

[ ประชากรักษ์, ฉลองรัฐ หน้า 196-208 ]



## การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ ในปี ค.ศ. 2010-2019

### Film Narrative and Film Language of Palme d'Or Winning Films in 2010-2019

ประชากรักษ์ วงษ์ศรีแก้ว. *วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*

ฉลองรัฐ เหมอมาลัยชลมารค. *วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต*

Pracharak Wongsrikaew. *College of Communication Arts. Rangsit University*

Chalongrat Chermanchonlamark. *College of Communication Arts. Rangsit University*

E-mail : pracharak96@gmail.com, chch\_ch@hotmail.com

Received: 3 June 2021 ; Revised: 5 June 2021 ; Accepted: 24 August 2021

#### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผ่านการวิเคราะห์ที่ตัวบท (Textual Analysis) แนวคิดสำคัญที่ใช้ในการศึกษาวิจัยประกอบด้วย แนวคิดการเล่าเรื่อง (Film Narration) และแนวคิดภาษาภาพยนตร์ (Film Language) สำหรับภาพยนตร์ที่นำมาวิจัยประกอบด้วย ภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives (2010), The Tree of Life (2011), Amour (2012), Blue Is The Warmest Colour (2013), Dheepan (2015), Shoplifters (2018), Parasite (2019)

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมักมีการใช้การเล่าเรื่องลักษณะดังนี้ 1) โครงเรื่อง (Plot) พบว่า ภาพยนตร์ทั้งหมด จะมีการเริ่มเรื่อง (Exposition) โดยเปิดฉากให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร และนำตัวละคร และยุคสมัยที่อยู่อาศัย การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) มีการให้ตัวละครได้พบกับปัญหาต่างๆที่ต้องแก้ไข ภาวะวิกฤต (Climax) คือการทำให้ตัวละครเกิดความสับสนในใจและต้องตัดสินใจในการกระทำของตัวเอง ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือการทำให้ตัวละครได้พบกับผลกระทบที่ตัวเองได้ก่อขึ้นและยอมรับความเป็นจริงของโลก การจบเรื่องราว (Ending) พบว่า มีการจบอยู่ 3 รูปแบบด้วยกัน คือการจบแบบปลายเปิด การจบแบบปลายปิด และการจบแบบหักมุม 2) แก่นความคิด (Theme) พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีแก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์ 3) ความขัดแย้ง (Conflict) พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อความขัดแย้งภายในจิตใจ เพื่อให้ตัวละครได้เกิดการตั้งคำถามของตัวเอง 4) ตัวละคร (Character)

พบว่า มักมีการนำเสนอตัวละครในลักษณะตัวกลมเพื่อให้เกิดมิติเชิงลึกของตัวละคร 5) ฉาก (Setting) พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร และเน้นยุคสมัยปัจจุบันเป็นหลัก 6) สัญลักษณ์(Symbol) พบว่ามีการเน้นใช้สัญลักษณ์ทางภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษมากกว่าสัญลักษณ์ทางเสียง สำหรับผลการวิจัยด้านภาษาภาพยนตร์มีข้อค้นพบดังนี้ 1) ขนาดภาพและมุมกล้อง มักมีการใช้ขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง และมีการใช้มุมกล้องระดับสายตาเป็นส่วนใหญ่ 2) มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง พบว่า มีการใช้มุมภาพแบบชับเจคทีฟ (Subjective Camera Angle) และการเคลื่อนกล้องแบบแฮนด์เฮลด์ มากเป็นพิเศษ 3) องค์ประกอบด้านการแสดง พบว่ามีการใช้การแสดงทั้งแบบอวัจนภาษาและวัจนภาษา 4) ด้านแสงและเงา พบว่า มีการใช้แสงธรรมชาติและใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์มากกว่าโทนแสงแบบไฮคีย์ 5) ด้านสี พบว่า สีส่วนใหญ่เกิดจากสีของเสื้อผ้า และสีของฉาก 6) ด้านเสียง พบว่า มีการใช้เสียงสนทนาเพื่อให้เกิดความเข้าใจเรื่องราว และมีการใช้เสียงดนตรีประเภทดนตรีคลาสสิกและดนตรีประเภทวงออร์เคสตราเพื่อช่วยกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม 7) ด้านการตัดต่อ พบว่า มีการใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่องเป็นส่วนใหญ่ เพื่อเน้นให้เกิดความสมจริงด้านเวลามากที่สุด

**คำสำคัญ :** ภาพยนตร์, การเล่าเรื่อง, ภาษาภาพยนตร์

**Abstract**

The purpose of the research was to study film narration and film language in the Palme d'Or winning films from 2010 to 2019. The study was qualitative research, employing textual analysis. The essential concepts used in the study were composed of film narration and film language in seven Palm d'Or winning films in Cannes Film Festival, namely Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives (2010), The Tree of Life (2011), Amour (2012), Blue Is The Warmest Colour (2013), Dheepan (2015), Shoplifters (2018), and Parasite (2019).

The findings revealed that the film narration techniques found in in Palme d'Or winning films were as follows: 1) In terms of plot, all films began with exposition, showing the living conditions of the characters, introducing the characters, the settings. Then, it was rising action, having the characters meet the problems that need to be solved. Climax was to confuse the characters and have to decide on their own actions. Falling action was to allow the characters to experience their own impact and to accept the reality of the world. At last, there were three types of endings which were an open-ended ending, a closed ended ending, and a twist ending; 2) In terms of theme, all films had the core concept about life and human nature; 3) In terms of conflict, most films gave importance to internal conflict in order to let the characters question themselves; 4) In terms of characters, all films presented their characters being well-rounded in order to show the depth of the characters; 5) In terms of setting, most films gave importance to the characters' life and mainly the present time; and 6) In terms of symbol, visual was used more than audio.

The findings also showed the film language techniques were as follows: 1) In terms of image size and camera angle, they were often used with medium image size and mostly eye-level camera angles; 2) In terms of view angle and camera movement, it revealed the use of Subjective Camera Angle and especially the camera movement for handheld; 3) In terms of performance elements,

both nonverbal and nonverbal performances were used; 4) In terms of lighting and shadows, natural light and low-key tones were used rather than high-key tones; 5) In terms of color, most colors were caused by the color of the clothes and the scene; 6) In terms of sound, conversations were used to let viewers understand the story, and classical music and orchestral music were employed to stimulate the audiences' mood; and 7) In terms of film editing: the continuous editing was mostly used to emphasize the realism of time as much as possible.

**Keywords:** Film, Film Narration, Film Language

## บทนำ

ภาพยนตร์เป็นสื่อร่วมสมัยมานาน มีความสำคัญต่อการใช้ชีวิต เหมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตสำหรับผู้รับชม เป็นสื่อให้ความบันเทิง เป็นการพักผ่อนสำหรับผู้รับชมเพื่อผ่อนคลาย และยังนับว่าเป็นการศึกษาสำหรับนักศึกษา หรือบุคคลทั่วไปที่รักและชื่นชอบในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับชมทั้งด้านดีและด้านไม่ดี เช่น ค่านิยมในด้านดี การทำให้เกิดความภาคภูมิใจ ความสุภาพ และความเคารพต่อผู้มีพระคุณ เป็นต้น ส่วนในด้านที่ไม่ดี เช่น ความรุนแรงที่อาจส่งผลต่อผู้รับชมที่มีอายุน้อย การมีภาพไปเปลือย การใช้ยาเสพติดในภาพยนตร์ ซึ่งถือได้ว่าสื่อภาพยนตร์ส่งผลให้มีอิทธิพลต่อผู้รับชมอย่างมาก และมีอิทธิพลต่อสังคม ศาสนา วัฒนธรรม และการเมือง

กฤษดา เกิดดี (2557 : 11) ได้กล่าวถึงบทบาทภาพยนตร์ไว้ดังนี้ “ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษ นอกเหนือจากการที่เป็นงานศิลปะ ซึ่งเป็นผลรวมของงานศิลปะหลายแขนง ภาพยนตร์ยังเป็นงานสื่อสารมวลชนและเป็นสิ่งบันเทิง และด้วยลักษณะพิเศษดังกล่าว การศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์จึงสามารถทำการศึกษได้โดยใช้กรอบการศึกษาที่หลากหลาย” ภาพยนตร์นั้นได้หยิบยืมองค์ประกอบทางศิลปะที่ถูกหยิบยืมมาจากสังคมไม่ว่าจะเป็นการแสดงละครบนเวที เพลงที่ถูกขับร้อง วิธีการเล่าเรื่องจากนิยาย ภาพยนตร์จึงถูกเรียกได้ว่าเป็นศิลปะแขนงที่ 7 (Film As Seventh Art) บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา (2533:28) ได้สรุปคำพูดของ ริคคิโอโต คานูโด (Ricciotto Canudo) นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ชาวอิตาลีเห็นว่า “ภาพยนตร์เป็นฐานภาพเป็นวิจิตรศิลป์ (Fine Art) ชนิดหนึ่งอันเป็นส่วนผสมผสานของศิลปะหกแขนงที่เก่าแก่กว่าอื่นๆคือ ศิลปะวาดด้วยพื้นที่ (Space Art) กล่าวคือ ภาพเขียน สถาปัตยกรรม การเต้นรำ และศิลปะวาดด้วยเวลา (Art of Time) นั่นก็คือ ดนตรี การละคร และวรรณกรรม” ศักยภาพของภาพยนตร์ยังถูกเอามาใช้ในการเป็นโฆษณาชวนเชื่อให้น้ำมันชักจูงในคราวของสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่ใช้เปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้คนและยังสามารถเป็นภาพสะท้อนของสังคมได้กล่าวคือ หากสภาพของสังคมเป็นอย่างไรภาพยนตร์ก็จะสะท้อนออกมาแบบนั้น ดังที่ นิโคไล เลนิน (Nikolai Lenin) ได้เคยกล่าวไว้ว่า “ในบรรดาศิลปะทั้งปวง สำหรับเราแล้ว ภาพยนตร์มีความสำคัญสูงสุด” (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2533:26)

รางวัลปาล์มทองคำ (Palme d' Or) คือรางวัลภาพยนตร์สูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส (Cannes Film Festival) โดยมีการประกาศรางวัลครั้งแรกในปี ค.ศ.1955 ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลนี้คือภาพยนตร์เรื่อง Marty (1955) ของ เดลเบิร์ต มานน์ (Delbert Mann) โดยในอดีตนั้นตั้งแต่นั้นปี ค.ศ. 1939 จนถึงปี ค.ศ. 1954 รางวัลสูงสุดในเทศกาลใช้ชื่อว่า Grand Prix Du Festival International du Film โดยมีการมอบรางวัลให้กับภาพยนตร์ที่ดีที่สุดในปีนั้นๆ และจะมีการออกแบบรางวัลใหม่ในทุกๆปีจนมาถึงสิ้นสุดในปี ค.ศ. 1954 คณะกรรมการได้เชิญช่างอัญมณีมาออกแบบปาล์มเพื่ออุทิศให้กับบรรดาศาสน์ของเมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส ออกแบบโดยศิลปินชื่อ ลูเซียน ลาชอน และต่อมาในปี ค.ศ.1955 รางวัลปาล์มทองคำครั้งแรกก็ถูกมอบให้กับ เดลเบิร์ต มานน์ เจ้าของภาพยนตร์เรื่อง Marty (1955)

รางวัลปาล์มทองคำจึงกลายเป็นรางวัลสูงสุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ตั้งแต่นั้นมาจนถึงปี ค.ศ.1964 ทางเทศกาลได้มีการนำรางวัล Grand Prix Du Festival International du Film กลับมาใช้อีกครั้งเนื่องจากมีปัญหาในเรื่องของลิขสิทธิ์กับเรื่องปาล์ม ต่อมาในปี ค.ศ. 1975 รางวัลปาล์มทองคำ (Palm d' Or) ถูกกลับมาใช้อีกครั้งและได้ใช้จนถึงปัจจุบัน ในปัจจุบันมีรางวัลมากมายในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ เช่น รางวัล Grand Prix ที่เปรียบเหมือนรางวัลลำดับที่ 2 และรางวัล Jury Prize ที่เปรียบเหมือนเป็นรางวัลพิเศษสำหรับเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ รางวัลปาล์มทองคำจึงถือได้ว่าเป็นรางวัลสูงสุดและทรงคุณค่ามากที่สุดของเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ประเทศฝรั่งเศส

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ก็เป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์เปรียบเหมือนเป็นการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ โดยการเล่าเรื่องนั้นแบ่งได้หลายประเภทตามสไตล์ของผู้กำกับหรือผู้เขียนบท โดยการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จะถูกกำหนดมาตั้งแต่แรกแล้ว ซึ่งการเล่าเรื่อง (Narrative) ในสื่อภาพยนตร์นั้นจะมีรูปแบบที่เป็นของตัวเอง (Narrative Form) ประกอบไปด้วย 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นเรื่อง(Theme) 3. ตัวละคร (Character) 4. ฉาก (Setting) 6. เวลา (Time) 7. สถานที่ (Location) 8. สัญลักษณ์ (Symbol) เช่น เครื่องแต่งกาย อาวุธ ยานพาหนะ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบหลักที่จะช่วยให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ได้คือ การมีความขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่องของผู้กำกับ องค์ประกอบภาพ และองค์ประกอบของเสียง โดยองค์ประกอบทั้งหมดนี้ล้วนพบได้ในภาพยนตร์ทั้งต่างประเทศและของไทยแต่จะมีความแตกต่างของรายละเอียดขึ้นอยู่กับตระกูลของภาพยนตร์นั้น ๆ (Genre)

สำหรับภาษาภาพยนตร์ (Film Language) กล่าวได้ว่าเป็นตัวแปรสำคัญอย่างมากที่จะทำให้ผู้ชมได้รู้ถึงการสื่อสารของผู้ผลิตภาพยนตร์ การสื่อความหมายต่าง ๆ ในภาพยนตร์ล้วนมีนัยแฝง ไม่ว่าจะเป็นการใช้แสงหรือการเคลื่อนไหวกล้องไปยังทิศทางต่าง ๆ ล้วนมีภาษาของภาพยนตร์ซ่อนอยู่ การใช้อุปกรณ์ประกอบรวมในฉาก (Mise-en-scene) ทุกอย่างล้วนถูกผสมกันระหว่าง ภาพ เสียง แสง ฉาก ที่ถูกผสมเข้าด้วยกันจนเกิดโครงสร้างที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กัน พรสิทธิ พัฒนนานุรักษ์ (2551:5-7) ได้สรุปคำพูดของ เอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์ ดังนี้ “การทำหนังที่ถูกต้องไม่ควรให้ฉากมาเด่นเหนือตัวละคร แต่ควรทำให้ฉากและตัวละครกลมกลืนเข้า กับเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์ การกำหนด มิส-อง-แซง (Mise-en-scene) จึงเป็นส่วนสำคัญผลักดันให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์ขับเคลื่อนไปพร้อมรายละเอียดของ ฉาก แสง เสื้อผ้า การแต่งหน้า และผมของนักแสดง”

จากคำสำคัญข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง 1.) Uncle Boonmee Who Can Recall His Lives (2010) 2.) The Tree of Life (2011) 3.) Amour (2012) 4.) Blue Is The Warmest Colour (2013) 5.) Dheepan (2015) 6.) Shoplifters (2018) 7.) Parasite (2019) เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบของการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ เนื่องจากรางวัลปาล์มทองคำนั้นเป็นรางวัลที่ทรงคุณค่ามากที่สุดในเทศกาลภาพยนตร์ระดับนานาชาติ นอกจากนี้การวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามแนวคิดการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ยังทำให้ทราบถึงสารที่ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารไปยังผู้ชม การสะท้อนสังคมที่แอบแฝงมาในภาพยนตร์ ศิลปะทางภาพยนตร์ และแนวโน้มลักษณะของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล ซึ่งการศึกษาครั้งนี้บุคคลากรทางภาพยนตร์อาจใช้เป็นอ้างอิงเพื่อช่วยในการคัดเลือกภาพยนตร์ไทยในการส่งไปเข้าแข่งขันในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติ จึงนำไปสู่การวิจัยเรื่องการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำปี ค.ศ. 2010-2019
2. เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์ของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำปี ค.ศ. 2010-2019

## แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative) การเล่าเรื่องถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในวงการภาพยนตร์ และภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมักจะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องต่างกันออกไปตามแต่ละองค์ประกอบ เพราะฉะนั้นในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเราควรทราบและเข้าใจถึงความหมายของแต่ละองค์ประกอบต่าง ๆ

Giannetti (2001 อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร, 2556, น. 229) ใช้คำว่า Narrative ใน ความหมายว่า เรื่องเล่าและยังแบ่งความหมายของเรื่องเล่าเป็นหลายประเภททั้งเรื่องเล่าในสังคมนิยม (Realist Narratives) เรื่องเล่าแนวรูปแบบนิยม (Formalist Narratives) และเรื่องเล่าที่ไม่ใช่เรื่องแต่ง (Nonfictional Narratives)

คำว่า Narrative ในฐานะที่เป็นรูปแบบ (Form) หรือลักษณะของภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง กล่าวคือ มีโครงสร้างการเล่าเรื่องเรียงลำดับต่อเนื่องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล และเกิดขึ้นโดยมีเวลาและสถานที่เชื่อมโยงกัน เช่นเดียวกับ Robert E. Peason (อ้างถึงใน อัญชลี ชัยวรพร 2556 : 229) ที่กล่าวว่าเรื่องเล่าในภาพยนตร์มีโครงสร้างที่เน้นเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ไม่พลิกแพลงเน้นการพัฒนาอารมณ์ หรือเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบหนึ่ง เป็นลักษณะของภาพยนตร์กระแสหลักตั้งแต่ในประวัติศาสตร์จนถึงปัจจุบันและอนาคต เพราะฉะนั้นการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ในความหมายนี้ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาพยนตร์ โดยภาษาอังกฤษใช้คำว่า Narrative Film

ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative) ซึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมีได้ดังนี้ องค์ประกอบที่ 1 โครงเรื่อง (Plot) โดยใช้ทฤษฎีของกูดตาฟ เฟรย์ธาก (Gusdaf Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันที่ได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องแบบคลาสสิกสำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ 5 ขั้นตอนนี้ (ปิยวรรณ จิตสำราญ, 2554) 1.) การเริ่มเรื่อง 2.) การพัฒนาเหตุการณ์ 3.) ภาวะวิกฤต 4.) ภาวะคลี่คลาย 5.) การยุติเรื่องราว ในส่วนขององค์ประกอบที่ 2 แก่นความคิด (Theme) ใช้ทฤษฎีของ Boggs (1978 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรุลงค์, 2553) ที่ได้แบ่งแก่นความคิดออกเป็น 5 ประเภท คือ 1.) แก่นความคิดเกี่ยวกับศีลธรรม 2.) แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิต 3.) แก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ 4.) แก่นความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม 5.) แก่นความคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา ในองค์ประกอบที่ 3 ความขัดแย้ง (Conflict) โดยจะแบ่งความขัดแย้งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆคือ 1.) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน 2.) ความขัดแย้งภายในจิตใจ และ 3.) ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ในองค์ประกอบต่อมาคือองค์ประกอบที่ 4 ตัวละคร (Character) ผู้วิจัยใช้วิธีการแบ่งตัวละครเป็น 2 ประเภท (Blacker, 1988) ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์การแบ่งประเภทของตัวละคร ออกเป็น 2 เกณฑ์เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ คือตัวละครหลัก ตัวละครรอง และแบ่งเกณฑ์ลักษณะตัวละครออกเป็น ตัวละครมิติเดียว และตัวละครหลายมิติ (ประพนธ์ ตติยวรุลงค์, 2553) องค์ประกอบต่อมาคือองค์ประกอบที่ 5 ฉาก (Set) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ฉากได้ 5 ประเภท นั่นคือ 1.) ฉากที่เป็นธรรมชาติ 2.) ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ 3.) ฉากที่เป็นช่วงเวลาของยุคสมัย 4.) ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร และ 5.) ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม (ธัญญา สังขพันธ์านนท์, 2539 อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรุลงค์, 2553, น. 27) องค์ประกอบสุดท้าย สัญลักษณ์ (Symbol) โดยผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์จากชุดสัญลักษณ์ที่แบ่งออกเป็น 2 ประเภท นั่นคือ สัญลักษณ์ทางภาพ และ สัญลักษณ์ทางเสียง (ประพนธ์ ตติยวรุลงค์, 2553, น. 28)

2.แนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ (Film Language) การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมายอารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น เนื่องจากภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ซึ่งภาพยนตร์มีภาษาและวิธีการสื่อความหมายเป็นของตัวเองจากแนวคิดของ Metz ภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาที่แท้จริง แต่ภาพยนตร์มีระบบสื่อความหมาย (Signification System) (Andrew, 1976:219 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552: 21) ซึ่งสำหรับนักทฤษฎีสัญญาศาสตร์มองภาษาภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ (Sign System) อย่างหนึ่ง ภาพยนตร์จะสื่อความหมายในรูปของสัญลักษณ์ และการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้เกิดความหมาย ภาพยนตร์มักจะใช้การเลือกและทำการประกอบภาพและเสียง (Image and Sounds) ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งองค์ประกอบของสัญลักษณ์ก่อให้เกิดความหมาย ถือเป็นหน่วยหนึ่งของการเล่าเรื่องเมื่อนำหลาย ๆ หน่วยของการเล่าเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันก็จะเกิดเป็นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่สามารถสื่อสารและควมบันเทิงไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจร่วมกันได้ (Stam, Robert and Sandy, 1992:37 อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552: 21)

Christian Metz นักทฤษฎีสัญญาศาสตร์ด้านภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส อธิบายว่าการที่เราเข้าใจภาพยนตร์ได้นั้น “ไม่ใช่เพราะว่าภาพยนตร์เป็นภาษาจึงสามารถบอกเล่าเรื่องได้โดยสมบูรณ์ แต่ตรงกันข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษาจากการที่ภาพยนตร์ได้มีการเล่าเรื่องได้อย่างสมบูรณ์แล้ว” (Monaco, 1981, p. 127อ้างถึงใน นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552, น. 20)

เมื่อพิจารณาโครงสร้างของภาพยนตร์ได้แล้วนอกจากจะมีการใช้ภาพ (Image) และ เสียง (Sound) ได้แล้ว ส่วนประกอบของทั้งสองจะเป็นสัญลักษณ์ที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ให้ผู้ชมได้รับชม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือภาพและเสียงเป็นภาษาภาพยนตร์ เมื่อนำภาษาภาพยนตร์มาเปรียบเทียบกับภาษาที่มนุษย์ใช้นั้น จะพบว่าภาษาภาพยนตร์มีทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา วัจนภาษาในภาพยนตร์ก็คือองค์ประกอบด้านเสียง การสนทนาของตัวละคร (Dialogue) เสียงบรรยาย (Narration) ส่วนอวัจนภาษาของภาษาภาพยนตร์ก็คือ ขนาดภาพ (Camera Shot) มุมกล้อง (Camera Angle) การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) สี (Colour) และแสง (Lighting) ส่วนขององค์ประกอบของเสียงนั้นคือ เสียงดนตรี (Music) เสียงประกอบ (Sound Effect) ซึ่งภาพยนตร์จะต้องมีการใช้องค์ประกอบทั้งสองประเภผสมกัน

ในการวิเคราะห์การสื่อความหมายของภาษาภาพยนตร์นั้นเราควรทราบองค์ประกอบของภาพยนตร์ซึ่งจะแบ่งออกได้ดังนี้ 1.องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพ โดยจะใช้การวิเคราะห์การใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้อง 2.องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ โดยได้แบ่งประเภทของการตัดต่อและลำดับภาพไว้ 5 ประเภท คือ การตัดต่อแบบต่อเนื่อง การตัดต่อแบบสลับเหตุการณ์ การตัดต่อแบบภาพกระโดด การตัดต่อแบบ Dynamic Cutting และการตัดต่อแบบ Match Cut และนอกจากนั้นมีการตัดต่อแบบเรียบเรียง 3. องค์ประกอบด้านฉาก 4. องค์ประกอบด้านการแสดง 5. องค์ประกอบด้านแสงและเงา โดยใช้วิธีวิเคราะห์จาก โทนแสง ลักษณะแสง และทิศทางแสง 6. องค์ประกอบด้านสี โดยใช้วิธีวิเคราะห์จากที่มาของสี เช่น สีของฉาก สีของเสื้อผ้า และสีที่เกิดจากการจัดแสง 7. องค์ประกอบด้านเสียง โดยใช้การวิเคราะห์จากเสียงพูดเสียงการสนทนา เสียงประกอบ เสียงดนตรี และเสียงเขียน

**ขอบเขตการวิจัย**

การวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการศึกษาเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” โดยใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลภาพยนตร์ปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่

1. Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Live (2010)
2. The Tree of Life (2011)

3. Amour (2012)
4. Blue Is The Warmest Colour (2013)
5. Dheepan (2015)
6. Shoplifters (2018)
7. Parasite (2019)

### ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดวิธีการวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) วิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) ภาพยนตร์ที่ได้รางวัลปาล์มทองคำในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเล่าเรื่อง และ ภาษาภาพยนตร์ โดยการเก็บรวบรวมจากสตูดิโอชื่อดังเป็นเครื่องมือในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล ประมวลผล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบพรรณนา (Descriptive)

### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019” ผู้วิจัยสรุปผลได้โดยแยกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative)

1.1 โครงเรื่อง (Plot) จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า การเล่าเรื่องส่วนใหญ่ในภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องที่เหมือนกัน เช่นการเริ่มเรื่อง (Exposition) มีการใช้การเปิดเรื่องราวของตัวละคร การเปิดอาชีพ ชีวิตประจำวัน และยุคสมัยที่ตัวละครอาศัย มีการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ที่คล้ายๆกัน โดยผู้สร้างสรรคดีใส่ปัญหาให้กับตัวละคร ตัวละครต้องพบเจอกับปัญหาและนำไปสู่ ภาวะวิกฤต (Climax) โดยผู้สร้างสรรคดีใช้ภาวะวิกฤตให้ตัวละครต้องตัดสินใจกับปัญหาที่พบและกระทำการบางอย่างกับภาวะวิกฤตนั้น จึงนำไปสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) จากการวิเคราะห์พบว่าตัวละครได้ตัดสินใจกับภาวะวิกฤตไปแล้ว ตัวละครต้องพบกับผลกระทบที่เกิดขึ้นและยอมรับกับสิ่งที่ได้ตัดสินใจลงไป จนนำไปสู่การยุติเรื่องราว (Ending) จากการวิเคราะห์พบว่าการยุติเรื่องราวที่ต่างกัน โดยมีทั้งการจบเรื่องราวแบบปลายเปิด ปลายปิด และการหักมุมจบ

1.2 แก่นความคิด (Theme) จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า แก่นความคิดในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่มีการใช้แก่นความคิดเกี่ยวกับชีวิตและแก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ซึ่งเป็นแก่นความคิดที่มุ่งเน้นไปยังความเป็นมนุษย์ กล่าวคือผู้สร้างสรรคดีผลงานภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีแนวคิดที่จะใช้แก่นความคิดของมนุษย์เป็นหลัก โดยมุ่งเน้นการเล่าเรื่องไปยังความเป็นจริงของลักษณะนิสัยมนุษย์ แนวความคิดรองลงมาจากแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและธรรมชาติของมนุษย์คือแนวความคิดเกี่ยวกับศีลธรรมและแนวความคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม โดยแนวคิดเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคมนั้น ผู้สร้างสรรคดีมักจะใช้การวิพากษ์สังคมเกี่ยวกับความเหลื่อมล้ำ ความยากจน สวัสดิการของภาครัฐ และยังมีกรวิพากษ์สังคมเกี่ยวกับเรื่องของอิสระในการเลือกเพศ นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่ใช้แก่นความคิดเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญามีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นคือภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life

### 1.3 ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการให้ความสำคัญต่อการใส่ความขัดแย้งในรูปแบบของความขัดแย้งภายในจิตใจ การสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจทำให้เกิดการตั้งคำถามของตัวละคร ตัวละครจะมีความจำเป็นในการต้องตัดสินใจกระทำการบางอย่างเพื่อให้เหตุการณ์ดำเนินต่อไป เมื่อตัวละครตัดสินใจต่อเหตุการณ์แล้วตัวละครจะพบกับปัญหาที่ต้องแก้ไขและหาคำตอบกับคำตอบนั้น

### 1.4 ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อการสร้างตัวละครในรูปแบบของตัวละครกลม (Round Character) ในการเล่าเรื่อง โดยจะมุ่งเน้นไปยังตัวละครหลักเพียงแค่ 1-2 คนในการดำเนินเรื่อง เพื่อถ่ายทอดความเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของตัวละครนั้น ๆ ทำให้ผู้รับชมได้เห็นอารมณ์ ความคิดที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา นอกจากนั้นยังมีภาพยนตร์ 2 เรื่อง จากทั้งหมด 7 เรื่อง ที่มีการใช้ตัวละครลักษณะกลมมากกว่า 2 คนขึ้นไป

### 1.5 ฉาก (Set)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อฉากของภาพยนตร์ที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละครเป็นหลัก โดยมุ่งเน้นไปที่บ้านเรือนของตัวละคร รวมไปถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของตัวละคร ฉากเหล่านี้สามารถบ่งบอกถึงฐานะความเป็นอยู่ และการงานอาชีพของตัวละครได้

### 1.6 สัญลักษณ์ (Symbol)

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 (Film Narrative) ทั้ง 7 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการใช้สัญลักษณ์ในเชิงการสื่อความหมายที่หลากหลาย มีการใช้วัตถุหรือสิ่งของในภาพยนตร์ รวมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ทางสี และทาง เสียง

## 2. การสื่อสารด้วยภาษาภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 (Film Language)

### 2.1 ขนาดภาพและมุมกล้อง

จากการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่องพบว่า ขนาดภาพส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์มีขนาดภาพไกล ขนาดภาพปานกลาง ขนาดภาพใกล้ และกรุปช็อต ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง เลือกใช้ขนาดภาพในระยะไกล (LS) เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นถึงบรรยากาศของสถานที่ สถานที่เกิดเหตุ และภูมิประเทศของประเทศในภาพยนตร์ ขนาดภาพปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรคผลงานเลือกใช้มากที่สุด เนื่องจากขนาดภาพลักษณะนี้เป็นขนาดภาพที่สามารถดึงดูดสายตาคนดู ทำให้เห็นการเคลื่อนไหวของตัวละครได้อย่างชัดเจน ขนาดภาพใกล้ (CU) ถูกเลือกมาใช้เพื่อเน้นถึงรายละเอียดของเหตุการณ์และสีหน้าการแสดงของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกที่ถูกส่งผลจากระยะภาพ เนื่องจากขนาดภาพใกล้มุ่งเน้นไปที่วัตถุหรือบางส่วนของวัตถุ ขยายให้เห็นรายละเอียดได้อย่างชัดเจน นอกจากนั้นขนาดภาพใกล้ยังเน้นไปที่อารมณ์ความใกล้ชิดของตัวละคร และภาพกรุปช็อต (Group Shot) เป็นขนาดภาพชนิดหนึ่งในขนาดภาพปานกลาง ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องเลือกใช้เพื่อสื่อความหมายของความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยตัวละครมากกว่า 2 คนขึ้นไปร่วมอยู่ในเฟรมเดียวกัน



ในส่วนของมุกกล้องส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง ได้แก่ มุมระดับสายตา มุมสูง และมุมกล้องแทนสายตา ซึ่งมุมกล้องส่วนใหญ่ที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้มากที่สุด คือ มุมระดับสายตาเนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากที่สุด ทำให้มุมกล้องที่ถูกถ่ายทำเป็นมุมมองในระดับสายตาของตัวละครและผู้ชมภาพยนตร์

## 2.2 มุมมองและการเคลื่อนไหวกล้อง

จากการวิเคราะห์หากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) เพื่อให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมในการแสดงของตัวละคร ทำให้ผู้รับชมมีความรู้สึกเข้าถึงความคิดและอารมณ์ของตัวละคร โดยมีการใช้มุมมองการถ่ายในรูปแบบของการถือถ่าย (Handheld) เพื่อให้ภาพเกิดความสั่นไหวมากขึ้น เปรียบได้เหมือนผู้รับชมเป็นผู้ติดตามเหตุการณ์อย่างใกล้ชิด

## 2.3 องค์ประกอบด้านการแสดง

จากการวิเคราะห์หากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า องค์ประกอบทางด้านการแสดงในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการใช้การแสดงทางวัจนภาษาในเชิงของคำพูดในการสื่อความหมายของเรื่องราวในภาพยนตร์ และยังมีการใช้วัจนภาษาในภาพยนตร์ในการแสดงออกทางกิริยาท่าทางและอารมณ์ทางสีหน้า และนอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ยังมีการใช้นักแสดงหน้าใหม่เพื่อให้เกิดความสมจริง รวมไปถึงนักแสดงรุ่นเก่าในวัยเกษียณไปแล้วเพื่อมาแสดงให้เกิดความสมจริงมากที่สุด เช่นภาพยนตร์เรื่อง Amour

## 2.4 องค์ประกอบด้านแสงและเงา

จากการวิเคราะห์หากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับแสงที่เกิดจากธรรมชาติ และแสงที่เกิดจากดวงไฟที่ถูกจัดแสง โดยภาพยนตร์บางเรื่องมีการใช้แสงที่เกิดจากธรรมชาติเพื่อให้เกิดความสมจริงมากที่สุด นอกจากนั้นโทนแสงและเงาที่ถูกใช้ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนมากเลือกใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ เนื่องจากภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ส่วนใหญ่แล้วเป็นภาพยนตร์ประเภท ดราม่า และภาพยนตร์ประเภทเกี่ยวกับอาชญากรรม

## 2.5 องค์ประกอบด้านสี

จากการวิเคราะห์หากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า สีในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นจากอุปกรณ์ประกอบฉาก สีเสื้อผ้าของนักแสดง และสีของทรงผมของนักแสดง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ต้องการให้สีเหล่านี้สื่อความหมายในทางภาษาภาพยนตร์และอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้รับชม

## 2.6 องค์ประกอบด้านเสียง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าผู้สร้างสรรค์เลือกใช้เสียงบทสนทนาเป็นเสียงหลักเพื่อให้ผู้รับชมได้เข้าใจและรับรู้ของความเป็นไปของภาพยนตร์ นอกจากนั้นยังมีเสียงประกอบ (Sound Effect) ที่ช่วยในการเล่าเรื่องช่วยในการสื่อความหมายอารมณ์และความรู้สึก นอกจากนั้นยังมีเสียงดนตรี (Music) เพื่อสื่อความหมายและช่วยกระตุ้นอารมณ์ให้กับผู้ชม โดยมีการใช้เสียงดนตรีประเภทวงออร์เคสตรา เสียงดนตรีคลาสสิก และเสียงร้องประสานเสียง

## 2.7 องค์ประกอบด้านการตัดต่อ

จากการวิเคราะห์หากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์เลือกใช้การตัดต่อแบบต่อเนื่อง การตัดต่อภาพยนตร์ในประเภทนี้จะคำนึงถึงความต่อเนื่องความสัมพันธ์กันระหว่างช็อตต่อช็อตเช่นองค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวละครมองเวลา ทิศทางการมอง การตัดต่อแบบนี้จะช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ที่ถูกถ่ายทำในแต่ละช็อต ทำให้การเล่าเรื่องไม่มีสะดุด

**อภิปรายผลการวิจัย**

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่ามีรูปแบบของการเล่าเรื่องที่เหมือนกัน โดยมีการเล่าเรื่องเป็นรูปแบบของทฤษฎี Freytag's Pyramid ของ Gudaf Freytag โดยมีโครงสร้างแบบตัว V กลับหัว (Inverted V) โดยจะมีการเริ่มจากการเปิดเรื่อง (Exposition) คือเป็นการเปิดเรื่องราวเพื่อชักจูงผู้รับชม โดยมีการเปิดตัวละคร การแนะนำตัวละคร การเปิดอาชีพของตัวละคร และการใช้ชีวิตประจำวัน ต่อจากการเปิดเรื่องก็จะเป็นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) โดยจะให้ตัวละครได้พบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างคาดไม่ถึง และจะส่งผลให้ตัวละครมีความจำเป็นในตัดสินใจต่อภาระงานนำไปสู่ภาวะวิกฤติ (Climax) คือภาวะที่ถึงจุดแตกหักของปัญหา โดยให้ตัวละครเกิดความสับสนในใจและมีความจำเป็นที่จะต้องตัดสินใจในการกระทำซึ่งจะส่งผลให้ตัวละครได้พบกับจุดจบ และเมื่อตัวละครได้พบกับจุดจบจุดแตกหักแล้วภาพยนตร์จะส่งไปยังภาวะคลีคลาย (Falling Action) คือวิกฤติที่เกิดขึ้นได้ผ่านไปแล้วได้คลีคลายอย่างสมบูรณ์ ตัวละครยอมรับการตัดสินใจของตัวเอง ยอมรับชะตากรรมและผลกระทบจากสิ่งที่ตัวเองได้ตัดสินใจจนนำไปสู่โครงสร้างสุดท้ายคือการยุติเรื่องราว (Ending)

การใช้แก่นแนวคิดในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์มีการใช้แก่นแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตและแก่นความคิดเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งเป็นแก่นความคิดที่เป็นหลักของความเป็นมนุษย์ โดยจะมุ่งเน้นไปยังตัวละครหลักของภาพยนตร์ (Focus On Character) เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Parasite เรื่องราวของครอบครัว Kim ที่มีฐานะยากจนและต้องการที่จะดันตัวเองไปยังฐานะที่ร่ำรวยกว่า โดยมีการทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดในฐานะชนชั้นล่าง ซึ่งการกระทำในรูปแบบนี้เป็นการกระทำตามสันชาตญาณของมนุษย์ กล่าวคือเป็นธรรมชาติของมนุษย์ การใช้แก่นความคิดเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของ J.Boggs (1978, อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรกุลวงษ์, 2553) โดยได้แบ่งแก่นความคิดออกเป็น 5 ประเภท คือ แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ แก่นเรื่องเกี่ยวกับกรวิพากษ์สังคม และแก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา

การใช้การเล่าเรื่องโดยมุ่งเน้นไปยังตัวละครในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง พบว่าส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์ให้ความสำคัญในการสร้างตัวละครในรูปแบบของตัวละครกลม โดยมีการสร้างให้ตัวละครมีความคิด มีการตัดสินใจ โดยจะมีการสร้างตัวละครอย่างน้อย 1-2 คนเพื่อเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังมีตัวละครรองที่เป็นรูปแบบของตัวละครแบน ตัวละครเหล่านี้จะช่วยพัฒนาเหตุการณ์ในภาพยนตร์ จะช่วยให้ตัวละครหลักต้องตัดสินใจในการกระทำเพื่อนำเรื่องราวไปสู่ภาวะวิกฤติ ตัวละครประเภทกลมคือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหลายด้าน มีการพลิกแพลงทางอารมณ์ หรือพฤติกรรมได้ง่าย ทำให้คนดูสับสนกับการแสดง ตัวละครประเภทนี้จะทำให้คนดูเกิดความประหลาดใจต่อการตัดสินใจของเขา คาดเดาได้ยาก และทำให้ประหลาดใจเสมอ (ประพนธ์ ตติยวรกุลวงษ์, 2553)

ในส่วนของความขัดแย้งในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำพบว่ามีการใช้ความขัดแย้งในรูปแบบของความขัดแย้งภายในจิตใจ โดยเป็นการสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจให้กับตัวละคร เพื่อให้ตัวละครเกิดการตั้งคำถามภายในจิตใจตัวเอง เป็นการสร้างความขัดแย้งให้ตัวละครพบกับเหตุการณ์และนำไปสู่การพัฒนาเหตุการณ์จนนำไปสู่ภาวะวิกฤติของโครงเรื่อง นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำทั้งหมด 7 เรื่อง ยังพบว่า ผู้สร้างสรรค้ใช้ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่มีอายุตั้งแต่ 30-50 ปีขึ้นไป ซึ่งตัวละครเหล่านี้ล้วนเป็นตัวละครที่มีฐานะยากจนไปถึงฐานะปานกลาง ผู้สร้างสรรค้ใส่ความต้องการเรื่องของการดิ้นรนเอาตัวรอดจากสภาพของสังคมโดยจะสังเกตได้จากตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life

ตัวละคร Jack ในวัยกลางคนที่มีความขัดแย้งในจิตใจเรื่องการตัดสินใจกับทางเลือกชีวิตตัวเองในวัยเด็ก ภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters และภาพยนตร์เรื่อง Parasite ตัวละครมีความขัดแย้งภายในจิตใจที่เหมือนกัน คือตัวละครต้องตัดสินใจเลือกระหว่างการเอาตัวรอดจากความยากจน จึงทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดโดยไม่สนเรื่องของศีลธรรมและกฎหมาย ผู้สร้างสรรคดีได้เน้นการให้ตัวละครจำเป็นต้องเลือกในการตัดสินใจกระทำเพื่อให้ตัวเองอยู่รอดในสภาพของสังคม สามารถสรุปได้ว่าผู้สร้างสรรคดีต้องการให้ผู้รับชมได้เห็นถึงความเหลื่อมล้ำทางสังคมในโลกและความทุกข์ของชนชั้นล่าง

ในส่วนองค์ประกอบของฉากในการเล่าเรื่อง จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำพบว่า ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญต่อฉากที่เป็นการค้าเงินชีวิตของตัวละครเป็นหลัก โดยมุ่งเน้นไปยังบ้านที่อยู่อาศัย และสภาพแวดล้อมการใช้ชีวิตของตัวละคร ซึ่งฉากเหล่านี้สามารถบ่งบอกถึงฐานะของตัวละคร และอาชีพของตัวละครได้ โดยผู้สร้างสรรคดีมักจะทำให้เรื่องราวของตัวละครเกิดขึ้นที่พักอาศัย บรรยากาศรอบข้างของตัวละครในเรื่อง รวมไปถึงสภาพความเป็นอยู่ของตัวละคร หากดูจากสภาพแวดล้อมของตัวละครแล้วสามารถวิเคราะห์ได้อีกว่า ผู้สร้างสรรคดีต้องการให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ทางสังคมของประเทศนั้น ๆ ในรูปแบบของการเสียดสีสังคมหรือสะท้อนสังคม เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Shoplifters ผู้สร้างสรรคดีต้องการให้ผู้รับชมเห็นถึงสภาพของชนชั้นล่างในประเทศญี่ปุ่น ความเหลื่อมล้ำทางสังคมจนรวมไปถึงสวัสดิการของรัฐที่ไม่ได้สนใจประชาชนมากนัก หรือแม้กระทั่งการละทิ้งปล่อยปละละเลยผู้สูงอายุและความไม่สนใจที่จะดูแลพวกเขา ซึ่งสภาพความเป็นอยู่ที่อยู่ในฉากของภาพยนตร์สามารถกล่าวถึงสังคมของประเทศนั้น ๆ ว่าทุกวันนี้ไร้ซึ่งความยุติธรรม ขาดความเท่าเทียม และความเหลื่อมล้ำทางสังคมเป็นต้น

การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำส่วนใหญ่พบว่ามีการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทางภาพเช่นการทำให้ผู้รับชมได้เห็นอย่างชัด ๆ เช่นการใช้สีน้ำเงินในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour โดยมีการใช้สีน้ำเงินในทุก ๆ ฉาก การใช้สีสามารถช่วยให้ผู้รับชมได้รับรู้ถึงความหมายที่ถูกแฝงในภาพ โดยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้า ความสงบนิ่ง และความสุขุม นอกจากนั้นยังมีการใช้สัญลักษณ์ทางเสียงโดยมีการใช้เสียงของสัญญาณเสียงหัวใจในขณะที่ตัวละครกำลังขึ้นลิฟท์ในภาพยนตร์เรื่อง The Tree of Life โดยมีการใช้เสียงเพื่อสื่อความหมายของสภาวะจิตใจของตัวละคร การใช้สัญลักษณ์เหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องของการเล่าเรื่องโดยใช้การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ที่เป็นชุดสัญญาณ (Set of Signs) โดยใช้เพื่อสร้างความหมายแทนของจริง (Object) ในตัวบทหรือบริบทนั้น ๆ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 สามารถนำองค์ประกอบด้านภาษาภาพยนตร์มาอภิปรายผลได้ดังนี้

การใช้องค์ประกอบด้านภาพในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการใช้ขนาดภาพใกล้เคียง (LS) เพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นถึงสถานที่เกิดเหตุการณ์ในภาพยนตร์ รวมไปถึงบรรยากาศของสถานที่ และภูมิประเทศของฉาก การใช้ขนาดภาพขนาดปานกลาง (MS) เป็นขนาดภาพที่ผู้สร้างสรรคดีในผลงานรางวัลปาล์มทองคำมากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปเพื่อให้เห็นถึงองค์ประกอบของการเคลื่อนไหว และเคลื่อนไหว เป็นขนาดภาพที่สามารถดึงดูดสายตาคนดูได้มากที่สุดและยังมีการใช้ขนาดภาพใกล้ (CU) เพื่อเน้นให้เห็นอารมณ์สีหน้าของนักแสดง ซึ่งการใช้ขนาดภาพใกล้ทำให้ผู้รับชมได้เห็นถึงองค์ประกอบของการแสดง ให้ผู้รับชมได้เห็นถึงการใช้อวัจนภาษาทางสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดภาษานวนตร์ที่ว่าด้วยอวัจนภาษา (นิพนธ์ คุณรักษ์, องค์ประกอบภาพยนตร์และภาษาภาพยนตร์, 2552) นอกจากนี้ในส่วนของมุมมองกล้องในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำมีการใช้มุมมองกล้องในระดับสายตาคนดูมากที่สุด เนื่องจากผู้สร้างสรรคดีต้องการให้ภาพยนตร์มีความสมจริงซึ่งมุมมองในระดับสายตาช่วยให้ผู้รับชมได้เห็นถึงมุมมองของตัวละครรวมถึงทำให้ผู้รับชมได้ใกล้ชิดกับตัวละคร และยังมีการใช้มุมมองกล้องในมุมสูงเพื่อสื่อความหมายถึงความต่ำต้อย ความพ่ายแพ้ของตัวละคร

ในส่วนขององค์ประกอบด้านมุมมองและการเคลื่อนไหวของกล้อง ภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำ ส่วนใหญ่ใช้มุมมองแบบซับเจกทีฟ (Subjective Camera Angle) เพื่อให้ผู้รับชมมีส่วนร่วมในการแสดงของตัวละคร ช่วยให้ผู้รับชมเข้าถึงความรู้สึก อารมณ์ และความคิดของตัวละคร โดยมีลักษณะการเคลื่อนไหวของกล้องในรูปแบบของการถือถ่าย (Handheld) เพื่อให้ผู้รับชมได้เห็นถึงการแสดงของตัวละครและเข้าใจในวัจนภาษาและอวัจนภาษาซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องของภาษาภาพยนตร์

ในส่วนขององค์ประกอบด้านแสงและเงาในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำพบว่า แสงส่วนใหญ่ที่ใช้ในภาพยนตร์เป็นแสงที่มาจากธรรมชาติและแสงที่ถูกจัดแสงจากดวงไฟ โดยพบว่าแสงที่มาจากธรรมชาตินั้นผู้สร้างสรรค์จะใช้แสงธรรมชาติในช่วงเวลากลางวันในภาพยนตร์ เพื่อก่อให้เกิดความสมจริงมากที่สุด โดยจะมีเพียงช่วงเวลากลางคืนเท่านั้นที่มีการใช้แสงจากหลอดไฟ โดยการใช้แสงธรรมชาติเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์ในรางวัลปาล์มทองคำ พบว่าแสงสว่างในช่วงกลางวันให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่น ความสงบ โดยจะมีโทนแสงในโทนไฮคีย์เป็นหลัก นอกจากนั้นยังมีการใช้แสงในโทนโลว์คีย์ในบางฉากของภาพยนตร์ จากกรณีวิเคราะห์พบว่าการใช้แสงโลว์คีย์ในภาพยนตร์สื่อความหมายได้หลายรูปแบบ เช่น การสื่อความหมายถึงความไม่แน่ใจ ความอันตราย โดยมักจะมีลักษณะทิศทางของแสงในรูปแบบของแสงข้าง (Side Light) นอกจากนั้นยังมีองค์ประกอบด้านสีในภาพยนตร์พบว่าการใช้สีในภาพยนตร์นั้น

ผู้สร้างสรรค์มีความต้องการแฝงนัยยะความหมายเข้าไปด้วย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Blue Is The Warmest Colour โดยมีการใช้สีน้ำเงินในส่วนฉาก เสื้อผ้า และสีผมของตัวละคร โดยสีน้ำเงินมีความหมายของความสุขุม สงบนิ่ง และความเศร้าระทม ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์

นอกจากนั้นในส่วนขององค์ประกอบด้านเสียงและการตัดต่อในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับภาษาภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบของเสียงและการตัดต่อนั้นช่วยในการเล่าเรื่องในรูปแบบของอวัจนภาษา เช่น เสียงของคลื่นหัวใจภายในลิฟท์ ซึ่งเสียงนี้สามารถบ่งบอกได้ถึงความรู้สึกของตัวละคร ผู้รับชมจะรับรู้ได้โดยไม่ต้องเห็นเหตุการณ์ นอกจากนี้ยังมีการใช้เสียงประกอบฉากเพื่อสื่อถึงสภาวะของเหตุการณ์ เช่น มีการใส่เสียงฝนที่ตกลงมาอย่างต่อเนื่อง ทำให้บ้านเรือนของตัวละครน้ำท่วม ซึ่งเสียงเหล่านี้เป็นเสียงของอวัจนภาษาที่สามารถบ่งบอกถึงภาษาในภาพยนตร์ได้ ในส่วนขององค์ประกอบด้านการตัดต่อในภาพยนตร์รางวัลปาล์มทองคำใช้การตัดต่อในลักษณะของการตัดต่อแบบต่อเนื่อง เนื่องการผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของช็อตภาพยนตร์ ทำให้เห็นถึงความต่อเนื่องของเหตุการณ์ การเคลื่อนที่ของตัวละคร ทำให้การเล่าเรื่องไม่มีสะดุดและยังช่วยให้ผู้รับชมเกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ง่าย

**ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย**

1. การศึกษาการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์รางวัลทองคำในปี ค.ศ. 2010-2019 เป็นการศึกษาเพื่อให้เห็นแนวทางของรูปแบบการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์หรือผู้กำกับภาพยนตร์นำไปใช้ในกระบวนการการผลิตภาพยนตร์ และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ชมภาพยนตร์ได้
2. งานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางให้กับผู้ชมที่มีความสนใจในสื่อภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ ที่มีความใกล้เคียงเช่นละครโทรทัศน์ นำไปใช้ในการวิเคราะห์และวิพากษ์ภาพยนตร์ได้

### ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. ควรมีการศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และภาษาภาพยนตร์ในเทศกาลภาพยนตร์ต่างประเทศอื่น ๆ เพื่อให้ทราบถึงการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาภาพยนตร์โดยใช้ทฤษฎี และแนวคิดที่สำคัญอื่นๆ เช่น แนวคิดเรื่องของการสะท้อนสังคม ทฤษฎีสัญญาวิทยา และแนวคิดทฤษฎีประพันธ์กร เป็นต้น เพื่อให้ทราบถึงการสื่อสารภาพยนตร์ในมุมมองอื่นๆ

### บรรณานุกรม

- กฤษดา เกิดดี. (2557) *ภาพยนตร์: ทฤษฎี วิจัย และวิจารณ์*. กรุงเทพฯ : บริษัท บุ๊คบูรี จำกัด
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชา ออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา.(2533) *ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์เม็ดทราย
- ประพนธ์ ตติยวรวงศ์. (2553) *การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน ภาควิชาการ สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิยวรรณ จิตสำราญ. (2554). *การเล่าเรื่องและสื่อความหมายภาพยนตร์ เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับการล้างแค้น (Unpublished Master's thesis)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- พรสิทธิ์ พัฒนานารักษ์ (2551) *เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- อัญชลี ชัยวรพร (2556) *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น*. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- Blacker, I. R. (1998). *The Element of Screenwriting : A Guide For Film And Television Writers*. New York: Collier Book.