

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย เป็นการวิจัยทางด้านสื่อสารมวลชนที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยใช้ระเบียบวิธีในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลโดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นกรอบแนวคิดในการค้นหาคำตอบของการวิจัย เสมือนเป็นการสร้างกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปสู่คำตอบของการวิจัยว่า ในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยมีวิธีการอย่างไรในการเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมเป็นอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า และรวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. แนวคิดภาพยนตร์ไทยกับสังคมไทย (Thai film and Thai society)
2. แนวคิดการเล่าเรื่องและการสื่อสารในภาพยนตร์ (narrative and communication of film)
3. แนวคิดภาพยนตร์ตลกและอารมณ์ขัน (comedy film and humor)
4. แนวคิดบริบททางสังคมในภาพยนตร์ (social context in film)

แนวคิดภาพยนตร์ไทยกับสังคมไทย

ภาพยนตร์ในฐานะเอกสารทางสังคม

ภาพยนตร์ คือ สื่อมวลชนประเภทหนึ่งซึ่งยอมรับกันในทางวิชาการ แต่ในมุมมองกลับกัน ทศนะทางวิชาการได้ประเมินคุณค่าของภาพยนตร์แตกต่างออกไป ภาพยนตร์มักถูกมองในแง่ลบว่าเป็นสื่อซึ่งทำหน้าที่ให้ความบันเทิงเป็นหลัก (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 1) โดยทศนะทางวิชาการที่เกิดขึ้นอาจมาจากลักษณะพื้นฐานของภาพยนตร์เองที่มุ่งเน้นทำหน้าที่ให้ความบันเทิง ซึ่งคำกล่าวข้างต้นอาจไม่ใช่

ทัศนคติที่ถูกต้องนัก เพราะหากมีการวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยใช้หลักการทางวิชาการอย่างแท้จริง มีหลักการ มีระเบียบวิธีที่ถูกต้อง จะพบว่า บทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ไม่ได้เป็นสื่อมวลชนที่ทำหน้าที่แค่ให้ความบันเทิงเพียงด้านเดียว

การทำหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์อาจอยู่ในรูปแบบของการเป็นหลักฐานทางสังคม เพราะภาพยนตร์สามารถเป็นสื่อที่บันทึกความเป็นไปของสังคมได้ ภาพยนตร์สามารถเป็นเอกสารทางสังคมประเภทหนึ่งที่มีคุณค่าในทางวิชาการ โดยเป็นเอกสารทางสังคมที่อยู่ในรูปลักษณะของภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีเกียรติภูมิในตัวเองเพียงพอที่จะใช้วิเคราะห์ทางวิชาการ ในลักษณะที่เป็นความจริงบนแผ่นฟิล์ม (บุญรักษ์ บุญยงะเขตมาลา, 2552ก, หน้า 81)

การเป็นเอกสารทางสังคมของภาพยนตร์นั้น หากวิเคราะห์ตามพัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในสังคมไทยจะพบว่า ภาพยนตร์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยกว่า 100 ปีมาแล้ว ความเกี่ยวพันและสอดคล้องของภาพยนตร์กับคนไทย สะท้อนชัดเจนจากความคิดเห็นของนิธิ เอียวศรีวงศ์ (2538, หน้า 20) ที่เสนอว่า ถึงแม้ภาพยนตร์จะเป็นสื่อใหม่ที่ก้าวเข้าสู่สังคมไทยกว่า 100 ปี แต่สังคมไทยมีมหรสพอยู่ก่อนหน้านั้นนานแล้ว เช่น โขน ละคร หนังใหญ่ หนังตะลุง แม้ว่าภาพยนตร์จะมีความใหม่ แต่เนื้อหาที่ปรากฏวิธีการเล่าเรื่อง รวมถึงวิธีการดูภาพยนตร์เป็นสื่อเก่าในร่างใหม่ เห็นได้ชัดเจนจากการยืมคำว่า “หนัง” อันมาจากมหรสพหนังใหญ่และหนังตะลุง ที่เชื่อมโยงไปถึงการเรียกภาพยนตร์ต่างประเทศว่า “หนัง”

ภาพยนตร์ไทยหรือหนังไทย จึงอาจไม่ใช่สื่อที่ทำหน้าที่แค่ให้ความบันเทิง แต่อาจมีฐานะเป็นเอกสารทางสังคม ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งเครื่องมือและหลักฐานในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม เพื่อตอบคำถามถึงความเป็นไปของสังคมไทย วัฒนธรรม ค่านิยม วิถีชีวิต โดยเฉพาะหากมีการทำความเข้าใจ วิเคราะห์สาร หรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยอย่างมีระเบียบวิธี

พัฒนาการของภาพยนตร์ในสังคมไทย

ภาพยนตร์ไทยในฐานะเป็นเอกสารทางสังคม หากเริ่มต้นศึกษาถึงพัฒนาการของภาพยนตร์ไทยจะพบว่า ตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของภาพยนตร์ในประเทศไทย สารของภาพยนตร์

ล้วนแต่มีความเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมที่แวดล้อมในตัวของภาพยนตร์ไทยเอง ทั้งนี้ โคม สุขวงศ์ (2533) อธิบายไว้ในหนังสือชื่อ *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย* โดยศึกษาถึงพัฒนาการของภาพยนตร์ไทย และแบ่งภาพยนตร์ไทยออกเป็นยุคสมัย ซึ่งประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยในแต่ละยุคที่มีการแบ่งตามระยะเวลาดังกล่าว สามารถอธิบายความเกี่ยวข้องกับระหว่างภาพยนตร์ไทยกับสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

ยุคบุกเบิกของภาพยนตร์ไทย จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ไทยมาจากการนำภาพยนตร์เข้ามาฉายในประเทศไทยเป็นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2440 ของ Marchovsky (อ้างถึงใน คำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 24) ที่โรงภาพยนตร์หม่อมเจ้าอลังการ ซึ่งเป็นโรงภาพยนตร์ในเมืองหลวงและเป็นมหรสพสถานของชนชั้นสูงในสังคม ยุคแรกของภาพยนตร์ไทยจึงแพร่หลายกันเฉพาะในหมู่ชนชั้นสูงของสังคม

การถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทยนั้น มีจุดเริ่มต้นจากพระเจ้าบรมวงศ์เธอ-พระองค์เจ้าทองแถมถวัลย์วงศ์ กรมหลวงสรรพสาตรศุภกิจ พระเจ้าน้องยาเธอในรัชกาลที่ 5 ได้ทรงซื้อกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ และเมื่อได้ตามเสด็จพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 จึงได้ทรงถ่ายทำพระราชกรณียกิจในระหว่างที่ตามเสด็จ สารของภาพยนตร์ไทยที่มีการถ่ายทำในยุคแรก จึงเป็นการบันทึกภาพทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 (คำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 24)

เมื่อการถ่ายทำภาพยนตร์เริ่มเป็นที่นิยมในหมู่ชนชั้นสูง การถ่ายทำภาพยนตร์ได้กลายเป็นงานอดิเรกของชนชั้นสูง และพัฒนาต่อเนื่องไปสู่การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นงานหลักในลักษณะของภาพยนตร์บันเทิงเต็มรูปแบบ ในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ภาพยนตร์บันเทิงที่มีการถ่ายทำในประเทศไทยเป็นเรื่องแรก คือ ภาพยนตร์เรื่อง *นางสาวสุวรรณ* เป็นภาพยนตร์ที่ไม่ได้ผลิตโดยคนไทย แต่เป็นการถ่ายทำของคณะผู้ถ่ายทำจาก Hollywood โดยมี Macrae (อ้างถึงใน คำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 25) เป็นผู้กำกับการแสดง

หลังจากภาพยนตร์เรื่อง *นางสาวสุวรรณ* ออกฉาย ได้สร้างกระแสความสนใจให้เกิดขึ้นกับคนไทยเป็นอย่างมาก คนไทยทั่วไปจึงเริ่มให้ความสนใจกับสื่อภาพยนตร์ และมีแนวคิดที่จะสร้างภาพยนตร์บันเทิงเป็นของตนเอง เจ้าของกิจการสื่อสารมวลชน

ในยุคนั้น คือ ตระกูลวสุวัต ดำเนินกิจการ โรงพิมพ์ศรีกรุงและหนังสือพิมพ์ *รายวันศรีกรุง* ได้ลงทุนถ่ายทำภาพยนตร์ไทยเป็นเรื่องแรกในปี พ.ศ. 2470 เรื่อง *โชคสองชั้น* ซึ่งถือได้ว่าเป็นการถ่ายทำภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก ที่เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของคนไทยเอง

หลังจากนั้น ภาพยนตร์ไทยจึงได้แพร่หลายไปสู่ประชาชนทั่วไปมากขึ้น ขยับฐานผู้ชมจากชนชั้นสูงไปสู่ชนชั้นกลาง ทำให้สารหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ไทย มีการเปลี่ยนแปลง และมีความหลากหลายมากขึ้น จนในที่สุดภาพยนตร์ได้กลายมาเป็นสื่อของมวลชนในวงกว้างอย่างแท้จริง

ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2474 การที่ภาพยนตร์ได้กลายมาเป็นสื่อของมวลชนในวงกว้าง ภาพยนตร์จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือของรัฐบาลในการ โฆษณา ประชาสัมพันธ์ทางการเมือง เพื่อสร้างอุดมการณ์ทางการเมือง จากการศึกษาของชาญวิทย์ เกษตรศิริ (2540) กล่าวไว้ว่า การสร้างภาพยนตร์ของ จอมพล ป. พิบูลสงคราม เรื่อง *เลือดทหารไทย* และเรื่อง *บ้านไร่นารา* รวมไปถึงการสร้างภาพยนตร์ของนายปรีดี พนมยงค์ เรื่อง *พระเจ้าช้างเผือก* ภาพยนตร์เหล่านี้จะมีลักษณะเนื้อหาเป็นการปลุกฝัง แนวความคิดทางการเมืองแทบทั้งสิ้น

ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 เกิดการขาดแคลนฟิล์มภาพยนตร์ ทำให้การสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องต้องลงทุนสูง ผู้สร้างภาพยนตร์จึงต้องหาวิธีการประหยัดงบประมาณ ด้วยการสร้างภาพยนตร์จากฟิล์มภาพยนตร์แบบ 16 มิลลิเมตร แทนฟิล์ม 35 มิลลิเมตร ทำให้เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยในยุคนั้นจำเป็นต้องครบรสความบันเทิง ทั้งรัก เสรีฯ ตลก บู๊ โป๊ และเปลือย เพื่อให้การสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่ต้องลงทุน ค่าฟิล์มจำนวนมหาศาลได้รับความนิยมและตรงกับความต้องการของประชาชน (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 26)

ยุคการายอดนิยม ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมเต็มรูปแบบเริ่มเข้าสู่สังคมไทย โดยเฉพาะรูปแบบการพัฒนาเศรษฐกิจในยุคสมัยของจอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ เป็นนายกรัฐมนตรี ในปี พ.ศ. 2500 ได้ทำให้ภาพยนตร์ไทยก้าวเข้าสู่ความเป็นอุตสาหกรรมเต็มรูปแบบ การสร้างภาพยนตร์ไทยมีปัจจัยทางเศรษฐกิจเข้ามาเป็นหลัก ภาพยนตร์ไทยกลายเป็นเรื่องกำไร-ขาดทุน ซึ่งแน่นอนว่าผู้สร้างภาพยนตร์

จะต้องพยายามสร้างภาพยนตร์ให้เป็นที่ชื่นชอบของประชาชน (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 27)

ภาพยนตร์ไทยที่ได้รับความนิยมขึ้นชอบจากประชาชนในช่วงเวลาดังกล่าวพบว่า เนื้อเรื่องไม่ใช่องค์ประกอบหลัก แต่เป็นแค่องค์ประกอบรอง ซึ่งองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ไทยในยุคนี้ คือ ดารานักแสดง การสร้างภาพดาราในลักษณะของการจับคู่ พระ-นาง ที่เรียกว่า ดาราคู่ขวัญ โดยเฉพาะกรณีของมิตร ชัยบัญชา และเพชรา เขาวราษฏร์ ซึ่งเป็นที่นิยมของประชาชนจำนวนมาก โดยภาพยนตร์ที่ทั้งคู่ นำแสดงสามารถรันตีความสำเร็จด้านรายได้ให้กับผู้สร้าง ทำให้มิตร ชัยบัญชา และเพชรา เขาวราษฏร์ มีผลงานการแสดงภาพยนตร์ไทยเป็นจำนวนมาก ซึ่งในยุคนี้ภาพยนตร์ถูกขนานนามว่าเป็นยุคสมัยของภาพยนตร์ 16 มิลลิเมตร

ยุคภาพยนตร์สะท้อนสังคม ต่อมาเมื่อมิตร ชัยบัญชา เสียชีวิตจากอุบัติเหตุ ในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง อินทรีทอง ในปี พ.ศ. 2513 ปรากฏการณ์ความนิยมในตัวดารานักแสดงของประชาชนได้คลายตัวลง ดารานักแสดงไม่ใช่องค์ประกอบสำคัญ ลำดับต้น ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ไทยอีกต่อไป ถือว่าเป็นการสิ้นสุดลงของยุคภาพยนตร์ 16 มิลลิเมตร เมื่อการให้ความสนใจเฉพาะดาราของผู้ชมเริ่มเปลี่ยนไป พร้อม ๆ กับการเข้ามาสู่วงการภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพยนตร์หน้าใหม่หลายคน โดยแต่ละคนได้นำความรู้และเทคนิคทางด้านภาพยนตร์มาจากต่างประเทศ เช่น หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และเป๊ยก โปสเตอร์ ทำให้ภาพยนตร์ไทยในยุคหลังมิตร ชัยบัญชา เริ่มให้ความสำคัญกับเนื้อหาและศิลปะวิธีการของภาพยนตร์มากขึ้น (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 28)

จากการศึกษาของอนุสรณ์ ศรีแก้ว (2534) ศึกษาเรื่อง *ปัญหาสังคมในภาพยนตร์* ของ ม.จ. ชาตรีเฉลิม ยุคล ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล มีความแตกต่างจากหนังไทยทั่วไป โดยเป็นการนำเสนอเรื่องราวปัญหาสังคม ซึ่งปัญหาสังคมที่อยู่ในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยตามช่วงเวลาที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เข้าฉาย

จากความคิดเห็นของกำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2551, หน้า 28) สรุปได้ว่า ภาพยนตร์ของเป๊ยก โปสเตอร์ มีลักษณะที่น่าสนใจ คือ เป็นงานสร้างสรรค์



ที่อาศัยศิลปะวิธีการของภาพยนตร์ แหกขนบธรรมเนียมวิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของไทยแบบดั้งเดิม ในภาพยนตร์เรื่อง โทนา ใช้เทคนิคการตัดต่อลำดับเรื่อง (montage) ในภาพยนตร์เรื่อง ชู้ ใช้การเล่าเรื่องโดยไม่มุ่งเน้นบทสนทนา แต่เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ทั้งนี้ เปียก โปสเตอร์ เป็นนักเรียนศิลปะและเป็นผู้บุกเบิกการเขียนใบปิดภาพยนตร์ด้วยสีโปสเตอร์ จึงกลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีมุมมองทางศิลปะ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ของเปียก โปสเตอร์ มีความแตกต่างของภาพยนตร์ไทยในช่วงเวลาดังกล่าว

หากวิเคราะห์ภาพยนตร์ของทั้งสองผู้กำกับพบว่า หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล และเปียก โปสเตอร์ มีความแตกต่างและโดดเด่น ทั้งในเชิงเนื้อหาและศิลปะวิธีการของภาพยนตร์ที่ได้ผสมผสานกัน จนกลายเป็นจุดเริ่มต้นของแนวทางภาพยนตร์ไทยสมัยใหม่ และเป็นต้นแบบสำคัญให้กับผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยในยุคต่อมา

ภายหลังจากเหตุการณ์ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งสำคัญในหลายมิติ ซึ่งส่งผลกระทบต่อวงการภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะทางด้านเนื้อหา สติธิเสรีภาพของภาพยนตร์ไทยได้ถูกควบคุมมากขึ้น ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม ถูกตรวจสอบอย่างหนักจากภาครัฐ ทำให้การสร้างภาพยนตร์สะท้อนสังคมลดน้อยลง

ยุคภาพยนตร์วัยรุ่นและแนวตลาด เป็นยุคของการนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศ โดยเฉพาะภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกาและภาพยนตร์จากฮ่องกง ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง ผนวกกับการที่โทรทัศน์ไทยสามารถออกอากาศได้ครอบคลุมพื้นที่ทั่วประเทศ ภาพยนตร์ไทยยุคนี้จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อความอยู่รอด เนื้อหาภาพยนตร์ไทยจึงต้องเน้นความบันเทิงเป็นหลัก โดยเฉพาะการเน้นเนื้อหาให้ตรงกับความต้องการของตลาดผู้ชม ซึ่งตลาดของผู้ชมภาพยนตร์ในยุคนี้ คือ วัยรุ่น (สุทธากร สันติธวัช, 2547)

การอยู่รอดทางธุรกิจของภาพยนตร์ไทยในยุคนี้ มุ่งเน้นเนื้อหาเอาใจตลาดวัยรุ่น ทำให้ภาพยนตร์ไทยแนวอื่น ๆ เริ่มหายไป เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยเกิดการตายตัว และซ้ำซาก จนเริ่มมีการกล่าวถึงภาพยนตร์ไทยในทำนองที่ว่า หนึ่งไทยตายแล้ว โดยจำนวนการผลิตภาพยนตร์ไทยตกต่ำลงอย่างมาก

ภาพยนตร์ไทยในยุครุ่งเรือง จากที่เคยมีการสร้างภาพยนตร์ไทยออกฉายปีละหลายร้อยเรื่อง แต่ในช่วงยุคดังกล่าว การสร้างภาพยนตร์ไทยโดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2542 และปี พ.ศ. 2543 มีภาพยนตร์ไทยเข้าฉายเพียง 10 เรื่องเท่านั้น (คูตาราง 1)



ตาราง 1

จำนวนภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายอย่างเป็นทางการระหว่าง พ.ศ. 2542-2552

ปี พ.ศ.	จำนวนเรื่อง
2540	18
2541	12
2542	10
2543	10
2544	14
2545	25
2546	47
2547	46
2548	38
2549	46
2550	48
2551	51
2552	51

ที่มา. จาก ศูนย์รวมข้อมูลภาพยนตร์ไทย, โดย มูลนิธิหนังไทย, 2548, ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2552, จาก <http://www.thaifilmdb.com/th>

ยุคภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย (ยุคปัจจุบัน) ภายหลังจากวิกฤติของภาพยนตร์ไทย ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในวงการภาพยนตร์ไทยอีกครั้ง เมื่อได้มีการสร้างความแตกต่าง และแปลกใหม่ให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะในปี พ.ศ. 2540 เมื่อภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ผลงานของนนทรีฯ นิมิบุตร ผู้กำกับ ที่เติบโตมาจากวงการภาพยนตร์โฆษณา ได้ทำรายได้ถล่มทลาย พร้อมกับได้สร้างความแตกต่างทางด้านงานสร้างของภาพยนตร์ไทย (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 31)

ภาพยนตร์ไทยได้ถูกยกระดับมาตรฐานขึ้นอีกครั้ง ด้วยงานสร้างที่เต็มไปด้วยความละเอียด พิถีพิถัน และมีมาตรฐานแบบสากลตามลักษณะของภาพยนตร์โฆษณา

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ทำให้เกิดปรากฏการณ์โครงสร้างใหม่ทางความคิดของวงการภาพยนตร์ไทย ทิศทางเริ่มมีความเด่นชัดมากขึ้น จากความมืดมิดเริ่มมีแสงสว่างที่ปลายอุโมงค์ ความสำเร็จของภาพยนตร์ทำให้เกิดกลุ่มคนรุ่นใหม่เป็นกลุ่มที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังแห่งความกล้า กล้าแสดงความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากความคิดเดิม ๆ (ละออ ศิริบรรลือชัย, 2545, หน้า 45)

ภายหลังความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ในปี พ.ศ. 2540 ทำให้วงการภาพยนตร์ไทยมีการเปลี่ยนแปลง ผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีประสบการณ์จากการทำงานประเภทอื่น ๆ ได้เข้าสู่วงการภาพยนตร์มากขึ้น โดยผู้กำกับเหล่านี้ได้นำประสบการณ์ต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในงานภาพยนตร์ไทย ทำให้ภาพยนตร์ไทยมีความแตกต่างไปจากเดิม มีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยแนวทางที่แตกต่างกันมากขึ้น โดยแต่ละเรื่องมักจะมีหลากหลายของเนื้อหาที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ไทยในยุคนี้จึงได้รับการยอมรับมากขึ้น (รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2550, หน้า 38)

พัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในแต่ละยุค ล้วนมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม ปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ไทยกับปรากฏการณ์ทางสังคมไทย ถูกนำมาเชื่อมโยงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องซึ่งกันและกันมาโดยตลอด เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยในแต่ละประเภท ล้วนเป็นภาพสะท้อนที่ชัดเจนของสังคมไทย การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยจึงต้องเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยในแต่ละประเภท ซึ่งประเภทของภาพยนตร์สามารถอธิบายได้ในรูปแบบที่เรียกว่า เป็น Genre หรือตระกูล

ปรากฏการณ์ความนิยมของภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย

พัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในแต่ละยุค ล้วนมีความเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม โดยในแต่ละยุคสมัยของภาพยนตร์ไทยมักจะมีปรากฏการณ์สำคัญอันเป็นจุดเปลี่ยนเสมอ ในยุคปัจจุบันของประเทศไทยเองก็เช่นกัน เมื่อภาพยนตร์ตระกูลตลกกำลังกลายเป็นปรากฏการณ์สำคัญ เนื่องจากกระแสความนิยมและการเข้าฉายอย่างต่อเนื่องของภาพยนตร์ตลกไทยที่ส่วนใหญ่สามารถสร้างรายได้ให้กับผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

นคร โพรธีไฟโรจน์ (2552, หน้า 58) กล่าวว่า ในปี พ.ศ. 2544 ภาพยนตร์เรื่อง *มือปืน โลก/พระ/จัน* ซึ่งเป็นผลงานการกำกับภาพยนตร์ของยุทธเลิศ สิปปภาค สามารถทำรายได้ถึง 123 ล้านบาท สร้างกระแสความนิยมไปทั่วประเทศ ไม่ใช่เฉพาะในตลาดต่างจังหวัด ถือเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่มีนักแสดงตลกมาจากสถาบันบันเทิง และต่อมาโด่งดังได้เป็นนักแสดงในรายการโทรทัศน์ กลายเป็นองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ สามารถทำรายได้เกิน 100 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2545 ภาพยนตร์เรื่อง *ผีหัวขาด* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงตลกร่วมแสดงเป็นจำนวนมาก สามารถทำรายได้ถึง 72.23 ล้านบาท และเป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดในประเทศ เมื่อปี พ.ศ. 2545 ทำให้การสร้างภาพยนตร์ไทยในเวลาต่อมา มีการสร้างภาพยนตร์ตลกที่มีดารานักแสดงตลกเป็นองค์ประกอบหลักจำนวนมาก และส่วนใหญ่มักประสบความสำเร็จในเรื่องของรายได้

ปรากฏการณ์รายได้มหาศาลอย่างต่อเนื่องของภาพยนตร์ตลกไทย ซึ่งสามารถครองความนิยมในตลาดภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ. 2545-2552 (ดูตาราง 2) ภาพยนตร์ตลกที่ทำรายได้มากมายเหล่านี้ ล้วนมีองค์ประกอบสำคัญร่วมกัน คือ การใช้ดารานักแสดงที่เป็นนักแสดงตลก ซึ่งส่วนใหญ่มาจากนักแสดงตลกในสถาบันบันเทิงและนักแสดงตลกในรายการโทรทัศน์เป็นองค์ประกอบหลักของภาพยนตร์ ในอดีตภาพยนตร์ไทยบางเรื่องก็เคยใช้ดารานักแสดงตลกเป็นองค์ประกอบหลัก แต่ก็ไม่เด่นชัดและมีแนวโน้มของการสร้างความนิยมต่อเนื่องได้เท่ากับยุคปัจจุบัน

หากย้อนกลับไปที่พัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 (ยุคदारายอดนิยม) การสร้างภาพยนตร์เป็นการลงทุนสูง ทำให้ต้องใช้ดารานักแสดงคู่ขวัญ อย่างเช่น มิตร ชัยบัญชา และเพชรรา เชาวราษฎร์ เพื่อเป็นการรับประกันความนิยม แต่ในปัจจุบันยุคเศรษฐกิจตกต่ำ การสร้างภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องถือเป็นการลงทุนที่สูง ทำให้ภาพยนตร์ไทยต้องมีดารานักแสดงตลกชื่อดังร่วมแสดง อย่างเช่น นมู้า จ๊กมก เท่ง เทิดเถิง และโก๊ะตี๋ อารามบอย เป็นต้น กลายเป็นดารานักแสดงตลกที่สามารถหารันดีในเรื่องของรายได้หรือขาดทุนจากการสร้างภาพยนตร์ได้เช่นกัน

จากบทความของเรื่อง “บันได 3 ชั้น ขี้ต่อมฮาของฤกษ์ชัย พวงเพ็ชร” ของนคร โพรธีไฟโรจน์ (2552, หน้า 58-59) พบว่า ปัจจุบันทุกบริษัทที่ผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทยได้มีการสร้างภาพยนตร์ตลกออกมอย่างต่อเนื่อง นักแสดงตลกบางคนยังสามารถก้าวไป

เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ ในด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์เองก็สามารถใช้ชื่อคาราตลกเหล่านี้เป็นจุดขายในการสร้างกระแสความนิยมของประชาชน ด้วยจำนวนภาพยนตร์ตลกไทยที่มีปริมาณเพิ่มขึ้น กลายเป็นปรากฏการณ์ของวงการภาพยนตร์ไทยที่มีการสร้างภาพยนตร์แนวทางเดียวกันของทุกบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ เพื่อตอบสนองความต้องการทางการตลาด

ปรากฏการณ์ดังกล่าวได้สอดคล้องกับยุคภาพยนตร์วัยรุ่นและแนวตลาด ซึ่งเป็นยุคที่ถูกเรียกว่า ภาพยนตร์ไทยตายแล้ว เพราะภาพยนตร์ไทยต้องตกต่ำจากการสร้างภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเอาใจวัยรุ่น เน้นความต้องการทางการตลาดเพียงอย่างเดียว จนภาพยนตร์ไทยไม่เป็นที่นิยมเพราะความซ้ำซากของเนื้อหา อันสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ปริมาณการสร้างภาพยนตร์ตลกไทยเพิ่มจำนวนมากขึ้น ทำให้ภาพยนตร์ตลกไทยกำลังถูกตั้งคำถามถึงคุณภาพที่เป็นแค่ให้ความบันเทิงเท่านั้นหรือไม่ ภาพยนตร์ตลกไทยไม่ได้มีคุณค่าต่อสังคมและกำลังทำให้ภาพยนตร์ไทยเข้าสู่ยุคเสื่อมอีกครั้งหรือไม่

ในปี พ.ศ. 2544 มีภาพยนตร์ไทยที่อาศัยนักแสดงตลกคาเฟ่เพียง 1 เรื่อง ต่อมาปี พ.ศ. 2545 เพิ่มขึ้นเป็น 2 เรื่อง ปี พ.ศ. 2546 จำนวนภาพยนตร์ที่มีนักแสดงตลกคาเฟ่เพิ่มขึ้นอย่างน่าตกใจด้วยจำนวนทั้งสิ้น 8 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนทำรายได้อย่างมากภายนอกนี้ ในแต่ละเรื่องยังใช้ต้นทุนการสร้างไม่มากนัก แต่กลับทำรายได้มากกว่าทุนสร้างอย่างมหาศาล ทำให้ค่ายภาพยนตร์ต่าง ๆ เริ่มมีภาพยนตร์ที่มีนักแสดงตลกคาเฟ่เป็นของตัวเอง จนภาพยนตร์ตระกูลนี้มีเป็นจำนวนมากและกลายเป็นเป้านิ่งในการถูกวิพากษ์วิจารณ์

ตาราง 2

รายได้ภาพยนตร์ไทยที่มีนักแสดงตลกเป็นองค์ประกอบสำคัญ (นับถึงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2552)

อันดับ	ชื่อภาพยนตร์	รายได้ (ล้านบาท)	ปี พ.ศ.
1.	หลวงพี่เท่ง	141.71	2548
2.	มือปืน โลก/พระ/จัน	123.00	2544
3.	แสบสนิท ศิษย์ส่ายหน้า	100.03	2549
4.	แหมม ยโสธร	99.14	2548
5.	สาระแนหัวเปิง	91.94	2552
6.	วงษ์คำเหลา	91.20	2552
7.	โหน่ง เท่ง นักเลงภูเขาทอง	91.00	2549
8.	แหมม ยโสธร 2	88.00	2552
9.	บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม ภาค 2	83.90	2550
10.	หลวงพี่เท่ง 2	82.00	2551
11.	เท่ง โหน่ง คนมาหาเฮีย	79.68	2550
12.	เมล์นรก หมวยยกล้อ	78.50	2550
13.	โปงลางสะดิง ลำซิ่งส่ายหน้า	75.00	2550
14.	บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม	74.70	2547
15.	บุปผาราตรี เฟส 2	72.23	2548
16.	ผีหัวขาด	72.20	2545
17.	พยัคฆ์ร้ายส่ายหน้า	70.23	2548
18.	ตัดสูฟุด	70.00	2550
19.	โกยเถอะโยม	66.20	2549
20.	คู่แสด	58.00	2550

ที่มา. จาก 1. “ตะลุยตลาดตลก,” โดย นคร โพธิ์ไพโรจน์, 2552, *ไบโอสโคป*, 92, 61-62.

2. รายได้ของภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยที่ทำรายได้เกิน 50 ล้านบาท, โดย เด็กหนัง, ม.ป.ป., ค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2552, จาก <http://www.deknang.com>

ภาพรวมของรายได้และการเพิ่มขึ้นของภาพยนตร์ตลกไทย หากพิจารณาจาก ปัจจัยปริมาณจำนวนภาพยนตร์ตลกไทยที่เข้าฉาย (ดูตาราง 2) ภาพยนตร์ตลกไทยกำลังจะล้นตลาดตามกระแสและไม่มีคุณค่าในเชิงสังคม ทำหน้าที่เพียงแค่ให้ความบันเทิง มุ่งแต่สร้างอารมณ์ขัน อาจไม่เป็นธรรมกับผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ตลกและนักแสดงตลก เหล่านั้น เพราะเท่าที่ผ่านมายังไม่เคยมีการศึกษาภาพยนตร์ตลกไทยในลักษณะงานวิชาการ อย่างแท้จริง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย เพื่อหาคำตอบว่า ภาพยนตร์ตลกไทยเหล่านั้น ได้ทำหน้าที่เพียงแค่ให้ความบันเทิงเพียงอย่างเดียวหรือไม่

แนวคิดการเล่าเรื่องและการสื่อสารในภาพยนตร์

ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (narrative theory)

การเล่าเรื่อง (narration) เป็นวิธีการพื้นฐานอันหนึ่งของการสร้างความหมาย หรือความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ของตน โดยการเล่าเรื่องมีประวัติศาสตร์ความเป็นมา ที่ยาวนานจนถึงปัจจุบัน

สังคมมนุษย์ทุกยุคสมัยล้วนผลิตการเล่าเรื่องและบริบทเรื่องเล่า โดยเรื่องเล่า เหล่านั้นจะปรากฏออกมาในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นนิทาน ตำนาน จิตรกรรมฝาผนัง หรือจะเป็นเรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี ภาพยนตร์ แม้แต่ในช่วงเวลาอันอนหลับ มนุษย์ยังฝัน เป็นเรื่องเล่า ซึ่งเรื่องเล่านั้นมีทั้งที่ถือกันว่าอิงจากข้อเท็จจริง เช่น ข่าว สารคดี หรือจาก เรื่องที่สมมติขึ้น เช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ แต่ไม่ว่ารูปแบบที่ปรากฏจะเป็นเช่นไร เรื่องเล่า ล้วนมีนิยามร่วมกันว่า เป็นการนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่ง ๆ ที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลง จากสถานการณ์ในตอนต้น ไปสู่สถานการณ์ในตอนจบ เกี่ยวข้องกับบุคคลจำนวนหนึ่ง และดำเนินเหตุการณ์ไปตามสถานที่และเวลา (นพพร ประชาณุกุล, 2542, หน้า 13)

เหตุการณ์ที่ถูกพัฒนาไปเป็นเรื่องเล่า สามารถได้รับการพิจารณาในฐานะที่เป็น เครื่องมือหรือวิธีการที่สังคมทั้งหลายได้พูดถึงตัวของสังคมเอง เรื่องเล่าที่เกิดขึ้นอาจมุ่ง ไปที่ประเด็นปัญหาของมนุษย์หรือสังคมพร้อมกับการตั้งคำถามต่าง ๆ ซึ่งในตอนท้าย ของการเล่าเรื่องอาจจะมีทางออกที่เป็นการแก้ปัญหาก็ได้ หรือไม่ก็นำเสนอตีแผ่สาระ เพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา การศึกษาเรื่องเล่าจึงเป็นอีกหนทางในการศึกษาสังคม

องค์ความรู้ที่ศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจังในช่วงหลังของคริสต์วรรษที่ 20 ซึ่งถือว่าเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัย หมายถึง การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาด้านวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนด วัตถุประสงค์และวัตถุประสงค์ที่ศึกษา มีการกำหนดวิธีที่ใช้ในการศึกษา เพราะฉะนั้น จึงเกิดเป็น องค์ความรู้ชุดหนึ่ง ซึ่งเรียกรวม ๆ ได้ว่า ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์, 2543, หน้า 13-21)

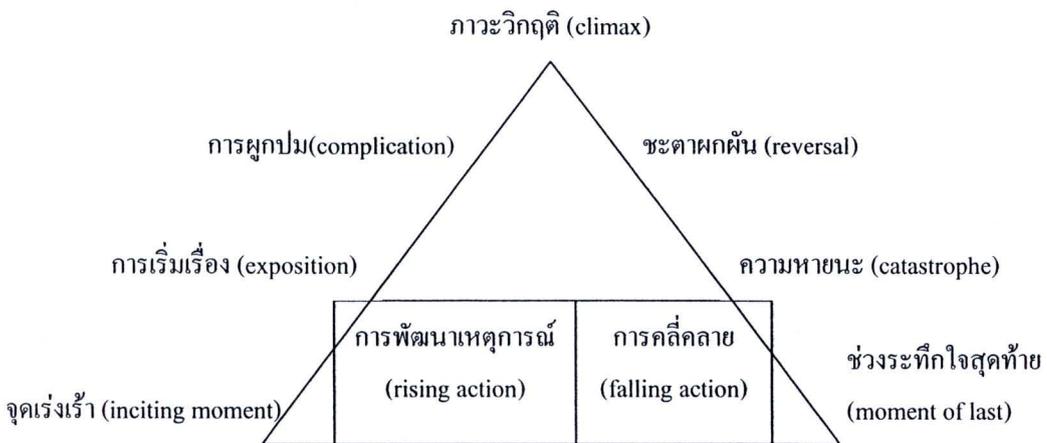
จากการศึกษาของถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ (2543 หน้า 23-24) พบว่า ศาสตร์แห่ง การเล่าเรื่อง คือ การศึกษาเรื่องหรือสารที่มนุษย์สื่อถึงกันในทุกระดับของการสื่อสาร สามารถจำแนกได้เป็นประเภทกว้าง ๆ เพียง 2 ประเภท ได้แก่ (1) จินตคติ หมายถึง สารที่มุ่งให้ผลในด้านอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ได้แก่ งานศิลปะและบันเทิงคดี (fiction) ต่าง ๆ และ (2) สารสนเทศคดี หมายถึง สารประเภทที่มุ่งให้รับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ได้แก่ ข่าว สารคดี และการโฆษณา ทั้งนี้ จินตคติและสารสนเทศคดีล้วนผ่านกระบวนการ นำเสนอหรืออีกนัยหนึ่ง คือ การเล่าเรื่อง

จินตคติ ประเภทที่เรียกว่า บันเทิงคดี (fiction) จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบพื้นฐานของ การเล่าเรื่องอย่างครบถ้วน ได้แก่ โครงเรื่อง (plot) แก่นเรื่อง (theme) ตัวละคร (characters) บทสนทนา (dialogue) ฉาก (setting) มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) และท่วงทำนอง ในการนำเสนอ (style and tone) บันเทิงคดีดังกล่าวต้องยึดโยงการเล่าเรื่อง (narrative) ด้วยการสื่อทางอารมณ์ (emotional) และสร้างความตื่นตาตื่นใจ (spectacle) เพื่อเสนอ หรือกระตุ้นความคิดบางประการ (intellectual) โดยจินตคติประเภทที่มียุทธศาสตร์ ประกอบ และรูปแบบดังกล่าวอย่างชัดเจน ได้แก่ ละคร โทรทัศน์ ละครวิทยุ และภาพยนตร์

จากงานวิจัยของนิลฉัตร หนูพินิจ (2551) ศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์ไทยกับการสร้าง- อัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามจาก การศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (structure) และกระบวนการ วิธีการเล่าเรื่อง (process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่เคยได้รับการศึกษา มีอยู่หลายชนิด โดยเฉพาะในงานทางด้านวรรณกรรม การศึกษาทางด้านอักษรศาสตร์ ไม่ว่าจะป็นวรรณคดี นิทาน นิยาย ในขณะที่งานทางด้านสื่อสารมวลชน การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง มักจะศึกษาเกี่ยวกับการรายงานข่าว ละคร โทรทัศน์ รวมทั้งสื่อภาพยนตร์

จากการวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์-ตลกไทยร่วมสมัย จำเป็นต้องใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

โครงเรื่อง (plot) จากการศึกษาวិเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องทั้งหมดของ Freytag (อ้างถึงใน อีราวดี ไตลังคะ, 2546, หน้า 4) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมัน ได้เสนอโครงสร้างการเล่าเรื่องในรูปแบบพีระมิด ซึ่งเป็นแผนผังของโครงสร้างบทละครครบสูตร Well-made Play ไว้ในหนังสือชื่อ *Techniques of the Drama* เมื่อปี ค.ศ. 1894 และต่อมาได้รับการขนานนามว่า พีระมิดของ Freytag (Freytag's pyramid) ซึ่งสามารถนำมาใช้สำหรับการอธิบายแบบแผนการเล่าเรื่องแบบบันเทิงคดี (fiction)



ภาพ 1 พีระมิดของ Freytag

ที่มา. จาก *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง* (พิมพ์ครั้งที่ 2, หน้า 4), โดย อีราวดี ไตลังคะ, 2546, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย ภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอ โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้ง

เพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือย้อนจากตอนท้ายเรื่อง ไปหาต้นเรื่องก็ได้ ดังนี้ (Muller & William, 1985, pp. 42-43)

1.1 การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.2 ภาวะวิกฤติ (climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.3 การคลี่คลาย (falling action) เป็นภาวะหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออก

1.4 การยุติเรื่องราว (ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึง ความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (conflict) เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหาและการหาหนทางแก้ปัญห ความขัดแย้งของตัวละคร คือ ความเป็นปรีภัยต่อกันหรือความไม่ลงรอย การอยู่ในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งการพัฒนาเรื่องราวต่าง ๆ ดำเนินขึ้นท่ามกลางความขัดแย้ง โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ (Holman & Harmon, 1986, pp. 107-108)

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านหรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารทั้งสองฝ่าย เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับความสำนึกที่ผิดชอบ

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ

3. แก่นเรื่อง (theme) คือ สารสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชมซึ่งมีลักษณะ ดังนี้ (Boggs & Petrie, 1999, pp. 17-21)

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม (theme as a moral statement) คือ แก่นเรื่อง
ที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องราวความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป
จะใช้ศีลธรรมหลายเรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต (theme as a moral statement about life) คือ แก่นเรื่อง
ที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อพิพาทในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์
เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ (theme as
a moral statement about human nature) เป็นเรื่องที่มีมุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของ
มนุษย์คนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม (theme as a social comment)
เป็นแก่นเรื่องที่มีมุ่งสะท้อนสภาพสังคม ซึ่งจะทำให้ทั้งแนวคิดเสียดสีหรือสมจริง
เพื่อการปฏิรูปทางสังคม แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา (theme as
a moral or philosophical riddle) เป็นแก่นเรื่องที่มีมุ่งเสนอ โดยการตั้งคำถามเรียกร้อง
ให้ตอบเชิงปรัชญาต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. ตัวละคร (character) บทบาทของตัวละครซึ่งเป็นสื่อกลางในการสื่อสาร
แก่นของเรื่อง และเป็นส่วนประกอบของโครงเรื่องที่จะนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยอธิบาย
ลักษณะบทบาทของตัวละครแต่ละบทบาทที่จะทำให้เกิดจุดประสงค์ต่อลักษณะ
การดำเนินไปของโครงเรื่องและเป้าหมายภายในตัวบุคคล ดังนี้ (Mehring, 1990,
pp. 196-200)

4.1 บทเด่น (protagonist) หรือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง
และเป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต

4.2 บทเสริม (modifier) คือ บทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิด
การเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวละครบทเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น
มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็เหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่จะเกิดขึ้นกับ
ตัวละครบทเด่น

4.3 ศัตรู (opponents) เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่น
หรือบทบาทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหาก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

4.4 ตัวเร่ง (catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์หรือข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากตัวละครบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหา พร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

4.5 บทสนับสนุน (supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อนไหว เพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

4.6 บทบาทประกอบ (lesser roles) คือ บทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของโครงเรื่อง โดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน แต่งเติม และเป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่อง

5. ฉาก (setting) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากการเล่าเรื่อง คือ การถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วย โดยลักษณะเด่นของฉากมีดังนี้ (เบญจมาศ พลอินทร์, 2538, หน้า 110)

5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัยหรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละครของชุมชนหรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อหรือความคิดของตน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

มุมมองของการเล่าเรื่อง (point of view) ผู้เล่าเรื่อง (narrator) จะเล่าเรื่องแต่ละเรื่องโดยมีจุดยืนที่แตกต่างกัน และจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มีมุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) เช่น การมองดูเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน

เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลัง หรือยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้น มุมมองของผู้รับสารจึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง โดยมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องสามารถแบ่งประเภทออกเป็น 4 แบบ คือ (Giannetti อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 192-193)

1. ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (the first-person narrator) กล่าวคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้นิยามว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอด เนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นเจ้าของเรื่อง ดังนั้น จึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยก็คือ อาจจะมีอคติเจือปนอยู่ด้วย
2. ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (the third-person narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอกผู้เล่าเรื่อง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก
3. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (the objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวเล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง ตามที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจริงและปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอง ตัวอย่างเช่น วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี ข้อเด่นของวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ คือ ความเป็นกลาง แต่มีข้อด้อย คือ การเล่าเรื่องแบบนี้ไม่สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ความคิดและจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง
4. การเล่าเรื่องแบบรอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (the omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ อาจจะมีจุดร่วมกันทั้ง 3 แบบตามที่กล่าวมา คือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง หากแต่ว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษคือ ผู้เล่าจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิดหรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลเวลา ข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ตาม

สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องถือเป็นหน้าที่พื้นฐานอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ โดยการวิเคราะห์แนวทางของการเล่าเรื่อง จะทำให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างภาพยนตร์แต่ละประเภท และทฤษฎีการเล่าเรื่อง (narrative theory) เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสื่อสารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ โดยองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง สามารถนำมาใช้

ในการวิเคราะห์ค้นหาความหมายของภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย เพื่อที่จะนำไปสู่คำตอบว่า ภาพยนตร์ตลกไทยมีการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร โดยคำตอบของการเล่าเรื่องเหล่านั้นจะนำไปสู่การสร้างอารมณ์ขันและบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยต่อไป

แนวคิดการสื่อสารในภาพยนตร์ (communication of film)

ภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีรูปแบบในการสื่อสารที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้ภาพในการเล่าเรื่อง การจัดแสงเพื่อสร้างอารมณ์ การใช้เสียงเพื่อกระตุ้นการรับรู้ การแสดงของนักแสดงเพื่อสร้างความสมจริง รวมไปถึงการเล่าเรื่องที่จัดชุดของเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้ามาเป็นเนื้อหาในภาพยนตร์ องค์ประกอบทั้งหมดเหล่านี้ ล้วนประกอบสร้างกันขึ้นมาเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ โดยความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นเป็นรูปแบบลักษณะของการสร้างสัญลักษณ์ (sign) การทำความเข้าใจภาพยนตร์จึงต้องทำความเข้าใจสัญลักษณ์ที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์

สัญลักษณ์วิทยา (semiology) สัญลักษณ์ (sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมาย (meaning) แทนจากของจริง (object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) เช่น แหวนหมั้นเป็นสัญลักษณ์แทนความหมายที่แสดงถึงการผูกพันระหว่างชายหญิงคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก หากเป็นบริบทของสังคมอื่นอาจเป็นกำไลหรือขนมในงานแต่งงานเป็นสัญลักษณ์แทนความหมาย โดยสิ่งที่นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์นั้น อาจเป็นวัตถุสิ่งของหรือเป็นรูปภาพ และอื่น ๆ สัญลักษณ์ที่มนุษย์รู้จักและเรียนรู้วิธีการใช้ คือ ภาษา (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 105)

จากการศึกษาของ Peirce (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 107) ซึ่งเป็นนักวิชาการที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกรากฐานของการศึกษาทางด้านสัญลักษณ์วิทยากล่าวว่า ในสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ จะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) จากองค์ประกอบทั้งสองส่วนนี้ ได้นำเอาระยะห่างระหว่าง Signifier และ Signified มาจัดประเภทของ Sign ได้เป็น 3 ประเภท คือ (1) Icon (2) Index และ (3) Symbol

ตาราง 3

ประเภทของสัญลักษณ์ตามทัศนะของ Peirce

เกณฑ์ พิจารณา	ประเภท สัญลักษณ์	Icon	Index	Symbol
ความสัมพันธ์	มีความคล้ายคลึง		มีความเชื่อมโยง แบบเหตุผล (causal connection)	ความเชื่อมโยง เกิดจากข้อตกลง (convention)
ตัวอย่าง	ภาพถ่ายอนุสาวรีย์ รูปปั้น		ควันไฟ อาการของโรค	ค่าตัวเลข ชาวเลข
กระบวนการ ถอดความหมาย	มองเห็นได้		ต้องคิดหาเหตุผล (figure out)	ต้องเรียนรู้

ที่มา. จาก การวิเคราะห์สี่: แนวคิดและเทคนิควิธี (พิมพ์ครั้งที่ 4, หน้า 109), โดย
กาญจนา แก้วเทพ, 2547, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เลิฟ แอนด์ ลิฟ.

นักวิชาการอีกท่านที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้บุกเบิกรากฐานของการศึกษาทางด้าน
สัญลักษณ์วิทยา คือ De Saussure (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2547, หน้า 107) ได้ศึกษาถึง
คุณลักษณะที่สำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง
(signified) มี 3 ลักษณะ คือ

1. Arbitrary เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ใด ๆ เป็นไปตาม
อำเภอใจ อย่างคำว่า “ขวด” ไม่ได้มีหลักเกณฑ์หรือความคล้ายคลึงอันใดกับรูปร่างของ
ขวดเลย เช่นเดียวกับในสัญลักษณ์ที่เป็นภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เช่น Bottle หรือ Bouteille
เป็นต้น

2. Unnatural เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ซึ่งหมายความว่า
จะผู้ถอดรหัสต้องเรียนรู้ระบบความหมายเอง

3. Unmotivated เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดจากมูลเหตุจงใจพิเศษใด ๆ ของ
ผู้สร้างความหมายและผู้ใช้ความหมาย กล่าวคือ ไม่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจของผู้ใช้สัญลักษณ์

สัญลักษณ์จึงเป็นการอธิบายความหมายที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารให้มากกว่าแค่ภาษา ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนยังมีความหมายที่ซุกซ่อนอยู่ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถอธิบายได้ถึงความหมายที่แท้จริง หากได้มีการวิเคราะห์เพื่อค้นหาความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ซึ่งเป็นเรื่องที่มีการสื่อสารด้วยองค์ประกอบที่หลากหลายและล้วนแต่เป็นการสร้างความหมายใหม่ให้กับผู้ชม

สัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์จึงเป็นการอธิบายว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งได้สร้างความหมาย สื่อความหมาย และมีความหมายอย่างไร ภาพยนตร์ใช้รูปแบบอย่างไร ในการสร้างความหมาย ลักษณะเฉพาะตัวของภาพยนตร์ องค์ประกอบของภาพยนตร์ ที่อาจเป็นภาพเคลื่อนไหว แสง เสียง สี ได้สร้างความหมายอะไรให้กับผู้ชม อาจเป็นการใช้อองค์ประกอบเดียวหรือใช้หลายองค์ประกอบมาผสมผสานกัน แล้วก่อให้เกิดความหมายใหม่ในลักษณะที่คล้ายคลึงกับการใช้ภาษา

ภาษาภาพยนตร์ (film languages) จากการศึกษาของ Bordwell and Thompson (2001) ในหนังสือชื่อ *Film Art: An Introduction* อธิบายว่า รูปแบบ (form) คือ สิ่งสำคัญที่สุดในงานศิลปะทุกประเภท ภาพยนตร์ก็เช่นกัน ภาพยนตร์มีระบบชุดหนึ่งที่กำหนดความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม เป็นความสำคัญของรูปแบบในภาพยนตร์

Turner (2006) ได้เสนอว่า ภาษาของภาพยนตร์เป็นการจัดระบบของการประกอบสร้างความหมายจากเหตุการณ์และโลกรอบตัวของภาพยนตร์ เพื่อสื่อสารไปยังผู้ชม โดยผ่านการผลิตจากการถ่ายภาพ การจัดแสง การตัดต่อ การจัดฉาก การใช้เสียง และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่สนับสนุนซึ่งกันและกันในการสร้างความหมายให้กับภาพยนตร์

ภาษาของภาพยนตร์จึงเป็นการใช้เทคนิคของภาพยนตร์ เพื่อสร้างความหมายใหม่ขึ้นมา โดยมีลักษณะเฉพาะตัวในการประกอบสร้างเพื่อนำไปสู่การสื่อความหมาย องค์ประกอบในการประกอบสร้างความหมายของภาพยนตร์มีอยู่หลายระดับและหลายรูปแบบ โดยสามารถอธิบายจัดแบ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เริ่มตั้งแต่หน่วยพื้นฐานในภาพยนตร์ ดังนี้ (วรณีย์ สารานุกาญจน์, 2542, หน้า 92-93)

1. เฟรม (frame) คือ ภาพหนึ่งภาพของชุดภาพนิ่งจำนวนมากที่บันทึกลงบนฟิล์มภาพยนตร์ หรือพุดถ่าย ๆ ก็คือ เป็นเหมือนกับภาพที่ได้จากการถ่ายด้วยกล้องถ่ายภาพนิ่งจำนวน 1 ภาพ

2. ช็อต (shot) เป็นหน่วยเล็กที่สุดของภาพยนตร์ที่สามารถจะเข้าใจได้และเป็นหน่วยที่มีความสำคัญหน่วยหนึ่ง ตามปกติช็อตจะเป็นช่วงความยาวของฟิล์มที่ถูกบันทึกไว้ในแต่ละครั้งที่ยังกดปุ่มถ่ายที่กล้องอยู่ ดังนั้น แต่ละช็อตจะมีความยาวแตกต่างกันไป

3. ฉีน (scene) คือ ช็อตตั้งแต่ 1 ช็อตขึ้นไป ซึ่งสามารถสื่อความหมายได้โดยฉีน ๆ หนึ่ง มักจะเกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน ในฉากเดียวกัน รวมทั้งประกอบด้วยตัวละครชุดเดียวกัน

4. ซีควนส์ (sequence) คือ การเชื่อมเอาฉีนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยเป็นการวางเงื่อนไขทางอารมณ์และการเล่าเรื่อง (emotional and narrative momentum)

นอกจากหน่วยพื้นฐานหลักในภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์ยังมีองค์ประกอบที่เป็น การสื่อความหมาย โดยต้องอาศัยวิธีการทางภาพยนตร์ ซึ่งการสื่อความหมายของภาพยนตร์ด้วยเทคนิคของภาพยนตร์ ดังที่ ประวิทย์ แต่งอักษร (2551) กล่าวไว้ในหนังสือชื่อ *ทำหนังกันเถอะ ฉบับตัดต่อใหม่* โดยผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. ภาพกับการสื่อความหมาย (mise-en-scene) คำว่า Mise-en-scene มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า การจัดวางไว้บนเวที (placing on stage) ในภาพยนตร์ หมายถึง การออกแบบและจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในเฟรมภาพ เพื่อผลของการสื่อความหมาย ซึ่งมีรายละเอียดมากมาย

2. กรอบภาพกับการสื่อความหมาย (frame) ภาพยนตร์จะถูกจำกัดพื้นที่ในการแสดงเนื้อหาด้วยกรอบภาพหรือเฟรมภาพ บทบาทสำคัญของกรอบภาพ คือ การแบ่งแยกโลกของภาพยนตร์กับโลกของความเป็นจริงให้ออกจากกัน โดยรายละเอียดในกรอบภาพไม่ได้ถือว่าเป็นการบอกความหมายที่สมบูรณ์และลงตัว เหมือนกับภาพเขียนหรือภาพถ่าย เพราะภาพยนตร์เป็นศิลปะที่เกี่ยวเนื่องกับเวลาและสถานที่ ภาพของภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

องค์ประกอบทางด้านภาพอาจถูกแจกแจงเป็นช็อตมากมาย จากนั้นก็น่ากลับมา รวบรวมไว้อย่างเดิมอีกครั้งต่อหน้าผู้ชม เพราะฉะนั้น ภาพจากภาพยนตร์เฟรมเดียวจึงดูเหมือน

เป็นภาพนิ่งอย่างหลอกลอก ๆ และไม่ได้บอกความหมายที่สมบูรณ์ จึงไม่ควรถูกแยกออกไปจากองค์รวมของภาพยนตร์ ยกเว้นในการวิเคราะห์บ้างครั้ง แต่สุดท้ายแล้วก็ควรต้องพิจารณาประกอบกับเนื้อหาหลักของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

3. ขนาดของภาพกับการสื่อความหมาย คือ ความสัมพันธ์ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่าย (subject) ขนาดภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์มักจะมีหลากหลาย แต่สามารถแบ่งได้เป็น 6 ขนาดหลักด้วยกัน คือ

3.1 ภาพขนาด Extreme Long Shot เป็นภาพที่ถ่ายจากระยะทางไกลมาก มักจะถ่ายทำกันกลางแจ้ง แสดงให้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล ภาพยนตร์ที่ใช้ภาพขนาดนี้ได้อย่างได้ผลก็คือ ภาพยนตร์ในกลุ่มที่เน้นให้เห็นความกว้างใหญ่ไพศาลของฉากหลัง เช่น ภาพยนตร์แนวมหากาพย์ สงคราม ประวัติศาสตร์ เป็นต้น

3.2 ภาพขนาด Long Shot คือ ภาพที่มีระยะใกล้เคียงกับระยะห่างระหว่างผู้ชมละครกับเวทีในโรงละคร ลักษณะเป็นภาพ Full Shot เป็นขนาดของบุคคลเต็มตัว ภาพยนตร์ที่มักใช้ภาพขนาดนี้เป็นหลักในการเดินเรื่อง คือ ภาพยนตร์ประเภทตลกเงี้ยว โดยเฉพาภาพยนตร์ของ Charlie Chaplin เป็นขนาดภาพที่สอดคล้องกับศิลปะละครใบ้ (pantomime) คนดูจะมองเห็นอาภัพกิริยาเต็มตัวของนักแสดงและเห็นการแสดงออกทางสีหน้าด้วย

3.3 ภาพขนาด Medium Shot คือ ภาพที่มีระยะตั้งแต่หัวเข้าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร เช่น ภาพถ่ายข้ามไหล่ ประกอบด้วยตัวละครสองตัว ภาพจะเผยให้เห็นคนหนึ่งเพียงข้างหลังเท่านั้น ในขณะที่อีกคนหนึ่งมักจะหันมาเผชิญหน้ากับกล้อง ซึ่งจะเป็นการหลีกเลี่ยงความจำเจในการนำเสนอภาพ Two Shot แล้ว ก็อาจใช้เพื่อเน้นความสำคัญของตัวละครหนึ่งที่อยู่เหนืออีกตัวละครหนึ่ง

3.4 ภาพขนาด Close-up เป็นภาพที่กินอาณาเขตของพื้นที่น้อยมาก มักใช้กับของเล็ก ๆ เพื่อแสดงรายละเอียด เช่น ใบหน้าของตัวละคร ผู้กำกับมักใช้เพื่อแสดงนัยสำคัญของวัตถุ หรือใช้เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์

3.5 ภาพขนาด Extreme Close-up เป็นขนาดภาพที่เจาะจงเฉพาะ มักใช้เพื่อเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถูกถ่าย เรียกร้องความสนใจจากผู้ชม ภาพขนาดนี้มักไม่ค่อยถูกใช้บ่อยนัก

3.6 ภาพขนาด Deep-focus หรือภาพชัดลึก เป็นขนาดของภาพเพื่อแสดงระยะชัดเจนของสิ่งที่ถูกถ่ายตั้งแต่ในพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ ไปจนถึงพื้นที่ส่วนหลังของภาพ จุดประสงค์เพื่อลดความต่อเนื่องของพื้นที่ว่าง ลดความสำคัญของการลำดับภาพ

4. มุมกล้องกับการสื่อความหมาย คือ เครื่องมือในการแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับต่อตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่าย เปรียบเสมือนคำคุณศัพท์ของคนเขียนหนังสือที่ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกในทางใดทางหนึ่ง เป็นช่องทางอันแยบยลในการถ่ายทอดทางด้านอารมณ์

4.1 มุมกล้อง Bird's Eye View หรือมุมสูงจากข้างบนลงมา เป็นมุมภาพที่เหมือนกับการแทนสายตาของนกที่บินอยู่บนฟ้าเพื่อใช้สื่อความหมาย โดยภาพในมุมนี้จะทำให้คนดูรู้สึกเหมือนกับตัวเองลอยอยู่บนท้องฟ้า เหมือนเทพเจ้าผู้ทรงอำนาจ และกำลังมองดูตัวละครตัวเล็กเหมือนกับมด

4.2 มุมกล้อง High Angle หรือภาพมุมสูง เพื่อแสดงให้เห็นความยิ่งใหญ่ของฉากและอาณาบริเวณโดยรอบ เพราะความกว้างใหญ่ของอาณาเขตที่มองเห็นจากมุมสูงจะบดบังความสำคัญของผู้คน ทำให้ตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายลดคุณค่า ท่าต้อย ไม่น่าเกรงขาม ดังนั้น ในบางกรณีภาพมุมนี้ก็ยังใช้บอกถึงการดูถูกตัวเองของตัวละคร

4.3 มุมกล้อง Eye-level Shot หรือภาพระดับสายตาเท่ากับความสูงของตัวละคร เป็นภาพที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง ไม่สื่อความหมายอะไรเป็นพิเศษ เปิดโอกาสให้ผู้ชมเลือกพิจารณาและตัดสินตัวละครเอาเองว่าตัวละครเป็นเช่นไร

4.4 มุมกล้อง Low Angle หรือภาพมุมต่ำ ก่อให้เกิดผลตรงข้ามกับภาพมุมสูง เป็นภาพที่เหมาะสมสำหรับการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุหรือตัวละครในแนวตั้ง ภาพมุมนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างความวุ่นวายสับสน ในทางจิตวิทยา ภาพมุมต่ำสามารถเพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ความใหญ่โตก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม จะถูกรอบงำ ภาพตัวละครที่ถ่ายออกมาจะน่ากลัวและน่านับถือ ภาพยนตร์ประเภทโศกนาฏกรรมหรือภาพยนตร์ที่แสดงถึงวีรกรรมหาญกล้าจึงมักใช้ภาพมุมนี้ในการสื่อความหมาย

4.5 มุมกล้อง Oblique หรือ Dutch Angle หรือภาพมุมเอียง เป็นภาพที่ถ่ายทำโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า ตามหลักจิตวิทยาแล้ว ภาพมุมเอียงบอกเป็นนัยถึง

ความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง ภาพลักษณะนี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกรุนแรงระวายเป็นได้อย่างชัดเจน

5. การจัดแสงกับการสื่อความหมาย การจัดแสงในภาพยนตร์ไม่ได้มีเพื่อจุดประสงค์ในการให้ผู้ชมมองเห็นเหตุการณ์ได้ชัดเจน แต่ภาพยนตร์อาศัยการจัดแสงเพื่อหันเหความสนใจของผู้ชมไปที่วัตถุหรือตัวละครนั้น ๆ หรือบางครั้งอาจใช้เพื่อการปิดบังซ่อนเร้นหรือสร้างความตึงเครียดกับสิ่งที่อาจได้รับการเปิดเผย ดังนี้

5.1 ความสว่างและความมืด ถูกใช้เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อย่าง ต่อเนื่องสม่ำเสมอ ความสว่าง หมายถึง ความมั่นคง ความปลอดภัย ความศักดิ์สิทธิ์ ความจริง และความรื่นรมย์ ส่วนความมืดบอถึงความหวาดกลัว ความลึกลับ ความไม่รู้ ในภาพยนตร์ความสว่างและความมืดถูกใช้เพื่อสร้างความหมาย

5.2 คุณลักษณะของแสง คือ น้ำหนักของแสงสีที่ปรากฏในภาพว่ามีคุณลักษณะอย่างไร การจัดแสงจะต้องสัมพันธ์กับภาพในฉากและเนื้อหาของภาพยนตร์เพื่อให้มีอารมณ์คล้ายตามกันไปด้วย อาจเป็นแสงแบบ High Key แสงในโทนสว่าง เพื่อสร้างบรรยากาศที่สดชื่นแจ่มใส มักใช้กับภาพยนตร์ตลกหรือภาพยนตร์รัก แสงแบบ Low Key การจัดแสงในโทนมืด เพื่อสร้างบรรยากาศที่ทึบทึมด้วยเงา ผสมกับการเพิ่มแสงสว่างเพียงบางจุด มักใช้กับภาพยนตร์ลึกลับ สยองขวัญ เน้นความตึงเครียดหรือใช้สื่อถึงด้านมืดของตัวละคร โดยเฉพาะภาพยนตร์ประเภทฟิล์มขาวดำมักนิยมใช้การจัดแสงในลักษณะนี้

5.3 ทิศทางของแสง คือ ตำแหน่งของแสงที่ส่องไปยังวัตถุหรือตัวละครที่ถ่าย ซึ่งจะทำให้เกิดมิติของภาพ หรือช่วยบ่งบอกกาลเวลาและอารมณ์ของภาพ เช่น แสงที่ส่องมาจากด้านบนจะทำให้ตัวละครมีรัศมีรอบตัวเหมือนนางฟ้า เทวดา บอกความหมายถึงความศักดิ์สิทธิ์ แสงที่มาจากด้านล่างจะทำให้ตัวละครมีลักษณะชั่วร้าย น่ากลัว แม้ไม่ได้แสดงอารมณ์ใด ๆ ออกมาทางสีหน้าเลยก็ตาม แสงที่มาจากด้านหลังจะทำให้ไม่เห็นรายละเอียดของตัวละคร เห็นเป็นเพียงรูปร่างในลักษณะที่เรียกว่า ภาพย้อนแสง ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกรุนแรงและน่าค้นหา

6. สีกับการสื่อความหมาย ภาพยนตร์สีเริ่มแพร่หลายอย่างจริงจังในช่วงประมาณทศวรรษที่ 1940 เป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (emotional) และสร้างสรวงศ์บรรยากาศ (atmospheric)

ในการค้นหาความหมายของสีที่ปรากฏในภาพยนตร์จำเป็นต้องนำไปพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ มากกว่าจะเป็นการตีความจากการใช้สีนั้น ๆ เพียงลำพัง โดยทั่วไปสามารถแบ่งสีออกเป็นกลุ่มกว้าง ๆ 2 กลุ่ม คือ

6.1 สีโทนร้อน เช่น แดง เหลือง ส้ม ให้ความรู้สึกกรุ่นแรง เร้าร้อน ก้าวร้าว เป็นสีที่กระตุ้นเร้าความรู้สึก โดดเด่นสะดุดความสนใจของคน

6.2 สีโทนเย็น เช่น น้ำเงิน เขียว ม่วง บอกลถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า สีโทนนี้เป็นสีที่ไม่โดดเด่น มักจะถูกกลืนหายไปเสมอ

7. การเคลื่อนกล้องกับการสื่อความหมาย ในยุคแรกของการถ่ายทำภาพยนตร์ กล้องแทบไม่เคยเคลื่อนที่ การเคลื่อนกล้องมักจะเป็นการเสนอภาพที่มีขนาดของภาพแตกต่างกันได้อย่างต่อเนื่อง สามารถบันทึกภาพเป็นช็อตยาวโดยไม่ต้องใช้การตัดต่อเข้ามาช่วย การเปลี่ยนแปลงภาพจึงเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ทำให้ภาพมีชีวิตชีวาน่าสนใจ การเคลื่อนกล้องมีหลายรูปแบบ ดังนี้

7.1 การแพน (panning) เป็นการเคลื่อนหน้ากล้องไปในทางแนวนอน โดยตั้งขากล้องอยู่กับที่ การแพนมีวัตถุประสงค์เพื่อรักษาความสมดุลของภาพ การแพนอย่างช้า ๆ จะให้ความรู้สึกสบาย ๆ การแพนอย่างรวดเร็ว (swish pan) ทำให้ภาพร่ามัว ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของกาลเวลา

7.2 การทิลต์ (tilting) เป็นการเคลื่อนหน้ากล้องในแนวตั้งหรือแนวตั้ง นิยมใช้เพื่อติดตามการเคลื่อนที่ของนักแสดง และใช้รักษาความสมดุลของภาพ

7.3 การแทรค (tracking) เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งในทิศทางต่าง ๆ การแทรคทำให้ผู้ชมเห็นรายละเอียดในภาพได้มาก และเป็นการรักษาอารมณ์ของผู้ชมให้ต่อเนื่อง

7.4 การครน (craning) จะทำให้สามารถเคลื่อนกล้องไปยังทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ภาพที่ได้จากการครนจะให้ความรู้สึกสง่างามแผ่ ตรงความสนใจของคนดู

7.5 การถือกล้องถ่าย (handheld camera) เป็นการเคลื่อนกล้องที่ทำให้ภาพเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ให้ความรู้สึกว่าคุณอยู่ร่วมในเหตุการณ์ด้วย โดยเฉพาะ

ฉากที่ต้องการความตื่นเต้น เร้าใจ การถือกล้องถ่ายจะให้ความรู้สึกสดและสมจริง เป็นอย่างยิ่ง

8. การตัดต่อกับการสื่อความหมาย (editing) การตัดต่อ หมายถึง การนำเอา ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายในแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกัน และตัดเอาส่วนของเวลาและพื้นที่ที่ไม่สำคัญในภาพยนตร์ออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับ การเล่าเรื่องเพื่อช่วยผู้อ่านในเรื่องของอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง นอกจากนั้น การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรืออย่างน้อย ก็ช่วยให้ผู้สร้างบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง

ในทางเทคนิค การตัดต่อมีหลายรูปแบบในเชิงเทคนิค เช่น การตัดชน (cut) และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป โดยเทคนิคหลัก ๆ ที่ใช้คือ ภาพจาง (fade) ภาพจางซ้อน (dissolve) และภาพกวาด (wipe) ล้วนแล้วแต่ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

ในการตัดต่อภาพยนตร์ หากมีการจำแนกด้วยวิธีการจะสามารถแบ่งได้หลาย อีกประเภท เช่น การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (continuity cutting) เป็นแบบที่ใช้ในภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ ซึ่งการตัดต่อในลักษณะนี้ องค์ประกอบของภาพยนตร์ต่าง ๆ ได้แก่ การแสดง ตำแหน่ง ทิศทางการมอง การเคลื่อนไหวของวัตถุในภาพ องค์ประกอบภาพ เวลา พื้นที่ เป็นต้น จะมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันอย่างมีเหตุผลระหว่างช็อตต่อช็อต ดังนี้

8.1 การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (cross cutting หรือ parallel cutting) เป็นการตัดต่อ ที่ประกอบด้วย 2 เหตุการณ์หรืออาจมากกว่านั้น นำมาตัดสลับด้วยกัน โดยสามารถใช้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ สื่อถึงความขัดแย้ง กระตุ้นความกระหายอยากรู้และความตื่นเต้น ของคนดู และเพื่อใช้เปรียบเทียบตัวละครหรือเหตุการณ์

8.2 การตัดต่อแบบเรียบเรียง (compilation cutting) เป็นการตัดต่อที่มักใช้ในภาพยนตร์ข่าวหรือภาพยนตร์สารคดี ซึ่งภาพและช็อตต่าง ๆ จะถูกนำมาเรียงร้อย เข้าด้วยกัน โดยใช้คำบรรยายในการสร้างความต่อเนื่อง ประกอบกับเสียงดนตรีหรือเสียง ประกอบต่าง ๆ

8.3 การตัดต่อแบบกระโดด (jump cutting) เป็นการตัดต่อที่ไม่นิยมใช้เท่าไรนัก นอกจากต้องการสื่อความรู้สึกพิเศษ หรือตั้งใจสร้างสไตล์ด้านภาพที่แตกต่าง เป็นการตัดต่อ

ที่ไม่คำนึงถึงความต่อเนื่องตัวละคร ทำให้รู้สึกว่าการกระตุกอยู่ตลอดเวลา การตัดต่อแบบนี้อาจใช้สื่อถึงความไม่ปกติในจิตใจของตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่องได้

8.4 การตัดต่อแบบมอนтаж (montage) เป็นการตัดต่อที่ทำลายเวลาจริง โดยผ่านกระบวนการรวมภาพที่ไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกันเข้าหากัน ด้วยการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น ภาพจาง การกวาดภาพ การซ้อนภาพ ทำให้ได้ซีนหรือซีเควนส์ที่มีความหมายใหม่ขึ้นมา

9. เสียงกับการสื่อความหมาย (sound) แม้ว่าภาพจะมีความสำคัญในการสร้างความหมายในภาพยนตร์ แต่เทคนิคที่สำคัญอีกอย่างของภาพยนตร์ คือ เสียง ซึ่งสามารถช่วยเสริมอารมณ์และให้ข้อมูลรายละเอียดอื่น ๆ บทบาทของเสียงในภาพยนตร์ คือ การสร้างความสมจริงทำให้การสื่อสารของภาพยนตร์มีความชัดเจนมากขึ้น ซึ่งหากจำแนกลักษณะของเสียง สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ดังนี้

9.1 เสียงประกอบกับการสื่อความหมาย (sound effects) คือ เสียงที่อยู่แวดล้อม ซึ่งเป็นเสียงที่คนเรามักไม่ให้ความสำคัญ เช่น เสียงเครื่องบินบินผ่านไป เสียงรถยนต์ เสียงโทรศัพท์ โดยในภาพยนตร์ เสียงประกอบเหล่านี้จะมีส่วนสร้างความรู้สึกของคนดูเชื่อในสิ่งที่เห็นบนจอภาพยนตร์ และสร้างอารมณ์ให้คนดูคล้อยตาม หรือบางครั้งก็โยนฉากต่าง ๆ ในภาพยนตร์เข้าด้วยกัน

9.2 เสียงดนตรี (music) ดนตรีประกอบในภาพยนตร์เป็นเทคนิคพิเศษในตัวของมันเอง เนื่องจากตัวโน้ตชุดเดียวกันสามารถนำไปเล่นในบันไดเสียงที่แตกต่างกัน ระดับความดังที่แตกต่างกัน จังหวะที่แตกต่างกัน จนถึงเครื่องดนตรีที่แตกต่างกัน ทั้งหมดล้วนก่อให้เกิดความหมายและอารมณ์ที่แตกต่างกัน ดนตรีในภาพยนตร์ถูกใช้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ มีบทบาทด้านความรู้สึกของผู้ชมมาก มีหน้าที่ทั้งเสริมอารมณ์ความรู้สึก (component) หรืออาจใช้สร้างความขัดแย้งทางอารมณ์ (contrast) เพื่อทำให้ความหมายและความรู้สึกที่อยู่ในเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น

9.3 เสียงสนทนากับการสื่อความหมาย (dialogue) ถ้อยคำที่เปล่งออกมา ลักษณะการใช้เสียง การพูดแบบเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ลีลาและท่วงทำนองของเสียงพูด มีผลต่อการสื่อความหมายและสร้างความรู้สึกต่าง ๆ ให้กับผู้ชม การสนทนาเป็นวิธีการสื่อสารที่มนุษย์ใช้ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว ซึ่งเสียงสนทนานี้นอกจากจะใช้

บอกเหตุการณ์และสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครแล้ว ก็ยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกนิสัยใจคอ ทักษะคติ ปุ่มหลัง และลักษณะด้านอื่น ๆ ของตัวละครได้ด้วย

นอกจากเสียงพูดแบบสนทนากัน ในภาพยนตร์ยังมีเสียงพูดที่เรียกว่า เสียงบรรยาย (narration หรือ commentary) หน้าที่ของเสียงบรรยาย คือ การเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพ รวมทั้งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์กับสิ่งที่ได้นำเสนอไปก่อนหน้านั้นแล้ว ตลอดจนเป็นการสรุปประเด็นสำคัญของข้อเท็จจริงเพื่อนำเสนอต่อผู้ชมอีกด้วย ซึ่งถ้าเป็นเสียงบรรยายโดยไม่ปรากฏตัวผู้พูด เรียกว่า Commentary แต่ถ้าเป็นเสียงบรรยายที่ได้ยินมาจากตัวแสดงในภาพยนตร์เอง หรือใครสักคนที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่อง เรียกว่า Narration ซึ่งมักจะเกี่ยวข้องกับบุคลิกลักษณะหรือความคิด ความรู้สึกของตัวแสดงมากกว่าจะเป็นการให้ข้อมูลโดยตรง

จากเทคนิคตามที่กล่าวมาของภาพยนตร์ ล้วนเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ ในการสร้างให้ภาพและเสียงปรากฏ ซึ่งนอกจากนี้แล้ว ยังมีองค์ประกอบทางด้านภาพ ในอีกลักษณะหนึ่งที่สามารถปรากฏให้เห็นได้โดยไม่ต้องใช้เทคนิคของภาพยนตร์ หรือที่เรียกว่า Nature of Image ดังนี้ (วรรณิ สารัญเวทย์, 2542, หน้า 79-83)

1. ฉาก (setting) โดยพื้นฐาน คือ เหตุการณ์ในภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นและดำเนินไป และเป็นที่ยุทธตัวละครเอาไว้ ฉากสามารถบอกลักษณะของภาพยนตร์แต่ละประเภท สถานที่ของเหตุการณ์ ยุคสมัย สภาพแวดล้อม เพื่อใช้ในการสื่อและเสริมอารมณ์ของภาพยนตร์ให้เด่นชัด สร้างความหมายให้กับภาพยนตร์

2. อุปกรณ์ประกอบฉาก (props) อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นสิ่งที่สร้างความหมายในภาพยนตร์คล้ายกับฉาก ในฉากที่ประกอบด้วยอุปกรณ์มากมายนั้น ผู้กำกับอาจเน้นอุปกรณ์ประกอบฉากบางอย่างให้โดดเด่น เพื่อให้รู้ว่าสิ่งนั้นมีความหมายสำคัญและสัมพันธ์กับเนื้อหาในภาพยนตร์

3. เสื้อผ้า (costume) เสื้อผ้าเป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับตัวละคร โดยเสื้อผ้าสามารถบอกถึงสถานภาพ ความคิด ทักษะคติของตัวละคร รวมทั้งมักใช้สื่อถึงเวลาที่เปลี่ยนไป นอกจากนั้น ในภาพยนตร์บางเรื่องก็อาจใช้เสื้อผ้าที่ไม่สอดคล้องกัน เพื่อสร้างความหมายบางอย่าง เช่น ความน่าขบขัน ความไม่น่าไว้วางใจ เป็นต้น

4. การแสดงและการปรากฏตัวของตัวละคร (performance) นักแสดงไม่ว่าจะเป็นคนหรือสัตว์ถือว่ายู่ในฐานะของวัตถุที่ถูกจ้องมองโดยกล้อง การแสดงและการปรากฏตัวถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์ที่สามารถถ่ายทอดความหมายโดยผ่านรหัสมากมาย เช่น การแสดงออกทางสีหน้า ภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเราอยู่แล้ว โดยรหัสเหล่านี้มักขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ การปรากฏตัวของนักแสดงบางคนก็สามารถก่อให้เกิดความหมายพิเศษสำหรับภาพยนตร์ได้ด้วย เช่น นักแสดงที่มีความเป็นดารา (star) หรือนักแสดงที่แสดงบทบาทหนึ่งบ่อย ๆ จนเรียกว่า เป็นบทบาทประจำตัว

5. เทคนิคของภาพยนตร์ตามที่กล่าวมา ล้วนเป็นวิธีการในการสื่อความหมาย โดยความหมายที่เกิดขึ้นจากเทคนิคเหล่านี้ คือ สารที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการสื่อไปถึงผู้ชม ซึ่งมักจะเป็นบริบททางสังคมของผู้สร้างภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อสาร เป็นความต้องการของผู้สร้างภาพยนตร์ที่จะสื่อความหมายของภาพยนตร์ในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ภาพยนตร์ทำหน้าที่สะท้อนภาพของสังคมตามภาระหน้าที่ของสื่อมวลชน

แนวคิดภาพยนตร์ตลกและอารมณ์ขัน

ตระกูลภาพยนตร์ (film genre)

Genre เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึง ประเภท หรือในภาษาอังกฤษอาจจะใช้คำว่า Type หรือ Kind โดยรากฐานการศึกษา Genre สามารถย้อนกลับไปได้ในยุคสมัยกรีกและเติบโตอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 1920 ในยุคของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของ Hollywood ในประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งพยายามผลิตภาพยนตร์ขึ้นมาเป็นกลุ่ม เป็นประเภท และตระกูลภาพยนตร์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อดึงดูดผู้ชมให้มารับชม เช่น หนังบู๊ หนังรัก เป็นต้น หลังจากนั้นก็เผยแพร่สู่อุตสาหกรรมสื่อมวลชนอื่น ๆ เช่น โทรทัศน์ที่แบ่งประเภทเป็นรายการข่าว รายการสารคดี เป็นต้น (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2551, หน้า 12)

การจำแนกประเภทภาพยนตร์ยังเป็นการสร้างความคุ้นเคยสำหรับคนดูภาพยนตร์อย่างน้อยในเบื้องต้น มักถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการที่จะหาข้อสรุปสั้น ๆ ว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้น มีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร

การแบ่งประเภทของภาพยนตร์ถือว่าเป็นเรื่องยาก ไม่สามารถสร้างข้อสรุปที่ชัดเจนตายตัวได้ ในการศึกษาทางด้านภาพยนตร์จากต่างประเทศของกลุ่มนักวิจารณ์ภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาและอังกฤษได้ร่วมกันทำงานเพื่อคัดเลือกภาพยนตร์ว่า เรื่องใดที่ควรยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ที่ยิ่งใหญ่ตลอดกาล โดยในการคัดเลือกภาพยนตร์ยอดเยี่ยมกลับพบว่า เป็นไปอย่างลำบาก เพราะมีภาพยนตร์จำนวนมากมายมหาศาล จึงได้มีการลงความเห็นว่าเป็นไปอย่างธรรมดาในทุกด้าน สมควรที่จะแบ่งประเภทของภาพยนตร์ออกจากกันก่อน แล้วค่อยคัดเลือกจากภาพยนตร์ในแต่ละประเภทว่า ภาพยนตร์เรื่องใดที่ยิ่งใหญ่ตลอดกาล โดยสามารถแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 12 ประเภท ดังนี้ (Bayer อ้างถึงใน กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน, 2530, หน้า 5-7)

1. ภาพยนตร์ควาบอย
2. ภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น
3. ภาพยนตร์ตลก
4. ภาพยนตร์เพลง
5. ภาพยนตร์สงคราม
6. ภาพยนตร์ผจญภัย
7. ภาพยนตร์เกี่ยวกับศีลธรรมและสังคม
8. ภาพยนตร์เกี่ยวกับวงการบันเทิง
9. ภาพยนตร์ส่วนตัว
10. ภาพยนตร์จินตนาการและเขย่าขวัญ
11. ภาพยนตร์สะท้อนภาพสังคม
12. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

ต่อมาการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ได้เพิ่มความสำคัญมากขึ้น โดยเฉพาะในภาคของอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกา เพราะการกำหนดเนื้อหาข้อมเป็นไปตามความต้องการของผู้ชม การศึกษาประเภทของภาพยนตร์จึงถูก

ยกระดับเป็นตระกูลภาพยนตร์ (film genre) ซึ่งมาจากความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ประเภทเดียวกัน ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกันและตกทอดสืบเนื่องกันมา

ตระกูลภาพยนตร์ (film genre) เป็นการจำแนกประเภทของภาพยนตร์ โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของ โครงเรื่องและแก่นเรื่อง ภาพยนตร์ที่จัดให้เป็นตระกูลเดียวกัน คือ ภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบดังกล่าวข้างต้น เมื่อมีลักษณะของตัวละครคล้ายกัน มีฉากเหตุการณ์อยู่ในช่วงเวลาและสถานที่ใกล้เคียงกัน และมีแบบแผนของ โครงเรื่องคล้ายกัน ทำให้เป็นภาพยนตร์เหล่านั้นถูกจัดให้เป็นภาพยนตร์ตระกูลเดียวกัน

จากการศึกษาของกฤษดา เกิดดี (2543) ได้แบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 10 ตระกูลสำคัญ ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (science fiction and fantasy)
2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (horror film)
3. ภาพยนตร์ผจญภัย (the adventure film)
4. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (the western)
5. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (the gangster film)
6. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (film noir)
7. ภาพยนตร์เพลง (the musical)
8. ภาพยนตร์ตลก (comedy)
9. ภาพยนตร์ศิลปะ (the art film)
10. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (the social problem film)



จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้น เป็นการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ในต่างประเทศ เป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่ภาพยนตร์ไทยเองเป็นเรื่องยากที่จะจำแนกประเภทของภาพยนตร์ให้เกิดความชัดเจนและมีหลักเกณฑ์ที่ตายตัว เพราะความหลากหลาย ไม่เฉพาะเจาะจง ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่มักจะผลิตเนื้อหาของภาพยนตร์เน้นครบรสความบันเทิง จนยากแก่การจำแนก แต่ก็มี ความพยายามที่จะศึกษาเกี่ยวกับตระกูลของภาพยนตร์ไทย เพื่อจำแนกตระกูลของภาพยนตร์ไทย โดยการพิจารณาของชมรมวิจารณ์บันเทิงได้จำแนก

ตระกูลของภาพยนตร์ไทยตามลักษณะของเนื้อหาที่มีความโดดเด่นที่สุด แบ่งออกเป็น 5 ตระกูลสำคัญ ได้แก่ หนังสตลก หนังสู้ หนังสืวิต และหนังโป๊ ซึ่งลักษณะของภาพยนตร์ไทย 5 ตระกูลสำคัญ ประกอบไปด้วย (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2549, หน้า 6)

1. หนังสตลก คือ ภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาตลกขบขันทุกประเภท ไม่จริงจังกับข้อเท็จจริง ต้องการสร้างความสนุกสนานครื้นเครงให้กับผู้ชมเป็นหลัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง แหยม ยโสธร ภาพยนตร์เรื่อง หลวงพี่เท่ง เป็นต้น
2. หนังสู้ หรือหนังแนวแอ็คชั่น คือ ภาพยนตร์ที่มีแนวเนื้อหาอาชญากรรม รุนแรง ต่อสู้ ชิงไหวชิงพริบของกลุ่มแก๊งอันธพาล การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีและอำนาจ การไล่ล่าสังหารและล้างแค้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง องค์บาก ภาพยนตร์เรื่อง ต้มยำกุ้ง ภาพยนตร์เรื่อง เกิดมาลุย เป็นต้น
3. หนังสืวิต คือ ภาพยนตร์แนวเหมือนจริง อาจเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับปัญหาชีวิตมนุษย์ในสังคม การต่อสู้กับชีวิตที่ขื่นแค้น หนังสืรักทั่วไปของหนุ่มสาวทั้งที่เป็นโศกนาฏกรรมและสุขนาฏกรรมที่สร้างความรักความอบอุ่นซึ่งกันและกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง โศครักเอ็งเลย ภาพยนตร์เรื่อง ความสุขของกะทิ เป็นต้น
4. หนังผี เป็นภาพยนตร์ผีทั่วไปที่สร้างความน่ากลัว ตั้งแต่ตลกขบขันหรือหนังสืที่น่ากลัวทั่วไป เช่น ภาพยนตร์เรื่อง บ้านผีปอบ ภาพยนตร์เรื่อง ซัดเตอร์กคดีคดีวิญญาน เป็นต้น
5. หนังโป๊ เป็นภาพยนตร์ที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับทางเพศ เรื่องกามารมณ์ การเสพสังวาส เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ผู้หญิงห้าบาท ภาพยนตร์เรื่อง สวรรค์ชั้นเจ็ด เป็นต้น

จากแนวคิดดังกล่าวเห็นได้ว่า ตระกูลภาพยนตร์ตลกหรือหนังสตลก จัดว่าเป็นตระกูลหนึ่งหรือประเภทหนึ่งของภาพยนตร์ไทยที่มีหลักเกณฑ์และมีลักษณะที่ค่อนข้างชัดเจน โดยในแง่มุมมองความเกี่ยวข้องของภาพยนตร์ตลกไทยกับบริบทของสังคมไทย ที่ผ่านมาก็มีมุมมองในเชิงปรากฏการณ์ทางสังคมที่น่าสนใจ โดยเฉพาะประเด็นที่ว่า ภาพยนตร์ตลกไทยมักเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะฉะนั้น ในการเริ่มต้นศึกษาภาพยนตร์ตลกไทย จึงอาจเป็นจุดเริ่มต้นของการเปิดพื้นที่ทางความคิด เพื่อนำไปสู่การค้นหาคำหมายทางสังคมในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นคำหมายทางสังคม

ที่ซุกซ่อนอยู่ภายใต้อารมณ์ขัน อันเกิดจากเสียงหัวเราะของคนไทยที่มักนิยมชมชอบ ภาพยนตร์ตลกเป็นชีวิตจิตใจ

แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ตลก

องค์ความรู้ของภาพยนตร์ตลก หากมองไปที่ความเป็นบันเทิงคดี (fiction) ประเภทอื่นนอกเหนือจากภาพยนตร์ บันเทิงคดีที่มีการจัดประเภทแนวทางตลกที่ชัดเจน คือ การละคร ซึ่งมีองค์ประกอบของบันเทิงคดีเหมือนกับภาพยนตร์ องค์ความรู้ทางด้าน ศิลปะการละครมีการศึกษากันมาอย่างยาวนาน มีพัฒนาการมาตั้งแต่ในยุคสมัยกรีก Aristotle (อ้างถึงใน Siks, 1983, p. 170) ปราชญ์ชาวกรีกได้เขียนทฤษฎีการละคร ราว 2,400 ปีมาแล้ว ปัจจุบันก็ยังมีการศึกษาการละครในหลายแง่มุม

การค้นหาคำแนวคิดเริ่มต้นในการศึกษาภาพยนตร์ตลก จึงต้องวิเคราะห์ไปยัง บันเทิงคดีรูปแบบอื่น ซึ่งในที่นี้คือ การละคร ซึ่งมีองค์ประกอบในลักษณะแนวทางเดียวกัน เพื่อเป็นการหาความเชื่อมโยงเชิงองค์ประกอบ อันจะนำไปสู่การอธิบายว่า ละครตลก มีลักษณะเด่นอย่างไรและภาพยนตร์ตลกควรมีลักษณะหลักเกณฑ์อย่างไร เพื่อนำไปสู่ การอธิบายให้ได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องใดจะสามารถเข้าข่ายตามลักษณะหลักเกณฑ์ที่สามารถ เรียกได้ว่าเป็น ภาพยนตร์ตลก

การจำแนกประเภทละครตลกมีมากมายหลายชนิด และแบ่งแยกเป็นหลายระดับ ทำให้ยากแก่การที่จะจำแนกให้เด็ดขาดลงไป ละครตลกมักมีรูปแบบที่มีการปะปนกัน ในการแบ่งละครประเภทตลกออกเป็นหมวดหมู่จึงไม่อาจใช้กฎเกณฑ์ที่ตายตัวลงไปได้ ซึ่งความหลากหลายที่เกิดขึ้นจะต้องดูจากลักษณะที่เด่นสุดของละครเรื่องนั้น ตามหลัก ของทฤษฎีการละครซึ่งเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปนั้น มักจะถือว่าละครตลกสามารถแยก ออกเป็น 2 ประเภท คือ (สคไส พันธุมโกมล, 2550, หน้า 33-35)

1. Farce ละครตลกโปกฮา ให้ความตลกขบขันจากรื่องราวเหตุการณ์ที่เหลือเชื่อ ตลอดจนการแสดงที่เอะอะตึงตัง ผู้วิจารณ์ที่เคร่งครัดต่อกฎเกณฑ์ทางวรรณกรรมมักดูถูก ละครประเภทนี้ว่า ไร้ค่า เพราะปราศจากภาษาที่สวยงาม แต่แท้จริงแล้วละครประเภท Farce ที่ดี เป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางการละคร ไม่แพ้ละครประเภทอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์ใบ้ ของ Charlie Chaplin นอกจากจะเป็นภาพยนตร์ประเภท Farce ที่มีความดีเด่นอย่างหา

ตัวจับยากในแง่ของศิลปะการแสดง และเนื้อหาของเรื่อง que เข้าถึงประชาชนทุกเพศทุกวัย สามารถเข้าถึงได้ง่าย ทั้งยังแฝงไว้ด้วยหลักปรัชญาที่ลึกซึ้ง ไม่แพ้หลักปรัชญาที่ได้รับจากละครประเภทอื่นเลย

2. Comedy ละครตลกชวนหัว เป็นละครตลกที่มีลักษณะเป็นวรรณกรรม บางเรื่องเป็นวรรณกรรมชั้นสูงที่นับว่าเป็นวรรณคดีอมตะของโลก เช่น สุขนาฏกรรม (romantic comedy) ของ Shakespeare ละครตลกประเภทเสียดสี (satiric comedy) ของ Moliere และตลกประเภทความคิด (comedy of ideas) ของ George Bernard Shaw

หากวิเคราะห์จากองค์ความรู้ในการจัดประเภทละครตลก องค์ประกอบของละครตลก หลักเกณฑ์ของละครตลก เมื่อใช้ในการพิจารณาภาพยนตร์ ทำให้สามารถจำแนกภาพยนตร์ตลกโดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ (1) การจำแนกตามลักษณะวิธีการสร้างอารมณ์ขัน และ (2) การจำแนกตามเนื้อหา

แต่หากพิจารณาอย่างกว้างที่สุด ภาพยนตร์ตลกสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภทตามลักษณะวิธีการสร้างอารมณ์ขัน ได้แก่ Comedy of Incidents และ Comedy of Situation ดังนี้ (กฤษดา เกิดดี, 2543, หน้า 3-7)

1. Comedy of Incidents เป็นตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ มีการวางโครงเรื่องเอาไว้อย่างหลวม ๆ ไม่ได้กำหนดเหตุการณ์แน่ชัด เรื่องราวล้วนเกิดขึ้นเพื่อให้ผู้แสดงได้เล่นมุขตลกเท่านั้นเอง เนื้อเรื่องแทบจะไม่มีมีความสำคัญอะไรเลย สามารถแบ่งย่อย ๆ ได้หลายประเภท ได้แก่ ตลกล้อเลียน (parody) ตลกเจ็บตัว (slapstick) ตลกวิ่งไล่ (chase) ตลกสะท้อนภาพสังคม (social comedy) ตลกเสียดสีสังคม (satire) ตลกร้าย (black comedy) และตลกโลดโผน (swashbuckler)

2. Comedy of Situation ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็นสำคัญ ใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น ตลกประเภทนี้รู้จักกันในชื่อว่า Sitcom ตลกประเภทนี้เห็นว่า มุขตลกเป็นเพียงเครื่องมือหรือแนวทางในการจะแสดงออกถึงจุดหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

หากนำภาพยนตร์ตลกทั้ง 2 ประเภท มาจำแนกแยกย่อยลงไปอีกจะพบว่าวิธีการสร้างอารมณ์ขันสามารถนำไปจำแนกประเภทของภาพยนตร์ตลกได้ดังต่อไปนี้ (กฤษดา เกิดดี, 2543, หน้า 50-51)

1. Parody ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน เป็นการล้อบุคคลที่มีชื่อเสียงหรือล้อเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วยกันเอง ตัวอย่างที่เห็นอย่างชัดเจน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Epic Movie ที่มีฉากล้อเลียนภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงหลายเรื่อง
2. Slapstick ภาพยนตร์ตลกเจ็บตัว ขำของเสียดาย ดูเหมือนจะเป็นพื้นฐานที่มีการนำมาใช้มากที่สุด มักเป็นตลกที่แสดงความผิดพลาดของตัวละคร เช่น เดินตกเสาดกท่อ ของหล่นใส่ศีรษะ หรืออาจเป็นการเอาไม้ทุบศีรษะไปมา
3. Chase ภาพยนตร์ตลกวิ่งไล่ เป็นตลกพื้นฐานอีกเช่นกัน โดยเป็นการให้ตัวละครวิ่งไล่กันเพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู เช่น ภาพยนตร์เรื่อง บ้านผีปอบ ที่มีมุขตลกในการวิ่งหนีผีปอบเป็นเอกลักษณ์
4. Satire ภาพยนตร์ตลกเสียดสี เป็นตลกที่ผสมผสานลักษณะของ Parody เข้าไปด้วย เป็นตลกที่เน้นการเสียดสี ส่วนมากเป็นการเสียดสีทางสังคม ผลงานที่โดดเด่นคือ ภาพยนตร์ตลกของ Charlie Chaplin
5. Black Comedy ภาพยนตร์ตลกร้าย เป็นตลกที่เน้นให้เห็นถึงความเสื่อมทรามของสังคม สะท้อนถึงด้านเลวร้ายในสังคม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Fargo ของ Joel Coen และ Ethan Coen ฉายในปี ค.ศ. 1996
6. Swashbuckler ภาพยนตร์ตลกโลดโผน เน้นการแสดงตลกจากการผจญภัย มักเป็นเรื่องราวในสมัยเก่า ปัจจุบันมักพบเห็นในภาพยนตร์ตลกผจญภัย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Indiana Jones ฉายในปี ค.ศ. 1981

การจำแนกประเภทของภาพยนตร์ตลกข้างต้น เป็นการมองไปที่วิธีการสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งหากมองลึกลงไปในแง่ของเนื้อหาภาพยนตร์ตลกที่มีความโดดเด่นชัดเจน อาจแบ่งภาพยนตร์ตลกตามลักษณะของเนื้อหาได้เป็นภาพยนตร์ตลกดังต่อไปนี้ (กฤษดา เกิดดี, 2543, หน้า 84-85)

1. Screwball Comedy ภาพยนตร์ตลก Screwball คำว่า Screwball เกิดขึ้นครั้งแรกในตอนกลางยุค ค.ศ. 1930 เป็นคำที่หมายถึง บุคคลที่ผิดประหลาดหรือวิถิดาร ภาพยนตร์ตลก Screwball เป็นภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ในแง่ของเวลาและสถานที่ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกและภาพยนตร์สงคราม หรือภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ มักมีการกำหนดเวลาและสถานที่ไว้อย่างเฉพาะเจาะจง เพื่อให้มีเหตุการณ์

ขึ้นมา ซึ่งภาพยนตร์ตลก Screwball กลับอยู่ในลักษณะตรงกันข้าม คือ ไม่มีการกำหนดในแง่ของเวลาและสถานที่ โดยมีลักษณะเช่นเดียวกับภาพยนตร์เพลง เนื้อหาของภาพยนตร์มักมีเหตุการณ์อยู่ในสังคมที่เจริญแล้ว ตัวละครไม่มีทางออกและจำเป็นต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมและสังคม ตัวละครมีความเป็นเด็กและจะไม่มี ความสนใจการเมือง มักมีปัญหาในการใช้เวลาว่าง Screwball เป็นภาพยนตร์ตลกที่อยู่ในยุคเริ่มต้นของวงการภาพยนตร์โลก

2. Populist Comedy ภาพยนตร์ตลกมหาชน เป็นภาพยนตร์ตลกที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงแนวคิดทางการเมือง โดยเฉพาะตัวละครเอกจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความคิดทางการเมืองตามแบบฉบับอเมริกัน เป็นตลกที่มีรากฐานมาจากความตื่นตัวและการสังคมนิยมแนวคิดประชาธิปไตยแบบอเมริกันอย่างแท้จริง การรักในถิ่นฐานที่อยู่อาศัย การรวมตัวกันเพื่อสู้กับปัญหา การให้ความสนใจในเรื่องของความเป็นพลเมือง สิทธิ และเสรีภาพ

3. Parody คือ ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน จัดเป็นภาพยนตร์ตลกที่มีจำนวนมากมากที่สุดประเภทหนึ่ง และมักได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก Parody คือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาว่าด้วยภาพยนตร์ ไม่ใช่ภาพยนตร์ซ้อนภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์ที่แสดงถึงเบื้องหน้าและเบื้องหลังของการทำภาพยนตร์ หากแต่นำเอาภาพยนตร์ประเภทต่าง ๆ มาล้อเลียนแล้วรวมกันออกมาเป็นงานภาพยนตร์ตลกเรื่องหนึ่ง

4. Black Humor ภาพยนตร์ตลกร้าย โดยทั่วไปภาพยนตร์ตลกเป็นภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงการมองโลกในแง่ดี ในตอนจบมักนำเสนอภาพความดีงามต่อชีวิตและการดำรงอยู่ แต่ Black Humor หรือ Black Comedy มีลักษณะที่ตรงกันข้าม มักมีจุดจบของเรื่อง คือ ความตาย เป็นจุดมุ่งหมายสูงสุด ถือว่าตลกประเภทนี้เป็น Anti-comedy นอกจากนั้น ยังมีผู้ให้ข้อสังเกตว่า Black Comedy คือ ลักษณะที่สุดขั้วของการเสียดสี (satire) นอกเหนือไปจากความตาย ความว่างเปล่า และไร้แก่นสาร ความสับสน ความไร้ระเบียบ สิ่งบกพร่องก็เป็นประเด็นสำคัญในการกล่าวถึงในภาพยนตร์ประเภทนี้ นอกจากนี้ Black Comedy ยังชอบใช้สงครามมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิดว่าสงครามเป็นสิ่งที่หาสาระไม่ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์ที่ชัดเจนที่สุด ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง M. A. S. H. ของ Robert Altman ฉายในปี ค.ศ. 1970 เป็นต้น

5. Clown Comedy ภาพยนตร์ตัวตลก เป็นภาพยนตร์ตลกที่มีความชัดเจน คือ การมีองค์ประกอบสำคัญยิ่ง ได้แก่ นักแสดงตลกที่ต้องเป็นผู้นำของเรื่อง เป็นตลกที่ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ของนักแสดง รูปร่าง หน้าตา ท่าทาง และการแต่งกาย จะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นและตลก มีลักษณะที่ชัดเจนกลมกลืนกับแนวทางของภาพยนตร์ กล่าวคือ ต้องมีความเป็นตัวตลกเหมือนบทบาทที่ได้รับ ซึ่ง Charlie Chaplin เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด ยอดดาวตลกผู้นี้ได้รับการยอมรับว่าเป็น ราชาแห่ง Clown Comedy เป็นที่น่าสังเกตว่าดาราที่มีชื่อเสียงในยุคปัจจุบันคือ Jim Carry ก็มีลักษณะใกล้เคียงกับตลกในกลุ่มนี้อย่างค่อนข้างชัดเจน

ภาพยนตร์ตลกในการศึกษาตามลักษณะของตระกูลภาพยนตร์ (film genre) การแบ่งหรือจำแนกประเภทของภาพยนตร์ตลกในแต่ละรูปแบบจะมีหลักเกณฑ์ คือ วิธีการสร้างอารมณ์ขันและเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ตลก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการศึกษาจากภาพยนตร์ตลกในต่างประเทศ การศึกษาภาพยนตร์ตลกในประเทศไทยที่ผ่านการวิจัยที่เกี่ยวข้องยังคงมีไม่มากนัก ซึ่งลักษณะเฉพาะตามหลักเกณฑ์ของภาพยนตร์ตลกไทยเท่าที่ผู้วิจัยพอค้นคว้ารวบรวมได้ จะมีลักษณะตามที่กล่าวถึงต่อไป

พัฒนาการและลักษณะเด่นของภาพยนตร์ตลกไทย

ภาพยนตร์ตลกไทย ในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยเริ่มมีความชัดเจนและสามารถอธิบายได้ว่า ภาพยนตร์ไทยเรื่องไหนเข้าข่ายเป็นภาพยนตร์ตลก เริ่มแรกจากองค์ประกอบของภาพยนตร์ คือ ดารานักแสดง เมื่อนักแสดงที่มีความด้านการแสดงตลก ร่วมแสดงในภาพยนตร์เรื่องใด ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็จะมีลักษณะเข้าข่ายว่าเป็นภาพยนตร์ตลก

ชาญชนะ หอมทรัพย์ (2552, หน้า 59-60) ได้นำเสนอบทความเรื่อง “กำเนิดดาวตลกในหนังไทย” ซึ่งเป็นการอธิบายยุคสมัยความเป็นมาของภาพยนตร์ตลกในประเทศไทยที่มักจะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับลักษณะของการเกี่ยวพันกันกับดารานักแสดงตลกในแต่ละยุคสมัย ตั้งแต่ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 พ.ศ. 2482-2495 ความบันเทิงของคนไทย คือ ละครเวที ซึ่งในยุคนั้นการแสดงตลกหน้าม่านสลับละครเวทีหรือสลับลการฉายภาพยนตร์ตามโรงภาพยนตร์ ซึ่งมีลักษณะของการแสดงที่เรียกว่า จำอวด ทำให้เกิดดารตลกชื่อดัง อย่างเช่น ล้อต๊อก สมพงษ์ พงษ์มิตร จำรูญ หนวดจิม รวมถึง

ดอกดิน กัญญามาลย์ จนกระทั่งละครเวทีที่เชื่อมความนิยมในปี พ.ศ. 2495 ทำให้ตลกหน้าม่านเหล่านี้ก้าวเข้าสู่วงการภาพยนตร์

ยุคภาพยนตร์ตลกไทยที่เรียกว่าเป็นยุคตลกบูม ล้อตลก คาราตลกชื่อดังในยุคนี้ ได้ก่อตั้งบริษัท ตลกบูมภาพยนตร์ ร่วมกับภรรยา สมจิตต์ ทรัพย์สำรวย มีผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องแรก คือ ลูกเขย ฉายในปี พ.ศ. 2512 ก่อนจะประสบความสำเร็จจากภาพยนตร์เรื่อง ทหารเกณฑ์ ฉายในปี พ.ศ. 2523 ยุคตลก 4 สี สมาชิกกลุ่มนี้ ได้แก่ สีเผือก สีสุรียา เทพเทียนชัย และสีหมึก พวกเขาทั้งหมดร่วมกันแสดงภาพยนตร์เรื่อง 4 สีที่เด็ด ฉายในปี พ.ศ. 2517 ก่อนที่ทั้งคณะจะประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ เป็นผลให้สีสุรียาเสียชีวิตทันที ส่วนสีเผือกกลายเป็นเจ้าชายนิทรา ต่อมาก็เสียชีวิต สีหมึก และเทพ เทียนชัย รอดตาย หลังจากเหตุการณ์นั้น เทพ เทียนชัย โด่งดังขึ้นเป็นพระเอกเต็มตัวประกบกับนางเอกสาวสวยหลายคน เช่น คู่กับเนาวรัตน์ ยุคหน้านั้น ในภาพยนตร์เรื่อง กิ่งทองใบคำแย ฉายในปี พ.ศ. 2523 และคู่กับสุพรรณษา เนื่องภิรมย์ ในภาพยนตร์เรื่อง ไปรษณีย์สุดหล่อ ฉายในปี พ.ศ. 2524

ยุคของภาพยนตร์ตลกที่มีดาวเด่นมาจากตลกคณะ เด่น เดื่อ เทพ ซึ่งรวมตัวกันแสดงภาพยนตร์เรื่อง สุภาพบุรุษตะตึงโหน่ง ฉายในปี พ.ศ. 2520 ซึ่งเป็นการเปลี่ยนสถานะคาราตลกที่เป็นแค่คาราประกอบให้สามารถกลายเป็นคาราชูโรงทัดเทียมกับพระเอกในยุคนี้ ต่อมาในยุคปี พ.ศ. 2530-2535 เป็นยุคที่เรียกว่า ตลกปัญญาชน คาราตลกกลุ่มชูไม่สำออง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นศิษย์เก่าคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ภาพยนตร์ที่โด่งดัง คือ ภาพยนตร์เรื่อง บุญชู ฉายในปี พ.ศ. 2531 หรือกลุ่มคาราตลกจากมหาวิทยาลัยศิลปากร กลุ่มตลกกลิ้งสี่ ซึ่งร่วมแสดงในภาพยนตร์เรื่อง กลิ้งสี่และกาวแป้ง ฉายในปี พ.ศ. 2531

ในยุคนี้คาราตลกจากสถานบันเทิงหรือที่เรียกว่า ตลกคาเฟ่ เริ่มเข้ามาแสดงในภาพยนตร์ไทยมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นคาราประกอบในภาพยนตร์ทุนต่ำ และในภาพยนตร์บางเรื่อง คาราตลกทั้งสองกลุ่ม คือ ตลกคาเฟ่และตลกปัญญาชนก็แสดงภาพยนตร์ร่วมกัน โดยเฉพาะในภาพยนตร์สี่ชุดเรื่อง บ้านผีปอบ ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในตลาดต่างจังหวัด แต่ยังไม่ได้รับความนิยมในกรุงเทพมหานคร

นอกจากนี้ จากการศึกษาลักษณะเด่นของภาพยนตร์ตลกไทยที่มาโนช ชุ่มเมืองปึก (2547) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด บุญชู กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ตลกไทยซึ่งมีดารานักแสดงที่มีแนวทางการแสดงที่เรียกว่า เป็นดาราตลกร่วมแสดง ยังมีอีกหลายองค์ประกอบที่เป็นลักษณะเด่น เช่น เนื้อหาของภาพยนตร์ตลกไทย โดยธรรมชาติคนไทยจะชอบเรื่องตลกอยู่แล้ว เรื่องราวที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์ตลกจึงเป็นเรื่องอะไรก็ได้ แต่มักเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับการมองโลกในแง่ดี ทำให้ตลกร้ายจึงไม่ค่อยถูกรสนิยมสำหรับคนไทย

การนำเสนอของภาพยนตร์ตลกไทย จะใช้วิธีการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน มุขตลกเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ขาดไม่ได้ การเล่าเรื่องจะใช้มุขตลกเป็นแนวทางหลัก โดยส่วนใหญ่คนไทยจะชอบมุขตลกแบบเอะอะมะเทิง ตลกเจ็บตัว ตลกไปกษา เป็นหลัก อาจเป็นเพราะคุ้นเคยกับสื่อพื้นบ้านอย่างลิเกมาก่อน โดยมุขตลกที่ใช้ก็จะไม่ซับซ้อนจนเกินไป คิดแค่ชั้นเดียวและจะต้องมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของคนไทย เช่น มุขลามปามกันในครอบครัว มุขผู้ชายกลัวภรรยา ซึ่งเป็นมุขที่เล่นเมื่อไรก็ยังสามารถมอได้เสมอ ลักษณะเด่นของภาพยนตร์ตลกไทยดังกล่าว สามารถนำไปสู่การจัดหลักเกณฑ์ว่าภาพยนตร์ไทยเรื่องใดเข้าข่ายภาพยนตร์ตลก

แนวความคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันเป็นส่วนหนึ่งของอารมณ์มนุษย์ มีการให้ความสำคัญกับอารมณ์ขันในแง่ความจำเป็นของชีวิตมนุษย์ หากมนุษย์ปราศจากอารมณ์ขันย่อมเป็นการยากที่จะดำรงชีวิตอยู่ได้ ในแวดวงวิชาการเองก็ได้มีการศึกษามาตั้งแต่ในอดีต เพื่อค้นหาความหมาย ความสำคัญ บทบาท กระบวนการสื่อสารในสังคมที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน ตั้งแต่เริ่มมีการค้นหาธรรมชาติของมนุษย์

Bergson (อ้างถึงใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 16) นักปราชญ์ชาวฝรั่งเศส ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันว่า การหัวเราะไม่ใช่เป็นการตบมือข้างเดียว แต่เป็นปฏิกริยาสะท้อนระหว่างคนสองคน และการหัวเราะนี้เองที่ช่วยส่องให้เห็นความเป็นมนุษย์ ทั้งด้านที่สวองามและด้านที่บูดเบี้ยวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

Freud (อ้างถึงใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 16) นักจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรีย ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับอารมณ์ขันว่า การหัวเราะเป็นกลไกในการผ่อนคลายความเครียด และสร้างความพึงพอใจในระดับจิตใต้สำนึก เรื่องตลกเป็นสิ่งเร้าและอารมณ์ขัน อันเกิดจากการรับรู้เรื่องราวหรือสิ่งที่ตลกขบขัน คือ การระบายความเก็บกดและความรู้สึกก้าวร้าวต่าง ๆ ที่แฝงอยู่ในส่วนลึกของจิตใจออกมา

อารมณ์ขันเป็นเรื่องพื้นฐานของชีวิตมนุษย์ เทียบได้กับศาสนาและภาษา หัวใจของการสร้างอารมณ์ขันอยู่ที่การล้อเลียนความหมาย หรือสถาบันทางสังคมซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป การล้อเลียนจะตลกขบขันหรือไม่ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น รวมไปถึงค่านิยมของคนในกลุ่ม การล้อเลียนนั้นจะถูกกาลเทศะหรือไม่ เพราะการเล่นกับความหมายในแง่ขบขัน บางครั้งก็ตลก บางครั้งก็กลับสร้างความอึดอัดใจ หรือทำให้เกิดการเสียหน้าขึ้นมาได้ บางครั้งก็อาจช่วยผ่อนคลายปัญหา แต่ก็มีบ่อยครั้งที่กลายเป็นชนวนของความขุ่นข้องหมองใจ หรืออาจกลายเป็นการเหยียดหยามกัน (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 14)

อารมณ์ขันอยู่ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตผู้คน เป็นสิ่งที่อยู่ในกิจวัตรทางอารมณ์ของมนุษย์ และเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคม แม้แต่ในสื่อสารมวลชนเอง อารมณ์ขันก็ปรากฏอยู่เช่นเดียวกัน ยกตัวอย่างเช่น รายการโทรทัศน์ไทยในปัจจุบัน มีรายการมากมายที่นำเสนอเรื่องราวขำขัน โดยรูปแบบของรายการเหล่านั้นก็มักจะเน้นการสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชม เช่น รายการชิงร้อยชิงล้าน รายการละครซิทคอม เป็นต้น ในหนังสือพิมพ์รายวันเองก็มีการ์ตูนล้อเลียนการเมืองเช่นเดียวกับในภาพยนตร์ อารมณ์ขันก็อยู่ในภาพยนตร์ จนมีการจำแนกตระกูลของภาพยนตร์ให้กับภาพยนตร์ที่สร้างอารมณ์ขันเป็นหลักว่า เป็นตระกูลภาพยนตร์ตลก (comedy film) การสร้างอารมณ์ขันในภาพยนตร์จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถอธิบายและวิเคราะห์ความคิดของมนุษย์และความเป็นไปของสังคมได้

การสร้างอารมณ์ขัน คือ การเสนอสิ่งที่เบี่ยงไปจากความเป็นจริง ออกไปจากความหมายที่เป็นมาตรฐาน หรือความหมายที่เข้าใจกันได้ว่าเป็นปกติ ทำให้อารมณ์ขันยืนอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ ความมีอารยะธรรมและความป่าเถื่อน

คนดีกับคนบ้า และที่สำคัญระหว่างความมีกฎเกณฑ์กับความไร้กฎเกณฑ์ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 15)

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างอารมณ์ขันนั้น เริ่มต้นจากวิธีการพื้นฐานที่จะทำให้ เกิดอารมณ์ขันได้ หากจำแนกย่อยลงลึกไปถึงกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขัน จะมีรูปแบบ ที่เรียกว่า มุขตลก ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะใช้ในการแสดงตลกทั่วไป ทั้งนี้ Keener (1992, pp. 38-43) ได้รวบรวมกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขันตามลักษณะที่เรียกว่า เป็นมุขตลก พอสังเขปดังต่อไปนี้

1. ตลกกับสำนวนถ้อยคำ (puns) หมายถึง ถ้อยคำที่รูปหรือเสียงคล้ายกัน แต่ต่างความหมายกัน ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การรับรู้ความหมายของผู้ชม
2. ตลกเจ็บตัว (slapsticks, pratfall) หมายถึง การเล่นตลกกับพฤติกรรมตลก เป็นตลกเวทีแบบแรก ๆ
3. การกล่าวเกินจริง (hyperbole) อาจเป็นการกล่าวเกินจริงหรือการใช้ภาพที่เกิน ความจริง
4. น้อยกว่าที่เป็นจริง (understatement) ตรงกันข้ามกับการกล่าวเกินจริง สามารถ สร้างอารมณ์ขันเล็ก ๆ ให้กับผู้ชมได้
5. บุคลิกที่ผิดไปจากรูปแบบที่ควรจะเป็น (character doing something unusual for his or her type) เช่น คนสูงวัยออกมาเต้นแบบวัยรุ่น
6. การยึดเอาตามตัวภาษา (literalism) คือ ผู้ชมจะจินตนาการไปตามภาษาแบบ คำต่อคำและนำไปสู่การตีความหมายของภาษา
7. การพูดหรือความเห็นที่น่าหัวเราะ (the absurd remark) เหตุผลที่น่าหัวเราะ มีความคลาดเคลื่อนหรือการให้ความสำคัญกับสิ่งที่ไม่ควรได้รับ
8. คำถามหรือความเห็นที่โจ่งแจ้ง (the obvious question or comment) ซึ่งไม่มีใคร คาดว่าจะได้ยินเพราะ โจ่งแจ้งเกินไป
9. บุคลิกบางอย่างที่ไม่รู้ตัวซึ่งผู้ชมสังเกตเห็น (character unaware of something the viewer can see)
10. ผลลัพธ์หรือนิสัยที่คาดเดาได้ล่วงหน้า (condition reflexes and habits) เช่น พ่อแม่บอกว่าไม่ ก่อนที่เด็กจะทันขออะไร

11. ความหมายซ้อน (double entendre) หมายถึง คำหรือข้อความที่มี 2 ความหมาย โดยมากจะเป็นคำพวน ซึ่งผู้ชมจะหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะคิดถึงความหมายที่แฝงอยู่
12. ความไม่ลงรอย (non sequitur) หมายถึง ข้อสรุปที่ดูเหมือนมีเหตุผลไม่ลงรอย กับความคิดเห็นที่มีอยู่ก่อน คล้ายกับการใช้คำวาทหรือเล่นสำนวนโวหาร
13. สิ่งที่มีลักษณะเหมือนมนุษย์ (anthropomorphism) เช่น ใส่อารมณ์อุปนิสัย ของมนุษย์ลงในสัตว์ สิ่งของ หรือพืช
14. มนุษย์ปลอมตัวเป็นสัตว์หรือสิ่งของ (humans masquerading as animals or objects)
15. ความไม่กลมกลืนของสิ่งที่อยู่ใกล้ ๆ กัน หรือการไม่เข้ากับยุคสมัย (incongruous juxtapositions or anachronisms) เช่น แก้วสมัยหยุสไปวางในห้องที่แต่งแบบทันสมัย Pop Art
16. การล้อเล่นและเลียนแบบ (parody and pastiche) เช่น การล้อเลียนฉากตลก ต่อผลงานที่มีชื่อเสียง
17. การเย้ยหยัน (satire) หมายถึง การหัวเราะในสิ่งที่ผิดพลาดหรือความโง่
18. การย้อนกลับ (reversal) หมายถึง ความคิดที่ต่าง ๆ ถูกลมองให้แตกต่างออกไป จากมุมมองของสิ่งไม่น่าสนใจ เช่น สัตว์เลี้ยง เด็ก
19. ความกลัว (fears) การขยายความกลัวให้มากเกินไปจนเหตุก็อาจกลายเป็นสิ่งที่ น่าหัวเราะได้จากความน่าอัศจรรย์นั้น ๆ
20. สะท้อนภาพหรือตั้งคำถามในความเป็นผู้เชี่ยวชาญ (echoing the expert or questioning the expert) การทำตัวเป็นผู้เชี่ยวชาญจากคนที่ไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญเป็นเรื่องน่าขำ
21. ผสมผสานการอุปมาและการใช้ถ้อยคำผิด ๆ (mixed metaphors and malapropisms) เป็นการเล่นกับคำอีกแบบหนึ่ง โดยการนำอุปมาอุปมัยมาผสมผสาน ให้ผิดไปจากเดิมและไม่สมเหตุสมผล
22. การพูดกลับตัวอักษร โดยไม่ได้ตั้งใจ (spoonerism)
23. อาการที่ขัดแย้งกับความรู้สึก (paradox)
24. การรู้ความจริงน้อยมาก (little know fact)

25. ช่วงเวลาที่น่าอับอาย (embarrassing moments) ทุกคนสามารถรับรู้ถึงความอับอายได้และพร้อมที่จะข้ามบุคคลที่น่าอับอาย

26. การจูงใจให้คิด (suggestion) เป็นการสร้างจินตนาการนอกเหนือไปจากในภาพที่ได้บอกไว้ สามารถสื่อไปถึงบางอย่างโดยอาศัยพลังในการชักชวนให้ติดตาม ซึ่งผู้ชมจะนึกภาพตกใจเกิดขึ้นในใจ

27. ช่วงเวลาที่น่าสงสาร (poor-timing) การแสดงออกโดยบุคลิกที่น่าขำ เช่น พนักงานขายที่พยายามทักทายลูกค้าอย่างนอบน้อม ในขณะที่กำลังถูกสุนัขของลูกค้าคนนั้นกัด

นอกจากมุขตลกแล้ว อารมณ์ขันอาจเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมายด้วยรูปแบบง่าย ๆ คือ การทำให้เรื่องที่เสนอผิดไปจากความคาดหมาย มีลักษณะแหวกไปจากกรอบที่วางไว้ โดยเรื่องเหล่านี้ต้องมีเงื่อนไขของวิธีการสร้างอารมณ์ขันไว้หลายประการ ดังนี้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 31-35)

1. การเล่นตลกกับภาษา ภาษาจะมีหลักไวยากรณ์เป็นตัวกำหนดรูปแบบของภาษา ให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่มีการใช้ภาษาผิดไปจากหลักไวยากรณ์ ก็อาจกลายเป็นสิ่งที่ขบขัน การเล่นกับถ้อยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่าง ๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษา ด้วยการนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่น รูปประโยคหรือกลุ่มคำมาถ่วงรูปเสียใหม่ เพื่อสร้างความบิดเบี้ยวทางภาษาจนเกิดอารมณ์ขำขัน

2. การเล่นตลกกับสามัญสำนึก ในแต่ละสังคมต่างมีกฎเกณฑ์ เรื่องใดคุยกันได้ เรื่องใดเป็นเรื่องต้องห้าม หรือเรื่องใดเป็นเรื่องเพื่อฝัน เป็นสามัญสำนึกของสังคม เมื่อมีการแสดงออกที่เบี่ยงไปจากบรรทัดฐานของสังคมจึงอาจก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้

3. การเล่นตลกกับความรู้สึก มนุษย์มีวิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์และความรู้สึกจากวัฒนธรรม การเล่นตลกกับความรู้สึกเป็นการนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียน ซึ่งเป็นการเล่นตลกที่ละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะตลก อาจกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด โดยมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกทางเพศที่เก็บไว้มาเสนอในอีกแง่มุมหนึ่ง

4. การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน มนุษย์มีความรักสนุก สามารถเอาเรื่องรอบตัวมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะป็นครอบครัว เพื่อน ศิลปะ วัฒนธรรม หรือการเมือง ทุกคนมีประสบการณ์ร่วม การเล่นตลกกับเรื่องรอบตัวอาจเล่นได้แบบล้อเลียนเพื่อหยอกเย้า หรือเพื่อเสียดสีอย่างรุนแรง

5. การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต เป็นการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากของการดำเนินชีวิต เกิดการผิดปกติ เหมือนกับเครื่องจักรที่ทำงานเกิดอาการสะดุด เปลี่ยนทิศทาง หรือเปลี่ยนวิถีชีวิต เช่น การกลับบทบาทของคน การสลับวิถีชีวิตของคน อารมณ์ขัน ในลักษณะนี้ คือ การใส่ชีวิตเข้าไปในแบบแผนที่เป็นกลไกซ้ำซาก

นอกจากนี้ Thompson (1971) ยังได้จำแนกลำดับชั้นของตลกที่เรียกว่า บันไดตลก (ladder of comedy) โดยแบ่งประเภทตลกออกเป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ ตลกชวนหัว (comedy) และตลกโปกฮา (farce) ซึ่งมีการจำแนกประเภทย่อย ๆ ลงไปเป็นลำดับชั้นอีกหลายประเภท แต่การแบ่งระดับชั้นก็ไม่ได้เป็นอธิบายว่า ตลกประเภทหนึ่งดีกว่า อีกลักษณะหนึ่ง ดังแสดงในภาพ 2

6. ตลกทางความคิดและเสียดสี

ตลกชวนหัว (comedy)

5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร

ตลกโปกฮา (farce)

4. ไหวพริบคำคม

3. กลไกของโครงเรื่อง

2. เกราะห้ามยามร้ายทางร่างกาย

1. ความลามกอนาจาร

ภาพ 2 บันไดตลก (ladder of comedy) ตามแนวคิดของ Thomson

ที่มา. จาก *The Living Art an Introduction to Theatre and Drama* (p. 348), by A. R. Thompson, 1971, San Francisco: Rinehart.

จากภาพ 2 บันไดตลก (ladder of comedy) ตามแนวคิดของ Thomson (1971, p. 348) มีดังนี้

1. ตลกโปกฮา (farce) จำแนกประเภทย่อย ๆ ลงไปเป็นลำดับขั้นอีก 4 ประเภท คือ

1.1 ความลามกอนาจาร (obscenity) ถือเป็นลักษณะของตลกขั้นต่ำสุด ในแต่ละสังคมจะให้น้ำหนักของความลามกอนาจารแตกต่างกัน และทุกวันนี้ความลามกอนาจารยากที่จะกำหนดได้ ช่องว่างระหว่างวัย รสนิยมเฉพาะตัว ความแตกต่างทางภูมิปัญญา ทำให้การพิจารณาเรื่องลามกอนาจารมีการแตกประเด็นที่ต่างกันออกไป

1.2 เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย (physical mishap) เป็นลักษณะของตลกเจ็บตัวประเภทหนึ่ง เช่น การกระชากเก้าอี้ออกจากตัวละครที่กำลังจะนั่ง การลื่นล้ม เพราะเปลือกกล้วย การปาหน้าด้วยเค้ก ตลกประเภทนี้เข้าข่ายเดียวกับตลกประเภทเจ็บตัว (slapstick comedy)

1.3 กลไกของโครงเรื่อง (plot device) มีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกสถานการณ์ จะสร้างเสียงหัวเราะได้ต่อเมื่อแสดงเรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องบังเอิญให้เห็นว่าเป็นเรื่องจริง รวมถึงเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจผิด ความปรารถนาที่สวนทางกัน ความไม่ถูกกาลเทศะ หรือเหตุการณ์ที่กระอักกระอ่วนใจ

1.4 ไหวพริบคำคม (verbal wit) เป็นความขบขันที่เกิดขึ้นจากภาษา คำพูด การเจรจา

2. ตลกชวนหัว (comedy) จำแนกประเภทย่อย ๆ ลงไปเป็นลำดับขั้นอีก 2 ประเภท คือ

2.1 ความลึกลับในการเสนอตัวละคร (inconsistency of character) เป็นการกระทำหรือคำพูดที่ทำให้ประหลาดใจ เพราะตรงกันข้ามกับสิ่งที่เห็น อาจมาจากการเสริมทำหรือบุคลิกที่แท้จริงของตัวละคร

2.2 ตลกทางความคิดและเสียดสี (comedy of ideas and satire) เป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตจริง สามารถทำให้หัวเราะได้กับเรื่องเขียดหรือกับตัวเอง

การล้อเลียนและการเสียดสี (parody and satire)

พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้ความหมายว่า ล้อเลียน หมายถึง เอาอย่างเพื่อขำขำเล่น เช่น พูดทำเสียงล้อเลียนคนคิดอ้างหรือคนพูดไม่ชัด แสดงกิริยาเดินจากะแผลกล้อเลียนคนขาเป๋ ส่วนคำว่า เสียดสี หมายถึง อาการที่ว่ากระทบกระทั่ง เหน็บแนมด้วยความอิจฉาเป็นต้น เช่น เธอไม่ชอบเขาจึงพูดเสียดสีเขาเสมอ ๆ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546, หน้า 116)

การล้อเลียนและเสียดสี ในแวดวงวิชาการ โดยทั่วไปมักถูกกล่าวถึงการศึกษาทางด้านอักษรศาสตร์ โดยเฉพาะในการศึกษาที่เกี่ยวกับวรรณกรรม เรื่องสั้น งานเขียน ซึ่งได้มีการศึกษา การล้อเลียน และการเสียดสี ทั้งในเชิงของประเภทงานและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน มีนักวิชาการหลายคนที่ยุบายนิยามความหมายของการล้อเลียนและการเสียดสีอย่างเป็นระบบ เช่น Holman and Harmon (1992) กล่าวว่า เรื่องเสียดสีเป็นงานเขียนหรือประเภทของงานเขียนที่มีลักษณะผสมผสานทัศนคติเชิงวิจารณ์กับอารมณ์ขันและคำคม เพื่อปรับปรุงแก้ไขสถาบันของมนุษย์และมนุษย์ชาติ ส่วน Myers and Simms (1985) กล่าวว่า การเสียดสีเป็นลีลาน้ำเสียง หรือกลวิธีที่ลดทอนความสำคัญในแง่จริยธรรมของความบกพร่องในหมู่ปัจเจกชน สถาบัน หรือสังคม โดยใช้ในการเย้ยหยันหรือตำหนิ

การศึกษาทางด้านศิลปะการละครของสไตน์ พันธุมโกมล (2550) ได้แบ่งประเภทของละครตลก ซึ่งมีละครตลกสองประเภทที่เป็นแนวทางของการล้อเลียนและเสียดสี เช่น ในละครตลกชั้นสูง (high comedy) เป็นละครที่ล้อเลียนชีวิตในวงสังคมชั้นสูง ซึ่งมีกฎเกณฑ์ข้อบังคับมากมาย ความสนุกสนานและขบขันของผู้ชมก็เกิดจากการที่ได้เห็นวิธีการอันแยบยลต่าง ๆ ของตัวละครที่นำมาใช้ เพื่อหลีกเลี่ยงข้อบังคับของสังคม ละครตลกเสียดสี (satiric comedy) ใกล้เคียงกับตลกชั้นสูง แต่เน้นการโจมตีที่เป็นการเสียดสีซึ่งรุนแรงกว่า ตลกเสียดสีจะมุ่งโจมตีข้อบกพร่องและสัณฐานของมนุษย์ไม่จำกัดสังคม มุ่งที่จะแก้ไขสิ่งบกพร่องในตัวมนุษย์และในสังคมด้วยการนำข้อบกพร่องดังกล่าวมาเยาะเย้ย ถากถาง ให้เห็นเป็นเรื่องน่าขบขันและน่าละอาย

การล้อเลียนและเสียดสีเป็นวิธีการสร้างอารมณ์ขันรูปแบบหนึ่ง แต่ที่แตกต่างและน่าสนใจ คือ จุดมุ่งหมายหลักของทั้งสองวิธี คือ เป็นการสร้างอารมณ์ขัน โดยอาจมี

ลำดับชั้นของเป้าหมายที่ต่างกัน และส่งผลต่อการสร้างความรู้สึกของผู้คน ไม่เหมือนกัน การล้อเลียนอาจมุ่งหวังแค่ให้เกิดความอับอาย ในขณะที่การเสียดสีอาจมุ่งหวังให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

วิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการล้อเลียนและเสียดสี

ความขี้เล่นของมนุษย์ทำให้สามารถหยิบยกเอาเรื่องรอบตัวหรือปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว เรื่องระหว่างเพื่อน เรื่องศิลปวัฒนธรรม เรื่องเศรษฐกิจ หรือแม้แต่เรื่องการเมือง การเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่าต้องการล้อเลียนอย่างเบา ๆ เพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีอย่างรุนแรง โดยแบ่งวิธีการเล่นตลกออกเป็น 2 วิธี ดังนี้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536, หน้า 39-40)

1. Parody การล้อเลียน คือ การเลียนแบบจากต้นแบบแล้วนำมาดัดแปลงใหม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนไปจากเดิม เช่น การเอาทำนองเพลงของนักดนตรีชั้นครูมาล้อ โดยการเล่นก็ย่ำเสียงหรือ โน้ตบางตัวให้เพี้ยนไปจากต้นฉบับ ในรายการโทรทัศน์ปัจจุบัน Parody ถูกนำมาใช้มากขึ้น ศิลปินล้อเลียนของพิธีกรบางคนหรือรายการที่มีลักษณะล้อเลียนชัดเจน เช่น รายการสภาโง่

2. Satire เป็นการสร้างอารมณ์ขันที่ทำให้เกิดความสะใจที่ได้หัวเราะใส่คนอื่น หรือเป็นการระบายความคับข้องใจ ซึ่งโดยปกติจะถูกเก็บกดเอาไว้ การเล่นตลกในแนวนี้มักเป็นการเสียดสีการเมืองหรือวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาสังคม ความสัมพันธ์ในครอบครัว หรือสถาบันทางสังคมอื่น ๆ ตัวอย่างที่ชัดเจน คือ การ์ตูนล้อเลียนการเมืองในหนังสือพิมพ์

นอกจากนี้ การล้อเลียน (parody) และการเสียดสี (satire) ยังเป็นวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จนบางครั้งแยกแยะไม่ออกและส่วนใหญ่ทั้งสองวิธีการมักจะสร้างความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

กฤษดา เกิดดี (2543) ได้เสนอว่า ตลกแบบ Parody มีลักษณะที่พาดพิงกับตลกแบบ Satire บางครั้งมีการนำเอาตลกทั้งสองประเภทนี้มาใช้อย่างไม่ถูกต้อง และได้มีผู้ให้ความแตกต่างระหว่างตลกทั้งสองประเภทเอาไว้ว่า ตลกแบบ Parody มักมีเนื้อหาว่าด้วยบรรทัดฐานทางวรรณกรรมหรือภาพยนตร์ ในขณะที่ตลกแบบ Satire มักจะกล่าวถึง

บรรทัดฐานทางสังคม มีการตั้งข้อสังเกตว่า Parody มักเล่นสนุกสนานกับรูปแบบ และโครงสร้าง ส่วน Satire มุ่งโจมตีความบกพร่องและความโง่เขลาของมนุษย์

วิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยวิธีการล้อเลียน (parody) และเสียดสี (satire) จะต้องมีส่วนประกอบสำคัญที่จะทำให้เกิดอารมณ์ขันได้ คือ ต้องอาศัยสิ่งที่อยู่รอบตัวของมนุษย์มาเป็นองค์ประกอบ เสมือนเป็นวัตถุดิบสำคัญในการหยิบยกมาสร้างอารมณ์ขันด้วยวิธีการทั้งสองรูปแบบข้างต้น ล้วนเป็นการสร้างอารมณ์ขันที่ปรากฏในงานบันเทิงคดี (fiction) และในงานสื่อสารมวลชนทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนล้อการเมืองในหนังสือพิมพ์รายวัน รายการโทรทัศน์ล้อเลียน ละครตลก วรรณกรรมขำขัน รวมไปถึงภาพยนตร์ตลกก็มักจะใช้ทั้งสองวิธีในการสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้รับสาร

วิธีการทั้งสองวิธีดังกล่าว มักถูกใช้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอารมณ์ขันของภาพยนตร์ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ตลก ซึ่งการสร้างอารมณ์ขันเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพยนตร์ตลก ในการวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคม ในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ขันทั้งสองวิธี เหตุผลเป็นเพราะวิธีการสร้างอารมณ์ขันที่มีรูปแบบค่อนข้างหลากหลาย แต่รูปแบบที่มีความโดดเด่นและสามารถอธิบายเชื่อมโยงไปถึงภาพยนตร์ตลกและบริบททางสังคมในแง่ความสัมพันธ์กับตระกูลภาพยนตร์ตลกได้อย่างชัดเจน คือ การล้อเลียน (parody) และการเสียดสี (satire) ซึ่งในการจัดจำแนกตระกูลภาพยนตร์ตลกได้กล่าวถึงทั้งสองรูปแบบว่าเป็นทั้งวิธีการและเนื้อหา

นอกจากนี้ การสร้างอารมณ์ขันทั้งสองรูปแบบก็เป็นวิธีการสำคัญตามแนวคิดบันไดตลก (ladder of comedy) ของ Thompson (1971) ซึ่งเป็นบันไดขั้นสูงสุดของเรื่องตลกตามแนวคิด ซึ่งในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย การล้อเลียน (parody) และการเสียดสี (satire) อาจจะเป็นอีกวิธีการสำคัญของการสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งจะนำไปสู่การค้นหาคำตอบว่า มีการสร้างอารมณ์ขันอย่างไรในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย และอารมณ์ขันเหล่านั้นไปเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับบริบททางสังคมในภาพยนตร์ไทย

แนวคิดบริบททางสังคมในภาพยนตร์

การวิเคราะห์ภาพยนตร์สำนักบริบท

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ในทางวิชาการ ตั้งแต่ในยุคเริ่มต้นกำเนิดภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถูกจัดอยู่ในฐานะที่เป็นศิลปะมวลชน (mass art) การวิเคราะห์ภาพยนตร์ จึงเริ่มต้นจากแนวทางที่เรียกว่า การวิจารณ์ ซึ่งเป็นอีกลักษณะหนึ่งของการวิเคราะห์ โดยการวิจารณ์ภาพยนตร์มีลักษณะที่เป็นการเชื่อมโยงมาจากแนวทางการวิจารณ์งานศิลปะ ประเภทอื่น ๆ ซึ่งมีแนวทางและรูปแบบมาก่อนหน้านั้นแล้ว ทั้งนี้ การวิจารณ์ภาพยนตร์ อาจเป็นจุดเริ่มต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์อย่างมีรูปแบบตามแนวทางวิชาการที่เกิดขึ้น มาภายหลัง

การวิจารณ์ภาพยนตร์ทั่วไปและการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทางวิชาการ อาจเป็นสอง รูปแบบของความเหมือนที่แตกต่างกัน ลักษณะที่เหมือนกัน คือ เป็นการศึกษาภาพยนตร์ อย่างมีรูปแบบหลักเกณฑ์ โดยไม่ใช่ความรู้สึกเหมือนกัน แต่มุมที่ต่างกัน คือ การวิจารณ์ อาจเพิ่มลักษณะในเชิงการประเมินคุณค่า แต่การวิเคราะห์ให้ความสำคัญกับการแยก องค์ประกอบของภาพยนตร์ เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น มากกว่าการประเมินคุณค่า

การวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทย-ร่วมสมัย ผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย ซึ่งในการวิเคราะห์ ภาพยนตร์เหล่านั้น ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีของการวิจารณ์ภาพยนตร์บางส่วนมาใช้ในการ วิเคราะห์ เพื่อเป็นการเปิดพื้นที่ในการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย โดยแนวคิดที่เกี่ยวกับการวิจารณ์ภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะเลือกใช้ในแง่ของการวิเคราะห์ ตามลักษณะรูปแบบและการแยกแยะองค์ประกอบของภาพยนตร์เท่านั้น แต่ผู้วิจัย จะไม่มุ่งเน้นในเรื่องของการประเมินคุณค่าและตัดสินภาพยนตร์

บุญรักษ์ บุญยงเขตมาลา (2552ข, หน้า 25-26, 45-46, 53) ได้เสนอว่า แนวทาง ของการวิจารณ์ภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 สำนักใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การวิจารณ์ด้วยตัวบท (textual criticism) คือ การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ โดยโดด ๆ อันเป็นแนวทางในการวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ใช้กันกว้างขวางมากที่สุด

มาแต่ไหนแต่ไร เป็นการวิจารณ์ในยุคเริ่มแรกทางสายวารสารศาสตร์และมนุษยนิยม เน้นไปที่การพิจารณาปัจจัยภายในของภาพยนตร์ เช่น โครงเรื่อง ประเด็น ความคิด ตัวละคร นักแสดง และองค์ประกอบทางเทคนิคต่าง ๆ

การวิจารณ์ตัวบท/บริบท (textual/contextual criticism) เป็นการวิเคราะห์ ภาพยนตร์แต่ละเรื่องภายในกรอบของภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ จำนวนหนึ่ง มาเป็นส่วนหนึ่ง ของการพิจารณาภาพยนตร์ด้วย ซึ่งเป็นการวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มักใช้กันในหมู่คนดู ภาพยนตร์ที่คลั่งไคล้ในภาพยนตร์อย่างจริงจัง

การวิจารณ์บริบท (contextual criticism) คือ การตรวจสอบสัมพันธ์ภาพระหว่าง ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง หรือภาพยนตร์หลายเรื่องกับโลกภายนอกของภาพยนตร์

2. การวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นที่บริบท คือ การวิจารณ์ภาพยนตร์ที่มองว่า ภาพยนตร์เป็นเอกสารทางสังคมที่สำคัญชนิดหนึ่ง และมีศักยภาพที่จะใช้เป็เครื่องมือ ในการทำความเข้าใจกับความ เป็นไปทางสังคมได้เป็นอย่างดี

การวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นบริบท มีรากเหง้ามาจากการเปลี่ยนแปลงทาง การเมืองในประเทศฝรั่งเศส ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ไม่สามารถอยู่อย่างโดด ๆ โดยไม่ได้รับ อิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้ ภาพยนตร์จึงได้กลายเป็นสถาบันที่ได้รับความสนใจจากสังคมส่วนรวมมากขึ้น

การวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นบริบทมีหลายวิธีการ เช่น วิธีการทางประวัติศาสตร์ ซึ่งจะเป็นการตั้งคำถามว่า ภาพยนตร์มีความสำคัญมากน้อยเพียงไร และมีความสัมพันธ์ อย่างไรบ้างกับประวัติศาสตร์ของแต่ละยุคสมัย กล่าวคือ บริบททางประวัติศาสตร์ของโลก ของสังคม รวมทั้งบริบททางประวัติศาสตร์เฉพาะของภาพยนตร์ทั้งในฐานะที่เป็นศิลปะ เทคโนโลยี และเป็นธุรกิจ รูปแบบวิธีการ คือ ค้นหาหาข้อมูลมาจัดลำดับข้อมูล เมื่อข้อมูล ต่าง ๆ เข้าที่ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์จึงกลายเป็นกิจกรรมที่ก้าวข้ามไปถึงการตีความ (interpretation) มากขึ้น

3. การวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นบริบทด้วยวิธีการทางสังคมศาสตร์ มีจุดเริ่มต้น มาจากคำถามที่ว่า ภาพยนตร์สามารถส่งผลกระทบต่อมนุษย์และสังคมในทางบวก และทางลบอย่างไร ด้วยเหตุที่ว่านี้ สังคมต่าง ๆ จึงมีความพยายามที่จะใช้ภาพยนตร์ เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่เรื่องราวหรือเพื่อกำหนดพฤติกรรมมนุษย์ให้เดินไปในทิศทาง

ที่ต้องการ ในขณะที่เดียวกันสังคมก็พยายามออกระเบียบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อตรวจสอบภาพยนตร์ก่อนที่จะมีการเผยแพร่ ด้วยความเชื่อว่าภาพยนตร์อาจส่งผลกระทบต่อมนุษย์ จึงต้องมีการควบคุมดูแลเนื้อหาและรูปแบบของภาพยนตร์ตามระบบค่านิยมของสังคม

จากการศึกษาของบุญรักษ์ บุญฤๅษเฒมาลา (2552ข, หน้า 26, 54) พบว่าการวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นบริบทด้วยวิธีการทางสังคมศาสตร์ มักจะตั้งคำถามว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แต่ละกลุ่ม หรือแนวโน้มของภาพยนตร์บางชนิด กำเนิดขึ้นจากพลังอะไร บ่งบอกอะไรบ้างเกี่ยวกับมนุษย์และสังคมในยุคนั้น ๆ และมีผลกระทบอย่างไรบ้างต่อมนุษย์ และสังคมในปัจจุบันและอนาคต

การวิจัยเรื่อง การเล่าเรื่อง อารมณ์ขัน และบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจะประยุกต์ใช้แนวทางของการวิจารณ์ภาพยนตร์แบบเน้นบริบท ซึ่งเป็นการใช้วิธีการทางสังคมศาสตร์ เพื่อค้นหาว่า ภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัยมีการสะท้อนภาพบริบททางสังคมในด้านใดบ้าง ทั้งในเชิงโลกทัศน์ บรรทัดฐาน ค่านิยม สถาบันทางสังคม อุดมการณ์ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจทั้งระหว่างบุคคลหรือระหว่างสถาบันต่าง ๆ และปัญหาสังคมด้านต่าง ๆ

บริบทของปัญหาสังคม (context of social problems)

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม เป็นคำกล่าวของนักปราชญ์ชาวกรีกชื่อ Aristotle (อ้างถึงใน Siks, 1983, p. 170) มีความหมายว่า มนุษย์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกัน สร้างสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ต้องติดต่อสื่อสารกัน สร้างระบบระเบียบ สร้างโครงสร้างการอยู่ร่วมกัน สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม ความสัมพันธ์นั้นอาจเป็นทั้งทางตรงและทางอ้อม การอยู่ร่วมกันของมนุษย์จึงถูกนิยามเรียกว่า สังคม

เมื่อมนุษย์จำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นสังคม การมาอยู่ร่วมกันย่อมนำมาซึ่งความหลากหลายและความซับซ้อน ก่อให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมซึ่งอาจมีบางส่วนที่เรียกว่าเป็นปัญหาสังคม

Weinberg (อ้างถึงใน รัตนา ศรีชนะชัยโชค, 2539, หน้า 12) ให้ความหมายของปัญหาสังคมว่า เป็นภาวะการณ์และแบบอย่างพฤติกรรมที่สมาชิกในสังคมพิจารณาว่า

เป็นอุปสรรคขัดขวาง ลำดับแห่งความเร่งด่วนที่ต้องดำเนินการแก้ไขขึ้นอยู่กับกรณียามของชุมชนว่า เป็นเรื่องคุกคามทำอันตรายต่อชุมชนโดยแท้จริงและสามารถดำเนินการแก้ไขได้โดยการวางแผนและใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เป็นประโยชน์

ปัญหาสังคม หมายถึง ภาวะหรือสถานการณ์ที่มีผลกระทบต่อคนจำนวนหนึ่ง และเป็นจำนวนมากพอที่จะคิดว่าไม่อาจทนอยู่ในสภาพเช่นนั้นได้ตลอดไป ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและแก้ไขปัญหาร่วมกัน (ฉัจฉลดา พิชิตบัญชาการ, 2550, หน้า 261)

การพิจารณาถึงสาเหตุของปัญหาสังคม อาจพิจารณาได้ 3 สาเหตุด้วยกัน คือ (รัตนา ศรีชนะชัยโชค, 2539, หน้า 15-17)

1. การเปลี่ยนแปลงทางสังคม (social change) เป็นการเปลี่ยนแปลงที่จะมีผลต่อโครงสร้างทั้งหมด รวมทั้งมีผลต่อคนและกลุ่มบุคคล ซึ่งถ้าในการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นประชาชนส่วนใหญ่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือปรับตัวได้ภายในเวลาที่ต้องการ ก็จะทำให้เกิดปัญหาการปรับตัวเข้ากับสังคมไม่ได้ การปรับตัวไม่ได้นี้เองที่เรียกว่า เป็นปัญหาสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงสังคมเป็นอุตสาหกรรม ทำให้เกิดปัญหาการอพยพย้ายถิ่นฐานจากชนบทเข้าสู่เมือง เพื่อมาใช้แรงงานในอุตสาหกรรม เป็นต้น

2. ความไม่เป็นระเบียบในสังคม (social disorganization) สังคมไม่เป็นระเบียบ คือ สังคมที่ไม่สามารถจะควบคุมสมาชิกของสังคมให้ปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่วางเอาไว้ โดยทั่วไปทุกสังคมมักจะวางกฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานบางอย่างให้สมาชิกมาอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบ

3. บุคลิกภาพ (personality) พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ คือ พฤติกรรมของแต่ละบุคคล เป็นผลของกรรมพันธุ์และสิ่งแวดล้อมที่หล่อหลอมบุคคลให้ได้รับการพัฒนาตามแบบแผนของแต่ละสังคมกำหนดมา ซึ่งมีทั้งบุคลิกภาพที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับ เช่น สังคมไทยเด็กต้องเคารพผู้ใหญ่ ที่สังคมไม่ยอมรับ คือ เด็กที่ไม่เคารพผู้ใหญ่ การที่บุคคลจะมีพฤติกรรมที่สังคมไม่ยอมรับอาจมาจากพฤติกรรมที่หล่อหลอมอย่างไม่เหมาะสม เช่น เด็กที่ครอบครัวไม่อบอุ่น อาจกลายเป็นเด็กที่มีปัญหา หรือการที่เด็กมีเพื่อนไม่ดี ก็อาจเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจนกลายเป็นปัญหาสังคม

วัฒนธรรมไทยกับภาพยนตร์ไทย

วัฒนธรรมมีการให้ความหมายแจ่มแจ้งไว้มากมาย แต่ในทางด้านสังคมศาสตร์ ได้อธิบายความหมายของวัฒนธรรม คือ พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ เป็นรูปแบบแห่งวิถีชีวิต หรือวิถีการดำรงชีวิตของชนชาติหนึ่ง หมู่ชนหนึ่ง คนจำนวนหนึ่ง (บรรพต วีระสัย, 2550, หน้า 55-59)

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2550, หน้า 6, 9, 32) กล่าวว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมในสังคมมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นชนกลุ่มใด พวกใด ล้วนมีวัฒนธรรมทั้งสิ้น จนถึงทุกวันนี้จะพบว่า มนุษย์ในส่วนต่าง ๆ ของโลกต่างมุ่งตรงเข้าสู่ระบบความคิดและการกระทำเดียวกัน เพื่อให้มีวิถีชีวิตที่เท่าเทียมกัน หมายความว่า มนุษย์ทุกชาติ ทุกภาษา ต้องการความเป็นสากลทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมไทยมีการสร้างสมมานานนับพันปี สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนไทย ซึ่งในปัจจุบันมีวิวัฒนาการมาจากรากฐานของปรัชญา ความเชื่อ ค่านิยม สถาบัน ขนบธรรมเนียม ประเพณี และศิลปกรรมของชนรุ่นบรรพบุรุษ โดยวัฒนธรรมไทยนั้นเป็นผลผลิตของการสร้างและปรุงแต่งจากวัฒนธรรมไทยแท้ และจากการผสมกลมกลืนเข้ากับวัฒนธรรมที่รับมาจากชนชาติอื่นที่ได้เกี่ยวข้องกับต่อกันด้วยเหตุผลทางประวัติศาสตร์ การเมือง ศาสนา และเศรษฐกิจ จึงเป็นลักษณะเฉพาะของไทยที่สามารถแสดงออกให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของสังคมไทย

ภาพยนตร์เป็นทั้งสื่อมวลชนและงานศิลปะที่ได้รับความนิยมแพร่หลายไปทุกชาติทุกภาษา เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อสังคมโดยทั่วไป เนื่องจากภาพยนตร์มักมีเนื้อหาที่ครอบคลุมเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในแต่ละยุคสมัยทั้งสภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และวัฒนธรรม โดยเฉพาะภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมของชนชาตินั้น ๆ

ในประเทศไทย ภาพยนตร์ไทยเป็นเครื่องมือที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมไทยรูปแบบหนึ่ง มีลักษณะเฉพาะเป็นธรรมชาติของภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ในประเทศอื่น ๆ วัฒนธรรมไทยจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนกำหนดลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ไทย โดยในงานวิจัยฉบับนี้จะสะท้อนภาพของวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย

แนวคิดทางสังคมศาสตร์กับภาพยนตร์ตลก

สังคมศาสตร์กับภาพยนตร์ตลกเป็นลักษณะของความสัมพันธ์ ซึ่งไม่น่าจะเชื่อมโยงความหมายต่อกันได้ โดยเฉพาะภาพยนตร์ตลกที่ให้ความสำคัญกับการสร้างอารมณ์ขัน ซึ่งเป็นลักษณะของความบันเทิงที่จะไม่เดินไปด้วยกันกับแนวทางวิชาการ แต่ในการศึกษาทางด้านสังคมศาสตร์ได้กล่าวถึงอารมณ์ขันในฐานะเป็นเครื่องมือรูปแบบหนึ่งของการควบคุมสังคม

ปฐุม ทรัพย์เจริญ (2550, หน้า 235) กล่าวว่า โดยสังคมทุกสังคมจะต้องมีระบบของการควบคุมทางสังคม (system of social control) เป็นพื้นฐานที่มาจากระบบของสังคมเอง การอยู่ในสังคมจะต้องมีการสร้างสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ สังคมจะมีวิธีการสั่งสอนคนรุ่นต่อรุ่น เพื่อให้รู้ว่าการดำรงอยู่ การปฏิบัติตัวในสังคมจะต้องทำอย่างไร ระบบการควบคุมทางสังคมจะเป็นเหมือนกับกลไกที่คอยขับเคลื่อนให้เราปฏิบัติตามข้อกำหนดของสังคม ซึ่งหากไม่ปฏิบัติตามกลไกในการควบคุมทางสังคมดังกล่าว ปัญหาสังคมก็จะเกิดขึ้น

การควบคุมทางสังคมจะแสดงออกมาในรูปแบบของกลไกต่าง ๆ เพื่อไม่ให้สังคมเกิดปัญหา โดยกลไกในการควบคุมสังคมแต่ละรูปแบบก็จะมีบทบาทและกลวิธีในการทำงานที่แตกต่างกัน ซึ่งมีกลวิธีในการควบคุมสังคมรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจและมีความเกี่ยวข้องเป็นอย่างยิ่งกับงานวิจัยของผู้วิจัย คือ การใช้อารมณ์ขันในการควบคุมสังคม

กลวิธีการใช้กลอุบาย (manipulative strategies) คือ การควบคุมพฤติกรรม ตลอดจนความรู้สึกสำนึกคิดของคน ด้วยวิธีการสื่อความหมายต่าง ๆ โดยเรื่องของอารมณ์ขันสามารถเป็นส่วนหนึ่งของกลอุบายดังกล่าว เพราะเรื่องตลกที่ใช้วิธีการนำเอาเรื่องจริงมาล้อเลียนจะทำให้เรื่องจริงดังกล่าวได้รับผลกระทบ กลวิธีดังกล่าวจะพบเห็นจากการดูล้อเลียนในหนังสือพิมพ์การเมือง เรื่องตลกสามารถลดความน่าเชื่อถือของบุคคล ซึ่งเท่ากับการลดอำนาจ ลดบทบาทในการควบคุมของเขาเหล่านั้น เรื่องตลกจึงอาจเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ทางการเมือง หรือเครื่องมือในการต่อสู้ทางชนชั้น หรือในยามที่สถานการณ์ทางสังคมที่มีความตึงเครียด เรื่องตลกสามารถคลายความตึงเครียดลงมาได้ ขณะเดียวกัน

เรื่องตลกอาจเป็นการลดสถานภาพหรืออำนาจของคน ๆ นั้นให้ต่ำลง จนเกิดความเท่าเทียมกันได้

อารมณ์ขันจึงสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในการวิเคราะห์สังคมได้ โดยเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดทางสังคมศาสตร์ในฐานะของกลวิธีหนึ่งของการควบคุมทางสังคม โดยในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตลกซึ่งมีลักษณะที่โดดเด่น ชัดเจนในแง่ของการสร้างอารมณ์ขัน โดยแนวคิดทางสังคมศาสตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมาเพื่อค้นหาคำตอบของบริบททางสังคมในภาพยนตร์ตลกไทยร่วมสมัย ประกอบไปด้วย แนวคิดเพศภาวะ แนวคิดค่านิยมของสังคมและวิถีการดำเนินชีวิต แนวคิดสถาบันทางศาสนา แนวคิดความขัดแย้งทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม แนวคิดสถานภาพของคนชนบทในสังคมเมือง และแนวคิดท้องถิ่นนิยม เมื่อภาพยนตร์ตลกสามารถสร้างเสียงหัวเราะให้เกิดขึ้นได้ ทั้งนี้ ภายใต้อเสียงหัวเราะอย่างสะใจของผู้ชมอาจมีการชุกซ่อนความหมายทางสังคมไว้ โดยเฉพาะหากอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นเหล่านั้นเกิดจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ผู้ชมภาพยนตร์กำลังเผชิญอยู่ในสังคมปัจจุบัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

มานิช ชุ่มเมืองปัก (2547) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทย-ยอดนิยมชุด บุญชู กับ การสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยแนวภาคต่อเรื่อง บุญชู จำนวน 6 ภาค และวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ของบัณฑิต ฤทธิธกล ผู้กำกับภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์เรื่อง บุญชู เกิดจากการสร้างสรรค์ด้วยแนวทางการทำภาพยนตร์เอาใจตลาดผสมผสานกับแนวทางการทำภาพยนตร์คุณภาพ ใช้สูตรการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ชีวิต (drama) ผสมความครบรสแบบไทย ๆ และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย ทั้งด้วยบทภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และองค์ประกอบทางการแสดงของนักแสดง อารมณ์ขันแบบอะอะมะเทิ่ง อารมณ์ขันจากโครงเรื่องและตัวละคร จนถึงอารมณ์ขันจากคำพูดและความคิดเชิงเสียดสี แม้ภาพยนตร์ตลกจะนำเสนออารมณ์ขันเป็นหลัก แต่ก็มีสอดแทรกสาระทางความคิดและนำเสนอประเด็นปัญหาสังคมต่าง ๆ มานำเสนอ

ในเรื่อง ซึ่งปัญหาต่าง ๆ นั้น ก็มักเป็นเรื่องราวใกล้ตัวและสอดคล้องกับสิ่งที่พบเห็นได้ โดยทั่วไปในสังคมไทย

การวิจัยนี้ เป็นการศึกษาภาพยนตร์ตลกไทยในเชิงของการเล่าเรื่อง การสร้างอารมณ์ขัน และรูปแบบของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตลก โดยได้ศึกษาภาพยนตร์แนวภาคต่อเรื่อง บุญชู จำนวน 6 ภาค ซึ่งเทคนิควิธีการวิจัยในงานวิจัยดังกล่าว สามารถใช้เป็นต้นแบบหนึ่งของการวิจัยภาพยนตร์ตลกไทยโดยภาพรวมได้ นอกจากนี้ งานวิจัยยังชี้ให้เห็นถึงลักษณะเด่นของภาพยนตร์ตลกไทยด้วย ซึ่งจะเป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียวแต่มีหลายภาค โดยงานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาต่อยอดเพื่อวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกไทยในลักษณะภาพรวมได้ ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นต้นแบบในการวิจัยภาพยนตร์ตลกไทยในยุคต่อมาได้

สมชาย ศรีรักษ์ (2548) ศึกษาเรื่อง *ภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม พ.ศ. 2510-2525* แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ การเปลี่ยนทางด้านรูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ การเปลี่ยนแปลงทางด้านบริบททางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า การมาใช้ฟิล์ม 35 มิลลิเมตร มีส่วนทำให้รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอของภาพยนตร์เริ่มมีคุณภาพและมีมาตรฐานการสร้างที่สูงขึ้น

นอกจากนั้น การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ หลังนโยบายพัฒนาประเทศของ จอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ จนถึงเหตุการณ์ 14 ตุลาคม พ.ศ. 2516 มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหาและบทบาทของภาพยนตร์ไทย ทางด้านเนื้อหาจากเดิมที่เคยมีเนื้อหาแบบพาฝัน ก็มีเนื้อหาแบบสมจริงมากขึ้น ทางด้านบทบาทจากเดิมที่เคยมุ่งเพื่อความบันเทิงเท่านั้น ภาพยนตร์เริ่มมีบทบาททำให้เกิดการตระหนักถึงปัญหาสังคมมากขึ้น

การวิจัยนี้ เป็นการศึกษาภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคมไทย โดยใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ และมีรูปแบบของการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ไทยกับโลกภายนอก สภาพแวดล้อมภายนอก ซึ่งก็คือ บริบททางสังคม ว่ามีส่วนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอย่างไรกับภาพยนตร์ไทย และเป็นแนวทางเดียวกับที่ผู้วิจัยใช้ศึกษาในประเด็นบริบททางสังคมของภาพยนตร์ตลกไทย เพียงแต่ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ไทยในตระกูลตลก

เพ็ญศิริ เสวตวิหารี (2541) ศึกษาเรื่อง อิทธิพลของแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ระหว่างปี พ.ศ. 2538-2540 โดยศึกษาลักษณะเนื้อหาและวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ ผลการวิจัยพบว่า มีการนำแนวคิดหลังสมัยใหม่มาใช้ในเนื้อหา และวิธีการนำเสนอในระดับพาดพิงอย่างไม่ลึกซึ้ง กระบวนการผลิตที่นำแนวคิดหลังสมัยใหม่มาใช้ เกิดจากความคุ้นเคยของผู้ผลิตรายใหม่ที่มีต่องานสื่อสารมวลชนร่วมสมัย เช่น มิวสิควิดีโอ โฆษณา และภาพยนตร์ไทยของผู้กำกับรุ่นใหม่ มีความสอดคล้องกับสภาพสังคมไทยยุคหลังสมัยใหม่

การวิจัยนี้ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ไทยและกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทย เพื่อค้นหาแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดใหม่ ของสังคม โดยวิธีการศึกษาใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องและทฤษฎีสัญญาวิทยาในการวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทฤษฎีเดียวกับที่ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกไทย เพื่อค้นหาคำตอบของการศึกษาในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน

Yoon (2003) ศึกษาเรื่อง *Thai Films Made In the 1970s as Social Commentary on Migration-Related Social Issues* เป็นการศึกษาภาพยนตร์ไทยแนววิพากษ์สังคมในช่วงทศวรรษที่ 1970 แสดงให้เห็นถึงปัญหาสังคมที่เกี่ยวกับการย้ายถิ่นฐาน โดยศึกษาว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวซึ่งถือเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์สังคม เสนอภาพสังคมไทยในสมัยนั้นได้อย่างไร ผลการวิจัยพบว่า หน้าที่ของภาพยนตร์กับการวิพากษ์สังคมเริ่มก่อตัวขึ้นในทศวรรษที่ 1970 อันเป็นผลมาจากบรรยากาศทางการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป

ภาพยนตร์ที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคมในยุคนั้น สะท้อนให้เห็นถึงผู้คนและสถานที่ที่ถูกผลักดันให้อยู่ชายขอบ ด้วยปัจจัยต่าง ๆ ที่ซับซ้อน ได้แก่ ประชาธิปไตยที่ยังไม่แข็งแกร่ง การพัฒนาที่มีทุนเป็นศูนย์กลาง การเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรมอย่างเร่งรีบ ความคิดในเชิงวัตถุนิยม และความเสื่อมถอยของค่านิยมดั้งเดิม ภาพยนตร์เหล่านี้ นำเสนอภาพที่ลึกซึ้งและชัดเจนของสังคมดังกล่าว โดยผ่านทางเนื้อหา

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาภาพยนตร์วิพากษ์สังคมของไทยในช่วง ค.ศ. 1970 ซึ่งเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง โดยใช้ภาพยนตร์วิพากษ์สังคมเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาสังคมในช่วงเวลาดังกล่าว ซึ่งเป็นลักษณะแนวทางเดียวกับที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ตลกไทย โดยการวิจัยครั้งนี้เลือกใช้ภาพยนตร์

แนวทางที่ชัดเจน คือ วิพากษ์สังคมเป็นเครื่องมือ ผลของการวิจัยผู้วิจัยได้ใช้เป็นส่วนหนึ่งของกรอบแนวความคิดในเชิงบริบททางสังคมของภาพยนตร์ไทย เพื่อเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการใช้ภาพยนตร์ไทยในการวิเคราะห์สังคม