

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

วันที่ 24-25 สิงหาคม 2564
เวลา 10.00 - 16.30 น.



อ่านรายละเอียดได้ที่
www.fapot.or.th

สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ นิศานาถ
087-567-4316
faschoolcinema@fapot.org



ศิลปศาสตรบัณฑิต
ภาควิชาภาพยนตร์
(องค์การมหาชน)

ประชุมวิชาการภาพยนตร์ศึกษา ครั้งที่ 11
อังคารที่ 24 สิงหาคม 2564

Session 1 ภาพยนตร์นอกกระแสและภาพยนตร์สั้น

10.00 - 11.30 น.

- อิทธิพลและการเสพภาพยนตร์นอกกระแสของชนชั้นกลางไทยต่อบทบาททางการเมืองและสังคมของชนชั้นกลางไทย โดย บรรณวิศว์ บุญสมภาร
- การดิ้นรนของตัวละครชายขอบในภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู โดย เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ
- โรงเรียนเพด็จการเหนือจริง : อุปมาทัศน์การเมืองในภาพยนตร์สั้นโดยนักศึกษาไทย โดย ศาสวัต บุญศรี

Session 2 พัฒนาการภาพยนตร์ไทย

13.00 - 14.00 น.

- พัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย โดย ปิยนนท์ สมบุญ
- พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 โดย ณัฐสิทธิ์ ขวายศรี

Session 3 ภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์ กับสังคมไทย

15.00 -16.00 น.

- มิติทางการเมืองในภาพยนตร์ไทย : ข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับ 14 ตุลาคม สงครามประชาชน โดย ผศ. ณัฐวุฒิ บุญยพิพัฒน์
- กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้ (2538) มี 'แฟมิลี่แมน' และ 'เวิร์กทังวูแมน' : นวทัศน์ความเป็นชายกับความเป็นหญิงในยุคสมัยแห่งความพลิกผัน โดย อภิสิทธิ์ ปานอิน



ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

อังคารที่ 24 สิงหาคม 2564

Session 1

ภาพยนตร์นอกกระแส
และภาพยนตร์สั้น

10.00 - 11.30 น.

อิทธิพลและการเสภาพยณตร์นอกระแสของชนชั้นกลางไทยต่อบทบาททางการเมืองและสังคมของชนชั้นกลางไทย

บรรณวิศว์ บุญสมภาร

บทคัดย่อ

ในช่วงกลางทศวรรษ 2010 เป็นช่วงเวลาที่กระแส “ฮิปสเตอร์” เริ่มเติบโตขึ้นในหมู่มชนชั้นกลางไทย การเติบโตแอปพลิเคชัน Instagram และ Pinterest ที่เป็น โลกของภาพ (visual) และการที่ชนชั้นกลางเริ่มแสวงหา สุนทรียะที่สูงส่ง (high culture) มากขึ้น หรือนอกระแสหลักมากขึ้น ทั้งภาพยนตร์ เพลง หนังสือ ของกิน ฯลฯ ภาพยณตร์นอกระแสจึงไม่ได้ถูกเสพในฐานะแຄ่ภาพยณตร์แต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นภาพนิ่งที่ไวแชร้ เพื่อ แสดงออกถึงตัวคนบนโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน โลกออนไลน์และภาพยณตร์นอกระแสจึงมีบทบาทสำคัญใน การสร้างตัวตนของชนชั้นกลางไทย โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่น รวมถึงการเติบโตของ Netflix และเพจเกี่ยวกับ ภาพยณตร์จำนวนมากบนโลกออนไลน์มีบทบาทในการกำหนดการรับรู้และกำหนดรสนิยมของชนชั้นกลางไทย โดยเนื้อหาของภาพยณตร์หลายเรื่องถูกกำหนดด้วยกรอบคิดเรื่องความถูกต้องทางการเมือง (Political Correctness) และมีอิทธิพล มีบทบาท และสอดรับกับความคิดความอ่านของชนชั้นกลางไทย เป็นช่วง ขณะเดียวกันกับที่ชนชั้นกลางไทยวิจารณ์และดูถูกคน โดยอ้างคำว่า “ตลาดล่าง” โดยเสมือนถือสถานะว่าตัวเอง สูงส่งกว่าในทางวัฒนธรรม “รสนิยมที่เพิ่งสร้าง” ที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ เพลง การแต่งกาย ความ ประพฤติ ฯลฯ จึงมีบทบาทสำคัญในการค่าและดูถูกคนที่มิสถานะทางสังคมที่ต่ำต้อยกว่า ความถูกต้องทาง การเมืองจึงเป็นพลังของวัฒนธรรมชนชั้นกลางที่ต้องการทำลายและควบคุมพลังของชนชั้นสูงและชนชั้นล่าง ความถูกต้องทางการเมืองจึงเสมือนเป็นพลังของชนชั้นกลางในการต่อสู้ทางการเมืองกับระบบระเบียบทาง การเมืองของชนชั้นสูงที่ควบคุมชนชั้นที่ต่ำต้อยกว่า ผ่านประเด็นต่าง ๆ ในสังคม อาทิ เพศ การศึกษา ชาติพันธุ์ ฯลฯ และในขณะที่ความถูกต้องทางการเมืองก็เป็นพลังของชนชั้นกลางในการพยายามจะควบคุม “ความไม่ ถูกต้องทางการเมือง” ของชนชั้นสูงและชนชั้นล่างในหลากหลายประเด็น อาทิ มุกตลก เป็นต้น โดยกระแส ดังกล่าวเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตกด้วยเช่นกัน

ชื่อเรื่อง

“การตื่นรนของตัวละครชายขอบในภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู”

ผู้ศึกษา

เอกลักษณ์ อนันตสมบุญ

บทคัดย่อ

“การตื่นรนของตัวละครชายขอบในภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างตัวละครชายขอบในภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท จากภาพยนตร์ของบุญส่ง นาคภู จำนวน 7 เรื่องและใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกผู้กำกับบุญส่ง นาคภู

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครชายขอบที่ปรากฏในภาพยนตร์ ต้องต่อสู้ตื่นรนกับปัญหาความยากจนขัดสนเป็นหลัก รองลงมาเป็นปัญหาความสัมพันธ์กับคนที่อยู่ในฐานะใกล้เคียงกัน ภาพชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครชายขอบที่ปรากฏมีลักษณะไม่สวยงาม ผู้คนแล้งน้ำใจและเห็นแก่ตัว ลักษณะของการตื่นรนต่อสู้ปัญหาของตัวละครชายขอบพบ 2 ลักษณะคือ 1) นิ่งนอนใจรอให้ปัญหามาถึงตัวจึงจะคิดแก้ไข 2) เผชิญหน้ากับปัญหาโดยตรงซึ่งพบน้อยกว่าแบบแรก ผลสุดท้ายในภาพยนตร์โดยมากจบลงที่ตัวละครชายขอบพ่ายแพ้ ตกอยู่ในภาวะจำยอมแล้วเปลี่ยนแปลงตนเองตามสังคมหลัก โดยทางออกที่นำเสนอผ่านแก่นความคิดในภาพยนตร์คือต้องพึ่งตนเอง หรือต้องยอมรับและเปลี่ยนแปลงตนเองจึงจะมีชีวิตรอดได้

บุญส่งมองว่า ประชากรชายขอบเป็นผู้ถูกกระทำโดยโครงสร้างของสังคมกระแสหลัก พวกเขาไม่ได้มีทางเลือกมากนัก ไม่มีอำนาจในการต่อรองหรือแก้ปัญหาเองได้ ต้องอยู่ในสภาวะจำยอมและทำทุกทางเพื่อให้ตนเองมีชีวิตรอดในฐานะปัจเจกบุคคล

บทคัดย่อ

ก่อนที่อานนท์ นำภาจะปราศรัยที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตยเมื่อวันที่ 3 สิงหาคม 2563 การวิพากษ์วิจารณ์ในหนังสือ โศกเศียลมีเดีย รวมถึงภาพยนตร์สั้นของไทยเกี่ยวกับประเด็นทางการเมืองและสถาบันกษัตริย์มีลักษณะไม่พูดตรง ๆ แต่ใช้การอุปมาหรือสัญลักษณ์เพื่อเทียบเคียงให้ผู้อ่านตีความ กลวิธีที่พบได้บ่อยในภาพยนตร์สั้นที่สร้างนักศึกษา คือเลือกใช้เหตุการณ์ในโรงเรียนที่มีลักษณะเหนือจริงมาใช้เล่า คล้ายกับภาพยนตร์เรื่อง Mary Is Happy, Mary is Happy ของ นวพล อารังรัตนฤทธิ

โรงเรียน ครู นักเรียนและการถูกลงโทษถูกใช้เป็นอุปมานิทัศน์ (Allegory) ในการเล่าเรื่องอำนาจในวัฒนธรรมอำนาจที่กดทับเสมอมาในภาพยนตร์สั้นไทย อาทิ ภาพยนตร์สั้นเรื่อง ด.เด็ก ช.ข้าง (2543) ของทรงยศ สุขมากอนันต์, เราล้วนว่าแห้วในตำแหน่งที่แตกต่างกัน (2561) ของ เกียรติศักดิ์ กิ่งแก้ว เป็นต้น ยิ่งเมื่อความขัดแย้งทางการเมืองระอุเพิ่มขึ้นนับแต่การรัฐประหารเมื่อปี พ.ศ. 2557 พบว่ามีภาพยนตร์ที่เลือกใช้โรงเรียนเป็นฉากหลักในการเล่าการเมืองจำนวนไม่น้อยและเล่าด้วยวิธีการแตกต่างกันไป ทว่ามีอยู่ 4-5 เรื่องที่มีจุดร่วมเหมือนกันโดยบังเอิญจนพอสรุปเป็นประเภทของภาพยนตร์ (Genre) ในชื่อ โรงเรียนเผด็จการเหนือจริงได้

เมื่อใช้ทฤษฎี Genre Theory ในการมอง ขบวนการเล่าของภาพยนตร์สั้นกลุ่มจะมีฉากหลังเป็นโรงเรียนที่มีเครื่องแต่งกายเฉพาะ ไม่เหมือนเครื่องแบบที่นักเรียนไทยใส่ บางเรื่องก็คล้ายเครื่องแบบของโรงเรียนนานาชาติแต่ก็ถูกดัดแปลงให้แตกต่างกันไป ทุก ๆ โรงเรียนจะมีกฎศักดิ์สิทธิ์ที่มีได้เกี่ยวกับการเรียนแต่อย่างใด อาทิ บุขารูปปั้นนกเพนกวินบูชาเห็ด ฯลฯ นักเรียนต้องทำความเคารพและห้ามตั้งคำถามต่อกฎศักดิ์สิทธิ์นี้ ซึ่งทุกคนล้วนปฏิบัติราวกับเป็นเรื่องปกติชัดกับหลักสามัญสำนึกของผู้ชม

ตัวละครเอกมักเป็นนักเรียนที่ย้ายเข้ามาใหม่และสงสัยต่อกฎกติกา ภาพยนตร์สั้นประเภทนี้จะสร้างตัวละครเพื่อนขึ้นมาเพื่อใช้เป็นคู่บทเพื่อบอกข้อมูลแก่ตัวเองในเชิง “ห้ามสงสัย” ซึ่งต่อมาตัวเองต้องพยายามท้าทายกฎศักดิ์สิทธิ์อันไม่สามารถล่วงละเมิดได้ ทว่าท้ายที่สุดก็มักจะถูกพ่ายแพ้ให้กับครู จนจำต้องยอมกลืนตัวเองเข้าไปสู่ระบบ

ภาพยนตร์สั้นกลุ่มนี้ต้องการใช้เรื่องประหลาดอันไร้เหตุผลในโรงเรียนแทนภาวะการบังคับให้เชื่อ การห้ามตั้งคำถาม ห้ามวิพากษ์วิจารณ์และพูดตรงอย่างตรงไปตรงมาถึงบางประเด็นในสังคมไทย การพูดตรง ๆ ไม่ได้แม้แต่ในภาพยนตร์สั้นถึงนำมาสู่การบิดหาวิธีการจนได้ออกมาเป็นวิธีการเช่นนี้

คำสำคัญ ภาพยนตร์สั้นไทย การเมืองไทย อุปมานิทัศน์

¹ อาจารย์ประจำเอกภาพยนตร์ สาขานิเทศศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

อังคารที่ 24 สิงหาคม 2564

Session 2

พัฒนาการภาพยนตร์ไทย

13.00 - 14.00 น.

หัวข้อ	พัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์บรรจง โกศลวัฒน์
ชื่อนักศึกษา	นายปิยนนท์ สมบูรณ์
ชื่อหลักสูตร	นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการศิลปะของภาพยนตร์แอนิเมชันไทยและศึกษาแนวคิดการสร้างสรรคของผู้สร้างผู้กำกับภาพยนตร์แอนิเมชันไทย มุ่งที่จะทำการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แอนิเมชันไทยในด้านการพัฒนาการศิลปะ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์ผู้กำกับ นักวิชาการ เพื่อศึกษาพัฒนาการศิลปะภาพยนตร์แอนิเมชันไทย ตั้งแต่จุดเริ่มต้นจนถึงปัจจุบัน โดยแบ่งเป็น 3 ยุค ได้แก่ 1. ยุคเริ่มต้น (พุทธทศวรรษ 2520 - 2540) 2. ยุคเปลี่ยนผ่าน (พุทธทศวรรษ 2540 - 2560) 3. ยุคปัจจุบัน (พุทธทศวรรษ 2560 - ปัจจุบัน) การเลือกตัวอย่างจากภาพยนตร์แอนิเมชันไทยที่ได้นำเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปีพุทธทศวรรษ 2520 - 2560 ที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุค จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ยุคเริ่มต้น ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “สุดสาคร” ยุคเปลี่ยนผ่าน ช่วงแรก “ปังปอนด์ ดิ แอนิเมชัน ตอน ตะลุยโลกอนาคต” และช่วงหลัง เรื่อง “ก้านกล้วย” ส่วนยุคปัจจุบันได้แก่เรื่อง “9 ศาตรา”

ผลการวิเคราะห์พบว่า ด้านการเล่าเรื่องทั้ง 3 ยุค ยังขาดพัฒนาการเล่าเรื่องที่หลากหลาย ด้านเนื้อหา เล่าเรื่องแบบธรรมย่อมชนะอธรรม เน้นคุณงามความดี มีศีลธรรม ตามขนบธรรมเนียมไทย ด้านการออกแบบ การออกแบบตัวละคร ยังขาดการออกแบบบุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ส่วนใหญ่ออกแบบตามความต้องการของแหล่งทุน หรืออ้างอิงมาจากวรรณคดี หรือประวัติศาสตร์ สำหรับการออกแบบการเคลื่อนไหวตัวละคร ยุคเริ่มต้น เป็นการเคลื่อนไหวแบบวนซ้ำ ดูไม่เป็นธรรมชาติ ไม่ต่อเนื่อง ขาดความสมจริง ส่วนยุคเปลี่ยนผ่านช่วงแรก การเคลื่อนไหวของตัวละครยังไม่เป็นธรรมชาติ ยุคเปลี่ยนผ่านในช่วงหลังจนถึงปัจจุบัน การทำการเคลื่อนไหวตัวละครมีความสมจริง ตัวละครดูมีชีวิตเป็นของตัวเอง แต่เน้นความสมจริงมากเกินไป ควรจะมีหลัก “Exaggeration” หมายถึงอาการของ reaction ที่เกิดขึ้นมากเกินไปกว่าปกติ เพื่อให้แอนิเมชันดูสนุก เกินจริงกว่าภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง การออกแบบฉาก ทั้ง 3 ยุค จะออกแบบฉากเพื่อบอกสถานที่ และเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องราว โดยส่วนใหญ่อ้างอิงมาจากศิลปะช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา ยุคเริ่มต้นและยุคเปลี่ยนผ่านจะออกแบบตรงๆตามการหาข้อมูลอ้างอิง ยุคปัจจุบันการออกแบบมีการนำศิลปะไทยมาประยุกต์ให้ร่วมสมัยและเป็นสากล การออกแบบมุกมุกทั้ง 3 ยุค

จะออกแบบตามเนื้อเรื่อง โดยเน้นการสื่ออารมณ์ความรู้สึกกับผู้ชมการออกแบบดนตรีและเสียงประกอบ ทั้ง 3 ยุค มีการใช้เสียงบทบรรยายช่วยสรุปเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาภาพยนตร์โดยเร็วแทน ภาพเคลื่อนไหว

สรุปพัฒนาการทางด้านศิลปะ มีพัฒนาการทางด้านศิลปะที่ดีขึ้นในทุก ๆ ด้าน แต่สิ่งที่ยังเป็น ปัญหาตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคปัจจุบัน คือ โครงเรื่องส่วนใหญ่มักเป็นการอ้างอิงจากวรรณคดีหรือ ประวัติศาสตร์ เนื้อเรื่องถูกตีกรอบให้ใช้ความเป็นไทยมากเกินไป เวล่านำเสนอออกสู่ตลาดโลก ผู้ชมทั่วไปไม่สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง ในด้านบุคลากร บุคลากรของไทยมีคุณภาพและมี ผลงานเป็นที่ยอมรับจากต่างประเทศ แต่ขาดแหล่งทุนสนับสนุนในการดำเนินการ

Title	The Development of an art elements in Thai animation
Advisor	Assoc.Prof. Banjong Kosalwat
Name	Mr. Piyanon Somboon
Degree	Master of Communication Arts Program in Film and Digital Media
Academic Year	2020

Abstract

The objectives of this research are to study the development of an art elements in Thai animations, together with the creative process of producers and directors. The research categories Thai animations into 3 periods ; the first period (2520 – 2540 BE), the transitional period (2540 – 2560 BE) and the current period (Since 2560 BE). The methodologies consist of textual analysis of the representative of Thai animations used for the purpose of this study are "Sudsakorn" , "Pang Pond The animation The Future World Adventur" , "Khan Kluay" and "9 SATRA" and in-depth interview with the Thai Animations' producers and directors. The findings of the research are as follow, the narrative of all Thai animations lack for variety by which construct, according to Thai tradition, mainly on the worldview, idealism and good will, triumph of evil. The characters designs are not uniqueness, mostly comply with the executive producers' consents. As for the designs of animating characters, in the first period, the problem are looping which are not realistic and natural movement. While in the current period are better improvements by the computer generated programs but too realistic in the reversal for the lack in "the exaggerations" which are needed in the animation film. All the set designs are mostly initiated from pure and applied art of Ayudhaya period. The camera-angle designs are to contribute the audiences' mood as well as the sound and musical designs are assisted to narrate the whole story. In conclusion, Thai animations have improved on all aspects overtime including character designs, animating designs and set designs. However the problems in every period remain on two issues. First, the story line mostly based on Thai traditional literatures or history. These are inaccessible of the global audience and not so

appealing by global market. Second, Thai animations have many qualified manpowers which meet the global standards but lack of supporting system from formal state section.

พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย

ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563

THE DEVELOPMENT OF SPECIAL EFFECTS AND VISUAL EFFECTS IN THAI FILMS

FROM 1927 TO 2020

ณัฐสิทธิ์ ขยายศรีสิทธิ์¹ และ โสภาวรรณ บุญนิมิตร²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) อธิบายและวิเคราะห์พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 2) วิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าว และ 3) รวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย และขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยไปสู่มิติอื่น ๆ นอกเหนือจากขอบประวัติศาสตร์นิพนธ์ภาพยนตร์ไทยที่มีอยู่เดิม ทำการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยเอกสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกบุคลากรที่มีความเกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ผลการวิจัยพบว่าพัฒนาการในด้านรูปแบบ เทคโนโลยี และการใช้งาน ของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563 สามารถแบ่งออกเป็นเจ็ดยุคสมัย ได้แก่ 1) ยุคบุกเบิก (พ.ศ. 2470–2499) 2) ยุคเติบโต (พ.ศ. 2500–2514) 3) ยุครุ่งเรือง (พ.ศ. 2515–2528) 4) ยุคบูรณาการ (พ.ศ. 2529–2536) 5) ยุคคอมพิวเตอร์ (พ.ศ. 2537–2546) 6) ยุคเปลี่ยนผ่าน (พ.ศ. 2547–2554) และ 7) ยุคนวัตกรรม (พ.ศ. 2555–2563) โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการดังกล่าวเจ็ดปัจจัย ได้แก่ 1) บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ 2) ความพร้อมของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ 3) กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ 4) เทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์และเทคนิคการสร้างภาพพิเศษ 5) เสียงตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ 6) การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน และ 7) ภาวะเศรษฐกิจและสังคม

จากการรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยแสดงให้เห็นว่าเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยมีพัฒนาการตามยุคสมัยและมีปัจจัยที่หลากหลาย โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาการมากที่สุดคือ 'บุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์' ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์ไทยได้แสดงศักยภาพในการพัฒนาเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทยอย่างมีคุณภาพ แต่ยังคงมีอุปสรรคมากมายที่สะสมจนกลายเป็นวงจรปัญหาที่ทำทลายอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

คำสำคัญ : พัฒนาการ, เทคนิคการสร้างภาพพิเศษ, เทคนิคภาพพิเศษ, ภาพยนตร์ไทย

¹ นิสิตระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

อังคารที่ 24 สิงหาคม 2564

Session 3

ภาพยนตร์บัณฑิต ฤทธิฤทล
กับสังคมไทย

15.00 - 16.00 น.

มิติทางการเมืองในภาพยนตร์ไทย : ข้อสังเกตบางประการเกี่ยวกับ 14 ตุลา สงครามประชาชน

ผู้เขียน : ผศ.ณัฐรุฬ พล บุญยพิพัฒน์

สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ม. ราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

บทความนี้ได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์จากภาพยนตร์ไทยเรื่อง 14 ตุลา สงครามประชาชน (อังกฤษ : The moonhunter) :ซึ่งได้ออกฉายในปี พศ 2544 โดยมี บัณฑิต ฤทธิธกล เป็นผู้กำกับการแสดง เขียนบทภาพยนตร์โดย เสกสรรค์ ประเสริฐกุล บัณฑิต ฤทธิธกล อำนวยการสร้าง เจริญ เขียมพืงพร แสดงนำโดย ภานุ สุวรรณโณ พิมพรรณ จันทะ ฯลฯ ผู้จัดจำหน่ายคือ ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น มีความยาว 122 นาที ใช้ทุนสร้างประมาณ 20 ล้านบาท และตัวของ ภาพยนตร์ได้รับการคัดเลือกเป็นตัวแทนประเทศไทย ส่งเข้าชิงรางวัลภาษาต่างประเทศยอดเยี่ยมในการประกาศผลรางวัล ออสการ์ ครั้งที่ 74

ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเล่าเรื่องราวชีวิตจริงของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล และ จิระนันท์ พิตรปรีชา ผ่านเหตุการณ์ ประวัติศาสตร์ช่วง เหตุการณ์ 14 ตุลา 2516 และหลังเหตุการณ์ที่บุคคลทั้งคู่ต้องพลิกผันชีวิตตนเองหนีเข้าสู่ป่าไป ร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย เหมือนกับนักศึกษาคนหนุ่มสาวจำนวนมาก จนพบกับความขัดแย้งทาง ความคิดและอุดมการณ์กับพรรคฯจึงได้ตัดสินใจแยกทางและเดินทางกลับสู่เมือง

จุดประสงค์ของการศึกษาของงานนี้ ประการแรก คือต้องการชี้ประเด็นทางระเบียบการวิจัยในเชิงปรัชญา (Methodology) ให้เห็นว่า การเมือง เป็นสิ่งที่สามารถสอดแทรกเข้าไปอยู่ในเรื่องต่างๆได้ โดยไม่มีข้อจำกัด ไม่ว่าจะเป็น ในภาพยนตร์หรือเรื่องอื่นใด ดังที่หลายคนกล่าวว่า ทุกเรื่องเป็นการเมืองได้ทั้งสิ้น ประการที่สอง เพื่อเป็นการศึกษา ประวัติศาสตร์การเมืองไทย โดยสะท้อนผ่านทางภาพยนตร์ มีตัวบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์จริง บอกเล่าเหตุการณ์จากความ ทรงจำ เหมือนเป็นประวัติศาสตร์จากการบอกเล่า จึงมีข้อมูลที่เป็นจริง (Facts) เกี่ยวกับเรื่องนั้น และสามารถนำมาใช้เป็น เครื่องมือในการอธิบาย (explanation) ทางการเมืองอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ ประการที่สาม เพื่อวิเคราะห์เหตุการณ์ 14 ตุลา 2516 ในประเด็นสาเหตุ - ขั้นตอนของเหตุการณ์ ปัญหาอุปสรรคของการพัฒนาประชาธิปไตย โดยนำสิ่งที่ภาพยนตร์ นำเสนอบางเรื่อง บางมิติขึ้นมาวิเคราะห์ เพื่อจะโยงไปถึงการเมืองโดยรวม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นทั้งระบบ

ผลของการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ไทยเรื่องนี้มีมิติทางการเมืองแฝงอยู่มากมาย เป็นประวัติของผู้นำนักศึกษา ในช่วงวัยหนุ่มสาว โดยได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญของประวัติศาสตร์การเมืองไทย การใช้ประวัติศาสตร์ผ่านการบอกเล่าได้มีการสะท้อนทัศนะ ค่านิยม ผลประโยชน์ ตลอดจนเป้าหมายของผู้เล่าไม่มากนักน้อย ดังนั้นข้อมูลที่ได้รับจึง เป็นข้อมูลที่ผ่านการปรุงแต่งแล้วจากผู้เล่า ไม่ว่าจะผู้รู้หรือไม่ จะยอมรับหรือไม่ก็ตาม และสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อ ย่อมจะเป็นผลิตผลของจุดยืนของผู้เล่าในระดับหนึ่งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ยังได้พบสาเหตุของการเกิดเหตุการณ์

14 ตุลา 2516 ขั้นตอนของเหตุการณ์ ปัญหาการพัฒนาประชาธิปไตย เช่น การยึดติดกับรูปแบบ บทบาทของทหาร การยึดกุมอำนาจของชนชั้นนำ การมีส่วนร่วมของประชาชน

สำหรับข้อสังเกตบางประการที่ได้จากสิ่งที่ภาพยนตร์ได้สะท้อน และสื่อต่อผู้ชมและสังคมก็มี อาทิ ความสำคัญของสถานการณ์ทางการเมือง วงจรแห่งความสัมพันธ์ของสังคมไทย ความขัดแย้งทางอุดมการณ์ทางการเมือง การมีส่วนร่วมในทางการเมืองไทย อาจกล่าวได้ว่าระบอบประชาธิปไตยของไทยที่สถาปนาขึ้นมาในไทย 80 กว่าปีนั้น จนถึงปัจจุบันนี้ ก็ยังไม่สามารถที่จะหาข้อสรุปที่เห็นพ้องต้องกันได้ และยังเกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองขึ้นเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุปงานชิ้นนี้เป็นความพยายามในการศึกษา วิเคราะห์ มิติทางการเมืองในภาพยนตร์ไทยโดยใช้ ข้อมูลจากแหล่งที่ถ่ายทอดผ่านมุมมอง ประวัติศาสตร์จากการบอกเล่าจาก 14 ตุลา สงครามประชาชน ซึ่งเป็นการมองเหตุการณ์ 14 ตุลา ปัญหาการเมืองในระบอบประชาธิปไตยของไทยได้อย่างท้าทาย จึงทำให้เห็นชัดว่า การศึกษามิติทางการเมือง จากภาพยนตร์มีศักยภาพสูงที่จะนำมาใช้ในการศึกษาทางสังคมศาสตร์ได้ดีในหลายแง่มุม

กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้ (2538) มี ‘แฟมิลี่แมน’ และ ‘เวิร์กกิงวูแมน’ :
นวัตน์ความเป็นชายกับความเป็นหญิงในยุคสมัยแห่งความพลิกผัน¹

อภิสิทธิ์ ปานอิน (Email: panin4265@gmail.com)

นิสิตปริญญาโท สาขาประวัติศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาภาพยนตร์ *กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้* กำกับโดยบัณฑิต ฤทธิ์ถกล ซึ่งนำเสนอปัญหาของพ่อแม่ และลูกจากครอบครัวชนชั้นกลางในกรุงเทพฯ ในต้นทศวรรษ 2530 นักวิจารณ์ต่างยกย่องให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็น ผลงานที่ยอดเยี่ยมที่สุดชิ้นหนึ่งของบัณฑิต ฤทธิ์ถกล ทั้งในเชิงการเล่าเรื่องและการวิพากษ์ปัญหาเด็ก ครอบครัว และสังคมภายใต้วิกฤตความเป็นสมัยใหม่ของสังคมไทย ในขณะที่งานวิจัยก่อนหน้ามักให้ความสำคัญกับภาพยนตร์เรื่องนี้ ในฐานะภาพแทนของชีวิตเด็กชนชั้นกลางที่ได้รับผลกระทบจากการหย่าร้างของพ่อแม่ และเด็กเร่ร่อนที่ตกเป็นเหยื่อ ของแรงงานเด็กในระบบทุนนิยม *กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้* จึงเป็นอุทาหรณ์ให้ผู้ใหญ่ได้ตระหนักถึงปัญหาเด็กและเยาวชน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงทำหน้าที่เสมือนสมุดคู่มือแนะนำแนวทางการดำรงชีวิตและการแก้ปัญหาให้กับครอบครัวและ สังคม เพื่อให้เด็กได้รับความอบอุ่นและเติบโตอย่างมีความสุข อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้ตั้งสมมติฐานที่แตกต่าง ออกไปและพิจารณาภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยวิธีวิทยาทางประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรม และภาพยนตร์ศึกษา บทความวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพยนตร์ ทั้งบทสนทนา การถ่ายภาพ การลำดับภาพ การจัดแสง สี เสียง และรวมถึงโปสเตอร์ในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ประเภทหนึ่ง โดยใช้มุ่งวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีวาทกรรม บทความ ชี้ให้เห็นว่า *กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้* กำลังร่วมถกเถียงในประเด็นคุณค่าและค่านิยมที่เกี่ยวกับเพศสภาพ และความกังวล ในยุคสมัยแห่งความพลิกผันยุคสมัยหนึ่งของสังคมไทยสมัยใหม่ อันเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและ สังคมซึ่งสืบเนื่องจากการเกิดขึ้นของมโนทัศน์ ‘แฟมิลี่แมน’ (family man), ‘เวิร์กกิงวูแมน’ (working woman) และ จิตวิทยาเด็กและวัยรุ่น จากทศวรรษก่อนหน้า ตรงข้ามกับงานวิจัยก่อนหน้าที่เสนอว่าภาพยนตร์เรื่องนี้คือความ พยายามที่จะนำสตรีชนชั้นกลางกลับไปสู่ความเป็นแม่ตามจารีตประเพณี บทความชิ้นนี้เสนอว่า *กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้* ให้ความสำคัญชอบธรรมกับนวัตน์ ‘แฟมิลี่แมน’ ในฐานะเครื่องธำรงสถานภาพปิตาธิปไตยของผู้ชายครอบครัวชนชั้นกลาง ในขณะที่ยอมรับและส่งเสริมความเป็นหญิงแบบใหม่ผ่านนวัตน์ ‘เวิร์กกิงวูแมน’ ไปพร้อมกัน กระนั้น *กาลครั้งหนึ่ง เมื่อเช้านี้* ไม่ได้มุ่งแต่ผลิตซ้ำวาทกรรมความรักของพ่อแม่ในฐานะเครื่องเยี่ยวยาปัญหาวัยรุ่นที่ขาดความอบอุ่นเท่านั้น หากแต่เสนอทางออกในมิติของจิตวิทยาครอบครัวอย่างเป็นรูปธรรมชัดเจนผ่านการใช้อุปสัญลักษณ์กิจกรรมการเล่า นิทาน ได้แก่ ความใกล้ชิดระหว่างพ่อแม่และลูก ในฐานะเครื่องประสานสายใยรักของครอบครัวในยุคอุตสาหกรรม ใหม่ของทศวรรษ 2530 *กาลครั้งหนึ่งเมื่อเช้านี้* จึงโดดเด่น ก้าวหน้าและทันสมัยในทางทัศนคติและมโนทัศน์เกี่ยวกับ เพศสภาพ ความเป็นหญิง และความเป็นชาย ในยุคที่สังคมไทยเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างมหาศาลยุค สมัยหนึ่งในประวัติศาสตร์ไทยสมัยใหม่

¹ งานวิจัยชิ้นนี้เป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์ “ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างการรับรู้ปัญหาสังคม ทศวรรษ 2510 ถึงทศวรรษ 2530” ของ อภิสิทธิ์ ปานอิน อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ตฤย์ อิศรางกูร ณ อยุธยา และวิทยานิพนธ์ได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ 2564 ของ หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

ประชุมวิชาการภาพยนตร์ศึกษา ครั้งที่ 11

พุธที่ 25 สิงหาคม 2564

Session 4 ภาพยนตร์อาเซียน

10.00 - 11.00 น.

- การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกลุ่มประเทศ CLMV โดย ภาณุรักษ์ ต่างจิตธ
- ผู้หญิง กับ ปืน (Babae at baril) (2019) – ฟัลมนัวร์ เหมนิสต์แห่งเกซอนซิตี: การเมืองเรื่องความตาย (Necropolitics) แห่งโรควิทยาความรุนแรง ระบบทุนนิยม และปิตาธิปไตยในฟิลิปปินส์ โดย รศ.ดร.วริตตา ศรีรัตนา

Session 5 การเมืองในภาพยนตร์

11.30 - 12.30 น.

- ยอดมนุษย์ไทยไม่ได้มาจากเนบิวลา M78 โดย ชานนท์ ลักษณ์ทิพากร
- พิจารณานั่ง Ten Years และ Ten Years Thailand ในฐานะหนัง counter hegemony และ anti establishment โดย บดินทร์ เพชรรัตน์

Session 6 เสียงหัวเราะในภาพยนตร์

13.30 - 14.30 น.

- เสียงหัวเราะจากทศวรรษ 2540: ภาพยนตร์ “ตลกไทย” หลังสภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ โดย อธิเดช พระเพ็ชร
- การพากย์ภาพยนตร์ตลกข้ามชาติของทีมพากย์พันธมิตร และการต่อรองการนิยามภาพยนตร์ในบริบทชาติ โดย ศุภาวรรณ ศุภณัฒิส

Conclusion session

15.30 - 16.30 น.

- **พศ.ดร.เวฬุรีย์ เมธาวิณีจ**
วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- **ดร.ไทรวุฒิ จุลพงษ์ศรี**
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- **ดร.วิภาดา พรหมขุนทอง**
สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล
- **ก้อง ฤทธิดี**
หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)



หอภาพยนตร์
(องค์การมหาชน)

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

พุธที่ 25 สิงหาคม 2564

Session 4

ภาพยนตร์อาเซียน

10.00 - 11.00 น.

การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกลุ่มประเทศ CLMV

ภาณุรักษ์ ต่างจิต

ศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านแม่โขงศึกษา สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

panurak7209@gmail.com

ปัจจัยทางการเมืองทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของเกือบทุกประเทศใน CLMV ยกเว้นกัมพูชา ถูกควบคุมอย่างเข้มงวดโดยรัฐผ่านการเซ็นเซอร์ เนื่องจากเกรงว่าจะเป็นเครื่องมือทางการเมืองในการต่อต้านอำนาจรัฐ ทำให้ภาพยนตร์ที่ผลิตส่วนใหญ่มีเนื้อหาเป็นแนวคอมเมดี้ เพื่อเลี่ยงผลกระทบทางการเมือง และลดความเสี่ยงต่อการขาดทุนสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์ ในช่วงทศวรรษ 1920-1940 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในกัมพูชา และเมียนมา เคยได้ชื่อว่าเป็นแนวหน้าของอุษาคเนย์ แต่กลับชะงักงันลงในช่วงของการเปลี่ยนผ่านทางการเมืองของแต่ละประเทศ กรณีกัมพูชาซึ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์เคยรุ่งเรือง และส่งออกไปหลายประเทศ โดยกัมพูชาเป็นประเทศเดียวในอาเซียนที่เคยเจาะตลาดภาพยนตร์ไทยสำเร็จ แม้จะอยู่ในช่วงพิพาทถึงขั้นประกาศตัดความสัมพันธ์ทางการทูต แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์กัมพูชาได้ล่มสลายลงในยุคเขมรแดงเรืองอำนาจ นักแสดงและบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับวงการภาพยนตร์จำนวนมากเสียชีวิตและอพยพออกนอกประเทศ แม้จะมีความพยายามฟื้นฟูขึ้นใหม่ แต่เงื่อนไขทางเทคนิค และการขาดแคลนบุคลากรมีอาชีพที่มีประสบการณ์ และทุนสร้าง ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์กัมพูชาไม่สามารถแข่งขันในตลาดต่างประเทศได้เหมือนอดีต

สำหรับเมียนมานั้นเคยได้ชื่อว่าเป็นฮอลลีวูดแห่งอุษาคเนย์ แต่ภายใต้การปกครองของรัฐบาลทหารที่มีการเซ็นเซอร์อย่างเข้มงวดได้ทำลายความคิดสร้างสรรค์และคุณภาพของภาพยนตร์ลง จนทำให้ภาพยนตร์ 1 ใน 3 ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นแนวคอมเมดี้ มีเนื้อหาตลกทางเพศ ที่ตัวละครแสดงออกเกินจริง รวมทั้งลักษณะกีดกันทางเพศ และละเมิดสิทธิมนุษยชน นอกจากนี้มาตรการคว่ำบาตรทางเศรษฐกิจของตะวันตกยังทำให้อุปกรณ์ถ่ายทำและฟิล์มหายาก การผ่อนคลายการเซ็นเซอร์ และการคว่ำบาตรจากต่างประเทศที่คลี่คลายลงหลังการเลือกตั้งปี 2015 ทำให้เกิดความพยายามในการฟื้นฟูอุตสาหกรรมภาพยนตร์เมียนมาโดยผู้กำกับรุ่นใหม่ที่ได้รับการศึกษาจากต่างประเทศ มีการจัดเทศกาลภาพยนตร์ และเปิดแผนกภาพยนตร์ และละครขึ้นที่มหาวิทยาลัยศิลปะและวัฒนธรรมแห่งชาติ แต่ไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควรจากการขาดอาจารย์ที่มีคุณสมบัติเหมาะสม และอุปกรณ์การสร้างภาพยนตร์ อย่างไรก็ตาม การเซ็นเซอร์อย่างเข้มงวดของรัฐยังคงเป็นอุปสรรคสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของเมียนมา

ในส่วนของเวียดนาม อุตสาหกรรมภาพยนตร์เคยถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเทศ ในช่วงสงครามเวียดนาม โดยเวียดนามเหนือเน้นการผลิตภาพยนตร์สารคดีโฆษณาชวนเชื่อเกี่ยวกับสงคราม และละคร ขณะที่เวียดนามใต้เน้นภาพยนตร์สารคดีและแนวคอมเมดี้ หลังการรวมประเทศ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ผลิตเป็นสารคดีและแนวสังคมนิยมเน้นเรื่องราวการปฏิวัติ และผลจากสงคราม การเปลี่ยนแปลงสู่เศรษฐกิจตลาด (Đổi Mới) ในปี 1986 รวมทั้งการผ่อนคลายมาตรการเซ็นเซอร์ของรัฐบาลคอมมิวนิสต์ ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เวียดนามที่ดูเหมือนกำลังฟื้นตัวกลับต้องดิ้นรนแข่งขันกับวิดีโอและโทรทัศน์ ที่ส่วน

หนึ่งเกิดจากการลดการอุดหนุนของรัฐบาล รวมทั้งต้นทุนการผลิตที่สูง ซึ่งเสี่ยงต่อการขาดทุน เห็นได้จากจำนวนภาพยนตร์ที่ผลิตในประเทศซึ่งลดลงอย่างรวดเร็วตั้งแต่ปี 1987 ขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์คงจำกัอยู่ในกลุ่มคนรุ่นใหม่และผู้ที่อยู่อาศัยในเมืองเป็นส่วนใหญ่ การเติบโตของโรงภาพยนตร์มัลติเพล็กซ์ทั่วประเทศหลังปี 2000 ได้ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เวียดนามเริ่มกระเตื้องขึ้นแต่ก็ประสบปัญหาไม่ต่างกับกัมพูชาและเมียนมา คือ ขาดแคลนบุคลากรที่มีประสบการณ์ การฝึกอบรม และทุนสร้าง รวมทั้งการแข่งขันกับภาพยนตร์ต่างประเทศจากจีน และเกาหลี

ขณะที่ลาวนั้นหลังเปลี่ยนแปลงทางการเมืองในปี 1975 ภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นสารคดีโฆษณาชวนเชื่อและปลูกเร้าอุดมการณ์ทางการเมืองที่ผลิตโดยพรรคและรัฐ รวมทั้งความร่วมมือกับเวียดนาม ทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่หันไปชมภาพยนตร์ต่างประเทศและภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาและคุณภาพดีกว่า หลังเปิดประเทศ มีความพยายามของกลุ่มคนรุ่นใหม่ในการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของลาว แต่นโยบายของรัฐบาลที่ยังคงเข้มงวดในการเซ็นเซอร์ส่งผลให้เนื้อหาภาพยนตร์มีความจำกัด ทำให้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นแนวคอมเมดี้และแนวโรแมนติก ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างดีจากกลุ่มผู้ชมที่ส่วนใหญ่เป็นวัยรุ่น อย่างไรก็ตามหน่วยงานของรัฐได้เริ่มผ่อนปรนและเปิดกว้างเนื้อหาของภาพยนตร์ที่มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น ภาพยนตร์เกี่ยวกับ LGBT นอกจากนี้ปัญหาสำคัญที่ไม่แตกต่างจากประเทศอื่น คือ ทุนสร้างแล้ว อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของลาวยังประสบกับปัญหาขนาดของตลาดผู้ชมที่จำกัดจากจำนวนประชากรของประเทศที่มีเพียง 7.062 ล้านคน

การที่รัฐบาลเกือบทุกประเทศมองว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังไม่สามารถสร้างผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจในการส่งออกและมีขีดความสามารถแข่งขันต่างประเทศได้ ทำให้มีกัมพูชาเพียงประเทศเดียวที่รัฐบาลมีนโยบายสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยการประกาศจะไม่เก็บภาษีภาพยนตร์ที่ผลิตในประเทศตั้งแต่ปี 2023 เป็นต้นไปจนถึงปี 2028 ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศต่างๆ ใน CLMV ส่วนใหญ่จึงเป็นบทบาทขององค์กรวิชาชีพ เช่น Myanmar Motion Picture Association ของเมียนมา Vietnam Association of Film Promotion and Development ของเวียดนาม อย่างไรก็ตาม รัฐบาลเกือบทุกประเทศต่างให้ความสำคัญกับการเข้ามาเพื่อถ่ายทำภาพยนตร์ของต่างประเทศ (Film Destination) มากกว่า ซึ่งนอกจากจะสร้างรายได้เข้าประเทศแล้วยังเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวอีกด้วย เช่น บทบาทของ Phnom Penh Film Commission (PPFC) ในกรณีของกัมพูชา หรือความร่วมมือระหว่างเวียดนามและอินเดียในการใช้เวียดนามเป็นสถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์ของบอลลิวูด เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวจากอินเดีย หลังจากเคยประสบความสำเร็จในการเป็นสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Kong: Skull Island

การที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศ CLMV กำลังอยู่ในช่วงระยะการฟื้นฟู จากจำนวนโรงภาพยนตร์ที่เพิ่มขึ้น การสร้างภาพยนตร์ของผู้กำกับคลื่นลูกใหม่ การส่งเสริมอุตสาหกรรมด้วยการจัดเทศกาลภาพยนตร์ขึ้น แต่ลักษณะร่วมกันของทุกประเทศ คือ แม้รัฐบาลจะผ่อนคลายการเซ็นเซอร์อย่างเข้มงวดหลังเปลี่ยนผ่านทางการเมือง ซึ่งทำลายความคิดสร้างสรรค์และคุณภาพของภาพยนตร์ แต่เงื่อนไขทางเทคนิค การขาดแคลนบุคลากร และทุนสร้าง ทำให้ไม่สามารถผลิตภาพยนตร์ที่มีคุณภาพและมีความหลากหลายที่สามารถแข่งขันกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้ รวมทั้งความได้เปรียบของไทยเมื่อเทียบกับหลายประเทศ ไม่ว่าจะเป็นจีนหรือเกาหลี จากการที่ประเทศ CLMV มีความใกล้ชิดในด้านวัฒนธรรมกับไทย ทำให้มีรสนิยมนคล้ายคลึงกัน สามารถเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยได้ง่าย และผู้ชมในประเทศเหล่านี้ต่างมีประสบการณ์ในการเสพสื่อโทรทัศน์ละครไทยซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากมาเป็นระยะเวลายาวนาน เห็นได้จากภาพยนตร์ไทยที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จด้านรายได้เป็นอย่างมากในประเทศ CLMV จะเป็นเรื่องผี ซึ่งเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน เช่นบ่นเรื่อง “พี่มาก พระโขนง” ในแง่ของความนิยมจากรายได้ แต่หากเทียบกับภาพยนตร์เรื่อง “นาคี 2” สำหรับกรณีของเวียดนาม กลับตรงกันข้าม เนื่องจากพญานาคไม่ได้เป็นความเชื่อสำคัญของคนเวียดนามเช่นคนลาวหรือคนกัมพูชา ทำให้ภาพยนตร์ไทย

มีโอกาสมากในการเจาะตลาดเมื่อเทียบกับประเทศอาเซียนอื่น หากรวมกับปัจจัยอื่น ๆ เช่น การขยายตัวของความเป็นเมือง (Urbanization) การเติบโตทางเศรษฐกิจ และประชากรที่มีกำลังซื้อเพิ่มขึ้น ทำให้ตลาดของประเทศ CLMV มีความน่าสนใจและเป็นโอกาสในการผลักดันให้ไทยสามารถเป็นผู้นำอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในภูมิภาคได้

ผู้หญิง กับ ปีน (Babae at baril) (2019) – ฟิล์ม noir เฟมินิสต์แห่งเกษอนซิตี:

การเมืองเรื่องความตาย (Necropolitics) แห่งโรควิทยาความรุนแรง ระบบทุนนิยม และปิตาธิปไตยในฟิลิปปินส์

รศ.ดร.วิจิตา ศรีรัตน์

ภาควิชาภาษาอังกฤษ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Verita.S@chula.ac.th

บทคัดย่อ

ผู้หญิง กับ ปีน (Babae at baril) (2019) เป็นผลงานกำกับเดี่ยวงานแรกของ เรย์ เรด (Rae Red) ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องราวของผู้หญิงนิรนามคนหนึ่ง (Janine Gutierrez) ผู้เป็นพนักงานในห้างสรรพสินค้า เธอเผชิญกับการถูกรังแกในที่ทำงานทัศนคติเหยียดเพศในระนาบและระดับต่าง ๆ ตั้งแต่เจ้านายที่ตีเรื่องการแต่งตัวสวมถุงน่อง กลุ่มผู้ชายข้างถนนที่ตะโกนแซวรังควานให้เธอขี้มหวาน คนขายของชำร้านเล็ก ๆ (sari-sari store) ที่ขายผ้าอนามัยสกปรกให้เธอ จนถึงการถูกเพื่อนร่วมงานข่มขืนอย่างทารุณ งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งวิเคราะห์วิธีที่ภาพยนตร์เรื่อง *ผู้หญิง กับ ปีน* คัดแปลงคุณลักษณะบางประการของฟิล์ม noir (Film Noir) ที่ตั้งบนโลกทัศน์ชายเป็นใหญ่ มิเพียงเพื่อวิพากษ์ฟิล์ม noir/นีโอ noir ประเภทที่มุ่งเน้นเนื้อหาใช้ความรุนแรงเพื่อล้างแค้น หากยังเพื่อชำแหละความรุนแรง ระบบทุนนิยม และปิตาธิปไตยในฟิลิปปินส์โดยเฉพาะในบริบทการเมืองเรื่องความตาย (necropolitics) แห่งสงครามยาเสพติดของรัฐบาลฟิลิปปินส์ภายใต้ประธานาธิบดี โรดริโก ดูเตร์เต งานวิจัยนี้เสนอว่ามองเดิน ๆ *ผู้หญิง กับ ปีน* จะเป็นแนวการใช้ความรุนแรงแก้แค้นและสร้างอำนาจให้ผู้หญิงทำเอง “หนามยอกเอาหนามบ่ง” แต่เมื่อพินิจอย่างถี่ถ้วน ผู้ชมจะพบว่าเรย์ เรด เลี้ยงภาพจำเจ (cliché) โดยบอกเล่าเรื่องราวประวัติความเป็นมาของปีก่อนที่ผู้หญิงนิรนามจะบังเอิญได้มันมาในครอบครอง การเล่าเรื่องไม่เรียงลำดับเวลาเป็นเส้นตรง (non-linear) และบทสรุปที่สรุปไม่ได้ นำพาผู้ชมไปพบกับบรรดาผู้ชายที่การตัดสินใจใช้ปืนกระบอกนั้น ได้เปลี่ยนชีวิตของพวกเขาโดยสิ้นเชิง (จากตำรวจที่ใช้อำนาจในทางมิชอบ ลูกชายของตำรวจ ไปจนถึงเด็กหนุ่มสมาชิกแก๊งที่ใช้ปืนฆ่าเจ้าของบ้านที่ตนไปปล้นทรัพย์) *ผู้หญิง กับ ปีน* ไม่ใช่วาทกรรม “ผู้ชายคือขยะ” (“Men are trash”) เป็นคำพูดตัดสินอย่างเหมารวม หากตีความมันเป็นจุดตั้งต้นเพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหา ฉากสลัม เสี่ยงอันตราย และชินการมีชีวิตอย่างปากกัดตีนถีบในเกษอนซิตีสะท้อนว่าระบบทุนนิยมและปิตาธิปไตยมีส่วนหล่อหลอมบึงเจกไม่ว่าเพศใดก็ตามให้เลือกความรุนแรงเป็นทางออกง่าย ๆ ในชีวิต การต่อสู้ของเฟมินิสต์คงไร้ประโยชน์หากการมีปืนกระบอกหนึ่งในครอบครองเท่านั้นที่ทำให้ผู้หญิงนิรนามในเรื่องมีปากมีเสียงและทรงอำนาจขึ้นมา แม้ความรุนแรงจะเป็นวิธีแก้ปัญหาหับปล้น แต่ *ผู้หญิง กับ ปีน* ชี้ว่ามันไม่ใช่หนทางรักษาสังคมที่ป่วยไข้ได้ยั่งยืน

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

พุธที่ 25 สิงหาคม 2564

Session 5

การเมืองในภาพยนตร์

11.30 - 12.30 น.

ยอดมนุษย์ไทยไม่ได้มาจากเนบิวลา M78:
อุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนากับภาพยนตร์โทคุซัทสึสัญชาติไทย

ชานนท์ ลักษณะทิพากร
jay_chanon@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานนำเสนอชิ้นนี้เป็นความพยายามศึกษาความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์โทคุซัทสึ (ญี่ปุ่น: 特撮/ตัวอักษรโรมัน: Tokusatsu) หรือภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์แนวหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งแสดงด้วยมนุษย์และใช้เทคนิคพิเศษทำด้วยมือมนุษย์ เล่าเรื่องนิยายวิทยาศาสตร์ แฟนตาซี หรือเรื่องสยองขวัญ (ตัวอย่างเช่น สัตว์ประหลาดร่างยักษ์ก็อตซิลล่า “Godzilla” ไอ้แมดแดงอาละวาด “Kamen Rider” ขบวนการห้าสี “Super Sentai” หรือยอดมนุษย์ “Ultraman”) กับ “ภาพยนตร์โทคุซัทสึสัญชาติไทย” (ภาพยนตร์แนวนี้ที่ผลิตในประเทศไทย) อาทิ *หนุมานพบ ๗ ยอดมนุษย์* (๒๕๑๗) และ *หนุมานพบ ๕ ไอ้แมดแดง* (๒๕๑๗) ผลงานของบริษัทไชโยโปรดักชันส์ ผ่านการพินิจวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์และบริบทแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อาทิ บริบททางประวัติศาสตร์ อุดมการณ์ทางศาสนาและการเมือง ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า บริบทเหล่านี้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างภาพยนตร์โทคุซัทสึสัญชาติไทยให้มีเอกลักษณ์แตกต่างไปจากภาพยนตร์ต้นตำหรับจากประเทศญี่ปุ่น โดยเฉพาะบริบทของอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาที่ส่งผลต่อตัวละครนำและพฤติกรรมของตัวละคร จนกระทั่งถูกชาวญี่ปุ่นวิพากษ์วิจารณ์ว่าเป็นการบิดเบือนมรดกทางวัฒนธรรมของยอดมนุษย์ (Chaiyo Production's Hypocrisy of the Ultraman Legacy)

คำสำคัญ: ไชโย, โทคุซัทสึ, ภาพยนตร์, ยอดมนุษย์, หนุมาน

บทคัดย่อ

พิจารณาหนัง Ten Years และ Ten Years Thailand ในฐานะหนัง counter hegemony และ anti establishment

บดินทร์ เทพรัดน์

หนังฮ่องกง Ten Years (2015) และหนังไทย Ten Years Thailand (2018) เป็นหนังที่มีบริษัทร่วมออกทุนสร้างเดียวกัน และใช้คอนเซ็ปต์เดียวกัน นั่นคือการเป็นหนังรวมหนังสั้นหลายเรื่องจากหลายผู้กำกับ โดยให้ผู้กำกับแต่ละคนจินตนาการว่าอนาคตใน 10 ปีข้างหน้า สังคมและการเมืองจะออกมาเป็นรูปแบบใด

เราสามารถมองหนังสองเรื่องนี้ได้ในหลายรูปแบบ เช่น หนังข้ามชาติ (transnational cinema), หนังสอนาคตแนวดิสโทเปีย (dystopia) เป็นต้น แต่ผู้ศึกษาเลือกที่จะมองหนังในฐานะหนังที่ต่อต้านอำนาจนำในเชิงการเมือง (counter hegemony) ในแง่ของเนื้อหาและรูปแบบการถ่ายทอด รวมถึงมองหนังในฐานะหนังที่คัดค้านระบบเดิม (anti establishment) ในเชิงการสร้างและจัดจำหน่ายภาพยนตร์

สำหรับความเป็นหนัง counter hegemony ผู้ศึกษาได้พิจารณาจาก "เนื้อหา" และ "รูปแบบการถ่ายทอด" ของหนังซึ่งมีลักษณะต่อต้านและคัดค้านอำนาจของผู้ปกครอง ทั้งในฉบับฮ่องกง (ต่อต้านอำนาจนำจากรัฐบาลจีนแผ่นดินใหญ่ที่ปฏิเสธ "หนึ่งประเทศ สองระบบ") และฉบับไทย (ต่อต้านอำนาจนำจากรัฐบาลทหารเผด็จการและศักดินา)

สำหรับความเป็นหนัง anti establishment ผู้ศึกษาได้พิจารณาจาก "การสร้างภาพยนตร์" ในขั้นตอนต่างๆ ตั้งแต่ต้นทางจนถึงปลายทาง ซึ่งมีลักษณะที่แตกต่างและคัดค้านโมเดลการสร้างหนังฮ่องกงและหนังไทยแบบเดิม

ด้วยความที่ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่มักถูกครอบงำโดยกลไกของรัฐและการแสวงหาผลกำไรจากนายทุน ทำให้ลักษณะ counter hegemony และ anti establishment ของหนังสองเรื่องนี้จึงควรถูกพิจารณาในฐานะสิ่งที่ร่วมกันคัดค้านการถูกครอบงำ นอกจากนี้มันยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงเส้นทางใหม่ๆ ที่สามารถนำภาพยนตร์หลุดพ้นไปจากการครอบงำแบบเดิมได้

ประชุมวิชาการ ด้านภาพยนตร์ศึกษา

ครั้งที่ 11

รูปแบบออนไลน์ ผ่านโปรแกรม Zoom Webinar

พุธที่ 25 สิงหาคม 2564

Session 6

เสียงหัวเราะในภาพยนตร์

13.30 - 14.30 น.

เสียงหัวเราะจากทศวรรษ 2540:

ภาพยนตร์ “ตลกไทย” หลังสภาวะวิกฤตเศรษฐกิจ

อิทธิเดช พระเพ็ชร*

บทคัดย่อ

หลังวิกฤตการณ์เศรษฐกิจต้มยำกุ้งในปี 2540 ภาพยนตร์ไทยได้ยกสถานะความสำคัญกลายเป็นบ่อน้ำบำบัดความโกรธและความโหยหาวันคืนขึ้นสุขของสังคมไทย จนปรากฏกระแสแนวภาพยนตร์แบบ “โหยหาอดีต” เพื่อตอบสนองต่อความรู้สึกของคนในสังคม อย่างไรก็ตามก็ภายใต้ความโหยหาอดีต ภาพปรากฏการณ์หนึ่งที่น่าสนใจในห้วงเวลาดังกล่าวคือ กระแสภาพยนตร์ “ตลกไทย” โดยเฉพาะจากกลุ่มนักแสดงตลกที่เติบโตมาจากวงการตลกค่าเฟ่ และกระโดดขึ้นรถไฟแห่งวงการภาพยนตร์ไทยในที่สุดท้ายให้พ้นจากสถานีค่าเฟ่ที่กำลังล่มสลายเพราะพิษเศรษฐกิจ ซึ่งทำให้ “นักแสดงตลก” ในภาพยนตร์ตลกไทย เป็นทั้งร่างทรงตัวแทนแห่งความอัดอั้นเอาคั้นของคนในสังคม ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “มือปืน/โลก/พระ/จัน” (2544) และ “7 ประจัญบาน” (2548) ขณะที่ภาพยนตร์ “ตลกไทย” ก็กลายเป็นทั้งโลกจำลองสังคมหมู่บ้านไทยในอดีตให้โหยหาและเป็นภาพแทนของการเผชิญและจัดการกับปัญหา ดังเช่นภาพยนตร์รายได้สูงสุดของปี พ.ศ. 2545 อย่าง “ผีหัวขาด” รวมทั้งเป็นกระจกสะท้อนภาพความคลี่คลายของสังคมไทยออกจากภาพอุดมคติสังคมหมู่บ้าน กลับคืนสู่สังคมปัจจุบันที่กลายเป็นชุมชนเมืองหรือกึ่งเมือง จากภาพยนตร์ที่ล้วนทำรายได้เป็นกอบเป็นกำในช่วงปลายทศวรรษ 2540 อย่าง บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม (2547) และหลวงพี่เท่ง (2548) รวมทั้งภาพยนตร์ตลกที่อาจจะเป็นจุดเข้าสู่ยุคเปลี่ยนผ่านทางรสนิยมตลกในทศวรรษต่อมาอย่าง พยัคฆ์ร้ายสายหน้า (2548) และแสบสนิท ศิษย์สายหน้า (2549) ก่อนภาพยนตร์ตลกจะเข้าสู่เสียงหัวเราะแบบสมัยใหม่ในทศวรรษ 2550 ด้วยอิทธิพลจริตของสังคมชนชั้นกลางที่กลับมาเป็นแกนหลักของความเจริญเติบโตทางสังคม

* นักวิชาการอิสระ

การพากย์ภาพยนตร์ตลกข้ามชาติของทีมพากย์พันธุ์มิตรและการต่อรองการนิยามภาพยนตร์ในบริบทชาติ
THE TRANSNATIONAL COMEDY FILM DUBBING OF PHANTAMIT DUBBING TEAM AND THE
NEGOTIATING DEFINATION OF NATIONAL CINEMA

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการต่อรองทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ที่ปรากฏผ่านการพากย์ภาพยนตร์ตลกข้ามชาติของทีมพากย์พันธุ์มิตร เพื่อขยายขอบเขตการนิยามภาพยนตร์ในบริบทชาติ (national cinema) จากแต่เดิมที่มักให้ความสำคัญกับการศึกษากลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ ผู้จัดจำหน่าย และผู้ชม ให้ครอบคลุมไปถึงการศึกษาตัวตน (agency) ของแรงงานในบริบทแวดล้อมของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะนักพากย์ ผู้มีบทบาทสำคัญในการสร้างนิเวศวัฒนธรรมทางภาพยนตร์ (film ecology) ในยุคสมัยหนึ่งของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย

งานวิจัยเริ่มสำรวจและประมวลขอบเขตนิยามภาพยนตร์ในบริบทชาติของประเทศไทย ซึ่งส่วนมากให้ความสำคัญกับการผลิตภาพยนตร์ และตระกูลภาพยนตร์ต่างๆ (genre) และสืบค้นการศึกษาเกี่ยวกับยุคสมัยแห่งการเกิดขึ้นของภาพยนตร์ไทยข้ามชาติในช่วงยี่สิบปีที่ผ่านมา ตลอดจนถึงการมุ่งตั้งคำถามกับประวัติศาสตร์นิพนธ์ของภาพยนตร์ ที่ครอบคลุมถึงการเติบโตของมหรสพภาพยนตร์ในท้องที่และรูปแบบที่หลากหลาย ซึ่งรวมไปถึงภาพยนตร์นำเข้าจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับความนิยมในประเทศไทยผ่านการพากย์

โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษามิติทางสังคมและวัฒนธรรมของการพากย์ ผ่านการวิเคราะห์มุกตลกในบทพากย์ของภาพยนตร์ตลกข้ามชาติสัญชาติเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับการพากย์โดยทีมพากย์พันธุ์มิตรจำนวน 8 เรื่อง ได้แก่ นักเตะเสี่ยวลิ้มยี (Shaolin Soccer) ค.ศ. 2001, ศึกป่วนฟ้า โรงเรียนมหาเวทย์ (Volcano High) ค.ศ. 2001, ส่งเจ้าพ่อไปเรียนหนังสือ (My Boss, My Hero) ค.ศ. 2001, คนเล็กหมัดเทวดา (Kung Fu Hustle) ค.ศ. 2004, ริงกระเตง ฟัด (Rob-B-Hood) ค.ศ. 2006, คนเล็กของเล่นใหญ่ (CJ7) ค.ศ. 2008, รีอคนรกรโยกลิมติม (Detroit Metal City) ค.ศ. 2008 และ แก๊งม่วนป่วนไทยแลนด์ (Lost in Thailand) ค.ศ. 2012 ควบคู่ไปกับการสืบค้นบริบทแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับมุกเหล่านั้น อาทิ บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ตลอดจนถึงประเด็นทางวัฒนธรรม เช่น ชนชั้น เชื้อชาติ และเพศสภาพ

จากการสำรวจเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่า การพากย์มุกตลกของทีมพากย์พันธุ์มิตร สะท้อนการปรับเปลี่ยนภาพยนตร์ข้ามชาติให้มีลักษณะของมหรสพท้องถิ่น และวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและอารมณ์ขันของชนชั้นแรงงานในสังคมไทย โดยมุกตลกที่พบในกรณีศึกษาในเบื้องต้น ซึ่งมีลักษณะหยาบคาย เสียดสี และขาดความถูกต้องทางการเมือง (politically correct) สะท้อนให้เห็นความซับซ้อนของการประกอบสร้างจินตกรรมความเป็นไทย ที่ต่อรองกับวัฒนธรรมกระแสหลักผ่านประเด็นของชนชั้น และจริตแห่งการแสดงออก โดยการต่อรองนี้มีภาวะความเป็นท้องถิ่นและชาตินิยมที่ไม่ลงรอยกับแนวคิดความเท่าเทียมและความ

เป็นประชากรโลก (cosmopolitanism) ซึ่งเสนอให้เห็นถึงการปรับเปลี่ยนภาพยนตร์ข้ามชาติ ให้เป็นภาพยนตร์ในบริบทชาติ (national cinema) ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้อย่างน่าสนใจ

คำสำคัญ: การพากย์ภาพยนตร์, ทีมพากย์พันธมิตร, ภาพยนตร์ในบริบทชาติ, การต่อรองทางวัฒนธรรม, อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย