

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” นี้มีเนื้อหาการวิจัยเพื่อศึกษา รูปแบบมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย การถอดรหัสความหมายทางมายาคติของมุขตลกของผู้ชม และกระบวนการสร้างมายาคติของมุขตลก โดยเลือกศึกษาภาพยนตร์เรื่อง “หลวงพี่เท่ง” “หลวงพี่เท่ง 2: รุ่งอรุณรุ่ง” และ “ผีหัวขาด” ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 3 อันดับแรกของค่ายภาพยนตร์พระนครฟิล์ม ทำการสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์ไทยที่ผู้วิจัยทำการศึกษาทั้งหมด 15 คน ซึ่งการสัมภาษณ์แบ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องละ 5 คน และในที่สุดท้ายคือทำการสัมภาษณ์ผู้ที่อยู่ในกระบวนการการสร้างมุขมุขตลก จำนวน 3 คน

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลของภาพยนตร์ไทยที่ทำการศึกษาในเฉพาะเรื่องมายาคติของมุขตลกเท่านั้น โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ

- 1 เพื่อศึกษามายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก
- 2 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก
- 3 เพื่อวิเคราะห์ผู้ชมถึงการถอดรหัสความหมายของมายาคติมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยประเภทตลก

จากการศึกษาพบว่า มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย จะแสดงออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์ โดยมีการนำเสนอออกมาในรูปแบบที่ซ้ำๆ เพื่อตอกย้ำรูปแบบของสัญลักษณ์ในด้านต่างๆตามองค์ประกอบของภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องส่งผลให้เกิดการรับรู้ จนเข้าใจและตลก ในมุขตลกที่นำเสนอ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายรายละเอียดในแต่ละส่วนดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 : มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง3เรื่อง ได้แก่ รูปแบบสัญลักษณ์ซึ่งประกอบไปด้วย ภาพ แสง สี เสียง ภาษา สัญลักษณ์ และ รูปแบบในการบ่งชี้ความเป็นมุขตลก

ส่วนที่ 2 : ผู้ชมมีการถอดรหัสความหมายทางมายาคติของมุขตลก

ส่วนที่ 3 : กระบวนการสร้างมุขตลก

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 : มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย

ผลการศึกษานี้พบว่า มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง , หลวงพี่เท่ง 2 , ผีหัวขาด โดยตัวบทของภาพยนตร์นั้น มีโครงสร้างที่คล้ายกัน โดยโครงสร้างของเรื่อง ภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องเล่าเรื่องโดยใช้วิธีเดียวกันนั่นคือ ตัวเอก (ในกรณีนี้คือ พระเอก) เป็นบุคคลแปลกหน้า เป็นบุคคลใหม่ที่เข้ามาอยู่ในชุมชนทั้ง3เรื่อง ไม่ว่าจะเป็น หลวงพี่เท่ง ที่ออกเดินมาจากกรุงเทพเพื่อมาเป็นพระประจำวัดในชุมชน(ภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง) เด็กชายหนุ่มที่ออกเดินเพื่อตามหาเพื่อนของพ่อซึ่งอยู่ต่างถิ่น (ผีหัวขาด) หลวงพี่โจอี้ที่ออกธุดงค์ไปในสถานที่ที่รุกรันการเพื่อมาประจำวัดในชุมชนอันห่างไกลความเจริญ (หลวงพี่เท่ง 2)

แนวคิดการเล่าเรื่อง ได้แก่ ภาพ(ฉาก) แสง สี เสียง สัญลักษณ์ ภาษา ซึ่งภาพการแสดงดังกล่าวปรากฏในรูปแบบของสัญลักษณ์ โดยมีลักษณะคล้ายคลึงกัน และ ซ้ำไปซ้ำมา จึงทำให้ผู้วิจัยสามารถบันทึกข้อมูลรูปแบบสัญลักษณ์ ซึ่ง ได้แก่ 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 : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตลกจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของวัดซึ่งแสดงถึงพื้นที่อันบริสุทธิ์ รองลงมาคือ พระ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้โวหารภาษามาเป็นองค์ประกอบของมุขตลก โดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้

เสียงของตัว รองลงมาคือ วจนภาษา โดยจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียนเพื่อสร้างความขบขัน

นอกจากนั้นยังพบว่าวิธีการนำเสนอของมุขตลกนั้นเป็นรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก (Clown comedy) เป็นส่วนใหญ่ของมุขตลกทั้งหมด ทั้งนี้ทั้งนั้น ในบางมุขที่นำเสนอยังมีการปรากฏของมุขตลกในรูปแบบ 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) เพื่อให้ดูตรงไปตรงมาและยังให้ความรู้สึกถึงความแห้งแล้งรกรกคันคาร รองลงมาคือแสงประเภทแสงปกติ (Narrative)

สี : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงสีส้ม/เหลืองเพื่อให้ดูสบายตา ให้ความรู้สึกสนุกสนาน แต่ในบางฉากสะท้อนถึงความแห้งแล้ง ฝุ่นมลพิษ

เสียง : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตลกจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของวัดซึ่งแสดงถึงพื้นที่อันบริสุทธิ์ และรองลงมาคือ พระ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้วลีภาษามาเป็นองค์ประกอบของมุขตลกโดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้เดียงสา ความซื่อของชาวบ้าน ในส่วน วจนภาษาจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียนเพื่อสร้างความขบขัน

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

3 รูปแบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์เรื่อง “ผีหัวขาด”

ภาพ : โดยส่วนใหญ่ใช้การชุมนุมชนบทมาเป็นฉากหลังของมุขตลก รองลงมาคือ อาศรม

แสง : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงประเภทแสงปกติ (Narrative) เพื่อให้ดูตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน

สี : โดยส่วนใหญ่ใช้แสงสีส้ม/เหลืองเพื่อให้ดูสบายตา ให้ความรู้สึกสนุกสนาน และสีโทนฟ้า / น้ำเงินเพื่อให้ความรู้สึก ผ่อนคลาย เป็นกันเอง

เสียง : โดยส่วนใหญ่ใช้เสียงดนตรีประกอบโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง จะปรากฏในขณะที่มุขตกลงจบลง

สัญลักษณ์ : โดยส่วนใหญ่ใช้สัญลักษณ์ของ อาศรม ซึ่งเป็นสถานที่ทรงเจ้าเข้าผีหรือทำพิธีกรรมทางด้านไสยศาสตร์ และ สัญลักษณ์ของ คนพิการ

ภาษา : โดยส่วนใหญ่ใช้วิงวาทภาษามาเป็นองค์ประกอบของมุขตลก โดยจะเกี่ยวกับพฤติกรรมอันไร้เดียงสา ความซื่อของชาวบ้าน และความพิการของตัวละคร ในส่วน วิงวาทภาษาจะเกี่ยวกับการพูดล้อเลียน การคำทอในความพิการของตัวละครเพื่อสร้างความขบขัน

นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการนำเสนอของมุขตลกนั้นเป็นรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลก(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) มักถูกนำมาใช้บ่อยครั้งเนื่องจากมุขตลกประเภทล้อเลียนนั้นเป็นสิ่งสากล(อ้างอิงจากคำสัมภาษณ์) และในมุมมองของผู้สร้างนั้นมุขตลกล้อเลียนมักเกี่ยวข้องกับการล้อเลียนพฤติกรรมของเพศที่3 หรือ คนพิการ เนื่องจากบุคคลกลุ่มดังกล่าวมักมีพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่นอย่างเห็นได้ชัด และด้วยพฤติกรรมที่ผิดแปลกจากผู้อื่น การกระทำและวิธีการแก้ไขปัญหาเบื้องหน้าจึงมักผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงจนเป็นที่มาของมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) และด้วยมุขตลกไร้เดียงสา มักเกี่ยวข้องกับการกระทำที่ผิดแปลกจากผู้อื่นหรือการกระทำที่ท่าลงไปอย่างไม่รู้เรื่องราว ตัวละครนั้นๆจึงมักลงเอยด้วยการเจ็บตัวด้วยการกระทำของตัวเอง หรือการเจ็บตัวเนื่องจากโดนผู้อื่นทำร้ายซึ่งคือมุขตลกประเภทมุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) และผู้วิจัยยังพบว่าในมุมมองของผู้สร้างนั้น นักแสดงตลกอาชีพนั้นเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มุขตลกประสบความสำเร็จได้เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพนั้นรู้จังหวะในการเล่นมุขหรือปล่อยมุขเพราะเป็นอาชีพที่นักแสดงเคยทำมาก่อน และนักแสดงหลายๆคนนั้นผู้ชมยังติดภาพความตลกซึ่งภาพความเป็นตลกอาชีพนี้เองจึง

กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมสามารถหัวเราะได้ง่าย สิ่งนี้จึงเป็นที่มาของมุขตลกประเภทมุขตลกที่เน้นนักแสดงตลก(Clown comedy) ในส่วนของมุขตลกประเภทมุขตลกเกี่ยวกับการเมือง(Populist comedy)และ มุขตลกเกี่ยวข้องกับความตาย(Black comedy) ผู้วิจัยไม่พบว่าผู้สร้างให้ความสำคัญแต่อย่างใด เนื่องจากมุขตลก2ประเภทที่กล่าวมา มักเกี่ยวข้องกับการเสียดสีเปรียบเทียบ และประชดประชัน ดังนั้นการที่มุขตลกเหล่านี้จะประสบความสำเร็จได้ ผู้ชมต้องมีความรู้ในเรื่องนั้นๆอยู่พอสมควร ด้วยเหตุนี้ผู้สร้างจึงไม่ให้ความสำคัญเพราะผู้สร้างต้องการสร้างภาพยนตร์ที่มีลักษณะเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไป

ส่วนที่ 3 ; การถอดรหัสความหมายของผู้ชม

สำหรับความหมายของคำว่า รหัส ที่ผู้วิจัยทำการศึกษาในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ระบบการให้ความหมายร่วมกันของสมาชิกในกลุ่มของสังคม ในธรรมชาติเดียวกัน ด้วยสัญญา และกฎเกณฑ์ที่ว่าด้วยการใช้และเชื่อมโยงสัญญาระหว่างผู้ส่งและผู้รับกับการพัฒนาที่ซับซ้อนในวัฒนธรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ซึ่งรหัสความหมายที่ผู้วิจัยทำการศึกษานั้นจะเกี่ยวกับ มุขตลก ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่อง โดยรหัสความหมายจากมุขตลกที่ผู้ชมได้ถอดรหัสจากภาพยนตร์ทั้ง3 เรื่องที่ทำการศึกษานั้น พบว่า รูปแบบของสัญญาระหว่างผู้ส่งและผู้รับที่ปรากฏในมุขตลกจากภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกัน ดังนี้

สัญญาะด้าน ภาพ (ฉาก)

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านภาพ ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาพ(ฉาก) ของชุมชนชนบท ภาพการดำเนินชีวิตของคนต่างจังหวัด ภาพ(ฉาก) วัด และ อาศรม โดยผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ให้เหตุผลว่า สถานที่ดังกล่าวมักเป็นที่รวมกันของตัวละครหลักซึ่งทำให้เกิดความสนุกสนานและความตลกขบขัน

สัญญาะด้าน แสง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญญาะด้านแสง ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ แสงประเภทแสงปกติ (Narrative) เนื่องจากด้วยคุณลักษณะของแสงประเภทนี้ให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย ตรงไปตรงมา เข้าใจได้ง่าย ซึ่งเข้ากันได้กับภาพยนตร์ประเภทตลก ส่วนในด้านของแสงประเภท แสงจ้า (High-key) และแสงสลัว (Low-key) นั้นจะพบบ้างในส่วนที่ภาพยนตร์ในตอนนั้นต้องการจะสร้างอารมณ์ตามสถานการณ์หรือพื้นที่นั้นๆ

สัญลักษณ์ด้านสี

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญลักษณ์ด้านสี ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ สีโทนส้ม/เหลือง หรือ สีที่ผู้ถูกสัมภาษณ์บางท่าน ให้คำนิยามว่าเป็น สีเหลืองนวล ซึ่งเป็นสีที่ให้ความรู้สึกสบายตา ดูสนุกสนาน ไม่มีมืดหรือสว่างจนเกินไป และทำให้อารมณ์ของมุขตลกนั้นไหลลื่นไปกับภาพยนตร์

สัญลักษณ์ด้านเสียง

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญลักษณ์ด้านเสียง ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ เสียงของเครื่องดนตรีโดยไม่มีเนื้อร้องหรือทำนอง โดยมากจะเป็นเสียงกลอง, ตะโพน, หรือ ระนาด ซึ่งผู้ถูกสัมภาษณ์ระบุว่าโดยส่วนใหญ่จะปรากฏในตอนจบของมุขตลกนั้นๆ โดยมีบ้างในบางครั้งที่จะเป็นเสียงดนตรีที่มีเนื้อร้องหรือทำนองโดยมีลักษณะคล้ายเพลงลูกทุ่ง เพื่อให้ความรู้สึกสนุกสนานไปกับเนื้อเรื่องที่จะปรากฏขึ้นในตอนถัดไป

สัญลักษณ์ด้านภาษา

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญลักษณ์ด้านภาษา ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกัน คือ ภาษาในรูปแบบอวัจนภาษาที่มากกว่าวัจนภาษา โดยในด้านของอวัจนภาษานั้นส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครที่มีพฤติกรรมไร้เดียงสา ความซื่อ ไม่รู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือความซุ่มซ่าม ในด้านของวัจนภาษานั้นจะปรากฏในรูปแบบของการพูดจาเชิงล้อเลียน เสียดสี หรือ คำทอ ในปมด้อยของกลุ่มชนหนา

สัญลักษณ์ด้านสัญลักษณ์

จากขั้นตอนการสัมภาษณ์ทำให้ผู้วิจัยพบว่า การจดจำรูปแบบสัญลักษณ์ด้านสัญลักษณ์ ของผู้ถูกสัมภาษณ์นั้น ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง มีลักษณะที่เหมือนกันอยู่บางประการ คือ สัญลักษณ์ของวัด และชนบท ซึ่งจะปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง3 เรื่อง โดยรองลงมาจะเป็นสัญลักษณ์ของอาศรม ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์2 เรื่องนั่นคือ หลวงพี่เท่งและผีหัวขาด

รูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์

จากการสัมภาษณ์นั้น ผู้ถูกสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ลงความเห็นในทิศทางเดียวกันว่า จดจำรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบของ มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ(Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยให้เหตุผลประกอบว่า ตัวละครภายในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องนั้น เกือบทั้งหมดเป็นนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกโดยอาชีพ โดยแต่ละตัวละครนั้นก็จะมีมุขตลกที่เป็นเอกลักษณ์ของ

ตนเองซึ่งสัมพันธ์กับบุคลิกที่นักแสดงตลกนั้นๆ เล่นตลกในชีวิตจริง โดยในมุขตลกที่ปรากฏในรูปแบบมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพ (Clown comedy) นั้นก็จะมี รูปแบบของมุขตลกในรูปแบบมุขตลกล้อเลียน(Parody) มุขตลกเจ็บตัว(Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) เกิดขึ้นพร้อมๆ กันตามสถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครนั้นๆ ในภาพยนตร์

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม” นั้น ผู้วิจัยพบว่า มุขตลกนั้นคือ มายาคติทางวัฒนธรรม ที่ถูกกลุ่มคนกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง ซึ่งในที่นี้คือ ผู้สร้างภาพยนตร์ผลิตขึ้นมาโดยอาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรมและใช้วิธีการทางสัตววิทยา อันได้แก่ ภาพ แสง สี เสียง ภาษา และสัญลักษณ์ ซึ่งส่วนต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์และการเล่าเรื่อง จนกลายเป็นมายาคติที่แฝงอยู่ในวัตถุและปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยในภาพยนตร์ที่ทำการศึกษาทั้ง3เรื่องนั้น พบความสอดคล้องกันทางสัญลักษณ์หลายประการเช่น สัญลักษณ์ทางด้านภาพ(ฉาก) มุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องนั้นใช้ภาพ(ฉาก) ที่เป็น ชุมชนชนบทซึ่งเป็นสถานที่ที่ยังไม่มีการพัฒนาทางด้านวัตถุเป็นต้น และสิ่งที่พบเพิ่มเติมและน่าสังเกตก็คือ ตัวละครพระเอกของภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องนั้นต้องออกเดินทางจากที่อยู่เดิมมาใช้ชีวิตใหม่ในสถานที่ที่ห่างไกลความเจริญแทบทั้งสิ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงบทบาทของผู้พลัดถิ่นหรือผู้อพยพซึ่งต้องปรับตัวกลับสังคมใหม่และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไปได้เป็นอย่างดี อาทิเช่น ในเรื่อง หลวงพี่เท่ง2 ที่แสดงให้เห็นถึง การปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมใหม่ของหลวงพี่โจอี้ ซึ่งจากเดิมหลวงพี่โจอี้เป็นพระประจำอยู่ในวัดที่ กรุงเทพ แต่ด้วยความที่ต้องการออกแสวงหาธรรมะที่แท้จริงจึงต้องออกเดินทางมายังดินแดนอันแห้งแล้งและห่างไกลความเจริญซึ่งบทบาทของหลวงพี่โจอี้ นั้นแทบไม่มีความแตกต่างกับบทบาทของหลวงพี่เท่งเลยแม้แต่น้อย และบทบาทของ หลวงพี่เท่ง และ หลวงพี่โจอี้ นั้น ก็ยังคล้ายคลึงกันกับบทบาทของ ไอ้เตี้ย พระเอกในเรื่องผีหัวขาด ที่ต้องมาตามหาพ่อในดินแดนชนบท ซึ่งจากรายละเอียดของบทบาทที่ได้กล่าวไปในข้างต้นและจากบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างภาพยนตร์ ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจได้ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสะท้อนภาพของการ ย้ายถิ่นฐานหรือถิ่นทำกิน ของคนต่างจังหวัดที่เข้ามาในเมืองหลวงเพื่อมาหาอะไรบางอย่างที่ตนเองคิดว่าสิ่งนั้นจะสามารถทำให้คุณภาพชีวิตของตนเองดีขึ้นได้มากกว่าในอดีตที่ผ่านมา

และจากการศึกษาวิจัยเรื่อง มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิลม์ ผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นเป็น3ประเด็นดังนี้

1 มายาคติของมุขตลกในภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นการตอบคำถามที่ว่า “สิ่งใดบ้างที่ถูกละเลยให้ความหมายว่าเป็นเรื่องตลกในภาพยนตร์ไทย” ผู้วิจัยได้พบว่า ในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องซึ่งได้แก่ 1หลวงพี่เท่ง 2ผีหัวขาด 3หลวงพี่เท่ง2 มีรูปแบบมายาคติของมุขตลกที่คล้ายคลึงกันนั่นคือการให้ความหมายของผู้ที่ผิดแปลกแตกต่างจากคนทั่วไปว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องตลก ดังจะเห็นได้จากในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องนั้นมักมีตัวละครที่พิการหรือเป็นเพศที่3ทั้งสิ้น และตัวละครเหล่านี้มักเป็นจุดเริ่มต้นของมุขตลก ซึ่งมักจะเริ่มด้วยการที่ตัวละครอื่นๆมักจะล้อเลียนตัวละครดังกล่าวซึ่งนี่คือมุขตลกประเภท มุขตลกล้อเลียน(Parody) ต่อจากนั้นตัวละครที่ผิดแปลกจากผู้อื่นมักจะเจอเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ต้องแก้ไขและมักจะแก้ไขสถานการณ์นั้นๆด้วยวิธีการแปลกๆ จนกลายเป็นมุขตลกประเภท มุขตลกไร้เดียงสา(Screwball) และด้วยการแก้ไขสถานการณ์ด้วยวิธีการแบบแปลกๆนี่เองจึงมักจะทำให้ตัวละครนั้นๆเจ็บตัวอยู่บ่อยครั้งไม่ว่าจะเป็นการเจ็บตัวที่ทำตัวเองหรือเจ็บตัวเพราะผู้อื่นกระทำซึ่งโดยส่วนมากมักจะออกมาในภาพที่ผู้ชมเคยเห็นจนชินตานั้นก็คือการโดนตบหัว ซึ่งนี่ก็คือ มุขตลกประเภท มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) และสิ่งที่ผู้วิจัยพบในรูปแบบของมุขตลกที่เกิดขึ้นทุกครั้งนั้นก็คือ มุขตลกประเภทต่างๆเกิดขึ้นจากนักแสดงที่เป็นตลกอาชีพเท่านั้นซึ่งก็คือ มุขตลกประเภทมุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกอาชีพในการแสดง (Clown comedy)

นอกจากรูปแบบของมุขตลกที่ปรากฏในข้างต้น ผู้วิจัยยังพบว่าในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทำการวิจัย ได้มีการแบ่งแยกมุขตลกสำหรับตัวละครไว้อย่างชัดเจน กล่าวคือ มุขตลกที่สะอาด ไม่มีล้อเลียนคำหยาบคายหรือการทำร้ายร่างกายจะเกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นฝ่ายดี เช่นตัวละครพระ หรือผู้หลักผู้ใหญ่ที่ตัวละครในเรื่องนั้นๆให้การนับถือ ส่วนมุขตลกที่หยาบคาย หรือ มุขตลกประเภทเจ็บตัว มักจะเกิดขึ้นกับตัวละครที่เป็นฝ่ายผู้ร้ายหรือกลุ่มตัวละครที่มีพฤติกรรมแปลกแยกจากผู้อื่นเช่น ตัวละครที่พิการ หรือเป็นเพศที่3เป็นหลัก

2 กระบวนการสร้างมุขตลกเป็นอย่างไร ซึ่งเป็นการตอบคำถามที่ว่า “ผู้สร้างมีกระบวนการสร้างมุขตลกอย่างไร” จากการศึกษาวิจัยถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งทำผู้วิจัยได้ทราบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์มักใช้มุขตลกที่เกี่ยวข้องกันกับวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีของคนต่างจังหวัด และเนื้อหาของภาพยนตร์จะเป็นเนื้อเรื่องที่น่าสนใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน โดยสังเกตได้จากภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องที่ผู้วิจัยได้ทำการวิจัย โดยเนื้อหาของภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องล้วนเกิดขึ้นในชุมชนต่างจังหวัด ชนบท และ ดินแดนที่ห่างไกล

ความเจริญแทบทั้งสิ้น ซึ่งจากการนำเสนอภาพยนตร์ในรูปแบบดังกล่าวทำให้ผู้ชมที่เป็นคนต่างจังหวัดรู้สึกคุ้นเคย เป็นเรื่องที่ไม่ไกลตัวจนเกินไปนักจึงทำให้ผู้ชมที่เป็นคนต่างจังหวัดเข้าใจและรู้สึกสนุกสนานกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้โดยง่ายซึ่งสอดคล้องกับแผนการตลาดของ ภาพยนตร์จากค่ายพระนครฟิล์มที่ต้องการทำภาพยนตร์ที่มีกลุ่มเป้าหมายหลักคือคนต่างจังหวัด

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การวางบทบาทของตัวละครนั้นก็เป็นอย่างดีไม่หนักแน่น กล่าวคือ ตัวละครหลายตัวมักถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเล่นมุขนั้นๆหรือพูดทั้นั้นๆ โดยไม่ได้มีผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องให้ก้าวไปข้างหน้าแต่อย่างใด มุขตลกที่ผู้สร้างมักหยิบมาใช้บ่อยๆนั้นคือ มุขตลกประเภทล้อเลียน จิกกัด หรือคำทอตัวละคร(Parody) เนื่องจากเป็นมุขตลกที่สามารถเข้าใจได้ง่าย ตัวละครพระเอกและนางเอกมักใช้บุคคลที่มีลักษณะหน้าตาหล่อ สวย เป็นภาพตัวแทนของความคิด มุขตลกที่ออกมาจากตัวละคร พระเอกและนางเอกมักเป็นมุขตลกที่ สะอาด สุภาพ ไม่หยาบคาย ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงมายาคติที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้น

ผู้สร้างได้สร้างมายาคติของความคิดในภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องออกมาในรูปแบบของพระเอกและนางเอก หรือในอีกแง่หนึ่ง ความคิดคือผู้ที่มีบุคลิกภาพดีนั่นเอง ในส่วนของมุขตลกที่หยาบคายหรือมุขตลกประเภทเจ็บตัว(Screwball comedy) มักมีที่มาจาก ตัวละครที่บุคลิกภาพไม่ดีแทบทั้งสิ้น อาทิเช่น ตัวละครพิการ ตัวละครสาวประเภท2 ตัวละครผู้หญิงอ้วน และ ตัวละครที่หน้าตาจี๋เห่ ซึ่งเป็นการสะท้อนถึงมายาคติที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้สร้างขึ้นว่า การแสดงออกหรือพฤติกรรมของบุคคลที่มีบุคลิกภาพดังที่กล่าวมานั้นเป็นเรื่องขบขัน และอีกส่วนหนึ่งที่เป็นส่วนสำคัญในกระบวนการการสร้างมุขตลกนั้น คือ นักแสดงตลกที่เป็นตลกอาชีพ เนื่องจากนักแสดงตลกอาชีพนั้นมีภาพลักษณ์ของความตลกติดตัวอยู่แล้วและมุขตลกที่นักแสดงตลกใช้เล่นในภาพยนตร์นั้นหลายมุขมักเป็นมุขตลกที่เคยใช้เล่นในคาเฟ่และสามารถทำให้ผู้ชมตลกได้จริง ซึ่งทัศนะของกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวบทของภาพยนตร์ทั้ง3เรื่องทีกล่าวไปในข้างต้น

3. ผู้ชมลดอัตราทัศนคติความหมายมายาคติที่ปรากฏในมุขตลกได้อย่างไร เพื่อเป็นการตอบคำถามที่ว่า “ผู้ชมเข้าใจความหมายของมุขตลกตามความต้องการของผู้สร้างหรือไม่” จากการศึกษาวิจัยถึงทัศนะของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ชมภาพยนตร์ทั้ง3เรื่อง ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างได้ให้ทัศนะไปในทิศทางเดียวกันนั่นคือ กลุ่มตัวอย่างจดจำมุขตลกประเภท มุขตลกที่ใช้นักแสดงตลกเป็นหลัก (Clown comedy) ได้มากที่สุด โดยกลุ่มตัวอย่างได้ให้เหตุผลว่ามุขตลกแทบทุกมุขที่เกิดขึ้นล้วนเกิดขึ้นจากนักแสดงที่เป็นนักแสดงตลกอาชีพทั้งสิ้น และมุขตลกที่เกิดขึ้นจากนักแสดงตลกอาชีพมัก

เป็นประเภท มุขตลกล้อเลียน (Parody) มุขตลกเจ็บตัว (Slapstick) มุขตลกไร้เดียงสา (Screwball) โดยเนื้อหาของมุขตลกที่เกิดขึ้นมักจะเกี่ยวกับถ้อยคำหยาบคาย ผู้พิการ และเพศที่3เป็นหลัก

อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ชมจะเข้าใจในมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่ผู้วิจัยกลับพบว่าการที่กลุ่มตัวอย่างเข้าใจในมุขตลกตามที่คุณสร้างต้องการกับการที่กลุ่มตัวอย่างหัวเราะในมุขตลกตามที่คุณสร้างต้องการนั้นยังคงเป็นคนละเรื่องกัน โดยผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างนั้นมีความเข้าใจเกี่ยวกับมุขตลกที่ปรากฏนั้นเป็นเพียงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอผ่านบุคคลที่มีลักษณะที่แปลกประหลาดไปจากคนทั่วไป ผู้สร้างได้ให้ความหมายของมุขตลกเพียงแค่การกระทำที่แปลกประหลาดหรือการคำทอกันเท่านั้นจนกลายเป็นมายาคติที่พยายามนำเสนอแก่ผู้ชมว่าสิ่งเหล่านี้คือเรื่องตลก นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าแม้กลุ่มตัวอย่างจะเข้าใจว่าการล้อเรื่อง คนพิการ หรือ เพศที่3นั้นคือมุขตลก แต่กลุ่มตัวอย่างยังคงให้ทัศนะไว้ว่า มันก็ยังเป็นเรื่องที่ไม่สมควรอยู่ดี การใช้ถ้อยคำหยาบคายมาเป็นส่วนหนึ่งของมุขตลก แม้ว่าถ้อยคำหยาบคายอาจจะกลายเป็นเรื่องของความเคขินในชีวิตประจำวัน แต่อย่างไรก็ตาม ความเคขินก็ไม่สามารถเปลี่ยนให้เรื่องไม่สมควรกลายเป็นเรื่องสมควรได้ ดังนั้นหากผู้สร้างสามารถใช้ปัจจัยอื่นในการสร้างมุขตลก หรือกล่าวคือ หากผู้สร้างสามารถคิดมุขตลกโดยไม่หยาบคายหรือล้อปมค้อยทางสังคมของกลุ่มบุคคลใดบุคคลหนึ่งได้ ภาพยนตร์ตลกก็จะกลายเป็นสิ่งที่เหมาะสมสำหรับการสร้างเสียงหัวเราะให้ผู้ชมทุกเพศทุกวัยได้ตามเจตนารมณ์ของภาพยนตร์

5.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

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



2 การวิจัยในหัวข้อเรื่อง “มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ : กรณีศึกษา ค่ายพระนครฟิล์ม นั้นเป็นการวิจัยถึงมายาคติด้านมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่ายพระนครฟิล์ม โดยคัดเลือกจากภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดอันดับ ของค่ายพระนครฟิล์มอันได้แก่ 1 หลวงพี่เท่ง 2 หลวงพี่เท่ง : รูนฮาร์วีย์ 3 ผีหัวขาด มาเป็นตัวอย่างในการศึกษาเท่านั้น ดังนั้น ผลการวิจัยจึงไม่สามารถอ้างอิงหรือครอบคลุมถึงมายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยจากค่ายพระนครฟิล์มเรื่องอื่นๆได้

5.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะมายาคติด้านมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์จากค่าย พระนครฟิล์มมาเป็นตัวอย่างในการทำการศึกษาเท่านั้น ซึ่งยังมีภาพยนตร์จากค่ายอื่นๆในประเทศไทยอีกจำนวนมากให้ศึกษา เช่น ค่าย สหมงคลฟิล์ม , ค่าย GTH , ค่าย Five star , ค่าย Avant และอีกมากมายที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยการศึกษาถึงค่ายภาพยนตร์ต่างๆดังที่กล่าว มานั้นจะทำให้เห็นถึงรูปแบบของมายาคติในมุขตลกในมุมมองที่กว้างและชัดเจน มากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษา มายาคติทางด้านอื่นๆ ในภาพยนตร์ไทยประเภทต่างๆ เพราะผู้ชมภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่จะเข้าใจว่าตนเองรับชมภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงแล้วผู้ชมอาจจะกำลังรับมายาคติด้านต่างๆเข้ามาโดยไม่รู้ตัว
3. ควรมีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ต่างประเทศเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุง เปรียบเทียบ หรือพัฒนาภาพยนตร์ไทย
4. ควรมีการศึกษาผู้รับสารหลังจากการถอดรหัสความหมายมายาคติของมุขตลกภาพยนตร์ไทยว่าส่งผลต่อ พฤติกรรม หรือ ทักษะคติ ภายหลังจากการรับสื่อภาพยนตร์ไทยประเภทตลกหรือไม่ อย่างไร

5.5 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาชีพ

1. ควรมีการศึกษาเรื่องมายาคติที่แฝงมากับละครไทย เนื่องจากละครไทยก็ถือว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีผู้บริโภคมากกว่าครึ่งประเทศ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะทำให้เข้าใจถึงมายาคติที่ปรากฏในสื่อของประเทศไทยได้ดียิ่งขึ้น

2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงวัฒนธรรมของประเทศไทยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็น วัตถุประสงค์ในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งจะสามารถนำมาพัฒนาแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ ให้มีแนวทางที่หลากหลาย และยังทำให้วัฒนธรรมของประเทศไทยได้ถูกเผยแพร่ซึ่งอาจ นำไปสู่การสร้างประโยชน์ทางธุรกิจระหว่างประเทศได้ในอนาคต
3. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในทางด้านทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อภาพยนตร์ตลกไทย ซึ่ง ผลการวิจัยที่ได้จะสามารถนำมา ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง หรือ พัฒนาภาพยนตร์ไทย ให้ เข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้มากขึ้นและยังเป็นการพัฒนาศักยภาพของสื่อภาพยนตร์ไทยให้ทัดเทียม กับระดับสากลอีกด้วย