



แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่านการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange



โดย
นางสาวสุกัญญา เมืองมูล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่านการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange



โดย
นางสาวสุกัญญา เมืองมูล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

MALE GAZE CONCEPT IN ART DIRECTION FROM A CLOCKWORK ORANGE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Fine Arts ART THEORY

Department of Art Theory

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

630120035 : ทฤษฎีศิลป์ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย, องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย, ภาพยนตร์ศึกษา

นางสาว สุกัญญา เมืองมูล: แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่านการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์

A Clockwork Orange อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิชฎิวรรพันธุ์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย (Male Gaze) ในภาพที่ปรากฏจากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) กล่าวคือเป็นวิธีการนำเสนอภาพผู้หญิงเพื่อเป็นสื่อสำหรับการมองดูเพื่อความเพลิดเพลินทางสายตาของผู้ชาย และมีลักษณะการนำเสนอเพื่อเป็นวัตถุทางเพศโดยเฉพาะ แนวคิดนี้ปรากฏถึงการตั้งข้อสังเกตรวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์ ตั้งแต่ประวัติศาสตร์ศิลปะไปจนถึงสื่อร่วมสมัยเช่น รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงภาพยนตร์ การศึกษาย้อนไปในประวัติศาสตร์ทำให้พบว่าจิตรกรรมภาพเปลือยผู้หญิงนั้นมิได้มีอุดมคติเพื่อแสดงความงดงามของร่างกายเพียงอย่างเดียว แต่เป็นไปเพื่อความเพลิดเพลินทางสายตาและเรื่องทางเพศ เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1970 จะสอดคล้องกับบริบททางสังคมที่มีการเกิดขึ้นของแนวคิดวัฒนธรรมการต่อต้าน (Counter Culture) ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวิถีชีวิตของคนที่อยู่นอกเหนือบรรทัดฐานภายในสังคม ผลการศึกษาสามารถสรุปประเด็นที่สำคัญได้ดังนี้ ฉากในภาพยนตร์ A Clockwork Orange มีการนำเสนอภาพของตัวละครหญิงที่มักจะถูกกระทำและตอบรับความต้องการของตัวละครชายเสมอ รวมถึงตัวละครหญิงถูกนำเสนอให้กลายเป็นวัตถุทางเพศ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ 1) ในแง่ของการวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายที่มีการนำเสนอภาพที่ตอบรับกับแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายโดยตรงไปตรงมาและชัดเจน เช่น ขนาดภาพและกรอบภาพเป็นต้น 2) รูปแบบความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ปรากฏผ่านภาพและตัวบทที่สอดคล้องต่อแนวคิดของลอรา มัลวีเย่ ผ่านฉากบุกบ้านและฉากการบำบัด

630120035 : Major ART THEORY

Keyword : Male Gaze, Mise-en-scène, Film Studies

MISS Sukanya MUANGMOOL : MALE GAZE CONCEPT IN ART DIRECTION FROM A CLOCKWORK ORANGE Thesis advisor : Professor Chaiyosh Isavorapant, Ph.D.

The purpose of this research was to study the concept of the male gaze in images from the movie A Clockwork Orange (1971), that is, as a means of presenting female images as a means of visual enjoyment. men's eyes and is characterized by being presented exclusively as a sexual object. This concept has been subject to observations and criticisms. From art history to contemporary media such as pictures, videos and movies. A study going back in history reveals that female nude painting was not idealized to represent only the beauty of the body. it is for visual and sexual pleasure. Likewise, movies made in the 1970s correspond to the social context where the concept of a counterculture has emerged that has caused a change in the way of life of people who are outside the norm within society. The results of the study can be summarized as follows: The scenes in A Clockwork Orange are portrayed as female characters who tend to act and respond to the needs of male characters. Including female characters being presented as sexual objects. which can be divided into 2 characteristics 1) in terms of the analysis of the composition of the image and the interpretation that presents the image that directly and clearly responds to the concept of the male gaze, such as image size and frame etc. 2) The form of power relations that appear through images and texts that correspond to Laura Mulvey's concept through home invasion and therapy scenes.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์ ชัยยศ อิชฎิวรพันธุ์ ผู้ให้คำปรึกษาและคำแนะนำ รวมถึงการติดตามความคืบหน้าของวิทยานิพนธ์ตลอดเสมอมา ขอขอบคุณอาจารย์ที่เสนอแนะแนวทางและมุมมองในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ข้าพเจ้าได้รู้ ได้เห็น ถึงแนวคิดใหม่ รวมถึงแนวคิดที่ข้าพเจ้านำมาศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ทำให้ข้าพเจ้าได้เห็นถึงโลกที่กว้างขึ้นจากแต่เดิมที่ข้าพเจ้าเคยมี

ข้าพเจ้ารู้สึกเป็นเกียรติที่มีที่ปรึกษาอย่างอาจารย์คอยให้ความกรุณาอย่างเสมอมา ซึ่งรวมถึงคณาจารย์ บุคลากรในสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ที่มีส่วนช่วยในการให้ความรู้และคำแนะนำในการดำเนินขั้นตอนในการทำวิทยานิพนธ์ รายวิชาที่ข้าพเจ้าได้เล่าเรียนกับทุกท่าน ล้วนแต่ส่งเสริมและเพิ่มพูนในความรู้อย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งเป็นเกียรติของข้าพเจ้าที่ได้ศึกษาเล่าเรียนกับทุกท่าน

ขอกราบพระคุณพ่อและแม่ที่คอยสนับสนุนในการศึกษาของข้าพเจ้าเสมอมา และขอขอบคุณเพื่อนในสาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ รวมถึงบรรดาเพื่อนและพี่ทุกท่านที่ยังคอยให้คำแนะนำและกำลังใจ รวมถึงคำปรึกษาตลอดมา ข้าพเจ้าจะไม่ลืมน้ำใจที่ติดอกกันและกันเช่นนี้ตลอดไป

นางสาว สุกัญญา เมืองมูล



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	5
1.3 สมมติฐานของการศึกษา.....	5
1.4 ขอบเขตการศึกษา.....	6
1.5 ขั้นตอนของการศึกษา.....	6
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 วัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture).....	7
2.2 การอ่านภาพ (Visual Literacy).....	8
2.3 กรอบความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสายตา.....	9
นิยามวัฒนธรรมทางสายตาแบบแคบ.....	10
นิยามวัฒนธรรมทางสายตาแบบกว้าง.....	10
2.4 มายาคติ (Mythologies).....	12
2.5 Ways of Seeing.....	14
ผู้หญิงและผู้ชายกับการมีอยู่ทางสังคม.....	15
ภาพเปลือยจิตรกรรมสีน้ำมัน.....	18

ภาพเปลือยภาพแรก	21
กระจกในฐานะเครื่องมือสะท้อนความงาม	22
ภาพจิตรกรรมยุโรปที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย	24
วัฒนธรรมในจิตรกรรมยุโรปและแนวคิดการเป็นเจ้าของ	27
2.6 Visual Pleasure and Narrative Cinema	28
ความเชื่อมโยงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์	28
ความพึงพอใจในการมองและความหลงใหลในร่างกายของมนุษย์	29
แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย	32
สรุป	34
2.7 ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory)	34
2.8 องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย (Mise-en-scène)	37
2.8.1 จุดเด่นทางภาพ (Dominant)	37
2.8.2 รูปแบบการจัดแสง (Lighting)	39
2.8.3 ขนาดภาพ (The Shots)	45
2.8.4 มุมกล้อง (The Angles)	51
2.8.5 การใช้สี (Color)	57
2.8.6 การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)	58
2.8.7 รูปแบบของภาพเปิดและปิด (Open and Closed Forms)	61
2.8.8 การจัดวางกรอบภาพ (The Frame)	62
2.8.9 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Proxemic Patterns)	63
2.9 สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick)	64
บทที่ 3 A Clockwork Orange (1971)	76
3.1 นวนิยายเรื่อง A Clockwork Orange	76
3.2 จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ A Clockwork Orange	78

3.3 อิทธิพลจากภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	81
บทที่ 4 วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ A Clockwork Orange	85
4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของ ผู้ชาย.....	85
4.2 วิเคราะห์บริบทในการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย	101
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	116
สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	116
ข้อเสนอแนะ	117
รายการอ้างอิง.....	118
ประวัติผู้เขียน.....	124



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 #TheDress	11
ภาพที่ 2 Portrait of Nell Gwyn in the Image of Venus.....	16
ภาพที่ 3 Venus, Cupid, Folly and Time.....	20
ภาพที่ 4 The Fall of Man and the Expulsion from Paradise	21
ภาพที่ 5 Susanna and The Elders.....	22
ภาพที่ 6 Venus at Her Toilet.....	22
ภาพที่ 7 Rest and Desire.....	24
ภาพที่ 8 Danae	25
ภาพที่ 9 Olympia	26
ภาพที่ 10 The Judgement of Paris	27
ภาพที่ 11 Peek-a-View.....	32
ภาพที่ 12 มาริลีน มอนโรแสดงนำจากฉากภาพยนตร์ River of No Return.....	33
ภาพที่ 13 การนำเสนอจุดเด่นผ่านตัวละครจากฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey.....	38
ภาพที่ 14 THE LOOK OF 1917.....	39
ภาพที่ 15 Lighting Direction	40
ภาพที่ 16 แสงที่แข็งกระด้างจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Fight Club	41
ภาพที่ 17 แสงที่นุ่มนวลจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Her.....	41
ภาพที่ 18 จุดตำแหน่งของแสงไฟ 3 จุดที่ส่องไปยังวัตถุ.....	42
ภาพที่ 19 ไฮคีย์จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers.....	43
ภาพที่ 20 โลว์คีย์จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.....	43

ภาพที่ 21 ความเปรียบเทียบของแสงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 1917.....	44
ภาพที่ 22 ขนาดภาพระยะไกลที่สุดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King.....	45
ภาพที่ 23 ขนาดภาพระยะไกลจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road.....	46
ภาพที่ 24 ขนาดภาพแบบเต็มตัวจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง La La Land.....	47
ภาพที่ 25 ขนาดภาพระยะปานกลางจากฉากในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Westworld.....	48
ภาพที่ 26 ขนาดภาพระยะใกล้จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Get Out.....	49
ภาพที่ 27 ขนาดภาพระยะใกล้ที่สุดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Titanic.....	50
ภาพที่ 28 ภาพมุกล้อที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่หลากหลายเรื่อง.....	51
ภาพที่ 29 มุกล้อระดับสายตาดอกฉากในภาพยนตร์เรื่อง Requiem for a Dream.....	52
ภาพที่ 30 มุกล้อระดับมุมสูงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter and the Order of the Phoenix.....	53
ภาพที่ 31 มุกล้อระดับสายตาดอกฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Truman Show.....	54
ภาพที่ 32 มุกล้อระดับมุมต่ำจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight.....	55
ภาพที่ 33 มุกล้อระดับเอียงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 12 Monkeys.....	56
ภาพที่ 34 Emotions With Color.....	57
ภาพที่ 35 ความสมดุลในองค์ประกอบของภาพจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner 2049...59	
ภาพที่ 36 ความสมมาตรในองค์ประกอบของภาพจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey.....	60
ภาพที่ 37 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง No Country for Old Men ซึ่งภาพบนมีลักษณะเป็นภาพฟอร์มเปิดและภาพล่างเป็นลักษณะภาพฟอร์มปิด.....	61
ภาพที่ 38 Aspect Ratio Screens.....	62
ภาพที่ 39 ภาพระยะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่.....	64
ภาพที่ 40 Truman is a New Dealer, Too.....	66
ภาพที่ 41 Woman in the Waiting Room at a Dentist's Office.....	67

ภาพที่ 42 Man in the Waiting Room at a Dentist's Office.....	67
ภาพที่ 43 Life and Love on the New York City Subway	68
ภาพที่ 44 People on Escalators in a Subway Station.....	68
ภาพที่ 45 Prizefighter of Greenwich Village Walter Cartier during a Fight.....	69
ภาพที่ 46 Day of Fight	69
ภาพที่ 47 โครงสร้างของเครื่องหมุนเหวี่ยงในการถ่ายทำภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey	74
ภาพที่ 48 ฉากในภาพยนตร์ 2001: A space Odyssey.....	75
ภาพที่ 49 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Inception.....	75
ภาพที่ 50 ภาพหน้าปกโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange	76
ภาพที่ 51 เนื้อหาทางภาพภายในวิดีโอ Heath Ledger's Joker Diary ในตอน “Too Young To Die”	84
ภาพที่ 52 จุดเด่นทางภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	85
ภาพที่ 53 Chair.....	86
ภาพที่ 54 จุดเด่นทางภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	87
ภาพที่ 55 การจัดแสงแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	88
ภาพที่ 56 การจัดแสงแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	89
ภาพที่ 57 ขนาดภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	90
ภาพที่ 58 ขนาดภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	90
ภาพที่ 59 มุมกล้องแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	92
ภาพที่ 60 มุมกล้องแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	92
ภาพที่ 61 การใช้สีแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange	93
ภาพที่ 62 การใช้สีแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange	94
ภาพที่ 63 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	95
ภาพที่ 64 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	96

ภาพที่ 65 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 3 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	96
ภาพที่ 66 ฟอรัมของภาพปิดแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	97
ภาพที่ 67 ฟอรัมของภาพปิดแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	97
ภาพที่ 68 การจัดวางกรอบภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	98
ภาพที่ 69 การจัดวางกรอบภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	99
ภาพที่ 70 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange	100
ภาพที่ 71 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange	101
ภาพที่ 72 ฉากปรากฏตัวของนักเขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	103
ภาพที่ 73 ฉากปรากฏตัวของภรรยา นักเขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	103
ภาพที่ 74 ฉากกระจกสะท้อนภาพของภรรยา นักเขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	104
ภาพที่ 75 ฉากภรรยา นักเขียนถูกทำร้ายแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	105
ภาพที่ 76 ฉากภรรยา นักเขียนถูกทำร้ายแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	105
ภาพที่ 77 ฉากบุกกรุกบ้านในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	106
ภาพที่ 78 ฉากแหกตาในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	108
ภาพที่ 79 ฉากตัวละครหญิงถูกทำร้ายแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	108
ภาพที่ 80 ฉากตัวละครหญิงถูกทำร้ายแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	110
ภาพที่ 81 ฉากปรากฏตัวของภรรยาของนักเขียนด้านหลังในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	111
ภาพที่ 82 ฉากอเล็กซ์หยอกล้อกับตัวละครหญิงสาวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	111
ภาพที่ 83 ฉากปรากฏของตัวละครหญิงสาวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	112
ภาพที่ 84 ฉากตัวละครหญิงในชุดออกกำลังกายสีเขียวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	113
ภาพที่ 85 ฉากตัวละครแพทย์หญิงแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	114
ภาพที่ 86 ฉากตัวละครแพทย์หญิงแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange.....	115

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“ภาพ” เป็นการสื่อสารที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ในโลกยุคหลังสมัยใหม่นี้ ความแตกต่างของภาพในอดีตและปัจจุบันนั้น ซึ่งเดิมทีในอดีต ภาพถูกถือว่าเป็นตัวแทนของความจริง เป็นการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ยกตัวอย่างเช่นวัฒนธรรมของการถ่ายภาพที่ถือกำเนิดขึ้นเพื่อบอกเล่าเหตุการณ์หรือเรื่องราวของเวลาในช่วงนั้นๆ แต่ในขณะที่ยุคหลังต่อมาถือว่าภาพมีความซับซ้อนจากแต่เดิม คือมีความหมายที่ผู้สร้างภาพนั้นได้กำหนดไว้ โดยไม่เกี่ยวเนื่องจากวัตถุที่ปรากฏให้เห็นภายในภาพเพียงอย่างเดียว ดังนั้นความหมายแฝงในภาพที่จะสื่อถึงผู้อื่นได้ จะต้องอาศัยความคิด ความรู้ความเข้าใจที่มีต่อสังคมเป็นรากฐานสำคัญที่อาจเรียกว่ามายาคติ โดยมีส่วนเกี่ยวข้องข้องในการอ่านภาพ การเข้าถึงความหมายของภาพหรือวรรณกรรมล้วนต้องอาศัยวัฒนธรรมทางสังคมที่หลากหลายในการทำความเข้าใจ ปัจจุบันการเกิดขึ้นของวัฒนธรรมทางสายตายังคงอยู่ร่วมกับประสบการณ์ในชีวิตของเรา จึงต้องมีการศึกษาวัฒนธรรมทางสายตาเพื่อที่จะทำความเข้าใจว่าภาพต่างๆ ที่เราพบเห็นนั้นถูกมองและถูกเรียนรู้ได้อย่างไร

แนวคิด “การจ้องมองของผู้ชาย” (Male Gaze) เป็นส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นภายใต้บริบทของวัฒนธรรมทางสายตา กล่าวคือวิธีการนำเสนอภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพผู้หญิงอย่างชัดเจนและมีเวลายาวนานมากพอที่ผู้ชายจะจ้องมองอย่างเพลิดเพลิน โดยลอรา มัลวีย์ (Laura Mulvey) นักทฤษฎีภาพยนตร์และนักสตรีนิยม ได้นำเสนอแนวคิดนี้อย่างเป็นระบบในบทความที่มีชื่อว่า “Visual Pleasure and Narrative Cinema” ในปีค.ศ. 1975 ซึ่งเป็นบทความที่เป็นหลักสำคัญของทฤษฎีสตรีนิยมในการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และมีการพูดถึงอย่างต่อเนื่องมากขึ้นในการศึกษาภาพยนตร์ ในการเสนอถึงประเด็นสำคัญเกี่ยวกับกระบวนการที่ทำให้เพศหญิงถูกนำเสนอเป็นวัตถุทางเพศ มัลวีย์ยกตัวอย่างดารานำหญิงจากภาพยนตร์หลายเรื่องที่ถูกจัดองค์ประกอบภาพเพื่อพร้อมรับต่อการจ้องมองจากผู้ชม ในทัศนะของผู้วิจัย ตัวอย่างฉากที่น่าจะนำเสนอความคิดของมัลวีย์ได้ดีน่าจะเป็นฉากสำคัญในภาพยนตร์เรื่อง Casablanca (1942) กำกับภาพยนตร์โดยไมเคิล เคอร์ติซ (Michael Curtiz) (ค.ศ. 1886-1962) นางเอกของเรื่องที่ได้รับบทโดยอินกริด เบิร์กแมน (Ingrid Bergman) (ค.ศ. 1915-1982) ในฉากตอนที่กำลังฮัมเพลง “As Time Goes By” (1942) ฉากนี้ถูกถ่ายภาพด้วยเทคนิคการถ่ายแบบลองเทค (Long Take)¹ ความยาวระยะเวลา 64 วินาที ซึ่งภาพที่

¹ การถ่ายบันทึกภาพด้วยกล้องตัวเดียวเป็นระยะเวลาต่อเนื่อง 1 ครั้งของการถ่ายโดยไม่มีการสั่งตัดจากผู้กำกับ และไม่มีการตัดต่อใดๆ ภายในฉากนั้น

ปรากฏมีเพียงใบหน้าของนางเอก ก่อนที่ตัวละครพระเอกจะปรากฏขึ้นมา ข้อสังเกตที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือพระเอกไม่ถูกถ่ายภาพลักษณะเจาะจงเท่าภาพของนางเอก รวมถึงการจัดแสงที่มีการใช้ความสว่างมาก เกิดแสงสะท้อนที่ดวงตาของนางเอกทำให้ดูสวยกว่าปกติ นอกจากนี้ยังใช้เทคนิคการถ่ายภาพแบบซอฟต์ โฟกัส (Soft Focus)² มีลักษณะของการตกอยู่ในบรรยากาศสภาวะฟุ้งเฟ้อ ซึ่งเป็นการนำเสนอตัวละครหญิงเพียงเพื่อการจ้องมองโดยเฉพาะและสำหรับเพื่อตัวละครชายและเกี่ยวเนื่องไปยังสายตาของผู้ชมเช่นเดียวกัน

แนวความคิดการจ้องมองของผู้ชายเกิดขึ้นพร้อมๆ กับวัฒนธรรมทางสังคมตั้งแต่สื่อดั้งเดิมเช่นจิตรกรรมที่มีการกล่าวอ้างถึงรูปภาพวาดบุคคลของเนลล์ กวินน์ (Nell Gwyn) ที่ถูกจัดวางท่าทางในลักษณะการเชื้อเชิญสายตาของผู้ชมไปยังตัวของเธอเอง ไปจนถึงสื่อใหม่อย่างสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ที่พบเห็นอย่างมากในสื่อโฆษณา ภาพนิตยสาร เป็นต้น รวมถึงแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียไม่ว่าจะเป็น Facebook, Instagram เป็นต้น ที่เอื้อต่อการเกิดลักษณะวัฒนธรรมทางสายตาให้ยังคงอยู่ถึงปัจจุบันนี้ด้วย การจ้องมองนั้นไม่ใช่เพียงแค่การมองโดยตรงไปตรงมา แต่เป็นเรื่องของมุมมอง การมอง หรือการดูที่ใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับสื่อที่ปรากฏในระหว่างผู้ที่สร้างภาพนั้นขึ้นมาและภาพนั้นถูกดูอย่างไร ในช่วงทศวรรษที่ 1970 แนวคิดทฤษฎีของจอห์น เบอร์เจอร์ (John Berger) จากช่วงปีค.ศ. 1972 หนังสือชื่อ “Ways of Seeing” ได้อธิบายถึงประวัติศาสตร์จิตรกรรมยุโรปว่าเป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงเปลือยที่และถูกจัดเรียงเรียงเพื่อความพึงพอใจของผู้ชมเพศชาย ซึ่งอิทธิพลของรูปภาพนั้นมี ความหมายที่สำคัญต่อการสื่อสาร และเมื่อการสื่อสารด้วยภาพขยายเป็นวงกว้าง จนกลายเป็นสื่อหลักแทนตัวอักษรจากเดิมที่มนุษย์เคยสื่อสารมา จึงกลายมาเป็นสื่อที่ทรงอิทธิพลสำคัญและส่งผลกระทบต่อช่วงเวลาปัจจุบันนี้ด้วย ตั้งแต่ในช่วงทศวรรษที่ 1970 จนถึงปัจจุบัน ในประเด็นของการจับจ้องหรือจ้องมอง เกิดจากการตัดต่อลำดับภาพที่เป็นส่วนหนึ่งจากการกำกับศิลป์ทางภาพยนตร์ที่ทำให้เกิด มุมมองของแนวคิดนี้ปรากฏในสื่อภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัด ผู้ชายจึงเป็นเพศที่มีสิทธิ์และถือครองอำนาจในการจ้องมองและในขณะที่ผู้หญิงเป็นได้เพียงวัตถุแห่งการจับจ้องและตอกย้ำสถานะของผู้หญิงที่มีฐานะเป็นเพียงวัตถุทางเพศที่ดำรงอยู่เพื่อความพึงพอใจของผู้ชายเท่านั้น ยกเว้นกรณีศึกษาตัวอย่างจากภาพยนตร์เรื่อง Basic Instinct (1992) ที่สังเกตเห็นได้ว่าตัวละครหญิงสามารถเป็นผู้ที่ถืออำนาจในการจ้องมองในลักษณะเช่นเดียวกันกับอำนาจในการจ้องมองของผู้ชาย โดยแนวความคิดการจ้องมองของผู้ชายได้ปรากฏในภาพยนตร์ฝั่งโลกตะวันตกอย่างแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น

² เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายภาพทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว โดยการทำให้ภาพนั้นนุ่มนวลเพื่อทำให้ภาพดูฟุ้ง และไม่ชัด อาจมีการถ่ายภาพผ่านวัสดุโปร่งแสงหรือนำวัสดุมาบังส่วนเลนส์ของกล้อง ซึ่งส่งผลต่อคนดูให้รู้สึกว่าการนั้นๆ เหมือนกับตกอยู่ในสภาวะของความฝันหรือความทรงจำ

ภาพยนตร์ชุดแฟรนไชส์อย่าง Fast & Furious หรือ Suicide Squad (2016) เป็นต้นที่มีผู้วิเคราะห์ถึงฉากที่มีแนวคิดของการจ้องมองของผู้ชายอย่างหลากหลายด้วยเช่นกัน

ภาพยนตร์ถูกจัดเป็นศิลปะประเภทหนึ่ง ภาพยนตร์นั้นเกิดจากกระบวนการบันทึกภาพด้วยฟิล์ม ผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้วเป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก โดยการนำภาพนิ่งแต่ละภาพมาฉายในอัตราความเร็วในการฉายต่อภาพในเวลาเท่ากัน จากภาพนิ่งกลายมาเป็นภาพเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องกัน เนื้อหาในภาพยนตร์อาจจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรืออาจเป็นการสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้าง ภาพยนตร์จึงมีบทบาทที่หลากหลาย นอกจากจะเป็นสื่อบันเทิง ภาพยนตร์ยังสามารถแตกแขนงอิทธิพลไปยังด้านอื่น เช่น รูปแบบของดนตรีหรือแฟชั่นซึ่งแฝงตัวอย่างโฆษณาชวนเชื่อ ดังนั้นการศึกษาภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงการเรียนรู้บริบททางสังคมที่สะท้อนออกมาผ่านภาพยนตร์ เช่น เนื้อหาเกี่ยวกับการเมือง วัฒนธรรมทางสังคม ความเชื่อ เป็นต้น

ในช่วงทศวรรษที่ 1960-1970 เป็นช่วงเวลาที่ถูกกล่าวว่ามีขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมในรูปแบบใหม่เกิดขึ้นอย่างมากมาย มีการเรียกร้องและตั้งคำถามทางสังคมในหลายประเด็นด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่นเฟมินิสต์ (Feminist), ความหลากหลายทางเพศ เป็นต้น รวมถึงการเกิดขึ้นของกลุ่มเคลื่อนไหวอย่าง “Earth First!” (1980) ที่มีเป้าหมายในการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรทางธรรมชาติ รวมถึงความหลากหลายทางชีวภาพเพื่อรักษาความสมดุลของระบบนิเวศ หรือ “Weather Underground Organization” (WUO) (1969) ขบวนการเคลื่อนไหวที่มีการประท้วงและการต่อต้านการใช้ความรุนแรงจากผลกระทบของสงครามเวียดนามที่อเมริกาได้เข้าไปมีส่วนร่วม การต่อต้านการเหยียดเชื้อชาติ รวมถึงการวางระเบิดของตึกเพนตากอนในปีค.ศ. 1972 นี้คือสภาพสังคมหลังจากช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้คนออกมาใช้ความรุนแรงเพื่อการต่อต้านความรุนแรงหรือตั้งคำถามต่อการใช้ความรุนแรงจากภาครัฐ

ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1960 จนถึงช่วง 1970 นั้น ส่วนหนึ่งมีพื้นฐานจากแนวคิดวัฒนธรรมการต่อต้าน (Counterculture) ที่เริ่มต้นในสหรัฐอเมริกาเพื่อเป็นกระแสการต่อต้านรัฐบาลอนุรักษ์นิยมและบรรทัดฐานของสังคมในยุคสงครามเย็นในช่วงทศวรรษที่ 1950 แนวคิดนี้มีอิทธิพลต่อความคิดของคนหนุ่มสาวในยุคสมัยนี้และสะท้อนในรูปแบบถึงการพูดอย่างเสรี (Free Speech Movement) และการเกิดขึ้นของกลุ่มฮิปปี้ (Hippy) แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่เกิดขึ้นที่อเมริกาเท่านั้นแต่ยังกระจายไปทั่วโลกและทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิต การเมืองและศิลปะ รวมถึงภาพยนตร์เช่นเดียวกัน วัฒนธรรมต่อต้านส่งผลต่อภาพยนตร์ในยุคนี้ คือ ภาพยนตร์ที่สร้างจะแหกกฎข้อห้ามต่างๆ ของบรรทัดฐานในสังคม เช่น การควบคุมเรื่องเพศและความรุนแรง วัฒนธรรมการใช้ยาเสพติด เป็นต้น ซึ่งภายหลังจากสงครามโลกครั้งที่สอง สภาพทางสังคมนั้นกำลังฟื้นฟูจากช่วงเศรษฐกิจตกต่ำโลกได้แบ่งออกเป็นสองฝ่ายคือกลุ่มเสรีนิยมประชาธิปไตยจากอเมริกา และกลุ่มคอมมิวนิสต์จากรัสเซียและจีน สภาวะช่วงนี้เรียกว่า สงครามเย็น (Cold War) ซึ่งฝ่ายเสรีนิยมนั้นมักจะสร้างภาพจำต่อ

คอมมิวนิสต์ที่น่ากลัว ซึ่งอิทธิพลนี้ได้กระทบมายังวงการภาพยนตร์ จึงทำให้ภาพยนตร์อเมริกันช่วงนั้นมีลักษณะของโฆษณาชวนเชื่อเพื่อต่อต้านคอมมิวนิสต์³ รวมถึงการเกิดขึ้นของกลุ่มฮอลลีวูดคลื่นลูกใหม่ (New Wave Hollywood หรือ New Hollywood) ซึ่งครอบคลุมต่อเนื่องจนถึงทศวรรษที่ 1970 ซึ่งสอดคล้องกับภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษาและวิเคราะห์ ซึ่งคือภาพยนตร์ A Clockwork Orange ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1971 ซึ่งสามารถเชื่อมโยงในการชี้ให้เห็นถึงประเด็นของความรุนแรงในช่วงเวลาที่บริบททางสังคมมีการเริ่มต้นในการใช้ความรุนแรง จึงทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อมนุษย์ภายในสังคม ที่ไม่ว่าจะเป็นสังคมนิยมหรือเสรีนิยมนั้น ล้วนถูกกำกับอยู่ภายใต้การจัดระเบียบทางสังคม ที่สะท้อนผ่านตัวละครภายในภาพยนตร์คืออเล็กซ์ จากคนเลวแต่ถูกทำให้ดีด้วยการควบคุมล้างสมองโดยผู้ที่มีอำนาจมากกว่า โดยแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายนั้นชี้ให้เห็นถึงการใช้ความรุนแรงแบบชนิดหนึ่งที่ทำทลายกับความรุนแรงหรือการถูกกดขี่ภายในสังคม

นวนิยายเรื่อง A Clockwork Orange ถูกเขียนโดยแอนโทนี เบอร์เจส (Anthony Burgess) ถูกตีพิมพ์เป็นรูปเล่มขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1962 สู่การดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์แนวดิสโทเปียไซไฟ (Dystopia Sci-Fi) กำกับโดย สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) เนื้อหาในภาพยนตร์นั้นนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมในโลกอนาคต โดยนำเสนอด้วยกลุ่มวัยรุ่นอันธพาลและดำเนินเรื่องผ่านตัวละครหลักอย่าง อเล็กซ์ เด็กหนุ่มที่นิยมความรุนแรงและก่ออาชญากรรม เหตุการณ์ครั้งสำคัญเกิดขึ้นหลังจากกลุ่มเพื่อนได้กระทำความผิดครั้งใหญ่ในฐานะเยาวชน จึงทำให้อเล็กซ์ได้รับโทษในเรือนจำเป็นระยะเวลายาวนาน ซึ่งภายในเรือนจำมีการทดลองเข้ารับการรักษาที่สามารถให้อเล็กซ์พ้นโทษได้โดยเร็ว เขาจึงตัดสินใจเข้ารับการรักษาทดลองดังกล่าว ในภายหลังเมื่อเขาถูกปล่อยตัวออกมาสู่สังคมเช่นเดิมเกิดผลลัพธ์ที่ทำให้ชีวิตเขาเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งหลังจากฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมา กระแสการตอบรับของภาพยนตร์ถูกนำเสนอไปในเชิงลบ ถูกต่อต้านและวิพากษ์วิจารณ์ถึงความรุนแรงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศและการส่งเสริมความเลวร้ายและรุนแรงต่อสังคมในช่วงเวลานั้นด้านผู้กำกับภาพยนตร์ สแตนลีย์ คูบริก เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่ทรงอิทธิพลในวงการภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ของเขานั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นสูง แม้จะถูกสังคมวิพากษ์วิจารณ์ไปในเชิงลบเสียส่วนใหญ่ แต่ภาพยนตร์ของเขานั้นสามารถนำกลับมาทบทวนบริบทในการคิดวิเคราะห์ รวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์ได้ในทุกยุคสมัย ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนถึงปัญหาทางสังคมที่มีสัญญาณแฝงความหมายปรากฏผ่านภาพยนตร์เกือบตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งมักจะสะท้อนถึงประเด็นทางสังคมที่เป็นคำถามกลับมาให้ผู้ชมให้ตระหนักต่อสังคมที่เรากำลังดำเนินร่วมด้วยต่อไป

³ ภัสสร สัจจศรี, “ความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของภาพยนตร์กับบริบททางสังคม,” *เกษมบัณฑิต* 17, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2559): 121

นอกจากนี้ A Clockwork Orange ยังเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นเรื่องการจ้องมองของผู้ชายได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างเช่น ฉากของการบุกรุกบ้านที่มีการกระทำความรุนแรงต่อผู้หญิงเปรียบเสมือนกับผู้หญิงเป็นวัตถุประเภทหนึ่ง โดยกระทำผู้หญิงด้วยการตัดเสื้อผ้าออกทีละส่วน มีถ่ายภาพแบบระยะใกล้เป็นระยะเวลานาน ซึ่งนานพอที่จะจ้องมองร่างกายของผู้หญิง โดยเฉพาะเต้านมของผู้หญิง และผู้หญิงไม่สามารถต่อสู้หรือได้รับการช่วยเหลือจากเหตุการณ์ครั้งนี้ได้ จึงเห็นได้ว่า A Clockwork Orange นั้นมีความน่าสนใจและเท่าที่สังเกตเบื้องต้น พบว่ามีฉากในลักษณะเดียวกันนี้ที่สื่อความหมายถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายในภาพยนตร์เรื่องนี้มากกว่า 8 ฉาก ดังนั้นจึงสำคัญอย่างยิ่งที่เหมาะสมแก่การวิเคราะห์ถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะศึกษารายละเอียดในภาพยนตร์ A Clockwork Orange โดยการนำเสนอเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้เป็นเครื่องมือสะท้อนถึงสภาพสังคมที่เป็นกระแสหลักผ่านวัฒนธรรมของภาพยนตร์

โดยวิธีการศึกษาผ่านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์นั้นเป็นส่วนหนึ่งของการกำกับของภาพยนตร์ให้ไปในทิศทางเดียวกันโดยผ่านการกำกับของผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ และยังเป็นตัวกำหนดที่จะสร้างทิศทางที่จะส่งผลต่อการนำเสนอภาพยนตร์ออกมาในหลายๆ ส่วน ไม่ว่าจะเป็นการจัดองค์ประกอบของฉาก การออกแบบตัวละคร การลำดับภาพ เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยสนใจในการศึกษาในด้านองค์ประกอบของภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ A Clockwork Orange โดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับ “ฉาก” (Scenery) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ว่ามีส่วนประกอบของฉากที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย เพื่อค้นหาคำตอบว่า ภาพยนตร์ A Clockwork Orange นั้นมีลักษณะของแนวคิดนี้ในส่วนใดบ้าง นอกจากนี้เพื่อให้ผู้ที่สนใจในภาพยนตร์ของคูบริก รวมถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายที่สามารถนำไปต่อยอดหรือศึกษาเพิ่มเติมได้ต่อไป

1.2 ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) ศึกษาแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่านภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange ผ่านวิเคราะห์การกำกับศิลป์จากองค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมาย
- 2) ทียบยกแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายเพื่อนำมาศึกษาภาพในบริบททางสังคมวัฒนธรรมของอเมริกาช่วงทศวรรษที่ 1970 โดยยกตัวอย่างภาพยนตร์ A Clockwork Orange เป็นกรณีศึกษา

1.3 สมมติฐานของการศึกษา

พบแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายที่ปรากฏอย่างชัดเจน ผ่านการจัดวางองค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

1.4 ขอบเขตการศึกษา

ผู้วิจัยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับ “ภาพหรือฉาก” ที่ปรากฏในภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971) ระยะเวลาภาพยนตร์ คือ 2 ชั่วโมง 16 นาที 36 วินาที ซึ่งประกอบด้วยสองส่วน ดังนี้

1) ศึกษา “ภาพ” จากเกณฑ์ในการวิเคราะห์ องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมาย (Mise-en-scène) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971)

1. จุดเด่นทางภาพ (Dominant)
2. รูปแบบการจัดแสง (Lighting)
3. ขนาดภาพ (The Shots)
4. มุมกล้อง (The Angles)
5. การใช้สี (Color)
6. การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)
7. รูปแบบของภาพเปิดและปิด (Open and Closed Forms)
8. การจัดวางกรอบภาพ (The Frame)
9. ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Proxemic Patterns)

2) ศึกษาบริบทจากภาพและเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971) ผ่านแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

1.5 ขั้นตอนของการศึกษา

- 1) ค้นคว้าและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องรวมถึงการทบทวนวรรณกรรม
- 2) นำภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange มาศึกษาผ่านการชมด้วยไฟล์ดิจิทัล
- 3) รวบรวมข้อมูลโดยวิธีการจับภาพหน้าจอ (Screenshots) เพื่อนำภาพนิ่งมาประกอบ
- 4) ศึกษาและตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้องในการศึกษา
- 5) วิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผลของการศึกษาข้อมูล
- 6) รวบรวมเอกสารนำมาจัดทำเป็นฉบับสมบูรณ์

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 วัฒนธรรมทางสายตา (Visual Culture)

ปัจจุบันการได้รับข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่างๆ ผ่านในอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ อย่างโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ส่วนใหญ่แล้วเราจะใช้การจ้องมอง การมองดูหรือการดู การมองดูภาพจากข้อความหรือบทความที่มีความยาวหลายประโยคนั้นล้วนถูกออกแบบและตัดทอนออกมาให้เป็นรูปภาพเพียงไม่กี่ภาพ เพื่อความสะดวกต่อการรับรู้ข้อมูลที่ต้องการจะสื่อสารต่อผู้รับสาร ซึ่งการสื่อความหมายผ่านรูปภาพนั้นมีบทบาทอย่างมีนัยสำคัญในสังคมโลกปัจจุบัน เกิดเป็นวัฒนธรรมทางสายตาที่ไม่ได้เข้ามาเพื่อที่จะแทนที่การอ่านผ่านตัวอักษร การใช้ตัวอักษรบันทึกความทรงจำของมนุษย์ก็ถูกแปรเปลี่ยนตามไปด้วยและการประมวลผลอย่างรวดเร็วทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ความทรงจำในโลกเสมือนจริง (Virtual Reality) มีความต่อเนื่องราวกับไม่มีจุดที่สิ้นสุด เครือข่ายข้อมูลที่โยงใยอันประกอบด้วยภาพ เสียง ตัวอักษร สัญลักษณ์ ฯลฯ⁴ ตัวอักษรหรือภาษาข้อความนั้นมีอำนาจโดยตัวของมันเองอยู่แล้ว แต่ภาพที่ปรากฏก็มีอำนาจที่ทรงพลังเทียบเท่ากับตัวอักษรด้วยเช่นกัน การสื่อความหมายนั้นมีหลายระดับด้วยกัน ขึ้นอยู่กับผู้อ่านนั้นจะสามารถตีความหรือถอดรหัสจากตัวผู้สื่อความหมายเป็นรูปแบบใด

การสื่อความหมายมักจะมาพร้อมกับข้อความการแสดงความคิดเห็นหรือการวิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากผู้อ่านรับรู้ในชุดข้อมูลที่เหมือนๆ กัน แต่ตัวผู้อ่านแต่ละบุคคลนั้นย่อมมีประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นข้อมูลที่ได้รับและถ่ายทอดออกมาจากบุคคลคนหนึ่งก็สามารถถ่ายทอดข้อมูลนั้นออกมาได้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเราได้รับข้อมูลอย่างมากมายผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้า สะสมและเก็บไว้เข้าด้วยกันกลายมาเป็นประสบการณ์ ก่อให้เกิดเป็นค่านิยม และทัศนคติที่ขึ้นอยู่กับปัจเจกบุคคล วัฒนธรรมทางสายตานั้นก่อกำเนิดมาจากแนวคิดใดไม่มีข้อมูลที่กำหนดอย่างแน่ชัดว่ามาจากไหน แต่วัฒนธรรมทางสายตาต่างก็เป็นส่วนหนึ่งที่ถูกประกอบสร้างมาจากโครงสร้างของแนวคิดที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน ไม่ว่าจะ เป็นแนวคิดของ “ทฤษฎีภาพ” (Picture Theory) จากข้อความที่กล่าวอ้างไว้ว่า

ในทัศนะของมิเชล ทฤษฎีภาพกำเนิดจาก “ความเข้าใจหรือสำนึกที่ว่า การสังเกตการณ์ (การมอง การชำเลื่อง ปฏิบัติการเกี่ยวกับการสังเกต การตรวจตา และความพอใจทางสายตา) อาจเป็นปัญหาที่ยังรากลึกเท่าๆ กันกับรูปแบบต่างๆ ของการอ่าน (การถอดรหัส แปลความหมาย

⁴ ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม, อำนาจซ่อนเร้นหลังตัวอักษรกับสำนึกใหม่ที่แผงมาในยุคสื่อออนไลน์, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.thekommon.co/thanet-wongyannawa>

การตีความ ฯลฯ) และ “ประสบการณ์ทางสายตานั้น” หรือ “ความสามารถในการอ่านภาพออก” (Visual Literacy) อาจจะไม่พออธิบายได้อย่างเต็มที่ในแบบจำลองเกี่ยวกับเรื่องของภาษา”⁵

“ภาพ” มีความสำคัญตั้งแต่ยุคประวัติศาสตร์ เห็นได้ชัดจากหลักฐานทางโบราณคดีตามผนังถ้ำหรือบนแผ่นหินต่างๆ ซึ่งมนุษย์ใช้ในการสื่อสารเพื่อส่งสารและรับสาร จึงกลายมาเป็น “ภาษาภาพ” ที่มีความหมายเฉพาะ ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทของสภาพแวดล้อมวัฒนธรรมทางสังคมในแต่ละพื้นที่ โดยหลังจากช่วงเวลานั้นนับตั้งแต่ช่วงยุคคริสต์ศตวรรษที่ 19 มีการเกิดขึ้นของ “ภาพถ่าย” มีความสำคัญอย่างมาก ภาพถ่ายถูกนิยามว่าเป็นตัวแทนของความจริง มีการประดิษฐ์คิดค้นอุปกรณ์ที่สามารถเก็บภาพและจำกัดภาพออกมาเป็น “รูปภาพถ่าย” เพื่อแสดงถึงเหตุการณ์นั้นว่าเคยเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ไม่เพียงแต่ภาพถ่ายมีความสำคัญเพียงแค่นำเสนอความจริงออกมา แต่ยังมีความสำคัญต่อวัฒนธรรมของมนุษย์

แม้ปัจจุบันการถ่ายรูปได้กลายเป็นกิจกรรมประจำวันของมนุษย์ทั่วโลก น่าจะกล่าวได้ว่ามีการถ่ายรูปอยู่ทุกวินาทีบนโลกนี้ เชื่อว่าการถ่ายรูปและสะสมรูปถ่ายยังคงเป็นงานอดิเรกอันดับหนึ่งตลอดกาลของมนุษย์⁶ จากการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์พัฒนาไปสู่เทคโนโลยีที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การเกิดขึ้นของรูปภาพถ่ายทางดาวเทียมหรือรูปภาพถ่ายทางการแพทย์ ภาพถ่ายการสำรวจศึกษาในด้านต่างๆ ที่มีการนำเสนอภาพถ่ายเฉพาะต่อความสำคัญเฉพาะด้าน เช่น ภาพถ่ายทางการแพทย์สามารถทำให้การศึกษาในทางการแพทย์มีความสะดวกสบายต่อการวินิจฉัยมนุษย์อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างตำแหน่งอวัยวะภายในที่สำคัญก็ถูกนำเสนออย่างชัดเจน เป็นต้น

2.2 การอ่านภาพ (Visual Literacy)

คำว่า “การอ่านภาพ” ถูกนำมาใช้ครั้งแรกในค.ศ. 1969 โดยจอห์น เดบส์ (John Debes) (ค.ศ. 1914-1986) ซึ่งการอ่านภาพนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากความสามารถของมนุษย์ การรวบรวมประสบการณ์ในการมองเห็น เรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพทั้งสิ้น⁷ ซึ่งมนุษย์สามารถพัฒนาการอ่านภาพได้เพราะมนุษย์มีพื้นฐานการเรียนรู้เบื้องต้นของมนุษย์ จากการมองดูและยังสามารถพัฒนาไปยังประสบการณ์ด้านผัสสะอื่นๆ ได้ด้วย เมื่อเราได้รับการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอจะสามารถแยกแยะตีความต่อความหมายและการกระทำต่างๆ รวมถึงสิ่งที่พบเห็น ไม่ว่าจะเป็สัญลักษณ์ วัตถุสิ่งของ

⁵ สมเกียรติ ตั้งนโม, มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา, พิมพ์ครั้งที่ 1 (มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549), 20.

⁶ อิศรินทร์ อินทะจันทร์, วันถ่ายรูปโลก (World Photography Day), เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/795>

⁷ สมเกียรติ ตั้งนโม, “การวิจัยวัฒนธรรมภาพทางสายตา” (โครงการวิจัยศิลปะ ตามโครงการสนับสนุนการวิจัย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2546) 25.

หรือสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งปัจจุบันเราพบเห็นกับภาพต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาทางสายตาของเราโดยตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบของสื่อโทรทัศน์ วิดีโอเกม รวมถึงภาพยนตร์ เป็นต้น

ภาพเหล่านี้สร้างขึ้นและถูกแพร่หลายออกไปในรูปแบบต่างๆ โดยเฉพาะในโลกของอินเทอร์เน็ตที่ตอนนี้มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวันของมนุษย์ ซึ่งวิธีการหรือเครื่องมือที่จะสามารถช่วยให้เราเข้าถึงในการศึกษาและพัฒนาในการอ่านภาพมีรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูล ความหมาย รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมายต่างๆ ซึ่งอาจรวมถึงเรื่องของวาทกรรมหรืออำนาจ หรือความรู้ การศึกษาทางวิชาการในแขนงต่างๆ เช่น หลักสัญศาสตร์ หลักจิตวิเคราะห์ หรือหลักมานุษยวิทยา เป็นต้น

2.3 กรอบความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมทางสายตา

ตามทัศนะของ พอล เจย์ (Paul Jay) (ค.ศ. 1946-ปัจจุบัน) กล่าวคือปัจจุบันนี้ภาพได้ทำหน้าที่คล้ายกับตัวอักษร ซึ่งพวกมันสามารถสร้างฐานะของความจริงขึ้นมาเองได้ ในฐานะของ “ภาพ” (Pictorial) ที่มีผลพวงมาจากเรื่องของการผลิตและการบริโภค ซึ่งรวมถึงการกระจายตัวไปตามรูปแบบอื่นๆ ที่เกิดขึ้นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ รวมถึงภาพยนตร์ เป็นต้น⁸ เขากล่าวว่าภาพและตัวอักษรนั้นต่างก็มีโครงสร้างทางภาษาที่เกิดขึ้นในทำนองเดียวกัน วัฒนธรรมของ “ภาพ” เป็นการประกอบสร้างความจริงต่างๆ ขึ้นมาเอง ไม่ใช่การสะท้อนความจริงออกมาอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนกับกระจกเงาอีกต่อไป การศึกษาวัฒนธรรมทางสายตาจะต้องศึกษาประวัติศาสตร์ของภาพ และการสำรวจซึ่งอาจจะเกิดนิยามใหม่ที่สามารถเกิดขึ้นในทุกยุคสมัยต่อไป ซึ่งวัฒนธรรมทางสายตามีความเป็นสหวิทยาการอย่างแน่นอน ในความหมายที่ให้ไว้โดยโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) กล่าวว่า เพื่อที่จะให้เป็นงานสหวิทยาการ จึงไม่เพียงพอที่จะหยิบเอาเรื่องราวหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการสร้างเรื่องราวใหม่ขึ้นมา โดยไม่เคยเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาก่อน⁹ กล่าวคือ การศึกษาวัฒนธรรมทางสายตานั้นจะไม่สามารถศึกษาเพียงเฉพาะตัวของมันเองได้ จึงจำเป็นต้องศึกษาประกอบในศาสตร์ด้านอื่นๆ เช่น ทฤษฎีรื้อสร้าง (Deconstruction) ทฤษฎีสตรีนิยม (Feminism) ฯลฯ ที่เข้ามามีบทบาทต่อประวัติศาสตร์ศิลปะและเกิดขึ้นทางกรอบแนวความคิดใหม่ๆ ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาจากวัฒนธรรมทางสายตา พอล เจย์ได้นิยามวัฒนธรรมทางสายตาออกมาเป็น 2 รูปแบบ คือ

⁸ สมเกียรติ ตั้งนโม, “การวิจัยวัฒนธรรมภาพทางสายตา” (โครงการวิจัยศิลปะ ตามโครงการสนับสนุนการวิจัย คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2546) 85.

⁹ สมเกียรติ ตั้งนโม, มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา, พิมพ์ครั้งที่ 1 (มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549), 22.

นิยามวัฒนธรรมทางสายตาแบบแคบ

เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกับเทคโนโลยี การผลิตและการบริโภค ยกตัวอย่างเช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือรูปแบบต่างๆ ที่ออกมาผ่านสื่อดิจิทัล ซึ่งรูปแบบนี้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงมาโดยตลอด จากยุคสมัยใหม่มาสู่หลังยุคสมัยใหม่ มนุษย์พยายามที่จะใกล้ความเป็นจริงให้มากที่สุดหรือความจริงเสมือน (Virtual Reality) ได้ผ่าน “ภาพ” จากการลอกเลียนแบบความจริงให้เหมือนที่สุด ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่คอมพิวเตอร์สามารถจำลองสภาพแวดล้อมเสมือนขึ้นโดยส่วนใหญ่แล้วจะเกี่ยวข้องกับเรื่องของการมองเห็นที่สามารถแสดงผลทั้งบนจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์แสดงผลสามมิติ โดยผู้ใช้สามารถโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมเสมือนได้ทั้งการใช้อุปกรณ์เสริม เช่น จอภาพสวมศีรษะ (Head-Mounted Display) หรือ ถุงมือรับรู้ (Data Gloves) เป็นต้น ซึ่งสภาพแวดล้อมจำลองสามารถทำให้ผู้ใช้งานมีความรู้สึกอยู่ในสถานะที่คล้ายกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นได้ เช่น การจำลองสำหรับการฝึกนักบิน อย่างไรก็ตามการพัฒนาความจริงเสมือนให้เข้าใกล้ความจริงมากที่สุดนั้น ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากข้อจำกัดทางเทคนิคหรือกำลังการประมวลผล ความละเอียดของภาพที่อาจทำได้ไม่เท่าดวงตาที่มองเห็นได้จริง¹⁰

นิยามวัฒนธรรมทางสายตาแบบกว้าง

จากการนิยามวัฒนธรรมทางสายตาแบบแคบที่เราให้ความสำคัญในเรื่องของภาพ ยังมีรายละเอียดที่ซับซ้อนมากกว่านี้ ซึ่งเราจะไม่มองเพียงแค่ภาพอย่างเดียว แต่เราจะนึกถึงไปยังมุมมองที่มันครอบคลุมไปทุกๆ อย่างที่มนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้อง อย่างเช่น สภาพแวดล้อม ทิวทัศน์ที่ถูกสร้างขึ้นอย่าง ป้ายบนถนน เครื่องหมายการค้า หรืออนุสาวรีย์ รวมถึงด้านสถาปัตยกรรม ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งทั้งภายในและภายนอก ทุกสิ่งทุกอย่างที่เรามองเห็น เราจะมีการจัดระเบียบและลำดับหมวดหมู่เอาไว้ ซึ่งทำให้มีความซับซ้อนมากขึ้น และความซับซ้อนเหล่านี้จะทำให้เกิดข้อถกเถียงและข้อโต้แย้ง ซึ่งอาจจะนำมาสู่ปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้นอย่างไม่สิ้นสุด ยกตัวอย่างเช่น แฮชแท็กอย่าง #TheDress ที่เกิดขึ้นจากการโพสต์ตั้งคำถามบนแพลตฟอร์มทัมเบลอร์ (Tumblr) ในปี ค.ศ. 2015 ซึ่งประเด็นของของคำถามนั้นกล่าวว่า “ช่วยดูให้ทีว่าเดรสนี้มีสีอะไรกันแน่ระหว่าง สีน้ำเงิน-สีดำ หรือ สีขาว-สีทอง” ซึ่งหลังจากนั้นโพสต์นี้ทำให้แบ่งคำตอบออกเป็นสองฝ่ายระหว่างสีน้ำเงิน-สีดำกับสีขาว-

¹⁰ ธีชชัย ตระกูลเลิศยศ, Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน, เข้าถึงเมื่อ 16 กุมภาพันธ์ 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>

สีทอง โดยข้อถกเถียงได้เป็นที่ยุติจากการออกมาชี้แจงโดยโรมัน ออริจินัล (Roman Originals) บริษัทผู้ผลิตเดรสตัวนี้ที่กล่าวว่าเป็นสีน้ำเงิน-สีดำ เนื่องจากเดรสรุ่นนี้ไม่เคยผลิตสีขาว-สีทองมาก่อน¹¹



ภาพที่ 1 #TheDress

ที่มาภาพ: Adam Rogers, The Science of Why No One Agrees on the Color of This Dress [online] : เข้าถึงเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2566. เข้าถึงได้จาก <https://www.wired.com/2015/02/science-one-agrees-color-dress>

ปัญหาความขัดแย้งเริ่มต้นจากการมองดู ภาพดิจิทัลที่ส่งต่อผ่านอินเทอร์เน็ตและกว่าภาพนั้นๆ จะถูกส่งต่อและเปิดผ่านบนจอมือถือหรือคอมพิวเตอร์ของแต่ละคน การรับรู้ภาพผ่านดวงตา และถูกแปลผลโดยสมองออกมาเป็นการรับรู้สีได้นั้นต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอน ซึ่งแต่ละปัจจัยนั้นล้วนส่งผลให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการมองเห็นสีได้ทั้งสิ้น จึงทำให้การมองเห็นผ่านอุปกรณ์สื่อสารของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันออกไป ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของแสงเนื่องจากมนุษย์เรามองเห็นสิ่งต่างๆ และสีได้ด้วยการสะท้อนของแสงจากสภาวะแวดล้อมเข้าสู่ดวงตาของเรา¹² เหตุการณ์นี้มีความน่าสนใจที่เห็นถึงปรากฏการณ์นี้สามารถสะท้อนถึงการรับรู้จากสิ่งที่เห็นของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี

¹¹ Sky News, **Designer of #TheDress Confirms What Colour It Is**, accessed May 22, 2023, available from <https://www.youtube.com/watch?v=532fdaBmPSM>

¹² Matthew Herper, **Rock Star Psychologist Steven Pinker Explains Why #TheDress Looked White, Not Blue**, accessed February 17, 2023, available from <https://www.forbes.com/sites/matthewherper/2015/02/28/psychologist-and-author-stephen-pinker-explains-thedress/?sh=6c5601074299>

2.4 มายาคติ (Mythologies)

“มายาคติ” โดยวาทกรรมของโรล็องด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) (ค.ศ.1915-1980) นักวิชาการชาวฝรั่งเศสที่ได้เผยแพร่บทความวิเคราะห์ทางวัฒนธรรมซึ่งมายาคติเป็นส่วนหนึ่งที่บาร์ตส์ได้คิดวิเคราะห์ขึ้นมาเป็นแนวคิด บาร์ตส์ได้เขียนบทความอย่างมากมายและรวบรวมเป็นหนังสือเล่มเดียวกันในชื่อ “Mythologies” (1957) หรือแปลเป็นภาษาไทยในชื่อวามายาคตินั่นเอง จุดเริ่มต้นให้บาร์ตส์ได้พูดถึงเรื่องของมายาคติขึ้นมาก็เพราะว่า

“รู้สึกหมดความอดทนกับสิ่งที่เรียกว่า ‘ความเป็นธรรมชาติ’ ที่ผู้คนพากันเสกสรรปั้นแต่งให้กับสรรพสิ่งในสังคม ไม่ว่าจะเป็นตามหน้าหนังสือพิมพ์ ในงานศิลปะ หรือในสามัญสำนึกของคนทั่วไป”¹³

ซึ่งจะเห็นได้ว่าเขาต้องการจะพูดถึงแนวคิดนี้เพื่อการอ่านหรือการตีความในสิ่งต่างๆ ที่มนุษย์ได้กำหนดสร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งแนวคิดนี้ได้สร้างปรากฏการณ์ที่สำคัญต่อระบบการศึกษา มายาคตินั้นเริ่มต้นมาจาก “ความหมาย” ความหมายที่ถูกกำหนดหรือระบุสรรพสิ่งที่ถูกกำหนดโดยมนุษย์ ว่าเราจะใช้เรียกสิ่งของนี้ด้วยความหมายอะไร เช่น กล้วยก็คือผลไม้ชนิดหนึ่ง เมื่อผลสุกแล้วจะเป็นสีเหลือง รูปทรงยาวเรียว ส่วนใหญ่พบได้ในเขตทวีปเอเชีย มนุษย์ทุกคนยอมรับสิ่งนี้ว่าคือกล้วย และทุกคนเข้าใจความหมายของมันว่ามันคือผลไม้ชนิดหนึ่ง แต่นี่เป็นเพียง “ความหมายตรง” ที่เราสื่อสารกันอย่างตรงไปตรงมา เป็นการรับสารและสื่อสารต่อกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจ ลำดับแรกต้องเข้าใจเสียก่อนว่า มายาคตินั้นอยู่ภายใต้โครงสร้างของ “ภาษา” ภาษานั้นมีความลึกลับและสามารถแปรเปลี่ยนได้ตามสภาพสังคม แต่ละสภาพทางสังคมมีภาษาเป็นของตัวเอง ซึ่งสามารถขยายขอบเขตมาสู่ผู้คนจำนวนมากไปจนถึงกลุ่มปัจเจกบุคคลได้ ซึ่งภาษานั้นไม่ได้มีเพียงความหมายเดียวที่จะสื่อความหมาย ความหมายจะประกอบด้วยภาษา แต่มีรหัสและสัญลักษณ์ที่เข้ามามีบทบาทในการสื่อความหมายด้วยเช่นกัน เมื่อวัตถุหนึ่งถูกให้ความหมายด้วยตัวของมันเอง มันก่อสร้างมายาคติเพื่อเป็นความหมายแฝง (Connotation) รูปสัญลักษณ์ (Icon) และก่อให้เกิดความหมายสัญลักษณ์ในระดับต่อไป กระบวนการเกิดสัญลักษณ์นั้นจะเป็นอีกขั้นตอนหนึ่งของการวิเคราะห์ ซึ่งรูปสัญลักษณ์เราสามารถสังเกตได้จากภาพลักษณ์ของวัตถุนั้นๆ รวมถึงประโยชน์การใช้สอยว่ามันมีการทำงานกับกระบวนการการรับรู้ของผู้คนและส่งผลกระทบต่อประสาทสัมผัสและจิตสำนึกของมนุษย์อย่างไร ตรงนี้จะเป็นส่วนช่วยในการวิเคราะห์เรื่องของมายาคติได้ เช่น คำว่า “นก” ความหมายสัญลักษณ์นั้นขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของแต่ละ

¹³ โรล็องด์ บาร์ตส์, มายาคติ, พิมพ์ครั้งที่ 5, แปลจาก Mythologies by Roland Barthes, แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรรพ และนพพร ประชากุล (กรุงเทพฯ: คบไฟ, 2558), 3.

ละพื้นที่ด้วย เช่น บางพื้นที่นอกจากสื่อถึงความหมายของอิสระ การเป็นอิสระภาพ หรือความหมายนอกเหนือจากนั้นอาจต้องอาศัยบริบททางสังคมวัฒนธรรมประกอบจึงจะเข้าใจ เช่น “วิญญาณ” อาจมีที่มาจากคริสต์ศาสนาที่ภาพคริสต์ศิลป์นิยมใช้นกเป็นสัญลักษณ์แห่งจิตวิญญาณ และยังใช้นกพิราบเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้า¹⁴ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าการที่เราจะตีความว่ามายาคตินั้นจะสื่อถึงความหมาย เราจำเป็นต้องต้องเข้าใจบริบททางสังคมนั้นๆ ด้วย บางวัฒนธรรมหนึ่งอาจจะไม่รู้ว่าคำว่านกหมายถึงอิสระ กล่าวคือ “สื่อ นำพา” คือสิ่งที่นำพาไปสู่มายาคติและจะประกอบสร้างขึ้นมาซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงตามสภาพวัฒนธรรมของสังคมในแต่ละพื้นที่ เช่น ภาษาแสดง ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว โฆษณา เป็นต้น สื่อ นำพาเหล่านี้ทำให้เรารู้สึกคุ้นเคยผ่านทางสายตา เกิดเป็นการรับรู้และความเข้าใจใหม่ในโลกหลังสมัยใหม่ที่มายาคติจะสอดแทรกอยู่ในเนื้อหาข้อมูลที่เรารับรู้และเข้าใจอยู่แล้ว เพียงแต่ถ้าเราตระหนักว่าสิ่งนี้มันต้องการจะพูดถึงสิ่งนี้แน่หรือ มายาคติจะช่วยให้เราคิดถึงกระบวนการของการแฝงความหมายที่ปรากฏอยู่บนสื่อ นำพาต่างๆ ดังที่กล่าวไว้

โรล็องด์ บาร์ตส์ได้ยกตัวอย่าง “ของเล่น” ในหนังสือมายาคติ¹⁵ ของเล่นมีการจำลองแบบย่อส่วนให้เล็กลง และมีสภาพเหมือนจริงกับสิ่งที่เห็นได้ด้วยตาทั่วไป จะเห็นว่าของเล่นนั้นจะมีของเล่นหลากหลายชนิดมาก แต่มีของเล่นที่เราเคยเล่นแต่ยังเด็กคือการสวมบทบาทผู้ใหญ่ในการจำลองการประกอบอาชีพนั้นๆ การใช้อุปกรณ์เครื่องมือในการประกอบอาชีพ เราใช้ชุดเครื่องมือครัวที่ถูกจำลองมาเป็นของเล่น เพื่อสวมบทบาทเป็นพ่อครัว เราใช้ของเล่นที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์การแพทย์ เพื่อสวมบทบาทเป็นหมอหรือบุคลากรทางการแพทย์ เป็นต้น ซึ่งของเล่นนั้นมีส่วนช่วยในการผลิตสร้างมายาคติ เพื่อหล่อหลอมความเข้าใจให้เด็กเข้าสู่กระบวนการในวัฒนธรรมของผู้ใหญ่

มายาคติไม่ได้ทำหน้าที่เพื่อหลอกลวงหรือปิดบังบางอย่างเอาไว้ แต่เผยให้เห็นอย่างตรงไปตรงมา เพียงแต่เราคิดว่าสิ่งที่เราเห็นนั้นคือเรื่องปกติของธรรมชาติ ซึ่งเราไม่ทันได้สังเกตและไม่ทันได้ตระหนักต่อมายาคติที่เกิดขึ้นจากค่านิยม คติความเชื่อของวัฒนธรรม¹⁶ ซึ่งมายาคติก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการวิเคราะห์สื่อ นำพาทั้งหลายที่จะสามารถนำพาเราเข้าสู่สถานะหนึ่งที่สามารถทำความเข้าใจกับบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งปัจจุบันโลกเรามีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งระบบการศึกษาความรู้และเทคโนโลยีนั้นก้าวหน้าต่อไปเรื่อยๆ มนุษย์ใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแต่ละคนใช้สิ่งเหล่านี้เพื่อสร้างเป็นปัจเจกในการแสดงออกทางตัวตนและความคิดหรือการโฆษณาเพื่อการบริโภค

¹⁴ บารนี บุญทรง, “การศึกษาเปรียบเทียบความหมายเชิงสัญลักษณ์เรื่องนกกจากชาติกับเอกสารต่างประเทศ,” วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี 13, 1 (มกราคม-มิถุนายน 2565): 104.

¹⁵ โรล็องด์ บาร์ตส์, มายาคติ, พิมพ์ครั้งที่ 5, แปลจาก Mythologies by Roland Barthes, แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรรพ และ นพพร ประชากุล (กรุงเทพฯ: คบไฟ, 2558), 5.

¹⁶ โรล็องด์ บาร์ตส์, มายาคติ, 4.

อุปโลกน์นั้นมียุ่่มากมายเสียจนทุกอย่างกลายเป็นสิ่งที่เราต้องการไปเสียหมด ภาพยนตร์ถูกนำมาผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม มีการผลิตซ้ำจากของเดิมที่เคยมีอยู่ ระบบอุตสาหกรรมนั้นวนเวียนอยู่กับมนุษย์จนรู้สึกคุ้นชินกับสิ่งที่สังคมได้นำพาเข้ามาให้เรารับรู้ให้เราเข้าใจอย่างที่มีนเป็นไป ซึ่งมาคาดคิดว่าน่าจะมีส่วนหนึ่งที่ทำให้เราเห็นถึงแนวทางหรือแนวคิดที่จะช่วยให้สังคมนั้นพัฒนาไปในอีกระดับหนึ่งและอาจจะบุกเบิกหรือต่อยอดไปสู่อีกแนวทางที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ต่อวัฒนธรรมของมนุษย์

2.5 Ways of Seeing

หนังสือที่มีชื่อว่า “Ways of Seeing” (1972) ถูกตีพิมพ์ขึ้นหลังจากการดำเนินการภายใต้รายการทางโทรทัศน์อย่างบีบีซี (BBC) โดยจอห์น เบร์เจอร์ (John Berger) (ค.ศ. 1926-2017) ซึ่งบทความภายในหนังสือเล่มนี้มีอิทธิพลอย่างมากในแง่ของการวิพากษ์วิจารณ์ศิลปะ ช่วยเห็นถึงประเด็นในแง่มุมมองของบริบทวัฒนธรรมทางตะวันตกและเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์หรือวิจารณ์ศิลปะที่จะเป็นข้อได้เปรียบในการศึกษาของเรื่องภาพหรือสื่อต่างๆ โดยเฉพาะการถ่ายภาพ (Photography) เรื่องของจุดมุ่งหมายและความหมายต่างๆ ที่มีในศิลปะ เนื้อหาของรายการนั้นจะจัดแบ่งข้อมูลออกมาเป็น 4 ส่วนด้วยกัน แม้ว่าในหนังสือที่ถูกตีพิมพ์นั้นจะถูกแบ่งออกเป็น 7 ส่วน แต่เนื้อหาก็กว้างไกลเคียงกับในรายการโทรทัศน์¹⁷

ในบทแรกนั้นเบร์เจอร์ต้องการจะชี้ให้เห็นว่าอะไรที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็น (Seeing) บ้าง เบร์เจอร์นำไปสู่ข้อโต้แย้งของการถ่ายภาพในกระบวนการผลิตซ้ำและกระบวนการบิดเบือนมูลค่าของจำนวนเงินในศิลปะ

บทที่สามเป็นบทที่สำคัญต่อการอ้างอิงและวิเคราะห์ศิลปนิพนธ์ในครั้งนี้ เนื่องจากบทที่สามมีเนื้อหาและข้อมูลที่อยู่ในประเด็นของภาพเปลือย ซึ่งอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างภาพผู้หญิงกับวิธีที่พวกเขานำเสนอออกมา เบร์เจอร์เริ่มต้นด้วยการสังเกตว่าผู้ชายจะแสดงภาพลักษณะออกมาในลักษณะของความแข็งแรง ความแข็งแกร่งในขณะที่ผู้หญิงส่วนใหญ่จะกังวลเกี่ยวกับการนำเสนอภาพลักษณะของตนเอง เขาทำให้เข้าใจอย่างง่ายโดยเขียนคำกล่าวเอาไว้ว่า “Men Act, Woman Appear”¹⁸ หรือ “ผู้ชายแสดง ในขณะที่ผู้หญิงปรากฏตัวขึ้นมา” โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เห็นได้ชัดเจนในภาพวาดจิตรกรรมสีน้ำมันยุโรป ซึ่งมักจะวาดภาพร่างผู้หญิงเปลือยและภาพเปลือยนั้นไม่ได้มีเหตุผลใดอันเลย นอกเสียจากเป็นเพียงเพื่อการวาดเพื่อความต้องการทางความสุขของผู้ชายที่เป็นเจ้าของภาพวาดเหล่านั้น

¹⁷ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 6.

¹⁸ Ibid., 47.

นับว่าจิตรกรรมเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นความนิยมในสังคมที่ได้เปลี่ยนแปลงมาสู่ปัจจุบันที่แม้ว่าตอนนี้จะมีสื่อหรือภาพที่หลากหลายมากมายกว่าที่เคยมีมาแต่ก่อน แต่ในบางแง่มุมของการนำเสนอภาพเช่นนี้ยังคงพบเห็นอยู่ในปัจจุบัน การวาดภาพผู้หญิงเพื่อให้เป็นเพียงวัตถุที่ไม่สามารถโต้ตอบกลับได้และเป็นเพียงเพื่อความสุขของผู้ชายและในขณะเดียวกัน ขณะที่ผู้ชายเพลิดเพลินกับการนำเสนอที่หลากหลายในรูปแบบสื่อต่างๆ เช่น ละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ก็ยังเสริมแรงให้แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย (Male Gaze) นั้นยังคงดำเนินต่อไปได้เรื่อยๆ

ผู้หญิงและผู้ชายกับการมีอยู่ทางสังคม

เบอร์เจอร์ชี้ให้เห็นถึงข้อแตกต่างตามขนบธรรมเนียมที่เคยมีมาระหว่างผู้ชายและผู้หญิง ผู้ชายจะถูกประเมินโดยพลังอำนาจหรือความแข็งแกร่งที่มีมาอยู่แล้ว พลังนั้นอาจจะเป็นเรื่องของกายภาพก็ได้เช่นกัน ผู้ชายจะถูกแนะนำเสมอว่าเขาควรทำอะไรและไม่ควรทำอะไร จะทำเพื่อตัวเองหรือเพื่อผู้อื่น แต่ในทางตรงกันข้ามผู้หญิงจะถูกบ่งชี้ว่าอะไรที่ผู้หญิงสามารถทำได้หรืออะไรที่ไม่สามารถทำได้ ทุกๆ สิ่งที่เราจะทำจะมีส่วนช่วยให้เธอยังมีตัวตนอยู่ ผู้หญิงนั้นจะต้องดูแลผู้ชาย และในตอนเด็กก็ยังคงถูกสอนให้สำรวจร่างกายของตนเองอยู่เสมอ¹⁹ การมีอยู่ของผู้หญิงนั้นจะถูกแทนที่โดยการมองให้เป็นสิ่งอื่น อย่างเหตุการณ์ที่พอผู้ชายทำ ผู้หญิงออกมาและผู้หญิงก็ถูกมอง ดังนั้นผู้หญิงจึงถูกทำให้เป็นสิ่งของ โดยเฉพาะสิ่งของที่ถูกทำให้มองเห็นแล้วแปรเปลี่ยนเป็นภาพทางสายตา (Sight)

¹⁹ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 47.



ภาพที่ 2 Portrait of Nell Gwyn in the Image of Venus

ที่มาภาพ: Sir Peter Lely, Portrait of Nell Gwyn in the Image of Venus [จิตรกรรม], (1668)

เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2566, เข้าถึงได้จาก: https://arthive.com/artists/219~Sir_Peter_Lely/works/390727

ผู้หญิงในภาพนี้มีชื่อว่าเนลล์ กวินน์ (Nell Gwyn) (ค.ศ. 1650-1687) ถูกวาดภาพโดยศิลปินเซอร์ ปีเตอร์ เลลี่ (Sir Peter Lely) (ค.ศ. 1618-1680) โดยมีฉากภาพวาดของวินัสและคิวปิดตามธรรมเนียมนิยม สืบไปได้จากคิวปิดที่อยู่หน้าข้างลำตัวของเธอ แต่ข้อมูลในประวัติศาสตร์ทำให้ทราบว่าภาพนี้เป็นภาพของซุ้รักของกษัตริย์ชาร์ลส์ที่ 2 แห่งประเทศอังกฤษ (Charles II of England) (ค.ศ. 1630-1685) และจะนำภาพวาดนี้ออกมาเพื่ออวดพระสหายในยามสังสรรค์²⁰ องค์ประกอบภาพเป็นผู้หญิงเปลือยนอนเอนกายจัดวางท่าทางในลักษณะการเชื้อเชิญสายตาของผู้ชมให้มองไปยังตัวของเธอเอง และลักษณะท่าทางอ่อนน้อมแบบนั้นจึงทำให้เหล่าพระสหายมีความอิจฉาที่กษัตริย์ได้ครอบครอง²¹ แสดงให้เห็นว่าภาพเปลือยภาพนี้ไม่ได้อุดมคติตามความงามในร่างกายของผู้หญิง แต่แสดงถึงอำนาจของการจ้องมองของผู้ชมที่มองสะท้อนกลับไปยังตัวของเธอเอง

²⁰ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 52.

²¹ Berger, *Ways of Seeing*, 52.

กวีนั้นมีบทบาทสำคัญในฐานะนายหญิงและนักแสดงของโรงละคร ซึ่งอ้างว่าเธอเคยมีช่วงชีวิตในวัยเด็กจากตระกูลที่ต่ำต้อย การก้าวเข้ามาสู่บทบาทในฐานะนายหญิงจึงทำให้เธอถูกดูถูกดูแคลน และถูกกล่าวหาว่าเป็นโสเภณีแห่งโปรเตสแตนต์ แต่เธอก็สามารถรักษาอำนาจด้วยชื่อเสียงด้านความเอื้ออาทรรวมถึงทักษะในความเฉลียวฉลาดและไหวพริบจึงทำให้เธอเป็นที่รักแก่คนรุ่นหลัง²²

การมีอยู่ทางสังคมของผู้ชายขึ้นอยู่กับพลังอำนาจที่ซ่อนแฝงไว้อยู่ในฐานะของความเป็นผู้ชาย ถ้าพลังนั้นยิ่งใหญ่และน่าเชื่อถือ การมีอยู่ทางสังคมของผู้ชายก็จะโดดเด่นยิ่งขึ้น ถ้าพลังเหล่านั้นเล็กน้อยและไม่สามารถเป็นไปได้ การมีอยู่ทางสังคมของผู้ชายก็จะลดลงตามลำดับ อาจเกิดจากการประดิษฐ์สร้างขึ้นมาได้เช่นกันอย่างการที่แสร้งทำว่าผู้ชายสามารถทำอะไรได้ ทำอะไรไม่ได้ จะสามารถเป็นข้ออ้างที่จะส่งพลังนี้ไปยังกลุ่มผู้ชายคนอื่นๆ ได้²³

ส่วนการมีอยู่ทางสังคมของผู้หญิงนั้นมาพร้อมกับทัศนคติที่มีต่อตัวของเธอเอง และกำหนดนิยามว่าอะไรที่ผู้หญิงสามารถทำได้และอะไรที่ไม่สามารถทำได้ การมีอยู่ทางสังคมของผู้หญิงเป็นการประกาศแถลงการณ์ (Manifestation) โดยเปิดเผยถึงลักษณะท่าทางน่าเสียง ความคิดเห็นหรือแม้แต่เสื้อผ้ารวมถึงรสนิยม ซึ่งจริงๆ แล้วสิ่งต่างๆ เหล่านี้ไม่ได้มีส่วนช่วยการมีตัวตนของผู้หญิง²⁴ การมีอยู่ทางสังคมของผู้หญิงในสายตาของผู้ชายนั้นส่วนใหญ่มักจะมองไปยังเรื่องของกายภาพ เป็นสุนทรีย์ทางความงามที่เกิดจากผู้หญิง เช่น ลักษณะท่าทางบุคลิกภาพของผู้หญิง การแสดงออกตัวตนผ่านเสื้อผ้า รวมถึงการเคลื่อนไหวของร่างกาย ฯลฯ

ตัวตนของผู้หญิงถูกมองเช่นนี้อยู่เสมอมา อย่างการปฏิบัติแต่เดิมโดยให้ผู้หญิงอยู่แต่บ้านเรือนคอยดูแลผู้ชาย ฯลฯ ซึ่งการมีอยู่ทางสังคมของผู้หญิงนั้นพัฒนามาจากเหตุผลที่ว่าผู้หญิงควรอยู่ภายใต้การปกครองในพื้นที่จำกัด ซึ่งผู้หญิงต้องสำรวจตัวตนของเธอเองจากการถูกสอนและโน้มน้าวให้สำรวจตัวตนของเธอเองอีกต่อไป เธอเป็นทั้งผู้สำรวจและผู้ถูกสำรวจ ในสององค์ประกอบนี้ที่จะสามารถแบ่งแยกตัวตนเอกลักษณ์ของเธอออกมาเอง เธอสำรวจทุกสิ่งทุกอย่างที่เธอเป็นและที่เธอกระทำ เพราะเมื่อเธอแสดงตนต่อหน้าคนอื่น ๆ โดยเฉพาะแสดงต่อหน้าผู้ชาย มันเป็นเรื่องสำคัญว่าอะไรคือสิ่งที่เธอประสบความสำเร็จในชีวิตของเธอ²⁵ ตรงส่วนนี้ผู้วิจัยคาดว่ามีความเกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) (ค.ศ. 1856-1939) ที่มีเรื่องของการพูดถึงเรื่องปมเอดิปัส (Oedipus Complex)

²² Susan Flantzer, *Nell Gwyn, Mistress of King Charles II of England*, accessed March 25, 2023, available from <https://www.unofficialroyalty.com/nell-gwyn-mistress-of-king-charles-ii-of-england>

²³ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 46.

²⁴ Berger, *Ways of Seeing*, 46.

²⁵ Berger, *Ways of Seeing*, 46.

การวิเคราะห์ของเบอร์เจอรื้นั้นเป็นแนวคิดที่มีความร่วมสมัยได้เป็นอย่างดีทีเดียว ซึ่งแนวคิดของเบอร์เจอรื้นั้นกับประเด็นของภาพเปลือยผู้หญิง ได้นำไปสู่การเป็นผู้สำรวจและผู้ถูกสำรวจซึ่งเข้าไปมีบทบาทในขอบเขตทางสังคม เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจว่าผู้หญิงถูกมองอย่างไรในศิลปะภาพจิตรกรรมยุโรป จึงจำเป็นต้องรู้ว่าผู้หญิงมองตัวเองในลักษณะอย่างไร ด้วยเช่นเดียวกันและ เข้าใจถึงบทบาทของจิตรกรชายและผู้อุปถัมภ์ภาพวาดนั้นๆ เบอร์เจอรื้นั้นได้วิเคราะห์ว่าผู้ชายและผู้หญิงมีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมทั้งทางด้านจิตใจและทางกายภาพ ชีวิตและบทบาทของผู้หญิงเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากในช่วงเวลา ระหว่างช่วงหลังของยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (Renaissance) การอ้างอิงถึงภาพจิตรกรรมสีน้ำมันในยุโรปของเบอร์เจอรื้นั้นทำให้ชนบประเพณีที่มีแต่เดิมนั้นถูกตั้งคำถามใหม่

ภาพเปลือยจิตรกรรมสีน้ำมัน

แม้ว่าการนำเสนอร่างกายของมนุษย์นั้นจะเคยถูกใช้มาเป็นประเภทหลักของการนำเสนอถึงรูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแล้ว แต่ก็มีเรื่องที่เกี่ยวข้องในเรื่องที่ผู้หญิงจะต้องถูกมองโดยผู้ชมอยู่เสมอ อันที่จริงภาพเปลือยผู้หญิงไม่ได้เปลือยเปล่าตามสิทธิ์ที่เธอมีจากร่างกายของเธอเอง แต่ถูกทำให้เปลือยโดยสายตาของผู้มองหรือผู้ชมโดยเฉพาะผู้ชาย เบอร์เจอรื้นั้นได้ยกตัวอย่างเอาไว้ว่า ภาพเปลือยนั้นถูกสะท้อนออกมาถึงผู้ชมที่กำลังมองภาพเปลือยอยู่เสมอ ผู้หญิงถูกทำให้เป็นเป้าสายตาในการถูกมอง²⁶ และในความเป็นจริงนั้นภาพเปลือยเป็นเพียงความพึงพอใจในความปรารถนาของผู้ชายที่จะมองดูและความงามของผู้หญิงนั้นถูกตัดสินด้วยบุคคลเหล่านั้น ไม่ว่าจะเป็นผู้ชายในภาพวาดรวมถึงผู้ชมภายนอกของกรอบภาพที่มักจะหันมาดูอย่างเสมอ ซึ่งบ่อยครั้งเห็นได้จากรูปแบบการนำเสนอที่ผู้หญิงในภาพมักจะมองกลับมายังผู้ชมที่กำลังมองดูเธออยู่

สำหรับผู้วิจัย คำว่าเนกเนส (Nakedness) โดยความหมายในศิลปะคือการเปลือยเปล่า ไม่มีเสื้อผ้าหรือสิ่งใดมาบดบังร่างกายของมนุษย์และคำว่านู๊ด (Nude) ที่หมายถึงภาพเปลือยที่สามารถเห็นร่างกายของมนุษย์ได้อย่างชัดเจน ซึ่งภาพเปลือยของผู้ชายอาจจะสื่อความหมายถึงการแสดงถึงอำนาจ (Power) และภาพเปลือยของผู้หญิงแสดงถึงเรื่องทางเพศ (Sexual) ซึ่งความแตกต่างระหว่างสองคำนี้อาจยังเป็นการรับรู้และความเข้าใจในช่วงยุคสมัยที่ผ่านมาและยังมีข้อโต้แย้งรวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์สองด้านเสมอ ซึ่งรวมถึงช่วงต้นของทศวรรษที่ 60-70 ก่อนที่จะมีการเคลื่อนไหวทางสังคมและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมหรือวัฒนธรรมต่อต้าน (Counter-Culture)²⁷ ภายในเวลาต่อมาด้วย ปัจจุบันภาพเปลือยนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้นมีการเปลี่ยนแปลงทางค่านิยมของแต่ละยุคสมัย

²⁶ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 47.

²⁷ Hannah Weiss, *Counter-Culture 1960s*, accessed February 17, 2023, available from <https://anti-materialism.weebly.com/counter-culture.html>

ดังจะเห็นได้จากความงามของภาพเปลือยแบบอุดมคติที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตามระยะเวลาของความนิยม จากกรณีศึกษาถึงความงามของวินัสที่มีการนำเสนอความงามตามอุดมคติของสัดส่วนรูปร่างของผู้หญิงที่สามารถนำมากล่าวถึงได้ทุกยุคสมัย ปัจจุบันภาพเปลือยสามารถพบเห็นได้ตามสื่ออินเทอร์เน็ตจากแพลตฟอร์มโซเชียลต่างๆ สะท้อนให้เห็นว่าภาพเปลือยได้มีความนิยมและได้รับการเปิดเผยที่มากขึ้น ซึ่งขอบเขตของภาพเปลือยนั้นมีการเปลี่ยนผ่านและการเปลี่ยนแปลงเสมอ โดยสื่อภาพดิจิทัลเป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการข้ามเส้นของพรหมแดนอย่างพรวดเดียว ทั้งการมองเห็นและการวิพากษ์วิจารณ์ของมนุษย์ที่ไม่ได้เหมือนกับยุคสมัยที่ผ่านมาและเป็นการถล่มการณถึงภาพเปลือยที่สามารถเข้าถึงและเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์รวมถึงวิถีชีวิตเช่นเดียวกัน

อิทธิพลของเบอร์เจอรส์ส่งผลไปยัง เคนเนธ คลาร์ก (Kenneth Clarks) (ค.ศ. 1903-1983) คลาร์กได้ตั้งข้อสังเกตถึงความแตกต่างระหว่างการเปลือยเปล่าและภาพเปลือย สำหรับเขาการเปลือยเปล่านั้นพูดอย่างตรงไปตรงมาเลยก็คือการถอดเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายออกหมด ไม่จำเป็นที่จะต้องมีการศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง ส่วนภาพเปลือยนั้นเป็นศิลปะ อาจจะเป็นภาพคนเปลือยเปล่าก็ได้ แต่วิธีที่เราแนะนำเสนอมากกว่าที่จะทำให้ภาพนั้นดูเปลือยหรือไม่²⁸ เบอร์เจอรส์ชี้ให้เห็นแนวคิดของความแตกต่างระหว่างสองสิ่งนี้คือ เราเปลือยเปล่าเพื่อตัวของเราเอง เราถูกทำให้เป็นภาพเปลือยโดยการมองเห็นของผู้อื่นและเราไม่รู้ตัวเลยว่าร่างกายที่เปลือยเปล่านั้นถูกทำให้มองเห็นเป็นวัตถุจนกลายมาเป็นความหมายในการมีอยู่ของภาพเปลือย

²⁸ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 53.



ภาพที่ 3 Venus, Cupid, Folly and Time

ที่มาภาพ: Agnolo Bronzino, Venus, Cupid, Folly and Time [จิตรกรรม], (1545)
 เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565. เข้าถึงได้จาก <https://www.flickr.com/photos/shadow-in-the-water/40403775010>

จากจิตรกรรมอิตาลีช่วงศตวรรษที่ 16 สังเกตได้ว่าร่างกายของวินัสถูกจัดลักษณะท่าทางอย่างชัดเจนนอกจากโดนจูบจากคิวปิด ร่างกายของวินัสนั้นถูกบิดเบี้ยวเพื่อให้ตอบรับกับมุมมองของผู้ชายมากที่สุด ซึ่งลักษณะเช่นนี้เป็นไปตามขนบธรรมเนียมประเพณีของยุโรป ที่น่าสนใจคือไม่มีการวาดเส้นขนลงบนร่างกายอย่างรักแร้และอวัยวะเพศของผู้หญิง เพราะว่าเส้นขนนั้นจะทำให้สื่อไปถึงเรื่องของความใคร่ โดยภาพวาดนี้ถูกวาดขึ้นเพื่อเป็นของขวัญให้แก่กษัตริย์ประเทศฝรั่งเศส²⁹ อาจมีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดใจเรื่องเพศของผู้ที่เป็นเจ้าของ สำหรับเบอร์เจอร์ภาพที่เห็นเป็นเรื่องของส่วนบุคคลถึงการจินตนาการว่าตัวเองนั้นเป็นผู้ชายคนเดียวที่สามารถครอบครองผู้หญิงในจินตนาการได้ การดูภาพวาดเปลือยทั่วไปจึงทำให้ผู้ชมหลงใหลไปใ้อานาจและทำให้มั่นใจว่าจะเป็นผู้ที่แข็งแกร่งและมีความเป็นชายมากที่สุด

²⁹ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 55.

ภาพเปลือยภาพแรก



ภาพที่ 4 The Fall of Man and the Expulsion from Paradise

ที่มาภาพ: Michelangelo, The Fall of Man and the Expulsion from Paradise [จิตรกรรม], (1512) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://thefugitivesaint.tumblr.com/post/158479989208>

ภาพนี้ถูกวาดขึ้นโดยมีเกลันเจโล (Michelangelo) (ค.ศ. 1475-1564) วาดในโบสถ์น้อยซิสทีน (Sistine Chapel) ช่วงค.ศ. ที่ 1508-12 ภาพนี้ได้บรรยายเรื่องราวในพระคัมภีร์บทหนังสือปฐมกาลเป็นเรื่องราวของอาดัมและอีฟ ภายในเรื่องที่อาดัม (Adam) และอีฟ (Eve) ทั้งสองคนยังไม่มี การตระหนักรู้ถึงความเปลือยเปล่าของตนเอง จนกระทั่งพวกเขาได้กินผลไม้ต้องห้าม สุดท้ายภาพนี้ได้ สะท้อนถึงการสร้างความเปลือยเปล่าในจิตใจของผู้ชมให้รู้สึกละอายต่อการเปลือย ความผิวนั้นตกอยู่ที่อีฟซึ่งเธอยอมจำนนต่อผู้ชายจากการถูกลงโทษจากพระเจ้า ขณะที่อาดัมก็มีอำนาจเสมือนกับพระเจ้า ด้วยเช่นเดียวกันในการเข้าควบคุมเธอหลังจากออกสวนอีเดน (Eden)³⁰ เบอร์เจอร์ได้ยกตัวอย่างในการใช้เรื่องราวในพระคัมภีร์ของอาดัมและอีฟเพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างความเปลือยเปล่าและการเปลือยกาย ความเปรียบต่างไม่เพียงเกิดขึ้นแค่ในสภาพร่างกายเท่านั้นแต่ยังปรากฏอยู่ในสภาวะของจิตใจด้วย ภาพเปลือยนั้นจึงจำเป็นต้องมีผู้ชม เมื่ออาดัมและเอวาตระหนักในสภาพร่างกายที่เปลือยเปล่าของพวกเขาเองและความอับอายนั้นก็เกิดขึ้นและปรากฏเข้ามาในจิตใจของพวกเขาและผู้ชมด้วยเช่นเดียวกัน

³⁰ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 48.

กระจกในฐานะเครื่องมือสะท้อนความงาม



ภาพที่ 5 Susanna and The Elders

ที่มาภาพด้านซ้าย: Tintoretto, Susanna and The Elders [จิตรกรรม], (1555-1556) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://artsandculture.google.com/asset/wd/oQElxVov8NZf2g>

ภาพที่ 6 Venus at Her Toilet

ที่มาภาพด้านขวา: Tintoretto, Venus at Her Toilet [จิตรกรรม], (16th century) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://www.christies.com/lot/lot-studio-of-jacopo-robusti-il-tintoretto-5324617>

ภาพผู้หญิงเปลือยในภาพวาดคือการเปลือยเปล่าตามที่ถูกผู้ชมเห็น ในภาพวาดที่ปรากฏแสดงถึงเรื่องราวในพระคัมภีร์ไบเบิลเกี่ยวกับผู้หญิงที่มีชื่อว่าซูซานนาและผู้เฒ่า ซูซานนาได้สังเกตตัวของเธอเองผ่านภาพที่สะท้อนจากกระจก ส่วนผู้เฒ่าและผู้ชมก็ได้สังเกตเธอเช่นกัน ซึ่งเบอร์เจอร์รวมภาพเขียนของซูซานนาสองภาพโดยจิตรกรยุคเรอเนสซองส์ชาวอิตาลีสมัยศตวรรษที่ 16 ทินโทเรตโต (Tintoretto) (ค.ศ. 1518–94) เช่นเดียวกับในภาพวาดที่สองที่ถูกวาดขึ้นมาในภายหลัง ซึ่งกระจกมักถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายไปยังโต๊ะเครื่องแป้งของผู้หญิง ศีลธรรมและการบิดเบือนหลอกลวง³¹

³¹ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 51.

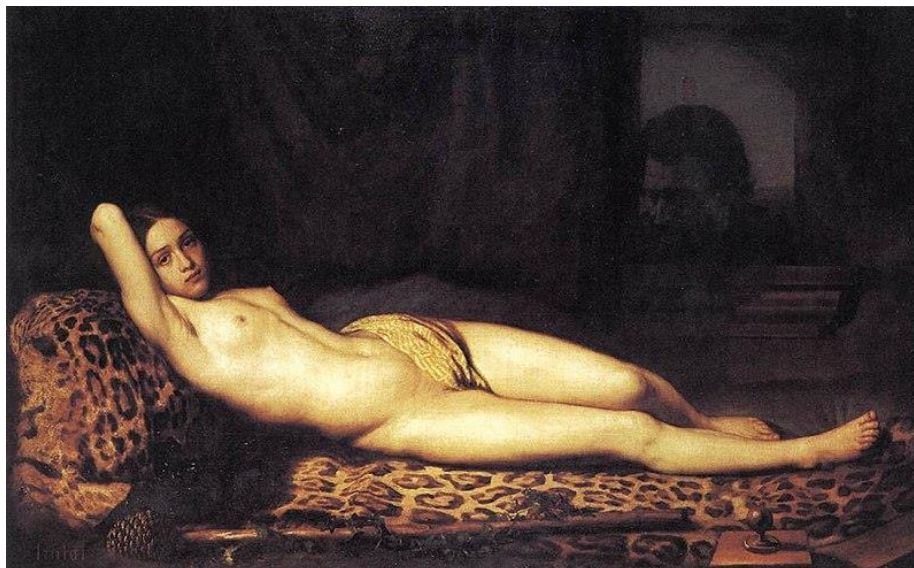
การที่ผู้หญิงมองไปที่ตัวเองค่อนข้างเป็นเรื่องที่สำคัญและน่าสนใจ ภาพที่สะท้อนผ่านกระจก แล้วเห็นว่าตัวเองเปลือยเปล่าเมื่อเทียบกับการเปลือยกาย เปรียบถึงมุมมองที่ผู้หญิงได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งรอบตัวของพวกเธออย่างโฆษณา (Advertising) ผ่านความคิดเห็นของผู้อื่น หรือในแง่มุมมองวัฒนธรรมของภาพจิตรกรรมในอดีต เป็นผลพวงที่ทำให้พวกเธอไม่สามารถมองเห็นตัวตนที่แท้จริงของตนเอง แต่กลับมองเห็นภาพในสิ่งที่ควรจะเป็นหรืออุดมคติ ในทางกลับกันผู้ชายไม่มีภาพเดียวกันอย่างที่ว่านี้ว่าพวกเขาเป็นใครหรือการสะท้อนถึงตัวเองอยู่เสมอว่าพวกเขาควรจะเป็นใคร³² จึงเป็นข้อสังเกตถึงการตอกย้ำความเชื่อของเบอร์เจอร์เกี่ยวกับความไม่เท่าเทียมทางเพศอย่างโจ่งแจ้งที่มีอยู่ในสังคมของเรา แต่ในปัจจุบันข้อสังเกตนี้ถูกมองเปลี่ยนไปว่าผู้ชายมีภาพในสิ่งที่พวกเขาควรจะเป็นอยู่ด้วย ในการตามหาความหมายของความเป็นชายหรือการค้นพบอัตลักษณ์ตัวตนไปสู่อำนาจและความแข็งแกร่ง ซึ่งในยุคร่วมสมัยปัจจุบันไม่ว่าผู้ชายหรือผู้หญิงต่างก็ดิ้นรนต่อการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียมทางเพศและความหมายของตัวตนเสมอมา

เบอร์เจอร์อธิบายเพิ่มเติมถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้สำรวจและผู้ถูกสำรวจด้วยเครื่องมืออย่าง กระจกว่า จิตรกรพยายามให้ผู้หญิงสำรวจตัวเองผ่านการนำเสนอผู้หญิงกำลังใช้กระจกในภาพวาด ซึ่งเป็นการบอกถึงนัยว่าผู้หญิงคนนั้นหมกมุ่นและจดจ่อกับรูปลักษณ์ของตัวเอง แต่ใครเป็นคนสำรวจผู้หญิงจริงๆ ผู้หญิงอาจมองดูภาพตัวเองผ่านกระจกก็จริง แต่เธอนั้นมักจะขาดอำนาจที่จะเป็นผู้ชมอย่างแท้จริงเสมอ³³

³² John Berger, **Ways of Seeing**, (London: The Penguin Group, 1972), 64.

³³ Ibid., 50-51.

ภาพจิตรกรรมยุโรปที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย



ภาพที่ 7 Rest and Desire

ที่มาภาพ: Félix Trutat, Rest and Desire [จิตรกรรม], (1844) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010211841>

ภาพที่ปรากฏถูกวาดโดยจิตรกรชาวฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 19 เฟลิกซ์ ทรูทาท (Félix Trutat) (ค.ศ. 1824–48) ภาพจิตรกรรมหญิงเปลือยกายนั่งพักผ่อนบนเก้าอี้หนังที่หุ้มด้วยขนสัตว์ ด้านขวามือของรูปภาพมีผู้ชายคนหนึ่งแอบซ่อนไปกับเงามืดกำลังมองดูเธอผ่านหน้าต่าง ซึ่งมีนัยว่าการที่เขาแฝงตัวในการแอบมองผู้หญิงนั้นเหมือนกับอำนาจแฝงที่อยู่ในโครงสร้างทางสังคมไว้ด้วยเช่นกัน รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของผู้ชายในภาพมักจะอยู่บริเวณข้างนอกขององค์ประกอบภาพเสมอ³⁴ และดูเหมือนกับว่าเธอไม่รู้ตัวเลยว่ากำลังถูกจ้องมอง มีผู้ชายถูกวาดภาพไว้ในภาพวาดด้านขวามือของภาพ ลักษณะท่าทางของเขาอาจดูเหมือนผู้แอบดูหรือผู้บุกรุกในพื้นที่ส่วนตัว แม้ว่าผู้หญิงคนนี้อาจสัมผัสได้ว่าเขามองเธออยู่โดยรอบภายในห้องที่เธอกำลังเปลือยเปล่าแต่เธอก็เพิกเฉยต่อเขาและมองกลับมา ยังผู้ชมในท่าที่ที่เพิกเฉยและสงบ

³⁴ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 45.



ภาพที่ 8 Danae

ที่มาภาพ: Rembrandt, Danae [จิตรกรรม], (1636-1643) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/digital-collection/01.+Paintings/45708>

ต่อมาภาพวาดผู้หญิงในภาพที่ชื่อว่าดาเน (Danae) โดยจิตรกรเรมบรันด์ ฟาน เรนจ์ (Rembrandt van Rijn) (ค.ศ. 1606-1669) ดาเนนั้นไม่ได้มองมายังผู้ชมและท่าทางของเธอบ่งบอกว่าเธอมีพลังและอำนาจเป็นของตัวเองเนื่องจากปรากฏลักษณะท่าทางและอารมณ์ที่ปรากฏบนสีหน้าของเธอโดยการโบกมือเพื่อห้ามหรือต้องการ³⁵ ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ชัดเจนที่ปรากฏโดยไม่ได้สนใจผู้ชมเลยแม้แต่น้อย เบอร์เจอร์กล่าวถึงเกี่ยวกับการวาดภาพมนุษย์เปลือยอย่างถูกต้องและแม่นยำนั้นแสดงให้เห็นความแตกต่างที่สำคัญบางอย่างในระหว่างศิลปะและการมีชีวิต ซึ่งต่างกันออกไปกับภาพนิ่ง แม้จะจับภาพช่วงเวลาหนึ่งในชีวิตจริงก็สามารถนำไปสู่ความรู้สึกถึงการแอบดูได้ ผู้ชมจะตระหนักว่าพวกเขากำลังเห็นเหตุการณ์ที่พวกเขาไม่ได้มีส่วนร่วม ลักษณะที่เฉยชาและไม่แยแสของผู้หญิงในภาพนั้นสามารถทำให้ผู้ชมถูกทำให้กลายเป็นถ้ามอง (Voyeur) ไปยังตัวของเธอเอง

³⁵ John Berger, *Ways of Seeing*, (London: The Penguin Group, 1972), 58.



ภาพที่ 9 Olympia

ที่มาภาพ: Edouard Manet, Olympia [จิตรกรรม], (1863) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/olympia-712>

ภาพที่มีชื่อเสียงและทรงอิทธิพลจนถึงปัจจุบันโดยจิตรกรเอ็ดัวร์ มาเน็ต (Édouard Manet) (ค.ศ. 1832-1883) ภาพจิตรกรรมนี้สร้างความตกใจแก่ผู้ชมอย่างมากในยุคนั้น ทั้งอคติและความไม่คุ้นเคยต่อการนำเสนอผู้หญิงลักษณะเช่นนี้ ลักษณะท่าทางของผู้หญิงในภาพมีการแสดงออกถึงการท้าทายสายตาและจ้องมองกลับมายังผู้ชม ที่แสดงออกถึงความเยิ่นชาของโสเภณีชั้นสูง สายตาที่มองตรงมาจากเปลือกตาที่หุบลงเล็กน้อยนั้นไม่ใช่เป็นการเชิญชวน แต่เป็นการมองอย่างสำรวจใคร่ครวญ และหยั่งความคิดผู้ที่อยู่ตรงหน้า³⁶ ภาพนี้มีอิทธิพลที่สำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงทางมุมมองและแนวคิดเกี่ยวกับการนำเสนอผู้หญิงผ่านงานจิตรกรรมที่จะแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งให้เห็นถึงเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพนี้มีชื่อเสียงเพราะมาเน็ตได้นำเสนอลักษณะของผู้หญิงที่มีความรู้สึกท้าทายต่ออำนาจการมองของผู้ชม³⁷ ซึ่งตอนนี้ผู้ชมกำลังเผชิญหน้ากับใครบางคนที่ทำท่ายอำนาจของตนเองด้วยการมอบพลังแบบเดียวกันกับพลังที่เขามี ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้ถึงภาพยนตร์เรื่อง Basic Instinct (1992) ที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นที่มีการนำเสนอผู้หญิงในลักษณะทิศทางเดียวกัน

³⁶ รสลิน กาสต์, “จากวินสของจอร์โจเนและทิเชียนถึงโอลิมเปียของมาเน็ตและโมริมูรา,” วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล. 1, 1 (มกราคม-ธันวาคม 2542): 5.

³⁷ Art Forum, MANET: A RADICALIZED FEMALE IMAGERY, accessed February 17, 2023, available from <https://www.artforum.com/print/197503/manet-a-radicalized-female-imagery-36081>

วัฒนธรรมในจิตรกรรมยุโรปและแนวคิดการเป็นเจ้าของ



ภาพที่ 10 The Judgement of Paris

ที่มาภาพ: Peter Paul Rubens, The Judgement of Paris [จิตรกรรม], (1636) เข้าถึงเมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/peter-paul-rubens-the-judgement-of-paris-1>

จิตรกรที่เบอร์เกอร์กล่าวถึงในหนังสือ ส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้ชาย ความเหลื่อมล้ำทางเพศนั้น เกิดจากความเกี่ยวเนื่องของยุคที่ภาพวาดจิตรกรรมได้รับความนิยมอย่างมาก ความสุขของผู้ชมที่เป็นผู้ชายไม่ได้เป็นเพียงแค่เรื่องเพศหรือเรื่องการมองเห็นเท่านั้น แต่สามารถพัฒนาเป็นเรื่องของอำนาจและการเมือง ซึ่งเชื่อมโยงกับความเป็นเจ้าของและการครอบงำเสมอ³⁸ จึงส่งผลให้ผู้ชายมักจะมีความสามารถในการตัดสินเช่นเดียวกันในการนำเสนอถึงผู้หญิงผ่านภาพวาดนี้ที่เป็นการบอกเล่าถึงเหตุการณ์ของการแข่งขันและตัดสินเกี่ยวกับคุณสมบัติทางความงามของผู้หญิงว่าเธอสวยหรือไม่สวยอย่างไร³⁹ ซึ่งล้วนเป็นความคิดเห็นจากฝ่ายผู้ชมที่เป็นผู้ชายเสมอและมีอำนาจในการตัดสินใจต่อตัวของผู้หญิงเอง

³⁸ John Berger, **Ways of Seeing**, (London: The Penguin Group, 1972), 83.

³⁹ Ibid., 52.

2.6 Visual Pleasure and Narrative Cinema

เบอร์เจอร์ได้เสนอถึงแนวความคิดนี้และถูกพัฒนาต่อมายอดมาเป็นที่รู้จักใน “แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย” โดย ลอรา มัลวีย์ (Laura Mulvey) (ค.ศ. 1941-ปัจจุบัน) นักวิจารณ์และนักทฤษฎีสตรีนิยม โดยใช้คำว่า การจ้องมองของผู้ชาย (Male Gaze) เป็นครั้งแรก ในปีค.ศ. 1975 เพื่ออธิบายวิธีการมองผู้หญิงผ่านมุมมองของความต้องการหรือความปรารถนาของผู้ชาย การจ้องมองของผู้ชายนั้นเน้นไปที่มุมมองของผู้ชายเป็นหลัก โดยมุ่งไปที่ความดึงดูดใจทางเพศผ่านร่างกายหรือสภาวะจิตใจของผู้หญิง ซึ่งมัลวีย์สังเกตเห็นลักษณะปรากฏการณ์เช่นนี้ผ่านภาพยนตร์ ในขณะที่เบอร์เจอร์สังเกตเห็นความสำคัญนี้ไปทางผลงานศิลปะอย่างภาพจิตรกรรม

ความเชื่อมโยงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ลอรา มัลวีย์อาศัยแนวคิดจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ว่าเสน่ห์ของภาพยนตร์นั้นอยู่ที่รูปแบบภายใต้หัวข้อที่เป็นปัจเจกและก่อตั้งขึ้นมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อนำเสนอภาพยนตร์นั้นให้สะท้อนและเปิดเผยออกมาว่าทิศทางของตัวละครภายในภาพยนตร์นั้นจะมุ่งไปสู่ทิศทางใด ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาว่าทิศทางของจิตใต้สำนึกที่ถูกครอบงำด้วยอำนาจจากปิตาธิปไตยเกิดขึ้นได้อย่างไร ในการวิเคราะห์ด้วยกรอบนี้ให้ความสำคัญกับการมีอยู่ของ “สิ่ง” ที่เปรียบถึงสัญลักษณ์ถึงอำนาจที่เหนือกว่า โดยเชื่อมโยงกับการนำเสนอภาพผู้หญิงถูกตอน ซึ่งมาจากการสถาปนาอัตลักษณ์ทางเพศของเด็ก กล่าวคือมาจากเด็กหญิงนั้นไม่มีอำนาจอยู่กับตัวเอง ซึ่งมีสองลักษณะที่สำคัญ หนึ่งเด็กหญิงถูกตอนจึงไม่มีสิ่งจึงเหลือเพียงแค่อวัยวะเพศที่มีลักษณะเช่นนี้ การที่ผู้หญิงไม่มีอวัยวะเพศแบบผู้ชายเป็นการขาดตัวตนและขาดอัตลักษณ์⁴⁰ ซึ่งจะทำให้ผู้หญิงมีสถานะที่ไม่มีอำนาจเหนือกว่าผู้ชาย สองผู้หญิงจำเป็นต้องมีบุตรเพื่อสร้างอำนาจให้แก่ตนเองซึ่งการมีลูกจะสามารถนำไปสู่ระบบของอำนาจความเป็นใหญ่ได้ การขาดลักษณะเชิงกายวิภาคของเด็กหญิง จึงทำให้เธอปรารถนาต่ออวัยวะเพศของบิดา เพื่อให้แก่ไขปมนี้ให้หลุดออกเธอจึงต้องแทนที่ความปรารถนาด้วยความต้องการมีบุตร⁴¹ ส่งผลให้ผู้หญิงต้องอยู่ท่ามกลางแนวคิดปิตาธิปไตยจากผู้ชายที่กำหนดระเบียบข้อบังคับต่างๆ ให้ยึดถือปฏิบัติตาม สามารถสั่งการหรือควบคุมต่อผู้หญิงให้มีสิทธิเพียงแค่สามารถเป็นในฐานะผู้ใช้ ไม่ใช่ในฐานะผู้สร้าง

ซึ่งทำให้สังเกตเห็นถึงปัญหาในเชิงโครงสร้างเรื่องของการกดขี่จากการใช้อำนาจ ในขณะที่เราพยายามมองหาแนวคิดหรือปฏิรูปลักษณะในเชิงอำนาจของปิตาธิปไตย ซึ่งยากที่เราจะสามารถสร้าง

⁴⁰ ณรงค์กรณ์ รอดทรัพย์, “ปิตาธิปไตย : ภาพสะท้อนแห่งความไม่เสมอภาค ระหว่างชายหญิงในสังคมเอเชีย,” วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ 4, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2555): 32.

⁴¹ เรื่องเดียวกัน, 33.

ทางเลือกขึ้นมาใหม่แต่เราสามารถที่จะตรวจสอบและวิเคราะห์ถึงประเด็นในปีตาธิปไตย ว่าท้ายที่สุดเราสามารถใชัทฤษฎีจิตวิเคราะห์เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยในการศึกษาแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายได้

โดยภาพยนตร์นั้นเปลี่ยนแปลงไปตามช่วงเวลา แต่ก็ไม่นานเท่าวงการภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood) ที่รักษาตำแหน่งจุดสูงสุดของวงการภาพยนตร์ตั้งแต่ยุคศตวรรษที่ 20-30 ที่ได้รับความนิยมอย่างล้นหลามในฐานะภาพยนตร์อเมริกันและทรงอิทธิพลมาจนถึงทุกวันนี้⁴² มีการพัฒนาระบบเทคโนโลยีในการถ่ายภาพยนตร์ขนาดฟิล์ม 16 มิลลิเมตรหรือแม้แต่รูปแบบการผลิตในเชิงเศรษฐกิจซึ่งสะท้อนความโด่งดังและได้รับความนิยมอย่างภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องชวนให้ติดตาม ความรัก การเสียดสี ฯลฯ ภาพยนตร์ทางเลือกจึงต้องหาทางที่จะกำเนิดรูปแบบภาพยนตร์ที่เป็นปัจเจกตามแนวทางของเขาจากการกดทับของภาพยนตร์กระแสหลักสะท้อนการครอบงำทางสังคมที่กดทับภาพยนตร์ทางเลือกให้อยู่ในพื้นที่หนึ่งเท่านั้น ภาพยนตร์ที่เป็นกระแสหลักส่วนใหญ่จะมีการนำเสนอรูปแบบของภาพ สัญลักษณ์และรหัสเพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเกี่ยวกับเรื่องของทางเพศเสมอ

ความพึงพอใจในการมองและความหลงใหลในร่างกายของมนุษย์

Scopophilia

การรักและความพึงพอใจในการมองหรือการที่เรามีความสุขที่ได้ถูกมอง ได้อ้างอิงในบทความของฟรอยด์ที่มีชื่อว่า “Three Essays on Sexuality”⁴³ ซึ่งพูดถึงความรักในการมองเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องการขับเคลื่อนทางเพศ เกิดขึ้นจากที่เรามองคนอื่นเป็นวัตถุทางเพศหรือกระบวนกรทำให้เป็นภาพจำลองทางสายตา โดยการที่เรามองเห็นผู้อื่นเป็นวัตถุหรืออะไรบางสิ่งซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตั้งแต่ช่วงพัฒนาการของเด็กที่มีความสงสัยและมีกิจกรรมที่ชอบแอบดูหรือแอบมอง ต้องการที่จะเห็นและอยากรู้ ทำความเข้าใจในเรื่องของพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่นและพื้นที่ต้องห้าม ซึ่งมีนัยถึงของสรวงหรือการมีอยู่และไม่มีอยู่ของอวัยวะเพศจากบทความที่มีชื่อว่า “Instincts and their Vicissitudes”⁴⁴ ฟรอยด์อ้างว่าเกี่ยวข้องกับอาการของโรคนาร์ซิสซิส⁴⁵อีกด้วย รวมถึงสัญลักษณ์

⁴² Jason Hellerman, **A Brief Look at the History of Hollywood**, accessed May 23, 2023, available from <https://nofilmschool.com/history-of-hollywood-film-and-tv>

⁴³ Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” **Screen** 16, 3 (Autumn 1975): 16.

⁴⁴ Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” **Screen** 16, 3 (Autumn 1975): 16.

⁴⁵ โรคที่มาจากพฤติกรรมการหลงรูปตัวเองของนาร์ซิสซิส ที่มาจากเรื่องเล่าของตำนานเทพปกรณัมกรีก ซึ่งมีพฤติกรรมที่หลงรักรูปโฉมของตนเองจนไปสู่โศกนาฏกรรมภายในเรื่อง ซึ่งโรคนี้เป็นความผิดปกติทางจิตซึ่งเกิดจากการถ่ายทอดพันธุกรรมผสมกับสภาพแวดล้อมในการเลี้ยงดู คนที่เป็นโรคนี้นี้จะมีพฤติกรรมคิดว่าตนเองเหนือกว่าคนอื่น หยิ่งโยโส มีการประพฤติปฏิบัติต่อเรื่องจนทำให้ตัวเองและสังคมที่ตัวเองอยู่ด้วยเดือดร้อน อ้างถึงใน วิทยา ถิฐาพันธ์, “ที่มาศัพท์แพทย์: โรคหลงตัวเอง,” **เวชบันทึกศิริราช** 1, 1 (มกราคม-เมษายน 2551): 56.

(Instinct) และอีโก้ (Ego) ⁴⁶ เป็นพื้นฐานของเรื่องทางเพศ เราจึงมีความสุขในการมองเห็นผู้อื่นเป็นวัตถุและสามารถเกิดพฤติกรรมเช่นนี้ได้ และส่งผลต่อการพัฒนาไปสู่ระดับของการกระทำที่ผิดปกติ (Perversion) อย่างการหมกมุ่น (Obsessive) เป็นต้น⁴⁷

ฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีส่วนช่วยให้เกิดพฤติกรรมในลักษณะดังกล่าว โดยเกี่ยวเนื่องสู่ประเด็นของพื้นที่ภายในโรงภาพยนตร์หรือโรงละครเวที โครงสร้างของสถานที่ที่มีการสร้างบรรยากาศที่มีคุณสมบัติปกคลุมทั่วห้องทั้งหมด การที่เว้นช่องว่างระหว่างความมืดและตัวผู้ชม มีเพียงแค่น้ำจอและผู้ชมที่ปะทะระหว่างกันซึ่งหน้า การแยกผู้คนออกจากกันแบบคนละที่นั่งและแสงไฟที่สว่างจ้ามืดที่ส่งเสริมให้เรามีพฤติกรรมในการแอบดู⁴⁸ เมื่อภาพยนตร์ถูกฉาย เราจึงมองดูกลับไปยังหน้าจอ การฉายภาพยนตร์จึงประกอบไปด้วยการเล่าเรื่องบรรยายที่สื่อถึงภาพเสมือน การลวงตาหรือการสร้างพื้นที่จินตนาการเข้าสู่โลกส่วนตัวให้กับผู้ชมและเป็นการห้ามไม่ให้เราแสดงออกความต้องการอย่างโจ่งแจ้งหรือความต้องการจากตัวนักแสดงบนจอฉายภาพยนตร์

Narcissistic

ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะนำเสนอความสำคัญไปยังสัดส่วนร่างกายของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นส่วนที่ลึ้นเกี่ยวข้องกับมานุษยวิทยา ซึ่งการจดจำและการรับรู้ใบหน้าหรือร่างกายของมนุษย์ รวมถึงความสัมพันธ์และสภาวะแวดล้อม จึงทำให้ตระหนักถึงการมีอยู่ของมนุษย์เช่นเดียวกัน คำว่า นาร์ซิสซิสติก (Narcissistic) คือ ความผิดปกติทางบุคลิกภาพแบบหลงตัวเองซึ่งพัฒนามาจากสโคโปฟีเลีย (Scopophilia) หรือความสุขทางเพศที่เกิดจากการมอง ตามหลักทฤษฎีจิตวิเคราะห์เกิดจากการประกอบสร้างจากอีโก้สู่การแยกแยะเพื่อจัดหมวดหมู่ภาพที่เราเห็นให้เป็นระเบียบ ซึ่งลากอง⁴⁹อธิบายไว้ว่า ในช่วงเวลาพัฒนาการของเด็กเป็นช่วงที่เรารับรู้ภาพตัวตนของตัวเองซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาการบุคลิกภาพและตัวตน โดย “ช่วงทฤษฎีกระจก” เป็นช่วงเวลาของการพัฒนาวัยเด็กที่ต้องการนึกถึงไปยังภาพจินตนาการและภาพที่สมบูรณ์แบบกว่า เป็นหลักจิตวิทยา

⁴⁶ เป็นส่วนของบุคลิกภาพที่ควบคุมการแสดงออกของพฤติกรรมให้สอดคล้องกับความเป็นจริง เป็นที่ยอมรับของสังคม ส่วนของอีโก้จะอยู่ในจิตสำนึกเป็นส่วนใหญ่ การทำงานของอีโก้จึงขึ้นอยู่กับหลักของความเป็นจริง อ้างถึงใน ต้องรัก จิตรบรรเทา, "บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์," วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ 10, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 277.

⁴⁷ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16, 3 (Autumn 1975): 17.

⁴⁸ Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16, 3 (Autumn 1975): 17.

⁴⁹ ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักคิดชาวฝรั่งเศส ได้ประสานความรู้พื้นฐานทางจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์เข้ากับภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้าง (Structural Linguistics) โดยให้ความสำคัญกับเรื่องของภาษาและระบบสัญลักษณ์ โดยการทำความเข้าใจกระบวนการทำงานของจิตสำนึกผ่านภาษาและระบบสัญลักษณ์ที่ปรากฏ อ้างถึงใน ปุณณดา สายยศ, "การใช้สัญลักษณ์ภาพแทนร่างกายในงานศิลปกรรมของพินรี สันต์พิทักษ์และวัชรภาพร อยุธยา" (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557), 13.

จากการที่เรามองเห็นภาพในกระจกเวลานี้คือภาพสะท้อนของเราจริงๆ แต่ไม่ใช่อย่างนั้น ในทางทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่กล่าวว่า อุดมคติ (Ideal Ego)⁵⁰ คือสิ่งที่เราจะสามารถจินตนาการว่าตัวของเราสามารถดีกว่าที่เป็นอยู่ได้ ส่วนนี้สามารถกำหนดคุณลักษณะที่จะเกิดขึ้นในอนาคตของเราได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นภาพจึงเป็นบ่อเกิดของจินตนาการถึงการยอมรับและรับรู้ รวมถึงพัฒนาสู่คุณลักษณะบุคลิกภาพของแต่ละบุคคล

มนุษย์มักจะมีช่วงเวลาที่เราพึงพอใจในการมอง อย่างการมองใบหน้าของพ่อแม่หรือใบหน้าของคนที่เรารัก ผ่านภาพที่เห็นจากคนอื่นและภาพของตัวเองไปด้วย ซึ่งทำให้เรารับรู้ถึงตัวตนของเราเองและเป็นการนำไปสู่สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต และรวมไปถึงการบรรลุเป้าหมาย การหลีกเลี่ยงความผิดหวังในชีวิต⁵¹ ในส่วนของภาพยนตร์นั้นก็มีการสร้างของการสร้างภาพมายาเพื่อให้ลุ่มหลง โดยที่เวลาเรารับชมภาพยนตร์เรามักจะลืมตัวตนของตัวเองไปช่วงขณะหนึ่งพร้อมๆ กับผู้ชมคนอื่นๆ เช่นเดียวกัน ซึ่งอาจหมายความว่าช่วงเวลานั้นเราลืมว่าเราเป็นใครและเราอยู่ที่ไหน จึงสามารถต่อยอดสร้างเรื่องราวที่เกี่ยวกับการรับรู้ของเราเองและมีการสร้างอุดมคติควบคู่ไปด้วย ซึ่งนักแสดงที่เราเห็นผ่านภาพยนตร์เองนั้นยังต้องมีการสวมบทบาทในการสร้างอุดมคติของของลักษณะตัวละครที่เขาต้องแสดงภายในภาพยนตร์ด้วยเช่นเดียวกัน

การรักในการมองผ่านภาพยนตร์สามารถปรากฏได้ในลักษณะเฉพาะตัวจากเนื้อเรื่อง สิ่งของ รายละเอียดในภาพยนตร์ เรามักจะแยกแยะภาพจากสิ่งของที่ได้รับชมว่าเราหลงใหลและชอบอะไร เพื่อเป็นการสำรวจตัวตนของตัวเอง จากทฤษฎีของฟรอยด์ที่พูดถึงเรื่องของสัญชาตญาณทางเพศและอีโก้ รวมถึงลิบิโด (Libido)⁵² สองอย่างนี้ซ้อนทับระหว่างกันระหว่างแรงขับเคลื่อนทางสัญชาตญาณกับการดำรงอยู่ทางความสุขและความพึงพอใจ โดยทั้งสองได้สร้างกระบวนการใหม่ขึ้นมา ไม่สนใจการรับรู้ของความเป็นจริงในปัจจุบัน สามารถกระตุ้นให้เกิดความเพ้อฝันจึงส่งผลต่อการรับรู้ของโลกที่จำลองออกมา รวมถึงความปรารถนาที่เกิดขึ้นโดยที่เราอนุญาตให้อยู่เหนือสัญชาตญาณ (Instinct)

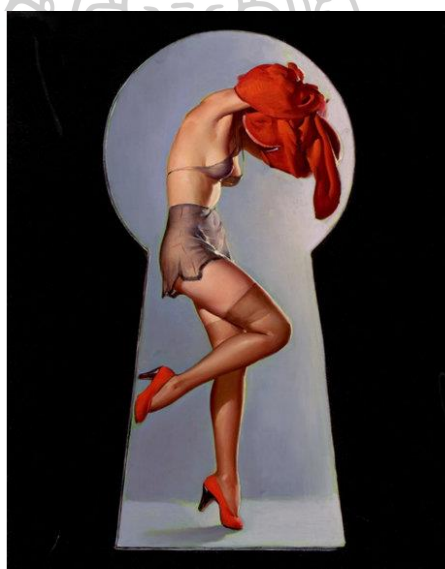
⁵⁰ คือ ส่วนหนึ่งของบุคคลในอุดมคติที่เราอยากเป็นหรืออยากนำมาเป็นแบบอย่าง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพเฉพาะส่วนบุคคลของแต่ละคน

⁵¹ ต้องรัก จิตรบรรเทา, “บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์,” วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ 10, 2 (พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 280.

⁵² เป็นลักษณะของพลังงานอย่างหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความต้องการและความใคร่ทางเพศ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของแรงขับ (Drives) ซึ่งเป็นความต้องการสำหรับความอยู่รอดเพื่อผลักดันมนุษย์อยู่เสมอเพื่อแสวงหาความสุขตามหลักแห่งความพึงพอใจ (Pleasure Principle)

แนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

ความไม่เท่าเทียมทางเพศทำให้เกิดความพึงพอใจทางสายตาถูกแบ่งเป็นสองส่วน ส่วนที่หนึ่งคือเพศชายในฐานะผู้กระทำ และส่วนที่สองคือเพศหญิงในฐานะผู้ถูกกระทำ ซึ่งการมีอยู่ของแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายนั้นเกิดขึ้นจากจินตนาการของการมองร่างกายของผู้หญิง ดังนั้นการแสดงออกหรือภาพที่เห็นจากผู้หญิงจะถูกจำลองออกมาเพื่อสำหรับการถูกมองด้วยการนำเสนอสัญลักษณ์ หรือการให้ความหมายด้วยโครงสร้างของภาพที่ถูกนำเสนอในเชิงทางเพศ และนำไปสู่การเป็นวัตถุทางเพศจากสื่อ ไม่ว่าจะเป็นภาพพินอัพเกิร์ล (Pinup Girl)⁵³ หรือ ภาพของการโฆษณาในธุรกิจการขายเสื้อผ้าชุดวาบหวีที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน โดยบทบาทของผู้หญิงแต่เดิมจะถูกกระทำและนำเสนอจากผู้ชาย แต่ปัจจุบันผู้หญิงสามารถนำเสนอและแสดงออกได้อย่างชัดเจนภายในพื้นที่สาธารณะที่ไม่ได้ถูกจำกัดแต่อย่างเดิม



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

ภาพที่ 11 Peek-a-View

ที่มาภาพ: Gil Elvgren, Peek-a-View [จิตรกรรม], (1940) เข้าถึงเมื่อวันที่ 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://fineart.ha.com/itm/gil-elvgren-american-1914-1980-peek-a-view-louis-f-dow-company-calendar-illustration-1940-oil/a/5111-78247.s>

⁵³ คำว่า "Pin up" ในความหมายของภาษาอังกฤษคือ การปักหมุดหรือติด และในอีกความหมายหนึ่งคือภาพผู้หญิงที่ถูกติดฝาผนัง ซึ่งความนิยมของวัฒนธรรมนี้เกิดขึ้นในช่วงยุคทศวรรษที่ 1920-1940 เกิดขึ้นในช่วงการเปลี่ยนแปลงที่กำลังเข้าสู่ยุคของการก่อตั้งระบบสื่อสิ่งพิมพ์ โดยหญิงสาวเหล่านี้จะมีการแต่งหน้า แต่งตัวที่ดู جذاب และมักจะกลายมาเป็นภาพวาดให้เป็นโปสเตอร์ให้กลุ่มผู้ชายหรือทหารในยามรบสงครามนำไปติดฝาผนังให้ได้ดูอย่างเพลิดเพลิน

การมีอยู่ของผู้หญิงจึงจำเป็นที่จะต้องมืองค์ประกอบของการแสดงในการเล่าเรื่องบรรยายแบบธรรมดาไม่น่าเชื่อและไม่น่าสนใจผ่านภาพยนตร์ ภาพของตัวละครหญิงนั้นจะมีการต่อต้านต่อตัวบทซึ่งตั้งที่บัดด์ บูตทิเชอร์ (Budd Boetticher) (ค.ศ. 1916-2001) กล่าวไว้ว่า หลายครั้งที่นางเอกถูกกระตุ้นให้ออกมาแสดงตัวตนโดยมีจุดประสงค์เพื่อตามหาความรักและความกลัวที่ล้วนได้รับแรงบันดาลใจจากพระเอกทั้งสิ้น หรือกังวลว่าพระเอกจะคิดหรือรู้สึกอย่างไรกับตัวของเธอเอง ส่วนพระเอกสามารถแสดงออกมาได้อย่างเปิดเผยและสามารถทำอะไรก็ได้ ซึ่งบทบาทของนางเอกนั้นเธอถูกให้ความสำคัญน้อยที่สุดภายในเรื่องๆ หนึ่ง⁵⁴

ผู้หญิงถูกจัดวางด้วยหลักของการทำงานในสองระดับ หนึ่งถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศด้วยตัวละครกันเองในภาพยนตร์ สองถูกทำให้เป็นวัตถุทางเพศโดยผู้ชมที่มาชมภาพยนตร์ การสลับฉากจากการตัดต่อไปมาของฉากในภาพยนตร์ ในเชิงทางเทคนิคก็อาจจะมีการนำเสนอภาพของผู้หญิงออกมาแสดงบทบาทตามเนื้อเรื่อง ภาพที่เห็นส่งผลให้ตัวพระเอกและผู้ชมสร้างสัมพันธ์หนึ่งที่เกิดขึ้นสถานะให้ผู้ชมสามารถวางภาพแทนของตัวเองสวมบทบาทคล้ายกับเป็นพระเอกภายในภาพยนตร์เรื่องๆ นั้นได้และส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริง (Verisimilitude) ยกตัวอย่างเช่น การปรากฏตัวของมาริลีน มอนโร (Marilyn Monroe) (ค.ศ. 1926-1962) ในภาพยนตร์เรื่อง The River of No Return (1954)⁵⁵ มีการนำเสนอภาพจากชุดรัดรูปที่มีสีสันสะดุดตาและจับภาพเกือบเต็มตัว ตั้งแต่ใบหน้าไล่ลงไปถึงขา เพื่อแสดงถึงการสร้างเสน่ห์ความเย้ายวนทางเพศจากตัวละครหญิง



ภาพที่ 12 มาริลีน มอนโรแสดงนำจากฉากภาพยนตร์ River of No Return

ที่มาภาพ: Otto Preminger, director, **River of No Return** [motion picture], United states: 20th Century Fox, 1954.

⁵⁴ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," **Screen** 16, 3 (Autumn 1975): 19.

⁵⁵ *Ibid.*, 21.

สรุป

แนวคิดจิตวิเคราะห์ที่ได้กล่าวไปนั้นมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจและความไม่พึงพอใจของมุมมองเรื่องเล่าผ่านภาพยนตร์ที่ผ่านมา สัญชาตญาณในการมองของมนุษย์ ยังมีอีโก้และลิบิโดเป็นส่วนประกอบสำคัญจึงเกิดวิธีการก่อตัวจนเป็นรูปแบบแผนในการนำเสนอของภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง⁵⁶ ภาพของผู้หญิงเป็นประเภทหลักในการนำเสนอเพื่อเอื้ออำนวยต่อการจ้องมองของผู้ชาย รวมถึงสามารถเป็นข้อโต้แย้งไปยังโครงสร้างปิตาธิปไตยที่ขึ้นอยู่กับอำนาจของชายเป็นใหญ่เสมอ ภาพยนตร์จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เราให้ความสำคัญกับการมองเห็น ทำให้เกิดความเป็นไปได้อย่างชัดเจนว่าเป็นเหตุผลที่ว่าภาพยนตร์ถึงมีศักยภาพในประเด็นเรื่องของการมองได้อย่างไร ซึ่งการมองเห็นสิ่งที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของความบันเทิงอย่างการเต้น (Dance) การเต้นเปลือย (Striptease) ฯลฯ ภาพของผู้หญิงมักถูกนำเสนอไปในทิศทางที่ทำให้ถูกมอง ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ การจับภาพให้เน้นชัดไปในภาพๆ หนึ่งรวมถึงเรื่องเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ด้วย ในตอนต้นที่เราพูดถึงเรื่องของการรักในการมองนั้นเป็นส่วนสำคัญของภาพยนตร์ แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายจะช่วยให้ผู้ชมตระหนักถึงการรับรู้และมีสติต่อการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่กลายเป็นกลไกที่สำคัญของการผลิตภาพลวงตา ภาพจินตนาการ ความเพ้อฝัน ที่ทำให้เรารู้สึกหลงไปกับสิ่งที่เห็นและมายาคติที่แอบแฝง

2.7 ทฤษฎีประพันธ์กร (Auteur Theory)

เวลาที่เรารู้จักดูภาพยนตร์สักเรื่อง ไม่ว่าจะประสบการณ์เลือกชมด้วยตัวของเราเองหรือของคนอื่น อาจจะต้องมีช่วงเวลาที่ได้แสดงออกทางความคิดเห็นอย่าง "ไปดูหนังใหม่ของโนแลนยัง" หรือ "สกอว์เซซีกำกับหนังใหม่แล้วนี่" เป็นต้น ประโยคคำพูดเหล่านี้อาจจะทำให้เราเกิดคำถามว่าทำไมภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างด้วยส่วนต่างๆ ขององค์ประกอบที่หลากหลาย แต่เรากลับนึกถึงเพียงแคชื่อกับผู้กำกับ ผู้กำกับที่มีอิทธิพลขนาดที่จะทำให้เราตัดสินใจดูภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่งใช้ไหม ทักษะแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างใด เปรียบได้ว่าหากภาพยนตร์เป็นศิลปะก็ต้องมีศิลปินสร้างสรรค์ผลงานซึ่งไม่ต่างจากผลงานศิลปะหรือลายลักษณ์อักษรอย่างวรรณกรรม การที่มองว่าผู้กำกับคือผู้ประพันธ์ภาพยนตร์สืบเนื่องมาจากความคิดที่ต้องการมุ่งเน้นบทบาทที่สำคัญของภาพยนตร์ในฐานะศิลปะแขนงหนึ่ง⁵⁷

⁵⁶ Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema," *Screen* 16, 3 (Autumn 1975): 25.

⁵⁷ จัตวา อุทัยนา, "การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 32.

คำว่า “Auteur” เป็นภาษาฝรั่งเศสความหมายเดียวกับคำว่า “Author” ซึ่งแปลตรงตัวว่า “ผู้เขียน” หรือ “ผู้ประพันธ์” ดังนั้นคำว่า “Auteur Theory” จึงถูกแปลเป็นภาษาไทยว่าทฤษฎีประพันธ์กร ซึ่งเป็นแนวคิดที่เชื่อว่าผู้กำกับภาพยนตร์นั้นเป็นทั้งผู้ประพันธ์และหลักสำคัญของภาพยนตร์ ซึ่งผู้กำกับประเภทประพันธ์กรจะมีบทบาทสำคัญอยู่ตลอดทั้งกระบวนการสร้างภาพยนตร์ นำเสนอ สัญลักษณ์และความหมายแฝงผ่านองค์ประกอบของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งจะปรากฏถึงรูปแบบที่ได้ปรากฏซ้ำแล้วซ้ำเล่าผ่านผลงานและระยะเวลาของผู้กำกับนั้นๆ หรือที่เราพูดกันอย่างไม่กตัญญูว่าลายเซ็น (Signature) ซึ่งมีหลายบุคคลที่มีการกำกับภาพยนตร์อย่างเป็นทางการเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) (ค.ศ. 1899-1980), อากิระ คูโรซาวะ (Akira Kurosawa) (ค.ศ. 1910-1998), สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick) (ค.ศ. 1928-1999), มาร์ติน สกอร์เซซี (Martin Scorsese) (ค.ศ. 1942) ฯลฯ อาจเป็นชื่อลำดับต้นที่ใครหลายคนนึกถึง⁵⁸

แนวคิดนี้เกิดขึ้นมาอย่างเป็นระบบในช่วงทศวรรษที่ 50 ในประเทศฝรั่งเศส โดยมีนิตยสารกาเยส์ ดู ซินีมา (Cahiers Du Cinema) ที่เข้ามามีบทบาทสำคัญและยังเป็นนิตยสารที่นำเสนอถึงภาพยนตร์ในฐานะศิลปะ ซึ่งในช่วงเวลานั้นภาพยนตร์ฝรั่งเศสนั้นยังคงมุ่งเน้นไปที่การผลิตภาพยนตร์เงียบ (Silent Film) หลังจากสงครามโลกครั้งที่สองเกิดกลุ่มภาพยนตร์สัญชาติอเมริกันที่เข้ามา มีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์จนถึงปัจจุบันและมีกลุ่มนักวิจารณ์ที่เริ่มศึกษาภาพยนตร์อย่างจริงจัง เพื่อนำเสนอทฤษฎีที่จะสามารถวิจารณ์ภาพยนตร์อย่างเป็นทางการ นำโดยอังเดร บาแซง (André Bazin) (ค.ศ. 1918-1958) นักวิจารณ์และนักทฤษฎีภาพยนตร์ได้เขียนบทความที่มีเนื้อหาถึงการวิพากษ์วิจารณ์ถึงวงการภาพยนตร์ฝรั่งเศส⁵⁹ เช่นการชี้ให้เห็นถึงการดำเนินเรื่องด้วยบทสนทนา ขาดความเป็นศิลปะในด้านการสื่อความหมายทางภาพและเสียง รวมถึงการชี้ให้เห็นถึงจุดแข็งและจุดอ่อนที่สามารถมองครอบคลุมไปได้ในทุกแขนงที่มีความเชื่อมโยงระหว่างกัน ไม่ว่าจะเป็นผลงานศิลปะวรรณกรรม ฯลฯ

ซึ่งเป็นหลักสำคัญในการอธิบายว่าภาพยนตร์มีองค์ประกอบและวิธีการการถ่ายอย่างเทคโนโลยีในการทำภาพยนตร์ให้มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และสามารถยกสถานะมาเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่งได้ ซึ่งอาจจะมีความยากอย่างหนึ่งที่จะนำมาตัดสินผลงานในรูปแบบหนึ่ง แต่เดิมที่ภาพจิตรกรรมนั้นถูกวาดภาพเพียงคนเดียว ศิลปินหนึ่งคนต่อผลงานหนึ่งชิ้น จึงไม่สามารถนำการพิจารณาแบบนั้นมาพิจารณาในผลงานทางภาพยนตร์ได้ ซึ่งภาพยนตร์นั้นมีตัวแปรที่หลากหลายที่เข้ามาทำงาน

⁵⁸ Vincent Cotroneo, **Most Important Directors of All Time**, accessed May 23, 2023, available from <https://movieweb.com/best-directors-film-all-time>

⁵⁹ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 32.

ร่วมกันเพื่อให้เกิดภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง ดังนั้นควรจะสังเกตไปถึงการพัฒนาของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยพิจารณาผลงานทั้งหมดที่ผ่านมาของเขานั่นเอง⁶⁰ ซึ่งนิตยสารกาเยส์ ดู ซินีจึงเริ่มเขียนวิจารณ์ภาพยนตร์ของผู้กำกับโดยสนใจมุมมองของผู้กำกับในฐานะศิลปินที่ถ่ายทอดออกมา โดยมีฟร็องซัว ทรูฟโฟต์ (François Truffaut) (ค.ศ. 1932-1984) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ที่ภายหลังเข้ามาร่วมด้วย ผลงานเขียนบทความโดยใช้ทฤษฎีอย่างเป็นระบบในบทความที่มีชื่อว่า “Politique des Auteurs” (1955) ไม่อาจจะเป็นการจัดอันดับในการนำเสนอผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีลักษณะที่โดดเด่นไว้ในนิตยสาร ซึ่งทรูฟโฟต์ได้แบ่งคนทำหนังออกมาเป็นสองประเภทได้แก่⁶¹

1. “Master” เรียกได้ว่าเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปินอย่างชัดเจน ทั้งการดำเนินงานการถ่ายทำภาพยนตร์เอง มีส่วนร่วมแทบทุกขั้นตอนในกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์และเป็นเจ้าของผลงานอย่างแท้จริง

2. “Filmmaker” หรือผู้สร้างหนัง มักจะมีปัจจัยอื่นเข้ามาเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการลงทุน การโฆษณา เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ โดยไม่ได้ทำตามความต้องการหรือเจตนารมณ์ตามความตั้งใจของผู้กำกับมากเท่าไรนัก

ซึ่งคู่ขนานไปกับทางฝั่งของอเมริกาที่มีแอนดรูว์ แซร์ริส (Andrew Sarris) (ค.ศ. 1928-2012) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอเมริกันนำทฤษฎีประพันธ์ผ่าน “Auteur Theory” (1962) โดยระบุถึงหลักสำคัญ 3 ข้อที่บ่งชี้ถึงการเป็นผู้ประพันธ์ (Authorship)⁶² อันได้แก่ 1) การจัดวางองค์ประกอบทางเทคนิคของผู้กำกับในแต่ละส่วนที่ประกอบด้วยปัจจัยสำคัญพื้นฐานที่ก่อให้เกิดภาพยนตร์ออกมา เช่น การลำดับภาพ การนำดนตรีประกอบมาเพื่อสร้างบรรยากาศภายในภาพยนตร์ ฯลฯ 2) บุคลิกภาพหรือเอกลักษณ์ที่เฉพาะตัวที่แสดงออกมาเป็นรูปแบบที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนพบเห็นได้จากรูปแบบการเล่าเรื่อง การกำกับภาพเพื่อนำเสนอสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายซ้ำๆ 3) มุ่งความสนใจไปยังความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ อาจจะเป็นรูปแบบการเล่าเรื่องที่ต้องการสะท้อนสังคม การค้นหาตัวตนหรือความปรารถนา ฯลฯ

การทำภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นต้องมีส่วนร่วมจากทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นบทบาทของนักเขียนบท ภาพยนตร์ การกำกับนักแสดง ผู้ช่วย การกำกับภาพ หรือส่วนอื่นๆ นั้นจะอยู่ภายใต้การควบคุมของผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งถือได้ว่าผู้กำกับภาพยนตร์นั้นก็เป็นคนประพันธ์ภาพยนตร์ขึ้นมาั่นเอง ผู้กำกับแนวประพันธ์กรหลายคนมักควบตำแหน่งผู้เขียนบทภาพยนตร์ (Screenwriter) ควบคู่ไปด้วย จึงทำ

⁶⁰ บุญชัย กัลยาศิริ, “การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของแควนติน ทารันตีโน” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชา ทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557), 52.

⁶¹ บุญชัย กัลยาศิริ, “การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของแควนติน ทารันตีโน”, 52.

⁶² จิตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 33.

ให้อัตลักษณ์ของผู้กำกับสามารถหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับภาพยนตร์ตั้งแต่ระบบความคิด ส่วนการกำกับบทภาพยนตร์ที่ผู้อื่นเขียนก็เป็นการแสดงถึงสุนทรียะของผู้กำกับผ่านการตีความและนำเสนอบทภาพยนตร์ออกมาซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้กำกับนั้นว่ามีความรับผิดชอบต่อหลายภาคส่วน

รูปแบบการแสดงออกทางเทคนิคของผู้กำกับภาพยนตร์ก็จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่เกี่ยวข้องกับประเด็นของเรื่องความรู้สึกและความคิดของผู้กำกับ และเรามักจะสังเกตเห็นถึงสิ่งที่เราเห็นบ่อยครั้ง เป็นความรู้สึกที่มีแค่แบบนี้ที่เรารู้ว่ามาจากใครผ่านภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ยกตัวอย่างเช่น เจมส์ วาน (James Wan) (ค.ศ. 1977-ปัจจุบัน) ในภาพยนตร์ *Conjuring* (2013) เขามักจะนำประเด็นของเรื่องการครอบครองผ่านวัตถุมาเสนอ อย่างของเล่น ภาชนะ ฯลฯ หรืออารี แอสเตอร์ (Ari Aster) (ค.ศ. 1986-ปัจจุบัน) ที่มักจะนำเสนอผ่านเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลไปสู่สถานะที่ไร้เหตุผลในการดำเนินชีวิตอย่างควบคุมไม่ได้ เป็นต้น

สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงความสำคัญและความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์จึงมีอำนาจในการตัดสินใจหลายส่วนและสามารถควบคุมขั้นตอนการถ่ายทำหรือการผลิตได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งจะเห็นได้ว่าเมื่อภาพยนตร์เรื่องใดได้รับรางวัลหรือได้รับคำวิจารณ์เชิงบวก ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ก็ได้รับคำชมตามมา แต่หากเรื่องใดถูกกล่าวถึงไปในทางลักษณะที่ไม่ดี ผู้กำกับก็จะได้รับคำวิจารณ์เชิงลบตามไปด้วย ทฤษฎีนี้จะช่วยให้เห็นถึงมุมมองในการนำเสนอของผู้กำกับภาพยนตร์ว่ามีรูปแบบทางความคิด การแสดงออกและเทคนิคในแต่ละเฉพาะบุคคลในฐานะศิลปิน

2.8 องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย (Mise-en-scène)

การจัดวางภาพแบบมิสซ็องแซน (Mise-en-scène) มีลักษณะคล้ายคลึงกับการวาดภาพจิตรกรรม เนื่องจากมีการจัดวางองค์ประกอบของภาพ โดยมีหลักในการคำนึงถึงเรื่องของรูปทรงและความหมาย ผ่านการนำเสนอบนจอภาพที่มีการจำกัดพื้นที่ด้วยกรอบ (Frame) และยังสามารถปรับเปลี่ยนโดยการจัดวางของสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้เนื่องจากภาพยนตร์ก็พัฒนาส่วนหนึ่งมาจากการละครเวที⁶³ จึงสามารถสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึก โดยมีศักยภาพและอำนาจในการสื่อความหมายผ่านภาพได้อย่างชัดเจน

2.8.1 จุดเด่นทางภาพ (Dominant)

เป็นส่วนแรกที่ปรากฏออกมาให้เห็นอย่างเด่นชัดมากที่สุด อาจจะมาจากความตั้งใจของผู้กำกับหรือเพื่อองค์ประกอบด้านความสวยงามโดยรวม กล่าวคือเป็นพื้นที่หนึ่งที่มีจุดที่น่าสนใจและ

⁶³ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 118.

เรียกร้องความสนใจของผู้ชมให้มุ่งสายตาไปเป็นอันดับแรก ซึ่งอาจเกิดขึ้นมาจากความขัดแย้งหรือความแปลกแยกแตกต่างจากส่วนอื่นๆ ที่ปรากฏในภาพเดียวกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยในการนำเสนอเพื่อให้ออกมาโดดเด่น ไม่ว่าจะเป็นการใช้สีที่มีระดับสีเข้มหรืออ่อน หรือรูปร่างรูปทรงลักษณะพื้นผิว จุดนำสายตา ฯลฯ

นอกจากนี้ยังมีจุดเด่นรองที่มีลำดับถัดไปโดยปรากฏออกมาให้เห็นว่าสำคัญเพียงพอกับจุดเด่นหลักและมีความสำคัญกับเนื้อหา ซึ่งถูกจัดวางมาเพื่อความสมดุลของภาพ โดยสายตาของมนุษย์นั้นไม่จ้องมอง ณ ที่ใดที่หนึ่งเป็นเวลานานมากๆ จึงต้องมีการวางลำดับถัดไปในส่วนอื่น เพื่อให้เกิดกระบวนการมองเห็นที่เป็นไปอย่างมีลำดับขั้นตอน⁶⁴ ซึ่งจุดเด่นรองนั้นสามารถพัฒนามาเป็นจุดเด่นหลักได้ ขึ้นอยู่กับบริบทด้านเนื้อหาว่าต้องการสื่อความหมายในประเด็นของเรื่องใดบ้าง ตัวอย่างเช่น ฉากในภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey (1968) ที่มีตัวละครชายหลักสองคนกำลังนั่งพูดคุยจ้องตาซึ่งกันและกัน โดยมีการจัดวางองค์ประกอบอย่างสมดุลทั้งซ้าย ขวา และกลาง ซึ่งทำให้ภาพของตัวละครชายมีความโดดเด่นและสมดุล รวมถึงการจัดวางตำแหน่งของหุ่นยนต์ไวต์ริงกลางภาพที่ทำให้บทสนทนาในการพูดคุยครั้งนี้เป็นเรื่องสำคัญและมีนัยถึงทุกตัวละครที่ปรากฏจะนำเข้าสู่เหตุการณ์ครั้งสำคัญถัดไปได้ จึงเห็นได้ว่าการจัดตำแหน่งของตัวละครก็มีความสำคัญเช่นกัน ภาพนั้นจะโดดเด่นได้จะต้องมีการจัดองค์ประกอบของภาพที่ดีด้วยเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 13 การนำเสนอจุดเด่นผ่านตัวละครจากฉากภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey
ที่มาภาพ: V Renée, How to Give Characters Power Through Composition [online] :
เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://nofilmschool.com/give-characters-power-through-composition>

⁶⁴ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 141.

2.8.2 รูปแบบการจัดแสง (Lighting)

แสงเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบการนำเสนอ (Form) จึงมีความสำคัญต่อการกำหนดความหมายยิ่งกว่าเนื้อหา (Content) จริงๆ ของภาพ⁶⁵ ซึ่งเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการนำเสนอแสงสามารถบ่งบอกทิศทางของแนวภาพยนตร์ได้ ทั้งยังสื่อความหมายและอารมณ์ออกมาได้ดี ยกตัวอย่างเช่นภาพยนตร์บางเรื่องสามารถจัดแสงเพื่อสร้างอารมณ์ความตื่นเต้นในการเปิดเผยของตัวละครหรือวัตถุ ซึ่งปัญหาในการจัดแสงค่อนข้างมีความสำคัญ เนื่องจากการจัดแสงนั้นมีความยุ่งยากซับซ้อน การจัดแสงใหม่ในแต่ละฉากอาจทำให้การทำงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ล่าช้าและเป็นไปได้ลำบาก เช่นการใช้แสงจากสภาพอากาศธรรมชาติจริงๆ อย่างฉากกลางแจ้ง (Exterior) ในภาพยนตร์ 1917 (2019) กำกับภาพยนตร์โดยแซม เมนเดส (Sam Mendes) (1965) ซึ่งได้ออกมาเปิดเผยข้อมูลในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ว่า ถ้าบางวันอากาศแจ่มใสบางทีก็ไม่สามารถถ่ายได้เนื่องจากบรรยากาศที่ต้องการใช้ในภาพยนตร์คืออากาศที่มีเมฆปกคลุม จึงต้องรอในวันถัดๆ ไปในการถ่ายทำ⁶⁶ เห็นได้ชัดว่าการใช้แสงจากแหล่งกำเนิดธรรมชาตินั้นเกิดอุปสรรคในหลายๆ ด้าน ซึ่งแล้วแต่ความต้องการของผู้กำกับว่าต้องการให้ภาพยนตร์นั้นออกมาในรูปแบบใด โดยการจัดแสงเพื่อสื่อความหมาย สามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่



ภาพที่ 14 THE LOOK OF 1917

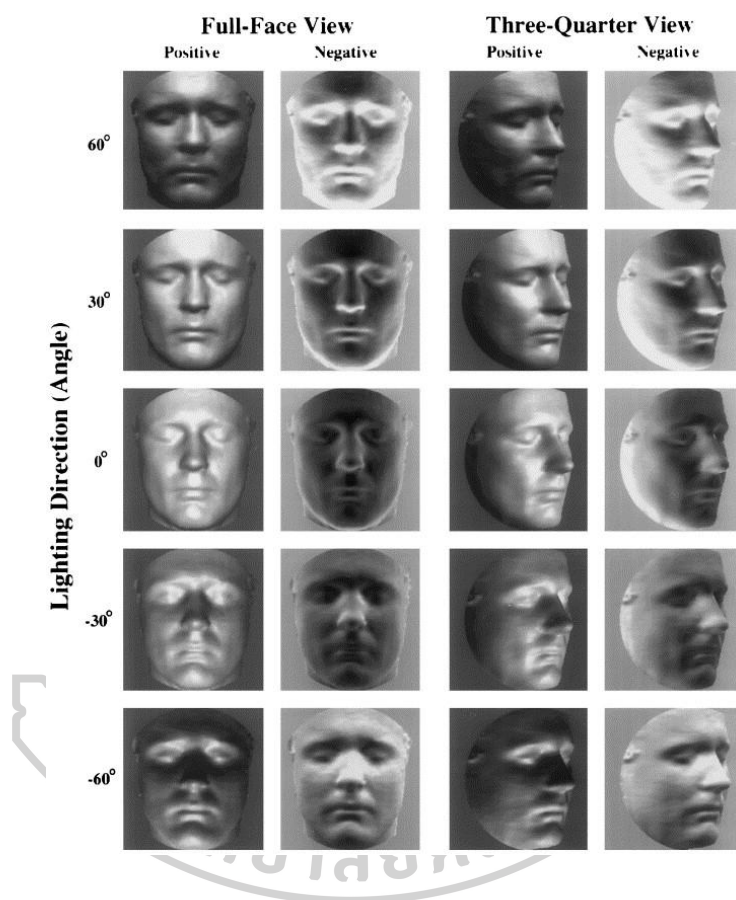
ที่มาภาพ: ที่มาภาพ: FILMMAKERS ACADEMY, THE LOOK OF 1917 [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.filmmakersacademy.com/look-of-1917>

⁶⁵ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 59.

⁶⁶ Nate Jones, *The Hardest Day on the Set of 1917*, accessed May 25, 2023, available from <https://www.vulture.com/2020/01/1917-movie-the-hardest-days-on-set.html>

ทิศทางของการจัดแสง (Direction)

เช่นเดียวกับการเขียนภาพหุ่นนิ่ง (Still Life Drawing) ที่ศิลปินสามารถหามุมหรือทิศทางของแสงในการสร้างภาพเพื่อนำเสนอ แต่เมื่อแสงมาปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ สามารถจัดแสงเพื่อนำเสนอตัวละครภายในเรื่องได้ เช่น ใบหน้าที่ถูกถ่ายมุมต่ำหรือการย้อนแสงมายังตัวละครสามารถสื่อความหมายถึงลักษณะตัวละครที่มีความลึกลับ ความไม่น่าไว้วางใจหรือน่าสงสัย เป็นต้น



ภาพที่ 15 Lighting Direction

ที่มาภาพ: ScienceDirect, Lighting direction affects recognition of untextured faces in photographic positive and negative [online] : เข้าถึงเมื่อ 13 สิงหาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0042698999001091>

คุณภาพของการจัดแสง (Quality)

หมายถึงระดับความเข้มข้นของแสง ได้แก่ แสงที่แข็งกระด้าง (Hard Light) และแสงที่นุ่มนวล (Soft Light) เช่น แสงที่แข็งกระด้างมักจะเห็นได้ชัดจากภาพยนตร์ที่มีสีชาวดำ มีแสงและเงาที่ตัดกันอย่างชัดเจน รวมถึงการสร้างบรรยากาศถึงเนื้อเรื่องที่มีสถานการณ์ของความตึงเครียด จริงจัง

และนัยถึงความลับ ฯลฯ ยกตัวอย่างเช่นฉากจากภาพยนตร์ Fight club (1999) ที่นำเสนอตัวละครชายภายในห้องใต้ดินที่มีด มีเพียงแค่แสงจากหลอดไฟที่ส่องกระทบลงบนตัวของเขาเกิดเงาครึ่งหนึ่ง และแสงอีกครั้งหนึ่งของลำตัว ส่วนแสงที่นุ่มนวลเช่นภาพยนตร์ Her (2013) ผ่านตัวละครชายที่กำลังนั่งพักผ่อน บรรยากาศโดยรอบเป็นช่วงเวลาพระอาทิตย์กำลังจะตก จะเห็นว่ามีการใช้แสงอ่อนจะเห็นเงาเล็กน้อย เน้นไปที่บรรยากาศและความรู้สึกผ่านภาพให้มีลักษณะพุ่งเพื่อ ซึ่งมักจะใช้กับสถานการณ์ที่มีเนื้อเรื่องถึงความสุข ความสงบ ความหวัง ฯลฯ ซึ่งแต่ละภาพยนตร์สามารถผสมผสานรูปแบบของแสงทั้งสองเข้าไว้ด้วยกัน ขึ้นอยู่กับการนำเสนอเนื้อเรื่อง บรรยากาศและรายละเอียดที่สามารถผันแปรตามความต้องการที่จะถ่ายทอดออกมา



ภาพที่ 16 แสงที่แข็งกระด้างจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Fight Club
ที่มาภาพด้านซ้าย: David Fincher, director, **Fight Club** [motion picture], United states: 20th Century Fox, 1999.

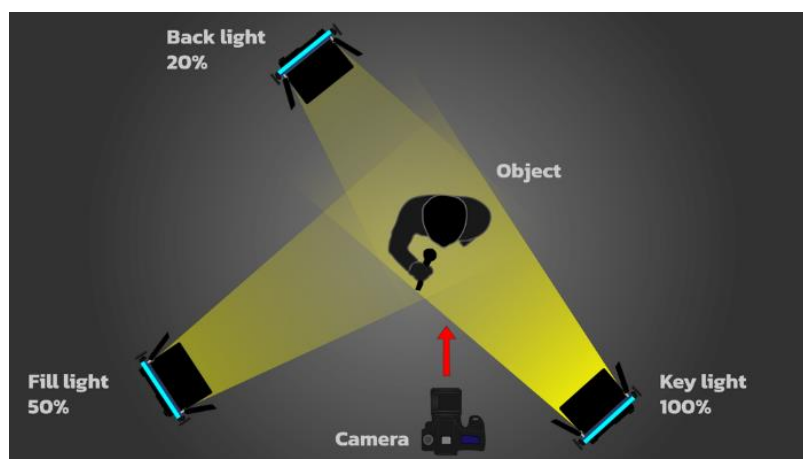
ภาพที่ 17 แสงที่นุ่มนวลจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Her
ที่มาภาพด้านขวา: Spike Jonze, director, **Her** [motion picture], United states: Warner Bros. Pictures, 2013.

แหล่งกำเนิดแสง (Source)

จะขึ้นอยู่กับรูปแบบการนำเสนอ เช่น การนำเสนอความเป็นจริง อาจต้องถ่ายทำภาพยนตร์ในสถานที่จริงๆ มีการใช้แหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ ส่วนใหญ่ปรากฏในภาพยนตร์รูปแบบสารคดีหรือตัวอย่างเช่นภาพยนตร์ 1917 (2019) ที่เคยกล่าวไว้ ซึ่งแหล่งกำเนิดแสงนั้นมีหลักการพื้นฐาน 3 จุดด้วยกัน (Three-point Lighting)⁶⁷ ได้แก่ 1) แสงหลัก (Key Light) เป็นแสงที่สว่างมากที่สุด ทำให้เกิดเงาที่ชัดเจน 2) แสงเสริม (Fill Light) แสงสว่างที่น้อยกว่าลงมาในอีกระดับ ถูกนำมาใช้เพื่อลด

⁶⁷ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 63.

ความเข้มกระด้างของแสงหลัก 3) แสงจากด้านหลัง (Back Light) แสงจะถูกจัดวางอยู่ด้านหลังและอยู่เหนือศีรษะ ซึ่งจะทำให้วัตถุที่ถูกแสงกระทบนั้นเด่นชัดออกมาจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ



ภาพที่ 18 จุดตำแหน่งของแสงไฟ 3 จุดที่ส่องไปยังวัตถุ
ที่มาภาพ: Jan Hofhus, Three Point Lighting: Setup Guide [online] : เข้าถึงเมื่อ 13 สิงหาคม 2565, เข้าถึงได้จาก <https://dracobroadcast.eu/blogs/news/3-point-lighting>

รูปแบบของการจัดแสง (Style)

รูปแบบการจัดแสงจะปรับเปลี่ยนไปตามความหมายของเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อความหมาย เช่น ภาพยนตร์แนวสยองขวัญหรือลึกลับ มักจะมีการจัดแสงสว่างน้อยเพื่อนำเสนอแสงเป็นหย่อมๆ หรือทำให้เกิดเงาในบางส่วนเพื่อเสริมบรรยากาศของสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าจะจัดแสงรูปแบบใดให้เข้ากับบริบทของการสื่อความหมายด้วยเช่นเดียวกัน

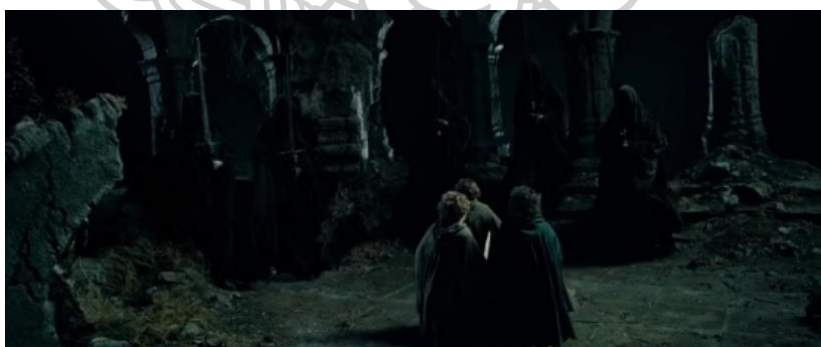
ไฮคีย์ (High Key) จัดแสงเพื่อเน้นความสว่างชัดเจน เงาจะตกกระทบกับสิ่งที่ปรากฏให้เห็น น้อยที่สุด ยกตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers (2002) ที่มีการนำเสนอดตัวละครชายที่ตอบรับกับแสงลักษณะนี้ เกิดภาพที่รับแสงมากเกินไป (Overexposure) มักจะใช้ได้ผลกับฉากที่เป็นแฟนตาซี (Fantasy)⁶⁸ ประกอบกับภาพยนตร์เรื่องนี้ นำเสนอดตัวละครชายที่มีสีขาวยังหม สีมัว และชุดที่สวมใส่เป็นสีหลัก จึงทำให้ภาพนี้คล้ายกับมีสีขาว โพลนทั่วไปทั้งภาพ จะเห็นได้ว่าแทบไม่มีเงาที่ปรากฏผ่านภาพนี้

⁶⁸ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 64.



ภาพที่ 19 ไฮคีย์จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers
ที่มาภาพ: Peter Jackson, director, **The Lord of the Rings: The Two Towers** [motion picture], New Zealand, Germany, United States: New Line Cinema, 2002.

โลว์คีย์ (Low Key) เปรียบได้กับแสงเสริม มักจัดแสงเพื่อให้ส่องสว่างไม่มากนัก ให้มองเห็นเงาที่ตกกระทบในส่วนของพื้นที่สีเทาและสีดำเป็นส่วนมากของพื้นที่นั้นๆ⁶⁹ ยกตัวอย่างจากฉากในภาพยนตร์ The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001) ที่นำเสนอถึงกลุ่มตัวละครกำลังเผชิญหน้ากับภูตผี ซึ่งบรรยากาศโดยรอบมีคสนิมมีเพียงแสงสว่างที่กระทบเป็นหย่อมๆ ที่ช่วยเสริมสร้างความน่ากลัว ความชั่วร้ายและอันตราย ฯลฯ



ภาพที่ 20 โลว์คีย์จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
ที่มาภาพ: Peter Jackson, director, **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring** [motion picture], New Zealand, United States: New Line Cinema, 2001.

⁶⁹ ประวิทย์ แต่งอักษร, **มาทำหนังกันเถอะ**, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 63.

ความเปรียบต่างของแสง (High Contrast Lighting) เรียกได้ว่าเป็นการจัดแสงที่ตัดกันระหว่างสีขาวและสีดำอย่างชัดเจน โดยมีส่วนสีเทาที่น้อยที่สุด อาจเปรียบเทียบความใกล้เคียงได้กับรูปแบบเทคนิคในงานจิตรกรรมอย่างเทคนิคโครอสคูโร (Chiaroscuro)⁷⁰ ซึ่งเห็นได้ชัดว่าตัวภาพยนตร์ก็สามารถทำหน้าที่ในการสร้างความเข้าใจและสื่อความหมายของการถ่ายทำภาพยนตร์อย่างมีแบบแผนและมีสุนทรียะ (Cinematography) ออกมาในรูปแบบลักษณะเดียวกัน อย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง 1917 (2019) ในฉากสงครามมีการจัดวางตำแหน่งของแสงที่ถูกจัดไว้อยู่ข้างบนของพื้นที่ ทำให้โครงสร้างซากปรักหักพังรวมถึงตัวละครถูกกระทบกับแสงและเกิดแสงเงาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 21 ความเปรียบต่างของแสงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 1917
ที่มาภาพ: Sam Mendes, director, **1917** [motion picture], United Kingdom, United States: Universal Pictures (Worldwide), Entertainment One (United Kingdom and Ireland), 2019.

⁷⁰ เป็นภาษาอิตาเลียนที่แปลว่า “สว่างและมีด” “chiaro” (ไครอส) แปลว่าสว่าง ส่วน “scuro” (สคูโร) แปลว่ามีด เป็นเทคนิคในการใช้แสงเงาอันจัดจ้านและขัดแย้งกันอย่างรุนแรงคล้ายกับฉากบนเวทีละคร ซึ่งช่วยขับเน้นความโดดเด่นและสร้างมิติ ความสมจริงให้กับตัวละครในภาพ ซึ่งถูกนำไปใช้ต่อยอดในงานศิลปะสมัยใหม่อย่างภาพถ่ายและภาพยนตร์ในภายหลัง

2.8.3 ขนาดภาพ (The Shots)

เป็นพื้นที่ที่สัมพันธ์ระหว่างกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่าย (Subject) ว่ามีขนาดระยะห่างของภาพจากเหตุการณ์ที่ปรากฏเบื้องหน้ามากน้อยเพียงใด เป็นระยะขนาดของภาพไกลหรือใกล้ ซึ่งในทางปฏิบัติขนาดของภาพนั้นมีความหลากหลายและไม่มีข้อกำหนดที่แน่นอน แต่ตามหลักสากลแล้วการกำหนดขนาดภาพนั้นจะยึดเอารูปร่างของคนปรากฏนั้นเป็นเกณฑ์ในการกำหนด สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ขนาดหลักๆ ด้วยกัน⁷¹ ได้แก่

ขนาดภาพระยะไกลที่สุด (Extreme long shot)

หรือเรียกอีกอย่างว่า “Establishing shots”, “Helicopter shot” หรือ “Aerial shot” เป็นช็อตที่มักจะถ่ายทำภาพยนตร์ในลักษณะของพื้นที่กลางแจ้ง (Outdoor) เพื่อที่จะให้เห็นความยิ่งใหญ่ของพื้นที่นั้นๆ และเพื่อให้เห็นว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ไหน เป็นการนำเสนอสภาพแวดล้อมเพื่อนำเข้าสู่เนื้อเรื่อง และส่วนใหญ่มักจะเป็นบรรยากาศทิวทัศน์ธรรมชาติและสิ่งปลูกสร้าง ซึ่งมักจะปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลมหากาพย์แนวตะวันตก หรือ สงคราม เป็นต้น อย่างการปรากฏฉากหอคอยมินัส ทิริธ (Minas Tirith) ผ่านภาพยนตร์ The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)



ภาพที่ 22 ขนาดภาพระยะไกลที่สุดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Return of the King

ที่มาภาพ: Peter Jackson, director, **The Lord of the Rings: The Return of the King** [motion picture], New Zealand, Germany, United States: New Line Cinema, 2003.

⁷¹ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 35.

ขนาดภาพระยะไกล (Long Shot)

เป็นขนาดภาพในลักษณะที่อาจทำให้สับสนกับขนาดภาพแบบเต็มตัว เนื่องจากลักษณะพื้นฐานของขนาดภาพนี้เป็นระยะห่างระหว่างผู้ชมกับภาพที่ปรากฏ ซึ่งเผยให้เห็นลักษณะของเหตุการณ์ที่ปรากฏในช่วงเวลา อย่างสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ เช่นภายในห้อง ฟุ้งหญ้า ทะเลสาบ ฯลฯ มักจะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แนวสัจนิยม (Realism)⁷² ที่สะท้อนถึงความเป็นจริงภายในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ อย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road (2015) ที่เปิดฉากมาด้วยตัวละครลักษณะเต็มตัวยืนหันหลังและรถยนต์สภาพทรุดโทรมหนึ่งคัน สถานการณ์ที่ปรากฏตรงหน้ามีเพียงทะเลทรายที่กว้างขวาง รายรอบด้วยภูเขา ให้ความรู้สึกที่ร้อนระอุและอากาศแห้งที่เต็มไปด้วยฝุ่น และเหมือนกับตัวละครพยายามตามหาอะไรบางอย่าง



ภาพที่ 23 ขนาดภาพระยะไกลจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Mad Max: Fury Road
ที่มาภาพ: Peter Jackson, director, **Mad Max: Fury Road** [motion picture], Australia: Roadshow Entertainment (Australia), Warner Bros. Pictures (International), 2015.

⁷² ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 37.

ขนาดภาพแบบเต็มตัว (Full Shot)

เป็นภาพของบุคคลที่ปรากฏแบบเต็มตัว ส่วนของหัวตัวละครมักจะอยู่ใกล้กับกรอบภาพ และส่วนเท้าจะอยู่ตรงส่วนล่างของกรอบภาพ มักปรากฏอยู่เสมอในภาพยนตร์แทบเกือบจะทุกเรื่องที่ใช้ภาพขนาดนี้เป็นพื้นฐานในการดำเนินเรื่อง และเป็นขนาดที่สอดคล้องกับศิลปะละครใบ้ (Pantomime)⁷³ ซึ่งลักษณะนี้ไกลพอที่จะเห็นการแสดงออกท่าทางของตัวละครที่ปรากฏ และใกล้พอที่จะเห็นลักษณะท่าทางสีหน้าของตัวละครว่าเขากำลังรู้สึกอย่างไร อย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง *La La Land* (2016) ที่นำเสนอของตัวละครชายหญิงกำลังเต้นรำอยู่บนเนินเขาที่เห็นทิวทัศน์ของเมืองทั้งหมดผ่านจุดที่ตัวละครกำลังเต้นรำอยู่ จะเห็นได้ว่าส่วนของหัวตัวละครและเท้ามันได้เกือบชิดกับกรอบของภาพ จึงทำให้เห็นตัวละครในลักษณะเต็มตัวทั้งหมดและเป็นระยะที่ไม่ใกล้และไม่ไกล จึงสามารถสังเกตสีหน้าท่าทางผ่านขนาดภาพนี้ได้



ภาพที่ 24 ขนาดภาพแบบเต็มตัวจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *La La Land*

ที่มาภาพ: Damien Chazelle, director, *La La Land* [motion picture], United States: Lionsgate, 2016.

⁷³ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 37.

ขนาดภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

หรือเรียกอีกอย่างว่าการถ่ายภาพแบบข้ามหัวไหล่ (Over The Shoulders) กล่าวคือเป็นระยะภาพตั้งแต่หัวเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นไป มักจะปรากฏให้เห็นในฉากสนทนากันระหว่างตัวละครถึงความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครทั้งสอง หรือเพื่อเน้นความสำคัญ อิทธิพลของตัวละครหนึ่งที่มีเหนือกว่าอีกตัวละคร⁷⁴ ซึ่งมักจะเผยให้เห็นบางส่วนของตัวละครเช่นภาพของหัวไหล่ของอีกคน ในขณะที่อีกคนก็หันมาเผชิญหน้ากับกล้อง และขณะเดียวกันก็มีอีกตัวละครหนึ่งที่ปรากฏอยู่ให้เห็นชัด ซึ่งภาพลักษณะนี้มักปรากฏในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องเช่นเดียวกับขนาดภาพแบบเต็มตัว ยกตัวอย่าง ฉากจากภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Westworld (2016-2022) ที่ปรากฏของตัวละครชายที่กำลังพูดคุยกับตัวละครชายอีกคนหนึ่ง โดยมีการโฟกัสให้เห็นตัวละครชายที่ปรากฏอย่างชัดเจน และภาพไหล่ที่อยู่ตรงซ้ายมือของภาพถูกทำให้ไม่ชัดเจนเพื่อเลี่ยงความสนใจให้ไปยังตัวละครที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า



ภาพที่ 25 ขนาดภาพระยะปานกลางจากฉากในภาพยนตร์ชุดทางโทรทัศน์เรื่อง Westworld
ที่มาภาพ: Jonathan Nolan, Lisa Joy, director, **Westworld** [motion picture], United States: HBO Entertainment (United States), 2016–2022.

⁷⁴ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 39.

ขนาดภาพระยะใกล้ (Close-Up)

เป็นภาพที่มักจะแสดงรายละเอียดของสิ่งใดก็ตามที่มีขนาดเล็ก ซึ่งเป็นลักษณะที่ทำให้ความรู้สึกใกล้ชิดกับผู้ชมอย่างมาก และมักจะขยายขนาดของวัตถุนั้นให้ขนาดใหญ่เกินจากความเป็นจริงเพื่อสื่อถึงความสำคัญของวัตถุที่ปรากฏหรือเพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์⁷⁵ ส่วนใหญ่มักจะทิ้งช่วงเวลาในการฉายภาพลักษณะเช่นนี้นานพอให้สังเกตรายละเอียดที่ปรากฏอยู่ตรงหน้า ยกตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง *Get Out* (2017) ฉากที่ตัวละครชายกำลังจ้องมองกลับมายังผู้ชม โดยเห็นได้ว่าเขากำลังตกตะลึงและร้องไห้ไปด้วย เห็นถึงดวงตาที่แดงก่ำจากเส้นเลือดฝอยและน้ำตาไหลอาบแก้มทั้งสอง ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขากำลังดูอะไรและทำไมเขาถึงรู้สึกเช่นนั้น



ภาพที่ 26 ขนาดภาพระยะใกล้จากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *Get Out*
ที่มาภาพ: Jordan Peele, director, **Get Out** [motion picture], United States: Universal Pictures, 2017.

⁷⁵ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 39.

ขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close-Up)

เป็นขนาดภาพที่ต้องการเจาะจงไปยังสิ่งที่เล็กมากๆ เช่นสิ่งของที่เราเห็นไม่ชัดในระดับสายตาศติ หรือ อวัยวะร่างกายอย่างดวงตา หู ปาก ฯลฯ มักจะสื่อความหมายเพื่อเน้นความสำคัญของสิ่งที่ถูกถ่ายนั้นๆ⁷⁶ ยกตัวอย่างฉากจากภาพยนตร์เรื่อง Titanic (1997) พระเอกกำลังจ้องมองไปที่นางเอกในขณะที่เขากำลังร่างภาพของเธอ เห็นได้ชัดว่าดวงตาของเขาจ้องมองไปที่เธอและตั้งใจจดจ่อในการร่างภาพ โดยมีการตัดภาพสลับไปมาระหว่างดวงตาของพระเอกและท่าทางของนางเอกที่กำลังเป็นแบบในการวาดภาพในขณะนั้น



ภาพที่ 27 ขนาดภาพระยะใกล้ที่สุดจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Titanic
ที่มาภาพ: James Cameron, director, **Titanic** [motion picture], United States: Paramount Pictures (North America), 20th Century Fox (International), 1997

⁷⁶ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 41.

2.8.4 มุมกล้อง (The Angles)

อาจเปรียบได้ว่าเป็นสายตาของผู้ชมและภาพที่ปรากฏออกมาให้เห็นเป็นภาพชนิดใดบ้าง เช่น มุมสูง มุมต่ำ หรือ ในระดับสายตา มุมกล้องจะถูกกำหนดด้วยจุดตำแหน่งของกล้องที่ตั้งถ่าย ไม่ใช่ตำแหน่งของวัตถุที่ขนาดภาพยึดเป็นหลัก ซึ่งมุมกล้องที่แตกต่างกันย่อมทำให้ความหมายแตกต่างกันไปด้วย วัตถุเพียงอย่างเดียวเมื่อถูกถ่ายด้วยมุมกล้องที่แตกต่างกันออกมา อย่างมุมสูงหรือมุมต่ำ ฉะนั้นรูปแบบ (form) ก็คือเนื้อหา (content) และเนื้อหานั้นก็ปรากฏมาจากรูปแบบด้วยเช่นเดียวกัน โดยหลักแล้วมุมกล้องส่วนใหญ่ มี 5 มุม ได้แก่⁷⁷



ภาพที่ 28 ภาพมุมกล้องที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่หลากหลายเรื่อง

ที่มาภาพ: SC LANNOM, The Different Types of Camera Shot Angles in Film [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.studiobinder.com/blog/types-of-camera-shot-angles-in-film>

⁷⁷ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 47.

มุมมองระดับสายตานก (Bird Eye's View)

มุมมองนี้เป็นมุมมองที่ต้องเปรียบเทียบการถ่ายจากสายตาของนกบนท้องฟ้า ซึ่งปกติแล้วเราไม่ค่อยได้มองเหตุการณ์ผ่านสายตาแบบนี้ เป็นการมองจากด้านบนเหนือสิ่งที่ถูกถ่าย ซึ่งมุมมองกล่าวนี้นี้ทำให้ลำบากในการแยกแยะว่าสิ่งไหนเป็นสิ่งที่ไหน⁷⁸ ภาพจึงออกมาในรูปแบบนามธรรมส่วนใหญ่ และให้ผู้ชมมีบทบาทที่ไม่ต่างจากผู้มีอำนาจหรือพระเจ้าที่กำลังเฝ้ามองเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่ปรากฏอยู่หรือตัวละครที่ถูกถ่ายด้วยมุมมองนี้อาจแสดงได้ถึงสภาวะส่วนตัว ปิดกั้นจากโลกภายนอก หรืออยู่ในสภาวะที่ถูกจำกัดคับแคบ เนื่องจากมุมมองแทนสายตาลงมายังสิ่งที่ถูกถ่ายและสิ่งนั้นจึงถูกทำให้กลับกลายเป็นสภาพที่มีขนาดเล็ก ต่ำต้อย และแคบในพื้นที่ยิ่งกว้าง ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง *Requiem for a Dream* (2015) ที่พระเอกและนางเอกได้เสพยาเสพติดด้วยกันภายในห้องที่ทั้งคู่ได้อยู่ร่วมกัน ทั้งคู่ได้พูดถึงความฝันและความหวังร่วมกันและรู้สึกราวกับว่ามีเพียงเราสองคนที่อยู่โลกใบนี้คอยเคียงข้างกันและกัน



ภาพที่ 29 มุมกล้องระดับสายตานกจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *Requiem for a Dream* ที่มาภาพ: Darren Aronofsky, director, **Requiem for a Dream** [motion picture], United States: Artisan Entertainment (United States), Momentum Pictures (UK), Summit Entertainment (International), 2015.

⁷⁸ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 49.

มุมกล้องระดับมุมสูง (High Angle)

เป็นระดับหนึ่งที่ลดลงมาจากระดับมุมกล้องระดับสายตา ซึ่งไม่ได้สร้างความรู้สึกให้ผู้ชมมีอำนาจในการมองเหตุการณ์อย่างระดับมุมสายตานั้นที่แทนอำนาจสูงสุด มุมกล้องลักษณะนี้มักใช้เพื่อแสดงสถานการณ์ทั่วไปให้ได้รับรู้หรือบ่งบอกถึงสถานะต่ำต้อยของตัวละคร⁷⁹ หรือการเพิ่มความยิ่งใหญ่ให้แก่ฉากสภาพแวดล้อมโดยรอบ ยกตัวอย่างฉากใน ภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter and the Order of the Phoenix (2007) ที่พระเอกได้ใช้ไม้กายสิทธิ์ในการป้องกันตัวจากภูต ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ที่พระเอกถูกโจมตีและไม่ทันตั้งตัว จึงทำให้เรารู้สึกว่าพระเอกกำลังอ่อนแอในช่วงเวลานั้น



ภาพที่ 30 มุมกล้องระดับมุมสูงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Harry Potter and the Order of the Phoenix

ที่มาภาพ: David Yates, director, **Harry Potter and the Order of the Phoenix** [motion picture], United Kingdom, United States: Warner Bros. Pictures, 2007.

⁷⁹ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 51.

มุมกล้องระดับสายตา (Eye-Level Shot)

เป็นมุมกล้องจากระดับพื้นเท่ากับระดับส่วนสูงของคนปกติ เป็นลักษณะที่ใกล้เคียงกับสายตาของคนปกติที่จะมองเห็นเหตุการณ์ที่ปรากฏ และมุมกล้องนี้ส่วนใหญ่ถูกใช้มากที่สุดในการสื่อสารกับผู้ชม เนื่องจากมุมกล้องระดับนี้นำเสนอภาพที่ก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นกลาง ปราศจากอคติ ไม่ก่อให้เกิดผลทางด้านอารมณ์ใดๆ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมพิจารณาว่าสิ่งที่เห็นนั้นผู้ชมสามารถตัดสินใจและรู้สึกได้ด้วยตนเอง⁸⁰ ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง *The Truman Show* (1998) พระเอกกำลังพูดคุยกับตัวเองผ่านกระจก โดยให้ผู้ชมเป็นกระจกสะท้อนเปรียบกับเขากำลังพูดคุยอยู่กับเราไปด้วย เรา รู้สึกว่าเขากำลังพูดคุยกับเราเนื่องจากเป็นมุมกล้องระดับสายตาที่ทำให้เรารู้สึกเป็นพวกเดียวกันกับพระเอก



ภาพที่ 31 มุมกล้องระดับสายตาจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง *The Truman Show* ที่มาภาพ: Peter Weir, director, **The Truman Show** [motion picture], United States: Paramount Pictures, 1998.

⁸⁰ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 53.

มุมกล้องระดับมุมต่ำ (Low Angle)

มุมกล้องลักษณะนี้มักใช้กับเหตุการณ์ที่ต้องการให้ตัวละครสำคัญ แสดงถึงความยิ่งใหญ่ของสิ่งที่ถูกถ่าย หรือ บรรยากาศสภาพแวดล้อมถูกถ่ายด้วยมุมกล้องนี้ตัวละครก็จะถูกลดบทบาทความสำคัญไป เนื่องจากส่วนใหญ่ฉากหลังมักจะเป็นท้องฟ้าหรือพื้นที่กว้างใหญ่เหนือศีรษะของตัวละครเพื่อแสดงถึงสภาวะถูกครอบงำ ไม่นั่นคง หรือก่อให้เกิดความรู้สึก น่ากลัว น่าเกรงขาม ฯลฯ⁸¹ ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight (2008) ที่นำเสนอตัวร้ายกำลังมองและครุ่นคิดไปพร้อมๆ กัน เห็นได้จากสีหน้าและการยิ้มประกอบกับการนำเสนอในมุมกล้องระดับมุมต่ำจึงทำให้เรารู้สึกกลัวและคาดเดาการกระทำ การตัดสินใจของเขาได้ว่าเขาจะทำอะไรต่อไปอีก



ภาพที่ 32 มุมกล้องระดับมุมต่ำจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight
ที่มาภาพ: Christopher Nolan, director, **The Dark Knight** [motion picture], United States, United Kingdom: Warner Bros. Pictures, 2008.

⁸¹ ประวิทย์ แต่งอักษร, **มาทำหนังกันเถอะ**, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 55.

มุมกล้องระดับเอียง (Oblique Angle)

หรือเรียกอีกชื่อว่าดัชแองเกิล (Dutch Angle) เป็นมุมกล้องที่มีลักษณะลาดเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ถ้ามุมกล้องนี้ถูกใช้กับตัวละครอาจสื่อความหมายที่ไปในลักษณะของสภาวะจิตใจของตัวละคร ความไม่แน่นอน สับสนวุ่นวาย การเปลี่ยนแปลงและความไม่มั่นคง ฯลฯ ส่งผลให้ตัวละครนั้นๆ มีลักษณะจะล้มลงตลอดเวลาหรืออาจบ่งบอกได้ถึงสภาวะที่ตึงเครียด หรือความน่าสงสัย การแยกแยะระหว่างสภาวะความเป็นจริงและความฝัน เป็นต้น และมักใช้ในฉากที่บอกถึงความรุนแรง ความวิกฤตของเหตุการณ์ สถานการณ์ไม่ชอบมาพากล⁸² ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง 12 Monkeys (1995) ฉากที่พระเอกอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวช แล้วมีการใช้มุมกล้องระดับเอียงอยู่ตลอดเวลา ทั้งการเอียงซ้ายและขวาสลับไปมา อาจสื่อได้จากที่พระเอกต้องกินยาเพื่อรักษาอาการ แล้วเกิดผลข้างเคียงจากการกินยาได้



ภาพที่ 33 มุมกล้องระดับเอียงจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 12 Monkeys

ที่มาภาพ: Terry Gilliam, director, **12 Monkeys** [motion picture], United States: Universal Pictures, 1995.

⁸² ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 55.

2.8.5 การใช้สี (Color)

การเปลี่ยนแปลงของภาพยนตร์นั้นเริ่มต้นจากภาพยนตร์ขาวดำมาสู่ภาพยนตร์สีในช่วงทศวรรษที่ 1930 เป็นต้นมา ในช่วงยุคแรกมีการย้อมสีทั่วทั้งเฟรมของภาพ (Color Grading) เพื่อบ่งบอกถึงอารมณ์หรือสภาวะของบรรยากาศที่ปรากฏ อย่างเช่นฉากกลางคืนถูกย้อมด้วยสีน้ำเงินทั้งภาพ⁸³ เป็นต้น สีเป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะการชักจูงทางอารมณ์ (Emotional) และการสร้างบรรยากาศ (Atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการตีความโดยตรง⁸⁴ ตามหลักการพื้นฐานของสีแล้วนั้นสามารถแบ่งวรรณะสีเป็นวรรณะสีร้อน (Warm Color) และวรรณะสีเย็น (Cool Color) รวมถึงสีที่ค่าเป็นกลาง (Neutral Color) อย่างสีขาวและสีดำ เป็นต้น และควรคำนึงถึงความอิ่มตัวของสี (Saturation) ซึ่งจะแบ่งออกได้เป็นสีอิ่มตัว (Saturated Color, Solid Color) กับสีไม่อิ่มตัว (Desaturated Color, Pastel Color)⁸⁵ ซึ่งอาจเปรียบเทียบได้ว่าความเข้มข้นของสีอาจส่งผลต่อความเข้มข้นของอารมณ์ตัวละครในช่วงสภาวะนั้นๆ สีอิ่มตัวมักสื่อถึงสภาวะอารมณ์ที่รุนแรงชัดเจน มีความสุขที่สุดหรือเกิดความสดใสในจิตใจในช่วงเวลานั้น เป็นต้น ส่วนสีไม่อิ่มตัวนั้นบ่งบอกถึงสภาวะที่หดหู่ เศร้าโศกมาก ความหมองหม่น เป็นต้น



ภาพที่ 34 Emotions With Color

ที่มาภาพ: LOGAN BAKER, Manipulating the Audience's Emotions With Color [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.premiumbeat.com/blog/manipulate-emotions-with-color-in-film>

⁸³ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 70.

⁸⁴ เรื่องเดียวกัน, 59.

⁸⁵ เรื่องเดียวกัน, 72.

2.8.6 การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)

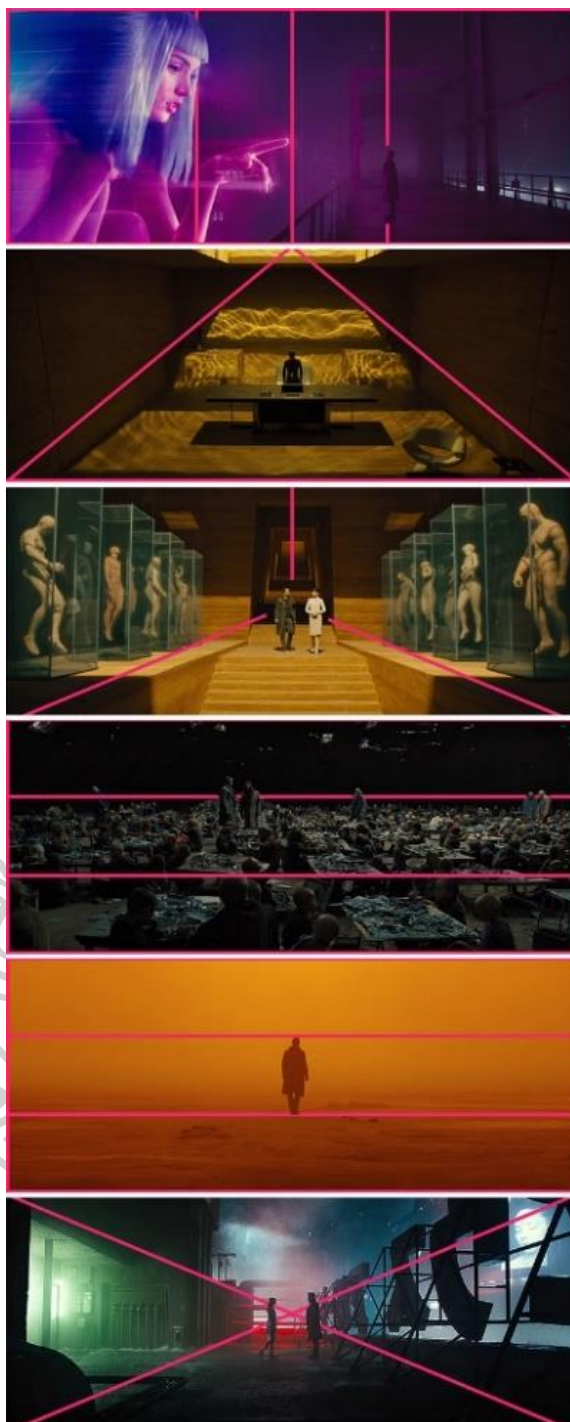
วิเคราะห์ที่ได้จากการจัดวางรายละเอียดที่เรียบง่ายหรืออัดแน่นไปด้วยข้อมูลทางด้านภาพที่นำเสนอออกมา สายตาของมนุษย์สามารถมองเห็นรายละเอียดหลายๆ อย่างได้พร้อมกัน แต่หากมีรายละเอียดที่มากเกินไปอาจทำให้เกิดความสับสนไม่สามารถพิจารณาว่าสิ่งใดเป็นสิ่งใดได้ ซึ่งอาจทำให้เกิดความสับสนและวุ่นวาย ซึ่งส่วนนี้เป็นข้อได้เปรียบต่อภาพยนตร์แนวสงครามที่นำหลักการข้อนี้มานำเสนอในการสื่อความหมาย⁸⁶ ในฉากสงครามที่เต็มไปด้วยรายละเอียดของเหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าอย่างพื้นที่หนึ่งภายในฉากสงครามประกอบด้วยศพมนุษย์ บ่อหลุมดิน กระจสน ฯลฯ ซึ่งการจัดองค์ประกอบภาพก็คือการจัดการกับองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ให้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน อาจเทียบเคียงกับการจัดองค์ประกอบภาพทางทัศนศิลป์ ซึ่งหลักเกณฑ์ที่จะกล่าวนั้นมี 2 ส่วนด้วยกัน ได้แก่

ความสมดุลของภาพ ประกอบไปด้วยการจัดการต่อส่วนประกอบอย่างรูปร่าง (Shape) สี (Color) เส้น (Line) และพื้นผิว (Texture) เพื่อให้เกิดความกลมกลืนของภาพและความสมดุล การจัดวางองค์ประกอบของภาพไม่มีข้อกำหนดหรือหลักเกณฑ์ที่แน่นอนในการตัดสินว่าภาพเหล่านั้นมีการจัดองค์ประกอบของภาพหรือไม่ ซึ่งอาจเกิดจากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ฉะนั้นต้องดูบริบททางด้านเนื้อหาที่ต้องการจะนำเสนอด้วย ซึ่งในส่วนของความไม่สมดุลที่อาจปรากฏในภาพยนตร์นั้น อาจจะเป็นบริบททางด้านเนื้อหาที่มุ่งเน้นไปที่สภาวะของตัวละครในแง่ของด้านจิตวิทยาหรือสภาวะทางอารมณ์ของตัวละครนั้นๆ อย่างไรก็ตามกฎเกณฑ์เหล่านี้มีข้อยกเว้นสำหรับสื่อภาพยนตร์ ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของภาพที่สำคัญคือบริบททางด้านเนื้อหา หากมองผิวเผินแล้วเป็นการจัดองค์ประกอบที่แย่ ในความเป็นจริงอาจสื่อความหมายได้ผล และขึ้นอยู่กับบริบทในทางจิตวิทยาของผู้ชม⁸⁷ ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner 2049 (2017) ที่เห็นถึงองค์ประกอบภาพในความสมดุลผ่านจุดนำสายตาด้วยเส้นแนวตั้งและแนวนอน ซึ่งการจัดองค์ประกอบของภาพส่วนใหญ่มักแฝงเค้าโครงที่ศิลปินนิยมใช้เช่น รูปแบบตัว S กับ X หรือรูปทรงสามเหลี่ยม ฯลฯ เพื่อความสวยงามและบอกความหมายเชิงสัญลักษณ์⁸⁸ ผ่านการจัดตำแหน่งของตัวละคร โครงสร้างสถาปัตยกรรม และจุดเด่นหลัก จุดเด่นรองในการนำเสนอแต่ละฉากให้ออกมามีความโดดเด่นและสามารถดึงดูดสายตาของผู้ชมต่อภาพที่เห็นได้อย่างต่อเนื่อง

⁸⁶ ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 143.

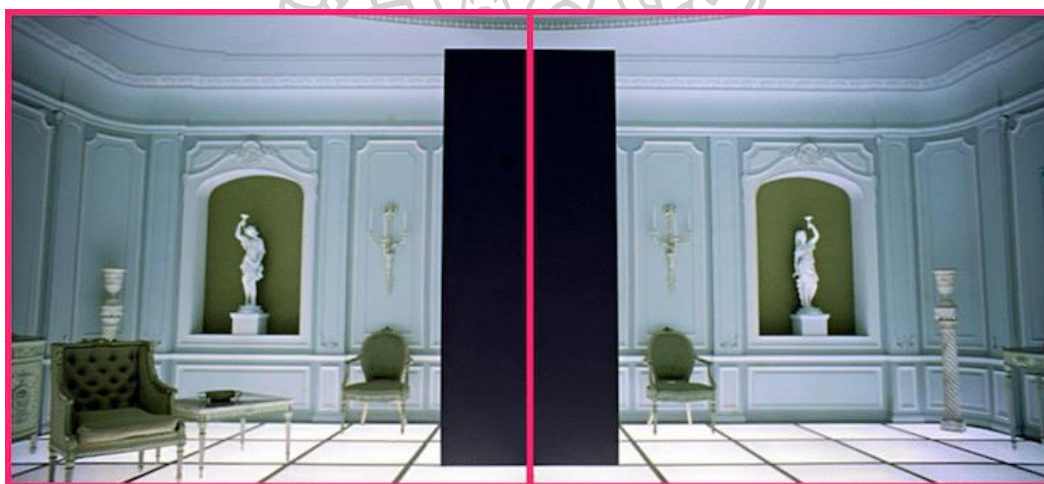
⁸⁷ เรื่องเดียวกัน, 137.

⁸⁸ เรื่องเดียวกัน, 147.



ภาพที่ 35 ความสมดุลในองค์ประกอบของภาพจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง Blade Runner 2049
ที่มาภาพ: Ilona Baliunaite and Rokas Laurinavičius, Movie Enthusiast Shows How Well
Thought [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.boredpanda.com/film-scenes-composition-lines-raymond-thi>

น้ำหนักของภาพ กล่าวได้ว่าสายตาของมนุษย์นั้นจะมีแบบแผนในการจัดระเบียบให้กับสิ่งต่างที่มองเห็น ซึ่งนำไปสู่จังหวะของภาพ (Visual Rhythm) ที่นำไปสู่การเชื่อมโยงที่บังคับให้สายตาของเราละวางจากการมองเห็นภายนอกที่ซับซ้อน⁸⁹ แต่มองไปยังองค์รวมของภาพที่มีลักษณะทั้งความสมมาตร (Symmetrical) ในการกระจายน้ำหนักของภาพทั่วกันทั้งภาพ โดยมีจุดหลักอยู่ตรงกลางของภาพ และความอสมมาตร (Asymmetrical) จะปรากฏอยู่ในภาพส่วนใหญ่ จึงต้องมีการจัดการองค์ประกอบอื่นที่จะช่วยเสริมเน้นย้ำความสำคัญในอีกส่วนหนึ่งโดยขึ้นอยู่กับบริบททางด้านเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ เช่นการนำเสนอพื้นที่ของท้องฟ้าที่มีมากกว่าพื้นที่ในส่วนพื้นดิน จึงทำให้รู้สึกได้ว่าตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้นช่างมีอำนาจที่น้อยต่อโลกที่กว้างใหญ่อย่างการแทนค่าความรู้สึกท้องฟ้าคือธรรมชาติไร้ขอบเขตที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ไม่มีที่สิ้นสุด ยกตัวอย่างฉากในภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey (1968) ที่มีความสมมาตรทั้งด้านซ้ายและขวาผ่านการสร้างฉากในการตกแต่งรายละเอียดภายในห้องสีขาวที่มีวัตถุเหมือนกันทั้งสองฝั่ง ทั้งเก้าอี้ รูปปั้น เป็นต้น



ภาพที่ 36 ความสมมาตรในองค์ประกอบของภาพจากฉากในภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey

ที่มาภาพ: Sara Barnes, Simple Lines Reveal Masterful Compositions in Iconic Film Scenes [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://mymodernmet.com/raymond-thi-film-compositions>

⁸⁹ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 143.

2.8.7 รูปแบบของภาพเปิดและปิด (Open and Closed Forms)

ภาพฟอร์มเปิด (Open Forms)

มักใช้กับการนำเสนอความเป็นจริง มีลักษณะเป็นธรรมชาติ แบบเป็นเหตุการณ์บังเอิญ ถูกค้นพบมากกว่าการจัดวางแบบเจตนาจงใจให้เกิดขึ้น เน้นไปที่การนำเสนอที่เรียบง่าย ไม่เป็นจุดเด่นที่น่าสนใจมากนัก สร้างความรู้สึกต่อผู้ชมอย่างจริงจังต่อการนำเสนอเหตุการณ์ออกมาในรูปแบบความเป็นจริงที่ต้องการจะนำเสนอ ซึ่งข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในภาพไม่ได้ครอบคลุมทั้งหมด จึงทำให้ผู้ชมต้องเชื่อมโยงรายละเอียดเกี่ยวกับส่วนอื่น ในแง่ของด้านบริบทและเนื้อหาด้วย

ภาพฟอร์มปิด (Closed Forms)

ตรงกันข้ามกับภาพฟอร์มเปิด ซึ่งมีลักษณะแบบไม่ธรรมชาติและจงใจจัดวางอย่างเห็นได้ชัด จึงก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่เป็นจริง เป็นความขัดแย้งที่ปิดเบือนกับความเป็นจริง และเต็มไปด้วยข้อมูลต่างๆ มากมาย สามารถก่อให้เกิดความหมายเชิงสัญลักษณ์ควบคู่ไปด้วยเช่นเดียวกัน แต่ถึงแม้ผลลัพธ์จะปิดเบือนความเป็นจริงไป แต่ส่งผลต่อเรื่องของความงามที่ถูกจัดวางอย่างไม่เป็นธรรมชาติและสามารถครอบคลุมความรู้สึกและสภาวะของช่วงเวลานั้นๆ ที่กำลังเกิดขึ้นได้ทั้งหมด



ภาพที่ 37 ฉากจากภาพยนตร์เรื่อง No Country for Old Men ซึ่งภาพบนมีลักษณะเป็นภาพฟอร์มเปิดและภาพล่างเป็นลักษณะภาพฟอร์มปิด

ที่มาภาพ: Joel Coen, Ethan Coen, director, **No Country for Old Men** [motion picture], United States: Miramax Films (United States), Paramount Vantage (International), 2015.

2.8.8 การจัดวางกรอบภาพ (The Frame)

ยึดโยงจากตัวละครที่ถูกนำเสนอออกมาว่าตัวละครสามารถแสดงการกระทำต่างๆ ได้อย่างอิสระหรือตัวละครนั้นๆ ถูกจำกัดในพื้นที่บางอย่างที่ไม่สามารถไปทางไหนได้เลย ซึ่งเกี่ยวข้องกับขนาดภาพด้วยเช่นเดียวกัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 หลักด้วยกันได้แก่ 1) ระดับความลึกของภาพ เช่น ระดับเบื้องหน้า ส่วนกลาง และเบื้องหลัง นั้นมีส่วนสัมพันธ์กับเนื้อหาหรือไม่ 2) การจัดวางตัวละคร ถูกจัดวางอย่างไร ไม่ว่าจะเป็น ด้านบน ด้านข้างหรือด้านล่างของกรอบภาพ แล้วสามารถสื่อความหมายทางเนื้อหาอย่างไร 3) ทิศทางที่ตัวละครหันให้กับกล้อง ตัวละครใช้วิธีการสื่อสารกับคนดูอย่างไร มีการพูดกับคนดูหรือมีการหันหน้าไปทางทิศทางอื่น

ภาพจากหนึ่งเพียงภาพเดียวจึงดูเหมือนหยุดเวลาช่วงขณะหนึ่ง การที่จะวิเคราะห์ภาพหนึ่งที่ถูกแยกมาจากภาพเคลื่อนไหวของภาพยนตร์นั้น ต้องพิจารณาถึงบริบทด้านเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วย ซึ่งกรอบภาพทำหน้าที่เป็นกรอบพื้นฐานในการจัดองค์ประกอบของภาพซึ่งต้องทำให้ลงตัวตามกรอบที่มีอัตราส่วนของกรอบภาพระหว่างแนวนอนและแนวตั้งของจอภาพ (Aspect Ratio) โดยภาพยนตร์เรื่องหนึ่งก็จะคงสัดส่วนเดิมไปตลอดทั้งเรื่อง⁹⁰



ภาพที่ 38 Aspect Ratio Screens

ที่มาภาพ: OctaneSeating, - [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://octaneseating.com/blog/5-tips-make-easier-choose-home-theater-projector/aspect-ratio-screens-red900x300>

⁹⁰ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 121.

2.8.9 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Proxemic Patterns)

เป็นพื้นที่ระหว่างตัวละครและตัวละครอื่น มีความสัมพันธ์ทางด้านระยะห่างกัน แล้วสามารถสื่อความหมายทางเนื้อหาอย่างไร นักมานุษยวิทยาเอ็ดเวิร์ด ที ฮอลล์ (Edward T. Hall) (ค.ศ. 1914-2009) เคยศึกษาไว้ในงานชื่อ The Hidden Dimension (1966) กับ The Silent Language (1959) และได้ข้อสรุปว่าระยะความสัมพันธ์ในระหว่างผู้คนที่ถูกกำหนดด้วยปัจจัยภายนอก กล่าวคือ สภาพอากาศ ระดับเสียง และระดับของแสง ล้วนจะมีแนวโน้มที่จะแปรเปลี่ยนพื้นที่ว่างในระหว่างปัจเจกบุคคล ส่วนใหญ่ผู้คนที่ปรับตัวเองให้เข้ากับแบบแผนของความสัมพันธ์ในระยะต่างๆ ถ้าหากเราสังเกตพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น เราจะพบว่าความรู้สึกต่อระยะพื้นที่และความสัมพันธ์นั้นเรารู้สึกอย่างไรต่อสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งฮอลล์ก็ได้แบ่งระยะความสัมพันธ์ของผู้คนกับการใช้พื้นที่ว่างออกเป็น 4 ระยะด้วยกันคือ⁹¹

ระยะใกล้ชิด (Intimate Space)

เริ่มต้นตั้งแต่ระยะที่จากการสัมผัสผิวกายจนถึง 18 นิ้ว เป็นระยะความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ที่ใกล้ชิดอย่างมาก อาจเชื่อมโยงเกี่ยวกับความรัก ความเสน่หา ความอ่อนโยน เป็นต้น ซึ่งพื้นที่นี้หากคนแปลกหน้าเข้ามาอยู่ในระดับนี้จะรู้สึกว่าถูกรุกล้ำในอาณาเขตที่เป็นพื้นที่ส่วนตัว ปฏิกริยาของคนอาจจะแสดงท่าที่ไม่เป็นมิตรและไม่ไวใจเมื่ออยู่ในระดับนี้ ถือว่าเป็นพื้นที่ที่มีระดับความส่วนตัวสูง และสามารถปิดกั้นตัวเองจากโลกภายนอกได้

ระยะส่วนตัว (Personal Space)

เริ่มต้นตั้งแต่ระยะ 18 นิ้ว-4 ฟุต เป็นระยะความสัมพันธ์ที่อาจพบเจอได้ในระหว่างพื้นที่ของเพื่อนหรือคนรู้จัก เรียกได้ว่าลดระดับหนึ่งจากระยะใกล้ชิดที่ยังคงเน้นเป็นความส่วนตัวแต่ไม่ถึงกับปิดกั้นจากโลกภายนอก

ระยะสังคม (Social Space)

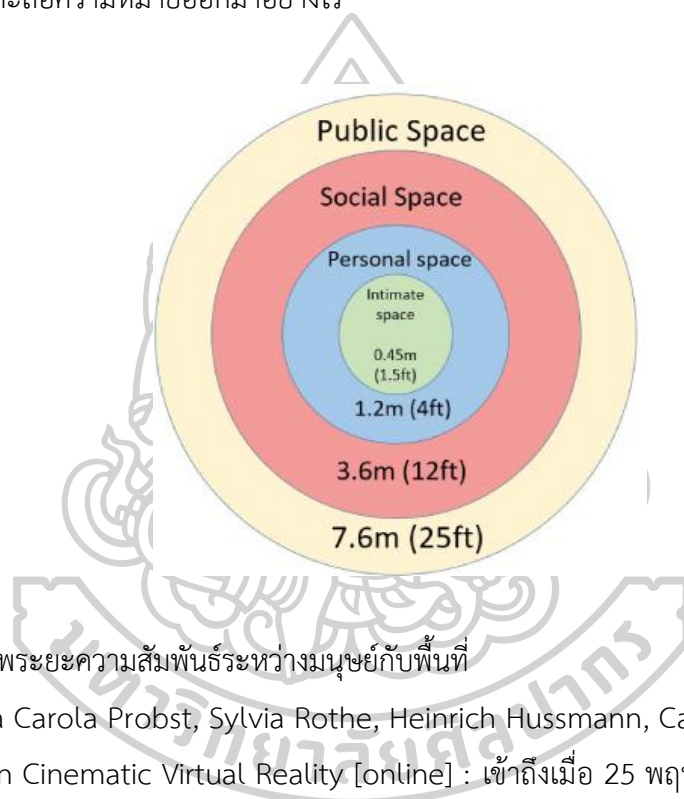
เริ่มต้นตั้งแต่ระยะ 4-12 ฟุต ถือว่าเป็นระยะความสัมพันธ์ที่เป็นมิตรแต่อยู่ในความไม่ส่วนตัว ส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบของพื้นที่ทางสังคมที่ถูกจำกัด อย่างเช่นภายในห้องเรียน รดสาธารณะ เป็นต้น ซึ่งจะประกอบไปด้วยผู้คนที่มติดั้งแต่ 3 คนขึ้นไป

ระยะทั่วไป (Public Space)

เริ่มต้นตั้งแต่ระยะ 12-25 ฟุต เป็นระยะทางพื้นที่ที่ทางการและไม่เป็นส่วนตัว ซึ่งจะเห็นได้จากการปรากฏตัวของบุคคลสาธารณะ ซึ่งจะมีพื้นที่ที่มีพื้นที่ว่างและความหนาแน่นของผู้คนที่มาอยู่รวมตัวกันภายในพื้นที่หนึ่งในช่วงเวลาเดียวกัน

⁹¹ ประวิทย์ แต่งอักษร, มาทำหนังกันเถอะ, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 172.

โดยบริบททางสิ่งแวดล้อมก็เป็นสิ่งสำคัญต่อการปรับแบบแผนระยะทางความสัมพันธ์ของมนุษย์กับพื้นที่ ซึ่งภาพยนตร์เองก็นำหลักการนี้มาช่วยในการปรับมุมมองและองค์ประกอบของภาพ เพื่อเป็นการสื่อความหมายต่อเนื้อหาและบริบทที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ อาจนำมาวิเคราะห์กับขนาดของภาพควบคู่ไปด้วยกันได้ ยกตัวอย่างเช่น ระยะความสัมพันธ์แบบใกล้ชิด อาจเปรียบได้กับขนาดภาพแบบระยะใกล้ เป็นต้น ซึ่งยิ่งระยะห่างของกล้องกับสิ่งที่ถูกถ่ายยิ่งห่างกัน ความรู้สึกของผู้ชมก็จะรู้สึกเป็นกลางมากกว่าระยะของกล้องที่ถ่ายวัตถุในระยะใกล้⁹² ตัวผู้ชมจะรับรู้ความรู้สึกแบบอคติในเชิงบวกหรือลบขึ้นอยู่กับบริบทและสถานการณ์ในช่วงนั้นว่าต้องการบ่งบอกถึงผลกระทบทางอารมณ์และสื่อความหมายออกมาอย่างไร



ภาพที่ 39 ภาพระยะความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพื้นที่
ที่มาภาพ: Pia Carola Probst, Sylvia Rothe, Heinrich Hussmann, Camera Distances and Shot Sizes in Cinematic Virtual Reality [online] : เข้าถึงเมื่อ 25 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3452918.3458804>

2.9 สแตนลีย์ คูบริก (Stanley Kubrick)

สแตนลีย์ คูบริก เกิดเมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1928 ณ ย่านบรองซ์ (The Bronx) เมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา คูบริกเสียชีวิตที่บ้านของตนเองในวันที่ 7 มีนาคม ค.ศ. 1999 ครอบครัวของเขาเป็นชาวยิวฐานะดีที่อพยพมา คูบริกได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมจากครอบครัวทุกๆ ด้าน ของขวัญวันเกิดที่เขาได้รับเมื่อตอนอายุ 13 ปีนั้นคือกล้องถ่ายรูปยี่ห้อกราฟาเฟล็กซ์ (Graflex)

⁹² ประวิทย์ แต่งอักษร, *มาทำหนังกันเถอะ*, พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556), 177.

และงานอดิเรกคือการเล่นหมากรุก จนสามารถเป็นสมาชิกของสหพันธ์หมากรุกอเมริกา (USCF) สองสิ่งนี้อาจเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้เขามีแนวคิดในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในเรื่องของการจัดการความคิดที่เป็นระเบียบและการควบคุมอย่างไม่รู้ตัว⁹³

ในช่วงวัยรุ่นคูบริกมักจะชอบหนีเรียนเพื่อไปดูภาพยนตร์และมีความสนใจในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่อยู่ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะสมัยใหม่ รวมถึงความสนใจในวรรณคดีอย่าง ตำนานกรีกโรมัน นิยายของพี่น้องตระกูลกริมม์ (Grimms' Fairy Tales) และรวมถึงนักเขียนคนสำคัญที่เขาชื่นชอบอย่าง ฟรานซ์ คาฟคา (Franz Kafka) (ค.ศ. 1883-1924) อีกทั้งความสนใจในด้านดนตรีที่เคยฝึกกลองแจ๊ส (Jazz Drumming) อีกด้วย เราอาจเห็นความหลงใหลในดนตรีนี้ผ่านภาพยนตร์อย่าง ผู้วิจัยนำมาศึกษาที่ปรากฏในภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971) ผ่านเพลงประกอบภาพยนตร์อย่าง "Symphony No. 9" โดย บีโธเฟิน (Beethoven) (ค.ศ. 1770-1827) และเพลง "The Blue Danube" โดย โยฮัน สเตราส์ (Johann Strauss II) (ค.ศ. 1825-1899) ที่ปรากฏในภาพยนตร์ 2001: Space Odyssey (1968) จึงเห็นได้ชัดว่าคูบริกเป็นคนที่ชอบเรียนรู้และสนใจในสิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา นี้อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เขาสามารถนำเสนอประเภทรายละเอียดต่างๆ มาถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จได้

จุดเริ่มต้นของการถ่ายภาพเริ่มต้นในช่วงที่เขามักจะไปกับเพื่อนบ้านชื่อ มาร์วิน โทรบ (Marvin Traub) (ค.ศ. 1925-2012) และดัดแปลงห้องนอนให้กลายเป็นห้องมืดสำหรับการถ่ายภาพและการอัดรูป เขาฝึกฝนเรียนรู้เทคนิคด้วยตนเองจนได้เข้าสู่การเป็นช่างภาพอิสระและถ่ายภาพขายให้กับนิตยสารลุค (LOOK Magazine) โดยเป็นช่างภาพที่มีอายุน้อยที่สุดที่ทำงานอยู่ในนิตยสารแห่งนี้ อีกด้วย

ส่วนใหญ่เนื้อหาจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความสนใจของมนุษย์รวมถึงวิถีชีวิตผู้คน (Lifestyle) ซึ่งภาพแรกที่เขาขายให้กับนิตยสารแห่งนี้เป็นภาพบุคคลชายชราที่ขายหนังสือพิมพ์ที่รายล้อมไปด้วยหนังสือพิมพ์ที่มีการพาดหัวข่าวถึงการตายของประธานาธิบดีแฟรงคลิน รูสเวลต์ (Franklin D. Roosevelt) (ค.ศ. 1882-1945) เมื่อวันที่ 12 เมษายน ค.ศ. 1945 ซึ่งภาพนี้เขาถ่ายในระหว่างที่เขากำลังรอรถเมล์เพื่อที่จะไปโรงเรียน มันเป็นภาพที่แสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจนต่อเหตุการณ์ของการสูญเสียครั้งใหญ่ ซึ่งภายหลังคูบริกออกมายอมรับกับเพื่อนสนิทของเขาว่าเขาได้เกลี้ยกล่อมชายชราในการสร้างอารมณ์ให้กับภาพถ่ายนี้ นี้อาจเรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการเป็น

⁹³ จัตวา อุทัยนา, "การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก" (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 11.

ผู้กำกับสู่การกำกับนักแสดงเพื่อสร้างอารมณ์ในการแสดงออกมาที่ดี⁹⁴ อย่างที่เราเห็นในภาพยนตร์หลายเรื่องของคูบริกนั้นเป็นภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมและเป็นที่ยืนชอบของผู้คนทุกยุคสมัย



ภาพที่ 40 Truman is a New Dealer, Too

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, Truman is a New Dealer, Too [ภาพถ่าย], (1945) : เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://newcriterion.com/blogs/dispatch/stanley-kubricks-photo-odyssey-10147>

ช่างภาพคนสำคัญที่มีอิทธิพลต่อคูบริกคืออาร์เธอร์ เฟลลิก (Arthur Fellig) (ค.ศ. 1899-1968) เป็นช่างภาพอิสระและต่อมาได้เป็นช่างภาพคนสำคัญในภาพยนตร์ของคูบริกเรื่อง Dr.Strangelove (1964) คูบริกและเฟลลิกมักจะชอบถ่ายภาพประเภทจับภาพจากผู้คนที่ไม่รู้ตัว (Candid Photography) ซึ่งความสามารถในการบันทึกเรื่องราวต่างๆ ลงบนภาพนั้นส่งผลให้เขานำเสนอบุคลิกภาพของแต่ละคนในการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านสีหน้าและท่าทางอย่างชัดเจนอย่างช่วงเดือนตุลาคม ค.ศ. 1946 คูบริกได้ถ่ายภาพผู้ป่วยในห้องขณะรอทันตแพทย์จำนวน 18 ภาพ

⁹⁴ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 11.

เสนอให้เห็นท่าทางของผู้คนในลักษณะครุ่นคิดและกังวล⁹⁵ ซึ่งคูบริกได้ถ่ายภาพชุดนี้แบบน่าสนใจโดยการบันทึกภาพให้ออกมาลักษณะเดียวกัน แบบการจับภาพลักษณะอารมณ์ความรู้สึกจากตัวละครหนึ่งไปยังอีกตัวละครหนึ่งที่ตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน



ภาพที่ 41 Woman in the Waiting Room at a Dentist's Office

ที่มาภาพด้านซ้าย: Stanley Kubrick, Woman in the Waiting Room at a Dentist's Office [ภาพถ่าย], (1946) : เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://collections.mcny.org/CS.aspx?VP3=SearchResult&VBID=24UP1GYLAQP3&PN=740&IID=2F3HRGRI365>

ภาพที่ 42 Man in the Waiting Room at a Dentist's Office

ที่มาภาพด้านขวา: Stanley Kubrick, Man in the Waiting Room at a Dentist's Office [ภาพถ่าย], (1946) : เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://collections.mcny.org/CS.aspx?VP3=SearchResult&VBID=24UP1GYLAQP3&PN=740&IID=2F3HRGRI365>

⁹⁵ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 15.

คูบริกสร้างผลงานที่ถูกตีพิมพ์ออกมามากมายและภาพถ่ายชุดที่สร้างชื่อเสียงให้แก่เขาคือภาพถ่ายเกี่ยวกับเรื่องราวของผู้โดยสารรถไฟใต้ดินในนครนิวยอร์ก (1946) ซึ่งเนื้อหาจะเป็นการบันทึกภาพชีวิตประจำวันของชาวนิวยอร์กที่เดินทางโดยรถไฟโดยสารใต้ดิน⁹⁶



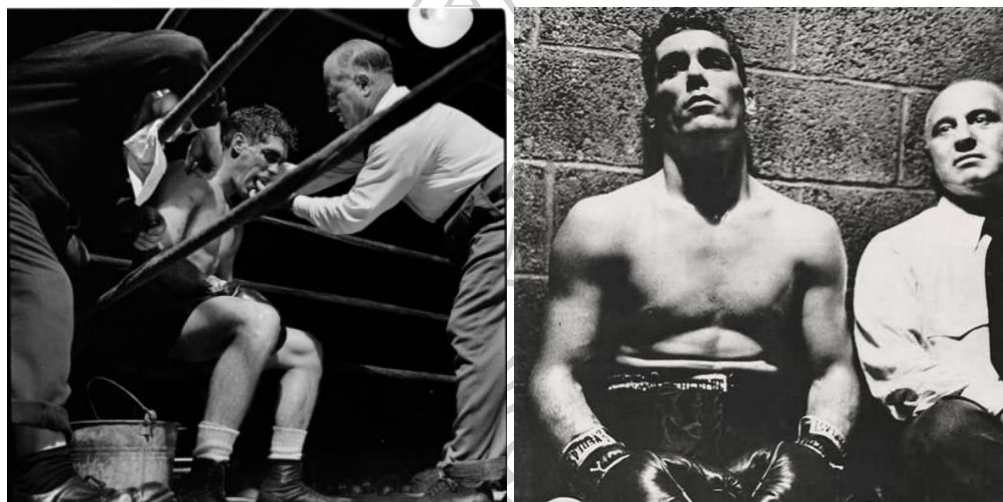
ภาพที่ 43 Life and Love on the New York City Subway
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, Life and Love on the New York City Subway [ภาพถ่าย], (1946)
: เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก:
<https://blog.mcny.org/2012/04/24/a-ride-on-the-subway-in-1946-with-stanley-kubrick>



ภาพที่ 44 People on Escalators in a Subway Station
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, People on Escalators in a Subway Station [ภาพถ่าย], (1946) :
เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://blog.mcny.org/2012/04/24/a-ride-on-the-subway-in-1946-with-stanley-kubrick>

⁹⁶ Mia Moffett, *Riding the Subway with Stanley Kubrick*, accessed May 25, 2023, available from <https://blog.mcny.org/2012/04/24/a-ride-on-the-subway-in-1946-with-stanley-kubrick>

และอีกหนึ่งผลงานที่สร้างชื่อเสียงให้เขาคือการถ่ายภาพให้กับนักมวยรุ่นมิดเดิลเวท (MMA) จากเมืองบรองซ์คนหนึ่งชื่อวอลเตอร์ คาร์เทียร์ (Walter Cartier) (ค.ศ. 1922-1995) เนื้อหาจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการฝึกฝนของเขาและการเตรียมพร้อมที่จะเข้าสู่สังเวียน โดยตั้งชื่อภาพถ่ายชุดนี้ว่า “Prizefighter” ที่เผยแพร่โดยนิตยสารลัคเดียนมกราคม ปีค.ศ. 1949 โดยคูบริกมีความสนใจในกีฬา มวยอยู่แล้ว เขาใช้เทคนิคในการถ่ายภาพโดยการใช้มุมกล้องโดยการถ่ายแบบระดับมุมต่ำซึ่งแสง ด้านบนจะช่วยให้เห็นดวงตาอย่างชัดเจนและเห็นกล้ามเนื้อที่สง่าผ่าเผยและบ่งบอกถึงลักษณะ ความเป็นชายผ่านอาชีพนักมวยได้เป็นอย่างดี และภาพถ่ายชุดนี้ถูกพัฒนามาเป็นภาพยนตร์สารคดี ของเขาชื่อ “Day of the Fight” (1951)⁹⁷



ภาพที่ 45 Prizefighter of Greenwich Village Walter Cartier during a Fight
ที่มาภาพด้านซ้าย: Stanley Kubrick, Prizefighter of Greenwich Village Walter Cartier during a Fight [ภาพถ่าย], (1948) : เข้าถึงเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก: <https://blog.mcny.org/2012/05/29/prizefighters>

ภาพที่ 46 Day of Fight
ที่มาภาพด้านขวา: Stanley Kubrick, director, **Day of the Fight** [motion picture], United States: RKO Radio Pictures, 1951.

⁹⁷ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 16.

จุดเริ่มต้นของการกำกับภาพยนตร์

คูบริกมองเห็นความเป็นไปได้จากการปรึกษาเพื่อนในการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเลย ตัดสินใจเช่ากล้องขนาดสามสิบห้ามิลลิเมตร โดยเริ่มต้นจากภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของเขา Day of the Fight (1951) ขนาดความยาวเวลา 16 นาที ต่อมาเขาได้ตัดสินใจลาออกจากนิเทศสารคดี ในปีค.ศ. 1953 และได้เริ่มถ่ายทำภาพยนตร์เรื่อง Fear and Desire (1953) ที่ได้รับความช่วยเหลือจากพ่อในการใช้จ่ายในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยคูบริกได้กล่าวว่าเป็นภาพยนตร์ที่เขารู้สึก อับอายเพราะขาดประสบการณ์ในการกำกับภาพยนตร์⁹⁸ ต่อมาภาพยนตร์ถัดไป Killer's Kiss (1955) เป็นเรื่องที่ทำให้เขามีทักษะและความสามารถในการกำกับภาพยนตร์ จึงทำให้เขามีโอกาสได้พบกับ เจมส์ บี แฮร์ริส (James B. Harris) (ค.ศ. 1928-ปัจจุบัน) ทั้งคู่ได้ตกลงก่อตั้งบริษัทร่วมกันในนามว่า แฮร์ริส-คูบริก พิคเจอร์ (Harris-Kubrick Pictures Corporation) (1952) และได้ร่วมสร้างภาพยนตร์ ในชื่อเรื่อง The Killing (1956) และร่วมด้วยกับช่างภาพออสการ์ในยุคนั้น

หลังจากนั้นไม่นานเรื่อง Path of Glory (1957) เป็นภาพยนตร์ที่ถูกล้างห้ามฉาย ภายในประเทศฝรั่งเศส 20 ปี และทำให้เขาได้พบรักและแต่งงานกับคริสเตียน คูบริก (Christiane Kubrick) (ค.ศ. 1932-ปัจจุบัน) ต่อมาเรื่องถัดไปคือ Spartacus (1960) คูบริกได้รับหน้าที่เข้ามาแทน ผู้กำกับคนเดิมที่ถูกลดตัวออกไปและทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลออสการ์ถึง 4 รางวัล⁹⁹ ต่อมา คูบริกกำกับภาพยนตร์เรื่อง Lolita (1962) โดยสร้างมาจากนิยายชื่อดังจากวลาดีมีร์ นาโบคอฟ (Vladimir Nabokov) (ค.ศ. 1899-1977) และภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้คูบริกมีชื่อเสียงและมีการพูดถึง เขาเป็นวงกว้างมากขึ้น ต่อมาภาพยนตร์เรื่อง Dr. Strangelove (1964) และนำมาสู่ภาพยนตร์ที่เรียก ได้ว่าอยู่ในระดับตำนานของวงการภาพยนตร์คือ 2001: Space Odyssey (1968) และนำมาสู่ ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาคือภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971) โดยคูบริกได้กำกับ ภาพยนตร์ทั้งหมด 13 เรื่อง และภาพยนตร์สั้นเชิงสารคดีอีก 3 เรื่อง ได้แก่¹⁰⁰

⁹⁸ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 21.

⁹⁹ จัตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก”, 20.

¹⁰⁰ IMDb, Stanley Kubrick, accessed May 9, 2022, available from <https://www.imdb.com/name/nm0000040>

ภาพยนตร์

1. Fear and Desire (1953)
2. Killer's Kiss (1955)
3. The Killing (1956)
4. Paths of Glory (1957)
5. Spartacus (1960)
6. Lolita (1962)
7. Dr. Strangelove (1964)
8. 2001: A Space Odyssey (1968)
9. A Clockwork Orange (1971)
10. Barry Lyndon (1975)
11. The Shining (1980)
12. Full Metal Jacket (1987)
13. Eyes Wide Shut (1999)

ภาพยนตร์สั้นเชิงสารคดี

1. Day of the Fight (1951)
2. Flying Padre (1951)
3. The Seafarers (1953)

New Hollywood Cinema (American New Wave)

เป็นกลุ่มเคลื่อนไหวทางวงการภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 60 และเป็นช่วงที่ระบบสตูดิโอเข้าสู่ช่วงวิกฤตจากสภาวะสงคราม และการเกิดขึ้นของโทรทัศน์สู่การเกิดละครโทรทัศน์ตามลำดับ ในช่วงยุคก่อนที่ระบบสตูดิโออย่างรุ่งเรือง ซึ่งวงการภาพยนตร์คลาสสิกอย่างฮอลลีวูด (Hollywood) ที่จัดจำหน่ายและมีการถ่ายทำในสหรัฐอเมริกา กำลังตกต่ำและสูญเสียมูลค่าอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ สตูดิโอยังถูกขายให้กับบริษัทขนาดใหญ่โดยไม่มีความรู้ทางด้านการสร้างภาพยนตร์อย่างจริงจัง สตูดิโอต่างๆ ก็พยายามสร้างภาพยนตร์เพื่อให้ประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ แต่สำหรับผู้กำกับรุ่นเก๋าระดับตำนานเช่น อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) (ค.ศ. 1899-1980), ฮาเวิร์ด ฮอว์กส

(Howard Hawks) (ค.ศ. 1896-1977), ออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) (ค.ศ. 1915-1985) ฯลฯ¹⁰¹ ก็ได้สนับสนุนคนรุ่นใหม่เพื่อให้วงการภาพยนตร์นั้นได้ดำเนินต่อไปและสนับสนุนให้คนรุ่นใหม่นั้นไม่ต้องไม่ทนกับการค้ากำไรสูงที่ครอบงำฮอลลีวูดในช่วงเวลานั้น ซึ่งภายหลังเหล่าผู้กำกับได้ตัดแปลงเทคนิครูปแบบวิธีการจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของคลื่นลูกใหม่ขึ้นมา เป็นการนำเสนอถึงความแปลกใหม่ในรูปแบบใหม่ๆ มาโดยตลอด

เนื้อหาของกลุ่มเคลื่อนไหวนี้มักเสนอถึงประเด็นของการท้าทายกรอบศีลธรรม ตัวละครที่ร่วมสมัย และการแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับเซ็กส์และความรุนแรงเพื่อนำเสนอถึงปัญหาในเชิงสังคมวิทยาที่มุ่งไปสู่ในระดับปัจเจกต่อปัญหาทางสังคม และเพื่อค้นหาอารมณ์ทางความรู้สึกหรือความคิดของผู้คนที่ร่วมสมัยในยุคนี้และยังส่งอิทธิพลทางความคิดต่อคนรุ่นหลังจนถึงปัจจุบันอีกด้วย¹⁰² อาจเรียกได้ว่าเป็นความซับซ้อนจากสถานะสมัยใหม่จากปัญหาภายในประเทศและสงครามเย็นที่มีปัจจัยต่อการเกิดกลุ่มเคลื่อนไหวครั้งนี้ รวมถึงปัญหาของการเข้าร่วมสงครามเวียดนาม ความเหลื่อมล้ำทางสังคม และการเหยียดสีผิวรวมถึงการกดขี่ทางเพศที่ถูกออกมาเรียกร้องในรูปแบบใหม่ๆ ที่หลากหลาย

โดยหลักแล้วผู้สร้างภาพยนตร์ชาวยุโรปก็เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเคลื่อนไหวนี้ ในภายหลังก็ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มนิวฮอลลีวูด (New Hollywood) เช่นกัน อย่างมิลอส ฟอว์แมน (Milos Forman) (ค.ศ. 1932-2018) และโรมัน เรย์มอนด์ โปแลนด์สกี (Roman Rajmund Polanski) (ค.ศ. 1953-ปัจจุบัน) และในบรรดานักแสดงหน้าใหม่ ได้แก่แจ็ก นิโคลสัน (Jack Nicholson) (ค.ศ. 1937-ปัจจุบัน), อัล ปาซิโน (Al Pacino) (ค.ศ. 1940-ปัจจุบัน), รอเบิร์ต เดอ นีโร (Robert De Niro) (ค.ศ. 1963-ปัจจุบัน) ฯลฯ

ซึ่งภาพยนตร์ของคูบริกส่วนใหญ่นั้น มักจะถ่ายทำขึ้นที่สตูดิโอที่ประเทศอังกฤษ แต่เขาเลือกนำเสนอภาพยนตร์เกี่ยวกับแนวคิดและสังคมของคนอเมริกันมาโดยตลอด หลายครั้งเขามักจะถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงสไตล์การทำงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีความสมบูรณ์แบบมาโดยตลอดจากการอ้างถึงวิธีการทำงานจากนักแสดงที่ได้ร่วมแสดงในภาพยนตร์ของคูบริก ยกตัวอย่างเช่นกรณีของนางเอกจากภาพยนตร์ The Shining (1980) แชลลีย์ ดูวัลล์ (Shelley Duvall) (ค.ศ. 1949-ปัจจุบัน) นักแสดงนำหญิงของเรื่องนี้เคยให้สัมภาษณ์เอาไว้ว่าเธอต้องร้องไห้แบบนั้นอยู่ตลอดเวลาโดย

¹⁰¹ CinemaHouse Productions, "THE AMERICAN NEW WAVE OF CINEMA," AKA: "NEW HOLLYWOOD" (MID 1960'S TO EARLY 1980'S), accessed May 25, 2023, available from <https://mubi.com/lists/the-american-new-wave-of-cinema-aka-new-hollywood-mid-1960s-to-early-1980s>

¹⁰² Chris Heckmann, What is New Hollywood? The Revolution of 1960s and '70s Hollywood, accessed May 25, 2023, available from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-new-hollywood/>

ต้องแสดงถึง 127 เทคนิควิธีการเดียว มันเป็นประสบการณ์ที่ยิ่งใหญ่ที่มีแค่ครั้งเดียวก็เกินพอแล้ว¹⁰³ หรือ การเปิดเผยบทสัมภาษณ์จากแอนโทนี ไมเคิล ฮอลล์ (Anthony Michael Hall) (ค.ศ. 1968-ปัจจุบัน) ที่กล่าวถึงต่อภาพยนตร์ Full Metal Jacket (1987) เคยถูกคุบริกไล่ออกจากบทนักแสดงนำเพราะ เขาคัดค้านวิธีการทำงานของคุบริก¹⁰⁴ ไม่เพียงแค่นั้นในด้านของชีวิตส่วนตัว ในช่วงที่เขาไม่อยู่บ้าน และต้องไปถ่ายทำภาพยนตร์เป็นเวลานานหลายวัน ลูกสาวของเขาได้รับเอกสารจำนวนสิบห้าหน้า เป็นคำสั่งมากมายในการจัดการที่ต้องทำภายในบ้านรวมถึงวิธีการดูแลแมวที่เขาได้ให้ลูกปฏิบัติตาม คำแนะนำ¹⁰⁵ ซึ่งไม่แปลกใจที่ภาพยนตร์ของเขานั้นเต็มไปด้วยรายละเอียดที่น่าสนใจและเขาใช้เวลาในการถ่ายทำภาพยนตร์ค่อนข้างที่จะใช้ระยะเวลายาวนาน

เรียกได้ว่าคุบริกนั้นเป็นคนที่นิยมความสมบูรณ์แบบ (Perfectionist) มีการย้ำคิดย้ำทำและ เขามักจะหาเทคนิควิธีการเล่าเรื่องรวมถึงรายละเอียดต่างๆ อย่างในการถ่ายทำภาพยนตร์อยู่เสมอ ทั้งการเลือกใช้กล้อง เลนส์ รวมถึงการจัดแสงและการถ่ายทอดเนื้อหาให้ออกมาตามที่เขาต้องการให้ มันเป็น โดยภาพยนตร์ของคุบริกนั้นล้วนเป็นที่ถูกกล่าวถึงทั้งทางด้านเรื่องเนื้อหาและการออกแบบ งานสร้างที่เป็นที่จดจำรวมถึงการกล่าวขานการอ้างถึงความเคารพ (Tribute) คุบริกต่อวงการ ภาพยนตร์ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วข้อมูลของคุบริกนั้นจะค่อนข้างหาข้อมูลยากพอสมควร เนื่องจากลักษณะนิสัยของคุบริกนั้นเป็นคนชอบเก็บตัวและเขามักจะไม่ค่อยให้สัมภาษณ์รวมถึงไม่อนุญาตให้ใครก็ตาม เข้ามาภายในกองถ่ายภาพยนตร์ที่เขา กำลังถ่ายทำ แต่ภาพยนตร์ที่ออกมาทั้งหมดจากการกับ ภาพยนตร์ของคุบริกนั้นล้วนแล้วแต่มีคุณภาพและวิสัยทัศน์ที่ล้ำยุคสมัย เต็มไปด้วยสุนทรียะ แห่งศิลปะ เรียกได้ว่าคุบริกนั้นเป็นทั้งผู้กำกับภาพยนตร์และศิลปินควบคู่กันเสมอ

ภาพยนตร์ที่คุบริกกำกับล้วนมีชื่อเสียงโด่งดังและมีอิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์ รวมทั้ง วัฒนธรรมอื่นที่ส่วนใหญ่ได้รับแรงบันดาลใจไม่ว่าจะเป็นศิลปะการออกแบบ แฟชั่น ดนตรี ฯลฯ ซึ่งตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาชื่อเสียงของเขามักจะถูกอ้างอิงอยู่เสมอ คุบริกเป็นหนึ่งในผู้กำกับที่ได้รับการ คัดเลือกและมีเกียรติในทุกๆ วงการทางภาพยนตร์ ในแง่ของการวิจารณ์ การวิเคราะห์ศึกษา ภาพยนตร์ การมีอิทธิพลต่อผู้กำกับรุ่นหลัง โดยคุบริกใช้ระบบการถ่ายทำภาพยนตร์ในรูปแบบของ

¹⁰³ Jacob Stolworthy, *Shelley Duvall cries while watching back terrifying Shining scene during rare interview*, accessed May 25, 2023, available from <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/shelley-duvall-the-shining-stanley-kubrick-b1801308.html>

¹⁰⁴ Oliver Lyttelton, *5 Things You Might Not Know About Stanley Kubrick's "Full Metal Jacket"*, accessed May 25, 2023, available from <https://www.indiewire.com/features/general/5-things-you-might-not-know-about-stanley-kubricks-full-metal-jacket-107476/>

¹⁰⁵ จิตวา อุทัยนา, “การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คุบริก” (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561), 25.

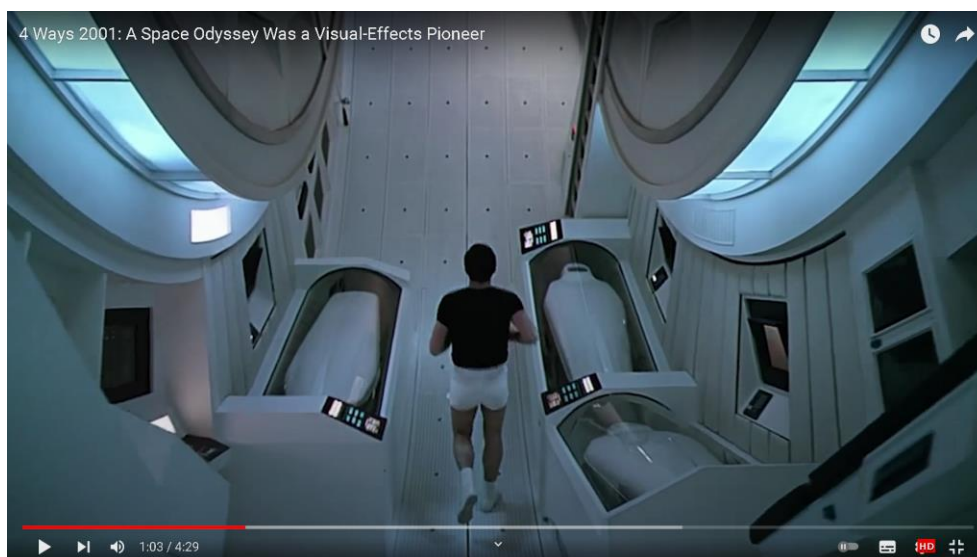
สตูดิโอซึ่งแน่นอนว่ายังคงร่วมสมัยเพราะปัจจุบันก็ยังคงใช้ระบบสตูดิโอในการถ่ายทำภาพยนตร์ อย่างเทคนิคของการถ่ายทำภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey (1968) จะมีฉากที่ตัวพระเอกของเรื่องวิ่งบนวงล้อภายในยานอวกาศ ซึ่งต้องมีการทำจุดเครื่องหมายให้นักแสดงยืนว่าตำแหน่งใดเพื่อที่จะลดการเกิดอุบัติเหตุในระหว่างที่เครื่องหมุนเหวี่ยงนี้ทำงานอยู่ ซึ่งเทคนิคนี้คูบริกได้มีการจ้างวานการออกแบบโครงสร้างโดยบริษัทผลิตยุทธโปกรณ์และอากาศยานสัญชาติอังกฤษจากวิกเกอร์ อาร์มสตรอง (Vicker-Armstrong) (1927) ในการทำเครื่องหมุนเหวี่ยงนี้เพื่อการถ่ายทำที่มีขนาดความสูงประมาณ 10 เมตรกว่า ระยะเวลา 6 เดือน¹⁰⁶ โดยการถ่ายทำลักษณะเช่นนี้ส่งอิทธิพลต่อหลายคนไม่ว่าจะเป็น คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) (ค.ศ. 1970-ปัจจุบัน) ที่เคยกล่าวในบทสัมภาษณ์ว่าเขาได้รับแรงบันดาลใจเทคโนโลยีเครื่องหมุนเหวี่ยงจากภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey (1968) โดยนำแนวคิดนี้มาออกแบบฉากการต่อสู้ภายในห้องโถงในภาพยนตร์เรื่อง Inception (2010)¹⁰⁷



ภาพที่ 47 โครงสร้างของเครื่องหมุนเหวี่ยงในการถ่ายทำภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey
ที่มาภาพ: Vulture, 4 Ways 2001: A Space Odyssey Was a Visual-Effects Pioneer [online]
: เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=5ch5WC54egU>

¹⁰⁶ Aimee McLaughlin, **How an obsession with design facilitated Stanley Kubrick's genius**, accessed May 25, 2023, available from <https://www.creativereview.co.uk/how-an-obsession-with-design-facilitated-stanley-kubricks-genius/>

¹⁰⁷ Chris Heckmann, **Inception Hallway Scene - How They Shot It Without CGI**, accessed May 25, 2023, available from <https://www.studiobinder.com/blog/inception-hallway-scene-making-of/>



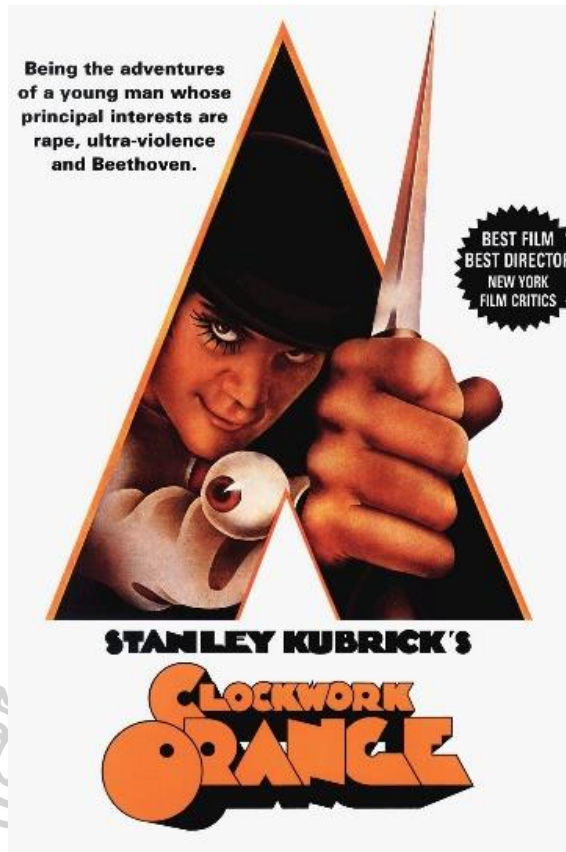
ภาพที่ 48 ฉากในภาพยนตร์ 2001: A space Odyssey
 ที่มาภาพ: Vulture, 4 Ways 2001: A Space Odyssey Was a Visual-Effects Pioneer [online]
 : เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=5ch5WC54egU>



ภาพที่ 49 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง Inception
 ที่มาภาพ: 4K HDR Media, Inception - Hallway Fights [online] : เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม พ.ศ.
 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=5ch5WC54egU>

บทที่ 3

A Clockwork Orange (1971)



ภาพที่ 50 ภาพหน้าปกโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Britannica, A Clockwork Orange [online] : เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565,
เข้าถึงได้จาก <https://www.britannica.com/topic/A-Clockwork-Orange-novel>

3.1 นวนิยายเรื่อง A Clockwork Orange

ภาพยนตร์ที่ถูกนำมาดัดแปลงโดยสแตนลีย์ คูบริก ถูกกำกับและเขียนบทภาพยนตร์ รวมถึง
อำนวยการสร้างภาพยนตร์ด้วย โดยผู้จัดจำหน่ายภาพยนตร์เรื่องนี้คือ บริษัทวอร์เนอร์บราเธอส์
(Warner Bros.) (1923) ซึ่งฉายภาพยนตร์ครั้งแรกที่ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อวันที่ 19 ธันวาคม
ค.ศ. 1971 ความยาวของภาพยนตร์ 136 นาที และทุนสร้างภาพยนตร์ 2.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่ง
ดัดแปลงมาจากนวนิยายที่มีชื่อเสียงของแอนโทนี เบอร์เกส (Anthony Burgess) (ค.ศ.1917-1993)
ที่ถูกตีพิมพ์หนังสือครั้งแรกในประเทศอังกฤษ เมื่อปี ค.ศ. 1962 ภายหลังจากในปี ค.ศ. 1971 คูบริกได้
ดัดแปลงมาเป็นภาพยนตร์ เบอร์เกสเกิดที่เมืองแมนเชสเตอร์ ประเทศอังกฤษ เมื่อปีค.ศ. 1917 และ

ได้ศึกษาต่อที่มหาวิทยาลัยแมนเชสเตอร์ เคยรับใช้ชาติเป็นทหารหกปี ก่อนจะออกมาเป็นอาจารย์ทางด้านภาษาศาสตร์ ในช่วงระหว่าง ค.ศ. 1969-1974¹⁰⁸ เบอร์เกสได้รับอิทธิพลจากการเขียนหนังสือเล่มนี้โดยเขาได้รับผลกระทบจากสภาวะสงครามโลกครั้งที่สองที่แต่ละประเทศต่างต้องการที่จะจัดระเบียบสังคมใหม่ทั้งหมด โดยเฉพาะประเทศอย่างที่เป็นคอมมิวนิสต์นั้นก็ต้องการที่จะจัดระเบียบทางสังคมและมีการแข่งขันในการผลักดันไปสู่การค้นพบทางอวกาศ เบอร์เกสได้เดินทางไปประเทศรัสเซีย และพบเห็นสภาพสังคมที่มันไม่ได้เป็นระเบียบเลย และเบอร์เกสได้แนวคิดของชื่อ *A Clockwork Orange* จากการที่ได้ยินมานานแล้วและเขาจำไม่ได้ว่ามาจากที่ไหน แต่เขาไม่ได้ดัดแปลงคำเขาแค่ชอบคำนี้ที่ที่ได้ยิน¹⁰⁹ ซึ่งนัยของคำนี้เปรียบได้ว่าเอากลไกใส่เข้าไปภายในร่างกายของมนุษย์ โดยเปรียบกับการนำเอาเครื่องจักรกลมาใส่ในสิ่งของที่เป็นชีวภาพ (Biological) เมื่อกลไกมันอยู่ในตัวผลสัมฤทธิ์แน่นอนว่ากลไกนั้นไม่สามารถเป็นหนึ่งเดียวกับผลสัมฤทธิ์ มันจะทำให้ผลสัมฤทธิ์เน่าและผลสัมฤทธิ์พยายามที่จะนำกลไกนั้นออกมาจากตัวของมันเอง

ในส่วนในเรื่องภาษาที่เบอร์เกสใช้ในการเขียนนั้นมีทั้งภาษาอังกฤษและภาษาสแลง เห็นได้ชัดว่าเบอร์เกสมีความเชี่ยวชาญในด้านภาษาศาสตร์ (Linguistics) ภาษาสแลงที่วันนี้เรียกว่าแนดแซท (Nadsat) เป็นภาษาที่เบอร์เกสคิดค้นขึ้นมาเอง จากการรวมกันของระบบภาษาอังกฤษและภาษารัสเซียเข้าไว้ด้วยกัน เหตุผลที่เบอร์เกสทำเช่นนี้เพราะว่า เขาต้องการพูดถึงประเด็นของเรื่องการล้างสมอง¹¹⁰ อย่างที่เบอร์เกสได้เขียนหนังสืออะคล็อกเวิร์กออเรนจ์ขึ้นมาที่ตัวละครอย่างอเล็กซ์นั้นได้ถูกล้างสมองจากสถาบันต่างๆ ไม่ว่าจะเป็สถานพินิจ หรือรัฐบาลที่เข้ามาควบคุมความประพฤติของเขาตลอดทั้งเรื่อง เขาบอกว่าการล้างสมองนั้นในช่วงแรกมันอาจจะดูไม่มีเหตุผล แต่เมื่อเราถูกซึ่มซับเข้าไปจากสิ่งที่เขาต้องการล้างสมองนั้น วันหนึ่งเราจะถูกล้างสมองโดยสมบูรณ์ ซึ่งจะเห็นได้ผ่านภาษาแนดแซทที่เบอร์เกสเขียนไว้ เพื่อล้างสมองให้เราคุ่นชินกับระบบภาษานี้ตั้งแต่แรก พอเราอ่านอย่างต่อเนื่องเราซึ่มซับไปอย่างไม่รู้ตัวและภาษาที่ตอนแรกเราไม่คุ้นชิน กลับกลายเป็นว่าเราเรียนรู้และเข้าใจในแบบที่เบอร์เกสต้องการให้เราเข้าใจ

ก่อนหน้านีเบอร์เกสต้องการเข้าร่วมรับใช้ชาติ จนได้เข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่สองและเมื่อกลับมาบ้านพบว่าภรรยาของเขาแท้งลูกเพราะถูกทหารข่มขืนและทำร้ายร่างกาย เบอร์เกสรู้สึกว่

¹⁰⁸ Burt A. Folkart, **Anthony Burgess; Prolific Novelist, Linguist**, accessed May 9, 2022, available from <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-11-26-mn-60936-story.html>

¹⁰⁹ The International Anthony Burgess Foundation, **A Clockwork Orange**, accessed May 9, 2022, available from <https://www.anthonymburgess.org/a-clockwork-orange>

¹¹⁰ ล้างสมอง คือ การโน้มน้าว หรือบีบบังคับให้บุคคลนั้นๆ เปลี่ยนความคิดเห็น หรือความเชื่อที่มีมาแต่เดิมของตน และยอมรับความคิดเห็นหรือความเชื่อใหม่ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม การเมืองการปกครอง หรือศาสนา เป็นต้น

สังคมได้เสื่อมถอยลงจนถึงขั้นเลวร้าย¹¹¹ เขาจึงตัดสินใจเขียนนิยายเล่มนี้เพื่อย้ำเตือนถึงความเลวร้ายของสังคม โดยใช้เวลาในการเขียนนิยายเล่มนี้เพียง 3 สัปดาห์เท่านั้น ซึ่งส่งผลให้นิยายของเขามีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับรวมถึงรางวัลมากมาย จนติดอันดับ 1 ใน “100 Best English Language Books” ผ่านการจัดอันดับของนิตยสารไทมส์ (Times) (1923)¹¹² แต่ภายหลังเบอร์เกสเขากล่าวว่าตัวตนของเขาเองไม่ชอบให้นิยายเรื่องนี้โด่งดังเลย มันเหมือนกับว่าเขาสนับสนุนให้โลกนี้มีความรุนแรงเพิ่มขึ้น ซึ่งเขาไม่อยากจะให้สังคมจดจำตัวของเขาในฐานะนักเขียนที่นิยมสนับสนุนความโหดร้ายนี้

3.2 จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ A Clockwork Orange

หลังจากที่คูบริกได้กำกับภาพยนตร์ 2001: A Space Odyssey (1968) แล้วทำให้เกิดกระแสตอบรับทางสังคมในระดับปรากฏการณ์จากภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างมากมาย คูบริกนั้นกำลังมองหาโครงการเรื่องใหม่ ซึ่งในตอนแรกนิยายอะคล็อกเวิร์กออเรนจ์ถูกขยี้ลิขสิทธิ์ให้กับผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอังกฤษ เคน รัสเซล (Ken Russell) (ค.ศ. 1927-2011) แต่ท้ายที่สุดเมื่อคูบริกได้รับโปรดิวต์นี้มา¹¹³

ภาพยนตร์ยังมีความโดดเด่นในการนำเสนอด้านการออกแบบงานสร้างภายในเรื่องที่น่าจดจำอย่างฉากการออกแบบอย่างรูปปั้นหญิงสาวที่ทำท่าสะพานโค้ง น้ำนมที่ไหลออกมาจากเต้านมเพื่อสื่อให้เห็นถึงความรุนแรงทางเพศนั้นส่วนใหญ่มาจากการยั่วยุทางกามารมณ์ ในส่วนของคอสตูมการแต่งกาย (Costume) การออกแบบการแต่งกายที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุดแข่งคริกเกต (Cricket) สีขาวสะอาดนี้สามารถสะท้อนถึงความเป็นปัจเจกและมีอำนาจ โดยการใช้ไม้เท้าเป็นอาวุธในการทำร้ายคนที่อ่อนแอกว่าและกระชับที่ใส่ไว้ด้านนอกนั้นนำเสนอให้เห็นถึงความโหดงูของอวัยวะเพศ ที่สื่อถึงอำนาจความเป็นชายเพื่อปกป้องบอกถึงความตื่นตัวและพร้อมที่จะคุกคามผู้ที่อ่อนแอกว่าได้เสมอ¹¹⁴

เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ออกฉายมาช่วงระยะหนึ่ง เกิดกระแสทางสังคมต่อต้านและถูกวิพากษ์วิจารณ์ ถึงความรุนแรงในเรื่องทางเพศและการส่งเสริมความเลวร้ายต่อสังคม ซึ่งได้เข้าฉาย

¹¹¹ อันลือกเมน, 40 ปี A Clockwork Orange : ขบถหัวรุนแรง และสีแสงของแพชชั่นเหนือกาลเวลา, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.unlockmen.com/40-years-a-clockwork-orange>

¹¹² Lev Grossman, All-Time 100 Novels, accessed May 25, 2023, available from <https://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/all>

¹¹³ Oliver Parker, 50 Years Later: A Clockwork Orange, accessed May 25, 2023, available from <https://www.leftlion.co.uk/read/2022/january/50-years-later-a-clockwork-orange>

¹¹⁴ อันลือกเมน, 40 ปี A Clockwork Orange : ขบถหัวรุนแรง และสีแสงของแพชชั่นเหนือกาลเวลา.

ภาพยนตร์ในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยถูกจัดเรตภาพยนตร์ (Film Ratings)¹¹⁵ เป็นระดับ X ซึ่งนั่นแปลว่าผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ตั้งแต่อายุ 16 ปีขึ้นไป ซึ่งปัจจุบันเรียกเรตภาพยนตร์นี้กันว่า NC-17 คือ ไม่อนุญาตให้เด็กอายุต่ำกว่า 17 ปี เข้าชมโดยเด็ดขาด เพราะภาพยนตร์มีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น เนื้อหาของภาพยนตร์จะรุนแรงและอันตรายมาก รวมถึงภาพสยดสยองหรือภาพกิจกรรมทางเพศเช่นเดียวกัน โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากที่วาดดังกล่าวอย่างฉากสองฉากที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการเมืองเพศสัมพันธ์และการทำร้ายร่างกาย ภายหลังจึงมีการปรับเป็นระดับ R ในปี ค.ศ. 1973 หลังจากทางคูบริกตัดฉากในภาพยนตร์ความยาว 30 วินาทีและตัดสลับฉากไปมาเพื่อลดความรุนแรงทางเนื้อหาที่จะปรากฏในภาพยนตร์สู่สาธารณชน ในปีค.ศ. 1971¹¹⁶

เมื่อหนังออกฉายกลายเป็นที่ถกเถียงและแบ่งความเห็นออกเป็นสองฝ่าย ฝ่ายแรกคืออนุรักษ์นิยม ส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยเพราะกลัวว่าจะเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีให้กับวัยรุ่น ส่วนชาวคาทอลิกนั้นเรียกร้องให้รัฐบาลห้ามฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยให้เหตุผลว่าเซ็กซ์และความรุนแรงภายในหนังสร้างความเสื่อมเสียต่อคุณธรรมขั้นร้ายแรง ในประเทศอังกฤษ ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็อื้อฉาวไปสูเหตุการณัจริงถูกนำไปเลียนแบบพฤติกรรม ชายชราไร้บ้านถูกเด็กอายุ 16 ปีรุมทำร้ายจนเสียชีวิต¹¹⁷ โดยอ้างว่าได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนฉากข่มขืนที่พระเอกฮัมเพลง “Singin’ In The Rain” (1952) เพลงฮิตชื่อดังถูกแปลงเป็น “Singin’ In The Rape” (1971)¹¹⁸ ก่อให้เกิดความเกลียดชังจนคูบริกและครอบครัวถูกข่มขู่ ถึงขั้นประท้วง และโรงหนังบางโรงต้องถอดโปรแกรมการฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ ออกหนังถูกแบนจากหลายประเทศ ยกตัวอย่างเช่น ประเทศไอซ์แลนด์ เกาหลีใต้ บราซิล แอฟริกาใต้ และสิงคโปร์ โดยเฉพาะสิงคโปร์ที่ได้ห้ามฉายภาพยนตร์เรื่องนี้ยาวนานถึง 40 ปี¹¹⁹

¹¹⁵ เรตภาพยนตร์ หรือ ระบบการจำแนกประเภทภาพยนตร์ เป็นการจัดระดับตามเนื้อหาและฉากในภาพยนตร์ จุดประสงค์มีขึ้นไว้เพื่อกำหนดความเหมาะสมของการเข้าชมภาพยนตร์สำหรับเด็กและเยาวชน แต่ละประเทศมีลักษณะมาตรฐานวิธีการจัดแบ่งที่แตกต่างกันออกไป ในปัจจุบันมาตรฐานที่เป็นสากลและได้รับการยอมรับมากที่สุดคือมาตรฐานของประเทศสหรัฐอเมริกา

¹¹⁶ Alexa Crawls, *A Clockwork Orange The Rating X History*, accessed May 9, 2022, available from <https://web.archive.org/web/20050131194226/http://www.geocities.com/malcolmtribute/aco/xrated.html>

¹¹⁷ Times of Malta, *A Clockwork Orange has been cited in a murder case. It is not the first time*, accessed May 9, 2022, available from <https://timesofmalta.com/articles/view/a-clockwork-orange-cited-abner-aquilina-dembska-murder.929314>

¹¹⁸ Jason Hellerman, *Why Was Gene Kelly Upset that 'A Clockwork Orange' Used “Singin’ in the Rain”?*, accessed May 9, 2022, available from <https://nofilmschool.com/singin-in-the-rain-clockwork-orange>

¹¹⁹ Cathal Gunning, *A Clockwork Orange Controversy Explained: Why It Was Banned*, accessed May 9, 2022, available from <https://screenrant.com/clockwork-orange-movie-controversy-banned-censorship-explained/>

ในขณะที่เดียวกันอีกฝ่ายหนึ่งนั้นเป็นฝ่ายสนับสนุนและชื่นชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ที่สะท้อนถึงความรุนแรงเพื่อบอกว่ายุคปัจจุบันก็ล้มเหลวไม่ต่างจากภาพยนตร์เลย จากผลตอบรับของเบอร์เกสที่มีต่อคูบริก เบอร์เกสได้เข้าชมภาพยนตร์เรื่องนี้ และให้เสียงตอบรับไปในทางบวกว่า คูบริกนั้นดัดแปลงผลงานการเขียนของเขาออกมาได้สอดคล้องกับเนื้อหาภายในหนังสือมาก ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่น่าชื่นชมสำหรับความสามารถของคูบริกที่สามารถดัดแปลงภาพยนตร์ที่ดีอีกเรื่องหนึ่งให้กับวงการภาพยนตร์¹²⁰

ซึ่งแนวภาพยนตร์เรื่องนี้เรียกได้ว่าเป็นโลกดิสโทเปีย¹²¹ เป็นช่วงยุคเวลาของอนาคตกับสภาพสังคมอาชญากรรม หนังสือเปิดฉากด้วยการนำเสนอถึงกิจกรรมของตัวเอกอย่างอเล็กซ์และกลุ่มเพื่อนไล่ก่ออาชญากรรมไปทั่วเมือง ภาพยนตร์เรื่องนี้ดูเหมือนจะไม่มีอะไรเสียนอกจากความคึกคะนองของวัยรุ่นที่มีต่อสังคม จนกระทั่งอเล็กซ์เกิดทำผิดพลาดครั้งใหญ่และชีวิตของเขาก็เปลี่ยนไปหลังจากนั้น

เบอร์เกสได้ให้นัยยะความหมายแฝงของคำว่าเครื่องจักรไคลาน (Clockwork) หมายถึงตัวของอเล็กซ์เองที่ถูกตั้งระบบเอาไว้ให้ทำแต่ความดี ช่วงที่เขาได้รับการบำบัดนั้นไม่ต่างจากการที่เป็นสัตว์ทดลองเท่าไรนัก การป้อนข้อมูลให้รังเกียจและสำนึกต่อการกระทำผิดศีลธรรมหลายอย่างจนเขาเองเกิดความสะอิดสะเอียนต่อสิ่งเหล่านั้น โครงการบริหารนี้จึงเป็นเหมือนสิ่งที่ยึดเย็ดมากกว่าที่จะปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง เป็นความเชื่อที่ว่าคนเราสามารถเปลี่ยนแปลงเป็นคนดีได้อย่างสมบูรณ์แบบหากได้รับการรักษาแม้ว่าจะเคยเป็นคนเลวมากแค่ไหนก็ตาม ซึ่งสะท้อนถึงบรรยากาศในช่วงสงครามเย็นที่น่าวิเคราะห์ว่าผู้คนในสังคมไม่ว่าจะฝ่ายใด ทั้งฝ่ายเสรีนิยมหรือคอมมิวนิสต์นั้นล้วนตกอยู่ภายใต้การควบคุมทั้งสิ้นที่เป็นผลพวงมาจากการจัดกฎระเบียบทางด้านสังคม (Social Regulation)

อเล็กซ์ได้พิสูจน์ความจริงที่ว่านี่เมื่อถูกปลดปล่อยให้เป็นอิสระ เมื่อร่างเปล่าของเขาได้ออกมาเผชิญกับสังคมอีกครั้งหนึ่ง เหลือแต่เพียงร่างกายที่ไร้ชีวิตต้องออกมายอมรับความจริงที่ว่าสังคมที่ไม่เปลี่ยนแปลงนั้นย่อมไม่ส่งผลให้คนดีเช่นเขาอยู่ได้เช่นกัน เขาถูกทำร้ายและถูกทอดทิ้งจากสังคมและผู้คนที่เขาเคยทำผิดไว้ความดีที่ถูกนำมาใส่ในตัวนั้นอาจจะไม่มากพอที่จะขอความช่วยเหลือและการให้อภัยจากหลายสิ่งที่เขาเคยกระทำไว้ในอดีต สิ่งนี้ทำให้ข้าพเจ้านั้นคิดตกตะกอนจากภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ว่ามนุษย์ที่ดีตามแบบอุดมคติเป็นอย่างไร การทำความดีเป็นเรื่องของตนเองเพียงผู้เดียวหรือเปล่า

¹²⁰ The International Anthony Burgess Foundation, *Did Anthony Burgess like Stanley Kubrick's A Clockwork Orange?*, accessed May 9, 2022, available from <https://www.anthonymburgess.org/blog-posts/did-anthony-burgess-like-stanley-kubricks-a-clockwork-orange/>

¹²¹ ดิสโทเปีย คือ สังคมมนุษย์ในโลกสมมติที่มีลักษณะอันไม่พึงประสงค์ในรูปแบบต่างๆ ซึ่งมีรายละเอียดแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง ซึ่งส่วนมากถูกแต่งขึ้นเพื่อสะท้อนความกังวลบางอย่างเกี่ยวกับสภาพสังคมมนุษย์ในปัจจุบัน ด้วยการชวนให้เราในฐานะผู้อ่านหรือผู้ชมต้องตั้งคำถามว่า เป็นไปได้มากน้อยแค่ไหนที่โลกที่เราอยู่จะกลายเป็นสังคมอันน่าสะพรึงกลัวดังเช่นในเรื่องราวที่ถูกแต่งขึ้นเหล่านั้น แนวคิดดิสโทเปีย (Dystopia) ตอกกลับวิถีคิดแบบยูโทเปีย (Utopia) ที่เชื่อว่าโลกอนาคตเป็นโลกแห่งอุดมคติ คุณงามความดีและความสุขสบายในทุกด้าน โลกดิสโทเปียแสดงให้เห็นสภาวะเลวร้ายจากการถูกควบคุม และการเป็น การควบคุมที่เกิดจากการพัฒนาทางวัตถุ ซึ่งเกิดจากเทคโนโลยีของมนุษย์ด้วยกัน

ท้ายที่สุดภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถนำเสนอถึงการตั้งคำถามและการท้าทายต่อระบบศีลธรรมที่สามารถสะท้อนสังคมได้อย่างน่าสนใจ

3.3 อิทธิพลจากภาพยนตร์ A Clockwork Orange

คำว่า “Kubrickian” ถูกเพิ่มคำนี้ลงในพจนานุกรมภาษาอังกฤษของ Oxford ซึ่งหมายความว่า “ความสมบูรณ์แบบอย่างพิถีพิถันและอย่างละเอียดถี่ถ้วน มีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคของการสร้างภาพยนตร์ รวมถึงรูปแบบของบรรยากาศที่แสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน”¹²²

A Clockwork Orange เป็นนวนิยายที่มีชื่อเสียงทั้งทางด้านเนื้อหาที่แปลกใหม่สำหรับในยุคสมัยนั้น รวมถึงทำให้สังคมเกิดการตั้งคำถามไปในเชิงปรัชญาของความเป็นมนุษย์ แอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) (ค.ศ. 1928-1987) ก็เคยนำนิยายอะคล็อกเวิร์กออเรนจ์มาดัดแปลงด้วยเช่นกัน แต่เป็นหนึ่งในประเภทภาพยนตร์ทดลองในภาพขาวดำ ความยาวระยะเวลา 70 นาที ถ่ายทำในสตูดิโอของวอร์ฮอลที่เมืองนิวยอร์ก ชื่อว่า Vinyl (1965) เป็นเรื่องของวัยรุ่นและเสียงเพลง¹²³ รับบทนำแสดงโดย เจอร์จ มาลังกา (Gerard Malanga) (ค.ศ. 1943-ปัจจุบัน), เอดี้ เซดจ์วิก (Edie Sedgwick) (ค.ศ. 1943-1971) ฯลฯ รวมถึงประกอบด้วยเพลงประกอบภาพยนตร์จากวงดนตรีชื่อดังอย่างเพลง “Tired of Waiting for You” (1965) โดยวงเดอะคิงส์ (The Kinks) (ค.ศ. 1965) หรือ The Last Time (1965) โดยวงเดอะโรลลิงสโตนส์ (The Rolling Stones) (ค.ศ. 1962) เป็นต้น จึงเห็นได้ว่านิยายเรื่องนี้ค่อนข้างน่าสนใจแก่หลายคนและรวมถึงคูบริกเองด้วยเช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์อะคล็อกเวิร์กออเรนจ์ถูกดัดแปลงโดยผู้กำกับที่มีชื่อเสียงอย่างคูบริกนั้นก็มาพร้อมกับชื่อเสียงของผลลัพธ์ที่ออกมาหลังจากฉายซึ่งส่วนใหญ่ไปในเชิงทางลบ เกิดกระแสทางสังคมความสนใจและนำไปสู่การวิเคราะห์ในประเด็นต่างๆ จึงส่งผลให้ฉากและการแต่งกายนั้นมีความโดดเด่นขึ้นมา รวมถึงภาพลักษณ์ที่ปรากฏออกมาจากภาพยนตร์นั้นก็ส่งผลต่อการนำบทบาทของตัวละครเอกมานำเสนอในรูปแบบใหม่ๆ โดยเฉพาะการแต่งกายอย่างคลาสสิกของอเล็กซ์ด้วยขนตาปลอมข้างเดียวกับหมวกแข็งทรงกลม¹²⁴ ก็ถูกนำมาเป็นแรงบันดาลใจและการกล่าวถึง รวมถึงการล้อเลียนในสื่อต่าง ๆ อย่างไม่รู้

¹²² Oxford English Dictionary, **New words list September 2018**, accessed May 9, 2022, available from <https://public.oed.com/updates/new-words-list-september-2018>

¹²³ Aimee Ferrier, **Looking back at Andy Warhol’s first adaptation of “A Clockwork Orange”**, accessed May 9, 2022, available from <https://faroutmagazine.co.uk/andy-warhol-adaptation-a-clockwork-orange/>

¹²⁴ หมวกแข็งทรงกลม ถูกผลิตโดย Thomas และ William Bowler ช่างทำหมวกชาวลอนดอนในช่วงปีค.ศ. 1849 หมวกประเภทนี้กลายเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องแต่งกายที่ช่วยสร้างความสุภาพให้กับการแต่งกาย เริ่มแรกนิยมมากในชนชั้นทำงานก่อนที่ชนชั้นกลางและชั้นสูงจะเริ่มนิยมตาม จนเป็นที่รู้จักไปทั่วโลกเมื่อนักแสดงตลกอย่าง ชาร์ลี แชปลิน สวมใส่จนเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวที่ปรากฏออกมาในสื่ออย่างบ่อยครั้ง

จบ ยกตัวอย่างเช่น The Simpsons ในตอน Dog of Death หรือ Tree house of Horror XXI, Trainspotting (1996), Reservoir Dogs (1992) เป็นต้น

ในปีค.ศ. 1990 ไมเคิล แอนเดอร์สัน (Michale Anderson) ถูกตัดสินว่ามีความผิดฐานแทงเด็กสาววัย 17 ปี ด้วยดาบยาวในประเทศสหรัฐอเมริกา แอนเดอร์สันสวมเสื้อยืดที่มีลวดลายเป็นฉากของภาพยนตร์ในตอนก่อนเหตุฆาตกรรมและบอกกับผู้สอบสวนว่าเขาจะทำสิ่งเลวร้ายเสมอเมื่อสวมใส่เสื้อยืดตัวนั้น¹²⁵ และข่าวที่โด่งดังที่สุดคือปีเตอร์ ฟอสเตอร์ (Peter Foster) ซึ่งผู้สื่อข่าวจากประเทศอังกฤษขนานนามว่า "Clockwork Orange Killer" ฟอสเตอร์ทุบตีและทรมานผู้หญิงและถูกตัดสินว่ามีความผิดฐานฆ่าอดีตภรรยาสองคนของเขา ศาลได้กล่าวว่าเขาจะแต่งตัวเป็นอเล็กซ์ พระเอกของเรื่องและใช้ความรุนแรงเมื่อได้ยินเพลงประกอบหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้¹²⁶

หลายคนแย้งว่าการเชื่อมโยงระหว่างอาชญากรรมเหล่านั้นกับภาพยนตร์นั้นง่ายเกินไปที่จะมาตัดสินและเชื่อมโยงอาชญากรรมความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นว่ามาจากภาพยนตร์ทั้งหมด พวกเขา กล่าวว่า การพูดถึงเหตุการณ์เหล่านี้เป็นเพียงความต้องการที่จะปิดบังว่ามันคืออะไร และต้องการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ด้วยเช่นเดียวกัน เพียงสองปีหลังจากที่ออกฉายภาพยนตร์ คูบริกตัดสินใจว่าจะถอดภาพยนตร์เรื่องนี้จากประเทศอังกฤษ เขาไม่ได้อธิบายถึงเหตุผลการตัดสินใจในครั้งนี้ และภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ถูกห้ามเผยแพร่จนกระทั่งหลังการเสียชีวิตของคูบริกด้วย ในปีค.ศ. 1999¹²⁷

¹²⁵ Jim Strader, **Teen Sentenced for Killing He Said Was Influenced by Film**, accessed May 25, 2023, available from <https://apnews.com/article/01439267db862d3b77ca1a496d48117d>

¹²⁶ James Campbell, **The menacing Clockwork Orange killer who thought he'd got away with murder**, accessed May 25, 2023, available from <https://www.hulldailymail.co.uk/news/history/menacing-clockwork-orange-killer-who-2698760>

¹²⁷ Jack Whatley, **Why Stanley Kubrick banned his own film "A Clockwork Orange" from cinemas**, accessed May 9, 2022, available from <https://faroutmagazine.co.uk/why-stanley-kubrick-had-a-clockwork-orange-banned/>

อิทธิพลต่อวงการภาพยนตร์

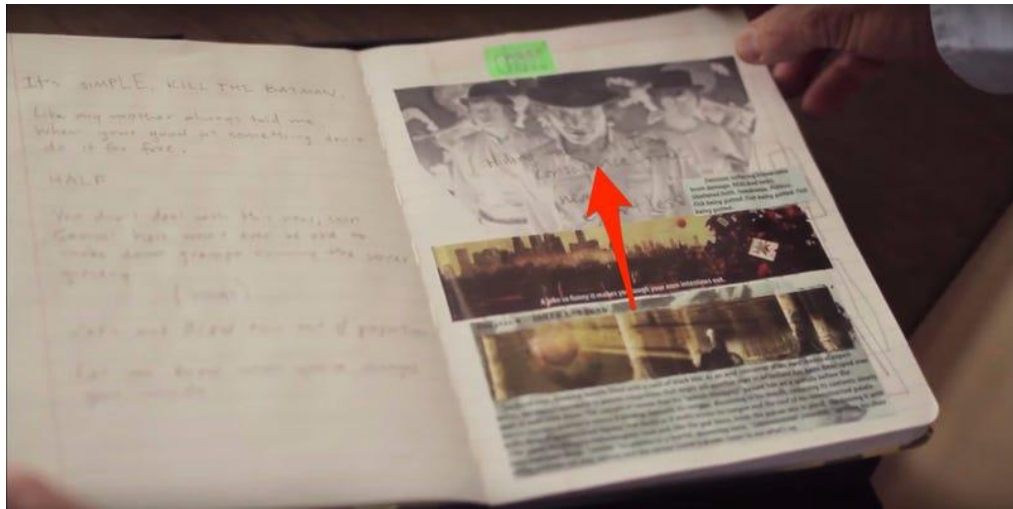
The Dark Knight (2008)

ฮีธ เลดเจอร์ (Heath Ledger) (ค.ศ.1979-2008) ที่ได้รับบทโจ๊กเกอร์จอมวายร้ายที่ทำให้ใครหลายคนทึ่งในความสามารถในการแสดงของเขาอย่างมาก จนเกิดกระแสตอบรับทางสังคมอย่างมากมาจากการสวมบทบาท มีการเปิดเผยจากวิดีโอสารคดีที่พูดถึงบันทึกส่วนตัวของเลดเจอร์ว่า¹²⁸ มีการอ้างอิงถึงภาพยนตร์ A Clockwork Orange ภายในเรื่อง โดยบันทึกไดอารี่เล่มนี้ จะมีการรวบรวมวิธีการ แนวความคิดในการรับบทบาทเป็นโจ๊กเกอร์ ซึ่งเลดเจอร์ยังสามารถเลียนแบบการแสดงออกที่มีลักษณะท่าทางที่น่ากลัว โดยถูกเรียกบ่อยๆ ว่า "Kubrick Stare" หรือที่รู้จักกันว่า จ้องมองในแบบคูบริก¹²⁹

จากบทสัมภาษณ์ที่เปิดเผยออกมาโดยโรเจอร์ อีเบิร์ต (Roger Ebert) (ค.ศ.1942-2013) นักวิจารณ์ภาพยนตร์ได้พูดถึงภาพยนตร์ที่กำกับโดยคูบริกเอาไว้ว่าในหลายๆ ครั้ง และภาพยนตร์อื่นๆ คูบริกเขารู้สึกหลงใหลและดื่มด่ำกับบรรยากาศของเทคนิคการถ่ายภาพขนาดระยะใกล้ที่เขาชื่นชอบ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นภาพชายคนหนึ่งเงยหน้าขึ้นมองกล้องโดยการกดคิ้วให้ต่ำลง ซึ่งนี่เรียกได้ว่าเป็นจุดเด่นที่ปรากฏอย่างเห็นได้ชัดในภาพยนตร์ A Clockwork Orange (1971) และปรากฏอีกครั้งในภาพยนตร์ The Shining (1980) ที่รับบทโดยนักแสดงนำอย่างแจ็ก นิโคลสัน (Jack Nicholson) (ค.ศ.1937-ปัจจุบัน) ที่ได้สร้างปรากฏการณ์ทางสังคมผ่านการแสดงด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งหลายๆ ครั้ง อาจมีการส่ายยิ้มด้วยเพื่อสื่อถึงเรื่องความน่าสงสัย การคาดเดาไม่ได้ของตัวละครและมักจะปรากฏผ่านตัวละครวายร้ายหรือตัวละครที่มีปัญหาทางสภาวะจิตใจ

¹²⁸ Ian Phillips, [Here's a peek at the incredibly detailed diary Heath Ledger kept to play the Joker in "The Dark Knight"](https://www.businessinsider.com/heath-ledger-diary-kept-to-play-the-joker-in-the-dark-knight-2015-8), accessed May 9, 2022, available from <https://www.businessinsider.com/heath-ledger-diary-kept-to-play-the-joker-in-the-dark-knight-2015-8>

¹²⁹ TV Tropes, [Kubrick Stare](https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KubrickStare), accessed May 9, 2022, available from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KubrickStare>



ภาพที่ 51 เนื้อหาทางภาพภายในวิดีโอ Heath Ledger's Joker Diary ในตอน “Too Young To Die”

ที่มาภาพ: Broadview Pictures, Heath Ledger's Joker Diary | Too Young To Die [online] :
เข้าถึงเมื่อ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=kJMokMieNn8>



บทที่ 4

วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

4.1 วิเคราะห์องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

การวิเคราะห์นั้นจำเป็นต้องนำองค์ประกอบทางภาพมาวิเคราะห์ในแต่ละส่วนที่ปรากฏในภาพยนตร์ รวมถึงการสื่อความหมาย โดยเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างเป็นรูปธรรม โดยการจับภาพในแต่ละฉากออกมาเป็นรูปภาพหนึ่งและนำมาวิเคราะห์ทางภาพว่ามีส่วนใดที่น่าเสนอเพื่อสื่อถึงความหมายแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย ซึ่งประกอบด้วย จุดเด่นทางภาพ รูปแบบการจัดแสง ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดวางองค์ประกอบของภาพ การใช้สี φόรมของภาพเปิดและปิดการจัดวางกรอบภาพ และระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ดังนี้

จุดเด่นทางภาพ (Dominant)



ภาพที่ 52 จุดเด่นทางภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (14:05)

ปรากฏผ่านการนำเสนอโดยขนาดของวัตถุภายในภาพ เช่น การใช้สี โดยเฉพาะสีขาวที่เราจะสังเกตเห็นได้ผ่านเครื่องแต่งกายของกลุ่มมอเส็กซ์ และรวมถึงรายละเอียดด้านการตกแต่งที่เป็นองค์ประกอบของฉากไปในลักษณะของการนำเสนอประติมากรรมผู้หญิงในลักษณะถูกกระทำโดยฝ่าย

ชาย ซึ่งสถานที่บาร์นมสดภายในภาพยนตร์นั้น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะประติมากรรมผู้หญิงที่ค่อนข้างมาก โดยนำเสนอผู้หญิงในลักษณะเชิงวัตถุทางเพศ เปรียบกับนำชิ้นส่วนร่างกายของผู้หญิงมาเป็นเฟอร์นิเจอร์ (Furniture) ซึ่งตรงตามความหมายของตัวมันเองคือเพื่อรองรับการใช้งานของร่างกายมนุษย์ อย่างฉานนี้มีประติมากรรมรูปผู้หญิงเปลือยที่ถูกกล่ามโซ่โดยการมัดมือไว้ด้านหลัง ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นเครื่องจ่ายนมสด และมีคั่นโยกควบคุมน้ำนมอยู่ระหว่างขาทั้งสองข้าง เพื่อให้ น้ำนมไหลออกมาจากเต้านม โดยฝ่ายชายได้นำแก้วออกมารับนมสดที่ไหลออกมา ซึ่งประติมากรรมลักษณะเช่นนี้มีเรียงรายบนแท่นวางในบาร์อย่างเป็นระเบียบ และมีความโดดเด่นอย่างมากในการนำเสนอร่างกายผู้หญิง ซึ่งประติมากรรมได้รับแรงบันดาลใจมาจากผลงานศิลปะของอัลเลน โจนส์ (Allen Jones) (ค.ศ. 1937-ปัจจุบัน) ศิลปินสัญชาติอังกฤษที่เป็นที่รู้จักในผลงานจิตรกรรมและประติมากรรม ซึ่งผลงานของเขามีลักษณะเฉพาะในการนำเสนอเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ โดยเฉพาะแนวคิดในอำนาจระหว่างเพศชายและเพศหญิง ผ่านการสะท้อนบริบททางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องของความหลงใหล ความหมกมุ่นและรสนิยมทางเพศ¹³⁰



ภาพที่ 53 Chair

ที่มาภาพ: Allen Jones, Chair [ประติมากรรม], (1969) : เข้าถึงเมื่อวันที่ 12 มีนาคม พ.ศ. 2566, เข้าถึงได้จาก: <https://www.tate-images.com/preview.asp?image=T03244V>

¹³⁰ Ben Cobb, ARTIST ALLEN JONES: “YOU HAVE TO SEE COPYING AS A COMPLIMENT”, accessed May 9, 2022, available from <https://www.anothermanmag.com/life-culture/10279/artist-allen-jones-you-have-to-see-copying-as-a-compliment>



ภาพที่ 54 จุดเด่นทางภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (55:23)

อีกหนึ่งส่วนที่โดดเด่นในจุดเด่นของฉากนี้คือสายตาของการจ้องมองไปยังตัวของอเล็กซ์ ซึ่งส่วนใหญ่จะถูกจ้องมองผ่านผู้ชายที่มีอำนาจเหนือกว่าอเล็กซ์ทั้งนั้น ไม่ว่าจะเป็นคุณครู ผู้คุมขัง เจ้าหน้าที่รัฐ เป็นต้น ซึ่งภายในฉากนี้เกิดขึ้นภายในสถานพินิจ เป็นชายสองคนที่มีอำนาจในกลุ่มนักโทษชายด้วยกันเอง ซึ่งทั้งสองคนมีรสนิยมทางเพศกับผู้ชายและชอบที่จะจ้องมองดูการกระทำของอเล็กซ์ตลอดเวลา ซึ่งสายตาที่จ้องมองไม่ใช่มีเพียงแค่สายตาระหว่างผู้ชายจ้องมองไปยังผู้หญิงเท่านั้น แต่ยังมีสายตาระหว่างผู้ชายจ้องมองไปยังผู้ชายเช่นเดียวกัน ซึ่งสายตาที่จ้องมองมานั้นก็เป็นจุดเด่นทางภาพที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถูกคุกคามเช่นเดียวกับที่อเล็กซ์รู้สึก

รูปแบบการจัดแสง (Lighting)

ส่วนใหญ่แล้วรูปแบบการจัดแสงภายในภาพยนตร์ มักนำเสนอไปที่การใช้แสงไปกับตัวละครที่เป็นผู้หญิง โดยเฉพาะแสงที่มีการจัดแสงไฟจากเวทีลงไปยังตัวผู้หญิง และแสงไฟที่มาจากแหล่งกำเนิดแสงหลักจริงจากสภาพแวดล้อมของการถ่ายทำภาพยนตร์ซึ่งถูกวางประกอบเข้ากับบรรยากาศภายในฉากภาพยนตร์



ภาพที่ 55 การจัดแสงแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, A Clockwork Orange [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (05:03)

ฉากที่ปรากฏเป็นฉากตอนช่วงเริ่มต้นของภาพยนตร์ ซึ่งเหตุการณ์ภายในฉากนี้เกิดขึ้นที่โรงละครเวทีร้างที่มีสภาพค่อนข้างทรุดโทรมและเต็มไปด้วยขยะที่ถูกทิ้งไว้จำนวนมาก มีกลุ่มผู้ชายที่แต่งตัวคล้ายกับเครื่องแบบของกลุ่มลัทธินีโอนาซี (Neo-Nazism)¹³¹ พยายามจุดดิ่งรั้งและพยายามในการฉีกเสื้อผ้าของตัวละครหญิงภายในเรื่องอีกด้วย ซึ่งผู้หญิงก็ถูกกระทำโดยผู้ชายหลายคน และมีการถ่ายฉากนี้โดยเริ่มต้นจากเสียงร้องของผู้หญิงจนกว่าจะปรากฏออกมาเป็นภาพซึ่งเป็นระยะเวลาตั้งแต่ 04:30 – 06:06 นาทีซึ่งรวม ระยะเวลา 02:03 นาที ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเห็นใจและต้องการช่วยเหลือตัวละครหญิงนั้นจากการได้ยินเสียงร้องและความพยายามในการต่อสู้ด้วยกำลังของตัวละครหญิงเองท่ามกลางตัวละครชายหลายคน และการจัดแสงนั้นคล้ายกับเป็นแสงของละครเวที

¹³¹ กลุ่มลัทธิที่เคลื่อนไหวหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยส่วนใหญ่สมาชิกกลุ่มคนเหล่านี้มักจะเป็นชาวยุโรปเนื่องจากกลุ่มคนเหล่านี้ยังมีความเชื่อที่ว่าคนผิวขาวเป็นใหญ่เหนือกว่าเผ่าพันธุ์อื่น ๆ ซึ่งสืบมาตั้งแต่ยุคล่าอาณานิคมและสอดคล้องต่อแนวความคิดและหลักการของนาซี

มีการฉายแสงสปอตไลท์ไปยังบนเวที ขณะที่บรรยากาศโดยรอบนั้นมืดสนิท และแสงส่องค่อนข้างสว่างทำให้เห็นรายละเอียดได้อย่างชัดเจน ซึ่งการจัดแสงในลักษณะเช่นนี้มีส่วนทำให้ผู้ชมสร้างบรรยากาศในการถ้ามองหรือแอบดู (Voyeur) เหตุการณ์ที่กำลังปรากฏต่อหน้าของเรา



ภาพที่ 56 การจัดแสงแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (01:26:21)

ฉากนี้เห็นอย่างได้ชัดจนกว่ามีการจัดแสงสปอตไลท์ และเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นก็เกิดขึ้นบนเวทีเช่นเดียวกันกับโรงละครจากภาพที่ 55 ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นฉากที่อเล็กซ์ได้ทำการแสดงผลการทดสอบสุดท้ายจากการบำบัดของเขา โดยได้ให้ผู้หญิงเปลือยขึ้นมาบนเวทีเพื่อทดสอบว่าเขาจะปฏิบัติกับผู้หญิงเช่นเดิมหรือไม่ สุดท้ายแล้วผู้หญิงคนนี้ก็ก่อนจะลงจากเวทีก็โค้งคำนับต่อผู้ชม โดยมีแสงส่องดังภาพฉายไปยังที่ตัวของเธอ ซึ่งภาพนี้มีความเกี่ยวข้องกับภาพที่ 55 อย่างชัดเจนที่มีการเลือกใช้สถานที่และการจัดแสงในลักษณะที่ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อสื่อความหมายในการนำเสนอร่างกายของตัวละครหญิงอย่างชัดเจน

ขนาดภาพ (The Shots)

ขนาดภาพที่ปรากฏภายในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทได้แก่ ประเภทแรกขนาดภาพระยะใกล้ (Close-Up) และขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close-Up) ซึ่งส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพอวัยวะร่างกายของผู้หญิงในลักษณะของการเคลื่อนไหวเข้าไปใกล้ภาพ (Zoom-In) รวมถึงสายตาของผู้ชายที่จับแน่นไปยังที่ดวงตาและในบางฉากจะมีการนำเสนอร่างกายของผู้ชายในลักษณะทิวทัศน์ระยะไกล (Landscape) ไม่ได้มีการขยายภาพเน้นอวัยวะร่างกายเท่ากับตัวละครหญิง จะเป็นการนำเสนออวัยวะชิ้นส่วนร่างกายของผู้หญิงในลักษณะของกระจุกกระจายแบ่งเป็น

ส่วนๆ เช่น เต้านม เป็นการตอกย้ำถึงสถานะของผู้หญิงที่ถูกทำให้คล้ายกับเป็นวัตถุ รวมถึงสายตาที่เน้นไปยังดวงตาของการจ้องมองจากฝ่ายชาย



ภาพที่ 57 ขนาดภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (18:51)

ภาพที่เห็นเป็นภาพของดวงตาของรูปภาพที่ติดบนผนังห้องนอนของอเล็กซ์ ซึ่งภาพนี้เป็นขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด (Extreme Close-Up) ซึ่งภาพนี้ตรงกับประเด็นของการวิเคราะห์ห้อย่างเป็นรูปธรรมที่อย่างชัดเจนและตรงไปตรงมาต่อการพูดถึงเรื่องของการจ้องมองของผู้ชาย ขนาดภาพที่ใหญ่และเต็มไปด้วยทั้งกรอบภาพนั้น ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกกำลังถูกจ้องมองมาอย่างชัดเจนและเกิดความรู้สึกอึดอัดต่อการถูกจ้องมอง เนื่องจากขนาดภาพนั้นเป็นขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด จึงทำให้เรารู้สึกว่าถูกโต้ตอบด้วยรูปภาพนี้มายังเบื้องหน้าของการมองเห็นของเรา



ภาพที่ 58 ขนาดภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (01:25:18)

ฉากนี้สามารถวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบของภาพได้เป็นสองรูปแบบ ได้แก่ เรื่องของขนาดภาพ และมุมกล้อง ขนาดภาพเป็นขนาดภาพระยะใกล้ (Close-Up) และมุมกล้องระดับมุมต่ำ (Low Angle) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสำคัญที่อยู่ตรงหน้า คือ ตัวละครหญิงที่กำลังจ้องมองกลับลงมายังตัวของอเล็กซ์ที่เขากำลังพยายามควบคุมตัวเองไม่ให้สัมผัสร่างกายของเธอ ซึ่งส่งผลให้ตัวละครหญิงสามารถมีอำนาจเหนือกว่าฝ่ายชายได้จากเหตุการณ์นี้โดยสังเกตได้จากตัวละครหญิงที่มีการจ้องมองกลับมายังอเล็กซ์หรือในแง่ของการมองย้อนกลับมายังผู้ชม โดยความรู้สึกที่ว่าผู้ชมเป็นส่วนหนึ่ง เพราะมุมกล้องและขนาดภาพที่มีผลต่อการมองเห็นของผู้ชมอย่างมาก และด้วยขนาดของพื้นที่ของตัวละครหญิงที่เกือบเต็มกรอบของภาพ และยังเห็นอวัยวะร่างกายอย่างเต้านมอย่างชัดเจน จึงส่งผลให้ตัวละครหญิงนั้นมีอำนาจเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งจากฉากนี้ เปรียบเสมือนกับสามารถครอบงำต่อเหตุการณ์ที่ตัวละครชายกำลังเผชิญอยู่ในตอนนี้

มุมกล้อง (The Angles)

แบ่งได้เป็นสองประเภทได้แก่ มุมกล้องระดับมุมต่ำ (Low Angle) และมุมกล้องระดับเอียง (Oblique Angle) มุมกล้องลักษณะนี้มักใช้กับสถานการณ์ที่ต้องการให้ตัวละครถูกลดบทบาทความสำคัญไป กล่าวคือ เป็นการนำเสนอถึงอำนาจของตัวละครชายที่กำลังกระทำการควบคุม โดยผู้ถูกกระทำถูกลดบทบาทความสำคัญลง โดยมุมกล้องนี้ก่อให้เกิดความรู้สึกแก่ผู้ชมว่าตัวละครนั้นกำลังสื่อสารกับคนดูโดยตรง เหมือนกับว่าผู้ชมตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละครที่ถูกกระทำเบื้องหน้า เนื่องจากส่วนมากของพื้นหลังของภาพที่ปรากฏมักจะเป็นพื้นที่ว่างเหนือศีรษะของตัวละครที่กำลังกระทำแสดงถึงสถานะถูกครอบงำอย่างสองภาพนี้ ซึ่งตัวละครชายก็สามารถเป็นผู้ถูกกระทำได้จากฝ่ายตัวละครชายอีกคนเช่นกัน และประเภทที่สอง คือ มุมกล้องระดับเอียง เป็นมุมกล้องที่มีลักษณะลาดเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ซึ่งสื่อไปถึงสภาวะจิตใจของตัวละครนั้น ๆ หรือบรรยากาศโดยรอบต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นมีลักษณะของสถานการณ์ที่มีความไม่แน่นอน สับสนวุ่นวายและไม่มั่นคงอย่างชัดเจนที่ผู้ถูกกระทำนั้นถูกนำเสนออย่างหวาดกลัวต่อการกระทำของตัวละครที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า



ภาพที่ 59 มุมกล้องแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (46:19)

เหตุการณ์นี้เป็นฉากที่อเล็กซ์กำลังโดนทำร้ายร่างกายจากตัวละครชายคนอื่นๆ เช่น อาจารย์ผู้คุมหรือนักสืบเป็นต้น ซึ่งล้วนแต่เป็นตัวละครชายที่กำลังพยายามทำร้ายและพูดข่มขู่อเล็กซ์ในสถานพินิจ มุมกล้องระดับมุมน่านี้ทำให้เรารู้สึกว่าเราเป็นตัวละครอเล็กซ์ เนื่องจากการถ่ายภาพขนาดระยะใกล้และตัวละครชายมีการจ้องมองกลับมาข่มขู่ จึงทำให้เรารู้สึกว่าเราเป็นตัวละครที่กำลังถูกรวบงำจากอำนาจของกลุ่มผู้ชายเบื้องหน้าและส่งผลกระทบต่อเนื้อเรื่องภายในภาพยนตร์ที่อเล็กซ์กำลังได้เผชิญกับเหตุการณ์นี้ จากการถูกรวบงำไปด้วยตัวละครชายที่มีอำนาจมากกว่าและพยายามใช้อำนาจนั้นๆ เข้าทำร้ายและข่มขู่ทั้งคำพูดและการกระทำ จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นประเด็นของการใช้อำนาจในการกดขี่ที่ไม่เพียงแต่เกิดขึ้นกับตัวละครหญิง แต่ก็เกิดขึ้นกับตัวละครชายได้ด้วย ซึ่งทำให้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความนึกคิดของอเล็กซ์ที่เขาเมื่อคิดถึงตัวละครหญิงเช่นนั้น



ภาพที่ 60 มุมกล้องแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (42:33)

ฉากบุกบ้านของตัวละครหญิงสูงวัย นำไปสู่เหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงของตัวละครหลักอย่าง อเล็กซ์ เขากำลังจะยกรูปปั้นอวัยวะเพศชายเข้าทำร้ายตัวละครหญิง โดยยกมันขึ้นมาเพื่อกระแทกลง ใบหน้า ซึ่งเขาทำเช่นนี้ซ้ำอีกและเขาหยุดทำเมื่อสิ้นสุดของเสียงตัวละครหญิงที่ร้องด้วยความตกใจและ กลัว มุมกล้องระดับเอียงนี้สามารถส่งผลกระทบต่อการนำเสนอตัวละครหลักที่ทำให้เราเห็นถึงสภาวะทาง จิตใจที่ไม่มั่นคง ความไม่ปกติ และความนึกคิดของอเล็กซ์ผ่านการกระทำที่โหดร้ายต่อตัวละครหญิง

การใช้สี (Color)

มีการใช้สีที่ฉูดฉาดอย่างมาก เป็นสีที่โดดเด่น ไม่มีการผสมสีใดเจือปน เช่น สีแดง สีเขียว สีม่วง สีชมพู เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบจากการแต่งกายของตัวละคร หญิง ไม่ว่าจะเป็นชุดที่สวมใส่หรือสีผม ส่วนสีขาวหรือสีดำนั้นส่วนใหญ่จะใช้กับการแต่งกายของตัว ละครหลักและเครื่องแบบของสถาบันที่สื่อถึงอำนาจของผู้ชายที่อยู่ในพื้นที่นั้นๆ



ภาพที่ 61 การใช้สีแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (39:09)

เป็นฉากที่ตัวละครหญิงสูงวัยกำลังกลับมาเข้าห้องพักของตัวเอง หลังจากกลับมาจากการ พุดคุยกับกลุ่มอเล็กซ์ที่กำลังคิดแผนจะบุกบ้านเข้ามา ซึ่งตัวละครหญิงนี้มีความกังวลใจและรู้สึกแปลก ต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ภายในห้องจะมีการประดับตกแต่งด้วยประติมากรรมและจิตรกรรม ซึ่งมีความ โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ และส่วนใหญ่แล้วผลงานศิลปะที่ติดตั้งภายในห้องล้วนแต่เกี่ยวข้องกับการ นำเสนอเรื่องประเด็นทางเพศ เห็นได้ชัดว่าประติมากรรมเป็นรูปอวัยวะเพศชายขนาดใหญ่ และ จิตรกรรมล้วนสื่อถึงอารมณ์ทางเพศของผู้หญิงที่ได้แสดงท่าทางออกมาเผยให้เห็นอวัยวะเพศหญิงด้วย เช่นกัน ประติมากรรมมีการใช้สีขาวล้วน และส่วนใหญ่ประติมากรรมมักจะมีสีขาวตั้งแต่เปิดฉากจากที่ เห็นประติมากรรมรูปเปลือยล้วนมีสีขาว ไม่ได้มีสีฉูดฉาดมากเท่าไรหรอก แต่ภาพจิตรกรรมมีการใช้

สีสันทึ่หลากหลายเช่น สีม่วง สีเหลือง และรวมถึงการแต่งกายของตัวละครหญิงใส่ชุดออกกำลังกายสีเขียว



ภาพที่ 62 การใช้สีแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (13:45)

ฉากเปิดเรื่องที่เราเห็นถึงสภาพบรรยากาศภายในบาร์ ล้วนแต่ถูกตกแต่งด้วยประติมากรรมเปลือยสีชาวล้วน ซึ่งเข้ากันกับชุดสีขาวของกลุ่มเด็กซ์ได้อย่างโดดเด่นและน่าจับตามองตั้งแต่ต้นเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะเห็นการใช้สีเพียงสีเขียว อย่างสีขาว สีดำ ในชุดเครื่องแบบของตัวละครชาย อย่างกลุ่มเด็กซ์จะมีชุดสีขาวล้วน กลุ่มเจ้าหน้าที่รัฐจะมีสีกรมหรือสีดำ ล้วนแต่เป็นเครื่องแบบที่สื่อถึงอำนาจในการปกครองของพื้นที่นั้น และเครื่องแบบก็มีไว้เพื่อให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของสิ่งที่ต้องการจะนำเสนอหรือสื่อถึงการมีตัวตนและอำนาจภายในพื้นที่ที่ปกครองอยู่

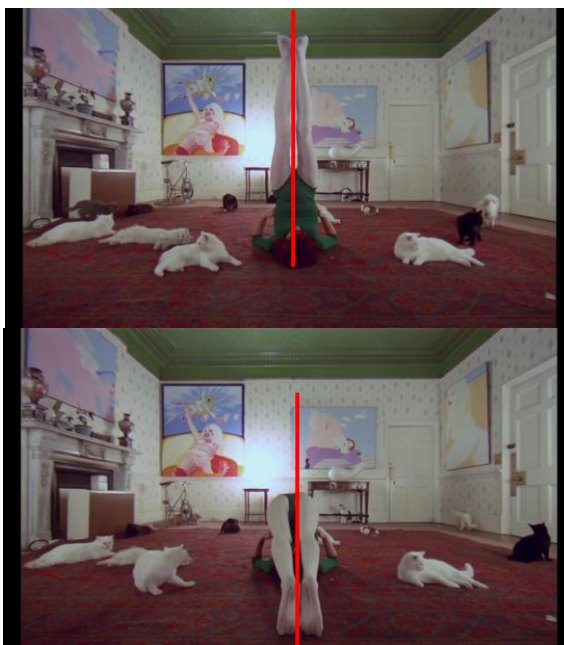
การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)

ความหนาแน่นภายในภาพส่วนใหญ่เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบทางกรอบภาพ รวมถึงรายละเอียดวัตถุที่ปรากฏอยู่ในภาพ ซึ่งเริ่มต้นด้วยที่ความหนาแน่นของวัตถุภายในภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์จะประกอบด้วยกลุ่มของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อน สถานที่ ฉากจินตนาการความนึกฝันของอเล็กซ์ล้วนแต่มีองค์ประกอบที่เป็นลักษณะของคนและวัตถุ ทั้งในรูปแบบสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต ยกตัวอย่างเช่นภาพจิตรกรรมฝาผนังหรือประติมากรรม เป็นต้น



ภาพที่ 63 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (02:16)

ส่วนใหญ่แล้วภาพยนตร์นั้นจะมีทั้งความอสมมาตรและสมมาตรภายในฉาก ขึ้นอยู่กับการจัดวางองค์ประกอบภาพให้มีทิศทางไปลักษณะใด แต่โดยส่วนใหญ่ในภาพยนตร์เรื่องนี้แล้วมักจะมีความสมมาตรจากการจัดวางองค์ประกอบ อย่างเช่นฉากนี้เป็นฉากของตัวละครหญิงที่กำลังออกกำลังกายแบบโยคะ ซึ่งมีการจัดวางตำแหน่งของตัวละครผู้หญิงไว้ตรงกลางอย่างชัดเจนในลักษณะแนวตรง และมีรายละเอียดของส่วนประกอบอย่างแผ่วกระจายไปทุกส่วนของภาพ รวมถึงภาพจิตรกรรมที่รายล้อมรอบทั้งสี่ด้านของภาพ จึงทำให้ภาพนี้มีความรู้สึกที่สมมาตรไม่มีส่วนใดที่รู้สึกหนาแน่นหรือมีพื้นที่ว่างจนเกินไป



ภาพที่ 64 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านบน: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (36:31)

ภาพที่ 65 การจัดองค์ประกอบของภาพแบบที่ 3 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านล่าง: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (36:41)

ฟอร์มของภาพเปิดและปิด (Open and Closed Forms)

เป็นลักษณะแบบปิด อาจกล่าวได้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการกระทำเป็นหลัก โดยเฉพาะการกระทำอาชญากรรม ซึ่งค่อนข้างเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคล และให้ความรู้สึกส่วนตัวจากการบรรยายเนื้อเรื่องที่เจาะจงไปเฉพาะวิถีชีวิตประจำวันจากตัวละครหลักอย่างอเล็กซ์ ซึ่งเราจะได้เห็นสภาพแวดล้อมโดยรอบที่ดำเนินเรื่องไปโดยตัวละครหลักนี้ ดังที่เห็นได้จากภาพที่ปรากฏนั้นเป็นลักษณะพื้นที่ส่วนตัว ภายในห้อง หรือพื้นที่ที่ถูกจำกัด และมีองค์ประกอบของการจ้องมองผ่านภาพจิตรกรรมที่เป็นรายละเอียดตกแต่งภายในห้องนั้นๆ ด้วย



ภาพที่ 66 ฟอรัมของภาพปิดแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (20:33)

ฉากนี้เป็นฉากของอเล็กซ์ที่กำลังนอนหลับในห้องนอนของเขาเอง ซึ่งเป็นพื้นที่ลักษณะแบบปิด มีรายละเอียดของวัตถุอย่างรูปภาพติดผนังที่เป็นรูปภาพจากชายที่กำลังจ้องมองกลับมายังผู้ชม และถูกจัดวางตำแหน่งอยู่ตรงกลางภาพ ซึ่งสร้างจุดความสนใจทางสายตาได้อย่างชัดเจน ประกอบกับมีสีตัวเลี้ยงของอเล็กซ์คืองูขนาดใหญ่และชั้นแผ่นเสียงอีกมากมาย และส่วนใหญ่มีสีหลักพื้นฐานอย่างสีแดงและสีน้ำเงินที่เห็นได้อย่างชัดเจนจากผ้าปูที่นอนและผ้าห่มของเขา



ภาพที่ 67 ฟอรัมของภาพปิดแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (01:02:21)

ภาพที่เห็นยังคงอยู่ในฟอร์มของภาพลักษณะแบบปิด ซึ่งมีตัวละครชายปรากฏอยู่คือสัตว์ที่มาเยี่ยมนักโทษเสมอและเขาได้เข้ามายังห้องคุมขังของอเล็กซ์ที่มีรูปภาพติดผนังที่เต็มไปด้วยภาพของผู้หญิงเปลือยหลายรูป รวมถึงการตกแต่งไม้กางเขนที่สื่อถึงเรื่องศาสนาและศีลธรรมเข้าด้วยกัน และยังมีรูปภาพเดิมจากภาพที่ 66 ใส่ไว้ในกรอบรูปเล็กๆ ซึ่งรูปนั้นยังคงจ้องมองกลับมายังผู้ชมเสมอ

การจัดวางกรอบภาพ (The Frame)

ไม่ได้ปรากฏอย่างชัดเจน เนื่องจากมีหลายรูปแบบลักษณะที่ปรากฏออกมาผ่านภาพยนตร์ แต่ส่วนใหญ่แล้วจะมีทิศทางที่ตัวละครหันหลังหรือไม่สนใจกับกล้อง กล้องที่ซึ่งแทนสายตาของผู้ชม ตัวละครใช้วิธีการสื่อสารกับคนดูอย่างไม่สนใจสิ่งใด ซึ่งลักษณะนี้เอื้อให้เกิดความรู้สึกถึงการแอบมองจากผู้ชมที่กำลังรับชมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และสองภาพสุดท้ายนั้นเป็นลักษณะของระดับความลึกของภาพ ที่มีการใช้ระดับเบี่ยงหน้าเป็นการนำเสนออวัยวะเพศชายให้เห็นอย่างชัดเจน โดยจัดวางตัวละครผู้หญิงให้อยู่เบื้องหลังหรือเป็นส่วนหนึ่งของฉาก



ภาพที่ 68 การจัดวางกรอบภาพแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (02:13:40)

ฉากนี้เป็นช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์ เป็นฉากในจินตนาการของอเล็กซ์ที่เขาต้องการมีเพศสัมพันธ์กับตัวละครหญิงอย่างมาก โดยเป็นช่วงหลังของการบำบัดที่เขากำลังสับสนกับความคิดของตัวเอง เห็นได้ว่าการจัดวางกรอบภาพในลักษณะนี้มีการจัดองค์ประกอบของภาพของตัวละครหญิงและชายที่อยู่ตรงกลางภาพนำเสนอตรงกลางของภาพอย่างชัดเจน และมีส่วนประกอบอย่างกลุ่มผู้คนที่อยู่รายรอบทั้งสองข้างซ้ายขวาของกรอบภาพ จึงเอื้อให้เกิดความรู้สึกต่อผู้ชมในการเป็นส่วนหนึ่งของการชมเหตุการณ์นี้ คล้ายกับว่ามีการจัดแสดงบนเวทีที่เราเป็นหนึ่งในผู้ชมต่อเหตุการณ์ร่วมเพศครั้งนี้



ภาพที่ 69 การจัดวางกรอบภาพแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange

ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (41:08)

กรอบภาพของฉากนี้มีการนำเสนอรูปร่างของวัตถุอย่างชัดเจน ฉากนี้เกิดขึ้นภายในบ้านของตัวละครหญิงสูงวัยที่กำลังถูกอเล็กซ์เข้ามาบุกบ้านพร้อมกับขู่ตัวละครหญิงให้รู้สึกกลัว โดยการใช้ประติมากรรมรูปอวยวะเพศชายในการใช้ความรุนแรงกับตัวละครหญิง เห็นได้ว่าขนาดของประติมากรรมนั้นมีขนาดใหญ่เกือบครึ่งหนึ่งของกรอบภาพ โดยให้น้ำหนักไปทางขวามือของภาพ และมีการจัดวางองค์ประกอบของตัวละครหญิงไว้ตรงกลาง และส่วนซ้ายมือของภาพนั้นมีการนำเสนอแขนและมือของอเล็กซ์ ซึ่งถือว่าภาพนี้มีลักษณะที่สมมาตร นำเสนอด้วยการจัดวางตำแหน่งของตัวละครไว้ตรงกลางของภาพ ด้วยขนาดของประติมากรรมที่ใหญ่และกลิ้งไม่ได้เน้นย้ำความชัดเจนไปยังตัวประติมากรรมแต่ให้ความชัดเจนไปยังตัวละครหญิงที่มีขนาดเล็กกลดหล่นตามลำดับ ซึ่งทำให้ประติมากรรมนั้นเป็นส่วนหนึ่งกับบรรยากาศต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นและผู้ชมสามารถรู้ได้ว่าประติมากรรมนี้มีความสำคัญอย่างไรต่อเหตุการณ์ลำดับถัดไปที่กำลังจะเกิดขึ้น จึงส่งผลให้เกิดความรู้สึกถึงอำนาจชายที่ใหญ่กว่าตัวละครหญิงที่กำลังเผชิญทั้งสองด้าน

ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร (Proxemic Patterns)

ส่วนใหญ่ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครภายในภาพยนตร์มักจะเป็นระยะใกล้ชิด (Intimate) และระยะส่วนตัว (Personal) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ รูปแบบแรกเป็นระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวอเล็กซ์และตัวละครหญิง กล่าวคือ เนื้อหาภายในภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะแสดงออกถึงวิถีชีวิตของวัยรุ่นผ่านตัวละครหลักคืออเล็กซ์ ซึ่งเป็นเหตุให้เขาก่ออาชญากรรมด้วยความคึกคะนองและส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่เรื่องทางเพศหรือการร่วมเพศเป็นต้น รูปแบบส่วนที่สองคือระหว่างตัวอเล็กซ์และตัวละครชาย ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าส่วนใหญ่แล้วอเล็กซ์มักจะมีเหตุการณ์ที่ใกล้ชิดอย่างมากกับตัวละครชายในเชิงอำนาจของโครงสร้างทางสังคมชายเป็นใหญ่ ไม่ว่าจะเป็น

สถาบันการปกครองหรือควบคุมพฤติกรรมของอเล็กซ์ตลอดเวลาอย่างตำแหน่งของคุณครู บาทหลวง หรือแม้แต่รัฐมนตรีก็ล้วนควบคุมและรุกร้าวมถึงใช้อำนาจที่เหนือกว่าเล็กซ์ในการควบคุมในด้านต่างๆ ของวิถีชีวิตของเขา



ภาพที่ 70 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (27:45)

ฉากที่อเล็กซ์ได้ออกมาเที่ยวสถานบันเทิงซึ่งเขาได้พบหญิงสาวสองคนภายในร้านแล้วเขามีท่าทีให้ความสนใจและกระเช้าเข้าเหย้าหญิงสาวทั้งสองคน โดยเสนอถึงการต้องการร่วมเพศอย่างชัดเจน จากลักษณะของอเล็กซ์ที่ต้องการกินไอศกรีม และตัวละครหญิงทั้งสองคนก็กินไอศกรีมด้วย ซึ่งเหตุการณ์หลังจากนั้นก็มีการร่วมเพศอย่างชัดเจน เป็นฉากที่มีการตัดจากการออกฉายในช่วงเวลานั้น¹³² เนื่องจากมีการร่วมเพศกับตัวละครหญิงทั้งสองในการถ่ายทำแบบไทม์แลปส์ (Timelapse) จึงทำให้เห็นกระบวนการของการร่วมเพศตลอดระยะเวลาภายในพื้นที่นั้น ซึ่งเป็นระยะส่วนตัวมากที่เราไม่มีโอกาสได้เห็นการกระทำในลักษณะนี้จากผู้อื่น

¹³² Ben Sherlock, **Viddy Well: 10 Behind-The-Scenes Facts About A Clockwork Orange**, accessed May 9, 2022, available from <https://screenrant.com/clockwork-orange-behind-scenes-facts-stanley-kubrick-malcolm-mcdowell/>



ภาพที่ 71 ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, A Clockwork Orange [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (24:28)

ฉากอเล็กซ์กำลังถูกจับอวัยวะเพศของคุณครู ฉากนี้คุณครูได้เดินทางมาเยี่ยมอเล็กซ์ที่บ้าน ซึ่งคุณครูพยายามพูดคุยและพร่ำสอนอเล็กซ์ พร้อมกับพยายามขีดใกล้และจับสัมผัสร่างกายของอเล็กซ์ ซึ่งเป็นระยะใกล้ชิดที่ค่อนข้างไปทางระยะส่วนตัว และยังเกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัวภายในห้องที่มีมิติและไม่มีตัวละครใดเข้ามาแทรกแซงต่อเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น เห็นได้ชัดว่าอเล็กซ์ก็ไม่สามารถขัดขืนหรือเถียงหนีต่อเหตุการณ์นี้ได้เลย

4.2 วิเคราะห์บริบทในการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

ประเด็นที่สำคัญในการวิเคราะห์ถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายนั้น สามารถตั้งประเด็นและตั้งคำถามต่อเหตุการณ์ภายในภาพยนตร์ได้ว่า ตัวละครหญิงถูกนำเสนอต่อผู้ชมอย่างไร การนำเสนอภาพลักษณะเช่นนี้จะดำเนินไปตลอดทั้งเรื่องหรือไม่ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นประเด็นที่สำคัญต่อการวิเคราะห์ถึงวิถีกระบวนการในการนำเสนอทางภาพตามเกณฑ์ในการวิเคราะห์จากองค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมาย เช่น จุดเด่นทางภาพ ขนาดภาพ มุมกล้อง การจัดวางกรอบภาพ เป็นต้น รวมถึงการวิเคราะห์ถึงการสื่อความหมายต่อผู้ชมว่าสะท้อนถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายในลักษณะใด

ฉากเริ่มต้นการนำเสนอตัวละครหญิงภายในภาพยนตร์ถูกนำเสนอเป็นวัตถุประดับตกแต่งมากกว่าที่ตัวละครจะสามารถเคลื่อนไหวได้หรือมีชีวิตชีวาจริงๆ ซึ่งนำไปสู่การนำเสนอถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายที่ตัวละครหญิงถูกลดบทบาทให้เป็นเพียงวัตถุที่ถูกมองและถูกใช้งานไปด้วยจากการควบคุมของอำนาจจากฝ่ายตัวละครชาย รวมถึงลักษณะของตัวละครหญิงที่ยอมจำนน ซึ่งถูกทำให้กลายเป็นวัตถุที่ถูกลดบทบาทลงโดยไม่มีคำตอบและไร้ซึ่งอำนาจ โดยแนวคิดการจ้องมองของ

ผู้ชายจากมัลวิย์กล่าวว่า ตัวแทนของตัวละครหญิงในภาพยนตร์และวรรณคดี หรือ โดยสังคัมทั่วไป ที่ถูกครอบงำโดยมุมมองของผู้ชาย ผู้หญิงในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ถูกลดบทบาทให้อยู่เพียงเฉย ๆ ในขณะที่ผู้ชายจะได้รับบทบาทที่มีบทบาทสำคัญต่อการกระทำด้วยตัวของเขาเอง อย่างการเป็นวีรบุรุษหรือตัวสำคัญหลัก

ซึ่งแนวความคิดจ้องมองของผู้ชายก็ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange อย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะสองส่วนคือ ฉากบุกกรุกบ้านและฉากการบำบัดรักษา ซึ่งการศึกษาไม่เพียงมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอภาพที่ปรากฏของตัวละครหญิงเท่านั้น แต่บทบาทของพวกเขาในการเล่าเรื่องผ่านตัวภาพยนตร์ก็ไม่มีความสำคัญไม่น้อยเช่นเดียวกัน มัลวิย์เชื่อว่าผู้ชมหลายคนอาจเคยดูภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่มาจากมุมมองของผู้ชาย ซึ่งมุมมองเป็นสิ่งที่สำคัญในการนำเสนอเรื่องราวอย่างมาก สามารถพัฒนาและชี้นำไปสู่การเป็นแนวความคิดจ้องมองของผู้ชายดังกล่าว โดยบทบาทของตัวละครหญิงในภาพยนตร์มีจุดประสงค์เพียงสองประเภท คือ หนึ่ง เป็นวัตถุเร้าอารมณ์สำหรับตัวละครในภาพยนตร์ และ สอง เป็นวัตถุที่เร้าอารมณ์สำหรับผู้ชมที่กำลังรับชมภาพยนตร์

ดังนั้นตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ เราจึงเห็นตัวละครคนแรกคืออเล็กซ์ ตัวละครชายวัยหนุ่มมีบทบาทที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์อย่างมาก เรื่องราวส่วนใหญ่ถูกนำเสนอผ่านมุมมองของอเล็กซ์ ผ่านความคิดเห็นของเขาตลอดเวลา หลายฉากเขามองมายังกล้องโดยการสบสายตาอย่างการจ้องมองมายังตัวเราในฐานะผู้ชม ส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างเรากับอเล็กซ์มีความรู้สึกที่ทั้งแปลกประหลาดใจและมีความใกล้ชิดเป็นส่วนตัวและอเล็กซ์เป็นตัวละครเดียวที่เราสังเกตเห็นได้จากการวางเท้าของเขาวางลงบนหุ่นผู้หญิงเปลือย ซึ่งเหตุการณ์นี้อาจเป็นการบอกกลายๆ กับผู้ชมในเรื่องของความคิดเห็นของเขามีต่อผู้หญิงว่าเป็นอย่างไรและอเล็กซ์ยังถูกเจาะจงในการนำเสนอโดยเฉพาะว่าอเล็กซ์นั้นเป็นผู้นำ ผู้แข็งแกร่งที่สุดในกลุ่มซึ่งปรากฏได้อย่างชัดเจนผ่านคำพูดและการทำร้ายร่างกายภายในกลุ่มเพื่อนของเขาเอง ซึ่งความรุนแรงนี้อาจสะท้อนถึงสังคมนิตาธิปไตยของอังกฤษในช่วงปีทศวรรษที่ 1960-1970 อีกด้วย¹³³ และรวมถึงสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อลักษณะของระบบนิตาธิปไตยและส่งผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของอเล็กซ์ด้วยเช่นเดียวกัน เนื่องจากอเล็กซ์ถูกควบคุม ชูคุกคาม และดูแลโดยฝ่ายชายเสมอ ตั้งแต่ตัวละครอย่างพ่อ อาจารย์ สาธุคุณ รัฐมนตรี และนักเขียนที่ตอนหลังได้เข้ามาดูแลอเล็กซ์ด้วยเช่นเดียวกัน ทำให้อเล็กซ์มีช่วงสภาวะที่ไร้อำนาจและเป็นรองต่อบุคคลเหล่านี้

¹³³ Charlotte Higgins, *The age of patriarchy: how an unfashionable idea became a rallying cry for feminism today*, accessed May 9, 2022, available from <https://www.theguardian.com/news/2018/jun/22/the-age-of-patriarchy-how-an-unfashionable-idea-became-a-rallying-cry-for-feminism-today>

ฉากบุกรุกบ้าน (Home Invasion)



ภาพที่ 72 ฉากปรากฏตัวของนักเขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านบน: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (09:39)

ภาพที่ 73 ฉากปรากฏตัวของภรรยาที่เขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านล่าง: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (09:55)

เริ่มต้นด้วยการเปิดฉากไปยังสถานที่บ้านของนักเขียนของตัวละครชายสูงวัยและค่อยๆ เคลื่อนกล้องไปยังภรรยาของเขา ตัวละครชายสูงวัยที่มีภรรยาสาวที่มีเสน่ห์ เหตุการณ์ทั้งสองสามารถกล่าวถึงนัยของภาคแสดงและภาครับได้ด้วยเหตุการณ์ในการนำเสนอที่ว่า ตัวละครหญิงถูกนำเสนอในรูปแบบภาครับหรือผู้ถูกกระทำให้เพียงแค่อ่านหนังสืออยู่เมื่อเธอถูกเปิดเผยตัวเธอออกมา ในขณะที่สามีของเธอถูกนำเสนอด้วยภาคแสดงหรือผู้กระทำโดยการพิมพ์นวนิยายอย่างจดจ่ออยู่ สองเหตุการณ์นี้ถูกนำเสนออย่างเห็นได้ชัดว่าสามีที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ที่สามารถเลื่อนไหวไปมาได้อย่างอิสระและกำลังพิมพ์ติดต่อกับความคิดสร้างสรรค์อย่างกระตือรือร้นและในขณะที่ภรรยาที่กำลังอ่านหนังสือโดยไม่ได้โต้ตอบใดๆ และนั่งอยู่ในเฟอร์นิเจอร์รูปทรงแบบฝึกทรงกลมที่เหมือนนรอกการถูกปล่อยออกมาจากพื้นที่นั้น เหตุการณ์ทั้งหมดถูกขัดจังหวะทันทีเมื่อกริ่งประตูดังขึ้น ตัวละครหญิงลุกขึ้นไป

เปิดประตูอย่างทันที เราจะเห็นว่าเธอสวมชุดรัดรูปแบบเนื้อแดงอมส้มและมีความโดดเด่นจากชุดที่เธอสวมใส่ซึ่งระหว่างสีแดงจากเสื้อผ้าและภายในห้องสีขาวสะอาด ทำให้เห็นถึงความโดดเด่นของสีแดงที่ถูกต้องดูให้มองไปยังตัวเธออย่างทันที และสามารถบอกได้ว่าสีแดงนี้อาจสื่อถึงความต้องการทางเพศหรือความอันตราย¹³⁴ และคูบริกเผยให้เราเห็นถึงการลดความสำคัญของภรรยาที่เขียนโดยไม่ได้ระบุชื่อ ซึ่งตอกย้ำว่าเธอขาดความสำคัญในการนำเสนอของการมีตัวตนอยู่ของเธอ นอกเหนือจากนี้บทบาทของผู้หญิงในฐานะภรรยาซึ่งถูกเสริมด้วยการที่เธอปฏิเสธไม่ให้กลุ่มมอเล็กซ์ที่ประตูเข้ามาจนกว่าสามีที่เป็นภาคแสดงจะบอกว่าเปิดประตูให้เข้ามา โดยการที่เขาแสดงความคิดเห็นให้เข้ามาโดยไม่สนใจว่าเหตุการณ์หลังจากนั้นจะเป็นอย่างไร



ภาพที่ 74 ฉากกระจกสะท้อนภาพของภรรยาที่เขียนในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (10:08)

เหตุการณ์ต่อเนื่องมายังภาพที่เราเฝ้าดูตัวละครหญิงเดินมาตลอดจากจุดเริ่มต้นในลักษณะท่าทางอย่างเร่งรีบ โดยที่โถงทางเดินภายในบ้านมีกระจกเต็มตัวติดอยู่ผนังรายรอบอยู่หลายบานและอเล็กซ์อยู่ภายนอกประตูบ้าน โดยสื่อสารกับตัวละครหญิงผ่านตาแมวประตู จึงอาจหมายความว่าฉากนี้ทำให้การจ้องมองเป็นของผู้ชม ไม่ใช่ของอเล็กซ์ ซึ่งทำให้ผู้ชมสามารถจ้องมองร่างกายของเธอจากทุกทิศทางได้ ขณะที่เธอถูกสะท้อนภาพตัวตนของเธอซ้ำหลายครั้งตามจำนวนของกระจก และรูปร่างของเธอก็ได้รับการเน้นย้ำมากขึ้นด้วยการสะท้อนนี้ ต่อมาเรายังได้เห็นคุณลักษณะนิสัยของเธอว่าเธอใจดีทั้งที่ตอนแรกเธอแปลกใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งคุณลักษณะนิสัยความใจดี เชื้อฟังกำพูด

¹³⁴ Kendra Cherry, **Red Color Psychology**, accessed May 9, 2022, available from <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-red-2795821>

และยอมจำนนต่อสามีจึงทำให้เธอไม่สามารถตัดสินใจอะไรได้เลยซึ่งเป็นไปตามแบบฉบับของตัวละครหญิงที่ถูกนำเสนอบ่อยครั้งภายในหลายภาพยนตร์ไม่ให้มีสิทธิ์ในการตัดสินใจและเป็นภาครับเพียงอย่างเดียว ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเธอเป็นเพียงวัตถุที่ถูกควบคุมโดยสามีของเธอเท่านั้น



ภาพที่ 75 ฉากภรรยา นักเขียนถูกทำร้ายแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านบน: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (11:13)

ภาพที่ 76 ฉากภรรยา นักเขียนถูกทำร้ายแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพด้านล่าง: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
United States: Warner Bros., 1971. (12:32)

หลังจากที่เธอปล่อยกลุ่มอเล็กซ์เข้ามาภายในบ้าน เธอก็เป็นเป้าหมายให้ถูกควบคุมต่อจากสามีของเธอและถูกกระทำความรุนแรงโดยทันทีและทุกการกระทำที่เกิดขึ้นกับตัวละครหญิงจะถูกควบคุมโดยตัวละครชายเสมอ ตัวละครหญิงถูกจุด อุ่ม กระชาก ให้อัปยั้งห้องโถงภายในบ้าน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วถูกนำเสนอจากมุมมองของตัวละครชายหลายๆ คนภายในเหตุการณ์นั้น แต่ฉากที่แสดงถึงมุมมองของตัวละครกลับไม่มีการนำเสนอเลย เหตุการณ์ต่อมาอเล็กซ์ใช้เวลาในการตัดชุดเสื้อผ้าของเธอ โดยการตัดตามรูปทรงของเต้านมและไล่ตัดจากปลายขาทางแกงไปยังตรงกลางของเสื้อผ้าเพื่อให้ชุดแยกออกจากกัน ซึ่งการรับชมเหตุการณ์นี้เป็นเชิขงนัยว่าเรามีส่วนร่วมต่อเหตุการณ์อาชญากรรมนี้ด้วยการจ้องมอง ไปยังหน้าจอที่ปรากฏภาพเปลือยของตัวละครหญิงและเห็นถึงการใช้อำนาจความ

เป็นชายในการกระทำความรุนแรง ซึ่งในฐานะผู้ชมคูบริกไม่ให้เราเห็นว่าการถูกล่วงละเมิดทางเพศนั้นรู้สึกละอายใจแต่รู้สึกอย่างไรเมื่อได้กระทำความรุนแรงต่อผู้หญิง ซึ่งภาพมุมต่ำจากที่แทนสายตาของสามี อาจสื่อได้ว่าอเล็กซ์กำลังใช้ “วัตถุ” เพื่อทำร้ายกลับไปยังสามี ด้วยเหตุนี้ตัวละครหญิงจึงถูกมองว่าเป็นวัตถุทางเพศและเป็นเหยื่อให้ในการใช้อำนาจชายเป็นใหญ่ในการล่วงละเมิดทางเพศ ตำแหน่งของตัวละครหญิงที่ปรากฏบนจอจึงถูกจัดวางและนำเสนอโดยเฉพาะการตัดเสื้อผ้าออกจากตัวละครหญิงในส่วนที่ผู้ชมต้องการเห็นและเป็นจุดสำคัญต่อการข่มขืนทางเพศของตัวละครชาย



ภาพที่ 77 ฉากบุกรุกบ้านในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (13:10)

ตลอดฉากนี้ อเล็กซ์สวมหน้ากากประหลาดที่มีจมูกยาว ซึ่งเป็นนัยถึงสิ่งที่ไม่อาจกล่าวได้ว่าการสวมหน้ากากเพื่อเป็นการปกปิดตัวตนที่แท้จริงจากผู้ชมและนำเสนออำนาจของเพศชายจากอเล็กซ์¹³⁵ ในตอนท้ายของฉากอเล็กซ์มองกล้องและพูดว่า “Viddy well, Little brother” ซึ่งคำว่า “Viddy Well” นั้นเป็นคำแสลงที่ถูกดัดแปลงมาจากภาษารัสเซียโดยเบอร์เกส ซึ่งมีความหมายว่า “To see” ซึ่งอาจแปลได้ว่า มองดูหรือเชื่อเชิญให้มองว่า “ดูสิ” ซึ่งหลังจากนั้นมีช่วงเวลาของการตัดฉากทำให้เป็นที่เข้าใจได้ว่ามีเหตุการณ์ข่มขืนในภายหลังซึ่งทั้งช่วงอารมณ์ให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะของความงุนงงและหดหู่ต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้นี้ทั้งหมด ผู้ชมถูกทำให้รู้สึกใกล้ชิดและมีส่วนร่วมกับตัวละครอย่างอเล็กซ์ อาจเพราะเขาเรียกเราว่า “พี่ชายหรือน้องชาย” ผ่านคำว่า “Brother” และ “Little Brother”

¹³⁵ ชานันท์ ยอดหงษ์, **เสาหลักเมือง และสิ่งปลูกสร้างทรง ‘ลึงค์’ กับนัยในทางการเมือง**, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/bangkok-city-pillar/135811>

ฉากเริ่มต้นของการกระทำของอเล็กซ์ด้วยการทุบตีชายชราเร่ร่อนและการต่อสู้กับอีกกลุ่มหนึ่งจากการเข้าไปขัดขวางเหตุการณ์ที่อีกฝ่ายกำลังจะพยายามข่มขืนตัวละครหญิง เราไม่ได้เห็นว่าเหตุการณ์เป็นอย่างไรจากมุมมองของตัวละครหญิงคนแรกที่ถูกกระทำและต่อเนื่องมายังตัวละครหญิงคนที่สองและสาม คูบริกอาจทำให้เราเห็นว่าการเป็นผู้กระทำนั้นเป็นอย่างไร ไม่ใช่มุมมองของผู้ถูกกระทำ ซึ่งถ้ากลับกันเราได้เห็นจากมุมมองของผู้หญิงที่ถูกกระทำแต่ละคน ผู้ชมอาจรู้สึกตกใจมากและรู้สึกถูกรังแกและถูกคุกคามไปด้วย ซึ่งไม่ว่ามุมมองแบบไหนก็อดที่จะเห็นใจอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยฉากนี้สนับสนุนแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายอย่างมากเพราะตัวละครชายเป็นผู้ควบคุมเหตุการณ์และเราเห็นทุกอย่างผ่านสายตาหรือมุมมองของอเล็กซ์

ฉากการบำบัดรักษา (Ludovico Technique)

ฉากนี้มีความสำคัญอย่างมาก สร้างชื่อเสียงที่ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้โด่งดังและเป็นที่น่าจดจำ เพราะการแสดงของมัลคอล์ม แมคโดเวลล์ (Malcolm McDowell) (1943-ปัจจุบัน) ซึ่งเขาได้รับการเสนอเข้าชิงรางวัลสาขานักแสดงนำชายยอดเยี่ยมทั้ง Golden Globe Award, National Society of Film Critics (NSFC) และ New York Film Critics Circle (NYFCC) และหลายๆ เวทีการประกวดรางวัล เป็นต้น ในบทบาทของอเล็กซ์ เดอลาร์จ (Alex Delarge)¹³⁶

¹³⁶ IMDb, **Malcolm McDowell Awards**, accessed May 9, 2022, available from https://www.imdb.com/name/nm0000532/awards/?ref_=nm_awd



ภาพที่ 78 ฉากแตกตาในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
 ที่มาภาพด้านบน: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
 United States: Warner Bros., 1971. (01:17:12)

ภาพที่ 79 ฉากตัวละครหญิงถูกทำร้ายแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
 ที่มาภาพด้านล่าง: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture],
 United States: Warner Bros., 1971. (01:13:24)

ในระหว่างการเริ่มต้นฉากการบำบัด ซึ่งอาจสื่อความหมายได้ว่าเป็นการลงโทษอเล็กซ์ต่อสิ่งที่เขาได้ทำลงไป เป็นการลงโทษที่มีนัยความหมายคือการลงโทษอเล็กซ์และผู้ชมไปพร้อมๆ กันเนื่องจากมีส่วนร่วมในความรุนแรงกับตัวละครหญิงตลอดทั้งเรื่องโดยเรามองข้ามและเฝ้าดูการกระทำเหล่านี้มาโดยตลอด ต่อมาจะเห็นได้ว่ากลุ่มแพทย์ได้บังคับให้อเล็กซ์ดูภาพที่ปรากฏอยู่บนจอขนาดใหญ่ภายในโรงภาพยนตร์ ส่วนใหญ่ภาพที่ปรากฏจะสะท้อนถึงประเด็นความรุนแรง ทั้ง ภาพของสงคราม ภาพการข่มขืนผู้หญิง และอื่นๆ ระหว่างที่อเล็กซ์รับชม เราเห็นการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึกของอเล็กซ์ได้ว่าเขาทรمانจากการบำบัดลักษณะเช่นนี้ การบังคับให้ดูภาพที่ก่อให้เกิดความรุนแรงและความเลวร้ายภายในสังคมของมนุษย์ รวมถึงวิธีการบำบัดที่รุนแรงเช่นกันด้วยการบังคับถ่างตาด้วยอุปกรณ์เกี่ยวตึงเปลือกตาให้ขยายกว้าง เราเห็นได้ชัดว่าเขารู้สึกเจ็บปวดและทรمانไปพร้อมกันทั้งด้านกายภาพและจิตใจ ซึ่งมีการถ่ายขนาดภาพระยะใกล้ที่ต้องเห็นเขากิริตร้องเสียงโวยวายและโหยหวน พยายามร้องขออ้อนวอนให้หยุดการรักษาแบบนี้ ซึ่งเขาถูกบำบัดรักษาแบบนี้ซ้ำวันต่อวัน ซ้ำหลายครั้งจนกว่าเขาจะถูกประเมินว่าเขาตระหนักได้อย่างแท้จริง ซึ่งสร้างความเป็นทุกข์และอึดอัด

ที่ส่งผลกระทบกลับมาต่อตัวเราในฐานะผู้ชมด้วยเช่นเดียวกัน เนื่องจากเราต้องอดทนต่อการดูการลงโทษของอเล็กซ์และอดทนคุณภาพที่ปรากฏด้วยเช่นกัน และตัวละครอื่นที่อยู่ในระหว่างเหตุการณ์จะเห็นได้ว่าตัวละครแพทย์ชายประกออบกับพยาบาลสาวที่สามารถเพลิดเพลินกับภาพได้โดยไม่ต้องถูกลงโทษ

ดังนั้นเราจึงเข้าใจความรู้สึกที่เขาได้รับด้วย คูบริกทำให้ผู้ชมได้สำรวจมุมมองและความรู้สึกของเขาสำหรับทุกสิ่งที่เขาทำลงไป ดังนั้นเราอาจรู้สึกท้อแท้และผิดหวังที่ไม่ได้รับการลงโทษนี้ เนื่องจากเราได้เห็นแรงจูงใจและสภาวะแวดล้อมรอบตัวที่หล่อหลอมเขาให้เขามีการแสดงออกความรุนแรงเช่นนี้ อย่างไรก็ตามนี้ไม่ได้หมายความว่าเราควรจะมีทัศนคติเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย แต่พฤติกรรมของอเล็กซ์กับสิ่งที่เขาทำตลอดทั้งเรื่อง เช่น การข่มขืนและทุบตีคนจรจัดนั้นเป็นสิ่งที่ผิดศีลธรรมในกรอบทางสังคม ซึ่งในแง่ของการนำเสนอภาพยนตร์คูบริกได้ปล่อยให้เรตัดสินใจเองว่าควรจะมีคิมันในมุมมองของเขาหรือไม่ เป็นข้อสังเกตที่ทำให้ผู้วิจัยชื่นชอบทั้งในการนำเสนอภาพยนตร์และตัวของผู้กำกับเรื่องนี้ ซึ่งปฏิเสธไม่ได้ว่าเราถูกควบคุมจากการจัดวางโครงสร้างเนื้อเรื่องและการจัดวางภาพในมุมมองของตัวละครชายเป็นหลักและการนำเสนอตัวละครที่มีปมปัญหาอย่างอเล็กซ์ตลอดทั้งเรื่อง ในฐานะเด็กหนุ่มที่กำลังต่อสู้กับการสร้างตัวตนและการอยู่ร่วมกับผู้คนภายในสังคม เราจึงจำเป็นที่จะต้องรับมุมมองของเขาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งในตอนนี้อ่านดูอ่อนแอลงต่อหน้าผู้ชม อเล็กซ์ถูกควบคุมและถูกรังแกโดยเจ้าหน้าที่ตำรวจและอาจารย์ของเขาเองรวมถึงรัฐบาลที่สื่อความหมายได้อย่างชัดเจนว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งอำนาจที่มีอำนาจเหนือกว่าตัวของอเล็กซ์เองและท้ายที่สุดสังคมที่เขาดำเนินชีวิตก็ย้อนกลับมาส่งผลกระทบต่อตัวของเขาเช่นเดียวกัน

ฉากที่ปรากฏถึงลักษณะของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอภายในภาพยนตร์

มีการนำเสนอลักษณะของผู้หญิงในวัยรุ่นหรืออายุน้อย ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้หญิงส่วนใหญ่อยู่ในวัยสาวเกือบวัยกลางคน ซึ่งถูกนำเสนอให้เห็นอวัยวะและร่างกายได้อย่างชัดเจน เห็นได้ว่าการใช้อำนาจของชายเป็นใหญ่ในการกระทำต่อผู้หญิงได้ รวมถึงลักษณะของการนำเสนอผู้หญิงภายในภาพยนตร์เรื่องนี้มักจะประกอบคู่กับสีใดสีหนึ่งเสมอ



ภาพที่ 80 ฉากตัวละครหญิงถูกทำร้ายแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (05:12)

ฉากตอนต้นเรื่องของภาพยนตร์ซึ่งเป็นฉากที่กลุ่มผู้ชายหนึ่งกลุ่มที่กลุ่มของอเล็กซ์ได้ไปพบเจอว่ากลุ่มผู้ชายกำลังจะพยายามกระทำชำเราผู้หญิง ซึ่งนำไปสู่การก่อเหตุจลาจลในภายหลังต่อมา ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้หญิงถูกจัดวางและนำเสนอไว้ตรงส่วนตรงกลางของภาพ และสถานที่ที่เกิดเหตุก็เป็นโรงละครเวทีเก่า ซึ่งคล้ายกับว่า องค์ประกอบของภาพที่จัดวางผู้หญิงไว้ตรงกลางของภาพ คล้ายกับว่าเรากำลังมองดูตัวละครหญิงที่ถูกจัดแสดงไว้บนเวที และแสงภายในภาพก็ส่องสว่างไปยังจุดเดียว เช่นเดียวกับแสงภายในโรงละครหรือแสงสปอตไลท์ (Spotlight) ต่อเหตุการณ์ที่เราากำลังมองดูอยู่ และกลุ่มผู้ชายภายในภาพยนตร์เป็นกลุ่มชายที่แต่งกายด้วยเครื่องแบบคล้ายกับชุดของทหาร ซึ่งภายในภาพยนตร์ได้กล่าวว่าเป็นเครื่องแบบลักษณะของนีโอนาซี (Neo-Nazism) ซึ่งกำลังใช้อำนาจในการทำร้ายตัวละครหญิงด้วยการฉุดลากไปมารวมถึงฉีกเสื้อผ้าออกโดยไม่มีอะไรปิดบังร่างกายของเธอเลย



ภาพที่ 81 ฉากปรากฏตัวภรรยาของนักเขียนด้านหลังในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, A Clockwork Orange [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (10:01)

ฉากนี้เกิดขึ้นในเหตุการณ์ต่อมาหลังจากเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ ซึ่งช่วงนี้เป็นช่วงเวลาที่อยู่ได้ลงมือกระทำซ้ำเราผู้หญิงเอง ซึ่งตัวละครหญิงจากฉากนี้เป็นภรรยาของนักเขียนที่มีอายุมาก ซึ่งเธออายุน้อยกว่าสามีของเธอ มีการแต่งกายด้วยสีที่ฉูดฉาด อย่างสีแดงเกือบสีแดงสดทั้งตัวรวมถึงรองเท้าสีแดงด้วยเช่นเดียวกัน สีมนี้ก็ถูกย้อมด้วยสีแดงและการแต่งหน้ามีการทาลิปสติกด้วยสีแดงสดอย่างชัดเจนจากภาพที่เคยนำเสนอในช่วงก่อน



ภาพที่ 82 ฉากอเล็กซ์หยอกล้อกับตัวละครหญิงสาวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, A Clockwork Orange [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (27:21)

ฉากถัดมาหลังจากฉากบุกบ้านของนักเขียน เป็นช่วงเวลาที่ยอเล็กซ์ได้ออกมาเดินเที่ยวเตร่ภายในร้านค้าแห่งหนึ่งและพบเจอกับหญิงสาวสองคน ซึ่งยอเล็กซ์ได้ถามพูดคุยเล่นแบบหยอกล้อทั้งสองคน โดยที่สายตาของยอเล็กซ์จับจ้องไปที่หญิงสาวทั้งสองคนตลอดเวลา ซึ่งยอเล็กซ์ทำเช่นนี้เพราะว่าต้องการจะมีเพศสัมพันธ์กับตัวละครหญิงทั้งสองคน โดยตัวละครหญิงถูกนำเสนอในเรื่องของทางเพศอยู่แล้ว จากการนำเสนอพฤติกรรมกระทำของตัวละครหญิงทั้งสองด้วยการกินไอศกรีมที่มีลักษณะคล้ายกับอวัยวะเพศชาย รวมถึงพฤติกรรมการกินไอศกรีมสามารถสื่อความหมายไปยังเรื่องของกิจกรรมทางเพศได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 83 ฉากปรากฏของตัวละครหญิงสาวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (01:24:15)

ฉากนี้เป็นช่วงระหว่างของขั้นตอนการรักษาบำบัดของยอเล็กซ์ โดยเธอถูกนำเสนอบนเวทีของการสาธิตการทดลองพฤติกรรมของยอเล็กซ์ ซึ่งเธอถูกนำเสนอบนเวทีอย่างชัดเจน ด้วยการนำเสนอร่างกายของเธอ รวมถึงการจัดแสงสว่างที่ส่องลงไปอย่างแสงสปอตไลท์ (Spotlight) เช่นเดียวกับภาพแรกที่ได้กล่าวไว้ บรรยากาศและโทนสีเป็นโทนสีเย็น จากการที่ตัวละครหญิงยิ้มสัมผัสด้วยสีเทาถึงประกายมวง และสีของผ้าม่านโรงละครสีน้ำเงินเข้ม จึงให้ความรู้สึกถึงบรรยากาศที่เย็นชา เฉื่อยล้ากลับ ไม่น่าไว้วางใจ แปลกประหลาด ทั้งการนำเสนอร่างกายของเธอและการแสดงออกทางสีหน้าของเธอที่ไร้อารมณ์ราวกับประติมากรรมหรือหุ่นผู้หญิง ซึ่งเป็นตัวละครหญิงที่มีอายุน้อยเพียงคนเดียวที่ไม่สามารถกระทำ ความรุนแรงได้ เนื่องจากการรักษาบำบัดของยอเล็กซ์นั้นได้ผล ทำให้ยอเล็กซ์ไม่สามารถสัมผัสร่างกายของเธอได้



ภาพที่ 84 ฉากตัวละครหญิงในชุดออกกำลังกายสีเขียวในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (37:35)

ฉากนี้เป็นเหตุการณ์ครั้งสำคัญของอเล็กซ์ ก่อนที่เขาจะถูกเข้าสถานพินิจในการบำบัดรักษา ซึ่งภายในฉากนี้หญิงสาวอายุมากกำลังจะสื่อสารกับกลุ่มอเล็กซ์ข้างนอกบ้าน ที่อเล็กซ์พยายามเกลี้ยกล่อมให้เธอเปิดประตูให้เข้าไป เห็นได้ว่าเครื่องแต่งกายของเธอนั้นมีสีที่ฉูดฉาดและเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน ระหว่างการย้อมสีผมแดงและชุดสีเขียวกึ่งฟ้าทะเล เป็นการแต่งกายที่มีลักษณะโดดเด่นชวนให้สะดุดตา ซึ่งเป็นตัวละครหญิงอายุมากเพียงคนเดียวที่ถูกกระทำความรุนแรงจากอเล็กซ์จนถึงชีวิต เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครนี้กับอเล็กซ์ค่อนข้างยาวนานพอกับฉากบุกบ้านของนักเขียน ที่มีเวลาทยอกล้อกับตัวละครหญิงด้วยการใช้ประติมากรรมเข้าคุกคามผ่านทั้งการลำดับภาพ มุมกล้อง เป็นต้น ก่อนที่จะทำร้ายร่างกายเธอด้วยประติมากรรมอวัยวะเพศชายขนาดใหญ่ซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนเสียชีวิตในที่เกิดเหตุ



ภาพที่ 85 ฉากตัวละครแพทย์หญิงแบบที่ 1 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (01:15:01)

ตัวละครหญิงที่ปรากฏเป็นแพทย์หญิงที่เข้ามารับการรักษอลีกซีในสถานพินิจ ลักษณะที่ปรากฏคือเป็นตัวละครหญิงสูงวัย มีความมั่นใจ และสามารถตอบโต้บทสนทนาได้อย่างรวดเร็ว มีสีเหลืองสดจากเนคไทที่เป็นส่วนหนึ่งของการแต่งกายของเธอ ซึ่งเห็นอย่างได้ชัดเจนว่าเธอสามารถมีอำนาจเดียวกันกับอำนาจของชายเป็นใหญ่ได้ อย่างเหตุการณ์ที่เดินเข้ามาแล้วมีผู้คุมเปิดประตูให้อย่างทันที แสดงออกว่าเธอได้รับการยอมรับและมีอำนาจที่สามารถตัดสินใจในการกระทำได้ด้วยตนเอง โดยภาพนี้นำเสนอถึงการจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะของมุมต่ำ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอำนาจของตัวละครที่มีอำนาจเหนือกว่าลีกซีในระหว่างสนทนาด้วยกัน



ภาพที่ 86 ฉากตัวละครแพทย์หญิงแบบที่ 2 ในภาพยนตร์ A Clockwork Orange
ที่มาภาพ: Stanley Kubrick, director, **A Clockwork Orange** [motion picture], United States: Warner Bros., 1971. (02:05:02)

สองตัวละครหญิงนี้เธอทำงานภายในโรงพยาบาล ฉากนี้ก็นำเสนอแพทย์หญิงเช่นเดียวกับฉากก่อนหน้านี้ ซึ่งเธอย่อมผสมสีน้ำเงินรวมถึงชุดที่ใส่เป็นชุดแดงมีลวดลาย กล่าวได้ว่าตรงกันข้ามกับตัวละครหญิงอื่น พยาบาลหญิงที่ไม่เปิดเผยชื่อปรากฏตัวในช่วงกลางเรื่องที่สามของเรื่อง ซึ่งดูไม่น่าดึงดูดใจทางเพศเมื่อเทียบกับหญิงสาวที่อายุน้อยกว่าและมีเสน่ห์ตามอัตภาพในช่วงที่สี่คนแรกในภาพยนตร์ หญิงสาวที่ถูกฉีกเสื้อผ้าออก ภรรยาของนักเขียนและเด็กสาวสองคนในร้านค้า สิ่งนี้ทำให้เชื่อในแนวคิดที่ว่าตัวละครหญิงที่กระตือรือร้นอย่างแพทย์หญิงที่สูงวัยในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีความน่าสนใจทางเพศและไม่เป็นไปตามกรอบธรรมเนียมอย่างลักษณะที่แก่มากและพูดค่อนข้างมาก

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

ในงานวิจัย แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่านการจัดวางภาพและการสื่อความหมายในภาพยนตร์ A Clockwork Orange มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายผ่าน “ภาพ” ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้ 1) จุดเด่นทางภาพ 2) รูปแบบการจัดแสง 3) ขนาดภาพ 4) มุมกล้อง 5) การใช้สี 6) ความหนาแน่นภายในภาพและการจัดองค์ประกอบของภาพ 7) พอร์มของภาพเปิดและปิด 8) การจัดวางกรอบภาพ 9) ระยะความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ซึ่งพบว่าแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายนั้นถูกแสดงออกผ่านภาพที่มีมุมมองที่หลากหลาย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์การวิเคราะห์ของการจัดวางภาพและการสื่อความหมายนั้น สามารถสะท้อนถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายได้อย่างชัดเจน ซึ่งภายในภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพในรูปแบบที่ธรรมดา เรียบง่าย และเห็นสรีระร่างกายของมนุษย์อย่างชัดเจน ซึ่งแนวคิดการจ้องมองของผู้ชายถูกแสดงออกผ่านภาพของตัวละครหญิงที่มีลักษณะถูกกระทำและตกอยู่ภายใต้ของอำนาจของตัวละครชาย ซึ่งจะเห็นได้ว่าสามารถแบ่งประเภทของการวิเคราะห์ออกมาได้ 2 ลักษณะกล่าวคือ องค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย และบริบทในการสื่อความหมายที่ปรากฏถึงแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย

รูปแบบที่หนึ่ง ภาพถูกนำเสนออย่างตรงไปตรงมา มีการนำเสนอแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย ผ่านการจัดองค์ประกอบของภาพ ทั้ง ขนาด แสงและเงา การสื่อความหมายที่ชัดเจน ซึ่งสะท้อนผ่านร่างกายของตัวละครหญิงที่มีขนาดใหญ่ ชัดเจน เพื่อตั้งใจให้เกิดความรู้สึกดึงดูดต่อสิ่งที่มองเห็น และเป็นภาพแทนสายตาของผู้ชมไปยังการจ้องมองภาพที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า ซึ่งประกอบไปด้วย เช่น ขนาดภาพ การจัดวางกรอบภาพ รวมถึงจุดเด่นทางภาพเช่นกัน ที่มีการนำเสนอร่างกายของตัวละครหญิง ในการนำเสนอขนาดอวัยวะของร่างกายที่มีระยะใกล้หรือการจัดวางวัตถุอย่างผลงานศิลปะที่นำมาจัดตกแต่งเป็นส่วนประกอบของฉากภายในภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น รูปปั้นอวัยวะเพศชาย หรือจิตรกรรมภาพเปลือยของผู้หญิง เพื่อนำเสนอเรื่องทางเพศอย่างโจ่งแจ้งและรสนิยมของตัวละครภายในภาพยนตร์ โดยสรุปจากการวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของภาพและการสื่อความหมาย (Mise-en-scène) ที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนซึ่งประกอบด้วย 1) จุดเด่นทางภาพ

วัตถุที่ปรากฏภายในภาพโดยเฉพาะผลงานศิลปะนั้นมีการตกแต่งรายละเอียดภายในฉากที่นำเสนอ ผู้หญิงในฐานะวัตถุทางเพศ 2) รูปแบบการจัดแสงมักจะจัดแสงส่องไปยังตัวละครหญิงและส่วนใหญ่ มักจะเกิดขึ้นภายในฉากสถานที่อย่างเวที โดยเอื้อต่อความรู้สึกของเราในฐานะผู้ชมที่กำลังจ้องมอง เหตุการณ์ที่ปรากฏอยู่บนเวที 3) ขนาดภาพแบ่งออกได้เป็นสองประเภทคือขนาดภาพระยะใกล้และขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด โดยเน้นย้ำในการนำเสนออวัยวะร่างกายของตัวละครหญิง เช่น ใบหน้า เต้านม รวมถึงภาพของดวงตาของการมองกลับมายังผู้ชมในขนาดภาพระยะใกล้ที่สุด

รูปแบบที่สอง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจสามารถสังเกตและศึกษาได้จากสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นภายในภาพยนตร์ที่ส่วนใหญ่แล้วพบว่า มีลักษณะของอวัจนภาษาอย่าง “ภาพ” ที่ปรากฏบนจอ เพื่อมุ่งกล่าวถึงภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศที่ไม่เท่าเทียมและเน้นไปที่ ความสำคัญของแนวคิด “การจ้องมองของผู้ชาย” จากลอรา มัลเวย์ ที่ใช้แนวคิดนี้เพื่อการวิเคราะห์ โครงสร้างภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในบริบทสังคมของชายเป็นใหญ่ และยังมีรายละเอียดจากตัวบทที่ ดำเนินเรื่องไปอย่างสอดคล้องกับแนวคิดการจ้องมองของผู้ชาย ยกตัวอย่างเช่น ฉากบุกบ้านและฉาก การบำบัดที่เห็นได้ชัดว่าเน้นไปที่การจ้องมองระหว่างตัวละครภายในเรื่องและการจ้องมองจากผู้ชม ซึ่งเป็นนัยที่น่าสนใจในการนำเสนอเรื่องราวภายในตัวภาพยนตร์

ข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์นั้นถูกสร้างด้วยการนำเสนอผ่านการมองภาพจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อรูปแบบ ทางสังคมและยังสามารถแตกแขนงทางความคิดออกไปได้อย่างกว้างขวาง เพื่อที่จะสร้างความรู้เท่า ทັນสื่อให้กับผู้ชมภาพยนตร์จึงจำเป็นที่จะต้องวิเคราะห์ผ่านรูปแบบของวาทกรรมภาพยนตร์ และ แนวคิดการจ้องมองของผู้ชายนั้นก็กรณีในการศึกษาที่น่าสนใจอย่างยิ่ง โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูด ทั้งหลายที่การนำเสนอความเป็นสตรียังคงอยู่ภายใต้การครอบงำภายใต้อิทธิพลชายเป็นใหญ่ พบว่าตัว ละครหญิงยังคงถูกนำเสนอให้เป็นรองจากอำนาจของตัวละครชายเสมอในฐานะผู้ชม ดังนั้นการรู้เท่า ทັນว่าภาพยนตร์เป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่สามารถประกอบสร้างทางสังคมและถ่ายทอดความเชื่อ ทศนคติ ไปสู่การสร้างสังคมรูปแบบหนึ่งได้จึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการนำเสนอผ่านการมองเห็น ภาพยนตร์จึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อสังคมและยังสามารถแพร่กระจายแนวคิดออกไปได้อย่าง กว้างขวาง โดยแง่มุมส่วนตัวที่น่าประทับใจที่สุดของผู้วิจัยสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้คือวิธีการที่ ภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถย้อนสายตาของการจ้องมองกลับมายังผู้ชมและสร้างความรู้สึกร่วมสำหรับการ ลงโทษผู้ชมไปพร้อมกับตัวละครหลักที่เรามีส่วนเกี่ยวเนื่องกับการใช้ความรุนแรง เปรียบนัยว่า เราถูกบำบัดและถูกลงโทษไปพร้อมๆ กับอเล็กซ์

รายการอ้างอิง

- จิตวา อุทัยนา, "การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก." วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2561.
- ชานันท์ ยอดหงส์, **เสาหลักเมือง และสิ่งปลูกสร้างทรง 'ลิงค์' กับนัยในทางการเมือง**, เข้าถึงเมื่อ 2
พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://thematter.co/thinkers/bangkok-citypillar/135811>
- ณรงค์กรรณ รอดทรัพย์. "ปีตาธิปไตย : ภาพสะท้อนแห่งความไม่เสมอภาค ระหว่างชายหญิงในสังคม
เอเชีย." **วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**
4, 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2555): 32.
- ต้องรัก จิตรบรรเทา. "บุคลิกภาพตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์." **วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ** 10, 2
(พฤษภาคม-สิงหาคม 2560): 277.
- ทัศนีย์ แซ่ลิ้ม, **อำนาจซ่อนเร้นหลังตัวอักษรกับสำนักใหม่ที่แผงมาในยุคสื่อสารออนไลน์**, เข้าถึงเมื่อ
21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.thekommon.co/thanet-wongyannawa>
- ฉัชชัย ตระกูลเลิศยศ, **Virtual Reality เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน**, เข้าถึงเมื่อ 16 กุมภาพันธ์
2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.scimath.org/article/item/4818-virtual-reality>
- บารณี บุญทรง. "การศึกษาเปรียบเทียบความหมายเชิงสัญลักษณ์เรื่องนกกจากชาตกับเอกสาร
ต่างประเทศ." **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี** 13,
1 (มกราคม-มิถุนายน 2565): 104.
- บุญชัย กัลป์ยาศิริ, "การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของแควนติน ทาร์นติโน." วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557.
- ประวิทย์ แต่งอักษร, **มาทำหนังกันเถอะ** พิมพ์ครั้งที่ 3 (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ BIOSCOPE, 2556).
- ปุกณดา สายยศ, "การใช้สัญลักษณ์ภาพแทนร่างกายในงานศิลปกรรมของพินรี สันต์พิทักษ์และวัชรา
พรอยู่ดี." วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทฤษฎีศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2557.
- ภัสสร สังข์ศรี. "ความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการของภาพยนตร์กับบริบททางสังคม." **เกษมบัณฑิต** 17, 2
(กรกฎาคม-ธันวาคม 2559): 123.
- รสลิน กาสต์. "จากวินัสของจอร์โจเนและทีเชียนถึงโอลิมเปียของมาเนต์และโมริมูรา." **วารสารวิชาการ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.** 1, 1 (มกราคม-ธันวาคม 2542): 5.

- โรลิ่งตันด์, บาร์ตส์. "มายาคติ." แปลโดย วรณพิมล อังคศิริสรรพ และนพพร ประชากุล. Mythologies by Roland Barthes. (กรุงเทพฯ: คบไฟ, 2558).
- วิทยา ธีรพันธุ์. "ที่มาศัพท์แพทย์: โรคหลงตัวเอง." **ฉบับที่กศิริราช** 1, 1 (มกราคม-เมษายน 2551): 56.
- สมเกียรติ ตั้งนโม, "การวิจัยวัฒนธรรมภาพทางสายตา." **โครงการวิจัยศิลปะ ตามโครงการสนับสนุนการวิจัย คณะจิตรศิลป์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**, 2546.
- สมเกียรติ ตั้งนโม, **มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา** (มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2549).
- อันล็อกเมน, **40 ปี A Clockwork Orange : ขบถหัวรุนแรง และสีแสงของแพชชั่นเหนือกาลเวลา**, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.unlockmen.com/40-years-a-clockwork-orange>
- อิศรินทร์ อินทจันทร์, **วันถ่ายรูปโลก (World Photography Day)**, เข้าถึงเมื่อ 21 พฤษภาคม 2566, เข้าถึงได้จาก <https://www.fapot.or.th/main/information/article/view/795>
- Art Forum, **Manet: A Radicalized Female Imagery**, Accessed February 17, 2023, Available from <https://www.artforum.com/print/197503/manet-a-radicalized-female-imagery-36081>
- Berger, John, **Ways of Seeing** (London: The Penguin Group, 1972).
- Burt, A. Folkart, **Anthony Burgess; Prolific Novelist, Linguist**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1993-11-26-mn-60936-story.html>
- Campbell, James, **The Menacing Clockwork Orange Killer Who Thought He'd Got Away with Murder**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.hulldailymail.co.uk/news/history/menacing-clockwork-orange-killer-who-2698760>
- Cherry, Kendra, **Red Color Psychology**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-red-2795821>
- CinemaHouse Productions, **The American New Wave of Cinema, Aka: "New Hollywood" (Mid 1960's to Early 1980's)**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://mubi.com/lists/the-american-new-wave-of-cinema-aka-new-hollywood-mid-1960s-to-early-1980s>

- Cobb, Ben, **Artist Allen Jones: “You Have to See Copying as a Compliment**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.anothermanmag.com/life-culture/10279/artist-allen-jones-you-have-to-see-copying-as-a-compliment>
- Cooper, Ali, **10 Things You Probably Didn’t Know About My Chemical Romance’s “Danger Days”**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.altpress.com/danger-days-facts-my-chemical-romance/>
- Cotroneo, Vincent, **Most Important Directors of All Time**, Accessed May 23, 2023, available from <https://movieweb.com/best-directors-film-all-time>
- Crawls, Alexa, **A Clockwork Orange the Rating X History**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://web.archive.org/web/20050131194226/>, <http://www.geocities.com/malcolmtribute/aco/xrated.html>
- Dictionary, Oxford English, **New Words List September 2018**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://public.oed.com/updates/new-words-list-september-2018>
- Farrar, Justin, **The Influence of a Clockwork Orange on David Bowie**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.the-dowers.com/playlist/influence-clockwork-orange-david-bowie>
- Ferrier, Aimee, **Looking Back at Andy Warhol's First Adaptation of "a Clockwork Orange"**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://faroutmagazine.co.uk/andy-warhol-adaptation-a-clockwork-orange>
- Flantzer, Susan, **Nell Gwyn, Mistress of King Charles II of England**, Accessed March 25, 2023, Available from <https://www.unofficialroyalty.com/nell-gwyn-mistress-of-king-charles-ii-of-england>
- Grossman, Lev, **All-Time 100 Novels**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/all>
- Gunning, Cathal, **A Clockwork Orange Controversy Explained: Why It Was Banned**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://screenrant.com/clockwork-orange-movie-controversy-banned-censorship-explained>
- Heckmann, Chris, **Inception Hallway Scene - How They Shot It without CGI**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.studiobinder.com/blog/inception-hallway-scene-making-of/>

- Heckmann, Chris, **What Is New Hollywood? The Revolution of 1960s and '70s Hollywood**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.studio-binder.com/blog/what-is-new-hollywood/>
- Hellerman, Jason, **A Brief Look at the History of Hollywood**, Accessed May 23, 2023, Available from <https://nofilmschool.com/history-of-hollywood-film-and-tv>
- Hellerman, Jason, **Why Was Gene Kelly Upset That “a Clockwork Orange” Used “Singin’ in the Rain”?**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://nofilmschool.com/singin-in-the-rain-clockwork-orange>
- Herper, Matthew, **Rock Star Psychologist Steven Pinker Explains Why #TheDress Looked White, Not Blue**, Accessed February 17, 2023, Available from <https://www.forbes.com/sites/matthewherper/2015/02/28/psychologist-and-author-stephen-pinker-explains-the-dress/?sh=6c5601074299>
- Higgins, Charlotte, **The Age of Patriarchy: How an Unfashionable Idea Became a Rallying Cry for Feminism Today**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.theguardian.com/news/2018/jun/22/the-age-of-patriarchy-how-an-unfashionable-idea-became-a-rallying-cry-for-feminism-today>
- IMDb, **Malcolm McDowell Awards**, Accessed May 9, 2022, Available from https://www.imdb.com/name/nm0000532/awards/?ref_=nm_awd
- IMDb, **Stanley Kubrick**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.imdb.com/name/nm0000040>
- Jones, Nate, **The Hardest Day on the Set of 1917**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.vulture.com/2020/01/1917-movie-the-hardest-days-on-set.html>
- Lyttelton, Oliver, **5 Things You Might Not Know About Stanley Kubrick’s “Full Metal Jacket”**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.indiewire.com/features/general/5-things-you-might-not-know-about-stanley-kubricks-full-metal-jacket-107476/>
- Mclaughlin, Aimee, **How an Obsession with Design Facilitated Stanley Kubrick’s Genius**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.creative-review.co.uk/how-an-obsession-with-design-facilitated-stanley-kubricks-genius>

- Modern Throwback, **A Clockwork Orange | Trainspotting**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://modernthrowback.medium.com/a-clockwork-orange-trainspotting-5872bca72eed>
- Moffett, Mia, **Riding the Subway with Stanley Kubrick**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://blog.mcny.org/2012/04/24/a-ride-on-the-subway-in-1946-with-stanley-kubrick>
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." **Screen** 16, 3 (Autumn 1975).
- Parker, Oliver, **50 Years Later: A Clockwork Orange**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.leftlion.co.uk/read/2022/january/50-years-later-a-clockwork-orange>
- Phillips, Ian, **Here's a Peek at the Incredibly Detailed Diary Heath Ledger Kept to Play the Joker in "the Dark Knight"**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.businessinsider.com/heath-ledger-diary-kept-to-play-the-joker-in-the-dark-knight-2015-8>
- Ryzik, Melena, **A Rockstar and His Cartoonist Alter Ego**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.nytimes.com/2010/12/26/arts/music/26playlist.html>
- Sky News, **Designer of #TheDress Confirms What Colour It Is**. Accessed May 22, 2023, Available from <https://www.youtube.com/watch?v=532fdaBmPSM>
- Stolworthy, Jacob, **Shelley Duvall Cries While Watching Back Terrifying Shining Scene During Rare Interview**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/shelley-duvall-the-shining-stanley-kubrick-b1801308.html>
- Strader, Jim, **Teen Sentenced for Killing He Said Was Influenced by Film**, Accessed May 25, 2023, Available from <https://apnews.com/article/01439267db862d3b77ca1a496d48117d>
- The International Anthony Burgess Foundation, **A Clockwork Orange**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.anthonyburgess.org/a-clockwork-orange>
- The International Anthony Burgess Foundation, **Did Anthony Burgess Like Stanley Kubrick's a Clockwork Orange?**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://www.anthonyburgess.org/blog-posts/did-anthony-burgess-like-stanley-kubricks-a-clockwork-orange>

- Times of Malta, **A Clockwork Orange Has Been Cited in a Murder Case. It Is Not the First Time**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://timesofmalta.com/articles/view/a-clockwork-orange-cited-abner-aquilina-dembska-murder.929314>
- TV Tropes, **Kubrick Stare**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/KubrickStare>
- Tyler, Adrienne, **Reservoir Dogs' Most Shocking Scene Had 1 Disturbing Movie Inspiration**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://screenrant.com/reservoir-dogs-shocking-scene-movie-inspiration-explained>
- Weiss, Hannah, **Counter-Culture 1960s**, Accessed February 17, 2023, Available from <https://anti-materialism.weebly.com/counter-culture.html>
- Whatley, Jack, **Why Stanley Kubrick Banned His Own Film “a Clockwork Orange” from Cinemas**, Accessed May 9, 2022, Available from <https://faroutmagazine.co.uk/why-stanley-kubrick-had-a-clockwork-orange-banned/>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นางสาวสุกัญญา เมืองมูล
วัน เดือน ปี เกิด 7 ธันวาคม 2538
สถานที่เกิด เชียงใหม่
วุฒิการศึกษา พ.ศ. 2563 คณะวิจิตรศิลป์
สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2563 ศึกษาต่อปริญญาโท
ทฤษฎีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

