



การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson

Narrative and Film Language in Tragicomedy Movies By Wes Anderson

อิสริยา สุนทรวงค์. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

สรพงษ์ วงศ์ธีระธรณ์. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Isareeya Soontarawong. College of communication Arts, Rangsit University.

Sorapong Wongthirathon. College of communication Arts, Rangsit University.

Email: isareeya.s63@rsu.ac.th

Received: 10 February 2025; Revised: 20 March 2025; Accepted: 22 March 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson และ 2) เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์แตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) ซึ่งกำกับโดย Wes Anderson ระหว่างปี ค.ศ. 1998-2021 มีจำนวน 7 เรื่อง วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอผลการวิจัยเชิงพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson มีกลวิธีการเล่าเรื่อง ดังนี้ 1) โครงเรื่อง มีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการปิดเรื่อง มีการจบเรื่อง 2 แบบ ได้แก่ จบอย่างมีความสุข และการจบแบบสมจริง 2) แก่นเรื่องสื่อถึง การสูญเสีย และการปล่อยวางจากอดีต 3) ความขัดแย้ง มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก 4) ตัวละคร จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ Static หรือ Flat Character และ Round Character 5) ฉาก มี 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการเดินทางของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม 6) สัญลักษณ์ที่ปรากฏสื่อถึงบาดแผลทางจิตใจจากในอดีต หรือการรับมือกับปัญหาที่เข้ามาเพื่อที่จะก้าวเดินต่อไปสู่นาคตข้างหน้า 7) มุมมองในการเล่าเรื่องมี 4 ลักษณะ ได้แก่ การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 1 มุมมองบุคคลที่ 3 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน และมุมมองที่เป็นกลาง

การใช้ภาษาภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson พบว่า 1) แสง มีการใช้แสงจากธรรมชาติ และแสงประดิษฐ์ ได้แก่ การจัดแสงแบบไฮคีย์ แสงแบบโลว์คีย์ และจัดแสงแบบใช้ทิศทาง 2) สี มี 3 ลักษณะ คือ สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง และสีเทคนิคพิเศษทางภาพ 3) การแสดง คือ นักแสดงมีสีหน้าเรียบเฉย และเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างบทสนทนาค่อนข้างน้อย 4) การถ่ายภาพยนตร์ เน้นความสมมาตรของภาพ เน้นใช้ระยะของภาพปานกลางและระยะใกล้ มุมภาพระดับสายตา เคลื่อนกล้องรวดเร็ว 5) เสียง คือ เสียงในบทสนทนา เสียงประกอบ และเสียงดนตรี และ 6) การตัดต่อและลำดับภาพแบบต่อเนื่อง และการตัดต่อแบบเรียบเรียง

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง, ภาษาภาพยนตร์, ภาพยนตร์แตรจิคคอมเมดี้

Abstract

This research aims to 1) study the narrative of tragicomedy movies by Wes Anderson and 2) examine the use of film language in tragicomedy movies by Wes Anderson. It is a qualitative study utilizing textual analysis of tragicomedy films directed by Wes Anderson between the years 1998 to 2021, focusing on seven movies. The data will be analyzed and presented through descriptive research findings. The results indicate that the narrative in tragicomedy movies by Wes Anderson reveals the following narrative techniques: 1) Plot which is organized into five stages: Exposition, Rising-action, Climax, Resolution / Falling- action, and Closure. There are two types of endings: a Happy Ending and a Realistic Ending. 2) Theme which involves around loss and letting go of the past. 3) Conflicts which can be divided into three types: interpersonal conflict, internal conflict, and conflict with external forces. 4) Characters which can be categorized into two types: Static (or Flat) Characters and Round Characters. 5) Settings which can be separated into five types: Natural Settings, Artificial Settings, Historical or Time-period Settings, Settings which reflecting the characters' way of living, and Abstract Environmental Settings. 6) Symbols which represent psychological wounds from the past, or ways of coping with incoming problems in order to move forward into the future. 7) Point of views which can be divided into four point-of-views: First-Person Narrator, Third-Person Narrator, Omniscient Point of View, and Objective Point of View.

The result of Film language analysis in tragicomedy movies by Wes Anderson reveals that 1) In term of lights and shadows, there is a use of both natural and artificial lighting to create high-key lighting, low-key lighting, and directional lighting. 2) In term of color: there are colors that created from the scenes, colors that created from lighting arrangements, and colors that created by special visual effects. 3) In term of acting: Actors often display neutral facial expressions and have minimal body movement during conversations. 4) In term of cinema photography: the focus is on the symmetry of the images, using medium and close up shots, eye-level angles, and quick camera movements. 5) In term of sound: there is a use of dialogue, sound effects, and music. And 6) In term of editing: there are both Continuity Cutting and Compilation Cutting.

Keywords: Narrative, Film Language, Tragicomedy Movies

บทนำ

ภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) เป็นตระกูลย่อยของภาพยนตร์ (Sub-genre) ของภาพยนตร์ตระกูลภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เป็นการผสมผสานกันระหว่างภาพยนตร์โศกนาฏกรรม (Tragedy) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) ซึ่งเป็นเหมือนภาพสะท้อนของทั้งความสุขและเศร้า ความจริงจังและไร้สาระไม่สมเหตุสมผลที่ปะปนกันไปในชีวิตมนุษย์ การที่จะทำความเข้าใจภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ได้นั้น สามารถเริ่มจากการทำความเข้าใจองค์ประกอบองค์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ซึ่งก่อให้เกิดเป็นเรื่องราว การเล่าเรื่อง (Film Narration) จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่องต้องการจะสื่อสารหรือสื่อความหมายมายังผู้ชมได้ องค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันก็จะสื่อความหมายไปยังผู้ชมแตกต่างกัน เมื่อทราบถึงการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวผู้กำกับภาพยนตร์ ก็จะเอื้อต่อการทำความเข้าใจถึงแนวทางและลักษณะที่โดดเด่นของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของผู้กำกับท่านนั้น ๆ ด้วย

ภาษาภาพยนตร์ก็เป็นเครื่องมือสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจจุดเด่นของภาพยนตร์และตัวผู้กำกับภาพยนตร์ผ่านทางการสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ดังที่นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552 : 21) ได้ให้สาระไว้อย่างสังเขปว่า ภาษาภาพยนตร์ เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์ ภาพยนตร์สามารถสื่อสาร เข้าถึง และทำความเข้าใจกับผู้คนได้ทุกเพศ ทุกวัย ทุกชาติ ทุกภาษา ทุกชนชั้นของสังคมและทุกวัฒนธรรม แม้แต่กระทั่งคนที่อ่านหนังสือไม่ออก หรือมีความแตกต่างกันทางเชื้อชาติ ภาษา หรือวัฒนธรรม ก็สามารถเข้าใจเรื่องราว และซึมซับเอาอารมณ์และความรู้สึกที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้ ด้วยภาพยนตร์นั้นสื่อสารหรือสื่อความหมายเป็นภาษาสากล โดยใช้ภาพและเสียงเป็นหลัก

Wes Anderson เป็นผู้กำกับชาวอเมริกันที่มีถูกยกมาเป็นตัวอย่างเมื่อกล่าวถึงทฤษฎีประพันธ์กรรม ด้วยว่า ภาพยนตร์ของเขาเป็นที่รู้จักจากความแปลกของเนื้อเรื่อง ควบคู่กับงานภาพและการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์ แต่มองเห็นจากนั้น ภาพยนตร์ของ Wes Anderson ยังขึ้นชื่อด้านการใช้ความเศร้าในการลอบประโลม ภาพยนตร์แตรจิคคอมเมดี้ของเขาหยิบยื่นช่วงเวลาให้เราได้โศกเศร้าและเยียวยา เพื่อให้เราสามารถยอมรับได้ว่า เรื่องร้ายจะเกิดกับเราอย่างเลี่ยงไม่ได้ และตอนจบที่เป็นสุขหรือน่าพึงพอใจอาจจะไม่มีอยู่จริง แต่การที่ได้รู้ว่าในทุก ๆ เหตุการณ์จะมีเรื่องที่ทำให้เราหัวเราะได้จะช่วยให้เราสบายใจขึ้น (Madeline Joint, 2016) Wes Anderson ได้ให้สัมภาษณ์กับเว็บไซต์นิตยสาร The Guardian ว่า เขานั้นต้องการที่จะสร้างตัวละครและเรื่องราวของตัวละครเหล่านั้น แต่ในขณะที่เดียวกันก็อยากจะทำโลกใบใหม่สำหรับเหล่าตัวละครของเขาด้วย ด้วยเหตุนี้เอง โลกในภาพยนตร์ของ Wes Anderson จึงมีกฎเกณฑ์เพี้ยนไปจากโลกความเป็นจริงอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งเอื้ออำนวยต่อการเล่าเรื่องราวที่ควรจะเป็นเรื่องน่าเศร้าหรือสะเทือนใจ ให้มีความขบขันชวนหัวได้ (Lamont, 2014)

ด้วยสาเหตุเหล่านี้ที่ได้กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะยกผลงานของ Wes Anderson มาศึกษาการนำเสนอลักษณะแตรจิคคอมเมดี้ที่มีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์สูง เพื่อเป็นแนวทางให้แก่ผู้กำกับ นักเขียนบท ได้นำไปประยุกต์ใช้ให้ภาพยนตร์ของตนเองมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และเพื่อผู้ที่สนใจศึกษาได้นำไปต่อยอด รวมถึงเพื่อผู้ชมภาพยนตร์ที่ต้องการเข้าใจหรือศึกษาการเล่าเรื่อง และภาษาภาพยนตร์ของ Wes Anderson

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson
- 2) เพื่อศึกษาการใช้ภาษาภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 1) แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative Theory)

โครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นรูปแบบในการเขียนบทภาพยนตร์ที่ช่วยกำหนดเหตุการณ์ และการกระทำที่เกิดขึ้น ว่ามีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่ปลายทางอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้ยึดปัจจัยความสำคัญของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน เนื้อเรื่องทั้งหมดและส่วนต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบ คือ การแสดงหรือแอคชั่น ตัวละคร ฉาก ซีเควนส์ องค์ I, II, III เหตุการณ์หรือสถานการณ์ เพลงประกอบ ดนตรี โลกชั้น ทั้งหมดล้วนสร้างขึ้นมาเป็นเรื่องนั่นเอง (รัฐภูมิ มะลิซ้อน, 2562 : 13) ดังนั้นโครงสร้างจึงเป็นตัวยึดลำดับเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันและรวมทุกอย่างเข้าด้วยกันทั้งหมด

2) แนวคิดภาษาภาพยนตร์ (Film Language Theory)

การที่ภาพยนตร์สามารถสื่อสารเรื่องราว ความหมาย อารมณ์และความรู้สึกให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ได้นั้น เพราะภาพยนตร์เป็นภาษาอย่างหนึ่ง เรียกว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) ซึ่งไม่ได้ใช้หลักไวยากรณ์เช่นเดียวกับภาษาปกติทั่วไปในการสื่อสารหรือสื่อความหมาย แต่มีวิธีการสื่อความหมายหรือมีภาษาเฉพาะเป็นของตนเอง ในภาษาปกติ การใช้คำหลาย ๆ คำมาเรียงร้อยจนกลายเป็นประโยคเพื่อสื่อความหมาย ในการสื่อสารเรื่องราวหรือความหมายของภาพยนตร์นั้น ประกอบด้วยหน่วยของการเล่าเรื่องหลายๆหน่วยมาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน หน่วยของการเล่าเรื่องหน่วยหนึ่งอาจแทนด้วยหนึ่งกรอบภาพ (Frame) ในภาพยนตร์ กรอบภาพหลายๆกรอบภาพมาเรียงต่อกันกลายเป็นหนึ่งช็อต (shot) เมื่อนำช็อตหลายๆช็อตมาเรียงร้อยต่อเนื่องสัมพันธ์กันจะเรียกว่า หนึ่งฉากหรือหนึ่งซีน (scene) เมื่อนำหลายๆซีน (scene) มาเรียงร้อยเข้าด้วยกัน จะเรียกว่า หนึ่งองค์หรือหนึ่งซีควेंซ์ (sequence) และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็คือการนำเอาซีควेंซ์หลายๆซีควेंซ์มาเรียงต่อกันเพื่อให้เล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้ครบถ้วนตามที่ผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์ต้องการ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2552 : 21)

3) แนวคิดประพันธ์กร (Auteur Theory)

ภาพยนตร์ถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่ผ่านการสร้างสรรค์จากกระบวนการคิดที่ซับซ้อน เพื่อสะท้อนห้วงอารมณ์และเรื่องราวจากผู้สร้างสรรค์ ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจึงคล้ายกับภาพศิลปะจากจิตรกร หรือ งานประพันธ์บนหน้ากระดาษ เมื่อพิจารณาจากคำว่า Auteur ซึ่งเป็นคำศัพท์มาจากภาษาฝรั่งเศส ซึ่งให้ความหมายว่า “ผู้ประพันธ์นิยาย บทกวี หรือเป็นผู้สร้างสรรค์วรรณกรรม” เป็นคำเดียวกันกับ Author ในภาษาอังกฤษ (พิสนธ์ สุวรรณภักดี, 2555 : 24) ดังนั้นทฤษฎีประพันธ์กรจึงเป็นทฤษฎีที่ถือว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ประพันธ์ภาพยนตร์เรื่องนั้นและเป็นเจ้าของผลงานภาพยนตร์ โดยมองข้ามทีมงานในแผนกอื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ และถ้าหากว่าผู้กำกับภาพยนตร์เข้าไปมีส่วนร่วมในการเขียนบทภาพยนตร์ด้วย ผู้กำกับคนนั้นก็จะเป็นเจ้าของภาพยนตร์อย่างสมบูรณ์ (Ephraim Katz, 1994) (อ้างอิงใน ฉัตรระวี มหิทธิธรรม, 2558 : 8) งานเขียนเรื่อง “Une Certaine Tendance du Cinema Francais” โดยฟร็องซัวส์ ทรูฟโฟต์ (Francois Truffaut) ผู้กำกับภาพยนตร์และนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศส ที่ตีพิมพ์ในวารสาร “Cahiers du Cinema” ปีค.ศ. 1954 ทรูฟโฟต์ได้เสนอหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์หัตถ์บทตามแนวทางประพันธ์กรไว้ 2 ประการ คือ (Etherington-Wright and Ruth Doughty, 2011 : 4-5) มี-ชอน-เซน (Mise-en-scene) และการแสดงออกที่เฉพาะตัว (Director's Personal Expression) ของผู้กำกับภาพยนตร์ ถือเป็นกฎเกณฑ์สำคัญที่ใช้พิจารณาว่าผู้กำกับท่านหนึ่ง ๆ นั้น ควรถูกยกให้เป็นประพันธ์กรหรือไม่

4) แนวคิดแทรกจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy)

Jeli Lauren Lowe (1999 : 3) กล่าวว่า การรวมตัวกันของละครแนวตลกและโศกนาฏกรรมในยุคแรกนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างน่าประหลาดใจเมื่อคำนึงถึงข้อกำหนดที่แยกละครทั้งสองประเภทออกจากกัน ข้อกำหนดที่ว่ายกตัวอย่างเช่น ประเภทของตัวละคร เนื่องจากตัวละครเอกในละครโศกนาฏกรรม มักเป็นผู้ที่มีฐานันดรสูงศักดิ์ มีคุณธรรมสูงส่ง ต้องเป็นตัวละครที่ผู้ชมสามารถรู้สึกเห็นอกเห็นใจ ในขณะที่ตัวละครเอกในละครตลก มักเป็นสามัญชน หรือคนที่มิฐานะยากจน ซึ่งสามารถเรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมได้ และทำให้ผู้ชมรู้สึกเหนือกว่าตัวละครเหล่านั้น แนวคิดที่ว่าโศกนาฏกรรมสามารถจบอย่างมีความสุขได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในศตวรรษที่ 16 มีการแยกละครโศกนาฏกรรมออกเป็น โศกนาฏกรรมที่จบอย่างเศร้า และโศกนาฏกรรมที่จบอย่างเป็นสุข และเรียกละครอย่างหลังนี้ว่า “แทรกจิคคอมเมดี้” (Tragicomedy) (Sidnell, 1991 : 126)

อย่างไรก็ตาม หากจะนิยามว่าละครแทรกจิคคอมเมดี้ คือละครโศกนาฏกรรมที่จบอย่างเป็นสุขนั้น ก็ยังไม่ถูกต้องครบถ้วนนัก Dukore (1976, P.3) กล่าวว่า ส่วนสำคัญของเรื่องตลกและโศกนาฏกรรม อยู่ที่ปฏิกิริยาของผู้ชม หรือก็คือ โศกนาฏกรรมทำให้ผู้ชมเศร้าหรือตกตะลึง ส่วนเรื่องตลกทำให้ผู้ชมหัวเราะหรือยิ้มได้ อย่างไรก็ตามแทรกจิคคอมเมดี้เรื่องนี้เลือกที่จะไม่สนว่าตอนจบของเรื่องจะส่งผลต่อผู้ชมอย่างไร หากภาพยนตร์หรือละครแทรกจิคคอมเมดี้เรื่องหนึ่งเลือกที่จะดำเนินเรื่องโดยเน้นความเป็นโศกนาฏกรรมเป็นหลัก ในตอนจบก็จะขาดการยืนยันให้ผู้ชมอุ่นใจ ไม่มีการไถ่โทษให้ตัวละคร และไม่สามารถทำให้ผู้ชมปลดปล่อยความรู้สึกรุนแรงที่อยู่ภายในจิตใจ (Catharsis) ออกมาได้อย่างที่ละครโศกนาฏกรรมควรจะเป็น แต่ถ้าหากภาพยนตร์หรือละครแทรกจิคคอมเมดี้เลือกที่จะดำเนินเรื่องโดยเน้นความเป็นตลกเป็นหลัก บทสรุปในตอนจบของเรื่องต้องทำให้ผู้ชมยิ้มหรือหัวเราะไม่ออก ต้องสร้างความรู้สึกไม่สบายใจ ต้องเสียดสีเหน็บแนม อาจจะมีความตายเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งนี้ ไม่ว่าผู้ชมจะรู้สึกอย่างไรกับตอนจบของเรื่องก็จะไม่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องทั้งสิ้น ถือได้ว่าภาพยนตร์ Tragicomedy พยายามหลอมรวมศักยภาพของภาพยนตร์ทั้งสองประเภทนี้เข้าด้วยกัน

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) โดย Wes Anderson” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาถึงลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แทรกจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) ในภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่อง กำกับโดย Wes Anderson ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Film Narrative Theory) แนวคิดภาษาภาพยนตร์ (Film Language Theory) ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory) แนวคิดแทรกจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) และข้อมูลเกี่ยวกับงานภาพยนตร์ของ Wes Anderson มาประกอบการศึกษาวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

1) ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตการศึกษาจากภาพยนตร์เรื่องยาว กำกับโดย Wes Anderson ที่มีการเผยแพร่ในโรงภาพยนตร์ ระหว่างปี ค.ศ. 1998-2021 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์แอนิเมชันและทำรายได้มากกว่า 10 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ (อ้างอิงจากเว็บไซต์ <https://www.boxofficemojo.com>) มีผลงานภาพยนตร์จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ Rushmore (1998), The Royal Tenenbaums (2001), The Life Aquatic with Steve Zissou (2004), The Darjeeling Limited (2007), Moonrise Kingdom (2012), The Grand Budapest Hotel (2014) และ The French Dispatch (2021)

2) ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของประเด็นที่ศึกษา คือ การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) ที่กำกับโดย Wes Anderson เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในด้านโครงเรื่อง (Plot), แก่นเรื่อง (Theme), ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character), ฉาก (Setting), สัญลักษณ์ (Symbols) และมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) และวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์ในองค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows), องค์ประกอบด้านสี (Color), องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting) องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography), องค์ประกอบด้านเสียง (Sound) และองค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลประเภทวีดิทัศน์: ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากวีซีดีหรือดีวีดีภาพยนตร์ โดย Wes Anderson และเว็บไซต์ให้บริการวิดีโอ ได้แก่ เว็บไซต์ <https://www.hotstar.com> และเว็บไซต์ <https://www.bilibili.tv>

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้โดย Wes Anderson เป็นการศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง โดยใช้แนวคิดแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ (Narration of film) และทฤษฎีประพันธ์กรรม มาเป็นกรอบในการศึกษา เพื่อพิจารณาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้โดย Wes Anderson

การวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้โดย Wes Anderson เป็นการศึกษาภาษาภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) แนวคิดภาษาภาพยนตร์ และทฤษฎีประพันธ์กรรม มาเป็นกรอบในการศึกษา เพื่อพิจารณาว่าการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้โดย Wes Anderson

ตัวอย่างตาราง แบบวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้โดย Wes Anderson

ภาพยนตร์เรื่อง...	
1.โครงเรื่อง (Plot)	1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) 2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) 3) ภาวะวิกฤต (Climax) 4) ภาวะคลี่คลาย (Resolution / Falling Action) 5) การปิดเรื่อง (Closure)
2.แก่นเรื่อง (Theme)	ความคิดรวบยอด/ความคิดหลักของเรื่อง
3.ความขัดแย้ง (Conflict)	ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน/ความขัดแย้งภายในจิตใจ/ความขัดแย้งกับพลังภายนอก
4.ตัวละคร (Character)	Flat Character/Round Character
5.ฉาก (Setting)	ฉากที่เป็นธรรมชาติ/ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์/ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย/ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร/ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
6. สัญลักษณ์ (Symbols)	สัญลักษณ์ทางภาพ/สัญลักษณ์ทางเสียง
7.มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)	การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 1 (First-Person Narrator)/การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 3 (Third-Person Narrator)/การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Point of View)/การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (Objective Point of View)

ตัวอย่างตารางแบบวิเคราะห์การใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แนวแทรจิคคอมดี้โดย Wes Anderson

ภาพยนตร์เรื่อง...	
1.องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows)	1) แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) 2) แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์ (Artificial Lights) 3) จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) 4) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) 5) จัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality)
2.องค์ประกอบด้านสี (Color)	1) สีที่เกิดจากฉาก 2) สีที่เกิดจากการจัดแสง 3) สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ
3.องค์ประกอบด้านการแสดง (Acting)	การแสดงออกทางสีหน้า/ภาษากาย/เครื่องแต่งกาย
4.องค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)	1) องค์ประกอบภาพ (Composition of shot) 2) ระยะของภาพ (Proxemics) 3) มุมภาพ (Camera Angles) 4) การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement)
5.องค์ประกอบด้านเสียง (Sound)	เสียงในบทสนทนา (Dialogue)/เสียงประกอบ (Sound Effects)/เสียงดนตรี (Music)
6.องค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	1) การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) 2) การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting)

สรุปการวิจัย

1) จากการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแทรจิคคอมดี้ (Tragicomedy) ทั้ง 7 เรื่องของ Wes Anderson พบว่า

1.1 ในส่วนของโครงเรื่อง มีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน โดยเริ่มต้นจาก การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ภาวะวิกฤต (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Resolution / Falling Action) และจบด้วย การปิดเรื่อง (Closure) ยกเว้นเรื่องในเรื่องสั้นเรื่อง The cycling Report ในภาพยนตร์เรื่อง The French Dispatch (2021) ที่มีไม่ครบทั้ง 5 ขั้นตอน สำหรับการจบเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง มีการจบเรื่องในภาพยนตร์ 2 แบบ ได้แก่ จบอย่างเป็นสุข (Happy Ending) คือ การจบเรื่องด้วยความสุขหรือความสำเร็จของตัวละคร และการจบที่ให้ผู้คนได้คิดตามถึงปัญหาและแง่คิดของตัวละคร รวมถึงขึ้นอยู่กับผู้ชมว่าจะมองว่าการจบเช่นนี้คือการจบอย่างมีความสุขหรือจบอย่างโศกนาฏกรรม

1.2 ในส่วนของแก่นเรื่อง พบว่า แก่นเรื่องที่พบได้บ่อย มักเกี่ยวกับการสูญเสีย และการปล่อยวางจากอดีต เนื่องจากในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ได้เลือกมาศึกษา มีฉากการเสียชีวิตของตัวละคร หรือการกล่าวถึงการเสียชีวิตของสมาชิกในครอบครัวในทุกเรื่อง แต่บรรดาตัวละครก็ยังคงดำเนินชีวิตต่อไป แม้การสูญเสียคนที่รักจะส่งผลกระทบต่อมนุษย์ แต่บุคคลหรือตัวละครก็ไม่ควรจมจ่อมในความทุกข์ อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องก็มีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยที่มาสสนับสนุนแก่นเรื่องหลักแตกต่างกันไป

1.3 ในส่วนของความขัดแย้ง พบว่า ประเด็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในกระบวนการเล่าเรื่อง มีทั้งหมด 3 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งภายในจิตใจ และความขัดแย้งกับพลังภายนอก

ภาพยนตร์	ความขัดแย้ง (Conflict)		
	ระหว่างคนกับคน	ภายในจิตใจ	กับพลังภายนอก
Rushmore	✓		✓
The Royal Tenenbaums	✓	✓	
The Life Aquatic with Steve Zissou	✓	✓	✓
The Darjeeling Limited	✓	✓	
Moonrise Kingdom	✓	✓	✓
The Grand Budapest Hotel	✓		✓
The French Dispatch	✓	✓	

1.4 ในส่วนของตัวละคร พบว่า สามารถจำแนกตัวละครออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ Static หรือ Flat Character คือตัวละครที่มีลักษณะนิสัยไม่ซับซ้อน หรือมีนิสัยซึ่งเป็นลักษณะประจำตัวซ้ำ ๆ จนเป็นสูตรสำเร็จ (Stereotype) ไม่มีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมหรือความคิดอย่างชัดเจนตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง เช่น ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง The French Dispatch (2021) ที่มีหน้าที่เป็นผู้บรรยายเหตุการณ์ ส่วนตัวละครอีกลักษณะคือ Round Character เป็น ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือเติบโต มีความสมจริง เช่น สามพี่น้องตระกูลลิทแมน จากเรื่อง The Darjeeling Limited (2007) ที่เริ่มต้นจากการเป็นกลุ่มคนที่แตกสลายจากการสูญเสียในชีวิตและสนใจแต่เรื่องของตัวเอง กลายเป็นพี่น้องที่รักกันและพร้อมที่จะปล่อยวางจากอดีต

1.5 ในส่วนของฉาก พบว่า มีการใช้ฉากทั้งหมด 5 ประเภท ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ฉากที่เป็นการเดินทางของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม

ภาพยนตร์	ฉาก (Setting)				
	ธรรมชาติ	สิ่งประดิษฐ์	ช่วงเวลาหรือยุคสมัย	การเดินทางของตัวละคร	สภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม
Rushmore	✓	✓		✓	✓
The Royal Tenenbaums	✓	✓	✓	✓	✓
The Life Aquatic with Steve Zissou	✓	✓		✓	
The Darjeeling Limited	✓	✓		✓	✓
Moonrise Kingdom	✓	✓	✓	✓	✓
The Grand Budapest Hotel	✓	✓	✓	✓	✓
The French Dispatch		✓	✓	✓	✓

1.6 ในส่วนของสัญลักษณ์ พบว่า สัญลักษณ์ส่วนมากที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มักจะสื่อถึงบาดแผลทางจิตใจจากในอดีต หรือการพยายามรับมือกับปัญหาที่ถาโถมเข้ามา เพื่อที่จะก้าวเดินต่อไปสู่ออนาคตข้างหน้า แสดงให้เห็นแนวคิดของ Wes Anderson ผู้เป็นผู้อำนักบ ที่ต้องการที่จะสร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของครอบครัวที่มีปัญหาหรือบกพร่องบางอย่าง และการเติบโตทั้งทางกายและจิตใจของมนุษย์

1.7 ในส่วนของมุมมองในการเล่าเรื่อง พบว่า มีมุมมองในการเล่าเรื่อง 4 ลักษณะ ได้แก่ การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 1 (The First-Person Narrator) การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 3 (The Third-Person Narrator) เรื่องการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) และการเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Point of View) ซึ่งในภาพยนตร์บางเรื่อง มีการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องหลายลักษณะสลับกันเมื่อเปลี่ยนผู้เล่าหรือเปลี่ยนฉากทั้งสถานที่และช่วงเวลา

ภาพยนตร์	มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)			
	มุมมองบุคคลที่ 1	มุมมองบุคคลที่ 3	แบบรู้รอบด้าน	มุมมองที่เป็นกลาง
Rushmore				✓
The Royal Tenenbaums			✓	
The Life Aquatic with Steve Zissou				✓
The Darjeeling Limited			✓	
Moonrise Kingdom	✓		✓	✓
The Grand Budapest Hotel	✓			✓
The French Dispatch	✓	✓	✓	✓

2) จากการศึกษารายภาพยนตร์ในภาพยนตร์แนวแตรจิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) ทั้ง 7 เรื่องของ Wes Anderson พบว่า

2.1 ในส่วนขององค์ประกอบด้านแสงและเงา (Lights and Shadows) พบว่า มีการใช้แสงจากแหล่งกำเนิดแสงใน 2 ลักษณะ คือ แสงจากธรรมชาติ (Natural Lights) และแสงจากประดิษฐ์ (Artificial Lights) และมีการจัดประเภทแสง 3 ลักษณะด้วยกัน ได้แก่ จัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key) จัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) และจัดแสงแบบใช้ทิศทาง (Light Directionality) โดยมีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ และจัดแสงแบบไฮคีย์เป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้ได้ภาพที่สว่างและมีความสดใส ใช้ในฉากที่ตัวละครมีอารมณ์ด้านบวกหรือผ่อนคลาย และใช้แหล่งกำเนิดแสงจากแสงประดิษฐ์เพื่อจัดแสงแบบโลว์คีย์ในฉากที่เป็นเวลากลางคืน และในฉากที่ตัวละครสับสนหรือมีความรู้สึกด้านลบ

2.2 ในส่วนขององค์ประกอบด้านสี (Color) พบว่า มีการใช้องค์ประกอบด้านสี 3 ลักษณะ คือ สีที่เกิดจากฉาก สีที่เกิดจากการจัดแสง และสีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะมีการใช้งานสี (Color Palette) เพื่อให้ทุกองค์ประกอบในฉากมีโทนสีเดียวกัน ทั้งนี้เพื่อใช้สีต่าง ๆ ในการสื่อความหมาย

และมีการใช้สีคู่ตรงข้ามในการสื่ออารมณ์ซ้ำตรงข้ามกันในภาพยนตร์เรื่องเดียวกันอีกด้วย เพื่อสื่อให้เห็นถึงความทุกข์ ความสับสน และความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ต่อมาในองค์ประกอบสีที่เกิดจากการจัดแสง คือ สีที่ได้จากการที่แสงส่องผ่านวัสดุสีต่าง ๆ หรือผ่านแผ่นฟิลเตอร์สีหรือเจลสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนฉากนั้น ๆ Wes Anderson มีการใช้แสงในลักษณะนี้ไม่มาก จะใช้เพื่อคุมโทนสีของภาพให้เป็นโทนสีเดียวกับฉากก่อนหน้า หรือใช้เพื่อสร้างภาพที่มีความรู้สึกเหนือจริง (Surreal) และมีการใช้สีที่เกิดจากการใช้เทคนิคพิเศษทางภาพ คือ สีที่ได้จากการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น สีที่เกิดจากการสร้างหรือการปรับสี (Color Grading) หรือการแก้สี (Color Correction) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ทั้งเพื่อคุมโทนสีของภาพให้เข้ากับฉากอื่น ๆ ในภาพยนตร์เรื่องเดียวกัน ทั้งเพื่อสื่ออารมณ์ที่ต่างกันในฉากที่เป็นสถานที่เดียวกันแต่ต่างช่วงเวลา และเพื่อถ่ายฉากที่เป็นเวลากลางคืนในเวลากลางวันโดยใช้เทคนิค Day For Night

2.3 ในส่วนขององค์ประกอบด้านการแสดง (Acting) พบว่า การแสดงของผู้แสดงทุกคน มีความคล้ายคลึงกันในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ได้เลือกมาศึกษา จนเรียกได้ว่าเป็นการแสดงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ โดยนักแสดงมักจะมีลีลาเรียบเฉย การแสดงลีลาและการเคลื่อนไหวร่างกายระหว่างบทสนทนาค่อนข้างน้อย แม้แต่ในฉากตลก นักแสดงก็เล่นมุขตลกแบบหน้าตาย (Deadpan) อย่างไม่หัวเราะ และตัวละครอื่นก็ตอบสนองมุขตลกหรือความขวนหัวของสถานการณ์ด้วยความนิ่งเฉย แต่มีการใส่องค์ประกอบความตลกที่เป็นมุขตลกโดยใช้ร่างกาย (Physical Comedy) มาประปราย เช่น ท่าทางการวิ่ง หรือการต่อสู้ที่ดูวุ่นวายเกินจริง นอกจากนี้ตัวละครมักมีลักษณะการพูดที่เป็นทางการอย่างมาก ภาษาที่ใช้พูดคุยกันในบทสนทนามักมีความสุภาพเป็นอย่างมาก รวมทั้งการใช้ลักษณะและสีสันทของเครื่องแต่งกาย (Wardrobe) ที่มีความเป็น Costume ซึ่งเข้ากับโทนสีของฉาก มีใช้การแต่งหน้าพิเศษ (Special Effects Makeup) เช่น การสร้างริ้วรอยของวัย เดิมหมวดเครา ในลักษณะต่าง ๆ รอยบาดแผล แผลเป็น และปาน เพื่อจะสื่อสารเป็นภาษาภาพยนตร์ให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว ความเป็นมา และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร นอกจากนี้ องค์ประกอบด้านการแสดงที่น่าสนใจอีกอย่างคือ มีการให้นักแสดงมองตรงมาที่กล้องหรือคนดูอย่างน้อย 1 ฉาก ในภาพยนตร์แต่ละเรื่องอีกด้วย

2.4 ในส่วนขององค์ประกอบด้านการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography) พบว่า การจัดองค์ประกอบในกรอบภาพ (frame) ในแต่ละช็อต (shot) เน้นความสมมาตรของภาพ มีการใช้ระยะของภาพในระยะปานกลาง (Medium Shot) และระยะใกล้ (Close-up Shot) เป็นส่วนมาก มุมภาพ (Camera Angles) มีการใช้ภาพมุมระดับสายตา (Eye-Level Shots) ค่อนข้างมาก การเคลื่อนที่ของกล้อง (Camera Movement) โดยมากเป็นการถ่ายแบบมุมกล้องถ่ายนิ่ง ๆ (Fix) มีการกวาดภาพแนวนอน (Panning) การกวาดภาพแนวตั้ง (Tilting) ในการติดตามการเคลื่อนที่ของตัวละคร มีการเคลื่อนกล้องแบบ Quick zoom เพื่อจับภาพ ภาพระยะใกล้ของใบหน้าของนักแสดง มีการใช้การถือกล้องถ่าย (handheld camera) ในฉากที่ต้องการสื่อถึงความวุ่นวาย และมีการกวาดภาพแนวนอน (Panning) ไปมาอย่างรวดเร็ว หรือที่เรียกว่า Whip Pan โดยเฉพาะในฉากที่ต้องการจับภาพใบหน้าของนักแสดงมากกว่า 1 คน ซึ่งนั่งอยู่ในตำแหน่งที่ห่างกันหรือตรงข้ามกัน นอกจากนี้ยังมีการใช้การเคลื่อนกล้องหลายแบบต่อเนื่องกันหรือผสมกันในซีนเดียว เช่น กวาดภาพแนวตั้งแล้วซูมเข้า หรือการเคลื่อนกล้องในแนวนอนแล้วซูมเพื่อจับภาพระยะใกล้อีกด้วย

2.5 ในส่วนขององค์ประกอบด้านเสียง (Sound) พบว่า มีการใช้ทั้งเสียงในบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound Effects) และเสียงดนตรี (Music) ในด้านองค์ประกอบเสียงในบทสนทนา (Dialogue) มีการใช้เสียงบรรยาย (narration) เพื่อปู่อิตและที่มาของตัวละครในช่วงการเริ่มเรื่องและสรุปเหตุการณ์ของตัวละครในการปิดเรื่อง

ด้านเสียงประกอบ (Sound Effects) Wes Anderson ให้ความสำคัญกับทุกเสียงเล็กน้อยในภาพยนตร์ของเขา มาก ทั้งเสียงเคาะ เสียงเปิดประตู เสียงคนเดิน เสียงวัตถุกระทบกัน ทั้งนี้เสียงบางเสียงนั้นยากต่อการบันทึก ขณะถ่ายทำ จึงเป็นไปได้ว่ามีการใช้การสร้างเสียงเสมือน (Foley) ในขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ในด้านเสียงดนตรี (Music) Wes Anderson เลือกใช้เพลง (Song) ที่เป็นที่ยอมรับในอดีตมาประกอบภาพยนตร์ เช่นเพลงจากยุค 1960-1970 เพื่อสร้างความรู้สึกลึกลับในอดีต และเพื่อให้เข้ากับช่วงเวลาของภาพยนตร์ของเขา และแต่ละเพลงที่เลือกใช้ก็มีเนื้อร้องที่มีความหมายที่สื่อถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนั้น ๆ ส่วนดนตรีประกอบ (Score) ในภาพยนตร์ของ Wes Anderson แทบทุกเรื่อง เป็นดนตรีที่ประพันธ์ขึ้นโดย Mark Mothersbaugh และ Alexandre Desplat และมี Randall Poster ทำหน้าที่เป็น music supervisor โดยเครื่องดนตรีที่ใช้มักเป็นเครื่องสาย เช่น ไวโอลิน กีตาร์ เบส และเปียโน

2.6 ในส่วนขององค์ประกอบด้านการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) พบว่า มีการใช้การตัดต่อภาพ 2 ลักษณะ คือ 1) การตัดต่อแบบต่อเนื่อง (Continuity Cutting) ซึ่งแบ่งออกเป็น การตัดต่อสลับเหตุการณ์ (Cross Cutting / Parallel Cutting) และ การตัดต่อแบบภาพกระโดด (Jump Cutting / Cutting on Action) ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ได้เลือกมาศึกษา และ 2) การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation Cutting) ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Rushmore (1998), The Royal Tenenbaums (2001), Moonrise Kingdom (2012) และ The French Dispatch (2021)

การอภิปรายผล

จากการศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวทراجิคคอมเมดี้ (Tragicomedy) ทั้ง 7 เรื่องของ Wes Anderson พบว่า โครงเรื่องในส่วนการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) และภาวะคลี่คลาย (Resolution / Falling Action) มักเกิด Reversal หรือก็คือการกลับตาลปัตรของโชคชะตา หรือการพลิกผันของชะตากรรมของตัวละคร จากดีเป็นร้าย หรือ จากร้ายเป็นดี ซึ่งการใช้การการพลิกผันของชะตากรรมอย่างกะทันหันเช่นนี้ สอดคล้องกับการศึกษาทراجิคคอมเมดี้ของ Pollard (2015 : 17) ซึ่งกล่าวว่า กลยุทธ์ที่ผู้ประพันธ์ผลงานประเภททراجิคคอมเมดี้ใช้ดึงดูดผู้ชม ได้แก่ การพลิกผันของชะตากรรมของตัวละครจากดีเป็นร้าย หรือจากร้ายเป็นดี (Reversal) เช่นเดียวกันกับแนวคิดของ คอลิด มิตา (2563 : 133-136) ที่ได้จำแนกการนำเสนอลักษณะทراجิคคอมเมดี้ออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ กลไกของบทที่เปลี่ยนเรื่องราวจากขำขันไปสู่ขมขื่น และจากขมขื่นไปสู่ขำขัน ในส่วนของโครงเรื่องมีเหตุการณ์ชวนหัวที่สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกขบขันอยู่ไม่น้อย อย่างไรก็ตาม ก็มีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความตายเข้ามาแทรก และส่งผลกับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครอย่างกะทันหัน โดยที่เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่ตลกขบขันก็ยังคงดำเนินต่อไป หรือในบางครั้งก็มีการใช้ความตายเป็นส่วนหนึ่งในการปิดเรื่อง ทั้งนี้เพื่อแสดงถึงจุดจบของเรื่องราวหนึ่งหรือตัวละครที่ทำหน้าที่ดำเนินเรื่องนั้น ๆ ในขณะเดียวกันการจบด้วยความตายก็ไม่ใช่การจบอย่างไศยนาฏกรรมด้วยเช่นกัน การปิดเรื่องเช่นนี้ทำให้ไม่มีการไถ่โทษให้ตัวละคร และอาจทำให้ผู้ชมไม่สามารถปลดปล่อยความรู้สึกที่淤积อยู่ในจิตใจ (Catharsis) ผู้ชมอาจจะยิ้มออกได้เพราะรู้สึกขบขันกับแปลกของตัวละคร และบทสรุปในตอนจบของเรื่องอาจจะทำให้ผู้ชมยิ้มหรือหัวเราะไม่ออก เกิดความรู้สึกไม่สบายใจหรือเสียตึ่เห็นแบบ ทั้งนี้ไม่ว่าผู้ชมจะรู้สึกอย่างไรกับตอนจบของเรื่อง ก็จะไม่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องทั้งสิ้น เหมือนดังแนวคิดทراجิคคอมเมดี้ของ Dukore (1976 : 3) ซึ่งกล่าวว่า ทراجิคคอมเมดี้เน้นเลือกที่จะไม่สนว่าตอนจบของเรื่องจะส่งผลต่อผู้ชมอย่างไร แม้ภาพยนตร์ของ Wes Anderson จะมีการปิดเรื่องที่ไม่จบเรื่องราวอย่างภาพยนตร์ไศยนาฏกรรม แต่ Wes Anderson ก็ไม่ได้จบเรื่องราวของตนด้วยความตลกขบขันเช่นเดียวกัน การที่ความตลกหยุดลงเช่นนี้ เป็นการบีบให้เนื้อเรื่องคืบหน้าดำเนินไปยังตอนจบของเรื่องราวได้ ดังนั้นการปิดเรื่องในภาพยนตร์ของ Wes Anderson จึงไม่ใช่การจงใจให้เรื่องจบอย่างไศยนาฏกรรม

แต่การยุติลงของมุกตลกหรือการไล่องค์ประกอบของโศกนาฏกรรมเข้ามาต่างหากคือสิ่งที่ทำให้เรื่องราวเข้าสู่ขั้นตอนการปิดเรื่องได้ ซึ่งสอดคล้องกับที่ Dukore (1976 : 4) ได้ให้ความเห็นว่า กระบวนการของเรื่องตลกที่เมื่อถึงจุดหนึ่งมันก็ไม่ตลกอีกต่อไป จุดที่ธรรมชาติและองค์ประกอบของความตลกหายไป จุดที่ผู้ชมหยุดหัวเราะและความไม่ตลกเข้าครอบงำ กระบวนการนี้เองที่ทำให้เนื้อเรื่องคืบหน้า เกิดบทสรุป และส่งผลให้เกิดแทรกจิคคอเมดี้ที่โดดเด่น

จากการศึกษาภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ (Tragicomedy) ของ Wes Anderson พบว่ามีจุดเด่นในด้านการใช้สี Wes Anderson ใช้ความพยายามอย่างมากในการสร้างจานสี (Color Palette) สำหรับภาพยนตร์แต่ละเรื่องของเขา ทั้งสีของฉากและเสื้อผ้า ล้วนสอดคล้องกัน และยังทำหน้าที่ในการสื่อความหมายอีกด้วย เมื่อใดที่จานสีของภาพในแต่ละเรื่องเปลี่ยนไป ก็เป็นเสมือนการส่งสัญญาณถึงผู้ชมว่าฉากไหนคือฉากตลกขบขัน และฉากไหนคือความรันทด เศร้าสร้อย และยากลำบากของตัวละคร ซึ่งถือเป็นการใช้สีของภาพให้เกิดประโยชน์ในภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ เหมือนดังที่ นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552 : 24) ได้กล่าวถึงแนวคิดและองค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์ ไว้ในวารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ไว้ว่า การสร้างสีที่มีเอกลักษณ์จะช่วยสร้างลักษณะภาพและสีสันที่แปลกใหม่ เพื่อช่วยในการสื่อความหมายหรือนัยยะได้ตามที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องการ นอกจากนี้จังหวะในการถ่ายทำของ Wes Anderson ทั้งการเคลื่อนที่ของกล้องและการเคลื่อนไหวของนักแสดง มีความแม่นยำและความเฉพาะเจาะจงเป็นอย่างมาก ยากต่อการเลียนแบบ แต่น่าสนใจที่จะศึกษาเรียนรู้ รวมไปถึงแนวการเขียนบทที่แปลกและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังที่ Ruth Doughty and Christine Etherington-Wright (2011 : 3) ผู้เขียนหนังสือ Understanding Film Theory ได้กล่าวถึง ผู้กำกับที่บุคลิกภาพและตัวตนส่งอิทธิพลและควบคุมภาพยนตร์ของเขาหรือเธอเป็นอย่างมาก จนถูกยกให้เป็นเสมือนผู้ประพันธ์ (Auteur) ของผลงานนั้น รวมถึงเหล่าภาพยนตร์ของเขาจะเป็นผลงาน (Body of work) ที่มีแก่นเรื่องหลักและเทคนิคร่วมกัน และจะแสดงถึงลักษณะเฉพาะและวิสัยทัศน์ที่เป็นปัจเจกของผู้กำกับท่านนั้น เรียกได้ว่า ภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ (Tragicomedy) ของ Wes Anderson มีการแสดงออกที่เฉพาะตัว (Director's Personal Expression) และมี-ซอน-เซน (Mise-en-scene) ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำความเข้าใจภาพยนตร์ และจำเป็นต่อการวิเคราะห์และวิจารณ์ภาพยนตร์

จากการอภิปรายข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่า Wes Anderson สามารถกำกับและสร้างภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ (Tragicomedy) ที่ไม่เหมือนใครและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยยังอิงแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องและแนวคิดภาษาภาพยนตร์ได้อย่างเหมาะสมครบถ้วนสมบูรณ์ ร่วมกับการใช้วิสัยทัศน์ส่วนตัวที่มีความเป็นประพันธ์กรช่วยรังสรรค์ให้ภาพยนตร์สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะทั่วไป

- 1) งานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษา reversal ในโครงเรื่องส่วนการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) และภาวะคลี่คลาย (Resolution / Falling Action) ในภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ของผู้กำกับท่านอื่นต่อไป
- 2) งานวิจัยฉบับนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบศิลป์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวแทรกจิคคอเมดี้ (Tragicomedy) เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์หรือพัฒนาภาพยนตร์ที่มีลักษณะเฉพาะตัวของผู้เขียนบทหรือผู้กำกับต่อไปได้

1) สามารถทำการวิจัยเพิ่มเติมซึ่งครอบคลุมไปถึงภาพยนตร์แอนิเมชัน Stop Motion และภาพยนตร์เรื่องสั้นของ Wes Anderson เนื่องจากอาจจะได้แนวคิด หรือค้นพบการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ที่ต่างออกไป หรือชัดเจนมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- คอลลิด มิตา. (2563). กลวิธีการนำเสนอลักษณะแทรกจิตคอมเมดี้ในละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา.
วารสารดนตรีและการแสดง. ปีที่ 6, ฉบับที่ 2 (ก.ค.-ธ.ค. 2563), หน้า 128-146. <https://so06.tci-thaijo.org/>
- ฉัตรระวี มหิทธิธรรมธร. (2558). พัฒนาการทางความคิดและการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของบรรจง ปิสัญญะกุล
(Master's thesis). โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLis)
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น,
1(1), 20-24.
- พิสนท์ สุวรรณภักดี. (2555). ความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อังเดร ทาร์คอฟสกี (Master's thesis).
โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLis)
- รัฐภูมิ มะลิซ้อน. (2562). การวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง (Master's thesis).
โครงการเครือข่ายห้องสมุดในประเทศไทย (ThaiLis)
- Doughty, R., & Etherington-Wright, C. (2011). *Understanding Film Theory*. Palgrave Macmillan.
<https://archive.org/>
- Dukore, B. F. (1976). *Where Laughter Stops: Pinter's Tragicomedy (Literary Frontiers Edition)*. Univ of Missouri Pr.
<https://archive.org/>
- Lamont, T. (2014, February 23). *Wes Anderson: In a world of his own*. Theguardian.com. <https://www.theguardian.com/film/2014/feb/23/wes-anderson-grand-budapest-hotel-director>
- Lowe, J. L. (1999). *Tragicomedy: An Attempt at Classification*. LSU Historical Dissertations and Theses.
<https://digitalcommons.lsu.edu/>
- Pollard, T. (2015). "Tragicomedy," in *Oxford History of Classical Reception in English Literature*.
[https://www.academia.edu/19189784/_Tragicomedy_in_Oxford_History_of_Classical_Recep](https://www.academia.edu/19189784/_Tragicomedy_in_Oxford_History_of_Classical_Reception_in_English_Literature_2015_)
[tion_in_English_Literature_2015_](https://www.academia.edu/19189784/_Tragicomedy_in_Oxford_History_of_Classical_Reception_in_English_Literature_2015_)
- Sidnell, M. J., Conacher, D. J., Kerslake, B., Kleber, P., McDonough, C. J., & Pietropaolo, D. (1991).
Sources of Dramatic Theory: Volume 1, Plato to Congreve (Annotated ed.). Cambridge University Press