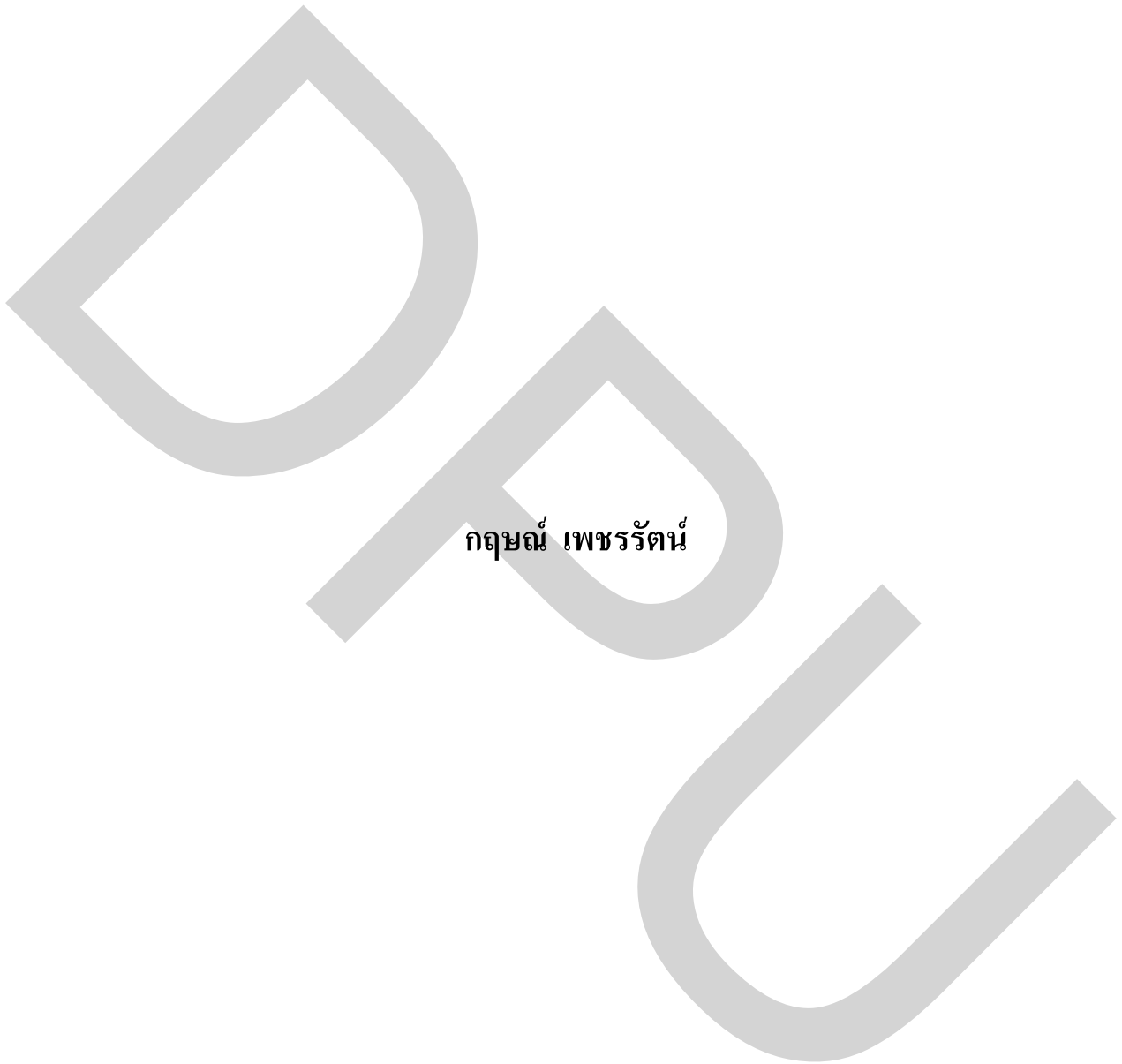


มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

กรณีศึกษา : ถ่ายพระนครฟิล์ม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม หลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต  
สาขา นิเทศศาสตร์ สารสนเทศ บัณฑิตยัวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2554

**The Comedy Myth Presented in Thai Movies**



**Krit pecharat**

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements**

**for the Degree of Master of Arts (Communication)**

**Department of Information Communication**

**Graduate school , Dhurakijpundit University**

**2011**

## กิตติกรรมประกาศ

สำหรับความพยายาม ความมานะ ความไม่ยอมแพ้ จนวันนี้ได้มาถึง  
ขอขอบพระคุณ ครอบครัวเพชรรัตน์ที่สนับสนุน และให้การผลักดัน จนผู้วิจัยได้มีทุก  
วันนี้ ขอบคุณคุณแม่ที่เป็นดั่งแสงสว่างให้ลูกมองยามมืดมน  
ขอขอบพระคุณ มหา วิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตและคณาจารย์ทุกท่านที่ให้การอบรมสั่งสอน  
และ หยิบยื่น โอกาสในการแสวงหาความรู้ให้แก่ผู้วิจัย ซึ่งถือเป็นพระคุณอย่างยิ่ง  
ขอขอบพระคุณ ผศ .ดร. กุลทิพย์ ศาตราวุฒิจิ ที่มอบโอกาสในการเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ และช่วยขัดเกลา หล่อหลอมจนผู้วิ จัยได้มีความรู้ความสามารถ ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้วิจัย  
ภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง และเป็นเกียรติอย่างสูงที่อาจารย์ได้สละเวลาลงมาดูแลให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัย  
ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อันได้แก่ ผศ.ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว ที่  
ให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์นี้จนออกมาสมบูรณ์ที่สุด  
ขอขอบคุณ โบว์ ที่ให้กำลังใจ สนับสนุน และช่วยเหลือ จนผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์  
เล่มนี้ให้สำเร็จเสร็จสิ้น  
และสุดท้ายขอขอบคุณ “ตัวเอง” ที่สามารถเอาชนะตัวเองได้ และพร้อมบอกกับตัวเองเสมอ  
ว่า “อย่ายอม อย่ายอม” จนสุดท้ายประสบความสำเร็จ จกลายเป็นวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ....ขอบคุณมาก  
ครับ

กฤษฎณ์ เพชรรัตน์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๘
กิตติกรรมประกาศ.....	๙
สารบัญตาราง .....	๑๑
สารบัญภาพ .....	๑๒
<b>บทที่</b>	
<b>1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	6
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
1.3 ปัญหำนำวิจัย .....	6
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	6
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
<b>2 แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>13</b>
2.1 ทฤษฎีสัญวิทยา .....	13
2.2 ทฤษฎี มายาคติ .....	15
2.3 แนวคิดของภาพยนตร์ตลก .....	21
2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง .....	24
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	33
<b>3 ระเบียบวิธีวิจัย.....</b>	<b>36</b>
3.1 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	36
3.2 วิธีการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล .....	37
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	43
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล .....	44
3.5 การนำเสนอข้อมูล .....	45

สารบัญ(ต่อ)

	หน้า
<b>4 ผลการวิจัย.....</b>	<b>46</b>
4.1 การวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อตอบโจทย์การวิจัยมายาคติ ของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย.....	46
4.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth interview) เพื่อตอบ โจทย์การวิจัย กระบวนการสร้างมายาคติในมุขตลก.....	130
4.3 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก(In-depth interview) เพื่อตอบ โจทย์การวิจัย ผู้ชมถอดรหัสความหมายของมายาคติในมุขตลก .....	137
<b>5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>154</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	154
5.2 อภิปรายผล .....	159
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	163
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>165</b>
<b>ภาคผนวก .....</b>	<b>169</b>
<b>ประวัติผู้เขียน .....</b>	<b>173</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แสดงกรอบระเบียบวิธีวิจัย.....	33
3.2 แสดงตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล.....	39
4.1 แสดงความถี่ของภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	49
4.2 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	53
4.3 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	56
4.4 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	59
4.5 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	61
4.6 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	65
4.7 แสดงความถี่ของ รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในเรื่อง หลวงพี่เท่ง.....	67
4.8 แสดงความถี่ของภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	75
4.9 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	79
4.10 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	82
4.11 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	85
4.12 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	88
4.13 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	93
4.14 แสดงความถี่ของ รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2.....	96
4.15 แสดงความถี่ของภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	103
4.16 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	107
4.17 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	110
4.18 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	113
4.19 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	116
4.20 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด.....	121
4.21 แสดงความถี่ของ รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในเรื่อง ผีหัวขาด.....	124

## สารบัญตาราง(ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.22	แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายของมุขตลก จากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง จำนวน5คน.....	139
4.23	แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายของมุขตลก จากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณฉาย จำนวน5คน.....	143
4.24	แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายของมุขตลก จากภาพยนตร์เรื่อง พี่หัวขาด จำนวน5คน.....	147

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงให้เห็นระดับของมายาคติตามแนวคิด Roland Barthes.....	16
2.2 แสดงการทำงานของมายาคติโดยใช้สัญญาณ.....	19
4.1 ภาพ (ฉาก) ชุมชน ในเรื่องหลวงพี่เท่ง.....	51
4.2 ภาพหลวงพี่เท่งนั่งในวัด.....	51
4.3 ภาพภายในอาศรม.....	51
4.4 ภาพสิ่งก่อสร้าง(บ้าน).....	52
4.5 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของวัด.....	63
4.6 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของเด็กวัด.....	63
4.7 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของพระ.....	64
4.8 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของอาศรม.....	64
4.9 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของคนทรง.....	64
4.10 ภาพแสดงมุขตลกประเภท Clown comedy.....	70
4.11 ภาพแสดงมุขตลกประเภท Parody comedy.....	70
4.12 ภาพแสดงมุขตลกประเภท Screwball comedy.....	71
4.13 ภาพแสดงมุขตลกประเภท Slapstick comedy.....	71
4.14 ภาพ(ฉาก)ชุมชน ชนบท การดำเนินชีวิต.....	77
4.15 ภาพแสดงฉากของวัด.....	77
4.16 ภาพแสดงฉากธรรมชาติ.....	78
4.17 ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงวัด.....	90
4.18 ภาพที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของพระ.....	90
4.19 ภาพที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ชาวบ้าน.....	91
4.20 ภาพที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ความเป็นธรรมชาติ.....	91
4.21 ภาพแสดงออกถึงสัญลักษณ์ของชาวต่างชาติ.....	91
4.22 ภาพตัวละครหลายตัวที่เป็นนักแสดงตลกกำลังแสดงมุข Clown comedy.....	98
4.23 ภาพหลวงพี่โจอี้กำลังไม่เข้าใจสิ่งที่ฝรั่งพูดซึ่งเป็นมุขตลกแบบ Screwball.....	98



## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.24 ภาพนักแสดงตลกกำลังคุยถึงความไม่เข้าใจในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นมุขตลกแบบ Clown comedy ผสมกับ Screwball.....	99
4.25 ภาพชาวบ้านกำลังหลบก้อนหินซึ่งทำท่าทางการ แสดงออกแบบประหลาดเป็นมุขตลกแบบ slapstick.....	99
4.26 ภาพหลวงพี่โจอี้ โคนล้อแสดงมุขตลกแบบ parody .....	99
4.27 ภาพ ชุมชน ชนบท ที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน .....	106
4.28 ภาพแสดงบรรยากาศอาศรม .....	106
4.29 ภาพแสดงถึงสัญลักษณ์ของอาศรม.....	118
4.30 ภาพแสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของคนพิการ.....	118
4.31 ภาพแสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของอาศรม.....	119
4.32 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของคนทรง.....	119
4.33 ภาพแสดงสัญลักษณ์ของเพศที่สาม.....	120
4.34 ภาพนักแสดงตลกแสดงมุขตลกแบบ clown comedy.....	126
4.35 ภาพตัวละครถูกล้อเลียนในความพิการแสดงมุขตลกประเภท parody.....	127
4.36 ภาพตัวละครโดนดบอย่างไม่ตั้งใจเป็นมุข ที่ผสมระหว่าง screwball และ slapstick.....	127

หัวข้อวิทยานิพนธ์	มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษาถ่ายพระนครฟิล์ม
ชื่อผู้เขียน	กฤษณ์ เพชรรัตน์
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กุลทิพย์ ศาสตร์ระจุกิ
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์ สารสนเทศ
ปีการศึกษา	2553

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กระบวนการสร้างมุขตลก และ การถอดรหัสความหมายของผู้ชม การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยทำการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ไทยของค่ายพระนครฟิล์มจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ 1. หลวงพี่เท่ง 2. หลวงพี่เท่ง 2: รุ่งอรุณราย 3. ผีหัวขาด

และใช้วิธีการสัมภาษณ์ แบบเจาะลึก (In-Depth Interview) กับผู้สร้างภาพยนตร์จำนวน 3 คนและผู้ชมภาพยนตร์ จำนวน 15 คน

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยประเภทตลกมีการปรากฏมายาคติทางด้านมุขตลกในรูปแบบของสัญลักษณ์ ได้แก่ ภาพ, แสง, สี, เสียง, สัญลักษณ์ และภาษา โดยปรากฏรูปแบบสัญลักษณ์ด้านภาพ, เสียง, สัญลักษณ์มากที่สุด และรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ปรากฏรูปแบบของมุขตลกประเภทของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown comedy) มุขตลกล้อเลียน (Parody), มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick), มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) มากที่สุด

ผลการวิจัยยังพบว่ากระบวนการสร้างมุขตลกของ ค่าย พระนครฟิล์ม นั้น มาจากความ เป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเป็นชนบท วิธีการดำเนินชีวิตและประเพณีในแต่ละพื้นที่มาเป็นส่วน ช่วยในการคิดมุขตลก โดยมุขตลกนั้นจะเป็นลักษณะที่เข้าใจได้ง่าย ซึ่งมุขตลกจะปรากฏในรูปแบบของมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown comedy) มุขตลกล้อเลียน (Parody), มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick), มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และมีกลุ่มเป้าหมายชัดเจนคือ กลุ่มผู้ชมในต่างจังหวัด

สำหรับการถอดรหัสความหมายจากผู้ชม พบว่า มุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยรหัสความหมาย ของมุขตลกที่ผู้ชมได้ถอดรหัสจากภาพยนตร์ที่ทำการศึกษานั้น ผู้ชม จดจำรูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และผู้ชม

จดจำมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยในมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown comedy) นั้นก็จะมี รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) , มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) , มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) เกิดขึ้นพร้อมๆกันตามสถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในภาพยนตร์

สำหรับข้อเสนอแนะจากงานวิจัยได้แก่ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะ มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่าย พระนครฟิล์มเท่านั้น ซึ่งในประเทศไทยยังคงมี ภาพยนตร์จากค่าย อื่นๆอีกจำนวนมากให้ศึกษา เช่น ค่าย สหมงคลฟิล์ม , ค่าย GTH เป็นต้น โดย การศึกษาค่ายภาพยนตร์ต่างๆดังกล่าว มาจะทำให้เห็นถึงรูปแบบมายาคติ ของมุขตลกในมุมมองที่ กว้างและชัดเจนมากยิ่งขึ้น และ ควร มีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างมายาคติในภาพยนตร์ ต่างประเทศเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง เปรียบเทียบ หรือพัฒนา สักยภาพของภาพยนตร์ไทย ในอนาคต

**Thesis Title** The Comedy Myth Presented in Thai Movies  
**Author** Krit Pecharat  
**Thesis Advisor** Asst. Prof. Dr. Kullatip Satraruji  
**Department** Communication Arts.  
**Academic Year** 2010

### **ABSTRACT**

The Objective of this research are; to study the comedy myth that presented in Thai movies, the comedy creation process and the interpretation of the audiences. This research used Qualitative Research Method with content analysis from 3 Thai films namely; 1) Luang Pee Theng 2) Luang Pee Theng (2) 3. Phee hua kad And used In-Depth Interview with 3 producers and 15 audiences.

The result of the research found that Thai movies in type of comedy appears the comedy myth in Semiology form such as vision, light, colour, sound, symbol and language and generally appears in the most of vision, sound and symbol forms. In the indicated form of the comedy in these 3 stories appear the comedy form in type of Clown comedy, Parody, Slapstick and Screwball most.

The result of the research found that the comedy creation process of Pranakorn Film comes from local culture, countryside, lifestyle and tradition in each area to be help for comedy creation by those comedies should be simple to understand and the comedy appears in the form of to be used Clown comedy, Parody, Slapstick, Screwball and the clearly target which is the countryside audiences group.

For the interpretation of the audiences found that the comedy that appears in all 3 Thai films due to the interpretation of the audiences has interpreted from the case study films, the audiences remember the form of comedy which appears in all 3 Thai films in similar way and the audiences remember the comedy in form of Clown comedy most by the comedy that appears in

form of to be used Clown comedy will have comedy in type of Parody , Slapstick, Screwball happen in the same situation or the actor's action in the film.

For the suggestions in this research are; in this research, the researcher has studied in only the comedy myth that appears in the movies from Pranakorn Films and in Thailand still have more other film groups for studying such as Sahamongkol Film, GTH Group etc. By the study of any group of films as aforesaid can have an opinion of the form of comedy myth in more wider and clearer vision and should study about the myth creation process in oversea movies in order to be the guideline for improvement, comparing or potential development for Thai movies in the future.

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในบรรดาสื่ออันหลากหลายที่เกิดขึ้นใหม่ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สื่อภาพยนตร์คือสื่อหนึ่งที่เกิดขึ้นและทรงอิทธิพลต่อผู้ชมด้วยเจตนารมณ์ที่ต้องการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่เปิดรับ หากจะนิยามคำว่าภาพยนตร์อย่างง่าย ๆ ภาพยนตร์นั้นคือ ภาพและเสียงที่ร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราว โดยมีแนวทางที่หลากหลายเช่น ความรัก การต่อสู้ และอีกมากมายเกินกว่าจะจำกัดแนวทางได้หมด

จากอดีตที่ผ่านมา หากนับตั้งแต่ปีพ.ศ.2438 ที่ภาพยนตร์เรื่องแรกของโลกออกฉายที่กรุงปารีสซึ่งมีความยาว เพียงแค่ 50 วินาที และเป็นภาพเคลื่อนไหวขาวดำปราศจากเสียงพัฒนาจนมาถึงปัจจุบันที่ภาพยนตร์กลายเป็นสิ่งที่ตอบสนองความบันเทิงได้แทบทุกรูปแบบและยังมีบทบาทอย่างมากในการทำหน้าที่เป็นสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเผยเรื่องราวในรัฐบาลที่คนทั่วไปอาจจะไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง Frost/Nixon การสะท้อนภาพหรือแนวคิดอันเป็นชนวนของสงครามในอิรักจากภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom หรือแม้แต่การสร้างแบรนด์โทรศัพท์มือถือหนึ่งให้กลายเป็นแบรนด์ระดับโลกซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยเองก็กำลังเป็นที่นิยมนั่นคือ แบรนด์ของ Blackberry ก็มีที่มาจากภาพยนตร์ชุดยอดนิยมในอเมริกาเรื่อง Gossip Girl นั่นเอง (กฤษฎา เกิดดี, 2541:3)

ตามความเข้าใจของคนทั่วไป "ภาพยนตร์" เป็นเพียงแค่โลกมายาที่ฉาบฉวย และเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่ง แต่สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษางานวิชาการด้านสื่อและวัฒนธรรมได้ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์โดยมีความหมายหลายประการดังต่อไปนี้

ประการแรก ในการวิเคราะห์เนื้อหาทางด้านสื่อและวัฒนธรรมจากเพียงแค่เอกสารทางวิชาการหรือการลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลมาศึกษาอาจจะได้ข้อมูลไม่ครบถ้วนและแหล่งข้อมูลนั้นอาจเข้าถึงได้ยากในทางตรงข้ามการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อศึกษานั้นเข้าถึงง่ายกว่าเอกสารทางวิชาการและอยู่ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งในจำนวนของภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมาก กล่าวอีกนัยหนึ่ง คนจำนวนมากจะชมภาพยนตร์มากกว่าหยิบหนังสืออ่าน ประการถัดมา ภาพยนตร์มีทั้งภาพและเสียงอันเป็นสิ่งมหัศจรรย์ในศตวรรษที่ 20 ที่ทรงพลังภาพในแง่การสร้างความคิดจิตใจสำหรับคนทุกเพศทุกวัย

เหนือกว่าสิ่งอื่นใด ยิ่งกว่านั้นในบางยุคสมัย ภาพยนตร์กลายเป็นเครื่องมืออุดมการณ์ทางการเมืองอีกด้วย (กัจจกร หลุยยะพงศ์ 2547: 94)

จากคุณลักษณะดังกล่าวจะเห็นได้ว่า นอกจากภาพยนตร์จะเป็นสื่อที่ใช้สร้างความบันเทิง บทบาทที่สำคัญของภาพยนตร์อีกด้านหนึ่ง ก็คือ การถ่ายทอดสภาพสังคมและสะท้อนวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็น คติ แนวคิด และความเชื่อ รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของคน

กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน (2541:49) ได้กล่าวถึงบทบาทของภาพยนตร์ว่า "โดยความจริงแล้ว ภาพยนตร์ในแต่ละยุคสมัย จะสะท้อนภาพสังคมในยุคนั้นออกมา อย่างในช่วงที่เรียกว่ายุคแสวงหา ก็จะมีภาพยนตร์ลักษณะที่คนดูต้องแสวงหาความหมายของสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ออกมาจำนวนมาก ซึ่งคนดูดูแล้วต้องตีความตามไปด้วย มันคือภาพสะท้อนของยุคนั้น " นอกจากนี้ กฤษณา เกิดดี ยังกล่าวอีกว่า "ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับ สังคมและเป็นภาพสะท้อนของสังคม ปรากฏการณ์หลายอย่าง ในอุตสาหกรรมการสร้างภาพยนตร์เป็นตัวบ่งชี้ว่าสังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเป็นเช่นไร"

ในอีกมิติหนึ่ง ภาพยนตร์ยังมีบทบาทในการปรับเปลี่ยนแนวคิด วัฒนธรรมของสังคมซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลที่ว่า "ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในฐานะสื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงสังคมในด้านต่างๆ" (สุภา จิตติสุวรัตน์, 2545) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. สื่อภาพยนตร์ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านศิลปวัฒนธรรม เนื่องจากสามารถนำภาพและเสียงของศิลปวัฒนธรรมจากแหล่งหนึ่งไปสู่ประชาชนในแหล่งอื่นๆ
2. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญด้านการศึกษา โดยถ่ายทอดความรู้ เนื่องจากภาพยนตร์สามารถนำความรู้ที่อยู่ไกล หรือไม่สามารถเห็นด้วยตาเปล่า ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เช่น การศึกษาอวกาศ หรือสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงเร็วหรือช้า ให้ช้าหรือเร็วขึ้นพอที่จะศึกษาได้ชัดเจน
3. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อกิจการทหารและความมั่นคงของประเทศ ทางทหารเพื่อบันทึกวิถีการรบ ภูมิประเทศ และที่ตั้งของข้าศึก เมื่อสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้มีการใช้ภาพยนตร์บันทึกเหตุการณ์เพื่อประเมินกำลังข้าศึกและผลการปฏิบัติการรบของฝ่ายตน
4. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อกิจการแพทย์ นอกจากเผยแพร่ความรู้ทางการแพทย์ ยังใช้ในการบันทึกอาการเพื่อวินิจฉัยโรค และถ่ายทอดการปฏิบัติทางการแพทย์จากที่หนึ่ง ไปสู่อีกที่หนึ่ง
5. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญในกิจการสารสนเทศทางด้านการเปลี่ยนแปลงสังคมในการค้นคว้าข้อมูลและการตัดสินใจ ของประชาชน เช่น หาข้อมูลได้จากศูนย์ภาพยนตร์แห่งชาติของประเทศไทย เป็นต้น

6. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่เหตุการณ์หรือองค์กรขนาดเล็ก จนถึงประชาสัมพันธ์ระดับชาติ ซึ่งให้ความรู้ ทักษะ ทักษะ ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากกว่า

7. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสังคม ภาพยนตร์ที่มีผู้ชมมาก สามารถ โน้มน้าวพฤติกรรมของสังคม ตั้งแต่การแต่งกาย บุคลิกตัวแสดงทำให้ผู้ชมกระทำตาม โดยเฉพาะ ภาษาในภาพยนตร์มักมีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาของประชากรในสังคม

ปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์เกิดขึ้นโดยผู้สร้างในหลากหลายประเทศแทบจะทุกมุมของโลก และจากการรวมตัวของวงการภาพยนตร์ในแต่ละประเทศได้ก่อให้เกิด เทศกาลหนังต่างๆที่ผุดขึ้น อย่างมากมายในในระหว่างรอบปีเช่น เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ที่จัดขึ้นในฝรั่งเศส เทศกาล ภาพยนตร์เบอร์ลินที่จัดขึ้นในเยอรมัน รวมทั้งเทศกาลภาพยนตร์กรุงเทพ หรือที่หลายคนรู้จักกันในชื่อ Bangkok film festival นั่นเอง

สำหรับในประเทศไทยนั้น วงการ ภาพยนตร์ มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง สังเกตได้จาก การเติบโตของกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นมีจำนวนสูงขึ้นจากการจัดการประกวดภาพยนตร์ต่างๆไม่ว่า จะเป็น ภาพยนตร์ประเภทยาวหรือสั้น มีการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์ดีเด่น เช่นรางวัลสุพรรณหงส์ เป็นต้น ในแต่ละปีมี ภาพยนตร์ไทยถูกผลิตขึ้นมาในจำนวนที่ สูงตอบสนองกับความต้องการทาง ตลาดของผู้บริโภคอย่างสิ้นเหลือโดยดูได้จาก ในปี พ.ศ. 2550 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออก ฉายจำนวนทั้งหมด 45 เรื่อง ในปีพ.ศ. 2551 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออกฉายจำนวนทั้งหมด 48 เรื่อง และในปีพ .ศ. 2552 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออกฉายจำนวนทั้งหมด 43 เรื่อง โดย ภาพยนตร์ที่ทำรายได้มากที่สุดในปี พ.ศ.2552 คือ รถไฟฟ้ามหานคร จากค่ายGTH ทำรายได้ไปถึง 141.1ล้านบาท

นอกจากนี้ยังจะเห็นได้จาก รายได้รวมของภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายทั้งหมด ในปี พ.ศ. 2552 มีจำนวนมากกว่า 900ล้านบาท โดยจะพบว่าภาพยนตร์ที่ทำรายได้มากที่สุดคือ ภาพยนตร์ ประเภทตลก โดยพิจารณาจากจำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายทั้งหมดในปี พ .ศ.2552 มี 43 เรื่อง และ จากจำนวน 43เรื่องนั้นมีภาพยนตร์ไทย ประเภท ภาพยนตร์ตลก 16 เรื่อง คิดเป็น 37.20 % จาก จำนวนภาพยนตร์ทั้งหมด และหากพิจารณาถึงด้านรายได้ของภาพยนตร์ตลกนั้น ภายในปี 2552 ภาพยนตร์ไทยประเภทตลกได้สร้างรายได้มากถึง 422 ล้านบาท ซึ่งนับเป็นจำนวนเงินที่สูงมากเมื่อ เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ไทยประเภทอื่นๆ ซึ่งจากข้อเท็จจริงที่ปรากฏอาจจะสะท้อนถึงรสนิยม ของผู้บริโภคที่ต้องการจะชมภาพยนตร์ตลกมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น



อีกสาเหตุหนึ่งที่ภาพยนตร์ตลกนั้นเข้าถึงผู้บริโภคนั้นได้มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆก็ เพราะว่า ภาพยนตร์ตลกประกอบขึ้นด้วยเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย อีกทั้งภาพยนตร์ตลกนั้น โดยเนื้อเรื่องมักผูกติดกับวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตของคนทั่วไปไม่ไกลจากความเป็นจริงจึงสามารถ เข้าใจได้ง่าย

ภาพยนตร์ตลกส่วนใหญ่มักใช้มุขตลกเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความ ขบขันแก่ผู้ชม ซึ่ง มุขตลกนั้นมี 2 ลักษณะ ได้แก่ มุขที่ใช้ภาษา(คำพูด)และมุขที่ใช้ท่าทางหรือที่เรียกว่าภาษากาย ซึ่งมุขที่ใช้ภาษากายนั้นมีลักษณะเป็นสากลและเข้าใจได้ง่าย ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดและเสียงมา ประกอบก็ตลกได้ดังที่ ชาลี แชปลิน เคยพิสูจน์มาแล้ว (กฤษดา เกิดดี, 2547)

ภาพยนตร์ตลกนั้นอาจมาได้หลากหลายแนวทางและวิธีการนำเสนอ เช่น อาจมาใน รูปแบบหนังสือ นวนิยาย นวนิยาย หรืออีกมากมายตามแต่ผู้สร้างจะสร้างสรรค์ แต่สิ่งหนึ่งที่คงอยู่ และมีอยู่เหมือนกันในภาพยนตร์ตลกทุกเรื่องนั่นคือ เจตนาที่ผู้สร้างจะสร้างสรร สร้าง ความขบขัน สร้าง เสียงหัวเราะให้กับผู้ชม และใช้เสียงหัวเราะนั้นเป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ไปจนจบ เรื่อง (กฤษดา เกิดดี, 2541)

อย่างไรก็ตาม สื่อภาพยนตร์นั้นนอกจากจะมีความสำคัญในฐานะของศิลปะเชิง อุตสาหกรรมที่ใช้เม็ดเงินในการลงทุนมหาศาลเพื่อสร้างความบันเทิงแก่มวลชน ภาพยนตร์ยังดำรง อยู่ในฐานะของสื่อที่สะท้อนและบันทึกผลิตผลทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการรวมตัวและหล่อหลอม ของบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย และบทบาทในการดำรงตนเป็นสื่อที่สามารถชี้นำสังคมและ พฤติกรรมอันเป็นปัจเจกได้โดยเครื่องมือที่ประกอบขึ้น ด้วยเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่ หลากหลาย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นมูลเหตุสำคัญอันเป็นที่มาของการวิจัยซึ่งเกิดจากการตระหนักถึง ความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน และจากข้อเท็จจริงของภาพยนตร์ไทยประเภทตลกที่ ปรากฏจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการที่จะศึกษา เรื่องมุขตลกของภาพยนตร์ไทย เพราะใน ความเป็นจริงนั้น ภาพยนตร์ตลกจะเป็นภาพยนตร์ตลกไม่ได้หากตัวมันเองนั้นไม่ได้ ถูกประกอบ สร้างขึ้นด้วยความตลก เผลอ เช่นเดียวกันกับ ภาพยนตร์ประเภทความรักที่ตัวมันจะดำรงตนเป็น ภาพยนตร์รักไม่ได้หากไม่ได้พูดหรือกล่าวถึงความรัก ในภาพ ยนตร์ตลกนั้นตัวแปรสำคัญที่ ก่อให้เกิดความตลกนั้นคือ มุขตลก มุขตลก เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ภาพยนตร์นั้นเป็นที่ขบขัน เนื่องจาก กระบวนการ การเกิดขึ้นของมุขตลกนั้นล้วนแล้วแต่ผ่านกระบวนการ การคิดและ สร้างสรรค์ของผู้สร้าง โดยจุดมุ่งหมายของมุขตลกนั้นเป็นการการ ันตรีว่าเมื่อถึงจุดนี้ในเนื้อเรื่อง

หรือ นาที่ที่มุขตลกกำลังเริ่มขึ้นในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ สิ่งที่ผู้ชมจะได้รับนั่นคือ ความตลก ขบขันอย่างแน่นอน อย่างไรก็ตาม มุขตลก ของภาพยนตร์นั้นมีใช้เป็นเพียงแค่ภาพและเสียงที่มี จุดมุ่งหมายจะถ่ายทอดแต่ความบันเทิงอย่าง เดียวเท่านั้น แต่ มุขตลก นั้นยังมีอีกสถานะหนึ่งซึ่ง น่าสนใจนั่นคือ สถานะในการสร้างบรรทัดฐานความตลกทางสังคม เหมือนกับที่ภาพยนตร์ความรักที่กำหนดกรอบให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งใดโรแมนติกหรือไม่โรแมนติก และสถานะในการสร้างบรรทัด ฐานความตลกทางสังคมนั้นได้ละลายเส้นแบ่ง ระหว่างคำว่าเหมาะสมและไม่เหมาะสมออกไป ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ไทยตลกในหลายๆเรื่องมักใช้เพศที่สามหรือผู้พิการมาเป็นตัวตลกขู โรงเป็นต้น ดังนั้นการศึกษาทางด้าน มุขตลก นั้นจึงไม่เป็นเพียงแต่การศึกษาว่าสิ่งใดคือเครื่องมือ ในการประกอบสร้าง มุขตลก แต่ยังรวมถึง การศึกษาใน เรื่องการให้ความหมายความขบขันของ ผู้สร้างโดยผ่านทัศนคติทางเพศ ภาษา รวมถึง พฤติกรรมการแสดงออกทางสังคม หรือแม้แต่ วัฒนธรรมการดำเนินชีวิตตั้งแต่ในอดีตถึงปัจจุบันซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจถูกหลอมรวมจนบิดเบี้ยวไปจาก ความเป็นจริงและถูกให้ความหมายใหม่จนกลายเป็นเพียงมายาคติเท่านั้น (ทยากร แซ่เต้, 2551)

Roland Barthes ได้อธิบายว่ามายาคติคือ อุดมการณ์ วิธีคิดของสังคม หรือ วัฒนธรรมที่ เกี่ยวข้องกับบางสิ่งบางอย่าง หรือ การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งความหมาย ที่ถูกสื่อออกมานั้นจะถูกกลบเกลื่อนไป เปลี่ยนแปลงให้เป็นสิ่งที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติหรือเป็น เรื่องปกติ คนจำนวนไม่น้อยจึงบริโภคมายาคติเข้าไปโดยไม่รู้หรือไม่เข้าใจเลยว่าสิ่งเหล่านั้นล้วน แล้วแต่เป็นมายาคติ แต่กลับคิดว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นธรรมชาติ เป็นไปตามหลักของเหตุและผล (เขมวไล ชิริสุวรรณจักร, 2547) โดยนิยามที่นำมาเป็นกรอบในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือนิยามของ Roland Barthes

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษา ภาพยนตร์จากค่าย พระนครฟิล์มเป็นกรณี ศึกษา เนื่องจากตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นปีแรกที่พระนครฟิล์มเริ่มผลิตภาพยนตร์ ออกฉายจนถึงปัจจุบัน นั้น ภาพยนตร์ของพระนครฟิล์มเกือบทั้งหมดนั้นเป็นภาพยนตร์ตลก และในภาพยนตร์ตลกของ พระนครฟิล์มนั้นก็คับคั่งไปด้วยบุคลากรที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพของเมืองไทย ซึ่งมารวมกันใน ค่ายพระนครฟิล์มในหลากหลายตำแหน่ง เช่น นักแสดง ผู้กำกับ โปรดิวเซอร์ เป็ นต้น ซึ่งทำให้ ค่ายพระนครฟิล์มนั้นเป็นแหล่งผลิต ภาพยนตร์ตลก หรือ มุขตลก ชั้นดี และกินความรวมไปถึง แหล่งข้อมูลที่น่าสนใจในการทำวิจัยถึงกระบวนการ การสร้างมุขตลก ที่แฝงมาในรูปแบบของ มายาคติอีกด้วย

ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยประโยชน์ของการศึกษานั้นจะทำให้เข้าใจถึงมายาคติของมุขตลกที่ถ่ายทอดให้กับสังคมไทย ซึ่งการศึกษาด้านมายาคตินั้นช่วยให้เข้าใจสังคม รวมถึง พฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ ณ ปัจจุบัน ได้ดียิ่งขึ้น

## 1.2 ปัญหาวิจัย

1. มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร
2. กระบวนการการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร
3. ผู้ชมถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยว่าอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย
3. เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายของผู้ชมที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การศึกษาครั้งนี้จะทำให้ทราบถึงบริบทมายาคติของ มุขตลกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย และการถอดรหัสของคนไทยที่ชมภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อประโยชน์สำหรับผู้ผลิตสื่อของไทยโดยเฉพาะผู้ผลิตสื่อภาพยนตร์ในแง่ของการพัฒนารูปแบบของมุขตลก เนื้อหาหรือทิศทางในการนำเสนอของภาพยนตร์ตลกให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในทุกเพศทุกวัยได้
3. ผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะช่วยขยายวิธีการศึกษาทางนิเทศศาสตร์ในประเด็นที่เกี่ยวกับทางด้านมายาคติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อวงการ ภาพยนตร์, วัฒนธรรมศึกษา และ สังคมศาสตร์

## 1.5 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในหัวข้อนี้ เป็นงานวิจัยเชิง คุณภาพ โดยทำการศึกษาถึงมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทภาพยนตร์ตลก กรณี ศึกษา ภาพยนตร์จากค่าย พระนครฟิล์ม ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่คัดเลือกจากรายได้สูงสุด 3 อันดับ อันได้แก่

- 1 หลวงพี่เท่ง - พระนครฟิล์ม 141,342,515 บาท
- 2 ผีหัวขาด - พระนครฟิล์ม 85,000,000 บาท
- 3 หลวงพี่เท่ง 2 - พระนครฟิล์ม 82,728,905 บาท

## 1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **มายาคติของมุขตลก** หมายถึง การให้ความหมายด้านองค์ประกอบของอารมณ์ผ่านมุขตลก ในกรณีนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะในภาพยนตร์ที่เลือกมา 3 เรื่อง ซึ่ง ได้แก่ 1) หลวงพี่เท่ง 2) หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณฉาย 3) ผีหัวขาด
2. **กระบวนการสร้างมุขตลก** หมายถึง กระบวนการที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้ในการสร้างมุขตลก ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 1. แนวความคิดมุขตลก 2.การวางแผนและเตรียมตัวสร้างภาพยนตร์ 3. การนำแนวคิดมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวและปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์
3. **การถอดรหัส** หมายถึง การรับรู้ความหมายและการถ่ายทอดความหมายของสารของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทย โดยใช้วิธีการทางสัญวิทยา ได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง ภาษา สัญลักษณ์
4. **ผู้ชมภาพยนตร์ไทย** หมายถึง บุคคลที่มีความชื่นชอบและเคยรับชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทั้ง3เรื่องอันได้แก่ 1) หลวงพี่เท่ง 2) หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณฉาย 3) ผีหัวขาด ซึ่งกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัย

คัดเลือกมาในที่นี้ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ ในเว็บไซต์ที่นิยมชม  
ภาพยนตร์ เช่น [www.pantip.com](http://www.pantip.com) [www.deknang.com](http://www.deknang.com)  
[www.thaishortfilm.com](http://www.thaishortfilm.com) [www.thaifilmdirector.com](http://www.thaifilmdirector.com)

## 5. มุขตลก

หมายถึง ถ้อยคำบทสนทนา หรือ การกระทำของตัวละครใดตัว  
ละครหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์โดยเป็นไปด้วยเจตนาที่จะสร้าง  
เสียงหัวเราะหรือ ความขบขันให้แก่ผู้ชม ในกรณีนี้คือมุขตลกที่  
ปรากฏในภาพยนตร์ที่คัดเลือกจากค่ายพระนครฟิล์มทั้ง3เรื่อง

## 6. รูปแบบ การบ่งชี้ของมุขตลก

หมายถึง รูปแบบต่างๆของมุขตลกที่ปรากฏ ซึ่งได้แก่

**Parody** หมายถึง มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร คำทอ

**Slapstick** หมายถึง มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร

**Screwball** หมายถึง มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา และ  
คาดไม่ถึง

**Populist comedy** หมายถึง มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็น  
องค์ประกอบสำคัญ

**Black comedy** หมายถึง มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ  
ตายความเจ็บปวดหรือการแสดงภาพของความตายและความ  
เจ็บปวดออกมาจนเกินลักษณะความเป็นจริง

**Clown comedy** หมายถึง มุขตลกที่เกิดขึ้นโดยใช้

นักแสดงตลกอาชีพในการสร้างความขบขัน

7. มุขตลกที่ใช้พฤติกรรมเป็นองค์ประกอบ หมายถึง ได้แก่ การกระทำของตัวละครที่มี  
จุดมุ่งหมายให้ขบขัน (อวัจนภาษา) อาทิเช่น พฤติกรรมการใช้  
ถาดตบตัว พฤติกรรมการตบหัว พฤติกรรมชุ่มซำม พฤติกรรม  
ของเพศที่3 เป็นต้น

8. มุขตลกที่ใช้คำพูด เป็นองค์ประกอบ หมายถึง คำพูด บทสนทนา ที่มีจุดมุ่งหมายให้ขบขัน  
(วัจนภาษา) อาทิเช่น การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การพูดล้อเลียน  
ปมด้อย เป็นต้น

### 9. ภาพยนตร์ไทย

หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทตลกที่ผลิตขึ้นจากทีมงานที่เป็นคนไทย ซึ่งนำมา เผยแพร่ทางโรงภาพยนตร์ในกรณีนี้ได้แก่เรื่อง

1) หลวงพี่เท่ง 2) หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณฉาย 3) ผีหัวขาด

### 10. ภาพยนตร์ตลก

หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีลักษณะหรือ เจตนาที่จะสร้างความขบขัน เสียงหัวเราะให้กับผู้ชมตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ภาพยนตร์แนวนี้จะให้ ความสำคัญและมุขตลกต่างๆ เป็นหลัก โดยเนื้อเรื่องเก็บไว้เป็นเพียง ฉากเบื้องหลังเท่านั้น มุขตลกเหล่านี้บางครั้ง ก็จะหักมุมจากสิ่งที่ผู้ชม คาดเดาไว้ล่วงหน้าในการชมภาพยนตร์เชิงเหตุและผล เพราะถ้ามุข นั้นแตกต่างจากที่ผู้ชมคาดการณ์ไว้ ก็จะง่ายต่อการเรียกเสียงหัวเราะ จากผู้ชม

### 11. รูปแบบสัญลักษณ์

หมายถึง รหัสทางวัฒนธรรมซึ่งมีลักษณะ 3 ประการ คือ

- 1 มีลักษณะทางกายภาพ
  - 2 มีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
  - 3 จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญลักษณ์
- ในที่นี้หมายถึง ภาพ (ฉาก) แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา ที่ ถูกถ่ายทอดและสร้างความหมาย ที่ให้กับรูปสัญลักษณ์นั้นๆ

### 12. ภาพ

หมายถึง ภาพฉากที่เห็นหรือปรากฏในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัย ทำการศึกษา เป็นสถานที่ที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆของเรื่อง เช่น ฉากที่เป็นธรรมชาติ ตามลักษณะทางภูมิประเทศ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ภูเขา ลำธาร เป็นต้น และตามลักษณะทางภูมิอากาศ ที่ แสดงถึงฤดูกาล เช่น ภาพหิมะตก แสดงถึงฤดูหนาว เป็นต้น

### 13. แสง

หมายถึง สัดส่วนของแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็น บริเวณเงาคำที่อยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ ที่เป็นองค์ประกอบที่ใช้ แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวของละคร ได้แก่

- Low Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะเงามืดดำ แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ และบอกถึงช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางคืน
  - High Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะสว่างจนถึงสว่างจ้า แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง หรือการเริ่มต้นใหม่ และบอกถึงช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางวัน
  - Narrative Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะกึ่งกลางระหว่าง low-key และ high-key แสดงถึงการเล่าเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา ไม่เน้นอารมณ์
14. สี หมายถึง องค์ประกอบของละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวหรือประกอบการเล่าเรื่องราว ที่ให้ความรู้สึกต่างกัน ตามลักษณะวรรณะของสี และตามลักษณะเรื่องราว
15. เสียง หมายถึง องค์ประกอบของละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวหรือประกอบการเล่าเรื่องราว ได้แก่
- เสียงสนทนา เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปากของตัวละคร แสดงถึงอารมณ์ บุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละคร
  - เสียงเพลงประกอบ เป็นเสียงที่แสดงดนตรีที่มีท่วงทำนองประกอบเนื้อร้อง
  - เสียงดนตรีประกอบ เป็นเสียงที่แสดงดนตรีที่มีท่วงทำนองเพียงอย่างเดียว ไม่มีเนื้อร้อง
16. สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่สามารถแสดงหรือบ่งบอกหรือเป็นตัวแทนของภาพยนตร์

## 17. ภาษา

หมายถึง องค์ประกอบที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างตัวละคร ซึ่งมี 2 ลักษณะ ได้แก่

17.1 วจนภาษา เป็นภาษาพูดสนทนาที่ออกเสียง รวมถึงภาษาเขียน เช่น จดหมาย เป็นต้น

17.2 อวจนภาษา เป็นภาษาที่ใช้ร่างกาย หรืออวัยวะส่วนต่าง ๆ แสดงท่าทาง หรือ อากัปกิริยาต่าง ๆ เพื่อสื่อสารหรือสื่อความหมายหรือแสดงถึงอารมณ์ของตัวละคร



## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการทำวิจัยดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)
  - 2.2 ทฤษฎีมายาคติ (Myth)
  - 2.3 แนวคิดภาพยนตร์ตลก(Comedy Idea)
  - 2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative)
  - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.1 ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology)

สัญวิทยา (semiology) พัฒนามาจากคำในภาษากรีกคำว่า semeion ที่แปลว่า sign ในวรรณคดีของนักทฤษฎีทางด้านสัญวิทยา สัญญะคือ อะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ

O'Sullivan ได้ให้คำจำกัดความว่าสัญวิทยาเป็นการศึกษาเรื่องของสัญญะ (sign) รหัส (code) และวัฒนธรรม (ทยากร แซ่แต้ , 2551:34) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญะและการที่สัญญะนั้นถูกนำมาใช้ในสังคม โดยมีลักษณะที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. สัญญะต้องมีลักษณะทางกายภาพ
2. สัญญะจะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
3. สัญญะจะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญญะ

สัญญะในฐานะที่เป็นหน่วยพื้นฐานที่สุดของภาษา คือระบบของความสัมพันธ์ที่สลับซับซ้อนที่เชื่อมโยงระหว่าง รูปสัญญะ หรือตัวสื่อ / ตัวหมาย (signifier) กับความหมายสัญญะ หรือความคิดตามรูปสัญญะที่ต้องการจะสื่อ / ตัวหมายถึง (signified) สองส่วนนี้ประกอบขึ้นมาเป็นสัญญะ

ภาษาศาสตร์ถือได้ว่าเป็นแม่แบบของสัญวิทยา สัญวิทยาได้นำเอาแนวคิดของภาษาศาสตร์มาประยุกต์เข้ากับปรากฏการณ์ (ตัวบท) ในความเป็นจริงเราพิจารณาตัวบทเหมือนภาษา โดยตัวความสัมพันธ์คือสิ่งที่สำคัญที่สุด

วิธีการหาความรู้ของสำนักโครงสร้างนิยม และสัญวิทยา พัฒนามาจากความคิดทางด้านภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างของ Ferdinand de Saussure ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ทำการศึกษาความหมายของการกระทำของมนุษย์ โดยดูที่บทบาท หน้าที่ของการกระทำนั้นในบริบทของสังคมมากกว่าที่จะเป็นการศึกษาตัวพฤติกรรมโดด ๆ Ferdinand de Saussure ได้ชี้ให้เห็นว่าความหมายของสรรพสิ่งมิได้ดำรงอยู่ในตัวของสิ่งนั้น แต่อยู่ที่ความสัมพันธ์ของสิ่งนั้นกับสิ่งอื่น ๆ ภายใตระบบเดียวกัน เขาได้สร้างความคิดที่ว่า ระบบสังคมต่างหากที่สร้างมนุษย์ สร้างปัจเจกบุคคลขึ้นมาด้วยการตอกย้ำบรรดา ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ และจารีตปฏิบัติต่าง ๆ ของสังคมไว้ในระดับของจิตไร้สำนึก (unconscious) ของมนุษย์ ดังนั้นหากเข้าใจพฤติกรรมและการกระทำของมนุษย์ ก็ต้องทำความเข้าใจ ระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์ และจารีตปฏิบัติในสังคมนั้น ซึ่งเป็นตัวสร้างและกำหนดความหมายให้กับพฤติกรรมและการกระทำนั้น ๆ (ทยากร แซ่เต๋, 2551:35)

Ferdinand de Saussure ได้ให้นิยามของสัญวิทยาไว้ว่า “สัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาถึงวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (ทยากร แซ่เต๋, 2551:36) หรือสรุปได้ว่าสัญวิทยาเป็นศาสตร์เกี่ยวข้องกับ

1. สัญญะ สัญวิทยาจะศึกษาถึงประเภทต่าง ๆ ของสัญญะโดยจะสนใจวิธีการสืบทอดความหมาย (Meaning) ของสัญญะเหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัญญะเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญะ เพราะถือว่าสัญญะเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ การจะเข้าใจสัญญะได้จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ที่สร้างสัญญะด้วย
2. รหัส / ระบบ เนื่องจากสัญญะนั้นเกิดขึ้นมาอย่างเป็นระบบ และระบบที่นำเอาสัญญะมาประกอบเข้าด้วยกัน เราเรียกว่า รหัส ซึ่งมีมากมายหลายประเภท แต่ละประเภทก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน
3. วัฒนธรรม ทั้งตัวสัญญะและรหัสนั้นถูกสร้าง ถูกใช้ และทำงานภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ เท่านั้น หากบริบทเปลี่ยนไป ความหมายของสัญญะและรหัสก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย

การสื่อสาร เป็นการรวมเอาเรื่องของระบบสัญญะกับการวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยมไว้ด้วยกัน หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่ง ก็จะสื่อสารกันไม่ได้ การสื่อสารจะเป็นไปได้ นั้นประกอบด้วย

การส่งสาร การรับสาร การเข้าใจสารที่ส่ง ผ่านการเข้ารหัสที่เป็นตัวกำหนด / กำกับความหมาย อีกต่อ ถ้าหากการสื่อสารคือการใส่รหัส (encode) แล้ว การเข้ารหัส / การรับสารก็คือการ ถอดรหัส (decode) นั่นเอง ดังนั้นหัวใจของการสื่อสารจึงอยู่ที่เรื่องของ รหัส ส่วนสาระสำคัญของ สิ่งที่เรียกว่ารหัสในทฤษฎีการสื่อสารจะประกอบไปด้วย

- 1) รหัสต้องมีมาก่อนผู้ส่งสารและก่อนข้อความที่สื่อ เพราะรหัสเป็นตัวกำหนดว่าจะส่งสาร อย่างไร ส่วนคนรับสารก็ต้องเรียนรู้ ทำความเข้าใจรหัสดังกล่าว จึงจะรับสารได้หรือเข้าใจสารที่ส่ง
- 2) รหัสเป็นอิสระจากข้อความที่ส่ง การสื่อสารมิใช่เป็นการส่งข้อความ แต่เป็นการส่งสัญญาณ ภายใต้การกำกับของรหัสชุดหนึ่งเท่านั้น
- 3) รหัสเป็นอิสระจากผู้ส่งสาร และเป็นตัวกำกับว่าผู้ส่งสารจะต้องส่งอย่างไร พูดยังไง ผู้รับจึงจะรู้เรื่อง

## 2.2 ทฤษฎีมายาคติ (Myth)

Roland Barthes ได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง สัญญา และการสร้างความหมาย โดยเน้นความสนใจไปที่ การสร้างความหมายในขั้นที่สองซึ่งมักถูกแต่งเติมออกไปจากการสร้างความหมายขั้นทั่วไปและ มักเป็นที่ซุกซ่อนอุดมการณ์ทางสังคมเอาไว้ โดยได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความหมายตรงและความหมายแฝงที่อยู่ในกระบวนการสื่อสาร ( พิมพ์ชญา พิกเปียม, 2552:13)

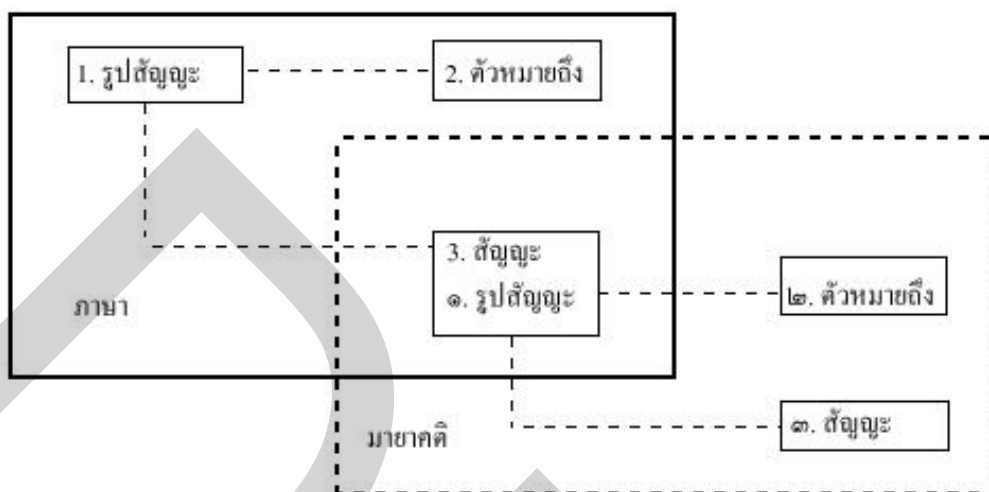
1. การตีความหมายตรงหรือความหมายโดยอรรถ (denotation) เป็นการตีความหมาย ที่เข้าใจตามตัวอักษรหรือเป็นความหมายขั้นแรก มักเป็นที่เข้าใจตรงกัน โดยส่วนใหญ่ เป็นความหมาย ของสัญญาณที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างเป็นภววิสัย (objective) มีลักษณะที่เป็นสากล คือ อ้างอิงขึ้นมาโดย ไม่ต้องมีการประเมินคุณค่าตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด คือความหมายที่ระบุในพจนานุกรม
2. การตีความหมายโดยนัย (connotation) หรืออาจเรียกว่าความหมายแฝง อธิบายถึงปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญาณกระทบกับความรู้สึกรู้สึก หรืออารมณ์ของผู้ใช้สารและค่านิยม ในวัฒนธรรมของเขา ความหมายในขั้นที่สองนี้ เป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะบุคคลที่เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นอัตวิสัย (subjective) ไม่ว่าจะ เป็นในระดับบุคคลหรือในระดับสังคมและควา มหมายแฝงจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร

ในทุกสัญญาณจะประกอบด้วยความหมายทั้งสองควบคู่กันไปเสมอ แต่ว่าในสัญญาณแต่ละ ประเภทอาจมีส่วนของความหมายตรงและความหมายแฝงมากน้อยต่างกัน โดยปกติความหมาย

ตรงนั้นจะห่อหุ้มความหมายแฝงเอาไว้ (Natural) ทำให้ผู้ใช้สัญลักษณ์ ลงสัมผัสลักษณะอัตวิสัยเชิง ส่วนตัวหรือเชิงสังคมของความหมายแฝงไป

Roland Barthes ได้กล่าวไว้ว่า “ทันทีที่มีสังคมเกิดขึ้น การใช้วัตถุสิ่งของต่างๆ ในสังคม ตัวมันเองก็ถูกทำกลายเป็นสัญลักษณ์ไป ” (“as soon as there is a society, every usage is converted into a sign of itself.” Barthes, 1967:41) แต่คนโดยทั่วไปมักมองข้ามความหมายในระดับที่สอง (the second-level signification) กล่าวคือ มองข้ามหรือไม่เห็นความหมายในระดับที่วัตถุต่าง ๆ มีฐานะเป็นสัญลักษณ์ หรือถูกทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ มีบทบาท / หน้าที่ ในเชิงสัญลักษณ์ (sign function) ไปมองเห็นแต่ฐานะในการเป็นวัตถุสิ่งของ เพื่อการใช้สอยแคบๆ ของสิ่งเหล่านี้เท่านั้น (a non-signifying object) ซึ่ง Roland Barthes เรียกกระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิดอำพราง บิดเบือนฐานะการเป็นสัญลักษณ์ของสรรพสิ่งในสังคมให้การเป็นเรื่องของ “ธรรมชาติ” เป็นสิ่งปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่มิมีบทบาท / หน้าที่ในเชิงประโยชน์ใช้สอยแคบ ๆ ในสังคมว่า “กระบวนการสร้างมายาคติ” (mythology) และเรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ / ผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า “มายาคติ” (myth / alibi / doxa) หรือความคิด / ความเชื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับ โดยไม่ต้องคำถาม และเป็นความคิด / ความเชื่อ ที่สอดคล้องกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น (ทยากร แซ่แต้, 2551:36)

จากบทความหลายชิ้นเกี่ยวกับ “Myth today” โดย Roland Barthes ได้บอกว่า “เรื่องราวของมายาคติ ในสังคมที่ทันสมัยซึ่งเต็มไปด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ก็ยังมีมายาคติอยู่มากมาย ความหมายของมายาคตินั้น มิได้หมายความว่า ความหมายดังกล่าวจะต้องเป็นเรื่องไม่จริง แต่ทว่าคำว่า “Myth today” นี้เกิดขึ้นเนื่องจากการทำหน้าที่ที่ยังคงเหมือนกับมายาคติในอดีต คือการให้คำอธิบายต่างๆ เกี่ยวกับโลกแก่เรา Roland Barthes ยังได้อธิบายต่อว่า หลังจากที่มีความหมายแฝงตัวแรกถูกสร้างขึ้นมา ความหมายนั้นก็จะกลายเป็นรูปสัญลักษณ์แล้วสร้างความหมายแฝงตัวที่สองต่อไปเรื่อยๆ เป็นสายโซ่แห่งความหมาย (chain of meaning) ดังเช่น ความหมายในชั้นแรกนั้น อาจเป็นการตีความเนื่องจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (subjective experience) แต่สำหรับความหมายแฝงระดับที่สองหรือที่เรียกว่า มายาคติ นั้นเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในระดับสังคม



ภาพที่ 2.1 แสดงให้เห็นระดับของมายาคติตามแนวคิด Roland Barthes  
(กาญจนา เทพแก้ว, 2551)

Roland Barthes มองว่าลักษณะการทำงานของมายาคติไม่ต่างจากเรื่องของสัญลักษณ์ในระบบภาษา จะต่างก็เพียงว่า สัญลักษณ์ในระบบภาษาถูกแปร / เปลี่ยนรูปสัญลักษณ์ในระบบมายาคติคือทำหน้าที่สร้าง / สื่อความหมายได้เลย ไม่ต้องการผสมระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายเหมือนอย่างในระบบของภาษา ในระบบของมายาคติ สิ่งต่าง ๆ ในสังคมจะถูกลดทอน ลงมาเป็นวัตถุดิบ ที่ระบบมายาคติจะใช้ในการสื่อความหมาย

### ความหมายและนิยามของแนวคิดมายาคติ (Myth)

คำว่า “Myth” นั้น มีความหมายเดิมว่า เป็นเรื่องเล่าซึ่งสังคม / วัฒนธรรมใช้ในการอธิบาย หรือใช้ในการทำความเข้าใจความเป็นจริงหรือธรรมชาติในแง่มุมต่างๆ มายาคติในสังคมโบราณมักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเทพเจ้า ทำให้คนมักเข้าใจว่ามายาคติเป็นเรื่องโบราณ ในสังคมสมัยใหม่ไม่มีมายาคติแล้ว ซึ่งในเรื่องนี้ Roland Barthes ได้นำเสนอว่า มายาคติก็คือ วิธีคิดของสังคมหรือวัฒนธรรมเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง เป็นวิธีการประมวลความคิด (conceptualization) หรือทำความเข้าใจกับสิ่งนั้น ในสังคมสมัยใหม่จึงยังมีมายาคติอยู่มากมาย เช่น มายาคติเรื่อง เพศ อำนาจ ชนชาติ (ทยากร แซ่แต้, 2551:38)

มายาคติเป็นระบบ ระเบียบ และรูปแบบวิธีการสร้างความหมายแบบหนึ่ง (“a mode of signification, a form”) ที่ขึ้นกับเงื่อนไขทางประวัติศาสตร์เฉพาะชุดหนึ่ง มีขีดจำกัดของการใช้ และ

มีกระบวนการทำให้เกิดการยอมรับของสังคมในวงกว้างหรืออาจนิยาม มายาคติ (วรรณพิมล อังคศิริสรพร , 2544) ได้ว่า หมายถึงการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจจะกล่าวได้ว่า เป็นกระบวนการของการหลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ก็มิได้หมายความว่ามายาคตินั้นมิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏอยู่ต่อหน้าต่อตาอย่างเปิดเผย แต่มนุษย์ต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม หลงคิดไปว่าค่านิยมที่ยึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก

ในทุกส่วนเสี้ยวของสังคมยุคปัจจุบันยังสามารถพบเห็นมายาคติได้ทั่วไป เพียงแต่ว่ามายาคติ มีการแปลงตนเอง วาทะของมายาคตินั้นไม่จำเป็นว่าจะต้องเกาะอิงอยู่กับภาษาเหมือนกับคำพูดทั่วไป มายาคติสามารถแฝงอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์มากมาย เงื่อนไขที่จะทำให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดกลายเป็นมายาคติ คือการที่สังคมหรือวัฒนธรรมนั้นเข้าไปยุ่งเกี่ยวแทรกแซง โดยหยิบยื่นความหมายคุณค่าต่าง ๆ นานา (ทั้งในด้านดีและด้านร้าย) ให้แก่สิ่งต่าง ๆ เหล่านั้น Roland Barthes เชื่อว่าทุกสิ่งสามารถกลายเป็นมายาคติได้ทั้งสิ้น เพราะความสามารถในการสร้างความหมายของมนุษย์ มายาคติเป็นผลผลิตจากสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง ชนชั้นหนึ่ง หรือหลายกลุ่มหลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจและสังคมอย่างแน่นแฟ้น ในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน มายาคติมีที่ไปที่มาท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง ไม่มีมายาคติใดผุดขึ้นมาได้เองจากธรรมชาติ

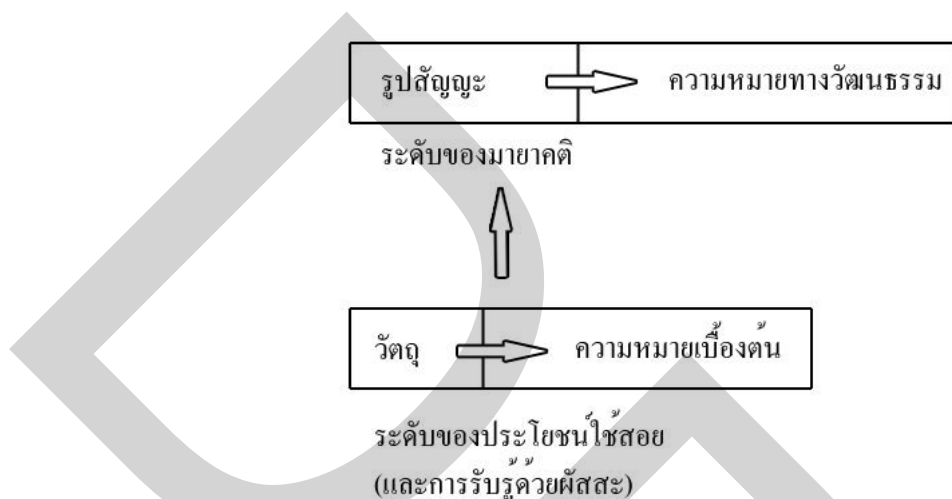
มนุษย์ทุกคนคุ้นเคยอยู่กับมายาคติ เพราะมายาคติมากมายปรากฏให้เห็นต่อหน้า เช่น มายาคติเกี่ยวกับเพศหญิงว่า เป็นเพศที่อ่อนแอ หรือเป็นเพศที่เข้า ใจยาก มายาคติเกี่ยวกับเพศชายว่า ลูกผู้ชายต้องร้องไห้ไม่เป็น เป็นต้น แต่ด้วยความคุ้นเคยจนไม่ได้สังเกตว่า จริง ๆ แล้ว มายาคติเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม คนส่วนมากกลับคิดไปว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นธรรมชาติ ปราศจากการสร้างหรือการปรุงแต่งใด ๆ ประกอบด้วยหลักของเหตุ และผล หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก และด้วยความรู้สึกที่ว่าเป็นธรรมชาตินี้เอง จึงทำให้คนเราสามารถรับเอามายาคติต่าง ๆ ได้โดยง่าย และถ่ายทอดต่อ ๆ กันไป โดยมีได้รู้สึกถึงความเป็นมายาคติของสิ่งเหล่านั้น ดังเช่นในสังคมไทยปัจจุบัน มายาคติอย่างหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนโดยเฉพาะในสื่อโฆษณา คือมายาคติเกี่ยวกับความขาว ผลิภัณฑ์ประทินโฉมจำนวนมากไม่น้อยในท้องตลาด ได้แสดงให้เห็นว่าความขาวมิใช่เพียงแค่ความขาว หรือมีความหมายเพียงแค่ความสวยงามเท่านั้น แต่กลับบรรจุไปด้วยความหมายต่าง ๆ มากมาย เช่น ความขาวคือความสำเร็จ ทั้งหน้าที่ การงาน ความรัก สถานะในสังคม การเป็นที่ยอมรับ ฯลฯ ในที่สุดแล้วคือการแสดงให้เห็นถึงมายาคติในเรื่องเชื้อชาติที่ว่าผิวขาวคือกลุ่มชนที่ฉลาดที่สุด มีความเจริญ มีความเป็นอารยะ มากกว่าคนผิวเหลืองและคนผิวดำ

Roland Barthes ได้อธิบายถึงมายาคติและลักษณะการทำงานของ มายาคติ ผ่านทางรูปใน นิตยสาร Paris Macth โดยรูปดังกล่าวเป็นรูปทหารหนุ่มผิวดำ ในเครื่องแบบของทหารฝรั่งเศส จ้องมองไปยังธงชาติฝรั่งเศส รูปภาพนี้เป็นสัญลักษณ์ ความหมายของรูปนี้ (ความหมายโดยตัวของมันเอง ของรูปภาพ และที่มาของอำนาจของมันเอง ) คือ ฝรั่งเศส เป็นจักรวรรดิที่ ทุกชนชาติ (ทุกสีผิวและทุกสถานที่) จะต้องจงรักภักดี ในระดับที่ 2 ของความหมายของรูปสัญลักษณ์ (signifier) ทหารผิวดำ แสดงความเคารพธงชาติฝรั่งเศส ซึ่งแสดงให้เห็นการดำรงอยู่ของแนวคิดเรื่องชนชาติ ัทธิ อาณานิคม และจักรวรรดินิยม ในที่สุดแล้ว ตัวหมายถึง (signified) จะซ่อนอยู่ภายใต้สัญลักษณ์ ในที่นี้ รูปภาพได้สื่อว่า ฝรั่งเศสเป็นจักรวรรดิที่มีเสรีภาพ ความเสมอภาพและภราดรภาพ หรืออย่างน้อยก็ ความเกริกเกียรติของเหล่าทหาร

ระบบความหมายของ Roland Barthes อธิบายระบบข้อมูลที่ฝังแน่นอยู่กับการเล่าเรื่อง ในกรณีนี้ ตัวสัญลักษณ์ก็คือรูป ถ่าย ภาพเน้นรายละเอียดของเหตุการณ์ที่เป็นจริงทางภววิสัย ตัวหมายถึง คือสารเกี่ยวกับสังคมและการเมือง รูปถ่ายนี้ตีพิมพ์ในนิตยสาร (หรือบนหน้าหนังสือพิมพ์ หรือผ่านสื่อโทรทัศน์) ซึ่งสอดคล้องกับสารทางการเมือง การเลือกของบรรณาธิการ ที่เลือกรูปนี้ขึ้นมาจาก รูปจำนวนม มากมายนั้น ไม่ได้ขึ้นกับคุณค่าทางสุนทรียะ รูปสัญลักษณ์ และตัวหมายถึงที่บรรจุอยู่ใน รูปสัญลักษณ์ด้วยความหมาย มันคือมายาคติ ที่ขึ้นกับระดับของการส่งผลซึ่งกันและกันที่เกิดขึ้น และตัวสัญลักษณ์ที่อยู่อย่างโดดเดี่ยวนั้นจะถูกครอบงำโดยความหมายทางวัฒนธรรมและสาร ในเวลานั้นมันจะไม่ใช่ว่าไม่มีพิษ ไม่มีภัยและปราศจากค่านิยม แต่เต็มไปด้วยคำบรรยายด้านการเมือง จักรวรรดิ ชนชาติ และความจงรักภักดี (ทยากร แซ่เต๋, 2551:40)

อย่างไรก็ดีถึงแม้ว่ามายาคติจะเป็นผลผลิตของประวัติศาสตร์ แต่วิธีการวิเคราะห์โดยทั่วไป ก็ไม่สามารถแสดงให้เห็นการทำงานของมายาคติได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมายาคติมีตรรกะภายใน (internal logic) ซึ่งได้แก่ตรรกะสื่อความหมาย ดังนั้นจึงต้องอาศัยศาสตร์ที่เชี่ยวชาญด้านแนวการ สื่อความหมายมากที่สุดนั่นก็คือ สัญวิทยา แนวทางที่ โรลิ่งค์ บาสท์ ใช้วิเคราะห์มายาคตินี้อยู่ใน แนวทางของสัญวิทยาเชิงโครงสร้าง (structural semiology) โดยได้เสนอว่าหน่วยสื่อความหมายแต่ละหน่วยมิได้มีตัวตนอยู่ได้โดยลำพัง โดด ๆ แต่อาศัยความสัมพันธ์โยงใยระหว่างกัน ซึ่งประกอบเป็นโครงสร้างขององค์กรวม จึงทำให้แต่ละหน่วยมีค่าสื่อความหมายขึ้นมาได้ ดังนั้นกระบวนการสื่อความหมายจึง อิงอยู่กับเครือข่ายความสัมพันธ์กันเองของหน่วยทั้งหมด มายาคติเป็นการสื่อความหมายทางวัฒนธรรมนั่นก็คือ คนในสังคมได้สวมใส่ความหมายทางวัฒนธรรมที่บงกชไปบนวัตถุบนความหมายเบื้องต้นต่าง ๆ หรืออาจกล่าวได้ว่า มายาคติเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่อาศัย “การเข้าไปยึดครอง ” (appropriation) ในเบื้องต้นนั้นแม้ว่าวัตถุต่าง ๆ จะมีความแตกต่าง

หลากหลายเพียงใดก็ตาม แต่เมื่อถูกจับยึดโดยมายาคติแล้ว ก็จะถูกทอนให้เหลือเป็นเพียงรูปสัญลักษณ์ เพื่อสื่อถึงสิ่งอื่นเสมอ



ภาพที่ 2.2 แสดงการทำงานของมายาคติโดยใช้สัญลักษณ์  
(สุภางค์ จันทวานิช , 2551 : 220 ปรับปรุงจาก นพพร ประชากุล , 2549 : 11)

มายาคติคาบเกี่ยวกับความหมายเบื้องต้นเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย ส่วนในอีกด้านหนึ่งนั้น มายาคติสื่อความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มคนและชนชั้น ซึ่งเกี่ยวพันกับอุดมการณ์ในความหมายวงกว้าง และใช้ความหมายเบื้องต้นกลบ เคลื่อนความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมให้เลดูเหมือนธรรมชาติ มายาคติแปรรูปประวัติศาสตร์ให้กลายเป็นธรรมชาติ เราจึงเข้าใจได้ว่าผู้เสพ มายาคติ จึงแลเห็นทั้งเจตนาและความหมายของมายาคติ ที่เจาะจงสื่อมาสู่เขาโดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการมุงมอมเมาเอาประโยชน์ ดันตออันเป็นที่มา ของมายาคตินั้นแจ่มแจ้งชัดเจน แต่เพราะมายาคติถูกจับตรึงไว้ในความเป็นธรรมชาติ ผู้เสพจึงไม่รับรู้ว่ามันเป็นเรื่อง เจตนาแต่คิดไปเองว่าเป็นเรื่องของเหตุและผล

#### คุณสมบัติมายาคติ ( กานต์พิชชา วงษ์ขาว, 2550 : 67)

1. มายาคติมีลักษณะที่เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงเป็นพลวัต (dynamism) ความหมายในระดับของมายาคติ จะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาเพื่อตอบสนองความต้องการของคนบางกลุ่มหรือความต้องการทางวัฒนธรรม เช่น เมื่อกล่าวถึงคำว่าโบราณ เดิมที่เป็นยุคที่เน้นการพัฒนา มาก ๆ อาจมีความรู้สึกในเชิงลบ ความเก่า คร่ำคร่า ไม่มีคุณค่า แต่เมื่อเวลาผ่านไป สังคมเลยแสวงหาจุดยืนใหม่ ย้อนกลับไปหาสิ่งเดิม ๆ คำว่า โบราณ ก็มีความหมายที่เปลี่ยนไป เป็นไปในเชิงบวกมากขึ้น จน



กลายเป็นของที่มีค่า เช่น สินค้าที่มีการเดิมคำว่า “โบราณ” เข้าไป จะทำให้ดูเป็นสินค้าที่มีการตกทอด มีความเป็นมา มีค่า ควรแก่การซื้อหา ซึ่งอาจมีความหมายรวมถึงเหมาะกับวิถีชีวิต สภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในปัจจุบันมากที่สุด

2. ที่ได้มีมายาคติ ที่นั่นย่อมมี counter-myth ปรากฏอยู่ในวัฒนธรรมย่อย ๆ เสมอ counter-myth ยกตัวอย่างเช่น ในช่วงที่มีการนำเสนอปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค บนพื้นฐานของสังคมไทย ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับพญานาคมาเป็นเวลานานก็มีการนำเสนอ ชุดความคิดอีกชุดหนึ่งออกตามสื่อต่าง ๆ ว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติหรือเป็นฝีมือมนุษย์ โดยหาเหตุผลคำอธิบายต่าง ๆ มาประกอบ

แนวคิดเรื่องมายาคติข้างต้นนี้ เป็นแนวคิดหลักที่ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยจะนำมากำหนดทิศทางการศึกษาวิเคราะห์ตามปัญหาวิจัย โดยนำมาเป็นแนวทางในการกรให้ความหมายคำนิยามศัพท์ในบทที่ 1 การสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลเป็นตารางบันทึกข้อมูลดังกล่าว และเพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตลกไทยในการทำ วามเข้าใจในเรื่องที่จะศึกษาคือมายาคติของมุกตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

### 2.3 แนวคิดของภาพยนตร์ตลก

Wes D. Gehring ได้จำแนกภาพยนตร์ตลกออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1 ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) และ 2 ตลกที่ถือเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็น ประเด็น (Comedy of Situation) ซึ่งมีใจความสำคัญดังต่อไปนี้ (Wes D. Gehring, 2541:106-110)

1 ตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ (Comedy of Incidents) คือ ตลกที่มีการวางโครงเรื่องเอาไว้อย่างหลวมๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุขตลกเท่านั้นเอง เนื้อเรื่องแทบจะไม่มีมีความสำคัญอะไรเลย ผู้ที่ทำตลกแนวนี้เชื่อว่ามุขตลกนั้นมีความสมบูรณ์อยู่ในตัวของมันเองแล้ว

2 ตลกที่ถือเป็นเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็น (Comedy of Situation) คือ สำคัญใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น ตลกประเภทนี้รู้จักกันดีในชื่อว่า

ซิตคอม (sitcom) ความแตกต่างระหว่าง Comedy of Incidents กับ sitcom ก็คือประเภทแรกเห็นว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัวเอง ส่วนประเภทหลังเห็นว่ามุขตลกเป็นเพียงเครื่องมือหรือแนวทางในการที่จะแสดงออกถึงจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ประเภทแรกเน้นที่มุขตลก ส่วนประเภทหลังใช้มุขตลกเป็นเพียงส่วนประกอบหรือเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิด หากจะนำมาแยกย่อยลงไปอีกจะได้ตลกแบบต่างๆ ดังนี้

1 ตลกล้อเลียน (Parody) มักเกี่ยวกับล้อเลียน จิตคิดบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือล้อเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วยกันเอง ตลกล้อเลียนจัดเป็นภาพยนตร์ตลกที่มีจำนวนมากมากที่สุดประเภทหนึ่ง และได้รับความนิยมจากคนดูเป็นอย่างมาก

แม้ค เซ็นเน็ตต์เป็นบิดาแห่ง Parody ซึ่งมีความคิดที่มีอิทธิพลต่อ การทำภาพยนตร์ตลกในยุคต่อๆ มาได้ให้ความคิดที่ว่ามุขตลกเป็นสิ่งที่มีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง ถือว่า แม็ค เซ็นเน็ตต์ เป็นผู้นำภาพยนตร์ตลกประเภท Comedy of Incidents

ถึงแม้จุดมุ่งหมายของ Parody คือเสียงหัวเราะ ทว่าในท่ามกลางเสียงหัวเราะได้มีการศึกษาและการเพิ่มพูนความรู้ลึกซึ้งขึ้น ภาพยนตร์ตลกถือว่าเป็นศิลปะที่ต้องใช้สติปัญญา และความคิด (ในขณะที่เมโลดรามานั้นเน้นที่อารมณ์) นอกจากนั้นตลกแบบ Parody ยังได้ก่อให้เกิดสิ่ง ที่เรียกว่า “การวิพากษ์วิจารณ์เชิงสร้างสรรค์”

2 มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มักเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครใดตัวละครหนึ่งซึ่งส่งผลให้ตัวเองหรือตัวละครอื่นเจ็บตัวอย่างตั้งใจและไม่ตั้งใจ

3 มุขตลกไร้เดียงสาเหนือความคาดหมาย (Screwball) เดิมที Screwball เป็นคำที่หมายถึงบุคคลที่ผิดประหลาดหรือวิถาวร หลังจากกลางยุค 1930 เป็นต้นมา Screwball เป็นถ้อยคำที่แพร่หลายในสนามเบสบอลล์ หมายความว่าผู้เล่นที่แปลกประหลาด หรือการขว้างลูกที่ผิดปกติ ออกนอกทิศทาง และไม่อยู่ในความคาดหมาย ลักษณะที่ให้ความหมายดังกล่าวได้เข้ามาเชื่อมโยงกับลักษณะเด่นของตัวละครในตลกแบบ Screwball

ตลก Screwball เป็นภาพยนตร์ประเภทที่มีความแตกต่างจากตระกูลอื่นๆ ในแง่ของ “เวลาและสถานที่” ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์สงครามหรือภาพยนตร์แอ็กชันมักจะมีการกำหนดเวลาและสถานที่ไว้อย่างเฉพาะเจาะจง เพื่อให้มีเหตุการณ์เกิดขึ้น ทว่าตลก Screwball กลับอยู่ในลักษณะตรงข้ามคือไม่มีการกำหนดในแง่ของเวลาและสถานที่

ตลก Screwball มักจะมีเหตุการณ์อยู่ในสังคมที่เจริญแล้ว ตัวละครไม่มีทางออกและจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานะแวดล้อมและสังคม

ตัวละครในตลกประเภท Screwball มักจะแสดงโดยดารานักแสดงที่มีลักษณะเด่นชัด และมักจะไต่บทในแนวทางใกล้เคียงกันจนดาราบางคนกลายเป็นเครื่องหมายของภาพยนตร์แนวนี้

ในการทำความเข้าใจลักษณะของตัวละครเด่นๆ ในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้จำเป็นต้องอย่างยั้งที่จะต้องกระทำโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับตัวตลกในการ์ตูนซึ่งมีลักษณะต่อต้านวีรบุรุษ

(Anti-Hero) โดยตัวตลกดังกล่าวมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่

1. มีเวลาว่างเหลือเฟือ
2. ขาดประสบการณ์และไร้เดียงสาแบบเด็กๆ
3. มีชีวิตอยู่ในเมือง
4. มีความคับข้องใจ ต้องพบกับอุปสรรคและ
5. ไม่สนใจในการเมือง

ลักษณะประเภทแรก ภาพยนตร์ตลก Screwball มักจะมุ่งความสนใจไปที่การใช้เวลาว่างในชีวิต (โดยเฉพาะอย่างยิ่งชีวิตตามแบบฉบับสังคมชั้นสูง) ส่วนลักษณะประการที่สองคือตัวละครที่มีความเป็นเด็กอยู่สูงและนำมาซึ่งเหตุการณ์ตลกลักษณะ ประการที่สาม เรื่องราวหรือเหตุการณ์มักอุบัติขึ้นในชุมชนเมือง มีฉากและสถานที่ซึ่งมีลักษณะที่เป็นเมืองอย่างเด่นชัด เช่น กภัตตาคาร ในที่ลับที่ตกแต่งอย่างหรูหราและที่พักอาศัยแบบชาวเมือง ลักษณะประการที่สี่ คือมีความคับข้องใจและต้องเจออุปสรรค ซึ่งตัวอุปสรรคที่สำคัญคือผู้หญิงและลักษณะประการสุดท้ายได้แก่ การไม่สนใจการเมือง ตัวละครเอกจะต้องแก้ไขปัญหาและอุปสรรคของตนไปวันๆ โดยไม่มีจุดมุ่งหมายหรือการวางแผน มักจะมีปัญหากับการใช้เวลาว่าง (ที่มีอยู่อย่างมากมาย) โดยไม่เข้าไปยุ่งกับการเมือง

4 มุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist Comedy) ภาพยนตร์ประเภทดังกล่าวมักจะมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับแนวความคิดทางการเมือง โดยเฉพาะตัวละครเอกจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความคิดทางการเมืองตามแบบอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นตลกที่มีรากฐานมาจากความตื่นตัวและการตั้งสมมติฐานประชาธิปไตยอย่างแท้จริง มุขตลกล้อเลียนการเมือง มักจะมีเนื้อหาว่าด้วยความรักชาติ การรักในถิ่นฐานที่อยู่อาศัยการรวบรวมตัวกันเพื่อสู้กับปัญหา การให้ความสนใจเรื่องของความเป็นพลเมือง สิทธิ และเสรีภาพ

5 มุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย (Black Humour) มักแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ การเห็นแบบ ความตายความเจ็บปวดหรือการแสดงภาพของความตายแล ะความเจ็บปวดออกมาจนเกินลักษณะความเป็นจริง และนอกเหนือจากความตายซึ่งเป็น จุดมุ่งหมายสูงสุด ของมุขตลกแบบ Black Humour แล้วนั้น ความว่างเปล่าและไร้แก่นสารก็เป็นประเด็นสำคัญที่มีการกล่าวถึงในภาพยนตร์ การแสดงถึงชีวิตของบุคคลที่ไร้แก่นสาร และมีลมหายใจอยู่ท่ามกลางสังคมที่ว่างเปล่าและไร้สาระ ความเหลวไหลไร้สาระมักจะนำเสนอผ่านทางความสับสน ไร้ระเบียบและสิ่งที่มีแต่ความบกพร่อง และยังชอบหยิบยกเอาสงครามมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดเนื่องจากสงครามเป็นสัญลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบที่จะแสดงถึงภาพการต่อสู้แข่งขันเพื่อการมีชีวิตอยู่ในสังคม มีการใช้สงครามเป็นภาพสะท้อนและภาพเชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงการต่อสู้ในชีวิต ในสายตาของมุขตลกที่ข้องเกี่ยวกับความตาย(Black Humour) ถือว่าสงครามเป็นสิ่งที่หาสาระอันใดมิได้ และชีวิตก็หาสาระมิได้เช่นเดียวกัน

6 มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) เป็นประเภทที่มีลักษณะเด่นชัดที่สุดในบรรดาภาพยนตร์ตลกด้วยกัน องค์ประกอบที่สำคัญยิ่งของตลก มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) คือผู้แสดงนำ ถือว่าเป็นตลกที่ให้ความสำคัญแก่รูปลักษณ์ของนักแสดงเป็นอย่างมาก รูปร่าง หน้าตา ท่าทางและการแต่งการจะเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นและตลก นอกจากนั้นการที่ผู้แสดงเป็นจุดเด่นเลยมี ผลทำให้นักแสดงที่มารับบท จำเป็นต้องมีชื่อเสียง และลักษณะที่ชัดเจนกลมกลืนกับแนวทางของภาพยนตร์ กล่าวคือ ต้องมีความเป็น “ตัวตลก” เหมือนบทบาทที่ได้รับ ชาร์ลี แชปลินเป็นตัวอย่างที่ดีเด่นที่สุด และยอดดาวตลกผู้นี้ถือว่าเป็นราชาแห่ง Clown Comedy

มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown Comedy) มักจะเน้นที่ตลกทางด้านภาพที่ได้ผล โดยทางสายตา ดังนั้นมุขตลกจึงมักจะเป็นการแสดงออกทางร่างกายและท่าทาง อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นมักจะเป็นจะเป็นไปในทำนองนี้ทั้งสิ้น นอกจากนั้นลักษณะที่สำคัญประการหนึ่งของตัวละครในภาพยนตร์ตลกประเภทนี้ ก็คือเป็นพวกร่อนเร่หรือชอบเดินทางได้ก่อให้เกิดผลสืบเนื่องหลายประการด้วยกัน ประการแรกทำให้ตัวละครมีช่องทางในการพบพานกับเหตุการณ์ สถานที่ต่างๆ อันนำมาซึ่งความตลก ประการที่สองการวางตัวตลกไว้ในสถานการณ์ที่ตัวตลกนั้นไม่มีความคุ้นเคย ก่อให้เกิดความตลกที่ต่อเนื่อง และเป็นจุดเริ่มต้นสำหรับการล้อเลียน ประการที่

สาม การเดินทางท่องเที่ยวไปตามสถานที่ต่างๆทำให้ต้องมีการเพิ่มตัวละครสมทบเข้ามา เพื่อรองรับเหตุการณ์และช่วยให้อารมณ์ขันมากมายและหลากหลายยิ่งขึ้น

## 2.4 แนวคิดการเล่าเรื่อง

David Bordwell ได้ให้แนวคิดในการเล่าเรื่อง ซึ่งมีหลักสำคัญ ดังหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้ (กานต์พิชชา วงษ์ขาว, 2550)

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

เป็นขอบข่ายของเรื่องราว หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เรื่องดำเนินไป ผู้เขียนจะกำหนดโครงเรื่องโดยนำแก่นเรื่องมาขยายเป็นโครงเรื่อง โดยต้องกำหนดว่าจะเปิดเรื่องอย่างไร ตัวละครจะมีบทบาทอย่างไร มีปัญหาอุปสรรคและวิธีการแก้ไขอย่างไร และตอนสุดท้ายเป็นอย่างไร เมื่อกำหนดโครงเรื่องอย่างคร่าว ๆ แล้วจึงนำมาเขียนเป็นเรื่องราวต่าง ๆ โดยปกติการลำดับเหตุการณ์จะมี 5 ขั้นตอน คือ

- 1.1 การเริ่มเรื่อง หรือเปิดเรื่อง
- 1.2 การพัฒนาเหตุการณ์
- 1.3 ภาวะวิกฤติ หรือจุด (Climax)
- 1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)
- 1.5 การปิดเรื่อง หรือการจบเรื่อง (Ending)

### 2. ลำดับเหตุการณ์ (Sequence)

คือการดำเนินเรื่องหรือการเล่าเรื่อง โดยเน้นไปที่การโยงลำดับของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเข้าไว้ด้วยกันจนสามารถเล่าเรื่องได้ ซึ่งเรียกว่า การค้นหา ลำดับขั้นหรือช่วงระยะเวลาของเหตุการณ์ (Syntagmatic Structure) หรือการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบ (Diachronic Analysis) จะประกอบด้วยระบบที่แน่ชัดบางประการ ซึ่งระบบเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการสร้างเรื่องราวขึ้น นอกจากระบบ แล้ว สิ่งที่มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องก็คือการลำดับก่อน- หลังของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เพราะถือเป็นตรรกะ (Logic) ของตัวบท (Text) ในการเล่าเรื่องและการจัดลำดับของหน่วยเหล่านี้ ก็มีผลต่อการสร้างความหมายให้เกิดกับผู้รับสาร นั่นก็คือข้อเท็จจริงซึ่งเกิดจากคิดของเราเอง Vladimir Propp ผู้ที่ค้นคว้าในการวิเคราะห์โครงสร้างของการลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง

ของการเล่าเรื่อง (Syntagmatic Structure) ซึ่งทำการศึกษา เรื่องของรูปแบบ ซึ่งเป็นการศึกษาถึง องค์ประกอบกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและภาพรวมทั้งหมดของเรื่อง

### 3. ความขัดแย้ง (Conflict)

การศึกษาถึงความขัดแย้งจะช่วยให้เราเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดียิ่งขึ้น เพราะอันที่จริงนั้น เรื่องเล่าก็คือการสานต่อเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งระหว่าง คนกับคน เช่น การที่ตัวละครทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่าย ต่อต้านกัน พยายามที่จะทำลายล้างกัน

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ตัวละคร จะรู้สึกสับสนหรือยุ่งยากใจในการที่จะตัดสินใจเพื่อการกระทำอย่างที่คิดไว้ เช่น ความรู้สึก ขัดแย้งกับ กฎระเบียบสังคม เป็นต้น

3.3 ความขัดแย้งกับพลังจากภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งนั้น Claude Levi – Strauss (ฌองรอฌ็อง ทิพย์พิมาน , 2539) เสนอวิธีการแบ่งขั้วตรงกันข้าม หรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่อยู่บนพื้นฐานของ ความเชื่อที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโดยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น สวกับชีเหร์ ผู้หญิงหรือผู้ชาย เป็นต้น วิธีการ Binary Oppositions ดังกล่าวจะใช้วิธีทางแบ่งคำ ออกเป็นสองกลุ่มที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แข็งแรง – อ่อนแอ ไร้เหตุผล – ใช้อารมณ์ ผู้หญิง – ผู้ชาย เป็นต้น การศึกษาเพื่อหาขั้วตรงกันข้ามที่ซ่อนอยู่ภายในตัวสารหรือที่เราเรียกว่า การค้นหา Paradigmatic Structure นี้จะทำให้การศึกษาตัวบท (Text) โดยพิจารณาจาก “ความสัมพันธ์” ที่เกิด จากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายในตัวบท เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็น Binary Oppositions เราเรียก การวิเคราะห์วิธีการสร้างความหมายในลักษณะนี้ว่าเป็น การวิเคราะห์เชิง Synchronic Analysis การ วิเคราะห์ให้เห็นถึงขั้วตรงกันข้ามนั้นจะเผยให้เห็นถึงคุณลักษณะเด่นที่เป็นปัจจัยของการสื่อ ความหมายในสิ่งนั้น ๆ ให้ปรากฏออกมา โดยถ้าไม่มีการเทียบแย้งให้เห็นลักษณะ ที่ตรงข้ามกันนี้ คุณลักษณะนั้นก็อาจจะแฝงอยู่ในรูปของศักยภาพหรือไม่เป็นที่สังเกตเห็นตามนิยามของมายาคติ

### 4. ตัวละคร (Character)

ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ในส่วนแรก คือความคิดของตัวละครมักเป็น สิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่เพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลงตัวละครที่เดิมก็มีความคิด

เป็นของตัวเอง ซึ่งภูมิหลังของตัวละครจะเป็นตัวกำหนดความคิดและจิตใจของตัวละคร และส่วนพฤติกรรมนั้นก็เป็นส่วนที่เป็นผลจากความคิดและทัศนคติของตัวละครโดยตรง

การวิเคราะห์ตัวละครนั้น วลาดิเมียร์ พร็อพ พบว่าในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทต่างกัน ดังต่อไปนี้

- พระเอก (Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะและเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ
  - นางเอก (Princess) ส่วนใหญ่ใช้ผู้หญิงเป็นตัวเล่าเรื่องราว ช่วยดึงดูดความสนใจจากผู้ชม ได้เป็นอย่างดี บางครั้งนางเอกอาจเป็นตัวละครหลักของเรื่อง หรืออาจจะเป็นแค่ตัวละครประกอบก็ได้
  - ผู้ร้าย (Villain) เป็นผู้ที่ก่อความเดือดร้อนต่าง ๆ หรือเป็นผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่อง
  - ผู้ช่วยเหลือ (Helper) เป็นผู้ช่วยตัวละครเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค บางเรื่องผู้ช่วยอาจจะเป็นพระรองของเรื่องก็ได้
  - ผู้ให้ (Donor) โดยมากมักจะเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ที่ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา
  - ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักจะเป็นผู้ที่พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย แล้วนำเรื่องที่พบเห็นไปเล่าให้ตัวละครเอกฟัง
  - พระเอกจอมปลอม (False Hero) เป็นตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่เปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง
- ตัวละครตามเกณฑ์นี้ หนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาทหรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งก็ได้

นอกจากวิเคราะห์บทบาทตัวละครดังกล่าว คุณสมบัติของตัวละครก็เป็นส่วนที่น่าจะนำมาวิเคราะห์เช่นกัน ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวละครเป็นผู้กระทำ (Active) คือตัวละครที่มีความเข้มแข็ง ฟังตนเองได้ ไม่ค่อยถูกคุกคามจากผู้อื่น และตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive) คือตัวละครที่ลักษณะตรงข้ามกับตัวละครผู้กระทำ คือ อ่อนแอ ต้องพึ่งพาคนอื่น ๆ หรือ ถูกคุกคามจากคนอื่น ๆ มักเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

และการที่จะพิจารณาตัวละครตามที่กล่าวมาข้างต้น การพิจารณาถึง ลักษณะภายนอก เช่น การแต่งกาย ลักษณะรูปร่าง กริยาอาการ นิสัยใจคอ หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ตลอดจนไปถึงคำพูดและบทสนทนาตอบโต้ของตัวละครก็มีส่วนสำคัญ เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความคิด ทัศนคติและเอกลักษณ์ของตัวละครทั้งสิ้น

## 5. แก่นความคิด (Theme)

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง หากต้องการทราบว่าแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการให้ถ่ายทอดให้ทราบ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจับใจความสำคัญของเรื่องให้ได้ Hurtik and Yarber (1971) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่าเป็นความคิดรวบยอดที่เข้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งจะทำให้ความเข้าใจแก่นความคิดในเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง แก่นความคิดแต่ละเรื่องจะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่ต่างกันไป

## 6. ฉาก

ฉากเป็นสถานที่ซึ่งรองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง สามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่องได้ด้วยและมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครเช่นกัน (ปริญญากี้อหนูน, 2537) ประเภทของฉากในเรื่องเล่าต่าง ๆ อาจแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้ (ัญญา สังขพันธ์านนท์, 2539)

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ป่าไม้ พืชพันธุ์ หรือบรรยากาศเช้าหรือค่ำในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านเรือน ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ
- ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครหรือชุมชนที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม เป็นสิ่งที่จับต้องไม่ได้ มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิด เช่น ค่านิยม ประเพณี หรือธรรมเนียมปฏิบัติ เป็นต้น

## 7. ภาพและมุกกล้อง

ภาพที่เห็นบนจอส่วนที่สัมพันธ์กับภาพที่เลือกใช้ การเคลื่อนไหวและขนาดของภาพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่ถูกบันทึกด้วย การเลือก ใช้เทคนิคต่าง ๆ ในการนำเสนอที่แตกต่างกันเป็นการแสดงให้เห็นถึงภาษาทางภาพยนตร์ ทำให้เราสามารถรับรู้และตีความ ความคิด ทักษณคติ ความรู้สึก ตลอดจนจนถึงความหมายต่าง ๆ ที่ส่งผ่านภาพบนตร์ออกมาได้

### 7.1 ขนาดภาพการบันทึกภาพ

7.1.1 Establish Shot หรือ Long Shot นิยมใช้ในการบอกสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ รวมไปถึงการบอกอารมณ์ในเรื่อง และบางครั้งอาจแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลาหรือสถานที่ก็ได้

7.1.2 Full Shot นิยมใช้ในการแนะนำตัวละครหรือสิ่งของใหม่ ๆ ให้แก่ผู้ชมและแสดง



เทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวละครที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกันได้

7.1.3 Medium Shot เป็นภาพระยะใกล้ที่ผู้ชมสามารถมองเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวซึ่งเป็นสิ่งที่ดึงดูดให้ผู้ชมจ้องมองดู

7.1.4 Tight Two – Shot เป็นการเสนอให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร 2 ตัวร่วมเฟรมเดียวกัน

7.1.5 Close – up Shot เน้นรายละเอียดที่มีความสำคัญต่อเหตุการณ์นั้น เป็นภาพอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม เหมือนจะบอกเป็นนัยว่าให้ดูอย่างตั้งใจ

7.1.6 Extreme Close – up เห็นเพียงบางส่วนของ Subject เท่านั้น เป็นภาพที่สำคัญที่สุด

## 7.2 การเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวมีความสำคัญมาก เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แตกต่างจากภาพนิ่งหรือภาพเขียน ซึ่งสามารถแบ่งการเคลื่อนไหวในภาพยนตร์ได้ 2 แบบดังนี้

7.2.1 การเคลื่อนไหวของ Subject ต่อหน้ากล้องภาพยนตร์ เป็นการเคลื่อนไหวที่มีพลังในการดึงดูดสายตาของผู้ชมมาก โดยไม่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ ช่วย

7.2.2 การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์และเลนส์ มีหลายวิธีดังนี้

(ก) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ ได้แก่

(1) Pan เป็นการลักษณะของการวาดภาพไปในแนวราบของกล้อง โดยกล้องจะตั้งอยู่บนขาตั้ง ซึ่งการแพนนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นการ ติดตาม Subject ที่เคลื่อนที่อยู่ , แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของ Subject สองสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากเดียวกัน และใช้แทนสายตาของตัวแสดงไล่จาก

(2) Swish Pan เป็นการถ่ายภาพเหมือนการแพนแต่มีความเร็วกว่าจนทำให้ภาพมัว ไม่ชัดเจน นิยมใช้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลง เวลาและสถานที่

(3) Tilt เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง โดยตั้งกล้องไว้ที่ขาตั้ง มีวัตถุประสงค์เดียวกับการแพน

(4) Trucking Shot ใช้วิธีตั้งกล้องบนรถแล้วเคลื่อนที่ไปเพื่อรักษาจังหวะการเคลื่อนไหวของผู้แสดง ใช้เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวค่อนข้างเร็วและอยู่ไกลจากกล้อง

(5) Dolly Shot ตั้งกล้องไว้บนล้อเลื่อน สามารถเคลื่อนที่ได้ มข้เพื่อเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ Subject เพื่อให้ได้ภาพขนาดใหญ่มากขึ้นหรือเป็นการติดตามวัตถุ นิยมใช้ในการถ่ายทำในสถานที่มากกว่า

(6) Hand-Held Shot เป็นการใช้อ้อมถือกล้องหรือแบกกล้องไว้บนบ่า ใช้แสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล เช่น เม่า ฟันเพื่อน

(ข) ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์ ได้แก่

- (1) Zoom In ช่วยสร้างความต่อเนื่องให้กับวัตถุ เพื่อดึงความสนใจให้มุ่งสู่รายละเอียดซึ่งมีความหมายเฉพาะพิเศษ โดยที่ผู้ชมสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้
- (2) Zoom Out ช่วยให้ผู้ชมมองเห็นพื้นที่ในภาพมากขึ้น เพื่อแสดงความสัมพันธ์ของรายละเอียดเล็ก ๆ กับเนื้อหาส่วนใหญ่ได้
- (3) การเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพ เป็นการเปลี่ยนความคมชัดของภาพเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของวัตถุ 2 อย่าง ในช่วงเวลาเดียวกัน
- (4) Follow Shot เป็นการบันทึกภาพที่กล้องถ่ายภาพเคลื่อนที่ไปพร้อมกับการเคลื่อนที่ของวัตถุด้วย เป็นวิธีที่ไม่สนใจฉากหลังที่เปลี่ยนแปลง ทำให้ถึงความสนใจไปสิ่งที่มีการเคลื่อนไหวในฉากทั้งที่วัตถุส่วนใหญ่อยู่กับที่ หรือเป็นฉากหลังที่ไม่น่าสนใจ

### 7.3 การเชื่อม

การเชื่อมนั้นช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง ความหมายเปลี่ยนไปทั้งในส่วนของความต่อเนื่อง และการเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ดังต่อไปนี้

- Cut เป็นการเปลี่ยนฉากอย่างรวดเร็วในพริบตา แสดงความต่อเนื่องของการกระทำใดๆ ภายในช่วงเวลาเดียวกันโดยไม่ถูกขัดจังหวะ

- Fade In เป็นการเปลี่ยนแปลงจากภาพมืดเป็นภาพค่อย ๆ สว่างชัดเจนเพื่อแนะนำภาพยนตร์ ช่วงความยาวของภาพจะมีผลต่ออารมณ์ของภาพด้วย ยิ่งนาน ยิ่งเศร้า

- Fade Out ภาพในซีนจะค่อย ๆ หายไปจนกลายเป็นมืด นิยมใช้ในตอนจบของภาพยนตร์หรือของซีนนั้น ๆ

- Dissolve มีลักษณะเป็นการรวมภาพ Fade In และ Fade Out เข้ามาในช่วงเดียวกันด้วยความยาวของฟิล์มที่เท่ากัน ใช้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของภาพยนตร์ เช่นการเปลี่ยนสถานที่หรือเวลาเพียงเล็กน้อย

- Wipe เป็นการนำภาพใหม่มาแทนที่ภาพเก่าที่หายไปจากจอภาพยนตร์ โดยที่ผู้ชมยังมองเห็นภาพทั้งสองซีนอย่างชัดเจน ตลอดช่วงความยาวของการกวาดภาพนั้น ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงเวลาและสถานที่เพียงเล็กน้อย

- ภาพซ้อน เป็นการพิมพ์ฉาก 2 ฉากหรือมากกว่านั้นเข้าด้วยกันช่วงความยาวเดียวกัน ใช้ในการแสดงความหมายในเชิงจิตสำนึก

## 8. เสียง

เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ประกอบไปด้วย

### 8.1 เสียงพูด ซึ่งแบ่งออกได้เป็น เสียงสนทนา และเสียงบรรยาย

- เสียงสนทนา (voice) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปากของตัวละคร เพิ่มความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้นเมื่อตัวแสดงพูดเอง เป็นการให้รายละเอียดหรือข้อมูลต่าง ๆ ของเรื่องราวในภาพยนตร์ นอกจากนี้ ภาษาพูด ยังบอกถึงอารมณ์ บุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละครอีกด้วย

- เสียงบรรยาย เป็นเสียงที่ผู้พูดไม่ปรากฏในภาพยนตร์ เป็นการอธิบายถึงเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เป็นการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ ช่วยเชื่อมโยงฉากและเวลาในเรื่องได้

นอกจากเสียงพูดดังกล่าวแล้ว ยังมีภาษาอีกชนิดหนึ่ง คือ การใช้เสียง อากัปกริยา ท่าทาง การเคลื่อนไหว ในกา รแสดงความหมายบางอย่าง เช่น เสียงถอนหายใจ เสียงผิวปาก การส่ายหน้า การขมวดคิ้ว เป็นต้น

8.2 เสียงประกอบ เป็นส่วนที่ทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเป็นธรรมชาติมากขึ้น ช่วยบอกสถานที่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นบรรยากาศทั้งหมด ใช้เชื่อมโยงฉากต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และยังช่วยสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมคล้อยตามได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังใช้ในการเล่าถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงในฉากนั้นได้ด้วย

8.3 เสียงดนตรี เป็นเครื่องเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ และยังสามารถช่วยบอกสถานที่ของเหตุการณ์นั้น รวมไปถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดได้ด้วย เป็นส่วนที่มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมากกว่าเป็นการฟังเพื่อความไพเราะทางดนตรี

## 9. แสงสี

9.1 โทนแสง คือสัดส่วนของแสงสว่างที่สุดไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาค่าที่อยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ใช้แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวได้ การสร้างภาพยนตร์นั้นนิยมจัดโทนแสงเป็น 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

- Low – Key Tonality เนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในเงามืด แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ

- High – Key Tonality เนื้อหามากกว่าครึ่งในเหตุการณ์อยู่ในส่วนที่สว่าง แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง แต่หากสว่างมากไปอาจทำให้รู้สึกแห้งแล้ง ไม่เจริญได้

- Narrative Tonality เป็นแสงสว่างที่อยู่ระหว่าง Low – Key และ High – Key ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นอารมณ์ ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

9.2 สี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้ความรู้สึกต่างกัน สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนสีวรรณะเย็น ให้ความรู้สึกสงบ สบายใจ นอกจากนี้สียังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ทั่วโลกอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงอันตราย ความเร่าร้อน ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึง ชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้าหรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

ทฤษฎีสีที่ปรากฏในงานภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 5 ประการ ได้แก่

- สีกลมกลืน เป็นสีนุ่มนวลไม่ตัดกันมาก ให้ความรู้สึกสงบ และลึกซึ้ง สีในวรรณะเย็นจะกลมกลืนกว่าสีในวรรณะร้อน

- สีตัดกัน เป็นสีตรงข้ามกันในวงสี เช่น สีเหลืองกับม่วง แดงกับเขียว การใช้สีประเภทนี้เป็นการกระตุ้นอารมณ์ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงและช่วยสร้างจุดสนใจ

- สีกระโดด เป็นสีที่โดดเด่นขึ้นมาจากสีพื้นส่วนใหญ่ซึ่งเป็นสีโทนเดียวกัน มักเป็นสีสดที่ถูกแวดล้อมด้วยสีหม่น ๆ สีกระโดดช่วยให้มีชีวิตชีวา และรวมจุดสนใจของภาพ

- สีชุดเดียวกัน เป็นสีที่ไล่ระดับอ่อนแก่ ให้อารมณ์หลายอย่างขึ้นอยู่กับโทนสี สีที่ครอบคลุมพื้นที่ส่วนใหญ่ในภาพ จะทำให้สีนั้นมีความสำคัญที่สุดในภาพ

- สีรุนแรง เป็นสีที่จัดจ้าน ร้อนแรง สดใส ให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน รื่นเริง เช่น สีเหลือง แดง ส้ม จะมีความรุนแรงมากที่สุดเมื่อนำมาใช้ร่วมกับพื้นสีดำหรือเทา (จุฑามาศ สุกิจงานนท์ , 2539)

## 10. สัญลักษณ์พิเศษ

เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่มีความหมาย และสามารถเข้าใจร่วมกันเช่นเดียวกับการเข้าใจร่วมกัน

ในตัวอักษร โดยอาจจะเขียนแบบมาจากสิ่งที่เราเห็นหรือไม่เห็นในโลกแห่งความเป็นจริง (ประสพโชค นวพันธุ์พิพัฒน์ , 2540) สัญลักษณ์ มีหน้าที่ในการใช้แทนความคิด ความรู้สึก หรือช่วยเสริมองค์ประกอบของภาพให้มีความหมายหนักแน่นขึ้นได้ เช่น การที่มีดวงดาวเคลือ นที่วนอยู่รอบหัว แสดงให้เห็นถึงความเจ็บปวด การที่มีหยดเหงื่ออยู่บนหน้าแสดงถึงร่างกายที่อ่อนล้า หรือความกังวลขุ่นยากใจ เป็นต้น

ทฤษฎีการเล่าเรื่องที่กล่าวถึงข้างต้นนี้ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่าแต่ละเรื่อง เมื่อวิเคราะห์ออกมาจะทำให้ทราบว่ามิชู่ คัญญะอะไรบ้างที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ซึ่งสามารถใช้วิธีในการวิเคราะห์ให้เห็นถึงความหมายต่าง ๆ ทั้งในระดับพื้นผิว (Manifest) และความหมายในระดับลึก (Latent) อันรวมไปถึงความหมายเชิงมายาคติที่สื่อออกมาตามเจตนาารมณ์ของผู้ผลิต ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ ตลอดจนการวิเคราะห์กระบวนการในการสร้างความหมายต่าง ๆ ซึ่งก็รวมไปถึงความหมายในเชิงมายาคติที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ไทยได้เป็นอย่างดี (ปรินดา องค์สุรกุล, 2547)

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เขมวไล ชีรสุวรรณจักร (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง มายาคติ เรื่องอำนาจที่ปรากฏในข่าวโทรทัศน์ พบว่า ผู้ผลิตรายการข่าวโทรทัศน์ มีมายาคติเรื่องอำนาจในเรื่องข่าวกระแส มายาคติเกี่ยวกับการนำเสนอบุคคลที่มีความสำคัญระดับประเทศ และ มายาคติในเรื่องการป้องกันตนเอง เพื่อไม่ให้ที่ผลกระทบต่อน้ำที่งานของตนหรือองค์กรที่ตนสังกัดอยู่ โดยแสดงออกผ่านทางกรคัดเลือกข่าว การจัดลำดับข่าวและระยะเวลาในการนำเสนอ (ผลิตจะมีการให้ความสำคัญกับข่าวกระแส ข่าวที่มีความเกี่ยวข้องกับรัฐบาล บุคคลที่มีอำนาจมาก ด้วยการคัดเลือกข่าวดังกล่าวมานำเสนอในระดับความถี่ที่มากและต่อเนื่องเป็นเวลานาน จัดลำดับให้ นำเสนอในลำดับแรกๆ เพื่อตอบสนองเรื่องอำนาจของตนเอง โดยข่าวกระแสที่พบในช่วงวิจัยได้แก่ ข่าวนโยบายการปราบปรามผู้มีอิทธิพล ข่าวอภิปรายไม่ไว้วางใจ ข่าวสถานการณ์ไม่สงบในชายแดนภาคใต้ ส่วนข่าวที่ไม่ได้เป็นกระแสหรือไม่เกี่ยวข้องกับผู้มีอิทธิพลจะถูกจัดลำดับให้อยู่ในตอนท้าย นอกจากนั้นแล้วการลำดับการนำเสนอบุคคลภายในข่าวยังแสดงออกถึงมายาคติเรื่องอำนาจของผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ที่มีการให้ความสำคัญกับผู้มีอำนาจในสังคมแบบลำดับชั้นไม่เสมอภาคและเนื้อข่าวที่นำเสนอก็มีการสื่อสารมายาคติเรื่องอำนาจสู่ผู้ชม ข่าวที่นำเสนอโดยเฉ พาะข่าวกระแสจะมีเนื้อหาสัมพันธ์ในลักษณะเชิงอำนาจ แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจระหว่างกลุ่มและบุคคลต่างๆ

งานวิจัยของ เขมวไล ชีรสุวรรณจักร สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจมายาคติ ได้ดียิ่งขึ้น และยังสามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดมายาคติได้อีกด้วย

ทยากร แซ่เต๋ (2551) ได้ทำการศึกษาเรื่อง มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลี และการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ โดยพบว่า มายาคติที่ปรากฏในละครจะแสดงออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ แสดงถึงการบ่งชี้ทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ ซึ่งมีทั้งความตรงและความหมายแฝง มีการแสดงออกมาซ้ำๆ โดยเพื่อเป็นการตอกย้ำมายาคติในสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่อง ส่งผลให้เกิดการรับรู้ จนเกิดการเข้าถึง หรือเรียกว่า “อิน” ในเรื่องราวที่น่าเสนอ โดยผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายจากละครแต่ละเรื่องที่ทำการศึกษา

งานวิจัยของทยากร แซ่เต๋ สามารถใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจมายาคติได้ดียิ่งขึ้น สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดมายาคติสื่อความหมายออกมาเป็นอย่างไร และสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์ได้อีกด้วย

สุภา จิตติสุวรัตน์ (2545) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์ โดยผลการวิจัยพบว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริง ในภาพยนตร์เกิดจากจุดมุ่งหมายการประกอบสร้างของผู้สร้างซึ่งมีอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริง และเพื่อสื่อ ความหมายเดิม และสร้างความหมายใหม่ให้แก่ความเป็นจริง โดยวิธีการประกอบสร้างให้ดูเหมือนเรื่องจริงนั้น ผู้สร้างได้อาศัยองค์ประกอบ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง ฉาก และก ลิวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ส่วนวิธีการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิม และการสร้างความหมายใหม่ให้แก่ความเป็นจริงนั้น ผู้สร้างอาศัยองค์ประกอบต่างๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การนำเสนอความเป็นจริงในหลายมิติ แก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นพบว่ามี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างความหมายใหม่ , ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนออกและตอกย้ำความหมายเดิมบางส่วนให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนออก และสร้างความหมายบางส่วนใหม่

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้แนวทางการวิเคราะห์ตัวเนื้อเรื่องโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และสามารถนำมาใช้เป็นพื้นฐานความเข้าใจทางด้านกระบวนการสร้างมายาคติได้อีกด้วย

### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) 2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กระบวนการสร้างมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ และการถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์จากค่ายภาพยนตร์ พระนครฟิล์ม โดยคัดเลือกจากภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 3 เรื่อง ได้แก่

- 1) หลวงพี่เท่ง
- 2) หลวงพี่เท่ง 2
- 3) ผีหัวขาด

โดยวิธีการนำเสนอแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) โดยมีการกำหนดแนวทางในการทำงานวิจัยครั้งนี้ ตามตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1

ปัญหำการวิจัย	แนวคิดทฤษฎี	ระเบียบวิธีวิจัย	
		กลุ่มเป้าหมาย	วิธีการวิจัย
1. มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย	<ul style="list-style-type: none"><li>- แนวคิดเรื่องมายาคติ</li><li>- แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์</li><li>- แนวคิดภาพยนตร์ตลก</li></ul>	ภาพยนตร์ไทย 3 เรื่อง 1 หลวงพี่เท่ง จำนวน 39 ฉาก 2 ผีหัวขาด จำนวน 42 ฉาก 3 หลวงพี่เท่ง 2 จำนวน 44 ฉาก	-Content analysis

ปัญหานำการวิจัย	แนวคิดทฤษฎี	ระเบียบวิธีวิจัย	
		กลุ่มเป้าหมาย	วิธีการวิจัย
2.กระบวนการสร้างมายาคติของมุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เป็นอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวคิดเรื่องมายาคติ</li> <li>- แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์</li> <li>- แนวคิดการเล่าเรื่อง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทีมงานผู้สร้างจากพระนครฟิล์ม ได้แก่</li> <li>1 คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว</li> <li>2 คุณ อาทิตย์ ยุทธะนันท์</li> <li>3 คุณ นันทกานต์ บานชื่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สัมภาษณ์เชิงลึก</li> <li>- การสำรวจเอกสาร</li> </ul>
3. ผู้ชมถอดรหัสความหมายจากภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร	<ul style="list-style-type: none"> <li>- แนวคิดเรื่องมายาคติ</li> <li>- แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์</li> <li>- แนวคิดภาพยนตร์ตลก</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กลุ่มตัวอย่างผู้ชมภาพยนตร์ไทยจำนวน 15 คน โดยแบ่งตามสัดส่วนเรื่องละ 5 คน โดยคัดเลือกจาก</li> <li>เว็บไซต์</li> <li><a href="http://www.pantip.com">www.pantip.com</a>      <a href="http://www.deknang.com">www.deknang.com</a></li> <li><a href="http://www.thaishortfilm.com">www.thaishortfilm.com</a></li> <li><a href="http://www.thaifilmdirector.com">www.thaifilmdirector.com</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Content analysis</li> <li>- สัมภาษณ์เชิงลึก</li> </ul>

ในส่วนต่อไปนี้จะกล่าวถึงรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพอันประกอบไปด้วยวิธีการวิจัยข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา การเก็บรวบรวมข้อมูล ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล วิธีการเข้าถึงข้อมูล ความเชื่อถือได้ของข้อมูล



### 3.2 วิธีการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การวิเคราะห์เนื้อหา ( Content Analysis )

เป็นการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อหาคำตอบในปัญหานำวิจัยข้อแรกก็คือ มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยว่าเป็นอย่างไร โดยใช้ภาพยนตร์ไทยที่ ออกฉายทางโรงภาพยนตร์ประเทศไทยจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่

- 1 หลวงพี่เท่ง (จำนวนทั้งหมด 39 ฉาก)  
ออกฉายในโรงภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 6 เมษายน พ.ศ. 2548
- 2 ผีหัวขาด (จำนวนทั้งหมด 42 ฉาก)  
ออกฉายในโรงภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545
- 3 หลวงพี่เท่ง 2 (จำนวนทั้งหมด 44 ฉาก)  
ออกฉายในโรงภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อวันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2551

#### ขั้นตอนการศึกษาวิเคราะห์มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

ผู้วิจัยทำการศึกษาวิเคราะห์มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยนำแนวคิด มายาคติ มาเป็นแนวทางการศึกษาโดยสร้างเครื่องมือในการบันทึกข้อมูล ตามตารางที่ 3.2 ตารางบันทึกข้อมูล ซึ่งในส่วนของกรวิเคราะห์มายาคตินั้นประกอบด้วย

1 รูปแบบสัญลักษณ์ ได้แก่ ภาพ (ฉาก) แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา

2 การบ่งชี้ของรูปแบบมุขตลก ได้แก่

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร เหน็บแนม คำทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ

แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินลักษณะความเป็นจริง

Clown comedy หมายถึง มุขตลกที่เกิดขึ้นโดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

จากขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหาในขั้นตอนที่ 1 และ 2 นี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่าง มายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์กับข้อบ่งชี้ของมุขตลก ด้วยการบันทึกข้อมูลในตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet) โดยมีการแบ่งเป็น 2 ส่วนในการเก็บข้อมูลดังนี้คือ การวิเคราะห์มายาคติ และ ข้อบ่งชี้ของมุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตามที่เลือกในกรณีศึกษา

โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3.2 ตารางบันทึกข้อมูล (Coding Sheet)

ตารางที่ 3.2 ตัวอย่างตารางบันทึกข้อมูล Coding Sheet

ภาพยนตร์ ไทย เรื่อง.....	มายาคติ					
	Myth					
	รูปแบบสัญลักษณ์					
	ภาพ	แสง	สี	เสียง	สัญลักษณ์	ภาษา

รูปแบบสัญลักษณ์ หมายถึง รหัสทางวัฒนธรรม มีลักษณะ 3 ประการ คือ

- 1 มีลักษณะทางกายภาพ
- 2 มีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง
- 3 จะต้องถูกนำมาใช้ และรับรู้โดยผู้ที่เกี่ยวข้องว่าเป็นสัญลักษณ์

ในที่นี้หมายถึง ภาพ (ฉาก) แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา ที่ถูกถ่ายทอด และสร้างความหมายให้กับรูปสัญลักษณ์นั้นๆ

<b>ภาพ</b>	<p>หมายถึง ภาพฉากที่เห็นหรือปรากฏในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยทำการศึกษา เป็นสถานที่ที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆของเรื่อง ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-ฉากที่เป็นธรรมชาติ ตามลักษณะทางภูมิประเทศ เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ภูเขา ลำธาร เป็นต้น และตามลักษณะทางภูมิอากาศ ที่แสดงถึงฤดูกาล เช่น ภาพหิมะตก แสดงถึงฤดูหนาว เป็นต้น</li> <li>-ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น สิ่งก่อสร้าง บ้านที่อยู่อาศัย เป็นต้น</li> <li>-ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย</li> <li>-ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร ที่แสดงให้เห็นถึงกิจวัตรประจำวันของตัวละคร</li> <li>-ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม จับต้องไม่ได้ เป็นลักษณะของความคิดหรือความเชื่อ เช่น ประเพณี ค่านิยม หรือธรรมเนียมปฏิบัติ เป็นต้น</li> </ul>
<b>แสง</b>	<p>หมายถึง สัดส่วนของแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นบริเวณเงาค้ำที่อยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ ที่เป็นองค์ประกอบที่ใช้แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวของละคร ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Low Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะเงามีค้ำ แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ และบอกถึงช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางคืน</li> <li>-High Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะสว่างจนถึงสว่างจ้า แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง หรือการเริ่มต้นใหม่ และบอกถึงช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางวัน</li> <li>-Narrative Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะกึ่งกลางระหว่าง low-key และ High-key แสดงถึงการเล่าเรื่องราวแบบตรงไปตรงมา ไม่นั่นอารมณ์</li> </ul>
<b>สี</b>	<p>หมายถึง องค์ประกอบของละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวหรือประกอบการเล่าเรื่องราว ที่ให้ความรู้สึกต่างกัน ตามลักษณะวรรณะของสี และเรื่องราว</p>
<b>เสียง</b>	<p>หมายถึง องค์ประกอบของละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องราวหรือประกอบการเล่าเรื่องราว ได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-เสียงสนทนา เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับปากของตัวละคร แสดงถึงอารมณ์ บุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละคร</li> </ul>

- เสียงเพลงประกอบ เป็นเสียงที่แสดงดนตรีที่มีท่วงทำนองประกอบเนื้อร้อง
- เสียงดนตรีประกอบ เป็นเสียงที่แสดงดนตรีที่มีท่วงทำนองเพียงอย่างเดียว ไม่มีเนื้อร้อง

**สัญลักษณ์** หมายถึง สิ่งที่สามารถแสดงหรือบ่งบอกหรือเป็นตัวแทนของภาพยนตร์ อาทิเช่น ภาพของวัดเป็นตัวแทนของสถานที่อันบริสุทธิ์ ภาพของพระเป็นตัวแทนของผู้ที่สะอาดบริสุทธิ์เป็นผู้นำทางปัญญา ภาพของเด็กวัดเป็นตัวแทนของผู้ที่ไม่รู้ ยังไร้เดียงสา เป็นต้น

**ภาษา** หมายถึง องค์ประกอบที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างตัวละคร ซึ่งมี 2 ลักษณะ ได้แก่

- วจนภาษา** เป็นภาษาพูดสนทนาที่ออกเสียง รวมถึงภาษาเขียน เช่น จดหมาย เป็นต้น
- อวจนภาษา** เป็นภาษาที่ใช้ร่างกาย หรืออวัยวะส่วนต่าง ๆ แสดงท่าทาง หรืออากัปกิริยาต่างๆเพื่อสื่อสารหรือสื่อความหมายหรือแสดงถึงอารมณ์ของตัวละคร

#### การสัมภาษณ์เชิงลึก ( In-depth Interview )

งานวิจัยชิ้นนี้ได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นจากแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ที่มีความเกี่ยวข้องกับการนำเสนอภาพยนตร์ไทยประเภทตลกที่ออกฉายในประเทศไทยโดยมีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เพื่อตอบปัญหาคำวิจัย ในข้อที่ 2และข้อ3 ซึ่งมีรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างดังนี้

- 1 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทยเรื่อง หลวงพี่เท่ง จำนวน 5 คน ได้แก่
  - 1.1 นาย เอกพันธุ์ พันธุ์มั่งมี อายุ 23 ปี อาชีพ ออกแบบโฆษณา
  - 1.2 นาย จตุรพร ลินธา อายุ 29 ปี อาชีพ ธุรกิจส่วนตัว
  - 1.3 นางสาว ศุภดี ชื่นชูจิตร์ อายุ 21 ปี อาชีพ นักศึกษา
  - 1.4 นาย อชิวัฒน์ ศรีทัด อายุ 21 ปี อาชีพ นักศึกษา
  - 1.5 นาย ศรราวุฒิ สัมมเสถียร อายุ 22 ปี อาชีพ นักศึกษา
- 2 กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทยเรื่อง ผีหัวขาด จำนวน 5 คน ได้แก่
  - 2.1 นาง ชนิภรณ์ ห่วงวงศ์หุญง อายุ 29 ปี อาชีพ เจ้าของร้านกาแฟ
  - 2.2 นาย เอกพร ทองดี อายุ 21 ปี อาชีพ นักศึกษา
  - 2.3 นางสาว ธิติยา นาคกุลบุตร อายุ 24 ปี อาชีพ นักศึกษา

- 2.4 นาง ศรีวิมล หิรัญสาลี อายุ 37 ปี อาชีพ โบรกเกอร์
- 2.5 นางสาว อนงค์นารถ เลขาลาวลัย อายุ 26 ปี อาชีพ ออกแบบเว็บไซต์
- 3 กลุ่มผู้ที่ชมภาพยนตร์ไทยเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 จำนวน 5 คน ได้แก่
  - 3.1 นางสาว อริญชย์ ท้วมเทศ อายุ 23 ปี อาชีพ นักศึกษา
  - 3.2 นาย กฤษฎา มุลจันทร์ อายุ 28 ปี อาชีพ ออกแบบ เว็บไซต์
  - 3.3 นาย ปฐมพงษ์ พานิช อายุ 27 ปี อาชีพ นักดนตรี
  - 3.4 นาย ตะวัน สุริโย อายุ 25 ปี อาชีพ นักศึกษา
  - 3.5 นางสาว จิตินันท์ ภัคคี อายุ 23 ปี อาชีพ นักศึกษา
- 4 กลุ่มผู้ที่อยู่ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ตลกไทย จำนวน 3 คน ได้แก่
  - 4.1 คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ผู้เขียนบทภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด
  - 4.2 คุณ อาทิตย์ ยุกตะนันท์ ผู้ช่วยเขียนบทภาพยนตร์ และ ผู้ช่วยผู้กำกับจากภาพยนตร์ที่รับงานทั้งใน และนอก ค่ายพระนครฟิล์ม (คริสกับจำป้าสนุกๆ,Happy Birthday,คือ,สวย,คุ)
  - 4.3 คุณ นันทกานต์ บานชื่น ผู้ช่วยเขียนบทภาพยนตร์พระนครฟิล์ม

โดยวิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างผู้ที่ชมภาพยนตร์ไทยตามกรณีศึกษา งานวิจัย 3 เรื่อง ในขั้นต้น ผู้วิจัยจะทำการตั้ง กระดานเว็บบอร์ดในเว็บไซต์กลุ่มที่นิยมชมภาพยนตร์ เช่น [www.pantip.com](http://www.pantip.com) [www.deknang.com](http://www.deknang.com) [www.thaishortfilm.com](http://www.thaishortfilm.com) [www.thaifilmdirector.com](http://www.thaifilmdirector.com) โดยสาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกเว็บไซต์ทั้ง 4 เว็บไซต์ เพราะ เว็บไซต์ดังกล่าวเป็นจุดศูนย์รวมของผู้ที่นิยมการดูภาพยนตร์และโดดเด่นในทางด้านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางด้านภาพยนตร์ อีกทั้งเว็บไซต์ดังกล่าวยังมีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ในปริมาณที่มากกว่าเว็บไซต์อื่นๆ หลัง จากที่ผู้วิจัยได้กลุ่มตัวอย่างที่เคย ชมและชื่นชอบภาพยนตร์ ตามที่คัดเลือกใน กรณีศึกษา ผู้วิจัย ก็จะทำการนัดสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อสร้างความคุ้นเคยและหลังจากนั้นผู้วิจัยจะให้vcdภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องแก่ผู้ถูกสัมภาษณ์ ให้นำไปชมซ้ำอีกครั้งเพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเตรียมตัวสำหรับการสัมภาษณ์ครั้งต่อไป และผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบความเที่ยงตรงของข้อมูลอีกครั้ง

โดยผู้วิจัยจะสอบถามถึงรูปแบบสัญญาณที่ทำการศึกษา ได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา ที่ละสัญญาณ

### ตัวอย่างแนวคำถามสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง

- 1 จากภาพยนตร์ไทยเรื่อง..... ภาพ(แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา) ที่ปรากฏเป็นอย่างไร / มีลักษณะอย่างไร
- 1 จาก ภาพ(แสง สี เสียง สัญลักษณ์ และภาษา) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนั้นให้ความรู้สึกอย่างไรเป็นต้น
- 2 จากภาพยนตร์ไทยเรื่อง..... กลุ่มตัวอย่างจดจำมุขตลกประเภทใดได้มากที่สุด
- 3 จากภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง กลุ่มตัวอย่างคิดว่าอะไรคือส่วนสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องมีความขบขัน
- 4 กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกอย่างไรกับมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง

### ตัวอย่างแนวคำถามสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ตลกไทย

1. ในภาพยนตร์ไทยมีไอเดียหรือวิธีการคิดมุขตลกอย่างไร
2. ค่ายพระนครฟิล์มมีไอเดียหรือวิธีการคิดมุขตลกอย่างไร
3. มุขตลกของค่ายพระนครฟิล์มมีทิศทางหรือแตกต่างจากมุขตลกจากค่ายอื่นๆอย่างไร
4. เพราะเหตุใดค่ายพระนครฟิล์มจึงพุ่งเป้าไปยังกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนต่างหวัดเป็นหลัก
5. มุขตลกประเภทใดที่ค่ายพระนครฟิล์มคิดว่าเป็นมุขตลกที่ให้อารมณ์ขบขันได้มากที่สุด
6. ในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก จากวิธีการคิดมุขตลกตลอดจนถึงขั้นตอนในการสร้างมุขตลกมีกระบวนการอย่างไร

### 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยในแง่มุมต่างๆ โดย ไม่ว่าจะเป็นแผ่นพับ สื่อ นิตยสาร /วารสาร สื่ออินเทอร์เน็ต ข่าวสาร รวมถึงการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ต่างๆ ที่ผ่านสื่อ โทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทย และอื่นๆ การศึกษาดารวิชาการ บทความทางการสื่อสาร เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการศึกษาและกำหนดแนวทางในการตั้งคำถาม หลังจากนั้นจะเริ่มเก็บข้อมูลซึ่งผู้วิจัยได้ใช้วิธีในการเก็บข้อมูลดังนี้

ในขั้นที่ 1 : ผู้วิจัยจะทำการศึกษาประเภทเอกสาร คือ วีดีโอซีดี(vcd) เรื่อง “หลวงพี่เท่ง” “ผีหัวขาด” และ “หลวงพี่เท่ง 2” และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ในเบื้องต้นเพื่อใช้ประกอบในการตั้งคำถามสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการนำไปใช้สรุปอภิปรายผล

ขั้นที่ 2 : การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการดูวีดีโอซีดีภาพยนตร์ไทยเรื่อง “หลวงพี่เท่ง” “ผีหัวขาด” และ “หลวงพี่เท่ง 2” เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการดูวีดีโอซีดีทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมากำหนดเป็นกรอบแนวทางในการออกแบบเครื่องมือเพื่อการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล บันทึกลงในตารางบันทึกข้อมูล ( Coding Sheet )

ขั้นที่ 3 : การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก ( In-depth interview ) กับกลุ่มเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ โดยในการสัมภาษณ์จะใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก ( In-depth interview ) โดยกรอบการสัมภาษณ์ใช้แนวคำถามปลายเปิด ( Open-end Question) ในการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ( Informal Interview ) กับกลุ่มเป้าหมายที่ชมภาพยนตร์ไทย โดยใช้ความเป็นกันเองในการสัมภาษณ์

นอกจากการจดบันทึกแล้ว ผู้วิจัยจะขออนุญาตผู้ให้สัมภาษณ์ในการบันทึกเสียงโดยเครื่องบันทึกตลอดการสัมภาษณ์ ทั้งนี้เพื่อช่วยในการเก็บข้อมูลอย่างไม่มีผิดพลาด และได้ข้อมูลอย่างครบถ้วน ผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกโดยจะดึงแต่ประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องที่สามารถตอบปัญหาการวิจัยในการศึกษาเรื่องนี้ได้ ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โดยนำทฤษฎีในบทที่ 2 นั้นมาประกอบกับข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายเพื่อที่จะได้คำตอบในการวิจัยที่ดีที่สุด

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบประเด็นคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์ โดยผู้สัมภาษณ์มีประเด็นคำถามเฉพาะที่ต้องการคำตอบไว้จำนวนหนึ่ง โดยเปิดโอกาสให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระในการให้ข้อมูลเพิ่มเติมได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่

- 1 เทปบันทึกเสียง ในการสัมภาษณ์บุคคลที่ต้องการเก็บข้อมูล
- 2 สมุดบันทึก เพื่อจดบันทึกเหตุการณ์ของบุคคลที่เราต้องการข้อมูล
- 3 วีดีโอซีดี ภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง

4 เครื่องเล่น วีดีโอซีดี

5 คำถามในการสัมภาษณ์

6 เครื่องมือในการลงบันทึกข้อมูล ( Coding sheet ) ในการดูวีดีโอซีดีภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง

### 3.5 การนำเสนอข้อมูล

ผลการศึกษาเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analysis Description) ซึ่งผลการวิเคราะห์จะนำมาจากกรวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ไทย (Content analysis) การสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้าง และการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ชมภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง ก็คือ “หลวงพี่เท่ง” “ผีห่าขาด” “หลวงพี่เท่ง2”

ในบทที่ 4 ของรายงานการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะพรรณนาให้เห็นถึง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยว่าเป็นอย่างไร และพรรณนาถึง กระบวนการสร้างของมายาคติเป็นอย่างไร และพรรณนาถึงข้อมูลของผู้ชมที่มีการถอดรหัสความหมายของภาพยนตร์ไทยอย่างไร โดยผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลการวิจัยโดยแบ่งเป็นดังนี้

ตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลจากการดูเทปบันทึกภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง (Content Analysis) และใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่ออธิบายถึงมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์

ตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเสนอ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สร้างภาพยนตร์ไทย ใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่ออธิบายถึงผู้ชมที่ถอดรหัสความหมายของมายาคติจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง

ตอนที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ชมภาพยนตร์ไทย ใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Description) เพื่ออธิบายถึงผู้ชมที่ถอดรหัสความหมายของมายาคติจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง

และในบทที่ 5 ผู้วิจัยทำการสรุปผลการวิจัยตามลำดับของปัญหามาวิจัย พร้อมด้วยข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้และครั้งต่อไปด้วย



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ทัศนศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” เป็นการนำเสนอเพื่อหาคำตอบให้กับปัญหาคำวิจัยที่ตั้งไว้คือ

- 4.1 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลกเป็นอย่างไร
- 4.2 กระบวนการการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลกเป็นอย่างไร
- 4.3 ผู้ชมถอดรหัสความหมายของมายาคติมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลกอย่างไร

โดยผลการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลกเป็นอย่างไร

ในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อตอบ โจทย์การวิจัยมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ทัศนศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม เป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์ ตามที่ได้คัดเลือก โดยแสดงออกมาให้เห็นรูปแบบของมายาคติของมุขตลก ทั้งสิ้น 3 เรื่อง ได้แก่ 1 หลวงพี่เท่ง 2 หลวงพี่เท่ง 2 3 ผีหัวขาดโดยผู้วิจัยได้บันทึกข้อมูลการปรากฏของมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่จะทำการศึกษาแต่ละเรื่อง ซึ่งจะทำการบันทึกข้อมูลเฉพาะมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลในแต่ละเรื่องออกเป็น 2 ส่วน คือ 1 รูปแบบสัญลักษณ์ ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ(ฉาก) แสง สี เสียง ภาษา และสัญลักษณ์

#### 2 รูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏ ซึ่งประกอบไปด้วย

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร การเหน็บแนม คำทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินจริง
Clown comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เกิดขึ้น โดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

และจากการเก็บบันทึกข้อมูลการวิจัยจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งในแต่ละเรื่องผู้วิจัยพบว่า มีการนำเสนอทั้งในรูปแบบของสัญญาณและรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในมายาคติของมุขตลกแบบซ้ำไปซ้ำมา จนจบเรื่อง จึงทำให้ผู้วิจัยพบความถี่ในการปรากฏของมายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### 4.1.1 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เรื่อง “ หลวงพี่เท่ง ”

ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 3 มีนาคม พ.ศ. 2548

ผู้กำกับ โน้ต เชิญยิ้ม

นักแสดงนำ พงษ์ศักดิ์ พงษ์สุวรรณ (เท่ง เถิดเทิง) สาวิกา ไชยเดช โน้ต เชิญยิ้ม ถั่วแระ เชิญยิ้ม

หน้อย เชิญยิ้ม มรกต มณีฉาย เอ็ดดี้ คีนาร์ก กอบ โสภ คลัยสาริต สรวาณี พุ่มทอง

งบประมาณในการสร้าง 10 ล้านบาท

รายได้ 141,342,515 บาท

เรื่องย่อ : หลวงพี่เท่ง พระหนุ่มเจ้าปัญญา ที่ย้ายมาจำวัดโทรมๆ ในหมู่บ้านแห่งหนึ่ง ขณะที่ชาวบ้านเสื่อมศรัทธา ในศาสนาและหลงงมงายในความเชื่อทรงเจ้าเข้าผี ที่อาศรมของท่านเพิ่มเป็นที่พึ่งทางใจ และการขอฝนในฤดูที่แห้งแล้ง หลวงพี่เท่งจึงตั้งปณิธานกับใจคนที่จะพัฒนาจิตใจของชาวบ้าน ไปในทางที่ถูกต้อง โดยมีสองลูกศิษย์สุดเพี้ยนคอยช่วยเหลือ ซึ่งได้แก่ มัคทายคส่ง ชายวัยกลางคนที่อยู่กับวัดมาตั้งแต่เด็ก แต่กลับกลัวผีขึ้นสมอง เจ้าเพี้ยนเด็กหนุ่มหน้าตาดี ทำทางเพี้ยนหลงรักพะเนียงสาวเจ้าสุดหัวใจ มักแอบมองพะเนียงเวลาทรงเจ้าเป็นประจำ ถึงแม้ว่าทุกครั้งที่แอบมองพะเนียง เพี้ยนจะถูกทำร้ายกลับมาทุกที เพราะเนื่องจาก พะเนียงเป็นลูกสาวสุดหวงของท่านเพิ่มซึ่งเป็นเจ้าของอาศรม อาศรมของท่านเพิ่ม เป็นอาศรมที่เปิดขึ้นเพื่อเอาเงิน โดยวิธีทรงเจ้า โดยให้พะเนียงลูกสาวคนสวย ทำหน้าที่เป็นคนเจ้าเข้าทรง พร้อมทั้งพี่หมึก ลูกน้องตัวแสบที่ร่วมขบวนการหลอกเงินชาวบ้าน แต่เมื่อหลวงพี่เท่งเข้ามาสร้างความเชื่อที่ถูกต้องจน ชาวบ้านเริ่มศรัทธา และทำให้อาศรมรายได้ลดน้อยลง ท่านเพิ่มที่มีอคติและเป็นไม้เบื่อไม้เมากับหลวงพี่เท่ง จึงพยายามกำจัดหลวงพี่เท่ง โดยร่วมมือกับนักพัฒนาตุ้ย ว่าที่ผู้สมัคร อบต . ชายสองหน้าใช้ท่านเพิ่มเป็นหัวคะแนนในการหาเสียง แลกกับความร่วมมือในการกำจัดหลวงพี่เท่ง โดยการปล่อยข่าว และส่งสมุนไปทำร้ายคนที่เชื่อพระมากกว่าเจ้าพ่อในอาศรม เหตุการณ์ต่างๆ ได้ดำเนินไปจน มัคทายคส่ง ได้คิดหนี อบต.ตุ้ย และ อบต.ตุ้ยได้เสนอที่จะล้างหนี้ให้โดยแลกกับการที่ ส่ง ต้องออกจากวัดไปวันหนึ่ง โดยแผนการของ อบต. ตุ้ย คือ การพาหญิงสาวให้ไปอยู่กับ หลวงพี่เท่ง 2ต่อ2 เพื่อให้ชาวบ้าน

เสื่อมศรัทธา แต่สุดท้าย มัดชายก ส่ง สำนักตัวได้จึงกลับมาที่หมู่บ้านเพื่อบอกความจริงต่างๆให้ชาวบ้านรู้ อด ต.ผู้จึงถูกชาวบ้านจับไล่ และ หลวงพี่เท่งก็ได้กลับเป็นพระประจำวัดตามเดิมซึ่งทำให้หมู่บ้านแห่งนี้กลับมามีความสุขตามหลักทางพระพุทธศาสนาอีกครั้ง

ส่วนที่ 1 : ภาษาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง” ประกอบด้วย

ภาพ	ได้แก่ วัด ฉากการดำเนินชีวิตในชุมชน บ้าน, อาศรม
แสง	ได้แก่ แสงจ้า(High-key) แสงสลัว(Low-key) แสงปกติ(Narrative)
สี	ได้แก่ โทน ส้ม/เหลือง ฟ้ำ/น้ำเงิน ขาว
เสียง	ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบ เสียงเพลงประกอบ
ภาษา	ได้แก่ วจนภาษา อวจนภาษา
สัญลักษณ์	ได้แก่ พระ เด็กวัด คนทรง วัด อาศรม

โดยการศึกษาวิจัยพบ ความถี่ของการปรากฏภาษาคติของมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง ดัง ตารางที่ 4.1 – ตารางที่ 4.6 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงความถี่ของ ภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	วัด	บ้าน, อาศรม	การดำเนินชีวิต
1 หลวงพี่เท่งปรากฏตัว			1
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง			1
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรถมาด้วย			1
4 แห่งพระบวชใหม่สวนกับงานศพ			1
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1		
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1		
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1		
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อด่า		1	
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม		1	
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม		1	
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่งรู้จัก	1		

ฉากที่/ตอน	วัด	บ้าน,อาศรม	การดำเนินชีวิต
12 เด็กวัดเมมา			1
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง	1		
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด	1		
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง		1	
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะกระโดดตึก		1	
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับเพื่อนางเอก		1	
18 การสนทนาระหว่างเพื่อนางเอกกับลูกน้อง		1	
19 เด็กวัดจับนางเอก			1
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว			1
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย			1
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การรุมทำร้าย			1
23 อบท.คุยกับเพื่อนางเอก		1	
24 อบท.คุยกับลูกน้อง		1	
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มช้ำจนเจ็บตัว			1
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน			1
27 เด็กวัดกลัวผี	1		
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ	1		
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต			1
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1		
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง		1	
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต			1
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1		
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.		1	
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก			1
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก	1		
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนน้ำ			1
38 หลวงพี่เท่งจีวรหาย			1
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1		
จำนวนรวม	12	11	16

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน ภาพ (ฉาก) ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า ภาพ (ฉาก) ที่มุขตลกได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของฉากไว้ดังนี้

- ฉากวัด ได้แก่ ตัววัด และสถานที่อันอยู่ในบริเวณวัด
- ฉากการดำเนินชีวิตของตัวละครในชนบท ได้แก่ ชุมชน ตลาด ถนน สะพาน หรือสิ่งก่อสร้างใดๆที่ไม่ได้ใช้เพื่อพักอาศัย
- ฉาก บ้าน, อาศรม คือ สถานที่ที่ตัวละครหลักในเรื่องใช้พักอาศัย

จากตารางที่ 4.1 สามารถอธิบายได้ว่า ภาพ (ฉาก) ที่สะท้อนถึงมายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่า ภาพ (ฉาก) ที่แสดงความถี่ในการปรากฏของมุขตลกมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งได้แก่ ภาพ (ฉาก) การดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ (ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ ภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ประกอบไปด้วยตัวละครที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพและเกิดกิจกรรมต่างๆค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ



ภาพที่ 4.1 ฉากของชุมชน

สำหรับภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏความถี่เป็นอันดับรองลงมา คือ ภาพ (ฉาก) วัด ซึ่งถือเป็นฉากหลักในการบอกเล่าความเป็นมาและกิจกรรมต่างๆที่ตัวละครหลักซึ่งก็คือ หลวงพี่เท่งนั้นปฏิบัติ ประกอบกับ ตัวละครเด็กวัดและผู้คนที่แวะเวียนเข้ามาต่างก็เป็นนักแสดงที่แสดงตลกเป็นอาชีพ



ภาพที่4.2 ฉากหลวงพี่เท่งนั่งในวัด

สำหรับภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏความถี่เป็นอันดับที่ 3 จากตารางที่ 4.1 พบว่าเป็นภาพของบ้านและอาศรม ซึ่งจะพบในมุขตลกที่ปรากฏในฉากที่กล่าวมาในต้นเรื่องมากที่สุด



ภาพที่4.3 ฉากภายในอาศรม



ภาพที่4.4 ฉากบ้าน

ตารางที่ 4.2 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
1 หลวงพี่เท่งปรากฏตัว	1		
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง			1
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรถมาด้วย			1
4 แม่พระบวชใหม่สวนกับงานศพ		1	
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด			1
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด			1
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1		
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อค้า			1
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม		1	
10 เด็กวัดพยายามหนีออกจากอาศรม			1
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่งรู้จัก			1
12 เด็กวัดเมา			1
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง			1
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด			1
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง			1
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะกระโดดตึก			1
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับเพื่อนนางเอก			1
18 การสนทนาระหว่างเพื่อนนางเอกกับลูกน้อง			1
19 เด็กวัดจีบนางเอก	1		
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว			1
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย			1
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การรุมทำร้าย			1
23 จบต.คุยกับเพื่อนนางเอก			1

ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
24 อบต.คุยกับลูกน้อง			1
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว			1
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน			1
27 เด็กวัดกลัวผี		1	
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ		1	
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต	1		
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด			1
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง		1	
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต	1		
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด			1
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.			1
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก			1
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก	1		
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก			1
38 หลวงพี่เท่งจิวรหาย			1
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด			1
จำนวนรวม	6	5	28

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน แสง ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า แสงที่มืด ขดล็กได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของแสงไว้ดังนี้

- High – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงความร่าเริงสนุกสนาน แต่หากสว่างมากเกินไปอาจจะทำให้มีความรู้สึกแห้งแล้ง ไม่เจริญ
- Low – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ
- Narrative Tonality ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ช่วยให้เห็นตามเรื่องได้ง่าย



จากตารางที่ 4.2 สามารถอธิบายได้ว่า แสงที่ปรากฏในมุขตลก จากภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง” พบว่าเป็นแสงแบบปกติ (Narrative) มากที่สุด เนื่องด้วยคุณลักษณะของแสงชนิดนี้ สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างง่าย ๆ ตรงไปตรงมา ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏแทบทั้งเรื่อง

สำหรับแสงที่ปรากฏในมุขตลกเป็นอันดับ 2 คือ แสงแบบ แสงจ้า (High – key) ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึง ความสนุกสนานร่าเริง ซึ่งจะพบได้มากในช่วงกลางของเรื่อง

สำหรับแสงแบบ สลัว (Low – key) ที่ปรากฏเป็นอันดับ 3 ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึงความลึกลับและอันตราย จะพบได้ในช่วงกลางของเรื่องซึ่งมีอยู่อย่างไม่มากนัก

ตารางที่ 4.3 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	ส้ม/เหลือง	ฟ้า/น้ำเงิน	ขาว
1หลวงพี่เท่งปรากฏตัว			1
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง	1		
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรถมาด้วย	1		
4 แห่งพระบวชใหม่สวนกับงานศพ		1	
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1		
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1		
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1		
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อดำ		1	
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม	1		
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม		1	
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่งรู้จัก			1
12 เด็กวัดเมา	1		
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง	1		
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด	1		
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง			1
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะกระโดดตึก	1		
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับเพื่อนนางเอก	1		

ฉากที่/ตอน	สัมผัส/เสียง	ฟ้ำ/น้ำเงิน	ขาว
18 การสนทนาระหว่างพ่อนางเอกกับลูกน้อง	1		
19 เด็กวัดจับนางเอก		1	
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว		1	
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย	1		
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การรุมทำร้าย	1		
23 อบท.คุยกับพ่อนางเอก	1		
24 อบท.คุยกับลูกน้อง	1		
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มช้ำจนเจ็บตัว	1		
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน	1		
27 เด็กวัดกลัวผี		1	
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ		1	
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต			1
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1		
31 ลูกน้องอบท.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง	1		
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต	1		
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1		
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบท.	1		
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก		1	
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก			1
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก			1
38 หลวงพี่เท่งจีวรหาย	1		
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1		
จำนวนรวม	25	8	6

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ สีของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดย สำหรับรูปแบบสัญลักษณ์ในส่วนของสีนั้น จากบทที่ 2 ซึ่งได้อธิบายไว้ว่า สี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้อารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น สีวรรณะร้อน

จะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนวรรณะเยนให้ความรู้สึก สงบ สบายใจ นอกจากนี้ก็ยังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึกทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ที่อยู่ทั่วโลกอีกด้วย ตัวอย่าง เช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงอันตราย ความเร่าร้อน ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึง ชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้าหรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

จากตารางที่ 4.3 สามารถอธิบายได้ว่า สี ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่าเป็น โทนสีส้ม /เหลือง มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ซึ่งตามคุณลักษณะของสีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เสียงหัวเราะ และความสบายตาในการชมภาพยนตร์

สำหรับโทนสีฟ้า/น้ำเงิน แสดงความถี่ในการปรากฏในมุขตลก เป็นอันดับที่ 2 โดยโทนสีฟ้า/น้ำเงินนั้น ตามคุณลักษณะให้อารมณ์และความรู้สึกผ่อนคลาย โดยโทนสีดังกล่าวจะปรากฏในตอน ที่ตัวละครเด็กวัดและพะเนียงอยู่ด้วยกัน โดยจะปรากฏในตอน ที่ตัวละครตาม ที่กล่าวมา มีความสุข การไปเที่ยวด้วยกัน

ส่วนอันดับที่สามซึ่ง ก็คือ โทนสีขาว โดยโทนสีขาวนั้นมีคุณลักษณะความบริสุทธิ์ สะอาด ซึ่งโทนสีขาวจะพบได้มากในตอน ที่ตัวละครหลวงพี่เท่งปรากฏตัวจนนำไปสู่มุขตลก โดยจะสอดคล้องกับตารางที่ 2 นั่นก็คือการให้แสงแบบ High – Key

ตารางที่ 4.4 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ (ระนาด)	เพลงไทยเดิมบรรเลง
1หลวงพี่เท่งปรากฏตัว		1
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง	1	
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรถมาด้วย	1	
4 แห่พระบวชใหม่สวนกับงานศพ		1
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1	
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1	
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1	
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อค้า		1
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม	1	
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม		1
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่งรู้จัก	1	
12 เด็กวัดมา	1	
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง	1	
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด	1	
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง	1	
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะกระโดดตึก	1	
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับเพื่อนนางเอก	1	
18 การสนทนาระหว่างเพื่อนนางเอกกับลูกน้อง	1	
19 เด็กวัดจับนางเอก		1
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว		1
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย	1	
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การรุมทำร้าย	1	
23 อดต.คุยกับเพื่อนนางเอก	1	
24 อดต.คุยกับลูกน้อง	1	

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ (ระนาบ)	เพลงไทยเดิมบรรเลง
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว	1	
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน	1	
27 เด็กวัดกลัวผี		1
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ		1
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต		1
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1	
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง	1	
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต	1	
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1	
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.	1	
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก		1
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก		1
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก		1
38 หลวงพี่เท่งจีวรหาย	1	
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1	
จำนวนรวม	27	12

จากตารางที่ 4.4 สามารถอธิบายได้ว่า ความถี่ของเสียงที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่าเสียงแบ่งได้ 2 แบบคือ

แบบที่ 1 คือเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะเป็นเสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้อง โดยในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่งนั้นจะเป็นเสียงของการรูดระนาด จะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการสะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ขันแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

แบบที่ 2 คือเสียงเพลงประกอบ ซึ่งเป็นเสียงที่มีทำนอง ดนตรี ไม่มีเนื้อร้องซึ่งใช้ในการจบมุขตลกเช่นกัน โดยส่วนใหญ่จะใช้ในตอนท้ายมุขตลกนั้นๆ ใช้ตัวละครในการเล่นมุขตลกจำนวนมาก โดยให้อารมณ์ที่สนุกสนาน ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกัน

ตารางที่ 4.5 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	พระ	เด็กวัด	เจ้าพ่อ (คนทรง)	สถานที่	
				วัด	อาศรม
1 หลวงพี่เท่งปรากฏตัว	1				
2 เด็กวัดขบถมารับหลวงพี่เท่ง		1			
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรมาด้วย	1				
4 แห่พระบวชใหม่สวนกับงานศพ					
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1	1		1	
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด		1		1	
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน				1	
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อด่า			1		1
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม		1			1
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม		1			1
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่ง		1		1	
12 เด็กวัดเมา		1		1	
13 ชาวบ้านพูดกัน				1	
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด		1		1	
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง	1				
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะ กระโดดตึก	1				
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับพ่อ นางเอก			1		1
18 การสนทนาระหว่างพ่อนางเอกกับ ลูกน้อง			1		1
19 เด็กวัดจีบนางเอก		1		1	
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว		1		1	
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย					
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์	1				

ฉากที่/ตอน	พระ	เด็กวัด	เจ้าพ่อ (คนทรง)	สถานที่	
				วัด	อาศรม
23 อบต.คุยกับเพื่อนางเอก			1		1
24 อบต.คุยกับลูกน้อง			1		1
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว					
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน					
27 เด็กวัดกลัวผี		1		1	
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ		1			
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต	1				
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1			1	
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง			1		1
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต				1	
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด		1		1	
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.		1			1
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก		1		1	
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก	1			1	
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก	1				
38 หลวงพี่เท่งจีวรหาย	1				
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1			1	1
จำนวนรวม	12	15	6	16	10

จากตารางที่ 4.5 สามารถอธิบายได้ว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่า เป็นสัญลักษณ์ ได้แก่ วัด ซึ่ง ประกอบไปด้วยพื้นที่ในบริเวณวัดโดยรอบซึ่งมีความหมายตามคุณลักษณะคือ วัดเป็นพื้นที่อันบริสุทธิ์ สะอาด โดยสอดคล้องกับมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเป็น มุขตลกที่สะอาด ไม่มีการกระทำ หรือ กริยาที่หยาบคายมาใช้เป็นมุขตลก



ภาพที่ 4.5 แสดงถึงสัญลักษณ์ของวัด

สำหรับสัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ เด็กวัด โดยเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ไร้  
เดียงสา มุขตลกที่เกิดส่วนใหญ่มีปัจจัยมาจากความซุ่มซ่ามหรือความไร้เดียงสาต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง



ภาพที่ 4.6 สัญลักษณ์ของเด็กวัด

สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสามคือ พระ ซึ่งในกรณีนี้หมายถึงหลวงพี่เท่ง โดยตาม  
คุณลักษณะมีความหมายถึงความบริสุทธิ์ สะอาด สอดคล้อง กับคุณลักษณะของวัด ดังนี้ นมุขตลกที่  
เกิดขึ้นจะสอดคล้องกับคุณลักษณะของวัด โดยมุขตลกนั้นจะเกี่ยวข้องกับการนำปัญญาให้แก่ผู้ไม่รู้  
โดยใช้ ถ้อยคำที่ตลกขบขัน เข้าใจง่าย และสุภาพ





ภาพที่4.7แสดงสัญลักษณ์ของพระ

และสัญลักษณ์ที่ปรากฏความถี่ในอันดับที่ 4 และ 5 นั้นคือ อาศรม และ คนทรง โดยสอดคล้องกันตามคุณลักษณะ อาศรมและคนทรงในภาพยนตร์ถูกให้ความหมายว่าเป็นสิ่งที่หลอกลวงชาวบ้าน เป็นสถานที่ที่ อโคจร ดังนั้นมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเป็นมุขที่ไม่สุภาพ การใช้ถ้อยคำหยาบคายและการกระทำอันก่อให้เกิดการเจ็บตัวของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง



ภาพที่4.8แสดงสัญลักษณ์ของอาศรม



ภาพที่4.9แสดงสัญลักษณ์ของคนทรง

ตารางที่ 4.6 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ฉากที่/ตอน	วังนภาษา		อวังนภาษา	
	การพูด ล้อเลียน	การคำทอ	การจับตัวของ ตัวละคร	การกระทำอันไร้เดียงสา ของตัวละคร
1หลวงพี่ เท่งปรากฏตัว				1
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง				1
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรมาด้วย	1			
4 แห่งพระบวชใหม่สวนกับงานศพ		1		
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1			
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด		1		
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1			
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อด่า		1		
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม				1
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม				1
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่ เท่งรู้จัก				1
12 เด็กวัดมา	1			
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง				1
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด		1		
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง	1			
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะ กระโดดตึก	1			
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับพ่อ นางเอก	1			
18 การสนทนาระหว่างพ่อนางเอกกับ ลูกน้อง	1			
19 เด็กวัดจีบนางเอก				1
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว				1

ฉากที่/ตอน	วจนภาษา		อวจนภาษา	
	การพูด สื่อเลียน	การคำทอ	การจับตัวของ ตัวละคร	การกระทำอันไร้เดียงสา ของตัวละคร
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย			1	
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การ รุมทำร้าย			1	
23 อบต.คุยกับพื่อนางเอก	1			
24 อบต.คุยกับลูกน้อง				1
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มช้ำมจนจับตัว			1	
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน		1		
27 เด็กวัดกลัวผี				1
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ				1
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต	1			
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1			
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวง พี่เท่ง				1
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต			1	
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด				1
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.				1
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก	1			
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก				1
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก				1
38 หลวงพี่เท่งจิวรหาย				1
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1			
จำนวนรวม	13	5	4	17

จากตารางที่ 4.6 สามารถอธิบายได้ว่า ภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่า มีการแสดงออกของภาษาด้านอวจนภาษามากกว่าวจนภาษา เพราะในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง จะแสดงมุขตลกด้านที่เกี่ยวกับการกระทำของตัวละครมากที่สุด โดยใช้การกระทำอันไร้เดียงสาของตัวละครมาเป็นมุขตลก โดยมุขตลกที่เกิดขึ้นมักเกี่ยวข้องกับ การจับตัวของตัวละครที่

เกิดขึ้นจากความชุ่มชื้น การที่ตัวละครถูกตบหัว การที่ตัวละครตื่นตื่นเมื่อได้อยู่ใกล้คนที่ตนแอบชอบ ซึ่งมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละครเด็กวัดซึ่งสอดคล้องกับตาราง 4.5

สำหรับภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง ด้านวัจนภาษา จะปรากฏมากในช่วงที่เกี่ยวกับ อาศรม เนื่องจากในสถานที่ดังกล่าวจะมีตัวละครในส่วนที่เป็นคนไม่ค่อยมาก เช่น คนทรงเจ้าที่เป็นคนหลอกลวง นักเลง อันธพาล หรือ อบต. ที่ต้องการจะหลอกลวงชาวบ้าน มุขตลกที่เกิดขึ้นจึงมักจะเกี่ยวข้องกับการใช้ถ้อยคำหยาบคาย การด่าทอ การพูดของตัวละครนั้นๆ ที่ตั้งใจยั่วโมโหตัวละครอีกตัวหนึ่ง การพูดล้อเลียนผู้ที่พิการหรือผู้ที่อยู่ในลำดับศักดิ์ต่ำกว่าตนโดยสอดคล้องกับตาราง 4.5

ส่วนที่ 2 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง ในรูปแบบการบ่งชี้ทางมุขตลก ซึ่ง ประกอบไปด้วย

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร การเหน็บแนม ด่าทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินจริง
Clown comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เกิดขึ้น โดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

โดยการศึกษาวิจัยพบความถี่ของรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก ดังตารางที่ 4.7 ดังนี้

ฉากที่/ตอน	Palody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
1 หลวงพี่เท่งปรากฏตัว			1			1
2 เด็กวัดขับรถมารับหลวงพี่เท่ง			1			1
3 หลวงพี่เท่งให้ชาวบ้านอาศัยรถมา ด้วย	1					1
4 แห่งพระบวชใหม่สวนกับงานศพ	1		1			
5 หลวงพี่เท่งเจอเด็กวัด	1					1

ฉากที่/ตอน	Palody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
6 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด	1		1			1
7 หลวงพี่เท่งสนทนากับชาวบ้าน	1					1
8 ชาวบ้านโดนเจ้าพ่อดำ	1					
9 เด็กวัดเข้าไปป่วนภายในอาศรม			1			
10 เด็กวัดพยายามหนีออกมาจากอาศรม			1			
11 เด็กวัดแนะนำเด็กวัดอีกคนให้หลวงพี่เท่งรู้จัก			1			1
12 เด็กวัดมา	1					1
13 ชาวบ้านมาพูดคุยกับหลวงพี่เท่ง			1			1
14 การสนทนาระหว่างเด็กวัดและเด็กวัด	1					1
15 หลวงพี่เท่งไปช่วยชาวบ้านในเมือง	1					1
16 หลวงพี่เท่งกล่อมชาวบ้านที่จะกระโดดตึก	1					1
17 การสนทนาระหว่างนางเอกกับพ่อนางเอก	1					
18 การสนทนาระหว่างพ่อนางเอกกับลูกน้อง	1					1
19 เด็กวัดจับนางเอก			1			
20 เด็กวัดพานางเอกไปเที่ยว			1			
21 ตัวละคร(ตลก)รับเชิญถูกรุมทำร้าย		1				1
22 หลวงพี่เท่งเข้าไปห้ามเหตุการณ์การรุมทำร้าย		1				1
23 อบต.คุยกับพ่อนางเอก			1			1
24 อบต.คุยกับลูกน้อง	1					1
25 ชาวบ้านในหมู่บ้านชุ่มช้ำจนเจ็บตัว		1				1
26 ชาวบ้านในตลาดทะเลาะกัน	1					
27 เด็กวัดกลัวผี			1			1
28 เด็กวัดแย่งกันเข้าห้องน้ำ			1			1
29 หลวงพี่เท่งเดินบิณฑบาต	1					1

ฉากที่/ตอน	Palody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
30 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1					1
31 ลูกน้องอบต.วางแผนจะใส่ร้ายหลวงพี่เท่ง			1			1
32 หลวงพี่เท่งนึกถึงเหตุการณ์ในอดีต		1				1
33 การสนทนาระหว่างเด็กวัดกับเด็กวัด			1			1
34 เด็กวัดคุยกับลูกน้อง อบต.			1			1
35 เด็กวัดคุยกับนางเอก	1					
36 หลวงพี่เท่งทำนายเรื่องฝนจะตก			1			1
37 หลวงพี่เท่งช่วยคนตก			1			1
38 หลวงพี่เท่งจีวรหาย			1			1
39 หลวงพี่เท่งคุยกับเด็กวัด	1					1
จำนวนรวม	18	4	17	0	0	30

ซึ่งข้อมูลจากตารางที่ 4.7 สามารถอธิบายได้ว่า รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่งนั้น รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ(Clown comedy) นั้น ปรากฏความถี่เป็นอันดับ 1 เนื่องด้วยตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่งนั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ



ภาพที่ 4.10 ภาพจ๊อด เชิญยิ้ม และ โจ๊ก เชิญยิ้มสะท้อนรูปแบบมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy)

สำหรับอันดับที่ 2 คือ รูปแบบของมุขตลกประเภทล้อเลียน (Parody) ซึ่งหมายถึง มุขตลกที่เกิดจากการล้อเลียน หรือคำทอ ซึ่งภายในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง มุขตลกประเภทล้อเลียน (Parody) จะพบได้จากการที่ตัวละครพูดจาล้อเลียน จิกกัด หรือ คำทอในปมด้อยของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยในเรื่องหลวงพี่เท่งนั้นมุขตลกประเภทล้อเลียนจะเกิดควบคู่ไป กับมุขตลกประเภทมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ



ภาพที่ 4.11 หลวงพี่เท่งพูดจาล้อเลียนกับเด็กวัดแสดงที่พูดจาไม่รู้เรื่องซึ่งสะท้อนมุขตลกล้อเลียน (Parody)

สำหรับอันดับที่ 3 และ 4 นั้นคือ มุขตลกประเภทไร้เดียงสา(Screwball) และ มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) โดยจะเกิดควบคู่กันไปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจาก มุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) นั้น คือ มุขตลกที่เกิดขึ้นจากการที่ตัวละครมีความไร้เดียงสาจนทำอะไรที่ไม่คาดคิด และก่อให้เกิดการเจ็บตัวในที่สุดซึ่งก็คือมุข ตลกประเภทเจ็บตัว (Slapstick) อย่างไรก็ตามมุขตลกทั้ง 2 ประเภทนี้นั้นยังเกิดควบคู่กับมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) อีกด้วย



ภาพที่ 4.12 หลวงพี่เท่งลงไปในน้ำและจิวรหายเป็นมุขตลกแบบ(screwball)



ภาพที่ 4.13 หม่ำ จ๊กม๊กนักแสดงนอนเจ็บตัวจากการโดนรุมทำร้ายซึ่งเป็นมุขตลกแบบเจ็บตัว (slapstick)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทั้งหมดที่ผู้วิจัยทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง สามารถ สรุป มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏ โดยจำแนกเนื้อหาตามรายละเอียดดังนี้

#### - ด้านภาพ(ฉาก)

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านภาพ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ ภาพ (ฉาก) การดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ (ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ ภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ประกอบไปด้วยตัวละครที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพและเกิดกิจกรรมต่างๆที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของพื้นที่ค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ

#### - ด้านแสง

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านแสง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ แสงแบบปกติ มากที่สุด เนื่องจากคุณลักษณะของแสงชนิดนี้ สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างง่าย ๆ ตรงไปตรงมา แสดงถึงความต่อเนื่อง ดังนั้นแสงแบบปกติ จึงเป็นส่วนช่วยให้การเกิดของมุขตลกไหลลื่นขึ้นและต่อเนื่อง ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏแทบทั้งเรื่อง

#### - ด้านสี

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านสี ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ สีโทนส้ม /เหลือง ซึ่งตามคุณลักษณะของสีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เสียงหัวเราะ และความสบายตาในการชมภาพยนตร์ และสี



โทนีสัมเหลืองนั้นยังมีความหมายที่สอดคล้องกับแนวทางของตัวละครเอกและชื่อของภาพยนตร์ นั้นคือ หลวงพีเท่ง ซึ่งการแต่งกายของพระนั้น จีวรสีจะออกไปในแนวทาง ส้ม /เหลือง ตามหลักพระพุทธศาสนา

#### - ด้านเสียง

สำหรับ สัญญะด้านเสียง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ เสียงดนตรีประกอบ ซึ่ง มีลักษณะเป็นเสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้อง โดยในภาพยนตร์เรื่องหลวงพีเท่งนั้นจะเป็นเสียงของการรูดระนาด จะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการสะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ขันแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

#### -ด้านสัญลักษณ์

สำหรับ สัญญะด้านสัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับสถานที่ ได้แก่ วัด ซึ่ง ประกอบไปด้วยพื้นที่ในบริเวณวัดโดยรอบซึ่งมีความหมายตามคุณลักษณะคือ เป็นพื้นที่อันบริสุทธิ์ สะอาด โดยสอดคล้องกับมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเป็น มุขตลกที่สะอาด ไม่มีการกระทำหรือ กริยาที่หยาบคายมาใช้เป็นมุขตลก ซึ่งถือเป็น ภาพ (ฉาก) หลักของตัวละครเอก (หลวงพีเท่ง) ที่ใช้เป็นสถานที่ในการดำเนินเรื่องราวของหลวงพีเท่ง

สำหรับสัญญะด้าน สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ เด็กวัด โดยเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ไร้เดียงสา การด้อยความรู้หรือประสบการณ์ต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง แต่มีความซื่อสัตย์และจริงใจ

สำหรับสัญญะด้าน สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสามคือ พระ ซึ่งในกรณีนี้หมายถึงหลวงพีเท่ง โดยตามคุณลักษณะมีความหมายถึงความบริสุทธิ์ สะอาด สอดคล้อง กับคุณลักษณะของวัด ดังนั้นมุขตลกที่เกิดขึ้นจะสอดคล้องกับคุณลักษณะของวัด โดยมุขตลกนั้นจะเกี่ยวข้องกับการนำปัญญาให้แก่ผู้ไม่รู้โดยใช้ ถ้อยคำที่ตลกขบขัน เข้าใจง่าย และสุภาพ

และสัญญะ ด้าน สัญลักษณ์ที่ปรากฏในอันดับที่สุดท้ายนั้น คือ อาศรม และ คนทรง โดยสอดคล้องกันตามคุณลักษณะ อาศรมและคนทรงในภาพยนตร์ถูกให้ความหมายว่าเป็นสิ่งที่หลอกลวงชาวบ้าน เป็นสถานที่ อโคจร

#### - ด้านภาษา

สำหรับ สัญญะด้านภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ นั้นมีการแสดงออกของภาษาด้านอวัจนภาษามากกว่าวัจนภาษา เพราะในภาพยนตร์เรื่องหลวงพีเท่ง จะแสดงมุขตลกด้านที่เกี่ยวกับการกระทำ

ของตัวละครมากที่สุด โดยใช้การกระทำอันไร้เดียงสาของตัวละครมาเป็นมุขตลกซึ่งมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละครเด็กวัดซึ่งสอดคล้องกับ

### รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก

สำหรับรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่งนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) เนื่องด้วยตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่งนั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ แต่อย่างไรก็ตาม รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ภายในเรื่อง หลวงพี่เท่งนั้น ยังมีการซ่อนรูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) , มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) ,มุขตลกล้อเลียน(Parody) ควบคู่กันไปตามแต่สถานการณ์ของมุขตลกนั้นๆ

#### 4.1.2 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เรื่อง “หลวงพี่เท่ง 2”

ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ วันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2551

ผู้กำกับ โน้ต เชิญยิ้ม

นักแสดงนำ อภิลิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต (โจอี้ บอย)

งบประมาณในการสร้าง 42 ล้านบาท

รายได้ 82.7 ล้านบาท

เรื่องย่อ : หลวงพี่โจอี้ (โจอี้ บอย) พระใหม่ที่เข้ามาจำพรรษาที่วัดแทนหลวงพี่เท่ง แต่พออยู่วัดได้ไม่นานก็ได้รับคำสั่งให้ไปพัฒนาวัดที่กำลั มีปัญหา ก่อนไปจึงไปลาโยมแม่ที่กำลังป่วย ซึ่งโยมแม่ก็ได้บอกความลับบางอย่างเกี่ยวกับโยมพ่อ และมอบของสำคัญชิ้นหนึ่งให้ไว้ หลวงพี่โจอี้ออกเดินทางไปวัดโลกสะอาด ด้วยความยากลำบาก แต่ก็ไม่ได้ย่อท้อ พอไปถึงก็ปรากฏว่าทั้งวัดเต็มไปด้วยฝุ่นละอองจากการระเบิดภูเขา ซึ่งได้รับการบอกเล่าจาก หลวง พี่ศรี (ชูศรี เชิญยิ้ม) และหลวงพี่พวง (พวง เชิญยิ้ม) ว่าเมื่อก่อนวัดเจริญมากผู้คนเข้ามาทำบุญกันอย่างมากมาย เพราะการแห่ของหลวงตา (เทพ โพธิ์งาม) แต่ปัจจุบันหลวงตาป่วยและไม่สามารถออกมาแห่ได้เหมือนเคย ทำให้ไม่มีคนมาทำบุญประกอบกับมีน ายทุนมาซื้อที่ดิน และทำโรงโม่หิน ใกล้กับบริเวณวัดทำให้เกิดฝุ่นละอองอย่างมากชาย ชาวบ้านก็เกิดเป็น โรคภูมิแพ้ หลวงพี่โจอี้จึงหาวิธีทางต่างๆ เพื่อให้ชาวบ้านอยู่รอดได้โดยสงบสุข แต่สิ่งที่หลวงพี่โจอี้ทำ ขัดกับผลประโยชน์ของนายทุนจึงคิดกำจัด หลวงพี่โจอี้ต้องต่อสู้กับตัวเอง และคนรอบข้าง โดยใช้หลักธรรมในการเอาชนะกับสิ่งต่างๆ

ส่วนที่1 : หมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2” ประกอบด้วย

ภาพ ได้แก่ วัด ชุมชน สิ่งแวดล้อม

แสง ได้แก่ แสงจ้า(High-key) แสงสลัว(Low-key) แสงปกติ(Narrative)

สี ได้แก่ โทนม ส้ม/เหลือง ฟ้ำ/น้ำเงิน ขาว

เสียง ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบ เสียงเพลงประกอบ

ภาษา ได้แก่ วจนภาษา อวจนภาษา

สัญลักษณ์ ได้แก่ พระ ชาวบ้าน ชาวต่างชาติ วัด ธรรมชาติ

โดยการศึกษาวิจัยพบ ความถี่ของการปรากฏหมายาคติของมุขตลกเรื่อง หลวงพี่เท่ง2 ดังรูปตารางที่ 4.8 – ตารางที่ 4.13 ดังนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงความถี่ของ ภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	วัด	ชุมชนชนบท	สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ
1 หลวงพี่ใจอี้สวดมนต์	1		
2 เพื่อนหลวงพี่ใจอี้มาหาหลวงพี่ใจอี้	1		
3 เพื่อนหลวงพี่ใจอี้แร็ป	1		
4 หลวงพี่ใจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ	1		
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่ใจอี้	1		
6 หลวงพี่ใจอี้ออกเดินทาง			1
7 หลวงพี่ใจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้			1
8 หลวงพี่ใจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่เต้ายักษ์			1
9 หลวงพี่ใจอี้เดินฝ่าพายุจนจิวรหลุด			1
10 หลวงพี่ใจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย			1
11 พระในวัดคุยกัน	1		
12 ชาวบ้านคุยกัน		1	
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ		1	
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่องภาษาอังกฤษ		1	
15 หลวงพี่ใจอี้คุยกับพระ	1		
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป	1		

ฉากที่/ตอน	วัด	ชุมชนชนบท	สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1		
18 พระคุยกับพระ	1		
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน	1		
20 พระเอาหมวกกันน็อคมาใส่กันก้อนหิน	1		
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม		1	
23 ชาวบ้านตักบาตร		1	
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน		1	
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ		1	
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ		1	
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับชาวต่างชาติ		1	
28 เจ้าบ่าวเจ้าสาวเข้าเรือนหอ		1	
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อคืน		1	
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน		1	
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง		1	
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน		1	
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหินจนตัวมอมแมม		1	
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง		1	1
36 ชาวบ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว	1		
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ		1	
38 ตัวโกงตบหัวลูกน้อง		1	
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด	1		
40 พระคุยกับพระ	1		
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตก		1	
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ		1	
จำนวนรวม	16	20	6

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน ภาพ (ฉาก) ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า ภาพ (ฉาก) ที่มุขตลกได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของฉากไว้ดังนี้

- ฉากวัด ได้แก่ ตัววัด และสถานที่อันอยู่ภายในบริเวณวัด
- ฉากชุมชนชนบท ได้แก่ สถานที่ประกอบกิจวัตรประจำวันของตัวละคร
- ฉากสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ ได้แก่ ป่า แม่น้ำ คลอง ภูเขา

จากตารางที่ 4.8 สามารถอธิบายได้ว่า ภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 พบว่า ภาพ (ฉาก) ที่แสดงความถี่ในการปรากฏของมุขตลกมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งได้แก่ ภาพ (ฉาก) ชุมชนชนบท ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ (ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ เป็นภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละครที่ประกอบไปด้วยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ เยอะและเกิดกิจกรรมต่างๆค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ



ภาพที่ 4.14 (ฉาก)ชุมชน ชนบท การดำเนินชีวิต

สำหรับภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏความถี่เป็นอันดับรองลงมา คือ ภาพ (ฉาก) วัด ซึ่งถือเป็นฉากหลักในการบอกเล่าความเป็นมาและกิจกรรมต่างๆที่ตัวละครหลักซึ่งก็คือ หลวงพี่โจ้ นั้น ปฏิบัติ ประกอบกับ ตัวละครของพระ เด็กวัดและ ผู้คนที่แวะเวียนเข้ามาต่างก็เป็นนักแสดงที่แสดงตลกเป็นอาชีพ



ภาพที่ 4.15 แสดงฉากของวัด

สำหรับภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏความถี่เป็นอันดับที่ 3 จากตารางที่ 4.8 พบว่าเป็นภาพของ สิ่งแวดล้อมธรรมชาติซึ่งจะพบได้มากที่สุดในช่วงแรกของภาพยนตร์ซึ่งเป็นช่วงที่หลวงพี่โจอี้ต้องออกเดินทางมาประจำวัดอีกวัดหนึ่ง



ภาพที่4.16 แสดงฉากธรรมชาติ

ตารางที่ 4.9 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
1 หลวงพี่โจอี้สวมมนต์			1
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้			1
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้แเร่ฟ			1
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ			1
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้			1
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง	1		
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้	1		
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่เต่ายักษ์	1		
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจิ๋วหลุด	1		
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย	1		
11 พระในวัดคุยกัน			1
12 ชาวบ้านคุยกัน			1
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ			1
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่องภาษาอังกฤษ			1
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ			1
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป			1
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1		
18 พระคุยกับพระ	1		
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน		1	
20 พระเอาหมวกกันน็อกมาใส่กันก้อนหิน		1	
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม	1		
23 ชาวบ้านตักบาตร	1		
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน	1		

ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1		
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ	1		
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับชาวต่างชาติ		1	
28 เจ้าพ่อเจ้าสาวเข้าเรือนหอ		1	
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อคืน	1		
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1		
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง		1	
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหนี		1	
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหนีจนตัวมอมแมม		1	
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง	1		
36 ชาวบ้านชุ่มช้ำจนเจ็บตัว			1
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ	1		
38 ตัวโกงคบหัวลูกน้อง			1
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด	1		
40 พระคุยกับพระ	1		
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางคลก			1
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ			1
จำนวนรวม	20	7	6

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 ผู้วิจัย ได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน แสง ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า แสงที่มืดสลัวได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัย ได้แบ่งประเภทของแสงไว้ดังนี้

- High – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงความร่าเริงสนุกสนาน แต่หากสว่างมากเกินไป อาจจะทำให้มีความรู้สึกแห้งแล้ง ไม่เจริญ
- Low – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ



- Narrative Tonality ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

จากตารางที่ 4.9 สามารถอธิบายได้ว่า แสงที่ปรากฏในมุขตลก จากภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2” พบว่าเป็นแสงแบบแสงจ้า (High-key) มากที่สุด เนื่องจากคุณลักษณะของแสงชนิดนี้สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างสนุกสนานแต่แสงชนิดนี้ภายในเรื่องหลวงพี่เท่ง 2สะท้อนถึงความรู้สึกที่แห้งแล้ง ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏในตอนต้นเรื่องที่หลวงพี่โจอี้ต้องออกเดินทางผ่านสิ่งแวดล้อมที่แห้งแล้ง

สำหรับแสงที่ปรากฏในมุขตลกเป็นอันดับ 2 คือ แสงแบบปกติ (Narrative) ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึง ความเรียบง่าย ตรงไปตรงมา ซึ่งจะปรากฏได้ในมุขตลกแทบทั้งเรื่อง

สำหรับแสงแบบสลัว (Low – key) ที่ปรากฏเป็นอันดับ 3 ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึงความลึกลับและอันตราย จะพบได้ในช่วงปลายของเรื่องซึ่งมีอยู่อย่างไม่มากนัก

ตารางที่ 4.10 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ขาว
1 หลวงพี่โจอี้สวมมนต์			1
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้	1		
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้เร่ร่อน	1		
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ	1		
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง	1		
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้	1		
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่เต่ายักษ์			1
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจิวรหลุด		1	
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย		1	
11 พระในวัดคุยกัน	1		
12 ชาวบ้านคุยกัน			
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ	1		

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ขาว
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่องภาษาอังกฤษ	1		
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1		
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป	1		
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน			1
18 พระคุยกับพระ	1		
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน		1	
20 พระเอาหมวกกันน็อกมาใส่กันก้อนหิน		1	
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม		1	
23 ชาวบ้านตักบาตร			1
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน	1		
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1		
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ	1		
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับชาวต่างชาติ		1	
28 เจ้าบ่าวเจ้าสาวเข้าเรือนหอ		1	
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อคืน	1		
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1		
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1		
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง		1	
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน		1	
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหินจนตัวมอมแมม		1	
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง	1		
36 ชาวบ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว	1		
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ	1		
38 ตัวโกงตบหัวลูกน้อง	1		
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด			1
40 พระคุยกับพระ	1		
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตก	1		

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ขาว
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ	1		
จำนวนรวม	27	10	5

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน สีของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยสำหรับรูปแบบสัญลักษณ์ในส่วนของสีนั้น จากบทที่ 2 ซึ่งได้อธิบายไว้ว่าสี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้อารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น สีวรรณะร้อนจะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนวรรณะเย็นให้ความรู้สึก สงบ สบายใจ นอกจากนี้สียังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึกรู ทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ที่อยู่ทั่วโลกอีกด้วย ตัวอย่าง เช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงอันตราย ความเร่าร้อน ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึง ชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้าหรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

จากตารางที่ 4.10 สามารถอธิบายได้ว่า สี ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 พบว่าเป็น โทนสีส้ม / เหลือง มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ซึ่งตามคุณลักษณะของสีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เลี้ยงหัวเราะ และความสบายตาในการชมภาพยนตร์

สำหรับโทนสีฟ้า / น้ำเงิน แสดงความถี่ในการปรากฏในมุขตลกเป็นอันดับที่ 2 โดยโทนสีฟ้า/น้ำเงินนั้น ตามคุณลักษณะให้อารมณ์และความรู้สึกผ่อนคลาย โดยโทนสีดังกล่าวจะปรากฏในตอนที่ยามเช้าของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นขณะที่หลวงพี่โจอี้และพระอิกหลายองค์ออกบิณฑบาต ส่วนอันดับที่สามซึ่งก็คือ โทนสีขาว โดยโทนสีขาวนั้นมี

คุณลักษณะความบริสุทธิ์ สะอาด ซึ่งโชนสีขาจะพบได้มากในตอนที่มีมุขตลกเกิดขึ้น โดยมีวัดเป็นฉากหรือช่วงเวลาในตัวละครหลวงพี่โจอี้ปรากฏตัวจนนำไปสู่มุขตลก

ตารางที่ 4.11 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ	เสียงเพลงประกอบ
1 หลวงพี่โจอี้สวมมนต์	1	
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้	1	
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้แเร่ฟ	1	
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ	1	
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้	1	
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง	1	
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้	1	
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองจี๋เต๋ายักษ์		1
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจีวรหลุด		1
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย		1
11 พระในวัดคุยกัน	1	
12 ชาวบ้านคุยกัน	1	
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ	1	
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่องภาษาอังกฤษ	1	
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1	
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป	1	
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1	
18 พระคุยกับพระ	1	
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน		1
20 พระเอาหมวกกันน็อกมาใส่กันก้อนหิน		1
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1	
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม	1	

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ	เสียงเพลงประกอบ
23 ชาวบ้านดักบาศ	1	
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน	1	
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1	
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ	1	
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับชาวต่างชาติ		1
28 เจ้าป่าเจ้าสาวเข้าเรือนหอ		1
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อคืน	1	
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1	
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1	
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง	1	
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน		1
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหินจนตัวมอมแมม		1
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง	1	
36 ชาวบ้านชุ่มช้ำจนเจ็บตัว	1	
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ	1	
38 ตัวโกงตบหัวลูกน้อง	1	
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด		1
40 พระคุยกับพระ	1	
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตก	1	
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ	1	
จำนวนรวม	32	10

จากตารางที่ 4.11 สามารถอธิบายได้ว่า ความถี่ของเสียงที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 พบว่าเสียงแบ่งได้ 2 แบบคือ

แบบที่ 1 คือเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะเป็นเสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้อง โดยในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 นั้นจะเป็นเสียงของกลอง จะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการสะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ขันแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

แบบที่ 2 คือเสียงเพลงประกอบ ซึ่งเป็นเสียงที่มีทำนอง ดนตรี ไม่มีเนื้อร้องซึ่งใช้ในการจับมุขตลกเช่นกัน โดยส่วนใหญ่จะใช้ในตอนที่ มุขตลกนั้นๆ ใช้ตัวละครในการเล่นมุขตลกจำนวนมาก โดยให้อารมณ์ที่สนุกสนาน ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกัน

ตารางที่ 4.12 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	พระ	ชาวบ้าน	ชาวต่างชาติ	สถานที่	
				วัด	สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ
1 หลวงพี่โจอี้สวมมนต์	1			1	
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้		1		1	
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้เร่ไฟ		1		1	
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ	1			1	
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			1	
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง	1				1
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้	1				1
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่เต่ายักษ์	1				1
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจีวรหลุด	1				1
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย	1				1
11 พระในวัดคุยกัน	1			1	
12 ชาวบ้านคุยกัน		1		1	
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ		1	1		
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่องภาษาอังกฤษ		1		1	
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1			1	
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป	1			1	
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1	1		1	
18 พระคุยกับพระ	1			1	
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน		1		1	

ฉากที่/ตอน	พระ	ชาวบ้าน	ชาวต่างชาติ	สถานที่	
				วัด	สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ
20 พระเอาหมวกกันน็อคมาใส่กันก่อนหิน	1			1	
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			1	
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม	1				
23 ชาวบ้านตักบาตร	1	1			
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน		1			
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1			1	
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ		1		1	
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับชาวต่างชาติ			1	1	
28 เจ้าบ่าวเจ้าสาวเข้าเรือนหอ		1			
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อคืน		1			
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			1	
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1			1	
32 ตัวโง่คุยกับลูกน้อง		1			
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน		1		1	
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหินจนตัวมอมแมม	1			1	
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโง่	1				1
36 ชาวบ้านชุ่มซำจนเจ็บตัว		1			
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ			1		
38 ตัวโง่ตบหัวลูกน้อง					
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด	1			1	
40 พระคุยกับพระ	1			1	
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตลก			1		
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ		1		1	
จำนวนรวม	24	16	4	25	6

จากตารางที่ 4.12 สามารถอธิบายได้ว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง2 พบว่าเป็นสัญลักษณ์ เกี่ยวกับสถานที่มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ได้แก่ ก่ วัต ซึ่ง ประกอบไปด้วยพื้นที่ในบริเวณวัดโดยรอบซึ่งมีความหมายตามคุณลักษณะคือ เป็นพื้นที่อันบริสุทธิ์ สะอาด โดยสอดคล้องกับมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเป็น มุขตลกที่สะอาด ไม่มีการกระทำ หรือ กริยาที่หยาบคาย มาใช้เป็นมุขตลก



ภาพที่4.17 สัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงวัด

สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ พระ ซึ่งในกรณีนี้หมายถึงหลวงพี่โจอี้และพระอีกหลายองค์ที่ประจำอยู่ในวัด โดยตามคุณลักษณะมีความหมายถึงความบริสุทธิ์ สะอาด สอดคล้อง กับคุณลักษณะของวัด ดังนั้นมุขตลกที่ เกิดขึ้นจะสอดคล้องกับคุณลักษณะของวัด โดยมุขตลกนั้นจะเกี่ยวข้องกับการนำปัญญาให้แก่ผู้ไม่รู้โดยใช้ ถ้อยคำที่ตลกขบขัน เข้าใจง่าย และ สุภาพ



ภาพที่4.18แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของพระ

สำหรับสัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสาม คือ ชาวบ้าน โดยเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ไร้เดียงสา มุขตลกที่เกิดขึ้นใหญ่มีปัจจัยมาจากความซุ่มซ่ามหรือความไร้เดียงสาต่อเรื่องใดเรื่อง



หนึ่ง เช่น การกระทำที่ก่อให้เกิดการเจ็บตัวอันมีสาเหตุมาจากความซุ่มซ่าม หรือ การด้อยความรู้ด้านภาษาอังกฤษ ซึ่งก่อให้เกิดมุขตลกที่เกี่ยวเนื่องกับชาวต่างชาติ



ภาพที่4.19แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของชาวบ้าน

สัญลักษณ์ที่ปรากฏความถึในอันดับที่ 4 นั้น คือ สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ โดยมีความหมายตามภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 คือธรรมชาติเป็นสิ่งที่อยู่นอกเหนือความควบคุม มุขตลกที่เกิดขึ้นจึงเป็นมุขที่ตัวละครใดตัวละครหนึ่งต้องรับมือกับสภาพของสิ่งแวดล้อมหรือการแก้ไขวิกฤตการณ์เฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นผสมการใช้ถ้อยคำหยาบคายและการกระทำอันก่อให้เกิดการเจ็บตัวของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง



ภาพที่4.20แสดงออกถึงสัญลักษณ์ความเป็นธรรมชาติ

และสัญลักษณ์ที่ปรากฏระดับความถึในอันดับสุดท้ายนั้น คือ ชาวต่างชาติ ซึ่งเป็นมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเกี่ยวกับความแตกต่างทางด้านภาษา และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน



ภาพที่4.21แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของชาวต่างชาติ

ตารางที่ 4.13 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง2”

ฉากที่/ตอน	วังนภาษา		อวังนภาษา	
	การพูด ล้อเลียน	การคำทอ	การเจ็บตัว ของตัวละคร	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
1 หลวงพี่โจอี้สาวดมนต์	1			
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้				1
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้เร่พ	1			
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรจนหน้าดำ				1
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง				1
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้าม แม่น้ำได้				1
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่ เต่ายักษ์				1
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจิวรหลุด				1
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายัพัดจนตัว ลอย			1	
11 พระในวัดคุยกัน	1			
12 ชาวบ้านคุยกัน		1		
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ				1
14 ชาวบ้านปรึกษากันเองเรื่อง		1		

ฉากที่/ตอน	วันภาษา		อวันภาษา	
	การพูด สื่อเลียน	การดำทอ	การเจ็ดตัว ของตัวละคร	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
ภาษาอังกฤษ				
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1			
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอิก รูป				1
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1			
18 พระคุยกับพระ	1			
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน			1	
20 พระเอาหมวกกันน็อกมาใส่กัน ก้อนหิน				1
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม			1	
23 ชาวบ้านตักบาตร		1		
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน		1		
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1			
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ		1		
27 งานแต่งงานระหว่างชาวบ้านกับ ชาวต่างชาติ				1
28 เจ้าบ่าวเจ้าสาวเข้าเรือนหอ				1
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยิน เมื่อคืน				1
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1			
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1			
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง		1		
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน			1	
34 พระและหลวงพี่โจอี้หลบหินจน ตัวมอมแมม				1
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง	1			

ฉากที่/ตอน	วัจนภาษา		อวัจนภาษา	
	การพูด สื่อเลียน	การด่าทอ	การเจ็บตัว ของตัวละคร	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
36 ชาวบ้านชุ่มซำมจนเจ็บตัว			1	
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ		1		
38 ตัวโกงตบหัวลูกน้อง			1	
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด				1
40 พระคุยกับพระ	1			
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตลก				1
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ		1		
จำนวนรวม	13	8	6	15

จากตารางที่ 4.13 สามารถอธิบายได้ว่า ภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง พบว่า มีการแสดงออกของภาษาด้านอวัจนภาษามากกว่าวัจนภาษา เพราะในภาพยนตร์ เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 จะแสดงมุขตลกด้านที่เกี่ยวกับการกระทำอันไร้เดียงสาของชาวบ้านเป็นมุข ตลกมากที่สุดโดยมักจะเกี่ยวกับการที่ชาวบ้านต้องใช้การสื่อสารด้านภาษากายกับชาวต่างชาติ การที่ ชาวบ้านต้องหาวิธีการป้องกันตัวเพราะมีการระเบิดภูเขาอยู่ตลอดเวลา การตบหัว ความชุ่มซำมที่ ทำให้ตนเองเจ็บตัว เป็นต้น ซึ่งมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละคร พระและ ชาวบ้านซึ่งสอดคล้องกับ ตาราง 4.12

สำหรับภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 ด้านวัจนภาษา จะ ปรากฏมากตัวละครชาว บ้านเช่นกัน โดยมักเกี่ยวกับความไม่รู้ของชาวบ้านทั้งในด้านการวางตัว และการสื่อสารกับชาวต่างชาติ การใช้คำภาษาอังกฤษโดยผิดความหมาย การจิกกัดด่าทอกันของ ตัวละคร และการพูดจาขี้โมโหของตัวละคร เป็นต้น

ส่วนที่ 2 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง ในรูปแบบการบ่งชี้ทางมุขตลก ซึ่งประกอบไปด้วย

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร การเหน็บแนม คำทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินจริง
Clown comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เกิดขึ้น โดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

โดยการศึกษาวิจัยพบความถี่ของรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก ดังตารางที่ 4.14 ดังนี้

ฉากที่/ตอน	Parody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
1 หลวงพี่โจอี้สวดมนต์	1					
2 เพื่อนหลวงพี่โจอี้มาหาหลวงพี่โจอี้			1			
3 เพื่อนหลวงพี่โจอี้แร็ป	1					
4 หลวงพี่โจอี้โดนควั่นรถจนหน้าดำ			1			
5 พระในวัดคุยกับหลวงพี่โจอี้	1					1
6 หลวงพี่โจอี้ออกเดินทาง			1			
7 หลวงพี่โจอี้คิดว่าตัวเองบินข้ามแม่น้ำได้			1			
8 หลวงพี่โจอี้จินตนาการว่าตัวเองขี่เต่ายักษ์			1			
9 หลวงพี่โจอี้เดินฝ่าพายุจนจีวรหลุด			1			
10 หลวงพี่โจอี้โดนพายุพัดจนตัวลอย		1				
11 พระในวัดคุยกัน	1					1
12 ชาวบ้านคุยกัน	1					1
13 ชาวบ้านคุยกับชาวต่างชาติ			1			1
14 ชาวบ้านปรึกษาตนเองเรื่อง	1					1

ฉากที่/ตอน	Parody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
ภาษาอังกฤษ						
15 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1					1
16 พระรูปร่างสูงใหญ่คุยกับพระอีกรูป			1			1
17 หลวงพี่โจอี้เทศนาชาวบ้าน	1					1
18 พระคุยกับพระ	1					1
19 ชาวบ้านวิ่งหลบก้อนหิน		1				
20 พระเอาหมวกกันน็อกมาใส่กันก่อน หิน			1			1
21 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1					1
22 พระออกเดินบิณฑบาตแล้วล้ม		1				1
23 ชาวบ้านตักบาตร	1					1
24 ชาวบ้านคุยกับชาวบ้าน	1					1
25 หลวงพี่โจอี้คุยกับพระ	1					1
26 ชาวบ้านคุยเรื่องภาษาอังกฤษ	1					1
27 งานแต่งงานชาวบ้านกับ ชาวต่างชาติ			1			1
28 เจ้าบ่าวเจ้าสาวเข้าเรือนหอ			1			1
29 ชาวบ้านคุยกันถึงเสียงที่ได้ยินเมื่อ คืน			1			1
30 พระคุยกับหลวงพี่โจอี้	1					1
31 หลวงพี่โจอี้คุยกับชาวบ้าน	1					1
32 ตัวโกงคุยกับลูกน้อง	1					1
33 ชาวบ้านวิ่งหลบหิน		1				1
34 หลวงพี่โจอี้หลบหินจนตัว มอมแมม			1			
35 หลวงพี่โจอี้คุยกับตัวโกง	1					
36 ชาวบ้านชุ่มซำจนเจ็บตัว		1				1
37 ชาวต่างชาติคุยกับชาวต่างชาติ	1					1
38 ตัวโกงตบหัวลูกน้อง		1				1

ฉากที่/ตอน	Parody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
39 หลวงพี่โจอี้ทำความสะอาดวัด			1			
40 พระคุยกับพระ	1					1
41 ชาวต่างชาติทำท่าทางตลก			1			1
42 ชาวบ้านพูดภาษาอังกฤษ	1					1
จำนวนรวม	21	6	15	0	0	29

ซึ่งข้อมูลจากตารางที่ 4.14 สามารถอธิบายได้ว่า รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 นั้น รูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) นั้น ปรากฏความถี่เป็นอันดับ 1 เนื่องจากตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่งนั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ



ภาพที่ 4.22 ภาพมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ซึ่งภายในภาพประกอบไปด้วย เทพ โพธิ์งาม , ชูศรี เชิญยิ้ม , โยเกยก เชิญยิ้ม

สำหรับอันดับที่ 2 คือ รูปแบบของมุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) ซึ่งหมายถึง มุขตลกที่เกิดจากการกระทำอันไร้เดียงสาเหนือความคาดหมายของตัวละครเช่น ความซุ่มซ่าม ความไม่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ซึ่งภายในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 มุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) จะพบได้จากการที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับชาวต่างชาติ โดยในเรื่องหลวงพี่เท่ง 2 นั้นมุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) จะเกิดควบคู่ไปกับมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy)



ภาพที่4.23 หลวงพี่โจอี้กำลังไม่เข้าใจสิ่งที่ฝรั่งพูดซึ่งเป็นมุขตลกแบบไร้เดียงสา (Screwball)



ภาพที่4.24 นักแสดงตลกกำลังคุยถึงความไม่เข้าใจในภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นมุขตลกแบบ มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ผสมกับ มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball)

สำหรับอันดับที่ 3 และ 4 นั้นคือ มุขตลกประเภทล้อเลียนหรือคำทอ (Parody) และ มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) อย่างไรก็ตามมุขตลกทั้ง 2 ประเภทนี้นั้นยังเกิดควบคู่กับมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) อีกด้วย



ภาพที่4.25 ชาวบ้านกำลังหลบก้อนหินซึ่งเป็นมุขแบบมุขตลกเจ็บตัว (slapstick)





ภาพที่4.26หลวงพี่โจอี้ โคนพุดจาล้อเลียนแสดงมุขตลกแบบมุขตลกล้อเลียน( parody)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทั้งหมดที่ผู้วิจัยทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2สามารถสรุป มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏ โดยจำแนกเนื้อหาตามรายละเอียดดังนี้

#### - ด้านภาพ(ฉาก)

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านภาพ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ ภาพ (ฉาก) ชุมชน ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ(ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ เป็นภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ซึ่งประกอบไปด้วยตัวละครที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพและมีกิจกรรมต่างๆค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ

#### - ด้านแสง

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านแสง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ แสงแบบ แสงจ้า (High-key) มากที่สุด เนื่องด้วยคุณลักษณะของแสงชนิดนี้ สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างสนุกสนานแต่แสง ชนิดนี้ภายในเรื่องหลวงพี่เท่ง2สะท้อนถึงความรู้สึกที่แห้งแล้ง ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏในตอนต้นเรื่องที่ หลวงพี่โจอี้ต้องออกเดินทางผ่านสิ่งแวดล้อมที่แห้งแล้ง

### - ด้านสี

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านสี ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ สีโทนส้ม /เหลือง ซึ่งตามคุณลักษณะของ สีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เสียงหัวเราะ และความสบายตาในการชมภาพยนตร์ และสีโทนส้มเหลืองนั้นยังมีความหมายที่สอดคล้องกับแนวทางของตัวละครเอกและชื่อของ ภาพยนตร์ นั้นคือ หลวงพี่โจอี้ ซึ่งการแต่งกายของพระนั้น จีวรสีจะออกไปในแนวทาง ส้ม /เหลือง ตามหลักพระพุทธศาสนา

### - ด้านเสียง

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านเสียง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ เสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะเป็น เสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้องโดยในภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่งนั้นจะเป็นเสียงของกลอง หรือตะโพน จะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการสะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ขันแบบ ชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

### -ด้านสัญลักษณ์

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านสัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับ สถานที่ วัด ซึ่ง ประกอบไปด้วยพื้นที่ในบริเวณวัด โดยรอบซึ่งมีความหมายตามคุณลักษณะคือ เป็น พื้นที่อันบริสุทธิ์ สะอาด โดยสอดคล้องกับมุขตลกที่เกิดขึ้นจะเป็น มุขตลกที่สะอาด ไม่มีการกระทำ หรือ กริยาที่หยาบคายมาใช้เป็นมุขตลก

สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ พระ ซึ่งในกรณีนี้หมายถึงหลวงพี่โจอี้และพระอีก หลายองค์ที่ประจำอยู่ในวัด โดยตามคุณลักษณะมีความหมายถึงความบริสุทธิ์ สะอาด สอดคล้อง กับคุณลักษณะของวัด ดังนั้นมุขตลกที่เกิดขึ้นจะสอดคล้องกับคุณลักษณะของวัด โดยมุขตลกนั้นจะ เกี่ยวข้องกับการนำปัญญาให้แก่ผู้ไม่รู้โดยใช้ ถ้อยคำที่ตลกขบขัน เข้าใจง่าย และสุภาพ

สำหรับสัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสาม คือ ชาวบ้าน โดยเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ไร้เดียงสา มุขตลกที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่มีปัจจัยมาจากความซุ่มซ่ามหรือความไร้เดียงสาต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น การกระทำที่ก่อให้เกิดการ เจ็บตัวอันมีสาเหตุมาจากความซุ่มซ่าม หรือ การด้อยความรู้ด้าน ภาษาอังกฤษ ซึ่งก่อให้เกิดมุขตลกที่เกี่ยวข้องกับชาวต่างชาติ

## - ด้านภาษา

สำหรับ สำนวนด้านภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่เน้นมีการแสดงออกของ ด้านวจนภาษามากกว่าวจนภาษาเพราะในภา พยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 จะแสดงมุขตลกด้านที่ เกี่ยวกับกระทำอันไร้เดียงสาของชาวบ้านมาเป็นมุขตลกมากที่สุดซึ่งมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละคร พระและ ชาวบ้าน

สำหรับภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 ด้านวจนภาษา จะปรากฏ มากตัวละคร ชาวบ้านเช่นกัน โดยมี ก็เกี่ยวกับความไม่รู้ของชาวบ้านทั้งในด้านการวางตัวและการ สื่อสารกับชาวต่างชาติ

## รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก

สำหรับรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 นั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) เนื่องด้วยตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 นั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ แต่อย่างไรก็ตาม รูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ภายในเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 นั้น ยังมีการซ้อนรูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) , มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) , มุขตลกล้อเลียน (Parody) ควบคู่กันไปตามแต่สถานการณ์ของมุขตลกนั้นๆ

### 4.1.3 มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เรื่อง “ ผีหัวขาด ”

ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ วันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2545

ผู้กำกับ คมสัน ศรีพงษ์

นักแสดงนำ ฉานิส ใหม่เสมอ นพวรรณ ศรีนิกร เทพ โพธิ์งาม โน้ต เชิญยิ้ม ไอริณ ศรีแก้ว  
จตุรงค์ มกจ๊ก

ทุนสร้าง 24 ล้านบาท

รายได้ 85 ล้านบาท

เรื่องย่อ : ไอ้เดี๋ยวเด็กหนุ่มลูกกำพร้า ได้รู้เรียนมวยมาจากพ่อซึ่งเป็นนักมวยเก่าหลังจาก พ่อไอ้เดี๋ยวตาย ได้บอกให้ออกตามหาเพื่อนชื่อ โกรน ซึ่งเป็นเพื่อนรักแต่เก่าก่อนที่หมู่บ้านได้เมื่อไอ้เดี๋ยวมายังหมู่บ้านได้ มันไม่รู้จักใครจึงต้องไปอาศัยวัดชุกห้วนอน ที่นั่นทำให้มัน ได้เจอกับทับทิม สาวสวยประจำหมู่บ้าน จนเกิดความรักกัน เมื่อพ่อของทับทิมรู้เรื่องนี้เข้าก็ไม่พอใจ พยายามกีดกัน

คนทั้งสองออกจากกัน เพราะพ่อทับทีมต้องการให้เธอแต่งงานกับไอ้มาด ลูกชายกำนันเข้ม ซึ่งเป็นนักมวยเก่งกาจของหมู่บ้านได้ แต่มีนิสัยเกะกะระรานชอบหาเรื่องคนอื่นเพราะถือว่าตัวเองเก่งมวยและเป็นลูกชายกำนัน วันหนึ่งขณะที่ไอ้มาดกำลังรุมทำร้ายชาวบ้านคนหนึ่งอยู่นั้น ไอ้เต๋ยวได้เข้ามาช่วยชายคนนั้น ทำให้ไอ้มาดไม่พอใจ ทั้งสองจึงทะเลาะกัน ก่อนไปไอ้มาดกล่าวคำอาฆาตผูกใจเจ็บไอ้เต๋ยวไว้ หลังจากนั้นไม่นานไอ้เต๋ยวได้รู้จักกับอาจารย์โกย คือ โกรนที่มันตามหา อาจารย์โกยมีลูกศิษย์คนสนิทชื่อ ไอ้หมึกซึ่งชอบเล่นการพนันเป็นชีวิตจิตใจ วันหนึ่งไอ้หมึกไปเล่นการพนันที่บ่อนเฮียยัง แต่ถูกสมพงศ์ลูกชายเฮียยัง โกง จนเป็นหนี้เป็นสินมากมาย สมพงศ์ขอให้ไอ้มาด เพื่อนสนิทของมันมาทวงหนี้กับไอ้หมึก เมื่อไอ้หมึกไม่มีเงินให้ ไอ้มาดกับพวกก็รุมทำร้ายไอ้หมึกจนสะบักสะบอม ไอ้เต๋ยวซึ่งบังเอิญเดินผ่านมาเจอได้เข้ามาช่วยไอ้หมึกไว้ เพราะมันรักไอ้หมึกเหมือนน้องชาย ไอ้เต๋ยวคิดจะช่วยไอ้หมึกลงแข่งควายกับสมพงศ์ และต่อมวยกับไอ้มาดในงานประจำปีของหมู่บ้าน เพื่อหาเงินมาใช้หนี้แทนไอ้หมึก ไอ้เต๋ยวชนะทั้งการแข่งมวยและแข่งควาย ทำให้ไอ้มาดและสมพงศ์เจ็บแค้นในตัวไอ้เต๋ยวมากขึ้นไปอีก และมันยิ่งแค้นมากขึ้นเมื่อเห็นทับทีมมีใจให้กับไอ้เต๋ยว คึนนันหลังจากการแข่งขันมวยเสียมันลอบเข้าไปตัดเศียรพระในโบสถ์ ไอ้เต๋ยวเห็นก็ตามไปขัดขวางระหว่างทาง ไอ้มาดและสมพงศ์ซึ่งไม่พอใจไอ้เต๋ยว ได้แอบดักทำร้ายไอ้เต๋ยว ไอ้มาดใช้มีดฟันคอไอ้เต๋ยวตายคาที่ ตอนนั้นเองเสียงฟ้าร้องฝนตกอย่างหนัก ก็เกิดสายฟ้าพาดผ่าลงตรงเศียรพระนั้นละลาย หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับร่างไอ้เต๋ยว ไอ้เต๋ยวฟื้นคืนชีพขึ้นมา กลายเป็นผีหัวขาด กลับไปจัดการกับพวกมารศาสนาและชำระแค้นกับคนที่ฆ่ามัน นำความสงบสุขกลับคืนมาแก่หมู่บ้านได้อีกครั้ง

ส่วนที่ 1 : มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด” ประกอบด้วย

ภาพ	ได้แก่ วัด ชุมชน อาศรม
แสง	ได้แก่ แสงจ้า(High-key) แสงสลัว (Low-key) แสงปกติ(Narrative)
สี	ได้แก่ โทน ส้ม/เหลือง ฟ้า/น้ำเงิน ดำ
เสียง	ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบ เสียงเพลงประกอบ
ภาษา	ได้แก่ วจนภาษา อวจนภาษา
สัญลักษณ์	ได้แก่ คนพิการ เพศที่ 3 คนทรง ชุมชน อาศรม

โดยการศึกษาวิจัยพบ ความถี่ของการปรากฏมายาคติของมุขตลกเรื่อง ผีหัวขาด ดังรูปตารางที่ 4.15 ถึงรูปตารางที่ 4.20 ดังนี้

ตารางที่ 4.15 แสดงความถี่ของ ภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏในมุขตลกเรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	วัด	อาศรม	ชุมชน
1 หมอผีมาป่าช้า			1
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี			1
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว			1
5 ผีสาวปรากฏตัว			1
6 หมอผีทำน้ำมันพราย			1
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก			1
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า			1
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น			1
10 หมอผีดูคณิศรที่ก้นลูกศิษย์			1
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี			1
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว			1
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักเลงเจ้าถิ่น			1
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข			1
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ			1
17 ลูกศิษย์โดนตบหัวเพราะหูตึง		1	
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		1	
19 ชาวบ้านไปให้หมอผีช่วยไล่ผี		1	
20 หมอผีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว		1	
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี		1	
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		1	
23 ลูกศิษย์หมอผีทำน้ำมันพรายหกลั้วตัวเอง		1	
24 ลูกศิษย์หมอผีกลายเป็นกระเทย		1	
25 ลูกศิษย์หมอผีแต่งหน้า		1	

ฉากที่/ตอน	วัด	อาศรม	ชุมชน
26 ลูกศิษย์หมอมณีโดนนกด่า		1	
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมณี		1	
28 ลูกศิษย์โดนเตะ		1	
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี			1
30 ชาวบ้านเฝ้าในงานวัด	1		
31 คนแคะระต๋อยมวย			1
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง			1
33 ลูกศิษย์หมอมณีโดนด่าเพราะหูตึง		1	
34 ลูกศิษย์หมอมณีทะเลาะกันเอง		1	
35 ลูกศิษย์หมอมณีเอาของที่ขโมยมาไปจำหน่าย			1
36 ลูกศิษย์หมอมณีผายปอดหมอมณี		1	
37 หมอมณีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน		1	
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย			1
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก	1		
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี	1		
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมณี			1
42 ลูกศิษย์หมอมณีเจอผีพระเอก			1
43 ลูกศิษย์หมอมณีต่อสู้กับตัวโกง			1
44 หมอมณีเรียกผีคนแคะระออกมาช่วย			1
จำนวนรวม	3	16	25

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด ผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน ภาพ (ฉาก) ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า ภาพ (ฉาก) ที่มีขบถลกได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของฉากไว้ดังนี้

- ฉากชุมชนชนบท ได้แก่ ชุมชน การดำเนินชีวิตของตัวละคร สิ่งก่อสร้างใดๆที่ไม่ได้ใช้เพื่อพักอาศัย
- อาศรม สถานที่ทรงเจ้าเข้าผี คูควง และบริเวณโดยรอบอาศรม
- วัด ได้แก่สถานที่ในบริเวณวัด

จากตารางที่ 4.15 สามารถอธิบายได้ว่า ภาพ (ฉาก) ที่สะท้อนถึงมายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์เรื่อง ฝึห้าวชาด พบว่า ภาพ (ฉาก) ที่แสดงความถึในการปรากฏของมุขตลกมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่งได้แก่ ภาพ (ฉาก) ชุมชนชนบท ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ (ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ ภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ประกอบไปด้วยตัวละครที่ประกอบไปด้วยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพและเกิดกิจกรรมต่างๆค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ



ภาพที่ 4.27 ชุมชน ชนบท ที่ตัวละครใช้ดำเนินชีวิตประจำวัน

สำหรับภาพ (ฉาก) ที่ปรากฏความถึเป็นอันดับรองลงมา คือ ภาพ (ฉาก) อาศรม ถือเป็นฉากหลักในการบอกเล่าความเป็นมาและกิจกรรมต่างๆที่ตัวละครหลักซึ่งก็คือ เดี่ยว ประกอบกับ ตัวละครที่อาศัยอยู่ในอาศรม และผู้ คนที่แวะเวียนเข้ามาต่างก็คืเป็นนักแสดงที่แสดงตลกเป็นอาชีพ



ภาพที่ 4.28 แสดงบรรยากาศอาศรม

ตารางที่ 4.16 แสดงความถี่ของ แสง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
1 หมอผีมาป่าช้า		1	
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี		1	
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		1	
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว		1	
5 ผีสาวปรากฏตัว		1	
6 หมอผีทำน้ำมันพราย		1	
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก		1	
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า		1	
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น		1	
10 หมอผีดูคณิษฐที่ก้นลูกศิษย์		1	
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี			1
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว			1
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักร้องเจ้าถิ่น			1
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข			1
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ			1
17 ลูกศิษย์โดนตบหัวเพราะหูตึง			1
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
19 ชาวบ้านไปให้หมอผีช่วยไล่ผี		1	
20 หมอผีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว		1	
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี			1
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
23 ลูกศิษย์ทำน้ำมันพรายหกลั้วตัวเอง	1		
24 ลูกศิษย์หมอผีกลายเป็นกระเทย			1



ฉากที่/ตอน	แสงจ้า (High-key)	แสงสลัว (Low-key)	แสงปกติ (Narrative)
25 ลูกศิษย์หมอมณีแต่งหน้า			1
26 ลูกศิษย์หมอมณีโดนนกด่า			1
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมณี	1		
28 ลูกศิษย์โดนเตะ			1
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี			1
30 ชาวบ้านเฝ้าในงานวัด	1		
31 คนแคะระต๋อยมวย	1		
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง			1
33 ลูกศิษย์หมอมณีโดนด่าเพราะหูตึง	1		
34 ลูกศิษย์หมอมณีทะเลาะกันเอง			1
35 ลูกศิษย์หมอมณีเอาของที่ขโมยมาไปจำหน่าย			1
36 ลูกศิษย์หมอมณีผายปอดหมอมณี			1
37 หมอมณีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน			1
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย	1		
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก		1	
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี		1	
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมณี			1
42 ลูกศิษย์หมอมณีเจอผีพระเอก			1
43 ลูกศิษย์หมอมณีต่อสู้กับตัวโกง			1
44 หมอมณีเรียกผีคนแคะระต๋อยออกมาช่วย			1
จำนวนรวม	6	14	24

จากการศึกษา ภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาดผู้วิจัยได้ศึกษามายาคติในรูปแบบของสัญลักษณ์ ด้าน แสง ของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยพบว่า แสงที่มุกตลกได้ปรากฏนั้น แสดงความถี่ โดยผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของแสงไว้ดังนี้

- High – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงความร่าเริงสนุกสนาน
- Low – Key Tonality แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ
- Narrative Tonality ใช้บอกเล่าเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา ช่วยให้ติดตามเรื่องได้ง่าย

จากตารางที่ 4.16 สามารถอธิบายได้ว่า แสงที่ปรากฏในมุขตลก จากภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด พบว่าเป็นแสงแบบปกติ (Narrative) มากที่สุด เนื่องจากคุณลักษณะของแสงชนิดนี้ สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างง่าย ๆ ตรงไปตรงมา ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏแทบทั้งเรื่อง

สำหรับแสงที่ปรากฏในมุขตลกเป็นอันดับ 2 คือ แสงแบบแสงสลัว (Low – key)ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึง อันด ราช ความหวาดกลัว ความลึกลับ ซึ่งพบได้มากในช่วงหลังจากที่ตัวละครพระเอกได้กลายเป็นผีหัวขาดและออกมาหลอกลอนชาวบ้านและออกล้างแค้น

สำหรับแสงแบบแสงจ้า (High – key) ที่ปรากฏเป็นอันดับ 3 ซึ่งมีคุณลักษณะที่แสดงถึงว่า เรืองสุกสนาน ซึ่งจะพบได้ในช่วงแรกของเรื่องซึ่งมีอยู่อย่างไม่มากนัก

ตารางที่ 4.17 แสดงความถี่ของ สี ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ดำ
1 หมอผีมาป่าช้า			1
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี			1
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี			1
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว			1
5 ผีสาวปรากฏตัว			1
6 หมอผีทำน้ำมันพราย			1
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก			1
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า			1
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น			1
10 หมอผีดูดพิษงูที่ก้นลูกศิษย์			1
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี	1		
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1		
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว	1		
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักเลงเจ้าถิ่น	1		
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข	1		
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ	1		

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ดำ
17 ลูกศิษย์โดนคบบหัวเพราะหูดึง	1		
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี	1		
19 ชาวบ้านไปให้หมอมณีช่วยไล่ผี			1
20 หมอมณีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว			1
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี	1		
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี	1		
23 ลูกศิษย์หมอมณีทำน้ำมันพรายหกลใส่ตัวเอง		1	
24 ลูกศิษย์หมอมณีกลายเป็นกระเทย	1		
25 ลูกศิษย์หมอมณีแต่งหน้า	1		
26 ลูกศิษย์หมอมณีโดนนกด่า	1		
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมณี		1	
28 ลูกศิษย์โดนเตะ	1		
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี	1		
30 ชาวบ้านเฝ้าในงานวัด		1	
31 คนแคะระต่อยมวย		1	
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง	1		
33 ลูกศิษย์หมอมณีโดนด่าเพราะหูดึง		1	
34 ลูกศิษย์หมอมณีทะเลาะกันเอง	1		
35 ลูกศิษย์หมอมณีเอาของที่ขโมยมาไปจำหน่าย	1		
36 ลูกศิษย์หมอมณีผายปอดหมอมณี		1	
37 หมอมณีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน	1		
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย		1	
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก			1
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี			1
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมณี	1		
42 ลูกศิษย์หมอมณีเจอผีพระเอก	1		
43 ลูกศิษย์หมอมณีต่อสู้กับตัวโกง	1		
44 หมอมณีเรียกผีคนแคะระออกมาช่วย	1		

ฉากที่/ตอน	โทนสี/เหลือง	ฟ้า	ดำ
จำนวนรวม	23	7	14

จากการศึกษาภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาดผู้วิจัยได้ศึกษามาอาศัยในรูปแบบของสัญลักษณ์ สีของภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว โดยสำหรับรูปแบบสัญลักษณ์ในส่วนของสีนั้น จากบทที่ 2 ซึ่งได้อธิบายไว้ว่าสี มีอิทธิพลต่อจิตใจมนุษย์ สีแต่ละสีให้อารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น สีวรรณะร้อน จะให้ความรู้สึกมีพลังกำลัง รื่นเริง ส่วนวรรณะเย็นให้ความรู้สึก สงบ สบายใจ นอกจากนี้สียังมีความเป็นสากลในการให้ความรู้สึทางจิตวิทยาแก่นมนุษย์ที่อยู่ทั่วโลกอีกด้วย ตัวอย่าง เช่น

- สีน้ำตาล แสดงถึงความมั่นคง ปลอดภัย ความอบอุ่น รักความสบาย รักสันโดษ
- สีแดง กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกกลัว แสดงถึงอันตราย ความเร่าร้อน ความร้อนใจ
- สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงให้เห็นถึงความผ่อนคลาย สร้างความขรึม สง่างาม
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่างสดใส มีพลัง ร่าเริงเบิกบาน
- สีม่วง หมายถึง ชัยชนะ ความงามที่เริ่มเสื่อมถอย ให้ความรู้สึกเศร้าหรือลึกลับ
- สีขาว เป็นสีแห่งความบริสุทธิ์ สะอาด สุภาพ
- สีดำ แทนความลึกลับ ว่างเปล่า หดหู่ เศร้าใจ

จากตาราง 4.17 สามารถอธิบายได้ว่า สี ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด พบว่าเป็น โทนสีส้ม /เหลือง มากที่สุดเป็นอันดับ 1 ซึ่งตามคุณลักษณะของสีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เสียงหัวเราะ และความสบายตาในการชมภาพยนตร์

สำหรับโทนสีฟ้า/น้ำเงิน แสดงความถี่ในการปรากฏในมุขตลกเป็นอันดับที่ 2 โดยโทนสีฟ้า/น้ำเงินนั้น ตามคุณลักษณะให้อารมณ์และความรู้สึกผ่อนคลาย โดยโทนสีดังกล่าวจะปรากฏในตอนที่ ตัวละครเดี่ยวและทับทิมอยู่ด้วยกัน โดยจะปรากฏในตอนที่ตัวละครตามทีกล่าวมามีความสุข การไปเที่ยวด้วยกันผ่านภาพ(ฉาก) สถานที่ธรรมชาติ

ส่วนอันดับที่สามซึ่งก็คือ โทนครา โดยโทนคราดำนั้นมิคุณลักษณะความลึกกลับ น่าสะพรึงกลัว ซึ่งโทนคราดังกล่าว จะพบได้มากในช่วงท้ายของเรื่องซึ่งเป็นตอนที่เดี่ยว กลายเป็นผีหัวขาดและสร้างความหวาดกลัวให้แก่ชุมชน

ตารางที่ 4.18 แสดงความถี่ของ เสียง ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ	เสียงเพลงบรรเลง
1 หมอผีมาป่าช้า	1	
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี	1	
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1	
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว	1	
5 ผีสาวปรากฏตัว		
6 หมอผีทำน้ำมันพราย	1	
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก	1	
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า		1
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น	1	
10 หมอผีดูคูปิฆงที่ก้นลูกศิษย์		
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี	1	
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว	1	
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักเลงเจ้าถิ่น		1
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข	1	
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ		1
17 ลูกศิษย์โดนตบหัวเพราะหูตึง	1	
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		
19 ชาวบ้านไปให้หมอผีช่วยไล่ผี		
20 หมอผีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว		
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี	1	
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		

ฉากที่/ตอน	เสียงดนตรีประกอบ	เสียงเพลงบรรเลง
23 ลูกศิษย์หมอมผีทำน้ำมันพรายหกใส่ตัวเอง	1	
24 ลูกศิษย์หมอมผีกลายเป็นกระเทย		1
25 ลูกศิษย์หมอมผีแต่งหน้า		
26 ลูกศิษย์หมอมผีโดนนกดำ	1	
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมผี	1	
28 ลูกศิษย์โดนตะ		
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมผี		
30 ชาวบ้านเมาในงานวัด		1
31 คนแคะต่อยมวย		1
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง	1	
33 ลูกศิษย์หมอมผีโดนดำเพราะหูตึง	1	
34 ลูกศิษย์หมอมผีทะเลาะกันเอง		
35 ลูกศิษย์หมอมผีเอาของทิ้งโมยมาไปจำหน่าย	1	
36 ลูกศิษย์หมอมผีขายปอดหมอมผี	1	
37 หมอมผีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน		1
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย		1
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก		
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี		1
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมผี		
42 ลูกศิษย์หมอมผีเจอผีพระเอก	1	
43 ลูกศิษย์หมอมผีต่อสู้กับตัวโกง		
44 หมอมผีเรียกผีคนแคะออกมาช่วย		1
จำนวนรวม	20	10

จากตารางที่ 4.8 สามารถอธิบายได้ว่า ความถี่ของเสียงที่ปรากฏในมุขตลกจาก ภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด พบว่าเสียงแบ่งได้ 2 แบบคือ

แบบที่ 1 คือเสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะเป็นเสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้อง โดยในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาดนั้นจะเป็นเสียงกลอง จะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการ สะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ขันแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

แบบที่ 2 คือเสียงเพลงประกอบ ซึ่งเป็นเสียงที่มีทำนอง คนตรี ไม่มีเนื้อร้องซึ่งใช้ในการจบมุขตลกเช่นกัน โดยส่วนใหญ่จะใช้ในตอนท้ายมุขตลกนั้นๆ ใช้ตัวละครในการเล่นมุขตลกจำนวนมาก โดยให้อารมณ์ที่สนุกสนาน ความสามัคคี ร่วมมือร่วมใจกัน

ตารางที่ 4.19 แสดงความถี่ของ สัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	คนพิการ	คนทรง	เพศที่3	สถานที่	
				ชุมชน	อาศรม
1 หมอผีมาป่าช้า		1			
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี		1			
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1				
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว	1				
5 ผีสาวปรากฏตัว					
6 หมอผีทำน้ำมันพราย		1			
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก	1				
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า	1	1		1	
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น	1				
10 หมอผีดูดพิษงูที่ก้นลูกศิษย์	1	1			
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี	1	1			
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1				1
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว	1				1
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักร้องเจ้าถิ่น	1			1	
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข	1				1
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ	1			1	
17 ลูกศิษย์โดนตบหัวเพราะหูตึง	1				1
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1				1
19 ชาวบ้านไปให้หมอผีช่วยไล่ผี					1
20 หมอผีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว		1			1

ฉากที่/ตอน	คนพิการ	คนทรง	เพศที่3	สถานที่	
				ชุมชน	อาศรม
21 ลูกศิษย์คู่พิธิไล่ผี	1			1	1
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1				1
23 ลูกศิษย์หมอผีทำน้ำมันพรายหกใส่ตัวเอง	1				1
24 ลูกศิษย์หมอผีกลายเป็นกระเทย			1		1
25 ลูกศิษย์หมอผีแต่งหน้า			1		1
26 ลูกศิษย์หมอผีโดนนกด่า	1		1		1
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอผี		1	1		1
28 ลูกศิษย์โดนเตะ	1		1		1
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1		1		1
30 ชาวบ้านเฝ้าในงานวัด				1	
31 คนแคะระต๋อยมวย	1			1	
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง					
33 ลูกศิษย์หมอผีโดนด่าเพราะหูตึง	1				1
34 ลูกศิษย์หมอผีทะเลาะกันเอง					1
35 ลูกศิษย์หมอผีเอาของทิ้งโมยมาไปจํานำ				1	1
36 ลูกศิษย์หมอผีผายปอดหมอผี			1		1
37 หมอผีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน		1			1
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย				1	
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก				1	
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี				1	
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอผี	1				1
42 ลูกศิษย์หมอผีเจอผีพระเอก					1
43 ลูกศิษย์หมอผีต่อสู้กับตัวโกง					
44 หมอผีเรียกผีคนแคะระออกมาช่วย	1	1			
จำนวนรวม	23	9	7	10	23



จากตารางที่ 4.19 สามารถอธิบายได้ว่า สัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง ฝึห้าวขาด พบว่าเป็นสัญลักษณ์ เกี่ยวกับสถานที่มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ได้แก่ อาศรม และคน พิการ โดยจะปรากฏความถี่ในช่วงแรกและและช่วงกลางของภาพยนตร์ โดยอาศรมนั้นจะเป็น ภาพแทนของสถานที่ที่ชื่อ โคอิจิ ร หลอกลวง และ คนพิการนั้นจะเป็นสัญลักษณ์ของความไม่รู้เรื่อง ความด้อยสมรรถภาพ



ภาพที่ 4.29 แสดงถึงสัญลักษณ์ของอาศรม



ภาพที่ 4.30 แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของคนพิการ

สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ ชุมชน โดยเป็นตัวแทนของความเป็นชนบท ชีวิตประจำวันของคนต่างจังหวัดมุขตลกที่เกิดส่วนใหญ่มีปัจจัยมาจากความซุ่มซ่ามหรือความไร้ เดียงสาของชาวบ้านต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง



ภาพที่ 4.31 แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของชุมชน

สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสามคือ คนทรง ซึ่งตามเนื้อเรื่องสื่อความหมายถึง ความเป็น ผู้นำทางความคิด ของชาวบ้าน มุขตลกที่เกิดขึ้นจะเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือแก้ไขปัญหของชาวบ้านในด้านไสยศาสตร์



ภาพที่ 4.32 แสดงสัญลักษณ์ของคนทรง

และสัญลักษณ์ที่ปรากฏความถี่ในอันดับที่ 4 นั้น คือ เพศที่ 3 โดยจะปรากฏความถี่ในช่วงที่ตัวละครของเด็กวัดโดนน้ำมันพรายจึงทำให้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งเพศที่ 3 ใน ภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด จะเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่แปลกแยกจากสังคม ก่อให้เกิดการไม่ยอมรับและล้อเลียนในท้ายที่สุด



ภาพที่ 4.33 แสดงสัญลักษณ์ของเพศที่สาม

ตารางที่ 4.20 แสดงความถี่ของ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกของภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ฉากที่/ตอน	วันภาษา		อวันภาษา		
	การพูด ล้อเลียน	การคำทอ	การจับตัว ของตัวละคร	ความพิการ	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
1 หมอผีมาป่าช้า		1			
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี	1				
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี				1	
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว			1		
5 ผีสาวปรากฏตัว	1				
6 หมอผีทำน้ำมันพราย	1				
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก		1			
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า					1
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น			1		
10 หมอผีดูดพิษงูที่ก้นลูกศิษย์					1
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี					1
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี		1			
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว			1		
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักเลงเจ้าถิ่น		1			

ฉากที่/ตอน	วันภาษา		อวันภาษา		
	การพูด ล้อเลียน	การด่าทอ	การจับตัว ของตัวละคร	ความพิการ	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข				1	
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ			1		
17 ลูกศิษย์โดนดบหัวเพราะหูตึง				1	
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี		1			
19 ชาวบ้านไปให้หมอมณีช่วยไล่ผี	1				
20 หมอมณีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว		1			
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี				1	
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี	1				
23 ลูกศิษย์หมอมณีทำน้ำมันพรายทกลใส่ ตัวเอง					1
24 ลูกศิษย์หมอมณีกลายเป็นกระเทย				1	
25 ลูกศิษย์หมอมณีแต่งหน้า				1	
26 ลูกศิษย์หมอมณีโดนนกด่า		1			
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมณี		1			
28 ลูกศิษย์โดนเตะ			1		
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมณี	1				
30 ชาวบ้านเมาในงานวัด	1				
31 คนแคะระต่อยมวย				1	
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง	1				
33 ลูกศิษย์หมอมณีโดนด่าเพราะหูตึง				1	
34 ลูกศิษย์หมอมณีทะเลาะกันเอง		1			
35 ลูกศิษย์หมอมณีเอาของที่ขโมยมาไปจำหน่าย				1	
36 ลูกศิษย์หมอมณีผายปอดหมอมณี					1
37 หมอมณีแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน					1
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย	1				
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก					1
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี					1
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมณี	1				

ฉากที่/ตอน	วัจนภาษา		อวัจนภาษา		
	การพูด ล้อเลียน	การด่าทอ	การเจ็บตัว ของตัวละคร	ความพิการ	การกระทำอัน ไร้เดียงสา
42 ลูกศิษย์หมอผีเจอผีพระเอก				1	
43 ลูกศิษย์หมอผีต่อสู้กับตัว โกง				1	
44 หมอผีเรียกผีคนแคะออกมาช่วย				1	
จำนวนรวม	10	9	5	12	8

จากตารางที่ 4.20 สามารถอธิบายได้ว่า ภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด พบว่า มีการแสดงออกของภาษาด้าน อวัจนภาษา มากกว่า วัจนภาษา เพราะในภาพยนตร์ผีหัวขาด จะแสดงมุขตลกด้านที่เกี่ยวกับการกระทำของตัวละครมากที่สุด โดยใช้ความพิการของตัวละครมาเป็นมุขตลกเช่น อาการหูตึง อาการตาเหล่ การแสดงพฤติกรรมแบบเพศที่ 3 และยังพบว่า หารกระทำที่พบได้มากอีกอย่างหนึ่งคือ การทำร้ายกันของตัวละครเช่น การตบหัวเป็นต้น ส่วนการกระทำที่ไร้เดียงสามักเกี่ยวกับ การกระทำที่ซุ่มซ่ามจนทำให้เจ็บตัว หรือการกระทำที่คาดคิดไม่ถึง โดยมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละครคนพิการที่อาศัยอยู่ในอาศรมซึ่งสอดคล้องกับตาราง 4.19

สำหรับภาษาที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด ด้านวัจนภาษา โดยมุขตลกที่เกิดขึ้นจึงมักจะเกี่ยวข้องกับการใช้ถ้อยคำหาบายคาย หรือ การพูดล้อเลียนผู้ที่พิการหรือการด่าทอ ล้อเลียนเพศที่3 ซึ่งจะปรากฏมากในฉาก อาศรม เนื่องจากในสถานที่ดังกล่าวเป็นที่พักอาศัยของตัวละครคนพิการทั้งหมด ซึ่งสอดคล้องกับตาราง 4.19

ส่วนที่ 2 หมายคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด ในรูปแบบการบ่งชี้ทางมุขตลก ซึ่งประกอบไปด้วย

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร การเหน็บแนม ด่าทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ

แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินจริง

Clown comedy หมายถึง มุขตลกที่เกิดขึ้นโดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

โดยการศึกษาวิจัยพบความถี่ของรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก ดังตารางที่ 4.21 ดังนี้

ฉากที่/ตอน	Parody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
1 หมอผีมาป่าช้า	1					1
2 หมอผีทำพิธีปลุกผี	1					1
3 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1					1
4 ลูกศิษย์หมอผีโดนตบหัว		1				1
5 ผีสาวปรากฏตัว	1					
6 หมอผีทำน้ำมันพราย	1					1
7 ลูกศิษย์ปวดท้องหนัก	1					1
8 หมอผีและลูกศิษย์หนีผีทั้งป่าช้า			1			1
9 ลูกศิษย์โดนงูกัดที่ก้น		1				1
10 หมอผีดูคพิฆงูที่ก้นลูกศิษย์			1			1
11 หมอผีและลูกศิษย์แก้ผ้าเพื่อไล่ผี			1			1
12 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1					1
13 ลูกศิษย์โดนตบหัว		1				1
14 ลูกศิษย์มีเรื่องกับนักเลงเจ้าถิ่น	1					1
15 ลูกศิษย์โดนล้อเรื่องตาเข	1					1
16 ลูกศิษย์โดนไล่กระทืบ		1				1
17 ลูกศิษย์โดนตบหัวเพราะหูตึง	1					1
18 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1					1
19 ชาวบ้านไปให้หมอผีช่วยไล่ผี	1					1
20 หมอผีทำพิธีไล่ผีให้หญิงสาว	1					1
21 ลูกศิษย์ดูพิธีไล่ผี	1					1
22 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอผี	1					1

ฉากที่/ตอน	Parody	Slapstick	Screwball	Populist Comedy	Black Comedy	Clown Comedy
23 ลูกศิษย์หมอมือทำน้ำมันพรายหกใส่ตัวเอง			1			1
24 ลูกศิษย์หมอมือกลายเป็นกระเทย	1					1
25 ลูกศิษย์หมอมือแต่งหน้า	1					1
26 ลูกศิษย์หมอมือโดนนกด่า	1					1
27 ลูกศิษย์เข้าไปกอดหมอมือ	1					1
28 ลูกศิษย์โดนเตะ		1				1
29 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์หมอมือ	1					1
30 ชาวบ้านเมาในงานวัด	1					
31 คนแคะต่อมมวย	1					
32 บทสนทนาระหว่างลูกน้องตัวโกง	1					1
33 ลูกศิษย์หมอมือโดนด่าเพราะหูดึง	1					1
34 ลูกศิษย์หมอมือทะเลาะกันเอง	1					1
35 ลูกศิษย์หมอมือเอาของที่ขโมยมาไปจำหน่าย	1					1
36 ลูกศิษย์หมอมือผายปอดหมอมือ			1			1
37 หมอมือแต่งชุดเป็นชาวบางระจัน			1			1
38 พิธีงานแข่งวิ่งควาย	1					
39 เด็กวัดเจอผีพระเอกหลอก			1			1
40 หลวงพี่วิ่งหนีผี			1			1
41 บทสนทนาระหว่างลูกศิษย์กับหมอมือ	1					1
42 ลูกศิษย์หมอมือเจอผีพระเอก	1					1
43 ลูกศิษย์หมอมือต่อสู้กับตัวโกง	1					1
44 หมอมือเรียกผีคนแคะออกมาช่วย	1					1
จำนวนรวม	31	5	8	0	0	40

ข้อมูลจากตารางที่ 4.21 สามารถอธิบายได้ว่า รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาดนั้น รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลก

อาชีพ (clown comedy) ปรากฏความถี่เป็นอันดับ 1 เนื่องด้วยตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาด นั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ



ภาพที่ 4.34 รูปแบบมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ซึ่งภายในภาพประกอบด้วย เทพ โพธิ์งาม , ชุศรี เชิญยิ้ม , ค่อม ชวนชื่น , จาตุรงค์ มกจ๊ก

สำหรับอันดับที่ 2 คือ รูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกล้อเลียน (Parody) ซึ่งหมายถึง มุขตลกที่เกิดจากการล้อเลียน เหน็บแนม หรือการด่าทอ ซึ่งภายในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาด มุขตลกประเภท ล้อเลียน (Parody) จะพบได้จากการล้อเลียน จิกกัด หรือ ด่าทอ ความพิการของตัวละครที่อาศัยอยู่ในอาศรมหรือล้อเลียนปมด้อยของอีกฝ่ายหนึ่ง โดยในเรื่องผีหัวขาดนั้น มุขตลกประเภท ล้อเลียน (Parody) จะเกิดควบคู่ไปกับมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) อีกด้วย



ภาพที่ 4.35 ตัวละครถูกล้อเลียนในความพิการแสดงมุขตลกประเภทมุขตลกล้อเลียน (parody)



สำหรับอันดับที่ 3 และ 4 นั้นคือ มุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) และ มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) จะเกิดควบคู่กันไปอย่างเป็นเหตุเป็นผล เนื่องจาก มุขตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) นั้น คือ มุขตลกที่เกิดขึ้นจากการที่ตัวละครมีความไร้เดียงสาจนทำอะไรอย่างไม่คาดคิดและก่อให้เกิดการเจ็บตัวในที่สุดซึ่งก็คือ มุขตลกประเภทเจ็บตัว (Slapstick) โดยทั้ง 2 ประเภทนั้นจะพบได้มากในตัว ละครพิการที่อาศัยอยู่ในอาศรมเช่นกัน อย่างไรก็ตามมุขตลกทั้ง 2 ประเภทนี้นั้นยังเกิดควบคู่กับมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) อีกด้วย



ภาพที่ 4.36 ตัวละครโดนตบอย่างไม่ตั้งใจเป็นมุขที่ผสมระหว่าง มุขตลกไร้เดียงสา(screwball) และ มุขตลกเจ็บตัว(slapstick)

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้นทั้งหมดที่ผู้วิจัยทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด สามารถสรุป มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏ โดยจำแนกเนื้อหาตามรายละเอียดดังนี้

#### - ด้านภาพ(ฉาก)

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านภาพ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ ภาพ(ฉาก) ชุมชนชนบท ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ (ฉาก) ชุมชน ตลาด ฯลฯ เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ ภาพของการดำเนินชีวิตของตัวละคร ประกอบไปด้วยตัวละครที่เป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพมากมายและเกิดกิจกรรมต่างๆที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมของพื้นที่ค่อนข้างมากจึงมีพื้นที่ให้มุขตลกต่างๆสามารถใส่ลงมาได้มากตามปัจจัยของสถานการณ์นั้นๆ

สำหรับสัญลักษณ์ด้านภาพที่ปรากฏในมุขตลกรองลงมา คือ ภาพ (ฉาก) อาศรม เนื่องจาก ฉาก อาศรม นั้น ประกอบไปด้วยตัวละครที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพทั้งหมด และในแต่ละตัวละครนั้นยังแตกต่างกันทางด้านความพิการซึ่งสอดคล้องกับตารางที่ 4.21

#### - ด้านแสง

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านแสง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ แสงแบบปกติ (Narrative) มากที่สุด เนื่องด้วยคุณลักษณะของแสงชนิดนี้ สะท้อนถึงการเล่าเรื่องอย่างง่าย ๆ ตรงไปตรงมา แสดงถึงความต่อเนื่อง ดังนั้นแสงแบบปกติ (Narrative) จึงเป็นส่วนช่วยให้การเกิดของมุขตลกไหลลื่นขึ้นและต่อเนื่อง ซึ่งพบได้มากจากมุขตลกที่ปรากฏแทบทั้งเรื่อง

#### - ด้านสี

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านสี ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ สีโทนส้ม / เหลือง ซึ่งตามคุณลักษณะของสีดังกล่าวบ่งบอกถึงการให้อารมณ์และบรรยากาศสนุกสนาน ซึ่งสอดคล้องกับ แนวการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกที่ต้องการความสนุกสนาน เสียงหัวเราะ โดยโทนสีดังกล่าวจะปรากฏมากในช่วงต้นเรื่องจนเกือบปลายเรื่อง โดยจะเป็นช่วงที่มีเรื่องราวแบบสนุกสนาน เช่น การแข่งขันประจำท้องถิ่น การหยอกล้อกันระหว่างตัวละครที่แสดงถึงความสนิทสนมเป็นต้น

#### - ด้านเสียง

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านเสียง ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือ เสียงดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะเป็นเสียงไม่มีทำนองดนตรีและไม่มีเนื้อร้อง โดยในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาดนั้นจะเป็นเสียงของการตบกลองหรือตะโพน ซึ่งจะปรากฏในตอนจบของมุขตลก ต้องการสะท้อนความสนุกสนานอารมณ์ ชื่นแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นเสียงดนตรีในทำนองเดียวกันทั้งเรื่อง

#### - ด้านสัญลักษณ์

สำหรับ สัญลักษณ์ด้านสัญลักษณ์ ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ คือสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับสถานที่ ได้แก่ อาศรมซึ่งจะปรากฏควบคู่ไปกับสัญลักษณ์ของคนพิการ โดยจะเป็นมุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนหรือเสียดสีการกระทำของคนพิการ ที่อยู่ในภาพ(ฉาก) อาศรม สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสองคือ ชุมชน โดยเป็นตัวแทนของความเป็นชนบท ชีวิตประจำวันของคนต่างจังหวัดมุขตลกที่เกิดส่วนใหญ่มีปัจจัยมาจากความชุ่มซำหรือความไร้เดียงสาของชาวบ้านต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง สัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นอันดับสามคือ คนทรง ซึ่งตามเนื้อเรื่องสื่อความหมายถึง ความเป็น ผู้นำทางความคิด ของชาวบ้าน มุขตลกที่เกิดขึ้นจะเกี่ยวกับการช่วยเหลือหรือแก้ไขปัญหาของชาวบ้านในด้านไสยศาสตร์ และสัญลักษณ์ที่ปรากฏความถี่ในอันดับที่ 4 นั้น คือ เพศที่ 3 โดยจะปรากฏความถี่ในช่วงที่ตัวละครของเด็กวัดโดนน้ำมันพรายจึงทำให้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งเพศที่ 3 ใน ภาพยนตร์เรื่อง ผีหัวขาด จะเป็นตัวแทนของพฤติกรรมที่แปลกแยกจากสังคม ก่อให้เกิดการไม่ยอมรับและล้อเลียน

#### - ด้านภาษา

สำหรับ สำนวนภาษา ที่ปรากฏในมุขตลกโดยส่วนใหญ่ นั้นมี การแสดงออกของภาษาด้านอวัจนภาษามากกว่าวัจนภาษา โดยในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาด จะเกี่ยวกับการแสดงออกทางความพิการและเพศที่ 3 มากที่สุด โดยใช้การกระทำตัวละครเหล่านี้มาเป็นมุขตลกซึ่งมุขดังกล่าวจะพบมากในตัวละครที่พิการ และเป็นเพศที่ 3

#### - รูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลก

สำหรับรูปแบบการบ่งชี้ของมุขตลกที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาดนั้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) เนื่องจากตัวละครภายในภาพยนตร์เรื่องผีหัวขาดนั้น เกือบทุกตัวละครเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ แต่อย่างไรก็ตาม รูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกที่เกิดจากนักแสดงตลกอาชีพ (clown comedy) ภายในเรื่อง ผีหัวขาดนั้น ยังมีการซ่อนรูปแบบของมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) ,มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) , มุขตลกล้อเลียน(Parody)ควบคู่กันไปตามแต่สถานการณ์ของมุขตลกนั้นๆ

#### 4.2 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อตอบโจทย์การวิจัย คือ “กระบวนการสร้างมายา คติที่ปรากฏในมุขตลกว่าเป็น อย่างไร

จากการศึกษา เรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม ทางผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์แหล่งข้อมูลหลัก ซึ่งเป็นบุคลากรในค่ายพระนครฟิล์ม ทั้งหมด 3 คน โดยเป็นทีมงานทางด้านการเขียนบทภาพยนตร์ ดังนี้

- 1 คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ผู้เขียนบทภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด
- 2 คุณ อาทิตย์ ยุคตะนันท์ ผู้ช่วยเขียนบทภาพยนตร์ และ ผู้ช่วยผู้กำกับจากภาพยนตร์ที่รับงานทั้งใน และนอก ค่ายพระนครฟิล์ม (คริสกับจำบ้าสุดๆ, Happy Birthday, คือ, สวย, ดู)
- 3 คุณ นันทกานต์ บานชื่น ผู้ช่วยเขียนบทภาพยนตร์พระนครฟิล์ม

โดยใช้แนวคิดเรื่องภาพยนตร์ตลกมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาเพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับกระบวนการสร้างมุขตลกภาพยนตร์ไทย โดยมีวัตถุประสงค์ในการตรวจสอบว่า กระบวนการคิดมุขตลกนั้น มีขั้นตอนอย่างไรในฐานะผู้สร้างภาพยนตร์ และในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นมีการให้

ความหมายของมุขตลกไว้เป็นอย่างไร ซึ่งจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน กลุ่มตัวอย่างได้แสดงทัศนะดังต่อไปนี้

**คุณ อาทิตย์ ยุทธะนันท์ กล่าวถึง ปัจจัยและวิธีคิดของมุขตลกไว้ดังนี้**

“จริงแล้วมันก็มาจากหลายปัจจัยนะ แต่มุขที่คิดง่ายที่สุดคือ มุขล้อชาวบ้าน (คนอื่น) เค้านี้แหละ เราแค่หาอะไรซักอย่างมาเป็นประเด็นแล้วมองหามุมที่มันจะตลกได้ ยกตัวอย่างเช่น คุณจะเล่นมุขกระเทย คุณก็ต้องหามุมของกระเทยที่มันตลก แล้วจับไปอยู่ในสถานการณ์อะไรซักอย่าง เช่น ถ้ากระเทยเข้าห้องน้ำ จะเข้าห้องน้ำหญิงหรือชาย จะยืนนี้หรือ นั่งนี้ แล้ วถ้าเข้าห้องน้ำผู้ชายเจอผู้ชายยืนถืออยู่ เค้าจะมีปฏิกิริยาอย่างไร แค่นี้พื้นที่มุขก็เยอะแล้ว ” (อาทิตย์ ยุทธะนันท์ , 17 กุมภาพันธ์ 2553)

**คุณ นันทกานต์ บานชื่น ได้กล่าวถึงการสร้างมายาคติของมุขตลกไว้ดังนี้**

“เวลาคิดมุขเนี่ยเราต้องหาวัตถุดิบที่มันสากล ก็ มันต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองชัดเจน เช่น กระเทย ชาวบ้านต่างจังหวัด คนพิการ คือ หลับตาแล้วทุกคนรู้ว่าคนแบบนี้เค้าวางตัวยังไง แล้วเอาสถานการณ์ไปบีบไป มันจะตลกของมันเอง”(นันทกานต์ บานชื่น ,17 กุมภาพันธ์ 2553)

**คุณ อาทิตย์ ยุทธะนันท์ และ คุณ นันทกานต์ บานชื่น ได้กล่าวถึงวิธีการใช้มุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) ในปัจจุบันดังรายละเอียดต่อไปนี้**

“ปัจจัยมีเยอะนะ อย่างมุขคำหรือคำหยาบเนี่ย มันต้องดูก่อนว่าใครจะเล่น คือบางคนมันคำแล้วตลก คำพูดมันดู Soft ลง อย่างเช่นพื้หม่า แต่ช่วงหลังนี้จะฮิตเรื่ องคำคำแบบแปลกๆนะ สังเกตดูไม่ค่อยคำแบบหยาบ คือเคยได้ยินนะแล้วจำได้แม่นเลย มันคำผู้หญิงว่า หน้าตาอย่างกับ กิ่งก่าอเมซอน เราก็ไม่เคยเห็นกกิ่งก่าอเมซอนหน้าตามันยังไงแต่แบบโคตรจำเลย คิดได้ไง (อาทิตย์ ยุทธะนันท์ , 17 กุมภาพันธ์ 2553)

“บางที่มันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ด้วยนะ คือ timing มันต้องได้ ไม่ใช่ว่าจะปล่อยตรงไหนก็งานะ คือ คนแบบนี้มันต้องเจอเรื่องนี้มันถึงจะฮา ไม่ใช่ว่าตัวละครไหนเจอเรื่องนี้ก็ฮา ” (นันทกานต์ บานชื่น ,17 กุมภาพันธ์ 2553)

**คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ได้กล่าวถึง การสร้างมายาคติที่แฝงในรูปแบบ บทความคิดของตัวละครไว้ดังนี้**

“ ตัวละครต้องชัดเจนว่ามันเป็นคนยังไง คนเมื่อเวลามันเจอปัญหามันก็จะแก้ไขด้วยชุดความคิดแบบหนึ่ง คนต่างจังหวัดเจอปัญหามันก็จะแก้ไขด้วยชุดความคิดอีกแบบหนึ่ง ใจความแตกต่างนี้แหละเป็นปัจจัยในการเกิดมุก คือ เราจะแทนความเป็นตัวเองไงตอน ดูแล้วเราจะเปรียบเทียบว่าถ้าเป็นเราเราไม่ทำ ” (บุญถิ่น ทวยแก้ว, 17 กุมภาพันธ์ 2553)

โดยสรุปจากบทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างได้ให้ทัศนะที่สอดคล้องไปในทางเดียวกันเกี่ยวกับกระบวนการคิดมุกตลกนั้นคือ ในตัวละครแต่ละตัวนั้นจะถูกประกอบสร้างและให้ความหมายตามมายาคติที่ผู้สร้างต้องการ โดยมายาคติที่แฝงมากับตัวละครนั้นจะมีลักษณะ 2 รูปแบบนั่นคือ มายาคติทางด้านกายภาพของตัวละคร ซึ่งได้แก่ การแสดงออกของตัว วิธีการวางตัวของตัวละครในสังคม และ มายาคติที่แฝงมากับชุดความคิดของตัวละครซึ่งจะมีผลต่อการตัดสินใจ หรือวิถีคิดของตัวละครนั้นๆในกระบวนการคิดมุกตลกนั้น แนวคิดที่สำคัญและถูกนำมาใช้อย่างบ่อยครั้งมักจะเป็น มุกตลกประเภทล้อเลียน (Palody) และมุกตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) ซึ่งมุกตลกดังกล่าวมักจะมีเกี่ยวพันกับการล้อเลียนบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างจากคนทั่วไปเช่น คนพิการ หรือ กระเทย ส่วนมุกตลกประเภทไร้เดียงสา (Screwball) มักจะมีเกี่ยวพันกับการสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครแก้ไข โดยวิธีที่ตัวละครดังกล่าวคลี่คลายสถานการณ์มักอยู่บนเนื้อความคาดหมาย

คุณ อาทิตย์ ยุคตะนันท์ ได้กล่าวถึง กลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ ค่ายพระนครฟิล์ม และวิธีคิดมุกในรูปแบบของค่ายพระนครฟิล์มไว้ดังนี้

“ โจทย์หนึ่งตลกพระนครฟิล์มมันชัดเจน คือ มันเล่นกลุ่มกลางลงไป โป target มันชัด ทุกอย่างมันก็ชัด คือคิดอย่างเดียวว่าจะใช้มุกอะไรที่คนธรรมดาไม่ต้องใช้ความรู้ในการดูมาก มันดูแล้ว get ” (อาทิตย์ ยุคตะนันท์ , 17 กุมภาพันธ์ 2553)

คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ได้ให้เหตุผลที่ค่ายพระนครฟิล์มมีกลุ่มเป้าหมายเป็นคนต่างจังหวัด และเปรียบเทียบ ผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นคนกรุงเทพและผู้ชมที่เป็นคนต่างจังหวัด

“พูดตรงๆคือ ทำหนังให้ชาวบ้านดูนี่แหละ ชุดความคิดมันอันเดี ยวกันกับการทำละครไทย คือ มันกลุ่มเดียวคือความสำเร็จมันวัดที่ตัวเงินไปไม่ใช่กล่อง ลองดูดี หนังพระนครฟิล์มเกือบทุกเรื่องรายได้ในกรุงเทพมันน้อยจะตาย บางกลุ่มถึงกับแอนตี้ไม่ดูด้วยซ้ำ ส่วนมากรายได้กวาดจากต่างจังหวัด คือ คนมันไม่เข้าใจในหัวว่าหนังมันช่วยบ้า งอะไรบ้าง ใจคนที่บ่นก็คนกรุงเทพนี่แหละ แต่จริงๆมันต้องมองภาพรวมไปว่า กรุงเทพเป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทยไม่ใช่ประเทศไทย ” (บุญถิ่น ทวยแก้ว, 17 กุมภาพันธ์ 2553)

### คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ยังกล่าวถึงวิธีคิดมุขตลกแบบพระนครฟิล์ม ไว้ดังนี้

“คือมุขของพระนคร (พระนครฟิล์ม) มันสัมผัสกับวัฒนธรรมชาวบ้านที่คนกรุงไม่เก็ต อย่างเช่น ภาพชนบท การเข้าวัด การทรงเจ้าเข้าผี ไอ้ที่เดี๋ยวนี้เขาเรียกว่า หมอธรรม เรื่องความเชื่อผีๆต่างๆ อะไรพวกนี้ มุขมันก็จะเกาะอยู่ในกลุ่มพวกนี้ อย่างที่ตอนแรกบอกไว้ว่า วัดตูดิบมันสากล สากลในที่นี้คือสากลกับคนต่างจังหวัดซึ่งจำนวนมันมากกว่าคนกรุงเทพฯ แล้วโครงเรื่องก็วางแบบเข้าใจง่ายๆ ที่คนต่างจังหวัดเข้าใจได้แล้ว” (บุญถิ่น ทวยแก้ว, 17 กุมภาพันธ์ 2553)

### คุณ นันทกานต์ บานชื่น กล่าวถึงวิธีคิดมุขตลกแบบพระนครฟิล์ม ไว้ดังนี้

“คือการดำเนินเรื่อง พระเอกจะเป็นคนแปลกถิ่นเข้ามาอยู่ในสถานที่ใหม่ๆ คือคิดกลับกันมันไม่ต่างอะไรกับคนต่างจังหวัดที่เข้ามาหางานทำในกรุงเทพฯ เนื้อเรื่องมันเข้าถึงใจเค้าเพราะเค้าก็เป็นหรือกำลังจะเป็น พ่อคนคูมันอินแล้ว มันก็แทนตัวเองเป็นพระเอก พระเอกจะทำอะไรคนคูก็เชียร์ให้สำเร็จ ปังจ๊ยมันครบแล้วมันจะไม่สนุกได้ไง” (นันทกานต์ บานชื่น ,17 กุมภาพันธ์ 2553)

### คุณ อาทิตย์ ยุกตะนันท์ กล่าวถึงวิธีคิดมุขตลกแบบพระนครฟิล์ม ไว้ดังนี้

“คือจริงๆ เราต้องตอบตัวเองให้ได้ก่อนว่า มันไม่สนุกเพราะมันไม่สนุก หรือ มันไม่สนุกเพราะเราดูไม่สนุก จริงๆ แล้วมันไม่สำคัญหรอกว่าวิธีคิดมุขแบบพระนครมันต่างกับชาวบ้านเค้ายังไง เพราะบอกเลยวิธีคิดมันไม่ต่าง ถ้ามันจะต่างก็ต่างตรงที่ของเราเข้าใจง่าย เล่นกับวิถีชาวบ้าน คู่บูบ่าบับ ไม่ฮา ก็คือไม่ฮา มุขนั้นก็จบไปคือเราไม่ได้ทำมุขแบบจวบแล้วไปเปิดเน็ตเช็ควบอร์ด แล้วพื้มารู้ว่าเหยตรงนี้มันขำนี้หว่า มันไม่ใช่ใจ ” (อาทิตย์ ยุกตะนันท์ , 17 กุมภาพันธ์ 2553)

### คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว กล่าวถึงวิธีคิดมุขตลกแบบพระนครฟิล์ม ไว้ดังนี้

“มันเหมือน  $1+1=2$  ง่ายๆ พื้นฐานที่ทุกคนเข้าใจ เราทำหน้าที่ให้คนดูเข้าใจไป แต่หลายค นมักตั้งคำถามกับหนังว่า  $1+1=2$  มันเป็นโจทย์ที่ง่ายเกินไปหรือเปล่า ชงเราจัดตั้งแต่เรื่อง ผีหัวขาดแล้ว (เรื่องแรกของพระนครฟิล์ม) ว่าหนังเรานั้นก็มีมุขไม่ต่างกับชาวบ้าน มีคำหยาบ มีตบหัว มีกระเทย มีผี มีทุกอย่างที่เรื่องอื่นก็มี แต่ของเราใช้ความเป็นชนบท ชาวบ้าน วัฒนธรรมประเพณีในต่างจังหวัดมาเป็นวัตถุดิบหลักเท่านั้นเอง” (บุญถิ่น ทวยแก้ว, 17 กุมภาพันธ์ 2553)

โดยสรุปจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 คนสามารถอธิบายได้ว่า กระบวนการสร้างมุกตลกของ ค่าย พระนครฟิล์ม นั้น ปัจจัยหลักในการสร้างมุกตลกนั้น มาจากความเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเป็นชนบท วิธีการดำเนินชีวิตและประเพณีในแต่ละพื้นที่มาเป็นส่วนช่วยในการคิดมุกตลก โดยมุกตลกนั้นจะเป็นลักษณะที่เข้าใจได้ง่าย มีกลุ่มเป้าหมายชัดเจนคือ กลุ่มผู้ชมในต่างจังหวัดเป็นหลัก

**ในส่วนของขั้นตอนการสร้างมุกตลก คุณ อาทิตย์ ยุคตะนันท์ ได้อธิบายถึง ความสำคัญของบทภาพยนตร์ ว่ามีความสำคัญต่อกระบวนการสร้างภาพยนตร์อย่างไร ดังทัศนะต่อไปนี้**

"เรื่องการทำให้สิ่งที่คิดให้ออกมาเป็นภาพ ฟังดูเหมือนยากแต่จริงๆแล้วมันง่ายที่สุดเลยนะ เพราะอะไร? เพราะเราทำหนังไง เวลาเราทำหนัง เราทำตามสิ่งที่เขียนซึ่งก็คือบทหนัง บทหนังเขียนมายังไงเราก็ทำแบบนั้น เพราะฉะนั้น ถ้าจะถามว่ากระบวนการสร้างเป็นยังไง ก็ต้องโฟกัสที่บทหนัง เพราะถ้าจะมาโฟกัสที่คำว่ากระบวนการสร้างจริงๆ ในวงการหนังมันคือ การทำ pre production(การเตรียมงานถ่ายทำเช่นการ หาโลเคชั่น ,เซตฉาก เป็นต้น) ซึ่งpre production มันไม่มีกระบวนการเพราะทำตามบทหนัง "(อาทิตย์ ยุคตะนันท์ , 14 ธันวาคม 2553)

**คุณ นันทกานต์ บานชื่น และ คุณ อาทิตย์ ยุคตะนันท์ ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของบทภาพยนตร์ และขั้นตอนแรกในกระบวนการสร้าง ดังรายละเอียดต่อไปนี้**

" เวลาเขียนบทหนังเนี่ย ก็ต้องคำนึงถึงหลายๆอย่าง ไม่ใช่ว่าคิดอยากเขียนอะไรก็เขียน บางครั้งบางตอนเราคิดว่ามันต้องเป็นอย่างนี้นะ ต้องมีไช้ในฉากนะ รับรองฮามาก แต่พอเอาเข้าจริงก็เขียนไม่ได้ เพราะถ้าเขียนแล้วทำแบบนี้บบานแน่นอน เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ ดัโดยว่า หนังสตลกมักไม่ใช่โลเคชั่นเยอะ แล้วยิ่งของพระนครฟิล์มชอบเป็นแบบต่างจังหวัดยิ่งสบายใหญ่ เพราะเราหาสถานที่ต่างจังหวัดซักหมู่บ้านหนึ่งมันก็จบแล้ว จบเพราะต่างจังหวัดมันไม่มีอะไรเยอะ "(นันทกานต์ บานชื่น ,14 ธันวาคม 2553)

" ยิ่งตอนนี้เนาะ เศรษฐกิจ มันไม่ค่อยดี นายทุนเขาก็ไม่ค่อยอยากลงทุนเยอะเพราะกลัวเจ๊ง คนเขียนบทก็ต้องปรับวิธีเขียน จากเมื่อก่อนเขียนแล้วค่อยไปหาโลเคชั่นเดี๋ยวนี้ต้องดูโลเคชั่นก่อนค่อยเขียน ยิ่งถ้าไปเจอโลเคชั่นเดียวถ่ายได้ทั้งเรื่องนะสุดยอดเลย ประหยัดเงินไปเยอะ ""(อาทิตย์ ยุคตะนันท์ , 14 ธันวาคม 2553)

**คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว ได้กล่าวถึงขั้นตอนต่อมาในการมุกตลก ซึ่งก็คือ การสร้างตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้**

"พอได้สถานที่เราก็คิดต่อ โจทย์มันมีอยู่แล้วว่าเราทำให้ใครดู เพราะฉะนั้นเรื่องต้องเข้าใจง่าย มีพระเอกนางเอกชัดเจน ก็เป็น คนดีไปเลย ไม่ต้องมาเทาๆ (ดีบ้างเลวบ้าง)เสร็จแล้วก็มาต่อ ยอดว่าเราทำเรื่องอะไร สมมุติว่าเรื่องผี เรื่องผีต้องมีอะไร ไม่ต้องคิดเลย ต้องมีผี ต้องมีพระ ต้องมีวัด มีวัดแล้วก็ต้องมีเด็กวัด มันเป็นเรื่องที่ฝังอยู่ในหัวอยู่แล้วว่าต้องมี ส่วนหนังผีเรื่องนี้มันจะ เป็นเรื่องราวแบบไหนมันก็อยู่ที่คนเขียนแล้ว เพราะเทคนิคในการคิดเรื่องทั้งเรื่องมันไม่เหมือนกัน" (บุญถิ่น ทวยแก้ว, 14 ธันวาคม 2553)

**คุณ นันทกานต์ บานชื่น ยังได้กล่าวถึงความแตกต่างของมุขตลกค่ายพระนครฟิล์มไว้ดังนี้**  
 "ต้องมีหมอผีด้วย แคนนี่ก็ได้ตัวละครเทียบแล้ว ด้วยความที่มันเป็นแพทเทิร์นแบบนี้มั้ง คน กรุงเทพฯเค้าเลยไม่ชอบไงเพราะมันรู้สึกไกลตัว มีผีก็ต้องมีหมอผีให้มี แบบว่าเป็นด่านแรกก่อนจะ เจอพระพอบเป็นแบบนี้ป๊อบ เรา(คนกรุงเทพฯ) จะรู้สึกว่า เขี่ยคุณนี่ยังมีอีกหรือ เลอะเทอะ ไรสาระ แต่ ถ้าเป็นคนต่างจังหวัดเค้าดูแล้วมีอารมณ์ร่วม เพราะสมัยนี้หมอผีมันก็ยังมีอยู่จริงในต่างจังหวัด คือ ทุกอย่างมันใกล้ตัวหมด มองกลับกันถ้าทำหนังเกี่ยวกับ Hi5 หรือ Twitter คนกรุงเทพฯก็คงอินแต่ คนต่างจังหวัดก็คงไม่ดูเหมือนกัน"(นันทกานต์ บานชื่น ,14 ธันวาคม 2553)

**ในขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างมุขตลก คุณ บุญถิ่น ทวยแก้ว และ คุณ นันทกานต์ บานชื่น ได้ให้ทัศนะที่สอดคล้องกันเกี่ยวกับการคัดเลือกนักแสดง และความสำคัญของนักแสดงตลกอาชีพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้**

"สุดท้ายก็คนแสดง จริงๆก็ไม่มียะไรมาก พระเอกนางเอกก็ ต้องหล่อ ต้องสวย เพราะเค้า เป็นตัวแทนของความดี ตัวโกงก็ต้องหน้าตาเลวๆหน่อย คือคุณแล้วรู้เลยว่าใครดีใครเลว มันเหมือน ภาพตัวแทน ส่วนตัวประกอบก็ต้องนักแสดงที่เป็นตลกอาชีพ โดยส่วนตัวนะต้องเป็นนักแสดง ตลกอาชีพทำเป็นเล่นไปนักแสดงตลกอาชีพเนี่ยสำคัญมากนะ เพราะเค้าจะมีอะไรบางอย่างที่เราคิด ไม่ถึง"(บุญถิ่น ทวยแก้ว, 14 ธันวาคม 2553)

"นักแสดงตลกเนี่ย เค้าจะมีการนอกบ้าง มุขสดบ้าง มุขรับส่งกันเองบ้าง ถึงมันจะไม่ อยู่ในบทแต่มันตลก อีกอย่างบางคนเนี่ยแค่คนดูเห็นหน้าเค้า (นักแสดงตลกอาชีพ) คนดูก็ขำแล้ว ทั้ๆที่ยังไม่ได้เล่นมุขอะไรเลย เหมือนเค้าเป็นตลกมาก่อนคนดูก็เลยจำหน้าเค้าได้ว่าคนนี้ตลก อีก อย่างเค้าก็อยู่กับคนดูมานานคือหมายถึงในคาเฟ่เนาะ เค้ารู้ว่าจังหวะแบบนี้ อารมณ์แบบนี้ ต้องทำ ยังไง ต้องพูดอะไรมันถึงตลก เพราะเค้าทำมาแล้วพิสูจน์มาแล้วตอนอยู่คาเฟ่ ซึ่งต่างกับเราที่เป็น นักเขียน เราเขียนแล้วคาดหวังว่าคนดูจะตลก"(นันทกานต์ บานชื่น ,14 ธันวาคม 2553)



โดยสรุปจากบทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างได้ให้ทัศนะที่สอดคล้องไปในทางเดียวกันเกี่ยวกับกระบวนการสร้างมุขตลกนั้นคือ กระบวนการสร้างมุขตลกนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ บทบาทของพจนานุกรมเพราะพจนานุกรมนั้นเป็นตัวกำหนดว่าผู้สร้างนั้นต้องทำอะไร โดยกระบวนการในการเขียนบทภาพยนตร์นั้นมักใช้เรื่องราวที่สามารถเข้าใจได้ง่ายเกี่ยวกับวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีของคนต่างจังหวัด ซึ่งจากปัจจัยดังกล่าวทำให้มุขตลกของค่ายพระนครฟิลม์นั้นแตกต่างจากมุขตลกอื่นๆอยู่พอสมควร

ในส่วนของการคัดเลือกนักแสดงนั้น ตัวละครพระเอกและนางเอกมักใช้บุคคลที่มีลักษณะหน้าตาดีเป็นภาพตัวแทนของความคิด และตัวละครพระเอกนางเอกจะมีลักษณะถูกบังคับให้เป็นคนคิดตลอดเวลาไม่สามารถตัดสินใจหรือกระทำการใดๆในทางชั่วร้ายได้และอีกส่วนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการการสร้างมุขตลกนั้น คือ นักแสดงตลกที่เป็นตลกอาชีพ เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพนั้นมีภาพลักษณ์ของความตลกติดตัวอยู่แล้วและมุขตลกที่นักแสดงตลกใช้เล่นในภาพยนตร์นั้นหลายมุขมักเป็นมุขตลกที่เคยใช้เล่นในคาเฟ่และสามารถทำให้ผู้ชมตลกได้จริง

### วิเคราะห์กระบวนการสร้างมุขตลกตามแนวคิดภาพยนตร์ตลก

ในการวิเคราะห์ตัวบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน เกี่ยวกับกระบวนการสร้างมุขตลก ผู้วิจัยจะใช้องค์ประกอบของแนวคิดภาพยนตร์ตลก คือ มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) มุขตลกเกี่ยวกับการเมือง (Populist comedy) มุขตลกเกี่ยวข้องกับความตาย (Black comedy) และมุขตลกที่เน้นนักแสดงตลก (Clown comedy) มาเป็นเกณฑ์การวิเคราะห์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ผู้วิจัยพบว่าในมุมมองของผู้สร้างนั้น มุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) มักถูกนำมาใช้บ่อยครั้งเนื่องจากมุขตลกประเภทล้อเลียนนั้นเป็นสิ่งสากล (อ้างอิงจากคำสัมภาษณ์) และในมุมมองของผู้สร้างนั้นมุขตลกล้อเลียนมักเกี่ยวข้องกับการล้อเลียนพฤติกรรมของเพศที่ 3 หรือ คนพิการ เนื่องจากบุคคลกลุ่มดังกล่าวมักมีพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่นอย่างเห็นได้ชัด และด้วยพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่น การกระทำและวิธีการแก้ไขปัญหาเบื้องต้นจึงมักผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงจนเป็นที่มาของมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และด้วยมุขตลกไร้เดียงสา มักเกี่ยวข้องกับการกระทำที่ผิดแปลกจากผู้อื่นหรือการกระทำที่ทำลงไปอย่างไม่รู้เรื่องราว ตัวละครนั้นๆจึงมักลงเอยด้วยการเจ็บตัวด้วยการกระทำของตัวเอง หรือการเจ็บตัวเนื่องจาก

โดนผู้อื่นทำร้ายซึ่งคือมุขตลกประเภทมุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) และผู้วิจัยยังพบว่าในมุมมองของผู้สร้างนั้น นักแสดงตลกอาชีพนั้นเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มุขตลกประสบความสำเร็จได้เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพนั้นรู้จังหวะในการเล่นมุขหรือปล่อยมุขเพราะเป็นอาชีพที่นักแสดงเคยทำมาก่อน และนักแสดงหลายๆคนนั้นผู้ชมยังติฉินพินิจภาพความตลกซึ่งภาพความเป็นตลกอาชีพนี้เองจึงกลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมสามารถหัวเราะได้ง่าย สิ่งนี้จึงเป็นที่มาของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เน้นนักแสดงตลก (Clown comedy) ในส่วนของมุขตลกประเภทมุขตลกเกี่ยวกับการเมือง (Populist comedy) และ มุขตลกเกี่ยวข้องกับความตาย (Black comedy) ผู้วิจัยไม่พบว่ามีผู้สร้างให้ความสำคัญแต่อย่างใด เนื่องจากมุขตลก 2 ประเภทที่กล่าวมา มักเกี่ยวข้องกับการเสียดสี เปรียบเทียบ และประชดประชัน ดังนั้นการที่มุขตลกเหล่านี้จะประสบความสำเร็จได้ ผู้ชมต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆอยู่พอสมควร ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างจึงไม่ให้ความสำคัญเพราะผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป

#### 4.3 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อตอบโจทย์การวิจัย คือ “ผู้ชมถอดรหัสความหมายมายาคติที่ปรากฏในมุขตลกอย่างไร”

จากการศึกษา เรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม ทางผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดย วิธีการสัมภาษณ์ และเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสัมภาษณ์ที่กล่าวถึงมุขตลกที่ปรากฏภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง

โดยใช้แนวคิดเรื่องมายาคติมาเป็นกรอบในการศึกษาถึง ได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาษา ซึ่งวิเคราะห์ควบคู่กับแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ตลก เพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับการถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกจากภาพยนตร์ไทย ของผู้ชมว่าเป็นอย่างไร ตามรายละเอียดดังนี้

- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน ภาพ
- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน แสง
- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน สี
- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน เสียง
- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน ภาษา
- รหัสความหมายของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน สัญลักษณ์

## รูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏ ซึ่งประกอบไปด้วย

Parody	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการล้อเลียนตัวละคร การเหน็บแนม คำทอ เป็นต้น
Slapstick	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับการเจ็บตัวของตัวละคร
Screwball	หมายถึง	มุขตลกที่เกี่ยวกับความไม่รู้ ไร้เดียงสา การกระทำอันคาดไม่ถึง
Populist comedy	หมายถึง	มุขตลกที่ใช้เรื่อง การเมืองเป็นองค์ประกอบสำคัญ
Black comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เน้นเรื่องการเหน็บแนมความ ตายความเจ็บปวดหรือการ แสดงภาพของความตายและความเจ็บปวดออกมาจนเกินจริง
Clown comedy	หมายถึง	มุขตลกที่เกิดขึ้นโดยนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพ

โดยมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ซึ่งได้แก่

- จากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง มุขตลกที่เป็น ภาพ มีลักษณะเป็นอย่างไร ? หรือ ภาพใดบ้างที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่งที่ทำให้รู้สึกว่ตลก ? (โดยตั้งคำถามเช่นนี้จนครบ รูปแบบสัญลักษณ์ที่กำหนดทั้ง6ชนิด)
- จากภาพยนตร์เรื่องหลวงพี่เท่ง ผู้ถูกสัมภาษณ์ จำลักษณะการปรากฏของมุขตลกในรูปแบบใดได้มากที่สุด ? เพราะเหตุใด ?

ซึ่งผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง จำนวน 5 คน

ลำดับที่	ชื่อ - นามสกุล	เพศ	อาชีพ	รหัสความหมายของมายาคติมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์						รูปแบบของมุขตลกที่จดจำได้มากที่สุด
				ภาพ	แสง	สี	เสียง	สัญลักษณ์	ภาษา	
1	เอกพันธุ์ พันธุ์มั่งมี	ชาย	ออกแบบโฆษณา	วัด	แสงปกติ	สีเหลือง	เสียงระนาด	เด็กวัด	คำล้อเลียน คำด่า และความซุ่มซ่าม	Clown comedy
2	จตุรพร สินธา	ชาย	ธุรกิจส่วนตัว	วัด,อาศรม	แสงปกติ	สีส้มเหลือง	เสียงระนาด	เด็กวัด	คำล้อเลียน คำด่า	Clown comedy
3	มุสดี ชื่นชูจิตร	หญิง	นักศึกษา	วัด,อาศรม	แสงจ้ำๆ	สีเหลือง	เสียงเพลงเหมือนเพลงลูกทุ่ง	หลวงพี่เท่ง,เด็กวัด	การเทศน์ของหลวงพี่เท่ง คำล้อเลียน	Clown comedy
4	อชิวัฒน์ ศรีทัต	ชาย	นักศึกษา	วัด,อาศรม	แสงปกติ	สีส้ม	เสียงเพลง	หลวงพี่เท่ง	การพูดของหลวงพี่เท่ง	Clown comedy
5	ศรารุณี สัมเสถียร	ชาย	นักศึกษา	วัด	แสงปกติ	สีส้มเหลือง	เสียงระนาด	หลวงพี่เท่ง	คำล้อเลียน คำด่า ความซุ่มซ่าม	Clown comedy

จากตารางที่ 4.22 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมจำนวน 5 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย โดยมีอาชีพที่แตกต่างกันออกไป เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายมาลาคติของมุขตกลงจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง โดยใช้วิธีการทางสัญวิทยา มีรายละเอียดดังนี้

**รหัสความหมายมาลาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญวิทยา ภาพ** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นภาพ วัด แสดงถึง ความบริสุทธิ์ สถานที่อันศักดิ์สิทธิ์ ให้ความรู้สึกน่าเคารพเลื่อมใส

“ ถ้าภาพที่จำได้ก็วัดแหละ แค่อ่อนน้อมมันก็บอกอยู่แล้ว หลวงพี่เท่งเป็นพระ พระมันก็ต้องเกี่ยวกับวัดอยู่แล้ว” (เอกพันธ์ พันธุ์มั่งมี, 31 มกราคม 2553)

“ คือในหนัง วัด มันสะท้อน ความเป็นชนบทไง คิดอะไรไม่ออก ลูกจะเกิด จะจัดงาน จะทำอะไรก็ต้องมาปรึกษาหลวงพี่เท่ง” (ศราวดี สัมมเสถียร, 31 มกราคม 2553)

โดยรองลงมาจะเป็น ภาพ ของ อาศรม ซึ่งเป็นสถานที่ที่เป็นศูนย์รวมของชาวบ้านเช่นกัน โดยจะมาขอความช่วยเหลือทางด้านคุณวาทหรือทางด้านไสยศาสตร์

“ ที่ทรงเจ้าเข้าผีในหนังเรื่องหลวงพี่เท่ง เปรียบเทียบมันเหมือนสีดำแหละ คือ วัดมันแทนสีขาว ที่ทรงเจ้าเนี่ยมันสีดำ มันคู่กันแต่อยู่คนละด้าน ดุ मुख ที่เกิดขึ้นใน 2 ที่นี้มันก็ต่างกันแล้ว มันเข้ากับคำชัดเจน” (จตุรพร สีนธา, 31 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมาลาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญวิทยา แสง** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น แสงแบบปกติ ไม่มีมืดหรือสว่างเกินไปให้ความรู้สึกเรียบง่าย

“ ให้พูดตรงๆนะ พี่คิดว่าไม่ว่าหนังไทยเรื่องนี้หรือเรื่องอื่น คำว่ามืด ออให้มีความสำคัญกับแสงหรืออีก ส่วนมากก็จัดให้กลางๆแหละ ไม่มีมืดหรือสว่างไป ยกเว้นบางฉากที่มันจะเน้นจริงๆ ” (เอกพันธ์ พันธุ์มั่งมี, 31 มกราคม 2553)

“ เท่าที่เห็น แสงมันก็โทนเดียวกันเกือบทั้งเรื่อง แต่ก็ชอบนะมันดูสบายตาดี แต่ก็มีบางตอน คือหลวงพี่เท่งเข้าฉาก คือเค้าจะโคลสอัพหลวงพี่เท่งแล้วจัดแสงจ้าๆ มันจะได้ดูน่าเลื่อมใสเหมือนมืออรรบตัว” (อชิวัฒน์ ศรีทัต, 31 มกราคม 2553)

รหัสความหมายมายาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญลักษณ์ สี พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมาย ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นสีส้ม/เหลือง รองลงมาคือสีฟ้า และสีขาวตามลำดับ

“ ที่เห็นก็สีออกส้มๆเหลืองๆ แหละ คือมันคล้ายกับสีจีวรพระด้วยไง”

(มุสดี ชื่นชูจิตร,31 มกราคม 2553)

“ ชอบโทน ฟ้าน้ำเงินนะ คือมันจะมาตอนที่ในหนังกำลังอยู่ในช่วงเย็นๆ แล้วมันบังเอิญเป็น ตอนที่ สรวาณู กับ พิงค์ก็ จับกัน ใจ เลยชอบ ดูแล้ว ภาพมันสบายตาดี”

(จตุรพร ลินธา,31 มกราคม 2553)

รหัสความหมายมายาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญลักษณ์ เสียง พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น เสียงดนตรีประกอบ ซึ่งเป็นเสียงของ ระนาด

“ เสียงคงเป็นเสียงระนาดที่ได้ยินว่าเวลาเล่นมุข มันเป็นเสียงเหมือนระนาด มันคิดหุมาก มาแทบทุกครั้งเวลาเล่นมุข” (อชิวัฒน์ ศรีทัต, 31 มกราคม 2553)

“ จริงๆแล้วหนังของพระนครดูง่ายมากเลยนะ มันจะมีเสียงดนตรีจะเป็นระนาดหรือตะโพน มาเป็นตัวปิดมุข เหมือนหนังชิทคอมที่มีเสียงหัวเราะมาปิดมุข คือเหมือนจะบอกคนดูว่านี่มุขตกลง นะ ทำนองนั้น”(เอกพันธ์ พันธุ์มั่งมี, 31 มกราคม 2553)

รหัสความหมายมายาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ คือ พระ ในกรณีนี้ก็คือ หลวงพี่เท่ง

“ ผมว่าพระนะอย่างหนึ่งเพราะมันเป็นตัวแทนของหนังด้วยมั้ง”(อชิวัฒน์ ศรีทัต, 31 มกราคม 2553)

คุณ มุสดี ชื่นชูจิตร แสดงความคิดเห็นที่สอดคล้องกับผู้ให้สัมภาษณ์ข้างต้นในเรื่องของสัญลักษณ์ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “ เห็นด้วยกับที่ออป (อชิวัฒน์ ศรีทัต) นะ คือเค้าเน้นที่ตัวพระไง คือ พระไม่ จำเป็นต้องเคร่งมากแบบสุดๆแบบจะพูดอะไรก็ต้องยกพระไตรปิฎกมาพูด มันฟังยาก แต่หลวงพี่ เท่งเวลาจะอธิบายอะไรเค้าจะอธิบายแบบเข้าใจง่ายปนตลก” (มุสดี ชื่นชูจิตร,31 มกราคม 2553)

รหัสความหมายมายาคติของมุข ตกลงในรูปแบบสัญลักษณ์ ภาษา พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นรูปแบบ วจนภาษา

“ ที่เยอะๆก็พวก มุขเล่นคำ พวกมุขที่เราเจอในคาเฟ่เป็นประจำ มุขพูดผิดพูดถูกอะไรอย่างนี้”

(จตุรพร ลินธา, 31 มกราคม 2553)

“ชอบเวลาที่ หลวงพี่เพิ่งพูดตอนมีคนมาปรึกษาหรือเวลาแก้ปัญหาอะไรแบบนี้ คือมันตลก เพราะว่าเราไม่คิดว่าจะออกจากปากพระ แต่ส่วนมากมุขที่ออกจากปากหลวงพี่เพิ่งมัน clean นะ มีบ้างที่หลุดไ้อ้ตอนที่บอกให้เล่นหงส์แดงอะ อันนั้นก็เกินไป ” (ศราวดี สัมมเสถียร, 31 มกราคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ถึงรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏใน ภาพยนตร์ เรื่องหลวงพี่เพิ่ง พบว่า ผู้ชมจดจำ มุขตลกประเภทมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) ได้มากที่สุด “จริงๆ แล้วมันก็มีหลายแบบนะ แบบคาเฟ่ แบบตีหัว เล่นคำ แต่ทุกอย่างที่พูดมานั้นออกมาจาก ตลกหมดเลย ใจ เห่ง ก็เป็นตลกอยู่แล้ว โน้ตก็เป็น คือเกือบทุกตัวละครเป็นตลกหมด มันเหมือน เป็นตัวการ์ตูนดีอะว่า ไ้อ้ตัวนี้ออกมามันต้องฮา เพราะมันเป็นตลก อย่างน้อย1ฉากก็1มุข” (เอกพันธ์ พันธุ์มั่งมี, 31 มกราคม 2553)

ตารางที่ 4.23 แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง2: รุ่นฮาร์วีย์ จำนวน 5 คน

ลำดับที่	ชื่อ - นามสกุล	เพศ	อาชีพ	รหัสความหมายของมายาคติมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์						รูปแบบมุขตลกที่จดจำได้มากที่สุด
				ภาพ	แสง	สี	เสียง	สัญลักษณ์	ภาษา	
1	อริญชัย ท้วมเทศ	หญิง	นักศึกษา	ชนบท	แสงสว่างจ้า	สีส้ม	ดนตรีประกอบ	ชนบท	การเริ่ปของหลวงพี่โจอี้	Screwball
2	กฤษฎา มูลจันทร์	ชาย	ออกแบบเว็บไซต์	ธรรมชาติแห้งแล้ง	แสงสว่างจ้า	สีส้ม	ดนตรีประกอบ	ชนบท	พฤติกรรมของพระ	Clown comedy
3	ปฐมพงษ์ พานิช	ชาย	นักดนตรี	วัด	แสงแบบธรรมชาติ	สีส้มเข้ม	ดนตรีประกอบ	ชาวบ้าน	พฤติกรรมของพระ	Screwball Clown comedy
4	ตะวัน สุริโย	ชาย	นักศึกษา	ชนบท	แสงสว่าง	สีส้มเข้ม	เสียงกลอง	ชาวบ้าน	พฤติกรรมของชาวบ้าน	Screwball
5	ฐิตินันท์ ภัคดี	หญิง	นักศึกษา	วัด,ชนบท	แสงสว่างจ้า	สีเหลืองส้ม	เสียงดนตรีประกอบ	ชาวบ้าน	พฤติกรรมของชาวบ้าน	Screwball



จากตารางที่ 4.23 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมจำนวน 5 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ชาย โดยมีอาชีพที่แตกต่างกันออกไป เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายม ายาคติของ มุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณฉาย โดยใช้วิธีการทางสัญญะวิทยา มี รายละเอียดดังนี้

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญญะ ภาพ** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นภาพ ชนบท โดยให้ความรู้สึกถึงค วามเป็นอยู่ ของคนต่างจังหวัด

“ หนูว่ามันชนบทมากๆ คือดูแล้วแบบเดาว่านี่ภาคอีสานแน่ๆ มันดูแห้งแล้งมาก วัดก็ โทรม ฝุ่นเยอะ”(ฐิตินันท์ ภักดิ์ , 19 มกราคม 2553)

ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของคุณ ตะวัน สุริโย ว่า “คือถ้าเคยดูภาคแรกเนี่ย มันก็ชนบ ทใหม่ย แต่ มันชนบทแบบ เขียวๆ ไร่ ไร่ไม่รู้จะใช้คำว่าไร แต่หลวงพี่เท่ง 2 เนี่ย มันชนบทแบบกันดารเลย คือ หลับตาแล้วนึกภาพเนี่ย ฝุ่นแดง ดินแตก ประมาณนั้น” (สัมภาษณ์ 16 มกราคม 2553)

“ ภาพของคนต่างจังหวัดแหละ เราเห็นภาพคนแก่พาเด็กพาลูกหลานไปฟังธรรม คื อในหนังมันไม่ รู้จะไปไหนไร ทั้งเรื่องโลกเข็ญมีอยู่ 2-3ที่ แล้วอีกอย่างมันมีวัฒนธรรมการมีชอบมีสามีฝรั่งด้วย เกี่ยวมัย”(กฤษฎา มูลจันทร์ ,19 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญญะ แสง** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น แสงแบบ High – key หรือ แสงแบบสว่างจ้า

“ มันเหมือนที่พูดไปเมื่อกี้แหละ คือ แสงมันจ้ามาก ดูแล้วร้อนแทน”

(ตะวัน สุริโย ,19 มกราคม 2553)

“ คือเห็นแล้วรู้เลยว่า แห้งแล้งมาก เพราะแสงมันจ้า”

(ปฐมพงษ์ พานิช , 19 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญญะ สี** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นสีส้ม/เหลือง

“มันส้มๆแดงๆ บอกไม่ถูกเหมือนกัน ทั้งจีวรด้วย ฝุ่นด้วย แดดด้วย สีมันดูร้อนไปซะทุก อย่างเลย”(ปฐมพงษ์ พานิช , 19 มกราคม 2553)

“มันก็โทนส้มเหลืองนะ มันดูสบายตาดี แต่บางฉากนี้ส้มจัดมาก ตอนที่หลวงพี่โจ้ออกเดินทาง คงจะอยากให้เห็นว่ามันร้อนกำการ ลำบาก” (กฤษฎา มูลจันทร์, 19 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ เสียง** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น เสียงดนตรีประกอบ

“ หนูว่าเสียงพวกกลอง ตีโป๊ะ อะ คือมันเป็นเสียงเวลาจบมุขอะคะ ” (จิตินันท์ ภักดิ์ , 19 มกราคม 2553)

“มันก็มีพวกเสียงดนตรีเวลาจบมุข จบมุขที่ก็มาที มีบางฉากที่เป็นเสียงดนตรีประกอบ พวกฮิปฮอปบ้าง คือ หลวงพี่โจ้อู่เป็นฮิปฮอปมาก่อน”(อริญชย์ ท้วมเทศ, 19 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ คือ ชนบท รองลงมาคือ ชาวบ้าน

“ มุขส่วนใหญ่มัน ก็เป็นมุขที่ใช้ความเป็นวัฒนธรรมชนบทมาขาย เช่นพวก พิธีกรรม ต่างๆ แหนางแมวขอฟ้าฝน หรือพวกแบบ วัฒนธรรมการตักบาตรกันทุกบ้าน คือ เราก็ไม่รู้ใจว่ากรุงเทพมันยังมีรีเปล่า แต่ดูแล้วมันรู้สึกว่ามันชนบท (อริญชย์ ท้วมเทศ, 19 มกราคม 2553)

ส่วนคุณ ตะวัน สุริโย ให้ความเห็นเสริมว่า “ คือมันดูเป็นชนบทเพราะแนวความคิดของตัวละคร ด้วยแหละ เหมือนการนิยมมีฝัฟรัง ความศรัทธาในศาสนา หรือพวกแนวความเชื่อแบบแปลก”

“ มันชนบทเพราะ มันแห้งแล้งนี้แหละ คือ ดินแตกๆ ฝุ่นแดง วัคก็ต้นไม้โทรมๆ เหมือนกับที่โบว์ (จิตินันท์ ภักดิ์)บอก มันอีสานซัดๆ (ปฐมพงษ์ พานิช , 19 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ ภาษา** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นรูปแบบ วจนภาษา

“ อันนี้หนูชอบมาก คือพวกเวลาที่ชาวบ้านคุยกับฝั ฟัง คือมันคุยกันไม่รู้เรื่องไง ไม่ใช่ว่าหนูจะว่าเค้าโง่งนะ เป็นความซื่อมากกว่า ” (จิตินันท์ ภักดิ์ , 19 มกราคม 2553)

“ ชอบพวกชาวบ้านนี้แหละ ตลกดี เวลาคุยกับฝัฟรัง จะพูดยังไงดี ยกตัวอย่างตอนที่เพื่อนมันบอกว่า เวลามันส์ ต้องใช้คำว่า potato อะ ” (อริญชย์ ท้วมเทศ, 19 มกราคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ถึงรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏใน ภาพยนตร์ เรื่องหลวงพี่เท่ง 2 : รุ่นฮาร์วาร์ด พบว่า ผู้ชมจดจำ มุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) ได้มากที่สุด

“ หนึ่งเรื่องหลวงพี่ เท่งมันมีจุดแข็งของมันอยู่นะ คือ พวกเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชาวบ้านนี้แหละ อันนี้รู้สึกเองนะ มันเหมือนชาวบ้านต่างจังหวัดมันเป็นตัวแทนของความไม่รู้ ความซื่อ เวลาจะคิด จะทำอะไร มันเลยตลกไง เพราะเราคิดว่าถ้าเป็นเรา เราไม่ทำอย่างนั้น ” (ปฐมพงษ์ พานิช , 19 มกราคม 2553)

“ หนูว่าพวกการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้านี้แหละตลก เพราะเราไม่เห็นในชีวิตประจำวันมั้ง แบบพระใส่หมวกกันน็อคในวัดเพื่อกันหินหล่นทะเลหลังคามาโดนหัว คือมันแก้ปัญหากันแบบแปลกๆ” (ฐิตินันท์ ภัคดี , 19 มกราคม 2553)

“ มันก็มีมุขที่ใช้ พวกตลกมาเป็นตัวขึ้นนะ แต่มันน้อยไงถ้าเทียบกับมุขอื่น คือตัวหนังมัน โฟกัสที่ สถานการณ์ไม่ว่าจะใช้มุขอะไรมาช่วยให้ง่าย ไม่ใช่เอะอะก็เอาตลกมาเล่นมุขให้ฮา แล้วการใช้ สถานการณ์ มันได้กับตัวละครชาวบ้านมากกว่า เพราะอย่างที่หลายคนพูดว่าชาวบ้านมันแทนความซื่อ อ ความไม่รู้ มันมีพื้นที่ให้มุขเอะอะอยู่แล้ว เอาแค่มุขภาษาอังกฤษเนี่ยเล่นมันเกือบทั้งเรื่อง (ตะวัน สุริโย, 19 มกราคม 2553)

ตารางที่ 4.24 แสดงกลุ่มผู้ชมถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกจากภาพยนตร์ เรื่อง ฝึหัวขาด จำนวน 5 คน

ลำดับที่	ชื่อ - นามสกุล	เพศ	อาชีพ	รหัสความหมายของมายาคติมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์						รูปแบบมุขตลกที่จดจำได้มากที่สุด
				ภาพ	แสง	สี	เสียง	สัญลักษณ์	ภาษา	
1	ชนิภรณ์ ห่วงวงศ์	หญิง	เจ้าของร้านกาแฟ	ชุมชนชนบท	ปกติ	ส้มเหลือง	เสียงดนตรีประกอบ	ตัวละครพิการ	คำทาบ , คำล้อเลียน	Parody
2	เอกพร ทองดี	ชาย	นักศึกษา	อาศรม	ปกติ	ฟ้า	เสียงเพลงลูกทุ่ง	ตัวละครพิการ	คำพูดล้อเลียน	Slapstick Clown comedy
3	ธิตยา นาคกุลบุตร	หญิง	นักศึกษา	อาศรม	มีดๆ	ฟ้า	เสียงดนตรีประกอบ	ตัวละครพิการ	พฤติกรรมของคนพิการ	Clown comedy
4	ศรวิมล หิรัญสาดี	หญิง	โบรกเกอร์	ชุมชนชนบท	ปกติ	เหลืองนวลๆ	เสียงดนตรีประกอบ	ตัวละครพิการ	พฤติกรรมของตัวละครพิการ	Parody
5	อนงค์นาด เลขาลาวลัย	หญิง	ออกแบบเว็บไซต์	อาศรม	มีดๆ	ส้มเหลือง	เสียงเพลงลูกทุ่ง	ตัวละครพิการ	พฤติกรรมตัวละครพิการ	Parody

จากตารางที่ 4.24 สามารถอธิบายได้ว่า ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมจำนวน 5 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง โดยมีอาชีพที่แตกต่างกันออกไป เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายมาายาคติของมุขตกลงจากภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาด โดยใช้วิธีการทางสัญวิทยา มีรายละเอียดดังนี้

**รหัสความหมายมาายาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญวิทยา ภาพ พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นภาพ อาศรม**

“ ภาพที่ พวก ค่อม จาตุรง ชูศรี เทพ โพธิ์งาม ใช้เป็นที่นอนแหละครับ จริงๆก็แทบจะพูดได้เลยนะว่าที่นี่เป็นสถานที่หลักในการดำเนินเรื่อง” (เอกพร ทองดี, 26 มกราคม 2553)

“อาศรมนี้แหละ เพราะมุขตกลงส่วนใหญ่มันก็เกิดขึ้นที่เนี่ย อีกร้อยๆ พระเอก ตัวละครหลักๆก็ใช้ชีวิตกันอยู่ที่นี่ ” (ชนิภรณ์ ห่วงวงศ์, 26 มกราคม 2553)

**โดยรองลงมาจะเป็น ภาพ ของ ชู มชนชนบท ซึ่งเป็นสถานที่ในการดำเนินชีวิตหลักประจำวันของตัวละครแต่ละตัว**

“พวกตลาด บ่อนการพนัน บ้าน ทุกอย่างมันดูเป็นต่างจังหวัด คือถ้าสังเกตดูดีๆ แทบทุกอย่างเลยนะทำจากไม้ แล้วมันมีภาพของวัฒนธรรมพื้นบ้านด้วยไง พวกแข่งจี่ควาย ก่อกองทรายเป็นเจดีย์ตามวัด” (ธิดิยา นาคกุลบุตร, 26 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมาายาคติของมุขตกลงในรูปแบบสัญวิทยา แสง พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น แสงแบบปกติ ไม่มีมืดหรือ สว่างเกินไป ให้ความรู้สึกเรียบง่าย**

“ป้าว่าแสงมันดูนวลๆ เหมือนมันเป็นรุ่งเช้าตลอดเวลาทั้งเรื่อง แต่ก็ดีนะเพราะมันดูสบายตา ดูไม่วุ่นวาย” (ศรีวิมล หิรัญสาลี, 26 มกราคม 2553)

“มันก็โทนเดียวกันเกือบทั้งเรื่อง คือช่วงแรกถึงตอนก่อนพระเอกตาย ก็คงอยากให้อูสบายๆ พอช่วงหลังนี่เริ่มจัดแสงมืดๆแล้วเพราะผีจะมา (อนงค์นาค เลขาลาวัลย์, 26 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ สี** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นสีส้ม/เหลือง รองลงมาคือสีฟ้า

“คือสีออกส้มๆเหลืองๆ เหมือนที่ป้ายบอกว่ามันดูเหมือนมันรุ่งเช้า ตลอดเวลาไป ภาพมันเลยดูสดใสสว่างออกแนวต่างจังหวัดนิดๆ” (ศรีวิมล หิรัญสาลี, 26 มกราคม 2553)

“ครึ่งหลังมันเริ่มเน้น โทนมืดๆนะ คือมันไม่ถึงกับดำจะออกเป็นน้ำเงินเข้ม ด้วยความที่มันเป็นหนังตลกใจ ถ้ากดมืดไปเลยมันจะดูน่ากลัว เลยเอาแบฟฟ้าๆน้ำเงินๆ ให้พอมอง อะไรเห็นบ้าง” (เอกพร ทองดี, 26 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ เสียง** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็น เสียงดนตรีประกอบ

“เป็นเสียงดนตรีประกอบนะ เหมือนเสียงกลอง จริงๆแล้วเสียงดนตรีประกอบในหนัง ตลกมันก็เหมือนกันหมดแหละผมว่า เสียงกลองบ้าง เสียงแฉับบ้าง ตอนปิดมูข ” (เอกพร ทองดี , 26 มกราคม 2553)

“ มันก็มีหลายเสียงนะแต่ส่วนใหญ่เป็นเสียงเครื่องดนตรีอะ เหมือนดูในคาเฟ่แล้วเค้าก็จะตีเวลาเล่นมูข แต่บางครั้งมันก็มีเสียงเพลงบรรเลงออกแนวลูกทุ่งๆ น้อยๆ(อนงค์นาค เลขาลาววัลย์, 26 มกราคม 2553)

**รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์** พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่ คือ ตัวพิการ

“เรื่องนี้มันสะท้อนอะไรบางอย่างนะผมว่า คือ พี่หัวขาดมันเน้นที่ ตัวละครกลุ่ม มพระเอก เพื่อนๆพระเอกอะไรแบบนี้ แล้วเพื่อนพระเอกเนี่ยดันเป็นคนพิการเกือบหมด แล้วมุขตลกจากเรื่องนี้ก็ดันมาจากคนพิการเกือบหมด ลองดูสิ ไม่ว่าจาตุรงค์ที่ตาเข น้ำค่อมที่หูตึงจนเกือบจะหนวก โดยเฉพาะน้ำค่อมเนี่ยเล่นมูขหูตึงทั้งเรื่อง คือมันประมาณว่า มันหูตึงแล้วฟังไม่รู้เรื่อง ใครถามอะไรก็จะตอบอีกอย่าง สุดท้ายโดนตบหัวอีก” (เอกพร ทองดี, 26 มกราคม 2553)

“ ป้าก่อนข้างเห็นด้วยนะ หนังมันล้อความพิการมากไปนิด จริงๆแล้วหนังมันตัวละครก็เยอะให้มุขตลกมันออกมาจากตัวอื่นบ้างก็ได้ นี่ค่อมโดนทั้งเรื่อง จาตุรงค์ตาเหล่ก็หาว่าเขามองหาเรื่องอีก นี่ยังไม่รวม อ่าง กับ สายันต์นะ” (ศรีวิมล หิรัญสาลี, 26 มกราคม 2553)

“จริงๆแล้วมันตลกนะ คือ เอาความพิการมาเป็นข้อจำกัดว่าทำอะไรได้ไม่ได้บ้าง แต่มันเหมือนเราล้อเขาไป ถามว่าตลกมั๊ย บางมูขมันได้ แต่ถามว่ามันเหมาะสมมั๊ย อันนี้ก็ต้องยาก (ชิตติยา นาคกุลบุตร, 26 มกราคม 2553)

รหัสความหมายมายาคติของมุขตลกในรูปแบบสัญลักษณ์ ภาษา พบว่า ผู้ชม ถอดรหัส ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยส่วนใหญ่เป็นรูปแบบ อวัจนภาษา

“ ที่เยอะๆก็พวกการแสดงออกของตัวละครพิการนี่แหละ แบบว่าล้อความ พิการของตัวละคร มั่งอะไรมั่ง คือตอนดูมันก็งานะไม่รู้ทำไม แต่พอมองกลับไปแล้วคิด รู้สึกแยที่ขำเหมือนกันนะ (ฉนิภรณ์ ห่วงวงศ์, 26 มกราคม 2553)

“มุขตลกหัว โคนถี่บ ทำร้ายร่างกายในเรื่องนี้ยังมีนะ เหมือนพวกมุขที่ตบผัดแล้วโดนถาดตบหัว แต่ตัวละครที่โดนนี้ส่วนใหญ่ไม่สมประกอบทั้งนั้น ” (ศราวดี สัมมเสถียร, 26 มกราคม 2553)

จากการสัมภาษณ์ถึงรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏใน ภาพยนตร์ เรื่อง ผีหัวขาดพบว่า ผู้ชมจดจำ มุขตลกประเภทมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) ได้มากที่สุด

“ถ้าให้พูดว่าจำใครได้นะ ต๊ะ(พระเอก) ไม่อยู่ในหัวเลย เพราะหนังมันไม่โฟกัสใจ มุขตลกมันไม่ออกมาจากพระเอก เพราะพระเอกวางมาให้ หล่อ เท่ แต่มุขมันมาออกกับ จาคูรงค์ ค่อม เทพชุกรี สะเกียบหมด พวกนี้มันตลกอาชีพอยู่แล้ว จังหวะปล่อยมันแม่น ” (อนงค์นาถ เลขาลาววัลย์, 26 มกราคม 2553)

“พวกล้อเลียนคนพิการนี่เยอะนะป้าว่า แต่อย่างอื่นมันก็มีนะ พวกมุขตบตีอะไรทำนองนั้น แต่ทุกมุขมันแสดงโดยตลกใจ บางทีคำหยาบก็มาเป็นชุด แต่ก็เข้าใจนะเค้าต้องการให้มุขมันง่ายไม่ซับซ้อน คือต้องเข้าใจก่อนว่า เค้าคิดตลาดไหน ป้าไม่ได้บอกนะว่าคนที่ ดูแล้วขำนี่เค้าคิดไม่เป็นหรือ เราวิเศษวิโสมากกว่าชาวบ้านหรือคนต่างจังหวัดที่ดูแล้วแฮปปี้แต่หลายๆมุขเราเคยเห็นมาแล้ว บางมุขมันก็หยาบไป อีกอย่างคือป้าเห็นว่าปัจจัยความตลกมันมีมากกว่านี้ใจ ” (ศรีวิมล หิรัญสาลี, 26 มกราคม 2553)

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 15 คน ที่แสดงความคิดเห็นในการถอดรหัสความหมายของมุขตลกในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้น ซึ่งในรหัสความหมายที่ผู้วิจัยทำการศึกษานั้นจะเกี่ยวกับ มุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยรหัสความหมายจากมุขตลกที่ผู้ชมได้ถอดรหัสจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ทำการศึกษานั้น พบว่า รูปแบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ดังนี้

### สัญญาะด้าน ภาพ (ฉาก)

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านภาพ ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาพ (ฉาก) ของชุมชนชนบท ภาพการดำเนินชีวิตของคนต่างจังหวัด ภาพ(ฉาก) วัด และ อาศรม โดยผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า สถานที่ดังกล่าวมักเป็นที่รวมกันของตัวละครหลักซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานและความตลกขบขัน

### สัญญาะด้าน แสง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านแสง ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ แสงประเภท แสงปกติ (Narrative) เนื่องจากด้วยคุณลักษณะของแสงประเภทนี้ให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา เข้าใจได้ง่าย ซึ่งเข้ากันได้ดีกับภาพยนตร์

ประเภทตลก ส่วนในด้านของแสงประเภทแสงจ้า (High-key) และแสงสลัว (Low-key) นั้นจะพบบ้างในส่วนที่ภาพยนตร์ในตอนนั้นต้องการจะสร้างอารมณ์ตามสถานการณ์หรือพื้นที่นั้นๆ

### สัญญาะด้านสี

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านสี ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ สีโทนส้ม / เหลือง หรือ สีที่ผู้ถูกสัมภาษณ์บางท่านให้คำนิยามว่าเป็น สีเหลืองนวล ซึ่งเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสบายตา ดูสนุกสนาน ไม่มีดหรือสว่างจนเกินไป และทำให้อารมณ์ของมุขตลกนั้น ไหลลื่นไปกับภาพยนตร์

### สัญญาะด้านเสียง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านเสียง ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ เสียงของเครื่องดนตรีโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง โดยมากจะเป็นเสียงกลอง , ตะโพน, หรือ ระนาด ซึ่งผู้ถูกสัมภาษณ์ระบุว่า โดยส่วนใหญ่จะปรากฏในตอนจบของมุขตลกนั้นๆ โดยมีบ้างในบางครั้งที่จะเป็นเสียงดนตรีที่มีเนื้อร้องหรือทำนองโดยมีลักษณะคล้ายเพลงลูกทุ่ง เพื่อให้ความรู้สึกสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องที่จะปรากฏขึ้นในตอนถัดไป

### สัญญาะด้านภาษา

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านภาษา ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาษาในรูปแบบอวัณภาษาที่มากกว่าวัณภาษา โดยในด้านของอวัณภาษานั้นส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครที่มีพฤติกรรมไร้เดียงสา ความซื่อ ไม่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือความซุ่มซ่าม ในด้านของวัณภาษานั้นจะปรากฏในรูปแบบของการพูดจาเชิงล้อเลียน เสียดสี หรือ คำทอ ในปมด้อยของกลุ่มชน

### สัญญาะด้านสัญลักษณ์



จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญลักษณ์ด้านสัญลักษณ์ ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกันอยู่บางประการ คือ สัญลักษณ์ของวัด และชนบท ซึ่งจะปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง โดยรองลงมาจะเป็นสัญลักษณ์ของอาศรม ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่องนั่นคือ หลวงพี่เท่งและผีหัวขาด

### รูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์

จากการสัมภาษณ์นั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ลงความเห็นในทิศทางเดียวกันว่า จดจำรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบของมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยให้เหตุผลประกอบว่า ตัวละครภายในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้น เกือบทั้งหมดเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกโดยอาชีพ โดยแต่ละตัวละครนั้นก็จะมีมุขตลกที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองซึ่งสัมพันธ์กับบุคลิกที่นักแสดงตลกนั้นๆ เล่นตลกในชีวิตจริง โดยในมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ(Clown comedy) นั้นก็จะมี รูปแบบของมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกล้อเลียน(Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) เกิดขึ้นพร้อมๆ กันตามสถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในภาพยนตร์

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” นี้มีเนื้อหาการวิจัยเพื่อศึกษา รูปแบบมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย การถอดรหัสความหมายทางมายาคติของมุขตลกของผู้ชม และกระบวนการสร้างมายาคติ ของมุขตลก โดยเลือกศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง” “หลวงพี่เท่ง 2: รุ่งอรุณราย” และ “ผีหัวขาด” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 3 อันดับแรกของค่ายภาพยนตร์พระนครฟิล์ม ทำการสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยทำการศึกษาทั้งหมด 15 คน ซึ่งการสัมภาษณ์แบ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องละ 5 คน และในส่วนสุดท้ายคือทำการสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในกระบวนการการสร้างมุขตลก จำนวน 3 คน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลของภาพยนตร์ไทยที่ทำการศึกษาในเฉพาะ เรื่องมายาคติของมุขตลกเท่านั้น โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ

- 1 เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก
- 2 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก
- 3 เพื่อวิเคราะห์ผู้ชมถึงการถอดรหัสความหมายของมายาคติมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก

จากการศึกษาพบว่า มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย จะแสดงออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์ โดยมีการนำเสนอออกมาในรูปแบบที่ซ้ำๆ เพื่อตอกย้ำรูปแบบของสัญลักษณ์ในด้านต่างๆตามองค์ประกอบของภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องส่งผลให้เกิดการรับรู้จนเข้าใจและตลก ในมุขตลกที่นำเสนอ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดในแต่ละส่วนดังนี้ **5.1 สรุปผลการวิจัย**

ส่วนที่ 1 : มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ รูปแบบสัญลักษณ์ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ แสง สี เสียง ภาษา สัญลักษณ์ และ รูปแบบในการบ่งชี้ความเป็นมุขตลก

ส่วนที่ 2 : ผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายทางมายาคติของมุขตลก

ส่วนที่ 3 : กระบวนการสร้างมุขตลก  
โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### ส่วน 1 : มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

ผลการศึกษานี้พบว่า มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง , หลวงพี่เท่ง 2 , ผีหัวขาด โดยตัวบทของภาพยนตร์นั้น มีโครงสร้างที่คล้ายกัน โดยโครงสร้างของเรื่อง ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเล่าเรื่องโดยใช้วิธีเดียวกันนั่นคือ ตัวเอก (ในกรณีนี้คือ พระเอก) เป็นบุคคลแปลกหน้า เป็นบุคคลใหม่ที่เข้ามาอยู่ในชุมชนทั้ง 3 เรื่อง ไม่ว่าจะเป็น หลวงพี่เท่ง ที่ออกเดินมาจากกรุงเทพเพื่อมาเป็นพระประจำวัดในชุมชน (ภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง) เดี่ยวชายหนุ่มที่ออกเดินเพื่อตามหาเพื่อนของพ่อซึ่งอยู่ต่างถิ่น (ผีหัวขาด) หลวงพี่โจอี้ที่ออกชุกงค์ไปในสถานที่ที่ธุรกิจันดารเพื่อมาประจำวัดในชุมชนอันห่างไกลความเจริญ (หลวงพี่เท่ง 2)

แนวคิดการเล่าเรื่อง ได้แก่ ภาพ(ฉาก) แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาษา ซึ่งภาพการแสดงดังกล่าวปรากฏในรูปแบบของสัญลักษณ์ โดยมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และ เข้าไปเข้ามา จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถบันทึกข้อมูลรูปแบบสัญลักษณ์ ซึ่งได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาษา ที่ปรากฏในมุขตลก ในบทที่ 4 ตอนที่ 1 จนสามารถสรุปข้อมูลตามภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาในแต่ละเรื่องได้ดังนี้

#### 1 รูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง”

ภาพ : ใช้การดำเนินชีวิตของคนชนบทมาเป็นฉากหลังของมุขตลก รองลงมาคือ วัด และ อาศรม

แสง : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงประเภทแสงปกติ (Narrative) เพื่อให้ดูตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน

สี : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงสีส้ม/เหลืองเพื่อให้ดูสบายตา ให้ความรู้สึกสนุกสนาน

เสียง : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่ มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตลกจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของวัดซึ่งแสดงถึงพื้นที่อันบริสุทธิ์ รองลงมาคือ พระ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้โวหารภาษามาเป็นองค์ประกอบของมุขตลกโดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้

เดียงสาของตัว รองลงมาคือ วจนภาษา โดยจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียนเพื่อสร้างความขบขัน

นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการนำเสนอของมุขตลกนั้นเป็นรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก

(Clown comedy) เป็นส่วนใหญ่ของมุขตลกทั้งหมด ทั้งนี้ทั้งนั้น ในบางมุขที่นำเสนอยังมีการปรากฏ

ของมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกล้อเลียน(Parody) , มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) , มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) ควบคู่กันไปด้วย และทั้งเรื่องไม่ปรากฏมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกที่เกี่ยวกับความตาย(Black comedy) และมุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist comedy) แต่อย่างใด

## 2 รูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณราย”

ภาพ : โดยส่วนใหญ่ใช้การดำเนินชีวิตของคนชนบทมาเป็นฉากหลังของมุขตลก รองลงมาคือ วัด และธรรมชาติ

แสง : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงประเภทแสงจ้า (High-key) เพื่อให้ดูตรงไปตรงมาและยังให้ความรู้สึกถึงความแห้งแล้งรกร้าง ร่องลงมาคือแสงประเภทแสงปกติ(Narrative)

สี : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงสีส้ม /เหลืองเพื่อให้ดูสบายตา ให้ความรู้สึกสนุกสนาน แต่ในบางฉากสะท้อนถึงความแห้งแล้ง ฝุ่นมลพิษ

เสียง : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตลกจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของวัดซึ่งแสดงถึงพื้นที่อันบริสุทธิ์ และรองลงมาคือ พระ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้คำราชาภาษาเป็นองค์ประกอบของมุขตลกโดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้เดียงสา ความเชื่อของชาวบ้าน ในส่วน วัจนภาษาจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียนเพื่อสร้างความขบขัน

นอกจากนั้นยังพบว่าวิธีการนำเสนอของมุขตลกนั้นเป็นรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก(Clown comedy) เป็นส่วนใหญ่ของมุขตลกทั้งหมด ทั้งนี้ทั้งนั้น ในบางมุขที่นำเสนอยังมีการปรากฏของมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกล้อเลียน (Parody) , มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) , มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) ควบคู่กันไปด้วย และทั้งเรื่องไม่ปรากฏมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกที่เกี่ยวกับความตาย(Black comedy) และมุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist comedy) แต่อย่างใด

## 3 รูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง “ผีห่าขาด”

ภาพ : โดยส่วนใหญ่ใช้การชุมนุมชนบทมาเป็นฉากหลังของมุขตลก รองลงมาคือ อาศรม

แสง : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงประเภทแสงปกติ (Narrative) เพื่อให้ดูตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน

สี : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงสีส้ม/เหลืองเพื่อให้ดูสบายตา ให้ความรู้สึกสนุกสนาน และสีโทนฟ้า / น้ำเงินเพื่อให้ความรู้สึก ผ่อนคลาย เป็นกันเอง

เสียง : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตลกจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของ อาศรม ซึ่งเป็นสถานที่ทรงเจ้าเข้าผีหรือทำพิธีกรรมทางด้านไสยศาสตร์ และ สัญลักษณ์ของ คนพิการ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้โวหารภาษามาเป็นองค์ประกอบของมุขตลกโดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้เดียงสา ความซื่อของชาวบ้าน และความพิการของตัวละคร ในส่วน วจนภาษาจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียน การคำทอในความพิการของตัวละครเพื่อสร้างความขบขัน

นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการนำเสนอของมุขตลกนั้นเป็นรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้ นักแสดงตลก(Clown comedy) เป็นส่วนใหญ่ของมุขตลกทั้งหมด ทั้งนี้ทั้งนั้น ในบางมุขที่นำเสนอยังมีการปรากฏของมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกล้อเลียน (Parody) , มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) , มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) ควบคู่กันไปด้วย และทั้งเรื่องไม่ปรากฏมุขตลกในรูปแบบ มุขตลกที่เกี่ยวกับความตาย(Black comedy) และมุขตลกล้อเลียนการเมือง (Populist comedy) แต่อย่างใด

## ส่วนที่ 2 : กระบวนการสร้างมุขตลก

ผู้วิจัยพบว่าในมุมมองของผู้สร้างนั้น มุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) มักถูกนำมาใช้อยู่บ่อยครั้งเนื่องจากมุขตลกประเภทล้อเลียนนั้น เป็นสิ่งสากล(อ้างอิงจากคำสัมภาษณ์) และในมุมมองของผู้สร้างนั้นมุขตลกล้อเลียนมักเกี่ยวข้องข้องกับการล้อเลียนพฤติกรรมของเพศที่ 3 หรือ คนพิการ เนื่องจากบุคคลกลุ่มดังกล่าวมักมีพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่นอย่างเห็นได้ชัด และด้วยพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่น การกระทำแฉ วิธีการแก้ปัญหามือหนึ่งจึงมักผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงจนเป็นที่มาของมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และด้วยมุขตลกไร้เดียงสา มักเกี่ยวข้องข้องกับการกระทำที่ผิดแปลกจากผู้อื่นหรือการกระทำที่ท่าลงไปอย่างไม่รู้เรื่องราว ตัวละครนั้นๆจึงมักลงเอยด้วย การเจ็บตัวด้วยการกระทำของตัวเอง หรือการเจ็บตัวเนื่องจากโดนผู้อื่นทำร้ายซึ่งคือมุขตลกประเภทมุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) และผู้วิจัยยังพบว่าในมุมมองของผู้สร้างนั้น นักแสดงตลกอาชีพนั้นเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มุขตลกประสบความสำเร็จได้เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพนั้นรู้จัก หวเหวในการเล่นมุขหรือปล่อยมุขเพราะเป็นอาชีพที่นักแสดงเคยทำมาก่อน และนักแสดงหลายคนนั้นผู้ชมยังติฉินพินิจภาพความตลกซึ่งภาพความเป็นตลกอาชีพนี้เองจึงกลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมสามารถหัวเราะได้ง่าย สิ่งนี้จึงเป็นที่มาของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เน้นนักแสดงตลก (Clown comedy) ในส่วนของมุขตลกประเภทมุขตลกเกี่ยวกับการเมือง (Populist comedy)และ มุขตลกเกี่ยวข้องข้องกับความตาย (Black comedy) ผู้วิจัยไม่พบว่าผู้สร้างให้

ความสำคัญแต่อย่างใด เนื่องจากมุขตลก 2 ประเภทที่กล่าวมา มักเกี่ยวข้องกับ การเสียดสี เปรียบเทียบ และประชดประชัน ดังนั้นการที่มุขตลกเหล่านี้จะประสบความสำเร็จได้ ผู้ชมต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ อยู่พอสมควร ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างจึงไม่ให้ความสำคัญเพราะผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป

### ส่วนที่ 3 : การถอดรหัสความหมายของผู้ชม

สำหรับความหมายของคำว่า รหัส ที่ผู้วิจัยทำการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ระบบการให้ความหมายร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มของสังคม ในธรรมชาติเดียวกัน ด้วยสัญญาณ และกฎเกณฑ์ที่ว่าการใช้และเชื่อมโยงสัญญาณให้สัมพันธ์กับการพัฒนาที่ซับซ้อนในวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ซึ่งรหัสความหมายที่ผู้วิจัยทำการศึกษานั้นจะเกี่ยวกับ มุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยรหัสความหมายจากมุขตลกที่ผู้ชมได้ถอดรหัสดังกล่าวจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ทำการศึกษานั้น พบว่า รูปแบบของสัญญาณที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ดังนี้

#### สัญญาณด้าน ภาพ (ฉาก)

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาณด้านภาพ ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาพ (ฉาก) ของชุมชนชนบท ภาพการดำเนินชีวิตของคนต่างจังหวัด ภาพ (ฉาก) วัด และ อาศรม โดยผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า สถานที่ดังกล่าวมักเป็นที่รวมกันของตัวละครหลักซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานและความตลกขบขัน

#### สัญญาณด้าน แสง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาณด้านแสง ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ แสงประเภทแสงปกติ (Narrative) เนื่องจากด้วยคุณลักษณะของแสงประเภทนี้ให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา เข้าใจได้ง่าย ซึ่งเข้ากันได้ดีกับภาพยนตร์ประเภทตลก ส่วนในด้านของแสงประเภท แสงจ้า (High-key) และแสงสลัว (Low-key) นั้นจะพบบ้างในส่วนที่ภาพยนตร์ในตอนนั้นต้องการจะสร้างอารมณ์ตามสถานการณ์หรือพื้นที่นั้นๆ

#### สัญญาณด้านสี

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาณด้านสี ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น

ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ สีโทนส้ม/เหลือง หรือ สีที่ผู้ถูกสัมภาษณ์บางท่านให้คำนิยามว่าเป็น สีเหลืองนวล ซึ่งเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสบายตา ดูสนุกสนาน ไม่มีมืดหรือสว่างจนเกินไป และทำให้อารมณ์ของมุขตลกนั้นไหลลื่นไปกับภาพยนตร์

#### ลักษณะด้านเสียง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบลักษณะด้านเสียงของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ เสียงของเครื่องดนตรีโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง โดยมากจะเป็นเสียงกลอง , ตะโพน, หรือ ระนาด ซึ่งผู้ถูกสัมภาษณ์ระบุว่าโดยส่วนใหญ่จะปรากฏในตอนจบของมุขตลกนั้นๆ โดยมีบ้างในบางครั้งที่จะเป็นเสียงดนตรีที่มีเนื้อร้องหรือทำนองโดยมีลักษณะคล้ายเพลงลูกทุ่ง เพื่อให้ความรู้สึกสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องที่ปรากฏขึ้นในตอนถัดไป

#### ลักษณะด้านภาษา

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบลักษณะด้านภาษาของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้นในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาษาในรูปแบบอวัจนภาษาที่มากกว่าวัจนภาษา โดยในด้านของอวัจนภาษานั้นส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครที่มีพฤติกรรมไร้เดียงสา ความซื่อ ไม่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือความซุ่มซ่าม ในด้านของวัจนภาษานั้นจะปรากฏในรูปแบบของการพูดจาเชิงล้อเลียน เสียดสี หรือ คำทอ ในปมด้อยของกลุ่มคน

#### ลักษณะด้านสัญลักษณ์

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบลักษณะด้านสัญลักษณ์ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกันอยู่บางประการ คือ สัญลักษณ์ของวัดและชนบท ซึ่งจะปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง โดยรองลงมาจะเป็นสัญลักษณ์ของอาศรม ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ 2 เรื่องนั้นคือ หลวงพี่เท่งและผีหัวขาด

#### รูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์

จากการสัมภาษณ์นั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ลงความเห็นในทิศทางเดียวกันว่า จดจำรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยให้เหตุผลประกอบว่า ตัวละครภายในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้น เกือบทั้งหมดเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกโดยอาชีพ โดยแต่ละตัวละครนั้นก็จะมีมุขตลกที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองซึ่งสัมพันธ์กับบุคลิกที่นักแสดงตลกนั้นๆ เล่นตลกในชีวิตจริง โดยในมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) นั้นก็จะจะมีรูปแบบของมุขตลกในรูปแบบ

มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) เกิดขึ้นพร้อมๆ กันตามสถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในภาพยนตร์

### อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่าย พระนครฟิล์ม” นั้น ผู้วิจัยพบว่า มุขตลกนั้นคือ มายาคติทางวัฒนธรรม ที่ถูกกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง ซึ่งในที่นี้คือ ผู้สร้างภาพยนตร์ผลิตขึ้นมาโดยอาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรมและใช้วิธีการทางสัญวิทยา อันได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง ภาษา และสัญลักษณ์ ซึ่งส่วนต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์และการเล่าเรื่อง จนกลายเป็นมายาคติที่แฝงอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยในภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาทั้ง 3 เรื่องนั้น พบความสอดคล้องกันทางสัญวิทยาหลายประการเช่น สัญญาทางด้านภาพ(ฉาก) มุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นใช้ภาพ(ฉาก) ที่เป็น ชุมชนชนบทซึ่งเป็นสถานที่ที่ยังไม่มีการพัฒนาทางด้านวัตถุเป็นต้น และสิ่งที่พบเพิ่มเติมและน่าสังเกตก็คือ ตัวละครพระเอกของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นต้องออกเดินทางจากที่อยู่เดิมมาใช้ชีวิตใหม่ในสถานที่ที่ห่างไกลความเจริญแทบทั้งสิ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้ผลิตเงินหรือผู้อพยพซึ่งต้องปรับตัวกลับสังคมใหม่และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปได้เป็นอย่างดี อาทิ เช่น ในเรื่อง หลวงพี่เท่ง 2 ที่แสดงให้เห็นถึง การปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมใหม่ของหลวงพี่โจอี้ ซึ่งจากเดิมหลวงพี่โจอี้เป็นพระ ประจำอยู่ในวัดที่ กรุงเทพฯ แต่ด้วยความที่ต้องการออกแสวงหาธรรมะที่แท้จริงจึงต้องออกเดินทางมายังดินแดนอันแห้งแล้งและห่างไกลความเจริญซึ่งบทบาทของหลวงพี่โจอี้ นั้นแทบไม่มีความแตกต่างกับบทบาทของหลวงพี่เท่งเลยแม้แต่น้อย และบทบาทของ หลวงพี่เท่ง และ หลวงพี่โจอี้ นั้น ก็ยังคล้ายคลึงกับบทบาทของ ไอ้เดี่ยว พระเอกในเรื่องผีหัวขาด ที่ต้องมาตามหาพ่อในดินแดนชนบท ซึ่งจากรายละเอียดของบทบาทที่ได้กล่าวไปในข้างต้นและจากบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์ ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจได้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสะท้อนภาพของการ ย้ายถิ่นฐาน นหรือถิ่นทำกิน ของคนต่างจังหวัดที่เข้ามาในเมืองหลวงเพื่อมาหาอะไรบางอย่างที่ตนเองคิดว่าสิ่งนั้นจะสามารถทำให้คุณภาพชีวิตของตนเองดีขึ้นได้มากกว่าในอดีตที่ผ่านมา

และจากการศึกษาวิจัยเรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่าย พระนครฟิล์ม ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นเป็น 3 ประเด็นดังนี้



1 มายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นการตอบคำถามที่ว่า “สิ่งใดบ้างที่ถูกให้ความหมายว่าเป็นเรื่องตลกในภาพยนตร์ไทย” ผู้วิจัยได้พบว่า ในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งได้แก่ 1 หลวงพี่เท่ง 2 ผีหัวขาด 3 หลวงพี่เท่ง 2 มีรูปแบบมายาคติของมุขตลกที่คล้ายคลึงกัน นั่นคือการให้ความหมายของผู้ที่คิดแปลกแตกต่างจากคนทั่วไปว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องตลก ดังจะเห็นได้จากในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นมักมีตัวละครที่พิการหรือเป็นเพศที่ 3 ทั้งสิ้น และตัวละครเหล่านี้มักเป็นจุดเริ่มต้นของมุขตลก ซึ่ง มักจะเริ่มด้วยการที่ตัวละครอื่นๆ มักจะล้อเลียนตัวละครดังกล่าวซึ่งนี่คือมุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) ต่อจากนั้นตัวละครที่คิดแปลกจากผู้อื่นมักจะเจอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ต้องแก้ไขและมักจะแก้ไขสถานการณ์นั้นๆ ด้วยวิธีการแปลกๆ จนกลายเป็นมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และด้วยการแก้ไขสถานการณ์ด้วยวิธีการแบบแปลกๆ นี้เองจึงมักจะทำให้ตัวละครนั้นๆ เจ็บตัวอยู่บ่อยครั้งไม่ว่าจะเป็นการเจ็บตัวที่ทำตัวเองหรือเจ็บตัวเพราะผู้อื่นกระทำซึ่งโดยส่วนมากมักจะออกมาในภาพที่ผู้ชมเคยเห็นจนชินตานั้นก็คือการโดนตบหัว ซึ่งนี่ก็คือ มุขตลกประเภท มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) และสิ่งที่ผู้วิจัยพบในรูปแบบของมุขตลกที่เกิดขึ้นทุกครั้งนั้นก็คือ มุขตลกประเภทต่างๆ เกิดขึ้นจากนักแสดงที่เป็นตลกอาชีพเท่านั้นซึ่งก็คือ มุขตลกประเภทมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพในการแสดง (Clown comedy)

นอกจากรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในข้างต้น ผู้วิจัยยังพบว่าในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทำการวิจัย ได้มีการแบ่งแยกมุขตลกสำหรับตัวละครไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ มุขตลกที่สะอาดไม่มีถ้อยคำหยาบคายหรือการทำร้ายร่างกายจะเกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นฝ่ายดี เช่น ตัวละครพระ หรือผู้หลักผู้ใหญ่ที่ตัวละครในเรื่องนั้นๆ ให้การนับถือ ส่วนมุขตลกที่หยาบคาย หรือ มุขตลกประเภทเจ็บตัว มักจะเกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นฝ่ายผู้ร้ายหรือกลุ่มตัวละครที่มีพฤติกรรมแปลกแยกจากผู้อื่นเช่น ตัวละครที่พิการ หรือเป็นเพศที่ 3 เป็นหลัก

2 กระบวนการสร้างมุขตลกเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นการตอบคำถามที่ว่า “ผู้สร้างมีกระบวนการสร้างมุขตลกอย่างไร ” จากการศึกษาวิจัยถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้ทราบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์มักใช้มุขตลกที่เกี่ยวข้องกันกับวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีของคนต่างจังหวัด และเนื้อหาของภาพยนตร์จะเป็นเนื้อเรื่องที่น่าสนใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน โดยสังเกตได้จากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย โดยเนื้อหาของภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องล้วนเกิดขึ้นในชุมชนต่างจังหวัด ชนบท และ ดินแดนที่ห่างไกลความเจริญแทบทั้งสิ้น ซึ่งจากการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบดังกล่าวทำให้ผู้ชมที่เป็นคนต่างจังหวัดรู้สึกคุ้นเคย เป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัวจนเกินไปนักจึงทำให้ผู้ชมที่เป็นคนต่างจังหวัดเข้าใจ

และรู้สึกสนุกสนานกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้โดยง่ายซึ่งสอดคล้องกับแผนการตลาดของ ภาพยนตร์ จากค่ายพระนครฟิล์มที่ต้องการทำภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือคนต่างจังหวัด

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การวางบทบาทของตัวละครนั้นก็เป็นอย่างไม่หนักแน่น กล่าวคือ ตัวละครหลายตัวมักถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นมุขนั้นๆหรือพูดบทนั้นๆ โดยไม่ได้มีผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องให้ก้าวไปข้างหน้าแต่อย่างใด มุขตลกที่ผู้สร้างมักหยิบมาใช้บ่อยๆนั้นคือ มุขตลก ประเภทล้อเลียน จิกกัด หรือคำทอตัวละคร (Parody) เนื่องจากเป็นมุขตลกที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ตัวละครพระเอกและนางเอกมักใช้บุคคลที่มีลักษณะหน้าตาหล่อ สวย เป็นภาพตัวแทนของ ความดี มุขตลกที่ออกมาจากตัวละคร พระเอกและนางเอกมักเป็นมุขตลกที่ สะอาด สุภาพ ไม่หยาบคาย ซึ่ง เป็นการสะท้อนถึงมายาคติที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้น

ผู้สร้างได้สร้างมายาคติของความดีในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องออกมาในรูปแบบของพระเอก และนางเอก หรือในอีกแง่หนึ่ง ความดีคือผู้ที่มีบุคลิกภาพดีนั่นเอง ในส่วนของมุขตลกที่หยาบคาย หรือมุขตลกประเภทเจ็บตัว (Screwball comedy) ก็มีที่มาจาก ตัวละครที่บุคลิกภาพไม่ดีแทบทั้งสิ้น อาทิเช่น ตัวละครพิการ ตัวละครสาวประเภท 2 ตัวละครผู้หญิงอ้วน และ ตัวละครที่หน้าตา จืดจาง ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงมายาคติที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นว่า การแสดงออกหรือพฤติกรรม ของบุคคลที่มีบุคลิกภาพดังที่กล่าวมานั้นเป็นเรื่องขบขัน และอีกส่วนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญใน กระบวนการการสร้างมุขตลกนั้น คือ นักแสดงตลกที่เป็นตลกอาชีพ เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพ นั้นมีภาพลักษณ์ ของความตลกติดตัวอยู่แล้วและมุขตลกที่นักแสดงตลกใช้เล่นในภาพยนตร์นั้น หลายมุขมักเป็นมุขตลกที่เคยใช้เล่นในคาเฟ่และสามารถทำให้ผู้ชมตลกได้จริง ซึ่งทัศนยะของกลุ่ม ตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ด้วบทของภาพยนตร์ ทั้ง3เรื่องทีกล่าวไปในข้างต้น

3. ผู้ชมถอดรหัสความหมายมายาคติที่ปรากฏในมุขตลกอย่างไร เพื่อเป็นการตอบคำถาม ที่ว่า “ผู้ชมเข้าใจความหมายของมุขตลกตามความต้องการของผู้สร้างหรือไม่” จากการศึกษาวิจัยถึง ทัศนยะของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างได้ให้ทัศนะไปใน ทิศทางเดียวกันนั้นคือ กลุ่มตัวอย่างจดจำมุขตลกประเภท มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกเป็นหลัก (Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างได้ให้เหตุผลว่ามุขตลกแทบทุกมุขที่เกิดขึ้นล้วน เกิดขึ้นจากนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพทั้งสิ้น และมุขตลกที่เกิดขึ้นจากนักแสดงตลกอาชีพมัก เป็นประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) โดยเนื้อหามุขตลกที่เกิดขึ้นมักจะเกี่ยวกับถ้อยคำหยาบคาย ผู้พิการ และเพศที่3เป็นหลัก

อย่างไรก็ตาม แมื่กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ชม จะเข้าใจในมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่ผู้วิจัยกลับพบว่า การที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใจในมุขตลกตามที่ผู้สร้างต้องการกับการที่กลุ่มตัวอย่างหัวเราะในมุขตลกตามที่ผู้สร้างต้องการนั้นยังคงเป็นคนละเรื่องกัน โดยผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างนั้นมีความเข้าใจเกี่ยวกับมุขตลกที่ ปรากฏนั้นเป็นเพียงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอผ่านบุคคลที่มีลักษณะที่แปลกประหลาดไปจากคนทั่วไป ผู้สร้างได้ให้ความหมายของมุขตลกเพียงแต่การกระทำที่แปลกประหลาดหรือการด่าทอกันเท่านั้นจนกลายเป็นมายาคติที่พยายามนำเสนอแก่ผู้ชมว่าสิ่งเหล่านี้คือเรื่องตลก นอกจากนั้นผู้วิจัยยังพบว่าแมื่กลุ่มตัวอย่างจะเข้าใจว่าการล้อเรื่อง คนพิการ หรือ เพศที่ 3 นั้นคือมุขตลก แต่กลุ่มตัวอย่างยังคงให้ทัศนะไว้ว่า มันก็ยังเป็นเรื่องที่ไม่สมควรอยู่ดี การใช้ถ้อยคำหยาบคายมาเป็นส่วนหนึ่งของมุขตลก แมื่ว่าถ้อยคำหยาบคายอาจจะกลายเป็นเรื่องของความเคขชินในชีวิตประจำวัน แต่อย่างไรก็ตาม ความเคขชินก็ไม่สามารถเปลี่ยนให้เรื่องไม่สมควรกลายเป็นเรื่องสมควรได้ ดังนั้นหากผู้สร้างสามารถใช้ปัจจัยอื่นในการสร้างมุขตลก หรือ กล่าวคือ หากผู้สร้างสามารถคิดมุขตลกโดยไม่หยาบคายหรือล้อปมด้อยทางสังคมของกลุ่มบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ ภาพยนตร์ตลกก็จะกลายเป็นสิ่งที่เหมาะสำหรับการสร้างเสียงหัวเราะให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยได้ตามเจตนารมณ์ของภาพยนตร์

### ข้อจำกัดในการวิจัย

1 การวิจัยในหัวข้อเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” นั้นเป็นการวิจัยถึงมายาคติด้านมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่ายพระนครฟิล์มมาเป็นตัวอย่างในการทำการศึกษา ดังนั้น จึงเป็นข้อจำกัดในการวิจัยที่ไม่สามารถนำ ภาพยนตร์จากทุกค่ายมาวิเคราะห์ได้ทั้งหมด และผลการวิจัยนั้นก็ไม่สามารถอ้างอิงถึง มายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่ายอื่นๆได้

2 การวิจัยในหัวข้อเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” นั้นเป็นการวิจัยถึงมายาคติด้านมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่ายพระนครฟิล์ม โดยคัดเลือกจากภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 3 อันดับ ของค่ายพระนครฟิล์มอันได้แก่ 1 หลวงพี่เท่ง 2 หลวงพี่เท่ง :

รุ่นฮาร์วีย์ 3 สีหัวขาด มาเป็นตัวอย่างในการศึกษาเท่านั้น ดังนั้น ผลการวิจัยจึงไม่สามารถอ้างอิงหรือครอบคลุมถึงมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยจากค่ายพระนครฟิล์มเรื่องอื่นๆ ได้

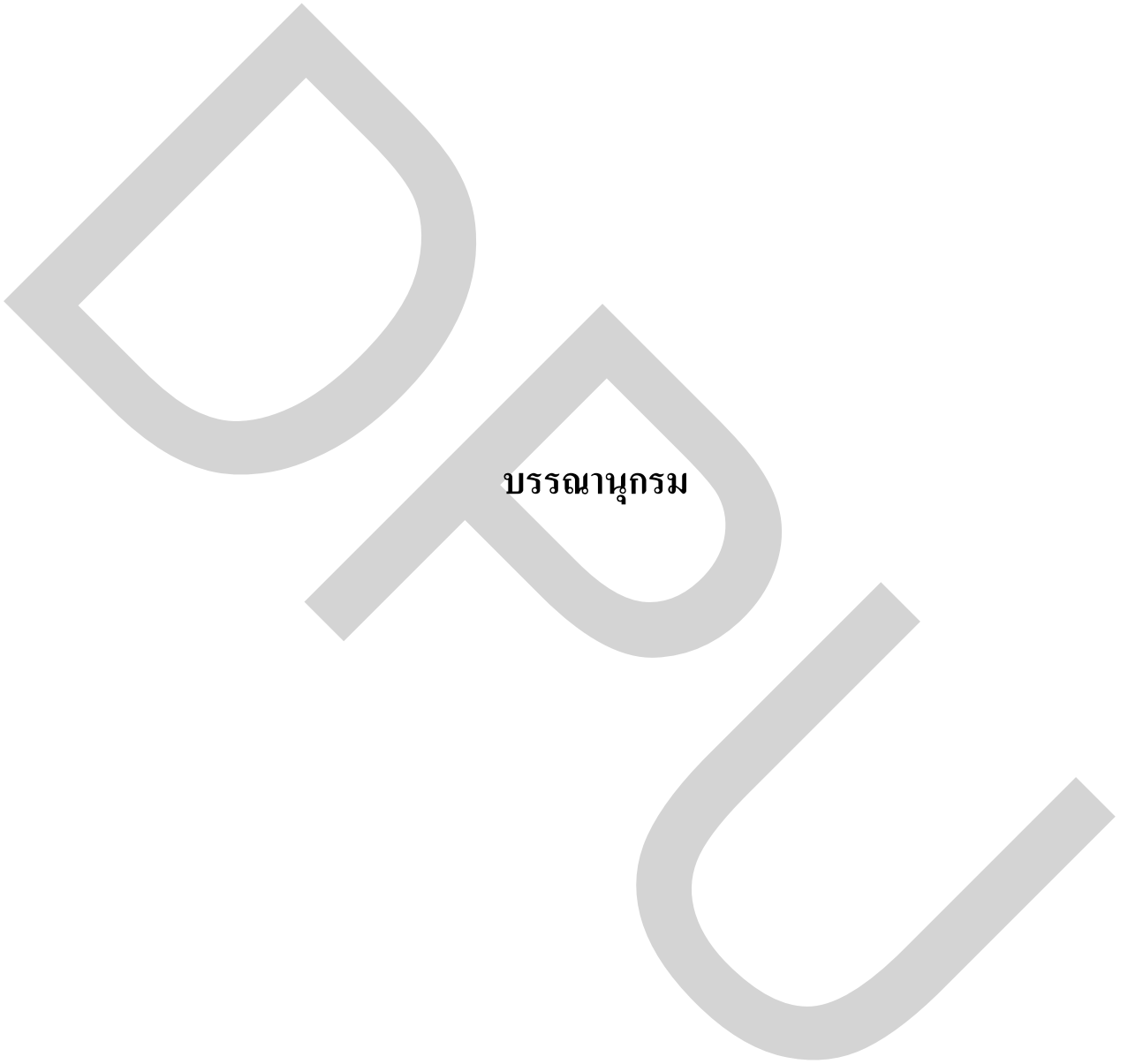
### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำ การศึกษาเฉพาะมายาคติด้านมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ จากค่าย พระนครฟิล์มมาเป็นตัวอย่างในการทำการศึกษาเท่านั้น ซึ่งยังมีภาพยนตร์จากค่าย อื่นๆในประเทศไทยอีกจำนวนมากให้ศึกษา เช่น ค่าย สหมงคลฟิล์ม , ค่าย GTH , ค่าย Five star , ค่าย Avant และอีกมากมายที่จะเกิดขึ้น ในอนาคต โดยการศึกษาถึงค่ายภาพยนตร์ ต่างๆดังที่กล่าว มานั้นจะทำให้เห็นถึงรูปแบบของมายาคติในมุขตลกในมุมมองที่กว้างและ ชัดเจน มากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษา มายาคติทางด้านอื่นๆ ในภาพยนตร์ไทยประเภทต่างๆ เพราะผู้ชม ภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่จะเข้าใจว่าตนเองรับชมภาพยนต์ ร์เพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ใน ความเป็นจริงแล้วผู้ชมอาจจะกำลังรับมายาคติด้านต่างๆเข้ามาโดยไม่รู้ตัว
3. ควรมีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ต่างประเทศเพื่อเป็น แนวทางในการปรับปรุง เปรียบเทียบ หรือพัฒนาภาพยนตร์ไทย
4. ควรมีการศึกษาผู้รับ สารหลังจากการถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกภาพยนตร์ ไทยว่าส่งผลต่อ พฤติกรรม หรือ ทักษะคติ ภายหลังจากรับสื่อภาพยนตร์ไทยประเภทตลก หรือ ไม่ อย่างไร

### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาชีพ

1. ควรมีการศึกษาเรื่องมายาคติที่แฝงมากับละครไทย เนื่องจากละครไทยก็ถือว่าเป็นสื่อชนิด หนึ่งที่มีผู้บริ โภคมากกว่าครึ่งประเทศ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะทำให้เข้าใจถึงมายาคติที่ปรากฏ ในสื่อของประเทศไทยได้ดียิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงวัฒนธรรมของประเทศไทยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็น วัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะสามารถนำมาพัฒนาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ ให้มีแนวทางที่หลากหลาย และยังทำให้วัฒนธรรมของประเทศไทยได้ถูกเผยแพร่ซึ่งอาจ นำไปสู่การสร้างประโยชน์ทางธุรกิจระหว่างประเทศได้ในอนาคต

3. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในทางด้านทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อภาพยนตร์ตลกไทย ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะสามารถนำมา ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือ พัฒนาภาพยนตร์ไทย ให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้มากขึ้นและยังเป็นการพัฒนาศักยภาพของสื่อภาพยนตร์ไทยให้ทัดเทียมกับระดับสากลอีกด้วย



**ปฐ**

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กาญจนา แก้วเทพ. (2544). ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. กรุงเทพฯ : เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.

\_\_\_\_\_. (2544). การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ **CRITICAL THEORY** : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย . กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.

\_\_\_\_\_. (2547). การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค . กรุงเทพฯ : เลิฟแอนด์ลิฟ.

ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร . (2545). สัญวิทยา , โครงสร้างนิยม , หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์ . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา.

ณรงค์ เส็งประชา. (2539). พื้นฐานวัฒนธรรมไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

มานวิภา ตันติสุกฤดี . (2528). การผลิตรายการ ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

วรรณพิมพ์ อังคศิริสรรพ (ผู้แปล). (2547). มายาคติของ โรลิ่งค์ บาสต์ กรุงเทพฯ : โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

สิริพร สมบูรณ์บุรณะ . (2538). วัฒนธรรมการบริโภค : แนวคิดและการวิเคราะห์ . กรุงเทพฯ : ศูนย์วิจัยและผลิตตำรา มหาวิทยาลัยเกริก.

กฤษดา เกิดดี. (2541). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ หสน. ห้องภาพสุวรรณ.

\_\_\_\_\_ (ผู้แปล) . (2547) . Wes D. Gehring “Screwball Comedy” in **Handbook of American Film Genres.**

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช . (2548) . **ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น** . นนทบุรี : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม . (2546) . **นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ** . กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

#### วิทยานิพนธ์

เขมวไล ชีรสวรรณจักร . (2547) . **มายาคติเรื่องอำนาจที่ปรากฏในข่าวโทรทัศน์** . วิทยานิพนธ์ ปรินญาหมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน . (2539) . **วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็น สตรี** . วิทยานิพนธ์ปรินญาหมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปรินดา องค์กรกุล . (2547) . **กระบวนการสร้างความหมายเชิงมายาคติในภาพยนตร์การ์ตูนไทยทาง โทรทัศน์** วิทยานิพนธ์ปรินญาหมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชนสาขาวิชาการ สื่อสารมวลชน . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

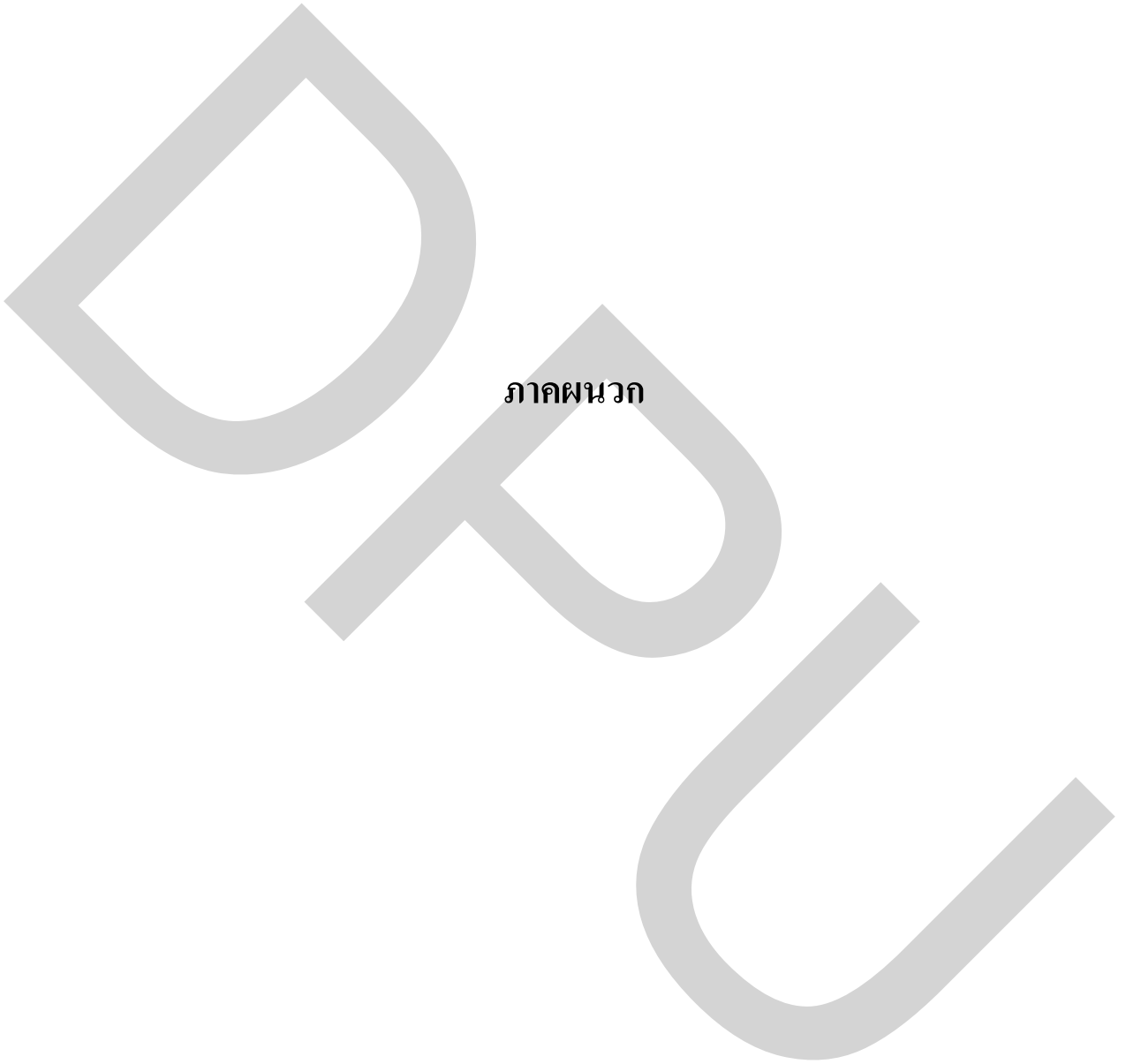
ประสพโชค นวพันธ์ . (2540) . **การใช้รหัสที่ปรากฏในงานของนักเขียนการ์ตูนไทย** . วิทยานิพนธ์ ปรินญาหมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศศิลักษณ์ แจ่มสุข . (2538) . **การเสนอภาพตัวละครเอกในโทรทัศน์** . วิทยานิพนธ์ปรินญา หมหาบัณฑิต สาขาการสื่อสารมวลชนสาขาวิชาการสื่อสารมวลชน . กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



ทยากร แซ่เต้. (2551). มายาคติทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในละครเกาหลีและการสร้างประโยชน์ทางธุรกิจ . กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

กานต์พิชชา วงษ์ขาว . (2550). สื่อละครโทรทัศน์เกาหลีกับการเผยแพร่วัฒนธรรมเกาหลีในสังคมไทย . กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



ภาคผนวก

## ประวัติ บริษัท พระนครฟิล์ม จำกัด

บริษัท พระนครฟิล์ม จำกัด เริ่มก่อตั้งขึ้นเมื่อ วันที่ 21 พฤศจิกายน พ.ศ. 2544 สำนักงานตั้งอยู่เลขที่ 202/13 ซ.ประวิทย์และเพื่อน ถ.ประชาชื่น แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กทม. 10900 โดยการจดทะเบียนนิติบุคคล มีทุนจดทะเบียนจำนวน 30 ล้านบาท ภายใต้การบริหารงานของ

- คุณมานิช ชนารุ่งโรจน์ กรรมการผู้จัดการใหญ่
- คุณชนพล ชนารุ่งโรจน์ กรรมการผู้จัดการ
- คุณวิชัย ชนารุ่งโรจน์ กรรมการผู้จัดการ
- คุณวรรณิ ชนารุ่งโรจน์ กรรมการผู้จัดการ

ด้วยประสบการณ์มากกว่า 20 ปี ในนามของสายหนัง ธนาซีเนเพล็กซ์ เจ้าของโรงภาพยนตร์ในแถบภาคเหนือและภาคกลาง รวมทั้งสิ้น 40 โรง ทำให้ความเป็นมืออาชีพถูกสั่งสมสามารถเข้าใจว่าผู้ชมคนไทยมีความต้องการอย่างไร ด้วยเหตุผลนี้ บริษัท พระนครฟิล์ม จึงเกิดขึ้นโดยผลิตผลงานภาพยนตร์เรื่องแรก "ผีหัวขาด" ซึ่งสามารถทำรายได้สูงสุดแห่งปี หลังจากนั้นเป็นต้นมา บริษัทฯ ก็ได้สร้างภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง อาทิ ผีช่องแอร์, คนปีมะ, หลวงพี่เท่ง, ครอบครัวยุคใหม่, ลิขิตรัก ขัดใจแม่, มุขบาบวยเปรี้ยวกับสองเขี้ยวกลิ้ง, ผีตาวานกับอาจารย์ตาโป้, หนุมานคลุกฝุ่น ฯลฯ ทำให้ภาพของ พระนครฟิล์ม เติบโตเป็นที่รู้จักอย่างรวดเร็ว โดยมีแผนในการผลิตภาพยนตร์วางไว้ปีละ 7-8 เรื่อง ซึ่งนอกจากนี้ ทางบริษัทฯ ได้มีนโยบายในการผลิตรายการเพื่อความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ ออกสู่สายตาคนไทยและชาวต่างประเทศต่อไปในอนาคตอีกด้วย

รายชื่อภาพยนตร์ภายในค่ายพระนครฟิล์ม

- 2545 "ผีหัวขาด" (Headless Hero)
- 2546 "ดีก ดำ คี๋ย" (The Safari)
- 2546 "คนปีมะ" (Man of Ma Year)
- 2547 "ผีช่องแอร์" (The Sisters)
- 2547 "ผีหัวขาด 2" (Headless Hero 2)
- 2548 "คนหอนขี้เรื้อน ในถิ่นเดือนเสี้ยว" (Werewolf in Bangkok)
- 2548 "หลวงพี่เท่ง" (The Holy Man)
- 2548 "เด็กเดน" (The Rascals)
- 2548 "เสือภูเขา" (In the name of The Tiger)

- 2549 "น้ำพริก ลงเรือ" (Navy Boys)
- 2549 "พระ เด็ก เสือ ไก่ วอก" (The Magnificent Five)
- 2549 "ลูกตลกตกไม้ไผ่ดั้น" (Just Kids)
- 2549 "มากับพระ" (The Golden Riders)
- 2550 "เปิงมาง กลองผีหนังมนุษย์" (The Haunted Drum)
- 2550 "ขุมทางรถไฟผี" (Train of the Dead)
- 2550 "อีสาน สมหวัง" (In Country Melody)
- 2550 "ลิขิตรัก ซัดใจแม่" (The One)
- 2550 "ผีเลี้ยงลูกคน" (Ghost Mother)
- 2550 "ครอบครัวตัวดำ" (Black Family)
- 2550 "เหย็น เป้ เหล่ เซมาถูเตะ" (Three Cripples)
- 2551 "สวย สิงห์ กระทิง แซ่บ" (Busaba Bold & Beautiful)
- 2551 "ผีตอขวานกับอาจารย์ดำโบ" (Ghost & Master Boh)
- 2551 "คู่อันป่วนเมษา" (April Road Trip)
- 2551 "หนุมานคลุกฝุ่น" (Hanuman: The white monkey warrior)
- 2551 "หลวงพี่เท่ง 2 รุ่นฮาร่ำรวย" (The Holy Man 2)
- 2551 "หัวหลุดแฟมิลี่" (Headless Family)
- 2551 "ป่าฎิหาริย์รักต่างพันธุ์" (Deep in the Jungle)
- 2552 "ฟ้าชน" (Fireball)
- 2552 "เขียดก่อนชิม" (Meat Grinder)
- 2552 "แต่่วเตะดินระเบิด" (Sassy Players)
- 2552 "อีสานสมหวัง ชะชะซ่า" (In country melody 2)
- 2552 "หอแต่่วแตกแหกกระเจิง" (Oh my Ghost!)
- 2552 "ฟงอวัน จี่พายูทะลุฟ้า 2" (The Storm Warriors)
- 2553 "ตายโหง" (STILL)
- 2553 "กองพันครีกครีน ท.ทหารคึกคัก" (Jolly Ranger)
- 2553 "บางระจัน 2" (Bang Rajan 2)
- 2553 "เขี้ยวอาฆาต" (The Intruder)
- 2553 "เการักที่เกาหลี่ Sorry ซารังเฮโย" (Sorry Saranghaeyo)
- 2553 "หลวงพี่เท่ง 3" (The Holy Man 3)

- 2553 "มือปืนดาวพระเสาร์" (Saturday Tattoo)
- 2553 "อีเห็ดสดเผด็จศึก" (E-Hed-Sod)<sup>[1]</sup>
- 2554 "หอแต้วแตกแหวกชิมิ" (Hor Taew Taek Waek Chi-Mi)<sup>[2]</sup>
- 2554 "เด็กผีคู่ 2002 ศพ"

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

นาย กฤษณ์ เพชรรัตน์

ประวัติการศึกษา

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์