สัญญะทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ช่วงปี พ.ศ. 2523 - 2561

SOCIAL SEMIOTICS IN FILMS ADAPTED FROM ISAAN TALES, 1980 - 2018

องอาจ หาญชนะวงษ์[1,*]

Ongart Hanchanawong[1,]

(**Received:** 23 Aug., 2024; **Revised:** 25 Oct., 2024; **Accepted:** 1 Nov., 2024)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาสัญญะทางสังคมผ่านภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือบันทึกประวัติศาสตร์ ซึ่งเรื่องเล่าในอดีตหรือสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาถอดรื้อเพื่อตีความหมายใหม่ได้ การศึกษามีกลุ่มตัวอย่างเป็นภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน จำนวน 5 เรื่อง จาก 3 ช่วง ได้แก่ ทศวรรษ 2520 เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (พ.ศ. 2523), ทุ่งกุลาร้องไห้ (พ.ศ. 2524) ทศวรรษ 2540 เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 (พ.ศ. 2545), คนไฟบิน (พ.ศ. 2549), และทศวรรษ 2560 เรื่อง นาคี 2 (พ.ศ. 2561) โดยใช้แบบสังเกตในการเก็บข้อมูลตามกระบวนการของแนวคิดสัญญวิทยาทางสังคม (Social Semiotics) ซึ่งมี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) รวบรวมทรัพยากรทางสัญญะเพื่อทำการจัดกลุ่มแบ่งประเภท 2) ทำความเข้าใจการใช้สัญญะ และ 3) ตีความใหม่

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานมีพัฒนาการจากความเป็นท้องถิ่นนิยมมาสู่ความเป็นสมัยใหม่ กล่าวคือ ในทศวรรษ 2520 ภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพสิ่งแวดล้อมที่มีความกันดาร การแย่งชิงแหล่งทรัพยากรธรรมชาติ วิถีชีวิตที่ต่อสู้ดิ้นรนกับความแห้งแล้ง และสอดแทรกประเพณีวัฒนธรรมแบบอนุรักษ์นิยม ต่อมาในทศวรรษ 2540 มีการเชิดชูความเป็นอีสานตามกระแสท้องถิ่นนิยม และทศวรรษ 2560 มีการรับอิทธิพลจากต่างถิ่นที่แผ่เข้ามาในรูปแบบสิ่งของเครื่องใช้ในการอุปโภคและบริโภคในชีวิตประจำวัน ประเพณีวัฒนธรรมได้พัฒนามาสู่การส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้เกิดสภาวะที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างความเป็นสมัยเก่าและสมัยใหม่อย่างไม่มีขอบเขต นอกจากนี้ ในด้านทัศนคติของตัวละครหลักในทศวรรษ 2520 มีการพึ่งพาความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อสิ่งลี้ลับ การเอาตัวรอดจากความอดอยาก ตัวละครหลักในทศวรรษ 2540 และทศวรรษ 2560 พบว่ามีแรงต่อต้านจากชุดคำถามที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อสารมวลชนและการศึกษาที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์ มีความคิดที่ก้าวหน้า มีอุดมการณ์ท้าทายต่อกฎกติกาดั้งเดิม ซึ่งในกรณีนี้ การถวิลหาอดีตจึงเป็นเสมือนตัวเชื่อมระหว่างการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ภาวะร่วมสมัย

คำสำคัญ: สัญญะทางสังคม, ภาพยนตร์ดัดแปลง, ตำนานอีสาน

[1] อาจารย์, สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

[1] Lecturer, Product Design Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University

* Corresponding author. E-mail: ongart.ha@udru.ac.th

Abstract

This research examined social semiotics through film as a medium for documenting history. The narratives of the past, or those depicted in films, were cultural reproductions that can be deconstructed for reinterpretation. The sample consisted of five Thai films adapted from Isan legends across three decades: the 1980s (Kong Khao Noi Kha Mae; 1980; Thung Kula Rong Hai; 1981), the 1990s (15 Kham Deuan 11; 2002; Kon Fai Bin; 2006), and the 2010s (Nakee 2; 2018). This study employed observational methods to collect data following the framework of social semiotics, which involved three stages: 1) gathering semiotic resources for classification, 2) analyzing the use of signs, and 3) reinterpreting the findings.

The research revealed that films adapted from Isan legends have developed from localism to modernity. In the 1980s, these films portrayed harsh environments, competition over natural resources, a struggle against drought, and integrated conservative cultural traditions. By the 1990s, there was a praise of Isan identity in line with the localism trend, while the 2010s saw the increasing influence of foreign consumer goods in daily life. Cultural traditions evolved to to promote tourism, leading to a seamless blend of old and new. Furthermore, regarding the the main characters' attitudes, in the 1980s, they relied on faith and belief in the supernatural to endure hardship. In contrast, the main characters of the 1990s and 2010s confronted challenges influenced by mass media and scientific education, with progressive ideologies questioning traditional norms. Nostalgia for the past, in this context, acts as a bridge facilitating the transition into contemporary globalization.

Keywords: Social Semiotics, Film Adaptations, Isan Tales

บทนำ

อีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เป็นพื้นที่ที่มีการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านเรื่องเล่า ตำนาน และการละเล่น จากงานวิจัยเรื่อง มโนทัศน์ในนิทานสำนวนอีสาน (จารุวรรณ ธรรมวัตร, 2531) อธิบายว่า การถ่ายโอนความรู้จากรุ่นหนึ่งมายังอีกคนอีกรุ่นหนึ่ง สำหรับกลุ่มเด็กจะใช้การสื่อสารที่ไม่ซับซ้อน สนุกสนาน ดึงดูดใจ และจดจำง่าย เช่น การละเล่น การเล่านิทาน ในขณะเดียวกัน การถ่ายทอดภูมิปัญญาแก่ผู้ใหญ่จะมีความพิถีพิถัน เช่น หมอลำ พิธีกรรมทางศาสนา และแสดงมหรสพ ด้วยเหตุนี้ ความบันเทิงจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการใช้สืบสานองค์ความรู้

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงแขนงหนึ่งที่มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ด้วยคุณลักษณะสำคัญที่มีการยกระดับให้ตอบสนองต่อความตื่นตาตื่นใจของผู้ชมตามยุคสมัย ทำให้มีพัฒนาการอย่างไม่หยุดนิ่ง ซึ่งการสร้าง

ภาพยนตร์ในยุคแรกเริ่ม ภาพยนตร์เป็นเสมือนเครื่องมือบันทึกเรื่องราวในสังคม ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน การทำงาน ขบวนแห่ (โดม สุขวงศ์, 2556) และตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520 เป็นต้นมา ได้เริ่มมีภาพยนตร์ที่กำกับโดยชาวอีสาน ได้แก่ *“มนต์รักแม่น้ำมูล”* กำกับโดย พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา ในปี พ.ศ. 2520 และ *“ครูบ้านนอก”* กำกับโดย สุรสีห์ ผาธรรม ในปี พ.ศ. 2521 โดยผู้กำกับทั้งสองท่านเป็นคนที่กำเนิดและเติบโตในอีสานทำให้เข้าใจวิถีชีวิตของคนอีสาน และใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการสะท้อนภาพความเป็นจริง วิพากษ์ วิจารณ์สังคมอย่างตรงไปตรงมา สร้างความรู้สึกแปลกใหม่แก่ผู้ชม (ดุสิต เอื้อสามาลย์, 2536) ต่อมามีการสร้างภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานท้องถิ่นเรื่อง *“ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่”* กำกับโดย พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา (2523) และ *“ทุ่งกุลาร้องไห้”* กำกับโดย กฤษณพงษ์ นาคธน (2524)

ในปี พ.ศ. 2540 หลังวิกฤติเศรษฐกิจต้มยำกุ้งในไทย เป็นช่วงที่มีภาพยนตร์อีสานร่วมสมัยที่ประสบความสำเร็จในระดับนานาชาติ (อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล, 2561) คือเรื่อง *“ต้มยำกุ้ง”* (พ.ศ. 2548) กำกับโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว ซึ่งใช้ภาพอีสานเป็นฉากหลังและใช้คนอีสานเป็นตัวละครหลัก สร้างให้เกิดกระแสภาพยนตร์ที่เน้นความบันเทิงจากบริบทอีสานตามมาเช่น *“แหยมยโสธร”* (พ.ศ. 2548) กำกับโดย เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลา และ *“คนไฟบิน”* กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์ (2549) ที่ดัดแปลงจากเรื่องเล่าและประเพณีท้องถิ่นไม่ว่าจะเป็นตำนานนายฮ้อย ตำนานผีปอบ บุญบั้งไฟ รวมถึง นิทานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ มาออกแบบฉากต่อสู้ผสมผสานระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่ นอกจากนี้ มีภาพยนตร์จากผู้กำกับกระแสหลักเรื่อง *“15 ค่ำ เดือน 11”* กำกับโดย จิระ มะลิกุล (2545) ที่อ้างอิงถึงตำนานบั้งไฟพญานาคในจังหวัดหนองคาย และเรื่อง*“นาคี 2”* กำกับโดย พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง (2561) ที่ใช้ตำนานผาแดงนางไอ่ มานำเสนอให้เกิดความบันเทิงในรูปแบบใหม่ให้กับผู้ชมที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย

จากแนวคิดสุนทรียศาสตร์ของภาพยนตร์ในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern) ได้ระบุถึงความตื่นตาตื่นใจว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนดูกับภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ที่จะเปลี่ยนไปตามยุคสมัย เกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านเทคโนโลยีและแนวคิด เช่น เทคนิคพิเศษด้านภาพ การตัดต่อ การออกแบบฉาก ท่าทางการต่อสู้ที่แปลกตา การใช้เสียงประกอบที่แปลกหู รวมถึงการนำเสนอสิ่งที่คาดไม่ถึง (สรรเสริญ สันติธญะวงศ์, 2560) ซึ่งกระบวนการที่กล่าวมานี้มีวิวัฒนาการอยู่เสมอตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1918-1930 โดยกลุ่มหัวก้าวหน้า (Avant-Garde Cinema) ที่ใช้การทดลองเชิงศิลปะเพื่อค้นหาวิธีการทางภาพและสร้างประสบการณ์ทางความรู้สึกใหม่ แต่กระบวนการดังกล่าวไม่ได้เน้นการสื่อสารแบบมวลชน (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2542) จนกระทั่งแนวคิดโพสต์โมเดิร์น (Postmodernism) ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงในปี ค.ศ. 1970 ทำให้สร้างความแปลกใหม่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะการนำวรรณกรรมเก่าแก่มาตีความใหม่ในภูมิทัศน์ของวัฒนธรรมประชานิยม (Pop Culture) ผ่านสัญลักษณ์ เช่น ดนตรี แฟชั่น และศิลปะ กล่าวคือ เป็นลักษณะของการนำเอาเรื่องเล่าที่เคยได้รับความนิยมในอดีตมาตีความใหม่ด้วยวิธีการที่แปลกออกไปจากขนบดั้งเดิม (รสลิน กาสต์, 2558)

ในปัจจุบันที่วัฒนธรรมอีสานได้รับความนิยมสูงขึ้น ซึ่งมีภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการสะท้อนถึงคุณค่าทั้งในทางตรงคือมูลค่าทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมบันเทิง และทางอ้อมคือการแฝงแนวคิดอุดมการณ์

ทางสังคม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกกรณีศึกษาเป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ในช่วงปี พ.ศ. 2523-2561 จำนวน 5 เรื่อง โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ทศวรรษ 2520 จำนวน 2 เรื่อง คือ *"ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่"* (พ.ศ. 2523) *"ทุ่งกุลาร้องไห้"* (พ.ศ. 2524) ทศวรรษ 2540 จำนวน 2 เรื่องคือ *"15 ค่ำ เดือน 11"* (พ.ศ. 2545) *"คนไฟบิน"* (พ.ศ. 2549) และทศวรรษ 2560 คือ จำนวน 1 เรื่อง คือ *"นาคี 2"* (พ.ศ. 2561) เพื่อวิเคราะห์สัญญะทางสังคมของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานในช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงของภูมิภาคไปสู่ความร่วมสมัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษาสัญญะทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน

2) เพื่อวิเคราะห์พัฒนาการของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน

ขอบเขตในการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) ขอบเขตพื้นที่ และ 2) ขอบเขตการศึกษา ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) ขอบเขตพื้นที่ การวิจัยนี้ใช้แบบสังเกตในการสำรวจข้อมูล โดยมีกรณีศึกษาเป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ในช่วงปี พ.ศ. 2523-2561 จำนวน 5 เรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1) ภาพยนตร์เรื่อง *"ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่"* เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2523 กำกับโดย พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา สร้างจากตำนานพื้นบ้านอีสานที่เล่าต่อกันมานานในจังหวัดยโสธร ซึ่งได้รับรางวัลสาขาภาพยนตร์ส่งเสริมเยาวชนยอดเยี่ยม สุพรรณหงส์ทองคำครั้งแรกในปี พ.ศ. 2523 ซึ่ง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ เป็นตำนานที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับโศกนาฏกรรมของลูกชาวนาผู้ถูกความร้อนและความหิว ทำให้บันดาลโทสะพลั้งมือฆาตกรรมบุพการี แม้จะสำนึกผิดได้ในภาพหลังและสร้างธาตุขึ้นมาเพื่อทดแทนพระคุณแม่ แต่ก็ไม่อาจจะแลกชีวิตของมารดาคืนมาได้

1.2) ภาพยนตร์เรื่อง *"ทุ่งกุลาร้องไห้"* เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2524 กำกับโดย กฤษณพงษ์ นาคธน เป็นภาพยนตร์สะท้อนชีวิตเล่าถึงประวัติศาสตร์ของชนกลุ่มน้อย ที่เดินทางมาค้าขายผ่านท้องทุ่งที่มีแต่ความแห้งแล้งกันดารและต้องพบแต่ความยากลำบาก โดยอ้างอิงพื้นในภาคอีสานคือ ทุ่งกุลาร้องไห้ ที่เป็นพื้นที่ราบบริเวณพื้นที่ 5 จังหวัด คือ ร้อยเอ็ด มหาสารคาม สุรินทร์ ยโสธร ศรีสะเกษ ที่มีปัญหาด้านดินเค็มและแหล่งน้ำไม่เพียงพอ

1.3) ภาพยนตร์เรื่อง *"15 ค่ำ เดือน 11"* เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2545 กำกับโดย จิระ มะลิกุล สร้างจากตำนานความเชื่อเรื่องบั้งไฟพญานาคที่เกิดขึ้นบริเวณแม่น้ำโขงในอำเภอโพนพิสัย จังหวัดหนองคาย เป็นเรื่องของหนุ่มชาวอีสานกับพระชาวลาวที่ช่วยกันวางลูกบอลใต้น้ำเพื่อให้เกิดปรากฏการณ์ในคืนออกพรรษา ในขณะที่ มีนักวิทยาศาสตร์พยายามหาคำตอบของปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค ซึ่งมีทั้งผู้เห็นด้วยและคัดค้านการพิสูจน์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 12 สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ถูกคัดเลือกให้ขึ้นทะเบียนมรดกภาพยนตร์ของชาติ โดยหอภาพยนตร์แห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2558

1.4) ภาพยนตร์เรื่อง *“คนไฟบิน”* เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2549 กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์ ซึ่งเป็นผู้กำกับชาวอีสาน ที่สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้จากตำนานและเรื่องเล่าต่างในท้องถิ่น ไม่ว่าจะเป็น เรื่องของนายฮ้อย ตำนานผีปอบ ประเพณีบุญบั้งไฟ และตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ โดยนำเสนอผ่านฉากแอคชั่นทำให้เกิดความแปลกใหม่ ซึ่งทำให้ เฉลิม วงศ์พิมพ์ ได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ สาขาผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม

1.5) ภาพยนตร์เรื่อง *“นาคี 2”* เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2561 กำกับโดย พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี ระทึกขวัญ ที่มีภาคแรกเป็นละครโทรทัศน์ สร้างมาจากนวนิยายของ ตรี อภิรุม ซึ่งดัดแปลงมาจากตำนานอีสาน ผาแดง นางไอ่ ที่เกี่ยวกับความรักของมนุษย์กับพญานาค มาต่อยอดเป็นเรื่องราวของสาวในหมู่บ้านนี้ที่มีคดีสะเทือนขวัญขึ้นหลายครั้ง ทำให้สารวัตรจากเมืองหลวงต้องเข้ามาค้นหาความจริง

ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523)	ทุ่งกุลาร้องไห้ (2524)	15 ค่ำ เดือน 11 (2545)	คนไฟบิน (2549)	นาคี 2 (2561)

รูปที่ 1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานช่วงปี พ.ศ. 2523 – 2561

2) ขอบเขตการศึกษา

2.1) สำรวจและรวบรวมสัญญะจากตัวละครหลัก เป้าหมายชีวิต และทุนทางสังคมของตัวละคร

2.2) ศึกษาพัฒนาการของภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน 3 ช่วง ได้แก่ ทศวรรษ 2520 ทศวรรษ 2540 และทศวรรษ 2560 เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงผ่านแนวคิดของตัวละครและฉากในภาพยนตร์

วิธีดำเนินการศึกษา

ใช้แบบสำรวจและรวบรวมข้อมูลเชิงสัญญะทางสังคมจากตัวละครหลักในภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่าง และจัดหมวดหมู่ประเภทสัญญะ สร้างแผนภูมิแสดงโครงสร้างตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์ สังเกตการดำเนินเรื่อง และนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของสัญญะทางสังคมของภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานโดยใช้แนวคิดหลังสมัยใหม่

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา

การศึกษาสัญญะทางสัมคมในภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานโดยแบ่งแนวคิดและหลักการที่ใช้เป็น 3 ส่วน ได้แก่

1) ทุนทางสังคม (Social Capital) เป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลจาก คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ที่เป็นผู้เริ่มใช้คำว่าการผลิตซ้ำในความหมายของพลังการผลิต (Reproduction of Labour Power) โดยการจัดให้มีสวัสดิการแก่แรงงาน เช่น ที่พัก อาหาร การรักษาพยาบาล เพื่อให้แรงงานผลิตสินค้าให้แก่นายทุน ซึ่งต่อมา ปิแอร์ บูร์ดิเออ (Pierre Bourdieu) นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสสนใจการศึกษาโครงสร้างในรูปแบบของชนชั้น จึงได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในเชิงสังคมที่มีมิติทางปรัชญาในการวิเคราะห์ปัญหาทางสังคมวิทยา โดยเฉพาะกลไกการผลิตซ้ำทางสังคมวัฒนธรรม (Cultural Reproduction) ที่เป็นการผลิตซ้ำโดยถ่ายทอดค่านิยมอุดมการณ์ของชนชั้น (สุภางค์ จันทวานิช, 2559) กล่าวคือ พื้นที่ทางสังคมเป็นพื้นที่ที่ถูกนิยามด้วยการที่ต่างฝ่ายต่างกีดกัน หรือด้วยการจำแนกให้แตกต่าง (distinction) ผ่านตำแหน่งต่างๆ ที่ประกอบสร้างกันขึ้นเป็นโครงสร้างทางสังคม โดยตำแหน่งทางสังคมที่แตกต่างนั้นบ่งบอกถึงการได้รับการจัดสรรปันส่วนทุนประเภทต่างๆ ที่แตกต่างกันและไม่เท่าเทียมกัน ยกตัวอย่าง นายแพทย์มีตำแหน่งทางสังคมที่แตกต่างจากผู้ใช้แรงงานรับจ้างรายวัน ครูอาจารย์มีตำแหน่งทางสังคมแตกต่างจากนายพลชั้นสัญญาบัตร เป็นต้น (ฐานิดา บุญวรรโณ, 2565) โดยทุนทางสังคม (Social Capital) ประกอบด้วยทุน 2 แบบ ได้แก่

1.1) ทรัพยากรที่มีความสัมพันธ์กับสมาชิกกลุ่มและเครือข่ายสังคม (Connection) คือ ทุนที่ขึ้นอยู่กับขนาดของเครือข่ายและการติดต่อสัมพันธ์ที่บุคคล

1.2) การรับรู้และการยอมรับ (Cognition and Recognition) คือ การได้มาซึ่งการรู้และยอมรับเชิงคุณลักษณะ ที่เปลี่ยนรูปเป็นทุนทางสัญลักษณ์ (Symbolic Capital) ได้

2) สัญวิทยาทางสังคม (Social Semiotics) เป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับการวิพากษ์วิจารณ์เพื่อทำความเข้าใจสังคม จากหนังสือ ว่าด้วยการวิเคราะห์วาทกรรมแนววิพากษ์ (สามชาย ศรีสันต์, 2561) ระบุว่า ความหมายที่ทรัพยากรทางสัญญะผลิตสร้างขึ้นแบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายในเชิงตัวแทน ความหมายในเชิงการกระทำ และความหมายในเชิงการสร้างเรื่องราว ซึ่งทั้ง 3 สิ่งนี้มีนัยยะที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ กล่าวคือ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เป็นภาพยนตร์ ได้แก่ ตัวละครที่มีความหมายในเชิงตัวแทน ฉากเหตุการณ์ที่มีความหมายในเชิงการกระทำ และการดำเนินเรื่องที่มีความหมายในเชิงการสร้างเรื่องราว ทั้งนี้ ความหมายเกิดจากการจัดวางองค์ประกอบเพื่อเป็นการสร้างคุณค่าให้กับข้อมูล การกำหนดกรอบและความเด่นชัดให้มีความน่าสนใจ จากสี รูปร่างและลักษณะ รวมถึงการสร้างสภาวะสมจริงของการเป็นตัวแทนที่ไม่ได้เป็นความจริงสัมบูรณ์ แต่เป็นความจริงที่เกิดขึ้นในขณะที่ปรากฏขึ้นของภาพและเสียง โดยการศึกษาสัญญวิทยาทางสังคมตามแนวทางของ ธีโอ ฟาน ลูเวน (Theo Van Leeuwan) มีภารกิจหลัก 3 ประการ คือ 1) รวบรวมทรัพยากรทางสัญญะเพื่อจัดกลุ่มแบ่งประเภท 2) ตรวจสอบทำความเข้าใจว่าสัญญะเหล่านี้ถูกใช้อย่างไร 3) พัฒนาทรัพยากรทางสัญญะสู่การใช้งานในรูปแบบใหม่ ซึ่งในกรณีงานวิจัยนี้ คือการตีความใหม่

3) แนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) เฟรดริค เจมสัน (Fredric Jameson) แสดงทรรศนะว่า ยุคหลังสมัยใหม่คือช่วงปลายของยุคอุตสาหกรรมที่มีการทะลักล้นของข้อมูลอย่างไม่อาจควบคุมได้ มีการผลิตซ้ำที่ทับซ้อนกัน มีการหยิบยืมสัญญะข้ามเขตแดนอย่างอิสระ (จันทนี เจริญศรี, 2545) ดังนั้น เมื่อ

กล่าวถึงเรื่องสุนทรียศาสตร์แบบโพสต์โมเดิร์น จึงหมายถึงการสร้างสรรค์ที่มีลักษณะของการต่อต้านความสมบูรณ์แบบ ท้าทายความคิดยุคสมัยใหม่ ก่อกวนและยั่วล้อสิ่งเก่า เช่น สื่อที่นำเสนอภาพที่มีสีสันวูบวาบตัดสลับอย่างรวดเร็ว หรือวรรณกรรมที่มีการเล่าเรื่องซ้อนเรื่องเล่า ลำดับเหตุการณ์โดยไม่คำนึงถึงความสมเหตุสมผล การที่ตัวละครเขียนบทให้ตนเอง การบิดเบือนประวัติศาสตร์ การนำผลงานในอดีตมาทำซ้ำการนำวัฒนธรรมชั้นสูงมาไว้กับของชั้นล่าง กล่าวกันว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่เป็นการลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างความสูงส่งกับสิ่งที่ไร้ค่า (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2560) มีผู้ให้นิยามในเชิงเศรษฐศาสตร์ที่น่าสนใจว่าโพสต์โมเดิร์นเป็นการแกว่งห้วงความคิดทั้งนี้ เพื่อเป็นการลดทอนความสมบูรณ์แบบและแสวงหาแนวทางใหม่ (สันต์ สุวัจฉราภินันท์, 2563) รวมถึง ภาวะโหยหาอดีต หรือ นอสตัลเจีย (Nostalgia) ที่มีรากศัพท์ภาษากรีกจากการผสมคำว่า “Nosto” ที่แปลว่า การกลับบ้าน กับคำว่า “Algos” ที่แปลว่า ความเจ็บปวด รวมเป็นความหมายว่า “ความเจ็บปวดจากการคิดถึงบ้าน” ต่อมามีความหมายรวมถึง การรำลึกถึงช่วงเวลาในอดีตที่ทำให้เรารู้สึกอบอุ่นใจ หรือเหตุการณ์บางอย่างที่ในปัจจุบันไม่มีเพราะว่าได้กลายเป็นอดีตไปแล้ว (นัทธนัย ประสานนาม, 2564)

ผลการศึกษา

จากการสำรวจและรวบรวมข้อมูลสัญญะในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ช่วงปี พ.ศ. 2523-2561 แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) สัญญะทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน และ 2) ตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน

1) สัญญะทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน จากรวบรวมทรัพยากรทางสัญญะเพื่อทำการจัดกลุ่มแบ่งประเภท แบ่งผลการศึกษาเป็น 3 ส่วน ได้แก่ 1) ตัวละครหลัก 2) เป้าหมายในชีวิต และ 3) ทุนทางสังคม

1.1) ตัวละครหลัก มีลักษณะบุคลิกซึ่งเป็นทุนทางสังคมดังนี้

1.1.1) ไอ้ทอง (ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ พ.ศ. 2523) ชายหนุ่มลูกชาวนา อายุประมาณ 25 ปี ร่างกายสมส่วนผอมเพรียว กำพร้าพ่อ อาศัยอยู่กับแม่และน้องสาวที่หมู่บ้านตาดทอง เป็นคนมีความรับผิดชอบรักครอบครัว ขยันทำมาหากิน ยกตัวอย่างเช่น ทองสามารถหาของกินตามธรรมชาติได้หลายรูปแบบ

1.1.2) คำสิงห์ (ทุ่งกุลาร้องไห้ พ.ศ. 2524) เป็นหนุ่มชาวกุลาอายุประมาณ 25 ปี เป็นผู้มีความทะมัดทะแมง กระฉับกระเฉง มีนิสัยชอบเดินทางท่องป่า ล่าสัตว์ และหาสิ่งแปลกใหม่

1.1.3) คาน (15 ค่ำ เดือน 11 พ.ศ. 2545) ชายหนุ่มอีสานอายุประมาณ 19 ปี เป็นเด็กกำพร้าเติบโตมากับพระในวัดริมแม่น้ำโขง จังหวัดหนองคาย เป็นหนึ่งในคนที่วางลูกดินใต้น้ำทำบั้งไฟพญานาคด้วยความอึดดำน้ำเก่งและมีร่างกายที่แข็งแรงจึงได้เรียนต่อที่กรุงเทพและเป็นนักว่ายน้ำทีมมหาวิทยาลัย ตัวละครมีการตัดผมสั้นรองทรงแบบอเมริกัน มีการแต่งกายด้วยเสื้อผ้าแบบสมัยใหม่

1.1.4) โจรบั้งไฟ หรือ บักเซียง (คนไฟบิน พ.ศ. 2549) ชายหนุ่มชาวอีสานอายุประมาณ 25 ปี มีรูปร่างสันทัด มีความคล่องแคล่ว มีผ้าพันคอลายผ้าขาวม้าใช้อำพรางใบหน้า มีผ้าพันมือเหมือนนักมวย

คาดเชือก ได้รับการฝึกมวยมาตั้งแต่เป็นเด็กจนมีความช่ำชองในแม่ไม้มวยไทย รวมถึง ได้รับการเรียนรู้ขั้นตอนการทำบั้งไฟจากผู้รู้ประจำท้องถิ่นจนมีความเชี่ยวชาญ จึงสร้างบั้งไฟกับบั้งตะไลทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็กเหน็บไว้ตามตัวไว้เป็นอาวุธคู่กาย ไว้ใช้จู่โจมในการต่อสู้ อีกทั้งยังเป็นผู้มีความเงียบขรึม สันโดษ มีความยุติธรรมแต่ก็มีความซื่อจึงถูกหลอกใช้ได้ง่าย

1.1.5) คำสร้อย (นาคี 2 พ.ศ. 2561) เป็นหญิงสาวท้องถิ่น มีชื่อจริงตามบัตรประชาชนว่านางสาวสร้อยอุบล ปิ่นคำ เกิดในวันสุริยุปราคา อายุ 20 ปี เป็นเด็กกำพร้าอาศัยอยู่กับยาย มีอาชีพขายดอกไม้บูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่โบราณสถานแห่งหนึ่งในท้องถิ่น และเป็นพนักงานต้อนรับเรือนริมโขง มีความศรัทธาในเจ้าแม่นาคีอย่างมาก เธอเป็นคนที่มีประสาทสัมผัสพิเศษที่สามารถมองเห็นภาพนิมิตในฝันถึงคนที่กำลังจะถูกพญานาคฆ่าตายและเกิดเหตุการณ์จริงตามในฝันทุกครั้ง ด้วยเหตุนี้ ทำให้เธอมีสีหน้าอมทุกข์อยู่ตลอดเวลา รวมถึง คำสร้อยพูดภาษาอังกฤษได้ดี

1.2) เป้าหมายในชีวิต ตัวละครหลักมีความต้องการซึ่งเป็นความหมายในเชิงคุณภาพชีวิต โดยเรียงลำดับดังนี้ ลูกชาวนาอีสานต้องการทำมาหากินเลี้ยงครอบครัวและมีความสุขตามอัตภาพ (ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ พ.ศ. 2523) ชาวกุลาชนเผ่าเร่ร่อนต้องการหาพื้นที่ทำกิน (ทุ่งกุลาร้องไห้ พ.ศ. 2524) ชายหนุ่มอีสานไปเรียนต่อกรุงเทพแล้วเกิดสำนึกเชิงวิทยาศาสตร์จึงอยากเลิกทำบั้งไฟพญานาค เพราะไม่อยากหลอกลวงใคร (15 ค่ำ เดือน 11 พ.ศ. 2545) ชายหนุ่มนักสู้ชาวอีสานต้องการนำควายที่ถูกปล้นมาคืนชาวนาและล้างแค้นให้กับครอบครัวของเขาที่ถูกฆ่าตาย (คนไฟบิน พ.ศ. 2549) หญิงสาวชาวอีสานผู้ศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำหมู่บ้านและพยายามปกป้องไม้ให้ใครมาลบหลู่ (นาคี 2 พ.ศ. 2561)

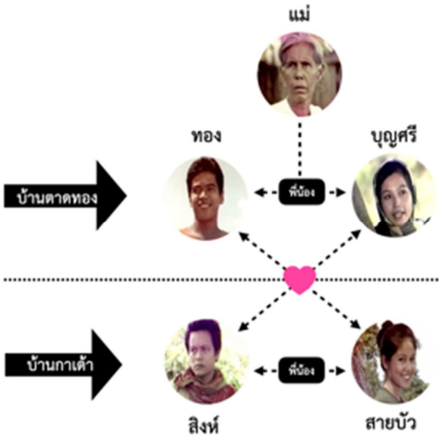
1.3) ทุนทางสังคม ตัวละครหลักมีความสามารถหรือเป็นแรงงานที่เป็นทุนทางสังคม เรียงตามลำดับดังนี้ เป็นชาวนาที่มีความขยัน มีความเป็นลูกผู้ชาย มีความใจร้อน (ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ พ.ศ. 2523) เป็นชาวกุลาที่รักอิสระ มีความขยัน มีความจริงใจ รักพวกพ้อง (ทุ่งกุลาร้องไห้ พ.ศ. 2524) เป็นหนุ่มอีสานที่เชียวชาญในการดำน้ำ ไปเรียนต่อที่เมืองหลวง มีความละอายต่อบาป (15 ค่ำ เดือน 11 พ.ศ. 2545) เป็นชายชาวอีสานเชี่ยวชาญการต่อสู้ เป็นลูกชาวนา ครอบครัวถูกฆาตกรรม ชอบช่วยเหลือผู้ที่ถูกรังแก (คนไฟบิน พ.ศ. 2549) เป็นสาวท้องถิ่นอีสาน มีความเรียบร้อย ขยันทำมาหากิน รักความยุติธรรม ถูกคนใส่ร้ายและเข้าใจผิด (นาคี 2 พ.ศ. 2561)

ตารางที่ 1 ตารางคุณลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ช่วงปี พ.ศ. 2523–2561

ภาพยนตร์ (ปี พ.ศ.)	ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523)	ทุ่งกุลาร้องไห้ (2524)	15 ค่ำ เดือน 11 (2545)	คนไฟบิน (2549)	นาคี 2 (2561)
ตัวละครหลัก	 ไอ้ทอง เป็นคนอีสาน อยากมีเมีย รักครอบครัว กำพร้าพ่อ แข็งแรง ขยัน	 คำสิงห์ เป็นชาวกุลา อยากมี ที่ทำกิน รักอิสระ แข็งแรง ใจสู้	 คาน เป็นคนอีสาน อยากเลิกโกหก กำพร้าพ่อแม่ แข็งแรง ขี้กลัว	 โจรบั้งไฟ เป็นคนอีสาน อยากล้างแค้นให้ ครอบครัว กำพร้าพ่อแม่ แข็งแรง ใจสู้	 คำสร้อย เป็นคนอีสาน อยากปกป้องเจ้า แม่นาคี กำพร้าพ่อแม่ ขยัน ใจสู้
พื้นที่ และ ปัญหาของเรื่อง	จ.ยโสธร พ.ศ. 2431 คดีลูกโมโหหิว ฆ่าแม่	จ.ร้อยเอ็ด พ.ศ. 2523 คดีแย่งที่ดินทำกิน	จ.หนองคาย พ.ศ. 2545 คดีบั้งไฟพญานาค จริงหรือปลอม	โคราช พ.ศ. 2398 คดีพ่อค้ารถไถปล้น ควาย	จ.อุบลราชธานี พ.ศ. 2558 คดีฆาตกรรม สยองขวัญ

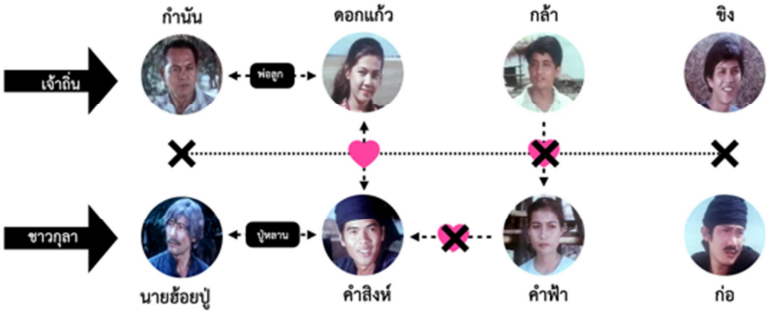
2) ตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน คือสถานะในชุมชนและความขัดแย้งในพื้นที่ที่ปรากฏผ่านตัวละครคู่กรณีและสถานการณ์สำคัญ โดยสามารถอธิบายได้โดยแบ่งแผนผังความสัมพันธ์ของตัวละคร และโครงสร้างทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ช่วงปี พ.ศ. 2523-2561 แบ่งเป็น 5 เรื่อง ดังต่อไปนี้

2.1) ภาพยนตร์เรื่อง “*ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่*” (พ.ศ. 2523) มีการดำเนินเรื่องผ่านตัวละครทองโดยใช้การสร้างปมให้ตัวละครหลักมีภาวะที่ไม่แน่นอนทางอารมณ์ กล่าวคือ ทองโดนตีหัวจากการทะเลาะวิวาทและกลายเป็นผู้ที่โกรธง่ายหายเร็ว เมื่อโดนสิ่งเร้าจากภายนอกจึงมักจะควบคุมตัวเองไม่ได้ ทำให้เกิดความเสียหายมากขึ้นตามลำดับ ไม่ว่าจะเป็น จากกามราคะที่มีการขืนใจสายบัวคนที่ตนรัก จากความโลภในการเล่นพนันและทำให้โมโหใช้กำลังทุบข้าวของเสียหาย และจากความหิวที่ทำให้พลั้งมือทำร้ายแม่จนถึงแก่ความตาย ซึ่งในท้ายที่สุดแม่จะมีการสร้างธาตุเพื่อแทนค่าเทิดทูนบูชาพระคุณแม่ รวมถึงรับโทษประหารชีวิต ก็ไม่สามารถที่จะทดแทนบุญคุณหรือชดใช้ความสูญเสียนี้ได้



รูปที่ 2 แผนผังแสดงตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่*

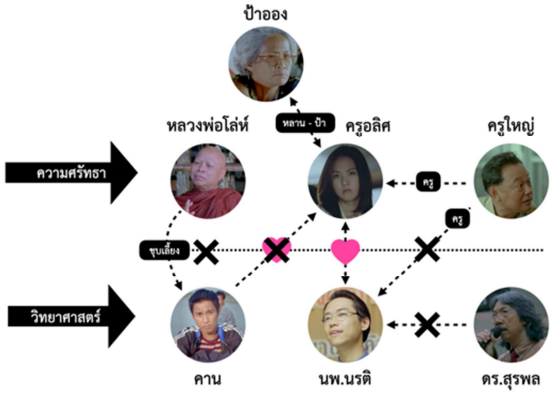
2.2) ภาพยนตร์เรื่อง *"ทุ่งกุลาร้องไห้"* (พ.ศ. 2524) มีการดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาปกติโดยนำเสนอผ่านมุมมองจากหลายตัวละคร และมีการกระทำที่สมเหตุสมผลทั้งสามฝ่าย กล่าวคือ เจ้าถิ่น (ชาวบ้าน) มีความหวงแหนแหล่งทรัพยากร รวมถึง ผู้มีอำนาจ (กำนัน) ที่ต้องการมาแสวงหาผลประโยชน์ นอกจากนี้ มีคู่พระนางต่างถิ่นที่ถูกนำเสนอความพยายามสานสัมพันธ์ไว้ 2 คู่ ได้แก่ คำสิงห์ (กุลา) กับ ดอกแก้ว (ลูกกำนัน) และ กล้า (ชาวบ้าน) กับ คำฟ้า (กุลา) ซึ่งในท้ายที่สุดไม่มีผู้ใดสมหวังในความรัก และมีการจบแบบเปิด กล่าวคือ ตัวผู้ร้ายที่แท้จริงอย่างกำนันไม่ได้รับการลงโทษ ส่วนชาวกุลาที่เป็นตัวละครหลักก็ออกเดินทางต่อไปด้วยสีหน้าที่มีความหวัง



รูปที่ 3 แผนผังแสดงตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *ทุ่งกุลาร้องไห้*

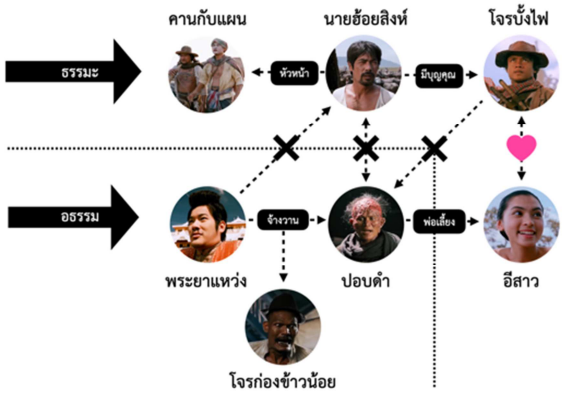
2.3) ภาพยนตร์เรื่อง *"15 ค่ำ เดือน 11"* (พ.ศ. 2545) มีการดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาปกติเป็นส่วนใหญ่ โดยมีการสลับเหตุการณ์เพื่อความน่าสนใจเล็กน้อย กล่าวคือ ในต้นเรื่องใช้การเปิดเรื่องเป็นฉากย้อนไปในอดีตเพื่ออธิบายความสำคัญที่เกิดขึ้นก่อนหน้าแล้วจึงดำเนินเรื่องไปสู่ปัจจุบัน (ซึ่งขณะนั้นคือปี พ.ศ. 2545) ผ่านการใช้ตัวละครในการดำเนินเรื่องจำนวนหลายคน โดยใช้เป็นตัวแทนของมุมมองที่แตกต่าง ไม่ว่าจะเป็น ด้านศาสนากับวิทยาศาสตร์ คนรุ่นใหม่กับคนรุ่นเก่า รวมไปถึง คนท้องถิ่นกับคนต่างถิ่น ทั้งนี้ภาพยนตร์มุ่งที่จะสะท้อนให้เห็นความหลากหลายของความคิดที่สามารถโต้เถียงกันได้อย่างมีและไม่มีหลักการ

นอกจากนี้ตัวละครยังมีทั้งความขัดแย้งภายนอกและความขัดแย้งภายในพัวพันกันเป็นรูปแบบของงูกินหาง ซึ่งนำไปสู่ตอนจบที่เป็นแบบเปิดให้คิดอย่างไม่มีข้อสรุป



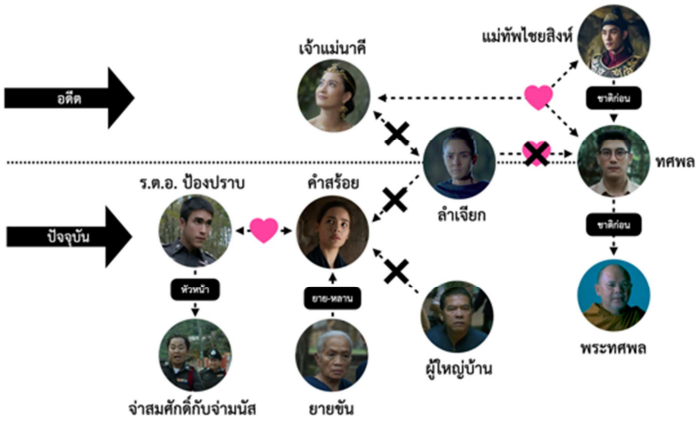
รูปที่ 4 แผนผังแสดงตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *15 ค่ำ เดือน 11*

2.4) ภาพยนตร์เรื่อง “*คนไฟบิน*” (พ.ศ. 2549) ใช้การนำเสนอภาพอีสานปี พ.ศ. 2398 เป็นฉากหลัง มีการนำเสนอในรูปแบบแอคชั่นแฟนตาซี มีการใช้วิชาอาคมผสมกับตัวละครที่มาจากเรื่องเล่าในตำนานอีสานหลายแหล่งที่มา เช่น ตำนานนายฮ้อย ตำนานก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ ตำนานผีปอบ รวมไปถึง เรื่องเล่าเชิงไสยศาสตร์ วิชาอาคมเสือเผ่นและลิงลม ทำให้มีโครงเรื่องที่ซับซ้อน มีการดำเนินเรื่องผ่านมุมมองของหลายตัวละคร โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นไม่ได้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น การต่อสู้แบบผาดโผน การใช้เวทย์มนต์ การใช้อาวุธประดิษฐ์ที่เหนือจินตนาการ อย่างไรก็ดี พบว่าบางส่วนยังมีการกระทำที่สมเหตุสมผล เช่น เรื่องความแค้น ความรัก และผลประโยชน์ทางการค้า และตัวละครมีความขัดแย้งภายนอก กล่าวคือ สามารถเห็นถึงเป้าหมายของตัวละครได้อย่างชัดเจน โจรบั้งไฟต้องการตามล้างแค้นคนที่ฆ่าพ่อแม่ตนแต่มีข้อมูลไม่มากพอ นายฮ้อยสิงห์ต้องการนำควายไปขายในเมืองหลวงแต่โดนขัดขวางจากผู้ไม่หวังดี และพระยาแห่งต้องการขายรถไถแต่ชาวบ้านยังนิยมใช้ควายไถนา รวมถึง ปอบดำต้องการมีชีวิตที่ยิ่งใหญ่จึงออกปล้นฆ่าชาวบ้านจนถูกอาคมของตน เข้าตัวต้องรอวันหาทางแก้ ทั้งหมดนี้เป็นความขัดแย้งที่ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องที่นำไปสู่มีจบแบบสมบูรณ์โดยมีการให้ข้อคิดในเชิงศาสนาที่ว่า ธรรมะย่อมชนะอธรรม



รูปที่ 5 แผนผังแสดงตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *คนไฟบิน*

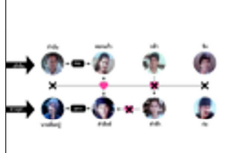
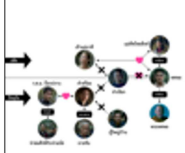
2.5) ภาพยนตร์เรื่อง “*นาคี 2*” (พ.ศ. 2561) มีการดำเนินเรื่องแบบผสมผสาน มีตัวละครดำเนินเรื่องหลายตัว โดยเป็นเหตุการณ์ทั้งที่เกิดขึ้นไม่ได้จริงในชีวิตประจำวัน เช่น เรื่องของพญานาคอาละวาด และมีการกระทำที่สมเหตุสมผล เช่น เมื่อเกิดเหตุร้ายแล้วยังไม่คลี่คลายคดีคนหมู่อย่างชาวบ้านมากย่อมเกิดการวิตกกังวล นอกจากนี้ ตัวละครมีความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง เช่น ในความคิด ในความฝัน ที่ไม่สามารถอธิบายได้ อย่างไรก็ดี ตัวละครเอกก็ยังมีความขัดแย้งภายนอกและมีการจบแบบสมบูรณ์ ให้ข้อคิดเรื่องความรักที่ไม่ปล่อยวางคือทุกข์



รูปที่ 6 แผนผังแสดงตำแหน่งทางสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *นาคี 2*

นอกจากนี้ จากการจัดหมวดหมู่แบ่งแยกประเภททำให้สามารถแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของอำนาจในภาพยนตร์ไทยที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน ทำให้เห็นคู่ขัดแย้งในช่วงแรกที่เป็นความขัดแย้งทางกายภาพและช่วงหลังที่เป็นความขัดแย้งทางความเชื่อ อุดมการณ์ อุดมคติ

ตารางที่ 2 โครงสร้างทางสังคมในภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน 3 ช่วงทศวรรษ ปี พ.ศ. 2523–2561

ภาพยนตร์ (ปี พ.ศ.)	ทศวรรษ 2520		ทศวรรษ 2540		ทศวรรษ 2560
	ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ (2523)	ทุ่งกุลาร้องไห้ (2524)	15 ค่ำ เดือน 11 (2545)	คนไฟบิน (2549)	นาคี 2 (2561)
โครงสร้างอำนาจ					
คู่ขัดแย้ง	ชาวบ้านตาด กับ ชาวบ้านกาเต้า	ชาวบ้านท้องถิ่น กับ ชาวกุลา	ความศรัทธา กับ วิทยาศาสตร์	วิถีดั้งเดิม กับ ทุนนิยม	ความเชื่อ กับ เหตุผล

สรุปผล

เมื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยแนวคิดหลังสมัยใหม่ สามารถอธิบายพัฒนาการของภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสาน 3 ช่วง คือ ทศวรรษ 2520 ทศวรรษ 2540 และทศวรรษ 2560 ผ่านสัญญะตามแนวคิดทุนทางสังคม โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ตัวละครหลัก 2) เป้าหมายชีวิต และ 3) ทุนทางสังคม

1.1) ด้านตัวละครหลัก มีการพัฒนาการจากความเป็นท้องถิ่นนิยมสู่ความเป็นสากลนิยม กล่าวคือ ในทศวรรษ 2520 ตัวละครมีลักษณะของความเป็นท้องถิ่นนิยม ไม่ว่าจะเป็น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และเป้าหมายในการใช้ชีวิตที่ต้องการอยู่กับธรรมชาติ ต่อสู้กับความแห้งแล้ง ต่อมาทศวรรษ 2540 ตัวละครจะมีลักษณะที่ได้รับอิทธิพลจากต่างถิ่นทำให้เกิดการปรับตัวในรูปแบบใหม่ ทั้งในด้านการแต่งกายที่ทันสมัย และอุปนิสัยที่แสดงถึงอุดมการณ์ความคิดที่ได้รับการศึกษา มีการฝ่าฝืนกฎ มีการแสวงหาความอิสรเสรี โดยเฉพาะในช่วงหลังตัวละครจะมีลักษณะกล้าคิด กล้าแสดงออก และมีการแต่งกายแบบร่วมสมัย รวมถึง มีเป้าหมายในการใช้ชีวิตที่อ้างอิงแบบอย่างจากความเป็นสากล ในทางกลับกัน ทศวรรษ 2560 ตัวละครมีความโหยหาภาพความสวยงามในวิถีชีวิตแบบโบราณ

1.2) เป้าหมายชีวิต มีลักษณะของการเดินหน้าแล้ววนกลับไปสู่อดีต โดยในทศวรรษ 2520 มีการใช้ชีวิตเป็นอยู่อย่างพึ่งพาในความเป็นธรรมชาติ การดิ้นรนบนความขัดสน ต่อมาในทศวรรษ 2540 มีการเปิดรับวิทยาศาสตร์และพัฒนาด้านวัตถุ เมื่อความเจริญเข้ามาผสมผสานกับวิถีชีวิตดั้งเดิมจนเกินจะควบคุม มีการปะทะทางความเชื่อของแบบเก่าและแบบใหม่อย่างรุนแรง จนมาถึงทศวรรษ 2560 มีการกลับมาใช้ความเชื่อดั้งเดิมเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวอีกครั้ง กล่าวคือ ภาพยนตร์ในทศวรรษ 2520 จะมีภาพพื้นที่ทำมาหากินเป็นป่า แม่น้ำ โดยการดำเนินชีวิตของตัวละครมีพัฒนาการจากความขัดแย้งในพื้นที่ทำกินสู่ความขัดแย้งทางคิดและอุดมการณ์ กล่าวคือ ความขัดแย้ง (Conflict) ที่ทำให้เกิดการดำเนินเรื่องเป็นความขัดแย้งด้านพื้นที่อยู่อาศัยและพื้นที่ทำกิน ที่เกิดจากคนท้องถิ่นกับคนต่างถิ่นหรือต่างหมู่บ้าน ในช่วงทศวรรษ 2540 จะเป็นความขัดแย้งทางความคิดและอุดมการณ์ ของคนในท้องถิ่นที่เรียนรู้จากธรรมชาติกับคนในท้องถิ่นที่ได้ไปรับความรู้แบบสากล ก่อนที่ภาพยนตร์ในทศวรรษ2560 จะกลับมาชุดความคิดดั้งเดิมในการสร้างศรัทธาหาคำตอบในชีวิต

1.3) ทุนทางสังคม ในทศวรรษ 2520 คือแรงงานและความสามารถในการใช้ประโยชน์จากแหล่งทรัพยากรตามธรรมชาติหรือการช่วงชิงโอกาสในการมีชีวิตรอด รูปแบบของประเพณีการละเล่นพื้นถิ่นมีลักษณะที่เชื่อมโยงกับความเชื่อและศาสนา ต่อมาในทศวรรษ 2540 และ 2560 ทรัพย์สินสิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนที่ทำจากไม้ส่วนใหญ่และศาสนสถาน กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวประจำท้องถิ่น จากที่อยู่อาศัยกลายเป็นสิ่งที่ดึงดูดชาวเมืองให้มาพักผ่อน รวมถึง มีสิ่งปลูกสร้างเริ่มได้รับอิทธิพลจากต่างถิ่น มีอาคารที่สร้างจากปูน มีถนนคอนกรีต มีความเจริญสอดแทรกอยู่ในภูมิทัศน์ และมีรูปแบบของประเพณีและการละเล่นพื้นถิ่นมีลักษณะที่ประยุกต์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวแสดงการต้อนรับบุคคลภายนอกที่เข้ามาบูชาสถานที่ในท้องถิ่นที่มีตำนานศักดิ์สิทธิ์เป็นทุนทางวัฒนธรรม

การอภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงจากตำนานอีสานมีพัฒนาการจากความเป็นท้องถิ่นนิยมมาสู่ความเป็นสมัยใหม่ กล่าวคือ ในช่วงทศวรรษ 2520 ภาพยนตร์มีการนำเสนอธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็น ป่าไม้ แม่น้ำ แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่ที่ต้องต่อสู้กับความกันดาร ความแห้งแล้ง อาคารบ้านเรือน รวมถึงประเพณีวัฒนธรรมแบบอนุรักษ์นิยม ซึ่งมีลักษณะที่เชื่อมโยงกับความเชื่อและศาสนา หลังจากนั้นในทศวรรษ 2540 พบว่ามีความเปลี่ยนแปลงแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยได้รับอิทธิพลจากต่างถิ่นและจากความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจที่แผ่เข้ามาในรูปแบบสิ่งของเครื่องใช้ในการอุปโภคและบริโภคในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีผลทำให้เกิดพัฒนาการแบบก้าวกระโดด ประเพณีวัฒนธรรมที่เกิดจากความเชื่อและความศรัทธาได้พัฒนามาสู่การการส่งเสริมการท่องเที่ยว ทำให้เกิดสภาวะที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างความเป็นสมัยเก่าและสมัยใหม่อย่างไม่มีขอบเขต เกิดการปะทะทางความเชื่อและอุดมการณ์อย่างรุนแรงโดยเฉพาะ ในด้านความคิดและทัศนคติของตัวละครมีพัฒนาการมาสู่ความคิดก้าวหน้า มีอุดมการณ์ท้าทายต่อกฎหรือกติกาดั้งเดิม จากเดิมที่มีการพึ่งพาความเชื่อความศรัทธาที่มีต่อสิ่งลี้ลับเปลี่ยนมาเป็นแรงต่อต้านจากภายในจากชุดคำถามที่ได้รับอิทธิพลจากสื่อสารมวลชนและการศึกษาที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์ สอดคล้องกับแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ของ เฟรดริค เจมสัน ที่กล่าวไว้ว่า สุนทรียศาสตร์ทั้งหลายมีการพัฒนาการจากความเร่งรีบในการผลิตเพื่อตอบสนองต่อการเติบโตอย่างรวดเร็วทางเศรษฐกิจ (สันต์ สุวัจฉราภินันท์, 2563) สิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์จึงเป็นภาพสะท้อนของการเปลี่ยนแปลงอันไม่หยุดนิ่ง อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์ในทศวรรษ 2560 กลับพบภาวการณ์โหยหาความอบอุ่นในอดีต (Nostalgia) สอดคล้องกับแนวคิดการรำลึกถึงช่วงเวลาหรือเหตุการณ์ที่ไม่อาจย้อนกลับไป (นัทธนัย ประสานนาม, 2564) กล่าวคือ ในปรากฏการณ์เปลี่ยนแปลงทางสังคมในภาพยนตร์ได้สะท้อนสภาวะคู่ขนานไปกับการพัฒนาทางวัตถุที่อยู่ภายนอก ควบคู่กับอาการถวิลหาภาพวิถีชีวิตในอดีตอันยากลำบาก ในกรณีนี้การถวิลหาช่วงเวลาในอดีตจึงเป็นเสมือนตัวเชื่อมระหว่างการเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ภาวะร่วมสมัย

เอกสารอ้างอิง

กฤษณพงษ์ นาคธน (ผู้กำกับ). (2524). *ทุ่งกุลาร้องไห้.* [ภาพยนตร์]. บริษัท ดวงกมลมหรสพ จำกัด.

จันทนี เจริญศรี. (2545). *โพสต์โมเดิร์นกับสังคมวิทยา.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: วิภาษา.

จารุวรรณ ธรรมวัตร. (2531). *มโนทัศน์ในนิทานสำนวนอีสาน.* มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

จิระ มะลิกุล (ผู้กำกับ). (2545). *15 ค่ำ เดือน 11.* [ภาพยนตร์]. บริษัท จีเอ็มเอ็มพิคเจอร์ส และ บริษัท หับ โห้หิ้น ฟิล์ม.

เฉลิม วงศ์พิมพ์ (ผู้กำกับ). (2549). *คนไฟบิน.* [ภาพยนตร์]. บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล และบริษัท แมกโนเลีย พิคเจอร์ส.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2560). *บทแนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ.

ฐานิดา บุญวรรโณ. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์หลักของปิแอร์ บูร์ดิเยอ. *วารสารศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, 18*(1), 1-33.

ดุสิต เอื้อสามาลย์. (2536). *สภาพสังคมอีสานจากภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2520-2526.* มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

โดม สุขวงศ์. (2556). *คู่มือนิทรรศการหนึ่งศตวรรษภาพยนตร์ไทย*. นครปฐม: อมรินทร์พริ้นติ้งพับลิชชิ่ง.

นัทธนัย ประสานนาม. (2564). *สุนทรียสหสื่อ.* กรุงเทพ: ศยาม.

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2542). *มาทำหนังกันเถอะ.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แพรวเอนเตอร์เทน.

พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง (ผู้กำกับ). (2561). *นาคี 2.* [ภาพยนตร์]. บริษัท เอ็ม พิคเจอร์ส.

พงษ์ศักดิ์ จันทรุกขา (ผู้กำกับ). (2523). *ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่.* [ภาพยนตร์]. บริษัท ดวงกมลมหรสพ จำกัด และฟิล์มร้อยเปอร์เซ็นต์ จำกัด.

รสลิน กาสต์. (2558). *แอ็พโพรพริเอชั่น อาร์ต: ศิลปะแห่งการหยิบยืม.* กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สรรเสริญ สันติธญะวงศ์. (2560). *ศิลปะในศตวรรษที่ 20 (20th Century Art) พัฒนาการและจุดเปลี่ยนจากศิลปะสมัยใหม่ถึงหลังสมัยใหม่.* นครปฐม: โครงการตำราและหนังสือคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สันต์ สุวัจฉราภินันท์. (2563). *13 บทวิจารย์สถาปัตยกรรม.* นนทบุรี: ภาพพิมพ์.

สามชาย ศรีสันต์. (2561). *ว่าด้วยการวิเคราะห์วาทกรรมแนววิพากษ์: บทศึกษาวิเคราะห์วาทกรรมการพัฒนา/หลังการพัฒนา (On Critical Discourse Analysis).* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ.

สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *ทฤษฎีสังคมวิทยา.* พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุณาโลม จันทร์รุ่งมณีกุล. (2561). *120 ปีธุรกิจภาพยนตร์ไทย ในมิติประวัติศาสตร์เศรษฐกิจและสังคมไทย*. กรุงเทพฯ: ศักดิ์โสภาการพิมพ์.