

การสร้างสรรคเรื่องจากท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ : กรณีศึกษาภาพยนตร์สั้นจากโครงการสื่อสารสรรคเล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ

The Creation of Stories from Locals to Screenplays : A Case Study of Short Films in "Story from the Hometowns Project"

เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ

Eakalak Anantasomboon

Corresponding author, E-mail : eakalak.a@rumail.ru.ac.th

Received : September 29, 2025

Revised : December 6, 2025

Accepted : December 16, 2025

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นจากโครงการสื่อสารสรรคเล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอในการสร้างเรื่องราวเป็นภาพยนตร์ รวมถึงเพื่อศึกษาวิธีการเขียนบทภาพยนตร์จากข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการดังกล่าว งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) เป็นกรอบในการวิเคราะห์

ผลการวิจัยการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นสร้างเรื่องราวเป็นภาพยนตร์พบว่า ข้อมูลจริงจากท้องถิ่นทั้ง 5 พื้นที่ถูกใช้สร้างความหมายใหม่ในบริบทของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ทั้งโครงเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉากและสัญลักษณ์ นอกจากนี้ลำดับขั้นของการเล่าเรื่องเป็นบทภาพยนตร์ข้อมูลจริงของท้องถิ่นไม่ได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะเดิมแต่ถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง ตั้งแต่การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤต (Crisis) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติของเรื่องราว (Ending) ซึ่งช่วยให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความน่าสนใจและน่าติดตามยิ่งขึ้น แต่ขณะเดียวกันยังคงรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและความหมายของข้อมูลท้องถิ่นไว้ด้วย องค์ความรู้ที่ได้

จากการวิจัยนำไปสู่กระบวนการแปลงทุนทางวัฒนธรรมสู่สุนทรียะทางภาพยนตร์ซึ่งชี้ให้เห็นว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกแปรสภาพเป็นกลไกขับเคลื่อนเรื่องราว (Plot Driver) ผ่านการคัดสรรและสร้างความหมายใหม่เชิงสัญลักษณ์ ผลการศึกษานี้จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับเรื่องเล่าจากชุมชนสู่การสร้างซอฟต์แวร์ (Soft Power) ที่มีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, ท้องถิ่น, สัมพันธบท, การเขียนบทภาพยนตร์, ซอฟต์แวร์

Abstract

This research aims to examine the use of local data in the "Stories from the Hometowns" creative media project, which transforms local narratives into short films. The study also explores how screenplays are developed from real local data in this project. Utilizing a qualitative research approach, the study is framed by Narrative Theory, Screenwriting Theory, and Intertextuality.

The results revealed that real local data to create a film story found that real data from all 5 local areas

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง

Faculty of Mass Communication, Ramkhamhaeng University

were modified to create new meanings in the context of film storytelling, including plots, characters, themes, scenes, and symbols. In addition, real local data were not used in the original way but were modified to be consistent with the storytelling sequence, starting from the beginning of the story (Inciting Moment), the development of events (Rising Action), the crisis (Crisis), the resolution (Falling Action), and the end of the story (Ending), which helped make the story more interesting, but at the same time, it still maintained the identity and meaning of the local data. The findings reveal a 'Cultural-to-Cinematic Transformation' process, which indicates that local data is transformed into a plot driver through the selection and creation of new symbolic meanings. The results of this study provide an important guideline for elevating community narratives to create effective soft power.

Keywords: Film, Local, Intertextuality, Screenwriting, Soft Power

บทนำ

ตั้งแต่ “ภาพยนตร์” เข้ามาสู่ประเทศไทย หน้าที่หนึ่งที่ไม่เคยหยุดของภาพยนตร์ก็คือหน้าที่ให้ความบันเทิง สังคมไทย แต่บทบาทของภาพยนตร์ก็ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อบันทึกและถ่ายทอดวิถีชีวิต ความทรงจำร่วม และค่านิยมทางสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ ด้วย รวมถึงในบริบทปัจจุบันภาพยนตร์ได้เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของไทยมากขึ้น ในปี พ.ศ. 2567 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของไทยมีส่วนแบ่งทางการตลาดสูงถึงร้อยละ 54 คิดเป็นมูลค่ารายได้รวมกว่า 2,438 ล้านบาท ซึ่งสามารถทำรายได้แซงหน้าภาพยนตร์จากฮอลลีวูดได้เป็นครั้งแรก (Forbes Thailand, 2568) ซึ่งสามารถสะท้อนให้เห็นว่าเรื่องเล่าของไทยมีศักยภาพสูงในการดึงดูดผู้ชมและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศสอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลที่ให้ความสำคัญกับ “ซอฟต์พาวเวอร์” (Soft Power) ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์หลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน (Policy Watch, 2567) ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมไม่เพียงแต่เป็นการสะสมความรู้หรือรสนิยมเท่านั้น แต่ยังเป็นทรัพยากรที่สามารถเปลี่ยนเป็นพลังทางสังคมและเศรษฐกิจได้อีกด้วย ประเทศไทยมีความหลากหลายมาก ทั้งสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต ชาติพันธุ์ สถานที่ รวมถึงปัญหาที่แตกต่างกันตาม

แต่ละพื้นที่ ซึ่งก่อให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ มากมายที่สมควรถูกหยิบมาเล่าให้ผู้คนได้รับรู้ ถึงแม้ว่าจะมีสื่อที่นำเสนอความเป็นท้องถิ่นดังกล่าวในรูปแบบของสารคดีอยู่พอสมควร แต่สื่อสารคดีก็เป็นการนำเสนอข้อมูลโดยตรง มีส่วนน้อยที่เรื่องราวของท้องถิ่นดังกล่าวจะถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องแต่ง ซึ่งเป็นสื่อที่ชีวิตเล่าเรื่องเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม เป็นการนำข้อมูลและความจริงมาสร้างสรรค์ใหม่เพื่อโน้มน้าวหรือชักจูงให้เกิดผลบางอย่าง แต่ก็ยังคงรักษาแก่นของเรื่องราวเดิมไว้ ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ที่ใช้ฐานข้อมูลจากท้องถิ่นและอัตลักษณ์ชุมชนจึงเป็นทั้งกระบวนการสร้างทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างซอฟต์แวร์ ซึ่งไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับโลกเท่านั้น แต่ยังสร้างเวทีให้เสียงและเรื่องเล่าของท้องถิ่นได้รับการนำเสนอและเผยแพร่อย่างกว้างขวางยิ่งขึ้นอีกด้วย

กระบวนการสร้างภาพยนตร์มีหลายขั้นตอน ตั้งแต่ การเขียนบทภาพยนตร์ การเตรียมการถ่ายทำ (Pre-Production) การถ่ายทำ (Production) และหลังการถ่ายทำ (Post-Production) แต่ต้นทางที่สุดคือ บทภาพยนตร์ กระบวนการเขียนบทภาพยนตร์เริ่มจากการรวบรวมข้อมูล ซึ่งเป็นความจริง เพื่อสุดท้ายแล้วถูกสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์สำหรับถ่ายทำ สิ่งที่น่าสนใจและท้าทายต่อการศึกษา คือขั้นตอนระหว่างการทำข้อมูลจริงถูกสร้างสรรค์เป็นบทภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้นต้องผ่านวิถีคิดอย่างไรบ้าง ตั้งแต่การดัดแปลง การสร้างตัวละคร การวางโครงเรื่อง จนถึง การเรียบเรียงเป็นภาษาภาพยนตร์ เพื่อเป้าหมายในการสื่อสารความหมายที่ผู้สร้างต้องการ ขณะเดียวกันงานวิจัยในบริบทไทยที่ศึกษาเรื่อง กระบวนการแปลงข้อมูลท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ยังคงมีจำกัดและขาดการวิเคราะห์เชิงตัวบทย่างละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงกลไกการเปลี่ยนผ่านจาก “ความจริง” (Fact) สู่ “เรื่องแต่ง” (Fiction) ดังนั้นผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาระบบการต้นน้ำนี้ จึงได้เลือกศึกษาภาพยนตร์จากโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสือบ้านฉันบ้านเธอ” (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566f) ซึ่งเป็นโครงการที่ดำเนินการโดยคณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง โครงการนี้มีความโดดเด่นแตกต่างจากภาพยนตร์อื่น ๆ เนื่องจากเป็นโครงการอบรมที่มีกรอบการทำงานที่ชัดเจน ซึ่งกำหนดให้ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องลงพื้นที่เพื่อ “ถอดรหัส” ข้อมูลจริงจากชุมชนท้องถิ่นใน 5 ภูมิภาค (แพร่ นครพนม อุทัยธานี กาญจนบุรี และพังงา) แล้วนำมาผ่านกระบวนการดัดแปลงเป็นเรื่องแต่งอย่างเป็นระบบ ความหลากหลายของภูมิภาคและกระบวนการที่ชัดเจนของโครงการนี้จึงเป็นตัวแปรที่เหมาะสม

สมที่สที่สุดสำหรับการสกัดบทเรียนและพัฒนาความรู้เกี่ยวกับวิธีการแปลงทุนทางวัฒนธรรมเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอย่างยั่งยืน เนื่องจากโครงการนี้มีกรอบแนวคิดที่ชัดเจนโดยกำหนดให้ผู้ผลิตต้องลงพื้นที่ 5 จังหวัด (แพร่ นครพนม อุทัยธานี กาญจนบุรี และพังงา) เพื่อถอดรหัสข้อมูลจริงและแปลงเป็นบทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นวัตถุดิบที่ดีในการถอดบทเรียนมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางวิชาการ ด้วยลักษณะพิเศษของโครงการดังกล่าว ทำให้เกิดคำถามวิจัยที่น่าสนใจว่า ข้อมูลจริงในท้องถิ่นลักษณะใดบ้างที่ถูกนำไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์และข้อมูลเหล่านั้นถูกนำไปใช้อย่างไร ซึ่งคำตอบเหล่านี้จะช่วยให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ที่มีรากฐานมาจากความเป็นจริงในท้องถิ่นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

เพื่อตอบคำถามการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้กรอบทฤษฎีเป็นเครื่องมือวิเคราะห์ โดยศึกษาวิธีและขั้นตอนการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์จากข้อมูลจริงในท้องถิ่นจนเป็นบทภาพยนตร์เพื่อหาแนวทางการเขียนบทภาพยนตร์จากภาพยนตร์สั้นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์บ้านฉันบ้านเธอ" โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ใช้เพื่อจำแนกองค์ประกอบของเรื่องเล่าเพื่อตอบคำถามว่าข้อมูลถูกจัดวางอย่างไร ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) ใช้เพื่อวิเคราะห์ "วิธีการ" ดัดแปลงข้อมูลดิบให้มีความขัดแย้งและความน่าสนใจแบบภาพยนตร์ และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) ใช้เพื่ออธิบายการเชื่อมโยงและการสร้างความหมายใหม่ระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกภาพยนตร์ เพื่อสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ที่ชัดเจนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะของข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์บ้านฉันบ้านเธอ" ที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์
2. เพื่อวิเคราะห์วิธีการนำข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์บ้านฉันบ้านเธอ" ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์ โดยพิจารณาถึงวิธีการใช้และการปรับเปลี่ยนข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่อง

สมมติฐานของการวิจัย

ข้อมูลจริงจากท้องถิ่นสามารถนำมาดัดแปลงและสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่กระบวนการดัดแปลงนั้นยังคงรักษาอัตลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนไว้ได้

ขอบเขตของการวิจัย

1. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** โดยศึกษาภาพยนตร์สั้นจำนวน 5 เรื่อง ซึ่งเป็นผลผลิตจากโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสัปดาห์บ้านฉันบ้านเธอ" (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566f) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) คือเป็นภาพยนตร์ที่ผ่านกระบวนการอบรมและผลิตจริงในพื้นที่ปฏิบัติการ 5 จังหวัด ซึ่งเป็นตัวแทนของภูมิภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย ได้แก่

- 1) จดหมายถึงม่อน (จังหวัดแพร่) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566a)
- 2) บักแมนยู แมนป์ (จังหวัดนครพนม) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566d)
- 3) สะแกกรัง ยังสเก็ด (จังหวัดอุทัยธานี) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566e)
- 4) นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ (จังหวัดกาญจนบุรี) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566c)
- 5) เต่าชราที่หน้าหาด (จังหวัดพังงา) (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566b)

2. **ขอบเขตด้านประชากรและพื้นที่** โดยข้อมูลที่มาศึกษาครอบคลุมพื้นที่ชุมชนเป้าหมายใน 5 จังหวัด ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลต้นทางของภาพยนตร์สั้น ได้แก่

- 1) อำเภอวังทอง จังหวัดแพร่
- 2) อำเภอบ้านแพง จังหวัดนครพนม
- 3) อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี
- 4) อำเภอไทรโยค จังหวัดกาญจนบุรี
- 5) อำเภอท้ายเหมือง จังหวัดพังงา

3. **ขอบเขตด้านเวลา** ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ดำเนินการศึกษาข้อมูลในช่วงปี พ.ศ. 2565 ถึง 2566 โดยครอบคลุมระยะเวลาตั้งแต่การลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนามและกระบวนการผลิตภาพยนตร์ จนถึงขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. **ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)**
ทฤษฎีการเล่าเรื่องมีพื้นฐานมาจากแนวคิดที่ว่ามนุษย์สื่อสารและทำความเข้าใจโลกผ่านเรื่องเล่า ซึ่ง David Bordwell ได้ให้คำนิยามว่า เรื่องเล่าคือการเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันในเชิงเหตุและผล ภายใต้กรอบเวลาและสถานที่ที่สัมพันธ์กัน หากเหตุการณ์ขาดความเชื่อมโยงย่อมไม่ถือเป็นเรื่องเล่าที่สมบูรณ์ ในบริบทของภาพยนตร์ (อัญชลีชัยพร, 2556) การเล่าเรื่องมีเป้าหมายหลักในการสร้าง

โครงเรื่อง (Plot) ที่ประกอบด้วยฉากต่าง ๆ เรียงร้อยต่อกัน เพื่อสร้างผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้ชม โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ ตัวละคร (Character) ที่มีความต้องการและต้องเผชิญกับความขัดแย้ง (Conflict) เพื่อนำไปสู่จุดสูงสุดและการคลี่คลายของเรื่องราว

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นศิลปะที่มีรากฐานมาตั้งแต่ยุคแรกของมนุษยชาติ โดยมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันคือเรื่องราวที่มีตัวละครหลัก ซึ่งมีความต้องการหรือเป้าหมายบางอย่าง จากนั้นจึงต้องเผชิญกับอุปสรรคและความขัดแย้งที่นำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ ก่อนจะเข้าสู่การคลี่คลายปมและจบลงอย่างสมเหตุสมผล (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547) องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สำคัญในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ประกอบด้วย 5 ส่วนได้แก่ 1) โครงเรื่อง (Plot) ซึ่งเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างมีเหตุและผล 2) ตัวละคร (Character) เป็นผู้ดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ 3) แก่นความคิด (Theme) คือสาระสำคัญที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับผู้ชม 4) ฉาก (Setting) คือพื้นที่และเวลาที่กำหนดโลกของเรื่องราว และ 5) สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อความหมายที่มีนัยสำคัญลึกซึ้ง โดยองค์ประกอบที่กล่าวมานี้ทำงานสอดประสานกันเพื่อสร้างเรื่องราวที่แข็งแรงและสื่อสารความหมายที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทฤษฎีการเล่าเรื่องนี้ใช้เป็นเครื่องมือในการจำแนกองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง เพื่อตอบคำถามว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกแปลงเป็นตัวละคร แก่นเรื่อง ฉาก และสัญลักษณ์อย่างไร

2. ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory)

บทภาพยนตร์ถือเป็นหัวใจสำคัญของการกำหนดทิศทางและคุณภาพของภาพยนตร์ การเขียนบทที่ประสบความสำเร็จต้องอาศัยโครงสร้าง (Structure) ที่ทำหน้าที่เชื่อมโยงองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ เช่น ตัวละคร เหตุการณ์ และฉาก ให้ทำงานร่วมกันอย่างกลมกลืน (McKee, 1997) ดังนั้นบริบทและเนื้อหาจึงมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งและแยกจากกันไม่ได้ บทภาพยนตร์เป็นสิ่งที่มีชีวิตและมีการเคลื่อนไหวในตัวเอง โครงสร้างทำหน้าที่เชื่อมโยงส่วนต่าง ๆ เหล่านี้ให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558)

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 5 ขั้นตอน (อิรวดี ไตสังคะ, 2543) ประกอบด้วย 1) การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) เพื่อแนะนำบริบทและปมปัญหา 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ช่วงเวลาที่ความขัดแย้งทวีความรุนแรงขึ้น 3) ภาวะวิกฤต (Crisis) จุดที่ตัวละครต้องตัดสินใจครั้งสำคัญ 4) ภาวะคลี่คลาย (Falling

Action) ผลลัพธ์จากการตัดสินใจ และ 5) การยุติของเรื่องราว (Ending) การวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างนี้เพื่ออธิบายว่าข้อมูลท้องถิ่นถูกจัดวางลงในจังหวะใดของเรื่องเพื่อขับเคลื่อนอารมณ์และเหตุการณ์

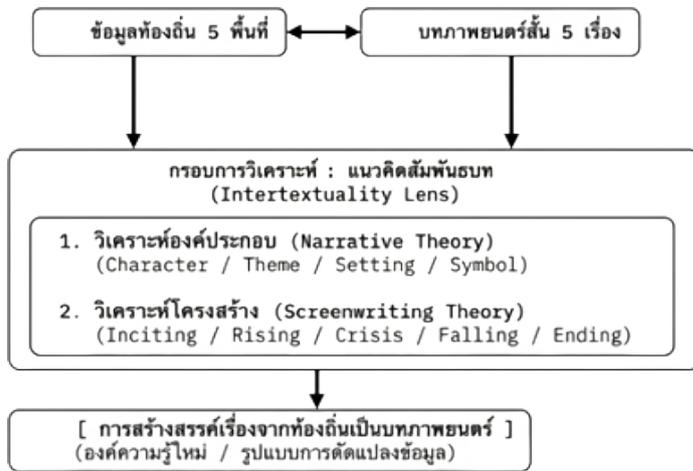
ทฤษฎีเรื่องสัมพันธ์ (Intertextuality)

แนวคิดสัมพันธ์ที่มีรากฐานมาจาก Ferdinand de Saussure และพัฒนาโดย Julia Kristeva ซึ่งเสนอว่า ตัวบท (Text) ไม่ได้เกิดขึ้นจากการคิดค้นของผู้เขียนเพียงลำพัง แต่เกิดจากการถักทอและดูดกลืน (Absorb) วาทกรรมหรือตัวบทที่มีอยู่ก่อนแล้วในสังคม ทฤษฎีสัมพันธ์บทสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายลักษณะ เช่น การเชื่อมโยงแบบซ้อนเร้น การดัดแปลงและตีความใหม่อย่างตั้งใจ การยืมองค์ประกอบจากตัวบทเดิมเพื่อผลิตซ้ำ หรือการแสดงออกถึงความตั้งใจที่จะปิดบังการเชื่อมโยงตัวบทเหล่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ในบริบทของการดัดแปลงภาพยนตร์ สามารถอธิบายกระบวนการนี้ได้ว่าเป็นการถ่ายโอนระหว่าง "ตัวบทต้นทาง" (Source Text) ไปสู่ "ตัวบทปลายทาง" (Target Text) ผ่านกระบวนการขยายความ (Extension) และการตัดทอน (Reduction) เพื่อสร้างความหมายใหม่ (นพพร ประชากุล, 2552)

สามารถจำแนกสัมพันธ์บทออกได้เป็น 2 ลักษณะ (Fiske, 2003) คือ สัมพันธ์บทแนวนอน (Horizontal) และ สัมพันธ์บทแนวตั้ง (Vertical) โดยการดัดแปลงเรื่องราวท้องถิ่นเป็นภาพยนตร์จัดอยู่ในลักษณะของสัมพันธ์บทแนวนอน ซึ่งหมายถึงการดัดแปลงเรื่องราวจากแหล่งหนึ่งไปสู่สื่อใหม่อย่างสร้างสรรค์ การใช้แนวคิดนี้ช่วยอธิบายว่าข้อมูลท้องถิ่นไม่ได้ถูกบันทึกอย่างตรงไปตรงมา แต่ถูกผลิตซ้ำและดัดแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับไวยากรณ์ของภาพยนตร์และวัฒนธรรมการรับชมของผู้ชมในวงกว้าง

โดยทฤษฎีเรื่องสัมพันธ์ (Intertextuality) ใช้เพื่อเป็นกรอบหลักในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง "ตัวบทต้นทาง" (ข้อมูลท้องถิ่น) และ "ตัวบทปลายทาง" (ภาพยนตร์) เพื่อวิเคราะห์หากกระบวนการดัดแปลง (Adaptation) การผลิตซ้ำ และการสร้างความหมายใหม่

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ ข้อมูลบริบทพื้นที่ที่รวบรวมจากรายงานการวิจัยและบันทึกภาคสนามของโครงการสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสั้นบ้านฉันบ้านเธอ (2566) ได้แก่ 1)อำเภอร่องวาง จังหวัดแพร่ 2)อำเภอบ้างแพง จังหวัดนครพนม 3)อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี 4)อำเภอไทรโยก จังหวัดกาญจนบุรี และ 5)อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดพังงา
- กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ ตัวบทของภาพยนตร์สั้น โดยมาจากภาพยนตร์สั้นทั้งหมดในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสั้นบ้านฉันบ้านเธอ" มีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1)จดหมายถึงม่อน 2)บั๊กแมนยูแม่่นบ่ 3)สะแกกรัง ยังสเก็ด 4)นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุวิเศษ และ 5)เต่าชราที่หน้าหาด

วิธีการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์หาสัมพันธบทของการสร้างสรรค์บทภาพยนตร์กับข้อมูลจริงของท้องถิ่น โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ด้วยทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) ทฤษฎีการเขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriting Theory) และทฤษฎีสัมพันธบท (Intertextuality) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน ดังนี้

- การรวบรวมและคัดกรองข้อมูล (Data Collection & Curation) รวบรวมข้อมูลเอกสารจาก "รายงานวิจัยเรื่องสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสั้นบ้านฉันบ้านเธอ" ครอบคลุมพื้นที่ 5 จังหวัด (แพร่, นครพนม, อุทัยธานี, กาญจนบุรี, พังงา)

เพื่อจำแนก "ข้อมูลดิบจากท้องถิ่น" (Local Data) ที่เป็นอัตลักษณ์เด่น

- การถอดรหัสภาพยนตร์ (Cinematic Deconstruction) ทำการถอดบทภาพยนตร์จากภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่อง เพื่อจำแนกองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ โครงเรื่อง, ตัวละคร, แก่นความคิด, ฉาก และสัญลักษณ์

- การวิเคราะห์สัมพันธบท (Intertextual Analysis) นำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 และ 2 มาวิเคราะห์หาความสัมพันธ์แบบข้ามตัวบท (Cross-textual) เพื่ออธิบายกระบวนการ "ดัดแปลง" (Adaptation) จากข้อมูลจริงสู่เรื่องแต่ง โดยใช้กรอบแนวคิดการเล่าเรื่อง 5 ชั้นเป็นเกณฑ์ในการตรวจสอบตำแหน่งการวางข้อมูล

การนำเสนอข้อมูล

นำเสนอผ่านตารางสังเคราะห์ข้อมูลและคำอธิบายเชิงพรรณนา โดยจำแนกตามวัตถุประสงค์การวิจัย

- ผลการศึกษาลักษณะของข้อมูลท้องถิ่น แสดงความสัมพันธ์เชิงสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลจริงจากพื้นที่กับองค์ประกอบของภาพยนตร์ 4 ด้าน ได้แก่ ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ (Symbol) ตัวละคร (Character) และแก่นความคิด (Theme)
- ผลการศึกษารูปแบบการดัดแปลงข้อมูล แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) ตามลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการแปลงข้อมูลดิบที่ทำหน้าที่ในการขับเคลื่อนเรื่องราวในบริบทของภาพยนตร์

สรุปผลการวิจัย

1. ลักษณะของข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาโดยวิเคราะห์จากข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ปรากฏในองค์ประกอบของเรื่องเล่า โดยประกอบองค์ประกอบด้านฉาก (Setting) และสัญลักษณ์ (Symbol) มากที่สุด รองลงมาคือตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ตามลำดับ ซึ่งการใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ “สื่อสร้างสรรค์ เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ” สร้างสรรค์เรื่องราวเป็นบทภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ดังนี้

จังหวัดแพร่ เป็นข้อมูลจากอำเภอร้องกวาง ในเรื่อง “จดหมายถึงม่อน” ความเปลี่ยนแปลงของชนเผ่ามลาปรีที่ครั้งหนึ่งเคยถูกมองว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ล้าหลัง แต่ปัจจุบันพวกเขาได้เข้าถึงการศึกษา เทคโนโลยีมากขึ้น ถูกนำเสนอผ่านตัวละครและเนื้อเรื่องที่สะท้อนความเหงา ความโดดเดี่ยว และความหวังของคนในชนบท ไร่ข้าวโพดบนภูเขา บ้านไม้เก่าและสถานีรถไฟ เป็นฉากที่สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่น ขณะที่จดหมายในเรื่องถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงพื้นที่ในรูปแบบเก่า (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566a)

จังหวัดนครพนม เป็นข้อมูลจากอำเภอบ้านแพง ในเรื่อง “บั๊กแมนยูแมนบ่อ” โรงเรียนชนบทขนาดเล็กริมแม่น้ำโขงและอาชีพเลี้ยงวัวถูกนำเสนอผ่านชีวิตของเด็กชายที่ใฝ่ฝันอยากเป็นนักฟุตบอล วัวตัวโปรดชื่อ “แมนยู” กลายเป็นตัวแทนของความผูกพันและความรับผิดชอบของตัวละคร ขณะที่แม่น้ำโขงถูกใช้เป็นฉากที่แสดงถึงวิถีชีวิตเรียบง่ายและอาชีพของคนในชุมชน (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566d)

จังหวัดอุทัยธานี เมืองเก่าแกริมน้ำสะแกกรังถูกนำมาเป็นฉากหลังของเรื่อง “สะแกกรัง ยังสเก็ด” ที่เล่าถึงความฝันและความพยายามของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในการสร้างพื้นที่เล่นสเก็ตบอร์ด แม้จะอยู่ในสังคมที่ยังยึดมั่นกับวิถีดั้งเดิม สเก็ตบอร์ดจึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลง ความไม่เข้ากัน การต่อสู้เพื่อความฝันและการอยู่ร่วมกันระหว่างสิ่งใหม่และสิ่งเก่าในสังคม (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566e)

จังหวัดกาญจนบุรี หมู่บ้านพองกะในอำเภอไทรโยคถูกเล่าในเรื่อง “นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุวิเศษ” ที่สะท้อนความหลากหลายชาติพันธุ์และธรรมชาติอันอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ ต้นไม้ใหญ่ในป่าและภูเขาสูงที่เด็ก ๆ ปีนขึ้นไปหาน้ำพุวิเศษกลายเป็นฉากสำคัญของเรื่อง ขณะที่น้ำพุวิเศษและต้นเตยตีนเป็ดถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อ ความหวังและ

ความผูกพันในครอบครัว (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566c)

จังหวัดพังงา ที่หาดท้ายเหมืองซึ่งโดดเด่นด้านการอนุรักษ์เต่าทะเลถูกถ่ายทอดในเรื่อง “เต่าชราที่หน้าหาด” ชายหาดที่เต็มไปด้วยขยะและชายชราผู้มีความเชื่อว่าเขาคือเต่าทะเล สะท้อนถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมและความพยายามของมนุษย์ในการคืนสมดุลให้ธรรมชาติ เต่าทะเลในเรื่องกลายเป็นตัวแทนของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งมีผลต่อกัน เต่าชราที่หน้าหาด (คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2566b)

องค์ประกอบที่นิยมใช้มากที่สุดคือฉากและสัญลักษณ์ ฉากทั่วไปคือสถานที่จริงที่มีลักษณะทางกายภาพที่โดดเด่น เช่น แม่น้ำโขง (บั๊กแมนยูแมนบ่อ) หาดท้ายเหมือง (เต่าชราที่หน้าหาด) ทุ่งข้าวโพดบนภูเขา (จดหมายถึงม่อน) และชุมชนบ้านลอยน้ำ (สะแกกรัง ยังสเก็ด) ซึ่งทำหน้าที่สร้างบรรยากาศและนิยามวิถีชีวิตของตัวละคร ขณะเดียวกันสัญลักษณ์มักปรากฏในรูปแบบของวัฒนธรรมย่อย วัตถุ หรือผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นที่สื่อความหมายอย่างลึกซึ้ง เช่น สเก็ตบอร์ด และ ผ้าทอบ้านไร่ ในเรื่องสะแกกรัง ยังสเก็ด ที่สะท้อนการปะทะสังสรรค์ระหว่างความทันสมัยกับประเพณีดั้งเดิม ขนมน้ำเงินน้ำเขียว และ จดหมาย ในเรื่องจดหมายถึงม่อน ที่เป็นตัวแทนของสายใยความผูกพันและมิตรภาพ หรือ วัวชื่อแมนยู ในเรื่องบั๊กแมนยู แมนยู ที่เป็นสัญลักษณ์ของความฝันและความรับผิดชอบของเยาวชนในพื้นที่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการสร้างสรรค์ที่เน้นการดึงอัตลักษณ์เด่นของพื้นที่มาเป็นจุดขายในการเล่าเรื่อง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 สัมพันธภาพระหว่างข้อมูลจริงจากท้องถิ่นกับองค์ประกอบในบทภาพยนตร์

ภาพยนตร์ (จังหวัด)	ฉาก (Setting)	สัญลักษณ์ (Symbol)	แก่นความคิด (Theme)	ตัวละคร (Character)
จดหมายถึงม่อน (แพร่)	ไร่ข้าวโพดบนภูเขา, สถานีรถไฟ, บ้านไม้เก่า	ขนมจีนน้ำเงี้ยว (ความทรงจำ), จดหมาย (การสื่อสารเก่า), ข้าวแคบ	เทคโนโลยีใหม่กับการสื่อสารแบบดั้งเดิม	พ่อ (บุรุษไปรษณีย์), ชาวมลาบริ, คนรุ่นใหม่ไกลบ้าน
บั๊กแมนยูแมนบ่ (นครพนม)	ริมฝั่งโขง, คอกวัว ใต้ถุนบ้าน, เกาะกลางน้ำ	วัวชื่อ "แมนยู" (เพื่อน), เรือหาปลา, ฟุตบอล	ความฝัน vs หน้าที่ ความรับผิดชอบ	แม็ก (เด็กเลี้ยงวัว), พ่อ (ชาวนาประมง/รับจ้าง)
สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี)	เรือนแพ, วัดอุโปสถาราม, เขาสะแกกรัง	สเก็ดบอร์ด (ความฝัน), ปลาอย่าง, ผ้าทอบ้านไร่	การอยู่ร่วมกันของ คนรุ่นใหม่ในเมืองเก่า	พลอย (เด็กสเก็ด), คิว (คนขายปลาอย่าง)
นิทานสามสัตว์ข (กาญจนบุรี)	ป่าต้นน้ำ, บ้านมอญ, ภูเขาหิน	ต้นไม้ยักษ์ (แม่), สัมโอ, นิทานน้ำพุ	ความสามัคคีและการรอยคอบของผู้ถูกทิ้ง	ชม-ซิง (เด็กเชื้อสายมอญ)
เต่าซราที่หน้าหาด (พังงา)	หาดท้ายเหมือง, ฆ่าชยะ, ป่าชายเลน	เต่า (ความหวัง), ชยะพลาสติก, ประเพณีเดินเต่า	การอนุรักษ์และความสัมพันธ์ มนุษย์-ธรรมชาติ	ชายบ้า (ตัวแทนเต่า), ตะห์ (ลูกชาวนาประมง)

จะเห็นได้ว่าข้อมูลจริงจากท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่แรงบันดาลใจในการเขียนบทภาพยนตร์ แต่ยังคงถูกปรับแต่งอย่างละเอียดเพื่อสร้างความหมายใหม่ในบริบทของการเล่าเรื่องด้วย ตัวละคร สัญลักษณ์ ฉากและแก่นเรื่องถูกใช้เป็นส่วนกลางในการถ่ายทอดเรื่องราวที่สะท้อนคุณค่าและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นเหล่านั้นได้อย่างแนบเนียน

2. วิธีการที่ข้อมูลจริงของท้องถิ่นที่ถูกนำมาใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาโดยวิเคราะห์ถึงวิธีการใช้และการปรับเปลี่ยนข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับการเล่าเรื่องใน 5 ลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง พบภาพยนตร์ 4 เรื่องที่ใช้ข้อมูลท้องถิ่นทั้ง 5 ขั้นตอนการสร้างเรื่องราว คือ จดหมายถึงม่อน

สะแกกรังยังสเก็ด นิทานเรื่องสามสัตว์กับน้ำพุพิเศษและเต่าซราที่หน้าหาด โดยเรื่องบั๊กแมนยูแมนบ่ ใช้ข้อมูลจริงของท้องถิ่น เพียง 3 ขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่พบข้อมูลจริงของท้องถิ่น ในขั้นของภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และการยุติของเรื่องราว (Ending) การนำข้อมูลจริงของท้องถิ่นในโครงการ "สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสั้นบ้านฉันบ้านเธอ" ไปใช้ในการเขียนบทภาพยนตร์เกี่ยวข้องโดยตรงกับกระบวนการเล่าเรื่องที่มีลำดับขั้นชัดเจน ตั้งแต่การเปิดเรื่อง การสร้างปมขัดแย้ง การพัฒนาความเข้มข้นของเนื้อหาจนถึงการคลี่คลายและสรุปเรื่องราว โดยข้อมูลถูกปรับเปลี่ยนเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความสมจริงของท้องถิ่นและความน่าสนใจในเชิงภาพยนตร์ ดังนี้

ตารางที่ 2 พันธบัตรระหว่างข้อมูลจริงจากท้องถิ่นกับลำดับขั้นของการสร้างเรื่องราวในภาพยนตร์

ภาพยนตร์ (จังหวัด)	1. การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment)	2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	3. ภาวะวิกฤต (Crisis)	4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	5. การยุติเรื่องราว (Ending)
จดหมายถึงม่อน (แพร่)	รถไฟ/ไปรษณีย์: เปิดเรื่องด้วยการกลับมาของลูกสาวและความขัดแย้งเรื่องอาชีพพ่อที่ไม่ทันสมัย	จดหมาย/ข่าวมลาปรี: สร้างปมความรับผิดชอบของพ่อที่ต้องอ่านจดหมายให้ชาวบ้านฟัง ทำให้ไปกับลูกไม่ได้	ไร่ข้าวโพด บนภูเขา: ใช้ภูมิประเทศที่ยากลำบากขยายความขัดแย้งเรื่องความห่างไกลและความจำเป็นของพ่อ	วัดเก่าแก่: ใช้สถานที่จริงเป็นจุดพบ “ลุงใจ” ที่ทำให้ตัวเอกเข้าใจความหมายของจดหมายเก่า	ข้าวแคบ/อาหารเหนือ: ใช้การกินอาหารท้องถิ่นร่วมกันสื่อถึงการยอมรับและการประนีประนอม
บั๊กแมนยูแมนป์ (นครพนม)	เรือหาปลา/ทีมฟุตบอล: เปิดเรื่องด้วยวิถีชีวิตริมโขงและความฝันของเด็กยากจนที่อยากเป็นนักบอล	ภาระงานเด็กชนบท: ขยายปมด้วยข้อมูลจริงที่เด็กต้องช่วยพ่อแม่ทำงาน (เลี้ยงวัว) จนไม่มีเวลาซ้อมฟุตบอล	การแข่งขันฟุตบอล: จุดแตกหักที่ตัวเอกต้องเลือกระหว่าง “หน้าที่” (เลี้ยงวัว) หรือ “ความฝัน” (แข่งบอล)	ไม่พบการใช้ข้อมูลท้องถิ่นที่โดดเด่นในขั้นตอนนี้	ไม่พบการใช้ข้อมูลท้องถิ่นที่โดดเด่นในขั้นตอนนี้
สะแกกรัง ยังสเกิด (อุทัยธานี)	กลุ่มสเกิด/เมืองเก่า: เปิดเรื่องด้วยบริบทเมืองเก่าอุทัยธานีที่ขัดแย้งกับกีฬาสมัยใหม่ของวัยรุ่น	เรือนแพ/ปลา ย่าง: สร้างอุปสรรคด้วยวิถีชีวิตดั้งเดิมและปัญหาเศรษฐกิจที่ดึงตัวละครออกจากความฝัน	เขาสะแกกรัง: ใช้สถานที่ศักดิ์สิทธิ์เป็นพื้นที่ระบายนอารมณ์เมื่อตัวละครถึงทางตัน	วัดอุโปสถาราม: ใช้ลานวัดเป็นพื้นที่ประนีประนอมสอนเด็กเล่นสเก็ต (เก่าคู่ใหม่)	ผ้าทอบ้านไร่: สรุปเรื่องด้วยการนำเสนอสินค้าเกิดบอร์ตามาผสมผสานกับการโปรโมทผ้าทอท้องถิ่น
นิทานสามสัตว์ข (กาญจนบุรี)	ชาติพันธุ์มอญ/นิทาน: เปิดเรื่องด้วยตำนานน้ำพุวิเศษและความเหงาของเด็กที่พ่อแม่ไปทำงานเมืองกรุง	ป่า/สวนผลไม้: การผจญภัยผ่านภูมิประเทศป่าเขาและสวนเกษตรสะท้อนความอุดมสมบูรณ์	ภูเขาสูง: ใช้ความยากลำบากของภูมิประเทศทดสอบความเชื่อและความสามัคคีของตัวละคร	ป่าต้นน้ำ: การค้นพบคำตอบในป่าธรรมชาติที่สอดคล้องกับนิทาน	ยอดเขา: บทสรุปของการเดินทางที่ต้องร่วมแรงร่วมใจกันขึ้นไป
เต่าซราที่หน้าหาด (พังงา)	ประมงพื้นบ้าน/ขยะ: เปิดเรื่องด้วยวิถีมุสลิมและปัญหาสิ่งแวดล้อมที่ชายหาดท้ายเหมือง	เต่าทะเล/ชายบ้า: พัฒนาเรื่องผ่านตัวละครชายบ้า (ตัวแทนนักอนุรักษ์) ที่เก็บขยะรอเต่ากลับบ้าน	หาดท้ายเหมือง: ใช้พื้นที่ชายหาดเป็นจุดปะทะทางความคิดระหว่างพ่อกับลูกสาว เรื่องการย้ายถิ่น	หาดท้ายเหมือง: ใช้พื้นที่เดิมในการคลี่คลายความรู้สึกหลังการจากไปของชายบ้า	ขนากีบขยะที่ถูกทิ้งร้าง: สรุปเรื่องด้วยการสืบทอดเจตนารมณ์ การเก็บขยะของคนรุ่นต่อมา

การเริ่มเรื่อง (Inciting Moment) ข้อมูลท้องถิ่น ถูกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศและแนะนำบริบทของเรื่องราว ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ข้อมูลวิถีชีวิตและข้อมูลทางภูมิศาสตร์ มาสร้างโลกภาพยนตร์และและปมขัดแย้ง โดยใช้ข้อมูล ภาพภาพและอาชีพดั้งเดิมของท้องถิ่นมาปูเรื่อง (Setup) เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในโลกของภาพยนตร์และเปิดปมปัญหา สถานการณ์หรืออาชีพที่เป็นอัตลักษณ์ถูกเลือกเป็นจุดเริ่มต้นของความขัดแย้ง เช่น จดหมายถึงม่อน (แพร์) สร้างสรรค์ข้อมูลอาชีพ "บุรุษไปรษณีย์" และ "สถานีรถไฟ" เป็นตัวเปิดเรื่องเพื่อสื่อถึงการรอคอยและการเชื่อมโยงคนที่ห่างไกล ใน บักแมนยู แม่นับ (นครพนม) ข้อมูลวิถีชีวิต "ริมโขง" และ "ความฝันเด็กชนบท" ที่อยากเป็นนักฟุตบอลแต่ต้องแบกภาระการเลี้ยงวัวถูกสร้างสรรค์เป็นปมตั้งต้นของเรื่อง หรือ เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) สร้างสรรค์ข้อมูลปัญหา "ขยะทะเล" และวิถี "มุสลิมชายฝั่ง" เปิดเรื่องเพื่อปูไปสู่ความขัดแย้งที่เกี่ยวกับการอนุรักษ์

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ข้อมูลจากพื้นที่ เช่น ปัญหาสังคม ความเชื่อ หรือความเปลี่ยนแปลง ในชุมชน ถูกนำมาแปลงเป็นอุปสรรค (Obstacles) ที่ตัวละครต้องเผชิญเพื่อให้เรื่องราวเข้มข้นขึ้น โดยนำข้อมูลจริงที่เป็นปัญหาหรืออัตลักษณ์ท้องถิ่นมาวางกันเป้าหมายของตัวละคร ตัวอย่างเช่น เรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) ใช้บริบท "เมืองเก่า" ที่เรียบง่ายและมีความเป็นอนุรักษ์นิยม มาเป็นอุปสรรคขัดแย้งกับกีฬาสะแกกรังซึ่งเป็นกีฬาสมัยใหม่ หรือในเรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ข้อมูลเรื่อง ขาวมลาปริทีอ่านหนังสือไม่ออก มาสร้างสรรค์เป็นภาระความรับผิดชอบให้กับตัวละครพ่อ ทำให้เขาไม่สามารถย้ายไปอยู่ต่างประเทศกับลูกได้ ในเรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) ที่มีนริชฌ์ ไพระคณะฮก ซึ่งเป็นอาสาสมัครกลุ่ม "Trash Mission ท้ายเหมือง" ที่ริเริ่มกิจกรรมการเก็บขยะที่ชายหาด ถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์ เป็นชายบ้าที่พยายามเก็บขยะชายหาด เพื่อให้หาดสะอาดรอเพื่อนเต่าของเขากลับมา รับ ขณะที่ขยะกลับไม่ลดลงเลย

ภาวะวิกฤต (Crisis) ข้อมูลท้องถิ่นที่เป็นลักษณะทางกายภาพที่ยากลำบากข้อมูลภูมิศาสตร์ที่ทรูกันดารหรือสถานการณ์บีบคั้นจริงในพื้นที่ ถูกใช้เป็นจุดวิกฤตเพื่อทดสอบจิตใจตัวละคร เช่น เรื่อง นิทานสามสัตว์ข (กาญจนบุรี) ใช้ภูเขาสูงและความยากลำบากในป่า เป็นบททดสอบความสามัคคีและความเชื่อใจของตัวละครเด็ก เรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ไร่ข้าวโพดบนภูเขาที่ห่างไกลและเดินทางยากลำบาก มาขยายความขัดแย้งเรื่องระยะทางและความจำเป็นของอาชีพไปรษณีย์ของพ่อ หรือในเรื่อง บักแมนยู

แม่นับ (นครพนม) ใช้ข้อมูลที่ต้องเลือกระหว่างหน้าที่เลี้ยงวัว (ความอยู่รอด) กับการแข่งฟุตบอล (ความฝัน) เป็นจุดแตกหักในภาพยนตร์

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ข้อมูลจริงถูกใช้เพื่อให้การคลี่คลายเรื่อง โดยใช้พื้นที่ทางวัฒนธรรมเป็นจุดประนีประนอม ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์หรือพื้นที่สาธารณะที่มีความหมายต่อชุมชน ถูกใช้เป็นพื้นที่ไกลเกลี่ยความขัดแย้ง เช่น ในเรื่อง สะแกกรังยังสเก็ด (อุทัยธานี) วัดอุโปสถารามเป็นวัดที่มีชื่อเสียงของอุทัยธานี ถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์เป็นพื้นที่คลี่คลายเรื่องที่พลอยตัวละครเอกสิ้นหวังจากการชวนเพื่อนให้มาร่วมต่อสู้ แต่กลับมีเจ้าของร้านผ้าทอมาชวนเธอไปเป็นนางแบบชุดผ้าไทยบนสเก็ดบอร์ด และเป็นที่ที่เธอใช้สอนสอนเด็กเล่นสเก็ดในตอนท้ายด้วย ในเรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้วัดเก่าแก่เป็นจุดที่ทำให้ตัวเองเข้าใจความหมายของจดหมายและอาชีพของพ่อ หรือในเรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (พังงา) ใช้หาดท้ายเหมืองซึ่งเป็นพื้นที่เดิมของความขัดแย้ง มาเป็นพื้นที่คลี่คลายความรู้สึกหลังการจากไปของตัวละครชายบ้า

การยุติของเรื่องราว (Ending) วัตถุประสงค์ของเรื่อง เช่น สิ่งของ อาหาร หรือประเพณีท้องถิ่น ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ (Symbol) เพื่อสรุปแก่นเรื่อง (theme) และแสดงถึงการเติบโตของตัวละคร เป็นการใช้อัตถุสิ่งของที่เป็นรูปธรรมจากท้องถิ่น มาเป็นตัวแทนของนามธรรม (ความเข้าใจ, ความหวัง) เช่น เรื่อง จดหมายถึงม่อน (แพร์) ใช้ข้าวแคบและอาหารเหนือ สื่อถึงการยอมรับวิถีชีวิตดั้งเดิม เรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) ใช้การผสมผสานผ้าทอบ้านไร่ กับ สเก็ดบอร์ด ที่สื่อถึงการอยู่ร่วมกันของเก่าและใหม่ ในเรื่องนิทานสามสัตว์ขกับน้ำพุวิเศษ (กาญจนบุรี) มีภูมิประเทศเป็นที่ราบสูง สลับภูเขา ถูกสร้างสรรค์ในบทภาพยนตร์เป็นภูเขาที่เด็ก 3 คนคิดว่าบนยอดมีน้ำพุวิเศษ จึงพากันปีนไปหา ซึ่งเป็นบทสรุปของความสามัคคีซึ่งเป็นแก่นของเรื่อง

ข้อมูลจริงท้องถิ่นไม่ได้ถูกนำมาใช้ในลักษณะเดิมทั้งหมด แต่ได้รับการปรับให้สอดคล้องกับลำดับขั้นของการเล่าเรื่อง เช่น การดัดแปลงรายละเอียดของสถานที่หรือเหตุการณ์ เพื่อเพิ่มความเข้มข้นของเรื่องราว หรือการสร้างตัวละครที่มีความเป็นเอกลักษณ์โดยอิงจากบุคคลในพื้นที่จริง การปรับเปลี่ยนเหล่านี้ช่วยให้เรื่องราวมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

อภิปรายผล

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์เรื่องจากท้องถิ่นเป็นบทภาพยนตร์ผ่านภาพยนตร์สั้น 5 เรื่องในโครงการ

"สื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสั้นบ้านฉันบ้านเธอ" ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยโดยเรียงลำดับตามข้อค้นพบที่สำคัญ ดังนี้

1. พลังของฉากและสัญลักษณ์ในการสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่น จากผลการวิจัยในวัตถุประสงค์ที่ 1 พบว่าฉาก (Setting) และ สัญลักษณ์ (Symbolism) เป็นองค์ประกอบที่ถูกใช้มากที่สุดและทรงพลังที่สุดในการดัดแปลงข้อมูลท้องถิ่น (ดังปรากฏในตารางที่ 1) ซึ่งสอดคล้องอย่างยิ่งกับแนวคิดของ McKee (1997) ที่ว่าฉากไม่ใช่เป็นเพียงพื้นหลัง แต่ยังเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราวที่กำหนดขอบเขตและเงื่อนไขชีวิตของตัวละคร ข้อค้นพบนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบญจมา ศรีทองสุข (2566) ซึ่งศึกษาการเล่าเรื่องอัตลักษณ์อีสานในภาพยนตร์และพบว่าการนำเสนออัตลักษณ์ท้องถิ่นด้วยมิติของภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกวิถีชีวิตเท่านั้น แต่ต้องใช้ "พื้นที่และฉาก" เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายทางสังคมและการเจรจาต่อรองของตัวละครอีกด้วย ในทำนองเดียวกันกับงานวิจัยนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ได้เลือกใช้ลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่โดดเด่น เช่น "ไร่ข้าวโพดบนภูเขาสูงชัน" (จ.แพร่) หรือ "ความเว้งว้างของแม่น้ำโขง" (จ.นครพนม) เพื่อทำหน้าที่เป็นภาพแทน (Visual Representation) ของความยากลำบากและโดดเดี่ยว ซึ่งช่วยให้สื่อสารอารมณ์ของตัวละครได้ดีกว่าการใช้บทสนทนา

2. การแปลงข้อมูลดิบสู่โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบสากล จากการวิเคราะห์ในวัตถุประสงค์ที่ 2 พบว่าข้อมูลดิบในท้องถิ่นไม่ได้นำเสนอตามลำดับเวลา แต่ถูกนำมาเรียบเรียงใหม่เป็นโครงเรื่อง 5 องก์ เพื่อสร้างความต่อเนื่องทางอารมณ์ โดยเฉพาะในขั้นตอน การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) และ ภาวะวิกฤต (Crisis) ข้อมูลปัญหาชุมชน เช่น ชะงืดทะเลหรือความยากจน ถูกแปรสภาพเป็นความขัดแย้งที่บีบคั้นตัวละคร กระบวนการนี้สนับสนุนการศึกษาของปรารถนา ทัพเทพ (Thapthep, 2024) ซึ่งวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยและพบว่าการนำเสนออัตลักษณ์ไทย (Thainess) ในระดับสากลที่ประสบความสำเร็จ มักใช้โครงเรื่องแบบสากล (Universal Plot) หรือโครงสร้างแบบการเดินทางของฮีโร่ (Hero's Journey) แล้วแทรกเนื้อหาท้องถิ่นในรูปแบบของการขัดแย้งแบบสองขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) เช่น เก้ากับไม้ หรือความฝันกับความจริง ดังจะเห็นได้อย่างชัดเจนในเรื่อง สะแกกรัง ยังสเก็ด (อุทัยธานี) การดัดแปลงเช่นนี้ช่วยให้เรื่องราวมีความเป็นสากลและเข้าถึงผู้ชมได้มากขึ้น โดยไม่กระทบต่อแก่นแท้ของข้อมูลในท้องถิ่น

3. สัมพันธภาพความจริงท้องถิ่นสู่ความจริงทางภาพยนตร์ในฐานะทุนทางวัฒนธรรม ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์สั้นทั้ง 5 เรื่องดำเนินไปโดยผ่านกระบวนการ

รสัมพันธภาพ (Intertextuality) โดยทำหน้าที่เป็น "ตัวบทปลายทาง" (Target Text) ที่ได้ต่อกับ "บริบทต้นทาง" (Source Context) อย่างมีนัยสำคัญ ผลการวิเคราะห์ตัวบทในภาพยนตร์เผยให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งเน้นการคัดลอกความจริงเชิงประจักษ์ (Empirical Truth) แบบสารคดี แต่มุ่งเน้นการตีความใหม่ (Reinterpretation) เพื่อสร้างความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เห็นได้ชัดจากกรณีศึกษาในภาพยนตร์เรื่อง เต่าชราที่หน้าหาด (จ.พังงา) ที่มีการดัดแปลงบุคคลจริง คือ "คุณณวิทย์ ไพรคณะชก" (อาสาสมัครเก็บขยะ) ให้กลายเป็นตัวละคร "ชายบ้า" ที่เก็บขยะบนหาดทุกวันเพราะเชื่อว่าตนเองเป็นเต่าหลงทาง นอกจากนี้ ในเรื่อง นิทานสัตว์สามชนิดกับน้ำพิรุณ (กาญจนบุรี) ที่ตำนานพื้นบ้านถูกตีความใหม่ในรูปแบบสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงความหวังของครอบครัวที่แตกแยก

กระบวนการนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Hutcheon (2006) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการดัดแปลง (Adaptation) คือ "กระบวนการตีความเชิงสร้างสรรค์" (Creative Interpretation) และการทำซ้ำด้วยความแตกต่าง (Repetition with difference) ช่วยให้ผู้สร้างสรรคดีได้ใช้จินตนาการเพื่อเติมเต็มช่องว่างที่ข้อมูลดิบไม่สามารถสื่อสารได้ นอกจากนี้การที่เยาวชนในโครงการฯ สามารถหาทุนทางวัฒนธรรม เช่น ประเพณี วิถีชีวิต หรือบุคคลในท้องถิ่น มาถ่ายทอดเรื่องราวในบริบทของตนเอง ถือเป็นกลไกสำคัญในการสร้าง "ซอฟต์พาวเวอร์" (Soft Power) จากรากหญ้า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิรลรัตน์ ยศธนสินธุ์ (2567) ที่ระบุว่าซอฟต์พาวเวอร์ยั่งยืนต้องมาจาก "การระเบิดจากภายใน" ซึ่งสมาชิกชุมชนใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมมาสร้างเรื่องราวที่น่าสนใจและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจด้วยตนเอง ไม่ใช่การมองจากภายนอก ดังนั้น การศึกษานี้จึงยืนยันว่าการสร้างบทบาทภาพยนตร์จากข้อมูลท้องถิ่นไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกความทรงจำเท่านั้น แต่ยังเป็นการใช้ศิลปะภาพยนตร์เพื่อยกระดับพื้นที่ท้องถิ่นให้เป็นสากลและมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ที่จับต้องได้

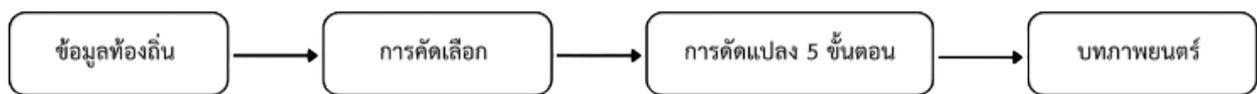
สรุป

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการนำข้อมูลจริงของถิ่นมาสร้างสรรค์บทบาทภาพยนตร์ในโครงการสื่อสร้างสรรค์เล่าหนึ่งสั้นบ้านฉันบ้านเธอ สามารถยกระดับทั้งความจริงและคุณค่าทางวัฒนธรรมของบทบาทยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ องค์ประกอบของข้อมูลจริงของถิ่นถูกทั้ง 5 พื้นที่ฝังอยู่ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของบทบาทยนตร์ ทั้งตัวละคร แก่นความคิด ฉากและสัญลักษณ์ ซึ่งพบว่าองค์

ประกอบด้านฉากและสัญลักษณ์ ช่วยสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างชัดเจนที่สุด ขณะที่ตัวละครและแก่นเรื่องทำหน้าที่เชื่อมโยงเรื่องเล่าให้เข้ากับประสบการณ์ชีวิตของผู้ชมได้ ซึ่งทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีมิติมากขึ้นทั้งด้านความหมายและการสื่อสารกับผู้ชม

นอกจากนี้ การผสมผสานข้อมูลท้องถิ่นเข้ากับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ยังช่วยเพิ่มความต่อเนื่องและความน่าสนใจของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานข้อมูลจริงเข้ากับศาสตร์การเล่าเรื่องไม่เพียงแต่ช่วยบันทึกวิถีชีวิตของชุมชนเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างสรรคส์สื่อที่ทรงพลังที่ส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้ช่วยยกระดับทั้งความสมจริงและคุณค่าทางวัฒนธรรมของบทภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ พบว่าฉากและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น



ภาพที่ 2 โมเดลกระบวนการตัดแปลงข้อมูลท้องถิ่นสู่บทภาพยนตร์
ที่มา: ภาพโดยผู้วิจัย เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ

1. กระบวนการแปลง "บริบท" สู่ "ความขัดแย้ง" องค์ความรู้ใหม่ที่เด่นชัดคือ การค้นพบว่าข้อมูลท้องถิ่นที่มีศักยภาพในการเล่าเรื่องมากที่สุดไม่ใช่ข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์หรือข้อมูลดิบ แต่เป็นข้อมูลทางกายภาพและวิถีชีวิต เช่น ภูมิประเทศที่ทุรกันดาร อาชีพที่เสี่ยงภัย ซึ่งเมื่อผ่านกระบวนการเขียนบท ข้อมูลเหล่านี้จะถูกเปลี่ยนหน้าที่จาก "ฉากหลัง" ให้กลายเป็น "เงื่อนไขความขัดแย้ง" ที่บีบคั้นตัวละคร กระบวนการนี้แสดงให้เห็นว่า หัวใจของการสร้างภาพยนตร์ในท้องถิ่นคือการมองหาอุปสรรคที่ซ่อนอยู่ในวิถีชีวิต ไม่ใช่แค่มองหาความสวยงามเท่านั้น

2. กลไกการเชื่อมโยงเชิงสัญลักษณ์ งานวิจัยนี้ค้นพบกลไกการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมผ่านวัตถุทางวัฒนธรรม (Cultural Artifacts) ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความรู้สึกของคนในท้องถิ่นกับผู้ชมภายนอก โดยการนำสิ่งของสิ่งของทั่วไปในพื้นที่ เช่น สเก็ตบอร์ดคู่กับผ้าทอ, จดหมาย, เต่าทะเล) มาสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ใหม่ เปลี่ยนวัตถุเหล่านั้นให้เป็นภาษาสากลของภาพยนตร์ที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบทของท้องถิ่นโดยไม่ต้องอธิบายด้วยภาษาพูด

ถิ่นได้ชัดเจนที่สุด นอกจากนี้ การผสมผสานข้อมูลท้องถิ่นเข้ากับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ยังช่วยเพิ่มความต่อเนื่องและความน่าสนใจของเรื่องราว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการผสมผสานข้อมูลที่แท้จริงเข้ากับการเล่าเรื่องไม่เพียงแต่ช่วยบันทึกวิถีชีวิตของชุมชนเท่านั้น แต่ยังสร้างสื่อที่ทรงพลังสำหรับการสื่อสารและเสริมสร้างความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

องค์ความรู้ใหม่

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นแนวทางในการสร้างสรรคงานภาพยนตร์จากข้อมูลท้องถิ่น ซึ่งสามารถสรุปเป็น "โมเดลกระบวนการตัดแปลงข้อมูลท้องถิ่นสู่บทภาพยนตร์" (Local-to-Screenplay Adaptation Model) ดังภาพประกอบและคำอธิบายต่อไปนี้

3. แนวทางการสร้างซอฟต์แวร์ผ่านเรื่องเล่า ผลการวิจัยนำไปสู่ข้อสรุปใหม่ทางวิชาการว่า การสร้าง ซอฟต์แวร์ของท้องถิ่นไทยไม่ได้เกิดจากการจงใจให้ข้อมูลแก่ผู้ชม แต่เกิดจากการทำให้ข้อมูลกลายเป็นเรื่องเล่าผ่านโครงสร้างของบทภาพยนตร์สากล ซึ่งช่วยเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมให้มีมูลค่าทางเศรษฐกิจและสังคม โดยโมเดลนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบ สำหรับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ในจังหวัดอื่น ๆ เพื่อขับเคลื่อนนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างเป็นรูปธรรมได้

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการนำข้อมูลที่เป็นจริงจากท้องถิ่นมาสร้างสรรคเป็นบทภาพยนตร์นั้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะของชุมชนต่าง ๆ ทั่วประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแปลงเรื่องราวท้องถิ่นเป็นภาพยนตร์จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายนี้และอาจเชื่อมโยงไปสู่การพัฒนาในมิติอื่น ๆ เช่น การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน

2. ผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาและการเรียนการสอนด้านการเขียนบทภาพยนตร์ได้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจวิธีการสร้างเรื่องราวจากข้อมูลจริงและพัฒนาทักษะการเขียนบทภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ

3. งานวิจัยนี้สามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้โดยการศึกษาองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ สันจากโครงการ “สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสือบ้านฉันเธอ” เช่น การถ่ายภาพ การบันทึกเสียงและการตัดต่อ นอกจากนี้

นี้ยังควรศึกษาเกี่ยวกับปฏิกิริยาของผู้ชมต่อภาพยนตร์ เพื่อเพิ่มความเข้าใจในประสบการณ์การรับชมและผลกระทบที่มีต่อผู้ชมด้วย

4. ผลการวิจัยสามารถนำไปเพิ่มศักยภาพของทรัพยากรทางวัฒนธรรมท้องถิ่นในฐานะทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ซอฟต์แวร์ของประเทศไทยให้มีส่วนช่วยในการพัฒนาชุมชน การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ได้

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). **แนวพินิจใหม่ในการสื่อสาร**. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566a). **หนังสือ “จดหมายถึงม่อน”** เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/vW6MmnBr0rY>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566b). **หนังสือ “เต่าซราที่หน้าหาด”** เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/XILE3JOO4fs>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566c). **หนังสือ “นิทานเรื่องน้ำพุวิเศษ”** เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/nRMLI-jlfts>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566d). **หนังสือ “บั๊กแมนยู แม่นป๋”** เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/UcOcgolUPa0>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566e). **หนังสือ “สะแกกรัง ยังสเก็ด”** เต็มเรื่อง. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2567, จาก <https://youtu.be/V45LZtCMcRU>

คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (2566f). **รายงานวิจัยเรื่อง สื่อสร้างสรรค์เล่าหนังสือบ้านฉันเธอ**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์.

นพพร ประชากุล. (2552). **ยอกอักษร ย้อนความคิด**. กรุงเทพมหานคร: อ่านและวิภาษา.

เบญจา ศรีทองสุข. (2566). **การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นอีสานในภาพยนตร์ผู้ข่าวไต้หวัน ของผู้กำกับอุเทน ศรีริวี**. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต. <https://rsuir-library.rsu.ac.th/handle/123456789/2643>

เอกสารอ้างอิง

- พิริลรัตน์ ยศชนสินธุ์. (2567). การวิเคราะห์แนวคิดการใช้ Soft Power เพื่อผลักดันวัฒนธรรมสร้างชาติ (การศึกษาอิสระรัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต). คณะรัฐประศาสนศาสตร์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง. สืบค้นจาก <https://www3.ru.ac.th/mpa-abstract/index.php/abstractData/viewIndex/958>
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). เสกฝัน ปันหนัง: บทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: บ้านฟ้า.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2556). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8 (หน่วยที่ 7) เรื่องเล่าในภาพยนตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 4). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อิรวดี ไตสังคะ. (2543). ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- Forbes Thailand. (2568). 'ภาพยนตร์ไทย' กวาดรายได้แซงฮอลลีวูด ปี 67 ครองมาร์เก็ตแชร์ 54% สะท้อนปรากฏการณ์ 'TOLLYWOOD'. สืบค้นเมื่อ 4 ธันวาคม 2568, จาก <https://www.forbesthailand.com/news/marketing/thai-films-surpass-hollywood-in-revenue-2024>
- Policy Watch. (2567). เบียดยุทธศาสตร์-กลไกขับเคลื่อนซอฟต์แวร์: จับตาด้านประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 11 มกราคม 2568, จาก <https://policywatch.thaipbs.or.th/article/economy-68#overview>
- Fiske, J. (2003). *Reading television*. London: Routledge.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York, NY: Routledge.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. New York, NY: HarperCollins.
- Thapthep, P. (2024). *A comparative analysis of narrative structure between selected foreign and local films in the context of film tourism of Thailand* (Doctoral dissertation). Universiti Sains Malaysia. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14764.37761>