

การสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์เรื่อง แหยม ยโสธร Creating Semiotic Meanings in Screenplay of Yam Yasothon

รัตนพรณ์ สวากลาง¹ จารุวรรณ ธรรมวัตร² และราชนันย์ นิลวรรณภา³
Rattanapron Souklang¹, Jaruwan Tummawad² and Rachan Ninlawanapha³

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษารูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์ตลกเรื่อง แหยมยโสธรและเสนอต่อสังคมที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ตลกเรื่องแหยมยโสธร ทั้งนี้เพื่อเข้าใจความหมายที่ถูกสร้างขึ้นมาสื่อสารให้เกิดอารมณ์ขันในบทภาพยนตร์ตลกด้วย ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่าการใช้รูปสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากวัจนภาษาและอวัจนภาษามีลักษณะสัมพันธ์กัน ทำให้เข้าใจการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในบทภาพยนตร์ตลกเรื่องแหยมยโสธรที่มีลักษณะโดดเด่นคือ การใช้ภาษาท้องถิ่น การสะท้อนสังคมและวิถีชีวิตของท้องถิ่นอีสาน การใช้มุขตลกหยาบโหลและความทะเล้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่มียุ่อยู่แล้วแต่ปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่องโดยใช้ลักษณะเด่นของความเป็นตลกอีสาน สร้างความหมายสัญลักษณ์เพื่อสื่ออารมณ์ขัน เช่น การสร้างตัวละครเป็นคนอีสาน ความเป็นอีสานบ้านนอกถูกมองเป็นเรื่องตลก นำหัวเราะ และความเป็นตลกยังสามารถล้อเลียนได้กับทุกสิ่งเพราะถือว่าเป็นเรื่องล้อเล่น ทุกอย่างที่ถูกประกอบสร้างในบทภาพยนตร์ตลกจึงถูกประกอบสร้างขึ้นเพื่อสื่ออารมณ์ขันให้ชัดเจนและเข้าใจความหมายที่สื่อออกไปได้อย่างถูกต้อง

คำสำคัญ : ความหมายเชิงสัญลักษณ์, บทภาพยนตร์ตลก, ท้องถิ่น

Abstract

The current study aimed to investigate for the meaning creation appearing in screenplays of a movie called “Hello Yasothon” and social illustration featuring in the movie script in order to study meaning created for sense of humors in the movie. The result of the study found that both semiotics in verbal and non-verbal languages were related. The semiotic features appearing in the screen play were the use of dialect, the reflection of north earthen Thailand life style, and the use of off-color humor. These semiotic features were always found in north eastern local movie screenplays. Moreover, localism was applied into the movie in order to create sense of humor. In the other words, the north eastern Thailand localism would be automatically considered as a sign of humor. Therefore, scenes, costumes, and acting were designed to support the sense of humor created by using localism as a main theme of the screen play.

Keyword : Simiotice, Screenplay and Localism

¹นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

³ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

บทนำ

ศิลปะการแสดงมีอยู่ทุกชาติ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีประวัติศาสตร์ยาวนาน แต่ละชาติย่อมมีความเหมือนและความแตกต่าง ทว่าสิ่งที่คล้ายคลึงและมีจุดร่วมเดียวกันนั้นคือความผ่อนคลาย เพื่อช่วยบำบัดความเครียดและเหนื่อยล้าจากการทำงาน ซึ่งในอดีตการทำงานย่อมใช้แรงมากกว่าการทำงานในปัจจุบัน เพราะเครื่องมือยังคงล้าสมัย

ศิลปะการแสดงของไทยก็ย่อมมีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงมาสู่โลกสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน เริ่มตั้งแต่การแสดงจำพวกที่เป็นการแสดงในงานศพ แต่ต่อมาก็มีผู้นำมาใช้เพื่อความบันเทิงแต่ก็ยังเป็นการใช้ภาษาพูดมากกว่าภาษาท่าทางเพราะยังไม่ค่อยมีผู้นิยมการแสดงจำพวกในการแสดงออกท่าทางมากนัก

ต่อมาวิวัฒนาการเป็นลิเกซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากพวกชาวอาหรับ เป็นการแสดงที่ใช้ท่าทาง เสียงร้อง มีการแต่งตัวสวยงามมากขึ้นเพื่อให้เกิดความจรรโลงใจ ตัวละครที่ขาดไม่ได้จึงต้องมีตัวละครตลกเพื่อสร้างสีสันให้กับเรื่องที่ดูน่าเบื่อหน่ายให้เล่นลิเก (วีณา วิสเพ็ญ, 2549 : 1 -2)

อารมณ์ขันจึงเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกชาติทุกภาษาใช้สื่อสารร่วมกันได้ ความตลกมักจะใช้สื่อสารทั้งภาษาพูดและภาษาท่าทางเพื่อประกอบสร้างอารมณ์ขัน อารมณ์ขันของแต่ละชาติแต่ละวัฒนธรรมก็ยังมี ความแตกต่างกันอยู่บ้าง เช่น การสื่อสารทางภาษา การใช้คำพวน การใช้คำหยาบโลน เป็นต้น

คนในท้องถิ่นอีสานจะมีอุปนิสัย ร่าเริง สนุกสนาน สังเกตได้จากลักษณะการแข็งซึ่งมีจังหวะที่เร็ว มีความสนุกสนานมาก จึงทำให้เห็นว่าผู้คนในภาคนี้ให้ความสำคัญกับความสนุกสนานและอารมณ์ขันอย่างเป็นพิเศษ อีกตัวอย่างในวรรณกรรมท้องถิ่นนิทาน ก้อม ซึ่งเป็นนิทานตลกขบขันแต่ยังสอดแทรกข้อคิดดีๆ ไว้ในเนื้อหา (พัฒนา กิตติอาษา, 2546 : 49)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าไม่ว่าชนชั้นไหนหรือเป็นคนท้องถิ่นไหนก็รู้จักการผ่อนคลาย การสร้างความบันเทิง เสียงหัวเราะ ตลกขบขันและความสนุกสนาน

ให้แก่ตนเองเพราะมนุษย์ต้องมีความสุขไม่ใช่เพียงอารมณ์เศร้า หรือดีใจเท่านั้นมนุษย์จึงพยายามดัดแปลงและสร้างการแสดงเพื่อถ่ายทอดความสนุกสนานให้กับผู้แสดงและผู้ชมได้มีส่วนร่วมก็คือการสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งการสร้างอารมณ์ขันเป็นการเชื่อมโยงระหว่างผู้แสดงและผู้ชมให้มีส่วนร่วมกับการแสดงนั้นโดยประเมินได้ว่าผู้ชมมีความพึงพอใจในการแสดงได้มากน้อยแค่ไหน และการแสดงมีความน่าสนใจหรือน่าเบื่อหรือไม่ อารมณ์ขันจึงไม่ใช่เป็นเพียงสิ่งผ่อนคลายแต่ยังช่วยสร้างความสัมพันธ์ในหมู่คณะได้อย่างมากอีกด้วย

วัฒนธรรมการแสดงได้มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอด วัฒนธรรมการสร้างอารมณ์ขันก็มีการพัฒนาอยู่เรื่อยๆเช่นกัน ปัจจุบันได้เข้ามาสู่วิวัฒนาการของระบบภาพยนตร์ที่สามารถสื่อได้ทั้งภาพและเสียงในเวลาเดียวกันทำให้มีบทภาพยนตร์แนวต่างๆเกิดขึ้น เช่น รัก โรแมนติก ตลกขบขัน บู้ล้างผลาญ สยองขวัญ เป็นต้น

ภาพยนตร์ที่สร้างรายได้สูงสุดมาเสมอ มักจะเป็นบทภาพยนตร์แนวตลก เช่น บ้านผีปอบ หอแก้วแตก เป็นต้น เพราะภาพยนตร์ตลกเป็นภาพยนตร์สร้างเพื่อความบันเทิงและช่วยให้ผู้ชมได้รับการผ่อนคลาย จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้บทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธรได้รับการยอมรับจากผู้ชมเป็นอย่างมาก

การสร้างบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธรมีลักษณะที่แตกต่างจากบทภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ เนื่องจากเป็นบทภาพยนตร์ที่มีกลิ่นไอของความเป็นอีสาน เพราะเพ็ชทาย วงษ์คำเหลา ผู้เขียนบทภาพยนตร์เป็นคนอีสาน จึงมีมุมมองเกี่ยวกับความเป็นอีสานปรากฏในบทภาพยนตร์ตลกเรื่องนี้อยู่มาก การศึกษาค้นคว้าผู้ศึกษาต้องการศึกษาการประกอบสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏ

ในบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธร โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาหรือสัญยะ ซึ่งเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยเรื่องของเครื่องหมาย (sign systems) การสื่อสารทั้งหมดได้ถูกวางรากฐานมาจากระบบเครื่องหมายต่างๆโดยผ่านระบบกฎเกณฑ์และโครงสร้างต่างๆตามแต่ละชนิด ในโลกของเราทุกวันนี้ล้วนเต็มไปด้วยระบบเครื่องหมาย

เช่น สัญลักษณ์ไฟจราจร สไลด์ทรงผม สัญลักษณ์มือ รหัสมอส เป็นต้น รูปแบบทั้งหมดของสื่อคือระบบเครื่องหมายที่เรียกว่า สัญลักษณ์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544 : 138- 145) สัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือรูปสัญลักษณ์ (signifier) และความหมายสัญลักษณ์ (signified) ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ เมื่อเราเข้าใจธรรมชาติของสัญลักษณ์แต่ละชนิดจะทำให้เราสามารถเลือกใช้สัญลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพภาพมากยิ่งขึ้น

การสื่อความหมายของสัญลักษณ์หรือการถอดรหัสออกมานั้น สามารถสื่อความหมายออกมาได้ 2 ประเภทคือความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยหรือเชิงวัฒนธรรม (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2542 : 101) การศึกษาครั้งนี้เป็นการนำเอาบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธรซึ่งเป็นของเพ็ชทาย วงษ์คำเหลา มาศึกษาการสร้าง ความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่ออารมณ์ขัน

อย่างไรก็ตามเราปฏิเสธไม่ได้เลยว่าเราล้วนใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารอยู่เสมอ เมื่อเราได้ศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธรทำให้เราสามารถเข้าใจได้ว่าเพราะเหตุใดเราจึงสามารถมีอารมณ์ขันร่วมกันกับนักแสดงซึ่งเป็นตัวละครที่โลดแล่นในแผ่นฟิล์มได้เหมือนกัน ซึ่งชี้ให้เห็นว่าเราได้ตกลงใช้สัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆร่วมกัน เมื่อแสดงออกโดยผ่านสีหน้า ท่าทางก็สามารถตกลงขบขันได้แม้ว่าไม่ได้ใช้คำพูดใดเลยสักคำก็ตาม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปสัญลักษณ์ ความหมายสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธร
2. เพื่อศึกษาภาพเสนอของบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธร

วิธีการศึกษา

1. การเลือกบทภาพยนตร์อย่างเจาะจง ได้แก่เรื่องแฮมมยโสธร ซึ่งเป็นบทภาพยนตร์ที่สร้างภาคต่อเนื่อง โดยนำเอามาศึกษาทั้งสองภาค คือ แฮมมยโสธร 1 และแฮมมยโสธร 2
2. เก็บรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสัญวิทยา ภาพยนตร์ ภาพเสนอ แล้วนำมาจัดกระทำเป็นหมวดหมู่
3. นำเนื้อเรื่องที่ได้ถอดบทภาพยนตร์จาก CD- ROM ทั้งสองภาคอย่างละเอียดในลักษณะการบรรยายและพรรณารวมทั้งบทสนทนา
4. นำเอาข้อมูลทั้งหมดมาศึกษาวิเคราะห์ โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาแล้วจัดแบ่งประเภทได้แก่ รูปสัญลักษณ์ ความหมายสัญลักษณ์และภาพเสนอในลักษณะของการอธิบายเชิงพรรณนา
5. สรุปผล อภิปรายผลและเสนอแนะ

ผลการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในบทภาพยนตร์เรื่องแฮมมยโสธร โดยนำมาศึกษาทั้งสองภาค ซึ่งเป็นภาคที่ต่อเนื่องเรื่องราวลำดับเกี่ยวข้องกันทั้งสองภาค จากการศึกษาสามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. การศึกษารูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์เป็นการศึกษาภาษาพูดจากบทสนทนาซึ่งปรากฏเป็นภาษาท้องถิ่นอีสาน จัดประเภทได้ 4 ประเภท ได้แก่ ชื่อตัวละคร คำทักทาย คำไม่สุภาพ และคำต่างประเทศ เป็นต้น

ตารางที่ 1 รูปสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์

รูปสัญลักษณ์	ความหมายสัญลักษณ์
ถั่ง	ถั่งเป็นภาษาถิ่นอีสานที่มีความหมายโดยตรงคือ ทิมแทง แต่เมื่อนำมาสร้าง ความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อสร้างอารมณ์ขัน ถั่งจึงถูกไปใช้ในบริบทเรื่องเพศ มีความหมายว่าร่วมเพศ นอกจากนี้เพื่อเพิ่มความข้นได้เพิ่มเสียงคล้ายเสียงร่วมเพศ เพื่อให้เกิดอารมณ์ขันร่วมกันระหว่างตัวละครและผู้ชม ในบทสนทนานี้จึงกล่าว ว่า “ถั่งจะๆๆ”
แหยม	ความหมายเชิงสัญลักษณ์จากการให้เสียงเพื่อสื่อความหมายของลักษณะที่ถูกสร้างให้ เหมือน เชย ฉิ้ม ลำหลัง ไม่ทันสมัย จึงเหมาะกับตัวละครที่เป็นหนุ่มบ้านนาที่ไม่ ทันคนไม่รู้จักรักจีบสาวไม่รู้จักเอาใจผู้หญิง ซึ่งเป็นลักษณะของตัวละครเรื่อง แหยมจากการถูกสร้าง ความหมายของชื่อ
จำใส่กะลาเฮด	เฮด เป็นการให้ความหมายระดับที่สองซึ่งไม่ได้มีความหมายว่าหัวที่แปลอย่างตรง ตัวแต่มีความหมายว่า สมอง เพื่อเป็นการเลี่ยงคำที่จะไม่ให้เกิดความรุนแรงเพราะ เป็นชนบของความเป็นวัฒนธรรมตก นอกจากนี้คำว่าเฮดยังมีความหมายถึงการ เป็นคนหัวตะวันตกที่มีความสามารถพูดอังกฤษได้ บ่งบอกความหมายเป็นคน ทันสมัย มีการศึกษา หัวสูง รสนิยมสูง เป็นต้น

การศึกษารูปสัญลักษณ์ที่เป็นภาษาพูดซึ่งเป็นภาษาท้องถิ่นอีสาน ลักษณะภาษาที่ใช้มักเป็น ภาษาปากมีลักษณะของความสัมพันธ์ที่เป็นกันเอง ทำให้เห็นถึงระดับความสัมพันธ์ที่มีความเป็นกันเอง มากกว่าระดับความสัมพันธ์ของคนในเมือง ซึ่งเป็น ลักษณะความสัมพันธ์แบบหลวมๆโดยเฉพาะกลุ่ม เท่านั้น เช่น กลุ่มธุรกิจ กลุ่มการศึกษา กลุ่มชนชั้นสูง เป็นต้น ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารจึงเป็นภาษาชาวบ้าน ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และนอกจากนี้ภาษาท้องถิ่น อีสานเป็นภาษาที่มีคำอุจจารณ์วิลาส ซึ่งเป็นการใช้ หน่วยเสียงเพื่อให้เกิดความหมายแตกต่างเช่น บ่งบอก ลักษณะ อาการ อารมณ์ เป็นต้น (บรรพต เปรม ชุม, 2521: 67) ใช้มากเพื่อสร้างความหมายและความ

รู้สึกที่แตกต่างกัน ทำให้ภาษาที่ใช้สื่ออารมณ์ขันได้ ชัดเจนมากเพราะเป็นภาษาที่ไม่ต้องบรรยายท่าทาง หรืออธิบายเพิ่มก็สามารถมองเห็นภาพได้อย่างชัดเจน มากขึ้น เช่น ถั่งซี้คือสิฟุ้งปี้ด ซึ่งคำว่าถั่งไม่ได้มีความ หมายว่า แทะ ทิม แต่ยังให้ความรู้สึกถึงเจ็บปวดจาก การถูกแทง ทำให้คำเหล่านี้มีน้ำหนักในการสื่อสาร มากขึ้น เมื่อนำคำเหล่านี้มาใช้สร้างอารมณ์ขันจึงเกิด ภาพและความรู้สึกร่วมต่อผู้ชม

นอกจากนี้ยังมีการศึกษารูปสัญลักษณ์จาก ภาษาท่าทางรวมถึงฉากประกอบในบทภาพยนตร์จาก การศึกษามักจะพบว่าท่าทางที่มักสื่อถึงอารมณ์ขัน ร่วมกัน มักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศและการเปลือย เปล่า

ฉากนี้ คือ ฉากกระท่อมน้อยปลายนา มักจะปรากฏในเรื่องให้อารมณ์และความรู้สึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์คู่สาว โดยใช้เป็นฉากกลางคืน หลบฝนซึ่งมีลักษณะเหมือนกันทั้งสองภาคของเรื่อง แหยมยโสธรและเนื้อหาเกี่ยวกับการร่วมเพศของ คนสองคน โดยใช้สัญลักษณ์ของสีดำเป็นการอำพรางเป็น เรื่องซ่อน ปกปิด ปิดบัง โดยที่สร้อยและทองต้อง ปกปิดความสัมพันธ์หรือแม้แต่กระทั่งแฉและปลัดธนู ก็แอบมีความสัมพันธ์กันก่อนที่จะปลัดจะถูกส่งตัวย้าย กลับกรุงเทพฯ นอกจากนี้ยังปรากฏฉากอื่นๆอีก เช่น ความเป็นชนบทกับพื้นฉากที่เน้นสีเขียวซึ่งมีสัญลักษณ์ ของความเป็นธรรมชาติ ความอุดมสมบูรณ์ ท้องทุ่ง ทุ่งนั้ลกา เป็นต้น

2. การศึกษาภาพเสนอที่ปรากฏในบท ภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร ภาพเสนอที่ถูกถ่ายทอด ในบทภาพยนตร์เป็นภาพเสนอ ความเป็นท้องถิ่นซึ่ง ประกอบไปด้วย ความเป็นชนบท ความเชื่อ ภาษา และ วิถีชีวิต

2.1 ความเป็นชนบทจะถูกนำเสนอ ภาพที่มีลักษณะของท้องทุ่งนาสีเขียว ทุ่งนั้ลกา ควาย ฉากมักเน้นสีเขียวเพื่อสื่อความหมายของพื้นที่ทาง โกลความเจริญยังคงรักษาป่าไม้และธรรมชาติไว้ได้ อย่างเดิม แม้แต่บ้านเรือนลักษณะของบ้านคนอีสาน จะมีลักษณะที่โดดเด่น ได้ดูนั้สูงมากนั้เพียงเพื่อให้ ผู้อยู่อาศัยใช้แคร่ม่านั้ได้ดูนั้บ้าน เสามักปักลงไป ในดิน และมีระเบียบหรือขนานหน้าบ้านใช้เป็นพื้นที่นั้ เล่น

2.2 ความเชื่อถูกนำเสนอภาพใน ลักษณะของพิธีกรรมหรือประเพณีที่แสดงออกถึง ความเป็นคนอีสาน เช่น การบายศรีสู่ขวัญ บุญบั้งไฟ เป็นต้น เพราะความเชื่อของคนท้องถิ่นอีสานจะ ให้ ความสำคัญกับบุญบั้งไฟตามฮีตสิบสอง ในแต่ละเดือน คนอีสานจะให้ความสำคัญกับประเพณีต่างๆทุกๆ เดือนจนครบสิบสองเดือน ภาพเสนอที่ปรากฏในบท ภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธรเป็นประเพณีบุญบั้งไฟ

ซึ่งเดิมมีความเชื่อของการขอฝนพญาแถนโดยให้ พญานาคขึ้นไปเล่นน้ำบนสวรรค์เพื่อให้ฝนตกในฤดู หนาวกล้านาของชาวบ้าน เพื่อให้ชาวบ้านไม่ทุกข์ ยากล้าปากมีข้าวมีปลากินอย่างอุดมสมบูรณ์ จึงถือว่า ประเพณีบุญบั้งไฟเป็นประเพณีของคนอีสานที่ถือกัน ในเดือนหก เพราะเป็นช่วงเวลาของชาวนาจะทำนา อย่างไรก็ตามยังคงเห็นว่าชาวอีสานก็ยังคงเชื่อแถน หรือผีฟ้าและนั้บถือพุทธศาสนา ซึ่งเป็นความเชื่อวิถี พุทธชาวบ้านมีการผสมผสานระหว่าง พราหมณ์ พุทธ ผี เป็นต้น

2.3 ภาษาย่อมบ่งบอกถึงความเป็น ท้องถิ่นนั้นๆ นอกจากนี้ยังบ่งบอกถึงความเป็นกลุ่ม ชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ในท้องถิ่นนั้นๆด้วย จากที่กล่าว มาแล้วว่าความเป็นอีสานเป็นการกล่าวว่านั้คืออีสาน โดยใช้เส้นแบ่งตามลักษณะภูมิประเทศ แม้ว่าอีสาน จะมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ก็ตาม เช่นกัน ภาษาก็มีหลากหลายตามแต่ละชาติพันธุ์ เนื่องจากใน ท้องถิ่นอีสานมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม แต่ การใช้ภาษาในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร ชื่อก็ บอกว่าจังหวัดยโสธรซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของภาคอีสาน และภาษาที่ถูกกำหนดความเป็นอีสานคือภาษาที่ใช้ ประจำภาคอีสาน ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับภาษาลาว (สปป.) แม้ว่าแต่ละจังหวัดจะมีความแตกต่างทาง เสียงและสำเนียง เช่น ภาษาอีสานขอนแก่น ภาษา อีสานศรีสะเกษ ภาษาอีสานอุบลราชธานี รวมถึง ภาษาอีสานยโสธร การเลือกใช้ภาษาอีสานก็เป็นการ ยอมรับความเป็นคนชายขอบ ความเป็นท้องถิ่น และ ความเป็นภูมิภาคที่ไม่เจริญ ไม่มีการพัฒนา คร้าครี แก่แก่ เพราะภาษาอีสานถูกนำเสนอในสังคมให้มี บทบาทที่ถูกลดทอนความเป็นคนระดับสองของสังคม ที่บ่งบอกถึงความเป็นภูมิภาคที่ไม่เจริญ ทำงานใช้ แรงงาน เป็นคนไม่ฉลาด ชอบทำงานเป็นคนรับใช้ เป็น คนเบื้องล่างของสังคม เรามั้จะปรากฏเห็นคนใช้ที่ เป็นคนอีสานอยู่ในละครโทรทัศน์หรือในสังคมจริงๆ มีอยู่เสมอ แม้ว่าภาษาอีสานจะถูกมองว่านั้เป็นภาษา

ชายขอบ แต่เพ็ชทาย วงษ์คำเหลาได้ยกเอาภาษาอีสานให้เป็นจุดเด่นของภาษาที่ใช้ในการสื่อสารในบทสนทนาและมุขตลก

ความเป็นท้องถิ่นของคนอีสาน แม้ว่าในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร จะพยายามประกอบสร้างขึ้นมาจากความหมายที่ทำให้เห็นว่าคนอีสานถูกนำเสนออัตลักษณ์ความเป็นอีสานได้อย่างไร โดยการนำเสนอของความเป็นท้องถิ่นอีสานมานำเสนอ สื่อให้เห็นและสามารถเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ แต่อย่างไรก็ตามการนำเสนอก็ยังคงติดกับภาพลักษณ์ของการมองคนอีสานตามความคิดของคนกรุงเทพฯ คนอีสานจึงเป็นกลุ่มคนที่ถูกสร้างอารมณ์ขึ้นเป็นกลุ่มคนชายขอบ ภาษาจึงเป็นภาษาของกลุ่มคนชายขอบเนื่องจากภาษาของประเทศไทยยอมรับอำนาจของศูนย์กลางคือภาษาไทยกรุงเทพฯ

2.4 วิถีชีวิตของคนอีสานถูกกำหนดความหมายจากสังคมโดยมองว่าเป็นพวกชายขอบ ด้อยพัฒนา ไม่เจริญ คนอีสานจึงถูกประกอบสร้างขึ้นจากความหมายที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทำให้เห็นวิถีชีวิตของผู้คนท้องถิ่นภาคอีสาน มีอาชีพเกษตรกรรม แม้ว่าผลลัพธ์จะได้ไม่ค่อยดีเท่าใดนัก แต่ผู้คนที่นี้ก็ยังยึดอาชีพเกษตรกรรมเพราะเป็นอาชีพของบรรพบุรุษสืบทอดกันต่อมา หากไร่ที่ดินทำกินก็จะพยายามเข้าไปแย่งชิงพื้นที่ทำกินในพื้นที่อื่น นั่นคือพื้นที่ที่สามารถสร้างรายได้และมีความเหนือกว่าในด้านสภาพภูมิประเทศ เช่น ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ ภาคตะวันออก และต่างประเทศ

จากบทภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร ภาค 1 ทำให้เห็นว่าค่านิยมของคนอีสานคือการผลักดันให้ลูกหลานไปประกอบอาชีพในพื้นที่อื่นเพื่อสร้างฐานะยกระดับความเป็นอยู่ของครอบครัว รวมถึงการได้รับการยกย่องจากสังคมเมื่อกลับมา เพราะจะถูกมองว่าเป็นวีรบุรุษที่สามารถช่วยเหลือครอบครัวได้ ซึ่งปรากฏได้จากการเดินทางไปกรุงเทพฯ ของเจ๊และสร้อย ทั้งสองได้ไปเรียนรู้อะไรต่างๆ ที่อยู่กรุงเทพฯ ซึ่งสิ่ง

เหล่านี้ไม่มีปรากฏในพื้นที่นี้ เพราะถูกให้ความหมายไว้แล้วว่ากรุงเทพฯ เป็นแหล่งความรู้และวิทยาการที่ล้ำสมัย การสอนพิมพ์ดีด การสอนภาษาอังกฤษ การสอนตัดเย็บเสื้อผ้า และการศัลยกรรมความงาม ซึ่งทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างพื้นที่ทั้งสอง และเมื่อสร้อยกลับมาถูกชมเชยจากภรรยาเก่า “โอ้ย คือผู้ดีแท้ ชาวจวนขุนป่านคนกรุงเทพฯ เนาะ” ซึ่งความหมายที่แฝงอยู่ในนั้นแสดงให้เห็นถึงการยกย่องอำนาจรัฐความเป็นศูนย์กลางที่มีความเหนือกว่าคนในท้องถิ่น และยอมรับตัวตน(myself)ว่าเป็นคนด้อยพัฒนาเป็นคนชายขอบของสังคม จากคำกล่าวของคำพูนบุญทวี (2550 : 65) ได้กล่าวไว้ว่า ตนเข้าใจแรงปรารถนาของคนอีสานที่ดั้นด้นเดินทาง เพื่อรู้ข้ามพื้นที่เขตแดนต่างๆ (Deterritorialization) ของชีวิตและชุมชนในนามของการแสวงหาชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่า เช่น การข้ามเขตแดนทางภูมิศาสตร์ ข้ามอาณาบริเวณเศรษฐกิจสังคม (เข้าโรงเรียนบวชเรียนเพื่อเป็นเจ้านาย) และข้ามเขตแดนท้องถิ่น บทภาพยนตร์ตลกเรื่องแหยมยโสธรที่นำเสนอความเป็นท้องถิ่นอีสานได้อย่างละเอียดว่าชีวิตของคนอีสานไม่ได้ยอมแพ้ที่จะเลือกเป็นคนชายขอบให้คนดูถูก แต่เป็นสังคมที่กำลังพัฒนาไปสู่ความเจริญที่ไม่หยุดอยู่กับที่ด้วยวิธีการที่ถูกต้องตามหลักศีลธรรม

สรุปผล อภิปรายผลและเสนอแนะ

จากการศึกษาการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อประกอบสร้างอารมณ์ขึ้นนั้น เป็นการนำเอาสัญลักษณ์ที่สื่อได้ทั้งความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย ทั้งนี้ความหมายที่ใช้เป็นสิ่งที่ตกลงเข้าใจร่วมกันได้จึงสามารถสื่ออารมณ์ขึ้นแล้วทำให้ผู้ชมสามารถมีอารมณ์ขึ้นร่วมได้ สัญลักษณ์ที่ปรากฏในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธรนี้ประกอบด้วย ภาษาพูด ภาษาท่าทาง เครื่องหมาย โดยการนำเสนอความเป็นท้องถิ่นอีสานผ่านตัวบทภาพยนตร์เรื่องแหยมยโสธร ที่มีเนื้อหาสาระตะกั่วเกี่ยวข้องกับความเป็น

อีสาน แม้แต่ภาษาที่ใช้ยังเลือกใช้ภาษาอีสานในบทสนทนาและการบรรยายเรื่อง ดังนั้นจึงจะขอสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. การศึกษารูปสัญลักษณ์และความหมายสัญลักษณ์ที่ประกอบสร้างสื่ออารมณ์ขันในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมโยธรมีลักษณะการใช้ภาษาอีสานที่มีความชัดเจน เป็นภาษาปากหรือภาษาระดับกันเอง สามารถสื่อความหมายเข้าใจตรงกันเพราะวัฒนธรรมการใช้ภาษาตลกย่อมใช้ลักษณะของคำที่สื่อเรื่องตลก เรื่องเพศ เรื่องอุจจาระเป็นต้น คำที่ใช้จึงไม่กำกวม แต่อย่างไรก็ตามจากที่ได้ศึกษาสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาษาพูด ภาษาท่าทาง การแต่งกาย ทรงผม การแต่งหน้า รสนิยม และฉาก เป็นการใช้อนุสัญญาที่ไม่เพียงสื่อความหมายตรงตัวเท่านั้นแต่ยังสื่อความหมายโดยนัยด้วย ซึ่งมักจะเป็นความหมายที่ตกลงใจร่วมกันในกลุ่มวัฒนธรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกันเพื่อสื่อความหมายได้เข้าใจตรงกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชไมพร สุขสัมพันธ์ (2541: 244) ได้ศึกษาสัญลักษณ์ในการ์ตูนญี่ปุ่นผ่านการประกอบสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ งานวิจัยนี้ได้แสดงออกถึงวัฒนธรรม ความเชื่อ วิถีชีวิตของชาวญี่ปุ่นได้เช่นกัน เช่น การรับประทานอาหาร การแต่งกาย ค่านิยม การเลี้ยงดูบุตร เป็นต้น แต่ในบางครั้งอาจจะเข้าใจความหมายที่ต้องการสื่อได้ยาก เพราะวัฒนธรรมของคนญี่ปุ่นและคนไทยมีความแตกต่างกันอยู่มาก จึงทำให้ไม่สามารถเข้าใจสัญลักษณ์ที่ใช้บางตัวได้อย่างถูกต้อง เพียงแต่สังเกตจากบริบทที่อยู่ล้อมรอบเพื่ออธิบายตัวสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายนั้นๆ

2. การศึกษาภาพเสนอที่ภูวนามาศึกษาผ่านตัวละคร และผ่านฉากประกอบภาพยนตร์จะสามารถมองเห็นจากการนำเสนอความเป็นท้องถิ่นอีสาน ความเป็นชนบท ความเป็นธรรมชาติ ประเพณี ความเชื่อ วิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นอีสาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปริณดา เรืองศักดิ์ (2555 : 186- 192) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการถ่ายทอดวัฒนธรรมของคนเกาหลีผ่านซีรีส์เกาหลีทำให้คนไทย

ได้รับอิทธิพลจากซีรีส์เกาหลี เช่น อาหาร การแต่งกาย การแพทย์ เป็นต้น เช่นเดียวกันในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมโยธรมีลักษณะการนำเสนอถึงวัฒนธรรม รากเหง้าทางความคิดของผู้คนในท้องถิ่นอีสาน ภูมิปัญญาและความเชื่อต่างๆ

การศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์เป็นการสื่อความหมายเพื่อประกอบสร้างความเป็นอารมณ์ขันในการดำเนินเรื่อง ผ่านตัวละคร ผ่านบทสนทนา และฉาก จากที่กล่าวมาเราจะเห็นได้ว่าการสร้างสัญลักษณ์ประกอบสร้างอารมณ์ขันเป็นการนำเอาชนบทวัฒนธรรมตลก เช่น การล้อเลียน การประชดประชัน การพูดหยาบคาย ทะลึ่งตลก เป็นต้น แล้วนำมาผนวกเข้ากับวัฒนธรรมอีสาน ที่มีลักษณะของความ เป็นชาวบ้านทั้งภาษาพูด การแต่งกาย และการดำเนินชีวิต ถูกกระทำให้ภาพเสนอความเป็นอีสานยังคงมองว่าเป็นสังคมที่มีความเป็นชาวบ้าน มีรสนิยมเรียบง่าย อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะถูกมองว่าเป็นชายขอบ แต่การสร้างสัญลักษณ์ที่ปรากฏในบทภาพยนตร์ทุกองค์ประกอบพยายามเน้น สิ่งที่ถูกมองข้ามว่าเป็นจุดด้อย เช่น เป็น เชย ลำห้วย เป็นต้น แต่คือเสน่ห์ของความ เป็นอีสานที่ปรากฏในบทภาพยนตร์เรื่องแหยมโยธรม โดยการนำเอาลักษณะที่เป็นจุดด้อยเปลี่ยนให้มาเป็นจุดเด่นในเรื่อง

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาลักษณะเด่นในผลงานของเพ็ชทาย วงษ์คำเหลา เช่น รายการหม่าโจ้ว วงษ์คำเหลาเดอะซีรีส์ เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับสาขานิเทศศาสตร์ กลวิธีการนำเสนอภาพยนตร์และรายการต่างๆของ เพชรทาย วงษ์คำเหลาที่มีความน่าสนใจและเพราะเหตุใดถึงมีผู้คนชื่นชอบผลงานของเพ็ชทาย วงษ์คำเหลา

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณคณะกรรมการที่ให้การช่วยเหลือในการเผยแพร่ผลงาน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญต่อการสำเร็จการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ช่วยให้มีโอกาสในการพัฒนาผลงานวิจัยให้มากยิ่งขึ้นในอนาคตมากยิ่งขึ้น ขอให้คณะกรรมการประสบแต่ความสุข ความดีงาม และความเป็นมงคลต่อตัวท่านเถิด

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คำพูน บุญทวี. (2550). **ลูกอีสาน**. กรุงเทพฯ : โป๊ยเขียน.
- ชไมพร สุขสัมพันธ์. (2541). **การวิเคราะห์สัญญา รหัสและกระบวนการสร้างรหัสในการ์ตูนญี่ปุ่น**. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2542). **วาทกรรมพัฒนาอำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณ์และความเป็นอื่น**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.
- บรรพต เปรมชู. (2521). **คำวิเศษณ์และสำนวนภาษาอีสาน**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ.
- ประชา สุวิธานนท์. (2538). **โวหารภาพ. วารสารธรรมศาสตร์**, 21(2), 67-74.
- ปริญดา เรืองศักดิ์. (2555). **การถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านละครเกาหลีอิงประวัติศาสตร์แดจังกึม. วารสารนักบริหาร**, 32(1), 29-32.
- พัฒนา กิตติอาษา. (2553). **ท้องถิ่นนิยม**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเอส พริ้นติ้ง เฮาส์ .
- วีณา วิสเพ็ญ. (2550). **วรรณคดีการละคร**. พิมพ์ครั้งที่ 2 . มหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.