดการเรียนรู้ที่เป็นกระบวนการกลุ่ม จนถึงการนำไปใช้ประกอบอาชีพได้ในอนาคต การจัดฉากถ่ายทำสามารถใช้อุปกรณ์จัดฉากที่ผลิตจากองค์ความรู้ภูมิปัญญาชาวบ้านในการนำมาประกอบตกแต่งสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์สั้น ให้ดูมีคุณค่าทางจิตใจ การนำผลิตภัณฑ์ที่ชาวบ้านทำขึ้นมาเป็นส่วนหนึ่งของตลกต่างฉากเช่น ผ้าไหมลายต่างๆ เครื่องดนตรีพื้นบ้าน อุปกรณ์ที่ชาวบ้านใช้ทำมาหากิน สิ่งเหล่านี้สามารถนำมาทำให้ภาพยนตร์ดูมีมิติมากขึ้น การนำภูมิปัญญาพื้นบ้านมาแฝงเข้าไปในตัวภาพยนตร์สั้นเป็นทางเลือกหนึ่งที่จะให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของภูมิภาคอีสาน สอดคล้องกับนิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural Ecology) Steward (ทรงคุณ จันทจร. 2549 : 50-56 ;อ้างอิงมาจาก Steward. 1955) นักมนุษยวิทยาอเมริกันได้อธิบายแนวความคิดแบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรมว่าเป็นการศึกษากระบวนการปรับตัวของสังคมภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม โดยเน้นการศึกษาวิวัฒนาการหรือ การเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการปรับตัวของสังคมแนวความคิดนี้มองสังคมในลักษณะเป็นพลวัตหรือเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นผลมาจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยมีพื้นฐานสำคัญคือ เทคโนโลยีการผลิต โครงสร้างสังคม และลักษณะของสภาพแวดล้อมธรรมชาติเป็นเงื่อนไขหลักกำหนดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวของสังคมวัฒนธรรม ระยะเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับสามารถประยุกต์ใช้ช่วงเวลาที่ทีมงานบุญประเพณีต่าง ๆ เป็นฉากได้ เพื่อช่วยประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนอีสานได้เป็นอย่างดี ซึ่งในภาคอีสานแต่ละจังหวัดจะมีประเพณีที่สำคัญของจังหวัดนั้น แล้วก็มีประเพณี ฮีต 12 คอง 14 เราสามารถนำเอาองค์ความรู้ภูมิปัญญาเหล่านี้มาประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมได้สอดคล้องกับแนวคิดการประยุกต์ภูมิปัญญาของ (สิทธิศักดิ์ จำปาแดง. 2552 : 190 - 191) การประยุกต์นำสิ่งหนึ่งมาปรับใช้ในบทบาทหน้าที่ใหม่เพื่อเป้าหมายใหม่สิ่งใดก็ตาม ถ้าเราไม่นำมันมาใช้ประโยชน์ตามหน้าที่ที่ควรเป็น แต่นำไปใช้ประโยชน์ในวัตถุประสงค์อื่นเรียกว่า การประยุกต์ ซึ่งการประยุกต์อาจทำได้ทั้งวัตถุประสงค์และหลักการแนวคิด เพื่อให้เกิดความเหมาะสมตอบสนองวัตถุประสงค์การใช้งาน การประยุกต์ทำให้มีความแตกต่างระหว่าง คนที่มีเพียง “ความรู้” กับคนที่มี “ความรู้และความสามารถ” เพราะความรู้จะไม่มีประโยชน์เลย หากผู้มีความรู้นั้นปราศจากความสามารถในการประยุกต์ ทำให้ไม่สามารถนำความรู้ไปใช้อย่างเหมาะสมในโลกแห่งความเป็นจริง

กล่าวโดยสรุป วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาของชาวบ้านมีทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ระหว่างวัย ซึ่งมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับสถาบันต่าง ๆ ในหมู่บ้าน ได้แก่ ครอบครัว วัด การทำมาหากิน และพิธีกรรมต่าง ๆ รวมทั้งการเรียนรู้เชิงประจักษ์ กระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นลักษณะการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ การลองผิดลองถูก การลงมือกระทำจริง การคิดหาวิธีการ การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ครูพักลักจำ และการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เคียงคู่ไปกับการเรียนรู้ด้วยวิทยาการก้าวหน้า ส่วนการประยุกต์ภูมิปัญญานั้นเป็นการนำสิ่งหนึ่งสิ่งใดของภูมิปัญญาไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ตามหน้าที่ที่ควรจะเป็นและเหมาะสมตามกาลเวลาและบริบทใหม่



ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาเรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม ผู้ศึกษามีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 กระบวนการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมควรมีระบบ กระบวนการที่มีความเกี่ยวเนื่องกับการจัดการทั้งจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ทั้งในด้าน การสร้างการสนับสนุน ดังนั้น หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ เช่น กระทรวงวัฒนธรรม สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ ควรมีการนำเอาผลการวิจัยในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมไปใช้ประโยชน์ และวางแผนพัฒนากระบวนการสร้างภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมให้มีมากขึ้นเพื่อเป็นการส่งเสริมภาพยนตร์แนวนี้ออกสู่ตลาดที่กว้างขวางเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยออกสู่สายตาชาวโลกให้มากขึ้น

1.2 ผลการวิจัยพบว่า หน่วยงานหรือองค์กรที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ ควรมีกิจกรรมส่งเสริมในด้านงบประมาณ แหล่งเงินทุน ให้กับการสร้างภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมให้มากขึ้นเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจให้ผู้กำกับภาพยนตร์และนายทุนหันมาเล็งเห็นความสำคัญของภาพยนตร์

1.3 ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์สั้นที่ประสบผลสำเร็จนั้นส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์ที่เนื้อหาตรงตามกระแสนิยมในยุคสมัยนั้น เนื้อหาน่าสนใจ ดังนั้น ควรมีการนำเอาวัฒนธรรมที่เป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยเข้ามาเป็นส่วนผสมในภาพยนตร์ให้มากขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดภาพยนตร์ที่อิงกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มวัยรุ่น เป็นหลัก

1.4 ควรมีนโยบายภาครัฐและภาคเอกชนให้จัดทำโครงการประกวดหนังสั้นเพื่อส่งเสริมผู้สร้างหนังสั้นทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ที่เกิดผลิตภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมนำเสนอออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่องเชิงวัฒนธรรม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างในส่วนของทีมงานในการสร้างภาพยนตร์สั้นให้มากขึ้น เช่น กระบวนการสร้างคนเขียนบท ช่างภาพ หรือ แนวทางในการพัฒนาบุคลากรในการสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาถึงประเด็นที่จำเพาะเจาะจงในการที่มาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ของผู้กำกับ เช่น ความเป็นอยู่ ปัจจัยพื้นฐานในการดำเนินชีวิต และการประเมินผลสำเร็จของการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม

2.3 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการ ความสนใจ เหตุผลของผู้ชมในการที่จะเลือกเข้าชมภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรม เช่น เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ควรเป็นอย่างไรดราม่า น่าแสดง กลุ่มผู้บริโภคหลักของภาพยนตร์ประเภทนี้ เป็นต้น



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กรมศิลปากร. ระบบการบริหาร-การจัดการวัฒนธรรม ฉบับแก้ไขปรับปรุง 2540. กรุงเทพฯ : ประชาชน, 2540.
- . หนังสือที่สุดของโลก. กรุงเทพฯ : หอภาพยนตร์แห่งชาติ มูลนิธิหนังไทย, 2549.
- กระทรวงวัฒนธรรม. แผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม, 2551.
- . รวมกฎหมายที่เกี่ยวกับงานวัฒนธรรม : พร้อมด้วยประกาศ ระเบียบ ข้อบังคับ และคำสั่งที่เกี่ยวข้อง. กรุงเทพฯ : กระทรวงวัฒนธรรม, ม.ป.ป.
- กนกศักดิ์ ธาณี. เรื่องเล่าตลกกับการนำเสนอภาพอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมในวิถีทัศนนิทานก้อมสำนวนอีสาน. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, 2556.
- กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ, 2547.
- กฤตยา ศรีริ. ขั้นตอนการเขียนบทหนังสั้น. 2560. <http://www.krupu.com/thaikidsdee/?page_id=195> 6 กุมภาพันธ์ 2560.
- กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโปรดักส์, 2540.
- กาญจนา นาคพันธุ์ (สง่า กาญจนาคพันธุ์). ประวัติย่อของภาพยนตร์เสียงศรีกรุง. พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานฌาปนกิจศพ นายกระเศียร วสุวัต ณ เมรุวัดธาตุทอง พระโขนง วันเสาร์ที่ 31 มีนาคม 2505. พระนคร : สุรสัการพิมพ์, 2502.
- กาสัก เต๊ะขันหมาก. การนำเสนอรูปแบบกระบวนการพัฒนาประชาสัมพันธ์สำหรับสภากาชาดไทย. วิทยานิพนธ์ ค.ด. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- กิตติพัฒน์ นนทปัทมเดช. ทฤษฎีวิพากษ์นโยบายและการวางแผนสังคม. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2555.
- กิตติพงษ์ ประชาชาติ. วัฒนธรรมในสื่อพื้นบ้าน. 2560. <<http://www.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/26408>> 8 กุมภาพันธ์ 2560.
- กุลลาบสีน้ำเงิน (นามแฝง) และวังเดิม (นามแฝง). “นางสาวสุวรรณ,” ภาพยนตร์สยาม. 2(13) : 29 ; มิถุนายน, 2466.
- แก้ว กาญจนา (ทองคำ รังสรรค์). “สนทนากับขุนรามภรตศาสตร์,” ภาพยนตร์สยาม. 2(15) : 13 ; กรกฎาคม, 2466.
- ขุน วิจิตรมาตรา. หนังไทยในอดีต. กรุงเทพฯ : วชิรพันธ์การพิมพ์, 2541.
- ขุน วิจิตรมาตรา (สง่า กาญจนาคพันธุ์). 80 ปี ในชีวิตข้าพเจ้า. กรุงเทพฯ : บัณฑิตการพิมพ์, 2523.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักงานรัฐมนตรี. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2540. กรุงเทพฯ : พรักหวานกราฟฟิก, 2541.
- คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย. E-Learning การพัฒนาชุมชน ป.บัณฑิต. 2550. <<http://social.ricr.ac.th/link/Comdev/>> 8 ธันวาคม 2560.
- คณาจารย์คณะนิเทศศาสตร์. การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.



- คำเพชร ภูริปริญา. การนำเสนอยุทธศาสตร์การพัฒนาศาสนาอันอุดมศึกษาไทยสู่การเป็นมหาวิทยาลัยระดับโลก. วิทยานิพนธ์ ค.ด. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- งามพิศ สัตย์สงวน. หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : รามการพิมพ์, 2543.
- จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย. กฎหมายและจริยธรรมสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2529.
- จุฑาพรรธน์ ผดุงชีวิต. วัฒนธรรม การสื่อสารและอัตลักษณ์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- จิตนา บุญบงการ และณัฏฐพันธ์ เขจรนนท์. การจัดการเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2546.
- จิตร ภูมิศักดิ์. ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะเพื่อประชาชน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : หนังสือ, 2515.
- จรีบุญย์ ทศนบรรจง. การสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ด. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- จารุวรรณ ธรรมวัตร. ภูมิปัญญาอีสาน. อุบลราชธานี : ศิริธรรมออฟเซ็ท, 2543.
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. คู่มือการพิมพ์วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.
- ฉัตรชัย จันทศรี. การถ่ายทอดทางวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์ ว.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2544.
- ชลิดา เอื้อบำรุงจิต. “สารคดี,” วารสารศาสตร์. 13(150) : 12 ; สิงหาคม, 2540.
- ชวนะ ภวานันท์. คัมภีร์การโฆษณา “ภาพยนตร์ไทย”. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540.
- ชำนาญ รอดเหตุภัย. การวิจัยทางภาษาไทย หลักการและวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพทางภาษาไทย ไทยคดีศึกษา ศาสนา ศีลปวัณธรรม มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ วัฒนธรรมศาสตร์ และศาสตร์สาขาที่เกี่ยวข้อง. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- ชื่นใจ (นามแฝง). “หลงทาง,” สมุดภาพยนตร์หลงทาง ฉบับแทรกพิเศษในหนังสือพิมพ์ศรีกรุง. 2(4) : 29 ; มีนาคม, 2474.
- ชูศรี งามประเสริฐ. การแอบมองและจ้องดูที่ปรากฏในภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- โดม สุขวงศ์. “กำเนิดคำ ภาพยนตร์,” ศิลปวัฒนธรรม. 3(12) : 51-52. ตุลาคม, 2525 ก.
- . กำเนิดหนังไทย “โชคสองชั้น” และ “ไม่คิดเลย”. กรุงเทพฯ : พินเณศ พรินท์ติ้ง เซ็นเตอร์, 2539.
- . “85 ปี ภาพยนตร์ในประเทศไทย,” ศิลปวัฒนธรรม. 3(8) : 12 ; มิถุนายน, 2525 ข.
- . พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าฯ กับภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การค้ำจุนสภา, 2542.



- โดม สุขวงศ์. ฟิล์ม. กรุงเทพฯ : ชุมชนภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516.
- . “ภาพยนตร์,” สารคดี. 13(150) : 12-24 ; สิงหาคม, 2540.
- ทรงคุณ จันทกร. การถ่ายทอดภูมิปัญญาพื้นบ้านในเรื่องทรัพยากรดิน น้ำ ป่า ของกลุ่มชาติพันธุ์กะเลิงทุ่งกุลลา อำนาจเจริญเมื่อ 2000. มหาสารคาม : สถาบันวิจัยศิลปะและวัฒนธรรมอีสาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549.
- . การวิจัยเชิงคุณภาพทางวัฒนธรรม Cultural Qualitative Research. กทม. : ประสานการพิมพ์, 2540.
- ทรงพล วงศ์คนดี. พัฒนาการของกระแสนิยมภาพยนตร์เรื่องบางระจันและปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดกระแสนิยมในสังคม. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ธงชัย สันติวงศ์. การวางแผนเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2537.
- ธนกฤต เตียวกุล. หนังตัวอย่าง. กรุงเทพฯ : อินสปายร์, 2550.
- ธีรยา สมปราชญ์. การศึกษาวิเคราะห์คุณค่าทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์เรื่องขุนแผน. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกริก, 2548.
- นิคม มุสิกคามะ. วัฒนธรรม : บทบาทใหม่ในยุคโลกาภิวัตน์. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร, 2545.
- นงนุช ศิริโรจน์. การสื่อสารมวลชนเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2543.
- นิยพรรณ วรณศิริ. มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2540.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. ลากไส้ Hollywood. กรุงเทพฯ : พีวีพี ซัพพลายส์, 2550.
- บรรจง โกศลวัฒน์. การกำกับและการแสดงภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ม.ป.ป.
- บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. ศิลปะแขนงที่เจ็ดเพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์, 2533.
- บุศย์ สิมะเสถียร. การสร้างหนัง. กรุงเทพฯ : ไทยเกษม, 2513.
- ประชา สุวิธานนท์. แผ่นเนื้อเถื่อนหนัง. กรุงเทพฯ : มติชน, 2550.
- ปรีชา สาคร. “กระบวนการผลิตภาพยนตร์สั้นโดยการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบมีส่วนร่วม,” วารสารครุศาสตร์. 9(1) : 134-144 ; มกราคม – มิถุนายน, 2555.
- . E-San Short Film : ภาพสะท้อนความคิดสอดในภาพยนตร์ลุ่มน้ำโขง. มหาสารคาม : กองส่งเสริมการวิจัยและบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2527.
- ปรีชา สาคร และคณะ. กระบวนการเสริมสร้างความเข้มแข็งด้านสังคมและวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วมให้กับชุมชน อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดเลย. กรุงเทพฯ : ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์บูรณาการศาสตร์และศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2556.
- ปรีชา อุตระกุล. ภูมิปัญญาชาวบ้าน. ขอนแก่น : ศูนย์ฝึกอบรมและพัฒนาการสาธารณสุขมูลฐาน จังหวัดขอนแก่น, 2531.
- ประชุม รอดประเสริฐ. นโยบายและการวางแผน : หลักการและทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : เนติกุลการพิมพ์, 2543.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2542.



- ประเวศ วะสี. “การสร้างสรรค์ภูมิปัญญาไทยเพื่อการพัฒนา,” วารสารชุมชนพัฒนา. 1(5) : 75, 2530.
- ประสิทธิ์ อทินวงศ์. ยุทธศาสตร์การสร้างภาพยนตร์เชิงวัฒนธรรมจากมุมมองกรณีวิพากษ์.
วิทยานิพนธ์ ปริญญาโท. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2555.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2525.
- ปกรณ์ พรหมวิทักษ์. การผลิตภาพยนตร์สั้น (Short Narrative). 2558.
<<http://samforkner.org/source/dirshortfilm.html>> 7 กุมภาพันธ์ 2560.
- ปฐม นิคมานนท์. การค้นหาคำรู้และระบบถ่ายทอดความรู้ในชุมชนชนบทไทย. กรุงเทพฯ :
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2535.
- ปราณี ต้นประยูร. การบริหารเชิงกลยุทธ์. พระนครศรีอยุธยา : สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา,
2544.
- พระเทพเวที ประยุทธ์ ปยุตโต. ปาฐกถาพิเศษเนื่องในงานฉลอง 100 ปี พระยานุমানราชชน.
กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2532.
- พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว. พระราชหัตถเลขาส่วนพระองค์ สมเด็จพระรามาธิบดี
ศรีสินทรมหาวชิราลงกรณ พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงมีพระราชทานแด่สมเด็จพระ
พระศรีพัชรินทราบรมราชินีนาถ พระบรมราชินีนาถ ในเวลาที่ทรงสำเร็จราชการ
แผ่นดินต่างพระองค์เมื่อเสด็จพระราชดำเนินประพาสยุโรป พ.ศ. 2440. พระนคร :
เกษมบรรณกิจ, 2540.
- . ระยะทางเที่ยวขวากว่าสองเดือน. กรุงเทพฯ : พระจันทร์, 2516.
- พระยาศรีสมุทร (เส็ง) เมื่อเป็นพระยาสุทนต์พจนกร. จดหมายเหตุเสด็จประพาสยุโรป ร.ศ. 116
เล่ม 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การค้ำของครุสภา, 2515.
- พระยานุমানราชชน. วัฒนธรรมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน, 2515.
- “พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. 2551,” ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 125.
ตอนที่ 42 ก. หน้า 116. 4 มีนาคม 2551.
- พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. แต่งงานเพื่อการแสดง. กรุงเทพฯ : เศรษฐศิลป์, 2543.
- พัทธรังษี วัฒนสินธุ์. เอกสารประกอบการสอนการวางแผนเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2541.
- พัชนี เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒนากุล และถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์.
พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- พิชญ์ สมพอง. “บรรยายพิเศษห้องประชุมมาลากุล,” Theories of Modernity and
Postmodernity. 4(6) : 49 ; กันยายน, 2549.
- พิบูลย์ ทีปะปาล. การจัดการเชิงกลยุทธ์. กรุงเทพฯ : มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค, 2546.
- พิงพิศ เทพปฏิมา. การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ นศ.ด.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ไพฑูรย์ พงศบุตร. “ภูมิปัญญาชาวบ้าน,” วารสารสำหรับเยาวชนส่งเสริมการเรียนรู้. 3 :
147 – 148, 2548.



- ไพโรจน์ ด้วงวิเศษ. การพัฒนาแผนกลยุทธ์การพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนทางครุศาสตร์
ในสถาบันราชภัฏ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- ภิญโญ ไตรสุริยธรรมา. 151 Cinema. กรุงเทพฯ : โอเพ่นบุ๊ก, 2549.
- ภูวนิดา คุณผลิน. การบริหารการพัฒนายุทธศาสตร์การท่องเที่ยวของกรุงเทพมหานครแบบบูรณาการ.
 วิทยานิพนธ์ ปรัชญา. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2550.
- มยุรี ดำรงเชื้อ. วิจารณ์หนังทัศนะใหม่. ปทุมธานี : มุลนิธิเพื่อนหญิง, ม.ป.ป.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1- 8.
 นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2544 ก.
- . การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15. นนทบุรี :
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2544 ข.
- มานพ อุดมเดช. หนังไทยธุรกิจของคนขายฝัน. กรุงเทพฯ : นำอักษรการพิมพ์, 2531.
- มานิช ชุ่มเมืองปัก. เรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดเยี่ยมชุด “บุญชู” กับ การสร้างสรรค์ของผู้กำกับ
ภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ยศ สันตสมบัติ. ความหลากหลายทางชีวภาพ: มิติทางสังคมและนิเวศ. พิมพ์ครั้งที่ 2.
 กรุงเทพฯ : สถาบันชุมชนท้องถิ่นพัฒนา, 2537.
- . ลุ่มน้ำโขงใต้ชะเง้องสี่เหลี่ยมเศรษฐกิจ. เชียงใหม่ : โครงการตำรา มหาวิทยาลัย
 เชียงใหม่, 2554.
- ยุธิษฐียร (ยศ วัชรเสถียร). เกล็ดจากอดีต. พระนคร : รวมสาส์น, 2513.
- รวมพร ศรีสุมานันท์. การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์. วิทยานิพนธ์
 นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. รายงานผลการวิจัย เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรม
สารัตถะ : กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพฯ : สำนักงานศิลปวัฒนธรรม
 ร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2550.
- รัตนา จักกะพาก. งานวิจัยสภาพการณ์ของภาพยนตร์ไทยในอนาคต : ศึกษาวิเคราะห์จากทีมงานผู้สร้าง
ผู้ชม และนักวิชาการด้านภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. จดหมายข่าวราชบัณฑิตยสถาน. 3(31) : 12-13 ; ธันวาคม, 2536.
- . พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์, 2546.
- วิกิพีเดีย. ประวัติกรุงเทพมหานคร. 2555. <<http://th.wikipedia.org/wiki>> 4 มิถุนายน
 2560.
- วิจิต นันทสุวรรณ. “ภูมิปัญญาชาวบ้านในงานพัฒนา,” วารสารสังคมพัฒนา. 8(5) : 7-8, 2528.
- วรรณข จรุงรัตนพงศ์. สู่โลกหลังสมัยใหม่. กรุงเทพฯ : มุลนิธิเด็ก, 2548.
- วัฒนา วงศ์เกียรติรัตน์. การบริหารแผนงานเชิงกลยุทธ์ในหน่วยงานภาครัฐบาล. กรุงเทพฯ :
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- วิทยากร เชียงกุล. อธิบายศัพท์ใหม่เพื่อเข้าใจโลกยุคใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สายธาร,
 2547.
- วิศิษฐ์ พันธุ์มกุล. ประวัติการณ์ที่สุดหนังไทย : หนังสือชุดพิพิธภัณฑ์หนังไทย. กรุงเทพฯ :
 วิทยาการพิมพ์, 2549.



- สรอนงค์ สุขยิ่ง. การนำเสนอภาพพระสงฆ์ในภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคณะ. องค์การและการจัดการ. กรุงเทพฯ : ธรรมสาร, 2545.
- ศุภนิต อารีหทัยรัตน์. การผลิตภาพยนตร์ 8 มิลลิเมตร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540.
- ศุภรศมี จิตติกุลเจริญ. ทฤษฎีการสื่อสาร. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2546.
- สงวน อึ้งคง. สิ่งแรกในเมืองไทย เล่ม 3. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา, 2516.
- สนิท สมักรการ. การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมกับพัฒนาการสังคม. กรุงเทพฯ : โครงการส่งเสริมเอกสารวิชาการสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2525.
- สนธยา พลศรี. ทฤษฎีและหลักการพัฒนาชุมชน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2547.
- สนั่น ปัทมะทิน. เวิร์กช็อปภาพยนตร์+วิดีโอการตูนคู่มือสำหรับผู้สอนและผู้เรียนถ่ายทำภาพยนตร์และวิดีโอการตูนแบบประหยัด. สิงคโปร์ : ศูนย์วิจัยสื่อสารมวลชนและสารนิเทศแห่งเอเชีย (เอมิก), 2527.
- เสนห์ จามริก. พุทธศาสนากับสิทธิมนุษยชน. กรุงเทพฯ : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2531.
- สมคิด อีร์คิลป์. การถ่ายภาพยนตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2543.
- สมชาย ภคภาสน์วิวัฒน์. กลยุทธ์การแข่งขันทางธุรกิจ. กรุงเทพฯ : มติชน, 2540.
- สมชาย ศรีรักษ์. ภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม พ.ศ. 2510-2525. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- สมศักดิ์ ชุณหรัศมิ์. ดูหนังหาความหมาย. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน, 2548.
- สมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ. การประกวดภาพยนตร์แห่งชาติ ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : วิทยาการพิมพ์, 2535.
- สลิตตา ทรัพย์ภิญโญ. สุนทรียทัศน์ของสื่อสารการแสดงฉากการมณเฑียรในภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. ทฤษฎีสังคมวิทยา เนื้อหาและแนวการใช้ประโยชน์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 12. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- สาธิตา ยิ่งเจริญไพบูลย์. ภาพยนตร์สร้างสรรค์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้น จากเทศกาลภาพยนตร์สั้น ประเพณีรางวัลช้างเผือก ประจำปี 2540-2544. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2546.
- सानุศิษฐ์ (นามแฝง). นายสิน สืบบุญเรือง (ทิดเขียว) กับงานภาพยนตร์. อุดรธานี : อุดรบล็อก, 2512.
- สามารถ จันทรสุรีย์. ภูมิปัญญาท้องถิ่นคืออะไร อย่างไร. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2554.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. โครงการศึกษาเพื่อจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนารัฐวิสาหกิจไทย. กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี, 2551.
- . แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554). กรุงเทพฯ : สำนักนายกรัฐมนตรี, 2549.



- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. การ์ตูนช่อง เรื่อง สมบัติของผู้ดี. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2551.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. เครือข่ายศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2547.
- สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม. ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), 2547.
- สิทธิชัย สุขธรรมสถิต. วิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงในสังคมจีนจากผลงานที่เลือกสรรของผู้กำกับภาพยนตร์ รุ่นที่ 5 ของจีน ค.ศ. 1980 - 2000. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2549.
- สิทธิศักดิ์ จำปาแดง. แคน : การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นบ้านในการอนุรักษ์ พื้นฟู พัฒนา วัตถุโบราณ และการทำแคนเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรม. วิทยานิพนธ์ ปร.ด. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2552.
- สิน สืบบุญเรือง. “ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอผี,” ใน ชุดภาพยนตร์รายเดือน ชุดที่ 3 สำหรับที่ 5. หน้า 1977-1984. กรุงเทพฯ : วิทยาการพิมพ์, 2475.
- . “หมายเหตุเบ็ดเตล็ด,” หนังสือพิมพ์ข่าวภาพยนตร์. 2(24) : 4 ; พฤศจิกายน, 2470.
- สุทธินันท์ ศักดิ์เกษมสานต์. ปฏิกิริยาตอบสนองของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์โหมโรงผ่านเว็บไซต์. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- สุธีร์ ธีระปัญญาพงศ์. ประกวดเรียงความร้อยแก้วเรื่อง “พระราชประวัติและพระราชกรณียกิจในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540.
- สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์. หลักภาษาไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540.
- สุพรรณิ วราทร. ประวัติการประพันธ์นวนิยายไทย. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 2519.
- สุพารี สฤกษ์วานิช. การบริหารเชิงกลยุทธ์ แนวคิดและทฤษฎี. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2541.
- สุภากร จันทวานิช. วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- สุรียา สมุทคุปต์ และพัฒนา กิตติอาษา. มานุษยวิทยากับโลกาภิวัตน์. นครราชสีมา : สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม มหาวิทยาลัยสุรนารี, 2542.
- เสรี พงศ์พิศ. คืนสู่รากเหง้า. กรุงเทพฯ : เทียนวรรณ, 2529.
- เอกวิทย์ ณ ถลาง. คำชี้แจงในภูมิปัญญาชาวบ้านกับการพัฒนาชนบท. กรุงเทพฯ : มูลนิธิภูมิปัญญา, 2544.



- อังกูล สมคะเนย์. สภาพและปัญหาการนาภูมิปัญญาชาวบ้านมาพัฒนาหลักสูตรในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดอุบลราชธานี. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2535.
- อัจฉริยะ ศรีทา. กลยุทธ์การสร้างสรรคและการดำเนินธุรกิจภาพยนตร์ไทยของกลุ่มฟิล์มบางกอก. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2548.
- อนันต์ธนา อังกินันท์ และเกื้อกุล คุปรัตน์. สื่อสารมวลชนและประชาสัมพันธ์เพื่อการศึกษา = Mass Communication and Public Relation for Education. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2536.
- อมรา พงศาพิชญ์. ความหลากหลายทางวัฒนธรรม (กระบวนการทัศน์และบทบาทในประชาสังคม). พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- . วัฒนธรรม ศาสนาและชาติพันธุ์. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- อุดมศิลป์ ปัจชัยโย. 67 ปี ภาพยนตร์ไทย 2466-2533. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ.), ม.ป.ป.
- เอียนจอง ยูน. ภาพยนตร์ไทยวิพากษ์สังคมในทศวรรษที่ 1970 ที่เกี่ยวกับปัญหาสังคมอันเนื่องมาจากการย้ายถิ่น. วิทยานิพนธ์ นศ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- Anthony, Robert N. Planning and Control System : A Framework for Analysis. Boston, Mass : Division of Research, Havard Business School, 1965.
- Arnold, Hauser. The Social History of Art (Volume 2). New York : Alfred A. Knopf, 1951.
- Baehmann, Gideon. Interview with Federico Feline. New York : Sight and Sound 33, 1964.
- Barie, Ellis-Jones. The Cinema. London : Heinemann Educational Books, 1977.
- Bluestone, George. Lunch with Hester. New York : Film Quarterly XXI, 1966.
- Chandler, Alfred D. Strategy and Structure. Cambridge, Mass : The M.I.T. Press, 1962.
- Clark, Lynn Schofield. “U.S. Adolescent Religion Identity, the Media, and the “Funky” Side of Religion,” Journal of Communication. 52(4) : 794-811 ; October, 2009.
- Cooper, Brenda. “Hegemony and Hollywood : A Critique of Cinematic Distortions of Women of Color and Their Stories,” American Communication Journal. 2(2) : 25-26 ; May, 1999.
- Cynthia, Whissell. “Using and Emotional Compass to Describe the Emotional Tone of Situation Comedies,” Psychological Reports. 82(2) : 643-644 ; April, 1998.
- Farber, Stephen. The Writer in American Films. New York : Film Quarterly XXI, 1968.



- Featherstone, M. Towards a Sociology of Postmodern Culture, in H. Haferkamp Culture and Social Structure. Berlin and New York : De Gruyter, 1988.
- Galvan, Jill. "Christians, Infidels and Women's Channeling in the Writings of Marie Corelli," Victorian Literature and Culture. 31(3) : 45-46 ; October, 2003.
- Herman, A. Lowe. "Washington Discovers Hollywood," The American Mercury. 5(6) : 256 ; April, 1945.
- Henry, Mintzberg and James Bran Quinn. The Strategic Process Concepts, Contexts, Cases. 3rd ed. New Jersey : Prentice – Hall International, 1996.
- Hughes, O.E. Public Management and Administration. 2nd ed. New York : Macmillan, 1991.
- Jack, Valenti. "The Art and Business of Film," International Educational and Cultural Exchange. 5(9) : 3 ; Winter, 1978.
- Jacob, Lothe. Narrative in Fiction and Film. New York : Oxford University Press, 2000.
- James, Manaco. How to Read a Film. Oxford : Oxford University Press, 1981.
- James, Park. Learning to Dream : The New British Cinema. London : Faber and Faber, 1984.
- Jay, Leyda Kino. A History of the Russian and Soviet Film. New York : Collier Books, 1973.
- Leo, Tolstoy. "What is Art? : Aesthetic Theory From Plato To Tolstoy" By Alexander Sesonske. New York : Oxford University Press, 1965.
- Lewis, Herman. A Practical Manual of Screen Playwriting. New York : New American Library, 1974.
- Mead, G.H. Mind, Self and Society. Chicago : University of Chicago Press, 1972.
- Michael, O' Shaughnessy and Jane Stadler. Media and Society. London : Oxford University Press, 2000.
- Mowery, Robert L. "God in the New York Times," The Journal of Communication and Religion. 8(2) : 56-57 ; September, 1959.
- Norton, S. Parker. Audiovisual Script Writing. New Jersey : Rutgers University Press, 1981.
- Robert, Gessner. Film David L. Sills, editor, International Encyclopedia of the Social Sciences V.5. New York : The Macmillan Company, 1968.
- Seymour-Smith, Charlotte. Dictionary of Anthropology. London : MacMillan Press, 1986,
- Steward, J.H. Theory of Culture Change : The Methodology of Multilinear Evolution. Urbana : University of Illinois Press, 1955.



- Stites, R.S. The Arts and Man. New York : McGraw –Hill Book Company, 1940.
- Stephen, Farber. The Writer in American Films. New York : Film Quarterly, 1968.
- Syd, Field. The Screen-Writer's Workbook. New York : Dell Publishing, 1984.
- The Third Audiencd. The Cinema of Orson Welles, ed. Peter Cowie. New York : S.S. Barnes, 1965.
- Thompson, J.L. Understanding Corporate Strategy. London : Thomson Laming, 1995.



ภาคผนวก



แบบสำรวจเบื้องต้น
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

ประเด็นในการสำรวจ

1. บริบทพื้นที่วิจัย

- 1.1 บริบทด้านพื้นที่ สภาพเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม
- 1.2 ประวัติความเป็นมา
- 1.3 ศักยภาพพื้นที่
- 1.4 โครงสร้างพื้นฐาน
- 1.5 ด้านเศรษฐกิจ การจ้างงาน
- 1.6 แหล่งท่องเที่ยวในเขตเมืองพัทยา
- 1.7 ด้านสังคม การประกอบอาชีพ การศึกษา
- 1.8 ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- 1.9 ด้านการเมือง-การบริหาร

2. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพยนตร์

- 2.1 ประวัติความเป็นมาของภาพยนตร์
- 2.2 ผู้กำกับภาพยนตร์/ประวัติผู้กำกับภาพยนตร์
- 2.3 ปัญหาอุปสรรคของภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
- 2.4 กระบวนการสร้างภาพยนตร์

ผู้สำรวจ.....

วัน เวลา สถานที่.....



แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

1. กิจกรรมที่สังเกต
2. วัน เวลา สถานที่
3. ผู้เข้าร่วม.....
4. เนื้อหาสาระจากการสังเกต
 - 4.1 ลักษณะ พื้นฐานทั่วไปของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - วิธีการสร้างเป็นอย่างไร
 - การเป็นผู้กำกับภาพยนตร์เป็นได้อย่างไร
 - 4.2 วิธีชีวิต การทำงานของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - การใช้ชีวิตประจำวัน การดำเนินงานเป็นอย่างไร
 - รูปแบบการทำงานของผู้กำกับเป็นอย่างไร
 - ปัญหา อุปสรรคในการทำงานของผู้กำกับ
 - 4.3 ลักษณะ องค์ประกอบ หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่ดี
 - 4.4 การร่วมกิจกรรมในการดำเนินงาน
 - 4.5 อื่นๆ
5. กิจกรรมประกอบการสังเกต
 - 5.1 การถ่ายภาพ
 - 5.2 การถ่ายวิดีโอ
 - 5.3 การจัดบันทึก
 - 5.4 การบันทึกเสียง
6. สิ่งที่พบเจอจากการสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้สังเกต



แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

1. กิจกรรมที่สังเกต
2. วัน เวลา สถานที่
3. ผู้ดำเนินกิจกรรม.....
4. เนื้อหาสาระจากการสังเกต
 - 4.1 ลักษณะ พื้นฐานทั่วไปของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - วิธีการสร้างอย่างไร
 - บทบาทการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์
 - 4.2 วิถีชีวิต การทำงานของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - การใช้ชีวิตประจำวัน การดำเนินงาน
 - รูปแบบการทำงานเป็นอย่างไร
 - ปัญหา อุปสรรคในการทำงานของผู้กำกับ
 - 4.3 ลักษณะ องค์ประกอบ หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่ดี
 - 4.4 อื่นๆ
5. กิจกรรมประกอบการสังเกต
 - 5.1 การถ่ายภาพ
 - 5.2 การถ่ายวิดีโอ
 - 5.3 การจดบันทึก
6. สิ่งที่พบเจอจากการสังเกตอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

ผู้สังเกต



แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูล

1. ชื่อ.....สกุล..... อายุ.....ปี
ตำแหน่ง.....สังกัด/หน่วยงาน/บริษัท.....
2. ที่อยู่..... ตำบล.....อำเภอ.....
จังหวัด..... โทรศัพท์.....
3. การศึกษา.....
4. สถานภาพ..... 5. ระยะเวลาการทำงาน/การกำกับภาพยนตร์.....
6. ผลงานในการกำกับภาพยนตร์ จำนวน เรื่อง

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์ไทยเชิงวัฒนธรรม

1. ประวัติ ความเป็นมาของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมในอดีตที่ผ่านมา มีลักษณะเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. การสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม มีกระบวนการ วิธีการในการสร้างอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. กระบวนการเข้ามาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมของท่าน มีกระบวนการ วิธีการการสร้างอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....



4. กระบวนการในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่เหมาะสมควรมีรูปแบบอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

5. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมในปัจจุบัน เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

6. องค์ประกอบของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม เป็นอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคอย่างไรอธิบาย

6.1 ความเป็นผู้นำ

.....

.....

.....

.....

.....

6.2 รู้ศิลปะ

.....

.....

.....

.....

.....

6.3 มนุษยสัมพันธ์

.....

.....

.....

.....

.....



6.4 ทำงานกับผู้อื่นได้

.....

.....

.....

.....

.....

6.6 การถ่ายทอดงานเทคนิค

.....

.....

.....

.....

.....

6.7 การฝึกซ้อมการแสดง

.....

.....

.....

.....

.....

องค์ประกอบของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่ดีควรมีปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
ในประเด็นใดเพิ่มเติมหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

7. หน้าที่ของการเป็นผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมการคัดเลือกทีมงาน และนักแสดงมี
กระบวนการ วิธีการ มีปัญหาอุปสรรคอย่างไร

7.1 ผู้ช่วยผู้กำกับ

.....

.....

.....

.....

.....



7.2 ผู้จัดการกองถ่าย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.3 ผู้ถ่ายภาพ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.4 ฝ่ายศิลปกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.5 ผู้กำกับเสียง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7.6 ผู้ควบคุมการบันทึกเสียง

.....

.....

.....

.....

.....

.....



7.7 ผู้บันทึกเสียง

.....

.....

.....

.....

.....

7.8 ผู้ออกแบบฉาก

.....

.....

.....

.....

.....

7.9 การคัดเลือกนักแสดง

.....

.....

.....

.....

.....

หน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมในด้านอื่นๆ อธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

8. ลักษณะของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่ดีควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....



9. ผู้กำกับภาพยนตร์ที่จะประสบความสำเร็จในการกำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมต้องมียอดประกอบอย่างไร ด้านใดบ้าง

.....

.....

.....

10. กระบวนการ ขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่จะประสบผลสำเร็จควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

11. ปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการประเมินผลความสำเร็จของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม คืออะไร

.....

.....

.....

.....

12. องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมประสบความสำเร็จ คืออะไร

.....

.....

.....

.....

.....

13. ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่จะประสบความสำเร็จ ควรเป็นอย่างไร มียอดประกอบใดบ้าง

.....

.....

.....

.....



ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกระบวนการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่เหมาะสม และสามารถสร้างผู้กำกับภาพยนตร์ออกสู่ตลาดที่มีประสิทธิภาพควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ให้ข้อมูล
(.....)

ผู้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์

สถานที่สัมภาษณ์.....



แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
(สำหรับกลุ่มผู้รู้ กลุ่มผู้ปฏิบัติและกลุ่มบุคคลทั่วไป)

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์และการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับการนำเอาศิลปวัฒนธรรมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างภาพยนตร์สั้น

.....

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าภาพยนตร์สั้นทั่วไปกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมมีความแตกต่างกันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

3. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม ในปัจจุบัน เป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

4. ในปัจจุบันภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมไทยในความเห็นของท่าน จะสามารถแข่งขันในตลาด
ภาพยนตร์และเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

5. ลักษณะผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่เหมาะสม ในมุมมองท่านควรเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....



6. ปัจจัยสำคัญที่ใช้ในการประเมินผลความสำเร็จของผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม คืออะไร

.....

.....

.....

.....

7. ท่านมีกระบวนการวิธีการอย่างไรในการที่จะสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมให้มีประสิทธิภาพ

.....

.....

.....

.....

8. ท่านคิดว่าแนวทางในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่เหมาะสม ควรสร้างอย่างไร

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์

สถานที่สัมภาษณ์.....



แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม
สำหรับการวิจัย เรื่อง แนวทางการประยุกต์ภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานในการผลิตภาพยนตร์สั้น
เชิงสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม
(สำหรับกลุ่มบุคคลทั่วไป)

1. กลุ่มผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
2. วัน เวลา สถานที่ในการสนทนากลุ่ม
3. ประเด็นในการสนทนากลุ่ม
 - ภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม เป็นอย่างไร
 - ผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรมที่ดี ควรเป็นอย่างไร
 - สภาพปัจจุบัน ปัญหาของการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - กระบวนการ วิธีการในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
 - แนวทางในการสร้างผู้กำกับภาพยนตร์สั้นเชิงวัฒนธรรม
4. ผู้ดำเนินการสนทนากลุ่ม
5. วัสดุอุปกรณ์ในการสนทนากลุ่ม
6. ผู้บันทึกการสนทนากลุ่ม
7. ข้อสรุปประเด็นการสนทนากลุ่ม

.....

.....

.....

.....

.....
8. ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....



ประวัติย่อของผู้วิจัย



ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ	นายภราดร ชินสอน
วันเกิด	วันที่ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2523
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 93/3 หมู่ 3 หมู่บ้านเขวาน้อย ตำบลเขวาใหญ่ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดมหาสารคาม 44150
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาสารคาม
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	เลขที่ 269 ม.เก่า ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาอิเล็กทรอนิกส์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลวิทยาเขตขอนแก่น
พ.ศ. 2545	ปริญญาอุตสาหกรรมศาสตรบัณฑิต (อศ.บ.) สาขาอิเล็กทรอนิกส์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
พ.ศ. 2549	ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
พ.ศ. 2560	ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชาวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

