

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลก

เรื่องตลกเป็นเสมือนกระจกสะท้อนสังคมทั้งในด้านที่เป็นปัจเจกหรือองค์รวม ผ่านการนำเสนอที่บิดเบือนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม (norm) ที่ปรากฏ ความมั่งหวังโดยทั่วไปของเรื่องตลกนั้นจะเน้นที่การสร้าง ความขันจนไปถึงเสียงหัวเราะ แต่ถ้าพิจารณาลึกลงไป ในเสียงหัวเราะนั้น เรื่องตลกกำลังบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมได้อย่างน่าคิด

“เรื่องตลกเป็นการตรวจสอบสภาพสังคม คุณค่าทางสังคม และประชากรในฐานะสัตว์สังคม บ่อยครั้งที่เรื่องตลกแสดงถึงความไม่เป็นระเบียบในสังคมผ่านตัวละครวิปริตผู้ซึ่งเบี่ยงเบนพฤติกรรมไปจากความสมเหตุสมผลในเรื่องความรู้สึก (sensibility), บุคลิกลักษณะที่ดี (good nature), การปรับตัว (flexibility), ความพอดี (moderation), ความอดทน (tolerance) และการรับรู้ทางสังคม (social intelligence)”

(Barranger, 1991)

เรื่องตลกที่ดีจะต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจง่ายหรือในทันทีว่าเป็นการบิดเบือนจากความเป็นจริง การบิดเบือนที่ว่าทำให้พวกเขาดูโง่ในสายตาคนอื่น ซึ่งผู้ชมจะรู้ได้ทันทีว่าพฤติกรรมปกติในสังคมถูกสะท้อนออกมาอย่างไร บรรทัดฐานทางสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญมากในการทำความเข้าใจเรื่องตลก เรื่องตลกเป็นตัวชี้ระดับทางสังคม (social leveler) เพราะว่ามันแสดงให้เห็นถึงประชาชนในระดับหัวไปหรือต่ำกว่าที่ติดอยู่ในความโง่ของพวกเขาเอง มันเป็นเหมือนกับหลักที่ว่าไม่มีใครรู้จักตัวเองดีต่อเมื่อเขาได้เห็นเงาตัวเองในกระจก แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่าเขาต้องการหรือไม่ด้วยเหมือนกัน (Hodge, 1971)

เรื่องตลกแตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศเพราะความรู้สึกขบขันของแต่ละคนนั้นต่างกัน เช่น ตลกฝรั่งเศสจะเน้นความสุข ความหลักแหลม ตลกสก็อตจะเน้นความสนุกสนาน หวานชื่น ตลกอังกฤษจะเน้นความฉลาด สุภาพ ตลกอเมริกันจะเน้นความอึกทึก ทะเล่ ด้วยเหตุนี้ตลกจึงมักประสบความสำเร็จเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งหรือ ณ ที่ใดที่หนึ่ง แต่จะไม่ประสบความสำเร็จอย่างเดียวกันในที่อื่น ทว่าเรื่องตลกที่เป็นสุดยอดจะสามารถตลกได้ตลอดเวลา (Hughes, 1977)

“เรื่องตลก (comedy) เป็นการเลียนแบบลักษณะนิสัยที่เลว ที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความสุขทุกชนิดไปเสียทั้งหมด แต่เกี่ยวข้องกับโดยเฉพาะกับสิ่งที่น่าขันเท่านั้นในฐานะสาขาหนึ่งของความต่ำทรามหรือความวิปริต ดังนั้นอาจให้นิยามในสิ่งนี้ได้ว่า เป็นความผิดหรือความวิปริตในลักษณะที่ไม่ทำให้เกิดความ

ทุกข์หรือความพินาศ ดังตัวอย่างเช่นไปหน้าที่ชวนขันอาจนำเกลียดและบิดเบี้ยวในบางครั้ง แต่ไม่ถึงกับทำให้เกิดทุกข์

(Aristotle quoted in Dukore, 1974)

อริสโตเติล (Aristotle) เชื่อว่าความขบขันมาจากความเหลวไหลซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของความน่าขง ความเหลวไหลนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นความผิดพลาดหรือความผิดพลาดบางอย่างใดอย่างหนึ่ง และการที่จะแสดงตลกให้เรียกเสียงหัวเราะได้มากนั้น ฟรานซิส ฮอดจ์ (Francis Hodge) ได้ให้แง่คิดสำหรับผู้กำกับเรื่องตลกไว้อย่างน่าสนใจว่า “ผู้กำกับต้องเผชิญกับความจริงข้อหนึ่งที่ว่าถ้าเขาและนักแสดงต้องการทำให้คนดูหัวเราะ เขาและนักแสดงจะต้องเข้าใจในเรื่องตลกนั้นเป็นอย่างดี นั้นหมายความว่าตลกต้องการความเป็นวุฒิภาวะ (maturity) มาก ทั้งในด้านผู้กำกับ นักแสดง หรือแม้แต่คนดู” (Hodge, 1971)

จากแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลกอันหลากหลาย มาถิษา พิศาลบุตร (2533) ได้สรุปแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันอันหลากหลาย กลายมาเป็นแนวคิดหลักที่ใช้ในการวิจัย มาถิมามองว่าเรื่องที่จะทำให้เกิดอารมณ์ขันจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ

1. ความเหนือกว่าและความต่ำกว่า (superiority and degradation)
2. ความไม่ลงรอยกัน ความผิดหวังจากสิ่งที่คาดหวังและความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (incongruity, frustration of expectation and bisociation)
3. การผ่อนคลายจากความตึงเครียดและการหลุดพ้นจากการยับยั้งชั่งใจ (relief of tension and release from inhibition)

แนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นเป็นเพียงการชี้ให้เห็นภาพรวมของเรื่องตลกเท่านั้น หากศึกษาอย่างลึกซึ้งแล้วจะพบว่ามีการพยายามให้คำอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลกไว้หลายมุมมอง ซึ่งแยกออกเป็น 3 กลุ่มได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของรายการตลก แนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการตลก และแนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอขมุขตลกของรายการตลก

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



### แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของรายการตลก

เรื่องตลกเป็นลักษณะของการแสดงที่มีความซับซ้อนมากกว่าการแสดงประเภทอื่น เพราะไม่สามารถระบุแบ่งแยกชนิดได้อย่างแน่ชัดว่าเรื่องตลกเรื่องนั้นๆ อยู่ในประเภทใดของเรื่องตลก ได้แต่กล่าวโดยรวมว่าการแสดงชุดนั้นเป็นเรื่องตลก และการแสดงที่ตั้งใจจัดทำขึ้นให้เป็นตลกประเภทใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะนั้น ก็ไม่สามารถจัดทำขึ้นได้ง่ายนัก จึงมักพบเรื่องตลกที่ประกอบด้วยลักษณะตลกประเภทต่างๆ ไว้เสมอ ตลกหลายประเภทมีลักษณะที่ขัดแย้งกับรูปแบบ และกฎเกณฑ์ของการแสดงอย่างสิ้นเชิง

คำกล่าวของซีเซโร (Cicero) นักปรัชญาคณสำคัญของโลกที่ปรากฏอยู่ในงานเขียนของเอเลียส โดนาตุส (Aelius Donatus) ได้พูดถึงเรื่องตลกไว้ว่า “เป็นเรื่องที่ว่าด้วยกิจการส่วนตัวและส่วนรวมโดยปราศจากเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิต เรื่องตลกเป็นเหมือนการล้อเลียนชีวิต เป็นกระจกสะท้อนธรรมเนียมต่างๆ และจินตภาพของความจริง” (Cicero, quoted in Dukore, 1974)

เขายังได้แยกส่วนประกอบของเรื่องตลกออกเป็น 4 ส่วนคือ โพรล็อก (Prologue) ซึ่งนำเสนอเพียงข้อความขัดแย้ง, โพรตาสิส (Protasis) เป็นส่วนเริ่มของการแสดงและบางส่วนของข้อความขัดแย้งถูกนำมาถึงความสนใจมากขึ้น, เอพิทาสิส (Epitasis) เป็นพัฒนาการของความขัดแย้งและความซับซ้อนของโครงเรื่อง และ คาทาสโตรฟี (Catastrophe) เป็นบทสรุปที่ทำให้คนดูเข้าใจโดยการอธิบายว่าเกิดอะไรขึ้น

อัลลาร์ดชิ นิโคล (Allardyce Nicoll) ได้แบ่งประเภทของเรื่องตลกไว้อย่างกว้างๆ ได้แก่ ตลกไปกฮา (farce), ตลกขำขัน (comedy of humours), สุขนาฏกรรม (comedy of romance), ตลกอุบาย (comedy of intrigue) และตลกผู้ดี (comedy of manners) (Nicoll, quoted in Halten, 1962)

เจมส์ เฟเบิลแมน (James Feibleman) พยายามที่จะแยกประเภทของเรื่องตลกตามสัดส่วนของความยินดีและการวิพากษ์วิจารณ์ซึ่งประกอบด้วย ความรู้สึกสุข (joy), ความดีสุดยอด (divine), เรื่องสนุกสนาน (comedy), ความขบขัน (humour), เหตุการณ์ที่ไม่ลงรอยกัน (irony), การเสียดสี (satire), การวิจารณ์และตำหนิ (sarcasm), คำคม (wit) และความรู้สึกโกรธเกลียด (sloom) ซึ่งการแบ่งในลักษณะนี้ไม่สามารถทำให้เห็นภาพของตลกได้อย่างชัดเจนนัก (Feibleman, quoted in Kernodle, 1967)

พัฒนาการในด้านรูปแบบของตลกเริ่มมีความชัดเจนขึ้นโดยแบ่งเป็น 2 แนวทาง แนวแรกเป็นการเน้นในเรื่องบุคลิกลักษณะของตัวละคร ซึ่งได้พัฒนากลายเป็นหลักโดยทั่วไปของละครตลกไม่ลงรอย (comic irony), ละครเสียดสี (satire), ละครเลียนแบบชีวิตจริง (realism) และละครเน้นบุคลิก (studies of manners) แนวหลังเป็นการเน้นในฉาก การพบกันและการลงเอย ซึ่งกลายเป็นหลักของละครแบบเชคสเปียร์ และสุขนาฏกรรม (romantic comedy) แบบอื่นๆ (Frye, 1971)

นักวิชาการละครต่างแบ่งรูปแบบของตลกออกเป็นหลายแนวทาง แต่ที่มีลักษณะยึดหยุ่นมากที่สุดคือ บันไดตลก ของ อัลัน เรย์โนลด์ ทอมป์สัน (Alans Reynolds Thompson) เขาได้จำแนกออกเป็นตลกไปกฮา (farce) และตลกขวนขวาย (comedy) ต่างจากนักวิชาการคนอื่นๆ ในเรื่องนี้หนังสือศิลปะการละคร

เบื้องต้น 1-2 ตอนที่ 1 ได้มีการแบ่งประเภทของเรื่องตลกในลักษณะเดียวกัน เพื่อเป็นการสร้างความเข้าใจที่ง่ายขึ้นในเรื่องดังกล่าว อันได้แก่ (กรมวิชาการ, 2531)

1. ตลกโปกฮา (farce) ซึ่งเป็นตลกจากเรื่องราวที่เหลือเชื่อ รวดเร็ว และอะออะตึงตัง
2. ตลกชวนหัว (comedy) ซึ่งเป็นตลกที่มีลักษณะเป็นงานวรรณกรรม

### ตลกโปกฮา (farce)

ภาพของตลกโปกฮามักจะปรากฏมาในรูปของความรุนแรง การล้อหล่มเพราะเปลือกกกล้วย การปาหน้า ฯลฯ การแสดงตลกโปกฮาดูเหมือนเป็นการแสดงเพียงภายนอก โดยเน้นการแสดงที่น่าขันมากกว่าภาษาหรือบุคลิก ซึ่งอาจจะดูไม่ค่อยมีศิลปะการแสดงเท่าไรนัก แต่แท้ที่จริงแล้วการแสดงตลกโปกฮาที่ดีเป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางการแสดงไม่แพ้การแสดงประเภทอื่น

กลวิธีการเล่นตลกโปกฮา จอร์จ อาร์ เคอร์โนเดิล (George R. Kernodle) ได้อธิบายว่าการแสดงตลกโปกฮาจะต้องประกอบด้วย (Kernodle, 1967)

1. ความสมจริง (realism) ผู้ชมจะหัวเราะตราบใดที่สามารถเชื่อในบทบาทและความสมจริงของตัวละคร ซึ่งกระทำในสิ่งผิดพลาดหรือโง่เขลาอย่างน่าขบขัน ในขณะเดียวกันสิ่งที่นักแสดงทำก็จะต้องไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อน หรือทรมานที่จริงจังจนเกินไป
2. การตรงกันข้ามในความหมาย (irony) ซึ่งจะทำให้คนดูค่อยๆ รับรู้ทั้งหมดเป็นเรื่องโกหก
3. ประเภทของการแสดง (kind of performance) ขึ้นอยู่กับผู้กำกับหรือนักแสดงว่าจะกำหนดให้เป็นไปอย่างไร ทั้งในเรื่องของเครื่องแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และเสียงของนักแสดง จังหวะ รูปแบบของความไม่ลงรอยกัน เป็นต้น

ประสิทธิภาพ จังหวะ พลัง ความดัง การแสดงออกทางร่างกาย อารมณ์ที่แสดงออกเกินจริง เป็นสิ่งสำคัญในตลกประเภทนี้ และยิ่งรวมไปถึงรูปแบบบางอย่าง เช่น การซ้ำ การลอกเลียน การเล่นถอยหลัง ลำดับขั้นตอน การเชื่อมซ้ำ การตกใจ การรบกวน และการหยุดกระทันหัน เป็นต้น

ในเรื่องนี้ เอ็ดเวิร์ด เอ ไรท์ (Edward A. Wright) ได้ให้คุณสมบัติของตลกโปกฮาว่า

1. มีจุดประสงค์เพื่อเรียกเสียงหัวเราะและเป็นการหลีกหนี
2. ตั้งคำถามกับคนดูในเรื่องที่ยอมรับในสิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ แต่จากจุดนั้นก็ดำเนินเรื่องต่อไปในลักษณะเหมือนชีวิตจริง
3. เป็นเรื่องที่เป็นไปได้ แต่ไม่ค่อยน่าจะเป็นเช่นนั้น
4. ให้ความสำคัญกับสถานการณ์มากกว่าบุคลิกตัวละคร และไม่ต้องทำให้คนดูจำเป็นต้องขบคิดมาก
5. ดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว มีลักษณะเป็นหัวงๆ และสามารถเชื่อได้ในขณะที่ดู (Wright, 1958)



### ตลกชวนหัว (comedy)

ตลกชวนหัวมีวิวัฒนาการมาจากตลกโปกฮา เกิดขึ้นเมื่อมีวัฒนธรรมมากขึ้น มีขนบธรรมเนียม ประเพณี และภาษาที่ไพเราะเพราะพริ้ง มีความคิดที่สุขุมรอบคอบ สามารถสร้างสรรค์การแสดงตลกที่เนบ เนียนในลักษณะนี้ได้

“...ตลกชวนหัวถือกำเนิดมาจากพิธีเฉลิมฉลองเทพเจ้าไดโอนิซุสของกรีก...พัฒนาจากการขับร้องสนุก สนานเฮฮา (revel-song) ของพวกติดตามขบวนแห่แทนเทวรูปไดโอนิซุส ถือเป็นเทพเจ้าแห่ง เหล้าองุ่น ฤดูใบไม้ผลิและความอุดมสมบูรณ์ สามารถนำความชื่นชมแห่งชีวิตมาสู่มนุษย์ได้ เพื่อที่จะ แสดงถึงความชื่นชมในชีวิตอันมีเทพเจ้าไดโอนิซุสเป็นสัญลักษณ์ บรรดาผู้รักความสนุกสนานเฮฮาทั้งหลาย จึงพากันแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าและหน้ากากที่แสดงถึงความสนุกสนานรื่นเริง แยกเหยือกเหล้าองุ่น ซึ่งคงจะ ได้ดื่มมาบ้างแล้วจนเกิดความคึกคักในจิตใจ ร้องเพลงสนุกสนานติดตามท้ายขบวนแห่ไป ระหว่างที่ดื่ม เหล้าองุ่นไปร้องเพลงไปนั้น ก็มีการแต่งคำพูดคำกลอนล้อเลียนเสียดสีกันอย่างตลกขบขัน...จนทำให้เกิด มีทั้งบทเจรจาและบทเพลงที่สนุกสนานครึกครื้น กลายเป็นประเพณีที่ถือปฏิบัติกันตลอดมา...ได้เรียกชื่อ ว่า “โคมุส” (comus) และเพลงที่พวกนี้ขับร้องซึ่งเต็มไปด้วยถ้อยคำล้อ เลียนเสียดสีตลกขบขันก็มาได้ ชื่อว่า “โคมุส-โอด” (comus-ode) ซึ่งอาจเรียกได้ว่า “เพลงเฮฮา” (revel-song) และต่อมา “เพลงเฮฮา” ดังกล่าวได้มีการพัฒนาไปจนกลายเป็นการแสดงตลกซึ่งมีทั้งนักแสดงและกลุ่มนักร้อง การแสดงตลกที่ เกิดขึ้นจึงได้ชื่อเรียกว่า ตลกชวนหัว (comedy) และคำนี้ก็ยังคงใช้เรียกการแสดงที่มีลักษณะตลกขบขันมา จนถึงทุกวันนี้...”

(กรมวิชาการ, 2531)

เพื่อเป็นการชี้ชัดถึงลักษณะของตลกชวนหัว ไรท์ได้กำหนดถึงคุณสมบัติของตลกชวนหัวว่า

1. สามารถปรับเปลี่ยนเรื่องราวที่เคร่งเครียดเป็นเรื่องเบาสมองได้ แม้ว่าตัวเนื้อหาเองอาจเป็น เรื่องที่เคร่งเครียด
2. กระตุ้นให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า “เสียงหัวเราะอย่างครุ่นคิด” (thoughtful laughter)
3. เป็นเรื่องที่ทั้งเป็นไปได้อาจเป็นไปไม่ได้
4. ให้ความสำคัญกับตัวละครมากกว่าสถานการณ์
5. ซื่อสัตย์และจริงใจในการนำเสนอภาพของชีวิต (Wright, 1958)

รูปแบบทางการแสดงตลกที่กล่าวมาเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตกโดยเฉพาะใน ทวีปยุโรป อันเป็นแหล่งที่ขุกขมไปด้วยงานศิลปะหลายรูปแบบหลายลักษณะ แม้ภายหลังรูปแบบการแสดงตลกจะ แพร่หลายไปยังประเทศต่างๆ ทั่วโลกแล้วก็ตาม ในขณะที่ดินแดนโลกใหม่อย่างประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีพื ดนาการของการแสดงตลกไปตามอย่างทางของตน ซึ่งอาจไม่เป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายเหมือนรูปแบบ

การแสดงของทางยุโรป แต่รูปแบบของการแสดงตลกก็ดำเนินไปเรื่อยๆ ควบคู่กับการเกิดสื่อประเภทต่างๆ ขึ้นในประเทศนี้ ตั้งแต่สื่อภาพยนตร์ เรื่อยมายังสื่อวิทยุจนมาถึงสื่อโทรทัศน์

โรเบิร์ต ซี ทอล (Robert C. Toll) ได้อธิบายถึงพัฒนาการของการแสดงตลกในประเทศสหรัฐอเมริกาไว้โดยย่อว่า ในช่วงทศวรรษที่ 1840 ธุรกิจการแสดงบนเวทีได้เฟื่องฟูขึ้น โดยการแสดงที่โด่งดังและเป็นที่ยอมรับมักจะมีปรากฏในรูปแบบการแสดงเร่ (minstrel) ของคนผิวดำหรือทาสผิวดำ และการแสดงละครสัตว์ นักดนตรีผิวดำในคณะละครเร่จะใช้ภาษาถิ่นของตน ในการเล่นคำ (pun), พุดประโยคเด็ด (one-liner), ทายปริศนา (middle) หรือพุดจาตอกรับบรรดาพิธีกรที่มักจะใช้คำพูดอย่างเป็นทางการเสมอ นอกจากนี้พวกเขามักจะพุดจาว่างท่าอย่างมากในการแสดง หรือการใช้คำผิดๆ ในประโยค รวมทั้งพุดจาเยาะเย้ยทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่การศึกษาไปจนถึงสิทธิสตรี

ส่วนการแสดงละครสัตว์ในช่วงตั้งแต่ทศวรรษที่ 1830 จนถึง 1840 มักจะเป็นการแสดงด้วยห่วงอันเดียว มีตัวตลกออกมาพุดตลก ร้องเพลงตลกและพุดจาบวทนักแสดงห่วง ตัวตลกในละครสัตว์ถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดของนักแสดงเดี่ยวตลก ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันยุคต่อๆ มา ภายหลังจากนักแสดงห่วงได้เพิ่มเป็นสามห่วง ตัวตลกก็ได้เปลี่ยนจากการเล่นคนเดียว พุดคนเดียวไปเป็นการแสดงกลุ่มละครใบ้ (pantomime) เล่นกับอาการโคมคราม หรือท่าทางไร้สติต่างๆ

ในช่วงปลายทศวรรษ 1860 การแสดงตลกแบบเบอร์เลสค์ (burlesque) อย่างอเมริกันก็โดดเด่นเป็นที่โด่งดังขึ้นมา โดยมีการย้ายวงทางเพศประกอบความสนุกสนาน ซึ่งเป็นจุดเด่นของการแสดงประเภทนี้ และด้วยเหตุที่เป็นรูปแบบการแสดงออกจะเปลือย จึงถูกกำหนดสถานะที่ต่ำ อีกทั้งเป็นการแสดงความสนุกสนานที่อยู่ในวงจำกัดพอสมควร นักแสดงตลกทั้งหลายที่เกิดมาจากการแสดงเบอร์เลสค์จึงพยายามย้ายตัวเองสู่การแสดงอื่นที่เป็นที่ยอมรับมากกว่า

จนในตอนต้นของทศวรรษที่ 20 รูปแบบการแสดงสลับฉาก (vaudeville) ก็กลายเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย ในการแสดงสลับฉากนักแสดงตลกต้องทำหน้าที่ของตนภายใต้ข้อจำกัดที่มากมายทั้ง พื้นที่อุปกรณ์ประกอบฉาก และฉาก ซึ่งการแสดงส่วนใหญ่มักจะเล่นหน้าม่านอยู่เสมอ เพราะหลังม่านคณะทำงานกำลังเตรียมความพร้อมของการแสดงชุดใหญ่อยู่ ด้วยเหตุที่มีข้อจำกัดอย่างมากมาย นักแสดงตลกสลับฉากจึงให้ความสนใจกับคำพูดมากกว่าท่าทางของการแสดง และการแสดงเป็นได้ทั้งคนเดียวและสองคน

ภายหลังจากมีผู้คิดประดิษฐ์สื่อต่างๆ ขึ้น การแสดงตลกก็ยังคงเข้าไปมีส่วนสร้างความสนุกสนานภายใต้รูปแบบต่างๆ ที่จำกัดขึ้นโดยสื่อเหล่านั้นๆ โดยเป็นการปรับรูปแบบของการแสดงตลกที่กล่าวมาให้เหมาะสมกับลักษณะของสื่อ เช่นเมื่อเริ่มมีสื่อภาพยนตร์ครั้งแรก ความสนุกสนานบนแผ่นเซลลูลอยด์ก็ปรากฏในรูปแบบของความเงียบ อันเป็นข้อจำกัดของสื่อนี้ในสมัยนั้น การแสดงตลกบนความเงียบ (silent comedy) ก็มีลักษณะที่ไม่ต่างไปจากละครใบ้เท่าไรนัก เพียงแต่เพิ่มเงื่อนไขต่างๆ ของกระบวนการผลิตสื่อขึ้นมา

สำหรับสื่อวิทยุที่มีภายหลังจากสื่อภาพยนตร์ก็มีเงื่อนไขที่เอื้อเฉพาะทางด้านเสียง การแสดงตลกที่เกี่ยวข้องกับคำพูดจึงเป็น ข้อจำกัดของผู้ที่จะเล่นตลกในสื่อนี้ ดนตรีจึงถูกนำมาสร้างสีสันในสื่อ มีการ



สร้างตัวละครที่เชื่อถือได้ให้เผชิญกับสภาวะการณ์ที่สนุกสนาน คลื่นคลายปมปัญหาอย่างช้าๆ เป็นตอนๆ ไปในรูปของรายการตลกสถานการณ์ (situation comedy) มีการใช้ลักษณะของเสียงที่แตกต่างจนกลายเป็นรูปแบบที่โดดเด่นของการแสดงตลกทางวิทยุ และด้วยเหตุที่การแสดงสลับฉากเป็นการใช้คำพูดเสียดสีเป็นส่วนมาก นักแสดงตลกสลับฉากทั้งหลายซึ่งคุ้นเคยจึงได้ย้ายตัวเข้าสู่สื่อนี้

ภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สื่อโทรทัศน์ได้เกิดขึ้นมาไม่นานนัก และยังไม่เป็นที่แพร่หลายเนื่องจากมีสถานีโทรทัศน์ไม่กี่แห่งต้นทุนการผลิตสูง และยังเป็นเรื่องในท้องถิ่น แต่แล้วเมื่อปี 1948 รายการตลกทางโทรทัศน์ในรูปแบบการแสดงสลับฉากและการแสดงตามสถานเริงรมย์ก็ก้าวเข้าสู่สื่อใหม่นี้เป็นครั้งแรก และแน่นอนสร้างความสนุกสนานด้วยท่าทางที่เป็นข้อจำกัดของสื่อวิทยุ ก็ได้รับการนำมาใช้ให้ได้สัมฤทธิ์ผลในสื่อโทรทัศน์ แล้วรูปแบบของรายการตลกทางโทรทัศน์ทั้งหลายก็เกิดขึ้นในประเทศนี้ ไม่ว่าจะเป็นตลกทางสถานการณ์, ละครีบ, ตลกเจ็บตัว, การแสดงท่าทางตลก, การพูดจาโต้ตอบ (witty repartee), การสัมภาษณ์พูดคุยอย่างสนุกสนาน (comedy-variety-interview show) ฯลฯ (Toll, 1982)

ในบรรดารูปแบบต่างๆ ของรายการตลกทางโทรทัศน์ เดวิด มาร์ค (David Maro) นักวิชาการสื่อสารมวลชนได้ระบุว่าในบรรดารายการตลกทางโทรทัศน์นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีรายการตลกอยู่หลายลักษณะ แต่มีอยู่ 2 รูปแบบที่มีลักษณะโดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบกว่ารายการตลกในรูปแบบอื่น นั่นก็คือ รายการเดี่ยวตลก (stand-up comedy) และรายการตลกสถานการณ์ (situation comedy - sitoom) (Maro, 1989)

รายการเดี่ยวตลก เกิดขึ้นโดยนักแสดงตลกเพียงคนเดียวเป็นผู้เล่าเรื่องราวตลกทั้งหมด โดยไม่มีเหตุการณ์หรือตัวละครอื่นใดเข้ามาประกอบด้วยเลย คำพูดของนักแสดงตลกคนเดียวจะมีความสำคัญเหนือกว่าบทบาททางการแสดง ซึ่งจะว่าไปแล้วก็มีลักษณะที่ไม่ต่างไปจากผู้ประกาศข่าวเท่าไรนัก เพียงแต่เรื่องที่เล่ามีลักษณะตรงกันข้ามกัน ไม่เพียงเท่านั้น รูปพรรณสัณฐาน เชื้อชาติ ชนชั้น ฯลฯ ยังมีส่วนสำคัญสำหรับการแสดงไม่แพ้กัน รายการเดี่ยวตลกต้องอาศัยปฏิริยาจากคนดูเป็นสำคัญ และเป็นปฏิริยาที่เกิดขึ้นโดยปราศจากการควบคุม ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถของนักแสดงเพียงลำพัง

รายการตลกสถานการณ์ มีลักษณะของความเป็นละครมากกว่ารายการเดี่ยวตลก คือมีเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนาน โดยมากจะเป็นเรื่องราวที่สับสนอลเวงที่เป็นชนวนให้เกิดเสียงหัวเราะ มาร์ค บอกว่าเรื่องที่นำมาทำเป็นรายการตลกสถานการณ์มักเป็นเรื่องระหว่างชายกับหญิง เพื่อนบ้านกับเพื่อนบ้าน เด็กกับผู้ใหญ่ และที่มากที่สุดเป็นเรื่องระหว่างคู่หมั้น เขายังได้กล่าวอีกว่ารายการตลกแบบหลังนี้มีความเป็นศิลปะมากกว่ารายการตลกแบบแรกอีกด้วย จึงจำเป็นต้องอาศัยมีอาชีพหลายฝ่ายที่ร่วมกันทำให้เกิดมีรายการตลกประเภทนี้ขึ้นมา ต้นทุนการผลิตรายการตลกประเภทนี้จึงค่อนข้างสูง

นอกจากนี้รายการตลกสถานการณ์จะไม่เกิดขึ้นชนิดเร่ร่อนไปตามเมือง แต่จะมีลักษณะเป็น "สินค้าตลาด" มากกว่าคือ รายการตลกสถานการณ์จะได้รับการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างเสมอ ก่อนที่จะออก

อากาศผู้ชมทั่วประเทศ ขณะที่ผู้ชมในห้องส่งก็ไม่มีผลต่อการแสดงเท่าไรนัก เพราะมักจะได้รับการควบคุมอย่างใกล้ชิดเสมอ

นอกจากนี้ลักษณะสำคัญของรายการตลกประเภทนี้จะต้อง “มีลักษณะการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ทั้งนี้เพราะมีความจำกัดในเรื่องของเวลาที่ดำเนินเรื่องต่อหนึ่งตอน และมีลักษณะของละครที่จบในตอน” (กรรณิการ์ เวียงเพิ่ม, 2539)

แนวคิดที่กล่าวมาอันเกี่ยวข้องกับรูปแบบของรายการตลกทางโทรทัศน์ บางส่วนนำไปใช้เป็นแนวทางการศึกษา และบางส่วนนำไปใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการอภิปรายผลดังที่ได้กล่าวต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## แนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการตลก

ในการแสดงตลกนักแสดงได้ล้อเรื่องราวต่างๆ อย่างไม่จำกัด บางเรื่องได้รับการนำมาล้อมาก บางเรื่องได้รับการนำมาล้อน้อย หรือบางเรื่องไม่ถูกนำมาล้อเลย ทั้งนี้นักวิชาการทั้งหลายก็พยายามหาคำตอบเช่นกันว่า เรื่องใดมักจะเป็นประเด็นซ้ำกันของสังคม และเพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

องรี เบอร์กซง (Henri Bergson) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ชี้ให้เห็นว่าการหัวเราะไม่ใช่การตบมือข้างเดียวแต่เป็นปฏิกิริยาที่ต้องการมีการสะท้อนไปมาระหว่างคนสองคน และการหัวเราะนี้เองที่ช่วยทำให้เราเห็นความเป็นมนุษย์ทั้งด้านที่สวยงามและด้านที่บูดเบี้ยวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในอีกด้านหนึ่งมันก็มีส่วนในความคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมให้อยู่ในเกณฑ์ปกติ เพราะคนส่วนใหญ่ไม่ชอบให้ใครมาหัวเราะใส่หน้าหรือเห็นว่าเป็นคนที่บ้าๆ บอๆ โดยเขาได้ตั้งทฤษฎีเรื่องเงื่อนไขของความตลกไว้ว่า ความตลกจะอยู่ในวงของสิ่งซึ่งเกี่ยวกับมนุษย์โดยตรง เราไม่หัวเราะภูมิภาคหรือสัตว์ และในประการหลังถ้าเราหัวเราะก็เป็นเพราะเรามองเห็นท่าทีหรือการแสดงออกซึ่งเป็นของมนุษย์ เงื่อนไขที่สองที่เขาเสนอคือ การหัวเราะจะไม่มีความรู้สึกบางอย่างร่วมอยู่ด้วย เขาย้ำว่าเราอาจหัวเราะคนที่เราสงสารหรือเมตตา แต่ในขณะนั้นเราต้องตัดความเมตตาและสงสารออกไป เงื่อนไขที่สามคือ เราไม่อาจรู้สึกตลกได้ถ้าเรารู้สึกว่าเราอยู่โดดเดี่ยวจากผู้อื่น (Bergson, quoted in Comigan, 1971) พร้อมกันนั้นเขาได้อธิบายว่าเหตุที่ทำให้ตลกไปกษาเป็นที่ชื่นชอบตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบันเป็นเพราะ

1. ช่วยผ่อนคลายชีวิตที่อัดอั้นอยู่
2. นำมาซึ่งความมั่นใจในการมีอยู่ของตลก
3. ให้ปรัชญาสำคัญในการดำรงชีวิต (Bergson, quoted in Bypher, 1965)

นอกจากนี้เขายังเห็นว่าการหัวเราะเป็นปฏิกิริยาที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ตลกขบขัน สิ่งเร้าที่ว่านี้มีลักษณะซ้ำซากเหมือนจังหวะของเครื่องจักร (mechanical) แต่เสียงหัวเราะมีส่วนผ่อนคลายความเคร่งเครียดของจังหวะที่ซ้ำซากนี้

ในเวลาใกล้เคียงกัน เอฟ อาร์ ฟลีต (F.R. Fleet) ได้ให้คำจำกัดความและการแบ่งประเภทของความขบขัน เขากล่าวว่า เขาไม่ทราบว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติของอารมณ์ขันก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 19 นิยามของเขาเกี่ยวกับแง่ต่างๆ ของความขบขันคือ เป็นแง่ต่างๆ ของความไม่สมบูรณ์แบบในสิ่งมีชีวิตซึ่งมีความสามารถในความเป็นจริงหรือในจินตนาการ ที่จะรับความสุขหรือความทุกข์ เป็นสิ่งซึ่งสังเกตเห็นได้และดึงดูดความสนใจของผู้สังเกต โดยเหตุที่เป็นสภาวะซึ่งอาจจะเกิดขึ้นเป็นครั้งคราวแก่ผู้ใดก็ได้หรือไม่เป็นสภาวะระแวกบุคคลทั่วไป แ่งเหล่านี้จัดเป็นกลุ่มทั่วไปได้ 3 กลุ่มคือ

1. การถดถอยในแง่ของสวัสดิการโดยการสูญเสียหรือความทุกข์

2. ประสบการณ์เรื่องการกีดขวางกระบวนการซึ่งเป็นไปตามสิทธิ
3. ความต่ำกว่ามาตรฐานแห่งความสมบูรณ์แบบ (ไม่ใช่ด้านศีลธรรม เพราะเขาเห็นว่าด้านนี้เป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับความขบขัน) (Fleet, 1970)

นักจิตวิทยาที่เป็นที่รู้จักกันอย่างกว้างขวางท่านหนึ่งคือ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ได้มองปฏิกิริยาของกระบวนการขำขันว่า การหัวเราะเป็นกลไกในการผ่อนคลายความเครียดและสร้างคามพึงพอใจในระดับจิตใต้สำนึก ในการวิเคราะห์ของฟรอยด์ เรื่องขำขันเป็นสิ่งเร้า และการหัวเราะเกิดจากการฟังเรื่องที่ตลกขบขัน นั่นคือการระบายความเก็บกดและความรู้สึกก้าวร้าวต่างๆ ที่แฝงอยู่ในส่วนลึกออกมา เพราะสาระของเรื่องขำขันเหล่านี้มักเป็นเรื่องต้องห้ามของสังคม เช่น เรื่องเพศ เป็นต้น ในงานเขียนของเขายังได้แยกมุขตลก ลิงขบขัน และอารมณ์ขันออกจากกัน โดยยอมรับว่ามีคุณสมบัติบางอย่างร่วมกัน

ฟรอยด์เชื่อว่าการหัวเราะเกิดขึ้นเมื่อพลังจิตได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการสะกดกลั่นความรู้สึกนึกคิดที่ต้องห้าม และเขายังเชื่อว่าต้นกำเนิดของความตลกขบขันนั้นมีแนวโน้มไปทางก้าวร้าว แต่ทว่าแนวโน้มแห่งความก้าวร้าวนี้ต้องถูกสะกดกลั่นไว้เนื่องจากความมีสติสัมปชัญญะของมนุษย์ ดังนั้นความก้าวร้าวจึงถูกเก็บไว้ในภาวะจิตไร้สำนึก ที่นั่นเองที่แนวโน้มของความก้าวร้าวเป็นสิ่งที่เข้ามาผสมผสานกับความขี้เล่นซึ่งเก็บกดเอาไว้ตั้งแต่ในวัยเด็ก อารมณ์ที่ผสมผสานแล้วนี้กลับเป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนพลังจิตที่เคยเก็บกดความก้าวร้าวนั้นก็ได้รับการปลดปล่อยออกมาในลักษณะของการหัวเราะ ความรู้สึกเป็นอิสระจากการเก็บกดและความเป็นอิสระทางความคิดทำให้เกิดความรู้สึกสนุกสนานอย่างมาก จนแสดงออกมาในรูปของการหัวเราะอย่าง ปิติยินดี (Freud อ้างถึงใน มาถินษา พิศาลบุตร, 2534) เขาได้พูดถึงสาเหตุของการหัวเราะไว้อย่างน่าสนใจ

“ตลกเกิดจากการประหยัดพลังงานต่อความคิด และความพอใจในอารมณ์ขันเกิดจากการประหยัดพลังงานต่ออารมณ์ ในทั้งสามลักษณะแห่งการทำงานของอุปกรณ์ทางสมองของเรา ความพอใจเป็นผลงานของความประหยัด... ดังนั้นการอธิบายซึ่งเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจึงไม่ได้มาจากความจริงที่ว่าบุคคลหนึ่งปรากฏเป็นที่น่าขบขันแก่เรา ถ้าด้วยการเปรียบเทียบกับตัวเราเองเขาใช้การทำงานทางกายมากเกินไป และทางสมองน้อยไป และไม่อาจปฏิเสธได้ว่าในทั้งสองกรณีนี้การหัวเราะเยาะของเราแสดงความรู้สึกซึ่งนำพอใจในเรื่องความเหนือกว่าซึ่งเรารู้สึกต่อตัวเขา ถ้าความสัมพันธ์ในทั้งสองกรณีนี้กลับกันคือ ถ้าพบว่าการใช้พลังงานทางร่างกายของบุคคลผู้นั้นน้อยกว่าของเรา และการใช้พลังงานทางสมองของเขามากกว่าแล้วเมื่อนั้นเราก็ไม่หัวเราะอีกต่อไป เราจะเต็มไปด้วยความแปลกใจและความยกย่อง”

(Freud, trans Strachey, 1976)

จะเห็นได้ว่าสำหรับฟรอยด์ ความขบขันเกิดจากความดูหมิ่นความบกพร่องของผู้อื่น แต่ตัวผู้เสียหายเช่นผู้ที่ได้รับความอยุติธรรมความทุกข์และอื่นๆ อาจได้รับความพอใจจากอารมณ์ขัน (humorous pleasure) ในขณะที่บุคคลซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับหัวเราะด้วยความพอใจจากสิ่งตลก (comic pleasure)



ในขณะที่แม็กซ์ อีสต์แมน (Max Eastman) ไม่เห็นด้วยและคัดค้านงานของฟรอยด์ เขาเห็นว่ายังเป็นเรื่องเลื่อนลอยและไม่ได้รับการทดสอบทางจิตวิทยาที่แท้จริง ฟรอยด์ดูเหมือนจะสนใจขลุ่ยโดยเฉพาะประเภทก้าวร้าวและที่เป็นเรื่องเพศ แล้วอธิบายเหตุแห่งความพอใจว่าเป็นการปลดปล่อยจากการเก็บกอดหรือการประหยัดพลังงานทางจิต อีสต์แมนกล่าวว่าแท้จริงเป็นเรื่องที่ตรงกันข้าม กล่าวคือธรรมชาติเรื่องเพศและแรงกระตุ้นที่จะหลีกเลี่ยงเป็นอุดมการณ์ทางวัฒนธรรมที่เข้มงวดมาก จนกระทั่งคนเรารู้สึกว่ายากที่จะเข้าถึง ดังนั้นการหยุดพักก่อนชั่วคราวซึ่งมุขตลกจัดทำให้จึงแตกต่างกันมากเท่าๆ กับการที่มุขตลกมีคุณค่า (Eastman, 1936)

แม้อีสต์แมนจะยอมรับว่ากลไกของการหัวเราะด้วยความขบขันไม่อาจที่จะอธิบายได้ เขาก็พยายามให้คำนิยามโดยการรวบรวมความคิดจากนักวิชาการที่เคยศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ขัน และได้สร้างทฤษฎีของเขาโดยมีจุดเด่นที่ การเล่น เขาได้สรุปว่าความตลกคือการยอมรับสิ่งซึ่งไม่น่าพอใจอย่างเล่นๆ เมื่อเป็นเช่นนั้นแนวคิดของเขาจึงค่อนข้างขัดแย้งกับงานของฟรอยด์ ซึ่งเห็นว่าความพอใจสิ่งขบขันเป็นสิ่งเดียวกันกับการเก็บกอดของผู้ใหญ่ โดยเฉพาะทฤษฎีเรื่องเพศและความก้าวร้าว อีสต์แมนให้ข้อสังเกตได้ว่า

1. มุขตลกแพร่หลายในสมัยต่างๆ ซึ่งยังไม่มีการกลไกแห่งความยับยั้งที่กระทำการขัดขวางอย่างจริงจัง กล่าวคือทุกสมัยก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 19 ความขบขันมีอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีการยับยั้งหรือไม่

2. สิ่งซึ่งทำให้มุขตลกเรื่องเพศน่าขบขันคือ อธิบายอย่างเล่นๆ ไม่ใช่การปลดปล่อยจากการเก็บกอด สิ่งนี้ตลกเพราะว่าเมื่อเราถูกชักนำให้คาดหวัง ความคิดเรื่องเพศเรากลับไม่ได้รับ เช่นเดียวกันเมื่อให้อูบายนี้ในทางตรงกันข้าม

3. ความก้าวร้าวไม่ใช่สิ่งซึ่งทำให้เกิดความขบขัน เพราะว่าเมื่อความทุกข์ที่เราถูกชักนำให้คาดหวังกลับกลายเป็นสิ่งที่ไม่คาดและให้ความสุข เราก็อธิบายได้ว่าแรงกระตุ้นแบบชาติสัมพันธ์ของเราจะถูกขัดขวาง

เรามักจะพบว่าในการแสดงตลกจะมีผู้เล่นตั้งแต่สองคนหรือมากกว่าในการสร้างเสียงหัวเราะให้เกิดขึ้น (Strookland, 1956) โดยมีเงื่อนไขของการเย้ยหยัน (denision) ความไม่ลงรอยกัน (incongruity) และความบังเอิญ (automatism) เป็นสำคัญ ทั้งนี้พิจารณาได้จากบุคลิกตัวละคร สถานการณ์และบทสนทนา และหลายครั้งที่เราเห็นในเรื่องตลกจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องทางเพศ ในขณะเดียวกันผู้หญิงแทบจะไม่ถูกมองว่าโง่เลยในเรื่องตลก จะถูกมองว่าเป็นสัตว์โลกธรรมดา ขณะที่ผู้ชายจะถูกมองว่าไร้สาระ ซึ่งทั้งตลกไปกษาและตลกชวนหัวเป็นการแสดงให้เห็นถึงสังคมที่ไม่เลวร้ายเสียทั้งหมด แต่ก็ยอมรับว่าสังคมจะอยู่รอดได้ด้วยความงุ่มง่ามของมนุษย์

นอกจากนี้ศิลปะการละครเบื้องต้น 1-2 ตอน ที่ 1 ได้แบ่งตลกออกตามเนื้อหาเป็นหลายระดับ ตั้งแต่ขั้นสูงสุดที่มีลักษณะเป็นงานวรรณกรรมชั้นสูงจนไปถึงระดับต่ำที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตลกไปกษา แบ่งเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

1. สุขนานุกรม (romantic oomedy) ถือเป็นวรรณกรรมชั้นสูงใช้เรื่องราวที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องราวที่น่าเชื่อถือสมเหตุสมผล บทบาทสำคัญที่ดึงดูดความสนใจและ

เรียกเสียงหัวเราะจากคนดู มักไปตอกอยู่กับตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวตลก (clown) อย่างแท้จริง ไม่ใช่อยู่ที่บทบาทของพระเอกหรือนางเอกในเรื่อง

2. ตลกชั้นสูง (high comedy) หรือตลกผู้ดี (comedy of manners) หรือตลกไหวพริบ (comedy of wit) มีความใกล้เคียงวรรณกรรมคล้ายกับสุขนาฏกรรม แต่ต่างกันตรงตลกชั้นสูงเป็นตลกที่แท้จริงตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ และตัวละครของเรื่องเป็นผู้ที่ทำให้เกิดความตลกขบขันขึ้น เหตุที่เรียกว่าเป็นตลกชั้นสูงเพราะเป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตในวงสังคม โดยเฉพาะสังคมคนชั้นสูง

3. ตลกเสียดสี (satiric comedy) มีความใกล้เคียงกับตลกชั้นสูงแต่จะมุ่งโจมตีล้อเลียนข้อบกพร่องและสันดานของมนุษย์โดยทั่วไป โดยหวังที่จะแก้ไขสังคมในตัวของมนุษย์ ตลกประเภทนี้ผู้เขียนจะต้องมีศิลปะในการประพันธ์เป็นอย่างดี ต้องสามารถทำให้ผู้ชมยอมรับการโจมตีอย่างรุนแรงโดยไม่โกรธ

4. ตลกสถานการณ์ (situation comedy) มักจัดอยู่ในประเภทตลกชั้นต่ำ ความตลกเกิดขึ้นจากเรื่องราวที่สับสนอลเวงประเภทแฝดผิดฝา ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเรื่องบังเอิญโดยทั้งสิ้น มีความใกล้เคียงไปทางตลกไปกษาในแง่ของเรื่องราวที่ออกจะเหลือเชื่อ

5. ตลกโครมคราม (slapstick comedy) ตลกประเภทนี้มีลักษณะเอะอะตึงตัง มักมีการแสดงประเภทวิ่งไล่จับกัน ตลกในลักษณะนี้มีความต่างจากตลกชวนหัวมาก แต่ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง เพราะผู้ชมไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางการศึกษาก็สามารถชมได้

6. ตลกรักระจุ่มระจิม (sentimental comedy) และตลกเคล้าน้ำตา (tearful comedy) จัดอยู่ในประเภทละครเรีงมย์ที่เขียนขึ้นเพื่อถูกใจตลาดเช่นเดียวกับละครชีวิต ตลกในลักษณะนี้เป็นการหัวเราะด้วยความเอ็นดู และน้ำตาซึมด้วยความซาบซึ้ง

7. ตลกความคิด (comedy of ideas) นำเอาความคิดความเชื่อของมนุษย์ที่ผิดพลาดมาเป็นจุดที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะ ตลกประเภทนี้เกี่ยวข้องกับความคิดมากจึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตลกระดับสมอง (intellectual comedy) ซึ่งจัดอยู่ในประเภทวรรณกรรมเช่นกัน ออสการ์ จี บร็อกเก็ต (Oscar G. Brockett) ได้กล่าวว่ามีตลกอีกประเภทหนึ่งที่มีแนวทางคล้ายคลึงกับตลกประเภทความคิดคือ ตลกสังคม (social comedy) หรือ คอร์เรคทีฟ คอมเมดี้ (corrective comedy) โดยมุ่งหวังที่จะแสดงถึงคุณค่าทางสังคมมาตรฐานของพฤติกรรมหรือแนวคิดที่เป็นที่ยอมรับ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาสังคม (Brockett, 1964)

การศึกษาของเอลเมอร์ เอ็ม บลิสไตน์ (Elmer M. Blistein) (1964) เป็นการอธิบายลักษณะเนื้อหาของความตลกเช่น ความโหดร้าย ความรัก ความตาย และเหตุที่ทำให้สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่น่าขบขันสำหรับฝ่ายที่เสียหายในการแสดงความตลกเช่น ในตลกเล่นแกลิ่งนั้นเขาพบว่าไม่จำเป็นต้องเป็นคนหรือสัตว์ อาจเป็นสิ่งของก็ได้ บลิสไตน์ได้กล่าวอีกว่า “ไม่ซ้ำซ้ำพเจ้าก็พบว่า ไม่มีทฤษฎีสากลเรื่องการหัวเราะเพียงทฤษฎีเดียว อริสโตเติล อาจช่วยได้ในแห่งหนึ่ง พรอยด์อีกแห่งหนึ่ง แต่ไม่มีทฤษฎีเพียงหนึ่งหรือมากกว่าที่อาจประยุกต์ใช้ได้เป็นสากล”



### แนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลก

การให้คำอธิบายถึงกลวิธีการนำเสนอมุขตลก ก็มีลักษณะที่ไม่ต่างไปจากแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการตลก คือไม่เป็นคำอธิบายที่ตายตัว นักวิชาการแต่ละคนมีมุมมองต่อสิ่งที่ใช้สร้างมุขตลกแตกต่างกันไป บางท่านจำกัดอยู่เพียงแค่การพูดหรือทำทางเพียงอย่างเดียวอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งจากสภาพความเป็นจริงแล้ว สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีลักษณะเด่นทั้งภาพและเสียง ฉะนั้นเพื่อความกระชับแจ่มแจ้งของการพิเคราะห์กลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลก จึงต้องใช้เกณฑ์ของนักวิชาการหลายๆ ท่านมาประมวลกันเพื่อศึกษา

นักวิชาการในโลกตะวันตกอย่างโดนาตุส ได้แบ่งประเภทของเรื่องตลกออกเป็น พาลัตตา (Pallata) ว่าด้วยเรื่องของเครื่องแต่งกาย โทกาตา (Togata) ว่าด้วยเรื่องของบุคลิกลักษณะของตัวละคร และ แอตเทลลานา (Attellana) ว่าด้วยเรื่องของคำคม (Donatus, quoted in Dukore, 1974) เช่นเดียวกันกับ ฮอดจ์ที่เห็นว่าทสนทนาเป็นหลักสำคัญอันหนึ่งในการสร้างความบันเทิงตั้งแต่การที่ให้อรรถปริศนาประจำวันจนกระทั่งภาษาในลักษณะต่างๆ เช่นคำคม (epigrams), คำเปรียบ (conceits), การเล่นคำ(puns), คำหยาบ (obscenities), คำพูดแหลมคม (bon-mots), คำสองแง่สองง่าม (double-entendres) (Hodge, 1971)

เจค็อบ เอ็ม เบราด์ (Jacob M. Braude) ให้คำจำกัดความของคำว่า "Humor" ไว้ใน The World Book Encyclopedia Vol.9 ได้บอกไว้ว่ามีรูปแบบการใช้คำในการสร้างอารมณ์ขันนอกเหนือจากที่กล่าวมา ได้แก่ การขยายความ (hyperbole), การซ้ำคำ (repetition) และการเปรียบเทียบหรือความขัดแย้ง (comparison or contrast)

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) ได้รวบรวมแนวคิดของนักวิชาการในโลกตะวันตกอันเกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันในสื่อมวลชน ปรากฏเป็น "ตรรกะของตลก" โดยใช้ให้เห็นว่าเรื่องตลกเข้ากันเกิดจากการเล่นกับความหมาย หรือการทำให้เรื่องผิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป ผู้ที่จะต้องการสื่อสารกันด้วยอารมณ์ขันจึงต้องพูดจาภาษาเดียวกัน หรือเข้าใจภาษาของอารมณ์ขัน เพราะอารมณ์ขันเป็นการเล่นกับความหมายที่มีแบบแผนแน่นอนอยู่แล้ว (institutionalized meaning) และความหมายใหม่มีลักษณะที่แหวกจากกรอบที่วางไว้ พร้อมทั้งได้ให้เงื่อนไขของการเสนอความตลกไว้หลายประการ ได้แก่

1. การเล่นตลกกับภาษา โดยทั่วไปภาษาจะมีไวยากรณ์ และรูปประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามเรื่องที่ถูกผิดไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่ถูกก็จะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที การเล่นถ้อยคำหรือการเล่นกับสำนวนโวหารต่างๆ เป็นรูปแบบที่นิยมกันมากของการเล่นตลกกับภาษา ด้วยการนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษามากลับรูปเสียใหม่

2. การเล่นตลกกับสามัญสำนึก แต่ละสังคมต่างก็มีกฎเกณฑ์ว่าเรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้ อย่างไม่เปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง "ต้องห้าม" หรือเป็นเรื่องเพ้อฝันที่เป็นจริงไม่ได้ กฎเกณฑ์ดังกล่าวนี้เป็นที่รับรู้กันว่าเป็นสามัญสำนึกของสังคมนั้น เมื่อเป็นเช่นนี้การแสดงออกที่เบี่ยงไปจากบรรทัดฐานของสังคม

นี่จึงอาจก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้ การล้อเลียนเรื่องของสามัญสำนึกมักจะถูกเรียกเป็นตลกไร้สาระ (absurd) คือเข้าทำนองเป็นเรื่องที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ แต่เป็นการแหกกฎเกณฑ์ต่างๆ โดยเล่นกับความคิดที่ โง่ หรือ บ้า มากๆ ความฝันของนักวิทยาศาสตร์มีพื้นฐานมาจากเรื่องดังกล่าวนี้

3. การเล่นตลกกับความรู้สึก มนุษย์มีวิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์ และความรู้สึกจาก วัฒนธรรม ซึ่งแต่ละสังคมมีแบบแผนการแสดงออกซึ่งความรู้สึกต่างกัน การเล่นตลกกับความรู้สึกเป็นการนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียน ซึ่งเป็นเรื่องที่ค่อนข้างละเอียดอ่อน บางครั้งแทนที่จะ ตลก กลับกลายเป็นการตอกย้ำความเจ็บปวด โดยมากจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับความตาย ความเจ็บป่วย หรือ ความรู้สึกในเรื่องเพศที่เก็บไว้มาเสนอในอีกแง่มุมหนึ่ง

4. การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน ด้วยความรักสนุกของมนุษย์ที่ทำให้สามารถนำเอา เรื่องรอบตัวขึ้นมาล้อเลียนได้ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องครอบครัว, เรื่องเพื่อน, เรื่องศิลปะวัฒนธรรม หรือ เรื่องการเมือง ที่ทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกันในชีวิตประจำวัน การเล่นตลกกับเหตุการณ์นี้อาจเล่นได้แบบล้อ เลียนเพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีอย่างรุนแรง

5. การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือการทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเสมือนการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ ความวุ่นเร่ที่เกิดขึ้นเป็นเหตุให้เกิดอารมณ์ขัน เช่น การกลับบทบาทของคน อาจกล่าวได้ว่าอารมณ์ขันในลักษณะนี้ คือการใส่ชีวิตเข้าไปในแบบแผนที่เป็นกลไกซ้ำ ซาก

ขณะที่ทอมป์สันได้จำแนกลำดับขั้นของตลกในงานเขียนของเขาที่มีชื่อว่า "บันไดตลก" (Ladder of Comedy) เพื่อที่จะช่วยให้เข้าใจในวิธีการสร้างความตลกได้ง่ายขึ้น

### แผนภาพที่ 2.1 บันไดตลก (Ladder of Comedy)

- |                  |                                |
|------------------|--------------------------------|
| ตลกไปกษา (faroe) | ตลกชวนหัว (comedy)             |
|                  | 6. ตลกทางความคิดและเสียดสี     |
|                  | 5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร  |
|                  | 4. ไหวพริบคำคม                 |
|                  | 3. กลไกของโครงเรื่อง           |
|                  | 2. เคาระห์หามยามร้ายทางร่างกาย |
|                  | 1. ความลามกอนาจาร              |

(Thompson, 1946)



ทอมป์สันจัดแบ่งประเภทของเรื่องตลกไว้เป็นลำดับชั้นต่างๆ โดยไม่ได้ต้องการหมายความว่าลักษณะหนึ่งจะดีกว่าอีกลักษณะหนึ่ง ทว่าแต่ละลักษณะเป็นวิธีการที่ถูกต้องในการเสนอความตลกเท่านั้น เขายังได้อธิบายลักษณะของตลกแต่ละชั้นไว้ว่า

1. ความลามกอนาจาร (obscenity) ถือเป็นลักษณะของตลกชั้นต่ำสุดที่ไม่จำเป็นต้องอธิบายถึง ซึ่งในแต่ละสังคมก็มีการให้ความสำคัญในเรื่องของการเปลือยกายแตกต่างกัน และทุกวันนี้ความลามกอนาจารก็เป็นเรื่องยากที่จะกำหนดได้ ช่องว่างระหว่างวัย รสนิยมเฉพาะตัว ความแตกต่างในภูมิปัญญาทำให้พิจารณาเรื่องนี้กันไปโน่นไปประเดี๋ยวต่างๆ

2. เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย (physical mishap) เป็นลักษณะตลกเจ็บตัวประเภทหนึ่ง เช่น การกระชากแก้ออกจากตัวละครที่กำลังนั่ง การลื่นล้มเพราะเปลือกกล้วย การปาหน้าด้วยดัก ตลกประเภทนี้มีลักษณะเป็นตลกประเภทโครมคราม (slapstick comedy)

3. กลไกของโครงเรื่อง (plot device) มีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกสถานการณ์ ซึ่งจะสร้างเสียงหัวเราะได้ต่อเมื่อแสดงเรื่องเหลือเชื่อหรือเรื่องบังเอิญให้เห็นว่าเป็นเรื่องจริง รวมถึงเรื่องเกี่ยวกับความเข้าใจผิด ความปรารถนาที่สวนทางกัน ความไม่ถูกกาลเทศะหรือเหตุการณ์ที่กระอักกระอ่วนใจ

4. ไหวพริบคำคม (verbal wit) ความขบขันเกิดขึ้นจากภาษา คำพูดเจรจา

ลักษณะทั้ง 4 ประเภทที่ได้กล่าวมานี้ถือเป็นคุณสมบัติพื้นฐานที่จะชี้ชัดว่าเป็นตลกไปกษาสำหรับลักษณะที่แสดงถึงความเป็นตลกชวนหัว ได้แก่

5. ความลึกลับในการเสนอตัวละคร (inconsistency of character) เป็นการกระทำหรือคำพูดที่ทำให้ประหลาดใจเพราะตรงกันข้ามกับที่เห็น อาจมาจากการสร้างทำหรือบุคลิกที่แท้จริงของตัวละคร

6. ตลกทางความคิดและเสียดสี (comedy of ideas and satire) เป็นการล้อเลียนเสียดสีชีวิตจริง สามารถทำให้หัวเราะได้กับเรื่องเครียดหรือกับตัวเอง

ขณะที่ มิลลี เอส แบเรนเจอร์ (Milly S. Barranger) ช่วยให้เห็นภาพของตลกไปกษามากขึ้น โดยกล่าวว่าชีวิตที่ปรากฏในตลกไปกษาเป็นเสมือนเครื่องจักรกล มีความก้าวร้าว เต็มไปด้วยความบังเอิญ และสามารถสร้างความบันเทิงได้โดยไม่มีที่สิ้นสุดในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ตลกไปกษาเป็นการแสดงที่ทำให้ผู้ชมก้าวเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการของความรุนแรงที่ไม่มีความเจ็บปวด การผิดลูกเมียโดยไม่มี ความผิด ความโหดร้ายที่ไม่มีการแก้แค้นและความก้าวร้าวที่ไม่มีความเสี่ยง ส่วนตลกชวนหัวมุ่งหวังที่จะแสดงถึงสุขภาพ เหตุผล การรู้จักประมาณที่ปรากฏอยู่ในพฤติกรรมมนุษย์ เพื่อที่ว่าสังคมจะสามารถทำหน้าที่ในการสร้างความสุขให้กับสมาชิกได้ (Barranger, 1991)

ในทางตรงกันข้าม "A letter to Mr. Dennis, concerning humor in comedy" ซึ่งปรากฏในงานเขียนของวิลเลียม คอนกรีฟ (William Congreve) ได้ระบุถึงลักษณะต่างๆ ที่ไม่ถือว่าเป็นอารมณ์ขัน ดังนี้



1. คำพูด (wit) ที่เสียดลืออย่างจริงใจ หรือคำพูดที่ถูกต้องทุกสถานการณ์
2. ความโง่ (folly) เกี่ยวข้องกับการกระทำในสิ่งที่เขลา เช่นการที่เราหัวเราะลึง หรือคนที่เหมือนลิงหรือไม่ค่อยมีความคิด
3. ลักษณะผิดปกติของมนุษย์ (man's personal defects) เช่น ตาบอด หูหนวก
4. ลักษณะภายนอก (external habit) รวมถึงคำพูดของคนวิกลจริต ลำเนียงท้องถิ่น การแต่งกาย พฤติกรรม อาชีพ หรือสัญชาติ
5. ความพอใจ (affection) ที่แสดงออกมาโดยปราศจากความจริงจั่งและจริงใจ

(Congreve, 1761)

อีกมุมหนึ่งของการสร้างมุขตลกอย่างใน นาฏยศาสตร์ของภราตมณีซึ่งเป็นตำราพจนานุกรมของอินเดีย แปลโดย ร.ต.ท.แสง มณีวิฑูร เบริยญ ได้อธิบายถึงลักษณะที่ทำให้เกิดการหัวเราะ

“..58 คนหัวเราะด้วยการแต่งตัวผิดๆ ทำท่าทางผิดปรกติ ใช้คำพูดกลับเพศ (ชายใช้คำพูดของหญิง หญิงใช้คำพูดของชาย) พูดมีความหมายผิดๆ รสนชนิดนี้เรียกว่า หาสยรส (รสคือเหตุให้เกิดการหัวเราะ)

59 ผู้แสดงละครทำให้คนหัวเราะด้วยกิริยาท่าทาง และถ้อยคำผิดๆ แปลกๆ ทำให้อวัยวะ

ผิดๆ แปลกๆ แต่งตัวผิดๆ แปลกๆ เพราะฉะนั้นพึงทราบเถิดว่ารสเช่นนี้เรียกว่า หาสยรส (รสคือเหตุให้เกิดการหัวเราะ)

60 หาสยรสนี้เป็นนิสัยของสตรีและบุรุษชั้นต่ำมากที่สุด และประเภทของหาสย (การหัวเราะ) มีถึง 6 อย่าง ข้าพเจ้า (ภราต) จะกล่าวหาหาสย 6 อย่างนั้นต่อไป

61 และประเภทของหาสยนั้น จัดเป็นคู่ๆ คือ สมิตะ หลิตะ คู่หนึ่ง วิหิตะ อุปหิตะ คู่หนึ่ง อปหิตะ อติหิตะ คู่หนึ่ง (ทั้งนี้) ตามนิสัยของคนชั้นสูง ชั้นกลางและชั้นต่ำในข้อนั้น62 สมิตะกับหลิตะ พึงทราบเถิดว่า เป็นนิสัยของคนชั้นสูง วิหิตะกับอุปหิตะ เป็นนิสัยของคนชั้นกลาง อปหิตะกับอติหิตะ เป็นนิสัยของคนชั้นต่ำ...”

(ภราตมณี, แปลโดย แสง มณีวิฑูร,ร.ต.ท., 2511)

ภราตมณียังได้กล่าวถึงเหตุแห่งการหัวเราะอีกด้วยว่า “การหัวเราะนั้นมี 2 อย่างคือ ตั้งอยู่ในตัวเองและตั้งอยู่ในผู้อื่น คราวใดนึกขำขึ้นมาเอง คราวนั้นเรียกว่าตั้งอยู่ในตัวเอง แต่คราวใดผู้อื่นทำให้หัวเราะ คราวนั้นเรียกว่าตั้งอยู่ในผู้อื่น”

\* **สมิตะ** ยิ้มแก้มพอง ตาหรี่ เฝยปากไม่เห็นไรฟัน **หลิตะ** ยิ้มในหน้า แก้มพอง ตาพอง เห็นไรฟันนิดหน่อย **วิหิตะ** หัวเราะออกเสียงพอเพราะ หน้าแดงเรื่อๆ **อุปหิตะ** หัวเราะขนาดกลาง เสียงไม่ดังนัก จมูกบาน ตาลุก **อปหิตะ** หัวเราะชั้นลอยๆ น้ำตาไหล โคลงหัว **อติหิตะ** หัวเราะลั่น เนื้อตัวโยกโคลงไปหมด

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันนั้นเคยมีผู้ศึกษามาก่อนหน้านี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับสื่อสิ่งพิมพ์เป็นส่วนมาก แต่เมื่อพิจารณาถึงลักษณะร่วมกันของสื่อที่สร้างเสียงหัวเราะแล้วจะพบว่ามีความคล้ายคลึงกัน หรือมีแนวทางในการศึกษาใกล้เคียงกัน ซึ่งในการศึกษารั้งนี้จะเป็นการพิจารณาถึงลักษณะของรูปแบบ เนื้อหา และวิธีการนำเสนออารมณ์ขันของรายการตลกทางโทรทัศน์และวิดีโอ ดังนั้นงานวิจัยที่จะได้กล่าวถึงต่อไปนี้จึงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวางแนวทางเพื่อศึกษา อันได้แก่

1. ในปีพ.ศ.2521 ทศนีย์ กระต่ายอินทร์ ได้ศึกษาเรื่อง “อารมณ์ขันในวรรณกรรมร้อยแก้วของไทย ระหว่างพ.ศ.2453-2516” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาจุดมุ่งหมายในการสร้างอารมณ์ขัน รวมถึงศึกษาเนื้อหา โครงเรื่อง และรูปแบบของวรรณกรรมร้อยแก้วประเภทที่ให้อารมณ์ขันตลอดจนกลวิธีในการสร้างอารมณ์ขัน

ผลการศึกษาพบว่า นักเขียนใช้อารมณ์ขันเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ และชี้แนะจุดบกพร่องของสังคมหรือพฤติกรรมของบุคคล ในด้านเนื้อหาและโครงเรื่องจะมีความสัมพันธ์กับสังคมในสมัยนั้นอย่างมาก ส่วนรูปแบบก็มีลักษณะที่ต่างกันไปตามความถนัด เช่น บทละครพูด เรื่องสั้น นวนิยาย นิทาน เป็นต้น และที่สำคัญคือ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันโดยการสร้างบุคคลิกตัวละครให้มีพฤติกรรมน่าขันมีลักษณะเป็น “ตัวตลก”

2. ในปีพ.ศ.2523 อรรฉา บัวพิมพ์ ได้ศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์วรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อเลียนในสมัยรัตนโกสินทร์ ระหว่างพ.ศ.2367-พ.ศ.2468” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาจุดมุ่งหมาย กลวิธีในการเขียนล้อเลียนลักษณะเด่นและสภาพสังคมในวรรณกรรมร้อยกรองประเภทล้อ

ผลการศึกษาพบว่า กวีมีจุดมุ่งหมายในการแต่งวรรณกรรมล้อเลียนเพื่อแก้ไขความคับข้องใจของผู้แต่ง เพื่อความสนุกสนาน เพื่อสร้างสรรค์แนวทางใหม่แห่งวรรณกรรม และเพื่อบันทึกเหตุการณ์และสภาพสังคมในเวลานั้น สำหรับกลวิธีในการเขียนล้อเลียนโดยการดำเนินเรื่องให้ขำขัน ดำเนินเรื่องให้ผู้อ่านเพลิดเพลินด้วยเสียง และเขียนแบบรีวิว

3. ในปีพ.ศ.2526 สุชา ศาสตรี ได้ศึกษาเรื่อง “โครงสร้างการเสนอความตลกในบทละครนอก” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาศิลปะการแสดงความตลกในบทละครนอก ทั้งในแง่ของการแสดงตัวละครและการควบคุมความประทับใจของผู้ดูที่มีต่อละคร

ผลการศึกษาพบว่า มีโครงสร้างที่แน่นอนในการเสนอความตลกในบทละครนอกโดยเกิดจากการใช้เนื้อเรื่องและตัวละครให้เกิดความตลก ทั้งนี้เป็นไปตามอารมณ์สนองของผู้ดูที่คาดหวังไว้ล่วงหน้า

4. ในปีพ.ศ.2529 ชาตรี พนเจริญสวัสดิ์ ได้ศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์การ์ตูนของ ชัย ราชวัตร ชุดผู้ใหญ่มาท่งพุ่มาเมิน ช่วงปีพ.ศ.2521-2523” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษากลวิธีการนำเสนอการ์ตูน และศึกษาความคิดทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ ในการ์ตูนของ ชัย ราชวัตร



ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องของการ์ตูนชุดนี้มีลักษณะกว้างๆเกี่ยวกับฉากซึ่งเป็นสถานที่ที่กำหนดพฤติกรรม ส่วนโครงเรื่องย่อยเป็นโครงเรื่องสั้นๆ ที่เสนอเหตุการณ์จบลงในแต่ละวัน และนิยมใช้เหตุการณ์สองเหตุการณ์มาประกอบเป็นเรื่องแล้วจบลงอย่างหักมุมพลิกความคาดหมาย

5. ในปีพ.ศ.2533 มาถิษา พิศาลบุตร ได้ศึกษาเรื่อง “การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋” โดยมีจุดประสงค์เพื่อทราบถึงรูปแบบของภาพการ์ตูน เนื้อหาที่สะท้อนภาพสังคมไทย และทราบถึงกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในภาพการ์ตูนของนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบในการนำเสนอภาพการ์ตูนประกอบด้วย แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ฉาก ตัวละคร การใช้ภาษาในลักษณะบทสนทนา และแหล่งวัตถุดิบ ทางด้านเนื้อหานั้นจะเป็นการล้อเลียนสิ่งต่างๆ ได้แก่ ข่าวประจำวัน บทเพลง ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์โทรทัศน์ ปัญหาสังคม ตัวละครและอาชีพ ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้นพบว่า มีมุขตลกในเรื่องของการซ่อนนปม การหักมุม การทำเรื่องใหญ่ให้เป็นเรื่องเล็ก ความแตกต่างระหว่างยุคสมัย การใช้ศัพท์เฉพาะวงการ การใช้ลักษณะนิสัยและความเป็นอยู่ และสิ่งเกินความจริง

6. ในปีพ.ศ. 2533 ไกล่รุ่ง อามระดิษ ได้ศึกษาเรื่อง “ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาองค์ประกอบ ลักษณะเด่น และความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและสังคมในร้อยแก้วแนวขบขัน

ผลการศึกษาพบว่า ร้อยแก้วแนวขบขันในสมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7 มีลักษณะน่าสนใจในด้านองค์ประกอบและวิธีการประพันธ์ แก่นเรื่องมีความหลากหลาย ส่วนใหญ่มักจะเสนอแนวความคิดที่ผูกพันกับยุคสมัยและสังคม มีโครงเรื่องธรรมดาและโครงเรื่องตลกขบขัน การใช้ภาษามีลักษณะเบี่ยงเบนไปจากทั่วไป และที่สำคัญคือกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันอันประกอบด้วยการเล่นเรื่อง การเสนอเรื่อง การตั้งชื่อเรื่อง การล้อเลียนและการเสียดสี

7. ในปีพ.ศ. 2534 จีรบุญย์ ทศนบรรจง ได้ศึกษาเรื่อง “การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น” โดยมีจุดประสงค์เพื่อทราบถึงรูปแบบ ลักษณะ และการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบของภาพยนตร์มีโครงเรื่องที่แสดงถึงชีวิตของนักเรียนนักศึกษา มีการสร้างความขัดแย้งและจบลงอย่างยินดี มีแนวคิดเกี่ยวกับเพื่อนเป็นหลัก และที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือมุขตลก ซึ่งแบ่งได้เป็นมุขตลกจากคำพูด มุขตลกจากสถานการณ์ มุขตลกจากบุคลิกตัวละคร มุขตลกท่าทาง มุขตลกเสียดสี มุขตลกจากการตัดต่อ มุขตลกจากการดำเนินเรื่อง

สำหรับการศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์ และวิดีโอเทป” ในครั้งนี้ ได้กำหนดวิธีการนำแนวคิดที่จะใช้ นำมาดำเนินการดังต่อไปนี้

1. รูปแบบต่างๆ ของการแสดงและรายการตลกที่ปรากฏอยู่ในแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของรายการตลกใช้เป็นลักษณะเปรียบเทียบเพื่อหาความเหมือนหรือความต่างของรายการตลกทางโทรทัศน์ของไทย แม้รูปแบบดังกล่าวจะไม่มีคำอธิบายที่แจ่มชัดอย่างรายการโทรทัศน์รายการอื่น แต่เมื่อพิจารณาโดยกว้างแล้ว แต่ละรูปแบบจะมีความเป็นเฉพาะตัวที่สามารถนำมาศึกษาได้ นอกเหนือจากรูปแบบที่กล่าวไว้ในแนวคิดดังกล่าวแล้วนี้ ผู้วิจัยยังอาศัยรูปแบบของการแสดงตลกของไทยที่กล่าวไว้ในบทที่ 4 มาร่วมประกอบการศึกษาด้วย

2. ในส่วนแนวคิดเกี่ยวกับเนื้อหาของรายการตลก ที่แม้จะไม่ได้ปรากฏเกณฑ์สำหรับศึกษาอย่างชัดเจน แต่นักวิชาการหลายท่านก็ได้ให้แนวทางที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาไว้โดยกว้างๆ อันก่อให้เกิดภาพของการศึกษาเนื้อหาขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยจะได้นำไปเป็นแนวทางของการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งจะช่วยให้เห็นประเด็นต่างๆ ของเนื้อหามากยิ่งขึ้น

3. จากการพิจารณาแนวคิดเกี่ยวกับกลวิธีการนำเสนอมุขตลกของรายการตลก พบว่าสามารถจำแนกได้เป็น 3 กลุ่มเพื่อศึกษาประเด็นที่ต่างกันในเรื่องเดียวกัน ซึ่งได้แก่การนำเสนอมุขตลก วิธีการสร้างเสียงหัวเราะ และเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเสียงหัวเราะ ในประเด็นการนำเสนอมุขตลกพบว่า แนวคิดเรื่อง “ตรรกะของเรื่องตลก” มีความใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการศึกษา ส่วนประเด็นวิธีการสร้างเสียงหัวเราะพบว่า แนวคิดเรื่อง “บันไดตลก” (Ladder of Comedy) ของ อลัน เรย์โนลด์ ทอมป์สัน มีความเป็นไปได้ที่จะใช้ศึกษามากที่สุด จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาปรับให้เหมาะสมเพื่อจะได้ใช้วิเคราะห์ต่อไป และประเด็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างเสียงหัวเราะนั้นพิจารณาจากแนวคิดของนักวิชาการทั้งหลายที่เห็นว่า “อะไร” ทำให้เกิดเสียงหัวเราะขึ้น แล้วนำแนวคิดนั้นมาจัดหมวดหมู่เพื่อทำการศึกษา

4. และสำหรับแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องตลก จะนำมาใช้ในการอภิปรายผลหลังจากที่ได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งจะทำให้เข้าใจความหมายต่างๆ ที่สื่อผ่านทางวัฒนธรรมบันเทิงแขนงนี้ได้มากยิ่งขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย