

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในบรรดาสื่ออันหลากหลายที่เกิดขึ้นใหม่ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป สื่อภาพยนตร์คือสื่อหนึ่งที่เกิดขึ้นและทรงอิทธิพลต่อผู้ชมด้วยเจตนารมณ์ที่ต้องการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่เปิดรับ หากจะนิยามคำว่าภาพยนตร์อย่างง่ายๆ ภาพยนตร์นั้นคือ ภาพและเสียงที่ร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราว โดยมีแนวทางที่หลากหลายเช่น ความรัก การต่อสู้ และอีกมากมายเกินกว่าจะจำกัดแนวทางได้หมด

จากอดีตที่ผ่านมาหากนับตั้งแต่ปีพ.ศ.2438 ที่ภาพยนตร์เรื่องแรกของโลกออกฉายที่กรุงปารีสซึ่งมีความยาวเพียงแค่50วินาทีและเป็นภาพเคลื่อนไหวขาวดำปราศจากเสียงพัฒนาจนมาถึงปัจจุบันที่ภาพยนตร์กลายเป็นสิ่งที่ตอบสนองความบันเทิงได้แทบทุกรูปแบบและยังมีบทบาทอย่างมากในการทำหน้าที่เป็นสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเผยเรื่องราวในรัฐบาลที่คนทั่วไปอาจจะไม่รู้จากภาพยนตร์เรื่อง Frost/Nixon การสะท้อนภาพหรือแนวคิดอันเป็นชนวนของสงครามในอิรักจากภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom หรือแม้แต่การสร้างแบรนด์โทรศัพท์มือถือหนึ่งให้กลายเป็นแบรนด์ระดับโลกซึ่งปัจจุบันในประเทศไทยเองก็กำลังเป็นที่นิยมนั่นคือ แบรนด์ของ Blackberry ก็มีที่มาจากภาพยนตร์ชุดยอคนิยมในอเมริกาเรื่อง Gossip Girl นั่นเอง (กฤษฎา เกิดดี, 2541:3)

ตามความเข้าใจของคนทั่วไป "ภาพยนตร์" เป็นเพียงแค่โลกมายาที่ฉาบฉวย และเป็นสื่อบันเทิงประเภทหนึ่ง แต่สำหรับผู้ที่ต้องการศึกษางานวิชาการด้านสื่อและวัฒนธรรมได้ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์โดยมีความหมายหลายประการดังต่อไปนี้

ประการแรก ในการวิเคราะห์เนื้อหาทางด้านสื่อและวัฒนธรรมจากเพียงแค่เอกสารทางวิชาการหรือการลงพื้นที่เพื่อหาข้อมูลมาศึกษาอาจจะได้ข้อมูลไม่ครบถ้วนและแหล่งข้อมูลนั้นอาจเข้าถึงได้ยาก ในทางตรงข้ามการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อศึกษานั้นเข้าถึงง่ายกว่าเอกสารทางวิชาการและอยู่ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งในจำนวนของภาพยนตร์นั้นมีจำนวนมาก กล่าวอีกนัยหนึ่ง คนจำนวนมากจะชมภาพยนตร์มากกว่าหิบบนหนังสืออ่าน ประการถัดมา ภาพยนตร์มีทั้งภาพและเสียงอันเป็นสิ่งมหัศจรรย์ในศตวรรษที่20ที่ทรงพลังภาพในแง่การสร้างความดึงดูดใจสำหรับคนทุกเพศทุกวัย

เหนือกว่าสิ่งอื่นใด ยิ่งกว่านั้นในบางยุคสมัย ภาพยนตร์กลายเป็นเครื่องมืออุดมการณ์ทางการเมือง อีกด้วย (กำจร หลุยยะพงศ์ 2547: 94)

จากคุณลักษณะดังกล่าวจะเห็นได้ว่า นอกจากภาพยนตร์จะเป็นสื่อที่ใช้สร้างความบันเทิง บทบาทที่สำคัญของภาพยนตร์อีกด้านหนึ่ง ก็คือ การถ่ายทอดสภาพสังคมและสะท้อนวัฒนธรรม ไม่ว่าจะ เป็น คติ แนวคิด และความเชื่อ รวมถึงรูปแบบการดำเนินชีวิตของคน

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

ในอีกมิติหนึ่ง ภาพยนตร์ยังมีบทบาทในการปรับเปลี่ยนแนวคิด วัฒนธรรมของสังคมซึ่ง สอดคล้องกับข้อมูลที่ว่า "ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสำคัญในฐานะสื่อที่สามารถเปลี่ยนแปลงสังคม ในด้านต่างๆ" (สุภา จิตติสุวรัตน์, 2545) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. สื่อภาพยนตร์ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านศิลปวัฒนธรรม เนื่องจากสามารถนำภาพและเสียงของศิลปวัฒนธรรมจากแหล่งหนึ่ง ไปสู่ประชาชนในแหล่งอื่นๆ
2. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญด้านการศึกษา โดยถ่ายทอดความรู้ เนื่องจากภาพยนตร์สามารถนำความรู้ที่อยู่ไกล หรือไม่สามารเห็นด้วยตาเปล่า ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจ เช่น การศึกษาอวกาศ หรือสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงเร็วหรือช้า ให้ช้าหรือเร็วขึ้นพอที่จะศึกษาได้ชัดเจน
3. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อกิจการทหารและความมั่นคงของประเทศ ทางทหารเพื่อ บันทึกวิธีการรบ ภูมิประเทศ และที่ตั้งของข้าศึก เมื่อสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้มีการใช้ภาพยนตร์ บันทึกเหตุการณ์เพื่อประเมินกำลังข้าศึกและผลการปฏิบัติการรบของฝ่ายตน
4. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อกิจการแพทย์ นอกจากเผยแพร่ความรู้ทางการแพทย์ ยังใช้ในการบันทึกอาการเพื่อวินิจฉัยโรค และถ่ายทอดการปฏิบัติทางการแพทย์จากที่หนึ่ง ไปสู่อีกที่หนึ่ง
5. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญในกิจการสารสนเทศทางการเปลี่ยนแปลงสังคมในการค้นคว้า ข้อมูลและการตัดสินใจของประชาชน เช่น หาข้อมูลได้จากศูนย์ภาพยนตร์แห่งชาติของประเทศไทย เป็นต้น

6. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์ เพื่อเผยแพร่เหตุการณ์หรือองค์กรขนาดเล็กจนถึงประชาสัมพันธ์ระดับชาติ ซึ่งให้ความรู้ ทัศนคติ ทักษะ ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากกว่า
7. สื่อภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสังคม ภาพยนตร์ที่มีผู้ชมมาก สามารถโน้มน้าวพฤติกรรมของสังคม ตั้งแต่การแต่งกาย บุคลิกตัวแสดงทำให้ผู้ชมกระทำตาม โดยเฉพาะภาษาในภาพยนตร์มักมีอิทธิพลต่อการใช้ภาษาของประชากรในสังคม

ปัจจุบันการผลิตภาพยนตร์เกิดขึ้นโดยผู้สร้างในหลากหลายประเทศแทบจะทุกมุมของโลก และจากการรวมตัวของวงการภาพยนตร์ในแต่ละประเทศได้ก่อให้เกิด เทศกาลหนังต่างๆที่ผุดขึ้นอย่างมากมายในในระหว่างรอบปีเช่น เทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ที่จัดขึ้นในฝรั่งเศส เทศกาลภาพยนตร์เบอร์ลินที่จัดขึ้นในเยอรมัน รวมทั้งเทศกาลภาพยนตร์กรุงเทพ หรือที่หลายคนรู้จักกันในชื่อ Bangkok film festival นั่นเอง

สำหรับในประเทศไทยนั้น วงการภาพยนตร์มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง สังเกตได้จากการเติบโตของกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นมีจำนวนสูงขึ้นจากการจัดการประกวดภาพยนตร์ต่างๆไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ประเภทยาวหรือสั้น มีการให้รางวัลแก่ภาพยนตร์ดีเด่น เช่นรางวัลสุพรรณหงส์ เป็นต้น ในแต่ละปีมีภาพยนตร์ไทยถูกผลิตขึ้นมาในจำนวนที่สูงตอบสนองกับความต้องการทางตลาดของผู้บริโภคอย่างสิ้นเหลือโดยดูได้จาก ในปี พ.ศ. 2550 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออกฉายจำนวนทั้งหมด 45 เรื่อง ในปีพ.ศ. 2551 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออกฉายจำนวนทั้งหมด 48 เรื่อง และในปีพ.ศ. 2552 มีภาพยนตร์ไทยที่ถูกสร้างและออกฉายจำนวนทั้งหมด 43 เรื่อง โดยภาพยนตร์ที่ทำรายได้มากที่สุดในปี พ.ศ.2552 คือ รถไฟฟ้ามหานคร จากค่ายGTH ทำรายได้ไปถึง 141.1ล้านบาท

นอกจากนี้ยังจะเห็นได้จาก รายได้รวมของภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายทั้งหมดในปี พ.ศ. 2552 มีจำนวนมากกว่า 900ล้านบาท โดยจะพบว่าภาพยนตร์ที่ทำรายได้มากที่สุดคือ ภาพยนตร์ประเภทตลก โดยพิจารณาจากจำนวนภาพยนตร์ที่ออกฉายทั้งหมดในปี พ.ศ.2552 มี 43 เรื่อง และจากจำนวน43เรื่องนั้นมีภาพยนตร์ไทย ประเภท ภาพยนตร์ตลก 16 เรื่อง คิดเป็น 37.20 % จากจำนวนภาพยนตร์ทั้งหมด และหากพิจารณาถึงด้านรายได้ของภาพยนตร์ตลกนั้น ภายในปี 2552 ภาพยนตร์ไทยประเภทตลกได้สร้างรายได้มากถึง 422 ล้านบาท ซึ่งนับเป็นจำนวนเงินที่สูงมากเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ไทยประเภทอื่นๆ ซึ่งจากข้อเท็จจริงที่ปรากฏอาจจะสะท้อนถึงรสนิยมของผู้บริโภคที่ต้องการจะชมภาพยนตร์ตลกมากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น

อีกสาเหตุหนึ่งที่ภาพยนตร์ตลกนั้นเข้าถึงผู้บริโภคได้มากกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆก็เพราะว่า ภาพยนตร์ตลกประกอบขึ้นด้วยเนื้อเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย อีกทั้งภาพยนตร์ตลกนั้นโดยเนื้อเรื่องมักผูกติดกับวัฒนธรรมหรือวิถีชีวิตของคนทั่วไปไม่ไกลจากความเป็นจริงจึงสามารถเข้าใจได้ง่าย

ภาพยนตร์ตลกส่วนใหญ่มักใช้มุขตลกเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างความขบขันแก่ผู้ชม ซึ่งมุขตลกนั้นมี 2 ลักษณะ ได้แก่ มุขที่ใช้ภาษา(คำพูด)และมุขที่ใช้ท่าทางหรือที่เรียกว่าภาษากาย ซึ่งมุขที่ใช้ภาษากายนั้นมีลักษณะเป็นสากลและเข้าใจได้ง่าย ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดและเสียงมาประกอบก็ตลกได้ดังที่ ชาลี แชนปลิน เคยพิสูจน์มาแล้ว (กฤษดา เกิดดี, 2547)

ภาพยนตร์ตลกนั้นอาจมาได้หลากหลายแนวทางและวิธีการนำเสนอ เช่น อาจมาในรูปแบบหนังผี หนังรัก หนังชีวิต หรืออีกมากมายตามแต่ผู้สร้างจะสร้างสรรค์ แต่สิ่งหนึ่งที่คงอยู่และมีอยู่เหมือนกันในภาพยนตร์ตลกทุกเรื่องนั่นคือ เจตนารมณ์ที่หมายจะสร้างความขบขัน สร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ชม และใช้เสียงหัวเรานั้นเป็นตัวขับเคลื่อนเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ไปจนจบเรื่อง (กฤษดา เกิดดี, 2541)

อย่างไรก็ตาม สื่อภาพยนตร์นั้นนอกจากจะมีความสำคัญในฐานะของศิลปะเชิงอุตสาหกรรมที่ใช้เม็ดเงินในการลงทุนมหาศาลเพื่อสร้างความบันเทิงแก่มวลชน ภาพยนตร์ยังดำรงอยู่ในฐานะของสื่อที่สะท้อนและบันทึกผลิตผลทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการรวมตัวและหล่อหลอมของบริบททางสังคมในแต่ละยุคสมัย และบทบาทในการดำรงตนเป็นสื่อที่สามารถชี้นำสังคมและพฤติกรรมอันเป็นปัจเจกได้โดยเครื่องมือที่ประกอบขึ้นด้วยเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่หลากหลาย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นมูลเหตุสำคัญอันเป็นที่มาของการวิจัยซึ่งเกิดจากการตระหนักถึงความสำคัญของสื่อภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน และจากข้อเท็จจริงของภาพยนตร์ไทยประเภทตลกที่ปรากฏจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการที่จะศึกษา เรื่องมุขตลกของภาพยนตร์ไทย เพราะในความเป็นจริงนั้น ภาพยนตร์ตลกจะเป็นภาพยนตร์ตลกไม่ได้หากตัวมันเองนั้นไม่ได้ถูกประกอบสร้างขึ้นด้วยความตลก เจกเช่นเดียวกับ ภาพยนตร์ประเภทความรักที่ตัวมันจะดำรงตนเป็นภาพยนตร์รักไม่ได้หากไม่ได้พูดหรือกล่าวถึงความรัก ในภาพยนตร์ตลกนั้นตัวแปรสำคัญที่ก่อให้เกิดความตลกนั้นคือ มุขตลก มุขตลก เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้ภาพยนตร์นั้นเป็นที่ขบขันเนื่องจาก กระบวนการ การเกิดขึ้นของมุขตลกนั้นล้วนแล้วแต่ผ่านกระบวนการ การคิดและสร้างสรรค์ของผู้สร้าง โดยจุดมุ่งหมายของมุขตลกนั้นเป็นการการันตีว่าเมื่อถึงจุดนี้ในเนื้อเรื่อง

หรือ นาฬิกาที่มุขตลกกำลังเริ่มขึ้นในเรื่องของภาพยนตร์ สิ่งที่คุณจะได้รับนั่นคือ ความตลกขบขันอย่างแน่นนอน อย่างไรก็ตาม มุขตลก ของภาพยนตร์นั้นมีใช่เป็นเพียงแค่ภาพและเสียงที่มีจุดมุ่งหมายจะถ่ายทอดแต่ความบันเทิงอย่างเดียวนั้น แต่ มุขตลก นั้นยังมีอีกสถานะหนึ่งซึ่งน่าสนใจนั่นคือ สถานะในการสร้างบรรทัดฐานความตลกทางสังคม เหมือนกับที่ภาพยนตร์ความรักที่กำหนดกรอบให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งใดโรแมนติกหรือไม่โรแมนติก และสถานะในการสร้างบรรทัดฐานความตลกทางสังคมนั้นได้ละลายเส้นแบ่งระหว่างคำว่าเหมาะสมและไม่เหมาะสมออกไป ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ไทยตลกในหลายๆเรื่องมักใช้เพศที่สามหรือผู้พิการมาเป็นตัวตลกขูโรงเป็นต้น ดังนั้นการศึกษาทางด้าน มุขตลก นั้นจึงไม่เป็นเพียงแต่การศึกษาว่าสิ่งใดคือเครื่องมือในการประกอบสร้าง มุขตลก แต่ยังรวมถึงการศึกษาในเรื่องการให้ความหมายความขบขันของผู้สร้างโดยผ่านทัศนคติทางเพศ ภาษา รวมถึง พฤติกรรมการแสดงออกทางสังคม หรือแม้แต่วัฒนธรรมการดำเนินชีวิตตั้งแต่ในอดีตถึงปัจจุบันซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจถูกหลอมรวมจนบิดเบี้ยวไปจากความเป็นจริงและถูกให้ความหมายใหม่จนกลายเป็นเพียงมายาคติเท่านั้น (ทยากร แซ่เต้, 2551)

Roland Barthes ได้อธิบายว่ามายาคติคือ อุดมการณ์ วิธีคิดของสังคม หรือ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับบางสิ่งบางอย่าง หรือ การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งความหมายที่ถูกสื่อออกมานั้นจะถูกกลบเกลื่อนเปลี่ยนแปลงให้เป็นสิ่งที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติหรือเป็นเรื่องปกติ คนจำนวนไม่น้อยจึงบริโภคมายาคติเข้าไปโดยไม่รู้หรือไม่เข้าใจเลยว่าสิ่งเหล่านั้นล้วนแล้วแต่เป็นมายาคติ แต่กลับคิดว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นธรรมชาติ เป็นไปตามหลักของเหตุและผล (เขมวไล ธีรสุวรรณจักร, 2547) โดยนิยามที่นำมาเป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้คือนิยามของ Roland Barthes

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกที่จะศึกษา ภาพยนตร์จากค่าย พระนครฟิล์มเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากตั้งแต่ปี พ.ศ. 2545 ซึ่งเป็นปีแรกที่พระนครฟิล์มเริ่มผลิตภาพยนตร์ออกฉายจนถึงปัจจุบันนั้น ภาพยนตร์ของพระนครฟิล์มเกือบทั้งหมดนั้นเป็นภาพยนตร์ตลก และในภาพยนตร์ตลกของพระนครฟิล์มนั้นก็คับคั่งไปด้วยบุคลากรที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพของเมืองไทย ซึ่งมาร่วมกันในค่ายพระนครฟิล์มในหลากหลายตำแหน่ง เช่น นักแสดง ผู้กำกับ โปรดิวเซอร์ เป็นต้น ซึ่งทำให้ค่ายพระนครฟิล์มนั้นเป็นแหล่งผลิต ภาพยนตร์ตลก หรือ มุขตลก ชั้นดี และกินความรวมไปถึงแหล่งข้อมูลที่น่าสนใจในการทำวิจัยถึงกระบวนการ การสร้างมุขตลก ที่แฝงมาในรูปแบบของมายาคติอีกด้วย

ในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย โดยประโยชน์ของการศึกษานั้นจะทำให้เข้าใจถึงมายาคติของมุขตลกที่ถ่ายทอดให้กับสังคมไทย ซึ่งการศึกษาด้านมายาคตินั้นช่วยให้เข้าใจสังคม รวมถึง พฤติกรรมที่ปรากฏอยู่ ณ ปัจจุบัน ได้ดียิ่งขึ้น

## 1.2 ปัญหาวิจัย

1. มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร
2. กระบวนการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร
3. ผู้ชมถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยว่าอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย
3. เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายของผู้ชมที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

## 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การศึกษาครั้งนี้จะทำให้ทราบถึงบริบทมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย และการถอดรหัสของคนไทยที่ชมภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อประโยชน์สำหรับผู้ผลิตสื่อของไทย โดยเฉพาะผู้ผลิตสื่อภาพยนตร์ในแง่ของการพัฒนารูปแบบของมุขตลก เนื้อหาหรือทิศทางในการนำเสนอของภาพยนตร์ตลกให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในทุกเพศทุกวัยได้
3. ผลของการศึกษาวิจัยครั้งนี้จะช่วยขยายวิธีการศึกษาทางนิเทศศาสตร์ในประเด็นที่เกี่ยวกับทางด้านมายาคติ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อวงการ ภาพยนตร์, วัฒนธรรมศึกษา และ สังคมศาสตร์

## 1.5 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในหัวข้อนี้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาถึงมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทภาพยนตร์ตลก กรณีศึกษา 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 การให้ความหมายค่านองค์ประกอบของอารมณ์ขันผ่านมุขตลก ในกรณีนี้จะเลือกศึกษาเฉพาะในภาพยนตร์ที่เลือกมา 3 เรื่อง ซึ่ง ได้แก่ 1) หลวงพี่เท่ง 2) หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณราย 3) ผีหัวขาด
2. **กระบวนการสร้างมุขตลก** หมายถึง กระบวนการที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้ในการสร้างมุขตลก ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 1. แนวการคิดมุขตลก 2.การวางแผนและเตรียมตัวสร้างภาพยนตร์ 3. การนำแนวคิดมาสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวและปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์
3. **การถอดรหัส** หมายถึง การรับรู้ความหมายและการถ่ายทอดความหมายของสารของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทย โดยใช้วิธีการทางสัญวิทยา ได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง ภาษา สัญลักษณ์
4. **ผู้ชมภาพยนตร์ไทย** หมายถึง บุคคลที่มีความชื่นชอบและเคยรับชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทั้ง 3 เรื่องอันได้แก่ 1) หลวงพี่เท่ง 2) หลวงพี่เท่ง 2 : รุ่งอรุณราย 3) ผีหัวขาด ซึ่งกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัย

คัดเลือกมาในที่นี้ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในเว็บไซต์ที่นิยมชม  
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 มุขตลกที่เกิดขึ้น โดยใช้  
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 : รูนฮาร์ารวย 3) ผีหัวขาด

## 10. ภาพยนตร์ตลก

หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีลักษณะหรือ เจตนาที่จะสร้างความขบขัน เสียงหัวเราะให้กับผู้ชมตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ภาพยนตร์แนวนี้จะทำให้ 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 ทุ่ง

หญ้า ภูเขา ลำธาร เป็นต้น และตามลักษณะทางภูมิอากาศ ที่

แสดงถึงฤดูกาล เช่น ภาพหิมะตก แสดงถึงฤดูหนาว เป็นต้น

## 13. แสง

หมายถึง สัดส่วนของแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็น

บริเวณเงาคำที่อยู่ในฉากหรือเหตุการณ์ ที่เป็นองค์ประกอบที่ใช้

แสดงอารมณ์หรือบรรยากาศให้แก่เรื่องราวของละคร ได้แก่

-Low Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะเงามีค้ำ แสดงให้เห็นถึงอันตราย ความหวาดกลัว ความลึกลับ และบอกถึง

ช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางคืน

-High Key Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะสว่างจนถึงสว่างจ้า แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง หรือการเริ่มต้นใหม่ และบอกถึง

ช่วงเวลา ซึ่งหมายถึงช่วงเวลากลางวัน

-Narrative Tonality เป็นโทนแสงในลักษณะกึ่งกลางระหว่าง low-key และ high-key แสดงถึงการเล่าเรื่องราวแบบ

ตรงไปตรงมา ไม่นั่นอารมณ์

#### 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