

## ความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายและงานถ่ายภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก\*

### The Relationship Between Photography and Filmography of Stanley Kubrick

Received:	February	18, 2019
Revised:	August	15, 2019
Accepted:	August	19, 2019

จัตวา อุทัยนา (Jattawa Utaina)\*\*

#### บทคัดย่อ

ในฐานะบทบาทผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีความเป็นศิลปินและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวอันโดดเด่นของ สแตนลีย์ คูบริก บทความชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษาผลงานภาพถ่ายในช่วงก่อนการทำภาพยนตร์ของผู้กำกับ ท่านนี้ทำงานเป็นช่างภาพให้กับนิตยสารลุค (Look) เพื่อหาความสัมพันธ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เชื่อมโยง มาถึงงานด้านภาพยนตร์ ทั้งในด้านเทคนิควิธีการและรูปแบบแนวคิดที่นำมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพยนตร์ โดยใช้หลักขององค์ประกอบศิลป์ในการเปรียบเทียบและหาความเชื่อมโยง เพื่อนำมาวิเคราะห์ถึง แนวคิดและวิธีการนำมาปรับใช้เพื่อสร้างความหมายในการสร้างสรรค์อันเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของ สแตนลีย์ คูบริกในการสร้างภาพยนตร์

จากการศึกษาพบว่าผลงานภาพถ่ายและผลงานภาพยนตร์ของ สแตนลีย์ คูบริก มีความสัมพันธ์กันในเชิงของรูปแบบและวิธีคิดในการสร้างสรรค์ ทั้งในเรื่องของการใช้เส้นนำสายตา การจัดองค์ประกอบโดยการ ใช้การซ้ำกันจนเกิดจังหวะที่เป็นระเบียบและการใช้มุมมองเพื่อสื่อความหมาย ถึงแม้ว่าผลงานภาพถ่ายจะเป็น ภาพถ่ายในเชิงสารคดี แต่กลับพบว่าคูบริกมีความตั้งใจและพิถีพิถันในการสร้างสรรค์ ทั้งในเรื่องของการจัดฉาก การจัดแสงและการสร้างมุมมอง สิ่งเหล่านี้เองที่เป็นชวนชวนให้ สแตนลีย์ คูบริกก้าวไปสู่การเป็นผู้กำกับที่ยอด เยี่ยมได้ในกาลต่อมา

**คำสำคัญ :** สแตนลีย์ คูบริก, ภาพถ่าย, ภาพยนตร์, เส้นนำสายตา, องค์ประกอบศิลป์, มุมกล้อง

\* บทความนี้เรียบเรียงขึ้นจากเนื้อหาส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายและงานถ่ายภาพยนตร์ของ สแตนลีย์ คูบริกซึ่งเป็นวิทยานิพนธ์ ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2562 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

This article is compiled from a partial thesis theme study on the subject of The Relationship Between Photography and Filmography of Stanley Kubrick . It is the thesis of Master Degree of Art Theory, Silpakorn University, Study year 2016 Thesis Advisor: Associate Professor Dr.Chaiyos Isavorapant

\*\* จัตวา อุทัยนา นักศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 0947742945, Jattawa\_28@yahoo.com

Jattawa Utaina, The Master Degree of Art Theory in Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, 0947742945, Jattawa\_28@yahoo.com

## Abstract

This study is about Stanley Kubrick's artistic and unique characters as a film director. The study mainly focuses on his work in photography with Look magazine prior to his career as a film director, in order to find a unique relationship that is linked to filmmaking in terms of technique, methods and conceptual models that are used to create movie.

This study employs the principles of art elements to compare and find the links between the two disciplines in order to analyze the concepts and methods used in Stanley's unique style of filmmaking. The key findings of this study found that Stanley Kubrick's photographic work and filmography were relate in terms of style and creativity. This includes the using of the line of sight, repetitive composition to create a systematic rhythm, and camera angles to convey meaning. Although his photographic work is a documentary photography, but the study found that Kubrick was dedicated and meticulous in his creation from setting the scene to lighting, as well as camera angles. These factors have contributed to the success of Stanley Kubrick who later went on to become a great director.

**Keywords** :Stanley Kubrick , Photography , Design Work , Movie

## บทนำ

สแตนลีย์ คูบริก (ค.ศ.1928-1999) ผู้กำกับชาวอเมริกันที่ส่งอิทธิพลให้แก่คนรุ่นหลังเป็นอย่างมากทั้งในวงการภาพยนตร์หรือแม้กระทั่งวงการออกแบบที่มีผลงานของเขาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์อยู่เสมอ กล่าวกันว่าแท็บเล็ตของบริษัท แอปเปิ้ลน่าจะได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey ของคูบริก เพราะมันปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ตั้งแต่โลกใบนี้ยังไม่รู้จักแท็บเล็ต ที่น่าตลกคือคดีการฟ้องร้องในปี 2011 ว่าบริษัทซัมซุงลอกเลียนแบบแท็บเล็ตของบริษัทแอปเปิ้ล แต่บริษัทซัมซุงตอบโต้กลับไปว่าว่าได้แรงบันดาลใจในการสร้างแท็บเล็ตมาจากภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่เพียงเท่านั้นความยิ่งใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้ยังทำให้คูบริกถูกเพ่งเล็งจากกลุ่มก่อตั้งทฤษฎีสมคบคิดเรื่องอเมริกาไปเหยียบดวงจันทร์ว่ามีส่วนร่วมในการหลอกลวงโลก โดยกลุ่มนี้ตั้งความเห็นว่าแท้จริงแล้วเป็นการจัดฉากขึ้นและถ่ายทำในสตูดิโอโดยอาศัยผู้กำกับมือทองอย่างคูบริกในการช่วยถ่ายทอดความสมจริง เพื่อเอาชนะสหภาพโซเวียตในสงครามเย็นมีการอ้างอิงถึงเขาอยู่เสมอไม่ว่าเวลาจะผ่านไปนานเพียงใด คูบริกถูกยกย่องอยู่บนเครดิตภาพยนตร์มากกว่า 17 เรื่องนับตั้งแต่เขาเสียชีวิตลง ภาพยนตร์ของเขาไปไกลเกินกว่าจะเป็นเพียงแค่ความประทับใจ แต่กลายเป็นหนังชั้นครูที่ทิ้งไว้ให้คนรุ่นหลังศึกษา

Michel Ciment นักประวัติศาสตร์ด้านภาพยนตร์กลางถึงสแตนลีย์ คูบริกว่า ภาพยนตร์ของเขาเป็นความสำคัญต่อภาพยนตร์ทั่วโลกในศตวรรษที่ 20 ในขณะที่เดียวกันผู้กำกับอย่าง Norman Jewison เรียกเขาว่าเป็นหนึ่งในผู้กำกับชั้นครูที่สุดเท่าที่อเมริกาเคยมีมา เขากลายเป็นตำนานของนักสร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่ใช้ระบบสตูดิโอ ภาพยนตร์ของคูบริกถูกหยิบยกขึ้นมาพูดคุยและนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ในยุคใหม่อยู่เสมอ ใน ภาพยนตร์เรื่อง Inception ปี 2010 คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ยอมรับว่าได้แรงบันดาลใจในการถ่ายทำฉากทางเดินไร้แรงโน้มถ่วงมาจาก ฉากทางเดินเวียนหัวในศูนย์อันโด่งดัง ที่นักบินอวกาศสามารถเดินบนทางเดินวงกลมได้ 360 องศาในภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey เรื่องราวของสแตนลีย์ คูบริกนั้นยิ่งใหญ่ควรค่าแก่การศึกษา แต่กลับมีบทสัมภาษณ์เพียงน้อยนิด เพราะเขาค่อนข้างเก็บตัวเงียบไม่เปิดเผยเรื่องราวสู่สาธารณชน เขายังคงเป็นปริศนามากพอๆกับภาพยนตร์ของเขา แต่ในทางกลับกันภาพยนตร์ของเขากลับสะท้อนอัตลักษณ์ตัวตนและความยิ่งใหญ่ออกมาประจักษ์แก่สาธารณะ

สแตนลีย์ คูบริกเกิดเมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม ค.ศ. 1928 ในย่านบรองส์ เป็นย่านเสื่อมโทรม ในมหานครนิวยอร์ก ซึ่งเป็นย่านที่อยู่อาศัยของชาวยิว และเสียชีวิตลงอย่างสงบที่บ้านของเขาในวันที่ 7 มีนาคม ค.ศ. 1999 เขาเสียชีวิตหลังจากภาพยนตร์เรื่อง Eyes Wide Shut ออกฉายไปหนึ่งสัปดาห์ เขาเป็นลูกชายคนแรกของครอบครัวและมีน้องสาวอีกหนึ่งคน เขาเกิดมาในครอบครัวเชื้อสายยิวที่อพยพมาจากยุโรปตะวันออก และมีฐานะค่อนข้างดี เขาได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวในทุก ๆ ด้าน พ่อซึ่งเป็นนายแพทย์เป็นเสมือนผู้จุดประกายและมอบสิ่งดี ๆ ให้แก่เขา พ่อของเขามักจะมอบสิ่งที่น่าสนใจหลายอย่างให้แก่คูบริก ของสิ่งหนึ่งซึ่งถือได้ว่าเป็นของชิ้นสำคัญที่เปลี่ยนชีวิตและสร้างฝันให้แก่เขา คือ กล้องถ่ายรูป Graflex เป็นของขวัญจากพ่อที่มอบให้ในวันเกิดเมื่อตอนเขาอายุครบ 13 ปี ทำให้เขารู้จักกับกล้องถ่ายรูปเป็นครั้งแรกและทำให้เขาหลงใหลในศิลปะการถ่ายภาพตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา พ่อของเขาซึ่งรักและสนใจในการถ่ายภาพส่งเสริมและมีส่วนสำคัญที่คอยผลักดันให้คูบริกหันมาสนใจในศิลปะการถ่ายภาพ อีกทั้งพ่อของเขายังสอนเขาให้รู้จักกับการเล่นเกมหมากรุก ทำให้เขาหลงใหลในเกมหมากรุกอีกเช่นกัน ซึ่งในเวลาต่อมาเขาได้กลายเป็นสมาชิกของสหพันธ์หมากรุกอเมริกาหมากรุกช่วยพัฒนาให้เขามีระเบียบวินัยและความอดทน สิ่งนี้อาจเป็นตัวส่งเสริมให้เขามีความละเอียดรอบคอบในการทำงาน เขาเปรียบหมากรุกเหมือนการควบคุมทิศทางการทำงานว่ามั่นคงคือการต่อสู้เช่นกัน ในการทำงานบางครั้งเขายอมเสี่ยงแต่ก็พิจารณาอย่างถ่วงถี่ทุกขั้นตอนอย่างระมัดระวัง บางครั้งเขายังเชื่อมั่นในการควบคุมความสัมพันธ์กับนักแสดงอีกด้วย

คูบริกเริ่มต้นอาชีพด้วยการเป็นช่างภาพให้แก่นิตยสารลุค (Look) ใน ค.ศ.1945 และค่อยพัฒนาตนเองก้าวมาสู่การทำภาพยนตร์ โดยเริ่มจากภาพยนตร์สารคดีเป็นเรื่องแรก คูบริกเริ่มถ่ายภาพให้แก่นิตยสารลุคแบบเต็มตัวเมื่อเขาอายุสิบเจ็ดปี และได้มีผลงานตีพิมพ์ออกมามากมาย ซึ่งในตอนนั้นถือว่าเขาเป็นช่างภาพที่อายุน้อยที่สุดที่ทำงานอยู่ให้นิตยสารนี้ ในเดือนตุลาคม ค.ศ. 1946 คูบริกนำเสนอภาพผู้ป่วยแต่ละรายในห้องรอทันตแพทย์ จำนวนสิบแปดภาพ ภาพชุดนี้แสดงให้เห็นถึงอาการกับกิริยาของแต่ละคนที่กำลังครุ่นคิดและกังวลถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้น ที่น่าสนใจคือการเคลื่อนไหวกล้องไปรอบ ๆ เพื่อบันทึกภาพเป็นลักษณะเดียวกับการเคลื่อนไหวของลูกบอลที่เคลื่อนจากตัวละครหนึ่งไปยังอีกตัวละครหนึ่งเพื่อจับลักษณะการแสดงอารมณ์ของท่าทางที่สำคัญ เขามีความประณีตในการจับลักษณะท่าทางและการแสดงออกทางสีหน้าภาพถ่ายชุดที่สร้างชื่อให้แก่เขาชื่อ Life and

Love on the New York City Subway ใน ค.ศ. 1947 ซึ่งเป็นการบันทึกภาพการใช้ชีวิตในแต่ละวันของชาวนิวยอร์กที่เดินทางโดยรถไฟใต้ดิน

หนึ่งในงานที่คุบริกเข้าไปใกล้กับผู้ใช้ผู้กำกับภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ในเดือนมกราคม ค.ศ. 1949 เขาได้รับมอบหมายให้ถ่ายภาพยนตร์นักมวยดาวรุ่งรุ่นมิดเดิ้ลเวทคนหนึ่งคือ วอลเตอร์ คาร์เทียร์ โดยใช้ชื่อเรื่องว่า Prizefighter คุบริกเป็นแฟนมวยตัวยงมาตั้งแต่เด็ก เขากระตือรือร้นเป็นอย่างมากในการถ่ายภาพ เขาถ่ายภาพโดยใช้มุมกล้องที่ถ่ายจากมุมต่ำ ทำให้แสงจากด้านบนช่วยขับเน้นดวงตาและเผยให้เห็นแผ่นอกที่สง่าผ่าเผยของนักมวยและบ่งบอกถึงลักษณะของความเป็นชายได้เป็นอย่างดี และเนื้อหาเกี่ยวกับนักมวยคนนี้ได้กลายเป็นภาพยนตร์สารคดีเรื่องแรกของเขาชื่อ Day of the Fight ในเวลาต่อมา

ลักษณะพิเศษที่ทำให้ภาพถ่ายของเขามีชื่อเสียงคือการจับบุคลิกของแต่ละคนในการแสดงออกทางสีหน้าท่าทางและสามารถเล่าเรื่องผ่านบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมต่างๆในแต่ละฉากออกมาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถือเป็นก้าวแรกในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาไปสู่งานภาพยนตร์ในลำดับต่อมา ในแง่มุมมองภาพยนตร์งานของคุบริกนั้นถือว่ามีเอกลักษณ์พิเศษเฉพาะตัวเป็นอย่างมากทั้งในด้านภาพและเนื้อหา อาจกล่าวได้ว่าเป็นพัฒนาการที่สำคัญจากการที่เขาเคยเป็นช่างภาพมาก่อน จึงทำให้เขามีความเข้าใจในด้านการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ผ่านกล้องได้เป็นอย่างดี

ถึงแม้งานภาพถ่ายจะเป็นไปลักษณะของภาพถ่ายเชิงสารคดีซึ่งค่อนข้างมีความแตกต่างจากภาพยนตร์อยู่พอสมควรแต่ก็ยังมีหลายสิ่งที่ยังคงมีให้เห็นอยู่ในภาพยนตร์ซึ่งสิ่งเหล่านั้นคือลักษณะเฉพาะของคุบริกในการนำมาพัฒนาและนำมาใช้สร้างสรรค์ในงานภาพยนตร์ หากลองพิจารณาจากงานด้านภาพถ่ายจะเห็นถึงความสัมพันธ์ที่สำคัญต่อพัฒนาการในการสร้างสรรค์งานด้านภาพยนตร์ที่สืบต่อเนื่องมาจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นในการสร้างสรรค์ โดยอาจแบ่งออกเป็นหัวข้อต่าง ๆ ได้ดังนี้

### 1.ภาพถ่ายกลุ่มที่มีเส้นนำสายตาชัดเจน

เส้นนำสายตาเป็นเทคนิคการสร้างมิติความลึกให้แก่ภาพ คือเส้นสมมติที่เกิดขึ้นจากรูปทรงที่ถูกวางเป็นแนวจนเกิดเป็นเส้นนำสายตาไปสู่จุดนำสายตาหรือจุดสนใจของภาพ เป็นเทคนิคหนึ่งที่พบได้บ่อยในงานภาพถ่ายของคุบริก



ในภาพที่ 1 เป็นภาพที่ถูกถ่ายขึ้นเพื่อใช้ในนิตยสารลัคเมื่อ ค.ศ. 1947 เป็นหนึ่งในภาพชุดที่ชื่อว่า “Life and Love on the New York Subway” เป็นภาพชีวิตประจำวันของคนนิวยอร์กที่ใช้บริการรถไฟใต้ดิน จะเห็นว่า คูบริกใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวมาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อดึงดูดความสนใจ เส้นต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมายจากตู้ขบวนรถไฟและคนที่นั่งเรียงกันอย่างเป็นระเบียบ จากภาพคูบริกอาจแฝงนัยยะบางอย่างในการจับประเด็นที่เกี่ยวกับเพศในช่วงเวลานั้น ซึ่งเป็นประเด็นที่คูบริกให้ความสนใจมาตลอดเมื่อเขาเข้าสู่วงการภาพยนตร์ จะเห็นได้จากเรื่อง A Clockwork Orange, The Shining, Barry Lyndon, The Full Metal Jacket, Eyes Wide Shut เป็นต้น เพราะจะเห็นว่าที่นั่งทั้งสองข้างมีแต่ผู้ชายที่ตั้งหน้าตั้งตารองอ่านหนังสือพิมพ์โดยไม่มีใครสนใจมองสิ่งอื่นในขณะที่จุดกึ่งกลางของภาพกลับเป็นผู้หญิงสองคนที่ยืนอยู่ โดยผู้หญิงคนหน้าครอบครองพื้นที่ภาพจำนวนมากในขณะที่ผู้หญิงอีกคนหนึ่งยืนอยู่ ณ จุดรวมสายตาของภาพ



ภาพที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง The Full Metal Jacket (1987) เป็นเรื่องราวของการเข้าฝึกในหน่วยนาวิกโยธินเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่สมรภูมิรบในสงครามเวียดนาม โดยในภาคแรกของเรื่องจะเป็นการฝึกในค่ายที่โหด มีการใช้คำหยาบคำด่าทอและมาตรการลงโทษที่สาหัสเพื่อให้เกิดความเข้มแข็ง เพื่อให้กลายเป็นเครื่องจักรสังหารที่มีศักยภาพในการฆ่า จนทำให้พลทหารโพล์เกิดความเก้บกดจนวันหนึ่งก็ประท้วง และในภาคที่สองของเรื่องเป็นการนำเสนอความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวของพลทหารโຈ็กเกอร์ที่เข้าสู่รบในสงครามแต่กลับติดเชื้กมลัดสัถยลักษณะแห่งสันติภาพ เป็นการเข้าสู่สมรภูมิรบในสงครามเวียดนามที่มีศรัทธูอยู่ทุกแห่งหน และถูกข่มขู่โจมตีอยู่ตลอดเวลาและได้พบว่านักแม่นปืนชาวเวียดนามที่คอยข่มขู่โจมตีนั้นแท้จริงแล้วเป็นเพียงหญิงสาวที่ไม่ใช่ทหาร

จะเห็นว่าคูบริกนำเทคนิคการใช้เส้นนำสายตาแบบจุดเดียวมาใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพ ภาพยนตร์มีที่มาของชื่อจากลูกกระสุนชนิดหนึ่งที่ถูกนำไปใช้ในสงครามเวียดนาม เป็นเรื่องราวในภาคของการฝึกเหล่าทหารนาวิกโยธินในค่ายแห่งหนึ่งเพื่อรับมือกับการต่อสู้ในสงคราม เขาใช้เส้นที่เกิดจากโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและเหล่านายทหารที่ยืนเรียงแถวเพื่อทำให้เกิดเส้นนำสายตา เพื่อดึงดูดความสนใจไปยังตัวละครที่กำลังโดนทำโทษอยู่เนื่องจากโดนตรวจเจอว่าแอบเก็บอาหารไว้ในหีบใส่ของส่วนตัว โดยให้จำผู้ฝึกสอนครอบคลุมพื้นที่ด้านหน้าในขณะที่พลทหารโพล์อยู่ ณ จุดรวมสายตาของภาพ คูบริกแสดงให้เห็นถึงการต้องอยู่ในระเบียบวินัย ทั้งทางร่างกายและจิตใจถึงแม้ว่าจะขัดต่อกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติอย่างความหิวก็ตาม คูบริกวางเหล่าทหารให้ยืนอยู่บนหีบสัมภาระประหนึ่งว่าเป็นเพียงหมาที่พร้อมจะเล่นไปตามเกมส์เพียงเท่านั้น

การสร้างบรรยากาศที่เหนือจริงโดยที่ตรงกลางภาพมีพลทหารโพล์ซึ่งถูกกดดันจากเพื่อนที่ขนานบอยู่ข้างซ้ายซึ่งยืนอยู่บนทิวสนิมภาระจนเกิดเป็นเส้นที่คอบีบคั้นสายตาให้นำไปสู่พลทหารโพล์ที่กำลังโดนทำโทษอยู่ ทำให้ตัวละครโดนลดบทบาทให้อยู่ในฐานะที่ต่ำลงและถูกบีบคั้นให้อยู่ในพื้นที่ของเหล่าเพื่อนทหารนาวิกโยธินที่เป็นเสมือนกำแพงล้อมอยู่ซึ่งเกิดจากการใช้เส้นนำสายตา คูบริกใช้ประโยชน์จากเส้นนำสายตาเพื่อสร้างบรรยากาศความกดดันและดึงผู้ชมให้มองไปที่พลทหารโพล์ อีกทั้งยังส่งผลให้ภาพเกิดมิติของความลึกและสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพได้

หากเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ 1 และภาพที่ 2 ลักษณะการนำเส้นนำสายตามาใช้ในแบบฉบับของคูบริกนั้น จะพบว่าเขามีความเข้าใจในการสร้างบรรยากาศของภาพให้เป็นไปตามเนื้อหาที่เขาต้องการจะบอกกล่าวด้วยการใช้เส้นนำสายตาในการสร้างความหมายและชั้นเชิงทางศิลปะในการบอกเล่า อาจพูดได้ว่าเขาศึกษาความเป็นมนุษย์และสภาพแวดล้อมจากการถ่ายภาพไปตามท้องถนนจนค้นพบวิธีการนำเสนอ จึงนำมาปรับใช้ในงานภาพยนตร์ทั้งรูปธรรมและนามธรรม จนเกิดเป็นสุนทรียศาสตร์เฉพาะตัวขึ้น



ในภาพที่ 3 เป็นภาพของแม่ลูกที่ซื้อของอยู่ในร้านค้า คูบริกหยิบยกประเด็นการคุ้มครองผู้บริโภคในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองมาใช้เป็นหัวข้อในการถ่ายภาพ ภาพนี้ถ่ายขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1947 คูบริกใช้การแสดงออกทางสีหน้าและภาษากายเพื่อแสดงออกถึงการต่อสู้ดิ้นรนในแต่ละวัน ในขณะที่แม่กำลังเลือกซื้อหาข้าวของเครื่องใช้ เด็กที่อยู่ในรถเข็นทำให้รู้สึกถึงความเบื่อหน่าย

คูบริกใช้เส้นนำสายตาเพื่อสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพ เพื่อสร้างระยะและมิติความลึก โดยจะเห็นว่าผู้หญิงทางด้านซ้ายและด้านขวาอยู่ในระยะที่ลดหลั่นกัน อีกทั้งเส้นนำสายตายังทำให้นำพาสายตาไปสู่จุดกึ่งกลางของภาพซึ่งมีเด็กน้อยที่อยู่ในตะกร้ารถเข็นวางอยู่ในพื้นที่ส่วนหน้าสุดโดยใช้ชั้นวางของและผู้หญิงทั้งสองฝั่งที่อยู่ในลักษณะที่ซ้ำกันเพื่อการสร้างเส้นนำสายตาและมองเห็นถึงสีหน้าท่าทางที่คูบริกใช้ในการสื่อสารข้อความซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพ



ภาพที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) เป็นเรื่องราวกลุ่มวัยรุ่นที่ออกสร้างความวุ่นวายก่ออาชญากรรมอกอาจและความเสื่อมทราม เป็นสภาพสังคมของโลกอนาคตที่ฟอนเฟะ เมื่อเด็กซ์หนึ่งในกลุ่มพลาดทำงานทำให้เหยื่อผู้เคราะห์ร้ายถึงแก่ความตายและถูกส่งตัวไปรับโทษอยู่ในเรือนจำแห่งหนึ่งและถูกคัดเลือกให้เป็นหนูทดลองในโครงการบำบัดโครงการหนึ่งของรัฐเพื่อจะได้รับการลดโทษ เป็นการบำบัดให้นักโทษกลัวและคลื่นเหียนเมื่อทำความผิดโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ เป็นการยึดเหนี่ยวมากกว่าการรักษา เป็นการนำเสนอชีวิตที่ขาดอิสระในการเลือกที่จะกระทำ และเมื่อเขาออกมาสู่สังคมกลับพบว่าตัวเขาไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ได้ท่ามกลางสภาพสังคมที่ไม่เปลี่ยนแปลง และไม่สามารถได้รับการให้อภัยจากสิ่งที่เขาเคยทำผิดพลาดในอดีตได้เลย ถึงแม้ว่าเขาจะสะอิดสะเอียนมากแค่ไหนที่ได้เห็นการกระทำที่ชั่วร้าย

อเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนของเขากำลังนั่งอยู่ที่มิลค์บาร์ซึ่งเป็นสถานที่รวมตัวของกลุ่มวัยรุ่นกลุ่มนี้เพื่อที่จะมานัดพบเพื่อดื่มมมที่ผสมด้วยเวลโลเซ็ทหรือสารเสพติดชนิดหนึ่งซึ่งจะทำให้สมองแจ่มใสและพร้อมก่อนจะออกไปอาละวาดและสร้างความรุนแรงตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนาน คูบริกสร้างเส้นนำสายตาแบบจุดเดียวจากเหล่านักรูปปั้นที่เป็นรูปผู้หญิงเปลือยกายอยู่ในอิริยาบถที่หยายคายและล่อแหลมและตัวละครประกอบที่นั่งเรียงรายอยู่ด้านข้างทั้งซ้ายและขวาเพื่อนำสายตาผู้ชมให้พุ่งตรงไปยังตัวละครหลักที่ถูกปกคลุมไปด้วยสิ่งเสื่อมทราม คูบริกใช้การซ้ำของอิริยาบถจากรูปปั้นเพื่อช่วยให้เกิดเส้นและจังหวะที่สวยงาม ทำให้ภาพดูลึกแม้จะอยู่ภายในห้องที่มีมิติชัด โดยให้อเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนอยู่ ณ จุดรวมสายตา

คูบริกตั้งใจสร้างบรรยากาศอันน่าอึดอัดเสื่อมทรามนี้ด้วยเส้นนำสายตาที่เกิดจากรูปทรงด้านข้างที่บีบคั้นและต่างมุ่งตรงไปยังอเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคนที่พร้อมจะออกไปสร้างความวุ่นวายได้อย่างไม่เกรงกลัว เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมทางจิตวิทยาให้ตัวละครและผู้ชมตกอยู่ภายใต้สิ่งที่เสื่อมทรามเหล่านี้และเป็นตัวกล่อมเกล่าจิตใจให้เขาอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความรุนแรงทางเพศ เป็นการเสียดสีสถานะของโลกอนาคตตามความคิดของคูบริก

หากเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ 3 และภาพที่ 4 จะพบว่าคูบริกนำเส้นนำสายตามาใช้ในการสร้างจุดเด่นเพื่อนำพาสายตาเข้าไปยังสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ถึงแม้จะไม่ซับซ้อนมากนักแต่ก็เป็นการสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความน่าสนใจและสร้างความหมายให้แก่ภาพได้เป็นอย่างดี

## 2. ภาพถ่ายกลุ่มที่มีการจัดองค์ประกอบหรือจัดระเบียบ

ศิลปะนั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่ที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุอีกส่วนหนึ่ง<sup>1</sup> หากศิลปินสร้างองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างของรูปทรงให้มีเอกภาพหรือสมบูรณ์ไม่ได้ ย่อมส่งผลให้รูปทรงนั้นขาดชีวิตและไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและสื่อความหมายใดๆได้

องค์ประกอบศิลป์คือหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความน่าสนใจ ภาพแต่ละภาพจะเกิดความงดงามและน่าสนใจได้เกิดจากการใช้ทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบที่ดี อยู่ที่ว่าจะเลือกใช้และต้องการเน้นสิ่งใด คูบริกใช้จังหวะในการจัดองค์ประกอบให้แก่ภาพเพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบที่สวยงามเพื่อสร้างให้ภาพเกิดความสมดุลทั้งซ้ายและขวา เป็นการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายที่นอกเหนือไปจากการบันทึกเพียงความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน



ในภาพที่ 1 คูบริกจัดระเบียบภาพด้วยการซ้ำกันของตัวละครจนเกิดเป็นจังหวะจนมีระยะห่างที่สวยงาม หากขยายความคำว่าจังหวะ จังหวะหมายถึงการซ้ำกันที่เป็นระเบียบ จากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆกันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้นซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเป็นรูปทรงของศิลปะ<sup>2</sup> ฉะนั้นจังหวะในงานศิลปะ คือการซ้ำอย่างมีเอกภาพและความหมาย จากภาพจะเห็นว่ามีการจัดระเบียบแบบอนุกรมที่ค่อยๆเลื่อนไหลจากน้อยไปหามากอย่างเป็นระเบียบ คือจากด้านซ้ายมือจะพบว่าตัวละครอยู่สามคนถูกคั่นด้วยคนนอนหลับและถัดมาอีกสองคนและถูกคั่นด้วยเด็กที่กำลังหลับ ทำให้เกิดดุลยภาพแบบสมมาตร<sup>3</sup> เป็นการแสดงภาพวิถีชีวิตประจำวันธรรมดาของคนนิวยอร์กได้อย่างน่าสนใจ

สิ่งที่น่าสนใจของภาพนี้คือถึงแม้จะเป็นการถ่ายภาพในเชิงสารคดีแต่กลับรู้สึกได้ถึงความตั้งใจในการจัดองค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบังเอิญหรือการจัดฉากในการจัดองค์ประกอบที่เป็นระเบียบและลงตัวภาพนี้แสดงให้เห็นแล้วว่าเขามีความพิถีพิถันในการถ่ายเพียงใด และทำให้สามารถตีความไปได้ว่าเขากำลังล้อเลียนผู้คนนิวยอร์กอยู่หรือไม่ เพราะจากการศึกษาประวัติส่วนตัวพบว่าเขาใช้ชีวิตอยู่ในอังกฤษเสียเป็นส่วนใหญ่แต่กลับยังคงใช้เนื้อหาที่เกี่ยวกับคนอเมริกันในการสร้างภาพยนตร์อยู่เสมอ

<sup>1</sup> ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, พิมพ์ครั้งที่ 10 (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2559), 30.

<sup>2</sup> ชลูด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, พิมพ์ครั้งที่ 10 (กรุงเทพฯ : อมรินทร์, 2559), 192.

<sup>3</sup> ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry หรือ Static Equilibrium หรือ Formal Balance หรือ Passive Balance) ดุลยภาพแบบสมมาตรหรือแบบสองข้างเหมือนกันส่วนใหญ่จะพบอยู่ในงานลวดลายตกแต่งและงานสถาปัตยกรรม หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคง



ภาพที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง The Full Metal Jacket (1987) คูบริกจัดองค์ประกอบภาพโดยการใช้ทิศทางของตัวละครในการสร้างจังหวะที่เป็นระเบียบ ในช่วงของการฝึกทหารในภาคแรกของเรื่องจะมีเนื้อหาของ การกลืนกินความเป็นมนุษย์และโดนกดดันโดยอุดมการณ์ของสถาบันทหาร ทิศทางของการนอนหันศีรษะไปทาง ด้านซ้ายสลับกับหันศีรษะไปทางด้านขวามวนกเข้ากลับทิศทางของกระบอกปืนทำให้เกิดเส้นที่ขัดแย้งอย่างรุนแรง คูบริกใช้พลทหารโຈິกเกอร์อยู่ในตำแหน่งส่วนหน้าสุดของภาพและค่อยๆลดหลั่นโดยใช้ตำแหน่งการนอนของ ตัวละครอย่างเป็นระเบียบและนำไปสู่จุดน่าสยดสยอง อีกทั้งยังใช้สีขาวยกกับสีเขียวในการจัดระเบียบเพื่อเกิดความเป็น เอกภาพ

การสร้างความหมายให้กับภาพเกิดจากการใช้การซ้ำกันอย่างเป็นจังหวะในการจัดองค์ประกอบ จนเกิดความเป็นระเบียบเปรียบเสมือนการตอกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และระเบียบวินัยอันเข้มงวดและความจำเจน่า เบื่อของการฝึกฝนการเป็นทหาร แต่กระนั้นก็ยังไม่วางความรุนแรงที่เกิดจากการใช้เส้นที่บ่งบอกถึงความน่า หวาดหวั่นของสงคราม เป็นการอุปมาโดยใช้ชั้นเชิงทางศิลปะในการเล่าเรื่องและสร้างบรรยากาศสภาพแวดล้อม เพื่อรองรับการนำเสนอทางความคิดโดยใช้การซ้ำในการจัดองค์ประกอบภาพได้อย่างลงตัว

หากเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ 1 และภาพที่ 2 จะพบว่าคูบริกใช้การซ้ำกันในการจัดองค์ประกอบ ภาพเพื่อให้เกิดจังหวะที่สวยงามและเกิดความสมมาตร นอกเหนือจากความงามทางรูปธรรมแล้วคูบริกยังนำมา ปรับใช้ในเชิงนามธรรมเพื่อสื่อความหมายและอารมณ์ในผลงานภาพยนตร์ของเขาอีกด้วย



ในภาพที่ 3 เป็นภาพเด็กหญิงที่พิการทางการได้ยิน และกำลังจะได้อินเสียงเป็นครั้งแรก ถ่ายขึ้นใน ค.ศ. 1948 เป็นถ่ายภาพเด็กพิการทางการได้ยินจำนวน 12 และจะเป็นครั้งแรกที่เด็กๆเหล่านี้จะได้ยินเสียงของ คนจริงๆ โดยการใช้หูฟัง

คูบริกสร้างความน่าสนใจให้แก่ภาพด้วยการจัดองค์ประกอบโดยใช้การซ้ำกันของเด็ก จะเห็นว่า เขาใช้ การสะท้อนของกระจกในการสร้างสรรค์ โดยแบ่งภาพได้เป็น 3 ส่วน ด้วยลักษณะสีหน้าท่าทางและเสื้อผ้าของ เด็กที่อยู่ในลักษณะเดียวกันทำให้เกิดดูคล้ายภาพแบบสมมาตร เป็นการสร้างความพิเศษของช่วงเวลานั้นๆและ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของเด็กที่กำลังรอคอยโลกที่พวกเขายังไม่เคยได้สัมผัส



ภาพที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) คูบริกสร้างความสมมาตร ด้วยการ ใช้ กระจกในการสะท้อนไปมาระหว่างด้านซ้ายและด้านขวา ทำให้เกิดจังหวะที่เกิดจากการซ้ำกันอย่าง เป็นระเบียบ พื้นลายหมากรุก เส้นตรง เส้นแนวนอนเกิดจังหวะที่สวยงาม ในฉากนี้จะมีการใช้สีที่ฉูดฉาดมากขึ้นจากพื้น กระจกเบื้องลายหมากรุกสีขาวดำ สีน้ำตาลโอ๊คของตัวโครงสร้างอาคารและสีที่โดดเด่นที่สุดคือสีของเครื่องแต่งกายที่ ตัวละครใส่และถูกจัดให้อยู่ตรงกึ่งกลางภาพและสะท้อนไปมาในกระจก จากในภาพจะเห็นว่าเส้นถูกแบ่งออกเป็น สามส่วนได้อย่างน่าสนใจ เส้นต่างๆในภาพทำให้เกิดเส้นนำสายตาที่พุ่งออกมาหาผู้ชมและเร้าอารมณ์ความน่า ตื่นเต้นได้เป็นอย่างดี

คูบริกสร้างการซ้ำกันด้วยกระจกสะท้อนไปมาในกระจกของตัวละคร เพื่อสร้างความหมายและเร้า อารมณ์ในเชิงจิตวิทยา ในฉากนี้เป็นที่ตัวละครหญิงกำลังจะเปิดประตูให้แก่คนแปลกหน้าซึ่งก็คือเล็กซ์และเพื่อน ที่กำลังตกอยู่ในห้วงของสารเสพติดเข้ามากระทำเหตุอันป่าเถื่อนเสื่อมทราม คูบริกใช้ศิลปะแนวไซคีเดลิก (Psychedelic) ที่มีรากฐานการสร้างดนตรี วัฒนธรรมและศิลปะมาจาก ประสบการณ์อันเกิดจากการใช้สารเสพติดในการออกแบบฉากเรื่องนี้ จะพบว่ารูปทรงต่างๆ วัตถุต่างๆอัดแน่นจนทำให้สายตาทำงานหนัก คล้ายศิลปะ แบบอ็อบอาร์ต คล้ายต้องการสร้างความวูบวาบ เคลื่อนไหวที่รุนแรงและน่าคลื่นเหียนให้แก่ผู้ชม

หากเปรียบเทียบระหว่างรูปที่ 3 และรูปที่ 4 จะเห็นว่าคูบริกเลือกใช้การสะท้อนไปมาของกระจกใน การจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดการซ้ำกันอย่างเป็นระเบียบจนเกิดจังหวะที่งดงามและเกิดดูคล้ายภาพแบบสมมาตร สามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้คลุกเคล้าไปกับเนื้อหาของภาพและข้อความที่ต้องการจะส่งผ่านโดยใช้ชั้นเชิงทาง ภาษาที่เป็นศิลปะ

### 3.ภาพถ่ายกลุ่มที่มีการใช้มุมกล้อง

การเลือกใช่มุมกล้องส่วนใหญ่ คูบริกมักจะเลือกใช้ในลักษณะที่ไม่แปลกประหลาดหรือหวือหวานัก และใช้เลนส์ที่ไม่กว้างหรือซูมมากเกินไป เป็นการถ่ายตามมุมมองสายตาคอนเป็นส่วนใหญ่ แต่ถึงแม้ว่าคูบริกจะไม่หวือหวานักในเรื่องของมุมกล้อง ก็ยังมีการใช่มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาในการสร้างสรรค์ภาพถ่ายและภาพยนตร์เพื่อแสดงถึงนัยยะบางอย่าง



ภาพที่ 1 เป็นภาพของวอลเตอร์ คาร์เทียร์(Walter Cartier) นักมวยรุ่นมิดเดิ้ลเวท เมื่อ ค.ศ. 1949 ในชุดภาพถ่ายที่ชื่อว่า Prizefighter คูบริกเปิดเผยว่ากระตือรือร้นมากในการถ่ายภาพในชุดนี้ เพราะเขาคือแฟนมวยตัวยงมาตั้งแต่เด็ก คูบริกใช้การถ่ายจากมุมต่ำเพื่อเปิดเผยให้เห็นแผ่นอกที่สวยงามสง่าผ่าเผยจากแสงที่ตกกระทบจากด้านบนของเวทีอีกทั้งยังขยับเน้นให้เห็นดวงตาที่งดงามเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นชายและความแข็งแกร่ง

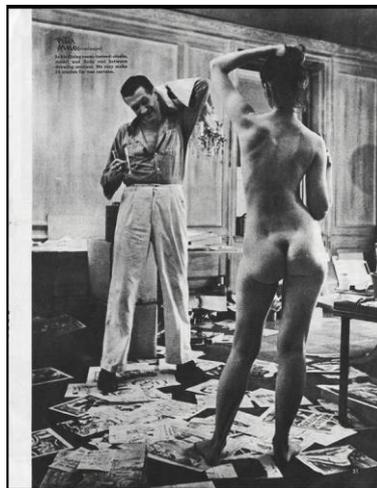
คูบริกใช้มุมมองเดียวกับผู้ชมที่อยู่ด้านล่างของเวที เปรียบเสมือนคนดูที่กำลังตื่นเต้นอยู่กับความงดงามของนักสู้ เพื่อช่วยส่งเสริมให้ระยะห่างระหว่างนักสู้บนเวทีกับผู้ชมที่อ่อนด้อยกว่าไกลห่างออกไป และเป็นการยกย่องเชิดชูนักชกด้วยการใช้มุมกล้องเพราะมันทำให้นักชกผู้นั้นอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่า แทนที่จะเป็นการถ่ายจากมุมสูงเพื่อเผยให้เห็นรายละเอียดที่มากกว่าแต่คูบริกกลับไม่เลือก เพราะมันอาจเป็นการลดทอนความยิ่งใหญ่ของนักสู้และตำแหน่งของผู้ชมจะอยู่สูงกว่านักชก



ภาพที่ 2 จากภาพยนตร์เรื่อง The Full Metal Jacket (1987) จะเห็นว่าคูบริกใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาเพื่อถ่ายไปยังพลทหารโพลท์ที่กำลังกินขนมอยู่ในระหว่างที่เพื่อนกำลังโดนทำโทษ เป็นการลดกล้องให้อยู่ในระดับเดียวกับสายตาของเหล่าเพื่อนทหารที่กำลังโดนทำโทษ หากสังเกตจะพบว่าสีหน้าและหน้าตาของพลทหารโพลท์เริ่มเปลี่ยนไปในทางที่เป็นกบฏต่อกฎเกณฑ์ทางทหารมากขึ้น คูบริกใช้การถ่ายในมุมต่ำเพื่อยกระดับความกล้าหาญและบ่งบอกถึงความเป็นชายของโพลท์ที่เริ่มต่อต้านในขณะที่เดียวกันก็เป็นการลดบทบาทความกล้าหาญของเหล่าเพื่อนทหารที่อ่อนแอและยอมจำนนต่ออุดมการณ์จากสถาบันทหารเช่นกัน เป็นการเสียดสีถึงความอ่อนแอว่าแท้จริงแล้วใครกันแน่ที่อ่อนแอ เพราะในตอนแรกๆของเรื่องโพลท์นั้นดูเป็นคนที่อ่อนแอที่สุดและถูกกดดันอยู่ตลอดเวลา

การใช้มุมกล้องของคูบริกเป็นเหมือนการเปิดเผยเนื้อหาและเป็นการแทนค่าความคิดของตัวละครในการดำเนินเรื่องให้ไปสู่จุดต่าง ๆ ตามที่คูบริกวางไว้ มุมกล้องบีบบังคับให้เราอยู่ในฐานะเดียวกับเหล่านาวิกโยธินด้วยเช่นกัน เป็นการเสียดสีได้อย่างแสบสัน เพื่อปลุกให้เราตื่นจากหลับใหลเพราะถูกรอบงำด้วยอุดมการณ์ทางสถาบันทหารและความคิดที่ง่าเกี่ยวกับสงคราม เพราะแท้จริงแล้วคูบริกเกลียดสงครามเป็นไหนๆ

หากเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ 1 และภาพที่ 2 จะเห็นว่าคูบริกเลือกมุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตามาใช้กับภาพยนตร์ในลักษณะเดียวกันกับการถ่ายภาพนิ่งมวย เพื่อถ่ายทอดความเป็นนามธรรมในการเล่าเรื่องและเพื่อสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตาม หรือกล่าวได้ว่าเป็นการแทนค่าความคิดด้วยมุมกล้องเพื่อบอกกล่าวความรู้สึกถึงความเป็นชายอันเป็นลักษณะเฉพาะตัวของคูบริกที่เขาสนใจมาตลอดและนัยยะบางอย่างในภาพยนตร์



ภาพที่ 3 เป็นภาพของปีเตอร์ อาโน (Peter Arno) นักวาดการ์ตูน คูบริกใช้การถ่ายมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตา โดยมีผู้หญิงที่กำลังเป็นแบบนั่งอยู่ในตำแหน่งหน้าสุดโดยหันหลังให้กล้องและนักวาดการ์ตูนอยู่ด้านหลังและหันหน้าให้กล้อง การถ่ายในมุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาทำให้ผู้ชายที่อยู่เบื้องหลังอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าเหมือนเป็นนัยยะบางอย่างในเรื่องของเพศแฝงฝังอยู่

อากัปกรณ์ที่ศิลปินนักวาดการ์ตูนกำลังออกคำสั่งให้ทำท่าทางตามที่เขากำหนดผนวกเข้ากับการลดตำแหน่งลงของเพศหญิงทำให้การใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาที่คูบริกเลือกใช้เป็นการสื่อความหมายเพื่อถ่ายทอดความเป็นชายหรืออาจเป็นการเสียดสีเรื่องเพศ



ภาพที่ 4 จากภาพยนตร์เรื่อง A Clockwork Orange (1971) จะเห็นว่าคูบริกใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาในการถ่ายฉากนี้ เป็นฉากการข่มขืนของอเล็กซ์และเพื่อนทั้งสามคน จากภาพจะเห็นคนแก่ซึ่งเป็นเจ้าของบ้านและสามีของผู้หญิงทางด้านขวามืออยู่ในท่าทางที่กำลังโดนจับตัวกดลงกับพื้นโดยเพื่อนของอเล็กซ์ที่ทำหน้าที่จับตัวไว้ อเล็กซ์ซึ่งอยู่ตรงกลางภาพกำลังรีนเริงอยู่กับการกระทำอันป่าเถื่อนทางเพศโดยมีเพื่อนอีกคนหนึ่งเป็นคนจับตัวผู้หญิงที่อยู่ในสถานะเปลื้องผ้าไว้

คูบริกตั้งใจถ่ายจากมุมมองต่ำเพื่อให้ผู้ชมตกอยู่ภายใต้อำนาจของความป่าเถื่อนและพ่ายแพ้ต่ออเล็กซ์เช่นเดียวกับสามีของเธอ อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มบทบาทความเป็นชายให้แก่อเล็กซ์ที่มีอำนาจเหนือเพศหญิงและเพศชายด้วยกัน จะเห็นว่าผู้หญิงอยู่ในท่าทางที่ไร้ทางสู้ไม่ต่างจากสามีของเธอที่ต้องจ่อมจ๋ามต่อการกระทำอันป่าเถื่อนนี้ ในขณะที่เดียวกันอเล็กซ์และเพื่อนอยู่ในท่าทางที่เหนือกว่าและทำทุกอย่างได้ตามใจปรารถนา เป็นการบิบบังคับอารมณ์ผู้ชมด้วยการใช้มุมกล้อง เขาแสดงให้เห็นถึงอำนาจของตัวละครที่มีความรุนแรงจนน่าหวาดกลัว

หากเปรียบเทียบระหว่างภาพที่ 3 และภาพที่ 4 จะพบว่าคูบริกพัฒนาลักษณะของการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาไปในระดับที่สูงขึ้นกว่าภาพถ่าย ในภาพถ่ายเขาอาจใช้มุมกล้องเพียงเพื่อถ่ายทอดความคิดบางอย่างแต่ในทางภาพยนตร์เขากลับยึดยึดความคิดให้แก่ผู้ชม ถึงแม้จะเป็นการถ่ายทอดในเรื่องของความเป็นชายแต่คูบริกพัฒนาระดับการใช้ในภาพยนตร์ให้อยู่ในขั้นที่ลึกกว่า เพื่อสื่อความหมายในทางจิตวิทยาที่รุนแรงครอบคลุมมากยิ่งขึ้นและมีชั้นเชิงทางภาษาการเล่าเรื่องที่ซับซ้อนกว่า แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นความสัมพันธ์ในเรื่องของการใช้มุมกล้องที่ต่ำกว่าระดับสายตาก็ยังคงเป็นเรื่องของการลดบทบาทและเพิ่มคุณค่าของความเป็นชายให้แก่ตัวละครและเป็นการเสียดสีในเรื่องของเพศที่คูบริกให้ความสนใจมาตั้งแต่แรก

## บทสรุป

จากการศึกษาเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพถ่ายและงานถ่ายภาพยนตร์ของสแตนลีย์ คูบริก ทำให้ค้นพบลักษณะที่มีความคล้ายคลึงกันในแง่ของการสร้างสรรค์ภาพและการสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้เส้นนำสายตาเพื่อสร้างมิติความลึกทั้งในงานภาพถ่ายและงานถ่ายภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ อีกทั้งยังใช้ในการสื่อถึงความคิดอุดมการณ์บางอย่าง เป็นเสมือนเครื่องมือชนิดหนึ่งในการเล่าเรื่อง การใช้การซ้ำกันในการจัดองค์ประกอบภาพจนเกิดจังหวะที่เป็นระเบียบงดงามเพื่อสร้างความน่าสนใจและชั้นเชิงในการสื่อความหมายในการเล่าเรื่อง การใช้มุมกล้องที่พัฒนามาจากการถ่ายภาพในการถ่ายทอดความคิดที่เป็นนามธรรม และเพื่อกำหนดอารมณ์ของผู้รับชมภาพยนตร์ บ่งบอกถึงความพิถีพิถันในการสร้างสรรค์และความเข้าใจในกระบวนการถ่ายภาพและความเข้าใจในธรรมชาติมนุษย์ จะเห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นเสมือนเครื่องมือที่คูบริกได้จากการเป็นช่างภาพและพัฒนาต่อยอดในการนำมาปรับใช้ในงานถ่ายภาพยนตร์จนกลายเป็นภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมและกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

## References

- Treesukon S. “sōṅphan‘et : A Space Odyssey khōrot nang sai - fai bā phalang kap mahā kāp kāndōenthāng khōṅ satānlī khūbrīk = 2001 : A Space Odyssey, Si-Fi Movie with Stanley Kubrick’s Epic Journey” [“ 2001 : A Space Odyssey , Si-Fi Movie with Stanley Kubrick’s Epic Journey”]. Bioscope
- Nimsamer C. (2016). “ Ingprakōpkhōṅsinlapa = Art Composition ” [“Art Composition”]. Bangkok : Amarin
- James Naremore.(2007).On Kubrick.BRITISH FILM INSTITUTE
- Gene D.Phillips. Stanley Kubrick : interviews .University Press of Mississippi
- Donald Albrecht and Sean Corcoran.(2018).THROUGH A DIFFERENT LENS : STANLEY KUBRICK PHOTOGRAPHS.TASCHEN