



โดย
นายจัตวา อุตัยนา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

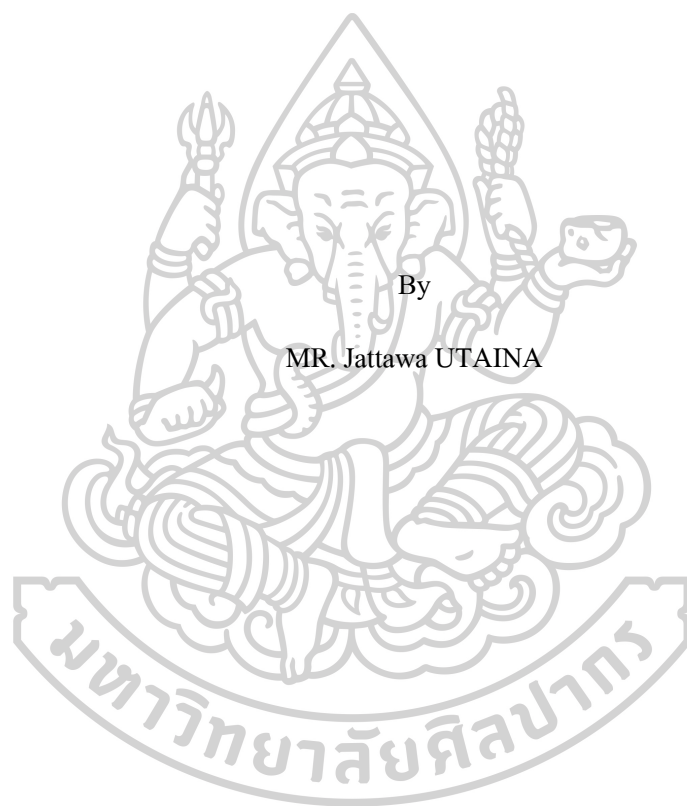
ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

PRODUCTION DESIGN IN STANLEY KUBRICK FILM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts (Art Theory)

Department of Art Theory

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2018

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ	การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก
โดย	จัตวา อุทัยนา
สาขาวิชา	ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ สุธี คุณาวิชยานนท์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ กัญญา คำโสภี)

57005204 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การออกแบบงานสร้าง, สแตนลีย์ คูบริก, ภาพยนตร์

นาย จัตวา อุทัยนา: การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก อาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

สแตนลีย์ คูบริกถือว่าเป็นผู้กำกับที่มีความเป็นศิลปินและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลงานการออกแบบงานสร้างในเรื่องของการออกแบบฉาก ซึ่งถือว่ามีความสำคัญในเรื่องของความงามและเป็นเครื่องมือทางภาษาในการเล่าเรื่องราวที่นอกเหนือไปจาก บทละคร การแสดง และดนตรีประกอบ เพื่อให้เห็นถึง บทบาท หน้าที่ รูปแบบในการสร้างความงามและความสัมพันธ์ในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง โดยใช้หลักองค์ประกอบศิลป์และสัญศาสตร์แบบคู่ขัดแย้งในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ เพื่อให้เห็นถึงแนวคิดวิธีการนำมาใช้ในการสร้างความหมายและความงาม จากการศึกษาภาพยนตร์รวม 4 เรื่องทำให้พบความสัมพันธ์ของการสร้างสรรค์ภาพถ่ายและการออกแบบฉากจากภาพยนตร์ อีกทั้งยังพบเอกลักษณ์ในการสร้างสรรค์และแนวความคิดที่สอดแทรกอยู่ในการออกแบบฉากอีกด้วย



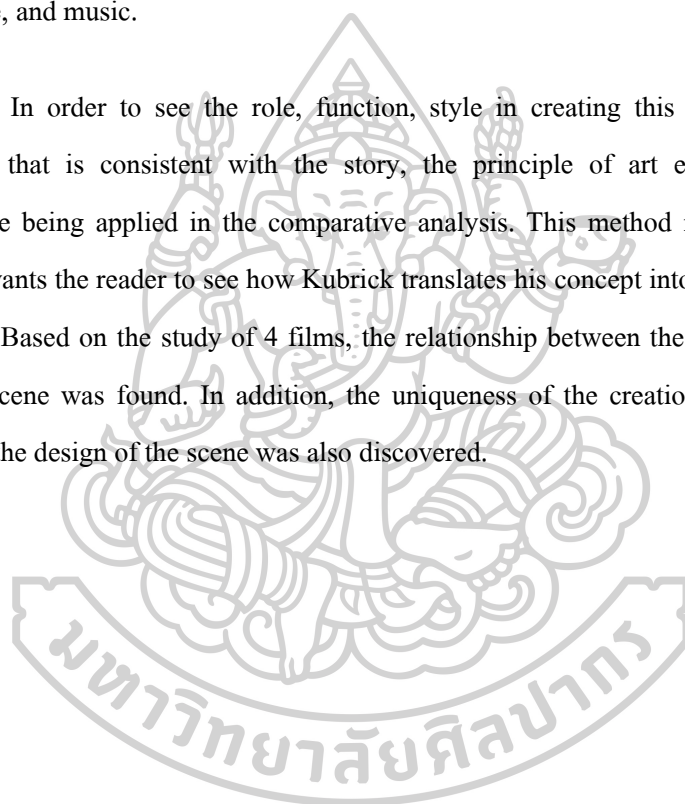
57005204 : Major (Art Theory)

Keyword : Design work, Stanley Kubrick, movie

MR. JATTAWA UTAINA : PRODUCTION DESIGN IN STANLEY KUBRICK
FILM THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR DR. CHAIYOSH ISAVORAPANT

Stanley Kubrick is far from a one-dimensional director. This research is therefore focuses on the study of his design of the movie scene which is considered to be important in terms of beauty and a communication tool in order to tell the stories apart from the screenplay, performance, and music.

In order to see the role, function, style in creating this beauty and the creative relationship that is consistent with the story, the principle of art elements and conflicting semiotics are being applied in the comparative analysis. This method is used also because the researcher wants the reader to see how Kubrick translates his concept into the creation of meaning and beauty. Based on the study of 4 films, the relationship between the creation of the film and the movie scene was found. In addition, the uniqueness of the creation and the ideas that are included in the design of the scene was also discovered.



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความเมตตากรุณาเป็นอย่างยิ่งจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของข้าพเจ้า รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์ ที่สละเวลาอุทิศตนเพื่อขัดเกลา เกี่ยวเชิญ ให้คำปรึกษาและติดตามการทำวิทยานิพนธ์ตลอดมา รวมทั้งคำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการพัฒนาตนและการพัฒนางานวิจัย ของของพระองค์รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ หัวหน้าภาควิชาทฤษฎีศิลป์และรองศาสตราจารย์กัญจนา คำโสภี ที่ให้คำชี้แนะและข้อบกพร่องต่างๆ ในผลงานการวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา หงส์อุเทน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ รัตนจันทร์ อาจารย์ ดร.สุธา ถิ่นะวัต อาจารย์ ดร.ปรมพร ศิริกุลชยานนท์ ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ทุกท่านที่คอยบ่มเพาะให้การศึกษาที่ดีและสิ่งอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและการพัฒนาตนเองแก่ข้าพเจ้า ถือเป็นเปิดโลกทัศน์ทางด้านศิลปะให้กว้างไกลและสามารถนำไปปรับใช้และเรียนรู้เพิ่มเติมในชีวิตประจำวันได้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่คอยให้การสนับสนุนเป็นอย่างดีแก่ข้าพเจ้าในการศึกษาและเป็นกำลังใจที่ดีมาโดยตลอด อีกทั้งยังคอยเกี่ยวเชิญให้ข้าพเจ้าเดินอยู่ในศีลธรรมครองที่ดี ขอขอบคุณมิตรสหายทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจและให้คำปรึกษาที่ดีตลอดการศึกษา

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผลงานวิจัยชิ้นนี้จะมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจในการศึกษาด้านการออกแบบจากภาพยนตร์ให้กับผู้ที่สนใจศึกษาต่อไปไม่มากนักน้อย หากมีข้อผิดพลาดประการใดอันเกิดจากความสะเพร่าของข้าพเจ้าเอง ข้าพเจ้ากราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

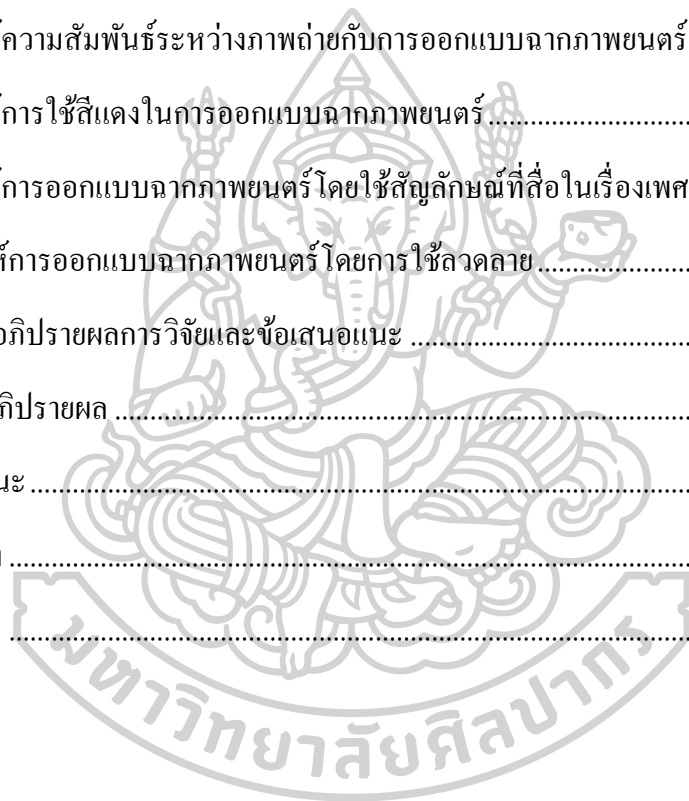
จัตวา อุทัยนา

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	7
ขอบเขตของการศึกษา	7
ขั้นตอนการศึกษา.....	8
บทที่ 2 สแตนลีย์ คูบริก.....	9
ประวัติโดยย่อ	9
สแตนลีย์ คูบริก กับการถ่ายภาพ	11
สแตนลีย์ คูบริกกับภาพยนตร์	20
ความหมายและหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์	27
ทฤษฎีประพันธ์กรรม	31
ตัวอย่างการออกแบบงานสร้างที่ส่งผลต่อความหมายของภาพยนตร์	35
ความหมายและหน้าที่ของฉาก.....	44
รูปแบบฉาก.....	45
อุปกรณ์ประกอบฉาก	46

บทที่ 3 งานออกแบบงานสร้างของ สแตนลีย์ คูบริก	47
ภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey.....	48
ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	58
ภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	66
ภาพยนตร์เรื่อง The Shining	73
บทที่ 4 วิเคราะห์การออกแบบฉากในงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก.....	80
1.วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายกับการออกแบบฉากภาพยนตร์	80
2.วิเคราะห์การใช้สีแดงในการออกแบบฉากภาพยนตร์.....	137
3.วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์ โดยใช้สัญลักษณ์ที่สื่อในเรื่องเพศ.....	141
4. วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์โดยการใช้ลวดลาย.....	147
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	150
สรุปและอภิปรายผล.....	150
ข้อเสนอแนะ.....	154
รายการอ้างอิง.....	155
ประวัติผู้เขียน.....	157



ตารางที่ 22 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง	133
ตารางที่ 23 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง	135
ตารางที่ 24 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง	137



สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) แสดงลักษณะการใช้ภาพชัดลึก (deep-focus-shot).....3

ภาพที่ 2 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr.Caligari (1920) แสดงลักษณะการออกแบบฉากภาพยนตร์แนว German Expressionism.....4

ภาพที่ 3 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1902) แสดงลักษณะแฟนตาซีของภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ที่มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกตา.....4

ภาพที่ 4 Dr. Strangelove, or : How I Learned to stop Worrying and Love the Bomb (1964) แสดงการออกแบบฉากที่มีผลต่อการสร้างความหมายให้แก่ภาพยนตร์.....6

ภาพที่ 5 การจากไปของประธานาธิบดี (1945).....12

ภาพที่ 6 ผู้หญิงนอนหลับในอ้อมแขนคนรัก (Life and Love on the New York City Subway 1947)13

ภาพที่ 7 ดอกไม้สำหรับคนรัก (Life and Love on the New York City Subway 1947).....13

ภาพที่ 8 ผู้ป่วยในห้องรöntgenแพทย์ (1946).....16

ภาพที่ 9 ภาพถ่ายชุด Life and Love on the New York City Subway. (1947).....17

ภาพที่ 10 Deaf Children Hear for the First Time. (1948).....18

ภาพที่ 11 ภาพถ่ายชุด Prizefighter. (1947)19

ภาพที่ 12 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Great Train Robbery (1903).....29

ภาพที่ 13 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster. (2013) แสดงการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....36

ภาพที่ 14 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster. (2013) แสดงลักษณะการควบคุมโทนสีของฉาก.....37

ภาพที่ 15 The Grandmaster. (2013) แสดงลักษณะการควบคุมโทนสีของฉาก37

ภาพที่ 16 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shape of Water. (2017) แสดงลักษณะการใช้โทนสีฟ้าอมเขียวในการออกแบบฉาก	39
ภาพที่ 17 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการใช้สีเหลืองในการออกแบบฉาก	40
ภาพที่ 18 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการใช้สีแดงและความดุลยภาพแบบสมมาตรในการออกแบบฉาก	40
ภาพที่ 19 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการควบคุมโทนสีของภาพ.....	41
ภาพที่ 20 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงการใช้สีแบบ พาสเทลในการออกแบบฉาก.....	42
ภาพที่ 21 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Fall. (2006) แสดงการใช้พื้นที่ว่างในการออกแบบฉาก.....	43
ภาพที่ 22 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Fall. (2006) แสดงการใช้การซ้ำในการออกแบบฉาก	43
ภาพที่ 23 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey	49
ภาพที่ 24 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey	51
ภาพที่ 25 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey	53
ภาพที่ 26 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey	54
ภาพที่ 27 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey	56
ภาพที่ 28 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Arrival ค.ศ. 2016.....	57
ภาพที่ 29 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Inception ค.ศ. 2010	58
ภาพที่ 30 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	59
ภาพที่ 31 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	61
ภาพที่ 32 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	62
ภาพที่ 33 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	64
ภาพที่ 34 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange.....	65
ภาพที่ 35 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	67

ภาพที่ 36 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	68
ภาพที่ 37 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	69
ภาพที่ 38 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	71
ภาพที่ 39 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon.....	72
ภาพที่ 40 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining.....	74
ภาพที่ 41 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining.....	75
ภาพที่ 42 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining.....	76
ภาพที่ 43 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining.....	77
ภาพที่ 44 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining.....	78
ภาพที่ 45 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Passengers(2016).....	79
ภาพที่ 46 ชื่อภาพ Subway passenger from the 1947 article “Life and Love on the New York Subway.” (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก.....	80
ภาพที่ 47 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตา.....	81
ภาพที่ 48 ชื่อภาพ “After so many trip up the aisles in a shopping cart,” (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก.....	82
ภาพที่ 49 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตา.....	83
ภาพที่ 50 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 13:15.....	83
ภาพที่ 51 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์.....	85
ภาพที่ 52 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 30:17.....	86
ภาพที่ 53 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์.....	87
ภาพที่ 54 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:12:11.....	89
ภาพที่ 55 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์.....	90
ภาพที่ 56 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:18:33.....	91
ภาพที่ 57 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์.....	92

ภาพที่ 58	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:25	94
ภาพที่ 59	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	95
ภาพที่ 60	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 28:11	96
ภาพที่ 61	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	97
ภาพที่ 62	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 36:48	98
ภาพที่ 63	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	99
ภาพที่ 64	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 1:01:49	101
ภาพที่ 65	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	101
ภาพที่ 66	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 59:37	102
ภาพที่ 67	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	103
ภาพที่ 68	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:13:48	104
ภาพที่ 69	กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์	105
ภาพที่ 70	ชื่อภาพ Subway commuters passing the time by reading and sleeping. (1947) โดย สแตนลีย์ คูบริก	107
ภาพที่ 71	ชื่อภาพ Young girls trying on their new hearing aids. (1948) โดยสแตนลีย์ คูบริก	108
ภาพที่ 72	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 10:19	109
ภาพที่ 73	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 13:50	111
ภาพที่ 74	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 39:10	113
ภาพที่ 75	ชื่อภาพ Mickey going to the laundry. (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก	114
ภาพที่ 76	ชื่อภาพ Big Little Art Collection. (1950) โดยสแตนลีย์ คูบริก	115
ภาพที่ 77	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 56:57	116
ภาพที่ 78	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:24:53	118
ภาพที่ 79	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:12:37	120

ภาพที่ 80	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:14:52	121
ภาพที่ 81	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:00:20	123
ภาพที่ 82	ชื่อภาพ Prizefighter. (1949) โดยสแตนลีย์ คูบริก	125
ภาพที่ 83	ชื่อภาพ The Photograph of a tattooed and pierced man may have been too grotesque for Look to publish. (1948) โดยสแตนลีย์ คูบริก	126
ภาพที่ 84	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 14:30	126
ภาพที่ 85	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 16:19	129
ภาพที่ 86	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 13:04	131
ภาพที่ 87	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 52:44	133
ภาพที่ 88	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 42:40	134
ภาพที่ 89	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 1:25:16	136
ภาพที่ 90	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:49:20	137
ภาพที่ 91	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:51:31	138
ภาพที่ 92	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 1:12:05	139
ภาพที่ 93	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 10:24	140
ภาพที่ 94	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 19:09	141
ภาพที่ 95	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 13:16	142
ภาพที่ 96	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 27:45	143
ภาพที่ 97	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 39:11	144
ภาพที่ 98	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 41:43	145
ภาพที่ 99	ภาพที่ ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 31:33	146
ภาพที่ 100	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 21:33	146
ภาพที่ 101	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 27:54	147
ภาพที่ 102	ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 43:07	148

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงที่มีศักยภาพในการสื่อสารกับคนจำนวนมากได้ง่ายและเร็วที่สุด มีระยะเวลาการพัฒนามานับร้อยปี ภาพยนตร์เป็นภาษาที่มีการเล่าเรื่องต่างไปจากศิลปะแขนงอื่นๆ ที่สามารถ ทำให้ผู้ชมเข้าใจอย่างลึกซึ้งได้ ภาษาทางภาพยนตร์เกิดจากหลายส่วนประกอบร่วมกัน การลำดับภาพสามารถย้ายพื้นที่ ย้อนเวลากลับไปกลับมาได้ ภาษาของสี อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย บรรยากาศสามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของแต่ละฉากในภาพยนตร์ได้ ภาพยนตร์จึงเกิดจากการรวมตัวกันของหลาย ศาสตร์ทั้งการการแสดง การถ่ายภาพ การตัดต่อ การออกแบบงานสร้าง ดนตรีประกอบ การเขียนบท และภาคอุตสาหกรรม

นอกจากการแสดงที่ดี การถ่ายภาพที่ดี ดนตรีประกอบที่ดี การกำกับที่ดี การลำดับภาพที่ดีแล้ว การสร้างฉาก การจัดแสง เครื่องแต่งกายยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอีกส่วนหนึ่งในการสร้างความน่าสนใจและความสวยงามทางศิลปะในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรู้สึกนึกคิดและจินตนาการคล้อยตามแนวคิดและเกิดอารมณ์ต่างๆ ตามที่ผู้สร้างได้วางไว้ ภาพยนตร์คือมาตา การออกแบบงานสร้างจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ การจัดฉาก การจัดแสงคือส่วนประกอบที่มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าส่วนอื่นๆ ในการสร้างภาพยนตร์ เพราะฉากทำหน้าที่เป็นเวลา สถานที่ เพื่อให้ตัวละครดำเนินเรื่องราวบ่งบอกความหมายและแนวความคิด การจัดฉากนอกจากการออกแบบอุปกรณ์ต่างๆ และเครื่องแต่งกายแล้วยังรวมไปถึงการคำนึงถึงองค์ประกอบศิลป์ ทั้งแสง สีเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์สวยงามในการถ่ายภาพและสื่อความหมายต่างๆ มายังผู้ชม ผู้สร้างยังต้องคำนึงถึงการจัดวางตำแหน่งของวัตถุเพื่อให้เกิดพลังสูงสุดในการถ่ายภาพ เพื่อให้ถ่ายทอดเนื้อความในแต่ละฉากได้อย่างละเอียดลออ และมีความหมาย การออกแบบฉากมีคุณสมบัติเป็นศิลปะเผยให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์จินตนาการและการตีความอันล้ำเลิศของผู้สร้าง ผู้ออกแบบต้องคำนึง ถึงตัวบท เพื่อแสดงอารมณ์และสื่อความหมายออกมาในแต่ละฉาก ฉากควรจะสามารถบอก ได้ถึงคุณสมบัติบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อตัวละครและในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลสะท้อนอย่างไรต่อ สภาพแวดล้อม ความผิดปกติ ความเหงา ความรัก สามารถสังเกตได้จากสภาพแวดล้อมหรือสถาน ที่ที่ปรากฏอยู่รอบตัวละครได้อย่างเด่นชัด ฉากที่ดีต้องสามารถดึงดูดผู้ชม

ไปที่ตัวละครและสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างกลมกลืน สามารถสร้างบรรยากาศและอารมณ์เพื่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อ ตัวละครในภาพยนตร์ได้

จากการกำเนิดระบบสตูดิโอและการกำเนิดฮอลลีวูดในช่วงทศวรรษที่ 1900 ซึ่งเกิดจากการตัดสินใจหนีจากการผูกขาดทางการตลาดจากองค์กรผลิตภาพยนตร์รายใหญ่อย่าง MRPC โดยการย้ายจากนิวยอร์ก ไปยังแคลิฟอร์เนีย ทำให้นักสร้างภาพยนตร์อิสระพากันไปลงหลักปักฐานกันอย่างหนาแน่นและค่อยๆ ประสบความสำเร็จจนกลายเป็นบริษัทยักษ์ใหญ่มาจนถึงปัจจุบัน ทำให้ฮอลลีวูดกลายเป็นฐานที่มั่นสำคัญในการพัฒนาสื่อทางด้านภาพยนตร์และตอบสนองความบันเทิงที่ไร้ขอบเขตของผู้ชมในอเมริกา จนทำให้เกิดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่แบ่งแยกการทำงานออกเป็นสัดส่วนอย่างชัดเจน เช่น แผนกงานสร้าง แผนกเรื่อง แผนกฉาก แผนกเครื่องแต่งกาย แผนกตัดต่อและลำดับภาพ เป็นต้น ทำให้ระบบสตูดิโอถืออำนาจเด็ดขาดในการกำหนดรูปแบบการทำงานตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ในทุกขั้นตอน เรียกได้ว่าบทบาทที่สำคัญตกอยู่ในมือของผู้บริหารสตูดิโอ ไม่ใช่ผู้สร้างภาพยนตร์ ทำให้ทิศทางของภาพยนตร์ในยุคนี้ถูกมองว่าตอบสนองในทางธุรกิจมากกว่าศิลปะ โดยการใช้นักแสดงที่เป็นที่นิยมในการสร้างจุดขายในลักษณะ เมโลดราม่า ที่ซ้ำซากอยู่กับบทบาทเดิมๆ แต่ขาดดี เพื่อให้ผู้ชมซื้อตั๋วเข้ามาชมนักแสดงคนโปรดเพียงเท่านั้น

ในช่วงทศวรรษที่ 30-40 จากสภาวะตกต่ำทางเศรษฐกิจและสภาวะสงคราม บีบให้ผู้คนแสวงหาความบันเทิงมากขึ้นทำให้ธุรกิจภาพยนตร์ยืนหยัดอยู่ได้โดยไร้ผลกระทบและทำให้เกิดการขยายขยายตัว ทว่าความบีบคั้นทางเศรษฐกิจกลับเป็นตัวแปรสำคัญจนกลายเป็นเงื่อนไขให้คนสร้างภาพยนตร์ผลิตผลงานเพื่อรองรับความต้องการด้านรายได้เพียงเท่านั้น เพื่อความอยู่รอด จึงเป็นที่มาที่ทำให้เหล่าบรรดาสตูดิโอพยายามค้นหารูปแบบการนำเสนอภาพยนตร์ที่เป็นสูตรสำเร็จเพื่อตอบสนองความต้องการในส่วนลึกของผู้ชมที่ต้องการเห็นสิ่งที่ไม่ได้อยู่ในชีวิตจริง จนเกิดภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ที่สะท้อนภาพของวิถีชีวิตคนที่ยืนอยู่นอกรอบของกฎหมาย ภาพยนตร์ตลกขบขันและภาพยนตร์เพลง ถึงแม้ในช่วงทศวรรษที่ 40 จะต้องพบกับสถานการณ์ตึงเครียดจากสภาวะสงครามโลกครั้งที่ 2 และทำให้ประชาชนเลือกหาความสำราญในรูปแบบอื่นที่นอกเหนือไปจากการเข้าไปชมภาพยนตร์ในโรงมิดๆ แต่อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ก็ยังได้รับการพัฒนาในด้านศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเทคนิคการนำเสนอด้านภาพและเสียงเพื่อสื่อความหมายอย่างในภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) ซึ่งทำให้ศิลปะภาพยนตร์พัฒนาไปอีกขั้นของการสื่อความหมาย ทั้งการสร้างบท ตัวละคร และวิธีลำดับภาพที่ชวนติดตาม ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการจัดองค์ประกอบที่สวยงามและมีความหมาย เทคนิคหนึ่งที่สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ การใช้ภาพชัดลึก (deep-focus-shot)



ภาพที่ 1 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane (1941) แสดงลักษณะการใช้ภาพชัดลึก (deep-focus-shot)

การอพยพเข้ามาของคนทำหนังจากเยอรมันจากสภาวะสงครามในยุโรปส่งผลให้อิทธิพลของศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism)¹ ลงมาสู่แผ่นฟิล์ม จนเกิดเป็นภาพยนตร์ฟิล์มขาวดำที่นำเสนอเนื้อหาในรูปแบบที่เกินจริง ผ่านการจัดแสงแบบ โลคีย์ที่มีค่าต่างของแสงเงาที่ชัดเจน และฉากที่แสดงออกถึงโลกของความคิดมนุษย์เป็นในฉากในตอนกลางคืนและพื้นที่ที่ขึ้นและและเปลี่ยวเหงาเกรอะกรัง เพื่อแสดงถึงสภาพจิตใจที่มัวเมาของตัวละคร ฉากส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นเพื่อกำหนดอารมณ์และบีบบังคับตัวละคร การเข้ามาของศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของการออกแบบฉากเพื่อตอบสนองเนื้อเรื่อง ซึ่งในก่อนหน้านี้อย่างไม่ชัดเจนเท่าที่ควร



¹ ศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ Expressionism หรือ ลัทธิสำแดงอารมณ์ หรือ ลัทธิแสดงพลังอารมณ์ คือกระบวนกรทางวัฒนธรรมที่เริ่มขึ้นในประเทศเยอรมนีเมื่อต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 วัตถุประสงค์เพื่อแสวงหาความหมายของประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกแทนความจริงทางวัตถุ ศิลปินกลุ่มนี้มักจะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อแสดงผลที่มีต่ออารมณ์ที่เป็นอัตวิสัย มีนัยยะถึงอารมณ์รุนแรงภายใน

ภาพที่ 2 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1920) แสดงลักษณะการออกแบบฉากภาพยนตร์แนว German Expressionism

การเข้ามาของโทรทัศน์เมื่อก้าวเข้าสู่ศวรรษที่ 50 ทำให้ภาพยนตร์เสื่อมความนิยมลง เพราะถูกมองว่าต้นทุนทางศิลปะเป็นเพียงความบันเทิงไม่ต่างอะไรไปจากโทรทัศน์ ทำให้วงการภาพยนตร์เริ่มขยับตัวในการสร้างความตื่นเต้นใหม่ๆ เพื่อต่อกรกับอุตสาหกรรมโทรทัศน์ที่กำลังขยายตัวอย่างรวดเร็ว ถึงแม้ว่าจะคิดการนำเสนอในรูปแบบภาพยนตร์จอกว้างที่สามารถสร้างความตื่นเต้นได้แต่ก็ยังไม่เป็นผลในทางที่ดีเพราะถูกมองว่าเนื้อหาที่แสดงออกไม่สอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอ ทำให้การค้นหาแนวทางของภาพยนตร์ขยับตัวไปในทางที่ต้องการหาความสมจริงทั้งสาระและรูปแบบ แต่ภาพยนตร์ในยุคนี้ก็ยังคงเป็นการถ่ายแบบง่ายๆ ไม่มีงานสร้างที่ใหญ่โต อดองค์ประกอบแบบธรรมดา เริ่มมีภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ปรากฏขึ้นแต่ก็ยังในรูปแบบแฟนตาซีในรูปแบบเก่าที่หาสาระไม่ได้ ภาพยนตร์ที่ถูกยกย่องให้เป็นภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ชิ้นดีเรื่องแรกของโลกคือ A Trip to the Moon (1902) ซึ่งมีเทคนิคการนำเสนอและการออกแบบฉากที่แปลกตา



ภาพที่ 3 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Trip to the Moon (1902) แสดงลักษณะแฟนตาซีของภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ที่มีเทคนิคการนำเสนอที่แปลกตา

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 สงบลง ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์เริ่มมีการพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจนและเอาจริงเอาจังกับการถ่ายทอดเนื้อหาสาระที่สมจริง Dr. Strangelove, or : How I Learned to stop Worrying and Love the Bomb (1964) จากการกำกับของสแตนลีย์ คูบริกทำให้ภาพยนตร์ของฮอลลีวูดถูกพุดถึงในเชิงศิลปะมากขึ้น จากการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนภาวะสงครามเย็นระหว่างโลกคอมมิวนิสต์และโลกประชาธิปไตยได้อย่างน่าหวาดหวั่นและการออกแบบฉากที่ล้ำเลิศสมจริงจากการทำงานร่วมกันของสแตนลีย์ คูบริกและเคน อดัม (Ken Adam 1921-

2016)² จนเมื่อครั้งภาพยนตร์เรื่องนี้ฉายในช่วงปลาย ค.ศ.1963 หลังการลอบสังหารประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดี ปรากฏว่ากลายเป็นภาพยนตร์ที่สร้างกระแสความคิดตอบสนองต่อกลุ่มนักวิจารณ์และปัญญาชนอย่างกว้างขวาง ซาล์มเมอร์ส โรเบิร์ตส์ บรรณาธิการของหนังสือพิมพ์วอชิงตันโพสต์ ถึงกับบอกรไว้ในบทบรรณาธิการว่า “ คงจะไม่มีคอมมิวนิสต์คนไหนที่จะหาหนังก่อต่อต้านอเมริกาได้ดีกว่าเรื่องนี้อีกแล้ว เจ้าหน้าที่ระดับสูงของสหรัฐรวมทั้งไปถึงผลัดประธานาธิบดีสมควรจะได้ดู เพื่อจะได้มองเห็นพอร์ทที่หนังมีต่อความสนใจของคนทั่วประเทศ ถึงแม้ว่าจะมีหนังที่นำเสนอในประเด็นเดียวกันก็ยังไม่มียุทธศาสตร์เรื่องไหนที่สามารถสะท้อนเนื้อหาสาระและผลลัพธ์ทางความรู้สึกได้ทรงพลังเท่ากับภาพยนตร์เรื่องนี้จวบจนกระทั่งสิ้นสุดสงครามในช่วงกลางทศวรรษที่ 80 เป็นการสร้างความตื่นตัวให้แก่วงการภาพยนตร์ในการเรียกร้องความเป็นศิลปะภาพยนตร์ที่ไม่ถูกมองว่าเดินเงินอีกต่อไป และเมื่อภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey ออกฉายสู่สาธารณชนก็เท่ากับเป็นการย้ำถึงความเป็นศิลปะที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพยนตร์ได้อย่างยอดเยี่ยม เพราะถือเป็นการปฏิวัติทางการผลิตภาพยนตร์ ทั้งเรื่องราวที่ซับซ้อนเทคนิคในการเล่าเรื่อง การตัดต่อ เพลงประกอบภาพยนตร์และการออกแบบงานสร้างที่ใหญ่โตในการเนรมิตฉากที่สมจริงทางวิทยาศาสตร์ ทำให้สแตนลีย์ คูบริก ก้าวเข้าสู่การเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงในทันทีก็ทั้งยังได้รับรางวัลออสการ์ในสาขาพิเศษเอฟเฟกต์อีกด้วย กลายเป็นแรงผลักดันให้ผู้กำกับหน้าใหม่สร้างสรรค์งานภาพยนตร์ในเวลาต่อมา จากผลพวงในครั้งนี้ทำให้แนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของฮอลลีวูดก้าวไปสู่งานที่มีชั้นเชิงทางด้านศิลปะมากยิ่งขึ้น ทัดเทียมภาพยนตร์ทางฝั่งยุโรปที่ถูกมองว่ามีความเป็นศิลปะมากกว่าและได้พัฒนามาอย่างต่อเนื่องจวบจนปัจจุบัน ซึ่งจะเห็นว่ามีความหลากหลายทางรูปแบบการนำเสนอและการออกแบบงานสร้างที่สมจริง ทำให้ภาพยนตร์ในปัจจุบันเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีความสนใจในฐานะงานศิลปะอยู่ไม่น้อย

² นักออกแบบโปรดักชั่นดีไซน์ (production design) ชาวอังกฤษมีชื่อเสียงจากการออกแบบภาพยนตร์ชุด เจมส์ บอนด์ เคยได้รับรางวัลออสการ์สาขาการออกแบบฉากยอดเยี่ยมและกำกับศิลป์จากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon (1975) และ The Madness of King George (1994) และได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์ชั้นอัศวิน



ภาพที่ 4 Dr. Strangelove, or : How I Learned to stop Worrying and Love the Bomb (1964) แสดงการออกแบบฉากที่มีผลต่อการสร้างความหมายให้แก่ภาพยนตร์

สแตนลีย์ คูบริกเป็นผู้กำกับชาวอเมริกันที่ได้รับการยกย่องอย่างสูง เหตุเพราะหนังฮอลลีวูดถูก วิเคราะห์ว่าตื่นเงินทางศิลปะ แต่ภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริกนอกจากจะมีคุณค่าทางศิลปะอย่าง เช่นภาพยนตร์ทางฝั่งยุโรปแล้ว ยังมีความสุขในแบบฮอลลีวูดผสมผสานอยู่ด้วย แต่ไม่ใช่ความสุข แบบดาดุดันดั่งเช่นหนังตลาดทั่วไป แต่เป็นความสุขแบบลุ่มลึก คนส่วนใหญ่มักพูดถึงภาพยนตร์ ของสแตนลีย์ คูบริกในเชิงการทำงานแสนพิสดารมากกว่าตัวภาพยนตร์ จนถูกยกให้เป็นเพอร์เฟ็คชั่นนิสต์ (บ้าความสมบูรณ์แบบ) สแตนลีย์ คูบริกมีอำนาจเด็ดขาดในทุกขั้นตอนของการถ่ายทำ ตั้งแต่งานในกองถ่าย ติดต่อภาพยนตร์ ออกแบบ โปสเตอร์ รูปแบบจัดจำหน่าย ติดต่อหนังตัวอย่าง จนบางครั้งถึงกับเลิกวันฉายภาพยนตร์เองด้วย

นอกจากการติดต่อ การถ่ายภาพที่ยอดเยี่ยมของสแตนลีย์ คูบริกแล้ว งานทางด้านการออกแบบงานสร้างก็มีความยอดเยี่ยมไม่แพ้กัน บ่งบอกถึงความละเอียด ปราณีตในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey แสดงถึงภาพอวกาศที่งดงามเหนือคำบรรยาย จนสร้างแรงบันดาลใจให้อเมริกาขึ้นไปเหยียบพื้นผิวดวงจันทร์ได้สำเร็จในปีต่อมา อีกทั้ง นีล อาร์มสตรองผู้ขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์คนแรกของโลกเคยกล่าวว่าบรรยากาศการเหยียบดวงจันทร์ ครั้งนั้นว่า เหมือนกับภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Spaec Odyssey³

สแตนลีย์ คูบริกถูกจัดหมวดหมู่ให้เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ในแนว expressionism ที่มีความจัด จ้านในด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์ผ่านการจัดฉาก โดยมีรายละเอียดที่เข้มข้น ทำให้การออกแบบฉาก ในผลงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริกมีความน่าสนใจ สามารถสร้างความประหลาดใจ แปลกใหม่ และเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น

³ CAMMY.top 10 movies that changed the world.(ออนไลน์).แหล่งที่มา : www.toptenz.net/top-10movies-that-changed-the-world.php. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2560

ในปัจจุบันการศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจังในประเทศไทยยังถือว่าน้อยหากเปรียบเทียบกับความยาวนานของวงการภาพยนตร์ในโลก เอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ก็เป็นการวิจารณ์ ภาพยนตร์ในระดับที่ยังไม่วิเคราะห์เจาะจงเท่าที่ควร ส่วนใหญ่หัวข้อหลักในการวิจารณ์จะเป็นไปใน ทางผลลัพธ์ที่ออกมาของภาพรวมมากกว่าเรื่องของกระบวนการสร้างที่เน้นเฉพาะเจาะจง ข้าพเจ้าจึงขอมุ่งประเด็นการศึกษาไปที่การออกงานสร้างในเรื่องของการสร้างสรรค์ฉากในงาน ภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริกที่คิดว่าเป็นเรื่องสำคัญในการสร้างความงาม เนื้อหา ความหมายและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ทำให้ภาพยนตร์เกิดความสมบูรณ์และน่าสนใจ

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบความงามในงานสร้างภาพยนตร์ของ สแตนลีย์ คูบริก ถึง ความสัมพันธ์ของเนื้อหาบทภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย
2. . เพื่อศึกษารูปแบบในการสร้างสรรค์อันเป็นเครื่องมือในการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวในงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก
3. เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสามารถของสแตนลีย์ คูบริก ซึ่งเป็นผู้กำกับที่สามารถสร้างภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปะโดยแท้

ขอบเขตของการศึกษา

ศิลปะภาพยนตร์คือศิลปะที่เล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหวที่ประกอบไปด้วยศาสตร์ต่างๆ มากมายที่ทำให้เกิดเรื่องราวและความน่าสนใจ ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นความสนใจที่ไปการศึกษาการออกแบบงานสร้าง โดยเน้นเฉพาะไปที่การวิเคราะห์งานสร้างฉากและในผลงานภาพยนตร์ที่โดดเด่นในแต่ละประเภทของสแตนลีย์ คูบริกซึ่งถือว่ามี ความโดดเด่นและสามารถแสดงให้เห็นถึงรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวรวม 4 เรื่อง

1. 2001 A Space Odyssey
2. A Clockwork orange
3. Barry Lyndon
4. The Shining

ขั้นตอนการศึกษา

1. ศึกษาความสำคัญของการออกแบบจากภาพยนตร์ที่โดดเด่นถึงความสำคัญในการสร้าง โดยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาประวัติของแสดนลีย์ คูบริกเพื่อหาจุดร่วมและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพยนตร์
3. นำภาพยนตร์ของแสดนลีย์ คูบริกทั้ง 4 เรื่องมาศึกษา
4. รวบรวมข้อมูลจาก แผ่นภาพยนตร์ เอกสาร และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง
5. นำข้อมูลที่ได้มาศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์และความสำคัญของการออกแบบจากที่เป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ของแสดนลีย์ คูบริก
6. สรุปผลการศึกษา



บทที่ 2

สแตนลีย์ คูบริก

ประวัติโดยย่อ

ในแวดวงภาพยนตร์โลกตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบันไม่มีใครไม่รู้จักชื่อของ สแตนลีย์ คูบริกผู้กำกับชาวอเมริกัน คือผู้กำกับที่ส่งอิทธิพลให้แก่คนรุ่นหลังเป็นอย่างมาก อิทธิพลของเขาแผ่ขยายเป็นวงกว้างทั้งวงการภาพยนตร์หรือแม้กระทั่งวงการออกแบบที่มักนำผลงานของเขาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์อยู่เสมอ ว่ากันว่าสิ่งที่เรียกว่าเท็บเล็ตบางที่บริษัทยักษ์ใหญ่อ่างแอปเปิ้ลหรือซัมซุงอาจจะได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ของคูบริกเสียด้วยซ้ำเพราะมันปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของเขาตั้งแต่โลกใบนี้ยังไม่รู้จักเท็บเล็ต คดีการฟ้องร้องใน ค.ศ. 2011 ว่าบริษัทซัมซุงลอกเลียนแบบเท็บเล็ตของบริษัทแอปเปิ้ล แต่บริษัทซัมซุงตอบโต้กลับไปได้ว่า ได้แรงบันดาลใจในการสร้างเท็บเล็ตมาจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey ไม่เพียงเท่านั้นความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้ยังทำให้คูบริกถูกเฟิงเล็งจากกลุ่มก่อตั้งทฤษฎีสมคบคิดเรื่องอเมริกาไปเหยียบดวงจันทร์ว่ามีส่วนร่วมในการหลอกลวงโลก โดยกลุ่มนี้ตั้งความเห็นว่าแท้จริงแล้วเป็นการจัดฉากขึ้นและถ่ายทำในสตูดิโอโดยอาศัยผู้กำกับมือทองอย่างคูบริกในการช่วยถ่ายทอดความสมจริง เพื่อเอาชนะสหภาพโซเวียตในสมรภูมิตศวรรษเย็น มีการอ้างอิงถึงเขาอยู่เสมอไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด คูบริกถูกยกย่องอยู่บนเครดิตภาพยนตร์มากกว่า 17 เรื่องนับตั้งแต่เขาเสียชีวิตลงใน ค.ศ. 1999 ภาพยนตร์ของเขาไปไกลเกินกว่าจะเป็นเพียงแค่ความประทับใจ แต่กลายเป็นหนังชั้นครูที่ทิ้งไว้ให้คนรุ่นหลังศึกษา Michel Ciment⁴ นักประวัติศาสตร์ด้านภาพยนตร์กล่าวถึงสแตนลีย์ คูบริกว่า ภาพยนตร์ของเขาเป็นความสำคัญต่อภาพยนตร์ทั่วโลกในศตวรรษที่ 20 นอร์แมน เจวิสสัน (Norman Jewison)⁵ เรียกเขาว่าเป็นหนึ่งในผู้กำกับชั้นครูที่สุดเท่าที่อเมริกาเคยมีมา เขากลายเป็นตำนานของนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่ใช้ระบบสตูดิโอ ภาพยนตร์ของเขาถูกหยิบยกขึ้นมาพูดคุยและนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ในยุคใหม่อยู่เสมอ ในเรื่อง Inception

⁴ Michel Ciment (26 พฤษภาคม 1938) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวฝรั่งเศสและบรรณาธิการของนิตยสารภาพยนตร์ Positif

⁵ ผู้กำกับชาวแคนาดา มีผลงานภาพยนตร์ชื่อดังเรื่อง Moonstruck

(2010) คริสโตเฟอร์ โนแลน⁶ ยอมรับว่าได้แรงบันดาลใจในการถ่ายทำจากทางเดินไร้แรงโน้มถ่วงมาจาก ฉากทางเดินเวียนหัวในศูนย์อันทันโด่งดัง ที่นักบินอวกาศสามารถเดินบนทางเดินวงกลมได้ 360 องศา รอบทิศในภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey อัลฟองโซ่ คัวรอน (Alfonso Cuaron Orozco) ผู้กำกับชาวเม็กซิกัน กล่าวว่าเป็นประสบการณ์ที่ยอดเยี่ยม ที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey เป็นครั้งแรกสมัยวัยรุ่นและตอนทำภาพยนตร์เรื่อง Gravity (2013) ก็พยายามอย่างมากที่จะไม่กลับไปดูภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่อย่างนั้นอิทธิพลของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็จะเข้าไปอยู่ในงานของเขาแน่นอน สำหรับผมแล้วนี่คือภาพยนตร์มาตรฐานสูงอย่างที่ไม่มีการอื่นสามารถทำได้⁷ เขาจึงเปรียบเสมือนผู้บุกเบิกศิลปะใหม่ๆ บนแผ่นฟิล์ม เรื่องราวของสแตนลีย์ คูบริกนั้นยิ่งใหญ่กว่าค่าแก่การศึกษา แต่กลับมีบทสัมภาษณ์เพียงน้อยนิด เพราะเขาค่อนข้างเก็บตัวเงียบไม่เปิดเผยเรื่องราวสู่สาธารณชน เขายังคงเป็นปริศนามากพอๆ กับภาพยนตร์ของเขา แต่ในทางกลับกัน ภาพยนตร์ของเขากลับสะท้อนอัตลักษณ์ตัวตนและความยิ่งใหญ่ออกมาประจักษ์แก่สาธารณชน แต่ถึงอย่างไรข้อมูลเกี่ยวกับสแตนลีย์ คูบริกก็มีอยู่มากพอสมควร เพราะตลอดศตวรรษที่ผ่านมา ผลงานของเขายังไม่เคยหายไปจากกาลเวลา ยังคงถูกหยิบยกขึ้นมาถกเถียงอยู่ไม่ขาดสายและดูเหมือนจะไม่มีที่สิ้นสุดเสียด้วย แต่ถึงอย่างไรข้อมูลที่มีอยู่มากมายกลับไม่ใช่ข้อมูลที่แท้จริงจากสแตนลีย์ คูบริกเป็นเพียงข้อมูลจากการตีความ

สแตนลีย์ คูบริกเกิดเมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1928 ในย่านบรองส์ เป็นย่านเสื่อมโทรม ในมหานครนิวยอร์ก ซึ่งเป็นย่านที่อยู่อาศัยของชาวยิว และเสียชีวิตลงอย่างสงบที่บ้านของเขา ในวันที่ 7 มีนาคม ค.ศ. 1999 เขาเสียชีวิตลงหลังจากภาพยนตร์เรื่อง Eyes Wide Shut ออกฉายในปีเดียวกัน เขาเป็นลูกชายคนแรกของครอบครัวและมีน้องสาวอีกหนึ่งคน เขาเกิดมาในครอบครัวเชื้อสายยิวที่อพยพมาจากยุโรปตะวันออกและมีฐานะค่อนข้างดี เขาได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในทุกๆ ด้าน พ่อซึ่งเป็นนายแพทย์เป็นเสมือนผู้จุดประกายและมอบสิ่งดีๆ ให้แก่เขา พ่อของเขามักจะมอบสิ่งที่น่าสนใจหลายๆ อย่างให้แก่คูบริก ของสิ่งหนึ่งซึ่งถือได้ว่าเป็นของชิ้นสำคัญที่เปลี่ยนชีวิตและสร้างฝันให้แก่เขา คือ กล้องถ่ายรูป Graflex เป็นของขวัญจากพ่อที่มอบให้ในวันเกิดเมื่อตอนเขาอายุครบ 13 ปี ทำให้เขารู้จักกับกล้องถ่ายรูปเป็นครั้งแรกและทำให้เขาหลงใหลในศิลปะการถ่ายภาพตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา พ่อของเขาซึ่งรักและสนใจในการถ่ายภาพส่งเสริมและมีส่วน

⁶ ผู้กำกับชาวอังกฤษ-อเมริกัน เป็นผู้กำกับ นักเขียนและโปรดิวเซอร์ มีชื่อเสียงจากการกำกับภาพยนตร์แนวจิตวิทยา และมักจะใส่งานชิ้นครูเขาไปในภาพยนตร์ของเขา ผลงานที่มีชื่อเสียงได้แก่ Memento, Batman Begins และ Interstellar.

⁷ เพ็ญแข สร้อยทอง, ครึ่งศตวรรษและตลอดกาล 2001 A Space Odyssey (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <https://www.posttoday.com/ent/movie-music/547171> (วันที่ค้นข้อมูล 3 เมษายน 2562)

สำคัญที่คอยผลักดันให้คูบริกหันมาสนใจในศิลปะการถ่ายภาพ อีกทั้งพ่อของเขายังสอนเขาให้รู้จักกับการเล่นเกมสัหมากรุก ทำให้เขาหลงใหลในเกมสัหมากรุกอีกเช่นกัน ซึ่งในเวลาต่อมาเขาได้กลายเป็นสมาชิกของสหพันธ์หมากรุกอเมริกา หมากรุกช่วยพัฒนาให้เขามีระเบียบวินัยและความอดทน สิ่งนี้อาจเป็นตัวส่งเสริมให้เขามีความละเอียดรอบคอบในการทำงาน เขาเปรียบหมากรุกเหมือนการควบคุมทิศทางการทำงานจนคิดว่ามันคือการต่อสู้เช่นกัน หมากรุกเป็นเหมือนตัวตนของเขา เขาทั้งระแวงระวังและรุกราม เขายอมเสี่ยงแต่ก็พิจารณาอย่างถี่ถ้วนถึงทุกขั้นตอนอย่างระมัดระวัง บางครั้งเขายังใช้มันในการควบคุมความสัมพันธ์กับนักแสดง

สแตนลีย์ คูบริกกับการถ่ายภาพ

ในช่วงวัยรุ่นคูบริกและ มาร์วิน ไทรบ (Marvin Traub) เพื่อนบ้านที่อายุเท่ากันและหลงใหลในการถ่ายภาพเช่นเดียวกับเขา มักจะตระเวนไปตามท้องถนนเพื่อมองหาเรื่องราวมุมมองที่น่าสนใจ เพื่อค้นหาเรื่องราวและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์และเรียนรู้การถ่ายภาพ เขาได้แปลงห้องนอนของเขาให้กลายเป็นห้องมืดสำหรับการถ่ายฟิล์มและอัดรูป เขาหลงใหลในการถ่ายภาพเป็นพิเศษ เขามักใช้เวลาในแต่ละวันและวันละหลายชั่วโมงในห้องมืดที่เขาสร้างขึ้นมาเองเพื่อเป็นห้องล้างฟิล์ม เขาเฝ้าดูปฏิทินทางเคมีและรูปภาพที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นบนแผ่นกระดาษด้วยความหลงใหลและน่าอัศจรรย์ใจ เขารู้สึกประหลาดใจที่กล้องเป็นเหมือนสิ่งที่ยืดหยุ่นได้ทุกสิ่งไม่ว่าจะเจอเรื่องราวเพียงใด เขาฝึกฝนและเรียนรู้เทคนิคต่างๆ ในการถ่ายภาพจนชำนาญและพัฒนาขีดความสามารถของเขาให้เข้าใจอย่างรู้แจ้งในเรื่องของการถ่ายภาพ ในช่วงเวลานี้เองที่เขาเริ่มเป็นช่างภาพอิสระและส่งภาพถ่ายให้กับนิตยสารลูคซึ่งเป็นนิตยสารของอเมริกาฉบับหนึ่งที่มีภาพถ่ายที่ขบถเย็บ คูบริกจะมีกล้องแขวนอยู่ที่คอเสมอ ภาพแรกที่เขาขายให้นิตยสารลูคเป็นภาพของชายขายหนังสือพิมพ์ที่ถูกล้อมรอบด้วยหนังสือพิมพ์ที่พาดหัวข่าวถึงการตายของประธานาธิบดีแฟรงคลิน รูสเวลต์เมื่อ 12 เมษายน ค.ศ. 1945 ภาพนี้ถูกถ่ายขึ้นขณะที่เขากำลังรอรถเมล์เพื่อจะไปโรงเรียน เป็นการบันทึกความเศร้าของชาวเมืองจากการสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่ ในตอนนั้นประธานาธิบดีรูสเวลต์เป็นเหมือนพระเจ้าที่ทุกคนรักและนับถือ มันเป็นภาพที่ขบถเย็บทางอารมณ์ถึงขนาดที่ว่าทุกคนที่ได้เห็นภาพนี้ถึงกับต้องหลั่งน้ำตา คูบริกเล่าว่ามันเป็นความ โชคดีในการตัดสินใจช่วงขณะที่เด็ดขาดบนแผ่นฟิล์ม แต่ภายหลังเขายอมรับกับเพื่อนสนิทว่าเขาได้เกลี้ยกล่อมชายชราที่ขายหนังสือพิมพ์เพื่อจัดอารมณ์ในการถ่าย นี่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็นผู้กำกับในการกำกับนักแสดงภาพยนตร์ให้พวกเขาเข้าใจในการสร้างอารมณ์ที่ดีในการถ่ายทำ การถ่ายภาพทำให้เขามีรายได้จากการขายรูป ในช่วงเวลานั้นช่างภาพคนสำคัญที่ส่งอิทธิพลเป็นอย่างมากให้แก่เขาคือ

Arther Feelling หรือที่รู้จักในชื่อ Weegee ซึ่งเป็นช่างภาพอิสระและต่อมาได้กลายเป็นช่างภาพคนสำคัญของเขาในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง Dr. Strangelove. คูบริกจับหัวข้อการถ่ายในลักษณะเดียวกับ Weegee ชอบทำโดยไม่รู้ตัว ภาพผู้หญิงนอนหลับอยู่ในอ้อมแขนคนรัก ภาพชายหนุ่มถือดอกไม้อยู่เหนือศีรษะที่ถูกเบียดแน่นไปด้วยผู้โดยสารในรถไฟใต้ดิน การศึกษาตัวละครผ่านภาพเหล่านั้นไม่เพียงแสดงให้เห็นถึงความสามารถทางเทคนิคเท่านั้น แต่ยังเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ของเขาในการจับบุคลิกของแต่ละคนในการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทาง เขากำลังแสดงความสามารถในการบันทึกคนประเภทต่างๆกับบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมในแต่ละฉาก เขากำลังกลายเป็นช่างภาพผู้เล่าเรื่องไปโดยไม่รู้ตัว



ภาพที่ 5 การจากไปของประธานาธิบดี (1945)

ที่มา : Legendary Director Stanley Kubrick at the Copa (ออนไลน์).

เข้าถึงได้ jimproser.com/Legendary-director-stanley-kubrick-at-the-copa/ (วันที่สืบค้น 10/03/2017)



ภาพที่ 6 ผู้หญิงนอนหลับในอ้อมแขนคนรัก (Life and Love on the New York City Subway 1947)
ที่มา : Andrius, 17-Year-Old Stanley Kubrick's Photo of 1940s New York Prove That He Was Born Genius (ออนไลน์). เข้าถึงได้ httpswww.boredpanda.comvintage-photographs-new-york-street-life-stanley-kubrickutm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (วันที่สืบค้น 12/08/2018)



ภาพที่ 7 ดอกไม้สำหรับคนรัก (Life and Love on the New York City Subway 1947)
ที่มา : Andrius, 17-Year-Old Stanley Kubrick's Photo of 1940s New York Prove That He Was Born Genius (ออนไลน์). เข้าถึงได้ httpswww.boredpanda.comvintage-photographs-new-york-street-life-stanley-kubrickutm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic (วันที่สืบค้น 12/08/2018)

คูบริกมักหนีเรียนเพื่อไปดูภาพยนตร์รอบบ้ายที่โรงหนังใกล้บ้านของเขา และจุดประกายความคิดอยากเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ในเวลาต่อมา เขาชอบดูหนังทุกเรื่องที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ เขาไม่ประสบความสำเร็จในการเรียนสักเท่าไร ซึ่งเป็นเรื่องที่ทำให้พ่อของเขาผิดหวังในตัวเขาเป็นอย่างมาก คูบริกอาจจะทำตัวเหมือนคูโง่ในชั้นเรียน แต่ถึงอย่างไรคูบริกก็ยังมีความรักใฝ่ฝันที่สูงกว่าเด็กในวัยเดียวกัน ถึงแม้ว่าเขาจะมีผลลัพธ์ทางการศึกษาที่ไม่น่าพอใจ แต่เขาก็กลับมีชื่อเสียงและโดดเด่นในโรงเรียน รูปภาพของเขามักจะได้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์อยู่เสมอ เขามักจะมีหนังสือติดตัวไปไหนมาไหนด้วยเสมอ เขาเริ่มสนใจอ่านวรรณคดีมาตั้งแต่อายุน้อย โดยเริ่มอ่านตำนานกรีก โรมันและนิยายของพี่น้องตระกูลกริม เขาเป็นคนอ่านหนังสือค่อนข้างหลากหลายเพื่อหาวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์ นักเขียนคนสำคัญที่เขาชื่นชอบคือ ฟรันซ์ คาฟก้า นักเขียนนิยายชาวเช็กผู้แต่ง *The Metamorphosis* เขาเป็นเด็กที่มีความสนใจในหลายด้าน และยังคงฝึกหัดเล่นดนตรีโดยเล่นกลองแจ๊สอีกด้วย ถึงแม้ว่าเขาจะไม่ได้เป็นนักดนตรี แต่ความหลงใหลในเสียงดนตรีถูกสะท้อนผ่านเพลงประกอบภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง อย่างซิมโฟนีหมายเลขเก้าของเบโทเฟิน⁸ ที่ก้องกังวาลไปพร้อมกับการสำเร็จความใคร่ของตัวละครเอกในเรื่อง *A Clockwork Orange* และ *The Blue Danube* ของ โยฮัน สเตราส์⁹ ที่ล่องลอยอยู่ในอวกาศจากเรื่อง *2001 Space Odyssey*

เขาเล่าว่าเขาได้แรงบันดาลใจในการถ่ายภาพให้กับนิยายสารคดีจากครูภาษาอังกฤษคนเดียวของเขาในการถ่ายภาพ เขาเป็นคนเดียวที่กระตุ้นให้คูบริกรู้จักคุณค่าของ วิลเลียม เช็กสเปียร์¹⁰ โดยให้นักเรียนทำการแสดงหน้าชั้นเรียนโดยจัดการทุกส่วนด้วยตัวเอง คูบริกถ่ายภาพการแสดงออกมาเป็นฉากๆ ความต่อเนื่องของภาพดูเหมือนการตัดต่อภาพยนตร์ คูบริกมักจะถ่ายภาพมากกว่าที่เขาจะใช้เพียงหนึ่งรูปและเขาจะคัดเลือกรูปที่ประทับใจเหล่านั้นมาใช้ในการเรียง ไม่มีรูปที่ถ่ายแล้วทิ้งในอัลบั้มของคูบริก เขารอบคอบและใจเย็นในการถ่าย เขามีแนวทางเหมือนผู้กำกับ เขาถ่ายในแต่ละฉากและเลือกฉากที่ดีที่สุดมาตัดต่อ เพื่อที่จะให้คุณภาพของเนื้อหาในแต่ละฉากดีที่สุดและคงไว้ซึ่งรายละเอียดที่สำคัญที่สุด การถ่ายภาพเป็นชุดค่อยๆ ผลักดันเขาให้เข้าไปสู่ภาพเคลื่อนไหว

⁸ Ludwig van Beethoven (ค.ศ.1770-1827) เป็นคีตกวีและนักเปียโนชาวเยอรมัน มีชื่อเสียงจากงานประพันธ์ดนตรีคลาสสิกอย่าง ซิมโฟนีหมายเลข 5, ซิมโฟนีหมายเลข 6, ซิมโฟนีหมายเลข 7, ซิมโฟนีหมายเลข 8 และซิมโฟนีหมายเลข 9

⁹ Johann Strauss (1825-1899) เป็นคีตกวีชาวออสเตรีย มีชื่อเสียงจากการประพันธ์เพลง วอลซ์ อย่าง *The Blue Danube*

¹⁰ William Shakespeare (1564-1616) เป็นกวีและนักเขียนบทละครชาวอังกฤษที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นนักเขียนผู้ยิ่งใหญ่ของโลก มีผลงานสำคัญที่รู้จักคือ *โรมิโอกับจูเลียต*

เมื่อเขาอายุสิบเจ็ดปีเขาได้ก้าวเข้ามาในตำแหน่งช่างภาพมืออาชีพให้แก่นิตยสารลูกแบบเต็มตัวและได้มีผลงานตีพิมพ์ออกมามากมาย ภาพถ่ายชุดที่สร้างชื่อให้แก่เขาคือ Life and Love on the New York City Subway. ซึ่งเป็นการบันทึกภาพการใช้ชีวิตในแต่ละวันของชาวนิวยอร์กที่เดินทางโดยรถไฟใต้ดิน เขาเป็นช่างภาพที่อายุน้อยที่สุดที่ทำงานอยู่ในนิตยสารลูก

คูบริกถ่ายภาพให้แก่นิตยสารลูกตอนเขาจบมัธยมปลาย เขาจบด้วยค่าเกรดเฉลี่ยที่ต่ำจนไม่มีมหาวิทยาลัยรัฐแห่งไหนรับเข้าศึกษาต่อ คูบริกเล่าว่ามหาวิทยาลัยที่ต่ำสุดยังไม่รับแม้แต่ใบสมัครเข้าศึกษาต่อ เขามีความรู้สึกว่าโรงเรียนไม่ได้ให้อะไรแก่เขา วิชาเดียวที่เขาเรียนได้ดีคือวิชาวิทยาศาสตร์ฟิสิกส์ สิ่งเดียวที่เขาสนใจคือการถ่ายภาพเพียงเท่านั้น ใน ค.ศ. 1941 เขาเข้าเรียนในโรงเรียนมัธยมใกล้บ้าน หลังจากเรียนไปได้แค่สองอาทิตย์ คูบริกหันหน้าไปหาเพื่อนร่วมชั้นในขณะที่ทุกคนกำลังตั้งอกตั้งใจในการเรียนอยู่และถามว่าขอลอกการบ้านวันนี้ได้มั๊ย และในวันถัดมาเขาก็ทำเพิ่มเติมและก็ทำเช่นนี้ไปทุกๆวัน ไม่ใช่ว่าเขาโง่แต่เขาเลือกที่จะไม่สนใจมัน เขารักละหลงใหลอยู่กับการถ่ายภาพ เขามองว่าการไม่ได้เข้าเรียนต่อที่มหาวิทยาลัยเป็นเรื่องที่ดี เพราะทำให้เขามีผลงานที่ยอดเยี่ยมตั้งแต่อายุยังน้อย การอยู่นอกรั้วมหาวิทยาลัยได้เรียนรู้อะไรมากกว่าแค่การเที่ยวเล่นและทำการบ้าน เขาจึงได้รับการว่าจ้างให้เข้าทำงานเป็นช่างภาพแบบเต็มเวลา คูบริกทำงานที่นิตยสารลูกอยู่สี่ปีจนเขาอายุยี่สิบเอ็ดปี กล้องเปรียบเสมือนอวัยวะส่วนหนึ่งของร่างกาย จึงไม่น่าแปลกใจที่ภาพยนตร์ของเขาจะมีภาพที่งดงาม

คูบริกเล่าว่า ผมทำงานให้นิตยสารลูกตั้งแต่อายุสิบเจ็ดปีจนอายุยี่สิบเอ็ดปี มันเป็นเวลาที่น่าอัศจรรย์ที่ได้งานนี้หลังจบมัธยมปลาย ถ่ายภาพมานับไม่ถ้วน และมีเนื้อหาที่ค่อนข้างหลากหลายตั้งแต่ถ่ายภาพคาราละคร การเมือง ไปจนถึงท้องเที่ยวในต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมีงานอื่นๆ อีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงของละครสัตว์และการเลือกตั้งสมาชิกวุฒิสภา เป็นต้น “การถ่ายภาพเป็นประสบการณ์ที่ล้ำค่าไม่เพียงเพราะผมได้เรียนรู้มากมายเกี่ยวกับการถ่ายภาพ แต่มันทำให้ผมได้รับการศึกษาอย่างรวดเร็วว่าสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกใบนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร มันสนุกมากนี่เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของเขา การถ่ายภาพเป็นก้าวแรกของภาพยนตร์เพื่อที่จะสร้างภาพยนตร์ด้วยตัวเอง คุณอาจไม่จำเป็นต้องเรียนรู้อะไรมากเกี่ยวกับสิ่งอื่นๆ แต่คุณต้องรู้จักเกี่ยวกับการถ่ายภาพ”

ในเดือนตุลาคม ค.ศ.1946 คูบริกนำเสนอภาพผู้ป่วยแต่ละรายในห้องรอทันตแพทย์จำนวนสิบแปดภาพ แสดงให้เห็นถึงอาการปฏิกิริยาของแต่ละคนที่กำลังครุ่นคิดและกังวลถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น ที่น่าสนใจคือการเคลื่อนกล้องไปรอบๆ เพื่อบันทึกภาพเป็นลักษณะเดียวกับการเคลื่อนกล้องของผู้กำกับที่เคลื่อนจากตัวละครหนึ่งไปยังอีกตัวละครหนึ่งเพื่อจับลักษณะการแสดงอารมณ์ของท่าทางที่สำคัญ เขามีความประณีตในการจับลักษณะท่าทางและการแสดงออกจากสีหน้า มันจึงปรากฏเด่นชัดในภาพยนตร์ของเขาที่มีภาพที่สวยงามในเวลาต่อมา

หนึ่งในงานที่คูบริกเข้าใกล้เก้าอี้ผู้กำกับมากยิ่งขึ้น ในเดือนมกราคม ค.ศ. 1949 เขาได้รับมอบหมายให้ถ่ายภาพนักมวยดาวรุ่งรุ่นมิดเดิลเวทคนหนึ่งคือ วอลเตอร์ คาร์เทียร์ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า Prizefighter คูบริกเป็นแฟนมวยตัวยงมาตั้งแต่เด็ก เขากระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการถ่ายภาพ เขาถ่ายภาพโดยใช้มุมกล้องที่ถ่ายจากมุมต่ำ แสงจากด้านบนช่วยจับแน่นดวงตาและเผยให้เห็นอกที่สง่าผ่าเผยของนักมวยและบ่งบอกถึงลักษณะของความเป็นชายได้เป็นอย่างดี และต่อมาได้กลายเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของเขาชื่อ Day of the Fight



ภาพที่ 8 ผู้ป่วยในห้องรอทันตแพทย์ (1946)

ที่มา : Donald Albrecht & Sean Corcoran.(2018) Through A Different Lens : Stanley Kubrick

Photographs. Germany : Taschen GmbH



ภาพที่ 9 ภายถ่ายชุด Life and Love on the New York City Subway. (1947)

ที่มา : Donald Albrecht & Sean Corcoran.(2018) Through A Different Lens : Stanley Kubrick

Photographs. Germany : Taschen GmbH



ภาพที่ 11 ภาพถ่ายชุด Prizefighter. (1947)

ที่มา : Donald Albrecht & Sean Corcoran.(2018) Through A Different Lens : Stanley Kubrick

Photographs. Germany : Taschen GmbH

สแตนลีย์ คูบริกกับภาพยนตร์

ในขณะที่คูบริกเป็นช่างภาพอยู่ที่นิวยอร์ก เขามีความสนใจในการทำภาพยนตร์มาโดยตลอด จนเขาได้มีโอกาสคุยกับอเล็กซ์ ซิงเกอร์เพื่อนเก่าสมัยมัธยมปลายที่อยากเป็นผู้อำนวยการ เช่นเดียวกับเขา ในขณะนั้นเพื่อนของเขาเป็นผู้ช่วยจัดการงานด้านเอกสารในกองถ่ายเรื่อง *The March of Time* เพื่อนของเขาเล่าว่าในการถ่ายทำสารคดีหนึ่งม้วนพวกเขาใช้เงินทั้งหมดสี่หมื่นเหรียญ คูบริกจึงเกิดความสนใจและไปตรวจสอบราคาค่าเช่า ค่าทำดนตรีและส่วนอื่นๆในการทำหนัง เขาคำนวณออกมาได้สามหมื่นห้าพันเหรียญ เขาจึงเห็นความเป็นไปได้ว่าเขาสามารถทำได้ แล้วยังได้กำไรอีกต่างหาก เขาจึงตัดสินใจเช่ากล้องขนาดสามสิบห้ามิลลิเมตรเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรก *Day of the Fight* เป็นภาพยนตร์สารคดีการชกมวยรุ่นมิดเดิลเวทของนักชกดาวรุ่ง วอลเตอร์ คาร์เทียร์ มีความยาวทั้งหมดสิบแปดนาที ในเดือนเมษายน ค.ศ. 1950 โดยใช้เงินไปทั้งหมดสามหมื่นห้าพันเหรียญ ซึ่งใช้ทีมงานเพียงสี่คน โดยเขาเป็นทั้งผู้กำกับและช่างภาพ และมือเล็กซ์ ซิงเกอร์เป็นผู้ช่วยในการถ่ายกล้องตัวที่สองและเพื่อนอีกสองคนเป็นผู้ช่วย ในเวลาต่อมาเขาจึงตัดสินใจลาออกจากนิวยอร์กแล้วหันมาเดินทางทำภาพยนตร์แบบเต็มตัว เขาย้ายไปอยู่ที่กรีนนิช วิลเลจ¹¹ และหาเลี้ยงชีพด้วยการทำหนังสือสารคดีสั้น เล่นพนันหมากรุกที่วอชิงตันสแควร์และเข้าแข่งขันหมากรุกเพื่อชิงเงินรางวัล ซึ่งก็ไม่เพียงพอสำหรับการใช้สร้างหนังหนึ่งเรื่อง ใน ค.ศ. 1953 เขารวบรวมเงินได้ประมาณหนึ่งหมื่นเหรียญจากการช่วยเหลือจากพ่อซึ่งถอนเงินประกันชีวิตของเขามาให้เพื่อใช้ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องแรก *Fear and Desire* ซึ่งเขาได้ร่วมแสดงด้วย เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับทหารที่รอดตายจากเครื่องบินตกแต่กลับหลงเข้าไปในเขตแดนของศัตรู ถึงแม้จะเป็นภาพยนตร์ที่เขาอับอายมากที่สุดเพราะความไร้ประสบการณ์ในการกำกับ เขาไม่รู้อะไรเลยเกี่ยวกับการแสดงและนักแสดงก็แสดงได้ไม่ดี แต่เขามีความมุ่งมั่นในสิ่งที่เขาต้องการจะไปให้ถึง หลังจากนั้นไม่นานก็มีคนให้เงินสนับสนุนในการสร้างภาพยนตร์เรื่องใหม่ *Killer's Kiss* ใน ค.ศ. 1955 และก็อีกเช่นเคย เขาทำทุกอย่างด้วยตัวเอง ทั้งกำกับ ถ่ายภาพ ซื่อฟิล์ม ทำบัญชี ทำเสียงและตัดต่อเอง หนังเรื่องนี้เผยให้เห็นขีดความสามารถที่ยอดเยี่ยมของเขาในการเล่นกับแสง ในขณะที่เขากำลังสร้างอยู่นี้เขาอาศัยเพียงเงินประกันสังคมและเงินสำหรับคนว่างงานในการเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นเงินเพียง 30 เหรียญต่อสัปดาห์ โดยในวันศุกร์เขาจะปล่อยกองถ่ายเป็นเวลาสองถึงสามชั่วโมงเพื่อไปต่อแถวรับเงิน เขาทะเลาะทะเลาะและรู้ว่าเงินเหล่านี้จะช่วยเขาได้ หลังจากภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายมันทำให้เขาได้พบกับ จิม แฮร์ริส ซึ่งเป็นโปรดิวเซอร์หนุ่มหน้าใหม่ไฟแรง พวกเขา

¹¹ Greenwich village เป็นหมู่บ้านที่อยู่ทางทิศตะวันตกของเกาะแมนฮัตตันตอนล่าง ในอดีตเป็นแหล่งศูนย์รวมทางศิลปะสไตล์โบฮีเมียนและภาพยนตร์ที่สำคัญหลังสงครามโลกครั้งที่ 2

เปิดบริษัทร่วมกันในชื่อ แฮร์ริส-คูบริก พิคเจอร์ และเริ่มสร้างหนังเรื่อง The Killing ใน ค.ศ. 1956 ช่วงภาพของเรื่องนี้คือ คูเซียน บัลลาร์ค ช่วงภาพระดับรางวัลออสการ์และเป็นที่ยอมรับว่าเป็น 1 ใน 12 ช่วงภาพระดับแนวหน้าของวงการภาพยนตร์ คูบริกผ่านการถ่ายทำภาพยนตร์มาแล้วสองเรื่อง ดังนั้นเขาจึงรู้แล้วว่าเขาต้องการสิ่งใดและนั่นก็อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ช่วงภาพรางวัลออสการ์ไม่พอใจในตัวคูบริก ในวันแรกของการถ่ายทำในฉากแรก คูบริกจัดภาพอย่างพิถีพิถันเป็นการถ่ายระยะไกลโดยใช้รางและเลือกใช้เลนส์ 25 มิลลิเมตร เมื่อเขาจัดทุกอย่างเสร็จเรียบร้อยเขาก็มอบหมายหน้าที่ต่อให้ช่วงภาพ เมื่อเขาออกไปข้างนอกและสังเกตเห็นว่ารางมันถูกขยับให้ไกลจากตำแหน่งที่เขาเตรียมไว้ เขาจึงหันไปถามว่าคุณกำลังจะทำอะไร ผมตั้งกล้องไว้ตรงนั้นคุณขยับมันออกไปตั้งเยอะ ทำไมคุณไม่นำมันมาวางไว้ตรงจุดที่ผมเตรียม ช่วงภาพตอบกลับมาว่า ผมไม่ได้เปลี่ยนอะไรเลยผมใช้เลนส์ 50 มิลลิเมตรเพื่อจะให้ครอบคลุมบริเวณที่คุณขอไว้ คูบริกฟังและตอบไปว่าแล้วความลึกของภาพที่มันเปลี่ยนไปละ เมื่อความลึกที่มันเปลี่ยนไปมันก็กลายเป็นอีกภาพหนึ่งนะสิ หลังจากเถียงกันอยู่พักใหญ่ คูบริกก็ออกไปด้วยน้ำเสียงที่สุภาพและนุ่มนวลว่า วางกล้องไว้ในจุดที่ผมขอแล้วใช้เลนส์ที่ผมขอให้ใช้หรือไม่ก็ออกไปจากที่นี่แล้วไม่ต้องกลับมาอีก หลังจากนั้นช่วงภาพรางวัลออสการ์คนนั้นก็ยอมทำตามและไม่เคยมีปากเสียงกันอีกเลย ภาพยนตร์เรื่องนี้ อาจไม่ประสบความสำเร็จทางธุรกิจ แต่ประสบความสำเร็จในการสร้างชื่อเสียงให้กับคูบริก หลังจากนั้นไม่นานก็สร้าง Paths of Glory ใน ค.ศ. 1957 เป็นหนังสงครามที่สร้างความตื่นตกใจในความสมจริงและเทคนิคการถ่ายทำที่เยี่ยมยอด และทำให้เขาได้พบรักกับ ซูซาน คริสเตียน พวกเขาแต่งงานกันในปีถัดมาและย้ายไปอยู่บ้านหลังใหม่ที่ ลอส เองเจลลิส ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสั่งห้ามฉายในประเทศฝรั่งเศสอยู่เกือบสี่ปี ทำให้ฮอลลีวูดหันมาสนใจในตัวเขาอย่างจริงจัง และตอนนั้นเขาเพิ่งจะมีอายุได้เพียง 28 ปีเท่านั้น

ในการทำเรื่อง Spartacus ใน ค.ศ. 1960 คูบริกเขามาทำกับแทนคนเดิมที่ถูกถอดตัวออกไป เขาไม่มีความสุขในการทำหนังเรื่องนี้สัก เขาไม่มีอำนาจเด็ดขาดในการตัดสินใจในกองถ่าย เพราะเป็นการทำงานร่วมกับเคิร์ก ดักลาส หลายครั้งที่เขาคิดว่ามันควรจะทำในอีกรูปแบบหนึ่งแต่กลับทำไม่ได้ มันทำให้เขารู้สึกแย่ จนทำให้เขาไปประกาศว่าต่อจากนี้ไปเขาจะทำเฉพาะที่ผมควบคุมได้เท่านั้น หลังจากทีภาพยนตร์เรื่องนี้ออกฉายมันกลายเป็นความสำเร็จที่ทำให้เขามีชื่อเสียงเรียงนามในฐานะผู้กำกับจากฮอลลีวูด เพราะมันได้รับรางวัลออสการ์ถึง 4 รางวัล และส่งผลให้เขามีอิสระมากขึ้นในอนาคตที่จะสามารถทำภาพยนตร์ตามแบบฉบับที่ตัวเองชอบได้ เพราะหลังจากนี้ไปเขาถือศิลปินและมีป้ายกำกับแล้วว่าเขาคือผู้กำกับ

เขาสร้าง โอลิดำ ใน ค.ศ. 1962 ขึ้นโดยดัดแปลงจากหนังสือที่ชื่อ โอลิดำ มันคือหนังสือที่เขาชื่นชอบ มันพิเศษสำหรับเขา เพราะมันทำให้ความรู้สึกของเราทุกคนกระจ่างออกมา มันแตกต่าง

จากหนังสือโดยสิ้นเชิงเพราะมันสะท้อนความเป็นมนุษย์มากกว่าในนิยาย การตีความหมายของภาพ ตำแหน่งของการวางกล้องและลักษณะของเนื้อเรื่องมันถูกสร้างสรรค์ไว้อย่างยอดเยี่ยม มันเกือบจะหายาบ โคนแต่มันแฝงไว้ด้วยองค์ประกอบที่จริงจังและยอดเยี่ยม ด้วยเนื้อหาที่ฉาวโฉ่ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงมีปัญหาเรื่องการจัดจำหน่ายมันถูกเซนเซอร์จากคาธอลิก เพราะคิดว่าเป็นสิ่งเลวร้ายและมันเป็นบาปที่ทุกคนจะดูเรื่องนี้ ในฉากๆ หนึ่งที่ฮัมเบิร์ตกับภรรยาของเขากำลังอยู่บนเตียงและสายตาของฮัมเบิร์ตที่มองไปที่รูปของโลลิตาที่วางอยู่ตรงหัวเตียง มันทำให้พวกเขาารู้สึกว่าฮัมเบิร์ตใช้รูปนั้นเป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความรู้สึกทางเพศ เพื่อที่จะให้โลลิตาได้ออกฉาย คูบริกจึงต้องทำการตัดต่อใหม่ภายใต้ข้อจำกัดที่มีอยู่มากมายจนเขาคิดว่า ถ้ารู้ว่าข้อจำกัดอยู่มากมายเพียงนี้เขาคงไม่ทำมันหรอก แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ส่งผลให้คูบริกถูกพูดถึงและโด่งดังมากยิ่งขึ้น

Dr. Strangelove เป็นภาพยนตร์ตลกร้ายที่สร้างขึ้นใน ค.ศ. 1964 ซึ่งสภาพสังคมตอนนั้นกำลังอบอวลไปด้วยความอึมครึมของสงครามเย็น เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนสงครามเย็นระหว่างโลกคอมมิวนิสต์และโลกประชาธิปไตยได้เป็นอย่างดี มันเสียดแทงและทรงพลัง มันกลายเป็นหนังที่สร้างกระแสความคิดตอบสนองในกลุ่มนักวิจารณ์และปัญญาชนอย่างกว้างขวาง ซาล์มเมอร์ส โรเบิร์ต บรรณาธิการของหนังสือพิมพ์วอชิงตันโพสต์ ถึงกับกล่าวว่า “คงจะไม่มีคอมมิวนิสต์คนไหนที่จะหาหนังก่อต่อต้านอเมริกันได้ดีกว่าเรื่องนี้อีกแล้ว เจ้าหน้าที่ระดับสูงของรัฐรวมถึงประธานาธิบดีสมควรจะได้ดู เพื่อจะได้มองเห็นถึงผลลัพธ์ที่หนังมีต่อความสนใจของคนทั่วประเทศ” มันก็เป็นอีกเรื่องที่ถูกพูดถึงอย่างมากและถูกยกให้เป็นหนังชั้นเลิศที่ยากจะมีคู่แข่งตราบจนสงครามเย็นสิ้นสุดพลังของมันอยู่ที่การกำกับและงานสร้างชั้นเลิศที่ใส่ใจในทุกรายละเอียด การออกแบบที่เหมือนจริงและเที่ยงตรงจนทำให้นักบินของกองทัพสหรัฐยังรู้สึกกลัว หรือแม้แต่คูบริกเองก็ยังรู้สึกกลัว กลัวว่าจะถูกตรวจสอบจากเอฟบีไอหากไร้ซึ่งที่ไปที่ไป ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จในการครองใจผู้ชมและมันล้มล้างระบบการปกครองที่เป็นอันตราย ในหนังสือพิมพ์ฉบับหนึ่งลงว่า “สแตนลีย์ คูบริกน่าจะโดนทำร้ายร่างกายบ้าง ที่สร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมา”

ความโด่งดังของคูบริกทำให้เขามีอิสระในการสร้างภาพยนตร์โดยไม่ต้องตกอยู่ใต้อำนาจเผด็จการของฮอลลีวูด ใน ค.ศ. 1963 เขาเริ่มทำหนังที่จะส่งผลให้เขากลายเป็นประวัติศาสตร์แห่งวงการภาพยนตร์ในกาลต่อมา ในช่วงต้นทศวรรษที่ 60 การแข่งขันด้านการสำรวจนอกโลกระหว่างอเมริกาและสหภาพโซเวียตเป็นไปอย่างเข้มข้น มันเข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนในยุคนั้น คูบริกจับเนื้อหาและอารมณ์ในช่วงเวลานั้นมาสร้างโดยร่วมมือกับนักเขียนนิยายวิทยาศาสตร์ออกมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey ซึ่งต่างจากภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ก่อนหน้านี้โดยสิ้นเชิง ที่เป็นเพียงภาพยนตร์เกรดบีทั้งด้านเนื้อหาและการสร้าง แต่ด้วยวิสัยทัศน์อันกว้างไกลมันส่งผลให้หนังเรื่องนี้ยกระดับภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ขึ้นเป็นหนังชั้นเลิศ “มันเป็นครั้งแรกที่รูปแบบของหนัง

ที่เปลี่ยนไป ไม่ใช่สารคดี ไม่ใช่ละคร ไม่ใช่นิยายวิทยาศาสตร์แต่มันคือวิทยาศาสตร์ที่เกิดขึ้น ความลึกกลับของอวกาศ ความน่าเกรงกลัวของมัน เป็นสิ่งที่คูบริกทำให้มันเกิดขึ้นมันทำให้ผู้ชมรู้ว่าเราก็คือส่วนเล็กๆ ส่วนหนึ่งของความรู้สึกเหล่านี้” สตีเวน สปีลเบิร์กกล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์¹² มันถูกถ่ายทอดผ่านจินตนาการมากมาย สัญลักษณ์ต่างๆ เต็มไปด้วยเทคนิควิธีการ ทั้งการสร้าง การจัดการกับแสงในการจำลองโมเดล และสเปเชียลเอฟเฟค คูบริกใส่ใจและระมัดระวังมันในทุกขั้นตอน แม้แต่การทำสีให้โมเดลดูสกปรก จึงไม่น่าแปลกใจที่ต่อมามันกลายเป็นภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ที่ทรงอิทธิพลมากที่สุดเรื่องหนึ่งของโลก ในยุคแห่งการแสวงหาทางออกให้กับชีวิตของผู้คนอเมริกันในสมัยนั้น คูบริกสอดแทรกปรัชญาอันท้าทายในการตีความลงไปในเรื่องอวกาศ บ้างก็ตีความไปถึงปรัชญาตะวันออกหรือพุทธศาสนา แต่ไม่ว่าอย่างไรมันก็ยังคงเป็นภาพยนตร์ที่ลึกกลับและยากจะเข้าถึงไม่ต่างอะไรไปจากความลึกกลับของห้วงอวกาศที่ไม่มีที่สิ้นสุดเช่นกัน หลายคนไม่แน่ใจกับเนื้อหาของภาพยนตร์หลังจากที่ได้ชมเป็นครั้งแรกแม้แต่ผู้บริหารของบริษัท MGM ถึงกับกล่าวว่านี่คือจุดจบของสแตนลีย์ คูบริก เขาจำได้ว่าในรอบปฐมทัศน์ของภาพยนตร์เรื่องนี้มีคนเดินออกจากโรงภาพยนตร์ก่อนหนังจบ 241 คน อันเป็นจำนวนที่คูบริกนั่งนับและเป็นอะไรที่ทำให้เขาหัวเสียเป็นอย่างมาก เขาพยายามสร้างประสบการณ์ทางความคิดให้แก่ผู้ชมและผู้ชมจะรับสารจากมันตามระดับปรัชญาของแต่ละคน นั่นคือสิ่งที่เขาต้องการ

ความสงบที่เขาเพียรฝ่าหาถูกทำลายลงเมื่อภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange ออกฉายใน ค.ศ. 1971 จนต้องถอดการฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ออกจากเกาะอังกฤษ เพราะเกิดกระแสขุ่นทำพฤติกรรมเลียนแบบในหนังเรื่องนี้ มีการวิพากษ์วิจารณ์ในทางลบจนต้องขอให้ทางวอร์เนอร์บราเธอร์หยุดการฉายหนังเรื่องนี้ เขาเป็นผู้กำกับที่ไม่ยอมให้ผู้อื่นมีอิทธิพลต่อตัวเขา เขามีอารมณ์ขันที่โหดร้ายในการใช้เพลงคลาสสิกของบีโรเฟนมาใช้ในฉากการร่วมเพศแบบหมู่ โดยปรับจังหวะให้เร็วขึ้น ซึ่งก่อนหน้านี้เขาเคยใช้เพลงคลาสสิกมาแล้วในภาพยนตร์เรื่องก่อน คูบริกทำให้ดนตรีประกอบมีความหมายขึ้นจากที่ก่อนหน้านี้ดนตรีเป็นแค่เครื่องประดับและช่วงเร่งอารมณ์เพียงเท่านั้น แต่คูบริกใช้เพลงคลาสสิกเพื่อการบอกเล่าและกระตุ้นความคิด ในเรื่องมีสัญลักษณ์ทางเพศและความรุนแรงแฝงอยู่มากมายผ่านฉาก เครื่องแต่งกายและการแสดง นำเสนอความบีบคั้นทางจิตวิทยาและความเสื่อมทรามของโลกสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี

หากนึกไม่ออกว่าสแตนลีย์ คูบริกมีความพิถีพิถันถึงเพียงไหน เรื่อง Barry Lyndon ใน ค.ศ. 1975 คงจะพอให้เห็นภาพได้อย่างชัดเจนถึงความละเอียดละมัยในการสร้างบรรยากาศที่สวยงามราวกับภาพเขียนสีน้ำมันในศตวรรษที่ 18 คูบริกเลือกใช้กล้องชนิดพิเศษที่สามารถถ่ายภาพ

¹² Jan Harlan. (2001). Stanley Kubrick : A Life in Pictures(Motion Picture). United States : Warner

ในที่แสงน้อยได้ กล้องบีเอ็นซีซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้องค์การนาซ่าใช้ในการถ่ายภาพบนอวกาศ และมีเพียงตัวเดียวในโลก แต่คูบริกกลับนำมาดัดแปลงเพื่อให้ใส่เข้ากับเลนส์ที่เขาต้องการ คูบริกเป็นคนที่จะเฝ้าในการจัดแสง เขาจะคอยเช็คแสงจากกล้องโพรลาอยส์ที่พกติดตัวอยู่เสมอเพื่อวัดแสงตลอดเวลา ดังนั้นภาพยนตร์แทบทุกเรื่องของเขาแทบจะไม่มีเรื่องไหนเลยที่ทำให้แสงเพี้ยน ถึงแม้ภาพที่ออกมาจะงดงามถึงความฝันแต่มันกลับไม่อยู่ในผลลัพธ์ทางการเงินที่ดี ด้วยความยาวของหนังที่ยาวถึงสามชั่วโมง นักวิจารณ์มองว่ามันอืดอาดและน่าเบื่อ

สแตนลีย์ คูบริก ถูกจัดอยู่ในกลุ่มนักทำหนังรุ่นใหม่ New Hollywood Cinema (American New Wave) กลุ่มนี้เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 60 ซึ่งเป็นช่วงที่ระบบสตูดิโอกำลังเข้าสู่ช่วงวิกฤตจากสภาวะหลังสงครามและการเกิดของโทรทัศน์ที่คนส่วนใหญ่คิดว่ารูปแบบความบันเทิงไม่ต่างอะไรไปจากการดูภาพยนตร์และการเข้ามามีบทบาทของภาพยนตร์ทางฝั่งยุโรป ซึ่งคนทำหนังรุ่นใหม่จะใช้เนื้อหาที่ท้าทายกรอบศีลธรรม ตัวละครที่ร่วมสมัย และการสอดแทรกเรื่องราวของเซ็กส์และความรุนแรงเข้าไปในภาพยนตร์ เพื่อนำเสนอปัญหาเชิงสังคมวิทยาในระดับปัจเจกหรือปัญหาเฉพาะกลุ่ม เพื่อค้นหาอารมณ์ ความรู้สึกและความต้องการที่แท้จริงของผู้คนร่วมสมัยซึ่งโดยส่วนใหญ่จะอยู่ในฐานะคนนอกของสังคมระดับสูงและเปลี่ยวเหงา ความซับซ้อนของสภาวะสมัยใหม่ที่เริ่มสุมงอมจากปัญหาภายในประเทศที่อึมครึมด้วยสภาวะสงครามเย็นอีกทั้งปัญหาการเข้าร่วมสงครามเวียดนาม ความเลื่อมล้ำทางชนชั้น การเหยียดผิวและการกดขี่ทางเพศ ประเด็นเหล่านี้ถูกเรียกร้องเพื่อหาทางออกในรูปแบบใหม่ ภาพยนตร์ในยุคก่อนที่ระบบสตูดิโอยังเฟื่องฟูบางส่วนใหญ่มีเนื้อหาและโครงสร้างที่มีแบบแผนค่อนข้างสำเร็จรูป คือเหตุการณ์ฉับไว เร้าอารมณ์ เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ภาพยนตร์ในยุคนี้จึงมีเทคนิคการเล่าเรื่องที่ไม่ประติดประต่อเน้นไปที่รูปแบบการนำเสนอ มีเทคนิคที่เรียกว่า จัมป์คัท (jump cut) เกิดขึ้นในยุคนี้ ซึ่งคูบริกเองก็ได้สร้างสรรค์เทคนิคนี้จนกลายเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ที่ดีที่สุดมาจนถึงทุกวันนี้ จากการเปลี่ยนฉากจากกระดุกสัตว์ที่ลอยขึ้นฟ้ากลายเป็นยานอวกาศ ถือเป็นก้าวข้ามเวลาที่ดียิ่งที่สุดเรื่องหนึ่งของโลกในตอนนี้ ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ของคูบริกถูกถ่ายทำขึ้นในสตูดิโอที่ประเทศอังกฤษ ถึงแม้ช่วงครึ่งหลังของชีวิตเขาจะย้ายไปใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศอังกฤษแต่เขากลับมาทำภาพยนตร์เกี่ยวกับคนอเมริกันและความเป็นอเมริกันอย่างไม่เสื่อมคลาย เขาค่อนข้างมีอำนาจในการต่อรองกับฮอลลีวูดที่จะทำทุกสิ่งได้ตามใจที่เขาต้องการ และหลายครั้งถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึง สไตล์ในการทำงานที่แสนจะพิสดารและความเผด็จการในกองถ่าย ครั้งหนึ่งเขาเคยให้เชลลีย์ ดูวัลต์นางเอกจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining เล่นซ้ำถึงหนึ่งร้อยยี่สิบเจ็ดเทคในฉากเดียว ซึ่งเชลลีย์ ดูวัลต์เคยให้สัมภาษณ์ไว้ว่า “เขาต้องร้องไห้อยู่แบบนั้นตลอดเวลา มันเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่ที่มีแค่ครั้งเดียวก็เกินพอแล้ว” อีกทั้งยังเคยไล่ แอนโธนี่ ไมเคิล ฮอลล์ ออกจากบทพระเอกของ Full Metal Jacket เพราะคัดค้าน

วิธีการทำงานของเขา คูบริกไม่ใช่ชายจ้างประเภทที่คอยเอาเปรียบลูกน้อง เขาเป็นคนที่เมตตาความรักสัตว์ ในยามที่ใครในกองถ่ายเกิดไม่สบายขึ้นมา เขาจะเป็นคนหนึ่งที่ดูแลเอาใจใส่เป็นอย่างดี แต่ถ้าหากว่าคุณสบายดีล่ะก็ คุณก็จะถูกเชิญเชิญให้ทำงานออกมาตามที่เขาพอใจด้วยเช่นกัน ความเผด็จการและชอบออกคำสั่งไม่ได้มีอยู่แค่ในกองถ่ายเพียงเท่านั้น ครั้งหนึ่งตอนที่เขาไม่อยู่บ้านและต้องออกไปถ่ายทำหนังเป็นเวลานาน เขาทิ้งเอกสารจำนวนสิบห้าหน้าไว้ให้กับลูกสาว เป็นคำสั่งต่างๆมากมายในการจัดการดูแลบ้านตอนที่เขาไม่อยู่ ตัวอย่างเช่นหากเฟร็ดค็อกบี้โอ (แมวคู่หนึ่ง) เกิดทะเลาะวิวาทกัน ลูกสามารถทำได้เพียงอย่างเดียวคือสาคน้ำใส่พวกมัน และพยายามอุ้มเฟร็ดค็อกบี้ออกไปข้างนอก อีกทางเลือกหนึ่งให้ลูกเปิดประตูเพื่อปล่อยให้เฟร็ดค็อกบี้ออกไปเพราะมันวิ่งเร็วกว่าลีโอ เป็นต้น เขาเป็นคนที่สังเกตและจดจำในรายละเอียดถึงขนาดจำได้ว่าแมวของเขาเลียน้ำไปที่ครึ่งในตอนแมวเขาป่วยเพราะสัตวแพทย์บอกว่ามันกินน้ำมากเกินไป เขาถามหมอว่าการเลียหนึ่งครั้งจะได้ปริมาณน้ำเท่าไร ซึ่งหมอไม่มีข้อมูลในส่วนตรงนั้น เขาจึงกลับมาคำนวณและหาคำตอบและกลับไปบอกแก่หมอนั่น จึงไม่น่าแปลกที่เขาจะมีส่วนสำคัญในทุกขั้นตอนของการสร้างภาพยนตร์ ภาพยนตร์ของเขาจึงเต็มไปด้วยรายละเอียดและใช้เวลาในการสร้างที่ค่อนข้างยาวนาน ตั้งแต่ 3 ปี 5 ปี จนถึง 11 ปี อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง *Eyes wide shut* เขาใช้เวลาถึง 400 วันในการถ่ายทำ โดยให้พระเอกอย่างทอม ครูซ และนิโคล คิคแมน เช่นสัญญาว่าจะไม่ถอนตัวกลางคันถึงแม้เขาจะเป็นผู้กำกับที่ใช้ระยะเวลาที่ยาวนานในการสร้างแต่เขาสามารถควบคุมค่าใช้จ่ายให้อยู่ในเกณฑ์ที่ต่ำได้ เขาเป็นพวกนิยมความสมบูรณ์แบบ ย้ำคิดย้ำทำ เขาพยายามที่เข้าใจในทุกสิ่งรอบข้างและในการทำหนัง เขาจะคิดหาเทคนิควิธีการใหม่ๆ อยู่เสมอ ทั้งการเลือกใช้กล้องและเลนส์เพื่อใช้ในการถ่ายทอดความคิดที่มีอยู่อย่างล้นหลาม

เขาเป็นผู้กำกับหนึ่งในไม่กี่คนที่หยิบประเด็นอ่อนไหวมาสร้าง ภาพยนตร์ของเขาจัดได้ว่าไม่ใช่หนังแนวตื้นเขินขาดชั้นเชิงทางศิลปะเหมือนที่สอเล็สุดเคยทำมา แต่ด้วยความเก่งกาจและหนังทุกเรื่องล้วนเป็นทอล์กออฟเดอะทาวน์ทั้งในด้านเนื้อหาและงานสร้างอีกทั้งยังเป็นหนังทำเงิน จึงไม่น่าแปลกใจที่สตูดิโอฮอลลีวูดแทบจะหมดสิทธิ์ คูบริก เขาเป็นทุกอย่างทุกขั้นตอนของการสร้างภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง เขาเป็นทั้งผู้กำกับ โปรดิวเซอร์ คนเขียนบท บางครั้งเป็นแม้กระทั่งคนตัดต่อ ตัวอย่างหนังและเขียนเครดิตปิดท้ายภาพยนตร์ บางเรื่องถึงขั้นกำหนดวันเข้าฉายภาพยนตร์เองอีกด้วย มันเป็นวิถีทางของตัวเขาที่เขาจะต้องควบคุมทุกอย่างด้วยตัวเอง ตั้งแต่เทคโนโลยี ศิลปะ และกระบวนการสร้าง เขาคือภาพยนตร์และภาพยนตร์ก็คือตัวเขา เขามีวิธีการสร้างครอบครัวในกองถ่ายให้ร่วมหัวลงแรงกับเขา ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่าย สมองเขาตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาและไม่เคยจอดนิ่ง สมองของเขาจะทำงานโดยไม่มีวันหยุดหรือแม้แต่ตัวเขาเองก็ทำงานอาทิตย์ละเจ็ดวันและวันละเกือบจะยี่สิบสี่ชั่วโมง ในบางครั้งคูบริกยังสวมบทบาทเป็นผู้บริหารอีกด้วยโดยการแนะนำถึงวิธีการนำ

หนังออกฉายอย่างไรเพื่อให้ขายได้แก่ค่ายหนังอย่างวอร์เนอร์บราเธอร์ ซึ่งผลลัพธ์ก็มักจะออกมาดี เขาเป็นผู้กำกับที่ได้แรงสนับสนุนจากสตูดิโออย่างฮอลลีวูดอย่างเต็มเปี่ยมและได้อำนาจเบ็ดเสร็จ จากวอร์เนอร์บราเธอร์ในทุกขั้นตอนของการถ่ายทำ เขาเป็นคนเก็บตัว ไม่เคยให้สัมภาษณ์และไม่อนุญาตให้ใครเข้ามาเยี่ยมชมในกองถ่ายในขณะที่เขากำลังถ่ายทำ เขาเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ หลายครั้งที่โปรเจกต์หนังของเขาต้องผิดหวัง ไม่เป็นที่นิยมเท่าที่ควร เพราะดันไปซ้ำกับหนังของคนอื่นที่มีประเด็นเนื้อหาใกล้เคียงกันทั้งๆ ที่เขาเป็นคนคิดก่อน แต่ด้วยความละเมียดละไมจนกลายเป็นความล่าช้า ทำให้ผู้กำกับคนอื่นแข่งหน้า ความล่าช้าเป็นเหมือนปมฝังใจ เขาเคยให้สัมภาษณ์ว่าอยากรู้เหมือนกันว่าโปรเจกต์ต่อไปที่เขาจะทำคือเรื่องอะไรจะได้ไม่ทำหนังซ้ำแบบนี้ ภรรยาของเขาเองก็เคยบอกว่า หากจะมีเรื่องไหนที่คุบริกเสียใจในอาชีพผู้กำกับ นั่นคง เป็นเรื่องที่เขาทำงานซ้ำ จึงสร้างหนังออกมาได้น้อยเหลือเกิน แต่สิ่งหนึ่งที่หลายคนไม่กล้าเอ่ยถึงแม้การทำภาพยนตร์ของเขาแต่ละเรื่องจะใช้เวลามากมายขนาดไหน นั่นคือคุณภาพที่เต็มเปี่ยมและวิสัยทัศน์อันล้ำยุคสมัยและเต็มไปด้วยศิลปะแห่งภาพยนตร์ ครั้งหนึ่ง มาร์ติน สกอเช กล่าวว่าเขาหวังเสมอว่าคุบริกน่าจะทำหนังมากกว่านี้ “แต่คิดดูอีกที เหนือนี้ก็เพียงพอแล้ว เพราะหนังแต่ละเรื่องมีรายละเอียดอัดแน่นเหลือเกิน”¹³

ตลอดชีวิตในฐานะผู้กำกับ เขาสร้างภาพยนตร์ไปทั้งหมด 12 เรื่อง ซึ่งไม่ซ้ำแนว ถือว่าน้อยหากเทียบกับผู้กำกับคนอื่นๆ แต่ทั้ง 12 เรื่องนั้นล้วนแต่เป็นหนังชั้นครู ผลงานเต็มไปด้วยเทคนิคอันวิจิตรตระการตา สมกับที่เขาเคยกล่าวไว้ “เรื่องราวใดที่เขียนออกมาได้ คิดขึ้นมาได้ ก็ต้องถูกถ่ายทำออกมาเป็นหนังได้เช่นกัน”

รายชื่อผลงานภาพยนตร์ทั้งหมด 12 เรื่องของ สแตนลีย์ คุบริก มีดังนี้

1. Killer's Kiss 1955
2. The Killing 1956
3. Paths of Glory 1957
4. Spartacus 1960
5. Lolita 1962
6. Dr. Strangelove 1964
7. 2001 : A Space Odyssey 1968

¹³ Jan Harlan. (2001). Stanley Kubrick : A Life in Pictures (Motion Picture). United States : Warner Bros.

8. A Clockwork Orange 1971
9. Barry Lyndon 1975
10. The Shining 1980
11. Full Metal Jacket 1987
12. Eyes Wide Shut 1999

ความหมายและหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์

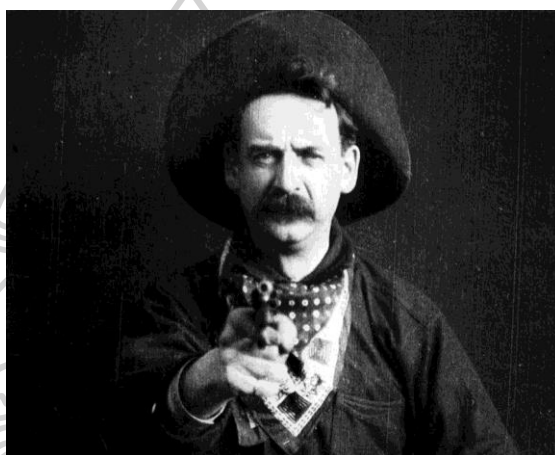
คำว่า Cinematography หมายถึงการเขียนด้วยความเคลื่อนไหว เกิดจากการถ่ายภาพนิ่งจำนวนมากแล้วนำมาเรียงร้อยต่อกันในลักษณะของการฉายด้วยอัตราเร็วที่ต่อเนื่อง ภาพนิ่งเหล่านั้นก็จะกลายเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติ โดยส่วนใหญ่ที่ใช้ในการถ่ายทำคือ 24 เฟรมต่อวินาที ภาพยนตร์เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว เป็นการผสมผสานทุกศาสตร์วิชาเข้าด้วยกัน ทั้งวรรณกรรม สถาปัตยกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี มัณฑนศิลป์ ทัศนศิลป์ รวมไปถึงเทคโนโลยีต่างๆอีกมากมาย ถือเป็นศาสตร์ที่มีความซับซ้อนและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัว บางคำรายกศิลปะภาพยนตร์ให้เป็นศิลปะแขนงที่เจ็ด การรับรู้ทางภาพยนตร์แตกต่างจากศิลปะประเภทอื่นๆ ภาพยนตร์ถูกกำหนดให้ผู้รับชมดูตั้งแต่ต้นจนจบ ไม่สามารถย้อนกลับไปกลับมาได้ในระหว่างรับชมภาพยนตร์ ผู้กำกับจึงเป็นเหมือนคนคอยควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของผู้รับชมในการชมภาพยนตร์ว่าต้องการให้ไปในทิศทางใด ดังนั้นผู้กำกับจึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการสร้างภาพยนตร์

คำว่าผู้กำกับภาพยนตร์เป็นรูปร่างชัดเจนสมบูรณ์ที่สุดในราวปี 1907 เมื่อ เดวิด กริฟฟิธ (David Wark Griffith 1875-1948) ปฏิวัติเทคนิควิธีการต่างๆในการสร้างภาพยนตร์ให้มีชั้นเชิงและคุณค่าทางศิลปะมากขึ้น ซึ่งก่อนหน้านี้นี้คำว่าผู้กำกับมันเริ่มก่อร่างสร้างตัวมาจากเอ็ดวิน พอร์เตอร์ช่างภาพชาวอเมริกา ที่พัฒนาภาพยนตร์ให้มีการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนขึ้น โดยใช้การตัดต่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารภาษาทางภาพยนตร์ มีการใช้ภาพสองภาพเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ และมีการเล่าเรื่องที่ตัดเหตุการณ์ย้อนไปมาไม่ได้เรียงลำดับภาพแบบในอดีตที่เรียงเป็นเส้นตรง ตัวอย่างเช่น ในเรื่อง The Great Train Robbery (1903) เป็นเรื่องราวของโจรปล้นรถไฟ ช่วงที่หนังแสดงให้เห็นถึงช่วงการปีนป่าย มีการตัดภาพให้เห็นคนบนรถไฟ บอกเป็นนัยว่าผู้คนเหล่านี้กำลังตกเป็นเหยื่อ เป็นต้น ในฉากสุดท้ายของหนังเป็นฉากที่ชาวบ้านมองตรงมาที่กล้องแล้วจากนั้นก็ยกปืนขึ้นแล้วยิงตรงมาที่คนดู ทำให้เหมือนกับว่าผู้ชมอยู่ร่วมในเหตุการณ์ครั้งนั้นด้วย ในลักษณะเช่นนี้จึงถือได้ว่าเป็นการใช้ภาพแบบ point of view หรือการสร้างสรรค์โดยใช้มุมมองกล้องเป็น

ครั้งแรก แต่ พอร์เตอร์ ก็ยังมีข้อบกพร่อง เพราะเขามองว่าหนังประกอบไปด้วยช็อตหลายช็อตและในแต่ละช็อต (หมายถึงแต่ละซีน) สามารถจะนำมาตัดต่อและเชื่อมโยงกันในแง่ความต่อเนื่องของเรื่องราวกับช็อตอื่นๆได้ เป็นหลักการเดียวกับละครเวที กริฟฟิธ มองว่า พอร์เตอร์ เข้าใจภาษาหนังเพียงแค่ส่วนเดียว กริฟฟิธ ค้นพบบางอย่างและสามารถพัฒนาในเรื่องนี้ให้ไปได้ไกลกว่า เขาพบว่า เขาสามารถจะถ่ายภาพของรายละเอียดแต่ละส่วนในฉาก โดยนำเอามาจัดเรียงกันใหม่ในภาพหลัง โดยที่รายละเอียดในฉากสามารถจะแยกถ่ายเดี่ยวๆได้แล้วนำเอารายละเอียดเหล่านี้มาร้อยเรียงกัน ผู้ชมก็สามารถรับรู้ความสัมพันธ์ของรายละเอียดของสิ่งที่นำเสนอได้ เป็นการหักล้างเงื่อนไขของการถ่ายภาพยนตร์ในอดีตที่มักจะตั้งกล้องนั่งอยู่กับที่เพื่อแสดงรายละเอียดทั้งหมดลงไป ภาพโดยไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดขาดหายไปจากเฟรมเหมือนการนั่งดูละครเวที กริฟฟิธ พัฒนาการตัดภาพเพื่อเน้นรายละเอียดบางอย่าง มีการใช้เลนส์มุมกว้างเพื่อให้เห็นรายละเอียดโดยรอบและใช้เทคนิคการเคลื่อนกล้องเพื่อติดตามละคร (travelling shot) และใช้เทคนิคบางอย่างเพื่อบ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครกำลังคิดอะไรอยู่หรือกำลังฝันถึงอะไรบางอย่าง สิ่งเหล่านี้มีผลในการสร้างการสื่อสารด้านอารมณ์และผลทางจิตวิทยาในการชมภาพยนตร์ถึงแม้ว่าอาจจะทำให้ผู้คนในยุคสมัยนั้นงงงวยถึงความไม่ต่อเนื่องของเหตุการณ์ แต่มันก็คือการพัฒนาให้ภาพยนตร์กลายเป็นศิลปะชั้นสูงได้ในเวลาต่อมา

อาจเรียกได้ว่า เดวิด กริฟฟิธ คือผู้กำกับภาพยนตร์คนแรกของโลกก็ว่าได้ เพราะในอดีตภาพยนตร์ยังขาดทักษะในการเล่าเรื่อง ไม่มีการสอดแทรกความคิดเพื่อสื่อความหมายหรือถ่ายทอดแง่มุมทางศิลปะแต่อย่างใด เป็นการเล่าเรื่องแบบพื้นๆ ทั่วไป ไม่มีหัวข้อหลัก ไม่มีจุดมุ่งหมาย เป็นเพียงการโชว์เทคนิคที่ดูแปลกตาเพียงเท่านั้น ตัวอย่างที่เห็นชัดคือหนังเรื่องหนึ่งของเอ็ดิสัน ที่เป็นเพียงหนังแนวไล่ล่าระหว่างตำรวจกับผู้ร้าย มีการใช้กล้องไปตั้งบนรถเพื่อถ่ายภาพจากฝ่ายตำรวจในการตามล่าตัวผู้ร้าย แทนที่มันจะให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว มันกลับให้ความรู้สึกที่นิ่ง เพราะในยุคนั้นยังไม่มีใครที่ใส่ใจในการคิดที่จะเปลี่ยนมุมมองที่แสนจะดาษดื่นให้เปลี่ยนไปในทางที่สร้างสรรค์และก่อให้เกิดความรู้สึกต่อเหตุการณ์นั้นๆ เปรียบภาพยนตร์ในยุคนั้นเป็นเหมือนวรรณกรรมที่ไม่มีวรรคตอน ไม่มีการเน้น ไม่มีรูปประโยคและไม่มีไวยากรณ์ทางภาษาที่สละสลวย ทำให้ภาพยนตร์ขาดความเข้าใจและไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกใดๆ กริฟฟิธได้เข้ามาจัดระเบียบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เสียใหม่ สร้างจังหวะของการดำเนินเรื่องให้เกิดความตื่นเต้น โดยเลือกเน้นบางส่วนที่สำคัญ และการตั้งกล้องที่เปลี่ยนไปจากเดิมซึ่งแต่เดิมนั้นภาพยนตร์ในอดีตแทบทุกเรื่องมักจะตั้งกล้องนั่งเพื่อบันทึกเหตุการณ์เหล่านั้น แต่กริฟฟิธ ใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อเร้าอารมณ์และยังมีการใช้ภาพระยะใกล้ (close up) ในการเน้นรายละเอียดบางอย่าง อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการแสดงบุคลิกของตัวละคร ซึ่งเขาเป็นคนแรกที่ดึงเอาความสามารถและทักษะการแสดงของนักแสดง

ออกมาใช้เป็นจุดขายจนก่อกำเนิดคาราหรือซูเปอร์สตาร์เป็นครั้งแรก เขาพยายามผลักดันการดำเนินเรื่องเดินไปอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีไอเดียในการนำเสนอ มีธีมของเรื่อง และสอดแทรกความคิดในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมเข้าไปในภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์ยกระดับตนเองขึ้นจากแต่ก่อนและมีคุณค่าทางศิลปะมากขึ้น ถือได้ว่าเขาคือผู้บุกเบิกเทคนิคใหม่และวิธีการสร้างสรรค์ต่างๆ อีกทั้งยังเป็นผู้วางรากฐานในการกำกับภาพยนตร์ให้แก่วงการภาพยนตร์ของโลก ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาผู้กำกับจึงถือกำเนิดขึ้นโดยสมบูรณ์และถูกบัญญัติลงไปในศิลปะภาพยนตร์ โดยมีหน้าที่และบทบาทที่สำคัญต่างๆ มากมายในการโลกของสร้างสรรค์ภาพยนตร์



ภาพที่ 12 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Great Train Robbery (1903)

ที่มา Silent Sunday: The Great Train Robbery (1903) (ออนไลน์). เข้าถึงได้

<https://millhavenpress.com/2018/10/21/silent-sunday-the-great-train-robbery-1903/> (วันที่สืบค้น 4/04/2019)

ภาพยนตร์ถูกพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาไม่กี่สิบปี ค่อยๆ เจริญงอกงามไปพร้อมกับการพัฒนาฐานะตำแหน่งของผู้กำกับที่เริ่มมีบทบาทหน้าที่ที่ชัดเจนมากขึ้นเรื่อยๆ ความซับซ้อนของภาพยนตร์ยังมีขึ้นมากเท่าใดความซับซ้อนของบทบาทหน้าที่ของผู้กำกับก็ยิ่งทวีคูณขึ้นเท่านั้น ในปัจจุบันถึงแม้จะไม่มีลักษณะที่เฉพาะเจาะจงหรือรูปแบบที่ตายตัวของลักษณะในการทำงานของผู้กำกับ ทว่ากลับมีบางสิ่งที่คุณกำกับทุกคนพึงมี คือลักษณะพื้นฐานในการทำงานสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดภาพยนตร์ที่ดี อันที่จริงถึงแม้ว่าจะไม่มีการกำหนดคุณลักษณะที่ตายตัวของผู้กำกับ

ผู้กำกับมีหน้าที่กำหนดทิศทางของภาพยนตร์ให้อยู่ในแนวทางที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการ คอยควบคุมการทำงานจากหลายๆ ฝ่ายให้ไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งนักเขียนบทภาพยนตร์ ช่างภาพ นักดนตรี นักออกแบบ นักแสดง และอื่นๆ อีกมากมาย และยังคอยแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน เพราะภาพยนตร์เรียกได้ว่าเป็นศิลปะที่เกิดจากการผสมผสานหลายศาสตร์เข้าไว้ด้วยกัน ผู้กำกับจึงมีบทบาทสำคัญในการนำศาสตร์ในแขนงต่างๆ มาร้อยเรียงให้รวมกันเป็นหนึ่งเดียวและคอยขัดเกลาจนกลายเป็นศาสตร์แห่งศิลปะสาขาภาพยนตร์

นอกจากนี้ผู้กำกับภาพยนตร์มีหน้าที่ควบคุมองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพทางความคิด จินตนาการเพื่อนำเสนอ คอยควบคุมส่วนประกอบทางด้านศิลปะ เพื่อให้ผลงานมีความกลมกลืนทั้งด้านเนื้อหา อารมณ์ความรู้สึก เครื่องแต่งกาย ฉาก ดนตรี ฯลฯ เพื่อให้เกิดคุณค่าทางความงาม

เมื่อผู้กำกับภาพยนตร์กำหนดภาพรวมของภาพยนตร์ได้แล้วว่าควรจะไปในทิศทางใด นักออกแบบงานสร้างจะเข้ามารับหน้าที่ในส่วนของการละเอียดร่วมกับผู้กำกับเพื่อเพิ่มความชัดเจนของเนื้อหาที่จะสร้างสรรค์ให้ออกมาเป็นรูปธรรมตามที่ผู้กำกับต้องการ โดยผู้กำกับจะกำหนดอารมณ์ของภาพยนตร์และคัดเลือกนักแสดงเพื่อให้เข้ากับบทภาพยนตร์และเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นในเรื่องและบรรยากาศของในแต่ละฉาก พร้อมทั้งกำหนดเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดความรู้สึกตามระดับอารมณ์ของภาพยนตร์ที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอ

บทบาทของผู้กำกับภาพยนตร์นั้นมีความคล้ายคลึงกันกับผู้กำกับละครเวทีในแง่ของการเป็นผู้จัดวางตำแหน่งของรายละเอียดต่างๆ ตำแหน่งตัวละคร ฉาก เสื้อผ้า แสงสีบนเวที แต่ผู้กำกับภาพยนตร์นั้นทำหน้าที่กำกับการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งด้านเทคนิควิธีการและการบริหาร ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้กล้อง การเลือกเลนส์ การข้อมติภาพ การเปลี่ยนฉาก การกำกับนักแสดง ผู้กำกับต้องมีกลยุทธ์วิธีการต่างๆ ในการควบคุมให้ได้ ต้องใช้เทคนิคให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้รวมไปถึงการลำดับภาพและการตัดต่อ รวมไปถึงการบริหารเรื่องงบประมาณค่าใช้จ่ายต่างๆ และเวลาให้เหมาะสมลงตัวและคุ้มค่าที่สุด เพราะงบประมาณคือเรื่องที่สำคัญไม่แพ้เรื่องอื่นๆ หากไม่เป็นไปตามที่วางไว้งบประมาณอาจจะบานปลายจนถึงขั้นล้มเลิกไปเลยก็ได้

สแตนลีย์ คูบริกเคยให้สัมภาษณ์ถึงบทบาทหน้าที่ของผู้กำกับไว้ว่า ในความหมายของเขา ผู้กำกับมีหน้าที่ตัดสินใจทั้งในเชิงเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์อย่างแม่นยำที่สุดเท่าที่จะทำได้ กองถ่ายภาพยนตร์เป็นสภาพแวดล้อมที่เลวร้ายที่สุดสำหรับการทำงานสร้างสรรค์ ทั้งเสียงดัง เต็มไปด้วยอุปกรณ์ระกระระและยุ่งเหยิงเกินกว่าจะมีสมาธิกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ไม่มีศิลปินคนไหนจะเลือกทำงานในบรรยากาศแบบนี้หรอก แต่ข้อดีคือ คุณไม่สามารถผัดวันประกันพรุ่งได้ เพราะ ฉาก ไฟ กล้อง นักแสดง พร้อมแล้ว สิ่งที่ทำได้คือเดินหน้าลูกเดียว นอกจากนี้ยังมีเรื่องการซื้อขาย ลงทุน

ถ้าไร ภาณี บัญชีและอื่นๆ อีกมากมาย จะเห็นว่าบทบาทหน้าที่ของผู้กำกับภาพยนตร์นั้นครอบคลุมทุกอย่างของการสร้างภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง

ในการทำงานร่วมกันระหว่างคูบริกกับนักแสดง เขาต้องการให้นักแสดงรู้สึกสบายใจในการทำงาน ไม่ใช่แค่ผู้กำกับสั่งว่าต้องการภาพแบบนี้เพียงเท่านั้น แต่ต้องเข้าใจและทำมันโดยไม่มีสิ่งใดมากระทบจิตใจ คูบริกฉลาดและรอบคอบในการทำงาน เพราะเขาต้องการทำทุกอย่างให้จริงแท้ที่สุด เพราะถ้ามันเป็นเรื่องที่ถูกต้องคนจะรับรู้ได้เอง

ผู้กำกับต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และลักษณะอันบ่งบอกถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัว ต้องมีจินตนาการและสร้างสิ่งใหม่อยู่เสมอ เพื่อเพิ่มอรรถรสอันน่าตื่นตาตื่นใจและรสนิยมอันดีงามให้แก่ผู้ชม แอนดี วอร์ฮอล เคยกล่าวไว้ว่า ศิลปินต้องแสวงหาสิ่งใหม่ให้แก่โลก ผู้กำกับภาพยนตร์ก็เฉกเช่นเดียวกันคือต้องสร้างสิ่งใหม่อยู่เสมอ

เราไม่สามารถหาคำจำกัดความหรือคำนิยามของการกำกับภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน เราตัดสินใจผู้กำกับจากผลลัพธ์ที่ออกมา การกำกับภาพยนตร์นั้นแท้จริงแล้วไม่มีกฎเกณฑ์หรือทฤษฎีใดที่ตายตัวขึ้นอยู่กับเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ผู้กำกับบางคนชอบที่จะเป็นผู้ควบคุมในทุกส่วนของกองถ่ายให้เป็นไปตามที่ผู้กำกับต้องการในทุกกระเปาะนิ้ว คริสโตเฟอร์ โนแลนผู้กำกับชาวอังกฤษ-อเมริกัน เป็นทั้งนักเขียน โปรดิวเซอร์และผู้กำกับภาพยนตร์ เขาสนใจในทุกส่วนของการทำงานภาพยนตร์และทำทุกส่วนด้วยตัวเอง ทั้งการบันทึกเสียง พากย์ทับ การตัดต่อไปจนถึงการใช้เสียงดนตรี เขาพยายามเขียนบทจากภายในสู่ภายนอก พยายามจินตนาการว่าตัวเองอยู่ในโลกใบนั้นจริงๆ มากกว่าคิดแค่ว่ามีคนคือภาพยนตร์ที่ได้ดูบนจอ เขาใคร่ครวญหาวิธีต่างๆ เพื่อให้คนรู้สึกถึงตัวละครและเรื่องราวและทำให้อยู่ในชั้นเชิงทางภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกันทั้งในฐานะผู้สร้างสรรค์และผู้ชม วูดดี อัลเลน ชอบที่จะเขียนบทเอง โดยการนำนวนิยายมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ เช่นเดียวกับสแตนลีย์ คูบริก ในขณะที่ผู้กำกับบางคนควบคุมทุกขั้นตอนในการถ่ายทำไม่ให้ตกหล่น ห่วง กวาว ผู้กำกับภาพยนตร์และนักเขียนบทชาวฮ่องกง กับใช้วิธีการแบบดั้งเดิม เขามักมีเพียงพล็อตหนังคร่าวๆที่เล่าให้แก่นักแสดง จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ประกอบด้วยองค์ประกอบจำนวนมากและมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องในระยะเวลาที่รวดเร็วกว่าปีที่ผ่านมาจนกลายเป็นหนึ่งในสื่อบันเทิงกระแสหลักในยุคปัจจุบัน

ทฤษฎีประพันธ์กร

ผู้ประพันธ์ภาพยนตร์อาจมีฐานะสืบเนื่องมาจาก คำว่า author ซึ่งแปลว่าผู้ประพันธ์นิยายหรือวรรณกรรม อาจสะท้อนความหมายในเชิงเดียวกันที่ว่าผู้กำกับภาพยนตร์มีบทบาทและ

ความสำคัญในการสร้างสรรค์งานเช่นเดียวกับนักประพันธ์ หากแต่นักเขียนสามารถสร้างสรรค์งานแต่เพียงลำพัง แต่ผู้กำกับภาพยนตร์สร้างสรรค์งานโดยการทำงานร่วมกันจากหลายฝ่าย

ทฤษฎีประพันธ์กร มาจากความคิดที่ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นเจ้าของภาพยนตร์เรื่องนั้น โดยสมบูรณ์และเอกลักษณ์หรือรูปแบบเฉพาะตัวที่โดดเด่นผ่านผลงานทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์แนวใดก็ตาม ผู้ที่สนับสนุนทฤษฎีนี้มองว่าในการสร้างภาพยนตร์แม้มีหลายฝ่ายที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็ คนเขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ นักแสดง นักตัดต่อและฝ่ายอื่นๆ อีกมากมาย แต่บุคคลเหล่านั้นทำงานอยู่ภายใต้การควบคุมบังคับบัญชาของผู้กำกับภาพยนตร์ เปรียบเสมือนฟันเฟืองตัวเล็กๆ ไม่ได้มีบทบาทครอบคลุมเหมือนอย่างผู้กำกับภาพยนตร์ อาจจะกล่าวได้ว่าผู้กำกับภาพยนตร์คือนักประพันธ์ภาพยนตร์นั่นเอง

สาระสำคัญของทฤษฎีประพันธ์กรคือ การเน้นบทบาทและความสำคัญของผู้กำกับภาพยนตร์ในฐานะผู้รับผิดชอบในการสร้างภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การที่มองว่าผู้กำกับคือผู้ประพันธ์ภาพยนตร์สืบเนื่องมาจากความคิดที่ต้องการจะเน้นบทบาทสำคัญของผู้กำกับในฐานงานศิลปะแขนงหนึ่ง และเมื่อมันถูกยกให้เป็นงานศิลปะ ภาพยนตร์ย่อมถูกประทับตราด้วยบุคลิกภาพของเจ้าของผลงาน ภาพยนตร์ซึ่งเป็นผลงานของผู้กำกับนั้นก็เป็สิ่งสะท้อนถึงมุมมองโลกทัศน์และเอกลักษณ์เฉพาะตัว ฉะนั้นภาพยนตร์จึงเป็เหมือนผลงานส่วนบุคคลและสามารถศึกษาได้ในลักษณะเดียวกับงานเขียนวรรณกรรมและภาพเขียน

ทฤษฎีประพันธ์กรถูกพัฒนาขึ้นจากความมุ่งมั่นของ อังเดร บาแซง (Andre Bazin) ในการวิจารณ์ภาพยนตร์ลงในนิตยสาร Cahiers du Cinema ในทศวรรษที่ 50 จากความคิดที่ว่าภาพยนตร์ฝรั่งเศสยังคงขึ้นอยู่กับที่มุ่งผลิตตามแบบฉบับยุคเฟื่องฟูของหนังเงียบ เหล่านี้สร้างความรำคาญแก่บาแซง อยู่เสมอ หลังจากสงครามโลกครั้งที่สองจบลง ภาพยนตร์สัญชาติอเมริกาก็ได้ไหลบ่าเข้ามาในฝรั่งเศสเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้บาแซงหันไปเชิดชูผลงานของผู้กำกับ

“Polotoque des Auteurs” เกิดจากบทความชิ้นหนึ่งที่ทรูฟ โฟต์ใช้โจมตีวงการภาพยนตร์ฝรั่งเศสในการมอบตำแหน่งมันสมองให้แก่ผู้เขียนบทภาพยนตร์ที่มักดัดแปลงบทจากวรรณกรรมและลดบทบาทความสำคัญของผู้กำกับลง ภาพยนตร์ฝรั่งเศสในยุคนี้มักดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนาเป็นหลัก ขาดความเป็นศิลปะในการเป็นสื่อด้านภาพและเสียงอย่างที่ควรจะเป็น และต้องการให้วงการภาพยนตร์ของฝรั่งเศสดำเนินรอยตามภาพยนตร์จากทางฝั่งฮอลลีวูดที่มีความสดใหม่มากกว่าและผลักดันให้ภาพยนตร์จากฮอลลีวูดกลายเป็นศิลปะ ที่ถึงแม้เป็ที่รู้จักกันอยู่แล้วว่าผู้กำกับหลายต่อหลายคนตกอยู่ภายใต้อำนาจของฮอลลีวูด แทบจะไม่มีสิทธิ์หรืออำนาจใดๆ จากเหล่าผู้บริหารได้แต่ก้มหน้าก้มตาผลิตและถ่ายทำ โดยไม่มีสิทธิ์เข้าไปตัดหน้าหรือแม้แต่กำหนดรูปแบบหน้าตาของภาพยนตร์ แต่ลักษณะความเป็นประพันธ์กรก็ยังคงปรากฏให้เห็น จากการเบียดแทรก

ความเป็นตัวตนของผู้กำกับไว้ในตัวงานอย่างแยกขาด ทั้งในการออกแบบบุคลิกตัวละคร การจัดตำแหน่งองค์ประกอบภาพ มุมกล้องต่างๆ ฯลฯ จึงกลายเป็นที่มาของคำว่า *mise-en-scene* ซึ่งคำนี้หมายถึงการจัดวางส่วนประกอบทางด้านภาพทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก รวมถึงแสงสีเอาไว้ภายในพื้นที่ที่จัดแสดง เหล่านี้ล้วนเป็นช่องทางที่ผู้กำกับสามารถนำเอาแนวคิด มุมมองของตนเองเข้ามาสอดแทรกในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งถือว่าอำนาจเบ็ดเสร็จในการกำหนดสิ่งต่างๆ ที่อยู่เบื้องหน้ากล้องคือผู้กำกับนั่นเอง จาก *The policy of authors* ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็น *auteur theory* โดย แอนดรูว์ ซาร์ริส (Andrew Sarris) และยังเป็นผู้ริเริ่มใช้ ทฤษฎีประพันธ์กรเป็นคนแรก

ในปี 1962 ซาร์ริสได้ประกาศเปิดตัวทฤษฎีโดยเขียนไว้ใน *Notes on the Auteur Theory in 1962* โดยวางหลักสำคัญของทฤษฎีประพันธ์กรไว้ 3 ประการ ได้แก่

1. องค์ประกอบทางเทคนิคของผู้กำกับในฐานะที่เป็นหลักหรือกฎเกณฑ์แห่งคุณค่า
2. บุคลิกภาพอันปรากฏให้เห็นอย่างโดดเด่นในฐานะที่เป็นหลักเกณฑ์แห่งคุณค่า
3. หลักสำคัญอันเป็นเป้าหมายสูงสุด ก็คือ การมุ่งความสนใจไปยังความหมายที่ปรากฏอยู่ภายในงาน

ซาร์ริสเปรียบหลัก 3 ประการของทฤษฎีประพันธ์กร เหมือนวงกลม 3 วงซ้อนกันอยู่ วงนอกสุดคือเทคนิค วงกลางคือเอกลักษณ์เฉพาะตัว และวงในสุดก็คือความหมายข้างใน

การคิดค้น *mise-en-scene* เท่ากับเป็นการค้นพบแว่นขยายในการส่องสำรวจและใช้เป็นเกณฑ์ในการแบ่งแยกภาพยนตร์ออกจากศิลปะสาขาอื่นๆ ด้วยการใช้หลักในการอธิบายความสำคัญระหว่างองค์ประกอบและกรรมวิธีในการสร้างสรรค์อันมีคุณสมบัติเฉพาะตัว ภาพยนตร์จึงสามารถยกสถานะขึ้นมาอยู่ในระดับเดียวกับงานศิลปะแขนงเช่นเดียวกับ งานจิตรกรรม ประติมากรรม และถือว่าผู้กำกับมีสถานะไม่ต่างอะไรกับปิกัสโซหรือศิลปินคนใดคนหนึ่ง

การจัดวางแบบ *mise-en-scene* ผู้กำกับต้องคำนึงถึงการจัดวางรูปทรง เส้น สี และความหมายนั้นๆ บนจอภาพที่ถูกจำกัดด้วยกรอบภาพ แฉกเช่นเดียวกับศิลปินภาพเขียนที่ถูกจำกัดด้วยเฟรมภาพ

การสื่อสารในภาพยนตร์นั้นแท้จริงแล้วมีหนทางในการสื่อสารความหมายมากมายนับร้อยวิธี อาจจะด้วยการเน้นภาพให้มีความโดดเด่น เช่นการใช้เส้นหยักหรือเส้นทแยงในการนำเสนอภาพ ความรุนแรง หรือการใช้สีในการบอกเล่าถึงความหม่นหมองหดหู่ หรือการจัดองค์ประกอบภาพที่ไม่สมดุลเพื่อบอกถึงความไม่แน่นอน หรือด้วยวิธีอื่นๆ อีกต่างๆ นานา

แต่ด้วยภาพยนตร์คือศิลปะที่สร้างด้วยความเคลื่อนไหวย่อมได้เปรียบในการสร้างสรรค์เพื่อสื่อความหมายมากกว่าภาพนิ่งหรือภาพเขียน อยู่ที่คนทำหนังจะเลือกใช้ บางคนอาจจะใช้ความโดดเด่น

เด่นทางภาพ บางคนอาจจะใช้การตัดต่อที่โดดเด่น หรือบางคนอาจจะใช้การเคลื่อนไหวในการเน้น หรือแม้กระทั่งเสียงดนตรีประกอบ หรืออาจจะใช้ทุกส่วนประกอบกันในการเน้นฉากบางฉาก เช่น ฉากโคลเอ็กซ์ของเรื่อง

เกณฑ์ในการวิเคราะห์การจัดวางภาพแบบ mise-en-scene สรุปคร่าวๆ ได้ดังนี้

1. จุดเด่นในภาพ สายตาเราจับจ้องไปที่สิ่งใดเป็นอันดับแรก หรือผู้กำกับต้องการให้ผู้ชมมองไปที่สิ่งใด
2. รูปแบบการจัดแสง เป็นการจัดแสงในลักษณะใด high key, low key. High contrast หรือผสมผสานกันทั้งสามแบบ
3. ขนาดภาพ ภาพที่ใช้เป็นภาพแบบไหนขนาดเท่าไร เป็นภาพมุมแคบ มุมกว้าง หรือพาโนรามา เป็นต้น
4. มุมกล้อง ตั้งกล้องอยู่ในระดับใด มุมมองตาดนก มุมสูง มุมสายตา หรือมุมต่ำ เป็นต้น
5. การใช้สี สีหลักที่ใช้เป็นสีอะไร มีการใช้สีอื่นมาตัดหรือช่วยขับเน้นหรือไม่ สีทำหน้าที่ในการสื่อความหมายหรือมีนัยยะอะไรซ่อนไว้หรือไม่
6. เลนส์ แผ่นกรองฟิล์มหรือฟิลเตอร์และฟิล์มที่ใช้ มีการปรุงแต่ง บิดเบือนหรือวิพากษ์วิจารณ์หรือไม่
7. จุดเด่นรอง อะไรคือสิ่งที่สายตาของเราให้ความสำคัญเป็นลำดับถัดมา มีความสำคัญอย่างไร
8. ความหนาแน่น มีข้อมูลทางด้านภาพบรรจุอยู่มากน้อยเพียงใด มีรายละเอียดมากน้อยเพียงใด
9. องค์ประกอบภาพ การจัดและออกแบบภาพว่ามีสัดส่วนอย่างไร วางอยู่ตำแหน่งไหน
10. ฟอรัมของการภาพเป็นแบบเปิดหรือปิด
11. การจัดวางกรอบภาพ คับแคบหรือหลวม ตัวละครสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างเป็นอิสระ หรือถูกจำกัดให้อยู่ในพื้นที่
12. ระดับความลึกของภาพ ภาพแสดงให้เห็นความลึกกี่ระดับ
13. การจัดวางตัวละคร จัดไว้ส่วนไหนของเฟรม
14. ทิศทางที่ตัวละครหันให้กับกล้อง
15. ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

นี่คือหลักเกณฑ์ที่สรุปได้คร่าวๆ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะที่มันเป็นงานศิลปะ สามารถนำมาประยุกต์ในการวิเคราะห์ภาพนิ่งได้ ทั้งนี้อาจแก้ไขและเลือกใช้บางหัวข้อได้ตามความเหมาะสม

ตัวอย่างการออกแบบงานสร้างที่ส่งผลต่อความหมายของภาพยนตร์

นักประพันธ์วรรณกรรมสร้างสรรค์โลกในวรรณกรรมผ่านฉากโดยใช้วัตถุดิบจากความจริงและจินตนาการพรรณนาออกมาให้เห็นเป็นภาพโดยใช้ชั้นเชิงทางวรรณศิลป์ เพื่อถ่ายทอดความคิด อุดมการณ์ แก่ผู้อ่าน ในทางกลับกันผู้กำกับภาพยนตร์สร้างสรรค์โลกในภาพยนตร์ผ่านการออกแบบงานสร้าง ผ่านฉาก ผ่านเสื้อผ้าหน้าผมที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อใช้ในการถ่ายทำของภาพยนตร์

การออกแบบงานสร้างเป็นการแสดงภาพงานศิลปะและงานฝีมือในการเล่าเรื่องซึ่งเป็นหัวใจหลักของภาพยนตร์ ต้องใช้จินตนาการ เทคนิควิธีการต่างๆ ในการสร้างภาพลวงตามากมาย เป็นการทำงานร่วมกันของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพและนักออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับบางคนอาจมีนักออกแบบชั้นยอดหรือนักถ่ายภาพฝีมือเยี่ยมประดับอยู่ข้างกาย วิลเลียม จาง ชูผิง เป็นที่รู้จักกันดีในฐานะนักออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับศิลป์ นักออกแบบเครื่องแต่งกายและนักตัดต่อชั้นเยี่ยมประจำตัวห้วง กาไว ผู้กำกับชาวจีน เขาออกแบบและตัดต่อให้กับห้วง กาไว เกือบทุกเรื่อง วิลเลียม จาง ชูผิง บอกว่า ห้วง กาไว มักจะพูดคุยกับเขาเป็นคนแรกเสมอเมื่อเขาเริ่มทำหนังเรื่องใหม่ เขาจะเล่าเรื่องราวให้ฟังและบางครั้งก็มีรูปถ่ายหรือภาพเขียนมาให้ดูเพื่ออ้างอิง จาง ก็จะเริ่มคิดหาข้าวของที่เหมาะสมกับเรื่องนั้น และเดินทางไปตามถนนเพื่อมองหารองเท้า เสื้อ หรือ โต๊ะเก้าอี้ที่โดนใจและเหมาะสมกับหนังเรื่องนั้น จาง ยังบอกอีกว่า เขาไม่คิดถึงเรื่องอื่นเลย นอกจากเรื่องฉาก เสื้อผ้า อุปกรณ์ประกอบฉาก และไม่คิดถึงด้วยว่าผู้กำกับจะถ่ายภาพฉากนั้นออกมาอย่างไร นักออกแบบมีหน้าที่ในการแปลความหมายที่เป็นนามธรรมจากบทเบื้องต้นของผู้กำกับภาพยนตร์ให้ออกมาเป็นรูปธรรมเพื่อกำหนดแนวทางของภาพยนตร์และแปลความหมายของสภาพแวดล้อมทางกายภาพเพื่อใช้กำหนดคาแรคเตอร์ตัวละครในการนำเสนอเรื่องราว นักออกแบบพัฒนาการทำงานโดยการแปลงบทภาพยนตร์ผ่านโปรแกรมออกแบบให้ออกมาเป็นภาพตามเนื้อหาที่สอดคล้องของเรื่อง โดยต้องระบุซาร์จิส สถาปัตยกรรม ช่วงเวลาที่เฉพาะเจาะจง สถานที่ ฉาก รวมไปถึงยังต้องประสานงานกับฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกายไม่เว้นกระทั่งช่างทำผม เพื่อสร้างภาพประกอบที่ชัดเจนและสนับสนุนเรื่องราวให้เป็นเอกภาพ อีกทั้งยังต้องคอยควบคุมทุนในการสร้างเพื่อให้ออกมาสมบูรณ์ตามที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster (2013) เป็นเรื่องราวในประเทศจีนช่วงทศวรรษที่ 1910 และต่อเนื่องไปจนถึง 1950 และไปจบที่ฮ่องกง วิลเลียม จาง ชูผิงเล่าว่าเขาใส่ใจเป็นพิเศษในการออกแบบงานสร้างทั้งขนาด ทัศนียภาพ และความรู้สึกที่นักแสดงจะสัมผัส เพื่อให้สมจริงมากที่สุด มิใช่เพียงทำให้เป็นแค่ภาพลัทธิขึ้นมาเท่านั้น เขาควบคุมการออกแบบทั้งฉากและเครื่องแต่งกาย เข้าไว้ด้วยกันเพราะคิดว่าไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เขาสร้างทีมขึ้นมาหนึ่งชุด มีทีมงานประมาณ 20 คน ในการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีหัวหน้าฝ่ายศิลป์คอยร่างภาพ และหัวหน้าฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกายและช่างตัดเสื้อ เพื่อเนรมิตฉากในภาพยนตร์ให้วิจิตรตระการตา ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เต็มเปี่ยมไปด้วยความงดงามทรงคุณค่าเรียกได้ว่าทุกเฟรมในภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถหยิบขึ้นมาเป็นภาพนิ่งได้เลย



ภาพที่ 13 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster. (2013) แสดงการใช้สีในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากภาพที่ 13 เราจะเห็นการแบ่งแยกตัวละครออกจากกันด้วยการแทนค่าของสี พระเอกและนางเอกผู้มีศิลปะการต่อสู้กังฟูที่เก่งกาจถูกรายล้อมไปด้วยเหล่านางโลมที่ใส่ชุดหลากสี ทำให้เห็นถึงความโดดเด่น เปลี่ยวเหงาและความสงบภายในจิตใจ ความแม่นยำในการออกแบบเครื่องแต่งกายและการจัดฉากทำให้ภาพยนตร์ดูสมจริงอีกทั้งยังเต็มไปด้วยงานศิลปะชั้นเลิศทั้งในแง่ของกังฟูและวัฒนธรรมของยุคสมัยนั้นๆ



ภาพที่ 14 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster. (2013) แสดงลักษณะการควบคุม โทนสีของฉาก



ภาพที่ 15 The Grandmaster. (2013) แสดงลักษณะการควบคุม โทนสีของฉาก

การใช้สีทองกับสีดำเป็นหลักในช่วงแรกของภาพยนตร์เรื่อง The Grandmaster (2013) เผยให้เห็นถึงลักษณะของความงดงามของศิลปะการต่อสู้ การควบคุมโทนสี¹⁴ของฉาก เครื่องแต่งกายของตัวละครนำและการจัดแสงที่ส่องกระทบกับฉากจนเกิดเป็นประกายสีทองอร่ามในความมืดของสีดำ ช่วยขบขันการเคลื่อนไหวท่วงท่าให้งดงาม สีดำช่วยส่งความรู้สึกของความเข้มแข็งความนิ่งสงบของสมาธิและจิตวิญญาณของเหล่าปรมาจารย์กังฟูที่นิ่งสงบ โดดเดี่ยวและเปลี่ยวเหงา สีทองช่วยขบขันความวิจิตรงดงาม ความละเมียดละไมในการออกแบบชุดและฉากทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเหมือนงานศิลปะที่ไม่ใช่แค่การเล่าเรื่อง หากแต่เป็นงานที่บ่งบอกถึง อัตลักษณ์และตัวตนของผู้สร้างกับผู้กำกับ

¹⁴ โทนสี คือ ค่าน้ำหนักความอ่อนแก่ของสี เป็นความสัมพันธ์ระหว่างความสว่างและความเข้มของสี

นักออกแบบต้องค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดความสมจริงที่สุด นักออกแบบต้องตีความและแปลคาแรคเตอร์และแกนหลักของเนื้อหาออกมาเป็นภาพ สถาปัตยกรรม การตกแต่ง สิ่งแวดล้อม โดยนักออกแบบจะใช้วิธีการสเก็ต วาดภาพประกอบ ถ่ายภาพ สร้างโมเดล และทำรายละเอียดต่างๆ ในสตอร์บอร์ด เพื่อวางแผนในการถ่ายทำแต่ละฉาก นักออกแบบต้องสร้างทีมงานด้านศิลปะ โดยประกอบด้วยมัณฑนากรที่จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก จิตรกร ช่างไม้ และช่างฝีมือ ทั้งนี้ผู้กำกับจะเป็นคนควบคุมในตำแหน่งใหญ่สุดที่จะคอยดูแลให้ฝ่ายศิลป์ดำเนินไปในทิศทางที่ผู้กำกับวางเอาไว้

ภาพยนตร์ในยุคแรกที่พี่น้องตระกูล ลูมิแอร์สร้างขึ้น เป็นเพียงการบันทึกภาพเคลื่อนไหวของเหตุการณ์ต่างๆ ตามสถานที่จริงผ่านหน้ากล้องเพียงเท่านั้น เพื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน ยังไม่มีความซับซ้อนของงานสร้าง การวาดฉากหลังและอุปกรณ์ ประกอบฉากต่างๆ ยังไม่อยู่ในแนวทางของการสร้างผลลัพธ์ เพราะภาพยนตร์ในช่วงต้นนี้เป็นเพียงการบันทึกภาพตามที่เป็นจริง ยังมีไม่ใช่เรื่องของการตีความหรือการแสดงออกทางความคิด

ฝ่ายศิลป์ถูกพัฒนาขึ้นเมื่อเกิดระบบสตูดิโอที่ฮอลลีวูด โดยมีผู้กำกับศิลป์เป็นผู้จัดการในการทำงานร่วมกับแผนกอื่นๆ ในสตูดิโอ ทิศทางของศิลปะภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1920 และ 1930 มีรูปแบบซับซ้อนขึ้น ซึ่งมาจากการได้รับการสนับสนุนจากนายทุนที่เริ่มเข้ามาทำธุรกิจประเภทนี้

นักออกแบบงานสร้างปรากฏตัวขึ้นครั้งแรกในปี 1939 เมื่อ เดวิด โอ เซลเลค ซึ่งเป็นโปรดิวเซอร์ให้วิลเลียม คาเมรอน เมนซีส์ (William Cameron Menzies) สร้างภาพยนตร์เรื่อง *Gone with the Wind* เป็นการก้าวไปอีกขั้นที่ไม่ใช่แค่การออกแบบเครื่องแต่งกายเท่านั้น แต่เป็นการถ่ายทำจากสตอร์บอร์ดที่แสดงรายละเอียดภาพประกอบอย่างชัดเจน ทั้งสี และรูปแบบในการสร้างฉากและจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพเคลื่อนไหว วิลเลียม คาเมรอน เมนซีส์จึงเป็นที่รู้จักในฐานะพ่อผู้ให้กำเนิดการออกแบบงานสร้าง ตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมาการให้เครดิตภาพยนตร์นั้นสลับไปมาระหว่างผู้กำกับและนักออกแบบชื่อดัง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นหัวใจสำคัญของการสร้างภาพยนตร์ก็ยังคงอยู่ที่ผู้กำกับในฐานะผู้มีบทบาทสำคัญในการควบคุมการทำงานทั้งหมดให้สัมฤทธิ์ผล

การออกแบบงานสร้างในปัจจุบันมีความสำคัญมากขึ้นเพียงใด ในเรื่อง *The Shape of Water* (2017) ที่เพิ่งได้รางวัลออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม จากเวทีออสการ์ กำกับโดย กัน ทีเยร์โมเดล โตโร นั้นเต็มเปี่ยมไปด้วยฉากที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นอย่างงดงามเต็มเปี่ยมไปด้วยจินตนาการ เป็นผลงานการออกแบบของ พอล ดี. ออสเทอร์เบอร์รี่ นักออกแบบชาวแคนาดา เขาเล่าว่า วันแรกของการถ่ายทำ ผู้กำกับเอาตัวอย่างสีเพื่อใช้เป็นโทนสีของฉากและเครื่องแต่งกายมาให้เลือกทั้งหมด 3,500 สี เราต้องพิถีพิถันในการเลือกเฟ้นสีและรายละเอียดในการตกแต่งเป็นอย่างมาก เพราะเขา

ต้องการให้สีเป็นตัวแทนของตัวละครแต่ละตัวโดยเฉพาะเจาะจง โทนสีของภาพยนตร์ในเรื่องนี้ถูกออกแบบมาให้เหมือนกับโลกใต้น้ำและเต็มไปด้วยสนิม ฉากจึงออกมาในโทนสีเขียวอมฟ้า และสีน้ำเงิน เพื่อให้มีความเชื่อมโยงกันระหว่างเนื้อหาและสะท้อนบุคลิกภาพของตัวละคร นักออกแบบตกแต่งผนังต่างๆด้วยลวดลายที่สื่อถึงน้ำ ไม่ว่าจะเป็นเกล็ดปลา คราบสนิม คราบน้ำ ฯลฯ เพราะเขาต้องการให้ทุกอย่างในโลกของตัวละครถูกนิยามหรือถูกสร้างขึ้นด้วยค่าน้ำ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นทุกอย่างถูกสร้างสรรค์ออกมาอย่างมีชั้นเชิงทางศิลปะ องค์ประกอบศิลปะที่สวยงาม และมีมือที่ขอมเย็บจึงสามารถเนรมิตโลกที่อยู่ในภาพยนตร์ออกมาประจักษ์แก่สายตาผู้ชมได้และสามารถโลดเล่นไปในจินตนาการของผู้สร้างได้



ภาพที่ 16 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shape of Water. (2017) แสดงลักษณะการใช้โทนสีฟ้าอมเขียวในการออกแบบฉาก

เครื่องหมายการค้าหรือเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นของผู้กำกับนอกจากเนื้อหาแล้วมันถูกสะท้อนผ่านการออกแบบงานสร้าง เวส แอนเดอร์สัน (Wes Anderson) ใส่ใจในรายละเอียดทั้งฉากและเครื่องแต่งกาย เราจดจำได้จากสีสันที่หวานฉูดฉาดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อสื่อถึงเรื่องราวความเพ้อฝันแฟนตาซีของภาพยนตร์ เพื่อให้ดูเกินโลกแห่งความเป็นจริง เวส แอนเดอร์สันใช้ความหมายของสีในการสร้างความรู้สึกในการรับรู้¹⁵ ภาพยนตร์ของเขามักจะเต็มไปด้วยงานกราฟ

¹⁵ ความหมายของสี คือ สีเกิดขึ้นจากธรรมชาติผ่านกาลเวลายาวนานจนฝังรากลึกอยู่ในจิตวิญญาณของมนุษย์ แต่ละสีมีความผูกพันกับมนุษย์ มีบทบาทสำคัญในสังคม สัญลักษณ์ต่างๆและสัมพันธ์กับอัตลักษณ์บุคคล สีถูกใช้ในการสื่อความหมายในการสื่อสารและสอดคล้องไปกับอารมณ์ ล้วนมีผลต่อความทรงจำ ประสบการณ์ และวัฒนธรรม จนเกิดเป็นข้อตกลงร่วมกันตามแต่ละสังคมจนเกิดความหมายที่สามารถรับรู้ได้ เช่น สีดำเป็นสีของความเศร้าโศกเสียใจแต่ในบางประเทศกลับใช้สีขาวแทนความ โศกเศร้า สีแดงหมายถึงอันตรายมักใช้กับป้ายเตือนแต่สีแดงของชาวจีนหมายถึงความ โชคดี เป็นต้น

ในการเลือกนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ตกแต่งและการระบายสีฉากให้สวยงาม เขามักจะเลือกใช้สีประมาณ 4-5 สีในการออกแบบในแต่ละเรื่อง และมักจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพแบบสมมาตร โดยจัดวางตัวละครไว้กึ่งกลางเฟรม ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากสแตนลีย์ คูบริก จนกลายเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่น



ภาพที่ 17 จากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการใช้สีเหลืองในการออกแบบฉาก



ภาพที่ 18 จากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการใช้สีแดงและความดุลยภาพแบบสมมาตรในการออกแบบฉาก

การออกแบบฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest จากภาพจะเห็นว่า เวส เอนเดอร์สันเลือกใช้สีแดงเป็นหลักและใช้สีเพียงไม่กี่สีโดยเน้นให้โทนของสีที่อยู่ในภาพไปในทางเดียวกัน เช่น สีแดง สีน้ำตาล สีม่วง หรือสีเหลืองและสีน้ำตาลอ่อน แต่เป็นสีที่ดูฉูดฉาดและเร้า

อารมณ์ ทำให้ภาพดูน่าตื่นเต้น การวางจังหวะสีถูกจัดไว้อย่างมีจังหวะและเป็นระเบียบเรียบร้อย การจัดวางองค์ประกอบของสิ่งต่างๆถูกจัดไว้อย่างเข้าที่เข้าทาง จัดองค์ประกอบภาพด้วยการใช้ดุลยภาพแบบสมมาตร¹⁶ คือมีน้ำหนักภาพที่เท่ากันทั้งภาพ เกิดจากเส้น สี น้ำหนักที่ไม่เอนเอียงไปด้านซ้ายหรือด้านขวาเพื่อแสดงให้เห็นถึงความมั่นคง เกร็งขั้ม เป็นทางการและน่าเกรงขาม และเพื่อขับเน้นสิ่งที่ต้องการนำเสนอให้อยู่ตรงกึ่งกลางของภาพซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่เด่นชัดและพบเห็นมากในภาพยนตร์ของเวส เอนเดอร์สัน



ภาพที่ 19 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงลักษณะการควบคุม โทนสีของภาพ

นอกจากการควบคุมโทนสีของภาพโดยการใช้สีเพียงไม่กี่สีแล้ว ลักษณะที่เด่นชัดในการออกแบบงานสร้างคือ การจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวเพื่อดึงความสนใจจากภาพจะเห็นว่าเวส เอนเดอร์สันใช้สีของฉากที่เป็นสีเหลือง โทนน้ำตาลมาเป็นตัวช่วยในการขับเน้นตัวละครที่ใส่ชุดแต่งกายด้วยสีคู่ตรงข้ามคือสีม่วง แต่กลับดูละมุนเพราะมันถูกลดค่าความชัดแย้งด้วยสีขาวที่ทำหน้าช่วยในการช่วยผสมสีคู่ตรงข้ามให้ดูไม่แข็งที่จจนเกินไป การใช้สีคู่ตรงข้าม¹⁷เมื่อจัดให้มาอยู่ร่วมกันย่อมสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและชวนมอง

¹⁶ ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) คือหลักการจัดองค์ประกอบภาพโดยให้แบบทั้งสองข้างเหมือนกันซึ่งพบได้น้อยในการนำมาใช้ ส่วนใหญ่จะพบจากงานด้านสถาปัตยกรรมหรือในงานที่ต้องการสร้างความรู้สึกนิ่งและมั่นคง

¹⁷ สีคู่ตรงข้าม คือ สีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรัสสี เช่น เหลืองตรงข้ามกับม่วง แดงตรงข้ามกับเขียว เป็นต้น หากนำสีคู่ตรงข้ามมาวางเคียงกันจะทำให้เกิดความชัดแย้งอย่างรุนแรงท ทำให้องค์ประกอบในภาพเกิดการแบ่งแยกออกเป็นสองส่วน พิเศษ เรียกคู่สีประเภทนี้ว่าสีตัดกันอย่างแท้จริง หากลดความสดของสีใดสีหนึ่งลงจะ



ภาพที่ 20 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Grand Hotel Budapest. (2014) แสดงการใช้สีแบบพาสเทลในการออกแบบฉาก

เวส เอนเดอร์สันใช้สีชมพูหรือสีที่โดดเด่นในการสร้างบรรยากาศเพื่อให้ดูเกินจริง แต่งแต้มโลกแห่งความฝันผ่านจินตนาการแบบแฟนตาซี เขาละเมียดในการเลือกชุดสีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงจรสี ลักษณะการใช้สีแบบพาสเทลโดยการผสมสีขาวเพื่อลดความสดอึมของสีและให้ความหวานสดใสเหมือนสีของลูกกวาด เพื่อส่งเสริมอุดมคติหรือแนวคิดบางอย่างที่แฝงฝังอยู่ในสาระของภาพยนตร์ และเพื่อบ่งบอกความเป็นเจ้าของผลงานด้วยการใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ในภาพยนตร์เรื่อง The Fall (2006) กำกับภาพยนตร์โดย ทาร์แซม ซิงค์ (Tarsem Singh) เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซีที่มีการสร้างสรรค์ภาพที่วิจิตรสวยงาม โดยใช้ศิลปะในการเล่าเรื่อง ทั้งการใช้ความกว้างของพื้นที่ในการสร้างความหมายและสร้างบรรยากาศที่กว้างใหญ่และเว้งว้างและใช้การซ้ำจนเกิดจังหวะ¹⁸ เป็นลวดลายที่สวยงามเพื่อใช้เป็นภาษาในการถ่ายทอดแนวคิด และเนรมิตโลกของ ภาพยนตร์ให้แสดงให้เห็นถึงจินตนาการของความฝันที่กว้างไกล

ทำให้สีนั้นให้ความรู้สึกที่เน้นเป็นพิเศษ เรียกคู่สีประเภทนี้ว่าสีตัดกันอย่างแท้จริง คู่สีนี้หากนำมาผสมกันจะทำให้เป็นสีกลาง

¹⁸ จังหวะ หมายถึง การซ้ำกันของทัศนธาตุที่เป็นระเบียบตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป ทำให้เกิดช่องไฟที่มีระยะห่างเท่ากันหรือสลับกัน โดยการใช้ จุด เส้น น้ำหนัก สี รูปทรงรวมไปถึงลักษณะพื้นผิว เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกและความพึงพอใจทางสุนทรียภาพในงานศิลปะ การซ้ำให้มีจังหวะจึงเป็นวิธีสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ



ภาพที่ 21 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Fall. (2006) แสดงการใช้พื้นที่ว่างในการออกแบบฉาก



ภาพที่ 22 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Fall. (2006) แสดงการใช้การซ้ำในการออกแบบฉาก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณชอุด นิ่มเสมอ กล่าวถึงความงามในศิลปะไว้ว่า ศิลปะคือความงาม ความงามเป็นเรื่องศิลปะ ความงามเป็นคุณลักษณะประการหนึ่งของศิลปะ เพราะความงามไม่ใช่ศิลปะ ฉะนั้นศิลปะที่คตินั้นจะต้องให้ความพึงพอใจในความงามแก่ผู้ชมในเบื้องต้น ซึ่งเกิดขึ้นจากการประสานกันอย่างเป็นเอกภาพของรูปทรง เพื่อเป็นแนวทางในการนำพาไปสู่อารมณ์ทางสุนทรียภาพของงานศิลปะชิ้นนั้นๆ ในขั้นต่อไป ความงามในงานศิลปะเกิดจากการสร้างสรรค์ เป็นความงามที่แสดงออกได้แม้ในสิ่งที่น่าเกลียด มีคำกล่าวว่า “ศิลปะ มิได้จำลองความงาม แต่สร้าง ความงามขึ้น” ฉะนั้นแล้วหากศิลปะชิ้นใดไร้ซึ่งความงาม งานชิ้นนั้นย่อมไม่เป็นศิลปะ ชอุด นิ่มเสมอกล่าวไว้ว่าความงามในศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.ความงามทางกายภาพ ได้แก่ ความงามของรูปทรงที่กำหนดด้วยเรื่องราวหรือเกิดจากการประสานกันของทัศนธาตุ และความงามทางใจ ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่แสดงออก ในงานศิลปะชิ้นหนึ่งๆ จึงมีความงามทั้งสองประเภทรวมกันอยู่ แต่ จะเน้นหนักไปทางใดก็แล้วแต่ประเภทของงานและเจตนาอารมณ์ของผู้สร้าง

2.ความงามในศิลปะ คือ ลักษณะส่วนตัวของศิลปิน เป็นอารมณ์สะท้อนใจของผู้สร้างที่แสดงออกมาในงานศิลปะ โดยอาจเป็นไปเพื่ออารมณ์ทางความงามเอง หรือนำไปสู่อารมณ์สะท้อนใจในรูปแบบอื่นๆ

ศิลปะคือการแสดงออก งานศิลปะมิใช่เป็นเพียงการเสนอความงามของรูปทรง สี สัน หรือเสียง หรือภาษาแต่เป็นการสำแดงพลังอารมณ์ความรู้สึกจากภายในที่ประสงค์ต้องการแสดงออก เช่น อารมณ์สะท้อนใจ ความเก๋ไก๋ ซึ่งต่างจากอารมณ์ความรู้สึกทางวิทยาศาสตร์ เพราะไม่ได้แสดงสภาพวัตถุหรือสิ่งใดๆ ตามธรรมชาติ หากแต่เป็นการสำแดงพลังทางอารมณ์ที่เกินปกติวิสัย เพื่อที่จะสามารถจูงใจผู้ชม ให้เกิดการคล้อยตาม ศิลปะชนิดนี้มักจะบิดเบือนความเป็นจริงเพื่อที่จะแสดงผลที่มีต่ออารมณ์ และเป็นศิลปะอัตวิสัย

การออกแบบงานสร้างจึงเปรียบเสมือน โลกที่ผู้กำกับต้องการสร้างขึ้นเพื่อให้เห็นถึงจินตนาการ อารมณ์ความรู้สึกและความนึกคิด โดยใช้ภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งสาขาทางศิลปะที่จะใช้แสดงออกเพื่อเผยให้เห็นถึงอุดมการณ์หรือแนวคิดบางอย่างแก่สายตาผู้ชม บางครั้งสะท้อนถึงความ เป็นปัจเจกของผู้กำกับ

ความหมายและหน้าที่ของฉาก

ฉากถือว่ามีสำคัญไม่น้อยไปกว่าส่วนประกอบอื่นๆ ฉากเป็นสถานที่ที่เป็น สิ่งแวดล้อม หรือสภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำคัญสำหรับการแสดงสถานที่นี้ได้รับการ ออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำและความขัดแย้งของตัวละคร ฉากจะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ ในละครในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดใน ประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปีที่เกิดเหตุการณ์ขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลา ในฉากต่างๆ ต้องทำให้แลเห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างเด่นชัด ต้องสามารถทำให้ทราบได้ ว่าด้านนอก หรือด้านใน ของสถานที่ และอยู่ในเมือง หรือนอกเมือง เป็นของจริง หรือจินตนาการ หรือเป็นความฝัน Katharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker เจ้าของหนังสือ The Stage and the School กล่าวไว้ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิต หรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพท์ต่อ สภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เราสามารถสังเกตได้ว่า ความเกียจคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย ความรัก ความทะนุถนอม ความผิดปรกติ ความขลังและอื่นๆ ของบุคคล จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละคร และที่เครื่องประดับตกแต่งของห้องของผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

คุณสมบัติของฉาก

1. เปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน หรือคนหนึ่งกับที่อยู่อาศัย
2. สามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่งในครอบครัว
3. ช่วยให้ผู้ชมสามารถพึงสมาธิไปที่บุคลิกลักษณะตัวละคร องค์ประกอบและสัญลักษณ์ต่างๆ หรือรวมความสนใจในภาพยนตร์
4. สามารถสร้างสรรค์บรรยากาศและอารมณ์ อันก่อให้เกิดปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละครและบทบาทยนตร์สามารถเกิดขึ้นได้จากการสื่อหน้าด้วยฉาก
5. ฉากต้องสร้างขึ้นจากความต้องการและความตั้งใจของผู้เขียนบทละครและจากการตีความหมายของผู้กำกับการแสดง
6. ฉากต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและการแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลงและไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงสวมใส่อยู่
7. ฉากต้องไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครและไม่ควรหักเหความสนใจของผู้ชมไปจากการกระทำของตัวละคร
8. ฉากต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร ไม่ควรปิดบังเนื้อหาของเหตุการณ์

รูปแบบฉาก

รูปแบบฉาก หมายถึงลักษณะ โครงสร้างด้านหน้าของฉาก ซึ่งประกอบกันเข้าหลายๆ ส่วน เพื่อสร้างสถานที่แวดล้อม ให้แก่ตัวละคร และเป็นฉากหลังให้แก่ตัวละคร ลักษณะโครงสร้างด้านหน้านี้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากและการสร้างฉาก และมีส่วนสัมพันธ์กับสไตล์การแสดง แต่ละสไตล์ด้วยการเคลื่อนไหวของนักแสดง และสถานการณ์ต่างๆ ของเรื่องมีความผูกพันกับรูปแบบฉากโดยตรง

ฉากแบ่งได้เป็น 2 ชนิดคือ

ฉากภายใน (Interior) คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือมีเครื่องประดับการแต่ง ตัวอย่างของฉากภายใน ได้แก่ ในบ้าน ในสำนักงาน ในเครื่องบิน ในรถยนต์ บนเรือ เป็นต้น

ฉากภายนอก (Exterior) คือ ฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่ ในสวน ชายคาบ้าน รั้วบ้าน ในป่า บนเขา หรือส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้า หรือแลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติอย่างเด่นชัด อาจจะมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นสื่อความหมายก็ได้ เช่น เสาไฟฟ้า ม้านั่งในสวน ต้นไม้ใหญ่ เป็นต้น

อุปกรณ์ประกอบฉาก

ฉากประกอบขึ้นจากวัสดุหลายชนิด เช่น ผ้า ไม้ โลหะ กระดาษ ปูน ฯลฯ ส่วนมากจะสร้างสำเร็จรูปเป็นชิ้นๆ แล้วนำเข้ามาประกอบกันเป็นรูปร่างในห้องส่ง เมื่อใช้แสดงเสร็จก็สามารถถอดออกเก็บเป็นชิ้นๆ ได้อย่างเดิม เพื่อนำกลับมาใช้ใหม่ในครั้งต่อไป ถ้าเป็นสิ่งก่อสร้างจะมาในรูปแบบของประตู หน้าต่าง ฝาผนัง เสา บันได พื้นยกระดับ กำแพง ฯลฯ ถ้าเป็นธรรมชาติจะมาในรูปแบบของ ต้นไม้ขนาดต่างๆ ก้อนหิน ภูเขา ชิ้นส่วนต่างๆ ดังกล่าวจะใช้วัสดุที่มีน้ำหนักเบา ทำเทียมขึ้นเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้าย หรือการเก็บ ซึ่งโดยมากจะใช้วัสดุที่เป็นไม้ ผ้าและโฟมในการทำ

อุปกรณ์ประกอบฉากเป็นส่วนที่ช่วยให้ฉากมีบรรยากาศสมจริงมากยิ่งขึ้น ถ้าฉากเป็นตัวอาคาร อุปกรณ์ประกอบฉากจะมาในรูปของเฟอร์นิเจอร์ อันได้แก่ โต๊ะ เก้าอี้ ตู้ เตียง ของใช้ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโรงถ่ายภาพยนตร์หรือสถานีโทรทัศน์ โดยทั่วไปประสบปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์ฉากเป็นอันมาก บางประเภทมีราคาแพง ขำรุง่าย หรือมีน้ำหนักเบาเกินไป จึงจำเป็นต้องสร้างเทียมขึ้นแต่มีความคงทนและน้ำหนักเบา เช่น ใช้ยาง พลาสติก หรือโฟม บางชนิดไม่คุ้มค่า และเป็นภาระต่อการเก็บรักษาที่สามารถใช้วิธีเช่าหรือยืม

ในบทนี้เป็นการทบทวนเนื้อหาและรวบรวมทฤษฎีที่เกี่ยวกับการออกแบบฉากภาพยนตร์จากการศึกษาทำให้พบว่า ผู้กำกับที่มีความโดดเด่นในด้านความงามของภาพ มีความก้ำกึ่งในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้กำกับกับนักออกแบบงานสร้างที่ซื่อสัตย์กัน แต่ในฐานะผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจนย่อมเป็นการแสดงออกให้เห็นถึงการทำงานที่โดดเด่นในภาพยนตร์ทุกเรื่องจนสามารถนำเสนอตัวตนผ่านงานภาพยนตร์ได้ การออกแบบฉากจึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการเสริมความงามเพื่อให้สอดคล้องกับตัวเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ และเป็นการสร้างสภาพแวดล้อมในการสื่ออารมณ์และความหมายให้แก่ภาพเพื่อเร้าอารมณ์ของนักแสดงให้ตกอยู่ในโลกอีกใบหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นและเป็นการเร้าอารมณ์ของผู้ชม อีกทั้งยังเป็นการสร้างความงดงามและความน่าสนใจให้แก่ภาพ จะเห็นว่ารูปแบบการนำเสนอของผู้กำกับแต่ละคนมีความแตกต่างกันในการนำเสนอถึงแม้จะใช้การออกแบบการสร้างไปในทิศทางเดียวกัน คือสร้างความหมายและความงาม ทั้งนี้การออกแบบฉากจึงเป็นเสมือนลายเซ็นของผู้กำกับที่จะแสดงออกผ่านงานภาพยนตร์

บทที่ 3

งานออกแบบงานสร้างของ สแตนลีย์ คูบริก

ในบทนี้จะศึกษารายละเอียดของงานออกแบบจากภาพยนตร์และเนื้อหาในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของสแตนลีย์ คูบริก รวม 3 เรื่อง ได้แก่

1. 2001 A Space Odyssey
2. A Clockwork Orange
3. Barry Lyndon
4. The Shinning

ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องนี้นับเป็นตัวแทนภาพยนตร์ที่สามารถเป็นตัวแทนของคูบริกในแง่มุมดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

โดยในภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะทำการอธิบายเนื้อหา 2 ส่วนหลักๆ ได้แก่

1. เนื้อหา เรื่อง โดยย่อของภาพยนตร์
2. งานออกแบบงานสร้าง (ฉาก) ภาพยนตร์ที่โดดเด่นและมีความสำคัญ

ภาพยนตร์อันวิจิตรตระการตาด้วยยุคสมัยเต็มเปี่ยมด้วยคุณภาพที่มาพร้อมกับเนื้อหาทางจิตวิทยาอันลุ่มลึกแฝงไปด้วยปรัชญาอย่าง 2001 Space Odyssey หรือ Clockwork Orange หรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ย้อนยุคและภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง Barry Lyndon และ The Shinning หากลองพิจารณาดูโดยแยกออกเป็นสัดส่วน การสร้างภาพยนตร์หนึ่งเรื่องโดยการกำกับกับของสแตนลีย์ คูบริกนั้นประกอบด้วยอะไรบ้างที่สามารถสร้างให้ภาพยนตร์นั้นออกมาศิลปะที่ดีและสมบูรณ์แบบ คำตอบน่าจะเป็นว่าการออกแบบงานสร้างเป็นส่วนสำคัญอย่างมากในการถ่ายทอดนำเสนอความคิดผ่านศิลปะภาพยนตร์ ทั้งนี้ก็เชื่อว่าจะมีเพียงการออกแบบงานสร้างเท่านั้นที่โดดเด่นผลงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริกนั้นนับได้ว่าสมบูรณ์แบบในทุกภาคส่วน แต่การจะขอศึกษานี้จะเน้นส่วนของการออกแบบงานสร้างที่ข้าพเจ้าเห็นว่าโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

เอกลักษณ์อันโดดเด่นของสแตนลีย์ คูบริกในการออกแบบฉากคือ ความสมมาตรในการออกแบบฉาก เขามักจะวางองค์ประกอบภาพในลักษณะของซ้ายขวาเท่ากัน ไม่หันักไปทางใดทางหนึ่ง การวางสี ลวดลายต่างๆ ผนัง พื้น สถาปัตยกรรม ฯลฯ ถูกจัดวางตำแหน่งอย่างมีระเบียบ เพื่อให้เกิดดุลยภาพ เขาจัดทุกอย่างเหมือนละครเวที ภาพยนตร์ของเขา มักใช้บทพูดเพียงน้อยนิด เขามักจะให้ความสำคัญกับภาพในการเล่าเรื่องมากกว่า ครั้งหนึ่งเขาเคยกล่าวไว้ว่า “ไม่ใช่ข้อความที่ฉันตั้งใจจะถ่ายทอดด้วยคำพูด” ภาพยนตร์ของเขาเป็นเสมือนประสบการณ์แบบอวัจนภาษา การออกแบบงานสร้างจึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการสื่อสารผ่านทางภาษาภาพของผู้กำกับท่านนี้

ภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

เนื้อหาและเนื้อเรื่องโดยย่อ

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นหนังไซไฟ ที่ดัดแปลงมาจากนิยายวิทยาศาสตร์ของ อาร์เทอร์ ซี คลาร์ก (Arthur C. Clark) แปลเป็นภาษาไทยโดยระเริงชัย ในชื่อ จอมจักรวาล คูบริกดัดแปลงเนื้อเรื่องและเขียนบทภาพยนตร์ร่วมกับ อาร์เทอร์ ซี คลาร์ก ผลงานเรื่องนี้ถือเป็นผลงานชิ้นเอกที่พลิกโฉมหน้าของวงการภาพยนตร์ไซไฟไปตลอดกาล ภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงจินตนาการอันล้ำเลิศทั้งในเรื่องของดีไซน์และเทคนิค ต้องกล่าวว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นก่อนที่ นีล อาร์ม สตรอง และเพื่อนๆ ของเขาจะขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์ แต่เขาสามารถถ่ายทอดภาพการผจญภัยในอวกาศได้อย่างสมจริงสวยงาม โดยเฉพาะในยุคที่ยังไม่มีเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กราฟิกเข้าช่วยในการตกแต่งให้สมจริงเหมือนในสมัยปัจจุบัน ทีมผู้สร้างต้องอาศัยการทำโมเดลขนาดใหญ่ยักษ์ในการถ่ายทำ โดยมีผู้เชี่ยวชาญจาก นาซามาเป็นที่ปรึกษาในการออกแบบ โดยมีนักออกแบบงานสร้าง 3 คนคือ แฮร์รี แลงก์จ, เออร์เนสต์ อาร์เซอร์ และแอน โชนี่ มาสเตอร์มาร่วมถ่ายทอดจินตนาการอันกว้างไกลของสแตนลีย์ คูบริกให้ออกมาเป็นรูปธรรมตามที่เราได้เห็นในภาพยนตร์เรื่องนี้ คูบริกถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วยระบบ Super Panavision ซึ่งใช้ฟิล์มขนาด 70 มิลลิเมตร เขาใช้ประโยชน์จากความกว้างของจอภาพในการแสดงให้เห็นถึงความกว้างใหญ่ไพศาลของจักรวาล

คูบริกเลือกแฮร์รี แลงก์จซึ่งเป็นหนึ่งในวิศวกรจากนาซามาออกแบบให้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เพราะ เขาต้องการความสมจริงที่ไม่ใช่แค่สวยงามแต่ทุกสิ่งต้องรองรับด้วยเหตุผลไม่ใช่ออกแบบอย่างเลื่อนลอยแต่ต้องมีที่มาที่ไปและสมเหตุสมผล

การตกแต่งภายในในฉากยานอวกาศสะท้อนให้เห็นถึงงานดีไซน์ในยุค 60s อันเป็นวิสัยทัศน์แห่งโลกอนาคตของคูบริกอย่างเต็มที่ เขาพิถีพิถันในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก เขา

มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการผลิตไม่ว่าวันแม้กระทั่งเนื้อผ้าสำหรับตัดเย็บชุดของนักแสดงที่เขาเป็นคนเลือกเอง

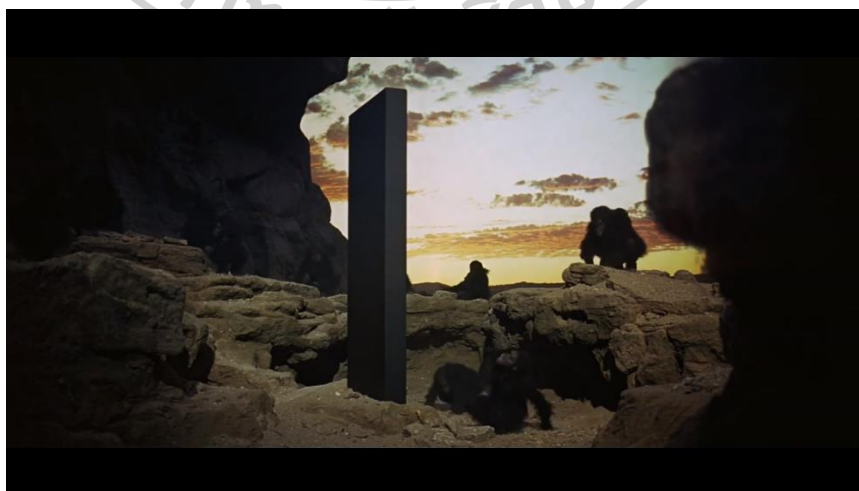
ความน่าเชื่อถือน่าอาจจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ใครหลายๆ คนอาจจะได้รับจากภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่เมื่อเวลาผ่านไปมันแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพของสแตนลีย์ คูบริกและเป็นที่ยอมรับของเหล่าบรรดานักวิจารณ์ชั้นนำ พอลลิน เคล ถึงกับบอกว่า นี่คือภาพยนตร์ล้ำจินตนาการที่ทรงคุณค่าที่สุดเท่าที่เคยมีการสร้างมา ส่วน โรเจอร์ อีเบิร์ต ก็ยกย่องภาพยนตร์เรื่องนี้ว่ามันยิ่งใหญ่เสียยิ่งกว่าความไพศาลของจักรวาล

ภาพยนตร์เรื่องนี้ทำรายรับไปได้ 56.7 ล้านดอลลาร์ และกลายเป็นหนังทำเงินสูงสุดในปี 1968 ของสหรัฐอเมริกา และผลงานเรื่องนี้ยังได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์สาขาผู้กำกับยอดเยี่ยมและกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมในปี 1969 แต่เป็นที่น่าเสียดายเพราะพลาดทั้งสองรางวัลโดยได้รางวัลสเปเชียลเอฟเฟกต์ยอดเยี่ยมมาแทน

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวของการค้นพบวัตถุลึกลับและการค้นพบอารยธรรมบนโลกมนุษย์ที่ส่งต่อมาจากสิ่งทรงภูมิปัญญาจากต่างดาว ทำให้มนุษย์เกิดการการเรียนรู้และสร้างอารยธรรมแรกขึ้นบนโลกและสามารถพัฒนาจนนำไปสู่การท่องอวกาศไปสู่ดวงจันทร์และดาวพฤหัสบดี เพื่อออกตามหาสิ่งที่ต่างดาววางวัตถุที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ไว้ตามจุดต่างๆ ในอวกาศเพื่อเรียนรู้ความจริงที่จะนำพามนุษย์ไปสู่ความจริงแท้ อันเป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาล

งานออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

ฉากที่ 1



ภาพที่ 23 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

การออกแบบแท่งศิลาสีดำเกิดจากความคิดของคูบริกที่ต้องการวัตถุประหลาดจากนอกโลกที่ส่งต่อภูมิปัญญาความรู้และทักษะบางอย่างแก่เหล่าวานร เขาคิดว่ามันควรจะเป็นวัตถุที่มีความลึกลับและเป็นปริศนา ควรเป็นสิ่งที่ดูเรียบง่ายและเจียมเจียม เป็นเรื่องลึกลับระหว่างทางแยกของวิวัฒนาการของมนุษย์ แท่งศิลาสีดำหรือ โมโนลิทแท่งนี้ปลูกความสงสัยใคร่รู้และสร้างความคลุมเครือในการตีความแก่ผู้ชม

การสร้างลักษณะของแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำสนิทในแนวตั้งและมีพื้นผิวที่เรียบเนียน ถูกจัดวางให้ตั้งตระหง่านอยู่กึ่งกลางของภาพ ท่ามกลางเหล่าฝูงวานรที่สงสัยในวัตถุลึกลับแท่งนี้ มันสร้างความฉงนให้กับผู้ชมพอๆ กับความสงสัยใคร่รู้ของเหล่าวานรอยู่ไม่น้อยไปกว่ากัน พลั้งแห่งความเจียม เครื่องขริบและนำเกรงขาม การวางไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพทำให้มันปะทะกับสายตาแบบทันทีทันใด คูบริกตั้งใจตัดทอนให้เหลือเพียงรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายแต่ทรงพลัง เมื่อวัตถุประหลาดรูปทรงเรขาคณิตถูกวางอยู่บนพื้นที่ทางธรรมชาติที่เป็นรูปทิวทัศน์สมัยบรรพกาลอันเว้งว้างและนำพิศวงที่คูบริกเก็บข้อมูลภาพถ่ายมาจากทะเลทรายนามิบ (บริเวณประเทศนามิเบีย) แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างวัตถุประหลาดกับพื้นที่แห่งนั้น เป็นการเล่าเรื่องผ่านการแทนค่าด้วยสัญลักษณ์อันชาญฉลาดได้อย่างน่าสนใจ

คูบริกสร้างความลึกของภาพด้วยการวางหินขนาดใหญ่ไว้ที่พื้นที่ส่วนหน้าทางด้านขวาและวางแท่งศิลาสีดำไว้ตรงพื้นที่ส่วนกลางและมีพื้นที่ส่วนหลังเป็นทิวทัศน์อันเว้งว้าง ทำให้ภาพเกิดความลึก อีกนัยหนึ่งเป็นการสร้างมุมมองสายตาผู้ชมประหนึ่งว่าเรคือวานรที่อยู่ในถ้ำและกำลังเพ่งพินิจถึงวัตถุประหลาดชิ้นนี้อยู่เช่นกัน

การจัดแสง

คูบริกใช้การจัดแสงแบบ low key ที่ให้ปริมาณแสงที่น้อยและเน้นความมืดอึมครึมเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อบ่งบอกถึงความเร้นลับและไม่มีใครล่วงรู้ ในขณะที่ฉากหลังซึ่งเป็นท้องฟ้าในยามเช้าดูแสงของดวงอาทิตย์ที่ค่อยๆ สาดแสงสว่างตัดกับฉากเบื้องหน้า เกือบจะเป็นการถ่ายย้อนแสง แต่ยังคงให้เห็นรายละเอียดที่สำคัญตามที่คูบริกต้องการนำเสนอ อีกทั้งยังจัดแสงให้ส่องลงมาจากด้านบนตรงจุดกึ่งกลางภาพเพื่อเน้นจุดสำคัญ จะเห็นว่าตรงตัวแท่งโมโนลิทสีดำไม่มีเงาตกทอดไปทางใด ส่งเสริมให้วัตถุจากนอกโลกดูประหลาดและลึกลับมากยิ่งขึ้น คูบริกให้ความสำคัญและละเมียดละไมในเรื่องของการจัดแสงเป็นอย่างมาก เพื่อให้ภาพสวยงามสมบูรณ์แบบ

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) ชื่อนัยความเป็นกลางทางอารมณ์ ปราศจากอคติ เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความและตัดสินใจเอง ถึงแม้จะเป็นมุมกล้องที่ไม่ได้มีความพิเศษอันใดแต่แฝงไว้ด้วยความเรียบง่ายและชื่อนัยที่สำคัญเอาไว้ เป็นสายตาของคนธรรมดาสามัญที่ไม่ได้ถูกปรุงแต่งเพื่อเพิ่มสถานะให้กับผู้ชมเป็นเพียงผู้ที่จงนสงสัยไม่ต่างจากเหล่าวานร

ฉากที่ 2



ภาพที่ 24 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

ความโดดเด่นของฉากถือว่าเป็นฉากหนึ่งที่โด่งดังจากงานศิลปะที่ลึบเนียนบนสถานีอวกาศ ด้วยงานออกแบบที่ล้ำยุคล้ำสมัยแบบ ฟิวเจอร์ริซึม (Futurism)¹⁹ ภาพเก้าอี้สีแดงกลายเป็นภาพจำที่ทำให้ทุกคนนึกถึงชื่อของเก้าอี้ตัวนี้คือ Djinn เป็นผลงานออกแบบของ โอลิวิเยร์ มูร์ก เมื่อ ค.ศ. 1965 ที่ทำให้บริษัทเฟอร์นิเจอร์ฝรั่งเศส สะท้อนให้เห็นศิลปะยุคมิด-เซ็นจูรี ลักษณะของรูปทรงในยุคนี้ คือความ โคลงเคลงที่มีชีวิตและความพิถีพิถันในการผลิต เป็นเก้าอี้ที่สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเฉพาะ ทำให้เมื่อถ่ายทำเรื่องนี้จบ คูบริกทำลายมันทิ้งเพราะต้องการให้มันมีเพียงแค่ในภาพยนตร์เรื่องนี้เท่านั้น

¹⁹ ลัทธิศิลปะที่มุ่งเน้นในเรื่องความงามที่ไม่หยุดอยู่กับที่ มักเสนอในมุมมองที่เป็นวิทยาศาสตร์ เทคนิควิชาการต่างๆ ความเร็ว และมักมีแรงบันดาลใจมาจาก อวกาศ วงล้อเครื่องจักร เป็นต้น

ภายในโถงทางเดินของโรงแรม Hilton คูบริกจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียว เป็นเส้นสมมติที่เกิดจากเส้นพื้น เส้นเพดาน แก้วที่ถูกล่างอย่างเป็นระเบียบ ทุกอย่างถูกจงใจให้อยู่เป็นที่เส้นทางอย่างเป็นจังหวะ โดยใช้การซ้ำกันเพื่อให้เกิดระยะห่างที่เป็นจังหวะ ไม่ว่าจะเป็นหน้าต่าง โทรทัศน์ ฯลฯ ทำให้ภาพเกิดความน่าสนใจและเกิดมิติความลึกแก่ภาพ การใช้ห้องสีขาวช่วยขับเน้นให้เห็นเฟอร์นิเจอร์สีแดงได้เด่นชัดรวมไปถึงนักแสดงที่ใส่ชุดในสีเข้มเพื่อให้เกิดการตัดกันของค่าน้ำหนักสีที่อยู่เบื้องหน้า เส้นนำสายตาและค่าต่างของสีช่วยนำสายตาให้โฟกัสไปที่ตัวละครหลักของเรื่อง จะเห็นว่าคูบริกต้องการเน้นไปที่ตัวละครที่อยู่ตรงพื้นที่ส่วนกลางคือการคุยกันระหว่าง ดร.ฟรอยและตัวละครที่วางอยู่ด้านซ้ายและด้านขวาในพื้นที่ส่วนหน้าของภาพ โดยเอียงท่ามุม 45 องศาเป็นการจงใจเพื่อนำสายตาไปที่จุดกึ่งกลางของภาพ

การจัดแสง

การจัดแสงแบบ high key โดยเน้นแสงสว่างทั่วทุกพื้นที่ เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นรายละเอียดได้อย่างแจ่มชัด ไม่ได้เน้นว่าทิศทางของแสงมาจากจุดใดเป็นหลัก จากภาพจะเห็นแหล่งกำเนิดแสงกระจายอยู่ทั่วทั้งภาพแต่เป็นแสงสีขาวที่นุ่มนวลไม่แข็งกระด้าง จะเห็นว่าคูบริกใช้แสงที่นุ่มนวลเพื่อควบคุมแสงเงาไม่ให้มีความขัดแย้งกันมากนักเพื่อให้เกิดเงาตกทอดที่ไม่ชัดเจนจนเกินไปและเพื่อให้พื้นที่ทั้งหมดของภาพยังคงความขาวและขับเน้นตัวละครและเฟอร์นิเจอร์

การใช้มุมกล้อง

คูบริกยังคงใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อควบคุมสภาวะทางอารมณ์ให้เข้าไปในทางที่เรียบง่ายแต่ยังคงไว้ซึ่งการเปิดโอกาสในการตีความ ยังไม่ต้องการให้มุมกล้องแสดงตัวเป็นผู้ตัดสินให้แก่ผู้ชมเพื่อส่งเสริมการเล่าเรื่องที่ยังคงเป็นปริศนาของเนื้อหาในช่วงนี้ ถึงแม้จะเป็นมุมกล้องที่เรียบง่ายแต่มันเป็นการเล่าเรื่องโดยใช้ภาษาทางมุมกล้องให้ค่อยๆ คลายปริศนาไปพร้อมกับการดำเนินเรื่อง

ฉากที่ 3



ภาพที่ 25 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

งานออกแบบงานสร้างขนาดเก้าสิบต้นี้มีความสูงเกือบเจ็ดสิบฟุต สามารถหมุนได้ด้วยความเร็วสูงสุดสามไมล์ต่อชั่วโมงนี้ เป็นโครงสร้างขนาดยักษ์ที่โค้งเป็นวงและหมุนได้สามร้อยหกสิบองศา เพื่อสร้างฉากสุญญากาศบนยานดิสคัฟเวอรีวัน ได้อย่างน่ามหัศจรรย์ ในภาพยนตร์เราจะเห็น ดร. แฟรงค์ พูล วิ่งออกกำลังกายอยู่ เป็นเทคนิคการถ่ายทำที่ล้ำลึกผิดกับหนังไซ-ไฟในยุคนั้น ทุกงานสร้างถูกคิดมาอย่างรอบคอบเพื่อให้เอื้ออำนวยในการถ่ายทำ คูบริกมีความประณีตและใส่ใจในรายละเอียด ด้วยวิสัยทัศน์ที่ก้าวไกลและจินตนาการอันล้ำเลิศ ทำให้งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความจริงทางวิทยาศาสตร์และเป็นศิลปะที่งดงามจน เกียร์ คูลเลน นักแสดงผู้รับบทเป็น ดร. โบว์แมนถึงกับบรรยายว่า มันทำให้ผมรู้สึกว่ามันเหมือนมีทีมงานอาร์ตที่ใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยมีการทำหนังมา วงล้อนี้มันแปลกตาและเหมือนจริงมากเวลาที่อยู่ข้างในนั้น จนผมลืมไปเลยว่าตัวเองเป็นนักแสดงและเริ่มคิดว่าผมคือนักบินอวกาศอยู่จริงๆ

ในฉากนี้คูบริกใช้โทนสีขาวเป็นหลักและใช้สีดำในการสร้างจุดเด่นมีเส้นนำสายตาที่เป็นวงโค้งทั้งสองข้างเพื่อบีบสายตาให้โฟกัสไปที่ตัวละครที่กำลังวิ่งอยู่และสร้างคุณภาพแบบสมมาตรแก่ภาพ คูบริกจงใจใช้สีที่เรียบง่ายเพื่อบ่งบอกถึงการเดินทางที่ยาวนานในห้วงอวกาศและการจำศีลและใช้ชีวิตอยู่เป็นเวลายาวนาน การจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร การจัดวางที่เน้นความเหมือนกันทั้งสองข้างโดยวางตัวละครไว้ตรงกลาง เพื่อบ่งบอกถึงความไร้ชีวิตชีวาและการตกอยู่ภายใต้การครอบงำของเครื่องจักรแห่งโลกอนาคต การสร้างบรรยากาศที่ห่อหุ้มไปด้วยเหล่านักบินที่จำศีลอยู่รอบข้างทำให้เกิดความหดหู่ของการเดินทาง เนื้อเรื่องในช่วงนี้ค่อยๆ เผยปมขัดแย้งระหว่าง

ปัญญาประดิษฐ์กับมนุษย์ผู้ตกอยู่ใต้บังคับบัญชา มันค่อยๆ กลืนกินชีวิตไปเรื่อยๆ เหมือนวงล้อที่ค่อยๆ ครอบงำและบ่งบอกถึงอันตราย

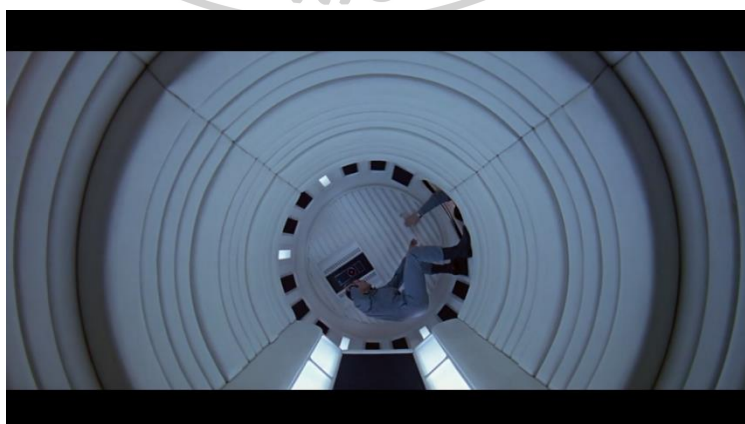
การจัดแสง

คูบริกใช้แสงแบบ low contrast ให้แสงนุ่มนวล (soft light) เป็นการจัดแสงในลักษณะที่มีความขัดแย้งของแสงที่ค่อนข้างต่ำโดยให้ค่าต่างของแสงเงาไม่มากจนเกินไป เพื่อสร้างความลึกซึ้งและน่าตื่นเต้น ก่อร่างสร้างบรรยากาศที่หดหูแ่ก่ตัวละคร มีเพียงไฟที่ซ่อนอยู่ใต้วงล้อทั้งสองฝั่งเผยให้เห็นเป็นระยะ ลักษณะที่เห็นชัดในการจัดแสงคือ การจัดแสงแบบคอนทราสต์ต่ำ เพื่อไม่ให้เส้นจากเงาของวัตถุเกิดขึ้นในภาพ เขาต้องการให้ภาพดูสะอาดตาอยู่ในอารมณ์ที่นิ่งเงียบและสงบ ไม่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ใดๆนอกจากความน่าเบื่อหน่ายและอึดอัด

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องในลักษณะกล้องมุมสูง (high angle) ช่วยขบขันให้เห็นจากและช่วยบดบังความสำคัญของตัวละครที่โดนเครื่องจักรเหล่านี้ครอบงำ คูบริกใช้มุมกล้องในลักษณะเดียวกันถ่ายทำในทุกอิริยาบถทั้งเคลื่อนตามตัวละครจากด้านหลังและถ่ายให้เห็นด้านหน้าตัวละครที่กำลังวิ่งอยู่เป็นมุมกล้องที่เคลื่อนไปตามวงล้อที่ติดตั้งขึ้นมาเพื่อรองรับเทคนิคพิเศษของการทำฉาก 360 องศา การใช้มุมกล้องในลักษณะนี้ส่งผลให้เกิดความรู้สึกของการถูกมองจากสิ่งที่ไม่อาจคาดการณ์ได้จากสิ่งที่อยู่ภายในยานลำนี้และไม่อาจรู้ได้เลยว่ามีมาตรการร่วมการเดินทางมาในครั้งนี้ด้วย ซึ่งรองรับกับเนื้อที่กำลังจะเกิดขึ้นหลังจากนี้ คือเกิดการฆาตกรรมจากปัญญาประดิษฐ์

ฉากที่ 4



ภาพที่ 26 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

ฉากหมุนได้เป็นอีกฉากหนึ่งที่โดดเด่นเป็นไอเดียที่สุดแปลกประหลาดและน่าทึ่งในการออกแบบงานสร้าง เขากล้าที่จะลงมือทำด้วยวิธีที่สวนทางกับคนอื่นอยู่เสมอ บ่งบอกถึงความเป็นคนนิยมความสมบูรณ์แบบได้อย่างชัดเจน

คูบริกพัฒนาเทคนิค Iris shot ซึ่งเป็นเทคนิคของหนังเงียบโดยส่วนใหญ่จะเป็นการบังรูปวงกลมหรือวงรี โดยปกติแล้วจะใช้ในช่วงเปิดและปิดเรื่อง อีกตัวอย่างหนึ่งที่คุ้นตากันดีคือฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ชุด James Bond โดยพัฒนาขึ้นมาใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง คูบริกก็เช่นเดียวกัน เพื่อสร้างเส้นนำสายตา ไปสู่ตัวละครที่อยู่ในพื้นที่ส่วนหลังของภาพ คูบริกใช้การซ้ำกันของเส้นโค้งที่อยู่ในพื้นที่ส่วนหน้าในการจัดองค์ประกอบโดยค่อยๆ ไล่ระดับลงไปสู่พื้นที่ส่วนหลังอย่างเป็นจังหวะสร้างความน่าตื่นตึ่งให้แก่ภาพ ทำให้ภาพเกิดความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด อีกทั้งยังใช้เส้นตรงจากทางเดินและเส้นตรงที่อยู่ด้านบนพุ่งตรงไปยังกึ่งกลางของภาพ เพื่อดึงดูดความสนใจไปที่ตัวละครที่กำลังกระวนกระวาย การทำให้ฉากหมุนได้สามารถช่วยเร้าอารมณ์ความน่าตื่นตึ่งของเนื้อหาในช่วงนี้

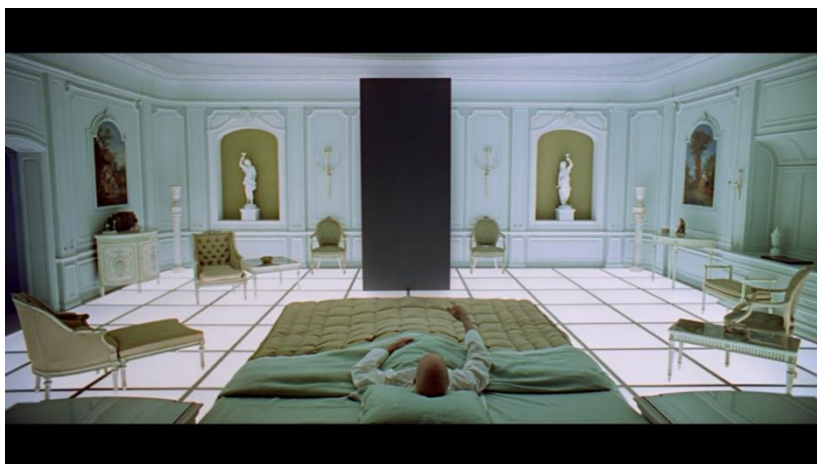
การจัดแสง

คูบริกใช้แสงแบบ low contrast ให้แสงนุ่มนวล (soft light) ที่มีค่าความขัดแย้งของแสงเงาที่ต่ำและอยู่ในลักษณะที่แสงไม่สว่างมากจนเกินไป ลักษณะพิเศษที่โดดเด่นคือการจัดแสงโดยไม่เกิดเงาตกทอดจากวัตถุหรือเกิดในลักษณะที่น้อยมากทำให้ภาพดูไร้ชีวิตและนิ่งสงบ บ่งบอกถึงการเดินทางในห้วงอวกาศที่เงียบสงบและไม่มีที่สิ้นสุด มีจุดกำเนิดแสงจากทางเดินด้านล่างที่ยาวเป็นเส้นตรงวิ่งเข้าไปหาจุดกึ่งกลางภาพ เพื่อดึงดูดสายตาไปยังตัวละครที่กำลังอยู่ในอวกาศที่หวาดกลัว สร้างความน่าตื่นตึ่งให้แก่ผู้ชม

การใช้มุมกล้อง

คูบริกใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศของความนิ่งเงียบแต่แฝงไปด้วยอันตรายจากสิ่งที่น่ากลัวที่สุดคือ ปัญญาประดิษฐ์ที่กำลังคุกคาม การใช้มุมกล้องที่ไม่แสดงออกในเชิงใดเป็นเหมือนการปล่อยความคิดให้ล่องลอยและเป็นปริศนาที่ยากแก่การคาดเดาว่าสิ่งตามมาคือสิ่งใด เป็นการสร้างความกำกวม ความไม่แน่ชัด

ฉากที่ 5



ภาพที่ 27 ฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey

ห้องหุสชิชาวโพลนสุดแสนประหลาดนี้ถูกตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ในสไตล์หลุยส์ เป็นการผสมผสานความเป็นหลุยส์และความโมเดิร์นเข้าไว้ด้วยกันได้อย่างน่าสนใจ เป็นห้องที่เต็มไปด้วยปริศนาและคำถามมากมาย ในฉากนี้เป็นเนื้อหาในตอนท้ายเรื่องที่เฉลยโดยทิ้งปริศนาไว้ให้ตีความ คุบริกใช้สีเพียงไม่กี่สีในการออกแบบโดยอยู่ในหลักการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร ห้องที่แยกไม่ออกระหว่างความจริงกับความฝัน วัตถุต่างๆ ที่ถูกบรรจุลงไปในฉากดูเหมือนจะไปด้วยกันไม่ได้ทั้งยานอวกาศลำเล็ก แท่งโมโนลิทสีดำหรือแม้กระทั่งพื้นที่โซนไฟไว้ด้านล่างดูเหมือนจะไปด้วยกันได้ยากกับห้องแต่กลับมีความลงตัว ทุกอย่างถูกจัดวางอย่างเป็นระเบียบ ทุกมุมในการถ่ายทำถูกจัดมาอย่างเป็นระบบ ไม่ว่าจะเป็นมุมไหน ภาพที่ออกมาก็ยังคงมีความสมดุลที่สวยงาม เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวมีอยู่ทั่วทั้งภาพทั้งจากเส้นบนพื้นห้อง ทั้งการจัดวางโต๊ะเก้าอี้ล้วนนำพาสายตาไปสู่จุดที่คุบริกต้องการนำเสนอ

ฉากนี้ใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรในการจัดองค์ประกอบภาพ จะเห็นว่าด้านซ้ายและด้านขวาของภาพอยู่ในลักษณะที่เหมือนกัน เก้าอี้ โต๊ะ รูปปั้น และภาพเขียนโบราณถูกวางไว้เหมือนกันทั้งซ้ายและขวา มีเพียงแท่งโมโนลิทสีดำและเตียงที่มีตัวละครนอนอยู่วางไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ อีกทั้งยังใช้สีในการสร้างความเป็นเอกภาพ โดยจะเห็นว่า มีการใช้สีเหลืองอมเขียววางไว้ตามจุดต่างๆ ของภาพในลักษณะที่เท่ากันไม่เอนเอียงไปฝั่งใดฝั่งหนึ่ง

การจัดแสง

การจัดแสงโดยการใช้ไฟส่องจากพื้นด้านล่างขึ้นมาด้านบน ทำให้มีแสงสว่างทั่วทั้งภาพแต่เป็นแสงที่ไม่จัดมากนักทำให้ภาพมีน้ำหนักแสงเงาที่ไม่ตัดกันมากนักให้แสงดูนุ่มนวล (soft light)

ทำให้ภาพดูราวกับความฝัน เป็นการสร้างปริศนาในการตีความถึงการมีอยู่ของสิ่งเหล่านี้ได้เป็นอย่างดี

การใช้มุมมอง

คูบริกเลือกใช้มุมมองในระดับที่สูงกว่าระดับสายตาเล็กน้อยเพื่อเผยให้เห็นสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในห้อง เขาไม่ได้ใช้มุมมองในการแทนสายตาของตัวละครแต่เป็นการถ่ายให้เห็นตัวละครที่นอนอยู่บนเตียงที่มองไปยังแท่งโมนอลิซาคำ เพื่อเปิดโอกาสในการตีความ และช่วยสร้างความสับสนมีนงว่าแท้จริงแล้วสิ่งทั้งหลายเหล่านี้คือสิ่งใดและสิ่งที่ตัวละครเป็นอยู่คืออะไร

อิทธิพลที่ 2001 Space Odyssey ส่งผลต่อภาพยนตร์เรื่องอื่น

การออกแบบอันชาญฉลาดนี้ยังส่งอิทธิพลมากมายให้แก่เหล่าภาพยนตร์ไซ-ไฟในยุคปัจจุบันในการสร้างงานออกแบบงานสร้างตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Arrival ปี 2016 ที่ใช้ความคลุมเครือและความเงิบเขิบในการออกแบบวัตถุประหลาดจากต่างดาวเพื่อสร้างความฉงนแก่ผู้พบเห็นและความเว้งว้างของทิวทัศน์อันกว้างใหญ่



ภาพที่ 28 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Arrival ค.ศ. 2016

การออกแบบงานสร้างในฉากหมุนได้ 360 องศาให้แรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์แก่ คริสโตเฟอร์ โนแลนในเรื่อง Inception ปี 2010 โดยการนำไอเดียการสร้างฉากหมุนได้มาปรับใช้ในฉากแอ็กชั่นของตัวเองอย่างร่วมสมัย



ภาพที่ 29 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Inception ค.ศ. 2010

ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

เนื้อหาและเนื้อเรื่องโดยย่อ

ภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นเป็นลำดับถัดมาจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey เสร็จสิ้นลง คู่บริกยังคงสนใจเนื้อหาในเรื่องของบ้านคือศูนย์กลาง เป็นการเดินทางออกจากบ้านซึ่งเป็นการแสดงออกในเรื่องของความเป็นเพศชาย จะสังเกตเห็นได้จากภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้านี้นี้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของทหารที่ต้องพลัดพรากจากบ้าน นักมวยที่ท้ายสุดต้องย้ายออกจากนิวยอร์ก ไปใช้ชีวิตอยู่ในชนบทหรือแม้กระทั่งนักบินอวกาศที่ต้องเดินทางไกลบ้านเป็นเวลานาน ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการแสดงถึงสภาวะความรุนแรงของเพศชาย และเชื่อมโยงไปถึงความรุนแรงที่สัมพันธ์ระหว่างเพศชายและเพศหญิง

ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวของโลกอนาคตที่สังคมล่มสลายและเสื่อมทราม มันจึงเต็มไปด้วยฉากทางจิตวิทยาและเรื่องราวทางเพศ บ้านเรือนถูกตกแต่งด้วยศิลปะที่มีแต่เรื่องทางเพศ ในระดับวิปริต มีการผสมผสานรูปแบบศิลปะแบบป๊อปอาร์ต (Pop Art) และไซคีเดลิก (Psychedelic) ที่ก่อให้เกิดอาการทางประสาทมีสีสันที่ฉูดฉาดและรุนแรง ผสมเข้ากับการออกแบบตกแต่งภายในด้วยสไตล์การออกแบบทางสถาปัตยกรรมแบบ Brutalist architecture เครื่องแต่งกายที่สุดประหลาดจากการออกแบบที่ยืดเยื้อและสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะตัวจากงบที่มีอยู่อย่างจำกัดจำเขี่ยในการสร้าง

เนื่องจากความรุนแรงของภาพยนตร์จึงถูกคนดูต่อต้านเพราะมีเนื้อหาที่นำเสนอภาพของแก๊งวัยรุ่นก่อคดีอุกฉกรรจ์อย่างสนุกสนานและเกิดคดีวัยรุ่นก่อเหตุเลียนแบบการกระทำจากตัวละคร จึงถูกเรียกร่องให้ยกเลิกการฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ สื่อมวลชนของประเทศอังกฤษพาดหัวข่าว

ว่า อาชญากรรมทุกคดีที่เกิดขึ้นตอนนี้ล้วนเป็นเหตุมาจาก A Clockwork Orange แต่ถึงอย่างไรมันก็เป็นหนังที่ทำเงินเป็นอันดับสองให้แก่วอร์เนอร์บราเธอร์ในช่วงเวลานั้น หลังจากยกเลิกการขายภาพยนตร์เรื่องนี้ในประเทศอังกฤษ ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำกลับมาฉายอีกครั้งหลังจากที่คูริกเสียชีวิตลงในปี 1999

ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอกลุ่มวัยรุ่นที่ออกสร้างความวุ่นวายก่ออาชญากรรมอุกอาจและความเสื่อมทราม เป็นสภาพสังคมของโลกอนาคตที่ฟอนเฟะ เมื่อเด็กซ์หนึ่งในกลุ่มพลาดทำงานทำให้เหยื่อผู้เคราะห์ร้ายถึงแก่ความตายและถูกส่งตัวไปรับโทษอยู่ในเรือนจำแห่งหนึ่ง และถูกคัดเลือกให้เป็นหนูทดลองในโครงการบำบัดโครงการหนึ่งของรัฐเพื่อจะได้รับการลดโทษ เป็นการบำบัดให้นักโทษกลัวและคลื่นเหียนเมื่อทำความผิดโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ เป็นการนำเสนอชีวิตที่ขาดอิสระในการเลือกที่จะกระทำ และเมื่อเขาออกมาผู้สังคมกลับพบว่าตัวเขาไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ท่ามกลางสภาพสังคมที่ไม่เปลี่ยนแปลง และไม่สามารถได้รับการให้อภัยจากสิ่งที่เขาเคยทำผิดพลาดในอดีตได้เลย

งานออกแบบจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

ฉากที่ 1



ภาพที่ 30 จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

นี่คือฉากเปิดตัวของภาพยนตร์ โคอโรวามิลค์บาร์เป็นสถานที่ที่พวกเขาจะมารวมตัวกันของ อเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนของเขาเพื่อที่จะมานัดพบเพื่อดื่มนมที่ผสมด้วยเวลโลเซทหรือสารเสพติดชนิดหนึ่งซึ่งจะทำให้สมองแจ่มใสและพร้อมก่อนจะออกไปอาละวาดและสร้างความรุนแรงตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนาน คูบริกสร้างเส้นนำสายตาแบบจุดเดียวจากเหล่ารูปปั้นที่เป็นรูปผู้หญิงเปลือยกายอยู่ในอิริยาบถที่หยาดกายและล่อแหลมและตัวละครประกอบที่นั่งเรียงรายอยู่ด้านข้างทั้งซ้ายและขวาเพื่อนำสายตาผู้ชมให้พุ่งตรงไปยังตัวละครหลักที่ถูกปกคลุมไปด้วยสิ่งล้อมทรมาน คูบริกใช้การซ้ำของอิริยาบถากรูปปั้นเพื่อช่วยให้เกิดเส้นและจังหวะที่สวยงาม ทำให้ภาพดูลึกแม้จะอยู่ในห้องที่มีมิติ โดยให้อเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนอยู่ ณ จุดรวมสายตา

คูบริกตั้งใจสร้างบรรยากาศอันน่าอัศจรรย์ด้วยเส้นนำสายตาที่เกิดจากรูปทรงด้านข้างที่บีบคั้นและต่างมุ่งตรงไปยังอเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนที่พร้อมจะออกไปสร้างความวุ่นวายได้อย่างไม่เกรงกลัว เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมทางจิตวิทยาให้ตัวละครและผู้ชมตกอยู่ภายใต้สิ่งทีล้อมทรมานเหล่านี้และเป็นตัวกล่อมกล่อมจิตใจให้เขาอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความรุนแรงทางเพศ เป็นการเสียดสีสถานะของโลกอนาคตตามความคิดของคูบริก

การใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรในการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้การซ้ำกันของรูปปั้นผู้หญิงเปลือยสีขาว ที่อยู่ในท่าทางที่ซ้ำกันและผู้คนที่นั่งอยู่มาวางไว้ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาเรียงกันจากด้านหน้าไปสู่เบื้องหลังอย่างเป็นจังหวะ ทำให้เกิดความเท่ากันของน้ำหนักภาพทั้งซ้ายและขวา อีกทั้งยังเป็นการสร้างเส้นนำสายตาไปสู่ตัวละครที่เป็นจุดเด่นที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ ทำให้ภาพเกิดมิติความลึก

การจัดแสง

คูบริกใช้แสงแบบ low contrast ให้แสงนุ่มนวล (soft light) เพื่อคุมให้ภาพไม่สว่างจนเกินไป ซึ่งเผยให้เห็นสามารถพิจารณาเนื้อหาที่อยู่ในภาพได้ครบถ้วน โดยมีแหล่งกำเนิดแสงจากตัวฐานของรูปปั้นโดยให้มีระยะห่างเท่าๆ กัน

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องที่สูงกว่าระดับสายตาเล็กน้อย เพื่อเปิดเผยให้เห็นห้องในมุมกว้างที่เต็มไปด้วยสัญลักษณ์และการลอบทบาทของตัวละครเหล่านี้ลงด้วยสิ่งแวดล้อมที่ล้อมทรมาน และเป็นการเผชิญหน้ากับสายตาของตัวละครที่ถูกกดทอนอำนาจจนทำให้ยากแก่การคาดเดาถึงการกระทำที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต และชวนคลั่งเหี้ยนเพียงใด

ฉากที่ 2



ภาพที่ 31 จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

ฉากนี้คือห้องนอนของอเล็กซ์ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง มีการออกแบบที่สวยงามดูล้ำสมัย ภายในห้องสีขาวนี้เต็มไปด้วยสีลันที่สวยงาม คุบริกวางสีต่างๆ ไปด้วยลงตัว ทั้งสีเหลือง ส้ม และน้ำเงินถูกจัดสันปันส่วนอย่างลงตัวในห้องสีขาว จัดวางทุกอย่างด้วยการสร้างแพทเทิร์นของลายที่มีลักษณะที่ซ้ำกัน ถึงแม้จะเป็นวัตถุที่คนละชนิดแต่ก็สามารถสร้างสมดุลของภาพได้อย่างสวยงาม

การใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวยังเป็นสิ่งที่คุบริกเลือกใช้อยู่เสมอ โดยใช้ผนังห้องและการวางสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ทำให้เกิดเส้นนำสายตา คุบริกสร้างการซ้ำกันด้วยการสะท้อนไปมาในกระจกทำให้เกิดคุณภาพทั้งด้านซ้ายและด้านขวา จะเห็นว่าการใช้กระจกวางทำมุมเอียงมันช่วยสะท้อนภาพที่อยู่ตรงกลางภาพช่วยในการสร้างคุณภาพแบบสมมาตรของภาพให้มีลักษณะซ้ายขวาเท่ากัน

การใช้สีในฉาก จะเห็นว่ามีการใช้สีคู่ตรงข้ามกันคือสีเหลืองจากผ้าห่มที่มีลวดลายเป็นเหมือนหนามหนามและสีน้ำเงิน โดยมีการลดทอนค่าต่างของสีลงด้วยการใช้สีส้มและสีขาวเข้ามาช่วยในการกลมกลืน ภายในห้องซึ่งเป็นสีขาวจึงทำให้สีที่เกิดขึ้นในภาพโดดเด่นขึ้นทันที

การจัดแสง

การใช้แสงที่มีแหล่งกำเนิดจากรูปภาพของบีโรเฟนตรงกลางที่เป็นลักษณะเหมือนตู้ไฟเพียงจุดเดียวและมีกระจกช่วยสะท้อนให้แสงปกคลุมไปทั่วบริเวณห้อง โดยใช้แสงแบบ low contrast เพื่อให้แสงนุ่มนวล (soft light) มีเพียงจุดเดียวที่โดดเด่นคือจุดกำเนิดแสงที่มาจากรูปของบีโรเฟนนักดนตรีคลาสสิกที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ ช่วยดึงดูสายตาให้มองไปที่รูปภาพของนักดนตรีคลาสสิกอย่างบีโรเฟนเพื่อบ่งบอกถึงนัยยะสำคัญบางอย่าง ถึงแม้ว่าเตียงจะวางอยู่ในระนาบหน้าและมีการออกแบบที่โดดเด่น ด้วยสีส้มและลวดลายที่สวยงาม แต่กลับเป็นเพียงสิ่งที่เด่นรองลงมาที่สายตาจะมุ่งไปพิจารณา

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเล็กน้อยและบีบบังคับด้วยการใช้เส้นนำสายตาเพื่อให้มองไปยังจุดกึ่งกลางของภาพ แฝงนัยยะบางอย่างเพื่อให้เกิดการตีความจากผู้ชมตีความ เป็นการแสดงถึงพลังอำนาจของนักดนตรีคลาสสิกท่านนี้ด้วยหน้าต่างที่เคร่งขรึมและแสงที่เจิดจ้า

ฉากที่ 3



ภาพที่ 32 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

ในฉากนี้สร้างความสมมาตรด้วยการใช้กระจกในการสะท้อนไปมาระหว่างด้านซ้ายและด้านขวา ทำให้เกิดจังหวะที่เกิดจากการซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบ พื้นลายหมากรุก เส้นตรงของเสา เส้นแนวนอนของคานด้านบนเกิดจังหวะที่สวยงาม ในฉากนี้จะมีการใช้สีที่โดดเด่นมากขึ้นจากพื้นกระเบื้องลายหมากรุกสีขาวดำ สีน้ำตาลโอ๊คของตัวโครงสร้างอาคารและสีที่โดดเด่นที่สุดคือสีของเครื่องแต่งกายที่ตัวละครใส่และถูกจัดให้อยู่ตรงกึ่งกลางภาพและสะท้อนไปมาในกระจก จากในภาพจะเห็นว่าเส้นถูกแบ่งออกเป็นสามส่วนได้อย่างน่าสนใจ เส้นต่างๆ ในภาพทำให้เกิดเส้นนำสายตาที่พุ่งออกมาหาผู้ชมและเร้าอารมณ์ความน่าตื่นเต้นได้เป็นอย่างดี

คูบริกสร้างการซ้ำกันด้วยการสะท้อนไปมาในกระจกของตัวละคร เพื่อสร้างความหมายและเร้าอารมณ์ในเชิงจิตวิทยา ในฉากนี้เป็นที่ตัวละครหญิงกำลังจะเปิดประตูให้แก่คนแปลกหน้า ซึ่งก็คืออเล็กซ์และเพื่อนที่กำลังตกอยู่ในห้วงของสารเสพติดเข้ามากระทำเหตุอันป่าเถื่อนเสื่อมทราม คูบริกใช้ศิลปะแนวไซคีเดลิก (Psychedelic) ที่มีรากฐานการสร้างดนตรี วัฒนธรรมและศิลปะมาจาก ประสบการณ์อันเกิดจากการใช้สารเสพติดในการออกแบบฉากเรื่องนี้ จะพบว่ารูปทรงต่างๆ วัตถุต่างๆ อดแน่นจนทำให้สายตาทำงานหนัก คล้ายศิลปะแบบอ็อปอาร์ต คล้ายต้องการสร้างความวูบวาบ เคลื่อนไหวที่รุนแรงและน่าคลื่นเหียนให้แก่ผู้ชม

การจัดแสง

ในฉากนี้วางจุดกำเนิดแสงอยู่บริเวณด้านหลังของตัวละครและใช้การสะท้อนไปมาของกระจกในการเฉลี่ยแสงให้สว่างไปทั่วทั้งห้อง แต่อยู่ในระดับที่ไม่สว่างจ้าจนเกินไป ยังคงจัดแสงแบบ low contrast เพื่อให้แสงนุ่มนวล (soft light) และเพื่อไม่ให้เกิดเงาที่ตกทอดไปบดบังสิ่งอื่นๆ

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเล็กน้อย เพื่อแสดงถึงพลังเร้นลับของเพศหญิงและเป็นเหมือนการถ่มอง ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาในฉากนี้ที่กำลังจะเกิดอันตรายและการก่ออาชญากรรมทางเพศที่อุกอาจจากกลุ่มวัยรุ่น

ฉากที่ 4



ภาพที่ 33 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

ฉากภายในห้องนี้เต็มไปด้วยภาพที่ค่อนข้างอุจาดของผู้หญิงที่อยู่ในอิริยาบถเปลือย แต่ถูกสร้างสรรค์ออกมาให้เป็นงานศิลปะที่มีสีสันสวยงามแบบป๊อปอาร์ต (Pop Art) มีรูปประติมากรรมสีขาวที่เป็นเหมือนอวัยวะของเพศชายตั้งตระหง่านอยู่ ภาพนี้วางองค์ประกอบสีหลักๆ ไว้สามส่วน คือสีเขียวของเพดานที่อยู่ด้านบน สีขาวที่เป็นผนังห้องและสีแดงที่เป็นพรมบนพื้น สีเขียวและสีแดงเป็นสีคู่ตรงข้ามกันในวงจรรสีและถูกลดความขัดแย้งลงด้วยกันใช้สีขาวมาคั่นกลาง

ฉากนี้ใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวในการสร้างสรรค์และเลือกวางตำแหน่งนักแสดงไว้ตรงบริเวณกึ่งกลางภาพ และใช้แนวในการสร้างเส้นนำสายตาที่ค่อยๆ ขยายออกไป ทำให้ภาพมีเส้นที่ดึงดูดและมีความน่าสนใจ องค์ประกอบภาพถูกวางแบบสมมาตรด้วยการซ้ำของรูปทรงที่คล้ายกันแต่ให้ความรู้สึกของน้ำหนักที่เท่ากัน

การจัดแสง

คูบริกใช้แหล่งกำเนิดแสงโดยวางไว้ที่ด้านหลังของตัวละคร ถึงแม้จะดูเหมือนว่าจะมีไฟเพียงดวงเดียวที่อยู่ในฉากนี้แต่ภาพกลับสว่างทั่วทั้งภาพ มีการจัดแสงจากด้านบนลงมาเพื่อลดความ

ต่างของค่าน้ำหนักแสงเงา เป็นการใช้แสงแบบ low contrast เพื่อให้แสงนุ่มนวล (soft light) จึงทำให้ไม่เกิดเงาตกทอดไปพาดทับบริเวณใด

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาและการเลือกใช้เลนส์มุมกว้างในการถ่ายทำในฉากนี้ ทำให้เห็นถึงรายละเอียดที่อยู่รอบห้องและช่วยจับแน่นพลังอำนาจทางเพศที่รุนแรงและช่วยส่งเสริมเนื้อหาภายในเรื่องให้มีความรุนแรงและน่าสนใจ

ฉากที่ 5



ภาพที่ 34 ฉากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange

ฉากนี้เป็นฉากห้องรับแขกในบ้านของอเล็กซ์ เสนอเรื่องราวตอนที่อเล็กซ์ที่หลุดพ้นจากการคดี โดยอยู่กันพร้อมเพรียง ทั้งพ่อ แม่และพี่ชาย ห้องนี้โดดเด่นด้วยการตกแต่งด้วยศิลปะแบบไซคีเดลิก ทำให้มีสีสันฉูดฉาดและเต็มไปด้วยลวดลาย สีที่เด่นชัดมากคือสีแดงและสีน้ำเงินและมีสีเขียววางอยู่เบื้องหน้า ชุดของพี่และแม่ถูกเน้นให้โดดเด่นขึ้นมาท่ามกลางสีสันภายในห้องด้วยสีแดง ซึ่งตัดกับสีน้ำเงินของฉากและสีเขียวของโซฟา การนำเส้นสายตาเข้ามาใช้ในการดึงดูดความสนใจไปที่ตัวละครถูกสร้างจากการวางวัตถุในแนวเฉียงเพื่อดึงสายตาให้พุ่งเล็งไปที่ตัวละครที่ต้องการ

นำเสนอ ห้องถูกแบ่งครึ่งด้วยสีแดงและสีน้ำเงิน ตัวละครถูกแบ่งออกเป็นสองฝั่ง จะเห็นจากการนั่งและแบ่งแยกด้วยสีของเสื้อผ้าอย่างชัดเจนแต่มีการแทรกสีตามจุดต่างๆ เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพ อีกทั้งยังสร้างความดุลยภาพแบบสมมาตร โดยใช้ประตูซึ่งจะเห็นได้ว่ามีประตูสองฝั่งใกล้กันและใช้รูปภาพที่ติดอยู่บนผนังทั้งด้านซ้ายและด้านขวาในการสร้างดุลยภาพแบบสมมาตร ถึงแม้ว่าตัวละครหลักถูกวางเอนมาฝั่งซ้ายเล็กน้อย ไม่ได้อยู่ในจุดกึ่งกลางภาพแต่เส้นนำสายตาที่เกิดจากการวางวัตถุไว้ทั้งด้านซ้ายและด้านขวาอย่างเป็นระเบียบก็ยังดึงดูดสายตาให้เข้าไปสู่ตัวละครหลัก

การจัดแสง

ฉากนี้ใช้แสงแบบ low contrast เพื่อให้แสงนุ่มนวล (soft light) และให้แสงสว่างทั่วทั้งภาพ ไม่ได้ต้องการเน้นส่วนใดเป็นสำคัญ เป็นการจัดแสงแบบคลุมเครือไม่ได้ขับเน้นอารมณ์ใดเป็นพิเศษ ต้องการแสดงรายละเอียดของภาพและสีสันให้ออกมาอย่างชัดเจนและตรงไปตรงมา

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องในระดับที่ต่ำกว่าระดับสายตาเล็กน้อย เปรียบเสมือนการมองจากพ่อ แม่ และพี่ชายที่นั่งอยู่ ทำให้เรามีสถานะเป็นผู้ที่นั่งมองอยู่ด้วยเช่นกับตัวละครที่นั่งอยู่เหล่านั้น สายตาของตัวละครทั้งสามตัวที่อยู่ทางด้านซ้ายมือและขวามือของภาพแสดงเส้นนำสายตาไปยังอเล็กซ์

ภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

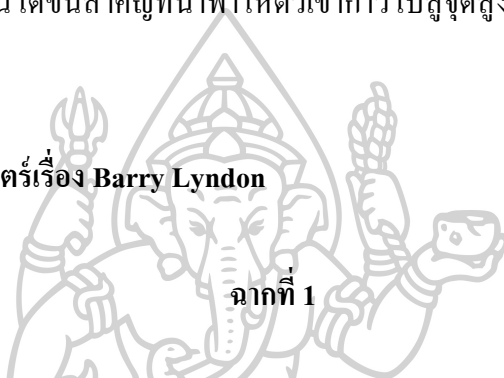
เนื้อหาและเนื้อเรื่องโดยย่อ

ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นเป็นลำดับถัดมาจากเสร็จสิ้นภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange เป็นการสร้างภาพยนตร์แนวย้อนยุคที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของสุภาพบุรุษในศตวรรษที่ 18 เป็นการดัดแปลงจากนวนิยายเรื่อง The Luck of Barry Lyndon (1844) ประพันธ์โดย William Makepeace Thackeray ซึ่งเป็นการเขียนบทด้วยตัวเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นไปที่การจัดแสงที่พยายามเลียนแบบภาพจิตรกรรมสีน้ำมันในศตวรรษที่ 18 โดยการจัดแสงโดยใช้แสงจากธรรมชาติและแสงเทียนเพื่อแสดงให้เห็นถึงความสมจริงในยุคที่ยังไม่มีแสงประดิษฐ์จากไฟฟ้าเหมือนในปัจจุบันและเพื่อแสดงให้เห็นถึงความงดงามของแสงที่สวยงามเมื่อยามต้องกับวัตถุต่างๆ หรือเสื้อผ้า จากการจัดแสงที่ใช้เพียงแสงจากธรรมชาติและแสงเทียนทำให้ต้องใช้ชอล์กและเลนส์ที่มีรูรับแสงที่กว้าง โดยการใช้อชอล์กที่มีชื่อว่าจากบีเอ็นซีซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้อุณหภูมิการใช้งานใช้ในการถ่ายภาพบนอวกาศและมีเพียงตัวเดียวในโลก ด้วยความเนิบช้าของภาพยนตร์ที่มีความยาวถึง 185

นาที ซึ่งถูกสร้างอย่างจงใจทำให้ผู้ที่ได้รับชมต่างวิจารณ์กันในแง่ลบว่าน่าเบื่อและไม่มีอะไร น่าสนใจ แต่เมื่อเวลาผ่านไปกลับพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความงามในเรื่องของภาพที่ถูกออกแบบ มาอย่างชั้นเลิศจนได้รับรางวัลออสการ์สาขาการออกแบบงานสร้างด้วยการลงทุนมหาศาลแต่กลับ ไม่สำคัญผลในด้านรายได้ ซึ่งเป็นการร่วมมือกันของสแตนลีย์ คูบริกและเคน อดัมในการเนรมิต ฉากที่งดงามเหล่านี้

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการนำเสนอเนื้อหาของชายหนุ่มที่ออกเดินทางเพื่อและพยายามทำทุก สิ่งทุกอย่างเพื่อไต่เต้าและนำพาตัวเองไปอยู่จุดสูงสุดด้วยความเจ้าเล่ห์เพทุบาย และการแต่งงานกับ สาวหม้ายก็คือหนึ่งในบันไดขั้นสำคัญที่นำพาให้ตัวเขาก้าวไปสู่จุดสูงสุดของชีวิตและตกต่ำถึงขีด สุดในชีวิตเช่นกัน

งานออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon



ภาพที่ 35 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

ฉากนี้นำเสนอเนื้อหาในตอนที่กำลังค้นคว้าและนอรักำลังดื่มด่ำกับความรักท่ามกลาง ทิวทัศน์ที่กว้างใหญ่และสวยงาม ท้องฟ้าสีครามและต้นไม้เขียวชะอุ่มสร้างความรู้สึกที่ชุ่มชื้น จาก ภาพจะเห็นว่ามีการถ่ายเทน้ำหนักรเพื่อสร้างความสมดุลทั้งด้านซ้ายและด้านขวาโดยใช้ต้นไม้ในการ ถ่ายเทน้ำหนักในด้านซ้ายและใช้ตัวละครชายหญิงยืนพรอตรักกันในการสร้างสมดุลทางด้านขวา ตัวละครหลักถูกวางไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ มีการใช้สีแดงของชุดนักแสดงซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสี

เงียวของทิวทัศน์ ทำให้จุดเด่นที่เป็นตัวละครเด่นชัด และยังใช้การนำหน้าก่อนแก่ในการสร้างการซ้ำเพื่อให้เกิดความสมดุลของภาพ จะเห็นได้จาก ชุดของตัวละครในระยะหลังที่มีน้ำหนักที่ตัดกันระหว่างสีขาวกับสีแดงซึ่งมีความละม้ายกับค่าน้ำหนักแสงเงาของต้นไม้ ทำให้เกิดจังหวะจากการซ้ำอย่างเป็นระเบียบ

การจัดแสง

การจัดแสงส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดจากการใช้แสงจากธรรมชาติ จึงทำให้แสงที่เกิดขึ้นในภาพนี้มีค่าต่างความขัดแย้งของน้ำหนักแสงเงาที่ค่อนข้างสูง ซึ่งเป็นแสงในตอนเย็นที่ให้เงาตกกระทบลงพื้นที่ทอดยาวและเป็นแสงสีทองที่สวยงามเมื่อตกกระทบกับวัตถุ

การใช้มุมกล้อง

การใช้มุมกล้องในฉากนี้เป็นการใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อถ่ายทอดให้เห็นภาพของทิวทัศน์ได้อย่างกว้างขวางและไกลสุดตา การใช้มุมกล้องในลักษณะนี้ทำให้มองเห็นเส้นของภูเขาที่ตัดกับขอบฟ้าได้อย่างชัดเจนตามธรรมชาติของสายตามนุษย์

ฉากที่ 2



ภาพที่ 36 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

ฉากนี้เป็นฉากของห้องภายในคฤหาสน์หลังงามที่ใช้ในการเล่นพนัน ฉากนี้นำเสนอเรื่องราวตอนที่แบร์รี่ ลิงดอนได้พบกับเลดี้ ลิงดอนซึ่งจะกลายเป็นสาวหม้ายและกลายเป็นภรรยาของ

แบร์ลิงดอนในเวลาต่อมา ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความงดงามของเครื่องแต่งกายที่ถูกรังสรรค์ขึ้นอย่างปราณีตเพื่อสร้างบรรยากาศของความงดงามตามภาพจิตรกรรมในศตวรรษที่ 18 ชุดสีขาวลายลูกไม้และชุดกำมะหยี่สีเหลืองเมื่อต้องกับแสงทำให้เกิดความวูบไหวที่สวยงาม โตะที่ถูกปูด้วยผ้ากำมะหยี่สีเขียวตัดกับเสื้อผ้าสีขาวของตัวละครอย่างชัดเจนและมีการใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อคลายความน่าเบื่อของสีขาวด้วยสีแดงเพียงเล็กน้อย ช่วยเพิ่มชีวิตชีวาให้แก่ภาพ ความสมดุลเกิดจากการวางตัวละครล้อมเป็นวงรอบโตะทำให้เกิดความสมดุลทั้งด้านซ้ายและด้านขวา

การจัดแสง

การจัดแสงในฉากนี้เกิดจากแสงเทียนเป็นตัวกำเนิดแสง โดยการวางไว้ตามจุดต่างๆ เพื่อให้เห็นใบหน้าของแต่ละคนได้อย่างชัดเจน การจัดแสงโดยใช้แสงจากเทียนไข ทำให้ภาพมีค่าต่าง ความขัดแย้งของน้ำหนักแสงเงาที่ค่อนข้างสูงแต่กลับนุ่มนวลไม่แข็งกระด้าง แสงจากเปลวเทียนยังส่งผลให้เกิดแสงสีส้มที่สวยงามและวูบไหวเมื่อต้องลมทำให้ผ้ากำมะหยี่และลวดลายของชุดแต่งกายงดงามยิ่งขึ้น

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อถ่ายทอดความนิ่งและความนียบช้าของกิริยาเคลื่อนไหวของชนชั้นผู้ดี

ฉากที่ 3



ภาพที่ 37 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

ฉากนี้เป็นฉากในคฤหาสน์หลังโตของเลดี้ ลงดอนที่ได้รับมรดกมาจากสามีที่เสียชีวิต ฉากนี้แสดงเรื่องราวตอนที่แบร์รี่ ลิงดอนเริ่มประสบกับปัญหาด้านการเงินจากการใช้ชีวิตที่ฟุ่มเฟือยลิ้มรสและภาชนะที่หนักเอาการ ภายในห้องนี้ถูกออกแบบตกแต่งเพื่อเลียนแบบห้องในสมัยศตวรรษที่ 18 แสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่และความกว้างขวางของห้องที่หรูหราเกินสามัญชนธรรมดาจะมีสิทธิ์ครอบครอง ภายในห้องสีขาวตกแต่งด้วยลวดลายที่เป็นสีทอง และมีภาพจิตรกรรมชิ้นใหญ่ตกแต่งอยู่บนผนังแสดงให้เห็นผู้คนชนชั้นสูงในสมัยนั้น แต่ภายในห้องหลังใหญ่แห่งนี้กลับมีเพียงแบร์รี่กับลูกที่อยู่ภายในห้องนี้ พื้นห้องสีน้ำตาลซึ่งเป็นพื้นไม้และปูด้วยพรมสีชมพูเกือบแดงซึ่งเป็นสีเดียวกับโซฟาหุ้มหนังขนาดใหญ่ ภายในห้องนี้ถูกตกแต่งไว้อย่างเป็นระเบียบ ที่มีด้านซ้ายและด้านขวาอยู่ในลักษณะที่เหมือนกัน ถึงแม้จะวางตัวละครไว้ทางด้านซ้ายแต่กลับไม่ทำให้รู้สึกว่ามีน้ำหนักภาพเอนเอียงไปทางด้านซ้าย

การจัดแสง

การจัดแสงในฉากนี้จัดแสงโดยใช้แสงจากธรรมชาติ โดยจัดให้แสงส่องลอดผ่านมาจากหน้าต่างทางด้านซ้ายซึ่งมีเพียงจุดเดียวที่เป็นแหล่งกำเนิดแสง สร้างบรรยากาศที่อึมครึม และให้แสงที่นุ่มนวล การใช้แสงจากหน้าต่างทำให้แสงส่องมายังจุดที่อยู่ตรงกลางภาพและทำให้ขอบของภาพมืดกว่าตรงกลางภาพทำให้เกิดความงดงามของแสง

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) ซึ่งให้ความรู้สึกมีความธรรมดา เป็นสายตาของมนุษย์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตในแง่มุมที่เป็นปกติ และทำให้เกิดความนิ่งสงบทางความรู้สึก

ฉากที่ 4



ภาพที่ 38 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

ฉากนี้เป็นฉากของห้องรับประทานอาหาร นำเสนอเรื่องราวความตึงเครียดของแบร์รี่ ถึงตอนที่เริ่มก้าวมองเห็นอนาคตของการเข้าสู่ชีวิตที่ตกต่ำ ภายในห้องนี้แสดงให้เห็นถึงความใหญ่โต โอ้อวดและกว้างขวาง มีเพียงตัวละครกับโต๊ะรับประทานอาหาร โดยการวางไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ ทำให้ตัวละครเป็นเพียงจุดเล็กๆ ในภาพ เป็นการใช้พื้นที่ว่างในการสร้างบรรยากาศภาพ

การจัดแสง

การจัดแสงในฉากนี้ใช้แสงจากธรรมชาติ โดยจัดให้แสงส่องลอดผ่านมาจากหน้าต่างทางด้านขวาซึ่งมีเพียงจุดเดียวที่เป็นแหล่งกำเนิดแสง สร้างบรรยากาศที่อึมครึมและให้แสงที่นุ่มนวล การใช้แสงจากหน้าต่างสีเหลี่ยมขนาดใหญ่ทำให้เกิดลำแสงส่องมายังจุดที่อยู่ตรงกลางภาพ ตัดกับความมืดของห้อง เป็นการสาธิตแสงไล่ที่สวยงาม

การใช้มุมกล้อง

ฉากนี้เป็นการใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อสร้างบรรยากาศของความเสียบสงบให้แก่ภาพและถ่ายทอดอารมณ์ของความตึงเครียด

ฉากที่ 5



ภาพที่ 39 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon

ฉากนี้เป็นฉากภายในห้องรับแขก นำเสนอเรื่องราวชีวิตของแบร์รี่ที่ใช้ชีวิตอย่างน่าสมเพช เวทนา อยู่กับความเมามายและใช้ชีวิตอย่างไร้แก่นสาร ภายในห้องถูกตกแต่งด้วยสีเขียวเป็นหลัก จะเห็นจากผนังห้อง โถ๊ะที่ใช้ผ้าคลุมสีเขียว เป็นการคุมโทนภาพให้มีความสมดุล จะเห็นว่ามีการใช้สีของชุดนักแสดงในสีคู่ตรงข้ามเล็กน้อย เช่น สีเหลืองและสีแดง การจัดองค์ประกอบภาพถูกจัดให้มีน้ำหนักเอนเอียงไปทางด้านขวา ด้วยการวางโถ๊ะและตัวละครทั้งหมดไว้ทางด้านขวามือในอริยาบทที่ไร้เรี่ยวแรงอยู่ในอาการมึนเมา แต่มีการถ่ายเทน้ำหนักภาพเพื่อไม่ให้เกิดการแบ่งแยกขององค์ประกอบภาพด้วยการวางเก้าอี้และ โถ๊ะไว้ทางด้านซ้าย บนผนังถูกตกแต่งด้วยรูปภาพจิตรกรรมเรียงเป็นแนวตรงบริเวณด้านบน อยู่ในท่าทางที่สง่างามผิดกับตัวละครที่อยู่ด้านล่าง

การจัดแสง

ในฉากนี้เป็นการใช้แสงจากธรรมชาติ โดยใช้แสงส่องลอดผ่านหน้าต่างทางด้านซ้าย เพื่อให้เกิดลำแสงที่นุ่มนวล เมื่อกระทบกับวัตถุและใบหน้าของตัวละครทำให้เกิดแสงเงาที่นุ่มนวล สวยงามราวกับภาพจิตรกรรมสีน้ำมัน

การใช้มุมกล้อง

ฉากนี้เป็นการใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อสร้างบรรยากาศของความเสียบสงบให้แก่ภาพ

ภาพยนตร์เรื่อง The Shining

เนื้อหาและเนื้อเรื่องโดยย่อ

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเรื่องนี้ถูกสร้างในลำดับถัดมาหลังจากเสร็จสิ้นภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon โดยการดัดแปลงนวนิยายของ สตีเฟ่น (Stephen King) โดยใช้ชื่อเดียวกัน โดยดัดแปลงจนไม่เหลือเนื้อเรื่องเดิมจากในนวนิยายจน สตีเฟ่น จึงก็เกิดอาการไม่พอใจเช่นกัน ซึ่งมี ไดแอน จอห์นสัน (Diane Johnson) ร่วมดัดแปลงบทภาพยนตร์ด้วย ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกยกให้เป็นภาพยนตร์สยองขวัญยอดเยี่ยมเรื่องหนึ่งของโลก เป็นการแสดงความหลอนที่ฝังลึกอยู่ในจิตใจ สะท้อนด้านมืดของมนุษย์ที่ผสมผสานกับเรื่องราวเหนือธรรมชาติได้อย่างลงตัว โดยไม่ใช่การนำเสนอความโหดเหี้ยมสยดสยองที่เขย่าขวัญสั่นผวา แต่เป็นการนำเสนอความรุนแรงทางจิตใจที่สั่นประสาท อีกทั้งยังเป็นการซ่อนนัยยะในเรื่องของการเหยียดผิวและแย่งชิงพื้นที่ชนเผ่าอินเดียนแดงของอเมริกาผ่านการออกแบบฉาก ซึ่งจะเห็นได้จากสถาปัตยกรรมของโรงแรมที่ถูกออกแบบด้วยศิลปะแบบนาวาโฮและอาปาเช่ ในการถ่ายทำภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นการถ่ายแบบ long take เพื่อค้นอารมณ์ที่จะสามารถทำให้ผู้ชมเสียวสดีได้

ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอเรื่องราวลึกลับเหนือธรรมชาติในเรื่องของการมีพลังในการติดต่อสื่อสารกับวิญญาณ เป็นเรื่องราวของครอบครัวหนึ่งที่ย้ายเข้าไปยังโรงแรมที่ห่างไกลเพื่อดูแลรักษาในช่วงหน้าหนาวซึ่งโรงแรมปิดกิจการเนื่องจากพายุหิมะในฤดูหนาวเป็นเวลา 6 เดือน จนทำให้เกิดเรื่องราวแปลกประหลาดขึ้นกับครอบครัวของเขาจนเกิดการฆาตกรรมขึ้นในโรงแรมแห่งนี้

การออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining



ภาพที่ 40 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ฉากนี้เป็นฉากในห้องโถงของโรงแรม นำเสนอเรื่องราวในตอนเช้าที่ครอบครัวของแจ็กเพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ในช่วงแรก ฉากนี้แสดงให้เห็นความกว้างใหญ่ของห้องโถงโรงแรมที่สร้างขึ้นจากการจับไม้ชนเผ่าอินเดียนแดงโดยใช้ศิลปะของอินเดียนแดงในการออกแบบโถงโรงแรมแห่งนี้ ภายในห้องนี้เป็นการใช้สีที่ถูกลมโทนีสีให้อยู่ในโทนร้อน โดยใช้สีน้ำตาลและสีดินแดงผสมเข้ากับสีขาว ลวดลายต่างๆ แสดงให้เห็นถึงรูปแบบทางศิลปะของชนเผ่าอินเดียนแดงอย่างชัดเจน จากภาพแสดงให้เห็นตัวละครเพียงจุดเล็กๆ ที่กำลังเขยิบบอลไปบนผนัง ภายในห้องที่ใหญ่และไร้ผู้คน เป็นการสร้างบรรยากาศที่เปลี่ยวเหงาของผู้ที่อยู่ได้เป็นอย่างดี ฉากนี้จัดองค์ประกอบภาพโดยใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรซึ่งให้ความรู้สึกถึงความนิ่ง มั่นคงและเงียบ

การจัดแสง

ในฉากนี้ใช้การจัดแสงแบบ low contrast ที่ให้ค่าความขัดแย้งของน้ำหนักแสงเงาที่ค่อนข้างต่ำ เพื่อให้แสงนุ่มนวล (soft light) จากภาพจะเห็นว่า แสงไฟเกิดจากแสงเทียนจากโคมไฟใหญ่ด้านบนของกลางห้องผสมด้วยแสงไฟตามเสาที่มีอยู่ทั่วบริเวณพื้นที่ เพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูอบอุ่นและสวยงาม

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องที่สูงกว่าระดับสายตาเล็กน้อยเพื่อถ่ายทอดความกว้างและเผยให้เห็นรายละเอียดของห้องโถงได้อย่างชัดเจน

ฉากที่ 2



ภาพที่ 41 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ฉากนี้เป็นฉากภายในห้องจัดเลี้ยงของ โรงแรม ฉากนี้นำเสนอเรื่องราวของแจ็กที่เริ่มเกิดอาการผิดปกติทางประสาทและพบกับบาร์เทนเดอร์ ถึงเรื่องราวบางอย่าง ฉากนี้ใช้เส้นนำสายตาในการสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นทั้งหลายที่วิ่งตรงไปยังจุดกึ่งกลางภาพถูกสร้างขึ้นจากเพดานตู้ และโต๊ะบาร์รวมถึงตัวละครที่อยู่ทางด้านซ้ายและขวา จะเห็นว่าการคุมโทนสีของภาพด้วยสีแดงเลือดหมูและสีดินแดง มีการใช้สีขาวซึ่งเกิดจากแสงไฟในการสร้างความน่าสนใจ

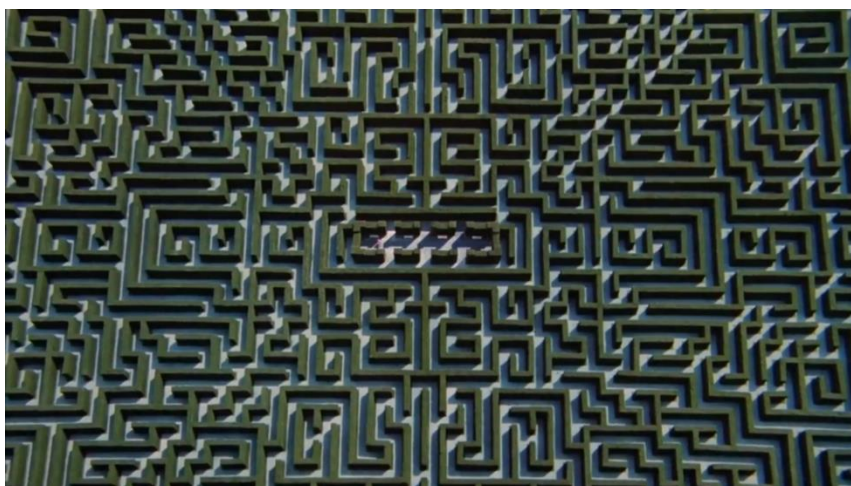
การจัดแสง

ในฉากนี้ใช้การจัดแสงที่ค่อนข้างมืด ใช้การจัดแสงเพื่อเน้นในบางส่วน จากภาพจะเห็นว่าจุดกำเนิดแสงมาจากด้านหลังของบาร์เทนเดอร์และโต๊ะบาร์เป็นเส้นแสงที่วิ่งยาวไปด้านหลังซึ่งอยู่ตรงกลางระหว่างตัวละครทางด้านซ้ายและด้านขวา เพื่อให้แสงส่องไปที่ใบหน้าของตัวละครได้อย่างชัดเจน และยังมีแสงไฟเป็นดวงกลมจุดเล็กวางไว้ตามที่ต่างๆ ทั่วทั้งภาพ การจัดแสงโดยใช้แสงที่อยู่ตรงโต๊ะบาร์เป็นหลักทำให้แสงเกิดการขัดแย้งกับบรรยากาศความมืดรอบข้าง ทำให้เกิดเส้นแสงที่ทรงพลังวิ่งผ่าเข้าไปยังจุดกึ่งกลางภาพ แสดงถึงพลังลับบางอย่างที่กั้นกลางระหว่างตัวละครทั้งสอง

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เป็นเหมือนสายตาของผู้ที่เฝ้ามองดูเหตุการณ์การสนทนาของตัวละครทั้งสอง เพื่อให้เห็นถึงความผิดปกติในการสนทนาในครั้งนี้

ฉากที่ 3



ภาพที่ 42 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ฉากนี้เป็นฉากของเขาวงกตที่อยู่ภายนอกตัวอาคารของโรงแรม นำเสนอเรื่องราวตอนที่ แวนดีและแดนนี่เขาไปเดินเล่นในเขาวงกตซึ่งมีความซับซ้อนและกว้างใหญ่ เป็นนัยยะสื่อถึง บางอย่าง จากภาพจะเห็นว่าเป็นการใช้การซ้ำกันของเส้นจนเกิดเป็นลวดลายที่เป็นแพทเทิร์น ไม่มีที่ สิ้นสุด โดยการใช้สีเขียวและสีขาว จะเห็นว่ามีตัวละครอยู่ในภาพซึ่งเล็กมากจนแทบมองไม่เห็น เป็นนัยยะที่สำคัญในการสร้างความหมายเพื่อสื่อเรื่องราว

การจัดแสง

ในฉากนี้จัดแสงแบบ high contrast ที่มีค่าความขัดแย้งของน้ำหนักแสงเงาที่ค่อนข้างมาก ทำให้เกิดเงาตกกระทบอย่างชัดเจน จนเกิดเป็นลวดลายที่สวยงาม

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้เป็นการใช้มุมกล้องในระดับสายตานก (bird eye view) ทำให้เห็นภาพจากด้านบน เผยให้เห็นรายละเอียดของฉากที่เต็มไปด้วยเส้นที่เป็นระเบียบที่สวยงาม

ฉากที่ 4



ภาพที่ 43 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ฉากนี้เป็นฉากทางเดินภายในโรงแรม นำเสนอเรื่องราวตอนที่แดนนี่ปั่นจักรยานไปรอบๆ ทางเดินจนมาเจอกับเด็กผู้หญิงแฝดสองคน ซึ่งเป็นการเห็นวิญญาณของแดนนี่ ภายในห้องถูกตกแต่งอย่างเรียบง่าย มีเพียงสีแดงของเสื้อแดนนี่และสีฟ้าของเด็กผู้หญิงแฝดที่โดดเด่นขึ้นท่ามกลางฉากภายในห้องนี้ ฉากนี้แสดงให้เห็นลักษณะของการใช้เส้นนำสายตา ที่ดึงดูดความสนใจไปยังจุดกึ่งกลางภาพซึ่งมีเด็กผู้หญิงแฝดยืนอยู่ สร้างความบีบคั้นทางอารมณ์ได้เป็นอย่างดี ภายในห้องที่เรียบง่ายถูกสร้างสวดลายด้วยวอลเปเปอร์ลายดอกไม้สีม่วง และประตูที่วางอย่างเป็นจังหวะ ทำให้ภาพเกิดมิติของความลึก

การจัดแสง

ในฉากนี้จัดแสงแบบนุ่มนวล (soft light) โดยใช้แสงจากโคมไฟด้านบนส่องลงมา เพื่อสร้างบรรยากาศที่สลับแต่ไม่ถึงกับมืด เป็นแสงที่อยู่ระหว่างสว่างจ้ำกักับมืดทึบ

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อสร้างความรู้สึกชะงักต่อการพบเจอ เป็นการหยุดมองที่เต็มไปด้วยความอึ้งต่อเหตุการณ์ที่พบเจอ

ฉากที่ 5



ภาพที่ 44 ฉากภาพยนตร์เรื่อง The Shining

ฉากนี้เป็นฉากภายในห้องน้ำ แสดงเนื้อหาตอนที่แวนดีพบกับสิ่งผิดปกติในห้องแห่งนี้และไปบอกแก่แจ็กให้มาดู ทำให้แจ็กมาพบกับผู้หญิงลึกลับที่อยู่ในห้องน้ำ ภายในห้องน้ำใช้สีเขียวและสีขาวในการตกแต่งและใช้เส้นสีเหลืองในการสร้างลวดลาย มีสีดำเล็กน้อยที่อยู่บริเวณที่เป็นเหมือนบัวล่างและพื้น ใช้คุณภาพแบบสมมาตรในการจัดองค์ประกอบภาพและวางตำแหน่งของตัวละครไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ สร้างความฉงนให้แก่ผู้พบเจอ

การจัดแสง

ในฉากนี้จัดแสงแบบนุ่มนวล (soft light) จะเห็นว่ามีแหล่งกำเนิดแสงอยู่สามจุด คือจุดที่อยู่ตรงกลางห้องซึ่งป็นไฟจากโคมไฟบนเพดานห้องส่องลงมาเพื่อกระจายแสงไปรอบๆ ห้อง จุดที่สองคือตรงโคมไฟด้านข้างทั้งซ้ายและด้านขวา แสงไฟจากตรงนี้ช่วยให้เกิดการสะท้อนของกระจกทำให้สามารถกระจายแสงไปทั่วบริเวณห้อง และจุดที่สามคือ บริเวณด้านบนตรงอ่างอาบน้ำที่ส่องมายังตัวละคร ทำให้เห็นตัวละครได้อย่างชัดเจน

การใช้มุมกล้อง

ในฉากนี้ใช้มุมกล้องในระดับสายตา (eye-level shot) เพื่อใช้ในการแทนสายตาของตัวละครที่กำลังสงสัยใคร่รู้ต่อการปรากฏตัวของหญิงสาวปริศนาและสร้างอารมณ์ของความเยียบนิ่งให้แก่ภาพ

อิทธิพลที่ *The Shining* ส่งผลต่อภาพยนตร์เรื่องอื่น

ในภาพยนตร์เรื่อง *Passengers* (2016) จากการกำกับของมอร์เทน ไทล์ดัน (Morten Tyldum) เป็นภาพยนตร์ไซไฟที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคูรักที่เดินทางข้ามอวกาศในระยะเวลาอันยาวนาน การออกแบบฉากบาร์เหล้าและลวดลายของพื้นพรมในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับอิทธิพลจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *The Shinning*



ภาพที่ 45 ฉากภาพยนตร์เรื่อง *Passengers*(2016)

ในบทนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับฉากภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริกที่มีความโดดเด่นรวม 4 เรื่อง โดยการยกตัวอย่างฉากที่โดดเด่นและสำคัญเพื่อให้เห็นถึงลักษณะในการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและพบเห็นมากในผลงานภาพยนตร์ จากการศึกษาทำให้เห็นว่ามีการใช้เส้นนำสายตา การจัดองค์ประกอบ โดยใช้ดุลยภาพแบบสมมาตร การซ้ำ และการสร้างสัญลักษณ์บางอย่างเพื่อใช้ในการสื่อความหมาย การจัดแสงและมุมกล้องถือว่าอยู่ในลักษณะการใช้ที่ไม่หิว هواหรือโดดเด่น ทว่ากลับแฝงไปด้วยการสื่อความหมายในการสื่อสารให้แก่ภาพยนตร์ ในบทต่อไปจะเป็นการวิเคราะห์ให้เห็นถึงวิธีการนำสิ่งเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์การออกแบบฉากภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ชัดเจน

บทที่ 4

วิเคราะห์การออกแบบฉากในงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก

จากการวิเคราะห์เนื้อหาและทฤษฎีทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในการสร้างสรรค์ทางองค์ประกอบศิลปะระหว่างภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับเนื้อหาหรือบทภาพยนตร์ และพบลักษณะการสร้างสรรค์ในการสื่อความหมายทางภาพยนตร์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยสามารถแบ่งหัวข้อได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายกับการออกแบบฉากภาพยนตร์

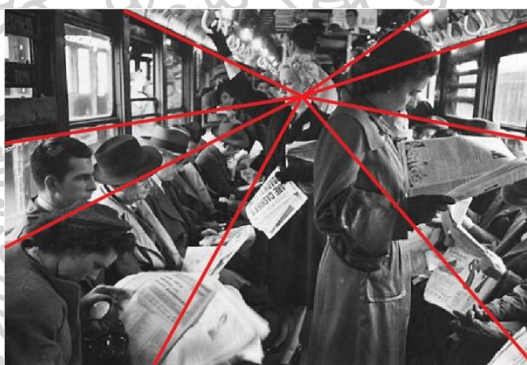
1.1 วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์ที่ใช้เส้นนำสายตาและภาพถ่ายกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง

เส้นนำสายตาเป็นเทคนิคการสร้างมิติความลึกให้แก่ภาพ คือเส้นสมมติที่เกิดขึ้นจากรูปทรงที่ถูกวางเป็นแนวจนเกิดเป็นเส้นนำสายตาไปสู่จุดนำสายตาหรือจุดสนใจของภาพ เป็นเทคนิคหนึ่ง que พบได้บ่อยในผลงานภาพถ่ายของคูบริก



ภาพที่ 46 ชื่อภาพ Subway passenger from the 1947 article “Life and Love on the New York Subway.” (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก

ในภาพนี้เป็นภาพที่ถูกถ่ายขึ้นเพื่อใช้ในนิตยสารลูคเมื่อ ค.ศ. 1947 เป็นหนึ่งในภาพชุดที่ชื่อว่า “Life and Love on the New York Subway” แสดงภาพชีวิตประจำวันของคนนิวยอร์กที่ใช้บริการรถไฟใต้ดิน จากการศึกษาพบว่ามีการนำเส้นนำสายตาแบบจุดเดียวมาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อดึงดูดความสนใจ เส้นต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมายจากตู้ขบวนรถไฟและคนที่นั่งเรียงกันอย่างเป็นระเบียบ หากสังเกตจากภาพอาจแฝงนัยยะบางอย่างในการจับประเด็นที่เกี่ยวกับเรื่องเพศในช่วงเวลานั้น ซึ่งเป็นประเด็นที่คูบริกให้ความสนใจมาตลอดเมื่อเข้าสู่วงการภาพยนตร์จะเห็นได้จากเรื่อง A Clockwork Orange, The Shining, Barry Lyndon, The Full Metal Jacket, Eyes Wide Shut เป็นต้น เพราะจะเห็นว่าที่นั่งทั้งสองข้างมีแต่ผู้ชายที่ตั้งหน้าตั้งตารับอ่านหนังสือพิมพ์โดยไม่มีใครสนใจมองสิ่งอื่นในขณะที่จุดกึ่งกลางของภาพกลับเป็นผู้หญิงสองคนที่ยืนอยู่ โดยผู้หญิงคนหน้าครอบครองพื้นที่ภาพจำนวนมากในขณะที่ผู้หญิงอีกคนหนึ่งยืนอยู่ ณ จุดรวมสายตาของภาพ



ภาพที่ 47 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตา



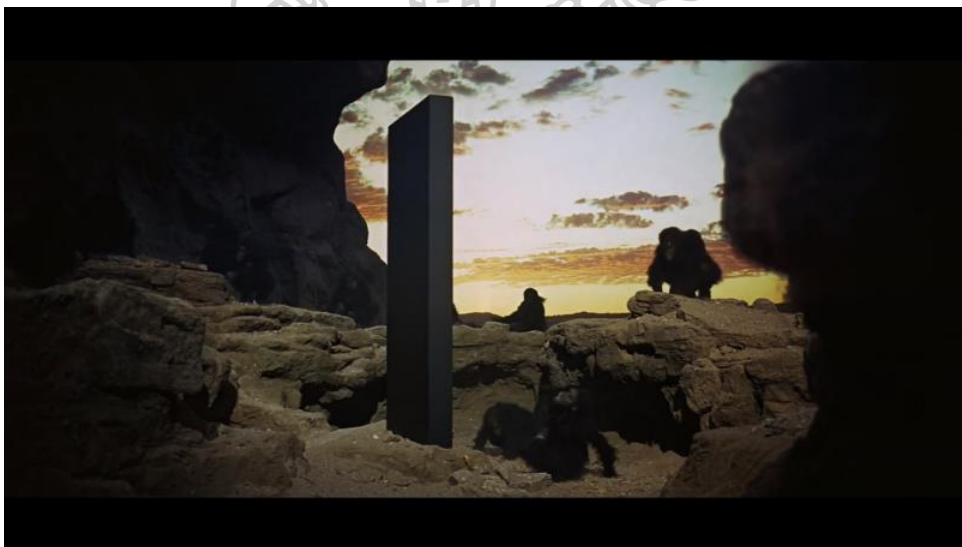
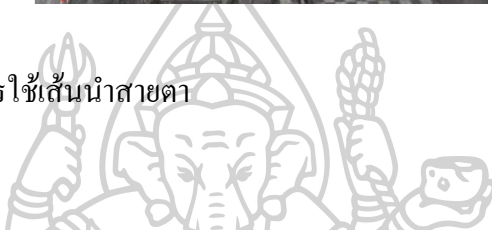
ภาพที่ 48 ชื่อภาพ “After so many trip up the aisles in a shopping cart,” (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก

ในภาพนี้เป็นภาพของแม่ลูกที่ซื้อของอยู่ในร้านสะดวกซื้อ เป็นการหยิบยกประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภคใน ช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองมาใช้เป็นหัวข้อในการถ่ายภาพ ภาพนี้ถ่ายขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1947 คูบริกใช้การแสดงออกทางสีหน้าและภาษากายเพื่อแสดงออกถึงการต่อสู้ดิ้นรนในแต่ละวัน ในขณะที่แม่กำลังเลือกซื้อหาข้าวของเครื่องใช้ เด็กที่อยู่ในรถเข็นทำให้รู้สึกถึงความเบื่อหน่าย

จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้เส้นนำสายตาเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เพื่อสร้างระยะและมิติความลึก โดยจะเห็นว่า มีผู้หญิงทางด้านซ้ายและด้านขวาอยู่ในระยะที่ลดหลั่นกันอีกทั้งเส้นนำสายตายังทำให้นาพาสายตาไปสู่จุดกึ่งกลางของภาพซึ่งมีเด็กน้อยที่อยู่ในตะกร้ารถเข็นวางอยู่ในพื้นที่ส่วนหน้าสุดโดยใช้ชั้นวางของและผู้หญิงทั้งสองฝั่งที่อยู่ในลักษณะที่ซ้ำกันเพื่อการสร้างเส้นนำสายตาและมองเห็นถึงสีหน้าท่าทางที่คูบริกใช้ในการสื่อสารข้อความซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ บ่งบอกถึง อารมณ์ ความรู้สึกในสภาวะช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 49 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตา



ภาพที่ 50 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 13:15

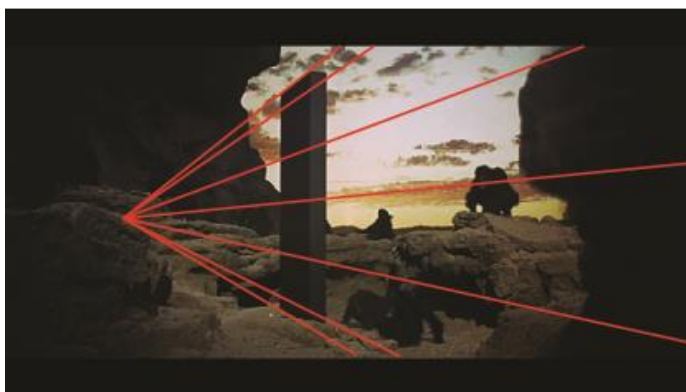
ฉากนี้เป็นฉากในตอนแรกที่เหล่าวานรตื่นขึ้นมาพบวัตถุแปลกประหลาดเป็นแท่งโมนอลิธสีดำ เมื่อ 4 ล้านปีก่อนทำให้เหล่าวานรต่างแตกตื่นเมื่อได้พบเห็นและสร้างปรีศนาแก่เหล่าวานร และพยายามที่จะเข้าไปสัมผัส

ในการออกแบบฉากคูบริกได้เก็บข้อมูลรูปภาพจากทะเลทรายนามิบ (บริเวณประเทศนามิเบีย) เพื่อหาภาพทิวทัศน์ที่ดูเว้งว่างเหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงทัศนียภาพเมื่อ 4

ล้านปีก่อน เพื่อใช้เป็นฉากหลังร่วมกับการสร้างฉากในสตูดิโอ จะเห็นว่ามีการใช้ท้องฟ้ายามรุ่งอรุณที่มีสีส้มผสมกับสีฟ้าเป็นฉากหลัง (Background) ซึ่งมีความสว่างกว่าวัตถุในระยะหน้า เพื่อช่วยขับเน้นวัตถุที่อยู่ในระยะหน้าซึ่งมีน้ำหนักที่เข้มกว่าและช่วยผลักดันให้แท่งโมโนลิทรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำสนิทที่ตั้งตระหง่านอยู่กลางภาพให้โดดเด่น ทำให้เห็นเส้นรอบนอกของรูปทรงได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังเป็นการเปรียบเปรยถึงรุ่งอรุณแห่งการรู้แจ้ง ในระยะหน้าเป็นการใช้ค่าน้ำหนักที่มีความใกล้เคียงกันในการสร้างบรรยากาศ โดยใช้พื้นทรายและหินที่เป็นสีน้ำตาลและการใช้ตัววัตถุที่ต้องการนำเสนอเป็นสีดำคือลิงและแท่งโมโนลิทสีดำ ทำให้ภาพมีบรรยากาศที่อึมครึม ลึกลับและเป็นปริศนา ในขณะที่เดียวกันการใช้รูปทรงเรขาคณิตในการสร้างแท่งหินสีดำยังเป็นการเพิ่มปริศนาถึงการมีอยู่ของมันที่ไม่อาจตีความได้ว่าเป็นสิ่งใด

การใช้เส้นนำสายตาในการดึงดูดเพื่อให้ภาพเกิดความน่าสนใจ โดยการวางแท่งโมโนลิทในแนวเฉียงเล็กน้อยเพื่อให้เห็นมิติของแท่งสี่เหลี่ยมผืนผ้าและการวางตำแหน่งของลิงที่ทำมุมเฉียงตามแนวเส้นที่ค่อยๆ ลดลงทำให้เกิดเส้นเฉียงที่วิ่งตรงจากด้านหลังมาสู่ด้านหน้าและเกิดมิติของความลึก ส่งผลให้เกิดความรู้สึกถึงพลังที่พวยพุ่งของสิ่งที่อยู่ตรงหน้าสอดคล้องไปกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอถึงสิ่งทีมาจากนอกโลก มีการถ่ายเทในเรื่องของน้ำหนักโดยเฉลี่ยไปทั่วทั้งภาพ ถึงแม้ว่าฉากที่ถูกสร้างขึ้นจะมีน้ำหนักที่เอียงไปทางด้านซ้ายจากภูเขา แต่เมื่อถึงจุดที่ถูกริกต้องการนำเสนอ ได้มีการถ่ายเทน้ำหนักไปยังด้านขวาเพื่อให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร โดยการใช้ตัวลิงและก้อนหินในการถ่ายเทน้ำหนัก และใช้มุมกล้องในระดับเดียวกับสายตาของลิงเพื่อสร้างความจูงต่อสิ่งที่พบเห็นอยู่ตรงหน้าแก่ผู้ชมเฉกเช่นเดียวกับลิง

การจัดแสงที่เน้นความมืดและส่องสว่างไปที่จุดเด่นที่อยู่กึ่งกลางภาพด้วยการจัดแสงแบบโลคีย์ เพื่อเน้นส่วนสำคัญและสร้างจุดเด่นให้แก่ภาพ ทำให้ภาพสว่างและเห็นรายละเอียดเฉพาะบริเวณจุดกึ่งกลางภาพและรอบนอกจะตกอยู่ในความมืด การจัดแสงในภาพไม่ต้องการความเหมือนจริงตามธรรมชาติ เพราะรู้อยู่แล้วว่าในฉากนี้คือช่วงเวลาของเช้ามืดที่มีแสงสว่างมาจากด้านหลังบริเวณท้องฟ้า แต่กลับมีแสงส่องลงมาจากด้านบนมาที่แท่งโมโนลิท สิ่งนี้ช่วยทำให้แท่งโมโนลิทมีพลังเร้นลับบางอย่างเกิดขึ้น การจัดแสงแบบโลคีย์คือการจัดแสงที่เน้นการสร้างอารมณ์ของการตกอยู่ในอำนาจของอะไรบางอย่าง



ภาพที่ 51 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตาตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ ในฉากภาพยนตร์จะเห็นว่าคูบริกใช้เส้นนำสายตาในลักษณะที่ต่างกับภาพถ่ายเล็กน้อย คือ ไม่ได้ใช้เส้นนำสายตาเพื่อดึงดูดไปยังจุดเด่นที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ แต่ใช้เส้นเพื่อสร้างพลังให้แก่วัตถุในภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์ และสอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 1 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
แท่งหินสีเหลี่ยมผืนผ้าสีดำ	ภาษาบริสุทธิ์ สิ่งจากนอกโลก ความรู้ ลึกลับ	ภาษาของมนุษย์ สิ่งที่มนุษย์สร้าง ไม่มีความรู้ เปิดเผย
วานร	ไร้อารยธรรม	มีอารยธรรม
ทิวทัศน์ดึกดำบรรพ์	ยุคโบราณ	ยุคใหม่

จากตารางจะเห็นว่าแท่งโมโนลิทลึกลับสีดำจากต่างดาวมีพลังอำนาจเหนือกว่าเหล่าวานรที่ยังไม่มีอารยธรรม ซึ่งถูกวางอยู่ท่ามกลางเหล่าวานรที่กำลังจ้องกับสิ่งที่พบเจอ การใช้รูปทรงเรขาคณิตในการขัดแย้งกับรูปทรงทางธรรมชาติที่อยู่รอบข้างทำให้แท่งโมโนลิทลึกลับมีพลังเหนือกว่าอย่างเห็นได้ชัด แท่งโมโนลิทสีดำเป็นสิ่งที่ต่างดาวใช้ในการติดต่อสื่อสาร เป็นความรู้ที่ส่ง

ต่อมายังโลกทำให้เหล่าวานรค้นพบอารยธรรมชั้นแรกคือการใช้อาวุธ การสื่อสารจากแห่งคำทำให้พบว่าคูบริกเชื่อว่าภาษาที่สิ่งทรงภูมิปัญญาใช้ในการติดต่อสื่อสารไม่สามารถใช้ในรูปแบบของภาษาที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ เป็นภาษาที่อยู่เหนือกว่าสิ่งที่มนุษย์คุ้นชิน มีมิติทางภาษาที่พัฒนาไปได้ไกลกว่ามนุษย์และสามารถเข้าใจความจริงแท้ของจักรวาลได้ คูบริกใช้ความกำกวมของภาษาที่ไม่ชัดเจน เพื่อกระตุ้นจินตนาการ การติดต่อสื่อสารจึงเป็นเป็นปริศนาสำหรับมนุษย์และเป็นจุดเริ่มต้นของการออกท่องอวกาศในกาลต่อมาเพื่อติดต่อสื่อสารกับต่างดาวเพื่อค้นหาความจริงอันเป็นนิรันดร์ จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้ความขัดแย้งทางรูปทรง ความขัดแย้งทางภาษาในการออกแบบฉากเพื่อให้สามารถสื่อสารออกมาเป็นภาษาทางภาพยนตร์ และยังสามารถสื่อสารแนวความคิดความเชื่อในเรื่องของสิ่งทรงภูมิปัญญาจากนอกโลกได้อีกด้วย



ภาพที่ 52 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 30:17

ฉากนี้เป็นฉากบน โถงทางเดินบนสถานีอวกาศเป็นการคุยกันระหว่าง ดร. ฟลอยกับ ดร. สมิลอฟ ถึงข่าวลือที่เกิดขึ้นบนฐานเกรเวียส์ว่าเกิดโรคระบาดร้ายแรงและกลัวว่าจะแพร่กระจาย แต่ ดร.ฟลอยกลับปฏิเสธที่จะพูดถึงเรื่องนี้ เป็นการปกปิดความจริงถึงเรื่องการค้นพบวัตถุแปลกประหลาดบนดวงจันทร์ ภายในห้องสีขาวและสว่างไสวไปทั่วทั้งห้อง มีการสร้างความน่าสนใจโดยการใช้เส้นนำสายตาในการสร้างความลึกให้แก่ภาพโดยการใช้เส้นที่เกิดจากพื้น เส้นที่เกิดจากเพดานที่เป็นเหมือนตารางและการวางวัตถุ ทำให้เกิดเส้นมากมายในภาพ แต่เป็นเส้นที่ถูกจัดระเบียบมาอย่างดี ภายในห้องถูกส่องสว่างด้วยไฟบนเพดานที่มีอยู่ทั่วทั้งห้องเป็นการจัดแสงแบบนุ่มนวลทำให้ภาพมีค่าต่างของแสงเงาคำเผยให้เห็นรายละเอียดของสิ่งต่างๆ ได้อย่างชัดเจน สีขาว

ซึ่งถูกจัดว่าเป็นใจกลางของห้องถูกตกแต่งด้วยเก้าอี้ดีไซน์ไฮเทคซึ่งเป็นสีของวรรณะร้อนวางกระจายซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบอยู่ทั่วบริเวณภาพ การใช้การซ้ำกันในการวางวัตถุทำให้ภาพเกิดจังหวะที่สวยงาม ทำให้ห้องมีชีวิตชีวา สีแดงที่ตัดกับสีขาวช่วยกระตุ้นเร้าอารมณ์ความรู้สึกเร้าร้อน การออกแบบในฉากนี้จะเห็นว่าเป็นการแสดงให้เห็นถึงยุคที่มนุษย์สามารถออกมาสู่วงโคจรนอกโลกได้แล้ว การสร้างบรรยากาศของภาพก็จะดูสว่างสดใสมีสีสันที่ฉูดฉาดบ่งบอกถึงยุคสมัย

คูบริกใช้เส้นนำสายตาเพื่อสร้างจุดสนใจไปยังตัวละครที่อยู่จุดกึ่งกลางภาพคือ ดร.ฟลอย โดยวางตำแหน่งตัวละครเป็นแนวเดียวกับเส้นนำสายตาที่มุ่งตรงไปสู่เบื้องหลัง จะเห็นว่าผู้หญิงสองคนทางด้านซ้ายและด้านขวามุมเอียงจนเกือบจะหันหลังและอีกสองคนถัดมาที่เป็นผู้หญิงและผู้ชายในลำดับถัดมาเอียงท่ามุมรับกับเส้นนำสายตาที่มุ่งตรงไปยัง ดร.ฟลอย ซึ่งอยู่บริเวณจุดกึ่งกลางภาพ เพื่อให้เห็นอากัปภิกิริยาในการสนทนา การใช้ผู้หญิงสามคนที่อยู่ในระยะหน้า และจัดให้อยู่ลักษณะท่าทางที่ซ้ำกันโดยไม่มีอากัปภิกิริยาโต้ตอบใดๆ มีเพียง ดร. ฟลอยและดร.สมิธออฟเท่านั้นที่สนทนาโต้ตอบกันในเรื่องนี้ การถ่วงน้ำหนักของภาพด้วยผู้หญิงสองคนในระยะหน้าทำให้น้ำหนักของภาพเท่ากันทั้งซ้ายและขวาเกิดดุลยภาพแบบสมมาตร เพื่อสร้างความนิ่งและความตึงเครียดในการสนทนาถึงเรื่องที่เกิดขึ้นบนฐานเครเวียส ซึ่ง ดร.ฟลอยกำลังปกปิดความจริงเรื่องข่าวลือที่เกิดขึ้นที่ฐานเครเวียสบนดวงจันทร์



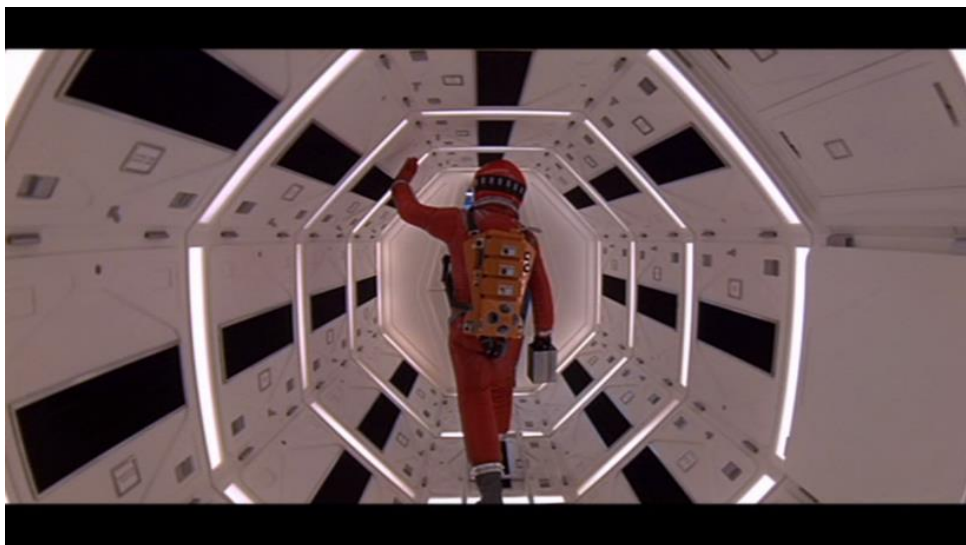
ภาพที่ 53 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉากทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมายและสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และสอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 2 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
ผู้ชาย 2 คน(หันหน้าให้กล้อง)	เป็นผู้นำ อเมริกา การปกปิด	ไม่เป็นผู้นำ โซเวียต การเปิดเผย
ผู้หญิง 3 คน(หันหลังให้กล้อง)	ไม่เป็นผู้นำ	เป็นผู้นำ
สถานีอวกาศ	ความก้าวหน้า	ความล่าช้า

จากตารางจะพบว่าผู้ชายสองคนที่นั่งหันหน้าคุยกันอยู่ในฐานะของผู้นำและเป็นตัวแทนของมนุษยชาติในการค้นหาสิ่งใหม่ในโลก ประเด็นที่สอดแทรกพบว่าการใช้ตัวละครที่เป็นชาติอเมริกาเป็นตัวละครหลักและใช้ตัวละครที่เป็นชาติโซเวียตเป็นตัวละครรอง ทำให้การพูดคุยเป็นการจินตนาการถึงการร่วมมือกันทางอวกาศในอนาคตของคูบริก ที่เห็นว่าสองประเทศมหาอำนาจที่แข่งขันกันอย่างเข้มข้นในการสู้รบกันทางนวัตกรรมด้านอวกาศได้สิ้นสุดลงและร่วมมือกันในที่สุดถึงแม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะถูกสร้างขึ้นก่อนนิล อาร์มสตรองจะขึ้นไปเหยียบดวงจันทร์และได้รับชัยชนะเหนือสหภาพโซเวียตในที่สุดและหลังจากนั้นไม่นานสองประเทศได้สิ้นสุดสงครามและร่วมกันสร้างสถานีอวกาศเป็นครั้งแรก จะเห็นว่าคูบริกมีจินตนาการอันล้ำเลิศในการจินตนาการถึงเหตุการณ์ในอนาคต แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงแฝงประเด็นการปกปิดบางอย่างของอเมริกาซึ่งเห็นได้จากการพูดคุยกันระหว่าง ดร. ฟลอยและ ดร.สมิลอฟ ที่ปกปิดและไม่ยอมเปิดเผยเรื่องจริงบนสถานีเครเวียตที่อยู่บนดวงจันทร์ การใช้ตัวละครผู้หญิงซึ่งนั่งหันหลังยังเป็นการบ่งบอกถึงความเหลื่อมล้ำทางเพศที่ตกอยู่ใต้อำนาจของเพศชาย และยังเป็น การเปรียบเทียบถึงคนที่ไม่รู้เรื่องราวจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จากการศึกษาพบว่า คูบริกใช้ความขัดแย้งระหว่างเพศชายและเพศหญิงที่สื่อถึงความเป็นผู้นำและความไร้ภาวะผู้นำ อีกทั้งยังใช้สัญญาณของความเป็นชาติในการสร้างประเด็นแอบแฝงแนวคิดผ่านการออกแบบฉากจากภาพยนตร์

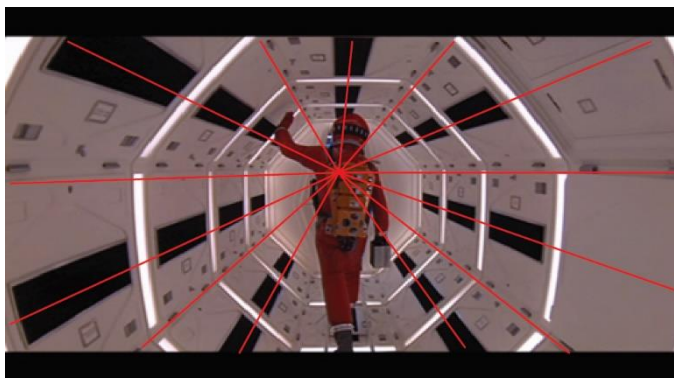


ภาพที่ 54 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:12:11

ฉากนี้เป็นฉากในตอนที่นักบินออกไปสำรวจเครื่องขนต้บริเวณด้านนอกเมื่อฮัลหรือปัญญาประดิษฐ์ตรวจพบว่ามีบางอย่างเกิดความผิดปกติ แต่เมื่อตรวจดูแล้วกลับไม่พบสิ่งผิดปกติตามที่ฮัลบอก จึงกลับมาด้วยความกังวลใจและเริ่มไม่ไว้วางใจในการทำงานของฮัลซึ่งควบคุมการทำงานทั้งหมดของยาน

คูบริกใช้เส้นนำสายตาในการดึงดูสายตาให้มองไปที่ตัวละครที่กำลังเดินหันหลังด้วยความเชื่อช้าเหมือนกำลังครุ่นคิดอะไรบางอย่างและเร้าอารมณ์เพื่อสร้างความอึดอัด โดยการสร้างเส้นสีดำสลับกับสีขาวและเส้นแปดเหลี่ยมที่ถูกลวงอย่างเป็นจังหวะและค่อยๆ ลดหลั่นตามลำดับเป็นการสร้างบรรยากาศความตึงตังทำให้ภาพดูเคลื่อนไหว พลังของเส้นที่พุ่งออกมาจากจุดกึ่งกลางของภาพทำให้รู้สึกถึงบางอย่างที่ผิดปกติ การวางตำแหน่งของตัวละครไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพและสามารถสร้างมิติของความลึกให้แก่ภาพ การเปลี่ยนน้ำหนักทั้งด้านซ้ายและด้านขวาให้อยู่ในลักษณะเท่ากันทั้งซ้ายและขวาทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตรสร้างความไว้ชีวิตชีวา

การใช้พื้นที่ส่วนใหญ่โดยการใส่สีขาวและเพิ่มทวลายด้วยสีดำในลักษณะของการซ้ำ เป็นการใส่สีกลางสองสีเพื่อเพิ่มความน่าสนใจทำให้จุดของนักบินที่เป็นสีแดงซึ่งอยู่ในวรรณะร้อนโดดเด่นและบอกเป็นนัยถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น เป็นความหวั่นวิตก จะเห็นว่าคูบริกเลือกใช้สีแดงเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความน่ากลัวและอันตราย



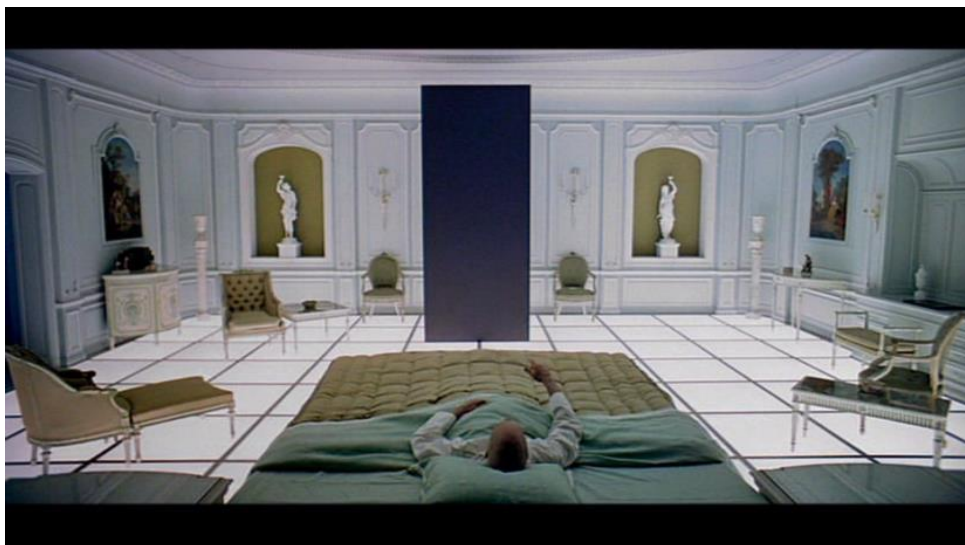
ภาพที่ 55 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และ สอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 3 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
นักบินอวกาศในชุดสีแดง	สิ่งมีชีวิต เร้าร้อน	สิ่งไม่มีชีวิต สงบนิ่ง
ยานอวกาศ (ตกแต่งด้วยสีขาวและสีดำ)	ความขัดแย้ง	ความกลมกลืน

จากตารางแสดงให้เห็นปมขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนมนุษย์ที่ยังมีข้อบกพร่องมากมายแต่ปัญญาประดิษฐ์กลับยังไม่สามารถแทนที่มนุษย์ได้อย่างสมบูรณ์เพราะถึงอย่างไรมนุษย์ก็ยังคงเป็นผู้สร้างมันขึ้นมา การใช้สีแดงที่เร้าร้อนเป็นชุดของนักบินขัดแย้งกับสีขาวทำให้เกิดสภาวะถึงอารมณ์ที่ร้อนรนของนักบินในการขบคิดถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากปัญญาประดิษฐ์ และการใช้สีขาวตัดด้วยสีดำทำให้เกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรงสร้างบรรยากาศความน่าตื่นเต้นของปมขัดแย้งระหว่างสองขั้ว จากการศึกษาพบว่า การขัดแย้งกันของสัญลักษณ์คู่วิธีการใช้การขัดแย้งกันของสัญลักษณ์ในการสร้างความน่าสนใจและสร้างความตื่นเต้นในการดำเนินเรื่องราว และสามารถสื่อภาษาทางภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน

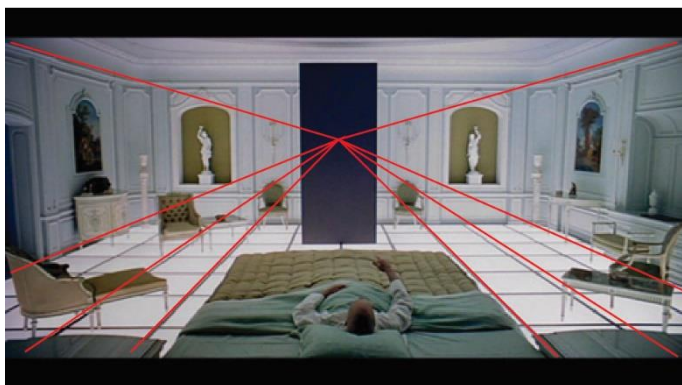


ภาพที่ 56 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:18:33

ฉากนี้เป็นฉากที่ ดร. โบวแมน พบตัวเองอีกครั้งบนเตียงที่อยู่ในวัยชราและกำลังจะตาย พร้อมกับการพบแท่งโมนอลิธปริศนาสีดำอยู่เบื้องหน้า เมื่อ ดร. โบวแมน ชี้นิ้วไปยังแท่งโมนอลิธที่พบตัวเองอีกครั้งในวัยทารกแรกเกิดอยู่บนเตียงและกลับเข้าสู่วงโคจรในอวกาศอีกครั้ง

ภายในห้องถูกตกแต่งด้วยสีขาวเป็นหลักและตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์สีเหลืองและสีเขียวที่ถูกลดความอิ่มตัวของสีลง พื้นถูกเปลี่ยนให้เป็นจุดกำเนิดแสงสว่างในลักษณะของเส้นตารางไปทั่วทั้งห้อง ทำให้ไม่มีเงาของวัตถุตกกระทบลงพื้น สร้างบรรยากาศอันกำกวมระหว่างความจริงกับความฝัน เหมือนทุกสิ่งลอยอยู่ในอากาศสร้างความฉงนและใคร่รู้ และวางแท่งหินสีดำสนิทอยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ เมื่อสีดำถูกขับด้วยพื้นหลังของห้องที่เป็นสีขาวทำให้แท่งโมนอลิธโดดเด่นเป็นสง่าและทรงพลังบ่งบอกถึงความรู้อันยิ่งใหญ่จากสิ่งทรงภูมิปัญญา การวางเตียง การวางเฟอร์นิเจอร์ และเส้นตารางบนพื้นเหล่านี้ถูกวางเพื่อทำให้เกิดเส้นนำสายตา เพื่อนำสายตาไปยังจุดสนใจที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพคือแท่งหินสีดำ ทำให้ภาพมีพลังเกิดจากเส้นที่พวยพุ่งและช่วยเพิ่มมิติแห่งอำนาจให้แก่แท่งหินปริศนาอีกด้วย

การจัดภาพโดยวางวางจุดเด่นไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ และวางวัตถุต่างๆ ไว้อย่างลงตัวและสมดุลทั้งด้านซ้ายและด้านขวาทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร สร้างความน่าเกรงขาม ความเที่ยงตรง ความสงบนิ่งของภาพ ทำให้เกิดความรู้สึกแห่งการหลุดพ้นและค้นพบบางสิ่งที่อยู่เหนือธรรมดาสามัญ เป็นการสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 57 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และสอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 4 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
แท่งหินสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำ	บริสุทธิ์ ความรู้ ลึกลับ	อคติ ไม่มีความรู้ เปิดเผย
คน(แก่)	ตาย สิ้นสุด	เกิด การเริ่มต้น
ห้องนอนสีขาว	ตื่น สว่าง	หลับ มืด

จากตารางแสดงให้เห็นการเดินทางในอวกาศที่แสนยาวนาน แสดงให้เห็นถึงช่วงอายุของตัวละครที่บอกถึงกาลเวลาของช่วงชีวิต ที่เห็นตั้งแต่ เป็นวานร วัยกลางคน มาจนแก่เฒ่า เป็นนัยถึงการล่วงรู้ความลับจากสิ่งทรงภูมิปัญญาที่ส่งต่อมายังมนุษย์ทำให้เห็นความจริงแท้ของชีวิตที่เป็นหนึ่งเดียวกับจักรวาลคือ เกิด แก่ เจ็บ ตาย ภายในห้องนอนสีขาวเป็นเสมือนที่แห่งการพักผ่อนเพื่อนอนหลับและตื่นขึ้นมาเพื่อพร้อมก้าวไปในอวกาศอันไร้ที่สิ้นสุด สีขาวที่บ่งบอกถึงความสว่าง

ความรู้อันบริสุทธิ์ แสดงถึงสถานะอันเป็นนิรันดร์ การติดต่อสื่อสารจากแห่งดำรงคงเป็นปริศนาในการใช้ภาษาที่ส่งต่อความรู้ให้แก่มนุษย์ผู้ยังอ่อนด้อยในความรู้หรือความจริงอันสูงสุด การใช้รูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบภูมิปัญญาจากต่างดวย่อมแสดงออกถึงภาษาในการสื่อสารที่จริงแท้กว่าการใช้รูปทรงในธรรมชาติ เพราะรูปทรงเรขาคณิตคือรูปทรงที่บริสุทธิ์ปราศจากอคติ ไม่ว่าจะมองจากมุมใดย่อมคงอยู่ในรูปเดิมต่างจากรูปทรงในธรรมชาติที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่เห็นจากต่างมุมน้อมคิดไปต่างๆ นานาตามแต่จินตนาการของมนุษย์ ในฉากนี้เปิดเผยให้เห็นวัฏจักรของชีวิต ในตอนท้ายเรื่องซึ่งเป็นฉากถัดไปเป็นการแสดงภาพของเด็กทารกอยู่ในวงโคจรของจักรวาลเป็นการบอกถึงการเกิดใหม่ของชีวิตที่อยู่สูงขึ้นไปจากมนุษย์ในรูปแบบเดิมที่ยังไม่ล่วงรู้ความลับของจักรวาล ซึ่งในตอนนี้ได้รับความรู้ที่นั่นแล้วและพร้อมที่จะออกเดินทางต่อไป

ภายในห้องปริศนานี้ออกแบบให้มีลักษณะแบบสถาปัตยกรรมยุคนีโอคลาสสิก เป็นรูปแบบศิลปะในศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นยุคเรืองปัญญา (Enlightenment) เป็นยุคที่สนับสนุนให้ใช้หลักเหตุผลมากกว่าความเชื่อ หลักจารีตและพึงพาความรู้จากพระเจ้า ซึ่งคูบริกเองเกิดมาในครอบครัวเชื่อสายยิวที่เคร่งในศาสนาและพยายามให้เขาเข้าร่วมนับถือศาสนาคริสต์และปฏิบัติอย่างเคร่งครัด แต่คูบริกกลับไม่เชื่อในพระเจ้า การค้นพบแท่งหินสีดำในห้องปริศนานี้จึงเป็นเหมือนการบ่งบอกถึงความเชื่อเรื่องการเข้าถึงความรู้ในระดับสูงของมนุษย์ที่ไม่สามารถล่วงรู้ความลับของจักรวาลได้และไม่สามารถหาความรู้ได้บนโลกที่มนุษย์อยู่ ต้องพึ่งพาอาศัยความรู้จากวัตถุที่ส่งทรงภูมิปัญญานอกโลกทั้งไว้ตามจุดต่างๆ ความเชื่อของคูบริกในเรื่องของการออกเดินทางเพื่อเรียนรู้ มีส่วนคล้ายกับหลักปรัชญาของฟรีดริค นิทเช่ (Friedrich Nietzsche 1844-1900) ที่เคยกล่าวไว้ว่า พระเจ้าตายแล้ว ซึ่งเป็นการเสียดสีการใช้ชีวิตในรูปแบบเดิมของมนุษย์ที่ติดอยู่กับความเชื่อในเรื่องพระเจ้าและไม่มีวันที่จะสามารถพัฒนาตนไปถึงระดับขั้นสูงสุดได้ ฟรีดริค นิทเช่เชื่อว่ามนุษย์สามารถบรรลุไปถึงขั้นอภิมนุษย์ได้อย่างเช่นอดีตที่เคยมีมาแล้วเช่นเดียวกับพระพุทธเจ้า พระเยซู เป็นต้น การนำเสนอตัวละครที่เดินทางมาค้นพบและได้เห็นการเกิด แก่ เจ็บ ตายและภาพสุดท้ายคือทารกที่เข้าไปอยู่ในวงโคจรของจักรวาล เป็นเหมือนการบอกถึงความเชื่อเรื่องการเดินทางเพื่อค้นหาและพัฒนาตนไปสู่การบรรลุสู่กฎของจักรวาลและพร้อมที่จะออกเดินทางสู่จักรวาลที่ไม่มีวันสิ้นสุด จากการศึกษาพบว่าคูบริกสอดแทรกแนวคิด อุดมคติและความเชื่อด้านวิทยาศาสตร์เข้าไปในการออกแบบฉากเพื่อให้ทำหน้าที่เป็นตัวละครให้แก่ภาพยนตร์มากกว่าการใช้บทสนทนา



ภาพที่ 58 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:25

ฉากนี้เป็นฉากในโคโวร่ามิลค์บาร์ซึ่งเป็นสถานที่หรือแหล่งมั่วสุมของแก๊งวัยรุ่นกลุ่มหนึ่ง ซึ่งประกอบไปด้วย อเล็กซ์ จิม ดิมและที่มักจะมาดื่มนมที่ผสมด้วยสารเสพติดจำพวกเวลโลเซ็ทจาก เต้านมของประติมากรรม เพื่อจะทำให้สมองปลอดโปร่งและสามารถออกไปก่ออาชญากรรมได้อย่างสนุกสนาน

ภายในห้องสีคำถูกตกแต่งด้วยประติมากรรมไปเปลือยรูปผู้หญิงสาวที่มีสองเพศอยู่ใน กิริยาที่ดูแล้วอูจาด และตัวอักษรสีขาวที่ติดอยู่ตามผนังซึ่งเป็นรายชื่อของสารเสพติด มีการใช้สีม่วง สีฟ้า และสีแดงเพียงเล็กน้อยในการตกแต่งที่สีหมของประติมากรรม การใช้ห้องที่เป็นสีคำช่วยขับ เน้นให้เห็นตัวละครที่สวมชุดสีขาวและตัวประติมากรรมที่มีสีขาวให้โดดเด่นขึ้น เหล่านี้ คูบริก สร้างเส้นนำสายตาจากเหล่าประติมากรรมที่เป็นรูปผู้หญิงเปลือยกายอยู่ในอิริยาบถที่หยาบคายและ ล่อแหลมและตัวละครประกอบที่นั่งเรียงรายอยู่ด้านข้างทั้งชายและขวาเพื่อนำสายตาผู้ชมให้พุ่งตรง ไปยังตัวละครหลักที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพและถูกปกคลุมไปด้วยสิ่งเสื่อมทราม คูบริกใช้การซ้ำ ของอิริยาบถจากรูปปั้นเพื่อช่วยให้เกิดเส้นและจังหวะที่สวยงาม ทำให้ภาพดูลึกแม้จะอยู่ภายในห้อง ที่มีมิติ คูบริกต้องการแสดงให้เห็นรายละเอียดของบรรยากาศสภาพแวดล้อมของตัวห้อง เพื่อ สร้างอารมณ์ความรู้สึกถึงความอึดอัดที่เต็มไปด้วยสิ่งเสื่อมทรามเหล่านี้ เป็นนัยบอกถึงความเสื่อม โทรมของสภาพสังคมที่ฟอนเฟะและมีผลต่อความต้องการทางเพศความพึงพอใจในความรุนแรง และการกระทำของแก๊งวัยรุ่นในการก่ออาชญากรรมได้อย่างเสรีและสนุกสนาน



ภาพที่ 59 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และ สอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 5 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์และกลุ่มเพื่อน(ชาย)	มีอำนาจ รุนแรง	ไม่มีอำนาจ อ่อนนุ่ม
รูปปั้นผู้หญิงเปลือยกาย	เชิญชวน กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ	ไม่เชิญชวน ไม่มีอารมณ์ทางเพศ
ห้องสีดำ	ชั่วร้าย	ดี
ยาเสพติด	ประสาทหลอน กล้า	ปกติ ไม่กล้า

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการสร้างสภาพแวดล้อมด้วยรูปประติมากรรมผู้หญิงโป้เปลือย เป็นการสื่อถึงการกระตุ้นอารมณ์ทางเพศและไร้อำนาจ เป็นเพียงแค่ของประดับตกแต่งที่ใช้เป็นที่ระบายอารมณ์ของเพศชายเพียงเท่านั้น การที่คูบริกออกแบบโต๊ะโดยใช้ประติมากรรมผู้หญิงที่โป้เปลือยจนเห็นอวัยวะเพศเป็นการสื่อถึง การเป็นที่รองรับอารมณ์ให้แก่เพศชาย ภายในห้องที่ถูกทาด้วยสีดำโดยให้ตัวละครและวัตถุต่างๆ เป็นสีขาว เป็นการสร้างความขัดแย้งทางอารมณ์

ระหว่างความดีกับความชั่วร้าย การใช้สีสันที่จุดฉาดในการตกแต่งสีผมให้แก่เหล่าประติมากรรมรูปผู้หญิงไปเปลี่ยนเป็นการสื่อถึงอำนาจแห่งเพศหญิงที่เชิญชวนให้เกิดอารมณ์ นมที่ผสมสารเสพติดเป็นสิ่งที่ทำให้ออเล็กซ์และเพื่อนกล้าที่จะก่ออาชญากรรมโดยไม่เกรงกลัวตัวต่อสิ่งใดและอยู่ในอาการสนุก จากการศึกษพบว่าคูบริกใช้การขัดแย้งกันของสัญลักษณ์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์ เพื่อให้สามารถสื่อสารออกมาเป็นภาษาทางภาพยนตร์ได้

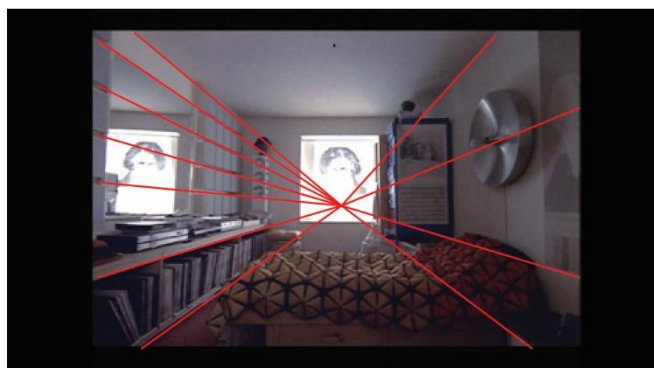


ภาพที่ 60 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 28:11

ฉากนี้เป็นฉากห้องนอนของอเล็กซ์ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง ที่กำลังจะมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงสองคนที่เพิ่งเจอกันที่ร้านขายแผ่นเสียงในห้องแห่งนี้ ความน่าสนใจของฉากนี้คือคูบริกใช้การเร่งความเร็วภาพเพื่อนำเสนอภาพการมีเพศสัมพันธ์แบบชายหนึ่งหญิงสองเพื่อเสนอแนวคิดในเรื่องของเพศไว้อย่างแยบคาย

ภายในห้องสีขาวถูกตกแต่งไปด้วยสีสันที่จุดฉาด ที่เห็นได้ชัดคือเตียงนอนของอเล็กซ์ที่มีสีส้มและสีแดงผสมกันและตัดด้วยสีน้ำเงินของผู้ที่อยู่ในระยะถัดไป ตรงจุดกึ่งกลางภาพมีภาพของลูควิก บีโรเฟนนักดนตรีคลาสสิกตระหง่านส่องสว่างอยู่กลางห้อง และสะท้อนไปยังกระจกทำให้ภาพเกิดคล้ายภาพ คูบริกใช้วัตถุต่างชนิดกันในการสร้างคล้ายภาพให้เท่ากันทั้งด้านซ้ายและด้านขวา ผ้าปูที่นอนถูกออกแบบโดยใช้รูปทรงสามเหลี่ยมประกบกันจนกลายเป็นหกเหลี่ยม เรียงรายกันจนเต็มพื้น เป็นเหมือนหมามแหลมที่จะคอยทิ่มแทง ผนังทางด้านซ้ายถูกตกแต่งด้วยการซ้ำของรูปทรงสี่เหลี่ยมทำให้เกิดลวดลายที่สวยงาม ภายในห้องมีจุดกำเนิดแสงเพียงส่วนเดียวคือตรงจุดกึ่งกลางภาพที่เป็นรูปนักดนตรีคลาสสิก โดยอาศัยการสะท้อนจากกระจกเพื่อกระจายแสงไปทั่วบริเวณห้อง

ทำให้แสงพุ่งตรงมายังด้านหน้าปะทะกับผู้ชม เส้นนำสายตาเกิดจากเหลี่ยมมุมของห้องและการจัดวางโต๊ะและข้าวของเครื่องใช้ ทำให้เกิดเส้นที่วิ่งพุ่งตรงไปที่จุดกึ่งกลางภาพ เมื่อผนวกเข้ากับแสงไฟเพียงจุดเดียวตรงกลางห้องทำให้เกิดพลังของเส้นและเส้นที่พวยพุ่งออกมา สร้างมิติทางอารมณ์ความน่าตื่นตื้นเต้นของบรรยากาศตามเนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินไป



ภาพที่ 61 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมายและสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และสอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 6 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
รูปบีโรเฟน	ดนตรีชั้นสูง ทำให้เกิดอารมณ์ เกิดปัญญา ศิลปะบริสุทธิ์	ดนตรีชั้นต่ำ ไม่มีอารมณ์ เขลา ไม่เป็นศิลปะ
รูปปี่เป่ลือย	กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ	ไม่มีอารมณ์ทางเพศ

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการมีอยู่ของสิ่งต่างๆ ในห้องนอนของอเล็กซ์เป็นนัยยะสำคัญในการสื่อสารในการกระตุ้นอารมณ์ให้อเล็กซ์มีอารมณ์ทางเพศที่รุนแรงและมากมายเกินปกติจนไม่สามารถยับยั้งได้ การใช้รูปของลูควิก บีโรเฟนและการดนตรีคลาสสิกในการปลุกเร้าอารมณ์ทาง

เพศของอเล็กซ์เป็นการเสียดสีความมีอิสระทางความคิดว่าแท้ที่จริงอารมณ์ทางเพศเป็นสิ่งที่อยู่ติดตัวมนุษย์ไม่ว่าจะชนชั้นไหน บุคคลที่อยู่ชั้นสูงไม่มีอารมณ์ทางเพศนั้นหรือ อีกนัยคือดนตรีคลาสสิกคือการกระตุ้นอารมณ์บริสุทธิ์ของอเล็กซ์ การเร่งความเร็วภาพเพื่อนำเสนอภาพการมีเพศสัมพันธ์แบบชายหนึ่งหญิงสองเป็นการสื่อสารความฉาบฉวยของการปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ แต่อารมณ์ทางเพศกลับอยู่นานและติดตัวมนุษย์ไปตลอด เพราะสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวย การมีเพศแบบชายหนึ่งหญิงสองยังเป็นการสื่อถึงอำนาจที่รุนแรงของอเล็กซ์ที่อยู่เหนือเพศหญิงทั้งสอง จากการศึกษาพบว่าวัตถุต่างๆ ที่ถูกใช้ในการออกแบบฉากล้วนเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญที่ก่อให้เกิดเนื้อหาและความหมายอีกทั้งสามารถแฝงประเด็นในเรื่องของเพศได้อย่างน่าสนใจและเกิดคำถามมากมายให้ขบคิด การสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความหมายเมื่อผนวกเข้ากับการแสดงและด้านอื่นๆ สามารถสร้างภาษาทางภาพยนตร์และสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น



ภาพที่ 62 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 36:48

ฉากนี้เป็นฉากภายในบ้านของสาวแก่ที่ชอบเลี้ยงแมวกำลังเล่นโยคะ ก่อนที่จะโดนบุกรุกเข้ามาในบ้านด้วยความตกตะลึงโดยแก๊งวัยรุ่นซึ่งนำโดยอเล็กซ์และเพื่อนอีก 3 คน และเกิดพลาดท่าจนทำให้สาวแก่ถึงแก่ความตาย พร้อมกับการโดนหักหลังจากเพื่อนทั้ง 3 คนจนโดนตำรวจจับและถูกส่งตัวไปเรือนจำ

ฉากภายในห้องสีขาวถูกตกแต่งด้วยสีเขียวบนเพดานและพื้นถูกปูด้วยพรมสีแดง เป็นการใช้สีคู่ตรงข้ามตามทฤษฎีสีโดยคั่นกลางระหว่างสีแดงและสีเขียวด้วยสีขาวทำให้เป็นการเบรกสี

ไม่ให้เกิดการตัดกันอย่างชัดเจนจนเกินไป โดยลือไปกับสีของชุดตัวละครที่เป็นสีเขียว ผมสีแดง และถุงเท้าสีขาว เป็นการสร้างความขัดแย้งบนตัวละครและห้อง คูบริกสร้างเส้นนำสายตาจากผนังห้องและการจัดวางแนวอย่างเป็น เพื่อให้เกิดเส้นนำสายตาเพื่อดึงความสนใจไปสู่จุดกึ่งกลางภาพที่มีตัวละครอยู่ ภายในห้องถูกตกแต่งด้วยภาพจิตรกรรมที่เป็นรูปเปลือยและประติมากรรมลึงค์เป็นนัยบอกถึงสาวแก่ที่ติดเชือกส์แต่กลับมีความขัดแย้งในตัวเอง เพราะเมื่ออเล็กซ์บุกเข้ามาสาวแก่กลับหวาดกลัวในการกระทำอันเสื่อมทรามของอเล็กซ์และกลุ่มเพื่อน การเปลี่ยนน้ำหนักของภาพทั้งด้านซ้ายและด้านขวาในลักษณะซ้ายขวาเท่ากันทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร จะเห็นจากด้านซ้ายซึ่งเป็นเตาผิงและมีภาพจิตรกรรมอยู่ด้านบนและด้านขวาเป็นประตูบานใหญ่ คูบริกใช้รูปทรงที่มีลักษณะคล้ายกันในการเปลี่ยนน้ำหนักทำให้ภาพดูแข็งแรงและทำพุงความสนใจไปที่ส่วนกลางของภาพเพียงเท่านั้น



ภาพที่ 63 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เส้นนำสายตาเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้ในการกำหนดอารมณ์และสอดแทรกแนวคิดเข้าไปในผลงานทั้งภาพถ่ายและงานออกแบบฉากภาพยนตร์

ตารางที่ 7 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
หญิงแก่กำลังเล่น โยคะ	บ้ำบัด	ปกติ
แมว	ขี้อ่อน	รักสันโดษ
รูปโป๊เปลือย	มีความต้องการทางเพศ	ไม่มีความต้องการทางเพศ
ประติมากรรมลิงก์ (อวัยวะเพศชาย)	อำนาจ	ไม่มีอำนาจ

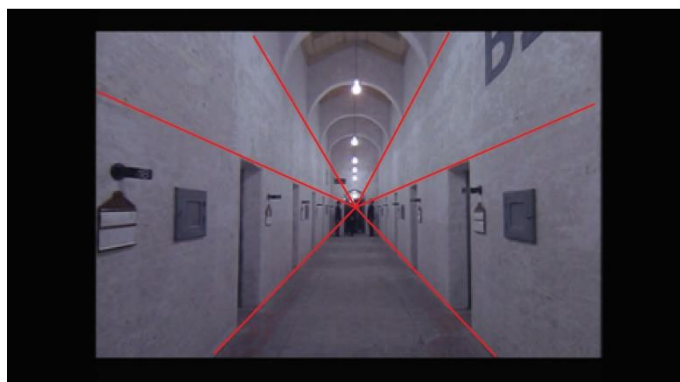
จากตารางแสดงให้เห็นความขัดแย้งในวิถีการใช้ชีวิตของตัวละคร หญิงแก่ที่ใช้โยคะเป็นเครื่องบ้ำบัดนั้นแท้จริงแล้วคือการบ้ำบัดความต้องการทางเพศหรือใช้โยคะเป็นเครื่องมือในการสนองความใคร่ เพราะภายในห้องที่ถูกประดับไปด้วยภาพจิตรกรรมเปลือยที่โชว์อวัยวะเพศอย่างเปิดเผยเป็นการสื่อถึงความนิยมในเรื่องของเพศ การใช้รูปจิตรกรรมลือไปกับอริยาบถการเล่นโยคะของหญิงแก่เป็นการสื่อถึงพฤติกรรมทางเพศของหญิงแก่ สังเกตได้จากท่าทางที่คล้ายคลึงกันต่างกันเพียงแค่ว่าไม่ได้โชว์อวัยวะเพศอย่างเปิดเผยเหมือนในภาพจิตรกรรม การใช้ความขัดแย้งระหว่างสีเขียวและสีแดงซึ่งป็นสีคู่ตรงข้ามเป็นการสื่อถึงความขัดแย้ง เพราะเมื่ออเล็กซ์บุกเข้ามาและพยายามที่จะมีเพศสัมพันธ์แต่หญิงแก่กลับขัดขืนจนทำให้อเล็กซ์พลังมือจนทำให้หญิงแก่ถึงแก่ความตาย การเลี้ยงแมวหลายตัวก็เป็นหนึ่งในสัญญาณที่ปรากฏอยู่ในฉากเป็นการสื่อถึงความต้องการ เพราะแมวเป็นสัตว์ขี้อ่อน ชอบอยู่กับคนและซุกอยู่ตามตัว การเลี้ยงแมวหลายตัวเป็นเหมือนความต้องการที่มาก จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้สัญญาณในแต่ละชุดมาผูกร้อยเรื่องจนเกิดเป็นเรื่องราวและสามารถสื่อความหมายจนกลายเป็นภาษาทางภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 64 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 1:01:49

ฉากนี้เป็นฉากห้องเรียนจำที่อเล็กซ์ถูกนำมาขัง เป็นเนื้อหาในตอนที่ท่านนายกรัฐมนตรืเข้ามาคัดค้านักโทษเพื่อไปเข้าร่วมโครงการบำบัดรักษาด้วย Ludovico Technique ซึ่งได้คัดเลือกอเล็กซ์ให้เป็นหนูทดลอง

ภายในห้องที่บดต้นแห่งนี้ คูบริกใช้เส้นนำสายตาในการสร้างความอึดอัดคับแคบ เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ของคุกที่มีความแข็งแกร่งเป็นกำแพงหนาที่กั้นโลกภายนอกไว้ เหลือเพียงความน่าเบื่อหน่ายของผนังปูนที่แคบและสูงผิดปกติ โทนสีเทาถูกใช้ในการสร้างความสงบนิ่งและน่าเบื่อหน่ายของเรือนจำ ผนังอาคารทั้งด้านซ้ายและด้านขวามีลักษณะที่เหมือนกันทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร สร้างความน่าเบื่อและอึดอัดขึ้นไปอีกระดับ เผยให้เห็นความเที่ยงตรงของผนังผ่านเส้นที่พุ่งตรงไปยังจุดกึ่งกลางภาพ ทำให้ภาพเกิดมิติของความลึก ถ่ายทอดความยิ่งใหญ่ของคุก



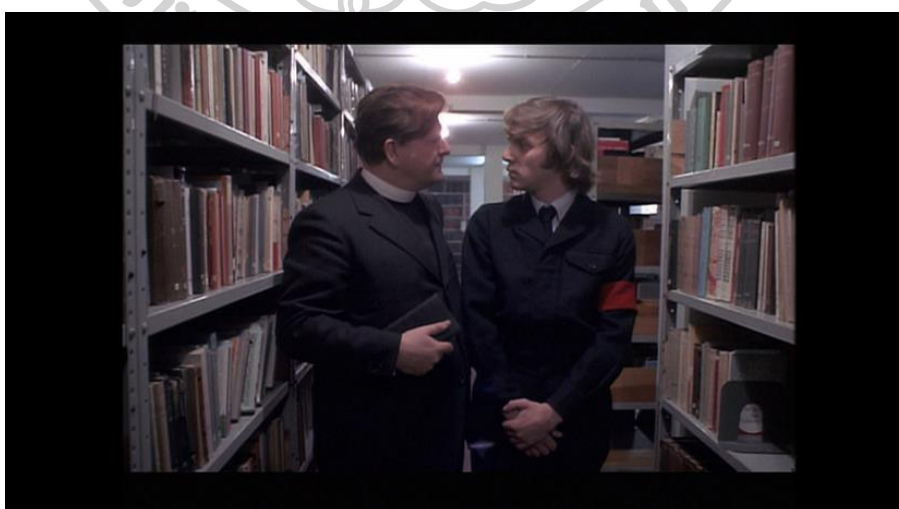
ภาพที่ 65 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเสนอเส้นนำสายตาตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมาย และสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ อีกทั้งยังเป็นการสร้างมิติของความลึกให้แก่ภาพ เพื่อสื่อความหมาย เส้นนำสายตาทั้งด้านสายและด้านขวาที่เกิดจากผนังล้วนมีความหมายในเชิงนามธรรมทั้งสิ้น เหล่านี้ล้วนเป็นภาษาที่ใช้ในการบอกเล่าผ่านการออกแบบฉากภาพยนตร์ให้สามารถสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น

ตารางที่ 8 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
คุก	ตัดสั้นดาน ตัดขาดจาก โลกภายนอก	เป็นอิสระ โลกภายนอก

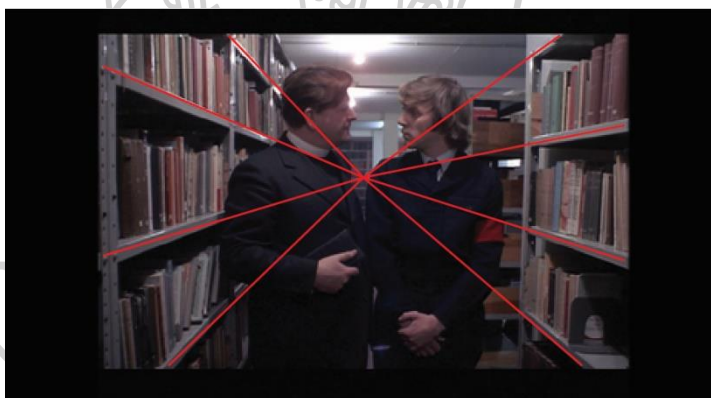
จากตารางแสดงให้เห็นว่าการออกแบบฉากใช้การคำนึงถึงความขัดแย้งของสัญลักษณ์ ซึ่งคุกคือสิ่งที่คุมขังนักโทษและขาดอิสระ คุกจึงถูกออกแบบมาให้มีความคับแคบไม่สะดวกสบาย และตัดขาดจากโลกภายนอก การสร้างกำแพงที่หนาและสูงปิดมิดชิดและคูที่บตันเป็นการตัดขาดจากโลกภายนอก สิ่งเหล่านี้เป็นตัวสร้างอารมณ์ของภาพให้มีความสอดคล้องไปกับเนื้อหาของเรื่อง จากการศึกษาพบว่า คูบริกใช้การใช้ความขัดแย้งทางสัญลักษณ์ในการออกแบบสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้เกิดขึ้นและสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 66 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 59:37

ฉากนี้เป็นฉากในห้องสมุดของเรือนจำ หลังจากทีอเล็กซ์เพิ่งเข้ามา เป็นเนื้อหาในตอนทีอเล็กซ์ศึกษาคัมภีร์ไบเบิลและเป็นการพูดคุยของบาทหลวงที่ชักชวนให้ใช้ศาสนาเป็นเครื่องนำทางและบำบัดรักษา แต่ไม่เป็นผล เพราะเมื่ออเล็กซ์อ่านคัมภีร์ไบเบิลกลับมีนิมิตเห็นถึงความรุนแรงจากการโดนเมี้ยนตีของพระเยซูและการมีเพศสัมพันธ์กับผู้หญิงมากมายในยุคโรมัน กลับกลายเป็นว่าอเล็กซ์ชอบในความรุนแรงและเพศจากคัมภีร์ไบเบิล

ภายในห้องสมุดแห่งนี้ถูกวางสีไว้อย่างกลมกลืน เป็นสีโทนเย็นซึ่งเป็นการจูงใจของคูบริกที่แยกเนื้อหาในแต่ละตอนด้วยสี สีเทาของชั้นวางหนังสือ สีน้ำตาลหนังสือ ชุดของบาทหลวงที่เป็นสีดำ ชุดของอเล็กซ์ที่เป็นสีกรมท่าจนเกือบจะดำมีสายคาดตรงแขนที่เป็นสีแดงบอกให้รู้ว่าเป็นนักโทษ ล้วนสร้างความกลมกลืนให้แก่ภาพ คูบริกสร้างเส้นนำสายตาจากเส้นของชั้นวางหนังสือที่วิ่งพุ่งตรงไปยังจุดกึ่งกลางภาพ เพื่อใช้ในการสร้างบรรยากาศที่อึดอัดของห้องสมุดและการติดอยู่ในฐานะนักโทษที่จะต้องถูกตัดสินชีวิตเพื่อเปลี่ยนแปลงตัวเอง โทนสีน้ำเงินอมเทาทำให้ภาพดูสงบนิ่งสามารถสื่อสารเนื้อหาในตอนนี้ได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 67 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉากทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องของการใช้พลังของเส้นในการสื่อความหมายและสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ แต่ในฉากภาพยนตร์ฉากนี้พลังของเส้นถูกทอนลงด้วยการใช้สีโทนเย็นทำให้เส้นดูสงบลงแต่ยังคงสามารถสร้างความรู้สึที่อึดอัดได้

ตารางที่ 9 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
คัมภีร์ไบเบิล	ความเชื่อ	วิทยาศาสตร์
ห้องสมุด	ความรู้	ไม่รู้

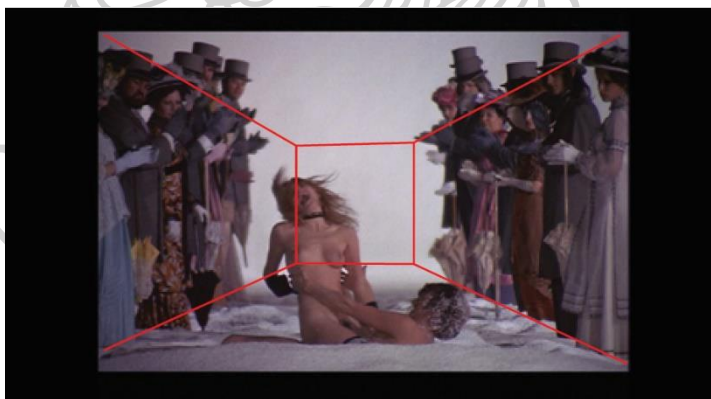
จากตารางแสดงให้เห็นว่า คูบริกเดินเรื่องโดยใช้การขัดแย้งของสัญญาณในการสื่อสารเนื้อหา การที่อเล็กซ์อ่านคัมภีร์ไบเบิลแต่กลับเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นสัญชาตญาณดิบของมนุษย์เท่ากับว่าคัมภีร์ไบเบิลไม่สามารถบำบัดอเล็กซ์จากสิ่งเลื่อมทรมเหล่านี้ได้ จากการศึกษาประวัติส่วนตัวของคูบริกพบว่าคูบริกเกิดในครอบครัวชาวยิวที่เคร่งครัดในศาสนาคริสต์และพยายามมอบสิ่งเหล่านี้ให้แก่คูบริก แต่ท้ายที่สุดคูบริกเลือกที่จะไม่เชื่อในพระเจ้าและไม่เข้าร่วมในพิธีอันเคร่งครัดตามที่ครอบครัวต้องการ และการที่คูบริกเป็นคนที่ชอบเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ พิสิกส์ก็เป็นเรื่องยืนยันว่าเขาเชื่อในหลักวิทยาศาสตร์มากกว่าความเชื่อที่พิสูจน์ไม่ได้ ซึ่งเป็นการสอดแทรกแนวคิด อุดมการณ์เข้าไปในเนื้อหาของภาพยนตร์ การใช้บาทหลวงซึ่งเป็นตัวแทนของความเชื่อและใช้ห้องสมุดซึ่งเป็นตัวแทนของความรู้โดยมีอเล็กซ์เป็นตัวแทนของมนุษย์ผู้มีอิสระในการคิดและเลือกกระทำ เป็นการสอดแทรกแนวคิด อุดมการณ์เข้าไปในเนื้อหาของภาพยนตร์ จะเห็นว่าอเล็กซ์คือตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกับคูบริก จากการศึกษาพบว่าคูบริกความขัดแย้งระหว่างความเชื่อทางศาสนาและหลักวิทยาศาสตร์ในการดำเนินเรื่องเพื่อสื่อสารและบ่งบอกถึงความเชื่อของตนผ่านงานภาพยนตร์



ภาพที่ 68 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:13:48

ฉากนี้เป็นฉากในตอนท้ายเรื่องหลังจากที่อเล็กซ์เข้าบำบัดด้วยการรักษาแบบ Ludovico Technique จนไม่สามารถกลับไปก่ออาชญากรรมแบบเดิมได้อีกจนรู้สึกสะอิดสะเอียนกับความรุนแรงและเช็ทซ์ ทำให้อเล็กซ์ไม่สามารถทนฟังเพลงคลาสสิกได้อีกต่อไป จนต้องกระโดดตึกเพื่อสงบความทรมานทรมาย หลังจากเหตุการณ์นั้นอเล็กซ์กลับมาเป็นอิสระอีกครั้ง ทำให้อเล็กซ์จินตนาการไปถึงการมีเพศสัมพันธ์ท่ามกลางผู้คนมากมายที่ยืนปรบมือและร่วมยินดีปรีดาในการเสพเมถุนในครั้งนี้

คูบริกใช้เส้นนำสายตาที่สร้างขึ้นจากการวางตัวละครประกอบทั้งด้านซ้ายและด้านขวาเอียงเป็นแนวทแยงทำให้เกิดเส้นนำสายตาพุ่งตรงไปยังจุดกึ่งกลางภาพ การวางตัวละครประกอบโดยเว้นบริเวณส่วนกลางไว้เป็นเหมือนผนังของห้องที่ปิดมิดชิดไม่เห็นโลกภายนอก มีเพียงอเล็กซ์ที่กำลังมีเพศสัมพันธ์อย่างเมามันและผู้ที่ร่วมยินดี ผนังของห้องและพื้นที่เป็นหิมะสีขาวเปรียบเสมือนความบริสุทธิ์ ความรู้สึกที่หลุดพ้นและเป็นอิสระอีกครั้งของอเล็กซ์ ผู้คนรอบข้างอยู่ในชุดของศตวรรษที่ 18 เป็นเหมือนแสงสว่างที่หลุดพ้นจากความเชื่อ และมุ่งไปสู่หลักเหตุผล เส้นนำสายตาเป็นเหมือนเส้นของผนังห้องโดยใช้ตัวละครประกอบเป็นกำแพงที่ปกคลุมอเล็กซ์ไว้ เป็นความรู้สึกปลอดภัยจากผู้คนที่ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของเขา



ภาพที่ 69 กราฟิกแสดงการใช้เส้นนำสายตาในฉากภาพยนตร์

จากการเปรียบเทียบการนำเส้นนำสายตามาใช้ระหว่างงานภาพถ่ายและงานออกแบบฉาก ทำให้พบว่า มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกันในเรื่องการสื่อความหมายและสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ จะเห็นว่าคูบริกใช้เส้นนำสายตาสร้างกำแพงห้องที่เป็นนามธรรมขึ้น เพื่อรองรับกิจกรรมทางเพศของตัวละคร เป็นการสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพและเป็นการใช้เส้นนำสายตาในการสื่อความหมายทางภาพยนตร์

ตารางที่ 10 วิเคราะห์สัญญาณ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์(ชาย)	มีความต้องการทางเพศ	ไม่มีความต้องการทางเพศ
ศตวรรษที่ 18	ยุคแห่งแสงสว่าง การค้นความจริงแท้	ยุคมืด ความเชื่อ
การปรบมือ	ยินดี เห็นด้วย	ไม่ยินดี ไม่เห็นด้วย
ท่ามกลางผู้คน	โจ่งแจ้ง กล้าหาญ	ที่ลับ เกรงกลัว

จากตารางแสดงให้เห็นว่าอเล็กซ์ต้องการมีอิสระในการกระทำที่มาจาก การเลือกกระทำโดยความเป็นมนุษย์ไม่ใช่การสูญเสียความสามารถในการโต้ตอบต่อสิ่งเร้าภายนอก โดยใช้แรงขับเคลื่อนทางเพศในการค้นร้นต่อสู้ ไม่เช่นนั้นแล้วก็คงเป็นเพียงเครื่องจักรที่เดินไปตามคำสั่งและไร้รสชาติของชีวิต การใช้ผู้คนที่แต่งตัวเช่นเดียวกับเมื่อสมัยศตวรรษที่ 18 เป็นการสื่อถึงการผ่านพ้นยุคมืดในการถูกกดทับความเป็นอิสระในความเป็นมนุษย์ของอเล็กซ์ การให้อเล็กซ์มีเพศสัมพันธ์อยู่ท่ามกลางผู้คนมากมายเท่ากับเป็นการเปิดเผยอย่างกล้าหาญของการกระทำนั้นที่ไม่ต้องเกรงกลัวต่อสิ่งใด เพราะแท้ที่จริงแล้วสิ่งนี้คือความเป็นมนุษย์ การปรบมือเป็นการสื่อถึงการเห็นด้วยของคนรอบข้างและยินดีกับความคิดของอเล็กซ์ เมื่ออเล็กซ์ถูกกดข่มสัญญาณพื้นฐานและต้องทนทรมารกับการไร้อิสระในการกระทำ เมื่อถึงจุดหนึ่งกลับกลายเป็นการระเบิดออกทางอารมณ์ที่อัดอั้น สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่อเล็กซ์จินตนาการขึ้นเป็นการนำเสนอเปรียบเทียบโลกของความเป็นจริงที่พบเจอกับโลกในอุดมคตินั้นแตกต่างกัน โดยสิ้นเชิงและต้องทนโดนตัดทอนสัญญาณความเป็นมนุษย์ บอกเป็นนัยถึงความเป็นมนุษย์ที่อยู่ในสังคมแท้ที่จริงแล้วนั้นเรามีอิสระแค่ไหน เพราะมนุษย์ทุกคนต้องอยู่ภายใต้ระบบสังคม ขนบธรรมเนียมของแต่ละวัฒนธรรม และดำเนินชีวิตไม่ต่างอะไรไปกับเครื่องจักรที่ไร้ชีวิต จากการศึกษาพบว่า คูบริกใช้ประเด็นในเรื่องของเพศในการเปรียบเทียบความเป็นมนุษย์ และสื่อสารถึงแนวคิดผ่านการสร้างฉากโดยใช้ความขัดแย้งในการดำเนินเรื่องราว เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเนื้อหาเป็นภาษาภาพยนตร์ให้ออกมาได้อย่างตรงประเด็น

1.2 วิเคราะห์การออกแบบจากภาพยนตร์ที่ใช้การจัดระเบียบภาพด้วยการจัดจังหวะและภาพถ่ายกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง

ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอีกส่วนหนึ่ง²⁰ หากศิลปินสร้างองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของรูปทรงให้มีเอกภาพหรือสมบูรณ์ไม่ได้ ย่อมส่งผลให้รูปทรงนั้นขาดชีวิตและไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและสื่อความหมายใดๆ ได้

องค์ประกอบศิลป์คือหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความน่าสนใจ ภาพแต่ละภาพจะเกิดความงดงามและน่าสนใจได้เกิดจากการใช้ทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบที่ดี อยู่ที่ว่าจะเลือกใช้และต้องการเน้นสิ่งใด คูบริกใช้จังหวะในการจัดองค์ประกอบให้แก่ภาพเพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบที่สวยงามเพื่อสร้างให้ภาพเกิดความสมดุลทั้งซ้ายและขวา เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายที่นอกเหนือไปจากการบันทึกเพียงความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 70 ชื่อภาพ Subway commuters passing the time by reading and sleeping. (1947) โดย สแตนลีย์ คูบริก

²⁰ ชลุด นิมเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, พิมพ์ครั้งที่ 10 (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2559), 30.

การจัดระเบียบภาพด้วยการซ้ำกันของตัวละครจนเกิดเป็นจังหวะจนมีระยะห่างที่สวยงาม หากขยายความคำว่าจังหวะ จังหวะหมายถึงการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเป็นรูปทรงของศิลปะ²¹ ฉะนั้นจังหวะในงานศิลปะ คือการซ้ำอย่างมีเอกภาพและความหมาย จากภาพจะเห็นว่ามีการจัดระเบียบแบบอนุกรมที่ค่อยๆ เลื่อนไหลจากน้อยไปหามากอย่างเป็นระเบียบ คือจากด้านซ้ายมือจะพบว่าตัวละครอยู่สามคนถูกคั่นด้วยคนนอนหลับและถัดมาอีกสองคนและถูกคั่นด้วยเด็กที่กำลังหลับ ทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร²² เป็นการแสดงภาพวิถีชีวิตประจำวันธรรมดาของคนนิวยอร์กได้อย่างน่าสนใจ

จากการศึกษาพบว่าสิ่งที่น่าสนใจของภาพนี้คือ ถึงแม้จะเป็นการถ่ายภาพในเชิงสารคดีแต่กลับรู้สึกได้ถึงความตั้งใจในการจัดองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบังเอิญหรือการจัดฉากในการจัดองค์ประกอบที่เป็นระเบียบและลงตัว ภาพนี้แสดงให้เห็นแล้วว่าเขามีความพิถีพิถันในการถ่ายเพียงใด และทำให้สามารถตีความไปได้ว่าเขากำลังล้อเลียนผู้คนนิวยอร์กอยู่หรือไม่ เพราะจากการศึกษาประวัติส่วนตัวพบว่าเขาใช้ชีวิตอยู่ในอังกฤษเสียเป็นส่วนใหญ่แต่กลับยังคงใช้เนื้อหาที่เกี่ยวกับคนอเมริกันในการสร้างภาพยนตร์อยู่เสมอ



ภาพที่ 71 ชื่อภาพ Young girls trying on their new hearing aids. (1948) โดยแฮดสันลิย์ คูบริก

²¹ ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, พิมพ์ครั้งที่ 10 (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2559), 30.

²² ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry หรือ Static Equilibrium หรือ Formal Balance หรือ Passive Balance) ดุลยภาพแบบสมมาตรหรือแบบสองข้างเหมือนกันส่วนใหญ่จะพบอยู่ในงานลวดลายตกแต่งและงานสถาปัตยกรรม หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคง

ภาพนี้เป็นภาพเด็กหญิงที่พิการทางการได้ยิน และกำลังจะได้ยินเสียงเป็นครั้งแรก ถ่ายขึ้นใน ค.ศ. 1948 เป็นถ่ายภาพเด็กพิการทางการได้ยินจำนวน 12 และจะเป็นครั้งแรกที่เด็กๆ เหล่านี้จะได้ยินเสียงของคนจริงๆ โดยการใส่หูฟัง

จากการศึกษาพบว่ามีการสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพด้วยการจัดองค์ประกอบโดยใช้การซ้ำกันของเด็ก โดยใช้การสะท้อนของกระจกในการสร้างสรรค์ โดยแบ่งภาพได้เป็น 3 ส่วน ด้วยลักษณะสีหน้าท่าทางและเสื้อผ้าของเด็กที่อยู่ในลักษณะเดียวกันทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร เป็นการสร้างความพิเศษของช่วงเวลานั้นๆ และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเด็กที่กำลังรอคอยโลกที่พวกเขายังไม่เคยได้สัมผัส



ภาพที่ 72 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 10:19

ฉากนี้เป็นฉากตอนที่อเล็กซ์และกลุ่มเพื่อนมาเคาะประตูบ้านเพื่อต้องการที่จะเข้ามาก่อความวุ่นวายโดยหลอกว่าขอความช่วยเหลือเพราะเกิดอุบัติเหตุ เมื่อมีผู้หญิงที่เป็นคนดูแลเจ้าของบ้านหลังนี้มาเปิดประตูให้เข้าไป ก็กลายเป็นการเปิดประตูให้อเล็กซ์และกลุ่มเพื่อนที่กำลังตกอยู่ในห้วงของสารเสพติดเข้ามากระทำเหตุอันป่าเถื่อนเสื่อมทรามและข่มขืนเธอ

คูบริกใช้การซ้ำในการจัดองค์ประกอบภาพ ด้วยการใส่กระจกในการสะท้อนไปมาระหว่างด้านซ้ายและด้านขวา ทำให้เกิดจังหวะที่เกิดจากการซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบและเกิดความสมมาตร ฟันลายหมากรุก เส้นตรง เส้นแนวนอนเกิดจังหวะที่สวยงาม ในฉากนี้จะมีการใช้สีที่ฉูดฉาดมากขึ้นจากพื้นกระเบื้องลายหมากรุกสีขาวดำ คูบริกใช้ศิลปะแนวไซคีเดลิก (Psychedelic) ที่มีรากฐานการสร้างดนตรี วัฒนธรรมและศิลปะมาจาก ประสบการณ์อันเกิดจากการใช้สารเสพติด

ในการออกแบบจากเรื่องนี้ จะพบว่ารูปทรงต่างๆ วัตถุต่างๆ อัดแน่นจนทำให้สายตาทำงานหนัก คล้ายศิลปะแบบอ็อบอาร์ต เพื่อต้องการสร้างความวูบวาบ เคลื่อนไหวที่รุนแรงและน่าคลื่นเหียน ให้แก่ผู้ชม สีน้ำตาลโอ๊คของตัวโครงสร้างอาคารและสีที่โดดเด่นที่สุดคือสีของเครื่องแต่งกายที่ตัวละครใส่และถูกจัดให้อยู่ตรงกึ่งกลางภาพและสะท้อนไปมาในกระจก จากในภาพจะเห็นว่าเส้นถูกแบ่งออกเป็นสามส่วนได้อย่างน่าสนใจ เส้นต่างๆ ในภาพทำให้เกิดเส้นนำสายตาที่พุ่งออกมาหาผู้ชมและเร้าอารมณ์ความน่าตื่นเต้นได้เป็นอย่างดี จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบด้วยการซ้ำระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบจากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน โดยการใช้กระจกเพื่อสะท้อนตัวละครจนเกิดจังหวะ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้สื่อความหมายและสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้แก่ภาพ

ตารางที่ 11 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
ผู้หญิง	ไร้อำนาจ อ่อนแอ	มีอำนาจ แข็งแกร่ง
ประตู	ป้องกัน	โดนบุกรุก

จากตารางแสดงให้เห็นว่าเพศหญิงที่ไร้อำนาจกำลังจะถูกกดขี่ข่มเหงจากเพศชายที่มีอำนาจเหนือกว่า โดยใช้ประตูบ้านเป็นนัยยะบอกถึงเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น เมื่อเปิดประตูบ้านรับคนแปลกหน้าเข้ามา โดยหารู้ไม่ว่ากลุ่มคนเหล่านั้นคืออาชญากรที่จะเข้ามาข่มขืนเธอ ประตูถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของความพ่ายแพ้เมื่อถูกเปิดออก จากประวัติศาสตร์ประตูเมืองเป็นสิ่งที่นักรบต้องพึงรักษาไม่ให้ศัตรูเข้ามาเข้ากรายได้ หากสิ้นประตูเมืองก็เท่ากับว่าไม่ดีแน่หรืออาจจะพ่ายแพ้และโดนยึดเมืองได้ในที่สุด คูบริกแสดงให้เห็นถึงความเป็นเพศชายและเพศหญิงที่แตกต่างกัน เพราะเพศหญิงเป็นเพศแม่ที่มีความรักความเอ็นดูและเห็นใจต่อเพื่อนมนุษย์จึงต้องกลายเป็นเหยื่อทางกามารมณ์ไปในที่สุด เพราะการหลอกลวงจากอเล็กซ์ที่แกล้งบาดเจ็บและขอความช่วยเหลือ จากการศึกษาพบว่าคูบริกแฝงประเด็นในเรื่องของเพศผ่านการออกแบบฉากโดยใช้การขัดแย้งของสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายและสามารถเล่าเรื่องได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 73 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 13:50

ฉากนี้เป็นฉากการหึงหวงของแบร์รี่ ลิงดอนที่โดนแย่งความรักไปโดยกัปตัน โดยแท้ที่จริงแล้วนอร์มา แบร์รี่ต่างหากที่ต้องการที่จะแต่งงานกับกัปตัน ทำให้แบร์รี่เกิดความโกรธแค้นเป็นอย่างยิ่งและจะทำทุกอย่างเพื่อทวงคืนความรัก ทำให้เกิดการคว่ำปิ่นในเวลาต่อมา และแบร์รี่เป็นผู้ชนะ

ท่ามกลางทิวทัศน์ที่กว้างใหญ่มองเห็นแม่น้ำและเนินเขาที่สวยงาม คูบริกจัดระเบียบภาพโดยการวางตัวละครอย่างเป็นจังหวะที่สวยงาม จะเห็นว่าทางด้านขวามือคือกัปตัน ถัดมาคือนอร์มา แบร์รี่และแบร์รี่ที่อยู่ถัดมาตามลำดับ มีการใช้ต้นไม้ที่อยู่ทางด้านซ้ายในระยะหลังของแบร์รี่ในการถ่วงสมดุลของภาพและเป็นการสร้างจังหวะที่ลื่นไถลไปกับตัวละคร จะเห็นว่ายังมีการวางตัวละครให้ยืนหันหน้าสลับกัน การจัดระเบียบภาพทำให้เห็นความกระวนกระวายของนอร์มาที่โดนจับได้ว่าโกหกต่อแบร์รี่และกัปตัน การจัดระเบียบภาพเป็นการสร้างจุดเด่น และใช้กิริยาท่วงท่าของแบร์รี่และกัปตันที่ยืนหันหลังให้กล้องในการขับจุดเด่นเพื่อให้เห็นนอร์มาที่ยืนหันหน้า การจัดให้นอร์มายืนอยู่ตรงกลางระหว่างแบร์รี่และกัปตันเสมือนคู่ต่อสู้ที่กำลังรอการได้รับเลือกจากความรัก การใช้ทิวทัศน์ที่กว้างขวางช่วยเน้นบรรยากาศให้เหมือนอยู่ในศตวรรษที่ 18 ที่มีความสวยงามราวกับภาพสีน้ำมัน จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบด้วยการชำระระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบ ฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างจังหวะให้แก่ภาพ เพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่แสดงกิริยาท่าทางที่ต่างกัน เพื่อใช้ในการสื่อสารความหมาย ในฉากนี้จะแตกต่างเพียงเล็กน้อยตรงที่ใช้การวางตัวละครที่ยืนหลังเพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่ตัวละครที่ยืนหันหน้า

ตารางที่ 12 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
แบร์รี่ ลิงดอน(ชาย)	เข้มแข็ง	อ่อนแอ
กัปตัน(ชาย)	เข้มแข็ง	อ่อนแอ
นอรา แบรดรี(หญิง)	ดึงดูดทางเพศ	ไม่ดึงดูด

จากตารางแสดงให้เห็นถึงการกลับค่าของความเป็นชายโดยใช้ความอ่อนแอในการสร้างตัวละครอย่างแบร์รี่ให้เป็นผู้ที่อ่อนแอและแพ้อำนาจของเพศหญิงและกัปตันที่มาอำนาจเหนือกว่า เมื่อถึงจุดหนึ่งที่ต้องเผชิญหน้ากับผู้แข็งแกร่งกว่าและมีอำนาจมากกว่ากลับเป็นแรงผลักดันทางเพศให้แก่แบร์รี่ในการต่อกร จะสังเกตเห็นว่านอราผู้ที่เคยมีอำนาจเหนือชายอย่างแบร์รี่กลับพ่ายแพ้และตกอยู่ใต้อำนาจของกัปตันและพยายามอ่อนน้อมขอความรักนั้น ทำให้การต่อสู้ของแบร์รี่เปลี่ยนไปจากการต่อสู้เพื่อเอาชนะใจนอราแปรเปลี่ยนเป็นการต่อสู้กับอำนาจของเพศชายที่มีอำนาจเหนือกว่าเพื่อก้าวมาสู่จุดนั้น เมื่อนอราเป็นแรงผลักดันให้แก่แบร์รี่ทำให้แบร์รี่ต้องการเรียกความเป็นชายกลับคืนมาเพื่อการมีอำนาจเหนือเพศหญิง จากการศึกษาพบว่าเป็นใช้ปมขัดแย้งของสัญญาณในการผูกเรื่องราวระหว่างเพศหญิงและเพศชายในการออกแบบฉาก เพื่อให้สามารถสื่อความหมายออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง





ภาพที่ 74 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 39:10

ฉากนี้นำเสนอเรื่องราวตอนที่แดนนี่เข้ามาในห้องนอนเพื่อจะหยิบของเล่น และพบว่าเจ็คซึ่งเป็นพ่อของเขานั่งอยู่บนเตียงและเรียกแดนนี่เข้ามาเพื่อถามว่าแดนนี่มีความสุขที่ได้อยู่ในโรงแรมแห่งนี้และบอกแดนนี่ว่าพ่อไม่มีวันจะทำร้ายลูก

ภายในห้องสีชมพูอ่อนถูกตกแต่งด้วยประติมากรรมเหลืองอ่อนจนเกือบจะเป็นสีขาว ปูด้วยพรมที่มีสีที่เข้มกว่าออกไปทางสีเทา เฟอร์นิเจอร์ภายในห้องเป็นลักษณะของไม้สีเข้มและตัวละครอยู่ในชุดสีน้ำเงิน ทำให้บรรยากาศภายในห้องดูมืดมนมีดราม่า จากภาพจะเห็นว่าการใช้การสะท้อนของกระจกในการซ้ำเพื่อให้เกิดจังหวะโดยเจ็คที่อยู่ด้านขวาของภาพนั่งหันหลังท่ามุ่มสะท้อนกับกระจกทำให้เห็นใบหน้าอยู่ตรงบริเวณด้านซ้ายและแดนนี่อยู่ตรงบริเวณเกือบจุดกึ่งกลางภาพ เป็นการสร้างจังหวะแบบเรียงตามลำดับ เล็ก กลาง ใหญ่ เพื่อสร้างอารมณ์ทางจิตวิทยา หากพิจารณาตามเนื้อเรื่องจะเห็นว่า เจ็คกำลังมีอาการแปลกประหลาดบางอย่างทางประสาท การใช้กระจกสะท้อนเป็นการเปิดเผยแง่มุมบางอย่างให้พิจารณาเพื่อให้เกิดความรู้สึกบางอย่างถึงความผิดปกติของเจ็คที่เพิ่งสังเกตเห็นได้ การใช้สีน้ำเงินและดำเป็นชุดของเจ็คเพื่อสื่อถึงการตกอยู่ในความมืดบางอย่าง จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบด้วยการซ้ำระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน โดยการใช้กระจกเพื่อสะท้อนตัวละครจนเกิดจังหวะ เพื่อสื่อความหมายให้แก่ตัวละครและสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้แก่ภาพ

ตารางที่ 13 วิเคราะห์สัญญาณ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
แจ็ก(พ่อ)	ผู้ดูแลโรงแรม มีอำนาจ	ผู้อาศัย ตกอยู่ใต้อำนาจ
แดนนี่(ลูก)	ไร้อำนาจ ผู้อาศัย	มีอำนาจ ผู้ดูแลโรงแรม
กระจก	การเปิดเผย	การปกปิด

จากตารางแสดงให้เห็นว่าแจ็กเป็นผู้ดูแลโรงแรมแห่งนี้คือผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าแดนนี่ แดนนี่ซึ่งเป็นลูกเป็นเหมือนตัวแทนของผู้ที่จะกลายเป็นความขัดแย้งในการดำเนินเรื่อง เพราะเมื่อแจ็กพบว่าแดนนี่มีพลังพิเศษและกำลังทำลายหน้าที่ผู้ดูแลรักษาของแจ็กโดยการนำพาคคนนอกเข้ามาเกี่ยวข้องและหยุดการกระทำของแจ็ก เป็นการใช้ความขัดแย้งแบบคู่ตรงข้ามในการดำเนินเรื่อง จากผู้คิดว่าไร้อำนาจกลับกลายเป็นมีอำนาจเหนือกว่า จากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าต้องกลับกลายเป็นไร้อำนาจ จากภาพกระจกเปรียบเหมือนตัวสะท้อนด้านในของแจ็กที่ปกปิดความลับในการมาอยู่ที่โรงแรมแห่งนี้ จากการศึกษาพบว่าเป็นการออกแบบฉากสามารถสะท้อนเรื่องราวและเปิดเผยให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครและสอดคล้องไปกับเนื้อหาของเรื่องได้อย่างชัดเจน

1.3 วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์ที่ใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตรและภาพถ่ายกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง



ภาพที่ 75 ชื่อภาพ Mickey going to the laundry. (1947) โดยสแตนลีย์ คูบริก

ภาพนี้เป็นภาพของเด็กที่ชื่อว่ามิกกี้ (Mickey) ซึ่งเป็นเด็กชัตรอนท์ทำอยู่ตามข้างถนน เป็นโปสเตอร์ที่คูบริกได้รับมอบหมายจากนิตยสารลูค คูบริกตามคติวิถีชีวิตของเด็กคนหนึ่งในทุกกิจกรรมและถ่ายภาพราว 250 รูป คูบริกนำเสนอให้เห็นถึงกิจกรรมของเด็กที่ต้องทำงานหนักของเด็กชัตรอนท์คนนี้

ภาพนี้เป็นการนำเสนอภาพของเด็กที่กำลังแบกถุงผ้าขนาดใหญ่เข้ามายังร้านชักรีด โดยเป็นภาพการเดินทางเข้าประตู ทำให้เห็นประตูที่ใหญ่ซึ่งมีขนาดที่ขัดแย้งกับขนาดตัวของเด็ก แสดงให้เห็นถึงการทำงานที่หนักของเด็กคนหนึ่ง องค์ประกอบภาพที่มีความสมมาตรทั้งด้านซ้ายและด้านขวา เกิดจากประตูที่ถูกเปิดออก สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่ยิ่งใหญ่ของประตูทางเข้าที่ไม่สอดคล้องกับขนาดของผู้ที่กำลังเดินเข้ามา อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างความแข็งแกร่งให้แก่เด็กที่กำลังเดินเข้ามา

จากการศึกษาพบว่าการสร้างความหมายและบอกเล่าเรื่องราวผ่านการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรเพื่อถ่ายทอดสภาพแวดล้อม ทำให้สภาพแวดล้อมมีผลในการสร้างความหมายแก่ตัวเด็ก และสร้างความน่าสนใจในบริเวณกลางภาพ ภาพถ่ายชีวิตประจำวันอาจมีข้อจำกัดในเรื่องของตัวละครที่ไม่สามารถวางในตำแหน่งที่ต้องการได้สมบูรณ์แบบ แต่การจัดองค์ประกอบของสภาพแวดล้อมรอบข้างสามารถกระทำได้ตามที่ต้องการ จะเห็นว่าในแง่ของความสมมาตรในภาพนี้อาจจะไม่ถูกต้องตามที่ทฤษฎีองค์ประกอบภาพกำหนดไว้อย่างครบถ้วนแต่ในทางความรู้สึกกลับครบถ้วนถึงแม้ว่าตัวละครจะไม่ได้อยู่ตรงจุดกึ่งกลางของภาพ



ภาพที่ 76 ชื่อภาพ Big Little Art Collection. (1950) โดยสแตนลีย์ คูบริก

ภาพนี้เป็นภาพการพูดคุยกันท่ามกลางการแสดงงานศิลปะ ภาพนี้ใช้ชุดภาพแบบสมมาตร ในการจัดองค์ประกอบภาพ โดยจะเห็นว่า มีผู้หญิงสองคนนั่งหันหลังอยู่บนเก้าอี้เหมือนกันอยู่ทางด้านซ้ายและด้านขวา ทำให้ภาพมีน้ำหนักที่เท่ากันทั้งสองด้าน เป็นการพูดคุยกันที่ทำให้เห็นใบหน้าในมุมข้างของทั้งสองคน จากการศึกษาพบว่า การใช้ชุดภาพแบบสมมาตรถูกนำมาใช้เพื่อแสดงถึงความชอบที่ตรงกัน การพูดคุยที่มีความคิดเห็นไปในทางเดียวกัน จากภาพแสดงให้เห็นว่า ผู้หญิงทั้งสองคนอยู่ในวัยที่แตกต่าง การแต่งกายและฐานะอาชีพที่ต่างกัน แต่พูดคุยในท่าทางลักษณะที่เหมือนกัน



ภาพที่ 77 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 56:57

ฉากนี้เป็นฉากเริ่มต้นของเนื้อหาในตอนของการเดินทางไปดาวพฤหัสบดี มีนักบินกำลังวิ่งออกกำลังกายอยู่บนทางเดินที่สามารถเดินได้ 360 องศา เป็นการนำเสนอให้เห็นรูปแบบของการเดินทาง ที่ใช้นักบินเพียงสองคนและฮัลในการนำยานเดินทางไปสู่ดาวพฤหัสบดีและนักบินที่เหลืออีก 3 คนต้องจำศีลอยู่ในแคปซูลโดยหัวใจจะเต้นเพียง 3 ครั้งต่อนาที เป็นการนอนหลับแบบไม่มีการฝัน เมื่อถึงที่หมายก็จะถูกปลุกให้ตื่นขึ้น

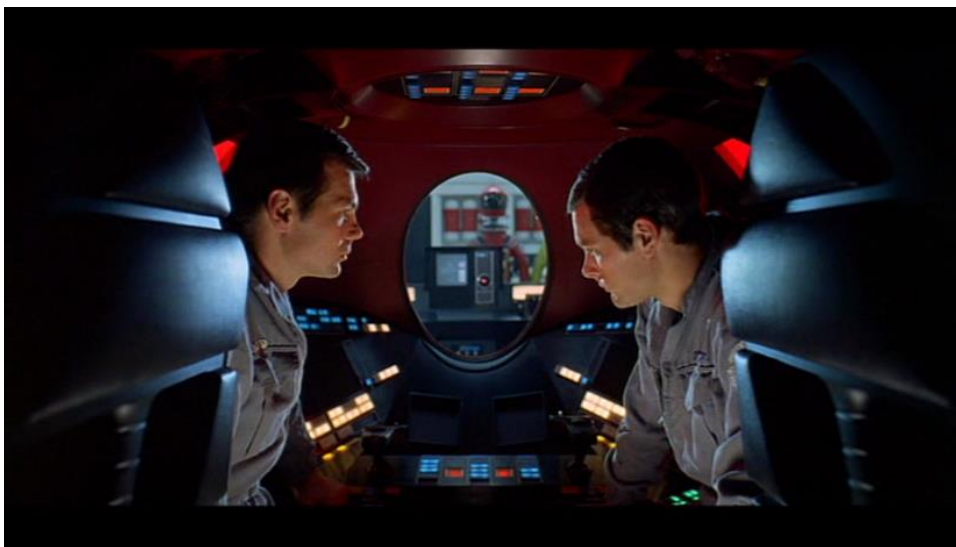
คูปริกนำเสนอเรื่องราวของการเดินทางอันแสนยาวนานผ่านการใช้ชุดภาพแบบสมมาตร ในการสร้างความหมายและอารมณ์ให้แก่ภาพ โดยการวางตัวละครไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพที่กำลังวิ่งวนเป็นวงกลมรอบตัวยานและถูกโอบล้อมด้วยอุปกรณ์และแคปซูลจำศีลที่ถูกจัดให้อยู่ทางด้านซ้ายและด้านขวาในลักษณะที่มีน้ำหนักเท่ากันทั้งสองด้าน ภายในตัวยานถูกตกแต่งด้วยสีขาวเป็นหลัก และแทรกด้วยสีดำในบางจุดเพื่อสร้างรายละเอียดให้แก่ภาพ เสื้อผ้าของนักแสดงก็ใช้สีเดียวกับการ

ตกแต่งภายในยานคือชาวกับสีดำ คูบริกใช้หลักความสามารถในการถ่ายทอดความยิ่งใหญ่ของเครื่องจักรในการโอบล้อมรอบตัวละครเพื่อแสดงถึงการตกอยู่ภายใต้อำนาจของเครื่องจักรและใช้สีชาวกับสีดำซึ่งเป็นสีกลางเพื่อแสดงให้เห็นถึงความจิตชีวิตไร้ชีวิตและความน่าเบื่อหน่ายที่เกิดขึ้นจากการเดินทางอันยาวนาน จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างสภาพแวดล้อมรอบข้างเพื่อเสริมสร้างความหมายให้แก่ตัวละครและสอดคล้องไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์

ตารางที่ 14 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
นักบิน(มนุษย์)	สิ่งมีชีวิต	สิ่งไม่มีชีวิต
ยานอวกาศ	เครื่องจักร	มีชีวิต
จำศีล	เดินทางระยะเวลานาน ไม่สามารถช่วยตัวเองได้	เดินทางระยะเวลาสั้น ช่วยตัวเองได้

จากตารางแสดงให้เห็นว่าคูบริกใช้ความขัดแย้งระหว่างชีวิตกับเครื่องจักรซึ่งไร้ชีวิตในการออกแบบฉากเพื่อสร้างสถานะที่ไร้ชีวิตชีวาของการเดินทางในอวกาศที่แสนยาวนาน การจำศีลเป็นการสื่อถึงระยะเวลาที่ยาวนานในการเดินทางในครั้งนี้ การถูกโอบล้อมไปด้วยเครื่องจักรในระยะเวลาที่ยาวนานย่อมสร้างความน่าเบื่อหน่าย อึดอัดและไร้ชีวิตชีวา การให้นักบินจำศีลเป็นการสื่อถึงการช่วยเหลือตัวเองไม่ได้และต้องควบคุมโดยฮัลซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์หรือเครื่องจักรอัจฉริยะที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นการฝากชีวิตไว้กับสิ่งไม่มีชีวิต ทำให้เห็นปมขัดแย้งของปัญหาในเวลาต่อมา คือการสู้กันระหว่างนักบินกับฮัล จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้ในการออกแบบฉากเพื่อสร้างความหมายและสภาพแวดล้อมเพื่อสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 78 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:24:53

ฉากนี้เป็นฉากในตอนที่ ดร. โบวแมนและ ดร. เริ่มไม่ไว้วางใจในการทำงานของฮัลหรือ ปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นผู้ที่ควบคุมระบบการทำงานทั้งหมดของยานที่ทำงานผิดพลาด ทำให้นักบินทั้งสองต้องแอบเข้ามาคุยกันในยานสำรวจลำเล็กถึงเรื่องที่จะปิดระบบการทำงานของฮัลและควบคุมยานด้วยมนุษย์โดยปิดเสียงไม่ให้ฮัลได้ยินการสนทนา แต่ก็ไม่สามารถปกปิดถึงเรื่องที่สนทนากันได้ เพราะฮัลสามารถอ่านจากปากนักบินทั้งคู่ผ่านช่องหน้าต่างได้ ทำให้ล่าวังรู้ถึงสิ่งที่นักบินคิดจะปิดระบบ ทำให้ฮัลไม่ไว้วางใจมนุษย์และเป็นผลให้ฮัลฆ่ามนุษย์ในเวลาต่อมา

การจัดภาพโดยใช้คุณภาพแบบสมมาตรโดยจัดวางวัตถุและตัวละครไว้ทางด้านซ้ายและด้านขวาในลักษณะที่เท่ากันทั้งสองด้าน และวางจุดเด่นไว้ที่จุดกึ่งกลางภาพซึ่งเป็นช่องหน้าต่างรูปวงรีเผยให้เห็นฮัลหรือปัญญาประดิษฐ์ซึ่งเป็นเพียงจุดวงกลมสีแดงเล็กๆ ที่อยู่ด้านนอก ถึงแม้จะเป็นเพียงจุดวงกลมสีแดงเล็กๆ แต่กลับมีรัศมีบางอย่างสร้างความรู้สึกถึงการ โดนพุ่งเล็งมายังตัวละครที่สนทนาอย่างเคร่งเครียด การวางภาพให้มีคุณภาพแบบสมมาตรทำให้รับรู้ถึงความคิดของทั้งสองคนที่เห็นพ้องต้องกันว่ากำลังไม่ไว้วางใจฮัลซึ่งเป็นปัญญาประดิษฐ์ที่ทำงานผิดพลาด และกำลังตกอยู่ในอันตรายด้วยกันทั้งคู่

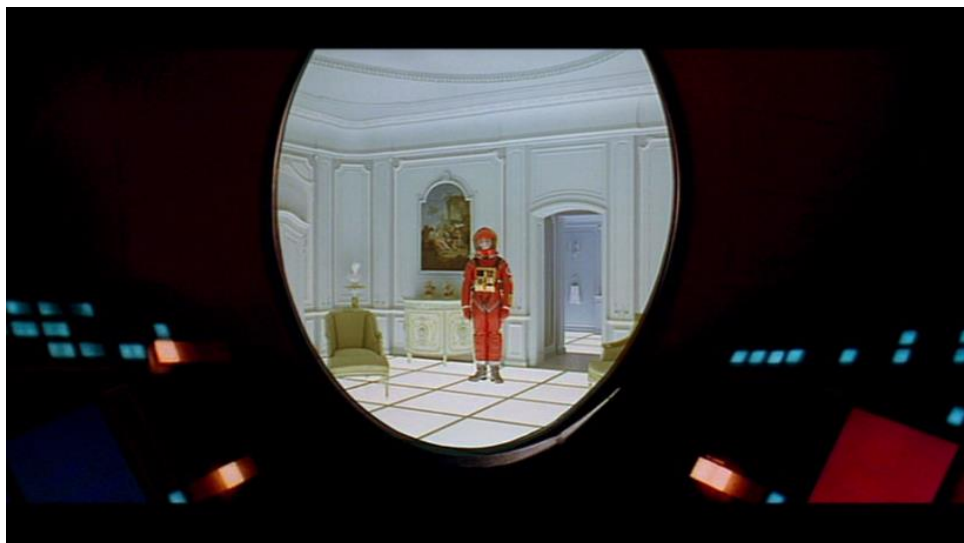
การใช้สีแดงและสีดำเป็นหลักในการ ตกแต่งภายในยาน โดยให้สีแดงอยู่ในส่วนบนของภาพและสีดำอยู่ส่วนล่างของภาพในสัดส่วนที่เท่ากัน การกำหนดให้สีดำอยู่ในส่วนด้านข้างซึ่งเป็นระยะหน้าเป็นเหมือนการสร้างกรอบเพื่อดึงดูดความสนใจไปยังสีแดงที่อยู่ในระยะที่ไกลออกไป และตรงจุดกึ่งกลางภาพ เพื่อสร้างความรู้สึกถึงอันตรายตกอยู่ระหว่างความเป็นกับความตาย สร้างความบีบคั้น ถึงแม้ว่าจะเป็น การแอบเข้ามาคุยกันในที่ลับที่คิดว่าไม่มีใครได้ยิน จากการศึกษาพบว่า

การใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบจากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างความสมมาตรโดยใช้ตัวละครเพื่อสื่อเน้นยะให้สอดคล้องไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์และเพื่อสร้างจุดสนใจไปที่จุดกึ่งกลางภาพ

ตารางที่ 15 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
นักบิน	สิ่งมีชีวิต	สิ่งไม่มีชีวิต
ฮัล	ปัญญาประดิษฐ์	มนุษย์
ภายในยานสำรวจ	ไม่ได้ยิน ปกปิด	ได้ยิน เปิดเผย

จากตารางแสดงให้เห็นปมขัดแย้งระหว่างสิ่งมีชีวิตคือนักบินกับสิ่งไม่มีชีวิตคือฮัล ฮัลคือตัวแทนของมนุษยชาติที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อแทนที่มนุษย์ที่ยังมีความบกพร่อง โดยฮัลถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นผู้บังคับบัญชาในการนำยานไปสู่ดาวพลูทัส นักบินซึ่งเป็นสิ่งมีชีวิตที่ยังบกพร่องย่อมเกิดข้อผิดพลาดในการกระทำ จะเห็นจากการแอบคุยกันในเรื่องของการทำงานที่ผิดพลาดของฮัล โดยเลือกคุยกันในยานสำรวจซึ่งคิดว่าปกปิดบทสนทนาในครั้งนี้ได้อย่างมิดชิด แต่กลับไม่เป็นผลเพราะฮัลถูกสร้างขึ้นมาทดแทนความบกพร่องของมนุษย์จึงสามารถล่วงรู้ถึงสิ่งที่นักบินกำลังวางแผนปิดระบบการทำงานของฮัลและเปลี่ยนเป็นการควบคุมยานด้วยมนุษย์ สิ่งนี้เป็นเสมือนการทำทนายอำนาจของฮัลซึ่งคิดว่าตนเองนั้นอยู่ตำแหน่งที่สูงกว่ามนุษย์ ฮัลถือว่าตนเองคือจุดสูงสุดที่มนุษย์ไม่อาจทัดเทียมจึงมีความเยอหยิ่งแต่ท้ายที่สุดก็ต้องพ่ายแพ้แก่มนุษย์ที่เป็นผู้สร้างฮัลขึ้นมา คุบริกพยายามนำเสนอประเด็นการพัฒนาตัวตนของมนุษย์ให้ก้าวไปสู่จุดสูงสุด โดยการโค่นล้มปัญญาประดิษฐ์ที่เป็นเหมือนตัวแทนของมนุษยชาติเพื่อก้าวไปสู่ปัญญาที่สูงกว่าโดยการท่องไปในอวกาศ จากการศึกษาพบว่าการออกแบบฉากเกิดจากการใช้ความหมายในเชิงขัดแย้งของสัญลักษณ์เป็นหลัก ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งไม่มีชีวิต ภายในยานและภายนอกยาน ทำให้การออกแบบฉากเป็นการสื่อสารทางภาษาภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 79 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:12:37

ฉากนี้เป็นฉากหลังจากที่ ดร. โบวแมนผ่านประตูมิติเข้ามาสู่ดาวพฤหัสบดี ทำให้มาพบกับห้องปริศนาและพบกับตัวเองที่มีอายุมากขึ้น เป็นเหมือนภาพสะท้อนตัวเอง

คูบริกจัดฉากนี้โดยใช้หน้าต่างของยานเป็นตัวสร้างจุดสนใจโดยจัดภาพให้มีดุลยภาพแบบสมมาตร โดยใช้ภายในยานเป็นกรอบบังภาพและเผยให้เห็นเพียงกระจกใสที่สามารถมองเห็นด้านนอกได้เพียงจุดเดียว เพื่อให้สิ่งที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพเด่นชัด จะเห็นว่าในระยะหน้ามีการใช้ค่าต่างของน้ำหนักตัดกันอย่างชัดเจน โดยให้ภายในยานมีมืดกว่าด้านนอกเพื่อใช้เป็นกรอบภาพเพื่อสร้างจุดเด่นที่เป็นตัวละครสวมชุดสีแดงที่ยืนอยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความฉงนและปริศนาถึงสิ่งที่เกิดขึ้น ชุดสีแดงที่นักบินอวกาศสวมใส่เมื่อถูกวางไว้ภายในห้องสีขาวทำให้เกิดจุดเด่นขึ้น สีแดงของชุดนักบินถูกใช้เพื่อสื่อถึงอันตรายและความรุนแรง เมื่อเดินทางมาถึงห้องปริศนาสีขาวที่ถูกตกแต่งแบบเรียบหรูทำให้เกิดความสงบและนิ่งเงียบราวต้องมนตร์ จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างสภาพแวดล้อมรอบข้างเพื่อเสริมสร้างความหมายให้แก่ตัวละครเพื่อให้สอดคล้องไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์และเพื่อสร้างจุดสนใจไปที่จุดกึ่งกลางภาพ

ตารางที่ 16 วิเคราะห์สัญญาณ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
นักบิน	สิ่งมีชีวิต	ไม่มีชีวิต
ยานอวกาศ	การเรียนรู้ ความก้าวหน้า	ไม่รู้ ล้าหลัง
ห้องสีขาว	สว่าง ที่พัก	มืด ไม่ใช่ที่พัก

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการใช้ห้องสีขาวเพื่อสื่อถึงการมาถึงจุดหมายที่เปรียบเหมือนแสงสว่างทางปัญญา การใช้ยานอวกาศที่มีลักษณะมืดกว่าและพบตัวเองอยู่บริเวณนอกยานยื่นอยู่กลางห้องเป็นการสื่อถึงการหลุดพ้นจากชีวิตก้าวเข้ามาสู่พื้นที่ที่ไม่เคยพบเจอมาก่อน ห้องยังมีความหมายแฝงที่หมายถึงการพักผ่อนจึงเปรียบเหมือนการสิ้นสุดการเดินทาง จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้การขัดแย้งในการออกแบบทำให้ฉากสามารถสื่อสารเนื้อหาเป็นภาษาภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 80 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 2:14:52

ฉากนี้เป็นฉากต่อเนื่องจากการพบกับห้องปริศนาและพบตัวเองที่มีอายุมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ ดร. โบวแมนสำรวจไปรอบๆ บริเวณห้องและก็ยิ่งแปลกใจมากขึ้น เมื่อพบตัวเองที่มีอายุมากขึ้น กำลังนั่งรับประทานอาหารอยู่ในห้องแห่งนี้

คูบริกยังคงใช้คุณภาพแบบสมาธิในการสร้างจุดเด่น จะเห็นว่าผนังทั้งด้านซ้ายและด้านขวาถูกสร้างขึ้นเพื่อควบคุมพื้นที่ในระยะหน้าให้เหลือพื้นที่ที่เป็นจุดเด่นเพียงส่วนเดียวคือตรงบริเวณจุดกึ่งกลางภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศของการแอบมองจากด้านนอก เพื่อเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกไม่แน่ใจในการมอง เหมือนกำลังมองด้วยความสงสัย การใช้พื้นที่ทั้งหมดเป็นสีขาวและสว่างไสวไปด้วยแสงที่นวลขาว พื้นที่ที่ถูกซ่อนไฟไว้ด้านล่างเป็นการกลับค่าที่เหนือธรรมชาติสามัญลักษณะ เพราะโดยปกติแล้วไฟควรส่องมาจากด้านบน ทำให้เกิดความรู้สึกงุนงงต่อการพบเจอ ราวกลับความฝัน สีขาวช่วยขับเน้นจุดสีดำของตัวละครที่สวมใส่ สร้างจุดเด่นในการเคลื่อนที่ของตัวละคร เพื่อไม่ให้สายตาจากตัวละคร เส้นตรงที่เกิดจากขอบประตูทางด้านซ้ายและด้านขวาสร้างความนิ่งสงบ ความที่บตัน ช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของการถูกบีบคั้น จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบสมาธิระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างสภาพแวดล้อมรอบข้างเพื่อสื่อความหมายในมุมมองของการใช้สายตาผู้ชมเป็นสายตาเดียวกับตัวละครที่กำลังมองด้วยความฉงน ทำให้ประตูทั้งด้านซ้ายและด้านขวาส่งผลให้เกิดอารมณ์ของความอึดอัดในการค้นหาสิ่งที่อยู่ตรงหน้า

ตารางที่ 17 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
ชายแก่	สิ้นสุด การค้นพบ	การเริ่มต้น การค้นหา
ประตู	เปิด มองเห็น	ปิด มองไม่เห็น
รับประทานอาหาร	สิ่งพื้นฐานของมนุษย์	ไม่ใช่สิ่งพื้นฐานของมนุษย์

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการใช้ประตูที่เปิดออกแล้วมองเห็นชายแก่ซึ่งพบว่าเป็นตัวเองที่นั่งรับประทานอาหารอยู่ เป็นการสื่อถึงการเห็นวงจรชีวิตพื้นฐานของมนุษย์ คือ มีวัยเด็ก มีวัยหนุ่ม และวัยแก่ การรับประทานอาหารก็เป็นเหมือนวงจรชีวิตธรรมดาที่มนุษย์ทุกคนต้องกินเพื่อประทังชีวิต เป็นการใช้ความหมายของสัญลักษณ์ในการผูกโยงและเล่าเรื่อง โดยไม่ต้องอาศัยบทสนทนา จากการศึกษาพบว่าคูบริกสามารถสร้างความหมายผ่านการออกแบบฉากโดยใช้ความหมายแฝงในการสื่อสารได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 81 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 2:00:20

ฉากนี้แสดงเนื้อหาในตอนนี้นักเขียนซึ่งเคยตกเป็นเหยื่อของอเล็กซ์กำลังแก้แค้นอเล็กซ์โดยการเปิดเพลงของบีโรเฟนให้อเล็กซ์ฟัง หลังจากการเข้ารับการบำบัดทำให้อเล็กซ์ไม่สามารถฟังเพลงของบีโรเฟนได้อีกต่อไป ทำให้ทุรนทุรายทุกครั้งที่ได้ยิน เหมือนในครั้งนี ทำให้อเล็กซ์หยุดความทรงจำนั้นโดยการกระโดดตึก

ภายในห้องนี้ถูกตกแต่งให้มีบรรยากาศที่ค่อนข้างมืด สีในภาพส่วนใหญ่เป็นสีดำ สีเทา สีน้ำตาล และสีเขียว มีลักษณะของน้ำหนักสีที่มีความใกล้เคียงกัน และใช้คุณภาพแบบสมมาตรในการจัดองค์ประกอบภาพ จากภาพจะเห็นว่าวัตถุและตัวละครที่อยู่ในฉากถูกจัดให้อยู่ในลักษณะที่ซ้ำกันและมีน้ำหนักภาพเท่ากันทั้งด้านซ้ายและด้านขวา เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกของการเฝ้าดูอเล็กซ์ที่กำลังทนทุกทรมาน มีเพียงตัวละครที่อยู่ในระยะหน้าสุดเพียงเท่านั้นที่กำลังเคลื่อนไหวโดยการเหวี่ยงลูกสนุกเกอร์ให้ลงหลุมจากด้านขวาไปสู่ด้านซ้าย การจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรทำให้เห็นอากัปภิกขัยของตัวละครหลักที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพและตัวละครที่อยู่ในระยะหน้าที่ถูกใช้ป็นสื่อในการบอกนัยยะที่สำคัญที่นอกเหนือไปจากความงาม จากการศึกษาพบว่าการใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบสมมาตรระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกัน คือการสร้างเพื่อสื่อความหมายและสร้างความงามให้แก่ภาพ เพื่อให้เกิดจุดเด่นและเพื่อเป็นนัยยะสำคัญในการบอกเล่าเรื่องราว

ตารางที่ 18 วิเคราะห์สัญญาณโดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
ชายแก่	ไร้อำนาจ	มีอำนาจ
โตะสนุกเกอร์	หลงหลุม การวางแผน	ไม่หลงหลุม ไม่มีแผน

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการแสดงภาพคนแก่และการเหวี่ยงลูกสนุกสีแดงให้ไปหลงหลุมอย่างซ้ำๆ เป็นการสื่อถึงการวางแผนเพื่อแก้แค้นอเล็กซ์ ลูกสนุกสีแดงเป็นสิ่งที่เร้าอารมณ์เป็นการสื่อถึงเลือดและตัวอเล็กซ์ โดยการเหวี่ยงลงหลุมอย่างซ้ำๆ ย่อมเป็นการสื่อถึงมีความต้องการให้อเล็กซ์ตาย หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องทำให้เห็นว่าจากผู้ที่ถูกกระทำที่ไร้อำนาจ ถึงตอนนี้กลายเป็นผู้มีอำนาจเหนือกว่า และใช้สิ่งที่มีอำนาจทางจิตใจต่ออเล็กซ์ในการทำร้ายอเล็กซ์ซึ่งก็คือบทเพลงของบีโรเฟน จนทำให้อเล็กซ์หยุดความทรمانด้วยการกระโดดตึก จากการศึกษาพบว่าคูบริกสามารถสร้างความหมายผ่านการออกแบบฉากโดยใช้ความหมายแฝงในการสื่อสารได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง

1.4 วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์ที่ใช้มุมกล้องและภาพถ่ายกลุ่มที่มีลักษณะใกล้เคียง

การเลือกใช้มุมกล้องส่วนใหญ่ คูบริกมักจะเลือกใช้ในลักษณะที่ไม่แปลกประหลาดหรือหวือหวานักและใช้เลนส์ที่ไม่กว้างหรือซูมมากเกินไป เป็นการถ่ายตามมุมมองสายตาคนเป็นส่วนใหญ่ แต่ถึงแม้ว่าคูบริกจะไม่หวือหวานักในเรื่องของมุมกล้อง ก็ยังมีการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาในการสร้างสรรค์ภาพถ่ายและภาพยนตร์เพื่อแสดงถึงนัยยะบางอย่าง



ภาพที่ 82 ชื่อภาพ Prizefighter. (1949) โดยสแตนลีย์ คูบริก

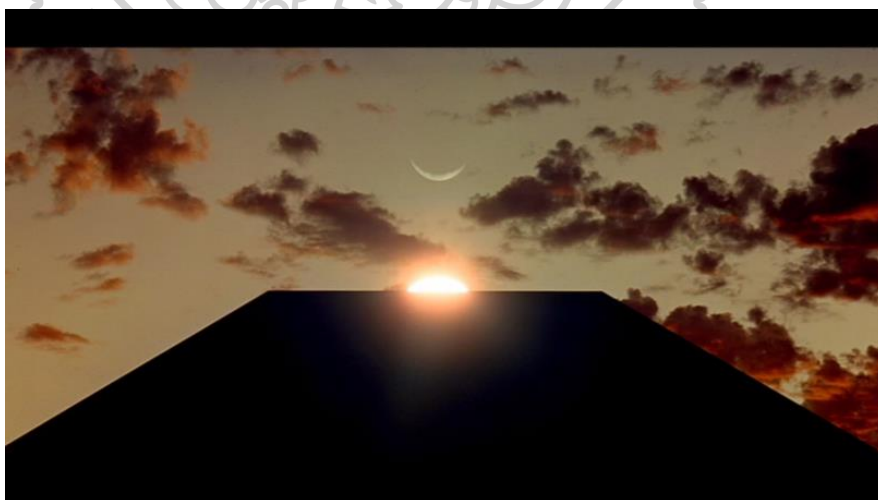
เป็นภาพของวอลเตอร์ คาร์เทียร์ (Walter Cartier) นักมวยรุ่นมิดเดิ้ลเวท เมื่อ ค.ศ. 1949 ในชุดภาพถ่ายที่ชื่อว่า Prizefighter คูบริกเปิดเผยว่ากระตือรือร้นมากในการถ่ายภาพในชุดนี้ เพราะเขา คือแฟนมวยตัวยงมาตั้งแต่เด็ก คูบริกใช้การถ่ายจากมุมต่ำเพื่อเปิดเผยให้เห็นแผ่นอกที่สวยงามสง่าผ่าเผยจากแสงที่ตกกระทบจากด้านบนของเวทีอีกทั้งยังขยับเน้นให้เห็นดวงตาที่งดงามเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นชายและความแข็งแกร่ง

คูบริกใช้มุมมองเดียวกับผู้ชมที่อยู่ด้านล่างของเวที เปรียบเสมือนคนดูที่กำลังตื่นตัวอยู่กับความงดงามของนักสู้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ระยะห่างระหว่างนักสู้บนเวทีกับผู้ชมที่อ่อนด้อยกว่าไกลห่างออกไป และเป็นการยกย่องเชิดชูนักชกด้วยการใช้มุมกล้องเพราะมันทำให้นักชกผู้นั้นอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่า แทนที่จะเป็นการถ่ายจากมุมสูงเพื่อเผยให้เห็นรายละเอียดที่มากกว่าแต่คูบริกกลับไม่เลือก เพราะมันอาจเป็นการลดทอนความยิ่งใหญ่ของนักสู้และตำแหน่งของผู้ชมจะอยู่สูงกว่านักชก



ภาพที่ 83 ชื่อภาพ The Photograph of a tattooed and pierced man may have been too grotesque for Look to publish. (1948) โดยสแตนลีย์ คูบริก

ภาพนี้เป็นภาพของชายนักแสดงในละครสัตว์ ที่มีรอยสักอยู่ทั่วบริเวณร่างกายและเจาะร่างกาย จะเห็นว่าเป็นการใช้การถ่ายในมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาเพื่อถ่ายทอดลักษณะของความเป็นชายที่มีความกล้าหาญและแข็งแกร่ง จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพถ่ายพบว่าคูบริกใช้มุมกล้องในการสร้างความหมายที่แสดงออกถึงความเป็นชายที่มีอำนาจเหนือกว่า ในการถ่ายทอดลักษณะของผู้ชนะและแสดงออกถึงความแข็งแกร่ง



ภาพที่ 84 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 14:30

ฉากนี้เป็นฉากหลังจากการพบกับแท่งหินดำปริศนาแล้วทำให้เกิดการค้นพบความรู้ในการผลิตอาวุธซึ่งถือเป็นอารยธรรมแรกของมนุษยชาติและได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของมนุษย์ไปโดยสิ้นเชิง

ในฉากนี้คูบรีกใช้มุมกล้องที่ต่ำในการถ่ายเพื่อให้เกิดเส้นนำสายตาและใช้คุณภาพแบบสมมาตรในการสร้างโดยการวางตำแหน่งของตัววัตถุที่ต้องการนำเสนอไว้ตรงกลางภาพ ครอบคลุมพื้นที่ในระยะหน้าเกือบทั้งหมด เห็นได้จากการวางตำแหน่งของแท่งหินสีดำ ดวงอาทิตย์และดวงจันทร์ ทำให้เกิดความรู้สึกที่มั่นคงและแข็งแรงผนวกเข้ากับความทึบตันของรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำบอบกถึงพลัง จากการวางแท่งหินสีดำรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีดำสนิทพลาดทับดวงอาทิตย์ที่มีแสงเจิดจ้าครึ่งดวงไว้ตรงจุดกึ่งกลางภาพ ทำมุมทแยงขึ้นด้านบน ทำให้เกิดเส้นนำสายตาที่เกิดจากเส้นของรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า นำไปยังตำแหน่งของดวงจันทร์ เป็นการนำสายตาในการบอกนัยยะสำคัญถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในภายภาคหน้า อีกทั้งยังเป็นการแสดงถึงพลังอำนาจที่เกิดจากเส้นที่พุ่งตรงขึ้นไปยังท้องฟ้า สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอถึงแท่งหินปริศนานั้นแท้จริงแล้วคือภูมิปัญญา เพราะการพบแท่งหินสีดำนี้ทำให้วอร์ค้นพบวิธีการใช้อาวุธในการฆ่าสัตว์และใช้ในการต่อสู้ ทำให้เหล่าวอร์เปลี่ยนพฤติกรรมการกินอาหารจากสัตว์กินพืชมาเป็นสัตว์กินเนื้อ ซึ่งได้เปลี่ยนวิถีชีวิตไปจากเดิม โดยสิ้นเชิง การที่เส้นนำสายตามุ่งตรงไปยังดวงจันทร์เป็นการบอกเป็นนัยถึงเหตุการณ์ในอนาคตถึงการค้นพบแท่งหินสีดำนี้อีกครั้งบนดวงจันทร์

การใช้สีของท้องฟ้าที่อิมครีม โดยมีสีส้มอ่อนผสมอยู่เป็นแบล็กกราวซึ่งมีความสว่างกว่าเพื่อช่วยขับเน้นให้เห็นเส้นที่เที่ยงตรงและทรงอำนาจของแท่งหินสีดำได้อย่างชัดเจน สีส้มอ่อนของท้องฟ้าช่วยทำให้บรรยากาศดูน่าตื่นเต้นและเร้าอารมณ์ เมื่อรูปทรงอิสระของก้อนเมฆที่เคลื่อนไหวอยู่บนท้องฟ้าถูกพาดทับด้วยรูปทรงเรขาคณิตสีดำสนิทที่มีความเที่ยงตรงของเส้นย่อมส่งผลกระทบต่ออารมณ์และการรับรู้เป็นอย่างมาก ความสงบนิ่งนี้เป็นพลังลึกลับในการหยุดความเคลื่อนไหวของก้อนเมฆบนท้องฟ้า จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบจากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน คือการใช้มุมกล้องที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจ

ตารางที่ 19 วิเคราะห์สัญญาณ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
แท่งหินสีดำ	ความรู้ ลึกลับ อำนาจ บริสุทธิ์	ไม่มีความรู้ เปิดเผย ไร้อำนาจ ปรุแงแต่ง
ดวงอาทิตย์	ชาย สว่าง ศูนย์กลางของระบบสุริยะ	หญิง มืด ดาวเคราะห์ในระบบสุริยะ
ดวงจันทร์	หญิง มืด นอกโลก บริวารของโลก	ชาย สว่าง ในโลก ศูนย์กลางของระบบสุริยะ

จากตารางแสดงให้เห็นนัยยะสำคัญของพลังอำนาจแห่งภูมิปัญญาจากนอกโลกที่ส่งผลให้มนุษย์ต้องออกเดินทางสู่จักรวาลซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์ยังเขลาหนักในเรื่องนี้ การใช้แท่งหินสีดำที่ลึกลับเป็นปริศนาชี้ตรงไปยังดวงจันทร์เป็นนัยบอกถึงพลังอำนาจของเพศชายที่จะช่วยขับเคลื่อนหากเปรียบดวงจันทร์เป็นเพศหญิงและดวงอาทิตย์เป็นเพศชาย การใช้แสงของดวงอาทิตย์สาดส่องมาที่แท่งหินสีดำ ก็เป็นการบ่งบอกถึงพลังอำนาจที่กำลังจะมุ่งไปยังดวงจันทร์ จากการศึกษาจากประวัติและแนวคิดของคูบริกทำให้พบว่าคูบริกมีความสนใจในเรื่องเพศและความเป็นมนุษย์เป็นอย่างมาก แนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจและปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องคือการออกเดินทางของเพศชายที่มีบ้านและครอบครัวเป็นศูนย์กลาง การใช้นัยยะของดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นศูนย์กลางของระบบสุริยะและดวงจันทร์ที่เป็นเพียงบริวารของโลกเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นถึงการไต่ระดับของมนุษย์ในการท่องอวกาศ พลังอำนาจของแท่งหินสามารถล่วงรู้ถึงความจริงแท้ที่ยิ่งใหญ่ได้ แต่ต้องค่อยเป็นค่อยไป โดยเริ่มจากการไปดวงจันทร์ จากการศึกษาพบว่าคูบริกสอดแทรกแนวคิดในเรื่องของพลังทางเพศไว้ในการออกแบบฉากเพื่อสร้างเนื้อหาและสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 85 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 16:19

ฉากนี้เป็นการนำเสนอเนื้อหาในเรื่องของการค้นพบความรู้ในการใช้อาวุธโดยการวางตัวกระดูกไว้ตรงจุดกึ่งกลางของภาพและวางโครงกระดูกสัตว์ไว้ในลักษณะระนาบไปกับพื้นเพื่อสร้างดุลยภาพแบบสมมาตร เพื่อนำเสนอความแข็งแกร่งและมีอำนาจ โดยให้วานรอยู่ในท่าทางการจับกระดูกชิ้นหนึ่งฟาดลงไปที่โครงกระดูกที่ตั้งอยู่บนพื้น แบล็คกราวเป็นท้องฟ้าที่มีเมฆอิมคริมแต่ก็มีรอยแยกของแผ่นเมฆเผยให้เห็นสีฟ้าเล็กน้อยบริเวณเดียวกับตัวละคร เป็นเหมือนนัยยะในการบอกถึงการแตกออกของความมืดมิดที่ปกคลุมและเป็นประตูลงไปสู่การค้นพบที่รออยู่นอกโลก การใช้สีขาวของก้อนเมฆช่วยขบขันให้วานรสีดำโดดเด่นอย่างเห็นได้ชัด

การใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเป็นการเพิ่มอำนาจของวานรให้มีพลังกำลังและน่าเกรงขาม อีกทั้งยังเป็นการลดความรู้สึกของผู้ชมให้ตกอยู่ใต้อำนาจนั้น เป็นการสื่อสารเรื่องราวโดยใช้มุมกล้องในการเล่าเรื่อง ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและเพิ่มมิติของเนื้อหาที่ชัดเจนและสามารถสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน คือการใช้มุมกล้องที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจ

ตารางที่ 20 วิเคราะห์สัญลักษณ์โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
วานร	ไร้อารยธรรม สัตว์ คำ	มีอารยธรรม มนุษย์ ขาว
กระดุก	ตาย อาวุธ	มีชีวิต ไม่ใช่อาวุธ
ท้องฟ้า	สว่าง การเริ่มชีวิตใหม่	มืด ยังไม่หลุดพ้น
อาวุธ	มีอำนาจ	ไร้อำนาจ

จากตารางแสดงให้เห็นการผูกร้อยเรื่องราวโดยใช้การขัดแย้งของสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในการออกแบบฉาก วานรที่มีขนปกคลุมสีดำทั้งร่างถูกวางให้ตัดกับสีขาวและสีฟ้าของท้องฟ้า ในทางกรจัดองค์ประกอบศิลปะถือว่าการเน้นจุดเด่นโดยใช้การตัดกันของค่าน้ำหนักสี แต่ในอีกแง่หนึ่งกลับแฝงนัยยะที่บ่งบอกถึงความมืดมิดทางปัญญาของวานรที่เพิ่งจะค้นพบอารยธรรมแรกของมนุษยชาติซึ่งเปรียบได้กับแสงสว่างของท้องฟ้า โดยการเปรียบเทียบระหว่างดำกับขาว แต่ในอีกแง่ก็เป็นการแฝงการตกอยู่ในอำนาจมืดของวานรที่ค้นพบอาวุธซึ่งทำให้วิถีชีวิตดั้งเดิมแปรเปลี่ยนจากสัตว์กินพืชเป็นสัตว์กินเนื้อและใช้อาวุธในการฆ่าฟัน โดยใช้กระดุกสื่อไปถึงความตายและใช้ชิ้นส่วนของกระดุกเป็นอาวุธ คูบริกใช้การย้ำในเรื่องของความตายโดยการให้วานรหยิบชิ้นส่วนของโครงกระดูกสัตว์ที่วางอยู่เบื้องหน้าฟาดฟันลงไปบนโครงกระดูก เป็นการบอกถึงการใช้อาวุธเพื่อความตาย อีกทั้งยังเปรียบเสมือนผู้ที่ไม่มีหนทางสู้และถูกกระทำโดยผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ดังเช่นมนุษย์ในปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้การสื่อสารเนื้อหาเรื่องราวผ่านสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในการออกแบบฉากทำให้สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 86 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 13:04

ฉากนี้เป็นฉากการบุกรุกเข้ามาของอเล็กซ์และเพื่อนที่อยู่ในอาการเมาจากสารเสพติดเพื่อข่มขืนผู้หญิง โดยกระทำต่อหน้าผู้เป็นเจ้าของบ้านด้วยความคึกคะนองและสนุกสนาน แสดงให้เห็นถึงความป่าเถื่อนรุนแรง ทำให้ผู้เป็นเจ้าของบ้าน โกรธแค้น และแก้แค้นอเล็กซ์ในเวลาต่อมาเมื่อได้พบกันอีกครั้ง โดยบังเอิญ

จะเห็นว่าคูบริกใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาในการถ่ายฉากนี้ เป็นฉากการข่มขืนของอเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคน จากภาพจะเห็นคนแก่ซึ่งเป็นเจ้าของบ้านและสามีของผู้หญิงทางด้านขวามืออยู่ในท่าทางที่กำลังโดนจับตัวตกลงกับพื้น โดยเพื่อนของอเล็กซ์ที่ทำหน้าที่จับตัวไว้ อเล็กซ์ซึ่งอยู่ตรงกลางภาพกำลังรีนเร็งอยู่กับการกระทำอันป่าเถื่อนทางเพศ โดยมีเพื่อนอีกคนหนึ่งเป็นคนจับตัวผู้หญิงที่อยู่ในสถานะเปลื้องผ้าไว้

คูบริกตั้งใจถ่ายจากมุมต่ำเพื่อให้ผู้ชมตกอยู่ภายใต้อำนาจของความป่าเถื่อนและพ่ายแพ้ต่ออเล็กซ์เช่นเดียวกับสามีของเธอ อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มบทบาทความเป็นชายให้แก่อเล็กซ์ที่มีอำนาจอยู่เหนือเพศหญิงและเพศชายด้วยกัน จะเห็นว่าผู้หญิงอยู่ในท่าทางที่ไร้ทางสู้ไม่ต่างจากสามีของเธอที่ต้องยอมจำนนต่อการกระทำอันป่าเถื่อนนี้ ในขณะที่ตัวอเล็กซ์และเพื่อนอยู่ในท่าทางที่เหนือกว่าและทำทุกอย่างได้ตามใจปรารถนา เป็นการบิบบังคับอารมณ์ผู้ชมด้วยการใช้มุมกล้อง เขาแสดงให้เห็นถึงอำนาจของตัวละครที่มีความรุนแรงจนน่าหวาดกลัว จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน คือการใช้มุมกล้องที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจ แต่ในฉากนี้คูบริกพัฒนาลักษณะของการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาไปในระดับที่สูงขึ้นกว่าภาพถ่าย ในภาพถ่ายเขา

อาจใช้มุมมองเพียงเพื่อถ่ายทอดความคิดบางอย่างแต่ในทางภาพยนตร์เขากลับยึดยึดความคิดให้แก่ผู้ชม ถึงแม้จะเป็นการถ่ายทอดในเรื่องของความเป็นชายแต่คูบริกพัฒนาระดับการใช้ในภาพยนตร์ให้อยู่ในขั้นที่ลึกกว่า เพื่อสื่อความหมายในทางจิตวิทยาที่รุนแรงครอบคลุมมากยิ่งขึ้นและมีชั้นเชิงทางภาษาการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนกว่า แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความสัมพันธ์ในเรื่องของการใช้มุมมองที่ต่ำกว่าระดับสายตาก็ยังคงเป็นเรื่องของการลดบทบาทและเพิ่มคุณค่าของความเป็นชายให้แก่ตัวละครและเป็นการเสียดสีในเรื่องของเพศที่คูบริกให้ความสนใจมาตั้งแต่แรก

ตารางที่ 21 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์และเพื่อน(ชาย)	มีอำนาจ	ไร้อำนาจ
ผู้หญิงชุดแดง	ไร้อำนาจ ดึงดูดทางเพศ	มีอำนาจ ไม่ดึงดูด
คนแก่	ไร้ทางสู้	มีทางสู้

จากตารางแสดงให้เห็นว่าคูบริกผูกร้อยเรื่องราวทางเพศด้วยสัญลักษณ์ผ่านลักษณะของตัวละครทั้งชาย หญิงและคนแก่ อเล็กซ์และเพื่อนที่เป็นวัยรุ่นอยู่ในอาการกึ่งคนองซึ่งเป็นเพศชายและมีอำนาจเหนือกว่าเพศหญิงจึงสามารถบุกเข้ามาข่มขืนโดยที่ผู้หญิงไม่สามารถขัดขืนได้แสดงถึงพลังอำนาจทางเพศ การที่ผู้หญิงใส่ชุดแดงเป็นการสื่อถึงสิ่งเร้าที่ช่วยยวนทางเพศและสื่อถึงอันตรายจากสิ่งนั้น คนแก่ที่ถูกจับและต้องทนเห็นหญิงสาวของตนโดนกระทำชำเราก็ก่เท่ากับเป็นการสื่อถึงการไร้อำนาจทางเพศและกลายเป็นผู้แพ้ไปในที่สุด คูบริกแฝงประเด็นในเรื่องของเพศไว้อย่างแยบคาย จากการศึกษาพบว่าคูบริกสอดแทรกเนื้อหาในเรื่องของเพศผ่านการออกแบบฉากเพื่อสร้างบรรยากาศที่เข้ากับเนื้อหาและสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



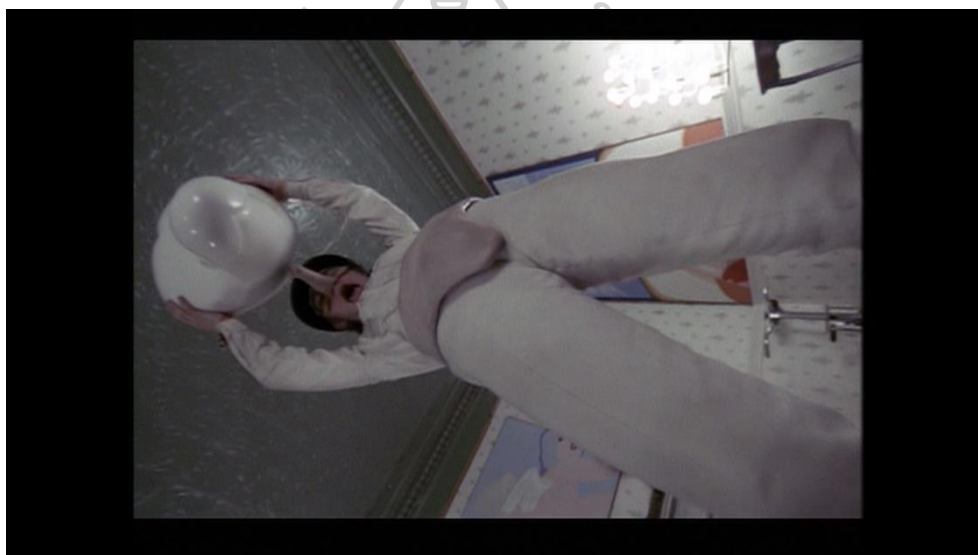
ภาพที่ 87 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 52:44

ฉากนี้เป็นฉากการเข้าตรวจร่างกายเพื่อเตรียมพร้อมในการโดนคุมขังในเรือนจำ ทำให้ต้องแก้ผ้าเพื่อใส่ชุดของนักโทษและเพื่อเช็คหาสิ่งผิดปกติของร่างกายหรือโรค จะเห็นว่าคูบริกใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาในการถ่ายฉากนี้และเผยให้เห็นอวัยวะเพศชายเพียงเล็กน้อย เพื่อแสดงถึงความไม่เกรงกลัวในการกระทำที่ผิดและต้องเข้ามารับโทษในเรือนจำแห่งนี้ คูบริกใช้โทนสีน้ำเงินอมเทาที่ดูสงบเพื่อถ่ายทอดเนื้อหาในส่วนนี้ที่ขาดบรรยากาศที่คอยปลุกเร้าอารมณ์ เพื่อสื่อถึงความเย็นชุกที่น่าเบื่อหน่ายและเป็นการบำบัดในเชิงจิตวิทยา คูบริกยังใช้การถ่วงความสมดุลของภาพให้มีน้ำหนักของภาพที่เท่ากันทั้งด้านซ้ายและด้านขวาเพื่อสร้างจุดเด่นที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ และใช้ชุดสีขาวและสีดำในการสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน คือการใช้มุมกล้องที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจของเพศชายและไม่เกรงกลัวต่อสิ่งที่พบเจอ

ตารางที่ 22 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์กับอวัยวะเพศชาย	อำนาจ	ไร้อำนาจ
เจ้าหน้าที่ในชุดสีดำ	เลว	ดี
เจ้าหน้าที่ในชุดสีขาว	ดี	เลว

จากตารางแสดงให้เห็นว่าคูบริกใช้สัญลักษณ์ของอวัยวะเพศในการสื่อสารเนื้อหาผ่านการออกแบบฉาก การที่เผยให้เห็นอวัยวะเพศชายเพื่อสื่อถึงอำนาจในการกระทำ ซึ่งสิ่งนี้คือตัวกระตุ้นและเป็นแรงขับเคลื่อนทางเพศให้กระทำการต่างๆ อีกทั้งยังแฝงนัยในการขบคิดถึงเป็นต้นของแรงขับเคลื่อนทางเพศว่าแท้จริงคือสิ่งดีหรือสิ่งเลว จะเห็นจากการวางสีชุดของเจ้าหน้าที่ ทางด้านซ้ายเป็นเจ้าหน้าที่สวมชุดสีขาวและด้านขวาเป็นเจ้าหน้าที่สวมชุดสีดำ โดยมีอเล็กซ์ยืนเป็นคำถามอยู่ตรงจุดกึ่งกลางระหว่างความดีกับความเลว จากการศึกษาพบว่าคูบริกสอดแทรกแนวคิดที่เป็นประเด็นคำถามในเรื่องของเพศผ่านการออกแบบฉากเพื่อให้สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 88 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 42:40

ฉากนี้เป็นฉากการบุกรุกเข้ามาในบ้านของสาวแก่ที่นิยมชมชอบประดับตกแต่งห้องด้วยภาพจิตรกรรมเปลือยและประติมากรรมลึงค์ เมื่ออเล็กซ์บุกรุกเข้ามาเพื่อที่จะข่มขืนแต่สาวแก่กลับไม่ยินยอมจนทำให้เกิดการต่อสู้กัน โดยอเล็กซ์ใช้ประติมากรรมลึงค์เป็นอาวุธและตีไปที่สาวแก่จนเกิดพลังมือ ทำให้สาวแก่เสียชีวิต

คูบริกใช้กล้องมุมต่ำในการถ่ายแทนสายตาของสาวแก่ที่ตกอยู่ใต้อำนาจของอเล็กซ์และอำนาจของเพศชาย การถ่ายในมุมต่ำทำให้เห็นความแหลมมนของประติมากรรมลึงค์และกางเกงที่มีลักษณะเหมือนอวัยวะเพศชายลื้อไปกับประติมากรรมในลักษณะที่กำลังจะตีมาที่สาวแก่เป็นการสื่อถึงภาวะอำนาจของเพศชายที่กระทำต่อเพศหญิง จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากจากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน

คือการใช้มุมมองที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจ แต่ในฉากนี้คุบริกพัฒนาลักษณะของการใช้มุมมองที่ต่ำกว่าระดับสายตาไปในระดับที่สูงขึ้นกว่าภาพถ่าย โดยในฉากนี้เป็นการถ่ายทอดในลักษณะในมุมมองสายตาของสาวแก่และในขณะที่เดียวกันก็เป็นการเพิ่มอำนาจให้แก่สิ่งที่อยู่ตรงหน้า

ตารางที่ 23 วิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์กับอวัยวะเพศชาย	อำนาจ	ไร้อำนาจ
ลิ่งคี่	ตัวแทนเพศชาย	เพศหญิง
สาวแก่	ไร้ทางสู้	สู้

จากตารางแสดงให้เห็นว่าการออกแบบฉากสามารถถ่ายทอดเนื้อหาออกมาได้อย่างตรงประเด็น การใช้ประติมากรรมลิ่งคี่ในการทิ่มลงไปในตัวสาวแก่เป็นการสื่อถึงอำนาจของอวัยวะเพศชายซึ่งเป็นสิ่งที่สาวแก่พึงปรารถนาแต่กลับทำให้สาวแก่ต้องพบกับอันตราย การใช้ประติมากรรมลิ่งคี่ลื้อไปกับกางเกงของอเล็กซ์ที่มีลักษณะเหมือนอวัยวะเพศชายเป็นการล้อเลียนของการมีอยู่ของลิ่งคี่ ที่พบในบ้านของสาวแก่ เมื่ออเล็กซ์ต้องการที่จะยึดเย็บให้แต่สาวแก่กลับไม่ยินยอมเท่ากับว่าเป็นการเสียดสีล้อเลียนพฤติกรรมของมนุษย์ที่มีความขัดแย้ง สาวแก่เปรียบเหมือนผู้หญิงที่ไร้หนทางสู้ จากการศึกษาพบว่า คุบริกสามารถบอกเล่าเรื่องราวและสอดแทรกแนวคิดผ่านการออกแบบฉากและสามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 89 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 1:25:16

ฉากนี้เป็นฉากการโชว์ให้เหล่านายกรัฐมนตรีและแขกของเรือนจำดูผลลัพธ์จากการที่อเล็กซ์เข้าบำบัดรักษาด้วยวิธี Ludovico Technique ที่จะทำให้อเล็กซ์ไม่กล้าที่จะกระทำความชั่วร้ายได้อีกต่อไป การบำบัดรักษาด้วยวิธีนี้เป็นการรักษาโดยการยึดเย็บความไร้อิสระในการกระทำ โดยการให้ผู้หญิงแก้ผ้าเพื่อปลุกเร้าอารมณ์ของอเล็กซ์ให้ลงมือกระทำความผิดแต่กลับไม่เป็นผล เพราะอเล็กซ์รู้สึกถึงความสะอิดสะเอียนทั้งที่ยังมีอารมณ์ทางเพศอยู่

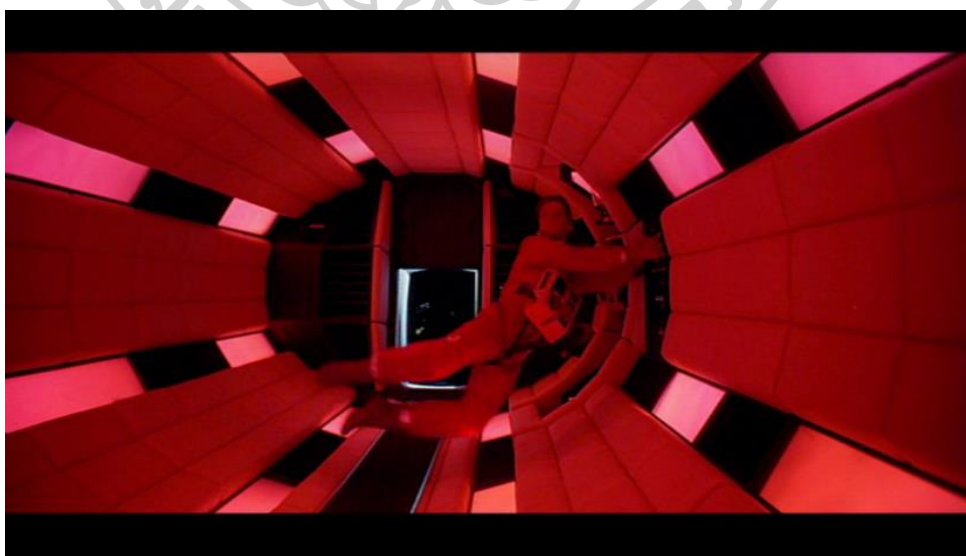
คูบริกใช้กล้องมุมต่ำในการถ่ายทอดเรื่องราว เป็นการถ่ายทอดผ่านสายตาของอเล็กซ์ที่มองขึ้นไปยังร่างของผู้หญิงสาว เผยให้เห็นหน้าอกของผู้หญิงที่ชูช้นอยู่เบื้องหน้าแต่กลับไม่สามารถแตะต้องได้ เป็นการลดทอนอำนาจทางเพศของอเล็กซ์ลงด้วยการใช้มุมกล้องส่งเสริมผู้หญิงที่อยู่ด้านบนให้มีอำนาจเหนือกว่า หญิง จากการศึกษาพบว่าการใช้มุมกล้องในการสร้างสรรค์ภาพระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์มีลักษณะการใช้ที่เหมือนกัน คือการใช้มุมกล้องที่ต่ำเพื่อถ่ายทอดลักษณะของการมีอำนาจ แต่ในฉากนี้คูบริกพัฒนาลักษณะของการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาไปในระดับที่สูงขึ้นกว่าภาพถ่าย โดยในฉากนี้เป็นการถ่ายทอดในลักษณะในมุมมองสายตาอเล็กซ์ที่หมดอำนาจและในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มอำนาจให้แก่สิ่งที่อยู่ตรงหน้า

ตารางที่ 24 วิเคราะห์สัญญาณ โดยใช้โครงสร้างเปรียบเทียบแบบคู่ขัดแย้ง

สิ่งที่ปรากฏในฉาก	ความหมายแฝง	คู่ขัดแย้ง
อเล็กซ์	มีอำนาจ	ไร้อำนาจ
หน้าอกผู้หญิง	เพศหญิง กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ	เพศชาย ไม่มีอารมณ์

จากตารางแสดงให้เห็นว่าคูบริกดำเนินเรื่อง โดยใช้คู่ขัดแย้งสลับไปมา จากอเล็กซ์ที่เคยมีอำนาจกลับกลายเป็นถูกลดทอนอำนาจ และตกอยู่ภายใต้การข่มกดอารมณ์ทางเพศไว้โดยไร้อิสระในการเลือกกระทำ เป็นการสื่อถึงสัญชาตญาณของมนุษย์ที่ต้องโดนปิดกั้นเนื่องจากการใช้ชีวิตในสังคม และต้องดำเนินชีวิตไปตามรูปแบบที่สังคมกำหนด การใช้หน้าอกของหญิงสาวเป็นการสื่อถึงแรงอวัยวะเพศพื้นฐานของร่างกายมนุษย์ที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศซึ่งถือเป็นเรื่องสามัญธรรมดาของมนุษย์เพราะมีติดตัวมาตั้งแต่เกิด แต่กลับต้องข่มกดไว้ไม่ให้เข้าไปสัมผัส เป็นการเสียดสีระบบการใช้ชีวิตในสังคมมนุษย์ที่ต้องคอยกดข่มสัญชาตญาณพื้นฐานไว้แม้ว่าสภาพแวดล้อมรอบข้างจะเต็มไปด้วยสิ่งเร้ามากมาย จากการศึกษาพบว่าคูบริกสอดแทรกประเด็นในเรื่องระบบสังคมผ่านการออกแบบฉากภาพยนตร์เพื่อให้สื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง

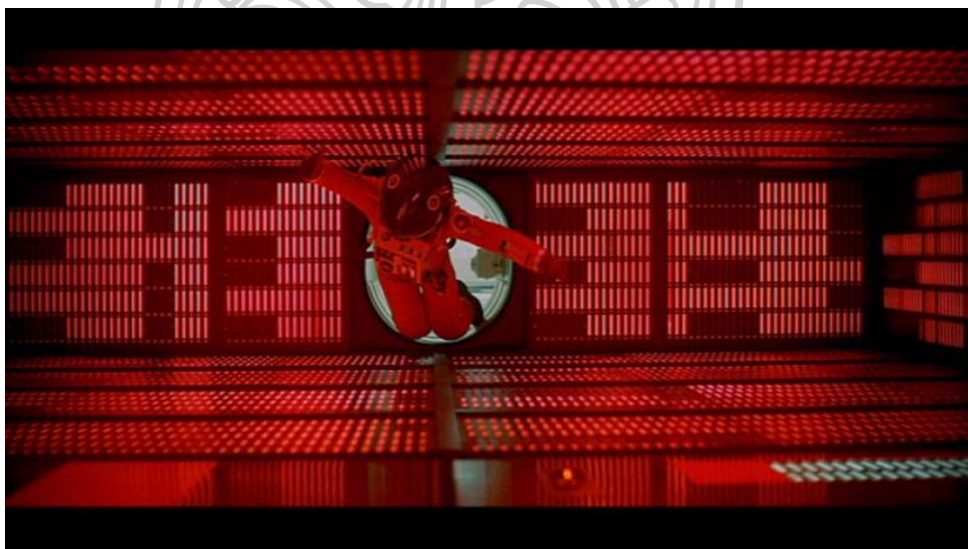
2. วิเคราะห์การใช้สีแดงในการออกแบบฉากภาพยนตร์



ภาพที่ 90 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:49:20

ฉากนี้เป็นฉากในตอนที่ ดร. โบวแมนต้องหาทางกลับเข้ามาในยานเพราะฮัลหรือ ปัญญาประดิษฐ์ต้องการที่จะกำจัดมนุษย์โดยปิดประตูทางเข้าไม่ให้ ดร. โบวแมนกลับมาในตัวยานได้และได้ฆ่า ดร. ที่ออกไปสำรวจบริเวณด้านนอกก่อนหน้านี้อแล้วและได้ฆ่านักบินที่จำศีลอยู่ในยาน โดยการทำลายระบบ ทำให้ ดร. โบวแมน โกรธแค้นและต้องการหาทุกวิถีทางที่จะเข้ามาในยานลำนี้ให้ได้เพื่อฆ่าฮัล

การใช้สีแดงที่มีความเร้าร้อนและเป็นสีที่สื่อถึงเลือดเป็นสีส่วนใหญ่ในการออกแบบฉาก โดยใช้สีดำในการสร้างลวดลายอย่างเป็นจังหวะ ทำให้เกิดเส้นนำสายตาที่เคลื่อนไหวเป็นแนวตรงพุ่งไปยังจุดกึ่งกลางภาพและเกิดเส้นวงกลมที่วิ่งวนเข้าไปหาจุดกึ่งกลางภาพ ทำให้ภาพมีการเคลื่อนไหวที่รุนแรงสามารถสร้างความตื่นเต้นเป็นการสร้างบรรยากาศที่สื่อถึงการตกอยู่ในอันตรายขั้นวิกฤตได้เป็นอย่างดี เส้นนำสายตายังถูกใช้สร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพเพื่อเร้าอารมณ์สร้างความน่าตื่นเต้นและดึงดูดสายตาไปที่ตัวละครที่กำลังพยายามเอาตัวรอดที่อยู่จุดกึ่งกลางภาพ จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้สีแดงในการสื่อความหมายถึงอันตรายเพื่อแบ่งช่วงเวลาและกระตุ้นอารมณ์ในภาพยนตร์ให้ออกมาอย่างชัดเจน เพื่อสื่อสารถึงช่วงเวลาที่สุดคดล้องไปกับเนื้อหาในตอนนั้นๆ



ภาพที่ 91 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 A Space Odyssey. (1968) นาทีที่ 1:51:31

ฉากนี้เป็นฉากหลังจากฮัลฆ่า ดร. พลู และเหล่านักบินที่จำศีลอยู่ อีกทั้งพยายามที่จะทิ้ง ดร. โบวแมนไว้ด้านนอกตัวยานโดยไม่ยอมเปิดประตูให้กลับเข้ามาด้านใน แต่ ดร. โบวแมนก็พยายาม

เอาตัวรอดโดยเข้ามาทางประตูฉุกเฉินและสามารถเข้ามาในยานใต้ในที่สุด ด้วยความโกรธแค้น ดร. โบวแมนจึงมุ่งเข้าไปในห้องสมองกลของฮัลหรือปัญญาประดิษฐ์เพื่อเข้ามาถอดระบบสมองกลและปิดการควบคุมการทำงานของฮัลหรือกำจัดฮัลที่นั่นเอง จะเห็นว่าคูบริกใช้สีสีแดงเพื่อสื่อถึงช่วงเวลาของการฆ่า ซึ่งสีแดงเป็นสีที่มีความเร่าร้อนทางอารมณ์ความรู้สึก สีแดงเป็นสีที่ทำให้นึกไปถึงเลือด ซึ่งหมายถึงอันตรายและความตาย ในฉากนี้เป็นการสู้กันระหว่างมนุษย์กับปัญญาประดิษฐ์ ถึงแม้จะเป็นการฆ่ากันโดยไม่เห็นเลือดเนื้อ แต่การใช้สีแดงที่ครอบคลุมไปทั่วทั้งภาพก็สามารถสื่อให้นึกถึงอันตรายและความตายได้ สามารถปลุกเร้าอารมณ์ให้คล้อยตามไปกับเนื้อหาของเรื่อง จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้สีแดงในการสื่อความหมายถึงความตายและการตกอยู่ในภาวะของการฆ่าโดยใช้สีแดงในการแสดงออกเพื่อสื่อไปถึงเลือดและกระตุ้นอารมณ์ เพื่อให้สามารถสื่อสารออกมาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 92 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 1:12:05

ฉากนี้นำเสนอเรื่องราวตอนที่แจ็กได้เจอกับผู้ดูแลโรงแรมคนเก่าซึ่งเคยดูแลโรงแรมแห่งนี้ แท้ที่จริงแล้วผู้ดูแลคนนี้เป็นคนที่ฆ่าครอบครัวของเขาในโรงแรมแห่งนี้ การพบกันของแจ็กและผู้ดูแลคนเก่าเป็นเหมือนการติดต่อสื่อสารกับวิญญาณและรับรู้เรื่องราวในการเกิดการฆาตกรรมขึ้น ซึ่งเกิดจากครอบครัวที่ไม่ให้ความร่วมมือในการทำหน้าที่จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ดูแลคนเก่าต้องลงโทษภายในห้องน้ำถูกตกแต่งด้วยสีแดงและสีขาวสลับกันอย่างมีจังหวะที่สวยงาม เป็นการใช้สีแดงในการเร้าอารมณ์เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 93 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 10:24

ฉากนี้นำเสนอเรื่องราวตอนที่แดนนี่และแวนดี้เห็นภาพนิมิต โดยเห็นเลือดที่ไหลลั่งมาจากประตู ทำให้แดนนี่และแวนดี้รับรู้ถึงถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้นภายในโรงแรมแห่งนี้ ซึ่งมีเบื่องลึกลับที่เก็บซ่อนอยู่ คือการฆาตกรรมยกครอบครัวที่เคยเกิดขึ้นในโรงแรมแห่งนี้ ซึ่งในเวลาต่อมาแจ็กกำลังจะเดินตามรอยประวัติศาสตร์ด้วยการตามมาแวนดี้และแดนนี่ จะเห็นว่าฉากนี้ใช้สีแดงซึ่งเป็นสีของเลือดในการสื่อสารถึงอันตรายเป็นไหลผ่านมาจากประตูเป็นเหมือนโลหิตที่ลุ่มคลั่ง เป็นการสื่อถึงความลับที่ถูกเก็บซ่อนกำลังจะถูกเปิดเผยและนั่นหมายถึงความตายและความรุนแรง เป็นการใช้สีแดงในการสื่อความหมายและสร้างความตื่นเต้นเร้าอารมณ์ให้คล้อยตาม อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศของความน่าสยดสยองน่ากลัวให้สอดคล้องไปกับเนื้อหาของเรื่องได้อย่างชัดเจน

3.วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์โดยใช้สัญลักษณ์ที่สื่อในเรื่องเพศ



ภาพที่ 94 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 19:09

ฉากนี้เป็นฉากในห้องนอนของอเล็กซ์ ซึ่งถูกใช้เป็นสัญลักษณ์และเป็นส่วนประกอบของฉากในการสื่อความหมายและสร้างบรรยากาศ จากภาพจะเห็นว่าอยู่ในลักษณะที่กำลังเลื้อยเข้าไปตรงรูปภาพผู้หญิงเปลือย โดยอยู่บริเวณอวัยวะเพศหญิง เป็นการสื่อถึงเพศชายและความต้องการทางเพศของอเล็กซ์ หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้ช่วยส่งเสริมบรรยากาศของห้องนอนอเล็กซ์ในทางจิตวิทยาที่คอยปลุกเร้าอารมณ์ให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่รุนแรงและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 95 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 13:16

ฉากนี้อยู่ในเนื้อหาดอนทือเล็กซ์และเพื่อนบุกเข้าไปข่มขืนภรรยาของนักเขียนและทำร้ายร่างกาย จากภาพจะเห็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงเพศคือ จมูกของอเล็กซ์ที่มีรูปทรงยาวคล้ายอวัยวะเพศชายที่กำลังชี้ไปที่หน้าของนักเขียน เป็นการสื่อถึงการข่มเหงทางเพศที่รุนแรงและหมดหนทางต่อสู้ ทำให้นักเขียนต้องทนทุกทรมานที่ต้องทนดูภรรยาโดนข่มขืนอย่างไรทางสู้ สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่รุนแรงทางเพศได้อย่างชัดเจน หากพิจารณาจากตัวละครจะพบว่าชายแก่ผู้นี้มีสถานะที่ไม่สามารถต่อสู้ได้เพราะมีความพิการบางอย่างที่ไม่สามารถเดินได้ เป็นการนำเสนอการข่มเหงที่รุนแรง



ภาพที่ 96 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 27:45

ฉากนี้เป็นฉากในร้านขายแผ่นเสียงและได้เจอกับผู้หญิงสองคนที่ยืนเลือกแผ่นเสียงอยู่ ทำให้กล้องเกิดความสนใจ จากภาพจะเห็นว่าไอติมแท่งถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายในเรื่องของเพศ โดยการให้ตัวละครผู้หญิงกินไอติมเป็นการสื่อถึงการเชิญชวนและเป็นการกระตุ้นอารมณ์ทางเพศแก่กล้อง หากพิจารณาจากรูปทรงของแท่งไอติมพบว่ามีความคล้ายคลึงกับอวัยวะเพศชายและพฤติกรรมการกินไอติมของผู้หญิงสามารถนำไปสู่การจินตนาการถึงพฤติกรรมทางเพศ หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะพบว่าเหตุการณ์หลังจากนี้คือการนำไปสู่การร่วมเพศแบบชายหนึ่งหญิงสอง ซึ่งมีความสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 97 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 39:11

ฉากนี้แสดงเรื่องราวตอนที่อเล็กซ์แอบเข้ามาในบ้านของสาวแก่ที่กำลังเล่น โยคะและต้องการที่จะข่มขืน ภายในห้องมีสัญลักษณ์มากมายที่สื่อถึงเรื่องเพศ แต่ที่เห็นชัดและโดดเด่นคือ ประติมากรรมลิงค์ที่ตั้งตระหง่านชูชันอยู่ในห้อง จากภาพจะเห็นว่าประติมากรรมลิงค์อยู่ในลักษณะที่พุ่งตรงไปยังใบหน้าของสาวแก่ที่กำลังตกอยู่ในอาการกังวล เป็นการสื่อถึงความรุนแรงทางเพศที่กำลังจะมาเยือนและบ่งบอกถึงอำนาจของเพศชาย หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะเห็นว่า เมื่ออเล็กซ์เข้ามาในห้องและพบประติมากรรมลิงค์ ทำให้อเล็กซ์เกิดความต้องการทางเพศและต้องการที่จะมีเพศสัมพันธ์กับสาวแก่ เป็นการสร้างบรรยากาศและใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 98 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange. (1971) นาทีที่ 41:43

ฉากนี้แสดงเรื่องราวต่อเนื่องจากตอนที่อเล็กซ์แอบเข้ามาในบ้านของสาวแก่ที่กำลังเล่นโยคะ ฉากนี้แสดงให้เห็นการข่มเหงทางเพศและแสดงพลังอำนาจของเพศชายที่กระทำต่อเพศหญิง จากภาพจะเห็นว่าอเล็กซ์ใช้มือกดลงไปบริเวณด้านบนของประติมากรรมลิงค์ที่มีลักษณะเหมือนตุ๊กตาส้มลูก ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในลักษณะขึ้นลง สร้างความรู้สึกให้เห็นถึงการอยู่ในสถานะที่เหนือกว่า หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะเห็นว่าความสัมพันธ์ไปที่ประติมากรรมลิงค์ของอเล็กซ์นั้น เป็นการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ทางเพศของอเล็กซ์ที่กำลังเพิ่มขึ้นตามความแรกของการสัมผัส จนในที่สุดต้องระเบิดอารมณ์นั้นออกมาและทำให้เกิดพลังมือจนทำให้สาวแก่ถึงแก่ความตาย เป็นการนำเสนอความรุนแรงทางเพศที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงอันตรายจากอารมณ์ทางเพศที่อยู่เหนือการควบคุมจนทำให้เกิดความตาย



ภาพที่ 99 ภาพที่ ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 31:33

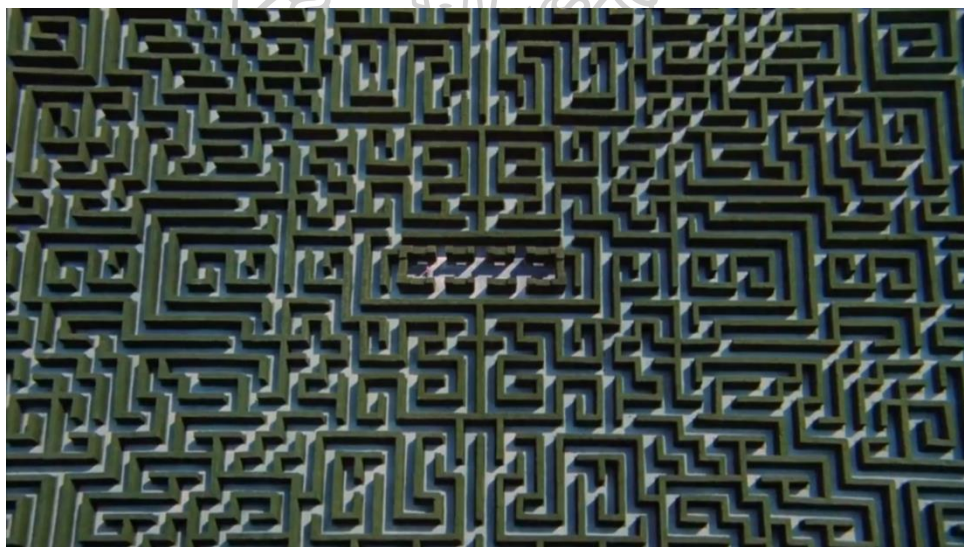
ฉากนี้แสดงเรื่องราวตอนที่แบร์รี่ ถึงคอนทลบนี้ออกจากหมู่บ้านของตน เนื่องจากชนะในการควอลปีนและทำให้กัปตันเสียชีวิต และเผชิญหน้ากลับกลุ่มโจรระหว่างทาง จากภาพจะเห็นว่า ภายใต้อุณหภูมิที่แบร์รี่ สวมใส่จ้องใจเผยให้เห็นรูปทรงของอวัยวะเพศ เพื่อสื่อถึงความกล้าหาญและความ เป็นชายของแบร์รี่ หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะเห็นว่าเนื้อเรื่องในตอนแรกแบร์รี่เป็นคนที่ไม่มี ความกล้าหาญและไร้อำนาจ ตกอยู่ใต้อำนาจของเพศหญิง แต่เมื่อเกิดเรื่องราวการแข่งชิงความรักจาก ผู้หญิงคนเดียวก็นำไปสู่การควอลปีนและแบร์รี่เป็นฝ่ายชนะ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการเรียกคืน ความเป็นชายและมีความกล้าหาญ ทำให้แบร์รี่ไม่เกรงกลัวต่อสิ่งที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 100 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Barry Lyndon. (1975) นาทีที่ 21:33

ฉากนี้แสดงเรื่องราวการเตรียมความพร้อมในการควลงบปีนระหว่างแบร์รี่ ลิงคอนและกัปตันที่แย่งชิงความรักจากผู้หญิงคนเดียวกัน ในฉากนี้ปีนถูกนำมาใช้ในการสื่อถึงความเป็นเพศชาย ที่แสดงถึงอำนาจและความกล้าหาญอย่างชัดเจน จากภาพด้านซ้ายจะเห็นคนสวมชุดในลักษณะสามมัยชนธรรมดาถือปืนในลักษณะชี้ตรงไปยังบุคคลที่อยู่ตรงข้ามและด้านขวามือจะเห็นคนสวมชุดในลักษณะของทหารถือปืนในลักษณะชี้ลงไปด้วยด้านล่าง เป็นการสื่อถึงความกล้าหาญของแบร์รี่ที่มีมากกว่าและชนะไปในที่สุด หากพิจารณาจากเนื้อเรื่องจะเห็นว่าสีหน้าของกัปตันมีความประหม่าอย่างเห็นได้ชัดต่างจากแบร์รี่ ลิงคอนที่แสดงความขุ่นเคืองและต้องการที่จะชนะในการควลงบปีนในครั้งนี้ เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารเพื่อให้สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง

4. วิเคราะห์การออกแบบฉากภาพยนตร์โดยการใช้ลวดลาย



ภาพที่ 101 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 27:54

ฉากนี้แสดงเรื่องราวตอนที่แวนดี้และแดนนี่ออกไปเดินเล่นในเขาวงกตที่อยู่ภายนอกโรงแรม ฉากนี้สร้างขึ้นจากการซ้ำจนเกิดเป็นลวดลายที่ไม่มีที่สิ้นสุด เป็นการสื่อถึงความสับสนและความพิศวงของเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโรงแรมคล้ายกับเป็นเขาวงกตและการเข้าไปติดกับของแวนดี้และแดนนี่ในที่แห่งนี้



ภาพที่ 102 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Shining. (1980) นาทีที่ 43:07

ฉากนี้เป็นฉากภายในทางเดินบริเวณห้องพักของโรงแรม ซึ่งแดนนี่กำลังนั่งเล่นอยู่และจู่ๆ ก็มีลูกบอลปริศนาไหลมาที่แดนนี่ ฉากนี้ใช้การซ้ำจนเกิดเป็นลวดลายโดยใช้ลวดลายของพรหมในการสื่อความหมายถึงความกว้างใหญ่และความซับซ้อนภายในโรงแรมแห่งนี้ อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศที่สับสน หาทิศออกไม่ได้กับความลึกลับของเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในโรงแรมแห่งนี้

ในบทนี้เป็นการวิเคราะห์ลักษณะการนำหลักทฤษฎีทางองค์ประกอบมาใช้ในการออกแบบฉากภาพยนตร์และหาความสัมพันธ์ระหว่างผลงานภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์ ทำให้เห็นว่า มีความคล้ายคลึงกันของการสร้างสรรค์ระหว่างผลงานภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์แต่มีการพัฒนาในเรื่องของการนำมาใช้ในเชิงที่กว้างและหลากหลายขึ้นและใช้ในการสื่อความหมายให้แก่ภาพยนตร์ในแง่มุมที่หลากหลายกว่าผลงานภาพถ่าย การใช้เส้นนำสายตาถูกนำมาใช้อย่างหลากหลาย จากจุดรวมสายตาที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพได้มีการพัฒนาให้มีความหลากหลายขึ้น และมีการใช้พลังของเส้นในการออกแบบฉากเพื่อสร้างความหมายที่มากขึ้น การซ้ำกันจนเกิดเป็นจังหวะพบว่ามีลักษณะการสร้างสรรค์ที่ไม่แตกต่างไปจากผลงานภาพถ่ายนัก ส่วนใหญ่เป็นการสะท้อนแง่มุมความคิดของตัวละครและการสร้างความงามให้แก่ภาพ การใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรมีลักษณะการใช้ที่คล้ายคลึงกับผลงานภาพถ่ายคือ เพื่อสร้างความงามให้แก่ภาพและสร้างบรรยากาศรอบข้างให้มีความหมายต่อตัวละครและสร้างความสมมาตรของตัวละครในการ

สร้างความหมายเพื่อบอกเล่าเนื้อหา การใช้มุมกล้องพบที่มีความหลากหลายมากกว่าผลงานภาพถ่ายแต่ก็เป็นไปในลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ เพื่อถ่ายทอดความเป็นชายและสร้างความยิ่งใหญ่ให้แก่วัตถุหรือตัวละครนั้นๆ นอกจากการออกแบบที่มีความสัมพันธ์กันระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบจากภาพยนตร์แล้ว การใช้สีแดงก็เป็นลักษณะการออกแบบที่โดดเด่นและเห็นได้ชัดโดยใช้สีแดงเพื่อเร้าอารมณ์และสื่อความหมายในเรื่องของอันตรายและความตาย และอีกสิ่งที่พบได้บ่อยคือการออกแบบฉากเพื่อสื่อความหมายในเรื่องของเพศซึ่งสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องและทำให้พบแนวคิดและประเด็นที่ถูกริกสนใจในเรื่องเกี่ยวกับเพศ การใช้การซ้ำของลวดลายในการออกแบบฉากเป็นการใช้เพื่อสื่อความหมายให้ในแง่มุมของปริศนาและการติดอยู่ในบางสิ่งที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ จากการวิเคราะห์ผ่านตารางสัญลักษณ์แบบคู่ขัดแย้งทำให้พบวิธีการออกแบบฉากที่ใช้หลักของความขัดแย้งแบบคู่ตรงข้ามในการสร้างฉากเพื่อสร้างความหมายแฝงในการบอกเล่าเรื่องราว ทำให้สามารถถ่ายทอดประเด็นเนื้อหาได้อย่างชัดเจนและสอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง จะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลในการสร้างภาษาของภาพยนตร์ที่สำคัญในการสร้างความงามให้แก่ภาพและเป็นสิ่งสำคัญที่ไม่น้อยไปกว่าในส่วนอื่นๆ ของการสร้างภาพยนตร์



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งทำความเข้าใจการออกแบบงานสร้างในผลงานภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก ที่ได้รับการยอมรับอยู่ในฐานะผู้กำกับระดับแถวหน้าของโลกและได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้กำกับที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นด้านงานออกแบบงานสร้างที่ล้ำยุคล้ำสมัย โดยมุ่งประเด็นไปที่การออกแบบฉาก เพื่อค้นหารูปแบบในการสร้างสรรค์จนก่อให้เกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและศึกษาหาความสัมพันธ์ของการออกแบบฉากที่สามารถสร้างความหมายสอดคล้องไปกับเนื้อหาของภาพยนตร์ จากวัตถุประสงค์ในเบื้องต้นทำให้เกิดการเล็งเห็นถึงความสำคัญขององค์ความรู้ด้านศิลปะมาใช้ในการศึกษาและทำความเข้าใจภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก ที่สามารถทำให้เกิดความงาม ความน่าสนใจ และสามารถสร้างความหมายให้แก่ภาพได้จนกลายเป็นภาพยนตร์ที่ดีและได้รับการยกย่อง โดยการใช้ทฤษฎีประพันธ์กรรมในการศึกษาตัวผู้กำกับในฐานะศิลปินที่สร้างสรรค์ภาพยนตร์ทำให้พบว่าคูบริกอยู่ในฐานะผู้กำกับที่มีลักษณะครบถ้วนทุกประการในการทำงานและยังเป็นผู้ที่คอยควบคุมงานด้านการสร้างสรรค์ภาพ ซึ่งบางครั้งอาจเป็นการซุ่มทับกันของนักออกแบบงานสร้างและผู้กำกับ ในงานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าความทับซ้อนกันในเรื่องของผู้สร้างสรรคงานด้านการออกแบบงานสร้างออกมาจากการทำงานของสแตนลีย์ คูบริกถึงแม้จะเป็นการทำงานร่วมกันของนักออกแบบงานสร้างชื่อดัง จากการศึกษาภาพยนตร์เป็นจำนวน 4 เรื่องซึ่งมีนักออกแบบงานสร้างที่ทำงานร่วมกับคูบริกแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่องทำให้เห็นว่า ภาพยนตร์แต่ละเรื่องยังสามารถแสดงลักษณะการสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ ดังนั้นถึงแม้ว่าจะเป็นการทำงานร่วมกันของหลายฝ่ายและหลายศาสตร์แต่คูบริกก็ยังนำเสนอสิ่งที่เป็นตัวตนออกมาได้อย่างชัดเจนและสามารถสรุปได้ว่าคูบริกคือผู้กำกับที่ควบคุมการทำงานในทุกภาคส่วนแต่เพียงผู้เดียว

จากการศึกษาค้นคว้าประวัติส่วนตัวของสแตนลีย์ คูบริก ทำให้พบแง่มุมเกี่ยวกับความเชื่อ วิถีชีวิต การศึกษาที่ส่งผลต่อการพัฒนาจนทำให้สามารถกลายเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในเวลาต่อมา การค้นพบว่าสแตนลีย์ คูบริกเคยทำงานเป็นช่างภาพให้แก่นิตยสารลูค เมื่อวัยเยาว์เป็นเวลา 4 ปีทำให้เห็นถึงพัฒนาการด้านการสร้างสรรค์ภาพถ่ายและพัฒนาการด้านเนื้อหาแนวคิด ที่สามารถโยงใยไปถึงการออกแบบฉากภาพยนตร์

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้งหมด 4 เรื่องซึ่งถือว่าสามารถเป็นตัวแทนภาพยนตร์ทั้งหมดที่สามารถแสดงให้เห็นลักษณะการสร้างสรรคอันเป็นรูปแบบเฉพาะของสแตนลีย์ คูบริก โดยเน้นไปที่การสร้างความงามแก่ภาพ การจัดแสงส่วนใหญ่เป็นการจัดแสงในลักษณะสว่างทั่วทั้งภาพแต่ให้แสงที่นุ่มนวล มีการจัดแสงโดยส่องจากด้านบนเพื่อไม่ให้เกิดเงาตกทอดและมีการใช้แสงจากธรรมชาติเพื่อถ่ายทอดความงามและสร้างความสมจริง การจัดแสงถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่มีความโดดเด่นหรือสร้างความน่าตื่นตื่นแต่กลับเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว การใช้มุมกล้องที่พบบ่อยคือการใช้มุมกล้องในระดับสายตาเพื่อสื่อถึงความเป็นปกติสามัญและต้องการเปิดพื้นที่ให้มีการตีความเนื้อหาของภาพยนตร์และมีการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเพื่อสื่อถึงอำนาจและความเป็นเพศชาย การใช้สีส่วนใหญ่เป็นการใช้สีแบบคู่ตรงข้าม เช่น สีเขียวและสีแดงและใช้ค่าความขัดแย้งของน้ำหนักแสงเงาเช่นสีขาวและสีดำเพื่อสร้างความตื่นตื่นและคอยเร้าอารมณ์ที่สอดคล้องไปกับเนื้อหา และเนื้อหาของภาพยนตร์จากการศึกษาแสดงให้เห็นถึงลักษณะการสร้างสรรคอันเป็นรูปแบบเฉพาะตัวและพบได้บ่อยรวมไปถึงพบลักษณะร่วมที่มีความคล้ายคลึงในการสร้างสรรคผลงานภาพถ่าย จากการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างผลงานภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก ทำให้พบลักษณะร่วมในการสร้างสรรค ดังนี้

1.การออกแบบฉากโดยใช้เส้นนำสายตา จากการศึกษาดูแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่งที่คูบริกนำมาใช้สร้างสรรคในผลงานภาพยนตร์มากที่สุด เพื่อใช้ในการสร้างความน่าสนใจและสร้างความงามให้แก่ภาพ โดยใช้พลังของเส้นเพื่อสร้างพลังให้แก่วัตถุในฉากและใช้เพื่อนำสายตาผู้ชมไปยังจุดเด่นที่อยู่บริเวณจุดกึ่งกลางภาพอีกทั้งยังเป็นการสร้างความหมายเพื่อให้สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องจากการศึกษาเปรียบเทียบกับผลงานภาพถ่ายแสดงให้เห็นว่ามีลักษณะการสร้างสรรคที่คล้ายคลึงกันในแง่ของการ สร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ การสร้างจุดเด่นและการสร้างความหมายให้แก่ภาพ แต่ในการออกแบบฉากภาพยนตร์มีการพัฒนาที่ซับซ้อนกว่าในเรื่องของการสร้างเนื้อหาที่เป็นนามธรรม โดยจะเห็นจากการใช้เส้นสมมติที่เกิดจากการวางวัตถุอย่างแท้จริง โมนอลิสีดำที่รอบข้างเป็นเพียงทิวทัศน์ที่มีลักษณะเป็นรูปทรงอิสระของธรรมชาติในลักษณะที่เอียงเล็กน้อยเพื่อให้เกิดเส้นนำสายตาแต่กลับมีพลังมากกว่าผลงานภาพถ่าย

2.การออกแบบโดยใช้การซ้ำจนเกิดจังหวะ จากการศึกษาดูแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่งที่พบได้บ่อยในผลงานภาพยนตร์ โดยใช้ระจกในการสะท้อนตัวละครในลักษณะที่ซ้ำกันและสลับกันเพื่อสร้างจังหวะที่สวยงามและเป็นระเบียบให้แก่ภาพ และใช้การขึ้นของตัวละครและการวางวัตถุเพื่อสร้างช่องว่างระยะห่างที่สวยงามอีกทั้งยังใช้เพื่อแสดงสภาวะภายในของตัวละครให้เห็นถึงอารมณ์ ความคิดของตัวละครนั้นๆ จากการศึกษาร่วมกับผลงานภาพถ่ายแสดงให้เห็นว่ามีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมากและพบได้บ่อยในผลงานภาพถ่าย

3. การออกแบบฉากโดยใช้หลักดุลยภาพแบบสมมาตร จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่ง ที่คูบริกนำมาใช้สร้างสรรค์ในผลงานภาพยนตร์ค่อนข้างมาก เพื่อสร้างความหมายและความงาม ให้แก่ภาพ โดยการสร้างสภาพแวดล้อมให้มีผลต่อตัวละครที่อยู่ตรงจุดกึ่งกลางภาพ จากการศึกษา เปรียบเทียบกับผลงานภาพถ่ายแสดงให้เห็นว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกันเพียงแต่แตกต่างกันในบาง ลักษณะ ในผลงานภาพถ่ายพบว่ามีการใช้ดุลยภาพแบบสมมาตรในการจัดองค์ประกอบอยู่บ้างแต่ ไม่มากเท่ากับในผลงานการออกแบบฉากภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่าคูบริกพัฒนาการใช้ดุลยภาพ แบบสมมาตรมาปรับใช้ในการออกแบบฉากภาพยนตร์จนเกิดผลลัพธ์ทางภาษาภาพยนตร์ได้อย่าง ชัดเจนกว่าผลงานภาพถ่าย

4. การออกแบบฉากโดยใช้มุมกล้อง จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่า คูบริกนำการใช้มุมกล้อง ที่ต่ำกว่าระดับสายตามาใช้เพื่อสร้างความหมายให้แก่ภาพโดยไม่ต้องพึ่งพาบทสนทนา เพื่อบอกเล่า เรื่องราวของเนื้อเรื่องอีกทั้งยังเป็นการสร้างความงามและความน่าสนใจเพื่อเร้าอารมณ์แก่ผู้ชม จาก การศึกษาเปรียบเทียบกับผลงานภาพถ่ายแสดงให้เห็นว่าคูบริกพัฒนาการใช้มุมกล้องมาปรับใช้ใ นการออกแบบฉากภาพยนตร์ จะเห็นว่ามีการใช้มุมกล้องในระดับที่ต่ำกว่าสายตามากกว่าในผลงาน ภาพถ่าย ทำให้เกิดความน่าสนใจกว่าและสร้างความหมายให้แก่ภาพได้ดียิ่งกว่าและทำให้พบ ลักษณะการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเพื่อสร้างความหมายในเรื่องของเพศชาย ดังนั้นการใช้ มุมกล้องในระดับที่ต่ำกว่าสายตาจึงเป็นเหมือนนัยยะที่บ่งบอกถึงเรื่องของความเป็นชาย

5. การใช้สีแดงในการออกแบบฉาก จากการศึกษาทำให้เห็นว่าคูบริกใช้สีแดงโดยการวางสี ให้เป็นสีส่วนใหญ่ของภาพหรือใช้สีแดงทั่วทั้งบริเวณภาพเพื่อสื่อถึงอันตรายและความตาย อีกทั้งยัง เป็นการเร้าอารมณ์ความรู้สึกตื่นเต้นให้สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องที่กำลังดำเนินไป ปริมาณของสี แดงเป็นเหมือนภาษาที่ใช้ในการสื่อสาร พบว่าปริมาณสีแดงถูกใช้ในปริมาณที่น้อยมักถูกใช้ในตอน ที่มีเนื้อหาที่ยังไม่ถึงจุดที่อันตรายแต่เริ่มมีความอันตราย หากพบว่าสีแดงถูกใช้ในปริมาณที่มากมัก ถูกใช้ในเหตุการณ์เนื้อหาตอนที่อันตรายจนอาจเป็นเรื่องของความตาย

6. การออกแบบฉากโดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงเรื่องเพศ จากการศึกษาแสดงให้เห็นว่าคูบริกใช้ อุปกรณ์ประกอบเพื่อสร้างรายละเอียดในการสื่อความหมายและสร้างสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อตัว ละคร และพบว่าคูบริกใช้ความหมายแฝงของวัตถุเพื่อเป็นนัยยะสำคัญในการนำเสนอแนวคิด ความ เชื่อมของตนผ่านการออกแบบฉากภาพยนตร์ในเรื่องของเพศ เป็นการย้ำถึงแนวคิดที่คูบริกมีความ สนใจมาโดยตลอด

7. การออกแบบฉากใช้ลวดลาย จากการศึกษาพบว่าคูบริกใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน ไม่มีที่สิ้นสุด เพื่อสื่อความหมายในเรื่องของความลึกลับ ความซับซ้อน และสามารถสร้างความงามให้แก่ภาพจน กลายเป็นที่จดจำ

จากศึกษาการออกแบบฉากโดยใช้ตารางสัญลักษณ์แบบคู่ตรงข้ามแสดงให้เห็นถึงลักษณะการออกแบบฉากที่ใช้ระบบของคู่ขัดแย้งในการออกแบบ และแสดงให้เห็นความเชื่อที่ถูกสอดแทรกในผลงานภาพยนตร์ เช่น เรื่องของศาสนาที่ทำให้พบว่าคูบริกไม่เชื่อในสิ่งพระเจ้าบอกไว้ แต่กลับเชื่อในหลักวิทยาศาสตร์ ความเชื่อเรื่องวิวัฒนาการของมนุษย์ที่เกิดขึ้นจากการมาเยือนของต่างดาวและความเชื่อเรื่องภาษาของมนุษย์ไม่สามารถทำให้เข้าถึงความจริงแท้ในกฎของจักรวาลได้อีกทั้งยังแสดงให้เห็นแนวคิดบางอย่างในเรื่องของสังคม เช่น เรื่องเพศชายที่อยู่เหนือเพศหญิงและมนุษย์มีสัญชาตญาณทางเพศเป็นตัวขับเคลื่อนแต่ต้องโดนระบบสังคมที่กดขี่ความเป็นมนุษย์ไว้ คูบริกยังเชื่อในเรื่องของการพัฒนาตนเองไปสู่ขั้นสูงสุดของการเป็นมนุษย์นั่นคือ อภิมนุษย์ ตามหลักของนิทเช่ และทำให้พบวิธีการดำเนินเรื่องราวโดยใช้หลักของการขัดแย้งของตัวละครและการพลิกกลับของสัญลักษณ์ความหมายแฝงเพื่อสร้างเนื้อหาให้น่าติดตาม ถึงแม้ว่าการสร้างสรรค์เกิดจากการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปะมาใช้โดยมีหลักที่มีความเป็นสากล แต่คูบริกสามารถนำมาสร้างสรรค์จนเกิดเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและสามารถสร้างความหมายให้แก่ภาพยนตร์ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยและถูกใช้แบบซ้ำๆ จนกลายเป็นที่จดจำ ในโลกของภาพยนตร์ซึ่งมีประวัติศาสตร์การสร้างมาอย่างยาวนาน คูบริกสามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่ซ้ำกับผู้กำกับคนใด ถึงแม้ว่าบางครั้งอาจมีลักษณะของการใช้ที่อาจจะซ้ำกันกับของผู้กำกับท่านอื่น เช่น สีแดงหมายถึงความตาย ซึ่งสิ่งนี้เป็นความเชื่อที่เป็นสากล การใช้เส้นนำสายตาในการสร้างจุดเด่น แต่คูบริกนำสิ่งเหล่านี้มานำเสนอในมุมมองที่แตกต่างและใช้ส่วนอื่นๆ มาประกอบร่างสร้างขึ้นมาใหม่จนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว จากการหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายและการออกแบบฉากภาพยนตร์ ทำให้เห็นว่าการถ่ายภาพเป็นเหมือนการทดลอง การเรียนรู้ขั้นพื้นฐานในการศึกษาผู้คน การจัดองค์ประกอบ การสร้างความหมายและการสร้างเอกลักษณ์ ถึงแม้ว่าผลงานภาพถ่ายจะเป็นไปในลักษณะของภาพถ่ายสารคดีแต่ก็ยังทำให้เห็นถึงความละเอียดในการจัดวางองค์ประกอบ เป็นผลให้คูบริกสามารถพัฒนาและนำมาปรับใช้ในผลงานภาพยนตร์ในเวลาต่อมา

จากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องของสแตนลีย์ คูบริก โดยเป็นการศึกษาภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นต่อเนื่องตามลำดับ โดยไล่ตั้งแต่ 2001 A space Odyssey (1968), A Clockwork Orange (1971), Barry Lyndon (1975) และ The Shining (1980) ทำให้สามารถมองเห็นถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างชัดเจน ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์ที่ต่างแนวทาง จะเห็นว่า ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีทั้งหนังวิทยาศาสตร์ไซ-ไฟ หนังคัลท์ทุนด้า หนังพีเรียดและหนังสยองขวัญแต่กลับสามารถสร้างสรรค์ให้ออกมาในรูปแบบเฉพาะตัวได้ ถือเป็นความสามารถพิเศษและความเก่งกาจของสแตนลีย์ คูบริก จนทำให้ภาพยนตร์ของเขากลายเป็นผลงานศิลปะภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมและยังคงถูกกล่าวถึงจวบจนทุกวันนี้

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นการศึกษาไปที่การออกแบบฉากเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ตื่นเงินในการศึกษาภาพยนตร์ซึ่งเกิดจากการสร้างในหลายภาคส่วน ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีรายละเอียดมากมาย ทั้ง วรรณกรรม การแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย ดนตรี เป็นต้น และยังมีประเด็นในส่วนอื่นๆ อีกมากมายที่ยังไม่ได้ถูกศึกษาในงานวิจัยชิ้นนี้ เช่น จิตวิทยา ระบบสัญศาสตร์ เป็นต้น ภาพยนตร์สามารถแตกแขนงรายละเอียดเพื่อศึกษาได้อีกมากมาย งานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของการศึกษาเพื่อต่อยอดไปยังส่วนอื่นและเป็นเหมือนสะพานไปสู่ศิลปะแขนงอื่นๆ ในอนาคตอันใกล้



รายการอ้างอิง

- Alison, C. (2005). The Stanley Kubrick Archives. New York: Taschen GmbH.
- Andrius. (2018). 17-Year-Old Stanley Kubrick's Photo of 1940s New York Prove That He Was Born Genius accessed date 12 August 2018 accessed from <https://www.boredpanda.com/vintage-photographs-new-york-street-life-stanley-kubrick/>utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic.
- CAMMY. (2560). top 10 movies that changed the world accessed date 14 march 2017 accessed from www.toptenz.net/top-10-movies-that-changed-the-world.php.
- Donald Albrecht and Sean Corcoran. (2018). Through A Different Lens: Stanley Kubrick Photographs. Germany: Taschen GmbH.
- Jerold J, A. (2007). The Philosophy of Stanley Kubrick. United States: The University Press of Kentucky.
- Legendary Director Stanley Kubrick at the Copa accessed date 10 March 2017 accessed from jimproser.com/Legendary-director-stanley-kubrick-at-the-copa/ (2017).
- Rice, J. (2008). Kubrick's Hope: Discovering Optimism from 2001 to Eyes Wide Shut. United States: Scarecrow Press, Inc.
- Silent Sunday: The Great Train Robbery (1903) accessed date 04 April 2019 accessed from <https://millhavenpress.com/2018/10/21/silent-sunday-the-great-train-robbery-1903/> (2019).
- Tatjana Ljubic, P. K. a. R. D. (2015). Stanley Kubrick New Perspectives. London: Black Dog Publishing Limited.
- กฤษดา เกิดดี. (2559). ภาพยนตร์วิจารณ์. กรุงเทพมหานคร: The Writer's secret.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน. (2539). หนังสืออเมริกัน: ประวัติศาสตร์และงานคลาสสิก. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วนจำกัด ห้องภาพสุวรรณ.
- ชะลูด นิ่มเสมอ. (2553). องค์ประกอบของศิลปะ: Composition of Art กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์.
- บุญญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2533). ศิลปะแขนงที่เจ็ด: เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: เม็ดทราย.
- ปกรณ พรหมวิทักษ์. (2555). การกำกับภาพยนตร์: Film Directing. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย

รังสิต.

ประชา สุวิธานนท์. (2540). แล่น้ำอื้อ เทียนั่ง. กรุงเทพมหานคร: มติชน.

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). มาทำหนังกันเถอะ. กรุงเทพมหานคร: ไปโอสโคป พับส์.

เพ็ญแข สร้อยทอง. (2019). ครึ่งศตวรรษและตลอดกาล 2001 A Space Odyssey accessed date 3 April 2019 accessed from <https://www.posttoday.com/ent/movie-music/547171>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	จิตวา อุทัยนา
วัน เดือน ปี เกิด	28 ตุลาคม 2532
สถานที่เกิด	ระนอง
วุฒิการศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	52 ม.3 ต.บางรีน อ.เมือง จ.ระนอง 85000

