

การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน



นางสาวณัฐนี ตามไท

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ISBN :

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ANALYSIS OF THE CHARACTERISTICS OF BLACK COMEDY FILMS
BY JOEL AND ETHAN COEN



Miss Nuttanee Tamtai

ศูนย์วิทยุโทรพยากร
A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film
Department of Motion Pictures and Still Photography

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

ISBN :

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย

โดยโจเอล และอีธาน โคเฮน

โดย

นางสาวณัฐนี ตามไท


สาขาวิชา

การภาพยนตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก


รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร


คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

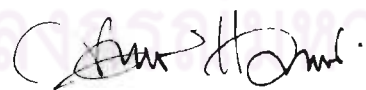
.....  คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....  ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

.....  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร)

.....  กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรบุญย์ ทศนบรรจง)

.....  กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ประวิทย์ แต่งอักษร)

ณัฐณี ตามไท : การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน. (ANALYSIS OF THE CHARACTERISTICS OF BLACK COMEDY FILMS BY JOEL AND ETHAN COEN) อ. ที่ปรึกษา
 วิทยานิพนธ์หลัก : รศ.ปัทมวดี จารูวร, 241 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย โดยโจเอล และอีธาน โคเอน และศึกษาผลงานของโจเอลและอีธาน โคเอนในบริบทของทฤษฎี ประพันธ์กร โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ที่รวบรวมจากภาพยนตร์ จำนวน 13 เรื่องของพี่น้องโคเอน

ผลการวิจัยพบว่าลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน มี 2 ประการ คือ 1.) การเล่าเรื่องที่โดดเด่น อันประกอบด้วยโครงเรื่องที่มีลักษณะหักมุมและ แผนการที่ผิดพลาด โดยนิยมนำภาพยนตร์แนวตลกร้ายมาปรับเปลี่ยนเป็นแบบฉบับของพวกเขาเอง 2.) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ประกอบด้วยตัวละครแบบ Anti-Hero ที่มีความโหดเหี้ยม สร้างความรู้สึกขบขันปนสมเพช ทางด้านบทสนทนาของพี่น้องโคเอนส่วนใหญ่มักเสียดสีธาตุแท้และสะท้อนความโง่เขลาของมนุษย์ รวมทั้งสถานการณ์ประเภทตลก เจ็บตัว (Slapstick) ตลอดจนสถานการณ์เสียดสีความบิดเบี้ยวของสังคม

ทางด้านความเป็นประพันธ์กรของพี่น้องโคเอน จะเห็นได้ว่าสองพี่น้องซึ่งมีความถนัด กันคนละด้านสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสอดคล้อง จนสามารถทำให้หนังมีเอกลักษณ์ และสไตล์โดดเด่นเป็นของตนเอง โดยแสดงผ่านแก่นเรื่องเกี่ยวกับความโง่เขลาและความไร้สาระของมนุษย์ ทางด้านสไตล์ภาพมักใช้กล้องมุมสูง การจัดแสงแบบสว่างไสวและฉากเว็จ்வ้าง กว้างไกล เพื่อสะท้อนมุมมองและความคิดของพวกเขาที่มีต่อสังคมอเมริกันอย่างเฉียบคม

ภาควิชา ...การภาพยนตร์และภาพนิ่ง..... ลายมือชื่อนิติศ.....ณัฐณี ตามไท.....
 สาขาวิชาการภาพยนตร์..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....ปัทมวดี.....
 ปีการศึกษา.....2553.....

5084691928 : MAJOR FILM

KEYWORDS : BLACK COMEDY/ CHARACTERISTICS/ JOEL AND COEN'S FILM

NUTTANEE TAMTAI: ANALYSIS OF THE CHARACTERISTICS OF BLACK
COMEDY FILMS BY JOEL AND ETHAN COEN. ADVISOR : ASSOC.PROF.
PATAMAVADEE CHARUWORN, 241 pp.

The objectives of this research are to study the characteristics of black comedy films by Joel and Ethan Coen and to place their work within the auteur context. This is basically a qualitative research, focusing on textual analysis of 13 films directed by the Coen Brothers.

The findings of the research are as follows. The characteristics of black comedy films by Joel and Ethan Coen can be categorized into 2 groups. Firstly, the narrative is very distinct and usually consists of twisted endings and mistaken plots. The familiar conventions of black comedy films are parodied and ridiculed both in content and style to the point that these conventions are adapted into their own unique style. Secondly, the component of black humor consists of anti-hero characters who are both brutal and at times pathetic. The dialogues are ironic and reflect the stupidity of human beings. Contained in these films are notably slapstick situations as well as those that satirize the malfunctioning of American society.

It is found that the work of the Coen Brothers can conveniently be placed in the auteur context. Each of them has their own expertise and exercises it in a harmonious way. Thus, Their films contain unique form and style which is presented through the themes of human greed and absurdity. As regards visual style, the most commonly found techniques are bird's eye view, high-key lighting and vast landscape. These components strongly reflect the Coen Brothers' worldview and attitudes towards American society in a very explicit and subtle way.

Department : Motion Pictures and
..... Still Photography

Student's Signature

Advisor's Signature *Patamavadee Charuwoon*

Field of Study : Film

Academic Year : 2010

กิตติกรรมประกาศ

ความพยายามที่บรรลุผลในวันนี้ ข้าพเจ้าต้องขอบพระคุณรองศาสตราจารย์รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม รองศาสตราจารย์ปัทมวดี จารูว อาจารย์ดร.จีรบุญย์ ทัศนบรจ และอาจารย์ ประวิทย์ แต่งอักษร ซึ่งล้วนมอบคำแนะนำ ความรู้ และรอยคองงานวิจัยของข้าพเจ้า แม้จะใช้เวลาเนิ่นนานก็ตามที

ขอบพระคุณรศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ที่ให้คำแนะนำ และบทสัมภาษณ์ที่ช่วยเสริมให้บทวิจัยชิ้นนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอบคุณป้ากับแม่ที่อดทนต่อลูกที่แสนดื้อคนนี้ ขอบคุณที่ให้โอกาสข้าพเจ้าได้เลือกทางเดินของชีวิตเอง แม่ป้ากับแม่จะรู้ว่าเส้นทางนี้ไม่ง่ายและต้องเผชิญอะไรบ้าง แต่ข้าพเจ้าก็ขอบคุณเหลือเกินที่ให้ข้าพเจ้าได้สู้ต่อ ให้พิสูจน์ว่าข้าพเจ้าเข้มแข็งสมกับที่เป็นลูกของป้ากับแม่

ขอบคุณแนนซี่ ที่ผลักดันให้ข้าพเจ้าหวนกลับมาเริ่มต้นใหม่อีกครั้ง

ขอบคุณโชคชะตาที่นำพาให้ข้าพเจ้าได้เข้ามาเรียนที่นี่ ได้เจอเพื่อนถูกคอ ได้เจอครูดีๆ ได้พบเห็นโลกของหนังที่ข้าพเจ้าไม่เคยคิดจะดู หากไม่ได้เรียนที่นี่

ขอบคุณฟาริส ที่แนะนำอะไรมากมาย ตั้งแต่งานวิจัยชิ้นนี้ยังไม่เป็นรูปเป็นร่าง

และสุดท้ายนี้ขอบคุณพี่น้องโคเอน สำหรับการเปิดโลกใบใหม่ให้ข้าพเจ้า สัญญาว่าจะเป็นมิตรรักแฟนหนังของคุณตลอดไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	7
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 แนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย.....	9
2.2 แนวคิดภาพยนตร์พีลส์นัวร์.....	23
2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร.....	28
2.4 แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	32
2.5 แนวคิดเทคนิคภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย.....	37
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	43
2.7 กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	46

บทที่	หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย..... 48
3.1	แหล่งข้อมูล..... 48
3.2	การวิเคราะห์ข้อมูล..... 52
3.3	การนำเสนอข้อมูล..... 52
4	โจเอล และอีธาน โคเอน : ชีวิต อิทธิพลทางความคิดและการทำงานของพี่น้องโคเอน... 54
4.1	ประวัติชีวิตส่วนตัว..... 54
4.2	อิทธิพลทางความคิด..... 60
4.3	การทำงานของพี่น้องโคเอน..... 61
5	การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย โดยโจเอล และอีธาน โคเอน... 66
5.1	ภาพยนตร์เรื่อง Blood Simple..... 67
5.2	ภาพยนตร์เรื่อง Raising Arizona..... 78
5.3	ภาพยนตร์เรื่อง Miller's Crossing..... 90
5.4	ภาพยนตร์เรื่อง Barton Fink..... 100
5.5	ภาพยนตร์เรื่อง The Hudsucker proxy..... 111
5.6	ภาพยนตร์เรื่อง Fargo..... 122
5.7	ภาพยนตร์เรื่อง The Big Lebowski..... 135
5.8	ภาพยนตร์เรื่อง O Brother, Where Art Thou?..... 145
5.9	ภาพยนตร์เรื่อง The Man Who Wasn't There..... 155
5.10	ภาพยนตร์เรื่อง Intolerable Cruelty..... 166
5.11	ภาพยนตร์เรื่อง The Ladykillers..... 175
5.12	ภาพยนตร์เรื่อง No Country for Old Men..... 184
5.13	ภาพยนตร์เรื่อง Burn After Reading..... 198
5.14	สรุปลักษณะร่วมของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอลและอีธาน โคเอน..... 207
5.15	ฐานะประพันธ์กรของโจเอลและอีธาน โคเอน..... 219
6	สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ..... 227
	สรุปภาพยนตร์เรื่อง A Serious Man..... 228

สรุปภาพยนตร์เรื่อง True Grit.....	229
สรุปผลการวิจัย.....	230
ข้อเสนอแนะ.....	234
รายการอ้างอิง.....	235
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	241



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
5.1 ตารางการเปลี่ยนแปลงแนวภาพยนตร์.....	192



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

รูปที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดของงานวิจัย.....	47
4.1 - 4.2	ภาพสะท้อนเรื่องของเงินจาก <i>Blood Simple</i> และ <i>Fargo</i>	59
4.3	ภาพล้อเลียนผู้บริหารสตูดิโอใน <i>Barton Fink</i>	59
4.4	การทำงานร่วมกันของพี่น้องโคเอน.....	62
4.5 – 4.8	นักแสดงประจำของพี่น้องโคเอน.....	63
4.9	การทำงาน of พี่น้องโคเอนร่วมกับโรเจอร์ เดียวคินส์.....	64
5.1 – 5.2	การจัดแสดงตัวละครหลัก เพื่อสะท้อนชะตากรรมของตัวละคร.....	70
5.3	ภาพล้อเลียนชะตากรรมของตัวละครทั้งสิ้น.....	71
5.4 – 5.5	การใช้ฉากและภาพเว้าแหว่งเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์และความรู้สึกของตัวละคร.....	72
5.6 – 5.7	ภาพเปรียบเทียบการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความแตกต่างของสองครอบครัว	81
5.8	ภาพการใช้สีเพื่อแบ่งแยกโลกของตัวละคร.....	83
5.9	การใช้เลนส์เทเลโฟโต้เพื่อสื่อความหมาย.....	92
5.10	ความอึดอัดคับแคบของตัวละครคู่อริ.....	93
5.11 – 5.12	ภาพสะท้อนความผิดปกติในจิตใจของตัวละคร.....	103
5.13	ภาพกล้องมุมสูง เพื่อเย้ยหยันชะตากรรมของตัวละคร.....	104
5.14	การใช้พื้นที่ (Space) เพื่อสื่อถึงความรู้สึกอ้างว้างของตัวละคร.....	104
5.15	ภาพฝันร้ายที่เปรียบเสมือนขุมนรกที่ตัวละครสร้างขึ้น.....	105
5.16 – 5.17	ภาพเปรียบเทียบโลกความฝันกับโลกความจริงที่ซ้อนทับกัน.....	106
5.18 – 5.19	ภาพเปรียบเทียบสีและความชัดลึกในสำนักงาน 2 แห่ง.....	113
5.20 – 5.23	การจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ลายเส้นวงกลม.....	114-115
5.24 – 5.25	ภาพกล้องมุมสูง และมุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า ซึ่งเย้ยหยันชะตากรรม ของตัวละคร	116
5.26	ภาพล้อเลียนความขัดแย้งของความคิด 2 ขั้ว.....	119
5.27 – 5.28	การแบ่งสัดส่วนพื้นที่ในกรอบภาพ.....	125
5.29 – 5.30	การใช้โทนสีในครอบครัวมาร์จี้ กับ ครอบครัวเจอร์รี่.....	126
5.31	การใช้กรอบภาพที่มีลักษณะคับแคบ เพื่อสื่อถึงความบีบคั้นของตัวละคร.....	127
5.32 – 5.34	ภาพความคับแคบและหาทางออกไม่ได้.....	127-128

รูปที่		หน้า
5.35	ภาพจำลองการใช้มุมมองแบบสายตาพระเจ้า.....	128
5.36	ภาพล้อเลียนความโง่เขลาของตัวละคร.....	133
5.37	ภาพกล้องมุมต่ำที่แสดงถึงความรู้สึกตกเป็นรองของตัวละคร.....	138
5.38	ภาพการจัดแสงเพื่อสื่อถึงปริศนาลึกลับและอันตรายที่ซุกซ่อนอยู่.....	138
5.39	ภาพเสียดสีความรู้สึกของเดอะดิวต์ผ่านรูปแบบความฝันกึ่งแฟนตาซี.....	142
5.40	ภาพการใช้เทคนิคสีเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายของเรื่อง.....	147
5.41	ภาพกล้องมุมสูง ที่สะท้อนภาพความด้อยค่าของตัวละคร.....	148
5.42	ภาพการใช้โทนสีเย็น เพื่อสื่อความหมายของภาพ.....	149
5.43	มุมมองสายตาพระเจ้า (God's Eye View) เพื่อยับยั้งชะตากรรมของตัวละคร..	150
5.44	การจัดแสงแบบมืดสลัว เพื่อสื่อถึงภาวะมืดบอดและหาทางออกไม่ได้.....	158
5.45	การจัดแสงแบบสว่างไสว เพื่อสื่อถึงชะตากรรมของตัวละคร.....	159
5.46 – 5.47	การจัดองค์ประกอบภาพและพื้นที่เพื่อสื่อถึงจิตใจของตัวละคร.....	159
5.48 – 5.51	เทคนิคการถ่ายภาพแบบ Hi-Speed ซึ่งช่วยในการเล่าเรื่อง.....	160
5.52	การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร.....	169
5.53	การจัดแสงแบบมืดสลัว เพื่อสะท้อนด้านมืดของมนุษย์.....	169
5.54	การใช้มุมมองแบบ God's Eye View เพื่อยับยั้งชีวิตมนุษย์.....	170
5.55	มุมมองแบบสายตาพระเจ้า เพื่อยับยั้งหายนะของคนบาป.....	178
5.56	เทคนิคการถ่ายภาพมุมเอียง เพื่อสื่อถึงสภาวะจิตใจที่หวนวิตก.....	179
5.57 – 5.58	ภาพล้อเลียนเพื่อสร้างอารมณ์ขัน.....	182
5.59	ฉากภูมิประเทศเว้งว่างของเท็กซัส เพื่อสื่อความหมายความอ้างว้าง โดดเดี่ยว....	187
5.60 – 5.61	การจัดแสงแบบมืดสลัว เพื่อสื่อถึงด้านมืดของมนุษย์.....	188
5.62	การตั้งกล้องในลักษณะแอบถ่าย เพื่อสร้างอารมณ์ลึกลับให้กับตัวละคร.....	200
5.63 – 5.64	การใช้มุมมองแบบกล้องมุมสูง และมุมมองสายตาพระเจ้า.....	201
5.65	แผนภาพโครงเรื่องของภาพยนตร์ <i>No Country for Old Men</i>	208

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ดำเนินเคียงคู่มากับประวัติศาสตร์ภาพยนตร์อเมริกันในยุคเริ่มต้น จวบจนถึงปัจจุบันที่ภาพยนตร์มีพัฒนาการก้าวหน้าอย่างมาก ภาพยนตร์ตลกก็ยังคงเป็นที่นิยมและถูกผลิตซ้ำให้เข้ากับยุคสมัยเสมอ เหตุผลสำคัญประการหนึ่งซึ่งทำให้ภาพยนตร์ตลกยังคงดำรงอยู่ สืบเนื่องมาจากหน้าที่หนึ่งของภาพยนตร์ในการนำพาผู้ชมหลบหนีความจริงอันโหดร้าย เข้าสู่โลกของภาพยนตร์ที่มีแต่ความรื่นเริง สนุกสนาน

แม้ว่าภาพยนตร์ตลกโดยทั่วไปจะเป็นเรื่องราวที่กระตุ้นอารมณ์ขัน ความสนุกสนานของผู้ชม และจบลงด้วยความสุขเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคฮอลลีวูดคลาสสิกตั้งแต่ปี 1917 - 1960 (Bordwell, Staiger, and Thompson, 1985: 3) แต่หากมองโดยภาพรวมแล้ว เรื่องราวตลกกลับเป็นการสะท้อนถึงสิ่งที่สังคมปิดบังไว้ โดยแสดงออกผ่านการล้อเลียนของตัวละคร รวมถึงเป็นมุมมองของการเหยียดหยัน เสียดสีในพฤติกรรม และความสัมพันธ์ของมนุษย์จากการที่ผู้ชมหัวเราะเยาะในความผิดพลาดและโชคร้ายของตัวละคร (Königsberg, 1987: 59)

ทั้งนี้สอดคล้องกับความเห็นของนักจิตวิทยา ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ที่ว่าการหัวเราะเป็นเครื่องมือในการผ่อนคลายความตึงเครียด และสร้างความพึงพอใจในระดับจิตใต้สำนึก เป็นการระบายความเก็บกด และความรู้สึกก้าวร้าวต่างๆ ที่แฝงอยู่ในระดับลึกออกมา (Freud, 1976: 147) เพราะเรื่องตลกมักพูดถึงสิ่งที่สังคมควบคุมและประชาชนทั่วไปไม่สามารถแสดงออกได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพศ เชื้อชาติและปัญหาอื่นๆ ในสังคมเหล่านี้ล้วนเป็นประเด็นต้องห้ามที่นำเสนอในตัวละครประเภทอื่นค่อนข้างลำบาก แต่สำหรับตัวละครกลับเป็นเรื่องธรรมดา ดังนั้นเรื่องราวตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จึงถูกสร้างขึ้นมา เพื่อตอบสนองชีวิตของชนชั้นกลางไปจนถึงชนชั้นล่างส่วนใหญ่ของสังคมซึ่งถูกจำกัดในเรื่องของอำนาจและคุณค่า โดยมักนำเสนอเรื่องราวในชีวิตประจำวัน (Neale and Krutnik, 1990: 11 - 12) ผ่านตัวละครที่ผิดเพี้ยน ประหลาด แปรกต่างจากขนบธรรมเนียมในสังคม ซึ่งสามารถจัดการกับปัญหาต่างๆ ได้โดยไม่กลัวอะไร

นอกจากความสามารถในการผ่อนคลายความเครียดและสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชมแล้ว สาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งที่ภาพยนตร์ตลกถือกำเนิดขึ้นในยุคภาพยนตร์เงียบ เนื่องมาจากลักษณะ การแสดงตลกที่แสดงออกด้วยท่าทาง (Comedy of Manner) โดยปราศจากคำพูด ผู้ชมก็สามารถ เข้าใจและเพลิดเพลินไปกับมุขตลกเหล่านั้นได้ ดังนั้นในยุคภาพยนตร์เงียบ นักแสดงตลกจึงอาศัยข้อ ได้เปรียบดังกล่าวพัฒนาความสามารถของตนเอง จนเรียกได้ว่าตลกในยุคภาพยนตร์เงียบนี้ถือว่าเป็น ยุคทองของภาพยนตร์แนวนี้ โดยไม่มีภาพยนตร์ตลกในช่วงเวลาต่อมาเทียบได้เลย แม้อันปัจจุบันจะ ได้เปรียบในด้านเสียงและเทคนิคต่างๆ มากมายก็ตาม (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน, 2529: 56)

ภาพยนตร์เงียบที่โด่งดังในยุคแรกส่วนใหญ่มาจากการแสดงของนักแสดงตลก โดยมีผู้นำที่ โดดเด่นคือ แม็ก เซ็นเน็ตต์ (Mack Sennett) นักแสดงตลกที่ได้รับฉายาว่าเป็นราชาตลก (Madsen, 1973: 214) เขาพัฒนาวิธีการแสดงตลกให้เข้ากับการแสดงในภาพยนตร์ โดยมักรับบทเป็นตัวตลกที่ ประหลาด เพี้ยน และมักนำตัวละครจำพวกคนมีฐานะ คนชั้นสูง หรือพวกเคร่งศาสนามาล้อเลียน ผลงานของเขาเป็นการเล่นตลกที่ไม่เน้นเรื่องราวสำหรับรองรับมุขตลก ในขณะที่นักแสดงตลกเงียบใน ยุคหลัง อย่างชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) กลับมีความคิดตรงข้ามกับเซ็นเน็ตต์ เพราะแชปลินใช้ หนึ่งตลกเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่สาระหรือการสะท้อนปัญหาสังคม ไม่ใช่เน้นการเล่นตลกจนไม่ คำนึงถึงเรื่องราว แชปลินมักรับบทเป็นคนจรจัดโดยผสมผสานศิลปะการแสดงละครเวที ละครใบ้และ บัลเลตต์เข้าด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง *The Gold Rush* (1925) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับนักขุด ทองที่ต้องเผชิญหน้าความยากลำบากจากงาน และความโลภของเพื่อนนักขุดทองด้วยกัน หรือ *Modern Times* (1936) ที่สะท้อนถึงสภาพสังคมอุตสาหกรรมซึ่งมนุษย์ไม่ต่างจากเครื่องจักร ทั้งสอง เรื่องล้วนตีแผ่ด้านมืดของมนุษย์ผ่านอารมณ์ขันที่แสดงออกโดยตัวละครตลกทั้งสิ้น

การปูทางของแชปลินที่นำเรื่องตลกมารับใช้สังคมนั้น ถูกพัฒนาต่อมาในภาพยนตร์แนวตลก อื่นๆ (Sub-Genre) ได้แก่ ภาพยนตร์แนวตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ซึ่งเน้นเรื่องความ วุ่นวายอลหม่าน เส้นหัวของภาพยนตร์แนวนี้คือลักษณะกึ่งไร้สาระ (absurd) อันเป็นการมองโลกอย่าง ขบขันปนเย้ยหยัน ภาพยนตร์แนวตลกล้อเลียน (Parody) เป็นภาพยนตร์ตลกที่เน้นการล้อเลียน แต่ใน ขณะเดียวกันก็สอดแทรกการวิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ รวมไปถึงภาพยนตร์ตลกที่แสดงถึงด้าน มืดของมนุษย์ การเสียดสีสังคม และความตาย นั่นคือภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy)

จากการศึกษาเรื่องตลกร้าย พบว่าเรื่องราวตลกร้ายมักเกี่ยวข้องกับด้านมืดของมนุษย์ การ เสียดสีปัญหาและการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม กล่าวคือแฟรงค์ ยูจีน เบียเวอร์ (Frank Eugene

Beaver, 2006) ให้คำนิยามของภาพยนตร์แนวตลกร้ายไว้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นปัญหาที่จริงจังในลักษณะขบขัน โดยมักเป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับด้านมืด และการมองโลกในแง่ร้าย ในขณะที่ไอรา โคนิกส์เบิร์ก (Ira Konigsberg, 1987) อธิบายว่าตลกร้ายนำเสนออารมณ์ขันที่เจ็บปวด สะท้อนเรื่องราวเคร่งเครียด อาทิ ความป่วยไข้ สงคราม และความตาย

ทางด้านเวส ดี.เกห์ริง (Wes D.Gehring) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ตลกซึ่งศึกษาเกี่ยวกับหนังตลกไว้ในหลายงาน อาทิ *Screwball Comedy : A Genre of Madcap Romance* (1986), *Handbook of American Film Genres* (1988) และได้ศึกษางานตลกร้ายไว้ในหนังสือ *American Dark Comedy : Beyond Satire* (1996) โดยพิจารณาหนังตลกร้ายผ่านแก่นเรื่อง (Theme) ว่าตลกร้ายมักเกี่ยวข้องกับเรื่องของมนุษย์ที่เลวทราม (Man as beast), ความไร้สาระของโลก (The absurdity of the world) และเรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย (The omnipresence of death)

จากความคิดเห็นของนักวิชาการทั้งสามได้ข้อสรุปร่วมกันว่า ภาพยนตร์แนวตลกร้ายเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ตลกที่ทำหน้าที่สร้างความขบขันให้กับผู้ชมตามขนบของภาพยนตร์ตลก แต่การสร้างความขบขันดังกล่าวไม่ใช่ความขบขันที่เกิดจากตัวละครเจ็ดตัว ลิ่นหกล้ม หรือความวุ่นวายจากตัวละครชายหญิง แต่เป็นความขบขันอันเกิดจากการเสียดสีปัญหาและชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของความตาย

นอกจากนั้นแฟรงค์ ยูจีน เบียเวอร์ยังอธิบายเพิ่มเติมว่าภาพยนตร์แนวตลกร้ายเริ่มเป็นที่รู้จักในฐานะของแนวภาพยนตร์ (Genre) จากภาพยนตร์ของประเทศอังกฤษในช่วงปลายทศวรรษ 1940 – 1950 ของสตูดิโออีลลิง (Ealing Studios) ภาพยนตร์แนวตลกร้ายที่มีชื่อเสียงโด่งดังคือ ภาพยนตร์เรื่อง *Kind Hearts and Coronets* (1949) ของโรเบิร์ต ฮาเมอร์ (Robert Hamer) เป็นเรื่องของคนที่หาทางกำจัดญาติทั้ง 8 ของตนเพื่อครอบครองมรดก และภาพยนตร์เรื่อง *The Ladykillers* (1955) ของอเล็กซานเดอร์ แม็กเคินดริก (Alexander Mackendrick) เรื่องของโจร 5 คนที่หาทางกำจัดหญิงเจ้าของบ้านเช่าที่รู้เรื่องราวการปล้นเงินของตน

ในขณะเดียวกันเกห์ริงก็อธิบายถึงจุดเริ่มต้นของหนังตลกร้ายในอเมริกันที่ค่อนข้างชัดเจนว่าเริ่มต้นจากหนังเรื่อง *Monsieur Verdoux* (1947) ของชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) คือจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ตลกร้าย (Gehring, 1996: 25) สอดคล้องกับความเห็นของสตีฟ แบรินดฟอร์ด (Steve Brandford, and etc., 2001) ที่ระบุว่าภาพยนตร์ฆาตกรต่อเนื่องเรื่องนี้คือภาพยนตร์ที่ปูทางภาพยนตร์แนวตลกร้าย ซึ่งมีแก่นเรื่องเกี่ยวข้องกับความเลวทรามของมนุษย์และความตายที่ตัวละครเปรียบเปรย

ว่าการฆ่าคนของเขาไม่ต่างจากการสะสมอาวุธเพื่อเข่นฆ่าผู้คนในสนามรบ จนกระทั่งในทศวรรษ 1960 มีหนังตลกร้ายที่โดดเด่น และได้รับการยอมรับว่าเป็นหนังตลกร้ายที่ได้รับการกล่าวขานกันในตำราภาพยนตร์และบทวิจารณ์ก็คือภาพยนตร์เรื่อง *Dr. Strangelove or : How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964) ของแอสตัน ลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) มีเนื้อหาเสียดสีรัฐบาลและกองทัพสหรัฐอเมริกาในกรณีสงครามเย็นและความหายนะของนิวเคลียร์

ในทศวรรษ 1970s ก็มีหนังตลกร้ายปรากฏออกมาทั้งหนังที่เสียดสีสงครามอย่าง *Catch-22* (1970) ซึ่งพูดถึงทหารที่พยายามหนีความบ้าคลั่งของสงคราม *Love and Death* (1975) ของวูดดี้ อัลเลน (Woody Allen) ซึ่งเกี่ยวกับคนรัสเซียที่วางแผนลอบสังหารนโปเลียน แต่กลับถูกจับได้และประหารชีวิต รวมไปถึง *Being There* (1979) ของฮัล แอชบี (Hal Ashby) หนังตลกเกี่ยวกับชายสูงวัยซึ่งคลั่งไคล้การดูทีวี เขาเป็นคนสวนที่ไม่เคยก้าวออกจากบ้าน จนกระทั่งนายจ้างเสียชีวิต เขาจึงได้ออกไปเรียนรู้โลกภายนอก หนังบอกเล่าสังคมอเมริกันผ่านมุมมองของชายชราที่ออกไปเผชิญโลกจากสิ่งที่เขาได้รับรู้จากในทีวี

หลังจากนั้นภาพยนตร์ตลกร้ายก็ยังคงมีการนำมาสร้างกันอยู่บ่อยครั้ง จากผลงานของผู้กำกับชาวอังกฤษอย่าง เทอร์รี่ โจนส์ (Terry Jones) ซึ่งรวมกลุ่มนักแสดงตลกในหนังภาคต่อโดยใช้ชื่อว่า *Monty Python* อาทิ *Monty Python : the Meaning of Life* (1983) ซึ่งเสียดสีความหมายของชีวิตมนุษย์ หนังของเทอร์รี่ กิลเลียม (Terry Gilliam) เรื่อง *Brazil* (1985) ก็เป็นหนังอนาคตผสมความวุ่นวายและเสียดสีการเมืองอังกฤษ ทางด้านหนังตลกร้ายของอเมริกันก็มีผลงานของมาร์ติน สกอร์เซซี ที่มักนำเสนอความรุนแรงแบบผู้ชาย ก็ร่วมวงทำหนังตลกร้ายอย่าง *After Hours* (1985) ซึ่งเล่าเรื่องของชายหนุ่มอเมริกันที่ใช้ชีวิตเข้าขามเย็นขามต้องเผชิญกับฝันร้ายอย่างไม่คาดคิดในหนึ่งคืน ส่วนวูดดี้ อัลเลน (Woody Allen) ก็ทำหนังตลกร้ายอีกดังเช่น *Crimes and Misdemeanors* (1989) ซึ่งเล่าเรื่องปัญหาของจักษุแพทย์ที่ประสบความสำเร็จในชีวิตที่คิดกำจัดคู่รักของตนเอง ในขณะที่นักทำหนังสารคดีที่แต่งงานแล้วก็กำลังหลงรักหญิงสาวคนอื่น

อย่างไรก็ตามหากจัดอันดับหนังตลกร้ายของอเมริการ่วมสมัย ชื่อของพี่น้องโคเอน (Coen Brothers) ก็จัดอยู่ในกลุ่มของผู้กำกับที่ผลิตงานด้านตลกร้ายอยู่ในอันดับต้นๆ และต่อเนื่องในปัจจุบัน ดังที่วิลเลียม ร็อดนีย์ อัลเลน (William Rodney Allen) บรรณาธิการหนังสือ *The Coen Brothers Interview* วิจารณ์ผลงานของพี่น้องโคเอนว่าโดดเด่นในเรื่องของการใช้อารมณ์ขันแบบตลกร้าย และการใช้ภาพยนตร์หลากหลายแนวที่ผสมกันอย่างซับซ้อน (Allen, 2006: x)

โจเอล และอีธาน โคเอน (Joel and Ethan Coen) เป็นผู้กำกับคู่พี่น้องที่เติบโตมาในช่วงเวลาความนิยมของภาพยนตร์นอกกระแสในทศวรรษ 1980 - 1990 พวกเขาถูกจัดเป็นผู้กำกับร่วมสมัยเดียวกับจิม จาร์มูช (Jim Jarmusch) จาก *Stranger Than Paradise* (1984) สตีเวน โซเดอร์เบิร์ก (Steven Soderbergh) จาก *Sex, Lies, and Videotape* (1989) และควีนติน ทาร์นติโน (Quentin Tarantino) จาก *Reservoir Dogs* (1992) ซึ่งล้วนแต่เติบโตเป็นที่รู้จักในวงกว้างจากการที่หนังของพวกเขาได้รับทุนสนับสนุน หรือบางรายก็คว่ำรางวัลจากเทศกาลภาพยนตร์ซันแดนซ์ (Sundance Film Festival) ซึ่งได้ชื่อว่าเป็นแหล่งปั้นคนทำหนังคุณภาพแหล่งหนึ่งให้เป็นที่รู้จัก ผู้กำกับบางคนอย่างโซเดอร์เบิร์กก็หันมาเอาดีทางด้านหนังภาคต่อ รายได้สูงอย่าง *Ocean Eleven* (2001) *Ocean Twelve* (2004) และ *Ocean Thirteen* (2007) หรือทาร์นติโน ก็ทำหนังภาคต่ออย่าง *Kill Bill Vol.1* (2003) และ *Kill Bill Vol.2* (2004) ในขณะที่แม้ปัจจุบันพี่น้องโคเอนจะมีชื่อเสียงในวงกว้าง ได้รับทุนสร้างสูงขึ้น มีนักแสดงชื่อดังร่วมเล่นก็ตาม พวกเขาก็ยังสามารถรักษาแนวทางในภาพยนตร์ของตนเองไว้ได้

หากกล่าวย้อนไปในอดีต ชื่อเสียงของพี่น้องโคเอนเริ่มต้นจากภาพยนตร์เรื่องแรก *Blood Simple* (1984) ภาพยนตร์ซึ่งมีลักษณะของภาพยนตร์นอกกระแสอย่างแท้จริง นั่นคือการหาทุนสร้างด้วยตนเอง พวกเขาเรียกรายได้จากญาติพี่น้อง เพื่อนและคนทั่วไปเพื่อมาสร้างภาพยนตร์ฟิล์มขาวดำที่เกี่ยวข้องกับการฆาตกรรมและการหลอกลวง โดยสอดแทรกความตลกร้ายจากทั้งลักษณะตัวละครและความเข้าใจผิด ภาพยนตร์เรื่องแรกของพวกเขาเริ่มเป็นที่รู้จักจากการคว่ำรางวัล Grand Jury Prize ซึ่งเป็นรางวัลสูงสุดจากเทศกาลภาพยนตร์ซันแดนซ์ในปี 1985

หลังจากนั้นพี่น้องโคเอนได้พัฒนาผลงานออกมาอย่างต่อเนื่อง จนมาถึงภาพยนตร์เรื่องที่ดีที่สุด *Barton Fink* (1991) ภาพยนตร์ที่สร้างชื่อเสียงให้กับพวกเขาในระดับสากล นั่นคือการคว่ำรางวัลสำคัญจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ซึ่งเป็นเทศกาลภาพยนตร์ที่เก่าแก่และมีชื่อเสียงระดับโลกมาได้ถึง 3 รางวัล ได้แก่ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยมและนักแสดงนำชายยอดเยี่ยม รวมไปถึงเข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลนี้ต่อมาอีกถึง 6 ครั้ง จากเรื่อง *The Hudsucker Proxy* (1994), *Fargo* (1996), *O Brother, Where Art Thou?* (2000), *The Man Who Wasn't There* (2001), *The Ladykillers* (2004) และ *No Country For Old Men* (2007) ไม่เพียงแต่รางวัลจากเทศกาลหนังของยุโรปเท่านั้น รางวัลออสการ์จากเวทีอคาเดมี อวอร์ดส์ (Academy Awards) พี่น้องโคเอนก็สามารถคว้ามาได้จากสาขาบทภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในเรื่อง *Fargo* (1996) และจากภาพยนตร์เรื่อง *No Country for Old Men* (2007) อีก 4 รางวัลสำคัญจากการเข้าชิงทั้งหมด 8 รางวัล นั่นคือรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยมและนักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยม

จากความสำเร็จทางด้านรางวัลของหลายสถาบันซึ่งรับรองคุณภาพของพวกเขา ส่งผลให้ใน
 ระยะเวลาภาพยนตร์ของพวกเขามีโอกาสต้อนรับนักแสดงชื่อดังของฮอลลีวูดมากมาย อาทิ ทอม แฮงค์
 (Tom Hank) ในภาพยนตร์เรื่อง *The Ladykillers*, จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) ใน *O Brother,
 Where Art Thou?*, แคทเธอรีน ซีตา โจนส์ (Catherine Zeta-Jones) ใน *Intolerable Cruelty* และ
 แบริด พิตต์ (Brad Pitt) ใน *Burn After Reading* ทั้งนี้ในช่วงเริ่มต้นพวกเขาเป็นเพียงผู้กำกับพี่น้องที่
 สร้างชื่อเสียงจากเทศกาลภาพยนตร์นอกกระแสเท่านั้น ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยนผู้
 กำกับคู่พี่น้องจากผู้กำกับที่ต้องหาเงินสร้างภาพยนตร์เอง สู่อำนาจที่ได้รับการยอมรับในระดับโลก แต่
 นั่นก็เป็นเพียงการเปลี่ยนแปลงบทบาทภายนอก เพราะหากพิจารณาประเด็นของเนื้อหาและเรื่องราว
 ในภาพยนตร์ พี่น้องโคเอนยังคงรักษาเอกลักษณ์ที่แสดงถึงจุดยืนของพวกเขาไว้ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง
 แรกจนถึงปัจจุบัน นั่นคืออารมณ์ขันตลกร้าย ทั้งนี้การที่พี่น้องโคเอนนิยมสอดแทรกลักษณะตลก
 ร้ายและการสร้างตัวละครที่มีลักษณะโง่เขลา พิลึกพิลั่น อาจสืบเนื่องมาจากที่พวกเขาบอกว่า “เรื่อง
 ตลกเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของพวกเขา...ความโง่เขลาเป็นความขบขันในตัวของพวกเขา” (Conard,
 2009: 52 – 53) รวมไปถึงการเสียดสีสังคมอเมริกันที่เห็นแก่วัตถุและเงินทองอย่างเจ็บแสบ ยิ่งทำให้
 หนังของพวกเขาเพิ่มความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

นอกจากนั้นการทำงานร่วมกันของพวกเขายังเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เพราะหากพิจารณาตาม
 ตำแหน่งที่ปรากฏในภาพยนตร์พบว่าเจเอลคือผู้กำกับภาพยนตร์ ในขณะที่อีธานทำหน้าที่อำนวยการ
 สร้าง และทั้งสองเขียนบทพร้อมกัน แต่การกำหนดตำแหน่งดังกล่าวอาจไม่เพียงพอในการอธิบายการ
 ทำงานร่วมกันของพี่น้องทั้งสองคน

จากลักษณะที่โดดเด่นในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอน แม้จะได้ชื่อว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มี
 ชื่อเสียงในระดับโลก แต่ถ้าพิจารณาจากเนื้อหาและเรื่องราวแล้ว ภาพยนตร์ของพวกเขายังคงจัดได้ว่า
 เป็นภาพยนตร์ที่มีวิธีการเล่าเรื่องและสไตล์เป็นของตนเอง ทำให้ผู้วิจัยสนใจว่าภาพยนตร์ของพี่น้องโค
 เอนมีลักษณะตลกร้ายอย่างไรถึงทำให้หนังประสบความสำเร็จทั้งรางวัลฝั่งยุโรปและอเมริกา อีกทั้งการ
 ทำงานร่วมกันของพี่น้องก็มีความน่าสนใจว่าพวกเขาสามารถทำงานร่วมกันอย่างสอดคล้องได้อย่างไร

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดและทฤษฎีเอาไว้ในการวิเคราะห์ โดยอาศัยแนวคิด
 ภาพยนตร์ตลกร้ายเป็นแนวคิดหลักในการอธิบาย ใช้แนวคิดภาพยนตร์ฟิล์มหนัง แนวคิดโครงสร้างการ
 เล่าเรื่อง แนวคิดเทคนิคภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย และทฤษฎีประพันธ์กรรมเป็นส่วนประกอบใน
 การวิเคราะห์ ซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยสามารถตีความและวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย

ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของโจเอล และอีธาน โคเอน รวมถึงการเสียดสีสังคมที่สอดแทรกอยู่ได้อย่างถูกต้องและครบถ้วน

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายของโจเอลและอีธาน โคเอน
2. เพื่อศึกษาผลงานของโจเอลและอีธาน โคเอน ในบริบทของทฤษฎีประพันธ์กรรม

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.) ขอบเขตช่วงเวลา : ผู้วิจัยศึกษาจากภาพยนตร์เรื่องยาวของผู้กำกับคู่พี่น้องโคเอน ที่ฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี 1984 – 2008

2) ขอบเขตเนื้อหา : ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ของผู้กำกับคู่พี่น้องโคเอน โดยคัดเลือกจากผลงานทั้งหมด 13 เรื่อง ออกมาทำการศึกษาอย่างละเอียด ได้แก่

1. Blood Simple (1984)
2. Raising Arizona (1987)
3. Miller's Crossing (1990)
4. Barton Fink (1991)
5. The Hudsucker Proxy (1994)
6. Fargo (1996)
7. The Big Lebowski (1998)
8. O Brother, Where Art Thou? (2000)
9. The Man Who Wasn't There (2001)
10. Intolerable Cruelty (2003)
11. The Ladykillers (2004)
12. No Country for Old Men (2007)
13. Burn After Reading (2008)

1.4 นิยามศัพท์

1. ลักษณะเฉพาะ หมายถึง สิ่งที่เกิดเด่นจนสามารถเรียกได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ และสามารถแบ่งแยกลักษณะดังกล่าวออกจากสิ่งอื่น
2. แนวภาพยนตร์ (Genre) หมายถึง การจำแนกภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ออกจากกัน โดยอาศัยองค์ประกอบทางด้านเนื้อหาและสไตล์ภาพในการแบ่งแยก
3. Comedy ในงานวิจัยชิ้นนี้มีความหมายหลายประการ ตั้งแต่ ตลก เรื่องตลก และ ภาพยนตร์แนวตลก เป็นต้น
4. ภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) หมายถึง ภาพยนตร์ตลกที่หยิบประเด็นปัญหาในสังคมขึ้นมานำเสนอเพื่อลดทอนความจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความตาย แนวภาพยนตร์ดังกล่าวสามารถเรียกได้ว่าเป็นลักษณะสุดขั้ว หรือต่อต้านแนวตลก (Anti - Comedy) โดยคำว่า “ตลกร้าย” ในบางตำราใช้ว่า Dark Comedy แต่ส่วนใหญ่นิยมใช้คำว่า Black Comedy
5. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับด้านมืดของมนุษย์ การทรยศหักหลัง ความไม่ไว้วางใจของมนุษย์ซึ่งแสดงออกภายนอก และซ่อนอยู่ในจิตใจ ภาพยนตร์แนวนี้โดดเด่นในด้านภาพที่นิยมการจัดแสงแบบมืดสลัว
6. ภาพยนตร์ของโจเอล และอีธาน โคเอน หมายถึง ภาพยนตร์เรื่องยาวที่กำกับโดยโจเอล และอีธาน โคเอน และเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั่วไป โดยไม่รวมภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองหรือภาพยนตร์สั้นที่สร้างขึ้นเอง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ของโจเอล และอีธาน โคเอน
2. เข้าใจความเป็นประพันธ์กรในภาพยนตร์ของผู้กำกับโจเอล และอีธาน โคเอน
3. นำเสนอผลงานและเปิดทางให้มีการศึกษา ตลอดจนการสร้างบทภาพยนตร์แนวตลกร้าย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์ต่อไปในอนาคต

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน” นี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายของผู้กำกับคู่นี้ของโคเอน โดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีดังต่อไปนี้

1. แนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย
2. แนวคิดภาพยนตร์ฟิล์ม noir
3. ทฤษฎีประพันธ์กร
4. แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์
5. แนวคิดเทคนิคภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย

2.1 แนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย

Arthur Asa Burger (1992) กล่าวว่าการศึกษาเกี่ยวกับ Genre มีมานานแล้ว โดยมีจุดเริ่มต้นจากอริสโตเติล (Aristotle, 384 – 322 B.C.) นักปรัชญาชาวกรีกและตำราของเขาชื่อ De Poetica (Poetics) ซึ่งแบ่งกลุ่มงานวรรณกรรมออกเป็นอีพิก (Epic) สุขนาฏกรรม (Comedy) และโศกนาฏกรรม (Tragedy) โดยมีจุดร่วมอยู่ที่ความเหมือนกันของงานวรรณกรรม

คำว่า Genre มาจากคำในภาษาฝรั่งเศสหมายถึงประเภท ชนิด ซึ่งความหมายของ Genre ในทางภาพยนตร์มีผู้ให้คำนิยามไว้สองแบบคือ กฤษดา เกิดดี (2547) ใช้คำว่า “ตระกูล” และ ประชา สุวิธานนท์ (ชูศรี งามประเสริฐ, 2541: 2) ให้ความหมายว่า “แนว” ซึ่งเป็นคำที่คนทั่วไปนิยมเรียกมากกว่า คำดังกล่าวถูกนำมาใช้สำหรับการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่างๆ

Bordwell (2001) อธิบายว่าการนิยามหรือจัดให้แต่ละ Genre เป็นภาพยนตร์แนวใดไม่สามารถพิจารณาได้อย่างโดดๆ หรือรวดเร็ว เพราะภาพยนตร์บางแนวก็เน้นตัวละครหรือแก่นเรื่อง (Theme) เช่น หนังแก๊งสเตอร์ (Gangster) ที่เน้นอาชญากรรมในเมือง ในขณะที่ภาพยนตร์ที่พิจารณาจากท่าทางการแสดงออก เช่น การร้องเพลงเต้นรำ ก็จัดเป็นภาพยนตร์เพลง (Musical) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามโดยหลักการของนักวิชาการที่ศึกษาแนวภาพยนตร์อย่าง Schatz (1981) Bordwell (2001) และ Neale (2007) แบ่ง Genre ออกเป็นสองวิธีเหมือนกันคือ ขนบ (Convention) และ Iconography ซึ่ง Bordwell อธิบายว่าการแบ่งภาพยนต์ดังกล่าวเป็นข้อตกลงระหว่างผู้สร้าง นักวิจารณ์ และผู้ชม ซึ่งกำหนดให้หนังมีเอกลักษณ์ร่วมกันโดยเรียกว่า ขนบของภาพยนตร์ (Genre Conventions)

สอดคล้องกับที่ Schatz (1981) อธิบายว่าขนบ (Convention) เป็นการเล่าเรื่องและบริบทของแก่นเรื่องที่เป็นแบบแผน ซึ่งหากหนังเรื่องนั้นๆ ประสบความสำเร็จ ขนบนั้นก็จะถูกผลิตซ้ำในหนังจนกระทั่งกลายเป็นรูปแบบที่คุ้นเคย โดย Schatz อธิบายถึงสูตรสำเร็จ (Formula) ที่ปรากฏบ่อยในการเล่าเรื่องของภาพยนต์ว่ามีองค์ประกอบหลายประการ เช่น โครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) แก่นเรื่อง (Theme) เป็นต้น ดังเช่นหนังสืบสวนก็จะมีแก่นเรื่องเป็นการสืบหาความจริงของคดี หรือหนังแก๊งสเตอร์ก็เป็นเรื่องการขึ้นสู่อำนาจและตกจากอำนาจของตัวละคร ในขณะที่เดียวกันก็ต้องต่อสู้กับตำรวจและศัตรูของแก๊ง หรือหนังบุกเบิกตะวันตก (Western) ก็จะมีโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ของคาบออยที่เข้ามาแก้ไขปัญหาความขัดแย้ง ก่อนจะเดินทางจากไปในตอนท้ายเรื่อง เป็นต้น

ในขณะที่ Bordwell (2001) อธิบาย Iconography ว่าเป็นภาพที่มีลักษณะครอบคลุมความหมายในหนัง และถ่ายทอดจากหนังเรื่องหนึ่งสู่นางอีกเรื่อง ทางด้าน Neale (2007) ก็ระบุว่า Iconography คือ ขนบของภาพ (Visual Convention) ปรากฏซ้ำในหนังดังเช่น ภาพของปืนพก รถยนต์ เลี้ยวสูท และบรรยากาศเมืองใหญ่ในหนังแก๊งสเตอร์ (Gangster) หรือภูมิประเทศกว้างไกลสุดลูกหูลูกตา ปืนลูกไม่ ม้าในหนังบุกเบิกตะวันตก (Western) อย่างไรก็ตาม Neale เสริมว่าแนวภาพยนต์บางแนวก็ไม่มีขนบของภาพที่เฉพาะเจาะจง

เพราะฉะนั้นในการทำความเข้าใจภาพยนต์ตลกร้าย ผู้วิจัยขออธิบายถึงที่มาของเรื่องตลกซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจลักษณะของตลกร้ายได้ดียิ่งขึ้น

2.1.1 นิยามของตลก (Comedy)

ในสมัยโบราณนักปรัชญากรีกอย่างอริสโตเติล (Aristotle) แบ่งละครในตำรา Poetics ออกเป็น 2 ประเภท นั่นคือเรื่องเศร้ากับเรื่องตลก โดยเขาเชื่อว่าความขบขันของเรื่องตลกมาจากความเหลวไหล ที่เป็นผลมาจากความผิดพลาด ดังอธิบายไว้ว่า

"ตลก (Comedy) เป็นการลอกเลียนแบบลักษณะนิสัยที่เลว ซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกับความไม่ดีไปเสียหมด ทว่าเกี่ยวข้องกับสิ่งที่น่าหัวเราะในแง่ของความเสื่อมเสียหรือวิปริต จึงเรียกสิ่งนี้ว่าเป็นความผิดหรือวิปริตที่ไม่ก่อให้เกิดความทุกข์หรือพินาศ ดังเช่นใบหน้าที่ชวนขันบางครั้งอาจดูน่าเกลียดบิดเบี้ยว แต่ไม่ทำให้เกิดทุกข์" (Stott, 2005: 19)

ในขณะที่ซีเซโร (Cicero) นักปรัชญาคนสำคัญในยุคโรมัน ได้กล่าวถึงเรื่องตลกไว้ในงานเขียนของเอเลียส โดนาตุส (Aelius Donatus) ว่า

"ตลกเป็นเรื่องที่วาดด้วยกิจการส่วนตัวและส่วนรวม โดยปราศจากเงื่อนไขที่จะก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิต เรื่องตลกเป็นเหมือนการล้อเลียนชีวิต เป็นกระจกสะท้อนธรรมเนียมต่างๆ และจินตภาพของความจริง" (อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์, 2539: 10)

จากความเห็นของบุคคลทั้งสอง เรื่องตลกจึงไม่ได้เป็นเพียงแค่ความขบขันที่มาจากความผิดพลาดของตัวละคร แต่ยังเป็นกระจกสะท้อนสังคมผ่านตัวละครตลกที่ผู้ชมแสดงความรู้สึกด้วยการหัวเราะขันในชะตากรรมและความโชคร้ายของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของซิกมันด์ ฟรอยด์ ที่อธิบายว่าเรื่องตลกทำให้เกิดการหัวเราะ ซึ่งเป็นกลไกอย่างหนึ่งในการผ่อนคลายความเครียดและระบายสิ่งที่เก็บกดออกมา

2.1.2 ประเภทของตลก

ฟรอยด์ (Hyde, 2003: 73) ได้แจกแจงตลก (Comedy) ไว้ในหนังสือ Wit and Its Relation to the Unconscious เป็น 3 ประเภทคือ The Comic, Humor และ Wit

กล่าวสำหรับ สิ่งที่น่าขบขัน (The Comic) นั้นมีลักษณะที่ทับซ้อนกัน บางอย่างก็ใช้ร่วมกัน โดยแบ่งออกเป็น 10 ประการ ได้แก่

ความเหนือกว่า (Superiority) เป็นสิ่งที่ผู้ชมขบขันเพราะเห็นผู้อื่นด้อยกว่า หรือเจ็บตัว

ความซื่อ (Naivete) เกี่ยวข้องกับความด้อยประสบการณ์ มักจะใช้กับคำพูดซื่อๆ ของเด็กที่ถามโดยไม่รู้

การเคลื่อนไหวหรือการแสดงออก (Motion) เป็นลักษณะของการแสดงออกที่มีลักษณะเกินจริง

คำพูด (Speech) เป็นการเล่นถ้อยคำ สำนวนภาษา

ความคาดหวัง (Expectation) เป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่คาดฝันว่าจะเกิดขึ้น แต่กลับเกิดขึ้น

ความไม่สอดคล้องกัน (Incongruity) เป็นลักษณะการอยู่ผิดที่ผิดทางของตัวละคร

การเปิดเผยความจริง หรือกระชากหน้ากาก (Unmasking, Deflation) เป็นลักษณะของการลดค่าของมนุษย์

ภาพล้อ (Caricature) เป็นตัวแทนที่นำเสนอแง่มุมเกินจริงของพฤติกรรมหรือลักษณะบุคคล

ความแข็งทื่อ (The Mechanistic) เป็นลักษณะของพฤติกรรมที่มีลักษณะแข็งทื่อ ไร้อารมณ์ และซ้ำซากในชีวิต

ความไม่เพียงพอ หรือขาดสน (Inadequacy) เน้นที่ความพยายามที่จะสร้างความซับซ้อนให้ปรากฏแก่ผู้ชม

ทางด้านอารมณ์ขัน (Humor) ฟรอยด์อธิบายว่าเป็นวิธีการควบคุมความกลัว กังวลและอาการโศกเศร้า ซึ่งอารมณ์ขันของฟรอยด์เชื่อมโยงกับความสะเทือนใจ (Depression) การหลงตัวเอง (Narcissism) และความเจ็บปวด (Masochism) ซึ่งทั้งสามประการเกี่ยวข้องกับตัวตน และสะท้อนออกมาในมุมมองของความร้ายกาจ จะเห็นว่าอารมณ์ขันในมุมมองของฟรอยด์มุ่งเน้นการแสดงออก จากจิตใต้สำนึก

ในขณะที่อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) อธิบายอารมณ์ขันในมุมมองทางสังคมว่าอารมณ์ขันเป็นการล้อเลียนความหมายหรือสถาบันทางสังคม โดยนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงเบนออกไปจากความหมายที่เป็นมาตรฐาน หรือที่เข้าใจกันว่าเป็นความหมายปกติทำให้อารมณ์ขันอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ

ส่วนเจอร์รี ปาล์มเมอร์ (Jerry Palmer, 1994) ศึกษาอารมณ์ขันในรูปแบบของโครงสร้าง โดยสามารถสรุปออกเป็น 2 ประเภทอย่างกว้างๆ ได้แก่

- บุคลิก ท่าทาง (Manner) : เป็นการแสดงออกทางร่างกายของมนุษย์
- คำคม (Wit and the Reform of Language) : เป็นศิลปะในการสนทนา อารมณ์ขันเกิดจากถ้อยคำที่ได้รับฟัง และการปรับเปลี่ยนภาษา

สอดคล้องกับ คำคม (Wit) ในมุมมองของพรอยด์แบ่งออกเป็นถ้อยคำที่ไม่เป็นพิษเป็นภัย (Harmless Wit) ซึ่งพรอยด์เชื่อว่าคำคมนั้นบางครั้งมีขึ้นเพื่อความตลกในตัวเอง ไม่ได้มุ่งจุดประสงค์แอบแฝง ในขณะที่ Tendency Wit เป็นถ้อยคำที่มีจุดมุ่งหมายแอบแฝง เพราะมุ่งเน้นการเสียดสีความจริงทางสังคม

2.1.3 คำโครงของตลก

คำโครงของตลกแบ่งเป็นภาพรวมกว้างๆ แตกต่างกันไปตามลักษณะการสื่อสาร โดยแบ่งออกได้เป็นสองประเภท (Madsen, 1973: 293) คือตลกท่าทาง (Sight Gag) หมายถึงการแสดงตลกผ่านทางสีหน้า ท่าทาง ซึ่งเป็นที่นิยมในยุคคลาพยนตร์เงียบ (Silent Film) การแสดงตลกดังกล่าวมีพื้นฐานมาจากการแสดงละครใบ้ (Pantomime) นักแสดงตลกมักแสดงสีหน้าท่าทาง หรือกระทำการผิดพลาด เช่น เดินชนเสา หรือการแสดงสีหน้าบิดเบี้ยวหรือเจ็บปวดเพื่อสร้างความขบขัน ในขณะที่ตลกคำพูด (Verbal Gag) หมายถึงการแสดงตลกผ่านถ้อยคำที่ชาญฉลาด หรือบางครั้งก็เป็นการพูดเกินจริง แต่เดิมตลกคำพูดนี้ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงตลกแบบโชว์เดี่ยว (Stand – Up Comedy) ที่บอกเล่าเรื่องราวต่อผู้ชมด้วยการใช้ถ้อยคำชาญฉลาดและตลก ดังนั้นเมื่อลักษณะการแสดงทั้งสองอย่างมารวมกัน ทำให้การแสดงตลกสามารถนำเสนอในสื่อได้อย่างแพร่หลายและตรงประเด็นมากขึ้น

อย่างไรก็ตามหากศึกษาลงไปทางภาพยนตร์สามารถจำแนกภาพยนตร์ตลกออกเป็น 2 แนวทางคือ Comedy of Situation ที่ถือว่าเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระเป็นประเด็นสำคัญ ใช้มุขตลกเป็นส่วนประกอบในการเดินเรื่องเท่านั้น กับ Comedy of Incidents ซึ่งเป็นตลกที่ถือเอามุขตลกเป็นสำคัญ โดยแนวทางที่สองนี้แบ่งแยกย่อยลงไปอีกได้ดังนี้ (กฤษดา เกิดดี, 2547, 119)

ตลกล้อเลียน (Parody) คือตลกที่ล้อบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือล้อเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วยตนเอง

ตลกเจ็บตัว (Slapstick) เป็นตลกพื้นฐานที่มีการนำมาใช้มากที่สุด มักเป็นการเล่นตลกที่แสดงความผิดพลาดของตัวละคร เช่นเดินชนเสา ของหล่นใส่ศีรษะ เป็นต้น

ตลกวิ่งไล่ (Chase) เป็นตลกพื้นฐานอีกเช่นกัน โดยเป็นการให้ตัวละครวิ่งไล่กัน เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู

ตลกเสียดสี (Satire) เป็นตลกที่ผสมลักษณะของตลกล้อเลียนเข้าไปด้วย แต่จะเน้นที่การเสียดสีสังคมมากกว่า

แม้การแสดงตลกดังกล่าวจะมีความแตกต่างกันไป แต่สิ่งที่เหมือนกันคือการแสดงตลกต้องทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่เข้าใจได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียดในชีวิตจริง ไม่ว่าจะด้วยวิธีการเล่นตลกแบบเจ็บตัว ล้อเลียน หรือเสียดสีสังคมก็ตามที

2.1.4 ตลกในภาพยนตร์อเมริกัน

Robert C. Toll (1982: 211) ได้อธิบายถึงตลกในหนังว่าตลกดำเนินควบคู่มากับพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าขึ้น และได้เปลี่ยนรูปแบบจากการแสดงตลกบนเวทีสู่การแสดงตลกในภาพยนตร์ พัฒนาการของการแสดงตลกสหรัฐอเมริกาเริ่มขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงทศวรรษที่ 1840 ซึ่งเป็นช่วงเวลาความเฟื่องฟูของการแสดงบนเวที ส่งผลให้การแสดงที่โด่งดังตามมาคือรูปแบบการแสดงแร่ (minstrel) และการแสดงละครสัตว์

การแสดงแร่คือการแสดงของคนผิวดำหรือคนผิวขาวแต่ทาทหน้าดำ โดยแสดงออกมาในลักษณะของการใช้ภาษาท้องถิ่น การเล่นคำ การพูดประโยคเด็ด การเล่นทายปริศนา รวมไปถึงการใช้คำเยาะเย้ย เสียดสีทุกสิ่งตั้งแต่การศึกษาไปจนถึงลัทธิสตรี ในขณะที่การแสดงละครสัตว์ราวทศวรรษ 1830 - 1840 มักเป็นการแสดงของคนด้วยห่วงอันเดียว ระหว่างนั้นจะมีตัวตลกออกมาทำลายสมาธิของนักแสดงห่วง ด้วยการพูด และร้องเพลงตลก ซึ่งตัวตลกในการแสดงละครสัตว์นี้เองคือที่มาของนักแสดงตลกแบบโชว์เดี่ยว (Stand-Up Comedian) และเมื่อการแสดงละครสัตว์ได้พัฒนาให้นักแสดงห่วงมีจำนวนเพิ่มขึ้น ตัวตลกก็เปลี่ยนแปลงจากการเล่นคนเดียว สู่กลุ่มละครใบ้ (Pantomime) ที่แสดงออกด้วยสีหน้าและท่าทางที่ตลกขบขัน

ต่อมาในช่วงปลายทศวรรษที่ 1860 ความนิยมของการแสดงละครเร่ย้ายมาสู่การแสดงที่เน้นความเขี้ยววนทางเพศประกอบการสร้างความขบขันเรียกว่า การแสดงแบบเบอร์เลสค์ (Burlesque) เนื่องจากการแสดงค่อนข้างล่อแหลมและถูกจัดให้อยู่ในเกรดต่ำ ทำให้ชื่อเสียงของนักแสดงจำกัดอยู่ในวงแคบ นักแสดงตลกชื่อดังหลายคน อาทิ แฟนนี่ ไบรซ์ (Fanny Brice), เบิร์ต ลahr (Bert Lahr), บัด แอ็บบ็อต (Bud Abbott) และลู คอสเทลโล (Lou Costello) จึงก้าวไปสู่การแสดงรูปแบบอื่นแทน นั่นคือการแสดงสลัฉาก (Vaudeville) เป็นการแสดงที่ค่อนข้างโดดเด่นมากในศตวรรษที่ 20 นักแสดงต้องใช้ความสามารถอย่างมากภายใต้ข้อจำกัดของพื้นที่ เพราะต้องแสดงคั่นการแสดงอยู่หน้าม่าน ในขณะที่หลังม่านเป็นการเตรียมการแสดงของโชว์ชุดใหญ่ และด้วยความจำกัดของพื้นที่ ทำให้นักแสดงสลัฉากส่วนใหญ่เน้นการแสดงออกทางคำพูดมากกว่าสีหน้าท่าทางของการแสดง

อย่างไรก็ตามเมื่อสื่อภาพยนตร์เริ่มเข้ามามีบทบาท นักแสดงตลกเหล่านี้ได้ย้ายตัวเองเข้าสู่จอภาพยนตร์ โดยการปรับเปลี่ยนตัวเองเข้าสู่การแสดงในยุคภาพยนตร์เงียบซึ่งเป็นเพียงสื่อที่ปรากฏในรูปของภาพและปราศจากเสียง การแสดงตลกซึ่งได้เปรียบในแง่ของการแสดงท่าทางโดยไม่จำเป็นต้องใช้เสียงก็สามารถสร้างความขบขันได้ จึงกลายเป็นภาพยนตร์ในยุคบุกเบิกที่ได้รับการยอมรับและสร้างชื่อให้กับนักแสดงตลกชื่อดังมากมาย ไม่ว่าจะเป็นราชาตลกแห่งยุคภาพยนตร์เงียบอย่าง แม็ค เซ็นเน็ตต์ (Mack Sennett) นักแสดงและผู้กำกับภาพยนตร์ตลกคนสำคัญในยุคบุกเบิก หรือนักแสดงตลกชื่อดังในภาพยนตร์เงียบรุ่นต่อมาที่พัฒนาเรื่องราวให้รองรับมุขตลก อาทิ ชาร์ลี แชปลิน (Charlie Chaplin) และบัสเตอร์ คีตัน (Buster Keaton) เป็นต้น

ภาพยนตร์ตลกเป็นภาพยนตร์อีกแนวหนึ่งที่สะท้อนบุคลิกของยุคสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานของแชปลินและคีตันให้ทั้งความบันเทิงกับผู้ชม พร้อมสะท้อนความผันแปรของยุคสมัยและวิพากษ์วิจารณ์สังคมไปในตัว (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสินและคณะ, 2538: 66 - 67) กล่าวคือสังคมอเมริกันในช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาการเติบโตของอุตสาหกรรม การให้ความสำคัญกับเมืองและเงินซึ่งบางครั้งก็ส่งผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์ ประเด็นเหล่านี้เองที่ภาพยนตร์ตลกในช่วงยุคหนังเงียบหยิบมาใช้ เช่น *Safety Last (1923)*, *The Gold Rush (1925)* และ *City Light (1931)* เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตลกในยุคเงียบได้นำเสนอทั้งการสร้างควมวุ่นวายที่เน้นเพียงมุขตลกเจ็บตัว และการนำเสนอเรื่องราวสะท้อนสังคมที่มีมุขตลกเจ็บตัวเป็นปัจจัยในการสร้างเสียงหัวเราะที่ขบขันปนเย้ยหยัน จนมาถึงยุคภาพยนตร์เสียง ภาพยนตร์ตลกก็ยังคงทำหน้าที่ตัวแทนของการตั้งคำถามสังคม โดยอาศัยความบันเทิง และสนุกสนานเป็นองค์ประกอบสำคัญ พร้อมกันนั้นก็ได้มีการ

ปรับเปลี่ยนเรื่องราวจนนำไปสู่ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกต่างๆ อีกมากมาย รวมไปถึงภาพยนตร์แนวตลกร้าย

2.1.5 ประเภทของภาพยนตร์ตลก

ก่อนอธิบายถึงภาพยนตร์แนวตลกร้าย ซึ่งเป็นภาพยนตร์หน่วยย่อย (Sub - Genre) ของภาพยนตร์ตลก ผู้วิจัยขออธิบายถึงภาพยนตร์แนวอื่นก่อน เพื่อสะดวกต่อการทำความเข้าใจภาพยนตร์แนวตลกร้าย ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้

- ภาพยนตร์แนวตลกล้อเลียน (Parody) : เป็นภาพยนตร์แนวตลกที่เน้นการล้อเลียน แต่ในขณะเดียวกันก็สอดแทรกการวิพากษ์วิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ ภาพยนตร์แนวนี้จัดได้ว่าเป็นเสาหลักของภาพยนตร์ตลกอเมริกันตั้งแต่เริ่มแรก ซึ่งมีต้นแบบมาจากนักแสดงตลกชื่อดัง แม็ก เซ็นเน็ตต์ เช่น การล้อเลียนภาพยนตร์เรื่อง *The Birth of a Nation* (1915) ของ ดี.ดับบลิว กริฟฟิตต์ (D.W.Griffith) โดยแม็ก เซ็นเน็ตต์ในชื่อเรื่อง *Teddy at the Throttle* (1916) เป็นต้น (Gehring, 1988: 145 - 147) อย่างไรก็ตามการล้อเลียน (Parody) มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับการเสียดสี (Satire) แต่การล้อเลียนมักมุ่งความสนใจไปที่รูปแบบและโครงสร้าง ในขณะที่การเสียดสีกลับเน้นถึงความโง่เขลาบาปปัญหาของมนุษย์ เช่น *Blazing Saddles* (1974) และ *Young Frankenstein* (1974) ของ เมลล์ บรูคส์ (Mel Brooks) เป็นต้น

- ภาพยนตร์แนวตลกเจ็บตัว (Slapstick Comedy) : เป็นลักษณะของภาพยนตร์ตลกที่นิยมในยุคภาพยนตร์เงียบ โดยมีแม็ก เซ็นเน็ตต์เป็นผู้ปูทาง และนักแสดงตลกที่โดดเด่นและปรับการแสดงแนวนี้ให้มีเรื่องราวรองรับมุขตลกจนกลายเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองได้แก่ ชาร์ลี แชปลิน, บัสเตอร์ คีตัน และฮาร์โรลด์ ลอยด์ เป็นต้น (Belton, 2005: 180) คำว่า Slapstick นำมาจากการแสดงตลกที่ใช้ไม้สองชิ้นประกบกันตีแล้วเกิดเสียง ซึ่งนิยมใช้ในการแสดงตลกแบบเจ็บตัว การแสดงตลกประเภทนี้มักมาจากความเข้าใจผิดและการกระทำที่ผิดพลาดของตัวละคร โดยแสดงออกผ่านสีหน้าและท่าทาง เช่น การเดินตกท่อ ลิงของหล่นใส่ศีรษะ การถูกพายโปะหน้าและการแสดงสีหน้าท่าทางแตกต่างจากตัวละครอื่นในสถานการณ์เดียวกัน เป็นต้น

- ภาพยนตร์แนวตลกกลวนอลเวง (Screwball Comedy) : เกิดขึ้นครั้งแรกในยุค 1930 คำว่า Screwball เป็นถ้อยคำที่แพร่หลายในสนามเบสบอล หมายถึงผู้เล่นที่แปลกประหลาด หรือการขว้างลูกที่ผิดปกติดูออกนอกทิศทาง และไม่อยู่ในความคาดหมาย ภาพยนตร์แนวนี้ไม่ได้เน้นตัวละครตลกที่

แสดงสีหน้า ท่าทางแบบตลกขบขัน แต่เน้นไปที่ความรักของคู่หนุ่มสาว ซึ่งแอนดรูว์ ซารริส (Andrew Sarris) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชื่อดังอธิบายว่าภาพยนตร์แนวนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องตลกที่เกี่ยวกับเพศโดยปราศจากความสัมพันธ์ทางเพศ (Belton, 2005: 186) บ่อยครั้งมักมีเหตุการณ์เกิดขึ้นในปัจจุบัน และในสังคมของคนร่ำรวย ลักษณะตัวละครเด่นในหนังแนวนี้มักมุ่งความสนใจไปที่การใช้เวลาว่างในชีวิต มีความเป็นเด็กสูง เหตุการณ์เกิดในชุมชนเมือง มีความคับข้องใจและต้องเจออุปสรรค รวมถึงไม่สนใจการเมือง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แนวนี้ยังเกี่ยวข้องกับความแตกต่างทางชนชั้นและทัศนคติ (Schatz, 1981: 151) ซึ่งตัวละครผู้ดีมักถูกดึงลงมาเผชิญกับเหตุการณ์ที่น่าหัวเราะเยาะเสมอ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *It Happened One Night* (1934) ของแฟรงค์ คาปรา (Frank Capra) และ *Bringing Up Baby* (1938) ของโฮวาร์ด ฮอว์คส์ (Howard Hawks) เป็นต้น

และภาพยนตร์ตลกอีกแนวหนึ่ง คือภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) ซึ่งผู้วิจัยเลือกนำมาศึกษากับผู้กำกับคู่พี่น้องโคเอน

2.1.6 ภาพยนตร์แนวตลกร้าย

พรอยด์ นักจิตวิทยาเชื่อว่ามนุษย์ถูกกระตุ้นโดยด้านมืดซึ่งเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของตลกร้าย (Gehring, 1996: 4) ในขณะที่ Mast (1979) นักประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับหนังตลกอธิบายถึงตลกร้ายว่าเป็นการเสียดสีที่มีดหวน การตรวจสอบคุณค่าของมนุษย์และสังคมในเชิงเปรียบเทียบ มักนำเสนอเหตุการณ์ประหลาด สยองขวัญด้วยอารมณ์ขัน สอดคล้องกับที่อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536) ระบุถึงการเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกว่ามักนำเอาเรื่องความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศที่เก็บซ่อนไว้นำเสนอออกมาในแง่มุมที่แตกต่าง เป็นส่วนหนึ่งของการเผชิญหน้ากับปัญหาที่สังคมไม่มีคำตอบสำเร็จรูปมาให้ นั่น ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของตลกร้ายได้เป็นอย่างดี

ทางด้านเดฟ แบร์รี (Dave Barry) นักเขียนรางวัลพูลิตเซอร์ (Pulitzer) กล่าวถึงอารมณ์ขันในงานของคาฟคา (Franz Kafka) ซึ่งมีลักษณะตลกร้ายว่าอารมณ์ขันนั้นมีพื้นฐานอยู่บนความกลัวโลกซึ่งไร้สติ เชื่อถือไม่ได้ ไร้ระเบียบ และไม่สามารถควบคุมได้ อะไรก็เกิดขึ้นได้ (Gehring, 1996: 3) สอดคล้องกับมอริส ดิคสไตน์ (Morris Dickstein, 1977) ที่ศึกษาอารมณ์ขันตลกร้ายในงานวรรณกรรมช่วงต้นทศวรรษ 1960 ได้ระบุว่าตลกร้ายเป็นอารมณ์ขันที่มักเผชิญหน้ากับข้อห้ามต่างๆ

ฝ่าฝืนกฎ ทำให้รำลึกถึงหน้าที่ทางกายภาพของมนุษย์และได้กลับอย่างกล้าหาญ ซึ่งสอดรับกับช่วงเวลาในประวัติศาสตร์อเมริกันในทศวรรษ 1960 ที่มีปัญหาทั้งสงครามเวียดนาม การเรียกร้องสิทธิของพลเมืองต่างๆ ดังนั้นงานวรรณกรรมในช่วงเวลาดังกล่าวจึงนำเสนอด้านที่มีดห่มของมนุษย์

สำหรับด้านภาพยนตร์นั้น ตลกร้ายมีลักษณะแตกต่างจากหนังตลกโดยทั่วไป เพราะภาพยนตร์ตลกมักแสดงถึงการมองโลกในแง่ดี การนำเสนอภาพชีวิตที่ดงามต่อชีวิตและการดำรงอยู่อย่างมีความหวัง แต่ส่วนประกอบเหล่านี้ไม่พบในภาพยนตร์แนวตลกร้าย เพราะภาพยนตร์แนวนี้มักเน้นย้ำในประเด็นเกี่ยวกับด้านมืดของมนุษย์ การเสียดสีปัญหาและการดำรงชีวิตของมนุษย์ในสังคม โดยหยิบยกเรื่องของความตาย (Death) ความป่วยไข้ (Morbidty) การฆาตกรรม (Murder) เข้ามาเป็นจุดสำคัญ (Belton, 2005: 195)

2.1.6.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย

เวส ดี.เกห์ริง (Wes D.Gehring) อธิบายถึงภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) ว่าเป็นภาพยนตร์ตลกที่หยิบประเด็นปัญหาในสังคมขึ้นมาเสนอ เพื่อลดทอนความจริงจ้งลงโดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความตาย ความรุนแรง ภาพยนตร์แนวดังกล่าวสามารถเรียกได้ว่าเป็นลักษณะสุดขั้วหรือต่อต้านแนวตลก (Anti - Comedy) เป็นภาพยนตร์ตลกในระดับที่เรียกว่า ตลกแบบสยองขวัญ (Comedy of Terror) โดยแบ่งภาพยนตร์แนวตลกร้ายตามแก่นความคิดหลักเป็น 3 ประการ ดังนี้ (Gehring, 1996)

- *มนุษย์ที่เลวทราม (Man as Beast)* : อารมณ์ขันเกี่ยวกับตลกร้ายมักเชื่อมโยงกับความ เป็นมนุษย์ ซึ่งค้นลึกไปในด้านที่ไม่ดี ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง *Catch-22* (1970) ของไมค์ นิโคลส์ (Mike Nichols) ซึ่งพูดถึงทหารที่หนีออกมาจากค่ายทหารในช่วงเคอร์ฟิว เขาพบกับความโหดร้าย ความรุนแรงของมนุษย์ระหว่างเส้นทางบนถนน ไม่ว่าจะเป็ เด็กขโมยเงิน การทำร้ายสัตว์ และผู้หญิงซึ่งถูกฆาตกรรม แต่คนที่ถูกจับกลับเป็นทหารคนนี้เพียงคนเดียวด้วยข้อหาการหนีออกมาระหว่างช่วงเคอร์ฟิว หรือภาพยนตร์อย่าง *Natural Born Killers* (1994) ของโอลิเวอร์ สโตน (Oliver Stone) พูดถึงฆาตกรต่อเนื่อง ซึ่งสื่อมวลชนยกย่องวีรกรรมของพวกเขาทั้งที่พวกเขาฆ่าคนอย่างทารุณ สิ่งที่ภาพยนตร์แนวตลกร้ายนำเสนอคือการนำเสนอความรุนแรงและด้านมืดของมนุษย์

- *ความไร้สาระของโลก (The Absurdity of the World)* : ความไร้สาระที่วุ่นวายนี้ไม่ได้คล้ายคลึง

กับความไร้สาระที่ภาพยนตร์แนวตลกกลวงกลวง (Screwball Comedy) ใช้ เพราะความไร้สาระของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเกี่ยวข้องกับความหายนะของชีวิต เป็นความวุ่นวายของโลกที่ไร้ระเบียบกับข้อบกพร่องของมนุษย์ที่ร้ายกาจ ซึ่งสุดท้ายแล้วสิ่งที่มนุษย์ทำไปทุกอย่าง สุดท้ายแล้วชีวิตของพวกเขาก็ไม่เหลืออะไร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *M.A.S.H. (1972)* เป็นเรื่องของการเข้าร่วมรบในสงครามเกาหลี แต่กลับไม่มีการต่อสู้ เพราะเน้นไปที่ความไร้สาระของสงคราม และการใช้ชีวิตที่หมดไปอย่างเปล่าประโยชน์ ดังจากหน่วยผ่าตัดเคลื่อนที่กำลังทำเรื่องราวพิเรนในระหว่างสงคราม ซึ่งเป็นภาพเขียนยนต์กองทัพสหรัฐฯ ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนพฤติกรรมเบี่ยงเบนทหารในภาวะสงคราม

- เรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย (*The Omnipresence of Death*) : ความตายเป็นประเด็นสำคัญซึ่งแบ่งแยกภาพยนตร์แนวตลกร้ายออกจากภาพยนตร์แนวตลกอื่นๆ โดยแบ่งย่อยออกได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

* ความตายเป็นความไร้สาระที่น่ากลัว ความตายในลักษณะนี้คือการมองความตายเป็นเพียงขยะ

* ความตายเป็นการไร้ความสำคัญของบุคคล ความตายในข้อนี้เปรียบมนุษย์เหมือนหนูทดลอง เช่น การประหารชีวิตของอดีตรัฐด้วยความเข้าใจผิดในภาพยนตร์เรื่อง *Slaughterhouse-Five (1972)* ของจอร์จ รอย ฮิลล์ (George Roy Hill) เป็นต้น

* ความตายด้วยการฆ่าตัวตาย มักปรากฏในภาพยนตร์แนวตลกร้าย

* ความตายสะท้อนถึงความเลวร้ายของมนุษย์ เช่น การฆ่าเหล่าวัยรุ่นของนางเอกและแฟนหนุ่มโดยป้าความผิดว่าพวกเขาฆ่าตัวตายในภาพยนตร์เรื่อง *Heathers (1989)* ของ ไมเคิล เลห์มานน์ (Michael Lehmann) เป็นต้น

นอกเหนือจากแก่นความคิดหลักข้างต้น ภาพยนตร์แนวตลกร้ายมักผสมเนื้อหาประเด็นความรุนแรงและต้องห้าม ดังนี้

- สงคราม : ประเด็นของสงครามมักเชื่อมโยงกับความไร้สาระจากผลของสงครามเพราะสงครามเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้เอาชีวิตรอดของมนุษย์ เช่นภาพยนตร์เรื่อง *Life is Beautiful (1997)* หนังสือนิตาเลียซึ่งเป็นเรื่องของพ่อลูกชาวอิตาลีคนหนึ่งซึ่งถูกจับตัวไปในค่ายกักกันของนาซี ผู้เป็นพ่อ

พยายามสร้างเรื่องตลกหลอกลูกชายที่กำลังเล่นเกมหาสมบัติ เพื่อปลอบประโลมจิตใจลูกชาย ไม่ให้ขวัญผวากับความโหดร้ายของทหารเยอรมัน หนังสือดิสความโหดร้ายของการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว ในขณะที่เดียวกันก็เอาใจช่วยผู้เป็นพ่อให้ปลอบประโลมลูกชายให้ผ่านพ้นความโหดร้าย และความรุนแรงไปในแต่ละวัน แต่หนังสือกลับทำให้ผู้ชมหัวเราะไม่ออก เมื่อผู้เป็นพ่อต้องเสียชีวิตจากการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ในที่สุด

- เพศ (Sex) : มักถูกนำมาสอดแทรกในภาพยนตร์ตลกร้าย โดยนำเสนอถึงความสูงส่งของมนุษย์ที่ถูกลดคุณค่าลง การขาดความควบคุมในตนเอง รวมไปถึงการเชื่อมโยงเรื่องเช็ทซ์กับความตาย เช่น การนำเสนอการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับการฆาตกรรมในภาพยนตร์เรื่อง *A Clockwork Orange* (1971) ของสแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงของสังคมผ่านมุมมองของ อเล็กซ์ เด็กหนุ่มหัวหนาแก๊งอันธพาลที่ฆ่าคน ชมชื่นผู้หญิง เป็นต้น

ทางด้านตัวละครของตลกร้าย เกห์ริงอธิบายว่ามีลักษณะของตัวละครแอนตี้ - ฮีโร่ (Anti-Hero) ซึ่งเป็นตัวละครที่มักเป็นคนธรรมดา ไม่มีลักษณะของวีรบุรุษหรือผู้มีความสามารถเก่งกาจ แต่กลับทำสิ่งผิดพลาดไปจากธรรมเนียมของสังคม มีความอ่อนแอ และเปราะบาง เป็นต้น

นอกจากนั้นการที่ภาพยนตร์แนวตลกร้ายเป็นหนึ่งในกลุ่มภาพยนตร์ตลก ซึ่งสามารถสะท้อนภาพและเสียดสีสังคม พร้อมกับสร้างอารมณ์ขันไปในตัว ทำให้ภาพยนตร์แนวดังกล่าวมักถูกนำไปเชื่อมโยง และผสมผสานกับภาพยนตร์แนวอื่นอีกหลากหลาย อาทิ ภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์รัก รวมถึงภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องด้านมืดของมนุษย์ และความตาย คล้ายคลึงกับภาพยนตร์แนวตลกร้าย เช่น *Pulp Fiction* (1994) โดยเอกลักษณ์ที่เด่นชัดของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ก็คือความมืดที่มาจากการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - Key Lighting) เพื่อสะท้อนถึงความโหดร้ายของมนุษย์ อีกทั้งตัวละครของฟิล์ม noir ยังมีลักษณะคล้ายคลึงกับตลกร้ายตรงที่พวกเขาจะถูกผลักเข้าไปสู่สิ่งที่ไม่น่ายินดีและมักจะมองความจริงที่ซ่อนอยู่ไม่ออก

จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตลกที่นอกเหนือจากตลกร้ายล้วนมีลักษณะ และเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความรัก ความสนุกสนานรื่นเริงจากกิจกรรมและเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่อง แม้จะมีเรื่องของความวุ่นวาย และไร้สาระเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่เรื่องราวดังกล่าวไม่ได้ก่อให้เกิดอันตราย หรือความหายนะต่อตัวละคร ในทางตรงข้ามกลับเป็นการสร้างเสียงหัวเราะและลงเอยด้วยความสุข ในขณะที่ภาพยนตร์ตลกร้ายเป็นภาพยนตร์ตลกเพียงแนวเดียวที่เน้นเสียดสีด้านมืดของมนุษย์ และนำเสนอความตายในลักษณะขบขัน

2.1.6.2 ความเป็นมาของภาพยนตร์แนวตลกร้ายในสหรัฐอเมริกา

เกห์ริง (1996) แบ่งช่วงเวลาของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเป็นสองช่วง คือก่อนทศวรรษ 1960 และหลังทศวรรษ 1960 สืบเนื่องมาจากในทศวรรษ 1960 เป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมครั้งใหญ่ของอเมริกา และทางการเมืองในเรื่องของภาวะสงครามเย็น สงครามเวียดนาม ความตื่นตัวของคนรุ่นใหม่และการต่อต้านกฎเกณฑ์ยุคเก่า โดยเลือกหนทางในการแสวงหาความหมายให้กับชีวิต รวมถึงการเรียกร้องสิทธิของคนต่างสีผิว เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยให้งานด้านตลกร้ายถูกผลิตออกมาตอบสนองปัญหาสังคมในช่วงเวลานั้นๆ

ช่วงก่อนทศวรรษ1960 : สังคมอเมริกันประสบทั้งเรื่องของผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่หนึ่ง ครั้งที่สองและผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม ซึ่งสะท้อนออกมาในภาพยนตร์เงียบ แต่ภาพยนตร์ตลกร้ายในช่วงเวลานั้นยังไม่ใช้ภาพยนตร์แนวตลกร้ายอย่างแท้จริง ตามแก่นความคิดหลักของตลกร้ายที่พูดถึงความตาย แต่จากการค้นคว้าของเกห์ริงพบว่ากลับมีเพียงภาพยนตร์เรื่อง *Shoulder Arms* (1917) ของชาร์ลี แชปลิน ที่พูดถึงด้านมืดของสงครามโลกครั้งที่ 1 จะเห็นว่าแชปลินไม่เพียงเป็นคนปูทางการนำเรื่องราวมารองรับมุขตลกเท่านั้น แต่เขายังใช้ความสนุกสนาน เสี่ยงหัวเราะจากตัวละครตลกเป็นวิธีการในการนำไปสู่การเสียดสีความร้ายกาจของมนุษย์ และปัญหาสังคม

หลังจากนั้นภาพยนตร์ตลกร้ายได้ปรับเปลี่ยนตัวเองเข้าสู่สังคมในยุคอุตสาหกรรม โลกสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยเครื่องจักรและชีวิตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ก่อนจะตามมาด้วยสงครามโลกครั้งที่สอง ซึ่งภาพยนตร์ก็ได้สะท้อนถึงความไร้สาระ ผลกระทบของสงครามไว้ในภาพยนตร์ของชาร์ลี แชปลิน เรื่อง *The Great Dictator* (1940) หนังสือเลียน เสียดสีสงคราม และผู้นำอย่างฮิตเลอร์ หรือ *To Be or Not To Be* (1942) ก็เป็นหนังสือเลียนสงคราม แต่ภาพยนตร์ที่เข้าข่ายตลกร้ายในช่วงเวลานี้ส่วนใหญ่เป็นเพียงภาพยนตร์เสียดสีสังคม ไม่ได้มีความรุนแรงถึงขั้นความตาย จนกระทั่งมาถึงภาพยนตร์เรื่อง *Monsieur Verdoux* (1947) ของ ชาร์ลี แชปลินซึ่งเป็นเรื่องของผู้ชายซึ่งฆาตกรรมภรรยาเพื่อหวังสมบัติ แม้งานศึกษาของเกห์ริงจะเพิ่มข้อสันนิษฐานว่าภาพยนตร์เรื่อง *Arsenic and Old Lace* (1944) ของแฟรงค์ คาปรา (Frank Capra) มีลักษณะที่เป็นตลกร้าย โดยเฉพาะความตายเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่หนังสือ *The Film Studies Dictionary* ยก *Monsieur Verdoux* เป็นภาพยนตร์บุกเบิกของตลกร้าย

หลังทศวรรษ1960 : ภาพยนตร์แนวตลกร้ายซึ่งมีลักษณะของการเสียดสีสังคมเริ่มก่อตัวขึ้นอย่างโดดเด่น เนื่องจากภาวะของสังคมที่เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้าง ทั้งในด้านการเมืองจาก

ภาวะความตึงเครียดทางการเมือง การเรียกร้องสิทธิพลเมือง สงครามเวียดนาม ภาพยนตร์ตลกร้ายที่ถูกสร้างออกมาจึงมีลักษณะของการตั้งคำถามและเสียดสีเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งเมื่องานตลกร้ายถูกผลิตออกมาอย่างต่อเนื่อง ไม่เพียงแต่ด้านวรรณกรรม แต่ยังรวมถึงภาพยนตร์ สอดรับกับการก่อเกิดและเรียกงานตลกร้ายว่าเป็นแนวภาพยนตร์ (Genre) ไม่ต่างจากการถือกำเนิดของภาพยนตร์แนวต่างๆ ซึ่งล้วนมีที่มาจากความนิยมของผู้ชม การผลิตซ้ำของผู้สร้าง และเรื่องราวที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยของสังคม

จะเห็นว่าภาพยนตร์แนวตลกร้ายในช่วงทศวรรษ 1960 เป็นต้นมามีความเกี่ยวข้องกับบรรยากาศทางการเมือง และสังคมอเมริกันในช่วงเวลานั้นๆ อาทิ *Dr.Strangelove or : How I learned to stop worrying and love the bomb* (1964) ก็มาจากความกังวลเรื่องระเบิดนิวเคลียร์ และสงครามเย็นระหว่างอเมริกากับสหภาพโซเวียต

ในขณะที่เดียวกันสังคมอเมริกาก็เกิดรอยต่อระหว่างคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่ ซึ่งเริ่มเกิดขึ้นมาตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1950 แต่ปรากฏชัดเจนใน 1960 เป็นต้นมา คนรุ่นใหม่มีลักษณะปฏิเสธความคิดแบบเก่า แต่ก็ไม่มั่นใจว่าทิศทางชีวิตแบบใหม่จะเป็นเช่นใด คนรุ่นใหม่ในยุคนี้ดูเหมือนหลงทางอยู่ในความสับสนซับซ้อนของสังคมสมัยใหม่ (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน, 2538: 142) ภาพยนตร์แนวตลกร้ายก็เป็นอีกแนวทางในการนำเสนอปัญหาสังคมดังกล่าว โดยเน้นตัวละครซึ่งแสดงออกถึงความคิดเห็นที่อิสระ อาทิ เรื่อง *Harold and Maude* (1971) ของฮัล แอชบีย์ (Hal Ashby) ซึ่งเป็นเรื่องการตั้งคำถามให้กับชีวิตของเด็กหนุ่มและความรักของเขาต่อหญิงชรา

หลังจากนั้นหนังอเมริกันก็ยังมีการผลิตงานตลกร้ายออกมาอย่างต่อเนื่อง อาทิ *The Stunt Man* (1980) ของริชาร์ด บุษ (Richard Bush) ซึ่งเป็นเรื่องความสับสนระหว่างโลกความจริงกับโลกภาพยนตร์ *After Hours* (1985) ของมาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) เป็นผืนร้ายของชายหนุ่มธรรมดาที่ต้องเจอกับเรื่องราวพิลึกพิลั่นในหนึ่งคืน *Beetlejuice* (1988) ของทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) เป็นเรื่องของคู่สามีภรรยาที่เพิ่งเสียชีวิตว่าจ้างผี Beetlejuice มาไล่คนที่เพิ่งย้ายเข้ามาในบ้านของตน *The War of the Roses* (1989) เป็นเรื่องของการแต่งงานที่กลายเป็นสงครามย่อยๆ หรือ *The Player* (1992) ของโรเบิร์ต อัลต์แมน (Robert Altman) ก็เสียดสีระบบสตูดิโอหนังอย่างเจ็บแสบ

ทางด้านหนังนอกกระแส ก็มีการผลิตงานตลกร้ายเช่นเดียวกัน อาทิ *Eating Raoul* (1982) เป็นเรื่องของคู่แต่งงานที่พลังมือฆ่าเพื่อนบ้านที่ร่ำรวย จึงหาทางกำจัดศพ พร้อมกับค้นพบวิธีแสวงหาความร่ำรวยจากศพที่ตกเป็นเหยื่อ *Pulp Fiction* (1994) ของควีนติน ตาร์นติโน (Quentin Tarantino)

เล่าเรื่องของตัวละครหลายตัวแบบไม่เรียงตามลำดับเวลา โดยตัวละครหลักอยู่ที่มือปืนสองคนที่ต้องตามอารักขาแฟนสาวของเจ้าพ่อ ซึ่งระหว่างทางก็เกิดเรื่องราวซุลมุนขึ้นมากมาย รวมไปถึง *Blood Simple* ของโจเอล และอีธาน โคเอน (Joel and Ethan Coen) ที่มีลักษณะทั้งตลกร้ายและล้อเลียนขนบของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งสองพี่น้องโคเอนยังคงเอกลักษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ที่สอดแทรกความเป็นตลกร้ายไว้ในภาพยนตร์อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่าแนวคิดภาพยนตร์ตลกร้ายเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเสียดสีด้านมืดของมนุษย์และปัญหาในสังคม ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์แนวตลกอื่นๆ เพราะตลกร้ายมักเกี่ยวข้องกับ ความตาย ความหายนะ ในขณะที่แนวอื่นมักลงเอยด้วยความสุข สมหวัง ดังนั้นในการศึกษาแนวคิดภาพยนตร์แนวตลกร้าย จะทำให้ผู้วิจัยสามารถค้นหาลักษณะตลกร้ายที่โดดเด่นในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนได้อย่างชัดเจนขึ้น

2.2 แนวคิดภาพยนตร์ฟิล์ม noir

ระหว่างต้นทศวรรษ 1940 ถึงปลายทศวรรษ 1950 ภาพยนตร์อเมริกันเริ่มมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเกิดขึ้นและความนิยมของแนวภาพยนตร์ซึ่งมีการเล่าเรื่องและสไตล์ของภาพที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว นั่นคือภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film-Noir)

2.2.1 ความหมายของฟิล์ม noir

ฟิล์ม noir หรือ ภาพยนตร์มืด (Black Film) มีความหมายรวมถึงการเล่าเรื่องและองค์ประกอบของภาพ Jack Nachbar (1988) ศึกษาโลกของฟิล์ม noir ว่าประกอบด้วยเมือง ถนนหนทางดูเปล่าเปลี่ยว มีน้ำเงิมนองจากฝนที่เพิ่งตก เหตุการณ์มักเกิดในเวลากลางคืน ซึ่งแสดงถึงความทรมาน ความรุนแรงและความตายที่ร้ายลึกลับ ทางด้านตัวละครมักเป็นพวกโกหก หลอกหลวงและฆ่าผู้อื่นเพราะตัณหา ความอยากได้อะไรก็มี

Schatz (1981) อธิบายว่าโลกของฟิล์ม noir นั้นมืดมนยิ่งกว่าภาพยนตร์แก๊งค์สเตอร์ในยุคต้นทศวรรษ 1930 เสียอีก ซึ่งจะเห็นลักษณะดังกล่าวผ่านโทนสีและองค์ประกอบภาพที่ดำมืดกว่าภาพยนตร์แนวอื่น โดยเหตุการณ์มักเกิดตอนกลางคืน ในบรรยากาศที่มืดทึบของฉากที่ปิดล้อม โดยเฉพาะการจัดแสงมืดสลัว (Low Key Lighting)

คำว่า ฟิล์ม noir ถูกนำมาใช้เรียกภาพยนตร์แนวนี้เป็นครั้งแรกโดยนักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศส นีโน แฟรงค์ (Nino Frank) ในงานเขียนของเขาเมื่อปี 1946 โดยนำมาจากเรื่องราวอาชญากรรมในหนังสือ นักสืบหัวเห็ด (Hard-Boiled Detective) และตีพิมพ์เป็นภาษาฝรั่งเศสในชื่อว่า Serie Noire (Palmer, 1994: 8)

อย่างไรก็ตามนักวิชาการ และนักวิจารณ์บางกลุ่มตั้งข้อสงสัยว่าฟิล์ม noir จัดว่าเป็นหนึ่งในแนวภาพยนตร์หรือไม่ ซึ่งมีทั้งกลุ่มที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ยกตัวอย่างเช่น เจนีย์ เพลซ (Janey Place) ผู้เขียน "Women in Film Noir" ระบุว่าฟิล์ม noir เป็นเพียงความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่งเหมือนความเคลื่อนไหวในภาพยนตร์นีโอเรียลลิสม์ของอิตาลี (Italian Neorealism) หรือสังคมนิยมของโซเวียต (Soviet Socialist Realism) ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งเห็นว่าฟิล์ม noir เป็นแนวภาพยนตร์ เช่น เจมส์ ดามิโก (James Damico) ผู้เขียน "Film Noir: A Modest Proposal" ระบุว่าฟิล์ม noir สามารถใช้เป็นเครื่องบ่งชี้ทางวัฒนธรรมด้วยขนบของโครงเรื่อง และแก่นความคิดหลักซึ่งมักถูกนำมาใช้อธิบายแนวภาพยนตร์ ในขณะที่ ฟอสเตอร์ เฮิร์ช (Foster Hirsch) ผู้เขียน "The Dark Side of the Screen" เห็นด้วยว่าฟิล์ม noir มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องครบเหมือนประเภทภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง (Jack Nachbar, 1988: 77 - 78) แต่ไม่ว่าฟิล์ม noir จะถูกจัดเป็นประเภทภาพยนตร์หรือไม่ ฟิล์ม noir ก็มีองค์ประกอบหลายอย่างที่น่าสนใจและเป็นที่ยอมรับในช่วงเวลาหนึ่ง จนถึงปัจจุบันภาพยนตร์ฟิล์ม noir ได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาไปบ้าง แต่ก็ยังคงมีองค์ประกอบดั้งเดิมของฟิล์ม noir ให้จดจำได้

2.2.2 ลักษณะของภาพยนตร์ฟิล์ม noir คลาสสิก (1940-1950)

ลักษณะเฉพาะของฟิล์ม noir ประกอบไปด้วยขนบ (Convention) และ Iconography ดังนี้

2.2.2.1 ขนบ (Convention)

ภาพยนตร์ฟิล์ม noir เกี่ยวข้องกับด้านมืด ความโหดร้าย ความไม่ไว้ใจของมนุษย์ซึ่งแสดงออกภายนอกและซ่อนอยู่ภายในจิตใจ เรื่องราวส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับความแปลกแยกโดดเดี่ยว ความว่างเปล่า การไร้จุดหมายในชีวิต อดีตที่ลืมไม่ได้และส่งผลกระทบต่อปัจจุบัน ซึ่งเป็นเรื่องราวที่พบบ่อยจนอาจกล่าวได้ว่าเป็นสูตรสำเร็จในภาพยนตร์ฟิล์ม noir

ตัวละครเอกมักมีลักษณะดังนี้ (Belton, 2005: 228)

1. ตัวละครมักจมอยู่กับความผิดหวังและความหวาดกลัวในอดีต
2. มักพ่ายแพ้กับความโลภและตัณหา
3. เขามักถูกดึงเข้าไปเกี่ยวข้องกับการฆาตกรรม อาชญากรรม ซึ่งนำตัวละครไปสู่ความตายหรือความทุกข์ในตอนนี้

ทางด้านตัวละครผู้หญิงมักเต็มไปด้วยตัณหา ความโลภ และความหลอกลวง โดยมักเรียกตัวละครผู้หญิงร้ายกาจนี้ว่า *Femme Fatale* เป็นตัวละครที่พร้อมจะทำทุกอย่างเพื่อให้ตนเองมีอำนาจในการควบคุมและล่อลวงฝ่ายชายได้ แม้จะต้องพบกับการถูกลงโทษในที่สุดก็ตาม เช่น ตัวละคร *Phyllis* ใน *Double Indemnity (1944)* ของบิลลี วิลด์เดอร์ (Billy Wilder) หรือ *Vera* ใน *Detour (1945)* ของเอ็ดการ์ จี. อัลเมอร์ (Edgar G. Ulmer) เป็นต้น (Silver and Urisini, 2004: 16)

สรุปได้ว่าเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์ฟิล์ม noir เกี่ยวกับด้านมืดของมนุษย์ ที่แสดงออกผ่านตัวละครผู้ชายที่มีอดีตฝังใจ จมอยู่กับความทุกข์และแปลกแยกจากสังคมซึ่งง่ายต่อการถูกล่อลวงโดยตัวละครผู้หญิงที่เต็มไปด้วยความโลภและหลอกลวง เรียกได้ว่าไม่มีฝ่ายไหนดีไปกว่ากัน ต่างอาศัยเหตุผลของตนเองในการนำไปสู่จุดมุ่งหมายที่ตนปรารถนานั่นเอง

2.2.2.2 Iconography

ภาพยนตร์ฟิล์ม noir นำเสนอภาพของเมืองใหญ่ล้อมรอบไปด้วยอาคารสูงใหญ่ ทำให้ตัวละครรู้สึกหวาดกลัวเหมือนตกอยู่ในกับดักของเมือง ซึ่งซ่อนความรุนแรงและหาทางออกไม่ได้ บางครั้งตกแต่งด้วยองค์ประกอบที่สร้างความอึดอัด ความรู้สึกไม่มั่นคงกับผู้ชม เช่น ควันบุหรี่ พื้นถนนเฉอะแฉะ และเงาสะท้อนในชอกหลืบลึกลับ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2538: 316) ในขณะที่เดียวกันหนังฟิล์ม noir ก็มีฉากที่เป็นเมืองชายแดน หรือบ้านพักซึ่งเป็นที่พักผ่อนของฆาตกรได้เช่นเดียวกัน

นอกจากนั้นลักษณะเด่นที่แบ่งแยกฟิล์ม noir ออกจากภาพยนตร์แนวอื่น ก็คือการจัดแสงให้มีความมืดมากกว่าความสว่าง เรียกว่าการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low-Key Lighting) เป็นวิธีการหนึ่งในการจัดแสงแบบไครออสคิวโร (Chairosкуро Lighting) ซึ่งได้อิทธิพลมาจากสไตล์ภาพวาดของคาราวัจจิโอ (Caravaggio) การจัดแสงลักษณะดังกล่าวในฟิล์ม noir จะเน้นการตัดกันของแสงภายในโดยให้แสงพาดผ่านเสี้ยวหน้าเพื่อส่องถึงมนุษย์ที่มีทั้งด้านมืด และด้านสว่างในตนเอง รวมถึงสร้างความรู้สึกดตันตัวละคร นอกจากนี้การใช้กล้องมุมต่ำ (Low Angles) ยังเป็นที่นิยมในภาพยนตร์ฟิล์ม noir

เพราะมุมมองดังกล่าวแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร อีกทั้งยังนิยมให้เห็นเพดานเพื่อสื่อถึงความรู้สึกหวาดกลัวที่แคบ ซึ่งเป็นอารมณ์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แนวนี้ (Silver and Ursini, 2004: 16) องค์ประกอบเหล่านี้เองคือภาพเหมือนที่ปรากฏในภาพยนตร์ฟิล์ม noir ส่วนใหญ่ และเป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ฟิล์ม noir

2.2.3 อิทธิพลที่มีต่อภาพยนตร์ฟิล์ม noir

ลักษณะของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งโดดเด่นทั้ง Convention และ Iconography นั้น หากค้นลึกลงไปแล้วพบว่าลักษณะดังกล่าวได้รับอิทธิพลมาจากทั้งในสังคมของอเมริกันเอง และจากศิลปะของต่างประเทศ โดยสามารถแบ่งรายละเอียดได้ดังนี้

2.2.3.1 นิยายนักสืบหัวเห็ด (Hard-Boiled Detective Story)

นิยายนักสืบนี้มีอิทธิพลต่อเนื้อหาของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ค่อนข้างมาก มีผู้ประมาณการไว้ว่า 20% ของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ที่สร้างในช่วงปี 1941-1948 เป็นงานที่ดัดแปลงมาจากนิยายของนักเขียนอย่าง แดชเชิล แฮมเม็ตต์ (Dashiell Hammett) เรมอนด์ แชนด์เลอร์ (Raymond Chandler) และเจมส์ เอ็ม.เคน (James M. Cain) เป็นต้น (Belton, 2005: 225 - 226) นักเขียนเหล่านี้มีต้นกำเนิดมาจากการเขียนเรื่องแต่งแบบพัลพ์ (Pulp Fiction) ซึ่งเป็นเรื่องแต่งที่ตีพิมพ์ในหนังสือหรือนิตยสารราคาถูก นักเขียนเหล่านี้สร้างภาพของตัวละครเอกที่แปลกแยกจากคนอื่นโดยเฉพาะความรัก นักสืบแนว Hard-Boiled ที่ปรากฏในนิยายเป็นชนชั้นกลาง มีไหวพริบและความฉลาดของเขาทำให้เขาสามารถดำรงอยู่ในเมืองที่สกปรก และเต็มไปด้วยอาชญากรรมได้ (Schatz, 1981: 123) อีกทั้งยังมีฉากในเมืองที่นิยายได้สร้างภาพของร้านเหล้า ห้องที่ไม่ค่อยมีแสงสว่าง คนเจ้าเล่ห์หลอกลวงทั้งผู้หญิงและผู้ชายซึ่งมักพบเจอในภาพยนตร์ฟิล์ม noir นั้นเอง (Nachbar, 1988: 69)

2.2.3.2 อิทธิพลของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมัน (The Influence of German Filmmakers)

อิทธิพลของผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมันที่มีต่อภาพยนตร์ฟิล์ม noir อย่างเห็นได้ชัดคือเรื่องของภาพและการใช้แสง ซึ่งเป็นผลมาจากผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมันได้รับอิทธิมาจากศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ที่โดดเด่นในเรื่องของการจัดฉากที่บิดเบี้ยว การใช้แสงเงาตัดกันในลักษณะขัดแย้ง และการเล่นมุมกล้องที่ผิดธรรมชาติเพื่อแสดงถึงความผิดปกติภายในจิตใจ (Nachbar, 1988: 67) สอดคล้องกับแนวคิดศิลปะแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ที่ต้องการสะท้อนความผิดเพี้ยนของ

สภาวะจิตใจอันสืบเนื่องมาจากภาวะสงคราม เช่นภาพยนตร์เรื่อง *The Cabinet of Dr. Caligari* (1919) ของโรเบิร์ต ไวน์ (Robert Wiene), *The Last Laugh* (1925) ของเฟ.ดับบลิว เมอร์เนา (F.W.Murnau) เป็นต้น ดังนั้นเมื่ออิทธิพลของภาพยนตร์รวมถึงผู้สร้างภาพยนตร์ชาวเยอรมันและยุโรป มาถึงฮอลลีวูด จึงทำให้ผลงานสะท้อนลักษณะดังกล่าวออกมาด้วยเช่นกัน อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *They Live by Night* (1948) ของนิโคลัส เรย์ (Nicholas Ray) และ *The Big Heat* (1953) ของฟริตซ์ แลง (Fritz Lang) เป็นต้น

2.2.3.3 สัจนิยมหลังสงคราม (Post-War Realism)

หลังสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลง การผลิตภาพยนตร์ก็เริ่มขึ้นอีกครั้ง หลังจากยุโรปหยุดทำหนังไป ฮอลลีวูดถือโอกาสนี้หันมาถ่ายทำนอกสตูดิโอ โดยเน้นถ่ายทำยังสถานที่จริง ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกับสภาพสังคมของอเมริกันที่ประชาชนต้องการเห็นภาพของอเมริกาอย่างแท้จริง (Lopate, 2006: 458) ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ฟิล์มขาว อย่างโปรดิวเซอร์ หลุยส์ เด โรเชอรัมอนท์ (Louis de Rochemont) ผู้กำกับเฮนรี แฮธอเวย์ (Henri Hathaway) และจูลส์ ดาสซิน (Jules Dassin) หันมาถ่ายทำนอกสถานที่อย่างตามชานเมือง เช่นภาพยนตร์เรื่อง *Kiss of Death* (1947) และ *The Naked City* (1948) เป็นต้น

2.2.4 ความเป็นมาของภาพยนตร์ฟิล์มขาว

หลังสงครามโลกครั้งที่สอง ภาพยนตร์อเมริกันส่วนหนึ่งทำหน้าที่ในการปลอบโยนจิตใจของผู้คน เช่นภาพยนตร์ของแฟรงค์ คาปรา (Frank Capra) เรื่อง *It's a Wonderful Life* (1946) ในขณะเดียวกันสิ่งที่เกิดขึ้นกับภาพยนตร์อเมริกัน นั่นคือการเกิดขึ้นของภาพยนตร์ฟิล์มขาวที่สะท้อนด้านมืดในจิตใจของมนุษย์อย่างเต็มรูปแบบในช่วงต้นทศวรรษ 1940 สืบเนื่องมาจากผู้ชมเริ่มเบื่อหน่ายภาพยนตร์แก๊งค์สเตอร์ (Gangster) ทำให้ผู้สร้างพยายามหาทางค้นหารูปแบบใหม่เพื่อทดแทนเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน และคณะ, 2538: 96) นั่นคือฟิล์มขาว ซึ่งเน้นการทรยศหักหลัง และความหลอกลวงของอาชญากรรม แต่เปลี่ยนตัวละครจากเหล่ามาเฟียมาที่ตัวละครอื่น

ภาพยนตร์แก๊งค์สเตอร์ซึ่งเคยเป็นที่นิยมในช่วงทศวรรษ 1930 เพราะเรื่องราวของอาชญากรรม เป็นการท้าทายความบีบคั้นของสภาพสังคม และเป็นหนทางแห่งความสำเร็จตามความฝันของคนอเมริกัน (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน และคณะ, 2538: 71) ดังนั้นผู้สร้างจึงหารูปแบบใหม่ของภาพยนตร์

อาชญากรรมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับมาเฟีย ภาพยนตร์ฟิล์ม noir ที่ถูกผลิตออกมาในเวลานี้มักเป็นเรื่องของนักสืบ การเผชิญกับด้านมืดของคนทั้งในสังคมและในจิตใจของตนเอง ดังจะพบได้จากภาพยนตร์อย่าง *The Maltese Falcon* (1941) และ *Double Indemnity* (1944) เป็นต้น

อย่างไรก็ตามความเคลื่อนไหวของภาพยนตร์อาชญากรรม ระทึกขวัญกลับมาเด่นชัดอีกครั้งในทศวรรษ 1970 โดยมีการนำสไตล์และเนื้อหาของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ในยุคคลาสสิกมาดัดแปลงใหม่โดยเรียกว่า นีโอ - นัวร์ (Neo - Noir)

Neale (Cook, 2007: 310) อธิบายว่าภาพยนตร์นีโอ นัวร์ หรือฟิล์ม noir ยุคใหม่ เป็นคำที่ใช้แบ่งแยกลักษณะของภาพยนตร์ซึ่งแตกต่างจากฟิล์ม noir ยุคคลาสสิก ทั้งด้านเรื่องราว ฉาก การใช้สี และการเปิดเผยเรื่องของเพศอย่างชัดเจน เรียกได้ว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงขนบของภาพยนตร์ฟิล์ม noir คลาสสิกจากเดิม แม้ภาพยนตร์นีโอ - นัวร์ จะถ่ายทอดเรื่องราวความรุนแรงและความสัมพันธ์ทางเพศที่โจ่งแจ้งมากขึ้น แต่หนึ่งยังคงยึดโยงกับนักสืบ ผู้หญิงหรือผู้ชายร้ายกาจ (Femme or Homme Fatale) และสะท้อนด้านมืดในจิตใจของมนุษย์เหมือนเดิม

กล่าวโดยสรุปได้ว่าภาพยนตร์ฟิล์ม noir ถูกสร้างขึ้นในช่วงสงคราม เพื่อสะท้อนด้านมืดของสังคมและจิตใจมนุษย์ โดยใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องทั้งเนื้อหาและสไตล์ของภาพโดยเฉพาะการจัดแสงมืดสลัว ทว่าต่อมาเมื่อความนิยมของฟิล์ม noir คลาสสิกหมดลง ภาพยนตร์แนวนี้ได้ปรับเปลี่ยนตัวเองเข้าสู่สภาพสังคมใหม่ พร้อมสอดแทรกเนื้อหาที่รุนแรงและเกี่ยวข้องกับเพศ ในที่นี้ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดภาพยนตร์ฟิล์ม noir มาประกอบการอธิบายแนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย เพราะแนวคิดทั้งสองมีความสอดคล้องกันในการสะท้อนด้านมืดของมนุษย์ นอกจากนี้เอกลักษณ์ของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ในด้านสไตล์ภาพซึ่งพี่น้องโคเอนหยิบมาเปลี่ยนแปลง ก็ช่วยในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี

2.3 ทฤษฎีประพันธ์กร

ภาพยนตร์เป็นผลงานที่สร้างขึ้นด้วยความร่วมมือจากหลายฝ่าย ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์ที่ไม่สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยฝีมือของคนเพียงคนเดียว อย่างไรก็ตามในช่วงทศวรรษ 1950 มีนักวิจารณ์ภาพยนตร์กลุ่มหนึ่งในประเทศฝรั่งเศสนำเสนอแนวความคิดว่าภาพยนตร์เป็นผลผลิตมาจากฝีมือของผู้กำกับภาพยนตร์เพียงคนเดียว แนวความคิดดังกล่าวไม่เพียงจำกัดวงอยู่แค่

ในประเทศฝรั่งเศสเท่านั้น ในทางกลับกันกลับถูกเผยแพร่ไปยังประเทศอื่นด้วย แนวคิดดังกล่าวนี้คือแนวคิดประพันธ์กร (Auteur)

คำว่า "Auteur" เป็นศัพท์ภาษาฝรั่งเศส ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า ผู้ประพันธ์ (author) ซึ่งหมายถึงผู้เขียนนวนิยาย บทกวีหรือเป็นผู้แต่งงานวรรณกรรม (กฤษดา เกิดดี, 2548: 195) แนวคิดดังกล่าวสามารถย้อนหลังไปได้ถึงทศวรรษที่ 20 ในยุคภาพยนตร์เงียบของฝรั่งเศส นักวิจารณ์ภาพยนตร์ของฝรั่งเศสใช้คำว่า "Auteur" เพื่อแทนตัวของผู้กำกับที่ เป็นผู้เขียนบทนั้นด้วยตนเอง (ก้องพาหุรักษ์, 2548: 18) ดังนั้นกล่าวโดยสรุปได้ว่าแนวคิดประพันธ์กรก็คือแนวคิดที่เชื่อว่าผู้กำกับเป็นผู้ประพันธ์ภาพยนตร์เรื่องนั้นนั่นเอง

ที่มาและลักษณะของทฤษฎีประพันธ์กร

จุดเริ่มต้นของทฤษฎีประพันธ์กร มาจากบทความที่เขียนโดยอเล็กซองร์ อัสทรุก (Alexandre Astruc) ชื่อว่า The Birth of a New Avant – Garde : Le Camera – Stylo (Camera-pen) ซึ่งตีพิมพ์ในนิตยสาร Cahiers du Cinema ในปี 1948 โดยอธิบายว่าการใช้กล้องของผู้กำกับภาพยนตร์เปรียบเสมือนกับการใช้ปากกาในการถ่ายทอดความคิด (Cook, 2007: 390) บทความดังกล่าวเป็นการนำเสนอบทบาทและความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ แต่กลับเป็นที่นิยมน้อยกว่าบทความชิ้นหลังในปี 1954 ของ ฟร็องซัวร์ ทรูฟโฟต์ (Francois Truffaut) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และผู้กำกับกลุ่มคลื่นลูกใหม่ (French New Wave) เขียนบทความชื่อ "Une Certaine Tendance du Cinema Francais" (A Certain Tendency of the French Cinema) ในนิตยสาร "Cahiers du Cinema" ในบทความเขาต่อว่าวงการภาพยนตร์ของฝรั่งเศสที่ให้ความสำคัญกับคนเขียนบทภาพยนตร์ ซึ่งส่วนใหญ่มักหยิบเรื่องราวมาจากวรรณกรรม (Bernard, 1998: 217 - 218) ภาพยนตร์เหล่านี้ไม่ได้ใช้ประโยชน์จากความเป็นสื่อทั้งภาพและเสียงอย่างที่ควรจะเป็น ภาพยนตร์ที่สดใหม่จากฮอลลีวูดคือแบบอย่างที่ทรูฟโฟต์ และนักวิจารณ์ในกลุ่มคาดหวังให้วงการภาพยนตร์ของฝรั่งเศสดำเนินรอยตามบทความนี้เองที่เป็นที่มาของ "Politique des auteurs" หรือ "The Policy of Authors" ซึ่งเน้นบทบาทและความสำคัญของบุคคลหนึ่ง ซึ่งมักจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ โดยเป็นผู้รับผิดชอบภาพยนตร์ทั้งเรื่อง และตัวภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกทัศน์ส่วนบุคคลผ่านทางสไตล์และแก่นเรื่อง ผลก็คือภาพยนตร์ถูกศึกษาวิเคราะห์เหมือนนวนิยายหรือภาพเขียน หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งเป็นผลงานส่วนบุคคล (กฤษดา เกิดดี, 2548: 195)

แนวคิดดังกล่าวได้เผยแพร่มายังประเทศอังกฤษ โดยมีนักวิจารณ์คนสำคัญอย่าง ปีเตอร์ วอลเลน (Peter Wollen) ที่ได้รับอิทธิพลมาจาก *Politique des Auteurs* ก็ได้้นำแนวคิดมาวิเคราะห์กับงานของจอห์น ฟอร์ด (John Ford) และโฮวาร์ด ฮอว์ค (Howard Hawk) วอลเลนพยายามสรุปให้เห็นว่าแม้ผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งสองคนจะถ่ายทำหนังบุกเบิกตะวันตก (Western) เช่นเดียวกัน แต่แก่นเรื่องก็แตกต่างกันค่อนข้างชัดเจน เพราะฮอว์คจะเน้นความด้อยค่าของมนุษย์ในแดนเถื่อน ในขณะที่ฟอร์ดกลับมุ่งเน้นการบุกเบิกขยายทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามงานของวอลเลนก็มีจุดบกพร่องเพราะมุ่งเน้นแก่นเรื่องมากเกินไป โดยลดความสำคัญขององค์ประกอบอื่นๆ ด้านภาพยนตร์ไป (กองพาทัวร์, 2548: 21)

อย่างไรก็ตามแนวคิดดังกล่าวยังเป็นเพียงการถกเถียงและตรวจสอบภาพยนตร์เท่านั้น ยังไม่ได้รับการจัดเป็นทฤษฎี จนกระทั่งแนวคิดนี้ได้แพร่หลายไปยังสหรัฐอเมริกา แอนดรูว์ ซารริส (Andrew Sarris) นักวิจารณ์ผู้มีอิทธิพลแห่งนิตยสาร *Village Voice* ได้ทำให้ข้อถกเถียงดังกล่าวเป็นทฤษฎีประพันธ์กร (Author Theory) โดยพื้นฐานความคิดซารริสเชื่อว่าสุนทรียศาสตร์แห่งภาพยนตร์ถูกกำหนดด้วยแนวคิดจากยุโรป 2 แนวคิดได้แก่ การลำดับภาพ และการจัดองค์ประกอบภาพให้ได้ความหมายสมบูรณ์ภายในกรอบภาพเดียวเรียกว่า มิส ออง แซง (*mise en scene*) ดังนั้นจากแนวคิดทางยุโรป รวมกับความคิดเห็นของกลุ่ม *Cahiers du Cinema* และบทความของทर्फโฟต์ ทำให้ซารริสพัฒนาแนวความคิดดังกล่าวออกมาเป็นทฤษฎีประพันธ์กร ซึ่งเขาเขียนในบทความชื่อ "Notes on the Auteur Theory in 1962" โดยมีหลักสำคัญ 3 ประการ ดังนี้ (Sarris, 2008: 35 - 45)

- องค์ประกอบทางเทคนิคของผู้กำกับในฐานะที่เป็นหลักของคุณค่า
- รูปแบบหรือสไตล์ส่วนตัวที่โดดเด่นซึ่งสะท้อนบุคลิกภาพของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นหลักของคุณค่า
- ความหมายที่ปรากฏในผลงาน ซึ่งสะท้อนความเป็นตัวตน และความคิดของผู้กำกับ ข้อนี้จัดเป็นหลักสำคัญที่สุดของทฤษฎีนี้

หลักสำคัญทั้ง 3 ประการข้างต้น ซารริสอธิบายว่าแต่ละข้อเปรียบเหมือนวงกลม 3 วงซ้อนกันอยู่ วงนอกสุดคือเทคนิค วงกลางคือสไตล์ส่วนตัว และวงในสุดคือความหมายข้างใน นอกจากนี้ซารริสยังได้แบ่งผู้กำกับภาพยนตร์ออกเป็น 2 ประเภทคือ

- Great Author หรือ Major Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมรูปแบบและแก่นแท้ของเรื่องในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ตนเป็นเจ้าของ ได้แก่ ออร์สัน เวลล์ (Orson Welles) อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) และจอห์น ฟอร์ด (John Ford) เป็นต้น

- Lesser Author เป็นผู้กำกับที่สามารถควบคุมได้เฉพาะ " Mise en scene " หรือการจัดองค์ประกอบภาพเท่านั้น แต่ไม่สามารถควบคุมรูปแบบ และแก่นของเรื่องได้ ผู้กำกับในกลุ่มนี้ ยกตัวอย่างเช่น แซมมวล ฟูลเลอร์ (Samuel Fuller) เป็นต้น

แนวคิดดังกล่าวมีผู้สนับสนุนว่าเป็นการสรรเสริญผู้กำกับที่แม่ทำงานภายใต้ระบบสตูดิโอ แต่ก็ยังสามารถทำงานได้อย่างยอดเยี่ยม แสดงถึงตัวตนได้อย่างเด่นชัด อาทิ จอห์น ฟอร์ด (John Ford) ผู้กำกับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก และอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ผู้กำกับภาพยนตร์ระทึกขวัญ เป็นต้น อีกทั้งยังเป็นการวัดจากผู้กำกับที่มีผลงานเป็นระยะยาวนาน มีผลงานสามารถรวบรวมจัดอันดับได้ แต่ก็มีข้อผิดพลาดในการประเมินความสามารถของผู้กำกับภาพยนตร์บางคนผิดพลาดไป เช่นกรณีของไมเคิล เคอร์ติซ (Michael Curtiz) เขาเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีผลงานเด่นอย่าง *Casablanca* (1942) แต่กลับถูกละเลยความสำคัญ ไม่ได้รับการตั้งว่าเป็นประพันธ์กรเพราะผลงานของเขามีความหลากหลาย และหลายสไตล์ แต่เขาก็จัดว่าเป็นผู้กำกับที่มีผลงานดีคนหนึ่ง เพราะฉะนั้นจะเห็นว่านักวิจารณ์ในช่วงทศวรรษ 1950 มีมุมมองในการตีความ *Politique des Auteurs* แตกต่างกัน ทว่าข้อด้อยที่เหมือนกันคือต่างยกเครดิตความดีเด่นของหนังให้กับผู้กำกับแต่เพียงผู้เดียว

หลังจากนั้นทฤษฎีประพันธ์กรได้มีพัฒนาการปรับเปลี่ยนการให้คำนิยาม และลักษณะเนื้อหาไปอีก กล่าวคือในทศวรรษ 1960 มีกระแสแนวคิดโครงสร้างนิยมแผ่ขยายในวงกว้าง ทำให้ทฤษฎีดังกล่าวถูกนำมาเชื่อมโยงกับแนวคิดประพันธ์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งของ เฟอร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) กล่าวถึงความสัมพันธ์ของระบบภาษาในเชิงโครงสร้าง และต่อมาคริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz) นำแนวคิดดังกล่าวมาอธิบายภาพยนตร์ โดยระบุว่าภาพยนตร์มีภาษาของตนเอง แต่ละเรื่องมีโครงสร้างหลักเหมือนกัน แต่ก็มีเทคนิคที่แตกต่างกัน (ก้อง พานูรักษ์, 2548: 22) การใช้แนวคิดโครงสร้างนิยมมาอธิบายภาพยนตร์ทำให้บทบาทของผู้กำกับลดความหมายลง และให้ความสำคัญกับตำแหน่งอื่นๆ แทน

จนกระทั่งถึงปัจจุบันทฤษฎีดังกล่าวได้ลดความสำคัญลง โดยให้ความสำคัญกับผู้อ่านซึ่งเป็นผู้ตีความเรื่องราวมากขึ้น ส่วนบทบาทของผู้กำกับภาพยนตร์ที่เปรียบเสมือนผู้ประพันธ์ในอดีตกลับ

เลื่อนไป แต่เชื่อว่าไม่มีผู้กำกับที่มีความโดดเด่นเป็นของตัวเองหลงเหลืออยู่ เพียงแต่ว่าการลำดับความสำคัญเทียบไม่ได้กับในอดีตนั่นเอง

อย่างไรก็ตามแม้บทบาทของผู้กำกับในฐานะประพันธ์กรที่ให้ความสำคัญ และยกย่องผู้กำกับเพียงผู้เดียวได้ลดบทบาทลง โดยเพิ่มมิติของทีมงานมากขึ้น ทว่าความโดดเด่นหรือสไตล์ส่วนตัวของผู้กำกับก็ยังคงมีให้เห็นในหนังของผู้กำกับหลายท่าน ไม่ว่าจะเป็น สตีเวน สปีลเบิร์ก (Steven Spielberg) ที่มักมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเด็ก หรือ มาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) ที่สะท้อนภาพความเป็นชาย เป็นต้น นอกจากนี้สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีประพันธ์กรในการวิเคราะห์พี่น้องโคเอนในฐานะของประพันธ์กร เพราะผลงานของพี่น้องโคเอนทุกเรื่องล้วนสร้างมาจากบทภาพยนตร์ที่พวกเขาเขียนเองทุกเรื่อง ใช้งบสร้างไม่สูงนัก และมีแนวทางการเล่าเรื่องเป็นของตนเอง ไม่ได้มีสูตรสำเร็จชัดเจนตามแบบอย่างหนังฮอลลีวู้ดทั่วไป ดังนั้นภาพยนตร์ของพวกเขาจึงสามารถสะท้อนมุมมองของพวกเขาได้อย่างเด่นชัด อีกทั้งผู้ร่วมงานของพี่น้องโคเอนที่ทำงานกันมานาน ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง หรือผู้กำกับภาพก็เป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่แสดงว่าผู้กำกับ Auteur นั้นสามารถสื่อสารสไตล์ รูปแบบส่วนตัว และมุมมองความคิดผ่านการร่วมมือกับทีมงานที่คุ้นเคยได้อย่างกลมกลืน

2.4 แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

มนุษย์อาศัยเรื่องราวที่อยู่รอบตัวเราเป็นเครื่องมือในการสื่อสารประจำวัน เรื่องราวดังกล่าวถูกนำเสนอผ่านวิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งสามารถกระทำได้ทั้งทางภาษาพูดผ่านทางน้ำเสียง ภาษาเขียนผ่านทางตัวอักษร รวมถึงภาษาภาพ ดังนั้นการเล่าเรื่องจึงปรากฏอยู่ในทุกวัฒนธรรม จนอาจจะกล่าวได้ว่าสังคมใดที่มีภาษา สังคมนั้นย่อมต้องเกิดการเล่าเรื่องอย่างแน่นอน (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 1)

ในการทำความเข้าใจเรื่องเล่าของผู้ชมนั้นก็ขึ้นอยู่กับวิธีการถ่ายทอดของผู้เล่า และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องในสื่อภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อที่ใช้ทั้งภาพและเสียง จำต้องอาศัยประสบการณ์ของผู้ชม และเรื่องเล่านั้นต้องมีความสัมพันธ์กันตามลำดับเหตุการณ์ในเชิงเหตุและผลเกิดขึ้นตามเวลาและสถานที่ (Bordwell, 2001: 60) ดำเนินไปตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ พร้อมอาศัยเทคนิคทางด้านภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายในการทำความเข้าใจ ซึ่งการเล่าเรื่องแบ่งโครงสร้างออกได้ดังต่อไปนี้

2.4.1 เรื่องราว (Story) และโครงเรื่อง (Plot)

การเล่าเรื่องแต่ละประเภทมีลักษณะ และองค์ประกอบภายในที่แตกต่างกันไปตามสื่อต่างๆ แต่องค์ประกอบที่มีลักษณะร่วมกันอย่างเห็นได้ชัดในการเล่าเรื่อง Bordwell et al. (1985) อธิบายว่า เรื่องราว (Story หรือ Fabula) คือเหตุการณ์ทั้งหมดภายในเรื่องที่รวมความสัมพันธ์ทางด้านพื้นที่ จังหวะเวลา และเหตุผลเข้าไว้ด้วยกัน ในขณะที่โครงเรื่อง (Plot หรือ Syuzhet) เป็นภาพรวมของ เนื้อหาที่มีรูปแบบและสไตล์ ซึ่งทั้งเรื่องราวและโครงเรื่องต่างมีความคาบเกี่ยวกันอยู่อย่างเห็นได้ชัด แต่โครงเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องที่น่ามาอธิบายให้เห็นภาพรวมของเรื่อง เพื่อให้เข้าใจเรื่องราว ทั้งหมดในภาพยนตร์ในเวลาอันสั้น

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่อง รูปแบบที่นิยมกัน คือ "แบบคลาสสิก" (Classical Paradigm) ของกุสตาฟ เฟรย์ทาก (Gustav Freytag) นักวิชาการชาว เยอรมัน ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องในแบบฮอลลิวูด คลาสสิกตามการดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง เรียงตามลำดับ เวลาและเชื่อมโยงเป็นเหตุผล โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (Giannetti, 1996: 328)

2.4.2.1 การเปิดเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการ แนะนำตัวละคร สถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมปัญหาหรือปมขัดแย้ง เพื่อชวนให้ ติดตาม โดยไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ (Chronology) ก็ได้

2.4.2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) คือการที่เรื่องราวดำเนินอย่างต่อเนื่อง และ สมเหตุสมผล ปมปัญหา หรือ ข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและ สถานการณ์ตกรอกอยู่ในช่วงยากลำบาก

2.4.2.3 ภาวะวิกฤต (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ใน สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

2.4.2.4 ภาวะคลี่คลาย (Resolution) คือสภาพหลังจากที่ผ่านพ้นปัญหาไปแล้ว เงื่อนงำ และประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือปัญหาถูกแก้ไข

2.4.2.5 การปิดเรื่อง (Closure) คือการจบเรื่องราวทั้งหมด อาจหมายถึงความสูญเสีย หรือ มีความสุข มีการทิ้งท้ายไว้ให้คิดก็เป็นได้หมด

ในระหว่าง 5 ชั้น อาจจะมีจุดหักเหของเรื่อง (turning point) แทรกอยู่ ซึ่งจุดหักเหนี้อาจจะมีมากกว่าหนึ่งครั้งก็ได้ เช่น การแนะนำตัวละครใหม่ การให้ข้อมูลหรืออารมณ์ใหม่เข้าไปในเรื่อง

2.4.3.) แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องเป็นศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับคนดู ซึ่งเป็นตัวยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนเข้าไว้ด้วยกันในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปอาจมีมากกว่าหนึ่งความคิดหลัก และมีความคิดรองเป็นตัวเสริมความคิดหลักเพื่อให้เรื่องมีความหนักแน่นและชัดเจนขึ้น (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 41) แก่นเรื่องกับโครงเรื่อง (Plot) เป็นสิ่งที่ดำเนินควบคู่กัน โดยแก่นความคิดอธิบายถึงสิ่งที่ตัวละครหลักปรารถนา ในขณะที่โครงเรื่องแสดงถึงสิ่งที่ตัวละครคิดผ่านทางกรกระทำ (Mehring, 1990: 221 - 222)

2.4.4.) ความขัดแย้ง (Conflict)

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จะดำเนินต่อไปได้ จำต้องมีความขัดแย้งหรือประเด็นปัญหาเข้ามาเป็นกลไกให้เรื่องดำเนินต่อไป ดังที่ซิด ฟิลด์ (Syd Field, 1998) อธิบายว่า ถ้าปราศจากความขัดแย้ง ก็ไม่มีตัวละคร(Character) ปราศจากตัวละครก็ไม่มีกรกระทำ (Action) ปราศจากการกระทำก็ไม่มีเรื่องราว (Story) ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 33) ดังนี้คือ

2.4.4.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายขัดแย้งกัน แต่ฝ่ายพยายามหาทางทำลายกันและกัน

2.4.4.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความลำบากใจในการตัดสินใจทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่คิดเอาไว้ เนื่องมาจากขัดต่อกฎเกณฑ์ หรือมาตรฐานทางสังคม

2.4.4.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก อาทิ ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม หรือธรรมชาติอันโหดร้าย

2.4.5. ตัวละคร (Character)

ในภาพยนตร์เรื่องราวจะขับเคลื่อนไปข้างหน้าตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องได้ ก็ด้วยการกระทำของตัวละคร ซึ่งไม่เพียงแต่นำพาเรื่องราวให้จบเรื่อง แต่ตัวละครยังทำหน้าที่ในการเปิดเผยเรื่องราวในภาพยนตร์ด้วย ดไวท์ วี .สเวน (Dwight V. Swain, 1982) อธิบายว่าความคิดของตัวละคร เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนเมื่อประสบกับเหตุการณ์สำคัญในชีวิต ตัวละครจึงตัดสินใจเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับ ซิด ฟิลด์ (1998) อธิบายปัจจัยในการสร้างตัวละครที่ดีไว้ 4 อย่าง ดังนี้

- *ความต้องการของตัวละคร (Dramatic Need)* คือสิ่งที่ขับเคลื่อนตัวละครให้ดำเนินไปจนจบเรื่อง เป้าหมายของตัวละครในตอนต้นเรื่องกับตอนจบเรื่องอาจแตกต่างกันได้ กล่าวคือในตอนต้นเรื่องตัวละครอาจมีความคิดแบบหนึ่ง แต่เมื่อเจออุปสรรคเข้ามามากมาย ตัวละครก็จะเปลี่ยนความคิดและเลือกเป้าหมายใหม่ได้

- *ความเชื่อของตัวละคร (Point of View)* คือสิ่งที่ตัวละครมีความเชื่อ หรือมุมมองต่อโลก ซึ่งไม่มีเรื่องถูกหรือผิด เป็นแค่ระบบความเชื่อของแต่ละตัวละคร ซึ่งความเชื่อนี้เองที่เป็นตัวกำหนดความขัดแย้งของเรื่องราว

- *ทัศนคติของตัวละคร (Attitude)* คือสิ่งที่ตัวละครประเมิน หรือวัดคุณค่า อาจไม่มีถูกหรือผิด เป็นเพียงแค่มุมมองของตัวละคร อย่างการมองว่าใครดีกว่าใคร ก็เป็นการประเมินค่า ซึ่งซิด ฟิลด์ อธิบายว่าทั้งความเชื่อและความคิดเห็นของตัวละครนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างแยกลำบาก เพราะมีความหมายควบคู่กัน

- *การเปลี่ยนแปลง (Change)* เป็นขั้นตอนสุดท้าย หลังจากที่ตัวละครมีความต้องการ มีความเชื่อ ความคิดเห็นเปลี่ยนไปตามอุปสรรคที่เกิดขึ้นในชีวิต ตัวละครก็จะเกิดการเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง ซึ่งนำไปสู่บทสรุปของเรื่อง

นอกจากนั้นตัวละครยังมีคุณสมบัติที่มักถูกนำมาวิเคราะห์บ่อยครั้งอยู่ 2 ประเภท (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ได้แก่

- *ตัวละครผู้กระทำ (Active Character)* คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือ ถูกครอบงำจากผู้อื่นโดยง่าย มักตัดสินใจเด็ดขาดด้วยตนเอง โดยทั่วไปเป็นตัวละคร

หลักของเรื่อง ที่ดำเนินเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ตัวละครประเภทนี้สามารถสร้างความสนใจของผู้ชม เพื่อนำพาผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวไปจนจบเรื่อง

- *ตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive Character)* คือตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพา หรืออยู่ภายใต้การควบคุมของตัวละครอื่น ซึ่งจะเห็นได้ว่าแตกต่างจากตัวละครผู้กระทำ เพราะตัวละครผู้ถูกกระทำเป็นตัวละครที่ต้องทำตามเหตุการณ์ที่เป็นผลมาจากการกระทำของตัวละครอื่น

2.4.6 บทสนทนา

บทสนทนาเป็นปัจจัยสำคัญของตัวละครที่ช่วยส่งเสริมการกระทำ และลักษณะนิสัยของตัวละครให้ชัดเจนมากขึ้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 142) บทสนทนากับตัวละครจึงต้องมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน เพื่อให้เรื่องดำเนินไป และเชื่อมโยงกับตัวละครให้ได้ โดยแบ่งบทสนทนาออกได้ดังนี้ (Grove, 2001: 78 - 81)

- *บทสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง* คือการกำหนดว่าเป้าหมายของตัวละครที่เป็นแรงขับเคลื่อนของเรื่องราวคืออะไร อะไรคือความขัดแย้งที่เป็นสิ่งกีดขวางการไปถึงเป้าหมายและตัวละครวางแผนไว้อย่างไร

- *บทสนทนาเชิงศีลธรรมหรือบทสนทนาที่เสริมคุณค่าให้ตัวละคร* เช่น คุณค่าที่ตัวละครประเมิน ช่วยให้เห็นตัวละครอีกแง่มุมหนึ่ง และวิเส็ดหรือคำคมที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นเป็นที่จดจำ เช่น บทสนทนาในภาพยนตร์เรื่อง *Lord of the Ring (2001)* ของปีเตอร์ แจ็กสัน (Peter Jackson) ที่แกนดัล์ฟ (Gandalf) พูดว่า "การตายไม่ใช่จุดจบแต่มันเป็นเส้นทางสายหนึ่งที่ทุกคนต้องข้ามไป" เป็นต้น

2.4.7 สัญลักษณ์ (Symbols)

ภาพยนตร์คือสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาษาภาพ ดังนั้นสัญลักษณ์จึงถูกนำมาใช้เพื่อสื่อความหมายหรือนัยต่อผู้ชม ซึ่งผู้ชมแต่ละคนอาจตีความแตกต่างกันได้ขึ้นอยู่กับความรู้และประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยสัญลักษณ์ที่พบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิดดังนี้คือ (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 18)

2.4.7.1 **สัญลักษณ์ทางภาพ** คือองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่น สัตว์หรือบุคคลก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

2.4.7.2 **สัญลักษณ์ทางเสียง** คือเสียงต่างๆ ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์

2.4.8 ฉาก (Scene)

ฉาก (Scene) เป็นส่วนที่บรรจุเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ครอบคลุมถึงเวลา พื้นที่ แนวความคิด ประเด็นสำคัญของเรื่อง เนื้อหา ตัวละคร ในฉากหนึ่งอาจประกอบด้วยช็อตต่างๆ ที่มีความต่อเนื่องกัน หลายช็อต แต่ในบางเรื่องฉากหนึ่งอาจมีความยาวเพียงช็อตเดียวก็ได้ ในขณะที่ตอน (Sequence) มีความยาวมากกว่าฉาก และประกอบด้วยฉากที่มีเนื้อหาสัมพันธ์รวมเข้าไว้ด้วยกันทั้งหมด แต่ละตอนไม่จำเป็นต้องต่อเนื่องกัน เกิดขึ้นต่างเวลา และสถานที่ก็ได้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548: 70 - 71) อีกทั้งฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย

กล่าวโดยสรุปได้ว่าแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวไปอธิบายประกอบเสริมเนื้อหาของลักษณะภาพยนตร์ตลกร้าย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว ความขัดแย้ง ลักษณะของตัวละคร และการจบเรื่องได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

2.5 เทคนิคภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่บอกเล่าเรื่องราวด้วยภาพ โดยอาศัยลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ ได้แก่ มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนกล้อง การถ่ายภาพ เป็นเครื่องมือในการสื่อความหมาย และสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม ดังนั้นการกำหนดให้ภาพแต่ละภาพมีลักษณะแตกต่างกันอย่างไร จึงเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อความหมายให้กับภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบทางเทคนิคของการสื่อความหมายสามารถแบ่งได้ดังนี้

2.5.1 ขนาดภาพ

ขนาดของภาพเป็นการศึกษาในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่าย (Subject) ซึ่งการกำหนดขนาดของภาพยึดถือเอารูปร่างของคนที่ปรากฏบนกรอบภาพเป็นเกณฑ์ ไม่ใช่ระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่ายโดยแบ่งเป็น 6 ขนาดภาพหลัก ดังนี้ (ปัทมวดี จารุวรรณ, 2528)

- ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) : เป็นภาพที่มีระยะห่างของพื้นที่มาก มักแสดงให้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล เป็นการเกริ่นเปิดเรื่อง จึงมักเรียกอีกชื่อว่า Establishing Shot

- ภาพระยะไกล (Long Shot) : เป็นภาพที่กล้องอยู่ห่างจากวัตถุที่ถ่ายมาก ภาพขนาดนี้เผยให้เห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ เช่น บนท้องถนน หรือพื้นที่โล่งกว้าง ขณะที่ตัวละครในภาพก็จะมองเห็นได้เต็มตัว

- ภาพเต็มตัว (Full Shot) : ภาพขนาดนี้เผยให้เห็นขนาดของบุคคล สัตว์ สิ่งของ หรือสถานที่เต็มตัว

- ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) : ภาพขนาดนี้ยึดเอาระยะตั้งแต่หัวเข้าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละครทำให้เห็นท่าทางและการแสดงออกของตัวละครได้ชัดเจน

- ภาพระยะใกล้ (Close-Up) : ภาพขนาดนี้มีการตั้งกล้องอยู่ใกล้วัตถุมาก มักใช้เพื่อแสดงความสัมพันธ์ในระยะใกล้ขีดระหว่างผู้ชมกับตัวละคร เน้นอารมณ์ความรู้สึก เช่น ใบหน้าที่แสดงความรู้สึก

- ภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) : เป็นภาพขนาดที่เจาะจงเฉพาะสิ่งที่มีขนาดเล็กมาก เผยให้เห็นรายละเอียดของวัตถุหรือบุคคล เช่น ปาก นัยน์ตา

2.5.2 มุมกล้อง

มุมกล้อง หมายถึง ทิศทาง หรือ มุมที่กล้องทำกับวัตถุที่ต้องการถ่าย มุมกล้องสามารถสร้าง

ความหมายให้แก่วัตถุได้แตกต่างกันออกไป หากวางมุมกล้องแตกต่างกัน ความหมายก็ย่อมถูกตีความต่างกันไปด้วย มุมกล้องพื้นฐานแบ่งออกได้เป็น 5 มุม ดังนี้ (Giannetti, 1996)

- *มุมกล้องระดับสายตานก (Bird's Eye View)* : มุมกล้องลักษณะนี้เป็นลักษณะของการถ่ายจากอากาศลงมาเห็นสิ่งที่อยู่เบื้องล่างเหมือนสายตานกบนท้องฟ้า การถ่ายด้วยมุมกล้องลักษณะนี้ทำให้แยกแยะได้ลำบากว่าตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายเป็นใครหรืออะไร

- *กล้องมุมสูง (High Angle)* : มุมกล้องลักษณะนี้กล้องจะอยู่สูงกว่าวัตถุ แล้วถ่ายย้อนลงมา มีผลทำให้วัตถุที่ถูกถ่ายดูตัวเล็ก ต่ำต้อย ด้อยความสำคัญลงไป หรือถ้ามีการเคลื่อนไหวก็จะทำให้การเคลื่อนไหวนั้นช้าลง

- *กล้องมุมต่ำ (Low Angle)* : มุมกล้องลักษณะนี้กล้องจะอยู่ต่ำกว่าวัตถุแล้วถ่ายย้อนขึ้น ใช้เพื่อเร่งการเคลื่อนไหวบนจอให้แลดูเร็วขึ้นกว่าที่เป็นจริง รวมถึงเพิ่มความสำคัญและอำนาจให้กับวัตถุที่ถูกถ่าย

- *กล้องมุมเอียง (Dutch Angle)* : เป็นมุมกล้องที่ถ่ายทำโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (Horizontal Line) การตั้งกล้องมุมนี้มักใช้บ่งบอกภาวะทางจิตใจที่ไม่ปกติธรรมดาของตัวละคร หรือความกระวนกระวายในทางจิตวิทยามีนัยถึงความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลงและสถานะที่ไม่มั่นคง

2.5.3 การเคลื่อนไหวกล้อง

การเคลื่อนไหวในภาพๆ หนึ่งนั้น มีอยู่สองประเภท คือการเคลื่อนไหวของผู้แสดงตามที่ผู้กำกับการแสดงกำหนดให้ และการเคลื่อนไหวของกล้อง ซึ่งวิธีการเคลื่อนไหวกล้องมีหลายรูปแบบ โดยแต่ละวิธีก็สื่อความหมายแตกต่างกันไปดังนี้ (ปัทมวดี จารูวร, 2528)

- *การแพน (Pan)* : เป็นการเคลื่อนไหวกล้องในแนวนอน การแพนมักจะใช้เพื่อรักษาการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่ในกรอบภาพ บางครั้งใช้เพื่อเปิดเผยข้อมูลบางอย่าง หรือการแพนอย่างรวดเร็วก็สื่อความหมายถึงความสับสนของเหตุการณ์จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

- *การทิลท์ (Tilt)* : เป็นการเคลื่อนไหวกล้องขึ้นลงในแนวตั้ง โดยมีแกนยึดอยู่ตรงกลาง

- *ซูม (Zoom)* : เป็นการเคลื่อนที่ของภาพที่เกิดจากเลนส์ซูมในกล้อง สามารถดึงภาพเข้ามาใกล้ (Zoom In) หรือ ดึงภาพออก (Zoom Out) โดยไม่ต้องเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้วัตถุ การเคลื่อนกล้องดังกล่าวใช้เพื่อต้องการจับสีหน้าของบุคคล หรือแยกคนๆ หนึ่งออกจากกลุ่มคนจำนวนมาก

- *ดอลลี่ (Dolly)* : เป็นการเคลื่อนกล้องจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งโดยที่ตัวกล้องและขาตั้งกล้องไปพร้อมกัน มักตั้งอยู่บนพาหนะเคลื่อนที่ในการติดตามตัวละคร

นอกจากนั้น Giannetti (1996) ยังอธิบายถึงการเคลื่อนกล้องแบบ Hand-Held (Hand-Held Camera) ว่าเป็นการเคลื่อนกล้องในลักษณะที่ขาดความนุ่มนวล เพราะเป็นการแบกกล้องขึ้นบ่าของผู้ถ่ายภาพเพื่อถ่ายทำเหตุการณ์ต่างๆ โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน ชุกฉุน รวดเร็ว รวมถึงการเคลื่อนกล้องโดยใช้เครน (Crane Shot) เป็นช็อตที่กล้องติดตั้งอยู่บนเครน หรือปั้นจั่น การเคลื่อนที่ของกล้องทำได้หลายทิศทางและมีอิสระ เพื่อจับภาพมุมสูงเป็นบริเวณกว้างกว่าถ่ายระดับพื้นดิน

2.5.4 การตัดต่อ

Bernard (1998) ให้ความหมายของการตัดต่อไว้ว่าการตัดต่อ หมายถึง การนำเอาช็อตแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกัน และตัดส่วนของเวลาและพื้นที่ซึ่งไม่สำคัญในหนังออกไป หรือ เป็นการเลือกและเรียงลำดับช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับของการเล่าเรื่อง เพื่อเสริมอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ นอกจากนั้นการตัดต่อยังช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อตอบสนองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เทคนิคการตัดต่อแบ่งออกได้ดังนี้ (ปมข ศุภสาร, 2532)

- *การตัดชน (Cut)* : เป็นการเปลี่ยนช็อตทันที โดยเปลี่ยนภาพเร็วเหมือนกระพริบตา เป็นการนำภาพหนึ่งมาต่อกับอีกภาพหนึ่ง

- *ภาพจาง (Fade)* : เป็นการเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไป จากฉากหนึ่ง สู่อีกฉากที่ดำสนิท หรือขาวทั้งหมด

- *ภาพจางซ้อน (Dissolve)* : เป็นการเปลี่ยนภาพโดยภาพหนึ่งค่อยๆ เลื่อนออก ในขณะที่อีกภาพหนึ่งเคลื่อนเข้ามาแทนที่ ซึ่งเป็นการเปลี่ยนเวลา หรือสถานที่อย่างนุ่มนวล

- การกวาดภาพ (Wipe) : เป็นการกวาดภาพหนึ่งออกไป โดยใช้อีกภาพเข้ามาแทนที่

2.5.5 การจัดแสง (Lighting)

บทมวดี จารูว (2528) แบ่งการจัดแสงออกเป็น 2 ลักษณะคือ ตามความเข้มของแสง และตามทิศทางที่แสงส่อง ดังนี้

1.) ความเข้มของแสง

- การจัดแสงแบบสว่างไสว (High – Key Lighting) : เป็นการจัดแสงที่ให้แสงจ้ามาก บริเวณพื้นที่ที่แสงตกกระทบ โดยให้แสงหลัก (Key Light) เป็นตัวให้แสงสว่างมากที่สุด ขณะเดียวกันก็ใช้ไฟเสริม (Fill Light) ช่วยเกลี่ยให้เงาที่เกิดขึ้นนุ่มนวล การจัดแสงดังกล่าวเหมาะสำหรับภาพยนตร์ตลกหรือภาพยนตร์เพลง เป็นต้น

- การจัดแสงแบบมืดสลัว (Low – Key Lighting) : เป็นการจัดแสงให้พื้นที่ส่วนใหญ่อยู่ในเงาเหมาะสำหรับภาพยนตร์เขย่าขวัญหรือฟิล์ม noir

2.) ทิศทางของแสง

- แสงที่มาจากด้านหน้า (Front Lighting) : แสงที่เข้าทางด้านหน้าให้ความรู้สึกนุ่มนวล น่ามอง แสดงถึงความสงบสุข

- แสงที่มาจากด้านหลัง (Back Lighting) : แสงที่เข้าทางด้านหลังวัตถุหรือตัวละคร จะไม่ให้รายละเอียดเท่าใดนัก แต่ช่วยเพิ่มมิติความลึกให้กับภาพ และสื่อความหมายถึงอันตราย ความลึกลับ

- แสงที่มาจากด้านบน (Top Lighting) : แสงที่ส่องเข้าจากด้านบนสร้างความรู้สึกอ่อนเยาว์และอำนาจศักดิ์สิทธิ์

- แสงที่มาจากด้านข้าง (Side Lighting) : แสงทางด้านข้างทำให้วัตถุหรือบุคคลที่ถูกถ่ายอยู่ในสภาพครึ่งมืดครึ่งสว่าง ใช้สื่อความหมายถึงความเหงา เปล่าเปลี่ยว ครึ่งดีครึ่งเลวหรือมี 2 บุคลิกในตัวคนๆ เดียว

- แสงที่มาจากด้านล่าง (*Bottom Lighting*) : แสงจากด้านล่างให้บรรยากาศของความชั่วร้าย ไม่น่าไว้วางใจ

2.5.6 สี (Color)

สีเป็นองค์ประกอบที่สร้างอารมณ์และบรรยากาศในภาพยนตร์ มีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมในเชิงจิตวิทยา ซึ่งแต่ละวัฒนธรรมก็จะมี ความเข้าใจเกี่ยวกับสีแตกต่างกัน เช่นสีแดงสำหรับชาวตะวันตกออกหมายถึงความสมบูรณ์พูนสุข ความโชคดี แต่สำหรับประเทศตะวันตกกลับหมายถึงอันตราย แต่โดยทั่วไปสีที่ใช้ในภาพยนตร์สามารถแบ่งออกเป็น 2 วิธี

- *สีในวรรณะ (Tone)* : หลักการพื้นฐานของสีโดยทั่วไปกลับมีลักษณะคล้ายคลึงกัน แม้จะเป็นสังคมที่แตกต่างกันกล่าวคือ สีในวรรณะเย็น (*Cool Color*) ได้แก่ สีน้ำเงิน ม่วง เขียว บ่งบอกถึงความสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า ปลอดภัย หรือบางครั้งหมายถึงความเศร้าโศก เป็นโทนสีที่ไม่โดดเด่น ในขณะที่สีวรรณะร้อน (*Warm Color*) ได้แก่ แดง เหลือง ส้ม มักให้ความรู้สึกรุนแรง เร้าร้อน ก้าวร้าว อันตราย มีชีวิตชีวา เป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึกและเรียกร้องความสนใจ ในขณะที่สีดำกับสีขาว เป็นสีที่เป็นกลาง (*Neutral*) สีขาวมักเกี่ยวข้องกับความบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา แต่บางครั้งก็ใช้เพื่อบอถึงสภาพที่ไร้ความรู้สึก ส่วนสีดำมักเกี่ยวข้องกับความตาย ความชั่วร้าย

- *ความอิ่มตัวของสี (Saturation)* : หมายถึงระดับความเข้มข้นของสี ซึ่งประกอบด้วย สีอิ่มตัว (*Saturated Color / Solid Color*) คือสีที่ถูกใช้อย่างเข้มข้น สามารถเรียกร้องความสนใจของผู้ชมได้ทันทีที่ใช้เพื่อแสดงถึงความรู้สึกรุนแรงหรือความสุขสดใส ในขณะที่สีไม่อิ่มตัว (*Desaturated Color* หรือ *Pastel Color*) คือสีต่างๆ ที่ทำให้หม่นมัวหรือซีดจาง มักแสดงถึงความอ่อนแอ หรือชีวิตที่กำลังจบสิ้นหรือบ่งบอกถึงเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้วเนิ่นนาน

จากแนวคิดการสื่อความหมายในภาพยนตร์ข้างต้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดดังกล่าวไปอธิบายความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งเทคนิคทางภาพยนตร์มีส่วนช่วยในการสื่อความหมายในลักษณะแยบยล เลียดสี ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความเป็นตลกร้ายในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอน

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

“การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอमुखตลกของรายการตลกทางโทรทัศน์ และ วิดีโอเทป”

เมธา เสรีธนาวงศ์ (2539) ศึกษารายการโทรทัศน์ 4 รายการได้แก่ รายการ 3 คนอลเวง, ยุทธการขยับเขียงอก, ขบวนการจีเส้น, ช่วงไลฟ์โชว์ ในรายการทไวไลท์ โชว์ และรายการตลกทาง วิดีโอเทป

ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบรายการโทรทัศน์และวิดีโอเทปของทั้ง 4 รายการเป็นการ ผสมผสานกันระหว่างรูปแบบของจำพวก และละครย่อย โดยจะมีลักษณะใดมากน้อยกว่ากัน ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขต่างๆ ของการสร้างสรรค์รายการ ได้แก่ ผู้ผลิต ผู้แสดง ข้อกำหนดทางสื่อโทรทัศน์ และผู้ชม เป็นสำคัญ ในส่วนของเนื้อหามุ่งเน้นเรื่องที่เป็นประเด็นของสังคมตามลำดับจากมากไปน้อย ส่วน กลวิธีการนำเสนอเป็นการเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน กลไกของชีวิต ภาษา ความรู้สึก และ สำนวนสำนึก

“การสื่อสารอารมณ์ขันของนักแสดงตลก “รายการโทรทัศน์ก่อนบ่ายคลายเครียด”

ชนัญญา ไยลอบ (2541) ศึกษารูปแบบการนำเสนอรายการ และวิธีดำเนินการผลิตรายการ โทรทัศน์ก่อนบ่ายคลายเครียด ตลอดจนศึกษาการแสดงตลก และการสื่อสารอารมณ์ขันนักแสดงตลก ในรายการดังกล่าว โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหารายการ การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์แบบ เจาะลึกในการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่ารายการโทรทัศน์ก่อนบ่ายคลายเครียดใช้รูปแบบละครตลกนำเสนอ โดยใช้ ละคร ลิเก โขน ล้อเลียนละคร ภาพยนตร์ เกมโชว์ที่กำลังอยู่ในกระแสนิยม ล้อเลียนประเด็นทางสังคม และทางการเมือง รวมไปถึงการล้อเลียนวรรณคดี ละครพื้นบ้านทั้งของไทยและต่างประเทศ สำหรับ วิธีการผลิตรายการมี 3 ขั้นตอนคือก่อนการผลิต ดำเนินการผลิต และหลังการผลิต มีวิธีการดำเนินการ ที่สำคัญคือการแสวงหาความคิดซึ่งจะทำเป็นประจำทุกสัปดาห์ การเขียนบทเป็นแบบมีโครงเรื่องใน ลักษณะบทเปิดเพื่อให้นักแสดงตลกคิดบทสนทนาขึ้นเอง ส่วนการกำหนดตัวนักแสดงจะให้

ความสำคัญกับบทบาทการแสดงตลก แม้เป็นการบันทึกเทปรายการ แต่ดำเนินการบันทึกแบบรายการสด ดังนั้นในขั้นหลังผลิตรายการจึงเป็นการแก้ไขความผิดพลาดในการแสดงเพียงเล็กน้อย

ในขณะที่วิธีการแสดงตลกเป็นการนำเสนอแบบละคร โดยอาศัยโครงสร้างแบบกลุ่มซึ่งประยุกต์มาจากการสวดคฤหัสถ์ในอดีต และโครงสร้างของเนื้อหาเป็นโครงเรื่องที่ยืดหยุ่น เพื่อให้เกิดความหลากหลาย โดยการสื่ออารมณ์ขันมีองค์ประกอบคือการเล่าเรื่อง การแสดง และบทสนทนาของนักแสดงตลกในการแสดง นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์องค์ประกอบของการทำรายการโทรทัศน์ เช่น เครื่องแต่งกาย ฉาก และอุปกรณ์การแสดง ดนตรี และเสียงประกอบเพื่อสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้ชม

“การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดเยี่ยมชุด “บุญชู” กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์”

มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ทำการศึกษาการเล่าเรื่องภาพยนตร์ไทยบุญชูจำนวน 6 ภาค ได้แก่ บุญชูผู้น่ารัก, บุญชู 2 น้องใหม่, บุญชู 5 เนื้อหอม, บุญชู 6 โลกนี้ดีออกสุดสวย น่ารักน่าอยู่ถ้าหุ่ย, บุญชู 7 รักเธอคนเดียวตลอดกาล ใครอย่าแตะ, บุญชู 8 เพื่อเธอ รวมถึงวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของบัณฑิต ฤทธิ์ถกล ซึ่งเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีบทบาทสูงสุด โดยศึกษาจากเนื้อหาภาพยนตร์ และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องราวตลก เช่น ดอกดิน กัญญาภรณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ยุค 16 มม., สุวรรณวดี จักรวาล ผู้กำกับละครเวทีแนวตลก และพิมพ์มาดา พิพัฒน์อลงกรณ์ ผู้ร่วมเขียนบทละครเวทีซิทคอม เรื่อง เฮง เฮง เฮง

ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ชุด “บุญชู” สร้างขึ้นมาด้วยแนวทางการสร้างภาพยนตร์เพื่อเอาใจตลาดผสมผสานกับเรื่องของคุณภาพ กล่าวคือมีการนำเสนอเนื้อหาที่เรียบง่าย เข้าใจได้ไม่ยาก แต่มีความเข้มข้นของการดำเนินเรื่องจากความเชี่ยวชาญของผู้กำกับ โดยใช้กลวิธีการเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์แนวชีวิต (Drama) ผสมผสานกับความเป็นไทย และการสร้างอารมณ์ขันที่หลากหลาย ซึ่งมาจากบทภาพยนตร์ เทคนิคทางภาพยนตร์ และความสามารถของนักแสดง แม้ภาพยนตร์มีลักษณะของภาพยนตร์ตลก แต่ก็ได้สอดแทรกความคิดและประเด็นปัญหาสังคมต่างๆ ขึ้นมานำเสนอ ส่วนใหญ่มักเป็นเรื่องราวใกล้ตัวและสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องความมีน้ำใจ ซึ่งเป็นแก่นความคิดหลักของภาพยนตร์ชุดบุญชู

นอกจากนั้นในประเด็นของภาพยนตร์ภาคต่อ ภาพยนตร์ชุดบุญชูได้ยึดองค์ประกอบของละครชุด (TV Drama Series) ไว้ อาทิ การใช้ตัวละครชุดเดิมตั้งแต่ภาคแรก แต่สร้างให้ตัวละคร

ดังกล่าวมีการเติบโตไปตามการเปลี่ยนแปลงของวัย พร้อมทั้งสอดแทรกประเด็นปัญหาที่วัยดังกล่าวสามารถพบเจอและแก้ปัญหาได้

“ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของอิงมาร์ เบิร์กแมน”

ก้อง พาหุรักษ์ (2548) วิเคราะห์ผลงานหนังจำนวน 10 เรื่องของอิงมาร์ เบิร์กแมน ประวัติชีวิต และบริบททางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองของประเทศสวีเดน โดยวิเคราะห์ตามแนวสุนทรียศาสตร์และการเล่าเรื่อง

ผลการวิจัยพบว่าหนังของเบิร์กแมนแบ่งผลงานสร้างสรรค์ในแนวใหม่ได้เป็นลักษณะ 3 จุด ได้แก่ 1.) ชีวิตมีความหวัง 2.) ความหวังดับสูญ 3.) การกลับคืนของความหวัง ซึ่งช่วยอธิบายพัฒนาการทางอารมณ์ มุมมองและความคิดของเบิร์กแมนได้มากขึ้น ในแง่ศิลปะหนังนั้น เบิร์กแมนใช้วิธีการเล่าเรื่องอย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมา และการเสนอมุมมองแบบดราม่า ส่วนใหญ่ถูกจัดวางไว้ในบุคลิกของตัวละครสำคัญของเรื่อง ส่วนด้านการเล่าเรื่องด้วยภาพ (Visual Narrative) ใช้วิธีการเคลื่อนไหวอย่างจำกัด และไม่ตัดภาพพร้าเพื่อเพื่อสร้างลักษณะการสื่อสารแบบสมจริงคล้ายการถ่ายสารคดี

เนื้อหาหลักในหนังของเบิร์กแมน ประกอบด้วยประเด็นใหญ่ๆ 4 ประเด็น ได้แก่ 1.) วิพากษ์ศาสนา การวิจารณ์ศาสนาคริสต์ในแง่ลบ 2.) แสวงหาผู้อื่น ความพยายามของมนุษย์ในการอยู่ร่วมกัน 3.) การกู่คืนการสื่อสาร การแก้ไขความเข้าใจผิดและความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน 4.) พัฒนาการทางอารมณ์และความคิด มุมมองชีวิตที่เปลี่ยนไปตามวุฒิภาวะในวัยต่างๆ ของเบิร์กแมน ดังเช่นวัฏจักรแห่งฤดูกาล ตั้งแต่การมีความหวัง การสิ้นหวัง และการกลับมามีความหวังอีกครั้ง

นอกจากนี้ยังพบว่าบุคคลที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างผลงานของเบิร์กแมน ได้แก่ อีริก เบิร์กแมน บิดาผู้ถ่ายทอดแนวคิดทางศาสนาที่เข้มงวด กลุ่มศิลปินทั้งนักเขียน ผู้กำกับละครเวที และผู้กำกับภาพยนตร์ กลุ่มนักคิดสายอัตถิภาวนิยม ในส่วนของบริบททางสังคมและการเมืองของสวีเดน พบว่าเบิร์กแมนได้รับอิทธิพลทางอ้อม ยกเว้นในเรื่องความเป็นกลางทางการเมืองของประเทศที่ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัด

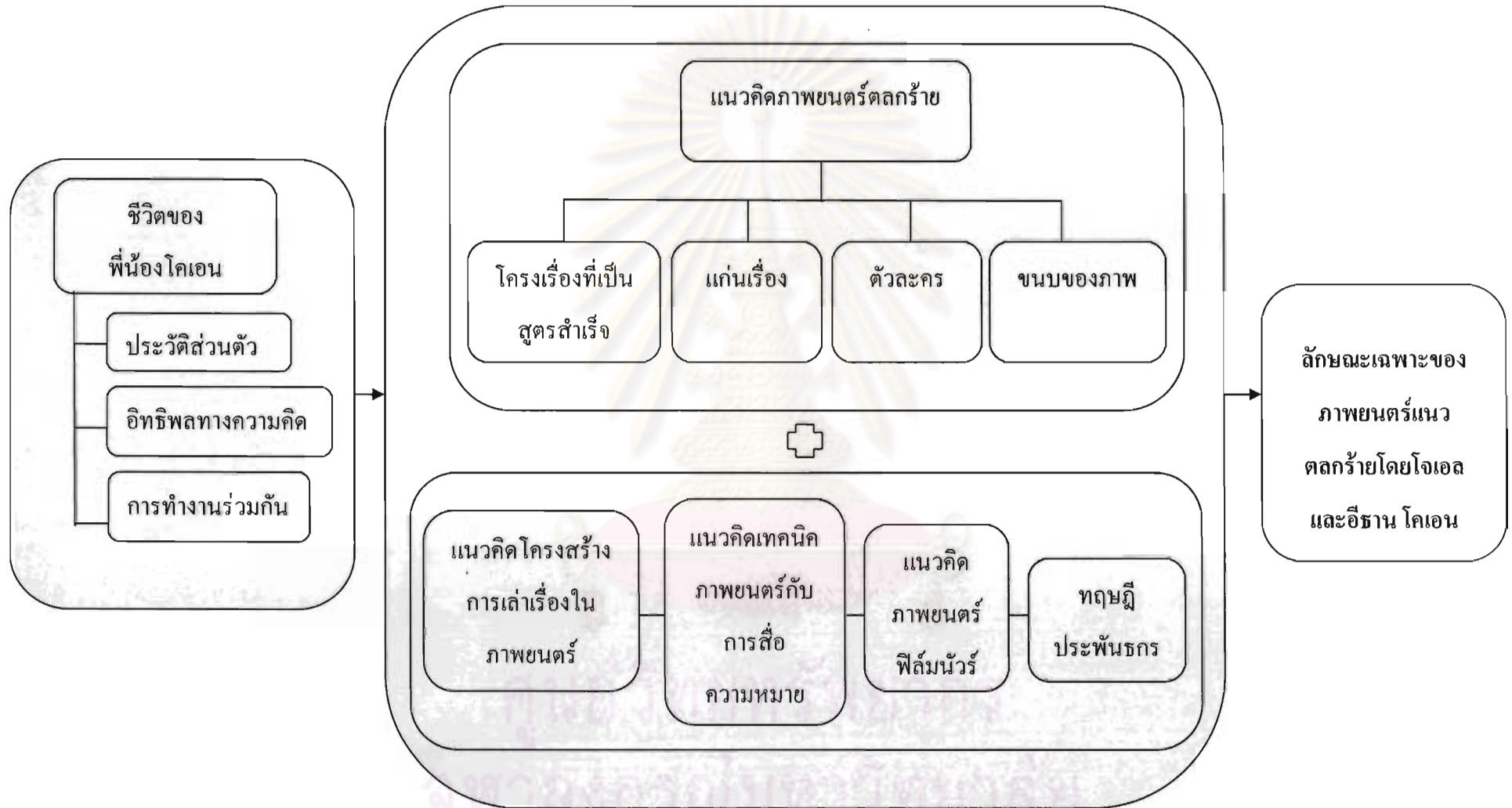
2.7 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

กรอบแนวความคิดของงานวิจัยชิ้นนี้ (ดูรูปประกอบที่ 2.1) แสดงให้เห็นกระบวนการในการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน ซึ่งใช้แนวคิดต่างๆ มาประกอบการศึกษาวิเคราะห์ ดังนี้

ในขั้นตอนแรกผู้วิจัยทำการศึกษาประวัติตั้งแต่วัยเยาว์ จนกระทั่งเติบโตใหญ่ อิทธิพลทางความคิด และวิธีการทำงานร่วมกันของพี่น้องโคเอน แล้วจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาวิเคราะห์ถึงทัศนคติที่สะท้อนในผลงานภาพยนตร์

ในขั้นตอนที่สองผู้วิจัยวิเคราะห์แนวคิดภาพยนตร์ตลกร้าย ซึ่งประกอบด้วยโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula), แก่นความคิด (Theme), ตัวละคร และขนบของภาพ (Visual Convention) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการวิเคราะห์ โดยอาศัยแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง สไตลล์ภาพของภาพยนตร์ฟิล์มมัวร์ และเทคนิคทางภาพยนตร์ด้านอื่นมาประกอบการอธิบาย พร้อมแจกแจงข้อโดดเด่นที่เป็นลักษณะเฉพาะตลกร้ายในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอน

ในขั้นตอนที่สาม ผู้วิจัยก็จะนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ทั้งหมดมาสรุปลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย พร้อมทั้งใช้ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวเพื่ออธิบายฐานะประพันธ์กรของโคเอน



รูปที่ 2.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเฮน" เป็นการวิจัยโดยใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพตามกระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกร้าย เพื่อศึกษาถึงลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ตลกร้ายที่ปรากฏในหนังของพี่น้องโคเฮน ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) รวมถึงแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ ทฤษฎีประพันธ์กรรม แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ แนวคิดเทคนิคภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย และแนวคิดภาพยนตร์ฟิล์มมันัวร์ ประกอบการศึกษาวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

3.1.1 ข้อมูลขั้นต้น

ศึกษาจากภาพยนตร์เรื่องยาวของโจเอลและอีธาน โคเฮนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (1984-2008) รวมทั้งสิ้น 13 เรื่อง โดยไม่รวมภาพยนตร์ที่ผลิตร่วมกับผู้กำกับท่านอื่น ดังต่อไปนี้

3.1.1.1 *Blood Simple (1984)*

แสดงโดย : จอห์น เกทซ์ (John Getz) ฟรานเชล แม็กดอร์มานด์ (Frances McDormand) เอ็ม. เอ็มเมต วอลซ์ (M. Emmat Walsh)

รายได้*** : 2,150,000

รางวัล : รางวัล Grand Jury Prize จากเทศกาลภาพยนตร์ซันแดนซ์ (Sundance Film Festival)

3.1.1.2 *Raising Arizona (1987)*

แสดงโดย : นิโคลัส เคจ (Nicolas Cage) ฮอลลี ฮันเตอร์ (Holly Hunter)

รายได้ : 22,847,564

3.1.1.3 *Miller's Crossing (1990)*

แสดงโดย : กาเบรียล บายน์ (Gabriel Byrne) มาร์เซีย เกย์ ฮาร์เดน (Marcia Gay Harden) จอห์น เทอร์เทอร์โร (John Turturro)

รายได้ : 5,080,409

3.1.1.4 *Barton Fink* (1991)

แสดงโดย : จอห์น เทอร์เทอร์โร (John Turturro) จอห์น กู๊ดแมน (John Goodman)
สตีฟ บุสเชมี (Steve Buscemi)

รายได้ : 6,153,939

รางวัล : ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Golden Palm) ผู้กำกับยอดเยี่ยม นักแสดงนำชาย
ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ (Cannes Film Festival)

3.1.1.5 *The Hudsucker Proxy* (1994)

แสดงโดย : ทิม ร็อบบินส์ (Tim Robbins) พอล นิวแมน (Paul Newman) เจนนิเฟอร์
เจสัน ลีห์ (Jennifer Jason Leigh)

รายได้ : 2,816,518

รางวัล : เข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

3.1.1.6 *Fargo* (1996)

แสดงโดย : วิลเลียม เอช. เมซี (William H. Macy) ฟรานเชส แม็กดอร์มานด์
(Frances McDormand) สตีฟ บุสเชมี (Steve Buscemi)

รายได้ : 24,611,975

รางวัล : รางวัลออสการ์ สาขานักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม และบทภาพยนตร์
ยอดเยี่ยม
: รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

3.1.1.7 *The Big Lebowski* (1998)

แสดงโดย : เจฟฟ์ บริดจ์ส์ (Jeff Bridges) จอห์น กู๊ดแมน (John Goodman) สตีฟ
บุสเชมี (Steve Buscemi)

รายได้ : 17,451,873

รางวัล : เข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Golden Berlin Bear) จากเทศกาลหนัง
เบอร์ลิน (Berlin Film Festival)

3.1.1.8 *O Brother, Where Art Thou?* (2000)

แสดงโดย : จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) จอห์น เทอร์เทอร์โร (John Turturro)
จอห์น กูดแมน (John Goodman)

รายได้ : 45,512,588

รางวัล : เข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Golden Palm) จากเทศกาลภาพยนตร์
เมืองคานส์

3.1.1.9 *The Man Who Wasn't There* (2001)

แสดงโดย : บิลลี บ็อบ ธอร์นตัน (Billy Bob Thornton) ฟรานเชส แม็กดอร์มานด์
(Frances McDormand)

รายได้ : 7,504,257

รางวัล : รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม และเข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาล
ภาพยนตร์เมืองคานส์

3.1.1.10 *Intolerable Cruelty* (2003)

แสดงโดย : จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) แคทธารีน ซีตา โจนส์ (Catherine
Zeta Jones)

รายได้ : 35,327,628

3.1.1.11 *The Ladykillers* (2004)

แสดงโดย : ทอม แฮงก์ส์ (Tom Hanks) เออร์มา พี.ฮอลล์ (Irma P.Hall)

รายได้ : 39,799,191

รางวัล : เข้าชิงหนังยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

3.1.1.12 *No Country for Old Men* (2007)

แสดงโดย : ทอมมี่ ลี โจนส์ (Tommy Lee Jones) ฮาเวียร์ บาร์เด็ม (Javier Bardem)
จอร์ช บโรลิน (Josh Brolin)

รายได้ : 74,283,625

รางวัล : รางวัลออสการ์สาขาภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับยอดเยี่ยม นักแสดง
สมทบชายยอดเยี่ยม บทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม

: เข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์

3.1.1.13 *Burn After Reading* (2008)

แสดงโดย : (จอร์จ คลูนีย์ (George Clooney) ฟรานเชส แม็กดอร์มานด์ (Frances McDormand) แบริด พิตต์ (Brad Pitt) จอห์น มัลคovich (John Malkovich) ทิลดา สวินตัน (Tilda Swinton)

รายได้ : 60,355,347

รางวัล : เข้าชิงภาพยนตร์ยอดเยี่ยมสาขาภาพยนตร์ตลกหรือภาพยนตร์เพลงจากเวทีลูกโลกทองคำ (Golden Globes)

*** รายได้เฉพาะในสหรัฐอเมริกา (ล้านเหรียญ) โดยมีที่มาจาก www.boxofficemojo.com

3.1.2 ข้อมูลชั้นรอง

3.1.2.1 ข้อมูลประเภทบทความ : ศึกษาจากบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวตลกร้าย รวมไปถึงบทสัมภาษณ์ของโจเอล และอีธาน โคเอน ซึ่งผู้วิจัยสืบค้นจากห้องสมุด นิตยสาร และเว็บไซต์ออนไลน์

3.1.2.2 ข้อมูลประเภทหนังสือ : ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของหนังสือที่ศึกษา ดังต่อไปนี้

- หนังสือเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวตลกร้าย ได้แก่

* *The Comic Mind : Comedy and The Movies* (1979) โดย Gerald Mast

* *American Dark Comedy : Beyond Satire* (1996) โดย Wes D. Gehring

* *American Cinema American Culture* (2005) โดย John Belton

- หนังสือเกี่ยวกับประวัติ บทสัมภาษณ์และบทวิเคราะห์ภาพยนตร์ของโจเอล และอีธาน โคเอน

* *The Coen Brothers: The Story of Two American Filmmakers* (2000) โดย

Josh Levine

* *Joel and Ethan Coen* (2001) โดย Peter Korte และ Georg Seesslen

* The Coen Brothers Interviews (2006) โดย William Rodney Allen

* The Brothers Grim : The Films of Ethan and Joel Coen (2007) โดย Erica

Rowell

* The Philosophy of the Coen Brothers (2009) โดย Mark T. Conard

31.2.3 ข้อมูลประเภทวีดิทัศน์ : ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากวีซีดี และดีวีดีภาพยนตร์ของโจเอลและอีธาน โคเอน ทั้งเบื้องหลังการถ่ายทำและบทสัมภาษณ์เพื่อนำมาใช้ประกอบในการวิจัย

3.1.2.4 ข้อมูลประเภทบุคคล : ในการศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต นักวิจารณ์ และผู้เขียนหนังสือ "ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ" เพื่อใช้ในการวิเคราะห์เพิ่มเติม

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลจากการชมวีดิทัศน์ และข้อมูลจากหนังสือ บทวิเคราะห์ บทวิจารณ์จากนิตยสารต่างๆ มาทำการวิเคราะห์ดังนี้

3.2.1 วิเคราะห์ประวัติส่วนตัว อิทธิพลทางความคิดและวิธีการทำงานร่วมกันของพี่น้องโคเอน

3.2.2 วิเคราะห์หาลักษณะเฉพาะภาพยนตร์ตลกร้ายของผู้กำกับพี่น้องโคเอน ผ่านแนวคิดภาพยนตร์ตลกร้ายโดยอาศัยมุมมองความคิดของทั้งคู่ที่สอดแทรกไว้ในภาพยนตร์

3.2.3 นำผลการวิเคราะห์จากประวัติส่วนตัว อิทธิพลทางความคิด วิธีการทำงานร่วมกัน และลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ตลกร้าย เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ฐานะประพันธ์กร

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลในเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ตาราง แผนภาพ ภาพประกอบ และวีดิทัศน์ โดยแบ่งเนื้อหาการวิเคราะห์ออกเป็น 3 บท ดังนี้

3.3.1 บทที่ 4

วิเคราะห์ประวัติส่วนตัว อิทธิพลทางความคิด และวิธีการทำงานร่วมกันซึ่งมีลักษณะร่วมที่โดดเด่น ที่ส่งผลให้พี่น้องโคเอนสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์แนวตลกร้าย

3.3.2 บทที่ 5

วิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายจากองค์ประกอบต่างๆ โดยแบ่งเป็น โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และขนบของภาพ (Visual Convention) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอน และวิเคราะห์หาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ตลกร้ายในแต่ละเรื่อง ซึ่งนำไปสู่การวิเคราะห์ฐานะประพันธ์กร

3.3.3 บทที่ 6

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะภาพยนตร์แนวตลกร้ายของโจเอล และอีธาน โคเอนในภาพยนตร์ทั้งหมดของพี่น้องโคเอน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

โจเอล และอีธาน โคเอน : ชีวิต อิทธิพลทางความคิด และการทำงานของพี่น้องโคเอน

การศึกษาวិเคราะห์ชีวิตการทำงานร่วมกันของโจเอล และอีธาน โคเอนที่ส่งผลต่อผลงานภาพยนตร์แนวตลกร้ายของพวกเขาอาศัยข้อมูลจากหนังสือ The Coen Brothers : The Story of Two American Filmmakers และ The Coen Brothers Interview เป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งวิธีการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ -

4.1) ประวัติชีวิตส่วนตัว

- วัยเด็กของพี่น้องโคเอน

โจเอล แดเนียล โคเอน (Joel Daniel Coen) และอีธาน เจสซี โคเอน (Ethan Jesse Coen) เป็นพี่น้องที่ถือกำเนิดห่างกันเพียง 3 ปี โดยโจเอล ถือกำเนิดเมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน ในปีค.ศ.1954 และอีธาน โคเอน กำเนิดในวันที่ 21 กันยายน 1957 ที่เมืองมินนิอาโพลิส (Minneapolis) รัฐมินเนโซต้า (Minnesota) โดยมีพี่สาวคนโตชื่อเด็บบี้ ปัจจุบันเป็นแพทย์ และพำนักอยู่ที่ประเทศอิสราเอล

พี่น้องโคเอนเป็นบุตรของเอ็ดเวิร์ด (Edward) และเรน่า (Rena) โคเอน ซึ่งจัดได้ว่าเป็นปัญญาชนชาวยิวทั้งคู่ เอ็ดเวิร์ดเป็นอาจารย์สอนด้านเศรษฐศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยมินเนโซต้า (University of Minnesota) ในขณะที่เรน่าเป็นอาจารย์สอนด้านวิจิตรศิลป์ (Fine Arts) ที่มหาวิทยาลัย St. Cloud (St. Cloud State University) การที่มีมารดาเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ อาจมีส่วนทำให้พี่น้องโคเอนค่อยๆ ซึมซับจินตนาการจากผู้เป็นแม่ ในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ของพวกเขาในเวลาต่อมา

พวกเขาทั้งคู่เติบโตบริเวณชานเมืองอันเจียบบงบของมินนิอาโพลิส ห่างไกลจากชุมชนชาวยิวถึงกระนั้นผู้เป็นแม่ก็ยังเคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณีของยิว ในขณะที่ผู้เป็นพ่อค่อนข้างผ่อนปรนกับพวกเขา โดยโจเอลอธิบายว่าในสมัยยังเด็กพวกเขาต้องไปโรงเรียนสอนศาสนาของชาวยิวทุกวันเสาร์ และมีตำราคำสอนศาสนาประจำบ้าน ซึ่งพี่น้องโคเอนก็ได้ล้อเลียนภาพความเคร่งครัดใน

ชนบประเพณีของชาวิวไว้ในหนังสือของเขาด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของโจเอลที่ว่า “สิ่งที่เป็นข้อมูลอ้างอิงในหนัง *The big Lebowski* คือสิ่งที่พวกเราได้ยืมบ่อยครั้งเมื่ออยู่ในโบสถ์ิว” (Allen, 2006: 158)

ด้วยวัยที่ห่างกันถึง 3 ปี ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างโจเอล ซึ่งกำลังเติบโตเป็นวัยรุ่นกับอีธานที่ยังคงอยู่ในวัยเด็กเกิดช่องว่างระหว่างกัน โดยอีธานระบุว่าตอนเด็กพวกเขาไม่ได้ใช้เวลาด้วยกันมากนักเมื่อเทียบกับในปัจจุบัน อาจสืบเนื่องมาจากบุคลิกที่แตกต่างกันเพราะโจเอลพูดเก่งกว่าอีธาน และชอบสังสรรค์กับเพื่อนฝูง ส่งผลให้การทำงานภาพยนตร์ โจเอลมักเป็นฝ่ายพูดคุยกับนักแสดงมากกว่า ในขณะที่อีธานมีลักษณะค่อนข้างเก็บตัว พูดน้อยและชอบอ่านหนังสือเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งนิยายสืบสวนของ เรย์มอนด์ แชนด์เลอร์ (Raymond Chandler) และ เจมส์ เอ็ม.เคน (James M. Cain) เป็นต้น จึงส่งผลให้เวลาทำงานในกองถ่าย อีธานมักจะควบคุมเบื้องหลังของการถ่ายทำมากกว่า นอกจากนั้นความชื่นชอบนิยายสืบสวน ก็ส่งผลให้ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของพวกเขามีกลิ่นอายของความลึกลับ และปมปัญหาให้ตามแก้ไขเช่นเดียวกับในหนังสือนิยาย

แม้จะมีวัยที่ห่างกัน ทว่าสิ่งที่พวกเขามีความชื่นชอบเหมือนกันก็คือ หนังที่ฉายในทีวี สืบเนื่องมาจากที่อยู่แถบชานเมืองของพวกเขาเอื้ออำนวยเพราะโจเอลอธิบายไว้ว่า “ชีวิตที่นั่นธรรมดา เราเติบโตในครอบครัวชนชั้นกลางของอเมริกัน อากาศหนาวแบบนั้นทำให้เราอยู่แต่ในบ้านและดูทีวี” (Levine, 2000: 5) ซึ่งหนังทีวีตอนเด็กทางสถานีท้องถิ่นในเมืองมินนิอาโพลิส ก็มักฉายหนังอิตาเลียนเสียส่วนใหญ่ มีตั้งแต่หนังอาร์ตของ เฟเดอริโก เฟลินี (Federico Fellini) จนถึงหนังผจญภัยเกรดบี การซึมซับภาพยนตร์ตั้งแต่เยาว์วัยของพี่น้องโคเอนนำพาให้พวกเขาเข้าสู่โลกภาพยนตร์อย่างถนัดมือไม่ขึ้น

- การสร้างสรรค์จินตนาการ

ด้วยความที่พี่น้องโคเอนใช้เวลาส่วนใหญ่ดูทีวีในบ้าน ทำให้พวกเขาซึมซับตัวละครและเรื่องราวในหนังที่ฉายทางทีวี ไม่ว่าจะเป็นหนังสยองขวัญ หนังผจญภัย หนังสื เช่น หนังทาร์ซาน และหนังตลก sex comedies อย่าง *Boeing Boeing* (1965) และ *Pillow Talk* (1959) ซึ่งนักแสดงตลกที่ชื่นชอบมากคือโทนี่ เคอร์ติส (Tony Curtis) และ ดอริส เดย์ (Doris Day) ในขณะเดียวกันก็ปลาบปลื้มเคิร์ต รัสเซลล์ (Kurt Russel) นักแสดงบู๊ นอกจากนั้นเขายังชื่นชอบผลงานของผู้กำกับชื่อดังอย่างบิลลี ไรล์เดอร์ ซึ่งสามารถทำหนังได้หลายแนว ไม่ว่าจะเป็นหนังตลกอย่าง *The Apartment* (1960) หนังสืดราม่าอย่าง *The Lost Weekend* (1945) โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังฟิล์มขาวที่พี่น้องโคเอนชื่นชอบ อาทิ *Double Indemnity* (1944) และ *Sunset Boulevard* (1950)

จากชีวิตธรรมดา เรียบง่าย จนกลายเป็นความน่าเบื่อและอุดอู้ตัวเองได้จุดประกายจินตนาการสร้างสรรค์ของพี่น้องโคเคน เมื่อโจเอลตัดสินใจรับจ้างถ่ายหนังของเพื่อนบ้านเพื่อเก็บเงินซื้อกล้อง Vivitar Super - 8 ในตอนแรกเขาเริ่มต้นด้วยการถ่ายเท้าของตนเอง ในขณะที่กำลังสิ้นใจลงจากเครื่องเล่น จากนั้นก็พัฒนาเป็นการนำหนังที่ตนเองดูทางทีวีมาสร้างใหม่ในแบบฉบับของตนเอง อาทิ *The Naked Prey* (1966) ซึ่งเป็นหนังผจญภัยดุเดือดมาสร้างเป็นเรื่อง "Zeimers in Zambia" โดยถ่ายในสวนและห้องรับแขกของบ้านตนเอง อีกทั้งยังอาศัยเด็กข้างบ้านของพวกเขาที่ชื่อเล่นว่า Zeimers มาเป็นนักแสดงนำ นอกจากนี้ก็มีหนังครอบครัวอย่าง *Lassie Come Home* (1943) มาสร้างใหม่โดยใช้ชื่อว่า "Ed, a Dog" เป็นต้น

นอกจากกิจกรรมที่รังสรรค์ขึ้นยามว่างแล้ว พี่น้องโคเคนก็ได้ฉายแววการเป็นนักคิด นักเขียน จากการที่อีธานเขียนบทละครร่วมกับเพื่อนที่โรงเรียนเกี่ยวกับกษัตริย์อาเธอร์ (King Arthur) และโจเอลกับอีธานก็ร่วมกันทำหนังสือพิมพ์ชื่อ "The Flag Street Sentinel" วางขายราคาฉบับละ 2 เซนต์ แม้จะวางขายได้เพียงสองฉบับ ทว่าความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการมีหัวการค้าตั้งแต่ยังเล็ก ก็ส่งผลให้เขาใช้ทักษะดังกล่าวในการระดมทุนและสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องแรกเช่นกัน

- การศึกษาในมหาวิทยาลัย

หลังจากที่โจเอลค้นพบว่าสิ่งที่ตนชื่นชอบคือการสร้างภาพยนตร์แล้ว เขาก็สานต่อความตั้งใจดังกล่าวด้วยการสมัครเรียนต่อด้านภาพยนตร์ที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์ก (New York University) ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงและผลิตบุคลากรสาขาภาพยนตร์ที่มีคุณภาพหลายคน อาทิ วูดดี อัลเลน (Woody Allen) มาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) และโอลิเวอร์ สโตน (Oliver Stone) เป็นต้น แม้ว่าตอนเรียนอยู่มหาวิทยาลัย โจเอลจะไม่ใช่นักศึกษาที่โดดเด่นจนเป็นที่จับตามองนักก็ตาม เพราะเขามักนั่งหลังห้อง และแสดงความคิดเห็นที่เสียดสี เหน็บแนม แต่ภาพยนตร์สั้นความยาว 30 นาทีที่ทำขึ้นในสมัยเรียนของเขา ก็สะท้อนภาพความตลกร้ายที่มีอยู่ในตนเอง หนังเรื่องนี้ชื่อ "Soundings" เป็นหนังดรามามาผสมกับอารมณ์ขันตลกร้าย เกี่ยวกับหญิงสาวที่กำลังมีความสัมพันธ์ทางเพศกับแฟนหนุ่มหูหนวก แต่เธอกลับจินตนาการถึงเพื่อนสนิทของแฟนในห้องที่อยู่ติดกัน

เมื่อถึงเวลาเข้าเรียนมหาวิทยาลัย อีธานเลือกเข้าเรียนต่อที่มหาวิทยาลัยพรินซ์ตัน (Princeton University) ในสาขาวิชาปรัชญา อีธานให้ความเห็นว่าเขาเรียนแบบไม่ตั้งใจนัก โดยวิทยานิพนธ์ที่เขาทำคือเรื่อง "Two Views of Wittgenstein's Later Philosophy" ของนักปรัชญาอย่างลุดวิก วิทเทินสไตน์ (Ludwig Wittgenstein) ซึ่งเป็นนักปรัชญาที่ศึกษาว่าความหมายของภาษาขึ้นอยู่กับบริบทของ

การใช้ แม้อีธานไม่ได้จบไปเป็นอาจารย์หรือผู้เชี่ยวชาญด้านปรัชญา ทว่าสิ่งที่แทรกซึมและปรากฏอยู่ในหนังของเขา กลับสะท้อนถึงวิถีคิดและทัศนคติที่ละเอียดลึกซึ้ง

หลังจากที่โจเอลจบจากมหาวิทยาลัยนิวยอร์ก เขาตั้งใจจะไปเรียนต่อปริญญาโทด้านภาพยนตร์ต่อที่มหาวิทยาลัยเท็กซัส ซึ่งข้อมูลในหนังสือ *The Coen Brothers : The Story of Two American Filmmakers* ของ Josh Levine ระบุว่าในเบื้องต้นแล้ว โจเอลไปเรียนต่อเพราะชอบผู้หญิงคนหนึ่งนั่น ทว่าข้อมูลดังกล่าวไม่ได้ระบุว่าผู้หญิงคนนี้ใช่ผู้หญิงคนเดียวกับที่โจเอลแต่งงานและปิดฉากความสัมพันธ์ด้วยการหย่าร้างในระยะเวลาอันสั้นหรือไม่ ทว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวไม่สำคัญเท่ากับความรักครั้งใหม่ของโจเอล ซึ่งเริ่มต้นพร้อมกับความฝันในการทำหนังของเขา และความรักครั้งใหม่นี้ เขาก็ได้พบกับผู้หญิงที่คอยเป็นกำลังใจอยู่เคียงข้างเขามาจนถึงปัจจุบัน

- ชีวิตความรัก

ถ้าเปรียบเทียบความรักของพี่น้องโคเอน ก็คงต้องเปรียบเป็นความรักฝ่าฝืน เพราะความรักของทั้งคู่เริ่มต้นจากการแต่งงาน จบลงด้วยการหย่าร้าง ก่อนจะมาแต่งงานใหม่ และครองคู่กันยาวนานจนถึงปัจจุบัน

ความรักของอีธานค่อนข้างเรียบง่ายกว่าโจเอลเพราะหลังจากหย่าร้าง อีธานใช้ชีวิตค่อนข้างส่วนตัว และแต่งงานเงียบๆ กับทริเซีย คูก (Tricia Cooke) ผู้ตัดต่อหนังของเขา จนมีลูกด้วยกันสองคน ในขณะที่โจเอลมีความรักครั้งใหม่กับฟรานเชส แม็กดอร์มานด์ (Frances McDormand) นักแสดงสาวจาก *Blood Simple* และแต่งงานกันหลังจากถ่ายภาพยนตร์เสร็จไม่นาน ทว่าโจเอลไม่ใช่คดีเหมือนอีธาน เพราะแม็กดอร์มานด์ไม่สามารถให้กำเนิดบุตรได้ เขากับเธอจึงรับอุปการะเด็กชายชาวปารากวัย (Paraguay) เป็นบุตรบุญธรรม โดยให้ชื่อว่า เปโดร แม็กดอร์มานด์ โคเอน (Pedro McDormand Coen) ซึ่งอาจมีความเป็นไปได้ว่าโจเอลจะนำเรื่องราวส่วนหนึ่งในชีวิตรักของเขา มาล้อเลียนในภาพยนตร์ลำดับที่สอง *Raising Arizona* เกี่ยวกับคู่สามีภรรยาที่ไม่สามารถมีลูกได้ จึงขโมยเด็กมาเป็นลูกของตนเองแทน

- การทำตามความฝัน

หลังจากจบความสัมพันธ์รักที่เท็กซัสในเวลาอันสั้น พร้อมกับตัดสินใจไม่เรียนต่อแล้ว โจเอลก็บินกลับมานิวยอร์ก ทำงานเป็นผู้ช่วยกองถ่ายหนังและมิวสิกวิดีโอ ก่อนจะผันตัวเองมาเป็นผู้ช่วยตัด

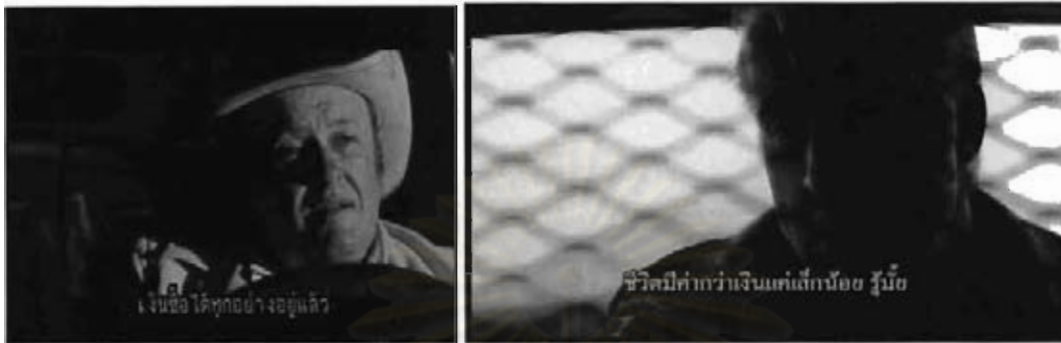
ต่อในหนังสือของขวัญทุนต่ำในช่วงปีค.ศ.1980 ในขณะที่ที่สถานเมื่อเรียนจบจากปริญญ์ตัน เขาก็ย้ายมาอยู่ที่ฮาร์ทเมนต์เดียวกับโจเอล เพื่อร่วมเขียนบทด้วยกัน ในชื่อว่า "Coast to Coast" ซึ่งเป็นบทหนังแนวตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) เกี่ยวกับคอมมิวนิสต์จีนที่โคลนนิ่งไอน์สไตน์ไว้เป็นกองกำลังของตน แต่ก็ไม่ได้ถูกนำไปสร้าง หลังจากนั้นพวกเขาก็ได้พบกับ แซม ไรมี (Sam Raimi) ซึ่งว่าจ้างให้โจเอลติดต่อหนังสือของขวัญทุนต่ำของเขาเรื่อง *The Evil Dead* (1981) การพบกันครั้งนี้กลายเป็นแรงบันดาลใจให้พี่น้องโคเอนสานฝันในการสร้างภาพยนตร์ จากตัวอย่างของไรมีที่ระดมทุนทำหนังด้วยตนเอง

ด้วยความที่ไร้ประสบการณ์และปราศจากเส้นสายในวงการภาพยนตร์ มีเพียงความฝันและความตั้งใจเป็นแรงผลักดัน พี่น้องโคเอนจึงทุ่มเทความสามารถทั้งหมดที่มีเขียนบทหนังเรื่องแรก *Blood Simple* ก่อนจะถ่ายตัวอย่างหนังความยาวสองนาทีกว่าเพื่อนำไปเสนอขายหาเงินสร้างหนัง โดยโจเอลชักชวน แบร์รี ซอนเน็นฟีลด์ (Barry Sonnenfeld) เพื่อนของเขาที่มหาวิทยาลัยนิวยอร์กมาเป็นผู้กำกับภาพ

หลังจากติดต่อหนังตัวอย่างเสร็จแล้ว พี่น้องโคเอนก็กลับไปยังบ้านเกิดของเขาที่มินนิอาโปลิสอีกครั้งเพื่อระดมทุนโดยติดต่อขอทุนจากองค์กรการกุศลชาวยิว องค์กรดังกล่าวได้มอบรายชื่อเศรษฐีใจบุญชาวยิวมาจำนวน 100 ชื่อ ภารกิจของพวกเขาจึงเริ่มด้วยการเคาะประตูบ้าน แนะนำตัวว่าพวกเขาเป็นใคร เรียนจบจากที่ไหน มีจุดประสงค์อะไร และหากเจ้าของบ้านนั้นๆ ให้โอกาสสนทนนานกว่านั้น พวกเขาจะหิ้วเครื่องโปรเจ็กเตอร์ขนาดเล็ก ฉายตัวอย่างหนังเวลาสองนาทีกว่า ซึ่งในทุก 20 ครั้วเรือนที่พวกเขาไป มีเพียงแค่ 1 แห่งเท่านั้นที่ตอบรับลงทุนในหนังของเขา โดยราคาลงทุนมีมูลค่า 10,000-12,000 ดอลลาร์ฯ เจื่อนไซก็คือผู้ลงทุนไม่มีสิทธิ์ในการควบคุมหนังของพวกเขา แต่จะได้รับผลตอบแทนคือกำไรจากลิขสิทธิ์ที่ฉายทางทีวี และรายได้เมื่อผลิออกมาเป็นวีดิทัศน์แล้ว

พี่น้องโคเอนใช้เวลาระดมทุนที่มินเนโซต้าเป็นเวลา 1 ปี ต่อด้วยนิวจอร์ซี และเท็กซัส จนได้เงินจำนวน 750,000 ดอลลาร์ฯ ซึ่งผู้ร่วมทุนส่วนใหญ่มักเป็นผู้ประกอบการที่ก่อร่างสร้างตัวเองมาก่อน จึงเข้าใจความฝันของพวกเขาและยินดีเสี่ยงแม้จะรู้ว่าอาจไม่ได้เงินคืนก็ตาม สิ่งที่พี่น้องโคเอนทำไม่ต่างจากพนักงานที่เคาะประตูบ้านเพื่อขายสินค้า ต่างแต่เพียงว่าสินค้าของพวกเขาคือความฝันและความตั้งใจที่มีอย่างเต็มเปี่ยมนั่นเอง

ความยากลำบากในการหาเงินแต่ละดอลลาร์นี้เอง ทำให้พวกเขาารู้ซึ่งถึงคุณค่าของเงิน และได้กลายเป็นประเด็นสำคัญที่สะท้อนออกมาในหนังทุกเรื่องของเขา อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *Blood simple* และ *Fargo* เป็นต้น



รูปที่ 4.1 - 4.2 ภาพสะท้อนเรื่องของเงินจาก *Blood Simple* และ *Fargo*

เมื่อหนังเรื่องแรกเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนสำคัญต่อไปก็คือการหาผู้จัดจำหน่าย ซึ่งค่อนข้างยากลำบากสำหรับนักทำหนังรุ่นใหม่ที่ยังไม่มีชื่อเสียง พี่น้องโคเอนจึงต้องพบกับทัศนคติด้านลบและความไม่เชื่อมั่นจากผู้บริหารของสตูดิโอที่ไม่เห็นคุณค่าหนังของพวกเขา ดังนั้นเมื่อมีโอกาสทำหนังเรื่องต่อไป ก็มีความเป็นไปได้ว่าพี่น้องโคเอนจะหยิบเรื่องราวดังกล่าวมาสะท้อนในหนัง อาทิ หนังเรื่อง *Barton Fink* ที่ผู้บริหารสตูดิโอยอมทำทุกอย่าง แม้แต่จับทำนักเขียนเพื่อให้ได้บทตามต้องการ



รูปที่ 4.3 ภาพล้อเลียนผู้บริหารสตูดิโอใน *Barton Fink*

อย่างไรก็ตามแม้ทางผู้บริหารสตูดิโอจะไม่ให้ความร่วมมือ แต่ปัญหาดังกล่าวก็ค่อยๆ คลี่คลายไปได้ เพราะในช่วงทศวรรษ 1980 นั้นเองเป็นเวลาที่ภาพยนตร์นอกกระแสเริ่มเติบโตขึ้นพอสมควร มีเวทีประกวดจากเทศกาลหนังหลายแห่งเปิดโอกาสให้กับผู้ทำหนังรุ่นใหม่ได้แสดงความสามารถ พี่น้องโคเอนก็เป็นหนึ่งในกลุ่มดังกล่าว และพวกเขาก็สามารถชนะรางวัลใหญ่อย่าง

Grand Jury Prize จากเทศกาลหนังชั้นแดนซ์ (Sundance Film Festival) ในปีค.ศ.1985 และรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมจาก Independent Spirit Award ในปีค.ศ.1986 มาได้ จากการที่หนังของพวกเขาได้มีโอกาสเผยแพร่สู่สาธารณชน และได้รับรางวัลใหญ่ ทำให้บริษัทจัดจำหน่ายหนังอย่าง Circle Films เข้ามาติดต่อดูแลเรื่องการจัดจำหน่าย และในเวลาต่อมาก็ช่วยพวกเขาหาเงินทุนในหนังเรื่องต่อไปด้วย

อย่างไรก็ตามภายหลังจากพี่น้องโคเอนมีชื่อเสียง และหนังของพวกเขาได้รับการสร้างอย่างต่อเนื่อง (เพราะทุนสร้างไม่สูงนักเมื่อเทียบกับหนังฮอลลีวูดเรื่องอื่น) พวกเขา ก็ยังคงประสบปัญหา กับสตูดิโอเช่นเคย เพราะโปรเจกต์หนังเรื่อง "To The White Sea" ที่พวกเขาวางแผนงานทุกอย่างไว้เรียบร้อยต้องล้มเลิกกลางคัน เพราะจำนวนเงินที่สตูดิโอยอมจ่าย ไม่เพียงพอต่อการสร้างหนัง ซึ่งใจเอลระบุว่า "มันไม่ใช่ความผิดใคร แค่จำนวนเงินในการทำหนังเท่านั้นเอง" (Allen, 2006: 91)

4.2) อิทธิพลทางความคิด

คงปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพยนตร์เป็นผลผลิตทางความคิดส่วนหนึ่งของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งสะท้อนมุมมองความคิด และสไตล์ที่โดดเด่นของผู้กำกับ ภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนก็เป็นหนึ่งในนั้น โดยสามารถแบ่งอิทธิพลทางความคิดของพวกเขาออกเป็น 2 ประการดังนี้

- **สังคมอเมริกัน** : สังคมอเมริกันเป็นสังคมที่มีลักษณะของทุนนิยมซึ่งมุ่งแสวงหาวัตถุ เงินทอง ตามอุดมคติของความฝันแบบอเมริกัน สังคมจึงมีลักษณะของความเป็นปัจเจกบุคคลสูง ไม่เพียงเท่านั้นสังคมอเมริกันยังมีความขัดแย้งระหว่างสีผิว และเชื้อชาติปรากฏให้เห็นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สืบเนื่องจากอเมริกาเป็นประเทศที่เปิดโอกาสให้มนุษย์แสวงหาโอกาส และความสำเร็จในชีวิตได้อย่างเสรี จึงทำให้มีผู้อพยพเข้ามาอย่างต่อเนื่อง จนทำให้เกิดความขัดแย้งของผู้อยู่อาศัยดั้งเดิมกับผู้อพยพใหม่ นอกจากนั้นการเมืองการปกครองของอเมริกันที่มีแนวคิดสายเสรีนิยมและอนุรักษนิยมก็เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่ผู้กำกับซึ่งเติบโตในอเมริกาจะนำประเด็นปัญหาต่างๆ มานำเสนอผ่านการเล่าเรื่องทั้งเนื้อหา และสไตล์ภาพซึ่งมักจะหยิบการจุดแสงที่สะท้อนถึงด้านมืดของมนุษย์มาสนับสนุน และเชื่อมโยงกับความหมายที่พี่น้องโคเอนต้องการจะสื่อ

- **ผู้กำกับภาพยนตร์** : ผู้กำกับที่มีอิทธิพลต่อการทำงานและเป็นที่ยอมรับของพี่น้องโคเอนก็คือ สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) ซึ่งพี่น้องโคเอนชื่นชมคูบริกในแง่ที่เขาสามารถทำงานร่วมกับสตูดิโอโดยที่ยังสามารถแสดงตัวตนของเขาผ่านผลงานได้ ทางด้านบิลลี วิลล์เดอร์ (Billy Wilder) คือผู้กำกับที่มีอิทธิพลต่อพี่น้องโคเอน นอกจากเป็นผู้กำกับหนังตลกขบขันแล้ว วิลล์เดอร์ยังมี

ความสามารถในการทำหนังได้หลากหลายแนว ไม่ว่าจะเป็นฟิล์ม noir อย่าง *Double Indemnity* (1944) หนังดราม่าอย่าง *The Lost Weekend* (1945) หนังตลกเสียดสีสังคมอย่าง *The Apartment* (1960) ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นหนังที่ได้รับรางวัลและการยกย่องจากนักวิจารณ์ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งจะเห็นว่าหนังของพี่น้องโคเอนมีลักษณะของการนำชนบทหนังมาเป็นองค์ประกอบอยู่บ่อยครั้ง นอกจากนี้เพรสตัน สเตอร์จส์ (Preston Sturges) ผู้กำกับหนังตลกอลวนอลเวงที่มักสอดแทรกเรื่องของชนชั้น ความรักชายหญิงข้ามชนชั้น รวมถึงสะท้อนปัญหาสังคมก็เป็นผู้กำกับที่มีอิทธิพลต่อพี่น้อง ดังจะเห็นได้จากผลงานภาพยนตร์ ซึ่งจะพบเห็นงานของพี่น้องโคเอนเรื่อง *O Brother, Where Art Thou?* ซึ่งนำชื่อเรื่องดังกล่าวมาจากบทหนังของตัวละครเอกในเรื่อง *Sullivan's Travel* (1941) ของสเตอร์จส์ หนังของ โคเอนจึงได้รับอิทธิพลจากงานของผู้กำกับที่พวกเขาชื่นชอบในอดีต ซึ่งมีส่วนผสมของตลกร้าย การผสมแนวภาพยนตร์ และการสะท้อนปัญหาสังคมปรากฏอยู่ในงานของพวกเขาเสมอ

4.3) การทำงานร่วมกันของพี่น้องโคเอน

สำหรับวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีผู้กำกับที่เป็นคู่พี่น้องไม่กี่คู่ แต่จะมีสักกี่คู่ที่สามารถทำงานร่วมกันและสร้างผลงานอย่างโดดเด่นต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานยิ่งไปกว่าพี่น้องโคเอน

แม้ในภาพยนตร์ลำดับต้นๆ เครดิตในหนังมักระบุว่าโจเอลเป็นผู้กำกับ อีธานเป็นโปรดิวเซอร์ และทั้งคู่เขียนบทร่วมกัน (เปลี่ยนมาใช้เครดิตกำกับร่วมกันตั้งแต่ภาพยนตร์ลำดับที่ 11 *The Ladykillers*) อย่างไรก็ตามโจเอลบอกว่า “เครดิตในหนังไม่ได้สะท้อนถึงการทำงานร่วมกันของเรา เราใช้เครดิตแยกกัน แต่อันที่จริงแล้วเราทำทุกอย่างร่วมกัน” (Allen, 2006: 185) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของจอร์จ คลูนีย์ นักแสดงในเรื่อง *Intolerable Cruelty* บอกว่า “พวกเขาทำงานร่วมกันได้อย่างดีมาก” (*Intolerable Cruelty*, วิดีทัศน์) ทางด้านจอร์จ โบรลิน นักแสดงในเรื่อง *No Country for Old Men* ระบุว่า “ผมไม่เคยเห็นพวกเขาทะเลาะกัน คนหนึ่งจบบประโยคให้อีกคน แล้วเขาจะชมซึ่งกันและกัน” (*No Country for Old Men*, วิดีทัศน์) ทว่าภายหลังจากการเปลี่ยนมาใช้เครดิตการกำกับร่วมกันตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง *Intolerable Cruelty* เป็นต้นมา ประกอบกับผลงานที่ต่อเนื่องยาวนานก็เป็นเครื่องยืนยันถึงความกลมกลืน สอดคล้องกันของเนื้อหาและสไตล์ภาพที่ถ่ายทอดตัวตนของพวกเขาได้เป็นอย่างดี



รูปที่ 4.4 การทำงานร่วมกันของพี่น้องโคเอน

แม้พวกเขาจะไม่ได้มีพื้นฐานความรู้ด้านภาพยนตร์เหมือนกัน เพราะอีธานเรียนด้านปรัชญา ชื่นชอบหนังสือและถนัดด้านภาษา ในขณะที่โจเอลเรียนด้านภาพยนตร์ เคยเป็นคนลำดับภาพในหนังสือของชวัญจึงเชี่ยวชาญด้านภาพมากกว่า ทว่าความแตกต่างดังกล่าวไม่ได้สร้างความขัดแย้ง ในทางตรงข้ามกลับช่วยเกื้อหนุนให้ภาพยนตร์ของพวกเขามีความหลากหลาย และสะท้อนถึงปัญหาสังคมได้อย่างลึกซึ้งผ่านทางการเล่าเรื่องและสไตล์ภาพ

ในขั้นตอนการทำงานพี่น้องโคเอนเริ่มต้นจากการเขียนบทร่วมกัน ซึ่งช่วยให้พวกเขามีความคิดเห็นในทางเดียวกันเวลาอยู่ในกองถ่าย อีธานมีบทบาทในการเขียนบทมากกว่า เขามักจะนั่งที่โต๊ะแล้วพิมพ์งาน โดยมีโจเอลนั่งอยู่ข้างๆ อีธานเป็นคนพิมพ์เพราะถนัดเรื่องการเขียนและพิมพ์เร็วกว่าโจเอล (อีธานเคยมีผลงานรวมเรื่องสั้นของตนเองชื่อว่า *Gates of Eden* (1999) แบ่งออกเป็น 13 ตอนโดยยังคงออกแบบตัวละคร และเรื่องราวส่วนใหญ่มีส่วนผสมของความเป็นตลกร้าย ตามแบบอย่างในหนังสือที่เขาคุ้นเคย) ในขณะเดียวกันโจเอลก็สับเปลี่ยนหน้าที่กับอีธานบ้าง แต่ทั้งคู่ล้วนมีส่วนในการคิดเรื่องด้วยกันตั้งแต่ต้นจนจบ การทำงานของทั้งคู่ดำเนินไปอย่างราบรื่น ดังที่อีธานให้ความเห็นว่าในระหว่างการคิดบท “เรามักจะเห็นสอดคล้องกับที่หนังเป็น ไม่ได้หมายความว่าเห็นด้วยตลอด เพราะเรื่องของความคิดไม่ใช่เรื่องของการประนีประนอม มันไม่มีประโยชน์ที่ทำแบบนั้น เราจะคุยกันจนได้บทที่สมบูรณ์” (Levine, 2000: 47) และหากคิดไม่ออก พวกเขา ก็จะออกไปเดินเตร่ หรือไม่ก็ปล่อยค้างไว้ ไปทำบทหนังเรื่องอื่น ก่อนจะกลับมาอีกครั้ง เหมือนดังที่พวกเขาวางบทหนังเรื่อง *Miller's Crossing* ไว้เพราะมีปัญหาเรื่องความซับซ้อนของบท และหันไปเขียนบทเรื่อง *Barton Fink* ซึ่งใช้เวลาเพียง 3 สัปดาห์ ก่อนจะหันกลับมาสานต่อ *Miller's Crossing* จนจบ

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งในบทหนังของพวกเขา ก็คือตัวละครส่วนใหญ่ของพี่น้องโคเอนเป็นตัวละคร Anti-hero ดังที่อีธานระบุว่า “เราไม่สนใจตัวละครประเภท ซูเปอร์ฮีโร่ ตัวละครส่วนใหญ่

ในหนังสือเงาเงา ซี้แพ้ ซึ่งเราหลงรักมากเพราะพบเห็นตัวละครแบบนี้ไม่บ่อยนัก” (Allen, 2006: 96) ดังนั้นพี่น้องโคเอนจึงนิยมเขียนบทให้นักแสดงที่พวกเขาคุ้นเคยเป็นผู้สวมบทบาทตัวละครนั้นๆ ไม่ว่าจะรูปที่ 4.5 จอห์น เทอร์เทอร์โร (John Turturro), รูปที่ 4.6 สตีฟ บุสเชมี (Steve Buscemi), รูปที่ 4.7 จอห์น กูดแมน (John Goodman) และรูปที่ 4.8 ฟรานเซส แม็กดอร์มานด์ (Frances McDormand) เป็นต้น วิธีการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ตัวละครของพวกเขามีความโดดเด่น ชัดเจน และมีชีวิตชีวา ซึ่งมีพื้นฐานมาจากการทำงานที่ประสานกันของทั้งนักแสดงและผู้กำกับนั่นเอง



รูปที่ 4.5



รูปที่ 4.6



รูปที่ 4.7



รูปที่ 4.8

รูปที่ 4.5 – 4.8 นักแสดงประจำของพี่น้องโคเอน

หลังจากบทเสร็จเรียบร้อยแล้ว พวกเขาจะกำหนดรายละเอียดของภาพในสตูดิโออย่างรัดกุม สาเหตุส่วนหนึ่งมาจากในระยะแรกพวกเขาต้องหาทุนทำหนังด้วยตนเอง จึงได้ทุนค่อนข้างน้อย ดังนั้นการมีภาพที่ชัดเจนก่อนถ่ายทำ จึงช่วยประหยัดเวลา ประหยัดงบในการถ่ายทำ และยังได้ภาพที่มีรายละเอียดสมบูรณ์ แม้ปัจจุบันภาพยนตร์ของพวกเขาจะมีทุนสร้างสูงกว่าเดิมและมีนักแสดงแถวหน้าของวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาเล่น แต่วิธีการทำงานแบบผู้กำกับนอกกระแสดังกล่าวก็ยังไม่เปลี่ยนแปลงจากเดิมนัก

เมื่อมาถึงขั้นตอนการถ่ายทำ พี่น้องโคเอนก็มีการแบ่งหน้าที่กัน โดยโจเอลจะเป็นคนสั่งให้เริ่มการถ่ายทำ คู่กับนักแสดง ตากล้อง ดีไซน์เนอร์ ในขณะที่อิชานก็จะคู่กับทีมงานเช่นเดียวกัน แต่จะเน้นโปรดักชันมากกว่า ส่วนเรื่องการตัดสินใจจะเป็นการตัดสินใจร่วมกัน หากพิจารณาจากประวัติส่วนตัวข้างต้น จะเห็นว่าพี่น้องโคเอนมาจากคนละเส้นทาง โจเอลซึ่งถนัดด้านภาพมากกว่าอิชานที่ถนัดด้านภาษา ทำให้เวลาถ่ายทำโจเอลสามารถอธิบายภาพให้กับนักแสดง และผู้กำกับภาพได้อย่างชัดเจน ในขณะที่อิชานก็ช่วยควบคุมในเรื่องของภาษาและสำเนียงท้องถิ่น ซึ่งจะสังเกตได้ว่าหนังของพี่น้องโคเอนค่อนข้างให้ความสนใจกับสำเนียงในแต่ละท้องถิ่นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากหนังอย่าง *Fargo* ที่สำเนียงท้องถิ่นมินเนโซต้ากลายเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สร้างความขบขันในภาพยนตร์



รูปที่ 4.9 การทำงานของพี่น้องโคเอนร่วมกับโรเจอร์ เดียคินส์

นอกจากการถ่ายทำที่สอดคล้องร่วมกัน การเขียนบทให้นักแสดงที่คุ้นเคยเล่นแล้ว พวกเขายังใช้ทีมงานเดิมที่ทำงานร่วมกันมานาน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง โรเจอร์ เดียคินส์ (Roger Deakins) ผู้กำกับภาพที่ทำงานร่วมกับพี่น้องโคเอนมาตั้งแต่เรื่อง *Barton Fink* รวมกว่า 20 ปีมาแล้ว ซึ่งช่วยให้การทำงานดำเนินไปอย่างรื่นไหล และสอดคล้องในทางเดียวกัน แม้ก่อนหน้าที่เดียคินส์จะมารับหน้าที่เป็นผู้กำกับภาพ พี่น้องโคเอนจะเคยทำงานร่วมกับแบร์รี ซอนเนนเฟลด์ (Barry Sonnenfeld) มาก่อนในหนัง 3 เรื่องแรกของพวกเขา แต่ภายหลังจากที่ซอนเนนเฟลด์หันไปกำกับภาพยนตร์ของตัวเอง พี่น้องโคเอนก็ร่วมงานกับเดียคินส์มาโดยตลอด แม้ในภาพยนตร์เรื่อง *Burn After Reading* เดียคินส์จะวางไม่ตรงกับพี่น้องโคเอน เอ็มมานูเอล ลูเบซกี (Emmanuel Lubezki) จึงเข้ามารับหน้าที่แทน (อย่างไรก็ตามหลังจากนั้นภาพยนตร์เรื่องที่ 14 และ 15 คือเรื่อง *A Serious Man* (2009) และ *True Grit* (2010) เดียคินส์ก็กลับมารับหน้าที่กำกับภาพให้กับพี่น้องโคเอนเช่นเดิม การทำงานที่ยาวนานต่อเนื่องและสอดคล้องกันของพี่น้องโคเอนและเดียคินส์สะท้อนภาพอย่างหนึ่งของผู้กำกับ Auteur ที่มักมีผู้กำกับภาพคู่ใจ ซึ่งสามารถสะท้อนมุมมองผ่านสไตล์ภาพในทางเดียวกัน)

เมื่อขั้นตอนถ่ายทำผ่านพ้นไปแล้ว ก็มาถึงขั้นตอนการตัดต่อ ซึ่งพี่น้องโคเอนก็ร่วมอยู่ในขั้นตอนนี้ด้วย ไม่เพียงแต่ควบคุมอย่างเดียวเท่านั้น แต่พวกเขายังร่วมตัดต่อกับทีมงาน โดยพวกเขาใช้นามแฝงว่า รอดเดอริก เจนส์ (Roderich Janes) สืบเนื่องมาจากในหนังเรื่องแรกๆ ของพวกเขาได้รับทุนสร้างน้อย พวกเขาจึงต้องประหยัดเงินให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ อีกทั้งใจเอลเองก็เคยเป็นผู้ตัดต่อมาก่อน จึงไม่ใช่เรื่องยากหากเขาจะรับหน้าที่ตัดต่อด้วยตนเอง

จากจุดเริ่มต้นของผู้กำกับนอกกระแส ซึ่งจำเป็นต้องประหยัดเงิน และทำหน้าที่ในหนังด้วยกันทั้งหมด สู่การมีชื่อเสียงและได้รับรางวัลจากเวทีประกวดภาพยนตร์จนเป็นที่ยอมรับ แต่พวกเขาก็ยังคงสานต่อวิธีการทำหนังแบบนอกกระแส คือการทำหนังทุนสร้างไม่สูง ใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงไม่มากนัก และลดขั้นตอนการทำงานที่ไม่จำเป็น โดยยังคงการทำงานที่พวกเขาได้ใช้ความสามารถของตนเองในทุกๆ ด้านอย่างเต็มที่ ดังที่ เจสส์ กอนคอร์ (Jess Gonchor) ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Designer) ซึ่งร่วมงานกับพวกเขามหลายเรื่องระบุว่าสำหรับพี่น้องโคเอน “ไม่มีอะไรที่ทำโดยลวกๆ” (No Country for Old Men, วิดีทัศน์) เพราะฉะนั้นวิธีการทำงานร่วมกันทุกขั้นตอนของพวกเขา จึงช่วยส่งเสริมให้การทำงานออกมาอย่างราบรื่น และส่งเสริมให้หนังมีอรรถรสยิ่งขึ้น

จากจินตนาการที่ได้รับการหล่อหลอม ประสบการณ์ที่ถูกต่อเติมอย่างต่อเนื่อง และวิธีการทำงานอย่างพิถีพิถันร่วมกันทุกขั้นตอนของพี่น้องโคเอน ทำให้ภาพยนตร์ทุกเรื่องของพวกเขามีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ทั้งด้านเนื้อหาและสไตล์ภาพที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างดี ดังนั้นข้อมูลในบทนี้จึงเป็นข้อมูลที่ช่วยประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมด 13 เรื่องของพี่น้องโคเอนได้ละเอียดและชัดเจนขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย โดยโจเอล และอีธาน โคเอน

การศึกษาถึงลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน ผู้วิจัย ได้คัดเลือกภาพยนตร์ทั้งหมดจำนวน 13 เรื่อง โดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ตามกระบวนการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลกร้าย (Black Comedy) ในแต่ละเรื่องผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษา ออกเป็น 2 ส่วนคือ

ส่วนวิเคราะห์ที่ 1 : วิเคราะห์ภาพยนตร์แนวตลกร้าย

- 1.) โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula)
- 2.) แก่นเรื่อง (Theme)
- 3.) ตัวละคร (Character)
- 4.) ขนบของภาพ (Visual Convention)

ส่วนวิเคราะห์ที่ 2 : วิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายของพี่น้องโคเอน โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 1.) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์
- 2.) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย
- 3.) บริบททางสังคม

อย่างไรก็ตามเนื่องจากงานเขียนของเกทริงที่อธิบายถึงลักษณะตลกร้าย ยังไม่ครอบคลุมถึงการสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการจัดภาพยนตร์เรื่องหนึ่งเป็นหนังตลกร้าย ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำงานศึกษาเรื่องอารมณ์ขันของ Jerry Palmer ชื่อ "Taking Humour Seriously" ซึ่งอธิบายถึงโครงสร้างของอารมณ์ขันมาประกอบการวิเคราะห์อารมณ์ขันตลกร้าย เพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.1) ภาพยนตร์เรื่อง *Blood Simple* (1984)

เรย์ (Ray) พนักงานประจำบาร์แห่งหนึ่งในเท็กซัสลึกลับมีความสัมพันธ์กับแอบบี้ (Abby) ภรรยาของมาร์ตี้ (Marty) เจ้าของบาร์ในค้ำคืนหนึ่ง แต่เช้าวันรุ่งขึ้นมาร์ตี้ได้ล่วงรู้ถึงความสัมพันธ์ดังกล่าวและโทรศัพท์เข้ามาที่ห้องของโรงแรม ในวันเดียวกันนั้นเองแอบบี้ตัดสินใจกลับมาหยีบปิ่นที่มาร์ตี้ให้เธอเป็นของขวัญวันครบรอบแต่งงาน ในขณะที่เรย์กลับไปบาร์เพื่อทวงเงินค่าแรงย้อนหลัง แต่เรย์กลับถูกมาร์ตี้ประชดประชนและใส่ร้ายว่าแอบบี้มีผู้ชายคนอื่นนอกจากเรย์

ด้วยความที่มาร์ตี้ครุ่นคิดถึงแต่การถูกลูกน้องและภรรยาสวมเขาให้ มาร์ตี้จึงว่าจ้างวิชเชอร์ นักสืบเอกชนให้ฆ่าภรรยาและชู้รัก โดยไม่ทันคาดคิดว่าเงินที่เจ้าของบาร์จ้างนักสืบนั้นจะย้อนกลับมาฆ่าตัวเองเพราะวิชเชอร์กลับหลอกมาร์ตี้ว่าทำงานสำเร็จ ด้วยการโทรศัพท์ถ่ายของคนที่ถูกตั้งภาพให้เห็นรอยกระสุนหลายจุด ก่อนที่จะฆ่ามาร์ตี้โดยทิ้งปืนของแอบบี้ไว้เป็นหลักฐาน เพื่อใส่ร้ายว่าแอบบี้เป็นผู้ฆ่าสามี

เหตุการณ์ผิดแผนดังกล่าวกลับยิ่งเลวร้ายมากขึ้น เมื่อเรย์กลับมาที่บาร์อีกครั้งเพื่อทวงเงินค่าแรง แต่กลับเข้าใจผิดว่าแอบบี้เป็นคนฆ่ามาร์ตี้ เรย์จึงตัดสินใจอุ้มศพของมาร์ตี้ไปฝัง แต่เหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดก็เกิดขึ้นเมื่อมาร์ตี้กลับฟื้นขึ้นมา เรย์จึงตัดสินใจฝังมาร์ตี้ให้ตายทั้งเป็น เมื่อเรย์กลับมาหาแอบบี้และสารภาพว่าทำลายหลักฐานทั้งหมดแล้ว แอบบี้กลับทำสีหน้าไม่รู้เรื่อง เรย์จึงเสียใจและคิดว่าเธอมีผู้ชายคนอื่นจริง เรย์ตัดสินใจจากแอบบี้ไปโดยไม่ยอมอธิบายเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้ฟัง

ทางด้านวิชเชอร์ นักสืบเอกชน เมื่อพบว่าไฟแช็กส่วนตัวหายไปในที่เกิดเหตุฆาตกรรม ทำให้วิชเชอร์กระวนกระวายใจเพราะกลัวว่าจะกลายเป็นหลักฐานที่สาวมาถึงตัว ดังนั้นวิชเชอร์จึงออกตามล่าเรย์และแอบบี้เพื่อเอาไฟแช็กคืนมา เหตุการณ์ในครั้งนี้ไม่เพียงชักพาทนายนะสูคนทั้งสองเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงชีวิตของวิชเชอร์ด้วย

5.1.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Blood Simple*

5.1.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) หากมองโดยผิวเผินแล้วภาพยนตร์เรื่อง *Blood Simple* มีลักษณะคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ฟิล์ม noir โดยทั่วไป กล่าวคือเล่าเรื่องราวของหญิงร้าย (Femme Fatale) ชายเลว ความสัมพันธ์รักสามเส้า ซึ่งพี่น้องโคเอนได้แรงบันดาลใจจากนวนิยายของเจมส์ เอ็ม.เคน (James M.Cain) นักเขียนนิยายแนวพิศวาสฆาตกรรม โดยให้เหตุผลว่า

“พวกเราชอบสไตน์นิยายนักสืบของเขา และอยากเขียนบทของเจมส์ เอ็ม.เคน ในบริบทที่ทันสมัยขึ้น” (Rowell, 2007: 6) แต่เมื่อศึกษาลงไปในรายละเอียดจะพบว่าพี่น้องโคเอนกลับใช้เพียงพื้นฐานเรื่องราวและตัวละครดังกล่าวเท่านั้น ทว่ารายละเอียดปลีกย่อยอื่นๆ กลับพลิกผันไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพเงาแว้งว้างของถนน พื้นที่ว่างเปล่าสุดสลายตา และแทนชุดเจาะน้ำมันกำลังทำงาน โดยมีเสียงบรรยายของวิซเซอร์پردประชันชีวิตของผู้คน ก่อนจะเผยให้เห็นบทสนทนาของเรย์และแอบบี้ในรถยนต์เกี่ยวกับความคิดฆาตกรรมสามี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ไม่ราบรื่นระหว่างแอบบี้กับสามี ในขณะที่เดียวกันกับออกเล่าถึงลักษณะของเรย์ว่าเป็นผู้ชายที่บูชาความรัก

หนังพัฒนาเรื่องราวต่อมาให้มาร์ตี้รู้ความเคลื่อนไหวของทั้งคู่จากการรายงานของวิซเซอร์ อีกทั้งหนังยังแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างมาร์ตี้กับวิซเซอร์นั้น ดำเนินไปในลักษณะนายจ้าง-ลูกจ้างที่ต่างไม่ไว้ใจกัน ทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างเรย์กับแอบบี้ก็ดำเนินไปอย่างกระต่อนกระแต่น เนื่องจากความไม่ไว้ใจและความเข้าใจผิด ในเวลาเดียวกันมาร์ตี้ก็ว่าจ้างวิซเซอร์ให้สัมภาษณ์และชู้รักโดยมีเงินตอบแทนหนึ่งหมื่นเหรียญ เงินดังกล่าวเป็นจุดเปลี่ยนให้มาร์ตี้กลับกลายเป็นเหยื่อฆาตกรรมในที่สุด

หนังดำเนินมาถึงจุดสูงสุดเมื่อเรย์พบศพมาร์ตี้แล้วฝังทั้งเป็น ทำให้เขาคุมสติไม่อยู่ ทางด้านวิซเซอร์ไม่พบศพมาร์ตี้และไฟแช็คของตนจึงคิดว่าเรย์หนีไปไฟแช็คของเขาไป วิซเซอร์ออกตามล่าและกำจัดเรย์ แต่กลับไม่พบหลักฐานทั้งที่ความเป็นจริงแล้วไฟแช็คยังคงอยู่ในที่เกิดเหตุ

หนังปิดเรื่องด้วยเรย์เสียชีวิต เหลือเพียงแอบบี้ที่ต้องต่อสู้กับวิซเซอร์ และยิงเขาด้วยปืนกระบอกเดียวกับที่วิซเซอร์ใช้ฆาตกรรมมาร์ตี้

จะเห็นได้ว่า *Blood Simple* มีโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จของหนังฟิล์ม noir แต่ในขณะเดียวกันก็ปรับเปลี่ยนในแบบของพี่น้องโคเอนให้เป็นโครงเรื่องหักมุม ผสมกับความเข้าใจผิดของตัวละคร จนนำไปสู่เหตุการณ์ฆาตกรรมที่ยากจะควบคุมได้

5.1.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องของภาพยนตร์ชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่มองเห็นจากภายนอกไม่ได้เป็นจริงอย่างที่คิดเสมอไป ดังเช่นมาร์ตี้เข้าใจผิดว่าแอบบี้และเรย์เสียชีวิต หรือเรย์คิดว่าแอบบี้ฆ่ามาร์ตี้เพียงเพราะเห็นปืนของเธอในที่เกิดเหตุ เรื่องราวจึงพลิกผันและลงเอยด้วยหายนะ

5.1.1.3 ตัวละคร (Character) ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วย เรย์ แอ็บบี้ มาร์ตี้ และวิชเชอร์ ซึ่งต่างมีปฏิสัมพันธ์กันและเชื่อมโยงกับแก่นเรื่องอย่างชัดเจน โดยตัวละครหลักในหนังมีดังนี้

5.1.1.3.1) เรย์ เป็นตัวละคร Anti - Hero ที่มีความเปราะบาง และมีความขัดแย้งภายในจิตใจ ด้านหนึ่งเขาเป็นผู้ชายที่ยึดมั่นในเรื่องความรักเหนือเหตุผลและความถูกต้อง ทำให้เขามีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับภรรยาของเจ้านายและยอมฆ่าเจ้านายเพื่อปกป้องความผิดให้คนรัก แต่อีกด้านหนึ่งเขาก็กลับรู้สึกผิดในสิ่งที่ทำและหวาดระแวงคนรัก ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ไม่ราบรื่น

นอกจากนั้นเรย์ยังเป็นตัวละครที่ตกบันไดพลอยกระโจน ถูกดึงเข้าไปเกี่ยวข้องกับกรรมฆาตกรรมจากความโง่เขลา และขาดการไตร่ตรอง ดังเช่นการสรุปว่าแอ็บบี้ฆ่ามาร์ตี้เพียงเพราะเห็นปืนของเธอในที่เกิดเหตุ รวมถึงการเชื่อคำพูดใส่ร้ายของมาร์ตี้จนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเขา กับแอ็บบี้ต้องระหองระแหงอยู่บ่อยครั้ง

5.1.1.3.2) แอ็บบี้ เป็นตัวละครผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ กล่าวคือเธอเป็นตัวละครที่ถูกสามีคุกคามและถูกใส่ร้ายว่ามีชายอื่นนอกเหนือจากเรย์และมาร์ตี้ ทว่าในช่วงหลังเธอก็กลับถูกใส่ร้ายจากนักสืบเอกชนว่าเป็นผู้ฆ่าสามี ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเธอเป็นผู้บริสุทธิ์ นอกจากนั้นภาพลักษณ์ภายนอกที่ดูใสซื่อ ก็ต้องเปลี่ยนเป็นเข้มแข็งเมื่อต้องป้องกันตนเองจากเพศชาย ดังเช่นฉากที่มาร์ตี้บังคับให้เธอลับไปพร้อมเขา แอ็บบี้ก็สามารถเอาชนะมาร์ตี้ได้ด้วยกำลังของเธอเอง หรือฉากไล่ล่าตอนสุดท้ายระหว่างแอ็บบี้กับวิชเชอร์ แอ็บบี้ก็สามารถเอาชนะและเป็นตัวละครหญิงเพียงคนเดียวที่อยู่รอด

5.1.1.4 ขนบของภาพ (Visual Convention) ฟิน้องโคเอนร่วมงานกับแบร์รี ซอนเนนเฟลด์ (Barry Sonnenfeld) ผู้กำกับภาพ ซึ่งถ่ายหนังยาวเรื่องนี้เป็นเรื่องแรกเช่นกัน แม้จะเป็นหนังทุนสร้างน้อย แต่ภาพที่ปรากฏในหนังกลับมีรูปแบบที่หลากหลาย เช่นการเชื่อมภาพโดยใช้วัตถุทรงเดียวกัน การเคลื่อนกล้องที่เน้นพุ่งเข้าหาตัวละครอย่างรวดเร็ว เพื่อบอกให้ผู้ชมมุ่งความสนใจการกระทำของตัวละคร การเพิ่มแสงด้วยการยิงปืนทะลุผนังให้เป็นรู และการเคลื่อนกล้องข้ามศีรษะคนเมาก็เป็นเทคนิคสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายที่เสียดสีความด้อยค่าของมนุษย์อย่างหนึ่ง นอกจากนั้นหนังยังมีเทคนิคภาพด้านอื่นที่สื่อความตลกร้าย ที่ประชดประชัน เสียดสีชีวิตมนุษย์ ดังต่อไปนี้

- การจัดแสง : ถึงแม้การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่องนี้อาศัยการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low-key Lighting) เพื่อสะท้อนถึงสภาพจิตใจและความรู้สึกผิดบาปในใจของตัวละคร ทว่าหนังได้เพิ่มเทคนิคการจัดแสงที่เน้นความสว่างไสว (High – Key Lighting) โดยมีเงาตกกระทบน้อยที่สุดในฉากการตายของตัวละครหลักซึ่งแตกต่างจากขนบของหนังฟิล์ม noir โดยทั่วไปที่มักจัดแสงให้ตัวละครตกอยู่ภายใต้เงามืดตลอดเวลา

ในฉากการตายของวิซเซอร์ (รูปที่ 5.1) จะเห็นว่ากล้องถ่ายโดยใช้กล้องมุมสูงกดลงมาองดูชะตากรรมของวิซเซอร์ที่นอนกุ่มท้อง ตาเบิ่งโพลงอยู่ได้อย่างล้าหน้า ก่อนจะสิ้นใจ เขาได้ล่วงรู้ความโง่เขลาของตนเองว่าความพยายามตามล่าเรย์กับแอมบี้ นั้นเป็นความเข้าใจผิดของตนเอง การจัดแสงที่สว่างไสวช่วยให้เห็นสีหน้าของวิซเซอร์ชัดเจนขึ้น นัยหนึ่งเป็นการปล่อยให้ผู้ชมหัวเราะเยาะความเชื่อมั่นในตนเองที่นำไปให้วิซเซอร์มีจุดจบเช่นนี้ ในขณะที่เดียวกันการจัดแสงแบบสว่างไสวดังกล่าวก็สร้างความตรงกันข้ามกับการจัดแสงแบบมืดสลัวในหนังฟิล์ม noir ซึ่งเป็นการตีความในอีกลักษณะหนึ่งของพี่น้องโคเอน

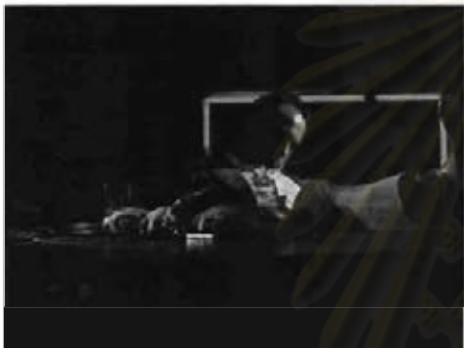


รูปที่ 5.1 – 5.2 การจัดแสงตัวละครหลัก เพื่อสะท้อนชะตากรรมของตัวละคร

ในขณะที่วิซเซอร์นอนตายอยู่ภายใต้แสงสว่างไสว ทางด้านแอมบี้ (รูปที่ 5.2) กลับตกอยู่ภายใต้เงามืดและหวาดวิตก ในภาพคือฉากตอนท้ายเรื่องที่เธอกำลังรอมิงวิซเซอร์ เธอไม่รื้อให้วิซเซอร์ออกมาจากห้องน้ำ แต่ใช้เงาจากพื้นประตูห้องน้ำบ่งบอกการเคลื่อนไหวของวิซเซอร์ เพียงเงานั้นเคลื่อนไหวมาถึงกลางประตู เธอก็ลั่นไกปืน ผลคือวิซเซอร์เสียชีวิตโดยไม่ทันได้ต่อสู้ และแอมบี้ก็เข้าใจผิดว่าคนที่เธอฆ่าคือมาร์ตี้ หนังอาศัยการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low – Key Lighting) ให้แอมบี้ตกอยู่ภายใต้เงามืดเพียงคนเดียว ด้านหนึ่งเป็นการใช้เทคนิคการจัดแสงช่วยให้แอมบี้เห็นการเคลื่อนที่ของวิซเซอร์ ซึ่งช่วยในการตอกย้ำความเข้าใจผิดของแอมบี้ ในอีกด้านหนึ่งก็มีนัยบ่งบอกว่าตัวละครชายสามคนได้หลุดพ้นไปจากโลกอันน่ากลัว มืดมิดโหดแล้ว เหลือแอมบี้เพียงคนเดียวที่ต้องทนอยู่กับความผิดและเดียดายในที่สุด นอกจากนั้นจะสังเกตเห็นว่าที่ภาพของแอมบี้มีการวางกล้องในระดับ

สายตาของผู้ชมโดยปล่อยให้ผู้ชมประจันหน้ากับตัวละคร และร่วมลุ้นถึงวินาทีความเป็นความตายว่า แอ็บบี้จะสามารถรอดชีวิตไปได้หรือไม่ เป็นอีกวิธีการหนึ่งในการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความระทึกขวัญให้กับผู้ชม

- *การจัดวางองค์ประกอบภาพ* : ภาพปลาตายสีตัวถูกมัดและวางบนโต๊ะทำงาน (รูปที่ 5.3) ปรากฏอยู่ในฉากที่มาร์ตี้กลับจากต่างเมืองเพื่อสร้างหลักฐานว่าตนเองบริสุทธิ์ หลังจากสั่งให้วิซเซอร์ฆ่าภรรยาและซัวร์ก ปลาทั้งสี่ตัวเป็นของฝากที่มาร์ตี้มอบให้วิซเซอร์ ทว่ามาร์ตี้กลับไม่ทันระวัง และวางปลาทับไฟแช็กของวิซเซอร์โดยไม่รู้ตัว

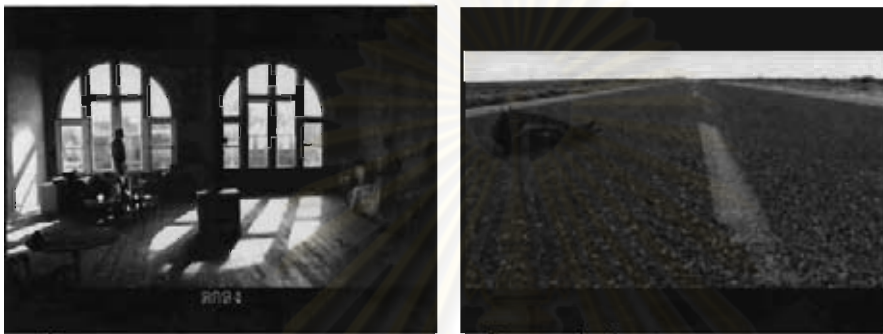


รูปที่ 5.3 ภาพล้อเลียนชะตากรรมของตัวละครทั้งสี่คน

จากรูปจะเห็นการจัดวางองค์ประกอบภาพที่เน้นตัวปลาทั้งสี่ด้านหน้า (Foreground) โดยมีไฟแช็กอยู่ด้านล่างตัวปลา และมีร่างของมาร์ตี้ไม่ชัดด้านหลัง (Background) การวางภาพในลักษณะดังกล่าวถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ (Sign) สื่อความหมายถึงชะตากรรมของตัวละครทั้งสี่ที่เชื่อมโยงกันมากกว่าการให้ความสนใจศพของมาร์ตี้ด้านหลัง และหากพิจารณาอีกชั้นหนึ่งก็จะเห็นนัยของผู้กำกับที่เย้ยหยันความโง่เขลาของวิซเซอร์ที่เชื่อมั่นในความฉลาดของตนเอง เพราะหลังจากภาพนี้ หนึ่งได้ตัดภาพ (cut to) มาที่ภาพระยะใกล้ (Close - Up) ให้ผู้ชมเห็นไฟแช็กซึ่งซ่อนอยู่ใต้ตัวปลา เพื่อประชดประชันว่าคนโง่ไม่ใช่แค่มาร์ตี้ แต่ยังรวมถึงวิซเซอร์ด้วย หนึ่งปล่อยให้ผู้ชมเป็นหนึ่งในผู้กุมชะตากรรมของตัวละครและเฝ้ามองหายนะที่กำลังเกิดขึ้น พร้อมเย้ยหยันความโง่เขลา สะเพร่าของวิซเซอร์ เพราะไฟแช็กที่วิซเซอร์ค้นหาอยู่ใกล้แค่เอื้อม

- *ฉาก* : โดยปกติหนังฟิล์มนัวร์มักใช้การจัดฉากและสถานที่ให้มีความอับทึบ คับแคบเพื่อให้ตัวละครรู้สึกถึงความอึดอัดและอึดอัดคร่ำครวกับหาทางออกให้ตนเองไม่ได้ แต่ *Blood Simple* ใช้การจัดฉากที่มีลักษณะโปร่งโล่ง มีแสงสว่างจากภายนอกส่องเข้ามาในห้อง ดังเช่นภาพห้องพักของแอ็บบี้ที่มีลักษณะโล่งกว้าง (รูปที่ 5.4) จะเห็นว่าหนึ่งใช้ขนาดภาพระยะไกล (Long Shot) ให้ผู้ชมเฝ้ามอง

ความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยใช้การเว้นระยะห่างของพื้นที่ในการสื่อความหมายถึงความห่างเหิน และหมางเมินต่อกัน ในขณะที่แสงสว่างที่ส่องมาที่ตัวเรย์ในด้านซ้ายมือช่วยสื่อถึงความเปิดเผยที่เรย์พยายามทำทุกอย่างเพื่อแอบบี้ แต่แอบบี้ในกรอบด้านขวามือซึ่งไม่มีแสงสว่างส่องถึง มีนัยถึงความลึกลับที่เรย์ไม่อาจเข้าใจได้ว่าทำไมแอบบี้ถึงแกล้งตีสีหน้าใสซื่อ ไม่รู้เรื่องราว ทั้งแสงและการเว้นระยะห่างต่อกันนั้นก็ช่วยสื่อความหมายถึงปริศนาที่ตัวละครทั้งสองต่างไม่เปิดเผยต่อกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดความเหินห่างทั้งในแง่ของภาพและความสัมพันธ์ของทั้งคู่



รูปที่ 5.4 – 5.5 : การใช้ฉากและภาพเชิงกว้างเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์และความรู้สึกของตัวละคร

นอกจากนั้นหนังยังใช้ฉากเปิดเรื่องด้วยภาพพื้นถนนว่างเปล่ายาวสุดลูกหูลูกตา ตรงข้ามกับหนังฟิล์มนัวร์ที่มักจะเปิดด้วยเมืองอับทึบ หาทางออกไม่ได้ จากรูป 5.5 จะเห็นถึงบรรยากาศโดยรวมดูแห้งแล้ง บนพื้นถนนมีวัตถุคล้ายชิ้นส่วนยางสีดำวางอยู่ หนังใช้ภาพนี้ตอนเปิดเรื่องซึ่งมีเสียงบรรยายของวิซเซอร์พรั่บจนถึงปัญหาทั่วไป ภาพดังกล่าวไม่เพียงสื่อความหมายถึงความแห้งแล้ง กังดาร ความอ้างว้างของชนบทอย่างเท็กซัสแล้ว แต่ยังสื่อความหมายในระดับที่ลึกลงไปเห็นได้จากการตั้งกล้องในระดับต่ำกว่าสายตา และจัดวางพื้นที่ส่วนของพื้นดินมากกว่าท้องฟ้าราว 2 ใน 3 ของกรอบภาพ ความว่างเปล่าดังกล่าวอุปมาอุปไมยถึงความอ้างว้างเดียวดายของตัวละคร (ประวิทย์ แต่งอักษร , 2551: 127 - 128) สอดคล้องกับชะตากรรมของตัวละครที่ลงเอยด้วยหายนะ และไม่เหลือใครเคียงข้าง

5.1.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Blood Simple*

ภาพยนตร์เรื่อง *Blood Simple* เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของพี่น้องโคเอิน ซึ่งสร้างด้วยวิธีการเรียไรเงินและขายใบหุ้น จนได้งบประมาณราว 750,000 ดอลลาร์ แม่ทุนดังกล่าวจะเล็กน้อยเมื่อเทียบกับหนังในปัจจุบันของพี่น้องโคเอิน แต่หนังเรื่องนี้ก็ได้รับคำชื่นชมและได้รางวัลตามเวทีประกวดภาพยนตร์นอกกระแส จนทำให้พี่น้องโคเอินเริ่มเป็นที่รู้จักในฐานะคนทำหนังนอกกระแสรุ่นใหม่ *Blood Simple* เป็นหนังที่มีลักษณะตลกร้ายหลายประการ แบ่งออกได้ดังนี้

5.1.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด** : หนังสอดแทรกความเข้าใจผิด และวางโครงเรื่องให้แผนการมีความพลิกผันและเกิดการผิดพลาด โดยมีจุดเริ่มต้นจากรูปถ่ายที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิด จนเกิดเหตุการณ์บานปลาย ไม่ว่าจะเป็น มาร์ตี้ว่าจ้างวิชเชอร์รี่ให้ฆ่าภรรยากับซัวร์ก แต่ตนเองกลับถูกฆ่าด้วยปืนของแอ็บบี้ ซึ่งเป็นเหตุให้เรย์เข้าใจผิดว่าแอ็บบี้เป็นคนยิง เรย์จึงช่วยกลับเปลี่ยนหลักฐานด้วยการฝังมาร์ตี้และตกอยู่ในความทุกข์จากการกระทำของเขาเอง ในขณะที่เดียวกันพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของเรย์ทำให้แอ็บบี้หวาดกลัวและสั่นคลอนความสัมพันธ์ รวมถึงนำไปสู่ความตายของเรย์และการเอาชีวิตรอดจากวิชเชอร์รี่ในที่สุด แม้กระทั่งในตอนท้ายเรื่องพี่น้องโคเอินก็ยังสร้างความเข้าใจผิดให้แอ็บบี้คิดว่ามาร์ตี้คือคนที่ตามล่าเธอ ทั้งที่ในความจริงเขาตายไปนานแล้วและวิชเชอร์รี่ก็ค้นพบความจริงว่าการตามล่าเรย์กับแอ็บบี้ข้างไร่สาธารณะ เพราะทุกอย่างเป็นเพียงความเข้าใจผิด วิชเชอร์รี่จึงหัวเราะเยาะความโง่เขลาของตัวเองก่อนตาย

นอกจากนั้นหนังยังมีการวางเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน (Unexpected) ซึ่งอาศัยการวางโครงเรื่อง (Plot) ไว้ก่อนล่วงหน้าแบบหนึ่งแต่กลับเฉลยในอีกแบบหนึ่ง ซึ่งไม่เพียงสร้างความรู้สึกพลิกความคาดหมาย ในทางกลับกันก็ทำให้เห็นความโหดร้ายของมนุษย์มากยิ่งขึ้น ดังเช่นสถานการณ์ที่เรย์บอกแอ็บบี้ว่าเขาจัดการทำความสะอาดที่เกิดเหตุแล้ว แต่แอ็บบี้กลับไม่รู้เรื่อง และไม่นานก็มีโทรศัพท์ดังขึ้น แอ็บบี้รับแต่ไม่มีคนพูด เธอเข้าใจว่ามาร์ตี้โทรศัพท์มา เรย์จึงหัวเราะอย่างขมขื่นเพราะเขาเพิ่งฝังศพมาร์ตี้เมื่อคืนด้วยตนเอง เหตุการณ์ดังกล่าวทั้งมีดหม่นและก่อให้เกิดอารมณ์ขันตลกร้ายที่หัวเราะไม่ออกเพราะผู้ชมเห็นความเข้าใจผิดของเรย์ ในขณะเดียวกันก็ขบขันสีหน้าไม่รู้อิเหนอของแอ็บบี้ ดังนั้นฉากต่อไปจึงเห็นว่าแอ็บบี้ถูกใส่ร้ายและถูกคนรักทิ้งในเวลาแทบจะไล่เลี่ยกัน หรือฉากที่มาร์ตี้ขึ้นในรถ เขาพยายามหนีลงจากรถ แต่เรย์ก็ลากกลับมาได้ และขุดหลุมฝังมาร์ตี้ ฉากดังกล่าวทำให้ผู้ชมคาดหวังว่ามาร์ตี้คงไม่อาจรอดไปได้ แต่หนังกลับพลิกความคาดหวังของผู้ชมในอีกระดับหนึ่งด้วยภาพ

มาร์ตี้ถือปืน ทำให้ผู้ชมลุ้นว่าเขาจะรอดหรือไม่ แต่แล้วกระสุนกลับด้าน ยังไม่ออก มาร์ตี้จึงถูกฝังทั้งเป็น ฉากดังกล่าวไม่เพียงพลิกความคาดหวังของผู้ชม แต่ยังสะท้อนถึงความโหดร้ายของเรย์ที่ถูกค้นหาครอบงำ จนเผยธาตุแท้ความโหดเหี้ยมของตนซึ่งสอดคล้องกับแก่นของตลกร้ายได้อย่างดี

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : ภาพยนตร์ฟิล์ม noir โดยทั่วไปอาศัยสูตรสำเร็จของความสัมพันธ์แบบรักสามเส้าที่ภรรยาลักลอบมีคู่ และหาทางกำจัดฝ่ายสามี โดยอาศัยผู้รักเป็นผู้ลงมือ ทว่า *Blood Simple* กลับนำสูตรสำเร็จดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนในแบบฉบับของตนเอง แม้หนังจะลำดับเรื่องราวแบบ Classic Paradigm แต่ *Blood Simple* ใช้ขนบหนังฟิล์ม noir มาเล่นกับความคาดหวังของผู้ชม โดยเปลี่ยนให้ฝ่ายสามีเป็นผู้ว่าจ้างนักสืบให้ฆาตกรรยากับผู้รักแทน ในขณะที่ความผิดทั้งหมดกลับตกอยู่ที่ฝ่ายหญิงที่รับบทเป็นผู้หญิงแพศยา

2. **การสลับบทบาทและบุคลิกของตัวละคร** : หนังเรื่องนี้มีการเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวละครที่แตกต่างจากหนังฟิล์ม noir อยู่ 2 ตัวละคร ได้แก่ แอ็บบี้ ผู้รับบทเป็นผู้หญิงแพศยา (Femme Fatale) กับ วิชเซอร์ นักสืบเอกชน สำหรับแอ็บบี้ เธอเป็นตัวละครผู้หญิงที่ถูกวางตำแหน่งให้เป็นผู้หญิงแพศยา ตามแบบฉบับตัวละครในภาพยนตร์ฟิล์ม noir คลาสสิก แต่พี่น้องโคเอนได้เปลี่ยนแปลงและเพิ่มมิติของตัวละครนี้ด้วยการให้เธอเป็นตัวละครผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ กล่าวคือตัวละครดังกล่าวในหนังฟิล์ม noir จะเป็นผู้วางแผนกำจัดฝ่ายสามี แต่บทบาทของแอ็บบี้กลับกลายเป็นตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive Character) จากการถูกสามีคุกคาม และถูกใส่ความจากเพศชายว่าเป็นฆาตกร และเป็นหญิงแพศยา ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วเธอไม่รู้เรื่องราวเหล่านั้นแม้แต่หยก

ในขณะที่วิชเซอร์ นักสืบเอกชน กลับมีลักษณะรูปร่างอ้วน ลงพุง ทั้งที่ตัวละครนักสืบส่วนใหญ่ มักถูกกำหนดให้มีรูปร่างสูงสมชายชาติ และมีปฏิภาณไหวพริบในการแก้ไขปัญหา แต่วิชเซอร์ตรงกันข้ามกับตัวละครนักสืบ เขาชอบประชดประชัน เหน็บแนม หัวเราะเยาะและคิดว่าตัวเองฉลาดอยู่ตลอดเวลา ทว่าในความเป็นจริงเขาก็กลับทำแต่เรื่องผิดพลาดและโง่เขลา จนเป็นเหตุให้ตนเองเสียชีวิต

3. **การเปลี่ยนแปลงขนบของภาพ** : โดยปกติการจัดแสงในหนังฟิล์ม noir มักอาศัยรูปแบบการจัดแสงที่เห็นเงาตกกระทบ และส่วนที่เป็นสีเทากับดำของภาพมากกว่าความสว่าง ทว่าลักษณะเฉพาะที่พี่น้องโคเอนสร้างความแตกต่าง ก็คือการจัดแสงให้สว่างในฉากสำคัญในเรื่อง เช่น ฉากการตายของตัวละครหลักอย่างเรย์ และวิชเซอร์

นอกจากนั้นการใช้ฉากที่ปรากฏในหนังก็มีความแตกต่างจากหนังฟิล์มนิวรีทัวไป กล่าวคือ หากภาพยนตร์ฟิล์มนิวรีคลาสสิกมีขอบในการใช้ฉากที่เน้นภาพเมือง และบรรยากาศที่ดูอึดอัดคับแคบ ฉากของหนังพี่น้องโคเอนก็คือบรรยากาศชนบทโล่งกว้างอย่าง เท็กซัส ซึ่งสร้างความรู้สึกเว้งว่างและเปลี่ยวเหงา สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของอีธาน โคเอนที่ระบุว่า “หนังฟิล์มนิวรีคลาสสิกให้ความรู้สึกถึงความเป็นเมือง แต่เราต้องการสิ่งที่แตกต่าง” (Allen, 2006: 13)

5.1.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

ลักษณะของอารมณ์ขันแบบตลกร้ายเป็นลักษณะของอารมณ์ขัน (Humour) ที่เล่นตลกกับความตาย ความป่วยไข้ ความไร้สาระ รวมถึงเสียดสี ประชดประชันและเหยียดหยามมนุษย์ที่โหดเหี้ยม ปัญหาสังคม ซึ่งอารมณ์ขันแบบตลกร้ายใน *Blood Simple* มีลักษณะดังต่อไปนี้

- **ตัวละคร (Character)** : บุคลิก และลักษณะนิสัยของตัวละครตลกโดยส่วนใหญ่ มักมีลักษณะเชื่องช้า ะอะอะมะเทิง ทะลึ่งทะเล้น แต่ตัวละครของตลกร้ายจะมีลักษณะตรงข้าม กลับหัวกลับหาง ประเภทโง่เขลาแต่อดฉลาด ภายนอกเข้มแข็งแต่ภายในอ่อนแอ หรือโหดเหี้ยมเพราะไม่เห็นค่าของชีวิตมนุษย์ ซึ่งตัวละครเหล่านี้สร้างความรู้สึกขบขันแสบขมขึ้น หรือบางครั้งก็ทำให้ผู้ชมหัวเราะไม่ออกเพราะความโหดเหี้ยม ดังเช่น วิซเซอร์ เป็นนักสืบที่มีท่าทาง (Manner) เชื่องช้า ไม่คล่องแคล่ว ชอบหัวเราะด้วยน้ำเสียงเหยียดหยัน ใบหน้ามักขมเหงื่อ ชอบพูดจาประชดประชัน ทับถมคนอื่น ดังนั้นเขากับมาร์ตี้จึงมีความสัมพันธ์ที่ต่างเอาชนะคะคานากันบ่อยครั้ง ไม่ว่าจะป็นฉากที่วิซเซอร์นำรูปถ่ายของเอ็บบ์กับซูร์กบนเตียงมาให้มาร์ตี้ มาร์ตี้จึงประชดว่าในสมัยกรีกเขาจะตัดหัวคนส่งสาร หรือเรย์ที่ภายนอกดูเข้มแข็ง แต่กลับโง่เขลา เมื่อเรย์เห็นเลือดจากศพของมาร์ตี้นองเต็มพื้น เขาจึงใช้เลือดเช็ดทำความสะอาด แต่กลับยิ่งทำให้รอยเลือดเปื้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิม อารมณ์ขันตลกร้ายจึงมาจากบุคลิกท่าทางของตัวละครที่ไม่สอดคล้องกันกับการกระทำ รวมถึงความโง่เขลาที่ตัวละครมักจะคิดว่าตนเองควบคุมสถานการณ์ได้ แต่ผู้ชมซึ่งรู้ความจริงมากกว่าก็จะขบขันปนเหยียดหยามความไม่รู้เรื่องรู้ราวดังกล่าว

- **บทสนทนา (Dialogue)** : อารมณ์ขันแบบตลกร้ายจากบทสนทนา ที่มีเนื้อหาใจความสำคัญอยู่ที่การเหยียดหยัน เสียดสี สะท้อนด้านมืดของมนุษย์ ดังเช่นคำพูดในฉากที่วิซเซอร์ฆ่ามาร์ตี้เพื่อเงิน แล้วประชดประชันว่า “Who looks stupid now” แต่ภาพกลับตัดมาที่ปลาตีตัวทับไฟแช็คอยู่จะเห็นว่าถ้อยคำทั้งสองประโยคข้างต้นสร้างความรู้สึกขบขันปนเหยียดหยาม ให้ผู้ชม ที่เฝ้ามองพฤติกรรมนิสัยเหน็บแนมและอดฉลาดของวิซเซอร์ว่าสุดท้ายความอวดดีของเขาส่งผลเช่นไร

- *สถานการณ์ (Situation)* : หนังสือเสียงประกอบในสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เดียดสี และเหยียดหยันชีวิตของตัวละครอยู่หลายฉาก แต่ที่ปรากฏอย่างเด่นชัด และมีลักษณะตลกร้ายที่ เกี่ยวข้องกับความตาย ได้แก่ เสียงของนักจัดรายการวิทยุที่พูดถึงเรื่องของพระเจ้าในระหว่างทางที่เรย์ ขับรถพามาที่ไปฝั่ง ก่อนจะถูกเปลี่ยนเป็นดนตรีร็อกสนุกสนานในฉากที่เรย์กำลังฆ่ามาร์ตี้ บอกนัย ว่าคำสอนทางศาสนาไม่สามารถยับยั้งและเปลี่ยนแปลงจิตใจของคนที่ยึดติดได้ และการฆ่าคนของ ตัวละครไม่ใช่เรื่องที่รุนแรงกลับร็อกเสียงด้วยซ้ำ อีกทั้งการเลือกใช้เสียงประกอบที่มาจากนอกตัวหนัง (off screen sound) ซึ่งมีลักษณะใก้หูในฉากการฆาตกรรมต่างจากภาพยนตร์ระทึกขวัญเรื่องอื่นที่ มักใช้ดนตรีประกอบที่สร้างความรู้สึกลุ้นระทึก เสียงประกอบดังกล่าวช่วยสร้างความขัดแย้งให้ภาพ การไล่ล่า และความพยายามเอาชีวิตรอดของตัวละครราวกับต้องการเหยียดหยันว่าการไล่ล่าชีวิตและ ความตายที่กำลังเกิดขึ้นเป็นเรื่องเล็กน้อย ไม่สำคัญอะไร สอดคล้องกับแก่นเรื่องของตลกร้ายที่พูดถึง เรื่องของความโหดร้ายของมนุษย์ และเรื่องราวของความตาย

5.1.1.5.3) *บริบททางสังคม*

จากบทบรรยายของวิซเซอร์ที่กล่าวถึงประเทศรัสเซียว่าเริ่มมีการแยกประเทศกันแล้ว ประกอบ กับการพิจารณาช่วงเวลาหนังถูกสร้างขึ้น (1984) วิเคราะห์ได้ว่าบริบททางสังคมในหนังเกิดขึ้น ในช่วงปลายสงครามเย็น สหภาพโซเวียตกับอเมริกายังคงทำสงครามตัวแทนกันอยู่ตามภูมิภาคต่างๆ ทั้งโซเวียตและอเมริกาได้ทุ่มงบประมาณไปกับการทหาร และการแสดงแสนยานุภาพของประเทศ มหาอำนาจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสหภาพโซเวียตซึ่งมีการปกครองแบบคอมมิวนิสต์ ระบบเศรษฐกิจของ ประเทศอยู่ในสภาพย่ำแย่ ประชาชนอยู่ในสภาพความยากลำบาก ระบบเศรษฐกิจที่มีลักษณะสังคม นิยมดังกล่าวไม่ได้ช่วยให้ความเป็นอยู่ของประชาชนดีขึ้น ประกอบกับทางรัฐบาลกลับมุ่งเน้นการ แสดงแสนยานุภาพของประเทศมากกว่า ดังจะเห็นได้จากฉากที่มาร์ตี้เสนอเงิน 10,000 ดอลลาร์ให้ วิซเซอร์ฆ่าคน วิซเซอร์ซึ่งใจก่อนจะเปรยให้มาร์ตี้ฟังว่าคนรัสเซีย ได้ค่าแรงแค่วันละ 50 เซนต์ (1 ดอลลาร์ = 100 เซนต์) แล้ววิซเซอร์ก็รับปากทำงาน จากบริบทดังกล่าวสามารถตีความได้ว่าหนังไม่ เพียงเผยให้เห็นนิสัยโลกมากของวิซเซอร์ที่ยอมรับเงิน 10,000 ดอลลาร์เพื่อฆ่าคน แต่ยังเหยียดหยันและ ประชดประชันถึงรัฐบาลซึ่งมุ่งเน้นการเอาชนะ และประกาศแสนยานุภาพของตนมากกว่าสนใจความ เป็นอยู่ของประชาชน

กล่าวได้ว่าภาพยนตร์เรื่องแรกของพี่น้องโคเอนมีการอิงขนบภาพยนตร์ฟิล์ม noir ดั้งเดิมมา เปลี่ยนแปลงใหม่ ไม่ยึดถือตามประเพณีของหนังฟิล์ม noir ดั้งเดิม โดยเปลี่ยนแปลงทั้งโครงเรื่อง ตัว ละคร และขนบของภาพ พร้อมบอกเล่าเรื่องราวของอาชญากรรมที่ผสมความรุนแรง ความตาย และ

อารมณ์ขันตลกร้ายที่ทำให้หัวเราะไม่ออก พร้อมประชดประชัน เสียดสีตัวตนของมนุษย์ ซึ่งเห็นแก่ความอยากได้อยากมี จนไม่คำนึงถึงชีวิตของคน และนำไปสู่ความหายนะที่นำไปให้อีกหลายชีวิตต้องพบกับความพินาศไปด้วย



ศูนย์วิทยพัชร์พยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2 ภาพยนตร์เรื่อง *Raising Arizona* (1987)

ฮาย แม็คดันนอฟ (H.I. McDunnough) โจรผู้โง่เขลา พบรักกับเอ็ดวินน่า (Edwina) หรือเอ็ด (Ed) ตำรวจหญิง และปรารถนาจะรวมอนาคตกับเธอ หลังจากฮายพ้นโทษ ทั้งคู่ใช้ชีวิตอยู่ในรถเทรลเลอร์คันหนึ่งอย่างมีความสุขตามประสาคู่แต่งงานใหม่ และต้องการมีลูกเพื่อสร้างครอบครัวที่สมบูรณ์ แต่ทุกอย่างกลับไม่สวยงามอย่างที่พวกเขาคาดคิด เอ็ดไม่สามารถมีลูกได้ เนื่องจากมีปัญหาสุขภาพ ประกอบกับไม่สามารถขออุปการะเด็กเพราะประวัติอาชญากรรมของฮาย

จนกระทั่งวันหนึ่งทั้งคู่เห็นข่าวของครอบครัวอริโซนาที่มีลูกแฝดถึงห้าคน ประกอบกับคำพูดของผู้เป็นแม่ว่ามีลูกเยอะเกินจะเลี้ยงไหว พวกเขาทั้งคู่จึงวางแผนขโมยนาธาน จูเนียร์ ลูกชายคนหนึ่งของครอบครัวอริโซนาแทน แต่เหตุการณ์กลับไม่เป็นตามที่คาดคิด เมื่อเกลและเอวิล เพื่อนนักโทษของฮายหลบหนีออกมาจากเรือนจำและมาขออาศัยอยู่กับเขา ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องวุ่นวายที่เกิดขึ้นต่อมา

ทางด้านนาธาน อริโซนาก็ประกาศตามหาลูกชายด้วยการตั้งเงินรางวัลสูงถึง 25,000 ดอลลาร์ เงินจำนวนดังกล่าวไม่เพียงทำให้เกลและเอวิลทรยศหักหลังฮายด้วยการขโมยเด็กไปเท่านั้น แต่ยังเป็นการชักนำ ลีโอนาร์ด สมอลล์ โจรผู้ร้ายกาจเข้ามาพัวพันด้วยอีกคนหนึ่ง ฮายกับเอ็ดจึงตัดสินใจตามหาตัวนาธาน จูเนียร์เพื่อส่งคืนกลับสู่ครอบครัวอริโซนาในที่สุด

5.2.1) ลักษณะภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Raising Arizona*

5.2.1.1) โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) โครงเรื่องหลักของภาพยนตร์เล่าเรื่องผ่านมุมมองของฮาย ซึ่งเป็นตัวแปรให้เกิดเรื่องราวต่างๆ ขึ้นในภาพยนตร์ โดยอาศัยเหตุการณ์ซุลมุนวุ่นวาย และตัวละครอื่นมาเสริมให้เรื่องมีอรรถรสมากยิ่งขึ้น

หนังเปิดเรื่องด้วยการพบกันครั้งแรกของฮายและเอ็ดในคุก ฮายเป็นเพียงนักโทษ ในขณะที่เอ็ดคือตำรวจ หนึ่งใช้เวลาไม่นานก็เปิดเผยให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของฮายว่าเป็นคนไม่จริงจังกับชีวิต และยังมีความคิดเป็นเด็ก ทว่าบทบาทที่ตรงกันข้ามดังกล่าวไม่ได้เป็นอุปสรรคความรักของทั้งคู่

หลังจากนั้นหนังก็พาผู้ชมเข้าสู่โครงเรื่องหลัก คือความหวังที่จะสร้างครอบครัวสุขสันต์ ทว่าทั้งคู่ไม่อาจมีลูกได้ จึงตัดสินใจขโมยลูกของครอบครัวอริโซนาเพื่อเติมเต็มชีวิตครอบครัวให้สมบูรณ์ แต่

แล้วเหตุการณ์ซุลมุนวุ่นวายกลับตามมาอย่างต่อเนื่อง เมื่อเพื่อนนักโทษของฮายมาขออาศัยอยู่ด้วย ประกอบกับนักล่าเงินรางวัลก็ออกตามหาเด็ก ความวุ่นวายจึงเกิดขึ้นเมื่อทุกฝ่ายต่างพยายามแย่งเด็ก มาเป็นของตนเอง

หนังมาถึงจุดสูงสุดเมื่อนาธาน จูเนียร์ถูกจับ ทำให้ฮายตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อชีวิตของเด็ก ทางด้านเอ็ดก็สำนึกในหน้าที่ผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ และเอาชนะความปรารถนาเรื่องครอบครัว สมบูรณ์แบบ โดยการออกตามหานาธาน จูเนียร์คืนครอบครัวอิโซนา

หนังปิดเรื่องด้วยการที่ฮายคืนเด็กให้ครอบครัวอิโซนา จากนั้นฮายก็ฝันถึงเขากับภรรยา พร้อมด้วยลูกหลานในอนาคต ทว่าตอนจบของหนังกลับจบแบบเปิด โดยไม่ได้เฉลยว่าหลังตื่นจากความฝัน สิ่งที่ฮายปรารถนาเป็นจริงหรือไม่

โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จของหนังคือการวางโครงเรื่องที่หักมุม โดยนำเรื่องราวของแผน อาชญากรรมอย่างการลักพาตัวมาเป็นประเด็นสำคัญ พร้อมทั้งผสมความเข้าใจผิดและความโง่เขลา ของตัวละครมาผสมผสาน

5.2.1.2) **แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นของเรื่องนี้สะท้อนถึงการสร้างครอบครัวและความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) ซึ่งตีค่าความสมบูรณ์พร้อมของชีวิตและครอบครัวจากการมีทั้งพ่อ แม่ และลูก พร้อมทั้งตั้งคำถามว่าหากชีวิตของตัวละครทั้งสองไม่ได้ลงเอยตามนั้น พวกเขายังสามารถรักษาความรักต่อกันได้อีกไหม

5.2.1.3) **ตัวละคร (Character)** ตัวละครหลักที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง ซึ่งเกี่ยวข้องกับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ดราม่าคือฮาย เขาเป็นผู้เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตนเองที่มีความขัดแย้งกับสภาพสังคมและผู้คน โดยมีเอ็ด ตัวละครอีกหนึ่งตัวที่ถูกสังคมหล่อหลอมให้อยู่ในกรอบกฎเกณฑ์ช่วยเพิ่มมิติให้กับหนัง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.1.3.1) **ฮาย แม็คดันนอฟ (H.I. McDonough)** เป็นตัวละครที่มีข้อบกพร่องในตนเองหลายประการ ฮายโง่เขลา อ่อนแอและไม่รู้จักโต แม้เขาออกจากคุกและใช้ชีวิตในสังคมภายนอกแจ่มใสมากขึ้น ทว่าฮายกลับรู้สึกที่ตนเองแปลกแยก เขาต้องฝันทำงานที่หน้าเบือ เพื่อสร้างครอบครัวกับภรรยา ต้องรับบทบาทหัวหน้าครอบครัว และเป็นพ่อชั่วคราวของนาธาน จูเนียร์ทั้งที่ยังไม่พร้อม ทว่าเมื่อเด็กหายไปแล้วฮายกำลังจะสูญเสียคนรัก เขาจึงเรียนรู้การมีความรับผิดชอบและเปลี่ยนเป็นผู้ใหญ่ที่

รับผิดชอบในที่สุด ซึ่งลักษณะตัวละครดังกล่าวสอดคล้องกับตัวละคร Anti-Hero ของหนังแนวตลก ร้ายอย่างกลมกลืน

นอกจากนั้นตัวละครที่สอดคล้องกับฮาย ซึ่งฮายระบุว่าเป็นด้านมืดของเขาที่หลุดออกมาจากโลกความฝันก็คือ สมอลส์ นักล่าเงินรางวัล ผู้โหดเหี้ยม และพร้อมทำทุกอย่างเพื่อสิ่งที่ตนปรารถนา หนังนำเสนอโลกเสมือนจริงที่ตัวละครในฝันร้ายของฮายมีตัวตนจริง สมอลส์เป็นตัวละครด้านที่เลวสุดชั่ว ตรงข้ามกับฮายที่ยังมีศีลธรรมคอยกำกับดูแล

5.2.1.3.2) *เอ็ดวินน่า หรือเอ็ด (Edwina)* เป็นตัวละครที่ถูกกรอบของสังคมครอบงำความคิด ชีวิตของเธอดำเนินไปตามมาตรฐานของสังคม เอ็ดจึงถูกเพื่อนนักโทษหนีคุกของฮาย แต่กลับยกย่องครอบครัวของเกลิน หัวหน้างานของฮายว่าเป็นเพื่อนที่ดี เพียงพิจารณาจากฐานะทางสังคมทั้งที่เกลินคิดไม่ซื่อกับเธอ รวมถึงคล้อยตามการวางแผนชีวิตครอบครัวที่ภรรยาเกลินแนะนำ โดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของฮาย จนนำไปสู่การทะเลาะกันอย่างรุนแรง

นอกจากนั้นเอ็ดยังเป็นตัวละครที่มีความขัดแย้งในจิตใจของตนเอง กล่าวคือด้านหนึ่งเธอเป็นตำรวจที่ต้องรักษาความถูกต้อง แต่อีกด้านคือภรรยาของอาชญากรที่อยากมีลูก แต่เมื่อไม่สมหวัง เธอจึงตัดสินใจละทิ้งหน้าที่ตำรวจและกรอบกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมด้วยการขโมยลูกของคนอื่น ความรู้สึกผิดในใจของเธอปรากฏอยู่หลายครั้ง ทว่าเธอไม่สามารถเอาชนะความปรารถนาสร้างครอบครัวให้สมบูรณ์ตามทัศนคติของเธอได้ อย่างไรก็ตามภายหลังจากเด็กถูกลักพาตัวไป เอ็ดจึงตัดสินใจกลับเข้าสู่กรอบของศีลธรรมโดยการตามหาเด็กคืนพ่อแม่ แม้หนังเรื่องนี้จะเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของฮาย แต่เอ็ดก็เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่มีความสำคัญกับเรื่อง และสอดคล้องกับตัวละครตลกร้าย ซึ่งมีทั้งความขัดแย้งในตนเอง และประาะบางไม่ต่างจากสามีของเธอ

5.2.1.4) *ขนบของภาพ (Visual Convention)* แม้ภาพยนตร์เรื่องนี้จะโดดเด่นเรื่องการประชดประชัน เหน็บแนมสังคมการเมือง โดยอาศัยมุขตลกและสถานการณ์ที่ดูวุ่นวายเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ในขณะที่เทคนิคด้านภาพก็มีการใช้สัญญาณมากขึ้น ดังเช่นการเปรียบเทียบใจสองคนที่หนีคุกและหลุดขึ้นเหนือพื้นดิน โดยใช้ภาพเปรียบเทียบเหมือนการหลุดออกมาจากครรภ์ของมารดา ในขณะที่เทคนิคด้านอื่นที่สนับสนุนความตลกร้ายมีดังต่อไปนี้

- การจัดองค์ประกอบภาพ : ภาพยนตร์วิพากษ์วิจารณ์ความแตกต่างของฐานะและสถานะทางสังคมของครอบครัวชายและนาธาน ผ่านการจัดองค์ประกอบภาพที่สะท้อนความเหลื่อมล้ำทางสังคมอย่างชัดเจน โดยทางด้านเอ็ดและฮายนั่งอยู่บนเก้าอี้นอนพลาสติกสองตัว (รูปที่ 5.6) ซึ่งตั้งอยู่กลางกรอบภาพ หันหน้าเผชิญกับผู้ชมตรงๆ พร้อมสีหน้านิ่งในขนาดภาพเต็มตัว (Full Shot) แวดล้อมด้วยบรรยากาศของพื้นที่ทะเลทรายอันแห้งแล้งของรัฐออริโซนา ภาพดังกล่าวถูกใช้เพื่อเสียดสี เย้ยหยันชีวิตที่ด้อยทั้งฐานะการเงินและสถานภาพทางสังคมของฮายและเอ็ด พวกเขาไม่มีเพียงรถเคลื่อนที่ขนาดเล็ก จึงต้องออกมาใช้พื้นที่ภายนอกร่วมกับคนอื่นที่มีชะตากรรมเดียวกับพวกเขา แม้ทั้งสองจะมีความสุขเล็กๆ น้อยๆ ตามอัตภาพ แต่เทียบไม่ได้เลยกับภาพครอบครัวออริโซนา (รูปที่ 5.7) ซึ่งอยู่ในบ้านหลังใหญ่ มีพื้นที่กว้างขวาง มีเฟอร์นิเจอร์ ความสะดวกสบายครบครัน และข้อสำคัญคือมีลูกๆ เต็มเต็มครอบครัวให้สมบูรณ์



รูปที่ 5.6



รูปที่ 5.7

รูปที่ 5.6 - 5.7 ภาพเปรียบเทียบการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสื่อความแตกต่างของสองครอบครัว

ภาพดังกล่าวไม่เพียงเสียดสีอุดมคติที่เชื่อว่าคนเราเท่าเทียมกัน ทั้งที่ในความเป็นจริง ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นยังคงปรากฏให้เห็น ในอีกด้านหนึ่งกลับเย้ยหยันความฝันแบบอเมริกันว่าแม้พวกเขาจะไม่ได้มีฐานะทางการเงินมาก แต่ก็มียุติในการแสวงหาความสุขได้เช่นกัน ดังที่ฮายนังติดกับเอ็ดในชุดเรียบง่าย ไร้ราคา แม้หนังใช้การจัดแสงที่สองเข้าหน้าตัวละครให้เหมือนแสงพระอาทิตย์ยามเย็นซึ่งเป็นแสงแข็ง (Hard Lighting) แต่พวกเขาก็สวมแว่นกันแดดเพื่อป้องกันแสงดังกล่าว การจัดองค์ประกอบภาพดังกล่าวสะท้อนว่าแม้อุปสรรคของครอบครัวแม็คดันนอฟจะมีมากมายแค่ไหน ก็ไม่สามารถทำอะไรได้ トラบไตที่พวกเขายังมีกันและกัน

ในขณะที่บ้านของนาธาน อริโซนา จะเห็นว่ามีการจัดองค์ประกอบของภาพให้ครอบครัวอริโซนาซึ่งแต่งกายภูมิฐานหันมาเผชิญกล้อง ทั้งคู่แต่งกายด้วยเสื้อผ้ามีราคา และเฟอร์นิเจอร์ในบ้านล้วนบ่งบอกฐานะของผู้มีอันจะกิน นอกจากนี้ในภาพยังเว้นระยะห่างของตัวละครคนละด้านของกรอบภาพ พร้อมจัดแสงนุ่ม (Soft Lighting) จากโคมไฟทั้งสองด้าน การแสงดังกล่าวให้ความรู้สึกนุ่มนวล อบอวล ทว่ากลับขัดแย้งกับความสัมพันธ์ของคู่สามีภรรยาเพราะนาธาน อริโซนาใช้เวลาที่อยู่ด้วยกันคุยธุรกิจ ในขณะที่ภรรยาก็นั่งอ่านหนังสือ ทั้งคู่ใช้ชีวิตราวกับต่างคนต่างอยู่ แม้จะอาศัยในบ้านเดียวกันก็ตาม พร้อมสะท้อนว่าฐานะที่ร่ำรวยและความสมบูรณ์ทั้งพ่อแม่ลูกไม่ใช่เครื่องรับประกันถึงความสุขในครอบครัว

เพราะฉะนั้นหากมองในแง่ของฐานะและชนชั้น ฮายกับเอ็ดเป็นเพียงชนชั้นล่างที่ยากจน ในขณะที่ครอบครัวอริโซนาคือชนชั้นร่ำรวยซึ่งเป็นจุดหมายที่คนอเมริกันมากมายใฝ่ฝัน ทว่าในแง่ความรักและความเอาใจใส่ต่อกันแล้ว ฮายกับเอ็ดกลับเป็นคู่รักที่ห่วงใยกัน ตรงข้ามกับนาธาน อริโซนาที่ขาดการดูแลเอาใจใส่ จนภรรยาของเขาหอบลูกๆ หนีไป หลังจากพบว่านาธาน จูเนียร์ถูกลักพาตัว ทำให้นาธานค้นพบว่าไม่มีสิ่งใดสำคัญกว่าความรัก ความอบอุ่นในครอบครัวอีกแล้ว

- การใช้สี : โดยภาพรวมหนังใช้การจัดแสงที่ดูสว่างไสว และสีที่ดูสดใสเกือบตลอดทั้งเรื่อง เมื่อเทียบกับหนังเรื่องก่อนที่ค่อนข้างมืดหม่น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะ *Raising Arizona* เป็นหนังเกี่ยวกับครอบครัว และมุ่งเน้นความขบขันมากกว่า ดังนั้นแสงที่สว่างไสวและสีในโทนร้อนจึงถูกนำมาใช้สนับสนุนเรื่องราวและเข้ากับบรรยากาศทะเลทรายในหนัง

อย่างไรก็ตามสีก็ถูกใช้ในการสื่อความหมายนอกเหนือจากการสร้างบรรยากาศแล้ว ก็คือการแบ่งแยกระหว่างชั้นนอกกฎหมายและในกฎหมาย จากรูป 5.8 จะเห็นว่าหนังตั้งกล้องในมุมสูง และใช้กล้องทำหน้าที่สอดส่องพิธีแต่งงานของฮายและเอ็ด โดยจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะนำสายตา

ผู้ชมเข้าสู่พิธีแต่งงานของคู่บ่าวสาว หากพิจารณาในด้านของภาพจะเห็นความแตกต่างของสีระหว่างเพื่อนของบ่าวสาว กล่าวคือหนึ่งเลือกใช้สีที่แบ่งขั้วระหว่างสีโทนร้อนกับสีโทนเย็นอย่างชัดเจน โดยสีโทนร้อนถูกนำมาใช้กับกลุ่มเพื่อนๆ ของฮาย (ด้านซ้ายมือของภาพ) ซึ่งสวมเสื้อผ้าสีส้มสดใส ในขณะที่ฝั่งขวาซึ่งเป็นเพื่อนตำรวจของเอ็ดอยู่ในสีดำ



รูปที่ 5.8 ภาพการใช้สีเพื่อแบ่งแยกโลกของตัวละคร

การเลือกใช้สีดังกล่าวไม่เพียงสร้างความสดใสให้กับหนังที่เน้นความสนุกสนานเท่านั้น แต่การจับคู่สีดังกล่าวยังบอกลำดับถึงการแบ่งแยกโลกระหว่างตำรวจ ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลในกฎหมายกับเพื่อนของฮาย (ส่วนใหญ่เป็นนักโทษ) ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลนอกกฎหมาย ประกอบกับการที่หนังบอกเล่าผ่านมุมมองของฮายซึ่งเป็นนักโทษ ดังนั้นการเลือกใช้สีที่แบ่งแยกชัดเจนดังกล่าวยังสะท้อนถึงมุมมองของฮายว่าชีวิตนอกกฎหมายมีอิสระภาพ และมีสีสันมากกว่าชีวิตที่ต้องดำเนินไปตามกรอบกฎหมายและกฎเกณฑ์ทางสังคม มุมมองดังกล่าวสอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่อง หลังจากฮายออกมาจากคุกแล้ว เขารู้สึกแปลกแยกและปรับตัวในสังคมได้ยากลำบาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.2.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Raising Arizona*

ภาพยนตร์ลำดับที่สองของพี่น้องโคเอิน มีจุดเด่นที่แตกต่างจาก *Blood Simple* ตรงที่หนังเรื่องนี้มีความสนุกสนานขึ้นจากความอลวนอลเวงของตัวละคร และเรื่องราวที่ผองคล่าย ไม่เคร่งเครียดเหมือนเรื่องแรก ทว่าหนังยังคงผสมความรุนแรง และความโหดร้ายของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับแก่นของลักษณะตลกร้าย ดังต่อไปนี้

5.2.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด :** หนังเรื่องนี้มีการวางโครงเรื่องโดยคู่สามีภรรยาต้องการมีลูก จึงลักพาตัวเด็กคนหนึ่ง ซึ่งแผนการที่พวกเขาคาดหวังว่าจะมีครอบครัวสุขสันต์กลับไม่เป็นไปตามที่คิดเพราะมีตัวละครโง่เงาอย่างเกลกับเอวิลล์ และตัวละครโหดร้ายอย่างสมอลล์ที่ทำให้แผนการของฮายและเอ็ดไม่เป็นไปตามที่คาดหมายไว้ สุดท้ายพวกเขาจึงต้องคืนเด็กให้กับครอบครัวอริโซนา นอกจากนี้หนังยังมีเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันจากการวางโครงเรื่องที่ซับซ้อน ตัวละครพลิกผัน และเทคนิคการตัดต่อภาพ เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจผิดก่อนจะเฉลยความจริงก็ช่วยสร้างความขบขันให้เกิดขึ้น ดังเช่นฉากที่เกลและเอวิลล์ลี้มนารถาน จูเนียร์ไว้หน้าร้านขายของชำ จึงเป็นเหตุให้พวกเขาอ่อนกลับมาจับ แต่เจ้าของร้านขายของชำกลับเข้าใจผิดว่าโจรอ่อนกลับมาทวงสัญญาที่ให้หมอบกับพื้น ดังนั้นเจ้าของร้านจึงก้มลงไปหมอบกับพื้นอีกครั้ง แผนอาชญากรรมที่อลวนอลเวงจึงมีทั้งความรุนแรง ความวุ่นวาย ความเข้าใจผิด และความไม่คาดฝันที่เรียกเสียงหัวเราะจากผู้ชมอีกทางหนึ่ง

- **การจับคู่ตรงข้ามของตัวละคร :** นอกจากตัวละครที่มีลักษณะโง่เงา แปลกประหลาด เป็นเสน่ห์ในการสร้างความขบขัน และช่วยลดทอนความจริงจังของหนังอาชญากรรมลง หนังยังมีการจับคู่ตัวละครที่เป็นขั้วตรงข้ามมาอยู่ด้วยกัน ดังจะเห็นได้จากการผูกตัวละครของ ฮาย ที่เป็นโจรกระโจนซึ่งชอบปล้นร้านสะดวกซื้อกับเอ็ด ตำรวจสาวที่ได้รับเหรียญกล้าหาญถึง 2 ครั้ง การผูกตัวละครซึ่งมีลักษณะเป็นขั้วตรงข้ามดังกล่าวนี้ ช่วยสนับสนุนให้หนังมีความตลกร้ายยิ่งขึ้น เพราะความแตกต่างของนิสัยช่วยสะท้อนผ่านการกระทำ อาทิ ฉากที่ฮายและเอ็ดขอรับบุตรบุญธรรมจากสถานสงเคราะห์แต่ได้รับการปฏิเสธ เพราะแม้เอ็ดจะเป็นตำรวจดีแต่ แต่เทียบไม่ได้กับประวัติอาชญากรรมของฮาย ดังนั้นทั้งคู่จึงต้องเลือกเส้นทางผิดกฎหมาย นั่นคือการขโมยเด็ก

5.2.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character) :** *Raising Arizona* เป็นหนังที่มุ่งเน้นความขบขันปนเย้ยหยันบุคลิกของตัวละครจึงหลีกเลี่ยงไม่พ้นตัวละครประเภทโง่เขลา เชื้อชาติ ซึ่งแสดงออกผ่านสีหน้าท่าทาง (Manner) เช่น สีหน้าเบ้ ตาเหล่ของฮาย เมื่อถูกเอ็ดชกหน้าเพราะปล้นร้านสะดวกซื้อ หรือเกลและเอวิลซึ่งมีนิสัยมุทะลุ ไม่รอบคอบ พวกเขาจึงไม่สังเกตว่าพนักงานธนาคารใส่ระเบิดสเปรย์ในถุงเงินจนเป็นเหตุให้รถของพวกเขาเสียหลัก เกือบพุ่งชนรถของเอ็ด นอกจากนี้หนังยังใช้บุคลิกท่าทางโหดเหี้ยมของสมอลล์และทรงผมประหลาดมาสร้างความขบขันปนโหดร้ายจากการต่อสู้กับฮาย

- **บทสนทนา (Dialogue) :** บทสนทนามีลักษณะตลกร้ายที่เน้นเสียดสีความรู้สึกระ และเย้ยหยันสังคม ดังเช่น บทสนทนาของนาธาน อริโซนา ที่พูดถึงสินค้าแบรนด์เนมว่า “*Christian Dior, My butt. They pay money for that?*” คำพูดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นสังคมบริโภคนิยมที่สินค้าไม่ได้ขายเพียงแค่สิ่งของสำหรับประดับตกแต่งร่างกายเท่านั้น แต่ยังขายแบรนด์สินค้าซึ่งทำให้ผู้ใช้มีระดับยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกันหนังก็เย้ยหยันการยึดติดวัตถุนิยมของคนอเมริกันที่เน้นคุณค่าของวัตถุมากกว่า

- **สถานการณ์ (Situation) :** สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick) :** อารมณ์ขันจากการเจ็บตัวในหนังตลก มักจะเป็นเพียงแค่การลื่นล้ม วิ่งชน หรือความอลวนอลเวงของตัวละครโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความขบขันผ่านคลายความเครียดโดยมีเรื่องราวเบาสมองมารองรับ ในขณะที่การเจ็บตัวของตลกร้ายไม่ใช่การบาดเจ็บธรรมดา แต่ก้าวข้ามไปถึงการเลือดตกยางออกหรือตายเพราะหนังต้องการเน้นที่ความโหดร้ายของมนุษย์ ความไร้สาระ ซึ่งหนังของพี่น้องโคเคนก็สร้างอารมณ์ขันจากการเล่นตลกเจ็บตัว (Slapstick) และตลกวิ่งไล่ (Chase) โดยให้ตัวละครวิ่งไล่กันเพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู และการสร้างความขุมนุ่นวุ่นวายช่วยลดทอนความรุนแรงให้บรรเทาเบาบางลง เพราะหนังแทบไม่มีภาพของเลือดปรากฏให้เห็นเลย ดังจะเห็นได้ในฉากที่ฮายวิ่งหนีตำรวจจากการปล้นร้านสะดวกซื้อ แต่กลับโชคร้ายเจอฝูงสุนัขวิ่งไล่ และพนักงานในร้านสะดวกซื้อยิงปืนชู้ แต่สุดท้ายฮายก็สามารถรอดพ้นมาได้ อย่างหวุดหวิด หนังผสมอารมณ์ขันจากสีหน้าท่าทางกระหืดกระหอบ จังหวะดนตรีที่ตื้นตื้น และท่าทางของคนตามล่า นอกจากนี้สถานการณ์แย่งตัวนาธาน จูเนียร์จากโจรสมอลล์ก็ผสมผสานทั้งความรุนแรงแบบครบถ้วนทั้งระเบิด มีด ปืน แต่หนังกลับสร้างความขบขันเพราะฮายผลอดิงสลักระเบิดอย่างไม่ตั้งใจ อารมณ์ขันตลกร้ายจึงมาจากการต่อสู้และเจ็บตัวของฮาย พร้อมความตายของ

สมอลล์ที่ถูกทำให้มีลักษณะขบขัน และสะท้อนภาพของความโหดร้ายและความไร้สาระที่พุดถึงข้อบ่งพร่องของมนุษย์ที่ร้ายกาจด้วย

2. สถานการณ์เสียดสี (Satire) : การเสียดสีสังคมเป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย เพราะตลกร้ายเป็นการล้อเลียนกฎเกณฑ์ แบบแผนทางสังคม เป็นการเผชิญหน้ากับปัญหาที่สังคมซุกซ่อนไว้ และกะเทาะเปลือกความเป็นผู้ดีของมนุษย์ออกมาตีแผ่ (Gehring, 1996: 29) อารมณ์ขันตลกร้ายจึงเป็นอีกวิธีการหนึ่งในการนำเสนอปัญหาและตีแผ่ธาตุแท้ของมนุษย์ออกมา โดยใช้มุขตลกและอารมณ์ขันเพื่อเสียดสีชีวิตของคนอเมริกันโดยเปรียบเทียบชีวิตของคน 2 ประเภท

ประเภทแรกคือคนที่อยู่ในกรอบ และกฎเกณฑ์ของสังคม อาทิ ภรรยาของเกล็น ซึ่งมองว่าชีวิตสมบูรณก็ต่อเมื่อมีการวางแผนชีวิตครอบครัว อีกประเภทหนึ่งคือ คนที่อยู่นอกกรอบของสังคม ได้แก่ ฮายและโจรทั้งสองคน หนังสือภาควิชาการชีวิตที่ดำเนินตามกรอบของสังคมโดยนำเสนอผ่านตัวละครของฮายที่รู้สึกกระอักกระอ่วน เมื่อภรรยาของเกล็นแนะนำการวางแผนชีวิตนาธาน จูเนียร์ อีกทั้งยังเปรียบเทียบโลกของคุณกับโลกภายนอกผ่านเกลและเอวิลล์ กล่าวคือในตอนแรกพวกเขาหนีจากคุกเพราะปรารถนาอิสระภาพ แต่เมื่ออยู่ในสังคมภายนอก พวกเขากลับพบว่าชีวิตภายนอกไร้อิสระภาพเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์และไม่เหมาะกับพวกเขา ดังนั้นโจรทั้งสองจึงตัดสินใจกลับเข้าคุกอีกครั้งด้วยความสมัครใจราวกับจะบอกนัยว่าโลกภายนอกโหดร้ายกว่าโลกในคุก แม้ขนาดโจรทั้งสองคนยังยินดีกลับเข้าคุกมากกว่าทนอยู่ในโลกความจริงใบนี้

นอกจากนั้น *Raising Arizona* ยังหยิบยกนำเสนอประเด็นทางสังคมด้านอื่นๆ ขึ้นมาเสียดสีและประชดประชันหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นนโยบายเศรษฐกิจแบบเรแกนอมิกส์ (Reganomics) ในช่วงของประธานาธิบดีโรนัลด์ เรแกน (Ronald Reagan) ซึ่งเป็นนโยบายที่พยายามสนับสนุนภาคธุรกิจโดยลดภาษีให้ แต่กลับทำให้รัฐบาลขาดดุลงบประมาณ ในขณะที่เดียวกันเรแกนก็มีนโยบายแข่งกร้าวแบบตาต่อตาฟันต่อฟันกับรัสเซีย ทำให้งบประมาณทางทหารสูง จึงต้องลดงบประมาณด้านอื่นลง เช่น สวัสดิการสังคมหรือการศึกษา (Horowitz and Carrol, 2005: 473 - 475) หนังสือยกประเด็นดังกล่าวขึ้นมาเสียดสีในกรณีที่ฮายถูกเอารัดเอาเปรียบจากระบบเศรษฐกิจ ก่อนฮายแต่งงาน เขามีชีวิตอยู่ด้วยการปล้น เพราะพบว่าการดำเนินนโยบายของรัฐบาลไม่อาจช่วยให้เขามีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นได้ แต่หลังจากที่ฮายทำงานแล้ว เขาก็ยังหนีไม่พ้นการเอารัดเอาเปรียบจากภาษี หนังสือหยิบประเด็นดังกล่าวมาสะท้อนถึงความไม่ยุติธรรมต่อคนในระดับรากหญ้าอย่างฮายที่ไม่ค่อยมีกิน แต่รัฐบาลกลับนำเงินภาษีของประชาชนไปใช้ในการทำลายล้างและเอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มธุรกิจมากกว่าคำนึงถึงความเป็นอยู่ของประชาชนในระดับรากหญ้า

ประเด็นต่อมาคือการสะท้อนความอ่อนด้อย และไร้ประสิทธิภาพของกระบวนการยุติธรรม จากกรณีที่ชายถูกปล่อยตัวออกจากคุกโดยผ่านขั้นตอนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน หนึ่งได้ ประชดประชันว่าวิธีการดังกล่าวไม่อาจคัดกรองและวัดความจริงใจของนักโทษได้ นอกจากนี้ยัง เสียดสีการทำงานของเจ้าหน้าที่ตำรวจ ด้วยการแสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างเจ้าหน้าที่ตำรวจ ท้องถิ่นกับเจ้าหน้าที่เอฟ.บี.ไอ.ซึ่งมาสืบสวนการหายไปของนาธาน จูเนียร์ แม้ทั้งสองฝ่ายจะตั้งคำถาม ที่แตกต่างกัน แต่ผลคือตำรวจทั้งสองฝ่ายล้วนไม่อาจช่วยแก้ปัญหาของประชาชนได้ จนนาธาน อริโซนาแสดงอารมณ์หงุดหงิดเมื่อเหล่าตำรวจในบ้านมีความสุขกับการนั่งดื่มกาแฟ และทานโดนัท แทนที่จะช่วยคลี่คลายปัญหาของประชาชน สอดคล้องกับที่โจรสมอลส์ดูถูกตำรวจให้นาธาน อริโซนา ฟังว่าพวกเขาไม่มีทางตามหาเด็กเจอ ให้หาร้านโดนัทยังง่ายกว่า

ประเด็นต่อมาคือเรื่องวัตถุนิยม แม้จะไม่ใช่นิเวศน์ภาพหลักสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่จะเห็นได้ ว่าภาพยนตร์เรื่อง *Blood Simple* ก็ได้สอดแทรกเรื่องของเงิน ความอยากได้ อยากมีของมนุษย์เป็น ส่วนประกอบในเรื่อง สำหรับ *Raising Arizona* ประเด็นดังกล่าวถูกนำมาเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตของคน อเมริกันและเชื่อมโยงกับสังคมบริโภคนิยมที่เห็นเงินเป็นสำคัญ สอดคล้องกับอุดมคติเรื่องความฝัน อเมริกัน (American Dream) ซึ่งมุ่งเน้นการแสวงหาความมั่งคั่งและความเป็นอยู่ที่ดียิ่งมีส่วน สนับสนุนให้คนอเมริกันไขว่คว้าเงินทอง เพื่อความสำเร็จและการยอมรับในสังคม ดังนั้นวัตถุนิยมจึง กลายเป็นหัวข้อที่ผูกพันอยู่กับวิถีชีวิตของคนอเมริกันอย่างเลี่ยงไม่ได้ ดังเช่นฉากที่เกลและเอวิลทรยศ ฮายด้วยการลักพาตัวนาธาน จูเนียร์ เมื่อรู้ว่าเด็กน้อยมีค่าตัวถึง 25,000 ดอลลาร์ และนาธาน อริโซ นาพยายามนำเสนอสินค้าและร้านเฟอร์นิเจอร์ของเขา แม้ในช่วงเวลาที่ลูกชายถูกลักพาตัวไปก็ตาม

การเหยียดผิวและเชื้อชาติก็เป็นประเด็นที่ถูกสอดแทรกในหนังของพี่น้องโคเอน ภาพการ แบ่งแยกสีผิวปรากฏอยู่ในสังคมอเมริกันมานาน แม้ปัจจุบันความแตกต่างทางเชื้อชาติก็ยังเป็นปัญหา อยู่ ดังจะเห็นได้ในฉากที่ เกล็น พุดถึงการขอเด็กมาเลี้ยงว่าหากอยากได้เด็กผิวขาวต้องรอถึงห้าปี เหลือแต่เด็กเกาหลีกับเด็กนิโกรที่มีหัวใจอยู่นอกอก หนึ่งสะท้อนให้เห็นทัศนคติการเหยียดผิวของ เกล็นที่มองคนต่างสีผิวว่าไม่คู่ควรกับครอบครัวเขา และไม่คุ้มแก่การเลี้ยงดู เขาจึงชู้ชายเพื่อขอตัว นาธาน จูเนียร์ไปเลี้ยงดูแทน ซึ่งหนังได้ใช้เด็กเป็นภาพสะท้อนการแบ่งแยกสีผิวที่ยังคงปรากฏอยู่ ท่ามกลางสังคมที่มีความหลากหลายทางชนชั้นและเชื้อชาติ

นอกจากนั้นเสียงดนตรีก็ถูกนำมาใช้ประกอบในหนังอีกครั้ง หลังจากที่หนังเรื่องแรกของพี่น้อง โคเอน ก็ได้หยิบเสียงดนตรีเข้ามาเยี่ยหยันด้านมืดของมนุษย์ ในเรื่อง *Raising Arizona* ก็เช่นเดียวกัน หนึ่งใช้เสียงประกอบสะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และเยี่ยหยันความเป็นจริงที่โหดร้าย จาก

ตอนที่ฮายตื่นขึ้นจากฝันร้ายและพบว่าเอ็ดกำลังก่อกวนนาธาน จูเนียร์ เพลงกล่อมเด็กที่เอ็ดร้องคือ เพลง *Down in the Willow Garden* ซึ่งเป็นเพลงเกี่ยวกับผู้ชายคนหนึ่งซึ่งกำลังถูกแขวนคอเนื่องจากฆ่าคนรักของตัวเอง เพลงดังกล่าวไม่ควรใช้เป็นเพลงกล่อมเด็กด้วยซ้ำ ทว่าในฉากที่เอ็ดอุ้มนาธาน และกล่อมด้วยเพลงดังกล่าวนั่นเอง ฮายตื่นขึ้นและรำพึงรำพันถึงความโหดร้ายของโลกใบนี้ คำพูดดังกล่าวไม่ได้มีนัยถึงนาธาน จูเนียร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงชีวิตของฮายที่ต้องเผชิญกับความวุ่นวาย และความโหดร้ายที่ตามหลอกหลอนเขาแม้กระทั่งในฝันอีกด้วย

5.2.1.5.2) บริบททางสังคม


Raising Arizona นำเสนออุดมคติความเชื่อของคนอเมริกัน ซึ่งได้รับการสืบทอดมาจากในอดีต คนอเมริกันส่วนใหญ่มีพื้นฐานความเชื่อว่ามีมนุษย์ทุกคนเกิดมาเท่าเทียมกัน ความเชื่อดังกล่าวถูกถ่ายทอดสืบทอดกันมา จนกลายเป็นพลังขับเคลื่อนคนอเมริกันให้ก้าวไปข้างหน้า เพื่อแสวงหาความสำเร็จในชีวิตเรียกว่า 'ความฝันแบบอเมริกัน' ซึ่งหมายถึงความฝันถึงแผ่นดินที่ให้ชีวิตที่ดีกว่า ความร่ำรวยที่ได้มากกว่าและให้โอกาสแก่ทุกคนที่มีความสามารถ (Adams, 1938 : 404)

อุดมคติดังกล่าวข้างต้นถูกพี่น้องโคเอนหยิบยกมาเปรียบเทียบ และเย้ยหยันถึงการพัฒนาและความล่มสลายของภาพความฝันแบบอเมริกัน (Doom, 2009: 17) ผ่านความขัดแย้งของ ฮาย ตัวละครที่ด้อยทั้งฐานะการเงินและสถานะทางสังคมเมื่อเปรียบเทียบกับ นาธาน อริโซนา เจ้าของธุรกิจเฟอร์นิเจอร์ยักษ์ใหญ่ นาธานคือแบบอย่างที่ฮายและคนอเมริกันส่วนใหญ่ปรารถนา เพราะในความเป็นจริงฮายขาดแคลนคุณลักษณะดังกล่าว เขาตกงาน ยากจน อาศัยอยู่ในรถเคลื่อนที่ เป็นชนชั้นล่างของสังคมที่มีประวัติอาชญากรรมถาวร และประการสำคัญคือเขากับเอ็ดมีลูกไม่ได้ ทว่าฮายก็มีสิทธิ์และเสรีภาพในการฝันถึงวันคืนที่ดังตามได้ ดังปรากฏในความฝันของฮายหลังคืนเด็กให้ครอบครัว อริโซนา ฮายบรรยายว่า "It seemed real. It seemed like us. And it seemed like, well...our home...where all parents are strong and wise and capable and all children are happy and be loved." แม้หนึ่งจะไม่เฉลยว่าเมื่อฮายตื่นขึ้น ความฝันดังกล่าวจะเป็นจริงหรือไม่ ทว่าสิ่งที่ตัวละครอย่างฮายและเอ็ด หรือบางที่อาจรวมถึงโจเอล โคเอน ผู้กำกับและฟรานเซส แม็กเดอร์มานด์ ภรรยา (ทั้งคู่ไม่สามารถมีลูกได้) สามารถร่วมตระหนักจากอุปสรรคที่ร่วมฝ่าฟันมาก็คือพวกเขาสามารถมีความสุขในชีวิตได้ แม้จะไม่สมบูรณ์พร้อมก็ตาม

บริบททางสังคมในหนังเรื่องที่ 2 แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องแรกพอสมควร เพราะจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่องแรกไม่ได้มุ่งเน้นการเสียดสีสังคมมากกว่าการล้อเลียนหนังฟิล์มนัวร์ และเสียดสี

ความโลภของมนุษย์ แต่ใน *Raising Arizona* กลับใช้ความสนุกสนาน และอารมณ์ขันของตัวละคร เป็นสื่อกลางนำไปสู่การเสียดสีสังคมอเมริกันในหลายๆ ด้าน ทั้งผู้นำประเทศ ระบบยุติธรรม เจ้าหน้าที่ ตำรวจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องพื้นฐานความเชื่อของคนอเมริกันในเรื่อง American Dream ซึ่งเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญให้คนอเมริกันมุ่งแสวงหาวัตถุ และความมั่งคั่ง

จากคำอธิบายข้างต้น จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีองค์ประกอบหลายอย่างที่ประกอบขึ้น เป็นเรื่องเล่าของผู้ชายคนหนึ่งที่ต้องเผชิญกับปัญหาจากภายนอกและอุปสรรคภายในจิตใจที่มีทั้งด้านมืดและด้านสว่าง อีกทั้งหนังยังทำหน้าที่สะท้อนภาพการเมือง สังคมของอเมริกันที่หล่อหลอมให้ผู้คนต่างแก่งแย่งแข่งขันเพื่อแสวงหาความสุขตามมาตรฐานที่สังคมกำหนด นอกจากนั้นหนังอาศัยองค์ประกอบของความเป็นตลกร้าย ทั้งแก่นเรื่อง ตัวละครเพื่อลดทอนประเด็นปัญหาที่จริงจัง และนำไปสู่ข้อสรุปที่หนังต้องการนำเสนอว่าความฝันอเมริกันไม่มีประโยชน์เลย หากขาดความรักจากครอบครัว



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.3 ภาพยนตร์เรื่อง *Miller's Crossing* (1990)

ทอม เรแกน (Tom Reagan) เป็นผู้ช่วยคนสนิทของ ลีโอ (Leo) หัวหน้ามาเฟียชาวไอริช และเป็นเพื่อนที่ลีโอให้ความไว้วางใจมาโดยตลอด จนกระทั่งแคสพาร์ (Johnny Caspar) หัวหน้าแก๊งมาเฟียอิตาเลียนขอให้ลีโอเลิกคุ้มครองเบอร์นี เบิร์นบอม (Bernie Bernbaum) นักต้มตุ๋นชาวยิว เพราะมีความแค้นต่อกัน ทว่าลีโอปฏิเสธ เพราะเบอร์นีคือน้องชายของเวอร์นา (Verna) คนรักของลีโอ แต่ทอมไม่เห็นด้วยเพราะจะทำให้แก๊งเดือดร้อน แต่เหตุผลสำคัญที่สุดคือทอมลักลอบมีความสัมพันธ์กับเวอร์นา (Verna) มาก่อน เขาจึงรู้ธาตุแท้ของเธอรว่ายอมคบหากับลีโอเพราะผลประโยชน์

อย่างไรก็ตามเมื่อลีโอรู้ความสัมพันธ์ดังกล่าว เวอร์นาจึงขมซานกลับมาหาทอม ในขณะที่ทอมก็ต้องระเห็จออกจากแก๊ง และเข้าสวามิภักดิ์กับแคสพาร์ โดยมีเอ็ดดี เดน (Eddie Dane) มือขวาของแคสพาร์ระแวงความภักดีของทอม ทอมจึงต้องพิสูจน์ด้วยการฆ่าเบอร์นี แต่เขาทำไม่ได้ และปล่อยให้เบอร์นีหนีไป โดยหลอกหลวงแคสพาร์ว่าเบอร์นีตายไปแล้ว

ทางด้านแคสพาร์ซึ่งแยกตัวออกจากใต้อาณัติของลีโอแล้วก็จัดการส่งคนไปลอบฆ่าลีโอ แม้ลีโอจะรอดชีวิต แต่ก็ทำให้หัวหน้าตำรวจและนายกเทศมนตรีเปลี่ยนข้างมานับถือแคสพาร์แทน ส่งผลให้คัลล์ของลีโอถูกทะเลาะโดยตำรวจอยู่บ่อยครั้ง ทอมทนไม่ได้ จึงวางแผนให้เอ็ดดีและแคสพาร์เข้าใจผิดกัน จนนำมาสู่ความตายของคนทั้งคู่ ในขณะที่ลีโอก็หวนกลับมาขอให้ทอมกลับไปเป็นคนสนิทดังเดิม แต่ความสัมพันธ์ฉันท์เพื่อนไม่อาจหวนคืนได้อีกแล้ว

5.3.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Miller's Crossing*

5.3.1.1) โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง *Miller's Crossing* เป็นเรื่องเกี่ยวกับโลกอาชญากรรม ซึ่งเต็มไปด้วยการทรยศ หลอกหลวง ประกอบกับใช้องค์ประกอบของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) มาสนับสนุน เพื่อบอกเล่าด้านมืดแบบสุดขีดของกลุ่มคนดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นตัวละครมาเฟีย ฉาก พาหนะ เครื่องแต่งกาย และการจัดองค์ประกอบภาพ เป็นต้น

หนังเปิดเรื่องด้วยการสนทนาของลีโอกับแคสพาร์ถึงเบอร์นี โดยมีทอมกับเอ็ดดีสังเกตการณ์ หนึ่งเผยให้ผู้ชมเห็นลักษณะนิสัยของแคสพาร์ที่อารมณ์รุนแรง ส่วนลีโอกลับเคร่งขมึนตามแบบอย่าง

ของหัวหน้าแก๊งมาเฟีย ในขณะที่เดียวกันก็เผยให้เห็นความไม่ลงรอยกันระหว่างเอ็ดดี้กับทอม ไม่นาน
หนึ่งก็นำผู้ชมให้เห็นความสัมพันธ์ลับของทอมกับเวอร์นา แต่ลีโอกลับเข้าใจว่าทั้งคู่หมางเมินต่อกัน

หลังจากนั้นหนึ่งก็พัฒนาเรื่องราวเข้าสู่การห้าห้า ระหว่างแก๊งมาเฟียไอริชกับแก๊งมาเฟีย
อิตาเลียน ขณะเดียวกันลีโอก็เข้าใจผิดว่าแคสปาร์ฆ่าคนของเขา เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ทอม
ตัดสินใจบอกความจริงลีโอเรื่องความสัมพันธ์ของเขากับเวอร์นา คำสารภาพนั้นเปลี่ยนเส้นทางชีวิต
ของทอมสู่แก๊งมาเฟียอิตาเลียน ทอมต้องเผชิญกับความไม่ไว้วางใจของแคสปาร์และการประชิด
ประชันของเอ็ดดี้

หนึ่งนำพาผู้ชมสู่จุดสูงสุดของเรื่องโดยชี้ให้เห็นโลกของอาชญากรที่หลอกลวง ปลิ้นปล้อน เริ่ม
ตั้งแต่การเข้าใจผิดของแคสปาร์กับเอ็ดดี้ทำให้ทั้งคู่ต้องพบจุดจบอย่างอนาถ ทางด้านเบอร์นี่กลับต้อง
ตายด้วยน้ำมือของทอมเมื่อเบอร์นี่เริ่มไว้วางใจทอม ในขณะที่ทอมก็ได้เงินจากศพของแคสปาร์มาใช้
หนี้กับพินมวียรอบต่อไป รวมถึงพิสูจน์ตัวเองให้ลีโอเชื่อถือได้อีกครั้ง

หนึ่งจบลงด้วยการหวนคืนอำนาจของลีโอ ซึ่งเป็นผลมาจากการแฝงตัวเข้าไปในแก๊งของทอม
ลีโอขอร้องให้ทอมกลับมาเป็นเพื่อนกันเหมือนเดิม แต่ความสัมพันธ์ดังกล่าวถูกสะบั้นลงโดยไม่อาจ
หวนคืน สุดท้ายทอมจึงเหลือตัวคนเดียวในโลกที่เขาไม่อาจไว้วางใจใครได้

จะเห็นว่าหนึ่งของพี่น้องโคเอนละทิ้งสูตรสำเร็จที่ว่าด้วยการขึ้นสู่จุดสูงสุดและการร่วงหล่นของ
อำนาจ โดยใช้เพียงองค์ประกอบภายนอกเท่านั้น รวมถึงปรับเปลี่ยนรายละเอียดภายในตามแบบฉบับ
ของพี่น้องโคเอน นั่นคือการหักมุมที่เป็นผลมาจากความเข้าใจผิดของตัวละครผู้เฝ้าเงา

5.3.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) หนึ่งนำเสนอเรื่องราวของการทรยศหักหลังในโลกอาชญากรที่
เต็มไปด้วยความหลอกลวง และการเอาตัวรอด แม้ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักอย่างทอมและลีโอ
จะดำเนินไปด้วยความสัมพันธ์ฉันท์เพื่อน ทว่าความสัมพันธ์ดังกล่าวกลับซุกซ่อนความปลิ้นปล้อนและ
ไร้ความจริงใจ ดังคำที่แคสปาร์เกริ่นตอนเปิดเรื่อง ซึ่งสะท้อนแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี นั่นคือ มิตรภาพ
(Friendship) ลักษณะนิสัย (Character) และจริยธรรม (Ethics) ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่โลกของ
อาชญากรทั้งหลายใฝ่หา แต่ไม่เคยได้มาครอบครอง

5.3.1.3 ตัวละคร (Character) ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครหลักสำคัญ ซึ่งเป็นจุด
ศูนย์กลางของเรื่อง นั่นคือ ทอม เขาเป็นคนที่อยู่เบื้องหลัง คอยให้คำแนะนำหัวหน้ามาเฟียทั้งสองแก๊ง

ทอมมีบุคลิกภายนอกที่ดูแกร่งสมชายชาติวี เครื่องขีมิ และฉลาดหลักแหลม เขาจึงได้รับความเกรงใจจากลูกน้องและหัวหน้าแก๊งเสมอ ทว่าสิ่งที่ซุกซ่อนอยู่ในจิตใจของทอม คือความอ่อนแอและโดดเดี่ยว ซึ่งสะท้อนผ่านการกระทำและสีหน้าเมื่อเขาถูกลีโอบีบไล่ออกจากแก๊ง แม้เวอร์นาจะชักชวนให้เขาหนีไปเมืองอื่นด้วยกัน แต่ทอมกลับโหยหาการยอมรับจากลีโอบและลูกน้องอีกครั้ง เขาจึงก้าวเข้าสู่แก๊งมาเพียอิตาเลียนโดยมีแผนโค่นล้มอำนาจของจอห์นนี่ แคลสปาร์ด้วยการเป่าหูให้แคลสปาร์และเอ็ดดี้ ผิดใจกัน อีกทั้งทอมยังเป็นคนที่แปลกแยกจากตัวละครอื่นในโลกอาชญากรรม เพราะเขาฉลาดหลักแหลมในหมู่คนที่โง่เขลา หยิ่งทะนงและพร้อมจะทวงคืนเกียรติยศท่ามกลางเหล่ามาเฟียที่พร้อมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจ สุดท้ายเส้นทางที่ทอมเลือกจึงหนีไม่พ้นการอยู่อย่างโดดเดี่ยวภายใต้โลกอันมืดมิด และเต็มไปด้วยความชั่วร้าย

5.3.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** แบร์รี ซอนเนนเฟลด์ทำหน้าที่กำกับภาพให้หนังของพี่น้องโคเอินเป็นเรื่องที่สามและถือเป็นเรื่องสุดท้ายของเขา ก่อนเปลี่ยนบทบาทไปเป็นผู้กำกับหนังของตนเอง หนังมีภาพที่ใช้เทคนิคการเชื่อมภาพด้วยวัตถุทรงเดียวกัน และฉากรุนแรงหลายฉากไม่ว่าจะเป็นการยิงคนผ่านประตูสองชั้น หรือฉากที่ลีโอบยิงลูกน้องมาเฟียจากด้านหลัง แต่นักชมกลับยิ่งเกราดสิ่งรอบตัวไปทั่วเหมือนกำลังเดินอยู่ แต่ภาพที่นำเสนอด้านมืดของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาของตลกร้าย มีดังนี้

- **เลนส์เทเลโฟโต้ :** ในภาพยนตร์เรื่องนี้ แบร์รี ซอนเนนเฟลด์ (Barry Sonnenfeld) นำเสนอภาพที่สื่อถึงจิตใจของมนุษย์ที่อยากจะคาดเดา ด้วยการใช้เลนส์เทเล - โฟโต้ (telephoto lens) ซึ่งมีคุณสมบัติในการให้ฉากหลังพร่ามัว เพื่อเน้นสิ่งที่ถ่ายให้เด่นชัดเฉพาะจุดเท่านั้น ภาพที่ออกมาในหนังจึงมีลักษณะของความชัดลึกที่เห็นพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ (Foreground) ชัดเจน ในขณะที่พื้นที่ส่วนกลาง (Middle Ground) และพื้นที่ส่วนหลัง (Background) กลับขุ่นมัว เพื่อสะท้อนแก่นเรื่องที่เสนอว่าจิตใจของมนุษย์ยากแท้หยั่งถึง



รูปที่ 5.9 การใช้เลนส์เทเลโฟโต้เพื่อสื่อความหมาย

จากรูปที่ 5.9 คือฉากที่ทอมหลอกลูกน้องของแคสปาร์ว่าฆ่าเบอร์นี่แล้ว ทั้งที่ความจริงทอมไม่ได้ทำ จะเห็นว่าหนังตั้งกล้องห่างและจัดวางตัวละครให้อยู่ในเส้นนำสายตาเพื่อให้ผู้ชมมุ่งความสนใจมายังตัวละครทั้งสามที่อยู่บนถนน ซึ่งวิธีการในการเน้นให้ผู้ชมมุ่งความสนใจมาที่ตัวละครเป็นวิธีการหนึ่งที่แบร์รี ชอนเนนเฟลด์ใช้มา 2 เรื่องแล้ว ประกอบกับการใช้เลนส์โฟโต้ ซึ่งมีลักษณะของการสร้างภาพให้พรางมัว ก็ช่วยสนับสนุนเรื่องราวของการทรยศ หลอกหลวงของโลกอาชญากรได้อย่างดี อีกทั้งองค์ประกอบอีกอย่างหนึ่งที่จะขาดไม่ได้ในหนังแนวนี้ก็คือ 'หมวก' ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องแบบประจำแนวหนังซึ่งสร้างความเคร่งขรึม น่าเกรงขาม ในเรื่องนี้ 'หมวก' ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ (Sign) บ่งบอกเกียรติและศักดิ์ศรี ซึ่งทอมมักสูญเสียและตามหาหมวกของเขาอยู่บ่อยครั้ง

นอกจากนั้นหนังยังใช้ฉากที่มีลักษณะโล่งกว้าง เห็นพื้นที่กว้างไกล ทั้งที่โดยปกติภาพยนตร์แอ็กชันเตอร์มักมีบรรยากาศอีกที่ทึบครึ้มโครม เป็นงานที่แสดงภาพสังคมเมือง และบรรยากาศที่มีดมนและให้ความรู้สึกปิดกั้นคับแคบ (กฤษดา เกิดดี, 2547: 76) ซึ่งการใช้ฉากที่เป็นพื้นที่โล่งกว้าง เว้งว่างนี้ยังช่วยสร้างความรู้สึกโดดเดี่ยว อ่างว่างของตัวละครสอดคล้องกับที่สุดท้ายแล้วทอมต้องอยู่ตัวคนเดียวอย่างโดดเดี่ยวในโลก

- *การจัดองค์ประกอบภาพ* : แม้ในหนังเรื่องนี้เอ็ดดี้จะไม่ใช่วิดีโอที่มีบทบาทโดดเด่นเป็นเพียงตัวละครรองๆ ที่ถูกวางให้เป็นตัวร้าย แต่เขาก็เป็นตัวละครเดียวที่ภักดีต่อเจ้านายและรู้เท่าทันแผนการของทอม ในขณะที่หัวหน้าแก๊งมาเพียงทั้งสองกลับโง่เขลา อย่างไรก็ตามบุคลิกที่ตรงไปตรงมา ดุดันทำให้เอ็ดดี้ น่ากลัวมากกว่าน่าคบหา ตรงข้ามกับทอมที่มีภาพลักษณ์สุ่ม เป็นนักคิดมากกว่านักฆ่า เอ็ดดี้กับทอมจึงเป็นไม้เบื่อไม้เมากันมาตลอดตั้งแต่เปิดเรื่อง



รูปที่ 5.10 ภาพความมืดอึดอัดคับแคบของตัวละครคูอริ

หนังใช้ภาพที่ (รูปที่ 5.10) สื่อถึงความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกันของทั้งคู่ ซึ่งเป็นฉากที่ทอมถูกบังคับให้นั่งรถไป Miller's Crossing กับเอ็ดดี้เพื่อยืนยันว่าเบอร์นี่ตายแล้ว จะเห็นว่าหนังใช้ภาพ

ขนาดปานกลาง (Medium Shot) โดยจัดองค์ประกอบภาพให้ตัวละครนั่งประกบติดกัน โดยกำหนดกรอบภาพในลักษณะบีบอัดให้รู้สึกถึงความอึดอัด สอดคล้องกับพฤติกรรมของทอมกับเอ็ดดี้ที่ต้องนั่งติดกันแต่ไม่ยอมมองหน้ากัน แม้จะพูดคุยกันตลอดการเดินทางก็ตาม การจัดองค์ประกอบภาพลักษณะดังกล่าวสื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ที่ลำบากใจของตัวละครคู่อริ เพราะแต่ก่อนทอมกับเอ็ดดี้มีเจ้านายคนละคน แต่เมื่อทอมมาสวมวิกติดกับแคลสปาร์แล้ว ความเป็นคู่อริดังกล่าวยิ่งทำให้เอ็ดดี้หวาดกลัวที่จะสูญเสียตำแหน่งคนสนิท ประกอบกับเอ็ดดี้ไม่เชื่อว่าทอมจะรักดีแคลสปาร์ เอ็ดดี้จึงไม่อาจปรับความสัมพันธ์เป็นเพื่อนอย่างที่แคลสปาร์ต้องการได้ นอกจากนั้นภาพดังกล่าวยังสื่อความหมายถึงความกระวนกระวายใจ และหาทางออกไม่ได้ของทอม เพราะทอมรู้ดีว่าที่ Miller's Crossing ไม่มีศพเบอร์นีย์ หากไปถึงที่นั่นก็เท่ากับว่าต้องตายเท่านั้น โดยจะเห็นว่าเมื่อทอมถึงที่นั่น และทอมเดินเข้าไปในป่า พร้อมเอ็ดดี้แล้ว ทอมกลับอาเจียนก่อนถึงจุดเกิดเหตุ แม้ภายหลังหนังจะหักมุมให้ศพของมิงค์ถูกสวมรอยแทนเบอร์นีย์ก็ตาม แต่ความสัมพันธ์คู่อริของทั้งสองกลับยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น จนนำไปสู่ความตายของเอ็ดดี้และแคลสปาร์ในที่สุด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.3.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Miller's Crossing*

ภาพยนตร์เรื่อง *Miller's Crossing* เป็นภาพยนตร์ลำดับที่สามของพี่น้องโคเอน ซึ่งได้หยิบแนวภาพยนตร์แก๊งสเตอร์มาใช้ และเป็นความบังเอิญที่เมื่อหนังออกฉายในปีเดียวกันนั้นเองมีหนังแก๊งสเตอร์ฉายถึง 3 เรื่อง คือ *The Godfather III*, *State of Grace* และ *Goodfellas* หนังสือสามเรื่องข้างต้นล้วนพูดถึงภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ในบริบทร่วมสมัย ทว่าหนังของพี่น้องโคเอนกลับย้อนกลับไปเล่าเรื่องราวในประวัติศาสตร์อเมริกัน รวมถึงนำเสนอความแตกต่างจากหนังของผู้กำกับคนอื่นดังต่อไปนี้

5.3.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม** : หนังสือนำเสนอโลกของอาชญากรที่ต่างปลิ้นปล้อน หลอกลวง และไม่อาจไว้ใจใครได้ โดยเปิดเรื่องก็ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ขาดสะบั้นระหว่างมาเฟียไอริช และอิตาเลียนอันมีสาเหตุมาจากนักต้มตุ๋นยิวคนหนึ่ง หนังเล่าเรื่องที่ตัวละครหลักเข้าไปพัวพันกับโลกของเหล่าอาชญากรที่ทั้งโง่เขลา โหดเหี้ยม พิลึกพิลั่น และเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน ซึ่งช่วยในการหักมุมของเรื่องดังเช่นฉากที่ทอมต้องเดินทางไปค้นหาศพของเบอร์นีย์ ตอนแรกหนังวางโครงเรื่องให้ผู้ชมลุ้นระทึกกับชะตากรรมของทอมที่กำลังตกอยู่ในอันตราย เพราะเบอร์นีย์ไม่ได้เสียชีวิตจริง แต่แล้วหนังกลับหักมุมโดยให้ศพของมิงค์ถูกจัดฉากว่าเป็นร่างของเบอร์นีย์แทน ทอมจึงรอดชีวิต ฉากดังกล่าวบอกละเอียดถึงการทรยศหักหลัง และความโหดเหี้ยมของกลุ่มคนในโลกอาชญากรรมที่ต่างคนต่างเอาตัวรอด เหมือนที่เบอร์นีย์ต้องเอาตัวรอดด้วยการฆ่ามิงค์ อดีตคนรักนั่นเอง นอกจากนั้นหนังยังปิดเรื่องด้วยการที่ทอมรอดพ้นจากความผิดทั้งที่เขาหลอกลวงทุกคน แถมยังมีเงินใช้หนี้และได้พนันมวยรอบต่อไป แม้สุดท้ายทอมจะต้องอยู่ในโลกเพียงคนเดียวก็ตามที หนังตอกย้ำว่าโลกของอาชญากรไม่มีอาจไว้ใจใครได้ และกฎหมายไม่อาจจัดการอาชญากรเหล่านี้ได้เพราะผู้พิทักษ์สันติราษฎร์กลับกลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบนี้เสียเอง

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : หนังสือนำเสนอโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จของหนังแนวแก๊งสเตอร์ซึ่งว่าด้วยการขึ้นสู่จุดสูงสุดและการร่วงหล่นของอำนาจ ด้วยการให้เพียงองค์ประกอบภายนอก ไม่ว่าจะเป็นตัวละครมาเฟีย การแต่งกาย ฉาก ปืน แต่ปรับเปลี่ยนโครงเรื่องภายในใหม่ โดยอาศัยโครงเรื่องจากนิยายสืบสวน และเน้นความสัมพันธ์รักสามเส้า การทรยศหักหลัง

ความขัดแย้งที่เริ่มจากตัวเบอร์นี่และ ความเข้าใจผิดเป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนในหนังสือ โดยดัดแปลงเนื้อหาจากนิยายสืบสวนของแดชเชิลล์ แฮมเม็ตต์ (Dashiell Hammett) นักเขียนซึ่งใช้ภาษาพื้นๆ แต่คมคาย เล่าเรื่องเลวร้ายของอาชญากร ตำรวจคอร์รัปชัน และนักสืบแข่งกร้าว (สุทธากรสันติธวัช, 2538: 302) รวมถึงเน้นความสัมพันธ์สามเส้าระหว่างกลุ่มของ ลีโอ - เวอร์นา - ทอม และกลุ่มโฮโมเซ็กซ์ชวลของ เอ็ดดี เดน - มิ่ง - เบอร์นี่มากกว่าการแย่งอำนาจกัน พร้อมทั้งสอดแทรกอารมณ์ขันเข้ามาเป็นระยะ ซึ่งตามประเพณีแก๊งสเตอร์ อารมณ์ขันก็ไม่ควรจะมี แต่โคเอนใส่อารมณ์ขันเข้าไป แล้วก็มีลักษณะล้อเลียนมากกว่า (กฤษดา เกิดดี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554)

2. การสลับทบทวนและบุคลิกของตัวละคร : โดยปกติแล้วตัวละครเจ้าพ่อในหนังสือแก๊งสเตอร์ มักจะเป็นตัวละครที่น่าเกรงขาม ฉลาด แต่เมื่อตัวละครดังกล่าวอยู่ในหนังสือของพี่น้องโคเอน บุคลิกลักษณะของเจ้าพ่อกลับถูกนำมาปรับใหม่ ดังเช่น ลีโอ หัวหน้าแก๊งที่หลงมกภายในความรัก ยอมปกป้องเบอร์นี่ จนทำให้คลังของตัวเองถูกทำลาย ในขณะที่แคลสพาร์ก็เป็นหัวหน้าแก๊งมาเพื่ออารมณ์ร้อน โง่เขลาและเชื่อคนง่าย แต่ลูกน้องคนสนิทของพวกเขาทั้งคู่คือทอมกับเอ็ดดี้กลับฉลาดหลักแหลม รู้ทันเล่ห์เหลี่ยมของกันและกัน

3. การเปลี่ยนแปลงขนบของภาพ : จากที่นำเสนอในหนังสือมีลักษณะโล่งกว้าง และเว้งว่างซึ่งสื่อถึงตัวละครที่โดดเดี่ยว ไม่ว่าจะตอนต้นเรื่อง ทอมก็มีบุคลิกที่เป็นปัจเจกบุคคล เขามีอิสระ แม้จะขึ้นตรงกับลีโอ แต่เขากลับเป็นคนคุมอยู่เบื้องหลังลีโอมากกว่า ในขณะที่เดียวกันตอนจบหนังสือก็ตอกย้ำความโดดเดี่ยว แข็งกร้าวของทอมด้วยฉากที่เขาเอนอยู่ในป่าที่ Miller's Crossing เพียงคนเดียว นอกจากนั้นการที่หนังสืออิงกับหนังสือแก๊งสเตอร์ซึ่งมักจะมีบรรยากาศของเมือง มากกว่าพื้นที่โล่งกว้าง ก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งของโคเอนในการสร้างความแตกต่างของตนเอง ซึ่งเคยปรากฏมาแล้วในหนังสือเรื่องแรกของเขา

5.3.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- ตัวละคร (Character) : บุคลิกตัวละครประการหนึ่งที่พบอย่างต่อเนื่องในหนังสือของพี่น้องโคเอนคือตัวละครที่มีรูปร่างอ้วนใหญ่ และโง่เขลา ตั้งแต่ *Blood Simple* วิซเซอร์ คือตัวละครนักสืบร่างอ้วนจอมโลกและอวดฉลาด *Raising Arizona* ตัวละครลักษณะดังกล่าวมีเพิ่มถึง 3 ตัวนั่นคือเกลกับเอวิลส์โจรกระจอกที่น่าขันมากกว่าน่ากลัว และสมอลสันักล่าเงินรางวัลที่ฆ่าทุกอย่างที่มีชีวิต จนมาถึงเรื่องที่สามตัวละครดังกล่าวก็ถูกนำมาผลิตซ้ำอีกครั้งได้แก่ แคลสพาร์ หัวหน้ามาเพื่ออิตาเลียนหัวล้านรูปร่างอ้วนเตี้ย อารมณ์ร้อนและขี้ระแวง เมื่อเขาถูกทอมป้อนหัวว่าเอ็ดดี้ทรยศ เขาก็ฆ่าเอ็ดดี้โดยไม่

เฉลียวใจ นอกจากนั้นตัวละครแฟรงก์ ลูกน้องมาเฟียรูปร่างใหญ่ ถูกนำมาใช้สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย จากสีหน้าท่าทางเลอหลาเมื่อกำลังจะสู้กับทอม แฟรงก์มองทอมแบบงงงวย ก่อนจะเดินกลับไป บรรจงถอดเสื้อแต่ละชั้นเพื่อสู้กับทอม จังหวะที่เขาเตรียมต่อสู้กับทอม เมื่อทอมบอกให้หยุด แฟรงก์ก็ยอมหยุดอย่างง่ายดาย เปิดโอกาสให้ทอมยกเก้าอี้ทำร้าย แฟรงก์จึงไปเรียก ทิคแท็ค เพื่อนคู่หูร่างเล็ก ให้เข้ามาช่วย ฉากนี้ทำให้เห็นความซับซ้อนในลักษณะของตัวละครตลกร้ายใหญ่ที่มีลักษณะไม่ทันคน กับเพื่อนคู่หูร่างเล็กที่ร้ายกาจ ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนให้เห็นโลกของอาชญากรรมของหนังว่าความเข้มแข็งไม่ได้วัดกันที่รูปร่างเพียงอย่างเดียว

- *บทสนทนา (Dialogue)* : คำพูดประชดประชัน เสียดสีถูกนำมาใช้เพื่อตอกย้ำและประจาน ความโง่เขลา การทรยศหักหลัง และความไร้ประสิทธิภาพของตัวละครต่างๆ อาทิ คำพูดของหัวหน้าตำรวจที่บอกทอมเมื่อเข้าทะเลาะคลับของแคลสพาร์ว่า “We’re burnin’ our meal ticket here” เพราะตำรวจล้วนได้ส่วนแบ่งจากการปล่อยให้คลับต่างๆ (ในสมัยที่มีกฎหมายห้ามจำหน่ายสุรา) ขายเหล้าได้อย่างอิสระ ดังนั้นการที่หัวหน้าตำรวจรับคำสั่งจากหัวหน้าแก๊งมาเฟียเพื่อเผาทำลายคลับของแคลสพาร์จึงไม่เพียงเสียดสีการฉ้อฉล รับสินบนของตำรวจ แต่ยังสะท้อนถึงการไม่มีประสิทธิภาพในการใช้กฎหมายอีกด้วย หรือคำพูดที่แคลสพาร์กล่าวหลังจากยิงเอ็ดดี้ที่ภักดีต่อเขาว่า “Always put one in the brain” คำพูดดังกล่าวสร้างอารมณ์ขันจากความไม่สอดคล้องกันของการกระทำ หนึ่งปล่อยให้ผู้ชมซึ่งรับรู้ความจริงมากกว่าแคลสพาร์ ฝ้ามองแคลสพาร์ฆ่าเอ็ดดี้อย่างสมเพชแถมซับซ้อน เพราะการกระทำของแคลสพาร์ตรงข้ามกับสิ่งที่เขาพูด แคลสพาร์ไม่เพียงไม่จำใส่ใจสมอง เชื่อคำโกหกของทอม เขายังแสดงความโง่เขลาออกมาอย่างน่าสมเพช ซึ่งนำไปสู่ความตายของเขาในที่สุด

- *สถานการณ์ (Situation)*: หนึ่งเสียดสี และเย้ยหยันกฎหมายการห้ามจำหน่ายสุราในช่วงของรัฐบาลรีพับลิกันซึ่งเชื่อว่าจะช่วยให้ประชาชนมีศีลธรรมที่ดีขึ้น แต่กลับไม่ได้ช่วยแก้ปัญหาศีลธรรมให้ดีขึ้นได้ ดังเช่นฉากที่ทอมชู้แก้วเหล้า แล้วดื่มต่อหน้าสาร์วัตตรตำรวจ พร้อมพูดว่า “To Volstead” ซึ่งหมายถึงกฎหมายห้ามจำหน่ายสุรานั้นเอง โดยที่เจ้าหน้าที่ตำรวจกลับยืนเฉย ในขณะที่เดียวกันหนังก็ล้อเลียนความไร้ประสิทธิภาพของผู้มีอำนาจรัฐ ที่ต้องก้มหัวรับคำสั่งจากแก๊งมาเฟีย อาทิ การจับกุมและระเบิดคลับของแคลสพาร์ตามคำสั่งของลีโอในช่วงต้นเรื่อง ทว่าหลังจากครึ่งเรื่องนักการเมืองกลุ่มดังกล่าว ก็หันมาทำตามคำสั่งของแคลสพาร์ด้วยการระเบิดคลับของลีโอแทน นอกจากนั้นยังเสียดสีอำนาจของตำรวจอย่างชัดเจน คือฉากที่ทอมจุดไม้ขีดไฟจากตราสัญลักษณ์ตำรวจที่ประดับบนเสื้อของหัวหน้าตำรวจอย่างไม่เกรงกลัว หลังออกมาจากคลับแคลสพาร์ พร้อมสั่งให้หัวหน้าตำรวจทำตามคำสั่งของลีโอโดยที่หัวหน้าตำรวจไม่อาจฝ่าฝืนคำสั่ง หนึ่งจึงสร้างความตลกร้ายผ่านการเย้ยหยันบทบาทของผู้รักษากฎหมายที่ไร้ประสิทธิภาพ และกฎหมายที่ไม่มีผลบังคับใช้กับอาชญากร

5.3.1.5.3) บริบททางสังคม

จะเห็นว่าความขัดแย้งทางเชื้อชาติและการเหยียดผิวที่เคยถูกนำเสนอมาแล้วใน *Raising Arizona* กลับถูกนำมาใช้อย่างเด่นชัดขึ้นในหนังเรื่องนี้ โดย *Miller's Crossing* ได้สะท้อนภาพความขัดแย้งของชาติพันธุ์ที่หลากหลายในอเมริกา ย้อนหลังกลับไปเมื่อทศวรรษ 1920s อันเป็นผลมาจากการอพยพเข้าเมืองของคนยุโรปส่วนใหญ่ปราศจากทุนรอนจึงต้องเข้ามาทำงานในโรงงานอุตสาหกรรมเป็นที่รังเกียจของคนอเมริกันที่ตั้งรกรากอยู่ก่อน เพราะนอกจากแรงงานแล้ว ยังต้องการศึกษาและนับถือคริสตศาสนานิกายคาทอลิก คนอพยพรุ่นหลังได้แก่ กลุ่มชาวอิตาลี ซึ่งส่วนใหญ่มาจากเกาะซิซิลีและภาคใต้ของอิตาลี และกลุ่มชาวยิวซึ่งอพยพลี้ภัยมาจากโปแลนด์ หลังจากโปแลนด์ถูกรัสเซียยึดครองเพราะถูกคดขี่ทางการเมืองและความเชื่อทางศาสนา (สมร นิติทัศน์ประกาศ, 2548: 58 - 59) ประกอบกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาของการออกกฎหมายห้ามเสฟสุรา (Volstead Acts 1920) ซึ่งมีจุดมุ่งหมายลดปัญหาความยากจนและอาชญากรรมซึ่งมีสาเหตุเบื้องต้นมาจากสุรา รวมถึงศีลธรรมจรรยาของประชาชนอาจจะดีขึ้น ทว่ากฎหมายดังกล่าวกลับเกิดปัญหาเพราะประชาชนเห็นว่าเป็นการริดรอดเสรีภาพส่วนบุคคล ประกอบกับการย่อหย่อนของเจ้าหน้าที่ตำรวจ จึงเปิดช่องว่างให้กับเหล่าอาชญากรลักลอบนำสุราเถื่อนเข้าเมือง หัวหน้าพ่อค้าเหล้าเถื่อนกลายเป็นผู้มีอิทธิพลสำคัญทางการเมืองและเศรษฐกิจของเมืองนั้น

หนังจึงสะท้อนภาพของความขัดแย้งทางเชื้อชาติและการปกป้องผลประโยชน์ของกลุ่มมาเฟียชาติพันธุ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นมาเฟียไอริช มาเฟียอิตาเลียน และนักต้มตุ๋นชาวยิวที่ถูกเหยียดหยามและมองอย่างอคติเพราะมีภาพลักษณ์ว่าเป็นคนแก่ง ฉลาดเฉลียว เห็นแก่ตัว เอาัดเอาเปรียบ ตลอดจนมีความคดโกงไม่เป็นที่น่าคบ (ประทุมพร วัชรเสถียร, 2553: 135) อาทิ แคลสเปอร์เรียกเบอร์นี่ว่าเป็นพวกชแมตเต้ (Shmatte) ซึ่งในภาษายิว หมายถึงขยะหรือสินค้านำเข้าราคาถูก (Korte and Seesslen, 2001: 108) ด้วยน้ำเสียงเหยียดหยาม หนังจึงเป็นตัวแทนของภาพความขัดแย้งของชาติพันธุ์ต่างๆ และการออกกฎหมายของรัฐบาลที่ปรารภนาดี แต่เมื่อตำรวจไม่มีอำนาจและความตั้งใจจริงในการรักษากฎหมาย จึงเกิดช่องโหว่ให้อาชญากรทั้งหลายอาศัยเป็นเส้นทางทำมาหากิน โดยที่เหล่าผู้พิทักษ์สันติราษฎร์กลับได้รับผลประโยชน์เป็นการตอบแทน

เพราะฉะนั้นภาพยนตร์ลำดับที่ 3 ของพี่น้องโคเอน ไม่เพียงเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ โดยเพิ่มตัวละครที่โง่เขลา ความรุนแรง อารมณ์ขันตลกร้ายแล้ว จะเห็นว่าหนังนำความขัดแย้งทางเชื้อชาติและสีผิวที่เคยถูกนำเสนอมาแล้วใน *Raising Arizona* มาขยายความอย่างเด่นชัดขึ้นในหนังเรื่องนี้ ซึ่งไม่ว่าช่วงเวลาของมาเฟียครองเมืองหมดไป แต่ความขัดแย้งทางชาติพันธุ์กลับไม่

อาจลบล้างไปได้ พร้อมกันนั้นหนังยังคงยับยั้งความด้อยประสิทธิภาพของนโยบายทางการเมือง โดยย้อนไปในประวัติศาสตร์อเมริกาในช่วงมาเฟียครองเมือง และกระบวนการยุติธรรมที่ไม่อาจจัดการกับความขัดแย้งทางเชื้อชาติ และการขยายอิทธิพลของมาเฟียได้ เพราะเจ้าหน้าที่รัฐร่วมมือเสียเอง



ศูนย์วิทยพัทธยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.4 ภาพยนตร์เรื่อง *Barton Fink* (1991)

บาร์ตัน ฟิงค์ (Barton Fink) นักเขียนบทละครชื่อดังของนิวยอร์กได้รับการทาบทามให้ไปเขียนบทหนังที่ฮอลลีวู้ด เมื่อไปถึงที่นั่น แจ็ค ลิพนิค (Jack Lipnick) เจ้าของสตูดิโอมอบหมายให้ฟิงค์เขียนหนังมวดยปล้ำเกรดบี ฟิงค์ไม่เคยดูหนังแนวนี้มาก่อนเพราะเขาอยากเขียนงานที่สะท้อนภาพสามัญชนมากกว่าบทหนังสูตรสำเร็จ ฟิงค์ใช้เวลาส่วนใหญ่ในโรงแรมนั่งเขียนบทหนังแต่กลับคิดไม่ออก ในระหว่างนั้นเขาได้รู้จักกับชาร์ลี มีโดว์ (Charlie Meadow) คนขายประกันข้างห้องโดยบังเอิญ ทั้งคู่คุยกันถูกคอและมีโดว์คอยให้คำแนะนำ แต่ฟิงค์ก็ยังเขียนบทไม่ได้อยู่ดี

ด้วยความที่บทหนังยังไม่คืบหน้า เขาจึงปรึกษาاتبิลว.พี.เมย์ฮิว (W.P. Mayhew) นักเขียนวรรณกรรมชื่อดังซึ่งผันตัวเองมาเขียนบทหนัง แต่กลับไม่ช่วยอะไรเพราะเมย์ฮิวติดเหล้าและไม่สามารถผลิตงานเขียนดีๆ ได้ ฟิงค์จึงปรึกษา ออเดรย์ (Audrey) เลขาคนสนิท และคูรักของเมย์ฮิวแทน ความใกล้ชิดและเปลวเปลี่ยวของฟิงค์ทำให้เขามีความสัมพันธ์ลึกซึ้งกับออเดรย์

ทว่าเมื่อฟิงค์ตื่นขึ้น กลับพบว่าเธอกลายเป็นศพอยู่ข้างกายเขา ฟิงค์ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนข้างห้อง มีโดว์รับปากจัดการเรื่องศพและสั่งไม่ให้บอกตำรวจ หลังจากนั้นฟิงค์ก็มีชีวิตหมกมุ่นกับบทหนังที่เขียนไม่เสร็จ และการเสียชีวิตของออเดรย์ที่แม้เขาจะปฏิเสธกับคนอื่นว่าเขาไม่ได้ฆ่า แต่เขาเองก็ไม่แน่ใจในตนเองเช่นกัน

วันหนึ่งมีโดว์เดินทางไปทำธุระที่นิวยอร์ก ฟิงค์จึงรู้สึกโดดเดี่ยวยิ่งขึ้น ระหว่างนั้นเองฟิงค์รู้ความจริงจากตำรวจว่าแท้จริงแล้ว มีโดว์คือฆาตกรต่อเนืองโหดเหี้ยมที่ตำรวจตามจับ ฟิงค์รู้สึกตกใจเพราะเขาให้ที่อยู่พ่อแม่ของตนแก่มีโดว์ไป หลังจากมีโดว์กลับมา มีโดว์จัดการสังหารตำรวจทั้งสองคน ฟิงค์เผชิญหน้ากับมีโดว์โดยไม่เข้าใจว่าทำไมมีโดว์ต้องหลอกเขา มีโดว์จึงอธิบายว่าเป็นเพราะฟิงค์ไม่ยอมฟังเขา และฟิงค์เป็นคนแปลกหน้าในบ้านของเขา แต่กลับต่อว่าที่เขาส่งเสียงดัง หลังจากนั้น มีโดว์ก็หายเข้าไปในห้องที่เต็มไปด้วยเพลิงไฟไหม้กระหน่ำ

แม้ฟิงค์จะรอดชีวิตมาได้ พร้อมบทหนังที่เสร็จสมบูรณ์ ทว่าบทหนังกลับไม่ใช่บทที่แจ็คต้องการ แจ็คเหยียดหยามฟิงค์ที่หยิ่งทะนง แต่เขียนงานไม่ได้เรื่อง หลังจากนั้นฟิงค์ก็ถูกคุมเข้มจากบริษัทเพราะถือว่าเป็นทรัพย์สินของบริษัท ดังนั้นการมาฮอลลีวูดของฟิงค์จึงไม่ต่างจากฝันร้ายที่เขาต้องเผชิญเพียงลำพัง

5.4.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Barton Fink*

5.4.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) หนังสืลำดับที่สี่ของพี่น้องโคเอิน มีลักษณะแตกต่างจากหนังเรื่องก่อนหน้านี้ ตรงที่ *Barton Fink* ไม่ได้ดำเนินเรื่องที่ตั้งกับภาพยนตร์ฟิล์ม นัวร์ (Film Noir) และแก๊งสเตอร์ (Gangster) แต่หนังค้นลึกไปถึงจิตใจของนักเขียนคนหนึ่งที่ยืนยัน ไม่ได้ผ่านการใช้อารมณ์ขันแบบหัวเราะไม่ออก โดยใช้เทคนิคด้านภาพและความเหนือจริงเข้ามา ผสมผสาน

หนังเปิดเรื่องในโรงละคร เผยให้ผู้ชมเห็นความสำเร็จทั้งรายได้และคำชื่นชมของฟิงค์ในฐานะ คนเขียนบทละคร ทว่าฟิงค์กลับเลือกเส้นทางเขียนบทที่ฮอลลีวู้ด เพราะเงินมากกว่าเขียนบทที่สะท้อน ถึงสามัญชนที่บรอดเวย์

จากนั้นหนังก็พัฒนาให้เห็นชีวิตของฟิงค์ที่ฮอลลีวู้ด เขาพักโรงแรมเก่าแก่ร้างผู้คนและแวดล้อม ไปด้วยผู้คนประหลาด โดยเฉพาะอย่างยิ่งเพื่อนข้างห้องที่นิยามว่าตนคือสามัญชน แม้ฟิงค์จะได้รับ มอบหมายให้เขียนบทหนังมวดยปล้ำซึ่งดูง่ายตายในสายตาคนอื่น แต่กลับยากสำหรับฟิงค์เพราะเขา ปรารถนาใส่สาระลงไปในงานที่เน้นความบันเทิง ในระหว่างนี้ความสัมพันธ์ระหว่างฟิงค์กับมีโดว์ก็ ดำเนินไปเหมือนเพื่อน ในขณะที่ความสัมพันธ์กับออเดรย์ก็กลับพัฒนาเป็นความสัมพันธ์ลึกซึ้ง

หนังพัฒนามาถึงจุดสูงสุดเมื่อออเดรย์เสียชีวิต ความเครียดที่เขียนบทไม่ได้ และความจริงจาก ตำรวจว่ามีโดว์คือฆาตกรต่อเนื่อง ทำให้ฟิงค์เครียดยิ่งขึ้น และสะท้อนลงไปในงานเขียนบทหนัง แต่ แล้วฟิงค์ต้องเผชิญหน้ากับการฆาตกรรมตำรวจ และการเผาโรงแรมของมีโดว์ ทำให้ฟิงค์เข้าใจว่าจริงๆ แล้วอุดมการณ์สูงส่งของฟิงค์ กลับเป็นสิ่งเพ้อฝัน ฟิงค์ไม่เคยเข้าใจและรับฟังสามัญชนเลย ฟิงค์เป็น เพียงปัญญาชนที่เพ้อฝันถึงอุดมการณ์สวยหรูเท่านั้น

หนังปิดเรื่องด้วยการที่ฟิงค์ต้องติดอยู่ในสัญญาทาสของบริษัทหนัง และตกอยู่ในห้วงความฝัน ริมทะเลพร้อมหญิงสาวแสนสวย โดยไม่เฉลยว่าแท้จริงแล้วเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นเพียงความฝันหรือ ความจริงกันแน่

แม้หนังเรื่องนี้จะไม่ได้อิงกับหนังแนวอื่นๆ แต่ยังคงมีโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จของโคเอินนั่น คือการพลิกความคาดหวังของผู้ชม จากการวางโครงเรื่องหักมุมและความเข้าใจผิด เหมือนที่เคย ปรากฏมาในหนัง 3 เรื่องที่ผ่านมา

5.4.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** ภาพยนตร์เรื่องนี้บอกเล่าถึงชะตากรรมของนักเขียนคนหนึ่งซึ่งเผชิญกับรอกในใจเพราะไม่อาจเขียนงานที่อุดมไปด้วยสาระได้ ซึ่งแก่นเรื่องที่หนังพยายามจะนำเสนอคือการอธิบายว่า 'สาระ' ที่ปัญญาชนอย่างฟิงค์พยายามยึดถือเป็นสรณะ เป็นเรื่องไร้สาระและอยู่ผิดที่ผิดทาง ฟิงค์ประสบความสำเร็จเมื่อนำเสนอภาพของสามัญชนในละครเวที ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่คือปัญญาชนและผู้มีอันจะกิน แต่กลับล้มเหลวสำหรับบทภาพยนตร์ซึ่งเป็นความบันเทิงสำหรับคนธรรมดา หากเข้ากันคำที่ปรารถนาเพียงการผ่อนคลายความตึงเครียดจากงานและชีวิต ดังนั้นการอยู่ผิดที่ผิดทางของฟิงค์จึงไม่อาจประสบความสำเร็จได้

5.4.1.3 **ตัวละคร (Character)** หนังเรื่องนี้ทำการศึกษาปมขัดแย้งที่เกิดขึ้นในใจของตัวละครหลักอย่างบาร์ตัน ฟิงค์ ซึ่งก้าวเข้ามาสู่สถานที่อันไม่คุ้นเคยคือฮอลลีวูด การพักอาศัยอยู่ที่โรงแรมเอิร์ลซึ่งเต็มไปด้วยผู้คนพิลึกพิลั่น ส่งผลให้ฟิงค์ยิ่งรู้สึกโดดเดี่ยวมากขึ้น

ภาพภายนอกของฟิงค์คือนักเขียนบทละครผู้เย่อหยิ่ง และเชื่อมั่นในอุดมการณ์การปฏิวัติวงการละคร โดยเฉพาะเนื้อหาเกี่ยวกับสามัญชน เขาตัดสินใจไปทำงานที่ฮอลลีวูด ไม่เพียงเพราะรายได้ 1,000 ดอลลาร์ต่อสัปดาห์เท่านั้น แต่เป็นเพราะต้องการนำเสนออุดมการณ์สูงส่งต่อคนดูที่เป็นสามัญชนด้วย ทว่าเมื่อฟิงค์ได้ทำงานที่ฮอลลีวูด และประสบปัญหาทั้งความเครียดจากการเขียนความโดดเดี่ยว ประกอบกับเหตุการณ์ฆาตกรรมหญิงสาวที่ตนมีความสัมพันธ์ด้วย ทำให้ฟิงค์สติแตก ความหยิ่งยโสที่เคยฉาบเคลือบในฐานะนักเขียนบทชื่อดัง กลายเป็นเพียงชายหนุ่มอ่อนแอและเปราะบาง ฟิงค์ต้องอาศัยเพื่อนข้างห้องเป็นที่ปรึกษา ความไว้ใจของฟิงค์ที่มีต่อมิโดว์กลับบอบสลายเมื่อฟิงค์รู้ว่ามิโดว์คือฆาตกรต่อเนื่องที่ฆาตกรรมครอบครัวของเขา ทว่านั่นไม่ร้ายแรงเท่ากับฟิงค์ค้นพบว่าเขาช่างอ่อนด้อยในโลกความจริง ฟิงค์ไม่รู้จักสามัญชนเลย อุดมการณ์ที่ฟิงค์พยายามนำเสนอและมองว่าเป็นสิ่งยิ่งใหญ่กลับไร้สาระในสายตาคนที่เป็นสามัญชน . สุดท้ายฟิงค์จึงตกอยู่ในห้วงทุกข์ทั้งจากสัญญาของบริษัทหนึ่ง และการตกอยู่ในสภาวะไร้ตัวตนในสายตาของคนภายนอก ฟิงค์จึงไม่เพียงสะท้อนถึงความเป็นตัวละคร Anti - Hero เท่านั้น แต่ยังเป็นตัวละครที่เชื่อมโยงถึงแก่นหนังตลกร้ายที่เสียดสีอุดมการณ์เพื่อฝันว่าเป็นเพียงเรื่องไร้สาระเท่านั้น

5.4.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นหนังเรื่องแรกที่ โรเจอร์ เดียคินส์ (Roger Deakins) ผู้กำกับภาพชาวอังกฤษที่มีผลงานโดดเด่นอย่าง *Shawshank Redemption* (1994) ทำหน้าที่กำกับภาพ ภาพที่นำเสนอจึงค่อนข้างแตกต่างจากภาพของผู้กำกับภาพคนก่อนอย่างเด่นชัด กล่าวคือสไตล์ภาพของชอนเนนฟิลด์เน้นการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วในลักษณะซ้อนเข้าใกล้ใบหน้าของนักแสดง เพื่อให้ผู้ชมพุ่งความสนใจมาที่การกระทำและสีหน้าของตัว

ละคร (Miller's Crossing, วิดีทัศน์) ในขณะที่สไตล์ของเดวิดสันเน้นการจัดแสงที่มีลักษณะนุ่มนวล และการใช้สีหม่นเทา และเน้นความเป็นธรรมชาติ (Roger, 1998: 77) โดยสไตล์ภาพของเดวิดสันมีส่วนช่วยในการสะท้อนความหมายตลกร้าย ดังต่อไปนี้

- มุมกล้อง : ภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อความผิดปกติ และสับสนในจิตใจของฟิงค์ผ่านมุมกล้องแบบมุมเอียง (Dutch Angle) ซึ่งเป็นมุมกล้องที่ถ่ายทำโดยไม่ยึดถือแนวขนานกับเส้นขอบฟ้า (Horizontal Line) มักบ่งบอกสภาวะจิตใจที่ผิดปกติของตัวละคร ในทางจิตวิทยามันยั้งถึงความตึงเครียด มุมกล้องดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านมุมมองของฟิงค์ หลังจากที่เขาถูกขกหน้าในงานแต่งงาน เพราะประกาศว่าเขาคือนักเขียนผู้ยิ่งใหญ่ที่มีเครื่องแบบคือปัญญา ภาพที่ถูกถ่ายทอดจึงสะท้อนถึงสภาวะที่ผิดปกติของฟิงค์อันเกิดจากความหมกมุ่นและหลงตัวเอง



รูปที่ 5.11 – 5.12 ภาพสะท้อนความผิดปกติในจิตใจของตัวละคร

จากรูปที่ 5.11 คือภาพที่แสดงสีหน้าบิดเบี้ยวของฟิงค์ ซึ่งระบายความเคร่งเครียดของตน หลังจากเก็บสะสมมานาน พร้อมประกาศศักดาความยิ่งใหญ่ของตนเองในงานแต่งงาน ในขณะที่พื้นที่ภาพส่วนหลัง (Background) เผยให้เห็นความหวาดหวั่นของผู้คนในงานต่ออาการเสียสติของฟิงค์ ทางด้านรูปที่ 5.12 คือภาพแทนสายตา (Point of View Shot) ของฟิงค์หลังฟื้นขึ้น ภาพนั้นเต็มไปด้วยความซุลมุนวุ่นวายจากการสู้กันของทหารบกและทหารเรืออันมีสาเหตุมาจากตัวเขาเอง ภาพแทนสายตาดังกล่าวสะท้อนมุมมองของฟิงค์ที่บิดเบี้ยวและไร้สติ โดยสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกขมขื่นปนขบขันต่อชะตากรรมของฟิงค์เพราะด้านหนึ่งหนึ่งทำให้ผู้ชมเห็นใจความกดดันของฟิงค์ ในขณะที่อีกด้านกลับรู้สึกสมเพชถึงความโง่เขลาและทะนงตน ยึดติดกับ 'สาระ' ทั้งที่สิ่งที่เขาพยายามค้นหานั้น มันกลับไร้สาระและว่างเปล่า

นอกจากมุมกล้องที่แสดงถึงความผิดปกติ บิดเบี้ยวของตัวละครแล้ว มุมกล้องอีกประเภทหนึ่งที่ปรากฏเพิ่มเข้ามาอย่างเด่นชัดหลังจากที่เดวิดสันรับหน้าที่กำกับภาพคือมุมกล้องแบบ high angle

หรือ กล้องมุมสูง ซึ่งสื่อถึงความซ้ำซากจำเจ หรือบางครั้งถูกนำมาใช้แสดงถึงความตกต่ำ อ่อนด้อย อย่างไรก็ตามไม่ใช่ว่าหนัง 3 เรื่องที่ผ่านมาไม่มีมุมกล้องลักษณะดังกล่าว ทว่ามุมกล้องในหนังเรื่องนี้ สอดรับกับเนื้อหาที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ และสร้างความรู้สึกเย้ยหยันต่อตัวละครมากกว่า



รูปที่ 5.13 ภาพกล้องมุมสูง เพื่อเย้ยหยันชะตากรรมของตัวละคร

จะเห็นว่าหนังใช้กล้องมุมสูงในฉากที่ฟังก์แอบฟังเสียงพรอดรักจากคูรักข้างห้อง (รูปที่ 5.13) หลังจากที่เขายพยายามเขียนบทหนัง แต่คิดไม่ออกเพราะได้ยินเสียงดังกล่าว ฟังก์จึงลุกขึ้นมาแอบหูฟัง สอดคล้องกับสภาพของฟังก์ที่อยู่อย่างโดดเดี่ยว อ้างว้าง โดยก่อนหน้านี้ฟังก์ยอมรับกับมีโดวีว่าเขายังไม่มีคนรักและไม่รู้จักใครในลอส แองเจลิส ความเปลี่ยวเหงาของเขาจึงระบายออกด้วยการแอบฟัง คูรักข้างห้อง มุมกล้องดังกล่าวจึงมีนัยทั้งหัวเราะเยาะความอ่อนแอ เปราะบาง และความอ่อนด้อยของ ฟังก์ในเวลาเดียวกัน

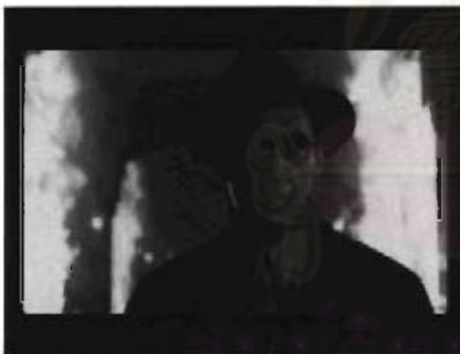
- การจัดองค์ประกอบภาพ: หนังสือนำเสนอความโดดเดี่ยว อ้างว้าง และแปลกแยกของฟังก์ ตั้งแต่เข้ามาถึงฮอลลีวูดอยู่หลายครั้ง ผ่านการจัดฉาก (Setting) ที่เว้งว่าง การเว้นระยะพื้นที่ (Space) ระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อมรอบข้าง และการจัดแสง (Lighting) ที่สื่อถึงความไร้ชีวิตชีวา ซึ่งล้วนแต่สนองตอบความรู้สึกของตัวละครทั้งสิ้น



รูปที่ 5.14 ภาพการใช้พื้นที่ (Space) เพื่อสื่อถึงความรู้สึกอ้างว้างของตัวละคร

จากรูป 5.14 ภาพลึบที่พื้นที่โล่งกว้างไร้ผู้คน เฟอร์นิเจอร์เก่าแก่ ประกอบกับการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low Key Lighting) ที่เน้นการเห็นเงาตกกระทบมาก ช่วยสร้างความรู้สึกหม่นหมอง ทึบทึมไร้ชีวิตชีวาสอดคล้องกับการเปิดตัวฟังก์เมื่อมาถึงฮอลล์วีดีโอเป็นครั้งแรก หนึ่งไม่เพียงสื่อถึงความอ้างว้าง น่าหวาดกลัวของสถานที่ แต่ยังบอกนัยว่าสิ่งที่ฟังก์กำลังเผชิญต่อไปหลังจากนี้คงไม่ใช่ความสุขอย่างแน่นอน การจัดภาพที่มีลักษณะเว้ากว้างในหนังเรื่องนี้ แม้จะไม่ได้อยู่ในลักษณะของทัศนียภาพภายนอกเหมือนหนังเรื่องที่ผ่านมา เพราะหนังมุ่งเน้นอธิบายความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละคร ทว่าภาพเว้ากว้างดังกล่าวก็ยังคงตอบสนองความหมายของชายหนุ่มที่เดินทางเข้าสู่โลกใบใหม่ที่เขาไม่คุ้นเคย

ทางด้านการจัดแสง เนื่องจากหนังมีส่วนผสมของความฝันที่เหนือจริงกับโลกความจริง หนึ่งจึงใช้เทคนิคการจัดแสงอธิบายว่าฟังก์ไม่อาจแบ่งแยกโลกทั้งสองออกจากกันได้ จึงเผชิญกับความจริงและความฝันในเวลาเดียวกัน โลกภายนอกที่ฟังก์ต้องเผชิญกับผู้บริหารสตูดิโอ ฟังก์วางมาดหยิ่งทะนง ทว่าเมื่อกลับถึงโรงแรม ฟังก์ก็กลับกลายเป็นคนอ่อนแอ เปราะบาง ใช้เวลาส่วนใหญ่หมดไปกับการคิดบทในห้องพักที่มีบรรยากาศพิลึกพิลั่น ซึ่งมีลักษณะเหมือนฝันมากกว่าโลกความจริง



รูปที่ 5.15 ภาพฝันร้ายที่เปรียบเสมือนขุนมนรทที่ตัวละครสร้างขึ้น

ด้วยเหตุที่ฟังก์จมอยู่กับโลกความฝันที่เน้นไปทางฝันร้ายมากกว่า จะเห็นว่าภาพที่สื่อออกมาในโรงแรมนอกจากจะสร้างความรู้สึกหม่นหมอง อ้างว้างแล้ว ยังแสดงออกถึงภาวะความตึงเครียดที่มาจากการเขียนบทไม่ได้และความเดียดายที่เผชิญ สุดท้ายภาวะอารมณ์ดังกล่าวจึงระเบิดออกในรูปของเปลวเพลิง (รูปที่ 5.15) ซึ่งไม่เพียงเป็นการแสดงถึงอารมณ์ที่พลุ่งพล่านของฟังก์เท่านั้น แต่ยังเป็นการปลดปล่อยฟังก์ออกจากอุดมการณ์ที่ฟังก์ยึดถือด้วย สอดคล้องกับฉากที่ฟังก์พบผู้บริหารแล้วตระหนักว่าเขาไม่ใช่นักเขียนที่เก่งกาจแต่อย่างใด ความเย่อหยิ่ง ทะนงตนของเขาตอนตันเรื่อง แทบไม่เหลือ สังเกตได้จากฉากต่อไปที่เขาเดินอย่างไร้เรี่ยวแรงมานั่งที่ชายหาด ฝ้ามองหญิงสาวที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับหญิงสาวในรูปภาพที่ห้อง (รูปที่ 5.16 – 5.17)



รูปที่ 5.16 – 5.17 ภาพเปรียบเทียบโลกความฝันกับโลกความจริงที่ซ้อนทับกัน

หนังจบแบบปลายเปิดโดยไม่สรุปว่าหลังจากออกจากโรงแรมที่เปรียบเสมือนฝันร้าย ฟิงค์สามารถแบ่งแยกระหว่างโลกจริงกับโลกของความฝันได้ขาดจากกันหรือไม่ นอกจากนั้นสิ่งแวดล้อมในโรงแรมเอิร์ลเป็นอีกหนึ่งส่วนประกอบเสริมที่ช่วยสร้างความรู้สึกโดดเดี่ยว และเพิ่มความกดดันให้กับฟิงค์ เพราะโรงแรมมีลักษณะแตกต่างจากโรงแรมทั่วไปนั่นคือทั้งเก่าแก่ รั้งผู้คนและรวมคนพิลึกพิลั่นไว้ในที่เดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นคนควบคุมลิฟท์หน้าเรียบเฉย พนักงานเคาน์เตอร์ช่างพูด ยุ่ง และวอลเปเปอร์ที่หลุดร่อน องค์ประกอบดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับสิ่งที่ โจเอลระบุว่า “เราต้องการให้บรรยากาศของหนังสะท้อนถึงสภาพจิตใจของตัวละคร” (Allen, 2006: 49) บรรยากาศดังกล่าวช่วยสอดรับสภาพจิตใจที่อ่อนแอ โดดเดี่ยวและแปลกแยก ไม่ต่างจากผู้คนพิลึกพิลั่นและสิ่งของในโรงแรมแห่งนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.4.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Barton Fink*

Barton Fink คือภาพยนตร์ที่สร้างชื่อให้กับพี่น้องโคเอินในฐานะผู้กำกับคู่พี่น้องในระดับสากล เพราะหนังเรื่องนี้สามารถคว้ารางวัลใหญ่จากเทศกาลหนังเมืองคานส์ (เป็นเทศกาลหนังอันดับหนึ่งของโลกในแง่ของการให้คุณค่าทางด้านศิลปะ) ถึง 3 รางวัลนั่นคือ รางวัลปาล์มทองคำ (Golden Palm) หรือภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม และนักแสดงนำชายยอดเยี่ยม ซึ่งน้อยครั้งนักจะมีหนังที่ได้รับรางวัลสำคัญพร้อมกันแบบนี้ องค์ประกอบหนึ่งที่โดดเด่นของโคเอิน ก็คือความตลกร้ายซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.4.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด** : *Barton Fink* ไม่ได้เล่าเรื่องโดยอิงขนบของหนังเหมือนเรื่องที่ผ่านมา แต่ใช้การเล่าเรื่องผ่านมุมมองของฟิงค์ โดยปล่อยให้ผู้ชมเฝ้ามองชีวิตและผลลัพธ์ที่ฟิงค์เลือก หนังสวางโครงเรื่องโดยใช้การเขียนบทหนังที่ฟิงค์ปรารถนาจะประสบความสำเร็จในการเป็นนักเขียนด้านส้ามัญชน อันเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราวการเข้าสู่ฮอลลีวู้ด และประสบพบเจอกับผู้คนที่ลึกลับพิลึกที่โรงแรมเอิร์ล รวมถึงเจอเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน ดังเช่น ฉากที่ฟิงค์ให้ที่อยู่พ่อแม่ของตนที่นิวยอร์กแก่มีโดว์ แต่กลับนำทางให้มีโดว์ไปฆ่าพ่อแม่ตนเอง หนังสวางอารมณ์ขันร้ายกาจจากความไม่คาดฝัน และความอ่อนด้อยของฟิงค์ สรุปว่าความปรารถนาที่จะเป็นนักเขียนโด่งดังของฟิงค์ กลับลงเอยด้วยการตกอยู่ในสัญญาทาสของบริษัทสร้างหนังในตอนจบ

นอกจากนั้นหนังยังสร้างความรู้สึกรู้สึกขมขื่นปนขบขันในชะตากรรมของฟิงค์ สมกับเป็นหนังตลกร้ายที่ทำให้หัวเราะไม่ออก เพราะหนังชี้ให้เห็นความไร้สาระผ่านตัวละครคนเขียนบทที่ปรารถนาจะสร้างงานอุดมคติในความบันเทิงราคาถูก แต่กลับผจญความกดดันจากการเขียนไม่ออกแทน หนังสไม่เพียงเสียดสีคนเขียนบทกับความพยายามสรรหา 'สาระ' และยึดถือส้ามัญชนเป็นอุดมการณ์สำคัญเท่านั้น แต่ยังเสียดสีนักวิจารณ์ที่ชอบวิพากษ์วิจารณ์งานของพี่น้องโคเอินที่หาว่าขาดแคลน 'สาระ' หนังสจึงเป็นตัวแทนในการสะท้อนความคิดเห็นของพี่น้องโคเอินว่าอันที่จริงแล้วความพยายามเพิ่มแก่นสารดังกล่าวเป็นเพียงความเพ้อฝันของปัญญาชนเท่านั้นเอง (ประชา สุวิธานนท์, 2540: 52 - 56)

อีกประการหนึ่งที่หนังสนำเสนอ คือการผสมความเหนือจริง (Surreal) ในการเล่าเรื่องราวของหนังส โดยจำลองโลกของความฝัน ซึ่งฟิงค์ไม่อาจแบ่งแยกระหว่างโลกความจริงกับโลกความฝันออกจากกันได้อย่างชัดเจน ในโลกความฝันเป็นพื้นที่ซึ่งตัวละครสร้างขึ้นจากการเผชิญความทุกข์ จึงหลบ

หลักเข้าสู่โลกของความฝัน สอดคล้องกับแนวคิดของฟรอยด์ที่อธิบายเรื่องของความฝันไว้ในหนังสือ *The Interpretation of Dreams* ว่า ความฝันเป็นเสมือนดั่งหนทางที่นำเราไปสู่ความเข้าใจใน "จิตไร้สำนึก" เป็นสื่อระบายความเกือบกดในจิตใจ ลดความวิตกกังวล และตอบสนองความต้องการของมนุษย์เพื่อทดแทนความผิดหวังที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง (ยศ สันตสมบัติ, 2550: หน้า 17) การแสดงออกของฟิงค์อันเนื่องมาจากความเครียดและกดดัน ทำให้ฟิงค์ระบายความเกือบกดในรูปแบบของฝันร้าย ไม่ว่าจะจะเป็นความร้อนเหมือนตกอยู่ในรก การถูกยุงรบกวน การฆาตกรรม ออเดรย์ และการล้างแค้นของมีโดว์ สิ่งเหล่านี้เองล้วนสะท้อนถึงแก่นตลกร้ายดั่งที่ เกห์ริง (Gehring) อธิบายว่า เป็นลักษณะสุดขั้วของตลก (Anti - Comedy) ซึ่งสะท้อนถึงด้านมืดและจิตใจของตัวละครที่จมปลักกับความทุกข์ และพบว่าสุดท้ายสิ่งที่ตนเองยึดถือกลับเป็นเพียงความว่างเปล่า

สิ่งหนึ่งที่นำพิจารณาในประเด็นที่ *Barton Fink* นำเสนอมภาวะหวั่นวิตกของนักเขียนสามารถนำมาเชื่อมโยงกับที่อีธานเคอร์ระบุว่าเขามีปัญหาในการเขียนบทหนังเรื่อง *Miller's Crossing* เพราะ "พอถึงจุดหนึ่งเรารู้สึกเครียด และตัดสินใจหยุดพัก โดยเขียนเรื่องอื่นแทน ซึ่งก็คือเรื่องนี้" (Allen, 2006 : 59) ทางด้านโจเอลระบุว่า *Barton Fink* ใช้เวลาเขียนแค่ 3 อาทิตย์ ในขณะที่ *Miller's Crossing* ใช้เวลา 8 เดือน หากพิจารณาจากบทสัมภาษณ์ดังกล่าวก็มีความเป็นไปได้ว่า *Fink* คือ นักเขียนบทชาวยิวที่เป็นภาพตัวแทนความกดดันในการเขียนบทไม่ได้ของพี่น้องโคเอนนั่นเอง

5.4.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : ฟิงค์ คือตัวละครที่สร้างความรู้สึกตลกร้ายให้กับผู้ชมมากกว่าตัวละครอื่น ไม่ใช่แค่เพราะหนังบอกเล่าผ่านมุมมองของฟิงค์เท่านั้นแต่บุคลิกลักษณะภายนอกของฟิงค์ที่หยิ่งทะนงและเชื่อมั่นในตนเอง ทว่าภายในกลับเปราะบางช่วยสร้างความรู้สึกขบขันปนขมขึ้นถึงความไร้สาระของตัวละครนี้ ดังเช่น ฉากที่ฟิงค์เยอหยิ่ง ไม่ยอมจับมือมีโดว์เมื่อเจอกันครั้งแรก รวากับจะแบ่งแยกชนชั้น แต่ฟิงค์กลับพรั่นถึงเรื่องของสามัญชน ทั้งที่ตัวเขาเองไม่รู้และเข้าใจสามัญชนเลยด้วยซ้ำ หนังสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากสีหน้าท่าทางเยอหยิ่งของฟิงค์และผลลัพธ์ตรงข้ามที่ฟิงค์ไม่คาดคิดมาก่อน

- **บทสนทนา (Dialogue)** : ถ้อยคำในหนังประชดประชันการอยู่ผิดที่ผิดทางของฟิงค์ ในฉากที่มีมีโดว์บอกกับฟิงค์ หลังจากที่ฆ่าตำรวจสองคนแล้วว่า "You're just a tourist with a typewriter" คำพูดดังกล่าวสะท้อนว่าฟิงค์อยู่ผิดที่ผิดทาง ในโลกที่ไม่เหมาะสมกับการเสนอสาระของสามัญชน เขายึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง โดยไม่ฟังคนที่สามัญชนจริงๆ ด้วยซ้ำ

- **สถานการณ์ (Situation)** : หนังสือเขียนนักเขียนบทที่เข้ามาทำงานในฮอลลีวูด อย่าง วิลเลียม โพลด์เนอร์ ซึ่งเป็นนักเขียนรางวัลโนเบลให้กลายเป็นคนเมาไร้ค่าคนหนึ่งหลังจากที่เปลี่ยนอาชีพมาเขียนบทหนัง สอดคล้องกับความจริงที่ว่าโพลด์เนอร์ผลิตงานที่ดีน้อยลงเมื่อมาเขียนบทหนัง อยู่ฮอลลีวูด

นอกจากนั้นการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติปรากฏอีกครั้งในหนังของพี่น้องโคเอน ผ่านตัวละคร นักสืบสองคนที่เหยียดหยามคนยิว ฟิงค์จึงกลายเป็นตัวแทนของคนยิวที่ถูกเหยียดหยาม ดังเช่นนักสืบ จากกรมตำรวจโยนนามบัตรทิ้งกับฟั้น และดูถูกว่าฟิงค์เป็นคนโง่ หลังจากรู้ว่าเขาเป็นคนยิว อย่างไรก็ตามหนังกลับสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากการแก้แค้นของมีโดว์ โดยก่อนยิงตำรวจ มีโดว์ก็แสดงท่าทำ ความเคารพต่อผู้นำเยอรมัน พร้อมพูดว่า “Heil Hitler” คำพูดดังกล่าวสร้างความขบขันจากความ ตรงกันข้ามและความขัดแย้ง เพราะฮิตเลอร์คือคนที่ฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว แต่มีโดว์กลับฆ่าคนที่ เหยียดหยามชาวยิวแทน หนังสืออนันต์ว่าการกระทำของมีโดว์ ก็คือการแก้แค้นของชาวยิวต่อผู้นำ เยอรมันนั่นเอง

จะเห็นว่าการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติในหนังเรื่องที่ผ่านมา มีลักษณะของการเหินแสม ประชดประชันทางคำพูดมากกว่า แต่ใน *Barton Fink* หนังได้พัฒนาจากคำพูดประชดประชัน เป็นการ แก้แค้นแทนคนยิวที่ถูกเหยียดหยามด้วยวิธีการรุนแรงถึงขั้นเสียชีวิต โดยสอดแทรกอารมณ์ขันตลกร้าย ที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะไม่ออกอีกเช่นเคย

5.4.1.5.3) บริบททางสังคม

หนังเล่าย้อนไปในทศวรรษ 1940 ซึ่งเป็นยุคสมัยที่อเมริกาเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่สอง และ ระบบสตูดิโอ (Studio System) ของฮอลลีวูดที่เจ้าของค่ายหนังมีอำนาจควบคุมเบ็ดเสร็จยังคงรุ่งเรือง อยู่ ภาพยนตร์สมัยนั้นถูกผลิตขึ้นตามสูตรสำเร็จ โดยอ้างอิงจากภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงเป็นบรรทัด ฐานในการกำหนดสูตรสำเร็จของหนัง หนังสือส่วนใหญ่ที่ผลิตออกมาจากระบบสตูดิโอ จึงมีลักษณะของ การผลิตที่เน้นปริมาณและการจัดจำหน่ายในวงกว้างมากกว่า ดังนั้นบทบาทของนักเขียนต่อระบบ สตูดิโอ จึงมีความสำคัญในฐานะฟันเฟืองที่ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดังกล่าว หนังสือหยิบประเด็น ดังกล่าวมาล้อเลียนผ่านผู้บริหารบริษัทอย่าง แจ็ค ลิปนิค ที่ยอมก้มจูบเท้าฟิงค์เพื่อหวังให้ได้บทมา ผลิตเป็นหนังที่ทำรายได้เป็นกอบเป็นกำ

นอกจากนี้หนังสือยังนำเสนอว่าระบบสตูดิโออย่างส่งผลให้นักเขียนคุณภาพหลายคนที่มาจากแวดวงวรรณกรรมหรือวงการละครต้องปิดฉากตัวเองในระบบอุตสาหกรรมขายฝันของฮอลลีวูด โดยจำลองภาพนักเขียนบทตัวจริงในประวัติศาสตร์ฮอลลีวูด อาทิ บทบาทของด๊อบบลิว.พี.เมย์ฮิว จำลองมาจาก วิลเลียม โฟล์กเนอร์ (William Faulkner) ซึ่งเป็นนักเขียนระดับรางวัลโนเบล แต่กลับถูกจำกัดกรอบให้เขียนงานตามสูตรสำเร็จ ในขณะที่บาร์ตัน ฟิงค์ ดัดแปลงมาจากคลิฟฟอร์ด โอดेटส์ (Clifford Odets) นักเขียนบทละครชาวอเมริกันแนวเพื่อชีวิตที่มาเขียนบทหนังในฮอลลีวูด และประสบความสำเร็จล้มเหลว ถึงแม้หนังจะเสียดสีระบบสตูดิโอเป็นประเด็นหลัก แต่สิ่งที่สอดแทรกและเป็นปัญหาที่นักเขียนคุณภาพประสบนั้นคือระบบทุนนิยมที่เน้นปริมาณการผลิต ซึ่งคำนึงถึงกำไรเป็นสิ่งสำคัญ ส่งผลให้นักเขียนที่เคยเขียนงานที่มีคุณค่าต้องตกอยู่ในวังวนของหนังแบบสูตรสำเร็จ และการตลาดของบริษัทหนัง ซึ่งประเด็นทุนนิยมนี้เคยปรากฏเพียงเล็กน้อยในหนังเรื่องที่ผ่านมา แต่เรื่องนี้มีการนำเสนอที่ชัดเจนขึ้นผ่านการทำงานของระบบสตูดิโอฮอลลีวูด

Barton Fink มีความแตกต่างจากหนังเรื่องก่อนของพี่น้องโคเอนตรงที่หนังไม่ได้ล้อเลียนแนวภาพยนตร์ (Genre) แต่กลับค้นลึกไปในจิตใจของตัวละครหลัก พร้อมผสมความรุนแรง ความโหดร้ายของมนุษย์ และอารมณ์ขันแบบพิลึกพิลั่นเช่นเคย ซึ่งนำพาผู้ชมให้ตระหนักถึงจิตใจของมนุษย์ที่เปราะบาง อ่อนแอ ในขณะเดียวกันก็โง่เขลา พร้อมทั้งเสียดสีปัญหาสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบสตูดิโอที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของนักเขียนบทคนหนึ่ง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.5 ภาพยนตร์เรื่อง *The Hudsucker Proxy* (1994)

นอร์วิลล์ บาร์นส์ (Norville Barnes) ชายหนุ่มบ้านนอกเดินทางมานิวยอร์ก เพื่อแสวงหาความก้าวหน้าในอาชีพ แต่กลับได้เป็นคนส่งจดหมายในบริษัทฮัดซัคเกอร์ ด้วยความบังเอิญที่ประธานบริษัทเสียชีวิตโดยไม่ได้ทำพินัยกรรม ทำให้คณะผู้บริหารต้องค้นหาผู้รับตำแหน่งแทน แต่มีข้อแม้คือจะต้องเป็นคนโง่และควบคุมง่าย ดังนั้นตำแหน่งนี้จึงตกอยู่ที่บาร์นส์โดยปริยาย การเข้ามาทำหน้าที่ของบาร์นส์อย่างไม่ชอบมาพากล ทำให้เอมี อาร์เชอร์ (Amy Archer) นักข่าวสาวแห่งหนังสือพิมพ์แมนฮัตตัน อาร์กัส (Manhattan Argus) อาสาเข้ามาสืบความจริง

เมื่ออยู่ในตำแหน่ง บาร์นส์พบความผิดปกติของหุ้นบริษัทที่ลดต่ำลง แต่ซิดนีย์ เจ. มัสเบอร์เกอร์ (Sidney J. Musburger) หัวหน้าทีมบริหารกลับเพิกเฉย เพราะมีแผนร้ายกับคณะผู้บริหารที่ต้องการซื้อหุ้นเป็นของตนเอง ระหว่างอยู่ในตำแหน่งบาร์นส์ได้ประดิษฐ์ของเล่นเด็กอย่างฮูลาฮูป (Hula Hoop) ซึ่งทำกำไรให้บริษัทมหาศาลและหุ้นของบริษัทก็พุ่งขึ้นอย่างมหาศาล ความสำเร็จอย่างรวดเร็ว ทำให้บาร์นส์ใช้ชีวิตไร้สาระไปวันๆ เอมีรู้สึกผิดหวังในตัวบาร์นส์ จึงตัดสินใจลาออก ทว่าการลาออกของเธอกลับไม่อาจแก้ไขความจริงที่ว่าเธอแฝงตัวเข้ามาสืบข่าว บาร์นส์ต้องรับผิดชอบที่ชักชวนเธอเข้ามาทำงาน โดยถูกคณะผู้บริหารปลดจากตำแหน่ง

บาร์นส์ใช้ชีวิตอย่างคนหมดอาลัยตายอยาก และปฏิเสธกำลังใจของเอมี เพราะเห็นว่าเธอเป็นคนหลอกลวง ความผิดหวังและความกดดันดังกล่าวทำให้บาร์นส์คิดฆ่าตัวตาย แต่สุดท้ายเขาก็สามารถรอดชีวิตจากความช่วยเหลือของพนักงานควบคุมนาฬิกา และได้อ่านจดหมายสี่ฟ้าของบริษัท บาร์นส์จึงตัดสินใจเริ่มต้นชีวิตใหม่ร่วมกับเอมี และได้ขึ้นเป็นประธานบริษัทดั้งเดิม

5.5.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Hudsucker Proxy*

5.5.1.1 **โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula)** โครงเรื่องของภาพยนตร์เล่าเรื่องตามลำดับเวลาในช่วงทศวรรษ 1950 และหวนกลับไปใช้แนวภาพยนตร์เป็นพื้นฐานในการดำเนินเรื่องอีกครั้ง สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ หนึ่งย้อนกลับไปใช้ภาพยนตร์แนวตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ซึ่งเป็นที่นิยมในช่วงทศวรรษ 1930 มาเล่าใหม่ดังที่อีธาน ระบุว่า “บทหนังใช้องค์ประกอบของแนวหนังดั้งเดิมอยู่หลายส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเนื้อหาแฟนตาซีและอบอุ่นจากหนังของแฟรงค์ คาปรา (Frank Capra)” (Levine, 2000: 106) ทว่าหนังก็มีการปรับเปลี่ยนเป็นแบบฉบับของโคเอน เช่นเดียวกัน

หนังเปิดเรื่องด้วยบรรยากาศเมืองนิวยอร์กตอนกลางคืนในช่วงวันขึ้นปีใหม่ ก่อนจะเผยให้เห็น นอร์วิลล์ บาร์นส์กำลังกระโดดตึกฆ่าตัวตาย โดยมีเสียงบรรยายของพนักงานควบคุมนาฬิกาเล่าถึง สาเหตุที่บาร์นส์คิดฆ่าตัวตาย ก่อนจะย้อนกลับไปถึงวันแรกที่บาร์นส์เข้ามาในนิวยอร์ก

หนังพัฒนาให้เห็นการขึ้นสู่ตำแหน่งประธานบริษัทของบาร์นส์อย่างง่ายดาย พร้อมเผยให้เห็น ความสัมพันธ์ของบาร์นส์กับเอมีที่ดำเนินไปในทิศทางที่ดีขึ้น แต่เมื่อบาร์นส์ประสบความสำเร็จใน ผลงานประดิษฐ์อย่างรวดเร็ว ความสัมพันธ์ของเอมีกับบาร์นส์กลับห่างเหินเพราะบาร์นส์ใช้ชีวิตไร้ สาระ หลงไหลเงินตรา และคำสรรเสริญจอมปลอม

เหตุการณ์มาถึงจุดวิกฤติเมื่อบาร์นส์ถูกปลดออกจากตำแหน่ง และถูกใส่ร้ายว่าขโมยความคิด ของคนอื่น บาร์นส์กลายเป็นคนไร้ค่าในสายตาของคนที่เคยชื่นชมเขา ยกเว้นเอมีที่พยายามขอคืนดี แต่บาร์นส์ปฏิเสธและคิดฆ่าตัวตาย

หนังมาถึงบทสรุปว่าบาร์นส์รอดชีวิตจากความช่วยเหลือของพนักงานควบคุมนาฬิกา พร้อมได้ เรียนรู้ถึงความผิดพลาดและกล้าที่จะลุกขึ้นสู้ใหม่ บาร์นส์คืนสู่ตำแหน่งเดิมและออกแบบงานประดิษฐ์ ขึ้นใหม่อีกครั้ง ในขณะที่มัสเบอร์เกอร์กลายเป็นคนวิกลจริตในที่สุด

แม้หนังจะไม่ได้มีแผนการที่ผิดพลาด หรือเกิดเหตุการณ์หายนะแก่ตัวละครเหมือนเรื่องที่ผ่านมา แต่หนังยังคงมีลักษณะของการพลิกความคาดหวังของผู้ชมจากการวางโครงเรื่องเช่นเคย

5.5.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** หนังบอกเล่าชีวิตการขึ้นสู่ความสำเร็จและตกต่ำอย่างรวดเร็ว ของชายหนุ่มคนหนึ่ง ก่อนจะกลับขึ้นสู่อำนาจอีกครั้ง แก่นเรื่องนำเสนอวงจรชีวิตของมนุษย์ที่สมหวัง และผิดหวัง ขึ้นอยู่ว่าจะสามารถเรียนรู้ขั้นตอนของชีวิตดังกล่าว และพร้อมจะแก้ไขหรือไม่

5.5.1.3 **ตัวละคร (Character)** หนังนำเสนอให้เห็นชีวิตของบาร์นส์ตั้งแต่เป็นชายหนุ่มบ้าน นอกไล่ชื่อ โง่เขลาและมองโลกในแง่ดีจากเมืองมันซี (Muncie) สู่มหานครนิวยอร์ก เพื่อหางานที่ดีทำ ทว่าเมื่อเขาประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน บาร์นส์กลับหลงตัวเอง และไม่ฟังใคร จนเมื่อเขา ตกต่ำ ไม่มีใครอยู่เคียงข้าง บุคลิกภายในที่สะท้อนออกมาคืออ่อนแอ เพราะบางจนคิดฆ่าตัวตาย แต่ เมื่อรอดชีวิตมาได้ เขาก็ค้นพบสังขรณ์การดำเนินชีวิต ชายหนุ่มจึงหวนคืนสู่บุคลิกลักษณะเดิมเมื่อครั้ง เป็นเด็กหนุ่มจากบ้านนอกที่กระตือรือร้น และเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์อีกครั้ง

นอกจากนั้นการที่หนังเรื่องนี้อิงกับภาพยนตร์ตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ตัวละครอีกหนึ่งตัวที่ขาดไม่ได้คือ เอมี นางเอกของเรื่อง เธอเป็นตัวละครผู้หญิงที่มีความมั่นใจในตนเองสูง มุ่งมั่นกับงาน กล้าพูด กล้าคิดในสิ่งที่ถูกต้อง และพร้อมจะต่อสู้ในสิ่งที่ไม่เป็นธรรม ทว่าความเข้มแข็งที่ฉาบเคลือบบุคลิกของเธอ แท้จริงกลับซ่อนความเปราะบาง อ่อนไหวไว้ ดังนั้นเมื่อบาร์นส์ซึ่งมีบุคลิกใสซื่อ มองโลกในแง่ดี จึงกลายเป็นส่วนเติมเต็มในชีวิตของเอมี สอดคล้องกับเอมีที่มีความเข้มแข็ง ทันทันคน ก็คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจบาร์นส์ในเวลาที่เขาประสบความล้มเหลวในชีวิตเช่นกัน

5.5.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention) เดนนิส แกสเนอร์ (Dennis Gassner)** ผู้ออกแบบงานสร้างของหนังระบุว่าภาพที่ปรากฏในหนังส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลมาจากหนังเรื่อง *Citizen Kane (1941)* ซึ่งเล่าชีวิตของเคนที่เมืองนิวยอร์ก และมีการใช้ภาพชัดลึก แม้จะอิงลักษณะของหนังยุคก่อน แต่หนังก็มีการปรับเปลี่ยนในแบบของโคเอน อาทิ ความรุนแรง (Allen, 2006: 67 - 68) นอกจากนี้งานด้านภาพของเดย์คินส์ก็ช่วยสนับสนุนความเป็นตลกร้ายได้ดี ดังนี้

- **การจัดองค์ประกอบภาพ** : การถ่ายภาพที่เด่นชัดประการหนึ่งของหนังเรื่องนี้ คือการเลือกใช้สีที่มีความตัดกันเพื่อแยกความแตกต่างของผู้คนและสถานที่ กล่าวคือสีโทนเย็น อย่างสีฟ้าอมเทาซึ่งเป็นสไตล์ภาพที่โดดเด่นอย่างหนึ่งของเดย์คินส์ถูกนำมาใช้ในบริษัทอัดชั๊กเกอร์ (รูปที่ 5.18) เพื่อสร้างความรู้สึกลมุ่มหมอง เชื่อยซา อีกทั้งการใช้เสื้อผ้า และอุปกรณ์ตกแต่งห้องที่มีสีโทนเย็นลักษณะเดียวกัน ยิ่งส่งให้บรรยากาศของคนในสำนักงานมีลักษณะแข็งที่อราวกับว่ามนุษย์ไม่ต่างจากเครื่องจักรไร้ความรู้สึก ทางด้านออฟฟิศฝั่งหนังสือพิมพ์ (รูปที่ 5.19) เลือกใช้โทนสีเหลือง ซึ่งเป็นสีโทนร้อนกลับช่วยสื่อความหมายถึงความกระฉับกระเฉงมากกว่า



รูปที่ 5.18 – 5.19 ภาพเปรียบเทียบสีและความชัดลึกในสำนักงาน 2 แห่ง

จากรูปที่ 5.18 จะเห็นว่ามีการแบ่งน้ำหนักของภาพให้สมดุลกันและเว้นพื้นที่ให้มีระยะเท่ากันทั่วทั้งกรอบภาพ การจัดวางสิ่งของบนโต๊ะทำงาน พนักงานในเครื่องแบบเดียวกัน สวมแว่นกรอบดำคล้ายกัน รวมถึงอุปกรณ์สำนักงานก็จัดวางให้อยู่ในระนาบเดียวกันล้วนสะท้อนถึงความจำเพาะและวงจรที่ดำเนินไปอย่างน่าเบื่อหน่าย ในขณะที่รูป 5.19 ที่สำนักงานของหนังสือพิมพ์แมนฮัตตัน อาร์กิส แม้หนังจะเน้นภาพบริเวณด้านหน้า (Foreground) ที่เอมีนั่งทำงาน แต่ทั้งบริเวณส่วนหน้าและส่วนหลัง (Background) ของเอมีกลับจัดวางสิ่งของและผู้คนที่ยืนระเกะระกะ ไม่เป็นระเบียบ เพื่อสื่อให้เห็นถึงการทำงานที่กระตือรือร้นและความวุ่นวายในสำนักงานมากกว่าบริษัทฮัตชั๊กเกอร์ที่ดูเป็นระเบียบ และแข็งทื่อไม่ต่างจากเครื่องจักร

นอกจากการใช้สี และการจัดแบ่งน้ำหนักภาพแล้ว หนังยังใช้การจัดองค์ประกอบภาพที่ซ่อนเค้าโครงในเชิงลายเส้นเอาไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งลายเส้นรูปวงกลม ซึ่งเค้าโครงที่เป็นลักษณะทรงกลมบอกถึงความมั่นคงปลอดภัย การตกอยู่ในวงล้อม หรือแสดงภาวะจนมุม สำหรับ *The Hudsucker Proxy* ลายเส้นวงกลมถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์สะท้อนถึงวิถีชีวิตคนทำงานที่หมุนเวียนอยู่ในวังวนของระบบอุตสาหกรรมซึ่งถูกขับเคลื่อนด้วยเงินตรา ดังเช่น ผู้บริหารคนหนึ่งรำพึงว่าอยากฆ่าตัวตายเพราะต้องการออกจากวงจรเศรษฐกิจแบบนี้ หรือภาพวงกลมของนาฬิกาประดับตึก (รูปที่ 5.20) ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงเครื่องบอกเวลาอย่างเดียว แต่ยังสะท้อนถึงสิ่งที่มอสส์ ตัวละครผู้บรรยายเรื่อง (Narrator) อธิบายว่าเขาคือผู้ดูแลนาฬิกาเพราะเวลาคือเงินตราและเงินตราก็ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ



รูปที่ 5.20



รูปที่ 5.21



รูปที่ 5.22



รูปที่ 5.23

รูปที่ 5.20 – 5.23 : การจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ลายเส้นวงกลม

ไม่เพียงเท่านั้นภาพวงกลมยังปรากฏซ้ำในฉากรอยเบื่อนกาแฟ (รูปที่ 5.21) ภาพวงกลมของ สูล่าฮุฟ และจานร่อน (รูปที่ 5.22 – 5.23) ซึ่งทรงกลมดังกล่าวล้วนเชื่อมโยงกับการทำงานที่บริษัท ฮัตซึกเกอร์ของบาร์นส์ทั้งสิ้น รอยเบื่อนกาแฟคือจุดประกายที่ทำให้บาร์นส์ได้รู้จักบริษัทนี้ ส่วนสุล่าฮุฟ และจานร่อนคือสิ่งประดิษฐ์ที่สร้างผลกำไรให้กับบริษัท เป็นต้น

นอกเหนือจากการสะท้อนภาพของวงจรธุรกิจแล้ว วงกลมยังถูกนำมาใช้เปรียบเทียบกับ การหมุนเวียนของวงล้อชีวิต ดังที่บาร์นส์และเอมีพูดถึงเรื่องของกรรม (Karma) ที่หมายถึงเหตุเป็นอย่างไร ผลก็เป็นเช่นนั้น (What Comes Around, Goes Around) ภาพวงกลมจึงเป็นสัญลักษณ์สะท้อนแนวคิด ดังกล่าวผ่านผลลัพธ์ของตัวละคร ดังที่มัสเบอร์เกอร์ถูกส่งเข้าโรงพยาบาลประสาททั้งที่ก่อนหน้านี้เขา พยายามจะให้บาร์นส์เข้าโรงพยาบาลแทน อีกทั้งข้อความที่ติดอยู่กับนาฬิกาว่า “The Future is Now” คือสิ่งที่สะท้อนหลักของศาสนาพุทธในเรื่องของการใช้ชีวิตกับปัจจุบัน ที่อธิบายว่าอนาคตเป็นผลมา จากการกระทำของปัจจุบัน หนังสือให้เห็นว่าแม้ชีวิตของบาร์นส์จะเริ่มต้นด้วยความสำเร็จ แต่เขาก็กลับ ทำปัจจุบันด้วยการใช้ชีวิตเรื่อยเปื่อยและหลงใหลชื่อเสียงเงินทอง จึงทำให้ชีวิตของเขาต้องประสบ ความล้มเหลว ดังนั้นเมื่อบาร์นส์ตัดสินใจกลับตัวใหม่ อนาคตของเขาก็กลับมาประสบความสำเร็จอีก ครั้งไม่ต่างจากวงจรชีวิตที่หมุนเวียนเปลี่ยนไปตามกาลเวลา

- มุมกล้อง : ภาพกล้องมุมสูงในหนังเรื่องนี้ถูกนำมาใช้ในฉากที่บาร์นส์ยื่นมองรูปปั้นของเขา (รูปที่ 5.24) ซึ่งเขาสั่งให้ทำขึ้นในช่วงรุ่งโรจน์ของชีวิต แต่เนื่องจากการหลงระเริงในลาภยศและอำนาจ ทำให้เขาตกต่ำ จะเห็นว่าหนังใช้มุมกล้องที่ถ่ายจากไหล่ของรูปปั้นก้มมองบาร์นส์ มุมกล้องดังกล่าว ทำให้บาร์นส์ดูต่ำต้อย ด้ยค่าสอดคล้องกับสภาพการณ์ของเขาในเวลานั้นที่ตกงานและถูกใส่ร้ายว่า ขโมยความคิดออกแบบจากคนอื่น ทางด้านแสงก็มีการจัดแสงแบบมืดสลัวให้บาร์นส์ตกอยู่ในเงามืด

เพราะจมปลักกับความทุกข์ ในขณะที่**รูปปั้น**กลับอยู่ในแสงสว่าง คล้ายกับการเปรียบเทียบช่วงแห่งความรุ่งโรจน์ในอดีตกับความตกต่ำใน**ปัจจุบัน**ของบาร์นส์ในภาพเดียว แต่บาร์นส์กลับปล่อยเวลานั้นให้ผ่านไปอย่างไร้ค่า เขาจึงได้แต่มอง**รูปปั้นนั้น**ด้วยความเสียดาย



รูปที่ 5.24 – 5.25 ภาพกล้องมุมสูง และมุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า ซึ่งยับยั้งชะตากรรมของตัวละคร

นอกจากการใช้กล้องมุมสูงแล้ว **หนัง**ยังใช้มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า (god's eye view) ในรูป 5.25 ฉากที่ผู้บริหารกำลังฉลองชัยที่**บาร์นส์**กำลังจะกลายเป็นคนบ้าและหุ่นของบริษัทลดต่ำลง ซึ่งจะทำให้พวกเขาร่วงขึ้น จะเห็นว่า**มุมกล้อง**ดังกล่าวเป็นมุมที่ตั้งกล้องสูงและกดลงมา ทำให้คนคล้ายมดปลวกจนแยกไม่ออกว่าใครเป็นใคร **ราวกับพระเจ้า**กำลังก้มมองการกระทำของ**ตัวละคร** หากพิจารณา**มุมภาพ**ในสถานการณ์นี้ ก็**จะเห็นว่า**หนังจงใจยับยั้งความโหดร้ายของ**มนุษย์**ที่เห็นคุณค่าของเงินตรามากกว่าชีวิต**มนุษย์**ด้วยกัน **ในขณะที่**หนังก็จัดแสงมืดสลัวล้อมรอบ**คณะผู้บริหาร** มีแสงสว่างเล็กน้อยตรงกลางเท่านั้น ซึ่งมี**นัยสื่อถึง**การตกอยู่ภายใต้อำนาจของเงินตรา **จนมองไม่เห็น**คุณค่าความเป็น**มนุษย์** และยินดีหาก**คนที่**ขัดขวางเส้นทาง**ทำมาหากิน**ของพวกเขาจะ**ล้มจมหรืออยู่ใน**หายนะได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.5.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Hudsucker Proxy*

ภาพยนตร์ลำดับที่ห้าของพี่น้องโคเอนเป็นหนังเรื่องแรกที่พี่น้องโคเอนได้รับทุนสร้างในการผลิตค่อนข้างสูงถึง 25 ล้านดอลลาร์ฯ เมื่อเทียบกับหนังสี่เรื่องที่ผ่านมา ไม่เพียงหนังมีทุนสร้างสูง และนักแสดงร่วมเล่นเท่านั้น แต่หนังยังต้องอาศัย แซม ไรมี (Sam Raimi) เพื่อนของพี่น้องโคเอนที่ไม่เพียงร่วมเขียนบทแล้ว ยังมาช่วยเป็นผู้กำกับกองที่ 2 (Second Unit Director) อีกด้วย อย่างไรก็ตามหนังกลับทำรายได้เพียง 9 ล้านดอลลาร์ฯเท่านั้น ทว่าหนังก็ยังจัดว่าเป็นหนังตลกที่สะท้อนสังคมและตลกร้ายได้ดีเช่นกัน

5.5.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม** : ภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมาของพี่น้องโคเอน โดยเฉพาะเนื้อหาที่ไม่เคร่งเครียด เนื้อหาเปลี่ยนจากความรุนแรงในเรื่องก่อนสู่โทนสดใส หนังมุ่งนำเสนอความฝันของชายหนุ่มบ้านนอกที่อยากประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานและความรัก โดยมีจุดเริ่มต้นจากผลงานออกแบบทรงกลมของบาร์นส์ หนังเล่าเรื่องโดยนำพาผู้ชมไปพบกับชีวิตของผู้ชายคนหนึ่ง ทว่าในแต่ละอุปสรรคก็จะมีหักมุม พลิกความคาดหมาย โดยวางโครงเรื่องแบบหนึ่งแต่เฉลยอีกแบบหนึ่ง ดังเช่นฉากที่หนึ่งในทีมผู้บริหารตั้งใจกระโดดตึกเพราะล้มละลาย แต่หนังกลับสร้างความขบขันจากความไม่คาดฝันเมื่อเขาวิ่งกระแทกกระจกห้องประชุม แต่กลับร่วงลงไปกองกับพื้น ไม่เสียชีวิตง่ายเหมือนครั้งฮัดซัคเกอร์กระโดดตึก

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : *The Hudsucker Proxy* ดำเนินตามสูตรสำเร็จของหนังตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ซึ่งเกี่ยวพันความรักหญิงชาย ทำงานในเมืองคนชั้นกลาง (กฤษดา เกิดดี, **สัมภาษณ์**, 7 กุมภาพันธ์ 2554) โดยอีธานระบุว่า “หนังใช้ถ้อยคำขบขันซึ่งพบได้ในหนังของเพรสตัน สเตอร์จิส (Preston Sturges) หรือ ไฮوارد ฮอว์กส์ (Howard Hawks) ที่มีบทสนทนาฉับพลัน ทว่าหนังเรื่องนี้ก็เสริมบทตลกท่าทาง และพฤติกรรมแปลกๆ มากมาย” (Levine, 2000: 106) ทว่าหนังก็ยังคงเอกลักษณ์ของพี่น้องโคเอน ในเรื่องของการล้อเลียน เสียดสี ความรุนแรง ความตาย ซึ่งหาได้ยากในหนังตลกของสเตอร์จิส หรือฮอว์กส์

5.5.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : เนื่องจาก *The Hudsucker Proxy* เป็นหนังที่พี่น้องโคเฮนผสมลักษณะของตัวละครซูลมุนวุ่นวายและบทสนทนาฉับพลันในภาพยนตร์ตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ดังที่เอมีมีบุคลิกแข็งกร้าว พุดรัวเร็ว บาร์นส์กลับนุ่มนวล เชื้อซ้ำ คิดซ้ำ การสนทนาของทั้งสองจึงกลายเป็นว่าบาร์นส์มักจะพูดไม่ทันเอมี ในจังหวะที่บาร์นส์จะพูด เอมีก็เดินออกไปเสียแล้ว ทางด้านบาร์นส์ก็เป็นตัวละครที่สร้างความขบขันจากบุคลิกใสซื่อ ช่างฝัน บาร์นส์มักแสดงสีหน้าท่าทางใสซื่อแบบเด็กๆ สีหน้างวย และยิ้มง่าย บุคลิกท่าทางของตัวละครทั้งสองช่วยสร้างอารมณ์ขันให้การสื่อสารของตัวละครทั้งสอง

ในขณะที่เดียวกันหนังก็ใช้ตัวละครช่วยเย้ยหยันและสะท้อนปัญหาสังคม ดังเช่นการเล่นกับอารมณ์ขันตลกร้ายที่สะท้อนถึงความไร้สาระ ผิดเพี้ยนจากฉากที่บาร์นส์โชว์ผลงานออกแบบรูปวงกลมในกระดาษ พร้อมอวดอ้างว่านั่นคือสิ่งที่จะทำให้เขาประสบความสำเร็จ แต่ทุกคนกลับหัวเราะซ้ำในความช่างฝันของเขา เพราะวงกลมดังกล่าวเป็นเพียงรูปทรงกลมธรรมดาๆหนึ่งเท่านั้น บาร์นส์จึงกลายเป็นตัวประหลาด แยกแยะจากคนอื่นในสังคมเมืองที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและการเห็นแก่เงินตราสำคัญเหนือกว่าสิ่งอื่น ทว่าบุคลิกและความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างจากคนในสังคมเมืองนี้เอง ทำให้บาร์นส์ประสบความสำเร็จ

- **บทสนทนา (Dialogue)** : ถ้อยคำในหนังที่สะท้อนถึงความโหดร้ายของมนุษย์ปรากฏในฉากที่คณะกรรมการถกเถียงเรื่องการสรรหาประธานบริษัทคนใหม่แทนฮัดซัคเกอร์ที่เพิ่งกระโดดหน้าต่างเสียชีวิต จนผู้บริหารคนหนึ่งตัดพ้อว่า "How can you discuss this stock when the man has just leapt forty-five floor" ถ้อยคำดังกล่าวสะท้อนถึงผู้บริหารที่ไร้หัวใจ ซึ่งมองการตายของคนเป็นเรื่องธรรมดา ไม่สำคัญมากกว่าเงินหรืออำนาจในบริษัท

- **สถานการณ์ (Situation)** : สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick)** : ความซูลมุนวุ่นวายจากเพลิงไหม้ที่บาร์นส์เป็นต้นเหตุ และความพยายามดับไฟ จนพลั้งมือผลักฮัดซัคเกอร์ตกหน้าต่างนั้นเป็นสถานการณ์ตลกเจ็บตัวที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากการล้อเล่นกับความตาย อันมีที่มาจากความเชื่อซ้ำ ชุ่มซ้ำของตัวละคร

2. **สถานการณ์เสียดสี (Satire)** : ภาพการเสียดสีสภาพสังคมอุตสาหกรรมที่ทำงานอย่างรีบเร่ง เคร่งเครียด คำนึงถึงแต่ต้นทุนกำไรถูกนำมาเสียดสีในฉากความยุ่งเหยิงของห้องส่งจดหมายที่บาร์นส์เซ็นทรัลรับส่งจดหมายที่ทยอยมาเรื่อยๆ ท่วมรถเซ็น จนบาร์นส์ต้องคาบไว้กับปาก พร้อมกับถูกเจ้านายข่มขู่ตลอดทางว่าจะหักเงินเดือน หนังสือเสนออารมณ์ขันตลกร้ายเพื่อล้อเลียนระบบทุนนิยมที่มุ่งเน้นกำไรเป็นหลัก ในขณะที่เดียวกันมนุษย์กลับเป็นเพียงเครื่องจักรทำเงินในสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรมเท่านั้น หรือในฉากที่พนักงานฝ่ายสร้างสรรค์กำลังถกเถียงถึงชื่อเสียงด้านหลัง แต่กลับมีพนักงานบริษัทอีกคนหนึ่งนั่งอ่านหนังสือ *War and Peace* (รูป 5.26) ของลีโอ ตอลสตอยซึ่งผลงานของตอลสตอยส่วนใหญ่มีเนื้อหาสะท้อนด้านมืดของมนุษย์และเห็นอกเห็นใจคนยากจน



รูปที่ 5.26 ภาพล้อเลียนความขัดแย้งของความคิด 2 ขั้ว

ฉากดังกล่าวสร้างความรู้สึกตลกร้ายเพราะในขณะที่พนักงานคนหนึ่งกำลังถกเถียงเรื่องสินค้าที่เกี่ยวข้องอยู่ในระบบทุนนิยมอุตสาหกรรม แต่อีกคนหนึ่งกลับมีแนวคิดที่ขัดแย้งกัน หนังสือสร้างความตรงกันข้ามระหว่างแนวคิด 2 ขั้ว จากคน 2 ประเภทในบริษัทเดียวกัน

5.5.1.5.3) บริบททางสังคม

The Hudsucker Proxy นำเสนอภาพของสังคมอเมริกันในช่วงทศวรรษ 1950 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ผ่านมาพ้นจากสงครามโลกครั้งที่สองมาแล้ว ความเป็นอยู่ของประชาชนอเมริกันเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น เพราะความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและประชากรที่เพิ่มขึ้นหลังจากสงคราม ประชาชนจึงแสวงหาความสุขเพื่อชดเชยกับความขาดแคลนยามสงคราม สังคมในยุคนี้ได้รับการขนานนามว่าเป็นสังคมเหลือกินเหลือใช้ การที่ประชาชนนำเงินออกมาออกมาใช้จ่าย ทำให้เกิดการหมุนเวียนของเงินตราในระบบเศรษฐกิจ และทำให้อุตสาหกรรมในสหรัฐพลอยเจริญรุ่งเรืองไปด้วย บรรดาบริษัทอุตสาหกรรมต่างก็แข่งขันทุ่มเงินผลิตสินค้าทั้งที่จำเป็นและไม่จำเป็นสนองความต้องการจะจ่ายเงินของประชาชนอย่างไม่หยุดยั้ง (สมร นิติทัศน์ประภาศ, 2531: 151 – 152)

จอห์น กัลเบรธ (John Galbraith) นักเศรษฐศาสตร์ชื่อดังในยุคนั้นอธิบายถึงการบริหารธุรกิจ ในสมัยนั้นว่าใช้การตัดสินใจโดยอาศัยกลุ่มคนแทนบุคคลคนเดียว โดยฝ่ายบริหารก็จะแยกย่อยเป็น แผนกต่างๆ และสั่งงานเรียงลำดับลงมาเป็นขั้นๆ การทำงานแบบรวมกลุ่มแทนที่การทำงานอย่างอิสระ ที่เน้นความคิดริเริ่ม ทำให้เกิดอุดมคติที่ว่าอะไรว่าตามกัน นอกจากนั้นสภาพการทำงานในบริษัท อุตสาหกรรมยักษ์ใหญ่ดังกล่าวยังส่งผลให้นายจ้างกับลูกจ้างขาดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน เพราะ คนงานนับวันจะถูกลดสภาพตนเองเป็นดั่งหุ่นยนต์ แทนที่มนุษย์ที่มีความคิดริเริ่มและมีเอกลักษณ์ของตนเองดังที่เคยเป็นมาในอดีต (สมร นิติทัศน์ประภาศ : 196 – 197)

บริบททางสังคม ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมการใช้จ่ายทำให้คนอเมริกันตกอยู่ภายใต้สังคม บริโภคนิยมที่ยึดวัตถุ เงินทองเป็นสำคัญ และระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมที่ยึดถือกำไรเป็นที่ตั้ง การ ทำงานเข้าขามเย็นขาม คนทำงานจึงไม่ต่างอะไรจากหุ่นยนต์ถูกนำมาล้อเลียน เสียดสีและตีแผ่ผ่าน อารมณ์ขันตลกร้าย ดังจะเห็นได้จากคณะกรรมการบริษัทเฟ้นหาประธานบริษัทคนใหม่ที่โง่เขลาเพื่อ สร้างภาพลบให้กับบริษัท แต่บารันส์กลับพลิกความคาดหมายเพราะเขากลับสร้างความเปลี่ยนแปลง ให้บริษัท บารันส์โด่งดังเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมอย่างรวดเร็ว บทบาทของบารันส์สอดคล้องกับที่ อีริค ฟรอมม์ (Erich Fromm) นักจิตวิทยาที่อธิบายถึงผลกระทบของระบบทุนนิยมไว้ในหนังสือ The Sane Society (1955) ว่าโลกทัศน์ของมนุษย์สมัยใหม่ได้ถูกครอบงำโดยระบบทุนนิยม มนุษย์มองทุก สิ่งทุกอย่างรอบตัว รวมทั้งตัวเขาเองในรูปของสินค้าที่วางขายตามท้องตลาด (marketing commodity) ภาพลักษณ์และคุณค่าที่มนุษย์หยิบยื่นให้กับตนเอง ขึ้นอยู่กับว่าตัวเขาสามารถ “ขาย” ตนเอง หรือประสบความสำเร็จในโลกธุรกิจมากน้อยเพียงใด ฟรอมม์เชื่อว่าระบบทุนนิยมได้หล่อ หลอมบุคลิกภาพและโลกทัศน์ของมนุษย์สมัยใหม่ให้แยกตนเองออกจากสภาพแวดล้อม ธรรมชาติ และเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน (ยศ สันตสมบัติ, 2550: 97 - 98) ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเมื่อบารันส์เริ่มตกต่ำ บรรดาผู้คนที่เคยรายล้อมเขากลับหนีหาย บารันส์รู้สึกที่ตัวเองเป็นคนล้มเหลว เพราะถูกสังคมทุน นิยมกล่อมเกล่าว่าชีวิตจะมีคุณค่าเมื่อประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน บารันส์ไม่สนใจเอมีที่ พยายามขอคืนดี เขามัวแต่วัดคุณค่าตนเองจากอาชีพ โดยหลงลืมคุณค่าภายในจิตใจเหมือนเมื่อครั้ง เข้ามานิวยอร์กเป็นครั้งแรก

นอกจากนั้นหนังยังนำเสนอภาพความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) ผ่านชายหนุ่ม บ้านนอกที่แสวงหาความสำเร็จในชีวิต เขาเริ่มต้นด้วยการเข้าสู่เมืองใหญ่และก้าวขึ้นมาสู่จุดสูงสุดของ บริษัทในนิวยอร์ก เรียนรู้ความผิดพลาดจากอำนาจของเงินตรา ก่อนจะพบว่าเงินไม่ได้มีคุณค่ามากไป กว่าคุณค่าความเป็นมนุษย์ รวมถึงภาพของเอมี นักข่าวสาวผู้ปรารถนาก้าวหน้าในอาชีพการงาน เธอ ต้องต่อสู้และปกป้องความคิดของเธอในสำนักงานหนังสือพิมพ์ที่มีแต่ผู้ชายทำงาน สอดคล้องกับ

สภาพสังคมในช่วงเวลานั้นลัทธิสตรีเริ่มมีบทบาทมากขึ้น ภาพสะท้อนจากตัวละครชายหญิงทั้งสอง ตอกย้ำอุดมคติดั้งเดิมของคนอเมริกันที่ใฝ่หาความสำเร็จในชีวิต ซึ่งบาร์นส์ก็คือภาพของตัวละครที่เริ่มจากชายหนุ่มบ้านนอกที่ใช้ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ผลงานและแสวงหาโอกาสต่อสู้เพื่อความฝันของตนเอง ไม่ต่างจากพี่น้องโคเอนที่เติบโตในแถบมินเนโซต้า แต่เข้ามาใช้ชีวิตในนิวยอร์ก และเผชิญความยากลำบากในการหาเงินทำหนัง ก่อนจะทำความฝันในการเป็นผู้กำกับหนังซึ่งได้รับการยอมรับจนถึงทุกวันนี้

จะเห็นว่าเรื่องราวของทุนนิยมที่เคยปรากฏเพียงเล็กน้อยในหนังเรื่องก่อนหน้านี้ กลับถูกนำมาขยายความอย่างชัดเจน ผ่านตัวละครและบริบททางสังคมในทศวรรษ 1950s ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของระบบทุนนิยมในปัจจุบัน โดยจะสังเกตเห็นได้อีกอย่างหนึ่งว่าผลงานของพี่น้องโคเอนนิยมนำประวัติศาสตร์อเมริกันในอดีตมาตีความและนำเสนอใหม่ ทั้งใน *Miller's Crossing*, *Barton Fink* รวมถึงภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย

กล่าวได้ว่า *The Hudsucker Proxy* ไม่ใช่เพียงหนังตลกที่ผสมผสานความเป็นตลกร้ายไว้เท่านั้น แต่หนังยังสะท้อนภาพของเศรษฐกิจทุนนิยม สังคมที่พุ่งเฟ้อและอุดมคติของคนอเมริกันที่ไม่ว่าจะผ่านเวลามานานแค่ไหนความปรารถนาถึงชีวิตที่มีความสุข หน้าที่การงานที่มั่นคง และความรักที่สุขสันต์ก็ยังคงปรากฏให้เห็นอยู่เสมอ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.6 ภาพยนตร์เรื่อง *Fargo* (1996)

เจอร์รี ลันเดอร์การ์ด (Jerry Lundegaard) ผู้จัดการฝ่ายขายของโซวีรูมรถยนต์กำลังเดือดร้อนเงินซึ่งกู้มาจากบริษัทไฟแนนซ์แห่งหนึ่ง แต่เนื่องจากความสัมพันธ์ที่ห่างเหินระหว่างเจอร์รี เวด (Wade) พ่อตาและจิ้น (Jean) ภรรยา ทำให้เขาไม่กล้าขอความช่วยเหลือ ดังนั้นเจอร์รีจึงวางแผนว่าจ้างโจร 2 คน คือ คาร์ล โซวอลเตอร์ (Carl Showalter) และ เกียร์ กริสม์รูด์ (Gaear Grimsrud) ลักพาตัวภรรยาเพื่อเรียกค่าไถ่ ซึ่งคนจ่ายเงินก็คือพ่อตาของเขา

แม้แผนการลักพาตัวเพื่อเรียกค่าไถ่จะได้ผลและสามารถหลอกเงินพ่อตาได้สำเร็จ แต่เรื่องราวกลับเต็มไปด้วยอุปสรรคและแผนการที่ผิดพลาดเพราะโจรทั้งสองก่อคดีฆาตกรรมผู้บริสุทธิ์ถึง 3 คน เป็นเหตุให้ มาร์จี้ กันเดอร์สัน (Marge Gunderson) สารวัตรสาวท้องโตเข้ามาคลี่คลายคดี มาร์จี้สามารถวิเคราะห์รูปคดี และสรุปเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างแม่นยำ

การสืบคดีของมาร์จี้ในตอนแรกไม่ได้ให้ความสนใจกับเจอร์รีนัก เพราะมองแต่สถานะและรูปลักษณะภายนอก แต่เมื่อเธอเจอเพื่อนเก่าอย่าง ไมค์ ยานากิตะ (Mike Yanagita) ซึ่งหลอกว่าเสียภรรยาไป แต่เมื่อมาร์จี้รู้ความจริงว่าเขาโกหก เธอจึงตระหนักว่าภาพลักษณะภายนอกที่ดูดี ไม่ได้บ่งบอกถึงสภาพจิตใจ มาร์จี้จึงหวนกลับไปหาเจอร์รี เพื่อสืบถามความจริงอีกครั้ง ก่อนจะพบคำตอบว่าเจอร์รีคือผู้อยู่เบื้องหลังเรื่องราวทั้งหมด

5.6.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Fargo*

5.6.1.1) โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ภาพยนตร์เรื่อง *Fargo* มีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา โดยยึดพื้นฐานของภาพยนตร์สืบสวนซึ่งมีนักสืบ ผู้ร้าย และเหยื่อ ทว่าพี่น้องโคเอนกลับผสมผสานแผนฆาตกรรมในแบบฉบับของพวกเขาเอง ประกอบกับเปลี่ยนแปลงภาพลักษณะของตัวละครหลักอย่างสิ้นเชิง รวมถึงนำเสนอวิธีเปิดตัวละครหลักที่เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพเวจ்வาง หนาวเหน็บของเมือง ก่อนจะเผยตัวละครหลักอย่าง เจอร์รีซึ่งว่าจ้างโจรสองคนให้ลักพาตัวภรรยา ในฉากนี้เผยให้เห็นช่องว่างความสัมพันธ์ภายในครอบครัวของเจอร์รีว่าเป็นเพราะเจอร์รีไม่สามารถบอกกล่าวความทุกข์ และขอความช่วยเหลือจากพ่อตาและภรรยาได้

หนังพัฒนาเหตุการณ์ให้เห็นความไม่ลงรอยกันระหว่างพ่อตากับเจอริรี่ ตั้งแต่การไม่เชื่อมั่นความสามารถของเจอริรี่ หรือการที่พ่อตาทรยศยึดโครงการที่เจอริรี่เป็นผู้คิดไปเป็นของตนเอง ไม่นานหนังก็นำผู้ชมให้พบกับแผนการลักพาตัวภรรยาที่ผิดแผน ทำให้ผู้บริสุทธิต้องเสียชีวิตไป หลังจากนั้นหนังก็แนะนำให้ผู้ชมรู้จักมารีจี้ ตำรวจสาวท่องเที่ยวซึ่งใช้ไหวพริบ จนสามารถแกะรอยหาตัวฆาตกรได้ แต่หนังไม่ได้มุ่งเน้นภาพการสืบสวนของเธอเหมือนในหนังสืบสวนทั่วไปเท่านั้น แต่กลับเพิ่มประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างสามีกับภรรยาที่ดูเล็งซึ่งกันและกัน เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างครอบครัวเจอริรี่กับมารีจี้

หนังดำเนินมาสู่จุดสูงสุดของเรื่องเมื่อมารีจี้ปรับเปลี่ยนความคิดใหม่จากการพบเจอเพื่อนเก่ามารีจี้จึงตระหนักว่าเจอริรี่น่าสงสัย แต่เจอริรี่ก็หาทางหนีไปจนได้

หนังจบลงด้วยหายนะของผู้บริสุทธิห้าคน โจรสองคน รวมถึงเจอริรี่ที่ถูกจำคุก ซึ่งมีสาเหตุมาจากแผนการที่ผิดพลาดอันยากจะควบคุม ในขณะที่มารีจี้กลับไปใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในบ้านกับสามีที่เธอรัก

โครงเรื่องของหนังยังคงใช้แผนการอาชญากรรมในเรื่องการลักพาตัวเหมือนที่เคยนำมาใช้แล้วใน *Raising Arizona* ซึ่งเป็นแผนการลักพาตัวที่เต็มไปด้วยความซุกมุนวุ่นวาย ผสมกับการเสียดสีสังคมอเมริกัน ทว่าสำหรับ Fargo แผนอาชญากรรมดังกล่าวกลับรุนแรง ร้ายกาจ นำไปสู่หายนะเกินกว่าที่ตัวละครผู้ก่อเหตุจะควบคุมได้

5.6.1.2) **แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่องของภาพยนตร์คือการนำเสนอว่ารูปลักษณะภายนอกไม่อาจบ่งบอกถึงตัวตนที่แท้จริง ซึ่งสะท้อนผ่านตัวละคร การจัดแสง และฉาก ดังจะเห็นได้จากมารีจี้ไม่คิดว่าเจอริรี่คือคนที่อยู่เบื้องหลังแผนการร้ายทั้งหมด เพราะเขามีภาพลักษณ์ภายนอกที่ดี หรือคำพูดหลอกลวงของไมค์ ยานากิตะ ก็ทำให้มารีจี้หลงเชื่อ จนกระทั่งรับรู้ความจริงจากปากของเพื่อนอีกคนหนึ่ง

5.6.1.3) **ตัวละคร** ตัวละครในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นตัวละครที่มีลักษณะความเป็นมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้งทั้งภายในและภายนอก ดังนี้

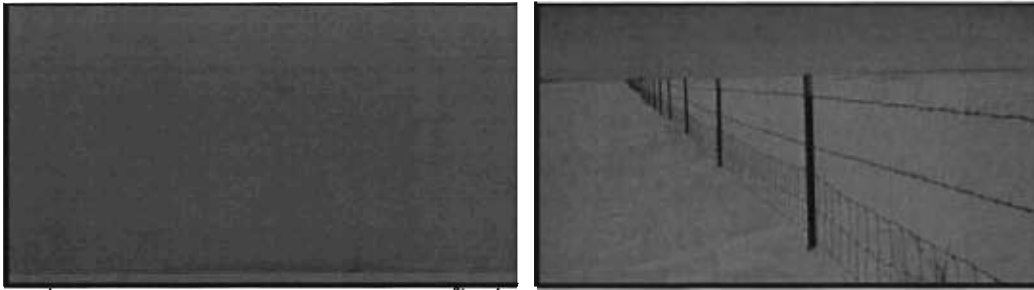
5.6.1.3.1 **มารีจี้** เป็นตัวละครหลักที่มีสองบทบาท บทบาทแรกคือตำรวจ เธอสามารถทำหน้าที่สืบสวนหาผู้กระทำผิดอย่างถูกต้อง แม้ในตอนแรกเธอจะให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์

ภายนอกมากกว่าก็ตาม แต่เมื่อเธอได้บทเรียนจากเพื่อนเก่า ทศนคติของเธอจึงเปลี่ยนไป ในขณะที่อีกบทบาทหนึ่งคือการเป็นภรรยาและแม่ของลูกที่กำลังจะคลอด เธอสามารถวางสมดุลระหว่างหน้าที่การงานและครอบครัวได้เป็นอย่างดี มาร์จี้คอยห่วงใยสามีและเป็นกำลังใจให้เขาเมื่อพลาดหวังจากรางวัลใหญ่ในการประกวดผลงานศิลปะ

5.6.1.3.2 เจอร์รี่ ลันเดอร์การ์ด เจอร์รี่เป็นตัวละครที่มีทั้งสองด้านในตัวเอง ด้านหนึ่งเขาคือผู้ร้ายในครอบครัวซึ่งวางแผนลักพาตัวภรรยาเพื่อเงิน เขาจึงเป็นตัวละครผู้กระทำ (Active Character) เป็นต้นเหตุเรื่องราวฆาตกรรมและหายนะในเรื่องทั้งหมด ทว่าในอีกมุมหนึ่งเขาก็เป็นตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive Character) เพราะความกดดันจากพ่อตาและความสัมพันธ์กับภรรยาที่ดำเนินไปอย่างแข็งทื่อ ดังนั้นความกดดันดังกล่าวจึงสะท้อนออกมาผ่านแผนลักพาตัวที่ไร้ผล นอกจากนี้เจอร์รี่ยังเป็นตัวละคร Anti - Hero ที่ทั้งอ่อนแอ โง่เขลา คิดว่าตนฉลาด วางแผนรอบคอบ แต่กลับว่าจ้างโจรที่ตนไม่รู้จักและทะเลาะกันตั้งแต่เริ่มเรื่องมาลักพาตัวภรรยา ด้านหนึ่งเขารู้สึกผิด แต่อีกด้านเขาก็ไม่อาจเอาชนะความโลภได้ สุดท้ายเขาจึงชักนำหายนะมาสู่ตนเองและผู้บริสุทธิ์มากมาย

5.6.1.4 ขนบของภาพ (Visual Convention) ฟีน้องโคเอนยังคงร่วมงานกับเดย์คินส์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเรื่องนี้เทคนิคด้านภาพช่วยสะท้อนแก่นเรื่องได้อย่างดี โดยโจเอลระบุว่า “ในแง่ของสไตล์การถ่ายทำ เราต้องการเคลื่อนไหวกล้องน้อย เราต้องการให้หนังออกมาในลักษณะของการสังเกตการณ์” (Rowell, 2007: 178) ซึ่งเทคนิคด้านภาพช่วยสนับสนุนความเป็นตลกร้าย ดังต่อไปนี้

- ฉาก : ฉากในหนังฟิล์มขาว หรือหนังสีสวันโดยทั่วไปมักจัดวางให้ตัวละครรู้สึกอึดอัด ตกอยู่ในกรอบที่หาทางออกไม่ได้ แต่สำหรับ *Fargo* ผู้กำกับภาพกลับนำเสนอภาพโดยใช้พื้นที่ (Space) โลงกว้าง เว้งว่าง เต็มไปด้วยหิมะขาวโพลน โดยโจเอลระบุว่า “เราอยากได้ภูมิประเทศที่แยกไม่ออกว่าเส้นแบ่งระหว่างท้องฟ้าและหิมะอยู่ตรงไหน” (Rowell, 2007: 178) ซึ่งจะเห็นว่าหนังเลือกใช้ฉากเว้งว่าง กว้างไกลที่ยากจะหาเส้นแบ่งของขอบฟ้ากับผืนดิน ราวกับจะเปรียบเทียบว่าจิตใจของมนุษย์ที่ยากคาดเดา รูปลักษณะภายนอกไม่อาจบ่งบอกจิตใจของมนุษย์ได้



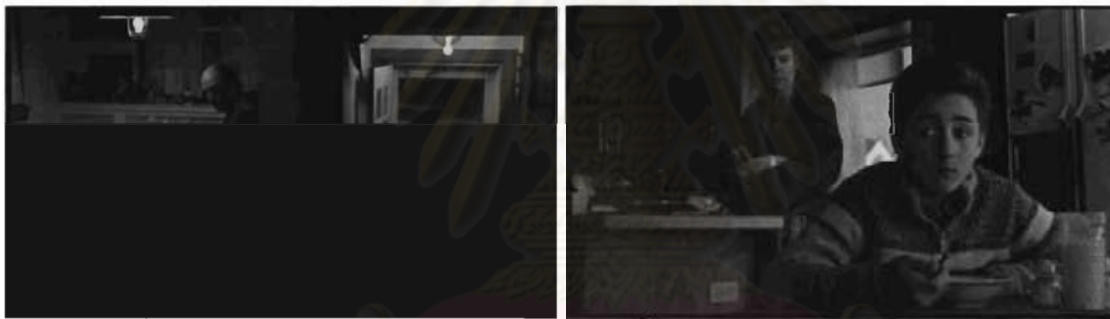
รูปที่ 5.27 – 5.28 ภาพการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ในกรอบภาพ

ทางการแบ่งสัดส่วนภายในภาพที่เป็นจากภูมิประเทศในหนังมีการแบ่งสัดส่วนที่โดดเด่นอย่างหนึ่ง ซึ่งสื่อถึงการยับยั้งความต่ำต้อยของมนุษย์ ดังเช่นภาพที่ 5.27 เป็นภาพของโจรสองคนกำลังไปลักพาตัวจีน จะเห็นว่าหนังแบ่งสัดส่วนของผืนฟ้ามากกว่าพื้นดินมากกว่ากึ่งหนึ่งของกรอบภาพ โดยรถของโจรทั้งสองซึ่งกำลังแล่นอยู่บนถนนมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับท้องฟ้า ซึ่งภาพนี้ก็ทำให้รู้สึกราวกับว่าท้องฟ้ากำลังกดทับพื้นถนนที่มีรถของโจรสองคนแล่นมา ภาพสื่อความหมายว่าพวกเขามีลักษณะไม่ต่างจากปลวก มด เมื่อเทียบกับธรรมชาติอันยิ่งใหญ่ พร้อมมีนัยยับยั้งตัวละครที่ต่ำต้อย ต้อยค่าราวกับทั้งสองเป็นเพียงโจรกระจุกที่โง่เขลา และยึดถืออารมณ์เป็นใหญ่

ในขณะที่ภาพเงี้ยวส่วนใหญ่นั้นหนังมีลักษณะของการจัดสัดส่วนของพื้นดินมากกว่าท้องฟ้า (รูปที่ 5.28) ภาพนี้เป็นภาพที่คาร์ลนำกระเป๋าสตางค์ไปฝังไว้ใต้หิมะ จากรูปจะเห็นถึงการแบ่งสัดส่วนของพื้นดินมากกว่าท้องฟ้าจนเกือบเต็มกรอบภาพ โดยมีรั้วลวดหนามกั้นนำสายตาอีกชั้นหนึ่ง การจัดภาพลักษณะดังกล่าวช่วยบ่งบอกความโดดเดี่ยว หากทางออกไม่ได้ของตัวละครเหมือนติดกับดัก ไม่ว่าจะมองไปทางใดก็มองไม่เห็นทางออก สอดคล้องกับหายนะของตัวละครในภายหลังที่เขาไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

นอกจากนั้นการจัดแสงก็ช่วยสะท้อนความรู้สึกเป็นชา ว่างเปล่า ไร้หัวใจของมนุษย์ในหนังผ่านการจัดแสงแบบสว่างไสว (High Key Lighting) โดยเดวิดคินส์ระบุว่า “*Fargo* เป็นหนังตลกร้าย ส่วนใหญ่คนมักจะใช้แสงเยอะกับหนังตลก แต่ที่น้องโคเอนไม่ต้องการแบบนั้น *Fargo* จึงดูสมจริงและดิบ” (Fargo, วิดีทัศน์) จะเห็นว่าหนังเลือกใช้การจัดแสงที่สว่างไสวแทนที่การจัดแสงแบบมืดสลัว (Low Key Lighting) ซึ่งมักนิยมใช้ในหนังฟิล์ม noir หรือหนังสืบสวนมากกว่า เพื่อสร้างความขัดแย้งและสะท้อนถึงสภาพจิตใจของมนุษย์ที่ไร้หัวใจ เป็นชา ไม่ต่างจากอากาศหนาวเย็นที่ปกคลุมไปด้วยหิมะขาวโพลน

- **การใช้สี :** หนังสืมีการใช้โทนสี 2 แบบคือโทนสีร้อนและโทนสีเย็น เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างครอบครัวทั้งสอง กล่าวคือในรูปที่ 5.29 นอร์มนั่งทานอาหารเช้า โดยมารีจี้กำลังออกไปสืบคดี จากนั้นแบ่งกรอบภาพออกเป็นสองฝั่งด้วยเสาตรงกลาง โดยกรอบภาพฝั่งซ้ายมือ เลือกใช้โทนสีร้อนที่ถูกลดค่าของสีลงมาให้มีสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สบายตาอย่างสีเขียวอ่อน ทั้งยังมีการจัดไฟโดยใช้แสงนุ่ม (Soft Lighting) ส่วนกรอบภาพฝั่งขวามือที่มารีจี้ยืนอยู่ จะเห็นว่าบริเวณด้านหน้า (Foreground) ที่มารีจี้ยืนอยู่ภายในบ้านใช้แสงและสีโทนเดียวกับบริเวณของสามี ในขณะที่ฉากด้านหลัง (Background) กลับใช้โทนสีเย็นที่สร้างความรู้สึกหดหู่และหนาวเหน็บ สอดคล้องกับที่โจเอลระบุว่า “เราต้องการสไตล์ที่แตกต่าง ในการทำให้บรรยากาศดูเย็นชืด” (Allen, 2006: 73) ซึ่งการใช้สีและแสงภายนอกเทียบไม่ได้เลยกับบริเวณภายในบ้านที่ให้ความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยมากกว่า เพื่อสะท้อนว่าความหนาวเย็นหรือปัญหาภายนอกไม่สามารถทำอันตรายได้ หากครอบครัวมีความรักและดูแล เอาใจใส่กัน



รูปที่ 5.29 – 5.30 การใช้โทนสีในครอบครัวมารีจี้ กับ ครอบครัวเจอร์รี

ในขณะที่ภาพครอบครัวของเจอร์รี (รูปที่ 5.30) ซึ่งเป็นภาพของจีนกำลังตักเตี้อนลูกชาย แต่ลูกชายกลับไม่สนใจคำพูดของเธอ รวมถึงเจอร์รี (แม้จะไม่อยู่ในกรอบภาพนี้) ก็ไม่อาจบอกเล่าปัญหาของเขาให้ภรรยาฟังได้ ทำให้ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวมีลักษณะต่างคนต่างอยู่ จนเป็นสาเหตุให้ครอบครัวของเขาต้องพินาศลง ภาพความล่มสลายของครอบครัวดังกล่าวสื่อออกมาผ่านการใช้สีน้ำตาลจากเฟอร์นิเจอร์ในบ้าน และอาศัยแสงจากธรรมชาติเพื่อสื่อถึงความเย็นชา แข็งทื่อ และความห่างเหินของคนในครอบครัว

- **การจัดองค์ประกอบภาพ :** การจัดองค์ประกอบภาพในหนังเรื่องนี้ตอบสนองของความหมายที่หนังต้องการสื่อ ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกถูกบีบคั้นของตัวละคร หรือการตกเป็นรอง ในรูปที่ 5.31 หนังสืขนาดของภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) โดยตั้งกล้องนิ่ง ไม่ตัดสลับระหว่างตัวละครทั้งสาม ประกอบกับการเว้นระยะห่างระหว่างตัวละคร ก็เพื่อให้ผู้ชมเฝ้ามองพฤติกรรมของตัวละครซึ่งนั่งอยู่ใน

กรอบภาพเดียวกัน โดยกำหนดกรอบภาพให้มีลักษณะคับแคบเหมือนถูกบีบคั้น สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่เจอร์รี (ตรงกลาง) กำลังพยายามเกลี้ยกล่อม สแตน เลขาของเวด (ด้านซ้ายมือ) และเวด (ด้านขวามือ) พ่อตาของเขาให้ยอมจ่ายเงินค่าไถ่ตัวจิ้น โดยการเว้นระยะห่างระหว่างตัวละครกับผู้ชม ก็เพื่อให้ผู้ชมเฝ้าดูเจอร์รีปลิ้นปล้อน หลอกลวง และเฝ้ามองปฏิสัมพันธ์ที่ห่างเหินของตัวละครซึ่งกำลังคุยเรื่องค่าไถ่ โดยเวด พยายามคัดค้านการจ่ายเงิน และต้องการให้ตำรวจเข้ามาช่วยเหลือ แต่เจอร์รีปฏิเสธ เขาจึงคิดจะต่อรองค่าตัวลูกสาว



รูปที่ 5.31 การใช้กรอบภาพที่มีลักษณะคับแคบ เพื่อสื่อถึงความบีบคั้นของตัวละคร

นอกจากนั้นหนังยังใช้การเปรียบเทียบชะตากรรมของตัวละครที่หาทางออกไม่ได้ราวกับติดอยู่ในกรงขัง ในฉากห้องทำงานของเจอร์รี (รูปที่ 5.32) ซึ่งถูกล้อมกรอบด้วยมู่ลี่ตลอดทั้งสี่ด้าน มู่ลี่ดังกล่าวมีนัยเปรียบถึงกรงขังที่ล้อมกรอบตัวละครให้ติดกับดักจากการกระทำของตนเอง รวมทั้งยังสื่อถึงการหาทางออกจากปัญหาไม่ได้ สอดคล้องกับภาพที่เจอร์รีกำลังเจรจาเรื่องเงินที่เขาเป็นหนี้อยู่



รูปที่ 5.32



รูปที่ 5.33

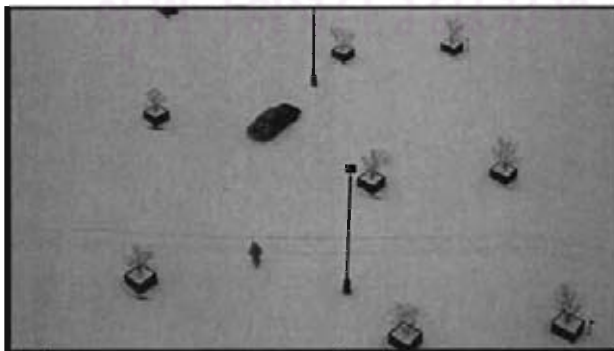


รูปที่ 5.34

รูปที่ 5.32 – 5.34 ภาพความคับแคบและหาทางออกไม่ได้

ทางด้านรูปที่ 5.33 คือรูปที่คาร์ลนำเงินไปฝังไว้ในหิมะ เพราะไม่ต้องการให้โจรเกียร์ได้เงินส่วนแบ่งที่เกินมา ส่วนรูปที่ 5.34 คือรูปของโจรเกียร์ที่ถูกจับมารัดจี้จับกุม ทั้งสามรูปนี้คือตัวอย่างการล้อมกรอบตัวละครให้ตกอยู่ในกรงขัง ด้านหนึ่งสื่อถึงปมปัญหาที่โจรทั้งสองก่อขึ้นแต่ไม่อาจแก้ไขได้ ในขณะที่อีกด้านหนึ่งก็บ่งบอกหายนะของตัวละครที่ต้องเผชิญจากการกระทำผิด อย่างไรก็ตามประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจคือภาพทั้งสามข้างต้นนี้ จะเห็นว่าแม้โจรเกียร์กับโจรทั้งสองจะมีบุคลิกและการแต่งตัวที่แตกต่างกัน โดยโจรเกียร์มีบุคลิกของนักธุรกิจ ใส่สูทผูกไทนั่งในออฟฟิศ ในขณะที่โจรทั้งสองสวมเสื้อผ้าราคาถูก แต่สิ่งที่เหมือนกันก็คือพวกเขาทั้งสามต่างมีจิตใจที่โหดเหี้ยม และปล่อยให้อำนาจของเงินตราครอบงำเช่นเดียวกัน ความต่างและความเหมือนกันนี้ชี้ให้เห็นว่าภาพลักษณ์ภายนอกไม่อาจบ่งบอกจิตใจของคนได้ สอดคล้องกับพื้นที่ในหนังที่เต็มไปด้วยหิมะขาวโพลนซึ่งยากจะแบ่งระหว่างสวนที่เป็นผืนฟ้ากับแผ่นดิน

- มุมกล้อง : มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า (God's eye view) นำมาใช้ประกอบภาพขนาดระยะไกล (Long Shot) ผู้ชมจึงสามารถเฝ้ามองตัวละครไม่ต่างจากบทบาทของพระเจ้า รวมถึงยังบ่งบอกความต่ำต้อย ไร้ค่าของตัวละคร



รูปที่ 5.35 ภาพจำลองการใช้มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า

ในรูปที่ 5.35 กล้องทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม โดยกดลงไปที่เจอร์รีซึ่งกำลังเดินไปที่รถท่ามกลางหิมะ การที่ใช้มุมมองสูงระดับนี้ทำให้ยากจะแยกแยะระหว่างเจอร์รีกับเสาไฟและกระถางต้นไม้สอดคล้องกับฉากก่อนหน้าที่เจอร์รีถูกพ้อต้ายึดโครงการที่จอตรด เจอร์รีจึงกลายเป็นคนไร้ความสำคัญเพราะเขาคาดหวังว่าหากโครงการได้รับอนุมัติเงินจากพ้อต เขาจะกลายเป็นที่ยอมรับจากครอบครัวและสังคม ทว่าเรื่องราวกลับไม่เป็นไปตามนั้น ในขณะที่เดียวกันการจัดวางสิ่งของกระจายในลักษณะของเส้นขนาน ทำให้เจอร์รีซึ่งเดินเข้ากรอบภาพในลักษณะเส้นตรงเกิดความโดดเด่นและช่วยดึงสายตาผู้ชมให้ก้มมองเจอร์รีด้วยมุมมองแบบสายตาพระเจ้า ซึ่งสื่อถึงความไม่สำคัญของตัวละครทั้งจากพ้อตและผู้ชมที่ก้มมองเขาไม่ต่างจากสิ่งของที่ประดับอยู่บนพื้นถนน ทั้งสงสารปนสมเพชความพยายามที่ไร้ผลของเจอร์รี



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.6.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Fargo*

Fargo เป็นภาพยนตร์ที่พี่น้องโคเอนย้อนกลับไปทำหน้าที่ในลักษณะของการทำหน้าที่นอกกระแสที่ทุนสร้างน้อย และใช้ทีมงานขนาดย่อม หลังจากที่ *The Hudsucker Proxy* ทำรายได้น้อยเมื่อเทียบกับทุนสร้าง ดังที่โจเอลบอกว่าพวกเขาทำหน้าที่เรื่องนี้เพราะ “ราคาถูกและไม่มีใครต้องเจ็บตัว” (Allen, 2006: 168) ทว่าการหวนกลับไปทำหน้าที่ตามสไตล์ที่พวกเขาถนัดกลับเป็นการตอกย้ำภาพของผู้กำกับนอกกระแสที่มีแนวทางตลกร้ายเป็นของตนเอง ทั้งวิธีการเล่าเรื่องด้วยภาพและตัวละครโง่เขลาแบบที่คุ้นเคยเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้หนังของพี่น้องโคเอนได้รับการยกย่องจากนักวิจารณ์ และได้รับรางวัลรางวัลออสการ์สาขาบทภาพยนตร์และนักแสดงนำหญิงยอดเยี่ยม รวมถึงการได้รับรางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยมจากเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์อีกครั้ง ลักษณะตลกร้ายใน *Fargo* มีดังต่อไปนี้

5.6.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด** : หนังมีการวางโครงเรื่องที่มีต้นสายปลายเหตุมาจากเงิน ซึ่งนำมาสู่แผนฆาตกรรมที่ผิดพลาดจนยากจะควบคุม โดยตลอดเส้นทางการเล่าเรื่องของหนังจะพบว่าเต็มไปด้วยเรื่องราวที่ไม่คาดฝัน หักมุมไปเรื่อย แผนการที่เจออริคิดว่าจะสำเร็จ ก็ล้มไม่เป็นท่าอันมีสาเหตุมาจากความโง่เขลา ความเข้าใจผิดและไม่รอบคอบของตัวละคร

นอกจากนั้นจุดที่น่าสนใจประการหนึ่งคือจากเปิดเรื่องด้วยตัวอักษรที่ระบุว่าหนังดัดแปลงจากเรื่องจริง ทว่าในความเป็นจริงบทหนังดังกล่าวเป็นสิ่งที่พี่น้องโคเอนสร้างขึ้น ดังคำให้สัมภาษณ์ของ วิลเลียม เฮช. เมซี (William H. Macy) นักแสดงผู้รับบทเป็นเจออริระบุว่าโคเอนแต่งเรื่องดังกล่าวขึ้น ไม่ได้มาจากเรื่องจริง (*Fargo*, วิดีทัศน์) ซึ่งอีสานให้เหตุผลในการเขียนบทแบบนี้ว่า “เป็นเพราะผู้ชมจะยอมรับเรื่องราวที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงยังไงก็ได้ ถ้าพวกเขาารู้สึกว่าเรื่องราวเป็นความจริง” (Rowell, 2007: 177) อย่างไรก็ตามการเปิดเรื่องด้วยประโยคดังกล่าวก็ช่วยตรึงอารมณ์ผู้ชมให้ตระหนักถึงคนในสังคมที่ยึดเงินเป็นพระเจ้า และผลของเงินก็ร้ายเกินกว่าจะควบคุมได้ พร้อมกันนั้นความโหดเหี้ยมแบบไร้ขีดจำกัด และความโง่ของตัวละครก็ทำให้ยากจะเชื่อว่าหนังดัดแปลงมาจากเรื่องจริง

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : ภาพยนตร์เรื่องนี้อาศัยโครงเรื่องตามหนังฟิล์ม

นักรหัสคดีที่เกี่ยวข้องกับการฆาตกรรม เหี้ยอ โจรผู้ร้าย ความโลภ การสืบสวนและการแกะรอยหาผู้กระทำผิด และตัวละครนักสืบ ทว่าหนังก็มีการเปลี่ยนแปลงสูตรสำเร็จดังที่โจเอลระบุว่า *Fargo* เป็น “หนังอาชญากรรมที่มีตัวละครห่างไกลจากแบบฉบับของแนวหนัง” (Allen, 2006: 73) เพราะถึงแม้หนังจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอาชญากรรม แต่ก็ผสมอารมณ์ขันที่พิลึกพิลั่น และยังเปิดตัวละครหลักอย่าง มาร์จเมื่อหนังเริ่มต้นไปได้เกือบครึ่งชั่วโมง แตกต่างจากหนังสืบสวนทั่วไปที่มักจะเปิดตัวละครหลักในตอนต้นเรื่อง วิธีการวางโครงเรื่องดังกล่าวก็เป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างความแตกต่างระหว่างหนังของพี่น้องโคเอนกับคนอื่น

2. การสลับบุคลิกและบทบาทของตัวละคร : การเปลี่ยนแปลงลักษณะของตัวละครเป็นสิ่งที่ปรากฏบ่อยครั้งในหนังของพี่น้องโคเอน ซึ่งโจเอลให้เหตุผลที่เปลี่ยนบุคลิกและบทบาทของตัวละครนักสืบใหม่ว่า “เราต้องการเปลี่ยนความซ้ำซากของนักสืบชาย เราได้พบตำรวจหญิงท้องแก่ในเสื้อคลุมขนสัตว์ซึ่งมันน่าสนใจมาจากมุมมองความเป็นมนุษย์” (Korte and Seesslen, 2001: 184) ดังนั้นตัวละครนักสืบซึ่งดูเคร่งขรึม สมชายชาติรี จึงถูกเปลี่ยนแปลงสู่สาววิตรสาวท้องโย้ ขาดความคล่องตัวในการตามจับผู้ร้าย

นอกจากนั้นลักษณะนิสัยของตัวละครนักสืบในโลกของฟิล์มนัวร์มักมีลักษณะที่แข็งกร้าว ฉลาดทันคน อาทิ แซม สเปนด (Sam Spade) ใน *The Maltese Falcon* (1941) หรือ ฟิลิป มาร์โลว์ (Philip Marlowe) นักสืบเปลี่ยวเหงา แต่หยิ่งทะนงใน *The Big Sleep* (1946) ทว่ามาร์จก็กลับแตกต่างจากนักสืบดังกล่าว เพราะมาร์จมีครอบครัวที่อบอุ่น เธอมองโลกในแง่ดี แล้วก็ไม่ได้ฉลาดรู้เท่าทันไปเสียทุกเรื่อง อย่างในตอนท้ายของหนังที่เธอบอกเกียร์ว่าไม่เข้าใจทำไมทำแบบนี้ ทั้งที่มันเป็นวันที่สวยงาม การมองโลกด้วยมุมมองตรงไปตรงมา ไม่ได้มีเล่ห์เหลี่ยมแพรวพราวตรงข้ามกับนักสืบในหนังฟิล์มนัวร์ทั่วไปก็ทำให้ตัวละครมาร์จมีเสน่ห์ และแตกต่างจากนักสืบหนุ่มทั่วไป

นอกจากนั้นหนังยังใช้ตัวละครโจรโง่เขลาที่ทำให้เกิดเรื่องวุ่นวายและผิดแผนอีกครั้ง หลังจากปรากฏในเรื่อง *Raising Arizona* มาแล้ว ในเรื่องนั้นโจรสมอลส์กับเฮวิลล์เป็นโจรโง่เขลาที่ขึ้นขอการปล้นมากกว่าการฆ่าคน แต่บทสรุปของโจรใน *Raising Arizona* คือการยอมแพ้และหวนคืนสู่คุก แต่ใน *Fargo* ตัวละครโจรผู้ร้ายกลับโหดเหี้ยมและฆ่าคนโดยไม่ยั้งคิด

โจรคนแรกคือ คาร์ลซึ่งมีบุคลิกแปลก พุดมาก เรื่องราวที่เขาระบายต่อบาร์เทนเดอร์ในคลับ แม้จะถูกตำรวจเพิกเฉย แต่ก็สะท้อนภาพความไร้สมองของคาร์ลที่ทิ้งร่องรอยไว้ ในขณะที่เกียร์ซึ่งมีลักษณะพุดน้อยแต่การกระทำของเขาก็ไม่ได้แตกต่างจากคาร์ลนัก เพราะขาดเหตุผลไตร่ตรองและ

โหดร้าย เขาจึงยิงตำรวจทางหลวง และผู้บริสุทธิ์ที่เห็นเหตุการณ์อีก 2 ราย ซึ่งชักนำมารีจี้ให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับคดี ความโง่เขลาและไม่รอบคอบแบบนี้คือตัวละครที่อิธานให้เหตุผลในการออกแบบตัวละครว่า “พวกเราต้องการเปลี่ยนแปลงตัวร้ายตามขนบของภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เก่งกล้าสามารถควบคุมทุกอย่างได้ ทั้งที่ในความเป็นจริงการก่ออาชญากรรมเป็นเรื่องที่มนุษย์ในสังคมต้องเผชิญ นั่นคือเหตุผลที่ทำให้ตัวร้ายในหนังมักพ่ายแพ้และถูกจับได้ในที่สุด” (Allen, 2006: 80)

3. การเปลี่ยนแปลงขนบของภาพ : หนังใช้การจัดแสงแบบสว่างไสว (High Key Lighting) ซึ่งตรงข้ามกับขนบของภาพยนตร์สืบสวนหรือฟิล์ม noir ที่เน้นการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - Key Lighting) หนังสจัดแสงทั้งภายนอกและภายในให้สว่างไสวตลอดทั้งเรื่อง เพื่อสร้างความแตกต่างจากหนังฟิล์ม noir คลาสสิกและสื่อความหมายถึงความเย็นชาและจิตใจที่ยากคาดเดาของมนุษย์

ทางด้านการจัดพื้นที่ในหนังซึ่งเน้นความเว้งว้างของภูมิประเทศ แตกต่างจากหนังฟิล์ม noir ที่มักจัดวางพื้นที่ให้คับแคบ และมีดทิมเพื่อแสดงความรู้สึกอัดอัดและหาทางออกไม่ได้ของตัวละคร การใช้ฉากที่เว้งว้างและโล่งกว้างดังกล่าวปรากฏอยู่ก่อนหน้าใน *Blood Simple* และ *Miller's Crossing* เช่นเดียวกัน ต่างแต่เพียงว่าหนังเรื่องนี้ค่อนข้างเว้นพื้นที่ระหว่างตัวละครกับสิ่งแวดล้อมรอบข้างโดยมีสัดส่วนของตัวละครที่เล็กเมื่อเทียบกับธรรมชาติโดยรอบ เพื่อเอื้อย่นถึงความความด้อยค่าและไม่สำคัญ of ตัวละคร

นอกจากนั้นลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งทางด้านสไตล์ภาพที่พี่น้องโคเอนนิยมใช้ และปรากฏซ้ำตั้งแต่เรื่อง *Barton Fink* เรื่อยมา และสอดคล้องความหมายที่หนังต้องการจะสื่ออย่างเด่นชัดในเรื่องนี้ก็คือมุมมองแบบสายตาพระเจ้า (God's Eye View) ซึ่งช่วยตอกย้ำความโง่เขลา ความอ่อนด้อย และความร้ายกาจของมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับแก่นของตลกร้ายได้เป็นอย่างดี

5.6.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : เจอร์รี่ คือหนึ่งในตัวละครหลักที่สะท้อนภาพความตลกร้าย ซึ่งพยายามจะเป็นคนสำคัญ ทั้งที่ความจริงแล้วเขาเป็นคนด้อยค่าในสายตาคนอื่น บุคลิกเหล่านี้ผลักดันให้เจอร์รี่วางแผนต่างๆ เพื่อให้ตนได้เงิน แต่กลับไม่เป็นไปตามคาดหนังสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากบุคลิกของเจอร์รี่ปรากฏในฉากที่เขาเผชิญหน้ากับมารีจี้ เจอร์รี่มีสีหน้าหลุกหลิก แกล้งให้ความร่วมมือว่าทำทางแบบนี้กลับยิ่งทำให้มารีจี้สงสัยมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 5.36 ภาพล้อเลียนความโง่เขลาของตัวละคร

นอกจากนั้นตัวละครที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้ายแบบหัวเราะไม่ออกคือเกียร์ เขามีบุคลิกนิ่ง พุดน้อย แต่การกระทำไม่ต่างจากเด็กไร้ความยั้งคิด ดังเช่น ฉากที่เขาพยายามทำลายศพของคาร์ลด้วยการหันขึ้นสนุนและบิดในเครื่องบิดไม้ (รูปที่ 5.36) หนึ่งสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากความไม่สอดคล้องกัน ศพที่เกียร์พยายามกำจัดหลักฐาน กลับยิ่งชัดเจนเพราะเลือดจากศพกลับกระจายเต็มหิมะ หรือฉากที่เขายิงหัวหน้าตำรวจทางหลวงจนเลือดพุ่งเหมือนน้ำพุก็แสดงให้เห็นความโหดเหี้ยม ไร้ความเป็นมนุษย์ ในขณะที่เดียวกันก็เย้ยหยันถึงความโง่เขลาจากการกระทำของตัวละคร

- *บทสนทนา (Dialogue)* : บทสนทนาของพี่น้องโคเอนมีความโดดเด่นในเรื่องการประชดประชัน เสียดสีปัญหาสังคมและด้านมืดของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความโลภ อาทิ ฉากที่เวดต่อรองราคาค่าไถตัวของจีนให้เหลือครึ่งหนึ่ง จนเลขของเขาเตือนขึ้น “We’re not a horse-trading here” คำพูดดังกล่าวสร้างอารมณ์ขันร้ายกาจทั้งขบขันทั้งเย้ยหยันความโลภ และหวังเงินของเวด เพราะขนาดลูกสาวถูกจับไป เขาก็ยังหวังเงินโดยพยายามต่อรองราคา ทั้งที่ชีวิตลูกสาวของเขากำลังตกอยู่ในอันตราย

- *สถานการณ์ (Situation)* : การเสียดสีความอยากได้อะไรก็มี และความโลภยังเป็นแก่นสำคัญของเรื่องนี้และยังปรากฏซ้ำแล้วซ้ำอีกตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องแรก แต่จะเด่นชัดมากในเรื่องนี้ พี่น้องโคเอนพยายามชี้ให้เห็นว่าผลของความโลภโดยปราศจากความยั้งคตินั้นนำพาความพินาศมาให้เหมือนที่เกิดกับเจอร์รี่ซึ่งว่าจ้างโจรสลัดพาตัวภรรยา แต่สิ่งที่เขาได้กลับเป็นครอบครัวที่ล่มสลาย และตัวเขาเองต้องติดคุก เวด พ่อตาที่หักหลังลูกเขยของตัวเองและนำเงินค่าไถ่ไปให้โจรด้วยตนเองเพราะหวังเงิน กลับถูกยิงตาย หรือคาร์ลปฏิเสธแบ่งรถคันใหม่ให้กับเกียร์ ทว่าด้วยความโลภของคาร์ลนี่เองทำให้ในฉากต่อมาคาร์ลกลับต้องลงเอยด้วยหายนะ ทั้งที่เขาได้เงินค่าไถ่ตัวมามากกว่าค่ารถเสียด้วย

เข้าไป หนังสือตีความโลกและเป็นตัวแทนความคิดว่าเงินไม่ได้ทำอะไรกับมนุษย์เลย สุดท้ายสิ่งที่มนุษย์ทำลงไปกลับไร้สาระ และหลงเหลือเพียงความว่างเปล่า

5.6.1.5.3) บริบททางสังคม

Fargo มีความเกี่ยวข้องกับปมหลังของพี่น้องโคเอนค่อนข้างมาก เพราะหนังถ่ายทำแถบบ้านเกิดของพวกเขา ดังที่อีธานบอกว่าอยากให้ผู้ชมได้สัมผัสบรรยากาศที่พวกเขาเติบโตขึ้นมา (Allen, 2006) ภาพที่หนังถ่ายทอดออกมาก็คือภูมิประเทศเว้งว่าง กว้างใหญ่ของดินแดนที่ค่อนข้างเงียบสงบ พื้นที่กว้างไกล บรรยากาศหมุกหมัวและหิมะขาวโพลนของพื้นที่แถบมินเนโซต้า ซึ่งยากจะแบ่งแยกพื้นที่ชัดเจนได้ นอกจากนั้นหนังใช้ฉากส่วนมากในเมืองทวินซิตี (Twin Cities) มลรัฐมินเนโซต้า (Minnesota) ซึ่งชื่อนั้นของคำว่า คู่ (twin) ที่มีลักษณะชั่วคราวตรงข้ามระหว่างความจริงกับความหลอกลวง ท้องฟ้ากับพื้นดิน ความดีและความเลว (Rowell, 2007: 174) ซึ่งเป็นสิ่งที่หนังพยายามจะเสนอมาโดยตลอดเหล่านี้ว่าไม่อาจจะทอนถึงกันบั้งในจิตใจของมนุษย์ ไม่ต่างจากภูมิประเทศที่หาเส้นแบ่งระหว่างขอบฟ้าและพื้นดินไม่ได้

กล่าวโดยสรุปภาพยนตร์เรื่อง *Fargo* เล่าเรื่องของอาชญากรรมที่คาดเดาได้ยาก กับอารมณ์ขันแบบพิลึกพิลั่นจากตัวละคร และผลสมผสานหนังฟิล์ม noir โดยพี่น้องโคเอนได้ดีความทั้งตัวละคร นักสืบใหม่ด้วยการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตัวละคร และการจัดแสงมืดสลัวแบบฟิล์ม noir ใหม่ แทนที่ด้วยการจัดแสงแบบสว่างไสว พร้อมทั้งเสียดสีชีวิตและตีแผ่ด้านมืดของมนุษย์ที่ไม่อาจควบคุมความอยากได้อยากมีของตน จนนำไปสู่หายนะ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.7 ภาพยนตร์เรื่อง *The Big Lebowski* (1998)

เจฟฟรีย์ ลีบาวสกี (Jeffrey Lebowski) หรือ เดอะ ดู๊ด (The Dude) ชายหนุ่มตกงานและเกียจคร้าน จนกระทั่งวันหนึ่งโจรคู่หนึ่งทำร้ายและปล้นสาวะรดพรมห้องที่เขาพัก เพราะเข้าใจผิดว่าเขาคือมหาเศรษฐี ด้วยความเสียดายพรม เดอะดู๊ดจึงไปขอค่าชดเชยจากมหาเศรษฐีชาวาซึ่งมีชื่อซ้ำกัน แต่ได้รับการปฏิเสธอย่างไร้เยื่อใย

เดอะดู๊ดยังคงใช้ชีวิตแต่ละวันไปกับการเล่นโบว์ลิ่ง สูบกัญชา และดื่มเบียร์กับเพื่อนสนิท คือ วอลเตอร์ ซอปแช็ก (Walter Sobchak) อดีตทหารผ่านศึกเวียดนาม และดอนนี่ (Donny) เพื่อนแสนเรียบร้อย แต่แล้วอีกไม่กี่วันถัดมา มหาเศรษฐีชาวาก็ขอความช่วยเหลือให้เขานำเงินไปประกันตัว บันนี่ ลีบาวสกี (Bunny Lebowski) ภรรยาสาวอายุคร่าวลูก เดอะดู๊ดรับปากเพราะได้รับค่าจ้างและเป็นพยานคนเดียวที่เคยเห็นหน้าคนร้าย แต่เรื่องราวกลับวุ่นวายและเลวร้ายขึ้น เมื่อวอลเตอร์สลักกระเป๋าเงิน แต่ไม่นานก็พบว่ากระเป๋าเงินอันตราธานหายไปพร้อมกับรถ ทางด้านโจรเรียกค่าไถ่ก็ส่งนิ้วเท้าของบันนี่มาให้มหาเศรษฐีเป็นการข่มขู่ เดอะดู๊ดจึงต้องตามหาเงินในเวลาเดียวกัน

ทว่าเรื่องราวกลับซับซ้อนมากขึ้นเมื่อ ม็อค ลีบาวสกี (Maude Lebowski) ลูกสาวของมหาเศรษฐีขอให้เดอะดู๊ดนำเงินค่าไถ่กลับคืนกองทุนเพราะไม่พอใจที่พอนำไปไถ่ตัวบันนี่ ทางด้านกลุ่มโจรลักพาตัวก็หวนกลับมาทวงเงินและขู่จะทำร้าย ในขณะเดียวกัน แจ็กกี้ ทรีฮอร์น (Jackie Treehorn) เจ้าพ่อหนังโป๊ซึ่งบันนี่ติดหนี้เขาอยู่ ก็สั่งให้เดอะดู๊ดหาเงินกลับมาคืน แล้วจะแบ่งเงินให้ เรื่องราวความซับซ้อนยังคงมีต่อเนื่อง เมื่อเดอะดู๊ดพบว่าคนที่ขับรถตามเขามาตลอดทาง คือนักสืบเอกชนที่ตามหาบันนี่เพราะหนีออกจากบ้านไป

ความซับซ้อนค่อยๆ คลี่คลายเมื่อเดอะดู๊ดคาดเดาเรื่องได้ว่าแท้จริงแล้วมหาเศรษฐีใช้เรื่องการลักพาตัวเป็นข้ออ้างเบิกเงินออกจากกองทุน โดยให้เดอะดู๊ดเป็นแพะรับบาป ไม่นานบันนี่ก็กลับมาที่บ้านหลังจากไปเยี่ยมเพื่อนต่างรัฐ สร้างความไม่พอใจให้มหาเศรษฐีที่ต้องการเลิกกับภรรยามาก ทางด้านโจรสามคนก็หวนกลับมาทวงเงินกับเดอะดู๊ดอีกครั้ง แต่การต่อสู้รุนแรงอันมีสาเหตุมาจากความใจร้อนของวอลเตอร์ ทำให้สูญเสียดอนนี่ไปด้วยโรคหัวใจวาย แม้เดอะดู๊ดจะเสียใจและโกรธวอลเตอร์ แต่สุดท้ายเขาก็กลับมาใช้ชีวิตเหมือนเดิม และไม่อาจทิ้งเพื่อนสนิทอย่างวอลเตอร์ได้

5.7.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Big Lebowski*

5.7.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องตามลำดับเวลาย้อนกลับไปในช่วงต้นทศวรรษ 1990 ที่สงครามอ่าวเปอร์เซีย (Gulf War) เกิดขึ้นและใช้การดำเนินเรื่องตามลักษณะหนังสือสืบทายที่ตัวละครเอกเข้ามาเกี่ยวข้องกับคดี และคลี่คลายปมปัญหาจนได้ข้อสรุป ทว่าตัวละครนักสืบในหนังเรื่องนี้กลับถูกเปลี่ยนแปลงจากตำรวจหรือนักสืบเอกชนสู่คนธรรมดา

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพเว้าวงยามค่ำคืนของเมืองลอส แองเจลิส (Los Angeles) พร้อมเสียงบรรยายของควาบอยซึ่งเป็นตัวละครแปลกหน้าในเรื่อง เขานำพาผู้ชมให้รู้จักกับเดอะดู๊ดว่าเป็นคนเกียจคร้านและตงงาน ก่อนจะเผยให้เห็นว่าเดอะดู๊ดถูกทำร้ายด้วยความเข้าใจผิด และถูกชักนำเข้าสู่คดีการลักพาตัวภรรยามหาเศรษฐี

หนังพัฒนาให้เห็นเดอะดู๊ดพยายามคลี่คลายคดี แต่กลับเจอปัญหาวุ่นวายหลายประการ ไม่ว่าจะเป็นการสลับกระเป๋าเงิน รถหาย การหาเงินมาคืนมัด และรับมือกับกลุ่มโจรลักพาตัวที่ขู่จะตัดอวัยวะเพศหากไม่ได้เงิน หนังแสดงให้เห็นภาวะจิตใจของเดอะดู๊ดว่าถึงแม้จะเจอปัญหาหนักแค่ไหน เขาก็สามารถรอดพ้นมาได้ด้วยลักษณะนิสัยที่ไม่อินังขังชอบกับปัญหา

จุดสูงสุดของเหตุการณ์มาถึงเมื่อแจ็กกี้ ทริฮอร์นมอมยาเดอะดู๊ด ก่อนจะส่งไปให้ตำรวจซ้อมและถูกไต่ถามจากรดแท็กซี่ ความโหดร้ายไม่หยุดหย่อนของเดอะดู๊ดที่เกิดขึ้นภายในคืนเดียว ทำให้เขาควบคุมตัวเองแทบไม่อยู่

หนังมาถึงบทสรุปเมื่อเดอะดู๊ดรู้ว่าแท้จริงแล้วมหาเศรษฐีหลอกให้เขาเป็นแพะรับบาป โดยเก็บเงินไว้กับตัวเอง หลังจากคลี่คลายข้อสงสัย เดอะดู๊ดต้องต่อสู้กับกลุ่มโจรลักพาตัวอีกครั้ง และทำให้ออนนี่เสียชีวิต หนังจบลงด้วยการกลับมาใช้ชีวิตตามปกติของเดอะดู๊ดและวอลเตอร์ โดยปล่อยให้อดีตผ่านไปตามกาลเวลา

จะเห็นว่าหนังเรื่องนี้มีโครงเรื่องที่เล่าเรื่องถึงแผนอาชญากรรมเหมือนที่พี่น้องโคเอนชอบใช้ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นไพ่ ขนบของหนังฟิล์ม noir ตัวละครพิลึกพิลั่น ความซุกมุนวุ่นวาย และเรื่องราวที่คาดไม่ถึงเพราะความเข้าใจผิด ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่พบเห็นได้จากหนังของพวกเขาที่ผ่านมา

5.7.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** หนึ่งเล่าเรื่องของผู้ชายคนหนึ่งซึ่งเกี่ยวข้องกับคดีที่มีความซับซ้อนซึ่งนำพาเขาไปสู่ความโชคร้ายซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยมีจุดเริ่มต้นเพียงเพราะเขาต้องการพรหมใหม่ ทว่าความต้องการของเขากลับนำพาชีวิตเขาไปเจอเรื่องวุ่นวาย และทำให้เพื่อนสนิทต้องตายไป แก่นเรื่องจึงเป็นการอธิบายถึงความรู้สึกระงะของเดอะดู๊ดและวอลเตอร์ที่ทำให้สุดท้ายพวกเขาต้องเสียตอนนีไป โดยที่พรหมก็ไม่ได้คืน

5.7.1.3 **ตัวละคร (Character)** ตัวละครหลักที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องคือ เดอะดู๊ด เขาชอบแต่งตัวง่าย ๆ สวมเพียงเสื้อยืด กางเกงขาสั้น มีนิสัยเกียจคร้าน รักอิสระ ชื่นชอบกับกัญชา เครื่องดื่มไวท์รัสเซีย (White Russian) และคลั่งไคล้การเล่นโบว์ลิง เขาเป็นอดีตบุปผาชนในทศวรรษ 1960 ซึ่งมีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักอิสระ ใช้ชีวิตอย่างไร้กฎเกณฑ์ แม้เวลาจะผ่านมาถึงช่วงทศวรรษ 1990 ที่ผู้คนหวนกลับมาให้ความสำคัญกับปัจเจกชน วัตถุนิยม และแสวงหาความมั่งคั่ง เดอะดู๊ดก็ยังคงยึดติดกับภาพบุปผาชน เขาจึงไม่ต่างจากตัวละครหลงยุคและผิดที่ผิดทาง

5.7.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ยังคงเป็นฝีมือกำกับภาพของโรเจอร์ เดย์คินส์เช่นเดิม หนึ่งผสมเรื่องราวเหนือจริงผ่านความฝันของเดอะดู๊ด ทั้งจากลอบบนท้องฟ้า หรือจากเดินระบำที่มีลักษณะคล้ายกับหนังเพลงของบัสบี้ เบิร์กเลย์ (Busby Berkley) ที่ถ่ายกล้องในมุมสูงระดับสายตานก (Bird's Eye View) เพื่อแสดงความงามในลักษณะนามธรรม ก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่ใส่เพิ่มสีสันให้หนัง แต่เทคนิคด้านภาพซึ่งช่วยสื่อถึงสภาวะด้วยค่าและการตีแผ่ด้านมืดของมนุษย์มีดังต่อไปนี้

- **มุมกล้อง :** หนึ่งเรื่องที่ผ่านมาของพี่น้องโคเอนมักใช้ภาพกล้องมุมสูง หรือมุมมองพระเจ้า เพื่อเย้ยหยันความต่ำต้อยของตัวละคร แต่สำหรับ *The Big Lebowski* มีการเปลี่ยนแปลงโดยใช้มุมกล้องแบบกล้องมุมต่ำ (Low Angle) เป็นการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ ความเหนือกว่า และการไม่อาจต่อสู้ขัดขืนได้



รูปที่ 5.37 ภาพกล้องมุมต่ำที่แสดงถึงความรู้สึกตกเป็นรองของตัวละคร

จากรูปที่ 5.37 จะเห็นว่าหนังใช้ภาพแบบกล้องมุมต่ำ โดยให้ตัวละครอย่างสาร์วัตร์กัมมอง เดอะดิวคอย่างดูแคลน กล้องถูกใช้เป็นภาพแทนสายตา (Point of View Shot) ของเดอะดิวค คล้ายผู้ชมต่ำต้อยกว่า และกำลังถูกตัวละครจ้องมอง ซึ่งในที่นี้เป็นภาพของสาร์วัตร์ที่กำลังขับไล่เดอะดิวคออกจากพื้นที่ เพราะสาร์วัตร์มีผลประโยชน์กับแจ็กกี ทริฮอว์น ด้านหนึ่งภาพนี้ทำให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงความรู้สึกต่ำต้อย ต้อยค่าของเดอะดิวค ที่ถูกมองอย่างดูแคลน และไร้อำนาจต่อกร ผู้ชมไม่ใช่แค่เฝ้าดูตัวละครเหมือนดังเรื่องที่ผ่านมา แต่มุมกล้องนี้ทำให้ผู้ชมเข้าไปแทนที่ตัวละครราวกับเป็นคนเดียวกัน

- *การจัดแสง* : เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้อิงอยู่กับลักษณะภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งนิยมการจัดแสงแบบมืดสลัว แม้หนังจะเปลี่ยนแปลงตัวละครนักสืบเป็นคนต่ำต้อยอย่างเดอะดิวค ไม่ใช่ นักสืบผู้ชาญฉลาด ทว่าหนังกลับไม่ได้เปลี่ยนแปลงการจัดแสงเหมือนภาพยนตร์อย่าง *Fargo* สำหรับ *The Big Lebowski* หนังเลือกใช้ภาพที่เน้นการตัดกันของแสงและเงาอย่างชัดเจน เพื่อแสดงถึงการตกอยู่ภายใต้ความลึกลับและปริศนาของแผนร้ายที่ยังไม่เคยคลี่คลาย



รูปที่ 5.38 ภาพการจัดแสงเพื่อสื่อถึงปริศนาลึกลับและอันตรายที่ซุกซ่อนอยู่

ในรูปที่ 5.38 หนึ่งใช้การจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - Key Lighting) โดยให้แสงเข้าจากทางด้านหลัง (Back Lighting) แม้จะไม่ให้รายละเอียดโดยรอบของภาพ นอกจากโครงร่างของตัวละคร ทว่ากลับช่วยเพิ่มความลึกให้กับภาพและสร้างความรู้สึกลึกลับอันตรายที่ไม่อาจคาดเดาได้ สอดคล้องกับฉากนี้เดอะคูดต้องพบกับม้อดเป็นครั้งแรก ตอนแรกหนึ่งใช้การจัดแสงดังกล่าว ประกอบกับเสียงประกอบที่สร้างความรู้สึกลึกลับ ลึกลับ แต่จริงๆ แล้วกลับเป็นเพียงแค่การแสดงศิลปะเท่านั้น ในขณะที่อีกด้านหนึ่งการพบกันของทั้งคู่นำมาสู่ความเดือดร้อนในการออกตามหาเงิน ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้เดอะคูดต้องสูญเสียเพื่อนสนิทไปนั่นเอง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.7.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Big Lebowski*

ภาพยนตร์ลำดับที่ 7 เรื่องนี้เป็นหนังตลกร้ายที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล Golden Berlin Bear ในปี 1998 จากเทศกาลภาพยนตร์เบอร์ลิน (Berlin Film Festival) แต่สิ่งที่เป็นปรากฏการณ์สำหรับหนังของพี่น้องโคเอนคือความประทับใจของผู้ชม ที่เกิดขึ้นจากภาพยนตร์ดังกล่าว และต่อมาได้มีการริเริ่มเทศกาลลีบอวสกี (Lebowski Festival) ซึ่งเป็นเทศกาลสำหรับคนรักหนังเรื่องนี้และชื่นชอบการโยนโบว์ลิง ในงานจัดให้มีการแต่งตัวเลียนแบบตัวละคร การขายของที่ระลึก และประกวดแข่งโบว์ลิง โดยเทศกาลดังกล่าวจัดต่อเนื่องกันมาตั้งแต่ปี 2002 จนถึงปัจจุบัน ลักษณะที่โดดเด่นและแง่มุมความตลกร้ายซึ่งทำให้หนังได้รับการยอมรับในวงกว้าง มีดังต่อไปนี้

5.7.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด** : หนังเปิดเรื่องด้วยคดีลักพาตัว ที่พาตัวละครหลักไปสู่เงื่อนงำปริศนามากมาย ซึ่งล้วนมีจุดที่พลิกความคาดหวังของผู้ชมอันเป็นผลมาจากความโง่เขลาของตัวละคร และตอนจบที่เหนือความคาดหมาย ซึ่งยังคงผสมอารมณ์ขันตลกร้าย ความรุนแรง และความตายเช่นเคย โดยมีจุดเริ่มต้นจากพรมในห้องของเดอะดู๊ด แต่กลับนำพาไปสู่ความยุ่งเหยิง การลักพาตัว การสืบสวน และแผนร้ายที่ยากจะควบคุม โดยอาศัยความเข้าใจผิดของตัวละครที่เรียงร้อยเชื่อมกันเป็นลำดับ ดังเช่นความเข้าใจผิดของตัวละครนักสืบคิดว่าเดอะดู๊ดคือนักสืบเอกชนฝีมือเยี่ยม ทั้งที่ตัวละครอื่นกลับมองว่าเดอะดู๊ดคือคนขี้แพ้และไร้ค่า

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : โจเอล โคเอน ระบุว่าเขาอยากสร้างหนังเรื่องนี้ให้มีลักษณะ “คล้ายคลึงกับนิยายของเรมอนด์ แชนด์เลอร์ ในแง่ของการดำเนินเรื่อง และตัวละครที่พยายามคลี่คลายปมปริศนา” (Allen, 2006: 91) นอกจากนั้นอีธานยังบอกว่า “*The Big Lebowski* คือส่วนผสมที่เป็นแบบฉบับเหมือนที่พบบ่อย” (Korte and Seesslen, 2001: 8) ของพวกเขา ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้โครงเรื่องแบบหนังฟิล์ม noir ประเภทที่ตัวละครเป็นนักสืบ มีการเปิดเรื่องด้วยการพบเงื่อนงำปริศนา และการคลี่คลายคดี ทว่าหนังยังมีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องที่แตกต่างจากฟิล์ม noir ดั้งเดิม โดยเฉพาะบทสรุปของตัวละครร้ายที่สามารถรอดพ้นจากเงื้อมมือของกฎหมายหรือโชคชะตา ดังที่ตัวละครทั้งหมดที่กระทำผิดกลับรอดพ้นเงื้อมมือของกฎหมายและโชคชะตา ในขณะที่ ตอนนี้เป็น

ตัวละครเพียงตัวเดียวที่ไม่ได้กระทำผิดเลย แต่บังเอิญเข้าไปอยู่สถานการณ์คับขันแบบผิดที่ผิดเวลา เขาจึงต้องจบชีวิตจากการลงโทษของโชคชะตาแทนตัวละครตัวอื่น

2. การสลับบุคลิกลักษณะตัวละคร : อย่างไรก็ตามแม้หนังจะยึดถือภาพยนตร์ฟิล์ม noir ที่มีตัวละครนักสืบเป็นตัวดำเนินเรื่อง แต่ตัวละครดังกล่าวกลับถูกปรับเปลี่ยนให้เป็นคนธรรมดาที่มีนิสัยเก๋จกั๊ว คั๊ว ตกงานและติดกัญชา ตรงข้ามกับเรื่อง *Blood Simple* ที่เป็นนักสืบเอกชนร่างอ้วน และ *Fargo* ที่เป็นตำรวจสาวทอโยซึ่งล้วนมีหน้าที่การงานที่ดี นอกจากนั้นหนังยังผสมผสานตัวละครควบออกจากภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western) ให้เป็นผู้เล่าเรื่องที่มีตัวเอกเป็นนักสืบในหนังสอบสวน การปรับเปลี่ยนบุคลิกของตัวละครใหม่ช่วยสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกขบขันปนเย้ยหยันชะตากรรมของตัวละคร รวมถึงยังเป็นการล้อเลียนภาพยนตร์ฟิล์ม noir และบุกเบิกตะวันตกอีกด้วย

5.7.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : บุคลิกลักษณะตัวละครในหนังเรื่องนี้มีลักษณะของตัวละครตลกร้ายที่ขบขุดฉลาด ทั้งที่ความจริงแล้วกลับโง่เขลา และสร้างแต่ปัญหาอย่าง วอลเตอร์ อดีตทหารผ่านศึกรูปร่างใหญ่ ท่าทางดุดัน อารมณ์ร้อน เขาชอบปฏิบัติตัวเป็นคนยิวที่เคร่งครัดทั้งที่เขาไม่ได้เป็นคนยิว ซึ่งพี่น้องโคเอนก็ได้นำเสนอความเคร่งครัดของประเพณียิวมาจากสิ่งที่พวกเขาได้ยินในโบสถ์ยิวเมื่อครั้งยังเด็กมาใช้ อีกทั้งวอลเตอร์ยังเป็นตัวละครที่ใช้ล้อเลียนประเพณีของคนยิวดังเช่นการงดเว้นการทำงานในวันซัปดาห์ซึ่งเป็นวันหยุดพักของคนยิว ทั้งที่ความจริงแล้ววอลเตอร์ไม่ได้เป็นยิวโดยชาติกำเนิด แต่มาจากการแต่งงานกับภรรยาชาวยิว ซึ่งปัจจุบันได้เลิกกันไปแล้ว หนังเล่นอารมณ์ขันร้ายจากสื่อน้ำดูดัน แต่นิสัยกลับโง่เขลา ชอบคิดว่าตัวเองฉลาด และสิ่งที่ตนเองทำมักจะผิดพลาดเสมอ ซึ่งคนที่คอยตามแก้ปัญหาให้ก็คือ เดอะดูตินั่นเอง

- **สถานการณ์ (Situation)** : สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick)** : ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ไม่เคยขาดในหนังของพี่น้องโคเอนโดยหนังเรื่องนี้ใช้ความรุนแรง ประกอบกับความเข้าใจผิดเป็นพื้นฐานในการเล่นกับอารมณ์ขันตลกร้ายที่สะท้อนถึงความไร้สาระ และความโหดร้ายของมนุษย์ อาทิ เดอะดูดีที่ต้องเผชิญกับเคราะห์ซ้ำกรรมซัด ถูกจับกดชักโครก ถูกทุบรถ ซึ่งมาจากความเข้าใจผิดและการกระทำของคนอื่น ในขณะที่สถานการณ์เจ็บตัวที่มาจากความซุ่มซ่ามของเดอะดูดีปรากฏในฉากที่เขาขว้างบุหรี่ โดยลืมเปิดกระจกรถ ทำให้บุหรี่ปะเด็นตกที่กางเกง เดอะดูดีพยายามปิดทิ้ง แต่กลับทำให้รถเสียหลักพุ่งชนถังขยะและ

เสาไฟ หรือฉากที่เดอะคูตพยายามตอกไม้และสร้างความหนาแน่นอีกชั้นด้วยเก้าอี้ เพื่อป้องกันกลุ่มโจรเข้ามาในบ้าน แต่ไม่ทันไรพอลโจรเปิดประตู เก้าอี้ก็ล้มคว่ำลงกับพื้นธรรมดา ไม่ได้เป็นการป้องกันอะไรเลย ทว่าภายหลังจากที่เดอะคูตกลับมาจากถูกตำรวจจับ เขากลับสะดุดท่อนไม้ที่เขาตอกไว้กับพื้นจนหน้าคะมำแทน หนังสือสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากความขมขามและโง่เขลาของตัวละครที่คิดว่าแผนการฉลาดหลักแหลม แต่ผลที่ได้กลับตรงกันข้าม

2. *สถานการณ์เสียดสี (Satire)* : หนังสือเสียดสีวัตุนิยมในสังคมอเมริกันในฉากที่วอลเตอร์และเดอะคูตไปรับเก้าอี้กระดูกเพื่อน แต่ทางสถานณาปนกิจคิดเงินค่าโกศในราคา 180 ดอลลาร์ ซึ่งเป็นราคาต่ำสุด วอลเตอร์จึงปฏิเสธโกศดังกล่าว แล้วซื้อกระป๋องขนมจากร้านสะดวกซื้อ เพื่อใส่เก้าอี้กระดูกของเพื่อนแทน หนังสือเสียดสีว่าเงินตราแทรกซึมอยู่ในทุกอณูของวิถีชีวิตคนอเมริกัน แม้แต่เรื่องของการตาย

สถานการณ์ที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่ง คือจากล้อเลียนความฝันมีลักษณะกึ่งเหนือจริง และปรากฏในลักษณะของการระบายความตึงเครียดของเดอะคูต ความฝันที่เดอะคูตแสดงออกเป็นภาพสะท้อนจากความเก๋ไก๋ในเรื่องของเพศ ความรุนแรง และความหวาดกลัว ดังเช่นความฝันหลังจากที่เดอะคูตถูกแจ็กกี้ ทริฮอร์นจับตัวไปและถูกวางยาสลบ ในฝันนั้นเดอะคูตกลายเป็นพระเอกหนังปีความฝันดังกล่าวเป็นการระบายออกทางเพศซึ่งเป็นความพึงพอใจที่เดอะคูตมีต่อม้อด

ในขณะเดียวกันความฝันอีกประเภทหนึ่งเป็นความฝันที่แสดงออกถึงความความขัดแย้งและหวาดกลัวในรูปแบบแฟนตาซี ดังรูปที่ 5.39 หนังสือภาพของซัดดัม ฮุสเซนมาล้อในฐานะคนดูแลโรงเท้าของลานโบว์ลิง ซึ่งไม่เพียงสะท้อนจิตใจได้สำนึกของเดอะคูตที่มีความกังวลเรื่องสงคราม แต่ยังเสียดสีและเย้ยหยันผู้นำอิรักที่มีอำนาจเหลือล้น แต่การกระทำที่โหดร้ายของซัดดัม กลับไร้ค่าและต่ำต้อย ไม่ต่างจากคนซัดโรงเท้าในจิตใจได้สำนึกของเดอะคูต



รูปที่ 5.39 ภาพเสียดสีความรู้สึกของเดอะคูตผ่านรูปแบบความฝันกึ่งแฟนตาซี

ความด้อยประสิทธิภาพของสถาบันปกครอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตำรวจก็เป็นอีกประเด็นที่พบ บ่อยในหนังของพี่น้องโคเอน ดังเช่นจากที่เดอะดีดถูกตำรวจทำร้ายเพราะมีผลประโยชน์ร่วมกับแจ็กกี ทริฮอร์น เดอะดีดถูกตีตราว่าเป็นคนชั่วร้ายและถูกไล่ออกจากพื้นที่ นอกจากนั้นภาพของตำรวจยังถูก นำมาเสียดสีว่าไม่อาจแก้ไขปัญหาของประชาชนได้ เมื่อเทียบกับเดอะดีด ซึ่งได้รับการตีตราจากตัว ละครส่วนใหญ่ว่าไม่ได้เรื่องและชั่วร้าย เดอะดีดกลับสามารถคลี่คลายคดีได้มีประสิทธิภาพกว่า

นอกจากนั้นการแบ่งแยกสีผิวก็ถูกใช้เป็นเครื่องมือล้อเลียนชาวยิวอีกครั้ง โดยวอลเตอร์คือตัว ละครที่พี่น้องเอนใช้เป็นปากเป็นเสียงให้กับคนยิว อาทิฉากที่วอลเตอร์กัดลูกหมูใจในฮิลลิสต์ (Nihilist) ชาวเยอรมันซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เชื่อในเรื่องความว่างเปล่า พร้อมล่ำทับว่า “เกลียดยิวนักใช้ใหม่!” แล้วขก หน้าแถมท้าย หนังสืออารมณ์ขันตลกร้ายจากการเสียดสี ความรุนแรง และเป็นตัวแทนความคิด ต่อต้านการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติในสังคมอเมริกัน ในขณะที่เดียวกันก็ชำระโทษกลุ่มในฮิลลิสต์ที่เป็น ภาพตัวแทนของคนเยอรมันที่เคยฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิวช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง หนังสือบทความ ความรุนแรง และอารมณ์ขันมารวมกันเพื่อเสียดสีการแบ่งแยกสีผิวได้อย่างเจ็บแสบ

5.7.1.5.3) บริบททางสังคม

บริบททางสังคมของหนังดำเนินในช่วงต้นทศวรรษ 1990 ซึ่งเป็นช่วงเวลาของสงครามอ่าว เปอร์เซียที่สหรัฐอเมริกาเข้าไปมีบทบาทในฐานะวีรบุรุษผู้ปกป้องคุ้มครองจากการรุกรานของอิรัก ทั้งที่ อเมริกาไม่ได้เป็นประเทศคู่สงคราม การยื่นมือเข้าไปในสถานการณ์ดังกล่าวสร้างความไม่พอใจให้กับ ประชาชนที่หวาดกลัวความพ่ายแพ้ของทหารอเมริกัน เหมือนที่เคยเกิดขึ้นในสงครามเวียดนาม ซึ่ง สร้างบาดแผลให้กับผู้คนและพลิกสภาพสังคมอเมริกันไปในช่วงทศวรรษ 1960 – 1970 อย่างสิ้นเชิง

The Big Lebowski จึงไม่เพียงสะท้อนผลกระทบของอดีตทหารอเมริกันที่ยึดติดภาพความ โหดร้ายจากสงครามเวียดนามและมหาเศรษฐีลีบาวสกีที่ต้องเสียขาไปในสงครามเกาหลี ทว่าหนังยัง แสดงความไม่เห็นด้วยที่อเมริกาต้องเข้าร่วมรบในสงครามอ่าว ทั้งที่ความจริงเป็นปัญหาความขัดแย้ง ระหว่างสองประเทศซึ่งสามารถใช้วิธีการเจรจาทางการทูตได้ ทว่าผู้นำอเมริกาในช่วงเวลานั้นคือ จอร์จ บุช (George Bush) ของพรรครีพับลิกันระบุในข่าวทีวีว่า “การรุกรานคูเวตเป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้” ประธานาธิบดีจึงเลือกเส้นทางของสงครามโดยไม่คิดถึงทหารอเมริกัน และบทเรียนความสูญเสียของ อเมริกันชนที่ผ่านมา แม้สงครามครั้งนี้อเมริกาจะเป็นฝ่ายได้ชัยชนะ และผู้นำได้รับการยกย่อง ทว่าผู้ สูญเสียคือประชาชนอเมริกันและการทำสงครามดังกล่าวไม่เพียงสร้างบาดแผลและความเกลียดชังจน เกิดเป็นรอยร้าวขึ้นระหว่างอเมริกากับโลกอาหรับ แต่ยังส่งผลต่อเหตุการณ์ก่อการร้ายที่อเมริกาต้อง

เผชิญในปัจจุบัน หนังสือท่อนภาพของคนที่ได้รับผลกระทบจากสงคราม อย่างวอลเตอร์ที่ยังคงฝังใจกับอดีตในสงครามเวียดนามที่เขามักจะนำอดีตนั้นมาเชื่อมโยงในบทสนทนาทุกเรื่องเสมอ ซึ่งอีธานระบุว่าวอลเตอร์จำลองมาจาก “เพื่อนของเราคนหนึ่งเป็นอดีตทหารผ่านสงครามเวียดนามที่มักจะโยงบทสนทนาเข้าสู่เรื่องสงครามเสมอ” (Allen, 2006: 103)

ภาพยนตร์ลำดับที่ 7 ของพี่น้องโคเอน มีลักษณะการวางโครงเรื่องแบบหนังฟิล์ม noir มีการหักมุมพลิกความคาดหมายของผู้ชม เปลี่ยนแปลงตัวละครพลิกฟิลันในแบบฉบับของพี่น้องโคเอน พร้อมผสมผสานอารมณ์ขันตลกร้ายอันเกิดจากการกระทำของตัวละครที่มีลักษณะโง่เขลาและไร้สาระ เพื่อสะท้อนภาพสังคมอเมริกันที่ยึดถือเงินตรา การเหยียดสีผิว เสียดสีการเมืองและผู้นำของอเมริกาอย่างจอร์จ บุช ของพรรครีพับลิกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นของการก่อสงครามที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนคนอเมริกัน ซึ่งเป็นบริบททางสังคมที่แตกต่างจากหนังเรื่องก่อนๆ ที่พูดถึงระบบเศรษฐกิจและสังคม แต่เรื่องนี้กลับหยิบประเด็นทางการเมืองที่จริงจังอย่างสงครามมาทำให้เป็นเรื่องตลก และเสียดสีผ่านตัวละครพลิกฟิลันในแบบฉบับของพี่น้องโคเอน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.8 ภาพยนตร์เรื่อง *O Brother, Where Art Thou?* (2000)

นักโทษ 3 คน ประกอบด้วย เอเวอร์เรตต์ (Everett) เดลมาร์ (Delmar) และพีท (Pete) หลบหนีการจับกุมของนายอำเภอ เพื่อไปขุดเงินที่ฝังไว้มูลค่า 1.2 ล้านดอลลาร์ก่อนที่เงินดังกล่าวจะสูญหายเพราะน้ำท่วม ระหว่างเดินทางพวกเขาได้พบกับชายพเนจรตาบอดซึ่งทำนายว่าพวกเขาจะพบกับความยากลำบาก ก่อนจะประสบความสำเร็จ มีเพียงเอเวอร์เรตต์เท่านั้นที่คิดว่าชายตาบอดพูดจาไร้สาระ ในขณะที่เพื่อนอีกสองคนเชื่อสนิทใจ

ด้วยความที่ถูกล่ามโซ่ติดกัน พวกเขาจึงเดินทางไปหาญาติของพีทเพื่อปลดโซ่ ทว่าญาติพีทกลับทรยศเพราะหวังเงินรางวัลนำจับ แต่พวกเขาทั้งสามก็สามารถหลบหนีไปได้ และได้พบกับทอมมี นักดนตรีผิวสีซึ่งชักชวนพวกเขาให้ร้องเพลงเพื่อแลกเงินที่สถานีวิทยุแห่งหนึ่ง นักโทษทั้งสามร้องเพลงที่นั่นในนามของวงซอกกี บอททอม บอยส์ (Soggy Bottom Boys) โดยหารู้ไม่ว่าเพลงที่จับพลัดจับผลูร้องเพราะอยากได้เงินนั้นกลับเปลี่ยนชีวิตของพวกเขาจากหน้ามือเป็นหลังมือในภายหลัง

การเดินทางของพวกเขาต้องเผชิญอุปสรรคหลายครั้ง ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มหญิงสาวหลอกหลวงเพื่อหวังรางวัลนำจับ เซลล์แมนตาเดียวทำร้ายเพื่อหวังเงิน การถูกตามล่าจากกลุ่มนายอำเภอผู้โหดร้าย การช่วยเหลือเพื่อนผิวสีจากพิธีบูชาวิญญาณของกลุ่มคลุคลักซ์แคลน (Klu Klux Klan) และการค้นพบว่าแท้จริงแล้วไม่มีสมบัติฝังอยู่ เอเวอร์เรตต์โกหกเพราะต้องการยับยั้งงานแต่งงานของอดีตภรรยาเท่านั้น

อุปสรรคต่างๆ ล้วนทำให้พวกเขาเรียนรู้ความยากลำบาก มิตรภาพ และการให้อภัย ดังนั้นพวกเขาจึงช่วยกันยับยั้งงานแต่งงานโดยปลอมเป็นนักดนตรีในงานเลี้ยงหาเสียง เพื่อให้เอเวอร์เรตต์ได้ปรับความเข้าใจกับอดีตภรรยา แต่แล้วทั้งสามต่างแปลกใจเมื่อเพลงของพวกเขากลับเป็นที่นิยม ผู้ว่าฯ แป๊ปปี โอดอนแนล (Pappy O' Daniel) ที่กำลังหาเสียงแข่งกับ โฮเมอร์ สโตคส์ (Homer Stokes) จึงฉวยโอกาสสร้างคะแนนนิยมให้กับตนเองด้วยการอภัยโทษให้นักโทษทั้งสาม เอเวอร์เรตต์จึงกลับไปคืนดีกับภรรยา และใช้ชีวิตร่วมกันอีกครั้ง

5.8.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *O Brother, Where Art Thou?*

5.8.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) โครงเรื่องของหนังดำเนินไปตามลำดับเวลา โดยร้อยเรียงเหตุการณ์และอุปสรรคที่เกิดขึ้นในระหว่างการเดินทางเพื่อให้ตัวละครได้เรียนรู้และ

พัฒนาตนเอง มีลักษณะคล้ายกับหนังประเภท Road Movies แม้พี่น้องโคเอนจะระบุว่าอ้างอิงโครงเรื่องมาจากมหากาพย์ของกรีกเรื่อง The Odyssey ของ Homer ที่เล่าการเดินทางกลับบ้านของตัวละครเอก แต่ฉบับหนังมีการเปลี่ยนแปลงตัวละครให้เข้ากับรูปแบบเฉพาะตัวของพี่น้องโคเอน และวิพากษ์วิจารณ์สังคมของอเมริกาในช่วงเศรษฐกิจตกต่ำด้วย

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพการทำงานสร้างถนนของนักโทษโดยมีเจ้าหน้าที่คอยควบคุม ก่อนจะเผยให้เห็นการหลบหนีเจ้าหน้าที่ตำรวจของนักโทษทั้งสามเพราะต้องการชุดสมบัติที่ฝังอยู่

หนังพัฒนาให้เห็นอุปสรรคมากมายที่พวกเขาต้องเผชิญในการเดินทาง ไม่ว่าจะเป็นการถูกญาติของพี่ทฤษฎี การตามล่าของนายอำเภอ การถูกคนขายคัมภีร์ไบเบิลทำร้าย ล้วนแล้วแต่สั่นคลอนความสัมพันธ์ของพวกเขา ในขณะที่เดียวกันก็นำเสนอมิตรภาพของเพื่อนที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขด้วยกัน

เรื่องราวดำเนินมาถึงจุดสูงสุดเมื่อพวกเขาถูกกลุ่มนายอำเภอจับกุมระหว่างเดินทางไปค้นหาแหวนแต่งงานที่บ้านของเอเวอร์เรตต์ หนังเผยให้เห็นความหวาดกลัวของมนุษย์อย่างเอเวอร์เรตต์ที่ยอมทำทุกอย่าง แม้แต่ขอร้องพระเจ้าที่เขาเคยมองว่าเป็นความเชื่อมมาย

เรื่องราวจบด้วยเอเวอร์เรตต์และเพื่อนๆ รอดชีวิตจากน้ำท่วมเพราะทางการปล่อยน้ำจากเขื่อน และเอเวอร์เรตต์กลับไปคืนดีกับภรรยา พร้อมหน้าด้วยลูกๆ ทั้งเจ็ดคนอีกครั้ง

สำหรับโครงเรื่องของหนังเรื่องที่ 8 นี้จะเห็นจุดที่เหมือนกันกับหนังที่ผ่านมาคือแผนการที่ผิดพลาด อันเกิดมาจากความเข้าใจผิดของตัวละคร แต่จุดที่เปลี่ยนไปในโครงเรื่องก็คือหนังหันมาให้ความสำคัญกับหนัง Road Movies ซึ่งมุ่งเน้นมิตรภาพและความสัมพันธ์ของเพื่อนมากกว่าแผนอาชญากรรมเหมือนที่แล้มาแล้ว

5.8.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องของหนังคือการนำเสนอมิตรภาพของเพื่อนทั้งสามคน ซึ่งไม่ได้สนิทสนมกันมากในตอนแรก การได้ใช้ชีวิตและเผชิญอุปสรรคร่วมกันทำให้พวกเขาต่างเรียนรู้ข้อดีและข้อเสีย จนสามารถผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆ และสมหวังในที่สุด

5.8.1.3 ตัวละคร (Character) แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอมิตรภาพระหว่างเพื่อน ทว่าความโดดเด่นของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องกลับเน้นที่เอเวอร์เรตต์มากที่สุด

เอเวอร์เรตต์ (Everett) เป็นคนที่เชื่อมั่นในตัวเองสูง มีวาทศิลป์เป็นเลิศ ชอบแสดงความเป็นผู้นำและเจ้าแผนการ แต่ลักษณะนิสัยดังกล่าวนี้เองกลับชักนำให้เพื่อนนักโทษทั้งสองคนต้องประสบความยากลำบาก อีกทั้งเอเวอร์เรตต์ยังเป็นคนปากไม่ตรงกับใจ เขาบอกว่าไม่เชื่อเรื่องของพระเจ้า ทว่าในห้วงเวลาแห่งความเป็นความตาย เขากลับร้องหาพระเจ้า แม้ว่าภายหลังจากรอดชีวิต เขาจะแสดงออกว่าศรัทธาดังกล่าวเป็นเรื่องมงายก็ตาม นอกจากนั้นเอเวอร์เรตต์ยังเป็นหัวหน้าครอบครัวที่พยายามสร้างฐานะความเป็นอยู่ที่ดีให้แก่ครอบครัว แต่เขากลับดำเนินชีวิตผิดวิธี ไม่ว่าจะเป็นการว่าความโดยใช้ใบอนุญาตปลอม หรือการคิดจะทำอาชีพหมอฟันด้วยการปลอมใบประกอบอาชีพ โดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกของภรรยาที่ต้องการความมั่นคง และปลอดภัยในชีวิตครอบครัวมากกว่าหัวหน้าครอบครัวที่ไม่รู้จักโต

5.8.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นหนังเรื่องแรกของพี่น้องโคเอนที่ใช้การถ่ายภาพในระบบจอกว้าง (Widescreen) โดยถ่ายทำในอัตราส่วนกรอบภาพ (แนวนอน : แนวตั้ง) 2.4 : 1 เพราะต้องการแสดงถึงความกว้างใหญ่ไพศาลของพื้นที่และเรื่องราวที่เป็นมหากาพย์ (Fisher, 2000: 40) รวมทั้งอาศัยเทคนิคทางภาพยนตร์อื่นๆ เพื่อเสริมความเป็นตลกร้าย ดังนี้

- **การใช้สี** : เรื่องราวในหนังเล่าย้อนกลับไปในช่วงทศวรรษ 1930 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยอเมริกาตกอยู่ในภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ (The Great Depression) ความยากจนครอบคลุมไปทั่วประเทศ ภาพที่นำเสนอจึงมีลักษณะซีดจาง ผิดธรรมชาติ โดยลดความเข้มของสีลงหรือให้มีลักษณะไม่อิ่มตัวของสี (Desaturated Color) ซึ่งเดวิดคินส์ระบุว่าพี่น้องโคเอนต้องการภาพที่มีลักษณะ “แห้งแล้ง เต็มไปด้วยฝุ่นและร้อนจัด” (Fisher, 2000: 38) เทคนิคดังกล่าวไม่เพียงช่วยสร้างภาพย้อนยุคเท่านั้น แต่ยังสะท้อนสภาวะแร้นแค้นของพื้นที่และจิตใจของผู้คนที่ไร้ความหวังต่อชีวิตและความเป็นอยู่ อันสืบเนื่องมาจากเศรษฐกิจตกต่ำและสภาพดินฟ้าอากาศแปรปรวน



รูปที่ 5.40 ภาพการใช้เทคนิคสีเพื่อสื่ออารมณ์และความหมายของเรื่อง

ในรูปที่ 5.40 นักโทษทั้งสามคนหลบหนีผู้คุม โดยอาศัยรถลากของชายตาบอด เพื่อไปแสวงหาทรัพย์สมบัติและโอกาสในชีวิต ดังที่พิทหวังจะเป็นเจ้าของกิจการ เดลมาร์ก็ปรารถนาได้ถอนที่ดินคืน ในขณะที่เอเวอร์เรตต์ก็อยากหวนกลับไปใช้ชีวิตกับครอบครัวอีกครั้ง ทั้งสามอาศัยรถลากของชายตาบอดคนหนึ่งไปตามเส้นทางที่มุ่งไปตามทางรถไฟ ชายตาบอดแปลกหน้าทำนายว่าพวกเขาจะเจออุปสรรคมากมายกว่าจะได้สมความปรารถนา จากรูปมีการใช้เส้นตรงแบ่งพื้นที่และจัดวางตรงกลางกรอบภาพในลักษณะของเส้นที่พุ่งไปยังข้างหน้าโดยไม่เห็นจุดสิ้นสุด ลักษณะดังกล่าวนี้ปรากฏอยู่หลายฉากในหนังซึ่งช่วยรองรับความหมายของการผจญภัย และเรียนรู้ชีวิตแบบหนัง road movie ได้อย่างดี นอกจากนี้ข้อสังเกตอีกประการคือหนังใช้ฉากที่มีลักษณะเป็นภูมิประเทศกว้างใหญ่ไพศาล และแบ่งสัดส่วนในกรอบภาพราว 2 ใน 3 อีกครั้งเหมือนที่เคยใช้ในหนังเรื่องก่อนหน้า ซึ่งไม่เพียงเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของโคเอนแล้ว แต่ยังอุปมาได้ถึงอนาคตที่คาดเดาไม่ได้ของทั้งสาม

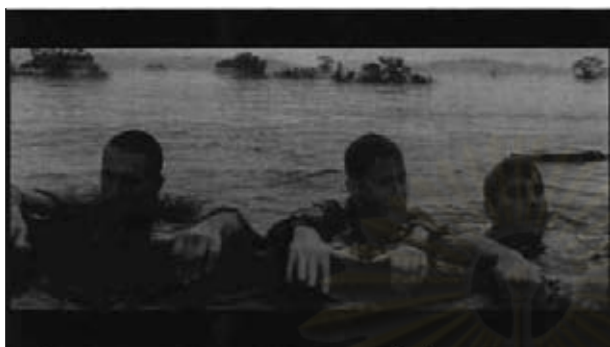
- มุมกล้อง : เนื่องจากเอเวอร์เรตต์เป็นคนที่มีเชื่อมั่นในตนเองสูง และมักจะดูแคลนคนที่ศรัทธาในพระเจ้า อาทิ เพื่อนสองคนที่มงายพิธีศีลจุ่ม (Baptism) ทว่าเมื่อเอเวอร์เรตต์กับเพื่อนถูกนายอำเภอจับกุมตัวและเตรียมจะถูกแขวนคอ เอเวอร์เรตต์กลับเป็นคนแรกที่คุกเข่าขอชีวิตจากพระเจ้า หนังใช้กล้องมุมสูง (high angle) เพื่อลดคุณค่าและสร้างความรู้สึกว่าตัวละครมีความต่ำต้อยและไม่อาจต่อกรกับผู้อำนาจอย่างพระเจ้าได้ (ในรูป 5.41) มุมกล้องดังกล่าวแทนสายตาของพระเจ้าและคนดูที่หัวเราะขันความหยิ่งทะนงของเอเวอร์เรตต์ เพราะพระเจ้าที่เขาปฏิเสธมาโดยตลอดกลับเป็นทางเลือกเพียงทางเดียวที่ช่วยให้เอเวอร์เรตต์รอดชีวิต



รูปที่ 5.41 ภาพกล้องมุมสูง ที่สะท้อนภาพความต่ำต้อยค่าของตัวละคร

นอกจากความต่ำต้อยต่ำของมนุษย์แล้ว คำสอนเรื่องของบาปยังถูกนำมาเชื่อมโยงในหนังทั้งในรูปแบบของเพลงกอสเปล (Gospel) หรือเพลงประสานเสียงซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาในพิธีศีลจุ่มและความเชื่อเรื่องวันสิ้นโลกที่พระเจ้าจะสร้างโลกใหม่ โดยขจัดคนบาปด้วยการปล่อยให้น้ำท่วมโลก ถูกหยิบมาใช้ในการล้อเลียนตัวละคร และเปรียบเทียบว่าน้ำคือการปิดป่าสิ่งชั่วร้ายให้หันไป ซึ่งจะ

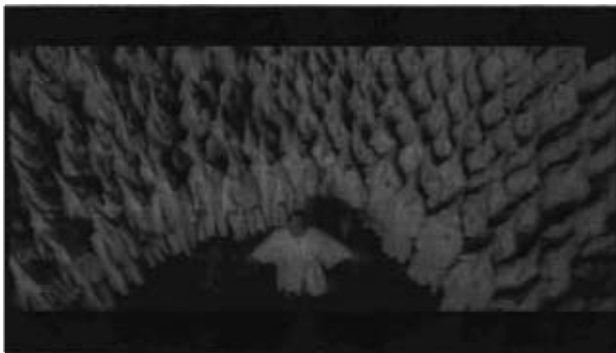
เห็นภาพความแตกต่างของสีระหว่างก่อนน้ำท่วม มีลักษณะซีดจาง แห้งแล้ง ทว่าจากหลังจากที่เอเวอร์เรตต์คุกเข่า ยอมก้มหัวให้พระเจ้าแล้ว น้ำก็เริ่มไหลท่วมพื้นที่โนไรรี่ฝ่ายและช่วยให้เอเวอร์เรตต์กับเพื่อนรอดชีวิต ส่วนกลุ่มนายอำเภอซึ่งเป็นคนบาปกลับเสียชีวิตทั้งหมด



รูปที่ 5.42 ภาพการใช้โทนสีเย็น เพื่อสื่อความหมายของภาพ

หนังจำลองภาพการเกิดใหม่ของทั้งสามคน โดยเปลี่ยนโทนสีภาพจากร้อนสู่เย็น (ในรูป 5.42) ภาพของโลงศพที่พวกเขาเกาะไว้และโทนสีภาพที่เปลี่ยนไป สื่อความหมายถึงการฟื้นคืนชีพอีกครั้งของทั้งสามอันเป็นผลมาจากการยอมรับอำนาจของพระเจ้า ในขณะที่เดียวกันการปล่อยน้ำเพื่อทำเขื่อนผลิตกระแสไฟฟ้าก็คือจุดเริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงภาคใต้สู่ความเจริญเพราะในอดีตดินแดนทางใต้ส่วนใหญ่ทำการเกษตรกรรมเนื่องจากมีสภาพพื้นที่ที่กว้างใหญ่ ประกอบกับการมีทาสทำให้พื้นที่ทางใต้ถูกตีตราว่าล้าหลัง (โกวิท วงศ์สุรวัฒน์, 2553: 78) ส่วนพื้นที่ทางตอนเหนือกลับเจริญรุดหน้าเพราะเทคโนโลยีและอุตสาหกรรม ดังนั้นการมีเขื่อนจึงเป็นใบเบิกทางสู่ความเปลี่ยนแปลงของภาคใต้ ดังที่เอเวอร์เรตต์ระบุว่าดินแดนนี้จะเจริญขึ้นเพราะมีกระแสไฟฟ้า แต่จะได้ใช้ก็ต่อเมื่อเสียเงินแล้วเท่านั้น หนังสือให้เห็นว่าสิ่งที่ตามมาพร้อมกับความเจริญไม่ใช่แค่ความทันสมัยเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสภาพสังคมที่ยึดเงินตราเป็นสำคัญด้วย

อย่างไรก็ตามนอกเหนือจากกล้องมุมสูงแล้ว ภาพของพระเจ้าที่ถ่ายทอดผ่านมุมกล้องยังถูกนำมาล้อเลียน เย้ยหยันกลุ่มคูลูกซ์แคลน ซึ่งเป็นกลุ่มคนหัวรุนแรงที่มีความเชื่อเรื่องความเป็นเลิศของคนผิวขาว (สมร นิติทัศน์ประภาศ, 2553: 216) กำลังประกอบพิธีบูชาวิญญาณคนผิวสีต่อหน้ากางเขนไฟ หนังสือดตีความรุนแรงอันไร้เหตุผลของพิธีกรรมดังกล่าวด้วยความรุนแรงชนิดตาต่อตาฟันต่อฟัน กล่าวคือในขณะที่ทอมมี นักดนตรีผิวสีรอดพ้นจากการบูชาวิญญาณ เซลล์แมนซึ่งเป็นหนึ่งในสมาชิกของกลุ่มกลับถูกรอกตายด้วยกางเขนไฟ (ในรูป 5.43)



รูปที่ 5.43 มุมกล้องสายตาพระเจ้า (God's Eye View) เพื่อยับยั้งชะตากรรมของตัวละคร

หนังไม่เพียงบอกเป็นนัยว่าศรัทธาของกลุ่มคลุคัลท์แคลนเป็นสิ่งผิดทำนองคลองธรรม แต่ยังยับยั้งว่าการกระทำโหดร้ายของพวกเขาต้องถูกชำระโทษโดยพระเจ้า ซึ่งไม่กางเขนไฟเปรียบได้กับสัญลักษณ์ของกลุ่ม ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสัญลักษณ์แทนถึงพระเจ้าด้วย ฉากนี้หนังเลือกใช้มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า (God's eye view) เพื่อสื่อถึงชะตากรรมของตัวละครที่ตกอยู่ในสภาวะไร้อำนาจ และไม่อาจขัดขืนการลงโทษดังกล่าวได้ นอกจากนั้นการใช้สีแดงอมส้ม ซึ่งจัดเป็นสีที่สื่อถึงอันตรายในแนวคิดของคนตะวันตกยังบ่งบอกถึงชะตากรรมของกลุ่มคลุคัลท์แคลนอีกด้วย

จะเห็นได้ว่าขอบของภาพในหนังเรื่องนี้เพิ่มเทคนิคของภาพยนตร์เข้ามาในเรื่องของการลดความเข้มข้นของสี (Desaturated Color) ลง แต่สไตล์ภาพในแบบฉบับของโคเอนตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องแรกจนถึงเรื่องนี้ที่ยังคงปรากฏอยู่ก็คือมุมกล้องที่มีลักษณะยับยั้ง และฉากเว้งว่างของภูมิประเทศซึ่งช่วยสื่อความหมายที่แตกต่างกันไปในเรื่องแต่ละเรื่อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.8.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง “O Brother, Where Art Thou?”

ชื่อของภาพยนตร์เรื่องนี้นำมาจากชื่อของบทภาพยนตร์ที่ปรากฏในหนังสือของ เพรสตัน สเตอร์จ (Preston Sturges) เรื่อง *Sullivan's Travel* (1941) ซึ่งเป็นเรื่องของ ชัลลิเวน นักเขียนบทชื่อดังที่อยากเขียนบทหนังที่สะท้อนถึงชนชั้นล่าง เขาจึงปลอมตัวเป็นคนพเนจรและได้พบกับปัญหาความยากจนในหลายรูปแบบ หนังสจบลงด้วยบทหนังที่เขียนสำเร็จของชัลลิเวนและการได้พบความรักจากการเดินทางครั้งนี้ ในขณะที่ *O Brother, Where Art Thou?* ก็มีการผสมผสานแง่มุมเรื่องความยากลำบากและชนชั้นเหมือนบทหนังของชัลลิเวนเช่นกัน แต่ตัวละครไม่ใช่ชนชั้นกลางร่ำรวย มีชื่อเสียงแต่อย่างใด ทว่าเป็นเพียงชนชั้นล่างที่พยายามประคับประคองชีวิตให้ผ่านพ้นความยากลำบาก ภาพสะท้อนดังกล่าวเชื่อมโยงกับลักษณะตลกร้ายที่ปรากฏในหนังดังต่อไปนี้

5.8.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด** : หนังสใช้โครงเรื่องที่หักมุมและแผนการที่ผิดพลาด ดังที่เดลมาร์และพีทวางแผนไปขูดเงิน แต่ทุกอย่างกลับพลิกผันเพราะเขากลับโด่งดังเป็นที่นิยมของประชาชนและเงินดังกล่าวก็ไม่มีอยู่จริง ในขณะที่เดียวกันหนังก็ตัดสลับให้ผู้ชมเห็นความยากลำบากต่างๆ ของพวกเขา กับภาพของผู้ฟังที่ชื่นชมและตามหาอัลบั้มเพลงของพวกเขาราวกับถูกไซโคเซตากลั่นแกล้ง ในขณะเดียวกันก็ปล่อยให้ผู้ชมผูกพันและร่วมลุ้นไปกับการผจญภัยของพวกเขา เพื่อเรียนรู้และทำความเข้าใจชีวิต โดยใช้ดนตรีและบทเพลงประกอบในหนังมากจนกล่าวได้ว่าดนตรีคือส่วนประกอบหนึ่งที่ช่วยลดทอนความจริงจางของประเด็นการเมือง และสังคมในหนังให้เบาบางลง แต่ก็ยังไม่อาจจัดว่าหนังเรื่องนี้คือ ภาพยนตร์เพลง (Musical) ด้วยองค์ประกอบที่แตกต่างจากหนังเพลงในอดีต ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง รวมทั้งมีส่วนในการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร การร้องเพลงในช่วงจังหวะเวลาที่เหมาะสม (กฤษดา เกิดดี, 2547: 105) ทว่า *O Brother, Where Art Thou?* กลับมุ่งเน้นโครงเรื่องไปที่การเดินทางของผู้ชายกลุ่มหนึ่ง ที่ต้องประสบความยากลำบาก ในขณะเดียวกันก็สะท้อนภาพความยากจน ชนชั้นและการแบ่งแยกสีผิวที่เกิดขึ้นในสังคม ไม่ได้เน้นการเต้นรำหรือร้องเพลงเป็นองค์ประกอบหลัก

นอกจากนั้นดนตรีในหนังยังใช้เป็นเครื่องมือในการล้อเลียน เสียดสีด้านมืดของมนุษย์ ดังจะเห็นได้จากพิธีกรรมของกลุ่มคลุคัลค์แคลน หรือความตั้งใจของตำรวจในการลงโทษกลุ่มของเอเวอร์เรตต์ด้วยการแขวนคอ ก็ล้วนแต่ใช้ดนตรีที่มีเนื้อหาขมขื่นและเนื้อเพลงที่สื่อถึงความตาย เช่นเพลง

“Lonesome Valley” และ “In the Jailhouse Now” หรือแม้แต่เพลงที่ทำให้วงซอกกี บอททอม บอยส์ โด่งดังอย่างเพลง “Man of Constant Sorrow” ก็ล้วนเกี่ยวข้องกับความโศกเศร้า การถูกคุมขัง และความตายด้วยกันทั้งสิ้น ดนตรีและเพลงประกอบจึงกลายเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสะท้อนแก่นของ ตลกร้ายที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความตายและความร้ายกาจของมนุษย์ได้อีกรูปแบบหนึ่ง

5.8.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : หนึ่งเล่นตลกกับสีหน้าท่าทาง (Manner) ของตัวละครหลักทั้งสามคน อาทิ เอเวอร์เรตต์มีนิสัยหยิ่งทะนง เชื้อมั่นในตนเอง แต่ก็มีด้านที่มีความเป็นผู้หญิงสูง เขามุ่งมั่นกับการทำผมให้ได้ทรง แม้แต่ตอนนอนก็ต้องใส่ตาข่ายคลุมผม หนึ่งจึงใช้รูปลักษณะดังกล่าวมาสร้างอารมณ์ขัน และการที่เขาชอบทาน้ำมันใส่ผมนี้เองก็กลับกลายเป็นเบาะแสให้กลุ่มนายอำเภอตามหาตัวพวกเขาได้ ทางด้านพีทก็หลงใหลผู้หญิงจนทำให้เขาถูกจับส่งนายอำเภอและถูกซ้อมปางตาย หนึ่งเล่นกับสีหน้าท่าทางกริธร้องของพีทเมื่อโดนตำรวจเขียน ซึ่งมีลักษณะขบขันมากกว่าเจ็บปวด ในขณะที่เดลมาร์กลับเป็นตัวละครที่มึนงงและไร้เดียงสาไม่ต่างจากเด็ก โดยเฉพาะสีหน้าเหลือหลาตาโต เอียงคอ นอกจากนี้ตัวละครรูปร่างใหญ่โตและโหดเหี้ยมซึ่งพบเห็นอยู่หลายครั้งในหนังของพี่น้อง โคนเอนก็ปรากฏซ้ำในบุคลิกของเซลล์แมนตาเดียวผู้ตะกละและโหดเหี้ยม เขาหลอกล่อและทำร้าย เอเวอร์เรตต์และเดลมาร์เพราะหวังเงิน โดยเฉพาะฉากที่เขาหลอกขายคัมภีร์ไบเบิล และหักท่อนไม้ทุบเดลมาร์ เอเวอร์เรตต์กลับทำหน้าเหลือหลา เอียงคอสงสัย ไม่ตระหนักถึงอันตรายที่กำลังเกิดขึ้น หนึ่งจึงอาศัยทั้งบุคลิกท่าทางของตัวละคร และนิสัยพิลึกมาสร้างอารมณ์ขัน รวมถึงสะท้อนความโหดเหี้ยมของมนุษย์ได้อีกรูปแบบหนึ่ง

- **สถานการณ์ (Situation)** : สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้ .

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick)** : อารมณ์ขันตลกร้ายที่เกิดจากตลกเจ็บตัวในหนังของพี่น้องโคนเอนผสมความรุนแรงที่มักจะเลือดตกยางออก หรือไม่กี่บาดเจ็บแบบสาหัสเสมอ สำหรับเรื่องนี้แม้การเจ็บตัวของตัวละครจะไม่ได้ร้ายแรงถึงขั้นเลือดซึม แต่หนังก็อาศัยการเจ็บตัวผสมความอลหม่าน วุ่นวายสอดแทรกเพื่อสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ได้แก่ฉากที่พีทโยนคอปไฟใส่พื้น ซึ่งมีน้ำมันราดอยู่ ทำให้รถตำรวจซึ่งจอดบริเวณนั้นมีลักษณะไม่ต่างจากตุ๋นข้าวโพดคั่ว ส่งผลให้บรรดาตำรวจทั้งหลายหลบกันจ้าละหวั่น หรือฉากที่โจรหน้าอ่อนหันไปยิงวัวและรถตำรวจก็ชนวัวล้มคว่ำ ซึ่งเป็นฉากที่ผสมผสานความรุนแรง และตีแผ่ความร้ายกาจของมนุษย์ออกมาในรูปแบบของอารมณ์ขันอีกแบบหนึ่ง

2. *สถานการณ์เสียดสี (Satire)* : หนังสืออารมณ์ขันตลกร้ายในการตีแผ่ปัญหาการแบ่งแยกสีผิวในอเมริกาผ่านกลุ่มคลุคัลซ์แคลน (Klu Klux Klan) โดยล้อเลียนผ่านพิธีบูชาญที่มีลักษณะคล้ายกับฉากเต้นรำในป่าลึกแห่งหนึ่ง และเสียดสีความโหดร้ายของกลุ่มคนที่ไว้มนุชยธรรมให้ต้องรับผลการกระทำด้วยชีวิตของตนเอง หนังสือไม่เพียงเย้ยหยันศรัทธาที่เต็มไปด้วยอคติ แต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงกฎแห่งกรรมที่พวกเขาต้องเผชิญจากสิ่งที่ตัวเองศรัทธา ซึ่งก็คือกางเขนไฟนั่นเอง

นอกจากนั้นหนังสือยังเย้ยหยันภาพของนักการเมืองที่คิดถึงประโยชน์ส่วนตน ผ่านการเดินทางของเอเวอร์เรตต์ ไม่ว่าจะเป็แผนการหาเสียงกับประชาชนของผู้ว่าฯ แปปบี้ โอเดเนี่ยลที่เน้นกระจายเสียงในคนหมู่มาก แต่กลับละเลยกลุ่มของเอเวอร์เรตต์ที่มีลักษณะยากจน ในขณะที่โฮเมอร์ สโตคส์ ผู้สมัครเข้าชิงตำแหน่งผู้ว่าการรัฐฯ ก็สร้างภาพความใสสะอาดของตนเองด้วยการกวาดล้างคอร์รัปชัน แต่ตัวเขากลับเป็นผู้นำขบวนการไต่ดินคลุคัลซ์แคลนที่ทำร้ายประชาชนเสียเอง รวมถึงล้อเลียนภาพความเจ้าเล่ห์ของนักการเมืองอย่างผู้ว่าฯ ที่ฉวยโอกาสหาเสียงกับวงดนตรีของเอเวอร์เรตต์เมื่อสโตคส์ เหลียงพล้ำและเห็นว่าประชาชนนิยมในตัวนักร้องกลุ่มนี้ ดังนั้นภาพของนักการเมืองที่น่าเสอในหนังสือไม่ใช่การชี้หน้าว่าใครผิดใครถูก แต่เป็นการเสียดสีว่าไม่มีนักการเมืองที่ขาวสะอาด แต่ขึ้นอยู่กับใครเป็นคนที่ต่างพร้อมน้อยที่สุดต่างหาก

5.8.1.5.3) บริบททางสังคม

หนังสือย้อนเวลากลับไปในทศวรรษ 1930 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยอเมริกาประสบภาวะเศรษฐกิจตกต่ำทั่วประเทศ (The Great Depression) ภาพความยากจน และความบีบคั้นในชีวิตปรากฏอยู่ทั่วไป คนอเมริกันในเมืองใหญ่ขาดทุนจากการขายสินค้าไม่ได้ และการล้มละลายของตลาดหุ้น เพราะคนอเมริกันทุกอาชีพนิยมออมทรัพย์เพื่อสะสมซื้อหุ้นไว้เป็นหลักทรัพย์ของครอบครัว การล้มละลายของตลาดหุ้นครั้งนี้เป็นทั้งการเร่งและเป็นจุดเริ่มต้นให้คนอเมริกันต้องเผชิญหน้ากับสภาพเศรษฐกิจตกต่ำอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน ประกอบกับสภาพดินฟ้าอากาศที่แปรปรวนในภาคใต้และภาคตะวันออกเฉียงใต้ในค.ศ. 1930 (สมร นิติทัศน์ประภาศ, 2553: 284 – 287) ทำให้ภาคใต้ที่ประกอบอาชีพเกษตรกรรมเป็นหลักต้องประสบกับความลำบาก

O Brother, Where Art Thou? จำลองภาพความยากแค้นของคนในมลรัฐทางใต้อย่างมิดซิสซิปปีในช่วงเวลานั้นผ่านการเดินทางของนักโทษทั้งสามคน ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจนี้คุกของพีท ทั้งที่เหลือโทษเพียงแค่สองอาทิตย์ เพราะต้องการมีร้านอาหาร จะได้ทานอาหารโดยไม่เสียเงิน เดลมาร์อยากได้ถอนที่ดินคืน เอเวอร์เรตต์ก็ปรารถนาอาชีพหน้ามีตาในวงสังคม ภรรยาของเอเวอร์เรตต์ก็

ต้องการสามี่ที่มีฐานะมันคงและมีชื่อเสียง ในขณะที่เดียวกันนั้นก็สะท้อนให้เห็นพิษภัยของความยากจนข้นแค้นที่ส่งผลให้ญาติพี่น้องทยอยตาย อย่างไรก็ดีตามภาพความเดือดร้อนของประชาชนทั้งหลายกลับถูกนำมาเปรียบเทียบกับนักการเมืองที่มีความเป็นอยู่สุขสบาย และพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตนเองได้อยู่ในอำนาจ อาทิ การพำพระรณนาถึงการสูญเสียตำแหน่งผู้ว่าฯ ให้กับคู่แข่งอีกคนหนึ่ง ในอนาคต มากกว่าการคำนึงถึงชีวิตและปากท้องของประชาชน

แม้ *O Brother, Where Art Thou?* ภาพยนตร์ลำดับที่ 8 ของพี่น้องโคเอนอาศัยองค์ประกอบของดนตรีและมุขตลกจากตัวละครเข้ามาช่วยลดทอนความจริงจังลง ทว่าหนังก็อาศัยองค์ประกอบเหล่านี้เพื่อเน้นย้ำถึงความตลกร้ายของคนที่ไม่เห็นชีวิตของมนุษย์เป็นเรื่องไม่สำคัญ พร้อมทั้งนำเสนอความเชื่อทางศาสนาที่มีเส้นกั้นระหว่างความมกมายกับความจริง ซึ่งคำสอนทางศาสนาเป็นประเด็นที่ถูกนำเสนออย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกในหนังของพี่น้องโคเอน และถูกนำเสนอในลักษณะล้อเลียนมากกว่าความศรัทธา ในขณะที่ประเด็นอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมก็ยังคงถูกนำมาผลิตซ้ำ พร้อมสอดแทรกอารมณ์ขันตลกร้ายเช่นเคย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.9 ภาพยนตร์เรื่อง *The Man Who Wasn't There* (2001)

เอ็ด เครน (Ed Crane) ช่างตัดผมผู้มีนิสัยเยียบขีมิ เขาใช้ชีวิตอย่างเรียบง่ายในเมืองแห่งหนึ่งกับ ดอริส (Doris) ภรรยาซึ่งเป็นเลขาเจ้าของห้าง เอ็ดกับภรรยามีความสัมพันธ์ที่ค่อนข้างห่างเหินตรงข้ามกับความสัมพันธ์ของดอริสกับบิกเดฟ (Big Dave) เจ้าของห้าง เอ็ดจึงคาดเดาว่าดอริสมีชู้ อย่างแน่นอน อย่างไรก็ตามเอ็ดพยายามมองข้ามเรื่องนั้นไป และใช้ชีวิตไปตามปกติเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

จนกระทั่งวันหนึ่งเขาได้รู้จัก เครห์ตัน ทอลลิเวอร์ (Creighton Tolliver) นักต้มตุ๋นซึ่งเล่าถึงโครงการชักแห่งให้ฟัง เอ็ดไม่ยอมใช้ชีวิตเป็นช่างตัดผมตลอดไป เขาจึงส่งจดหมายข่มขู่บิกเดฟให้มอบเงินให้ แลกกับการไม่เปิดโปงความสัมพันธ์ลับกับดอริส บิกเดฟตัดสินใจนำเงินที่โกงจากภรรยาให้เจ้าของจดหมาย ในขณะที่เอ็ดก็นำเงินดังกล่าวมอบให้นักต้มตุ๋นโดยไม่รู้ตัวตนถูกนักต้มตุ๋นหลอกไม่นานบิกเดฟก็ค้นพบว่าเจ้าของจดหมายคือเอ็ด และตั้งใจฆ่าเอ็ด ทว่าเอ็ดกลับเป็นฝ่ายปลั้งมือฆ่าบิกเดฟแทน แต่แล้วตำรวจกลับเข้าใจผิดว่าดอริสเป็นผู้ฆาตกรรมบิกเดฟ เพราะบัญชีที่เธอโกงบริษัท

ทางด้านเอ็ดที่เป็นฆาตกรตัวจริงกลับสงวนท่าที แม้ผู้คนรอบข้างพยายามให้คำแนะนำและช่วยเหลือดอริสแต่เอ็ดกลับไม่ปริปาก เอ็ดและแฟรงก์ก็หมดเงินไปกับค่านาย ททางด้านทนายก็เสียเวลาไปกับการสืบหาความจริงอยู่เนาน ทว่าในวันขึ้นศาลดอริสกลับฆ่าตัวตาย เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้แฟรงก์ติดเหล้า ในขณะที่เอ็ดกลับรู้สึกแปลกแยกและโดดเดี่ยว เอ็ดจึงพยายามชดเชยความผิดพลาดทั้งหมดด้วยการสนับสนุน เบอร์ตี้ ลูกสาวของวอลเตอร์ เพื่อนของเอ็ดให้ได้เรียนเปียโน เพราะเขาไม่ต้องการให้ใครมีชีวิตรูปแบบเขา

อย่างไรก็ตามความสามารถของเบอร์ตี้กลับต่ำกว่ามาตรฐานที่อาจารย์ดนตรีกำหนดไว้ เธอจึงไม่ได้รับคัดเลือก เอ็ดไม่พอใจมาก เบอร์ตี้เข้าใจว่าเอ็ดช่วยเธอเพราะหลงรัก เบอร์ตี้จึงพยายามใกล้ชิดเขา เอ็ดตกใจจึงขบถคิดว่า พอตื่นขึ้นมาเอ็ดพบว่าตนถูกจับข้อหาฆาตกรรมนักต้มตุ๋น รวมถึงคดีที่ผ่านมาก็ทยอยเปิดเผยตามลำดับ เอ็ดไม่อาจสู้คดีได้ เขาจึงต้องรับโทษประหารชีวิตด้วยการนั่งเก้าอี้ไฟฟ้าในที่สุด

5.9.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Man Who Wasn't There*

5.9.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ภาพยนตร์เรื่องนี้ดำเนินเรื่องตามสูตรสำเร็จของหนังฟิล์ม noir คลาสสิก โดยตัวละครผู้เป็นต้นเหตุของเรื่องราวฆาตกรรมปล่อยให้ค้นหาความอยากได้อย่างมีเข้าครอบงำจิตใจจนนำไปสู่เหตุการณ์เลวร้าย

หนังเปิดเรื่องในเมืองซานตา โรซา พร้อมเสียงบรรยายของ เอ็ด ผู้เล่าประวัติการเป็นช่างตัดผมในร้านที่เขยและชีวิตที่เรียบง่ายของเขากับดอริส ก่อนจะเผยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ห่างเหินของสามีภรรยาเพราะบิกเดฟเป็นมือที่สาม

เรื่องราวพัฒนาเข้าสู่โครงเรื่องหลักเมื่อเอ็ดพบกับนักต้มตุ๋นซึ่งเปรยเรื่องธุรกิจซั๊กแห้งให้ฟัง เอ็ดอยากเลื่อนสถานะตัวเองเป็นเจ้าของกิจการ เขาจึงส่งจดหมายขู่ว่าจะฟ้องเงินค่าปิดปากจากซั๊กของภรรยา ทว่าเงินจำนวนดังกล่าวกลับเป็นจุดเริ่มต้นของหายนะที่เขาควบคุมไม่ได้

หนังเข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่องราวเมื่อดอริสฆ่าตัวตาย แพรงก็กลายเป็นคนหมดอาลัยในชีวิต เอ็ดไม่เหลือใคร และรู้สึกผิดในสิ่งที่เขาทำลงไป เขาจึงพยายามชดเชยความผิดดังกล่าวด้วยการพาเบอร์ดีไปพบครูเปียโนที่เก่งกาจ ทว่ากลับได้รับการปฏิเสธ และระหว่างทางเกิดอุบัติเหตุขึ้นเสียก่อน

หนังคลี่คลายด้วยการถูกตำรวจจับข้อหาฆาตกรรม แต่เรื่องราวกลับพลิกผันและเข้าใจผิดว่าเขานักต้มตุ๋น และอยู่เบื้องหลังคดีความทั้งหมด ทำให้ดอริสกลายเป็นแม่พระ ทั้งที่ความจริงเธอก็เป็นหนึ่งในคนผิด สุดท้ายเอ็ดจึงต้องชดใช้ความปรารถนาที่ผิดที่ผิดทางของเขาด้วยการถูกประหารชีวิต

จากโครงเรื่องข้างต้นจะเห็นว่าหนังยังยึดลักษณะเฉพาะของพี่น้องโคเฮน ในเรื่องของแผนอาชญากรรม ความพลิกผันของเหตุการณ์ที่ไม่อาจควบคุมได้ โดยมีต้นเหตุมาจากความเข้าใจผิดของตัวละครเช่นเคย อีกทั้งหนังได้ย้อนกลับไปนำเรื่องราวฟิล์ม noir คลาสสิกมาใช้อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นเมื่อเทียบกับหนังฟิล์ม noir อย่าง *Blood Simple*, *Fargo* หรือ *The Big Lebowski* ก็ตาม

5.9.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) อาจกล่าวได้ว่าแก่นเรื่องของหนังคือการบอกว่าสิ่งที่มองเห็นภายนอกอาจไม่ใช่ความจริงเสมอไป สอดคล้องกับสิ่งที่ตัวละครสองตัวคือ บิกเดฟ และแพรงก็ถามเอ็ดถึงสองครั้งว่า “คุณเป็นคนยังไงกันแน่” (*What kind of man are you?*) เพราะทั้งสองคนล้วนไม่อาจ

คาดเดาความรู้สึกที่เอ็ดชอบไว้ได้ ไม่ต่างจากสิ่งที่นายพยายามบิดเบือนความจริงเพื่อช่วยลูกความให้พ้นผิด ทั้งที่ความจริงเป็นคนละเรื่องกัน

5.9.1.3 ตัวละคร (Character) หากพิจารณาจากลักษณะภายนอก เอ็ด มีความเชื่องช้า เรียบเฉย และไม่แสดงความรู้สึก ดังนั้นไม่ว่าตัวละครจะมีปฏิสัมพันธ์กับเขาอย่างไร เขาก็มักจะเป็นผู้รับฟังมากกว่าผู้พูด ทว่าหากพิจารณาลักษณะภายในจิตใจที่ผลักดันการกระทำของเขาแล้ว เอ็ดกลับเป็นตัวละครผู้กระทำและอยู่เบื้องหลังเรื่องราวทั้งหมด กล่าวคือ เอ็ด เป็นช่างตัดผมลำดับที่สองในร้าน เขาเป็นคนที่ไม่มี ความสำคัญในสายตาของภรรยา และไม่มีอำนาจต่อรองกับใคร ดังเช่นเขาถูกปฏิเสธไม่ให้เข้าร่วมในการทำสัญญาจำนองร้านกับธนาคาร ดังนั้นเอ็ดจึงอยากหลุดพ้นจากอาชีพช่างตัดผมที่ไร้ชีวิตชีวา เขาเป็นคนธรรมดาที่อยากได้รับการยอมรับ เขาจึงวางแผนขู่เรียกเงินเพื่อสร้างสถานะให้ตัวเองใหม่ ทว่าด้วยความโง่เขลาและเชื่อคนง่าย เงินที่นำไปลงทุนกับนักต้มตุ๋น จึงหายไปอย่างไร้ร่องรอย เหตุการณ์เลวร้ายอันเป็นผลจากการกระทำของเอ็ด ทำให้เขากลายเป็นคนนอกที่ไม่มีใครให้ความสนใจและไร้ตัวตนในสังคม สุดท้ายเอ็ดพบว่าความปรารถนาที่สลายเกินไปของเขานำมาแต่หายนะที่ทำลายแม้แต่ชีวิตของเขาเอง

5.9.1.4 ขนบของภาพ (Visual Convention) หนึ่งจำลองภาพออกมา 2 ลักษณะคือแบบสีขาวดำซึ่งฉายในอเมริกา และแบบสีซึ่งจัดจำหน่ายในต่างประเทศ สำหรับการถ่ายทำโรเจอร์ เดย์คินส์ ถ่ายทำในระบบฟิล์มสี แต่นำฟิล์มไปล้างเป็นสีขาวดำ เพื่อให้ภาพสื่อความหมายถึงด้านมืดของมนุษย์ และต้องการให้หนังมีลักษณะของฟิล์มขาวดำในทศวรรษ 1940 ในขณะที่ฟิล์มสีก็มีการลดระดับความอิ่มตัว หรือความเข้มของสี (Desaturated Color) ทำให้ภาพที่ออกมามีลักษณะคล้ายกับสีซีเปียซึ่งช่วยสนับสนุนลักษณะนิสัยของตัวละครหลักที่ไร้ชีวิตชีวา นอกจากนั้นหนังยังมีองค์ประกอบด้านอื่นที่ช่วยสนับสนุนความเป็นตลกร้าย ดังนี้

- การจัดแสง : หนึ่งจำลองภาพของหนังฟิล์มขาวดำ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับด้านมืดของตัวละคร และการถล่มถลายไปในเหตุการณ์ฆาตกรรมที่ยากจะควบคุม การจัดแสงที่นิยมในหนังฟิล์มขาวดำอย่างการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - Key Lighting) จึงถูกนำมาใช้

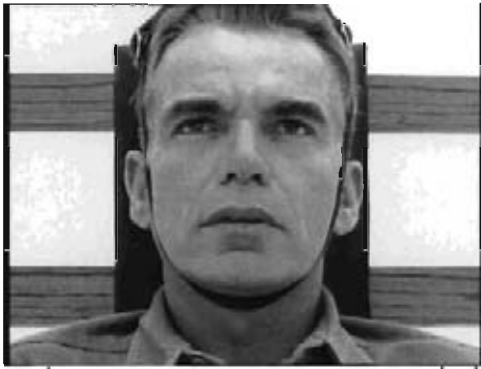


รูปที่ 5.44 การจัดแสงแบบมีดสลัว เพื่อสื่อถึงภาวะมีดบอดและหาทางออกไม่ได้

ในรูป 5.44 เป็นฉากในคอกที่นายพยายามหาทางคลี่คลายคดี โดยมีเอ็ดและดอริสนั่งอยู่คนละฝั่ง จะเห็นว่าหนังใช้การจัดแสงส่องมาจากด้านบนโดยล้อมตัวละครเป็นรูปทรงกลม ประกอบกับมีเส้นตรงพาดผ่านภายในวงกลม ดอริสกับเอ็ดตกอยู่ในวงล้อมเช่นเดียวกับนาย แต่ทั้งสองอยู่ภายใต้เงามืดมากกว่า ในขณะที่นายกลับยืนสู้แสงที่ส่องลงมา

การจัดภาพลักษณะดังกล่าวอธิบายชะตากรรมของตัวละครทั้งสามที่ตกอยู่ในวังวนของความสับสน มีดมนของเหตุฆาตกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งนายที่กำลังหาทางคลี่คลายคดี ดอริสก็ครุ่นคิดถึงความโชคร้ายที่ตัวเองไม่ได้ก่อ และเอ็ดก็ตกอยู่ในความมืดบอดของอำนาจเงินตรา แต่ก็ไม่สามารถหาทางออกจากปัญหายุ่งเหยิงนี้ได้ รวมถึงการบงบอกนายที่กำลังเฝ้ารอผู้กระทำผิดซึ่งถูกล้อมกรอบโดยรูปทรงกลม เส้น และการจัดแสงมีดสลัว เพื่อสื่อถึงตัวละครที่พ่ายแพ้ต่อกิเลสตัณหา ความโลภ และการตกอยู่ในสถานการณ์ที่หาทางออกไม่ได้

อย่างไรก็ตามในตอนท้ายเรื่องหนังเปลี่ยนจากการจัดแสงแบบมีดสลัวที่ปรากฏตลอดทั้งเรื่อง เป็นการจัดแสงที่เน้นปริมาณของแสงมากเกินไปจริง (Overexposure) และเปิดรับแสงให้กว้างกว่าปกติ ทำให้ภาพทั้งหมดขาวโพลน แสงที่สว่างจ้านั้นทำให้ตัวละครมีลักษณะเหนือจริงหรือตกอยู่ในฝันร้าย สอดคล้องกับชะตากรรมของเอ็ดที่กำลังถูกประหารชีวิต



รูปที่ 5.45 การจัดแสงแบบสว่างไสว เพื่อสื่อถึงชะตากรรมของตัวละคร

จากรูปที่ 5.45 หนึ่งใช้ภาพระยะใกล้ (Close-up) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจตรวจสอบปฏิกิริยาบนใบหน้าของตัวละคร จากรูปจะเห็นว่าเอ็ดเฟ่มองขึ้นด้านบน สายตาเลื่อนลอยเหมือนตกอยู่ในภวังค์ราวกับเขากำลังเตรียมตัวสู่โลกใหม่ที่เขาไม่รู้จัก ซึ่งจากก่อนหน้านั้นเอ็ดฝันได้พบกับจานบิน และจานบินนี้เองทำให้เขาเข้าใจตัวตนของเขาเองมากขึ้น ดังคำพูดที่เอ็ดระบุว่า เป็นโลกที่ทำให้เขาเข้าใจทุกอย่างมากขึ้น การจัดแสงแบบสว่างไสวจึงเป็นการเปลี่ยนผ่านเอ็ดจากโลกที่เขาเคยอยู่สู่โลกใหม่

- การจัดองค์ประกอบภาพ: ด้วยความที่ เอ็ด เป็นคนที่เก็บซ่อนความรู้สึกภายใต้สีหน้าเรียบเฉย ทำให้ตัวละครอื่นไม่สามารถคาดเดาความรู้สึกของเขาได้ ภาพที่ปรากฏจึงมีลักษณะของการเว้นระยะห่างระหว่างเขากับตัวละครอื่น



รูปที่ 5.46 – 5.47 การจัดองค์ประกอบภาพและพื้นที่เพื่อสื่อถึงจิตใจของตัวละคร

จากรูปที่ 5.46 คือภาพที่เอ็ดฝันถึงดอริสเมื่อเธอมีชีวิตอยู่ หนึ่งเว้นพื้นที่ของตัวละครทั้งสองให้มีระยะห่างกันคนละด้านของกรอบภาพ ประกอบกับใช้สีแดงจากชุดของดอริสตัดกับสีน้ำตาลจากชุดของเอ็ดเพื่อสื่อถึงลักษณะนิสัยและบุคลิกที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับดอริสที่อารมณ์ร้อน หมกมุ่นใน

เงินทองและตันทา ในขณะที่เอดกลับเฉื่อยชาและน่าเบื่อหน่าย ทั้งสองเป็นตัวละครที่แตกต่างกันอย่างสุดขีด นอกจากนี้ภาพของการเว้นระยะห่างของทั้งคู่ยังสื่อถึงความสัมพันธ์ที่สามภรรยาที่ห่างเหินกัน อย่างที่เอดบอกว่าเขารู้จักเธอเท่ากับวันแรกที่เจอกัน

ในขณะที่รูป 5.47 คือภาพที่เอดนั่งดูเบอร์ดีเล่นเปียโน ซึ่งเขาทำเป็นกิจวัตรทุกวัน ในภาพนี้จะเห็นถึงการเว้นระยะห่างที่ระหว่างเอดกับเบอร์ดีที่ค่อนข้างห่างเหิน จากรูปแม้จะเน้นภาพของเบอร์ดีเล่นเปียโนอยู่ด้านหน้า (Foreground) ของกรอบภาพ แต่ใจความสำคัญของภาพนี้กลับอยู่ที่เอด ซึ่งเป็นคนบรรยายเรื่อง การจัดภาพในลักษณะดังกล่าวอธิบายว่าในด้านหนึ่งเอดไม่อาจเปิดเผยความรู้สึกต่อเบอร์ดีได้ ในขณะที่เดียวกันการเว้นระยะห่างดังกล่าวก็ชี้ว่าเอดเองก็ไม่ปล่อยให้ตัวละครอื่นกล้ากรายเข้ามาในอาณาเขตที่เขาปกป้องตัวเองไว้เช่นกัน จะเห็นว่าทั้งเบอร์ดีและดอริสล้วนแต่มีระยะห่างจากเอดทั้งสิ้น ไม่มีใครเข้าถึงความรู้สึกของเอดได้ ซึ่งการเว้นระยะห่างในภาพก็ช่วยบอกความหมายที่หนังต้องการจะสื่อได้อย่างดี

นอกเหนือจากความมืดมนในจิตใจ และความรู้สึกที่ยากจะคาดเดาของมนุษย์แล้ว หนังยังใช้เทคนิคการถ่ายภาพแบบ Hi-Speed ด้วยการปรับเฟรมภาพจากปกติ 24 เฟรมต่อวินาทีให้มีเฟรมภาพมากกว่า 50 เฟรมขึ้นไป ส่งผลให้ตัวละครเคลื่อนไหวช้าลง (Slow Motion) เพื่อสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครผู้เล่าเรื่อง



รูปที่ 5.48



รูปที่ 5.49



รูปที่ 5.50



รูปที่ 5.51

รูปที่ 5.48 – 5.51 เทคนิคการถ่ายภาพแบบ Hi - Speed ซึ่งช่วยในการเล่าเรื่อง

จะเห็นว่าจากรูปที่ 5.48 – 5.51 เป็นฉากที่เอ็ดเดินทางกลับบ้านด้วยความรู้สึกหม่นหมอง หลังจากดอริสเสียชีวิตแล้ว เทคนิคของภาพแบบ Hi - Speed ถูกนำมาใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของเอ็ดซึ่งเป็นคนเขื่องช้า อีกทั้งการจัดให้ตัวละครเคลื่อนไหวสวนทางกับตัวละครอื่นที่พูดคุยสนุกสนาน แต่เขากลับเงิบขมขื่นราวกับอยู่ในโลกของตนเองก็ช่วยสะท้อนภาพความแปลกแยกของเอ็ด ประกอบกับหลังจากดอริสเสียชีวิต เอ็ดกลับยิ่งรู้สึกไร้ตัวตนและอ้างว้างกว่าตอนที่ภรรยายังมีชีวิตอยู่ การเล่าเรื่องด้วยเทคนิคด้านภาพจึงช่วยสื่อให้เห็นผลลัพธ์ของการปล่อยให้ความโลภ ความอยากได้ อยากมีครอบงำจิตใจ จนนำไปสู่หายนะ สุดท้ายเอ็ดจึงกลายเป็นคนไร้ตัวตน และไร้ค่าอย่างแท้จริง



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.9.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Man Who Wasn't*

There

หากย้อนกลับไปสำรวจชีวิตวัยเด็กของพี่น้องโคเอนจะพบว่าหนึ่งในสิ่งที่พวกเขาชื่นชอบมากที่สุดคือการอ่านนิยายสืบสวน และหนังฟิล์ม noir ที่ใจเอลระบุว่าโปรดปรานที่สุดคือ *The Maltese Falcon* (1941) ของ จอห์น ฮุสตัน (John Huston), *Double Indemnity* (1944) ของบิลลี วิลล์เดอร์ (Billy Wilder) และ *Detour* (1945) ของ เอ็ดการ์ จี. อัลเมอร์ (Edgar G. Ulmer) (Allen, 2006: 189) ซึ่งจะพบเห็นความชื่นชอบของเขาปรากฏอยู่ในหนังหลายเรื่องที่ผ่านมา จนกระทั่งมาถึง *The Man Who Wasn't There* คือหนังที่เขาทำขึ้นตอบสนองสิ่งที่เขาชื่นชอบในวัยเด็ก ทว่าสิ่งที่พวกเขาเสริมเข้าไปในหนังที่อิงชนบทหนังฟิล์ม noir ก็คือลักษณะตลกร้ายในแบบฉบับของเขา ดังต่อไปนี้

5.9.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด** : หนังของพี่น้องโคเอนยังคงสานต่อแนวทางของตนเองในเรื่องของแผนการที่เริ่มต้นจากจุดเล็กๆ ซึ่งในเรื่องนี้ก็คือธุรกิจซั๊กแห้ง เพราะเอ็ดเบือ่นายการเป็นช่างทำผมที่จำเจ เมื่อมีคนเสนอแผนธุรกิจเขาก็กระโจนเข้าไปอย่างไม่ไตร่ตรอง จนเกิดความผิดพลาด ความเข้าใจผิดซึ่งถูกเรียงร้อยเข้าด้วยกัน และซั๊กพาให้ตัวละครอื่นๆ ร่วมอยู่ในหายนะอย่างเกินควบคุม พร้อมนำพาไปสู่เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน อาทิ จากที่เจ้าหน้าที่ชันสูตรศพบอกเอ็ดว่า ดอริส ท้องได้สามเดือนตอนที่เสียชีวิต แต่เอ็ดกลับไม่ได้ตื่นเต้นหรือเสียใจ นอกจากตอบว่าเขาไม่ได้มีความสัมพันธ์ฉันท์สามีภรรยากับดอริสหลายปีแล้ว หนังพลิกความคาดหวังของผู้ชมให้พบเจอกับสิ่งที่ไม่คาดฝันไปเรื่อยๆ อันเกิดจากความเข้าใจผิด และตัวละครพิลึกพิลั่นที่เป็นแบบฉบับของพวกเขา

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : *The Man Who Wasn't There* ใช้โครงเรื่องแบบภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครที่ถูกต้อนหาครอบงำ จนถลำลึกเข้าไปในเหตุฆาตกรรม และอาศัยการจัดแสงแบบมืดสลัวเพื่อสนับสนุนความหมายของเรื่อง โดยหนึ่งในสาเหตุสำคัญก็คือการตกอยู่ภายใต้การครอบงำของเงินตรา กิเลสตัณหา และลักษณะนิสัยที่โง่เขลา ไม่รอบคอบของตัวละคร ดังจะเห็นได้จากการที่เอ็ดเพียงแค่อยากประสบความสำเร็จและเป็นคนสำคัญในสายตาของคนอื่น เขาจึงวางแผนหลอกเงินจากบิกเดฟ ทว่าเรื่องราวกลับบานปลาย เอ็ดหมดตัวกลายเป็นฆาตกรและสูญเสียทั้งภรรยา เพื่อนร่วมงาน และลงเอยด้วยความตายของตนเองในที่สุด

2. การสลับทบทาของตัวละคร : *The Man Who Wasn't There* ได้แรงบันดาลใจจากนิยายสืบสวนของเจมส์ เอ็ม. เคน นักเขียนนิยายนักสืบผู้แต่งคนเดียวกับ *Blood Simple* โดยโจเอลระบุว่า “งานของเคนอยู่ในใจของเรา เพราะว่าตัวละครในนิยายของเขาเป็นคนที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน” (Allen, 2006: 153) จะเห็นว่าตัวละครในหนังเป็นเพียงคนธรรมดา ที่สามารถทำสิ่งผิดพลาดได้ ดังเช่นเอ็ดเป็นเพียงช่างตัดผม แต่พี่น้องโคเอนก็เปลี่ยนให้ตัวละครที่มีบทบาทสามารถประสบความสำเร็จ และหลุดพ้นจากชีวิตจำเจ เขาไม่ใช่คนร่ำรวย มีฐานะอยู่ก่อนแล้ว

นอกจากนั้นหนังยังนำตัวละครประเภทหญิงร้าย ชายเลว จากขอบของหนังฟิล์ม noir มาใช้เหมือน *Blood Simple* ทว่าสำหรับ *The Man Who Wasn't There* หญิงร้ายชายเลวอย่าง ดอริส และบิกเดฟ ถูกสลับทบทาเป็นตัวละครผู้ถูกกระทำ ด้านหนึ่งพวกเขาทั้งสองมีความสัมพันธ์อันที่ซับซ้อนจริง แต่ก็ไม่ได้วางแผนฆ่าเอ็ดแต่อย่างใด ตรงข้ามบิกเดฟให้ความสนิทสนมเอ็ดเหมือนเพื่อนเสียมากกว่า ในขณะที่เอ็ดต่างหากกลับทำร้ายตัวละครหญิงร้ายชายเลวคู่นี้ให้ย่อยยับโดยไม่ได้ตั้งใจและไม่คาดคิดว่าผลที่ตามมาจะรุนแรงเกินควบคุมขนาดนี้

5.9.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : เอ็ด คือตัวละครที่สะท้อนด้านมืดของมนุษย์ที่ไร้อารมณ์ แต่อยากมีตัวตน เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม ทว่าความพยายามของเอ็ด นำพาให้สุดท้ายแล้วเขาไม่เหลืออะไรแม้แต่ชีวิต ไม่ต่างจากผีในสายตาของคนอื่น นอกจากนั้นหนังยังนำเสนอมอารมณ์ขันตลกร้ายจากทรงผมพิลึกพิลั่นของเครตัน โทลิเวอร์ ซึ่งหัวล้านแต่สวมวิกในฉากที่เขาจมน้ำตาย ตาเหลือกออกมา ซึ่งสร้างความรู้สึกสยองปนขบขันในเวลาเดียวกัน

- **บทสนทนา (Dialogue)** : บทสนทนาในหนังมีลักษณะของการล้อเลียนความโง่เขลาของมนุษย์ ดังเช่นฉากที่ทนายความสั่งห้ามไม่ให้เอ็ดเสนอความเห็นใดๆ เพราะกลัวเสียรูปคดีว่า “You’re a barber, you don’t know anything” ทั้งที่ความจริงแล้วเอ็ดคือคนที่อยู่เบื้องหลังแผนการทั้งหมดหนังสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากความไม่สอดคล้องกัน เพราะคำพูดดังกล่าวตรงข้ามกับการรับรู้ของผู้ชม ดังนั้นผู้ชมจึงไม่ต่างจากคนที่กุมความลับ อยู่เหนือทนายความและหัวเราะเยาะความอวดฉลาดของทนาย

- *สถานการณ์ (Situation)* : หนึ่งของพี่น้องโคเอนวิพากษ์วิจารณ์ความด้อยประสิทธิภาพของตำรวจมาตั้งแต่หนังยุคแรกๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง *Raising Arizona* ที่ตำรวจไม่สามารถตามหาเด็กได้ ใน *Miller's Crossing* ตำรวจกลับคอร์รัปชันและสนับสนุนมาเฟียเพราะเห็นแก่เงิน หรือใน *O Brother, Where Art Thou?* ตำรวจก็กลายเป็นคนโหดเหี้ยม ฆ่าคนโดยไม่เคารพกฎหมาย ในขณะที่ *The Man Who Wasn't There* ก็เสียดสีประสิทธิภาพการทำงาน เพราะไม่เพียงจับผิดคนจนทำให้ผู้บริสุทธิ์ต้องเสียชีวิตแต่ยังทำให้เกิดเรื่องราวบานปลาย สูญเสียทั้งเวลาและทรัพย์สินของคนที่เกี่ยวข้องกว่าที่ตำรวจจะสามารถคลี่คลายคดีได้ ทุกอย่างก็สายเกินแก้แล้ว

นอกจากนั้นกระบวนการยุติธรรมของศาลก็ถูกนำมาเสียดสีอย่างชัดเจน ดังเช่นภาพคณะลูกขุนที่คล้อยตามวาทศิลป์ของทนายที่บิดเบือนความจริง หนังตอกย้ำกระบวนการตัดสินของศาลว่าการแพ้ชนะไม่ได้ขึ้นอยู่กับความจริง แต่อยู่ที่วาทศิลป์ของทนายมากกว่า นอกจากนั้นหนังยังล้อเลียนภาพทนายค่าตัวแพงที่ถนัดใช้วาทศิลป์ปลอบผู้ฟัง แต่กลับหาสาระไม่ได้ รวมถึงชี้ให้เห็นว่ากระบวนการขั้นตอนที่เชื่องช้าของศาล ทำให้เอ็ดและแฟรงก์สูญเสียเงินโดยเปล่าประโยชน์ แต่เมื่อถึงเวลาขึ้นศาลจริงๆ ดอริสกลับฆ่าตัวตาย เท่ากับว่าความพยายามทั้งหมดที่แฟรงก์นำเงินจ้บไปจำนองธนาคาร การตามหาความจริงของนักสืบและทนายกลับไร้สาระ ไม่ได้อะไรกลับมาเลย นอกจากความสูญเสีย

5.9.1.5.3) *บริบททางสังคม*

แม้ว่าหลังสงครามโลกครั้งที่สอง สภาพบ้านเมืองจะกลับสู่ภาวะปกติ แต่ผลพวงของระเบิดปรมาณู ทำให้ผู้คนหวงกลัวว่าในอนาคตจะเกิดสงครามนิวเคลียร์ ประกอบกับความเครียดจากการหวาดกลัวภัยคอมมิวนิสต์ในช่วงสงครามเย็น ส่งผลให้ความเชื่อในเรื่องมนุษย์ต่างดาวและยานอวกาศค่อนข้างแพร่หลาย ในขณะที่อุตสาหกรรมหนังฮอลลีวูดก็ผลิตหนังต่างดาวออกมาอย่าง *The Flying Saucer* (1950) โดยกล่าวหาว่า UFO คือเครื่องบินของโซเวียตที่ออกแบบเพื่อบรรทุกระเบิดปรมาณู (Horowitz and Carroll, 2005: 292) อีกทั้งยังมีนิยายและหนังหลายเรื่องปรากฏออกมา อาทิ *The War of the Worlds* (1953) ผลงานของไบรอน ฮัสกิน (Byron Haskin) ว่าด้วยมนุษย์ต่างดาวบุกโลก และ *The Day The Earth Stood Still* (1951) ของโรเบิร์ต ไวส์ (Robert Wise) เล่าถึงมนุษย์ต่างดาวมาเยือนโลก เพื่อมาเตือนชาวโลกให้ยุติการพัฒนาอาวุธร้าย

The Man Who Wasn't There จึงเป็นภาพสะท้อนของผู้คนในยุคหนึ่ง ประกอบกับใจเอลระบุว่าเหตุผลที่ใส่ประเด็นเรื่องมนุษย์ต่างดาวเข้าไปในหนังก็เพราะ “เราสนใจทัศนคติเกี่ยวกับความหวาด

กลัวหลังสงคราม ความกังวลระเบิดนิวเคลียร์ ซึ่งจะพบเห็นความกลัวนั้นในหนังยุค 50s ซึ่งเหมาะกับหนัง” (Allen, 2006: 189) จะเห็นว่าหนังสอดแทรกภาพสะท้อนดังกล่าวผ่านตัวละคร แอนน์ ภรรยาของบิกเคฟเข้าใจผิดว่าบิกเคฟเสียชีวิตเพราะสิ่งลึกลับนอกโลก และเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เธอกับสามีห่างเหินต่อกัน ทั้งที่ในความเป็นจริง เอ็ดคือคนที่ฆ่าบิกเคฟ และดอริสต่างหากที่ทำให้บิกเคฟสนใจแอนน์ ความหวาดกลัวดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็นบริบทของตัวละคร ในขณะที่เดียวกันก็นำมาล้อเลียนและสร้างความเข้าใจผิด

กล่าวโดยสรุปภาพยนตร์เรื่อง The Man Who Wasn't There อาศัยองค์ประกอบของภาพยนตร์ฟิล์ม noir ซึ่งสะท้อนด้านมืดของมนุษย์ และการตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถึงแก่ชีวิต ทว่าหนังก็ยังคงไว้ซึ่งลักษณะเฉพาะของพี่น้องโคเคน นั่นคือการวางโครงเรื่องที่หักมุม พลิกผันอันเกิดจากความเข้าใจผิดและตัวละครที่โง่เขลา พิลึกพิลั่น นอกจากนั้นหนังยังสอดแทรกอารมณ์ขันตลกร้ายที่สะท้อนถึงด้านมืดของมนุษย์ในเรื่องความโลภ ที่ครอบงำจิตใจของมนุษย์ จนสามารถทำลายครอบครัวได้พร้อมเสียดสีบริบททางสังคมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตมนุษย์อีกด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.10 ภาพยนตร์เรื่อง *Intolerable Cruelty* (2003)

ไมลส์ แมสซี (Miles Massey) นายความคดีหย่าร้าง ซึ่งประสบความสำเร็จในอาชีพ แต่กลับรู้สึกเบื่อหน่ายชีวิต จนกระทั่งเขารับงานคดีหย่าร้างคดีหนึ่ง ทำให้ได้พบกับ แมรีลิน (Marylin) ภรรยาที่กำลังฟ้องหย่าลูกความของเขาเอง แม้ไมลส์จะรู้สึกประทับใจหญิงสาว แต่ด้วยความที่เป็น นายฝ่ายตรงข้าม ทำให้เขาต้องปฏิบัติหน้าที่นายด้วยการฟ้องหย่าจนแมรีลินไม่ได้สมบัติใดจากสามี

เหตุการณ์ครั้งนี้สร้างความรู้สึกเจ็บแค้นให้แมรีลิน เธอจึงวางแผนหลอกหลวงไมลส์ด้วยการ แต่งงานกับฮาเวิร์ด (Howard) นักธุรกิจน้ำมัน โดยให้ไมลส์ร่างสัญญาแมสซี ซึ่งเป็นสัญญาก่อนสมรส โดยระบุว่าหากเกิดการหย่าร้าง ภรรยาจะไม่ได้ทรัพย์สินใดๆ ไมลส์รู้สึกเสียใจที่เธอแต่งงานใหม่ ในขณะที่เดียวกันก็แปลกใจว่าทำไมแมรีลินถึงยินยอมเซ็นสัญญาทั้งที่เธอประกาศกับเขาว่าเธอแต่งงานเพื่อเงิน

หลังจากที่แมรีลินหย่าร้างกับฮาเวิร์ด ไมลส์ไม่รีรอที่จะสานสัมพันธ์กับหญิงสาว เพราะไมลส์เข้าใจว่าตอนนี้แมรีลินร่ำรวยกว่าเขา ดังนั้นเขาจึงไม่กลัวเสียเปรียบ ทางด้านแมรีลินก็ยินดีสานสัมพันธ์กับไมลส์ จนนำไปสู่การแต่งงานในที่สุด แม้จะมีการเซ็นสัญญาแมสซีไว้เรียบร้อย แต่ในคำคืนการแต่งงานแมรีลินก็ฉีกสัญญาทิ้งเพราะต้องการแสดงว่าตนเองไว้ใจไมลส์ ในขณะที่ไมลส์ก็รู้สึกว่าคุณเองโชคดีและไว้วางใจหญิงสาวมากขึ้น

วันรุ่งขึ้นในงานสัมมนานายความหย่าร้าง ไมลส์กล่าวเตือนนายหย่าร้างว่าไม่ควรหากำไรจากความเสียหายของลูกค้า พร้อมประกาศลาออกจากบริษัทและจะว่าความการกุศลแทน ทว่าหลังจบงานสัมมนา ไมลส์กลับพบว่าแท้จริงแล้วฮาเวิร์ดคือนักแสดง ไม่ใช่เศรษฐีน้ำมันอย่างที่แมรีลินบอก และแมรีลินก็ไม่รีรอที่จะขอหย่าจากเขา ไมลส์รู้สึกว่าตนเองถูกทรยศและผิดหวังกับความรักครั้งนี้

ไมลส์จึงแก้แค้นด้วยการจ้างคนมาฆ่าแมรีลิน แต่แล้วเมื่อไมลส์รู้ว่าอดีตสามีของแมรีลินเสียชีวิตโดยทิ้งมรดกมหาศาลไว้ให้ เขาก็พยายามยับยั้งใจ แต่ใจกลับหักหลังไมลส์เพราะรับเงินเพิ่มจากแมรีลินสองเท่าเพื่อฆ่าไมลส์ อย่างไรก็ตามด้วยความโง่เขลาของใจ ทำให้ใจพลั้งมือฆ่าตัวเองตาย และไมลส์รอดชีวิตมาได้ ทั้งไมลส์และแมรีลินนัดพบกันอีกครั้งเพื่อพูดคุยเรื่องหย่าร้าง ไมลส์พยายามขอคืนดี แต่แมรีลินไม่มั่นใจว่าเธอจะไว้ใจเขาได้หรือไม่ ดังนั้นไมลส์จึงเซ็นสัญญาแมสซี และแมรีลินก็พิสูจน์ว่าเธอเห็นแก่ความรักมากกว่าเงินด้วยการฉีกสัญญานั้นทิ้งอีกครั้ง

5.10.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Intolerable Cruelty*

5.10.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) โดยภาพรวมหนังมีเรื่องราวตามแบบฉบับหนังตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ที่มีเนื้อหาวนเวียนอยู่ในแวดวงสังคมชั้นสูง และพัวพันกับเรื่องชู้สาว (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2538: 246) ในขณะที่เดียวกันก็ผสมความรักของพระเอกนางเอกสอดแทรกในหนัง แต่หากพิจารณาลึกลงไปในเรื่องละเอียดแล้ว จะเห็นว่าหนังยังคงเอกลักษณ์ของโคเอนนั่นคือการสะท้อนด้านมืดของมนุษย์ด้วย

หนังเปิดเรื่องด้วย โดนาเวน (Donavan) โปรวดิเวเซอร์รายการโทรทัศน์จับได้ว่าภรรยาที่มีชู้พร้อมถ่ายหลักฐานไว้ จากนั้นหนังจึงแนะนำตัวละครหลักคือ ไมลส์ ทนายความคดีหย่าร้างซึ่งใช้วาทศิลป์ในการว่าความจนชนะคดี พร้อมเปิดเผยว่าชีวิตของไมลส์น่าเบื่อ และโหยหาความรัก

หลังจากนั้นหนังพัฒนาให้เห็นการเผชิญหน้ากันของไมลส์และแมรีลิน ทั้งคู่ต่างเชือดเฉือนกันทั้งทางอารมณ์และการกระทำ แต่ขณะเดียวกันต่างก็ซ่อนความรู้สึกพึงใจต่อกันไว้ จนกระทั่งแมรีลินหย่าร้างจากเศรษฐีน้ำมัน ไมลส์ซึ่งหลงรักแมรีลินเป็นทุนเดิมจึงยินดีแต่งงานกับเธอ หนังแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครจากเดิมที่ให้ความสำคัญกับเหตุผลเป็นสำคัญ แต่เมื่อมีความรัก ไมลส์กลับยึดอารมณ์เป็นใหญ่

เรื่องราวพัฒนามาจนถึงจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่อไมลส์ประกาศในงานสัมมนาทนายความว่าเขาลาออกเพราะมีความรัก แต่หลังจากนั้นเพียงฉากเดียวเขาก็พบว่าตนเองถูกทรยศ ความรักที่เขาเชื่อมั่นเป็นเพียงเรื่องหลอกหลวง

หนังปิดเรื่องด้วยการเสียชีวิตของโจรที่ไมลส์และแมรีลินจ้าง ในขณะที่ทั้งสองก็หวนกลับมาคืนดีกันอีกครั้ง เพราะทั้งสองเลือกให้ความสำคัญกับความรัก และไว้ใจกันมากกว่าเงินทอง

จากโครงเรื่องข้างต้นจะเห็นว่าหนังมีสูตรสำเร็จของหนังตลกอลวนอลเวงที่พระเอก และนางเอกต้องลงเอยด้วยความรัก โดยนำเสนอเรื่องราวความบังเอิญของพระเอกนางเอกที่มาเจอกัน แต่อยู่ในสถานะชั่วคราวข้ามกัน ทั้งคู่ต่างเผชิญปัญหาและอุปสรรคกว่าจะพบความรักในตอนท้าย นอกจากนั้นหนังยังใช้โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จของโคเอนเรื่องการหักมุม และเข้าใจผิดจากการหลอกหลวงกันไปมาระหว่างพระเอกนางเอก ไม่ใช่ในลักษณะพ้อแงแอม่งอนเหมือนในหนังตลกอลวนอลเวงแต่อย่างใด

5.10.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** แก่นเรื่องของหนังคือการสื่อให้เห็นถึงอำนาจเงินที่ครอบงำและมีอิทธิพลต่อชีวิตและความรักของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการยินยอมแต่งงานหลายครั้งของแมรีลินเพื่อหวังเงินจากการหย่า หรือการยกเลิกงานฆ่าแมรีลิน เพราะไมลส์รู้ว่าแมรีลินได้มรดกจากสามีเก่าจำนวนมาก หนังแสดงให้เห็นว่าอำนาจของเงินตราสามารถผลักดันให้ตัวละครทำเรื่องเลวร้าย แม้แต่กับคนที่ตนเองรัก ทว่าด้วยความเป็นภาพยนตร์รัก ตอนจบหนังจึงดำเนินเรื่องให้เห็นการกลับตัวกลับใจของตัวละครที่เห็นคุณค่าของความรักมากกว่าเงินตรา

5.10.1.3 **ตัวละคร (Character)** ตัวละครหลักที่เป็นศูนย์กลางของเรื่องคือ ไมลส์ และแมรีลิน ซึ่งต่างมีลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ ทั้งสองปล่อยให้อำนาจของเงินครอบงำ ทว่าสิ่งที่แตกต่างกันก็คือ แมรีลินมีลักษณะของผู้หญิงยุคใหม่ที่เชื่อมั่นในตนเอง และรู้จักใช้ประโยชน์จากเสน่ห์ความเป็นหญิงของตนเองในการล่อหลอกผู้ชาย ซึ่งเธอเห็นว่าพวกเขาเป็นเพียงสะพานที่นำเธอไปสู่เงินทองและอิสรภาพ

ในขณะที่ไมลส์ เป็นตัวละครที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ เขาเชื่อมั่นในตนเอง และมองโลกในแง่ร้าย ในตอนแรกเขาไม่เชื่อเรื่องความรักบริสุทธิ์ โดยมองว่า *“ชีวิตคือความตาย การดิ้นรน ทำทนาย และทำลายฝ่ายตรงข้าม”* เขาคิดว่าตนเองสามารถรับมือกับปัญหาได้ทุกเรื่อง ไม่เว้นแม้แต่ความรัก แต่เขากลับคิดผิดเพราะในความเป็นจริงแล้วเขาเชี่ยวชาญในการทำงาน แต่กลับอ่อนหัดในเรื่องความรักกว่าจะรู้ว่าเขาก็ถูกคนที่รักหลอกหลวงเสียแล้ว

5.10.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพที่ปรากฏในหนังเรื่องนี้ยังคงเป็นฝีมือกำกับภาพของโรเจอร์ เดย์กินส์ ซึ่งทำงานกับพี่น้องโคเอนมาเป็นเรื่องที่ 6 แล้วหนังใช้องค์ประกอบภาพที่เป็นเอกลักษณ์ของโคเอน และยังคงสะท้อนภาพความน่าเย้ยหยัน เสียชื่อเสียงของมนุษย์เช่นเคย ดังนี้

- **การจัดแสง :** โดยปกติแล้ว การจัดแสงแบบสว่างไสว (High – Key Lighting) มักถูกใช้ในหนังรักเพื่อสื่ออารมณ์ของผู้ชมให้มีความรื่นรมย์ สนุกสนาน และร่วมลุ้นไปกับความรักของพระเอกนางเอกที่ต้องลงเอยด้วยความสุขสันต์ แม้หนังเรื่องนี้จะใช้การจัดแสงเช่นเดียวกับหนังรักเรื่องอื่นๆ คือเน้นความสว่างไสวโดยเฉพาะฉากที่พระเอกนางเอกอยู่ด้วยกัน แต่พี่น้องโคเอนกลับใช้หลักการดังกล่าวพลิกความคาดหวังของผู้ชม จากเรื่องราวที่ควรจะหวานซึ่งแบบหนังรักโรแมนติกกลับดำเนินไปในลักษณะของการทรยศ หักหลัง หรือแม้แต่การฆาตกรรม



รูปที่ 5.52 การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร

ในรูปที่ 5.52 คือฉากที่ไมลส์และแมรีลินกลับจากทานอาหาร โดยฉากก่อนหน้านี้นี้ชี้ชัดว่าทั้งคู่ต่างตกหลุมรักกัน ในรูปนี้ใช้การจัดแสงที่มีลักษณะสว่างไสวและใช้โทนสีเหลืองเพื่อแสดงถึงความรักของตัวละครทั้งสอง ทว่าหนังกลับเปลี่ยนแปลงอารมณ์หวานซึ่งดังกล่าวด้วยการเว้นระยะพื้นที่ (Space) ระหว่างพระเอกนางเอก พร้อมกำหนดกรอบภาพให้มีลักษณะบีบอัด สร้างความรู้สึกคับแคบหาทางออกไม่ได้ สอดคล้องกับความสัมพันธ์ของไมลส์และแมรีลินก่อนหน้านี้อยู่ในฐานะของคู่อริ แต่เมื่อเกิดความรักขึ้น พวกเขากลับไม่อาจก้าวข้ามกำแพงที่กั้นระหว่างทั้งสองได้

นอกจากนั้นหนังยังสานต่อวิธีการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low - key lighting) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งที่พบเห็นในหนังของพี่น้องโคเอน เพื่อสะท้อนถึงการมีชีวิตอยู่อย่างสิ้นหวัง



รูปที่ 5.53 การจัดแสงแบบมืดสลัว เพื่อสะท้อนด้านมืดของมนุษย์

ในฉากที่เฮอร์บ ไมเยอร์สัน (รูปที่ 5.53) หุ้นส่วนคนสำคัญของบริษัทนั่งอยู่บนเก้าอี้โดยมีอุปกรณ์ทางการแพทย์และสายยางโยงระเกะระกะอยู่ด้านหลัง ในรูปมีการใช้แสงพาดผ่านครึ่งสว่างครึ่งมืดสลัว ซึ่งช่วยสื่อความหมายของชีวิตเฮอร์บที่หมดไปกับการทำงาน แสวงหาชื่อเสียงและเงินทอง ทว่าบั้นปลายชีวิตกลับอยู่อย่างโดดเดี่ยวและป่วยกระเสาะกระแสะไร้คนเหลียวแล นอกจากนั้นการจัดแสงลักษณะดังกล่าวยังเฝ้าหยันว่าเงินทองไม่อาจแลกกับความรักและสุขภาพที่ดีได้ ในขณะที่ไมลส์ซึ่งมักถูกเรียกไปพบเฮอร์บ ก็ไม่ยอมพบเพราะเฮอร์บเอาแต่พูดถึงตัวเลขรายได้ จำนวนชั่วโมงการทำงาน

ทุกอย่างในชีวิตฮีโร่มีแต่งงาน ทว่าไมลส์ยังแสวงหาสิ่งที่มีมากกว่างานและเงินทอง ไมลส์จึงตัดสินใจกระโจนลงไปในความรัก แม้จะต้องเจ็บตัวและเจ็บใจก็ตาม

- มุมกล้อง : มุมกล้องประเภทหนึ่งที่ถูกนำมาใช้บ่อยครั้ง ก็คือมุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า (God's Eye View) ตัวละครที่อยู่ภายใต้มุมกล้องแบบนี้มีสภาพไม่ต่างจากคนต่ำต้อย อ่อนด้อยและน่าหัวเราะเยาะ



รูปที่ 5.54 การใช้มุมกล้องแบบ God's Eye View เพื่อเหยียดหยันชีวิตมนุษย์

ใน *Intolerable Cruelty* (ดังรูปที่ 5.54) ฉากที่แมรีลินมาขอพักอาศัยกับซาร่าห์ เศรษฐินีหม้ายที่คฤหาสน์ ในกรอบภาพด้านขวามือจะเห็นตัวละครสองตัวขนาดเล็ก เป็นภาพของแมรีลินกำลังพุงซาร่าห์ เพราะเธอเกิดโรคกระเพาะกำเริบขึ้นมากะทันหัน ในรูปไม่เพียงเผยให้เห็นความโหดร้าย กว้างใหญ่ของคฤหาสน์ที่ห้อมล้อมไปด้วยเครื่องเรือนราคาแพงของซาร่าห์ ทว่ามุมภาพดังกล่าวยังปล่อยให้ผู้ชมมีบทบาทไม่ต่างจากพระเจ้าที่กำลังก้มมองชีวิตตัวละคร ด้วยการพิจารณาถึงความโดดเดี่ยวอ้างว้าง รวมถึงการถ่ายเทน้ำหนักไปทางด้านขวาของภาพซึ่งเป็นหนึ่งจุดนำสายตา ก็ช่วยให้ผู้ชมฟังความสนใจและตระหนักว่าผลมาจากการยึดติดกับทรัพย์สินเงินทอง จนปฏิเสธการคบหาคนอื่นและต้องทนทุกข์กับโรคภัยโดยไร้คนเหลียวแลนั้นคุ้มค่ากันหรือไม่

5.10.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Intolerable Cruelty*

ภาพยนตร์เรื่องนี้จัดได้ว่าเป็นหนังที่แสดงถึงความรุนแรงน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับหนังเรื่องที่ผ่านมา เพราะหนังมีภาพลักษณ์ของหนังรักที่ลงเอยด้วยความสุขสมหวัง อีกเหตุผลหนึ่งที่สำคัญน่าจะมาจากที่พี่น้องโคเอนไม่ได้เขียนบทเพียงแค่สองคนเหมือนที่ผ่านมา แต่มีคนเขียนบทซึ่งเป็นเจ้าของเรื่องอีกสองคนคือ โรเบิร์ต แรมซีย์ (Robert Ramsey) และแมทธิว สโตน (Matthew Stone) ที่นิยมเขียนบทหนังตลกไปกรฮาร์วเขียนด้วย ทว่า *Intolerable Cruelty* ก็คงยังเป็นหนังที่แสดงถึงตัวตนของพี่น้องโคเอนอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นตลกร้าย ดังต่อไปนี้

5.10.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด : แม้ *Intolerable Cruelty* จัดว่าเป็นหนังตลกอลวนอลเวง (Screwball Comedy) ซึ่งมีส่วนผสมของความรัก ตัวละครมีฐานะ เสียชื่อเสียงพุ่งเพื่อของชนชั้นร่ำรวย ทว่าหนังก็ยังขาดการปูพื้นฐานความรักของไมลส์และแมรีลิน เพราะมุ่งเสียดลีการหย่าร้าง (Rowell, 2007: 323) พร้อมกันนั้นความรักที่มักสวยงามในหนังโรแมนติคกลับเป็นเพียงความหลอกลวง ทรรศหักหลังโดยมีจุดเริ่มต้นมาจากสัญญาแมสซาชูเซตส์ และนำผู้ชมไปสู่เรื่องราวการหักมุมครั้งแล้วครั้งเล่า อาทิ ฉากที่ไมลส์ประกาศในงานสัมมนาว่าจะลาออกจากบริษัทเพราะมีความรัก ซึ่งโดยปกติแล้วฉากดังกล่าวมักถูกนำมาใช้เป็นตอนจบของหนังลงเอยด้วยความสุข ทว่าหนังของโคเอนกลับหักมุมด้วยการให้ไมลส์พบว่าตนเองถูกหลอกจากผู้หญิงที่ตนรัก ทั้งที่ในตอนต้นเขาเป็นคนพูดเองว่าชีวิตคือการทำลายล้างคู่ต่อสู้

แม้แต่ตอนจบของหนังก็ไม่ใช้การพร่ำพรรณนาถึงความรัก มีเพียงการตั้งคำถามว่าพวกเขาจะไว้ใจกันได้อย่างไร โดยในฉากที่คืนดีกันไมลส์ก็ยังเอ่ยถึงสิทธิ์ครอบครองรายการทีวีโชว์ และปิดท้ายด้วยภาพของรายการทีวีโชว์ที่ล้อเลียนความรักในชื่อ "ภาพเด็ดคดีหย่าร้าง" (The American Funniest Divorce Video) องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนแตกต่างจากหนังรักโดยทั่วไปอย่างสิ้นเชิง และเป็นหนังที่แสดงตัวตนของพี่น้องโคเอนที่ยังคงสอดแทรกเรื่องด้านมืดและความโลภของมนุษย์ไว้อย่างชัดเจน

5.10.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- ตัวละคร (Character) : ลักษณะตัวละครที่สะท้อนภาพของตลกร้ายในหนังมีหลายตัว

ละคร อาทิ ไมลส์ เป็นคนมีรูปลักษณ์ภายนอกภูมิฐาน เชื้อมั่นในตนเอง ไขว่คว้าหาความสำเร็จในชีวิต แต่เมื่อได้ชื่อเสียงและเงินทองแล้ว เขากลับรู้สึกที่ชีวิตว่างเปล่า เขาจึงตัดสินใจมีความรัก ทั้งที่บทบาทของนายหย่าร้าง คือทำทุกวิถีทางให้ลูกความเล็กกว่ากัน ไม่ใช่คืนดีกัน นอกจากนั้นตัวละครตลกร้ายที่สะท้อนความไร้สาระ และหมกมุ่นกับเงินทอง คือซาร่าห์ เพื่อนสนิทของแมรีลิน เธอแต่งงานและฟ้องหย่าหลายครั้ง เพื่อให้ได้เงินทอง แต่กลับมีชีวิตโดดเดี่ยว อยู่บ้านหลังใหญ่โต แต่ไม่กล้าใช้เงิน หนึ่งสะท้อนอารมณ์ขันตลกร้ายผ่านตัวละครที่หลงใหลอำนาจของเงินตรา ซึ่งลดทอนความเป็นมนุษย์ลง ไมลส์คือคนที่ยังกลับตัวได้ทัน เขาเลือกมีความรัก ในขณะที่ซาร่าห์กลับทนทุกข์กับโรคกระเพาะ และความโดดเดี่ยวในบ้านเพียงลำพัง

- *บทสนทนา (Dialogue)* : บทสนทนาในหนังเรื่องนี้ห่างไกลจากหนังรักโดยทั่วไป เพราะนอกจากไม่มีการพร่ำพรรณนาถึงความรักแล้ว บทสนทนากลับเต็มไปด้วยถ้อยคำประชดประชัน เสียดสี และข้อแตกต่างของหนังเรื่องนี้จากหนังของพี่น้องโคเคนเรื่องที่ผ่านมาคือ หนังมีการใช้ถ้อยคำที่จับใจระหว่างพระเอกกับนางเอกซึ่งมักจะรับส่งบทสนทนากันอย่างเชือดเฉือน และไม่มีใครยอมใคร แตกต่างจาก *The Hudsucker Proxy* เพราะเรื่องนั้นแม้จะมีจะพูดจาฉะฉาน จับใจ แต่เธอก็เป็นฝ่ายพูดเสียส่วนใหญ่เมื่อเทียบกับบาร์นส์ แต่สำหรับเรื่องนี้กลับมีการใช้บทสนทนาสร้างอารมณ์ขันจากถ้อยคำเสียดสีถึงความฟุ้งเฟ้อของคนร่ำรวย อาทิ บทสนทนาระหว่างไมลส์กับแมรีลินในวันแต่งงานของเธอกับเศรษฐีน้ำมัน เมื่อเธอเปรียบเทียบฮาเวิร์ดเหมือนเพชรในตม ไมลส์ก็ไม่รีรอที่จะกระแนะกระเหน็บว่า “Someday soon you’ll be taking that diamond and leaving the rough” เพื่อต้องการเหน็บแนมแมรีลินว่าเธอคงจะกอบโกยเงิน และทิ้งสามีไปในที่สุด หรือบทสนทนาที่ผู้ช่วยของไมลส์พูดกับไมลส์หลังจากรู้ว่าแมรีลินได้รับมรดกจากสามีเก่าว่า “Why kill the only woman you’ve ever loved when she’s the richer party?” บทสนทนาดังกล่าวสะท้อนถึงความโลภของมนุษย์ที่ถูกเงินตราครอบงำ จนมองไม่เห็นเห็นคุณค่าของความรักที่แท้จริง ซึ่งสามารถฆ่าได้แม้กระทั่งคนที่ตนรัก แต่เมื่อคนรักร่ำรวยกว่า คนรักที่เคยคิดจะฆ่า จึงกลับมีค่าขึ้นมา

- *สถานการณ์ (Situation)* : สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. *สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick)* : หนึ่งผสมมุขตลกท่าทาง (Sight Gag) อันเกิดจากพฤติกรรมแปลกประหลาด และการเจ็บตัวของตัวละครฟลิกฟิลัน ดังเช่น การวิ่งหนีสุนัขหรือตโหวเลอร์ของนักสืบซู้ การยิงสเปร์ย์เข้าหากันเองของไมลส์กับผู้ช่วย หรือการตายอย่างโง่เขลาของใจที่หันปากกระบอกปืนใส่ตนเอง แต่กลับหันกระบอกพ่นยาฉีดโรคหอบหืดใส่ไมลส์ เป็นผลให้เขาต้องจบชีวิตลง

เพราะความโง่ของตนเอง อารมณ์ขันตลกร้ายจึงเกิดขึ้นจากมุขตลกที่จัดเรียงลำดับก่อนหลังอย่างดี ความเอะอะมะเหิงของตัวละครแต่ละตัว และความโง่เขลาที่ร้ายกาจถึงขั้นเสียชีวิต

2. *สถานการณ์เสียดสี (Satire)* : 'เงิน' ยังคงถูกนำมาเสียดสีในหนังโคเอนเช่นเคย ในเรื่องนี้หนังนำเสนอภาพความฟุ้งเฟ้อของสังคมภรรยา ซึ่งใช้เวลาส่วนใหญ่หมดเปลืองไปกับการเสริมความงาม จับจ่ายข้าวของ และแสวงหาสามีร่ำรวย เพื่อเพิ่มพูนทรัพย์สิน ดังเช่นที่แมรีลินวางแผนแต่งงานกับผู้ชายร่ำรวยและฟ่องหยาเพราะเชื่อว่าเงินที่ได้มาจะทำให้เธอสุขสบายและมีอิสระ ความรักและความไวใจฉันท์สามีภรรยากลายเป็นสิ่งหายากในหนังเรื่องนี้ อีกทั้งหนังยังแสดงให้เห็นตัวอย่างของคนที่ยึดอยู่กับเงินทอง จนละเลยความสุขของตนเอง ดังเช่นทนายอาวูโลหมกมุ่นกับการทำงาน จนร่างกายเดินไม่ได้ หรือ เศรษฐินีหม้าย เพื่อนสนิทของแมรีลินที่ใช้ชีวิตแต่ในบ้าน ไม่คบคนอื่นเพราะกลัวว่าตนเองจะสูญเสียนเงินทั้งหมดไป

ประเด็นต่อมาหนังได้ล้อเลียนภาพลักษณ์ของศาลยุติธรรมที่มีความเคร่งขรึม และศักดิ์สิทธิ์ว่าไม่ต่างจากเวทีตลก ไม่ว่าจะเป็นสุนัขของพยานป่วนการไต่สวน หรือความนิ่งเฉยของผู้พิพากษาหญิงที่ปล่อยให้จำเลยทำร้ายร่างกายพยาน การล้อเลียนทนายความที่ชอบคัดค้าน (Objection) ในศาลโดยไร้เหตุผล ทรงผมตลกของเจ้าหน้าที่ศาล รวมถึงเสื้อยืดของผู้ช่วยทนายก็มีตัวอักษรสีแดงคำว่า Objection เพื่อเป็นการล้อเลียนพฤติกรรมของทนายที่ชอบคัดค้าน นอกจากนี้ยังวิพากษ์วิจารณ์กระบวนการของศาล ไม่ว่าจะเป็นผู้พิพากษา อัยการ คณะลูกขุนซึ่งถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนผิดเป็นถูก และสร้างความชอบธรรมให้กับผู้กระทำผิดผ่านวาทศิลป์ของทนายความ ดังจะเห็นได้จากไมลส์ใช้คารมคมคายพลิกความจริงในคดีหย่าร้างของโปรดิเวเซอร์รายการทีวี ส่งผลให้โดนาแวนต้องหมดตัว นอนข้างถนน ทั้งที่เขาไม่ใช่คนผิด จนนำไปสู่การร่วมมือกับแมรีลินเพื่อหลอกลวงไมลส์

5.10.1.5.3) บริบททางสังคม

Intolerable Cruelty นำเสนอความล้มสลายของสถาบันครอบครัวอเมริกัน และภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่เปลี่ยนไป ผู้หญิงในหนังไม่ใช่ผู้หญิงในยุคเก่าที่มีหน้าที่อยู่กับเหย้าเฝ้ากับเรือน ดูแลครอบครัว หรือเป็นเพียงวัตถุทางเพศ หนังมีการเปรียบเทียบผู้หญิงสองวัย คือช่วงแรกหนังนำเสนอหญิงสูงวัยที่ฟ่องหยาสามีหลังจากใช้ชีวิตแต่งงานมาสามสิบกว่าปี เธอคือภาพลักษณ์ของผู้หญิงยุคเก่าที่มีกรอบของสังคมครอบงำ ในขณะที่หนังก็นำเสนอภาพผู้หญิงสมัยใหม่ที่ไม่เพียงคำนึงถึงสิทธิความเท่าเทียมของตนเองเท่านั้น แต่ยังต่อสู้เอาชนะเพศชายด้วยเสน่ห์ การครอบงำทางเพศ และแสวงหาเงินทองจากผู้ชายที่เป็นสามี โดยอาศัยการฟ่องหยาเป็นเครื่องมือแสวงหาทรัพย์สินเงินทอง

ดังที่แมรีลินบอกกับนักสืบว่าการหย่าร้างของเธอไปสู่ “ความร่ำรวยและอิสรภาพ” หากย้อนกลับไปพิจารณาตัวละครของพี่น้องโคเอนที่ผ่านมาจะพบว่า แมรีลิน คือส่วนผสมของผู้หญิงยุคใหม่ (ที่เชื่อมั่นในความสามารถและเสน่ห์ของตนเอง) กับผู้หญิงร้ายกาจ (Femme Fatale) ซึ่งใช้เสน่ห์และความดึงดูดทางเพศเพื่อความร่ำรวยของตนเอง ดังนั้นแมรีลินจึงวางแผนไขว่คว้าทรัพย์สินเงินทองด้วยการแต่งงานกับผู้ชายมีฐานะและหย่าขาดพร้อมทรัพย์สินของสามี พร้อมทั้งแสวงหาผู้ชายร่ำรวยคนใหม่เพื่อเพิ่มพูนทรัพย์สินอีกเหมือนดังที่ซาราห์ ซอร์กิน เพื่อนสนิทของแมรีลินกลายเป็นเศรษฐีเพราะการฟ้องหย่า

ทางด้านภาพของผู้ชายที่หนังนำเสนอคือการตกเป็นรองเพศหญิง แม้ผู้ชายในหนังจะร่ำรวย มีฐานะการเงินมั่นคง แต่ก็ยังแสวงหาเพศหญิงเพื่อตอบสนองความต้องการทางเพศ ทว่าผู้หญิงในหนังเรื่องนี้กลับเป็นฝ่ายเลือกผู้ชาย ไม่ใช่ผู้หญิงเป็นฝ่ายถูกเลือก สอดคล้องกับฉากที่ไม่ลืมนึกถึงกับแมรีลินในตอนท้าย โดยยอมเซ็นสัญญาแมสซีย์เพื่อพิสูจน์ความจริงใจ

นอกจากนั้นความรักและความไว้วางใจซึ่งสามีภรรยากลายเป็นสิ่งหายากในหนังเรื่องนี้ เพราะทั้งผู้ชายและผู้หญิงในหนังไม่ว่าจะเป็นสามีของแมรีลิน หรือภรรยาของโปรดิวเซอร์รายการที่ต่างกันก็เป็นคนทำลายครอบครัวเพราะค้นหาและความไม่รู้จักพอ รวมถึงอาศัยช่องว่างของกฎหมายและวาทศิลป์ของทนายความเพื่อกอบโกยเงินทองไว้กับตนให้มากที่สุด

จะเห็นว่าบริบททางสังคมในหนังเรื่องนี้ค่อนข้างแตกต่างจากหนังเรื่องที่ผ่านมา ซึ่งมุ่งเน้นประเด็นของเศรษฐกิจ สังคม การเมือง แต่หนังเรื่องนี้กลับเน้นไปที่ภาพของครอบครัวอเมริกันร่วมสมัยที่กำลังล่มสลาย เพราะการไขว่คว้าเงินทองและยึดติดกับวัตถุนิยมของคนอเมริกัน โดยนำตัวละครทนายซึ่งเคยถูกเหยียดหยันถึงความโง่มาแล้วใน *The Man Who Wasn't There* มาเป็นตัวละครหลักบอกเล่าเรื่องราว และเผชิญกับเหตุการณ์ซุลมุน ความรัก พร้อมสอดแทรกอารมณ์ขันร้ายกาจเข้าไปเช่นเคย

จากการวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นว่าภาพยนตร์เรื่อง *Intolerable Cruelty* ได้เปลี่ยนแปลงลักษณะของภาพยนตร์ตลกอลวนอลเวง ซึ่งมีส่วนผสมของความรัก ความวุ่นวาย สุก่อลักษณะของพี่น้องโคเอนที่เน้นการเสียดสีด้านมืดของมนุษย์ผ่านตัวละครพระเอก - นางเอกที่ต่างชิงไหวชิงพริบเอาชนะซึ่งกันและกันโดยมีเรื่องของเงินเป็นเงื่อนไขสำคัญ ทว่าหนังก็ไม่ได้ปฏิเสธขนบของหนังรักไปทั้งหมด เพราะหนังยังคงตบตบที่สุขสมหวังไว้ แม้ว่าจะปรากฏให้เห็นก็เกือบจบเรื่องแล้วก็ตาม นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพความล่มสลายของครอบครัว และนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงยุคใหม่ รวมถึงล้อเลียนกระบวนการยุติธรรมอีกด้วย

5.11 ภาพยนตร์เรื่อง *The Ladykillers* (2004)

ศาสตราจารย์จี.เฮช.ดอร์ (G.H. Dorr) หัวหน้ากลุ่มอาชญากร และสมาชิกแก๊งได้แก่ กาวเน (Gawain) สายลับบนเรือ แพนเค้ก (Pancake) ผู้ดูแลเรื่องระเบิด ลัมพ์ (Lump) แรงงานหลักของกลุ่ม และนายพล (The General) ผู้เชี่ยวชาญเรื่องการขุดอุโมงค์ขอเช่าห้องพักบ้านคุณนายมันสัน (Mrs. Munson) เพื่อเล่นดนตรี ทว่าความจริงพวกเขาวางแผนปล้นเงินคาสีโนจากเรือเบนดิท ควิน โดยเจาะผนังกำแพงจากห้องใต้ดินของบ้านคุณนายเพื่อทะลุไปยังห้องเก็บเงินในออฟฟิศ

ด้วยนิสัยที่แตกต่างกันของสมาชิกอาชญากร ทำให้เกิดปัญหาขึ้นไม่เว้นวัน ไม่ว่าจะเป็นการระวังไม่ให้คุณนายมันสันล่วงรู้ความลับ หรือการไม่ถูกชะตากันของแพนเค้กกับกาวเน การพุดจา ล่วงเกินกับลูกค้าบนเรือของกาวเนจนถูกหัวหน้าคนงานไล่ออก แต่แล้วลัมพ์ ชายหนุ่มซึ่งไม่ค่อยมีปากเสียงกลับเสนอให้ติดสินบนหัวหน้าแทน ดังนั้นกาวเนจึงได้กลับไปทำงานที่เรืออีกครั้ง

แผนการเจาะอุโมงค์ใต้ดินสำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจนใกล้ถึงวันเจาะเซฟ แพนเค้กเกิดอุบัติเหตุจากรระเบิดที่เขาทำขึ้น ทำให้สูญเสียนิ้วและสร้างความระแวงสงสัยให้คุณนายมันสันมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามในวันปล้นเงินคุณนายมันสันยังคงไปโบสถ์ตามปกติ ในขณะที่กลุ่มอาชญากรก็เริ่มปล้นเงิน หลังจากที่ถูกกลุ่มอาชญากรแบกเงินผ่านอุโมงค์ย้อนกลับไปถึงบ้านคุณนายมันสันแล้ว แพนเค้กก็ตั้งระเบิดไว้เพื่อปิดเส้นทางที่เชื่อมโยงมาสู่บ้านคุณนายมันสัน ทว่าระเบิดที่ปิดทางเข้าไม่ทำงาน แพนเค้กจึงต้องย้อนกลับไปซ่อมอีกครั้ง

อย่างไรก็ตามคุณนายมันสันกลับบ้านก่อนเวลา ทำให้เธอได้ยินเสียงระเบิด และพบเงินปลิวว่อนอยู่ในห้องใต้ดินจำนวนมาก คุณนายมันสันคาดคั้นความจริงจากศาสตราจารย์ เขาจึงยอมสารภาพโดยโกหกว่าทางคาสีโนทำประกันไว้ และพวกเขาจะนำเงินครึ่งหนึ่งมอบให้การกุศล ตอนแรกคุณนายเกือบหลงเชื่อแต่เธอก็เปลี่ยนใจและบังคับให้พวกเขาคืนเงิน พร้อมไปโบสถ์เพื่อสารภาพบาป กลุ่มอาชญากรจึงวางแผนฆ่าปิดปากเธอ แต่แล้วเหตุการณ์กลับพลิกผัน ทำให้พวกเขาต้องตายไปที่ละคนด้วยความบังเอิญและการทรยศของพวกเขาเอง สุดท้ายเงินจึงตกอยู่ที่คุณนายมันสัน และเธอได้บริจาคให้กับมหาวิทยาลัยบ็อบ โจนส์ ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยด้านศาสนาที่เธอศรัทธา

5.11.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Ladykillers*

5.11.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) หนังสือนำภาพยนตร์ตลกร้ายในปีค.ศ. 1955 ของสตูดิโออีลลิง (Ealing Studio) บริษัทสร้างภาพยนตร์จากประเทศอังกฤษกลับมาสร้างใหม่อีกครั้ง โดยยังคงโครงเรื่องเดิมที่บอกเล่าเรื่องราวของกลุ่มอาชญากรที่เข้าบ้านของหญิงหม้ายเพื่อปล้นเงิน ทว่าพี่น้องโคเอนได้ปรับเปลี่ยนเนื้อหาภายในใหม่ และเพิ่มรายละเอียดของตัวละครในแบบฉบับของพวกเขา

หนังเปิดเรื่องด้วยความกว้างใหญ่ของผืนฟ้า ก่อนจะเผยให้เห็นเรือขนขยะที่มุ่งหน้าสู่เกาะขยะไม่นานหนังก็แนะนำผู้ชมให้รู้จักคุณนายมันสัน หญิงหม้ายหัวโบราณ เชื่อในพระเจ้า และยึดมั่นกับอดีตที่สวองามครั้งสามีมีชีวิตอยู่ พร้อมทั้งแนะนำศาสตราจารย์ซึ่งมาขอเช่าห้องพักและห้องใต้ดินของหญิงหม้าย

หนังพัฒนาให้เห็นความขัดแย้งของกลุ่มอาชญากร อันมีที่มาจากความแตกต่างของนิสัยและพฤติกรรม จนมีปัญหาเกี่ยวกับหัวหน้างานและคุณนายมันสัน หนังแสดงให้เห็นความแตกต่างของตัวละครที่ทำให้เรื่องราวเกิดความพลิกผัน และภาวะจิตใจของตัวละครอย่างแพนเค้กที่ปล่อยให้ความโลภครอบงำจนทรยศเพื่อนในแก๊ง

หนังดำเนินเรื่องมาถึงจุดสูงสุด เมื่อกลุ่มอาชญากรต้องวางแผนฆ่าปิดปากคุณนายมันสัน เพราะไม่ต้องการคืนเงิน ทว่าแผนการร้ายดังกล่าว กลับชักพากลุ่มอาชญากรไปสู่หายนะที่ละคน

หนังจบเรื่องด้วยความเข้าใจผิดของคุณนายมันสันว่ากลุ่มอาชญากรสำนึกผิด และทิ้งเงินไว้ เธอแจ้งความกับนายอำเภอ แต่เขากลับเพิกเฉย และให้เธอเก็บเงินไว้ เธอจึงบริจาคเงินนี้ให้กับมหาวิทยาลัยทางศาสนาตามที่เธอปรารถนา

เมื่อพิจารณาโครงเรื่องข้างต้นจะเห็นว่าเป็นครั้งแรกที่พี่น้องโคเอนนำภาพยนตร์ที่เคยสร้างแล้วกลับมาสร้างใหม่ แม้จะมีการวางเรื่องที่หักมุมและแผนการหายนะเหมือนต้นฉบับ แต่จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องลักษณะดังกล่าว ก็มีส่วนที่สอดคล้องกับโครงเรื่องในแบบฉบับของพี่น้องโคเอนเช่นเดียวกัน ทว่าหนังของโคเอนมีความรุนแรงกว่า รวมถึงวิพากษ์วิจารณ์ความโลภของมนุษย์ ล้อเลียนศาสนา และนำเสนอความแตกต่างระหว่างความดีและความเลวไว้ ซึ่งแตกต่างจากหนังต้นฉบับอย่างชัดเจน

5.11.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** หนังสือนำเสนอแก่นเรื่องที่ปรากฏอยู่ในหนังสือหลายเรื่องของพี่น้องโคเอนนั่นคือความโลภของมนุษย์ที่ชักพาให้ชีวิตตกต่ำ ดังเช่นกลุ่มโจรทั้งห้าคนพยายามแย่งชิงเงินดังกล่าวกลับลงเอยด้วยหายนะ แต่หนังสือกลับสร้างความตลกร้ายด้วยการให้คุณนายมันสันซึ่งไม่ตกเป็นทาสของความโลภ กลับได้รับเงินจำนวนดังกล่าวตอบแทน

5.11.1.3 **ตัวละคร (Character)** ตัวละครหลักของหนังสือที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวของหนังสือมีอยู่ 2 ตัว คือ คุณนายมันสัน ซึ่งเป็นภาพตัวแทนของความดี เธอเป็นคริสเตียนที่เคร่งครัดต่อคำสอนของศาสนา ดังนั้นเธอจึงปฏิเสธสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ในขณะที่เดียวกันเธอก็ยังมีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีเหมือนมนุษย์ทั่วไป เมื่อศาสตราจารย์หลอกหลวงว่าเงินที่ปล้นจากคาสีโนไม่สร้างความเดือดร้อน เพราะมีบริษัทประกันภัยดูแลเรียบร้อย เธอจึงเริ่มคล้อยตาม ทว่าความรู้สึกผิดก็ชักนำให้คุณนาย มันสันหันกลับมายึดมั่นความดีเช่นเดิม

ในขณะที่ศาสตราจารย์เป็นตัวแทนของความชั่วร้าย เขาเป็นหัวหน้าแก๊งอาชญากรที่ปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำจิตใจจึงทำให้เขาเข้าบ้านและรวบรวมคนที่ชำนาญงานด้านต่างๆ เพื่อปล้นเงินจากคาสีโน นอกเหนือจากบาปเรื่องความโลภแล้วนั้น ศาสตราจารย์ยังถลำลึกเข้าสู่บาปเรื่องการฆ่าคน แต่แล้วสุดท้ายพวกเขากลับแพภัยตนเอง และพ่ายให้กับอำนาจของพระเจ้าที่อยู่เหนือมนุษย์ทุกคน

5.11.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพยนตร์เรื่องนี้รวมเทคนิคด้านภาพที่ปรากฏบ่อยในหนังสือของพี่น้องโคเอนเรื่องก่อนหน้ามาบรรจุไว้ในหนังสืออย่างครบครัน ซึ่งล้วนแล้วแต่ช่วยสนับสนุนลักษณะความเป็นตลกร้ายที่เย้ยหยัน และเสียดสีชีวิตของมนุษย์ ดังต่อไปนี้

- **มุมกล้อง :** มุมกล้องที่มีลักษณะของการถ่ายจากศีรษะลงมาเหมือนแทนสายตาของพระเจ้าเพื่อเฝ้ามองเหตุการณ์ต่างๆ สอดคล้องกับสิ่งที่หนังสือนำเสนอภาพของโลกที่แบ่งแยกระหว่างความดีกับความเลว โดยคุณนายมันสันเป็นตัวแทนของฝ่ายดีและกลุ่มอาชญากรเป็นตัวแทนของฝ่ายชั่วร้าย มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า (God's Eye View) จึงแทนความหมายไม่ต่างจากพระเจ้าที่กำลังเฝ้ามองการกระทำของคนบาปและพร้อมจะมอบโอกาสให้คนบาปได้กลับตัว ดังที่คุณนายมันสันให้โอกาสกลุ่มอาชญากรคืนเงินและไปสารภาพบาป ทว่าเมื่อคนบาปเหล่านั้นปฏิเสธพระเจ้าจึงลงโทษคนบาปเหล่านั้นด้วยชีวิต หนังสือเปิดเรื่องด้วยการแบ่งแยกให้เห็นโลกของมนุษย์ที่อยู่ฝั่งสะพาน กับโลกชั่วร้ายซึ่งแทนด้วยเกาะขยะโดยมีพานะนำสิ่งชั่วร้ายซึ่งแทนที่ด้วยเรือขนขยะแล่นไปยังเกาะขยะกลางแม่น้ำ สอดคล้องกับคำเทศนาของคุณพ่อโบสถ์ว่าเกาะขยะเป็นเกาะชั่วร้าย ห่างไกลจากอาณาจักรพระเจ้า

ซึ่งเป็นแหล่งรวมมนุษย์ผู้ตกต่ำ มุมกล้องแบบสายตาพระเจ้าจึงช่วยสนับสนุนเนื้อหาของหนังที่พระเจ้ากำลังเฝ้ามองคนบาปและลงโทษพวกเขาสู่เกาะชั่วร้ายที่ห่างไกลจากอาณาจักรของพระองค์



รูปที่ 5.55 ภาพมุมกล้องแบบสายตาพระเจ้า เพื่อเย้ยหยันหยามของคนบาป

จะเห็นว่าในรูปที่ 5.55 เป็นภาพในตอนท้ายเรื่องซึ่งศาสตราจารย์พลาดตกสะพานเสียชีวิต ค้างกับสะพาน ก่อนจะค่อยๆ ร่วงหล่นในจังหวะพอดีกับที่เรือขนขยะมาถึง ไม่ต่างจากตัวละครทั้งหมดที่จบชีวิตลงด้วยความตาย และมีจุดหมายปลายทางที่เกาะขยะซึ่งเปรียบเหมือนเกาะสำหรับคนบาป มุมกล้องกดลงมาเพื่อสื่อว่ามนุษย์ล้วนตกอยู่ภายใต้สายตาและอำนาจของพระเจ้า และเย้ยหยันชีวิตของมนุษย์ที่เบาปัญญา หลงระเหิงกับความชั่วร้าย จนสามารถทำได้แม้กระทั่งปลิดชีวิตคน ดังนั้นพระเจ้าจึงมอบบทลงโทษด้วยหยามเหยียดที่ไม่มีคนบาปคนใดหนีพ้น

นอกจากนั้นการจัดแสงแบบมืดสลัวถูกนำมาใช้เพื่อสะท้อนด้านมืดของมนุษย์ ที่เต็มไปด้วยบาป หนังสือเสนอบาปในลักษณะของความโกลาและการคร่ำครวญชีวิตคน โดยใช้การจัดแสงแบบมืดสลัวเพื่อสื่อถึงความรู้สึกของมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยต้นหาจนลดทอนศีลธรรม และความเป็นมนุษย์ลง จากภาพจะเห็นว่าแสงที่ล้อมรอบตัวของศาสตราจารย์ดูมืดหม่นไม่ต่างจากผืนน้ำที่ล้อมรอบ ทั้งที่ในฉากถัดไปที่ศาสตราจารย์ตกลงไปในเรือขยะแล้ว แสงสว่างก็ค่อยๆ สว่างขึ้นจากแสงอาทิตย์ ซึ่งบ่งบอกถึงความชั่วร้ายและมืดหม่นที่ถูกกำจัด พร้อมการมาถึงของวันใหม่ที่มีแต่คนดีเท่านั้นที่อยู่รอด

นอกจากมุมกล้องแบบสายตาพระเจ้าแล้ว หนังยังใช้หนังใช้เทคนิคการถ่ายภาพมุมเอียง (Dutch Angle) ทำให้ตัวละครมีลักษณะเอียงไปทางใดทางหนึ่ง มุมภาพดังกล่าวบ่งบอกถึงภาวะจิตใจที่ไม่ปกติของตัวละครและความกระวนกระวายใจ



รูปที่ 5.56 เทคนิคการถ่ายภาพมุมเอียง เพื่อสื่อถึงสภาวะจิตใจที่หวนวิตก

หนังใช้เทคนิคการถ่ายภาพดังกล่าว เมื่ออาชญากรแต่ละคนต้องเลือกว่าใครจะเป็นผู้ฆ่าคุณนายมันสัน (จากรูป 5.56) จะเห็นว่านายพลกำลังเลือกไม้สั้นยาวด้วยความกังวล จากมุมกล้องที่เอียงไม่ตั้งตรง ประกอบสีหน้าขมวดคิ้ว แสดงถึงความตึงเครียดที่เขาประสบอยู่ เพราะหากไม่ฆ่าคุณนายเธอก็อาจนำความลับนี้ไปเปิดเผยและทำให้พวกเขาต้องสูญเสียเงินและติดคุก ในขณะที่เดียวกันก็ไม่มีตัวละครไหนปรารถนาที่จะฆ่าหญิงสูงวัยเพราะเท่ากับเป็นการรังแกผู้หญิงแก่ไม่มีทางสู้ อย่างไรก็ตามพระเจ้ากลับเล่นตลกให้พวกเขาพ่ายแพ้แก่คุณนายมันสัน โดยที่เธอไม่รู้เรื่องการฆาตกรรมเลยแม้แต่น้อย

ขอบของภาพในหนังเรื่องนี้ค่อนข้างมุ่งเน้นการใช้แสงแบบมืดสลัว และภาพกล้องมุมสูงในลักษณะของสายตาพระเจ้า (God's Eye View) ซึ่งพบเห็นอยู่บ่อยครั้ง แต่สำหรับหนังเรื่องนี้สไตล์ภาพดังกล่าวช่วยตอบสนองเรื่องราว การเหยียดหยามมนุษย์ผู้โง่เขลา และเสียดสีด้านมืดของมนุษย์ผ่านมุมมองของพระเจ้าได้อย่างชัดเจน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.11.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *The Ladykillers*

ในตอนแรกภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเพียงโปรเจกต์หนึ่งที่พี่น้องโคเอนรับหน้าที่เขียนบทให้กับบริษัททัชสโตน พิคเจอร์ (Touchstone Pictures) โดยมี บาร์รี ซอนเนนฟีลด์ (Barry Sonnenfeld) อดีตผู้กำกับภาพของพวกเขาที่กำกับ แต่ภายหลังจากที่ซอนเนนฟีลด์ถอนตัวออกไป พี่น้องโคเอนจึงถูกจ้างให้มารับหน้าที่กำกับหนังแทน แม้หนังต้นฉบับเดิมจะเป็นหนังสือการ์ตูนอังกฤษของสตูดิโออีลลิง ซึ่งมีชื่อเสียงในด้านหนังตลกร้ายในทศวรรษ 1950 แต่พี่น้องโคเอนก็นำเรื่องดังกล่าวมาตีความใหม่ และปรับเปลี่ยนในแบบฉบับของพวกเขาเอง ดังนี้

5.11.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- โครงเรื่องหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด : แม้โครงเรื่องของหนังเกี่ยวกับอาชญากรรมที่กลุ่มโจรวางแผนปล้นเงินและลงท้ายด้วยความตายเหมือนกัน แต่หนังของพี่น้องโคเอนก็มีแบบฉบับของตนเองโดยมีจุดเริ่มต้นจากเงินคาสีโนที่ชักนำตัวละครที่โง่เขลา ชื่อจอนเซอ พิลิกพิลันซึ่งส่งผลต่อการหักมุมของเรื่อง พลิกความคาดหวังของผู้ชม และเพิ่มระดับความรุนแรงอย่างไร้ขีดจำกัด นอกจากนี้หนังยังใช้ความเข้าใจผิดของสถานการณ์ซับซ้อนการกระทำของตัวละครดังที่มีในหนังต้นฉบับ อาทิ ความเข้าใจผิดของหญิงหม้ายว่ากลุ่มโจรจากไปเพราะสำนึกผิด ทั้งที่ความจริงแล้วพวกเขาพยายามฆาตกรรมเธอแต่ไม่สำเร็จ ทว่าหนังของโคเอนกลับเปลี่ยนแปลงให้คุณนายมันสันบริจาคเงินให้กับสิ่งที่เธอศรัทธา แต่ในหนังต้นฉบับกลับเก็บเงินไว้ใช้เอง

นอกจากนั้นลักษณะเฉพาะด้านสไตล์ภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพมุมสูงแบบสายตาศาพระเจ้า ก็ถูกนำมาใช้บ่อยในหนังเรื่องนี้ สอดรับกับความหมายในการเหยียดหยันความร้ายกาจของมนุษย์ ซึ่งมุมกล้องดังกล่าวปรากฏอยู่หลายครั้งในหนังเรื่องที่ผ่านมา จนจัดได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะของสไตล์ภาพในหนังของพี่น้องโคเอนไปแล้ว เพราะมุมกล้องดังกล่าวช่วยสื่อเนื้อหาของหนังและเสียดสีความโง่เขลาและร้ายกาจของมนุษย์

5.11.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- ตัวละคร (Character) : ตัวละครที่มักปรากฏในหนังมักเป็นตัวละครประเภท Anti - Hero

มักอ่อนแอ เปราะบาง ไร้เวลาและทำเรื่องผิดพลาดเสมอ อาทิ ฮาย จากเรื่อง *Raising Arizona* ฟิงค์ จากเรื่อง *Barton Fink* และเจอร์รี จากเรื่อง *Fargo* เป็นต้น ใน *The Ladykillers* ก็ยังคงลักษณะของตัวละครประเภทนี้ไว้อย่างครบถ้วน ไม่ว่าจะเป็กลุ่มอาชญากรที่มีลักษณะไร้เวลาเบาปัญญา อาทิ กาเวนที่อ่อนแอและเปราะบาง เขาไม่สามารถฆ่าคุณนายมันสัน ตรงข้ามกับบุคลิกภายนอกที่ห้าวหาญ ชอบสบถและยกปืนชูอย่างสิ้นเชิง

นอกจากนั้นตัวละครที่สามารถพบเห็นได้ในหนังตลกส่วนใหญ่ ก็ถูกนำมาใช้ในหนังของพี่น้องโคเอน นั่นคือตัวละครที่มีรูปร่างใหญ่โตแต่กลับมีนิสัยซื่อ และไม่ทันคน ดังเช่นยามรูปร่างอ้วนที่กินตลอดเวลา หรือ นายอำเภอซีเซาก็ถูกนำมาล้อเลียนว่าไร้ประสิทธิภาพ ตัวละครรูปร่างใหญ่นี้ยังรวมถึง ลัมพ์ หนึ่งในสมาชิกกลุ่มอาชญากร ด้วยบุคลิกที่ดูโง่เขลา ชอบทำสีหน้างงวย พร้อมเสียงทุ้มใหญ่ทำให้ไม่มีใครฟังความคิดเห็นของเขา ลัมพ์มีบทบาทเป็นผู้ตามและถูกใช้แรงงานเป็นหลัก ทว่าเมื่อเขาได้แสดงความคิดเห็นกลับช่วยแก้ปัญหาให้คลี่คลายได้ ดังเช่นการเสนอความเห็นให้ติดสินบนหัวหน้าคนงาน หรือการปฏิเสธไม่ฆ่าคุณนายมันสันเพราะเห็นแก่ความดีของคุณนาย เขาจึงเป็นตัวละครที่ถูกพลิกบทบาทจากตัวละครโง่เขลาให้มีมิติมากขึ้น ตรงข้ามกับสมาชิกอาชญากรอื่นๆ ที่มักแสดงตนว่าเป็นคนฉลาดแต่กลับสร้างปัญหา เช่น แพนเค้กระเบิดนิ้วตัวเอง หรือกาเวนทำปืนสั้นใส่ตัวเองจนตาย อารมณ์ขันตลกร้ายจากตัวละครจึงเกิดจากการเปลี่ยนแปลงตัวละครให้แตกต่างจากแบบแผนดั้งเดิม ผสมกับสีหน้าท่าทาง ความไร้สาระ ไร้เวลาของตัวละครจนก่อให้เกิดความรุนแรงตามมา

- **สถานการณ์ (Situation) :** สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick) :** หนึ่งผสมผสานลักษณะของมุขตลกท่าทาง (Sight Gag) ซึ่งเป็นผลมาจากความโหดร้าย หรือการบาดเจ็บของตัวละคร อาทิ มุขตลกจากรูปร่างของสามีคุณนายมันสัน ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบ้าน (รูป 5.57 – 5.58) หรือพินปลอมในแก้วน้ำของคุณนายมันสันที่ขยับได้ระหว่างที่นายพลรีบดื่มเพราะบุหรืติดคอ พินที่ขยับเขยื้อนดังกล่าวคล้ายกับการเยาะเย้ยชะตากรรมของท่านนายพลซึ่งเป็นฝ่ายปราชัยว่าไม่อาจเอาชนะคุณนาย



รูปที่ 5.57 – 5.58 ภาพล้อเลียนเพื่อสร้างอารมณ์ขัน

นอกจากนั้นความรุนแรงในหนังของพี่น้องโคเอนล้วนส่งผลสะท้อนถึงความโหดร้ายของมนุษย์ที่หลงผิดและปล่อยให้ตัณหา ความอยากได้อะไรก็มีเข้าครอบงำจิตใจ จนเห็นชีวิตคนเป็นสิ่งที่ไร้ค่า ในขณะที่เดียวกันภาพความรุนแรงดังกล่าวก็ถูกใช้เพื่อสร้างความตลกร้ายที่มีลักษณะขบขัน และเย้ยหยันชีวิตมนุษย์ในเวลาเดียวกัน ดังเช่นแพนเค้กถูกระเบิดจนกระเด็นออกมาจากอุโมงค์ พร้อมกระแทกกองเงินที่เพิ่งเรียงใหม่จนล้มระเนระนาด หรือกาเวนถูกคุณนายมันสันตบด้วยหมอนจนล้มกลิ้งหรือหัวรูปปั้นตกใส่ศาสตราจารย์ จนตกละพานในลักษณะของการถูกผูกคอตาย เป็นต้น

2. *สถานการณ์เสียดสี (Satire)* : หนังสสะท้อนให้เห็นความโลภของกลุ่มอาชญากรที่ไม่อาจต่อสู้กับตัณหาภายในจิตใจจึงไม่ยอมคืนเงินและไปโบสถ์กับคุณนายมันสัน พร้อมสอดแทรกความอยากได้อะไรก็มีเงินทองของมนุษย์ผ่านบ่อนการพนันบนเรือ ซึ่งเป็นแหล่งอบายมุขที่กระตุ้นความอยากได้เงินทองด้วยวิธีมกง่ายหรือการยอมรับสินบนของหัวหน้าคนงาน จนเป็นเหตุให้บริษัทต้องสูญเสียเงินจำนวนมาก ในขณะที่เดียวกันพระเจ้าก็ทดสอบคุณธรรมของคุณนายมันสันว่าจะสิ้นคลอนหรือไม่ หากมีเงินมากองอยู่ในบ้านจำนวนมากโดยไม่มีเจ้าของ เมื่อคุณนายมันสันสามารถเอาชนะความโลภได้ เธอจึงได้รับเงินก้อนดังกล่าวด้วยความบังเอิญราวกับบุญหล่นทับ

5.11.1.5.3) *บริบททางสังคม*

The Ladykillers นำเสนอภาพของชุมชนคนผิวดำ แถบมลรัฐมิสซิสซิปปี ซึ่งเป็นถิ่นที่อยู่ของคนผิวดำส่วนใหญ่เพราะในอดีตมลรัฐทางภาคใต้มีการทำไร่ขนาดใหญ่ ต้องอาศัยทาสผิวดำจากอัฟริกามาเป็นแรงงาน ดังนั้นเมื่อระบบทาสหมดไป คนผิวดำส่วนใหญ่จึงยังคงอาศัยอยู่ในแถบภาคใต้ในหนังได้นำเสนอภาพของภาคใต้ที่เปลี่ยนไป ในช่วงของการแพร่ระบาดของดนตรีฮิปฮอป ซึ่งคุณนายมันสันระบุว่าเพลงหยาบค้าย เพราะใช้คำว่า นิกเกอร์ (nigger) ซึ่งเป็นคำหยาบค้ายสำหรับเรียกคนผิวสี ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้คุณนายมันสันทนไม่ได้ เพราะเธอเป็นคริสเตียนที่เคร่งศาสนา และชอบทำบุญบริจาค ซึ่งเป็นข้อแตกต่างประการหนึ่งที่หนังต้นฉบับในปี 1955 ไม่เหมือน

ฉบับของพี่น้องโคเอน เพราะหนังสือฉบับล่าสุดมีการนำคำสอนทางศาสนา มาเปรียบเทียบให้เห็นภาพชัดเจน โดยแบ่งแยกออกเป็นสองฝ่าย คือฝ่ายความดีและฝ่ายความชั่ว

ฝ่ายความดีถูกนำมาเปรียบเทียบกับภาพของพระเยซู โบสถ์ เพลงกอสเปลและคุณนายมันสัน ซึ่งเป็นตัวแทนของคนดีซึ่งปรารถนาอาณาจักรของพระเจ้า ดังนั้นเธอจึงปฏิบัติตัวเป็นคริสตศานิกชนที่ดีด้วยการเข้าโบสถ์ ฟังเพลงกอสเปลซึ่งล้วนมีเนื้อหาสื่อถึงการเข้าหาพระเจ้าอาทิเพลง "Shine on Me" และพยายามชักจูงคนผิดให้กลับมาดำเนินชีวิตในทางที่ถูก ในขณะที่ฝ่ายความชั่วถูกเปรียบเทียบกับเกาะขยะ (ซึ่งคุณพ่อนักเทศน์ได้อธิบายว่าเป็น "เกาะชั่วร้ายในดินแดนเงามืด ห่างไกลจากอาณาจักรของพระเจ้า") นกกา เพลงฮิพฮอป (ซึ่งใช้ภาษาหยาบคาย มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเงินกับชีวิตมนุษย์อย่างเพลง "Another Day, Another Dollar") และกลุ่มอาชญากรซึ่งตกอยู่ภายใต้การครอบงำของตัณหาและปฏิเสธการหลุดพ้นจากบาป

ดังนั้นแม้คุณนายมันสันจะถูกกลุ่มอาชญากรหลอกลวง โดยใช้บ้านของเธอเป็นที่ปฏิบัติการ และยังชักนำให้เธอหลงใหลในตัณหาโดยเฉพาะเรื่องของความโลภ แต่ด้วยความมีศีลธรรมของคุณนายมันสัน เธอจึงปฏิเสธคำชักชวนดังกล่าว ในทางตรงกันข้ามกลุ่มอาชญากรต่างหากที่ถล่มถล่มไปในบาปชั่วร้ายแรงนั้นคือการฆ่าคน ในตอนจบหนังสือกลับพลิกผันให้คุณนายมันสันปลอดภัย แต่กลุ่มโจรกลับทะเลาะกันเองและเสียชีวิตด้วยอำนาจของพระเจ้า ดังจะเห็นได้จากฉากที่ทนายพลกำลังจะฆ่าคุณนายมันสัน แต่กลับตกใจจนกลืนบู่หรือติดคอเพราะนาฬิกาควอตซ์เวลาโดยมีรูปปั้นของพระเยซูปรากฏ เหตุการณ์ดังกล่าวไม่เพียงช่วยเหลือคุณนายมันสันให้รอดพ้นจากความตาย แต่ยังสื่อถึงว่าคนดีย่อมได้รับการคุ้มครอง และบาปที่กลุ่มอาชญากรกระทำอยู่ล้วนตกอยู่ภายใต้สายตาของพระเจ้าและจะต้องได้รับโทษอย่างแน่นอน

บริบททางสังคมในหนังสือนี้หยิบยกประเด็นของศาสนา มาขยายความให้ชัดเจนขึ้น ผ่านตัวละครคนผิวสีทางภาคใต้ของอเมริกัน ซึ่งต้องเผชิญทั้งความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เธออาศัยอยู่ และศีลธรรมที่เธอเคยยึดถือ หากพิจารณาให้ลึกลงไปก็จะพบว่าบริบททางสังคมในหนังสือนี้เป็นการนำประเด็นของศาสนา การเหยียดสีผิวและเชื้อชาติ รวมถึงวัตถุนิยมซึ่งเป็นประเด็นที่พบเห็นบ่อยครั้งในหนังสือของพี่น้องโคเอนมาเสนอใหม่ในหนังสือที่ริเริ่มจากต้นฉบับของอังกฤษได้อย่างแนบเนียน นอกจากนั้นหนังสือยังวนกลับไปใช้เรื่องราวอาชญากรรมที่พบเห็นได้บ่อยครั้งในหนังสือของโคเอน เพียงแต่มีการเปลี่ยนโครงเรื่องใหม่ แต่ยังคงผสมผสานความเข้าใจผิด และมุขตลกที่ช่วยลดทอนความรุนแรงและทำให้หนังสือเกิดอรรถรสมากยิ่งขึ้น

5.12 ภาพยนตร์เรื่อง *No Country for Old Men* (2007)

ลูเวอริน มอสส์ (Llewelyn Moss) ช่างเชื่อมซึ่งเป็นอดีตทหารผ่านศึกเวียดนามพบกระเป๋าบรรจุเงินสองล้านดอลลาร์โดยบังเอิญ มอสส์ตัดสินใจเก็บกระเป๋าไว้ เพราะปรารถนาชีวิตที่ดีขึ้น โดยไม่คาดคิดถึงผลที่ตามมา มอสส์ขอร้องให้ คาร์ล่า จิน (Carla Jean) ภรรยาหลบไปอยู่กับมารดา ส่วนตนเองก็หลบเงินหลบไปอยู่ที่อื่น ในขณะเดียวกันแอนตัน ชิเกอร์ (Anton Chigurh) นักฆ่าก็ตามล่าเงินจำนวนดังกล่าวด้วยเช่นกัน ทว่าเส้นทางระหว่างการตามหาเงินนั้น ชิเกอร์ได้ฆ่าผู้บริสุทธิ์อย่างไร้ความปราณี

การฆาตกรรมดังกล่าวชักนำให้นายอำเภอเอ็ด ทอม เบลล์ (Ed Tom Belle) เข้ามาสืบสวนคดี เบลล์เป็นนายอำเภอชราที่ปรารถนาสังคมที่สงบสุขแบบอดีต เขาจึงรู้สึกไม่คุ้นเคยกับความรุนแรงที่เพิ่มขึ้นอย่างอธิบายไม่ได้ ผลคือในระหว่างที่ชิเกอร์ไล่ล่ามอสส์ นายอำเภอเบลล์กลับเป็นฝ่ายตามหลังอาชญากรทั้งสองอยู่ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตามชิเกอร์ก็ตามร่องรอยของมอสส์จนพบ ทำให้มอสส์กับชิเกอร์ต่อสู้กันแต่ไม่ได้เผชิญหน้ากัน แม้ต่างฝ่ายจะรอดชีวิต แต่กลับบาดเจ็บสาหัสด้วยกันทั้งคู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งมอสส์ เขาตื่นขึ้นมาข้างเตียงก็พบคาร์สัน เวลล์ (Carson Wells) นักล่าเงินรางวัลที่เตือนว่าเขากำลังตกอยู่ในอันตราย และเวลล์ยินดีจะคุ้มครองความปลอดภัยหากบอกที่ซ่อนกระเป๋าเงิน ทว่ามอสส์กลับปฏิเสธข้อเสนอดังกล่าว

เย็นวันนั้นมอสส์ตัดสินใจโทรศัพท์หาเวลล์อีกครั้ง แต่ชิเกอร์กลับรับโทรศัพท์แทน เพราะชิเกอร์ฆ่าเวลล์ไปเรียบร้อยแล้ว ชิเกอร์ยื่นข้อเสนอให้มอสส์นำเงินมาคืนให้เพื่อความปลอดภัยของภรรยา แต่มอสส์ปฏิเสธ ทางด้านนายอำเภอเบลล์ก็ไปพบจิน เพื่อเตือนถึงอันตรายของมอสส์ จินจึงขอร้องให้นายอำเภอช่วยเหลือความปลอดภัยของสามี

ไม่นานเบลล์ก็พบว่ามอสส์ถูกกลุ่มเม็กซิกันยิงเสียชีวิต พร้อมชิงกระเป๋าเงินไป ทางด้านชิเกอร์ก็เดินทางไปฆ่าจิน เพราะเขาได้ลั่นวาจาไปแล้ว เขาฆ่าจินทิ้งและหลบหนีไป ในขณะที่นายอำเภอเบลล์รู้สึกผิดหวังที่ตนเองไม่อาจรับมือกับอาชญากรได้อีกต่อไป และไม่เข้าใจความรุนแรงที่ทวีคูณขึ้นจากในอดีต เขาจึงตัดสินใจลาออกจากราชการ และใช้ชีวิตอย่างเบื่อหน่ายในบ้านแทน

5.12.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *No Country for Old Men*

5.12.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ภาพยนตร์เรื่อง *No Country for Old Men* ดัดแปลงมาจากนวนิยายของคอร์แมค แมคคาร์ธี นักเขียนรางวัลพูลิตเซอร์ โดยโจเอลบอกว่าเขา นำเรื่องราวในหนังสือมาใช้อย่างตรงไปตรงมา แม้จะมีความแตกต่างเล็กน้อยตรงบทบาทของตัวละครที่มีมิติมากขึ้น แต่เนื้อหาส่วนใหญ่ยังคงคล้ายคลึงในหนังสือ

ทางด้านโครงเรื่องหนังเล่าเรื่องราวย้อนหลังไปในช่วงทศวรรษ 1980 และดำเนินเรื่องราวในลักษณะของการไล่ล่าเป็นพื้นฐานหลักของเรื่อง โดยผสมลักษณะของภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตกที่มีตัวละครนายอำเภอปราบปรามเหล่าร้าย และใช้ฉากส่วนใหญ่เป็นพื้นที่ทะเลทรายและทุ่งหญ้าแห้งแล้ง ทว่าเมื่อศึกษาลึกลงไปจะพบว่ามีการเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่าเรื่องต่างจากหนังไล่ล่าผู้ร้ายทั่วไป

หนังเปิดเรื่องด้วยภาพเว้ากว้างและทัศนียภาพอันสวยงาม กว้างไกลของเท็กซัส พร้อมคำบรรยายของนายอำเภอเบลล์ที่กล่าวถึงชีวิตในอดีต และความไม่เข้าใจต่ออาชญากรรมที่รุนแรงในปัจจุบัน จากนั้นหนังก็นำพาผู้ชมให้เห็นซิเกอร์ฆาตกรรมผู้ช่วยนายอำเภอและผู้บริสุทธิ์บนถนน หนังนำเสนอภาพความรุนแรงอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อเผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครอย่างซิเกอร์ที่มองชีวิตคนไม่มีค่า

เรื่องราวพัฒนาให้เห็นตัวละครอีกหนึ่งตัว คือ มอสส์พบกระเป๋าสตางค์เงินโดยบังเอิญ หนังตีแผ่ให้เห็นด้านมืดของมอสส์โดยเฉพาะเรื่องความโลภ เขาเก็บเงินไว้กับตนเอง ภรรยาต้องหนีไปอยู่กับแม่ ในขณะที่ตนเองก็ถูกซิเกอร์ไล่ล่า แม้นายอำเภอเบลล์จะพยายามยื่นมือเข้าช่วยเหลือ แต่เบลล์กลับตามไม่ทันอาชญากรทั้งสอง

หนังพัฒนามาจนถึงจุดสูงสุดของเรื่องราว นั่นคือการเสียชีวิตของมอสส์ ทำให้เบลล์ตัดสินใจว่าตนเองไม่มีความสามารถในการปราบปรามเหล่าร้ายอีกต่อไป

เรื่องราวจบลงด้วยซิเกอร์ฆาตกรรมจีน ในขณะที่ซิเกอร์ซึ่งเป็นฆาตกรร้ายสามารถรอดพ้นจากเงื้อมมือของกฎหมาย และเบลล์ลาออกจากราชการ ใช้ชีวิตอยู่ที่บ้านอย่างเบื่อหน่าย พร้อมหวนรำลึกถึงอดีตอันงดงามของบรรพบุรุษ

จากโครงเรื่องข้างต้นจะพบความแตกต่าง และความเหมือนกันของโครงเรื่องใน 2 ลักษณะ ส่วนที่เหมือนกัน คือแผนอาชญากรรมที่นำพาตัวละครไปสู่หายนะ จนเกินจะควบคุม อีกทั้งยังหวนกลับไปนำแนวทางมาผสม แต่ครั้งนี้หยิบหนังบุกเบิกตะวันตกมาใช้เป็นครั้งแรก ซึ่งสามารถพบเห็นตัวละครนายอำเภอ ผู้ร้าย และฉากภูมิประเทศกว้างไกลได้ (หลังจากที่ *The Big Lebowski* นำตัวละครควาบอยมาใช้ในลักษณะล้อเลียนแล้ว) ส่วนที่แตกต่างจากฉบับหนังก็คือตัวละครนายอำเภอและเหล่าร้ายไม่ได้เผชิญหน้ากันเลย หนังจบลงด้วยความพ่ายแพ้ของนายอำเภอ ส่วนผู้ร้ายกลับลอยนวล

5.12.1.2 แก่นเรื่อง (Theme) แก่นเรื่องของภาพยนตร์นำเสนอความโลภของมนุษย์ ที่ถูกตีแผ่ผ่านเรื่องราวของมอสส์ ชายหนุ่มที่ปรารถนาจะมีชีวิตที่สุขสบาย จึงปล่อยให้ความโลภครอบงำและนำพาชีวิตเขากับภรรยาไปสู่หายนะ ในขณะที่เดียวกันความโลภดังกล่าวยังถูกนำเสนอผ่านตัวละครประกอบอื่นๆ ซึ่งล้วนแล้วแต่เผชิญชะตากรรมของตนเองเมื่อเผชิญหน้ากับเงินจำนวนมาก

5.12.1.3 ตัวละคร (Character) ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ประกอบด้วยตัวละคร 3 ตัวที่ต่างมีปฏิสัมพันธ์และเชื่อมโยงต่อแก่นเรื่อง โดยหนังได้จัดแบ่งภาพของตัวละครทั้งสามเป็นภาพตัวแทนของมนุษย์ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

นายอำเภอเบลล์ คือตัวแทนของคนที่มีศีลธรรม และปรารถนาโลกที่สงบสุข งดงาม ยึดมั่นหลักการความถูกต้อง ทว่ายิ่งเขาอายุมากขึ้น ความรุนแรงก็เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัว การกระทำผิดที่ไร้เหตุผลของบรรดาฆาตกร ทำให้เขาตัดสินใจลาออกจากราชการ เพราะไม่เพียงเขาไม่อาจไล่ล่าและจับกุมฆาตกรได้ แต่เพราะโลกแบบตะวันตกที่เขาคุ้นเคยได้เปลี่ยนไปแล้ว

ลูเวอริน มอสส์ คือตัวแทนของคนธรรมดาที่ปล่อยให้ตัณหา ความโลภเข้าครอบงำจิตใจ จึงเก็บกระเป๋าไว้กับตัว แม้เขาจะเผชิญกับความร้ายกาจของซีเกอร์ที่ตามล่าเขาอยู่ เขาก็ไม่อาจปลดปล่อยตัวเองให้หลุดพ้นจากพันธนาการของความโลภได้ ในทางตรงข้ามเขากลับถลำลึกลงไปในความชั่วร้ายมากขึ้นเรื่อยๆ เขาต้องสูญเสียชีวิต รวมถึงภรรยาเพราะความอยากได้อะไรที่มีของเขา นั่นเอง

ตัวละครสุดท้ายก็คือ แอนตัน ซีเกอร์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความชั่วร้าย ซีเกอร์เป็นนักฆ่าที่ถูกจ้างมาเพื่อตามล่าเงินคืน ทว่าความร้ายกาจของเขาคือการฆ่าคนอย่างอำมหิต ไร้เหตุผล และเชื่อมั่นในโชคชะตา เขามองชีวิตของมนุษย์เป็นเพียงสิ่งไร้ค่าและตัดสินใจชีวิตเหล่านั้นด้วยการทอยเหรียญ

5.12.1.4 ขนบของภาพ (Visual Convention) ภาพยนตร์เรื่องนี้ถ่ายทอดทัศนียภาพกว้างไกลของรัฐเท็กซัส ซึ่งโรเจอร์ เดย์คินส์ระบุว่า “หนังเรื่องนี้เป็นหนังร่วมสมัยที่ใกล้เคียงกับหนังบุกเบิกตะวันตกของเพ็กคินพาห์ (Peckinpah)” (Pizzello and Bosley, 2007: 31) โดยถ่ายทำในระบบจอกว้าง (widescreen) เพื่อแสดงถึงความกว้างใหญ่ของพื้นที่ นอกจากนั้นความโดดเด่นของหนังยังมาจากการใช้เทคนิคเชื่อมภาพต่อภาพ รวมถึงใช้เทคนิคด้านอื่นๆ เพื่อประกอบขึ้นเป็นลักษณะของตลกร้าย ดังนี้

- ฉาก : ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ฉากส่วนใหญ่ในพื้นที่รัฐเท็กซัสทางตะวันตก ซึ่งเต็มไปด้วยความเว้งว่าง กว้างใหญ่ของพื้นที่ทะเลทราย ความแห้งแล้งและฝุ่นควัน โดยโจเอลบอกว่า “ภูมิประเทศเป็นตัวละครสำคัญหรือปัจจัยหนึ่งของเรื่องซึ่งไม่สามารถแยกออกจากกันได้” (No Country for Old Men, วิดีทัศน์) สอดคล้องกับเนื้อหาของหนังที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงภาพความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยของอเมริกาผ่านดินแดนอย่างเท็กซัส ซึ่งเคยเป็นส่วนหนึ่งในประวัติศาสตร์การบุกเบิกดินแดนมาก่อน



รูปที่ 5.59 ฉากภูมิประเทศเว้งว่างของเท็กซัส เพื่อสื่อความหมายความอ้างว้าง โดดเดี่ยว

ในตอนเปิดเรื่อง หนังใช้ภาพเว้งว่างของพื้นที่ในเท็กซัส พร้อมเสียงบรรยาย (รูป 5.59) ของนายอำเภอเบลล์ที่พูดถึงความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่เขาไม่เข้าใจ จากในรูปจะเห็นถึงความแห้งแล้งของทะเลทราย และความกันดารของพื้นที่ซึ่งนายอำเภอเบลล์รับผิดชอบอยู่ ด้านหนึ่งพื้นที่เท็กซัสเป็นภาพตัวแทนเชื่อมโยงกลับไปถึงการบุกเบิกดินแดนในอดีต และสะท้อนภาพวัฒนธรรมของคนยุคบุกเบิกที่ทรหดอดทน ต่อสู้เผชิญอุปสรรคกว่าจะสามารถก่อร่างสร้างชาติและสร้างตัวจากพื้นที่รกร้างว่างเปล่าให้เกิดการพัฒนาและเจริญงอกงามได้ ซึ่งจะพบเห็นได้ในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกในอดีตที่บอกเล่าเรื่องราวการก่อร่างสร้างตัวของคนอเมริกัน และการเอาชนะอุปสรรคในพื้นที่ทั้งจากภูมิอากาศและการต่อสู้กับคนพื้นเมือง

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาถึงพื้นที่เท็กซัสในอีกด้านหนึ่ง เท็กซัสก็คือพื้นที่ทะเลทราย แห้งแล้ง เป็นเหตุให้ผู้คนต้องพยายามเอาชีวิตรอด ไม่ว่าจะด้วยวิธีรุนแรงเพียงใดก็ตาม ซึ่งหนังได้สะท้อนภาพทั้งความพยายามต่อสู้เอาชีวิตรอดของคนอเมริกันอย่างมอสส์ ที่พยายามวิ่งหนีผลลัพธ์ที่ตนเองขโมยกระเป๋าเงิน ในขณะที่เดียวกันก็เสียดสีความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยที่นายอำเภอไม่ได้มีบทบาทเป็นวีรบุรุษผู้ผดุงความยุติธรรม และแก้ปัญหาให้ประชาชนเหมือนในอดีต สอดคล้องกับที่อดีตผู้ช่วยนายอำเภอกล่าวกับเบลล์ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่อาจห้ามปรามได้ สิ่งที่ทำได้เพียงแค่มือเท่านั้น

นอกเหนือจากภาพความแห้งแล้งที่สื่อออกมาในหนังแล้ว การจัดองค์ประกอบของภาพในหนังเรื่องนี้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากภูมิประเทศแบบทะเลทราย ซึ่งมักจะเผยให้เห็นพื้นที่อันกว้างใหญ่ไพศาลของดินแดนมากกว่าท้องฟ้า หรือราวสองในสามของกรอบภาพ ความว่างเปล่าของสถานที่ในหนังหลายๆ เรื่องของพี่น้องโคเอนมักมีนัยถึงความอ้างว้างเดียวดายของตัวละคร สอดคล้องกับความรู้สึกแปลกแยกของนายอำเภอเบลล์ต่อดินแดนที่ตนคุ้นเคย

- *การจัดแสง* : ผลงานภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนตั้งแต่เรื่องแรก จนถึงเรื่องนี้ล้วนใช้แสงในการสะท้อนถึงด้านมืดของมนุษย์ที่หลงใหลและตกอยู่ภายใต้อำนาจของเงินตรา จนนำพาตนเองและผู้บริสุทธิ์สู่หายนะที่ยากจะควบคุมโดยอาศัยเทคนิคของการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low – Key Lighting) เพื่อสะท้อนถึงด้านมืดและความโหดร้ายของมนุษย์



รูปที่ 5.60 – 5.61 การจัดแสงแบบมืดสลัว เพื่อสื่อถึงด้านมืดของมนุษย์

ชิเกอร์ (รูป 5.60) ซึ่งนั่งอยู่บนเก้าอี้ในห้องพักของจีน เพื่อรอฆ่าเธอ จากรูปจะเห็นว่ามอสส์นั่งอยู่ในเงามืดตลอดทั้งใบหน้า โดยมีแสงพาดผ่านตัวเขาน้อยมาก สีหน้าของเขานิ่งและโหดเหี้ยม แสงที่ส่องไม่ถึงตัวเขาช่วยอธิบายถึงความลึกลับที่ไม่มีใครรู้ที่มาที่ไป นอกจากนั้นการจัดแสงดังกล่าวยังช่วยสนับสนุนความโหดเหี้ยมในขั้นที่เรียกว่าไร้ความเป็นคน เขาฆ่าได้แม้กระทั่งสัตว์ที่ไม่มีชีวิต ดังเช่น

เขาคว่าป็นยิงกาเพียงเพราะมันเกาะอยู่ข้างสะพาน หรือคว่าขามนมของแมว การจัดแสงในฉากนี้จึงมี นัยถึงความโหดร้ายที่เขากำลังจะฆ่าจีน โดยอ้างเหตุผลว่ารับปากไปแล้ว รวมถึงการปล่อยให้โชคชะตา กำหนดชีวิตคนมากกว่าตัวของเขาเองราวกับว่าชีวิตคนไม่ได้มีความสำคัญหรือคุณค่าแก่การคำนึงถึง

ในขณะที่รูปของนายอำเภอเบลล์ (รูปที่ 5.61) คือรูปที่เขายืนอยู่หน้าประตูห้องพักที่มอสส์ เสียชีวิต จะเห็นว่ากล้องจับภาพระยะใกล้ (Close - Up) เพื่อให้ผู้ชมพิจารณาถึงสีหน้าวิตกกังวล และ หวาดหวั่นเมื่อเห็นรูปประตูถูกยิง เพราะเท่ากับเป็นสัญญาณว่าชิเกอร์มาที่นี่ พร้อมกันนั้นการจัดแสงที่ มีดสลัวยังช่วยอธิบายถึงความหวาดกลัวและตั้งใจว่าเบลล์ควรจะเข้าไปในห้องหรือไม่ เพราะฉากก่อน หน้าที่เขาคุยกับเพื่อนนายอำเภอด้วยกันว่ามีฆาตกรย้อนกลับมาในที่ที่เกิดเหตุ เบลล์จึงหวนกลับมาที่นี่ แต่เมื่อเห็นแค่รูปประตู เขาก็ไม่แน่ใจว่าคุ้มค่าหรือไม่กับการเผชิญฆาตกรที่เขาไม่รู้จัก สอดคล้องกับฉาก หลังจากที่เขาเข้าไปในห้องแล้ว เขากลับถอนหายใจอย่างโล่งอกเมื่อไม่เห็นชิเกอร์ รูปนี้ชี้ให้เห็นว่า ความหวาดกลัวของเบลล์ตรงข้ามกับภาพของนายอำเภอในโลกตะวันตกสมัยก่อน ที่พร้อมจะเผชิญ กับเหล่าร้ายอย่างหัวหาญ

จากขนบของภาพในหนังเรื่องลำดับที่ 12 นี้จะเห็นส่วนที่คล้ายคลึงกันของหนังพี่น้องโคเอนก็ คือ การจัดแสงแบบมืดสลัว และฉากเว้ากว้าง กว้างไกล ซึ่งสไตล์ภาพทั้งสองประการนั้นสามารถจัดได้ ว่าเป็นลักษณะเฉพาะที่พบบ่อยในหนังของโคเอน แต่มีจุดที่น่าสังเกตคือ หนังสุกเบิกตะวันตกเรื่องนี้ได้ หยิบการจัดแสงแบบมืดสลัวที่เป็นเอกลักษณ์ของหนังฟิล์ม noir มาใช้ เพื่อสะท้อนด้านมืดของตัวละคร ในขณะที่หนังเรื่องที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นฟิล์ม noir อย่าง *Blood Simple* หรือแก๊งสเตอร์อย่าง *Miller's Crossing* กลับใช้ภาพเว้ากว้าง กว้างไกลของภูมิประเทศซึ่งเป็นแบบฉบับในหนังสุกเบิกตะวันตกไปใช้ แทนที่ภาพบรรยากาศความอึดอัดคับแคบของเมือง จึงพิจารณาได้ว่าพี่น้องโคเอนนิยมการผสมผสาน สไตล์ภาพจากแนวหนังมาปรับใช้ จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะของพวกเขาเองได้อย่างโดดเด่น และ ชัดเจน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.12.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *No Country for Old Men*

No Country for Old Men เป็นหนังที่ได้รับคำชื่นชมจากนักวิจารณ์และได้รางวัลจากหลายเวที รวมถึงรางวัลจากเวทีอคาเดมี่ อวอร์ด (Academy Awards) ถึง 4 รางวัล ได้แก่ รางวัลผู้กำกับยอดเยี่ยม รางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม รางวัลนักแสดงสมทบชายยอดเยี่ยมและบทภาพยนตร์ดัดแปลงยอดเยี่ยม การได้รับทั้งคำชื่นชมและรางวัลล้วนแสดงถึงความสามารถในการเล่าเรื่อง การผสมผสานอารมณ์ขันแบบตลกร้าย และความรุนแรงแบบไม่มีขอบเขตจำกัดเข้าด้วยกัน โจเอลให้สัมภาษณ์ว่าหนังเรื่องนี้คือ “หนังโหดเหี้ยมที่สุดที่เคยทำมา” (*No Country for Old Men*, วิดีทัศน์) โดยมีการนำเสนอด้านที่มืดหม่นและเปรียบเทียบภาพสังคมอเมริกันผ่านเรื่องราวความโหดร้ายของมนุษย์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.12.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด : แม้หนังจะดัดแปลงมาจากนวนิยาย แต่พี่น้องโคเอนก็ยังคงนิยมใช้การดำเนินเรื่องอาชญากรรมผิดแผน อันมีจุดเริ่มต้นมาจากสิ่งเล็กๆ อย่างกระเป๋าเงินซึ่งนำไปสู่หายนะ ดังเช่นการขโมยเงินของมอสส์โดยไม่คิดว่าจะมีผู้ติดตามได้ก็คือความผิดพลาดเพราะทำให้มอสส์เผชิญทั้งชั่วที่เลวร้ายคือ ชิเกอร์ ซึ่งต้องการปลิดชีวิตของมอสส์ แม้จะได้เงินคืนก็ตาม และชั่วของความดีอย่างนายอำเภอเบลล์ ซึ่งพยายามปกป้องมอสส์ แต่ก็ไม่อาจตามทันอาชญากรทั้งสองได้ทันเวลา

ความโดดเด่นอีกประการหนึ่งของการเล่าเรื่องในหนัง คือการปล่อยให้ผู้ชมจินตนาการถึงหายนะของตัวละครด้วยตนเอง โดยไม่มีฉากฆาตกรรมให้เห็น แต่มีการทิ้งร่องรอยให้ผู้ชมคาดเดาเองจากคำพูดและการกระทำ อาทิ ฉากที่นักบัญชีในบริษัทถามว่าชิเกอร์จะฆ่าตนเองหรือไม่ ชิเกอร์กลับยิ้มอย่างโหดเหี้ยม พร้อมถามกลับว่านักบัญชีคนนั้นเจอเขารึเปล่า ซึ่งฉากก่อนหน้ามีการปูเรื่องมาก่อนแล้วว่าถ้าชิเกอร์เจอใครก็จะฆ่าทั้งทุกคน หรือฉากที่ชิเกอร์ออกจากบ้านของเงินในตอนท้ายเรื่องพร้อมยกธงทำดูว่ามีสิ่งใดติดหรือไม่ แม้หนังจะไม่มีฉากว่าเขาฆ่าเงินอย่างไร แต่หนังได้ปูนิสัยของชิเกอร์ว่าเป็นคนรักความสะอาด ดังนั้นการที่เขายกธงทำดู ก็บอกนัยว่าเงินคงไม่รอดชีวิตอย่างแน่นอน

ทางด้านการเปิดเผยตัวละครหลักของเรื่อง พี่น้องโคเอนใช้การเปิดเผยตัวละครหลักซึ่งเป็นหัวใจของเรื่องเมื่อหนังดำเนินเรื่องไปแล้วกว่าครึ่งชั่วโมง เหมือนที่ใช้ใน *Fargo* เช่นกัน สำหรับ *No*

Country for Old Men นายอำเภอเบลล์ปรากฏตัวหลังจากที่มอสส์และซิเกอร์ไล่ล่ากันแล้วเกือบครึ่งชั่วโมง ส่วนนายอำเภอก็มักตามหลังสองคนนี้อยู่หลายช่วงตัว แม้หนังจะเปิดเผยให้เห็นความสามารถในการวิเคราะห์รูปคดีของเบลล์ แต่หนังก็ชี้ให้เห็นว่าอาชญากรรมสมัยใหม่ไม่เหมาะกับเบลล์ ความซื่อสัตย์และตามไม่ทันความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เบลล์ตามหลังผู้ร้ายอยู่ตลอดเวลา

นอกจากนั้นจุดเด่นอีกประการหนึ่งที่ทำให้หนังเรื่องนี้น่าสนใจคือการปิดเรื่องที่ปล่อยให้คนคิดอย่างซิเกอร์ลอยนวล ในฉากที่ซิเกอร์ถูกรถชน แต่กลับรอดชีวิตอย่างหวุดหวิด เขาลงจากรถมานั่งดูบาดแผลที่ข้างถนน แล้วก็มีเด็กผู้ชายคนหนึ่งเข้ามาถามอาการ แต่ซิเกอร์ขอซื้อเสื้อจากเด็กคนนั้นพร้อมกำชับให้บอกตำรวจว่าไม่พบเขา หนังจบลงด้วยการที่ซิเกอร์รอดพ้นเงื้อมมือของกฎหมาย โดยมีเด็กสองคนถกเถียงกันเรื่องเงิน ฉากดังกล่าวเสียดสีความโลภของเด็กสองคนที่พยายามแย่งเงินกัน ทั้งที่ก่อนรับเงิน พวกเขายังเป็นเพื่อนที่ขี่จักรยานเล่นด้วยกัน ทว่าในฉากเดียวกันนี้เองหนังก็เย้ยหยันถึงอำนาจรัฐที่ไม่อาจจัดการอาชญากรได้ ซึ่งส่วนหนึ่งมีที่มาจากการช่วยเหลือของคนที่มีผลประโยชน์ต่อกัน ดังที่เด็กสองคนนี้ทำนั่นเอง

- **ล้อเลียนแนวหนัง** : การล้อเลียนแนวหนัง (Genre) แบ่งออกได้ดังนี้

1. **การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ** : หนังเปลี่ยนแปลงขนบการเล่าเรื่องหนังบุกเบิกตะวันตกที่ผู้ร้าย และนายอำเภอเผชิญหน้า เอาชนะกันด้วยฉากดวลปืนอันเป็นธรรมเนียมปฏิบัติ ทว่าขนบดังกล่าวใช้ไม่ได้กับหนังเรื่องนี้ เพราะหนังพลิกการเล่าเรื่องด้วยการให้ตัวละครหลักทั้งสามตัวไม่ได้เผชิญหน้ากัน มีเพียงภาพการตามล่าซึ่งกันและกันเท่านั้น และปิดท้ายเรื่องด้วยการเสียชีวิตของมอสส์จากฝีมือของกลุ่มเม็กซิโก ทางด้านซิเกอร์ซึ่งฆ่าคนอย่างเลือดเย็นกลับรอดพ้นจากเงื้อมมือของกฎหมาย ในขณะที่นายอำเภอเบลล์กลับพ่ายแพ้ตนเองด้วยการลาออกจากราชการและใช้ชีวิตอย่างเบื่อหน่ายที่บ้าน

เพราะฉะนั้นหากพิจารณา *No Country for Old Men* ตามลักษณะของหนังบุกเบิกตะวันตก (Western) โดยคำนึงจากองค์ประกอบของหนัง ไม่ว่าจะเป็นตัวละครผู้ร้าย นายอำเภอ ปืน ม้า และฉากภูมิประเทศของเท็กซัส จะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของแนวภาพยนตร์ดังกล่าวตามที่หลุยส์ จิอานเน็ตตี (Louis Giannetti) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงแนวภาพยนตร์ไว้ในหนังสือ *Understanding Movies* โดยแบ่งออกเป็น 4 ช่วงเวลา (Louis Giannetti, 1996: 348 - 349)

ช่วงการเปลี่ยนแปลงของแนวภาพยนตร์	ลักษณะ	ตัวอย่างภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก
ระยะเริ่มต้น (Primitive)	เล่าเรื่องเรียบง่าย ตรงไปตรงมา	<i>The Great Train Robbery</i> (1903)
ระยะคลาสสิก (Classical)	เน้นอุดมคติ และคุณค่าของวีรบุรุษ	<i>Stagecoach</i> (1939)
ระยะตรวจสอบ (Revisionist)	เน้นการตรวจสอบคุณค่า และตั้งคำถามกับความคิด	<i>High Noon</i> (1952), <i>The Wild Bunch</i> (1969)
ระยะล้อเลียน (Parodic)	นำเสนอในลักษณะเสียดสี และนำหัวเราะ	<i>Blazing Saddles</i> (1974)

ตารางที่ 5.1 การเปลี่ยนแปลงแนวภาพยนตร์

หากพิจารณา *No Country for Old Men* ในประเด็นของแนวหนังจากตารางข้างต้น จะเห็นว่าหนังจัดอยู่ในระยะก้ำกึ่งระหว่างระยะตรวจสอบ (Revisionist) กับระยะล้อเลียน (Parodic) เพราะหนังแสดงให้เห็นภาพความตรงกันข้ามของหนังบุกเบิกตะวันตกในอดีต หนังเล่าเรื่องด้วยชั้นเชิงของภาษาภาพ โดยฉากหลังไม่ใช่ภาพของยุคบุกเบิก ไม่ได้เน้นคุณค่าของวีรบุรุษ ไม่กล่าวถึงคนในสังคมที่เดินทางออกนอกสังคมเพราะความผิหวัง แต่ *No Country for Old Men* แสดงถึงคนที่จมปลักอยู่ในสังคมซึ่งพอนพะ โดยไม่อาจแก้ไขปัญหาในสังคมได้ หนังเต็มไปด้วยความรุนแรงที่ไร้ขอบเขต การตกอยู่ในหลุมพรางของอำนาจเงิน ความมืดหม่นในจิตใจของมนุษย์ที่ไม่อาจหลุดพ้นจากความอยากได้ อยากมี หนังตั้งคำถามกับคุณค่าของวีรบุรุษและเสียดสีสังคมอเมริกัน ภาพยนตร์ผู้ยิ่งใหญ่ในโลกตะวันตกยุคเก่า ซึ่งยึดมั่นหลักการ เกียรติยศ และศักดิ์ศรีกลับหลงเหลือเพียงอดีตที่น่าถวิลหา

2. การสลับบทบาทของตัวละคร : *No Country for Old Men* ไม่ใช่การเดินทางออกจากสังคมเหมือนนายอำเภอที่โยนตราทิ้งกับพื้น เพราะต่อสู้โดยไร้คนช่วยเหลืออย่างใน *High Noon* (1952) ในทางกลับกันเบลล์มีผู้ช่วยมากมายที่พยายามเสนอ กระตือรือร้นในการออกตามหาความจริง ทว่าเบลล์กลับเพิกเฉย โลกตะวันตกแบบใหม่ไม่ใช่แค่การคำนึงถึงแต่เงินตราของเหล่านักปล้นธนาคารใน *The Wild Bunch* (1969) แต่โลกยุคใหม่ของเบลล์คือการเผชิญหน้ากับความโหดร้าย รุนแรงที่ไร้ขีดจำกัด และไร้เหตุผล เบลล์ในเวลานี้แ่เกินไปที่จะทำความเข้าใจความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เขาเป็นเพียงนายอำเภอชราที่ดื่มกาแฟ เชนเอกสาร และคอยเก็บกวาดซากศพของเหล่าอาชญากรเท่านั้น

สิ่งที่เบลล์ทำได้จึงเป็นเพียงการละทิ้งอำนาจรัฐ และการปกป้องชุมชน หวนคืนสู่โลกของตนเอง โดยมีความฝันถึงคืนวันสวยงามเป็นเครื่องปลอบประโลมใจ

5.12.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : แม้ *No Country for Old Men* จะไม่มีฉากที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะจนท้องแข็ง หรือตัวละครโง่เขลาแบบที่พบได้ในหนังของโคเอนเรื่องก่อนหน้านี้ แต่หนังก็สอดแทรกบุคลิกนิสัยที่ทำให้ตัวละครมีมิติ และสร้างอารมณ์ขันร้ายลึกซึ้งนิดหัวเราะไม่ออก ไม่ว่าจะ เป็น ชิเกอร์ ชายหนุ่มทรงผมบ๊อบ สวมเสื้อเรียบร้อย รักความสะอาด แต่กลับกวนประสาท โหดเหี้ยมผิดมนุษย์ เขาตัดสินใจคิดว่า จะอยู่รอดหรือไม่จากการทอยเหรียญ ฉากที่สร้างความรู้สึกลึบหัวใจไม่ทั่วท้อง ก็คือฉากที่ชิเกอร์ทอยเหรียญ แล้วให้เจ้าของร้านชำทนาย หนังทำให้คนดูร่วมลุ้นตั้งแต่แรกเริ่มที่เจ้าของร้านชำถามสารทุกข์สุขดิบชิเกอร์ แต่ชิเกอร์กลับไม่พอใจ และถามกลับว่าเขานอนกี่โมง จะมาหาตอนนั้น ความพิลึกพิลั่นที่เข้าใกล้ความบ้าคลั่งนั้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความตายกำลังคืบคลานหาเจ้าของร้านชำทีละน้อย เพราะไม่เคยมีใครรอดตายได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเจ้าของร้านชำที่ดูซื่อๆ ด้วยแล้ว โอกาสรอดยิ่งหาไม่ได้ ในที่สุดเกมการทอยเหรียญก็เกิดขึ้น ทว่าหนังกลับหักมุมให้เจ้าของร้านชำทนายถูก เขารอดชีวิตไปได้

นอกจากนั้นฉากแม่ของจีนก็สอดแทรกเข้ามาเพื่อแบ่งเบาหนังให้ลดความรุนแรงลง เพราะเธอช่วยสร้างอารมณ์ขันจากบุคลิกและคำพูดเหน็บแนมลูกเขยด้วยความไม่ชอบหน้า หนังจึงสร้างอารมณ์ขันร้ายกาจด้วยการที่แม่ยายหลุดปากบอกคนเม็กซิกันซึ่งตามหาตัวมอสส์โดยไม่ตั้งใจ มอสส์จึงเสียชีวิตด้วยกลุ่มคนเม็กซิกัน ไม่ใช่ชิเกอร์ที่เขาหนีมาตลอด และความพยายามของจีนที่ดึงนายอำเภอเข้ามาช่วยเหลือก็ไร้ผล อารมณ์ขันตลกร้ายในหนังจึงเป็นการพลิกความคาดหวังของผู้ชม โดยใช้บุคลิกลักษณะของตัวละครมาสนับสนุน

- **บทสนทนา (Dialogue)** : บทสนทนาที่เหน็บแนม และประชดประชันชีวิตมนุษย์เป็นหนึ่งในลักษณะเฉพาะที่พบเห็นอยู่บ่อยครั้งในหนังของพี่น้องโคเอน ไม่ว่าจะพวกเขาจะเขียนบทหนังของตนเองหรือดัดแปลงจากบทประพันธ์ของผู้อื่นก็ตาม บทสนทนาประเภทดังกล่าวกลับไม่เคยขาดหายในขณะเดียวกันก็ช่วยสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายแบบยิ้มไม่ออกให้กับหนังของพวกเขา

No Country for Old Men จัดได้ว่าเป็นหนังที่มีระดับความโหดร้ายและรุนแรงที่สุดของพี่น้องโคเอน แต่หนังยังคงสอดแทรกอารมณ์ขันตลกร้ายดังจะพบได้จากบทสนทนาของตัวละคร ไม่ว่าจะ

จะเป็นการดันดันไปที่เดล ริโอของมอสส์ เพียงเพื่อต้องการเยี่ยมรดของเพื่อน แต่เงินกลับมองที่กระเป๋าเงิน แล้วประชดถามว่า “You can't afford one?” คล้ายกับการจะประชดถามว่าแล้วจะเงินในกระเป๋าเอาไว้ทำอะไร ทำไม่ไม่ซื้อเสีย หนึ่งเฉลยในฉากต่อๆ มาว่าความพยายามในการไปเยี่ยมรดเพื่อนเพราะไม่อยากจะเป็นที่สงสัย กลับเสียเวลาเปล่าเพราะมอสส์กลับไม่สามารถติดต่อเพื่อนได้ ในขณะที่เดียวกัน การลาจากภรรยาครั้งนั้น ทำให้เขาไม่มีโอกาสได้เจอเธออีกเลยตลอดชีวิต นอกจากนั้นบทสนทนาที่สะท้อนถึงความโลภของมนุษย์ตามแก่นเรื่องนั้นอยู่ในฉากที่มอสส์ขอซื้อเสื้อแจ็กเก็ตใช้แล้วจากวัยรุ่นคนหนึ่งด้วยเงินสูงถึง 500 ดอลลาร์ แต่เมื่อขอเบียร์จากวัยรุ่นอีกคนหนึ่งที่มาด้วยกัน เขากลับถามว่า “How Much?” แต่เพื่อนอีกคนกลับสั่งให้มอสส์ไปโดยไม่คิดเงิน บทสนทนาดังกล่าวไม่เพียงทำให้มอสส์คาดไม่ถึง แต่ยังทำให้ผู้ชมได้เห็นภาพความโลภของมนุษย์ที่ให้ความสำคัญกับเงินเป็นสำคัญ

- *สถานการณ์ (Situation)* : หนึ่งเสียดีความอยากได้อย่างมี และการถลำลึกลงไปในโลกของอาชญากรรมที่ไม่อาจควบคุมได้ ซึ่งมีสาเหตุมาจากความโลภของมนุษย์ ที่ปรารถนาเงินทองเพื่อตอบสนองความปรารถนาที่ไม่มีจุดสิ้นสุด หนึ่งได้นำเสนอภาพของมอสส์ คนธรรมดาที่ตกหลุมพรางของความโลภ จนปล่อยให้อำนาจของมันควบคุมชีวิตของเขา และส่งผลร้ายต่อหายนะของครอบครัวเขาเองด้วย ในขณะที่ตัวละครอื่นอย่างชิเกอร์ ผู้บริหาร และเวลส์ต่างก็แย่งชิงเงินดังกล่าวไม่ต่างกัน

นอกจากนำเสนอภาพความโลภของมอสส์แล้ว หนึ่งยังตอกย้ำความโลภจากตัวละครประกอบอีกหลายตัวที่ยินยอมตกอยู่ภายใต้อำนาจของเงินตรา ดังเช่นคนขับแท็กซี่ที่พยายามไล่มอสส์ลงจากรถเพราะสงสัยว่ามอสส์อาจจะเป็นคนไม่ดี แต่แล้วเมื่อเขาได้รับเงินจากมอสส์ เขาก็ยินดีขับรถพามอสส์ไปส่งสถานที่ที่มอสส์ปรารถนา เด็กวัยรุ่นสองคนที่ไม่สนใจเลือดที่ไหลชุ่มตัวมอสส์ แต่กลับให้ความสนใจกับเงินที่ซื้อเสื้อแจ็กเก็ต และค่าเบียร์หนึ่งกระป๋อง รวมถึงภาพเด็กผู้ชายสองคนที่เถียงกันเรื่องเงินที่ชิเกอร์ให้เป็นค่าปิดปาก แต่เด็กผู้ชายคนที่ถอดเสื้อให้กลับปฏิเสธไม่แบ่งเงิน เพราะเขาเสียเสื้อให้กับชิเกอร์ไป เป็นต้น หนึ่งเป็นตัวแทนความคิดในการยับยั้ง เสียดีคนอเมริกันที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจเงินซึ่งสามารถเปลี่ยนทุกอย่าง แม้แต่มิตรภาพของเพื่อน

5.12.1.5.3) *บริบททางสังคม*

หนึ่งตั้งใจใช้ภาพของเท็กซัสเป็นหลัก ดังที่โจเอลระบุว่าภูมิประเทศเป็นปัจจัยหนึ่งของเรื่อง ซึ่งสะท้อนถึงประวัติศาสตร์การสร้างชาติอเมริกา และวัฒนธรรมที่หล่อหลอมคนอเมริกัน จากกลุ่มคนอพยพที่หนีภัยศาสนาจากยุโรป และคนยากจนที่ข้ามน้ำข้ามทะเลเพื่อแสวงหาที่ทำกินและความมั่งคั่ง

ทว่าก็ต้องเผชิญกับโรคภัยไข้เจ็บ การขาดแคลนอาหาร และการต่อสู้กับอินเดียนแดง ซึ่งเป็นคนพื้นเมือง เจ้าของประเทศ ทว่าอุปสรรคดังกล่าวไม่อาจหยุดยั้งการรุกคืบบุกฝ่าขยายพรมแดน (Frontier Expansion) ซึ่งแห้งแล้ง ก้นดาร์ ก่อกำเนิดชุมชนเล็กๆ มากมาย ชุมชนเหล่านี้ปกครองด้วยระบบเกียรติยศ ศักดิ์ศรี และความว่องไวในการชักปืน เนื่องจากกฎหมายยังเดินทางเข้าไปไม่ถึง และการบุกฝ่าพรมแดนจบลงด้วยการยุติการสู้รบกับอินเดียนแดง

ยุคสมัยของการพิชิตแดนเถื่อนสิ้นสุดลง หลังจากที่รถไฟสายข้ามประเทศเชื่อมหัวเมืองตะวันออกกับตะวันตกเข้าด้วยกันได้ไม่นาน วัฒนธรรมการปกครองตนเองแบบตะวันตกค่อยๆ กลายเป็นการปกครองตามตัวบทกฎหมาย (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2538: 460) ดินแดนตะวันตกจึงเป็นสัญลักษณ์ของโอกาส ความเชื่อมั่น เสรีภาพ ลัทธิปัจเจกชนนิยม และความคิดริเริ่มที่มุ่งประโยชน์เป็นใหญ่กว่าขนบธรรมเนียมประเพณีอันเคร่งครัดในตะวันออก เพราะภูมิประเทศผลักดันให้ผู้คนต่างต้องต่อสู้เพื่อการดำรงชีพอย่างทรหดอดทน (สมร นิติทัศน์ประภาศ, 2553: 19 - 32)

ภาพของดินแดนตะวันตก และเรื่องราวของอินเดียนแดงปรากฏอยู่ในหนังสือบุกเบิกตะวันตก (Western) ที่สร้างภาพวีรบุรุษผู้เข้ามาคลี่คลายความขัดแย้งก่อนจะจากไป ภาพของวีรบุรุษในอดีตดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านตำนาน เรื่องเล่าขาน จนลักษณะของวีรบุรุษเป็นเสมือนภาพมายา เพื่อไปกำหนดการรับรู้ถึงการเป็นวีรบุรุษของคนในสังคม (อัญมณี ภูภักดี, 2547: 1) โดยภาพมายาที่ฉาบเคลือบวีรบุรุษแดนเถื่อนค่อยๆ เปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และลดทอนความเป็นปัจเจกชน สู่วัตถุนิยมที่เห็นเงินเป็นพระเจ้า

สภาพสังคมอเมริกันที่ถูกฉาบเคลือบไว้ด้วยมายาคติของความยิ่งใหญ่ รุ่งโรจน์ในอดีต ภาพวีรบุรุษที่ยึดมั่นในหลักการของความถูกต้อง และความพยายามพิทักษ์ประชาธิปไตยดังกล่าวสอดคล้องกับประวัติศาสตร์การเมืองของสหรัฐอเมริกา ที่อ้างความชอบธรรมในการร่วมรบในสงคราม ทั้งเวียดนามและเกาหลีว่าเป็นการสกัดกั้นภัยคอมมิวนิสต์ ปกป้องประชาธิปไตย หรือแม้แต่การบุกอิรัก และก่อสงครามในอัฟกานิสถานโดยหยิบยกความชอบธรรมที่เรียกว่า เอกภาคี (Unilateralism) ซึ่งเป็นการประกาศนโยบายหรือมีปฏิบัติการใดๆ 'ฝ่ายเดียว' เพื่อรักษามวลประโยชน์แห่งชาติของตน (ประทุมพร วัชรเสถียร, 2553: 115 - 117) มาใช้เป็นข้ออ้างในการรบโดยไม่ฟังคำทัดทานจากประเทศอื่น การกระทำดังกล่าวชี้ชัดว่าสหรัฐฯ ไม่ใช่วีรบุรุษผู้ปกป้องประชาธิปไตยและความสงบสุข ภาพมายาคติเหล่านั้นสลายไปพร้อมกับโลกตะวันตกยุคเก่า ในทางกลับกันผลที่อเมริกาได้รับมีแต่ความสูญเสียทั้งฝ่ายทหารอเมริกันและประชาชนบริสุทธิ์ ความพยายามที่จะควบคุมโลกใบนี้ตามมาตรฐานของสหรัฐฯ กลับสูญเปล่า ความรุนแรงไม่ได้ลดน้อยลง แต่กลับเพิ่มและขยายตัวไปทุกมุมโลก

สอดคล้องกับสิ่งที่อดีตผู้ช่วยนายอำเภอกล่าวกับเบลล์ว่า "ยิ่งเสียเวลาแก้แค้นในสิ่งที่มันสูญเสียไปแล้ว มันก็จะยิ่งเจ็บหนักเข้าไปใหญ่ แล้วสักพักให้หลัง นายก็ต้องพยายามหยุดแผลลึกนี้ให้ได้... ประเทศนี้มันโหดใส่ผู้คน อะไรจะมา มันห้ามกันไม่ได้ นายควบคุมโลกใบนี้ไม่ได้ เป็นความถือดีใจๆ" (all the time you spend trying to get back what's been took from you, more is going to out the door. After a while, you just have to try to get a tourniquet on it...this country is hard on people, you can't stop what's coming. It ain't all waiting on you. That's vanity)

จากประโยคดังกล่าวข้างต้น สะท้อนสภาพปัญหาและสังคมอเมริกันตั้งแต่เหตุการณ์ 9/11 ว่าการแก้แค้นของสหรัฐฯ ด้วยการบุกอัฟกานิสถานหรืออิรักไม่ก่อให้เกิดผลดีต่อสหรัฐฯ ภัยก่อการร้ายไม่ได้ลดลง กลับทวีความรุนแรงขึ้นทั่วทุกมุมโลก นอกจากนั้นสิ่งที่น่าจุกคิดจากคำพูดของอดีตผู้ช่วยนายอำเภอที่ว่า "This country is hard on people" ความรุนแรง โหดร้ายดังกล่าวไม่ได้หมายถึงสงครามระหว่างอิรัก อัฟกานิสถานที่สหรัฐฯ ไปก่อขึ้นในปัจจุบันเท่านั้น แต่หากมองย้อนประวัติศาสตร์อเมริกาก็จะพบว่าคนผิวขาวเองก็ประสบกับความยากลำบากตั้งแต่การเผชิญโรคภัยไข้เจ็บ การขาดแคลนอาหาร ความยากลำบากในการดำรงชีวิต ในขณะเดียวกันการบุกรุกแย่งชิงดินแดน และขับไล่คนพื้นเมืองอินเดียแดงออกจากถิ่นที่อยู่ดั้งเดิมของเขา ทั้งใช้กำลังและบังคับขู่เข็ญก็เป็นการกระทำที่โหดร้ายของคนอเมริกันที่มีต่อคนพื้นเมืองเช่นกัน อันที่จริงแล้วภาพนักสู้หรือวีรบุรุษตะวันตกผู้ยิ่งใหญ่ของคนอเมริกันเป็นเพียงการสร้างภาพลักษณ์และฉาบเคลือบความฟอนเฟะ โหดร้ายของบรรพบุรุษอเมริกันมากกว่า

นอกจากนั้นหนังยังใช้ชิเกอร์เป็นภาพตัวแทนของกลุ่มก่อการร้ายที่สร้าง ความรุนแรง และโหดเหี้ยมอย่างไม่มีขอบเขต ทางด้านมอสส์คือภาพตัวแทนของคนอเมริกันที่หลงมัวเมาในเงินทอง ในขณะที่นายอำเภอเบลล์คือภาพตัวแทนของประธานาธิบดีจอร์จ ดับเบิลยู บุชที่พยายามไล่ตามอาชญากรและหยุดยั้งความรุนแรงดังกล่าว แต่สิ่งที่เบลล์ค้นพบก็คืออาชญากรตัวจริงไม่จำเป็นต้องลงเอยด้วยการถูกลงโทษเสมอไป ดังเช่นการรอดพ้นความผิดของชิเกอร์ เบลล์จึงเปรียบเหมือนรัฐที่นับวันจะด้อยประสิทธิภาพลง ไม่ต่างจากนายอำเภอชราที่เฝ้ามองความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยโดยที่ตนเองทำอะไรไม่ได้เลย

เพราะฉะนั้นจะเห็นว่าบริบททางสังคมในหนังเรื่องนี้ ไม่เพียงเป็นการรวมภาพประวัติศาสตร์อเมริกา ตั้งแต่แรกเริ่มมาเล่าแบบเบรียบเปรยในเวลาเพียง 2 ชั่วโมงเท่านั้น แต่หากพิจารณาถึงบริบททางสังคมในหนังที่ผ่านมาของโคเอนจะพบว่า *No Country for Old Men* หยิบยกประเด็นที่เคร่งเครียด ทั้งการทำลายสถาบันการเมือง ประวัติศาสตร์ การตั้งคำถามกับมายาคติของคนอเมริกัน

ในเรื่องวีรบุรุษ และรวมเอาบริบททางสังคมที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็น สงคราม วัฒนธรรม ความขัดแย้งทางเชื้อชาติ ความด้อยประสิทธิภาพของรัฐมานำเสนอในหนังสืออย่างถึงแก่น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.13 ภาพยนตร์เรื่อง *Burn After Reading* (2008)

ออสบอร์น ค็อกซ์ (Osborne Cox) นักวิเคราะห์ของซี.ไอ.เอ. ถูกย้ายไปทำงานกระทรวงต่างประเทศ ค็อกซ์รู้สึกเสียหน้าจึงตัดสินใจลาออก เคที ค็อกซ์ (Katie Cox) ผู้เป็นภรรยาไม่พอใจเพราะเธอไม่ต้องการให้สามีเป็นภรรยาของเธอ อีกทั้งเธอยังลักลอบมีความสัมพันธ์กับ แฮร์รี ฟาร์เรอร์ (Harry Pfarrer) ซึ่งมีครอบครัวแล้วเช่นกัน เคทีจึงวางแผนหย่า โดยลักลอบเก็บข้อมูลลับของออสบอร์น เพื่อมอบให้กับนาย

แต่แล้วข้อมูลดังกล่าวกลับตกไปอยู่กับ แซด ไฟลด์ไฮเมอร์ (Chad Feldheimer) และลินดา ลิซเก้ (Linda Litzke) พนักงานพิตเนสแห่งหนึ่ง แซดและลินดาเข้าใจผิดว่าข้อมูลดังกล่าวเป็นข้อมูลสำคัญของซี.ไอ.เอ. ลินดาซึ่งวางแผนจะศัลยกรรมความงาม จึงตัดสินใจร่วมกับแซดแบล็กเมลล์ออสบอร์น ทว่าออสบอร์นปฏิเสธให้เงินก้อนดังกล่าวและทำร้ายร่างกายแซด ลินดาโกรธมากจึงนำซีดีดังกล่าวไปเสนอขายสถานทูตรัสเซีย

ในระหว่างนี้เองลินดาคบหาและมีความสัมพันธ์กับแฮร์รี ผ่านเว็บไซต์หาคู่ แฮร์รีหลอกลวงว่าเขาแยกทางกับภรรยาแล้ว ทำให้ลินดาถึงอยากศัลยกรรม เธอจึงขอให้แซดค้นข้อมูลจากบ้านของออสบอร์น แต่แซดกลับถูกแฮร์รียิงเสียชีวิต เหตุการณ์ความเข้าใจผิดและเรื่องราวที่ซับซ้อนยังคงดำเนินต่อเนื่องเมื่อเจ้าหน้าที่ระดับสูงของซี.ไอ.เอ.ทราบเรื่องราว จึงสั่งให้คนคอยตามลินดาและคนที่เกี่ยวข้องกับทั้งหมด

ทางด้านลินดาเข้าใจผิดว่าแซดถูกจับเป็นตัวประกัน เธอจึงขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่สถานทูตรัสเซีย แต่ได้รับการปฏิเสธและคืนซีดีโดยระบุว่าข้อมูลดังกล่าวไม่สำคัญ ลินดารู้สึกมีเดบดด้าน จึงขอร้องให้เท็ด (Ted) ผู้จัดการพิตเนสช่วยค้นข้อมูลจากบ้านของออสบอร์นอีกครั้ง แม้เท็ดรู้สึกว่าเรื่องราวเกินจะควบคุม แต่เขาก็ตัดสินใจทำเพราะหลงรักลินดา ทว่าเท็ดกลับถูกออสบอร์นฆ่าตายก่อนที่ออสบอร์นจะถูกเจ้าหน้าที่ซี.ไอ.เอ.ที่เฝ้าดูอยู่สังหารตามลำดับ

ทางด้านแฮร์รีรู้สึกขุ่นแค้นจากการฆ่าคน ทำให้เขากับเคทีมีปากเสียงและเลิกรากัน แต่แล้วแฮร์รีกลับพบว่าแซดจ้างนักสืบเก็บข้อมูลเพื่อฟ้องหย่า แฮร์รีจึงกลับไปหาลินดา และพบว่าเพื่อนของลินดาที่หายตัวไปก็คือคนที่แฮร์รียิง แฮร์รีสติแตกและหนีไป ในขณะที่ลินดาที่ถูกซี.ไอ.เอ.ควบคุมตัวไว้ เธอจึงยื่นข้อเสนอเป็นเงินค่าศัลยกรรมแลกกับการปิดปากเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งซี.ไอ.เอ.ก็ยอมให้แต่โดยดี

5.13.1 ลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Burn After Reading*

5.13.1.1 โครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ (Plot Formula) ในตอนเริ่มเรื่องหนังเปิดตัวด้วยภาพถ่ายผ่านดาวเทียมและดนตรีที่สร้างความตื่นเต้นระทึกขวัญ เพื่อสร้างความคาดหวังให้กับผู้ชมที่คุ้นเคยกับหนังสายลับว่าจะได้พบเจอการสืบสวน และเงื่อนปมสำคัญ ทว่าพี่น้องโคเอนได้พลิกแพลงความคาดหวังที่มีต่อขนบของการเล่าเรื่องหนังแนวระทึกขวัญดังกล่าว ด้วยการเปลี่ยนแปลงให้หนังเรื่องนี้เป็นหนังตลกร้ายตามสไตล์ของพวกเขาเอง

หนังเปิดเรื่องด้วยการถูกไล่ออกของออสบอร์น ซึ่งแสดงให้เห็นอารมณ์รุนแรงและการควบคุมตนเองได้ยาก ไม่นานหนังก็เผยให้เห็นความสัมพันธ์ที่ห่างเหินระหว่างออสบอร์นและเคที ในขณะที่เคทีและแฮร์ริกลับมีความสัมพันธ์ที่สนิทสนมกัน เคทีจึงตัดสินใจเตรียมฟ้องหย่า

หนังพัฒนาต่อด้วยการแนะนำตัวละครหลักอีกหนึ่งตัวนั่นคือ ลินดาซึ่งปรารถนาจะ辭去ความงาม ดังนั้นเธอจึงตอบตกลงเมื่อแฮ็คเสนอความคิดแบล็กเมลล์ออสบอร์น หนังเล่าสลับความสัมพันธ์ของตัวละครที่ถูกนำมาเชื่อมโยงกันด้วยซีดีข้อมูลแผ่นเดียว รวมถึงนำเสนอภาพความล่มสลายของสถาบันครอบครัวยุคใหม่ผ่านเว็บไซต์หาคู่

จุดสูงสุดของเรื่องราวคือการหายตัวไปของแฮ็ค ทำให้ลินดาหวาดวิตกว่าแฮ็คถูกลักพาตัวไป ในขณะที่แฮร์ริก็ได้รับผลกระทบจากการนอกใจภรรยา เพราะทันทีที่เขาเลิกกับเคที ก็พบว่าภรรยาจ้างนักสืบเพื่อฟ้องหย่า

หนังปิดเรื่องด้วยการชี้ให้เห็นถึงผลกระทบจากการกระทำของตัวละครที่เชื่อมโยงกันเป็นลูกโซ่ ไม่ว่าจะเป็นการเสียชีวิตของเท็ด และออสบอร์น ในขณะที่แฮร์ริกลับเหลือตัวคนเดียวและต้องหนีความผิดออกนอกประเทศ ทว่าหนังกลับสร้างความเย้ยหยันชะตาชีวิตของมนุษย์ด้วยการปล่อยให้ ลินดาซึ่งเป็นตัวต้นเรื่องกลับได้รับเงินค่า辭去กรรมเสริมความงามตามที่เธอปรารถนา

จะเห็นว่าหนังมีโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จในแบบฉบับของโคเอน ทั้งโครงเรื่องที่หักมุมแผนการที่ผิดพลาด เพราะความเข้าใจผิดของตัวละครที่โง่เขลา ซึ่งไม่ใช่เพียงตัวละครเดียวหรือสองตัว แต่กลับเป็นการรวมตัวละครพลิกพิลันถึง 5 ตัว ที่แม้แต่ซี.ไอ.เอ. ก็ไม่อาจรับมือและทำความเข้าใจได้

5.13.1.2 **แก่นเรื่อง (Theme)** ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของกลุ่มคนต่างที่มาซึ่งถูกเชื่อมโยงจากชีวิตข้อมูลเพียงแผ่นเดียวที่นำพาให้เกิดเรื่องราวบานปลาย โดยมีแก่นเรื่องอยู่ที่การตกอยู่ในค้นหาและความโลภของมนุษย์ ซึ่งนำพาชีวิตไปสู่หายนะ

5.13.1.3 **ตัวละคร (Character)** แม้หนังเปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครของออสบอร์น ค็อกซ์ สายลับที่ถูกปลดจากตำแหน่งและภรรยา ผู้เย่อหยิ่ง ทว่าตัวละครหลักที่เป็นผู้ขับเคลื่อนเรื่องราวไปข้างหน้ากลับเป็น ลินดา ลิซกี เธอเป็นตัวละครที่เชื่อมโยงโดยตรงกับโครงเรื่องหลักด้วยความพยายามจะหาเงินมาผ่าตัดศัลยกรรมความงาม เพราะปรารถนาความรักและผู้ชายที่สมบูรณ์แบบ ทำให้เธอมองข้ามเด็ด คนที่ปรารถนาดีต่อเธออย่างแท้จริง นอกจากนั้นความปรารถนาในความงามด้วยศัลยกรรมกลับแปรเปลี่ยนเป็นความโลภ และผลักดันให้เธอใช้ทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงิน แต่ผลที่ตามมา กลับสร้างหายนะให้กับบุคคลรอบข้างเกินกว่าที่เธอจะควบคุมได้

5.13.1.4 **ขนบของภาพ (Visual Convention)** ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่พี่น้องโคเอินไม่ได้ร่วมงานกับ โรเจอร์ เดียคินส์ ผู้กำกับภาพคู่หูของพวกเขาเพราะตารางงานไม่ตรงกัน ดังนั้น เอ็มมานูเอล ลูเบซกี (Emmanuel Lubezki) ซึ่งเคยกำกับภาพในหนัง *Children of Men* (2006) จึงมาทำหน้าที่กำกับภาพแทน ซึ่งเขาได้ใช้มุมกล้องที่ช่วยสนับสนุนความเป็นตลกร้ายอย่างชัดเจนไว้ 2 แบบ ดังนี้

- **การจัดองค์ประกอบภาพ** : หนังใช้พื้นที่ส่วนหน้า (Foreground) เพื่อขยายความพื้นที่ส่วนที่อยู่ตรงกลางภาพ ด้วยการตั้งกล้องในลักษณะของการแอบถ่ายโดยพื้นที่ส่วนหน้าอย่างกระจกตช่วยให้ภาพมีลักษณะคล้ายการสอดส่องการกระทำของตัวละคร สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องราวที่ตัวละครในเรื่องถูกจับตามองจากสำนักงานหนายความ และหน่วยสืบราชการลับซี.ไอ.เอ.



รูปที่ 5.62 ภาพการตั้งกล้องในลักษณะแอบถ่าย เพื่อสร้างอารมณ์ลึกลับให้กับตัวละคร

ในรูป 5.62 จะเห็นว่าแฮร์รี่ถูกจ้องมองจากใครคนใดคนหนึ่งในรถ ซึ่งกล้องถ่ายโดยอาศัยกระจกหน้ารถเป็นวัตถุแบ่งครึ่งกรอบภาพ เพื่อสื่อถึงความลึกลับ ทว่าในตอนท้ายเรื่องหนังสือกลับเฉลยว่าแท้จริงแล้วคนที่ติดตามแฮร์รี่เป็นเพียงนักสืบจากบริษัททนายความเท่านั้น ทั้งที่ช่วงแรกหนังสือสร้างความลึกลับตื่นเต้นด้วยภาพลักษณะดังกล่าว ทำให้ผู้ชมคาดหวังว่าเรื่องราวควรจะมี ความซับซ้อน และเงื่อนไขลึกลับไม่ต่างจากหนังระทึกขวัญ ทว่าหนังสือหักมุมและสร้างความตลกร้ายด้วยการเฉลยว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นเพียงความเข้าใจผิด และความโง่เขลาเท่านั้นโดยมีซีดีข้อมูลเป็นชนวนสำคัญ และเป็นจุดเชื่อมโยงตัวละครทั้งหมดให้เกี่ยวข้องและส่งผลกระทบต่อกัน ซึ่งหนังสือของพี่น้องโคเอนส่วนใหญ่ก็ดำเนินเรื่องในลักษณะนี้เช่นกัน ดังนั้นมุกกล้องดังกล่าวจึงไม่เพียงเป็นการบ่งบอกถึงการถูกจ้องมองเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความโง่เขลาของตัวละครในเรื่องที่ตกอยู่ในบ่วงของความโลภและค้นหา ซึ่งพบว่าสุดท้ายแล้วพวกเขากลับสูญเสีย และลงเอยด้วยหายนะ

นอกเหนือจากการตั้งกล้องที่อยู่ในลักษณะการแอบถ่ายแล้ว หนังสือยังนิยมใช้มุกกล้องแบบกล้องมุมสูง (High Angle) เพื่อบอกถึงความด้อยค่า ต่ำต้อยของตัวละครสอดคล้องกับรูปที่ 5.63 ออสบอร์นนอนอยู่บนเก้าอี้ แล้วคิดถ้อยคำที่จะเขียนหนังสือแต่กลับไม่รู้ด้วยซ้ำว่าจะเขียนอะไร หนังสือใช้ภาพในลักษณะกล้องมุมสูงเพื่อสื่อถึงความต่ำต้อยของออสบอร์นที่ไม่เพียงตกงาน ได้รับการดูแคลนจากภรรยาเท่านั้น แต่ความพยายามที่จะมีชื่อเสียงของเขาด้วยการเขียนหนังสือกลับไม่ได้ผล



รูปที่ 5.63 – 5.64 การใช้มุกกล้องแบบกล้องมุมสูง และมุกกล้องสายตาพระเจ้า

มุกกล้องอีกลักษณะหนึ่งที่ปรากฏบ่อยในหนังสือของพี่น้องโคเอน ก็คือมุกกล้องแบบสายตาพระเจ้า (God's Eye View) ที่สร้างความรู้สึกด้อยค่า โง่เขลา หนังสือใช้มุกกล้องดังกล่าวในฉากเปิดเรื่องโดยการเคลื่อนกล้องจากจุดเล็กๆ ในแผนที่โลกเข้ามา (Zoom In) สู่อำนาจงานซี.ไอ.เอ. เพื่อเปิดเผยชะตากรรมของออสบอร์น ซึ่งเป็นมูลเหตุของเรื่อง และตอนจบเรื่องหนังสือใช้มุกกล้องในลักษณะเดียวกันอีกครั้งเป็นการเคลื่อนกล้องออก (Zoom Out) จากห้องทำงานของผู้บริหารของหน่วยสืบราชการลับ (ในรูป 5.64) ขึ้นไปสู่ภาพของพื้นที่โลกดั้งเดิม หนังสือนำเสนอภาพของจักรซี.ไอ.เอ. ที่มักจะมีความหมายของ

หน่วยงานทรงประสิทธิภาพและยากต่อการเข้าถึง ทว่าหนังสือนี้กลับนำเสนออีกด้านของหน่วยงาน ซี.ไอ.เอ.ที่ไม่เพียงเชื่อคนง่าย แต่กลับถูกนำมาล้อเลียนและเย้ยหยันถึงความเสียดสี และการถูกตัวละครพิลึกพิลั่นปั่นหัว และตกอยู่ในวังวนของอาชญากรรม ซึ่งมุกก๊อ้งแบบสายตาทะเจ้าก็ช่วยสนับสนุนการเย้ยหยันความโง่เขลาของมนุษย์ได้อีกวิธีหนึ่ง

สิ่งที่น่าสังเกตสำหรับชนบของภาพในหนังสือนี้ก็คือ แม่เดียคินส์ ผู้กำกับภาพที่ร่วมงานกับโคเอนมานานจะไม่ได้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่มุกก๊อ้งในลักษณะก๊อ้งมุกสูงที่เป็นเอกลักษณ์ของโคเอนในหนังเรื่องที่ผ่านมาๆ ก็มายังคงปรากฏให้เห็นอยู่เสมอเช่นเคย มุกก๊อ้งดังกล่าวไม่เพียงตอกย้ำความตลกร้ายในหนัง แต่ยังแสดงถึงตัวตนของพี่น้องโคเอนได้อย่างชัดเจน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5.13.1.5 ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายเรื่อง *Burn After Reading*

หลังจาก *No Country for Old Men* ภาพยนตร์ที่มีความเคร่งเครียดและความรุนแรงปรากฏเป็นส่วนใหญ่แล้ว พี่น้องโคเอนก็หวนกลับมาสร้างภาพยนตร์ที่ผสมผสานระหว่างความตลกขบขันจากตัวละครที่โง่เขลา ความเข้าใจผิด ความตายและความรุนแรงที่เป็นลักษณะเฉพาะในหนังของพวกเขาอีกครั้ง หนังยังคงลักษณะตลกร้ายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของพี่น้องโคเอนไว้เช่นเคย ดังนี้

5.13.1.5.1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

- **โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด** : หนังเรื่องนี้ใช้แบบแผนการดำเนินเรื่อง โดยเริ่มต้นจากซีดีเพียงแผ่นเดียว แต่กลับนำพาสู่เรื่องราวของอาชญากรรมที่ผิดแผน ในขณะที่ตัวละครผู้ก่อเรื่องก็ไม่อาจควบคุมสถานการณ์ความวุ่นวายดังกล่าวได้ และมักจบลงด้วยหายนะ

กล่าวสำหรับ *Burn After Reading* ในตอนต้นเรื่องหนังนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ที่ลึกลับ ซับซ้อนและความสัมพันธ์สามเส้า โดยอาศัยเทคนิคทางภาพยนตร์มาช่วยสนับสนุนให้หนังมีความลึกลับ ชวนติดตามไม่ต่างจากหนังอาชญากรรม ทว่าเมื่อเรื่องราวดำเนินไปเกินครึ่งเรื่อง หนังกลับค่อยๆ เฉลยว่าไม่เพียงหน่วยสืบราชการลับที่ถูกหลอกแต่ผู้ชมก็เช่นกัน โดยบอกเป็นนัยว่านี่คือหนังตลกที่มีตัวละครพิลึกพิลั่น ซึ่งบังเอิญประกอบอาชีพสายลับ และในตอนจบหนังก็แยบยลชนะตากรรมของตัวละครด้วยการให้ลินดาได้รับเงินคัลยกรรมจากซี.ไอ.เอ. เพื่อปิดปากเรื่องราว ในขณะที่ตัวละครอื่นซึ่งได้รับผลกระทบจากการกระทำของลินดากลับเสียชีวิต และมีชีวิตที่ลงเอยด้วยความทุกข์

นอกจากนั้นประเด็นของความเข้าใจผิดยังถูกนำมาผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความตลกร้ายและเสียดสีมนุษย์ อาทิ ความเข้าใจผิดของลินดากับแฮตต์ที่คิดว่าข้อมูลในซีดีเป็นข้อมูลสำคัญ จนนำไปสู่เรื่องราวบานปลาย โยงเข้าสู่ความเข้าใจผิดของสถานทูตรัสเซียที่เข้าใจว่าซีดีสำคัญ ในขณะที่องค์กรซี.ไอ.เอ. กลับเข้าใจผิดคิดว่าลินดาได้ซีดีมาจากแฮร์รี ซึ่งได้รับมาจากเคที ภรรยาของออสบอร์นอีกต่อหนึ่ง ทางด้านลินดาเข้าใจว่าแฮตต์ถูกหน่วยสืบราชการลับจับตัวไป จึงขอให้แฮร์รีช่วยตามหา แต่แฮร์รีกลับเข้าใจผิดว่าลินดาเป็นหนึ่งในคนขององค์กรลับ ซึ่งแฮตต์ที่แฮร์รีพลังมือฆ่าด้วยความตกใจก็เป็นหนึ่งในนั้น แฮร์รีจึงหนีออกนอกประเทศ และออสบอร์นฆ่าแฮตต์เพราะเข้าใจผิดว่าแฮตต์ทำงานให้กับลินดา จึงถูกฆ่าตายอย่างอนาถ ความเข้าใจผิดที่เชื่อมโยงกันเป็นทอดๆ เป็นลักษณะอย่างหนึ่งในหนังของพี่น้องโคเอน

5.13.1.5.2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย

- **ตัวละคร (Character)** : การสร้างตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ เปราะบาง ไม่คิดหน้าคิดหลัง ตัดสินทุกอย่างด้วยอารมณ์และรูปลักษณ์ภายนอก แต่กลับไม่อาจควบคุมผลที่ตามมาได้ ปรากฏอย่างครบครันในหนัง อาทิ ออสบอร์น ค็อกซ์ อดีตนักวิเคราะห์ของซี.ไอ.เอ. เขาเป็นคนธรรมดาที่ปรารถนาจะเป็นคนสำคัญ ทว่าในความเป็นจริงเขากลับเป็นคนไร้ค่า ตกงาน อารมณ์ร้อน แต่กลับบยโง่เชื่อมั่นในตนเอง ดังเช่นความพยายามเขียนหนังสือบันทึกประวัติของตนเอง โดยตัวเขาเองยังไม่รู้ว่าจะเขียนยังไง ได้แต่เมาไปวันๆ หรือแค่ ตัวละครที่มองทุกอย่างด้านเดียว เขาตัดสินทุกอย่างโดยไม่ไตร่ตรอง เมื่อพบซีดีลับ เขากลับคิดว่าเป็นข้อมูลสำคัญ ทั้งที่ความจริงเป็นเพียงข้อมูลที่ไร้ค่า แต่หนังกลับสร้างความขบขันปนเย้ยหยันจากความรู้สึกรอคอยของเขาดังนี้ ทั้งสีหน้าเหลือหลอ และนิสัยโง่เงา ไม่รู้จักคิด ทำให้เขาตายเพราะซีดีเพียงแผ่นเดียว

- **บทสนทนา (Dialogue)** : บทสนทนาในหนังเรื่องนี้สะท้อนถึงความร้ายกาจของคนที่ได้ชื่อว่าเป็นภรรยาที่กระแนะกระแหนความตกต่ำของสามีในฉากที่เคทีพูดกับค็อกซ์ หลังจากได้รับโทรศัพท์เรื่องซีดีหายว่า "Why in God's name would anyone think that's worth anything?" หนังสร้างความรู้สึกขบขันปนเย้ยหยันถึงความโง่เงาของเคทีที่คิดว่าซีดีสำคัญ ในขณะที่เดียวกันก็เผยให้เห็นความร้ายกาจของเคทีที่เหินแสมความต่ำต้อย ต้อยค่าของสามี แทนที่จะให้กำลังใจยามที่เขาตกต่ำ

- **สถานการณ์ (Situation)** : สถานการณ์ในหนังตลกร้ายแบ่งออกได้ ดังนี้

1. **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick)** : ภาพความเจ็บตัว อันเกิดจากความเช่ซ่ซ่า ผิดพลาดของตัวละครในหนัง ผสมกับความรุนแรงที่ทำให้ต้องบาดเจ็บหรือเสียชีวิต เกิดขึ้นในฉากที่แฮร์รี่ จับได้ว่ามีคนตามเขาอยู่ นักสืบคนนั้นพยายามติดเครื่องหนี และชนรถทั้งด้านหน้าด้านหลังที่จอดประกบอยู่ แฮร์รี่จึงถอยหลังมาชนรถจนบุบ ก่อนจะวิ่งตามนักสืบคนนั้นจนล้มคว่ำไปด้วยกัน หนังสร้างความรู้สึกขบขันด้วยการเฉลยว่านักสืบคนนั้นเป็นเพียงนักสืบคดีฟ้องหย่าเท่านั้น ไม่ใช่สายลับที่น่าวิตกแต่อย่างใด นอกจากนั้นฉากที่แฮร์รี่ตกใจเมื่อเห็นแฮตแอบในตู้เสื้อผ้า เขาจึงยิงแฮต ก่อนจะวิ่งและตกบันได หน้าคะมำด้วยความตกใจ ก็เป็นอีกความขบขันแบบตลกร้ายที่ทำให้เห็นถึงความเช่ซ่ซ่า ผิดพลาดของตัวละครอันก่อให้เกิดความบาดเจ็บ และความตาย

2. **สถานการณ์เสียดสี (Satire)** : หนังสืบยกเรื่องตลก ความโลภของมนุษย์ ซึ่งปรารถนาเงินที่ไม่ใช่ของตนเองในการขับเคลื่อนตัวละครและสถานการณ์ให้ดำเนินไปข้างหน้า ดังจะเห็นได้จาก

การที่แช็ตและลินดา พยายามขู่เรียกเงินจากออสบอร์นเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งลินดาซึ่งหลงใหลวัตถุนิยมและรูปลักษณ์ภายนอก เธอจึงปรารถนาความงามตามมาตรฐานที่สังคมและโฆษณาชวนเชื่อกำหนดไว้ เพียงเพื่อจะได้พบความรักที่ดีพร้อม จนมองข้ามคุณค่าของความรักที่แท้จริงไป ด้วยเหตุดังกล่าวนี้เองผลักดันให้ลินดาร่วมมือกับแช็ต แต่เมื่อออสบอร์นปฏิเสธข้อเรียกร้อง ความปรารถนาอันแรงกล้าก็ทำให้ลินดาถลำลึกเข้าสู่โลกอาชญากรรม ด้วยการมุ่งหน้าสู่สถานทูตรัสเซีย และนำมาสู่ความวุ่นวายของซี.ไอ.เอ. แม้ในตอนจบหนึ่งจะสร้างความตลกร้ายด้วยการให้เธอสมหวังได้รับเงินคัลยกรรม แต่กลับพบว่าชีวิตหลงเหลือเพียงความว่างเปล่า เมื่อไม่มีเพื่อนหรือคนสนิทเหลืออยู่เลย

นอกจากนั้นหนังยังนำเสนอพิษภัยของโลกออนไลน์ จากการเสียดสีเว็บไซต์หาคู่ ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงโลกของคนไร้คู่ หรือ คนที่มีครอบครัวแล้วให้เจอกัน หนังสือเขียนและเสียดสีลินดาที่ค้นหาความรัก โดยการใช้เว็บไซต์ดังกล่าว ทว่าสิ่งที่เธอพบก็คือการถูกหลอกซ้ำแล้วซ้ำเล่าจากคนที่มีครอบครัวแล้ว ทั้งจากชายหนุ่มแปลกหน้าไร้อารมณ์ขัน และแฮร์รี ผู้ชายที่เป็นแรงผลักดันให้เธออยากศัลยกรรมเร็วขึ้น รวมไปถึงประเด็นของการศัลยกรรมความงาม ซึ่งพยายามชักจูงและหลอกล่อให้คนไข้คล้อยตาม ดังเช่นหมอพูดชวนเชื่อให้ลินดาแก้รอยแผลเป็นด้วยการฉีดวัคซีน ทว่าลินดากลับถามว่าใครๆ ก็มีแผลเป็นกันทั้งนั้นไม่ใช่เหรอ หนังสือหยัน เสียดสีจรรยาบรรณของคนที่ได้ชื่อว่าแพทย์ ในขณะที่เดียวกันก็นำเสนอภาพของสังคมอเมริกันอีกด้านหนึ่งที่เสพยาติดกับรูปลักษณ์ภายนอกมากกว่าคุณค่าจิตใจ

5.13.1.5.3) บริบททางสังคม

ซี.ไอ.เอ. (C.I.A.) คือหน่วยข่าวกรองสหรัฐฯ ที่มักตกเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์จากทั่วโลกว่ามีส่วนรู้เห็นในเหตุการณ์ต่างๆ มากมายที่เกิดขึ้นในโลก หน่วยงานแห่งนี้อยู่เบื้องหลังเรื่องราวลึกลับมากมาย ภาพของซี.ไอ.เอ.จึงมีภาพลักษณ์ที่ลึกลับ น่าเกรงขาม ในขณะเดียวกันก็มีอำนาจในการเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ทั้งโดยได้รับอนุญาตและไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งหนังของพี่น้องโคเอนได้หยิบเรื่องราวของอำนาจดังกล่าวมาล้อเลียน และเสียดสีเจ้าหน้าที่ซี.ไอ.เอ. องค์กรที่ได้ชื่อว่าลึกลับและมีประสิทธิภาพโดยหยันว่าซี.ไอ.เอ. ก็ทำเรื่องผิดพลาด ไล่เวลา และถูกหลอกได้เหมือนกัน อีกทั้งยังเป็นตัวแทนความคิดจุดประเด็นว่าซี.ไอ.เอ.มีสิทธิ์ในการทำลายชีวิตคนโดยปราศจากความผิดหรือไม่

นอกจากนั้นหนังยังสะท้อนให้เห็นการล่มสลายของครอบครัวอเมริกันร่วมสมัย ความคิดใน

เรื่องผัวเดียวเมียเดียวกลายเป็นเรื่องล้าสมัย เพราะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่เปลี่ยนแปลงไป การนอกใจสามีหรือภรรยาของตนเองกลายเป็นเรื่องที่ปรากฏให้เห็นได้บ่อยขึ้น โดยอาศัยช่องทางของ เว็บไซต์หาคูในการแลกเปลี่ยนคู่นอนที่แต่ละคนถูกใจ รวมถึงนำเสนอเรื่องของการหย่าร้างว่า กลายเป็นช่องทางในการแสวงหาทรัพย์สินเงินทองเพิ่มจากคู่รักของตนเองด้วยการฟ้องหย่า ในขณะที่เดียวกันก็เผยให้เห็นถึงลักษณะของทนายฟ้องหย่า ที่เห็นคุณค่าของเงินจากการฟ้องหย่า มากกว่าการสนับสนุนให้ปรับความเข้าใจต่อกัน

บริบททางสังคมในหนังเรื่องนี้มีการผสมผสานระหว่างการล้อเลียนอำนาจรัฐ ผ่านองค์กร ซี.ไอ.เอ. และภาพความล่มสลายของครอบครัวอเมริกัน โดยมีเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาเป็นปัจจัย สำคัญ ซึ่งแตกต่างจากภาพความล่มสลายของครอบครัวอเมริกันใน *Intolerable Cruelty* ที่เทคโนโลยี ไม่ได้มีส่วนสำคัญ นอกจากนั้นแมรีลินใน *Intolerable Cruelty* พยายามการแต่งงาน เพื่อนำไปสู่การ แสวงหาทรัพย์สิน แต่ลินดาใน *Burn After Reading* กลับใช้เงินเป็นสะพานทอดไปสู่ความรัก ซึ่งหนัง ซีให้เห็นว่าวิธีการทั้งสองอย่างล้วนนำมาสู่หายนะทั้งสิ้น เงินไม่ได้ช่วยอะไรเลยแม้แต่บ่อย

Burn After Reading ภาพยนตร์ลำดับที่ 13 ของพี่น้องโคเอนนำเสนอหนังอาชญากรรมที่ ผสมอารมณ์ขันอย่างเต็มเปี่ยม ผ่านตัวละครพิลึกพิลั่นในแบบฉบับของพี่น้องโคเอน และมีการเล่าเรื่อง ที่หักมุม ซึ่งเป็นผลมาจากความเข้าใจผิด และตัวละครซึ่งส่งผลให้เกิดเหตุการณ์บานปลายจนยากจะ ควบคุม นอกจากนั้นยังล้อเลียนและเสียดสีองค์กรระดับโลกอย่างซี.ไอ.เอ. ในขณะเดียวกันก็เสียดสี สังคมอเมริกันร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการล่มสลายของสถาบันครอบครัวที่ได้รับผลกระทบจาก พิษภัยของเทคโนโลยี รวมถึงซีให้เห็นผลของความโลภ และยึดติดกับวัตถุนิยมของมนุษย์ว่าส่งผลต่อ ชะตากรรมของมนุษย์อย่างไม่อาจปฏิเสธได้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทสรุป : ลักษณะร่วมของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน

จากการศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายในหนังจำนวน 13 เรื่องโดยศึกษาจากแนวภาพยนตร์ อารมณ์ขันตลกร้าย และบริบททางสังคม สามารถนำมาวิเคราะห์ให้เห็นลักษณะร่วมที่เป็นแบบฉบับหนังตลกร้ายของพี่น้องโคเอนได้ ดังต่อไปนี้

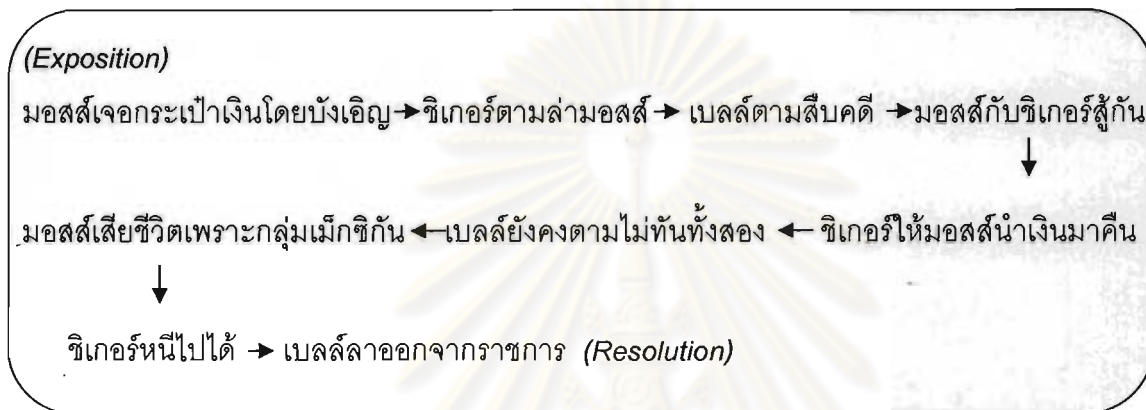
1.) การเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์

จากการศึกษาภาพยนตร์แนวตลกร้ายของพี่น้องโคเอนทั้งหมด 13 เรื่องที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่าหนังตลกร้ายของพี่น้องโคเอนมีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ฟิล์ม noir ทั้งในแง่ของเนื้อหา และเทคนิคด้านภาพที่สะท้อนด้านมืดของมนุษย์ และช่วยส่งเสริมความเป็นตลกร้ายในหนังของพวกเขาให้เด่นชัดยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

1.1 โครงเรื่องหักมุม และแผนการที่ผิดพลาด : โครงเรื่องในหนังของโคเอนส่วนใหญ่มีจุดเริ่มต้นจากจุดเล็กๆ จุดใดจุดหนึ่ง แต่กลับก่อให้เกิดเรื่องราวบานปลายใหญ่โต จนไม่อาจควบคุมได้ ส่วนใหญ่มักเป็นอาชญากรรมที่เกี่ยวกับการลักพาตัว โจรกรรม สอดแทรกความรุนแรงที่ถึงขั้นเสียชีวิต และอารมณ์ขันผ่านตัวละครที่ลึกลับตลอดเรื่อง โดยเรื่องทั้งหมดล้วนนำไปสู่แก่นเรื่องที่เสียดสีความโลภ ความไร้สาระของมนุษย์ และรูปลักษณ์ภายนอกไม่อาจสะท้อนถึงตัวตนภายใน ส่วนใหญ่มักมีเหตุการณ์ความรุนแรงที่ถึงแก่ความตาย พร้อมกับล้อเลียน เสียดสีความโง่เขลาบาปบุญของมนุษย์

ไม่เพียงแต่ใช้จุดเด่นจากแผนการผิดพลาดโดยมีจุดเริ่มต้นจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งเท่านั้น หนังของพี่น้องโคเอนยังนิยมผสมผสานแนวภาพยนตร์หลายๆ แนวเข้ามาประกอบกับอารมณ์ขันตลกร้าย อีกทั้งยังมีการเปิดเรื่องในแบบหนึ่ง (Exposition) และปิดเรื่อง (Resolution) ในลักษณะหักมุมซึ่งช่วยพลิกความคาดหวังของผู้ชมได้ดี

นอกจากนั้นสิ่งที่น่าสังเกตอีกอย่างคือในการปิดเรื่องนั้น (Resolution) หนึ่งของพี่น้องโคเอนมีลักษณะการปิดเรื่องที่คนร้ายลายนวลอยู่ถึง 7 เรื่อง ในขณะที่อีก 6 เรื่อง แม้คนร้ายจะถูกลงโทษ แต่ก็ชักพาหายนะมาสู่ผู้บริสุทธิ์มากมาย ซึ่งการปิดเรื่องทั้งสองแบบล้วนเหยียดหยันความร้ายกาจของมนุษย์ที่เห็นแก่ความโลภ อยากรได้อยากมีเช่นเดียวกัน โดยผู้วิจัยขอยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง *No Country for Old Men* มาอธิบายให้เห็นเป็นแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 5.65 แผนภาพโครงเรื่องของภาพยนตร์ *No Country for Old Men*

จากแผนภาพจะเห็นได้ว่าหนังใช้โครงเรื่องในลักษณะของการไล่ล่าระหว่างฆาตกร กับเหยื่อ และนายอำเภอ ทว่าสิ่งที่แตกต่างคือทั้งสามคนล้วนไม่เคยประจัญหน้ากันเลยสักครั้ง นอกจากนั้นหนังยังสร้างความรู้สึกให้ผู้ชมลุ้นระทึกตลอดการไล่ล่าและหักมุมตลอดทั้งเรื่อง ประกอบกับอาศัยองค์ประกอบด้านภาพและอารมณ์ขันตลกร้ายช่วยสร้างความโดดเด่นของหนังเรื่องนี้ รวมไปถึงนำเสนอตอนจบที่ละเมียดกฎเกณฑ์ทางสังคม อาจสืบเนื่องมาจากสภาพสังคมที่ศีลธรรมบอบสลาย และพี่น้องโคเอนเป็นผู้กำกับที่มีแนวทางของตนเอง ไม่ได้คำนึงถึงการตลาดหรือสร้างภาพยนตร์ตามสูตรสำเร็จ ดังนั้นการจบแบบปฏิเสธกฎเกณฑ์และจารีตของสังคมจึงปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนอยู่บ่อยครั้ง

อย่างไรก็ตามไม่ว่าหนังจะมีการปิดเรื่องอย่างไร จุดเด่นในหนังของพี่น้องโคเอนสอดคล้องกับแนวคิดตลกร้ายตรงที่โดยปกติหนังตลกมักจะแสดงถึงการมองโลกในแง่ดี การแต่งงานหรือการถือกำเนิด แต่หนังตลกร้ายกลับเกี่ยวข้องกับความตาย ซึ่งถือว่าเป็นลักษณะสุดขั้วของตลก (Gehring, 1996: 1) ที่มีอยู่ในหนังของพี่น้องโคเอนครบทุกเรื่อง

1.2 ล้อเลียนแนวหนัง : หนังของโคเอนมีลักษณะของหนังอิงหนังที่มีการทำมาแล้ว บางเรื่องก็ทำแบบว่าเป็นแนวทางเฉพาะไปเลย (กฤษฎา เกิดดี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554) สอดคล้องกับที่อีธานบอกว่า "เราสนใจเล่นกับแนวหนังต่างๆ ในสไตส์เดียวกับบิลลี 'ไวล์เดอร์'" (Korte and Seesslen, 2001: 13) ซึ่งเป็นผู้กำกับที่พี่น้องโคเอนระบุว่าชื่นชอบหนังของเขาตั้งแต่ยังเด็ก และไวล์เดอร์ก็ทำทั้งหนังฟิล์มขาวดำ ซีวิต และตลก

จากการศึกษาหนังทั้งหมดพบว่าภาพยนตร์ฟิล์มขาวดำ คือแนวภาพยนตร์ที่พบบ่อยในหนังของพี่น้องโคเอน ไม่ว่าจะเป็น *Blood simple*, *Fargo*, *The Big Lebowski* และ *The Man Who Wasn't There* ทว่าโคเอนได้นำหนังฟิล์มขาวดำที่เขาชื่นชอบมาทำการพลิกแพลงใหม่ดังนี้

- การเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ : โดยทั่วไปหนังสูตรสำเร็จของฟิล์มขาวดำมักเกี่ยวพันกับเรื่องขู่สาว ความสัมพันธ์สามเส้า การทรยศหักหลัง ซึ่งเป็นผลมาจากความโลภ จนถลำลึกไปในโลกอาชญากรรม แต่ฟิล์มขาวดำในแบบฉบับของพี่น้องโคเอน มีการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่อง เช่น ใน *Blood simple* สามีกลับเป็นคนจ้ำจวนนักสืบให้ฆ่าชายขู่และภรรยา แล้วหนังก็ไม่ได้เกี่ยวกับความโลภของผู้หญิงร้ายแต่อย่างใด หากเป็นความโลภที่เกิดจากตัวนักสืบแทน

- การสลับบทบาทและบุคลิกของตัวละคร : จากการวิเคราะห์หนังทั้งหมดของพี่น้องโคเอน พบว่าการสลับบทบาทและบุคลิกของตัวละครส่วนใหญ่ปรากฏในหนังฟิล์มขาวดำ ส่วนหนึ่งคือการล้อเลียน สร้างความแตกต่างจากขนบหนังต้นแบบ ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวก็ช่วยสร้างอารมณ์ขันให้กับหนังที่มีเรื่องราวเคร่งเครียด และโลกอาชญากรรมที่โหดร้าย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ บุคลิกและบทบาทของนักสืบ กับ บทบาทของตัวละครร้าย

บุคลิกและบทบาทของนักสืบในหนังฟิล์มขาวดำถูกนำมาเปลี่ยนแปลงใหม่ ดังจะเห็นได้จาก วิชเชอร์ (*Blood Simple*) นักสืบร่างอ้วน ใจเขลา ชอบประชดประชัน และทับถมคนอื่น, มาร์จี (*Fargo*) สารวัตรท้องไส้ มองโลกในแง่ดี และมีครอบครัวอบอุ่น และ เดอะดู๊ด (*The Big Lebowski*) ชายหนุ่มตกงาน ติดกัญชาที่จับพลัดจับผลูเป็นนักสืบ ภาพดังกล่าวแตกต่างจากหนังรูปลักษณะของนักสืบที่โด่งดังในอดีต ไม่ว่าจะเป็น รูปร่างสมชายชาตรี ความฉลาดหลักแหลมของเชอร์ล็อก โฮลมส์ (Sherlock Holmes) หรือ แซม สเปนด (Sam Spade) นักสืบผู้แข็งแกร่งและฉลาดทันคน

ในขณะที่เดียวกันบทบาทของผู้หญิงร้ายกาจ (*Femme Fatale*) และชายขู่ในหนังฟิล์มขาวดำคลาสสิกกลับถูกพลิกแพลงใหม่ให้กลายเป็นตัวละครถูกกระทำ ดังเช่น แอ็บบี้ ผู้รับบทบาทเป็นผู้หญิง

แพศยา แต่กลับถูกสามีและนักสืบใส่ร้าย ทั้งที่เธอไม่รู้เรื่อง หรือ ดอริส ผู้หญิงแพศยาและบิกเดฟ ชาย ชู้กลับถูกเอ็ด สามีหักหลังและถึงแก่ความตายด้วยกันทั้งคู่ โดยที่ดอริสและบิกเดฟไม่ได้วางแผนฆ่า สามีเหมือนที่หนังฟิล์มนัวร์เคยเป็น

จะเห็นว่าหนังฟิล์มนัวร์ที่พี่น้องโคเอนนำกลับมาดัดแปลงใหม่นั้น มีลักษณะแตกต่างจากฟิล์ม นัวร์ดั้งเดิม ซึ่งเมื่อพิจารณาตามลักษณะของนีโอ นัวร์ที่กฤษดา เกิดดี (สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554) ว่าหนังอะไรก็ตามแต่ที่ทำยุคหลัง (ฟิล์มนัวร์) แล้วไม่ได้รักษาเนื้อเรื่องครบทุกประการ ก็เป็นนีโอ นัวร์ได้ ดังนั้นหากพิจารณาจากหลักการดังกล่าว ก็จัดหนังของพี่น้องโคเอนว่าเป็นนีโอ นัวร์ในแบบฉบับ ของพวกเขาเองเช่นกัน

- การเปลี่ยนแปลงขนบของภาพ : เทคนิคด้านภาพในหนังของพี่น้องโคเอนถูกนำมาใช้สนอง ความหมายของเรื่องได้อย่างดี โดยเทคนิคที่เป็นแบบฉบับและพบบ่อยในหนังของพวกเขาก็คือ การจัด แสง (Lighting) โดยส่วนใหญ่มักเป็นการจัดแสงที่อาศัยเทคนิคการจัดแสงของภาพยนตร์ฟิล์มนัวร์ใน อดีต นั่นคือการจัดแสงแบบมืดสลัว (Low – Key Lighting) ซึ่งเน้นการตัดกันของแสงค่อนข้างมาก เพื่อสะท้อนถึงด้านมืดของมนุษย์ บางเรื่องเป็นการสอดแทรกเสริมเข้าไป แต่บางเรื่องก็ใช้เป็นเทคนิค หลักในการสื่อความหมายแก่นเรื่อง ได้แก่ *The Man Who Wasn't There* ซึ่งย้อนกลับไปใช้เทคนิค การจัดแสงมืดสลัวแบบเดิม เพื่อสื่อถึงโลกที่มืดหม่น กับผู้คนที่หมองมัว

ในขณะที่เดียวกันพี่น้องโคเอนก็นำการจัดแสงแบบมืดสลัวในหนังฟิล์มนัวร์มาใช้กลับหัวกลับ หาง เพื่อสอดรับความหมายของหนัง นั่นคือการจัดแสงแบบสว่างไสว (High – Key Lighting) ซึ่งโดย ปกติมักจะพบการจัดแสงลักษณะนี้ในหนังตลก หรือหนังเพลงมากกว่า แต่พี่น้องโคเอนกลับนำเทคนิค ดังกล่าวมาเปลี่ยนแปลงใหม่ ดังที่ปรากฏใน *Fargo* หนังใช้การจัดแสงแบบสว่างไสวตลอดทั้งเรื่อง ประกอบกับภูมิประเทศที่เป็นหิมะขาวโพลนปกคลุมไปทั่วบริเวณ ก็มีนัยสื่อถึงจิตใจมนุษย์ที่ยากแท้ หยั่งถึง

เทคนิคด้านภาพอีกประการหนึ่งที่โดดเด่น และปรากฏซ้ำในหนังของโคเอนก็คือฉากกว้าง ใหญ่ไพศาลของภูมิประเทศ พื้นที่โล่งๆ ซึ่งท่ามกลางความโล่งที่ไม่มีชอกมุ่ม อาจจะมีเรื่องรุนแรง เกิดขึ้น (กฤษดา เกิดดี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554) อีกทั้งยังใช้เทคนิคการแบ่งสัดส่วนของกรอบ ภาพในอัตราส่วนของพื้นดินมากกว่าท้องฟ้าราว 2 ใน 3 ของกรอบภาพเพื่อสะท้อนถึงความโดดเดี่ยว อังว้างของตัวละครที่ต้องเผชิญทุกข์ตรม และตกอยู่ในความมืดมน อาทิ *No Country for Old Men* หนังใช้ฉากภูมิประเทศและการแบ่งสัดส่วนดังกล่าวในฉากเปิดเรื่อง ซึ่งนายอำเภอเบลล์บรรยายถึงโลก

อาชญากรรมในปัจจุบันที่เขาไม่เข้าใจ หนังสือดัดสลับให้เห็นภาพภูมิประเทศกว้างใหญ่ของดินแดนตะวันตกที่สะท้อนถึงประวัติศาสตร์ และความทรหดอดทนของบรรพบุรุษ ทว่าความเปลี่ยนแปลงและเรื่องราวที่เบลล์เผชิญในหนังสือดังกล่าวทำให้เบลล์ถอนตัวออกจากโลกที่เขาคุ้นเคย กลับมาอยู่อย่างโดดเดี่ยว เป็นเพียงชายชราที่เคยมีทรานายอำเภอประดับเสื้อเท่านั้นเอง

นอกจากนั้นลักษณะเฉพาะของสไตล์ภาพอีกประการหนึ่งที่โดดเด่น ปรากฏซ้ำ และสอดรับกับแก่นของตลกร้ายที่เสียดสีความโง่เขลา และความร้ายกาจของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี นั่นก็คือมุกกล้อแบบสายตาพระเจ้า ซึ่งจะพบเห็นมุกกล้อลักษณะดังกล่าวในหนังสืออย่าง *O Brother, Where Art Thou?* ซึ่งพูดถึงการลงโทษของพระเจ้าต่อมนุษย์ผู้โง่เขลา และอวดดี นอกจากนี้มุกกล้อดังกล่าวยังใช้ในการเสียดสีความโง่เขลา และร้ายกาจของมนุษย์ในหนังสือ *The Hudsucker Proxy* ซึ่งเสียดสีความร้ายกาจของทีมผู้บริหาร เป็นต้น

2.) **องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย** : อารมณ์ขันตลกร้ายส่วนใหญ่ในหนังสือของพี่น้องโคเคนเป็นอารมณ์ขันที่พิลึก อารมณ์ขันที่เอาเรื่องความรุนแรง ความตายมาล้อเล่นเป็นเรื่องตลก (กฤษฎา เกิดดี, **สัมภาษณ์**, 7 กุมภาพันธ์ 2554) หรือการเสียดสีสังคมแบบเจ็บแสบเป็นส่วนสนับสนุนให้อารมณ์ขันไม่เพียงหัวเราะไม่ออกแต่ก็กระตุ้นให้สังคมหันมาองความจริงที่ซุกซ่อนอยู่ ดังนั้นเพื่อจะศึกษาถึงลักษณะเฉพาะในหนังสือตลกร้ายของโคเคนก็จำเป็นต้องให้เห็นภาพรวมของอารมณ์ขันที่หนังสือพยายามสอดแทรกเข้ามา ดังนี้

2.1 **ตัวละคร (Character)** : จากการวิเคราะห์หนังสือทั้งหมดพบว่าอารมณ์ขันตลกร้ายที่เกิดจากตัวละครมาจากทั้งสีหน้าท่าทาง และบุคลิกลักษณะนิสัยประกอบกันขึ้นมาเป็นอารมณ์ขัน ซึ่งทั้งเหน็บแนม ประชดประชัน และเสียดสีมนุษย์ได้ถึงแก่น สอดคล้องกับที่ Radcliff Brown (1940) นักมานุษยวิทยาอธิบายไว้ในหนังสือ *Joking Relationships* ว่าตลกก็เปรียบเสมือนกระจกเงาที่สะท้อนให้เห็นมิติอื่นๆ ของชีวิตที่เราไม่เคยคิดหรือไม่เคยสัมผัสมาก่อน (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536: 16) ซึ่งตัวละครตลกร้ายในหนังสือของพี่น้องโคเคน ก็ช่วยแสดงให้เห็นด้านที่ตึงตางและบิดเบี้ยวของคนอเมริกันในหลายแง่มุมได้เช่นกัน

อารมณ์ขันตลกร้ายที่เกิดจากตัวละครของพี่น้องโคเคนแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ ตัวละครประเภทอ้อนแอ เปราะบาง (Anti - Hero) แต่มักแสร้งทำตนว่าเข้มแข็ง ฉลาดรอบรู้ซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ขันในลักษณะขบขันแกมสมเพช ได้แก่ ฟิงค์ ใน *Barton Fink* เขามีบุคลิกภายนอกที่เยือกหยิ่ง ทะนงตน แต่ภายในกลับเปราะบาง ดังนั้นเมื่อบุคลิกที่ทับซ้อนกันอยู่ในอาการที่เห็นการควบคุม เขาจึงระเบิด

ออกมาเหมือนคนเสียสติ หรือเอเวอร์เรตต์ ใน *O Brother, Where Art Thou?* ที่มีบุคลิกภายนอกเข้มแข็ง เชื่อมั่นตนเอง แต่ภายในกลับหวาดกลัว เขายอมคุกเข่าขออภัยพระเจ้าเมื่อกำลังจะตาย ทั้งที่ก่อนหน้านี้เขาปฏิเสธพระเจ้ามาตลอด หนังสือสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากสีหน้าท่าทางที่เขาเย้ยหยันเพื่อนอีกสองคนที่ทำพิธีศีลจุ่ม ทว่าในเวลาคับขันสีหน้าเย้ยหยันกลับเปลี่ยนเป็นหวาดกลัว ความเข้มแข็งที่เคยฉาบเคลือบเอาไว้ ก็ถูกแทนที่ด้วยความอ่อนแอ เปราะบาง

นอกจากนั้นตัวละครตลกร้ายอีกประเภทหนึ่งคือตัวละครที่โหดเหี้ยม ไร้ความเป็นมนุษย์ สามารถฆ่าคนโดยไม่จำเป็นต้องมีเหตุผล ซึ่งกฤษฎา เกิดดีอธิบายว่าตัวละครของพี่น้องโคเอนมีลักษณะเฉพาะมาก เป็นตัวละครที่มีลักษณะพิลึกมาก จะหาแบบนี้ในหนังสือคนอื่นไม่ได้ (กฤษฎา เกิดดี, *สัมภาษณ์*, 7 กุมภาพันธ์ 2554) ไม่เพียงเท่านั้นชิเกอร์ยังเป็นผู้ลึกลับที่พร้อมจะฆ่าคนทุกเมื่อ โดยใช้โชคชะตาเป็นตัวตัดสิน โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉากทอยเหรียญกับเจ้าของร้านชา หนึ่งเล่นกับความคาดหวังของคนดูและนิสัยกวนประสาทของชิเกอร์ เมื่อเจ้าของร้านชาตายถูก รอดพ้นจากอันตราย ชิเกอร์ยังกลั่นแกล้งตั้งเงื่อนไขให้เจ้าของร้านชาเก็บเหรียญนั้นไว้ต่อ ไม่ปะปนกับที่อื่น อารมณ์ขันตลกร้ายมาจากความไม่คาดฝันที่เจ้าของร้านชารอดชีวิต ในขณะที่เดียวกันก็หัวเราะไม่ออกกับท่าทางกวนประสาทที่แฝงไปด้วยอันตรายถึงชีวิต หรือ เกียร์ โจรที่ฆ่าคนโดยไม่คิด เขามีบุคลิกคล้ายกับเด็กไม่รู้จั๊กโต โง่เขลา ซาดสติ ฉากหนึ่งที่หนังสือสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายจากนิสัยของเขาก็คือ การทำลายศพของคาร์ลในเครื่องบิน หนังสืให้เห็นความร้ายกาจของเกียร์ แต่ก็สร้างความตลกร้ายว่าหลักฐานที่เขาพยายามกำจัดกลับชัดเจนยิ่งกว่าเดิม

เพราะฉะนั้นจะเห็นว่าตัวละครมีส่วนในการสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ด้านหนึ่งมาจากความอ่อนแอ เปราะบาง ซึ่งทำให้รู้สึกขบขันปนสมเพช แต่อีกด้านหนึ่งคือความโหดเหี้ยมแบบไร้ขีดจำกัด ซึ่งล้วนช่วยสร้างอารมณ์ขันที่หัวเราะไม่ออก สอดคล้องกับองค์ประกอบที่ซิกมันด์ ฟรอยด์อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้มนุษย์ขบขันไว้ในหนังสือ *Wit and Its Relation to the Unconscious* ในเรื่องของความเหนือกว่า (Superiority) ว่าเรารู้สึกขบขันเพราะเราขบขันความเคราะห์ร้ายของตัวละคร ในขณะที่คนดูก็รู้สึกปลอดภัยที่ไม่อยู่ในสถานการณ์เดียวกับเจ้าของร้านชา หรือฉลาดกว่าฟิงค์ เราจึงขบขันและเยาะเย้ย ผู้ชมเป็นเพียงคนเฝ้าดู และบางครั้งก็ขบขันปนสมเพชผลลัพธ์ที่ตัวละครกระทำตนเองหนังสือเป็นกระจกสะท้อนถึงมิติที่ผู้ชมไม่คาดคิด และไม่ควรจะทำ เพราะผลที่ตามมารุนแรงเกินจะคาดการณได้

2.2 บทสนทนา (Dialogue) : บทสนทนาส่วนใหญ่ของพี่น้องโคเอนมีลักษณะของการประชดประชัน เสียดสี สอดคล้องกับที่ฟรอยด์กล่าวไว้ถึง คำคม (Wit) ในหนังสือ *Wit and Its Relation to the*

Unconsciousness (Hyde, 2003) โดยจัดคำพูดประชดประชันไว้ในหมวดหมู่ของ Hostile Wit ซึ่งเกี่ยวข้องกับศิลปะเสียดสี (Satire) และเป็นส่วนประกอบที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นดังนี้

ความโง่เขลาคือประเด็นที่พบบ่อยในบทสนทนาของโคเอน อาทิ บทสนทนาของแคลสพาร์ใน *Miller's Crossing* ที่กำลังจะฆ่าเอ็ดดี้ แคลสพาร์บอกให้ทอมดูการฆ่าครั้งนี้เป็นตัวอย่าง ก่อนจะตบท้ายด้วยการเย้ยหยันว่าสิ่งที่เขาทำเป็นสิ่งที่ถูกต้อง หนังสือสร้างความตลกร้ายจากความไม่สอดคล้องกัน (Incongruity) ตรงที่ผู้ชมรู้ว่าความจริงเป็นเช่นใด แต่ตัวละครกลับโง่เขลาและปฏิบัติในทางตรงกันข้าม ฉากนี้ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นความโง่เขลาของแคลสพาร์ แต่ยังเสียดสีโลกของอาชญากรที่ไม่อาจไว้ใจใครได้เหมือนที่ทอมพยายามเตือนมาเพียงทั้งสอง แต่กลับไม่มีใครฟัง

ประเด็นต่อมาคือวัตถุนิยม ซึ่งมีอัตราส่วนของบทสนทนาเท่าเทียมกับความโง่เขลา ส่วนใหญ่หนังพี่น้องโคเอนมักใช้บทสนทนาที่แสดงถึงความโลภ และการให้คุณค่าแก่เงินมากกว่าความรัก ความเข้าใจต่อมนุษย์ด้วยกัน ปรากฏในหนังเรื่อง *Intolerable Cruelty* จากบทสนทนาที่ผู้ช่วยของไมลส์บอกว่า "Why kill the only woman you've ever loved when she's the richer party" ทั้งที่ในฉากก่อนหน้าไมลส์ได้วางใจเพื่อฆ่าแมรีลิน แต่เมื่อรู้ว่าแมรีลินได้สมบัติจากสามีเก่า เขาจึงเปลี่ยนใจ หนังสือสร้างความขบขันจากท่าทางของตัวละคร และบทสนทนาที่เสียดสีอย่างเจ็บแสบถึงการเห็นแก่เงินมากกว่าความรัก นอกจากนั้นยังมีหนังอีกกลุ่มที่ใช้เรื่องของเงินมาเชื่อมโยงกับความตาย เช่น บทสนทนาในหนัง *The Hudsucker Proxy* ในฉากที่หนึ่งในทีมผู้บริหารต่อว่าคณะกรรมการที่เอาแต่พูดถึงหุ้นบริษัทว่า "How can you discuss this stock when the man has just leapt forty-five floor?" เพราะฮัดซัคเกอร์เพิ่งกระโดดตึกตาย หนังชี้ให้เห็นว่าความตายเป็นเรื่องไม่สำคัญในบริษัทที่ค้ำเงินถึงเม็ดเงิน มากกว่าชีวิตของคนที่ยากไปแล้ว ในขณะที่เดียวกันก็เสียดสีความร้ายกาจของมนุษย์ที่ทำให้ความขบขันจากสีหน้าของตัวละคร กลายเป็นความโหดร้ายแถมเย้ยหยันไปโดยปริยาย

2.3 สถานการณ์ : จากการศึกษาพบว่าสถานการณ์ที่พบในหนังของโคเอนส่วนใหญ่เล่นกับความหลอกลวง การทรยศหักหลัง ความเจ็บตัวที่รุนแรงเกือบถึงชีวิต และการเสียดสีสังคมที่ระบายนความคับข้องใจออกมาผ่านทางอารมณ์ขันตลกร้าย โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

- **สถานการณ์ตลกเจ็บตัว (Slapstick) :** ความเจ็บตัวในหนังของตลกร้าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งของพี่น้องโคเอนมีส่วนผสมของความรุนแรงไม่เท่าเทียมกัน แต่ข้อสำคัญคือปรากฏอยู่ทุกเรื่อง ซึ่งพรออยด์ได้อธิบายถึงความรุนแรงไว้ว่ามนุษย์มีศักยภาพของการทำลายล้าง การใช้ความรุนแรง และ

การประทัดประหารผู้อื่น (ยศ สันตสมบัติ, 2550: 49) ซึ่งหนึ่งของพี่น้องโคเอนก็นำสัญญาตมของ มนุษย์ดังกล่าวมาตีแผ่ให้เห็นด้านที่เป็นมนุษย์อย่างชัดเจนขึ้น เพียงนำเสนอผ่านอารมณ์ขันที่ลดทอน เรื่องรุนแรงและเคร่งเครียดให้เบาบางลง ดังเช่นสถานการณ์ตลกเจ็บตัวของฮาย ใน *Raising Arizona* ที่หลบทั้งกระสุนปืน สุนัขฝูงใหญ่ไล่กัด และตำรวจ ความขบขันจากความเจ็บตัวทำให้ผู้ชมขบขัน เพราะเฝ้ามองฮายวิ่งหนี แต่ขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นภาพของคนระดับรากหญ้าที่ถูกไล่อย่างจน มุม หรือจากที่บาร์นส์พยายามนำน้ำมาดับไฟ แต่แล้วน้ำกลับหมดระหว่างทาง เขาจึงพยายามใช้ขา ดับไฟ ต่อด้วยทำกระจกแตกและผลอผลลักมีสเบอร์เกอร์ออกจากหน้าต่าง จะเห็นว่าหนังสือสร้างอารมณ์ ขันจากความขลุมนุ่นววย และความตายที่ถูกนำมาล้อเล่นเป็นเรื่องขบขัน

- *สถานการณ์เสียดสี (Satire)* : สถานการณ์ในหัวข้อนี้ปรากฏอยู่ในหนังสือทุกเรื่องของพี่น้อง โคเอน โดยหนังสือส่วนใหญ่เสียดสีภาพของคนอเมริกันในแง่มุมต่างๆ แต่ที่โดดเด่นคือเหยียดหยันการคลัง ใคล้เงินทองอย่างบ้าคลั่งของคนอเมริกัน ซึ่งปรากฏอยู่มากเป็นอันดับต้นๆ โดยเรื่องที่น่าขำขันเด่นชัดก็ คือหนังสือ *No Country for Old Men* เพราะหนังสือนำเสนอภาพความโกลาหลของมนุษย์เป็นระยะๆ ใน ขณะเดียวกันก็เหยียดหยันและตั้งคำถามว่าเงินทำให้คนเปลี่ยนไปหรือไม่ ซึ่งคำตอบก็ปรากฏอยู่ใน สถานการณ์ที่ชิเกอร์ถูกรถชน เขาเดินมานั่งพักที่ริมถนน เด็กสองคนเดินเข้ามาเสนอความช่วยเหลือ ชิเกอร์ให้เงินเพื่อแลกกับเสื้อและค่าปิดปาก ในตอนแรกเด็กเจ้าของเสื้อพยายามปฏิเสธไม่รับเงิน แต่ ชิเกอร์ก็ยืนยันจะให้ แล้วเขาก็เดินจากไป หลังจากชิเกอร์เดินยังไม่ทันลับกรอบภาพ ก็มีเสียงของเด็ก สองคนทะเลาะกันเรื่องแย่งเงินจำนวนนี้ จะเห็นได้ว่าคำตอบที่หนังสือตั้งไว้ก็คือเงินสามารถเปลี่ยนคนได้ จากมิตรภาพสู่ความบาดหมาง นอกจากนั้นหนังสือยังหยิบความด้อยประสิทธิภาพของผู้มีอำนาจรัฐ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตำรวจมาล้อเลียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากที่ทอม (*Miller's Crossing*) ดิมเหล้า ต่อหน้าตำรวจ ทั้งที่ช่วงเวลานั้นมีกฎหมายห้ามดื่มสุรา พร้อมกับนั้นทอมก็จุดไม้ขีดไฟจากตราของ หัวหน้าตำรวจ พร้อมสั่งให้เขาปฏิบัติตามคำสั่งของมาเฟีย หนังสือไม่เพียงล้อเลียนผู้มีอำนาจในมืออย่าง ตำรวจ แต่ยังเสียดสีถึงนโยบายการห้ามดื่มสุราที่ไร้อำนาจบังคับใช้ด้วย

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าหนังสือของพี่น้องโคเอนมีองค์ประกอบของอารมณ์ขันตลกร้าย ที่สร้าง ขึ้นมาจากตัวละคร ทั้งสีหน้าท่าทางกับนิสัย จากบทสนทนาที่สะท้อนความโง่เขลาและการหลงใหลใน อำนาจของเงินตรา รวมไปถึงจากสถานการณ์ที่สร้างความตลกร้ายที่เล่นกับความตาย ความคาดหวัง ความเจ็บตัว และการเผชิญหน้ากับปัญหาที่สังคมไม่มีคำตอบแบบสูตรสำเร็จมาให้

3. บริบททางสังคม

จากการศึกษาบริบททางสังคมที่ห้อมล้อมตัวละครหลักในหนังของโคเอน พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับสังคมอเมริกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคมบริโภคนิยมของอเมริกัน นอกจากนี้หนังยังเป็นตัวแทนความคิดในเรื่องความด้อยประสิทธิภาพของรัฐ การแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติ รวมถึงความผันแบบอเมริกัน ซึ่งบริบทดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงกับพี่น้องโคเอนได้ทั้งสิ้น

3.1 วัฒนธรรม : อเมริกาเริ่มต้นจากศูนย์ ตั้งแต่การอพยพของชาวยุโรปเข้ามาบุกเบิกดินแดน การผจญความยากลำบากในความเป็นอยู่ การเอาชนะเจ้าอาณานิคมที่มาปกครอง การก่อร่างสร้างประชาธิปไตย การแสวงหาจักรวรรดินิยมของตนเองเพื่อเป็นทั้งแหล่งวัตถุดิบและตลาดระบายสินค้า รวมไปถึงความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจอันเป็นผลมาจากอุตสาหกรรมที่เติบโตอย่างรวดเร็ว และระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่รัฐบาลเข้าไปยุ่งเกี่ยวให้น้อยที่สุดเพื่อกระตุ้นให้เศรษฐกิจดำเนินไปตามกลไกการตลาด โดยยังคงคุณค่าในทางสร้างสรรค์ของปัจเจกบุคคลที่ทรหดอดทนและพึ่งพาตนเอง (สมร นิติทัศน์ประกาศ, 2553) สังคมอเมริกันจึงมีทั้งเสรีภาพในการแสวงหาโอกาสและความมั่งคั่งจากเศรษฐกิจที่เอื้ออำนวย ส่งผลให้ผู้คนถูกหลอมอยู่ในสังคมที่ค้ำค้ำถึงแต่ 'วัตถุ' และ 'เงินตรา' เป็นสำคัญ

บริบททางสังคมนี้เองที่พี่น้องโคเอนหยิบยกมาสะท้อน และเสียดสีภาพของอเมริกันชนที่มีลักษณะตัวใครตัวมัน และค้ำค้ำถึงเงินทองในหนังทุกเรื่องของพวกเขา ซึ่งสอดคล้องกับชีวิตการทำงาน ภาพยนตร์ของพวกเขาที่ต้องการเงินในการทำหนังด้วยตนเองในเรื่องแรก แนวทางหนังที่ชัดเจนของพี่น้องโคเอนซึ่งห่างไกลจากสูตรสำเร็จทำรายได้ของฮอลลีวูด ทำให้โครงการหนัง *To The White Sea* ซึ่งมีทุนสร้างสูงถูกยกเลิกกะทันหัน ประกอบกับแนวความคิดเสรีนิยมที่สอดแทรกอยู่ในหนังทุกเรื่องของพวกเขาก็เป็นเครื่องยืนยันถึงเหตุผลที่หนังนำเสนอความเจริญทางวัตถุ ซึ่งคนอเมริกันทุ่มเทแสวงหามาตลอดเวลา แต่กลับไม่ใช่ความสุขที่แท้จริง และไม่ให้ความหมายแก่ชีวิต ในทางกลับกันผลของมันกลับร้ายกาจและรุนแรงอย่างไม่อาจคาดคิดและควบคุมได้

3.2) ความด้อยประสิทธิภาพของรัฐ : จากการวิเคราะห์หนังทั้งหมด พบว่าประเด็นทางการเมืองที่โคเอนมักจะนำมาล้อเลียน และเสียดสีส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับการดำเนินนโยบายของรัฐบาลพรรครีพับลิกันที่มีแนวคิดอนุรักษนิยม (Conservatives) นโยบายส่วนใหญ่มักสนับสนุนให้มีธุรกิจขนาดใหญ่ มีแนวนโยบายต่างประเทศที่ค้ำค้ำถึงผลประโยชน์ของชาติเป็นหลัก จำกัดอำนาจรัฐในการ

แทรกแซงเศรษฐกิจและต้องการให้รัฐแสดงบทบาทกระตุ้นค่านิยมทางคุณธรรมและศีลธรรมในวิถีชีวิตประชาชน (ปราณี ทิพย์รัตน์ และ สิริพรรณ นกสวน สวัสดิ์, 2552: 25) ดังนั้นผู้สนับสนุนของพรรคนี้จึงหนีไม่พ้นนายทุน นายธนาคาร คนผิวขาว ชนชั้นกลางที่นับถือคริสต์ศาสนา นิกายโปรเตสแตนท์

เมื่อพิจารณาจากหนังจำนวน 4 เรื่องที่นำเสนอภาพของการเมืองอย่างมีนัยและเปิดเผย ไม่ว่าจะเป็น *Raising Arizona*, *Miller's Crossing*, *The Big Lebowski* และ *No Country for Old Men* พบว่าทั้งสี่เรื่องนั้นล้วนมีผู้นำทางการเมืองของจากพรรครีพับลิกัน ซึ่งมีนโยบายอนุรักษ์นิยมที่ส่งผลกระทบต่อประชาชนทั้งสิ้น ดังจะเห็นได้จากคนระดับล่างอย่างฮาย (*Raising Arizona*) ได้รับผลกระทบจากนโยบายเศรษฐกิจและการลดสวัสดิการสังคมของเรแกน, การออกกฎหมายห้ามดื่มสุรา (*Volstead Acts 1920*) ของรัฐบาลพรรครีพับลิกันที่เชื่อว่ากฎหมายดังกล่าวจะทำให้ศีลธรรมของประชาชนดีขึ้นแต่กลับทำให้เกิดการค้ำเหล้าเถื่อน และผู้มีอิทธิพลทางการเมืองในรูปของมาเฟียเพิ่มขึ้นใน *Miller's Crossing*, ภาพเปรียบเทียบของคนที่ได้รับผลกระทบจากสงครามเวียดนามและเกาหลีที่อเมริกาเข้าไปร่วมรบ และสงครามครั้งใหม่อย่างสงครามอ่าวเปอร์เซียซึ่งจอร์จ บุช ภายใต้อพรรครีพับลิกันซึ่งนิยมยกการปกป้องประชาธิปไตย และผลประโยชน์ของชาติขึ้นมาสร้างคหธรรมใน *The Big Lebowski* และ ความไร้ประสิทธิภาพของจอร์จ ดับเบิลยู บุชในการรับมือปัญหาก่อการร้ายที่ทวีความรุนแรงขึ้นผ่านภาพตัวแทนเป็นนายอำเภอเบลล์ใน *No Country for Old Men* เป็นต้น

แม้พี่น้องโคเอนไม่ได้แสดงตนว่าเป็นฝ่ายของเดโมแครต (ซึ่งมีแนวคิดเสรีนิยมที่มีนโยบายสนับสนุนการให้สวัสดิการช่วยเหลือคนจน เรียกร้องให้กระจายรายได้ และต่อต้านนโยบายต่างประเทศในเชิงรุกหรือก่อกองคราม) หรือไม่เพราะอเมริกาไม่พรรคการเมืองอื่นนอกเหนือจากสองพรรคนี้ แต่เนื้อหาในหนังก็สะท้อนแนวคิดต่อต้านอนุรักษ์นิยมอย่างเด่นชัดผ่านตัวละคร พร้อมบ่งบอกตัวตน ทศนคติของพี่น้องโคเอนได้เป็นอย่างดี

3.3 การแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติ : การที่อเมริกาเป็นประเทศใหญ่ ที่หลอมรวมคนเชื้อชาติต่างๆ เข้าไว้ด้วยกันภายใต้กฎหมายเดียวกัน แต่การแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติก็ปรากฏให้เห็นตลอดประวัติศาสตร์อันยาวนานของอเมริกา ไม่ว่าจะเป็นคนดำ ยิว อิตาลีเลียน ไอร์ริช หรือ คนที่พูดภาษาในกลุ่มสเปน (Hispanic) ฯลฯ ก็ล้วนแสดงให้เห็นว่าบ้ำหลอม (Melting Pot) ที่เคยเป็นคติของการรวมชาติพันธุ์ที่แตกต่างกันได้แตกสลายไปนานแล้ว ดังนั้นการที่พี่น้องโคเอนซึ่งเป็นคนยิว จะนำเสนอภาพของตัวละครผิวสี หรือการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติในหนังของพวกเขาก็เป็นเรื่องที่ไม่แปลกจนเกินไปนัก โดยหนังส่วนใหญ่ได้นำภาพของความแตกต่างทางเชื้อชาติมาเสียดสี เย้ยหยัน

และบางครั้งก็ลงเอยด้วยความรุนแรงและความตาย ไม่ว่าจะเป็นการไม่เลือกเด็กผิวสีมาเลี้ยงใน *Raising Arizona* ก่อนจะเปลี่ยนมาสู่การเหยียดหยันคนยิวว่าเป็นนักต้มตุ๋นใน *Miller's Crossing* และการลงเอยด้วยความตายของตำรวจที่เหยียดหยามคนยิวใน *Barton Fink* โดยนัยหนึ่งก็เพื่อนำเสนอผลกระทบจากมุมมองของพวกเขา ในขณะที่อีกด้านก็คือการสะท้อนให้เห็นความมืดมนในอีกมุมหนึ่งของสังคมอเมริกันนั่นเอง

3.4 ความฝันแบบอเมริกัน : อเมริกาเป็นประเทศที่ได้ชื่อว่าเป็นโลกเสรี ทั้งทางด้านการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเศรษฐกิจแบบทุนนิยมซึ่งส่งเสริมให้ผู้คนแสวงหาความมั่งคั่งทางทรัพย์สินเงินทอง โดยมีสิทธิเสรีภาพในการแสวงหาโอกาสอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งคำที่เชื่อมโยงกับอุดมคติวัตถุนิยมของคนอเมริกัน ซึ่งมักถูกหยิบยกขึ้นมาเป็นข้ออ้างในการกระตุ้นและปลุกจิตสำนึกของคนอเมริกัน นั่นก็คือคำว่า ความฝันแบบอเมริกัน หรือ American Dream โดยความหมายที่ค่อนข้างชัดเจน ก็คือความสำเร็จและความพร้อมทางด้านวัตถุ อุดมคติดังกล่าวปรากฏอยู่ในหนังหลายเรื่องของพี่น้องโคเอน แต่ที่โดดเด่นคือ *Raising Arizona* หนังถ่ายทอดภาพคนระดับรากหญ้าซึ่งปรารถนาจะประสบความสำเร็จ พร้อมทั้งวัตถุและความสุขสมบูรณ์ของครอบครัวตามมาตรฐานของสังคม ทว่าในความเป็นจริงหนังได้ตั้งคำถามว่าความฝันดังกล่าวเป็นเพียงอุดมคติหรือไม่ นอกจากนั้นในหนังเรื่องอื่นๆ ของพี่น้องโคเอนก็ได้หยิบผลกระทบของอุดมคติดังกล่าวมาเผยโฉมให้เห็นว่าความฝันที่ถูกขายเคลือบอย่างสวยงามได้เสื่อมสลายลง ผ่านการแสวงหาเงินทองเพื่ออิสรภาพของแมรีลิน (*Intolerable Cruelty*) โดยปฏิเสธความเชื่อในสถาบันครอบครัว หรือความล่มสลายของครอบครัวอันเป็นผลมาจากการคำนึงถึงแต่เงินตรา ประกอบกับศีลธรรมที่ขาดวินัย และพิษภัยของเทคโนโลยีที่ยากจะควบคุมได้ใน *Burn After Reading*

กล่าวโดยสรุปว่าทั้งการเล่าเรื่องที่โดดเด่นในภาพยนตร์ การล้อเลียนแนวหนัง องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย และบริบททางสังคมล้วนนำมาสู่เป้าหมายในการอธิบายตลกร้าย ดังที่ กฤษดา เกิดดีระบุว่าลักษณะตลกร้ายดูจากกายภาพไม่ได้ ต้องดูแก่นเรื่อง ตัวละคร ถ้าเป็นตลกร้าย ต้องดูทั้งเรื่อง ตลกที่มีสาระและเป็นประเด็นที่หนัก จริงจัง แต่นำมาทำให้ดูแล้วตลก (กฤษดา เกิดดี, สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554)

ดังนั้นเมื่อพิจารณาตลกร้ายจากคำอธิบายของกฤษดา เกิดดี ประกอบกับแนวคิดภาพยนตร์ตลกร้ายของเกอริงพบว่าแก่นเรื่องในหนังของพี่น้องโคเอนสอดคล้องกับแก่นเรื่อง (Theme) ที่เกอริงอธิบายทั้ง 3 ประการ ได้แก่ มนุษย์ที่เลวทราม, ความไร้สาระของโลก และเรื่องราวที่ปกคลุมด้วยความตาย โดยแก่นเรื่องของพี่น้องโคเอนมักเชื่อมโยงกับประเด็นทุนนิยมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของคน

อเมริกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของเงิน และวัตถุ ในขณะที่เดียวกันก็เตือนว่าสิ่งที่ตัวละครพยายามแสวงหาทั้งความสำเร็จหรือชื่อเสียงเงินทองตามอุดมคติความฝันแบบอเมริกันนั้น กลับไร้สาระ ไม่มีประโยชน์เลย หากทำลายชีวิตคนอื่นและครอบครัวของตนเอง

ทางด้านตัวละครที่ปรากฏในหนังทุกเรื่องของพี่น้องโคเอน คือตัวละครประเภทอ่อนแอ เปราะบาง หรือที่เรียกกันว่าตัวละครต่อต้านวีรบุรุษ (Anti - Hero) ด้านหนึ่งตัวละครเหล่านี้สร้างอารมณ์ขันจากความผิดพลาดและไร้สาระ ในขณะที่เดียวกันก็สะท้อนภาพความโหดร้ายและด้านมืดในจิตใจออกมา ซึ่งสอดคล้องกับตัวละครตลกร้ายของเกทริง (1996) เช่นเดียวกัน โดยตัวละคร Anti - Hero ของโคเอนส่วนใหญ่มักเป็นคนในระดับรากหญ้า ชนชั้นล่าง อาชญากรบางครั้งกระโดดไปทางคนไร้ค่า ไร้ราคาตามมาตรฐานของสังคม เช่น ฮาย ใน *Raising Arizona* หรือ บาร์นส์ ใน *The Hudsucker Proxy* ในขณะเดียวกันตัวละครอีกส่วนหนึ่งก็มีภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ เก่งขาม แต่ภายในกลับซุกซ่อนความอ่อนแอ โดดเดี่ยว เปราะบางไว้ เช่น ทอม ใน *Miller's Crossing* หรือ ไมลส์ ใน *Intolerable Cruelty* เจอร์รี่ ใน *Fargo* และฟิงค์ ใน *Barton Fink* เป็นต้น

อย่างไรก็ตามสิ่งที่น่าสังเกตจากการศึกษาหนังทั้ง 13 เรื่องก็คือ ตัวละครผู้หญิงทุกตัวกลับเป็นฝ่ายเข้มแข็ง ปกป้องตนเอง และบางครั้งก็เป็นหัวหน้าครอบครัว ในด้านหนึ่งการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้หญิงในหนังของพี่น้องโคเอนมีส่วนสร้างความแตกต่างให้หนังของเขา เพราะโดยทั่วไปความรุนแรงที่ปรากฏในหนังมักสะท้อนภาพความเป็นชายที่แข็งแกร่ง ทรหดอดทน แต่ท่ามกลางความรุนแรงที่มีอย่างล้นเหลือในหนัง ตัวละครชายที่ควรจะมีเข้มแข็ง กลับอ่อนแอ และมักทำเรื่องผิดพลาดเสมอ ในขณะที่ตัวละครผู้หญิงคือฝ่ายที่แก้ไขและคลี่คลายปมปัญหานั้นๆ อาทิ แมรีลิน ใน *Intolerable Cruelty* ที่ใช้เส้นทางเพศในการแสวงหาเงินทองจากเพศชาย แต่เมื่อเธอต้องเผชิญกับนักฆ่าที่ไมลส์จ้างมา เธอกลับไม่หวั่นเกรง และให้ค่าจ้างเพิ่มอีก 2 เท่าเพื่อฆ่าไมลส์ หรือ มาร์จี ใน *Fargo* เธอเป็นทั้งหัวหน้าครอบครัว เป็นแม่ที่กำลังจะให้กำเนิดลูก และเป็นสาววัดที่คลี่คลายปัญหาของผู้บงการอย่างเจอร์รี่ และจับกุมฆาตกรมาลงโทษ

จะเห็นว่าลักษณะเฉพาะของหนังตลกร้ายของพี่น้องโคเอนเป็นเรื่องของหนังอิงหนัง ที่เกี่ยวพันกับอาชญากรรม โดยผสมผสานอารมณ์ขันจากตัวละครพิลึกพิลั่น ที่นำเรื่องความรุนแรง ความตายมาล้อเลียน อีกทั้งยังมีการวางโครงเรื่องที่หักมุม คาดเดาได้ยาก มักมีจุดเริ่มต้นมาจากสิ่งเล็กๆ แต่กลับบานปลายจนเกิดหายนะที่ยากจะควบคุม ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 13 เรื่องนำมาสู่บทสรุปของการเสียดสีด้านมืดของมนุษย์ที่เห็นแก่ตัวตนหา ความโลภ และสังคมอเมริกันที่มองคนแต่เปลือกนอก รวมถึงนโยบายทางการเมืองที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของมนุษย์

จากการศึกษาลักษณะตัวละครร้ายในหนังของคู่พี่น้องช่างต้น ทำให้ได้ข้อสรุปถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งช่วยในการสังเคราะห์ภาพรวมของพี่น้องโคเอน ที่คล้ายเป็นตัวแทนถ่ายทอดความคิด และตัวตนของคู่พี่น้องผ่านทางแผ่นฟิล์ม

ฐานะประพันธ์กรของ โจเอล และอีธาน โคเอน

หากมองย้อนไปในอดีต โจเอล และอีธาน โคเอนไม่ต่างจากเด็กอเมริกันทั่วไปที่มีความฝันและร่วมกันผลักดันให้ความฝันนั้นเป็นจริงขึ้นมา ความฝันของพวกเขาเป็นสิ่งที่ใครหลายคนบอกว่าจับต้องไม่ได้ เป็นเพียงความคิดล่องลอยในอากาศ แต่เมื่อมันถูกจับมาประกอบ ปรับเปลี่ยนให้เป็นรูปเป็นร่าง ความฝันนั้นจะได้ชื่อใหม่ว่า 'ภาพยนตร์'

การทำงานภาพยนตร์ของพี่น้องคู่นี้เริ่มต้นตั้งแต่พื้นฐานของหนังนั่นคือการเขียนบท บทที่แซมไรมี เพื่อนสนิทของพวกเขาบอกว่าเมื่อนั่งดูพวกเขาทำงานไม่ต่างจากดูการชมแบดมินตัน หากโจเอลเปรียบเป็นตัวแทนด้านภาพ อีธานก็เป็นเรื่องของตัวอักษร ถ้าเป็นหนังก็คงเป็นหนังที่มีภาพและสไตส์หลากหลายชวนตื่นตะลึง ในขณะที่เดียวกันก็พร่ำพรูด้วยคำคมที่ชวนฟังไม่รู้เบื่อ หากขาดคนใดคนหนึ่งไป หนังเรื่องนั้นก็คงไม่ต่างจากหนังเงียบ ไรชีวิตเรื่องหนึ่ง

จากความผูกพันและการทำงานในทุกขั้นตอนอย่างละเอียด ทำให้ผู้วิจัยได้เห็นรายละเอียดในชีวิตของพวกเขาถูกสอดแทรกเข้ามาเป็นระยะ และทำให้พอจะสรุป 'ตัวตน' หรือที่เรียกว่าลักษณะประพันธ์กรของคู่พี่น้อง ดังนี้

- การเล่าเรื่อง (Narrative) :

ภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนทุกเรื่องมีการเล่าเรื่องตามลำดับเวลา ในแต่ละเรื่องจะมีการวางโครงเรื่องที่หักมุม คาดเดาได้ยากและมักจะพลิกความคาดหวังของผู้ชมเสมอ จนสามารถจัดได้ว่าภาพยนตร์ของพวกเขามีการเล่าเรื่องที่ไม่ได้เป็นไปตามสูตรสำเร็จของหนังฮอลลีวูด โดยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนมีเอกลักษณ์ 2 ประการ ได้แก่

ประการแรก คือ เรื่องราวของคนธรรมดาที่มักเป็นตัวละคร Anti-Hero ต้องเผชิญกับอุปสรรคและเรียนรู้ชีวิต

ประการที่สอง คือ เรื่องราวที่อิงกับชนบของหนัง แต่จะมีการวางโครงเรื่องและตัวละครที่แตกต่างไปจากชนบดั้งเดิม

การเล่าเรื่องทั้งสองประเภทนั้นมีแก่นเรื่องที่ยึดโยงเรื่องเข้าด้วยกัน ส่วนใหญ่มักเป็นแก่นเรื่องเกี่ยวกับความโลภและความไร้สาระของมนุษย์ โดยผสมอารมณ์ขันเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการนำไปสู่สาระที่ผู้กำกับต้องการ

- สไตล์ภาพ (Visual Style) :

งานด้านภาพในหนังของพี่น้องโคเอน มีการผสมผสานของเทคนิคทางภาพยนตร์ที่หลากหลายเพื่อสื่อความหมายของการเสียดสีมนุษย์กับสังคม บ่อยครั้งมีการเว้นระยะห่างระหว่างตัวละคร เพื่อปล่อยให้ผู้ชมเฝ้ามองพฤติกรรม และร่วมเหยียดหยันชะตากรรมของตัวละคร ในขณะที่บางครั้งก็มีการจัดองค์ประกอบภาพที่บีบคั้น และหาทางออกไม่ได้ อย่างไรก็ตามเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ปรากฏบ่อย จนสามารถจัดได้ว่าเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของพี่น้องโคเอน แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะดังนี้

1.) มุมกล้องแบบสายตาดูพระเจ้า (God's Eye View) เป็นมุมกล้องที่ตั้งกล้องสูงมากและทึ่งดึงดูดลงมา เพื่อเฝ้ามองพฤติกรรมของตัวละคร โดยเปรียบเปรยว่าการกระทำหรือชะตากรรมของตัวละครน่าขบขันปนเหยียดหยัน บางครั้งก็น่าสมเพช ดังที่ปรากฏแก่ตัวละครอย่าง เจอร์รี่ ใน *Fargo* หรือ ศาสตราจารย์ใน *The Ladykillers*

2.) การจัดแสง (Lighting) สไตล์ภาพที่โดดเด่นอีกประการหนึ่งของพี่น้องโคเอนก็คือการจัดแสงที่มีดิสสัว (Low – Key Lighting) ที่ปรากฏอยู่ในหนังของพวกเขาทุกเรื่อง เพื่อสะท้อนด้านที่มืดหม่นของมนุษย์ นอกจากนี้พวกเขายังเปลี่ยนการจัดแสงแบบมีดิสสัวสู่การจัดแสงแบบสว่างไสว (High-Key Lighting) ในหนังฟิล์มหนังอย่าง *Fargo* ซึ่งช่วยตอกย้ำแก่นเรื่องได้เป็นอย่างดี

3.) ฉากเว้งว่างของภูมิประเทศ คือความโดดเด่นทางสไตล์ภาพที่ปรากฏในงานของพี่น้องโคเอนเสมอโดยพี่น้องโคเอนได้ใช้ภาพเว้งว่าง ความโล่งกว้างของภูมิประเทศมาปรับใช้กับหนังที่มีชนบของภาพ (Visual Convention) เป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นหนังแก๊งค์สเตอร์อย่าง *Miller's Crossing* หรือ หนังฟิล์มหนังอย่าง *Fargo* เป็นต้น

นอกจากการเล่าเรื่อง และสไตล์ภาพในหนังของพี่น้องโคเอน ซึ่งเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดเรื่องราว มุมมองความคิดของพวกเขาจากเด็กหนุ่ม 2 คนที่มีความฝันอยากเป็นผู้กำกับสู่การเป็นนักเล่าเรื่องมืออาชีพที่ผสมผสานตัวละคร สไตล์ภาพและสาระเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งหนังแต่ละช่วงเวลาก็จะสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองและพัฒนาการทางความคิดที่เปลี่ยนไปของพวกเขา รวมถึงสามารถพิจารณา ลักษณะร่วมที่สะท้อนถึงตัวตน ความเป็นประพันธ์กรของพี่น้องโคเอนได้ ดังนี้

- การเปลี่ยนมุมมองจาก ปัจเจกบุคคล สู่ ความเป็นครอบครัว

ครั้งเยาว์วัยพี่น้องโคเอนเติบโตมาด้วยกันในท้องถิ่นที่เงียบสงบ และอากาศหนาวเย็น ทำให้พวกเขาใช้เวลาส่วนใหญ่ดูหนังและดัดแปลงหนังขึ้นมาด้วยกัน แม้เมื่อเติบโตขึ้นพวกเขาจะต่างคนต่างแยกไปเรียนรู้ความรักและชีวิตต่างที่กัน โจเอลซึ่งแยกไปเรียนด้านภาพยนตร์และทำงานด้านลำดับภาพ ทำให้เขาค่อนข้างเชี่ยวชาญในเรื่องของสไตล์ภาพ ในขณะที่อีธานเรียนด้านปรัชญา และชื่นชอบการเขียนหนังสือก็ถนัดในเรื่องของภาษา ดังนั้นเมื่อพวกเขาหวนกลับมาทำงานร่วมกัน ความแตกต่างดังกล่าวไม่ได้สร้างปัญหาแต่อย่างใด ในทางตรงข้ามกลับเป็นการส่งเสริมซึ่งกันและกันมากกว่า ดังจะพบเห็นได้จากสไตล์ภาพและบทสนทนาที่ล้วนส่งเสริมความเป็นตลกร้ายที่เย้ยหยันเสียดสีมนุษย์ได้อย่างกลมกลืน

เรื่องราวเหล่านี้สะท้อนภาพความเป็นปัจเจกบุคคลของพวกเขาที่ต่างออกไปเรียนรู้โลก และชีวิต แต่ถึงจุดหนึ่งพวกเขาก็พบว่าไม่มีอะไรดีกว่าการได้อยู่ร่วมกัน ซึ่งพื้นฐานความคิดเหล่านี้ก็สะท้อนอยู่ในหนังของพวกเขาอย่างเด่นชัด

จากผลงานจำนวน 13 เรื่องที่ผ่านมา ทำให้เห็นรายละเอียดและมุมมองความคิดของพวกเขาที่เปลี่ยนไป นับตั้งแต่ *Blood Simple* จนถึง *The Hudsucker Proxy* หนังได้สะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคลที่พยายามไฝหาคความสำเร็จเป็นส่วนใหญ่ ดังที่ตัวละครอย่าง ฮาย (*Raising Arizona*) ตั้งคำถามกับตนเองถึงความพร้อมในการรับผิดชอบครอบครัว หรือ ฟิงค์ (*Barton Fink*) กับ บาร์นส์ (*The Hudsucker Proxy*) ที่พยายามไล่ตามความฝันแบบอเมริกัน (*American Dream*) ไขว่คว้าหาความสำเร็จในชีวิต ผลก็คือฟิงค์ล้มลุกคลุกคลานและหาทางออกไม่ได้ แต่บาร์นส์ กว่าจะประสบความสำเร็จก็เกือบเอาตัวไม่รอด หนังทั้งห้าเรื่องสะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคล และผลของการอยู่อย่างโดดเดี่ยวมากกว่าอยู่ร่วมกัน

ทว่านับตั้งแต่ *Fargo* เป็นต้นมา มุมมองความคิดของพี่น้องโคเอนก็เปลี่ยนไป การแสวงหาความฝันและความสำเร็จถูกนำมาตั้งคำถามว่าจะมีประโยชน์อะไร หากได้มาโดยปราศจากครอบครัว เคียงข้าง หนึ่งคอนแวนและวิพากษ์วิจารณ์ความเป็นปัจเจกบุคคลที่แสวงหาความสำเร็จโดยไม่ยึดครอบครัว ดังเช่นเจอร์รี (*Fargo*) ต้องการเงิน จึงจ้างโจรมาจับตัวภรรยาไปเรียกค่าไถ่ หรือ มหาเศรษฐีไม่ลงรอยกับม้อด (*The Big Lebowski*) ผู้เป็นลูกสาวทำให้เขาต้องดิ้นเดอะตุ๊ตเข้ามาเป็นแพะรับบาป หรือภาพครอบครัวที่ล่มสลาย เพราะการไร้ศีลธรรม และความอยากได้อยากมีของตัวละครอย่างเอ็ด (*The Man Who Wasn't There*) หรือ ลินดา (*Burn After Reading*) ในขณะที่บางครั้งตัวละครก็โยยหาความเป็นครอบครัว เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเหมือนที่ไมลส์และแมรีลิน (*Intolerable Cruelty*) ไขว่คว้าเงินทองแต่พบว่าสิ่งที่พวกเขาต้องการอย่างแท้จริงคือครอบครัวและความรัก ทางด้านเอเวอร์เรตต์ (*O Brother, Where Art Thou?*) ที่หนีจากคุกเพราะต้องการยั้งการแตกสลายของครอบครัวตนเอง นอกจากนั้นความเป็นครอบครัวยังช่วยให้ดำรงอยู่ในกรอบของศีลธรรมดังที่คูนายมันสัน (*The Ladykillers*) ระลึกถึงสามี และตัดสินใจเลือกทำความดี มากกว่าตกอยู่ในหลุมพรางของความชั่วร้าย

หนังทั้งหมดที่ผ่านมาจึงเป็นภาพสะท้อนความคิดของพวกเขาที่พบว่าการอยู่อย่างโดดเดี่ยว และแสวงหาความฝันในฐานะปัจเจกบุคคลในอดีต ไม่อาจทดแทนการอยู่ร่วมกันและการร่วมแรงร่วมใจของพี่น้องดังที่พวกเขาเป็นในปัจจุบันได้

- วิพากษ์ทุนนิยม

การที่เงินเป็นองค์ประกอบสำคัญในระบบทุนนิยม วนเวียนและห้อมล้อมชีวิตของคนอเมริกัน ทั้งในบริบทของเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนประเทศ และสังคมที่หล่อหลอมคนอเมริกันให้ไขว่คว้าความมั่งคั่งและความสำเร็จผ่านอุดมคติแบบความฝันอเมริกัน (*American Dream*) ก็ล้วนเพื่อจุดมุ่งหมายเดียวกันคือการมีเงิน และมีวัตถุ

แม้หนังของพี่น้องโคเอนจะย่ำซ้ำแล้วซ้ำเล่าถึงพิษภัยของเงินตรา และเตือนว่าอย่าโลภ อย่าให้ความสำคัญกับเงินมากกว่าครอบครัว แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าเงินเกี่ยวพันกับชีวิตของพวกเขา (รวมถึงคนอเมริกัน) อย่างแยกไม่ออก การสร้างหนังสักเรื่องก็ต้องใช้เงิน จากประสบการณ์ในอดีตที่ต้องหาเงินทำหนังด้วยตนเอง หรือการถูกยกเลิกโครงการหนังเพราะงบลงทุนมากเกินไปที่หนังในสไตล์โคเอนจะสามารถทำกำไรตอบแทนได้ ทุกอย่างล้วนมาจากเหตุผลของเงินทั้งสิ้น

ทุนนิยมซึ่งเป็นระบบที่มีองค์ประกอบสำคัญ คือ เงิน และวัตถุ จึงถูกนำมาวิพากษ์ วิจาร์ณ และเสียดสีถึงผลกระทบของคนที่ตกอยู่ในหลุมพรางของอำนาจเงินตรา ไม่เพียงไม่อาจถอนตัวแต่ยังชักพาคนที่ไม่เกี่ยวข้องให้ร่วมหัวจมท้ายพร้อมกับตนด้วย ประเด็นเหล่านี้ล้วนปรากฏในหนังของพี่น้องโคเอนตั้งแต่เรื่องแรกจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง *Fargo* และ *No Country for Old Men* ที่ล้วนนำเสนอภาพของคนที่ลุ่มหลงเงินทอง จนทำลายความเป็นครอบครัว ในขณะที่เดียวกันก็เสียดสีคนอเมริกันผ่านตัวละครหลากหลายมุมมอง ซึ่งล้วนดำเนินไปในลักษณะคล้ายคลึงกันว่าเงินกำหนดชีวิตของคนได้ และส่งผลกระทบอย่างไร

พี่น้องโคเอนนำเสนอถึงผลกระทบของเงินที่มีต่อคนอเมริกัน ในขณะที่เดียวกันเงินก็ไม่ได้ควบคุมชีวิตและเปลี่ยนแปลงแนวทางการทำงานของพวกเขา สอดคล้องกับคำพูดที่แซม ไรมี เพื่อนสนิทของพี่น้องโคเอนบอกว่า เงินไม่ได้มีค่ามากไปกว่าการได้ทำหนังเรื่องต่อไป นอกจากนั้นหากพิจารณาเฉพาะตัวหนัง ก็จะทำให้เห็นว่าในอดีตที่ผ่านมาหนังของพี่น้องโคเอนถูกจัดว่าเป็นหนังนอกกระแสที่มีแนวทางของตนเองอย่างไร ในปัจจุบันหนังของพวกเขาก็ยังคงสืบสานดำเนินรอยตามเช่นนั้น แม้จะมีทุนสร้างสูงขึ้นและนักแสดงระดับแถวหน้าเวียนเข้ามามากขึ้น แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนคือพี่น้องโคเอนยังคงยึดถือการทำงานแบบผู้กำกับที่ใช้ทีมงานที่คุ้นเคย กองถ่ายทำขนาดเล็ก นักแสดงไม่จำเป็นต้องมีชื่อเสียง บทที่ไม่ได้ให้ความหวัง กำลังใจ แต่กลับวิพากษ์วิจารณ์ทุนนิยม การเมืองและอุดมคติอเมริกัน

- แนวคิดเสรีนิยม

แนวคิดอย่างหนึ่งที่สามารถพบเห็นได้ในผลงานหนังทั้ง 13 เรื่องของพี่น้องโคเอนก็คือ แนวคิดเสรีนิยม ซึ่งไม่เพียงหล่อหลอมมาจากการเติบโตมาภิสิทธิ์เสรีภาพในการแสดงออกของปัจเจกบุคคลเท่านั้น แต่แนวคิดเสรีนิยมที่ว่าเป็นแนวคิดทางการเมืองที่เน้นการเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็นเสรีภาพในการเลือก และความเท่าเทียมกันทางรายได้ที่รัฐควรกระจายสู่คนทุกระดับ ไม่ใช่จำกัดวงอยู่เฉพาะชนชั้นกลางหรือชนชั้นร่ำรวย นอกจากนั้นสิ่งที่เสรีนิยมพยายามต่อต้านมาตลอดก็คือการทำสงครามแต่เสรีนิยมเน้นการประนีประนอมเพราะการทำสงครามคือการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ การประกาศแสนยานุภาพทางทหารจะมีประโยชน์อะไร ถ้าคนในประเทศกำลังอดตายหรือด้อยการศึกษา

ประเด็นทั้งหมดเหล่านี้สามารถพบได้ในหนังทั้งหมดของพี่น้องโคเอน ไม่ว่าจะเป็นชีวิตคนระดับล่างอย่างฮาย (*Raising Arizona*) ที่ต้องประสบความยากลำบากจากนโยบายของเรแกน ความพยายามควบคุมศีลธรรมของประชาชนโดยแก้ปัญหาด้วยการห้ามจำหน่ายสุราใน *Miller's Crossing*

เท่ากับเป็นการลดทอนเสรีภาพในการเลือกของประชาชน ทั้งที่อเมริกาประกาศตนว่าเป็นประเทศเสรี หรือผลกระทบของสงครามต่อประชาชนใน *The Big Lebowski* เหล่านี้คือตัวอย่างผลกระทบที่พี่น้องโคเอนแสดงทัศนคติไม่เห็นด้วยต่อแนวคิดอนุรักษนิยมที่ไม่เพียงทำให้ประชาชนเดือดร้อน แต่กลับสร้างรอยแผลที่ไม่มีวันลบเลือน

- ต่อด้านการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติ

แม้พี่น้องโคเอนจะไม่ได้บอกว่าการเป็นคนยิวส่งผลกระทบต่อพวกเขาหรือไม่ แต่เมื่อพิจารณาจากคำพูดของอีธานที่บอกว่าการเป็นคนยิวของเขาเป็นปมหลังที่มีความสำคัญต่อหนัง (Korte and Seesslen, 2001: 13) ประกอบกับการพิจารณาหนังของพวกเขาทั้งหมดก็จะพบว่าประเด็นหนึ่งที่ค่อนข้างชัดเจนก็คือการแบ่งแยกสีผิว ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่แค่คนอัฟริกันอเมริกัน แต่รวมถึงคนยิว คนไอริช คนอิตาเลียนด้วย เพราะในสังคมอเมริกันที่มีความแตกต่างทางเชื้อชาติและชนชั้นอย่างมากมาย การกีดกัน และแข่งขันกันแสวงหาโอกาสและความสำเร็จที่มีจำกัดจึงเป็นเรื่องที่หลีกเลี่ยงไม่ได้

หนังของพี่น้องโคเอนจึงกลายเป็นกระบอกเสียงป่าวร้องทุกข์ของพวกเขาที่มีต่อคนต่างเชื้อชาติถึงความไม่เป็นธรรมดังกล่าว แต่สิ่งที่พี่น้องโคเอนใช้ในการนำเสนอคือการล้อเลียน เสียสติด้วยอารมณ์ขันที่ส่วนใหญ่จะลงเอยด้วยความเจ็บปวด และความตาย ดังที่มีโดว์ (Barton Fink) ปฏิบัติต่อนายตำรวจที่เหยียดผิวด้วยการลั่นไกปืน เอเวอร์เรตต์ (O Brother, Where Art Thou?) ลงโทษสมาชิกคลุกคลีซ์แคลนด้วยกางเขนไฟ ในขณะที่วอลเตอร์ (The Big Lebowski) กลับตอบแทนพวกไนฮิลิสต์ด้วยกำปั้น เหล่านี้ล้วนสะท้อนภาพความไม่เห็นด้วย และได้ตอบการเหยียดผิวด้วยความรุนแรงกลับเช่นเดียวกัน

- ล้อเลียนศาสนา

หากพิจารณาจากหนังทั้ง 13 เรื่องของพวกเขา หนังจำนวน 6 เรื่องแรก (*Blood Simple – Fargo*) ไม่ได้กล่าวถึงประเด็นทางศาสนาอย่างชัดเจนนัก ทว่าตั้งแต่ *The Big Lebowski* เป็นต้นมา ประเด็นทางศาสนาก็มีการหยิบยกขึ้นมาใช้ และมีพัฒนาการทางความคิดที่เด่นชัดขึ้นเรื่อยๆ

ศาสนาในมุมมองของพี่น้องโคเอน เมื่อวิเคราะห์จากภาพยนตร์พบว่าพวกเขานำศาสนามาใช้ในการล้อเลียน ไม่ใช่การไถ่บาป แล้วก็ไม่ใช่การประกาศถึงความทุกข์ระทมและหาทางออกไม่ได้ แต่หากย้อนศึกษาประวัติของพี่น้องโคเอนในอดีต จะพบว่าพวกเขาเติบโตมาในครอบครัวชาวยิวที่แม่เคร่งครัดในขณะที่พ่อผ่อนปรน ซึ่งพวกเขาได้นำคำสอนทางศาสนามาล้อเลียนในหนังของพวกเขา

หลายเรื่อง อาทิ การทำซบสารของวอลเตอร์ (*The Big Lebowski*) ในช่วงเวลาคับขัน เอเวอร์เรตต์ (*O Brother, Where Art Thou?*) ล้อเลียนและเย้ยหยันความมั่งคั่งเรื่องการไถ่บาป เอ็ด (*The Man Who Wasn't There*) เล่นบิงโกในโบสถ์ หรือการนำพระเยซูมาล้อเลียนเป็นตุ๊กตาในนาฬิกาคุก ที่ช่วยให้คุณนายมันส์รอดชีวิตใน *The Ladykillers* ก็เป็นภาพล้อที่ถูกพวกเขานำมาสร้างอารมณ์ขันหาใช้การให้ความเคารพหรือแสดงศรัทธาแรงกล้าแต่อย่างใด

นอกจากนั้นบทสรุปที่พบในหนังของพวกเขาหลายเรื่อง ซึ่งตัวร้ายมักจะรอดพ้นความผิดก็ช่วยสนับสนุนความคิดเห็นข้างต้นว่าหลักคำสอนของศาสนาที่มักจะเหยียดเรื่องความดีชนะความชั่ว แต่สำหรับพี่น้องโคเอน คำสอนดังกล่าวไม่เป็นเช่นนั้นเสมอไปเพราะคนทำผิดก็ยังคงลอยนวลและปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในประวัติศาสตร์การเมืองของอเมริกาด้วยซ้ำไป

อย่างไรก็ตามไม่ใช่ว่าพี่น้องโคเอนปฏิเสธศาสนาโดยสิ้นเชิง เพราะถ้าพิจารณาตัวละครอย่าง เอเวอร์เรตต์ที่ยังคงโหยหาพระเจ้า (แม้ในยามจำเป็นที่ไม่อาจหาทางออกให้แก่ชีวิตได้) แต่มักจะเป็นช่วงเวลาที่เขาทางออกในชีวิตไม่ได้ ทว่าเมื่อผ่านจุดนั้นไปแล้ว พระเจ้าก็เป็นเพียงรูปเคารพที่พวกเขาให้ความเคารพ แต่ไม่มากไปกว่าการเคารพตนเอง

- การโหยหาอดีต

ลักษณะอย่างหนึ่งที่พบเห็นในงานของพี่น้องโคเอนคือการโหยหาอดีต โดยโจเอลให้เหตุผลว่า “อดีตมีความน่าพิศวง (*exoticism*)” ในขณะที่อธานก็เสริมว่า “หนังสือที่พวกเราอ่านมีบทบาททำให้เราสนใจยุคหรือสถานที่ในอดีต” (Allen, 2006: 182) ประกอบกับในอดีตพวกเขาใช้เวลาส่วนใหญ่ดูหนังทางทีวี ซึ่งมีหนังคลาสสิกของฮอลลีวูดไปจนถึงหนังเกรดบี สิ่งเหล่านี้เองที่ซึมซับอยู่ในตัวตนของพวกเขา หากพิจารณาหนังของพี่น้องโคเอนทั้งหมดจะพบว่าเป็นงานที่หวนกลับไปหาอดีตและหยิบจับความมั่งคั่งนั้นขึ้นมาปิดฝุ่น และปรับใช้ในแนวทางของตนเอง โดยพิจารณาได้จากองค์ประกอบ 2 ประการดังนี้

ประการแรกหนังของโคเอนส่วนใหญ่นิยมนำแนวภาพยนตร์ (Genre) กลับมาปิดฝุ่นใหม่ ไม่ว่าจะเป็นตลกอลวนอลเวง (*Screwball Comedy*) ที่ได้แรงบันดาลใจจากงานของผู้กำกับอย่างแฟรงค์ คาปรา (Frank Capra) ที่เป็นต้นแบบของหนังตลกอลวนอลเวงอย่าง *It Happened One Night* (1934) *Mr. Deeds Goes to Town* (1936) มาใช้ดังที่พบใน *The Hudsucker Proxy* หรือหนังฟิล์ม นัวร์ที่ไม่เพียงนำการจัดแสงแบบมิดสลับมาใช้ แต่ยังย้อนกลับไปใช้นิยายสืบสวนของผู้แต่งที่พวกเขา

ขึ้นขอบ 3 คนคือ เจมส์ เอ็ม. เคน. (James M. Cain) เรย์มอนด์ แชนด์เลอร์ (Raymond Chandler) และ ดาเซียล แฮมเมตต์ (Dashiell Hammett) กลับมาตีความใหม่ในแบบของตนเองด้วยเช่นกัน

ประการที่สองเรื่องราวในหนังสือของโคเอนส่วนใหญ่ใช้เนื้อหาที่เป็นเรื่องราวร่วมสมัยเพียง 5 เรื่อง ในขณะที่อีก 8 เรื่องคือการย้อนกลับไปเล่าเรื่องราวของอดีต และหยิบจับปัญหาเหล่านั้นมา วิพากษ์ วิจารณ์และตีความใหม่ ไม่ว่าจะเรื่องการห้ามจำหน่ายสุราใน *Miller's Crossing* ระบบ สตูดิโอใน *Barton Fink* และช่วงเศรษฐกิจตกต่ำทศวรรษ 1930 ใน *O Brother, Where Art Thou?* เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่าลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้าย อันประกอบด้วยการวางโครง เรื่องหักมุม การล้อเลียนแนวภาพยนตร์ โดยหยิบอารมณ์ขันมาเป็นเครื่องมือในการตีแผ่ปัญหาสังคม วิธีการดังกล่าวเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นอย่างหนึ่งของพี่น้องโคเอน ลักษณะที่โดดเด่นนี้เองนำมาสู่การ วิเคราะห์ฐานะประพันธกรของพี่น้องโคเอนที่สามารถทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี แม้จะเป็นคู่พี่น้องที่มีความเชี่ยวชาญกันคนละด้าน แต่พวกเขาก็สามารถใช้ความสามารถของแต่ละคนมาผสมผสาน และ หลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันดังปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 13 เรื่องโดยสามารถแบ่งออกเป็นการเล่าเรื่อง สไตส์ภาพ และการสะท้อนตัวตนความคิดของพวกเขาในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมอเมริกันอย่าง เจียบคม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน" ซึ่งเป็นการศึกษาถึงองค์ประกอบของหนังตลกร้าย เพื่อทราบถึงลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายที่เป็นรูปแบบเฉพาะตัวของพี่น้องโคเอน ที่มักถ่ายทอดภาพของโครงเรื่องที่ดัดแปลงจากแนวภาพยนตร์ ตัวละคร anti-hero อารมณ์ขันตลกร้ายที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและความตาย รวมไปถึงสะท้อนภาพบริบททางสังคมของตัวละครที่ถูกนำมาใช้ในการล้อเลียน และเสียดสีมนุษย์ภายใต้สังคมบริโภคนิยม โดยงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ อ้างอิงกรอบของการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์แนวตลกร้าย (Black Comedy) ซึ่งผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ด้วยการตีความจากการชมภาพยนตร์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ตลกร้ายและสังคมอเมริกัน ประกอบกับการสัมภาษณ์รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ซึ่งเป็นทั้งนักวิจารณ์และผู้เขียนหนังสือ "ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ" ภาพยนตร์ทั้ง 13 เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทำการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย

1. Blood Simple (1984)
2. Raising Arizona (1987)
3. Miller's Crossing (1990)
4. Barton Fink (1991)
5. The Hudsucker Proxy (1994)
6. Fargo (1996)
7. The Big Lebowski (1998)
8. O Brother, Where Art Thou? (2000)
9. The Man Who Wasn't There (2001)
10. Intolerable Cruelty (2003)
11. The Ladykillers (2004)
12. No Country for Old Men (2007)
13. Burn After Reading (2008)

อย่างไรก็ตามในระหว่างการทำวิจัย ภาพยนตร์ของพี่น้องโคเอนได้มีการออกฉายเพิ่มอีก 2 เรื่องนอกเหนือจากภาพยนตร์ทั้ง 13 เรื่องที่ผู้วิจัยทำการศึกษา ดังนั้นเพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้มีความครอบคลุมและสะท้อนตัวตนของพวกเขาทั้งคู่ ผู้วิจัยจึงขอลำดับถึงภาพยนตร์อีก 2 เรื่องโดยย่อ ดังต่อไปนี้

1.) ภาพยนตร์เรื่อง *A Serious Man* (2009)

ภาพยนตร์ลำดับที่ 14 ของพี่น้องโคเอนบอกเล่าเรื่องราวของแลร์รี ก็อพนิค (Larry Gopnik) ศาสตราจารย์ฟิสิกส์ชาวยิวที่ใช้ชีวิตเคร่งครัดในกฎระเบียบและกฎเกณฑ์ของศาสนา เขากำลังได้รับการพิจารณาเลื่อนตำแหน่ง แต่แล้วชีวิตที่เคร่งครัดของเขาก็กลับตาลปัตรเมื่อภรรยาขอหย่า ลูกศิษย์ชาวเกาหลีพยายามให้สินบนเพื่อให้ตนเองสอบผ่าน พี่ชายถูกตำรวจจับ ปัญหาเรื่องเชื้อชาติกับเพื่อนบ้าน ทั้งหมดล้วนถาโถมเข้ามา จนทำให้ก็อพนิคตั้งตัวไม่ติด เขาพยายามหาคำตอบให้กับปัญหาเหล่านี้โดยปรึกษากับบาทหลวงของศาสนายิวหลายคน แต่กลับไม่มีใครให้คำตอบเขาได้ แม้ภายหลังปัญหาต่างๆ จะเริ่มคลี่คลาย แต่ก็อพนิคก็พบว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิต บางอย่างก็ไม่มีคำตอบที่เป็นสูตรสำเร็จให้

หนังมีแกนหลักอยู่ที่ก็อพนิคซึ่งยึดมั่นในกฎเกณฑ์ของสังคม จึงดำเนินชีวิตไปตามกรอบที่ถูกกำหนดไว้ แต่แล้วเมื่อเจอปัญหาต่างๆ รุมเร้า สิ่งที่เขายึดถือ ไม่ว่าจะเป็นกฎระเบียบหรือศาสนากลับไม่อาจให้คำตอบแก่เขาได้ ก็อพนิคจึงแสดงตัวตนที่อ่อนแอและเปราะบางออกมา หลังจากปัญหาต่างๆ เริ่มคลี่คลาย หนังกลับหักมุมอีกครั้งด้วยผลเอ็กซ์เรย์ที่ร้ายแรงของก็อพนิค ในขณะที่ลูกชายของเขาซึ่งเพิ่งผ่านพ้นพิธีกรรมบารมีซ์ทางศาสนา (พิธีกรรมที่แสดงถึงการเติบโตเป็นผู้ใหญ่) กลับพบเจอกับพายุลูกธนูนาโดที่กำลังพัดมา หากพิจารณาในอีกมุมหนึ่งก็จะพบว่าหนังมีลักษณะของหนัง coming of age ของคน 2 รุ่น โดยรุ่นพ่ออย่างก็อพนิคเป็นการเติบโตของชีวิตอีกระดับหนึ่ง หลังจากได้พบกับปัญหารุมเร้า ในขณะที่รุ่นลูกของเขา คือการผ่านพิธีกรรมทางศาสนาของยิวนั่นเอง

หนังไม่เพียงแสดงให้เห็นการเล่าเรื่องที่เป็นแบบฉบับของโคเอน ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่องหักมุม แก่นเรื่องความไร้สาระของมนุษย์ที่พยายามยึดถือสาระหรือกฎเกณฑ์ให้กับชีวิต ตัวละคร Anti-Hero ที่พยายามจะเข้มแข็งแต่จริงๆ แล้วกลับเปราะบาง อย่างไรก็ตามหากพิจารณาตัวละครของศาสตราจารย์ก็อพนิคจะเห็นว่ามีลักษณะคล้ายคลึงกับบาร์ตัน ฟิงค์ (Barton Fink) เพียงแต่ก็อพนิคเป็นตัวละครที่มีพัฒนาการจากความเป็นปัจเจกของฟิงค์ สู่หัวหน้าครอบครัวที่ยึดมั่นในกฎระเบียบและกฎเกณฑ์ทางศาสนา

นอกจากนั้นหนังยังสอดแทรกอารมณ์ขันตลกร้ายผ่านตัวละครพิลึกพิลั่นต่างๆ ในเรื่อง ซึ่ง โจเอล โคโน ได้ให้สัมภาษณ์ว่าศาสตราจารย์ก็อพินคิดดัดแปลงมาจากเพื่อนของพ่อเขาที่เป็น ศาสตราจารย์ด้านฟิสิกส์ ในขณะที่บริบททางสังคมคือการย้อนกลับไปในช่วงปลายทศวรรษ 1960 โดยจำลองบ้านเกิดของพี่น้องโคโนในเมืองมินนิอาโปลิส รวมถึงพิธีกรรมทางศาสนา จึงกล่าวได้ว่าหนังเรื่องนี้ถ่ายทอดชีวิตของพี่น้องโคโน มุมมองความคิดของพวกเขาต่อชุมชนชาวยิว ศาสนา และการปะทะกันของเชื้อชาติทั้งอเมริกัน ยิว และเกาหลี

2.) ภาพยนตร์เรื่อง *True Grit* (2010)

ภาพยนตร์ลำดับที่ 15 เป็นหนังรีเมคจากภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก (Western) ที่เคยสร้างแล้วเมื่อปีค.ศ.1969 ในชื่อเดียวกัน หนังเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของ แม็ตตี้ รอส (Mattie Ross) เด็กหญิงคนหนึ่งที่ต้องการล้างแค้นคนที่ฆ่าพ่อของเธอ รอสจึงว่าจ้างรูสเตอร์ ค็อกเบิร์น (Rooster Cogburn) นายอำเภอขี่ม้าช่วยตามล่าฆาตกร โดยมี ลาโบฟ (LaBoeuf) นักล่าเงินรางวัลร่วมเดินทางไปด้วย ทั้งสามต่างเผชิญอุปสรรคต่างๆ และเรียนรู้มิตรภาพต่างวัยในเวลาเดียวกัน

True Grit เป็นภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งที่พี่น้องโคโนนำมาสร้างใหม่ หลังจากที่เคยทำมาแล้วใน *The Ladykillers* รวมถึงเคยหยิบตัวละครหรือเรื่องราวจากชนบทหนังบุกเบิกตะวันตกมาใช้แล้วใน *The Big Lebowski* และ *No Country for Old Men* แต่สำหรับ *True Grit* กลับเป็นภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกที่มีรูปลักษณะของหนังบุกเบิกตะวันตกอย่างแท้จริง ไม่ว่าจะเป็นฉาก ตัวละคร อาวุธ เครื่องแต่งกายที่ตรงกับชนบทของหนังแนวดังกล่าว ทว่าหนังกลับเล่าเรื่องตามแบบฉบับของพี่น้องโคโน คือการผสมผสานแนวหนังดั้งเดิมกับการวางโครงเรื่องใหม่ โดยตอนจบของหนัง (Resolution) เรื่องนี้ค่อนข้างมีดราม่าเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ต้นฉบับ เพราะตอนจบของ *True Grit* ฉบับโคโนลงเอยด้วยความอ้างว้าง โดดเดี่ยว และความตาย รวมไปถึงใช้สไตล์ภาพที่มีลักษณะหม่นหมองซึ่งสะท้อนความรู้สึกของตัวละครหลักได้เป็นอย่างดี

หนังยังคงสานต่อตัวละคร Anti-Hero แบบที่สามารถพบเจอได้ในหนังของโคโน ดังปรากฏในตัวละครของค็อกเบิร์นซึ่งเป็นเพียงนายอำเภอชรา ขี้เมา คุยโต ไม่ใช่สิ่งหิปปี้โคโนเหมือนตัวละคร นายอำเภอผู้เก่งกาจตามชนบทของหนังบุกเบิกตะวันตก นอกจากนี้หนังยังสอดแทรกอารมณ์ขันร้ายกาจจากบทสนทนาทวนประสาท และสถานการณ์ที่เสียดสีเรื่องของกระบวนการยุติธรรม เงินทองเหมือนที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องที่ผ่านมาของโคโนนั่นเอง

เพราะฉะนั้นกล่าวได้ว่าผลการศึกษานวนิยายทั้ง 13 เรื่องพบว่าลักษณะเฉพาะของ นวนิยายแนวตลกร้ายที่กำกับโดยโจเอลและอีธาน โคเอนมีองค์ประกอบหลายประการที่สร้างความ โดดเด่น ประการแรกคือโครงเรื่องที่มีลักษณะหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด มักมีจุดเริ่มต้นจากสิ่ง เล็กๆ ก่อนจะพลิกผันจนนำไปสู่หายนะที่ยากจะควบคุม โดยมีสาเหตุส่วนใหญ่มาจากตัวละคร Anti-Hero ที่โง่เขลา ปร่าบาง พยายามแสวงหาความสำเร็จตามอุดมคติความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) และบางครั้งก็เลยเถิดถึงขั้นโหดเหี้ยม พิถีพิถันสามารถฆ่าคนอย่างง่ายดายโดย ไร้เหตุผล

- อย่างไรก็ตามยิ่งตัวละคร Anti - Hero พยายามแสวงหาความสำเร็จเท่าไร จุดหมายนั้นก็กลับ ยิ่งห่างไกลออกไป และทำให้คนที่อยู่รายล้อมพบจุดจบ ซึ่งจุดจบที่ปรากฏแบ่งออกได้สองแบบคือโครง เรื่องที่ตัวละครผู้ร้ายลงเอยด้วยความตาย หนังสือสร้างความรู้สึกที่ทำให้หัวเราะไม่ออกโดยเฉพาะการ ปลดปล่อยตัวละครที่ไม่สมบูรณ์แบบก่อเรื่องราว แม้ตัวละครที่ก่อเรื่องจะลงเอยด้วยความตาย แต่ก่อน เสียชีวิตหรือถูกลงโทษก็ชักพาชีวิตของผู้บริสุทธิ์ล้มตายไปด้วย ในขณะที่ตอนจบอีกประเภทหนึ่งคนก่อ เรื่องรอดพ้นจากความผิด และใช้ชีวิตอย่างปกติสุขก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งในการวางโครงเรื่องที่เสียศีล และประชดประชันหนังสือสำเร็จที่ตัวร้ายมักเก่งกาจ แต่ตอนจบต้องลงเอยด้วยการถูกลงโทษจาก กฎหมายและสังคม ทว่าหนังสือของพี่น้องโคเอนปฏิเสธแนวทางดังกล่าว พร้อมเป็นตัวแทนความคิดว่าใน ความเป็นจริงคนร้ายก็รอดพ้นความผิดและอยู่อย่างปกติสุขก็มีดาษดื่นไป

เมื่อพิจารณาถึงโครงเรื่องแล้วพบว่าหนังสือของพี่น้องโคเอนนิยมนำนวนิยาย (Genre) มา ผสมผสาน หรือมีลักษณะล้อเลียนนวนิยาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังสือหนังฟิล์มที่พี่น้องโคเอนหยิบยืมทั้ง นวนิยาย และสไตลส์ด้านภาพมาดัดแปลง ตีความและปรับเปลี่ยนในแบบฉบับของพวกเขาเอง ไม่ว่าจะ เป็นการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องที่เป็นสูตรสำเร็จ การสร้างตัวละครที่พลิกบทบาทและสลับบุคลิก โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทของนักสืบหรือตำรวจซึ่งพี่น้องโคเอนนำมาปรับเปลี่ยนถึง 3 แบบ คือ บทบาทของนักสืบที่สมชายชาตรี ฉลาดหลักแหลม สูภาพของนักสืบร่างอ้วน ซึ่งมีนิสัยเหยียดหยันและ เหน็บแนม บทบาทของสาววิตรสาวท้องโย้ ที่เป็นทั้งหัวหน้าครอบครัว แม่ และสาววิตร รวมถึง บทบาทของหนุ่มติดกัญชา ตกงานในบทบาทของนักสืบจำเป็น ทั้งหมดล้วนเป็นการนำนวนิยายที่ พวกเขาชื่นชอบมากกลับหัวกลับหางและผสมขึ้นใหม่ตามแนวทางของตนเอง ซึ่งตัวละครทั้งหมดทั้ง มวลนี้ล้วนก่อให้เกิดทั้งอารมณ์ขันตลกร้าย ที่บางครั้งก็ทำให้หัวเราะอย่างขื่นขม และบางครั้งก็หัวเราะ ได้อย่างเต็มเสียง

ทางเทคนิคด้านภาพ ฟ็องโงโคเอนมีการเปลี่ยนแปลงขนบของภาพ (Visual Convention) ใหม่ โดยนำเสนอทัศนียภาพเว้ากว้าง ภูมิประเทศกว้างใหญ่ โล่งกว้าง บ่งบอกอาณาเขตชัดเจนไม่ได้ ในอีกด้านหนึ่งก็มีการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ราวสองในสามของกรอบภาพ ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวและสื่อความหมายถึงความโดดเดี่ยวของตัวละคร ทางด้านการจัดแสงก็มีการตีความใหม่เช่นกัน โดยเฉพาะการจัดแสงแบบมืดสลัว ซึ่งช่วยตอกย้ำแก่นของตลกร้ายที่เกี่ยวข้องกับด้านมืดของมนุษย์ ผู้การจัดแสงแบบสว่างไสวที่สร้างความหมายใหม่ ดังเช่นการจัดแสงแบบสว่างไสวใน *Fargo* ที่อธิบายถึงแก่นเรื่องที่ฟ็องโงโคเอนกระตุ้นเตือนผู้ชมว่าข้างนอกสุกใส ข้างในอาจจะเป็นโพรงก็ได้ นอกจากนั้นการใช้กล้องมุมสูงแบบสายตาพระเจ้า (God's Eye View) ก็เป็นลักษณะโดดเด่นที่พบบ่อยในหนังของฟ็องโงโคเอน ซึ่งช่วยสะท้อนภาพตลกร้ายที่เย้ยหยันและเสียดสีมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงหนังตลกร้าย สิ่งที่เขาไม่ได้ก็คืออารมณ์ขันตลกร้ายซึ่งประกอบด้วยตัวละครประเภทแรกคืออ่อนแอแต่ชอบแสดงตนว่าเก่งกาจ และอีกประเภทคือมูทะลุจุดตัน บางครั้งก็กว่นประสาทถึงขั้นโหดเหี้ยมแบบที่ไม่อาจหาเหตุผลได้ช่วยผลักดันให้เกิดอารมณ์ขันร้ายลึกที่สร้างเสียงหัวเราะแบบขื่นขม หรือจะขบขันก็ทำได้อย่างไม่เต็มทีนักเมื่อพบว่าสิ่งที่ตัวละครกระทำคือการฆ่าคนอย่างเลือดเย็น ทางด้านบทสนทนาของฟ็องโงโคเอนส่วนใหญ่อยู่ในลักษณะที่เรียกว่า 'พูดน้อยต้อยหนัก' โดยมีประชดประชัน เสียดสีธาตุแท้ของมนุษย์ที่เห็นแก่เงินและปล่อยให้ความโลภเข้าครอบงำ จนถลำลึกในโลกอาชญากรรมที่ยากจะถอนตัวหรือกลับตัวเสียแล้ว ในขณะที่บทสนทนาอีกด้านหนึ่ง ก็คือการสะท้อนความโง่เขลาของมนุษย์ออกมาในลักษณะของการใช้ภาษาที่ไม่สอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร (Incongruity) ซึ่งเป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สร้างความขบขัน แต่ความขบขันจากการกระทำที่ไม่สอดคล้องกันนั้น แตกต่างจากหนังตลกทั่วไปที่เล่นสลับภาษา เพราะความไม่สอดคล้องกันในหนังตลกร้ายลงเอยด้วยความตายของตัวละครที่มักจะอดฉลาดเป็นส่วนใหญ่

นอกจากบุคลิกท่าทางของตัวละครและบทสนทนาแล้ว สถานการณ์ก็มีส่วนช่วยสร้างอารมณ์ขันตลกร้ายซึ่งประกอบด้วยสถานการณ์ประเภทตลกเจ็บตัว (Slapstick) ซึ่งไม่ใช่แค่หัวแตก คางเหลืออง แต่เป็นการเจ็บตัวที่เลือดตกยางออก และบางครั้งเลยเถิดไปถึงแก่ชีวิต จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ในตลกร้ายของฟ็องโงโคเอนมีมากกว่าตลกสถานการณ์ที่นอกเหนือไปจากความอลวนอลเวง เพราะเกี่ยวข้องกับความรุนแรงและความตาย รวมถึงสถานการณ์เสียดสีซึ่งส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ที่หลงมัวเมาในอำนาจของเงินตราจนยอมทำทุกอย่าง พร้อมประชดประชันนโยบายที่เห็นแก่ผู้มีฐานะมากกว่าคนรากหญ้า ผลกระทบของสงครามต่อประชาชน ความด้อย

ประสิทธิภาพของตำรวจที่ควรจะเป็นที่พึ่งแก่ประชาชน กลับมาพึ่งพิงเงินตราและอำนาจของผู้กระทำผิดเสียเอง

กล่าวสรุปได้ว่าลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ตลกร้ายของพี่น้องโคเอนมีแนวทางเป็นของตนเอง แม้สมัยก่อนพี่น้องโคเอนจะเริ่มต้นจากการเป็นผู้กำกับนอกกระแส ทุนสร้างต่ำ และอาศัยดารารื้อชื่อ แต่ปัจจุบันทุนสร้างสูงขึ้น นักแสดงล้วนมีชื่อในระดับแถวหน้าของวงการภาพยนตร์ แต่สิ่งที่ไม่เคยเปลี่ยนคือหนังของพี่น้องโคเอนยังคงเป็นหนังที่ห่างไกลจากหนังสูตรสำเร็จของฮอลลีวูด ซึ่งนิยมให้ความหวังหรือเชิดชูภาพความดีงาม เก่งกาจราวกับวีรบุรุษของอเมริกา เพราะหนังของพี่น้องโคเอนทุกเรื่องล้วนเผยโฉมด้านที่บูดเบี้ยวซึ่งถูกฉาบเคลือบไว้ จนเหลือเพียงความจริงที่เจ็บปวด แต่พวกเขาก็อาศัยอารมณ์ขันมาลดทอนความจริงของปัญหานั้นให้เบาบางลง แม้จะอยู่ในระดับที่ทำให้ผู้ชมหัวเราะอย่างขื่นขมก็ตาม นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างก็คือหนังของพี่น้องโคเอนไม่นิยมการคร่ำครวญถึงชะตากรรมและความทุกข์ตรมอย่างพร่ำเพรื่อ แต่หนังนำประเด็นที่ต้องการสื่อสารมานำเสนอผ่านอาชญากรรมที่ผสมผสานการล้อเลียนแนวภาพยนตร์ (Genre) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่องในแบบของตนเอง และสอดแทรกอารมณ์ขันที่รุนแรง เลือดตกยางออก และถึงแก่ความตาย เพื่อให้คนในสังคมหันกลับมามองปัญหา และความบิดเบี้ยวที่ซุกซ่อนอยู่ในตัวตนของมนุษย์ ซึ่งหากพิจารณาให้ลึกลงไปจะพบว่าภาพยนตร์ตลกร้ายของพี่น้องโคเอน ก็คือตัวอย่างหนึ่งของภาพยนตร์ตลกที่ผสมอารมณ์ขันร้ายกาจและสะท้อนสังคมให้คนรุ่นหลังได้เห็นความเปลี่ยนแปลงของสังคม และประวัติศาสตร์อเมริกันในช่วงเวลานั้นๆ ไม่ต่างจากชาร์ลี แชปลินซึ่งเคยวางรากฐานในการนำเรื่องตลกเป็นเครื่องมือในการนำไปสู่สาระหรือปัญหาของสังคมเช่นกัน

เมื่อนำมุมมองของแนวภาพยนตร์ในมิติของการสร้างงานตอบสนองผู้ชม ก็อาจพิจารณาได้ว่าหนังของพี่น้องโคเอนเป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ ที่ยังโหยหาแนวภาพยนตร์ในอดีต นิยมประเด็นสังคมที่ร่วมสมัย ผสมผสานกับอารมณ์ขันที่มาพร้อมกับความรุนแรง ตัวละครพิลึกพิลั่น และสไตล์ภาพที่แปลกใหม่ หนังของพี่น้องโคเอนก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่งสำหรับผู้ชมได้

จากการศึกษาลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเอน จะเห็นว่าการวิจัยชิ้นนี้ไม่เพียงค้นพบความโดดเด่นในการเล่าเรื่อง และสไตล์ภาพที่มีลักษณะตลกร้ายเท่านั้น แต่ยังสะท้อนตัวตน มุมมองความคิดของผู้กำกับคู่พี่น้องที่ต่างมีความสามารถโดดเด่นคนละด้าน ดังที่โจเอลถนัดด้านภาพ ในขณะที่อีธานเชี่ยวชาญเรื่องภาษา ทว่าความแตกต่างดังกล่าวกลับเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน เพราะจะพบว่าผู้กำกับคู่พี่น้องกลับนำข้อดีของแต่ละคนมาผสมผสานในหนัง

โดยจะพบว่าทั้งการเล่าเรื่อง สไตส์ภาพล้วนช่วยสร้างอารมณ์ขัน เสียดสีความร้ายกาจของมนุษย์และปัญหาสังคมได้เป็นอย่างดี

ภาพยนตร์ทั้งหมดของพวกเขาไม่เพียงประกอบด้วยการเล่าเรื่องและสไตส์ภาพเท่านั้น แต่ยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงตัวตน มุมมองความคิดของพวกเขาต่อชีวิตและสังคมอเมริกัน อาทิ การวิพากษ์วิจารณ์ผลกระทบของทุนนิยมที่มีต่อคนอเมริกัน แนวคิดเสรีนิยมที่ต่อต้านสงครามและมุ่งเน้นการกระจายรายได้ได้อย่างเท่าเทียม การต่อต้านการแบ่งแยกสีผิวและเชื้อชาติซึ่งเป็นผลมาจากการที่พวกเขาเป็นคนยิว การล้อเลียนศาสนาโดยนำความเชื่อและกฎระเบียบมาสร้างให้เป็นเรื่องขบขัน รวมถึงการโหยหาอดีตที่สามารถพบเรื่องราวในประวัติศาสตร์อเมริกันบ่อยครั้งในภาพยนตร์ของพวกเขา นอกจากนี้พี่น้องโคเอนได้ปรับเปลี่ยนมุมมองความคิดของตนเองจากภาพยนตร์ 5 เรื่องแรกที่มีลักษณะของปัจเจกบุคคล สู่ภาพของความเป็นครอบครัวในภาพยนตร์เรื่องที่ 6 เป็นต้นมา สอดคล้องกับภาพการทำงานร่วมกันของพวกเขาที่เคยแยกกันไปเรียนหนังสือ และใช้ชีวิตของตนเอง แต่สุดท้ายก็หวนกลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้ง ความแตกต่างที่กลมกลืนดังกล่าวช่วยพิสูจน์ว่าความเป็นประพันธ์กรที่ใช้มีความหมายถึงผู้กำกับเพียงคนเดียว ก็สามารถเกิดขึ้นได้แม้เป็นผู้กำกับที่เป็นคู่พี่น้อง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายของพี่น้องโคเอน โดยมุ่งเน้นศึกษาถึงแนวภาพยนตร์ (Genre) การสร้างอารมณ์ขันตลกร้าย บริบททางสังคมที่มีต่อความคิด และการทำงานร่วมกันของผู้กำกับอย่างพี่น้องโคเอน ดังนั้นผู้ที่สนใจศึกษาลักษณะตลกร้ายสามารถนำแนวทางการศึกษานี้ไปพัฒนาในหนังของผู้กำกับท่านอื่นต่อได้
2. ผู้วิจัยพบว่าหนังตลกร้ายของพี่น้องโคเอนแสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างความเป็นชาย และหญิงในปัจจุบัน ดังนั้นผู้สนใจสามารถนำไปศึกษาต่อในเชิงเปรียบเทียบภาพความเป็นชาย และหญิงในสังคมอเมริกันได้
3. ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ตลกร้ายของพี่น้องโคเอนหยิบยกงานวรรณกรรมประเภทสืบสวน มาใช้ในการสร้างภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นผู้ที่สนใจศึกษางานวรรณกรรมจึงสามารถนำ ภาพยนตร์และงานวรรณกรรมมาศึกษาเปรียบเทียบได้
4. ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาดัดแปลงและประยุกต์ใช้กับการสร้างตัวละครและ สถานการณ์ตลกร้ายสำหรับผู้สนใจงานวรรณกรรมและงานเขียนบทภาพยนตร์ในประเทศไทยได้

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ, 2547.
- กฤษดา เกิดดี. การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวประพันธ์กร. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาความรู้เบื้องต้น, หน้า 195. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2548.
- กฤษดา เกิดดี. อาจารย์ประจำคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2554 ก้อง พายุรักษ์. ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของอิงค์มาร์ เบิร์กแมน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน. หนังสือคลาสสิก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ, 2529.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกติน และคณะ. หนังสืออเมริกัน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2538
- โกวิท วงศ์สุรวัฒน์. อเมริกันศึกษา: การเมืองการปกครองสหรัฐอเมริกา แนวพินิจทางรัฐศาสตร์. กรุงเทพฯ: โครงการรัฐศาสตร์ศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2553.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ชูศรี งามประเสริฐ. การแอบมองและข้อคดีปรากฏในภาพยนตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. วรรณกรรมวิจารณ์. กรุงเทพฯ: นาค, 2539.
- ปัทมวดี จารุวร. ศัพท์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สงวนลิขสิทธิ์พิมพ์, 2528.
- ปมขุ ศุภสาร. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับภาพนิ่งและภาพยนตร์ หน่วยที่ 11. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2532.
- ประชา สุวิธานนท์. แต่เนื้อเถื่อนหนึ่ง. กรุงเทพฯ: มติชน, 2540.
- ประทุมพร วัชรเสถียร. โลกร่วมสมัย ตอบคำถามของคนรุ่นใหม่. กรุงเทพฯ: ปาเจรา, 2553.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่). กรุงเทพฯ: ไบโอสโคป พลัส, 2551.

- ประวิทย์ แต่งอักษร. *Bringing Up Baby*. ใน *กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน และคณะ, หนังสือนำอ่าน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก*, หน้า 246. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2538.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. *Double Indemnity*. ใน *กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน และคณะ, หนังสือนำอ่าน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก*, หน้า 316. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2538.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. *The Man Who Shot Liberty Valance*. ใน *กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน และคณะ, หนังสือนำอ่าน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก*, หน้า 460. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2538.
- เมธา เสรีนาวงศ์. *การวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหา และกลวิธีการนำเสนอขมขลของรายการตลกทางโทรทัศน์และวิดีโอเทป*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- มาโนช ชุ่มเมืองปัก. *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- ยศ สันตสมบัติ. *พรอยต์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์: จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.
- รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม. *ปั่นบทธะกคหน้ง*. กรุงเทพฯ: อาทิตย์สนิทจันทร์, 2548.
- ว็อชเชอร์แมน, แกรี่, ปราณี ทิพย์รัตน์ และสิริพรรณ นกสวน สวัสดิ์. *การเมืองการปกครองสหรัฐอเมริกา*. กรุงเทพฯ: คณะรัฐศาสตร์, 2552.
- สุทธากร สันติธวัช. *The Maltese Falcon*. ใน *กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน และคณะ, หนังสือนำอ่าน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก*, หน้า 302. กรุงเทพฯ: ห้องภาพสุวรรณ, 2538.
- สมร นิตินันท์ประภาศ. *สหรัฐอเมริกาในโลกปัจจุบัน ค.ศ. 1945 – 1980*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2531.
- สมร นิตินันท์ประภาศ. *ประวัติศาสตร์สหรัฐอเมริกา ค.ศ. 1865 – 1945 ยุคหลังสงครามกลางเมือง – สงครามโลกครั้งที่สอง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- อัญมณี ภูักดี. *การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. อารมณ์ขันในสื่อมวลชน. กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์, 2536.

ภาษาอังกฤษ

- Adams, J.T. The Epic of America Boston: Little Brown, 1938.
- Allen, W.R. The Coen Brothers Interviews Mississippi: University Press of Mississippi, 2006.
- Beaver, F.E. Dictionary of Film Terms. New York: Peter Lang, 2006.
- Belton, J. American Cinema American Culture. Boston: McGraw Hill, 2005.
- Bennett, P., and others, eds. Film Studies: The Essential Resource, Abingdon, Oxon: Routledge, 2007.
- Berger., A.A. Popular Culture Genres: Theories and Texts. Newbury Park, California: Sage Publications, 1992.
- Bernard, F.D. Anatomy of Film. New York: St. Martin's Press, 1998.
- Bordwell, D., Staiger, J., and Thompson K. The Classical Hollywood Cinema : Film Style and Mode of Production to 1960. London: Routledge & K.Paul, 1985
- Bordwell, D. Film Art : An Introduction. 6th ed., New York: Mcgraw-Hill, 2001.
- Brandford, S. Grant, B.K., and Hillier, J. The Film Studies Dictionary. London: Arnold, 2001.
- Chatma, S. Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1980.
- Coen, E. (Producer), Coen, J. (Director). Miller's Crossing (Film). California: Twentieth Century Foxs Corporation, 1990.
- Coen, E. (Producer), Coen, J. (Director). Fargo (Film). California: Polygram Filmed Entertainment, 1996.
- Coen, E. (Producer), Coen, J. (Director). Intolerable Cruelty (Film). California: Universal

Pictures, 2003.

Conard, M.T., ed. The Philosophy of the Coen Brothers. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2009.

Cook, P., ed. The Cinema Book. London: British Film Institute, 2007.

Dancyger, K. Global Scriptwriting. Boston: Focal Press, 2001.

Dickstein, M. Gates of Eden: American Culture in the Sixties, New York: Basic Books, 1977.

Doom, R.P. The Brothers Coen: Unique Characters of Violence California: Praeger, 2009.

Field, S. The Screenwriter's Problem Solver, New York: Dell, 1998.

Fisher, B. Escaping from Chains. American Cinematographer 81 (October 2000): 40.

Freud, S. Jokes and Their Relations to the Unconscious. Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books, 1976.

Giannetti, L. Understanding Movies, 7th ed. New Jersey: Prentice Hall, 1996.

Gehring, W.D., ed. Handbook of American Film Genres. New York: Greenwood Press, 1988.

Gehring, W.D. American Dark Comedy : Beyond Satire. New York: Greenwood Press, 1996.

Giannetti, L. Understanding Movies, 7th ed. New Jersey: Prentice Hall, 1996.

Grove, E. Raindance Writer's Lab: Write+Sell The Hot Screenplay, Great Britain: Focal Press, 2001.

Horowitz, D.A., and Carroll, P.N. On the Edge : The United States in the Twentieth Century California: Thomson Wadsworth, 2005.

Hyde, S. Idea to Script : Storytelling for Today's Media. Boston: Allyn and Bacon, 2003.

Jowett, G. and Linton, J.M. Movie as Mass Communication. London: Sage, 1989.

Konigsberg, I. The Complete Film Dictionary. New York: A Meridian Book, 1987.

Korte, P. and Seesslen, G. Joel and Ethan Coen. New York: Limelight Editions, 2001.

Levine, J. The Coen Brothers : The Story of Two American Filmmakers. Toronto: ECW Press, 2000.

- Lopate, P., ed. American Movie Critics: An Anthology From the Silents Until Now.
New York: The Library of America, 2006.
- Madsen, R.P. The Impact of Film: How Ideas are Communicated Through Cinema and Television. New York: Macmillan, 1973.
- Mast, G. The Comic Mind : Comedy and The Movies, 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press, 1979.
- Mehring, M. The Screenplay : A Blend of Film Form and Content. Boston: Focal Press, 1990.
- Nachbar, J. Film Noir. In Gehring, W.D., (ed.) Handbook of American Film Genres. pp. 69. New York: Greenwood Press, 1988.
- Nachbar, J. Film Noir. In Gehring, W.D., (ed.) Handbook of American Film Genres. pp. 77 - 78. New York: Greenwood Press, 1988.
- Neale, S., and Krutnik, F. Popular Film and Television Comedy. London: Routledge, 1990.
- Neale, S. Genre and Hollywood. New York: Routledge, 2007.
- Nelmes, J, ed. Introduction to Film Studies. London: Routledge, 2003.
- Palmer, J. Taking Humor Seriously. London: Routledge, 1994.
- Palmer, R.B. Hollywood's Dark Cinema: The American Film Noir. New York: Twayne, 1994.
- Phillips, W.H. Film: An Introduction. 3rded. Hampshire: Bedford St.Martins, 2005.
- Pizzello, S, and Bosley, R.K. Western Destinies. American Cinematographer, 88 (October 2007): 31
- Roger, Pauline B. Contemporary Cinematographers on Their Art. Boston: Focal Press, 1998.
- Rowell, E. The Brothers Grim :The Films of Ethan and Joel Coen Plymouth: The Scarcrow Press, 2007.

- Rudin, S. (Producer), Coen, J., Coen, E. (Director). No Country for Old Men (Film).
California: Paramount Vantage, 2007.
- Sarris, A. Notes on The Auteur Theory in 1962. In B.K. Grant (ed.), Auteurs and Authorship : A Film Reader. pp. 35-45. Malden, Mass: Blackwell, 2008.
- Schatz, T. Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System, New York: McGraw-Hill, 1981.
- Silver, A., and Ursini J. Film Noir. Koln : Taschen, 2004.
- Stott, A. Comedy. London : Routledge, 2005.
- Suber, H. The Power of Film. Studio City, CA: Michael Wiese, 2006.
- Swain, D.V. Film Scriptwriting. 2nd ed. New York: Hasting House, 1982.
- Toll, R.C. The Entertainment Machine : American Show Business in the Twentieth Century.
Oxford: Oxford University Press. 1982.
- Turner, G. Film as Social Practice. 3rd ed. London: Routledge, 1988.
- Williams, L.R., and Hammond, M., eds. Contemporary American Cinema. London: Open University Press, 2006.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐนี ตามไท เกิดเมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ.2526 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จ การศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต (เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา) เกียรตินิยมอันดับสองจากคณะศิลป ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปีการศึกษา 2548 ทำงานเป็นพนักงานหนังสือภาษาอังกฤษ ที่คิโนะคุนิยะ บุ๊คสโตร์ หลังจากนั้นในปีเดียวกันได้เปลี่ยนมาทำงานกองบรรณาธิการนิตยสารเกี่ยวกับ ภาพยนตร์ เมื่อปีพ.ศ.2550 เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาค วิชาการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ระหว่างศึกษาต่อในช่วงปีพ.ศ. 2551 ได้รับรางวัลดีเด่น สาขาวรรณกรรม จากการประกวด รางวัลศิลปะเพื่อเยาวชนไทย (Young Thai Artist Awards) ของมูลนิธิซีเมนต์ไทย และได้รับการ ตีพิมพ์เป็นนวนิยายโดยสำนักพิมพ์นานมีบุ๊คส์ หลังจากนั้นในช่วงปีพ.ศ. 2553 รับงานเขียนบทซีรีส์ การ์ตูนแอนิเมชัน และได้รับรางวัล popular vote จากโครงการประกวด “พล็อตรักเป็นเรื่อง” ของ สำนักพิมพ์ในเครืออมรินทร์ พับลิชชิ่ง ปัจจุบันกำลังมุ่งมั่นเขียนนวนิยาย และทำธุรกิจส่วนตัว

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย