

ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภควาทลักษณ์
ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

นิธิฤทธิ์ กันเขตต์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (วัฒนธรรมและการพัฒนา)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ.2556

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์
ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

.....

นายนิธิฤทธิ์ กันเขตต์

ผู้วิจัย

.....

อาจารย์ณรงค์ อาจสมิติ, Ph.D.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

.....

อาจารย์ศิริจิต สุนันต์ตะ, Ph.D.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

.....

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, ประ.ด.

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

.....

ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,

พ.บ., ว.ว. ออร์โธปิดิกส์

กณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

.....

อาจารย์จิตชายงค์ ยมาภัย, ประ.ด.

ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวัฒนธรรมและการพัฒนา

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์
ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (วัฒนธรรมและการพัฒนา)

วันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2556

.....
นายนิธิฤทธิ กั้นเขตต์

ผู้วิจัย

.....
อาจารย์ณรงค์ อาสุมิติ, Ph.D.
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภารัตน์ ชาญเลขา, ค.ศ.
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
อาจารย์ศิริจิต สุนันตะ, Ph.D.
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์, ป.ร.ค.
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....
ศาสตราจารย์บรรจง มไหสวริยะ,
พ.บ., ว.ว. ออร์โธปิดิกส์
คณบดี
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

.....
รองศาสตราจารย์โสภณา ศรีจำปา, Ph.D.
ผู้อำนวยการ
สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเซีย
มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความรู้จาก อาจารย์ ดร.ณรงค์ อาสุมิติ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ที่ได้ช่วยในการเปิดมุมมองอันเป็นอิสระทางความคิดให้แก่ผู้วิจัย ให้ความรู้ คำปรึกษา แนะนำแนวทางในการทำงาน และเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยในการทำวิทยานิพนธ์เสมอมา, อาจารย์ ดร.ศิริจิต สุนันตะ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญจิต ศศิวงศาโรจน์ ผู้ที่ได้แนะนำแนวทาง ให้ความรู้ ให้ข้อสังเกต รวมไปถึงประเด็นอันมีความสำคัญยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้ และขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภารัตน์ ชาญเลขา เป็นอย่างสูง ที่ได้ให้ความกรุณาเป็นประธานกรรมการ ในการสอบวิทยานิพนธ์ ให้โอกาสผู้วิจัยในการนำเสนอแนวความคิด ทั้งยังให้ข้อสังเกตและคำแนะนำ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณครูบาอาจารย์ทั้งหลายในชีวิต ที่ได้อบรมสั่งสอนแก่ข้าพเจ้ามาตั้งแต่ ยังเป็นเด็ก จนกระทั่งข้าพเจ้าได้เติบโตมากลายเป็นคนที่มีความเพียรพยายาม อดทน มีวิชาความรู้สำหรับ หาเลี้ยงชีพ และรู้จักแก้ไขปัญหาต่างๆ ในชีวิตจนสามารถดำรงตนรอดอยู่ได้ในสังคม

ขอขอบพระคุณครูปอง ขุนอิน โตสง่า เป็นอย่างสูง ที่ได้เป็นประกายความคิดอันมีค่าต่อ ผู้วิจัยในการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคม ทั้งยังให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการศึกษาและให้ข้อมูลต่างๆ

ขอขอบพระคุณคุณอุทัยสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์โหมโรง ที่ได้ กรุณาในการให้ข้อมูลและแนวคิดอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย

ขอขอบคุณสมาชิกทุกๆคนในบ้านครูสุพจน์ โตสง่า ที่ได้ให้ความเป็นกันเองและให้ข้อมูล อันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์

ขอขอบคุณผู้เกี่ยวข้องและบุคลากรทุกๆฝ่ายที่ได้ให้ความกรุณาเอื้อเฟื้อต่อผู้วิจัย ในการจัดทำ วิทยานิพนธ์จนแล้วเสร็จด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อบัญญัติ คุณแม่ศิริณี กันเขตต์ และเจ้ตาล ผู้เป็นพี่สาว ที่ได้ให้ความรัก ความเข้าใจ ให้ข้าพเจ้าได้ทำในสิ่งที่ตนเองรักและมีความสุขในการใช้ชีวิตมาโดยตลอด ทั้งยังเป็นกำลังใจอันสำคัญยิ่งแก่ข้าพเจ้าในการทำวิทยานิพนธ์

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จักเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาปรากฏการณ์ ทางสังคมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทย สามารถทำให้ผู้อ่านเข้าใจต่อกระบวนการสร้างความรู้ชุดต่างๆ ได้อย่างมีสติเท่าทันต่ออำนาจแห่งการสร้างความรู้หรือความเชื่อที่ครอบงำเราได้มากยิ่งขึ้น

นิธิฤทธิ์ กันเขตต์

ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

“KHUN IN” PHENOMENON : THE MEANING CONSTRUCTION AND CONSUMPTION IN POPULAR CULTURE

นิติฤทธิ์ กันเขตต์ 5137495 LCCU/M

ศศ.ม.(วัฒนธรรมและการพัฒนา)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ณรงค์ อาจสมิต, Ph.D., ศิริจิต สุนันดี, Ph.D., ขวัญจิต ศศิวงศ์สารโรจน์, ป.ร.ด.

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยมฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ประการแรกเพื่อศึกษาภาพลักษณ์และความหมายของตัวละครขุนอินที่ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง ซึ่งมีนายณรงค์ฤทธิ์ โอสถำ รับบทเป็นผู้แสดง โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง (narration) และแนวคิดเกี่ยวกับตัวละคร (film character) เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายของภาพลักษณ์ที่ทำให้ผู้คนจดจำขุนอินได้ ประการที่สองคือการศึกษากระบวนการที่นายณรงค์ฤทธิ์ โอสถำ ใช้ ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในบริบทต่างๆ ที่ได้ถูกสร้างความหมายจากตัวละครขุนอินในพื้นที่ปฏิสัมพันธ์หน้าฉาก (front stage performance) โดยใช้แนวคิดเรื่องตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) และแนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) มาเป็นกรอบในการอธิบายปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ให้ความสำคัญกับการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์เชิงลึก ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลหลัก อันได้แก่ นายณรงค์ฤทธิ์ โอสถำ และนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง

ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์เรื่องใหม่โรงได้สร้างภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินที่ก่อให้เกิดการจดจำของผู้ชมใน 2 มิติ กล่าวคือ มิติของตัวละครผู้กระทำ (active character) โดยปรากฏความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ความเป็นสิริมงคล น้ำเสียงการใช้เวทอาเสียงระนาดเอกที่ดุดัน ภาพและเสียงที่คอยตามหลอกหลอนพระเอกอยู่ตลอดเวลา สื่อถึงการเป็นผู้มีพลังอำนาจอันน่ากลัว มีพลังทำลายมหาศาล เวทมนต์คาถา และเป็นอุปสรรคที่พระเอกของเรื่องจะต้องเอาชนะให้ได้ ขณะเดียวกันตัวละครยังถูกนำเสนอภาพลักษณ์ในมิติของผู้ถูกระกระทำ (passive character) ในช่วงท้ายของเรื่อง คือได้รับความพ่ายแพ้จากการประชันระนาดเอกและกลายมาเป็นผู้รู้จักการให้อภัยและยอมรับในฝีมือของผู้อื่น ทั้งยังเป็นบุคคลสำคัญที่พระเอกจะต้องเคารพบูชาเสมือนครูคนหนึ่งในชีวิต สิ่งต่างๆ เหล่านี้จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำขุนอินได้อย่างแม่นยำ แม้ว่าตัวละครจะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เพียงไม่กี่ฉากก็ตาม

นายณรงค์ฤทธิ์ โอสถำ สามารถปรับใช้โอกาสจากการเป็นผู้รับบทขุนอินในภาพยนตร์เรื่องใหม่โรง มาสร้างเป็นภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ให้กับตัวเอง ด้วยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมทางด้านดนตรีไทยที่ตนมี จากการเกิดมาเป็นทายาทของนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง มีภาพของการเป็นอาจารย์ผู้สอนดนตรีไทย มีผลงานทั้งในรูปแบบของดนตรีไทยดั้งเดิมและดนตรีไทยร่วมสมัย ประกอบกับบุคลิกรูปร่างหน้าตาที่เป็นเอกลักษณ์และด้วยการคงลักษณะบางประการของตัวละครขุนอินไว้ คือการเป็นคนศีรษะล้านไว้หนวดเครา สวมใส่เสื้อผ้าโทนมืดๆ นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มเติมลักษณะเฉพาะอันโดดเด่นด้วยการใส่แว่นดำ สวมใส่ชุดดำ และสามารถที่จะแสดงการตีระนาดเอกในที่ต่างๆ ได้จริง โดยที่ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” มีความเคลื่อนไหว สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามแต่เงื่อนไขของสถานการณ์ ด้วยการปรับรูปแบบการแสดงภาพลักษณ์ให้เป็นไปตามกระแสนิยม อันเป็นรูปแบบในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของพฤติกรรมบริโภคอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้ “ขุนอิน” กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของ “ดนตรีไทยแห่งยุคสมัย” ที่สามารถช่วงชิงพื้นที่ของการบริโภคดนตรีไทยจากค่ายอื่นๆ ในท้องตลาด แต่สำหรับในพื้นที่หลังฉาก (back stage performance) อันเป็นพื้นที่ส่วนตัว เขากลับไม่จำเป็นต้องแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ออกมา ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จึงเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) คือการมีความหมายในพื้นที่ซึ่งผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมต่างบริโภคสื่อรูปแบบต่างๆ และร่วมมือกันในการ “สมมติ” ความหมายให้กับสิ่งนั้นๆ ปรากฏการณ์ดังกล่าวจึงช่วยสะท้อนภาวะความกลวงเปล่าแห่งการปฏิสัมพันธ์ในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยมที่เป็นอยู่ได้อีกประการหนึ่ง

คำสำคัญ : ขุนอิน/ ใหม่โรง/ ภาพลักษณ์/ การสร้างความหมาย/ วัฒนธรรมสมัยนิยม

“KHUN IN” PHENOMENON : THE MEANING CONSTRUCTION AND CONSUMPTION IN POPULAR CULTURE

NITIRITH KANKHET 5137495 LCCU/M

M.A. (CULTURE AND DEVELOPMENT)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : NARONG ARDSMITI, Ph.D., SIRIJIT SUNANTA, Ph.D., KHWANCHIT SASIWONGSAROJ, Ph.D.

ABSTRACT

The research of “*Khun In*” *Phenomenon: the Meaning Construction and Consumption in Popular Culture* aimed to study 2 objectives. The first objective was to study the image and meaning of the character Khun In in the movie “The Overture” (*Hom Rong*, in Thai) portrayed by Narongrith Tosa-nga. The approaches of studying narration and film character were used to analyze the image of Khun In which made an impression on the audiences. The second objective was to study Narongrith’s method of using the image “Khun In” in various contexts in front stage performances. The approaches used in the second objective were to study self-interaction, cultural capital, and popular culture to explain the phenomenon of the construction of the “Khun In” image. This research was qualitative research emphasizing participant observation and in-depth interview in the data collection process from the main informants, who were Narongrith Tosa-nga, and Ittisoontorn Vichailak, the screenwriter and director of the movie.

The results reveal that “The Overture” constructs the image of Khun In which impresses the audiences in 2 dimensions. The first one is the dimension of active character created through many symbols, such as darkness, tone of voice, eyes, expressions, the aggressive sound of *ranad-ek* (xylophone), and the features and voice of Khun In that always haunts the protagonist. These represent the character who has terrifying power with great strength and black magic, and who is the obstacle that the protagonist has to overcome. At the same time, the character Khun In is also represented as a passive character in the latter part of the movie, who lost in a *ranad-ek* competition and learns to forgive others, respect others’ skills, and becomes important and respected to the protagonist. These factors are important parts which made the audiences remember Khun In, even though he appeared only in a few scenes.

Narongrith Tosa-nga can take advantage from being Khun In in “The Overture” to construct the image “Khun In” for himself. He has cultural capital in Thai music, being the successor of a famous Thai musician, being a Thai music teacher, having produced both traditional and modern Thai music. His unique features are mixed with some features from the character Khun In: bald, having mustache and beard, and wearing dark clothing. Other than that, some outstanding features and characteristics are added, which are sunglasses, black outfit, and the ability to play *ranad-ek* in any place and time. The image of “Khun In” is flexible and can be changed according to the conditions and context. In popular culture, in which consumption behavior is constantly changing, by changing the image according to the tide of popularity, “Khun In” is a the symbol of “contemporary Thai music” which gained a larger market share than other Thai music producers. But in the backstage performances which are done in a private area, Narongrith doesn’t have to portray the image of “Khun In”. So, “Khun In” is constructed in the front stage performance; the image has meaning in the area where most people in society consume various kinds of media, and together they “make up” its meaning. This phenomenon can help reflect the emptiness of interaction of the popular culture in society today.

KEY WORDS: KHUN IN/ THE OVERTURE/ IMAGE/ MEANING CONSTRUCTION/ POPULAR CULTURE

93 pages

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อวิจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	6
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	6
1.5 นิยามศัพท์	6
1.6 วิธีดำเนินการวิจัย	7
บทที่ 2 บททวนวรรณกรรม	11
2.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ : กระบวนการสร้างความหมาย	11
2.2 ตัวละครในภาพยนตร์กับการสร้างภาพจำ	17
2.3 ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์	21
2.4 ทฤษฎีวิวัฒนาการกับปฏิสัมพันธ์การเกิดภาพลักษณ์	25
2.5 กระบวนการสร้างความหมายท่ามกลางวัฒนธรรมสมัยนิยม	27
บทที่ 3 ขุนอิน : ตัวละครเอกแห่งโหมโรง	32
3.1 สร : ขุนอิน : หนทางนักสู้บนถนนดนตรี	32
3.2 ขุนอิน : กระบวนการสร้างความหมาย	38
3.3 ภาพลักษณ์ขุนอิน	41
บทที่ 4 “ขุนอิน” : ตัวตนในชีวิตจริง	47
4.1 ก่อนจะมาเป็น “ขุนอิน”	48
4.2 จาก ขุนอิน กลายมาเป็น “ขุนอิน”	51
4.3 หลังจาก “ขุนอิน”	56

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.4 “ขุนอิน” : การคงอยู่ในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม	59
บทที่ 5 ภาพลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยม	70
5.1 ภาพจำขุนอินในภาพยนตร์กับการสร้างความหมาย	70
5.2 ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า	72
5.3 ภาพลักษณ์ในกระแสโปป : การช่วงชิงพื้นที่	73
5.4 ข้อเสนอแนะ	75
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย	76
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ	83
บรรณานุกรม	88
ประวัติผู้วิจัย	91

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
3.1 ไปสเตอร์ภาพยนตร์โหมโรง	36
3.2 ตัวละครขุนอิน	39
4.1 บ้านครูสุพจน์ โตสง่า ที่ทำการของคณะปีพาศิษย์สุพจน์ โตสง่า	51
4.2 หุ่นตัวละครขุนอิน กับ“ขุนอิน”	55
4.3 ผนังถ้ำที่ โตสง่า เมื่อเวลาอยู่ที่บ้าน	58
4.4 ไปสเตอร์การแสดงคอนเสิร์ตร่วมกันของ แอ๊ด คาราบาว กับ “ขุนอิน”	61
4.5 หน้าปก pocket book ขุนอิน นักเลงระนาด	62
4.6 ไปสเตอร์อัลบั้ม “ขุนอิน” OFF BEAT SIAM	65
4.7 application iphone ของ “ขุนอิน”	66
4.8 “ขุนอิน” ออกงานโดยสมาคมชุดสีขาวในงานมงคลสมรส	69

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของหัวข้อวิจัย

ในสังคมที่ผู้คนส่วนใหญ่ต่างบริโภคข้อมูลหรือความเป็นจริงผ่านกระบวนการของสื่อในรูปแบบต่างๆ หลายครั้งที่ได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ซึ่งช่วยขับเคลื่อนพลังของรูปแบบการบริโภคใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา โดยมีสื่อสารมวลชนเป็นตัวกลางสำคัญก่อให้เกิดรูปแบบของการดำเนินชีวิตดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2549) กล่าวถึงบทบาทของสื่อในยุคปัจจุบันว่า สื่อสารมวลชนสมัยใหม่มีปริมาณแพร่หลายอย่างกว้างขวางครอบคลุมไปทั่วและมีสื่อหลายประเภทให้เลือกใช้ ปัจจุบันนี้ที่เรียกว่าเป็นยุคข่าวสาร ก็คือแทบจะไม่มีประชาชนคนใดหลุดพ้นไปจากการใช้สื่อมวลชนประเภทใดประเภทหนึ่ง ด้วยอิทธิพลของสื่อดังกล่าวจึงทำให้ผู้คนในสังคมต่างต้องดิ้นรนในการเลือกบริโภคสินค้าที่ถูกสร้างขึ้นมามากมาย เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว และถูกทำให้เชื่ออย่างสนิทใจว่านั่นคือคุณค่าของการดำเนินชีวิตที่แท้จริง สิ่งเหล่านี้ปรากฏอยู่ในพฤติกรรมบริโภคที่ผู้คนในสังคมกำลังเป็นอยู่ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการสวมใส่เสื้อผ้า การเลือกฟังแนวเพลง การบริโภคอาหารที่ดีต่อสุขภาพ แหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ หรือการสร้างกระแสความชื่นชอบในตัวของผู้ศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดงต่างๆ เป็นต้น

ไม่ใช่เพียงแต่ผู้บริโภคเท่านั้นที่ต้องปรับตัวเองเพื่อให้มีความเท่าทันกับเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เพราะการที่สื่อสารมวลชนทำการคัดสรรหรือประกอบสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นนี้บ่อยครั้งที่ได้ทำให้เกิดรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะกับผู้บริโภคตัวเองอยู่ในสื่อ นั้นมักจะได้กลายมาเป็น “บุคคลพิเศษ” ซึ่งเป็นลักษณะอันเรียกว่ามีรูปแบบ นิยามเอกลักษณ์ วิถีชีวิต หรือที่เรียกว่ามี “ภาพลักษณ์” แตกต่างไปจากคนอื่นๆ และได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบต่างๆ ตามมา ดังที่ พัฒนา กิตติอาษา (2546) กล่าวถึงลักษณะของวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือวัฒนธรรมประชานิยมว่าเป็นเรื่องของการสร้าง ค้นหา ต่อรอง และผลิตซ้ำตัวหรืออัตลักษณ์ (battles of/ for cultural identities /selves) เครื่องมือในการต่อสู้ทางวัฒนธรรมเนื่องจากกลุ่มผู้บริโภคที่อยู่ในวัฒนธรรมประชานิยมต่างค้นหา ต่อรอง และ/หรือปฏิเสธในสิ่งที่ตนเองกำลังถูกครอบงำจากสื่อ ลักษณะนี้ทำให้วัฒนธรรมประชานิยมมีความหมายสำคัญที่ใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ

การดำรงความหมายของความเป็นตัวตนแห่งปัจเจกชน เช่น ศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือบุคคลผู้มีชื่อเสียง มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่พวกเขาจะต้องสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ เพื่อทำให้เกิดกระแสแห่งความนิยมชมชอบบนพื้นที่ที่มีปฏิสัมพันธ์ความหมายร่วมกันกับผู้ชม โดยภาพลักษณ์ที่แสดงออกมานั้นจะต้องมีการปรุงแต่งจนเป็นที่แน่ใจแล้วว่าสามารถสื่อสารถึงความเฉพาะเจาะจงแห่งตัวปัจเจกได้ ดังที่ Erving Goffman (1956, 1961 อ้างใน โสพล สิริไสย์, 2550) ได้กล่าวถึงวิธีการปรุงแต่งตัวตนเพื่อการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสถานการณ์ต่างๆว่า ตัวคนที่ถูกหยิบมาใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น คือภาพลักษณ์ที่ถูกควบคุมและผ่านการตกแต่งจนเป็นที่พอใจแล้วจึงถูกนำเสนอออกมาปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) ซึ่งในที่นี้เราจะเห็นตัวอย่างประกอบคำอธิบายของ Goffman ได้อย่างชัดเจนผ่านสื่อที่เราเสพข้อมูลและความหมายของมันอยู่ทุกวัน อันได้แก่การนำเสนอตัวตนของศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือผู้มีชื่อเสียงทางสังคม ที่มีการปรุงแต่งตัวตนหรือภาพลักษณ์อันน่าจดจำให้ผู้ชมได้บริโภคภาพลักษณ์ของพวกเขา ไม่ว่าจะเป็นภาพลักษณ์ของความเป็นพระเอก นางเอก ตัวตลก นักบู๊ เพื่อชีวิต ดิดดิน กิกขุอาโนเนะ คาวยั่ว ARTIST K-POP และอื่นๆอีกมากมาย ซึ่งต่างมีวิธีการปรุงแต่งภาพลักษณ์เพื่อแย่งชิงพื้นที่ในการนิยามตัวตนและสร้างกลุ่มแฟนคลับของตนเอง โดยมีเรื่องของรายได้มาเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์นั้นๆ

ภาพลักษณ์ที่มีการปรุงแต่งในพื้นที่สื่อซึ่งเราพบเห็นมากที่สุดอย่างหนึ่ง ก็คือภาพลักษณ์ของนักแสดง โดยแต่ละคนก็มีการนำเสนอภาพลักษณ์ที่หลากหลายเพื่อสร้างตลาดหรือพื้นที่ของกลุ่มผู้ชม เป็นที่น่าสังเกตว่าหากภาพลักษณ์ของนักแสดงคนไหนสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความชื่นชอบจนทำให้จดจำเอกลักษณ์ได้แล้ว ก็มักจะนำเสนอภาพลักษณ์ที่สามารถขายได้ซ้ำๆกันในทุกสถานที่ที่เป็นพื้นที่สื่อ เพื่อให้เกิดความแข็งแกร่งของการนิยามตัวตนซึ่งเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใครและมีคนนึกถึงอยู่ทุกเมื่อ เช่นการที่เอกลักษณ์ของวงดนตรีอีสานโปงลางสะออนที่สมาชิกในวงจะต้องนุ่งโสร่งสั้นๆลายสก็อต ใส่ถุงเท้าขาวสีขาว ส่วนลาล่าจะต้องพูดจาสำเนียงภาษาอังกฤษ ดิดดอว์ไม่ขนาดใหญ่บนศีรษะ และลู่ลู่จะต้องพูดจาไม่ชัดแบบชาวเขาทางภาคเหนือของไทย หรือการที่วงดนตรีเพื่อชีวิต แอ๊ด คาราบาว จะต้องใช้หัวควายเป็นสัญลักษณ์ สมาชิกไว้หนวด ใส่เสื้อลายทหารพรานหรือหนังสัตว์ คนตรีจะต้องตรงไปตรงมา ให้กำลังใจในการต่อสู้ สะท้อนความเป็นจริง (อันเลวร้าย) หรือการต่อสู้กับอำนาจที่อยู่ดิรรมในสังคม เป็นต้น

ภาพลักษณ์ที่ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ เกิดจากการที่ผู้วิจัยเป็นนักดนตรีไทยคนหนึ่งและได้เล็งเห็นปรากฏการณ์ที่สำคัญซึ่งเกิดขึ้นกับวงการดนตรีไทย อันเป็นแนวดนตรีที่กำลังจะเลือนหายไปจากสังคมเนื่องด้วยการคุกคามจากดนตรีแห่งโลกไร้พรมแดน ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ทำให้เสียงของดนตรีไทยสามารถกลับมามีชีวิตชีวาได้อีกครั้งในยุคศตวรรษ

ที่ 21 ทั้งยังก่อให้เกิดกระแสบางอย่างที่ได้สร้างทัศนคติและความเชื่อให้กับผู้คนในสังคมที่มีต่อคนตรีไทยให้กลายมาเป็นความรู้จักของสังคมไทยในวงกว้าง สามารถกลับคืนมามีบทบาทในฐานะของการตอบสนองความต้องการของสังคมได้อย่างเท่าทันยุคที่เปลี่ยนแปลงไป และได้สร้างกระแสที่ทำให้เกิดการหันมาให้ความสำคัญกับคนตรีไทยมากขึ้นกว่าในอดีตที่ผ่านมาอย่างชัดเจน สิ่งที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์นี้มาจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ซึ่งมีชื่อว่า “โหมโรง”

โหมโรงเป็นภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายครั้งแรกในปี พ.ศ.2547 โดยมีนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ เป็นผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ เนื้อหาสาระของภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องถึงวิถีชีวิตของตัวละครผู้มีฝีมือในทางระนาดเอกชื่อว่า ศร ซึ่งเป็นนักดนตรีไทยโดยสายเลือดที่ถือกำเนิดอยู่ในคณะเป่าพาทย์อันมีชื่อเสียงในแถบย่านอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม ใจความสำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ การที่ศรได้ประชันระนาดเอกกับ ขุนอิน ซึ่งเป็นผู้ที่มีฝีมือการตีระนาดเอกที่มีความเก่งกาจ เป็นที่ประหวั่นพรั่นพรึงทั่วพระนครจนไม่มีใครกล้าที่จะประชันระนาดเอกด้วย และหลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ออกฉาย ก็ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบต่างๆตามมา โดยปรากฏว่ามีเยาวชนหลายคนหันไปเรียนดนตรีไทยกันมากขึ้น โดยเฉพาะระนาดเอก ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีไทยที่พระเอกและคู่ปรับของเรื่องใช้ในการประชันฝีมือกัน ส่วนในวงการภาพยนตร์ของไทย ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้รับรางวัลที่สำคัญต่างมากมาย อาทิรางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ครั้งที่ 27 รางวัลผลงานบันเทิงยอดเยี่ยมประจำปี 2547 รางวัลจากชมรมวิจารณ์บันเทิง และรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ครั้งที่ 14 (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554) นอกจากนี้ยังมีปรากฏการณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งเกิดขึ้นหลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้ออกฉาย คือการที่นักแสดงคนหนึ่งในเรื่องได้ออกมาสวมบทบาทของตัวละครในชีวิตจริงและได้สร้างเป็นภาพลักษณ์ใหม่ให้กับตัวเองเพื่อใช้ในการนิยามตัวตน ทั้งยังสามารถนำคนตรีไทยมาปรับใช้ในการสื่อสารและรับใช้สังคมได้อย่างเท่าทันกับสภาวะทางสังคม นักแสดงผู้นี้คือนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ผู้รับบทแสดงเป็นตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เดิมมีอาชีพเป็นอาจารย์สอนดนตรีไทยและเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ไทย มีอาชีพที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับกันในวงการดนตรีไทย หลังจากที่ได้มารับบทแสดงเป็นขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ก็ได้ทำให้ตัวของเขามีชื่อเสียงและกลายเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งของคนไทย ดังที่อานันท์ นาคคง ได้ให้บทสัมภาษณ์ของตนเองไว้ในหนังสือ ขุนอิน นักเลงระนาดของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า (2549) ว่า

แต่เรื่องอัศจรรย์คือ แม้หนังโหมโรงจะลาโรงไปนานแล้ว แต่ขุนอินยังอยู่
และเป็นสัญลักษณ์ของหนังที่แรงกว่าตัวนายศร คุณโอ หรือพ่ออิทธิสุนทรผู้

กำกับด้วยซ้ำ แล้วก็เลยไปเป็นโลโก้ประจำตัวของพี่ปอง (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า) เป็นความคุ้นเคยของผู้คนที่เห็นขุนอินในชีวิตปกติเป็นขวัญใจของใครต่อใครอีกมาก

ดังที่อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้ซึ่งเป็นคนเขียนบทและเป็นผู้กำกับภาพยนตร์โหมโรงได้กล่าวในลักษณะนี้ไว้ในหนังสือเล่มเดียวกันกับข้างต้น

หลังจากที่ถ่ายภาพยนตร์จบแล้ว อ.ปอง (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า) ก็มีผลงานอัลบั้ม มีคอนเสิร์ต มีงานต่างๆเข้ามา แก่ก็โทร.มาบอกกับผมว่า ขออนุญาตเอาชื่อ “ขุนอิน” ไปใช้ในการทำงาน ซึ่งผมก็บอกแกว่า อาจารย์ก็เป็น “ขุนอิน” นั้นแหละ แล้วผมก็ฝากให้อาจารย์ดูแล “ขุนอิน” ด้วยก็แล้วกัน ซึ่งแกก็ดูแลเป็นอย่างดีมาตลอดจนถึงทุกวันนี้

นอกจากนี้ยังปรากฏข้อความถึงการยอมรับตัวตนใหม่นี้ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่าอีกเช่นกัน

สุดท้าย...เครดิตของชีวิตผมคงต้องยกให้กับผู้ชายที่ชื่อ อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ที่มอบชีวิตและตัวตนให้กับ “ขุนอิน” ผมอยากบอกว่านี่เป็นหนึ่งในสุดยอดของชีวิต

หลังจากที่ภาพยนตร์ได้หมดกระแสความนิยมลงแล้ว มีข้อสงสัยเกิดหลายประการว่าทำไม “ขุนอิน” กลับยังคงมีความหมายอยู่ต่อไปได้ ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามกับปรากฏการณ์นี้ว่ามันสามารถเกิดขึ้นมาได้อย่างไร เพราะอะไร และช่วยอธิบายลักษณะของสังคมที่เป็นอยู่ทุกวันนี้ได้อย่างไรบ้าง จากการที่ผู้วิจัยได้ชมภาพยนตร์โหมโรงหลายครั้งผ่านเครื่องเล่นแผ่นวีดิทัศน์เพื่อใช้ในการสอนรายวิชาดนตรี ประกอบกับตัวของผู้วิจัยเองมีความรู้จักมักคุ้นและเคยเล่นดนตรีไทยให้กับวงดนตรีของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า จึงทำให้ได้มองเห็นในประเด็นด้านพลวัตที่ได้สร้างกระแสนางอย่างให้กับสังคมไทยจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้วิจัยสนใจว่าด้วยเหตุใดที่ทำให้ “ขุนอิน” สามารถมีตัวตนได้อย่างจริงในสังคม และกลายมาเป็นภาพลักษณ์ที่ผู้คนในสังคมส่วนใหญ่รู้จัก ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาในเรื่องของการเล่าเรื่อง ตัวละคร ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ ทิวทางวัฒนธรรม และความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยคิดว่าเป็นสิ่งที่ทำให้เกิด “ขุนอิน” โดยทำการศึกษาจาก

วัตถุประสงค์ 2 อย่าง คือ วัตถุประสงค์แรกเพื่อการศึกษาภาพลักษณ์และความหมายของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์โหมโรงว่ามีลักษณะอย่างไรในการทำให้ผู้บริโภคมองเกิดภาพจำตัวละครไว้ได้ โดยใช้กรอบแนวคิดจากแนวคิดการเล่าเรื่อง (narration) และแนวคิดการวิเคราะห์ตัวละคร (character) เพื่อใช้ในการค้นหาคำตอบเกี่ยวกับ ลักษณะ หรือบุคลิกภาพ ส่วนวัตถุประสงค์ที่ 2 เป็นการศึกษาภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่มีกระบวนการปรุงแต่งความหมายจากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง โดยใช้แนวคิดเรื่องตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) เพื่อให้สามารถอธิบายการปรุงแต่งภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ที่ได้แสดงออกมาในพื้นที่ที่มีการปฏิสัมพันธ์ร่วมกันกับผู้เสพ โดยมีเรื่องของแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) และแนวคิดวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) มาสำหรับใช้ร่วมในการอธิบายการแสดงภาพลักษณ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เกิดความแข็งแกร่งและสามารถทำงานได้ภายใต้บริบทต่างๆ โดยการสร้างสถานะหรือพื้นที่ที่ทำให้ภาพลักษณ์ดังกล่าวสามารถทำงาน (มีความหมาย) ให้ปรากฏขึ้น ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยในครั้งนี้จักเป็นประโยชน์ที่ทำให้เราเข้าใจ และสามารถอธิบายกลวิธีที่สำคัญในอีกรูปแบบหนึ่งของความเป็น “คนตรีไทย” ซึ่งดูเหมือนว่าจะปรับเปลี่ยนตัวเองไม่ค่อยทันกับการหมุนไปอย่างรวดเร็วของโลกในยุคปัจจุบัน ให้กลับมาเป็นคนตรีไทยรูปแบบใหม่ที่มีชีวิตชีวาและสามารถตอบสนองความต้องการของสังคมได้อีกครั้งหนึ่งในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ปรากฏการณ์ดังกล่าวยังช่วยเป็นแรงกระตุ้นให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการสร้างความรู้ชุดต่างๆ ในสังคมที่ถูกสร้างขึ้นมาในการที่มันได้ทำการสร้างพลังอำนาจของความหมาย หรืออาจที่จะเรียกว่าเป็นวาทกรรมอันครอบงำความคิด ทศนคติ และความเชื่อของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม ผ่านกระบวนการประกอบสร้างภาพลักษณ์แห่งตัวปัจเจกต่างๆ ผู้ซึ่งได้ปรากฏตนและมีความหมายอยู่ภายใต้บริบทของความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมดังเช่น ศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือ ผู้มีชื่อเสียง ที่เราต่างรู้จักและบริโภคความหมาย (ภาพลักษณ์) ของพวกเขาอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 ศึกษาภาพลักษณ์และความหมายของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

1.2.2 วิเคราะห์กระบวนการที่นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ใช้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ด้วยการสร้างความหมายใหม่จากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1.3.1 ทราบถึงกระบวนการปรับเปลี่ยนรูปแบบความเป็นคนตรีไทย ผ่านการสร้างรูปแบบภาพลักษณ์แห่งตัวปัจเจก เพื่อให้สามารถเป็นที่จดจำและตอบสนองความต้องการของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

1.3.2 เข้าใจและสามารถอธิบายกระบวนการประกอบสร้างภาพลักษณ์เพื่อแย่งชิงพื้นที่แห่งการบริโภคของปัจเจกต่างๆ เช่น ศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือผู้คนที่มิชื่อเสียง ผู้ซึ่งปรากฏตนและมีความหมายอยู่ภายใต้บริบทของวัฒนธรรมสมัยนิยม

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยโดยได้ทำการศึกษาเฉพาะบริบทที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ที่เรียกว่า “ขุนอิน” ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง รวมไปถึงผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ และนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ผู้ซึ่งนำเสนอภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในพื้นที่ที่มีการปฏิสัมพันธ์ในการสร้างความหมายของการเป็น “ขุนอิน”

1.5 นิยามศัพท์

ขุนอิน หมายถึง ตัวละครหนึ่งในภาพยนตร์โหมโรง รับบทการแสดงโดยนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า

“ขุนอิน” หมายถึง ภาพลักษณ์อย่างหนึ่งของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ซึ่งเป็นการสร้างความหมายใหม่จากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งเคยรับบทการแสดงเป็นขุนอินในภาพยนตร์โหมโรง ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อจริงของตนเป็น “นายขุนอิน โตสง่า”

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง หมายถึง ภาพยนตร์ไทยที่เขียนบทและกำกับบทการแสดงโดยนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ในปี พ.ศ.2547 โดยมีเนื้อหาระเกี่ยวกับวิถีชีวิตของนักดนตรีไทยในอดีตมาเป็นแกนหลักของการดำเนินเรื่อง

ภาพลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากรูปลักษณ์และจินตภาพต่างๆ ในการเป็นตัวแทนความหมายของสิ่งนั้นๆ

ภาพจำ หมายถึง สิ่งที่ถูกนำเสนอความหมายซ้ำๆ กันให้กับผู้บริโภคจนสามารถทำให้เกิดการจดจำได้อย่างแม่นยำ

1.6 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์ ในวัฒนธรรมสมัยนิยม เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทาง สำหรับใช้ในการศึกษา โดยการนำแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการอธิบายปรากฏการณ์ รวมทั้งใช้วิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับใช้ในการวิจัยกับผู้ให้ข้อมูลหลักของการศึกษา ซึ่งได้แก่ นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า นอกจากนี้ยัง ได้เก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสัมภาษณ์นายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับ ภาพยนตร์โหมโรง เพื่อนำข้อมูลทั้งจากเอกสารและภาคสนามมาประกอบการวิเคราะห์ถึง กระบวนการปรุงแต่งตัวตนของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ให้เกิดภาพลักษณ์ “ขุนอิน” โดยมีขั้นตอนใน การศึกษาดังนี้

1.6.1 วิธีดำเนินการด้านข้อมูลเอกสาร

ผู้วิจัยได้เริ่มต้นทบทวนงานวิจัยและแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย จากห้องสมุด สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย มหาวิทยาลัยมหิดล หอสมุดแห่งชาติ สื่ออินเทอร์เน็ต pocket book ขุนอิน นักเลงระนาด ซึ่งได้รับมาจากนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า และกลับไปศึกษาใน รายละเอียดของภาพยนตร์เรื่องโหมโรงอีกครั้ง เพื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาพัฒนาแนวคิดและ ศึกษาถึงความเป็นไปได้ในประเด็นของงานวิจัย หลังจากที่ได้ concept จนมีความชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้เริ่มนำแนวคิดอันได้แก่การเล่าเรื่อง (narration) และตัวละคร (film character) มาเป็น พื้นฐานในการอธิบายกระบวนการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ เรื่องโหมโรง พร้อมทั้งเปรียบเทียบกับชีวประวัติของหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) อัน เป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้เขียนบทภาพยนตร์โหมโรง ซึ่งเขียนขึ้นโดยกลุ่มนักวิชาการที่มีผลงาน ด้านการศึกษาค้นคว้าประวัติศาสตร์ดนตรีไทยคือ อานันท์ นาคคง อัยภูวราช สาคริก สุจิตต์ วงษ์เทศ และถาวร ลิกขโกศล

ในขั้นตอนต่อมาผู้วิจัยได้นำทวิเคราะห์ภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินที่ได้ทั้งหมด มาใช้ สำหรับการอธิบายภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ที่เขาได้นำเอาความเป็นตัวละคร

ขุนอินจากภาพยนตร์เรื่องโหมโรง มาปรับเปลี่ยนหรือดัดแปลงลักษณะต่างๆทำให้เกิดภาพลักษณ์ “ขุนอิน” โดยผู้วิจัยนำแนวคิดในเรื่องตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) เป็นแนวคิดที่ช่วยอธิบายการแสดงภาพลักษณ์ที่สามารถทำงานได้ในสภาวะการณ์ที่ความหมายของตัวตนที่ถูกสร้างขึ้นผ่านเงื่อนไขของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างและผู้เสพ โดยได้ใช้แนวคิดอีกสองเรื่องคือ ทูทางวัฒนธรรม (cultural capital) และวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) มาเป็นแนวคิดสำคัญที่ช่วยอธิบายสาเหตุที่ทำให้ภาพลักษณ์ดังกล่าวสามารถสร้างความแข็งแกร่งในการนิยามความหมายแห่งตัวตนให้เกิดขึ้นได้ในสังคม

1.6.2 วิธีดำเนินการด้านข้อมูลภาคสนาม

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลภาคสนามเพื่อใช้ประกอบการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน และภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เพื่อให้ผู้ถูกวิจัยเข้าใจในประเด็นของงานวิจัยและทำให้ข้อมูลที่ได้มีความลึกมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า อยู่หลายครั้ง โดยผู้วิจัยจะต้องโทรศัพท์เพื่อขออนุญาตทำการสัมภาษณ์ตามเวลาที่ผู้ถูกวิจัยสะดวกในการให้ข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการขออนุญาตในการบันทึกเสียงลงเครื่องบันทึกเสียง (MP3) ทุกครั้ง ประเด็นคำถามที่ผู้วิจัยใช้ในการสัมภาษณ์นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ถูกวิจัยมีอิสระทางความคิด และใช้คำถามที่ไม่ก่อให้เกิดความรำคาญ สร้างความอึดอัดใจ หรือเสียมารยาท โดยมีตัวอย่างคำถาม เช่น

- ภาพของขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงถูกสร้างให้เป็นอย่างไร เพราะอะไร
- คิดว่าตัวเองกับขุนอิน มีความเหมือนหรือมีความต่างกันอย่างไรบ้าง
- ทำไมหลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้หมดกำหนดฉายไปแล้ว ชื่อ “ขุนอิน” ยังคงดำรงต่อไปได้

- ความเป็น “ขุนอิน” ทำให้ชีวิตเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างไรบ้าง
- ชีวิตของ “ขุนอิน” จะเป็นต่อไปอย่างไรในอนาคต

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ติดตามไปตามงานแสดงดนตรีของนายณรงค์ฤทธิ์ เพื่อสังเกตพฤติกรรมในการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” และสังเกตในเวลาส่วนตัวที่เขาไม่ได้เป็น “ขุนอิน” เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม มาใช้ประกอบการอธิบายการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า

ในการทำการสัมภาษณ์นายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ผู้วิจัยได้ทำการติดต่อไปยังเลขานุการของนายอิทธิสุนทรเพื่อขอโอกาสนัด

ทำการสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ขออนุญาตทำการบันทึกเสียงไว้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์งานวิจัย โดยใช้คำถามปลายเปิดและเป็นคำถามที่ไม่ขัดกับหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ตัวอย่างคำถามเช่น

- มีแนวคิดอย่างไรในการเขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง
- ตัวละครต่างๆในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงถูกสร้างขึ้นมาจากอาศัยแนวคิดอะไร และต้องการสื่อสารกับผู้ชมอย่างไร
- ทำไมตัวละครขุนอินจึงสร้างความประทับใจและทำให้ผู้ชมจดจำลักษณะของตัวละครได้

1.6.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของผู้วิจัยเกิดจากการนำเอาแนวคิดที่ได้จากการศึกษาการเล่าเรื่อง (narration) และตัวละคร (film character) และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์นายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ มาทำการวิเคราะห์หาภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงว่าภาพยนตร์พยายามสื่อสารความหมายของตัวละครนี้อย่างไรกับผู้ชม มีกระบวนการในการสร้างความหมายของตัวละครผ่านแนวคิดของเรื่อง ภาพ เสียง และสัญลักษณ์ต่างๆอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวละครขุนอินไปใช้สำหรับการอธิบายการที่ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า นำไปปรับใช้เป็นภาพลักษณ์ “ขุนอิน” โดยนำแนวคิดในเรื่องตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) ทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) และวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ประกอบกับการเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า และนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์เชื่อมโยงเพื่อค้นหาสาเหตุและกระบวนการที่นายณรงค์ฤทธิ์แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของตัวเองออกมา

1.6.4 การสรุปผลการวิจัย

เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการใช้ทฤษฎีต่างๆมาอธิบายปรากฏการณ์แล้ว ผู้วิจัยได้หาข้อสรุปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และนำผลที่ได้ไปเชื่อมโยงอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมในลักษณะของการปฏิสัมพันธ์แห่งตัวตนในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม และการช่วงชิงพื้นที่ในการนิยามตัวตนซึ่งมีปัจจัยในเชิงพาณิชย์เป็นแรงขับเคลื่อน ผ่านกระบวนการสร้างภาพลักษณ์ต่างๆในสังคมเพื่อสร้างกลุ่มผู้บริโภค

1.6.5 การนำเสนอผลการวิจัย

ใช้วิธีการเขียนและการนำเสนอผลงานในเชิงการพรรณนาวิเคราะห์ เพื่อให้ทราบถึงปรากฏการณ์การสร้างภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้น

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นไปที่การอธิบายลักษณะ ที่มา การสร้างความหมาย และการทำงานของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ซึ่งต้องทำการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงมาเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการอธิบาย จึงเกิดความจำเป็นที่จะต้องใช้แนวคิดหลายแนวคิด เพื่อนำไปใช้อธิบายเชื่อมโยงการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ดังกล่าว อันได้แก่แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ตัวละครในภาพยนตร์ ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ ทูตทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและยกตัวอย่างงานวิจัยที่ได้ใช้แนวคิดนั้นๆ ประกอบการอธิบาย เพื่อที่จะได้เป็นฐานความเข้าใจของการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ได้อย่างรอบด้านมากขึ้น

2.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ : กระบวนการสร้างความหมาย

ในการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินนั้น ความหมายของภาพลักษณ์ได้ปรากฏผ่านภาพ เสียง การดำเนินเรื่องราว และแนวคิดต่างๆ ที่อยู่ในภาพยนตร์โหมโรง ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง (narration) มาสำหรับอธิบายสิ่งต่างๆ ดังกล่าว ซึ่งเป็นส่วนแรกของงานวิจัยที่จะนำไปใช้ในการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า โดยความหมายของแนวคิดการเล่าเรื่องนี้ David Bordwell (2001 อ้างใน กนกพรรณ บุญศรี, 2547) นักวิชาการที่ศึกษาภาพยนตร์ ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า การเล่าเรื่องในภาพยนตร์คือห่วงโซ่ของเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผลที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง การเล่าเรื่องเริ่มด้วยสถานการณ์หนึ่งเป็นชุดของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นไปตามรูปแบบของเหตุและผล จนในที่สุดสถานการณ์ใหม่หนึ่งๆ ก็เกิดขึ้นตามมาจนนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่อง นอกจากนี้แนวคิดการเล่าเรื่องยังถูกนำไปใช้ในการหาความหมายต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ดังที่ พรพรรณ สมบูรณ์บดี (2549) ได้กล่าวว่าการวิเคราะห์การเล่าเรื่องแต่เดิมนั้น สาขาวิชาทางด้านมนุษยศาสตร์หรืออักษรศาสตร์ มักนำมาวิเคราะห์เนื้อหาจากเรื่องราวประเภทบันเทิงคดี (fiction) เป็นการมุ่งเน้นการวิเคราะห์ทางด้านสุนทรียศาสตร์เป็นสำคัญ ว่าเรื่องดังกล่าวมีคุณค่าเชิงสุนทรียะ (appreciation) อย่างไร ต่อมา

เมื่อสำนักวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ได้นำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องมาใช้ในการศึกษาด้านสื่อสารมวลชน โดยได้เปลี่ยนแปลงแนวทางการวิเคราะห์จากเดิมที่มุ่งเน้นเรื่องสุนทรียศาสตร์มาเป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมาย

ในการศึกษาหาความหมายต่างๆที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นั้น แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่องเป็นแนวคิดหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยในการวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี เพราะภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ถูกนำเสนอผ่านภาพเคลื่อนไหวที่มีเรื่องราวเป็นตัวกำหนดของการดำเนินเรื่อง เพื่อที่จะส่งสารไปยังผู้ชมให้รับทราบและตีความข้อมูลได้ตามสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอออกไป การนำวิธีการวิเคราะห์ที่สามารถอธิบายเรื่องราวได้เป็นสัดส่วนจะทำให้สามารถหาความหมายต่างๆที่ถูกนำเสนอได้ง่ายขึ้น ดังที่ กนกพรรณ บุญศรีน (2547) ได้อธิบายถึงความสำคัญของการใช้วิธีการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ว่า การเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่อยู่รอบๆตัวเรา ดังนั้นการศึกษากการเล่าเรื่องเป็นการศึกษาโครงสร้างพิเศษของงานภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ที่ผู้ผลิตและผู้ชมมีความคุ้นเคยเป็นอย่างดี ทั้งนี้การเล่าเรื่องยังมีความหมายต่อสื่อภาพยนตร์มาก เพราะเป็นส่วนสำคัญในการก่อเกิดการสื่อสารระหว่างผู้ผลิตและผู้ชม โดยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะทำการศึกษาผ่านองค์ประกอบต่างๆคือ โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก จุดยืนในการเล่าเรื่อง และการใช้สัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งในการวิเคราะห์การสร้างความหมายต่างๆของภาพยนตร์โหมโรงนี้ผู้วิจัยได้เลือกนำเอาองค์ประกอบที่สำคัญๆของแนวคิดการเล่าเรื่อง 4 ส่วน อันได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร และความขัดแย้ง มาใช้ในการอธิบายความหมายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ (กนกพรรณ บุญศรีน, 2547) ซึ่งในการนำแนวคิดการเล่าเรื่องสำหรับวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์สามารถแยกส่วนได้ดังต่อไปนี้

2.1.1 โครงเรื่อง (plot)

ปริดา องค์สุรกุล (2547) ได้กล่าวว่าโครงเรื่องเป็นหน่วยที่สำคัญในการเล่าเรื่อง เป็นขอบข่ายของเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้เรื่องดำเนินไป ผู้เขียนจะกำหนดโครงเรื่องโดยนำแก่นเรื่องมาขยายเป็นโครงเรื่อง โดยต้องกำหนดว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร ตัวละครมีบทบาทอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ไขอย่างไร และตอนสุดท้ายเป็นอย่างไร เมื่อกำหนดโครงเรื่องอย่างคร่าวๆแล้ว จึงนำมาเขียนเป็นเรื่องราวต่างๆ โดยปกติการลำดับเหตุการณ์จะมี 5 ขั้นตอน คือ

1. การเริ่มเรื่องหรือเปิดเรื่อง (inciting moment) ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง เป็นส่วนที่ชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว ซึ่งจะมีการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ อาจจะมีการเปิดประเด็นปัญหา ปมความขัดแย้งเพื่อชวนให้ติดตาม การเปิดเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นไปตามลำดับเหตุการณ์ อาจจะเริ่มจากตอนกลางหรือย้อนกลับไปท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

2. การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) เป็นการดำเนินเรื่องราวไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ความขัดแย้งเริ่มมีมากขึ้น ตัวละครจะต้องเจอกับอุปสรรคและความยุ่งยาก
3. ภาวะวิกฤต (climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องตัดสินใจ
4. ภาวะคลี่คลาย (falling action) เป็นสภาพหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำหรือประเด็นปัญหาต่างๆ ได้รับการเปิดเผย ข้อขัดแย้งถูกกำจัดออกไป
5. การปิดเรื่องหรือการจบเรื่อง (ending) เป็นการสิ้นสุดเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งอาจหมายถึงความสูญเสีย การมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2.1.2 แก่นความคิด (theme)

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539 อ้างใน สุวิมล วงศ์รัก, 2547) กล่าวว่าแก่นความคิดนับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องอย่างหนึ่งที่จะต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นแล้วจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ แก่นความคิดหมายถึงความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆ โดยมากมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความดี-ความชั่ว และความรัก-ความเกลียด ซึ่งแก่นความคิดยังสามารถแบ่งย่อยลงไปเป็นรายละเอียดในการสนับสนุนความคิดหลัก โดยความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อยจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1.3 ตัวละคร (character)

พรพรรณ สมบูรณ์บัติ (2549) ได้กล่าวว่าหมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือส่วนที่เป็นความคิด (conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (presentation) ตัวละครสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ตัวละครมิติเดียว (flat character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมที่สามารถสรุปได้ชัดเจน และคงลักษณะนี้เสมอ

2. ตัวละครหลายมิติ (rounded character) หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะหลากหลาย อาจขัดแย้งและคาดเดาได้ยาก มักมีลักษณะคล้ายชีวิตคนจริงๆ ซึ่งอาจมองเห็นได้โดยรอบด้าน มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย มีการพัฒนา เปลี่ยนแปลงนิสัยหรือทัศนคติได้ตามเหตุการณ์

นอกจากนี้ สุวิมล วงศ์รัก (2547) ยังได้กล่าวถึงการวิเคราะห์ตัวละครในเชิงการหาคุณค่าทางศิลปะไว้อีกว่า ให้พิจารณาจากแง่ของการสร้างตัวละคร และการแสดงการกระทำของตัวละคร โดยการสังเกตจากหัวข้อต่อไปนี้

1.การสร้างตัวละคร โดยพิจารณาจากภาพยนตร์ว่าให้ลักษณะของตัวละครไว้ชัดเจนหรือไม่ และมีบุคลิกตัวละครแบบพัฒนาได้ ถือว่าให้คุณค่าทางศิลปะการละครได้ดีกว่าบุคลิกแบบเหมารวม (stereotype) ซึ่งถือเป็นบุคลิกที่แบน (flat character) ไม่น่าสนใจ และการค่อยๆ เปิดเผยบุคลิกของตัวละครออกมาเป็นลำดับเรื่อยๆ ตรงจุดที่เหมาะสมจะช่วยให้บทมีความลึกซึ้งขึ้น

2.การแสดงการกระทำของตัวละคร ด้วยภาพยนตร์เป็นเรื่องราวที่สร้างขึ้นเลียนแบบชีวิตจริง ดังนั้นเหตุการณ์หรือการกระทำต่างๆ ในเรื่องจึงต้องสมเหตุสมผล ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ (ตัวละคร) เกิดขึ้นได้จากแรงจูงใจ (motive) เสมอ ถ้าไม่มีเหตุจูงใจจะไม่เกิดการกระทำเป็นอันขาด เหตุจูงใจทำให้เกิดเจตนา และการกระทำมีทั้งที่เป็นความพึงพอใจ และความเกลียดชัง โดยเจตนาในเชิงศิลปะการละครนั้นมีสองแบบคือแบบรู้ตัวและไม่รู้ตัว

โดยสรุปส่วนประกอบของตัวละคร จะต้องมียุคประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ส่วนที่เป็นความคิด (conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (presentation) สำหรับความคิดของตัวละครนั้น โดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยาก จนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นก็อยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร อย่างเช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และสถานภาพทางสังคม เป็นต้น

2.1.4 ความขัดแย้ง(conflict)

สุวิมล วงศ์รัก (2547) กล่าวว่าความขัดแย้งเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่า ก็คือการสารเรื่องราวบนความขัดแย้ง การกระทำในละคร หรือในภาพยนตร์นั้นพัวพันอยู่กับความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของภาพยนตร์ ถ้าไม่มีความขัดแย้งก็อาจไม่มีเรื่องเล่า และก็อาจไม่มีภาพยนตร์ซึ่งถือว่าเป็นองค์ประกอบที่จะทำให้เกิดการเรื่องมีความน่าตื่นเต้น ปมแห่งความขัดแย้งของตัวละครนั้น จะนับตั้งแต่จุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏ

ซึ่งก็คือเหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหาที่ทำให้ความหวังของตัวละครใดๆค่อยๆล่มสลายลง อันจะทำให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง หรือก้าวเข้าสู่เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้น

กาญจนา แก้วเทพ (2542 อ้างใน สุวิมล วงศ์รัก, 2547) ได้กล่าวจำแนกประเภทของความขัดแย้งออกเป็นดังนี้

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำการใดอย่างหนึ่งตามที่ได้ออกใจไว้ เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับอารมณ์ใคร่ที่ปรารถนา

3. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่น การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อชนะกับความตายอันเป็นธรรมชาติที่ไม่อาจมีผู้ใดเล็งเห็น เป็นต้น

4. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น หนึ่งเกี่ยวกับภูติ ผี เป็นต้น ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์บางเรื่องไม่ประสบความสำเร็จก็อาจเนื่องมาจาก ภาพยนตร์เรื่องนั้นมีข้อบกพร่องตรงที่ปมขัดแย้งไม่ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนทำให้ผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆในเรื่องขาดความหนักแน่น โดยความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นสามารถมีปมขัดแย้งได้มากกว่าประเด็นเดียว (สุวิมล วงศ์รัก, 2547)

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งนั้น Claude Levi – Strauss (ฉลองรัตน์ ติพย์พิมาน, 2539 อ้างใน ปรีดา องค์สุรกุล, 2547) เสนอวิธีการแบ่งข้อตรงข้าม หรือ binary oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของความเชื่อที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆออกเป็นส่วนๆเพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น สวกับขี้เฒ่า ผู้หญิงหรือผู้ชาย เป็นต้น วิธีการ binary oppositions ดังกล่าวจะใช้วิธีการแบ่งคำออกเป็นสองกลุ่มที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แข็งแรง-อ่อนแอ ใช้เหตุผล-ใช้อารมณ์ ผู้ชาย-ผู้หญิง เป็นต้น การศึกษาเพื่อหาข้อตรงข้ามที่ซ่อนอยู่ภายในตัวสารหรือที่เราเรียกว่า การค้นหา paradigmatic structure นี้จะทำการศึกษาดัชนี (text) โดยพิจารณาจากความสัมพันธ์ที่เกิดจากสัญลักษณ์ต่างๆภายในตัวบท เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็น binary oppositions เราเรียกการวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายในลักษณะนี้ว่าเป็น การวิเคราะห์เชิง synchronic analysis นั่นเอง การวิเคราะห์ให้เห็นถึงข้อตรงข้ามนั้นจะเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยของการสื่อความหมายในสิ่งนั้นๆให้ปรากฏออกมา โดยถ้าไม่มีการเทียบเคียงให้เห็น

ลักษณะที่ตรงข้ามกันนี้ คุณลักษณะนั้นก็อาจจะแฝงอยู่ในรูปของศักยภาพหรือไม่เป็นที่สังเกตเห็นตามนิยามของมายาคติ (ปรีดา องค์สุรกุล, 2547)

งานวิจัยที่ได้นำแนวคิดการเล่าเรื่องสำหรับวิเคราะห์หาความหมายที่ภาพยนตร์นำเสนอแก่ผู้ชมมีอยู่ด้วยกันหลายเรื่อง ยกตัวอย่างงานของสุวิมล วงศ์รัก (2547) ที่ได้ทำการวิเคราะห์อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย โดยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ จันดารา Three : อารมณ์ อาถรรพ์ อาฆาต The Eye : คนเห็นผี Nothing To Lose : หนึ่งบวกหนึ่งเป็นศูนย์ Last Life In The Universe : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล และ The Park : สวนสนุกผี ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องสำหรับการวิเคราะห์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องออกเป็นส่วนๆ คือใช้วิธีการวิเคราะห์จากโครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังได้พยายามหาอัตลักษณ์ร่วมกันของภาพยนตร์ซึ่งเป็นภาพยนตร์ร่วมสร้างระหว่างประเทศไทยกับประเทศอื่นในเอเชีย ทำให้สามารถค้นหาลักษณะและแนวคิดที่ถูกถ่ายทอดผ่านทางภาพยนตร์ เช่นแนวคิดเกี่ยวกับโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง ความแตกต่างของแต่ละประเทศในทวีปเอเชีย ประเด็นแนวคิดชายเป็นใหญ่ โครงสร้างทางสังคมในระบบอุปถัมภ์ หรือแนวคิดในเรื่องกฎไตรลักษณ์ของทางพระพุทธศาสนา เป็นต้น

อีกตัวอย่างหนึ่งของงานวิจัยที่ได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องเป็นพื้นฐานสำหรับการวิเคราะห์งาน คืองานของจิรัฐ เผ่าจิระศิลป์ชัย (2548) ที่ได้ทำการศึกษาการนำเสนอภาพการก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี 1994-1998 โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ด้วยกันทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ True Lies, Naked Gun 33 1/3 : The Final Insult, Under Siege2, Executive Decision, The Peacemaker และ The Siege ซึ่งจิรัฐสามารถค้นหาคความหมายที่ภาพยนตร์ประเภทนี้นำเสนอออกมา ผ่านการวิเคราะห์โครงเรื่องแนวคิดหลักอันปรากฏอยู่ในบทสนทนาหรือคำพูดของตัวละคร ฉาก สิ่งของต่างๆ และลักษณะท่าทางของตัวละคร โดยผลการวิจัยพบว่าภาพของการก่อการร้ายที่เป็นขบวนการของการก่อสงครามทางศาสนา เป็นการก่ออาชญากรรมของกลุ่มบุคคล และเป็นการก่อการร้ายของตัวปัจเจกเพื่อได้ตอบทำลายล้างอำนาจ โดยปัญหาเหล่านี้สามารถถูกขจัดให้หมดไปได้ด้วยความสามารถของวีรบุรุษที่ส่วนใหญ่จะเป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังวิเคราะห์ไปที่การนำเสนอภาพของตัวละครที่เป็นผู้ก่อการร้ายมุสลิมว่า คือนักรบที่คลั่งศาสนา อาชญากรบ้าคลั่ง และเหยื่อของความขัดแย้งที่เก็บกดและมีอารมณ์รุนแรง ทำให้เกิดการสร้างความหมายของตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมว่ามักจะเป็นชายที่มาจากตะวันออกกลาง ชอบใช้ความรุนแรงมากกว่าการใช้เหตุผล และมักจะมีความคิดที่ต่อต้านอเมริกา งานวิจัยที่ได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องสำหรับวิเคราะห์ภาพยนตร์นี้ สามารถทำให้มองเห็นถึงความหมายต่างๆ ที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านจอภาพยนตร์ เป็นแนวคิดที่สำคัญที่ผู้วิจัยได้นำไปใช้

สำหรับการวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ทั้งในด้านของโครงเรื่อง แก่นความคิด ตัวละคร และความขัดแย้ง นอกจากนี้ยังช่วยอธิบายภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น อันจะเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยในการอธิบายการเกิดขึ้น การสร้างความหมาย และการดำรงอยู่ของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ได้ต่อไป

2.2 ตัวละครในภาพยนตร์กับการสร้างภาพจำ

สำหรับการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินนี้ มีความจำเป็นที่จะต้องมุ่งเน้นศึกษาไปในส่วนของตัวละครเป็นหลักด้วย เพราะเป็นความหมายสำคัญ (key word) ในการวิเคราะห์หาภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน ที่ได้ปรากฏตัวผ่านเหตุการณ์ ภาพ และเสียงที่คอยตามหลอกหลอนพระเอก นอกจากนี้การเน้นไปที่การวิเคราะห์ตัวละครจะทำให้ทราบได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงมีกระบวนการจัดวางและสร้างรูปแบบบุคลิกลักษณะของตัวละครขุนอินอย่างไร ในการที่ทำให้ภาพยนตร์สามารถสื่อสารกับผู้ชมและยังสามารทำให้ผู้ชมจดจำตัวละครตัวนี้ได้อยู่ตลอดเวลาแม้ว่าภาพยนตร์ได้หมดกำหนดฉายไปแล้ว ซึ่ง Boggs (1978 อ้างใน จิรัฏฐ์ เผ่าจิระศิลป์ชัย, 2548) ได้อธิบายถึงการสร้างตัวละครในภาพยนตร์ว่าเมืองคัมภีร์ประกอบหลายประการที่สามารถพิจารณาได้ดังนี้

1. การสร้างตัวละครโดยการปรากฏตัว (characterization by appearance) ในขณะที่เราชมภาพยนตร์ เราจะสร้างข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับตัวละครโดยมีพื้นฐานอยู่บนลักษณะทางรูปร่างหน้าตา เครื่องแต่งกาย โครงสร้างทางร่างกาย กิริยาท่าทาง และลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลักษณะหนึ่งของการสร้างตัวละครในภาพยนตร์จะถูกแสดงออกมาปรากฏต่อสายตาผู้ชมผ่านการสร้างภาพประทับใจครั้งแรก (first visual impression) เมื่อตัวละครปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์ แม้ว่าความประทับใจครั้งแรกอาจจะกลายเป็นความเข้าใจที่ผิดเมื่อเรื่องราวได้ดำเนินไปถึงจุดหนึ่ง แต่มันก็เป็นวิธีที่สำคัญต่อการสร้างตัวละคร

2. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (characterization through external action) บางทีการพิจารณาถึงการปรากฏตัวอาจจะแสดงถึงบุคลิกของตัวละครได้ไม่ดีเท่ากับการกระทำของตัวละคร การกระทำของตัวละครจะสะท้อนถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะส่วนตัวของตัวละครนั้นๆ แรงจูงใจในการกระทำของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นอย่างชัดเจนจะทำให้ตัวละครและโครงเรื่องถูกสานต่อกันได้เป็นอย่างดี

3. การสร้างตัวละครผ่านบทพูด (characterization through dialogue) นอกจากจะดูว่าตัวละครพูดอะไรแล้วยังต้องดูด้วยว่าตัวละครพูดอย่างไร ความคิด ทศนคติ อารมณ์ ของตัวละครที่แท้จริงอาจจะถูกแสดงให้เห็นผ่านวิธีการเลือกใช้คำ และผ่านรูปแบบการเน้นเสียง การเว้นเสียง

ระดับเสียง หรือว่าจะเป็นการใช้ไวยากรณ์ โครงสร้างประโยค คำศัพท์ สำเนียงท้องถิ่นทั้งหมดมีความสัมพันธ์กับระดับเศรษฐกิจและสังคม พื้นฐานการศึกษาและสภาพจิตใจของตัวละคร

4. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำจากภายใน (characterization through internal action) การกระทำภายในเกิดขึ้นภายในจิตใจ เป็นความรู้สึกรู้สึกของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ความกลัว ความคิด จินตนาการ ความฝัน ความปรารถนา ความทรงจำ ความกลัว สิ่งต่างๆ เหล่านี้ ภาพยนตร์ในบางครั้งจะใช้ภาพที่ปรากฏขึ้นชั่วขณะหนึ่งเพื่อแสดงถึงความคิดของตัวละคร โดยการใช้เสียงและภาพต่างๆ ที่ตัวละครได้นึกคิดในสิ่งที่เขาเห็นและได้ยิน เป็นต้น

5. การสร้างตัวละครโดยปฏิกิริยาจากตัวละครอื่น (characterization by reaction of other characters) วิธีการที่ตัวละครตัวอื่นได้มีมุมมองต่อตัวละครตัวหนึ่ง เป็นวิธีที่ดีต่อการสร้างตัวละครตัวนั้นขึ้นมา บางครั้งข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครตัวหนึ่งจะถูกให้รายละเอียดผ่านวิธีการที่ตัวละครตัวอื่นพูดหรือแสดงออกเกี่ยวกับตัวละครตัวนั้นก่อนที่จะตัวละครตัวนั้นจะปรากฏตัวขึ้น

6. การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะของความตรงข้าม (characterization by contrast) หนึ่งในวิธีการสร้างตัวละครที่ได้ผลที่สุดคือ การใช้ตัวละครที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับตัวละครที่มีพฤติกรรม ทัศนคติ ความคิด วิถีชีวิต ลักษณะทางกายภาพแบบหนึ่ง เพื่อที่จะทำให้เกิดการจำกัดความและเน้นย้ำถึงบุคลิกของตัวละครนั้นๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น

7. การสร้างตัวละครโดยการขยายหรือการทำซ้ำ (characterization by exaggeration or repetition) เพื่อให้ตัวละครได้เข้าถึงจิตใจและความทรงจำของเรามากขึ้น บ่อยครั้งจะใช้การขยายหรือการบิดเบือนลักษณะเด่นหรือลักษณะนิสัยส่วนตัวของตัวละคร เทคนิคนี้เรียกว่า “caricature” (ภาพล้อ) ซึ่งมาจากเทคนิคในการวาดการ์ตูน อีกวิธีการหนึ่งคือการสร้างประโยค วลี หรือความคิดของตัวละครนั้นขึ้นมา ซึ่งมีการพูดซ้ำบ่อยๆ จนกลายเป็นตราประจำตัวของตัวละครตัวนั้น วิธีการเช่นนี้เรียกว่า “leitmotif”

8. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (characterization through choice of name) เป็นการใช้ชื่อเพื่อควบคุมลักษณะของเสียง ความหมายหรือแสดงความหมายโดยนัยบางอย่างเพื่อช่วยอธิบายตัวละคร และเทคนิคนี้เรียกว่า “name-typing” การเลือกชื่อควรจะถูกพิจารณาในความหมายที่ชื่อนั้นได้สื่อสารออกไป เช่น บางชื่อในภาพยนตร์อย่าง Dick Tracy นั้น Dick เป็นคำศัพท์สแลงของคำว่า “detective” (นักสืบ) และ Tracy ก็มาจากพื้นฐานที่ว่านักสืบต้องสะกดรอยมาตร (trace)

นอกจากหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครผ่านองค์ประกอบต่างๆ ดังกล่าวแล้ว เราอาจมองได้จากการกระทำของตัวละครซึ่งสามารถถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ ดังที่ อัสวิน ชามารา (2551) ได้กล่าวไว้คือ

1. ตัวละครที่กระทำได้ (active character) ตัวละครประเภทนี้มักจะสามาถดึงดูดและสร้างความสนใจให้แก่ผู้ชมติดตามเรื่องราวไปได้โดยตลอด เพราะตัวละครจะมีความกระตือรือร้นและเป็นผู้ลงมือกระทำสิ่งต่างๆ อยู่เสมอ อีกทั้งยังมักจะเข้าไปข้องเกี่ยวกับสถานการณ์หรือคนรอบข้าง ซึ่งปฏิกิริยาโต้ตอบต่อสถานการณ์และอุปสรรคต่างๆ ของตัวละครลักษณะนี้จะยากแก่การคาดเดา ยิ่งสถานการณ์หรืออุปสรรคหนักหนาเท่าใด ปฏิกิริยาของพวกเขาก็จะยิ่งเข้มข้นขึ้นเท่านั้น เหล่านี้ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น และลุ้นระทึกตามไปด้วย

2. ตัวละครที่ถูกระทำได้ (passive character) เป็นตัวละครประเภทที่ตรงข้ามกับลักษณะตัวละครแบบกระทำได้ คือจะเป็นตัวละครที่มักไม่ใช่ผู้ที่ก่อให้เกิดเหตุการณ์ต่างๆ แต่กลับเป็นฝ่ายที่ต้องทำตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกันมาจากการกระทำของตัวละครอื่น ซึ่งหากตัวละครเอกเป็นผู้ที่เป็นฝ่ายถูกระทำได้เสมอ ความน่าสนใจในตัวละครของผู้ชมนั้นก็จะลดลง

สำหรับตัวละครที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ นั้น มักจะมีภาพแบบฉบับที่ตายตัวของตัวละครเสียเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งถือเป็นแบบแผนที่นิยมนำมาใช้กันในเรื่องเล่าเกือบทุกเรื่อง ดังที่ สุวิมล วงศ์ศรี (2547) กล่าวว่าในด้านพฤติกรรมของตัวละครนั้น จะเป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร โดยเกณฑ์ที่มักใช้ในการวิเคราะห์ตัวละครที่ใช้กับเรื่องเล่ายุคต้นๆ และมักใช้การอ้างอิงอยู่เสมอ ได้แก่ ผลงานของ Vladimir Propp ที่ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซีย ก็ได้พบลักษณะของตัวละครที่เป็นแบบแผนของนิทานรัสเซีย ซึ่งในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบไปด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน ตัวอย่างเช่น ผู้ให้ (donor) โดยมากจะเป็นอาจารย์ของตัวละครหลัก หรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ปัญหา, ผู้ร้าย (the villain) ได้แก่ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือเป็นปรปักษ์ (antagonist) กับตัวละครหลัก (protagonist) ในเรื่อง ผู้ช่วยเหลือ (the helper) ได้แก่ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อสู้กับผู้ร้าย หรือเป็นผู้ช่วยเหลือพระเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค ผู้ส่งสาร (dispatcher) ส่วนใหญ่มักเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย เจ้าหญิง (the princess) ได้แก่นางเอกของเรื่องซึ่งเป็นผู้ที่พระเอกต้องคอยปกป้องช่วยเหลือ และพระเอก (the hero) ได้แก่ผู้ที่เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง นอกจากนี้ยังอาจมีพระเอกจอมปลอม (the false hero) คือตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่มักเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง สำหรับตัวละครแต่ละตัวตามเกณฑ์ของ Propp นี้ ตัวละครหนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นกัน

หลายครั้งที่ภาพลักษณ์ของตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์ที่ผู้ชมได้รับชม ได้ทำให้เกิดความหมายให้เกิดขึ้นในการรับรู้และถูกผนวกนำไปสร้างเป็นความจริงให้ปรากฏอยู่ในจินตภาพของผู้ชมเอง ดังที่ พิงพิศ เทพปฏิมา (2546) กล่าวว่าถึงแม้ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมี

ความเป็นจริง เนื่องจากภาพยนตร์เป็นเพียงมายาภาพที่นำเอาส่วนผสมของบางสิ่งบางอย่างที่เป็น “ความเป็นจริง” เช่น ตัวตนจริงๆ ภาษาพูดจริงๆ ฯลฯ มาผสมกับบางสิ่งบางอย่างที่ “ไม่เป็นจริง” เช่น เล่าโครงเรื่อง การแสดงของตัวละคร การลำดับเวลาและสถานที่ ฯลฯ แต่ในท้ายที่สุดแล้วสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการก็คือในช่วงเวลาที่ผู้ชมนั่งชมอยู่นั้น ภาพยนตร์จะชักชวนให้ผู้ชมเชื่ออยู่เสมอว่าสิ่งที่ปรากฏต่อสายตานั้นเป็นความจริงไปเสียหมดทุกอย่าง

โดยทั่วไปแล้วเราต่างมีความเข้าใจในภาพตัวแทนของตัวละครต่างๆ ซึ่งถูกปลูกฝังมาตั้งแต่เป็นเด็กกันอยู่แล้ว ผ่านการชมการ์ตูนหรือนิทานที่บ้านหรือโรงเรียนสอนอยู่เสมอๆ ดังเช่นที่ ปิยนันท์ พิศาลราชเดช (2548) ได้ทำการวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่อง การถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยสามารถถอดรหัสภาพตัวแทนที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ได้ โดยที่ภาพตัวแทนมีความคล้ายคลึงกัน คือภาพฉบับของคนที่ มีภาพตายตัว คือ การช่วยเหลือผู้อื่น การคิดดี ทำดี และภาพแบบฉบับของการเป็นคนร้าย ที่มีภาพตายตัวในการทำลายบ้านเมือง ทำร้ายผู้อื่น ซึ่งได้ทำให้ภาพตายตัวต่างๆ ดังกล่าวกลายเป็นภาพตัวแทนในระดับของภาพต้นแบบอีกด้วย ประกอบกับปัจจัยหลักในการถอดรหัสภาพตัวแทนเหล่านั้น คือ การนำเสนอของสื่อมวลชนอย่างต่อเนื่องและบ่อยครั้ง โดยนำเสนอภาพหน้าตา บุคลิกลักษณะ และการกระทำของตัวละคร ผสมผสานกับเนื้อหาที่กำหนดบทบาทของตัวละครแต่ละตัว ทั้งยังมีปัจจัยเสริมที่เกิดจากการอบรมสั่งสอนและการปลูกฝังค่านิยมของพ่อ แม่ และผู้ปกครอง รวมไปถึงค่านิยมของสังคมไทย ซึ่งเราจะพบได้ในหลายๆ ครั้งว่า ภาพตายตัวของตัวละครต่างๆ ที่เราถูกปลูกฝังมานั้น เมื่อถูกนำเสนอภาพผ่านกลุ่มคนอื่นๆ ในสังคมผ่านช่องทางสื่อ เราก็มักจะสร้างทัศนคติต่อกลุ่มคนนั้นๆ ในสังคมตามที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ตามไปด้วย

มีข้อสังเกตประการหนึ่งว่าภาพลักษณ์ของตัวละครต่างๆ ในยุคหลัง เป็นภาพลักษณ์ที่คาดเดายาก ส่วนใหญ่ไม่เป็นภาพตายตัวไปตามค่านิยมของการสร้างภาพยนตร์ในยุคอดีต ดังที่ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์ (2549) ได้กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวละครผู้ร้ายในภาพยนตร์ยุคอดีตตัวละครมีการแบ่งฝ่ายของพระเอกและผู้ร้ายออกจากกันอย่างชัดเจน โดยใช้ความดีเป็นเครื่องแบ่งตัวละครทั้งสองฝ่าย พระเอกต้องเป็นคนดีในขณะที่ตัวละครฝ่ายผู้ร้ายก็ต้องเป็นคนเลว และในตอนท้ายตัวละครฝ่ายคนดีก็ต้องชนะคนชั่วเสมอ ในขณะที่ภาพยนตร์ในยุคหลังตัวละครมีลักษณะบุคลิกแบบพลวัต (dynamic character) ตัวละครทั้งฝ่ายพระเอกและผู้ร้ายต่างมีทั้งความดีและความเลวอยู่ในตัวเอง แบบแผนพฤติกรรมยากแก่การคาดเดาล่วงหน้า พฤติกรรมสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลาตามแรงจูงใจหรือเหตุผลทางจิตวิทยาที่ซับซ้อน ซึ่งเรามักจะพบได้จากภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีการนำเสนอภาพของตัวละครที่มีความซับซ้อน ตัวละครมีทั้งความดีและความชั่วอยู่ในตัวเอง ทำให้

ผู้ชมสนใจที่จะติดตามเรื่องราวมากยิ่งขึ้น ดังเช่นวิทยานิพนธ์ของ อัสวิน ชาบารา (2551) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่องภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี จำนวน 14 เรื่อง ซึ่งผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี มักมีเรื่องราวเกี่ยวกับบุรุษเพศที่พัวพันอยู่กับความผิดบาป การไถ่บาป การชำระแค้นและความรุนแรง การนำเสนอภาพลักษณ์ภายนอกของเพศชายที่เน้นภาพของ “ลูกผู้ชาย” ที่มีความเข้มแข็งทางด้านร่างกายตามค่านิยมของสังคมชายเป็นใหญ่ แต่ภาพลักษณ์ภายในกลับเป็นผู้ชายที่มีความสับสนภายในจิตใจ ระหว่างความเป็นปัจเจกบุคคลกับโครงสร้างทางสังคม โดยส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับศาสนาและวัฒนธรรมในเมืองนิวยอร์กที่มักถูกนำเสนอให้มีสถานะแบบปิด เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่บิดเบี้ยวของตัวละครซึ่งเชื่อมโยงได้กับความบิดเบี้ยวของสังคมอเมริกัน อีกทั้งตัวละครหลักยังเป็นผู้ชายที่มีลักษณะของมาโซคิสต์ คือ การยอมรับความเจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อให้บรรลุเป้าหมายในสิ่งที่ตนต้องการซึ่งถือเป็นการทำลายตัวเองของผู้ชาย การวิเคราะห์ภาพความเป็นชายในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซีของอัสวิน ชาบารา จึงทำให้มองเห็นได้ว่าภาพต่างๆของตัวละครในยุคหลังจึงเป็นภาพที่คาดเดายาก มีความสลับซับซ้อน ผู้ชมต้องพยายามตีความหมายและมักจะมีสิ่งที่คาดเดาไม่ได้อยู่เสมอ แต่ทว่าภาพของตัวละครประเภทนี้กลับมีความน่าสนใจต่อผู้ชมมากกว่าภาพถ่ายตัวของตัวละครในยุคอดีต นอกจากนี้ความหมายของตัวละครยังสะท้อนเชื่อมโยงไปยังสภาพสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบันอีกด้วยประการหนึ่ง

2.3 ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า โดยได้ใช้แนวคิดของ Erving Goffmans ที่ได้มองผ่านตัวตนของการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันเข้ามาประกอบด้วยส่วนหนึ่ง ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสอดคล้องและมีความเป็นไปได้ในการอธิบายภาพลักษณ์ดังกล่าว เพราะกระบวนการเกิดความหมายของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการสร้างความหมายบนพื้นที่ของการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวของณรงค์ฤทธิ์และผู้ที่ทำให้ความหมายในการเป็น “ขุนอิน” ในสถานการณ์นั้นๆด้วย โดยก่อนที่จะนำแนวคิดนี้มาใช้จำเป็นต้องอ้างถึงแนวคิดอัตลักษณ์ที่เป็นรากฐานสำคัญ ในการทำความเข้าใจในการมองหาความหมายแห่งคำว่า “ตัวตน” เพื่อที่จะได้นำไปสู่การอธิบายการเกิดขึ้นและการดำรงอยู่ของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ได้อย่างเข้าใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งความหมายของคำว่าอัตลักษณ์นั้น พัฒนา กิตติอาษา (2546 อ้างใน วิทยา วิบูลย์สถยกุลศิลป์, 2548) กล่าวว่าอัตลักษณ์เป็นเรื่องของการตั้งคำถามและการให้คำนิยามว่า “ตัวเราคือใคร” อัตลักษณ์เป็นเรื่องของการค้นหา ยืนยัน ท้าทาย หรือตรวจสอบความเป็นตัวตนทั้งในระดับ

ปัจเจกบุคคลและระดับสังคม แม้ว่าอัตลักษณ์จะมีลักษณะที่เลื่อนไหล เปลี่ยนแปลงและทับซ้อนในตัว แต่การแสดงอัตลักษณ์นั้นต้องการพื้นที่ทางสังคม (space) หรือ เครื่องหมาย (marker) ทั้งในเชิงรูปธรรมและสัญลักษณ์

โดยทั่วไปแล้วแนวคิดอัตลักษณ์มักจะถูกนำไปใช้ในการอธิบายในลักษณะของกลุ่มสังคมต่างๆ มากกว่าการอธิบายลักษณะของตัวปัจเจก ดังที่ สมสุข หินวิมาน (2547) กล่าวว่าเนื่องจากอัตลักษณ์เกี่ยวข้องกับเรื่องการสื่อสาร ฉะนั้นด้านหนึ่งของอัตลักษณ์จึงเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เราารู้สึกว่าเราเป็นพวกเดียวกับคนอื่น (self-ascription) และอีกด้านหนึ่งคนอื่นก็รู้สึกเช่นเดียวกับเราด้วย (ascription by others) อัตลักษณ์จึงเป็นการสื่อสารเพื่อกำหนดขอบเขตว่าเราเป็นใคร เราเหมือน หรือต่างจากคนอื่นอย่างไร มีใครเป็นสมาชิกกลุ่มเดียวกับเราบ้าง เราควรมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นอย่างไร และคนอื่น ๆ ควรจะสื่อสารสัมพันธ์กับเราอย่างไร โดยนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่ากระบวนการหนึ่งที่คนเราก่อรูปตัวตนหรือประกอบสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมา นั้นอาจดูได้จากกิจกรรมการบริโภคในชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น การแต่งกาย การกินดื่ม การพูดภาษา การสร้างบุคลิกภาพ การใช้เวลาว่าง การดูหนังฟังเพลง ไปจนถึงรสนิยมและรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างหลากหลาย เช่น การเดินทางท่องเที่ยวของกลุ่มแบ็คแพ็คเกอร์/สะพายเป้ เป็นต้น (สมสุข หินวิมาน, 2547 อ้างใน วิทยา วิทยุสฤษฎ์ศิลป์, 2548)

นอกจากนี้มุมมองในการนำแนวคิดอัตลักษณ์ไปใช้อธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม มักจะถูกนำไปเชื่อมโยงกับอำนาจที่ถูกสร้างขึ้นจากกลุ่มสังคมต่างๆ ซึ่งมีการต่อสู้แย่งชิงในเรื่องของกระบวนการประกอบสร้างความหมายให้กับตัวเองอยู่เสมอๆ แต่ส่วนใหญ่มักจะนำไปใช้อธิบายการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มสังคมที่เป็นกลุ่มสังคมย่อยๆ ภายในกลุ่มสังคมหลักเสียมากกว่า ดังที่ วิลาสินี พิพิธกุล (2545 อ้างใน นิษฐา หรุ่นเกษม, 2549) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดปฏิสัมพันธ์ในการสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มคนในสังคมที่มีความด้อยกว่ากลุ่มสังคมหลักว่า อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ถูกสถาปนาผ่านความแตกต่างสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างกลุ่มคนที่มีอำนาจมากกว่าหรือเป็นกลุ่มหลักในสังคม (dominant group) กับกลุ่มคนที่ด้อยกว่า (subordinate group) แต่ภายใต้ความสัมพันธ์นั้นได้สะท้อนออกมาเช่นกันว่า มีการต่อสู้ ปรับปรน และต่อรองต่ออำนาจทางอัตลักษณ์ดังกล่าว อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องของความหลากหลาย เลื่อนไหล และกลายเป็นเวทีของการต่อรองทางอำนาจที่ทำให้กลุ่มที่ด้อยกว่า สามารถนิยามหรือเป็นผู้กำหนดวาทกรรมและความหมายของอัตลักษณ์ได้เอง โดยที่ไม่ต้องเป็นฝ่ายถูกกำหนดอีกต่อไป ดังตัวอย่างงานวิจัยของ เกรียงศักดิ์ เศรษฐพัฒน์ (2552) ที่ได้กล่าวไว้ในบทความเรื่อง เพลงลูกทุ่งคำเมืองกับอัตลักษณ์พื้นที่ของชน “ชนบทใหม่” ของเชียงใหม่ ถึงเพลงลูกทุ่งคำเมืองของวิฑูรย์ ใจพรหม ว่าเพลงของวิฑูรย์บอกกับเราว่าความเป็นคนสมัยใหม่กับเป็นคนจารีตดั้งเดิมหรือความเป็นคนเมืองกับความเป็น

คนชนบท มิใช่คู่ตรงข้ามที่แน่นอนตายตัวแต่ที่เลื่อนไหล คู่ตรงข้ามของอัตลักษณ์ของคนเมือง และคนชนบทผสมปน้กันเป็นพื้นที่ที่สาม เป็นอัตลักษณ์สามหรือเป็นอัตลักษณ์พื้นที่ผสมกันระหว่างคนเมืองและชนบท คนเมืองใหม่สามารถถูกยึดครองโดยลักษณะของความเป็นคนตามแบบจารีต ในขณะที่คนชนบทเชิงใหม่สามารถมีพฤติกรรมแบบคนสมัยใหม่ เราจึงอาจสรุปได้จากเพลงลูกทุ่งคำเมืองของวิฑูรย์ว่า อัตลักษณ์ของคนชนบทใหม่ของเชิงใหม่ คือการผสมผสานของลักษณะความเป็นคนเมืองในชนบท ในสถานการณ์หนึ่ง พวกเขามีพฤติกรรมจากแรงขับหรือแรงจูงใจแบบจารีต แต่ทว่าภายใต้สถานการณ์หนึ่ง พวกเขาอาจเผยแสดงตัวเองในฐานะที่เป็นคนสมัยใหม่ที่มีคุณสมบัติแบบคนสมัยใหม่ ซึ่งงานวิจัยของเกรียงศักดิ์นี้ทำให้มองเห็นได้ว่ากลุ่มสังคมที่ด้อยกว่ากลุ่มสังคมหลักสามารถสถาปนาอำนาจเพื่อต่อรองกับกลุ่มสังคมหลักได้ด้วยวิธีการนำกระบวนการสร้างอัตลักษณ์ คือการกำหนดหรือนิยามในการให้ความหมายของตัวเองผ่านสถานการณ์ในกรณีต่างๆ ซึ่งมีสภาพของความเลื่อนไหล ไม่ตายตัว สามารถถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบเฉพาะกาล และเป็นกระบวนการประกอบสร้างความหมายที่ไม่จำเป็นต้องขึ้นอยู่กับการให้ความหมายจากสังคมหลักอีกต่อไป

มุมมองในการมองอัตลักษณ์ที่เป็นการมองไปยังกระบวนการประกอบสร้างความหมายจากตัวเองจึงได้ถูกพัฒนาไปยังการให้ความสำคัญในรูปแบบของการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันมากยิ่งขึ้น ดังที่ วรเมธ ขอดบุน (2548) ได้กล่าวถึงกลุ่มนักคิดที่มองอัตลักษณ์ในฐานะตัวตนหลังสมัยใหม่ หรือมโนทัศน์การดึงตัวตนออกจากศูนย์กลาง (de-centering the subject) ว่า อัตลักษณ์หรือตัวตนเป็นสิ่งที่ไม่หยุดนิ่ง มีความหลากหลาย อัตลักษณ์เป็นเสมือนเรื่องเล่า (narrative) ที่หลากหลายแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับว่าเล่าที่ไหน เล่าเวลาใด เล่ากับใคร เล่าอะไร และเล่าทำไม อัตลักษณ์จึงมีลักษณะของ ปฏิสัมพันธ์ (dialogue) และมีหลากหลายเสียง (polyphony) นอกจากนี้ Hall กล่าวเพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์แบบสมัยใหม่นี้มิได้ดำรงอยู่ในฐานะที่เป็นตัวตนที่รอนเร่ไร้ที่เกาะ (end-less nomadic existence) อัตลักษณ์ถึงแม้จะเป็นเรื่องเล่าแต่ก็เป็นเรื่องเล่าที่มีโครงสร้าง มีหัวเรื่องคลุม หรือมีคนอื่นหรือสังคมกำหนดว่าคุณคือใคร อัตลักษณ์เกิดจากการระบุโดยคนอื่นและนิยามตัวเรา การมีคนอื่นระบุทำให้อัตลักษณ์มิใช่สิ่งที่เรากำหนดเองทั้งหมด แต่การมีโครงสร้างกำหนดก็ไม่อาจกำหนดได้อย่างเบ็ดเสร็จ ดังนั้นอัตลักษณ์ที่มีฐานะเป็นเรื่องเล่าจึงเป็นเรื่องเล่าตามฐานะและตำแหน่งทางสังคม อัตลักษณ์แม้จะเป็นเรื่องเล่าที่เล่าในสถานที่ เวลาประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงอันหนึ่ง สิ่งที่เราจึงอยู่ในบริบทตลอดเวลาและเป็นเรื่องที่พูด เล่า หรือเขียนจากตำแหน่งที่ถูกจัดวาง (positioned) (Hall, 1990 อ้างใน วรเมธ ขอดบุน, 2548) ฉะนั้นแล้ว อัตลักษณ์ในแง่หนึ่งจึงเป็นเรื่องเล่าที่ถูกเล่าอย่างมีความหมายได้โดยการผูกติดกับ การปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟัง ว่าเป็นเรื่องเล่าที่ถูกเล่าที่ไหน เมื่อใด กับใคร อะไร และทำไม ใช่ว่าปัจเจกจะสามารถกำหนด

หรือนิยามความหมายของคนขึ้นมาลอยๆได้เพียงผู้เดียว ตัวตนจึงไม่ใช่สิ่งที่มาจากภายในปัจเจกแต่เพียงผู้เดียว หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากความต้องการร่วมหรือความเข้าใจร่วมกันระหว่างตัวเรากับผู้อื่นที่มองมายังตัวเรา เหตุนี้ย่อมทำให้นิยามแห่งตัวตนกลายเป็นสิ่งที่มีความเลื่อนไหลมากกว่าการเป็นภาพนิ่งที่มีกฎเกณฑ์ในการนิยามอย่างแน่นอนตายตัว ดังเช่นที่ โซฟส สิริไสย์ (2550) ได้กล่าวถึงแนวคิดของ Erving Goffman ในบทความเรื่องกาลเทศะของความเป็นไทยว่า Erving Goffman (1956,1961) ได้มองผ่านอำนาจของโครงสร้างไปที่ระดับปัจเจกเพื่อเข้าใจวิธีการปรุงแต่งตัวตนเพื่อการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสถานการณ์ต่างๆ เขาอธิบายว่า ตัวตนที่ถูกหยิบมาใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น คือภาพลักษณ์ที่ถูกควบคุมและผ่านการตกแต่งจนเป็นที่พอใจแล้วจึงถูกนำเสนอออกมาปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) แต่ในขณะเดียวกัน Goffman ก็อธิบายเพิ่มเติมอีกว่า ปัจเจกแต่ละคนยังมีพื้นที่หลังฉากอันเป็นลักษณะที่เก็บงำเรื่องราวส่วนตัว (back stage performance) อีกมากมายที่คนอื่นยังไม่รู้ นอกจากนี้ Goffman ยังอธิบายสถานการณ์เกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์แบบซึ่งหน้า (face-to-face interaction) ซึ่งการที่ผู้เล่นแต่ละคนจะเลือกแสดงตัวตนอะไรออกมาขึ้น ขึ้นอยู่กับการนิยามสถานการณ์ในแต่ละครั้ง โดยผู้ที่เข้าไปปฏิสัมพันธ์ด้วย มีส่วนร่วมในการกำหนด (reciprocal designed) ในลักษณะการอธิบายเดียวกันนี้ มัลลิกา มติโก (2546) กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ที่หมายถึงความคิดในการมองชีวิตทางสังคม ประกอบด้วยการแสดงหลากหลายรูปแบบ คล้ายกับการแสดงบนเวทีที่ต้องมีสังคมคนดูเพื่อให้ภาพลักษณ์ของตนที่ถูกผลิตจากการมีปฏิสัมพันธ์ เป็นภาพลักษณ์ที่สร้างความประทับใจให้ผู้อื่นยอมรับ เรียกว่าเวทีส่วนหน้า (front stage)

โซฟส สิริไสย์ (2550) ได้กล่าวต่อไปอีกว่า งานของ Erving Goffman สะท้อนให้เห็นความสำคัญของปัจเจกในการเลือกอัตลักษณ์และการสร้างความหมายของตัวตน ปัจเจกสามารถเลือกหยิบเอาความทรงจำ หรือ การจำได้หมายรู้จากแหล่งต่างๆมาปรุงแต่ง ใสความหมายสร้างจินตภาพให้ตัวเอง เพื่อประโยชน์ในการปฏิสัมพันธ์ภายใต้สถานการณ์ที่แปรเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา โดยผู้ที่ปัจเจกไปปฏิสัมพันธ์ด้วยมีส่วนร่วมในการปรุงแต่งและสร้างความหมายให้กับตัวเขาด้วย ซึ่งเป็นการอธิบายแนวคิดของ Goffman ฉะนั้นตัวตนที่ถูกสะท้อนผ่านบทบาท บุคลิกลักษณะ หรือที่เรียกว่าภาพลักษณ์นั้นจึงมีความหลากหลายแตกต่างกันออกไปโดยมีปัจจัยของการมีปฏิสัมพันธ์ตามสถานการณ์กับผู้อื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบข้อสังเกตในการลงนามเก็บข้อมูลแต่ละครั้งว่าตัวของ ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า จะแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ก็ต่อเมื่ออยู่ในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) คือเขาจะแสดงภาพลักษณ์หรือเป็นตัวละครนี้เฉพาะเมื่อเวลาที่เขาต้องเข้าฉากแสดงละคร (ที่มีผู้ปฏิสัมพันธ์ร่วมกำกับ) เท่านั้น ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า จะสามารถเป็น “ขุนอิน” ได้ก็ต่อเมื่อเขาอยู่ในท่ามกลางสื่อมวลชน แฟนคลับ ผู้ชม หรือ คนทั่วไปที่ไม่ได้สนิทด้วย ดังที่ผู้วิจัยได้พบ

ณรงค์ฤทธิ์ที่บ้านซึ่งเขาก็ไม่ได้ใส่ชุดดำ ไม่ได้ใส่แว่นดำ ผู้วิจัยไม่ได้เรียกเขาว่า “ขุนอิน” และเขาก็ไม่ได้แทนตัวว่า “ขุนอิน” หากแต่ในสถานการณ์นี้เขากลับเป็น “อาจารย์ปอง” หรือ “ครูปอง” แทนที่จะเป็น “ขุนอิน” การนำแนวคิดเรื่องตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) มาใช้ในการวิจัยสามารถทำให้มองเห็นกระบวนการของการเกิดขึ้นของภาพลักษณ์แห่งปัจเจกซึ่งมีความหลากหลาย ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จึงเป็นอีกด้านหนึ่งของณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ซึ่งเป็นภาพลักษณ์เฉพาะสถานการณ์ที่มีการประกอบสร้างและถูกนำเสนอในสถานการณ์ที่มันสามารถทำงาน (สร้างความหมาย) ได้ โดยมีเงื่อนไขของการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างตัวของณรงค์ฤทธิ์กับผู้ร่วมกำหนดความหมายในการเป็น “ขุนอิน”

2.4 ทูทางวัฒนธรรมกับปฏิสัมพันธ์การเกิดภาพลักษณ์

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ที่เกิดขึ้นนั้น ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นมาอย่างเลื่อนลอย หากแต่เป็นภาพลักษณ์ที่มีทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ของณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เข้ามาเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพลักษณ์ของเขาสามารถเกิดการปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่หน้าฉากได้ โดยทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ในตัวของเขานี้เป็นสิ่งที่เขาได้รับมาจากสภาพแวดล้อมที่เขาได้รับการเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนมาตั้งแต่เกิดจนกระทั่งเขาได้กลายมาเป็น “ขุนอิน” ไม่ว่าจะเป็นการที่เขาเกิดมาในตระกูลนักดนตรีไทย เป็นอาจารย์สอนดนตรีไทย หรือแม้กระทั่งเป็นศิลปินที่ผลิตผลงานเพลงมาอย่างต่อเนื่อง จึงมีความจำเป็นที่จะต้องศึกษาแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมเพื่อที่จะใช้ในการอธิบายการที่เขาสามารถก่อร่างภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของตัวเองขึ้นมาได้ โดยคำว่าทุนวัฒนธรรมนี้ กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2551) ได้แปลความหมายของ ปีแอร์ บูร์ดิเยอ ที่ได้อธิบายโดยการแบ่งย่อยออกเป็น 3 รูปแบบคือ

1. Objectified form ได้แก่ ทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในรูปแบบของวัตถุ เช่น หนังสือ รูปภาพ ซีดี ฯลฯ ที่ปัจเจกบุคคลครอบครองเป็นเจ้าของ
2. institutionalised form ได้แก่ ทุนวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปแบบของสถาบัน เช่น คุณภาพ/ชื่อเสียงของสถาบันการศึกษา เป็นต้น
3. embodied form ได้แก่ สมรรถนะด้านวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล เช่น ความสามารถ/ความรู้ที่จะพูดเรื่องศิลปะ การมีบุคลิกที่สง่างาม สามารถวางท่าทางได้อย่างงดงาม ความหมายของ embodied form ที่อยู่ในปัจเจกบุคคลนี้อาจจะมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า “habitus” แต่บูร์ดิเยอก็ได้ยกตัวอย่างแสดงให้เห็นความแตกต่าง ตัวอย่างเช่น หากบุคคลคนหนึ่งมีความรักในความรู้ของวิชาปรัชญา ทำให้เขาสนใจที่จะเสาะแสวงหาหนังสือปรัชญามาอ่าน

สมรรถนะทางวัฒนธรรมเช่นนี้เรียกว่า “habitus” แต่หากว่าความรู้ปรัชญาดังกล่าวทำให้เขามีชื่อเสียง สามารถไปออกรายการโทรทัศน์ประเภท “แฟนพันธุ์แท้” หรือไปเป็นนักเขียนคอลัมน์ในนิตยสารทำให้มีรายได้ ในช่วงเวลานี้ สมรรถนะดังกล่าวได้คลี่คลายกลายเป็นทุนวัฒนธรรมแบบ embodied form แล้ว หากจะเทียบกับแนวคิดเรื่อง ‘มูลค่า’ ของมาร์กซ์ ก็อาจจะสรุปได้ว่า habitus นั้นเปรียบเสมือนมูลค่าใช้สอย (use value) ของบุคคล แต่ ‘ทุนวัฒนธรรมแบบ embodied form’ เปรียบเสมือนมูลค่าแลกเปลี่ยน (exchange value)

ณรงค์ฤทธิ์มีทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของทุนที่เป็นรูปธรรม เช่น การที่เขาได้เป็นผู้ดูแลบ้านครูสุพจน์ โตสง่า ซึ่งเป็นบ้านดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่อดีต ภายในบ้านมีเครื่องดนตรีและหิ้งบูชาที่ตกทอดกันมาหลายต่อหลายรุ่น มีทุนที่เป็นในรูปแบบของสถาบันคือการที่เขาเกิดมาในตระกูลนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง ได้รับการอบรมสั่งสอนทางดนตรีไทยมาตั้งแต่เล็กกับบิดาผู้มีชื่อเสียงทางดนตรีไทยเป็นที่ยอมรับ หรือการที่เขาจบการศึกษาจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ซึ่งถือเป็นแหล่งบ่มเพาะนักดนตรีไทยที่มีคุณภาพ นอกจากนี้เขายังมีทุนที่เป็น embodied form และ habitus คือการที่เขาเป็นนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง มีความเป็นอาจารย์ผู้สอนดนตรีไทย มีผลงานทางดนตรีมากมาย หรือแม้กระทั่งการมีบุคลิกหน้าตาที่โดดเด่นเหมาะสมกับการแสดงเป็นตัวละครขุนอินล้วนแล้วแต่เป็นต้นทุนสำคัญที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ซึ่งถูกนำไปใช้ในพื้นที่หรือ field ที่เขาและสื่อเป็นผู้พยายามสร้างขึ้นมาให้เกิดขึ้นในสังคม

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน (2551) ได้กล่าวยกตัวอย่างของ field ใหญ่ และ field ย่อยของการสร้างวัฒนธรรมดนตรีไทย ว่าหากเราต้องการที่จะสร้างสรรค์วัฒนธรรมของดนตรีไทยขึ้นมาในสังคมไทย (เป็นระดับ field ใหญ่) เราก็ต้องวิเคราะห์ว่าใน field ดนตรีไทยนั้นประกอบด้วย field ย่อยๆ อีกหลาย field เช่น ใน field ของ production (การผลิต) อย่างน้อยก็ต้องมี 2 field ย่อย คือ field การสร้างนักดนตรีไทย (เช่นการเปิดโรงเรียนสอน) แต่ในเวลาเดียวกัน ก็ต้องมี field ย่อยของการสร้างเครื่องดนตรีไทยด้วย เพราะการเป็นนักดนตรีจำเป็นต้องมีเครื่องดนตรีให้เล่น และเนื่องจากหลักตรรกะและโครงสร้างของการสื่อสารนั้น จะประกอบด้วย S-M-C-R ที่ครบวงจร ดังนั้น ถึงแม้จะมีการสร้างนักดนตรีและเครื่องดนตรี (ซึ่งเป็น S-M-C) แต่หากขาดการสร้างผู้รับสาร/ผู้ฟัง-ผู้ชมดนตรีไทย field ดนตรีไทยทั้งหมดก็จะดำรงอยู่ต่อไปไม่ได้ ดังนั้น นอกจาก field ของการผลิต (production) แล้ว ก็ยังต้องมี field ของการบริโภค (consumption) ที่จำเป็นต้องมีสถาบันต่างๆ เข้ามาร่วมมือทำการสร้างสรรค์ ‘คนฟังดนตรีไทย’ ไม่ว่าจะเป็นผ่าน field ของการศึกษา หรือ field ของสื่อสารมวลชนที่ช่วยเผยแพร่ส่งเสริมรสนิยมของผู้ฟังดนตรีไทย ในที่นี้ ผู้ฟังดนตรีไทยจึงถือเป็นทรัพยากรที่จะต้องช่วงชิงจาก field อื่นๆ เช่น field เพลงสากล field ความบันเทิงอื่นๆ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551) ซึ่งเราจะเห็นได้อย่างชัดเจนเช่นเดียวว่ามีกลวิธีที่

สื่อสารมวลชนสร้าง field ต่างๆให้เกิดขึ้นหลังจากภาพยนตร์โหมโรงออกฉายเพื่อทำให้เกิดการปลูกกระแสให้ผู้คนเข้าไปชมอย่างมากมาย ไม่ว่าจะด้วยการโปรโมทภาพยนตร์เพื่อสร้าง field ของคนดูให้มีจำนวนมากและมีหลากหลายกลุ่ม การสร้าง field ของนักดนตรีไทยให้เกิดขึ้นจากกระแสความชอบในตัวภาพยนตร์ หรือแม้กระทั่ง field ของกลุ่มผู้เสพงานดนตรีไทยร่วมสมัยที่เน้นรศัฤทธิเข้าไปใช้ในการสร้างกลุ่มแฟนคลับของตน เหตุนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังคงมีความหมายอยู่ต่อไปได้แม้ว่าโหมโรงจะหมดกำหนดฉายไปแล้วในโรงภาพยนตร์ นอกจากนี้รศัฤทธิยังเป็นที่ทำได้ทำการต่อสู้ดิ้นรนในการช่วงชิง field ของการบริโภค (consumption) กับ field ของ production อื่นๆ ที่เป็นในลักษณะของงานสร้างสรรค์งานดนตรีไทยร่วมสมัยเพื่อให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” อยู่รอดต่อไปได้ในสังคมผ่านช่องทางสื่อที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอยู่เสมอๆ

2.5 กระบวนการสร้างความหมายท่ามกลางวัฒนธรรมสมัยนิยม

กระบวนการสร้างความหมายของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ให้เกิดขึ้นโดยการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันนั้น แน่นอนว่าไม่อาจเกิดขึ้นได้หากไม่มีพื้นที่ที่สามารถทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในการร่วมกันสร้างความหมายได้ จำเป็นที่จะต้องอาศัยบริบทและปัจจัยภายนอกเป็นตัวสร้างเงื่อนไขให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน สื่อคือตัวการสำคัญที่ได้เข้ามาช่วยในการสร้างความหมายของ “ขุนอิน” ให้เกิดขึ้นในสังคม โดยเราจะพบว่าถ้าหากพูดกับคนที่ไม่เคยเสพความหมายของตัวละครขุนอินหรือภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ผ่านทางสื่อมาก่อนแล้ว “ขุนอิน” ก็จะไม่สามารถเกิดขึ้นมาได้เลย สื่อจึงเป็นเครื่องมือที่ทำให้เกิดสภาพของสังคม ที่สามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันในรูปแบบของการดำเนินชีวิตได้ คือการที่ทุกคนต่างบริโภคข้อมูลและชุดของความจริงอันเป็นกระแสร่วมกัน มีความเข้าใจร่วมกัน หรืออาจเรียกว่าผู้คนโดยส่วนมากต่างมีรศัฤทธิในการบริโภคร่วมกันผ่านช่องทางของสื่อ ยกตัวอย่างเช่น ผู้หญิงเกือบทุกคนในสังคมต่างมีการให้ความหมายของคำว่าความสวยร่วมกัน ผู้หญิงที่จะเรียกว่าสวยได้จะต้องมีผิวที่ขาว ดวงตากลมโต รูปร่างผอมเพรียว หรือการที่จะถูกเรียกว่าเป็นคนทันสมัยได้ก็ต้องเมื่อมีความรู้ในเรื่อง เพลงที่กำลังฮิต (เป็นที่ชื่นชอบ) พูดภาษาอังกฤษได้ กินอาหารฟาสฟู๊ด เข้าโรงภาพยนตร์ แต่งกายหรือทำตามแฟชั่น เป็นต้น กระแสการบริโภคต่างๆ เหล่านี้เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าสื่อคือตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์เช่นนี้ไม่ว่าจะด้วยช่องทางใดก็ตาม ที่สำคัญมันได้ทำให้เกิดความเป็นกระแสเป็นที่นิยมชมชอบของคนหมู่มาก และสร้างพื้นฐานของความเข้าใจร่วมกันในการตัดสินคุณค่าของสิ่งต่างๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องอิงอยู่บนพื้นฐานของหลักสุนทรียศาสตร์ใดๆทั้งสิ้น

คำว่าวัฒนธรรมสมัยนิยมนี้มาจากภาษาอังกฤษว่า “popular culture” มีนักวิชาการไทยหลายคนได้พยายามแปลความหมายศัพท์คำนี้อยู่หลายคำ เช่น ป๊อปปัลเจอร์ วัฒนธรรมประชานิยม วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือ กระแสป๊อปป แต่สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่า “วัฒนธรรมสมัยนิยม” ถึงแม้ว่างานวิจัยที่ใช้อ้างอิงจะมีการใช้คำว่าวัฒนธรรมประชานิยมบ้างก็ตาม เนื่องจากผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญไปที่เงื่อนไขและมิติของเวลา ซึ่งเป็นตัวแปรหลักสำคัญของการทำให้เกิด Popular Culture ของแต่ละยุคแต่ละสมัย เพราะสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่แตกต่างกันก็มีการให้คุณค่าและความหมายจากสังคมที่แตกต่างกันไปด้วย ดังที่ครั้งหนึ่งภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้ทำให้เกิดกระแสของการบริโภคภาพยนตร์ไทย คนตรีไทย วัฒนธรรมไทย และรู้จัก “ขุนอิน” แต่สำหรับการศึกษาเรื่องวัฒนธรรมสมัยนิยมก็ยังเป็นสิ่งที่ใหม่ต่อแวดวงวิชาการ ยังไม่มีความครอบคลุมในการให้คำนิยามหรือการอธิบายเหตุผลแห่งพฤติกรรมที่เป็นกระแสนิยมของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม ดังที่ นันทขว้าง สีนสมุทร (2545, อ้างใน สหภาพ พ่อค้าทอง, 2547) ได้แสดงทัศนะว่าไม่มีใครให้นิยามที่ชัดเจนหรือความหมายที่ตายตัวให้กับคำนี้ได้ เพราะแม้แต่ในหนังสือที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อปปรว่มๆ 50 เล่ม ก็พบว่าภาพของวัฒนธรรมประชานิยมก็แบ่งออกเป็นหลายๆอย่าง คำอธิบายอย่างหนึ่งของเขาที่กระชับที่สุดอย่างหนึ่งก็คือ “สิ่งที่ป๊อปปูล่าและอยู่ในความสนใจหรือการรับรู้ของผู้คน โดยป๊อปปูล่าคัลเจอร์นั้น จะต้องเป็นสิ่งที่ง่ายและสะดวก (Easy & Simple) รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของพวกเขา” นอกจากนี้ นันทขว้างยังได้ให้ข้อสังเกตถึงสิ่งที่จะเรียกว่าป๊อปปูล่าคัลเจอร์ หรือวัฒนธรรมประชานิยมว่า สิ่งเหล่านี้มักถูกขับเคลื่อนในเชิงพาณิชย์มากกว่าที่จะเกิดขึ้นมาลอยๆ และไม่มีที่ไปที่ไป หรือไม่ก็คิดเพื่อเป็น “สัญลักษณ์แห่งยุคสมัย” และอีกข้อสังเกตหนึ่งก็คือ ป๊อปปูล่า คัลเจอร์หรือวัฒนธรรมประชานิยมจะต้องเป็นสิ่งที่นิยมของมหาชนเป็นอะไรก็ได้ แม้แต่ คำพูด นามธรรม หรือกิจกรรมทางสังคม ซึ่งไม่จำเป็นต้องมีคุณค่าทางใจหรือมีประโยชน์ต่อสังคม

ข้อสังเกตที่ว่าความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมมีปัจจัยการขับเคลื่อนในเรื่องของผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจมาเกี่ยวข้องนี้ คุณค่าของสิ่งต่างๆจึงถูกทำให้เป็นในรูปแบบที่เรียกได้ว่าเป็น “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” ดังที่ เรียวดอร์ อะดอร์โน (1903-1969, สมเกียรติ ตั้งนโม, 2544 แปล) ได้อธิบายลักษณะของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไว้ว่า อุตสาหกรรมวัฒนธรรมในด้านหนึ่ง จะมีการปรับตัวของมันเองตลอดเวลาให้มีความลงรอยกับผู้ซื้อ และยอมเป็นผู้ที่ไร้ยางอายของตนเองในฐานะผู้ผลิต ผู้ซึ่งจะทำหน้าที่สนองความต้องการไปทั่ว ผลลัพธ์ก็คือการผลิตซ้ำที่ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง ซึ่ง เกษม เพ็ญนิรันดร์ (2553) ได้กล่าวถึงนิยามของ “อุตสาหกรรมวัฒนธรรม” ว่า หมายความว่า กระบวนการผลิตอย่างเป็นอุตสาหกรรมของสิ่งต่างๆ ตั้งแต่สินค้าไปจนถึงความเคยชินในการใช้ชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ต่างๆ และการล่อลวงมวลชนที่

ทำให้เป็นลักษณะทางวัฒนธรรม โดยกล่าวเสริมว่า สำหรับคอมพิวเตอร์และฮาร์ดแวร์ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมไม่ได้หมายถึงการทำวัฒนธรรมให้เป็นอุตสาหกรรม แต่หมายถึงวิถีคิดหรือวิถีจัดการกระบวนการผลิตทั้งหมดมีลักษณะที่เป็นอุตสาหกรรม กระบวนการผลิตที่ไม่ได้ผลิตแค่ของแต่ละชิ้นทีละชิ้นๆ แต่เป็นกระบวนการผลิตแบบจำนวนมาก (mass) ทำให้สินค้าแพร่กระจายไปในตลาดในสังคม แล้วทุกคนก็ต่างบริโภค ซึ่งการบริโภคหรือการใช้สินค้าที่มีลักษณะมวลชนเหล่านี้หล่อหลอมให้ทุกคนคิดว่ามีลักษณะของการใช้สินค้าที่คล้ายหรือเหมือนกัน มีลักษณะการใช้ชีวิตที่เหมือนกัน และทุกคนสามารถจะเหมือนกันหรือคล้ายกันได้ กล่าวคือเป็นการหล่อหลอมความเป็นวัฒนธรรมให้เกิดขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมในแง่นี้หมายถึงสิ่งที่ผูกโยงเข้ากับลักษณะของการใช้ชีวิต (เกษมเพ็ญนิรันดร์, 2553)

การที่จะทำความเข้าใจในเรื่องของวัฒนธรรมสมัยนิยมได้อย่างชัดเจนที่สุด ก็คือการพิจารณาจากปรากฏการณ์ที่เป็นกระแสการบริโภคของผู้คนในสังคม ซึ่งจะสังเกตได้ว่ามักจะถูกสร้างโดยอิงอยู่บนพื้นฐานของความแปลกใหม่ ไม่เคยมีมาก่อน หรือไม่เคยมีมานานแล้วแต่ถูกทำให้ออกมาใหม่และถูกผลิตซ้ำๆ ในสังคมอย่างกว้างขวางต่อเนื่อง ซึ่ง วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ (2545 อ้างใน สุธีรา สัตยพันธ์, 2551) ได้เสนอตัวอย่างของวัฒนธรรมประชานิยม หรือวัฒนธรรมสมัยนิยม ได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

1. วัตถุสิ่งของ เช่น ตู้สติกเกอร์ กระเป๋าสตางค์แบบเนม ซาไซมุก คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ รถไฟความเร็วสูง
2. รายการโทรทัศน์เรตติ้งสูง เพลงที่เปิดทางวิทยุบ่อยๆ ละคร ข้าว เกมโชว์ real TV. MTV. หนังสือ Best Seller
3. พฤติกรรม การสัก การเจาะ การอ่านนวนิยายน้ำเน่า การดูหนัง ทำแต่น้ำ การช้อปปิ้ง การสะสมของที่ระลึกจากหนัง การไปนั่งที่ลานเบียร์การ์เด็น การกินฟาสต์ฟู้ด การดื่มไวน์
4. เทรนด์ (Trend) เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ความคิดชาตินิยมใหม่ การโยกย้ายถิ่นฐาน การตื่นเทคโนโลยีใหม่ ฟิตเนส ชีวิตจิต กังฟู หมวย อัลเทอร์เนทีฟ (Alternative) อินดี้
5. เหตุการณ์ เช่น การไปดูฝนดาวตก Y2K สุริยุปราคา ฟุตบอลโลก การก่อการร้ายที่อเมริกา คอนเสิร์ต ร็อบบี้ วิลเลียมส์
6. บุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ออสม่า บิลลาเดน แฮร์รี่พอตเตอร์ เดวิด เบคแฮม

การที่สังคมส่วนใหญ่นิยมชมชอบในรูปแบบของการบริโภคที่เป็นกระแสหลัก ทำให้เราตระหนักว่าสิ่งเหล่านั้นน่าจะเป็นคุณค่าที่แท้จริงของสังคม (ซึ่งเราควรจะมี จะเป็น) ทว่าคุณค่าของวัตถุในวัฒนธรรมสมัยนิยมกลับมีปัจจัยในเรื่องผลประโยชน์เชิงพาณิชย์ มาเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่คอยกระตุ้นอยู่เบื้องหลังเสมอๆ ดังที่ เปรม สวนสมุทร (2547) ได้ยกตัวอย่าง ปรากฏการณ์ที่

ช่วยสนับสนุนแนวคิดของกลุ่มแนวคิดหลังนวนิยมหรือกลุ่มหลังสมัยใหม่ ที่อธิบายการสลายความแตกต่างของวัฒนธรรมแท้ (ศิลปะที่เสพด้วยสุนทรียะ) กับวัฒนธรรมการค้าในประเทศไทย เช่น ปรากฏการณ์ที่เพลงประกอบภาพยนตร์โฆษณาโทรศัพท์มือถือของบริษัท ออเรนจ์ (orange) ชื่อเพลงวอลล์ อิน ฮีร์ ฮาร์ท (wall in your heart) ได้รับความนิยมจนขายดีติดอันดับ อนึ่งก่อนที่จะนำมาประกอบภาพยนตร์โฆษณาชิ้นนี้ เพลงเพลงนี้แทบจะไม่มีใครรู้จัก แต่เมื่อมีผู้นำมาใช้ประกอบภาพยนตร์โฆษณาแล้วทำให้เป็นที่นิยมและรู้จักกันโดยทั่วไป จึงเกิดคำถามต่อปรากฏการณ์ว่าอะไรในที่นี้ที่ถูกขาย “เพลง” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแท้ หรือ “สินค้าโทรศัพท์มือถือ” ซึ่งเป็นเป้าหมายของการขาย สิ่งสำคัญที่สุดที่กลุ่มหลังนวนิยมตั้งคำถามต่อปรากฏการณ์ข้างต้น คือความสัมพันธ์ข้างต้นส่งผลกระทบต่อวัฒนธรรมในภาพรวม เพราะในขณะที่สินค้าโทรศัพท์มือถือถูกขาย ในทางหนึ่งก็ได้ส่งเสริมให้วัฒนธรรมบริสุทธิ์ได้รับความนิยมไปด้วย และในขณะเดียวกันวัฒนธรรมบริสุทธิ์ก็ช่วยส่งเสริมให้ภาพลักษณ์ของสินค้าโทรศัพท์มือถือดูโดดเด่นและเข้าถึงผู้เสพได้ง่าย แนวคิดหลังนวนิยมสรุปปรากฏการณ์ข้างต้นว่า ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกนี้มีคุณค่า ความงาม และอรรถประโยชน์ด้วยตัวเองของสิ่งนั้นเอง จึงไม่จำเป็นและไม่ควรที่จะใช้มาตรฐานใดมาตรฐานหนึ่งมาตัดสินงานชิ้นนั้นๆ ตามมุมมองของกลุ่มหลังนวนิยมแล้วมาตรฐานการประเมินค่านั้น ดำรงอยู่เฉพาะเวลาที่เกิดขึ้นเฉพาะกับข้อมูลร่วมสมัยนั้นเท่านั้น ในที่นี้เราจึงไม่อาจจะวิจารณ์บริษัทโทรศัพท์มือถือว่านำเอาวัฒนธรรมบริสุทธิ์มาเล่นล้อให้สูญเสียคุณค่า หรือในอีกทางหนึ่งเราไม่อาจวิจารณ์วัฒนธรรมบริสุทธิ์ว่าละทิ้งความงามเชิงสุนทรียะเข้าสู่ระบบทุนนิยมได้ (เปรม สวนสมุทร, 2547)

วิทยานิพนธ์ของเปรม สวนสมุทร (2547) เรื่องผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546 ซึ่งได้เลือกข้อมูลเรื่องพระอภัยมณีสำนวนที่สร้างสรรค์ใหม่ระหว่างปี พ.ศ.2545-2546 จำนวน 3 สำนวน ได้แก่ สำนวนการ์ตูนภาพลายเส้นเรื่องอภัยมณีซาก้า ของบริษัทเนชั่นเ็ดดูเทนเมนท์จำกัด สำนวนการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวของบริษัทแฟนตาซีทาวน์จำกัด และสำนวนภาพยนตร์ลิขสิทธิ์จัดจำหน่ายของบริษัทไรท์บิยอนจำกัด มาใช้สำหรับในงานวิจัยนั้นพบว่าสำนวนใหม่ทั้ง 3 สำนวนมีการดัดแปลงเนื้อหาให้เหมาะสมกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อชนิดใหม่ที่ใช้ในการถ่ายทอด ด้านตัวละครพบว่าทั้ง 3 สำนวนนั้นคงไว้แต่เฉพาะตัวละครที่เป็นหลักและมีบทบาทสำคัญในตอนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น ผู้สร้างสำนวนใหม่ได้ตีความคุณลักษณะของตัวละครใหม่ด้วยการสร้างให้เป็นตัวละครหลายมิติส่งผลให้ตัวละครดูสมจริงมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เสพยังส่งผลที่สำคัญต่อการดัดแปลงดังกล่าวเนื่องด้วยการดัดแปลงดังกล่าวนั้น ดัดแปลงตามแนวโน้มความนิยมของสื่อประเภทต่างๆ ในปัจจุบัน นอกจากนี้ในสำนวนเรื่องพระอภัยมณีดังกล่าวปรากฏว่ามีการรักษาเนื้อเรื่องเฉพาะแต่โครงเรื่องเท่านั้น ด้านแนวคิดสำคัญและแก่นเรื่องได้มีการเลือกสืบสานเฉพาะบางประเด็นที่ผู้สร้างแต่ละ

สำนวนเห็นว่าสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติและแนวโน้มปัจจุบันของสื่อประเภทนั้นๆ ทั้งนี้ได้เสริมแนวคิดจริยธรรมคุณธรรมร่วมสมัยอื่นๆ ประกอบในเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ด้วยการดัดแปลงเนื้อหาของสาระทางสังคม (นิทานคำกลอนเรื่องพระอภัยมณี) ให้เข้ากับยุคสมัยตามความนิยมในเวลานั้นๆ ทำให้สามารถตระหนักได้ว่าสิ่งที่จะสามารถดำรงอยู่ได้ในความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมนั้นนอกจากจะต้องเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำซากแล้ว จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับช่องทางสื่อที่ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงได้ง่าย เข้าใจได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของภาพลักษณ์ แนวความคิด หรือแม้กระทั่งช่องทางที่จะสามารถบริโภคได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว

การที่ตัวตนของ “ขุนอิน” เกิดขึ้นในสังคมไทยนั้น ได้แสดงออกถึงการบริโภคของสังคมที่มีความซ้อนทับความหมายของกันและกัน ระหว่างความเป็น “ดนตรีไทย” ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมที่มีผู้บริโภคเป็นจำนวนน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับแนวเพลงอื่นๆ ทว่ามีความจำเป็นในการยืนยันตัวตนถึงความเป็นไทยของเรา กับความเป็น “ศิลปินแห่งยุคสมัย” ดังเช่นศิลปิน ดารา นักร้อง ต่างๆ ในสังคมที่ผู้คนส่วนใหญ่ต่างรู้จักและบริโภคในความเป็นตัวตนของพวกเขา การเกิดขึ้นของ “ขุนอิน” ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมรู้จักว่าคือนักกระดานนั้น ไม่ได้เป็นที่รู้จักของคนที่จำกัดเฉพาะในวงการดนตรีไทย หากแต่ผู้คนในวงการอื่นๆ ก็รู้จักนักดนตรีไทยคนนี้นี้นักดนตรีไทยคนอื่นๆ ซึ่งเหตุผลนี้อาจจะมาจากการที่ภาพยนตร์ซึ่งเป็นช่องทางสื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมสามารถที่จะเข้าถึงได้ง่าย เพราะนอกจากจะถูกนำมาฉายในโรงภาพยนตร์แล้ว ยังถูกผลิตในรูปแบบของ VCD หรือ DVD มีการเสนอข่าวในสื่อโทรทัศน์และวิทยุ มีการนำตัวของ “ขุนอิน” ไปออกสื่อต่างๆ นอกจากนี้ยังถูกนำเสนอผ่านช่องทางของวารสาร นิตยสาร หรือ pocket book อันถือเป็นแบบฉบับที่คลาสสิกอย่างหนึ่งของการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมที่สังคมกำลังเป็นอยู่

บทที่ 3

ขุนอิน : ตัวละครเอกแห่งโหมโรง

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงเป็นภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในปี พ.ศ.2547 เขียนบทและกำกับโดยนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้ได้อย่างมหาศาล มีการผลิตซ้ำเป็น “หนังแผ่น” คือเป็น VCD และ DVD นอกจากนี้ยังถูกนำเสนอในโทรทัศน์และสื่อต่างๆหลายครั้งด้วยกัน มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับวิถีการดำเนินชีวิตของนักดนตรีไทยในอดีตที่มีชื่อว่า “สร” โดยภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพชีวิตของสรด้วยการตัดฉากสลับกันไปมา ระหว่างในช่วงที่สรวงยังเป็นหนุ่มกับในช่วงที่สรวงเข้าสู่วัยชราแล้ว ผู้วิจัยจะขอเน้น ไปในฉากที่ตัวเอกของเรื่องคือสรวงอยู่ในช่วงวัยหนุ่ม ทั้งนี้เพราะว่าเป็นช่วงที่ตัวละครขุนอินได้ปรากฏตัวขึ้นในภาพยนตร์และมีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องราวซึ่งเกี่ยวพันกับตัวเอกของเรื่องเป็นอย่างมาก ทั้งยังเป็นส่วนสำคัญในการวิเคราะห์หาภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักของการวิจัยในบทนี้

ในส่วนของการวิจัยในบทนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งวิเคราะห์หาความหมายของภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า โดยในส่วนแรกจะเป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักสองตัวด้วยกันคือสรและขุนอิน ซึ่งเป็นตัวละครหลักของการดำเนินเรื่อง เป็นคู่ความสัมพันธ์บนความขัดแย้ง และเป็นเหตุการณ์ที่สะท้อนแก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องโหมโรง โดยอาศัยแนวคิดการเล่าเรื่องในการอธิบาย ในส่วนถัดมาจะเป็นการวิเคราะห์กระบวนการสร้างความหมายของตัวละครขุนอินโดยอาศัยแนวคิดตัวละครในภาพยนตร์ มาใช้สำหรับการอธิบายกระบวนการสร้างภาพจำที่ได้ก่อให้เกิดภาพลักษณ์ของตัวละคร ว่ามีกระบวนการสร้าง ลักษณะทางรูปลักษณ์ ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการและมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร ซึ่งผลการวิเคราะห์ทั้งหมดดังกล่าวจะเป็นการประกอบการอธิบายการเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในบทต่อไป

3.1 สร : ขุนอิน : หนทางนักสู้บนถนนดนตรี

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้เปิดเรื่องจากการที่เด็กชายที่ชื่อ “สร” วังไโล่ตามผีเสื้อตัวหนึ่งจนเขาเข้ามาเห็นระนาดเอกนางหนึ่งวางอยู่ในห้องซ้อมดนตรีของบิดาและได้ตัดฉากไปยังช่วงชีวิตของเขาในวัยชรา ภาพยนตร์ได้นำเสนอฉากที่สรล้มป่วยลงและวาระสุดท้ายแห่งชีวิตกำลังจะมาถึง

ในเวลานั้น “ทิว” สหายเก่าแก่ของเขาได้เข้ามาเยี่ยมอาการป่วย ศรีได้พูดคุยรื้อกับทิวให้ช่วยรักษาความเป็นคนตรีของไทยให้คงอยู่ต่อไป และศรีก็ได้นึกไปถึงในช่วงชีวิตของตนเองตั้งแต่ยังเป็นเด็กเล็กจนได้เข้ามาเป็นนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง และช่วงชีวิตในวัยชราที่ต้องพญาคู่ต่อสู้กับการคุกคามจากภัยภายนอกทางสังคมต่างๆ ที่เข้ามาทำลายความเป็นคนตรีที่ตัวของเขาเองพยายามรักษามาตลอดทั้งชีวิต

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงนี้หากลองศึกษาเปรียบเทียบกับชีวประวัติของนักดนตรีไทยในอดีตแล้ว ก็จะพบว่าเนื้อหาส่วนใหญ่นั้นได้นำเอาชีวประวัติของหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) มาใช้เป็นเค้าโครงเรื่องเกือบทั้งหมด ดังปรากฏในบทสัมภาษณ์อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้ซึ่งเป็นทั้งผู้เขียนบทและผู้กำกับภาพยนตร์โหมโรงว่า

ภาพยนตร์นี้มันเป็นการหยิบชีวิตหลวงประดิษฐมาเป็นเค้าโครง แน่แน่นอน เราามาทำเป็นหนัง มีส่วนที่เป็นเค้าโครงความจริง แล้วก็มีส่วนที่ครีเอทขึ้นมา แต่งเติมขึ้นมา ซึ่งเหมือนกับหนังทั่วไปที่มีลักษณะเป็น fiction film เราไม่ได้ทำสารคดีแต่เราทำ fiction film , future film ที่เป็นเรื่องแต่ง แต่อาศัยเค้าโครงจริง ชีวิตของหลวงประดิษฐ์ คนที่ใกล้ชิดหลวงประดิษฐ์ ก็ไม่ได้ยึดถือจากข้อเท็จจริง เรามีการตัดทิ้ง แต่งเพิ่ม สร้างบรรยากาศสร้าง character ขึ้นมาใหม่ คือพี่ทำหน้าที่ไม่ได้ลงไปศึกษาถึงลักษณะนิสัย ถึงความเป็นอยู่ว่า มีลูกกี่คน มีภรรยากี่คน อยู่บ้านอย่างไร สิ่งที่น่าเค้าโครงมากคือ เรื่องของการต่อสู้ในชีวิต เรื่องของวิถีคิด เรื่องของปรัชญาความคิด แล้วก็อุดมการณ์ในชีวิตของท่าน (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554)

นอกจากนี้ตัวละครต่างๆ ในภาพยนตร์นั้นก็ถูกเขียนขึ้นมาด้วยจินตนาการของผู้เขียนบท ไม่ได้ถูกเขียนขึ้นมาด้วยการอ้างอิงชื่อใครในประวัติศาสตร์ หากแต่เป็นตัวละครที่พอจะเทียบเคียงกับบุคคลในประวัติศาสตร์ได้ ดังที่ผู้เขียนบทกล่าวถึงเหตุผลในการตั้งชื่อตัวละคร

ส่วนนี้เป็นส่วนที่แต่งเพิ่ม ขุนอินมั่งก็เหมือนตัวละครแต่งขึ้นมา จริงๆ แล้วมันก็มีตัวละครแต่งอีกเยอะในเรื่อง ตัวเปี้ยกที่ผูกคอตายก็เป็นตัวละครที่แต่งขึ้น ซึ่งคนก็จดจำได้ ขุนอินก็เป็นตัวละครที่แต่งขึ้น สมเด็จพระเจ้าเราก็ไม่ได้อ้างอิงสมเด็จฯ ไม่ได้อ้างอิงวัง ไม่ได้ศึกษา character สมเด็จฯจริงๆ ที่

หลวงประดิษฐไพบูลย์เข้าไป เราไม่ได้พูดถึงชีวิตที่หลวงประดิษฐไพบูลย์ได้เป็น
จางวางศรเราก็ไม่ได้พูดถึง สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ รัชกาลที่ ๑๐ ครั้นที่หลวงประดิษฐไพบูลย์
ไพบูลย์อยู่ที่นี่ ไพบูลย์เจออะไร ไพบูลย์เจออะไร เราไม่เคยศึกษาไปถึงตรงนั้น มัน
เป็นสิ่งที่เรารู้จักกัน จินตนาการขึ้นจากการเขียนเรื่องและเขียนบท (อิทธิ-
สุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554)

จากหนังสือ “หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) มหาศรียกวีเจ้าพระยาแห่ง
อยุธยา” ของ อานันท์ นาคนางค์ อัญญาธรรมากริก และ สุจิตต์ วงษ์เทศ (2544) ได้กล่าวถึงชีวประวัติ
ของท่านไว้อย่างละเอียด โดยหากนำเรื่องราวของท่านไปเทียบกับเรื่องราวก่อนที่ปรากฏอยู่ใน
ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ก็จะสามารถเทียบกับตัวละครและเรื่องราวได้ตรงกันหลายอย่าง ซึ่ง
ในหนังสือเล่มนี้ได้กล่าวว่า หลวงประดิษฐไพเราะนั้นแต่เดิมชื่อ “ศร” เกิดวันที่ 6 สิงหาคม
พ.ศ.2424 ที่บ้านตำบลคลองดาวดึงส์ อำเภอมัญจาคีรี ซึ่งตัวละครของภาพยนตร์โหมโรงก็มีชื่อตรงกัน
ว่า “ศร” และมีภูมิลำเนาอยู่ที่อำเภอมัญจาคีรีเช่นกัน

ในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้แสดงความสำคัญของเรื่อง โดยการที่สมเด็จพระเจ้า
ศรเข้าวังเพื่อเตรียมตัวประชันระนาดเอกกับขุนอิน ซึ่งก็ตรงกับชีวประวัติของหลวงประดิษฐไพเราะ
ที่ปรากฏว่า เบื้องหลังที่นายศรได้ถูกนำตัวเข้ามาเป็นมีภาระนาเอกประจำวงบูรพาของสมเด็จพระเจ้า
นั่งยาเธอ เจ้าฟ้าภาณุรังษีสว่างวงศ์ กรมพระยาภาณุพันธุวงศ์วรเดช หรือที่เรียกกันสั้นๆว่าสมเด็จพระเจ้า
วังบูรพา สมเด็จพระเจ้าวังบูรพาทรงต้องการจะให้นายศรประชันกับวงปี่พาทย์วังบ้านหม้อของเจ้าพระยา
เทเวศรวงศ์วิวัฒน์ (ม.ร.ว. หลาน กุญชรฯ) ซึ่งมี “นายเข้ม” หรือ “ขุนเสนาะดุริยางค์” (ต่อมาได้เป็น
พระยาเสนาะดุริยางค์) เป็นมีภาระนาเอกประจำวงและเป็นนักดนตรีในวงพิณพาทย์หลวงซึ่งมี
ชื่อเสียงมาก ฝีมือการตีระนาดไหวจัด ชัดเจน จนไม่มีใครกล้าต่อกรด้วย นักดนตรีในสมัยนั้นได้
ยกย่องท่านว่าไม่มีใครสามารถที่จะสู้นายเข้มหรือขุนเสนาะดุริยางค์คนนี้ได้ ทำให้นักระนาดฝีมือดี
ต่างมีความหวาดกลัวกับฝีมือของนายเข้มผู้นี้ทุกราย (อานันท์ นาคนางค์ อัญญาธรรมากริก และ สุจิตต์
วงษ์เทศ : 2544) โดยหากเปรียบเทียบดูแล้วขุนเสนาะดุริยางค์ผู้นี้ก็คือขุนอินในภาพยนตร์เรื่อง
โหมโรง ซึ่งเป็นนักดนตรีที่มากด้วยฝีมือและความรู้ ดังที่ ถาวร ลิกขโกศล (2555) ได้กล่าวถึง
เรื่องราวของพระยาเสนาะดุริยางค์ (เข้ม สุนทรวาทิน) ไว้ในบทความเรื่อง “ตัวตนจริงของขุนอินทร์
นักดนตรีผู้ยิ่งใหญ่ในเรื่องโหมโรง” ว่าเดิมท่านมีนามว่านายเข้ม รับราชการในกรมมหรสพ เป็น
พนักงานปี่พาทย์ โขน ละคร ต่อมาได้โอนมาขึ้นกับเจ้าพระยาเทเวศรวงศ์วิวัฒน์ ด้วยความที่มีความรู้
และมีฝีมือทางปี่พาทย์ที่ดีเยี่ยม จึงได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ แต่งตั้งเป็นขุนเสนาะดุริยางค์ แล้ว

เลื่อนเป็นหลวงเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ.2452 เป็นพระเมื่อวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ.2461 และเป็นพระยาเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ.2468 สมัยรัชกาลที่ 6

ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงดำเนินเรื่องราวผ่านวิถีชีวิตของนักดนตรีไทยที่มีชื่อว่าสร ซึ่ง เป็นลูกชายของหัวหน้าวงปี่พาทย์ที่มีชื่อเสียงในแถบอัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม เป็นตัวละครหลักในเรื่อง เมื่อสรโตขึ้นเขาก็มีฝีมือการบรรเลงระนาดเอกที่ยอดเยี่ยม สามารถชนะการประชันระนาดเอกกับวงอื่นๆทุกครั้ง จนเป็นที่รู้จักในวงการดนตรีทั้งในจังหวัดเดียวกันและจังหวัดใกล้เคียง สรจึงเป็นผู้ที่ลำพองในฝีมือระนาดของตนเป็นอย่างมาก ทะนงในฝีมือการตีระนาดเอกของตนเอง และไม่มีความกลัวผู้ใดทั้งสิ้น จนมีอยู่ครั้งหนึ่งเมื่อได้ไปที่ข่วงบางกอกเป็นครั้งแรกกับบิดา ด้วยความลำพองของสรทำให้เขากล้าลุกขึ้นไปตีระนาดเอกในวงปี่พาทย์ที่ตั้งอยู่กลางตลาดแถวนั้น เสียงระนาดเอกที่แสดงถึงความมั่นใจในฝีมือของสร ทำให้มีระนาดเอกผู้มากด้วยฝีมือซึ่งก็คือ ขุนอินไม่พอใจเข้า ขุนอินจึงลุกขึ้นไปตีระนาดเอกในวงปี่พาทย์ที่ตั้งอยู่ตรงข้ามกับวงที่สรกำลังบรรเลง ซึ่งเป็นการตีระนาดเอกทับกันคือการตอบโต้กลับด้วยพลังที่เหนือกว่า ทำให้สรได้พบเจอกับเสียงระนาดเอกที่ไม่เคยได้พบเจอก่อนในชีวิต เสียงระนาดเอกนั้นมีความเกรี้ยวกราด ไหวจัด และมีความเหนือชั้นกว่าเขามาก ถึงแม้สรจะพยายามตอบโต้ด้วยการตีระนาดเอกกลับไปด้วยไรก็ตาม ก็ยังไม่อาจที่จะเปรียบกับเสียงระนาดเอกของขุนอินที่มีความแจ่มจ้า ชัดเจน ดุคั่น และไหวจัด เหตุการณ์นั้นได้ทำให้สรหวาดกลัวและไม่กล้าลำพองในฝีมือของตนเองอีก



ภาพ 3.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์โหมโรง

ที่มา : www.okanation.net

ในเวลาต่อมาสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้ทำการสรรหานักดนตรีเข้ามาเป็นมโหรีระนาดเอกในวัง แต่ก็ยังไม่สามารถหาคนที่พอพระทัยได้ จนเมื่อมีผู้นำครมตรีระนาดเอกถวาย สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงพอพระทัยในฝีมือการบรรเลงระนาดเป็นอย่างมาก จึงทรงรับสั่งให้เข้าถวายงานเป็นมโหรีระนาดเอกประจำวังปีพาทย์ของพระองค์ ต่อมาครมตรีได้รู้ว่าการที่สมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรับตัวเขาเข้ามาเป็นนักดนตรีในวังปีพาทย์นั้นก็เพื่อที่จะให้เขาได้ประชันกับวังปีพาทย์ของอีกวังหนึ่ง ซึ่งมีขุนอินเป็นมโหรีระนาดเอกประจำวังและเป็นผู้ที่มีชื่อเสียงเลื่องลือในฝีมือการตีระนาดที่ไม่มีใครกล้าที่จะประชันด้วย ครมตรีซึ่งเคยมี

ประสบการณ์ที่ฝังใจอยู่แล้วก็เกิดความรู้สึกหวาดกลัวจนต้องหนีออกจากวังไปหลบซ่อนตัวที่อัมพา เพราะคิดว่าตัวของเขาเองนั้นไม่สามารถที่จะชนะขุนอินได้อย่างแน่นอน ถ้าหากฝืนประชันไปเขาก็จะต้องพบกับความพ่ายแพ้และอับอายต่อหน้าผู้คนมากมายที่เขามาชมการประชัน เหมือนครั้งแรกที่เขาต้องอับอายท่ามกลางผู้คนมากมายในตลาด (ซึ่งในทางคนตรีนั้นเสมือนกับว่าเขาถูกฆ่าให้ตายทั้งเป็น) แต่ด้วยความเป็นห่วงพ่อที่ล้มป่วยลงเนื่องจากการหนีกลับมาของเขา ทำให้สรตัดสินใจเข้าวังอีกครั้งเพื่อที่จะเป็นผู้ประชันระนาดเอกกับขุนอิน สมเด็จพระเจ้าทรงมอบหมายให้ครูเทียนซึ่งสรเคยคิดว่าเป็นเพียงชายจี๋เฒ่าคนหนึ่งในวัง (ที่ว่าความเป็นจริงเขาคือนักดนตรีผู้มีฝีมือคนหนึ่ง) มาเป็นผู้ควบคุมการสอนของสร สรได้ฝึกฝนฝีมือการตีระนาดเอกของตนเองอย่างหนัก และต่อมาเขาก็ได้ค้นพบแนวทางการตีระนาดเอกที่เป็นของตัวเอง ซึ่งมีความวิจิตรพิสดาร ใช้แรงในการตีน้อยกว่าการตีแบบเก่า และมีความไพเราะจัดคือมีความเร็วมาก ทั้งนี้เพราะเขารู้จักการใช้กำลังในการตีระนาดเอกด้วยการใช้แรงจากข้อมือสลับด้วยการใช้แรงจากแขนนั่นเอง

ในที่สุดก็ถึงวันที่สรจะต้องประชันระนาดเอกกับขุนอิน ในครั้งแรกจะเป็นการประชันโดยการบรรเลงปีพาทย์ที่ละวงและเมื่อทั้งสองวงบรรเลงจบ ก็ยังไม่สามารถที่จะหาผู้ชนะได้จึงต้องวัดฝีมือกันตัวต่อตัว ด้วยการบรรเลงเพลง “เชิดต่อตัว” ซึ่งเป็นการวัดฝีมือระนาดเอกที่สามารถหาผู้ชนะได้อย่างชัดเจนที่สุด โดยเป็นการบรรเลงระนาดเอกในเพลงเดียวกันคือเพลงเชิด แต่ให้ผู้บรรเลงตีระนาดเอกสลับกันคนละท่อนไปเรื่อยๆ จนกว่าอีกฝ่ายจะไม่สามารถบรรเลงต่อไปได้ก็จะกลายเป็นผู้พ่ายแพ้ในการประชันระนาดเอก ส่วนคนที่ตีได้ทนและมีความไพเราะมากที่สุดก็คือผู้ชนะในการประชัน เมื่อเริ่มการบรรเลงเชิดต่อตัวนั้นทั้งตัวของสรและขุนอินต่างก็มีฝีมือที่แตกต่างกันออกไป คือสรจะใช้วิธีการตีที่แปลกใหม่และไม่เปลืองแรงมาก ต่างกับขุนอินที่ตีแบบคุดันและใช้กำลังแขนมากกว่า เมื่อทั้งสองประชันระนาดเอกด้วยการตีเพลงเชิดสลับท่อนกันไปเรื่อยๆ ต่างฝ่ายต่างตอบโต้กันด้วยเสียงระนาดเอกที่แข็งแกร่งและมีความไพเราะที่มากขึ้นไปเรื่อยๆ เนื่องจากสรนั้นใช้วิธีการตีระนาดเอกแบบใหม่ซึ่งเป็นการใช้แรงจากทั้งข้อมือและแขนร่วมกัน ทำให้การตีระนาดเอกมีความไพเราะและไม่เปลืองแรงแขนมาก ทั้งยังมีความวิจิตรพิสดารในการตีมากมาย ขุนอินซึ่งใช้วิธีการตีระนาดเอกแบบเก่า คือใช้แรงจากแขนทั้งสองอยู่ตลอดเวลาที่ไม่สามารถที่จะตีระนาดต่อไปได้ เพราะแขนเกิดการเกร็ง เมื่อยล้า และหมดแรง ขุนอินต้องหยุดอยู่ในท่าที่มือทั้งสองจับไม้ตีระนาดไว้แน่น สั่นเทา และไม่สามารถลดแขนทั้งสองลงได้ นักดนตรีในวงปีพาทย์ของขุนอินจึงจำเป็นต้องช่วยเกะไม้ตีระนาดออกจากมือของเขา เหตุนี้ทำให้สรได้เป็นผู้ชนะในการประชันครั้งนั้น แต่ถึงกระนั้นเขาก็ไม่ได้รู้สึกล้าพองในฝีมือของตนเองอีกต่อไป เพราะสรได้ตระหนักอย่างแท้จริงแล้วว่า ขุนอินนี่เองที่ทำให้ตัวของเขาได้ค้นพบการตีระนาดเอกที่เป็นของตัวเอง เป็นเสมือนแรงผลักดันอย่างแรงที่ส่งให้เขามีชัยในวันนี้ได้ สรได้เข้าไปกราบและขอมาขุนอินในการล่องเก็น

ดังกล่าว ซึ่งตัวของขุนอินเองก็ได้ให้อภัยแก่ศร ทั้งยังได้กล่าวขอให้ศรดำรงรักษาความเป็นคนตรีสืบไป จากนั้นขุนอินก็ลุกขึ้นเดินจากไปและได้กลายมาเป็นบุคคลสำคัญในชีวิตของศรจนจนถึงช่วงเวลาสุดท้ายในชีวิตของเขา โดยความสำคัญนี้ได้สะท้อนออกมาในฉากที่ศรอยู่ในช่วงวัยชรา และได้หันไปมองภาพของผู้มีพระคุณทั้งหลายในชีวิตของเขา ซึ่งมีทั้งสมเด็จพระเจ้า บิดาของเขา และภาพของขุนอินรวมอยู่ในหิ้งบูชานั้น เป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าแท้จริงแล้วขุนอินซึ่งเปรียบเสมือนขวากหนามที่หนักรุนแรงที่สุดของเรื่องที่พระเอกจะต้องปราบลงในใจได้ คือผู้มีพระคุณในชีวิตของเขา เพราะขุนอินได้ทำให้ตัวละครสามารถตระหนักได้ถึงความสำคัญที่แท้จริงของความเป็นคนทรินั่นเอง

3.2 ขุนอิน : กระบวนการสร้างความหมาย

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง (narration) สำหรับอธิบายกระบวนการสร้างความหมายของตัวละครขุนอินที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง โดยทำการวิเคราะห์ฉากที่ขุนอินได้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์และสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงต่างๆ ที่สื่อถึงความหมายในการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน โดยหากเริ่มจากการวิเคราะห์ไปยังที่โครงเรื่องของภาพยนตร์นั้น ก็จะเห็นได้ว่ามีการนำเสนอและเน้นไปในรูปแบบของการต่อสู้ พินฝ่า การพยายามเอาชนะอุปสรรคทั้งสภาวะภายในจิตใจ และสภาวะภายนอกที่เข้ามารบกวนชีวิตที่เกิดขึ้นในตัวละคร ซึ่งในช่วงชีวิตของศรที่กำลังเป็นหนุ่มนั้น เขามีสิ่งที่จะต้องต่อสู้อย่างหนักหน่วงโดยมีขุนอินเป็นสัญลักษณ์ที่เขาจะต้องพินฝ่าไปให้ได้

การที่ภาพยนตร์ได้เปิดตัวขุนอินในฉากที่ศรขึ้นไปตีระนาดเอกบนเวทีกลางตลาดที่บางกอก แล้วเกิดไปทำให้ขุนอินซึ่งนั่งอยู่หลังวงปีพาทย์ฝั่งตรงข้ามไม่พอใจ ลุกขึ้นไปตีระนาดสั่งสอน และถึงแม้ศรจะตีระนาดตอบโต้กลับไปเท่าไรก็ยังไม่สามารถเอาชนะความดุดันเกรี้ยวกราด และความเหนือชั้นในฝีมือของขุนอินได้ เหตุการณ์นี้ทำให้ศรรู้สึกตกใจ หวาดกลัว และอับอายที่พ่ายแพ้อย่างไม่เป็นท่า ทำให้เขาถึงกับต้องหักโหมซ้อมตีระนาดเอกด้วยการนำโซ่มาคล้องข้อมือตนเอง ครุ่นคิดอย่างหนักในการหาทางที่อยากจะเป็นแบบขุนอิน ทำให้เขาเกิดอาการคลุ้มคลั่งและหมดสติไปในที่สุด สุดท้ายเกือบคิดที่จะเลิกเล่นดนตรีเพราะหมดหนทางในการพยายามหาหนทางดังกล่าว จุดนี้ภาพยนตร์ได้ทำการนำเสนอให้เห็นถึงการทำลายความเชื่อมั่นของศร สร้างความน่าเกรงขามให้กับขุนอิน และเป็นการเปิดตัวขุนอินที่ทำให้ผู้ชมทราบว่าขุนอินเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดของเรื่องที่ศรจะต้องต่อสู้พินฝ่าไปให้ได้ เป็นเหตุทำให้เกิดจุดเปลี่ยนที่สำคัญของศรคือ

การที่สร ได้กลับมาค้นหาแนวทางการตีระนาดเอกที่เป็นของตนเอง สิ่งนี้ทำให้ตัวของเขาได้เข้าไปเป็นมือระนาดเอกของสมเด็จฯ



ภาพ 3.2 ตัวละครขุนอิน

ที่มา : www.okanation.net

ภาพยนตร์ได้ดักถ่ายภาพลักษณะของขุนอินโดยแสดงให้เห็นผู้ชมทราบว่าขุนอินคือสิ่งที่น่ากลัวและเป็นสิ่งที่สร้างความกดดันที่สุดให้กับตัวละครเอกของเรื่อง ผ่านเหตุการณ์ที่สมเด็จฯทรงต้องการชุบเลี้ยงให้สรเป็นมือระนาดเอกประจำวงปีพาทย์ในวังของพระองค์ เพื่อที่จะเอาไว้นำไปประชันกับมือระนาดเอกในวงปีพาทย์ของอีกวงหนึ่ง ซึ่งมีขุนอินเป็นมือระนาดเอกประจำวงอยู่ เมื่อสรได้รู้ความจริงเข้าเขาก็กลัดกลุ้มใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะมีประสบการณ์ที่ฝังใจเกี่ยวกับการที่ได้พบเจอกับฝีมือของขุนอินครั้งก่อน ยิ่งได้มารู้ว่าตนเองต้องประชันระนาดเอกกับคนที่ไม่มีทางจะเอาชนะได้เลย ก็ทำให้เกิดอาการหวาดกลัวจนเกิดภาพหลอนในความฝันเห็นเปลวไฟไหม้ไหม้รางระนาดเอก พร้อมกับภาพของขุนอินที่ยืนจ้องตาลนมายังตัวของเขา ทำให้สรไม่สามารถประกอบสติของตนอยู่ได้ สุดท้ายถึงกับต้องหนีออกจากวังไปหลบอยู่ในโบสถ์ร้างที่อัมพวา อันเป็นละแวกบ้านเกิดของตน เหตุการณ์เหล่านี้ปรากฏขึ้นในภาพยนตร์เพื่อต้องการที่จะสร้างความหมายให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นไปกว่า การประชันระนาดเอกกับขุนอินนั้นเป็นสิ่งที่หนักหนาสาหัสและส่งผลกระทบต่อจิตใจของสรมากเพียงใด ทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าการจะชนะขุนอินได้นั้น

ไม่ใช่เรื่องง่าย และเป็นสิ่งที่สร้างความบิบบิ้นจิตใจของเขาเป็นอย่างยิ่งถึงกับขนาดต้องหนีออกมาจากวัง สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ภาพยนตร์โหมโรงนั้นเป็นภาพยนตร์ที่แสดงเนื้อหาผ่านการเล่าเรื่องบนความขัดแย้ง (conflict) อยู่เกือบตลอดเวลา คือเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของสรรที่สร้างความสับสน ท้อแท้ ถดถอย และหวาดกลัว ในเสียงติระนาดเอกของขุนอิน จนเขาต้องหักโหมฝึกซ้อมทรมานตนเอง เมื่อเข้าไปอยู่รับใช้สมเด็จพระเจ้าพู่ระพีจะต้องประชันกับขุนอินก็กลุ่มใจเต็มเหล้าจนเมามาไม่มีสติ เกิดภาพหลอนเพราะความหวาดกลัว สุดท้ายจึงต้องหนีออกจากวังไปเพราะทนต่อความกดดันที่เขาเป็นผู้สร้างมาไม่ไหวนั่นเอง

แต่ในที่สุดสรรจำต้องกลับไปเป็นมโหรีระนาดเอกในวังให้กับสมเด็จพระเจ้าอีกครั้ง เพราะเห็นแก่พ่อที่ได้เกิดล้มป่วยลงเพราะเรื่องที่เขาหนีออกมาจากวัง เมื่อสรรได้เข้าเฝ้าสมเด็จพระเจ้าทรงกริ้วเป็นอย่างมากทรงใช้ปีชวาเลาทางฟาติระของสรจนเลือดไหล ซึ่งฉากนี้ได้ทำให้ผู้ชมรู้ว่าสมเด็จพระเจ้าทรงให้ความสำคัญกับการประชันในครั้งนี้กับขุนอินเป็นอย่างมาก และไม่ต้องการให้สรแพ้การประชันกับขุนอินอีกด้วย เพราะการที่จะมีใครสักคนหาญกล้ามาเอาชนะขุนอินได้นั้น ย่อมสร้างปรากฏการณ์ที่ไม่เคยมีมาก่อนในแผ่นดิน และย่อมสร้างชื่อเสียงอันระบือไกลให้กับสมเด็จฯ ภาพยนตร์ได้บอกเล่าให้ผู้ชมที่คอยเอาใจช่วยลุ้นสรในการประชันระนาดเอกกับขุนอิน ด้วยการที่สรได้ค้นพบแนวทางการตีระนาดเอกที่เป็นของตัวเอง ด้วยการใช้แรงการตีจากข้อมือและแขนทำให้ตีระนาดเอกได้ทนทานและมีความไวมาก ซึ่งนับว่าเป็นแก่นความคิด (theme) ทั้งหมดของเรื่อง หรืออาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่องโหมโรงนี้มีแก่นความคิดทั้งหมดของเรื่องเกี่ยวกับ “การต่อสู้ดิ้นรน” ซึ่งมีทั้งการต่อสู้ในรูปแบบ “สภาวะภายนอก” และ “สภาวะภายในจิตใจ” คือการที่สรรจำเป็นจะต้องตีระนาดเอกเพื่อเอาชนะขุนอิน ทั้งยังต้องเอาชนะความหวาดกลัว (ซึ่งตัวของสรเองเป็นผู้สร้างมันขึ้นมา) ที่มีต่อขุนอินให้จงได้ นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้นำเสนอวิถีคิดของการแก้ปัญหาในความขัดแย้งดังกล่าวผ่านประโยคที่ทิวสหายรักของสรบอกว่า

“คนเรามันเชื่อผิดกัน ทางใครก็ทางมันสิวะ”

ประโยคของทิวนี้เป็นประโยคที่สรใช้หาหนทางเดิน ในถนนแห่งการต่อสู้ทางดนตรีและจิตใจของตนเอง เขาสามารถที่จะหาวิธีการตีระนาดที่เป็นของตัวเอง มีวิธีการที่ไม่ซ้ำแบบใคร และเป็นวิธีที่ตัวสรเองมีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษ ทำให้เมื่อถึงวันที่ต้องทำการประชันกับขุนอินปรากฏว่า วงปีพาทย์ทั้งสองมีฝีมือการบรรเลงทัดเทียมกันกินกันไม่ลง สมเด็จฯจึงทรงให้ทำการตีระนาดเอกในเพลง “เชิดต่อตัว” โดยในการประชันครั้งนี้ถึงแม้ขุนอินจะสามารถตีระนาดเอกได้ไวหาคุดัน เกรียวกราดเพียงใดก็ตาม ก็ไม่สามารถที่จะเอาชนะการตีที่เป็นเอกลักษณ์ของสรที่มี

ความแปลกใหม่และมีความพีรวี่ไวกว่าไปได้ สมเด็จพระองค์จึงทรงยอมรับให้ศรเป็นผู้ชนะในการประชันระนาดเอกกับขุนอิน เหตุการณ์นี้นับว่าเป็นจุดสูงสุด (climax) ของเรื่อง ที่พระเอกคือศรสามารถเอาชนะคู่แข่งที่เขาหวาดกลัวมาโดยตลอดลงได้

ความหมายของขุนอินส่วนใหญ่ปรากฏถึงผลกำลังอันยิ่งใหญ่ น่ากลัว อำนาจหรืออุปสรรคอย่างใหญ่หลวงที่พระเอกอย่างศรจะต้องเอาฟันฝ่าเอาชนะให้จงได้ โดยถูกสร้างผ่านบุคลิกแบบผู้มีอำนาจ มีพลังกำลัง มีเรื่องของเวทมนต์ คาถาอาคม หรือพลังลึกลับ ซึ่งสะท้อนออกมาในเครื่องแต่งกายที่เป็นโทนสีดำ แววดาที่ขึงมองถน คำพูดที่ห้วนๆ แข็งกร้าว การทำท่าทางเหมือนกำลังท่องคาถาอาคม หรือท่าทางการตีระนาดเอกที่ดูคั่น ทว่าภาพยนตร์ยังได้แสดงความหมายของตัวละครขุนอินอีกด้านหนึ่งที่ปรากฏอยู่ในภาวะคลี่คลาย (resolution) ของเรื่อง ซึ่งหลังจากที่ศรสามารถเอาชนะขุนอินได้ เขาก็เข้าไปกราบขอขมาที่ได้ล่วงเกินขุนอิน ขุนอินก็ได้ยอมรับในฝีมือของศรและขอให้ศรรักษาและสืบทอดความเป็นคนตรีนี้สืบไปจากนั้นขุนอินก็ถูกเดินจากไป ฉากนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในตัวของศร ที่ศรเองถึงแม้จะเป็นผู้ชนะแต่ก็กลับไม่ล้าพองในตัวเองและยังแสดงความเคารพต่อขุนอินซึ่งมีความอาวุโสกว่า และยังเป็นจุดเปลี่ยนของการนำเสนอภาพของขุนอินที่ได้แสดงการยอมรับผู้ที่มีฝีมือเหนือกว่า ยุติภาพของการเป็นคนร้ายน่ากลัว และได้แสดงปณิธานในการขอให้ศรธำรงรักษาความเป็นคนตรี และศรยังได้ให้ความสำคัญต่อขุนอินในฐานะผู้มีพระคุณของเขา โดยปรากฏความหมายผ่านรูปภาพที่มีภาพของสมเด็จพระองค์ ภาพบิดาของศร และภาพของขุนอินรวมอยู่ในหิ้งบูชาภายในบ้านของศร โดยหากวิเคราะห์ให้ดีแล้วก็จะพบว่าตัวละครขุนอินเป็นตัวละครที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเรื่อง ที่มีส่วนทำให้ศรกลายมาเป็นผู้ยอมรับในตัวของผู้อื่น เป็นผู้ตระหนักในคุณค่าของคนตรี และสามารถเข้าถึงความเป็นคนตรีที่แท้จริง

3.3 ภาพลักษณ์ขุนอิน

ลักษณะของตัวละครขุนอินนั้นคือผู้ชายซึ่งมีอายุอยู่ในวัยกลางคน เป็นคนสรีระล้านไว้หนวดเครา เครื่องแต่งกายที่ใส่อยู่เป็นประจำคือเสื้อแขนยาวคอปกสีดำ โจงกระเบนสีดำ ถุงเท้ายาวสีดำ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ที่ชี้นำไปทางของความเป็นผู้ร้าย ลึกลับน่ากลัว และแสดงถึงพลังอำนาจมืดที่ถูกซ่อนเอาไว้ ความหมายดังกล่าวยังถูกสะท้อนผ่านสีหน้าที่เคร่งครึม ดวงตาบิกโพล่ง แววดาคูคั่น เวลาตีระนาดเอกบริเวณกระพุ้งแก้มจะสั่นไหว ทำให้น่าเกรงขามเสมือนมีพลังกำลังอยู่ภายในตัวอย่างท่วมท้น ไม่มีใครที่จะสามารถหยั่งอารมณ์ ความรู้สึกและพลังที่ตัวเขามีอยู่ได้ ภาพยนตร์ยังได้นำเสนอภาพของขุนอินที่เปรียบเสมือนผู้ที่มีวิชาอาคมแกร่งกล้า ซึ่งปรากฏในแต่ละฉากที่ขุนอิน

กับสรประชันระนาดกัน เช่นในฉากที่ขุนอินได้เป่าคาถาใส่ถุงอัฐแล้วให้คนนำไปให้สรก่อนที่เขาจะตีระนาด ซึ่งต่อมาก็ได้เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ตะกั่วถ่วงตีนระนาดของสรหลุดลงมา (ในทางดนตรีไทยนั้นถือว่าการที่ตะกั่วหลุดจะต้องถูกปรับแพ้ทันที) หรือตอนที่วงปี่พาทย์ของขุนอินประชันกับวงของสร เขาก็ได้หลับตาฟังเสียงระนาดของสรเหมือนว่าจะทำสมาธิเพ่งอะไรบางอย่าง ซึ่งทำให้ระนาดของสรตะกั่วหลุดลงอีกครั้ง เหตุการณ์ต่างๆทั้งหมดทำให้ภาพลักษณ์ของขุนอินนั้นเป็นตัวแทนของพลังอำนาจอันน่ากลัวยากที่จะหาใครปราบลงได้ และพระเอกก็ถือสรต้องฟันฝ่าเอาชนะให้ได้จึงจะถือว่าเป็นการบรรลุความสำเร็จในทางดนตรีขั้นสุดยอด

นอกจากนี้ขุนอินยังเป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงมาก ไม่เกรงกลัวต่อผู้ใด และมีอำนาจต่อสรเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากการที่เสียงตีระนาดของขุนอิน ที่ได้ทำให้สรเกิดอาการหวาดกลัวและเกิดภาพหลอนจนไม่สามารถจะประครองตนอยู่ได้ อันแสดงความเป็นผู้ไม่ต้องการให้ใครมาอวดดีกับตน โดยปรากฏได้จากคำพูดของขุนอิน ที่แสดงความไม่พอใจเมื่อครั้งได้ยินเสียงตีระนาดของสรเป็นครั้งแรก

“ฝีมือมันไม่เลว แต่เสียงระนาดมันลำพอง บาดหูข้าเหลือเกิน”

ในฉากที่สรจะต้องประชันปี่พาทย์กับขุนอิน ครูเทียมผู้เป็นครูผู้สอนดนตรีให้กับสรในวังของสมเด็จพระเจ้า ได้พูดเกมประชดกับขุนอินเพื่อให้ยอมมือให้กับสร ขุนอินก็ได้ใช้คำพูดข่มขวัญ ซึ่งเป็นคำพูดที่สะท้อนให้เห็นถึงความน่ากลัวในตัวของเขา และไม่มีความเมตตาปราณีต่อใครในทางดนตรี ด้วยประโยคที่ว่า

“เข้ามาเพื่อเล่นดนตรี คงยอมมือให้ใครไม่ได้หรอก”

ภาพยนตร์ยังได้ดุด่าความรุนแรงของขุนอินที่สื่อถึงพลังอำนาจอันน่ากลัวของเขา เช่น ฉากที่สรกลับมาจากบางกอกหลังจากที่ได้พบกับขุนอินเป็นครั้งแรก เขาก็หันมาหักโหมฝึกซ้อมอย่างหนักจนทำให้เกิดอาการประสาทหลอน ได้ยินเสียงระนาดของขุนอินดังก้องกังวานจนเป็นลมสลบไป หรือในฉากที่สรรู้ว่าตัวเองจะต้องทำการประชันกับขุนอินก็เกิดอาการกลัดกลุ้มหันไปดื่มเหล้าในตลาด พลันได้ยินเสียงระนาดของขุนอินดังลอยมาแต่ไกล สรรู้สึกตกใจและหวาดกลัวมากจนทำให้เหล้าในมือหล่นลงมาแตก จากนั้นภาพยนตร์ก็ใช้สัญลักษณ์ต่างๆที่ช่วยกันดุด่าความหวาดกลัวที่สรมี คือการที่สรตกใจเมื่อหันไปเห็นเปลวไฟที่ถูกท่วมในกระทะ ได้ยินเสียงเด็กร้องไห้ เสียงคนกำลังสับไก่บนเขียง สรทรุดตัวเข้าไปพึ่งกำแพงในตรอกแคบๆเขาเหลือบมองเห็นชายชรา

ร่างกายซบพอมกำลังนอนหลับฝัน จากนั้นก็เดินโซซัดโซเซเข้าไปในตรอกแคบๆ เพื่อตามหาเสียงระนาด และเมื่อเขาเปิดผ้าที่ตากกันตรงสุดตรอกนั้น จึงได้รู้ว่าแท้จริงเสียงระนาดของขุนอินดังออกมาจากเครื่องเล่นแผ่นเสียงโบราณนั่นเอง นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้ทำให้ผู้ชมรู้ว่าขุนอินคือผู้ที่มีอิทธิพลต่อสมรมาทเพียงใด ด้วยการนำเสนอฉากที่สมรนอนหลับจนฝันว่าตนเองลุกขึ้นกลางดึกจะไปซ้อมระนาด เมื่อเขาทำท่าไขตะเกียงเจ้าพายุเพื่อให้เกิดแสงสว่าง พลันก็เกิดเปลวไฟไหม้ร่างระนาด จากนั้นขุนอินก็ปรากฏตนออกมาด้วยแววตาที่น่ากลัวจนทำให้สมรตกใจตื่นขึ้นมา สุดท้ายเมื่อทนต่อความหวาดกลัวและความกดดันที่ตนเองสร้างขึ้นไม่ไหว เขาจึงตัดสินใจหนีออกจากวังกลางดึก กลับไปหลบซ่อนตัวในโบสถ์ร้างที่อยู่ในละแวกบ้านเกิดของตนที่อัมพวา ซึ่งสัญลักษณ์และเหตุการณ์ต่างๆ ที่ภาพยนตร์สร้างขึ้น ล้วนแต่บอกย้ำความรู้สึกที่ทำให้คนดูเกิดภาพจำให้ได้ ด้วยการสร้าง character ของขุนอินให้โดดเด่นด้วยการเป็นตัวแทนของสิ่งที่น่ากลัว โหดร้าย และพร้อมที่จะบดขี้ทุกคนที่หาญกล้ามาท้าทาย ทั้งยังทำให้ผู้ชมเกิดอาการลุ้นเอาใจช่วยสมรในการหาทางและสามารถเอาชนะขุนอินให้ได้

ภาพยนตร์ได้นำเสนอให้ผู้ชมรู้ว่าความต้องการภายในจิตใจของขุนอินนั้น คือความรู้สึกที่ไม่ต้องการให้ใครมาอยู่เหนือตน โดยจะเห็นได้ในฉากที่สมรได้แสดงฝีมือการตีระนาดที่บางกอกเป็นครั้งแรก พอขุนอินได้ยินเสียงเข้าก็บังเกิดความไม่พอใจทันที จึงต้องการให้สมรรู้ว่าอย่ามาอวดดีกับเขา ด้วยการให้คนไปมอบธนูธนูให้กับสมรซึ่งขุนอินได้เป่าคาถาลงไปแล้ว เมื่อสมรได้ตีระนาดเอกต่ออีกหนึ่งเพลงในเพลงเดี่ยวเชิดนอก ขุนอินก็ได้ลุกขึ้นไปนั่งตีระนาดเอกเพลงเดียวกันกับสมรซึ่งเป็นการตีทับกันกลับมา ถึงแม้สมรจะรู้สึกตกใจและไม่ยอมแพ้ด้วยการตีระนาดเอกกลับไปอย่างไรก็ไม่สามารถตีเหนือกว่าขุนอินได้ จากนั้นระนาดของสมรก็ตะกั่วหลุดจนทำให้ไม่สามารถบรรเลงต่อได้ ขุนอินได้ลี้ภัยมาพักมาซึ่งสมรเป็นการบอกให้รู้ว่าเขา คือมีระนาดเอกตัวจริงที่สมรอย่าได้มาท้าแข่งตีระนาดเอกแข่งกับเขาอีก หลังจากนั้นลมก็พัดมาอย่างแรงแล้วฝนก็ตกลงมาเปรียบเสมือนการสะท้อนภาวะจิตใจของสมรที่กำลังรู้สึกประหวั่นครั่นคร้ามและอับอาย หลังจากที่ได้พ่ายแพ้การประชันระนาดเอก (อย่างไม่เป็นทางการ) กับขุนอินเป็นครั้งแรก หรือประโยคที่ขุนอินบอกกับสมรผ่านครูเทียนในวันประชันกันถึงการจะไม่ยอมอมมือให้กับใครทั้งสิ้น นอกจากนี้เขายังหลับตาเหมือนเสกคาถาอาคมในเวลาที่สมรกำลังตีระนาด เพื่อให้ตะกั่วถ่วงระนาดหลุดลงมาอีกด้วย สิ่งเหล่านี้ย่อมเป็นตัวบ่งบอกให้รู้ว่าขุนอินนั้นมีความต้องการเพียงอย่างเดียวคือ “ไม่ต้องการให้ใครมาอยู่เหนือกว่าตนเอง” เขาต้องการจะชนะทุกคนที่เข้ามาท้าทายและหาทางเอาชนะด้วยทุกวิธีการไม่ว่าจะด้วยฝีมือหรือด้วยคาถาอาคมที่เป็นพลังลึกลับเหนือธรรมชาติก็ตาม

จากการแสดงออกของขุนอินนี้ทำให้ทราบว่า เขาเป็นผู้ที่เชื่อมั่นว่าตัวเองเป็นตัวแทนของเจ้ายุทธจักรทางดนตรี ผู้ซึ่งยากที่จะมีใครสามารถมาเอาชนะได้และเขาก็ไม่มีวันที่จะยอมแพ้ให้

ใครได้ง่ายๆ แต่ถึงกระนั้นเขาก็คือผู้ที่มีหัวใจของความเป็นคนตรีอย่างแท้จริง เพราะแม้ดูเหมือนว่าเขาจะเป็นผู้ปราศจากความเมตตาปราณีต่อใครและไม่ต้องการให้ใครมาเหนือกว่าตน แต่เขากลับเป็นผู้ที่รู้จักยอมรับในฝีมือของผู้อื่น รู้จักยอมรับความพ่ายแพ้ โดยจะเห็นได้จากการที่ขุนอินได้พูดประโยคออกมาประโยคหนึ่ง ในคราวที่สรเข้ามากราบขอขมาหลังจากแพ้การประชันระนาดเอกในเพลงเชิดต่อตัว ซึ่งเป็นประโยคที่ทำให้เกิดการพลิก character ที่ดูร้ายน่ากลัวของเขามาเป็นลักษณะของการกลับใจและแสดงความเมตตาปราณี

“ข้าอินดีที่ได้พบคนมีฝีมืออย่างเอ็ง ดูเล่สืบทอดดนตรีนี้ให้ดีสืบไปเถิดเจ้าสร”

โดยสรุปแล้วภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินส่วนใหญ่ คือการเป็นตัวละครผู้กระทำ (active character) คือการเป็นคนที่มีความน่ากลัวอยู่ในตัวเอง เป็นตัวแทนของพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ที่พระเอกจะต้องฝ่าฟันไปได้ มีบุคลิกที่เงียบขรึม ในการพูดแต่ละครั้งจะมีแต่ประโยคสั้นๆแต่มีความหนักแน่นและน่ากลัว เป็นตัวแทนแห่งพลังมืดที่สะท้อนออกมาในเครื่องแต่งกายโทนสีดำ มีเรื่องของคาถาอาคมต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้องในการประชันดนตรี เสียงระนาดของขุนอินมีความหนักแน่น ดุดัน และเป็นสัญลักษณ์ที่ตามหลอกหลอนพระเอกของเรื่องอยู่ตลอดเวลา ภาพยนตร์ใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงหลายอย่างในการบอกย้ำภาพอันน่ากลัวของขุนอินให้ผู้ชมได้รับรู้และสร้างความหมาย เช่นในตอนที่สรได้ยินเสียงระนาดของขุนอิน ภาพยนตร์ก็ได้ใช้สัญลักษณ์ที่แทนความรู้สึกของสรในตอนนั้นผ่านภาพของเปลวไฟที่ลุกท่วมในกระทะ ภาพและเสียงอันน่าสยดสยองของการสับไก่บนเขียง เสียงเด็กน้อยร้องไห้กระจองอแง ภาพของชายชราร่างกายซูบผอมนอนหลับฝันอยู่ในตรอกแคบๆ หรือในตอนที่สรนอนหลับเขาก็ฝันเห็นเปลวไฟที่ลุกโหมไหม้ท่อมรางระนาดพร้อมกับภาพที่ขุนอินยืนถลึงตามองมายังเขา ซึ่งการบอกย้ำความน่ากลัวของขุนอินนี้ ทำให้ผู้ชมเกิดการลุ้นในตัวของสรว่าจะสามารถเอาชนะขุนอินได้หรือไม่อย่างไร และทำให้รู้สึกว่าคุณอินคืออุปสรรคอันใหญ่หลวงที่สุดที่สรจะต้องสู้และผ่านมันไปให้ได้ ดังที่อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรงกล่าว

ตัวละครนี้มีผลต่อเรื่องมาก แล้วมันก็จะพาเรื่องให้สนุกสนาน ตัวละครนี้ออกมาน้อย แต่ความรู้สึกลึกซึ้งของตัวละครยังคงอยู่ในใจของพระเอก ถึงแม้ว่าจะไม่มีขุนอินอยู่ แต่คนจะรู้สึกได้ว่าในใจมันกลัวขุนอิน มีใครพูดชื่อขุนอินให้ได้ยิน พระเอกก็สวา เพราะฉะนั้นมันจะมีมวลของขุนอินอยู่ตลอดเวลา ไม่จำเป็นต้องปรากฏตัว โดยเรื่องแล้วมันถูกวางไว้อย่าง

นั่น มันกลับไปบ้านมันก็เพื่อถึงแต่ขุนอิน ไปฝึกตีระนาดเข้าโบสถ์ มัน
เป็นการตอกย้ำ (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554)

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้นำเสนอภาพลักษณ์อีกด้านหนึ่งของขุนอิน ในสภาวะของ
การเป็นผู้ถูกกระทำ (passive character) ซึ่งได้ปรากฏภาพในช่วงท้ายของภาพยนตร์ คือการที่ตัวของ
เขาถูกศรได้ตอบด้วยการตีระนาดที่มีความเร็วสูง หรือในภาษาดนตรีไทยมักเรียกกันว่าสามารถเล่น
ได้ไหว จนทำให้เขาเกิดการเกร็งกล้ามเนื้อแขน ไม่สามารถตีระนาดเอกตอบได้ต่อไปได้ หลังจาก
ที่เขาแพ้การประชันระนาดกับศรและศรได้เขามากราบขอมาในการล่องเก็นดังกล่าว ขุนอินได้
แสดงท่าทีที่ยอมรับในฝีมือการตีระนาดเอกของศรด้วยการพูดในลักษณะของการยอมรับความ
พ่ายแพ้ และขอให้ศรได้รักษาสິงที่คืนนี้เอาไว้ เป็นการบอกให้ผู้ชมรู้ว่าภาพลักษณ์ของขุนอินที่เป็น
ภาพของผู้ทรงพลังอำนาจ ที่ไม่เคยรู้จักแพ้ใครและไม่ต้องการให้ใครมาอวดดีกับตนนั้น ก็มี
ภาพลักษณ์อีกด้านหนึ่งที่แสดงออกถึงการเป็นผู้ที่รู้จักยอมรับในฝีมือของผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็น
บุคคลที่ศรนับถือให้เป็นคนหนึ่งในฐานะการเป็น “ครู” ของเขา ดังจะเห็นได้จากฉากหนึ่งในช่วง
วัยชราของศรที่เขาหันมองรูปภาพของผู้มีพระคุณต่อชีวิตของเขา เช่น รูปของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช
รูปภาพของบิดา และรูปภาพของขุนอินที่แขวนอยู่บนหิ้งบูชาภายในบ้านของเขา เป็นการบอกให้
ผู้ชมได้รู้ว่าขุนอินนั้นไม่ใช่ตัวโกงของเรื่องที่ต้องถูกกำจัดหรือเป็นที่รังเกียจ หากแต่เป็นคนสำคัญที่
ทำให้พระเอกได้เกิดการตระหนักในคุณค่าที่แท้จริงของความเป็นคนดี และเป็นบุคคลที่ต้องถูก
เทิดทูนบูชาเสมอผู้มีพระคุณทั้งหลายในชีวิต

ภาพลักษณ์ของขุนอินนั้นได้ถูกสร้างขึ้นให้ผู้ชมจดจำเป็นภาพจำได้อย่างฝังใจ แม้ว่า
บทบาทของขุนอินเสียส่วนใหญ่จะเป็นไปในทางลบก็ตามที ทั้งนี้เพราะบทบาทของขุนอินในภาพยนตร์
เรื่องโหมโรงนั้นมีความโดดเด่น สามารถสร้างภาพประทับใจให้กับคนดูได้ตั้งแต่ฉากแรกที่ปรากฏ
ตัว คือฉากที่ขุนอินไม่พอใจในเสียงระนาดของศรและได้สั่งสอนให้ศรรู้ว่าเขาไม่ใช่มีระนาดที่
เก่งกาจอะไร ด้วยการตีระนาดด้วยเสียงอันทรงพลัง น่ากลัว ผ่านสายตาของผู้คนมากมายในตลาดที่
ต่างพากันตกตะลึง ในการประชันระนาดแบบไม่เป็นทางการของคนทั้งสอง เหตุการณ์ครั้งนี้ทำให้
ผู้ชมรู้ว่าได้เกิดปมปัญหาในใจของศรที่สำคัญขึ้นมาแล้วอย่างหนึ่ง ซึ่งอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ได้
กล่าวถึงสามเหตุที่ทำให้ขุนอินเป็นที่จดจำได้ของคนดูไว้ด้วยอีกว่า

ถามว่าทำไมคนจำขุนอินได้ มันก็ต้องเริ่มมาจากบทที่เด่น บทที่เด่นเกิดจาก
ตัวละครที่มี character ตามบทวางไว้ที่น่าสนใจ ค่อเนื่องไปจนถึงจังหวะ
การปรากฏตัวในหนัง.....ตัวละครขุนอิน มันเหมือนตัวละครอย่างเราดู

Bat Man เราจำ Joker ได้ด้วย ก็มันเป็นงานสร้างสรรค์ เวลาเราดู Bat Man เราก็ดู Robin เราก็จำ Robin ได้ด้วย เพราะตัวละครมันเด่น เราจำผู้ร้ายใน Bat Man ได้เด่นสุดคือ Joker, Penguin นางแมวป่าเรายังพอจำได้ เหล่านี้เราจำได้ เพราะมันเป็นตัวละครที่มีบทบาทที่เด่น มี character ที่เด่น (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554)

ด้วย character ที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆเช่น ความเป็นสิมิลดา น้ำเสียง การใช้แววตา เสียงระนาด สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏในความคิดของพระเอก ซึ่งตามมาหลอกหลอนและทำให้เขาต้องประหวั่นพรั่นพรึง ทำให้ตัวละครขุนอินกลายมาเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดตัวหนึ่ง ที่ทำให้ผู้ชมสามารถสร้างภาพจำในฐานะบทบาทของความเป็นผู้ร้าย เปรียบเสมือนเป็นด่านสำคัญที่สุดที่พระเอกจะต้องฟันฝ่าเอาชนะให้ได้ ผู้ชมต้องคอยลุ้นว่าพระเอกจะหาหนทางอย่างไรในการเอาชนะกับปัญหาดังกล่าว มีภาพที่ตื่นตาตื่นใจต่างๆในการประชันระนาดเอกของคนทั้งสอง มีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆที่ตามมาหลอกหลอนศรีให้รู้สึกกลัวขุนอินอยู่ตลอดเวลา หรือฉากที่จะต้องตัดสินใจให้รู้แพ้รู้ชนะท่ามกลางผู้คนมากมายที่เข้ามาชมการประชันระนาดเป็นต้น สิ่งเหล่านี้ล้วนตอกย้ำให้ผู้ชมรับรู้ว่าคุณอินคือตัวละครที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่ผู้ชมจะต้องจดจำให้ได้ เพราะว่าขุนอินจะเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่สุด ที่จะทำให้พระเอกได้กลายเป็นมีสถานะเอกอันดับหนึ่งของแผ่นดิน ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นตัวสะท้อนภาวะความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่ผู้คนในสังคมต่างบริโภคข้อมูลในด้านรูปแบบมากกว่าเนื้อหาสาระที่ถูกนำเสนอ เพราะในขณะที่ผู้คนต่างจดจำภาพลักษณ์ของขุนอิน ก็ได้เกิดการจำภาพของการเป็นนักระนาดเอกที่เก่งกาจ และภาพของความเป็นผู้มีพลังกำลัง ดุคัน น่ากลัว ไปด้วย เหตุนี้ทำให้บรรดาศักดิ์สามารถนำเอาภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินมาปรับใช้ในการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของเขาได้ในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) ความเป็นกระแสของตัวตนของนักแสดงจึงมีความสำคัญกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ในโครงเรื่อง และสามารถถูกนำมาสร้างให้เกิดความนิยมชมชอบ กลุ่มแฟนคลับ หรือการสร้างรูปแบบของการบริโภคใหม่ๆที่สามารถคัดแปลงเนื้อหาให้สอดคล้องกับกระแสอื่นๆในสังคม ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดข้อคำถามในรูปของการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ดังกล่าวว่า มันมีกระบวนการอย่างไรในการสร้างกระแสดังกล่าวให้เกิดขึ้นในสังคม และช่วยอธิบายรูปแบบของการบริโภคของผู้คนในสังคมได้อย่างไร

บทที่ 4

“ขุนอิน” : ตัวตนในชีวิตจริง

ภาพลักษณ์ที่โดดเด่นและสามารถ “ขายได้” ของดารา นักแสดงต่างๆ มีความจำเป็นที่พวกเขาเหล่านั้นจะต้องรักษาไว้เพื่อคงความเป็นเอกลักษณ์ให้ผู้คนจดจำและสามารถเลือกบริโภคตัวตนได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพลักษณ์ของความเป็นนางเอก พระเอก ตัวตลก ผู้ร้าย หรือลักษณะต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้ผู้เสพได้เลือกบริโภค ภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงก็ถูกณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ผู้รับบท นำมาใช้ในการสร้างตัวตนให้เกิดขึ้นในพื้นที่การปฏิสัมพันธ์หน้าฉาก (front stage performance) เป็นการสร้างที่ผนวกเอาทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ที่มีอยู่เดิมในตัวของเขาใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ให้เกิดขึ้นในพื้นที่ของการบริโภคสื่ออันมีแรงผลักดันจากความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) เป็นตัวนำทางในการสร้างภาพลักษณ์ดังกล่าว

การวิจัยในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ซึ่งเป็นภาพลักษณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้ออกฉาย เป็นภาพลักษณ์ใหม่ของตัวของเขาเองที่ได้เกิดขึ้นและมีความหมายอยู่ภายใต้การรายล้อมของบริบททางสังคม ซึ่งมีการบริโภคข้อมูลสื่อและมีความเป็นกระแสนิยม (popular) ทั้งยังได้สร้างทัศนคติและความเชื่อของผู้คนในสังคมที่มีต่อณรงค์ฤทธิ์ในฐานะของการเป็นตัวแทนของคนตรีไทยอันเป็นที่รู้จักกันในวงกว้างของสังคม ผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการวิเคราะห์งานโดยใช้แนวคิดตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ (self of interaction) แนวคิดทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) และความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ผนวกกับการวิเคราะห์ตัวละครขุนอินในบทที่แล้ว มาใช้อธิบายของกระบวนการเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ว่ามีกระบวนการสร้างตัวตนอย่างไร มีการปรับเปลี่ยนหรือผลิตซ้ำรูปแบบของภาพลักษณ์อย่างไรภายใต้บริบทดังกล่าว ผ่านชีวประวัติของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานทางดนตรี และการสร้างภาพลักษณ์ที่เปรียบเสมือนตราสัญลักษณ์ (brand name) ที่สำคัญที่สุดของตนเอง ในการรักษาความมีตัวตนให้สามารถดำรงอยู่ได้ท่ามกลางกระแสทางสังคมที่เปลี่ยนไปอยู่ตลอดเวลา

4.1 ก่อนจะมาเป็น “ขุนอิน”

ณรงค์ฤทธิ โตสง่า เป็นผู้มีทุนทางวัฒนธรรมเดิมอยู่ก่อนแล้วคือทุนที่เป็นรูปธรรม (objectified form) ทุนที่เป็นในรูปแบบของสถาบัน (institutionalised form) และทุนในรูปแบบของ embodied form หรือ habitus ทั้งสามสิ่งนี้เป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของเขาเกิดขึ้นมาได้ ณรงค์ฤทธิเป็นบุตรชายคนโตของครูสุพจน์ โตสง่า และครูดวงเนตร คุริยพันธ์ โดยที่ครูสุพจน์ โตสง่า ผู้เป็นบิดานั้น เป็นนักระนาดเอกที่มีชื่อเสียงจนได้รับฉายาในวงการดนตรีไทยว่า “ระนาดน้ำค้าง” ส่วนครูดวงเนตร คุริยพันธ์ ผู้เป็นมารดาที่เป็นนักร้องที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่ง

ณรงค์ฤทธิ โตสง่า ถูกหล่อหลอมประสบการณ์และมีมือทางดนตรีไทยมาตั้งแต่ยังเยาว์วัย โดยเฉพาะด้านการตีระนาดเอกนั้นเป็นที่รู้จักกันทั่วไปในหมู่นักดนตรีไทยว่า มีฝีมือการที่ยอดเยี่ยม ไหวจัด ทั้งยังมีทางเพลงที่พิสดารหาตัวจับได้ยากคนหนึ่ง ดังที่คำพูดของเขาที่สะท้อนถึงทุนทางประวัติศาสตร์ของเขาเอง

เราโซคลิที่มาเกิดในที่ที่เป็นแหล่งวิชา มาเกิดในที่ที่มีตะโพนอายุร้อยปี คือเกิด
ในบ้านนี้ก็มิตะโพนอายุเป็นร้อยปีแล้ว (ณรงค์ฤทธิ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11
เมษายน 2555)

ณรงค์ฤทธิ โตสง่า จบการศึกษาชั้นสูงจากวิทยาลัยนาฏศิลป์ ซึ่งเป็นสถาบันที่ผลิตนักดนตรีไทยและนาฏศิลป์ไทยที่มีชื่อเสียง หลังจากจบการศึกษาแล้วก็เข้ารับบรรจุเข้าเป็นข้าราชการครูที่โรงเรียนวัดห้วยจรเข้มะเจ้ จังหวัดนครปฐม และได้เป็นหัวหน้าคณะวงปี่พาทย์สุพจน์ โตสง่า ซึ่งได้ใช้บ้านที่ตั้งชื่อตามบิดาว่าบ้านครูสุพจน์ โตสง่า เป็นที่ทำการของคณะปี่พาทย์ตั้งอยู่ในซอยหมวกน้อยอุทิศ แขวงหนองแขม เขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร มีลูกศิษย์ที่เป็นนักดนตรีซึ่งเขาเป็นผู้เลี้ยงดูและสั่งสอนทักษะการบรรเลงดนตรีมาหลายรุ่นด้วยกัน ลูกศิษย์ที่มาพักอาศัยอยู่ในบ้านครูสุพจน์ โตสง่า จะได้รับการเลี้ยงดูและส่งเสริมให้เล่าเรียนไปพร้อมกับการเป็นนักดนตรีให้กับคณะ อันวิธีการถ่ายทอดดนตรีไทยแบบโบราณซึ่งเป็นไม่ค่อยมีอีกแล้วในสังคมไทยยุคปัจจุบัน

ในด้านความสำเร็จทางดนตรีไทยก่อนที่ณรงค์ฤทธิ โตสง่า จะมารับบทเป็นขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงนั้น ปรากฏอยู่ในผลงานการประกวดและผลงานเพลงมากมาย อาทิ รางวัลชนะเลิศชิงถ้วยพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี การประกวดวงปี่พาทย์ “แสงทิพย์ประลองปี่พาทย์ ครั้งที่ 1” นอกจากนี้เขายังได้ให้ความสนใจในการทำงานแนวดนตรีร่วมสมัยอีกด้วย คือการนำเสนอดนตรีที่เป็นการบรรเลงร่วมกันระหว่างดนตรีไทยกับ

ดนตรีสากล ซึ่งเป็นงานที่เขาทำมาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ.2532 โดยได้รับเชิญให้เข้าร่วมบรรเลงดนตรีกับวงดนตรีไทยร่วมสมัยกับวงกังสดาล ต่อมาในปี พ.ศ.2536 ก็ได้เปลี่ยนมาเข้าร่วมกับวงบอยไทย ในระหว่างนั้นก็ช่วยคุณต๋องหรือคุณเทวัญ ทรัพย์แสนยากร ทำผลงานเพลงในอัลบั้ม Novel Jazz และในปี พ.ศ.2542 ก็ได้เป็นผู้ตีระนาดเอกให้กับฟรองซัวร์ ลินเดอร์แมน และคุณเทวัญ ทรัพย์แสนยากร ในอัลบั้มสองขั้วจั่วแจ๊ส ที่ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และหลังจากนั้นก็ได้รับริเริ่มทำผลงานเพลงเป็นของตัวเอง โดยครั้งแรกทำให้กับบทละครที่ออกฉายในรายการโทรทัศน์ ดังบทสัมภาษณ์ที่สะท้อนจุดเริ่มต้นของการทำงานเพลงแนวร่วมสมัยเป็นของตัวเอง

จริงๆอยู่กับพี่ต๋องมาตั้งแต่ปี 40 หลังจากออกจากบอยไทย ก็อยู่กับพี่ต๋องมาตลอด ที่นี้พอมาปี 43 พี่ต๋องพพล เขาทำละครเรื่อง ทิพย์ศุริยวงศ์ แล้วเขาชอบทำของใหม่ ถูกและดี ก็เท่ากับว่าเป็นการให้โอกาสคน เพราะเด็ก ๆ สมัยใหม่ไฟแรง เราก็ไปเขียนเพลงละคร ทำเพลงละครให้เขาทั้งเนื้อร้อง ทำนองหมดทุกอย่างเรียบเรียงอัดเองดีเองด้วย พี่อ้อคศิริบุญมาร้องพี่ต๋องฟังแล้วชอบมาก เพลงเพราะมาก ทุกอย่างทำเองหมดยกเว้นลายคอร์ด พอติ ทิพย์ศุริยวงศ์จบก็ได้เข้าชิงรางวัลโทรทัศน์ทองคำเลย (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)

หลังจากนั้นณรงค์ฤทธิ์ก็เริ่มมีความคิดที่จะทำงานเพลงร่วมสมัยด้วยการเป็นหัวหน้าวง ออกแบบแนวเพลงและคัดเลือกนักดนตรีเอง โดยใช้ชื่อว่า “Bangkok Acoustic” ซึ่งเป็นการผลิตแนวเพลงร่วมสมัยแบบใหม่ออกมาเป็นไปในรูปแบบที่เรียกว่า “contem pop”

เริ่มแรกเราก็ไม่อยากทำ อย่างลืมนะเราเป็นครูด้วย เป็นข้าราชการครูมันก็เหนื่อย ผ่านมาอีกสองปีเจอนักร้องคนหนึ่งเรียนครุศาสตร์ จุฬาฯ (บ๊วย ดวงพร ผาสุข) เรียนเอกไทยเดิมอยู่ แล้วก็มาร้องสากลประจำตอนกลางคืนหลายทีมาก น่าสนใจมาก เราเลยติดตาม ก็เลยชวนเขามาร้อง ให้เขาร้องลาวเจริญศรีให้ฟัง เก่งมากๆเก่งจริงๆ เป็นร่วมสมัยระหว่างไทยกับสากลไปหาคนร้องที่ไหนก็ยังร้องอย่างนี้ไม่ได้ คือเท่ากันเลยทั้งสองข้าง จบเอกไทยแต่ร้องสากล คือเอาไทยผสมสากล แบบแนว contemporary จากที่ไม่ยอมทำเลยคิดท่างแล้ว เราก็เห็นดนตรีฟองน้ำ บอยไทย เราก็มาคิดก่อนว่าเราจะทำอะไรที่ไม่ซ้ำกับเขา แหวกแนวดนตรีออกไปให้ได้ ไปทำแบบ

แซมบ้าบอยไทยก็ดังไม่ได้ ไปทำแบบ Novel Jazz ก็ไม่มีทางดัง คือเล่น
ยังไงก็ตามกันเขา นี่เป็นสูตรว่าทำอะไรอย่าทำตามกัน พอเราเห็นแล้วว่า
นักร้องเราเก่ง เราต้องเน้นร้อง เอาดนตรีเป็นรองเป็น contem pop คือเอา
เพลงไทยเดิมมาร้องมาเรียบเรียงใหม่ เราเห็นทุกวงเป็นเครื่องไฟฟ้าหมดเลย
นะ ทำไมไม่มีใคร contem แบบบางๆเลย ไม่มีการเสียบปลั๊กใดๆทั้งสิ้นเลย
ของเรามันต้องเปียโน กีตาร์โปร่ง กลอง ดับเบิลเบสเท่านั้น ดนตรีไทยไม่
ต้องพูดถึงเลยมันเป็นอะคูสติคอยู่แล้ว เป็น Bangkok Acoustic พอออกมาปั๊บ
ก็ได้รับการตอบสนองที่ดี (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)

นอกจากการที่ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า มีทุนในรูปแบบของชื่อเสียงทางดนตรีที่เขาพยายาม
ทำมาอย่างยาวนานอยู่แล้ว เขายังมีทุนซึ่งถูกสะท้อนออกอยู่ในบุคลิกลักษณะของเขาที่โดดเด่น
น่าสนใจ อันเป็นบุคลิกลักษณะที่แสดงถึงความเป็นคนเปี่ยมพรสวรรค์อย่างเต็มตัว เสียงระนาดเอกที่ดูด้น
ไหวจัด และพิสดารผาดโผนของเขา รวมทั้งท่าทางการตีระนาดเอกที่ดูสง่าผ่าเผย ใบน้ําและแววตา
ในขณะที่กำลังตีระนาดเอกสะท้อนอารมณ์ถึงพลังความมั่นใจที่มีอยู่ในตัวเอง และการแต่งกาย
ของเขาที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัว คือเสื้อผ้าสีดำทำให้ตัวของเขาดูโดดเด่นแตกต่างไปจากนักดนตรี
ไทยคนอื่นๆ จากบุคลิกที่น่าสนใจนี้เองทำให้ผู้เขียนบทภาพยนตร์โหมโรงเกิดความประทับใจใน
character ของณรงค์ฤทธิ์ จึงทำให้เขาได้ก้าวเข้ามาสู่วงการภาพยนตร์ วงการบันเทิง และวงการสื่อ
ตลอดมาเป็นระยะๆ ดังที่อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์โหมโรงกล่าวไว้ใน
หนังสือ ขุนอิน นักเลงระนาด

ภาพของขุนอินในใจผม มองว่าเป็นคนที่มีวิชาดี เป็นคนที่พระเอกต้องเกรง
แล้วเราก็มีโอกาสดูเห็นอาจารย์ปอง (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า) จากวิดีโอที่
ทีมงาน casting ไปถ่ายมาตอนที่เรากำลังหาตัวผู้แสดงในภาพยนตร์เรื่อง
โหมโรง ตอนแรกเราตั้งใจจะไปหาคนที่เล่นเป็นพระเอกจากบรรดาลูก
ศิษย์ของอาจารย์นั่นแหละ แล้วเจอกับลูกศิษย์ตอนนั้นด้วย ทีมงานก็เลย
เก็บภาพของอาจารย์มาด้วย พอเราเห็นเราก็สนใจเพราะอาจารย์มีลักษณะ
พิเศษที่ดีแล้วกล่อมเนื้อสันไหวโดยเฉพาะใบน้ําทำให้เป็นการดีที่ดูด้น
น่าสนใจมี character ที่เราเห็นว่าเป็นขุนอินได้ ดูเป็นคนที่มีวิชาจริงๆ



ภาพ 4.1 บ้านครูสุพจน์ โตสง่า ที่ทำการของคณะปีพาศิษย์สุพจน์ โตสง่า
ที่มา : นิธิฤทธิ์ กันเขตต์, 2552

การที่ณรงค์ฤทธิ์มีทุนทางวัฒนธรรมที่เขาได้รับมาตั้งแต่วัยเยาว์จนกระทั่งเข้าสู่วัยของการทำงาน คือการที่เขาเกิดมาในตระกูลนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง มีฝีมือการบรรเลงระนาดเอกที่เป็นที่ยอมรับในวงการดนตรีไทยเป็นอย่างมาก มีผลงานทางดนตรีมากมายออกสู่สังคม นอกจากนี้ยังเป็นครูดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง มีการสร้างสำนักวิชาทางดนตรีไทยถ่ายทอดวิชาความรู้และทักษะทางดนตรีไทยให้กับบรรดาลูกศิษย์มากมาย ที่ตัวของเขาเลี้ยงดูมาตั้งแต่เล็ก และด้วยบุคลิกรูปร่างหน้าตาของเขาซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นไปจากนักดนตรีไทยคนอื่น จึงทำให้เขาได้รับบทแสดงเป็นตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ซึ่งก็เท่ากับว่าเป็นการเปิดโอกาสให้กับณรงค์ฤทธิ์ในการที่จะกลายมาเป็น “ขุนอิน” ได้มากกว่านักดนตรีไทยคนอื่น ๆ นั้นเอง

4.2 จาก ขุนอิน กลายมาเป็น “ขุนอิน”

4.2.1 การเริ่มต้น

หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้หมดกำหนดฉายในโรงภาพยนตร์แล้ว ภาพของความเป็นตัวละครขุนอินในโหมโรงยังคงติดตัวณรงค์ฤทธิ์ออกมาอยู่ในชีวิตจริง และเขาก็ถูกสังคมเรียกว่า “ขุนอิน” เรื่อยมา เรื่องนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นภาพของความเป็นตัวตนหรือภาพลักษณ์ใน

วัฒนธรรมสมัยนิยม (ภาพลักษณ์ที่เป็นกระแสป๊อปในสังคม) ว่าเป็นสิ่งที่นอกจากจะถูกประกอบสร้างมาจากผู้เล่าแล้ว ยังถูกประกอบสร้างจากผู้ฟังเรื่องเล่าอีกด้วย อิทธิพลของการบอกให้คนนั้นเป็นนี่เป็นนั่นจากผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม ได้ทำให้เกิดตัวตนใหม่ๆ ในสังคมกระแสป๊อปหรือวัฒนธรรมสมัยนิยมอยู่เสมอๆ ช่องทางสื่ออันเป็นแหล่งบริโภคนิยมที่สำคัญของสังคมคือที่ที่ผู้คนใช้เป็นเวทีที่จะนำเสนอความเป็นตัวเอง ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ก็เช่นกัน ที่ใช้ช่องทางสื่อซึ่งก็คือภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ในการนำเสนอภาพแก่สังคมจนได้ก่อร่างตัวตนใหม่ให้เกิดขึ้น แต่ก็ยังมีข้อสงสัยว่าทำไมตัวละครตัวอื่นๆ ในภาพยนตร์ไม่สามารถที่จะสร้างหรือคงภาพลักษณ์เหมือนอย่างขุนอินได้ ผู้วิจัยจึงถามถึงสาเหตุนี้จากณรงค์ฤทธิ์

มันแรงกว่าหลังจากหนังเลิก ถ้าในหนังจริงๆ แล้วยังเฝ้าพระเอกก็ต้องแรงกว่ายังวันยังค่ำ เพราะเขาไม่ได้ทำขุนอิน ถ้าคิดเองนะ บังเอิญว่ามันแรงได้ เพราะว่า บททั้งหลายแหล่ ทั้งพระเอกทั้งตัวประกอบ มันตรงกับเรามากกว่า เหมือนกับว่าเราเป็นมีระยะเวลาที่แท้ๆ มันเป็นชีวิตรจริง มันไปตรงกับชีวิตรจริงคือเราเป็นจริงเป็นมีระยะเวลาที่จริง แล้วบทมันโดน พอเลิกมันก็เป็นการต่อยอด พระเอกบทเขาก็โดน เขาก็เก่ง แต่ว่าพอเลิกแล้วไม่ได้เก่งจริง ก็คือเขาไม่ได้เป็นคนระนาด ไม่ใช่ว่าเขาไม่เก่ง แต่ว่ามันไม่ใช่ทางเขา พอเลิกแล้วเขาไม่มีอะไรต่อยอดแต่เราจะทำอะไรต่อยอดขึ้นไปอีก มันก็เลยทำให้ชื่อเสียงเราอยู่ได้จนทุกวันนี้ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ทำให้เห็นได้ว่าณรงค์ฤทธิ์มีการปรับใช้โอกาส จากการเกิดขึ้นของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงมาปรับใช้ในชีวิตของตนเอง ซึ่งแน่นอนว่าณรงค์ฤทธิ์จะสามารถทำอย่างนี้ได้เขาต้องมีทุนเดิมอยู่แล้วในตัวเอง คือมีทุนทางวัฒนธรรมทางดนตรีไทยที่ถูกถ่ายทอดมาจากตระกูลนักดนตรีไทยของเขาดั้งแต่เล็ก ณรงค์ฤทธิ์ได้ใช้ทั้งสองสิ่งนี้มาใช้ในการสร้างภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ให้เกิดขึ้นใหม่ในสังคม นอกจากนี้ตัวตนใหม่ที่เกิดขึ้นยังต้องถูกสังคมร่วมมือกันในการสร้างตัวตนดังกล่าว คือการที่ผู้คนส่วนใหญ่ต่างเรียกเขาว่า “ขุนอิน” แทนการเรียกเขาว่า ณรงค์ฤทธิ์หรือครูปอง สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าภาพลักษณ์ใหม่ของณรงค์ฤทธิ์ถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ที่เป็นอาณาบริเวณหรือปริมาตร (field) หนึ่งเท่านั้น คือพื้นที่ของการไม่รู้จักกัน ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนส่วนใหญ่ไม่เคยรู้จักเขามาก่อน หรือพื้นที่สื่อซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความต้องการที่จะบริโภคภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของเขา นอกจากนี้ภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นยังต้องมีการต่อยอดความหมายอยู่ตลอดเวลา

จึงจะสามารถมีความหมายอยู่ต่อไปได้ ซึ่งเป็นลักษณะของความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ต้องมีการสร้างกระแสอยู่เสมอๆ

คือตรงนี้มี 2 อย่าง คือ 1 ลมส่ง ก็คือดาราทั่วไป เราก็โดยสภาพนั้นเหมือนกันคือลมส่งให้ขึ้นไป ที่นี้ไอ้คำว่าลมส่ง มันก็จะมีอีกคำหนึ่งว่าลมบน คนที่ติดลมบนได้ก็ต้องมีลมส่งขึ้นไป ติดลมบนเหมือนว่าว มันก็ขึ้นเลย พอติดลมบนก็ลงไม่ได้ มันก็มีสองอย่าง มันมีลมส่งหลายวงการนะ บางคนศิลปินดังๆส่งปั๊บลงแหละเพราะเขาไม่ติดลมบน การติดลมได้มันต้องมีผลงาน ที่ต่อเนื่อง ยกตัวอย่างการาบาว เขามีลมส่งเขาติดลมบน ติดลมบนนานที่สุดแล้ว อัลบั้มการาบาวมีทุกปี คิดดูแล้วกัน 25 ปี 25 อัลบั้ม คือว่าติดเราติดลมบน เรามีลมส่ง ขึ้นแรกอย่าเพิ่งคิดถึงงาน คิดถึงตัวเรา ก่อน โอ พระเอกเขาก็มีลมส่ง ก็ส่งมาด้วยกัน ดังมาจากโหมโรงด้วยกัน แต่เขาติดลมบนไม่ได้ เพราะว่าเขาไม่เป็นตรงนี้ เขาไม่เป็นคนดริไทยแต่เราเป็นคนดริไทย เราก็ติดลมบนได้ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

ในเรื่องนี้ทำให้มองเห็นว่า “ลมส่ง” ของณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า คือตัวภาพยนตร์หรือสื่อทั้งหลายที่ทำการนำเสนอภาพของเขาให้ผู้คนในสังคมได้รู้จัก เป็นช่องทางที่นำเขาเข้ามาในวงการสื่อซึ่งจะเป็นพื้นที่ที่ทำให้สังคมส่วนใหญ่รู้จักเขาได้ง่ายขึ้นและเร็วขึ้น และการใช้ “ลมบน” ของเขาด้วยการผลิตผลงานอย่างต่อเนื่องและสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้เป็นการทำให้ตัวละครขุนอิน กลายมาเป็น “ขุนอิน” ได้ในชีวิตจริง

4.2.2 การกลายมาเป็น

ในการที่ ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ได้กลายมาเป็น “ขุนอิน” นั้น แน่นอนว่าต้องมีการสร้างภาพลักษณ์อะไรบางอย่าง เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์เฉพาะตัวที่ทำให้ผู้บริโภคภาพลักษณ์สามารถจดจำความเป็น “ขุนอิน” ได้ ซึ่งในกระบวนการสร้างภาพลักษณ์ดังกล่าวนี้ สิ่งแรกจำเป็นต้องมีการอิงลักษณะของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงด้วย

หลายๆของขุนอินแล้วก็คือคนตีระนาดเท่านั้นเอง ภาพมันก็คือคนตีระนาดที่มีหนวดเครา ไม่มีผมนั่นแหละ (ณรงค์ฤทธิ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

สิ่งนี้ทำให้ณรงค์ฤทธิจำต้องคงภาพลักษณ์ของตัวเองครุ่นไว้ ไม่ยอมเปลี่ยนแปลง และเนื่องจากการใส่ “แว่นดำ” ของเขาเป็นสิ่งที่เขาใส่มาก่อนอยู่แล้วเนื่องจากมีความจำเป็นทางสายตา จึงทำให้ภาพลักษณ์ของเขาสามารถ “ขายได้” เพราะความที่ดูแปลกตา ขัดแย้งกันระหว่างความเป็นนักระนาดเอก จึงทำให้สามารถเป็นที่จดจำในภาพลักษณ์อันโดดเด่น ทำให้แว่นดำเป็นสิ่งที่ต้องอยู่คู่กับ “ขุนอิน” ตลอดเวลา

พอดีที่เราเคยใส่แว่นเราก็ใส่แว่นอย่างเก่า ในหนังไม่ใส่แว่น พอใส่แว่นก็มีคนบอกว่า คนตีระนาดแล้วใส่แว่นขนาดนี้ ใครจะไม่จำ คนเขาจำได้ คือลิเดีย (ดารานักแสดงคนหนึ่ง) เป็นคนพูดว่ามันดูดีมาก ดูเด่นมาก เหมือนกับฝรั่ง แบบคู่กันสมัยแต่ตีระนาด คนเขาก็ต้องจำเราได้เป็นธรรมดา (ณรงค์ฤทธิ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

นอกจากนี้เสื้อผ้าก็ยังเป็นภาพลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของ “ขุนอิน” ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของตัวเอง ทว่ามีการปรับเปลี่ยนให้แตกต่างไปจากในภาพยนตร์ตามความชอบของณรงค์ฤทธิเอง

แม้กระทั่งการแต่งเนื้อแต่งตัว การใส่เสื้อที่เป็นเอกลักษณ์ คือไอ้หนวดเครามันลบไม่ได้ แต่ว่าการแต่งตัวอย่างนี้ ในหนังมันไม่แต่งตัวอย่างนี้นะ คือในหนังมันโทนดำ แต่ไม่ดำสนิท ทรงโบราณ แต่ว่าเราก็ปรับ look แบบว่าเสื้อดำสูทดำเป็นแบบสูทคอจีนใส่แบบนี้ตลอด (ณรงค์ฤทธิ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)



ภาพ 4.2 หุ่นตัวละครขุนอิน กับ“ขุนอิน”

ที่มา : www.manager.co.th

การที่ภาพลักษณ์ของขุนอินคือผู้ชายศีรษะล้าน ไว้หนวด สวมชุดดำ ใส่แว่นดำ เป็นเอกลักษณ์ที่ไม่ซ้ำใคร สามารถบ่งบอกความเป็นตัวตน และทำให้ผู้คนจดจำเขาได้อย่างแนบแน่นนั้น อาจเปรียบได้กับยี่ห้อหรือ brand ที่สามารถบ่งบอกคุณภาพของสินค้า ซึ่งจะสามารถสร้างยอดขายได้ หากผู้บริโภคเชื่อมั่นและจดจำ brand ดังกล่าวได้ ภาพลักษณ์ดังกล่าวจึงมีความหมายอย่างมากเมื่อเวลาที่ฉรงค์ฤทธิ์จะต้องเป็น “ขุนอิน”

ใช่! มันต้องสร้างลุค (look) เป็นจุดขาย เป็นโลโก้ คำว่าโลโก้คุณเปลี่ยนไม่ได้นะ ก็เหมือนกับตราของเบียร์สิงห์นั่นแหละ (ฉรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)

ถึงแม้ว่าการแต่งตัวจะเป็นภาพลักษณ์ที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง ที่เป็นโลโก้ที่ทำให้คนรู้ว่านี่คือความเป็น “ขุนอิน” ซึ่งเป็นสิ่งที่ฉรงค์ฤทธิ์ใช้นิยามความเป็น “ขุนอิน” ที่เขาเป็นผู้สร้างขึ้นมา แต่ก็ยังเป็นสิ่งที่สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามความต้องการของผู้ว่าจ้างงานบางราย

คือถ้าเสื้อผ้าเป็นสีขาวมันก็ไม่ใช่เราแล้ว ต้องดำตลอดทุกงานเลย ไม่เคยใส่ขาวเลย ยกเว้นบางงาน น้อยมาก เขาขอร้อง เขาเป็นคนจีน คือว่าวันเกิดบุญรอบบริเวร์นี่ลองครบ 75 ปี อย่าง เขาโทนเหลืองก็ต้องยอมเขาหน่อย เราก็ใส่ดำไว้ข้างใน (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

ในเรื่องที่ณรงค์ฤทธิ์ยอมที่จะใส่ชุดขาวในบางครั้ง ก็เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” นั้นเป็นสิ่งที่ไม่นั่นอนตายตัว หากแต่เป็นภาพที่เลื่อนไหลได้ แต่งแต้มเพิ่มเติมต่อไปได้ แล้วแต่สถานการณ์หน้าฉาก (ความต้องการของผู้บริโภค) แต่ละสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

ทีนี้พอมมาเป็นขุนอินปั๊บนั่น พอมันมาแรงปั๊บนั่น งานมันก็เยอะ งานนี้ก็เป็นแบบนี้ งานนั้นเป็นแบบนี้ เป็นแบบ event ไม่เหมือนกันซักงาน เราเองก็ต้องมาจัดตามใจเจ้าของงานเขาให้เข้ากับ theme เขา (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)

การที่ “ขุนอิน” มีการเปลี่ยนแปลงบางอย่างแล้วแต่งานแต่ละงานที่เข้าข้างเขาไปโชว์ตัว เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าภาพลักษณ์ “ขุนอิน” มีปัจจัยทางด้านความต้องการของผู้บริโภคเป็นเงื่อนไขสำคัญในการเปลี่ยนแปลงบางอย่างของภาพลักษณ์ ความตระหนักในคุณค่าของตัวตน (ที่พยายามประกอบสร้างขึ้นมา) จึงเปรียบเสมือนเป็นเรื่องที่รองลงไป ปัจจัยในเรื่องของรายได้จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญกว่า หรืออาจแสดงให้เห็นได้อีกอย่างว่าแท้จริงแล้ว “ขุนอิน” ไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่แท้จริงของณรงค์ฤทธิ์ได้เช่นเดียวกัน

4.3 หลังจาก “ขุนอิน”

หลังจากที่ได้รับบทแสดงเป็นขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง เขาก็ได้ลาออกจากราชการแล้วเปลี่ยนอาชีพมาเป็นศิลปินอย่างเต็มตัว และได้ใช้ชื่อ “ขุนอิน” ในการรับงานแสดงต่างๆ ซึ่งตัวของเขาเองก็ได้ยอมรับว่าความเป็น “ขุนอิน” เป็นตัวตนใหม่ที่เกิดขึ้น เป็นสิ่งที่ตัวของเขายอมรับว่าเป็นตัวตนของตัวเองอีกด้านหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต ทว่าก็ไม่ใช่ว่าสิ่งที่เขาจะเลือกแสดงออกมาในเวลาที่เขามีปฏิสัมพันธ์ในอีกสถานการณ์หนึ่ง โดยผู้วิจัยพบว่าณรงค์ฤทธิ์ไม่ได้เป็น “ขุนอิน” ในเวลาที่อยู่กับบรรดาลูกศิษย์ญาติมิตรที่รู้จักกันมานาน หรือกับคนที่เริ่มสนิทสนมกัน แต่เขากลับเป็น ปอง ครูปอง อาจารย์ปอง หรือณรงค์ฤทธิ์เสียมากกว่า ซึ่งกล่าวได้ว่า “ขุนอิน” นั้นเป็น

ภาพลักษณ์ที่ณรงคฤทธิ์เลือกจะแสดงออก ในพื้นที่ของการปรากฏตนอยู่ในที่สาธารณะหรือพื้นที่ที่อาจเรียกว่าเป็นพื้นที่ของ “การไม่รู้จักกัน” พุทธอีกนัยหนึ่งของความหมายนี้ก็คือเขาเลือกที่จะไม่แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” นี้ในพื้นที่ของความเป็นส่วนตัว อันหมายรวมถึงคนที่คุ้นเคยหรือรู้จักตัวของเขาจริงๆนั่นเอง

แต่เดิมตอนแรกก็ไม่ได้คิดเป็น “ขุนอิน” ก็เป็นตัวเราก็คือตัวเรา แต่ว่าด้วยความเป็นคนอื่น คนภายนอกเขาคิดว่าเราเป็น “ขุนอิน” เขาไม่เคยเรียกรว่า ครูปอง ไม่มีใครเรียก อาจารย์ณรงคฤทธิ์เลยซักคน เขาเรียก “ขุนอิน” ไปไหนก็ “ขุนอิน” ทุกวันนี้ คนก็ยัง “ขุนอิน” อยู่ มันก็ต้องยอมรับไปโดยปริยาย ถ้าไปไหนถ้าไม่รู้จักกันนะเขาก็เรียก “ขุนอิน” ตลอดไม่มีเรียกณรงคฤทธิ์ ไม่มีเรียกรูปอง เราก็คงต้องหัน “ขุนอิน” ครับ เราก็คงต้องหันกลายเป็นว่าครูปอง อาจารย์ปองมีแต่เพื่อนกับลูกศิษย์ที่เรียกเท่านั้นเอง ขนาดสมเด็จพระเทพฯก็ทรงเรียกเราว่า “ขุนอิน” (ณรงคฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

ถึงกระนั้นความเป็น “ขุนอิน” ก็ทำให้ภาพลักษณ์ที่จะควบคุมการแสดงออกหรือความคิดของณรงคฤทธิ์ ไปเสียทั้งหมด หากแต่ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เป็นเพียงภาพลักษณ์ในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) ที่ตัวของเขาเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมเท่านั้น

ถ้าเป็นคนก็เป็นคนเดียวกัน ยังไงก็ต้องเป็นคนเดียวกัน มันแยกกันไม่ได้อยู่แล้ว แต่ว่าโดยการสรรพนาม คนก็จะมองว่าคนนี่คือ “ขุนอิน” บางคนก็พี่ปอง บางคนก็อาจารย์ปอง บางคนเพื่อนกันก็เรียกชื่อเดิม บางคนเรียกอาจารย์ณรงคฤทธิ์ อย่างเพื่อนที่ทำงานเขาก็ไม่เรียก “ขุนอิน” แต่คนที่เรารู้จักมันน้อยกว่าคนทั่วประเทศ คือทั่วประเทศเรียก “ขุนอิน” หหมด มันเป็นในวงกว้างขนาดต่างประเทศยังเรียก “ขุนอิน” เลย (ณรงคฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)



ภาพ 4.3 ฦรงคฤทธ ใตสง่า เมื่อเวลาอยูที่บ้าน

ที่มา : นธิฤทธิ์ กันเขตต์, 2552

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตบรรดาลูกศิษย์ของฦรงคฤทธ ใตสง่า ซึ่งพวกเขาเป็นนักดนตรีที่ใช้ชีวิตอยู่ภายในบ้านของฦรงคฤทธ ใตสง่า นั้น ผู้วิจัยพบว่าฦรงคฤทธเองไม่ได้แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” นี้กับคนใกล้ชิดของเขาเลย ลูกศิษย์ของเขามักจะเรียกเขาว่า “พ่อปอง” คุณแม่ (ดวงเนตร คุริยพันธ์) และเพื่อนๆ ของเขาก็เรียกเขาว่า “ปอง” ทั้งนี้เป็นเพราะภาพลักษณ์ “ขุนอิน” นั้นเป็นภาพลักษณ์ที่จะถูกแสดงออกในพื้นที่ของการมีปฏิสัมพันธ์เท่านั้น และการปฏิสัมพันธ์นั้นก็มิเงื่อนไขหลายประการบางอย่างที่จะคอยควบคุมและกำหนดว่าฦรงคฤทธจะสามารถเป็น “ขุนอิน” ได้เมื่อไหร่ ที่ไหน อย่างไร ซึ่งในสถานการณ์ที่ตัวของเขาปรากฏอยู่ในบริบทของคนใกล้ชิดหรือในความเป็นพื้นที่หลังฉาก (back stage performance) เขาจะไม่มีจำเป็นต้องแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ออกมา ทำให้สามารถมองได้อีกอย่างว่าตัวตนที่ถูกปรุงแต่งจนพอใจแล้วถูกนำมาเสนอในพื้นที่หน้าฉากนั้นอาจไม่ใช่ตัวตนที่แท้จริง และในพื้นที่หน้าฉากที่เกิดปฏิสัมพันธ์นั้นก็พื้นที่ที่ผู้ส่งสาร/รับสารไม่รู้จักรักกัน หากแต่เป็นพื้นที่ที่ต่างร่วมกันสมมติความหมายให้เกิดขึ้นเฉพาะสถานการณ์หนึ่งๆ เท่านั้น ภาพลักษณ์ของปัจเจกในสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยมจึงมีลักษณะของการ “สร้างภาพ” ที่มีความคาดหวังร่วมกัน สะท้อนให้เห็นถึงความกลวงเปล่าของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นอยู่ได้อีกประการหนึ่ง

4.4 “ขุนอิน” : การคงอยู่ในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม

ถึงแม้ว่าในช่วงแรกในการเกิดขึ้นของ “ขุนอิน” จะเป็นการเกาะกระแสภาพยนตร์โหมโรงเสียงส่วนใหญ่ แต่เมื่อกระแสความนิยมของภาพยนตร์ลดลง ณรงค์ฤทธิ์ก็ได้ใช้กระแสความเป็นไทยมาปรับใช้เพื่อให้ความเป็น “ขุนอิน” ยังคงสามารถดำรงตัวตนอยู่ได้ต่อไป ดังจะเห็นได้จากการรับงานของเขาที่ต้องอิงความเป็นไทยอยู่บ่อยๆ

พอมีความเป็นไทยปั๊บมันก็ต้องเอาเรา เราจะอยู่ได้ตลอดด้วยความเป็นไทย แต่ถ้ากระแสความเป็นไทยหายไปเมื่อไหร่ เราก็จะตายตามไป เพราะอยู่ คู่กับดนตรีไทย ความเป็นไทย แต่ว่าเราจะเป็นอีกแบบหนึ่ง มันก็เป็นเรื่องของเร เป็นไอ้โน้น เป็นไอ้นี้ บางครั้ง เราก็เป็นไอ้โน้น เป็นอย่างโน้นอย่างนี้ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

และเช่นเดียวกันกับที่อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้ซึ่งเป็นทั้งผู้กำกับและเขียนบทภาพยนตร์โหมโรง ก็ยังได้กล่าวถึงเหตุผลที่ขุนอินยังสามารถดำรงตัวตนต่อไปได้แม้ว่าภาพยนตร์จะหมดกำหนดฉายในโรงภาพยนตร์ไปแล้ว คือมาจากการที่ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า นั้นเป็นคนที่สามารถเอาความเป็นขุนอินในภาพยนตร์ มาใช้ได้จริงในชีวิตบนพื้นที่ความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือความเป็นกระแสป๊อป

ถามว่าทำไมขุนอินมันถึงเป็นที่รู้จัก มันถึงประทับใจคนดู เพราะจริงๆมันเริ่มต้นจากการเขียนเรื่องและบทให้ขุนอิน เหมือนกับเวลาเราดู Bat man ทำไม Joker มันถึงประทับใจคนดู ว่าผู้ร้ายบ้าอะไรจะหน้ายิ้มตลอด หัวเราะเอิ๊กอ้อๆ แต่ว่าในใจจริงๆแล้วสติเฟื่องเพื่อกคิดแต่การร้าย คือ character มันน่าสนใจ ก็คิดไม่ถึงว่ามันจะไปไกลขนาดนั้น หรือบังเอิญว่าคือจบหนัง แนนอนไปดูหนังรอบแรก เราก็รู้แล้วว่าขุนอิน มีคนจำได้แน่ แต่การที่ขุนอินเป็นที่รู้จักสืบต่อมาจริงๆก็เป็นเพราะว่าบทบาทของอาจารย์ปองกับขุนอินสามารถถ่ายทอดได้ หมายความว่าขุนอินในหนังเป็นนักดนตรีฝีมือฉกาจ ตัวอาจารย์ปองเองก็มี blackgroud มีฝีมือที่สามารถที่จะไปโชว์ตัวไปแสดงที่ไหนก็ได้ให้คนประทับใจต่อได้ มันมีการต่อเนื่องจริงๆก็เหมือนกับ จา พนม คือว่าถ้าแสดงหนัง drama เวลาคุณไปโชว์ตัวก็ไม่ว่าจะโชว์อะไร เวลาคุณไปโชว์ตัวขึ้นเวทีไม่ว่าจะโชว์อะไร ถ้าไปเล่นเป็น

พุ่มพวง ดวงจันทร์ ยังจับไมค์ร้องเพลงได้ แต่ถ้าเป็นคาราเล่นหนัง drama ร้องเพลงไม่ได้ เล่นดนตรีไม่ได้ เวลาไปโชว์ตัว ไม่รู้จะโชว์ตัวอะไร คนก็ไม่จ้างไปโชว์ตัว แต่พอการเป็นนักดนตรี การไปโชว์มันต่อเนื่อง เพราะมันไปแล้ว มันไปพร้อมดนตรี.....อย่างโอ อนุชิต (ผู้ที่แสดงเป็นสรในวัยหนุ่ม) เล่นดนตรี ขนาดไปโชว์ตัวไม่ได้ เพราะฉะนั้นเวลาโอไปโชว์ตัวก็ไปไม่ได้ แต่โอไม่สามารถที่จะเล่นดนตรีโชว์ มีวงไปโชว์ได้ ถ้าโอเป็นนักดนตรีจริง ก็จะไปโชว์ตัวต่อเนื่องความเป็นพระเอก ความเป็นไอ้สรในหนังก็ยังคงต่อเนื่องไป เนื่องจากคราวนี้เวลาไปโชว์ตัวคนก็จะเห็นแค่โอ ไม่ได้เล่นดนตรีได้อย่างขุนอิน (อิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์, สัมภาษณ์, 13 ตุลาคม 2554)

การที่ตัวละครขุนอิน กลายมาเป็น “ขุนอิน” ในชีวิตจริงได้ ไม่ใช่เพียงแค่ เกิดจากการเกาะกระแสของภาพยนตร์หรือกระแสความเป็นไทยเพียงเท่านั้น หากแต่มีการผสมผสาน (hybrid) ในความเป็นกระแสป๊อป (popular culture) อื่นๆ เช่น เพลงสากล การ์ตูน หรือ การทำรายการทีวีต่างๆ เข้าร่วมอยู่ด้วย คือการที่ตัวของณรงค์ฤทธิ์สร้างสรรค์งานของตัวเองภายใต้ชื่อ “ขุนอิน” โดยการบรรเลงดนตรีไทยเป็นแนวสากล หรือมีการปรับตัวเองให้เข้ากับกระแสนิยมต่างๆ เช่น การใช้ชื่อ “ขุนอิน” ในการสร้างงานการ์ตูน หรือ ผันตัวเองมาทำรายการทีวี เป็นต้น ซึ่งปรากฏอยู่ในบทสัมภาษณ์ของเขามากขึ้นอีกเช่นกันว่า

มันอยู่ที่แนวคิดเราว่าเราอยากจะเป็นอะไรสมมติว่าใหม่ๆ ออก ขุนอิน ระบายบางกอก เป็น ขุนอิน ระบายบางกอก 1 ขุนอิน ระบายบางกอก 2 ก็เล่นสองคนกับเปียโนง่ายๆ ฟังง่ายๆ ขายดีมาก เพราะคนมันชอบฟังง่าย แล้วก็ไม่ได้ทำ CD อยู่พักหนึ่ง ก็ไปทำพวกหนังสืออย่าง pocket book แล้วก็มาต่อการ์ตูน ก็ไม่ได้ทำ CD เลยสามปี แล้วก็ไปทำ CD ขุนอิน : OFF BEAT SIAM อีกแนวหนึ่ง แล้วก็ไปทำรายการทีวี (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)



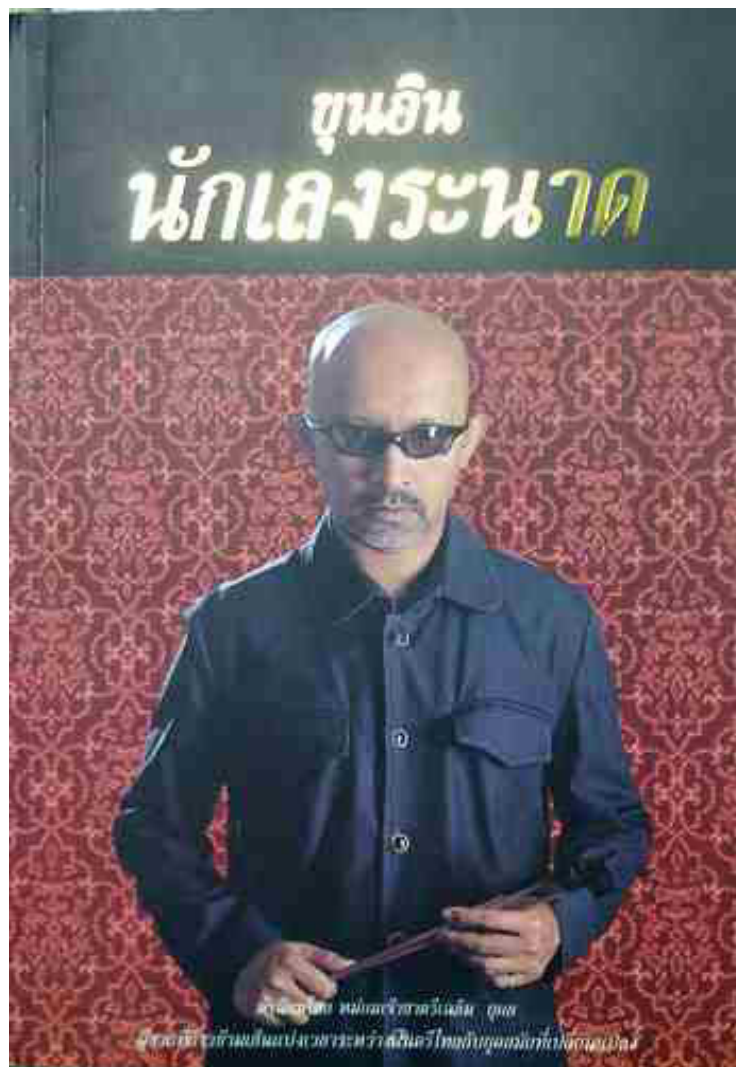
ภาพ 4.4 โปสเตอร์การแสดงคอนเสิร์ตร่วมกันของ แอ๊ด คาราบาว กับ “ขุนอิน”

ที่มา : www.bangkokbiznews.com

อีกหลายตัวอย่างของช่องทางสื่อที่ทำการผลิตซ้ำความเป็น “ขุนอิน” อย่างต่อเนื่อง ด้วยการนำเสนอความเป็น “ขุนอิน” ให้สามารถที่จะสื่อสารกับผู้บริโภคในหลายกลุ่ม หรือที่กล่าวไว้ข้างต้นว่าตัวของเขามีการผสมผสาน (hybird) ตัวตน “ขุนอิน” กับกระแสนิยมต่างๆในสังคม ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า

บางครั้งงานที่เราทำ มันต้องทำหลายๆอย่างบางครั้งก็ซื้ดี ทำอัลบั้ม แม้กระทั่งเป็น pocket book คือว่าดนตรีไทยเขาไม่มีหรือว่าดนตรีสากลเขาก็ยังไม่มีเลย pocket book จะมีแต่คาราหรือนักธุรกิจ พวกดนตรีสากลอย่างพวกเล่นกีตาร์ยังไม่มีเลย น้อยคนที่จะมี คือดนตรีไทยไม่ต้องพูดถึงไม่มีใครเลย นอกจากประวัติส่วนตัวที่แจกตอนตาย คือว่าเราขึ้นลมบนแล้ว เราก็ต้องไขว่คว้าโอกาสให้มากที่สุด เพื่อที่จะให้อยู่บนลมบนนานที่สุด วันนี้ที่อยู่ได้ก็เพราะมีผลงานต่อเนื่องคนไม่เคยดูหนังยังรู้จักเลย เวลาเราไปออกสื่อทีวีอย่างไปเล่นโชว์ที่นั่นโชว์ที่นั่นเด็กบางคนไม่รู้จักขุนอิน แต่รู้จักขุนอินระนาด เทวดาจากการ์ตูน เมื่อสองปีที่แล้วไป road show ตามโรงเรียนเขาชอบ ไม่เคยดูขุนอิน ไม่เคยดูโหมโรงเลย บางคนพอเห็นระนาดเทวดาก็รู้ว่ามาจาก

โหมโรง ก็กลับไปดูโหมโรง แล้วสิ่งที่อยู่ได้ก็คือแผ่น ตัวแผ่นสำคัญมากมันอยู่ได้ตลอด ขนาดไปญี่ปุ่นยังมีคนญี่ปุ่นเอาแผ่นโหมโรงมาให้เซ็นอยู่เลยหลายคนด้วย เราอยู่ที่ไอซาก้า ยังมีคนที่อยู่โตเกียวตามมาไอซาก้า คือรู้ว่าเรามากี่ตามมา เขาเคยดูโหมโรงที่เมืองไทยแล้วกลับไปโตเกียวเมื่อห้าปีที่แล้ว บางทีก็คิดไม่ถึงเรามีลมส่งมีลมบนขึ้นไปด้วย เราติดลมบนได้เพราะตัวเราเรามีอะไรต่างๆ อย่างเช่นว่า การาบาว เขา 25 ปี 25 อัลบั้ม เขาเก่งมาก แต่คิดอีกมุมหนึ่ง การาบาวไม่มีการ์ตูนของตัวเอง กุมเด็กไม่ได้ แต่เรากุมได้ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)



ภาพ 4.5 หน้าปก pocket book ขุนอิน นักเลงระนาด

ที่มา : www.dhammadelivery.com

กระบวนการเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ส่งผลต่อแนวคิดของ ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ในหลายๆอย่าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากต่อการแยกออกจากความเป็นตัวตนของเขาเอง “ขุนอิน” กลายเป็น นิยามอีกหน้าหนึ่งของตัวของเขา มีอิทธิพลต่อชีวิตของเขาอย่างรุนแรง เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งผลต่อ ความเป็นอยู่และการทำมาหากินของตัวเอง (ซึ่งเชื่อว่าสังคมไทยยังคงต้องการคนดริไทยอีกต่อไป) โดยปรากฏในบทสัมภาษณ์ถึงการที่เป็น “ขุนอิน”

ก็คงเป็นจนตาย มันเปลี่ยนไม่ได้แล้ว ถ้าสังเกตว่าถ้าเราไปเล่นหนังเรื่องอื่น มันไม่มีใครจ้างเล่นหนังเท่าไร ถ้าจะมีก็มีบ้าง มีละคร มีหนังเหมือนกันแต่ว่า มันจะห่างจากคนดริไม่ได้เลย เราหมดสิทธิ์ที่จะเป็นเล่นหนังเจ้าพ่อแล้ว ถูก fix ไว้เลยว่าต้องมาทางนี้ทางเดียวแล้ว ไปอย่างอื่นไม่ได้แล้ว เขาก็บอกว่าไม่มีใครจ้างเราเล่นหนังเรื่องอื่นหรอก เราเล่นไม่ได้เลย เราต้องเป็นอย่างนี้ มันก็มีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีก็คือว่าเราสามารถอยู่ได้เรื่อยๆ เพราะความเป็นไทยมันยังไม่หายไปหรอก แต่ข้อเสียก็มีบางอย่าง เช่นว่าหนังเป็นไทยๆไม่มีเลย เราก็อดเล่นเลยนะ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เป็นสิ่งที่ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เลือกที่จะแสดงออกมาในการรับงานแสดงต่างๆของเขาเอง ทั้งยังมีอิทธิพลต่อความคิดในเรื่องตัวตน (แห่งสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม) ของตัวเอง ดังที่เขาได้ให้ทัศนคติต่อภาพลักษณ์ซึ่งเป็นจุดขายที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในสังคมวัฒนธรรมสมัยนิยม

ทุกคนต้องมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองเพราะว่าเป็นจุดขาย characterนี้คือจุดขายนะสำคัญที่สุดด้วย จะเป็นอะไรก็ได้แล้วแต่นะ อย่างการบาวนี้เขามีเสียงร้องของเขาเป็น character แม้กระทั่งตลกที่ว่ามันน่าจะดังเลย มันเกิดได้เพราะ character ของเขา อย่างอ๋อง (นักแสดงตลก) มี character ของเขา กระทั่งคนเลียนแบบอย่างยังดังได้เลย ต้องสร้างให้คนจำสร้างภาพอะไรซักอย่างให้คนจำจะลักษณะไหนก็ต่างกันไป อย่างโปงลางสะออนก็มีภาพความเป็นตลก คือเป็นโปงลางแต่เล่นตลก การแต่งตัว เขาก็แต่งตัวอย่างนี้ แปลกนะ กระโปรงลายสก๊อต คือสก๊อตธรรมดาเลย แล้วก็หิปปี้ให้ตัวเอง

เขาก็เกิดได้ อย่างตุ๊กก็เกิด คืออะไรที่ไม่ซ้ำใครนั่นแหละ (ณรงค์ฤทธิ์
โตสง่า, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2553)

ในสังคมที่เป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมการที่ภาพลักษณ์จะคงอยู่ต่อไปได้นั้น จำเป็นที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนไปตามความต้องการของสังคมที่มีการเกิด-ดับ อยู่ตลอดเวลา ผนวกกับการผลิตซ้ำของสัญลักษณ์ที่ผู้บริโภคสามารถจดจำได้อยู่เสมอๆ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการบริโภคภาพลักษณ์กันเป็นเอกลักษณ์ สองสิ่งนี้เป็นตัวสะท้อนของความเป็น popular culture ได้อย่างชัดเจน ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ก็เช่นเดียวกันที่จำเป็นจะต้องมีการปรับเปลี่ยนอยู่เสมอเมื่อกาลเวลาผ่านไป ความต้องการของผู้บริโภคก็จะเป็นตัวกระตุ้นให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

พอปี 51 จากขุนอิน OFF THE BEAT ก็กลายมาเป็น ขุนอิน OFF BEAT SIAM เพื่อให้คนรู้จักคำว่า SIAM เพราะมันต้องขายต่างประเทศ ขายที่ itunes store พอมาเป็นขุนอิน OFF BEAT SIAM มันก็มีความเป็นลาตินที่ชัดเจนจริง แต่อีกห้าเพลงมันเป็นความหลากหลายของความเป็นตัวขุนอิน คือจะบอกว่าระนาดไทยมันสามารถเป็นอะไรก็ได้ มีเป็น hip hop เป็น ร็อค นักเลงระนาด เป็นแขกบรเทศ ที่เป็นคลาสสิก เป็น BEAT SIAM เป็น กลองล้วนๆกับระนาดทุ้ม.....พอตีในหนังมันมีระนาดกับเปียโน เราเลยคิดว่าตรงนี้นั้นเป็นอะไรที่ดีมาก ไม่มีใครทำเลยเป็นขุนอิน : ระนาด บางกอก สองคนเองอัดอาทิตย์เดียว กลายเป็นอัลบั้มที่ขายดีที่สุดของ contemporary เลย ขายทะลุห้าหมื่นม้วน ทีนี้ก็มาคิดแนวดนตรีใหม่เป็น fusion jazz ชื่ออัลบั้ม ขุนอิน : JAZZ OF SIAM ตอนนี้กำลังขาย application iphone อยู่ (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)



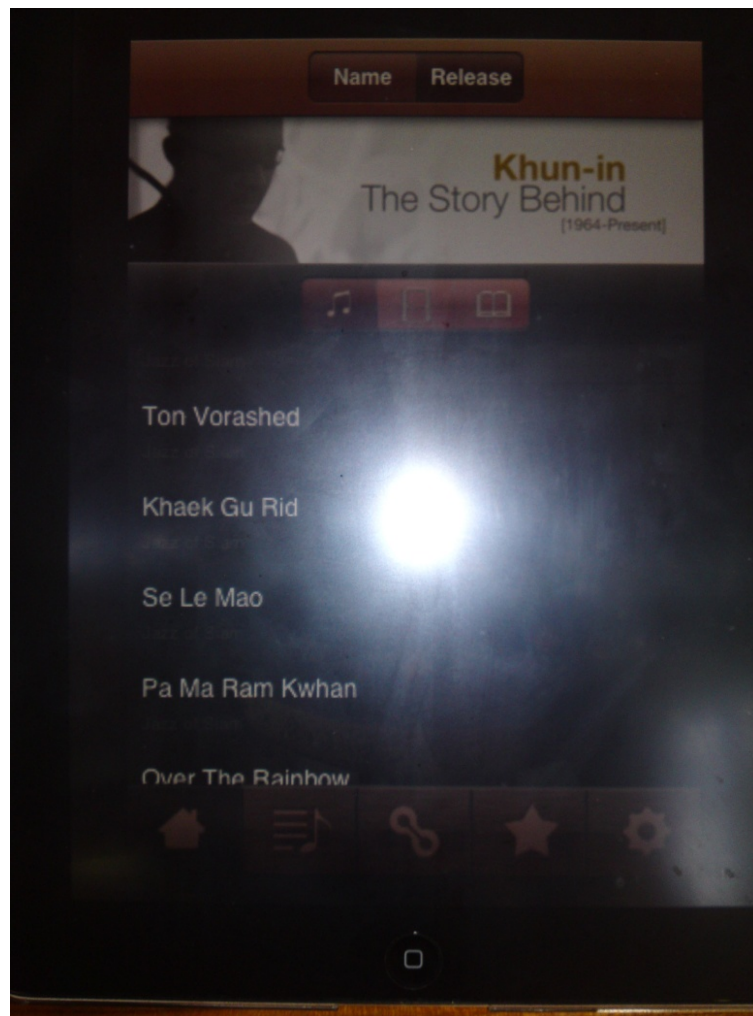
ภาพ 4.6 पोสเตอร์อัลบั้ม “ขุนอิน” OFF BEAT SIAM

ที่มา : www.amithailand.com

แน่นอนว่าในวัฒนธรรมสมัยนิยม ทุกสิ่งที่ถูกเรียกว่าเป็นสินค้าในกระแสป๊อป ย่อมมีการเกิดขึ้นและมีการหายตัวไปอยู่เสมอ ความเป็น “ขุนอิน” ก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ แต่ณรงค์ฤทธิ์ กลับมีวิธีในการที่จะให้ตัวของ “ขุนอิน” ได้มีตัวตนอยู่เสมอๆ ด้วยการพยายามนำเสนอภาพลักษณ์ดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง และด้วยการที่สังคมไทยยังคงต้องการบริโภคความเป็นไทยในกรณีต่างๆ ทำให้เมื่อต้องการใช้ใครสักคนในการสื่อสารเรื่องราวดังกล่าว จำเป็นจะต้องคิดถึง “ขุนอิน” เพราะเขาเป็นคนแรกในบรรดานักดนตรีไทย ที่สามารถก้าวเข้ามาอยู่ในวงการสื่อสารมวลชนได้และถูกรู้จักมากที่สุด นอกจากนี้เขายังสามารถปรับเปลี่ยนตัวเองและสร้างงานให้ได้ตามความต้องการของผู้บริโภค

ลมมันแรง มันส่งป๊อบ เราต้องมีอะไรในตัวที่ดีแล้ว เอาออกมาให้หมดทุกอย่าง ยังไงก็ฆ่าไม่ตาย เป็นอมตะอยู่ตรงนี้ ไม่มีใครดังหรือกล้าไม่มีโอกาส ถ้าไม่เป็นขุนอิน ผมก็ไม่มีทางดัง.....แนวดนตรีเราก็ต้องเจาะกลุ่มไปว่า

ต้องการกลุ่มไหน ขุนอินเป็นได้ทุกอย่าง ผมไม่ใช่วงดนตรีขุนอินนะ ผมเป็นชื่อขุนอิน ที่ตั้งเพราะโหมโรง แต่จะเป็นอะไรมันก็เรื่องของผม..... ที่คุยทั้งหมดนี้มัน เป็นขุนอินของระนาด ที่จะเล่นกับเปียโน เล่น acoustic เล่นเป็น latin เล่นเป็น jazz หรือเป็น application ได้ แม้กระทั่งเป็นการดู ขุนอิน : ระนาดเทวดา มันไม่ถูกล็อค..... คนที่หัวล้าน มีหนวด ใส่แว่น มีก๊าก ทุกคนไม่ใช่เสื้อดำ เราใส่เสื้อดำคนเดียวชุดดำตลอด แว่นดำ ไว้หนวด ผมไม่มีอยู่แล้ว โลโก้สำคัญนะ อย่างที่ต้องเทวัญไว้ผมทรงหัวขวานตลอด (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์, 11 เมษายน 2555)



ภาพ 4.7 application iphone ของ “ขุนอิน”

ที่มา : นิธิฤทธิ์ กันเขตต์, 2555

นอกจากนี้ ณรงค์ฤทธิ์ยังใช้วิธีการผลิตซ้ำในการนำเสนอภาพลักษณ์ด้วยการทำให้คนยังคงคิดถึงภาพยนตร์โหมโรง จากการที่คนส่วนใหญ่ที่ยังคงจดจำทำนองเพลงจินตอกไม้ในภาพยนตร์ได้ ซึ่งเพลงนี้ก็มีส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่ทำให้ “ขุนอิน” ยังคงอยู่ต่อไปได้ และเขาก็ใช้เพลงนี้ในการต่อยอดความทรงจำเกี่ยวกับโหมโรงให้กับผู้คนอยู่ตลอดเวลา

เพลงที่ติดหูที่สุดจากโหมโรงคือ จินตอกไม้ เราก็เอาเพลงนี้มาทำ เป็นเพลงประจำตัว ทุกวันนี้ก็ยังเล่น ไม่เล่นก็โดนขอ เมื่อเดือนที่แล้วยังโดนขออยู่เลย เพลงที่เล่นก็เพลงที่พ่อเราแต่งขึ้นมาด้วยนะ ส่วนหนึ่งจริงๆ แล้วเพลงนี้มันก็ทำให้คนคิดถึงโหมโรงอยู่ตลอด โหมโรงอยู่ได้ก็เพราะขุนอินกับเพลงนี้ กล้าพูดได้เต็มปาก ทุกวันนี้โหมโรงยังอยู่ได้เพราะเพลงนี้อยู่เลย (ณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า, สัมภาษณ์ , 11 เมษายน 2555)

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เป็นภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างจากทุนทางวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่ในตัวของณรงค์ฤทธิ์เอง คือการที่ในตัวของเขา มีทุนทางด้านดนตรีไทย ที่ถูกสืบทอดมาจากตระกูลนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียง มีทุนทางด้านความเป็นครูบาอาจารย์ที่สั่งสอนศิษย์มาหลายต่อหลายรุ่น มีทุนทางบุคลิกอุปถัมภ์ที่โดดเด่นแตกต่างไปจากนักดนตรีไทยคนอื่นๆ ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ถูกสร้างจากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง โดยอิงลักษณะจากความเป็นตัวละครคือ เป็นนักระนาดเอกที่เก่งกาจ มีไหวพริบ ไม่มีผม และมีการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์เพิ่ม คือการใส่แว่นดำ และการใส่เสื้อสีดำ ทรงคอจีน ซึ่งณรงค์ฤทธิ์ถือว่านี่คือ “โลโก้” ของตัวเองที่ทำให้คนรู้จักกับขุนอินที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ ทว่าบางสถานการณ์ก็มีการปรับให้กันไปตามความต้องการของงานนั้นๆ โดยเสื้อผ้าของ “ขุนอิน” มีการยอมปรับเปลี่ยนให้กับงานบางงาน แต่การใส่แว่นดำ การไว้หนวดเครา ไม่มีผม ยังคงเป็นภาพลักษณ์ของ “ขุนอิน” ที่ต้องคงไว้ตลอดของการปรากฏตัวในฐานะการเป็น “ขุนอิน” นอกจากนี้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังหมายรวมถึงการแสดงออกทางผลงานดนตรีอันเป็นรูปแบบที่ผสมผสานกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง คือการที่มีผลงานเป็นความร่วมมือสมัย สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้หลายกลุ่ม และด้วยการที่มีช่องทางสื่อหลากหลาย ที่จะเข้าถึงผู้เสพทั้งในรูปแบบของอัลบั้มผลงานเพลง pocket book การ์ตูน หรือการรับงาน (event) ที่เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นไทยกับวัฒนธรรมกระแส จึงเป็นการพยายามสร้างภาพลักษณ์อันเป็นตัวแทนของ “ดนตรีไทยแห่งยุคสมัย” คือเป็นดนตรีไทยที่สามารถเป็นที่รู้จักและเข้าถึงผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม เป็นรูปแบบของความสำเร็จในการสร้างตนเองให้เป็นสินค้าที่สามารถสร้างความแข็งแกร่งทางความหมายให้เกิดขึ้น ดังที่ เกษียร เตชะพีระ (2554) กล่าวถึงเป้าหมายของ

การการโฆษณากับการขายสินค้าว่า เคล็ดลับสุดยอดของการโฆษณาอยู่ที่ว่าทำอะไรให้การซื้อขายสินค้ากลายเป็นการซื้อขาสัญญะ มองในแง่นี้ การซื้อสินค้า (ซึ่งเท่ากับการซื้อสัญญา) จึงเป็นผลบั้นปลายสุดของกระบวนการบริโภค

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังเป็นภาพลักษณ์เฉพาะในสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยม เพราะว่าฉรภคฤทธีจะไม่แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในเวลาส่วนตัวหรือกับคนสนิทใกล้ชิด จึงทำให้ตัวตนของ “ขุนอิน” เป็นตัวตนเฉพาะสถานการณ์ ที่มีการกำหนดความหมายร่วมกันของผู้ที่ปฏิสัมพันธ์ ซึ่งร่วมกันกำหนดภาพลักษณ์ให้ฉรภคฤทธี คือ “ขุนอิน” และยังเป็นตัวสะท้อนการทำงานของภาพลักษณ์บนพื้นที่ของ “การไม่รู้จักกัน” คือเป็นภาพลักษณ์ที่มีความหมายในที่สาธารณะ ซึ่งผู้เสพไม่ได้รู้จักตัวตนที่แท้จริงอีกด้านของเขา นอกจากนี้ภาพลักษณ์นี้ยังมีการเปลี่ยนแปลง เลื่อนไหล ต่อสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งมีปัจจัยหลายด้านมาเป็นเงื่อนไขในกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เช่น ฉรภคฤทธี ยอมที่จะใส่เสื้อสีขาวในงานที่ถูกค้าขอร้อง เช่น งานวันเกิด หรือ งานมงคลสมรส ซึ่งผู้วิจัยเคยติดตามไปออกงานแสดงกับ “ขุนอิน” ในงานมงคลสมรสของกลุ่มสาวที่โรงแรมโอเรียลเต็ล เมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2553 ปรากฏว่าเขาสวมชุดสีขาวบรรเลงดนตรีไทยในงาน ทั้งๆที่ตัวเขาเคยให้นิยามของความเป็น “ขุนอิน” ที่หมายถึงความเป็นสีดำ คูมิพลัง และเป็นความหมายที่สำคัญของภาพลักษณ์ที่สะท้อนผ่านเสื้อชุดสีดำตลอด เหตุนี้อาจพอสรุปได้ว่าภาพลักษณ์ที่เรียกว่า “ขุนอิน” นั้น ไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยยืนอยู่บนพื้นฐานของการเป็นตัวตน ที่ตัวตนหรือปัจเจกจะสามารถเป็นผู้สร้างหรือกำหนดได้ หากแต่มีเรื่องของ การขับเคลื่อนในเชิงพาณิชย์ ความต้องการของผู้เสพ และความอยู่รอดของปากท้อง เข้ามาเกี่ยวข้องในการทำให้ภาพลักษณ์ดังกล่าวยังคงสามารถดำรงชีวิตหรือสร้างความหมายอยู่ได้ต่อไป

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของ ฉรภคฤทธี โตสง่า เป็นตัวตนที่ต้องการการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์และพื้นที่ของการมีปฏิสัมพันธ์เช่นเดียวกัน กล่าวคือภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จะสามารถมีความหมายอยู่ได้ก็ด้วยการคงแสดงสัญลักษณ์ที่ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมจดจำได้ และสามารถปรากฏอยู่ในที่ที่มีการปฏิสัมพันธ์ความหมายร่วมกัน ระหว่างฉรภคฤทธี โตสง่า กับผู้เสพความหมายภาพลักษณ์ “ขุนอิน” โดยหากจะอธิบายถึงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ว่ามีลักษณะอย่างไรแล้ว เรายังไม่อาจที่จะสามารถสรุปได้อย่างง่ายว่าภาพลักษณ์ “ขุนอิน” คือ ผู้ชายที่ไว้หนวดเครา ไม่มีผม ใส่ชุดสีดำ ใส่แว่นดำ และตีระนาดเอกได้ เพราะยังมีอีกหลายปัจจัยที่ช่วยกันประกอบสร้างภาพลักษณ์ดังกล่าวให้มีความหมายขึ้นมา ทั้งในเรื่องของแนวทางการทำงานที่มีรูปแบบเป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นดนตรีไทยซึ่งถูกผนวกกับกระแสนิยมรูปแบบของการบริโภคต่างๆ ในสังคม เช่น เรื่องของการสร้างการ์ตูน การออก event งานต่างๆ แม้กระทั่งการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์ให้เป็นไปในรูปแบบต่างๆแล้วแต่ความต้องการของผู้จ้างงาน หรือเป็นไปตามกระแสนิยมในช่วงเวลานั้นๆ



ภาพ 4.8 “ขุนอิน” ออกงานโดยสวมชุดสีขาวในงานมงคลสมรส

ที่มา : นิธิฤทธิ์ กันเขตต์, 2553

นิยามความหมายภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ถึงแม้จะถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐาน ที่มาจาก ภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ผสมผสานกับทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ใน ตัวของณรงค์ฤทธิ์ ซึ่งถูกหล่อหลอมการกระทำ ความนึกคิด บุคลิก และภาพลักษณ์เดิมที่มีอยู่ในตัว ของเขา ไม่ว่าจะเป็นภาพลักษณ์ของนักดนตรีไทยผู้มากฝีมือและประสบการณ์ หรือภาพลักษณ์ของ การเป็นอาจารย์ผู้สั่งสอนวิชาความรู้ทางดนตรีไทย จนในที่สุดณรงค์ฤทธิ์ยอมที่จะเปลี่ยนชื่อจริงของ ตนเองใหม่เป็นชื่อขุนอิน ทว่าภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ก็ยังเป็นภาพที่สามารถวาดหรือแต่งเติมสีสันได้ อยู่เรื่อยๆ ไม่มีวันเสร็จ เป็นสิ่งที่มีการเลื่อนไหลและปรับเปลี่ยนไปตามสภาพการณ์ต่างๆทางสังคมที่ แปรเปลี่ยนไป มีปัจจัยหลายประการอันเป็นตัวแปรที่เข้ามาควบคุมให้ภาพลักษณ์มีลักษณะต่างกัน ออกไปตามสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้ที่เข้าร่วมการปฏิสัมพันธ์มีส่วนช่วยกันกำหนด (reciprocal designed) ลักษณะและความหมายนั้นๆ และเนื่องด้วยการที่เขาสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ เป็นไปตามความต้องการตามรูปแบบของการบริโภคดนตรีไทยต่าง ๆ นี้เอง ทำให้ตัวของเขากลายมา เป็นสัญลักษณ์ความเป็นดนตรีไทยแห่งยุคสมัย ที่สังคมจะต้องนึกถึงมาเป็นอันดับแรก สร้างตัวเอง ให้กลายเป็นสินค้าที่ผู้เสพสามารถบริโภคตัวตนของเขาได้ สามารถช่วงชิงพื้นที่ (field) ของ การบริโภคดนตรีไทยจากค่ายอื่นๆได้อย่างแข็งแกร่ง แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องโหมโรงนั้นจะได้ลาโรง ไปนานแล้วก็ตามที

บทที่ 5

ภาพลักษณ์ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

จากการที่ได้นำเสนอในบทต่างๆที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าผู้ชมภาพยนตร์เรื่องโหมโรงสามารถจำภาพขุนอินได้ดีไม่น้อยไปกว่าพระเอกของเรื่องซึ่งก็คือสร และเมื่อนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่าได้นำภาพลักษณ์ขุนอินมาปรับใช้ในวิถีวัฒนธรรมสมัยนิยม โดยผนวกทุนทางวัฒนธรรมที่ตนมี ให้กลายเป็นมาภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จึงเป็นประเด็นที่สำคัญที่จะได้อภิปรายกระบวนการการปรับใช้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ให้เกิดความหมายขึ้นมาในกระแสแห่งความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมในบทนี้

5.1 ภาพจำขุนอินในภาพยนตร์กับการสร้างความหมาย

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในบทที่ 1 การวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดวัตถุประสงค์สำคัญไว้ 2 ประการ อันได้แก่ ประการแรกเพื่อศึกษาภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินที่ถูกสร้างในภาพยนตร์เรื่องโหมโรงว่า ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงมีกระบวนการอย่างไรในการสร้างความหมายให้กับตัวละครขุนอิน ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถจดจำบุคลิกลักษณะอันเป็นพื้นฐานของการสร้างภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า และวัตถุประสงค์ประการต่อมา เพื่อวิเคราะห์กระบวนการที่นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่าใช้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในบริบทต่างๆในวิถีวัฒนธรรมสมัยนิยม

หากย้อนกลับไปในวัตถุประสงค์ประการแรกจะเห็นได้ว่า ขุนอินในภาพยนตร์เมื่อเปรียบเทียบกับชีวิตประวัติของหลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) จะพบได้ว่า ขุนอินเทียบเคียงได้กับขุนเสนาะดุริยางค์ (ต่อมาได้เลื่อนบรรดาศักดิ์เป็นพระยาเสนาะดุริยางค์) ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์มิได้มีเจตนาสร้างภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ หากแต่ต้องการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ดังที่นายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้กล่าวไว้ในบทที่ 3 ที่ว่า “ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการหยิบชีวิตหลวงประดิษฐไพเราะมาเป็นเค้าโครง ...มีส่วนที่เป็นเค้าโครงจริง แล้วก็มีส่วนที่คิดขึ้นมา ... ซึ่งเหมือนกันหนังทั่วไปที่มีลักษณะเป็น fiction film ...มีส่วนที่แต่งขึ้น ขุนอินมันก็เป็นตัวละครแต่งขึ้นมา” ดังนั้นผู้สร้างจึงต้องการให้ผู้ชมติดตามและเอาใจช่วยพระเอก คือการที่สรจะต้องพยายามเอาชนะอุปสรรคอย่างขุนอินและอุปสรรคอื่นๆไปให้ได้ ซึ่งหากวิเคราะห์ตามกรอบความคิดการเล่าเรื่อง (narration) จะพบได้ว่า แก่นความคิดหลักๆของเรื่องคือการดิ้นรนต่อสู้ ซึ่งเป็นการต่อสู้ทั้งสภาวะในจิตและภายนอกจิตใจของคนเรา ดังจะเห็นจากการที่สร

จะต้องฟันฝ่าอุปสรรคต่างๆมากมายตลอดทั้งเรื่อง นอกจากนี้ยังมีเรื่องของการค้นหาศักยภาพของตนเองให้พบ โดยจะเห็นได้จากการที่ศรีสามารถเอาชนะการประชันระนาดเอกกับขุนอินได้ ด้วยการใช้ความถนัดในทางของตนเองที่ตัวของเขาเป็นผู้ค้นพบ ในเรื่องของตีระนาดเอกที่เป็นทางใหม่ สามารถตีได้ทน ไม่เปลืองแรง และมีความวิจิตรพิสดาร นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสอดแทรกความคิดในเรื่องของความพยายามที่จะอนุรักษ์และสืบสานมรดกวัฒนธรรมดนตรีไทยของศรี ดังจะเห็นได้จากภาพวาระสุดท้ายของศรีในการขอให้ลูกศิษย์ (รวมถึงผู้ชม) ช่วยกันรักษาความเป็นดนตรีไทยให้ดำรงอยู่ต่อไป แม้ว่าตัวของเขาจะจากโลกนี้ไปแล้วก็ตาม

แม้ว่าการปรากฏตัวของขุนอินในภาพยนตร์จะมีเพียงไม่กี่ฉาก แต่ด้วยการถูกสร้างให้เป็นสิ่งที่น่ากลัวและสร้างความกดดันให้กับศรี ก็ช่วยให้ผู้ชมเกิดอาการเอาใจช่วยและจดจำขุนอินได้ เช่น ฉากที่ศรีเกิดภาพหลอนได้ยินเสียงระนาดเอกของขุนอิน ภาพของเปลวไฟที่ลุกท่วมกระทะเสียงเครื่องให้ เสียงคนสับไก่อบนเจียง ภาพของศรีที่เดินโซซัดโซเซเข้าไปในตรอกแคบๆเพื่อค้นหาเสียงระนาด ภาพของเปลวไฟไหม้ร่างระนาด เป็นต้น ภาพยนตร์ยังได้สร้างภาพของขุนอินให้เป็นผู้มีเวทมนต์ มีวิชาคาถาอาคม เช่น ฉากที่ขุนอินเป่าคาถาใส่ถุงธูปแล้วทำให้ตะกั่วถ่วงผืนระนาดของศรีหลุดลงมา เป็นผู้มีความมั่นใจในตัวเอง ไม่เกรงกลัวผู้อื่น ดังฉากที่ขุนอินแสดงความไม่พอใจเมื่อครั้งได้ยินเสียงตีระนาดของศรีครั้งแรก การสร้างภาพจำให้เกิดขึ้นนี้ทำให้ขุนอินมีความหมายต่อเรื่องราวมากแม้ว่าการปรากฏตัวของขุนอินจะมีไม่มากนัก หากแต่ขุนอินถูกตรึงให้อยู่ในความทรงจำของผู้ชม และรับรู้สัญลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏสื่อถึงขุนอินอยู่ตลอดเวลา ดังที่ผู้สร้างได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 3 ที่ว่า “ตัวละครนี้มีผลต่อเรื่องมาก แล้วมันก็พาเรื่องให้สนุกसान ตัวละครนี้ออกจากน้อยแต่ความรู้สึกรักของตัวละครยังคงอยู่ในใจของพระเอก ถึงแม้ว่าจะไม่มีขุนอินอยู่ แต่คนดูรู้ว่าในใจมันกลัวขุนอิน...ไม่จำเป็นต้องปรากฏตัว” ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้ชมจึงสามารถจดจำขุนอินในภาพยนตร์และรับรู้ว่าเป็นปมปัญหาที่ศรีต้องฟันฝ่าไปได้ คล้ายกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆที่ผู้ชมสามารถมีภาพจำของตัวละครอื่นๆ เช่น Joker หรือ Penguin ในภาพยนตร์เรื่อง Bat Man ได้เช่นกัน

หากวิเคราะห์ตามกรอบความคิดของอัสวิน ชาบารา (2551) สามารถแบ่งการกระทำของตัวละครขุนอินออกเป็น 2 ประเภทที่ก่อให้เกิดการจดจำของผู้ชม อันได้แก่ ตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (active character) และตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำ (passive character) ในกรณีของขุนอินพบว่า ขุนอินในฐานะตัวละครที่เป็นผู้กระทำ (active character) มีปฏิบัติการผ่านภาพและเสียงที่คอยตามหลอกหลอนพระเอกอยู่ตลอดเวลา สื่อถึงการเป็นผู้ร้าย น่ากลัว มีพลังกำลังมหาศาล มีเรื่องของเวทมนต์คาถา และเป็นอุปสรรคอย่างใหญ่หลวงที่พระเอกของเรื่องจะต้องเอาชนะให้จงได้ แต่ตอนท้ายของเรื่องภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพลักษณ์ของผู้ถูกกระทำ (passive character) คือได้รับความพ่ายแพ้จากการประชันระนาดเอก ไม่สามารถเอาชนะพระเอกที่ตีระนาดเอกได้เร็วและดีได้

ทนทานกว่า นอกจากนี้ขุนอินยังกลายมาเป็นผู้รู้จักการให้อภัยและรู้จักยอมรับในฝีมือของผู้อื่น ทำให้ศรได้เข้าถึงความเป็นคนตรี ทั้งยังกลายเป็นบุคคลสำคัญที่พระเอกจะต้องเคารพบูชาเสมือนครูผู้มีพระคุณคนหนึ่งในชีวิต

5.2 ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ โตสง่า

ภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินสามารถทำให้ผู้ชมจดจำได้อย่างแม่นยำ แม้ว่าตัวภาพยนตร์จะได้หมดกำหนดฉายไปแล้วก็ตาม ด้วยการที่เป็นตัวละครที่น่าเสนอความหมายของการเป็นอุปสรรคของพระเอกในเรื่อง ทำให้เกิดภาพที่ตรึงอยู่ในความทรงจำของผู้ชม นายณรงค์ฤทธิ โตสง่า ผู้รับบทเป็นขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ได้ปรับใช้โอกาสจากการเป็นผู้รับบทขุนอินในภาพยนตร์โหมโรง มาสร้างเป็นภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ขึ้น ด้วยทุนทางวัฒนธรรมด้านดนตรีไทยที่นายณรงค์ฤทธิมี ประกอบกับการเป็นบุคคลที่มีบุคลิกภาพน่าสนใจ กล่าวคือในชีวิตจริงนั้น นายณรงค์ฤทธิคือนักดนตรีไทยที่ได้รับการถ่ายทอดวิชาจากบิดาคือครูสุพจน์ โตสง่า ผู้มีฝีมือการตีระนาดเอกเป็นที่ยอมรับกันในกลุ่มนักดนตรีไทยว่ามีความเป็นเลิศคนหนึ่ง นอกจากนี้ยังมีภาพของการเป็นอาจารย์ผู้สอนดนตรีไทย และมีผลงานทางดนตรีไทยที่มากด้วยฝีมือทั้งในรูปแบบดนตรีไทยดั้งเดิมและแบบ contemporary การมีบุคลิกรูปร่างหน้าตาที่เป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น น่าสนใจ และมีการคงลักษณะบางประการของตัวละครขุนอินไว้ คือการเป็นคนที่มีศีรษะล้านไว้หนวดเครา เสื้อผ้าโทรมมิดๆ และมีการเพิ่มเติมลักษณะเฉพาะอันโดดเด่น คือการใส่แว่นดำ ชุดดำ และสามารถตีระนาดเอกแสดงในที่ต่างๆ ได้จริง สามารถปรับแนวทางการแสดงได้ตามการว่าจ้างของเจ้าของงาน หรือที่เรียกกันว่าเป็นงาน events ต่างๆ ได้ จึงทำให้เขาสามารถสร้างภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ขึ้นมาได้ในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance) โดยผู้วิจัยเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นพื้นที่ของการ “ไม่รู้จักกัน” คือเป็นพื้นที่ที่ผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมต่างบริโภคความหมายผ่านกระบวนการของสื่อในรูปแบบต่างๆ ซึ่งมีการร่วมมือกันในการ “สมมติ” ความหมายให้กับสิ่งนั้นๆ เป็นการปฏิสัมพันธ์กันอย่างห่างเหินระหว่างกัน อันเป็นรูปแบบสะท้อนไปยังภาพของสังคมในวัฒนธรรมสมัยนิยม

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาพื้นที่หลังฉาก (back stage performance) พบว่า นายณรงค์ฤทธิ ไม่ได้แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ออกมา เขาไม่ต้องใส่แว่นดำ ไม่ต้องสวมชุดสุททอจีนสีดำ ไม่มีใครในพื้นที่หลังฉากต้องเรียกเขาว่า “ขุนอิน” หากแต่เขาเป็น ปอง ครูปอง หรืออาจารย์ปอง ซึ่งพื้นที่นี้ไม่มีใครจำเป็นหรือต้องการที่จะบริโภคภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จึงเป็น

ภาพลักษณ์ของการปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์หนึ่งๆ เท่านั้น และอาจไม่ใช่ตัวคนที่แท้จริงของเขาก็เป็นไปได้

ดังนั้นภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ที่ปรากฏหน้าฉาก จึงเป็นภาพลักษณ์ของการปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ “ไม่รู้จักกัน” ซึ่งมีเงื่อนไขและบริบทบางอย่างกำกับอยู่ว่านายณรงค์ฤทธิ์จะเป็น “ขุนอิน” ได้เมื่อไหร่ ที่ไหน และอย่างไร ในขณะที่ในพื้นที่ส่วนตัวนั้นไม่มีความจำเป็นต้องแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ออกมา ทำให้มองได้อีกอย่างว่า ตัวคนที่ถูกปรุงแต่งจนพอใจแล้วถูกนำเสนอในพื้นที่หน้าฉากนั้นอาจจะไม่ใช่ตัวคนที่แท้จริงที่เป็นอยู่ และในพื้นที่หน้าฉากที่เกิดปฏิสัมพันธ์นั้น ก็เป็นพื้นที่ที่ผู้ส่งสาร/รับสาร ไม่รู้จักกัน หากแต่เป็นพื้นที่ที่ต่างร่วมกันสมมติความหมายให้เกิดขึ้นเฉพาะในสถานการณ์หนึ่งๆ เท่านั้น โดยการปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวเริ่มจากการมีสื่อเป็นตัวกลางสำคัญทำให้เกิดรูปแบบความสัมพันธ์กันอย่างห่างเหิน ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2539) กล่าวว่าสภาพการณ์ของวัฒนธรรมไทยปัจจุบันนั้น กำลังมีการเคลื่อนย้ายจิตสำนึกเดิมๆ ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ไปสู่ความสัมพันธ์ผ่านสื่อ ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” จึงเป็นตัวอย่างสะท้อนภาพลักษณ์ของปัจเจกในสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยมที่มีลักษณะของการ “สร้างภาพ” อันมีความคาดหวังร่วมกัน ทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความกลวงเปล่าของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นอยู่ได้อีกประการหนึ่ง

5.3 ภาพลักษณ์ในกระแสโปป : การช่วงชิงพื้นที่

ในวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือที่เรียกว่าเป็นวัฒนธรรมกระแสนั้น สิ่งต่างๆ หมุนเวียนเปลี่ยนผ่านไปอย่างรวดเร็ว มีข้อมูลต่างๆ มากมายที่ผู้คนในสังคมสามารถเลือกรับ/ปฏิเสธได้อย่างท่วมท้น สังคมรูปแบบนี้ผู้วิจัยเรียกว่าเป็นสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งสิ่งที่ถูกเรียกว่าความงามนั้นไม่อาจอยู่ได้อย่างคงทนหรือเป็นอมตะ ความงามหรือสุนทริยภาพในสังคมถูกทำให้เกิดขึ้นเร็วและหายไปอย่างรวดเร็ว ขึ้นอยู่กับว่าผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมกับสื่อสารมวลชนร่วมมือกันให้อะไรเป็นสิ่งที่ถูกเลือก ความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครที่ปรากฏอยู่ในสื่อ ช่วยทำให้สังคมแห่งนี้ยังคงมีชีวิตอยู่ต่อไป สื่อสารมวลชนคือตัวกลางสำคัญในการนำเสนอให้กับเราว่า “มีอะไรบ้างให้บริโภค” ข้อมูลที่สื่อนำมาเสนอนั้นมีอยู่มากมายและถูกสังคมร่วมมือในการคัดสรรอยู่ตลอดเวลา ภาพลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นตามช่องทางสื่อทั้งทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสารต่างๆ ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ช่วยอธิบายสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยมได้อย่างชัดเจน

ทว่าภาพลักษณ์ต่างๆ เหล่านั้นเองก็ต้องพยายามต่อสู้ดิ้นรนในการช่วงชิงพื้นที่ เพื่อที่จะแย่งกลุ่มผู้เสพกันอย่างไม่มีวันสิ้นสุด เนื่องจากในวัฒนธรรมสมัยนิยมทุกสิ่งมีการเกิดดับอยู่

ตลอดเวลา ความหมายทางวัฒนธรรมที่ถูกให้คำจำกัดความทำให้เป็นภาพนิ่งจึงไม่สามารถที่จะมีความหมายต่อไปได้อย่างยาวนาน การพยายามเปลี่ยนแปลงและนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ๆจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและเป็นงานที่ยากลำบากสำหรับการดำรงอยู่ของตัวภาพลักษณ์เอง การแข่งขันพื้นที่ในการสร้างความหมายให้กับตัวเองจึงต้องมีความโดดเด่น แตกต่าง และสามารถถูกทำให้จดจำได้อย่างแม่นยำ ดังเช่น เมื่อพูดถึงแนวเพลงเพื่อชีวิตก็ต้องนึกถึงของ แอ๊ด คาราบาว พูดถึงเพลงป๊อปในเมืองไทยก็ต้องนึกถึง เบิร์ด ธงไชย แมคอินไตย์ พูดถึงดนตรีพื้นบ้านอีสานก็ต้องไปกลางสะออน หรือแม้แต่พูดถึงดนตรีไทยก็ต้องนึกถึง “ขุนอิน” (แต่ในความเป็นจริงอาจจะมีคนที่เก่งกว่าคนเหล่านี้ก็เป็นได้) ซึ่งในแต่ละคนก็จะต้องหาเอกลักษณ์ที่เป็นของตัวเอง และพยายามสร้างผลงานอย่างต่อเนื่องให้เท่าทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

หากเรามองมายังที่กลุ่มผู้เสพงานของ “ขุนอิน” ก็จะพบว่ามีย่อยกว่ากลุ่มอื่นๆในสังคม เพราะว่าดนตรีไทยนั้น เป็นสิ่งที่ถูกจำกัดอยู่กับกลุ่มผู้เสพเพียงไม่กี่กลุ่มในสังคมเมื่อเทียบกับแนวเพลงอื่นๆ แต่ “ขุนอิน” กลับยังคงมีความหมายอยู่ต่อมาได้ก็เพราะความต้องการทางการตลาดที่สังคมต้องการเสพอัตลักษณ์ความเป็นไทย ซึ่งเป็นความต้องการที่สังคมไทยต้องการอยู่เสมอ (เพื่อยืนยันถึงความหมายของตัวเอง) “ขุนอิน” จึงสามารถมีที่ยืนอยู่ได้ในสังคมแม้ว่าภาพยนตร์โหมโรงจะได้ลาโรงไปนานหลายปีแล้วก็ตาม นายณรงค์ฤทธิ์ได้สร้างให้ตัวเองมีความหมายเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของดนตรีไทยที่คนส่วนใหญ่จะต้องนึกถึง มีความพยายามในการสร้างสรรค์งานเพื่อที่จะทำให้ดนตรีไทยสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ฟังได้กว้างออกไป ด้วยการทำงานแนว contemporary ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างดนตรีไทยกับแนวเพลงอื่นๆทั้งแนว latin หรือ jazz เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำเสนองานของตัวเองในรูปแบบที่ทันสมัยตามกาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างเช่นนำเสนองานของตัวเองในรูปแบบของการ์ตูน pocket book หรือใน application iphone ซึ่งทำให้เขาสามารถแข่งขันพื้นที่ของกลุ่มผู้เสพงานทางดนตรีไทยได้ในวงกว้าง

นายณรงค์ฤทธิ์ ยังได้ใช้การตอกย้ำความเป็นตัวตนผ่าน “เพลงจันทอกไม้” ซึ่งเป็นเพลงที่ฟังติดหูผู้คนอยู่เสมอๆหลังจากการที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้ออกฉาย มาเป็นเพลงประจำตัวสำหรับการเป็น “ขุนอิน” ในที่ต่างๆ สิ่งเหล่านี้ทำให้มองเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาพลักษณ์ “ขุนอิน” มีการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อให้สามารถคงอยู่ในกระแสป๊อป (popular culture) ที่มีความต้องการในการเสพภาพลักษณ์ใหม่ๆอยู่ตลอดเวลา ทำให้ณรงค์ฤทธิ์ยังคงสามารถมีส่วนแบ่งทางการตลาดในลักษณะแนวเพลงร่วมสมัยที่เขาพยายามทำมาอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาหลายปี เหตุผลต่างๆเหล่านี้เองที่ทำให้ “ขุนอิน” กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างความหมายใหม่ให้แก่นายณรงค์ฤทธิ์ โดสง่า จนต้องเปลี่ยนชื่อจากณรงค์ฤทธิ์ โดสง่า มาเป็นชื่อขุนอิน โดสง่า เพื่อช่วงชิงพื้นที่ของการบริโภคดนตรีไทยจากค่ายอื่นๆในท้องตลาด ทำให้ผู้คนในสังคมต่างต้องนึกถึงเขาเป็นอันดับแรกๆ เมื่อมีการกล่าวถึง

ความเป็นคนตรีไทย เป็นการแปรสภาพของตนเองให้กลายเป็นสินค้าที่ผู้เสพสามารถเลือกบริโภคได้อย่างหลากหลาย และยังเป็นสาเหตุที่ทำให้คนตรีไทยสามารถปรับตัวให้เข้ากับความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่สังคมกำลังเป็นอยู่อีกด้วยประการหนึ่ง นี่จึงเป็นสาเหตุสำคัญที่จะช่วยตอบคำถามที่ว่าทำไมหลังจากที่ภาพยนตร์โหมโรงหายไปแล้ว ตัวของ “ขุนอิน” จึงมีชีวิตอยู่ต่อไปได้นั่นเอง

การเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ต่างๆ ในสื่อสารมวลชนที่สังคมส่วนใหญ่ต่างบริโภคข้อมูลความหมาย ตลอดจนการนำไปสร้างความจริงในความรู้สึคนึกคิดนั้น เป็นการสร้างวาทกรรมซึ่งอาจเรียกว่าเป็นอำนาจแห่งความรู้ที่เราต่างเชื่อถืออย่างไม่สงสัย ดังเช่นภาพลักษณ์ของพระเอกนางเอก ผู้ร้าย นักบู๊ ตัวตลก หรือแม้กระทั่งภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า อันสะท้อนความเป็นนักคนตรีไทยที่เก่งกาจและเป็นที่รู้จักของสังคมในวงกว้าง สิ่งเหล่านี้สามารถสร้างความรับรู้ของเราที่มีต่อภาพลักษณ์นั้นได้อย่างสนิทใจ ทำให้เราต่างนึกถึงบุคคลที่เป็นตัวแทนของสิ่งเหล่านั้นอยู่เสมอๆ นอกจากจะเป็นการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้ผู้คนได้จดจำแล้ว ยังเป็นการช่วงชิงพื้นที่ของการสร้างความหมายและผูกขาดอำนาจในการต่อรองอีกด้วย ทว่าภาพลักษณ์ต่างๆ เหล่านั้นถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ของความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ซึ่งเป็นสิ่งที่มีขึ้นมีลงตามความนิยมของผู้คนในสมัยนั้นๆ จึงมีความจำเป็นที่เจ้าของภาพลักษณ์จะต้องต่อสู้ดิ้นรนในการเปลี่ยนแปลงตัวเองอย่างต่อเนื่องเพื่อให้สามารถคงอยู่ได้ในกระแสของการบริโภคนิยม หากไม่ทำเช่นนี้แล้วภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นก็จะไม่สามารถทำงานต่อไปได้ในสังคม ซึ่งก็คือการหมดความหมาย ไม่มีผู้คน (ส่วนใหญ่) จำจด ภาพลักษณ์ของบุคคลในพื้นที่แห่งความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมจึงไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ถูกจำกัดความหมายตายตัวเป็นภาพนิ่ง หากแต่มีสภาพของการต่อสู้ดิ้นรน เลื่อนไหล ต่อรอง มีการเปลี่ยนแปลง และมีมากกว่าหนึ่งความหมายในตัวของมันเองอยู่เสมอๆ

5.4 ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษากระบวนการประกอบสร้างภาพลักษณ์ของศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือบุคคลสาธารณะอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบหรือการอธิบายกระบวนการประกอบสร้างความหมายที่เกิดขึ้นในสังคมด้วยกรอบความคิดอื่น

ปรากฏการณ์ “ขุนอิน” : การสร้างความหมายและการบริโภคภาพลักษณ์

ในวัฒนธรรมสมัยนิยม

“KHUN IN” PHENOMENON : THE MEANING CONSTRUCTION AND CONSUMPTION IN POPULAR CULTURE

นายนิธิฤทธิ กั้นเขตต์ 5137495 LCCU/M

ศศ.ม. (วัฒนธรรมและการพัฒนา)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ณรงค์ อาจสมิติ, Ph.D., ศิริจิต สุนันต์๊ะ, Ph.D.,
ขวัญจิต ศศิวงศ์ศาโรจน์, ประ.ค.

บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย

ที่มาและความสำคัญ

การที่สื่อสารมวลชนทำการคัดสรรหรือประกอบสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นนั้น บ่อยครั้งที่ได้ทำให้เกิดรูปแบบของการดำเนินชีวิตที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะกับผู้ที่ปรากฏตัวเองอยู่ในสื่อ นั้นมักจะ ได้กลายมาเป็น “บุคคลพิเศษ” ซึ่งเป็นลักษณะอันเรียกว่ามีรูปแบบ นิยาม เอกลักษณ์ วิถีชีวิต หรือที่เรียกว่ามี “ภาพลักษณ์” แตกต่างไปจากคนอื่นๆ และได้ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมต่างๆ ที่น่าสนใจตามมา การดำรงความหมายของความเป็นตัวตนแห่งปัจเจกชน เช่น ศิลปิน ดารา นักร้อง นักแสดง หรือบุคคลผู้มีชื่อเสียง มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่พวกเขาจะต้องสร้างภาพลักษณ์ใหม่ๆ เพื่อทำให้เกิดกระแสแห่งความนิยมชมชอบบนพื้นที่ที่มีปฏิสัมพันธ์ความหมายร่วมกันกับผู้ชม ทว่าภาพลักษณ์ที่แสดงออกมานั้นจะต้องมีการปรุงแต่งจนเป็นที่แน่ใจแล้วว่าสามารถสื่อสารถึงความเฉพาะเจาะจงแห่งตัวปัจเจกได้ ดังที่ Erving Goffman (1956, 1961 อ้างใน โสฬส ศิริไสย์, 2550) ได้กล่าวถึงวิธีการปรุงแต่งตัวตนเพื่อการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสถานการณ์ต่างๆว่า ตัวคนที่ถูกหยิบมาใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น คือภาพลักษณ์ที่ถูกควบคุม

และผ่านการตกแต่งจนเป็นที่พอใจแล้วจึงถูกนำเสนอออกมาปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance)

ภาพลักษณ์ที่ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ เป็นปรากฏการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับวงการดนตรีไทย ซึ่งได้ก่อให้เกิดกระแสบางอย่างที่ได้สร้างทัศนคติและความเชื่อให้กับผู้คนในสังคมที่มีต่อดนตรีไทย ให้กลายมาเป็นที่รู้จักของสังคมไทยในวงกว้าง สร้างกระแสบางอย่างให้เกิดขึ้นในสังคมโดยมีความแตกต่างจากในอดีตที่ผ่านมา สิ่งที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์การเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ดังกล่าวนี้มาจากภาพยนตร์ไทยเรื่องโหมโรง ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายครั้งแรกในปี พ.ศ.2547 มีนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ เป็นผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์ โดยที่เนื้อหาของสาระของภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องถึงวิถีชีวิตของตัวละครผู้มีฝีมือในทางระนาดเอกชื่อว่าสร ใจความสำคัญของเรื่องคือการที่สรได้ทำการประชันระนาดเอกกับขุนอินซึ่งเป็นผู้ที่มีฝีมือการตีระนาดเอกอันเก่งกาจไม่มีนักระนาดเอกผู้ใดกล้าต่อกรด้วยมาก่อน หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ถูกนำเสนอออกไปในโรงภาพยนตร์ ก็ได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมในรูปแบบต่างๆตามมา ปรากฏการณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้น คือการที่นักแสดงคนหนึ่งในเรื่องได้ออกมาสวมบทบาทของตัวละครในชีวิตจริงและได้สร้างเป็นภาพลักษณ์ใหม่ให้กับตัวเองเพื่อใช้ในการนิยามตัวตนบนพื้นที่สื่อ นักแสดงผู้นี้คือ นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ผู้รับบทแสดงเป็นตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้หมดกระแสความนิยมลงแล้ว มีข้อน่าสังเกตหลายประการว่าทำไม “ขุนอิน” กลับยังคงมีความหมายอยู่ต่อไปได้ ผู้วิจัยสนใจด้วยเหตุใดที่ทำให้ “ขุนอิน” สามารถมีตัวตนได้อยู่จริงในสังคม และกลายมาเป็นภาพลักษณ์ที่สำคัญทางดนตรีไทยที่ผู้คนในสังคมส่วนใหญ่รู้จัก ผู้วิจัยจึงได้มุ่งศึกษาในเรื่องของการเล่าเรื่อง ตัวละคร ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ ทunesทางวัฒนธรรม และความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม มาสำหรับใช้ร่วมในการอธิบายสาเหตุและลักษณะของการแสดงภาพลักษณ์ดังกล่าว ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เกิดความแข็งแกร่งและสามารถทำงานได้ภายใต้บริบทต่างๆ โดยการสร้างสถานะหรือพื้นที่ที่ทำให้ภาพลักษณ์ดังกล่าวสามารถทำงานคือการมีความหมายให้ปรากฏขึ้น ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยในครั้งนี้จักเป็นประโยชน์ที่ทำให้เราเข้าใจและสามารถอธิบายกลวิธีที่สำคัญ ที่ทำให้ความเป็น “ดนตรีไทย” สามารถกลับมามีชีวิตชีวาและสามารถตอบสนองความต้องการของสังคมได้อีกครั้งหนึ่ง นอกจากนี้ยังช่วยเป็นแง่มุมสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของกระบวนการสร้างความรู้ชุดต่างๆในสังคม ที่ได้ทำการสร้างพลังอำนาจของความหมายที่ครอบงำความคิด ทัศนคติ และความเชื่อของสังคมผ่านกระบวนการประกอบสร้างภาพลักษณ์แห่งปัจเจกต่างๆ ผู้ซึ่งปรากฏตนและมีความหมายอยู่ภายใต้บริบทของความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่เราต่างรู้จักและบริโภคความหมาย (ภาพลักษณ์) ของพวกเขาอยู่ทุกเมื่อเชื่อวัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาภาพลักษณ์และความหมายของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง
2. วิเคราะห์กระบวนการที่นายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ใช้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ด้วยการสร้างความหมายใหม่จากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน

แนวคิดที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

1. การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยศึกษาองค์ประกอบของแนวคิดเพื่อใช้ในกระบวนการหาการสร้างความหมายต่างๆที่ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์
2. ตัวละครในภาพยนตร์ ในประเด็นเรื่องการหาความหมายของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์อันมีผลต่อการสร้างภาพจำของผู้ชม
3. ตัวตนแห่งการปฏิสัมพันธ์ โดยศึกษาการแสดงออกของความเป็นตัวตนผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้สร้างและผู้บริโภคที่ร่วมกันกำหนดความหมายให้กับตัวตน
4. ทฤษฎีวิวัฒนาการ ในเรื่องของการเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์การเกิดภาพลักษณ์ต่างๆแห่งตัวปัจเจกที่มีแข็งแกร่งในการนิยามตัวตน
5. วัฒนธรรมสมัยนิยม โดยศึกษาความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมในสังคมที่ได้ก่อให้เกิดกระบวนการสร้างความหมายของภาพลักษณ์ต่างๆที่ถูกสร้างขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะบริบทที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพลักษณ์ที่เรียกว่า “ขุนอิน” ซึ่งมีความเกี่ยวเนื่องกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง ตลอดไปจนถึงผู้เขียนบทและกำกับ

ภาพยนตร์ และนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ผู้ซึ่งนำเสนอภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในพื้นที่ที่มีการปฏิสัมพันธ์ในการสร้างความหมายของการเป็น “ขุนอิน” โดยผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยและแนวคิดต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย ประกอบการเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีการสังเกต การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์ และการสัมภาษณ์เชิงลึก กับนายอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ ผู้เขียนบทและกำกับภาพยนตร์เรื่องโหมโรง และนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า โดยได้ทำการขออนุญาตบันทึกเสียงสัมภาษณ์ลงในเครื่องบันทึกเสียง (MP3) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ลงภาคสนามติดตามงานแสดงดนตรีของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า เพื่อสังเกตพฤติกรรมในการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” และสังเกตในเวลาส่วนตัวที่เขาไม่ได้เป็น “ขุนอิน” เพื่อนำข้อมูลที่ได้ใช้ประกอบการอธิบายการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของเขา

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์เรื่องโหมโรงถูกดำเนินเรื่องราว ผ่านแก่นความคิดในเรื่องของการต่อสู้ดิ้นรน อันได้แก่การต่อสู้ทางดนตรีในเชิงระนาดเอก ระหว่างตัวเอกของเรื่องที่มีชื่อว่าสรและคู่ปรับคนสำคัญซึ่งก็คือขุนอิน มีเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์ตัวละครขุนอินในฐานะเป็นตัวละครผู้กระทำ (active character) คือการเป็นคนที่มีความน่ากลัวอยู่ในตัวเอง เป็นตัวแทนของพลังอำนาจอันยิ่งใหญ่ที่พระเอกจะต้องฝ่าฟันไปได้ มีบุคลิกที่เงียบขรึม ในการพูดแต่ครั้งจะมีแต่ประโยคสั้นๆแต่มีความหนักแน่นและน่ากลัว เป็นตัวแทนแห่งพลังมืดที่สะท้อนออกมาในเครื่องแต่งกายสีดำ มีเรื่องของคาถาอาคมต่างๆเข้ามาเกี่ยวข้องในการประชันดนตรี เสียงการตีระนาดเอกของขุนอินมีความหนักแน่น คูดัน และเป็นสัญลักษณ์ที่ตามหลอกหลอนพระเอกของเรื่องอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้ใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงหลายอย่างสำหรับดอกลำโพงจำอันน่ากลัวและทรงพลังของขุนอินให้ผู้ชมได้รับรู้ เช่นภาพของเปลวไฟที่ลุกท่วมกระทะ เสียงเคื่องโธให้ เสียงคนสับไปบนเตียง การที่พระเอกเดินโซซัดโซเซเข้าไปในตรอกแคบๆเพื่อค้นหาเสียงระนาด หรือภาพเปลวไฟโหมไหม้รางระนาด เป็นต้น

ทว่าภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพลักษณ์อีกด้านหนึ่งของขุนอิน ในสภาวะของการเป็นผู้ถูกกระทำ (passive character) ซึ่งได้ปรากฏในช่วงท้ายของเรื่อง คือการที่ตัวของเขาถูกสรโต้ตอบด้วยการตีระนาดที่มีความเร็วสูงหรือในภาษาดนตรีไทยมักเรียกกันว่าสามารถเล่นได้ไหว จนทำให้เกิดอาการเกร็งกล้ามเนื้อแขนไม่สามารถตีระนาดตอบโต้ต่อไปได้ หลังจากที่ขุนอินแพ้การประชันระนาดเอก สรก็ได้เขามากราบขอมาขุนอินในการล่วงเกณดังกล่าว ขุนอินได้ยอมรับในฝีมือการตีระนาดเอกของสร ทั้งยังขอให้สรช่วยรักษาและสืบทอดความเป็นดนตรีนี้เอาไว้ เป็นการแสดง

ให้เห็นว่าภาพลักษณ์ของขุนอินมีด้านที่แสดงออกถึงการเป็นผู้ที่มีความเป็นคนตรีอยู่ในหัวใจอย่างแท้จริงด้วยการรู้จักยอมรับในฝีมือของผู้อื่น นอกจากนี้ขุนอินยังกลายมาเป็นบุคคลที่สرنับถือให้เป็นผู้มีความสำคัญในฐานะการเป็น “ครู” ที่จะต้องระลึกถึงพระคุณอยู่เสมอ โดยสะท้อนอยู่ในเหตุการณ์ที่สรมองดูรูปภาพของขุนอินที่ถูกแขวนไว้บนหิ้งบูชาภายในบ้านของสร

ภาพลักษณ์ของขุนอินนั้นได้ถูกสร้างขึ้นให้ผู้ชมจดจำได้อย่างแม่นยำ แม้ว่าบทบาทของขุนอินเสียส่วนใหญ่จะเป็นไปในทางลบ เนื่องจาก character ที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ความเป็นสิมิดคำ น้ำเสียง การใช้แววตา เสียงระนาด สัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในความคิดของพระเอกที่ตามมาหลอกหลอนอยู่ตลอดเวลา ทำให้ขุนอินกลายเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดตัวหนึ่ง ที่ทำให้ผู้ชมสามารถจดจำเป็นภาพจำในฐานะบทบาทของความเป็นผู้ทรงพลังอำนาจเปรียบเสมือนเป็นด่านสำคัญที่สุดที่พระเอกจะต้องฟันฝ่าเอาชนะให้ได้ ผู้ชมต้องคอยลุ้นว่าพระเอกจะหาหนทางอย่างไรในการเอาชนะกับปัญหาดังกล่าว ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นตัวสะท้อนภาวะความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม ที่ผู้คนในสังคมต่างบริโภคข้อมูลในด้านรูปแบบมากกว่าเนื้อหาสาระที่แท้จริง เพราะในขณะที่ผู้ชมสามารถจดจำขุนอินได้ก็ทำให้เกิดการจำภาพลักษณ์ของการเป็นนักระนาดเอกที่เก่งกาจ และภาพของความดุคั่น น่ากลัว ทำให้ณรงค์ฤทธิ์สามารถนำเอาภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอิน มาปรับใช้ในการแสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของเขาได้ในพื้นที่หน้าฉาก (front stage performance)

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของณรงค์ฤทธิ์ โตสง่า ถูกสร้างขึ้นจากภาพลักษณ์ของตัวละครขุนอินในภาพยนตร์เรื่องโหมโรง โดยอิงลักษณะจากความเป็นตัวละครคือ เป็นนักระนาดเอกที่เก่งกาจ มีหนวดเครา สิริยะล้าน ผนวกกับทุนทางวัฒนธรรมเดิมที่มีอยู่ในตัว คือการที่ในตัวของเขา มีทุนทางด้านดนตรีไทย ซึ่งได้รับการสืบทอดมาจากตระกูลนักดนตรีไทยที่มีชื่อเสียงด้วยการเกิดมาเป็นบุตรของครูสุพจน์ โตสง่า มีภาพของความเป็นครูบาอาจารย์ที่สั่งสอนศิษย์มาหลายต่อหลายรุ่น มีบุคลิกรูปร่างหน้าตาที่โดดเด่นแตกต่างไปจากนักดนตรีไทยคนอื่นๆ และมีการปรับเปลี่ยนภาพลักษณ์เพิ่ม คือ การใส่แว่นดำ และการใส่เสื้อสีดำทรงคอจีน ซึ่งณรงค์ฤทธิ์ถือว่านี่คือ “โลโก้” ของตัวเองที่ทำให้คนรู้จักขุนอินและเป็นสิ่งที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ ยกเว้นบางสถานการณ์ที่มีการปรับลักษณะบางอย่างให้เป็นไปตามความต้องการของลูกค้านั้นแตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังหมายรวมถึง การแสดงออกทางผลงานดนตรีอันเป็นรูปแบบที่ผสมผสานกับยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง คือการที่มีผลงานเป็นความร่วมมือ สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้หลายกลุ่ม และด้วยการที่มีช่องทางสื่อหลายหลาย ที่จะเข้าถึงผู้เสพทั้งในรูปแบบอัลบั้มผลงานเพลง การสร้าง Pocket book การ์ตูน หรือการรับงาน (Event) ที่เป็นการผสมผสานระหว่างความเป็นไทยกับ

วัฒนธรรมกระแส จึงเป็นการพยายามสร้างภาพลักษณ์อันเป็นตัวแทนของ “ดนตรีไทยแห่งยุคสมัย” คือเป็นดนตรีไทยที่สามารถเป็นที่รู้จักและเข้าถึงผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมอีกประการหนึ่ง

ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังเป็นภาพลักษณ์เฉพาะในสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยม เพราะฉันทลักษณ์จะไม่แสดงภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ในเวลาส่วนตัวหรือกับคนสนิทใกล้ชิด จึงทำให้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” เป็นตัวตนเฉพาะสถานการณ์ ที่มีการกำหนดความหมายร่วมกันของผู้ที่ปฏิสัมพันธ์ซึ่งร่วมกันกำหนดภาพลักษณ์ให้ฉันทลักษณ์เป็น “ขุนอิน” และยังเป็นตัวสะท้อนการทำงานของภาพลักษณ์บนพื้นที่ของ “การไม่รู้จักกัน” คือเป็นภาพลักษณ์ที่มีความหมายในที่สาธารณะ ซึ่งผู้บริโภคไม่รู้จักตัวตนที่แท้จริงอีกด้านของเขาอันเป็นรูปแบบของปฏิสัมพันธ์กันอย่างกลวงเปล่าในสังคมได้ประการหนึ่ง นอกจากนี้ภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ยังมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหล ต่อสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งมีปัจจัยต่างๆ เป็นเงื่อนไขในกระบวนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ภาพลักษณ์ที่เรียกว่า “ขุนอิน” นั้น จึงไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยยืนอยู่บนพื้นฐานของการเป็นตัวตนที่ปัจเจกจะสามารถเป็นผู้สร้างหรือกำหนดเองได้ หากแต่มีเรื่องของผลประโยชน์กลไกทางการตลาด ความต้องการของผู้เสพ และความอยู่รอดของปากท้อง เข้ามาเกี่ยวข้องในการทำให้ภาพลักษณ์ดังกล่าวให้ยังคงสามารถดำรงชีวิตหรือสร้างความหมายอยู่ได้ต่อไป

นอกจากนี้ฉันทลักษณ์ โตสง่า ยังได้ใช้การตอกย้ำความเป็นตัวตน ผ่านเพลงที่ฟังติดหูผู้คนอยู่เสมอๆ หลังจากการที่ภาพยนตร์เรื่องโหมโรงได้ออกฉาย ซึ่งก็คือ “เพลงจินตอกไม้” มาใช้เป็นเพลงประจำตัวสำหรับการเป็น “ขุนอิน” ในที่ต่างๆ สิ่งเหล่านี้ทำให้มองเห็นได้ว่าภาพลักษณ์ “ขุนอิน” นั้นมีการค้ำจุนเพื่อให้สามารถคงอยู่ได้ในวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ที่มีความต้องการในการเสพภาพลักษณ์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ทำให้ฉันทลักษณ์ยังคงสามารถมีส่วนแบ่งทางการตลาดในแนวเพลงไทยร่วมสมัยที่เขาพยายามทำอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาหลายปี เหตุผลต่างๆ เหล่านี้ทำให้ “ขุนอิน” กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของ “ดนตรีไทยแห่งยุคสมัย” ที่สามารถช่วงชิงพื้นที่ของการบริโภคดนตรีไทยจากค่ายอื่นๆ ในท้องตลาด ทำให้ผู้คนในสังคมต่างต้องนึกถึงเขาเป็นอันดับแรกๆ เมื่อมีการกล่าวถึงความเป็นดนตรีไทย และยังเป็นรูปแบบสะท้อนความเป็นดนตรีไทยในการปรับตัวให้เข้ากับความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมที่สังคมกำลังเป็นอยู่อีกด้วยเช่นกัน

ในวัฒนธรรมสมัยนิยมหรือที่เรียกว่าเป็นวัฒนธรรมกระแสนั้น สิ่งต่างๆ หมุนเวียนเปลี่ยนผ่านไปอย่างรวดเร็ว มีข้อมูลต่างๆ มากมายที่ผู้คนในสังคมสามารถเลือกรับ/ปฏิเสธได้อย่างท่วมท้น สิ่งที่ถูกเรียกว่าความงามนั้นไม่อาจอยู่ได้อย่างคงทนหรือเป็นอมตะ ความงามหรือสุนทรียภาพในสังคมถูกทำให้เกิดขึ้นเร็วและหายไปอย่างรวดเร็ว ขึ้นอยู่กับว่าผู้คนส่วนใหญ่ในสังคมกับสื่อสารมวลชนร่วมมือกันให้อะไรเป็นสิ่งที่ถูกเลือก ความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครที่ปรากฏอยู่ในสื่อ ช่วยทำให้สังคมแห่งนี้ยังคงมีชีวิตอยู่ได้ต่อไป สื่อสารมวลชนคือตัวกลางสำคัญใน

การนำเสนอให้กับเราว่า “มีอะไรบ้างให้บริโกล” ข้อมูลที่สื่อนำมาเสนอนั้นมีอยู่มากมายและถูกสังคมร่วมมือในการคัดสรรอยู่ตลอดเวลา ภาพลักษณ์ต่างๆที่ปรากฏให้เห็นตามช่องทางสื่อทั้งทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ หรือเครื่องมือสื่อสารต่างๆ ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์สำคัญที่ช่วยอธิบายสังคมแห่งวัฒนธรรมสมัยนิยมได้อย่างชัดเจน

การเกิดขึ้นของภาพลักษณ์ต่างๆในสื่อสารมวลชนที่สังคมส่วนใหญ่ต่างบริโภคข้อมูลความหมาย ตลอดจนการนำไปสร้างความจริงในความรู้สึกนึกคิดนั้น หลายครั้งที่มันพยายามสร้างวาทกรรม ซึ่งอาจเรียกว่าเป็นอำนาจแห่งความรู้ที่เราต่างเชื่อถืออย่างไม่สงสัย ดังเช่นภาพลักษณ์ของพระเอก นางเอก ผู้ร้าย นักบู๊ ตัวตลก หรือแม้กระทั่งภาพลักษณ์ “ขุนอิน” ของนายณรงค์ฤทธิ์ โตสง่าที่สะท้อนความเป็นนักดนตรีไทยที่เก่งกาจและเป็นที่รู้จักของสังคมในวงกว้าง สิ่งเหล่านี้สามารถสร้างความรับรู้ของเราที่มีต่อภาพลักษณ์นั้นได้อย่างสนิทใจ ทำให้เราต่างนึกถึงบุคคลที่เป็นตัวแทนของสิ่งเหล่านั้นอยู่เสมอๆเมื่อเวลาที่ต้องกล่าวถึง นอกจากจะเป็นการสร้างความเป็นเอกลักษณ์ให้ผู้คนได้จดจำแล้ว ยังเป็นการช่วงชิงพื้นที่ของการสร้างความหมายและผูกขาดอำนาจในการต่อรองอีกด้วย ทว่าภาพลักษณ์ต่างๆเหล่านั้นถูกสร้างขึ้นบนพื้นที่ของความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยม (popular culture) ซึ่งเป็นสิ่งที่มีขึ้นมีลงตามความนิยมของผู้คนในสมัยนั้นๆ จึงมีความจำเป็นที่เจ้าของภาพลักษณ์จะต้องมี การต่อสู้ดิ้นรนในการเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เกิดกระแสของการบริโภคใหม่ๆอย่างต่อเนื่อง โดยถ้าหากไม่ทำเช่นนี้แล้วภาพลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นก็จะไม่สามารถทำงานซึ่งก็คือการหาคความหมายไปในสังคม ภาพลักษณ์ของบุคคลในพื้นที่แห่งความเป็นวัฒนธรรมสมัยนิยมจึงไม่ใช่ภาพลักษณ์ที่ถูกจำกัดตายตัว หากแต่มีสภาพที่ต่อสู้ดิ้นรน เลื่อนไหล มีการเปลี่ยนแปลง และมีมากกว่าหนึ่งความหมายในตัวของมันเองอยู่เสมอๆ

**“KHUN IN” PHENOMENON : THE MEANING CONSTRUCTION AND
CONSUMPTION IN POPULAR CULTURE**

NITIRITH KANKHET 5137495 LCCU/M

M.A. (CULTURE AND DEVELOPMENT)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : NARONG ARDSMITI, Ph.D.,
SIRIJIT SUNANTA, Ph.D., KHWANCHIT SASIWONGSAROJ, Ph.D.

EXTENDED SUMMARY

Introduction

Mass media is the one who chooses or produces new things, and it often creates a unique way of life, especially of the one who appears on the media. He or she becomes “a special person” whose characteristic can be called stylish, significant and unique. His or her “image” is different from others and creates many interesting social phenomena. To construct the meaning for the identities of individuals, such as artists, celebrities, singers, actors/actresses, or popular ones, it is necessary that they have to create new images in order to gain the popularity on the same interaction area with the audiences. Thus, those images have to be refined until they are sure to present the significance of the individuals. Erving Goffman (1956, 1961 in SolotSirisai, 2007) stated about the method of self-refinement in order to interact with others in various contexts; the identity used in the interaction with others is the image which is controlled and refined and then represented in the front stage performance.

The image which is emphasized in this research is an important phenomenon in the field of Thai classical music, which influenced the attitude and belief of the society to the genre. It became well-known and widespread and has some influences in Thai society, which was different from the past. What created this image was a Thai movie, “The Overture” (*HomRong*), which was first launched in 2004, with

Ittisoonporn Vichailak as a screenwriter and director. The movie was about the story of a protagonist who was skilled in *Ranad-Ek* (Thai xylophone) named Sorn. An important part of the story was when Sorn participated in a *Ranad-Ek* competition with Khun In, who was the master in the instrument and no one dared to compete with him. After the movie was on show, it created many social phenomena. One of the important phenomena was that an actor in the movie played the character's role in his real life and created a new image for himself in order to define his identity on the media. His name is Narongrith Tosa-nga, who was Khun In in the movie.

After the popularity of “The Overture” has died down, there were some questions why “Khun In” can still maintain its meaning. It is interesting why “Khun In” can form its identity in the society, and became an important image in Thai classical music which is well-known to most people. So this research was aimed to study the narration, film characters, self of interaction, cultural capital, and popular culture, in order to explain the construction and the characteristic of the image, which made “Khun In” become secure and can be used in various contexts through the creation of the conditions or areas suitable for the construction of its meaning. The researcher hopes that this research will be useful to understand and explain important methods which revive “Thai classical music” to respond to the need of the society again. Moreover, it can reflect the importance of the knowledge creation method in the society which is a way of powerful meaning construction that influences thought, attitudes, and beliefs of people through the image creation of the individuals who appear and have meaning in the context of popular culture, whom we all know and consume their meaning (image) these days.

Objectives

1. To study the image and meaning of the character Khun In in the movie “The Overture.”
2. To analyze the method of Narongrith Tosa-nga in using the image “Khun In” by constructing a new meaning from the character's image.

Research Approaches

1. Narration: to study the components using in meaning construction in the movie.
2. Film characters: to study the issue of the characters' meaning construction in the movie that influences the audiences' impression.
3. Self of interaction: to study the expression of self through interaction between the creator and the consumers, who defines the meaning of self together.
4. Cultural capital: to study an important factor that creates an interaction of individual's image with strong definition.
5. Popular culture: to study the popular culture in the society which construct meaning of the created images.

Methodology

In this research, the study was done in the context related to the image of “Khun In,” which also related to the movie “The Overture,” the screenwriter and director, and Narongrith Tosa-nga who represented the image “Khun In” in its interaction area. The researcher has reviewed the researches and approaches that were relevant to this study and collected field data by observation, participant observation, interview, and in-depth interview. The interview was done with Ittisoonporn Vichailak, the screenwriter and director of “The Overture,” and Narongrith Tosa-nga. The researcher was permitted to record the conversation using MP3 recorder. Moreover, the researcher has gone to the concerts of Narongrith Tosa-nga to observe his image of “Khun In” on the stage, and his private life when he was not “Khun In.” The data from the observation was used in the explanation of his representation of the image “Khun In.”

Results and Discussion

The research revealed that, the theme of “The Overture” was the struggling against obstacles; in the story, it was the *Ranad-Ek* competition between the protagonist, Sorn, and the main antagonist, Khun In. There were many events that helped create the image of the character Khun In as an active character. He was frightening and represented the great power which the protagonist had to overcome. The personality of Khun In was solemn. He spoke in short sentences but embedded with strength and power. The darkness in the character was represented with black cloth. Black magic played a part in the music competition. The music of Khun In was powerful and fierce, and it became the symbol which always haunted the protagonist. Moreover, there were many visual and audio symbols in the movie that emphasized the frightening and powerful image of Khun In to the audiences, such as the scene of flame consuming a wok, the sound of a child crying, the sound of the chicken being chopped on the chopping block, the scene of the protagonist staggering into a narrow alley following the sound of *Ranad-Ek*, and the scene of the flame burning a *Ranad-Ek* trough resonator.

Nevertheless, another image of Khun In was also represented in the movie, as a passive character, in the later part of the story. This happened after he witnessed Sorn’s high-speed performance in *Ranad-Ek*, causing his arms’ muscles to be tensed and cannot play his *Ranad-Ek* to counter Sorn. After Khun In was defeated in the competition, Sorn approached him to apologize for his offense behavior. Khun In approved of Sorn’s skill in *Ranad-Ek* and asked him to maintain Thai classical music. This represented another image of Khun In, that he truly had music in his heart as he learned to accept the other’s skill. Moreover, Khun In became an important person and the respected one for Sorn; he became his “mentor” whom Sorn had to be grateful to him. This was represented in the scene when Sorn was looking at the picture of Khun In which was hung on the altar in his house.

The image of Khun In was created and strongly impressed in the audiences’ mind, even though most of his roles were presented in a negative way. The character was outstanding from the use of symbols, such as the darkness, tone of voice, eyes expressions, and the sound of *Ranad-Ek*. These symbols impressed and haunted in the protagonist’s mind. With these, Khun In became one of the important

characters that the audiences remembered as a powerful character; he was the hardest obstacle that the protagonist had to overcome. It was exciting for the audiences to watch how the protagonist overcame the problem. This phenomenon can reflect the popular culture, in which people prefer to consume the format of information over the actual content. The audiences remembered Khun In along with the image of a skilled *Ranad-Ek* player who was aggressive and frightening. With this, Narongrith can use the character Khun In and adapt it to be his image of “Khun In” in the front stage performance.

The image “Khun In” of Narongrith Tosa-nga was created from the image of the character Khun In in “The Overture.” It was the combination between the physical features of the character, a skilled *Ranad-Ek* player who was bald with beard and mustache, and the original cultural capital in Thai classical music which was inherited from his family. Narongrith was born in a family of a famous Thai classical musician, Supot Tosa-nga. He was a teacher to many generations of apprentices. His features are unique and different from the other Thai classical musicians, and he also makes the addition to his image by wearing sunglasses and black Mandarin collar shirt. Narongrith viewed these as his “logo” of Khun In which people remembered, and this cannot be easily changed except in some contexts, in which some features are adapted to respond to the customers’ need. Moreover, the image “Khun In” also referred to his music performance in a changing society; his music is contemporary and can be consumed by many groups of consumers through various kinds of productions and presentation, such as music albums, comic pocket books, or in the events. This is the combination between Thai culture and popular culture; it is the attempt to create the image that represents “contemporary Thai classical music” which most people in the society acknowledge.

The image “Khun In” was also a unique image in the society that influenced by popular culture. Narongrith did not use the image “Khun In” in his private time or with close friends and relatives. The image “Khun In” was an identity specified for some situations, in which its meaning was constructed by the ones who interacted in the area and together they defined the image of Narongrith as “Khun In.” This also reflects the representation of the image on the “unacquaint” area; its meaning was acknowledged publicly and the consumers did not know his true self; it can be

called the emptiness of interaction in the society. Moreover, the image “Khun In” was flexible in various contexts according to the conditions. So the image “Khun In” cannot be created individually by his own desire, but it included profits, markets, the demand of consumers, and the individual’s income, in order to maintain the image and its meaning.

Moreover, Narongrith Tosa-nga emphasized his identity through the music which was familiar to people after the launch of “The Overture,” which is “Jeen Tok Mai,” and he used this song as his personal song when presenting “Khun In” in many places. It can be seen that the image “Khun In” was struggling to survive in the popular culture, in which there is always the need for new things. Narongrith still maintained his market share in the field of contemporary Thai music which he has been doing for many years. These reasons encouraged “Khun In” to become the symbol of “contemporary Thai classical music” that can gain the market share in the field of Thai music from the other producers in the market. People in the society had to think of him when referring to Thai classical music. This also reflects the adaptation of Thai classical music to the popular culture.

In the popular culture, everything is changing rapidly. The information is abundant and people in the society can choose to accept or deny it. Beauty and aesthetics cannot last long as they are quickly created and declined, and it depends on what most people and mass media choose to accept. The uniqueness that appears on the media helps keep the society to become alive. The media is an important factor in presenting to us about “what to consume.” The information on the media is abundant and it is chosen by the society. The image that appears on the media, such as television, radio, newspapers, or communication devices becomes an important symbol which can clearly describe the society of popular culture.

The creation of images in the mass media which most people consume their meaning results in the construction of reality in their thought and idea. Sometimes these images also create discourse which can be considered the knowledge power which we believe without condition, such as the images of leading actors/actresses, villains, comedians, and even the image “Khun In” of Narongrith Tosa-nga that represents the skilled Thai classical musician who is well-known in the society. These things can construct our knowledge relating to those images, and we always think of

the individuals who represent those referring images. Apart from the image creation in order to impress in people's mind, it has the share in the meaning construction and monopolizes the power in negotiation. Nevertheless, these images are created in the context of popular culture, which can be changed according to the popularity in the society, so it is necessary that the owners of the images have to struggle in this change to create a new wave of popularity, otherwise the images will not be able to work and will be declined from the society finally. So the image of individual in the context of popular culture is not fixed, but they are struggling, flexible, changing, and there is always more than one meaning in themselves.

บรรณานุกรม

- กนกพรรณ วิบูลยคริน. (2547). *การเปรียบเทียบภาพตัวแทนของผู้หญิงสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์อเมริกัน*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทเอ็ดสันเพรส โปรดักส์ จำกัด.
- กาญจนา แก้วเทพ, และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับการสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2539). *สื่อส่องวัฒนธรรม*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- เกรียงศักดิ์ เชษฐพัฒน์พานิช. (2552). *เพลงลูกทุ่งคำเมืองกับอัตลักษณ์พื้นทางของคน “ชนบทใหม่” ของเชียงใหม่*. เอกสารประกอบการประชุมทางมานุษยวิทยา ครั้งที่ 8 25-27 มีนาคม 2552 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), กรุงเทพมหานคร.
- เกษียร เตชะพีระ. (2554). *บริโภครูปความเป็นไทย*. ใน *วิสา กิตติคุณเสรี เศรษฐ วังศ์ศิริ และกิตติพล เอี่ยมกมล (บรรณาธิการ), อัตลักษณ์ไทย : จากไทยสู่ไทยๆ โดย ประชา สุวิธานนท์ และ บริโภครูปความเป็นไทย โดย เกษียร เตชะพีระ (พิมพ์ครั้งที่ 2, หน้า 105-161)*. กรุงเทพมหานคร : ฟ้าเดียวกัน.
- จิรัฏฐ์ เผ่าจิระศิลป์ชัย. (2548). *การนำเสนอภาพการก่อการร้ายและตัวละครผู้ก่อการร้ายมุสลิมในภาพยนตร์อเมริกัน*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ณรงค์ฤทธิ โตสง่า. (2549). *ขุนอิน นักเลงระนาด*. กรุงเทพมหานคร: บริษัทไทโลโก้จำกัด.
- ถาวร ลิกขโกศล. (2555). *ตัวตนจริงของ “ขุนอินทร์” นักดนตรีผู้ยิ่งใหญ่ในเรื่องโหมโรง*. *ศิลปวัฒนธรรม*, 33, 148-167.
- นิษฐา หรุ่นเกษม. (2549). *การสื่อสารกับปฏิบัติการสร้างภาพตัวแทนผ่านสื่อพิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตรมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.

- ปรินดา องค์สุรกุล. (2547). *กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทางโทรทัศน์*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ปิยนันท์ พัชรสำราญเดช. (2548). *การถอดรหัสภาพตัวแทนจากภาพยนตร์และการ์ตูนทางโทรทัศน์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- ปิยะศักดิ์ ชมจันทร์. (2549). *ภาพตายตัวของตัวละครต่างๆในภาพยนตร์ไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- เปรม สวนสมุทร. (2547). *ผู้เสกกับการคัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยมในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- พรพรรณ สมบูรณ์บัติ. (2549). *หญิงชรา : ภาพตัวแทนในรายการสารคดีโทรทัศน์ “คนค้นคน”*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- พัฒนา กิติอาษา. (2546). *มานุษยวิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- พิงพิศ เทพปฏิมา. (2546). *การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- มัลลิกา มัติโก. (2546). *การศัลยกรรมใบหน้าของผู้หญิงไทย : ความงามกับการจัดการทางการแพทย์*. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการสังคมและสุขภาพ สถาบันวิจัยสังคมและสุขภาพ วันที่ 18 กรกฎาคม 2546 ณ ห้องประชุม 405 ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), กรุงเทพมหานคร.
- วรเมธ ขอดขุน. (2548). *อัตลักษณ์ของชาติพันธุ์ในบริบทการท่องเที่ยว : กรณีศึกษาหมู่บ้านรวมมิตรอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย*. วิทยานิพนธ์มานุษยวิทยามหาบัณฑิต สาขา มานุษยวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.

- วิริยา วิฑูรย์สถฤทธิ์ศิลป์. (2548). การศึกษาอัตลักษณ์คนชั้นกลางไทยผ่านการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือบันทึกการเดินทาง. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- สหภาพ พ่อคำทอง. (2547). การสื่อสารด้วยข้อความสั้นผ่านโทรศัพท์มือถือ (SMS) ในฐานะสื่อวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) ของผู้ปกครองทางการไคยในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพมหานคร.
- สุธีรา สัตยพันธ์. (2551). งานของ “คังตฤณ” ในฐานะวรรณกรรมพุทธศาสนาแนววัฒนธรรมประชานิยม. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สุวิมล วงศ์รัก. (2547). อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- อัสนี ชาบารา. (2551). ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- อานันท์ นาคคง, อัญญาธู สาคริก, และสุจิตต์ วงษ์เทศ. (2544). หลวงประดิษฐไพเราะ (ศร ศิลปบรรเลง) มหาคุริยวิคุมเจ้าพระยาแห่งอยุธยา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มติชน.

เว็บไซต์

- เกษม เพ็ญภินันท์. (2553). รายงานสัมนา ‘อุตสาหกรรมวัฒนธรรม’ สำรวจแนวคิดจนถึงนโยบาย แล้วไทยจะไปทางไหน. ค้นเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2556, จาก www.prachatai.com
- เชียวคอร์ด อีคอร์ดโน. (1903-1969). วัฒนธรรมในยุคอุตสาหกรรม. สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล, (2543). ค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2556, จาก http://61.47.2.69/~midnight/fineart_cmu_2001/new_page21.html
- โสฬส ศิริไสย์. (2550). กาลเทศะของความเป็นไทย. ค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2553, จาก www.oknation.net

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นิติฤทธิ์ กันเขตต์

วัน เดือน ปีเกิด

27 กรกฎาคม 2527

สถานที่เกิด

จังหวัดนครปฐม

วุฒิการศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา,
พ.ศ.2546-2550
ครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1)
สาขาวิชาดนตรีศึกษา (ดนตรีไทย)
มหาวิทยาลัยมหิดล, พ.ศ.2551-2556
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวัฒนธรรมและการพัฒนา
(แขนงวิชามานุษยวิทยาการดนตรี)

ทุนการศึกษา/ทุนวิจัย/รางวัลที่ได้

ทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์บางส่วน สมาคมศิษย์เก่า
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

การเผยแพร่ผลงานวิชาการ

งานประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับ
บัณฑิตศึกษาแห่งชาติ ครั้งที่ 20
มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่อยู่ปัจจุบัน

52 หมู่ 11 ต.สระกะเทียม อ.เมืองนครปฐม
จ.นครปฐม 73000, 0 3428 6650, 08 6006 6410
nitirith@hotmail.com