

ลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตราโร

นางสาว วีรณัฐ เหล่าเมธากร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



5 0 8 4 7 4 3 9 2 8

CHARACTERISTICS OF BAROQUE PAINTINGS IN THE CINEMATOGRAPHIC WORK
OF VITTORIO STORARO

Miss Weeranuch Laometakone

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film
Department of Motion Pictures and Still Photography
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2010
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ลักษณะของจิตกรรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ ภาพ วิททอริโอ สโตราโร
โดย	นางสาววีรณัฐ เหล่าเมธากร
สาขาวิชา	การภาพยนตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

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

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จีรบุญย์ ทัศนบรรจง)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ)

วีรณัฐ เหล่าเมธากร : ลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ
วิททอริโอ สโตราริโอ. (CHARACTERISTICS OF BAROQUE PAINTINGS IN
THE CINEMATOGRAPHIC WORK OF VITTORIO STORARO)

อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 409 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทราบถึงการสร้างความหมายในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ
วิททอริโอ สโตราริโอ วิเคราะห์แนวความคิดด้านจิตรกรรมของศิลปะยุคบาโรกและทราบถึงลักษณะของภาพ
จิตรกรรมบาโรก ที่ปรากฏในงานกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตราริโอ โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วย
กระบวนการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ จำนวน 8 เรื่องที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราริโอ ได้แก่
ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971), Last Tango in Paris (1972), Apocalypse Now (1979),
Reds (1981), The Last Emperor (1987), Dick Tracy (1990), Little Buddha (1993) และ Caravaggio
(2007)

ผลการวิจัยพบว่าลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกที่ปรากฏในงานกำกับภาพของ วิททอริโอ
สโตราริโอ ซึ่งแสดงให้เห็นคู่ขัดแย้งระหว่างแสงและเงา ความสว่างและความมืด การสื่อความหมายผ่าน
คุณสมบัติของแสงธรรมชาติและแสงสังเคราะห์ คุณสมบัติของสีและการจัดองค์ประกอบภาพแบบ
จิตรกรรม โดยลักษณะในงานจิตรกรรมบาโรก จิตรกรมุ่งถ่ายทอดความสมจริงและสำรวจการปะทะกัน
ระหว่าง 'ความเป็นกับความตาย' 'ความดีกับความชั่ว' และ 'ความเป็นมนุษย์กับพระเจ้า' ผ่านการใช้
มุมมองและเส้นแสงเงาที่อยู่รวมกันอย่างกลมกลืนในภาพ เทคนิคนี้เรียกว่า "เคียรอสคูโร" ซึ่งแปลตาม
ศัพท์ว่า การเขียนด้วยแสง ความขัดแย้งระหว่างแสงและเงาที่กระทบวัตถุหรือตัวละคร ถูกนำมาใช้ใน
ภาพยนตร์โดยวิธีการจัดแสงเป็นสัญลักษณ์แทนถึง 'ความเป็นปัจเจกบุคคลกับระบอบสังคม' ตัวอย่าง
เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) "มาเซลโล" แสงและเงาแบ่งแยกโลกที่เขาอยู่ระหว่างโลก
ภายนอกกับระบอบฟาสซิสต์ ความสัมพันธ์ระหว่าง "แจ๊คกับระบบคอมมิวนิสต์" ในภาพยนตร์เรื่อง
Reds (1981) แสงและเงาแสดงถึง 'ความมืดกับจิตใต้สำนึก ความคิดที่ซ่อนเร้นของมนุษย์' การแสดงถึง
ด้านมืดและความรุนแรงภายในจิตใจ การใช้แสงและเงากับช่วงชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป การจมอยู่ความ
ทุกข์ ความโศกเศร้า และการแสดงถึงสภาวะไม่มั่นคงของจิตใจ ความรุนแรงและความทุกข์ อีกทั้งยังใช้
การจัดแสงเคียรอสคูโรสร้างบรรยากาศของภาพ แสดงถึงอันตรายที่แฝงในความมืด ซึ่งปรากฏอย่างเด่นชัด
ในภาพยนตร์ทั้ง 8 เรื่องที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราริโอ

ภาควิชา.....การภาพยนตร์และภาพนิ่ง.....ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา.....การภาพยนตร์.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....
ปีการศึกษา.....2553.....

5084743928 : MAJOR FILM

KEYWORDS : Baroque Paintings / Chiaroscuro / Vittorio Storaro

WEERANUCH LAOMETAKONE: CHARACTERISTICS OF BAROQUE
PAINTINGS IN THE CINEMATOGRAPHIC WORK OF VITTORIO STORARO.
ADVISOR: ASSOC. PROF. RAKSARN WIWATSINUDOM, 409 pp.

The objectives of this research are to understand the meaning construction in the cinematographic work of Vittorio Storaro, to analyze the concept of Baroque painting in order to understand the characteristics of Baroque painting in the work of Storaro. This is a qualitative research, using content analysis of 8 films that have Vittorio Storaro as cinematographer (D.O.P.). These films include *The Conformist* (1971), *Last Tango in Paris* (1972), *Apocalypse Now* (1979), *Reds* (1981), *The Last Emperor* (1987), *Dick Tracy* (1990), *Little Buddha* (1993) and *Caravaggio* (2007).

The findings of the research are as follows. The characteristics of Baroque painting that appear in the cinematographic work of Vittorio Storaro clearly express the binary opposition between light and shadow, brightness and darkness, meaning construction through the quality of natural light and artificial light, the quality of color as well as fine arts composition. The general characteristics of Baroque painting focus on the representation of realism and examine the collision between "life and death", "virtue and vice" and "human beings and god". This is conveyed through the use of perspective, line, light and shadow which merge harmoniously in each painting. This technique is known as "chiaroscuro" which means "writing with light". The contrast between light and shadow that falls on the subject or the character. Chiaroscuro Lighting is used symbolically in the film to convey "individualism and social system". For example, the lighting pattern in *The Conformist* (1971) separates Marcello from the real world he lives in and the world of fascism. In *Reds* (1981), the relationship between "Jack and Communism". It is conveyed by the light and shadow to suggest "consciousness and sub-consciousness" which is hidden in the human mind. The dark side and brutality in the mind, the changing life style, the saddened world and finally, the unstable state of mind, violence and sadness. Chiaroscuro Lighting can demonstrate the outstanding of danger which is hidden in darkness. All of these films are cinematographic work of Vittorio Storaro.

Department : Motion Pictures and Still Photography Student's Signature

Field of Study : Film Advisor's Signature

Academic Year : 2010

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงไม่ได้ ถ้าขาดบุคคลสำคัญที่คอยช่วยเหลือให้งานสำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รศ. รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ฉบับนี้แก่ข้าพเจ้า ที่คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาตลอดระยะเวลาการทำ วิทยานิพนธ์เล่มนี้ จนเสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ อ.ดร.จีรภุณย์ ทัศนบวรจจ และ รศ.ปัทมวดี จารูวร ที่คอยให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาและช่วยเหลือในการตรวจสอบด้านอักษรทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ รวมถึงอาจารย์ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่งทุกท่านที่มอบความรู้ ประสบการณ์และ วิชาชีพอาชีพในอนาคตแก่ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ผศ.ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ ที่ให้เกียรติมาเป็นกรรมการวิทยานิพนธ์และ คอยให้คำชี้แนะปรับปรุงแก้ไขจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ รศ.โกสุม สายใจ ที่คอยให้คำแนะนำ ตรวจสอบด้านเนื้อหา ภาพประกอบ เอกสารเกี่ยวกับศิลปะยุคบาโรกและเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าขอขอบคุณ ปลา พิภุญจ เจ้าหน้าที่ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง ที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือด้านต่าง ๆ ในช่วงเวลาที่เรียนจนกระทั่งการสอบวิทยานิพนธ์เสร็จ ลื่น

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณครอบครัวที่อบอุ่น ครอบครัวเหล่าเมธากร ครอบครัวมหาสุข ครอบครัวลีลิริกุล ที่มอบความรัก คอยอยู่เคียงข้าง เป็นกำลังใจและสนับสนุนทั้งกำลังใจทรัพย์ แรงกาย แรงใจแก่ข้าพเจ้าตลอดมา และอยากบอกทุกคนว่า รัก ทุกคนที่สุด

ข้าพเจ้าขอขอบคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ สาขาวิชาการภาพยนตร์ที่คอยให้กำลังใจ ช่วยเหลือทั้ง แรงกายและใจ ร่วมทุกข์ร่วมสุขและฝ่าฟันอุปสรรคต่างในช่วงเรียนด้วยกัน ขอขอบคุณเพื่อน ๆ น้อง ๆ ลาดกระบังที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้เสมอ และบุคคลอื่น ๆ ที่ข้าพเจ้ามิได้เอ่ย นามที่คอยเป็นกำลังใจให้เสมอมา ขอขอบคุณจากใจจริง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	5
1.4 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
1.5 นิยามศัพท์.....	6
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	8
2 ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1 แนวคิดด้านจิตกรรมของศิลปะยุคบาโรก.....	9
2.2 แนวทางการศึกษาเชิงสัญลักษณ์วิทยาและการสร้างความหมาย.....	33
2.3 แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้และทฤษฎีของเกสตัลท์.....	40
2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย.....	50
2.5 แนวคิดการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย.....	57
2.6 กรอบแนวความคิดของงานวิจัย.....	80
3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	81
3.1 แหล่งข้อมูล.....	81
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	83
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83

บทที่	หน้า
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	84
4 การวิเคราะห์ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์.....	85
ส่วนที่ 1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก	
4.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก.....	85
ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร	
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1970).....	99
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972).....	152
4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979).....	174
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981).....	224
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987).....	257
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990).....	285
4.8 ภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993).....	311
4.9 ภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007).....	333
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	374
สรุปผลการวิจัย.....	374
ข้อเสนอแนะ.....	381
รายการอ้างอิง.....	383
ภาคผนวก.....	388
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	409

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	ภาพ Madonna and Child with St Petronius and St John the Evangelist (1629).....	16
2.2	ภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600) ของ คาราวัจโจ (Caravaggio)..	20
2.3	The Cardsharps (1594) ของคาราวัจโจ (Caravaggio).....	20
2.4	ภาพ St. Sebastien Attended by St. Irene (1649) ของ จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour).....	22
2.5	ภาพ The Penitent Magdalene (1635) ของ จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour).....	22
2.6	ภาพ The Cart or Return from Haymaking (1641).....	23
2.7	ภาพ Peasant Family in an Interior (1643).....	23
2.8	ภาพ The Garden Of Love (1630) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben).....	24
2.9	ภาพ Venus at a Mirror (1615) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben)...	24
2.10	ภาพ Catharina Hooft with her Nurse (1619-1620) ของ ฟรันส์ ฮัลส์ (Frans Hals).....	25
2.11	ภาพ The Night Watch (1642) ของ เรมแบรนต์ (Rembrandt).....	26
2.12	ภาพ The Anatomy of Professor Tulp (1632) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt).....	27
2.13	ภาพ Self -Portrait (1661) ของ เรมแบรนต์ (Rembrandt).....	28
2.14	ภาพ The Girl with a Pearl Earring (1665- 1667) ของ เวอร์เมียร์ (Vermeer)....	30
2.15	ภาพ The Milkmaid (1658-1660) ของ เวอร์เมียร์ (Vermeer).....	30
2.16	องค์ประกอบของความหมายตามแนวความคิดของ Peirce.....	34
2.17	องค์ประกอบของความหมายตามแนวความคิดของ Saussure.....	35
2.18	การจัดหมวดหมู่ประเภทของสัญลักษณ์ตามแนวความคิดของ Peirce.....	36
2.19	ความสัมพันธ์ของการเป็นภาพตัวแทน (Representation).....	38

ภาพที่	หน้า
2.20	ภาพแสดงกระบวนการรับรู้..... 40
2.21	ลักษณะของภาพและพื้นแบบธรรมดา (Simple Figure & Ground)..... 45
2.22	ลักษณะของภาพและพื้นแบบสลับ (Reversible Figure & Ground)..... 46
2.23	ลักษณะของภาพและพื้นแบบกำกวม (Ambiguous Figure & Ground)..... 46
2.24	การรับรู้แบบความใกล้ชิด (Proximity)..... 47
2.25	การรับรู้แบบความใกล้ชิดเคียงข้างกัน (Proximity Facilitate grouping side by side)..... 48
2.26	การรับรู้แบบความคล้ายคลึงกัน (Similarity)..... 48
2.27	การรับรู้ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) ชื่อภาพ “Eroded Sandstones, Monument Park, Colorado” โดย William H.Jackson..... 49
2.28	การรับรู้แบบต่อเนื่อง(Good Continuation)..... 50
2.29	การรับรู้การปิด (Closure)..... 50
2.30	ภาพแสดงค่าความต่างแสง (Contrast Ratio)..... 69
2.31	แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอัตราส่วนค่าความต่างของแสงกับค่า สติอปของกล้อง..... 70
2.32	ภาพถ่ายและรายละเอียดของแต่ละระบบโซน (Zone System)..... 71
2.33	รายละเอียดของแต่ละระบบโซน (Zone System)..... 72
2.34	ค่าแสดงแต่ละช่วงโซนมีค่าห่างกัน 1 ช่อง หรือเท่ากับ 1 สติอป (stop) ของที่วัด แสงในกล้อง..... 73
2.35	ค่าเปรียบเทียบระหว่าง ระดับชั้นของสีเทา (gray scale) กับค่ารูรับแสง (F/stop)..... 75
2.36	กรอบแนวความคิดของงานวิจัย (Conceptual Framework)..... 80
4.1	ลักษณะของแสงเงาตกกระทบบนวัตถุ..... 86
4.2	ภาพ Martha and Mary Magdalene (1598) ผลงานของคาราวัจโจ (Caravaggio)..... 87
4.3	ภาพ Madonna and Child with St. Anne (1606) ของ คาราวัจโจ (Caravaggio)..... 89
4.4	ภาพ St. Joseph, the Carpenter (1640) ของ จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour)..... 90

ภาพที่	หน้า
4.5	ภาพ Simeon with the Christ child in the Temple 1666 ของ เรมแบรนต์ท์ (Rembrandt)..... 91
4.6	ภาพ Christ before the High Priest (1617) ของไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)..... 92
4.7	ภาพ The Prodigal Son (1622) ของ ไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)..... 93
4.8	ภาพ Girl Reading a Letter by an Open Window (1657-1659) ของเวอร์เมียร์ (Vermeer)..... 94
4.9	การจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพ The Beheading of Saint John the Baptist (1608) ของคาราวัวจโจ (Caravaggio)..... 96
4.10	เส้นในภาพ The Entombment of Christ (1603) ของคาราวัวจโจ (Caravaggio)..... 97
4.11	เส้นในภาพ The Elevation of the Cross (1610-1611) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Rubens)..... 98
4.12	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)..... 99
4.13	ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัวจโจ (Caravaggio)..... 102
4.14	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัวจโจ (Caravaggio)..... 103
4.15	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ The Calling of St Matthew (1599) ของคาราวัวจโจ Caravaggio) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 104
4.16	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากการพบกันระหว่าง มาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ..... 107
4.17	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971). ฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ..... 108
4.18	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากการพบกันระหว่าง มาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 109
4.19	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากอิตาลีจัดงานเลี้ยงแก่ มาเซลโล..... 112

ภาพที่	หน้า
4.20	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากอิตาลีภายในห้องมืด..... 113
4.21	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากอิตาลีภายในห้องมืดด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 114
4.22	ภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ของ โกวเวิร์ท ฟลิงก์ (Govert Flinck)... 117
4.23	ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ของโกเวิร์ท ฟลิงก์ (Govert Flinck)..... 118
4.24	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 119
4.25	ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนา..... 121
4.26	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์ The Conformist (1971) จากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนา..... 122
4.27	ค่าแสงที่วัดได้ในจากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนาด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 123
4.28	ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้อง..... 125
4.29	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้อง..... 126
4.30	ค่าแสงที่วัดได้ในจากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้องด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 127
4.31	มาเซลโลอยู่ในกรอบภาพ การหมกมุ่นกับตัวเอง และฟาสซิสต์..... 130
4.32	มาเซลโลและกิวเลียทั้งคู่ยืนอยู่กันคนละฝั่งของห้อง..... 130
4.33	มาเซลโลกับความรู้สึกสับสน..... 131
4.34	ต้นไม้สูงจำนวนมาก ในฉากฆาตกรรมศาสตราจารย์ควอดริ..... 132
4.35	แสงจากพระอาทิตย์ส่องลอดต้นไม้ มายังรถของศาสตราจารย์ควอดริ..... 132
4.36	การตายของศาสตราจารย์ควอดริและแอนนา..... 133
4.37	คุณภาพของแสงที่เปลี่ยนไปภายในห้องอัครายการวิทยุ..... 134

ภาพที่	หน้า
4.38	ภายในห้องของผู้เฒ่า..... 135
4.39	แสงภายในห้อง อพาร์ทเมนต์ของคู่ม้านมาเซลโล..... 136
4.40	แสงและเงาแทนถึงความจริงและระบอบฟาสซิสต์ ผ่านมายาคติเรื่องถ้ำของ เพลโต..... 138
4.41	มาเซลโลได้เจอกับลีโนคนขับรถที่เขาคิดว่าตายไปแล้ว..... 139
4.42	ภาพคล้ายกับมายาคติเรื่องถ้ำของเพลโต..... 139
4.43	มาเซลโลช่วงที่อยู่ในกรุงโรม..... 140
4.44	มาเซลโลในวัยเด็ก..... 141
4.45	ภายในห้องนอนของมาเซลโล..... 142
4.46	ภายนอกบ้านช่วงสิ้นสุดอำนาจเผด็จการ..... 142
4.47	สีน้ำเงินสื่อถึงอิสระในกรุงปารีส..... 144
4.48	ระหว่างทางตามรถของศาสตราจารย์ควอดริบรียากาสนอกกรุงปารีสจะเริ่มไม่ มีสีส้ม..... 144
4.49	รถของศาสตราจารย์ควอดริและแอนนาเป็นรถสีน้ำเงิน..... 145
4.50	สีแดงที่อยู่รอบตัวมาเซลโล..... 146
4.51	แสงโทนร้อน สีส้มบนรถไฟ สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกทางเพศ..... 147
4.52	มาเซลโลซื้อดอกไม้สีม่วงให้แก่แอนนา..... 147
4.53	การเคลื่อนกล้องแบบการครน (Craning) ฉากในโรงแรม..... 148
4.54	การเคลื่อนกล้องแบบการครน (Craning) ฉากสำนักงาน..... 149
4.55	การตายของศาสตราจารย์ควอดริ..... 149
4.56	การถ่ายภาพมุมต่ำ (Dutch Angle)..... 150
4.57	ภาพมุมกด (High-Angle Shot)..... 151
4.58	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)..... 152
4.59	พอล (มาลอน แบรนต์) ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)..... 153
4.60	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงของพอล (มาลอน แบรนต์) ใน ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)..... 154

ภาพที่	หน้า
4.61	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพพอด (มาลอน แบรนต์โด) ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่า ความต่างแสง..... 155
4.62	ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอดกับงานศพของโรเซ่..... 157
4.63	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอดกับงานศพของโรเซ่ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่า ความต่างแสง..... 158
4.64	เปรียบเทียบเครื่องแต่งการของจิ้นน์และภาพเขียนของฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon)..... 160
4.65	ภาพลักษณะใบหน้าของเบคอน (Bacon's Face)..... 161
4.66	การแบ่งเฟรมภาพแยกพอดออกจากโลกความจริง..... 162
4.67	กระจกสะท้อนภาพดวงตาของแต่ละฝ่าย..... 162
4.68	พอดที่อยู่ในส่วนเงาและความมืด..... 164
4.69	พอดอยู่ในส่วนของแสงสว่าง..... 164
4.70	การจัดแสงธรรมชาติส่องเข้ามาในห้อง..... 165
4.71	การจัดแสงโดยมีแหล่งแสงจากหลอดไฟภายในห้อง..... 165
4.72	สีน้ำเงินและสีฟ้ารอบตัวพอดที่เปลี่ยนไปเมื่อเขาพร้อมเริ่มชีวิตแบบปกติใน สังคม..... 166
4.73	บรรยากาศรอบตัวจิ้นน์ที่มีสีและแสงสดใส..... 167
4.74	ห้องเช่าอพาร์ทเมนท์ ผนังห้องสีส้ม สื่อถึงความปรารถนา ตัณหาทางเพศ..... 168
4.75	สีส้มและสีเหลืองในภาพยนตร์..... 168
4.76	สีแดง ความรุนแรงทางอารมณ์ด้านเพศ..... 169
4.77	สีม่วงภายในห้อง..... 169
4.78	ภาพมุมกด (High-angle shot)..... 170
4.79	การเคลื่อนกล้อง การเคลื่อนกล้องโดยการใช้เครน (Crane) และการแพน (Panning)..... 171

ภาพที่	หน้า
4.80	การเคลื่อนกล้องโดยการดอลลี้ออก (Dolly Out)..... 172
4.81	ภาพมุมมองสายตา (Point of view / POV) ของจีนน์..... 173
4.82	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)..... 174
4.83	ฉากการระเบิดตอเปิดเรื่อง..... 175
4.84	การปล่อยระเบิดจากเครื่องบินของกองทัพอเมริกาในนาปาดีมในหมู่บ้านของ ชาวเวียดนาม..... 175
4.85	ภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)..... 176
4.86	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ Saint Jerome in Meditation (1605)..... 177
4.87	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ด้วยวิธีการวัดค่า แสงระบบไซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 178
4.88	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนึ่งอยู่บนเตียงใน วิหาร..... 180
4.89	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ ของภาพยนตร์ เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนึ่งอยู่บนเตียงในวิหาร..... 181
4.90	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนึ่งอยู่บนเตียงในวิหาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและ อัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 182
4.91	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียง ภายในวิหาร..... 184
4.92	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพจากภาพยนตร์ เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียงภายในวิหาร..... 185
4.93	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียงภายในวิหารด้วยวิธีการ วัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 186
4.94	ภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ของ จอร์จ เดอลาตูร์ (Georges de la Tour)..... 188
4.95	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651)..... 189

ภาพที่	หน้า	
4.96	ค่าแสงที่วัดได้ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความของแสง....	190
4.97	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซออ่านหนังสือภายในห้อง.....	192
4.98	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซอกำลังอ่านหนังสือภายในห้อง.....	193
4.99	ค่าแสงที่วัดได้ค่าแสงที่วัดได้จากภาพยนตร์ จากเคิร์ทซอที่นั่งอยู่บนเตียงในวิหาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	194
4.100	ภาพ Supper at Emmaus (1628) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt).....	196
4.101	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Supper at Emmaus (1628) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	197
4.102	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซอที่นั่งบนที่กเสียดของตนเอง.....	199
4.103	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซอที่นั่งบนที่กเสียดของตนเอง.....	200
4.104	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซอที่นั่งบนที่กเสียดของตนเองด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	201
4.105	ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)...	203
4.106	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ David with the Head of Goliath (1610).....	204
4.107	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพที่ ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	205
4.108	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซอ.....	207
4.109	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซอ.....	208

ภาพที่	หน้า
4.110	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากวิลลาร์ด ลอบสังหารเคิร์ทซ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่าง แสง..... 209
4.111	การใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key Lighting) และแสงแข็ง (Hard Light) ในฉาก..... 211
4.112	ภาพสนามรบที่สะพานโดลิง..... 212
4.113	เคิร์ทซอยู่ภายในเงามืดตลอด..... 213
4.114	ความมืดหายไปหลังจากเคิร์ทซถูกสังหาร..... 213
4.115	วิลลาร์ดอยู่ภายในเงามืด..... 214
4.116	แสง สื่อความหมายถึง แสงของพระเจ้า (Divine Light) มาใช้กับเคิร์ทซ..... 214
4.117	ความขัดแย้งกันของพลังงานทางเทคนิคและพลังงานธรรมชาติ..... 215
4.118	การใช้สีส้มและสีเหลืองในฉากสงคราม..... 216
4.119	บรรยากาศปกคลุมด้วยสีเหลืองในหมู่บ้านพื้นเมืองจุดหมายปลายทางของ วิลลาร์ด..... 217
4.120	ฉากที่วิลลาร์ดได้เข้าพบกับเคิร์ทซครั้งแรกภายในห้องสลัว..... 217
4.121	เคิร์ทซสวมชุดสีดำ..... 218
4.122	ฉากวิลลาร์ดและเซฟเดินเข้าไปในป่าเพื่อเก็บมะม่วง..... 219
4.123	ภาพขนาดกว้างแสดงให้เห็นฝูงเฮลิคอปเตอร์ที่บินอยู่บนท้องฟ้า..... 219
4.124	ภาพมุมกว้างและมุมกดลงมาเห็นวิลลาร์ดกอดเขานั่งกับพื้นห้อง แสดงถึงถึงความอ้างว้างโดดเดี่ยวและสิ้นหวัง..... 219
4.125	ภาพขนาดใกล้ศีรษะ (Head Close-Up) ของวิลลาร์ดและเคิร์ทซ..... 220
4.126	การใช้ภาพขนาดใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU)..... 220
4.127	ภาพตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Eye Contact)..... 222
4.128	การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยวหรือมุมดัทช์ (Dutch Angle)..... 222
4.129	การซ้อนภาพเพื่อสื่อความหมาย..... 223
4.130	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)..... 224
4.131	ภาพ The Matchmaker (1625) ของโฮนธ์ฮอร์สต์ (Honthorst)..... 226
4.132	ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ The Matchmaker ของโฮนธ์ฮอร์สต์ (Honthorst)..... 227

ภาพที่	หน้า
4.133	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ The Matchmaker (1625) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบ โซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 228
4.134	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากภายในร้านอาหารเวลากลางคืน ฉากการสนทนาของ แจ็ค, หลุยส์, เอ็มม่า (Emma) และพวกพ้องผู้ร่วม อุดมการณ์สิทธิชนชั้นแรงงานและสตรี..... 230
4.135	ค่าแสงที่วัดได้ในฉากการสนทนาของ แจ็ค, หลุยส์, เอ็มม่า (Emma) และพวก พ้องผู้ร่วมอุดมการณ์สิทธิชนชั้นแรงงานและสตรี ด้วยวิธีการวัดค่าแสง ระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 231
4.136	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพแจ็คที่โต๊ะทำงาน..... 234
4.137	ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพแจ็คที่โต๊ะทำงาน..... 235
4.138	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพแจ็คที่โต๊ะทำงาน ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 236
4.139	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาล..... 238
4.140	ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาล..... 239
4.141	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ใน โรงพยาบาลด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 240
4.142	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากการสัมภาษณ์ “พยาน” ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค..... 242
4.143	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากการสัมภาษณ์ “พยาน” ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค..... 243
4.144	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากการสัมภาษณ์ “พยาน” ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่าง แสง..... 244
4.145	การวางองค์ประกอบพื้นที่กว้าง (Space) และภาพขนาดกว้าง (Long shot)..... 246
4.146	การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame)..... 247
4.147	การใช้เส้น (Line) ในฉากแจ๊คถูกจับตัวเข้าห้องขัง..... 247

ภาพที่	หน้า
4.148	แสงและเงาสื่อถึงความหมายของคู่ตรงข้ามกันระหว่างอดีตกับการเริ่มต้น..... 248
4.149	การอยู่ภายในเงามีคชของกลุ่มอุดมการณ์ระบบสังคมนิยม..... 249
4.150	แสงกระด้าง (Hard Light) แสดงถึงสภาวะจิตใจรุนแรงและไม่มั่นคงของทั้ง แจ๊คกับหลุยส์..... 249
4.151	ความมืดและเงาที่อยู่รอบตัวแจ๊ค..... 250
4.152	แจ๊คอยู่ภายใต้แสงเช่นกัน แสดงถึงการเปิดเผยตนของลัทธิคอมมิวนิสต์..... 250
4.153	ลักษณะของแสงในช่วงชีวิตของแจ๊คและหลุยส์ย้ายไปอยู่โพรวินซ์ทาวน์..... 251
4.154	การใช้ฉากสีดำ ในช่วงการเล่าเรื่องของ “พยาน”..... 252
4.155	สีดำแสดงถึงความคิดของแจ๊ค..... 253
4.156	สีขาวหมายถึงความเป็นอิสระ ชีวิตธรรมดา..... 254
4.157	สีน้ำเงินและสีฟ้า แสดงถึงความอิสระ เสรี ความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งถูกแทนถึงตัวของหลุยส์..... 255
4.158	สีแดงแสดงถึง อารมณ์ที่ไม่คงที่ของหลุยส์..... 255
4.159	สีแดงสื่อความหมายถึงคอมมิวนิสต์..... 256
4.160	การใช้สีเขียว สื่อถึงความหวัง การเริ่มต้นชีวิตใหม่ระหว่าง แจ๊คกับหลุยส์..... 256
4.161	โปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)..... 257
4.162	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ฆ่าตัวตาย..... 258
4.163	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ฆ่าตัวตาย..... 259
4.164	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ฆ่า ตัวตาย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 260
4.165	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ถูกสอบสวน..... 262
4.166	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ถูกสอบสวน..... 263
4.167	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยี่ถูก สอบสวนด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 264

ภาพที่	หน้า	
4.168	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ยี่วัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ.....	266
4.169	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ยี่วัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ.....	267
4.170	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ยี่วัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	268
4.171	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปู่ยี่เป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย.....	270
4.172	ทิศทางแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปู่ยี่เป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย.....	271
4.173	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปู่ยี่เป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	272
4.174	การแบ่งครึ่งระหว่างพื้นที่โล่งของภายนอกกับกำแพงสีแดงของราชวังที่ปิดทึบ...	274
4.175	ปู่ยี่จึงถูกวางตำแหน่งในกรอบเกือบตลอดเวลาตั้งแต่วัยเด็ก.....	275
4.176	กรอบและประตูสีแดงสื่อความหมายถึงการถูกไม่มีอิสระ.....	275
4.177	กรอบหน้าต่าง สื่อถึงความคิดแบบโบราณ ความเชื่อเก่า ๆ.....	276
4.178	การจัดแสงในช่วงปู่ยี่วัยเด็ก.....	276
4.179	การจัดแสงในช่วงวัยรุ่นของปู่ยี่.....	277
4.180	การจัดแสงในช่วงปู่ยี่เป็นหุ่นเชิดให้ญี่ปุ่น.....	277
4.181	การจัดแสงในช่วงถูกจับเป็นอาชญากรสงคราม.....	278
4.182	การจัดแสงในช่วงปลายของชีวิตปู่ยี่.....	278
4.183	สีแดงของกำแพงวังต้องห้าม.....	279
4.184	สีส้มยังแทนถึงเพศหญิง.....	280
4.185	สีเหลืองและสีทอง ความหมายถึงจักรพรรดิ.....	280
4.186	สีเขียว หมายถึง การศึกษา การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ.....	281
4.187	สีเขียวของจิ้งหรีด.....	282

ภาพที่		หน้า
4.188	สีเขียวภายในเรือนจำ.....	282
4.189	สีเขียวช่วงปลายของชีวิตบูยี.....	283
4.190	สีน้ำเงินและสีครามแสดงถึงอิสระ.....	283
4.191	สีขาวย แสดงถึงการรวมของช่วงเวลาทั้งหมดของชีวิตบูยี.....	284
4.192	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990).....	285
4.193	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ฉากเทรซี่ในห้องทำงาน.....	287
4.194	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ฉากเทรซี่ในห้องทำงาน.....	288
4.195	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของเทรซี่ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	289
4.196	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของบิกบอย.....	291
4.197	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพบิกบอย.....	292
4.198	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพบิกบอย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบ Zone System และค่าความต่างแสงและเงา.....	293
4.199	การใช้กรอบภาพแบบ Iris Shot.....	295
4.200	การใช้กรอบหน้าต่าง เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของเทรซี่กับเทสส์.....	296
4.201	การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame).....	297
4.202	การใช้เส้นนำสายตา (Perspective).....	297
4.203	ภาพด้านข้างของบริทเลสนั่งรอในรถระหว่างที่บิกบอยกำลังเจรจากับเฟลิตเซอร์ ด้วยเลนส์ Split Diopter Lens.....	298
4.204	การวางตำแหน่งของ เทรซี่ และคู่หูอีกคนยืนอยู่ 2 ข้างของเฟรมภาพและเห็น คิด (Kid) กับคู่หูของเทรซี่.....	299
4.205	การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ..	299
4.206	การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ แก้วไวน์วางเป็นฉากหน้าขนาดใหญ่ภายในแก้วมีต่างหูของบริทเลส.....	300
4.207	การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ กระเป๋าต๋างค์ของเทรซี่ วางอยู่บนโต๊ะมีขนาดใหญ่ดึงดูดใจ.....	300

ภาพที่	หน้า
4.208	การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ ในฉากการสอบสวนนมเบอर्स..... 301
4.209	แสงจากด้านหลัง (Back Light) ทำให้เกิดแสงริมไลท์ (Rim Light)..... 302
4.210	การใช้สีเหลือง สีประจำตัวของ เทอร์รี่..... 304
4.211	สีแดง คือเมืองของเทอร์รี่ ที่เขาต้องการปกป้องรักษาจากเหล่าอาชญากร..... 304
4.212	การใช้สีน้ำเงินแสดงถึงเวลากลางคืน บรรยากาศของเมืองยามราตรี และความชั่วร้ายของเหล่าอาชญากร..... 305
4.213	สีเขียว สื่อถึงอันตรายที่มีรอบๆตัวในเวลากลางคืน..... 306
4.214	สีม่วง สื่อถึงการแอบแฝง ความลับ..... 307
4.215	สีดำสื่อถึงความลึกกลับ มีเส้นทึบของบริทเลส ในชุดราตรียาวสีดำ..... 307
4.216	การใช้ภาพมุมสายตานก (Bird's eye view)..... 308
4.217	การใช้ภาพมุมสูง (High Angle)..... 308
4.218	การใช้กล้องมุมเอียง (Dutch Angle)..... 309
4.219	การเคลื่อนกล้องแบบดอลลี่เข้าหาตัวละคร (Dolly In)..... 310
4.220	โปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993)..... 311
4.221	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้าพบกับ พญามาร..... 312
4.222	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร..... 313
4.223	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้า พบกับพญามาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง. 314
4.224	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์บู..... 316
4.225	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์บู..... 317
4.226	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะ นอร์บูด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง..... 318
4.227	บรรยากาศภายในบ้านของเจสซี่..... 320

ภาพที่	หน้า
4.228	ดินอยู่ภายในเงามืด เพราะไม่เชื่อในเรื่องการกลับชาติมาเกิดที่พระลामะนอร์บู กล่าว..... 321
4.229	บรรยากาศเมืองซีแอตเทิลเป็นแสงธรรมชาติ..... 321
4.230	ฉากการตายของพระนางมายา มารดาของเจ้าชายสิทธัตถะ..... 321
4.231	การใช้แสงแข็ง (Hard Light) แสดงถึงความรู้สึกไม่มั่นคงภายในจิตใจของ เจ้าชายสุทโธทนะ และการปกปิดความจริง..... 322
4.232	การใช้แสงแข็ง (Hard Light) ในฉากกองทัพของพญามาร..... 323
4.233	การใช้สีน้ำเงินกับเจสซีและเมืองซีแอตเทิล..... 324
4.234	พระลामะดอร์เจสวมชุดสีฟ้า เพื่อเป็นการบอกถึงการมาเกิดในร่างของเจสซี..... 324
4.235	เจสซีและครอบครัวนั่งเรือออกไปกลางทะเลเพื่อลอบเข้าของพระลामะนอร์บู..... 325
4.236	บรรยากาศที่ทึบตม ราชูกำลังปล่อยเก้าอี้ของพระลामะนอร์บูขึ้นสู่ท้องฟ้า..... 325
4.237	กีด้ากำลังยื่นไปรอยเก้าอี้พระลामะนอร์บูจากบนต้นไม้ลงสู่พื้นดินที่บ้านของเธอ ประเทศอินเดีย..... 325
4.238	สีแดง ระหว่างเดินทางไปเมืองกาฐมาณฑุ..... 326
4.239	สีเขียว บรรยากาศที่บ้านของกีด้า ประเทศอินเดีย..... 326
4.240	สีปฐมภูมิ (RGB) ประกอบด้วย สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน..... 327
4.241	เจสซี ถูกแทนด้วยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของธาตุน้ำ..... 328
4.242	ราชู ถูกแทนด้วยสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของธาตุไฟ..... 328
4.243	กีด้าถูกแทนด้วยสีเขียวเป็นสัญลักษณ์ของธาตุลม..... 328
4.244	เจสซี ราชู และ กีด้า สีทั้ง 3 สีรวมกันก็จะเกิดเป็นสีขาว..... 328
4.245	มุมมองลักษณะ การแอบมอง (voyeurism)..... 329
4.246	การใช้ภาพมุมต่ำ (Low Angle)..... 330
4.247	การใช้ฟิล์มขนาด 65 มิลลิเมตรเรื่องราวในอดีตเกี่ยวกับพุทธประวัติของ พระพุทธรเจ้า..... 331
4.248	การใช้ฟิล์ม 65 มิลลิเมตร ภาพเล่าเรื่องราวพุทธประวัติของพระพุทธรเจ้า ผ่าน มุมมองและจินตนาการของเด็กทั้งสามคน..... 332
4.249	โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)..... 333
4.250	ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) 335

ภาพที่	หน้า	
4.251	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ David with the Head of Goliath (1610).....	336
4.252	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพที่ ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	337
4.253	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจใจล้มป่วย.....	339
4.254	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวจใจล้มป่วย.....	340
4.255	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวจใจล้มป่วย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	341
4.256	ภาพ St. Peter in Prison (1631) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt).....	343
4.257	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสง ในภาพ St. Peter in Prison (1631).....	344
4.258	ค่าแสงที่วัดได้ในภาพภาพ St. Peter in Prison (1631) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	345
4.259	ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจใจในห้องขัง.....	348
4.260	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวจใจในห้องขัง.....	349
4.261	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ ฉากคาราวัวจใจในห้องขัง ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสงและเงา.....	350
4.262	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจใจถูกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน.....	352
4.263	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวจใจถูกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน.....	353
4.264	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ ฉากคาราวัวจใจถูกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบไซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง.....	354
4.265	ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจใจมองดูการประหาร เปียทริช เซนซี.....	356
4.266	ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวจใจมองดูการประหาร เปียทริช เซนซี.....	357

ภาพที่	หน้า
4.267	ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ Caravaggio (2007) ฉากคาราวัจโจมองดูการ ประหาร เบียทริซ เซนซี ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความ ต่างแสง..... 358
4.268	สภาพของคาราวัจโจที่ป่วยใกล้ตาย..... 360
4.269	ฉากภายในห้องของท่านคาร์ดินัล เดล มอนเต้..... 361
4.270	ฉากการถูกคุมขังในคุกใต้ดิน..... 361
4.271	ภายในห้องโถง การได้พบกับบอลอฟ เดอ วินยาเคอร์ท..... 362
4.272	ฉากการเสียชีวิตของและปู่ของคาราวัจโจในวัยเด็ก..... 362
4.273	ทิศทางของลำแสงในฉากเปิดเรื่อง..... 363
4.274	ฉากการวาดภาพ Madonna with the Serpent (1605)..... 363
4.275	ฉากวาดภาพ Judith Beheading Holofernes (1598)..... 364
4.276	ฉากการวาดภาพ The Calling of St. Matthew (1599)..... 366
4.277	การใช้สีที่สดใส แสงจากธรรมชาติ รู้สึกมีชีวิตชีวา..... 367
4.278	การใช้ภาพสีซีด ไม่มีสีสัน..... 367
4.279	ฉากการประหารชีวิต เบียทริซ เซนซี..... 368
4.280	ภาพ Judith Beheading Holofernes (1598) ของคาราวัจโจ (Caravaggio).... 368
2.281	ฉากการของ อันนา บิอังชีนิ..... 369
2.282	พระเยซูสวมชุดสีแดงแสดงถึงการเกิดใหม่..... 369
2.283	ชุดราตรีสีแดงของ ฟิลลิเด เมลันโดรนิ..... 370
2.284	การได้พบกับท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้..... 370
2.285	ชุดสีแดงของลิน่า เจอกับคาราวัจโจครั้งแรก..... 371
2.286	การใช้สีเขียว แสดงถึงความรู้สึกลึกลับซึ่งมีชีวิตชีวา ผ่อนคลายและปลอดภัย..... 371
2.287	สีดำ สื่อถึงความตาย..... 372
2.288	การใช้ภาพขนาดใหญ่ (Close-Up)..... 372
2.289	การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยว (Dutch Angle)..... 373

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

จิตรกรรม เป็นศิลปะสาขาหนึ่งของทัศนศิลป์ (Visual Art) คือผลงานการสร้างสรรคทางศิลปะเพื่อสนองการรับรู้ทางประสาทตา (Visual Perception) ดังนั้น จิตรกรรม หมายถึง ผลงานของการสร้างสรรคโดยใช้เทคนิควาดเส้น และระบายสีเพื่อให้เกิดรูปร่าง รูปทรง (สกนธ์ ภูงามดี, 2545: 98) โดยภาพจิตรกรรมเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ศิลปะยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งมีพัฒนาการมาตามยุคสมัย ในแต่ละยุคแต่ละสมัยนั้นก็มีความแตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับค่านิยม ความเชื่อ รวมถึงเศรษฐกิจ สังคม ศาสนา การเมือง ความคิดความรู้สึกของศิลปิน หรือการรับเอาแนวคิดของศิลปะแต่ละยุคมาประยุกต์ใช้จนเกิดเป็นแนวคิดหรือลักษณะของผลงานรูปแบบใหม่ขึ้น สิ่งเหล่านี้เข้ามามีอิทธิพลต่อแนวคิดและการสร้างสรรคผลงานของศิลปินสมัยใหม่ ในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป แต่ละยุคก็จะมีผลงานและเทคนิคการสร้างสรรคที่โดดเด่น เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางวิชาการต่างๆ พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะทางด้านวิทยาศาสตร์ การค้นคว้าทฤษฎีแม่สี การเขียนตำราเกี่ยวกับทฤษฎีสี ประกอบกับได้มีการประดิษฐ์กล้องถ่ายรูป จึงถือได้ว่าภาพจิตรกรรมเป็นรากฐานของวิวัฒนาการของการเกิดกล้องถ่ายรูป การถ่ายภาพนิ่ง ซึ่งเป็นเหตุจูงใจให้ศิลปินเห็นแนวทางใหม่ในการสร้างสรรคผลงาน ทำให้การเขียนภาพเหมือนจริงลดความนิยมลงไป เพราะสิ่งประดิษฐ์ใหม่นี้ให้ผลผลิตที่เหมือนจริงและรวดเร็วกว่า ต่อมาพื้นฐานของการถ่ายภาพได้พัฒนามาเป็นกล้องภาพยนตร์และการถ่ายภาพยนตร์ ที่บันทึกภาพด้วยภาพนิ่ง หลาย ๆ ภาพเรียงติดต่อกันอย่างต่อเนื่อง ลงบนแผ่นฟิล์มด้วยกล้องถ่ายภาพยนตร์ แล้วนำออกฉายในลักษณะที่แสดงให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นภาพจิตรกรรม การถ่ายภาพ และภาพยนตร์นั้น จึงมีลักษณะคล้ายคลึงกันคือ การบันทึกสิ่งต่าง ๆ ที่มองเห็นตรงหน้า เพียงแต่กระบวนการบันทึกและลักษณะของผลงานออกมาแตกต่างกัน

ผู้ที่รับผิดชอบในเรื่องภาพในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ เรียกว่า ผู้กำกับภาพ (Cinematographer หรือ Director of Photography) ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการกำหนดทิศทางของภาพ เป็นผู้ตัดสินใจในด้านการออกแบบภาพว่าภาพจะออกมาเป็นรูปแบบใด ตลอดจน

กระบวนการทำงานตั้งแต่ขั้นต้นก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) ขั้นต้นการถ่ายทำ (Production) ไปจนถึงขั้นต้นการตัดต่อ (Post-Production) หน้าที่ของผู้กำกับภาพจะต้องควบคุมและเลือกใช้ชนิดของฟิล์มให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ ซึ่งฟิล์มภาพยนตร์แต่ละชนิดมีความแตกต่างกันในเรื่องแสงและสี การเลือกใช้ระยะของเลนส์ การเลือกใช้รูรับแสง การเลือกปรับความคมชัดของภาพ การจัดแสง และการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายไม่ว่าจะเรื่องของการใช้สี มุมกล้อง ขนาดของภาพ ซึ่งผู้กำกับต้องมีความเชี่ยวชาญด้านเทคนิคต่าง ๆ ผู้กำกับภาพแต่ละคนทำงานร่วมกับแผนกกล้อง แผนกไฟ แผนกอุปกรณ์กองถ่ายและช่างเทคนิคพิเศษอื่น ๆ

ผู้กำกับภาพ (Cinematographer หรือ Director of Photography) เป็นผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อช่วยเหลือในด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะและเทคโนโลยี คือ ทำในสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้บรรลุผลตามรูปแบบการถ่ายภาพที่ได้ตกลงกันไว้ ผู้กำกับภาพยนตร์ทุกคนย่อมมีรูปแบบการทำงานที่แตกต่างกันไป ผู้กำกับภาพยนตร์บางคนจะมีการออกแบบภาพที่ชัดเจนและวางกรอบภาพตามที่เขาต้องการโดยให้ผู้กำกับภาพทำหน้าที่ถ่ายตามนั้น ในขณะที่ผู้กำกับภาพบางคนอาจไปให้ความสำคัญที่นักแสดงและการแสดงมากกว่า และปล่อยให้ผู้กำกับภาพเป็นผู้ตัดสินใจในการวางขนาดภาพ การเคลื่อนกล้องและการจัดแสง เป็นต้น (Brown, 2002: 244) แต่ก็มีผู้กำกับภาพบางคนที่มีรูปแบบด้านภาพที่โดดเด่นเฉพาะตัว อย่างผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร (Vittorio Storaro, A.S.C., A.I.C.) ผู้กำกับภาพที่มีความโดดเด่นในเรื่องการจัดแสงและการใช้คุณสมบัติของสีเพื่อใช้สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกและความหมาย เช่น การใช้แสงและเงาเพื่อแสดงถึงคู่ตรงข้ามระหว่างโลกความจริงกับโลกดวงตาในภาพยนตร์เรื่อง *The Conformist* (1971) และการจัดแสงเพื่อสื่อถึงด้านมืดในจิตใจของเคิร์ทซ์ ในภาพยนตร์เรื่อง *Apocalypse Now* (1979) เป็นต้น

วิททอริโอ สโตรราโร เป็นชาวอิตาลีเกิดเมื่อปี ค.ศ. 1940 เรียนจบจาก Centro Sperimentale di Cinematografia และเริ่มอาชีพโดยการเป็นผู้ช่วยกล้องตอนอายุ 20 ปี ในช่วงประมาณปี ค.ศ. 1960 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศอิตาลีเริ่มซบเซา การสร้างภาพยนตร์ลดจำนวนลงจาก 300 เรื่องต่อปี เหลือเพียง 10 เรื่องต่อปีเท่านั้น ระหว่างนั้น สโตรราโรได้ตัดสินใจเรียนเพื่อศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบและแนวคิดของศิลปะแขนงอื่นอย่าง วรรณกรรม คีตศิลป์ แกะสลัก และจิตรกรรมโดยศิลปินที่มีชื่อเสียง เช่น คาราวัจโจ (Caravaggio), เรมแบรนต์ (Rembrandt), เวอร์เมียร์ (Vermeer) เป็นต้น หลังจากนั้นในปี ค.ศ. 1964 เขากลับมาเป็นผู้ช่วยกล้องในภาพยนตร์เรื่อง *Before the Revolution* กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาโด เบร์โตนลูซซี่ (Bernardo

Bertolucci) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่สโตรราโรได้ทำงานร่วมกับเบอร์นาโด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci)

ในปี ค.ศ.1968 สโตรราโรได้เป็นผู้กำกับภาพในภาพยนตร์เรื่องแรกคือ Giovinezza, Giovinezza (Youthful, Youthful) กำกับภาพยนตร์โดย แฟรนโก รอสซี่ (Franco Rossi) ต่อมากำกับภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Spider Strategy (1970) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สโตรราโรและเบอร์นาโด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci) กลับมาทำงานร่วมกันอีกครั้ง และมีอีกหลายเรื่องที่เขาทั้งสองทำงานร่วมกันอย่าง The Conformist (1971) ภาพยนตร์ที่มีอิทธิพลต่อประวัติศาสตร์การถ่ายภาพยนตร์แบบร่วมสมัย (Contemporary Cinematography)

วิททอริโอ สโตรราโร ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาผู้กำกับภาพยอดเยี่ยมเป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1980 จากภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now กำกับภาพยนตร์โดย ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola) หลังจากนั้น สโตรราโรก็ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาผู้กำกับภาพยนตร์ยอดเยี่ยมอีก 2 เรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่อง Reds กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty) ในปี ค.ศ. 1982 และภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor กำกับภาพยนตร์โดย เบอร์นาโด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci) ในปี ค.ศ. 1988 ตามลำดับ ต่อมาเขาได้ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลออสการ์ สาขาผู้กำกับภาพยอดเยี่ยมอีกครั้งในปี ค.ศ.1990 จากภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty) นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ อย่าง 1900 (1976), Luna (1979), Last Tango in Paris (1972), Tucker: A Man and His Dreams (1988), Little Buddha (1993), Ladyhawke (1985), Tango (1998), Bulworth (1998), Goya (1999), Exorcist: The Beginning (2004), Caravaggio (2007) เป็นต้น

วิททอริโอ สโตรราโร เป็นผู้กำกับภาพที่ให้ความสำคัญเรื่องการจัดแสง และอุณหภูมิสี เพื่อสื่อความหมายและอารมณ์ จากจิตใต้สำนึกของตัวละคร และเนื้อหาของภาพยนตร์ การใช้แสงและเงาเป็นสัญลักษณ์เกี่ยวข้องกับความแตกต่าง ระหว่างชายหญิง การมีชีวิตและความตาย จิตสำนึกและจิตใต้สำนึก ความเป็นธรรมชาติและสิ่งประดิษฐ์ (Brown, 1998) สิ่งเหล่านี้ส่วนหนึ่งเขาได้นำมาประยุกต์ใช้จากแนวคิดของจิตรกร โดยศึกษาจากภาพจิตรกรรม โดยจิตรกรที่เขาศึกษานั้นคือ คาราวัจโจ (Caravaggio) จิตรกรที่อยู่ในช่วงศิลปะยุคบาโรก (Baroque) ถือกำเนิดขึ้นในประเทศอิตาลี ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 คาราวัจโจ (Caravaggio) มีผลงานโดดเด่นการวาดแสงและเงา ที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ซึ่งมีอิทธิพลต่อจิตรกรในยุคบาโรกด้วยกัน

เช่น จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour), ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben), เรมแบรนต์ (Rembrandt) รวมถึงจิตรกรสมัยต่อ ๆ มา และมีอิทธิพลต่อการถ่ายภาพและภาพยนตร์ในปัจจุบัน

สโตราโรได้รับอิทธิพลจากภาพศิลปะยุคบาโรก มาจากการได้เห็นภาพ ๆ หนึ่งของศิลปินยุคบาโรก สโตราโร กล่าวว่า “ผมได้เข้าเยี่ยมชมโบสถ์แซงหลุยส์แห่งฝรั่งเศส (The Church of St. Louise of the French) ขณะที่ผมกำลังเดินไปรอบๆ ในโบสถ์ ผมได้พบกับคูนาสวดมนต์ภายในโบสถ์ที่ประดับด้วยภาพเขียนต่างๆ อันโดดเด่นของศิลปินคนหนึ่งเมื่อตอนนั้นผมยังคงไม่รู้จักชื่อมืออยู่ภาพหนึ่งที่ทำให้ผมแทบหยุดหายใจ คือ ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ซึ่งผมมารู้ภายหลังว่าเป็นผลงานของ คาราวัจโจ (Caravaggio) สิ่งที่ทำให้ผมประทับใจคือการเห็นการแบ่งแยกกันอย่างชัดเจนระหว่างแสงและเงา ภาพนั้นทำให้ผมประหลาดใจอย่างมากจนทำให้ผมพยายามที่จะทำความเข้าใจความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้งสองนี้ให้ลึกซึ้ง ผมจำเป็นต้องศึกษาให้ถึงระดับที่ทำให้ผมสามารถรู้ซึ่งถึงความสำคัญของภาพนั้น มันเป็นสิ่งสำคัญเพื่อที่จะประสบความสำเร็จในการแสดงให้เห็นถึงความหมายอันลึกซึ้งของสิ่งที่ผมจัดขึ้นในฉาก ซึ่งก็คือการแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งและความกลมกลืนโดยการใช้แสงและเงา” (Gallotti, 2007: 56)

ลักษณะเด่นของภาพจิตรกรรมในศิลปะยุคบาโรก (Baroque) คือมีการใช้แสงและเงาที่ตัดกันชัดเจนที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เป็นคำมาจากภาษาอิตาลี เป็นการรวมคำระหว่าง คำว่า Chiaro หมายถึง แสง และ Oscuro หมายถึง เงา เมื่อนำคำทั้ง 2 คำมารวมกันมีความหมายว่า ความสัมพันธ์ของแสงเงา มาใช้เป็นสัญลักษณ์ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ทางจิตวิทยาได้เป็นอย่างดี ศิลปินจะใช้ความมืดเพื่อสื่อถึงความกลัว ความลึกลับ ซาตาน ปีศาจ ในขณะที่แสงสว่างสื่อถึงแสงของพระเจ้า ความปลอดภัย ศีลธรรม ความดี ความจริง และความสนุกสนาน ซึ่งความหมายเหล่านี้ถือเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ยอมรับ และนำมาใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์ (Giannetti, 1990: 42) แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) นั้นแสดงถึงลักษณะพิเศษที่โดดเด่นของผลงานเมื่อจิตรกรใช้แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง ถูกนำมาใช้ในวงการถ่ายภาพและภาพยนตร์

แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ได้ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เช่นเดียวกันเพื่อแสดงให้เห็นถึงการใช้แสงน้อยเพื่อสร้างพื้นที่ๆ มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนของแสงสว่างและความมืดในภาพยนตร์ แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เป็นการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) คือ การจัดแสงโดยรวมให้มีพื้นที่เป็นเงาส่วนใหญ่พื้นที่สว่างมีเพียงเล็กน้อย การจัด

แสงแบบโลว์คีย์จึงให้ความรู้สึกลึกลับ อันตราย ซึ่งมักเห็นในภาพยนตร์ประเภทสืบสวนสอบสวน เขย่าขวัญ ฟิล์ม noir (Film Noir) เป็นต้น สโตรราโร ได้นำลักษณะของภาพจิตรกรรมของจิตรกรยุคบาโรกมาศึกษาและประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ รวมถึงด้านการกำกับภาพเพื่อสื่อความหมายควบคู่ไปด้วย

ผู้วิจัยจึงเห็นว่างานวิจัยฉบับนี้มุ่งศึกษาผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร ที่ได้นำลักษณะของภาพจิตรกรรมของศิลปินในศิลปะยุคบาโรกมาใช้ในงานของเขา ศึกษาผลงานและลักษณะของภาพจิตรกรรม ศึกษากระบวนการทำงาน และแนวคิดของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร โดยศึกษาจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลและได้ถูกเสนอชื่อเข้าชิงในสถาบันต่าง ๆ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด การจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) ในการสร้างภาพเพื่อสื่อความหมายมาใช้ในการศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงการทำงานของ วิททอริโอ สโตรราโร ในด้านการกำกับภาพและการนำศิลปะแขนงอื่นมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์มากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกที่ปรากฏในงานกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตรราโร
2. เพื่อเข้าใจถึงการสื่อความหมายของภาพยนตร์ที่สะท้อนลักษณะจิตรกรรมบาโรก

1.3 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาจากผลงานการกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตรราโร จากภาพยนตร์ที่คัดสรรมาแล้วว่ามีความโดดเด่นในด้านการกำกับภาพ ที่ถูกนำมายกตัวอย่างในการศึกษาและที่ได้รับรางวัลและได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงในสถาบันต่าง ๆ เช่น รางวัลอะคาเดมี่, สมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหราชอาณาจักร, สมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกา จำนวน 8 เรื่อง ได้แก่

- The Conformist (1971)
- Last Tango in Paris (1972)
- Apocalypse Now (1979)
- Reds (1981)
- The Last Emperor (1987)
- Dick Tracy (1990)
- Little Buddha (1993)
- Caravaggio (2007)

1.4 ข้อตกลงเบื้องต้น

การศึกษาวิจัยนี้ เป็นการศึกษาแนวคิดและกระบวนการทำงานของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรวาโร ที่ได้รับอิทธิพลและแนวคิดจากภาพจิตรกรรม มาประยุกต์กับการจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) ในภาพยนตร์เพื่อก่อให้เกิดความหมาย ให้สอดคล้องกับอารมณ์และเนื้อหาของ ภาพยนตร์โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัล และได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงในสถาบันต่าง ๆ อย่าง รางวัลอะคาเดมี, สมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหราชอาณาจักร, สมาคมผู้กำกับภาพแห่ง สหรัฐอเมริกา, British Academy of Film and Television Arts, National Society of Film Critics, New York Film Critics Circle Awards, Los Angeles Film Critics Association, European Film Awards เป็นต้น

1.5 นิยามศัพท์

ภาพจิตรกรรมบาโรก หมายถึง ภาพวาดที่ถูกวาดขึ้นในช่วงศิลปะยุคบาโรกในช่วงปี ค.ศ.1550 ถึง ค.ศ. 1750 มีผลงานจิตรกรรมที่แสดงถึงความสมจริง (Reality) เต็มไปด้วยรายละเอียดต่าง ๆ ภายในภาพ เช่น รายละเอียดของใบหน้า ความรู้สึกและอารมณ์ที่แสดงให้เห็นจากใบหน้าและท่าทาง เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ รายละเอียดของทิวทัศน์ แสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของร่างกายเพื่อแสดงความงามของท่าทางและกล้ามเนื้อให้ความสำคัญ

กับการวาดภาพโดยการให้แสงและเงาที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ความแตกต่างระหว่างแสงและเงาที่ตัดกันชัดเจนเพื่อนำอารมณ์ความรู้สึกทั้งหมดในภาพ โดยมีจิตรกรชื่อ คาราวัจโจ (Caravaggio) เป็นผู้ริเริ่มและมีอิทธิพลต่อจิตรกรคนอื่นในสมัยเดียวกัน เช่น จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour), ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben), เรมแบรนต์ (Rembrandt) และ เวอร์เมียร์ (Vermeer) เป็นต้น เนื้อหาของภาพเกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์ ภาพของพระเยซูและนักบุญตามพระคัมภีร์ และภาพเกี่ยวกับวิถีชีวิตประจำวันของผู้คนธรรมดา และบุคคลชนชั้นสูง

ผู้กำกับภาพ

หมายถึง ผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีหน้าที่รับผิดชอบในการกำหนดทิศทางของภาพ มุมกล้อง แสง การเลือกใช้ชนิดของฟิล์มให้เหมาะสมกับภาพยนตร์ การเลือกใช้ระยะของเลนส์ การเลือกใช้รูรับแสงและการเลือกปรับความชัดภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ และเป็นผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้กำกับภาพยนตร์เพื่อช่วยเหลือในด้านสุนทรียศาสตร์ทางศิลปะและเทคโนโลยี คือสนับสนุนภาพที่ผู้กำกับภาพยนตร์จินตนาการให้เกิดขึ้นตามผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการ ผู้กำกับภาพ คือผู้เป็นหัวหน้าคอยควบคุมและสั่งการแผนกกล้อง แผนกไฟ แผนกอุปกรณ์กองถ่ายและช่างเทคนิคพิเศษอื่น ๆ

การจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) mise-en-scene เป็นคำจากภาษาฝรั่งเศส เป็นคำที่ใช้ในทางการละคร หมายถึง การจัดวางไว้บนเวที เป็นการจัดวางส่วนประกอบต่าง ๆ ทางด้านภาพบนเวที เพื่อสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของนักแสดง เครื่องแต่งกาย การใช้แสงสีภายในพื้นที่จัดแสดงบนเวที ฉาก แต่สำหรับภาพยนตร์ ก็หมายถึงการจัดองค์ประกอบด้านภาพในแต่ละช็อต เพื่อการสื่อความหมาย ซึ่งมีองค์ประกอบต่าง ๆ คล้ายคลึงกับละครเวที การแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงการจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อความหมาย โดยการใช้ขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง การจัดแสงและการใช้สี

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้ด้านศิลปะโดยเฉพาะด้านจิตรกรรม ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับภาพยนตร์โดยเฉพาะด้านภาพ และการจัดองค์ประกอบภาพ
2. ได้รับความรู้ด้านการกำกับภาพ แนวคิดและทฤษฎีด้านภาพ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อสอดคล้องกับอารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์
3. ได้รับความรู้เกี่ยวกับแนวคิดและกระบวนการทำงานของ วิททอริโอ สโตรราโจ ในการสร้างสรรค์ภาพเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์
4. นำเสนอผลงานของผู้กำกับภาพที่มีชื่อเสียงให้แก่กลุ่มผู้สนใจในด้านการกำกับภาพ เพื่อสามารถนำมาประกอบการศึกษาค้นคว้าผลงานของผู้กำกับภาพท่านอื่น

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในหัวข้อ “ลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพวิททอริโอ สโตรราโร” นี้ได้ใช้ทฤษฎีและแนวคิดที่มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับงานวิจัยคือ

- 2.1 แนวคิดด้านจิตรกรรมของศิลปะยุคบาโรก
- 2.2 แนวทางการศึกษาเชิงสัญลักษณ์วิทยาและการสร้างความหมาย
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้และทฤษฎีของเกสตัลท์
- 2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย
- 2.5 แนวคิดการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย

2.1 แนวคิดด้านจิตรกรรมของศิลปะยุคบาโรก

ศิลปะยุคบาโรกในยุโรปนั้นอยู่ในช่วงที่คาบเกี่ยวระหว่างช่วงหลังของศิลปะยุคเรเนซองส์ ทำให้จิตรกรกลุ่มหนึ่งได้รับอิทธิพลจากรูปแบบความสมจริง (Realism) และคตินิยมแบบแผน (Classicism) ของศิลปะเรเนซองส์มาด้วย ในขณะที่อีกกลุ่มหนึ่งก็เน้นการใช้สีที่สดใส ละเอียด และดูหรูหรา และอีกกลุ่มก็สร้างสรรควิธีและรูปแบบของศิลปะยุคบาโรกขึ้นมาใหม่ ความหลากหลายของและทิศทางของรูปแบบศิลปะที่แตกต่างกันนั้น เหมาะกับการใช้ชื่อของศิลปะช่วงนี้ว่า ศิลปะบาโรก อย่างมาก คำว่า บาโรก (Baroque) เป็นคำมาจากภาษาโปรตุเกส คำว่า บารอคโค (Barroco) หมายถึง หอยมุกที่มีรูปร่างไม่เรียบสม่ำเสมอ (Fichner-Rathus, 2004: 375) ซึ่งต่อมาจึงนำคำว่า บาโรก มาใช้เรียกศิลปะแบบหนึ่งที่อยู่ในช่วงศิลปะยุคกลางที่ได้รับวิวัฒนาการสืบเนื่องจากยุคเรเนซองส์และแมนเนอริสม์ อีกทั้งยังมีลักษณะเป็นตัวของตัวเองและมีแนวคิดที่สดใหม่ของศิลปินแต่ละอยู่มา

ดังนั้น บาโรก (Baroque) จึงมีความหมายใช้เรียกถึงแบบของศิลปกรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และดนตรี ซึ่งมีต้นกำเนิดที่ประเทศอิตาลีในช่วง ปี ค.ศ. 1550-1750 มีศูนย์กลางอยู่ที่โรมซึ่งมีความเจริญรุ่งเรืองสูงสุดในช่วงปี ค.ศ. 1680-1730 มีชื่อเรียกเวลาช่วงนี้ว่า ไฮ-บาโรก

(High-Baroque) จากนั้นจึงค่อย ๆ แพร่กระจายไปทั่วอิตาลี และขยายวงรอบออกไปทั่วยุโรป โดยเฉพาะประเทศที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของศาสนาคริสต์นิกายโรมันคาทอลิก (กัจจร สุนพงษ์ศรี, 2551: 416)

ในช่วงเวลานี้ เกิดระบบความคิดที่แตกต่างกันระหว่างชาวยุโรป เมืองต่าง ๆ เช่น ฝรั่งเศส เกิดระบบการปกครองแบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ในขณะที่อังกฤษเกิดระบบรัฐสภา นอกจากนี้ยังเป็นสมัยที่นิกายคาทอลิกขัดแย้งกับนิกายโปรเตสแตนต์ ทำให้สังฆกรรมทางศาสนาคริสต์ต้องถูกนำไปรวมกับความถูกต้องทางวิทยาศาสตร์ที่เพิ่งค้นพบกันใหม่ วิทยาศาสตร์จึงเข้ามาแทนที่แนวคิดเก่า ๆ ที่เกี่ยวกับเอกภพที่ว่ามีขอบเขตจำกัดและอยู่นิ่งตลอดเวลา ซึ่งทัศนะใหม่นี้ได้ดำเนินควบคู่กันไปกับความคิดในศิลปกรรม ด้วยการที่นิยมบริเวณกว้างใหญ่และแสดงความรู้สึกที่มีการเคลื่อนไหวไร้ขอบเขต จะเห็นได้ในงานสถาปัตยกรรม ประติมากรรมและจิตรกรรม ในช่วงปี ค.ศ.1657-1757 (สกนธ์ ภู่งามดี, 2545: 109)

เหตุการณ์ต่าง ๆ ดังกล่าวมีผลกระทบทำให้เกิดศิลปะบาโรกขึ้น ซึ่ง กัจจร สุนพงษ์ศรี (2551) อธิบายให้เห็นเงื่อนไขที่เป็นป่อเกิดได้กว้าง ๆ 3 ประการ คือ

1. ศาสนจักรโรมันคาทอลิก ที่การสังคายนาปรับปรุงและยอมรับนโยบายให้นำเอาศิลปะเป็นปัจจัยสำคัญในกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ศาสนาด้วยวิธีการสร้างรูปแบบทางศิลปะขึ้นใหม่ โดยกำหนดให้มีลักษณะไปในทำนองที่ทางศาสนจักรเป็นผู้ให้การสนับสนุนเผยแพร่มากกว่าทางฆราวาส

การนำศิลปะมาใช้ในการส่งเสริมศาสนา เกิดขึ้นราวปี ค.ศ. 1545-1563 หลังจากที่ศาสนจักรโรมันคาทอลิกไม่สามารถยับยั้งกลุ่มศาสนาโปรเตสแตนต์ลงได้ จึงจำเป็นต้องหาวิธีที่จะนำความคิดต่าง ๆ ของตนออกเผยแพร่ให้ได้มากที่สุด จึงเกิดนโยบาย “ศิลปะเพื่อศาสนา” ขึ้นโดยให้โบสถ์เป็นสถานที่ประทับใจของศาสนิกชน โดยมีศิลปะเป็นสื่อสร้างอารมณ์และจินตนาการทางศาสนาให้ศาสนิกชนได้เรียนรู้และเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ศิลปะยุคบาโรกจึงแสดงถึงความหรูหราสง่างาม สร้างโบสถ์ให้มีลักษณะสะดุดตาและแสดงอารมณ์ความศรัทธาเพื่อให้ผู้ชมได้คล้อยตามเจตนารมณ์ของศาสนาได้

2. มีแนวคิดทางวิทยาศาสตร์มากขึ้น ความสนใจในเรื่องของโลกและจักรวาลได้รับการพิสูจน์ตามหลักวิทยาศาสตร์ นับเป็นแรงบันดาลใจให้ศิลปินมีทัศนคติในการมองจักรวาลอย่างกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น ประกอบกับสมัยนี้มีระบบการพิมพ์เจริญขึ้น ตำราวิชาการถูกตีพิมพ์ออกมามากมาย ประชาชนตื่นตัวสูงมากขึ้นในด้านการศึกษา

เมื่อมีการค้นพบดินแดนใหม่ เหมือนกับได้หลุดพ้นออกจากสิ่งที่เคยถูกจำกัดขอบเขตก่อให้เกิดความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งได้มาจากประชาชนและดินแดนอาณานิคม ก่อให้เกิดทัศนคติและโลกทัศน์กว้างขึ้น เกิดทฤษฎีที่ลบล้างความเชื่อเก่า ๆ ที่ว่าโลกคือศูนย์กลางของสุริยะจักรวาลนั้น ตามจริงดวงอาทิตย์ต่างหากที่เป็นศูนย์กลางของสุริยะจักรวาล ทำให้ความเชื่อเดิมเปลี่ยนไปแล้วความคิดเหล่านี้ได้เข้าไปปรากฏในศิลปะยุคบาโรก คือแทนที่จักรวรรจะวาดภาพมนุษย์ให้มีขนาดใหญ่หรือสำคัญกว่าธรรมชาติ กลับวาดคนให้มีขนาดเล็กลงและให้ความสำคัญต่อธรรมชาติมากขึ้น

ศิลปะยุคบาโรก นอกจากศิลปินจะสร้างความรู้สึกรู้สึกต่อการขยายขอบเขตของอวกาศอย่างไรไม่มีที่สิ้นสุดแล้วยังมีศิลปินบางคนที่ชอบแสดงความลึกลับของอารมณ์อันไร้ขอบเขตด้วย เช่น คาราวัจโจ (Caravaggio) และ เรมแบรด์ท์ (Rembrandt) นิยมแสดงความเคลื่อนไหว การดิ้นรนของมนุษย์ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben) จิตรกรที่มักวาดเกี่ยวกับมนุษย์สภาพธรรมชาติและอวกาศอยู่เสมอ โดยได้ให้จุดสนใจของภาพกระจัดกระจายอย่างไร้ทิศทาง จากความคิดเดิมที่ต้องให้จุดสนใจของภาพอยู่ตรงกลางเสมอ วิธีการนี้ถือว่าเป็นรูปแบบที่ศิลปินยุคบาโรกนิยมกระทำกันมาก

3. เกิดแหล่งศูนย์กลางและความมั่นคงทางการเมืองใหญ่ ๆ เพิ่มขึ้น อำนาจของกษัตริย์มีอิทธิพลมาก จนกระทั่งสามารถสถาปนาระบบสมบูรณาญาสิทธิราชย์ที่มั่นคงในหลายประเทศ ความเจริญรุ่งเรืองนี้ทำให้ชนชั้นกลางและชนชั้นสูงมีอิทธิพลทางการเงิน ทำให้ศิลปินและศิลปกรรมของบาโรกนอกจากจะได้รับอุปถัมภ์จากทางศาสนาและกษัตริย์แล้ว ยังได้รับการสนับสนุนจากชนชั้นทั้งสองอีกด้วย

ศิลปะยุคบาโรกเป็นสมัยที่มีการเริ่มต้นการแสวงหาความจริงในธรรมชาติ ตัวมนุษย์สิ่งแวดล้อม และศาสนาอย่างจริงจัง จนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ซึ่งเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อหรือจุดประกายแนวคิดเข้าสู่ศิลปะสมัยใหม่ ลักษณะของศิลปะยุคนี้กล่าวโดยสรุปก่อนที่จะเน้นศึกษาด้านจิตรกรรม คือ

- **สถาปัตยกรรม** เน้นการสร้างอาคารให้มีขนาดใหญ่ สร้างสำหรับใช้ในทางศาสนา มีการตกแต่งประดับประดาให้ดูอลังการ หรูหรา โครงสร้างมีลักษณะผสมผสานกันหลายรูปแบบ เช่น โคงกลม หลังคาโค้ง ผนังเหลี่ยม แปดเหลี่ยม โดยเฉพาะได้มีการคิดลีลาของแนวโค้งที่อ่อนหวานแบบตัวเอส ขมวดปลายทั้งสองด้าน สถาปัตยกรรมบาโรกมุ่งแสดงประติมากรรมและจิตรกรรม เสมือนเป็นวัสดุต่างสีที่มาบังคับให้ลักษณะส่วนรวมของอาคารเพื่อเน้นจุดสนใจ การตกแต่งภายในนิยมตกแต่งเสาและคานารองรับด้วยลวดลาย รูปทรงของธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ และพันธุ์ไม้เลื้อย และมีการใช้สีน้ำเงิน สีทอง เพื่อเคลือบ ฉาบ หรือชุบ ทำให้ดูมีคุณค่า หรูหรา และเข้ากับบรรยากาศของห้อง เช่น โบสถ์อิล เจซู (Il Gesù) ประเทศอิตาลี, โบสถ์ซาน คาร์โล อัลเล ค็อตโตร (San Carlo alle Quattro Fontane) ประเทศอิตาลี เป็นต้น

- **ประติมากรรม** มีทั้งประติมากรรมทั่วไปและประติมากรรมตกแต่งโดยมีรูปทรงคล้ายจิตรกรรม มีการใช้รายละเอียดตามส่วนต่าง ๆ ที่เหมือนจริง กิริยาท่าทางของมนุษย์ เน้นการเคลื่อนไหว บิดพลิ้วของร่างกาย คุมชีวิตชีวา มีการคำนึงถึงแสงและเงาที่ตกกระทบโดยการขูดช่องลึกทำให้เกิดเงามีมิติอารมณ์ มีการนำดอกไม้ ใบไม้มาออกแบบให้เป็นลายเถา นำมาตกแต่งเป็นลวดลายประดับสถาปัตยกรรม ทำให้สิ่งก่อสร้างที่ใหญ่โตแข็งแรง แต่ก็ดูพลิ้วและอ่อนหวานเช่นกัน เช่น ประติมากรรมหินอ่อน ความลึ้มตัวของเซนต์เทเรซา (St. Teresa in Ecstasy) โดย เบร์นินี (Bernini)

2.1.1 จิตรกรรมของศิลปะยุคบาโรก

- ความเชื่อแนวคิดในงานจิตรกรรมบาโรก

ศิลปะยุคบาโรกมีความเชื่อในความสามารถของมนุษย์ เชื่อในจินตนาการและความคิด ความเพ้อฝันของมนุษย์ (จอร์จันท์ สมประสงค์, 2524: 88) เชื่อในคุณค่าของธรรมชาติ ที่มีประโยชน์แก่มนุษย์ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านจิตรกรรม ได้สะท้อนออกมาถึงคุณค่าด้านเรื่องราวที่สังคมชื่นชอบ และรูปแบบความงามตามธรรมชาติ ที่จิตรกรนำมาประกอบเป็นภาพ ตามเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก ทั้งภาพคน ภาพสัตว์ ภาพหุ่นนิ่งและภาพทิวทัศน์

- เนื้อหาเรื่องราวในงานจิตรกรรมบาโรก

จิตรกรรมบาโรก มีหลายเนื้อเรื่องตามความสนใจและความถนัดของศิลปินแต่ละคน เช่น เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเทพนิยายโบราณของกรีก พระมหากษัตริย์และราชวงศ์ วีรบุรุษ ศาสนาคริสต์ และนักบุญ ชุมนาง วิถีชีวิตของสามัญชน ภาพทิวทัศน์ ภาพสัตว์ และหุ่นนิ่ง ส่วนใหญ่เป็นเรื่องของความดี ความงาม ความสุข ความสนุกสนานร่าเริง ซึ่งเป็นความจริงและเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องการ (โกสุม สายใจ, 2544: 52)

2.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมบาโรก

โกสุม สายใจ (2544) ยังได้อธิบายถึงลักษณะองค์ประกอบของจิตรกรรมบาโรก โดยแบ่งเป็นส่วนต่าง ๆ ดังนี้

1. **เส้น** การใช้เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นทแยงมุม และเส้นรูปตัวเอส (S-Curve) เพื่อให้ภาพแสดงการเคลื่อนไหว โดยรวมแล้วดูคดเคี้ยวไปมาไม่เรียบร้อย แต่กลายเป็นรูปร่างรูปทรงที่สวยงาม ไม่นั่นเส้นรอบนอกให้คมชัด (Outline) หรือมีการเกลี่ยให้กลืนไปกับพื้นหลัง ทำให้ภาพดูกลมกลืนนุ่มนวล เนื่องจากจิตรกรรมบาโรกต้องการกระตุ้นให้ผู้ดูตื่นเต้น จึงจัดวางภาพให้กระจายออกทุกทาง มีทิศทางต่างกัน

2. **รูปร่างรูปทรง** ลักษณะเลียนแบบธรรมชาติ ดูเหมือนจริง แต่มีการปรับแต่งให้เหมาะสมโดยเฉพาะภาพคนจะเขียนแสดงท่าทางอย่างละคร (Dramatical Posture) คือมีการออกแบบให้แสดงการเคลื่อนไหว เช่น การเดินรำ การเดินร่น ต่อสู้ การหมุนหรือเอี้ยวตัว เพื่อแสดงความงามของท่าทางและกล้ามเนื้อ มีจุดมุ่งหมายคือทำให้ผู้ดูเข้าใจศิลปะได้ง่ายขึ้น

3. **น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงเงา** นิยมใช้ความแตกต่างของแสงให้ปรากฏในภาพจิตรกรรม เพราะแสงเงาทำให้มองเห็นสีและรูปร่างรูปทรงทำให้มีการกำหนดแนวทางของแสงตำแหน่งที่แสงตกกระทบ เพื่อสร้างจุดเด่นหรือจุดสนใจของภาพ จนได้ชื่อว่าเป็นโลกของแสงและเงา (A World of Light and Shadow: Baroque Art) โดยมีจิตรกรชื่อ คาราวัจโจ (Caravaggio) ที่ให้ความสำคัญเรื่องแสงเงา เช่น ภาพ The Flagellation of Christ (1607) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) สามารถเห็นทิศทางของแสงมาจากซ้ายของภาพ การใช้สีอ่อนบนร่างของพระเยซู

คล้ายกับแสงส่องมาเฉพาะจุดช่วยสร้างจุดเด่นของภาพในขณะที่ผู้ขายในภาพใช้สีผิวเข้มกว่าถูกวางตำแหน่งไว้ในเงามีคมากกว่า

4. **สี** การใช้สีในจิตรกรรมมีความแตกต่างกันไป ในอิตาลีและสเปน มักใช้สีโดยรวมเป็นสีน้ำตาลเข้ม ในฝรั่งเศสมีการใช้สีน้ำตาลอมเทา (Smail or Hungary Blue) เป็นส่วนใหญ่ ในขณะที่เนเธอร์แลนด์ จิตรกรเฟลมมิสมีการใช้สีสดใสกว่าที่อื่น อย่างไรก็ตามพอจะสรุปเป็นภาพรวมของการใช้สีได้ดังนี้

- มีการใช้สีที่เหมือนจริง เหมือนธรรมชาติ ที่ต้องการแสดงความงามของความเหมือน ทั้งรูปร่างรูปทรง สี สัน บรรยากาศและความรู้สึก

- มักแบ่งการใช้สีเป็นสองส่วน คือส่วนที่เป็นพื้นหรือฉากหลังจะใช้สีเข้ม เช่น น้ำตาลอมดำ เขียวอมดำ และน้ำเงินอมดำ แต่จิตรกรยุคหลังมีการใช้ฉากที่สว่างขึ้น แต่ทำให้ดูเบลอเพื่อให้ดูไกลออกไปตามการมองเห็น

- ใช้เพื่อกำหนดจุดเด่น ด้วยสีอ่อน โดยมีสีเข้มแทรกเพื่อเน้นให้จุดเด่นชัดเจนขึ้น มีการใช้สีสัมพันธ์กับแสงอย่างคาราวัจโจ (Caravaggio) ให้แสงเป็นสีเหลือง

- การใช้สีของแสงเป็นตัวเชื่อมบริเวณต่าง ๆ ในภาพ โดยการลดทอนของสี ทำให้ภาพเหมือนจริง มีการเคลื่อนไหว ตื่นเต้น มีชีวิตชีวา

5. **พื้นผิว** ในงานจิตรกรรมมี 2 ลักษณะคือ พื้นผิวจริง คือการนำเอาวัตถุจริงมาปะติดร่วมกับงาน และพื้นผิวลวงตา คือการเขียนขึ้นลวงตาด้วยสีและแสงเงาให้ดูเหมือนจริง

6. **ระยะใกล้ไกล** จิตรกรยุคบาโรกแสดงระยะใกล้ไกล โดยการใช้ทัศนียภาพเชิงเส้น (Linear Perspective) และทัศนียภาพเชิงอากาศ (Aerial Perspective) ซึ่งเป็นการสร้างระยะใกล้ไกลด้วยบรรยากาศของสี ความแตกต่างของน้ำหนักสี โดยระยะใกล้จะใช้สีสดใส ชัดเจน ระยะไกลจะใช้สีอ่อน เกลี้ยให้ค่อย ๆ เลือนราง

7. **ทิศทางและการเคลื่อนไหว** จิตรกรกำหนดทิศทางของส่วนต่าง ๆ ให้กระจายออกไปทั่วทั้งภาพ ทำให้มีการเคลื่อนไหวทั้งภาพ เหมือนมีชีวิต แสดงภาพของคนและสัตว์ให้รู้สึกมีการเคลื่อนไหว ด้วยท่าทางของคนในภาพเปลี่ยนแปลง ไม่ซ้ำกัน ทำให้เกิดทิศทางที่แตกต่างกัน เหมือนกำลังเคลื่อนไหวทั่วทั้งภาพ

8. จุดเด่น / จุดสนใจ ใช้ค่าต่างของแสงในการสร้างจุดสนใจ โดยการตัดกันของน้ำหนักสี โดยส่วนที่เป็นพื้นหรือฉากหลังจะเป็นสีเข้มหรือสีผสมดำ ในขณะที่บริเวณจุดสนใจจะเป็นสีอ่อน สีสว่าง สีที่ผสมสีขาว

9. ลักษณะของภาพที่สมจริง (Realism) ความสมจริงของภาพ กลายเป็นลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก ตัวของแบบที่ถูกต้องได้อย่างสมจริง รายละเอียดของเสื้อผ้า เครื่องประดับ ความสมจริงของสีผิว ความรู้สึกและอารมณ์ที่แสดงให้เห็นจากใบหน้าและท่าทาง

2.1.3 การแบ่งกลุ่มตามแนวการทำงานของจิตรกรยุคบาโรก

จิตรกรรมบาโรก มีการแบ่งศิลปินยุคบาโรกเป็น 3 กลุ่ม คือ (อัศนีชัย ชูอรุณ, 2537: 62)

1. กลุ่มศิลปินที่ยังคงรักษาแบบแผนเดิมของศิลปะยุคเรเนสซองส์
2. กลุ่มที่ดำเนินตามแนวลัทธิแมนเนอริสต์ โดยการนำของ อันนิบาเล คาร์รัชชี (Annibale Carracci)
3. กลุ่มศิลปินที่แสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยการนำของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ในกลุ่มที่ 1 และกลุ่มที่ 2 จิตรกรรมบาโรกในอิตาลีมีลักษณะสืบเนื่องมาจากการนำลักษณะเด่นของจิตรกรรมในยุคเรเนสซองส์มาเน้นย้ำส่วนเด่นให้ชัดเจนขึ้น และเสริมสร้างต่อจากความคิดของพวกเขาแมนเนอริสต์มากกว่าการคิดค้นรูปแบบแนวทางของตนเอง อย่างตระกูล คาร์รัชชี (Carracci) และลูกศิษย์ของเขา ได้นำลักษณะเด่นของจิตรกรที่มีชื่อเสียงหลาย ๆ คนในสมัยเรเนสซองส์มาเน้นให้ชัดเจนขึ้นมากกว่าการจะคิดค้นรูปแบบหรือแนวคิดใหม่ เช่น การวาดเส้นที่เต็มไปด้วยพลังของมิเกลแองเจโล (Michelangelo) ความงามอันมีเสน่ห์และอ่อนหวานของราฟาเอล (Raphael) และการใช้สีของทิเทียโน (Titian) มาผสมเข้าด้วยกันอย่างเหมาะสม บางครั้งจึงขนานนามยุคนี้ว่า บาโรกสงบเสงี่ยม (Restrained Baroque) หรือ บาโรกคลาสสิก (Classic Baroque) ซึ่งถือได้ว่ามีอิทธิพลยิ่งในอิตาลี (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2551: 423) ตระกูล คาร์รัชชี (Carracci) และลูกศิษย์ที่มีชื่อเสียงอย่าง แอนนิบาเล คาร์รัชชี (Annibale Carracci), จูโด เรนี (Guido Reni), เกอร์ซิโน (Guercino), โดเมนิกิโน (Domenichino) ภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงของตระกูลคาร์รัชชี (Carracci) เช่น The Communion of St. Jerome (1592), The Virgin Appears to Sts Luke and Catherine (1592), The Lamentation (1582), David with the

Head of Goliath (1605), A Donor Presented to the Virgin (1616), Virgin and Child with Four Saints (1651) เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 ภาพ Madonna and Child with St. Petronius and St John the Evangelist (1629)

งานวิจัยนี้เน้นความสำคัญไปยังผลงานจิตรกรรมของกลุ่มที่ 3 คือ กลุ่มศิลปินที่แสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ โดยการนำของ คาราวัจโจ (Caravaggio) ผู้ริเริ่มการเขียนภาพแนวสัจนิยม (Realism) คือแสดงความสมจริงเป็นธรรมชาติ การวาดภาพผู้คนตามท้องถนนและประสบการณ์ในชีวิตประจำวันโดยไม่ต้องอิงเรื่องราวของศาสนาหรือเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ และการวาดภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ในพระคัมภีร์โดยนำชาวบ้าน คนธรรมดามาเป็นตัวละครในพระคัมภีร์ราวกับเป็นเหตุการณ์ปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้นกับผู้คนระดับชาวบ้านทั่วไป ด้วยฉากท่าทางแสดงการเคลื่อนไหวและเหมือนถูกหยุดชะงักด้วยเหตุการณ์ที่เกิดในภาพ หน้าตาและอารมณ์ที่ธรรมดาไม่มีความศักดิ์สิทธิ์ (สุนิสา สุมิตร, 2542: 233) และการใช้ลักษณะของแสงและเงาในการสร้างอารมณ์ในภาพที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ถือได้ว่าเป็นผู้บุกเบิกลักษณะของศิลปะแนวใหม่ให้กับงานจิตรกรรมในศิลปะยุคบาโรก ในด้านการใช้แสงสี การเคลื่อนไหวและการถ่ายทอดอารมณ์ที่สมจริง ซึ่งได้มีอิทธิพลแพร่ขยายไปทั่วยุโรป และเป็นแรงบันดาลใจแก่จิตรกรตั้งแต่ศตวรรษที่ 17 และ 18 จนถึงปัจจุบัน

ราชบัณฑิตยสถาน (2541: 68) ได้ให้คำอธิบาย คำว่า เคียรรอสคูโร (Chiaroscuro) ไว้ว่า ค่าต่างแสง ซึ่งหมายถึง กลวิธีการสร้างความขัดแย้งกันระหว่างพื้นที่สว่างกับพื้นที่มืด เพื่อให้เกิดเป็นภาพลวงตา ให้ดูใกล้ไกลและลึกตื้น อีกทั้งยังสามารถเร้าอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมได้ด้วย คุณค่าแห่งความอ่อนแก่ของแสงและเงา

ในงานจิตรกรรม หากขาดการแสดงค่าต่างแสงที่ชัดเจน ผลงานจะดูแบนราบ ฟลิตไป บัลดินุซซี นักวิจารณ์ศิลปะชาวอิตาลี ได้ใช้คำว่าเคียรรอสคูโร (Chiaroscuro) อธิบายถึงกลวิธีการสร้างงานจิตรกรรมเอกรงค์ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยแสงและเงาให้ภาพบังเกิดความใกล้ไกล ลึกตื้น และแสดงปริมาตรของรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งจัดบริเวณสว่างและเงามืดให้เป็นส่วนสำคัญในการจัดองค์ประกอบศิลป์พร้อมกันไปด้วย ทั้งนี้เพราะค่าของแสงและเงามีลักษณะแตกต่างกันอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ตั้งแต่สว่างสุด แล้วค่อยแปรค่าสีไปที่ละน้อย จนเป็นสีคล้ำมืดไปในที่สุด

ในสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา จิตรกรนิยมใช้วิธีนี้ร่างภาพอย่างคร่าว ๆ ด้วยสีเพียงสีเดียวหรือน้อยสี สร้างค่าต่างแสงให้มีทั้งบริเวณสว่างจัด สว่างน้อย สลัว และเงามืด ตามความต้องการเสียก่อน จากนั้นจึงจะระบายสีต่าง ๆ โดยรักษาค่าต่างแสงที่ร่างไว้แล้ว เลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ได้ชื่อว่าเป็นจิตรกรผู้เชี่ยวชาญการใช้วิธีค่าต่างแสง ต่อมากลวิธีดังกล่าวได้รับความนิยมและถูกปรับใช้ตามความคิดสร้างสรรค์ของจิตรกร เช่น คาราวัจโจ (Caravaggio) และเรมแบรนต์ (Rembrandt) เป็นตัวอย่างของจิตรกรผู้ประสบความสำเร็จมากในการใช้ค่าต่างแสง

มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2545: 50) ได้อธิบายศิลปะบาโรกกว่า เป็นรูปแบบสะท้อนพลังเคลื่อนไหว แผงเรื่องราวในท่วงท่าเชิงนาฏลีลาซึ่งสร้างสรรค์ในลักษณะเหมือนจริง และถือว่า คาราวัจโจ (Caravaggio) เป็นจิตรกรคนแรกใช้ ค่าต่างแสง (Chiaroscuro) ถ่ายทอดให้ภาพมีแสงเงาตัดกันรุนแรงเร้าอารมณ์ งานของเขาปูหนทางให้จิตรกรคนอื่น ๆ ได้แก่ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben), เรมแบรนต์ (Rembrandt) และ เวอร์เมียร์ (Vermeer)

2.1.4 จิตรกรคนสำคัญของจิตรกรรมบาโรก

2.1.4.1 จิตรกรรมบาโรกในอิตาลี

- ไมเคิลแองเจโล เมริซิ ดา คาราวัจโจ (Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1573-1610)

ไมเคิลแองเจโล เมริซิ หรือที่รู้จักกันในชื่อ คาราวัจโจ (Caravaggio) เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1573 ที่หมู่บ้านตามชื่อของเขาทางตอนเหนือของประเทศอิตาลี คาราวัจโจ (Caravaggio) เริ่มศึกษาวิชาศิลปะจากศิลปินชาวเวนิสและเคยเป็นศิษย์ของทิเทียโน (Titian) ในช่วงระยะเวลาอันสั้นจนกระทั่งปี ค.ศ. 1592 เขาได้เดินทางเข้ามากรุงโรมเพื่อแสวงหาชื่อเสียง ผลงานของเขาแบ่งออกเป็น 2 ช่วงด้วยกันคือ ช่วงแรกเป็นการค้นคว้าซึ่งอยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1592-1597 และช่วงที่สองเป็นความสำเร็จที่มีลักษณะเป็นตัวของตัวเองเต็มทีระหว่างปี ค.ศ. 1597-1606

คาราวัจโจ (Caravaggio) เป็นผู้บุกเบิกจิตรกรรมบาโรกคนสำคัญ ผู้ถือว่าคุณศิลปะที่แท้จริงของเขาคือประชาชนตามถนนและเหล่าชาวบ้านคนธรรมดาซึ่งเป็นแหล่งความรู้ทางศิลปกรรม ดังนั้นคาราวัจโจ (Caravaggio) จึงนิยมวาดภาพชีวิตสามัญชน ชีวิตประจำวันของคนธรรมดาเป็นส่วนมาก และเขายังถ่ายทอดเรื่องราวของศาสนาตามที่สามัญชนจะเข้าใจได้ โดยเน้นความเหมือนจริง รายละเอียดส่วนต่าง ๆ อย่างวิจิตรรอบอบใบหน้า ความพลิ้วไหวของผ้า และแสงเงา (จิรพันธ์ สมประสงค์, 2524: 90)

เทคนิคและวิธีการเรื่องแสงและเงานับเป็นส่วนสำคัญในงานของคาราวัจโจ (Caravaggio) การใช้แสงสว่างจัดจ้าสอดส่องลงมา เน้นเรื่องน้ำหนักภาพชัดเจน การใช้สีที่ตัดสลับกับสีที่สดใส (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2551: 428) ภาพของคาราวัจโจ (Caravaggio) มีพลังรุนแรงทั้งจากโครงสร้างและการเล่นแสงและเงา โดยการใช้สีโทนเย็นและสีโทนร้อนพร้อม ๆ กันอันเป็นการเปิดแนวทางใหม่ของการเขียนภาพที่เรียกกันภายหลังว่าทฤษฎีแสงและเงา คือ การเน้นค่าแสงสว่างและเงามืดเพื่อสร้างอารมณ์และให้ความสำคัญกับสิ่งที่ต้องการเน้นโดยเฉพาะ (สุนิสา สุมิตร, 2542: 235) โดยให้แสงสว่างและเงามืดตัดกันอย่างเด่นชัด ที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro)

เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) มาจากภาษาอิตาลี เป็นการรวมคำระหว่างคำว่า Chiaro หมายถึง แสงและ Oscuro หมายถึง เงา เมื่อนำคำทั้ง 2 คำมารวมกันมีความหมายว่า

ความสัมพันธ์ของแสงเงา มักใช้ในงานศิลปะให้เห็นความแตกต่างระหว่างแสงและเงาที่ตัดกันชัดเจนเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกทั้งหมดในภาพ

เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) นี้เริ่มมีมาตั้งแต่สมัยศิลปะยุคเรอเนซองส์ (Renaissance) โดยจิตรกรชื่อ ลีโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) ซึ่ง ดา วินชีได้ใช้แสงและเงาที่ตัดกันมาบรรยาย เล่าเรื่องในผลงานของเขา แต่สิ่งที่ ดา วินชี ริเริ่มไว้นั้น ได้รับการพัฒนาต่อ และเห็นได้ชัดเจนมากขึ้นในงานจิตรกรรมของคาราวัวโจ (Caravaggio) ซึ่งงานของเขานั้น จะเห็นได้ถึงเทคนิคเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ที่ชัดเจนมาก การใช้แสงสว่างกับเงามืดตัดกันอย่างชัดเจนและมีชีวิตชีวา เกิดจากความตั้งใจของเขาให้เกิดเป็นรูปแบบเฉพาะตัว เป็นการสร้างแสงและเงาขึ้นเองโดยไม่ต้องอาศัยแสงธรรมชาติ เป็นแสงที่มีพลานุภาพ แสงนั้นอาจเป็นแสงจากสวรรค์ แสงของพระเจ้า (Divine light) แสงแห่งความกรุณา แสงแห่งปัญญา ความดี ส่วนเงามืดแทนความกลัว โหดร้าย ปีกาจ ซาตาน หุ่นุ้ โศกเศร้า โดยมีทิศทางของแสงมาจากด้านซ้ายของภาพ ระดับเหนือศีรษะส่องลงมากระทบที่ตัวละครหรือวัตถุในภาพเสมอ ยกเว้นภาพ The Calling of St. Matthew (1599) เท่านั้นที่มีทิศทางของแสงมาจากด้านขวาของภาพ

คาราวัวโจ (Caravaggio) สร้างภาพและบรรยายภาพด้วยจิตวิญญาณที่ศรัทธาในคริสต์ศาสนา ซึ่งผลงานของเขามีลักษณะแตกต่างจากจิตรกรในยุคเดียวกัน ความสมจริงและองค์ประกอบต่างๆในภาพที่มีการเคลื่อนไหว การใช้แสงเงาที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ทุกสิ่งในภาพจากการตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างแสงและเงา ถูกสร้างขึ้นด้วยความมืดกับความสว่างที่ตัดกันอย่างรุนแรง ตัวอย่างผลงานของคาราวัวโจ (Caravaggio) เช่น ภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600) แสดงให้เห็นนักบุญแมทธิวที่ล้มลงและกำลังคอยคมดาบของทหาร มีคนโดยรอบที่กำลังหวาดกลัวตกใจกำลังวิ่งหนี การให้แสงสว่างกับเงามืดที่มีเส้นขอบคมชัดเป็นตัวเล่าเรื่องและแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในภาพ



ภาพที่ 2.2 ภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600) ของ คาราวัจโจ (Caravaggio)

ผลงานโดดเด่นของคาราวัจโจ (Caravaggio) เช่น The Cardsharps (1594), Judith Beheading Holofernes (1598), The Martyrdom of St. Matthew (1599-1600), Crucifixion of Saint Peter (1601), Salome with the Head of John the Baptist (1607), The Beheading of St. John the Baptist (1608), The Adoration of Shepherds (1609), The Flagellation (1607), David with the Head of Goliath (1609-1610) เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 The Cardsharps (1594) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ผลงานของคาราวัจโจ (Caravaggio) มีอิทธิพลต่อจิตรกรยุคหลังอย่างมากและโดยเฉพาะศิลปินในศตวรรษที่ 17 ตัวอย่างเช่น จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour), เรมแบรนต์ (Rembrandt), ฟรานซิสโก เซอบาร์บ (Francisco Zurbarab), โฮเซ เด ริเบรา (Jose de Ribera), ดิเอโก เวลาสเกซ (Diego Velasques), เฮอร์เมีย (Vermeer) เป็นต้น ต่างก็รับเอาบทบาทของแสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) การวาดภาพแนวธรรมชาติ สามัญชนธรรมดาทั่วไป มาปรับใช้ในผลงานของตนเอง

2.1.4.2 จิตรกรบาโรกในฝรั่งเศส

- จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour, 1593-1652)

จิตรกรคนสำคัญของวงการจิตรกรรมฝรั่งเศส เดอ ลา ตูร์ เป็นจิตรกรประจำราชสำนักของเจ้าชายผู้ครองแคว้นลอแรนที่เมืองนูเนวิลล์ ลักษณะของผลงานที่สำคัญคือมีการใช้แสงแสดงลีลาและอารมณ์คล้ายกับวิธีการของคาราวัจโจ (Caravaggio) เดอ ลา ตูร์ชอบวาดรูปทรงของคนที่มีความเรียบง่าย เน้นแสงเงาให้รูปร่างของคนดูกลมชัดเจน มีเส้นคมและตรงราวกับทางเรขาคณิต อีกทั้งชอบวาดเทียนไขจุดไฟให้เกิดแสงกับเงาภายในภาพ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2551: 491) โดยผลงานของเดอ ลา ตูร์ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับศาสนา เช่น The Fortune Teller (1630), The Hurdy-Gurdy Player (1631-1636), The Penitent Magdalene, Grateful for The Gift of Sensuous Pleasure (1632-1634), Metropolitan (1638-1643), The Repentant Magdalene (1635), The Newborn Christ (1645), St. Joseph the Carpenter (1645), St. Sebastian Attended by St. Irene (1649) เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 ภาพ St. Sebastien Attended by St. Irene (1649)
ของ จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour)



ภาพที่ 2.5 ภาพ The Penitent Magdalene (1635) ของ จอร์จ เดอ ลาตูร์ (Georges de la Tour)

- ตระกูลเลอแนง (Le Nain)

ประกอบไปด้วย องตวน (Antoine Le Nain, 1588-1648), หลุยส์ (Louis Le Nain, 1600-1648) และมาธิเออ (Mathieu Le Nain, 1607-1677) ศิลปินทั้งสามวาดภาพเกี่ยวกับชีวิตสามัญชนทั่วไป ภาพทิวทัศน์ และศาสนา ลักษณะของภาพจิตรกรรมของแต่ละคนจะแตกต่างกัน องตวนจะวาดภาพลงบนแผ่นทองแดงและใช้สีค่อนข้างสด หลุยส์และมาธิเออมีการใช้สีส่วนใหญ่เป็นสีเงินกับสีเทาอมเขียวในผลงาน ผลงานที่โดดเด่น เช่น Allegory of Victory (1635), The Amateurs Meeting (1640), The Forge (1640) , Blacksmith at His Forge (1640), Milkmaid's Family (1641), The Cart or Return from Haymaking (1641), The Village Piper (1642), Smokers in an Interior (1643), Peasant Family in an Interior (1643), The Guards Smoking (1643), Preparing for Dance School (1650)



ภาพที่ 2.6 ภาพ The Cart or Return from Haymaking (1641)



ภาพที่ 2.7 ภาพ Peasant Family in an Interior (1643)

2.1.4.3 จิตรกรบาโรกในเบลเยียม

- ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben, 1577-1640)

จิตรกรชาวเบลเยียม รูเบนได้นำเอาลักษณะเด่นจากผลงานของจิตรกรที่มีชื่อเสียง เช่น จิตรกรสมัยเรอเนสซองส์, คาร์ราจซี (Carracci) และคาราวัจโจ (Caravaggio) มาศึกษาสังเคราะห์ใหม่เป็นแนวทางของตนเอง ผลงานของรูเบนมีการใช้สีที่สดใส การจัดองค์ประกอบภาพกระจายทั่วภาพ ทำให้ดูมีชีวิตชีวา เช่น The Raising of the Cross (1610), The Massacre of the Innocents (1611), The Entombment (1611-1612), Venus at a Mirror (1615), The Straw Hat (1625), The Garden Of Love (1630), Venus In Fur Coat (1630)



ภาพที่ 2.8 ภาพ The Garden Of Love (1630) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben)



ภาพที่ 2.9 ภาพ Venus at a Mirror (1615) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben)

2.1.4.4 จิตรกรบาโรกในเนเธอร์แลนด์

- ฟร็ันส์ ฮัลส์ (Frans Hals, 1585-1666)

จิตรกรชาวดัตช์ ผลงานของเขาถ่ายทอดชีวิตชาวบ้านทั่ว ๆ ไป โดยได้รับอิทธิพลจากผลงานของคาราวัจโจ (Caravaggio) การใช้หน้าหนักอ่อนแก่ของแสงและเงาจากตะเกียงหรือแสงประดิษฐ์ การจัดองค์ประกอบภาพ กิริยา ท่าทางของแบบดูเคลื่อนไหว แต่ในช่วงปลายของชีวิต ผลงานเขามีลักษณะดูจืด ชืด มีการใช้สีเทา สีขาวและสีดำมากขึ้น เช่น Catharina Hooft with her Nurse (1619-1620), Malle Babbe (1630), The Meagre Company (1633-1637), Regents of the St Elizabeth Hospital of Haarlem (1641) เป็นต้น



ภาพที่ 2.10 ภาพ Catharina Hooft with her Nurse (1619-1620)

ของ ฟร็ันส์ ฮัลส์ (Frans Hals)

- เรมแบรนต์ ฟอน ไรน์ (Rembrandt van Ryn, 1606-1669)

เรมแบรนต์ (Rembrandt) เกิดเมื่อวันที่ 15 กรกฎาคม ค.ศ.1606 เมืองไลแดน ประเทศเนเธอร์แลนด์ ผลงานของเรมแบรนต์ (Rembrandt) ระยะเวลาแรก ๆ จะเกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์เป็นส่วนใหญ่ เพราะมารดาของเขาเป็นคนเคร่งศาสนาและได้ปลูกฝังให้เขารักคำสอนในคัมภีร์ไบเบิล (สุทัศน์ ยกส้าน, 2550: 35-36)

ผลงานระยะแรกสร้างขึ้นระหว่างปี ค.ศ. 1625-1627 เรมแบรนดท์ (Rembrandt) ได้รับอิทธิพลทางความคิดและรูปแบบศิลปะจากคาราวัจโจ (Caravaggio) มาใช้อย่างเต็มที่ โดยเฉพาะการใช้แสงและน้ำหนักอ่อนแก่ของเงาในภาพ ที่มีแสงและเงาตัดกันอย่างรุนแรง และเข้าถึงอารมณ์เป็นรูปแบบศิลปะการใช้แสงแบบเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) แต่ลักษณะแสงของเรมแบรนดท์ (Rembrandt) ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเขาก็คือ แสงที่ส่องอย่างเป็นอิสระหรือการใช้แสงแบบเฉพาะจุด (Spotlight) ซึ่งเราจะเห็นได้ชัดในภาพที่ชื่อ The Night Watch (1642) ซึ่งในภาพมีแหล่งกำเนิดแสง 2 แห่ง คือ แสงที่กระทบทหารที่กระจายทั่วทั้งภาพกับแสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) ช่วยให้ภาพเกิดสมดุล ต่อมาจึงค่อย ๆ ศิลป์กลายเป็นอิสระมากขึ้น เรมแบรนดท์ (Rembrandt) ชอบวาดภาพใบหน้าคนสูงอายุ เพราะสามารถถ่ายทอดอารมณ์ที่แสดงถึงความเหนื่อยล้า การตรากตรำ และวิวัฒนาการแห่งความชราของร่างกายได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 2.11 ภาพ The Night Watch (1642) ของ เรมแบรนดท์ (Rembrandt)

ในปี ค.ศ. 1630 เรมแบรนดท์ (Rembrandt) เดินทางไปกรุงอัมสเตอร์ดัม ซึ่งมีความเจริญด้านการค้าอย่างมากในสมัยนั้น เขาได้วาดภาพชื่อ The Anatomy of Professor Tulp (1632) หรือการสาธิตกายวิภาคของมนุษย์โดยศาสตราจารย์ทัลป์ ซึ่งวาดขึ้นตามคำจำกัดความของสมาคมศัลยแพทย์แห่งอัมสเตอร์ดัม จุดเด่นของผลงานอยู่ที่การใช้แสงเงาส่งเสริมบรรยากาศให้ดูสมจริง ใบหน้าของแต่ละคนที่ปรากฏในภาพแสดงความรู้สึกที่แตกต่างกันไป ซึ่งนอกจากจะมีคุณค่าทางศิลปะแล้ว ยังเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ของวงการแพทย์อีกด้วย



ภาพ 2.12 ภาพ The Anatomy of Professor Tulp (1632) ของเรมแบรนดท์ (Rembrandt)

ทั้งชีวิตของเรมแบรนดท์ (Rembrandt) วาดภาพตนเอง (Self-portrait) ไว้เป็นจำนวนมากถึง 60 รูป แสดงถึงความแตกต่างของวัย อารมณ์ และมีมือที่เปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลาของเขา และสร้างสรรค์ผลงานไว้จำนวนมากถึง 700 ภาพ เช่น ภาพ Artist in His Studio (1629), The Philosopher in Meditation (1632), A Portrait of a Young Woman (1632), The Storm on the Sea of Galilee (1633), Belshazzar's Feast (1636-1638), The Hundred Guilder Print (1647-1649), The Three Crosses (1653), เป็นต้น

จุดเด่นในผลงานของเรมแบรนดท์ (Rembrandt) มักเกี่ยวข้องกับผูกพันกันระหว่างแสงและเงา เช่นเดียวกับ คาราวัจโจ (Caravaggio) แต่ทว่าคาราวัจโจ (Caravaggio) นั้น จัดวางแสงให้มีความสมบรูณ์งดงามในตัวของมันเอง และแสงได้สร้างเงาที่สวยงามได้หลายแบบหรือแสงสร้างเงาให้เกิดความงาม ในขณะที่เรมแบรนดท์ (Rembrandt) จะแสดงส่วนที่เป็นเงามีดีให้มีความงามในตัวของมันเองและเป็นผู้สร้างแสงให้งดงามยิ่งขึ้น เขาได้สร้างแสงและเงามีดีให้หยุดนิ่ง มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การแปรเปลี่ยนของแสงและเงาสามารถสร้างอารมณ์จินตนาการให้แก่มนุษย์ ด้วยแสงที่ส่องลงมากระทบกับวัตถุก่อให้เกิดผลทางการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของผู้ดูได้ เป็นการสร้างเงาให้ช่วยแสงเปล่งประกายงดงามขึ้น มีมิติลึกตื้น และเต็มไปด้วยอารมณ์สะท้อนใจ (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2551: 558-562)

เรมแบรนต์ (Rembrandt) มิได้มีจุดมุ่งหมายสร้างงานศิลปะเพื่อแสดงความยิ่งใหญ่ของศาสนจักรโรมันคาทอลิก หากแต่แสดงถึงความเป็นมนุษย์และเรื่องของมนุษย์ที่ผูกพันกับพระผู้เป็นเจ้า ผลงานของเขามีได้เกี่ยวข้องกับสรวงสวรรค์หรือความเพ้อฝันใด ๆ แต่เป็นสิ่งที่มืออยู่แล้วในโลกนี้ เขาเป็นผู้ที่มีความสามารถถ่ายทอดความหมายของคำวามนุษย์กับความเป็นมนุษย์ให้ออกมาในรูปของศิลปกรรมได้อย่างลึกซึ้ง



ภาพที่ 2.13 ภาพ Self -Portrait (1661) ของ เรมแบรนต์ (Rembrandt)

- เวอร์เมียร์ (Vermeer, 1632-1675)

เวอร์เมียร์ (Vermeer) เกิดที่เมืองเดลฟท์ และสิ้นชีวิตลงในเมืองนี้ในขณะที่มีอายุได้ 45 ปี ผลงานส่วนใหญ่ของเขามีขนาดเล็กมากและมีจำนวนน้อยชิ้น เวอร์เมียร์ (Vermeer) วาดภาพเกี่ยวกับภาพเหมือนของคนไว้เพียงเล็กน้อย นอกจากนี้ยังวาดภาพทิวทัศน์เมืองเดลฟท์ไว้เพียง 2 ภาพเท่านั้น ผลงานส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวของชีวิตสามัญชนทั่วไป มีเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา และเรื่องราวอื่น ๆ อยู่บ้าง อย่างไรก็ตามเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตผู้คนในบ้านได้สร้างชื่อเสียงให้แก่เวอร์เมียร์ (Vermeer) มากที่สุด เขาได้เลือกหยิบเอาพฤติกรรมต่าง ๆ ของคน เช่น การดื่ม การทำงานบ้านหรือการเล่นดนตรีมาเป็นเรื่องราวในการวาดอยู่เสมอ

เวอร์เมียร์ (Vermeer) ชอบใช้ฉากเครื่องตกแต่งบ้านหรือแบบซ้ำแล้วซ้ำอีกเสมอ เหมือนน้ำ ทำด้วยดินเผาจะเป็นของโปรดที่วาดเป็นประจำ เช่นเดียวกับเก้าอี้สีดำและผ้าคลุมโต๊ะผืนเก่า ๆ เขามีความชำนาญในการใช้แสงเงาได้เหมือนจริง โดยมีแสงสว่างสอดส่องผ่านหน้าต่างเข้ามา ทางด้านซ้ายมือ แสดงชีวิตชาวบ้านดัดจริตภายในบ้าน มองผ่านลวดหน้าต่างเห็นทิวทัศน์ภายนอก เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างภายในและภายนอกให้กลมกลืนกัน ในขณะที่จิตรกรร่วมสมัยเดียวกันชอบวาดภาพขนาดใหญ่ เวอร์เมียร์ (Vermeer) กลับหันมานิยมวาดภาพขนาดเล็ก จนได้รับสมญาจากนักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยปัจจุบันว่า “ลิตเติล ดัทช์ มาสเตอร์” (Little Dutch Masters)

เวอร์เมียร์ (Vermeer) ให้ความสำคัญในการให้แสงภายในภาพได้อย่างงดงาม และการใช้สีในเงามืดไม่ได้เป็นเพียงเงาดำที่ปราศจากสี แต่มีสีหลายสีเข้าไปผสมผสานกันอยู่ เวอร์เมียร์ (Vermeer) มีความเข้าใจในเรื่องวงจรของสีอย่างดี ทำให้เขามีความโดดเด่นในเรื่องการใช้สีมากที่สุดคนหนึ่งของจิตรกรในคริสต์ศตวรรษที่ 17 (กัจจกร สุนพงษ์ศรี, 2551: 565-567)

ผลงานของเวอร์เมียร์ (Vermeer) ที่ได้รับการยกย่องมีอยู่ด้วยกันหลายภาพ อย่าง A Maid A sleep (1657), A Girl Reading a Letter by an Open Window (1657-1659), Officer and Laughing Girl (1655-1660), The Milkmaid (1658-1661), The Girl with a Glass of Wine (1659-1660), The Music Lesson (1662-1664), Young Woman with a Water Pitcher (1662-1665), The Girl with a Pearl Earring (1665- 1667), The Art of Painting (1662- 1668), Lady Writing a Letter with Her Maid (1670-1671) เป็นต้น



ภาพที่ 2.14 ภาพ The Girl with a Pearl Earring (1665- 1667) ของ เวอร์เมียร์ (Vermeer)



ภาพที่ 2.15 ภาพ The Milkmaid (1658-1660) ของ เวอร์เมียร์ (Vermeer)

จากที่กล่าวถึงลักษณะของงานจิตรกรรมของศิลปินแต่ละคนในยุคบาโรก โดยเฉพาะกลุ่มศิลปินที่แสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่โดยการนำของคาราวัจโจ (Caravaggio) ที่กล่าวมา

นั้น ผลงานส่วนใหญ่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาที่ถูกถ่ายทอดผ่านวิถีชีวิตของคนธรรมดาสามัญ การวาดภาพกัจจวตร ชีวิตประจำวันของคนธรรมดา โดยเน้นความเหมือนจริงหรือสัจนิยม (Realism) จิตรกรแต่ละคน ต่างก็มีผลงานและใช้วิธีการวาดหรือเทคนิคที่แตกต่างกัน เช่น การจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี แต่ลักษณะที่โดดเด่นและเป็นลักษณะสำคัญของภาพจิตรกรรมในยุคบาโรกคือ การใช้ค่าต่างของแสงในการสร้างจุดสนใจ โดยการใช้การตัดกันของน้ำหนักสี โดยส่วนที่เป็นพื้นหรือฉากหลังจะเป็นสีเข้มหรือสีผสมดำ ในขณะที่บริเวณจุดสนใจจะเป็นสีอ่อน สีสว่าง เป็นลักษณะของแสงและเงาในการสร้างอารมณ์ในภาพที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) คือ การเน้นค่าแสงสว่างและเงามืดเพื่อสร้างอารมณ์และให้ความสำคัญกับสิ่งที่ต้องการเน้น โดยเฉพาะ ทำให้ภาพมีมิติและมีความสมจริง ซึ่งจิตรกรบางกลุ่มนำเอาอิทธิพลของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) ไปเป็นแบบอย่างแต่จิตรกรบางคนก็ได้รับอิทธิพลของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) แล้วนำไปปรับปรุงใช้เป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง อีกทั้งยังส่งอิทธิพลต่อศิลปินในยุคต่อมา เช่น จิตรกรฟรันซิสโก เดอ โกยา (Francisco de Goya) ใช้ แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพความโหดร้ายทารุณ ความโง่เขลา และความบ้าคลั่งของมนุษย์ให้ตัดเทียมกับความชั่วร้ายต่างๆและเหตุการณ์ร่วมสมัยในสังคมปัจจุบันและประวัติศาสตร์ทางการเมือง และบอกเป็นนัยถึงความลึกลับ ลางร้าย และการทำลาย เช่น ภาพ Disasters of War (1810)

2.1.5 เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ในภาพยนตร์

การใช้วิธีการแบบ เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) มีผลโดยตรงต่อการเล่าเรื่องราว อารมณ์ และแก่นเรื่องภายในสื่อต่าง ๆ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ แม้ว่าบทภาพยนตร์และการแสดงของนักแสดงจะมีคุณภาพสูง แต่ทางเลือกที่ผู้กำกับภาพ (ช่างกล้อง) ตัดสินใจในเรื่องของการใช้แสงนั้นสามารถก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากต่อลำดับเหตุการณ์ของภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อทางสายตา บทบาทของการใช้แสงจึงทำให้ศิลปินทั้งหลายอยู่ในฐานะที่สำคัญมากในการกำหนดว่าจะถ่ายทอดเรื่องราวออกมาอย่างไร ด้วยการกำหนดการใช้แสงที่แตกต่างกันสำหรับละครตลกและละครแนวชีวิต เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ได้ช่วยแสดงให้เห็นถึงความงามภายในภาพยนตร์ ด้วยเหตุนี้มันจึงกลายเป็นส่วนสำคัญในการผลิตภาพยนตร์ นอกจากนี้ เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ยังทำให้กระบวนการทางศิลปะและภาพเขียนในภาพยนตร์นั้นชัดเจน โดยการเปลี่ยนข้อจำกัดของการใช้แสงให้เป็นองค์ประกอบที่มีความหมายอย่างเช่นในแบบเยอรมัน เอ็กซเพรสชันนิสม์ (German Expressionism) หรือการใช้แสงและเงาและการสร้าง

ภาพเหมือนเช่นที่เห็นกันในฟิล์ม noir (Film Noir) ทั้งคู่ต่างถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้นสำหรับวิธีการที่ใช้กันในทุกวันนี้ (Lally, 2010: 13)

2.1.5.1 เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (German Expressionism)

เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ นั้นเกิดขึ้นในยุคปี ค.ศ. 1920 มีอิทธิพลต่อการแกะสลักภาพประกอบ และภาพยนตร์ ภาพยนตร์นั้นได้รับอิทธิพลอย่างสูงจากสุนทรียศาสตร์ที่แสดงให้เห็นโดยสื่ออื่นๆ เหล่านี้ และรวมกรอบความคิดที่คล้ายๆ กันเข้าไว้ในการออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และแม้แต่การออกแบบแสง ขบวนการนี้เกิดขึ้นเนื่องจากข้อจำกัดทางเศรษฐกิจในช่วงเวลานั้น โดยปล่อยให้คนทำงานกันด้วยไฟฟ้าที่มีจำกัด และมีเพียงแคไฟไม่ก็ดวงเท่านั้นในการทำงานแต่ละฉาก โชคดีที่เรื่องนี้เป็นแรงผลักดันให้ผู้กำกับทั้งหลายเกิดความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องการใช้แสงของพวกเขา โดยการสนับสนุนความเหนือจริง (Surrealism) ด้วยรูปแบบของฉากที่ประณีตซับซ้อนและชัดเจน บางครั้งก็พยายามเลียนแบบแสงและเงาโดยการวาดลงไปบนกำแพงในฉากโดยตรง และยังก่อให้เกิดการใช้แสงและเงาในเชิงสัญลักษณ์ปรากฏอยู่ในฉากด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1919) การออกแบบฉากให้ดูเหนือจริงด้วยการวาดแสงและเงาให้ดูผิดแปลก เพื่อสื่อถึงความไม่มั่นคง ความวิกลจริตของมนุษย์

2.1.5.2 ฟิล์ม noir (Film Noir)

ฟิล์ม noir นั้นกำเนิดขึ้นในช่วงยุคปี ค.ศ. 1940-1950 และเป็นสัญลักษณ์ของการใช้แสงเฉพาะที่ เน้นบางส่วนของฉากให้มีความสว่าง ส่วนที่เหลือของฉากจะเป็นเงาเข้ม เรียกว่า แสงแบบโลว์คีย์ (Low-key) และการใช้แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง เช่นเดียวกับเรื่องสืบสวนหรือฆาตกรรมที่เป็นแบบอย่างให้แก่ภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง รูปแบบของเงานั้นโดยทั่วไปจะถูกใช้เพื่อซ่อนเร้นหรือเปิดเผยตัวละครต่าง ๆ รูปแบบที่โดดเด่นที่สุดก็คงจะเป็นแถบมู่ลี่ลายขวางที่ทอดเงาลงบนใบหน้าของนักสืบที่นั่งอยู่หลังโต๊ะเพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับด้านมืดในจิตใจ ความไม่มั่นคงทางศีลธรรมของตัวละคร ฟิล์ม noir นั้นส่วนใหญ่จะนำเสนอการตัดกันอย่างรุนแรงของสีดำและสีขาว ซึ่งจะทำให้ตัวละครกลายเป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ กล่าวได้ว่าฟิล์ม noir มีสัมพันธ์กับเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) ผ่านทางการใช้แสงแบบโลว์คีย์ (Low-key)

2.2 แนวทางการศึกษาเชิงสัญวิทยาและการสร้างความหมาย

ออลโดส ฮักสเลย์ (Aldous Huxley) กล่าวว่า ยิ่งเห็นมากก็ยิ่งรู้มาก (วลีลักษณะ คงนิล, 2542: 24) ในที่นี้หมายถึง การเรียนรู้ของมนุษย์เราจะเกิดขึ้นได้ถ้าได้เห็นสิ่งต่าง ๆ ยิ่งเรารู้และเห็นมากขึ้นเท่าใด ก็ยิ่งทำให้เราแตกฉานทางด้านความคิด มากขึ้นเท่านั้น มนุษย์ไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการอ่านตำราเพียงอย่างเดียว แต่มาจากการสังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างต่อเนื่องจนเกิดความรู้และความเข้าใจดังจะเห็นได้จากกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เข้าใจถึงความหมายของภาพหรือสัญลักษณ์ได้

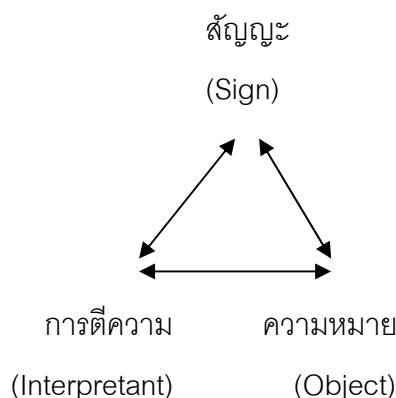
2.2.1 ความหมายของสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ (Sign) หมายถึง สิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนสิ่งหนึ่ง สัญลักษณ์จะเป็นอะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายและเป็นสิ่งที่คนในสังคมเข้าใจและยอมรับ โดยรอบตัวของเรารวมไปด้วยสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็น สัญลักษณ์ไฟจราจร ภาษามือ สูตรคณิตศาสตร์ เสื้อผ้า ทรงผม การแต่งกาย กิริยาท่าทาง ไปจนถึงการถ่ายภาพ การตัดต่อ การถ่ายทำภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ สิ่งเหล่านี้ก็ล้วนเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นทั้งมาตรฐานสากล หรืออาจมีความหมายต่อใครคนหนึ่งหรืออาจมีการตีความหมายที่แตกต่างกันไปตามแต่ละสังคมและวัฒนธรรม ทุกสัญลักษณ์สามารถนำมาวิเคราะห์และศึกษาเพื่อการสื่อความหมายโดยการใช้วิธีทางสัญวิทยา (Semiology) หรือ สัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) คำว่า เซมิออลอติคส์ (Semiotics) เป็นศาสตร์เกี่ยวกับระบบความหมาย มาจากคำภาษากรีก ว่า ซิเมียมอน (Semeion) แปลว่า sign หรือสัญลักษณ์ ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

1. สัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย
2. สิ่งที่สัญลักษณ์นั้นหมายถึง
3. ผู้ใช้สัญลักษณ์

ทั้ง 3 เป็นส่วนสำคัญของแผนภูมิสามเหลี่ยมของ C.S. Peirce ซึ่งแต่ละมุมนั้นจะมีความสัมพันธ์กับอีก 2 มุมที่เหลือ และจะทำให้เกิดความเข้าใจได้เมื่อมีเงื่อนไขของอีก 2 ตัวที่เหลือนั้นรองรับ ซึ่ง C.S. Peirce (1931-58) นักตรรกวิทยาและนักปรัชญาชาวอเมริกันเป็นหนึ่งในผู้ก่อตั้งทฤษฎีสัญญาศาสตร์ของอเมริกันได้อธิบายแนวคิดของเขาว่า (Fiske, 1982: 45)

สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ใครคนหนึ่งทำบางสิ่งเพื่อสื่อถึงใครอีกคนหนึ่ง ซึ่งจะสร้างสัญลักษณ์อีกอันหนึ่งขึ้นภายในใจ สัญลักษณ์ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่นี้จะถูกเรียกว่า การตีความ (interpretant) ของสัญลักษณ์อันแรก สัญลักษณ์นั้นแทนบางสิ่งบางอย่าง ซึ่งก็คือความหมาย (object) ของมันนั่นเอง โดยเงื่อนไขทั้ง 3 ประการของ Peirce สามารถสร้างแผนภูมิได้ดังนี้

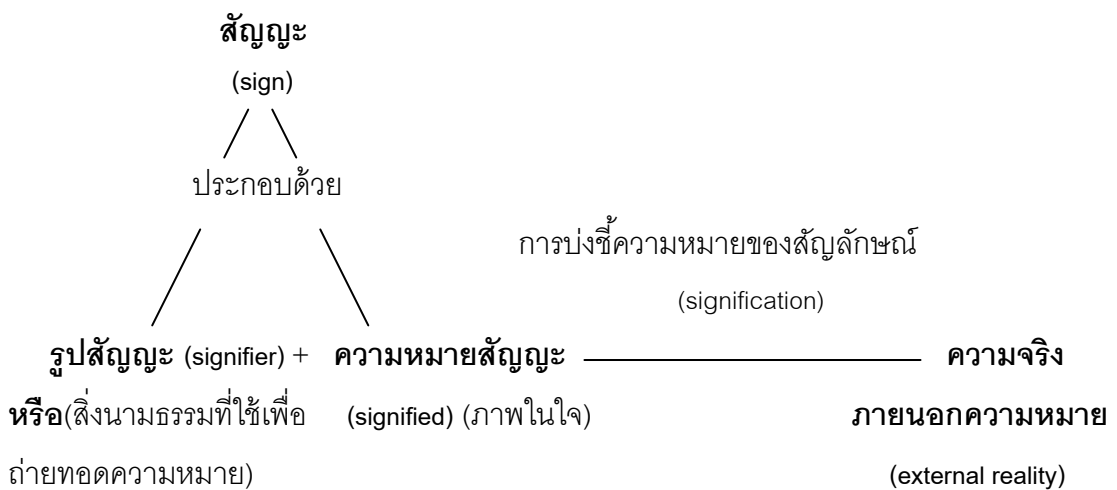


ภาพที่ 2.16 องค์ประกอบของความหมายตามแนวความคิดของ Peirce

ความเข้าใจของมนุษย์ในเรื่องประสบการณ์และโลกรอบๆตัวของตนเอง ทำให้เขาค่อย ๆ ตระหนักถึงความสำคัญของสัญลักษณ์ หรือในที่นี่คือการกระทำที่แสดงความหมาย ความสนใจในเรื่องของความหมาย โดยความหมายนั้นเป็นผลมาจากการทำงานร่วมกันระหว่างสัญลักษณ์ (sign) การตีความ (interpretant) และความหมายของสัญลักษณ์ (object) ซึ่งเป็นเช่นนี้มาแต่อดีต และอาจจะเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลา ลูกศรที่มีปลายลูกศรทั้ง 2 ด้านนั้น แสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ของกันและกันในแต่ละเงื่อนไขทำให้เกิดความเข้าใจขึ้น สัญลักษณ์นั้นอ้างถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง ซึ่งก็คือความหมายของสัญลักษณ์นั้นๆ (object) และใครสักคนสามารถเข้าใจได้ และมีผลต่อความคิดของผู้ใช้ ซึ่งก็คือการตีความ (interpretant) เราต้องตระหนักว่าการตีความนั้นไม่ใช่ความหมายของสัญลักษณ์ แต่ Peirce เรียกว่า “การก่อให้เกิดความหมายที่เหมาะสม” ซึ่งก็คือภาพในใจที่เกิดขึ้นมาจากตัวสัญลักษณ์นั้นๆ และประสบการณ์ของผู้ใช้ เช่น การตีความของคำ (หรือสัญลักษณ์) ว่า “โรงเรียน” ในบริบทหนึ่งๆนั้น เป็นผลมาจากประสบการณ์ในคำนั้นๆของผู้ใช้ และประสบการณ์ในเรื่องเกี่ยวกับสถาบันที่เรียกว่า “โรงเรียน” ดังนั้นความหมายจึงไม่ได้เป็นสิ่งที่ตายตัวตามที่นิยามไว้ในพจนานุกรม แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้หลากหลายภายใต้ขอบเขตประสบการณ์ของผู้ใช้ ซึ่งขอบเขตนั้นได้ถูกกำหนดขึ้นมาโดยธรรมชาติ

นิยมปฏิบัติของสังคม ความหลากหลายนั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างกันทางสังคมและจิตใจระหว่างผู้ใช้สัญลักษณ์

ในขณะที่ Ferdinand de Saussure นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส มีความเห็นที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง เขากล่าวว่า สัญลักษณ์ ประกอบด้วยรูปสัญลักษณ์ (signifier) และความหมายสัญลักษณ์ (signified) รูปสัญลักษณ์คือมโนภาพของสัญลักษณ์ที่เราสามารถรับรู้เข้าใจได้ในตัวเอง เช่น เครื่องหมายบนกระดาษ หรือ เสียงที่ล่องลอยอยู่ในอากาศ ส่วนความหมายสัญลักษณ์นั้นคือภาพในความคิดของสิ่งที่สัญลักษณ์นั้นหมายถึง ภาพในความคิดนี้เป็นสิ่งที่สมาชิกในวัฒนธรรมเดียวกันซึ่งใช้ภาษา ร่วมกัน โดยสัญลักษณ์นั้นจะสัมพันธ์กับความจริงก็ต่อเมื่อผ่านกระบวนการคิดของผู้ที่ใช้นั้น เท่านั้น (Fiske, 1982: 47)

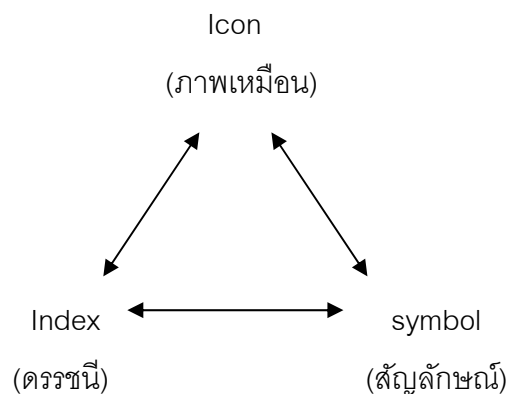


ภาพที่ 2.17 องค์ประกอบของความหมายตามแนวคิดของ Saussure

ความหมายของสัญลักษณ์นั้นเป็นภาพในความคิดที่เราใช้เพื่อแยกความจริงออกมาและจัดประเภทให้มัน เพื่อให้เราจะได้เข้าใจมัน เส้นแบ่งระหว่างประเภทหนึ่งกับอีกประเภทหนึ่งนั้นเป็นสิ่งที่มนุษย์กำหนดขึ้นไม่ใช่โดยธรรมชาติ โดยหลักธรรมชาติแล้วทั้งหมดเป็นประเภทเดียวกัน ไม่มีเส้นแบ่งระหว่างชายหนุ่มและเด็กหนุ่ม จนกระทั่งมนุษย์กำหนดมันขึ้นมา การกำหนดเส้นแบ่งระหว่างมนุษย์และสัตว์อื่น ๆ ดังนั้นความหมายสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งกำหนดโดยวัฒนธรรมหรือวัฒนธรรมย่อยที่เราเป็นส่วนหนึ่งในนั้น เป็นส่วนหนึ่งของภาษาหรือระบบสัญลักษณ์ศาสตร์ที่สมาชิกของวัฒนธรรมนั้น ๆ ใช้ในการสื่อสารถึงกันและกัน

2.2.2 ประเภทของสัญลักษณ์

Peirce ได้แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท คือ icon (ภาพเหมือน) index (ดรรชนี) และ symbol (สัญลักษณ์) และเป็นอีกครั้งที่แผนภูมิของเขาออกมาเป็นรูปสามเหลี่ยมอีกครั้ง (Fiske, 1982: 50)



ภาพที่ 2.18 การจัดหมวดหมู่ประเภทของสัญลักษณ์ตามแนวความคิดของ Peirce

พื้นฐานตามธรรมชาติของสัญลักษณ์ทุกตัวถูกกำหนดโดยสิ่งที่มันอ้างถึงอย่างแรก โดยการเป็นส่วนหนึ่งในคุณลักษณะของสิ่งที่มันอ้างถึง เรียกสัญลักษณ์นี้ว่า Icon (ภาพเหมือน) อย่างที่สองโดยการมีการเชื่อมโยงกันแบบปัจเจกกับสิ่งที่มันอ้างถึง เรียกสัญลักษณ์นี้ว่า Index (ดรรชนี) อย่างที่สาม โดยการตีความหรือจำกัดความหมายของสิ่งที่มันอ้างถึงจากผลของธรรมเนียมประเพณี เรียกสัญลักษณ์นี้ว่า Symbol (สัญลักษณ์)

- **Icon (ภาพเหมือน)** คือสัญลักษณ์ที่แปลความหมายง่ายที่สุด ภาพที่มีรูปลักษณะแทนสิ่งที่มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่มันอ้างถึงหรือความหมายของมัน มีความเหมือนจริงมากที่สุด เป็นสิ่งที่เด่นชัดที่สุดของ Visual Sign คือ สัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นภาพหรือสัญลักษณ์ทางสายตาเช่น ป้ายบอกห้องน้ำหญิงและห้องน้ำชาย การสร้างคำโดยการเลียนเสียงธรรมชาติ เป็นความพยายามที่จะสร้าง Language icon หมายถึง ภาพเหมือนทางภาษาที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่บ่งถึง อย่างเช่น เสียงหึ่งๆของผึ้งในต้นเอล์ม ทำให้เกิดเสียงของคำที่มีความคล้ายคลึงกับเสียงของผึ้ง หรือน้ำหอมถูกทำขึ้นมาเป็น icon ของสัตว์ เพื่อแสดงถึงการไว้อารมณ์ทางเพศ เป็นต้น

- **Index (ดรรชนี)** คือสัญลักษณ์ที่มีลักษณะบ่งบอกความหมายหรือชี้แนะให้เข้าใจในความหมายของภาพนั้นได้ ที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่น ควันเป็นตัวบ่งชี้ถึงไฟ เสียงจามเป็นตัวบ่งชี้ถึงการเป็นหวัด ถ้าผมจะนัดพบกับคุณ และบอกคุณว่าคุณจะรู้ว่าผม เพราะว่าผมไว้หนวดและจะเสียบกุหลาบสีเหลืองที่รังคัม ดังนั้นแล้วหนวดของผมและกุหลาบสีเหลืองเป็นตัวบ่งชี้ถึงตัวผม

- **Symbol (สัญลักษณ์)** คือสัญลักษณ์ที่การเชื่อมโยงของมันกับสิ่งที่มันบ่งถึงเป็นเรื่องของขนบธรรมเนียม ส่วนใหญ่ภาพสัญลักษณ์ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อสื่อความหมายในเชิงเปรียบเทียบ อุปมาอุปไมย เช่นมันคงดูดังขุนเขา การสร้างภาพสัญลักษณ์ตัวแทนเพื่อสื่อความหมายในแต่ละสังคมและวัฒนธรรมมีการเลือกใช้ตัวแทนแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการศึกษาความหมายของภาพตัวแทนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ เป็นหลัก เช่น รูปสามเหลี่ยมสีแดงคือสัญลักษณ์ โดยกฎของทางหลวงมันหมายถึง “คำเตือน” ภาพกองไฟเป็นสัญลักษณ์ของการตั้งแคมป์ หรือออกค่ายในแถบตะวันตก

2.2.3 การสร้างความหมายผ่าน Denotation และ Connotation

กระบวนการสร้างความหมายของสัญลักษณ์นั้น มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ (Metz, 1974: 96 และ O' Shaughnessy and Stadler, 2005: 115)

- **Semiotics of Denotation** เป็นการให้ความหมายกับสิ่งที่กล่าวถึงโดยตรง ความหมายที่ชัดเจนของตัวเอง โดยปราศจากรายละเอียดการตีความอย่างลึกซึ้ง เป็นความหมายที่ทุกคนเข้าใจกัน Denotation เชื่อมโยงกับรูปสัญลักษณ์ หรือ signifier ซึ่งเป็นขั้นพื้นฐานของการสร้าง ความหมายในระบบสัญลักษณ์ เช่น ดอกกุหลาบ เป็นรูปสัญลักษณ์ หมายถึงดอกไม้ชนิดหนึ่งที่ทุกคนเข้าใจตรงกัน

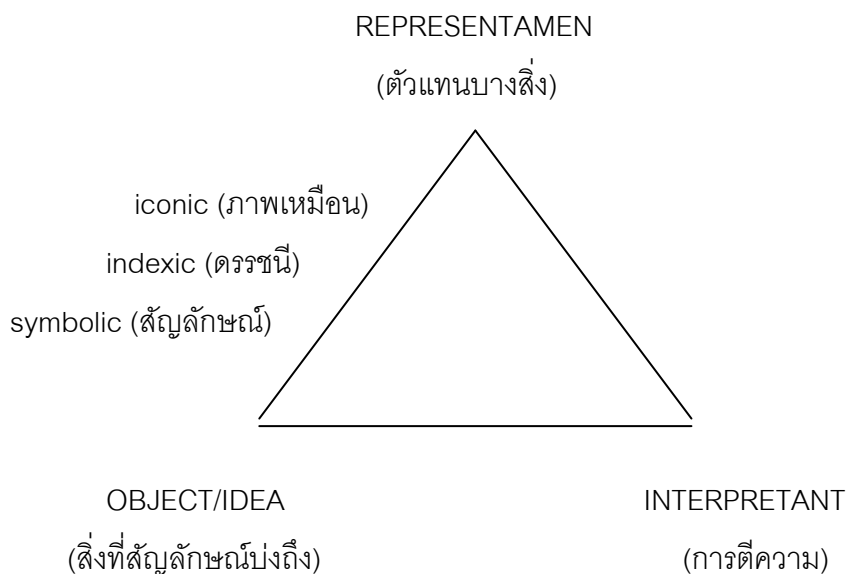
- **Semiotics of Connotation** เป็นการสร้างความหมายนอกจากความหมายของตัวเอง หรือความหมายแฝงซึ่งสัมพันธ์กับ ความหมายสัญลักษณ์ หรือ signified ในระบบสัญลักษณ์ สิ่งต่าง ๆ ล้วนมีความหมายแฝงอยู่ในตัว เช่น วัตถุ เสื้อผ้า ภาษา สี การจัดแสง มุมกล้อง ภาษากาย เป็นต้น การสร้างความหมายแฝงและการเข้าใจถึงความหมายนั้น ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน และแต่ละวัฒนธรรมซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละสังคม การเรียนรู้ความหมายของแต่ละ

วัฒนธรรมช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และคุณค่าและค่านิยมของวัฒนธรรม เช่น สีแดง ในฝั่งตะวันตก สีแดงหมายถึง ความตาย อันตราย แรงปรารถนา แต่สำหรับฝั่ง ตะวันออก เช่น ประเทศจีน สีแดงหมายถึง ความโชคดี และความสำเร็จ

2.2.4 การเป็นภาพตัวแทน (Representation) ในระบบสัญลักษณ์วิทยา

การแทนด้วยสัญลักษณ์ คือ การที่คนในวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ มีความเห็นร่วมกันในสิ่งนั้น ๆ ภาษาของเรา นับเป็นตัวอย่างที่ดี คำ (words) เป็นสัญลักษณ์ เช่นเดียวกับธงของประเทศต่าง ๆ ตราสินค้า สัญลักษณ์ทางศาสนา ต้นไม้ สัตว์ และสีอื่นต่างๆ

Charles Peirce อธิบายถึงการเป็นภาพตัวแทน (Representation) ในสัญลักษณ์ว่าเป็น ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มันบ่งถึงหรือความนึกคิด วิธีที่มันแสดงความหมาย และวิธีที่มันสื่อสาร ออกไป ความสัมพันธ์นี้สามารถแสดงแผนภูมิได้ดังนี้



ภาพที่ 2.19 ความสัมพันธ์ของการเป็นภาพตัวแทน (Representation)

ใน 3 หัวข้อของ Peirce นี้ สิ่งที่สัญลักษณ์บ่งถึง (object/idea) คือ ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) และ รูปสัญลักษณ์ (Signifier) ก็คือ ตัวแทนบางสิ่ง (Representamen) ซึ่งเป็นคำที่ Peirce คิดขึ้นมาใหม่ เช่น รูปถ่ายเป็นเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ ส่วนการตีความ (Interpretant)

อีกคำหนึ่งที่ Peirce บัญญัติขึ้นมาใหม่เช่นกันนั้น คือกระบวนการที่อธิบายถึงสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นการแสดงความหมายถึงสิ่งที่มันบ่งถึง เมื่อพูดในทางรูปธรรมแล้วสิ่งที่สัญลักษณ์บ่งถึงก็เป็นเหมือนผลิตภัณฑ์ เช่น รถยนต์ ซึ่งแสดงถึงบางสิ่งบางอย่างที่ดูหรูหราฟุ่มเฟือย สัญลักษณ์ก็จะเป็นภาพถ่ายที่นำเสนอถึงความหรูหรา กระบวนการตีความนั้นประกอบด้วยผู้คนที่มองดูภาพนั้น ๆ พร้อมทั้งสถานที่และวิธีการที่แสดงออกของภาพนั้นด้วย

จากวิธีการเป็นตัวแทนทั้ง 3 วิธีนี้ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ตัวอย่างเช่น ภาพของสัตว์เลื้อยคลาน หรือรูปเป็น icon (ภาพเหมือน) แต่มันสามารถเป็นสัญลักษณ์ของบาปหรือสิ่งล่อลวงใจ ซึ่งขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม ต้นไม้ก็คือต้นไม้ แต่มันสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการมีชีวิต (ต้นไม้แห่งชีวิต) หรือความแข็งแกร่ง (ต้นไม้ไฉ่) เช่นเดียวกันกับหินของเมือง Gibraltar ก็เป็นหิน แต่มันก็สามารถเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความปลอดภัย หรือสถานที่ที่ปลอดภัยได้เช่นกัน สีแดงของสัญญาณไฟจราจร หมายถึงสิ่งหนึ่ง แต่สีแดงบนธง หรือรูปถ่ายพระอาทิตย์ตกก็ จะหมายถึงอีกสิ่งหนึ่ง

จากแนวคิดของ Charles Peirce การอธิบายรูปแบบของภาพเหมือน รูปแบบของตัวบ่งชี้ และรูปแบบของสัญลักษณ์ ในการแทนด้วยภาพเหมือนนั้น สิ่งตัวแทนจะมีลักษณะเหมือนหรือคล้ายกับสิ่งที่มันบ่งถึง เช่น รูปถ่ายของรถยนต์ ก็มีลักษณะเหมือนรถยนต์ ส่วนการแทนด้วยตัวบ่งชี้ เป็นการอ้างถึงสิ่งนั้นๆโดยทางอ้อม เช่น เกาของรถยนต์ หรือรอยเปื้อนของยางล้อรถที่เหลือไว้บนพื้นถนน ส่วนการแทนด้วยสัญลักษณ์ก็คือ โลโก้ของรถยนต์ ยังมีตัวอย่างอื่นๆของการแทนด้วยตัวบ่งชี้ คือ ลายนิ้วมือของบุคคล กลิ่นของคว้น กลิ่นหอมในห้องว่าง แก้วว่างบนโต๊ะเบียงในบ้าน หลังเก้าอี้ รอยเท้าบนหาดทราย ลูกศรหรือนิ้วที่ชี้ไปที่บางสิ่ง โดยสรุปแล้ว การแทนด้วยตัวบ่งชี้ นั้นคือตัวบ่งชี้ถึงสิ่งอื่น ๆ ซึ่งน่าสนใจมากกว่าการแทนด้วยภาพเหมือน

แนวทางการศึกษาเชิงสัญลักษณ์วิทยาได้มีการนำมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์ความหมายในภาพยนตร์โดย Christian Metz นักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส ผู้ริเริ่มให้ความสำคัญถึงภาษาและการตีความหมายในภาพยนตร์ ซึ่งเรียกว่า สัญลักษณ์วิทยาของภาพยนตร์ ในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ อาจแฝงความหมายเพื่อให้ผู้ชมนั้นได้รับรู้ การศึกษาการสื่อความหมายในภาพยนตร์นั้นสามารถช่วยให้ผู้ชมภาพยนตร์นั้นได้เข้าใจถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการจะสื่อโดยผ่านในหลาย ๆ องค์ประกอบในภาพยนตร์ โดยบทสนทนา ฉาก และภาพ เช่น การจัดแสง มุมกล้อง ขนาดของภาพ ดนตรี เสียง การตัดต่อ โดยในงานวิจัยนี้จะทำการศึกษาการสื่อความหมายด้านภาพในภาพยนตร์

2.3 แนวคิดและทฤษฎีการรับรู้และทฤษฎีของเกสตัลท์

การรับรู้ (Perception) หมายถึง กระบวนการประมวลผลและตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวโดยผ่านอวัยวะรับความรู้สึก (รัชนี นพเกตุ, 2540: 1) โดยการรับรู้ นั้นเป็นกระบวนการก่อให้เกิดความรู้สึก กล่าวคือเมื่อประสาทได้รับความรู้สึก ได้รับการกระตุ้นและส่งผ่านข้อมูลนั้นไปยังระบบประสาทที่เกี่ยวข้องเพื่อแปลความ ซึ่งในส่วนี้ อาจมีประสบการณ์หรือความรู้เดิมในส่วนของความทรงจำเข้ามาเกี่ยวข้อง อันส่งผลต่อการรับรู้ ดังภาพที่ 2.19 (สุวดี ศิวะแพทย์, 2549: 99)



ภาพที่ 2.20 ภาพแสดงกระบวนการรับรู้

ดังนั้น การรับรู้จึงเป็นผลของความรู้เดิมบวกกับการสัมผัส เมื่ออวัยวะรับสัมผัสจากสิ่งเร้าแล้วส่งไปที่สมอง เกิดความคิด การเข้าใจ เกิดการรับรู้ สมองส่งคำสั่งไปยังอวัยวะรับความรู้สึก ให้แสดงปฏิกิริยาตอบสนองของพฤติกรรมที่เกิดเนื่องมาจากร่างกายได้รับสิ่งเร้านั้น ๆ โดยอาศัยความคิด ความเข้าใจ ประสบการณ์ และบางครั้งก็กระทำออกไปโดยมีอารมณ์ปะปนไปด้วย

การรับรู้ เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญ เพราะการตอบสนองต่อสิ่งใด ๆ จะขึ้นอยู่กับ การรับรู้และความสามารถในการแปลความหมายของแต่ละบุคคล โดยมีปัจจัยการรับรู้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ปัจจัย (รุจิเรข ศชรรัตน์, 2542: 25) ได้แก่

1. ปัจจัยทางด้านกายภาพ คือ อวัยวะรับสัมผัส (sensory motor) ของมนุษย์ซึ่งเรียกว่า เครื่องรับ (sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ทำให้เกิดการรับรู้สิ่งเร้าบางกลุ่มนั้น มนุษย์อาจจำเป็นต้องใช้อวัยวะรับสัมผัสมากกว่าหนึ่งชนิดในการรับรู้ จึงจะทำให้เกิดประสิทธิภาพในการรับรู้ดียิ่งขึ้น

2. ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ความทรงจำ อารมณ์ วุฒิภาวะ สติปัญญา ความสนใจ ความตั้งใจ ค่านิยม ประสบการณ์เดิม แรงจูงใจ ทักษะ ฯลฯ ล้วนแต่มีผลต่อการรับรู้และการแปลความหมายของมนุษย์ ทั้งนี้รวมไปถึงสภาพความเป็นอยู่ในสังคมและวัฒนธรรม ล้วนเป็นปัจจัยในการกำหนดการรับรู้ของมนุษย์อันส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมในการอยู่ร่วมกันในสังคม

การรับรู้ เป็นกระบวนการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับ และแปลสารของแต่ละบุคคล อาจเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวหรือตั้งใจที่เกิดจากสิ่งสมประสบการณ์และสังคม มนุษย์ไม่สามารถให้ความสนใจรับรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ได้ทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้เพียงบางส่วน ซึ่งแต่ละคนมีความสนใจที่จะรับรู้แตกต่างกัน คนสองคนอาจเปิดรับสารเดียวกันในสถานการณ์เดียวกัน แต่มีพฤติกรรมการรับรู้ที่แตกต่างกันได้ เพราะแต่ละคนเลือกรับสารที่แตกต่างกัน ให้ความสนใจรับรู้สารได้แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากอิทธิพลดังนี้ (ซีซาร์กรรณ์ ประยูรวงษ์, 2546: 7-8)

1. แรงผลักดันหรือจูงใจ (Motives) เรามักเห็นสิ่งที่เราต้องการเห็น และได้ยินสิ่งที่เราอยากได้ยินเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

2. ประสบการณ์ (Experience) แต่ละคนต่างเติบโตในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน การเลี้ยงดูต่างกัน รูปแบบสังคมแตกต่างกัน

3. กรอบอ้างอิง (Frame of reference) เกิดจากการอบรมสั่งสอนจากครอบครัวและสังคม ซึ่งจะทำให้มีความเชื่อ ทักษะและมีความคิดแตกต่างกัน

4. สภาพแวดล้อม (Environment) สภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ก็จะทำให้ความสารต่างกัน

5. สภาวะจิตใจและอารมณ์ เช่น ความกลัว ความเศร้า ความโกรธ

การรับรู้ของมนุษย์สามารถรับรู้ได้จากสัมผัสได้หลายทาง แต่เราจะศึกษาในด้านการรับรู้สัมผัสจากการมองภาพซึ่งนำมาสู่การรับรู้และแปลความหมายของภาพหนึ่ง ๆ คือ การรับรู้ภาพ (Visual Perception)

2.3.1 การรับรู้ภาพและการมองเห็น (Visual Perception)

การรับรู้ภาพ หมายถึง การที่ตัวกระตุ้นจากภายนอกมากระตุ้นเซลล์ประสาทที่อวัยวะรับสัมผัสก็คือ ดวงตา การรับสัมผัสนี้เป็นการรับคำสั่งระดับล่าง เป็นการตอบสนองทางร่างกายต่อตัวกระตุ้นและยังไม่มี ความหมายใด ๆ เกิดขึ้น ซึ่งยังไม่สามารถสร้างความหมายได้ รวมถึงสัมผัสอื่น ๆ คือ หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เซลล์ประสาทเหล่านั้นเป็นเพียงแค่ตัวส่งข้อมูลไปยังสมอง เมื่อสมองได้รับการกระตุ้น ภาพที่เห็นจะถูกแปลความหมายโดยสมองดังเช่นที่เคยได้กระทำและมีประสบการณ์มาแล้ว สิ่งที่มีมนุษย์สามารถรับรู้ได้ด้วยดวงตาและสมองมีการตอบรับมีอยู่ 4 ลักษณะ คือ สี (Color) รูปแบบ (Form) ความลึก (Depth) และการเคลื่อนไหว (Movement) (วลัยลักษณ์ คงนิล, 2542: 23)

การมองเห็นเป็นกระบวนการของการซึมซับภาพที่มีอยู่ ผ่านดวงตาไปสู่ระบบของประสาท ทำให้เกิดความรู้สึกในการมองเห็น ความสามารถในการมองเห็นมีความหมายสำคัญในสองระบบ คือการเห็น และการออกแบบหรือการสร้างสิ่งที่สนองต่อความต้องการทางกายและทางจิตใจ อันได้แก่ การสร้างเพื่อประโยชน์เพื่อการใช้สอย และการสร้างเพื่อผลทางความงาม (ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, 2550: 15)

Weber (1980: 6 อ้างถึงใน ชัยชนะ จารุวรรณกร, 2548: 4) ได้อธิบายการมองเห็นว่าตาของมนุษย์มักถูกเปรียบเทียบกับการทำงานของกล้องถ่ายภาพ แต่ก็เพราะว่าระบบการทำงานของกล้องนั้น ก็นำมาจากระบบการทำงานของตานั่นเอง โดยเริ่มจากแสงตกกระทบวัตถุและสะท้อนเข้าสู่รูรับแสง ผ่านกระจกตา ม่านตา เข้าไปยังเลนส์ตา เพื่อปรับแสงให้ตกไปยังจอภาพ ซึ่งจอรับภาพนั้นจะมีเซลล์ประสาทรับแสงอยู่เป็นจำนวนมาก ประมาณ 70% ของเซลล์รับความรู้สึกทั้งหมดของร่างกาย ภาพที่เกิดขึ้นบนจอรับภาพนั้นจะเป็นภาพกลับหัว และกลับซ้าย-ขวาของวัตถุจริง การทำงานของกล้องถ่ายภาพก็ทำงานเช่นเดียวกันจนถึงกระบวนการนี้ กล้องจะสร้างภาพที่ได้นั้นลงไปยังฟิล์ม เกิดเป็นภาพแฝง ซึ่งสามารถมองเห็นได้เมื่อไปผ่านกระบวนการล้าง-อัดภาพ แต่การมองเห็นของมนุษย์นั้น แสงจากวัตถุที่เข้าสู่รูรับแสงจะถูกใส่รหัสเป็นข้อมูล ส่งไปยังสมองซึ่งจะทำการถอดรหัสข้อมูลนั้น โดยการกลับภาพนั้นให้เป็นภาพที่ถูกต้อง และนำไปเทียบกับประสบการณ์ที่มีอยู่เดิมก่อนจะแปลออกมาเป็นความหมายในที่สุด

การมองเห็นเป็นประสบการณ์โดยตรง เป็นสิ่งที่ใกล้ชิดที่สุดสิ่งหนึ่งที่เราจะได้รับจากธรรมชาติของความเป็นจริง เป็นเบื้องต้นของความเข้าใจและเป็นการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมของเรา สภาพแวดล้อมมีอิทธิพลอย่างมากในการควบคุมการมองเห็นของมนุษย์ ชาวเขาสามารถหาหรือกำหนดทิศทางได้โดยการมองหาพื้นที่ราบสำหรับเป็นที่สังเกต ชาวเอสกิโมสร้างศิลปะในรูปที่กลับไปกลับมา เพราะมีประสบการณ์ในสภาพแวดล้อมที่ไม่สามารถจำแนกความแตกต่างของพื้นหิมะสุดลูกหูลูกตา กับแผ่นฟ้าได้ สิ่งที่ได้รับจากการมองเห็นอาจสรุปเป็นสภาวะได้ดังนี้ (ทิพย์สุดา ปทุมานนท์, 2550: 17)

1. มีประสบการณ์ในสิ่งที่เกิดขึ้นโดยตรง
2. ค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่ไม่เคยสังเกตหรือเห็นมาก่อน
3. สนใจและระแวงระวังในกระบวนการของการมอง เพื่อที่จะรับรู้และเข้าใจ
4. ใฝ่ติดตามความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรอบคอบ

ดังที่กล่าวมาตามลำดับ การมองเห็นมาถึงจุดที่มีความหมายกว้างขวางขึ้น การมองเห็นได้กลายเป็นความเข้าใจ การขยายขอบเขตความสามารถในการมองเห็นคือ การขยายขอบเขตของความเข้าใจในสิ่งที่มองเห็น เห็นในความหมายของบางสิ่งที่เกิดขึ้น เป้าหมายก็คือเราจะสามารถสร้างความหมายและมองเห็นความหมายของภาพนั้นได้อย่างไร ซึ่งต้องอาศัยการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ที่เห็นเข้าไว้ด้วยกัน โดยประสบการณ์ทั้งมวลรวมทั้งประสบการณ์ทางสุนทรียะมาประมวลผลจากการมองเห็นและการแปลความหมาย ซึ่งสัมพันธ์กับทฤษฎีของเกสตัลท์ (Gestalt Theory)

2.3.2 แนวคิดและทฤษฎีเกสตัลท์ (Gestalt Theory)

สำนักเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) แนวคิดของนักจิตวิทยาสำนักเกสตัลท์ เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1912 โดยมีผู้นำกลุ่มได้แก่ แมกซ์ เวอร์ ไธเมอร์ (Max Wertheimer) และผู้ร่วมกลุ่มอีก 3 คน คือ เคอร์ท เลอวิน (Kurt Lewin), เคอร์ท คอฟฟ์กา (Kurt Koffka) และวอลฟ์แกง โคลเลอร์ (Wolfgang Kohler) ชาวเยอรมัน โดยผู้ตั้งขึ้นมีหลักการว่า ส่วนย่อยต่าง ๆ จะมีความหมายก็เมื่อรวมกันเข้าเป็นส่วนรวมและประสบการณ์ทั้งมวลรวมทั้งประสบการณ์ทางสุนทรียะมีความสัมพันธ์

อยู่กับโครงสร้างมูลฐานอย่างหนึ่งซึ่งไม่อาจแบ่งแยกออกจากกันได้ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2541: 124)

คำว่า Gestalt เป็นคำมาจากภาษาเยอรมัน ไม่มีคำแปลที่ตรงกับคำนี้ คำที่มีความหมายใกล้เคียง คือ รูปทรง (Form) รูปร่าง (Shape) สันฐาน ทรวดทรง (Configuration) ทั้งหมด (Whole) (รัชนี นพเกตุ, 2540: 107)

2.3.2.1 การรับรู้ภาพและพื้นภาพ (Figure and Ground)

นักจิตวิทยาสำนักเกสตัลท์เชื่อว่าการรับรู้จะอยู่ในลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้นภาพ (Figure – Ground Relationship) เสมอ อาจกล่าวได้ว่าหลักเบื้องต้นในการรับรู้นั้น มนุษย์มีการแยกภาพกับพื้น (Figure and Ground) ออกจากกัน โดยที่ ภาพ (Figure) คือ สิ่งที่ทำให้ความสนใจที่จะรับรู้ ส่วน พื้นภาพ (Ground) คือ สิ่งที่ไม่ให้ความสนใจหรือส่วนที่เป็นพื้นหลัง (Background) (ชัยชนะ จารุวรรณกร, 2548: 24)

การพิจารณาความแตกต่างของภาพและพื้น (Figure and Ground) โดยนักจิตวิทยาชาวเดนมาร์กชื่อ รูบิน (Rubin) ได้กล่าวไว้ดังนี้ (สุวีรี ศิวะแพทย์, 2549: 105-107)

1. ส่วนที่เป็นภาพจะมีขอบเขตของภาพที่ปรากฏเป็นรูปร่างอย่างชัดเจน ส่วนที่เป็นพื้นมีลักษณะเหมือนสิ่งแฉกฉวมที่ไม่มีรูปร่าง
2. ส่วนที่เป็นภาพจะเป็นส่วนที่ดูเด่นกว่า อยู่ใกล้ซิดคนดูมากกว่าส่วนที่เป็นพื้น นอกจากนี้บริเวณที่เรารับรู้ว่าเป็นภาพ จะมีความแตกต่างกันในเรื่องของความสว่างของสีมากกว่าส่วนที่เป็นพื้น
3. เมื่อเปรียบเทียบกันในเรื่องของความหมาย ส่วนที่เป็นภาพนั้นจะให้ความหมายในเรื่องการสัมผัสก่อน เป็นจุดสำคัญ มีความประทับใจ มีลักษณะเด่นกว่ามีความหมายมากกว่าส่วนที่เป็นพื้น

ลักษณะของภาพและพื้น (Figure and Ground) แยกออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1. **แบบธรรมดา (Simple Figure & Ground)** ดังแสดงในภาพที่ 2.21 ในภาพประกอบด้วยสีขาวและสีดำ จะมีบริเวณเดียวเท่านั้นที่เรารับรู้ว่าเป็นภาพคือ บริเวณสีขาว เพราะมีรูปร่างที่ปรากฏชัดเจนกว่า



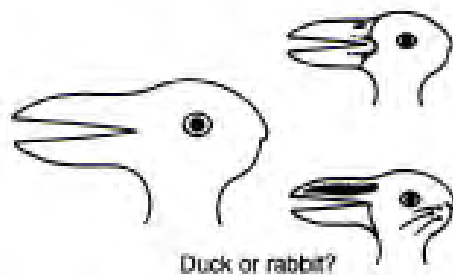
ภาพที่ 2.21 ลักษณะของภาพและพื้นแบบธรรมดา (Simple Figure & Ground)

2. **แบบสลับ (Reversible Figure & Ground)** เราสามารถรับรู้ภาพและพื้นสลับกัน ส่วนที่เป็นภาพอาจจะมองเห็นเป็นพื้น และส่วนที่เป็นพื้นอาจจะมองเห็นเป็นภาพได้เช่นกัน ดังภาพที่ 2.22 ถ้าเรามองสีขาวเป็นภาพ (Figure) สีดำเป็นพื้น (Ground) ก็จะเห็นรูปของนางฟ้า ในขณะที่ถ้าให้สีดำเป็นภาพ (Figure) สีขาวเป็นพื้น (Ground) ก็จะเห็นเป็นรูปค้างคาว



ภาพที่ 2.22 ลักษณะของภาพและพื้นแบบสลับ (Reversible Figure & Ground)

3. แบบกำกวม (Ambiguous Figure & Ground) ดังภาพที่ 2.23 ภาพนี้เราสามารถรับรู้ได้ทั้ง 2 อย่างในภาพเดียวกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของแต่ละคน ที่มีต่อการรับรู้ภาพและพื้น การมองเห็นรูป เป็นภาพ (Figure) และพื้น (Ground) สลับกันนั้นตามทฤษฎีของสำนักเกสตัลท์ เชื่อว่า การรับรู้ในลักษณะเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลเป็นสำคัญ



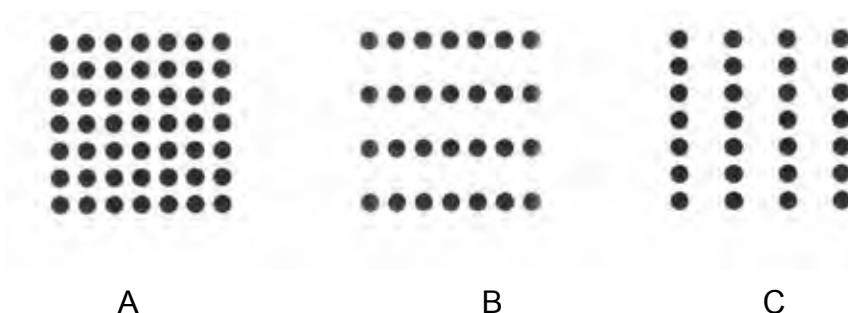
ภาพที่ 2.23 ลักษณะของภาพและพื้นแบบกำกวม (Ambiguous Figure & Ground)

2.3.2.2 การจัดหมวดหมู่การรับรู้ (Perception Organization)

เป็นการอธิบายความหมายของสิ่งเร้าในรูปแบบของการรวมตัวกันที่ทำให้สิ่งเร้านั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในลักษณะต่าง ๆ (สุวรี ศิวะแพทย์, 2549: 107-108) โดยการจัดหมวดหมู่ของการรับรู้เป็นแนวคิดพื้นฐานของนักจิตวิทยาของสำนักเกสตัลท์ช่วยทำให้สิ่งเร้ามีระบบหรือคุณลักษณะที่เด่นชัดสะดวกต่อการรับรู้ ได้แก่

1. ความใกล้ชิด (Proximity)

เป็นการรับรู้สิ่งเร้าในรูปแบบของการจัดวางที่มีระยะใกล้กันถูกจัดอยู่ในกลุ่มหรือประเภทเดียวกัน กล่าวคือ สิ่งเร้าใด ๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกัน มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้ สิ่งต่างๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกัน เป็นพวกเดียวกัน หมวดย่อยเดียวกัน



ภาพที่ 2.24 การรับรู้แบบความใกล้ชิด (Proximity)

จากภาพที่ 2.24 จุดในภาพ A, B และ C เรียงตัวและใกล้ชิดกันทำให้เกิดการรับรู้โดยรวมเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ภายในสี่เหลี่ยมภาพ B จุดแต่ละจุดมีระยะห่างและใกล้ชิดกันในแนวนอนมากกว่าจุดเรียงในแนวตั้ง เช่นเดียวกับจุดในภาพ C แต่ละจุดมีระยะห่างและใกล้ชิดกันในแนวตั้ง การใกล้ชิดกันของจุดทำให้การรับรู้ของเราเห็นจุดเป็นเส้นเชื่อมต่อกัน ในขณะที่ภาพ A นั้น จุดแต่ละจุดมีระยะห่างเท่ากัน ทำให้การรับรู้จุดทั้งหมดรวมกันเป็นสี่เหลี่ยม (Zakia, 2007: 31)

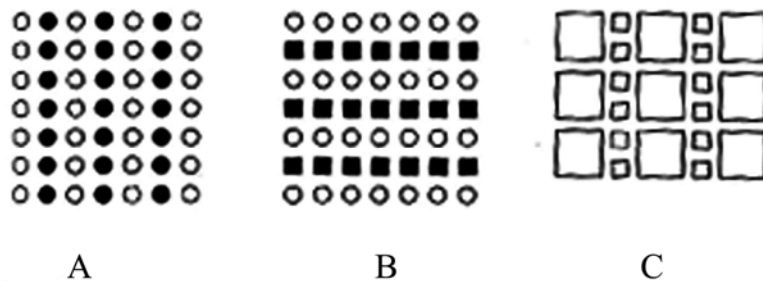
Zakia (2007: 31) ได้อธิบายต่อถึงการรับรู้ความใกล้ชิด (Proximity) มีผลต่อการถ่ายภาพซึ่งถ้าหากไม่ให้ความสนใจการวางตำแหน่งของวัตถุหรือบุคคลที่ถ่ายกับพื้นที่ใกล้ชิดกับวัตถุที่อยู่รอบข้างหรือฉากหลังอาจทำให้การรับรู้ของเรานำวัตถุที่ใกล้ชิดนั้นมารวมเป็นกลุ่มเดียวกัน เช่นภาพที่ 2.25 เป็นความใกล้ชิดเคียงข้างกัน (Proximity Facilitate grouping side by side) ระหว่างเด็กกับจาน 2 ใบที่แขวนอยู่ฉากหลัง การรับรู้ความใกล้ชิดทำให้คิดว่าทั้ง 2 อย่างนั้นอยู่ระนาบเดียวกัน เชื่อมโยงกัน



ภาพที่ 2.25 การรับรู้แบบความใกล้ชิดเคียงข้างกัน
(Proximity Facilitate grouping side by side)

2. ความคล้ายคลึงกัน (Similarity)

สิ่งเร้าที่มีลักษณะหรือคุณสมบัติเหมือนกันหรือคล้ายคลึงกันจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันกับการรับรู้ เช่น กลุ่มของเส้นหรือสีที่คล้ายคลึงกัน สิ่งเร้าใด ๆ ก็ตาม ที่มีรูปร่าง ขนาด หรือสีที่คล้ายกัน คนเราจะรับรู้ว่าเป็นสิ่งเดียวกัน หรือพวกเดียวกัน



A

B

C

ภาพที่ 2.26 การรับรู้แบบความคล้ายคลึงกัน (Similarity)

จากภาพที่ 2.26 ในภาพ A, B และ C เรียงตัวและใกล้ชิดกันทำให้เกิดการรับรู้โดยรวมเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ในภาพ A การรับรู้จะเป็นภาพของแถวแนวตั้งของจุดสีดำสลับกับจุดสีขาว กับภาพ B ที่รับรู้เป็นแถวแนวนอนของสี่เหลี่ยมสีดำสลับกับจุดสีขาว และภาพ C จะรับรู้เป็นแถวแนวตั้งที่สลับกันของสี่เหลี่ยมขนาดเล็กกับขนาดใหญ่ (Zakia, 2007: 38)

Zakia (2007: 39) ได้อธิบายต่อถึงการรับรู้ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) ว่ามีผลต่อการถ่ายภาพ เช่นภาพที่ 2.27 หิน 3 ก้อนซึ่งถูกจัดองค์ประกอบด้วยมุมกล้องและเลนส์ แต่การรับรู้ของเรารับรู้ได้ว่าหินทั้ง 3 ก้อนนี้มีรูปร่าง (Form) ที่คล้ายคลึงกันแต่แตกต่างกันที่ขนาดเพราะมีความลึก (Depth) และเส้นนำสายตา (Perspective)



ภาพที่ 2.27 การรับรู้ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) ชื่อภาพ “Eroded Sandstones, Monument Park, Colorado” โดย William H. Jackson

3. ความต่อเนื่อง (Good Continuation)

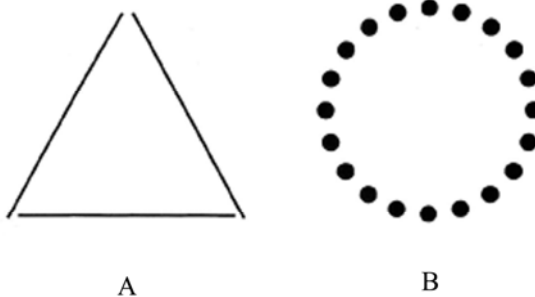
สิ่งเร้าที่มีการวางตัวในลักษณะต่อเนื่อง เช่น เส้นหรือลวดลาย ไม่มีการแยกให้เห็นส่วนย่อย มักจะถูกรับรู้ในทิศทางเดียวกัน จากภาพที่ 2.28 การรับรู้แรกของเรานั้นจะเห็นว่าเป็นอักษร X 2 ตัวติดกันหรืออาจรับรู้ว่าเป็นรูปเพชรตรงกลางเป็นการรับรู้ที่ง่ายกว่าการจะมองเห็นเป็นอักษร W, M หรือ V ในการมองภาพครั้งแรก (Zakia, 2007: 49)



ภาพที่ 2.28 การรับรู้แบบต่อเนื่อง (Good Continuation)

4. การปิด (Closure)

การรับรู้สิ่งเร้าที่มีความขาดช่วง หรือการรับรู้ภาพที่มีช่องว่าง (Gap) เพียงเล็กน้อย โดยทั่วไปเรามักจะรับรู้ในภาพรวม คือ ความสมบูรณ์ของสิ่งเร้าหรือภาพ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการสรุปรวมความสำคัญของส่วนใหญ่มากกว่าส่วนย่อย จากภาพที่ 2.29 ผู้ชมจะจัดกลุ่มภาพ และรับรู้ภาพเป็นรูปสามเหลี่ยม มากกว่าเป็นรูปเส้นตรงสามเส้น และมองจุดเรียงตัวกันเป็นรูปวงกลม มากกว่าเป็นกลุ่มของจุด (Zakia, 2007: 54)



ภาพที่ 2.29 การรับรู้การปิด (Closure)

2.4 แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย

การจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย หรือ มิส-องง-แซง (mise-en-scene) เป็นคำมาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การจัดวางไว้บนเวที เป็นการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งหมดบนเวทีที่เป็นปัจจัยของการแสดงละครเวที (Giannetti, 1990: 37) ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งและการ

เคลื่อนไหวของตัวนักแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก การใช้แสงและสี ภายในพื้นที่จัดแสดงบนเวทีหรือฉากเพื่อสื่อความหมาย

Giannetti (1990, 38) อธิบายว่า มิส-ออง-แซง ในภาพยนตร์นั้นมีลักษณะเหมือนกัน ศิลปะด้านจิตรกรรม คือ ได้รับการจัดวางองค์ประกอบและรูปทรงโดยถูกนำเสนอผ่านพื้นผิวแบนเรียบของจอภาพและจำกัดขอบเขตในกรอบภาพ หรือเฟรม (Frame) แต่เพราะมีบางสิ่งที่สืบทอดมาจากละครเวที มิส-ออง-แซง ของภาพยนตร์จึงนำแบบแผนเดิมมาปรับเปลี่ยนองค์ประกอบเพื่อเหมาะสมกับกับการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกและความคิดที่ซับซ้อน

ดังนั้น มิส-ออง-แซง ในภาพยนตร์นั้น หมายถึง การจัดวางส่วนประกอบทุกอย่างไว้เบื้องหน้ากล้องสำหรับการถ่ายในแต่ละช็อตเพื่อสื่อความหมาย ผู้ชมได้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างในภาพนั้น ซึ่งการจัดองค์ประกอบ มิส-ออง-แซงจะถูกออกแบบโดยฝ่ายกำกับศิลป์ (Production Design) ทำงานประสานกับผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพ การจัดองค์ประกอบ มิส-ออง-แซงนั้น สร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับประเภทของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ในภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film) ผู้กำกับภาพยนตร์ไม่สามารถที่จะควบคุมสภาพแวดล้อมได้ แต่สามารถเลือกเจาะจงสิ่งที่มีอยู่ตอนนั้นตามธรรมชาติได้ หรือภาพยนตร์แนวทดลอง (Avant-garde Film) ผู้กำกับสามารถควบคุมเรื่องราวได้เกือบทั้งหมด สามารถเตรียมและจัดวางองค์ประกอบที่จัดวางในกรอบภาพตามเนื้อหาและสิ่งที่พรรณนาในฉากนั้นได้

องค์ประกอบของ มิส-ออง-แซง ไม่ว่าจะ เป็น ตัวละคร ตำแหน่งและการเคลื่อนไหว นักแสดง เครื่องแต่งกาย ฉาก การจัดแสง การใช้สี การจัดองค์ประกอบ พื้นที่และช่วงเวลา การใช้มุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง เป็นต้น สิ่งเหล่านี้มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ของผู้ชมที่มีต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องใช้รวบรวมและจัดการกับรายละเอียดเหล่านี้อย่างเป็นระบบ เพราะไม่ใช่เพียงการสร้างสรรคโลกของฉาก แต่เป็นการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของตัวละคร เพื่อนำเสนอความคิดอธิบายแนวคิดของเรื่องและอารมณ์ของงานภาพยนตร์ทั้งหมด (Pramaggiore and Wallis, 2008: 89)

2.4.1 ความสำคัญของ มิส-ออง-แซง

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้ มิส-ออง-แซง สร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์มี 4 ประการ ดังนี้ (วาจิวิมล เดชเกตุ, 2551: 5-8 ถึง 5-9)

- **ความจริง** เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้ชมติดตามชมภาพยนตร์อย่างใจจดใจจ่อ คือ ความสนุกสนานของภาพยนตร์ กลไกสำคัญของความสนุกสนาน คือ ความสมจริง มิส-ออง-แซง เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องยึดหลักของความจริง โดยทำให้องค์ประกอบรวมในฉากสมจริงตามเนื้อหา สอดคล้องกับอารมณ์ของแต่ละฉากภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเชื่อและยอมรับในเหตุการณ์ที่น่าเสนอ

- **ความสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบภาพ** ภาพยนตร์เป็นสื่อที่น่าเสนอภาพเคลื่อนไหว ภาพแต่ละช็อตต่อเนื่องกันเพื่อเล่าเรื่อง และภาพแต่ละช็อตจะต้องผ่านการกำหนดองค์ประกอบภาพ โดยมีตากล้องหรือผู้กำกับภาพทำหน้าที่ในการตีความหมายของแต่ละฉากร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้สื่อความหมายและสอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่องราวในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบภาพที่ดีต้องเน้นความสวยงามของการกำหนด ขนาดภาพ มุมกล้อง และการจัดแสงภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมจะได้เข้าถึงเรื่องราวพร้อมกับความงามลงตัวของภาพและแสงในแต่ละช็อตของภาพยนตร์

- **การสื่อความหมาย** ภาพยนตร์ไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องผ่านการแสดงเพียงอย่างเดียว องค์ประกอบต่าง ๆ ของ มิส-ออง-แซง เป็นตัวช่วยที่ดีในการสื่อความหมายของภาพยนตร์ ผู้กำกับศิลป์จะต้องเลือกสถานที่ถ่ายทำที่สื่ออารมณ์ภาพยนตร์ ช่างไฟจัดแสงให้สื่อความหมายของฉากนั้น หรือการออกแบบเสื้อผ้านักแสดงให้เข้ากับบุคลิกลักษณะตัวละคร เป็นต้น

- **การตอบรับของผู้ชม** การนำเสนอ มิส-ออง-แซง ทำให้ผู้ชมเกิดการตอบรับหรือคล้อยตามการนำเสนอของภาพยนตร์ เรื่องราวแต่ละฉากของภาพยนตร์จะต้องมีวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายชัดเจน ตัวละครควรแสดงบทบาทอย่างไร ภายในฉากควรมีการจัดบรรยากาศของแสงหรืออุปกรณ์ประกอบฉากอย่างไร เพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริงและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับภาพยนตร์ในแนวทางเดียวกับที่ต้องการจะสื่อสารสู่ผู้ชม

2.4.2 ปัจจัยที่มีต่อการจัดองค์ประกอบภาพ

ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ มีส-อง-แซง ถือเป็นปัจจัยที่มีต่อการจัดองค์ประกอบภาพ ในภาพยนตร์ โดยจะทำการศึกษาเรื่องการจัดวางในพื้นที่ว่าง (Space) ในแง่ของกรอบภาพ (Frame) และการจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) ก่อนจะนำไปสู่การจัดองค์ประกอบภาพ ด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย

2.4.2.1 กรอบภาพ (Frame)

ภาพในภาพยนตร์ถูกจำกัดขอบเขตด้วยกรอบภาพ หรือ เฟรม (Frame) ซึ่งเป็นตัวกำหนด ขอบเขตของโลกของภาพยนตร์ ที่แบ่งแยกโลกของภาพยนตร์จากโลกของความจริงในความคิด ของโรงภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้ยึดถือว่าสิ่งที่แสดงไว้ในกรอบภาพเป็นการสื่อ ความหมายที่สมบูรณ์และเพียงพอเหมือนกับจิตรกรหรือภาพนิ่ง เพราะภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะที่ เกี่ยวข้องกับการจัดการด้านเวลาและพื้นที่ว่างเช่นเดียวกับละครเวที ดังนั้นกรอบภาพของ ภาพยนตร์จึงไม่มีสภาพตายตัวเหมือนภาพจิตรกรรม (Giannetti, 1990: 38-39)

การวางตัวละครหรือวัตถุภายในเฟรมหรือกรอบภาพ ผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพ สามารถจัดวางและมีทางเลือกในการวางตำแหน่งตัวละครหรือวัตถุให้ดูน่าสนใจ และเป็นตัวช่วย เสริมความหมายของเรื่องราว และความรู้สึกภายในของตัวละครในฉากนั้น ๆ ได้แก่

(Pramaggiore and Wallis, 2008: 115)

- **กรอบภาพขนาดกว้าง (Loose Framing)** ลักษณะของกรอบภาพที่เห็นบริเวณรอบ ๆ กว้างอย่างชัดเจน คือเห็นขนาดเท่ากรอบของจอภาพยนตร์ สื่อถึงการคลายปมปัญหา อิศรภาพ หรือการแยกตัวออก ความโดดเดี่ยว โดยความหมายขึ้นอยู่กับเนื้อหาเรื่องราวและองค์ประกอบ ภายในกรอบภาพด้วย

- **กรอบภาพขนาดแคบ (Tight Framing)** ลักษณะของกรอบภาพที่ถูกกรอบจำกัดพื้นที่ โดยรอบ ทำให้มีพื้นที่น้อย ให้ความรู้สึกถูกบีบกด แสดงถึงความตึงเครียด กดดัน หมดหนทางหนี รอด ในทางตรงกันข้ามกรอบภาพขนาดแคบยังสามารถสื่อถึงความสัมพันธ์ ความใกล้ชิดสนิทสนม และความผูกพันระหว่างตัวละคร

การวางวัตถุหรือตัวละครในส่วนต่าง ๆ ของกรอบภาพสามารถใช้สื่อความหมายและมีความหมายที่แตกต่างกันได้แก่

1. การวางวัตถุตรงกลางภาพ มักจำกัดไว้ให้สำหรับสิ่งที่สำคัญที่สุด โดยส่วนใหญ่แล้วถือกันว่าพื้นที่นี้เป็นจุดศูนย์กลางของจุดสนใจ เป็นศูนย์กลางกำหนดความสมดุล แม้ว่าวัตถุหรือบุคคลที่อยู่ตรงกลางจะดูโดดเด่นที่สุดในภาพ แต่ด้วยความที่ผู้ชมคาดหวังอยู่แล้วว่าจะได้เห็นสิ่งที่สำคัญที่สุด วัตถุหรือบุคคลที่อยู่ตรงกลางจึงมักไม่ก่อให้เกิดผลทางอารมณ์

2. การวางวัตถุส่วนที่ใกล้กับขอบบนของภาพ แสดงถึงพลังอำนาจ แรงบันดาลใจ บุคคลที่มีอำนาจจึงมักจะถูกกำหนดให้อยู่ในบริเวณนี้ หรือถ้าเป็นสถานที่ ก็จะสามารถสื่อถึงความสูงส่ง แต่หากบุคคลที่ปรากฏในบริเวณด้านบนของภาพ เป็นบุคคลที่น่าเกลียดน่ากลัว ผู้ชมก็จะรู้สึกถึงการถูกคุกคาม มีอันตราย

3. การวางวัตถุส่วนล่างของภาพ มักบอกความหมายที่ตรงข้ามกับพื้นที่ส่วนบน โดยส่วนใหญ่จะสื่อถึงการตกเป็นรอง ความอ่อนแอ ไม่มีพลังอำนาจ ยอมจำนน ใช้เพื่อบอกถึงการตกอยู่ในอันตราย

4. การวางวัตถุด้านข้างของภาพ ทั้งด้านซ้ายและด้านขวา มักจะใช้สื่อถึงสิ่งที่ไม่สำคัญ เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่อยู่ห่างจากกลางภาพมาก จึงให้ความรู้สึกเล็กน้อย ความโดดเดี่ยว ถูกลืมหือแม้กระทั่งความตาย นอกจากนี้ยังมีการจัดวางองค์ประกอบภาพที่สำคัญที่สุดไว้นอกกรอบภาพ (off-frame) แสดงถึงตัวละครนั้นเกี่ยวข้องกับด้านมืด ความลึกลับหรือความตาย การจัดวางลักษณะนี้ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวในสิ่งที่มองไม่เห็นชัดเจน

2.4.2.2 การจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) หมายถึงการจัดวางวัตถุ นักแสดง ส่วนประกอบต่าง ๆ และพื้นที่ ภายในกรอบภาพ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งได้แก่

1. ความสมดุลและสมมาตร (Balance and Symmetry)

สิ่งที่ต้องคำนึงในการจัดองค์ประกอบภาพก็คือการถ่วงน้ำหนักของภาพหรือสมมาตร (Symmetry) ซึ่งส่วนใหญ่มักกระจายน้ำหนักในองค์ประกอบภาพให้เกิดความสมดุลของภาพ (Balance) หมายถึงภาพที่มีน้ำหนักของวัตถุ ไปรวมกันที่จุดหนึ่งเรียกว่าจุดศูนย์ถ่วง ทำให้เกิดความเท่ากันของซ้ายและขวา การจัดองค์ประกอบเพื่อความสมดุลและสมมาตรนั้น นอกจากจะใช้การวางตำแหน่งของตัวละครในภาพแล้ว ยังสามารถใช้ปัจจัยอื่นในการจัดองค์ประกอบได้ เช่น การใช้พื้นที่ของแสงและเงา สี ฉาก หรืออุปกรณ์ประกอบฉากในการจัดองค์ประกอบภาพ โดยแบ่งลักษณะขององค์ประกอบแบบสมมาตร ดังนี้

- **สมดุลแบบสมมาตร (Symmetrical balance)** หมายถึงความสมดุลที่เกิดขึ้นจากความเหมือนกันและเท่ากันทั้งสองข้าง ก่อให้เกิดความรู้สึกสงบ เครื่องขั้วเป็นทางการ

- **สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetrical balance)** เป็นสมดุลแบบที่สองข้างไม่เหมือนกันแต่สามารถถ่วงกันได้ ดุลยภาพนี้ให้ความรู้สึกมีชีวิตชีวา ไม่เป็นทางการ

- **สมดุลแบบคล้ายคลึงกันสองข้าง (Approximate symmetry)** เป็นดุลยภาพที่สองข้างมีลักษณะไม่เหมือนกัน แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกันและถ่วงดุลกัน

การวางองค์ประกอบแบบอสมมาตร สามารถนำสายตาของผู้ชมไปในทิศทางเฉพาะที่เน้นความสำคัญในภาพนั้น แต่ในด้านการจัดองค์ประกอบเพื่อสื่อความหมาย (Mise-en-Scene) สามารถนำมาใช้ในการสร้างความหมายและตีความเนื้อหาของภาพได้ ในภาพยนตร์เรื่อง L'Avventura (1960) ในฉากใกล้จบของเรื่อง ภาพถูกแบ่งเฟรมระหว่างกำแพงหนาที่บิดด้านขวา กับพื้นที่โล่งเห็นทิวทัศน์ของท้องฟ้าและภูเขาด้านซ้าย มีตัวละครทั้ง 2 ยืนและนั่งหันหลังให้กล้อง กำลังมองไปข้างหน้า ในฉากนี้สื่อความหมายได้ว่าทั้ง 2 ได้หลุดออกจากความตึงเครียดที่ถูกแทนด้วยกำแพงหนาที่ทั้ง 2 รู้สึกผ่อนคลายและปลดปล่อยกับเรื่องที่ถูกคลี่คลายแล้วโดยแทนด้วยพื้นที่เปิดโล่งให้เห็นทิวทัศน์ที่กว้างไกลที่มีพื้นที่ของเฟรมมากกว่าส่วนของกำแพง

2. เส้นตรงและเส้นทแยง (Lines and Diagonals)

เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมายแสดงความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น ซึ่งแต่ละรูปทรงก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันไป เช่น

- **เส้นตรง หรือ เส้นตั้ง** ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรงและแสดงความเป็นชาย

- **เส้นนอน** ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง และผ่อนคลาย

- **เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม** ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง ไม่สมบูรณ์

- **เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก** ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง และความรุนแรง

- **เส้นโค้ง** ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล ละเอียดอ่อนและแสดงถึงความเป็นหญิง

3. จุดเด่นของภาพ (Dominance Contrast)

การจัดองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ จุดเด่นของภาพ (Dominance Contrast) เป็นจุดแรกที่เรียกร้องความสนใจของผู้ชมให้จ้องมอง โดยปกติแล้วสายตาของมนุษย์พยายามแสวงหาความเชื่อมโยงของส่วนประกอบต่าง ๆ ในภาพให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะมองหาจุดชักนำไปที่ส่วนของภาพที่จำเพาะเจาะจง ผู้สร้างสามารถกำหนดการมองของผู้ชมได้ด้วยการสร้างจุดเด่นของภาพ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2548: 144) ซึ่งจุดเด่นของภาพนี้จะขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญ 8 ประการ คือ ขนาด รูปร่าง สี ความเข้มของสี การเคลื่อนไหว ทิศทางการเคลื่อนไหว ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม และตำแหน่ง

4. ความลึกของภาพ (Depth)

แม้ว่าจอภาพยนตร์จะมีลักษณะเพียงสองมิติ การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ต้องคำนึงถึงความลึกของภาพอยู่เสมอ เพื่อให้ไม่ให้เกิดภาพขาดมิติ หรือแบน และอาจสับสนในการสื่อความหมายได้ ระดับความลึกของภาพประกอบด้วย 3 ระดับ คือ พื้นที่ด้านหน้า (Foreground) พื้นที่ส่วนกลาง (Middle-ground) และพื้นที่ฉากหลัง (Background)

2.5 แนวคิดการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย

ภาพยนตร์คือสื่อที่ใช้ภาพในการสื่อความหมาย การกำหนดลักษณะของภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญในภาพยนตร์ การเลือกฉากและกำหนดลักษณะของภาพให้เหมาะสมถือเป็นศาสตร์และศิลป์ที่สำคัญของการสร้างภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้และมีอารมณ์ร่วมติดตามไปกับเหตุการณ์และตัวละครตามบทบาทนั้นอย่างต่อเนื่อง การเลือกใช้ลักษณะของภาพมีวิธีและรูปแบบมากมายในการเลือกใช้เพื่อสร้างสรรค์ภาพ ซึ่งการเลือกใช้รูปแบบต่าง ๆ ต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ สิ่งที่ต้องการจะสื่อความหมายของภาพที่ต้องการนำเสนอ หรือเพื่อเน้นอารมณ์ความรู้สึกอะไรแก่ผู้ชมซึ่งได้แก่

2.5.1 ขนาดภาพ (Shot size)

2.5.1.1 ภาพขนาดใหญ่ (Long Shot - LS)

ภาพขนาดใหญ่ (Long Shot - LS) หรือบางครั้งเรียกภาพมุมกว้าง (Wide Shot) มีลักษณะภาพกว้างที่เผยให้เห็นส่วนต่าง ๆ โดยรอบในฉาก เช่น ทิวทัศน์ บ้านเรือน หรือตัวละคร เป็นภาพกว้างที่เห็นผู้แสดงทั้งหมดเต็มตัว ตั้งแต่ศีรษะจนถึงส่วนเท้า โดยไม่ตัดส่วนใดของร่างกายออกไป หรือเรียกว่า ภาพเต็มตัว (Full Shot) เพื่อให้ผู้ชมคุ้นเคยกับส่วนประกอบทั่ว ๆ ไปในฉากนั้น ๆ ว่ามีใครเกี่ยวข้องกับบ้าง ภาพขนาดใหญ่ยังใช้เพื่อเป็นการแนะนำฉากของเรื่อง ใช้สำหรับการเปิดฉากเพื่อบอกเวลาและสถานที่ หรือมักเน้นพื้นที่หรือบริเวณที่กว้างใหญ่ เมื่อเปรียบเทียบกับสัดส่วนของมนุษย์ที่มีขนาดเล็ก ซึ่งเรียกภาพขนาดใหญ่ลักษณะนี้ว่า ช็อตเปิดเรื่อง (Establishing Shot) ทำให้ผู้ชมประทับใจในความยิ่งใหญ่ และเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

(รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 194) นอกจากสื่อถึงความยิ่งใหญ่ กว้างไกลแล้ว ถ้ามีตัวละครอยู่ในฉากเพียงลำพังในภาพมุมกว้าง สื่อได้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครความอ้างว้าง โดดเดี่ยว หรือสิ้นหวัง

2.5.1.2 ภาพขนาดปานกลาง (Medium Shot /MS)

ภาพขนาดปานกลาง (Medium Shot /MS) เป็นขนาดภาพที่มีความหลากหลาย โดยปกติจะมีขนาดประมาณตั้งแต่หนึ่งในสี่ถึงสามในสี่ของร่างกาย คือตั้งแต่ศีรษะลงมาประมาณใต้เข่า หรือประมาณสะโพกหรือใต้เอว หรือบางที่เรียกว่า Mid Shot หรือ Waist Shot

ภาพขนาดปานกลาง เป็นขนาดภาพที่นิยมใช้มากในภาพยนตร์ มักใช้ในฉากที่มีบทสนทนา เพราะตัวละครจะอยู่ห่างจากผู้ชมภาพยนตร์ในระยะปานกลาง ทำให้เห็นท่าทางและการแสดงอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจน (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551: 37) หรือเรียกภาพขนาดกลางนี้ว่า ภาพทูช็อต (Two Shot) ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเห็นถึงปฏิกริยาของตัวละครทั้งสองได้อย่างชัดเจน หากมีตัวละคร 3 คนอยู่ในภาพเดียวกันก็จะเรียกว่า ภาพทรีช็อต (Three Shot) ถ้ามีตัวละครมากกว่านี้ก็จะเรียกว่า กรู๊ปช็อต (Group Shot) นอกจากนี้ยังใช้เชื่อมระหว่างภาพเพื่อรักษาความต่อเนื่องของภาพขนาดไกลและภาพขนาดใกล้

2.5.1.3 ภาพขนาดใกล้ (Close-Up / CU)

ภาพขนาดใกล้ เป็นขนาดภาพที่เน้นไปที่ตัวละครโดยเฉพาะที่ใบหน้าหรือภาพขนาดใกล้ที่เห็นตั้งแต่ช่วงหน้าอกหรือหัวไหล่ขึ้นไป เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นและรับรู้ถึงอารมณ์ของตัวละครอย่างใกล้ชิด เช่นการแสดงสีหน้า ท่าทาง อารมณ์ ริ้วรอยบนใบหน้า น้ำตา ส่วนใหญ่เน้นความรู้สึกของตัวละครที่สายตาหรือแวตาคือสำคัญ

ภาพขนาดใกล้อาจแบ่งได้หลายลักษณะ ดังนี้

- ภาพขนาดใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU หรือ XCU) เป็นภาพที่เน้นส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย เช่น ตา ปาก เท้า มือ เป็นต้น เป็นการเพิ่มการเล่าเรื่องในหนังให้ได้อารมณ์มากขึ้น

- ภาพขนาดใกล้ปานกลาง (Medium Close-Up / MCU) เป็นภาพแคบ ครอบคลุมบริเวณตั้งแต่ศีรษะถึงไหล่ของผู้แสดง ใช้สำหรับในฉากสนทนาที่เห็นอารมณ์ความรู้สึกที่ใบหน้าผู้แสดงรู้สึกเด่นในเฟรม

- ภาพขนาดใกล้เฉพาะศีรษะและหัวไหล่ (Head and Shoulder Close-Up) เป็นภาพที่เห็นผู้แสดงตั้งแต่ศีรษะถึงหัวไหล่ เป็นขนาดภาพขนาดใกล้ที่นิยมใช้มาก

- ภาพขนาดใกล้เฉพาะศีรษะ (Head Close-Up) เป็นภาพที่เห็นเฉพาะส่วนของศีรษะของตัวละครเท่านั้น

2.5.2 มุมกล้อง (Camera Angles)

2.5.2.1 มุมกล้องตามการรับรู้ของผู้ชม สามารถแบ่งมุมกล้องได้ 3 ประการ คือ (ไพบุรณ์คะเชนทรพรรค์, 255: 8-18 ถึง 8-20)

- มุมกล้องแบบออบเจ็คตีฟ (Objective Camera Angles) คือ มุมกล้องที่นำเสนอภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์ โดยผู้ชมรู้สึกเหมือนเป็นผู้ติดตามหรือเฝ้ามองเหตุการณ์ เรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านกล้องภาพยนตร์ ลักษณะของภาพที่ปรากฏเป็นการแจ้งหรือบอกให้ผู้ชมได้รับรู้ว่าเกิดอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และใครหรือตัวละครกำลังทำอะไร หรือเรียกมุมกล้องประเภทนี้ว่า มุมผู้ชม (Audience point of view)

- มุมกล้องแบบซับเจ็คตีฟ (Subjective Camera Angles) คือ เป็นการนำพาคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าตัวเองอยู่ในเหตุการณ์หรือมีส่วนร่วมกับตัวละครในฉากนั้น เหมือนกับผู้ชมเป็นตัวละครตัวหนึ่งในฉาก โดยมีกล้องภาพยนตร์ทำหน้าที่แทนสายตาของผู้ชม

- มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิว (Point-of-View Camera Angles / POV) คือ มุมกล้องที่แทนสายตาของผู้แสดง (Mamer, 2006: 10) มีลักษณะคล้ายกับมุมกล้องออบเจ็คตีฟ คือ การนำผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ มุมกล้องแบบพอยท์ออฟวิวหรือเรียกว่า มุมพีไอวี

ผู้ชมจะมองเห็นสิ่งต่างและมุมมองเหมือนกับที่ตัวละครเห็น ทำให้ผู้ชมมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ และรับรู้อารมณ์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2.5.2.2 มุมกล้องตามตำแหน่งความสูง-ต่ำของกล้อง

เหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้หลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง เปิดเผย / ปิดบังเนื้อเรื่องหรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ การใช้มุมมองต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องหรืออื่น ๆ อีกมากมายที่ต้องการสื่อความหมายบางอย่างของแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในฉากนั้น

มุมมองเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้คนดูสามารถมองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน ซึ่งแบ่งมุมมองได้ 5 ระดับ คือ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 197-199)

- **มุมสายตานก (Bird's-eye view)** คือ มุมถ่ายมาจากด้านบนเหนือศีรษะ ทำมุมตั้งฉากเป็นแนวตั้ง 90 องศากับตัวละคร เป็นมุมมองที่เราไม่คุ้นเคยในชีวิตประจำวัน จึงเป็นมุมที่แปลกแทนสายตานกที่อยู่บนท้องฟ้าหรือ ใช้แทนความหมายเป็นมุมของเทพเจ้าเบื้องบนที่ทรงอำนาจมองลงมาหา และให้ความรู้สึกตื่นเต้นความน่าหวาดเสียว

- **มุมสูง (High-angle shot)** คือ มุมสูงกล้องอยู่ด้านบนหรือวางไว้บนเครน (crane) ถ่ายกดลงมาที่ผู้แสดง เป็นมุมมองที่เห็นผู้แสดงหรือวัตถุอยู่ต่ำกว่า ใช้แสดงแทนสายตามองไปเบื้องล่างที่พื้น ถ้าใช้กับตัวละครจะให้ความรู้สึกต่ำต้อย ไร้อำนาจ ไม่มีคุณค่า ไม่น่าเกรงขามหรือเพื่อเผยให้เห็นลักษณะภูมิประเทศหรือความกว้างใหญ่ไพศาลของภูมิทัศน์เมื่อใช้กับภาพระยะไกล

- **มุมระดับสายตา (Eye-level shot)** คือ คนดูถูกวางไว้ในระดับเดียวกับสายตาของตัวละครหรือระดับเดียวกับกล้องที่วางไว้บนไหล่ของตากล้อง มุมระดับสายตาที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน

- **มุมต่ำ (Low-angle shot)** คือ มุมที่ต่ำกว่าระดับสายตาของตัวละคร หรือการถ่ายมุมเงย แสดงถึงเห็นความมั่นคง น่าเกรงขาม ทรงพลังอำนาจ ความเป็นวีรบุรุษ ก่อให้เกิดความรู้สึกถูกครอบงำ คุกคาม

- **มุมสายตาหนอน (Worm's-eye view)** คือ มุมที่กล้องเงยตั้งฉาก 90 องศากับตัวละคร บวกตำแหน่งของคนดูอยู่ต่ำสุด มองเห็นพื้นหลังเป็นเพดานหรือท้องฟ้า เห็นตัวละครมีลักษณะเด่น

- **มุมเอียง (Oblique angle shot)** คือ มุมที่มีเส้นระนาบ (Horizontal line) ของเฟรมไม่อยู่ในระดับสมดุล เอียงไปด้านใดด้านหนึ่งเข้าหาเส้นตั้งฉาก (Vertical line) ความหมายของมุมชนิดนี้คือ ความไม่สมดุลลาดเอียงของพื้นที่ แสดงถึงอารมณ์ที่แปรปรวน สับสน ภาวะวุ่นวาย ความวุ่นวาย การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง ใช้แทนสายตาตัวละคร หมายถึงคนที่เมา เหล้า หกหลม สับสน ให้ความรู้สึกที่ตึงเครียดหรือเรียกภาพลักษณะนี้ว่า มุมดัทช์ (Dutch angle)

2.5.3 เลนส์ (Lenses)

เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่สามารถใช้สื่อความหมาย การใช้เลนส์ที่ต่างกันจะมีผลให้ได้ภาพที่ต่างกันออกไป โดยเลนส์สามารถบิดเบือนภาพให้แตกต่างไปจากที่ตามนุษย์มองเห็น ได้แก่

- **เลนส์ปกติ (Normal Lens)** คือ เลนส์ที่ให้ภาพแบบธรรมดาที่มีความใกล้เคียงกับความสามารถในการเห็นและขนาดของภาพเท่า ๆ กับตาของมนุษย์ที่สามารถมองเห็น

- **เลนส์มุมกว้าง (Wide Angle Lens หรือ Short Lens)** คือ เลนส์ที่ให้ภาพขยายกว้างขึ้นกว่าปกติ มีรัศมีครอบคลุมได้กว้างกว่าการมองเห็นด้วยตาของมนุษย์ ใช้ถ่ายภาพระยะไกลให้เห็นสิ่งแวดล้อมรายละเอียดของภาพนั้น เลนส์มุมกว้างมีระยะชัดลึกมากมีมุมรับภาพกว้างจึงเหมาะสำหรับการถ่ายภาพในเนื้อที่ที่จำกัด Mamer (2006) ได้อธิบายว่า เลนส์มุมกว้างถูกใช้เพื่อแสดงถึงความโดดเด่นท่ามกลางสถานที่ที่กว้างใหญ่ นอกจากนี้ยังใช้แทนความหมายถึงการแยกตัว แยกแยกและด้อยต่ำ นอกจากนี้ยังใช้สร้างภาพเทคนิคพิเศษสำหรับสิ่งที่เป็นเป้าหมายในการถ่าย ให้มีรูปร่างผิดเพี้ยนไปจากความจริงตามธรรมชาติ (Distortion effect) หรือใช้แสดงถึงอารมณ์ที่แปรปรวนของตัวละคร

- **เลนส์เทเลโฟโต้ (Telephoto Lens / Long Lens)** คือ การนำวัตถุหรือตัวละครให้เข้ามาใกล้ ใช้สำหรับภาพระยะใกล้เมื่อต้องการเน้นสิ่งที่เป็เป้าหมายนั้น ส่วนอื่นที่ไม่ใช่เป้าหมายจะไม่ชัด โดยมักใช้เลนส์นี้เวลาต้องการให้ภาพใกล้เข้ามาโดยไม่ต้องย้ายกล้องให้เข้าไปใกล้วัตถุ

- **เลนส์ชนิดพิเศษ** เช่น เลนส์ตาปลา (Fish-Eye Lens) ให้ภาพมุมกว้างมากกว่าเลนส์มุมกว้าง (Wide Angle Lens) ภาพที่ได้เหมือนการมองของตาปลา มีลักษณะภาพนูนเป็นเส้นโค้ง ขอบภาพโค้งเป็นวงกลม ผิดรูป (Distortion) เลนส์มาโคร (Macro Lens) ใช้สำหรับการถ่ายภาพที่ต้องเข้าไปใกล้วัตถุมาก ๆ เป็นต้น

2.5.4 สี (Color)

สีเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของภาพ ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม เกี่ยวเนื่องกับการรับรู้และอารมณ์ (Emotional) และเสริมบรรยากาศของภาพ (Atmospheric) โดยแบ่งลักษณะของสีแบ่งเป็น 2 วรรณะ คือ (Dalle and Price, 2006: 26)

- **สีวรรณะร้อน (Warm Tone or Advancing Colors)** ประกอบด้วย สีแดง สีส้ม สีเหลือง เป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึก และเรียกร้องความสนใจของผู้คนที่พบเห็น

- **สีวรรณะเย็น (Cool Tone or Retiring Colors)** ประกอบด้วย สีน้ำเงิน สีเขียว สีม่วง มักบอกถึงความสงบ ปลอดภัย บางครั้งใช้เพื่อบอกถึงความเจ็บปวดความเศร้า

เมื่อนำสีแต่ละวรรณะมาผสมกับสีชนิดอื่น ความหมายของสีก็เปลี่ยนแปลงไป เช่น ถ้านำมาผสมกับสีขาว จะแทนถึงความอ่อนเยาว์ ความเบิกบาน ความสนุกสนานและเป็นกันเอง ถ้านำมาผสมกับสีเทา บ่งบอกถึงความสุภาพ ดึงดูดใจมีเสน่ห์ชวนหลงใหล ถ้ามผสมกับสีดำให้ความรู้สึกตึงเครียด จริงจัง ความสง่า สูงศักดิ์ และยังมี ความหมายถึง เวทมนต์ ความชั่วร้าย ชีวิตที่โศกเศร้า

การเลือกใช้สีสามารถเป็นแรงผลักดัน แรงกระตุ้นภายในจิตใจ อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ในการรับรู้เนื้อหาเรื่องราวและสิ่งๆที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการจะสื่อในฉากนั้น นอกจากการแสดงและบทสนทนาของตัวละคร การใช้สีในภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายหรือสร้างความแตกต่างของ

เหตุการณ์เช่น การใช้สีแตกต่างกันระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน นั้นสามารถทำได้โดยการใช้สี ของเครื่องแต่งกาย แสง อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉาก และการเพิ่มสีในขั้นตอนของการตัดต่อ เป็นต้น ลักษณะของค่าสีสามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ (Pramaggiore and Wallis, 2008: 118)

- **ความอิ่มของสี (Saturation)** คือ สีที่มีความอิ่มตัว เป็นสีที่มีความสด มีความเข้ม เพื่อเป็นจุดสนใจให้แก่ภาพและให้ผู้ชมสังเกตเห็นได้ทันที การใช้สีอิ่มตัวในภาพสามารถสื่อถึงความรุนแรง ในขณะที่เดียวกันสีที่สดใสก็แสดงถึงความสุข สนุกสนาน

- **สีไม่อิ่มตัว (Desaturation)** คือ ลักษณะของสีที่มีส่วนประกอบของสีขาวมากกว่าสีปกติ เหมือนถูกชะล้างเอาสีออกไป สีของภาพยังคงมีเหลืออยู่แต่น้อยกว่าปกติ ยิ่งสีถูกชะล้างออกมาก สีของภาพจะค่อยๆหายไป ภาพจะซีดๆ เป็นสีเทา ถ้าถูกชะล้างจนหมดก็จะกลายเป็นภาพขาวดำ สีลักษณะนี้สามารถสื่อถึงความโศกเศร้า ไร้ชีวิตชีวา หมองหม่น ในภาพยนตร์เรื่อง *Dancing In The Dark* (2000) ได้นำลักษณะของสีถูกชะล้าง สื่อถึงชีวิตที่โศกเศร้าของตัวละคร

ในภาพยนตร์เรื่อง *Ray* (2004) ได้ใช้สีในการแบ่งภาพระหว่างเหตุการณ์ในอดีตและปัจจุบัน โดยภาพเหตุการณ์ในอดีต เป็นช่วงในวัยเยาว์ของเรย์ ก่อนที่จะไม่ تابอด ภาพจะมีสีสด (Saturate) แสดงถึงช่วงเวลาที่ยังมองเห็น โลกที่สดใสและมีสีสันมากมาย แต่หลังจากที่เรย์เริ่มมองไม่ค่อยเห็นจนกระทั่งตาบอดสนิท สีที่สดใสในภาพจะค่อยๆ หายไป จนเกือบกลายเป็นภาพสีเดียว (Monotone)

สี จึงเป็นสื่อสะท้อนความหมายในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งแต่ละสีก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับแต่ละท้องถิ่น ปุ่มหลังของผู้ออกแบบแต่ละคน (กฤษรา (ชูโรมาน) วิชาภาภา, 2548: 133) ความหมายของสีแต่ละสถานที่ก็อาจให้ความหมายของสีเดียวกันในมุมมองที่แตกต่างกันทางวัฒนธรรม เช่น สีแดง ทางวัฒนธรรมตะวันตกหมายถึงความโชคดี มั่งคั่ง ความสุข แต่ในวัฒนธรรมตะวันตกหมายถึงความโชคร้าย สีของเลือด ความรุนแรง เป็นต้น

ความรู้สึกและการรับรู้ของสีในเชิงจิตวิทยา พอลจะสรุปได้ดังนี้ (วุฒิ วัฒนสิน, 2539: 118-120; เสถียร สุทธิยุทธ์, 2519: 59-62 อ้างถึงใน มรรยาท พงษ์ไพบูลย์, 2544: 39)

- สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำทนาย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น ไร้ใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
- สีส้ม ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึกคะนอง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบาน ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี
- สีเขียว ให้ความรู้สึก สงบ เย็น ร่มรื่น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ความสุขุม เยือกเย็น แต่ในทางลบสีเขียวหมายถึง ความอิจฉา ริษยา
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม เย็นขี้น มีสมาธิ สุขภาพ หนักแน่น เกร็งขี้น เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
- สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร็น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความสงบ ความสูงศักดิ์ ถ้าเป็นสีม่วงเข้มให้ความรู้สึกถึงความผิดหวัง ความโศกเศร้า สลดหดหู่
- สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่ง กว้าง เบา สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระ
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกอบอุ่น แข็งแรง น่าเบื่อ ความกระวนกระวายและความไม่สบายใจ
- สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม
- สีดำ ให้ความรู้สึก มีด ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว ความลับ ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง
- สีชมพู ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก อบอุ่นนุ่มสว ความน่ารัก ความสดใส
- สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเยียบ สุขภาพ สุขุม ถ่อมตน
- สีทอง ให้ความรู้สึก ความหรูหรา ใ่อ่า สูงค่า สำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย

2.4.5 การจัดแสง (Lighting)

แสงมีแหล่งกำเนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นแสงธรรมชาติ หรือแสงจากไฟประดิษฐ์ ล้วนแต่มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง มีปริมาณและชนิดของแสงที่ตกกระทบลงบนวัตถุแตกต่างกันในแต่ละชนิด เพื่อช่วยให้เข้าถึงเนื้อหา อารมณ์ ความหมายและประเภทของเรื่อง

การจัดแสง จึงถือเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของ มิส-ออง-แซง เพราะการจัดแสงนอกจากจะให้ความสว่าง ให้เห็นวัตถุหรือตัวละครแล้ว ยังสามารถออกแบบแสงเพื่อนำมาใช้ในการสื่อความหมายและเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร ไม่ใช่ว่าการจัดแสงจะสามารถสื่อความหมายของภาพได้ทั้งหมด แต่ยังคงอาศัยเทคนิคอื่นช่วยสนับสนุนด้วย เช่น ชนิดของฟิล์ม ขนาดภาพ มุมกล้อง เป็นต้น

ลักษณะของแสงสามารถแบ่งคุณลักษณะได้ 3 แบบ คือ คุณภาพของแสง (Quality) ทิศทางของแสง (Placement or Direction) และความแตกต่างของแสงและเงา (Contrast) (Pramaggiore and Wallis, 2008: 107)

2.5.5.1 คุณภาพของแสง (Quality)

- **แสงแข็ง (Specular Light / Hard Light)** หรือแสงทางตรง ทำให้เกิดเงาคมและเข้ม เน้นรูปร่างของวัตถุชัดเจน ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงชัดเจนและแน่นอน ทำให้วัตถุที่ถูกกระทบแสงมีความลึก มีมิติ ไม่แบน ให้ความรู้สึกแข็งกร้าว แหล่งแสงจากดวงอาทิตย์ ที่ไม่มีเมฆบัง, แสงเทียน, แสงจากดวงไฟ, หรือแสงที่ส่องมาจากแหล่งแสงโดยตรงโดยไม่มีการสะท้อน หรือผ่านการกรองแสงใด ๆ

- **แสงนุ่ม (Diffused Light / Soft Light)** เป็นแสงที่นุ่มนวล ไม่มีทิศทางของแหล่งแสงที่แน่นอน เป็นแสงสว่างกระจายออกไป ไม่เกิดเงาที่ชัดเจน ทำให้วัตถุดูแบน แต่แสงประเภทนี้ช่วยให้เห็นรายละเอียดในส่วนที่เป็นเงาของแสงกระด้าง แสงจะกระจายเป็นมุกกว้างให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล เช่น แสงธรรมชาติในวันที่มีเมฆมาก ท้องฟ้าครึ้ม หรือแสงที่ได้รับการกรองแสง เช่น การกรองด้วยผ้าขาวโปร่งแสง กระดาษไข กระดาษฝ้า เป็นต้น

- **แสงธรรมชาติ (Natural Light)** แหล่งแสงจากดวงอาทิตย์ที่สามารถมีลักษณะของแสงแข็งและแสงนุ่มได้ ในวันหนึ่ง แสงดวงอาทิตย์สามารถเปลี่ยนแปลงตามอุณหภูมิของแสงและสีแตกต่างกันขึ้นอยู่กับช่วงเวลาในแต่ละวัน เวลาของแต่ละปี องศาหรือตำแหน่งของดวงอาทิตย์ สภาพอากาศและสภาพภูมิประเทศ เช่น แสงยามเช้า แสงของดวงอาทิตย์ตกดิน หรือช่วงเวลาของแสงก่อนดวงอาทิตย์จะขึ้นมาจากขอบฟ้า และแสงสุดท้ายหลังจากดวงอาทิตย์ตกดิน เรียกว่า Magic Hour เป็นช่วงเวลาที่ผู้กำกับภาพต่างยอมรับว่าเป็นช่วงเวลาที่สวยงามที่สุดของวัน แสงที่ได้จะเป็นสีทอง บางครั้งเกิดสีต่าง ๆ บนท้องฟ้าตามลักษณะการตกกระทบของแสง

2.5.5.2 ทิศทางของแสง (Placement or Direction)

ทิศทางของแสงหรือการจัดวางตำแหน่งของแสงนั้นสามารถให้ลักษณะของแสงที่แตกต่างกัน ตำแหน่งของแสงวางอยู่ด้านหน้าของวัตถุ ทำให้วัตถุไม่มีมิติ แบน แสงลบรายละเอียดของใบหน้า และเกิดเงาที่ด้านหลังของวัตถุ การจัดวางตำแหน่งให้อยู่ด้านข้างด้านใดด้านหนึ่งของวัตถุ จะทำให้วัตถุมีมิติ ไม่เกิดเงาที่ฉากหลัง ช่วยแยกวัตถุออกจากฉากหลัง แต่ทิศทางของแสงที่นิยมใช้กันในการถ่ายทำภาพยนตร์ ถือเป็นพื้นฐานของการจัดแสงนั้น เรียกว่า การจัดวางแสง 3 จุด (Three-Point Lighting) ประกอบด้วย (วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา, 2551: 7-10 ถึง 7-19)

1. แสงหลัก (Key Light) คือแหล่งแสงหลักที่ทำให้เกิดแสงและเงาแก่สิ่งที่ถ่าย ปรางูรูปร่าง และรูปทรง สามารถมองเห็นพื้นผิวของสิ่งที่ถ่ายได้ชัดเจน เพราะไฟหลักถือเป็นแหล่งแสงที่มีผลต่อการสร้างอารมณ์และการแสดงรูปลักษณ์ใบหน้าของนักแสดง หรือวัตถุในภาพ ซึ่งแสงหลักสามารถวางตำแหน่งได้หลายทิศทางหลากหลายมุม โดยแต่ละตำแหน่งให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกัน ได้แก่

- ตำแหน่งไฟมุม 45 องศา หรือการจัดแสงแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt Lighting) ตำแหน่งของไฟจะทำมุมประมาณ 45 องศาของตำแหน่งนักแสดง ส่วนความสูงนิยมตำแหน่งทำมุมเหนือระดับสายตาด้านนักแสดงประมาณ 30-45 องศา ผลที่ได้เกิดแสงเงาที่ใบหน้านักแสดงที่เป็นธรรมชาติ แสงหลักลักษณะนี้ควรใช้ในการจัดแสงเหตุการณ์สภาวะปกติ ลักษณะของเงาที่เกิดขึ้นให้สังเกตที่เงาจากที่ตกทอดลงบริเวณแก้ม จะให้แสงได้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม ซึ่งมีอิทธิพลจากแสงในภาพวาดของเรมแบรนต์ (Rembrandt) ไฟตำแหน่งนี้นิยมใช้กันมาตั้งแต่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดในช่วงทศวรรษ 1940 และ 1950 และก็ยังนิยมใช้กันในปัจจุบัน

- ตำแหน่งไฟด้านข้าง ตำแหน่งไฟทำมุม 90 องศาจากด้านข้างของใบหน้านักแสดง ความสูงของไฟจะอยู่ในระดับเดียวกับระดับสายตาของนักแสดง ทำให้ใบหน้าครึ่งหนึ่งสว่างและอีกด้านหนึ่งเกิดเงามือ สร้างอารมณ์ความขัดแย้ง หรือความเข้มแข็งของตัวละคร

- ตำแหน่งไฟมุมสูง ตำแหน่งไฟวางอยู่ด้านบนเหนือนักแสดงหรือวัตถุ ถ้าหากนักแสดงก้มหน้ามองต่ำลงมาก็จะสร้างความรู้สึกเศร้า หดหู่ แต่ถ้านักแสดงเงยหน้ามองขึ้นข้างบนก็จะสร้างความรู้สึกถึงความหวัง แต่ถ้านักแสดงอยู่ระดับเดียวกับกล้องก็จะเกิดเงามืดที่ดวงตา ได้มุมกริมฝีปากและคอ ซึ่งให้ความรู้สึกลึกกลับ คนที่อยู่ในด้านมืดของสังคม เป็นต้น

- ตำแหน่งไฟด้านหน้า ตำแหน่งไฟจะอยู่ด้านหน้าตรงและทำมุมสูงเหนือใบหน้าของนักแสดง ทำให้เกิดเงาใต้มุมที่มีรูปคล้าย “ผีเสื้อ” ซึ่งนิยมใช้กันในภาพยนตร์ฮอลลีวูดยุคระบบสตูดิโอ และจัดไฟลักษณะนี้ให้แก่นักแสดงหญิง ให้ดูมีเสน่ห์เย้ายวน เพราะตำแหน่งไฟนี้ช่วยให้เห็นเนินแก้มนักแสดงให้เด่นชัดขึ้น ช่วยปิดบังรอยย่น คางสองชั้น และมุมที่ใหญ่ของนักแสดงได้เป็นอย่างดี

2. แสงลบเงา หรือ แสงเสริม (Fill Light) คือ แหล่งแสงที่ทำหน้าที่ลดเงาจากแสงไฟหลัก การกำหนดตำแหน่งไฟลบเงาต้องคำนึงถึงตำแหน่งของแสงไฟหลัก และทิศทางการหันหน้าของนักแสดง การจัดไฟลบเงา มักนิยมใช้แสงนุ่ม และโคมไฟแบบซอฟต์ไลท์ (Soft Light) ที่ให้แสงนุ่ม เพราะจะไม่ทำให้เกิดเงาขึ้นมา หรือช่วยให้เงานั้นจางลง

3. แสงด้านหลัง (Back Light) คือ ตำแหน่งของไฟที่ใช้แยกนักแสดงหรือวัตถุที่ถ่ายออกจากฉากหลัง ไฟหลังมักวางตำแหน่งจากด้านหลังของนักแสดงหรือวัตถุ มีระดับความสูงเหนือศีรษะนักแสดง ทำให้เกิดขอบของแสงบริเวณด้านบนของศีรษะนักแสดง

- แสงริมไลท์ (Rim Light) ตำแหน่งไฟทำมุมทแยงไปด้านซ้ายหรือขวาของนักแสดงหรือวัตถุที่ถ่ายเล็กน้อย มักวางตรงกับไฟหลัก ทำให้เกิดขอบแสงด้านหนึ่งบนใบหน้านักแสดง

- ไฟคิกเกอร์ (Kicker Light) ตำแหน่งไฟทำมุมทแยงถัดไปจากแสงริมไลท์ ทำให้เกิดแสงแวววาวที่บริเวณแก้ม มักวางอยู่ด้านตรงข้ามกับตำแหน่งไฟที่เป็นแสงหลัก

- ไฟไลน์เนอร์ (Liner Light) ตำแหน่งไฟที่เลื่อนถัดจากไฟคิกเกอร์ขึ้นไปอีก ให้ลักษณะของแสงคล้ายกับไฟคิกเกอร์

- แสงโกลว์ไลท์ (Glow Light) ตำแหน่งไฟวางใกล้ถึงด้านข้างของนักแสดง ทำให้ด้านเงาที่เกิดบนใบหน้ามีลักษณะเรื่อแสง

2.5.5.3 ความแตกต่างของแสงและเงา (Contrast)

- การจัดแสงแบบไฮคีย์ (High Key Lighting) คือ การจัดแสงโดยรวมให้สว่างเป็นส่วนใหญ่ มีส่วนของเงาเล็กน้อย ทำให้เกิดแสงเงาที่ใบหน้าตัวละครเล็กน้อย การจัดแสงแบบนี้เป็นการจัดแสงให้แสงสว่างและสม่ำเสมอตกบนตัวของนักแสดง นิยมใช้ในภาพยนตร์แนวตลกหรือภาพยนตร์เพลง

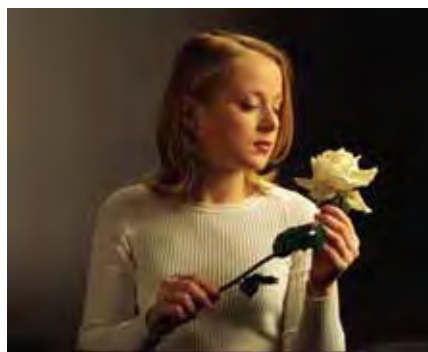
- การจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Lighting) คือ การจัดแสงโดยรวมให้มีพื้นที่ส่วนใหญ่เป็นเงา พื้นที่ส่วนสว่างมีเพียงเล็กน้อย การจัดแสงโลว์คีย์จึงให้ความรู้สึกลึกลับ อันตราย ซึ่งมักเห็นในภาพยนตร์ประเภทสืบสวนสอบสวน เขย่าขวัญ ฟิล์ม noir (Film Noir) การจัดแสงลักษณะนี้ เป็นการจัดแสงตามภาพจิตรกรรมของ เรมแบรนต์ (Rembrandt) และคาราวัจโจ (Caravaggio) คือ การจัดแสงเพื่อเน้นความลึกของภาพ โดยการใช้แสงสว่างและเงามืดตัดกันชัดเจน คนและวัตถุในภาพจะเด่นคมชัดตัดกับพื้นหลังสีเข้ม การจัดแสงในลักษณะนี้มีชื่อเรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro)

2.5.5.4 อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและอัตราส่วนของแสง (Contrast and Lighting Ratio)

ภาพยนตร์เปรียบเหมือนกับจิตรกรรม การถ่ายทอรูปร่างแบบ 3 มิติ มานำเสนอและบันทึกลงในลักษณะของภาพ 2 มิติ ที่ถูกจำกัดไว้ภายในกรอบของภาพ เช่นเดียวกับผืนผ้าใบในจิตรกรรม แต่สามารถสร้างสรรค์ความแตกต่างของแต่ละส่วนในภาพให้เกิดมิติขึ้นมา ด้วยการสร้างความแตกต่างของค่าแสงและเงา แก้ววัตถุหรือตัวละครในภาพให้เกิดมิติและความลึกของภาพ โดยการใช้ระดับค่าความต่างของแสงสร้างภาพให้เกิดภาพมีมิติ ซึ่งเรียกว่า อัตราส่วนค่า

ความต่างแสง (Contrast Ratio) โดยใช้ค่ารูรับแสง (F/stop) เป็นค่าเปรียบเทียบอัตราส่วนหรือเรโซ (Ratio) ของแสงและเงาที่กระทบลงวัตถุหรือตัวละคร

อัตราส่วนค่าความต่างของแสง (Contrast Ratio) หมายถึง อัตราส่วนของแสงที่ตกกระทบวัตถุมีค่าความต่างกันระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) สัดส่วนของแสงที่ใช้เพื่อการถ่ายภาพมีได้ทั้งจากสภาพแสงจากธรรมชาติและแสงจากโคมไฟถ่ายภาพหรือแสงไฟแฟลช โดยวัดจากโคมไฟที่เป็นแสงหลัก (Key light) และไฟเสริม (Fill light) แล้วนำค่าที่วัดได้มาคำนวณหาค่าความแตกต่างของแสง

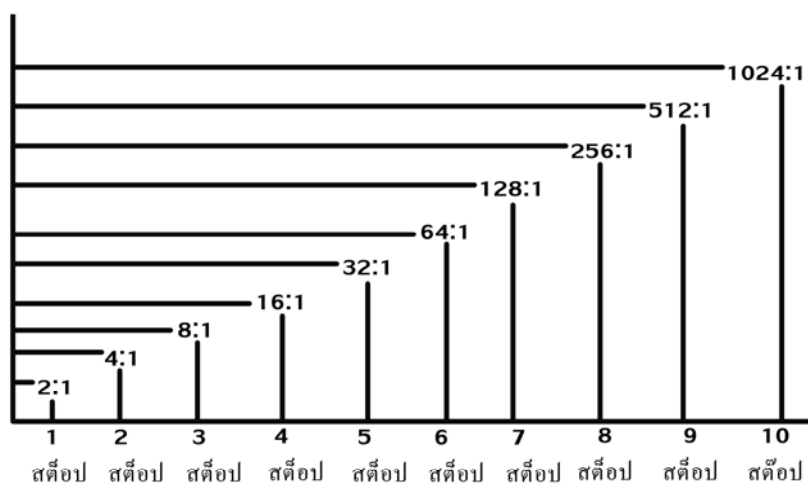


อัตราส่วนค่าความต่างของแสง เท่ากับ 2:1 อัตราส่วนค่าความต่างของแสง เท่ากับ 4:1

ภาพที่ 2.30 ภาพแสดงค่าความต่างแสง (Contrast Ratio)

จากภาพตัวอย่าง ใบหน้าของผู้หญิงฝั่งที่อยู่ใกล้แสง คือ แสงด้านข้าง (Key Side) ทิศทางของแสงสว่างนั้นคือแสงจากไฟหลักหรือแสงหลัก (Key Light) และอีกฝั่งของใบหน้าที่ห่างจากแสงเป็นส่วนของเงา คือ แสงเสริมข้าง (Fill Side) นั่นคือไฟเสริมหรือแสงเสริม (Fill Light) อัตราค่าความต่างแสง คือ ค่าความต่างของแสงหลักและแสงเสริมจะสามารถเปรียบเทียบความต่างด้วยค่าของรูรับแสง (F/stop) การหาค่าอัตราส่วนของแสงหรือ เรโซ (Ratio) นั้นทำโดยการใช้เครื่องวัดแสงหาค่าแสงที่ได้จากแสงหลัก แล้วนำค่าที่วัดได้มาเปรียบเทียบกับค่าแสงที่ได้จากแสงเสริมก็จะได้ผลลัพธ์ของอัตราส่วนของแสงเป็น แสงหลักต่อแสงเสริม (Key-to-Fill) จากภาพที่ 2.30 ภาพด้านซ้ายมีอัตราส่วนค่าความต่างของแสง 2 ต่อ 1 (2:1) หมายความว่า ส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพหรือแสงหลัก (Key Light) มีปริมาณแสงมากกว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) หรือแสงเสริม (Fill Light) เท่ากับ 1 สต่อป ในขณะที่ภาพด้านขวา มีอัตราส่วนค่าความ

ต่างของแสง 4 ต่อ 1 (4:1) หมายความว่า ส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพหรือแสงหลัก (Key Light) มีปริมาณแสงมากกว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) หรือแสงเสริม (Fill Light) เท่ากับ 2 สต็อป



ภาพที่ 2.31 แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างอัตราส่วนค่าความต่างของแสง กับค่าสต็อปของกล้อง

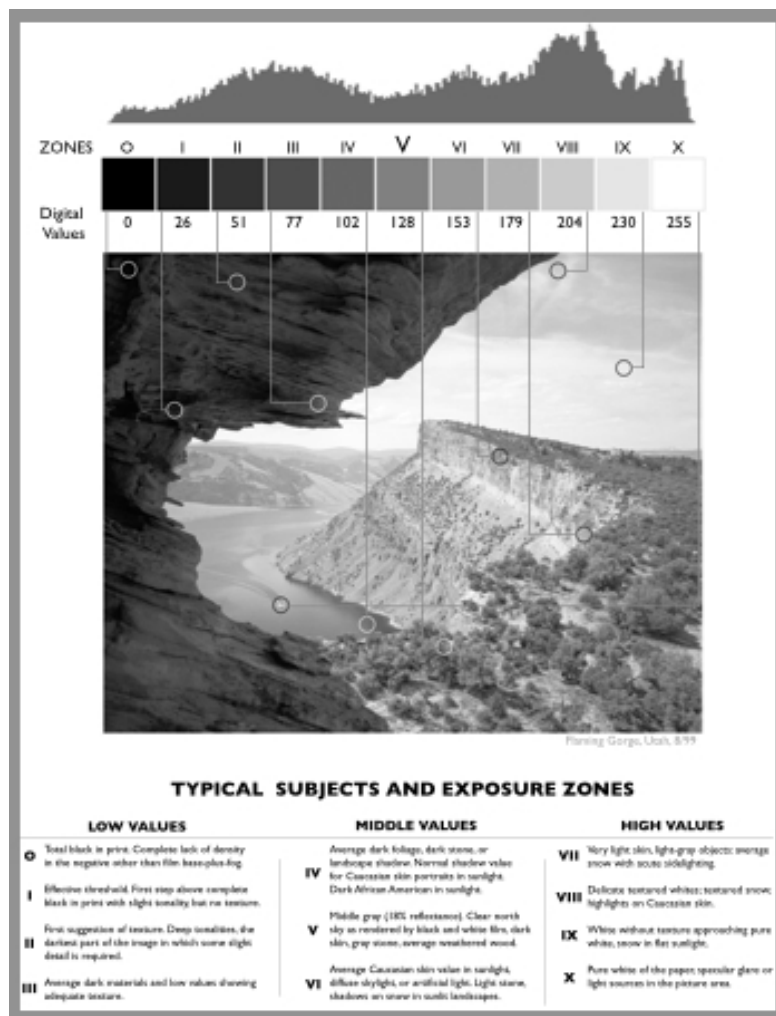
ค่าต่างของแสงแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

- **ค่าต่างแสงสูง (High Contrast)** คือ ภาพที่มีอัตราส่วนค่าความต่างแสงและเงาที่ 2:1 ขึ้นไป ภาพมีแสงและเงาตัดกันไม่รุนแรงไปจนถึงแสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรงหรือเรียกว่าแสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) ช่วยทำให้ภาพเกิดมิติ เพิ่มความลึกแก่ภาพ ลักษณะภาพที่มีปริมาณแสงน้อยหรือแสงต่ำ มีส่วนเงามากกว่าส่วนสว่าง เรียกว่า แสงแบบโลว์คีย์ (Low Key)

- **ค่าต่างแสงต่ำ (Low Contrast)** คือ ภาพที่มีอัตราส่วนค่าความต่างแสงและเงาที่ 1:1 จะมีค่าแสงเสริมใกล้เคียงกับค่าแสงหลัก ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพไม่มีความลึก ภาพแบนไม่มีมิติ ไม่มีเงาภาพที่มีส่วนสว่างมากกว่าส่วนเงามืด เรียกว่า แสงแบบไฮคีย์ (High Key)

2.4.5.5 ระบบโซน (Zone System)

ระบบโซน (Zone System) เป็นเทคนิคการวัดแสงซึ่งคิดค้นขึ้นโดยแอนเซล เอดัม (Ansel Adam) ช่างภาพขาวดำ เป็นระบบที่แบ่งค่าความเข้มของแสงออกเป็นช่วงตั้งแต่สีขาวไปจนถึงดำ ระบบโซน (Zone System) คือระบบที่ออกแบบมาเพื่อให้ช่างภาพสามารถจินตนาการถึงภาพสุดท้ายได้ ช่วยให้สามารถควบคุมปริมาณของแสงในขั้นตอนการวัดแสง และปัจจัยอื่น ๆ เช่นการเลือกใช้ฟิล์ม ฟิลเตอร์ ไปถึงกระบวนการล้างฟิล์มและอัดภาพ เพื่อที่จะได้ภาพที่มีโทนครบถ้วนตั้งแต่มืดสนิทไปจนถึงสว่าง



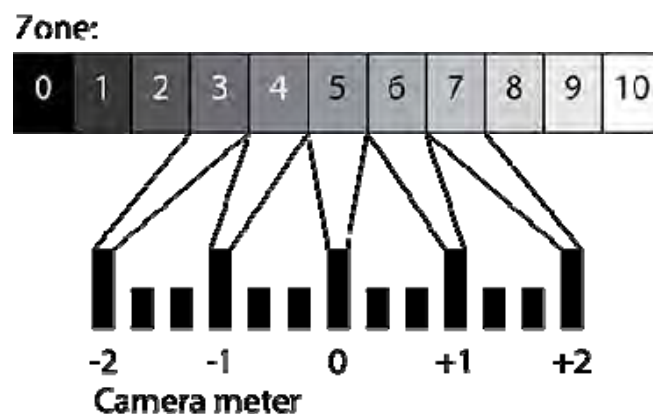
ภาพที่ 2.32 ภาพถ่ายและรายละเอียดของแต่ละระบบโซน (Zone System)

โซน	ข้อกำหนด
0	โซนศูนย์ : สีดำสนิทไม่เห็นรายละเอียด
I	โซนหนึ่ง : สีดำเกือบสนิท ไม่เห็นรายละเอียดในภาพ
II	โซนสอง : สีเทาเข้มมาก ๆ เกือบเป็นสีดำและแทบไม่เห็นรายละเอียด
III	โซนสาม : สีเทาเข้ม เห็นรายละเอียดในส่วนมืด
IV	โซนสี่ : สีเทาเข้มมากกว่าเทากลาง เห็นรายละเอียดชัดเจน
V	โซนห้า : สีเทากลาง 18 เปอร์เซ็นต์ เห็นรายละเอียดชัดเจน
VI	โซนหก : สีเทาเข้มน้อยกว่าเทากลาง สามารถเห็นรายละเอียดในภาพได้ชัดเจน
VII	โซนเจ็ด : สีเทาอ่อนยังสามารถเห็นรายละเอียดได้
VIII	โซนแปด : สีเทาอ่อนสุดท้ายก่อนจะกลายเป็นสีขาว แทบไม่เห็นรายละเอียดในภาพ
IX	โซนเก้า : เกือบจะเป็นสีขาวสุด ไม่เห็นรายละเอียด
X	โซนสิบ : สีขาวสนิท ไม่เห็นรายละเอียด

ภาพที่ 2.33 รายละเอียดของแต่ละระบบโซน (Zone System)

จากภาพที่ 2.33 ภาพแสดงระดับสีต่าง ๆ ของสีจากดำสนิทไปจนถึงขาวสุด แต่ละจุดในระดับชั้นของสีเทา (gray scale) นั้นแสดงถึงระดับสีซึ่งมีค่าสูงสุดและต่ำสุดในฉากและระดับของสีที่แทบจะไม่เห็นไม่สามารถเห็นรายละเอียดของภาพจะอยู่ในช่วงโซน 2 (Zone II) และโซน 8 (Zone VIII) เพราะเป็นส่วนสุดท้ายของทั้งดำสุดและขาวสุดของภาพที่ยังสามารถเห็นรายละเอียดในความมืดและความสว่าง ในระหว่างโซน 3 (Zone III) และโซน 7 (Zone VII) คือ โซน 4 (Zone IV) โซน 5 (Zone V) โซน 6 (Zone VI) และโซน 7 (Zone VII) จะเป็นพื้นที่ที่สามารถเห็นรายละเอียดชัดเจนครบถ้วน

การเรียกระดับชั้นของสีเทา (gray scale) แต่ละช่องหรือโซนนั้นจะบ่งบอกด้วยหมายเลข แต่ละโซนจะถูกแทนด้วยเลขโรมัน เช่น ส่วนที่ขาวที่สุดมีค่าที่เลข 10 แทนด้วยเลขโรมันคือโซน X เรียกว่า โซน 10 (Zone X) ส่วนตรงกลางจะมีค่าเท่ากับเท่ากับ 18 เปอร์เซนต์ แทนด้วยเลขโรมันโซน V เรียกว่า โซน 5 (Zone V) และส่วนที่ดำที่สุดมีค่าที่โซน 0 (Zone 0) และในแต่ละช่วงโซนมีค่าห่างกันเท่ากับ 1 ช่อง หรือเท่ากับ 1 สตอป (stop) ตัวอย่างเช่น พื้นที่ขององค์ประกอบในฉากสะท้อนแสงมากกว่าบริเวณที่มืดที่สุดในฉาก 3 สตอป (stop) นั้นจะถูกเรียกว่าเป็นโซน 4 (Zone IV) มันสำคัญมากที่จะต้องระลึกอยู่เสมอว่าทั้งหมดนี้สัมพันธ์กันและ โซน 0 (ZONE 0) นั้นไม่ใช่จำนวนของความสว่างของแสงที่มาจากจุดกำเนิดแสงที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่มันเป็นบริเวณพื้นที่ที่มืดที่สุดในฉากนี้ (Brown, 2002: 118)



ภาพที่ 2.34 ค่าแสดงแต่ละช่วงโซนมีค่าห่างกัน 1 ช่อง หรือเท่ากับ 1 สตอป (stop) ของที่วัดแสงในกล้อง

- **ระดับชั้นของสีเทา (gray scale)** ระดับชั้นของสีเทา (gray scale) มีมากมายหลากหลาย แต่มีสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันก็คือการไล่ระดับจากสีดำไปจนถึงสีขาว ส่วนใหญ่ถูกแบ่งออกเป็น 6 ถึง 10 ระดับ แต่ก็ไม่แน่เสมอไป บางครั้งก็อาจมีถึง 20 ระดับหรือมากกว่านั้น สีขาวจะขาวแค่ไหน สีดำจะดำแค่นั้นขึ้นขึ้นอยู่กับคุณภาพของการพิมพ์และส่วนประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้อง บางตารางนั้นมีชั้นก้ำมะหยี่สีดำประกอบด้วย เนื่องจากกระดาษสีดำไม่สามารถแสดงให้เห็นถึงสีดำสนิทได้จริงๆ เพื่อการฉนี้เราจะพิจารณาเพียงแค่ ระดับชั้นของสีเทา (gray scale) ที่ซึ่งแต่ละระดับแสดงถึง สต็อป (stop) ที่มากกว่าระดับก่อนหน้า 1 สต็อป (stop) ซึ่งก็คือแต่ละระดับนั้นมีค่าสะท้อนแสงเป็นยกกำลังสอง ($\sqrt{2}$) ของระดับก่อนหน้า

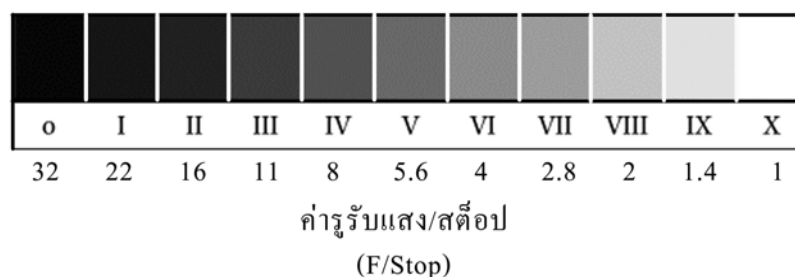
- **ค่าเทากลาง 18 เปอร์เซนต์ (Middle Gray 18%)** โชน 5 นั้นเป็นโชนระดับกลางของตารางโชนทั้ง 10 ระดับ เราอาจจะคิดว่ามันเป็นการสะท้อนที่ระดับ 50% แต่ไม่ใช่ มันเป็นการสะท้อนที่ระดับ 18% เหตุผลก็คือดวงตาของมนุษย์นั้นรับรู้ความเปลี่ยนแปลงในรูปแบบของลอการิทึมมากกว่ารูปแบบของตัวเลข

การกล่าวถึงระบบโชนนั้นเกี่ยวข้องกับสีเทาในระดับต่าง ๆ เสมอ แต่สีอื่น ๆ ก็สามารถใช้ระดับชั้นของสีเทา (gray scale) อธิบายได้เหมือนกัน ไม่จำเป็นต้องเน้นความสำคัญของระดับมากจนเกินไป ความสัมพันธ์ของระดับระหว่างสีต่างๆนั้นมีข้อมูลของภาพอยู่ถึง 90% ในภาพขาว-ดำระดับของแสงและเงาบนพื้นผิวนั้นประกอบไปด้วยข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและการกำหนดวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน ภาพถ่ายขาว-ดำนั้นยังประกอบไปด้วยข้อมูลเกี่ยวกับปริมาณและทิศทางของแสงในภาพอีกด้วย สีมมีส่วนช่วยในเรื่องปริมาณของข้อมูลเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่มันมีส่วนช่วยในเรื่องของความงามและความน่าสนใจของภาพได้เป็นอย่างดี

การใช้เครื่องวัดแสงช่วยวัดค่าแสงที่มีอัตราเฉลี่ยของการสะท้อนและอัตราเฉลี่ยของการกระจายแสง แล้วเครื่องวัดก็คำนวณค่า $f/stop$ ซึ่งจำเป็นต่อการถ่ายภาพเพื่อให้ได้ค่าสัมพัทธ์ที่เหมาะสมตามสันนิษฐานนี้ออกมา นั่นคือหากเราถ่ายภาพการ์ดซึ่งมีการสะท้อนเป็น 18% Gray card (กระดาษสีเทากลาง) และเราอ่านค่าแสงด้วยเครื่องวัดแสงตกกระทบ (incident meter) หลังจากนั้นที่ตั้งค่ารับแสงของกล้องให้เป็นสต็อป (stop) ตามที่เครื่องวัดระบุ ภาพที่ได้ก็จะออกมาเป็นโชน 5 ทดสอบโดยวางแผ่น กระดาษสีเทากลาง บนฉากที่มีแสงสม่ำเสมอด้วยเครื่องวัดแสงตกกระทบและสังเกตค่าสต็อป (stop) ที่แสดงออกมา แล้วก็ใช้เครื่องวัดแสงแบบเฉพาะจุด

และอ่านค่าในหลายๆจุดของฉาก จนกว่าคุณจะพบว่าเครื่องวัดแสงแบบเฉพาะจุดระบุค่า f/stop เดียวกันกับเครื่องวัดแสงตกรกระทบ ผลคือได้ค่าแสงองค์ประกอบหลักของฉากที่เป็นโซน 5

ในเรื่องที่จะต้องมองดูสีในฉากและตัดสินใจว่ามันเป็นโซน 5 หรือสีเทาระดับกลางนั้น ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของช่างภาพ หากไม่มีอะไรในฉากที่เป็นสีเทาระดับกลางเลย เราจะสามารถใช้ระดับขั้นของสีเทา (gray scale) โดยแต่ละระดับในระดับขั้นของสีเทา (gray scale) นั้นต่างกัน 1 สต็อป เช่น หากในภาพมีค่าโซน 5 เท่ากับ $f/5.6$ แล้ว โซน 6 ก็เท่ากับ $f/4$ และโซน 4 ก็เท่ากับ $f/8$



ภาพที่ 2.35 ค่าเปรียบเทียบระหว่าง ระดับขั้นของสีเทา (gray scale) กับค่ารับแสง (F/stop)

ดังนั้นหากไม่มีอะไรในฉากที่เทียบเท่ากับโซน 5 แต่มีบางสิ่งในฉากที่เทียบเท่ากับโซน 6 มันก็ยังใช้ได้อยู่ หากว่าเราอ่านค่ามันออกมาเท่ากับ $f/8$ เราก็จะรู้ว่าโซน 5 คือ $f/5.6$ แล้วเราก็จะรู้ด้วยว่าโซน 5 (คือ $f/5.6$ ในตัวอย่าง) นั้นเหมือนค่าตกรกระทบหรือค่าเฉลี่ยและเป็นค่า f/stop ที่ต้องปรับรับแสง (F/Stop) ที่เลนส์ หากว่าไม่มีเครื่องวัดแสงตกรกระทบ หรือไม่มีแม้แต่เครื่องวัดแสงแบบเฉพาะจุด สามารถใช้ “ฝ่ามือ” แบบวิธีดั้งเดิมได้เสมอ ใช้เครื่องวัดแสงแบบเฉพาะจุดของคุณ หรือเครื่องวัดอะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับการสะท้อนอ่านค่าบนฝ่ามือ ผลจะออกมาเท่ากับโซน 6 หลังจากนั้นก็เพิ่มขึ้นอีก 1 สต็อป (stop) เพื่อให้ได้โซน 5 แต่สีผิวของคนก็มีความแตกต่างมากมาย หลากหลาย ไม่ได้มีแค่มาตรฐานเดียว แต่กระนั้นช่างถ่ายภาพยนตร์จำนวนมากก็ใช้โซน 5 เป็นจุดเริ่มต้นค่าเฉลี่ยสีผิวของชาวแอฟริกัน-อเมริกัน (Brown, 2002: 121-123)

การอ่านค่าความเข้มของแสง ไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ที่โซน 5 และโซน 6 เท่านั้น เราสามารถอ่านค่าได้ทุกๆโซน ทั้งหมดขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของผู้ถ่ายว่าองค์ประกอบหลักของภาพควรมีสีเทาโทนไหน ซึ่งเป็นทักษะที่มีประโยชน์อย่างมาก หากว่าผู้ถ่ายสามารถถ่ายภาพ

ล่วงหน้าว่าต้องการให้องค์ประกอบหลักของภาพเทียบเท่า ระดับชั้นของสีเทา (gray scale) ระดับใดเมื่อถ่ายออกมา ผู้ถ่ายก็จะได้ภาพตามที่ต้องการ เป็นวิธีการวิเคราะห์และวางแผนที่มีประสิทธิภาพ ทั้งควบคุมปริมาณของแสงขั้นตอนการวัดแสง การเลือกใช้ฟิล์ม การเลือกใช้ฟิลเตอร์ ไปจนถึงกระบวนการล้างฟิล์มและอัดภาพ เพื่อที่จะได้ภาพตามที่ช่างภาพต้องการ

2.5.6 ลักษณะการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องมีหลายรูปแบบ และวิธีการใช้งานแตกต่างกันและให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างได้แก่

- **การแพน (Panning) และ การทิลท์ (Tilting)** การเคลื่อนกล้องในแนวราบจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งเรียกว่า การแพน (Panning) และการทิลท์ (Tilting) คือ การเคลื่อนกล้องในแนวตั้ง และแนวตั้ง โดยปกติจะใช้ติดตามตัวละครหรือเปิดเผยบางสิ่ง (Jones, 2006: 74) ใช้กับช็อตเปิดเรื่อง (Establishing shot) เป็นลักษณะการแพนช้า ๆ ครอบคลุมพื้นที่

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) อธิบายว่า การแพนยังทำหน้าที่คล้ายกับตัวละครตัวหนึ่ง ความเร็วของการแพนกล้อง ให้ความหมายและความรู้สึก อย่างเช่น การแพนอย่างช้า ๆ (slow panning) ให้ความรู้สึกสบาย ๆ เชื่องช้าหรือเหนื่อยหน่ายได้ ส่วนการแพนอย่างรวดเร็ว (swish pan) ทำให้ภาพพร่ามัวไม่คมชัด ให้ความหมายของการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของกาลเวลาหรือการกลายร่าง เป็นต้น

- **การแทรค (Tracking)** การแทรคเป็นการเคลื่อนกล้องจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่ง ใช้ในการติดตามตัวละคร เปิดเผย หรือสำรวจตรวจตราพื้นที่ (space) ในฉากหรือต้องการบอกเรื่องราวมากมายพร้อมกับเปลี่ยนสถานที่และองค์ประกอบของภาพในเวลาเดียวกัน การแทรคมักติดตั้งกล้องที่ยานพาหนะ เช่น รถยนต์ ใช้ในการติดตามผู้แสดงหรือใช้ติดตั้งบนดอลลี่ทั้งประเภทล้อและราง

- **การดอลลี่ (Dolly)** การเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายหรือตัวละคร (Dolly in) หรือออกจากสิ่งที่ถ่ายหรือตัวละคร (Dolly out) โดยทิศทางการดอลลี่ (Dolly) มักนำมาใช้สื่อความหมาย เช่นการดอลลี่ออก (Dolly out) จากตัวละครแสดงถึงการลาจาก การหนี การพลัดพราก

- **การเครน (Craning)** คือ การเคลื่อนระดับเหนือพื้นดิน โดยกล้องตั้งอยู่บนแขนของดอลลี่ที่เรียกว่า cherry picker หรือ crane truck (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545: 208) สามารถเคลื่อนที่ได้หลายทิศทางมีอิสระ ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง เคลื่อนจากที่สูงลงต่ำ เคลื่อนเข้าหรือถอยออกจากวัตถุ การเคลื่อนกล้องสูงขึ้น เพื่อเห็นภาพมุมกว้างต่อเนื่องกัน ภาพที่ได้จากการเครนกล้องให้ความรู้สึกที่สง่างามเย้ย ดึงดูดความสนใจของผู้ชม

- **การถือกล้องถ่าย (Handheld Camera)** เป็นการเคลื่อนที่กล้องที่ใช้มือถือกล้องหรือวางกล้องบนขาเพื่อบันทึกภาพ ทำให้ภาพไหวอยู่ตลอดเวลา ลักษณะเป็นการถ่ายภาพที่ไม่เป็นแบบแผนเหมือนการเคลื่อนกล้องแบบอื่น ๆ ซึ่งให้ความรู้สึกว่าคุณอยู่ ณ ที่นั้น หรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้น โดยใช้กล้องถ่ายทอดความสับสนอลหม่าน ชุกเฉิน รวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีการถือถ่ายที่สามารถลดการสั่นสะเทือนของกล้องได้ เรียกว่า สเตดิแคม (Steadicam) เป็นเครื่องมือที่ติดกล้องอยู่กับผู้ถ่าย โดยไม่ต้องใช้มือถือถ่าย ซึ่งจะมีอุปกรณ์มาทดน้ำหนักกับตัวผู้ถ่ายเพื่อช่วยพยุงกล้องให้นิ่ง และใช้เดินถ่ายตามตัวละครหรือวัตถุได้

2.5.7 การเลือกปรับความชัดของภาพ (Focus Effect)

โดยทั่วไป สำหรับผู้เริ่มต้นถ่ายภาพยนตร์นั้นมักคิดว่า ภาพจะต้องถูกปรับความชัดให้ชัดทั้งหมด คือกฎที่ต้องปฏิบัติ แต่ความจริงแล้วการปรับความชัดของภาพ (Focus) สามารถสร้างสรรค์ภาพได้ ถึงแม้ว่าบางที่ผู้ชมอาจจะไม่ได้สังเกต การเลือกปรับความชัดของภาพสามารถแสดงความหมายได้ ได้แก่ (Mamer, 2006: 19-21)

- **ภาพชัดลึก (Deep Focus)** คือ วิธีการเก็บสภาพแวดล้อมทั้งหมดในภาพให้ชัดทั้งหมด โดยปกติภาพชัดลึกใช้เพื่อแสดงถึงความเป็นจริงสมจริงของภาพยนตร์ โดย Brown (2002) อธิบายว่า ภาพชัดลึก (Deep Focus) ให้เห็นองค์ประกอบภาพในระยะชัดลึกที่คาดไม่ถึง ในทุกพื้นที่ของภาพ สามารถเห็นการแสดงในส่วนของพื้นหลัง (Background) ว่าตัวละครกำลังทำอะไรหรือเกิดเหตุการณ์อะไรได้อย่างชัดเจน

- **ภาพชัดตื้น (Shallow Focus)** คือ ภาพที่เน้นความคมชัดเฉพาะจุด โดยการเลือกส่วนที่ต้องการให้คมชัดเพื่อแยกออกมาจากองค์ประกอบโดยรวมของภาพ ทำให้ส่วนที่ไม่ได้ปรับความชัดนั้นจะเบลอ หรือ การแยกวัตถุหรือตัวละครให้โดดเด่นขึ้นมาจากพื้นหลัง (Background)

หรือพื้นหน้า (Foreground) นอกจากนี้ภาพชัดที่เด่นถูกใช้แทนความหมายของอ้างว้าง โดดเดี่ยว และแปลกแยก

- **การชิฟท์โฟกัส (Shifting Focus)** คือ การปรับความชัดของภาพจากภาพที่มองไม่ชัด ปรับจนกลายเป็นภาพที่ชัดเจน ซึ่งวัตถุทั้ง 2 จะต้องมียุคที่แตกต่างกัน หรือที่เรียกง่ายๆ ตามความหมายคือการปรับความชัดของภาพจากพื้นหลัง (Background) ปรับความชัดไปยังวัตถุที่อยู่พื้นหน้า (Foreground) การชิฟท์โฟกัสนี้ใช้พรรณนาถึงความแตกต่างของสิ่งที่อยู่ในฉาก การเบี่ยงเบนจุดความสำคัญหรือการเปลี่ยนความสนใจผู้ชมจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งของเฟรมภาพ

2.5.8 การตัดต่อ (Editing)

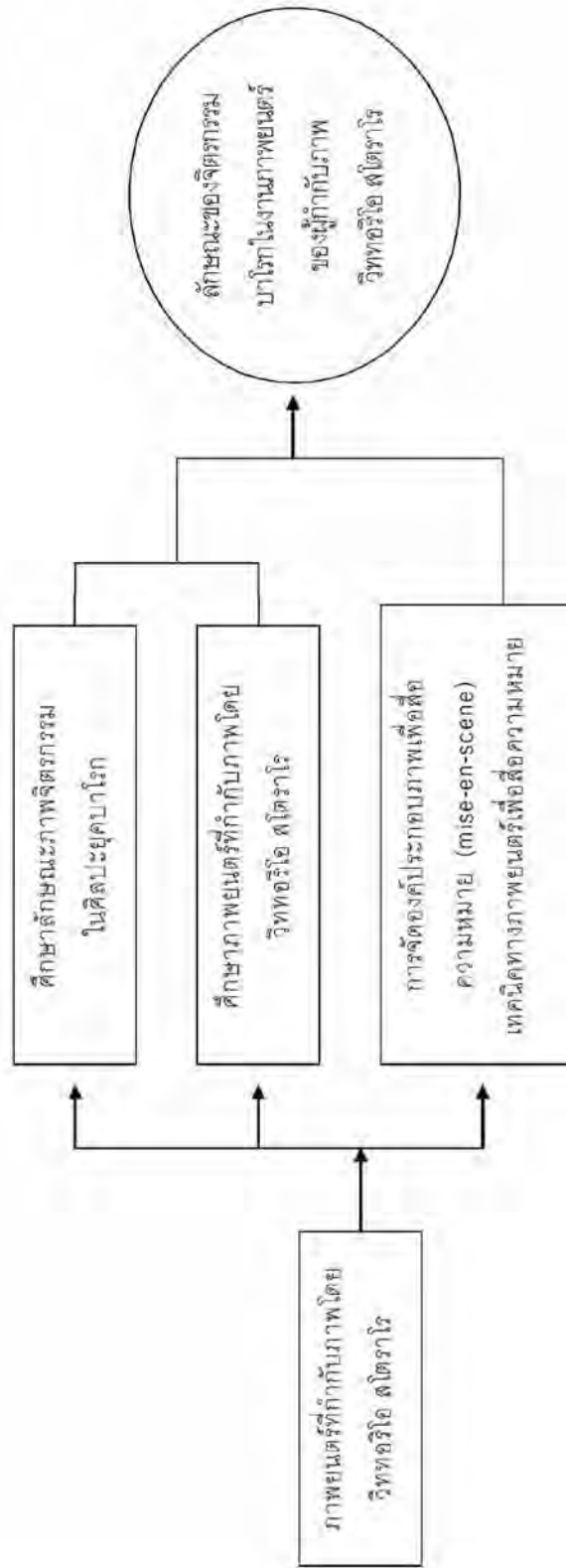
การตัดต่อ คือ การนำเอาแต่ละช็อตมาเชื่อมต่อกัน และตัดเอาส่วนของเวลาและพื้นที่ที่ไม่สำคัญในภาพยนตร์ออกไป หรือเป็นการเลือกและเรียงช็อตเข้าไว้ด้วยกันตามลำดับการเล่าเรื่อง เพื่อช่วยเสริมเรื่องราวของอารมณ์ของแต่ละฉากในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การตัดต่อยังช่วยเสริมจังหวะของภาพยนตร์ ช่วยอธิบายสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนทำหนังบรรลุวัตถุประสงค์ในการเล่าเรื่อง (มาโนช ชุ่มเมืองปัก, 2547: 27)

เทคนิคการตัดต่อนั้น แบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 2 กลุ่มคือ การเปลี่ยนช็อตทันที โดยการตัดชนหรือคัท (cut) เป็นการเปลี่ยนภาพแบบรวดเร็วเหมือนกระพริบตา ใช้ในการกระตุ้น เร่งความรุนแรง เพิ่มความตื่นเต้น และการเปลี่ยนช็อตอย่างค่อยเป็นค่อยไป คือใช้เทคนิค จางภาพ (fade) เป็นการที่ค่อย ๆ เลื่อนภาพให้ชัดขึ้น หรือให้ภาพค่อย ๆ หายไป เพื่อบอกการเริ่มต้น การสิ้นสุด หรือเป็นการเปลี่ยนจากเวลาหนึ่งไปสู่อีกเวลาหนึ่ง, ภาพจางซ้อน (dissolve) ใช้ผสมภาพสองภาพเข้าด้วยกัน เพื่อเปลี่ยนเวลา สถานที่ เหตุการณ์อย่างนุ่มนวล และภาพวาด (wipe) เป็นการค่อย ๆ กวาดภาพหนึ่งออกไปโดยใช้อีกภาพหนึ่งมาแทนที่ ซึ่งการตัดต่อแต่ละเทคนิคให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ช่วยเสริมภาพและเรื่องราวแตกต่างกันออกไป

สิ่งที่สำคัญอีกประการที่ต้องคำนึงถึงในการตัดต่อคือ ความต่อเนื่อง (Continuity) ที่คำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างช็อตต่อช็อตในแง่การแสดง ทิศทางการมอง ตำแหน่ง แต่ก็มี การตัดต่อแบบเรียบเรียง (Compilation cutting) คือ การตัดต่อที่ไม่จำเป็นต้องอาศัยความต่อเนื่อง

เช่น ภาพยนตร์ประเภทข่าว สารคดี ซึ่งแต่ละช็อตจะนำมาเรียงร้อยด้วยกันโดยใช้คำบรรยายในการสร้างความต่อเนื่องประกอบกับเสียงดนตรีหรือเสียงประกอบ หรือการตัดแบบกระโดด (Jump cut) ภาพที่ไม่ต่อเนื่องกัน ซึ่งใช้ในการตัดต่อมิวสิควิดีโอ ซึ่งก็ให้อารมณ์อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้การรับรู้ของผู้ชมที่นิ่ง ๆ อยู่เกิดสะดุดตาและเกิดความสนใจ

2.6 กรอบแนวคิดของงานวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตราริโอ เป็นการใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาการนำเสนอแนวคิดและกระบวนการทำงานของผู้กำกับภาพในภาพยนตร์ การนำรูปแบบและลักษณะของภาพจิตรกรรมมาประยุกต์ใช้ในด้านภาพ การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ที่นำมาจากศิลปะ โดยวิเคราะห์จากการชมภาพยนตร์และนำเสนอข้อมูลที่ได้ด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ควบคู่กับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 แหล่งข้อมูล

3.1.1 แหล่งข้อมูลประเภทภาพยนตร์

โดยศึกษาจากผลงานการกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตราริโอ (Vittorio Storaro) ในภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นที่ถูกนำมายกตัวอย่างในการศึกษา และได้รับรางวัลจากสถาบันต่าง ๆ จำนวน 8 เรื่อง ประกอบด้วย

1. ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist

ฉายเมื่อปี 1971

กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาโด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci)

2. ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris

ฉายเมื่อปี 1972

กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาโด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci)

3. ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now

ฉายเมื่อปี 1979

กำกับภาพยนตร์โดย ฟรานซิส ฟอर्ड คอปโปลา (Francis Ford Coppola)

4. ภาพยนตร์เรื่อง Reds

ฉายเมื่อปี 1981

กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty)

5. ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor

ฉายเมื่อปี 1987

กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาร์โด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci)

6. ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)

ฉายเมื่อปี 1990

กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty)

7. ภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha

ฉายเมื่อปี 1993

กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาร์โด เบร์โตลุชชี (Bernardo Bertolucci)

8. ภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio

ฉายเมื่อปี 2007

กำกับภาพยนตร์โดย แองเจโล ลองโกนิ (Angelo Longoni)

3.1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

ในการศึกษาวิเคราะห์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ รองศาสตราจารย์ โกสุม สายใจ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ โดยผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เกี่ยวกับลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกเพื่อมาใช้ในการวิเคราะห์เพิ่มเติม

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์

ผู้วิจัยศึกษาเก็บข้อมูลจากการชมภาพยนตร์ทั้งหมดของ วิททอริโอ สโตราโรในด้านการกำกับภาพ เพื่อวิเคราะห์และบันทึกข้อมูลโดยเน้นความสำคัญของแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลทางศิลปะที่ผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตราโร นำมาประยุกต์ใช้กับการกำกับภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ (mise-en-scene) การสื่อความหมายด้วยภาพ เทคโนโลยีและเทคนิคในด้านการกำกับภาพ พร้อมดูข้อมูลจากเอกสารที่ค้นคว้ามาประกอบกัน

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกและวิเคราะห์ภาพในภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้ง 2 ส่วน มาสรุปผลและอภิปรายผล คือ

ส่วนที่ 1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก

ผู้วิจัยอธิบายถึงลักษณะของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ในงานจิตรกรรมบาโรกเกี่ยวกับทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสง เพื่อเข้าใจลักษณะและการใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) รวมถึงการใช้สี และการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานจิตรกรรมบาโรก

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก ในภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร

การคัดเลือกภาพบางฉาก จากภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร มาศึกษาและวิเคราะห์เปรียบเทียบกับลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก โดยใช้วิธีเดียวกันคือ การหาทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสง แสดงแผนผังการวางตำแหน่งของแสงและการหาเปรียบเทียบค่าของแสงและเงาในภาพด้วยวิธีการวัดแสงด้วยระบบโซน (Zone System) และอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เพื่อแสดงให้เห็นค่าความต่างของแสงและเงาที่

เป็นลักษณะของแสงเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) ในภาพยนตร์จำนวน 8 เรื่องและวิเคราะห์ด้านเทคนิคและการจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายของภาพยนตร์ด้วย

3.4 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอผลจากการศึกษาดังกล่าว แบ่งเป็นบทสำคัญ ดังนี้

บทที่ 4

การนำเอาลักษณะของจิตรกรรมบาโรก มาวิเคราะห์กับภาพบางฉากในภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร รวมถึงวิเคราะห์ด้านการถ่ายภาพการสื่อความหมาย การใช้แสง สี และเทคนิคการถ่ายภาพ โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ในเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) พร้อมภาพประกอบ

บทที่ 5

การนำเอาข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก และการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งหมดที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร มาสรุปผลถึงลักษณะของจิตรกรรมบาโรก ในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตราโร

บทที่ 4

การวิเคราะห์ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์

ส่วนที่ 1 4.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก

4.1.1 ลักษณะของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ในงานจิตรกรรมบาโรก

เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เป็นศัพท์ที่ใช้ในการบรรยายถึงงานศิลปะที่ใช้การตัดกันของความมืดกับความสว่าง ซึ่งเป็นคำที่มักจะใช้สำหรับภาพเขียนที่ใช้การตัดกันอย่างรุนแรงของการใช้สีที่มีน้ำหนักอ่อนกับน้ำหนักเข้มของภาพซึ่งมีผลต่อองค์ประกอบของภาพทั้งภาพ ช่วยให้ภาพเกิดน้ำหนัก มีมิติ เช่น การวาดภาพโดยใช้แสงและเงาที่กระทบบนร่างกายของมนุษย์ต่อเนื่องไปยังฉากหลังของภาพ

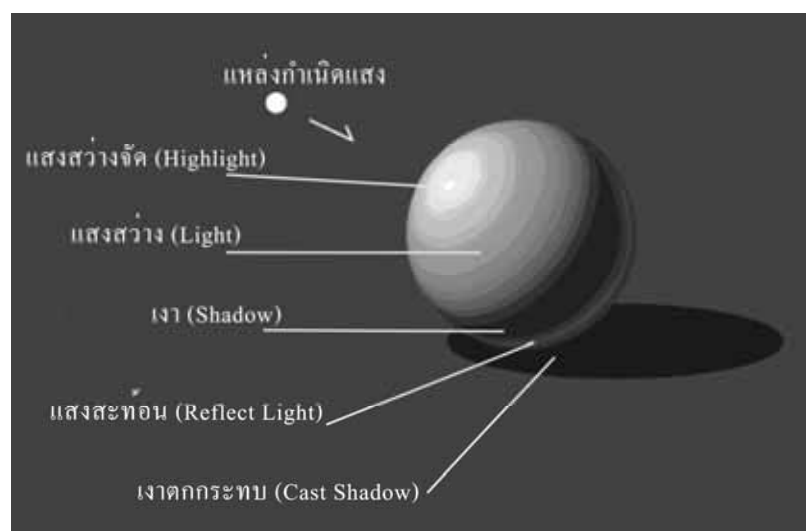
กล่าวได้ว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) สร้างให้เห็นความขัดแย้งระหว่างวัตถุหรือตัวละครกับฉากหลัง โดยการใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) เพื่อสร้างความขัดแย้งกับโทนสีดำ ผลที่ได้คือมีค่าต่างแสงสูงระหว่างแสงและเงา (High Contrast) เพราะแสงไม่ถูกการกรองหรือสะท้อนเพื่อให้น้ำหนักของแสงอ่อนลง (Kraguljac, 2008: 46)

การใช้สีน้ำหนักอ่อนกับน้ำหนักเข้มในภาพ มีผลต่อการสร้างภาพให้มีน้ำหนัก มีมิติและเร้าอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม เป็นการสร้างจุดเด่นแก่ภาพ ตามแนวคิดการรับรู้ภาพและพื้น (Figure and Ground) ผลคือ ตัวละครหรือวัตถุที่วาดด้วยสีที่มีน้ำหนักอ่อนกว่าจะเป็นภาพ (Figure) ที่โดดเด่น สร้างความใกล้ชิดกับผู้ชมมากกว่าส่วนที่เป็นสีน้ำหนักเข้มหรือส่วนที่เป็นพื้น (Ground)

แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) คือ การเน้นทุกส่วนในภาพ ให้มีมิติดูสมจริงสมจัง หมายถึง รูปร่างรูปทรง แสงเงา เป็นแสงเงาที่ปรากฏตามเหตุผล ตามความเป็นจริง (โกสุม สายใจ, สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2554) มีลักษณะของแสงเงาประกอบด้วย 5 ส่วนคือ แสงสว่างสุด

(Highlight) แสงสว่าง (Light) เงา (Shadow) แสงสะท้อน (Reflect Light) และ เงาตกกระทบบนวัตถุ (Cast Shadow) เมื่อแสงเงาตกกระทบบนวัตถุครบ 5 น้าหนักก็จะมีคววมคม มีมิติและสมจริงตามทีมองเห็น

1. แสงสว่างจัด (Highlight) คือ บริเวณที่สว่างมากที่สุด
2. แสงสว่าง (Light) คือ บริเวณที่ถูกแสงกระทบบพอควร
3. เงา (Shadow) คือ บริเวณที่อยู่ตรงข้ามกับแสงสว่าง
4. แสงสะท้อน (Reflect Light) คือ บริเวณที่ถูกแสงอ้อมสะท้อนกลับมาบนวัตถุ
5. เงาตกกระทบบนวัตถุ (Cast Shadow) คือ บริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ ตกกระทบบลงมายังพื้น



ภาพที่ 4.1 ลักษณะของแสงเงาตกกระทบบนวัตถุ (Larmann, 2010: Online)



ภาพที่ 4.2 ภาพ Martha and Mary Magdalene (1598) ผลงานของคาราวัจโจ (Caravaggio)

หลักการใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ในจิตรกรรมบาโรก คือ การใช้แสงตรึงวัตถุหรือตัวละครในภาพด้วยแสง จากแหล่งกำเนิดแสงเดียวส่องลงมา มุมกดต่ำลงมาจากด้านบน และส่วนใหญ่ไม่แสดงให้เห็นแหล่งกำเนิดแสง (Kraguljac, 2008: 46) แหล่งกำเนิดแสงมาจากแสงจากธรรมชาติ มาจากหน้าต่างหรือประตูส่องเข้ามาภายในห้อง มีทิศทางจากด้านบนเหนือศีรษะ ทิศทางของแสงมักมาจากทางด้านซ้ายของภาพ ส่องตรงลงมายังตัวละคร และแหล่งกำเนิดแสงมาจากแสงประดิษฐ์ที่ปรากฏภายในภาพและไม่แสดงแหล่งกำเนิดแสงให้เห็นในภาพ เช่น แสงเทียนไข ตะเกียง คบเพลิง และการใช้ตัวละครโดยเฉพาะเด็กทารก หมายถึงการประสูติของพระเจ้า หรือพระเยซูให้เป็นแหล่งที่มาของแสงและเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้า (Lally, 2010: 5)

ในภาพยนตร์ได้นำลักษณะของภาพเขียนในจิตรกรรมบาโรกมาใช้ ลักษณะของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) คือ การควบคุมความสว่างกับความมืดหรือเงาให้มีค่าต่างแสงที่ตัดกันทำให้เกิดแสงและเงาตัดกันชัดเจน (High Contrast) ทำให้ได้คุณภาพของแสงแสงที่มีลักษณะแข็งกระด้าง (Hard Light) โดยการใช้สีที่บดสลับกับสีที่สดใส เพื่อเน้นน้ำหนักของภาพ และลักษณะการใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key) ภาพที่มีปริมาณของแสงในภาพน้อยกว่าส่วนที่เป็นเงามืด การจัดแสงส่องไปยังตัวละครเฉพาะจุด (Spotlight) ทำให้เกิดเงามืดรอบนอกของตัวละครแสดงให้เห็นลักษณะการแบ่งแยกกันระหว่างแสงสว่างและความมืด (Light and Darkness)

จากที่กล่าวมา อธิบายถึงลักษณะของแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ก่อนจะโยนไปสู่การใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา โดยศึกษาจากภาพจิตรกรรมบาโรก

เพื่อให้เห็นลักษณะของแสงในภาพที่ชัดเจน อีกทั้งผู้วิจัยได้นำการเปรียบเทียบค่าแสงด้วยวิธีการวัดแสงระบบโซน (Zone System) เพื่อหาอัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio) หมายถึง สัดส่วนของ ความเปรียบต่างหรือความแตกต่างกันในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) เพื่อแสดงให้เห็นค่าความต่างของแสงและเงา และวิเคราะห์ตำแหน่งของแสงภายในภาพจิตรกรรมบาโรกและภาพจากภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา

4.1.2 การใช้สีในภาพจิตรกรรม

การใช้สีในภาพจิตรกรรมบาโรกมีความหลากหลายและแตกต่างกันไปตามแนวทางของจิตรกรแต่ละคน โดยส่วนใหญ่การใช้สีของจิตรกรจะเป็นการใช้สีตามความจริงของบุคคลหรือวัตถุที่เป็นต้นแบบ สีของสีผิว เครื่องแต่งกาย ลักษณะของแสงเงาที่กระทบบุคคลหรือวัตถุที่กำลังวาด การใช้สีมีความสัมพันธ์ในกำหนดแสงและเงา และใช้ระดับความเข้มของสีในการสร้างความขัดแย้งระหว่างแสงและเงา หรือแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) การใช้สีในภาพจิตรกรรมบาโรก มีลักษณะสำคัญ คือ การใช้สีน้ำหนักร่อนกับน้ำหนักเข้มสร้างระดับอ่อนแก่ของแสงและเงาในภาพ

การใช้สีอ่อนสีเข้มในภาพ มีผลต่อการสร้างภาพให้มีน้ำหนัก มีมิติและเร้าอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้ชม เป็นการสร้างจุดเด่นแก่ภาพ ตามแนวคิดการรับรู้ภาพและพื้น (Figure and Ground) (โกสุม สายใจ, **สัมภาษณ์**, 18 มีนาคม 2554) ผลคือ ตัวละครหรือวัตถุที่วาดด้วยสีที่มีน้ำหนักอ่อนกว่าจะเป็นภาพ (Figure) ที่โดดเด่นกว่าใกล้ชิดกับผู้ชมมากกว่าส่วนที่เป็นสีน้ำหนักเข้มหรือส่วนที่เป็นพื้น (Ground)

ภาพ Madonna and Child with St. Anne (1606)

ภาพจิตรกรรมของคาราวัจโจ (Caravaggio) มักใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) เพื่อสร้างความขัดแย้งกับพื้นสีดำอย่างรุนแรง เช่น ภาพ Madonna and Child with St. Anne (1606) พิจารณาจากภาพจะเห็นความแตกต่างของจุดเด่นและจุดรองของภาพโดยการใช้สีวรรณะร้อนอย่างสีเหลือง สีผิวของพระแม่มาเรียและเด็กที่มีแสงส่องลงมา ยังทั้งคู่กับสีแดงชุดของพระแม่มาเรีย ในขณะที่ภาพนักบุญแอนน์แทบจะอยู่ในเงาทั้งหมด สวมชุดเกือบจะกลมกลืนกับฉากหลังเป็นจุดรองลงมา การใช้สีสร้างความขัดแย้งระหว่างแสงและเงา ทำให้พระแม่มาเรียและเด็ก ซึ่งหมายถึง

พระเยซูเป็นบุคคลที่สำคัญเป็นภาพ (Figure) ที่โดดเด่นใกล้ชิดกับผู้ชมมากกว่าส่วนที่เป็นสีน้ำหนักเข้มหรือส่วนที่เป็นพื้น (Ground)



ภาพที่ 4.3 ภาพ Madonna and Child with St. Anne (1606) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ภาพ St. Joseph, the Carpenter (1640) ของ จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour)

เดอ ลา ตูร์ ใช้สีวรรณะร้อนเป็นสีของแสงของเทียนไข หรือคบเพลิง กับสีดำในส่วนเงา ส่วนที่ไม่กระทบแสงและแสดงถึงเวลากลางคืน เช่น ภาพ St. Joseph, the Carpenter (1640) ในภาพนักบุญโจเซฟกับพระเยซูเมื่อยังทรงพระเยาว์ถือเทียน โดยใช้สีวรรณะร้อนซึ่งเป็นสีจากแสงเทียน ในภาพ เดอ ลา ตูร์ แสดงความสมจริงของภาพในเรื่องของแสงบริเวณมือที่บังแสงเทียน ความแรงของแสงเทียนทำให้แสงลอดผ่านมือออกได้ ใช้สีน้ำหนักอ่อนบนใบหน้าพระเยซูวัยเยาว์ที่ใกล้แหล่งแสงไล่ระดับสีตามกำลังของแสงที่ตกกระทบแต่ละส่วนของภาพ อีกทั้งทำให้ใบหน้าของพระเยซูวัยเยาว์เปล่งประกายเด่นชัดกว่าส่วนอื่นในภาพ



ภาพที่ 4.4 ภาพ St. Joseph, the Carpenter (1640)

ของจอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour)

ภาพ Simeon with the Christ child in the Temple (1666) ของ เรมแบรนต์ (Rembrandt)

การใช้สีในผลงานของเรมแบรนต์ (Rembrandt) มักใช้สีน้ำตาล (Brown Earth Color) และสีเหลืองทองในภาพ โดยเฉพาะภาพวาดเกี่ยวกับศาสนา สีน้ำตาลนี้เป็นการถ่ายทอดแทนความรู้สึกของความอบอุ่นความซื่อสัตย์ ความศรัทธาเลื่อมใสในศาสนาของเรมแบรนต์ (Rembrandt) เช่น ภาพ Simeon with the Christ child in the Temple (1666) การใช้สีเหลืองแทนถึงแสงในภาพที่มีแหล่งกำเนิดแสง 2 จุด คือ ธรรมชาติที่มาจากหน้าต่างจากด้านซ้าย เงาของหน้าต่างที่กระทบบนผนังเป็นรูปแบบซ้ำบ่อย ๆ (Motif) ในภาพเขียน ตัวละครในภาพสวมชุดคลุมสีน้ำตาลหรือสีเข้ม บางคนนั่งอยู่ภายในเงามืด ช่วยให้จุดสนใจของภาพอยู่ที่เด็กทารกและแสงสีเหลืองที่แสดงถึงสิ่งเหนือธรรมชาติและเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้า คือแสงที่ปรากฏรอบศีรษะของเด็กทารกที่อยู่กลางภาพ (Schwartz, 2006: 97)

การใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) เพื่อสร้างความขัดแย้งกับโทนสีน้ำตาลเป็นพื้นหลังหรือสีดำ ซึ่งยังคงเห็นรายละเอียดในส่วนที่เป็นเงามืด คือ การวาดแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ตามลักษณะของแหล่งกำเนิดแสงเช่นเดียวกับคาราวัจโจ (Caravaggio) แต่ของเรมแบรนต์

(Rembrandt) จะแตกต่างกับคาราวัวจโจ (Caravaggio) ตรงที่เรมแบรนต์ (Rembrandt) จะวาดค่าต่างแสงไม่รุนแรงเท่าคาราวัวจโจ (Caravaggio) แต่เป็นแสงเงาที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สงบ ผ่อนคลาย แสงเปล่งประกาย



ภาพที่ 4.5 ภาพ Simeon with the Christ child in the Temple (1666)

ของ เรมแบรนต์ (Rembrandt)

ภาพ Christ before the High Priest (1617) ของ ไฮน์ทฮอร์สต์ (Honthorst)

ไฮน์ทฮอร์สต์ (Honthorst) จิตรกรชาวดัตช์ ก็ได้รับอิทธิพลการใช้การใช้น้ำหนักอ่อนกับน้ำหนักเข้มในภาพและแสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) มาจากคาราวัวจโจ (Caravaggio) ภาพแสดงถึงช่วงเวลากลางคืน และการวาดแสงเทียนในภาพของ จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (George de la Tour) การใช้สีวรรณะร้อน เป็นสีของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ และสีดำในส่วนองเงาที่ยังคงเห็นรายละเอียด เกิดค่าความต่างแสงที่ชัดเจน เช่น ภาพ Christ before the High Priest (1617) หรือพระเยซูยืนต่อหน้าหัวหน้าคณะสงฆ์ ในภาพมีการใช้น้ำหนักอ่อน คือ แสงที่กระทบหัวหน้านักบุญกับพระเยซูให้วางไว้จากหน้าและการใช้สีแดงสร้างจุดเด่นให้ทั้ง 2 และวาดคนที่อยู่ห่างจากแสงและไม่สำคัญด้วยการใช้น้ำหนักเข้มไ้ระดับความเข้มสีให้ภาพมีมิติและความลึกแก่ภาพ



ภาพที่ 4.6 ภาพ Christ before the High Priest (1617) ของไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)

ภาพ The Prodigal Son (1622) ของ ไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)

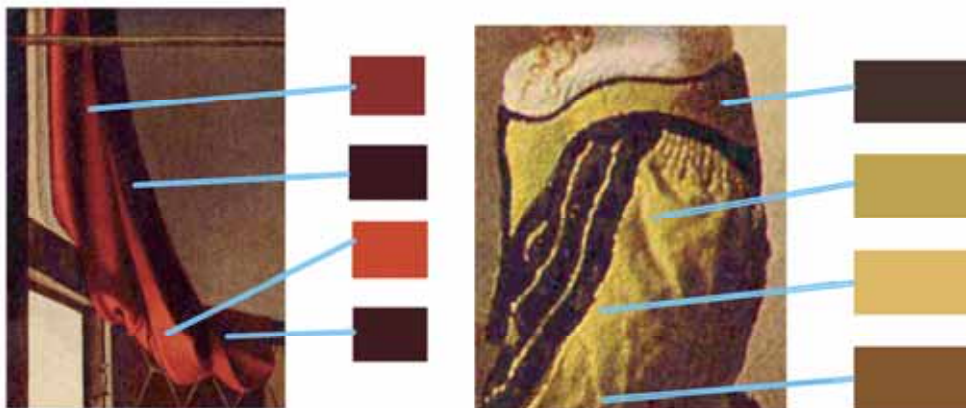
ผลงานของไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst) นอกจากจะได้รับอิทธิพลในการใช้สีน้ำหนักอ่อนกับ น้ำหนักเข้มและแสงเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) ในภาพ ไฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst) ก็ใช้สีสีวรรณะ เย็น (Cool Tone) เพื่อเพิ่มสีสันภายในภาพให้มีชีวิตชีวา บรรยายอากาศที่สนุกสนาน ลดทอนความ รุนแรงของค่าต่างแสงและเงา ตามลักษณะของจิตรกรชาวดัตช์ ช่วยกระตุ้นจุดสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 4.7 ภาพ The Prodigal Son (1622) ของ โยฮันส์เวอร์เมียร์ (Honthorst)

ภาพ Girl Reading a Letter by an Open Window (1657-1659) ของเวอร์เมียร์ (Vermeer)

การใช้สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ที่มีสีส้มที่สดใสกว่า เพิ่มความมีชีวิตชีวามากขึ้น และใช้สีที่เป็นธรรมชาติตามตาเห็น มีรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ในภาพแม้ในส่วนของเธอ การใช้สีน้ำหนักร่อนกับน้ำหนักเข้มในภาพไม่รุนแรงและชัดเจน แสงและเงาจึงไม่ตัดกันอย่างรุนแรงเหมือนกับภาพของคาราวัจโจ (Caravaggio) เพราะแสงที่เวอร์เมียร์ (Vermeer) วาดนั้นเป็นแสงที่ถูกการกรองด้วยกระจกจากหน้าต่าง ส่องเข้ามาภายในห้อง ส่วนที่เป็นเงาของภาพจะไม่ดำสนิท แสงและเงาในภาพเกิดจากการใช้ค่าความเข้มของสีในการไล่ระดับแสงและเงาที่ตกกระทบเช่น ภาพ Girl Reading a Letter by an Open Window (1657-1659) ภาพที่นำเสนอภาพแนวสัจนิยม ความเป็นธรรมชาติ กิจวัตรประจำวัน ในภาพแสดงถึงหญิงสาวกำลังอ่านจดหมาย บานหน้าต่างกระจกเปิดออกให้แสงภายนอกเข้ามาให้ห้อง เป็นแสงที่นุ่มนวลและกระจายทั่วทั้งห้อง พร้อมทั้งเห็นเงาของผู้หญิงสะท้อนในกระจก การใช้สีที่เป็นธรรมชาติ ภาพแสดงให้เห็นระดับแสงและเงาด้วยความเข้มของสีบนผ้าม่านสีแดงและชุดของผู้หญิง



ภาพที่ 4.8 ภาพ Girl Reading a Letter by an Open Window (1657-1659)

ของเวอร์เมียร์ (Vermeer)

(Abaitua and others, 2010 : Online)

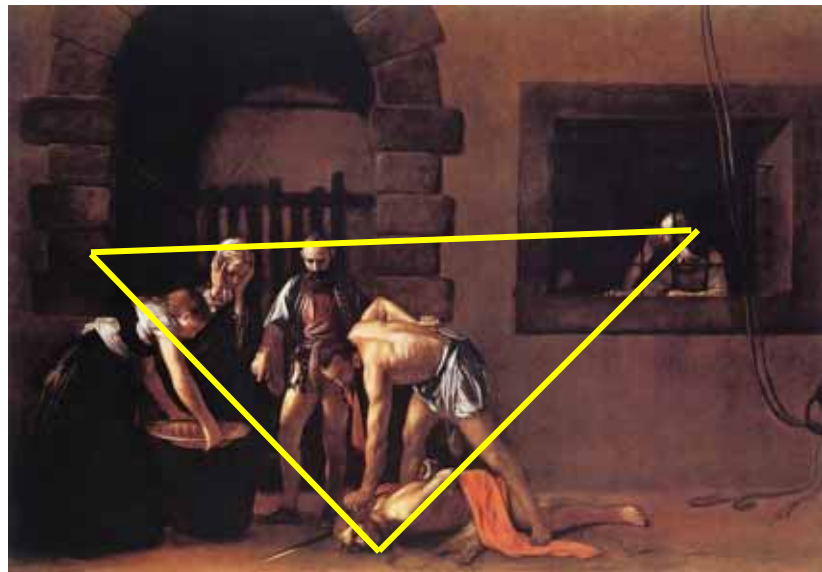
4.1.3 การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ในงานจิตรกรรมบาโรก

- การใช้น้ำหนักอ่อนของสี

การใช้พื้นที่ภายในภาพจิตรกรรม ภาพวัตถุหรือบุคคลถูกจัดวางขององค์ประกอบในภาพกระจายไปทุก ๆ ส่วนของพื้นที่เต็มขนาดของกรอบภาพ โดยมีจุดนำสายตาในการมองภาพด้วยแสงหรือน้ำหนักอ่อนของสี เป็นจุดเชื่อมโยงแต่ละจุดของแสงที่กระทบในภาพ ให้แก่ผู้ชมภาพในการมองทุก ๆ ส่วนของภาพ (โกสุ่ม สายใจ, **สัมภาษณ์**, 18 มีนาคม 2554)

ภาพ The Beheading of Saint John the Baptist (1608) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ภาพ The Beheading of Saint John the Baptist (1608) หรือการตัดหัวนักบุญจอห์น แบ็พทิสต์ ลักษณะของภาพเป็นภาพที่มีความชัดทั้งภาพหรือภาพชัดลึก (Deep Focus) กลุ่มคนด้านซ้ายเป็นฉากหน้า (Foreground) ซึ่งเป็นจุดเด่นของภาพและนักโทษในคุก 2 คนเป็นฉากหลัง (Background) คาราวัจโจ (Caravaggio) ใช้การวาดน้ำหนักของสีและแสงเพื่อจัดองค์ประกอบภาพให้สมดุลกันระหว่างกลุ่มคนด้านซ้ายเป็นจุดเด่นของภาพ และนักโทษ 2 คนที่อยู่ในคุกด้วยแสงที่ตกกระทบเป็นลักษณะเฉพาะจุด ไปที่ทั้ง 2 จุด แสงทำให้นักโทษ 2 คนนั้นแยกออกจากฉากหลังทำให้ภาพสมดุล อีกทั้งแสงยังเป็นเส้นนำสายตา เชื่อมโยงแต่ละจุดของแสงที่กระทบแต่ละคนในภาพให้แก่ผู้ชมภาพในการมองทุก ๆ ส่วนของภาพ



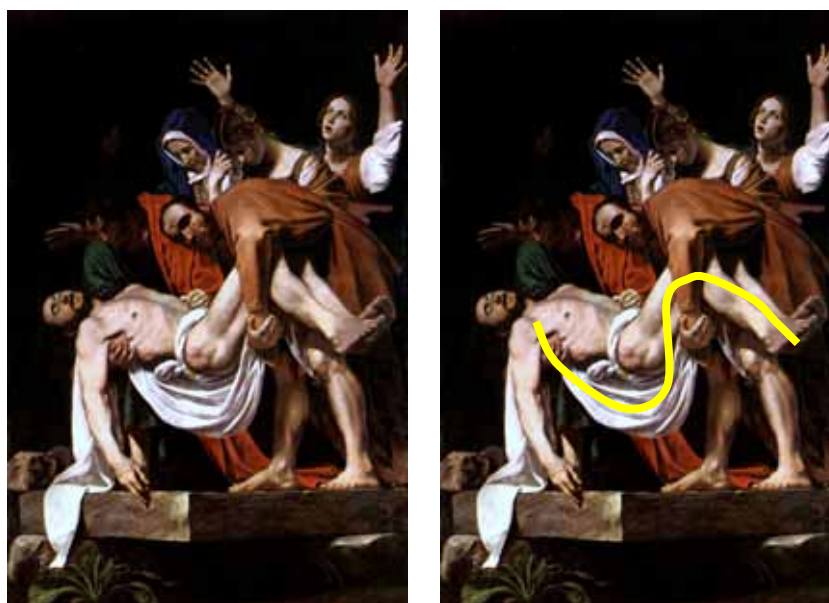
ภาพที่ 4.9 การจัดองค์ประกอบศิลป์ในภาพ The Beheading of Saint John the Baptist (1608)
ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

- เส้น

การใช้เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นทแยงมุม และเส้นรูปตัวเอส (S-Curve) เพื่อให้ภาพแสดงการเคลื่อนไหว บุคคลในภาพจึงถูกจัดวางภาพให้กระจายออกไปทุกทาง มีทิศทางต่างกันเพื่อกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกแก่ผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมไปกับเหตุการณ์ในภาพ

ภาพ The Entombment of Christ (1603) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

เป็นภาพช่วงเวลาที่ร่างกายอันไร้วิญญาณของพระเยซูได้ถูกปลดลงมาจากไม้กางเขน และกำลังที่จะเตรียมทำพิธีฝังพระศพ ร่างของพระเยซูถูกอุ้มโดยนักบุญจอห์นและผู้ปกครองชาวยิว Nicodemus และผู้หญิง 3 คน ได้แก่พระมารดาของพระเยซู (The Virgin Mary) ซึ่งอยู่ทางซ้าย, มารีย์ แม็กดาลเลน (Mary Magdalene) และมารีย์ ครีโอพัส (Mary Cleoph) อยู่ด้านขวาที่กำลังเฝ้ามองพระเยซูด้วยความสิ้นหวัง (Gilbert, 1992: 431) จุดเด่นของภาพ คือร่างกายอันซีดเผือกไร้วิญญาณที่แน่นอ่งของพระเยซู โดยการใช้น้ำหนักอ่อนของสี แสดงให้เห็นเส้นโค้งแบบตัวเอส (S-Curve) ให้ความรู้สึการเคลื่อนไหวของภาพ การยกร่างของพระเยซูในระดับต่างกันของชายชรากำลังยกขาและผู้ชายกำลังโอบอุ้มร่างไร้ชีวิตของพระเยซู เห็นได้จากแขนที่ปล่อยอิสระเปรียบกับผ้าสีขาวที่ห้อยลงมา



ภาพที่ 4.10 เส้นในภาพ The Entombment of Christ (1603) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ภาพ The Elevation of the Cross (1610–1611) ของ ปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Ruben)

ภาพไม้กางเขนพาดถูกวางเป็นเส้นเฉียงหรือเส้นทแยง (Diagonal Line) รวมถึงร่างของพระเยซูแผ่ทแยงอย่างเต็มที่อยู่กลางภาพ กำลังถูกยกขึ้นด้วยกำลังคนจำนวนมาก แต่ละคนแสดงท่าทางการยกกางเขนที่แตกต่างกันไป จึงทำให้รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวและพลัง การบิดเบี้ยวของร่างกายและรายละเอียดของกล้ามเนื้อบนร่างกายที่ต่างพยายามยกไม้กางเขนให้ตั้งขึ้น



ภาพที่ 4.11 เส้นในภาพ The Elevation of the Cross (1610-1611)

ของปีเตอร์ พอล รูเบน (Peter Paul Rubens)

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)



ภาพที่ 4.12 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)

The Conformist (1971) เป็นภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายของ อัลแบร์โต โมราเวีย (Alberto Moravia) เรื่องราวในช่วงยุค 1930 เหตุการณ์การเมืองระบอบเผด็จการฟาสซิสต์ โดยการปกครองของ มุสโสลินี (Mussolini) ผู้นำเผด็จการ

เรื่องราวของ มาเซลโล เคลริชี (Marcello Clerici) ที่พยายามทำตัวเข้าไปกลมกลืนอยู่ในฝูงชน เพื่อเป็นการเอาชนะต่อความรู้สึกกระวนกระวายที่เกิดจากความไม่มั่นใจในตนเองของเขา มาเซลโล ชายหนุ่มที่ดูธรรมดา ภายนอกดูดีแต่เดี๋ยวมั่นคง เป็นมิตรกับผู้อื่น แต่ภายในแฝงความไม่ไว้ใจในตัวผู้อื่น รู้สึกตนเองแปลกแยกจากสังคมและพยายามอย่างหนักที่จะปรับตัวเขาเองให้สอดคล้องกับรูปแบบที่สมบูรณ์แบบและยอมอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ คือ การยอมทำตามผู้อื่นซึ่งหมายถึง

คำสั่งจากกลุ่มฟาสซิสต์ อูทิศตนเองเพื่อรัฐ ทำตามคำสั่งเพื่อผู้นำเพื่อประเทศโดยไม่เอาความคิดของตัวเองเป็นใหญ่ ละทิ้งความเป็นปัจเจกชน แม้สิ่งที่ต้องทำนั้นจะผิดศีลธรรม การปฏิบัติตามก็คือเพื่อการอยู่รอด การรักร่วมเพศและความสำนึกในบาปทำให้ฟันเฟืองในตัวของเขาติดขัด

มาเซลโล ร่วมงานกับ แมนแกนเนโล (Manganiello) นักฆ่าของฟาสซิสต์เพื่อถอนรากถอนโคนผู้ต่อต้านมาเซลโล ได้รับการกิจไปสังหารศาสตราจารย์ควอดริ (Quadri) อดีตอาจารย์สอนเขา ตอนเรียนมหาวิทยาลัย ผู้ที่ถูกเนรเทศมาอาศัยอยู่ที่กรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส และได้จัดพิมพ์ จุลสารต่อต้านระบอบฟาสซิสต์ร่วมกับแอนนา (Anna) ผู้เป็นภรรยา มาเซลโลไปพบกับ ศาสตราจารย์ควอดริ โดยใช้ช่วงที่เขาอันนิมูกับกิวเลีย (Giulia) ภรรยาของเขา ในช่วงที่มาเซลโล และ แมนแกนเนโลอยู่ในระหว่างทางเพื่อไปสังหารศาสตราจารย์ควอดริ ภาพตัดสลับเล่าเรื่องย้อนอดีตของมาเซลโล อย่างเช่น การที่เขาเข้าร่วมกับลัทธิฟาสซิสต์ การหมั้นและการแต่งงานของเขากับกิวเลีย การถูกลวนลามทางเพศเมื่อวัยเด็ก โดยคนขับรถชื่อ ลีโน (Lino) และการฆ่าลีโนทำให้มาเซลโลมีปมในอดีต เกิดความรู้สึกว่าตนเองแตกต่างจากสังคม ความบอบช้ำทางจิตใจจากการถูกทำร้าย

มาเซลโลรู้สึกว่าตัวเองนั้นแตกต่างเพราะความลับเรื่องรักร่วมเพศของเขาที่ถึงแม้จะไม่ได้แสดงออกมา แต่มันก็อยู่ในตัวเขาเสมอ และเมื่อคุณรู้สึกถึงความแตกต่าง คุณก็จำเป็นต้องเลือกระหว่างการใช้ความรุนแรงต่อต้านผู้ที่มีอำนาจ หรือการร้องขอความคุ้มครองจากอำนาจนั้น เขากลายมาเป็นพวกฟาสซิสต์เพื่อที่จะได้รับความคุ้มครองตามที่เขาต้องการ การลวนลามทางเพศเป็นการอุปมาในหนังเรื่อง *The Conformist* (1971) ที่เป็นสัญลักษณ์ของความอ่อนแอและความตื่นกลัวที่ประชาชนบางส่วนรู้สึกต่อการปกครองแบบเผด็จการทางการเมือง

ฟาสซิสต์ (Fascist) มีรากศัพท์มาจากภาษาอิตาลี คำว่า *Fascio* แปลว่า มัด ซึ่งหมายถึงความสัมพันธ์ใกล้ชิด และหมายถึงเครื่องหมายของเจ้าหน้าที่โรมัน เป็นรูปมัดหวาย มีขวานสอดซึ่งพรรคใช้เป็นสัญลักษณ์ (ฉัตรทิพย์ นาถสุภา, 2549: 326) สัญลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนเพื่อประเทศชาติและผู้นำเผด็จการ โดยฟาสซิสต์มีแนวความคิดที่เน้นความสามัคคีและเสียสละของผู้คนภายในสังคม และผู้ใดที่ไม่เชื่อในรัฐและต่อต้าน ก็ถือเป็นศัตรู ของรัฐและของทุกคนในสังคมด้วย เช่นเดียวกับภารกิจของ มาเซลโลที่ได้รับมอบหมายจากระบอบฟาสซิสต์ ในการสังหารผู้ต่อต้าน คือศาสตราจารย์ควอดริ ผู้ซึ่งเคยเป็นอาจารย์สอนเขาในอดีต เขาต้องหักห้ามความคิดของตัวเอง ความรู้สึกส่วนตัว ความสัมพันธ์ของเขากับศาสตราจารย์ควอดริที่เคยมี ถึงจะมีบางช่วงที่ มาเซลโลเริ่มสับสนกับสิ่งที่เขาจะทำและอยากเลิกทำ

ภารกิจ แต่เขาต้องต่อสู้กับจิตใจตนเอง ละทิ้งความถูกต้องและศีลธรรม แล้วคิดและกระทำเพื่อคนส่วนรวม ต่อสู้ และเสียสละความเป็นตัวเองและทำงานเพื่อรัฐและประเทศ เพื่อจะได้สิ่งที่ปรารถนา และได้รับการปกป้องจากรัฐ

4.2.1. ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)

4.2.1.1 ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) กล่าวถึงเรื่องราวของนักบุญแมทธิวตอนยังเป็นมนุษย์ ก่อนจะตอบรับพระเยซู ในภาพพระเยซูเดินเข้ามายกมือเพื่อเรียกใครซักคนในกลุ่มนักบุญแมทธิวที่หนีเข้าหาตัวเอง และแสดงสีหน้าสงสัย จึงเป็นการย่ำว่าเรียกเขา (Bersani and Dutoit, 1998: 18) ต่างจากกิริยาท่าทางของคนอื่นที่ไม่สนใจ อย่างชายชราด้านซ้ายภาพกำลังนั่งนับเงินบนโต๊ะ ไม่สนใจการมาของพระเยซู ในขณะที่ชายหนุ่มที่นั่งเยื้องอยู่ข้างหลังนักบุญแมทธิวมองไปที่อื่น และเด็กหนุ่มที่นั่งด้านหน้า แสดงท่าทางเอนตัวเหมือนจะเข้าปะทะกับพระเยซู เป็นการแสดงการป้องกันตัว จะเห็นมือด้านขวากำลังจะหยิบดาบข้างตัว แต่นักบุญปีเตอร์ยกมือขึ้นห้ามปราม ดูจากมือของเขาที่ชี้ไปที่เด็กหนุ่ม (Schama, 2009: 42)

ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ได้แสดงให้เห็นลักษณะการแบ่งแยกกันระหว่างแสงสว่างและความมืด (Light and Darkness) ระหว่างโลก 2 โลก คือ โลกที่เป็นนิรันดรกับโลกมนุษย์ พระเจ้าและมนุษย์ธรรมดา ลำแสงที่ส่องลงมาเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้าที่ส่องลงมาจากทางขวา เป็นแสงที่ตัดผ่านความมืดลงมาอย่างชัดเจน แสดงถึงความมีบารมีและเป็นผู้ที่แตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป ในขณะที่บางคนไม่สนใจการมาของพระเยซูแสดงถึงการไม่ตอบรับในพระเจ้าจะอยู่ในความมืด



ภาพที่ 4.13 ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

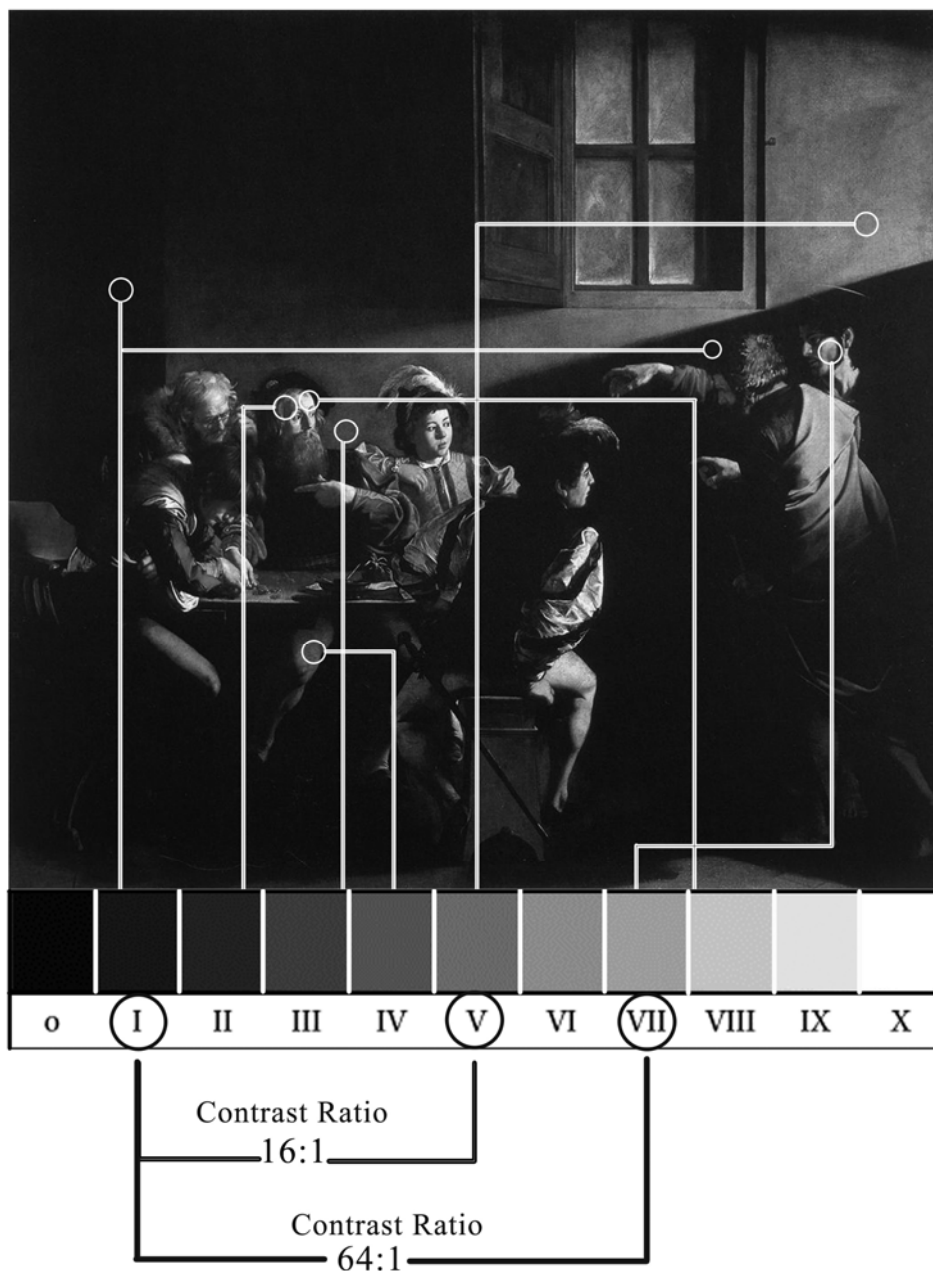
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ภาพ The Calling of St. Matthew (1599) เป็นผลงานเพียงภาพเดียวของคาราวัจโจ (Caravaggio) ที่เขียนภาพของแสงส่องมาจากด้านขวาของภาพมายังกลุ่มคนที่นั่งด้านขวาภาพ ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดแสงคนละส่วนกับลำแสงที่มาจากด้านขวาบนของภาพ เห็นได้จากพระเยซูและนักบุญปีเตอร์ที่อยู่ภายในเงามืด แต่กลับมีแสงกระทบที่ตัว ใบหน้าและมือที่ชี้ไปทางกลุ่มคน เป็นลำแสงที่ปรากฏพร้อมๆกับพระเยซูยื่นแขนออกไป ส่วนหน้าต่างด้านบนของภาพไม่ได้เป็นแหล่งกำเนิดแสงของภาพ แต่ทำให้เกิดความสมดุลขององค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 4.14 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.15 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ The Calling of St. Matthew (1599) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.15 จะเห็นได้ว่า ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ The Calling of St. Matthew (1599) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างของแสงแต่ละส่วนที่แสงและเงากระทบได้จากภาพจะเห็นได้ว่าในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่ โซน VIII คือ บริเวณ

ใบหน้าของนักบุญปีเตอร์ในส่วนที่ถูกแสงสว่างจากด้านขวา โซน VII คือ บริเวณใบหน้าของพระเยซู ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่โซน V คือผนังที่มีลำแสงส่องเข้ามาทางด้านบนขวาของภาพ และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน IV คือ ตรงใต้โต๊ะบริเวณขาของนักบุญปีเตอร์ โซน III คือ บริเวณผนังใกล้นักบุญปีเตอร์ โซน II คือ ส่วนเงาบนใบหน้าของนักบุญปีเตอร์และบริเวณเงามืดส่วนกระทบแสงน้อยบนผนังห้อง โซน I คือ เงาใต้ลำแสงจากด้านขวาของภาพ

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II, III และ IV

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บริเวณลำแสงจากด้านขวากับส่วนของเงาใต้ลำแสง

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพคือลำแสงที่เป็นแหล่งแสงมาจากด้านขวาภาพ มีค่าแสงกลาง (Middle Values) มีค่าที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนของเงาใต้ลำแสงมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือส่วนของเงาใต้ลำแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือแสงบนใบหน้าของพระเยซูมี เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่าง

แสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1 ผลคือความสว่างและความมืดมีการตัดกันที่ชัดเจน (High Contrast)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บริเวณใบหน้าของพระเยซูกับส่วนของเงาใต้ลำแสง

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพคือแสงบนใบหน้าของพระเยซู มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VII กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ ส่วนของเงาใต้ลำแสง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูงคือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนของเงาใต้ลำแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงบนใบหน้าของพระเยซูมี เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1 ผลคือ ความสว่างและความมืดมีการตัดกันที่ชัดเจน (High Contrast)

4.2.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ

ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) เป็นฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ ผู้เคยเป็นอาจารย์สอนเขาในอดีต และขณะที่มาเซลโลเดินไปปิดหน้าต่างบานหนึ่งทำให้ภายในห้องมืดลง มีแสงจากภายนอกเข้ามาในห้องเพียงจากหน้าต่างทางเดียว มาเซลโลเล่าถึงอดีตช่วงเป็นนักศึกษาเพื่อย้อนความทรงจำกับศาสตราจารย์เกี่ยวกับบทความของเขาเรื่อง มายาคติเรื่องถ้ำ (The Myth of Cave) ของเพลโต (Plato)



ภาพที่ 4.16 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)
ฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

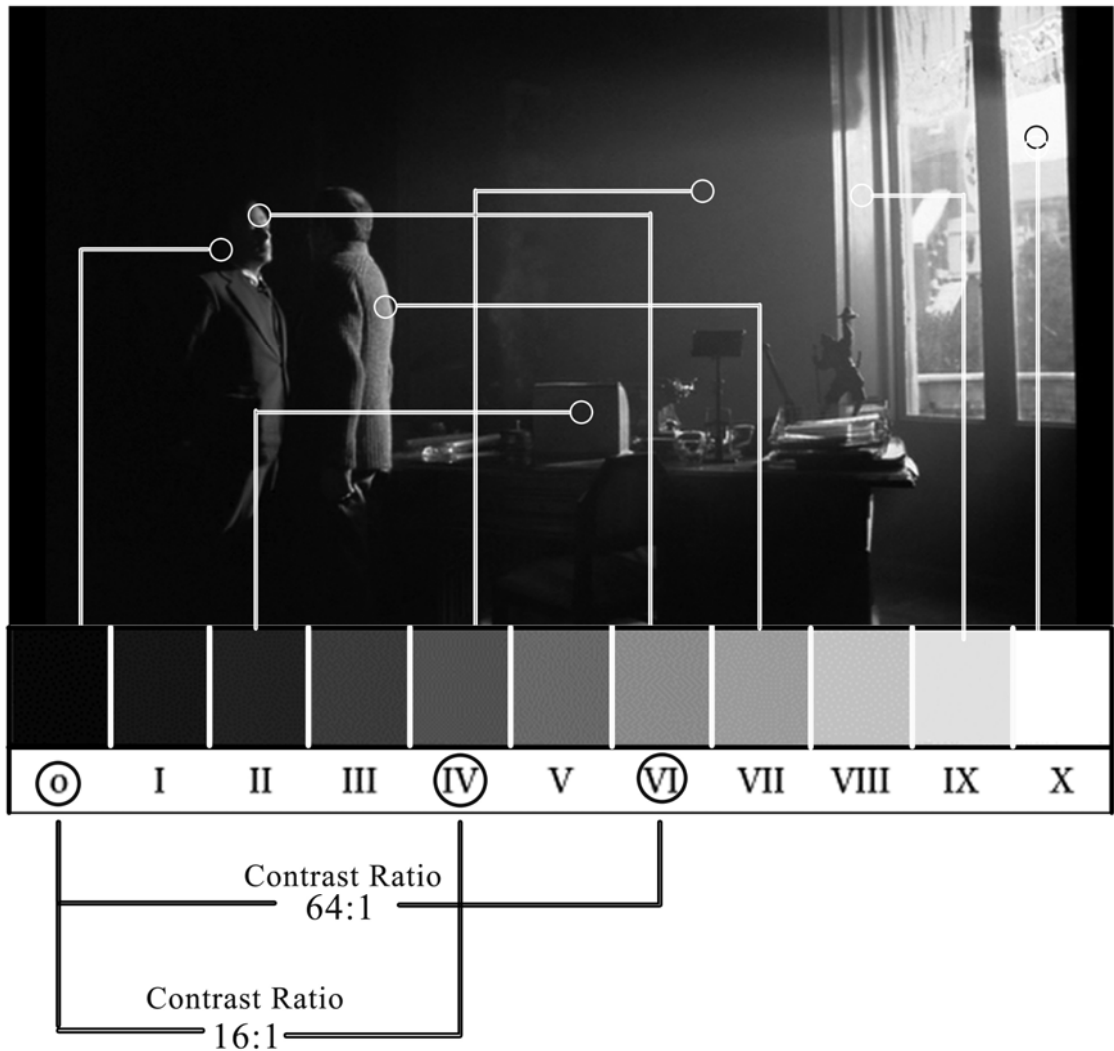
จะเห็นได้ว่าทิศทางของแสงมาจากหน้าต่างบานใหญ่ด้านขวาของภาพ และยังเป็นแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ของภาพ ศาสตราจารย์ควอดริ ยืนหันหลังให้แหล่งแสง ใบหน้าอยู่อยู่ในส่วนเงา ไม่เห็นรายละเอียดบนใบหน้า กับมาเซลโลที่ยืนหันหน้าให้แสงเปิดเผย ใบหน้าบางส่วนของมาเซลโลและเกิดเงาดำบริเวณด้านหลังของมาเซลโลที่ไม่ถูกแสงส่องกระทบ



ภาพที่ 4.17 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่องThe Conformist (1971)

ฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.18 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)
 ฉากการพบกันระหว่าง มาเชโลและศาสตราจารย์ควอดริด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน
 และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.18 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากการพบกันระหว่าง มาเชโลและศาสตราจารย์ควอดริ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพ ได้แก่ โซน X คือ ไฟที่เป็นแหล่งแสงที่มาจากหน้าต่างห้อง โซน IX คือ แสงที่กระทบบริเวณบานกระจก และโซน VII คือ หลังของศาสตราจารย์ควอดริ ที่กระทบแสงในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่ โซน IV คือ แสงจากแหล่งแสง

เข้ามาในห้อง และโซน VI คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของมาเซลโลและส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน II คือ ของที่วางอยู่บนโต๊ะ และโซน 0 บริเวณเงามืดบนใบหน้าของมาเซลโลและความมืดรอบห้อง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) : โซน VII, IX และ X

ค่าแสงกลาง (Middle Values) : โซน IV และ VI

ค่าความมืด (Low Values) : โซน 0, II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) แสงและเงาในห้อง

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือลำแสงที่ใกล้แหล่งแสงที่ส่องเข้ามาในห้อง มีค่าสว่างของแสง (Middle Values) ที่โซน IV กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือความมืดรอบห้องมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือความมืดรอบห้อง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือลำแสงที่ใกล้แหล่งแสงที่ส่องเข้ามาในห้อง เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

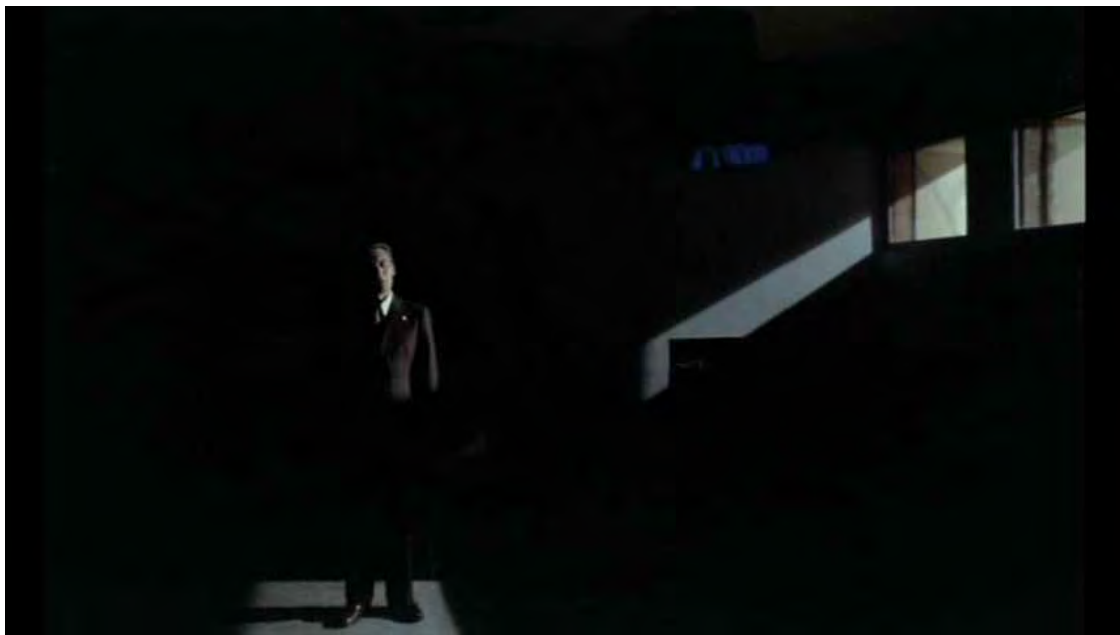
อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับ ส่วนที่สว่าง (Highlight) บน
ใบหน้าของมาเซลโด

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าที่ถูกแสงกระทบ มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VI กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าที่ถูกแสงกระทบ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือความมืดรอบห้อง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือใบหน้าที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.2.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากอิตาลีภายในห้องมืด

ฉากงานเลี้ยงสรรคส์สันของมาเซลโล และกลุ่มเพื่อนคนตาบอดของอิตาลีจัดงานเลี้ยง แสดงความยินดี การแต่งงานของมาเซลโล สถานที่จัดงานเป็นห้องที่อยู่ใต้พื้นดิน ฉากที่นำมาศึกษาเป็นอิตาลียืนอยู่ท่ามกลางความมืด มีแสงมาจากหน้าต่างส่องเข้ามาเพียงเล็กน้อย ก่อนที่จะเปิดไฟเห็นผู้คนมากมายมาร่วมงานเลี้ยง



ภาพที่ 4.19 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากอิตาลีจัดงานเลี้ยงแก่มาเซลโล

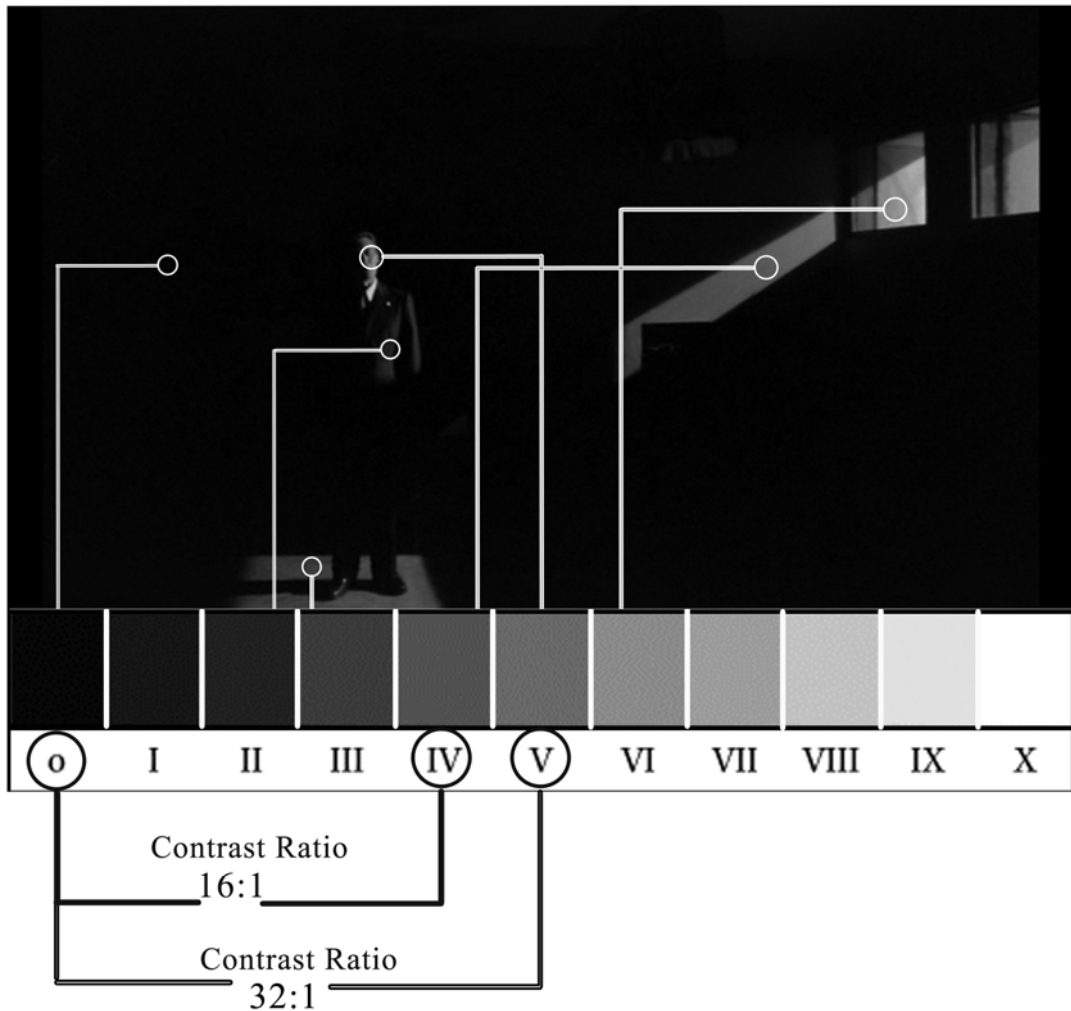
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพจะเห็นได้ว่าแหล่งกำเนิดแสงมีทิศทางมาจากทางด้านขวาของภาพ เป็นตำแหน่งแสงที่อยู่สูงกว่าระดับสายตา ตำแหน่งของแสงวางด้านข้างระนาบเดียวกับอิตาโล ทำให้ใบหน้าของเขาแบ่งส่วนแสงและเงาคนละครึ่งบนใบหน้า แสงตกลงมาจากหน้าต่างด้านบนของห้อง จนเกิดแสงเป็นกรอบสี่เหลี่ยมบนพื้นที่อิตาโล ยืนอยู่ตัดกับเงาอย่างคมชัด เป็นแสงแข็งที่มาจากแสงที่ส่องมาโดยตรงโดยไม่ผ่านการกรอง แสงที่ตกกระทบตัวของอิตาโล เป็นแสงจากหน้าต่างคนละบานกันกับแสงที่ส่องลงมาเป็นลำแสงบนกำแพง



ภาพที่ 4.20 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971)
ฉากอิตาโลภายในห้องมืด

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.21 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากอิตาลีภายในห้องมืดด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 2.21 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากอิตาลีภายในห้องมืด แสดงให้เห็นว่า ไม่มีค่าแสงและความละเอียดในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่โซน IV คือแสงมาจากหน้าต่าง ที่ส่องบริเวณกำแพงเกิดเป็นลำแสง โซน V คือ โปหน้าของอิตาลีในส่วนที่กระทบแสง และโซน VI คือ กรอบหน้าต่างและส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่

โซน 0 คือ บริเวณเงามืดของภาพ รวมทั้งร่างกายของอิตาโลที่อยู่ในเงา โซน II คือ เส้นสุดของอิตาโลที่กระทบแสง และโซน III คือ แสงบนพื้นที่อิตาโลยืนเป็นกรอบสี่เหลี่ยม

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV, V และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ระหว่างลำแสงที่พาดบนผนังกับความมืดรอบห้อง

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ ลำแสงที่พาดบนผนังมีค่าที่โซน IV กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือความมืดรอบห้อง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูงคือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ ความมืดรอบห้อง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือลำแสงที่พาดบนผนัง เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บน ใบหน้าของอิตาโล

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าที่ถูกแสงกระทบ มีค่าที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือเงาบนใบหน้าของอิตาโล มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือเงาบนใบหน้าของอิตาโล มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.2.1.4 ภาพ Rembrandt as a Shepherd (1636) ของ โกวเวิร์ท ฟลิ่งก์ (Govert Flinck)

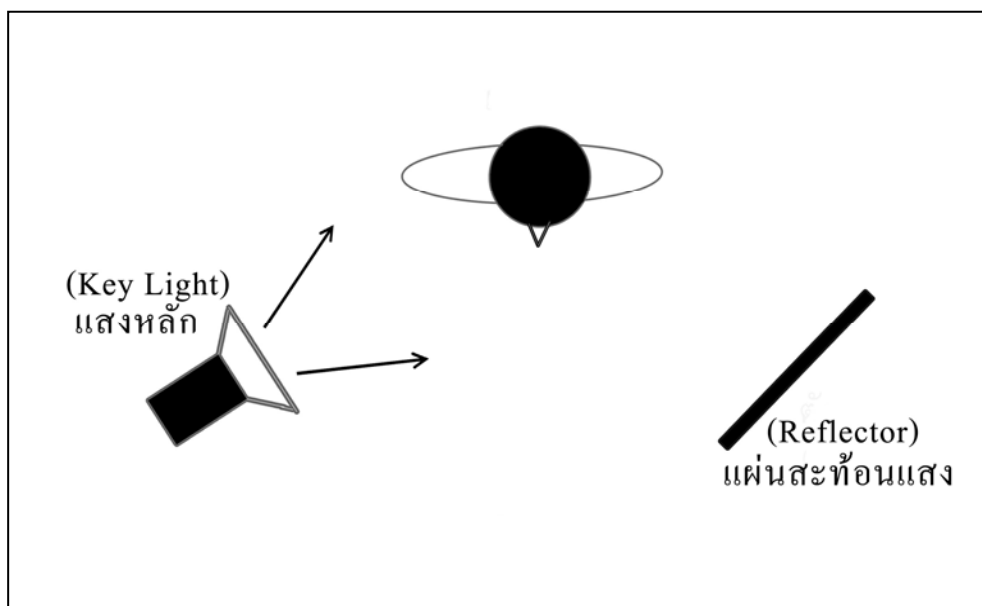
ภาพเรมแบรนต์ที่เป็นคนเลี้ยงแกะ เป็นผลงานของ โกวเวิร์ท ฟลิ่งก์ (Govert Flinck) ลูกศิษย์ของเรมแบรนต์ (Rembrandt) ที่ดำรงวิธีการเขียนภาพตามแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt) มาผสมผสานกับวิธีการเขียนภาพของตนเอง ผลงานของโกวเวิร์ท ฟลิ่งก์ (Govert Flinck) จะใช้สีสันสดใสมากกว่าเรมแบรนต์ (Rembrandt)



ภาพที่ 4.22 ภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ของ โกวเวิร์ท ฟลิ่งก์ (Govert Flinck)

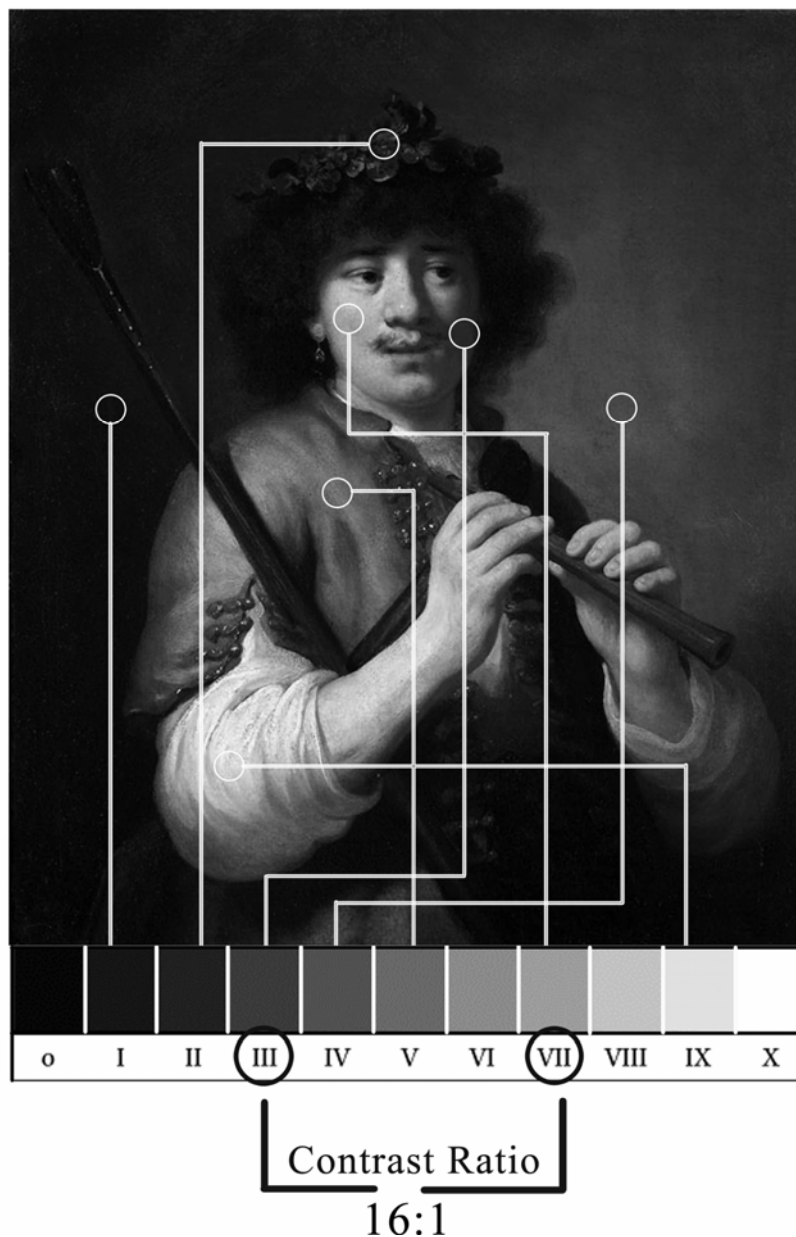
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ลักษณะการเขียนภาพของเรมแบรนต์ (Rembrandt) ที่โกเวิร์ท ฟลินก์ (Govert Flinck) นำเอามาใช้คือการเขียนแสงและเงาบนใบหน้า การวาดภาพเหมือนบุคคล (Self-Portrait) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt) มีทิศทางของแหล่งแสงที่ตกกระทบมายังใบหน้าทำมุมเหนือระดับสายตาตัวละครประมาณ 45 องศา และ ผลที่ได้คือ บนใบหน้าจะเกิดแสงและเงา ครึ่งหนึ่งของใบหน้ากระทบกับแสงที่มาจากแหล่งแสงที่ส่องมาและอีกครึ่งหนึ่งของใบหน้าเกิดเงา และในส่วนของเขา ปรากฏเงาที่จมูกลงทอดลงบริเวณแก้ม เกิดแสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยมคล้ายกับรูปร่างของเพชร เรียกการจัดแสงแบบนี้ชื่อหนึ่งว่า การจัดแสงแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt Lighting) และมีการใช้แสงเสริมหรือแสงลบเงา (Fill Light) หรือใช้แผ่นสะท้อนแสง (Reflector) จะวางอยู่อยู่ด้านข้างคนละครดด้านกับแสงหลัก เพื่อเห็นรายละเอียดในส่วนของเขาบนใบหน้า แสงและเงาไม่ตัดกันอย่างรุนแรง



ภาพที่ 4.23 ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ของโกเวิร์ท ฟลินก์ (Govert Flinck)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.24 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราค่าส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.24 จะเห็นได้ว่า ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ Rembrandt as Shepherd (1636) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างของแสงแต่ละส่วนที่แสงกระทบได้ จากภาพจะเห็นได้ว่าในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน IX คือ เสื้อสีขาว และโซน VII คือ ใบหน้าของเรมแบรนต์ส่วนที่ถูกแสงกระทบ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle

Values) ของภาพได้แก่โซน IV คือ ฉากหลังถูกแสงสว่าง โซน V คือ เส้นสีฟ้าของเรมแบรנדท์ และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน I คือ บริเวณฉากหลังด้านซ้ายไม่ถูกแสง โซน II คือ มงกุฎดอกไม้บนศีรษะ และโซน III คือ เงาบนใบหน้าของเรมแบรנדท์

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับ ส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของเรมแบรנדท์

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าที่เรมแบรנדท์ส่วนที่ถูกแสงกระทบ มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของเรมแบรנדท์ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน III จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูงคือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงาบนใบหน้าของเรมแบรנדท์ มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือใบหน้าที่เรมแบรנדท์ส่วนที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

4.2.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนา

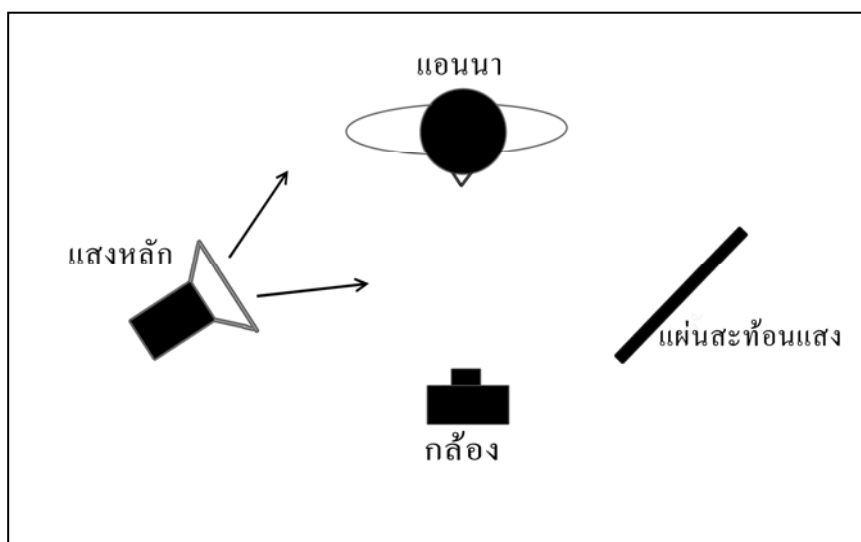
มาเซลโลและกิวเลีย เดินทางมาอพาร์ทเมนต์ของศาสตราจารย์ควอดริ ในกรุงปารีส ฝรั่งเศสและได้พบกับแอนนา ภรรยาของศาสตราจารย์ควอดริ มาต้อนรับมาเซลโลและกิวเลีย เป็นฉากแนะนำตัวแอนนา เดินออกมาจากความมืดมายังแหล่งแสง เผยใบหน้าของเธอและทำให้มาเซลโลหลงเสน่ห์และตกหลุมรักเธอ



ภาพที่ 4.25 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) จากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนา

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

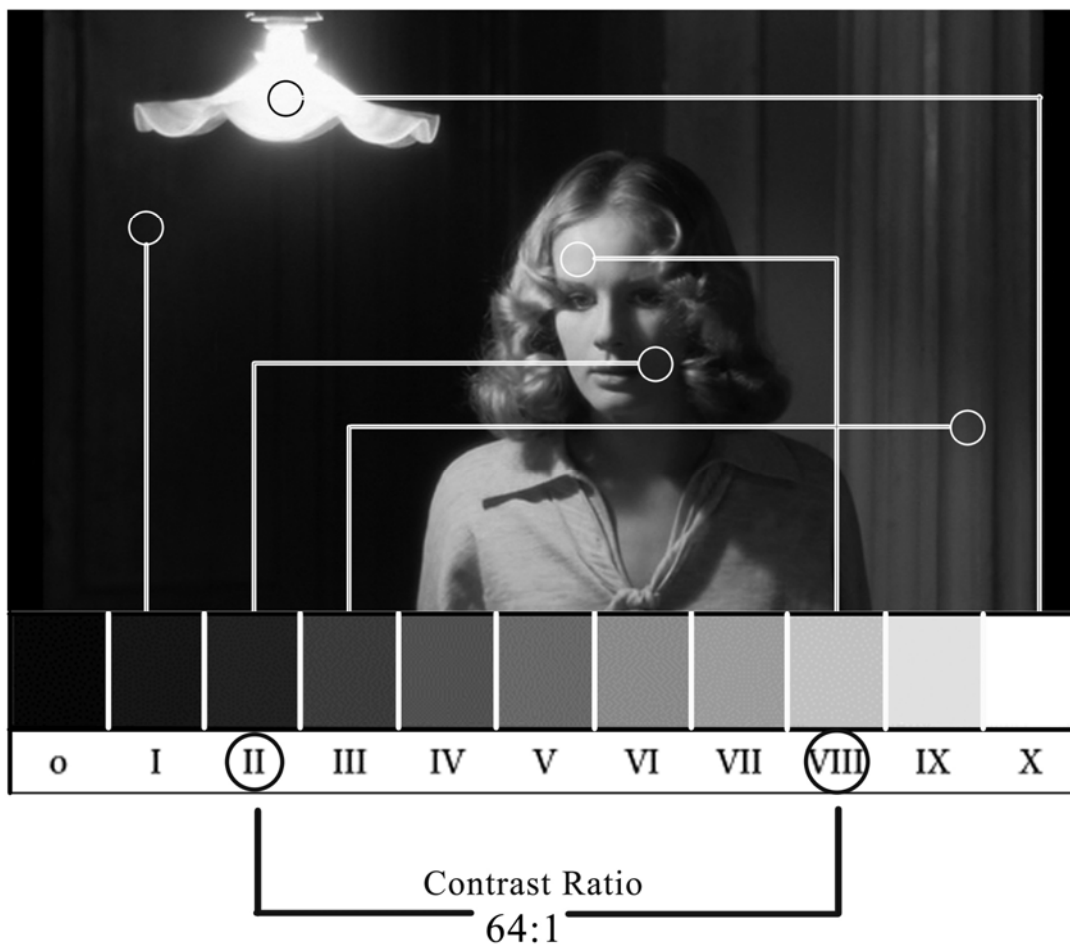
แหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลักของภาพ คือ หลอดไฟที่แขวนอยู่บนเพดาน ทิศทางและตำแหน่งของแหล่งแสงทำมุมเหนือระดับสายตาแอนนา ทำให้เกิดแสงและเงาบนใบหน้า เกิดเงาที่จมูกรูที่ตักทอดลงบริเวณแก้ม จะให้แสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม เป็นแสงแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt Lighting) ช่วยให้ส่วนเงาของหน้าทำให้มีมิติ แสงที่กระทบผมสีทองกับใบหน้าของแอนนาทำให้ชวนหลงใหลดึงดูดใจและมีเสน่ห์



ภาพที่ 4.26 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์ The Conformist (1971)

ฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนา

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.27 ค่าแสงที่วัดได้ในจากการพบกันระหว่างมาเซลโลกับแอนนาด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.27 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสงสูง (High Values) ได้แก่โซน X คือ หลอดไฟบนเพดานที่เป็นแหล่งแสง โซน VIII คือ ใบหน้าของแอนนาส่วนที่ถูกแสงกระทบ ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน I คือ ฉากหลัง ส่วนของเงามืด และโซน II คือ เงาบนใบหน้าของแอนนา และโซน III คือบริเวณผนังสีเหลืองด้านขวาของภาพ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII และ X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	-
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บน
ใบหน้าของแอนนา

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าของแอนนา ส่วนที่ถูกแสง
กระทบ มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VIII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบน
ใบหน้าของแอนนา มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตาราง
ของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่าง
แสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง
(Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่
เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของแอนนา มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง
(Highlight) คือ ใบหน้าของแอนนา ส่วนที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่าง
แสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.2.1.6 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากสุดท้ายของเรื่องมาเซลโลหันมามองกลับ

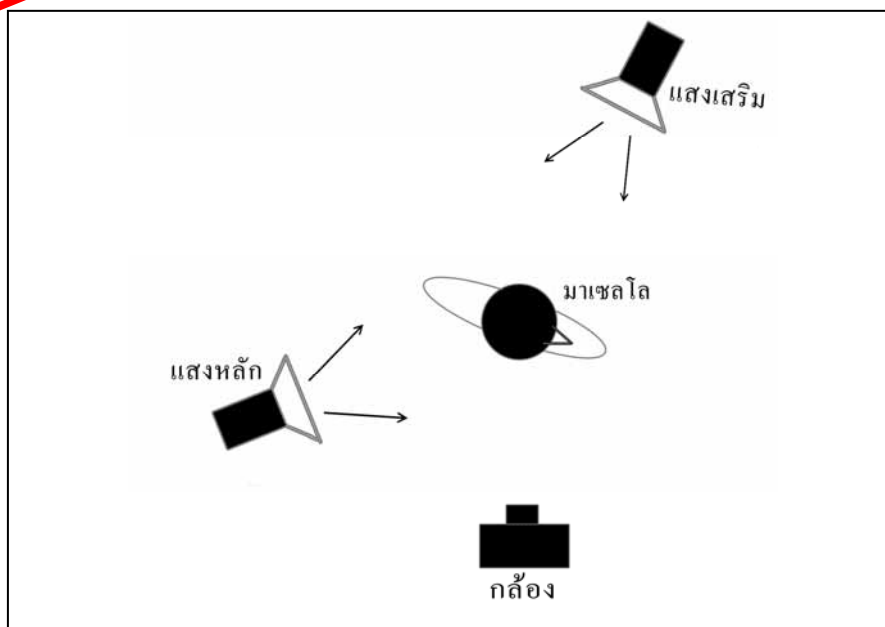
ในตอนจบของเรื่อง ช่วงเหตุการณ์ล้มอำนาจเผด็จการมุสโสลินี มาเซลโลได้เจอกับลีโน คนขับรถที่เขาคิดว่าตายยังมีชีวิต มาเซลโลตกใจกับความจริงที่เห็น ได้ตะโกนด่า ลีโน ว่าเป็นพวก ฟาสซิสต์ เป็นฆาตกรฆ่าศาสตราจารย์ควอดริและแอนนา เป็นพวกรักร่วมเพศ ซึ่งเหมือนเป็นการ สะท้อนถึงตัวของ มาเซลโลกับความผิดพลาดที่กระทำลงไป รวมทั้งต่อว่า อิตาโล เพื่อนของเขา ด้วย ขณะที่กลุ่มผู้ต่อต้านเดินมาร่างของอิตาโลก็ถูกกลุ่มคนบังคับให้เดินไปตามทางจนเหลือเพียง มาเซลโลยืนอยู่ลำพังคนเดียว เขาเดินไปนั่งตรงบันได ภาพเห็นด้านหลังของเขาและกรงเหล็กที่ เหมือนกรงขังนักโทษ และกองไฟอยู่ด้านข้าง เหมือนเรื่องนักโทษในถ้ำนี้กลับย้อนมาที่ตัวของ มาเซลโล เขาที่มองไปข้างหน้ามองไปยังผนังมืดมิด แสงของกองไฟส่องไม่ถึง ทำให้มองไม่เห็นเงา ของเขา โลกของเขาที่เคยเชื่อว่าเป็นความจริง ภาพตัดเป็นภาพขนาดใหญ่ (Close-Up) มาเซลโลหัน กลับมามองที่กล้องผ่านกรงและแสงจากกองไฟระทบหน้าของเขา กล่าวได้ว่า มาเซลโลเปรียบ เหมือนนักโทษที่หันมามองแสงปากถ้ำ มองโลกนอกถ้ำ มองโลกความจริง (Reality) ที่เขาจะต้อง ใช้ชีวิต เรียนรู้ และยอมรับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น ณ ปัจจุบันและอนาคต



ภาพที่ 4.28 ภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากสุดท้ายของเรื่อง
มาเซลโลหันมามองกลับ

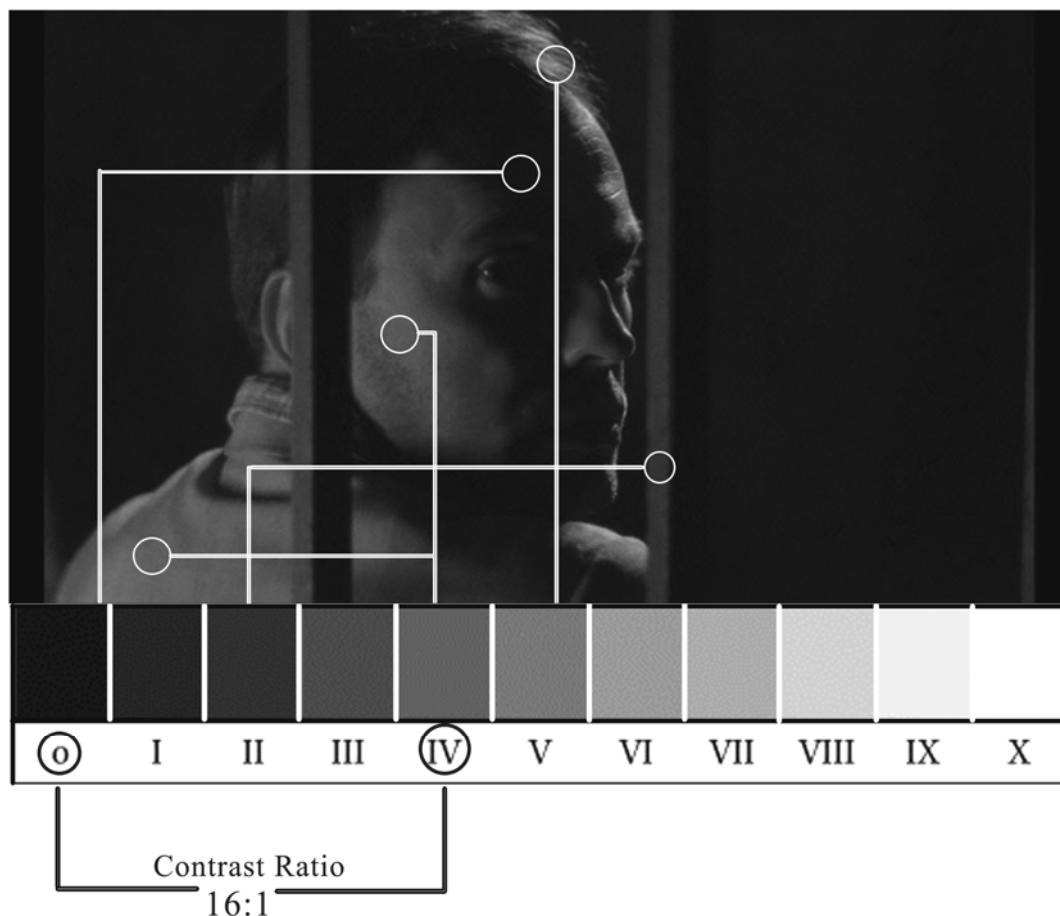
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพจะเห็นว่าแสงหลัก (Key Light) ของภาพคือ แสงสีส้มเป็นแสงของกองไฟ มีทิศทางมาจากด้านซ้ายของภาพ ตำแหน่งของแสงอยู่ด้านหลังเฉียงไปด้านหลังของมาเซลโล ในภาพแสดงให้เห็นแสงมี 2 ทิศทาง คือ แสงจากกองไฟ แสงสีขาวที่แสดงถึงแสงของดวงจันทร์ เวลากกลางคืนกระทบบริเวณศีรษะและใบหน้าด้านขวาของภาพเป็นแสงเสริม (Fill Light) ให้เห็นใบหน้าอีกฝั่งของมาเซลโล



ภาพที่ 4.29 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้อง

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.30 ค่าแสงที่วัดได้ในฉากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้องด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.30 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Conformist (1971) ฉากสุดท้ายของเรื่อง มาเซลโลหันมามองกล้อง แสดงให้เห็นว่า ภาพไม่มีในส่วนของคุณค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ ผมของมาเซลโลที่แสงกระทบ และโซน IV คือ แสงที่กระทบบนเสื้อและใบหน้าของมาเซลโล และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน II คือ แสงที่กระทบที่ทรงเหล็ก และโซน 0 คือ บริเวณเงามืดบนใบหน้าของ มาเซลโลและความมืดรอบห้อง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) แสงและเงาในห้อง

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือแสงที่กระทบบนใบหน้า มาเซลโลมีค่าสว่างของแสง (Middle Values) ที่โซน IV กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ เงาบนใบหน้าของ มาเซลโลมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของมาเซลโลมีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงที่กระทบบนใบหน้า มาเซลโลเท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

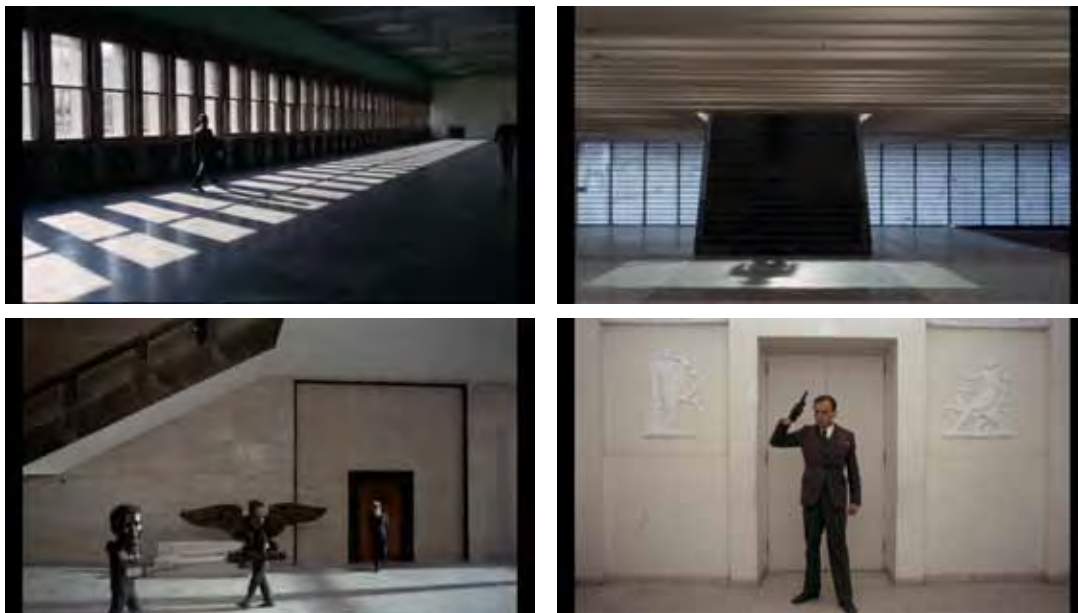
4.2.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.2.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-Scene)

การวางตำแหน่งตัวละครให้อยู่ภายในกรอบ แสดงถึงการถูกอำนาจระบอบฟาสซิสต์ที่ครอบครองอำนาจ ไม่ว่าจะครอบงำของรถ กรอบประตู หรือการยืนอยู่ใต้คานของตึก ในฉากทางเดินภายในสำนักงานของรัฐบาลที่เรียงรายไปด้วยกระจก แสงจากด้านนอกทำให้เกิดเงาของกรอบกระจกบนและเงาของมาเซลโลบนพื้น ทำให้เงาของมาเซลโลอยู่ภายในกรอบของกระจกพอดีเพียงคนเดียว ในขณะที่ตัวละครอื่นเดินอีกฝั่งหนึ่งที่ไม่เกิดเงา เช่นเดียวกับบันไดสีดำที่มาเซลโลเดินขึ้นไปด้านบนกับฉากที่เป็นสถาปัตยกรรมที่มีแต่โครงสร้างเป็นกรอบกระจกสีเหลี่ยมวางเรียงเป็นฉากหลังเหมือนกรง แสงจากด้านบนทำให้เกิดเงาตรงพื้นที่ชั้นล่างเป็นกรอบของช่องด้านบนกับเงาของมาเซลโลที่อยู่ภายในกรอบ

ฉากมาเซลโลออกมาเจอเข้าพบผู้นำ มาเซลโลยืนรออยู่ตรงกลางกรอบของประตูและยังมีกรอบขนาดใหญ่ครอบประตูและเขาคือฉาก ฉากมาเซลโลตกลงรับทำภารกิจ เขาก็เดินอยู่ในกรอบของกรอบประตูทั้งฉากหน้าและประตูที่อยู่ฉากหลัง ทำให้เห็นความลึกของภาพเป็นทางเดินยาวรูปทรงสี่เหลี่ยมที่ครอบเขาไว้

ในฉากการรับภารกิจกับผู้มอบหมายภารกิจก็ยืนอยู่ในกรอบกระจกตรงกลางภาพ มาเซลโลก็จะอยู่ภายในกรอบตลอดเช่นกัน กรอบบนผนังสีขาวที่มีรูปผู้หญิงแกะสลัก กรอบประตูสีขาวตรงกลางภาพจนเป็นภาพแบบสมมาตร (Symmetrical balance) คือการจัดวางตัวละครหรือองค์ประกอบภาพให้อยู่ตรงกลางภาพ ทำให้ทั้งสองข้างของกรอบภาพสมดุลกันทั้งสองด้าน การยืนของมาเซลโลในกรอบของประตู การจัดองค์ประกอบภาพอยู่ตรงกลางแสดงถึงความแน่นอน และตั้งมั่นในการทำภารกิจให้สำเร็จเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้



ภาพที่ 4.31 มาเซโดอยู่ในกรอบภาพ การหมกมุ่นกับตัวเองและฟาสซิสต์

ความรู้สึกแปลกแยกในสังคมและแตกต่างจากผู้อื่น มาเซโดจึงมักอยู่ในตำแหน่งที่แยกออกมาจากผู้อื่น ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ฉากประตูลิฟท์เปิดเห็นคนจำนวนมากยืนรอเพื่อเข้าลิฟท์ มาเซโดพยายามเดินฝ่ากลุ่มผู้คนออกจากลิฟท์คนเดียว ในขณะที่ทุกคนต่างพากันเดินเข้าไปในลิฟท์หมด เหลือเพียงมาเซโดยืนอยู่คนเดียว การถูกแบ่งเฟรมภาพด้วยผนังของห้องในบ้าน ระหว่างมาเซโดและกิวเลีย ทั้งคู่ยืนอยู่กันคนละฝั่งของห้อง มีกำแพงของห้องกันทั้งคู่ไว้ คือฉากที่กิวเลีย ภรรยาของเขาพยายามบอกให้เขาเลิกในอาชีพนี้ แต่มาเซโดยังคงจะทำอยู่เพราะเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเขาถึงแม้ระบบเบ็ดเตล็ดการนี้กำลังจะสิ้นสุดลง



ภาพที่ 4.32 มาเซโดและกิวเลียทั้งคู่ยืนอยู่กันคนละฝั่งของห้อง

ในฉากร้านอาหารจีน ด้านหลังร้านในห้องครัว มาเซลโลเริ่มรู้สึกสับสนและบอกกับแมนเคนเนโลที่คอยติดตามเขาว่าจะเลิกทำภารกิจ แมนเคนเนโลที่กำลังหาตัวมาเซลโลที่ยืนอยู่ภายในมุมมืด แมนเคนเนโลเอามือปิดคอมไฟสีเหลืองที่ห้อยอยู่ ทำให้คอมไฟเคลื่อนที่แกว่งไปมา ในขณะที่แมนเคนเนโลบังคับให้มาเซลโลทำภารกิจต่อ ในช่วงสถานการณ์ที่ตึงเครียด คอมไฟที่แกว่งไปมา เป็นสัญลักษณ์แทนถึงความรู้สึกภายในจิตใจของมาเซลโลที่กำลังสับสนและสับสนนั้น ถูกถ่ายทอดความรู้สึกในจิตใจผ่านสิ่งภายนอกเพื่อให้คนดูเข้าใจความรู้สึกที่เริ่มไม่มั่นคงของมาเซลโลและแสงคอมไฟสีเหลืองทำให้ทั้งสองคนถูกแบ่งแยกออกจากแสงในห้องครัวที่เป็นแสงสีขาวแสดงถึงความรู้สึกและสถานะที่แตกต่างจากผู้อื่น



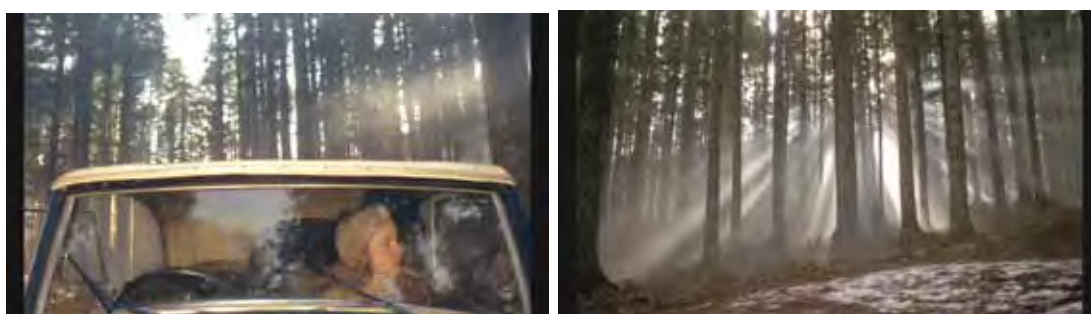
ภาพที่ 4.33 มาเซลโลกับความรู้สึกสับสน

ในฉากการฆาตกรรมศาสตราจารย์ควอดริและแอนนา สถานที่ที่ทั้งสองข้างถนนปกคลุมไปด้วยต้นไม้สูงจำนวนมากที่บดบังท้องฟ้า บรรยากาศปกคลุมด้วยหมอกจาง ๆ เพราะความหนาแน่นของต้นไม้สูง แม้ว่าขนาดของภาพมีขนาดกว้างแต่ทำให้ยังรู้สึกอึดอัด แสดงถึงสถานการณ์ที่กำลังตึงเครียด เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น ต่างรอคอยให้มันเป็นไปตามแผนที่วางไว้ ฉากที่มีแสงส่องเข้ามาในรถจากด้านขวาแอนนาซึ่งอยู่ในรถมองไปในป่าตามแสงที่กระทบมายังเธอ เป็นแสงจากพระอาทิตย์ส่องลอดผ่านต้นไม้จนเกิดลำเป็นลำแสงมากมาย แล้วก็มีชายกลุ่มหนึ่งวิ่งออกมาจากลำแสงนั้น สถานที่แสดงถึงการถูกรับรองของสมาชิกฟาสซิสต์ที่แฝงตัวหลังต้นไม้และพร้อมจู่โจมเป้าหมาย ถูกแทนถึงผู้ที่ต่อต้านระบอบฟาสซิสต์จะถูกกำจัด เปรียบเหมือนแสงของพระเจ้าที่มาลงทัณฑ์ผู้ที่ไม่เชื่อในพระเจ้าเช่นเดียวกัน ชายคนหนึ่งวิ่งเข้ามาทางศาสตราจารย์ด้วยมีด จากนั้นกลุ่มชายจำนวนมากต่างวิ่งมาใช้มีดแทงศาสตราจารย์ควอดริแอนนาพยายามวิ่งหนีเพื่อขอความช่วยเหลือซึ่งมาเซลโลอยู่ในรถนั่งสังเกตการณ์กับแมนเคนเนโล แอนนาเห็นมาเซลโลในรถเธอพยายามทุบกระจกร้องขอความช่วยเหลือ กรีดร้อง

อย่างเจ็บปวดและใจสลายขณะที่เธอสัมผัสสรอของมาเซลโล พร้อมกับตระหนักว่ามาเซลโลวางแผนจะให้เธอตายท่ามกลางป่านี้ เธอวิ่งหนีเข้าไปในป่า เหล่านักฆ่าวิ่งตามเธอและสังหารเธอภายในป่าที่ปกคลุมด้วยหิมะ ตลอดการดำเนินเรื่องในฉากนี้ไม่มีการใช้เสียงเพลงประกอบมาช่วยเสริมอารมณ์เพราะความเจ็บปวดที่มีเพียงเสียงของใบไม้ที่พัดไหวตามลม เสียงโอดครวญของศาสตราจารย์ควอดริ เสียงของมิดที่แทงเข้าไปในร่างกายหลายครั้งทำให้รู้สึกถึงความตึงเครียดและน่ากลัว เสียงกรีดร้องของแอนนาทำให้รู้สึกถึงความเจ็บปวดและทรมานอย่างมาก และสื่อถึงความหวาดกลัวของประชาชนที่อยู่ภายใต้ระบอบฟาสซิสต์ ซึ่งฉากของแอนนาคือฉากที่เป็นประเด็นของหนังสือให้เห็นถึงช่วงเวลาที่มุสโสลินีมีอำนาจในการปกครอง และใช้วิธีการรุนแรงกำจัดผู้ที่ต่อต้าน



ภาพที่ 4.34 ต้นไม้สูงจำนวนมาก ในฉากฆาตกรรมศาสตราจารย์ควอดริ



ภาพที่ 4.35 แสงจากพระอาทิตย์ส่องลอดต้นไม้มายังรถของศาสตราจารย์ควอดริ



ภาพที่ 4.36 การตายของศาสตราจารย์ควอดริและแอนนา

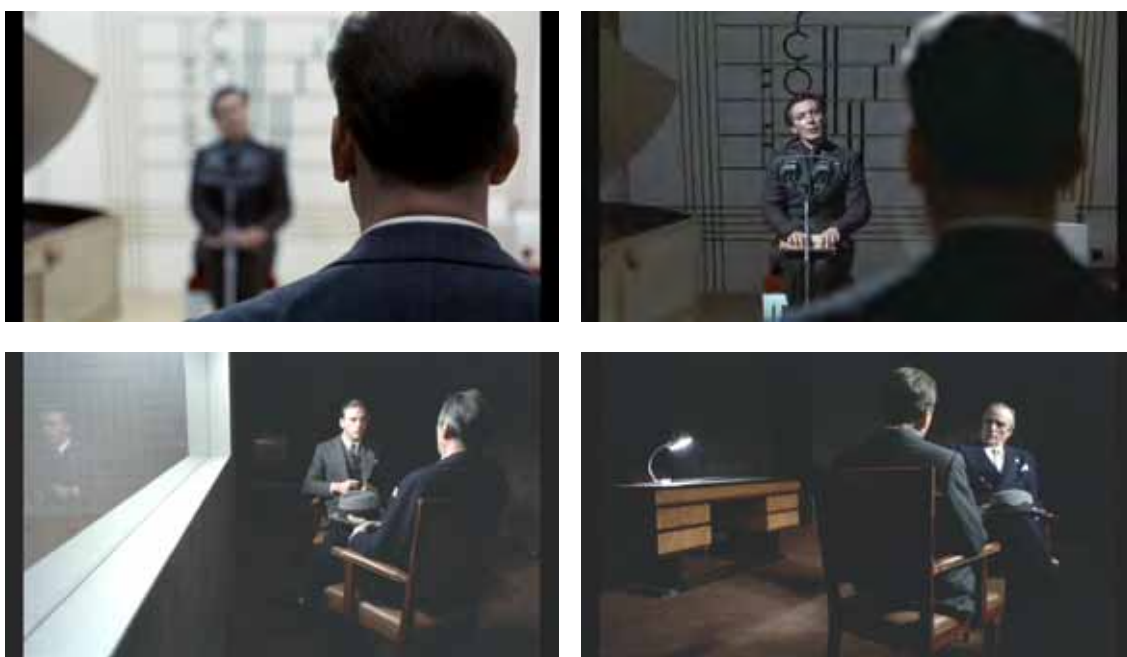
4.2.2.2 แสง (Lighting)

ความขัดแย้งของแสงและเงา ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อสร้างความหมายแฝงในภาพยนตร์ โดยแสงสว่างแทนถึงสติ ความรู้สึกนึกคิดที่เห็นภายนอก (Conscious) ตรงข้ามกับความมืดสื่อถึงจิตใจใต้สำนึก ความคิดที่ซ่อนเร้นของมนุษย์ (Unconscious) แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดหลักของภาพยนตร์ ใช้สื่อถึงลักษณะของตัวละครคือ มาเซลโล การพยายามซ่อนเร้นบางสิ่งหรือความคิดไว้ภายในจิตใจตนเอง ทำให้เราไม่รู้หรืออาจไม่เป็นอย่างที่คิด ดังนั้นความมืดจึงเป็นตัวสะท้อนตัวตน และสามารถเปิดเผยตัวตนและจิตใจได้สำนึกไว้ออกมากลายเป็นความรู้สึกนึกคิดที่รับรู้ได้ ฉะนั้นความมืดหรือเงาจึงถูกแทนถึงโลกของฟาสซิสต์ที่ครอบงำคนและตัวของมาเซลโลที่ปกครองโดยมุสโสลินี

ในช่วงที่มาเซลโลอยู่ในกรุงโรม ประเทศอิตาลี ลักษณะของแสงและเงาจึงตัดกันอย่างชัดเจน (Hard Light) โดยส่วนของเงานั้นได้รอบล้อมแสงไว้ เงาเปรียบเสมือนการระบอบฟาสซิสต์ครอบคลุมประเทศอิตาลี ทำให้บรรยากาศของภาพไม่มีสีสันสดใส สีสืด เพราะมีส่วนเงาหรือสีดำมากกว่า ขณะที่ลักษณะของแสงในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส เป็นลักษณะของแสงที่โอบล้อมเงาไว้ เพราะไม่ได้เป็นประเทศที่ถูกครอบงำด้วยระบอบฟาสซิสต์ นั่นคือโลกความจริง ลักษณะของแสงและเงาไม่ตัดกันรุนแรง แสงและเงาจึงมีความกลมกลืนกัน (Harmony) และมีสีสันสดใสมากกว่าช่วงที่อยู่ในประเทศอิตาลี

ฉากห้องอัดรายการวิทยุที่แยกเป็นสองห้องระหว่างห้องอัดรายการที่กำลังมีนักร้องและวงดนตรีเล่นดนตรี นักร้องเสียงเพราะ กับดนตรีเพลงสดใส ห้องอัดรายการสีขาว และแสงภายในห้อง

เป็นแสงสว่างกว่า เมื่อเปรียบเทียบกับห้องที่มาเซลโลและอิตาโลเพื่อนของเขา ที่เป็นห้องสีดำ มีแหล่งแสงมาจากโคมไฟบนโต๊ะ และแสงจากห้องอัดที่สะท้อนเข้ามาที่มาเซลโลแต่เขาก็หันหลังให้แหล่งแสงจากห้องอัดรายการ หลังจากเพลงจบ อิตาโลเดินเข้าไปในห้องอัดรายการเพื่อจัดรายการวิทยุ เมื่ออิตาโลเริ่มพูด แสงภายในห้องอัดก็เปลี่ยนกลายเป็นแสงแข็ง (Hard Light) แสงและเงาที่ตัดกันชัดเจน ทำให้ห้องที่มาเซลโลอยู่มีดลกว่าเดิม เพราะเรื่องที่เขาพูดเป็นเรื่องเกี่ยวกับฟาสซิสต์และมุสโสลินี แสงที่เปลี่ยนไปก็เป็นการสื่อถึงโลกของฟาสซิสต์ บ่งบอกว่าเขาทั้งสองเชื่อในฟาสซิสต์ และการมาพบกันของรัฐมนตรีและมาเซลโล ยิ่งตอกย้ำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เกี่ยวกับการเข้าร่วมเป็นสมาชิกฟาสซิสต์



ภาพที่ 4.37 คุณภาพของแสงที่เปลี่ยนไปภายในห้องอัดรายการวิทยุ

ฉากภายในตึกสำนักงานของรัฐบาลภายใต้ระบอบฟาสซิสต์ ตามทางเดินที่ระหว่างทางที่ มาเซลโลเดินมุ่งหน้าไปหาผู้นำ เเงาและสีดำซึ่งแทนถึงระบอบฟาสซิสต์ ปรากฏภายในสำนักงาน ส่วนของเงาที่มีมากกว่าแสงภายนอกที่ลอดผ่านเข้ามาเพียงน้อยนิด เเงาภายในห้องของผู้นำ รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น พรมสีดำ ทางเดินสีดำ ฝ้าม่านสีดำ กรอบหน้าต่างสีดำ ห้องที่มีขนาดใหญ่และเพดานสูง สิ่งเหล่านี้ล้วนส่งเสริมสถานที่และควมมีอำนาจ ความเป็นใหญ่ของ ระบอบฟาสซิสต์ที่รุ่งเรืองในอิตาลีช่วงนั้น



ภาพที่ 4.38 ภายในห้องของผู้นำ

ในห้องรับแขก อพาร์ตเมนต์ของกิวเลีย คู่หมั้นของมาเซลโล แสงจากภายนอกส่องผ่านมู่ลี่เข้ามาในห้อง แสงสามารถผ่านมู่ลี่ได้เพียงเล็กน้อยเมื่อเปรียบกับเงาซึ่งมีมากกว่า ความคมของเส้นที่ตัดกันชัดเจนระหว่างแสงและเงา คล้ายกับชุดของกิวเลีย มีลายเส้นขาวและดำตัดกันชัดเจน แสงและเงากระทบที่ตัวมาเซลโลและกิวเลีย เมื่อพิจารณาแล้ว มาเซลโลจะมีส่วนของเงากระทบที่ตัวมากกว่าส่วนที่เป็นแสง แสงที่ลอดเข้ามาในห้องเพียงนิดเดียวเปรียบเสมือนโลกภายนอกโลกความเป็นจริง ในขณะที่เงานั้นหมายถึงโลกฟาสซิสต์ที่มาเซลโลเลือกที่จะอยู่ แสงเคียโรสคูโร (Chiaroscuro) แสงที่ตัดกันอย่างชัดเจนระหว่างแสงและเงา บ่งบอกถึงมาเซลโลที่แยกตัวเอง ออกจากโลกภายนอกมาอยู่ในโลกฟาสซิสต์อย่างชัดเจน วิททอริโอ สโตรราโรต้องการให้มาเซลโลเป็นเหมือนกับคนที่กลัวที่ปิดทึบ (Claustrophobic) ไม่ยอมมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งภายนอก (The European Federation of Cinematographers [IMAGO], 2003: 306) เพราะการได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตใจ เช่นเดียวกับมาเซลโลที่ปิดตัวเองจากโลกภายนอกเพราะประสบการณ์เลวร้ายในวัยเด็ก แสงและเงาจึงเป็นตัวแบ่งระหว่างโลกความจริงและโลกที่เขาเลือกคือ ฟาสซิสต์นั่นเอง ในช่วงนี้จะเห็นมาเซลโลอยู่แต่ภายในห้อง ไม่เห็นห้องฟ้า ในขณะที่ช่วงอยู่กรุงปารีสจะเห็นห้องฟ้ามากกว่า



ภาพที่ 4.39 แสงภายในห้องอพาร์ทเมนต์ของคู่ม้านมาเซลโล

การใช้แสงและเงามาใช้เปรียบเทียบกับตัวมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ ผู้เคยเป็นอาจารย์สอนเขาในอดีต ฉากการสนทนากันของทั้ง 2 คน มาเซลโลเล่าถึงอดีตช่วงเป็นนักศึกษาเพื่อย้อนความทรงจำกับศาสตราจารย์ควอดริ มาเซลโลเดินไปปิดหน้าต่างบานหนึ่งทำให้ภายในห้องมืดลงมีแสงจากภายนอกเข้ามาในห้องเพียงจากหน้าต่างทางเดียว ซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่เขาจะเล่ามาภาคติเรื่องถ้ำ (The Myth of Cave) ของเพลโต (Plato)

มายาคติเรื่องถ้ำ (The Myth of Cave) ของเพลโต (Plato) เป็นเรื่องราวกล่าวถึงคนที่ถูกกักขังอยู่ในถ้ำถูกบังคับให้นั่งหันหน้าเข้าหาผนังถ้ำซึ่งอยู่ตรงกันข้ามกับปากถ้ำ คนเหล่านั้นนั่งหันหลังให้กับปากถ้ำตลอดเวลา พวกเขาต้องนั่งเป็นรูปปั้นเพราะถูกล่ามโซ่ที่ขาและใส่เชือกยึดที่คอ จึงไม่สามารถแม้จะเหลียวมองเพื่อนนักโทษที่นั่งอยู่ข้าง ๆ บริเวณด้านหลังนักโทษเหล่านั้น ยกพื้นลาดสูงขึ้นไปจนถึงปากถ้ำที่มีแสงสว่างจากโลกภายนอกสอดเข้ามา ใกล้เคียงปากถ้ำมีกองไฟลุกโชนอยู่ แสงไฟสะท้อนไปถึงผนังถ้ำด้านหน้านักโทษ และในบริเวณระหว่างด้านหลังนักโทษกับกองไฟ มีคนอีกกลุ่มหนึ่งเดินไปมาขวักไขว่ ในมือคนเหล่านั้นมีภาชนะรูปปั้นและหุ่นจำลองของสัตว์ต่าง ๆ เงาของคนเดินและสิ่งของในมือที่ไปทาบบอยู่ที่ผนังถ้ำด้านหน้านักโทษทั้งหลาย พวกนักโทษเห็นเพียงเงาที่ผนังถ้ำ แต่ไม่อาจเหลียวมองดูที่มาของเงาได้ เนื่องจากนักโทษเห็นเงาเหล่านั้นมาตั้งแต่วัยเด็ก พวกเขาจึงไม่ได้คิดว่าภาพที่เห็นเป็นแค่เงา พวกเขาถือว่าสิ่งที่เห็นเป็นจริงในตัวของมันเอง และเมื่อคนที่เดินอยู่ด้านหลังพูดคุยกัน นักโทษก็คิดว่าเป็นเสียงที่เปล่งออกมาจากภาพที่ผนังถ้ำ ถ้านักโทษคนหนึ่งถูกปล่อย เขาสามารถหันกลับไปด้านหลังและมองเห็นกลุ่มคนอันเป็นที่มาของเงาบนผนังถ้ำ เขาประหลาดใจที่พบว่าคนเหล่านั้นกับเงาที่ผนังถ้ำเคลื่อนไหวไป

มาพร้อมกัน เขาจะสรุปตามความเคยชินว่าสิ่งที่เขาค้นพบใหม่เป็นภาพลวงตา สิ่งที่เขาพบอยู่บนผนังถ้ำต่างหากที่เป็นของจริง ต่อเมื่อคนอื่นมาอธิบายชี้แจงจึงเข้าใจว่าตัวเองได้หลงผิดอยู่นานที่เคยเชื่อว่าเงาบนผนังถ้ำคือของจริง เขาเดินออกจากถ้ำไปสู่โลกภายนอกได้เห็นคน สัตว์ สิ่งของ และพระอาทิตย์ เขาได้รู้จักโลกดีกว่าแต่ก่อน แล้วหวนนึกถึงเพื่อนนักโทษผู้ยังติดอยู่ในถ้ำ เขาจึงกลับเข้าถ้ำแล้วพยายามชี้แจงแก่พวกเขาถ้ำว่าภาพที่พวกเขากำลังเห็นอยู่บนผนังถ้ำเป็นเพียงเงา จึงไม่ใช่ของจริงอย่างที่เขาคิดกันในสังคมชาวถ้ำ แต่เพื่อนนักโทษจะไม่ฟังคำพูดของเขา แล้วเพื่อนนักโทษกลับชี้ไปยังผนังถ้ำและบอกว่าสิ่งที่พวกเขาเห็นบนผนังถ้ำทั้งหมดเป็นความจริงและทำให้เขาถูกมองว่าเป็นคนเสียดสี

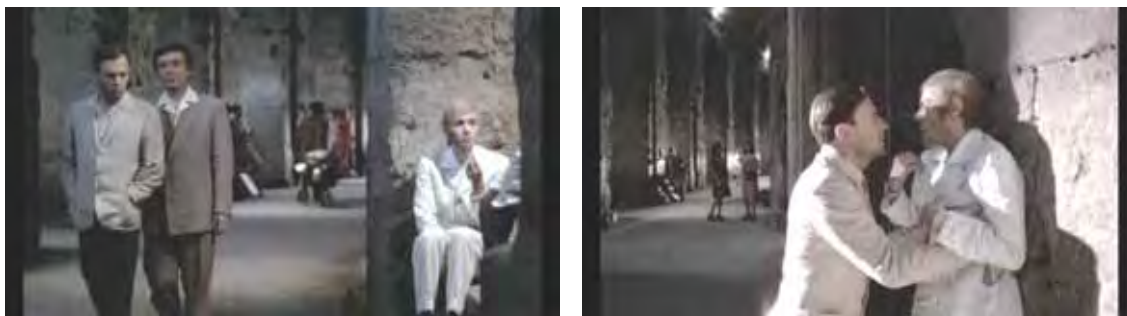
นิทานเรื่องนี้เป็นตัวสะท้อนถึงตัวของมาเซลโลและชาวอิตาลีในขณะนั้นได้เป็นอย่างดี ฉากภายในห้องที่มีแสงมาจากหน้าต่าง มาเซลโลที่ยืนอยู่ตรงข้ามกับหน้าต่าง ก่อเกิดเงาที่ผนังคล้ายกับนักโทษที่มองเห็นเงาในถ้ำ ซึ่งศาสตราจารย์ควอดริได้บอกกับเขาว่า เงา คือภาพสะท้อนของสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับเขาและผู้คนในอิตาลี มาเซลโลมองเงาของตัวเองบนผนัง จากที่กล่าวมา เงา เป็นสัญลักษณ์ของระบอบฟาสซิสต์ เป็นสิ่งที่มาเซลโลเชื่อว่าจะทำให้พวกเขามีชีวิตที่ดีขึ้น โดยการจงรักภักดีต่อรัฐและทำตามคำสั่งของรัฐ ทำให้มาเซลโลเปรียบเหมือนนักโทษเชื่อว่าเงา นั้นไม่ใช่ภาพลวงตา แต่ เงา คือ ภาพความจริงของเขาและไม่เชื่อคนอื่นนอกจากตนเอง ในขณะที่แสงสว่างคือโลกภายนอกถ้ำ คือ โลกแห่งความจริง (Reality) ที่มาเซลโลต้องรับรู้และยอมรับ แต่เขากลับปฏิเสธและเลือกที่จะอยู่ในถ้ำมองภาพลวงตาหรือโลกลวงตา หลังจากที่คุยกันเสร็จศาสตราจารย์เดินไปเปิดหน้าต่างทำให้ห้องสว่างเหมือนเดิม ขณะนั้นมาเซลโลก็รีบหันกลับไปมองเงาของตัวเองที่กำลังค่อย ๆ หายไปจนไม่เหลือเงาบนผนังเหมือนกลับสู่โลกความจริงที่เป็นไม่มีระบอบฟาสซิสต์ในประเทศฝรั่งเศสขณะนั้นเงาจึงหายไป



ภาพที่ 4.40 แสงและเงาแทนถึงความจริงและระบอบฟาสซิสต์ ผ่านมายาคติเรื่องถ้ำของเพลโต

ในตอนจบของเรื่องเหตุการณ์ล้มอำนาจเผด็จการมุสโสลินี การสิ้นอำนาจระบอบฟาสซิสต์ ชาวอิตาลีบางส่วนประท้วงต่อต้าน ผู้ที่นับถือระบอบฟาสซิสต์ต้องหลบซ่อนไม่เปิดเผยตัว เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับ มาเซลโลที่คิดว่าการทำตามคำสั่งของระบอบยอมละทิ้งความคิดอย่างปัจเจกชน ละทิ้งจิตวิญญาณของตน แล้วทำตามความคิดของรัฐ เชื้อพังและเสียสละเพื่อรัฐ ไม่ได้ช่วยให้เขาเป็นเหมือนคนปกติ มันยิ่งกลับทำให้เขายิ่งแตกต่างจากผู้อื่นมากขึ้นและเมื่อได้เจอกัน ลีโน คนขับรถที่เขาคิดว่าตายแล้วแต่กลับยังมีชีวิตอยู่ เขาหวนคิดถึงสิ่งที่เขาทำเพื่อลบล้างปมบาปในจิตใจ การพยายามเข้ากลุ่มฟาสซิสต์เพื่อแก้ปัญหาปมในวัยเด็กแต่ความจริงลีโนยังไม่ตาย มาเซลโลตกใจกับความจริงที่เห็น มาเซลโลตะโกนต่อว่า ลีโน โยนความผิดที่เขาทำทั้งหมดไปที่ลีโนว่าเป็นพวกฟาสซิสต์ เป็นฆาตกรฆ่าศาสตราจารย์ควอดริและแอนนา เป็นผู้พยายทางการเมือง เป็นพวกรักร่วมเพศ ซึ่งเหมือนเป็นการสะท้อนถึงตัวของ มาเซลโลกับความผิดพลาดที่กระทำลงไป รวมทั้งต่อว่าอิตาลีเพื่อนของเขาด้วย ขณะที่กลุ่มผู้ต่อต้านเดินมาร่างของอิตาลีก็ถูกกลุ่มคนบังคับให้เดินไปตามทางคนเหลือมาเซลโลยืนอยู่เพียงคนเดียว เขาเดินไปนั่งตรงบันได ภาพเห็นด้านหลังของเขา และทรงเหล็กที่เหมือนกรงนักโทษและกองไฟอยู่ด้านข้างเหมือนเรื่องนักโทษในถ้ำนี้กลับย้อนมาที่ตัวของมาเซลโลเขาที่มองไปข้างหน้ามองไปยังผนังมืดมิด แสงของกองไฟส่องไม่ถึง คราวนี้มองไม่

เห็นเงาของเขาโลกของเขาที่เคยเชื่อว่าเป็นความจริง ภาพตัดเป็นภาพขนาดใหญ่ (Close-Up) มาเซลโลหันกลับมามองที่กล้องผ่านกรงและแสงจากกองไฟกระทบหน้าของเขา กล่าวได้ว่า มาเซลโลเปรียบเหมือนนักโทษที่หันมามองแสงปากถ้ำมองโลกนอกถ้ำ มองโลกความจริง (Reality) ที่เขาจะต้องใช้ชีวิต เรียนรู้ และยอมรับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น ณ ปัจจุบันและอนาคต



ภาพที่ 4.41 มาเซลโลได้เจอกับ ลีโน คนขับรถที่เขาคิดว่าตายไปแล้ว



ภาพที่ 4.42 ภาพคล้ายกับมายาคติเรื่องถ้ำของเพลโต

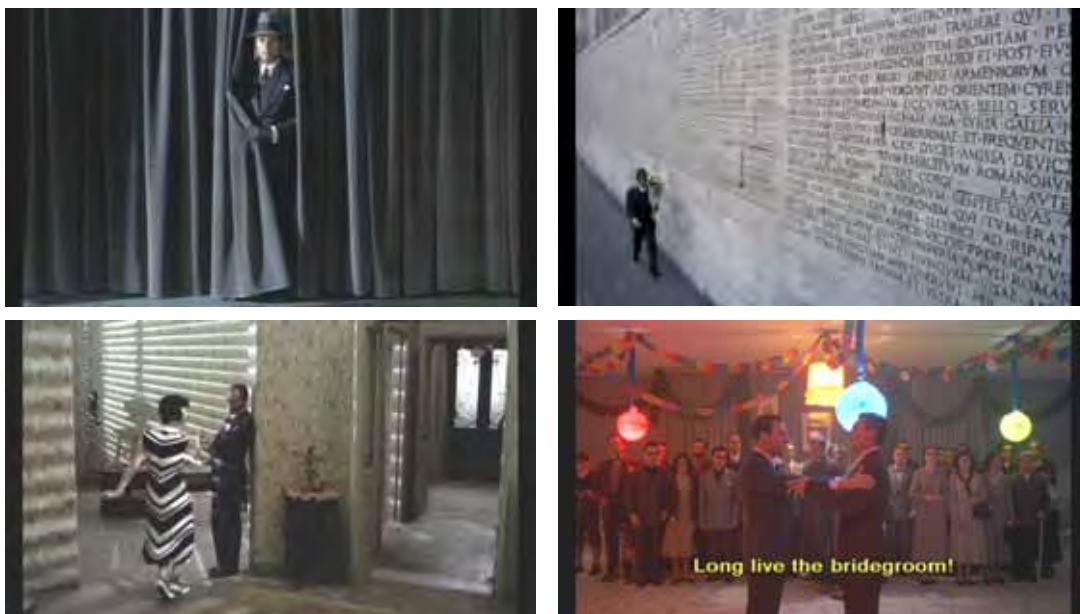
4.2.2.3 สี (Color)

การใช้สีในภาพยนตร์เรื่องนี้ สโตรวาโรได้รับอิทธิพลมาจากภาพจากจิตรกร โดยแบ่งตามสถานที่ถ่ายทำหลัก ๆ 2 สถานที่คือ กรุงโรม ประเทศอิตาลี ได้รับอิทธิพลมาจากภาพจากจิตรกรชื่อ เด คิริโค (Giorgio De Chirico) และการใช้สีในส่วนของกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส ได้รับอิทธิพลมาจากจิตรกรชื่อ เรอเน่ มากิริตต์ (René Magritte) (Zone, 2001: 84)

ประเทศอิตาลีเป็นช่วงเหตุการณ์ย้อนอดีตของ มาเซลโล ก่อนที่จะได้รับภารกิจ เป็นช่วงที่มาเซลโลมักอยู่แต่ภายในห้องไม่ค่อยเห็นท้องฟ้า บรรยากาศของภาพจะไม่มีสีสดใสใต้อ่างحمامของคู่มั่นของมาเซลโล ตึกสำนักงานของรัฐบาล อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โต๊ะ พรม

ผ้าม่าน และรูปปั้น มีแต่สีขาว เทา และดำ สีของอาคาร กำแพง และทางเดินตอนกลางคืนในช่วง ล้มอำนาจมุสลิมโซลีนี บรรยากาศของภาพที่ดูไม่มีชีวิตชีวา ไร้สีสัน แทนถึงความรู้สึกของผู้คนอยู่ ภายใต้ระบบเผด็จการ ซึ่งสโตรอาโรได้รับอิทธิพลของสถาปัตยกรรมและการใช้สีขุ่นหมอง มาจาก ภาพเขียนของ เด คิริโค (Giorgio De Chirico) จิตรกรเซอร์เรียล (Surreal) ผลงานของเขาเป็นภาพ ทักนียภาพของเมืองร้าง มาจากความทรงจำของเขาที่ระลึกถึงช่วงสงครามโลกครั้งที่ 1 สถาปัตยกรรมบ้านเมืองร้างไร้ผู้คน สถาปัตยกรรมที่ตั้งโดดเดี่ยว โดยใช้สีที่ขุ่นหมองแสดงถึงความเศร้าและใช้ แสงแข็งตัดกันของแสงเงาชัดเจน ดูความลึกลับ ผลงานของเด คิริโค (Giorgio De Chirico) เช่น ภาพ The Anxious Journey (1914), ภาพ The Enigma (1914) เป็นต้น

การสวมเครื่องแต่งกายโดยส่วนใหญ่เป็นสีดำ ในช่วงที่มาเซโดโลอยู่ภายใต้ระบบฟาสซิสต์ ที่กำลังรุ่งเรือง แทนถึงผู้คนที่อยู่ภายใต้ระบบเผด็จการ มาเซโดโลที่มีความคิดเดี่ยวที่จะต้องการเข้า กลุ่มฟาสซิสต์ให้ได้ ซึ่งเขาคิดว่ามันจะช่วยให้เขาพ้นจากความขมขื่นในวัยเด็ก และเป็นคนปกติ เหมือนคนอื่น ๆ ในสังคม ยกเว้นจากงานเลี้ยงสละสัดของมาเซโดโล ที่ถูกจัดโดยอิตาโลเพื่อนสนิท ของเขาที่เป็นคนตาบอดและกลุ่มเพื่อนคนตาบอด งานเลี้ยงถูกประดับด้วยโคมไฟและริบบิ้นสีต่าง ๆ หลากหลายสี แสดงความยินดีกับการแต่งงานของมาเซโดโล การจัดงานเลี้ยงในห้องใต้ดินและ ประดับด้วยแสงสีต่าง ๆ



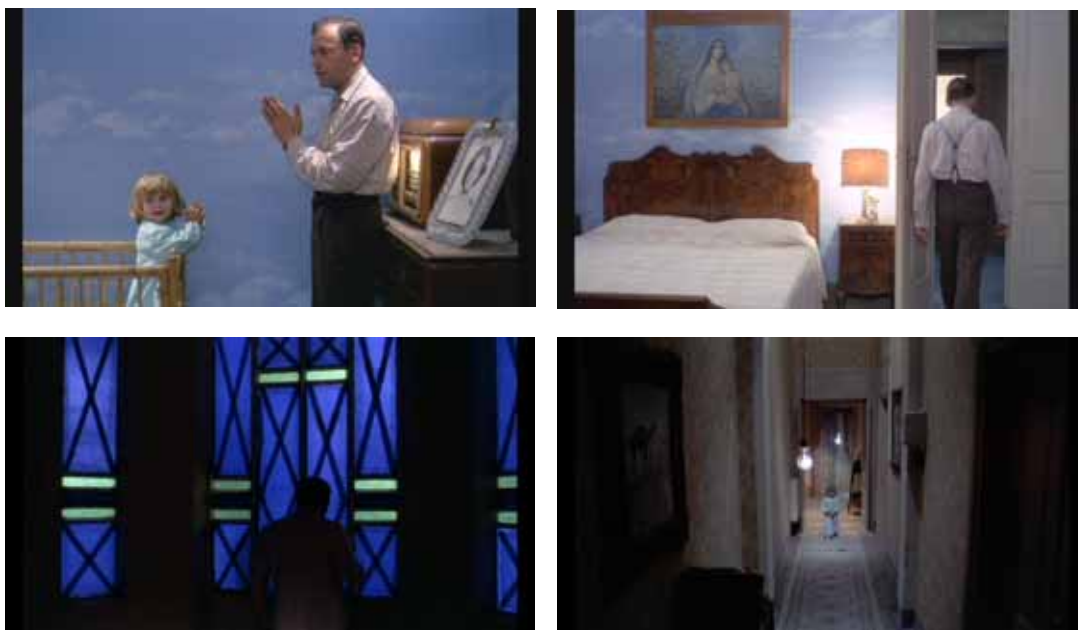
ภาพที่ 4.43 มาเซโดโลช่วงที่อยู่ในกรุงโรม

ในช่วงมาเซลโลย้อนอดีตกลับไปในวันวัยเด็กของเขา ภาพจะยังคงมีสีส้ม ภาพเป็นสีปกติ โดยมีสีฟ้าชุดของมาเซลโล วัยเด็ก สื่อถึงความเป็นอิสระ ไร้กรอบและกฎข้อบังคับ แต่หลังจากที่ถูก ลีโน คนขับรถ พยายามทำให้เขาเชื่อใจแล้วพาไปห้อง ของบ้านร้างหลังหนึ่งเพื่อลวนลามทางเพศ เขา บรรยายอากาศภายในห้องเริ่มไร้สีส้ม สีซีด หลังจากที่พยายามหนีออกมาจากห้องนั้นวิ่งผ่านราว ตากผ้าที่มีผ้าสีขาวปลิวไหวอยู่ สีขาวแสดงถึงความบริสุทธิ์ และความเปราะบางของจิตใจใน วัยเด็กที่เริ่มสิ้นคลอน หลังจากนั้นบรรยากาศรอบตัวของมาเซลโลจึงไม่มีสีส้ม

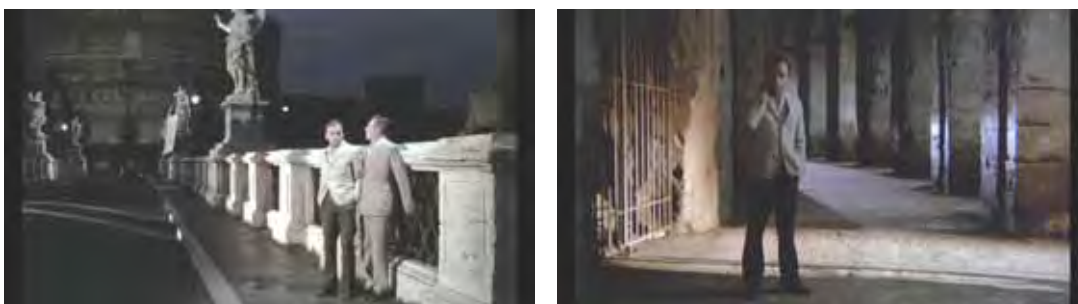


ภาพที่ 4.44 มาเซลโลในวัยเด็ก

หลังจากที่เสร็จสิ้นภารกิจ มาเซลโลกลับมายังประเทศอิตาลี เวลาผ่านไปหลายปีเริ่มมี กลุ่มปฏิวัติต่อต้านระบบฟาสซิสต์เกิดขึ้นในกรุงโรม สิ่งที่มาเซลโลคิดว่าจะได้รับหลังจากเข้ากลุ่ม คือความเป็นอิสระ หลุดพ้นระจากวัยเด็กและเป็นคนปกติในสังคมกลับต้องอยู่อย่างไม่เปิดเผย ตัวตน รวมทั้งกลุ่มสมาชิกฟาสซิสต์ อิสระของเขาจึงมีตัวตนเฉพาะภายในบ้านของเขา โคมไฟสีน้ำเงินภายในบ้าน ผนังสีฟ้าลายท้องฟ้าและก้อนเมฆ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพวาดของ เรอเน่ มากิริตต์ (René Magritte) เช่น ภาพ Personal Values (1952) แต่สีฟ้าที่แสดงถึงความเป็นอิสระ เหล่านี้กลับเป็นอิสระที่จอมปลอม ไม่มีจริงในโลกภายนอกสำหรับมาเซลโล เป็นอิสระที่สร้างขึ้นมา ในความรู้สึกของเขา แม้แต่ลูกสาวของเขาที่ยังไร้เดียงสาสวมชุดนอนสีฟ้าแต่ก็ถูกกักขัง ถูกผนัง ห้องและกรอบของประตูสร้างกรอบไว้รอบตัวจนเหลือพื้นที่เดินน้อยนิดและอยู่ในเปลเด็กที่เหมือน กรง เมื่อมาเซลโลออกมาจากบ้านในยามตีบรรยากาภายนอกก็ยังคงไม่มีสีส้ม สีซีดเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.45 ภายในห้องนอนของมาเซลโล



ภาพที่ 4.46 ภายนอกบ้าน ช่วงสิ้นสุดอำนาจเผด็จการ

ในขณะที่บรรยากาศของภาพในกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส จะมีสีส้มมากกว่าประเทศอิตาลี โดยเฉพาะมีสีน้ำเงินเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากภาพของเรอเน่ มากริตต์ (René Magritte) ผลงานของเรอเน่ มากริตต์ (René Magritte) เขียนภาพเกี่ยวกับท้องฟ้า การใช้สีฟ้าในภาพจิตรกรรมถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ แสดงถึงความอิสระเสรี ผู้ต่อต้านระบบเผด็จการอย่างแอนนาและศาสตราจารย์ควอดริ รวมถึงเมืองแห่งเสรีอย่างกรุงปารีส ประเทศฝรั่งเศส

ในช่วงที่มาเซลโลใช้ช่วงเวลาอันนิมิตกับภรรยาไปพบศาสตราจารย์ควอดริเป้าหมายของเขา ในช่วงเวลานั้นกรุงปารีส คือสถานที่ที่นักการเมืองทุกคนต้องการและหนีจากระบอบฟาสซิสต์ ประเทศที่ไม่ได้อยู่ภายใต้ระบอบฟาสซิสต์ กรุงปารีสถูกเรียกว่าเป็นเมืองแห่งเสรี ทำให้บรรยากาศ

และสิ่งต่าง ๆ เริ่มมีสีสันเข้ามามากกว่า บรรยากาศในกรุงโรม ประเทศอิตาลี จากบรรยากาศภายในบ้านของศาสตราจารย์ควอดริ แต่ละฉากมีสีของบรรยากาศที่รู้สึกผ่อนคลายและสดใส โดยเฉพาะสีน้ำเงิน ในฉากแอนนาสอนบัลเล่ย์เด็ก ๆ การเดินรำเป็นตัวแทนของขบวนการต่อต้านลัทธิฟาสซิสต์ แสงสีน้ำเงินที่กระทบหน้าของมาเซลโลและแอนนาในห้องแต่งตัว จากผู้หญิงขายดอกไม้ จากร้านค้าย่านเย็นในกรุงปารีส และฉากเดินรำในร้านอาหารของแอนนาและกิวเลียที่ลานเดินรำแสงสีเหลืองที่อบอุ่น ถูกล้อมรอบด้วยแสงสีน้ำเงินผ่านกระจกจากภายนอก สื่อถึงความเป็นอิสระของผู้คนและเมืองนี้จากระบอบการเมือง บวกกับดนตรีประกอบที่มีทำนองสดใส สนุกสนาน และความรู้สึกของมาเซลโล ที่เพิ่งเคยได้อยู่ในระบบฟาสซิสต์ ไม่ได้ถูกครอบงำ และฝังความคิดของเขาตลอดที่จะช่วยให้เขาเป็นอิสระได้ แต่การได้มายังปารีสทำให้เขาได้โลกอีกมุมหนึ่ง จะเห็นเด่นชัดในช่วงที่อยู่ในกรุงปารีส การจะได้แสงสีน้ำเงินเพื่อใช้สื่อแนวคิดนี้ สโตรราโรจึงต้องการที่จะถ่ายหนึ่งช่วงนี้ในช่วงเวลาที่เป็นแสง Magic Hour คือ แสงสุดท้ายหลังพระอาทิตย์ตกลับฟ้า สโตรราโรกล่าวว่า “พวกเราเริ่มถ่ายภาพในช่วงแสง Magic Hour ตลอดในฝรั่งเศส แต่ เบอร์โตลูซซี บอกผมว่า “สโตรราโร ผมชอบแนวคิดของคุณ ชอบความคิดสร้างสรรค์ของคุณ แต่พวกเราต้องเริ่มถ่ายทำตั้งแต่ 9 โมงเช้าถึง หนึ่งทุ่ม คุณจะทำตามแนวคิดก็ได้ แต่ผมไม่สามารถหยุดการถ่ายทำเพื่อนั่งรอแสง Magic Hour ได้” ดังนั้นผมจึงแก้วิธีด้วยการใช้เจลสีน้ำเงินมาติดที่หน้าต่าง เมื่อเวลาที่ไม่สามารถถ่ายช่วงแสง Magic Hour แนวคิดการถ่ายภาพเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะในตอนจบ มันจะถูกส่งไปถึงผู้ชม จะจดจ่อกับภาพโดยแสงและส่วนประกอบทั้งหมดของแสง” (Zone, 2001: 82)



ภาพที่ 4.47 สีน้ำเงินสื่อถึงอิสระในกรุงปารีส

บรรยากาศนอกกรุงปารีสจะเริ่มไม่มีสีสัน แสงสีน้ำเงินจะหายไป หลังจากที่มาเซลโลตัดสินใจทำภารกิจกำจัดศาสตราจารย์ต่อ ฉากบนถนนท่ามกลางหิมะตกที่มีแต่สีขาวและสีดำของต้นไม้ที่ไร้ใบแผ่กิ่งก้าน เป็นช่วงระหว่างทางขับรถเพื่อตามรถของศาสตราจารย์ สีน้ำเงินยังปรากฏในฉากฆาตกรรมในป่า รถของศาสตราจารย์และแอนนาเป็นรถคันเดียวที่เป็นสีน้ำเงิน ขณะที่รถของมาเซลโลและอีกคนเป็นสีดำ สีน้ำเงินยังคงแสดงถึงความอิสระของทั้งสองในด้านการใช้ชีวิตและความคิดอิสระในเรื่องการเมือง



ภาพที่ 4.48 ระหว่างทางตามรถของศาสตราจารย์ควอดริบรรยากาศนอกกรุงปารีสจะเริ่มไม่มีสีสัน



ภาพที่ 4.49 รถของศาสตราจารย์ควอดริและแอนนาเป็นรถสีน้ำเงิน

สีแดงในช่วงเปิดเรื่อง แสงสีแดงจากป้ายไฟจากข้างนอกห้อง เป็นป้ายไฟภาษาฝรั่งเศส ซึ่งมีความหมายถึง ชีวิตเป็นของพวกเขา (Life is ours.) แสงสีแดงของป้ายไฟที่ติด ๆ ดับ ๆ กระทบกับร่างของมาเซลโดนั่งอยู่บนเตียงกำลังครุ่นคิดกระส่ำกระส่ายรอโทรศัพท์จากคูหู่เพื่อเริ่มภารกิจ สีแดงในที่นี้ สื่อถึงความตื่นเต้น ความไม่คงที่ภายในจิตใจ และความกดดันของตัวละคร อย่างมาเซลโด นั่งรอเวลาอย่างกระวนกระวาย สับสน ความไม่มั่นคงของจิตใจที่จะต้องปฏิบัติภารกิจ สีแดงจะมีมากขึ้นเรื่อย ๆ มีผลกับอารมณ์ของมาเซลโดมากขึ้น ตั้งแต่มาเซลโดมายังปารีส ฝ้าบูที่นอนเตียงนอนสีแดงในห้องพักขณะที่สนทนากับศาสตราจารย์ควอดริทางโทรศัพท์ คอมไฟสีแดงในร้านอาหารจีน ทำให้เขาเริ่มดิ่งและกลัวกับการทำภารกิจ กรอบหน้าต่างสีแดงในฉากเด่นรำที่ล้อมรอบตัวมาเซลโดและยังถูกห้อมล้อมด้วยคนจำนวนมากทำให้รู้สึกอึดอัด ภาพแสดงถึงความรู้สึกของมาเซลโดที่กำลังอึดอัด สับสนวุ่นวายภายในจิตใจไม่อยากจะทำภารกิจต่อคือจะยึดเอาความคิดส่วนตัวความสัมพันธ์ของเขากับศาสตราจารย์ ผู้เคยเป็นอาจารย์สอนเขา หรือยึดความคิดของระบอบฟาสซิสต์และปฏิบัติภารกิจต่อเพื่อบรรลุตามเป้าของตนและเพื่อระบอบฟาสซิสต์ สีแดงยังปรากฏที่แอนนาตอนถูกยิง สีแดงของเลือดที่อาบบนใบหน้าของเธอแสดงถึงความหวาดกลัวของเธอ



ภาพที่ 4.50 สีแดงที่อยู่รอบตัวมาเซลโล

ระหว่างการเดินทางไปปารีสของมาเซลโลและกิวเลียด้วยรถไฟ สโตรราโรใช้วิธีการถ่ายภาพบนรถไฟด้วยการจำลองห้องในรถไฟ แล้วบันทึกภาพบรรยากาศต่าง ๆ ในลักษณะการเคลื่อนที่ของรถไฟ แล้วนำภาพมาฉายภาพด้านหลังด้วยโปรเจคเตอร์ (Back-Projection) ผ่านเข้ามาในหน้าต่างของขบวนรถไฟ (IMAGO, 2003: 307) ทำให้เหมือนอยู่บนรถไฟจริง ๆ แสงจากดวงอาทิตย์ยามเย็นที่ส่องเข้ามาในห้องของมาเซลโลและกิวเลียนบนขบวนรถไฟ สีโทนร้อนของสีส้ม แสงที่สาดส่องเข้ามาให้ห้องกระทบกับร่างทั้งสองที่กำลังร่วมรักกันนั้น สีส้มสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกทางเพศ กระตุ้นอารมณ์ทางเพศ ซึ่งเหมาะกับฉากร่วมรัก (Love Scene) ของทั้งสองคน เป็นอย่างดี



ภาพที่ 4.51 แสงโทนร้อน สีส้มบนรถไฟ สื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกทางเพศ

ในฉากแม่ค้าขายดอกไม้สีม่วงให้แก่มาเซลได้นำไปมอบให้แก่แอนนา ดอกไม้สีม่วงถูกแทนถึงการมีเสน่ห์ โรแมนติกและความรักของมาเซลโลที่หลงรัก หลงใหลในเสน่ห์ของแอนนา เป็นอีกฉากที่มาเซลโลแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนที่แท้จริงออกมา ความเป็นอิสระที่เปิดเผยตัวตนแบบไม่ต้องหลบซ่อนซึ่งแตกต่างกับที่อยู่ในอิตาลี



ภาพที่ 4.52 มาเซลโลซื้อดอกไม้สีม่วงให้แก่แอนนา

4.2.2.4 การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์นี้ ส่วนใหญ่ใช้วิธีการเคลื่อนกล้องแบบการคราน (Craning) การที่กล้องสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ ทุกทิศทางเมื่อกำลังยึดอยู่กับแขนของคราน การเคลื่อนกล้องในลักษณะนี้สามารถเคลื่อนกล้องได้อย่างอิสระ สามารถติดตามการเดินทาง การกระทำของตัวละคร คอยสังเกตการณ์อย่างใกล้ชิดว่าตัวละครจะทำอะไร กำลังทำ

อะไรมองอะไร และยังส่งเสริมอารมณ์ของภาพนั้นได้ นอกจากนี้ยังใช้การเคลื่อนกล้องแบบแทรค (Tracking) และ การดอลลี่ (Dolly) ในความหมายของการเดินตาม และติดตามตัวละคร อีกทั้งยังใช้ในการเปิดเผย แนะนำตัวละคร ในฉากเปิดเรื่องมาเซลโล นอนอยู่นิ่งเตียงหลังจากที่รับโทรศัพท์ กล้องเริ่มดอลลี่ออกมา (Dolly out) เห็นเขาลุกจากเตียง กล้องเคลื่อนตามเขาหยิบสูทที่เก้าอี้ จากนั้นเดินไปหยิบของในกระเป๋า คือ ปืนกระบอกสั้นสีดำเก็บไว้ภายใต้สูทสีดำ ช่วงนี้จะไม่เห็นใบหน้าของเขา จนกระทั่งเขาเดินกลับไปเตียง ก็มองบางสิ่งที่เตียงจากนั้นกล้องจึงเคลื่อนขึ้นสูง (Crane Up) เปิดเผยให้เห็นผู้หญิงนอนเปลืองเปล่า เขาไม่ได้บอกกล่าวอะไรกลับเธอ จากนั้นเขาก็เดินออกไปจากห้อง จากฉากนี้เป็นการแนะนำตัวละครคือ มาเซลโล จากสิ่งที่เขากระทำการมีปืน การไปโดยไปบอกกล่าวกับผู้หญิงที่นอนคว่ำอยู่ทำให้คนดูรู้สึกได้ว่ามาเซลโลจะต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องที่อันตรายและกำลังทำในสิ่งที่เป็นความลับ



ภาพที่ 4.53 การเคลื่อนกล้องแบบการครน (Craning) ฉากในโรงแรม

ฉากมาเซลโลเดินมาโต๊ะสีดำที่มีผู้ชายชุดดำนั่งอยู่เพื่อถามทางไปสำนักงานของรัฐมนตรีจากระดับภาพปกติ ทำให้ยังไม่เห็นรูปทรงของโต๊ะสีดำชัดเจน จากนั้นกล้องค่อย ๆ เคลื่อนสูงขึ้นจนทำให้เห็นรูปทรงของโต๊ะสีดำ เป็นรูปทรงที่สื่อถึงสัญลักษณ์ของระบบฟาสซิสต์ เป็นการเปิดเผยแนะนำสถานที่ที่มาเซลโลไป คือ ตึกที่ทำการของฟาสซิสต์นั่นเอง



ภาพที่ 4.54 การเคลื่อนกล้องแบบการครน (Craning) จากสำนักงาน

ฉากป่าที่เป็นสถานที่ฆาตกรรมศาสตราจารย์ กล้องรับด้านหลังของชายลึกลับคนหนึ่งเป็นฉากหน้า (Foreground) จากนั้นกล้องก็ครนขึ้นสูง (Crane Up) จนได้ภาพมุมสูง แล้วกล้องกกลงมาเป็นภาพมุมกด (Tilt Down) เห็นศาสตราจารย์ควอดริกทางเดินไซเซไปริมถนน จากนั้นชายคนหนึ่งวิ่งเข้ามาทางศาสตราจารย์ด้วยมีด และเห็นกลุ่มชายจำนวนมากต่างวิ่งมาจากหลาย ๆ ที่เข้ามาใช้มีดทางศาสตราจารย์จนรวมกันวุ่นวาย ภาพมุมสูงทำให้เห็นเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างชัดเจน ทำให้รู้สึกถึงความตึงเครียดและน่ากลัว เปรียบเหมือนคนดูกำลังมองสัตว์ร้ายกำลังรุมฆ่าและกัดกินเหยื่อตัวเล็กไร้พิษสง



ภาพที่ 4.55 การตายของศาสตราจารย์ควอดริ

4.2.2.5 มุมกล้อง (Camera Angle)

การเลือกใช้มุมกล้องสามารถสื่อความหมายบ่งบอกความรู้สึกภายในและบอกลักษณะบุคลิกของตัวละคร ในภาพยนตร์มีฉากที่บอกถึงความรู้สึกของมาเซลโลได้อย่างชัดเจน เป็นฉากที่มาเซลโลเดินคนเดียวบนถนนตอนกลางวันในกรุงโรม และรู้สึกที่กำลังมีรถสีดำคันหนึ่งกำลังติดตามเขา การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยวหรือมุมดัทช์ (Dutch Angle) และการเคลื่อนกล้องอย่างรวดเร็ว สามารถสื่อถึง มาเซลโลที่รู้สึกว่าตนไม่ได้เป็นเหมือนคนอื่น ๆ และความกังวลและรู้สึกถึงคนที่กำลังติดตาม มุมภาพที่เปรียบเสมือนโลกหรือพื้นที่ของเขานั้นจึงบิด เียง ไม่เป็นมุมกล้องปกติ มุมกล้องบิดเบี้ยวยังคงปรากฏเขาจนกระทั่งเขาเข้าไปในบ้านและรู้ว่ารถสีดำที่ติดตามเขามานั้นเป็นคนของกลุ่มสมาชิกฟาสซิสต์และมาเพื่อข่าสารกับเขา เมื่อทุกอย่างคลี่คลายจากภาพที่เฉียงกล้องก็ค่อย ๆ หมุนมุมกล้องให้เป็นมุมภาพปกติ เปรียบเหมือนเข้าสู่โลกหรือพื้นที่ที่เขารู้สึกปลอดภัย โลกของเขา โลกหรือพื้นที่ของเขาคือบ้านและฟาสซิสต์



ภาพที่ 4.56 การถ่ายภาพมุมดัทช์ (Dutch Angle)

การใช้ภาพมุมกดหรือมุมสูง (High-Angle Shot) ในฉากสำนักงานของรัฐมนตรี มาเซลโลเดินมายังโต๊ะสีดำที่มีเจ้าหน้าที่นั่งอยู่กลางภาพ ภาพมุมกดทำให้รู้สึกว่ามีอำนาจที่เหนือกว่าผู้คน เช่นเดียวกับมาเซลโลทำให้ดูต่ำต้อยยอมถูกระบอบกดความเป็นปัจเจกชนของตนและยอมทำตามที่รัฐสั่ง ภาพมุมกดสามารถสื่อถ่ายทอดถึง

อารมณ์ของตัวละคร ในฉากเดินรำมาเซโดที่อยู่กลางแจ้งตอนต้นรำค่อย ๆ มีคนมาเดินล้อมรอบเขา เป็นวงกลมเรื่อย ๆ จนมีคนจำนวนมากในภาพ ทำให้มาเซโดรู้สึกอึดอัดเพราะคนจำนวนมาก เบียดเข้ามาเรื่อย ๆ ฉากนี้สามารถสื่อถึงความรู้สึกที่อึดอัดใจและจิตใจที่สับสน ยุ่งเหยิงของมาเซโดที่เริ่มลงเอยในการปฏิบัติภารกิจ



ภาพที่ 4.57 ภาพมุมกด (High-Angle Shot)

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)



ภาพที่ 4.58 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)

เรื่องราวของชายวัยกลางคน พอล (Paul) ชายวัยสี่สิบห้าปี ชาวอเมริกัน เจ้าของโรงแรมแห่งหนึ่งในกรุงปารีส ผู้กำลังทุกข์ทรมานและโศกเศร้ากับการจากไปของภรรยา โดยที่พอลไม่ทราบสาเหตุการฆ่าตัวตายของโรเซ่ (Rose) ภรรยาของเขา กับจีนน์ (Jeane) หญิงสาววัยรุ่นชาวฝรั่งเศส ทั้งสองพบกันโดยบังเอิญในห้องว่างของอพาร์ทเมนต์ ขณะที่กำลังหาห้องเช่าแห่งหนึ่งในกรุงปารีส ทั้งสองมีความสัมพันธ์ทางเพศทันที ทั้งที่เพิ่งเจอกันครั้งแรกภายในห้องเช่า โดยที่ต่างรู้จักกันมาก่อน และไม่รู้ชื่อของกันและกัน ในที่สุดพอลได้เช่าห้องว่างนั้น และได้กลายเป็นสถานที่นัดพบกันระหว่างพอลและจีนน์ เพื่อมีความสัมพันธ์ทางเพศ แสวงหาความสุขความสัมพันธ์ที่พิเศษ โดยพอลตั้งเงื่อนไขกับจีนน์ว่าจะไม่ถามชื่อของแต่ละฝ่าย ไม่เล่าเรื่องเกี่ยวกับตัวเองจากโลกภายนอกห้องนี้ เพราะห้องนี้เปรียบเสมือนที่หลบภัยสำหรับพอลกับโลกความเป็นจริงภายนอก เพื่อลืมความโศกเศร้าจากการตายของภรรยาและผู้รักของโรเซ่ที่อาศัยอยู่ในโรงแรมของเขาเอง ในขณะที่จีนน์ก็รู้สึกที่ตัวเองเหมือนได้กลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง มีอิสระภายในห้องเช่าและเป็นสถานที่คนรักแอบมาพบกันและร่วมรักกัน แต่ในโลกความจริงจีนน์กำลังจะถูกขอแต่งงานจาก

ทอม (Tom) แฟนหนุ่มของเธอที่หลงใหลการถ่ายทำภาพยนตร์โทรทัศน์ โดยใช้จิ้นน์เป็นตัวดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ของเขา ก่อนที่ทอมจะขอจิ้นน์แต่งงาน ในขณะที่ความสัมพันธ์ของพอลและจิ้นน์เริ่มก่อตัว จิ้นน์เริ่มรู้สึกหลงรักพอลแต่พอลก็ได้หายตัวไป พร้อมย้ายของออกจากห้องเช่าทำให้จิ้นน์รู้สึกเสียใจ สับสน และคิดว่าควรจะเลิกอยู่กับพอลและกลับไปสู่โลกความจริง เมื่อจิ้นน์ตัดสินใจที่จะจบความสัมพันธ์แบบนี้ เพื่อเริ่มต้นชีวิตคู่กับทอม พอลก็ปรากฏตัวต่อหน้าจิ้นน์พร้อมกับเครื่องแต่งกายที่สะอาดเรียบร้อย และแนะนำชื่อตัวเองต่อจิ้นน์และบอกรักจิ้นน์ ขอจิ้นน์แต่งงาน ทั้งสองไปยังร้านอาหารที่มีการแข่งขันเต้นแทงโก จิ้นน์เกือบจะคล้อยตามพอลที่พยายามจีบจิ้นน์ และวาดฝันอนาคตของทั้งสองแต่จิ้นน์กลับรู้สึกว้าวุ่นใจว่าพอลไม่ใช่คนที่เธอเคยรู้จักเลย เธอจึงตัดสินใจที่จะบอกเลิกแก่พอลและพยายามหนี พอลตามเธอจนไปถึงพาร์ทเมนต์ของแม่จิ้นน์ขึ้นไปในห้องหิบบิ้นของพ่อเธอ พอลพยายามเข้าใกล้จิ้นน์พูดหวานล่อมมาเริ่มต้นชีวิตใหม่กับเขา จิ้นน์ลั่นปืนฆ่าพอลโดยไม่รู้ตัว พอลตายอยู่ภายในห้อง จิ้นน์ยืนนิ่งพูดบอกกับตัวเองว่า เธอไม่รู้จักเขา เขาเป็นใครก็ไม่รู้ เขาตามเธอมาพยายามข่มขืนเธอ เธอจึงยิงเขา

4.3.1 ลักษณะจิตกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)

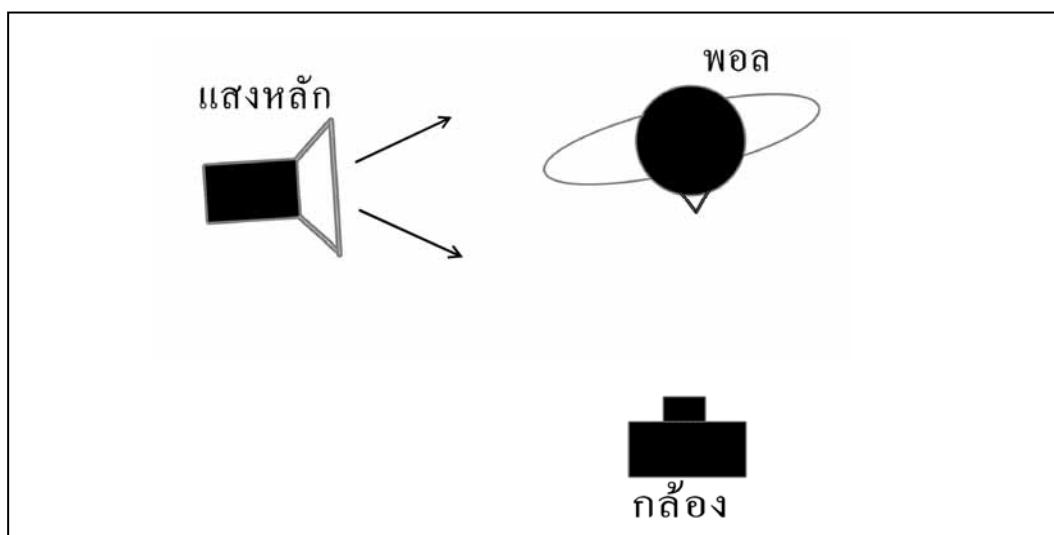
4.3.1.1 พอล (มาลอน แบรนต์) ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)



ภาพที่ 4.59 พอล (มาลอน แบรนต์) ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)

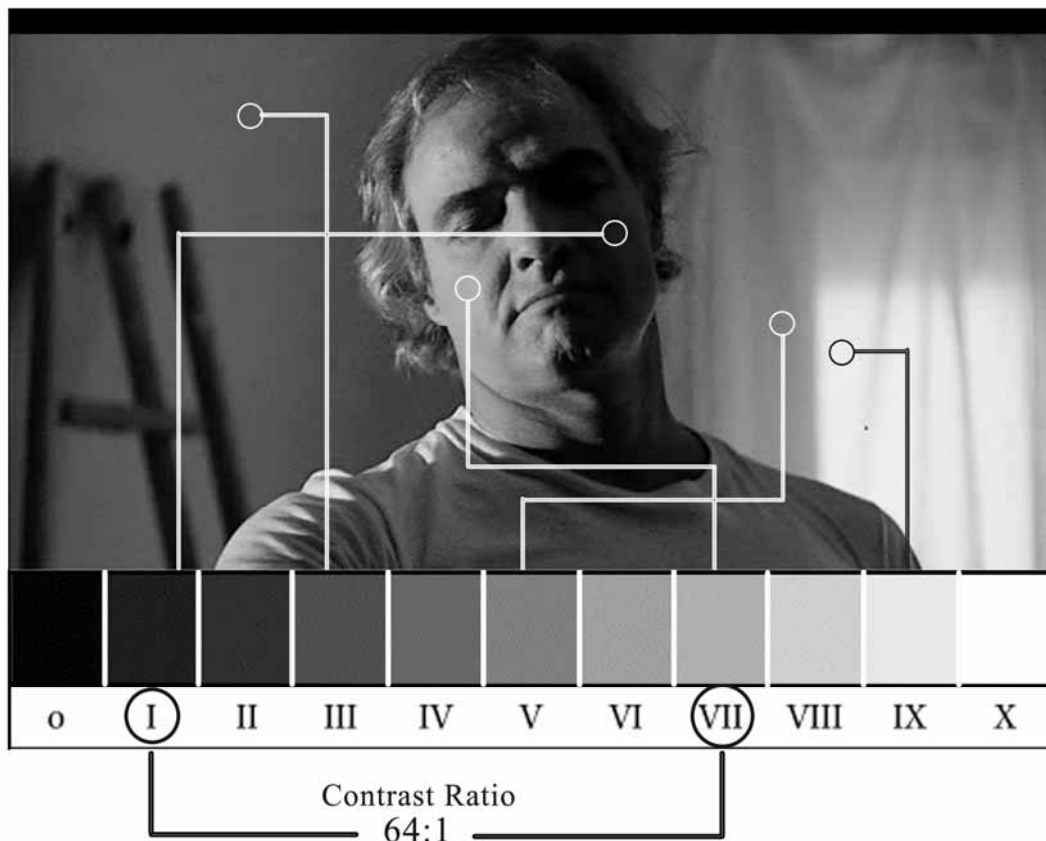
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพแสงที่ตกกระทบบนใบหน้าของพอล มีทิศทางแสงและแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านข้าง ระบายเดียวกับใบหน้าของพอล ทำให้ใบหน้าถูกแบ่งส่วนออกเป็น 2 ส่วนคือส่วนของแสงและส่วนของเงา ซึ่งเป็นแหล่งแสงคนละส่วนกับฉากหลัง เพราะแสงบนใบหน้าของพอลเป็นแสงแข็งกว่า (Hard Light) แสงบรรยากาศของห้อง เป็นแสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) มาที่หน้าของพอลโดยตรง



ภาพที่ 4.60 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงของพอล (มาลอน แบรนต์โต)
ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.61 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพพอล (มาลอน แบรนต์โต) ในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.61 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ภาพพอล แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน VII คือ โบน้าของพอลในส่วนของแสง และโซน IX คือ แห้งแสงจากผ้าม่านด้านหลัง ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือผ้าม่านสีขาว และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ค่าโซน I คือ เงาบนโบน้าของพอล และโซน III คือ กำแพงสีเหลืองจากหลัง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บน
ใบหน้าของพอล

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าของพอลส่วนที่ถูกแสง
กระทบ มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบน
ใบหน้าของพอล มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้เมื่อดูจากตารางของ
Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง
(Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง
(Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่าส่วนที่
เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของพอล มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight)
คือ ใบหน้าของพอลส่วนที่ถูกแสงกระทบเท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง
(Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.3.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอลกับงานศพของโรเซ่

ฉากพอลมาดูศพของโรเซ่ ภรรยาของเขาครั้งสุดท้าย ภายในห้องประดับด้วยดอกไม้สีม่วง รอบเตียงนอนที่มีศพของโรเซ่สวมชุดกระโปรงชุดสีขาวและแต่งหน้าเหมือนกำลังนอนหลับ มากกว่าคนที่ตายไปแล้ว

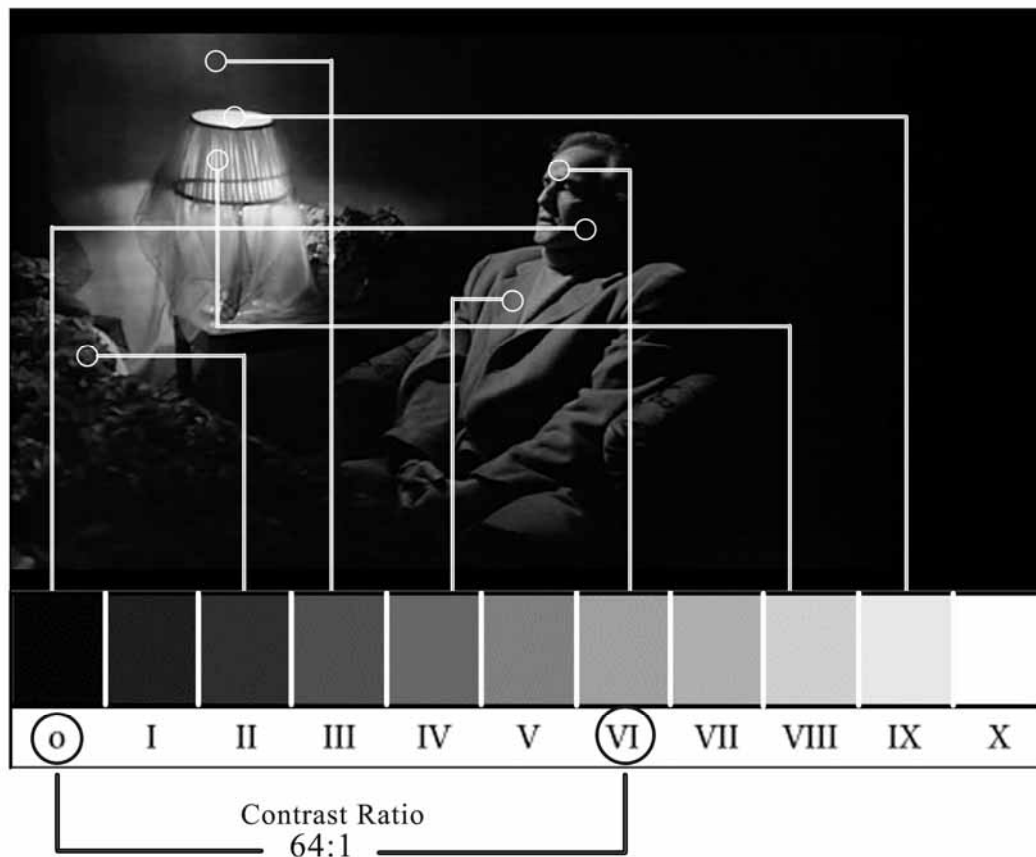


ภาพที่ 4.62 ภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอลกับงานศพของโรเซ่

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพแสดงให้เห็น แหล่งกำเนิดแสงภายในภาพมาจากโคมไฟตั้งโต๊ะสีส้ม แหล่งกำเนิดแสงเดียวภายในห้องมืดมืด ตำแหน่งใกล้เคียงกับเตียงและโซฟาของพอลที่นั่งอยู่ แสงจากโคมไฟส่องสว่างเพียงบริเวณของพอลกับเตียง ทำให้ภายในห้องส่วนใหญ่อยู่ในความมืด

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.63 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอลกับงานศพของโรเซ่ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.63 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Last Tango in Paris (1972) ฉากพอลกับงานศพของโรเซ่ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน VIII คือ แสงสีเหลืองของโคมไฟผ่านหลอดฉายและผ้าสีม่วง และโซน IX คือ แหล่งแสงจากโคมไฟ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน IV คือ เสื้อสีน้ำตาลตาลของพอลที่กระทบแสง และโซน VI คือ ใบหน้าของพอลที่กระทบแสง และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ เงาบนใบหน้าของพอลและความมืดภายในห้อง โซน II คือ ช่อดอกไม้สีม่วงบนเตียง และโซน III คือ กำแพงใกล้แหล่งแสงจากโคมไฟ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของพอล

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือใบหน้าของพอลส่วนที่ถูกแสงกระทบ มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน VI กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของพอล มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของพอล มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของพอลส่วนที่ถูกแสงกระทบเท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.3.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.3.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene)

ฉากเปิดของเรื่องได้นำภาพของ ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) มาสื่อถึงตัวละครหลักของเรื่อง คือ พอลและจิ้นน์ เห็นได้จากตอนเครดิตเปิดเรื่องมีภาพ 2 ภาพ คือ ภาพ Portrait of Lucian Freud (1964) และภาพที่สองเป็นภาพผู้หญิงสวมกระโปรงสีน้ำตาล คลุมด้วยเสื้อสีขาวนั่งอยู่บนเก้าอี้ ชื่อภาพ Study for Portrait of Isabel Rawsthorne (1964) นำมาเปรียบเทียบกับการแต่งตัวของจิ้นน์ในตอนเริ่มเรื่อง



ภาพที่ 4.64 เปรียบเทียบเครื่องแต่งการของจิ้นน์และภาพเขียนของฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon)

ฉากที่ตัวละครแต่ละตัวจะยืนอยู่ข้างหลังกระจก โบหน้าที่ผ่านพื้นผิวของกระจกทำให้ดูรูปทรงใบหน้าบิดเบี้ยว โดยเรียกลักษณะของภาพว่า โบหน้าของเบคอน (Bacon's Face) ซึ่งแสดงถึงความสิ้นหวังในชีวิต ความทุกข์ ความโศกเศร้า ในฉากหลังจากพอลและจิ้นน์มีความสัมพันธ์ทางเพศครั้งแรกที่เจอกัน ทั้งสองออกมาหน้าอาร์ทเมนต์ พอลเปิดประตูออกมาขณะที่จิ้นน์ยังยืนอยู่หลังประตูซึ่งเป็นกระจกบานใหญ่ รูปร่างที่ผ่านกระจกที่ดูบิดเบี้ยว แสดงถึงจิตใจของจิ้นน์กำลังสับสนและทุกข์กับเหตุการณ์ที่เพิ่งเกิดขึ้นกับตัวเอง ฉากแม่บ้านทำความสะอาดห้องที่โรเซ่ฆ่าตัวตาย เธอยืนอยู่ด้านหลังของกระจกแสดงถึงความทุกข์และการสูญเสีย ในขณะที่พอลก็เดินไปหลังกระจกซึ่งภายนอกเขาดูเศร้าโศกเสียใจต่อหน้าผู้อื่น แต่การยืนหลังกระจกได้สะท้อนถึงภายในจิตใจของเขาว่ารู้สึกเศร้าไม่ต่างกับคนอื่น ๆ ฉากจิ้นน์มาที่อาร์ทเมนต์เพื่อถามแม่บ้านเกี่ยวกับ

การย้ายออกของพอลโดยไม่ทราบสาเหตุ ใบหน้าของจิ้นน์ที่บิดเบี้ยวผ่านกระจกแสดงถึงความทุกข์กับการหายไปของพอล ความรู้สึกถูกทิ้งไว้เพียงคนเดียวจนเธอต้องโทรเรียกทอมให้มาหา



ภาพที่ 4.65 ภาพลักษณะใบหน้าที่เบคอน (Bacon's Face) ในภาพยนตร์

พอล ผู้ที่กำลังสิ้นหวังเป็นทุกข์กับการจากไปของโรเซ่ เมื่อสูญเสียคนรักไปพอลพยายามแยกตัวออกจากโลกความจริง ออกจากสังคมที่อาศัยอยู่แสวงหาพื้นที่ของตัวเองเพื่อหลบความจริงที่ทนทุกข์ทรมาน ในฉากบทสนทนาของพอลกับตัวละครอื่น คือ ในฉากพบกันครั้งแรกของพอลและจิ้นน์ จิ้นน์เปิดหน้าต่างห้อง ในขณะที่พอลพยายามหนีไปอีกห้องที่ไม่โดนแสง จิ้นน์ยังคงเดินตามเปิดหน้าต่างห้องเรื่อย ๆ จนพอลไปนั่งหลบที่เก้าอี้มุมห้องตรงซอกของเก้าอี้ ฉากบทสนทนา ระหว่างพอลกับแม่บ้าน และฉากพอลกับแม่ของโรเซ่ขณะที่กำลังสนทนาถึงเรื่องการตายของโรเซ่ พอลมักเดินแยกออกมาอีกห้องหนึ่งที่มีดีกว่าทำให้มีกำแพงที่แบ่งห้องระหว่างพอลและตัวละครอื่น เมื่อพอลเปิดหน้าต่างแสงหลักจากข้างนอกเข้ามาทำให้สีในห้องของพอลเป็นสีฟ้าและซีดสีสื่อถึงความไร้ชีวิตชีวาและความรู้สึกโศกเศร้าของพอลแตกต่างกับอีกห้องที่มีแหล่งแสงมาจากโคมไฟสีเหลืองหรือแสงสีส้มจากหน้าต่าง



ภาพที่ 4.66 การแบ่งเฟรมภาพแยกพอลออกจากโลกความจริง

ห้องเช่าในอพาร์ทเมนต์เป็นสถานที่นัดพบระหว่างพอลกับจิ้นน์เพื่อมีความสัมพันธ์กัน และพอลต้องการหนีจากโลกภายนอก สร้างโลกใหม่ภายในห้องนี้โดยต่างฝ่ายต้องไม่บอกชื่อจริง เล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเองที่เกิดขึ้นภายนอกห้อง สิ่งที่พูดกันอาจเป็นความจริงหรือเรื่องโกหกก็ได้ ในห้องจึงมีกระจกใช้สะท้อนเงาของแต่ละฝ่าย กระจกเป็นการถ่ายทอดภาพลวงตา สิ่งที่เห็นในกระจก คือ ภาพสะท้อนความจริง จึงไม่ใช่ความจริง กระจกจึงเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างพอลและจิ้นน์ ที่ไม่ได้เปิดเผยตัวตนของแต่ละฝ่าย ไม่รู้ความจริงของแต่ละฝ่าย แต่ละฝ่ายอาจพูดความจริงหรือพูดโกหก อาจแสดงความรู้สึกที่แท้จริงหรือเสแสร้งทำกับอีกฝ่าย ในฉากจึงมีกระจกเพื่อสะท้อนภาพของแต่ละคนขณะที่พูดคุยกันภายในห้องเช่านี้



ภาพที่ 4.67 กระจกสะท้อนภาพลวงตาของแต่ละฝ่าย

4.3.2.2 แสง (Lighting)

การใช้แสงและเงาที่ตัดกันรุนแรง (High Contrast) ระหว่างแสงสว่างและความมืดถูกนำมาใช้แสดงถึงความรู้สึกและอารมณ์ภายในจิตใจของตัวละครคือ พอลที่กำลังสิ้นหวัง โศกเศร้า เป็นทุกข์ที่สูญเสียโรซ่า พอลจึงมักจะอยู่ในส่วนของเงาหรือความมืดมากกว่า ในช่วงแรกของภาพยนตร์ ฉากห้องน้ำในร้านอาหารแพจิ้นน์พบกับพอลขณะออกมาจากตู้โทรศัพท์ พอลเดินออกมาจากห้องน้ำที่มีแสงสว่าง ออกมายืนอยู่ส่วนของเงานอกห้องแล้วเดินออกไปจากร้าน ในฉากห้องเช่าในอพาร์ทเมนต์ พอลซ่อนตัวอยู่ภายในมุมห้องเช่าที่มืดมืดพยายามตีตัวออกจากสังคมโดยมีกำแพงห้องกั้นระหว่างโลกของเขาและโลกภายนอกจนกระทั่งจิ้นน์เข้ามาแล้วเปิดหน้าต่าง แต่พอลก็พยายามเดินหลบแสงไปอยู่ในที่มืดอีกฝั่งของห้อง หรือฉากในห้องระหว่างแม่ของโรซ่าและพอล พอลยืนพิงผนังใต้หลอดไฟ ถึงแม้พอลจะยืนอยู่ใต้หลอดไฟแต่แสงจากหลอดไฟก็ส่องไปไม่ถึงพอล หรือไม่พอลก็พยายามอยู่ห่างจากแหล่งแสง ฉากบทสนทนาระหว่างพอลกับจิ้นน์ของโรซ่า แสงและเงาภายในห้องความโศกเศร้า ความรู้สึกของทั้งสองที่เหมือนกัน ฉากห้องที่มีศพของโรซ่าอนอยู่พอลก็นั่งอยู่ภายในความมืดที่มีแสงจากโคมไฟส่องไปไม่ถึง ตลอดทั้งเรื่องพอลจะในส่วนของเงาหรือความมืดจนกระทั่งความทุกข์ของเขาหายไปและต้องการเริ่มต้นชีวิตใหม่อีกครั้ง พอลต้องการบอกรักและขอจิ้นน์แต่งงานฉากที่พอลไปเจอจิ้นน์ใต้สะพานรถไฟ ส่วนของเงาหายไปมีเพียงแสงสว่างที่ส่องสว่างและสดใส แสงสว่างจำนวนมากจากหลอดไฟในฉากการแข่งขันแทงไก่และความมืดกลับมาอีกครั้งในฉากแข่งแทงไก่เช่นเดียวกันเมื่อจิ้นน์ไม่สามารถทำตามที่พอลขอได้



ภาพที่ 4.68 พอลที่อยู่ในส่วนเงาและความมืด



ภาพที่ 4.69 พอลอยู่ในส่วนของแสงสว่าง

การจัดแสงภายในห้องเช่าอพาร์ทเมนท์นั้นจะใช้การจัดแสงที่มีแหล่งกำเนิดแสงมาจากนอกหน้าต่างส่องเข้ามาในห้อง ไม่มีแหล่งแสงอื่นภายในห้อง ในขณะที่สถานที่อื่นมีการใช้แหล่งแสงอื่นภายในห้องด้วย เช่น แสงจากหลอดไฟ โคมไฟ และแสงภายนอกห้องเป็นแสงสีน้ำเงินเป็นแสงช่วงฤดูหนาวของปารีส ลักษณะที่แตกต่างกันของการจัดแสงนี้ เป็นตัวแยกระหว่างพอลกับโลกภายนอก ภายในห้องเช่าอพาร์ทเมนท์นั้นเปรียบเสมือนโลกของพอลที่เขาสร้างขึ้นมา เพื่อหนีออกจากโลกความจริงที่อยู่ภายนอกห้อง จึงไม่ค่อยเห็นพอลเดินตามท้องถนนในช่วงเวลากลางวัน ส่วนใหญ่พอลจะอยู่ภายในห้องแต่หลังจากที่เขาอยากเริ่มต้นชีวิตใหม่กลับสู่วิถีชีวิตปกติในสังคม พอลจะอยู่ท่ามกลางท้องฟ้าที่สดใส



ภาพที่ 4.70 การจัดแสงธรรมชาติส่องเข้ามาในห้อง



ภาพที่ 4.71 การจัดแสงโดยมีแหล่งแสงจากหลอดไฟภายในห้อง



ภาพที่ 4.72 สีน้ำเงินและสีฟ้ารอบตัวพอลที่เปลี่ยนไปเมื่อเขาพร้อมเริ่มชีวิต
แบบปกติในสังคม

4.3.2.3 สี (Color)

ภาพยนตร์ได้ใช้สีต่าง ๆ แสดงถึงสภาวะภายในจิตใจของตัวละคร ผ่านบรรยากาศของสภาพแวดล้อมในกรุงปารีส ในฉากเปิดเรื่องพอลกำลังเดินบนทางเดิน ในสภาวะกำลังสับสน สิ้นหวัง บรรยากาศโดยรอบจึงดูซีด ไม่มีสีสัน ท้องฟ้ามีเมฆปกคลุม มีดมัว ไม่มีแสงแดดส่องลงมา รวมทั้งเสื้อผ้าสีโทนมืดดำกับโค้ทสีน้ำตาล แต่สีสັນจะค่อย ๆ ปรากฏเข้ามารอบตัวของพอล เมื่อเขาคิดจะเปลี่ยนแปลงตัวเองและคิดวางแผนจะเริ่มชีวิตคู่กับจิ้นน์ บรรยากาศโดยรอบเริ่มสดใสขึ้น มีแสงแดดส่องลงมา ในฉากที่พอลแต่งตัวสะอาดเรียบร้อยและแนะนำชื่อตัวเองแก่จิ้นน์ ณ สถานที่เดียวกับฉากเปิดเรื่องแต่สีสັນต่าง ๆ ก็จะหายไป กลับมาเป็นบรรยากาศมีดมัว สีซีด ไม่มีสีสันหลังจากพอลถูกยิงแล้วออกมายืนมองทัศนียภาพบ้านเรือนที่มีแต่สีขาวที่ระเบียงห้องก่อนจะล้มตัวลงกับพื้น ซึ่งแสดงถึงการต้องตายอย่างโดดเดี่ยว เป็นความรู้สึกที่เหมือนกับตอนเขามีชีวิตอยู่บนโลกอย่างโดดเดี่ยวเช่นกัน

ในขณะที่จิ้นน์ หญิงสาวที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น บรรยากาศรอบตัวเธอจะมีสีสดใส มีแสงจากดวงอาทิตย์ยามบ่าย แตกต่างจากพอลที่แสงส่วนใหญ่จะทึมทึบ ๆ ไม่ค่อยมีแสงแดดส่องเหมือนแสงตอนเย็นในฤดูหนาว สำหรับจิ้นน์การได้พบกับพอลและมีความสัมพันธ์กัน เหมือนเป็นเรื่องใหม่สำหรับวัยรุ่นที่เพิ่งก้าวข้ามวัยเด็กที่อยากลอง อยากสนุก มีความคิดอิสระทำอะไรตามใจตัวเอง



ภาพที่ 4.73 บรรยากาศรอบตัวจีนน์ที่มีสีและแสงสดใส

สถานที่หลักของเรื่อง คือ ห้องเช่าอพาร์ทเมนต์ซึ่งเป็นที่พักกันและมีความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างพอลและจีนน์ ภายในห้องเป็นสีส้มปนน้ำตาล สโตรราไรต้องการให้ห้องมีลักษณะคล้ายมดลูก ทั้งการใช้สีโทนร้อนอย่างสีส้มของห้องทำให้รู้สึกอบอุ่น ชวนฝัน แต่แฝงด้วยค้นหาและความต้องการทางเพศ (IMAGO, 2003: 16) สื่อถึงความปรารถนาชวนหลงใหลค้นหาทางเพศที่ดึงดูดให้ทั้งสองคนมีความสัมพันธ์กัน เปิดเผยความต้องการของแต่ละฝ่าย แต่อีกความหมายหนึ่งก็แสดงถึงความอบอุ่น ความต้องการความเอาใจเป็นสถานที่ที่สามารถเติมเต็มความว่างเปล่าในจิตใจของพอล สถานที่ที่สามารถหลบหนีจากโลกความจริง

นับตั้งแต่พบปะกันครั้งแรกพอลกับจีนน์ได้มาพบปะกันอีกหลายครั้งที่อพาร์ทเมนต์แห่งเดิมอย่างไม่จำเป็นต้องมีการนัดหมาย อัจฉริยลักษณ์ที่ดึงดูดทั้งสองเข้ามาหากันและกัน ก็คือ ความไร้กฎเกณฑ์และความไร้กฎเกณฑ์นี้เอง คือ เงื่อนไขอันเป็นรากฐานของความสุดขีดแห่งประสบการณ์ทางกามารมณ์สำหรับคนทั้งสอง ห้องเช่าอพาร์ทเมนต์ซึ่งเป็นที่พักกันนั้นคือ “โลกใหม่” ที่ตัดขาดโลกภายนอกไปอย่างสิ้นเชิงตามคำพูดของพอล คือ “ทุกอย่างนอกห้องนี้ล้วนโสโครกทั้งสิ้น” สำหรับจีนน์ห้องเช่าก็คือ “สถานที่ลึกลับที่คนรักกันแอบมาพบกันโดยปราศจากการล่วงรู้ของคนอื่น” (บุญลักษณ์ บุญญะเขตมาลา, 2533: 304)



ภาพที่ 4.74 ห้องเช่าพาร์ทเมนท์ ผนังห้องสีส้ม สื่อถึงความปรารถนา ตัดทอนทางเพศ

สำหรับพอล การได้พบกับจินนี่ที่เข้ามาเติมเต็มชีวิตของเขาให้มีชีวิตชีวา ซึ่งจะเห็นสีเหล่านี้ได้จากเครื่องแต่งกายของทั้งสองในช่วงเปิดเรื่อง พอลสวมโค้ทสีน้ำตาลเช่นเดียวกับจินนี่ที่สวมชุดกระโปรงสีน้ำตาล ทั้งสองถูกดึงดูดใจกันตรงทางเดิน แสงสีเหลืองจากภายในอาคารตึกตู้โทรศัพท์ในร้านอาหาร สีเหลืองเสมือนตัวเชื่อมระหว่างทั้งสองคนให้ได้เจอกัน จนกระทั่งได้เข้าไปดูห้องเช่าห้องเดียวกัน



ภาพที่ 4.75 สีส้มและสีเหลืองในภาพยนตร์

หลังจากความสัมพันธ์ของทั้งสองก่อตัวขึ้น สีแดงเริ่มเข้ามาในตัวละครพอลและจินนี่ ไม่ว่าจะเป็นผ้าพันคอสีแดง เสื้อไหมพรมสีแดง ผ้าขนหนูสีแดงในฉากที่พอลอาบน้ำให้จินนี่ เนคไทสีแดงของพอลและเสื้อลายสก๊อตสีแดงของจินนี่ในฉากสุดท้าย สีแดงสื่อถึงความรุนแรงทางอารมณ์ด้านเพศที่ก่อตัวมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ในขณะเดียวกันจินนี่ก็กำลังมีความรัก และมีความสุขที่ทอมขอเธอแต่งงาน



ภาพที่ 4.76 สีแดง ความรุนแรงทางอารมณ์ด้านเพศ

ในฉากพิธีศพของโรเซ่ ภรรยาของพอล ศพของโรเซ่นอนอยู่บนเตียงรายล้อมไปด้วยดอกไม้สีม่วง และผ้าบางสีม่วงที่คลุมรอบโคนไฟ สีม่วงสื่อถึงความโศกเศร้า อมทุกข์ของผู้ที่เสียใจกับการจากไปของเธอ โดยเฉพาะพอลถึงแม้จะพูดต่อว่าเหยียดหยามภรรยาที่ตายไป แต่ภายในใจก็รู้สึกเสียใจและรักภรรยามาก ในฉากพอลร้องไห้ออกมาและพยายามยามลบลิปสติ๊กออกซึ่งพอลรู้ว่าภรรยาไม่ชอบ



ภาพที่ 4.77 สีม่วงภายในห้อง

4.3.2.4 มุมกล้อง (Camera Angle)

ความสัมพันธ์ระหว่างพอลกับแม่ของโรเซ่ที่ไม่ค่อยรกรอกกัน ความวิตกกังวลมากเกินไปของแม่ของโรเซ่ ทำให้พอลรู้สึกอึดอัดและเบื่อหน่ายที่จะอยู่ร่วมด้วย ในฉากระหว่างทั้งสองคน ภาพมุมกด (High-angle shot) แม้จะเป็นขนาดกว้าง (Wide shot) แต่การจัดองค์ประกอบให้ทั้งสองนั่งอยู่ใกล้กัน และแสงสีน้ำเงินภายนอกและชุดคลุมของแม่ของโรเซ่ซึ่งสื่อถึงสังคมที่เขาอยากจะหนียิ่งทำให้พอลรู้สึกอึดอัดกับการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและมีชีวิตแบบนี้



ภาพที่ 4.78 ภาพมุมกด (High-angle shot)

4.2.3.5 การเคลื่อนกล้องในภาพยนตร์ (Camera Movement)

การเคลื่อนกล้องโดยการใช้เครน (Crane) และการแพน (Panning) การเคลื่อนกล้องเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เรื่องนี้ ช่วงเปิดเรื่อง ภาพของพอลขนาดเต็มตัว ยืนปิดหูกำลังเคลื่อนจากที่สูงอย่างรวดเร็ว เป็นการเคลื่อนกล้องโดยการใช้เครน (Crane) และการแพน (Panning) ลงมาที่พอลเป็นภาพมุมกดขนาดภาพขนาดใหญ่ (Close-up) กำลังตะโกนต่อว่าพระเจ้า พร้อมเสียงรถไฟที่กำลังเคลื่อนตัวบนราง การเคลื่อนกล้องลักษณะนี้ได้ ทั้งภาพที่เป็นมุมกด ช่วยเพิ่มอารมณ์ที่กำลังสิ้นหวัง และเก็บกดของพอลที่สูญเสียภรรยาไป



ภาพที่ 4.79 การเคลื่อนกล้อง การเคลื่อนกล้องโดยการไต่เครน (Crane) และการแพน (Panning)

ในฉากสุดท้าย พอลที่นอนตายอยู่บนระเบียง จากนั้นกล้องก็ค่อยเคลื่อนที่ออกมา (Dolly out) การเคลื่อนกล้องออกจากพอลที่นอนคดตัวอยู่กับพื้น สื่อถึงการตายอย่างโดดเดี่ยว ความรู้สึกโศกเศร้าของชีวิตที่ยังหลงเหลืออยู่ ฉากของพอลกลายเป็นฉากหลัง (Background) กล้องรับมือของจินน์ที่ถือปืนอยู่และกล้องเคลื่อนขึ้น (Crane up) มารับใบหน้าของจินน์เป็นภาพขนาดใหญ่ (Close-up) เป็นฉากหน้า (foreground)ที่กำลังแสดงสีหน้าตกใจและกลัว

ในระหว่างที่กล้องเคลื่อนออกจากตัวพอล ถ้าสังเกตจะเห็นเงาสะท้อนของดวงไฟและหัวหน้าดูแลไฟ ตรงประตูที่เป็นบานกระจกด้านขวา สตราโร กล่าวว่า "ตอนที่ดูในห้องติดต่อกับ คิม (Kim) คนติดต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ เรามีคัทอื่นที่ไม่เห็นเงาสะท้อนแต่ผมชอบคัทนี้เพราะมาเรีย ชไนเดอร์ (Maria Schneider) ผู้รับบทเป็นจินน์เล่นในบทบาทได้ดีที่สุด ขณะที่คิมคัดค้านเพราะว่าเห็นเงาสะท้อนในกระจก แต่ผมบอกกับเขาว่าให้เอาฉากนี้เก็บไว้ถ้าคนดูเห็นเงาสะท้อนแสดงว่าภาพยนตร์เรื่องนี้แย่มาก เพราะอารมณ์ในช่วงเวลานั้นมันมีพลังที่ทำให้คนดูจดจ่อกับเหตุการณ์ ณ ขณะนั้น ซึ่งถ้าคนดูไม่ได้จดจ่อกับเหตุการณ์นั้นหมายถึงภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จ

ไม่ใช่เพราะเห็นเงาสะท้อนบนกระจกในฉาก ซึ่งผมรู้สึกดีใจที่ยังไม่มีใครเอ่ยถึงหรือเห็นเงาสะท้อนบนกระจกนั่นเลย” (IMAGO, 2003: 16)



1	2
3	4

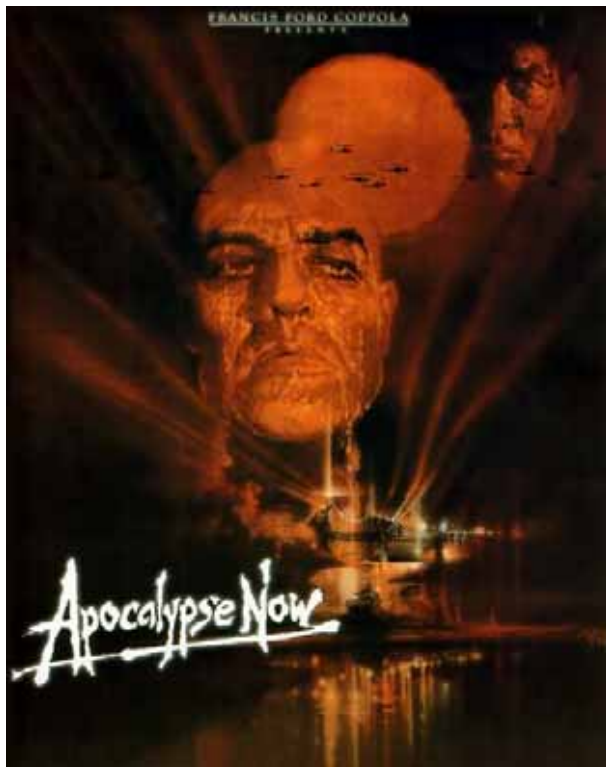
ภาพที่ 4.80 การเคลื่อนกล้องโดยการดอลลี้ออก (Dolly Out)

การเคลื่อนกล้องในลักษณะเป็นมุมมองสายตา (Point of view / POV) ของจิ้นน์ ที่พยายามหลบหนีพอลที่ตามเธอมาถึงอพาร์ทเมนต์ของเธอ ในฉากที่จิ้นน์ขึ้นลิฟท์และพอลวิ่งขึ้นบันไดตามเธอไป ภาพมุมมองสายตาของจิ้นน์และการเคลื่อนกล้องที่รวดเร็วที่มองลอดผ่านกรงเหล็กของลิฟท์เห็นพอลวิ่งตามเธอขณะขึ้นลิฟท์ สามารถช่วยเพิ่มอารมณ์และสื่อความรู้สึกของจิ้นน์ที่กำลังหวาดกลัวกับการกระทำของพอล จนต้องร้องขอความช่วยเหลือและรู้สึกหมดหนทางที่จะหนีเหมือนถูกขังในกรงมองเห็นพอลที่แสดงท่าทางยั้มเยาะและน่ากลัวกับจิ้นน์



ภาพที่ 4.81 ภาพมุมมองแทนสายตา (Point of view / POV) ของจิ้งน๋

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)



ภาพที่ 4.82 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)

ภาพยนตร์สงคราม มีเนื้อเรื่องเกิดขึ้นระหว่างสงครามเวียดนาม เกี่ยวกับทหารหน่วยรบพิเศษของสหรัฐอเมริกา คือ ร้อยเอกเบนจามิน แอล วิลลาร์ด (Captain Benjamin L. Willard) ได้รับคำสั่งจากผู้บังคับบัญชาให้กลับไปยังไซ่ง่อน ประเทศเวียดนาม เพื่อสังหารพันเอกวอลเทอร์ อี. เคิร์ตซ (Colonel Walter E. Kurtz) ผู้บังคับหน่วยรบพิเศษกรีนแบเรต (Green Beret) ที่ละทิ้งหน้าที่ไม่รับคำสั่งจากการกลายเป็นบุคคลวิกลจริต เสียสติ บ้าคลั่ง อาศัยในดินแดนลับแห่งหนึ่งซึ่งเป็นถิ่นของชนพื้นเมืองในดินแดนกัมพูชาและได้ตั้งตนเป็นศาสดา ผู้วิเศษที่มีคนกราบไหว้ไม่ต่างกับพระเจ้า

Apocalypse Now (1979) สร้างขึ้นตามเค้าโครงนวนิยายเรื่อง Heart of Darkness ของโจเซฟ คอนราด (Joseph Conrad) โดยใช้ฉากสงครามเวียดนามแทน ซึ่งนำเสนอการต่อต้านสงครามด้วยการสร้างภาพเชิงลบให้กับกองทหารของอเมริกันแล้ว เนื้อเรื่องยังนำเสนอด้านมืดของจิตใจมนุษย์ไปพร้อม ๆ กันด้วย

จากชื่อเรื่องคำว่า Apocalypse มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือคำว่า Apokálypsis หมายถึง การเปิดเผย หรืออีกความหมายหนึ่งหากแปลในความหมายทางพระคัมภีร์คริสตธรรม จะหมายถึง วันโลกาวินาศตามคำกล่าวของพระเจ้า ได้กล่าวว่า โลกจะถูกทำลายด้วยไฟบรรลัยกัลป์ ถูกเปรียบถึงสหรัฐอเมริกาที่ตั้งตัวเป็นผู้มีอำนาจดุจพระเจ้าในสงครามเวียดนาม เห็นได้ในฉากการระเบิดจนกลายเป็นไฟในตอนเปิดเรื่องและการปล่อยระเบิดจากเครื่องบินของกองทัพอเมริกันลงนาปาล์มในหมู่บ้านของชาวเวียดนาม และหากพิจารณาตามความหมายของการเปิดเผยแล้วก็就会有ความหมายแทนถึงการเปิดเผยความจริงของด้านมืดภายในจิตใจได้สำนึกของมนุษย์



ภาพที่ 4.83 ฉากการระเบิดตอนเปิดเรื่อง

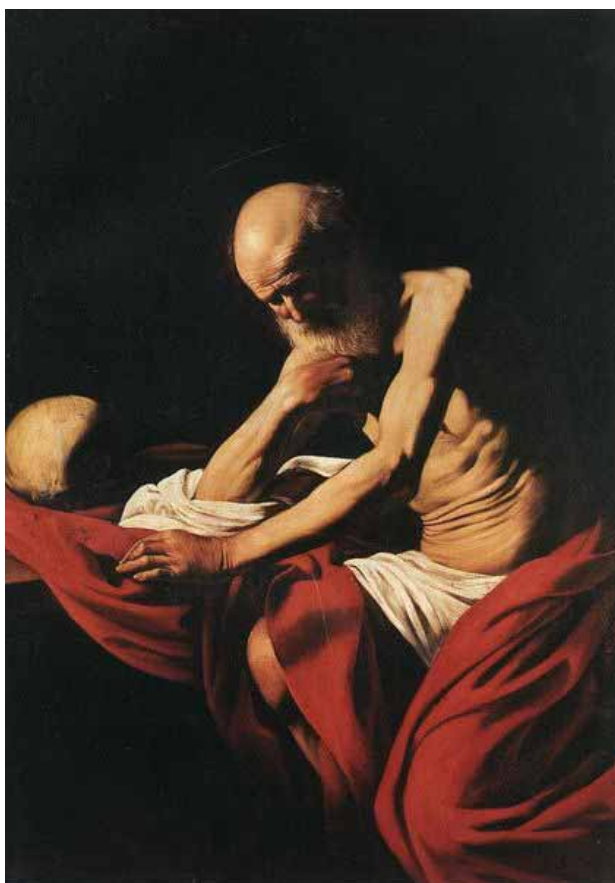


ภาพที่ 4.84 การปล่อยระเบิดจากเครื่องบินของกองทัพอเมริกันลงนาปาล์ม
ในหมู่บ้านของชาวเวียดนาม

4.4.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก ในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)

4.4.1.1 ภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

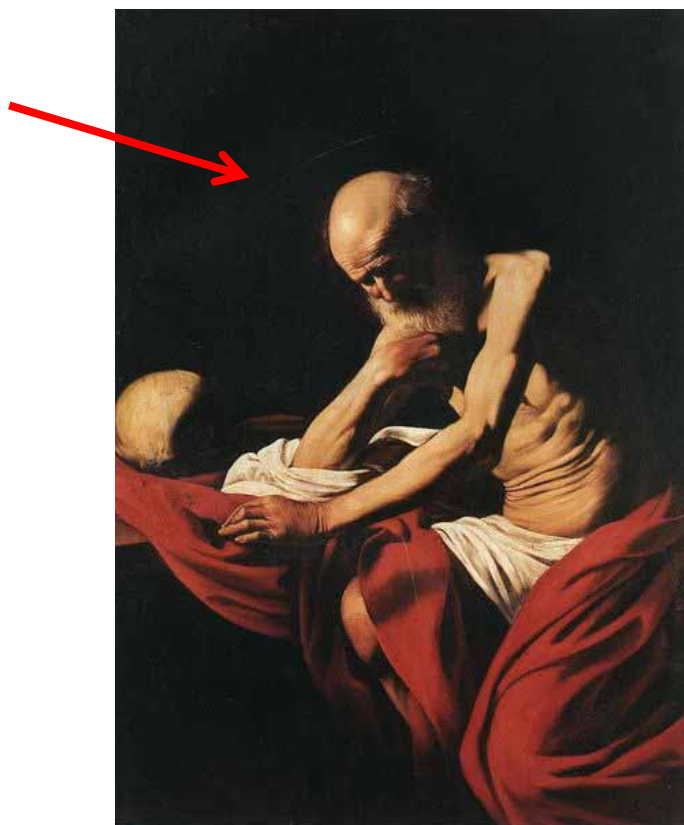
นักบุญเจอโรม เป็นหนึ่งในคริสต์ศาสนปราชญ์และเป็นผู้รับผิดชอบในการแปลพระคัมภีร์ไบเบิลมาเป็นภาษาละติน ในภาพนักบุญเจอโรมพิเคราะห์หัวกะโหลกซึ่งเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของนักบุญเจอโรม หัวกะโหลกเป็นสัญลักษณ์ของความตายที่จะมาถึงอย่างเลี่ยงไม่ได้ ภาพแสดงท่าทางของนักบุญเจอโรมเหมือนลูกออกมาจากความมืด ใบหน้าที่ว่างกายที่เหยี่ยวุ่นแสดงถึงสังขารกำลังอ่อนโรย



ภาพที่ 4.85 ภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

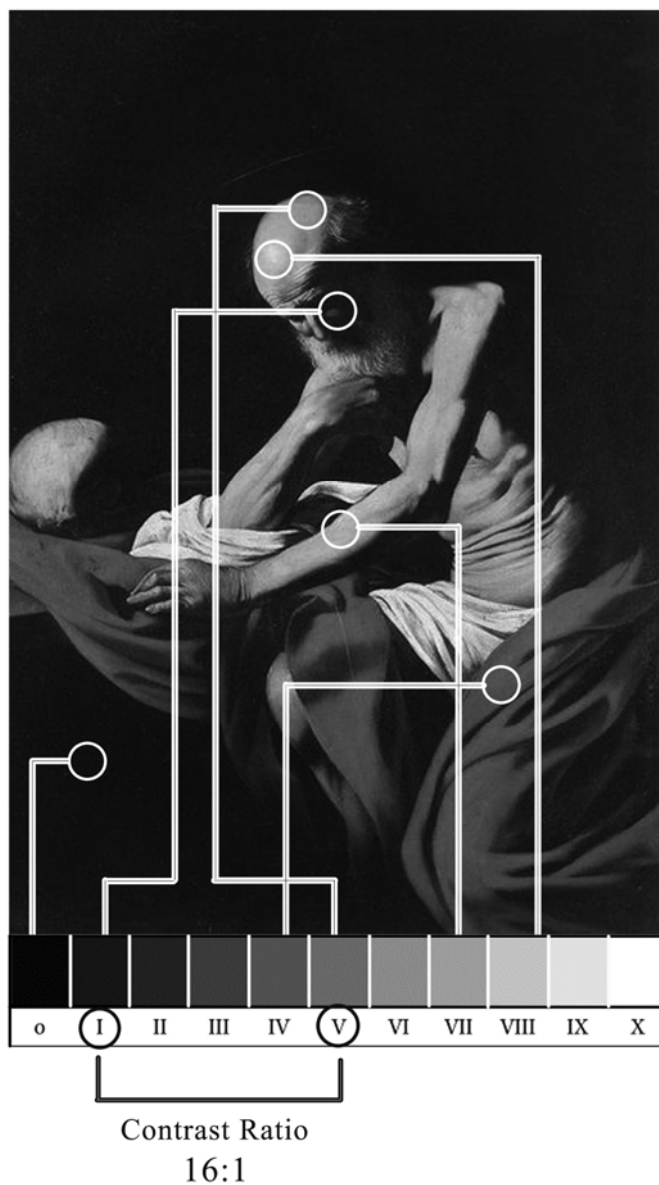
ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light)

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) มาจากมาจากด้านซ้าย ระดับแนวเฉียงจากด้านบน กดลงมาส่องที่ร่างกายของนักบุญเจอโรม แสงส่องมาโดยตรงที่นักบุญเจอโรมเป็นแสงและเงาที่ตัดกันอย่างชัดเจน (High Contrast) คุณภาพของแสงจึงเป็นแสงแข็ง (Hard Light)



ภาพที่ 4.86 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ Saint Jerome in Meditation (1605)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.87 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.87 จะเห็นได้ว่า ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างของแสงแต่ละส่วนที่แสงกระทบได้จากภาพจะเห็นได้ว่าในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน VIII คือ บริเวณศีรษะของนักบุญเจอโรม โซน VII คือ บริเวณแขนในส่วนที่ถูกแสง ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values)

ได้แก่โซน V คือ บริเวณศีรษะและบริเวณหน้าท้องของนักบุญเจอโรม เป็นค่าโซนที่สามารถเห็นรายละเอียดของภาพในส่วนของแสงสว่าง และโซน IV คือ บริเวณผ้าสีแดง เป็นค่าโซนสามารถเห็นรายละเอียดของภาพในส่วนของเขา ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ได้แก่โซน 0 คือ ฉากหลังของภาพ และโซน I คือ บริเวณใบหน้าของนักบุญเจอโรมในส่วนของเขา ที่เกือบจะไม่เห็นรายละเอียดบนใบหน้าแล้ว

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ I

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของนักบุญเจอโรม

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของนักบุญเจอโรม คือ แสงที่กระทบบนศีรษะของนักบุญเจอโรม มีค่าสว่างของแสง (Middle Values) ที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้านักบุญเจอโรม มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้านักบุญเจอโรม มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงที่กระทบบนศีรษะของนักบุญเจอโรม เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสงและเงา (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

4.4.1.2 ภาพยนตร์ Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซึ่งอยู่บนเตียงในวิหาร

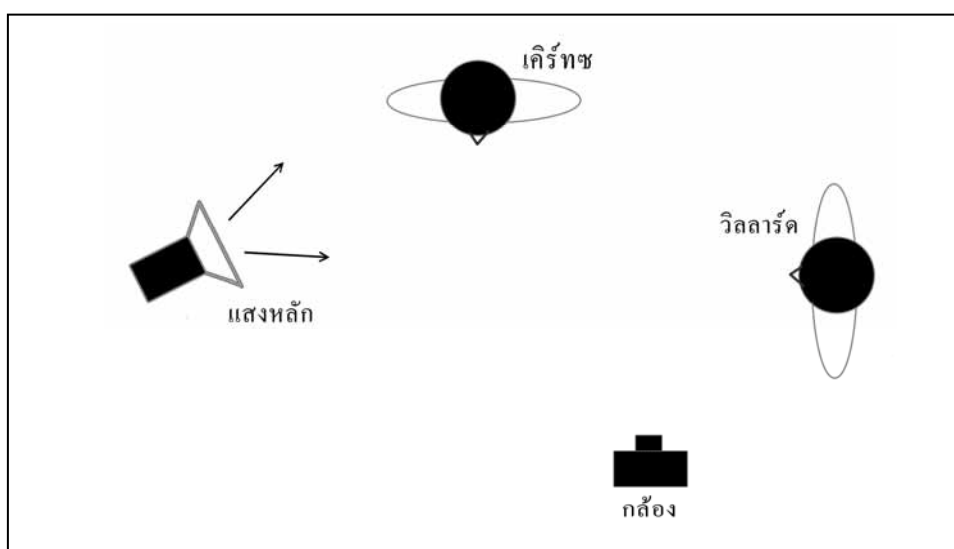
ฉากการพบกันครั้งแรกระหว่างเคิร์ทชและวิลลาร์ด เคิร์ทชที่นอนอยู่ในความมืดค่อย ๆ ลุกขึ้นมานั่งอย่างช้า ๆ เพื่อออกมาจากความมืดเผยร่างกายที่กระทบกับแสงสว่างให้เห็นเพียงบางส่วน



ภาพที่ 4.88 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซึ่งอยู่บนเตียงในวิหาร

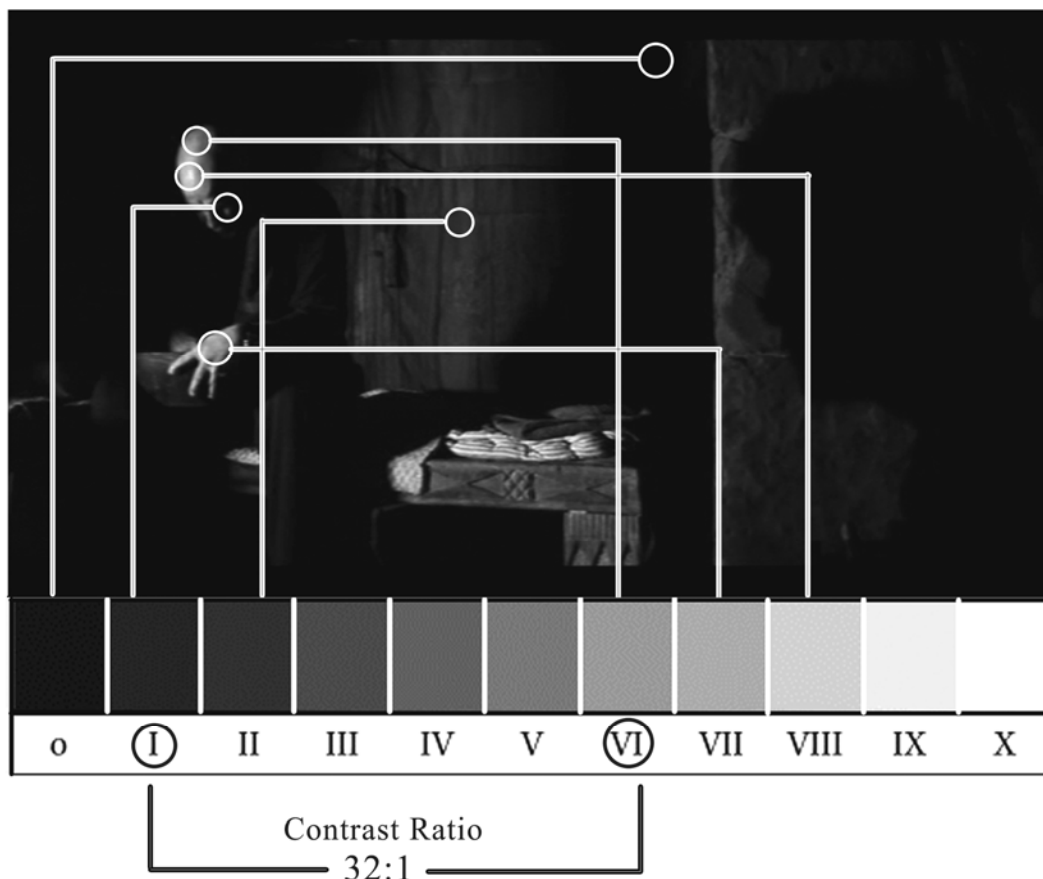
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

แผนผังแสดงให้เห็นทิศทางและแหล่งกำเนิดของแสงในภาพ จากภาพเห็นได้ว่าลักษณะของแหล่งกำเนิดแสงของแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านซ้ายของภาพ โดยมีแหล่งแสงหลักมาจากคอปเปลิ่งเป็นแหล่งแสงจากภายนอกส่องเข้ามายังเคิร์ทซ์ที่ก้มศีรษะทำให้ไม่สามารถเห็นใบหน้าของเขาอย่างชัดเจน ในขณะที่วิลลาร์ดที่นั่งอยู่ฝั่งขวาของภาพไม่กระทบแสงทำให้เป็นภาพโครงทึบ (Silhouette)



ภาพที่ 4.89 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ ของภาพยนตร์เรื่อง
Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซ์นั่งอยู่บนเตียงในวิหาร

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.90 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซนังอยู่ บนเตียงในวิหาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.90 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากฉากของเคิร์ทซนังในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากภาพจะเห็นได้ว่าในค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพ ได้แก่โซน VIII คือ แสงสะท้อนบนศีรษะของเคิร์ทซนัง และโซน VII คือ บริเวณมือของเคิร์ทซนังที่แสงกระทบ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน VI คือ แสงกระทบบริเวณบนศีรษะของเคิร์ทซนัง และในส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน 0 คือ บริเวณพื้นที่ขวาของภาพที่แสงส่องไปไม่ถึง โซน I คือ บริเวณใบหน้าของเคิร์ทซนังที่อยู่ในส่วนของเงาที่แทบจะไม่เห็นรายละเอียดบนใบหน้า และโซน II คือ บริเวณผนังด้านหลังที่กระทบแสง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนตัว
ของเคิร์ทซ์

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงกระทบบริเวณบนศีรษะของเคิร์ทซ์ มีค่าสว่างของแสง (Middle Values) อยู่ที่โซน VI กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือส่วนเงาบนใบหน้าของเคิร์ทซ์ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่า มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือส่วนเงาบนใบหน้าของเคิร์ทซ์มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บนศีรษะของเคิร์ทซ์ เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.4.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียงภายในวิหาร

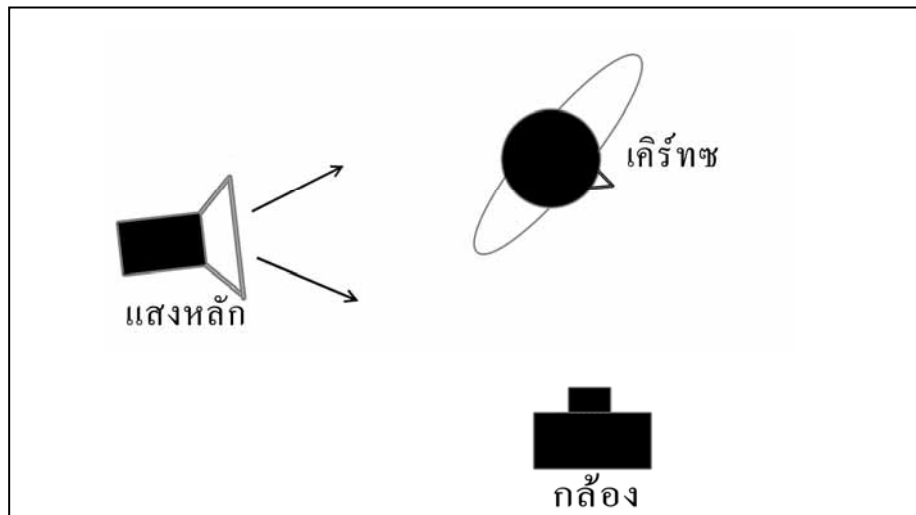
ฉากการพบกันครั้งแรกระหว่างเคิร์ทชกับวิลลาร์ด และเป็นการเปิดตัวเคิร์ทชที่อยู่ภายในความมืด เคิร์ทชอยู่ในท่าเอนตัวอยู่บนเตียง เคิร์ทชหันหน้าออกจากแสง ทำให้ไม่สามารถเห็นอารมณ์และสีหน้าที่กำลังสนทนากับวิลลาร์ด



ภาพที่ 4.91 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)
ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียงภายในวิหาร

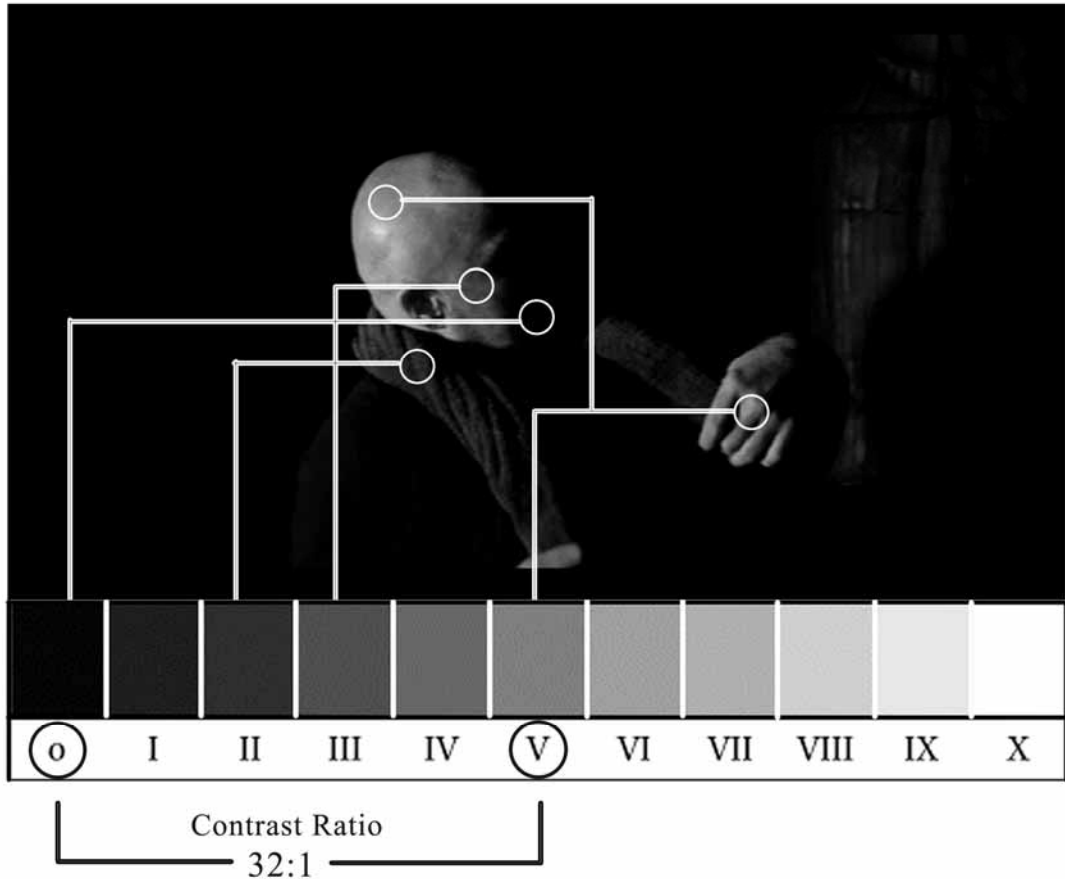
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางและแหล่งกำเนิดของแสงในภาพ เห็นได้ว่าลักษณะของแหล่งกำเนิดแสงของแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านซ้ายของภาพ โดยมีแหล่งแสงหลักมาจากคอปเปลิ่ง เคิร์ทซ์ที่หันหน้าออกจากแหล่งแสงกำเนิดทำให้ใบหน้าของเคิร์ทซ์อยู่ภายในความมืด ไม่สามารถรับรู้อารมณ์ความรู้สึกของเคิร์ทซ์ได้



ภาพที่ 4.92 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซ์นอนบนเตียงภายในวิหาร

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.93 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ฉากเคิร์ทชนอนบนเตียงภายในวิหารด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.93 ฉากของเคิร์ทชนอนบนเตียงในภาพยนตร์ จากภาพจะเห็นได้ว่า ในภาพที่นำมาศึกษานี้ไม่มีส่วนค่าสว่างของแสง (High Values) ค่าแสงเริ่มต้นที่ค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ บริเวณศีรษะและมือของเคิร์ทที่กระทบแสง เป็นส่วนที่เห็นรายละเอียดชัดที่สุดในภาพ และค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ บริเวณใบหน้าของเคิร์ทในส่วนที่แสงส่องไม่ถึง โซน II คือ บริเวณผ้าพันคอของเคิร์ท และโซน III คือ แสงบนใบหน้าของเคิร์ท

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของเคิร์ทซ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ บริเวณศีรษะของเคิร์ทซที่กระทบแสง มีค่าแสงกลาง (Middle Values) อยู่ที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือส่วนเงาบนใบหน้าของเคิร์ทซ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนใบหน้าของเคิร์ทซ มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณศีรษะของเคิร์ทซที่กระทบแสง เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.4.1.4 ภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ของจอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour)

ภาพของนักบุญจอห์นแบ็พติสต์หรือนักบุญยอห์น เป็นผู้เทศนาชาวยิวในคริสต์ศตวรรษที่ 1 ถือว่าเป็นศาสดาของสี่ศาสนา คือ คริสต์ศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาบาฮาอี และ “Mandaeanism” ตำแหน่งศาสดากล่าวถึงในพระวรสาร คัมภีร์อัลกุรอาน คัมภีร์ของศาสนาบาฮาอี เป็นที่รู้จักกันในชื่อ ยอห์นผู้มาก่อน (John the Forerunner) เพราะถือกันว่านักบุญยอห์นเป็นผู้มาล่วงหน้าก่อนพระเยซู



ภาพที่ 4.94 ภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651)
ของ จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour)

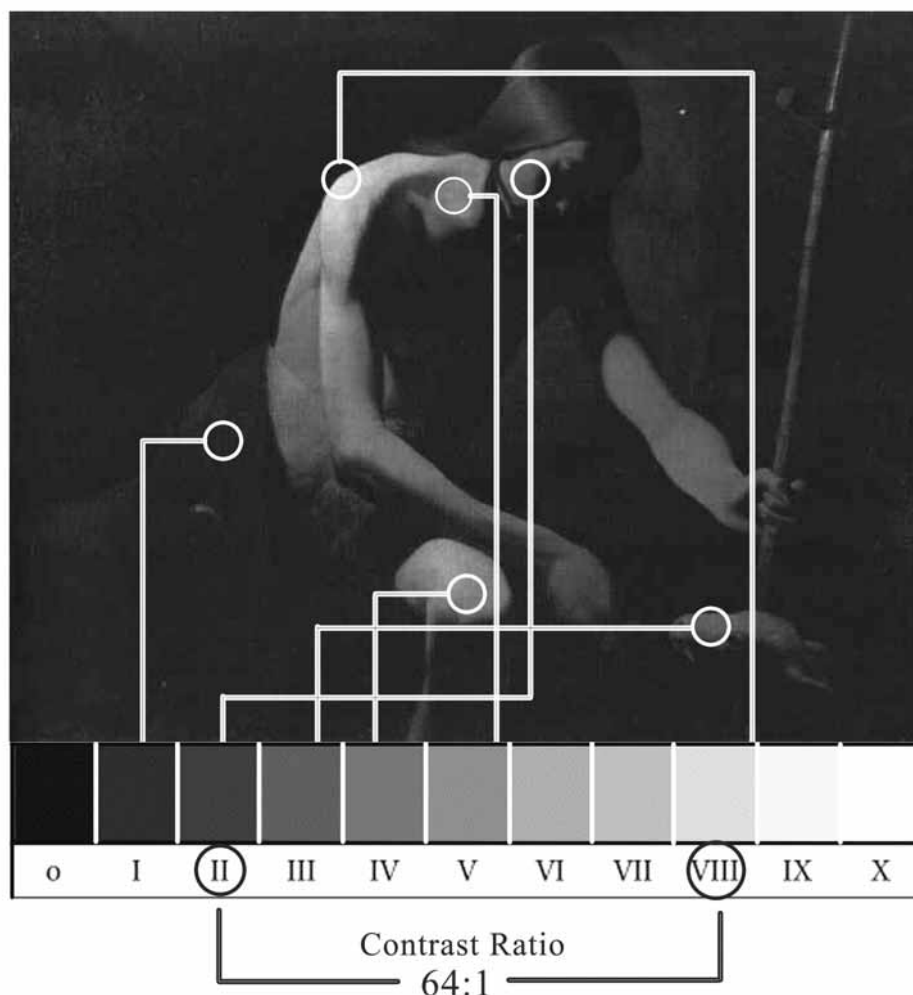
ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light)

ภาพแสดงถึงช่วงเวลากลางคืนมีแหล่งกำเนิดแสงมาจากทิศทางเดียว คือ ทิศทางของแหล่งแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านหลัง ระดับแนวเฉียงจากด้านบน อาจมาจากแสงเทียนหรือคบเพลิง ภาพแสดงลักษณะท่าทางของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์ นั่งหันหลังให้แสง ทำให้ไม่เห็นใบหน้าและอารมณ์ความรู้สึกของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์



ภาพที่ 4.95 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.96 ค่าแสงที่วัดได้ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความของแสง

จากภาพที่ 4.96 จะเห็นได้ว่าค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ของจอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างของแสงแต่ละส่วนที่แสงกระทบได้ จากภาพจะเห็นได้ว่า ค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน VIII คือ บริเวณหัวไหล่ซ้าย ในค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่โซน V คือ บริเวณระหว่างคอและไหล่ดำร่า และโซน IV คือ บริเวณหัวเข่า และค่าความมืด

(Low Values) ได้แก่โซน I คือ ฉากหลังของภาพ โซน II คือ บริเวณใบบนหน้าส่วนของแสง และโซน III คือ บริเวณศีรษะของแพะ

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V และ IV
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I, II, III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

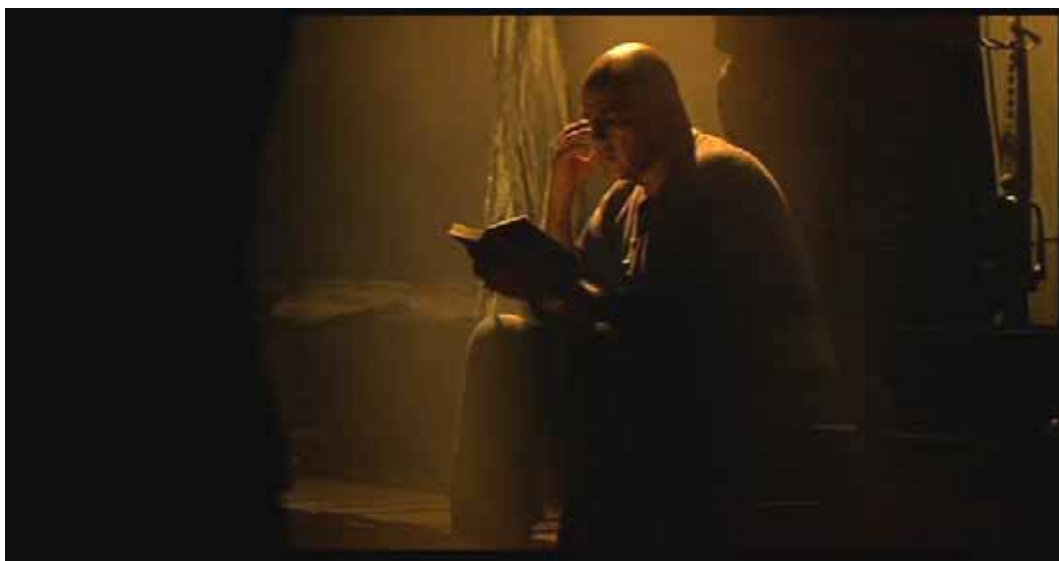
อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด(Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บริเวณหัวไหล่และใบบนหน้าของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพคือบริเวณหัวไหล่ของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์ซึ่งเป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุดมีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VIII กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ใบบนหน้าของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์มีความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าความต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ใบบนหน้าของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณหัวไหล่ของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์ซึ่งเป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุด เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.4.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากตัวละครเคิร์ทซอ่านหนังสือภายในห้อง

ภาพที่นำมาศึกษาอยู่ในฉากเคิร์ทซกำลังอ่านหนังสือ บรรยายบทความความภายในหนังสือออกมา โดยมีวิลลาร์ดและช่างภาพสารคดีนั่งฟัง จากบทสนทนาระหว่างช่างภาพสารคดีกับวิลลาร์ดที่กำลังกล่าวเชิดชูเคิร์ทซว่าเป็นผู้ปราบปรามและนำสรรเสริญดูพระเจ้า



ภาพที่ 4.97 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซอ่านหนังสือภายในห้อง

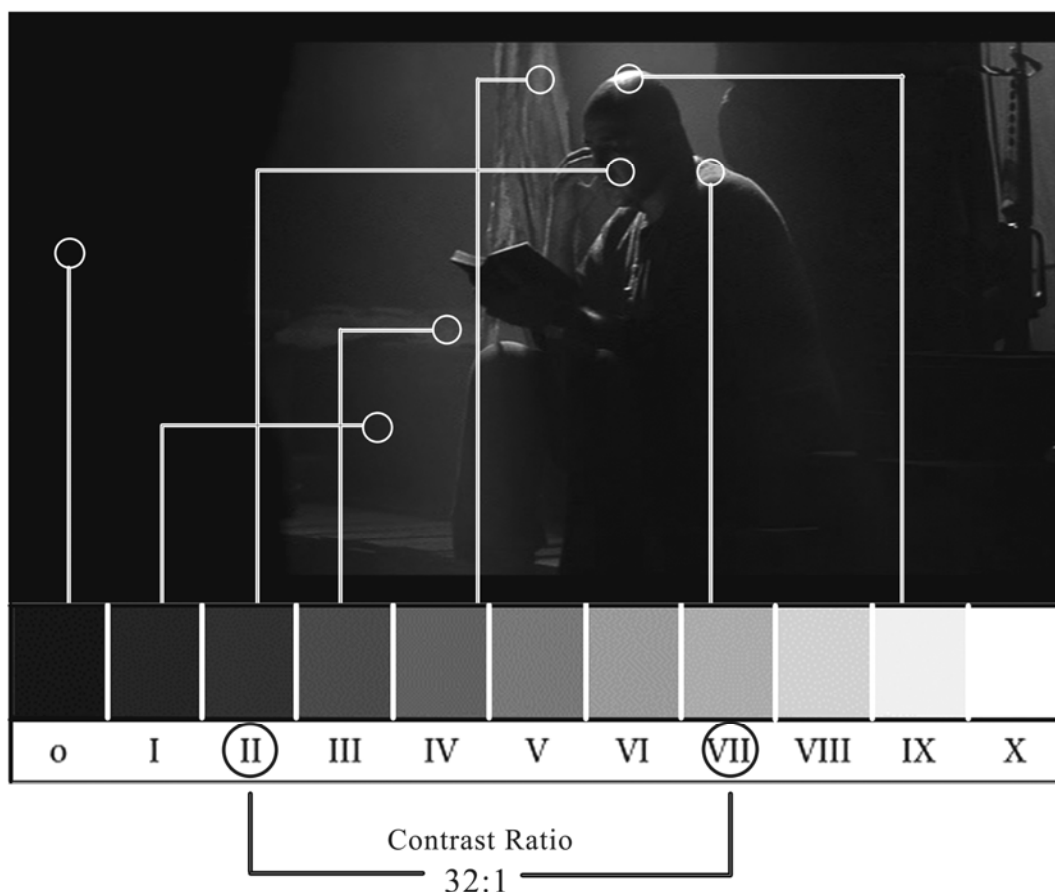
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดของแสงในฉากเคิร์ทซที่กำลังอ่านหนังสือในห้องปกคลุมด้วยความมืด จากภาพเห็นได้ว่าลักษณะของแหล่งกำเนิดแสงของแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านบนศีรษะของเคิร์ทซ ตำแหน่งของแสงมุกกดลงมายังเคิร์ทซ แสดงให้เห็นเป็นโครงร่างของเคิร์ทซที่กำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ แหล่งแสงยังสะท้อนไปยังกระดาษของหนังสือแล้วสะท้อนไปยังใบหน้าของเคิร์ทซช่วยให้เห็นรายละเอียดบนใบหน้าของเคิร์ทซ แสงในภาพถูกสื่อความหมายถึงแสงของพระเจ้า (Divine Light) แสงจากด้านบนส่องลงที่ตัวของเคิร์ทซ ทำให้เคิร์ทซดูยิ่งใหญ่



ภาพที่ 4.98 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพในภาพยนตร์เรื่อง
Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซกำลังอ่านหนังสือภายในห้อง

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.99 ค่าแสงที่วัดได้ค่าแสงที่วัดได้จากภาพยนตร์ ฉากเคิร์ทซนั่งอยู่บนเตียงในวิหาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.99 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากฉากของเคิร์ทซนในภาพยนตร์ จากภาพจะเห็นได้ว่าค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน IX คือ แสงสะท้อนบนศีรษะของเคิร์ทซ และโซน VII คือ แสงกระทบบริเวณหัวไหล่ขวาของเคิร์ทซ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน IV คือบริเวณผ้าที่แขวนบนฉากหลังตรงไฟส่องลงมา และค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ บริเวณพื้นที่ด้านซ้ายของภาพส่วนที่แสงส่องไม่ถึง โซน I คือส่วนเงาที่ห่างจากแหล่งแสง โซน II คือ ใบหน้าของเคิร์ทซในส่วนเงา และโซน III คือ บริเวณผ้าที่วางอยู่ฉากหลังของภาพ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I, II, III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด(Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ เงาที่โบหน้าของเคิร์ทซ์ กับแสงที่กระทบไหล่ของเคิร์ทซ์

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงที่กระทบไหล่ของเคิร์ทซ์มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VII กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ โบหน้าของเคิร์ทซ์ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ โบหน้าของเคิร์ทซ์ มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงสะท้อนบนศีรษะของเคิร์ทซ์ เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.4.1.6 ภาพ Supper at Emmaus (1628) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt)

ภาพพระกระยาหารค่ำที่เอมมัส เป็นเรื่องราวหลังจากที่พระเยซูทรงฟื้นคืนชีพได้เดินทางมายังหมู่บ้านเอมมัสพระองค์ได้ไปพำนักอยู่ครอบครัวหนึ่ง และร่วมรับประทานอาหารค่ำ แสงที่กระทบบนใบหน้าของพระเยซูทำให้ชายชราตกใจ และว่าพระองค์คือพระเยซู และมีอีกคนนั่งก้มลงคำนับพระองค์อยู่ภายในเงามืด



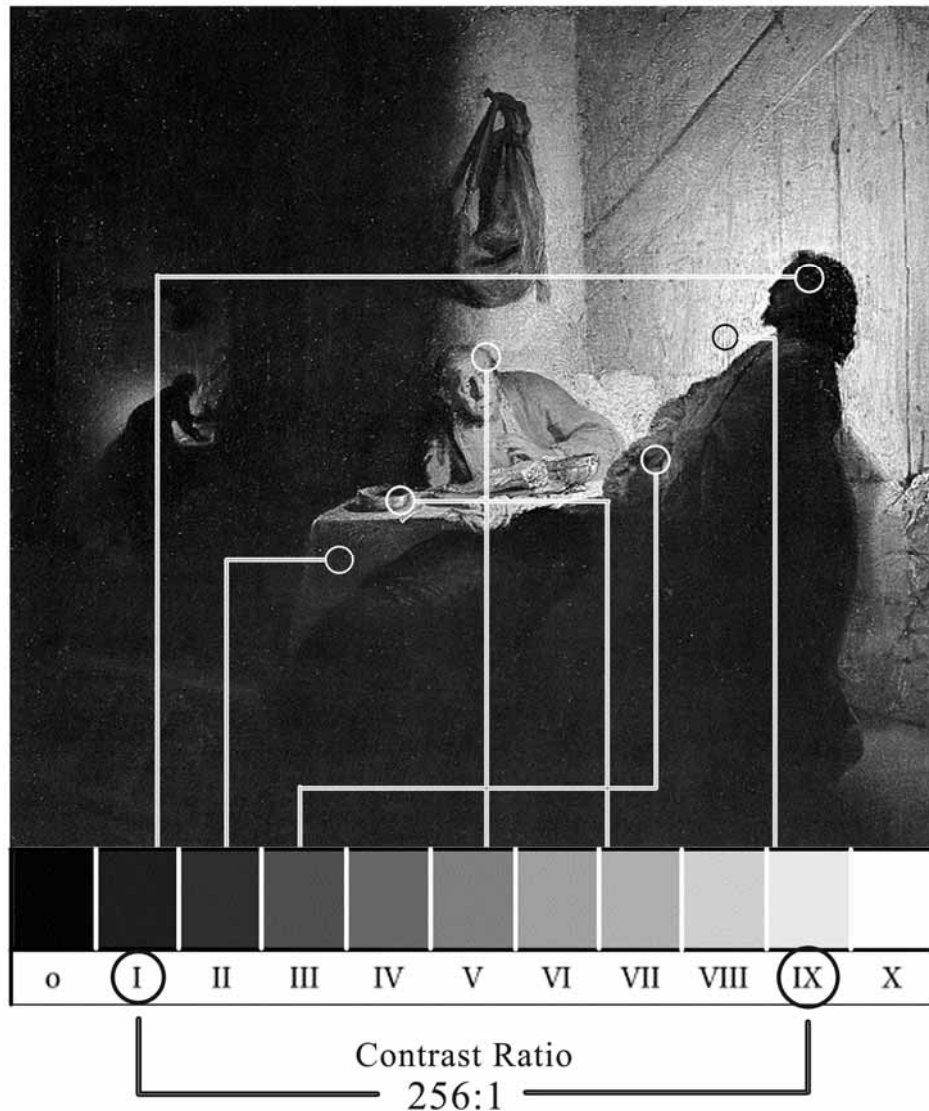
ภาพที่ 4.100 ภาพ Supper at Emmaus (1628) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt)

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ภาพ Supper at Emmaus (1628) เป็นภาพเหตุการณ์ภายในบ้าน ช่วงเวลากลางคืน มีแหล่งกำเนิดแสงหรือแหล่งแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านหลังของพระเยซู ซึ่งนั้งบังแหล่งแสง ทำให้พระเยซูเกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) จึงทำให้เห็นเพียงแค่เค้าโครงใบหน้าด้านข้างของพระเยซู และไม่เห็นรายละเอียดที่ชัดเจนบนใบหน้า ในขณะที่แสงทำให้เห็นใบหน้าของชายชราที่แสดงอารมณ์ตกใจนั่งย่อ่าฝั่งตรงข้ามพระเยซู แหล่งกำเนิดของแสงอาจเป็นจากเทียนหรือ

ตะเกียงซึ่งวางอยู่บนโต๊ะ หรืออีกนัยหนึ่งคือแสงมาจากพระเยซูเป็นแสงของพระเจ้า (Divide Light) และยังมีแหล่งแสงบริเวณด้านซ้ายของภาพ เห็นเป็นโครงร่างของผู้หญิงซึ่งยืนบังแหล่งแสง อยู่ทำให้เกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) เพื่อสร้างความสมดุลให้แก่ภาพ

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.101 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ Supper at Emmaus (1628) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.101 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ Supper at Emmaus (1628) จะเห็นได้ว่าค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน IX คือ บริเวณผนังที่ใกล้

แหล่งกำเนิดแสงและใกล้ใบหน้าของพระเยซู และโซน VII คือบริเวณบนโต๊ะอาหารที่ถูกแสง ในค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ ชายชราที่นั่งอยู่ฝั่งตรงข้ามพระเยซู แสดงให้เห็นรายละเอียดบนใบหน้าอารมณ์และท่าทางของชายชรา ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ได้แก่โซน I คือ บริเวณใบหน้าของพระเยซู นั่งอยู่ด้านหน้าของแหล่งแสงทำให้เป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) และโซน III คือ บริเวณแสงที่ส่องให้เห็นมือของพระเยซู

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ผนังห้องใกล้แหล่งแสงกับใบหน้าของพระเยซู

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณแหล่งกำเนิดแสง มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน IX กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ใบหน้าของพระเยซูมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 8 โซน หรือ 8 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 256:1

ผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 8 สต็อป (8 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ใบหน้าของพระเยซู มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แหล่งกำเนิดแสงเท่ากับ 8 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 256:1

4.4.1.7 ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทชนั่งบันทึกเสียงของตนเอง

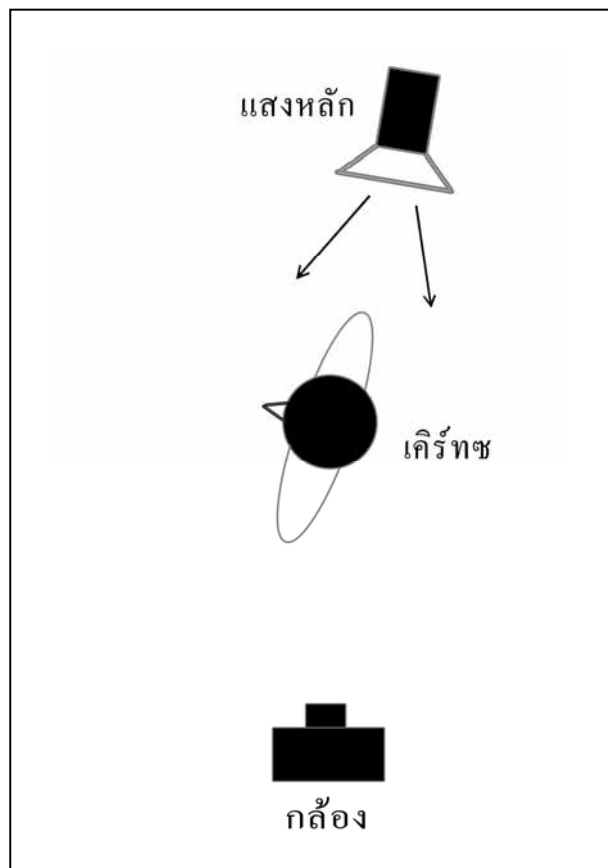
ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) เป็นช่วงถ่ายของเรื่อง ฉากเคิร์ทซแยกตนเองออกมาจากชาวบ้านที่กำลังทำพิธีกรรมฆ่าโคอยู่ด้านนอกวิหาร เคิร์ทซเข้ามาในวิหารกำลังนั่งบันทึกเสียงของตนเองลงเครื่องบันทึกเสียง ขณะที่วิลลาร์ดกำลังเข้ามาฆ่าเคิร์ทซตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย



ภาพที่ 4.102 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)
ฉากเคิร์ทซนั่งบันทึกเสียงของตนเอง

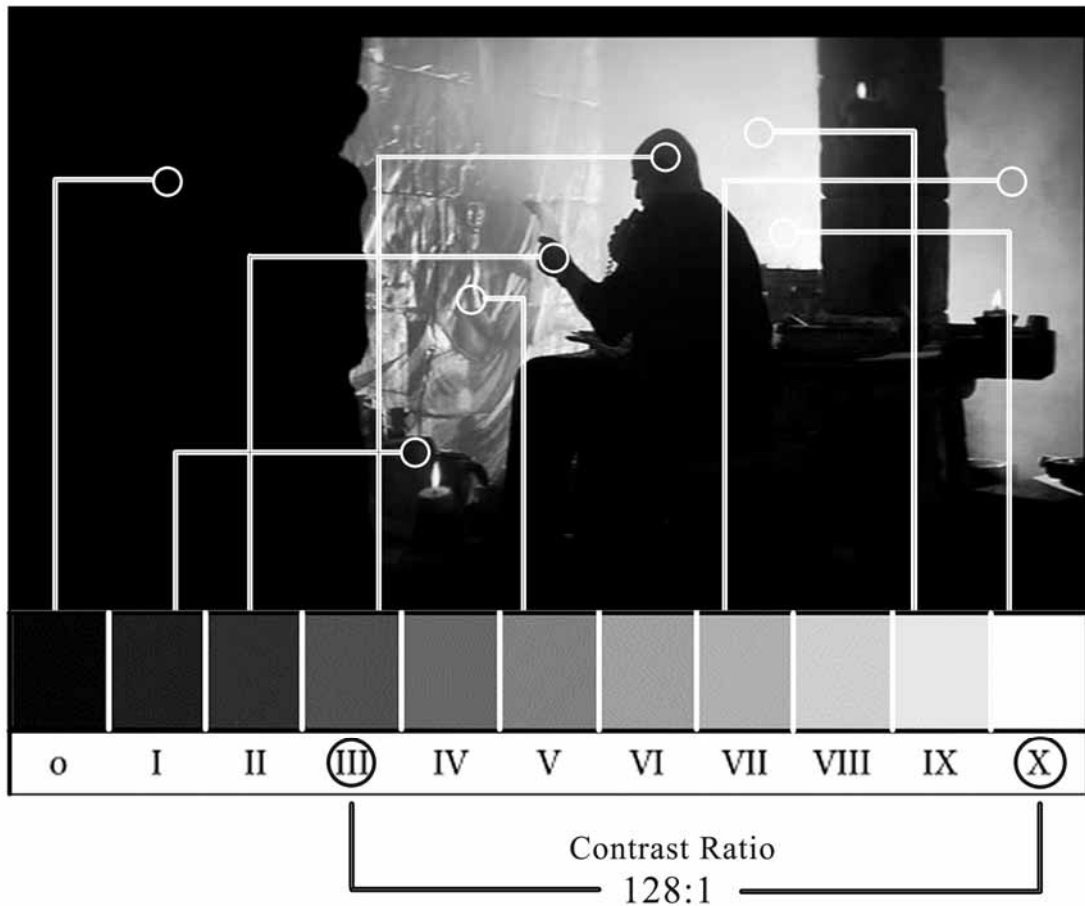
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางและแหล่งกำเนิดแสงในภาพมาจากด้านหลังของเคิร์ทซ์เช่นกัน ทำให้เกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) ที่เห็นเพียงกิริยาท่าทางที่เคิร์ทซ์กำลังถือไม้ค้ำกับกระดาศ แต่ไม่สามารถเห็นอารมณ์บนใบหน้าได้ชัดเจน แหล่งกำเนิดแสงเป็นแสงจากคบเพลิงขนาดใหญ่ ทำให้เห็นรายละเอียดของรูปภาพแกะสลักบนผนังที่อยู่ตรงกับกับเคิร์ทซ์เหมือนกำลังมองดูและฟังเขาบรรยายและแหล่งแสงขนาดเล็กจากเทียนไข



ภาพที่ 4.103 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากเคิร์ทซ์นั่งบนที่กเสีงของตนเอง

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.104 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากเคิร์ทซนั๊ง บันทีกเสียงของตนเอง ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.104 จากของเคิร์ทซนั๊งในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากภาพจะเห็นได้ว่าในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน X คือ แสงจากแหล่งกำเนิดแสงบริเวณด้านหลังของเคิร์ทซนั๊ง โซน IX คือ บริเวณที่ห่างออกมาจากแหล่งแสง และโซน VII คือ บริเวณด้านขวาของภาพซึ่งมีปริมาณแสงน้อยกว่าเพราะระยะห่างออกมาจากแหล่งกำเนิดแสง ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน V คือ ฉนั๊งที่มีรูปแกะสลักภาฝั๊งตรงข้ามกับเคิร์ทซนั๊ง และค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ บริเวณพื้นที่ด้านซ้ายของภาพส่วนที่แสงส่องไม่ถึง โซน I คือ บริเวณโต๊ะโถ้วแสงเทียน โซน II คือ บริเวณ

มือของเคิร์ทซ์ และโซน III คือ บริเวณใบหน้าและตัวของเคิร์ทซ์ นิ่งอยู่ด้านหน้าของแหล่งแสงเกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette)

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) : โซน VII, IX และ X

ค่าแสงกลาง (Middle Values) : โซน V

ค่าความมืด (Low Values) : โซน 0, I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ บริเวณศีรษะของเคิร์ทซ์กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงจากแหล่งกำเนิดแสงบริเวณด้านหลังของเคิร์ทซ์ มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน X กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ บริเวณศีรษะของเคิร์ทซ์เป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน III จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 7 โซน หรือ 7 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 7 สต็อป (7 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ บริเวณศีรษะของเคิร์ทซ์เป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงจากแหล่งกำเนิดแสงบริเวณด้านหลังของเคิร์ทซ์ เท่ากับ 7 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

4.4.1.8 ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

ภาพเดวิดตัดศีรษะของโกลิแอธ ในภาพเกี่ยวข้องกับชีวิตของจิตรกรคือ คาราวัจโจ (Caravaggio) ที่ปรารถนาจะได้รับการอภัยโทษจากความผิดของเขา ศีรษะของโกลิแอธก็คือ ศีรษะของคาราวัจโจ (Caravaggio) การวาดที่ดูหยาบแสดงถึงช่วงชีวิตที่เป็นทุกข์แสดงถึงการพิพากษาตนเองจากความผิดที่กระทำ เดวิดผู้ทำการตัดศีรษะโกลิแอธแสดงสีหน้าโศกเศร้า บรรยากาศปกคลุมไปด้วยความมืดแสดงถึงความโศกเศร้าและยังแสดงถึงความรุนแรงและน่ากลัว



ภาพที่ 4.105 ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัจโจ (Caravaggio)

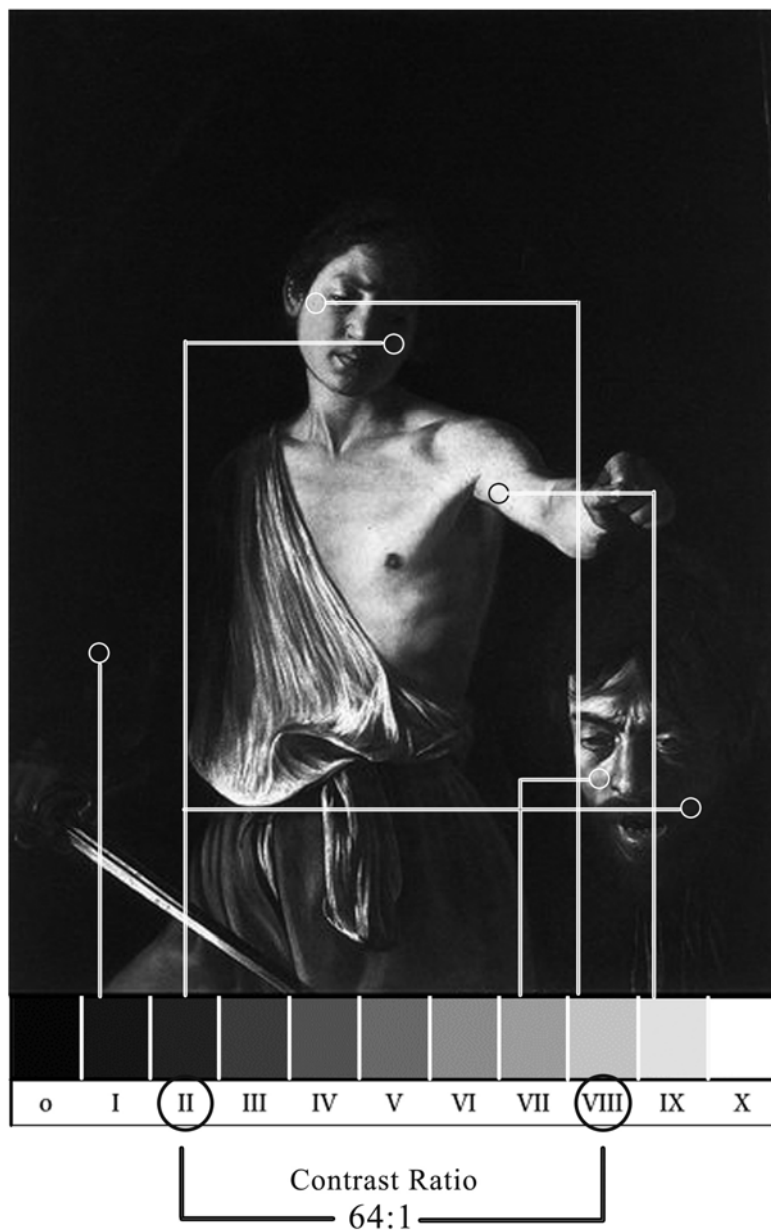
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางแสงในภาพมาจากด้านซ้ายของภาพ มีการใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key) แสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) ไปที่เดวิดและโกไลแอธ จะเห็นว่าแสงไม่ได้ส่องเผยให้เห็นร่างของเดวิดทั้งหมด ส่วนของแขนที่ถูกดาบยังอยู่ในความมืดเหมือนกับว่าเดวิดเพิ่งทำการตัดศีรษะของโกไลแอธแล้วถือเดินออกมาจากความมืด เดินมายังบริเวณแสงเพื่อมองดูศีรษะของโกไลแอธ



ภาพที่ 4.106 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ
David with the Head of Goliath (1610)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.107 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพที่ ภาพ David with the Head of Goliath (1610)
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.107 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ David with the Head of Goliath (1610) จะเห็นได้ว่าส่วนค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน IX คือ แสงที่กระทบต้นแขนของเดวิด โซน VIII คือ ใบหน้าของเดวิดส่วนของแสง และโซน VII คือ บริเวณ

ไบหน้าของโกไลแอธ และค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ ความมืดโดยรอบของภาพ และโซน II คือ ส่วนของเงาบนไบหน้าของเดวิดและโกไลแอธ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII, VIII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	-
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนไบหน้าของเดวิด

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณไบหน้าของเดวิดที่กระทบแสงมีค่าแสงกลาง (High Values) อยู่ที่โซน VIII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนไบหน้าของเดวิดมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนไบหน้าของเดวิด มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณไบหน้าของเดวิดที่กระทบแสงเท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.4.1.9 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) ฉากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซ

ฉากวิลลาร์ดกำลังจะปฏิบัติภารกิจลอบสังหารเคิร์ทซ เป็นช่วงเวลากลางคืนระหว่างที่ชาวพื้นเมืองทั้งหมดกำลังทำพิธีสังหารโค และเคิร์ทซแยกตัวออกไปคนเดียวเข้าไปภายในวิหาร วิลลาร์ดโผล่ขึ้นมาจากน้ำแสดงถึงผู้มาชำระล้างบาป นั่นคือ การสังหารเคิร์ทซตามความต้องการของเคิร์ทซเอง

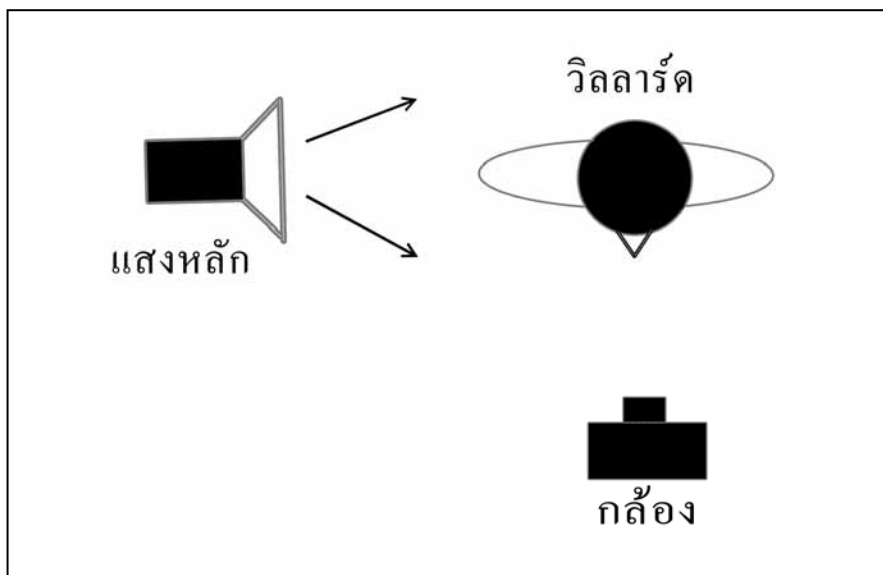


ภาพที่ 4.108 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)

ฉากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซ

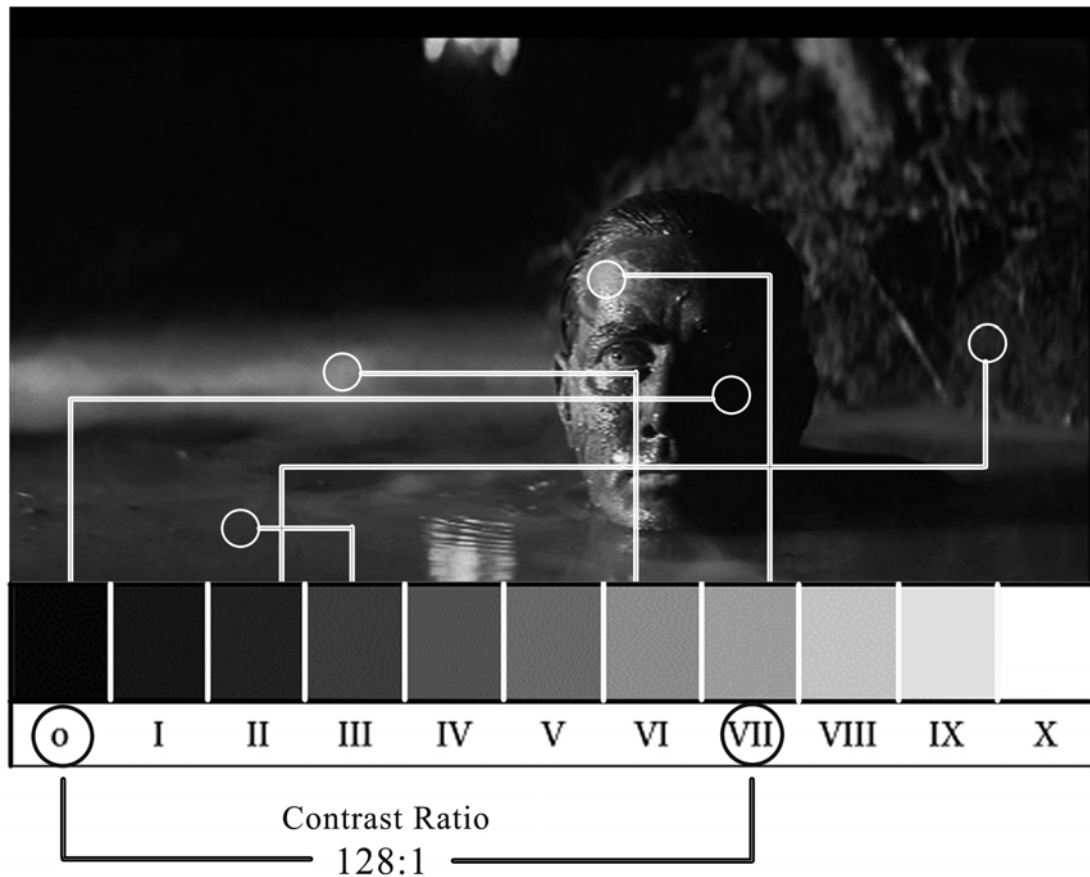
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพเห็นได้ว่าลักษณะของแหล่งกำเนิดแสงของแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านซ้ายของภาพ ตำแหน่งแสงอยู่ระนาบเดียวกับวิลลาร์ดเป็นแสงจากด้านข้าง (Side Light) โดยมีแหล่งแสงหลักมาจากคอบเพลิง เป็นแหล่งแสงในยามกลางคืนของหมู่บ้านพื้นเมือง บนใบหน้าของวิลลาร์ดจึงแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ใบหน้าในส่วนของแสงและใบหน้าที่ส่วนของเงามืด ตัดกันอย่างชัดเจน (High Contrast)



ภาพที่ 4.109 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพของภาพยนตร์เรื่อง
Apocalypse Now (1979) ฉากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซ

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.110 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979)

ฉากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.110 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากฉากของวิลลาร์ดในภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) จากภาพจะเห็นได้ว่าส่วนค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน VII คือ บริเวณใบหน้าของวิลลาร์ดด้านซ้ายที่กระทบแสง ค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน VI คือ บริเวณหมอกควันด้านหลังภาพ และค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ ส่วนเงาบนใบหน้าของวิลลาร์ดด้านขวา โซน II คือ บริเวณต้นไม้ด้านหลังของวิลลาร์ด และโซน III คือ บริเวณของผิวน้ำ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของวิลลาร์ด

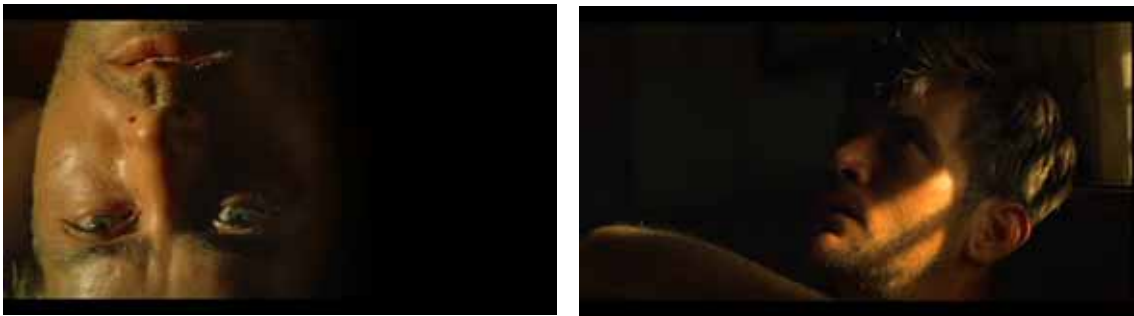
จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณใบหน้าของวิลลาร์ดด้านซ้ายที่กระทบแสงมีค่าแสงกลาง (Middle Values) อยู่ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนใบหน้าของวิลลาร์ดด้านขวามีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 7 โซน หรือ 7 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 7 สต็อป (7 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนใบหน้าของวิลลาร์ดด้านขวามีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณใบหน้าของวิลลาร์ดด้านซ้ายที่กระทบแสงเท่ากับ 7 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

4.4.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.4.2.1 แสง (Lighting)

การตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างแสงและเงา (High Contrast) และการใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key) สื่อความหมายแฝงของการถูกด้านมืดครอบคลุมภายในจิตใจ ซึ่งเราไม่สามารถเห็นได้ภายในจิตใจของตัวละคร จึงแสดงความรู้สึกภายในจิตใจได้สำนึกของตัวละครผ่านการจัดแสงในการบ่งบอกความรู้สึกภายในจิตใจของตัวละคร ในภาพจะถูกครอบคลุมด้วยเงามืดมากกว่าแสงสว่าง มีแสงส่องสว่างแค่ที่ตัวละคร ในฉากของวิลลาร์ดภายในห้องที่ไซ่ง่อน ภายในห้องส่วนใหญ่ถูกเงามืดครอบคลุมห้อง ใบหน้าของวิลลาร์ดที่ถูกแบ่งด้วยแสงและเงาเปรียบเสมือนความมืดภายในจิตใจของวิลลาร์ดที่เริ่มก่อตัวขึ้นที่ยังคิดคำนึงและโหยหาสงคราม



ภาพที่ 4.111 การใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key Lighting) และแสงแข็ง (Hard Light) ในฉาก

ระหว่างการเดินทางไปหาเคิร์ทซ์ วิลลาร์ดได้เห็นภาพสงครามเห็นด้านมืดของเหล่าทหารอำนาจที่มีของทหารอเมริกัน ทำให้ความชั่วร้ายหรือขาดานที่อยู่ในจิตใจถูกปลุกขึ้นด้วยสงครามและการเข่นฆ่า ฉากการสังเหล่าทหารถล่มหมู่บ้านชาวเวียดนาม สังหารผู้คนมากมาย ฉากการระเบิดนาปาล์ม เพียงเพราะสามารถเล่นกระดานโต้คลื่น ฉากระเบิดที่สะพานโดลิง ภาพของทหารอเมริกันที่สัมผัสความน่ากลัวของสงครามจนกลายเป็นเรื่องซาซิม การเข่นฆ่าชาวเวียดนามแบบไร้ความรู้สึกและจิตสำนึก ไม่มีความรู้สึกใด ๆ ในขณะที่ภาพของทหารอเมริกันบางส่วนก็พยายามหนีจากนรกนี้ จนกระทั่งวิลลาร์ดได้พบกับเคิร์ทซ์และอาศัยอยู่ภายในหมู่บ้านเพื่อรอเวลาสังหารเคิร์ทซ์



ภาพที่ 4.112 ภาพสนามรบที่สะพานโดลัง

การใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key) ถูกนำมาใช้กับเคิร์ทซ์เด่นชัดที่สุด ตลอดทั้งเรื่องแทบจะไม่เห็นใบหน้าของเคิร์ทซ์ที่ชัดเจน เคิร์ทซ์อยู่ในส่วนของเงาตลอด จะกระทบแสงเพียงบางส่วนบนใบหน้าและร่างกายเท่านั้นจนบางครั้งกลายเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) สื่อความหมายถึงการโดนด้านมืดภายในจิตใจที่กลืนกินเคิร์ทซ์ และทำให้เคิร์ทซ์ดูน่าเกรงขาม หลงในอำนาจที่มีแต่ก็อยากจะหลุดพ้นและเบื่อกับการมีชีวิตร่วมกับความรุนแรงที่กลืนกินวิญญาณของตน แต่หลังจากเคิร์ทซ์ถูกวิลลาร์ดสังหาร เงามืดที่อยู่รอบตัวเคิร์ทซ์จะหายไป แสงสว่างเผยให้เห็นใบหน้าของเคิร์ทซ์ชัดเจนก่อนเขาสิ้นลมหายใจ แสดงถึงเคิร์ทซ์ได้หลุดพ้นจากความทรมานในจิตใจแต่ความมืดนั้นกลับกลืนกินจิตใจวิลลาร์ดมากขึ้นแทน



ภาพที่ 4.113 เคิร์ทซออยู่ภายในงามืดตลอด



ภาพที่ 4.114 ความมืดหายไปหลังจากเคิร์ทซอถูกสังหาร



ภาพที่ 4.115 วิลลาร์ดอยู่ภายในเงามืด

แสง ยังสื่อความหมายถึงแสงของพระเจ้า (Divine light) ซึ่งได้นำแนวคิดนี้มาใช้กับเคิร์ทซ ในฉากที่เคิร์ทซนั่งอ่านหนังสือ มีแสงส่องลงที่ตัวของเคิร์ทซ ซึ่งทำให้เคิร์ทซดูยิ่งใหญ่จากบทสนทนาระหว่างช่างภาพสารคดีกับวิลลาร์ดที่กำลังกล่าวเชิดชูเคิร์ทซว่าเป็นผู้ปราบปรามปีศาจ สรรเสริญ



ภาพที่ 4.116 แสง สื่อความหมายถึง แสงของพระเจ้า (Divine Light) มาใช้กับเคิร์ทซ

แสงและเงาสามารถนำมาใช้สื่อความหมายแฝงและแทนถึงความแตกต่างกันของสิ่งเป็นคู่ตรงข้ามอย่าง กลางวันกลางคืน ขาวกับดำ ความดีกับความชั่ว แทนถึงพระเจ้าและซาตาน แทนถึง

จิตใจและจิตใจได้สำนึก เป็นต้น ในเรื่อง Apocalypse Now (1979) ยังใช้แสงและเงามาแทนถึงความขัดแย้งกันของพลังงานทางเทคโนโลยีและพลังงานธรรมชาติ ระหว่างป่าที่ที่ลึกลับและมีดมัวที่ปกคลุมไปด้วยพลังงานธรรมชาติ เปรียบเทียบกับฐานทัพทหารอเมริกันที่มีเครื่องกำเนิดไฟฟ้าขนาดใหญ่และมีประสิทธิภาพ (Zone, 2001: 8) และตัวละครเครืทชนนั้นได้ค้นพบพลังงานและอารยธรรมที่ซ่อนเร้นอยู่ในป่า ซึ่งมีพลังและมีความป่าเถื่อน สิ่งเหล่านี้ได้ช่วยวนเครืทชให้หลงใหลและได้ทำให้เขาหวนคิดเพื่อค้นหาคำตอบของชีวิตตนเอง

นอกจากนี้ยังแสดงถึงความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมตะวันตกกับวัฒนธรรมตะวันออก ในฉากโซร์ยูเอสโอ (USO) กับเพลล์บอยบนเนินเขาใหญ่ เหล่าทหารอเมริกันที่รอดูการแสดงอยู่ท่ามกลางแสงสปอตไลท์ (Spot Light) ขนาดใหญ่ ภาพทหารอเมริกันแทบจะเข้าไปกอดรัดฟัดเหวี่ยงกับสาว ๆ ตัดกับพื้นหลังที่เป็นป่าที่แสงส่องไม่ถึงโดยมีชาวบ้านเวียดนามกินข้าวนั่งดูพฤติกรรมของทหารอเมริกันเงียบ ๆ



ภาพที่ 4.117 ความขัดแย้งกันของพลังงานทางเทคนิคและพลังงานธรรมชาติ

4.4.2.2 สี (Color)

ในภาพยนตร์ Apocalypse Now (1979) จะเห็นได้ว่า ลักษณะของสีในภาพเป็นลักษณะของสีวรรณะร้อน (Warm Tone) คือ สีส้มและสีเหลืองเป็นสีที่เกิดจากแหล่งแสงของภาพ คือ แสงเทียนหรือแสงจากคบเพลิง ภายใต้ความมืดภายในห้องและช่วงเวลากลางคืน แหล่งแสงที่ส่องสว่างเฉพาะจุดที่ตัวละคร ทำให้บริเวณรอบ ๆ กลายเป็นพื้นที่ส่วนเงามืดหรือสีดำ การใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) อย่างสีเหลืองและสีส้มแสดงถึงสีของแหล่งกำเนิดแสงในภาพที่ส่องกระทบตัวละคร กับสีดำแทนถึงส่วนของความมืด เป็นลักษณะการใช้สีที่โดดเด่นในจิตรกรรมบาโรกอย่างผลงานของคาราวาจิโอ (Caravaggio) และจอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour) เพราะในอดีตจิตรกรอาศัยแหล่งแสงในการวาดภาพอยู่ 2 ประเภท คือ แสงจากธรรมชาติ ได้แก่ แสงจากดวงอาทิตย์ในเวลากลางวันและแสงจากดวงจันทร์ในเวลากลางคืน และแหล่งแสงจากแสงประดิษฐ์ คือ แสงจากเทียนไข ตะเกียงและคบเพลิง

การใช้สีในภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์หลัก ๆ ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง และ สีดำ โดยสีแดงสื่อถึงเลือดและสงคราม สีส้มสื่อถึงเปลวไฟ เห็นได้ในฉากระเบิดตอนเปิดเรื่อง ฉากสงครามของทหารอากาศยาน ร.1 พัน 9 และฉากการระเบิดนาปาล์ม สีส้มยังแสดงถึงการทำลาย อันตรายและหายนะ อย่างในฉากก่อนจะเริ่มสงครามจะเห็นว่าหมู่บ้านของชาวเวียดนามมีความสวยงาม สีเขียวชอุ่มของต้นไม้และสีฟ้าของน้ำทะเล แต่พอทหารอเมริกันเข้ามาถูกรานและทำลาย สีในหมู่บ้านก็เปลี่ยนไปไม่มีความสดใสของสีเขียวกับสีฟ้า กลายเป็นสีส้มและสีเหลืองเข้ามาแทนที่บรรยากาศที่มีแต่ฝุ่น ควันและกองไฟที่ลุกอยู่



ภาพที่ 4.118 การใช้สีส้มและสีเหลืองในฉากสงคราม

นอกจากนี้สีส้มและสีเหลืองนั้น ยังสื่อถึงความกลัว ในฉากระหว่างการเดินทางด้วยเรือ เรือลอยท่ามกลางแสงของดวงอาทิตย์ที่กำลังตกดิน ประกายแสงสีส้มที่กระทบบนผิวน้ำแสดงถึงการเดินทางเข้าไปพื้นที่อันตราย บรรยากาศปกคลุมด้วยสีเหลืองในหมู่บ้านพื้นเมืองจุดหมายปลายทางของวิลลาร์ดอยู่ ทำให้รู้สึกตัววิลลาร์ดกำลังเข้าไปในที่น่ากลัวและอันตราย และฉากที่วิลลาร์ดได้เข้าพบกับเคิร์ทครั้งแรกภายในห้องสลัว ๆ ที่มีเพียงแสงเทียนหรือคบเพลิงเป็นแสงหลัก



ภาพที่ 4.119 บรรยากาศปกคลุมด้วยสีเหลืองในหมู่บ้านพื้นเมืองจุดหมายปลายทางของวิลลาร์ด



ภาพที่ 4.120 ฉากที่วิลลาร์ดได้เข้าพบกับเคิร์ทครั้งแรกภายในห้องสลัว

สีดำสื่อความหมายถึง ความหดหู่ โศกเศร้า ความลึกลับและแสดงถึงการมีความชั่วร้าย และมีอำนาจด้านมืดในจิตใจ ซึ่งเห็นได้ชัดในตัวละครเคิร์ทซึ่งมักจะอยู่ภายใต้เงามืดเสมอและสวมชุดสีดำตลอดเวลา แสดงให้เห็นด้านมืดของจิตใจสำนึกหรือเป็นความจริงที่ออกมาจากความมืด แต่ก็ยังแสดงถึงผู้มีอำนาจ ตั้งตนเป็นผู้นำดุจพระเจ้าในหมู่บ้านของชนเผ่า



ภาพที่ 4.121 เคิร์ทซสวอมซูดสีดำ

การนำเอาสีเขียวเข้มและสีฟ้ามาใช้ในฉากวิลลาร์ดและเซฟเข้าไปเก็บมะม่วงในป่า ภาพความลึกกลับของป่าที่แฝงไปด้วยอันตราย แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงความงามและพลังงานของธรรมชาติที่สงครามยังไม่ได้ทำลาย มีอิทธิพลมาจากการใช้สีในภาพ Where Do We Come From? What Are We? Where Are We Going? (1897-1898) ของ พอล โกแกง (Paul Gauguin) (Zone, 2001: 18)

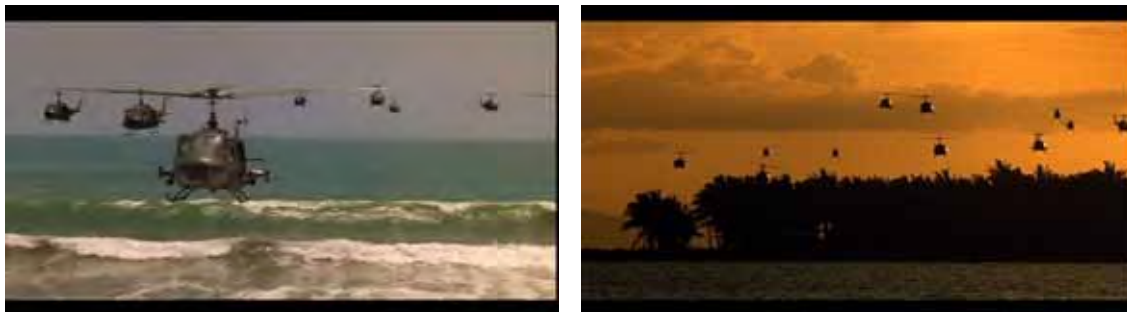


ภาพที่ 4.122 ฉากวิลลาร์ดและเซฟเดินเข้าไปในป่าเพื่อเก็บมะม่วง

4.4.2.3 ขนาดภาพ (Shot)

การใช้ภาพขนาดกว้าง (Long Shot) ของฝูงเฮลิคอปเตอร์ที่บินอยู่บนท้องฟ้าเหนือทะเล ทำให้รู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ ความสวยงามของฝูงเฮลิคอปเตอร์ แต่ฝูงเฮลิคอปเตอร์สีเขียวเข้มเกือบ

เป็นสื่อคำดูชัดกับความสวยงามของทิวทัศน์มุมสูง แฝงความน่ากลัวที่กำลังจะมาถึงหมู่บ้านชาวเวียดนาม



ภาพที่ 4.123 ภาพขนาดกว้างแสดงให้เห็นฝูงเฮลิคอปเตอร์ที่บินอยู่บนท้องฟ้า

การใช้ภาพมุมกว้าง เพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยว และสิ้นหวัง อย่างฉากในห้องพักในโรงแรมในไซ่ง่อน เป็นภาพมุมกว้างและถ่ายมุมกดลงมาเห็น วิลลาร์ดกอดเขานั่งกับพื้นห้อง มีเพียงแสงจากโคมไฟที่ส่องสว่างไม่ทั่วทั้งห้อง ในฉากนี้แสดงถึงตัว วิลลาร์ดที่หมกมุ่นและครุ่นคิดภายในจิตใจตัวเอง ภาพมุมกดทำให้ตัวของวิลลาร์ดมีขนาดเล็ก ยิ่งทำให้รู้สึกวิลลาร์ดถูกกดดัน ภายในห้องส่วนใหญ่จะมีมิติมีแสงสว่างเล็กน้อยที่มีในภาพ ทำให้ รู้สึกว่าวิลลาร์ดมีพื้นที่ของตัวเองเพียงเล็กน้อย ไม่เป็นอิสระเหมือนภายในจิตใจของวิลลาร์ดที่โดน ภาพของสงคราม ความน่ากลัวของสงครามหลอกหลอนจึงไม่สามารถกลับไปมีชีวิตได้ปกติ ต้อง อยู่ภายในห้องแคบ ๆ และมีด



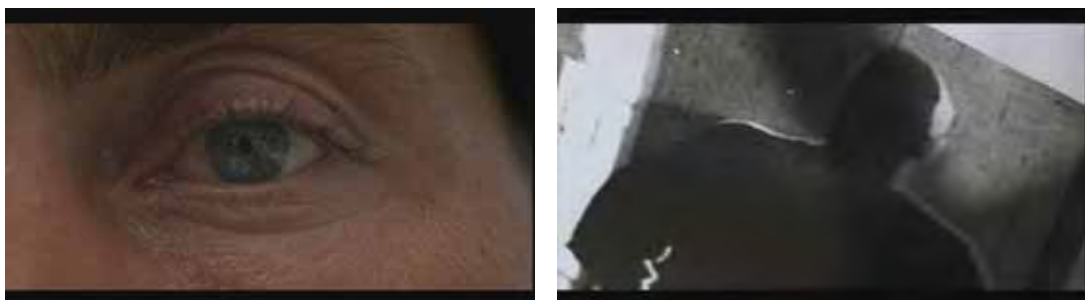
ภาพที่ 4.124 ภาพมุมกว้างและมุมกดลงมาเห็นวิลลาร์ดกอดเขานั่งกับพื้นห้อง แสดงถึงถึงความอ้างว้างโดดเดี่ยวและสิ้นหวัง

การใช้ภาพขนาดใกล้ศีรษะ (Head Close-Up) ในฉากที่เคิร์ทซเลาเรื่องความโหดร้ายที่เขาเคยเจอให้วิลลาร์ดฟัง การใช้ภาพขนาดใกล้ศีรษะทำให้เราเห็นสีหน้าของเคิร์ทซที่รู้สึกกลัวชัดเจน การใช้ภาพขนาดใกล้ศีรษะนี้ยังทำให้ใบหน้าของเคิร์ทซมีขนาดใหญ่กว่าปกติบนจอภาพ ซึ่งสามารถสื่อความหมายถึงความวิปลาสของเคิร์ทซอีกด้วย กับวิลลาร์ดเองก็เช่นกันมีการใช้ภาพขนาดใกล้ศีรษะมากในช่วงท้ายของเรื่อง เป็นการบอกเป็นนัยว่าวิลลาร์ดก็เริ่มเข้าสู่ด้านมืดของจิตใจตัวเองเช่นกัน



ภาพที่ 4.125 ภาพขนาดใกล้ศีรษะ (Head Close-Up) ของวิลลาร์ดและเคิร์ทซ

การใช้ภาพขนาดใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU) ในเรื่องได้นำมาใช้ในฉากที่วิลลาร์ดอ่านเอกสารเกี่ยวกับเคิร์ทซ ภาพขนาดใกล้ถ่ายที่ดวงตาของวิลลาร์ดทำให้ผู้ชมสงสัยและอยากรู้ว่าวิลลาร์ดเห็นมองอะไรซึ่งภาพได้ตัดมาเป็นวิลลาร์ดกำลังดูภาพถ่ายของเคิร์ทซอยู่



ภาพที่ 4.126 การใช้ภาพขนาดใกล้มาก (Extreme Close-Up /ECU)

4.4.2.4 มุมกล้อง (Camera Angle)

การใช้ภาพมุมที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Eye Contact) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ส่วนใหญ่ใช้ภาพระดับสายตา (Eye-level shot) มุมระดับสายตาที่เราใช้มองในชีวิตประจำวัน เหมือนผู้ชมกำลังมองตัวละครในระดับเดียวกัน มีการใช้มุมกล้องแทนสายตา (Point of view / POV) แทนสายตาและมุมมองของตัวละคร อย่างในฉากบนโต๊ะอาหาร กล้องแทนสายตาของวิลลาร์ดที่มองดูอาหารบนโต๊ะที่มีแต่อาหารอย่างดี ผู้พันลูคัส (Colonel Lucas) ยื่นจานอาหารมาให้วิลลาร์ดลองทาน ภาพแสดงให้เห็นว่าวิลลาร์ดกำลังคิดว่า ผู้พันลูคัสมีความสุขสบาย กินอาหารที่ดีเมื่อเปรียบเทียบกับอาหารและความทุกข์ของทหารที่อยู่ในสนามรบ บางครั้งตัวละครมองมาที่กล้อง ทำให้รู้สึกเหมือนมองมาที่ผู้ชม เป็นมุมที่ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Eye Contact) เพื่อถามว่า ถ้าเป็นคุณ คุณจะทำอย่างไร คิดอย่างไร ในฉากบนโต๊ะอาหารระหว่างวิลลาร์ด ผู้พันลูคัส เจ้าหน้าที่อีกท่านหนึ่งและนายพลคอร์แมน (General Corman) สั่งให้วิลลาร์ดไปสั่งหารเคิร์ทช ในระหว่างที่ฟังเสียงของเคิร์ทช ผู้พันลูคัสมองมาที่กล้อง พยายามจะถามผู้ชมว่าฟังเสียงแล้วคิดอย่างไร คิดว่าเคิร์ทชนั้นวิปลาสหรือไหม และผู้พันลูคัสมองกล้องอีกครั้งเมื่อเล่าประวัติของเคิร์ทชให้วิลลาร์ดฟัง ซึ่งเป็นการเล่าให้ผู้ชมฟังด้วยเช่นกัน ทางกองทัพตั้งข้อหาแก่เคิร์ทชว่าได้ฆาตกรรมเจ้าหน้าที่ข่าวกรองซึ่งเป็นสายลับสองหน้าที่ทำงานให้กับทั้งทางฝ่ายเวียดนามและฝ่ายอเมริกันและพยายามทำให้วิลลาร์ดเชื่อว่าเคิร์ทชนั้นวิปลาส ในระหว่างที่ผู้พันลูคัสกำลังพูดภาพได้ตัดมาเป็นมุมแทนสายตา (Point of view) ของวิลลาร์ดมองเจ้าหน้าที่อีกคนหนึ่งกำลังนั่งฟัง นายพันลูคัสพูดเป็นฉากหน้า (Foreground) และเห็นนายพลคอร์แมนด้านหลัง นายพลคอร์แมนมองมาที่กล้องแล้วกลอกตาไปทางผู้พันลูคัสและหันมามองกล้องอีกครั้งและกลอกตาไปอีกรอบเหมือนพยายามจะบอกให้วิลลาร์ดและผู้ชมตั้งใจฟังสิ่งที่ผู้พันลูคัสกำลังพูด แล้วภาพก็ตัดมาที่ผู้พันลูคัสที่กำลังพูดอยู่ ขณะที่วิลลาร์ดกำลังฟังผู้พันลูคัสพูด สักพักวิลลาร์ดค่อย ๆ มองมาที่กล้องเพื่อจะถามผู้ชมว่า คุณเชื่อสิ่งที่ผู้พันลูคัสพูดไหมและผู้พันลูคัสมองกล้องอีกครั้งเพื่อย้ำว่าผู้ชมเชื่อและคิดเหมือนผู้พันลูคัสไหม และก่อนจะเปลี่ยนฉาก วิลลาร์ดมองมาที่กล้องเพื่อถามผู้ชมอีกครั้งว่า คิดว่าคำสั่งนี้มันแปลกไหม (Delorme, 2010: 30) แต่วิลลาร์ดก็รับงานนี้เพราะอย่างน้อยเขาก็ได้กลับมาที่ที่คอยหลอกหลอนในจิตใจของเขา



ภาพที่ 4.127 ภาพตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม (Eye Contact)

การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยวหรือมุมดัตช์ (Dutch Angle) ในฉากที่วิลลาร์ดโดนคนพื้นเมืองหลายคนเข้ามาจับตัว จนเกิดความวุ่นวาย จากภาพมุมปกติค่อยๆ เปลี่ยนเป็นมุมเอียงและหมุนไปตามวิลลาร์ดที่ค่อย ๆ ลงมานอนอยู่กับพื้น ทำให้รู้สึกคนดูสับสนวุ่นวายและความรุนแรงไปกับเหตุการณ์

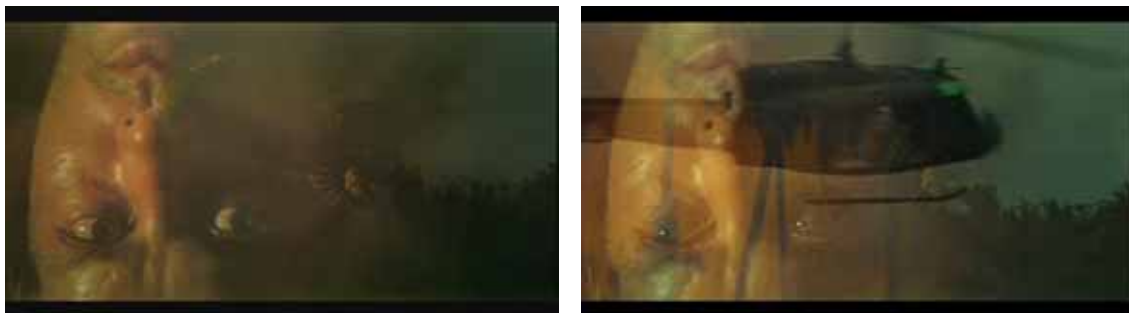


ภาพที่ 4.128 การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยวหรือมุมดัตช์ (Dutch Angle)

4.4.2.5 การซ้อนภาพ

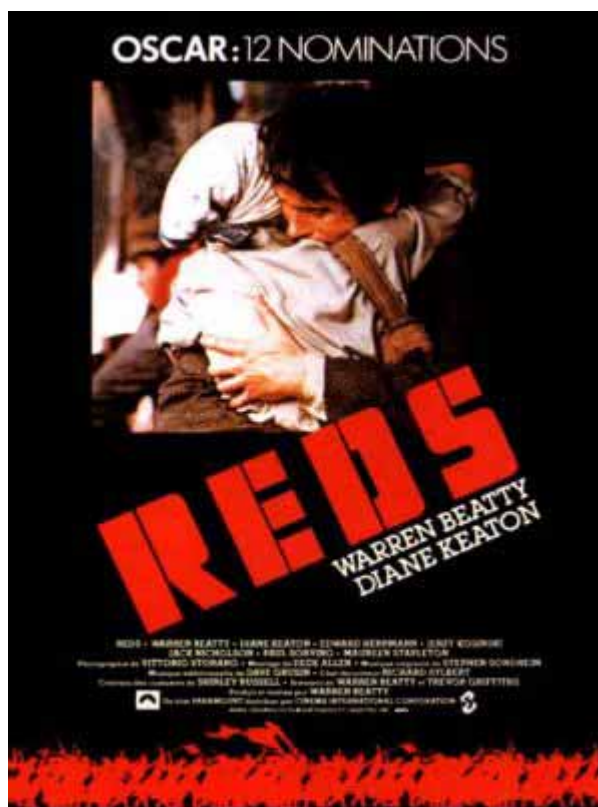
การนำสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของอีกสิ่งหนึ่งจากเปิดตัวในโรงแรมที่ไซ่ง่อน วิลลาร์ดที่นอนดูพัสดลมนบนเพดานในตอนต้นเรื่อง ภาพของวิลลาร์ดที่นอนอยู่ที่นอนภาพซ้อนพัสดลมที่หมุนทับบนเพดาน ซ้อนกับภาพของไฟที่เผาต้นไม้กับใบพัดและเสียงของเฮลิคอปเตอร์ โดยภาพได้นำสิ่งที่มีลักษณะคล้ายกันมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของอีกสิ่งหนึ่ง คือ การใช้ภาพของพัสดลมบนเพดาน เป็นสัญลักษณ์ของใบพัดเฮลิคอปเตอร์ เมื่อวิลลาร์ดมองดูใบพัสดลมบนเพดานแล้ว

เหมือนได้หวนคิดถึงตอนประจำการที่สงคราม ได้เห็นความน่ากลัวของสงครามมาแล้วเช่นเดียวกับทหารคนอื่น ๆ เสียงของระเบิดและเสียงของเฮลิคอปเตอร์ที่ยังคงลอบหลอนอยู่ในจิตใจของ วิลลาร์ด



ภาพที่ 4.129 การซ้อนภาพเพื่อสื่อความหมาย

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)



ภาพที่ 4.130 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)

เรื่องราวชีวิตประวัติของ จอห์น ริด (John Reed) หรือ แจ็ค (Jack) นักเขียนหนังสือพิมพ์ นักคิดชาวอเมริกา ในช่วง ปี ค.ศ. 1915-1920 ระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 1 แจ็คเป็นชาวอเมริกันที่ประกาศตัวอย่างชัดเจนว่าสนับสนุนแนวคิดทางคอมมิวนิสต์ พยายามสนับสนุนให้เกิดขบวนการคอมมิวนิสต์ พยายามเผยแพร่แนวคิด และเป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในการจัดตั้งพรรคคอมมิวนิสต์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์เล่าเรื่องโดยการเล่าเรื่องราวผ่าน “พยาน” เป็นเพื่อนของเขาและผู้คนที่อยู่ในช่วงเวลานั้น ซึ่งภาพยนตร์ได้แบ่งเป็นสองส่วนหลักคือ ส่วนที่หนึ่งเล่าเรื่องราวการเจอระหว่างแจ็คและหลุยส์ (Louise) ผู้หญิงที่ยอมทิ้งกับสามีเก่าเพื่อมาอยู่กับแจ็ค เพราะเธอชื่นชอบในแนวคิดของเขา จึงยอมมาใช้ชีวิตร่วมกันพร้อมเขียนหนังสือเกี่ยวกับการเมือง และปลุกระดมกลุ่มชนชั้นแรงงานให้มีการปฏิวัติในอเมริกา การถูกขังจากคนรัสเซียให้ไปร่วมดูแลเหตุการณ์ปฏิวัติที่รัสเซีย ซึ่งประสบความสำเร็จ ล้มล้างอำนาจพระเจ้าซาร์ ในเดือนตุลาคม ปี ค.ศ.1917

(October Revolution in 1917) ทั้งสองที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในเหตุการณ์ เห็นความเป็นได้ว่าจะสามารถกลับไปปฏิวัติที่อเมริกาได้ และส่วนที่สอง ทั้งสองเดินทางกลับมายังอเมริกา การที่รัสเซียหลังปฏิวัติสำเร็จ เป็นจุดเริ่มต้นทำให้กลุ่มคอมมิวนิสต์มีอำนาจมากขึ้น แต่ละประเทศเริ่มรวมพลังปฏิวัติบ้าง ความสำเร็จของการปฏิวัติที่รัสเซียทำให้ แจ็ค เกิดพลัง แรงบัลดาลใจและความหวังที่จะกลับมาปฏิวัติที่อเมริกา ทั้งสองกลับมายังอเมริกาและเขียนหนังสือชื่อ Ten Days that Shook the World ช่วงเวลานี้ แจ็คประสบความสำเร็จแต่ความสัมพันธ์กับ หลุยส์ กลับแย่ลง เขายอมทิ้งเธอเพื่อเดินทางไปรัสเซียเพื่อยื่นเรื่องการขอก่อตั้งพรรคแรงงานคอมมิวนิสต์อเมริกาของเขา การไปรัสเซียครั้งนี้เขาไม่สามารถกลับมายังอเมริกาได้เขาต้องอยู่เป็นกระบอกเสียงให้แก่รัสเซีย เขาขึ้นปราศรัยที่ตะวันออกเฉียง แต่การสื่อสารที่ผิดพลาด ทำให้เกิดความคิดด้านการ ก่อสงครามศาสนา ระหว่างเดินทางกลับมอสโก (Moscow) ด้วยรถไฟก็ถูกกลุ่มคัดค้านซุ่มโจมตี หลังจากถึงรัสเซียเขาได้พบกับหลุยส์ เขาถูกนำไปรักษาตัวที่โรงพยาบาลและเสียชีวิตในปี ค.ศ. 1920

4.5.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)

4.5.1.1 ภาพ The Matchmaker (1625) ของโฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)

ภาพแสดงถึงการเจรจาต่อรองระหว่างผู้ชายกับผู้หญิงเล่นกีตาร์ โดยมีหญิงชราเป็นแม่สื่อ ยืนอยู่ในความมืด และผู้ชายนั่งบังแสงเทียนกลายเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) จึงไม่สามารถรู้ว่าผู้ชายคนนั้นคือใคร หมายถึง การไม่เปิดเผยตัวตนแก่ผู้อื่นมีเพียงหญิงโสเภณีกับแม่สื่อเท่านั้นที่มองเห็นใบหน้าของผู้ชาย แต่รับรู้เรื่องราวได้จากมือซ้ายที่ถือถุงเงิน



ภาพที่ 4.131 ภาพ The Matchmaker (1625) ของโฮนทส์ฮอร์สต์ (Honthorst)

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

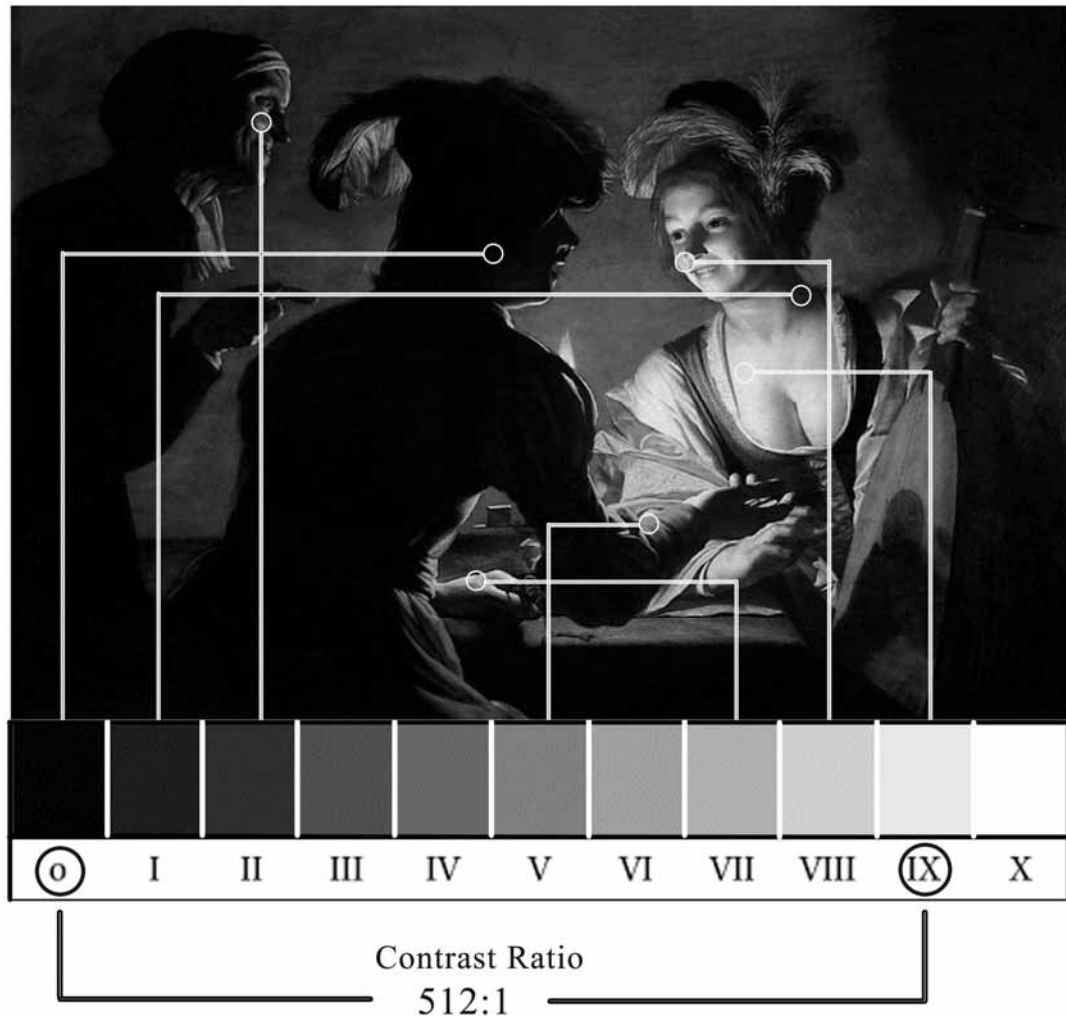
ภายในภาพจะเห็นแหล่งแสงมาจากแสงเทียน (Candle Light) ที่วางบนโต๊ะส่องสว่างให้เห็นใบหน้าของหญิงโสเภณีเล่นดนตรีชัดเจนและโดดเด่นที่สุดในภาพ ในขณะที่หญิงชราที่แม่สื่อยืนอยู่ภายในความมืด มีเพียงใบหน้าที่ได้รับแสง เพราะยื่นห่างออกไปจากแหล่งแสงกับผู้ชายนั่งบังแสงเทียน กลายเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) ผู้มองภาพไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้ชายคนนั้นคือใคร หมายถึงการไม่เปิดเผยตัวตนแก่ผู้อื่น มีเพียงหญิงโสเภณีกับแม่สื่อเท่านั้นที่มองเห็นใบหน้าของผู้ชายที่มาซื้อตัวเธอ



ภาพที่ 4.132 ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ The Matchmaker (1625)

ของไฮนทึฮอร์สต์ (Gerard van Honthorst)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.133 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพ The Matchmaker (1625)

ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.133 จะเห็นได้ว่าค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ The Matchmaker (1625) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างแสงแต่ละส่วนที่แสงกระทบได้ จากภาพจะเห็นได้ว่าในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน IX คือ หน้าอกของผู้หญิง เล่นดนตรีใกล้แสงเทียน โซน VIII คือ ใบหน้าของผู้หญิงเล่นดนตรีที่กระทบแสงเทียน และโซน VII คือ แสงที่กระทบมือของผู้ชายที่วางอยู่บนโต๊ะ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่โซน V คือ แขนเสื้อสีแดงของผู้ชายที่ใกล้แหล่งแสง และส่วนค่าความมืด (Low Values)

ของภาพได้แก่ โชน 0 คือ ด้านหลังของผู้ชายเป็นภาพย้อนแสง โชน I คือ เงาบนใบหน้าของผู้หญิง เล่นดนตรี และ โชน III คือ ใบหน้าของหญิงชราที่กระทบแสง

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสง ภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โชน VII, VIII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โชน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โชน 0, I และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ หน้าอกของผู้หญิงเล่นดนตรีใกล้แสงเทียน มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โชน IX กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ ด้านหลังของผู้ชายเป็นภาพย้อนแสง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โชน 0 จากค่าทั้ง 2 โชนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 9 โชน หรือ 9 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 512:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 9 สต็อป (9 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ ด้านหลังของผู้ชายเป็นภาพย้อนแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่า ส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ หน้าอกของผู้หญิงเล่นดนตรีใกล้แสงเทียน เท่ากับ 9 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio) เท่ากับ 512:1 มีค่าความแตกต่างกันระหว่างความสว่างและความมืดชัดเจน (High Contrast) แต่สามารถเห็นรายละเอียดบนใบหน้า ทั้งในส่วนของเงาและแสงได้ชัดเจน

4.5.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากภายในร้านอาหารเวลากลางคืน ฉากการสนทนาของ แจ็ค, หลุยส์, เอ็มม่า (Emma) และพวกห้องผู้ร่วมอุดมการณ์ลัทธิชนชั้นแรงงานและสตรี

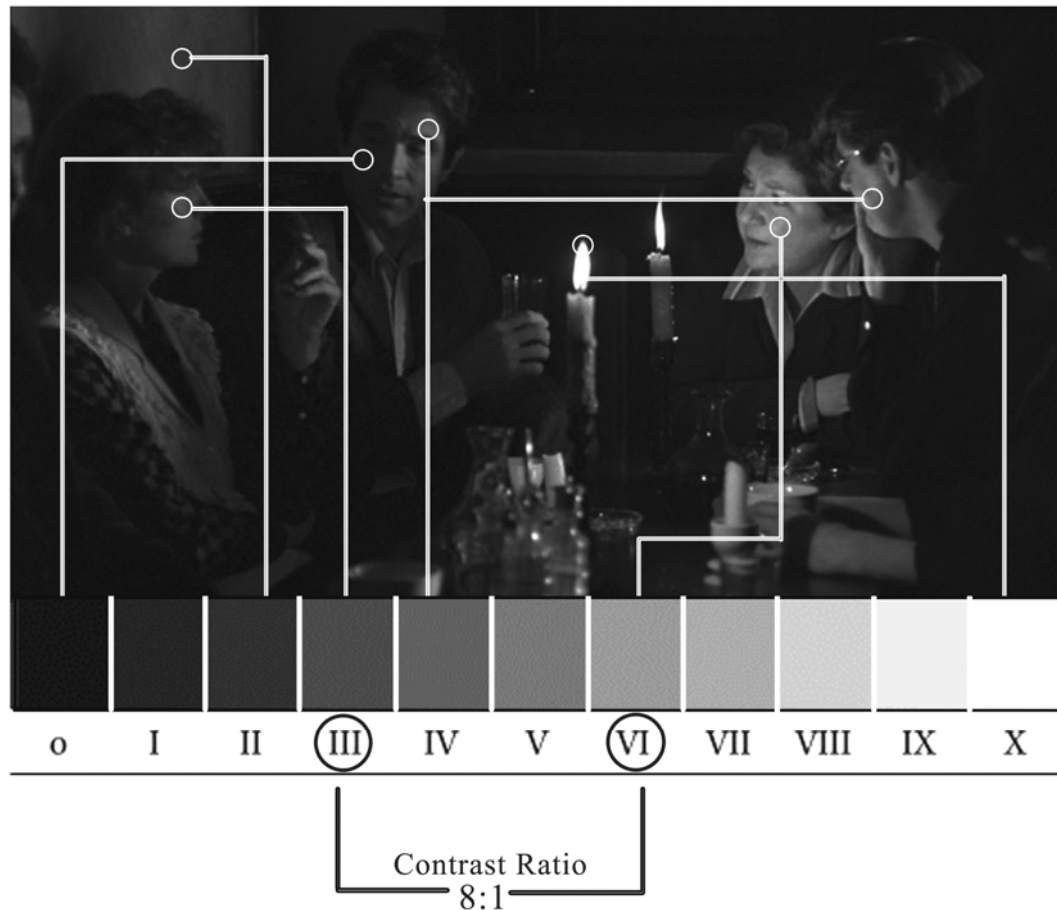


ภาพที่ 4.134 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากภายในร้านอาหารเวลากลางคืน ฉากการสนทนาของ แจ็ค, หลุยส์, เอ็มม่า (Emma) และพวกห้องผู้ร่วมอุดมการณ์ลัทธิชนชั้นแรงงานและสตรี

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

แหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) มาจากเทียนไขมีจำนวน 2 เล่มที่วางอยู่บนโต๊ะ จากภาพจะเห็นว่าใบหน้าของเอ็มม่า และผู้ชายนั่งข้างเธออยู่ใกล้แสงเทียนและเป็นส่วนสว่างของภาพ นอกจากแสงสว่างจากเปลวเทียน ขณะที่แจ็คและหลุยส์นั่งห่างจากแหล่งแสงจากเทียนไข ทำให้บางส่วนอยู่ภายในเงามืด แหล่งแสงที่มีกำลังแสงน้อยอย่างเทียนไข ทำให้บรรยากาศภายในภาพมีส่วนของเงามากกว่า สื่อความหมายถึงผู้ร่วมอุดมการณ์ระบบสังคมนิยมหรือคอมมิวนิสต์ การกระทำที่ต้องหลบซ่อนอยู่ภายใต้เงามืด มีความหวังอันน้อยนิดเปรียบได้กับแสงเทียน

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.135 ค่าแสงที่วัดได้ในฉากการสนทนาของ แจ็ค, หลุยส์, เอ็มม่า (Emma) และพวกพ้องผู้ร่วมอุดมการณ์สิทธิชนชั้นแรงงานและสิทธิสตรี ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.135 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน X คือ แสงไฟจากแหล่งแสงเทียนไข ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ได้แก่โซน IV คือ บนใบหน้าของแจ็คที่กระทบแสง และโซน VI คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของเอ็มม่า ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ ใบหน้าของแจ็คในเงามืด โซน II คือ กำแพงฉากหลัง และโซน III คือ ใบหน้าของหลุยส์

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงจากเทียนไข มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน X กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของแจ๊ค มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 10 โซน หรือ 10 ช่อง แสดงมีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 1024:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 10 สต็อป (10 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือเงาบนใบหน้าของแจ๊คมีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือแสงจากเทียนไข เท่ากับ 10 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 1024:1

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ระหว่าง
ใบหน้าของหอยล์กับใบหน้าของเอ็มมา

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของเอ็มมามีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน VI กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ ใบหน้าของหอยล์ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน III จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 3 โซน หรือ 3 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 3 สต็อป (3 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ ใบหน้าของหอยล์มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของเอ็มมา เท่ากับ 3 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

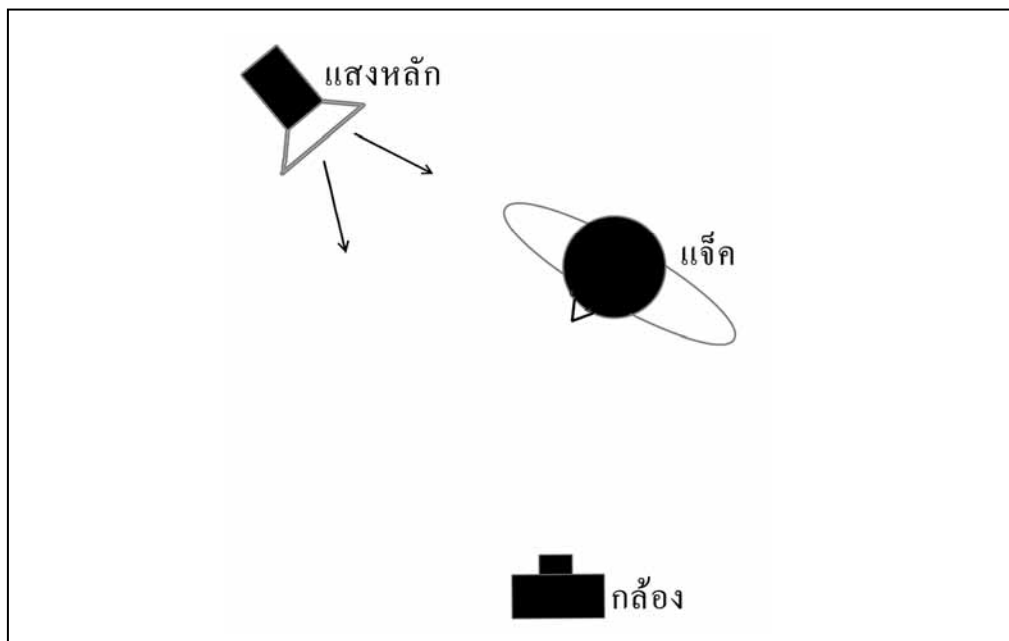
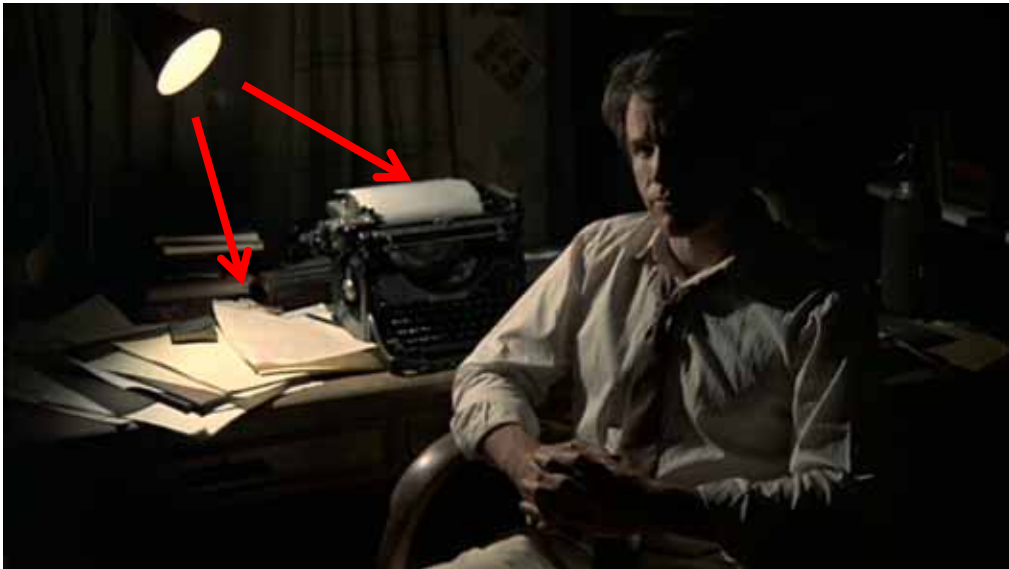
4.5.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพเจ็คที่โต๊ะทำงาน



ภาพที่ 4.136 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพเจ็คที่โต๊ะทำงาน

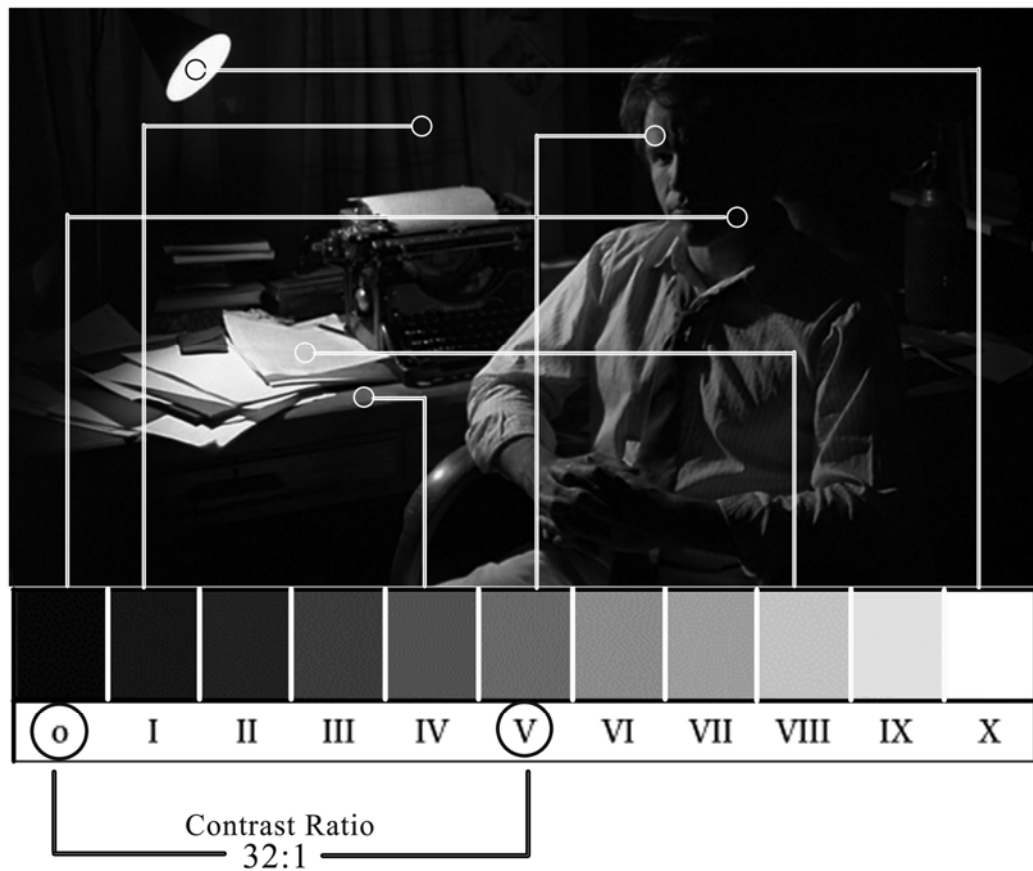
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ฉากภายในบ้านเป็นช่วงเวลากลางคืน แหล่งกำเนิดแสงมาจากโคมไฟบนโต๊ะทำงานของเจ็ค ทำให้ภาพปกคลุมไปด้วยเงามืด เป็นลักษณะของแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) การที่เจ็คอยู่ภายในเงามืดหรือสีดำนั้น สื่อถึง ความตั้งใจและความคิดที่ยึดมั่นของเจ็คที่ต้องการให้เกิดการปฏิวัติ และการสร้างพรรคสังคมนิยม



ภาพที่ 4.137 ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)
ภาพฉากที่โต๊ะทำงาน

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.138 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพแจ๊คที่โต๊ะทำงาน
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.138 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ภาพแจ๊คที่โต๊ะทำงาน แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่โซน X คือ โคมไฟที่เป็นแหล่งกำเนิดแสง และโซน VIII คือ แสงกระทบบนกระดาษบนโต๊ะ ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน IV คือ แสงที่กระทบบนขอบโต๊ะ และโซน V คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของแจ๊ค และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ เงามืดบนใบหน้าของแจ๊ค และโซน I คือ ผนังห้องที่หลังโคมไฟ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII และ X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ I

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของแจ๊ค

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของแจ๊ค มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน V กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงามืดบนใบหน้าของแจ๊ค มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่องแสดงว่ามี อัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงามืดบนใบหน้าของแจ๊ค มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงกระทบบนใบหน้าของแจ๊ค เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

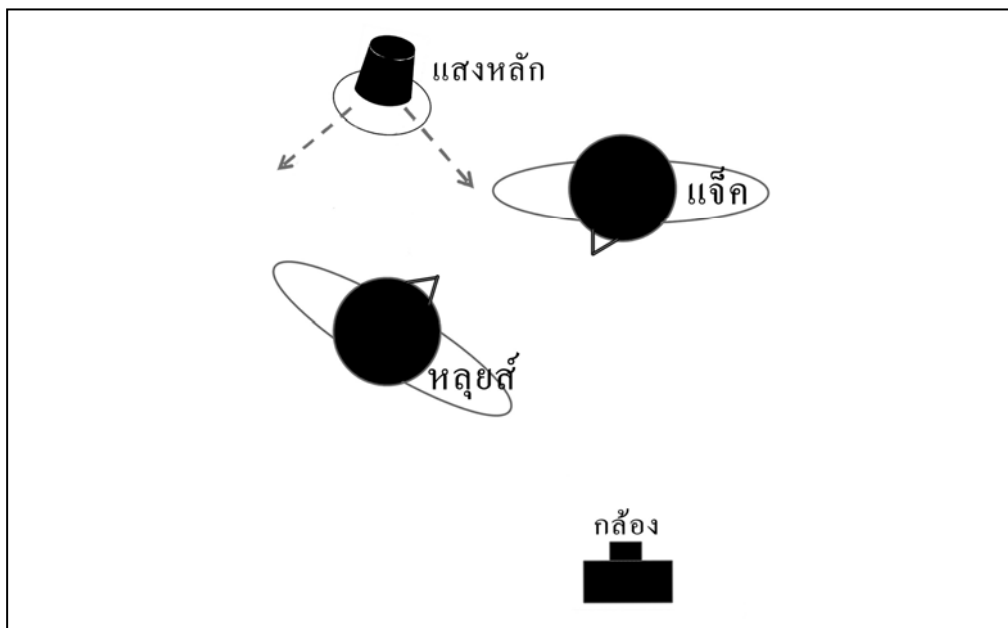
4.5.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาล



ภาพที่ 4.139 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาล

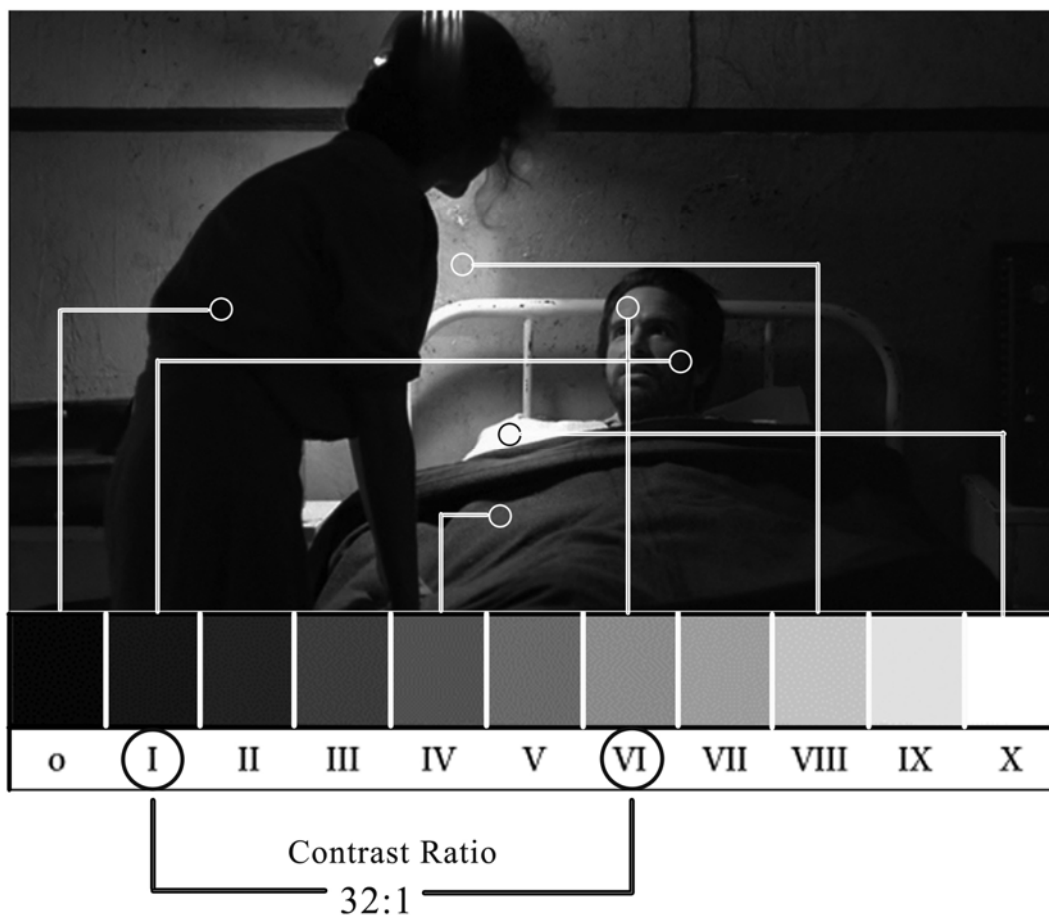
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ฉากภายในห้องของโรงพยาบาล ช่วงเวลากลางคืน แหล่งกำเนิดแสงมาจากโคมไฟบนผนังห้อง หลุยส์ที่ยืนอยู่หน้าแหล่งกำเนิดแสงกลายเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) ทิศทางของแสงหันออกห่างจากแจ๊ค ไม่ส่องแสงที่แจ๊คโดยตรง แสงส่องสว่างลงตรงหมอน ทำให้แจ๊คอยู่ภายในเงามืดและห้องปกคลุมไปด้วยเงามืด เป็นลักษณะของแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key) แม้เป็นช่วงเวลาสุดท้ายชีวิตของแจ๊ค ในโรงพยาบาล แจ๊คยังคงอยู่ภายในเงามืดรวมถึงผ้าห่มสีดำ สื่อถึงความตั้งใจและความคิดที่ยึดมั่นที่ต้องการให้เกิดการปฏิวัติ การสร้างพรรคสังคมนิยม



ภาพที่ 4.140 ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)
จากแจ็กกับหลุยส์ในโรงพยาบาล

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.141 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาล
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.141 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากแจ๊คกับหลุยส์ในโรงพยาบาลแสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน X คือ บริเวณหมอนที่แสงส่องลงมา และโซน VIII คือ แสงกระทบบนผนังใกล้โคมไฟบนผนัง ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน IV คือ ผ้าห่มสีดำ และโซน VI คือ แสงที่กระทบบนใบหน้าของแจ๊ค และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ หลุยส์ที่เป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) และโซน I คือ เงาบนใบหน้าของแจ๊ค

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII และ X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ I

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของแจ๊ค

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของแจ๊ค มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน VI กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าของแจ๊ค มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงามืดบนใบหน้าของแจ๊ค มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงกระทบบนใบหน้าของแจ๊ค เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.5.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากการสัมภาษณ์ พยาน ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค

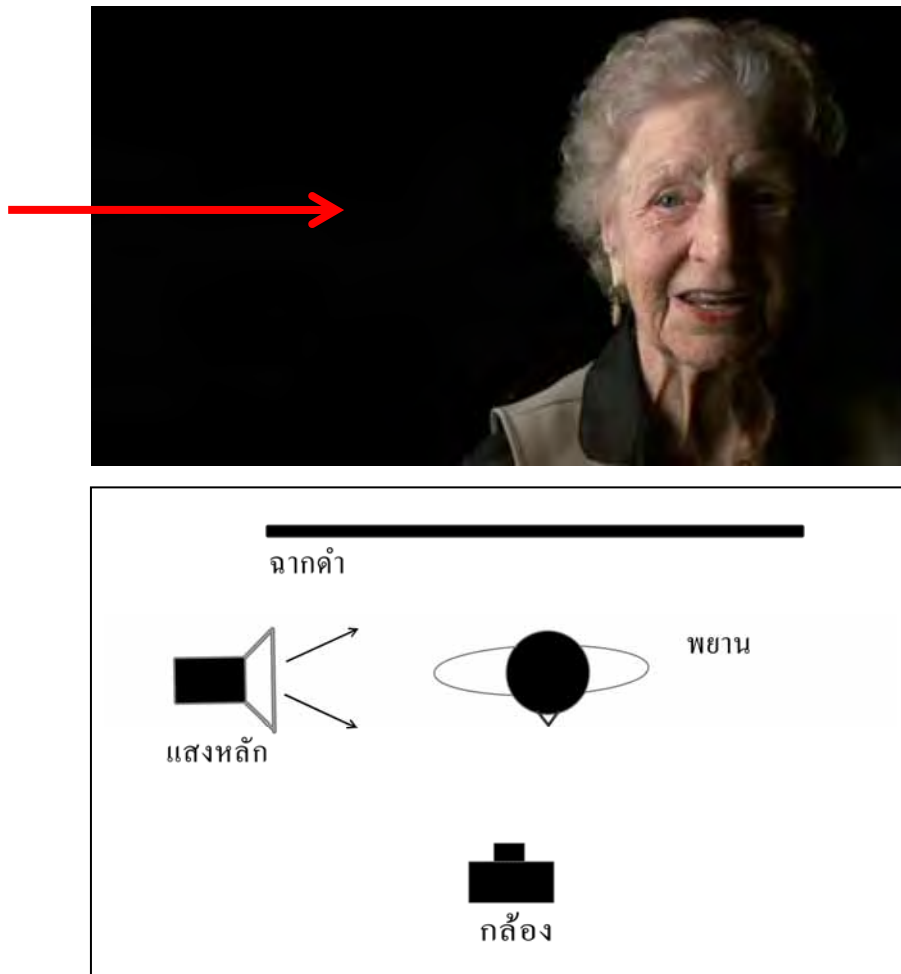
ฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ การเล่าเรื่องของ “พยาน” หลายบุคคลที่รู้จักแจ๊ค และเป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์สมัยก่อน การจัดแสงเฉพาะบุคคลที่กำลังเล่าเรื่อง ใช้ฉากหลังเป็นสีดำ การใช้สีดำเป็นฉากหลังนั้นทำให้คนดูมีสมาธิจดจ่อที่สีหน้าของผู้เล่าเรื่องโดยไม่มีสิ่งอื่น ๆ มารบกวนสมาธิ และได้เห็นอารมณ์และสีหน้าของผู้เล่า ณ ขณะนั้นโดยมีความมืด หรือฉากสีดำช่วยให้คนดูสามารถนึกภาพและจินตนาการไปตามเรื่องราวความทรงจำของบุคคลที่เล่าเรื่อง



ภาพที่ 4.142 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) ฉากการสัมภาษณ์ “พยาน” ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

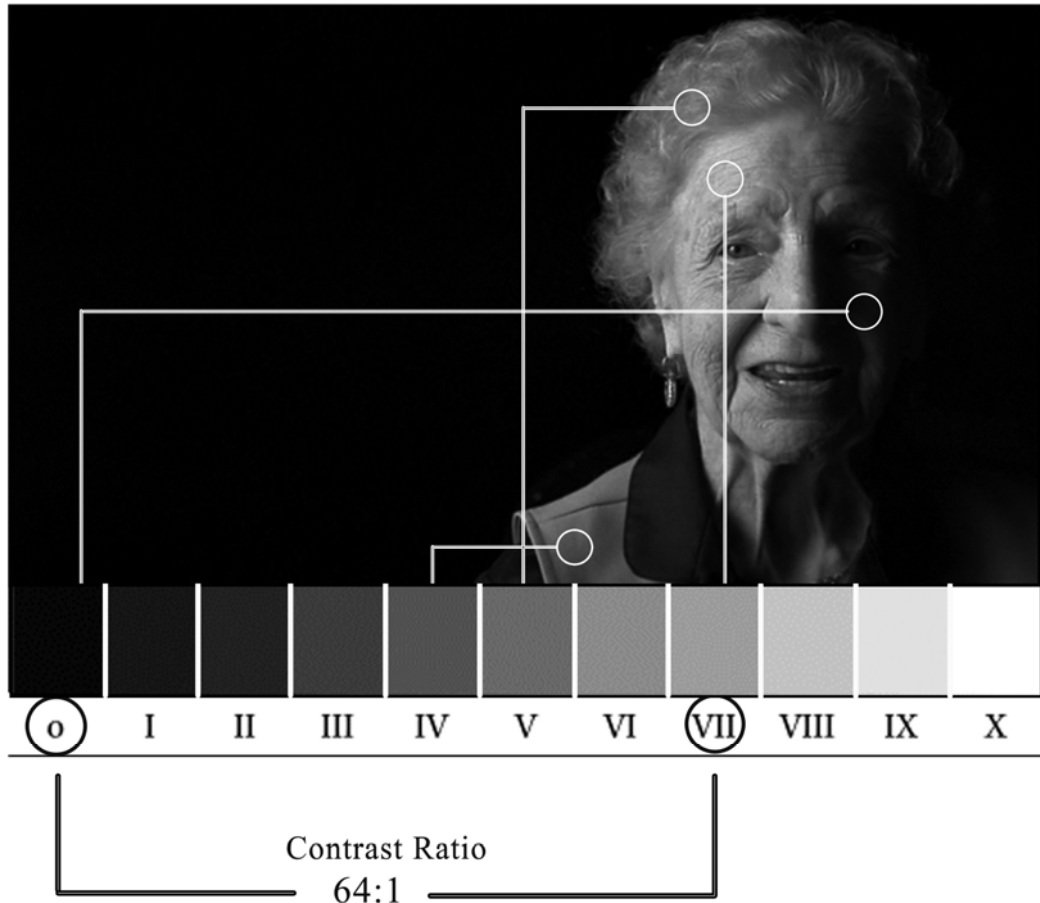
จากภาพทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากทางด้านซ้ายของภาพ เป็นทิศทางแสงจากด้านข้างของหญิงชรา ทำให้ใบหน้าของหญิงชราถูกแบ่งออกเป็นส่วนของแสงและส่วนของเงา แสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) ที่หญิงชรา ทำให้หญิงชราแยกออกจากฉากหลังสีดำฉาก แต่ส่วนของเงาบนใบหน้าเกือบถูกกลืนไปกับฉากสีดำ การใช้สีดำเป็นฉากหลังนั้นทำให้คนดูมีสมาธิจดจ่อกับจุดสนใจของภาพคือหญิงชราที่กำลังเล่าเรื่องโดยไม่มีสิ่งอื่น ๆ จากฉากหลังมารบกวน



ภาพที่ 4.143 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981)

ฉากการสัมภาษณ์ "พยาน" ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊ค

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.144 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) จากการสัมภาษณ์ “พยาน” ผู้เกี่ยวข้องกับแจ๊คด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.145 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) จากการสัมภาษณ์ “พยาน” แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ได้แก่ โซน VII คือ แสงกระทบบนใบหน้าของหญิงชรา ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่ โซน IV คือ เลือ่น้ำตาล และโซน V คือ แสงส่องกระทบเส้นผม และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพ ได้แก่ โซน 0 คือ เงามืดบนใบหน้าและฉากหลังสีดำ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของหญิงชรา

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของหญิงชรา มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VII กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ เงามืดบนใบหน้าและฉากหลังสีดำ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงามืดบนใบหน้าและฉากหลังสีดำ มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงกระทบบนใบหน้าของหญิงชรา เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.5.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.5.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-Scene)

การวางองค์ประกอบพื้นที่กว้าง (Space) การให้ตัวละครอยู่ในกรอบภาพที่มีขนาดกว้าง (Long shot) พื้นที่ (Space) ของภาพที่มาก แสดงถึงความอ้างว้าง โดดเดี่ยวของตัวละครอย่าง แจ็ค เมื่อเขาเกิดปัญหากับหลุยส์ จนต้องแยกทางกันและต้องอยู่คนเดียว เช่นเดียวกับหลุยส์ ที่พยายามเดินทางไปฟินแลนด์เพื่อไปหาแจ็คที่ถูกจับอยู่ในคุก แต่พอไปถึงกลับไม่ได้เจอกับแจ็ค เพราะถูกปล่อยตัวไปแล้ว เธอเดินย่ำมองไปที่ทะเลสาบ ด้วยภาพขนาดกว้างทำให้เข้าใจความรู้สึกของ หลุยส์ ที่สิ้นหวังและโดดเดี่ยวที่อาจจะไม่ได้เจอกับแจ็คอีกแล้ว



ภาพที่ 4.145 การวางองค์ประกอบพื้นที่กว้าง (Space) และภาพขนาดกว้าง (Long shot)

การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame) เช่น ฉากการนั่งประชุมของกลุ่มคอมมิวนิสต์ การคุยกันของแจ็ค และเพื่อนบนโต๊ะอาหาร ภาพในระดับเดียวกับตัวละครทำให้ผู้ชมนั่งมองตัวละครในระดับเดียวกันกับตัวละครอื่น ๆ เป็นการให้ผู้ชมได้เฝ้าสังเกตการณ์ตัวละครเหมือนมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ในฉากการประชุมที่รัสเซีย แจ็คนั่งอยู่กลางภาพ ทั้งสองข้างของเขา

มีคนหลายคนนั่งห่างออกไปจากตัวเขา กำลังพูดคุยกันเป็นภาษารัสเซีย ซึ่งเขาไม่เข้าใจเขาจึงได้แต่นั่งนิ่ง ๆ ดูคนเหล่านั้นคุยกัน ทำให้รู้สึกวุ่นวายและน่าสมเพช



ภาพที่ 4.146 การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame)

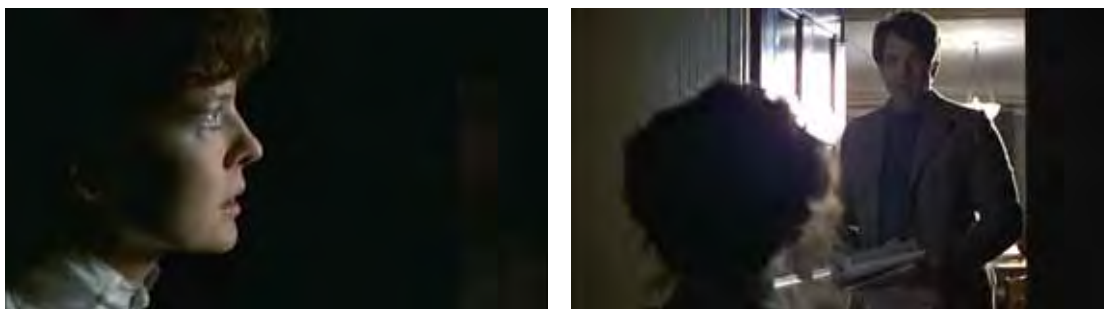
การใช้เส้น (Line) ในฉากแจ็คถูกจับตัวเข้าห้องขังที่ชายแดนประเทศฟินแลนด์ แจ็คนั่งอยู่ในห้องขังมีกรงประตูเป็นฉากหน้า (Foreground) เส้นแนวตั้งของกรงเหล็กสีดำหลายเส้นทับร่างของแจ็คนั่งภายในห้องจนแทบมองไม่เห็นใบหน้าของเขา เส้นตรงของกรงจำนวนมากทำให้รู้สึกอึดอัด ไม่เป็นอิสระ



ภาพที่ 4.147 การใช้เส้น (Line) ในฉากแจ็คถูกจับตัวเข้าห้องขัง

4.5.2.2 แสง (Lighting)

แสงและเงาสื่อถึงความหมายของคู่ตรงข้ามกัน ในฉากที่หลุยส์มายังอพาร์ทเมนต์ของ แจ็ค แต่เขาไม่อยู่บ้าน เธอจึงรอเขา สโตรราโร ให้ทุกอย่างในห้องนั้นมืด มีเพียงแสงเล็กน้อยที่ลอดเข้ามาทางประตูที่เปิดไว้ ในที่นี้ความมืดหมายถึง อดีต และเมื่อแจ็คเปิดประตู มันหมายถึงการ เริ่มต้นของทั้งสองคนที่จะต่อสู้และดิ้นรนเพื่อให้ได้สิ่งที่หวัง (“Reds” Documentaries, วิดิทัศน์)



ภาพที่ 4.148 แสงและเงาสื่อถึงความหมายของคู่ตรงข้ามกันระหว่างอดีตกับการเริ่มต้น

การใช้แสงกระด้าง (Hard Light) ที่มีความแตกต่างของแสงและเงามาก (High Contrast) ส่วนของเงาหรือความมืดในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังถูกใช้สื่อความหมายถึงผู้ร่วมอุดมการณ์ระบบสังคมนิยมหรือคอมมิวนิสต์ การกระทำที่ต้องหลบซ่อน สร้างกลุ่มหาแนวร่วมอุดมการณ์ กลุ่มชนชั้นแรงงานที่ต้องมีชีวิตที่ยากลำบาก ต้องการสิทธิของตนเอง การประชุมจึงจัดอยู่แต่ภายในห้องที่มีแหล่งแสงส่วนใหญ่จากหลอดไฟบนเพดานห้อง หรือแสงจากเทียนไขตั้งบนโต๊ะภายในห้อง ทำให้บรรยากาศภายในห้องการประชุมกันของกลุ่มจะมีส่วนของเงามากกว่า แม้จะมีการจัดเวทีปราศรัยภายนอกแต่ก็ต้องใช้เวลากลางคืน ซึ่งความคิดด้านสังคมนิยมนั้นไม่เป็นที่ยอมรับในอเมริกา และแสงแสดงถึงความหวัง ที่มีน้อยนิดในช่วงแรกของเรื่องภายในห้องที่แสงจากภายนอกส่องเข้ามาได้น้อย แหล่งแสงจากหลอดไฟบนเพดานส่องสว่างไม่ทั่วห้อง แสงจากเทียนไขในการนัดพบกันของ แจ็คและกลุ่มเพื่อน ฉากการรวมตัวกันของชนชั้นแรงงานในรัสเซีย และแสงจะมีมากขึ้นในช่วงการเดินทางบนของผู้คนจำนวนมากในตอนกลางคืนกลางเมืองรัสเซีย แสงสว่างจากแหล่งแสงไฟขนาดใหญ่ส่องเป็นลำแสงยาวไปทั่วบริเวณ แสดงถึงความหวังที่มีมากขึ้น



ภาพที่ 4.149 การอยู่ภายในเงามืดของกลุ่มอุดมการณ์ระบบสังคมนิยม

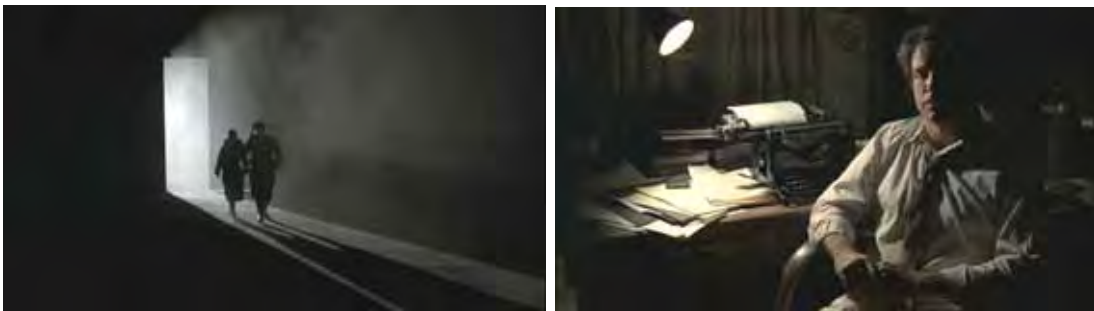
การใช้แสงกระด้าง (Hard Light) ที่มีความแตกต่างของแสงและเงามาก (High Contrast) ในฉากการทะเลาะวิวาทระหว่างแจ็กกับหลุยส์ ภายในบ้านปกคลุมไปด้วยเงา แสงที่ส่องเข้ามา ผ่านผ้าม่านเกิดลวดลายพาดบนใบหน้าของทั้ง 2 แสดงถึงสภาวะจิตใจรุนแรงและไม่มั่นคงของทั้ง 2 ฝ่าย



ภาพที่ 4.150 แสงกระด้าง (Hard Light) แสดงถึงสภาวะจิตใจรุนแรงและไม่มั่นคงของทั้ง แจ็กกับหลุยส์

ความมืดนี้ยังมีความหมายต่อ แจ็ค ด้วยเช่นกัน เพราะเขาเชื่อและยึดมั่นต่อระบบ ความมืดจึงมักอยู่รอบตัวเขาในฉากที่เขานั่งเขียนหนังสือเกี่ยวกับการปฏิวัติทุกครั้ง ฉากช่วงการปฏิวัติ

รัสเซีย แสงจากประตูปานใหญ่ส่วนเข้ามาในความมืดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) ของแจ๊คและ หลุยส์ เดินเข้าไปในความมืดตามแสงบนพื้น การเดินออกจากแสงเข้าสู่ความมืดสื่อถึงการเป็นผู้ ร่วมอุดมการณ์คอมมิวนิสต์ช่วงการปฏิวัติในรัสเซียที่ยังต้องหลบซ่อนอยู่ แต่หลังจากที่รัสเซีย ปฏิวัติสำเร็จ และกลายเป็นศูนย์กลางให้ประเทศอื่น ๆ และออกปราศรัยชักชวนประเทศอื่น จะไม่ อยู่ในที่มืดอีกแล้ว ในฉากที่แจ๊คไปเป็นกระบอกเสียงให้รัสเซียที่ตะวันออกเฉียงเพื่อปลุกผู้คนทำ สงคราม สถานที่การปราศรัยภายนอกเปิดกว้าง มีแสงส่องเข้ามามากขึ้น และแจ๊คเองก็อยู่ภายใต้ แสงเช่นกัน แสดงถึงการเปิดเผยตนของลัทธิคอมมิวนิสต์



ภาพที่ 4.151 ความมืดและเงาที่อยู่รอบตัวแจ๊ค



ภาพที่ 4.152 แจ๊คอยู่ภายใต้แสงเช่นกัน แสดงถึงการเปิดเผยตนของลัทธิคอมมิวนิสต์

นอกจากนี้สำหรับแจ๊คแล้ว หลุยส์ เป็นเหมือนแสงสว่างที่เข้ามาในชีวิตของเขา ทำให้ชีวิต ของเขามีสีสัน ภายในบ้านของทั้งสองก็จะเปิดไฟตลอดเวลา แต่เมื่อใดที่หลุยส์จากเขาไป แหล่ง แสงจากโคมไฟ หรือไฟบนเพดานเป็นสัญลักษณ์ถึงหลุยส์ ก็จะหายตามไปด้วย มีเพียงแหล่งแสง ธรรมชาติจากภายนอกเข้ามา ซึ่งทำให้ชีวิตของเขากลับสู่ความมืด นั่นคือการทำตามความคิดและ งานของตัวเอง หลังจากหลุยส์จากไปอยู่ปารีส และส่งจดหมายมาหาแจ๊ค ภายในบ้านนั้นไม่มีไฟ ดวงใดเปิด มีแต่แสงธรรมชาติจากภายนอกหน้าต่างเข้ามา ฉากในห้องของเอ็มม่า หลังจากแจ๊ค

ถูกปล่อยตัวจากคุก ไม่มีไฟดวงใดในห้องเปิดเมื่อเขาถาม เอ็มมา เกี่ยวกับ หลุยส์ และการกลับไป
ห้องเช่าในรัสเซียที่เคยอยู่กับ หลุยส์

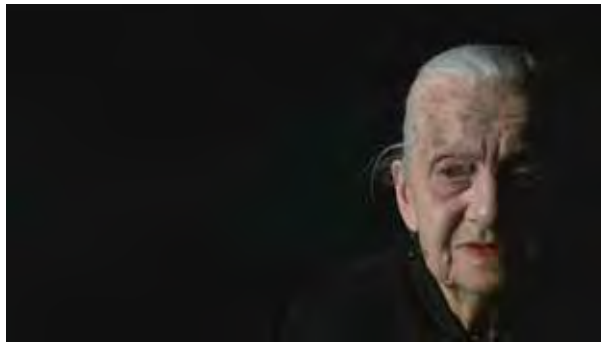
ในช่วงชีวิตของแจ๊คและหลุยส์ย้ายไปอยู่โพรวินซ์ทาวน์ หมู่บ้านชาวประมงเล็ก ๆ เป็น
หมู่บ้านที่สงบ และมีความอิสระ เป็นชีวิตที่ธรรมดาทั่วไป เป็นสิ่งที่หลุยส์ต้องการ การใช้แสงในช่วง
นี้จะเป็นแสงมาจากธรรมชาติ สถานที่เปิดโล่งของชายหาดและทะเล ช่วงนี้เงารอบตัวแจ๊คและ
หลุยส์จะหายไปมีแต่แสงสว่าง แสงจากธรรมชาติรอบตัว แสงและเงาไม่กระด้างเหมือนฉากอื่น ๆ
ที่แจ๊คพัวพันอยู่กับกลุ่มสังคมนิยม



ภาพที่ 4.153 ลักษณะของแสงในช่วงชีวิตของแจ๊คและหลุยส์ย้ายไปอยู่โพรวินซ์ทาวน์

4.5.2.3 สี (Color)

สีดำ การเล่าเรื่องของ “พยาน” กำลังพูดถึงเรื่องราวในอดีตการจัดแสงที่ให้เห็นเฉพาะผู้เล่า
เรื่อง โดยมีฉากหลังเป็นสีดำ การใช้สีดำเป็นฉากหลังนั้นทำให้คนดูมีสมาธิจดจ่อที่สีหน้าของผู้เล่า
เรื่องโดยไม่มีสิ่งอื่น ๆ มารบกวนสมาธิและได้เห็นอารมณ์และสีหน้าของผู้เล่า ณ ขณะนั้นโดยมี
ความมืดหรือสีดำนี้ มันช่วยให้คนดูสามารถนึกภาพและจินตนาการไปตามเรื่องราวที่ผู้เล่ากำลัง
พูด การเล่าเรื่องของ “พยาน” ในอดีต ลักษณะของแสงและเงาเป็นเหมือนภาพวาดเป็นภาพที่มี
ความทึบ จัดแสงที่ผู้เล่าเพียงดวงเดียวจากด้านข้าง ทำให้เราสามารถรับรู้ความทรงจำที่เล่าออกมา
ผ่านการเดินทางออกมาจากอดีต ของผู้ที่อยู่ในสมัยนั้น



ภาพที่ 4.154 การใช้ฉากสีดำ ในช่วงการเล่าเรื่องของ “พยาน”

สีดำ ยังสื่อถึงความตั้งใจและความคิดที่ยึดมั่นของแจ๊ค ที่ต้องการให้เกิดการปฏิวัติ การสร้างพรรคสังคมนิยม สีดำจึงเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของเขาในช่วงเวลานั้น ในเวลาที่เขาไปประชุมปราศรัยตามที่ต่าง ๆ โดยมีสีดำจากเครื่องแต่งกายซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อคนใกล้ตัวนั่นก็คือ หลุยส์ ที่ร่วมใช้ชีวิตกับเขา ในช่วงที่ทั้งสองอยู่ด้วยกันและทำสิ่งเดียวกัน มีแนวคิดเหมือนกัน หลุยส์ ก็มีสีดำจากเครื่องแต่งกายเช่นเดียวกับแจ๊ค แม้ในช่วงเวลาสุดท้ายของแจ๊ค ในโรงพยาบาลผ้าห่มสีดำ ที่หลุยส์ห่มให้แจ๊ค เมื่อเขาขอให้เธอกลับนิวยอร์กกับเขาในฐานะ “สหาย” ซึ่งก็เกี่ยวกับกลุ่มคอมมิวนิสต์ ซึ่งสีดำนี้อาจหายไปเมื่อเขาเสียชีวิต

ในขณะที่เดียวกันสีดาก็สื่อถึงความสิ้นหวัง การถูกกดขี่ของชนชั้นแรงงานที่ต้องหลบซ่อนตัว ที่ต้องการความเท่าเทียมในสังคม การสวมชุดสีดำหรือสีเข้มของกลุ่มแรงงานในรัสเซีย รวมถึงภายในห้องที่ไม่สดใส มีแสงจากหลอดไฟส่องลงมาไม่ทั่วห้อง ทำให้ส่วนของเงาปกคลุมห้อง



ภาพที่ 4.155 สีดำแสดงถึงความคิดของแจ๊ค

สีขา พบได้ชัดเจนในช่วงที่แจ๊คและหลุยส์ย้ายไปอยู่โพรวินซ์ทาวน์ หมู่บ้านชาวประมงเล็ก ๆ เป็นหมู่บ้านที่สงบ ผู้คนยังมีความคิดหัวโบราณ และมีความอิสระทางความคิดและเสรีที่จะทำอะไรตามใจตัวเองอย่าง การพายเรือ เล่นละคร ไม่ได้สนใจทางการเมืองหรือเข้าร่วมอุดมการณ์ฝ่ายใดอย่างจริงจัง เป็นชีวิตที่ธรรมดาทั่วไป เป็นสิ่งที่หลุยส์ต้องการ สีขาจึงหมายถึงความเป็นอิสระ ชีวิตธรรมดา ไม่ว่าจะเสื้อผ้าสีขา บ้านสีขา สถานที่ที่เป็นทะเลพื้นน้ำและท้องฟ้าสีขา ความแสงธรรมชาติ ทั้งสองไปอยู่ที่นั่น และมีความสุขกับชีวิตที่ห่างจากเรื่องการเมืองจะสวมเสื้อผ้าสีขา แต่หลังจากนั้นไม่นาน แจ็คก็กลับไปพัวพันกับการเมืองต่อทำให้สีดากลับเข้ามาอีกครั้ง และสีขาจะกลับมาที่แจ๊คอีกครั้งหลังจากเขาตายในห้องพักของโรงพยาบาล แสดงถึงการเดินทางที่สิ้นสุดลง ความคิดความตั้งใจของเขาได้จบลง ชีวิตของเขาเป็นอิสระจากการที่ต้องต่อสู้เพื่อให้เกิดการสร้างพรรคคอมมิวนิสต์อย่างที่เขาตั้งใจไว้



ภาพที่ 4.156 สีขาวหมายถึงความเป็นอิสระ ชีวิตธรรมดา

สีน้ำเงินและสีฟ้า สีน้ำเงินและสีฟ้า แสดงถึงความอิสระ เสรี ความเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งถูกแทนถึงตัวของ หลุยส์ ที่แสดงถึงอิสระและเป็นตัวของตัวเองของเธอ ทำงานศิลปะและเป็นนักเขียน ในฉากที่เธอพาแจ๊คไปบ้านของเธอ แสงสีฟ้าตอนกลางคืนจากหน้าต่าง การสวมชุดสีฟ้า ในเวลาที่อยู่คนเดียว สมุดสีฟ้าที่เธออ่านในห้องของแจ๊ค ตอนรอเขากลับมา ในช่วงเวลาที่อยู่คนเดียว เธอหวังไว้ คือชีวิตเรียบง่ายธรรมดา มีแจ๊คอยู่เคียงข้างเธอช่วงที่ย้ายมายังหมู่บ้านใกล้ทะเล แต่หลังจากที่แจ๊คกลับไปทำงานของเขาปล่อยเธอไว้ที่บ้านคนเดียวเป็นเวลานาน ทำให้เธอไปมีความสัมพันธ์ลับกับ จิน (Eugene O'Neill) นักเขียนบทละครเพื่อนของแจ๊ค เป็นชีวิตที่เธอหวังอยากจะมีคือการมีคนรักคอยอยู่เคียงข้างเสมอ เป็นช่วงที่มีสีฟ้ามากในฉากที่จินและหลุยส์ เปลือยเปล่าอยู่กลางทะเล ซองจดหมายสีฟ้าที่เขียนข้อความบอกรักของจินที่แจ๊คบังเอิญเจอในหนังสือสันปกสีน้ำเงิน ในขณะที่เธอใช้ชีวิตอยู่กับแจ๊ค เธอจะสวมชุดสีดำ เพราะแทนถึงการเข้าไปใช้ชีวิตร่วมกับแจ๊คมีความคิดที่เหมือนกันและความสัมพันธ์ของทั้งสอง แต่หลังจากที่เธอทะเลาะกับแจ๊ค แล้วออกไปอยู่คนเดียวเสื้อผ้าของเธอก็จะเปลี่ยนเป็นสีฟ้าเหมือนเดิม และฉากของความสำเร็จการปฏิวัติในรัสเซียบรรยากาศช่วงฤดูหนาวแสงสีฟ้าครอบคลุมทั้งเมืองและความสัมพันธ์ระหว่างหลุยส์และแจ๊คกำลังดีขึ้นเรื่อย ๆ



ภาพที่ 4.157 สีน้ำเงินและสีฟ้า แสดงถึงความอิสระ เสรี ความเป็นตัวของตัวเอง
ซึ่งถูกแทนถึงตัวของหลุยส์

สีแดง สีแดงสื่อกลุ่มคอมมิวนิสต์ กลุ่มผู้ร่วมอุดมการณ์ เห็นได้จากที่ประดับด้วยผ้าสีแดง การติดเข็มกลัดกลุ่มสมาชิก การประดับธงสีแดงและภาพวาดบนขบวนรถไฟ เครื่องแต่งกายของผู้คนที่ยอมรับ ป้ายและใบปลิวต่าง ๆ นอกจากนี้สีแดงจะสื่อกลุ่มคอมมิวนิสต์ในภาพยนตร์แล้ว สีแดง ยังสื่อถึงความรุนแรง อารมณ์ที่ไม่คงที่ แปรปรวนและสับสน ซึ่งมักเกิดกับหลุยส์ตอนทะเลาะกับแจ๊คเพียงคนเดียว ที่มักไม่ใส่ใจเธอสนใจแต่การเดินทางไปชักชวนผู้ร่วมอุดมการณ์และไม่รับฟังความเห็นและคำขอจากเธอ ทำให้เธอไม่พอใจจนเกิดอารมณ์โทสะ สีแดงจึงสื่อถึงอารมณ์ของเธอ ซึ่งเห็นได้จากชุดเสื้อผ้าของเธอ จะสวมใส่สีแดงทุกครั้งที่มีปัญหาแจ๊ค



ภาพที่ 4.158 สีแดงแสดงถึง อารมณ์ที่ไม่คงที่ของหลุยส์



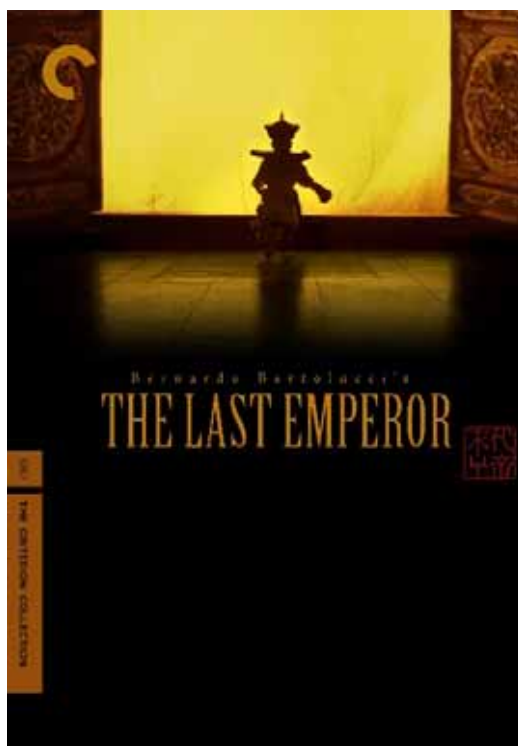
ภาพที่ 4.159 สีแดงสื่อความหมายถึงคอมมิวนิสต์

สีเขียว สีเขียวในภาพยนตร์เรื่องนี้มีความหมายถึง ความหวัง การเริ่มต้นชีวิตใหม่ เห็นได้ในฉากหุลยส์ สวมชุดคลุมสีเขียวเข้ม เดินทางเข้ามานิวยอร์กเพื่อมาอยู่กับแจ๊ค อพาร์ทเมนท์ของแจ๊ค ซึ่งมีต้นไม้เลื้อยอยู่ทั่วกำแพงตึก ฉากเริ่มต้นชีวิตใหม่ของแจ๊คกับหุลยส์ บ้านที่ถูกرابล้อมด้วยต้นไม้สีเขียว เสื้อผ้าสีเขียวของหุลยส์ รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างแจ๊คและหุลยส์ที่ดีขึ้นในฉากที่ทั้งคู่วิ่งเล่นกับสุนัขในป่าที่มีลำต้นไม้สีเขียว



ภาพที่ 4.160 การใช้สีเขียว สื่อถึงความหวัง การเริ่มต้นชีวิตใหม่ระหว่างแจ๊คกับหุลยส์

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)



ภาพที่ 4.161 โปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)

เรื่องราวชีวิตประวัติของ ปูยี (Pu Yi) จักรพรรดิองค์สุดท้ายของจีน ภาพยนตร์นำเสนอปูยีในปัจจุบันที่เป็นอาชญากรสงคราม สลับกับภาพในอดีตของปูยีตั้งแต่วัยเยาว์ก่อนเข้ามาอยู่ในราชวังต้องห้าม จนได้รับการแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ ปูยีต้องทนต่อการถูกกักขังอยู่แต่ภายในราชวังต้องห้าม ต้องการเปลี่ยนแปลงรูปแบบภายในราชวังต้องห้าม เป็นกษัตริย์อย่างแท้จริงไม่ใช่ เป็นหุ่นเชิดแก่ราชวังและเหล่าข้าหลวง เมื่อเกิดการปฏิวัติปูยีได้ถูกขับไล่ออกจากราชวังต้องห้าม ปูยีได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระและเสรี แต่ภายในจิตใจอยากกลับไปเป็นกษัตริย์อีกครั้ง ญี่ปุ่นได้เสนอตัวช่วยเหลือเพื่อหวังใช้ประโยชน์จากปูยี ในการรุกรานยึดครองแมนจูเรียและประเทศจีน หลังจากญี่ปุ่นแพ้สงคราม ปูยีจึงกลายเป็นอาชญากรสงคราม ข้อหากบฏต่อประเทศ ปูยีถูกควบคุมตัวเพื่อรับโทษจากสิ่งที่ตนได้ก่อไว้ ปูยีรับสารภาพทุกข้อกล่าวหา หลังจากถูกปล่อยตัวเป็นอิสระ บั้นปลายชีวิตปูยีทำงานเป็นคนสวนแห่งหนึ่งในเมืองปักกิ่ง

4.6.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)

4.6.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ย่าฆ่าตัวตาย

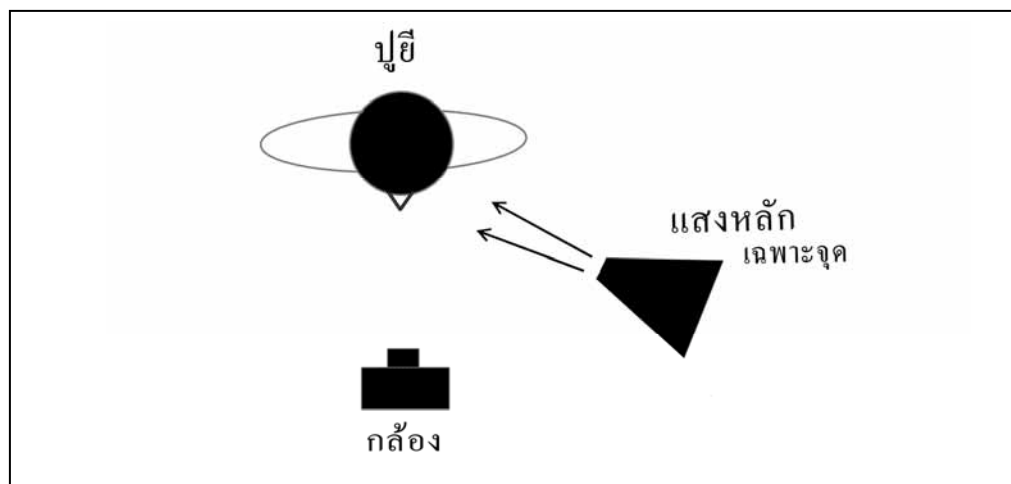
ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor ฉากที่ปู่ย่าได้กลายเป็นนักโทษ ซื่อหาเป็นกบฏต่อประเทศ จึงถูกส่งตัวมายังคุกฮาร์บิน แต่ปู่ย่าพยายามจะฆ่าตัวตายโดยการกรีดข้อมือตนเอง เพื่อให้หลุดจากความทุกข์และชีวิตที่ย่ำแย่ที่สุดในขณะนั้น หลังจากเขาพยายามกรีดข้อมือตนเอง ปู่ย่ามองตนเองที่มีใบหน้าซีดเซียว ก่อนที่ภาพจะย้อนอดีตไปยังวัยเด็กของเขาก่อนเข้าไปอยู่ในราชวังต้องห้าม



ภาพที่ 4.162 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ย่าฆ่าตัวตาย

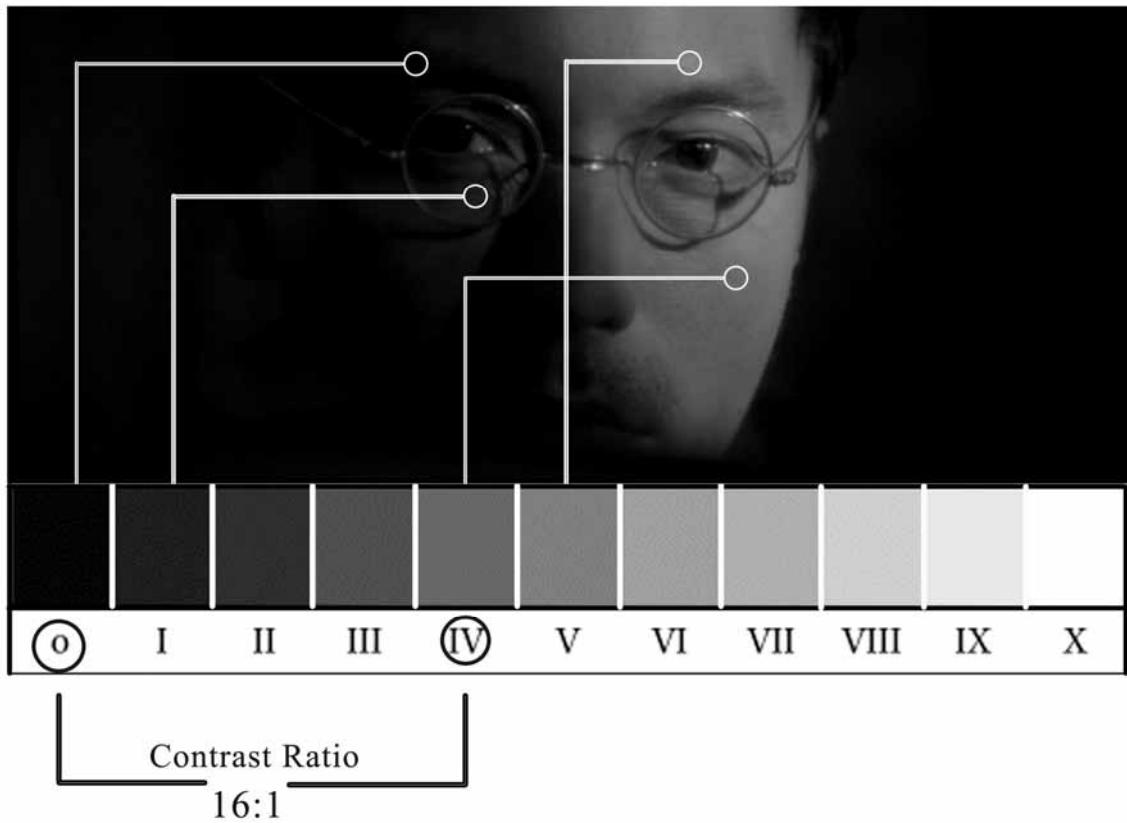
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากทางด้านขวาของภาพ ทิศทางแสงจากมุมสูง เห็นระดับสายตาของปูยี เห็นได้จากเงาของแว่นตาที่ทอดเฉียงตกลงมาตามทิศทางไฟ การใช้แสงโลว์คีย์ (Low Key) ส่องลงมาเฉพาะจุด (Spotlight) แฉ่ครึ่งของใบหน้าปูยี เผยให้เห็นใบหน้าของปูยีเพียงเล็กน้อย เหมือนเงามืดกลืนกินเข้าไป แสดงถึงความทุกข์ ชีวิตที่สิ้นหวัง ลักษณะของแสงแข็ง (Hard Light) ช่วยเพิ่มความอารมณ์ความรู้สึกของปูยีได้อย่างดี



ภาพที่ 4.163 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง
The Last Emperor (1987) ฉากปูยีฆ่าตัวตาย

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.164 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)
จากปู่ย่าฆ่าตัวตาย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.164 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) จากปู่ย่าฆ่าตัวตาย แสดงให้เห็นว่า ภาพไม่มีในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน V คือ แสงที่กระทบบนหน้าผากของปู่ย่า ใกล้แหล่งกำเนิดแสง และโซน IV คือ โบหน้าของปู่ย่ากระทบแสง และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน I คือ ปริมาณแสงเล็กน้อยที่ได้ตาของปู่ย่า และโซน 0 คือ บริเวณเงามืดบนโบหน้าของปู่ย่าและความมืดรอบตัวเขา

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ I

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของปูยี

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของปูยีส่วนที่ถูกแสงกระทบ มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน IV กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของปูยี มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าความต่างกัน 4 โซน หรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของปูยีมีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของปูยีส่วนที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 4 สต็อป แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

4.6.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ที่ถูกสอบสวน

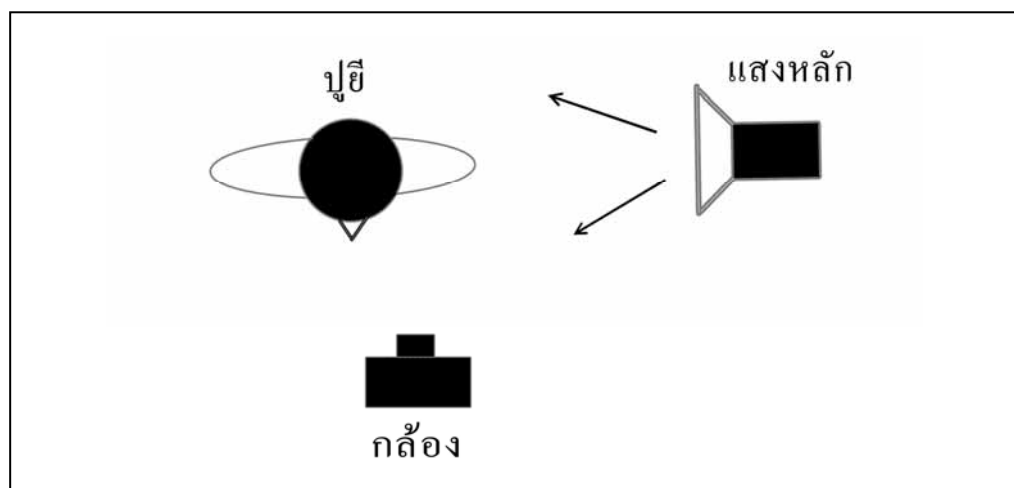
ฉากภายในห้องสอบสวนปู่กำลังเล่าเรื่องราวย้อนอดีตของตนแก่เจ้าหน้าที่ กำลังถูกสอบสวนอย่างหนักจากเจ้าหน้าที่ 2 คน ปู่ก็กล่าวยืนยันว่าตนพูดความจริง ซึ่งขัดกับพยานและหลักฐานที่เจ้าหน้าที่มี ทำให้ปู่ไม่สามารถหาข้อแก้ตัวใด ๆ ได้ แสงสีขาวที่ส่องมาโดยตรงเฉพาะปู่ ทำให้เขาดูแตกต่างจากแสงภายในห้อง แสงสีขาวทำให้ใบหน้าของปู่ดูไร้ชีวิตชีวา สีตขาว แสดงถึงความรู้สึกที่กดตัน สบสัน ความทุกข์ ความผิดของตนที่เก็บซ่อนไว้ภายในใจถูกเปิดเผย



ภาพที่ 4.165 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปู่ที่ถูกสอบสวน

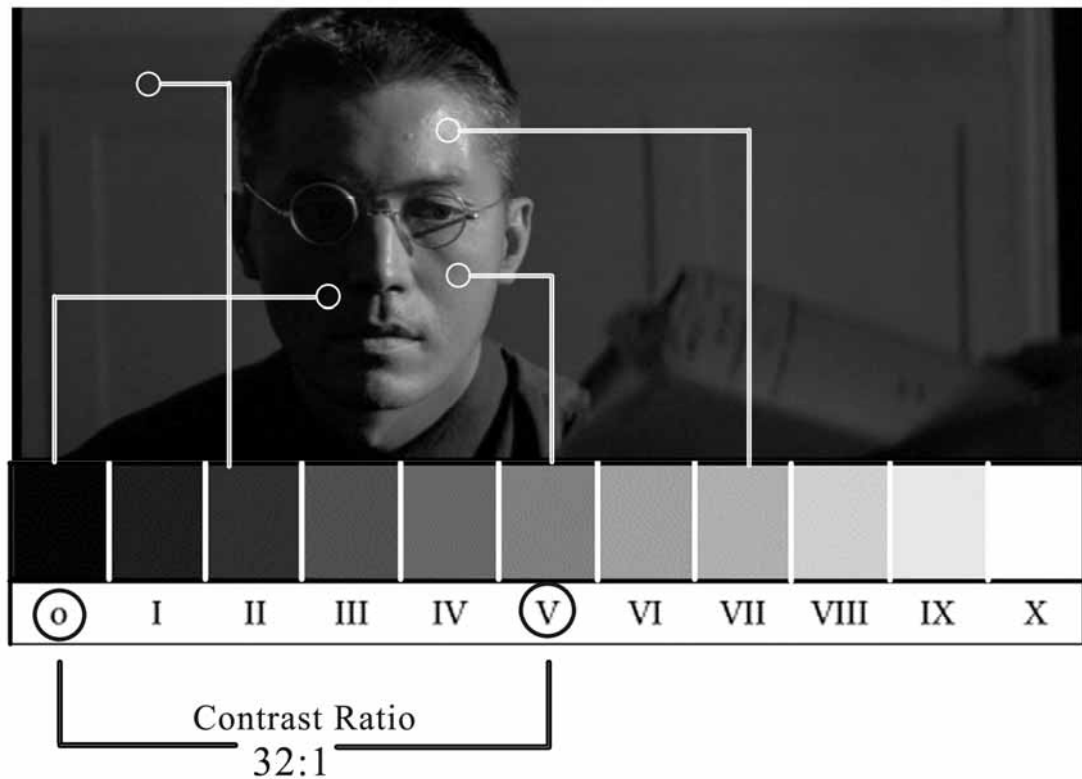
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จะเห็นว่าแสงที่กระทบใบหน้าของปูยี เป็นแหล่งแสงที่แตกต่างจากแสงภายในห้องชัดเจน แสงที่กระทบใบหน้าของปูยีเป็นแสงแข็ง (Hard Light) และแสงสีขาวย้อมมาเฉพาะปูยี ลักษณะเหมือนเป็นการถูกกดดันจากการถูกสอบสวน ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านข้างของปูยี ทำให้เกิดส่วนสว่างและส่วนเงาคนละครึ่งบนใบหน้าตัดกันชัดเจน (High Contrast)



ภาพที่ 4.166 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง
The Last Emperor (1987) ฉากปูยีถูกสอบสวน

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.167 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) จากปู่ยี ถูกสอบสวนด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.167 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) จากปู่ยีฆ่าตัวตาย แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพ ได้แก่ โซน VII คือ แสงสะท้อนจากแหล่งแสงบนหน้าผาก ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่ โซน V คือ บนหน้าปู่ยีที่กระทบแสง และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพ ได้แก่ โซน 0 คือ เงามืดบนใบหน้าของปู่ยี และโซน II คือ ฉากหลังผนังห้อง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็น ลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บน
ใบหน้าของปูยี

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของปูยีส่วนที่ถูกแสง
กระทบ มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบน
ใบหน้าของปูยี มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ
Zone System จะเห็นว่ามีค่าความต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง
(Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง
(Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่
เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของปูยี มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight)
คือ ใบหน้าของปูยีส่วนที่ถูกแสงกระทบ เท่ากับ 5 สต็อป แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง
(Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.6.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปูยีวัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ

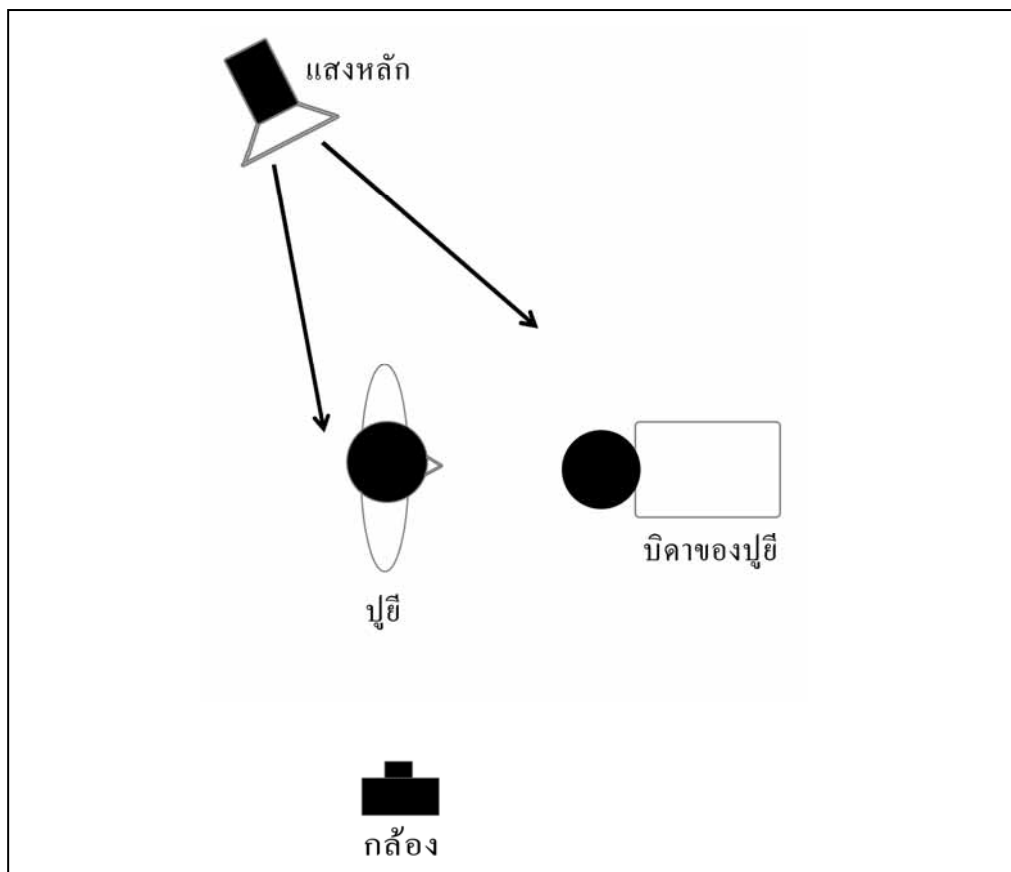
ในฉากปูยีวัยเด็กได้พบกับซูซีไทเฮา ปูยีได้รับแต่งตั้งเป็นบุตรของพระอาทิตย์โดยซูซีไทเฮาก่อนสิ้นพระชนม์ ปูยีเดินไปหาพระบิดา ลำแสงสีส้มพาดที่ตัวของปูยี ในขณะที่บิดาของเขาอยู่ในสวนเงาและก้มลงคำนับปูยีที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิองค์ใหม่ เป็นแสงที่บ่งบอกว่าปูยีได้เป็นบุตรของพระอาทิตย์ คือ ได้เป็นกษัตริย์ของประเทศจีน



ภาพที่ 4.168 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)
ฉากปูยีวัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ

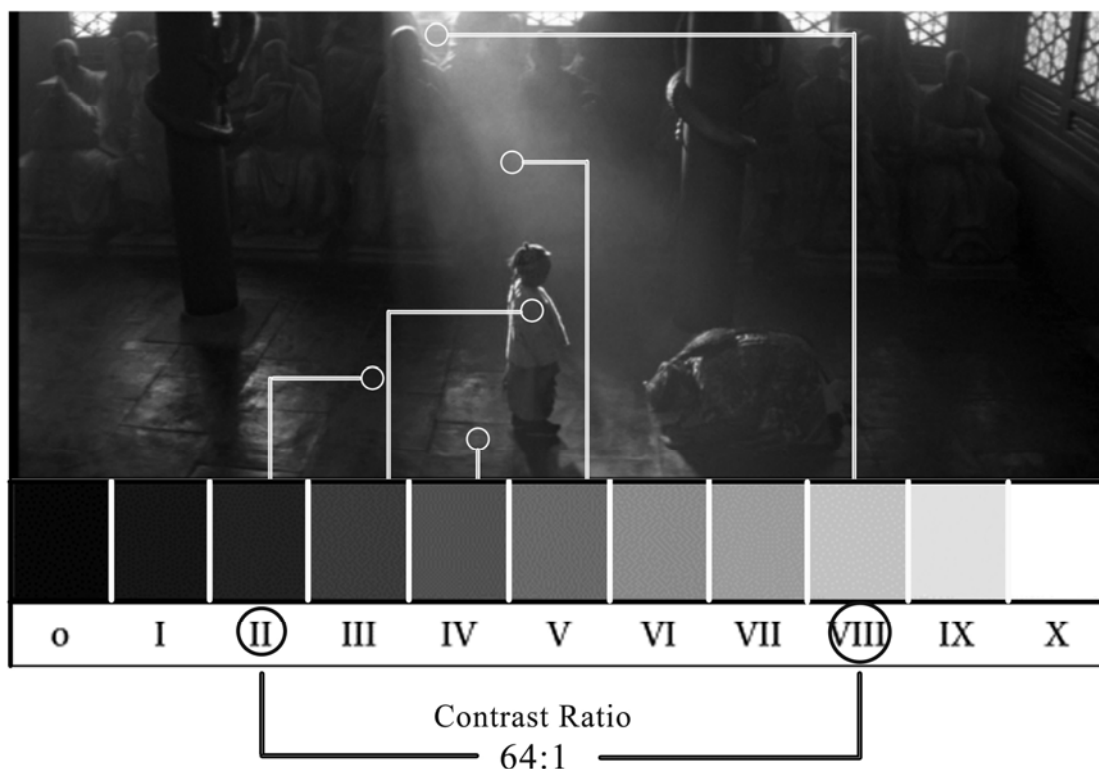
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพเห็นได้แหล่งแสงของภาพคือ ลำแสงที่ส่องเฉพาะจุดลงมายังปูยีวัยเด็ก มีทิศทางจากด้านบน มุมสูง เป็นส่วนแสงสว่างมากกว่าส่วนอื่น ในขณะที่โดยรอบมีแสงเข้ามาจากทางหน้าต่างโดยรอบห้องเพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรอบสลัว ๆ แสงตกกระทบลงมายังปูยีมาจากเกิดแสงประกายสีทอง บริเวณริมรอบปูยี หรือเรียกว่าแสงริมไลท์ (Rim Light) แสงสีส้มเหมือนแสงจากพระอาทิตย์ส่องลงมายังปูยี ทำให้ปูยีเป็นจุดเด่นของภาพ แสดงถึง บุคคลสำคัญ สูงส่ง เห็นได้จากบิดาของปูยีกำลังก้มกราบปูยี ลำแสงเป็นแสงจากพระอาทิตย์ส่องถึงจักรพรรดิ บุตรของพระอาทิตย์ หมายถึงปูยีนั่นเอง



ภาพที่ 4.169 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากปวยีวัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.170 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) จากปู่ยัยเด็ก ได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.170 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) จากปู่ยัยเด็กได้รับแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน VIII คือ บริเวณใกล้แหล่งแสงจากหน้าต่างห้องและลำแสงตกทอดลงมา ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน V คือ ลำแสงที่ส่องลงมายังปู่ยัยเด็ก และโซน IV คือ พื้นของห้องที่อยู่ภายในลำแสงส่องลงมา และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน II คือ เงาจากผนังกระทบลงบนพื้น และโซน III คือ บริเวณเสื้อสีขาวของปู่ยัยในส่วนเงา

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ บริเวณใกล้แหล่งแสงมีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VIII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาจากผนังกระทบบลงบนพื้นมีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าความต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่องแสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาจากผนังกระทบบลงบนพื้น มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ บริเวณใกล้แหล่งแสง เท่ากับ 6 สต็อป แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.6.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปูยีเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย

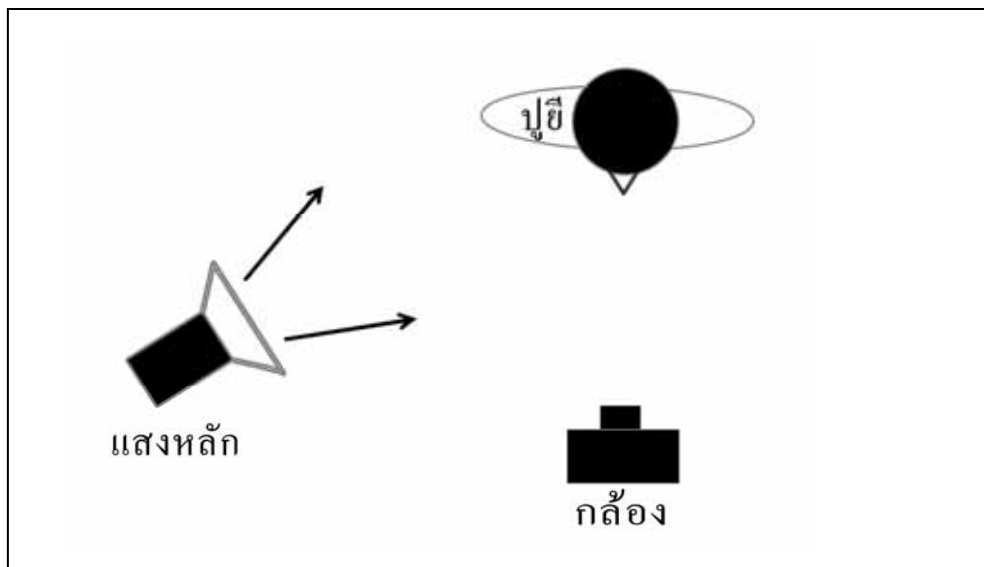
หลังจากที่ถูกทางทหารจีนทำลายสุสานของบรรพบุรุษ ทำให้ปูยีไม่พอใจอย่างมากและอยากกลับไปเป็นจักรพรรดิโดยความช่วยเหลือของญี่ปุ่น ปูยีจึงได้รับการแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิของแมนจูเรีย เป็นฉากงานเลี้ยงปูยีได้รับการแต่งตั้งเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย ปูยีได้กลายเป็นหุ่นเชิดให้กับประเทศญี่ปุ่นในการรุกรานแมนจูเรียและประเทศจีน บรรยากาศภายในงานเลี้ยงเต็มไปด้วยแสงและเงาที่ตัดกันรุนแรง (High Contrast) แสดงถึง ความลุ่มหลงในอำนาจและการถูกหักหลัง



ภาพที่ 4.171 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)
ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปูยีเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย

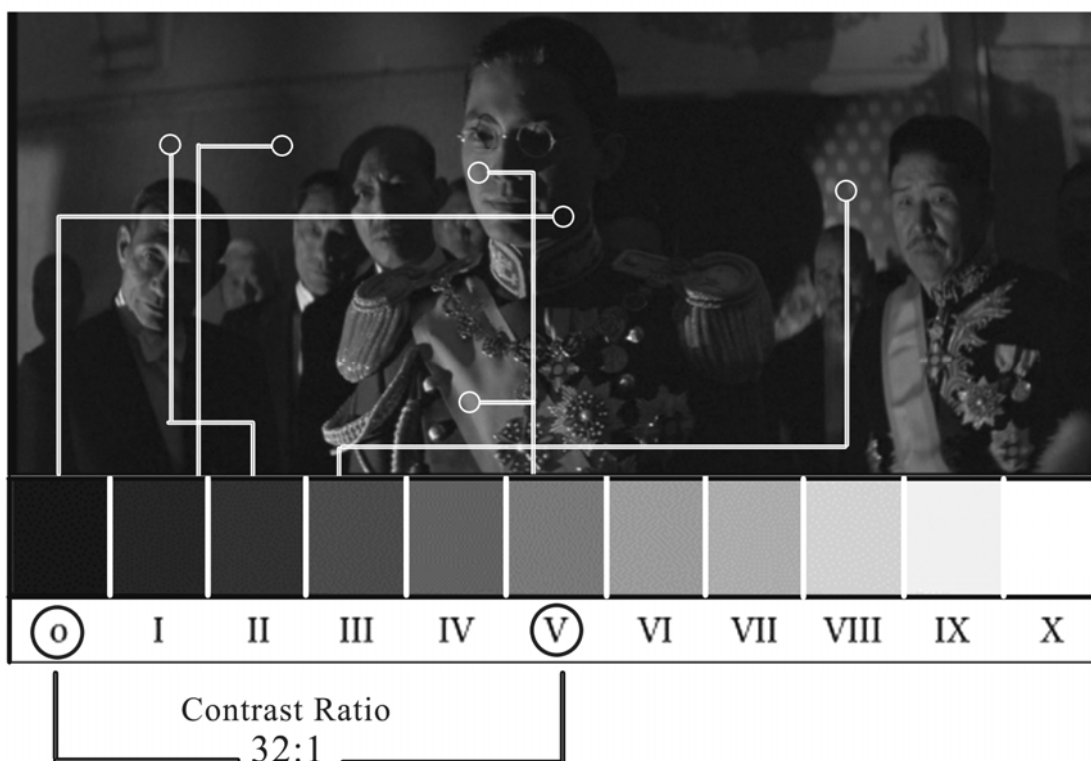
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

จากภาพจะเห็นว่าทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านข้างฝั่งซ้าย ตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงอยู่ระดับมุดำ แสงส่องเสยขึ้นมายังปูยีและกลุ่มคนในภาพ เห็นได้จากเงาที่เกิดขึ้นบนกำแพงฉากหลัง



ภาพที่ 4.172 ทิศทางแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987)
ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปูยีเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.173 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปูยีเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซน และอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.173 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) ฉากงานเลี้ยงการแต่งตั้งปูยีเป็นจักรพรรดิแมนจูเรีย แสดงให้เห็นว่า ไม่มีในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน V คือ แสงส่องกระทบใบหน้าของปูยี และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน 0 คือ เงามืดบนใบหน้าปูยี โซน I คือ เงาของเสาดตรงกำแพงฉากหลัง โซน II คือ แสงบนกำแพงระหว่างช่องของเสาด และโซน III คือ แสงกระทบบนกำแพงด้านหลังของปูยี

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของปุย

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของปุย มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน V กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือ ส่วนเงาบนใบหน้า มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ ส่วนเงาบนใบหน้า มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ แสงกระทบบนใบหน้าของปุย เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.6.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.6.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-Scene)

การจัดองค์ประกอบภาพในช่วงแรกของเรื่อง ก่อนบู๊เข้ามาในราชวังต้องห้าม ภาพถูกแบ่งครึ่งระหว่างพื้นที่โล่งของภายนอกกับกำแพงสีแดงของราชวังที่ปิดทึบ ขบวนเดินของบู๊เริ่มเดินจากพื้นที่โล่งเข้าสู่กำแพงราชวัง แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างภายนอกที่ดูโล่งสบายอิสระ กับอีกด้านเป็นกำแพงสูงทึบ ไม่ปลอดโปร่ง



ภาพที่ 4.174 การแบ่งครึ่งระหว่างพื้นที่โล่งของภายนอกกับกำแพงสีแดงของราชวังที่ปิดทึบ

บู๊ที่อยู่แต่ภายในราชวังต้องห้าม ไม่มีอิสระเหมือนคนอื่น ๆ ที่สามารถเข้าออกราชวังได้ บู๊จึงถูกวางตำแหน่งในกรอบเกือบตลอดเวลา ตั้งแต่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกษัตริย์ตั้งแต่เด็ก กรอบประตูที่คลุมด้วยผ้าสีเหลือง แทนที่หลังผ้าสีเหลืองจะเป็นเหมือนอิสระภาพแต่กลับมีบริวารรายล้อมที่เป็นเหมือนกรอบรายล้อมบู๊ อีกทั้งราชวังต้องห้ามที่ปิดกรอบรอบนอกอีกชั้น



ภาพที่ 4.175 ปูยีจึงถูกวางตำแหน่งในกรอบเกือบตลอดเวลาตั้งแต่วัยเด็ก

กรอบสีแดงของประตูภายในห้อง หรือพาหนะสำหรับกษัตริย์ที่มีทรงสีเหลือง ล้อมกั้นตัวของ ปูยีไว้ ในขณะที่เหล่าข้าหลวงจะยืนอยู่นอกกรอบ พาหนะก็จะเปิดโล่ง สื่อความหมายถึงการถูกไม่มีอิสระ ไม่สามารถทำตามความต้องการหรือตัดสินใจอะไรได้ด้วยตัวเองได้ แม้ช่วงที่หลังจากได้เป็น กษัตริย์แมนจูเรีย ปูยีก็ยังคงโดนกรอบสีแดงของประตูปิดกั้นเขาจากโลกภายนอก เหมือนที่ปูยีเคยได้ประสบในวัยเด็กมาก่อน



ภาพที่ 4.176 กรอบและประตูสีแดงสื่อความหมายถึงการถูกไม่มีอิสระ

ภาพของเหล่าสนมพระกษัตริย์องค์ก่อนที่อยู่ภายในกรอบหน้าต่าง สื่อถึงความคิดโบราณ ความเชื่อเก่าๆ ที่ไม่ยอมให้ปู่ยีสวมแว่นสายตา เพราะกษัตริย์ไม่ควรมีอะไรบดบังใบหน้าภาพระหว่างกำแพงสูงสีแดงของราชวังเมื่อเทียบกับขนาดตัวของปู่ยี่ที่เล็กกว่า สื่อถึงปู่ยี่ไม่สามารถต่อสู้หรือดิ้นรนออกไปภายนอกได้



ภาพที่ 4.177 กรอบหน้าต่าง สื่อถึงความคิดแบบโบราณ ความเชื่อเก่า ๆ

4.6.2.2 แสง (Lighting)

การจัดแสงในภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้นำแสงมาแทนความรู้สึกของตัวละครอย่างปู่ยี่ ตามช่วงชีวิตต่าง ๆ ของเขา ในช่วงวัยเยาว์ที่ยังอยู่ภายในราชวังต้องห้าม แสงและเงาภายในราชวังจะไม่แข็งกระด้าง (Hard Light) ความแตกต่างระหว่างแสงและเงายังไม่ชัดเจน (Contrast) แสดงถึงจิตใจที่ยังบริสุทธิ์ ไร้เดียงสา



ภาพที่ 4.178 การจัดแสงในช่วงปู่ยี่วัยเด็ก

เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ลักษณะของแสงและเงาตัดกัน (High Contrast) เริ่มที่ชัดเจน ถูกนำมาใช้แสดงถึง ความรู้สึกของปู่ยี่ที่ถูกทุกคนหลอกและโกหกเขา การไม่สามารถไปหามารดา

นอกวังได้แม้แต่พิธีศพก็ไม่สามารถไปได้ การถูกสนมเอกขับไล่มั่นมของตน ความปรารถนาที่อยากจะทำอะไรก็ทำไม่ได้ในราชวังต้องห้าม และเริ่มมีความรู้สึกต่อต้านประเพณีในราชวังต้องห้าม ลักษณะของแสงแข็ง (Hard Light) นำมาใช้ในตอนที่ยูยีนั้นถูกขับไล่ออกจากราชวังต้องห้าม และเริ่มมีความอยากและต้องการกลับไปเป็นจักรพรรดิอีกครั้ง เพราะถูกผู้นำประเทศจีนหลอก และไม่รักษาสัญญาที่ให้กับเขา



ภาพที่ 4.179 การจัดแสงในช่วงวัยรุ่นของยูยี

ลักษณะของแสงเคียวรอสคูโรแสดงถึงการถูกหักหลัง ที่ยูยีกลายเป็นหุ่นเชิดให้กับประเทศญี่ปุ่นในการรุกรานแมนจูเรียและประเทศจีน แต่ในขณะเดียวกันแสงและเงาก็สื่อถึงความรู้สึกของยูยีที่สิ้นหวัง กับตัวเองที่ไม่สามารถมีอิสระ ถูกญี่ปุ่นกักตัวอยู่แต่ภายในเขต ถูกญี่ปุ่นบังคับไม่ต่างจากตอนที่ยังอยู่ในราชวังต้องห้าม



ภาพที่ 4.180 การจัดแสงในช่วงยูยีเป็นหุ่นเชิดให้ญี่ปุ่น

ในช่วงที่ถูกจับเป็นอาชญากรสงคราม ยูยียอมรับในความผิดของตนเองที่ก่อไว้ และเริ่มเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองใช้ชีวิตเข้ากับสังคม กลายเป็นปुरुชนปกติ ลักษณะของแสงเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) แสงและเงาที่ตัดกันจะค่อยๆหายไป กลายเป็นแสงที่สว่างมากขึ้น

จิตใจของปู่ยี่ที่ยอมรับ มีความสุขกับชีวิตที่สงบสุขกับการเป็นคนดูแลสวน และเป็นอิสระที่แท้จริงที่เขาไม่เคยได้มา



ภาพที่ 4.181 การจัดแสงในช่วงถูกจับเป็นอาชญากรสงคราม



ภาพที่ 4.182 การจัดแสงในช่วงปลายของชีวิตปู่ยี่

4.6.2.3 สี (Color)

สีในภาพยนตร์ สามารถสื่อความหมายตามความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร ลักษณะของสีที่เปลี่ยนแปลง สามารถบ่งบอกความรู้สึกและอารมณ์ภายในจิตใจได้สำนึกของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ปู่ยี่ในช่วงวัยเด็กที่เพิ่งเข้ามาอยู่ในราชวังต้องห้าม เป็นช่วงที่ปู่ยี่ยังไร้เดียงสา และมีความสุข ในราชวังที่มีแต่ความงดงาม อบอุ่น เต็มไปด้วยสีสันต่าง ๆ ที่สดใส แต่หลังจากที่ปู่ยี่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ความรู้สึกที่อยากออกไปจากราชวังต้องห้ามเริ่มก่อตัวขึ้น สีสันรอบตัวจะค่อย ๆ ซีดลง และหลังจากถูกขับไล่ออกจากราชวัง จิตใจที่ใฝ่อยากเป็นนักชัตริย์อีกครั้ง การถูกทอดทิ้งโดดเดี่ยว ถูกหลอกใช้เป็นหุ่นเชิดให้กับญี่ปุ่น ไม่มีอิสระ ไม่มีความสุข สีของภาพในช่วงนี้แทบจะไม่มีสีสันเหลืออยู่ แต่สีสันต่าง ๆ จะกลับมาอีกครั้งหลังจากที่ปู่ยี่มีความสุขกับการใช้ชีวิตปกติแบบคนธรรมดา ดูแลสวนและต้นไม้ในช่วงปลายของชีวิต

ชีวิตของมนุษย์ประกอบด้วยช่วงอายุที่แตกต่างกัน ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงวัยชรา แสง (Light) ประกอบด้วยสีต่าง ๆ แยกต่างหาก สโตราโรจึงนำทั้ง 2 อย่างมาเชื่อมโยงกัน ระหว่างชีวิตและแสง โดยแต่ละช่วงชีวิตความทรงจำของปู้ยี้ถูกแทนด้วยสีต่าง ๆ ในสเปกตรัม (Spectrum) คือ สีแดง สีเหลือง สีส้ม สีเขียว สีฟ้า สีคราม และสีม่วง เมื่อสีทั้งหมดถูกรวมกัน กลายเป็นแสงขาว ซึ่งมีความหมายถึง ประสบการณ์ช่วงชีวิตทั้งหมดของปู้ยี้ (Zone, 2001: 85-86)

สีแดง ในช่วงชีวิตวัยเยาว์ของปู้ยี้ สีแดง สีแรกในระบบสเปกตรัม ถูกแทนถึง การเกิด สีแดงเป็นสีแรกที่เขาจดจำในวันแรกที่เขาเข้ามาอยู่ในราชวังต้องห้าม (Forbidden) เป็นสีของราชวังต้องห้ามที่รายล้อมปู้ยี้



ภาพที่ 4.183 สีแดงของกำแพงวังต้องห้าม

สีส้ม หลังจากปู้ยี้เข้ามาอยู่ภายในราชวังต้องห้าม ในฉากปู้ยี้ได้พบกับซูซีไทเฮาภายในห้องมีสีส้มซึ่งเป็นสีวรรณะร้อน (Warm Tone) เป็นองค์ประกอบหลัก ไม่ว่าจะสีของห้อง แสงที่เข้ามาจากหน้าต่าง กระทับกับพื้นและใบหน้าของตัวละคร ในฉากนี้มีสีส้มอยู่รอบๆตัวของปู้ยี้ แสดงถึงความอบอุ่น การโอบกอด อุปการะ สีส้มยังแทนถึงเพศหญิง ซึ่งในฉากภายในห้องนั้นปู้ยี้ถูกห้อมล้อมด้วยผู้หญิง โดยมีซูซีไทเฮาซึ่งเป็นศูนย์กลางของเพศหญิง เปรียบเสมือนมารดาและผู้หญิงที่เป็นสนมและบริวารรับใช้ หลังจากที่ปู้ยี้ได้รับแต่งตั้งเป็นบุตรของพระอาทิตย์โดยซูซีไทเฮา ก่อนที่พระองค์จะสิ้นพระชนม์ ปู้ยี้เดินไปหาบิดา แสงสีส้มพาดที่ตัวของปู้ยี้ ในขณะที่บิดาของเขาอยู่ในส่วนเงา เปรียบแสงสีส้มที่โอบล้อมปู้ยี้ เป็นแสงที่บ่งบอกว่าปู้ยี้ได้เป็นบุตรของพระอาทิตย์ หมายถึงจักรพรรดิของประเทศจีน ถ้าแสงที่ส่องลงมาทำให้ปู้ยี้วัยเยาว์ที่ยังตัวเล็กมีความพิเศษและแตกต่างจากเด็กคนอื่นๆและคนอื่นโดยรอบ ทำให้ปู้ยี้ได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างดีจากข้าราชการบริวารในราชวัง



ภาพที่ 4.184 สีส้มยังแทนถึงเพศหญิง

สีเหลือง เมื่อปูยีได้รับการแต่งตั้งเป็นกษัตริย์ สีเหลืองและสีทอง ถูกนำมาเชื่อมโยงถึง พระอาทิตย์ มีความหมายถึงการมีอำนาจ ซึ่งในภาพยนตร์มีเพียงปูยีเท่านั้นที่สามารถสวมชุด สีเหลืองได้เพียงคนเดียว เพราะสีเหลืองสื่อความหมายถึงกษัตริย์ ในฉากที่ปูยีได้รับการแต่งตั้งเป็น กษัตริย์ตอนอายุ 3 พรรษา สีเหลืองเข้ามามีบทบาทในฉากมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งการของปูยี บัลลังก์สีทองที่ปูยีนั่งขณะรับการแต่งตั้ง เสาศีเหลืองและสีแดงที่ล้อมรอบภายในห้อง ผ้าที่เหลืองที่ ปูยีสวมอยู่ภายนอกปกคลุมประตูไว้ ทำให้ปูยีสนใจและวิ่งไปเล่นผ้าสีเหลืองผืนใหญ่ เมื่อผ้าสีเหลือง ถูกเปิดออกเผยให้ปูยีเห็น ภายนอกเป็นราชวังต้องห้าม ปูยีเดินตามทางเดินที่รองด้วยผ้าสีเหลือง ติดตามด้วยร่มสีเหลืองขนาดใหญ่ที่ติดตามตัวเขา พาหนะสีทองสำหรับกษัตริย์ กล้องเคลื่อนเผยให้เห็นลานกว้างเต็มไปด้วยเหล่าขุนนางจำนวนมากกำลังถวายบังคมปูยีซึ่งเป็นจักรพรรดิ



ภาพที่ 4.185 สีเหลืองและสีทอง ความหมายถึงจักรพรรดิ

สี่เชียว ปูยีได้พบกับจอห์นสตัน (Johnston) ผู้เป็นอาจารย์จากต่างประเทศมาสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมตะวันตก ทำให้ปูยีสนใจเรียนรู้เกี่ยวกับโลกภายนอกราชวังต้องห้ามมากขึ้น ซึ่งในฉากจะมีสี่เชียว ของต้นไม้ ถ้วยน้ำชาสี่เชียวของอาจารย์ ซึ่งสี่เชียวถูกสื่อถึงการเริ่มต้นการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ของปูยีที่ต้องการรู้เรื่องโลกภายนอก ว่าภายนอกเป็นอย่างไร ซึ่งปูยีไม่สามารถเห็นได้ด้วยตาตัวเอง ปูยีทำได้แค่เพียงใช้หูฟังเสียงที่ได้ยินจากนอกกำแพงเท่านั้น และเหล่าข้าหลวงก็ต่างปกปิดเรื่องภายนอกไม่ให้ปูยีรับรู้ มีเพียงอาจารย์จากต่างประเทศเท่านั้นที่สามารถบอกความจริงกับปูยีว่าเกิดอะไรขึ้นภายนอกกำแพงราชวังต้องห้าม



ภาพที่ 4.186 สี่เชียว หมายถึง การศึกษา การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

ในภาพยนตร์ได้ใช้สี่เชียว สื่อถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ กับปูยีตลอดเวลา ตั้งแต่ที่ปูยีได้รับการแต่งตั้งเป็นกษัตริย์ ได้จิ้งหรีดสี่เชียวจากข้าหลวงคนหนึ่งซึ่งเป็นของขวัญแก่ปูยีที่ขึ้นเป็นกษัตริย์ ซึ่งเป็นจุดแรกที่ปูยีต้องเริ่มเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงในการใช้ชีวิตในราชวังต้องห้าม การเรียนรู้เพื่อเป็นกษัตริย์ในอนาคต จนในช่วงปลายชีวิตของปูยี ปูยีได้กลับไปราชวังต้องห้ามที่กลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวแก่ผู้คนทั่วไป ปูยีได้มอบกล่องใส่จิ้งหรีดที่แอบอยู่หลังบัลลังก์ทองให้แก่เด็กผู้ชายคนหนึ่ง เด็กผู้ชายเปิดฝาภายในมีจิ้งหรีดออกมา จิ้งหรีดตัวเดิมที่ปูยีเคยได้รับบนตัวจิ้งหรีดแทบไม่เหลือสี่เชียวแล้ว กลายเป็นตัวสีน้ำตาลที่บ่งบอกว่าการเรียนรู้ของเขาสิ้นสุดแล้ว



ภาพที่ 4.187 สีเขียวของจิ้งหรีด

ในช่วงต่อมาของชีวิตปูยีซึ่งเป็นปัจจุบัน ตอนปูยีถูกจับเป็นอาชญากรสงคราม ภาพทั้งหมดในช่วงนี้เป็นสีเขียว ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องสถานีรถไฟแมนจูเรีย ห้องพัก ห้องสอบสวนและเรือนจำ ต่างเป็นโทนสีเขียว สื่อถึงการเรียนรู้ใหม่ของปูยีภายในเรือนจำ เป็นบุคคลธรรมดาคนหนึ่งไม่ใช่ในฐานะกษัตริย์ ต้องเรียนรู้ที่จะทำงานด้วยตัวเอง เรียนรู้ที่จะปรับตัวอยู่กับคนอื่น จนช่วงปลายของชีวิตปูยีหลังจากออกจากเรือนจำก็กลายเป็นคนดูแลสวนและต้นไม้ในปักกิ่ง การไปจ่ายตลาดซื้อผัก ปูยีใช้ชีวิตอย่างเรียบง่าย ๆ เป็นคนธรรมดา เป็นอีกช่วงชีวิตหนึ่งที่ปูียียังคงต้องเรียนรู้และใช้ชีวิตโลกภายนอก

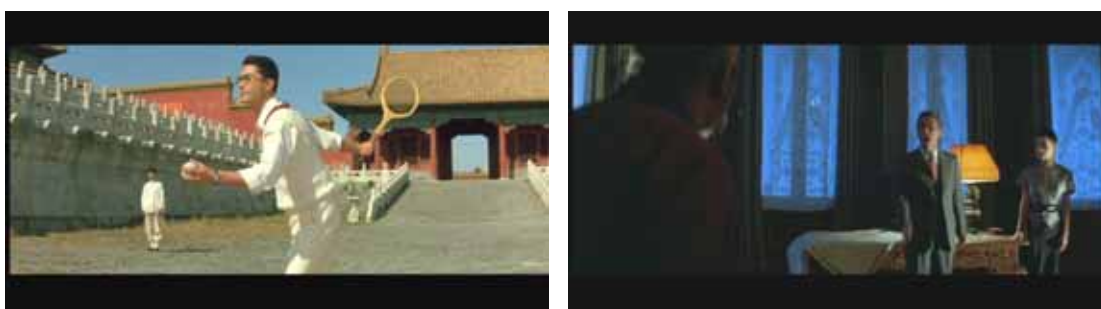


ภาพที่ 4.188 สีเขียวภายในเรือนจำ



ภาพที่ 4.189 สีเขียวช่วงปลายของชีวิตปูยี

สีน้ำเงินและสีคราม หลังจากเกิดการปฏิวัติ ปูยีและครอบครัวถูกทหารขับไล่ออกจากราชวังต้องห้าม และไปอาศัยอยู่ที่เมืองเทียนซิน (Tientsin) ปูยีเริ่มใช้ชีวิตอย่างคนตะวันตกใช้ชีวิตอย่างอิสระเสรีเฟื่องฟูมากขึ้น ในช่วงนี้ สีน้ำเงิน และสีคราม แสดงถึง อิศรภาพ ปัญญาและความฉลาดที่ปูยีได้รับหลังจากออกมาจากราชวังต้องห้ามและหาหนทางที่ต้องการกลับไปเป็นกษัตริย์อีกครั้ง



ภาพที่ 4.190 สีน้ำเงินและสีครามแสดงถึงอิสระ

สีม่วง เป็นช่วงที่ปูยีได้รับผลกระทบกับการกระทำของตัวเอง และยอมรับความผิดของตนเองที่ก่อไว้ และต้องการเปลี่ยนแปลงตนเอง และกำหนดชะตาชีวิตด้วยตัวเอง

สีขาว หลังจากถูกกักขังในเรือนจำเป็นเวลานาน ได้เรียนรู้ชีวิตและทำประโยชน์มากมาย ปูยีได้รับหนังสือรับรองให้เป็นอิสระภาพ หลังจากที่เขาได้ผ่านเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตของเขา และเข้าใจในความผิดพลาดของตัวเอง ในฉากได้รับใบรับรองอิสระภาพ เป็นฉากพื้นดินถูกปกคลุมไปด้วยหิมะ สีขาวของหิมะคือสีที่เกิดจากการรวมกันของทุกสี สื่อถึง การรวมเป็นหนึ่ง (Unity) คือ การรวมทุกช่วงชีวิตของปูยีที่เขาได้ประสบมาในชีวิต



ภาพที่ 4.191 สีขาว แสดงถึงการรวมของช่วงเวลาทั้งหมดของชีวิตบู๊

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)



ภาพที่ 4.192 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องในสถานที่เล่นไพ่ผิดกฎหมาย เด็กหนุ่มข้างถนนคนหนึ่งได้เห็นเหตุการณ์ที่สมาชิกแก๊งอาชญากร ถูกสังหารโดยกลุ่มคนของบิกบอย (Big Boy) หัวงายี่ดครองธุรกิจในเมืองด้วยวิธีผิดกฎหมาย นักสืบดีก เทรซี่ (Dick Tracy) ได้เข้าไปดูสถานที่เกิดเหตุ หลังจากนั้นเขาเจอเด็กหนุ่มข้างถนน ชื่อว่า คิต (Kid) และช่วยเหลือเขาจากผู้ปกครองที่โหดร้าย เทรซี่ รับเด็กหนุ่มมาดูแลชั่วคราวด้วยความช่วยเหลือของ เทสส์ ทูฮาร์ท (Tess Trueheart) แฟนของเขาขณะเดียวกันบิกบอยได้ขู่บังคับลิปส์ (Lips) เจ้าของคลับให้เซ็นโอนกรรมสิทธิ์ของคลับ ริทซ์ (Club Ritz) ให้แก่เขา แล้วเขาได้ฆ่าลิปส์และนำตัว บริทเลส มาโฮนี (Breathless Mahoney) นักร้องเพลงในคลับไปด้วย หลังจากที่ทางตำรวจพบศพของลิปส์ เทรซี่ได้เข้าไปจับตัวบิกบอยในข้อหาฆาตกรรมลิปส์ แต่เขาก็ไม่มีพยานวัตถุและบริทเลสก็เป็นพยานเห็นเหตุการณ์เพียงผู้เดียว แทนที่เธอจะเตรียมการเป็นพยานให้ เธอกลับพยายามที่จะช่วยวอนเทรซี่ ซึ่งก็ไม่สำเร็จ ตำรวจไม่

สามารถพิสูจน์ได้ว่าบิกบอยมีความผิดและเขาก็ถูกล่อลวงตัวออกมาจากห้องขัง บิกบอยรวบรวมอาชญากรคนอื่นๆรวมตัวกันภายใต้การนำของเขา ขณะนั้น เทรซี่ ได้เห็นเหตุการณ์การชุมนุมครั้งนี้ เขาก็พยายามอีกครั้งที่จะขอให้บริทเลสมาเป็นพยานให้กับเขาเพื่อจับบิกบอยให้ได้ เธอจะไปให้การเป็นพยานให้ แต่ว่า เทรซี่ ต้องยินยอมมีความสัมพันธ์กับเธอ เทรซี่ปฏิเสธแม้ว่าเขาจะเริ่มหลงเสน่ห์เธอแล้วก็ตาม ขณะเดียวกันบิกบอยก็ได้ลักพาตัวนักสืบเตรซี่ มาเพื่อที่จะติดสินบนเขาแต่เตรซี่ปฏิเสธที่จะรับสินบน คิด (Kid) ผู้ที่ตามนักสืบมาช่วยชีวิต เทรซี่ ไว้เมื่อเหล่าร้ายพยายามที่จะฆ่าเขา เทรซี่และตำรวจไปตรวจค้นคลังบริทซี่ ซึ่งเป็นการจัดฉากเพื่อให้คนของเขาได้แอบเข้าไปติดตั้งอุปกรณ์ดักฟังเตรซี่ จึงสามารถดักฟังการดำเนินการที่ผิดกฎหมายของบิกบอยได้ ทำให้สามารถกวาดล้างเครือข่ายอาชญากรของบิกบอยได้ แต่ไม่ช้าบิกบอยก็เจอไมโครโฟน จึงวางกับดักเพื่อที่จะฆ่าเตรซี่ ในขณะที่บริทเลสได้ปรากฏตัวขึ้นที่อพาร์ทเมนต์ของเตรซี่ เธอพยายามที่จะช่วยยวนเขาอีกครั้ง เทสส์มาเห็นเข้า แล้วขอแยกกับเขาและเดินทางออกจากเมือง แต่ก่อนที่เธอจะไปเจอเตรซี่ เธอถูกบุคคลไร้หน้าชื่อ เดอะ แบลงค์ (The Blank) ลักพาตัวไปเสียก่อน และเตรซี่ได้ถูก เดอะ แบลงค์ วางยาและถูกใส่ความว่าสังหารนายอำเภอจนต้องเข้าคุก ทำให้บิกบอยได้กลับมาทำธุรกิจและมีอำนาจอีกครั้ง ไม่นาน เทรซี่ ก็ถูกล่อลวงออกจากคุกโดยการช่วยเหลือของเพื่อนร่วมงาน เทรซี่ ไปยังคลังของบิกบอย เพื่อช่วยเหลือ เทสส์ เกิดการต่อสู้กันระหว่างตำรวจและคนของบิกบอย ในขณะที่บิกบอยจับเทสส์หนีไปตรงสะพานสูง เทรซี่วิ่งตามไปเพื่อช่วยเหลือเทสส์ที่ถูกมัดกับพื้นเฟือง รวมทั้งการปรากฏตัวของ เดอะ แบลงค์ ทั้งสามเผชิญหน้ากันเมื่อบิกบอยหมดหวังที่จะหลบหนีเขาก็ยิง เดอะ แบลงค์ ส่วน เทรซี่ ต่อสู้กับบิกบอยจนพลาดตกลงไปที่สะพานเพื่อพบกับความตาย เทรซี่ ได้ที่รู้ตัวจริงของ เดอะ แบลงค์ก็คือ บริทเลส เทรซี่สามารถช่วยเทสส์ได้ และหลุดจากการเป็นผู้ต้องหาฆ่าคน ต่อมาในระหว่างที่เตรซี่ขอเทสส์แต่งงานนั้นเกิดการโจรกรรมขึ้นขัดจังหวะเขาและเขาก็ออกไปพร้อมกับคิด (Kid) ซึ่งเปลี่ยนชื่อเป็น ดิ๊ก เทรซี่ จูเนียร์ (Dick Tracy, Jr.) ขณะที่พวกเขาไปนั้นเตรซี่ก็โยนแหวนให้เทสส์แล้วพูดว่า “คุณเป็นหนึ่งในด้านเลยนะ”

Dick Tracy (1990) เป็นภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นแฟนตาซี (Action - Fantasy) ถูกสร้างมาจากการ์ตูนช่อง (Comic Strip) แนวสืบสวน (Detective) และแอ็คชั่น (Action) เรื่องราวสะท้อนเห็นความรุนแรงในเมืองชิคาโกช่วงปี ค.ศ. 1930 แต่งโดย เชสเตอร์ กู๊ด (Chester Gould) นักวาดการ์ตูนชาวอเมริกัน ได้รับความนิยมและตีพิมพ์ครั้งแรกใน Detroit Mirror หนังสือพิมพ์รายวันของบริษัท The Chicago Tribune ในปี ค.ศ.1931 และจากนั้นก็ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวัน New York Daily News และถูกตีพิมพ์ไปถึง 27 ประเทศทั่วโลก เชสเตอร์ กู๊ด ได้เขียนการ์ตูนเรื่องนี้จนกระทั่งเสียชีวิตในปี ค.ศ.1977 เป็นเวลา 46 ปีที่เขาวาดและเขียนการ์ตูนเรื่องนี้ ดิ๊ก เทรซี่ ได้รับ

ความนิยมถูกนำมาสร้างบนจอโทรทัศน์ทั้งที่เป็นการ์ตูนและคนแสดงจริง (TV Serial) หนังสือการ์ตูน วิทยุและถูกสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 1946 จนกระทั่ง ผู้กำกับภาพยนตร์ วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty) ได้นำ ดิก เทรซี่ มาสร้างอีกครั้งในปี ค.ศ.1990

4.7.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)

4.7.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ฉากเทรซี่ในห้องทำงาน

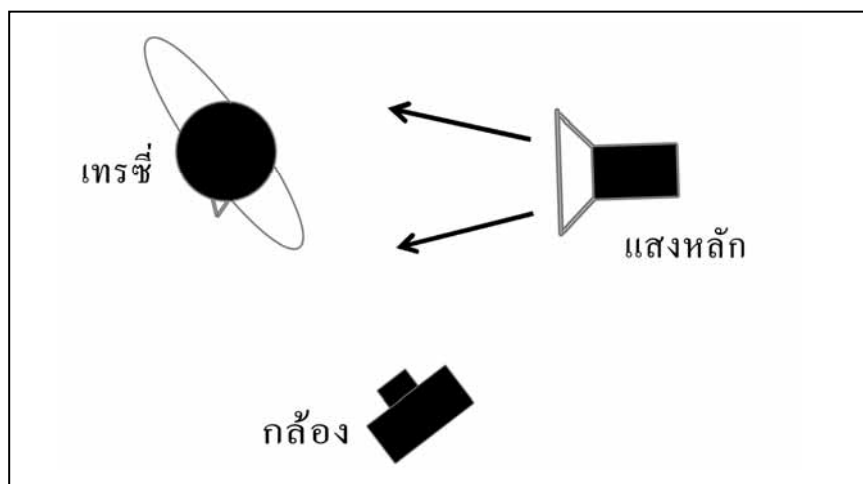
ฉากภายในห้องทำงานของเทรซี่ ขณะกำลังทำการสอบสวนลูกน้องของบิกบอย ผู้ต้องสงสัยในข้อหาฆาตกรรม ลิปส์ (Lips) เจ้าของคัลบริทซ์



ภาพที่ 4.193 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ฉากเทรซี่ในห้องทำงาน

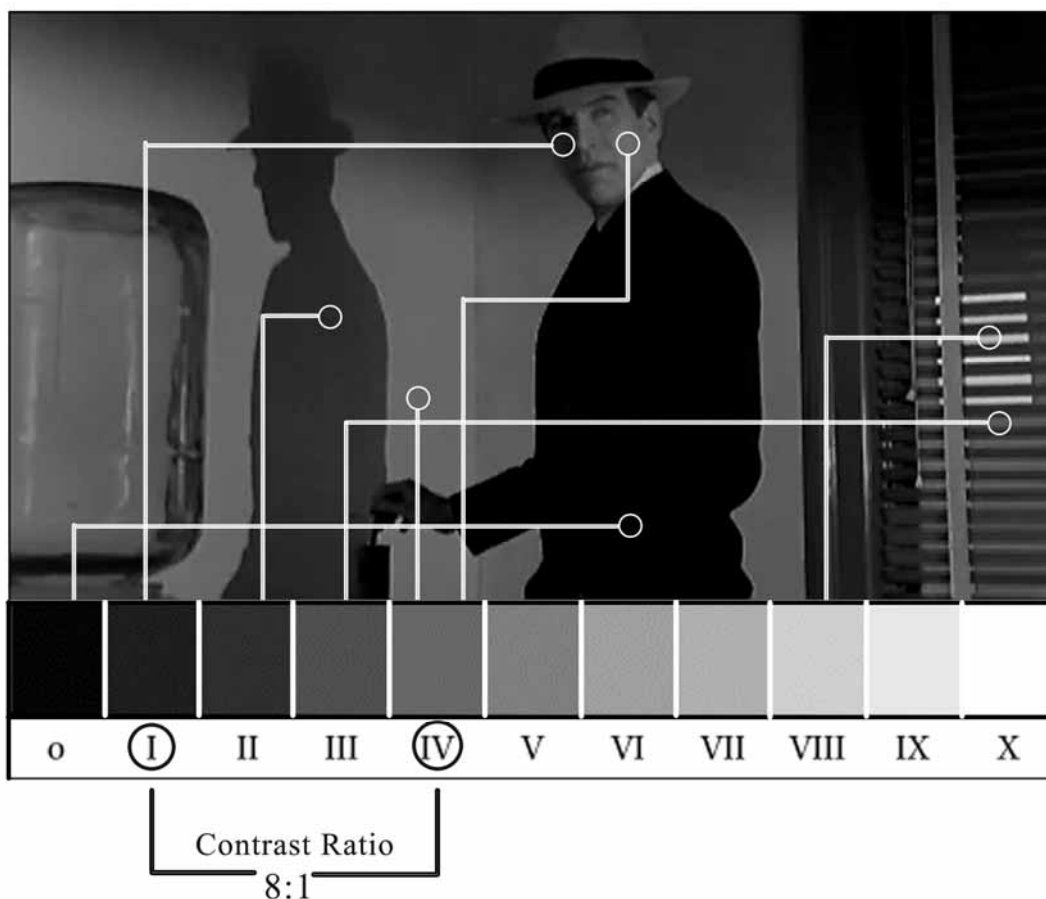
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงในภาพ วางตำแหน่งด้านหลังของเทรซี่ ทำให้เกิดเงาของเทรซี่บนผนัง เป็นแสงส่องสว่างมาจากแหล่งแสงโดยตรง (Direct Light) ทำให้แสงและเงาบนผนังตัดกันชัดเจน



ภาพที่ 4.194 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)
ฉากเทรซี่ในห้องทำงาน

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.195 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของเทรซี่ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.195 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของเทรซี่ แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน VIII คือ แสงสีขาวจากหน้าต่างด้านนอกห้องในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน IV คือ ใบหน้าของเทรซี่ที่กระทบแสงและแสงกระทบตรงกำแพงสีเขียว และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ ชุดสีดำของเทรซี่ โซน I คือ เงาบนใบหน้าของเทรซี่ โซน II คือ เงาของเทรซี่ ที่สะท้อนบนกำแพงสีเขียว และโซน III คือ กำแพงสีแดงด้านนอกห้อง

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของเทรซี

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของเทรซี ส่วนที่ถูกแสงกระทบ มีค่าแสงกลาง (Middle Values) ที่โซน IV กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของเทรซี มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าความต่างกัน 3 โซน หรือ 3 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 3 สต็อป (3 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของเทรซีมีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของเทรซีส่วนที่ถูกแสงกระทบเท่ากับ 3 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

4.7.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของบิกบอย

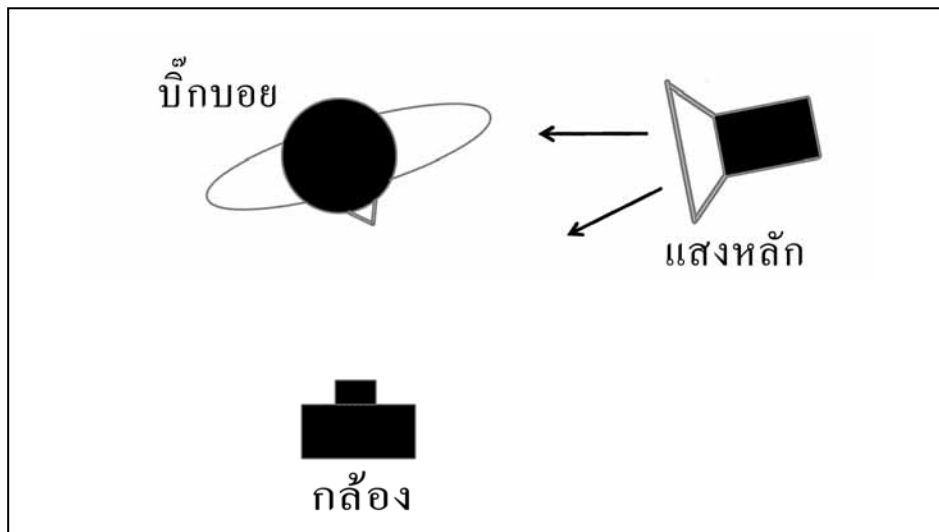
ฉากเวลากลางคืน ภายในห้องบิกบอยรับโทรศัพท์ พร้อมทั้งแสดงสีหน้าที่ตกใจ เมื่อได้ข่าวว่าลูกสมุนและพรรคพวกกลุ่มอาชญากรรมของเขาถูกจับกุมโดยเทอร์ซี่ ไม่ว่าจะบิกบอยและพรรคพวกจะไปก่ออาชญากรรม ทำเรื่องผิดกฎหมายที่ไหน เทอร์ซี่ก็ตามจับกุมได้ทุกที่ เหมือนรู้ว่าพวกบิกบอยกำลังจะทำอะไรและไปที่ไหน ความมืดนั้นถูกสื่อถึง การปกปิดแอบซ่อนความผิดและความชั่วร้าย ถูกแทนถึงบิกบอยที่เป็นหัวหน้ากลุ่มอาชญากรรมของเมือง ใช้ช่วงเวลากลางคืนแอบซ่อนตัวตนเพื่อทำเรื่องผิดกฎหมาย



ภาพที่ 4.196 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของบิกบอย

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

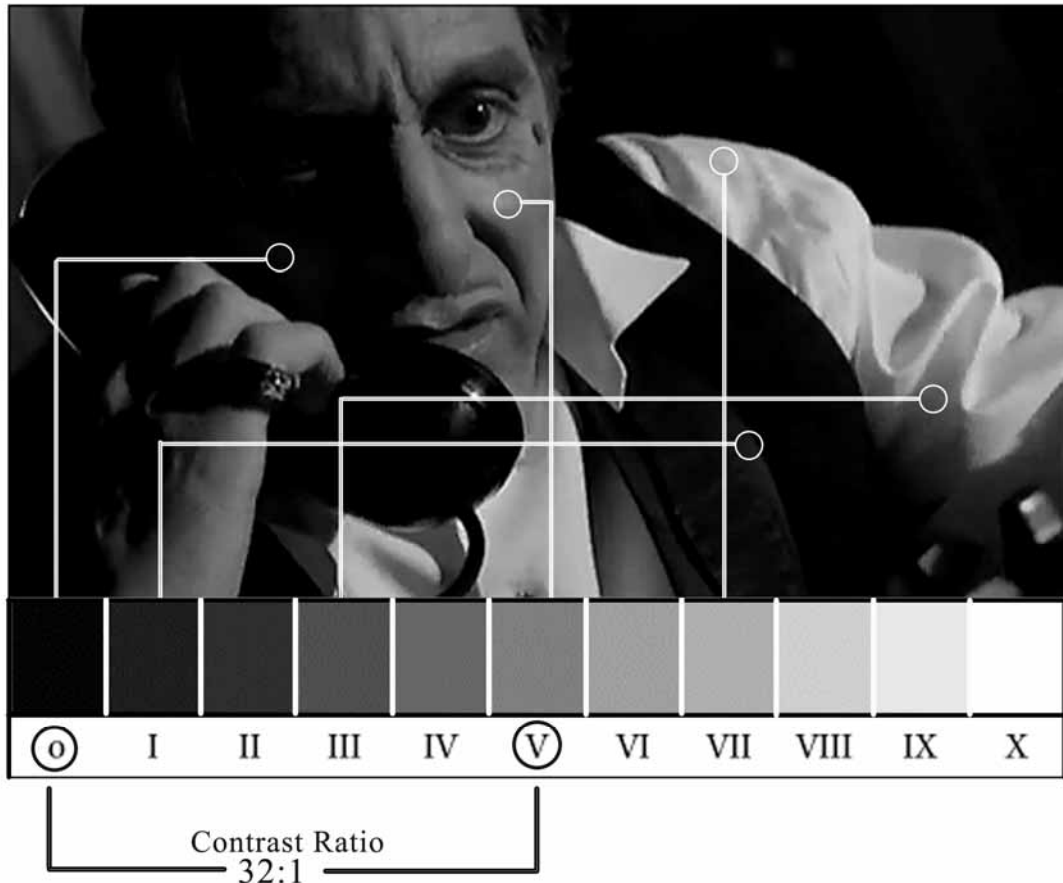
จากภาพแสงที่ตกกระทบบนใบหน้าของบิกบอย มีทิศทางแสงและแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านขวาของภาพ แสงมุกมดลงไปที่บิกบอย เป็นแหล่งแสงจากโคมไฟด้านเดียวเป็นแสงแหล่งในเวลากลางคืน ทำให้ใบหน้าถูกแบ่งส่วนออกเป็นสองส่วน 2 ส่วนคือ ส่วนของแสงและส่วนของเงา ตัดกันอย่างชัดเจน แสงที่กระทบบนใบหน้าของบิกบอยเป็นแสงแข็ง (Hard Light) และแสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) ที่บิกบอย



ภาพที่ 4.197 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990)

ภาพบีกบอย

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.198 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพในภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพบิกบอย
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.198 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) ภาพของบิกบอยแสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน VII คือ เสื้อสีขาวของบิกบอยในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ ใบหน้าของบิกบอยกระทบแสง และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ เงาบนใบหน้าของบิกบอย โซน I คือ เสื้อสีดำของบิกบอย และโซน III คือ ส่วนเงาบนเสื้อสีขาว

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของบิกบอย

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของบิกบอยส่วนที่ถูกแสงกระทบ มีค่าสว่างของแสง (Middle Values) ที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของบิกบอย มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่าส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของบิกบอย มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของบิกบอย ส่วนที่ถูกแสงกระทบเท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

4.7.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.7.2.1 การจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-Scene)

กรอบภาพ (Frame)

การใช้กรอบภาพแบบ Iris Shot โดยการใช้กรอบภาพเป็นรูวงกลมหรือวงรีในการเปลี่ยนจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง ในการเน้นความสำคัญของสิ่งที่ตัวละครสนใจ ฉากแรกที่ถูกรถคนหนึ่งขับมาที่หน้าอพาร์ทเมนต์แล้วกวาดกระสุนยิงใส่เขานับไม่ถ้วน จากนั้นก็ขับหนีไป เทรซีไม่รู้ว่าเป็นฝีมือใคร ภาพมุมสูงเห็นรถของเทรซี ขับออกไป จากนั้นกรอบภาพเป็นวงกลมก็ค่อย ๆ ย่อขนาดลงเน้นจุดสนใจไปที่รถของเทรซี จนกรอบวงกลมหายไปแล้วเห็นเป็นอีกภาพหนึ่งเป็นรูปภาพของรถซึ่งเทรซีกำลังดูรูปเพื่อตามหารถคันนั้น



ภาพที่ 4.199 การใช้กรอบภาพแบบ Iris Shot

ความสัมพันธ์ระหว่างเทรซีและเทสส์ ถูกสื่อด้วยกรอบของหน้าต่างในร้านอาหารที่ทั้งสองไปทานประจำ แสงยามเช้า กรอบหน้าต่างกลางเฟรมภาพเห็น เทรซี, เทสส์และคิโด (Kid) บานเกร็ดของหน้าต่างเปิดโล่งขึ้นเผยให้เห็นทั้งสามที่กำลังรับประทานอาหารอย่างมีความสุข กรอบหน้าต่างแสดงถึงพื้นที่และความเป็นส่วนตัวของพวกเขา เช่นเดียวกับกรอบหน้าต่างรถที่ทั้ง

สามซับริดเดินทางไปด้วยกันที่ต่าง ๆ แต่หลังจากที่เทรซี่และเทสส์แยกจากกันในร้านอาหาร ภาพมุมเดิมแต่บานเกร็ดถูกเออลงมาบังทั้งสองเส้นแนวนอนของบานเกร็ดหลายเส้นบังทั้งสองทำให้เห็นไม่ชัด แสดงถึงความการถูกบังสิ่งรอบกวน ก้าวข้ามพื้นที่ส่วนตัวและความสัมพันธ์ของทั้งสองนั้น คือ เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเทรซี่กับบริทเลส แต่สุดท้ายเทรซี่ก็เลือกเทสส์เมื่อทั้งสองคืนดีกัน กลับมาอยู่ด้วยกันในช่วงท้ายของเรื่อง บานเกร็ดหน้าต่างก็จะเปิดขึ้นเหมือนเดิม



ภาพที่ 4.200 การใช้กรอบหน้าต่างเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของเทรซี่กับเทสส์

การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame)

ทำให้ผู้ชมนั่งมองตัวละครในระดับเดียวกันกับตัวละครอื่น ๆ เป็นการให้ผู้ชมได้เฝ้าสังเกตการณ์ตัวละครเหมือนมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ และได้เห็นภาพที่แทนสายตาของตัวละครนั้นด้วย ในฉากการประชุมของบ็อบบอย กับพรรคพวกอาชญากรนั่งคุยกับรอบโต๊ะยาวสีแดง กล้องตั้งระดับสายตาตรงที่นั่งของบ็อบบอยตรงหัวโต๊ะ กล้องแทนสายตาบ็อบบอยที่นั่งอยู่มองเห็นพรรคพวกที่นั่งรอบโต๊ะและหัวโต๊ะฝั่งตรงกันข้าม บางคนก็มองมาที่กล้อง คือ มองที่บ็อบบอย ทำให้คนดูได้เห็นมุมมองที่บ็อบบอยมองเห็น ภาพชัดลึกทำให้เห็นกริยาท่าทาง สีหน้าของเหล่าพรรคพวกเขาระหว่างที่เขากำลังพูด



ภาพที่ 4.201 การใช้กรอบภาพแบบเปิด (Open Frame)

เส้นนำสายตา (Perspective)

ฉากกลางคืนในสวนแห่งหนึ่ง จะเห็นตัวละครยืนเป็นฉากหน้า (Foreground) ยืนหันหลังให้กล้อง กำลังมองกลุ่มคนที่กำลังเดินเข้ามาใกล้ตัวละครด้านหน้า เส้นนำสายตาของทางเดินในสวนทำให้คนดูสนใจกลุ่มคนที่กำลังเข้ามาใกล้มากกว่าตัวละครที่อยู่ฉากหน้า แสงด้านหลัง (Back Light) ทำให้เกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) เป็นเงาดำแต่ยังมีแสงเป็นริมไลท์ (Rim Light) เผยให้เห็นโครงร่างของกลุ่มคนเหล่านั้นยังไม่เปิดเผยตัวตนกำลังเดินเข้าหากล้อง ได้ยินแต่เสียงที่พูดด้วยความโกรธ ทำให้รู้สึกถึงสิ่งชั่วร้ายกำลังเข้าคุกคาม จากกลุ่มคนที่ขนาดเล็กเมื่ออยู่ไกลล้อง จนกระทั่งเดินเข้าหากล้องเรื่อย ๆ จนอยู่หน้าตัวละครที่ยืนรออยู่ แสงที่ส่องด้านหน้าทำให้เห็นใบหน้าของกลุ่มคนเหล่านั้นก็คือ บิ๊กบอยและลูกน้องของเขา



ภาพที่ 4.202 การใช้เส้นนำสายตา (Perspective)

การวางตำแหน่งและจุดเด่นของภาพ (Dominance Contrast)

การถ่ายหน้าตัวละครขนาดใหญ่ (Close Up) เป็นฉากหน้า (Foreground) และตัวละครหันข้างเวลาพูดในเฟรม เป็นลักษณะที่นำมาจากต้นฉบับของการ์ตูนที่ เซสเตอร์ กู้ด ผู้วาดมักจะหันข้าง โดยการใช้นิยามลักษณะพิเศษ เรียกว่า Split Diopter Lens คือ เลนส์มีลักษณะแบ่งเป็น 2 ส่วนครึ่งวงกลม เลนส์ส่วนหนึ่งสามารถช่วยเพิ่มระยะให้เข้าตัวละครเข้ามาใกล้กล้องได้มากขึ้น คือ ได้ภาพที่มีภาพขนาดใหญ่มาก (Extreme Close Up) โดยที่เลนส์อีกส่วนหนึ่งให้ภาพที่ปกติ นอกจากนั้นเป็นการถ่ายภาพชัดลึก (Deep Focus) เพื่อให้เห็นตัวละครอื่นที่อยู่ฉากหลัง (Background) เพื่อสามารถเล่าเรื่องราวของเหตุการณ์ขณะนั้นได้ภายในฉากเดียว ภาพด้านข้างของบริทเลสนั่งรอในรถระหว่างที่บิกบอยกำลังเจรจา เฟลท์เชอร์ (Fletcher) ตัดสินใจเพื่อให้บอกกับเทรซี่ ว่าเขาบริสุทธี เฟลท์เชอร์ตกลงทำตามแผน ภาพขนาดใหญ่ทำให้เห็นสีหน้าของบริทเลสที่กำลังแอบฟังการเจรจาและคิดอะไรบางอย่างก่อนที่เธอจะเอนตัวหาไปจากภาพ หลังจากบิกบอยเจรจาเสร็จ



ภาพที่ 4.203 ภาพด้านข้างของบริทเลสนั่งรอในรถระหว่างที่บิกบอยกำลังเจรจากับเฟลท์เชอร์ด้วยเลนส์ Split Diopter Lens

ภายในห้องทำงานของเทรซี่กำลังวุ่นกับการดูภาพร่างผู้ต้องสงสัย กับคู่หู 2 คนของเขา และมี คิด (Kid) นั่งดูอยู่ การวางตำแหน่งของเทรซี่และคู่หูอีกคนยืนอยู่ 2 ข้างของเฟรมภาพ คิด (Kid) กับคู่หูอีกคนของเทรซี่มองดูเทรซี่กับคู่หูอีกคน ถึงแม้จะไม่เห็นใบหน้าของเทรซี่และคู่หูที่ยืนอยู่ แต่สามารถรับรู้ถึงความกระวนกระวายใจและหมัดหนทางของเทรซี่ได้ภาพของผู้ต้องสงสัยที่ปลิวกระจายไปทั่วและสีหน้าของ คิด (Kid) ที่มองดูเทรซี่ก็สามารถรับรู้ได้ว่าเขาเป็นห่วงเทรซี่



ภาพที่ 4.204 การวางตำแหน่งของ เทเรซี และคู่หูอีกคนยืนอยู่ 2 ข้างของเฟรมภาพ และเห็น คิด (Kid) กับคู่หูของเทเรซี

การวางตำแหน่งของตัวละครหรือวัตถุไว้ที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจกว่า ทำให้วัตถุหรือตัวละครขนาดเล็กดูใหญ่ขึ้นเมื่อตัวละครมองดูอยู่จากฉากหลัง (Background) เป็นภาพชัดลึก (Deep Focus) แสดงถึงความสำคัญของตัวละครหรือวัตถุนั้น ทำให้ของสิ่งนั้นดึงดูดใจตัวละคร และเป็นการบอกถึงสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในฉากนั้น เช่น ฉากคิด (Kid) มองดูนาฬิกาข้อมือของเทเรซี ขณะที่กำลังถูกเรียกตัว นาฬิกาข้อมือวางอยู่ตรงฉากหน้าทำให้ดูมีขนาดใหญ่เห็นเด่นชัด เห็นฉากหลังเป็น คิด มองมาที่นาฬิกาอย่างสนใจและอยากได้



ภาพที่ 4.205 การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ

ฉากภาพแก้วไวน์วางเป็นฉากหน้าขนาดใหญ่ภายในแก้วมีต่างหูของบริทเลส และเห็นฉากหลัง บริทเลสเดินออกไปจากห้องทำงานของเทเรซี แก้วไวน์ถูกแทนถึงความงามของบริทเลสและรูปทรงของแก้วเปรียบรูปร่างของเธอที่ยั่วยวนเทเรซี ถึงแม้เขาจะปฏิเสธการมีความสัมพันธ์กับเธอเพื่อแลกกับการช่วยเป็นพยานจับบ๊ิกบอย แต่เขาก็หลงใหลในตัวของเธอไปแล้ว



ภาพที่ 4.206 การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ
แก้วไวน์วางเป็นฉากหน้าขนาดใหญ่ภายในแก้วมีต่างหูของบริทเลส

ฉากคิด (Kid) กำลังเก็บข้าวของหนีออกจากห้องของเทรซี่ ก่อนจะหนีออกไปทางหน้าต่าง เขาหันกลับมามอง ฉากหน้าเป็นกระเป๋าตังค์ของเทรซี่ วางอยู่บนโต๊ะมีขนาดใหญ่ดึงดูดใจให้เขากลับมาหยิบไปก่อนจะหนีออกไป



ภาพที่ 4.207 การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุด
สนใจ กระเป๋าตังค์ของเทรซี่ วางอยู่บนโต๊ะมีขนาดใหญ่ดึงดูดใจ

ฉากภายในห้องทำงานของเทรซี่ เป็นภาพขนาดใหญ่ (Close Up) หน้าของคิด (Kid) ขนาดใหญ่เกือบเต็มเฟรม เหลือให้เห็นฉากหลังที่เป็นคนจากสถานสงเคราะห์มารับตัวเองไปอยู่ ภาพนี้ทำให้เขาสิ้นหน้าของคิด (Kid) ที่ตกใจชัดเจนและทำให้รับรู้ว่าจะมีบางอย่างเกิดขึ้นกับเขา ก่อนที่ผู้หญิงคนนั้นจะยังไม่พูดออกมา การวางเครื่องอัดเสียงไว้ที่ฉากหน้าที่ใช้แถบบันทึกเสียงของนมเบอร์ส (Numbers) คนของบิกบอย ที่พูดไม่รู้เรื่อง และหัวเราะเยาะเทรซี่ที่อัดเสียงของเขาไปแต่ฟังไม่รู้เรื่อง แต่พอเทรซี่ทำการยึดเสียงทำให้ได้ใจความสำคัญและหลักฐานจับตัวบิกบอย



ภาพที่ 4.208 การวางวัตถุที่ฉากหน้า (Foreground) ทำให้วัตถุนั้นมีขนาดใหญ่เป็นจุดสนใจ
ในฉากการสอบสวนนัมเบอร์ส

4.7.2.2 แสง (Lighting)

การใช้แสงและเงาที่ตัดกันชัดเจน (High Contrast) ใช้ในการสื่อความหมายของคู่ตรงกัน
ข้ามระหว่างแสงสว่างและความมืดมา นั่นคือ การต่อสู้กันของความคิดกับความชั่วของมนุษย์ จิตใจ
ที่ดีกับด้านมืดในจิตใจของมนุษย์ โดยเนื้อหาของเรื่องราวเกี่ยวกับการต่อสู้กันระหว่างเทรซีย์กับ
บ็อบบอยและพรรคพวกอาชญากรเพื่อให้เมืองซิดคาโกสงบสุขจากเหล่าอาชญากรและผู้มีอิทธิพล
ลักษณะของภาพจึงมีความขัดแย้งกันอย่างเด่นชัดระหว่างแสงและเงา

วิททอริโอ สโตรวาโร ได้รับอิทธิพลมาจากจิตรกรช่วงศิลปะเยอรมัน เอ็กซเพรสชันนิสม์
(German Expressionism) คือ การแสดงออกทางศิลปะที่ตัดทอนรูปทรงและสี ของจิตรกร
ชื่อ ออตโต ดิกซ์ (Otto Dix) และ กือออร์ก กรอสซ์ (George Grosz) มาถ่ายทอดโลกที่หมองหม่นใน
มุมมองของ เซสเตอร์ กู๊ด (Sylbert and Townsend, 2006: 175) จิตรกรทั้งสองคนมีชีวิตในช่วง
เหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 1 ทำให้ผลงานของทั้งสองมีแนวทางที่คล้ายคลึงกัน คือ การถ่ายทอด
ภาพด้านมืดของสงคราม สะท้อนถึงสังคมและการเมืองและผู้คนในช่วงนั้น พรรณนาถึงความ
สกปรกของสังคม ความโหดร้าย ความน่ากลัว ความตาย ด้วยการใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง มาใช้
ออกแบบโลกที่เต็มไปด้วยอันตราย การถูกคุกคาม สิ่งชั่วร้าย ความวิกลจริต และความบิดเบี้ยว
ความผิดปกติของคนและเมืองในภาพยนตร์เรื่องนี้

การใช้แสงและเงาแสดงถึงบรรยากาศสภาพบ้านเมืองของเมืองซิดคาโก ส่วนใหญ่เป็นเวลา กลางคืนที่ปกคลุมด้วยความมืด มีแสงสว่างปริมาณน้อยกว่าความมืด เพราะมีเพียงแหล่งกำเนิด แสงมาจากหลอดไฟและโคมไฟ แสงสว่างแสดงถึงความปลอดภัย อิศระ ความสงบสุข ในขณะที่ ความมืดแสดงถึงความไม่ปลอดภัย การถูกคุกคามและบงกชจากสิ่งชั่วร้าย อาชญากรได้ ตลอดเวลา แต่หลังจากที่เทรซี่สามารถปราบบ๊อบบอย ได้สำเร็จแสงสว่างจะมากขึ้น ส่วนของความ มืดจะน้อยลง โดยมีแหล่งแสงมาจากพระอาทิตย์ในตอนจบของเรื่องสังสรรค์ แต่ความจริงเป็น แหล่งการพนันผิดกฎหมาย ที่ใช้ฉากหน้าเป็นร้านอาหารเมื่อมีตำรวจมาตรวจ

ในฉากโรแมนติก (Romantic) ระหว่างเทรซี่และบริทเลส เพื่อให้เทรซี่หลงใหลในเสน่ห์ และยอมมีความสัมพันธ์กับเธอเพื่อเป็นข้อแลกเปลี่ยนในการเป็นพยานจับตัวบ๊อบบอย การจัดแสง เพื่อสร้างบรรยากาศดึงดูดใจ เพิ่มเสน่ห์ให้กับบริทเลส ด้วยการจัดแสงมาจากด้านหลัง (Back Light) ทำให้เกิดแสงริมไลท์ (Rim Light) แสงเกิดขึ้นเป็นขอบรอบเทรซี่และบริทเลส ให้ทั้ง สองเด่นออกมาจากฉากหลังสีดำ เพื่อสนใจที่ทั้งสองคนอย่างเดียว แสงที่ตกกระทบแก้วไวน์ทำให้ เกิดแสงระยิบระยับ ผสมสีบลอนด์เป็นประกายโดดเด่นทำให้บริทเลสมีเสน่ห์มากขึ้น



ภาพที่ 4.209 แสงจากด้านหลัง (Back Light) ทำให้เกิดแสงริมไลท์ (Rim Light)

4.7.2.3 สี (Color)

ในเรื่องได้นำสีที่เป็น แม่สี (Primary Color) เป็นสีหลักในภาพยนตร์ ที่ใช้เพียงไม่กี่สี เพื่อทำให้บรรยากาศของภาพเหมือนต้นฉบับในหนังสือการ์ตูน (Sylbert and Townsend, 2006: 176) แม่สี (Primary Color) นั้นได้แก่ สีแดง สีน้ำเงินและสีเหลือง นอกจากนี้ยังนำสีทุติยภูมิ (Secondary colors) จากการผสมสีของแม่สี ได้สีม่วง สีเขียวและสีส้มมาใช้ในภาพยนตร์ โดยใช้สี ไม่กลมกลืนกันของสีคู่ตรงข้ามสร้างความขัดแย้งกันในฉาก ความแตกต่างกันของฝ่ายธรรมะและ

อธรรม ด้วยการใช้สีจากเครื่องแต่งกาย ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และการถ่ายภาพไปในทิศทางเดียวกัน

สีโตราโรวีได้ทำการแบ่งสีเป็น 2 ส่วน คือสีวรรณะร้อน (Warm Tone) กับสีวรรณะเย็น (Cold Tone) โดยสีแดง สีส้ม สีเหลือง ในสีวรรณะร้อน เป็นสีที่เชื่อมโยงกับช่วงกลางวัน สีสู่ถึงผู้คนที่เชื่อมโยงกับเทอร์รี่ จากชุดและหมวกสีเหลือง ชุดประจำตัวของเทอร์รี่ สีเหลือง ถูกแทนถึงตัวละครเทอร์รี่แทนถึงฝ่ายธรรมต่อสู้อัฒธรรม การต่อสู้ระหว่างความสว่างไสว ความดีของจิตใจกับความมืด ความชั่วในจิตใจได้สำนึก ซึ่งถูกแทนด้วยสีวรรณะเย็น ได้แก่ สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว แสดงถึงเวลากลางคืน ด้านมืดของจิตใจและปีศาจอย่างบีกบอยและพรรคพวก (Sylbert and Townsend, 2006: 178) ตัวละครเหล่านี้ก็จะสวมชุดสีน้ำเงิน การใช้สีเขียวเป็นแสงช่วงเวลากลางคืน ท้องฟ้าสีน้ำเงินเป็นบรรยากาศยามราตรี เป็นต้น

สีเหลือง คือ สีประจำตัวของเทอร์รี่ จากเครื่องแต่งกายของเขาหมวกชุดคลุมสีเหลืองที่เขาสวมใส่ตลอดเวลาในเรื่อง สีเหลืองแทนถึงความสว่างไสวของจิตใจ เทอร์รี่ที่ทำหน้าที่ต่อสู้กับผู้กระทำผิดกฎหมาย ผู้มีความยุติธรรม รวมถึงสถานีตำรวจ ผู้คอยดูแลและช่วยเหลือประชาชนในเมือง ป้ายสีเหลืองของสถานีตำรวจที่เทอร์รี่ทำงาน เครื่องแต่งกายของตำรวจ หมวกของตำรวจ ปราบกฏเส้นสีเหลืองพันรอบหมวก ไ้ะสีเหลืองในฉากการเจรจาระหว่างเทอร์รี่กับบีกบอยเพื่อตัดสินบนเทอร์รี่แต่เขาปฏิเสธ

สีเหลือง ยังเป็นสีที่เชื่อมกับคนรอบข้างเทอร์รี่ อย่าง คิด (Kid) มักสวมเนคไทสีเหลืองเวลาอยู่กับเทอร์รี่และกับเทสส์ คนรักของเทอร์รี่ ในฉากที่เธอกลับไปอยู่บ้านของแม่ เทสส์นั่งอยู่ในบ้านที่มีผนังสีเหลือง สีเหลืองที่แซมบนเก้าอี้สีแดง ถ้วยกาแฟและแจกันสีเหลือง ห้องครัวและผ้ากันเปื้อนสีเหลืองของแม่ เป็นช่วงเวลาทีเทสส์นั่งคิดถึงเทอร์รี่ ถึงแม้จะแยกจากเขาแล้วแต่เทสส์ยังคงคิดถึงและรักเขาอยู่



ภาพที่ 4.210 การใช้สีเหลือง สีประจำตัวของเทรซี

สีแดง สีโทนร้อนอีกสีหนึ่งที่ปรากฏในเรื่องเด่นชัดที่เชื่อมโยงกับเทรซี คือ เมืองที่เขาต้องการปกป้องรักษาจากเหล่าอาชญากร ภายในเมืองใช้สีแดงเป็นสีหลักของเมือง ไฟสีแดง อาคารตึกทาดด้วยสีแดง ในห้องของเทรซีรวมถึงเครื่องใช้ภายในห้องก็เป็นสีแดง คนใกล้ชิดตัวอย่าง เทสส์และคิต (Kid) ที่มักสวมชุดสีแดงในเวลาที่ทั้ง 3 คนไปไหนด้วยกัน รถสีแดง โซฟาสีแดง เก้าอี้สีแดงในร้านอาหารที่เทรซีและเทสส์ ไปประจำ



ภาพที่ 4.211 สีแดง คือเมืองของเทรซี ที่เขาต้องการปกป้องรักษาจากเหล่าอาชญากร

สีน้ำเงิน สีโทนเย็น แสดงถึงเวลากลางคืน บรรยากาศของเมืองยามราตรีซึ่งเป็นช่วงเวลา
ที่เหล่าอาชญากรเคลื่อนไหวเห็นได้จากรถสีน้ำเงินของบิกบอย พาหนะประจำตัวของเขาที่ใช้
เดินทางไปทำเรื่องชั่วร้าย แสงสีน้ำเงินในคลับ และสีน้ำเงินยังแสดงถึงด้านมืดและความชั่วร้ายของ
เหล่าอาชญากรคนอื่น สมุนคนใกล้ชิดของบิกบอยก็จะสวมชุดสีน้ำเงิน



ภาพที่ 4.212 การใช้สีน้ำเงินแสดงถึงเวลากลางคืน บรรยากาศของเมืองยามราตรี
และความชั่วร้ายของเหล่าอาชญากร

สีเขียว สีเขียวในเรื่องนี้ได้สื่อถึงอันตรายที่มีรอบๆตัวในเวลากลางคืน สิ่งชั่วร้ายหรือ
เหตุการณ์อันตรายที่กำลังเกิดขึ้นกับเทอร์ซีตลอดเวลา สีเขียวภายในห้องทำงานของเขา เป็นการสื่อ
ถึงการรับมือกับอันตรายและเป็นอาชีพที่ต้องเจอแต่เรื่องอันตรายต่าง ๆ

ในฉากการประชุมของอาชญากร ประศูทางเข้าตึกไฟสีเขียวซึ่งเทอร์ซีลักลอบเข้าไปเพื่อแอบ
สังเกตการณ์ แสงสีเขียวบนถนนในการตามจับตัวพรรคพวกของบิกบอยที่ทำธุรกิจผิดกฎหมาย
รวมถึงบุคคลอันตรายอย่างบิกบอยและอาชญากรคนอื่นจะสวมชุดสีเขียว ในช่วงที่เทอร์ซีอยู่ในคุก
สีเขียวปรากฏชัดเจนมากขึ้นในช่วงที่บิกบอยมีอำนาจในเมือง ทำร้ายคนตามใจชอบ เปิดบ่อนพนัน
ทำเรื่องผิดกฎหมายได้อิสระโดยตำรวจไม่สามารถทำอะไรได้



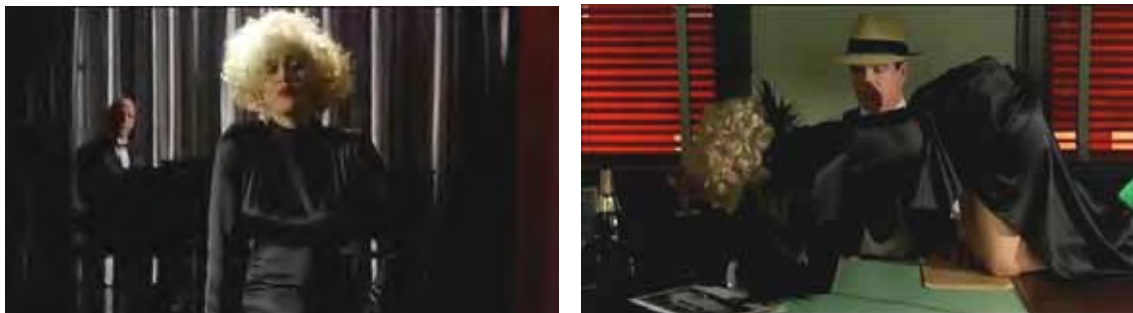
ภาพที่ 4.213 สีเขียว สื่อถึงอันตรายที่มีรอบๆตัวในเวลายามค่ำคืน

สีม่วง สีที่สื่อถึงการแอบแฝง ความลับ ในฉากเปิดตัวของ เดอะ แบลงค์ ชูดสีม่วงและแสงสีม่วงจากหน้าต่างด้านหลังตัว เดอะ แบลงค์ ทำให้เป็นภาพย้อนแสงไม่เห็นรูปร่างที่ชัดเจนของเขา แต่สีม่วงก็สามารถเป็นสีที่สามารถบ่งบอกตัวจริงของ เดอะ แบลงค์ ได้ว่าเป็นบริทเลสได้จากพื้นสีม่วงบนเวทีที่เขาร้องเพลงประจำในคลับ ฉะนั้นห้องสีม่วงภายในห้องของบริทเลส แสงสีม่วงจากหน้าของบ็อบบอยที่หมดหนทางหลังจากถูกเทรซีเล่นงาน จนในที่สุดก็ต้องไปขอความช่วยเหลือจากคนของ เดอะ แบลงค์



ภาพที่ 4.214 สีม่วง สื่อถึงการแอบแฝง ความลับ

สีดำ สีดำสื่อถึงความลึกลับ มีเสน่ห์ของบริทเลส ในชุดราตรียาวสีดำจากเปิดตัวเธอบนเวทีขณะร้องเพลงในคลับ ชุดสีดำเพื่อยั่วยวน ดึงดูดให้เทอร์ซีหลงใหลในตัวเธอในฉากที่เธอไปหาเทอร์ซีที่ห้องทำงานและที่อพาร์ทเมนต์ของเธอ



ภาพที่ 4.215 สีดำสื่อถึงความลึกลับ มีเสน่ห์ของบริทเลส ในชุดราตรียาวสีดำ

4.7.2.4 มุมกล้อง (Camera Angle)

การใช้ภาพมุมสายตานก (Bird's eye view) เป็นมุมมองที่กดลงตั้งฉากกับพื้นและตัวละคร ฉากการเล่นพนัน เห็นคนมากมายที่กำลังเล่นพนัน ภาพมุมแทนสายตานกทำให้ไม่สามารถเห็นใบหน้าของผู้คนเหล่านั้นได้ว่าเป็นใคร เพราะเห็นแต่บนศีรษะของตัวละครแสดงถึงการปิดบังตัวตนที่กำลังกระทำผิดกฎหมาย แต่พอมีบุคคลสวมหมวกสีเหลืองเข้ามาในเฟรมภาพเข้ามาจับกุมการเล่นพนัน ถึงเราจะเห็นหน้าตัวละครแต่เราสามารถรู้ได้ว่าเป็นเทอร์ซีจากหมวกและชุดสีเหลืองที่เป็นเอกลักษณ์ของเธอ นอกจากนี้มุมมองสายตานกยังสื่อถึงมุมมองของพระเจ้า แทนถึงความดีงามที่ดูการกระทำของตัวละครในบ่อนพนันผิดและในที่สุดก็ถูกจับลงโทษ



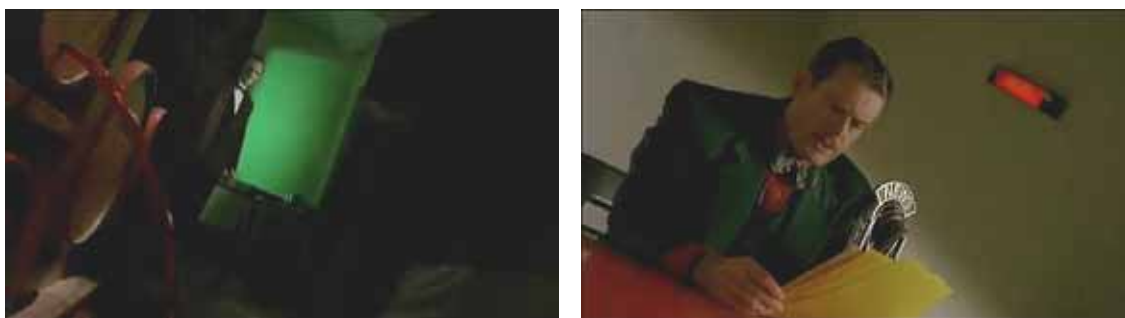
ภาพที่ 4.216 การใช้ภาพมุมสายตานก (Bird's eye view)

การใช้ภาพมุมสูง (High Angle) แสดงถึงทัศนียภาพของเมืองยามราตรี ตึกสูงอาคาร บ้านเมือง แสดงถึงความกดดัน ความตึงเครียดของตัวละคร ในฉากที่กำลังนั่งดูภาพร่างของผู้ร้าย แต่ภายในใจก็คิดเรื่องของเทสส์ ภาพมุมกุดภายในห้องทำงานของเทรซี่และมี คิด (Kid) นั่งมองดูเขากำลังทำงานอยู่ ถึงแม้จะไม่เห็นสีหน้าของเทรซี่เพราะสวมหมวกอยู่ แต่เราก็สามารถรับรู้ความรู้สึกจากสีหน้าของ คิด (Kid) ที่เป็นห่วงเทรซี่ที่กำลังรู้ดีกกระวนกระวายและเครียดทั้งจากเรื่องงานและเรื่องส่วนตัว



ภาพที่ 4.217 การใช้ภาพมุมสูง (High Angle)

การใช้กล้องมุมเอียง (Dutch Angle) ภาพมุมเอียงปรากฏในช่วงที่เทรซี่อยู่ในห้องขังในข้อหาฆาตกรรมทำให้บ๊อบบอยมีอำนาจในช่วงนั้นเพราะไม่มีใครสามารถต่อกรกับกลุ่มของบ๊อบบอยได้เหล่าอาชญากรจึงมีอิสระทำร้ายเช่นฆ่าผู้คนตามใจชอบทำให้บ้านเมืองปั่นป่วน ไม่สงบสุข การใช้ภาพมุมเอียงช่วยสื่อถึงความไม่มั่นคงและวุ่นวายในขณะนั้น



ภาพที่ 4.218 การใช้กล้องมุมเอียง (Dutch Angle)

4.7.2.5 เลนส์ (Lens)

การใช้เลนส์ลักษณะพิเศษ เรียกว่า Split Diopter Lens คือ เลนส์มีลักษณะแบ่งเป็น 2 ส่วนครึ่งวงกลม เลนส์ส่วนหนึ่งสามารถช่วยเพิ่มระยะให้เข้าตัวละครเข้ามาใกล้กล้องได้มากขึ้น คือได้ภาพที่มีภาพขนาดใหญ่มาก (Extreme Close Up) โดยที่เลนส์อีกส่วนหนึ่งให้ภาพที่ปกติ ลักษณะพิเศษของเลนส์ทำให้ได้ภาพที่มีลักษณะแฟนตาซี (Fantasy) และได้การจัดวางองค์ประกอบภาพเหมือนภาพวาดการ์ตูนต้นฉบับของ เซสเตอร์ กู๊ด รวมถึงการเน้นความสำคัญของตัวละคร

4.7.2.6 การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

ในหนังสือส่วนใหญ่จะใช้การเคลื่อนกล้องที่น้อย คือการถ่ายภาพแบบตั้งกล้องนิ่ง เพราะต้องการจะทำให้เหมือนกับการ์ตูนต้นฉบับ ที่เล่าเรื่องภายในกรอบสี่เหลี่ยมบนกระดาษ สไตราโร ออกความเห็น “หนึ่งในองค์ประกอบนั่นก็คือเรื่องราวที่ถูกบอกเล่าผ่านทางภาพเขียนเล็กๆ ดังนั้นสิ่งที่พวกเราพยายามจะทำก็คือไม่เคลื่อนย้ายกล้อง พยายามที่จะให้ทุกอย่างอยู่ในเฟรม” สำหรับ Matte Painting ที่วาดภาพลงบนแก้วนั้นมารวมเข้ากับภาพฉากของจริง แต่ถึงอย่างไรการเคลื่อนกล้องยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องการภาพและช่วยสื่อความหมายของภาพในเรื่อง

การเคลื่อนกล้องแบบดอลลี (Dolly) ฉากเปิดตัวบรีทเลสกำลังร้องเพลงอยู่ในคลับด้วยภาพขนาดเต็มตัว (Full Shot) ให้เห็นรูปร่างสรีระที่สวยงามของเธอ จากนั้นกล้องก็ค่อย ๆ ดอลลี

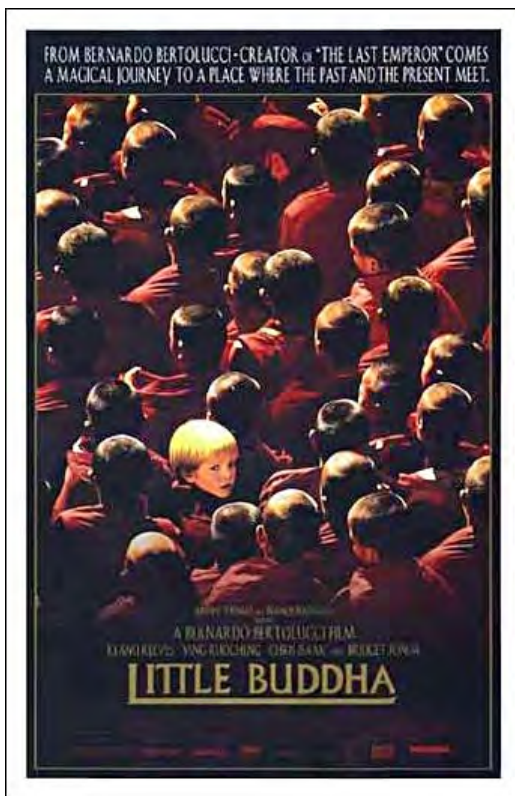
เข้า (Dolly In) หาตัวละครช้า ๆ จนเป็นภาพขนาดใหญ่ (Close Up) เห็นใบหน้าของเธอที่แสดงสีหน้ายั่ววนมีเสน่ห์อย่างชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 4.219 การเคลื่อนกล้องแบบดอลลี่เข้าหาตัวละครช้า (Dolly In)

ในฉากที่เทรซี่ตามหาบิกบอยและเทสส์ที่ถูกจับตัวไปในห้องเก็บไวน์ของคลับจนกระทั่งไปเจอกับชั้นเก็บไวน์เป็นประตูลับเทรซี่ พยายามเปิดประตูลับแต่ไม่สามารถเปิดได้เพราะถูกกั้นไว้ด้วยท่อนไม้ เขาหยุดนิ่งอยู่ครู่หนึ่ง แล้วเขาก็หันกลับมาที่กล้องที่วางอยู่ด้านหลังเขา จากภาพขนาดกลาง (Medium Shot) กล้องเคลื่อนเข้า (Dolly in) หาเทรซี่ อย่างรวดเร็วจนเห็นหน้าของเขาในระยะใกล้ (Close Up) ได้เห็นสีหน้าที่กำลังคิดอะไรบางอย่าง และนี่ก็ขึ้นมาได้เขามองที่กล้อง จากนั้นก็รีบวิ่งออกจากเฟรมภาพไป การเคลื่อนกล้องเข้าหา (Dolly in) ตัวละครอย่างรวดเร็วทำให้คนดูรู้สึกตื่นเต้นไปกับตัวละครและกระตือรือร้นอยากรู้ในสิ่งที่เทรซี่กำลังคิดอะไรบางอย่างอยู่

4.8 ภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993)



ภาพที่ 4.220 โปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993)

เรื่องราวว่าด้วยพระลามะนอร์บู (Lama Norbu) พระจากทิเบตผู้เชื่อว่าพระอาจารย์ของเขา คือ พระลามะดอร์เจ (Lama Dorje) ได้กลับชาติมาเกิดใหม่แล้ว พระลามะนอร์บูจึงเดินทางตามหาเด็ก 3 คนที่ทานเชื่อว่าอาจเป็นพระลามะดอร์เจกลับชาติมาเกิด และนำพวกเขาทั้ง 3 กลับมายังทิเบตเพื่อพิสูจน์ว่าเป็นพระลามะดอร์เจ และทำพิธีทางศาสนา ซึ่งเด็กทั้ง 3 คนได้แก่ เจสซี (Jesse) เด็กผู้ชายชาวอเมริกัน อาศัยอยู่ที่เมืองซีแอตเทิล คนที่ 2 เป็นเด็กผู้ชายเมืองกาฏมันฑู ประเทศเนปาล ชื่อ ราจู (Raju) และ กิต้า (Gita) เด็กผู้หญิงชาวอินเดีย การจะนำเด็กทั้ง 3 ไปทำพิธีที่ทิเบตนั้น พระลามะนอร์บูต้องพยายามชักจูงโน้มน้าวเด็ก ๆ และครอบครัวโดยเฉพาะครอบครัวของเจสซีคือ ดีน (Dean) และลิซ่า (Lisa) ซึ่งนับถือศาสนาคริสต์และไม่เชื่อคำพูดของพระลามะนอร์บู รวมถึงเรื่องการกลับชาติมาเกิดใหม่ โดยระหว่างการเดินทางตามหาเด็กทั้ง 3 พระลามะนอร์บูได้เล่าเรื่องราวพุทธประวัติของพระพุทธเจ้าตั้งแต่ประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพานไปตลอดการเดินทางกลับไปยังทิเบต

4.8.1 ลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993)

4.8.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร

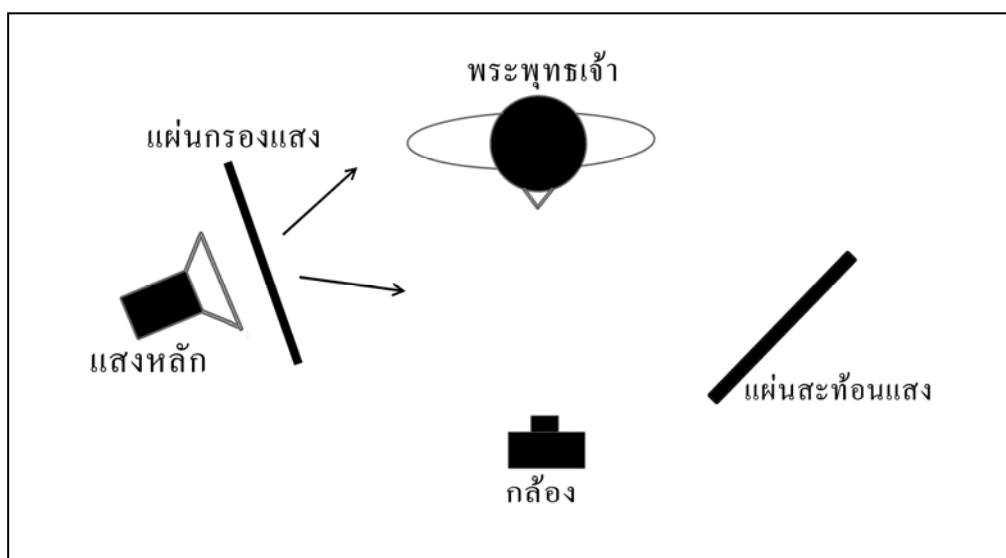
ฉากพระพุทธเจ้าถูกเหล่าธิดาของพญามาร เจ้าแห่งความมืดมายั่วยวนให้พระองค์ทรงล้มเลิกในการค้นหาสัจธรรม แต่ก็ไม่สามารถทำให้พระองค์ล้มเลิกความตั้งใจได้ เพราะมีจิตที่ตั้งมั่น ทำให้พญามารโกรธเกรี้ยว แสดงพลังเปลี่ยนทุกสิ่งให้เข้าสู่โลกของความมืด สู่โลกของพญามาร แสงภายในภาพเป็นแสงแข็ง (Hard Light) ความมืดแสดงถึงความน่ากลัว อันตรายที่แฝงอยู่ในความมืด



ฉากที่ 4.221 ภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

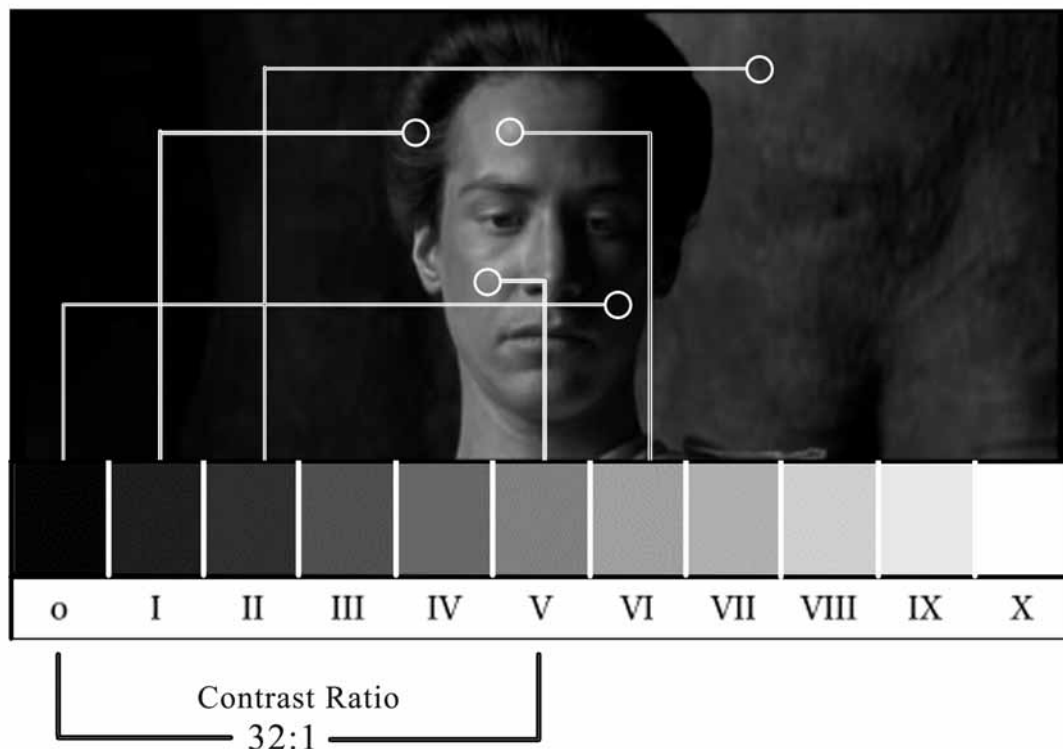
จากภาพแสงที่ตกกระทบบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า ทิศทางและตำแหน่งของแหล่งกำเนิดแสงทำมุมเหนือระดับสายตาทำให้เกิดแสงและเงาบนใบหน้า แสงหลักถูกการกรองแสงทำให้แสงอ่อนลง จะเห็นได้ว่าส่วนสว่างและส่วนเงาไม่ตัดกันชัดเจน เกิดเงาที่จมูกที่ตกทอดลงบริเวณแก้ม แสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยม หรือแสงแบบเรมเบรนต์ (Rembrandt Lighting)



ภาพที่ 4.222 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ The Little Buddha (1993)

ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.223 ค่าแสงที่วัดได้จากภาพในภาพยนตร์ The Little Buddha (1993)

ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.223 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ฉากพระพุทธเจ้าพบกับพญามาร แสดงให้เห็นว่า ไม่มีในส่วนของคุณค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน V คือ แสงกระทบบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า และโซน VI คือ แสงสีขาวสะท้อนบนหน้าผาก ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ เงาบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า โซน I คือ แสงกระทบผมของพระพุทธเจ้า และโซน II คือ ต้นไม้ฉากหลังด้านขวาของภาพ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า มีค่ากลางของแสง (Middle Values) อยู่ที่โซน V กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 5 โซน หรือ 5 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงา ในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 5 สต็อป (5 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของพระพุทธเจ้า เท่ากับ 5 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 32:1

14.8.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์บู

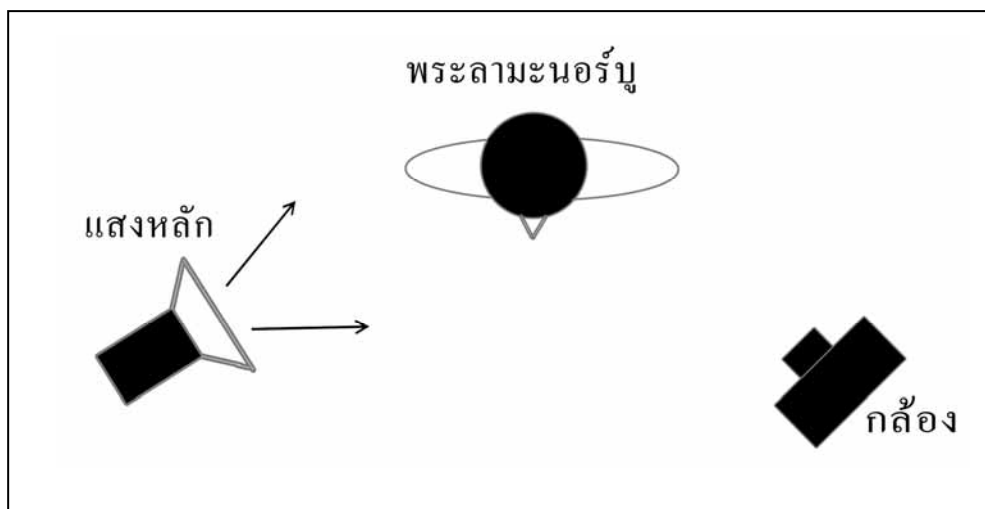
ฉากภายในห้องช่วงเวลากลางคืน พระลามะนอร์บูกำลังนั่งวิปัสสนากรรมฐานสู่การ
มรณภาพ



ฉากที่ 4.224 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์บู

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

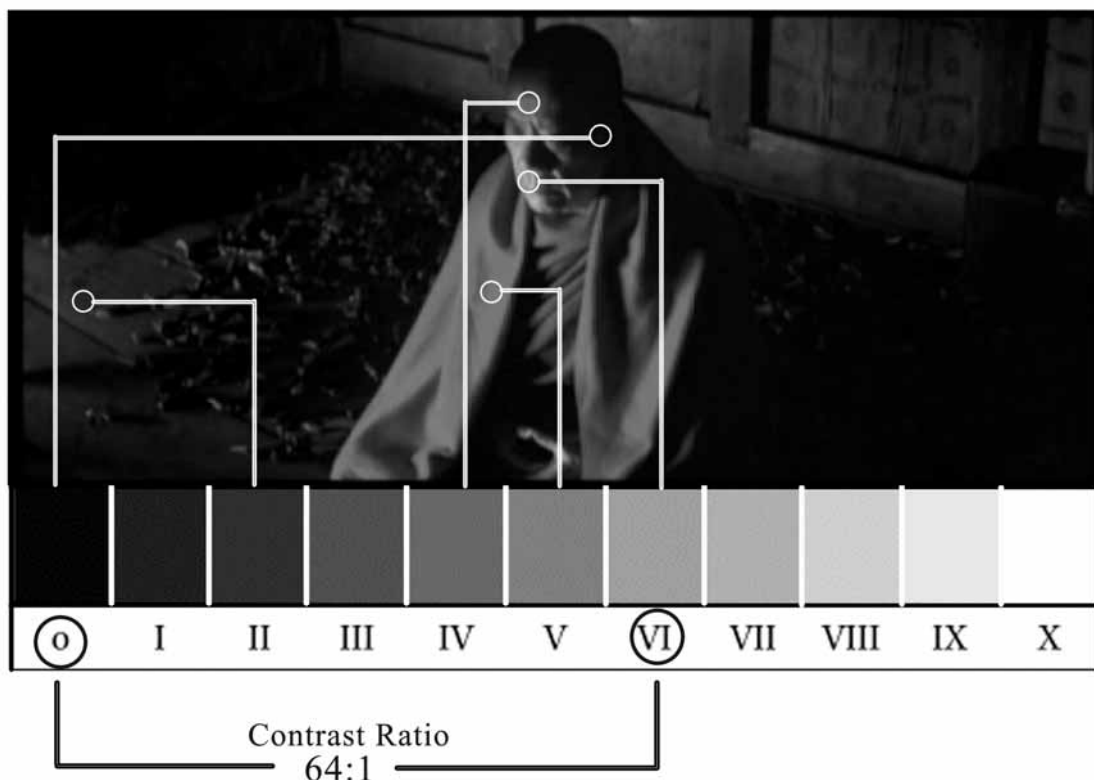
ฉากภายในห้องช่วงเวลากลางคืน ภายในห้องมีเพียงแสงจากเทียนไข เป็นแหล่งแสงหลักของภาพ แสงส่องสว่างเฉพาะจุด (Spotlight) มีแสงส่องแค่ที่ด้านหน้าพระลามะนอร์ปู ทิศทางของแสงวางตำแหน่งมุมเฉียงจากด้านซ้ายภาพ เห็นได้จากทิศทางของเงาบนจมูกพระลามะนอร์ปู



ภาพที่ 4.225 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ The Little Buddha (1993)

ภาพพระลามะนอร์ปู

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.226 ค่าแสงที่วัดได้จากภาพในภาพยนตร์ The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์ปู้ ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.226 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง The Little Buddha (1993) ภาพพระลามะนอร์ปู้ แสดงให้เห็นว่า ไม่มีในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพ ได้แก่ โซน IV คือ แสงกระทบบนหน้าผากของพระลามะนอร์ปู้ โซน V คือ แสงที่กระทบบนผ้าคลุมสีแดง และโซน VI คือ แสงกระทบบนใบหน้าของพระลามะนอร์ปู้ในส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพ ได้แก่ โซน 0 คือ เงาบนใบหน้าของพระลามะนอร์ปู้ และโซน II คือ แสงที่กระทบบนพื้นไม้

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	-
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV, V และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือแสงกระทบบนใบหน้าของพระลामะนอร์นุ มีค่ากลางของแสง (Middle Values) อยู่ที่โซน VI กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าของพระลामะนอร์นุ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 6 โซนหรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงา ในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าของพระลामะนอร์นุ มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าของพระลामะนอร์นุ เท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.8.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.8.2.1 แสง (Lighting)

ลักษณะของแสงในช่วงที่เป็นเรื่องราวของเจสซีและครอบครัว ในเมืองซีแอตเทิลในตอนต้นและตอนกลางของเรื่องนั้น บรรยากาศของเมืองที่เหมือนมีเมฆปกคลุม ไม่เห็นแสงแดดหรือแสงธรรมชาติไม่ส่องเข้ามา ภายในอาคารหรือภายในบ้านของเจสซีเอง ส่วนใหญ่ก็เป็นแหล่งแสงจากโคมไฟ มีแสงน้อย ทำให้ตัวละครอยู่ในเงาและความมืด แสดงถึงการยังไม่เชื่อเรื่องการกลับชาติมาเกิด ไม่เชื่อสิ่งที่พระลามะนอร์บูพูด ทำให้ดินและลิซ่าจึงมักอยู่ภายในเงา ในร่มไม่โดนแสง ฉากการมาเยือนบ้านและการพบกันครั้งแรกของพระลามะนอร์บูกับเจสซี การสนทนากับระหว่างลิซ่า ดินและพระลามะนอร์บูพูดเรื่องศาสนาพุทธและการกลับชาติมาเกิด ดินและลิซ่าแสดงท่าทางที่เบื่อหน่าย ไม่ตั้งใจฟัง และไม่ยอมเข้าไปยุ่งเกี่ยว

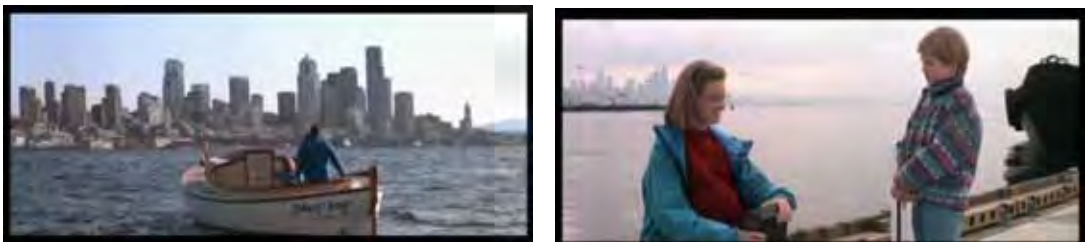


ภาพที่ 4.227 บรรยากาศภายในบ้านของเจสซี

ในฉาก ดิน พ่อของเจสซีมาที่สถานปฏิบัติธรรมะของพระลามะนอร์บู ภายในห้องขณะที่พระลามะนอร์บูและพ่อของเจสซีกำลังนั่งสนทนากัน จะเห็นว่าส่วนที่มีแสงสว่างจะส่องมาที่พระลามะนอร์บูเสมอ ซึ่งสื่อความหมายถึงความเชื่อและความศรัทธาในเรื่องการกลับชาติมาเกิดของพระอาจารย์ลามะดอร์เจและเชื่อในคำสอนพระพุทธเจ้า ในขณะที่ดินมักจะอยู่ในเงาไม่โดนแสง แสดงถึงความรู้สึกที่ไม่เชื่อในเรื่องการกลับชาติมาเกิดที่พระลามะนอร์บูกล่าวถึง แต่เมื่อดินตัดสินใจร่วมเดินทางไปกับพระลามะนอร์บูเพื่อตามหาเด็กที่เหลือน ระหว่างทางได้ฟังคำสอนและได้เห็นความเลื่อมใสในศาสนาไปจนถึงวัดทิเบต แสงก็จะเริ่มส่องสว่างมาที่ดิน รวมถึงลิซ่าซึ่งเริ่มมีความเชื่อและสนใจในศาสนาพุทธมากขึ้น ในฉากสุดท้ายของเรื่อง ดิน ลิซ่า และเจสซี แล่นเรือออกไปกลางทะเลเพื่อลอบเฝ้าพระลามะนอร์บู บรรยากาศจากสีน้ำเงินทึมในช่วงแรกกลับกลายเป็นแสงธรรมชาติ แสงสว่างมากขึ้น ท้องฟ้าสดใส เป็นการแสดงถึงความเคารพนับถือและยอมรับพระลามะนอร์บู

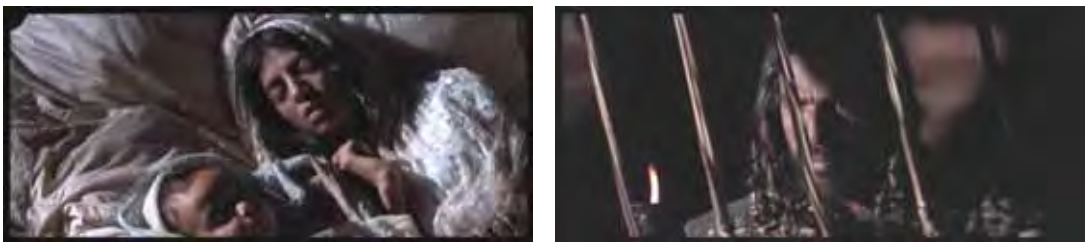


ภาพที่ 4.228 ตีนอยู่ภายในเงามือ เพราะไม่เชื่อในเรื่องการกลับชาติมาเกิดที่พระลามะนอร์บูกล่าว



ภาพที่ 4.229 บรรยากาศเมืองซีแอตเทิลเป็นแสงธรรมชาติ

ฉากการตายของพระนางมายา มารดาของเจ้าชายสิทธัตถะ การใช้แสงและเงาที่ตัดกันอย่างชัดเจน (Hard Light) และสีของภาพที่ไม่มีสีส้มและเป็นเวลากลางคืน แสดงถึงการสูญเสียความโคกเคี้ยวของเจ้าเจ้าสุทโธทนะและความโคกเคี้ยวพระนางมายาที่ไม่สามารถมีชีวิตอยู่เคียงคู่เจ้าชายสิทธัตถะ



ภาพที่ 4.230 ฉากการตายของพระนางมายา มารดาของเจ้าชายสิทธัตถะ

ฉากการออกไปชมโลกภายนอกราชวังครั้งแรกของเจ้าชายลิทซ์ดะ ทรงมองเห็นแต่ความสวยงามของบ้านเมืองและชาวเมืองที่มารอต้อนรับมีแต่คนหนุ่มสาว ภาพเจ้าชายสุทโทณะ ผู้เป็นบิดาแอบดูเจ้าชายลิทซ์ดะอยู่ในความมืดเป็นแสงแข็ง (Hard Light) แบ่งแยกแสงส่องมาที่หน้าเพียงเล็กน้อยกับความมืดอย่างชัดเจน แสดงถึงความรู้สึกที่ไม่มั่นคงภายในจิตใจของเจ้าชายสุทโทณะ และการปกปิดความจริงเรื่องโลกภายนอกที่ไม่ได้สวยงามอย่างที่เจ้าชายลิทซ์ดะคิด และทุกคนต้องพบกับความชราและความตาย เพื่อให้เจ้าชายลิทซ์ดะอยู่แต่ในราชวังและเป็นกษัตริย์ต่อจากพระองค์



ภาพที่ 4.231 การใช้แสงแข็ง (Hard Light) แสดงถึงความรู้สึกไม่มั่นคงภายในจิตใจของเจ้าชายสุทโทณะ และการปกปิดความจริง

ในฉากพระพุทธเจ้าถูกเหล่าธิดาของพญามาร เจ้าแห่งความมืดมายั่วยวนให้พระองค์ทรงล้มเลิกในการค้นหาสัจธรรม แต่ก็ไม่สามารถทำให้พระองค์ล้มเลิกได้ เพราะมีจิตที่ตั้งมั่น ทำให้พญามารโกรธเกรี้ยว แสดงพลังเปลี่ยนแปลงทุกสิ่งให้เข้าสู่โลกของความมืด โลกของพญามาร แสงภายในภาพเป็นแสงแข็ง (Hard Light) มีส่วนของความมืดมากกว่าส่วนของแสง ความมืดแสดงถึงความน่ากลัว อันตรายที่แฝงอยู่ในความมืด ลมที่พัดอย่างรุนแรงยิ่งเพิ่มความน่ากลัวและความโกรธของพญามารเช่นกัน รวมถึงฉากกองทัพของพญามารจำนวนมาก นอกจากนี้การใช้สีแดงแสดงถึงความรุนแรงความน่ากลัวของกองทัพจำนวนมากที่กำลังยิงธนูไฟใส่พระพุทธเจ้า



ภาพที่ 4.232 การใช้แสงแข็ง (Hard Light) ในฉากกองทัพของพญามาร

4.8.2.2 สี (Color)

การใช้สีในภาพยนตร์เรื่อง Little Buddha (1993) ถูกแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนถึงลักษณะความแตกต่างของสถานที่ ลักษณะของตัวละครแต่ละคน แบ่งส่วนประกอบของภาพยนตร์เป็น 4 ส่วน คือ เจสซี ราชู และ กิต้า และพระลามะนอร์บู สโตราโรได้แยกส่วนประกอบของแต่ละคนเป็นสัญลักษณ์ของธาตุ ตามนักปราชญ์ชาวกรีกโบราณเชื่อว่า เมื่อธาตุทั้ง 4 คือ น้ำ ไฟ ลม และ จิตวิญญาณรวมกัน จะก่อให้เกิด ชีวิต ขึ้นมา สโตราโรจึงได้ใช้สัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 3 คือ น้ำ ไฟ ลม แทนด้วยสีมาเป็นสัญลักษณ์ของธาตุและเป็นตัวสนับสนุนเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการกลับชาติมาเกิดของพระลามะดอร์เจ ซึ่งเห็นได้ชัดในแต่ละช่วงของการเดินทางตามหาเด็กทั้ง 3 ไม่ว่าจะสีของภาพ สถานที่ และเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

- **เจสซี** เด็กผู้ชายชาวอเมริกัน ถูกแทนด้วยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของธาตุน้ำ เจสซีอาศัยเมืองซีแอตเทิล เมืองที่ติดกับชายฝั่งทะเล เรื่องราวของภาพยนตร์ในช่วงที่พระลามะนอร์บูเดินทางมายังเมืองซีแอตเทิลนั้น ทศนิยมภาพของเมืองซีแอตเทิล บรรยากาศภายในบ้านของเจสซี การนั่งรถไฟไปยังพิพิธภัณฑสถาน และภายในศูนย์ปฏิบัติธรรมที่พระลามะนอร์บูอาศัยอยู่ บรรยากาศภายในเมืองทั้งหมดจึงถูกย้อมภาพด้วยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของธาตุน้ำรวมถึงในความฝันของพระเทมไปเห็นพระลามะดอร์เจ อาจารย์ของเขาสวมชุดสีฟ้าเพื่อเป็นการบอกถึงการมาเกิดของพระลามะดอร์เจในร่างของเจสซี



ภาพที่ 4.233 การใช้สีน้ำเงินกับเจสซีและเมืองซีแอตเทิล



ภาพที่ 4.234 พระลามะดอร์เจสวามชูดสีฟ้า เพื่อเป็นการบอกถึงการมาเกิดในร่างของเจสซี

แต่หลังจากการตายของพระลามะนอร์บู บรรยากาศภายในเมืองซีแอตเทิลกลายเป็นแสงธรรมชาติปกติ ในฉากเจสซีและครอบครัวนั่งเรือออกไปกลางทะเลเพื่อลอยเถ้าของพระลามะนอร์บู รวมถึงบรรยากาศที่ทีเบตราชูกำลังปล่อยเถ้าของพระลามะนอร์บูขึ้นสู่ท้องฟ้า และกิต้ากำลังยืนโปรยเถ้าพระลามะนอร์บูจากบนต้นไม้ลงสู่พื้นดินที่บ้านของเธอประเทศอินเดีย แสงธรรมชาติทั้ง 3 ที่แสดงถึงทุกสิ่งทุกอย่าง นั่นคือ ธาตุทั้งสามและจิตวิญญาณได้รวมกันเป็นหนึ่งเดียว เป็นสิ่งที่บรรลุตามความต้องการของพระลามะนอร์บู และทัศนคติต่อศาสนาพุทธของดินและริช่าที่ยอมรับมากขึ้น



ภาพที่ 4.235 เจสซีและครอบครัวนั่งเรือออกไปกลางทะเลเพื่อลอบยั่วยุของพระลามะนอร์บู



ภาพที่ 4.236 บรรยายภาพที่ทิเบตราชูกำลังปล่อยเก้าอี้ของพระลามะนอร์บูขึ้นสู่ท้องฟ้า



ภาพที่ 4.237 กิ๋ด้ากำลังยื่นโปรยเก้าอี้พระลามะนอร์บูจากบนต้นไม้ลงสู่พื้นดิน
ที่บ้านของเธอประเทศอินเดีย

- ราชู เด็กชาวเมืองกาฏมันฑู ถูกแทนด้วยสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของธาตุไฟ หลังจากพระลามะนอร์บูได้รับจดหมาย บอกถึงเด็กอีกคนที่เชื่อว่าเป็นพระลามะดอร์เจที่กลับมาเกิด ซึ่งอยู่ที่เมืองกาฏมันฑู ประเทศเนปาล เจสซีและพ่อของเขาตัดสินใจเดินทางไปด้วย จากเมืองซีแอตเทิลที่เป็นภาพสีฟ้า เปลี่ยนเป็นภาพทึบย้อมเป็นสีแดงตั้งแต่จากบนเครื่องบินขณะเดินทางไป ประเทศเนปาล จนกระทั่งถึงเมืองกาฏมันฑู และเจสซีได้เจอราชูที่กำลังเดินร่ำอยู่บริเวณเจดีย์พุทธนาถ



ภาพที่ 4.238 สีแดง ระหว่างเดินทางไปเมืองกาฐมันฑู

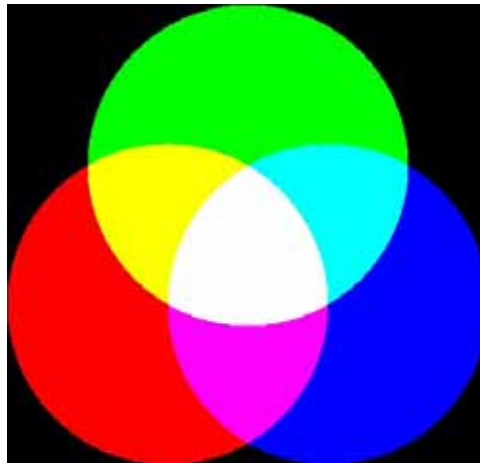
- กิต้า เด็กผู้หญิงชาวอินเดีย ถูกแทนด้วยสีเขียวเป็นสัญลักษณ์ของธาตุลม เจสซี่และราชูเดินทางไปยังบ้านของกิต้า บรรยากาศเต็มไปด้วยต้นไม้ล้อมรอบจำนวนมาก และบ้านถูกทำเป็นสีเขียวทั้งหลัง ฉากในสวนลับที่กิต้าพาเจสซี่และราชูเดินชม ทำให้ภาพเต็มไปด้วยสีเขียวโดยไม่ต้องทำการย้อม



ภาพที่ 4.239 สีเขียว บรรยากาศที่บ้านของกิต้า ประเทศอินเดีย

เมื่อเด็กทั้ง 3 เจสซี ราซู และกิต้า เดินทางมาถึงทิเบต เพื่อได้รับการทดสอบว่าใครคือ พระลามะดอร์เจกลับชาติมาเกิด บรรยายากศของวัดไม่มีการย้อมสีเหมือนกับเด็กทั้ง 2 คน ภาพใช้ สีและแสงเป็นธรรมชาติ เมื่อผลออกมาว่าเด็กทั้ง 3 คนคือ พระลามะดอร์เจที่กลับชาติการเกิด จากการจัดพิธีกรรมเฉลิมฉลองของทิเบต ภายในห้องทำพิธีมีแสงสีขาวสว่างจ้าส่องลงมายังทั้ง สามคนที่เดินอยู่ตรงกลางห้อง แสงสีขาวสื่อถึงความบริสุทธิ์ หมายถึงการรวมตัวกันของสี 3 สี คือ สีน้ำเงิน สีแดง สีเขียว คือ เจสซี ราซู และกิต้า เมื่อนำทั้ง 3 มารวมกันก็คือ พระลามะดอร์เจ นั้นเอง

การใช้สีแบ่งเป็นจิตวิญญาณของเด็กทั้ง 3 ของพระลามะดอร์เจกลับชาติมาเกิด ได้แก่ สีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียว ซึ่งทั้ง 3 สีนี้แทนเป็นสัญลักษณ์ของธาตุทั้ง 3 คือ น้ำ ไฟ ลม โดย เจสซี แทนด้วย สีน้ำเงิน ราซูแทนด้วยสีแดง และกิต้าแทนด้วยสีเขียว เมื่อสีทั้ง 3 สีซึ่งเป็นสีปฐมภูมิ (RGB) ผสมรวมกันก็จะเกิดเป็นสีขาว ซึ่งจะเห็นได้ในจากสุดท้ายเมื่อเด็กทั้ง 3 ได้มารวมกันทำพิธี ที่วัดทิเบตแสงที่ส่องเข้ามาจะเป็นสีขาว แสงสว่างสีขาวที่บริสุทธิ์ หมายถึง พระลามะดอร์เจ นั้นเอง (Zone, 2001: 53)



ภาพที่ 4.240 สีปฐมภูมิ (RGB) ประกอบด้วย สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน



ภาพที่ 4.241 เจสซี่ ถูกแทนด้วยสีน้ำเงินเป็นสัญลักษณ์ของธาตุน้ำ



ภาพที่ 4.242 ราชู ถูกแทนด้วยสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของธาตุไฟ



ภาพที่ 4.243 กิด้าถูกแทนด้วยสีเขียวเป็นสัญลักษณ์ของธาตุลม



ภาพที่ 4.244 เจสซี่ ราชู และ กิด้า สีทั้ง 3 สีรวมกันก็จะเกิดเป็นสีขาว

4.8.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ลักษณะของมุมกล้องที่ใช้เป็นการถ่ายทอดภาพมุมมองของผู้ชม (Audience Camera Angle) หรือ มุมกล้องออบเจกทีฟ (Objective Camera Angle) อันเป็นการใช้มุมกล้องถ่ายจากรอบนอกของเหตุการณ์หรือการแสดงทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับว่าเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ที่ไม่ได้มีส่วนร่วมอยู่ในเหตุการณ์นั้น มุมกล้องประเภทนี้จะมีความเป็นกลางเพราะตัวละครจะไม่รู้สึกว่ามีผู้อื่นแอบมองอยู่ (จิรวรัตน์ ประยูรวงษ์, 2545: 307)

นอกจากนี้ยังมีการใช้มุมกล้องลักษณะ การแอบมอง (Voyeurism) ในฉากที่พ่อของเจสซี่กำลังยืนคุยกับพระลามะนอร์บู โดยมองเห็นทั้งสองคนนั้นอยู่ระหว่างกรอบของบานหน้าต่าง เหมือนเป็นการแอบมอง (Voyeurism) ผ่านช่องของบานหน้าต่าง หรือกรอบไม้ของระเบียบฉากพระลามะนอร์บูเดินเข้าไปเคารพอาจารย์ที่กลับชาติมาเกิดเป็นเด็กทั้ง 3 คน และฉากการสนทนากันเกี่ยวกับแบบทดสอบกับเด็กทั้ง 3 คน ทำให้รู้สึกได้เข้าไปแอบมองดูอยู่ในเหตุการณ์จริง



ภาพที่ 4.245 มุมกล้องลักษณะ การแอบมอง (Voyeurism)

การใช้ภาพมุมต่ำ (Low Angle) แสดงถึงความยิ่งใหญ่ อลังการ ความเป็นวีรบุรุษมี ความสำคัญและมีอำนาจของตัวละครหรือวัตถุที่ถ่าย อย่างเจ้าชายสุตโทณะผู้เป็นกษัตริย์มี อำนาจสูงสุด ในฉากเจ้าชายสิทธัตถะนั่งอยู่บนราชรถสีทองโดยมีผู้รับใช้จำนวนมากยกราชรถของ พระองค์เคลื่อนที่ออกจากราชวัง ภาพมุมกดทำให้เจ้าชายสิทธัตถะผู้เป็นบุตรของกษัตริย์ที่นั่งอยู่ เบื้องบน เป็นบุคคลสำคัญมีฐานันดรสูงกว่าผู้อื่น



ภาพที่ 4.246 การใช้ภาพมุมต่ำ (Low Angle)

4.8.2.4 การใช้ฟิล์มเพื่อแยกลักษณะของภาพปัจจุบันและเหตุการณ์ในอดีต

สถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ ถ่ายทำใน 2 ประเทศหลัก ๆ คือ เมืองซีแอตเทิล ประเทศสหรัฐอเมริกา และประเทศเนปาล ในการเล่าเรื่องพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า การเดินทางตามหาเด็กอีก 2 คนที่เหลือคือ ราชูและกัต้าและวัดที่ทิเบต

สโตราโร อธิบายการใช้ลักษณะของฟิล์มที่ใช้ถ่ายสร้างความแตกต่างทั้งสองส่วนนี้คือใน ส่วนของเรื่องราวในปัจจุบันได้ใช้ฟิล์มขนาด 35 มิลลิเมตร (35 mm.) คือเรื่องราวการตามหาเด็กทั้ง สามคนของพระลामะนอร์บู และเรื่องราวในอดีตได้ใช้ฟิล์มขนาด 65 มิลลิเมตร (65 mm.) คือ การเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า ส่วนที่เป็นเรื่องรายย้อนเหตุการณ์ในอดีต (Zone, 2001: 47)

โดยปกติการถ่ายภาพย้อนเหตุการณ์ในอดีต (Flashback) ภาพยนตร์ส่วนใหญ่มักจะทำ ให้ภาพดูขุ่นมัว ภาพมีความนุ่มนวล ฟุ้งๆ มีความแตกต่างมากกว่าภาพที่เป็นเหตุการณ์ปัจจุบัน แต่สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้ฟิล์มขนาด 65 มิลลิเมตรในการถ่ายทำเรื่องราวพุทธประวัติของ พระพุทธเจ้า เพื่อจะให้เห็นถึงความแตกต่างของภาพในหนัง โดยสโตราโร ผู้กำกับภาพ ,เบอร์นาโด เบอร์โตลูซี ผู้กำกับภาพยนตร์ และ เจม อเคสัน (Jame Acheson) ผู้ดูแลฝ่ายเครื่องแต่งกายและ ออกแบบฉากต้องการให้ภาพเรื่องราวของพระพุทธเจ้านั้นมีความสวยงาม อลังการดูเกินจริงกว่า ภาพในปัจจุบัน ในฉากภายในราชวังและฉากเจ้าชายสิทธัตถะออกจากราชวังครั้งแรก ราชรถและ ขบวนแห่ที่ยิ่งใหญ่ ประดับด้วยสีทองและสีเหลือง ส่งเสริมความยิ่งใหญ่อลังการ



ภาพที่ 4.247 การใช้ฟิล์มขนาด 65 มิลลิเมตรเรื่องราวในอดีตเกี่ยวกับพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า

ความแตกต่างของคุณภาพของฟิล์มระหว่าง 35 มิลลิเมตรและ 65 มิลลิเมตร คือ ฟิล์ม ขนาด 65 มิลลิเมตร ให้ภาพที่มีความคมชัด เพราะมีเนื้อฟิล์มที่ใหญ่กว่า ภาพมีความละเอียดไม่มี เกรน (grain) สีของภาพนุ่มนวลและสดกว่าฟิล์มขนาด 35 มิลลิเมตร ในการจะเปลี่ยนจากการถ่าย

35 มิลลิเมตร เป็น 65 มิลลิเมตร นั้นจำเป็นต้องจัดแสงเพิ่มตาม Rule of Thumb คือ ถ้าต้องการจะถ่ายด้วยฟิล์ม 65 มิลลิเมตร จะต้องจัดแสงเพิ่มเป็น 4 เท่าของการถ่ายภาพด้วยฟิล์ม 35 มิลลิเมตร แต่ในปัจจุบันไม่จำเป็นต้องทำตามกฎเนื่องจากฟิล์ม 65 มิลลิเมตร มีประสิทธิภาพดีขึ้น และฟิล์มยังมีความไวแสงเพิ่มขึ้น สามารถถ่ายภาพชัดทั้งภาพ (Deep focus) เพื่อให้เห็นความยิ่งใหญ่อลังการและความสวยงามของอินเดียเมื่อ 2,500 ปีก่อนและการเปิดรูรับแสงแคบ ๆ ได้ช่วยให้ตัวละครที่เคลื่อนไหวที่ไม่หยุดพัก ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ได้เห็นภาพที่ยิ่งใหญ่กว่าที่เห็นในชีวิตปกติ เหมือนเป็นการเปิดหนังสือนิทานที่มีภาพที่สวยงามเล่าเรื่องราวพุทธประวัติของพระพุทธเจ้าเมื่อ 2,500 ปีก่อนผ่านมุมมองและจินตนาการของเด็กทั้งสามคน (Zone, 2001: 48)



ภาพที่ 4.248 การใช้ฟิล์ม 65 มิลลิเมตร ภาพเล่าเรื่องราวพุทธประวัติของพระพุทธเจ้าผ่านมุมมองและจินตนาการของเด็กทั้งสามคน

4.9 ภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)



ภาพที่ 4.249 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)

ภาพยนตร์กล่าวถึงชีวประวัติของจิตรกรที่มีชื่อเสียงและมีลักษณะของภาพเขียนที่โดดเด่นของศิลปะสมัยบาโรก ในประเทศอิตาลีช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 17 คือ ไมเคิลแองเจโล เมรีซี ดา คาราวัจโจ (Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1571-1610) หรือที่รู้จักกันในนาม คาราวัจโจ (Caravaggio)

เรื่องราวของคาราวัจโจ หนึ่งเล่าเรื่องผ่านชีวิตในวัยเยาว์ การเติบโตเป็นศิลปินและความสำเร็จขั้นสูงสุดในชีวิตของคาราวัจโจ จนถึงช่วงเวลาสุดท้ายของชีวิต ภาพยนตร์เปิดเรื่องราววัยเด็ก อาศัยหมู่บ้านเล็กๆ ใกล้กับเมืองมิลาน ชื่อเมือง คาราวัจโจ เขาได้พบกับความสูญเสียครั้งใหญ่เมื่อบิดาและปู่เสียชีวิตด้วยโรคระบาดเมื่อตอนเขาอายุได้ 6 ปี ต่อมามารดาของเขาส่งเขาไปยังมิลานโดยที่เขาไม่เต็มใจเพื่อที่จะเรียนวาดภาพกับ ซิโมน เปเทอร์ซาน (Simone Peterzano) ต่อมาเขาก็สูญเสียมารดา หลังจากนั้นเขาตัดสินใจเดินทางไปกรุงโรมเพื่อเป็นจิตรกร เขาได้เริ่ม

ทำงานเป็นเด็กฝึกงานในสตูดิโอของ คาราวัจโจ ดาร์ปิโน (Cavalier D' Arpino) แต่ผลงานของเขาก็ไม่ค่อยเป็นที่ยอมรับเท่าที่ควร

ในช่วงที่คาราวัจโจขาดสนและล้มป่วย เขาได้พบกับท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ (Cardinal Del Monte) ผู้กลายมาเป็นผู้อุปถัมภ์คนสำคัญ ท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ ได้พาเขามาอยู่ที่บ้านพักของท่าน ทำให้ชีวิตของเขาดีขึ้น เขาได้วาดภาพตามที่เขาต้องการและใช้ชีวิตเสเพลทะเลาะวิวาทจนต้องเข้าคุกเป็นประจำ แต่เขาก็ได้รับการช่วยเหลือจากท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ เสมอ และภาพที่ทำให้เขามีชื่อเสียงมากที่สุดคือการวาดภาพ The Calling of St. Matthew (1599) และภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600)

ต่อมาคาราวัจโจเห็นเหตุการณ์การประหาร เบียทริซ เซนซี (Beatrice Cenci) ถูกตัดศีรษะและ จิออร์ดาโน บรูโน (Giordano Bruno) ถูกประหารชีวิตโดยการผูกติดกับเสาแล้วเผา หลังจากเหตุการณ์เหล่านี้เขาได้วาดภาพพิธีการประหาร ซึ่งได้ส่งผลต่อความรู้สึกและความรุนแรงในตัวมากขึ้น และสร้างผลงานที่เกี่ยวกับความตายออกมาหลายชิ้น ทำให้ทางศาสนจักรไม่พอใจเกี่ยวกับภาพวาดของเขาที่วาดเหล่านักบุญและพระแม่มารี โดยใช้ผู้หญิงโสเภณีเป็นแบบในการวาดพระแม่มารี ต่อมาเขาได้พบกับ เลน่า (Lena) หญิงสาวที่เขาช่วยชีวิตไว้จากการโดนทำร้ายและกลายเป็นคนรักของเขา

เหตุการณ์ที่ร้ายแรงที่สุดในชีวิตเขาเกิดขึ้นในกรุงโรมเมื่อเขาได้ฆ่า รานูซซิโอ โทมัสซิโน (Ranuccio Tommasoni) ระหว่างการต่อสู้กัน คาราวัจโจได้หนีออกจากโรมภายใต้ความคุ้มครองของตระกูลโคโลนา (Colonna) สู่มืองเนเปิลส์ (Naples) เขายังคงสร้างผลงานตลอดการหลบหนี จากนั้นก็ไปเมืองมอลตา (Malta) ที่นี้คาราวัจโจได้รับการแต่งตั้งเป็นอัศวินโดย อลอฟ เดอ วินยาคอร์ท (Alof de Wignacourt) ผู้นำอัศวินแห่งลัทธิเซนต์จอห์น แต่กลับมีปัญหากับโจวานนี เดอ พอนเต้ (Giovanni de Ponte) ทำให้เขาบาดเจ็บในการฝึกดาบโดยไม่ตั้งใจ ทำให้เขาถูกขังไว้ใต้พื้นดิน แต่ก็ได้รับการช่วยเหลือจากเหล่าเพื่อนนักดาบและถูกส่งตัวไปยังเมืองเมสสินา (Messina) ที่ซึ่ง มาริโอ มินนิตติ (Mario Minniti) เพื่อนของเขาอาศัยอยู่ เขาสร้างสรรคผลงานมากมายและจำนวนมากเพื่อมอบให้แก่พระสันตะปาปาที่ 5 อย่าง เพื่อให้ยกโทษกับความผิดที่เขาก่อ และระหว่างนั้นที่กรุงโรมการประชุมเกี่ยวกับโทษของเขาในกลุ่มพระสันตะปาปา โดยความช่วยเหลือของคาร์ดินัล สคิปิโอน บอร์เกเซ (Scipione Borghese) ทำให้พระสันตะปาปาที่ 5 อภัยโทษแก่คาราวัจโจ เมื่อคาราวัจโจทราบข่าวจึงได้ขึ้นเรือพร้อมกับผลงานที่เขียน เพื่อไปมอบให้กับพระสันตะปาปาที่ 5 และท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ แต่เกิดความเข้าใจผิดทำให้เขาถูกคุมขัง

และถูกปล่อยตัวอีกครั้ง และขึ้นเรือของชาวประมงไปยัง เมืองพอร์ต เออร์โคเล (Porto Ercole) แต่คาราวัวโจได้เสียชีวิตลงด้วยอาการป่วยที่เมืองนี้ โดยที่ไม่ได้พบกับโคโลนาที่กำลังไปรับคาราวัวโจกลับกรุงโรม

4.9.1 ลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)

4.9.1.1 ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัวโจ (Caravaggio)

ภาพเดวิดตัดศีรษะของโกไลแอธ ในภาพเกี่ยวข้องกับชีวิตของจิตรกรคือ คาราวัวโจ (Caravaggio) ที่ปรารถนาจะได้รับการอภัยโทษจากความผิดของเขา ศีรษะของโกไลแอธ ก็คือ ศีรษะของคาราวัวโจ การวาดที่ดูหยาบแสดงถึงช่วงชีวิตที่เป็นทุกข์ แสดงถึงการพิพากษาตนเองจากความผิดที่กระทำ เดวิดผู้ทำการตัดศีรษะโกไลแอธแสดงสีหน้าโศกเศร้า บรรยายอากาศปกคลุมไปด้วยความมืดแสดงถึงความโศกเศร้าและยังแสดงถึงความรุนแรง ความน่ากลัว



ภาพที่ 4.250 ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัวโจ (Caravaggio)

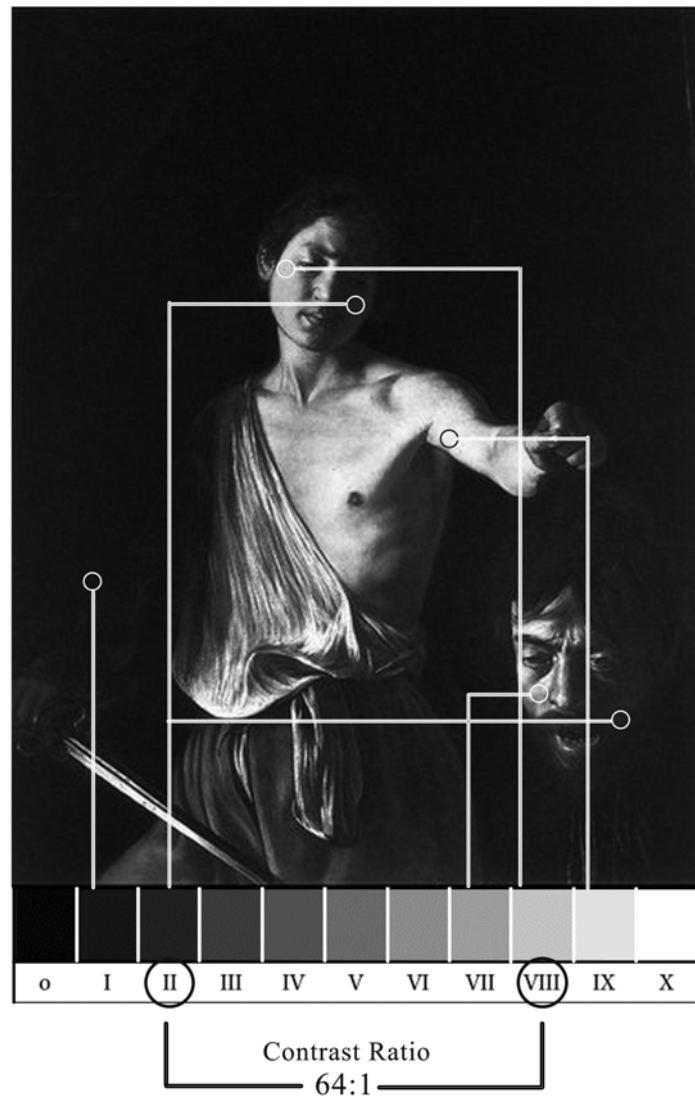
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ทิศทางแสงในภาพมาจากด้านซ้ายของภาพ มีการใช้แสงต่ำ (Low Key) แสงส่องเฉพาะจุด (Spotlight) ไปที่เดวิดและโกไลแอธ จะเห็นว่าแสงไม่ได้ส่องเผยให้เห็นร่างของเดวิดทั้งหมด ส่วนของแขนที่ถูกดาบยังอยู่ในความมืด เหมือนกับว่าเดวิดเพิ่งทำการตัดศีรษะของโกไลแอธแล้ว ถัดเดินออกมาจากความมืดเดินมายังบริเวณแสงเพื่อมองดูศีรษะของโกไลแอธ



ภาพที่ 4.251 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ
David with the Head of Goliath (1610)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.252 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพที่ ภาพ David with the Head of Goliath (1610)
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.252 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ David with the Head of Goliath (1610) จะเห็นได้ว่าส่วนค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน IX คือ แสงที่กระทบบนต้นแขนของเดวิด โซน VIII คือ ใบหน้าของเดวิดส่วนของแสง และโซน VII คือ บริเวณ

ไบหน้าของโกไลแอธ และในค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ ความมืดโดยรอบของภาพ และโซน II คือ ส่วนของเงาบนไบหน้าของเดวิดและโกไลแอธ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII, VIII และ IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	-
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนไบหน้าของเดวิด

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณไบหน้าของเดวิดที่กระทบแสง มีค่าแสงกลาง (High Values) อยู่ที่โซน VIII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนไบหน้าของเดวิด มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน II จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ส่วนเงาบนไบหน้าของเดวิด มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ บริเวณไบหน้าของเดวิดที่กระทบแสงเท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.9.1.2 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจิล้มป่วย

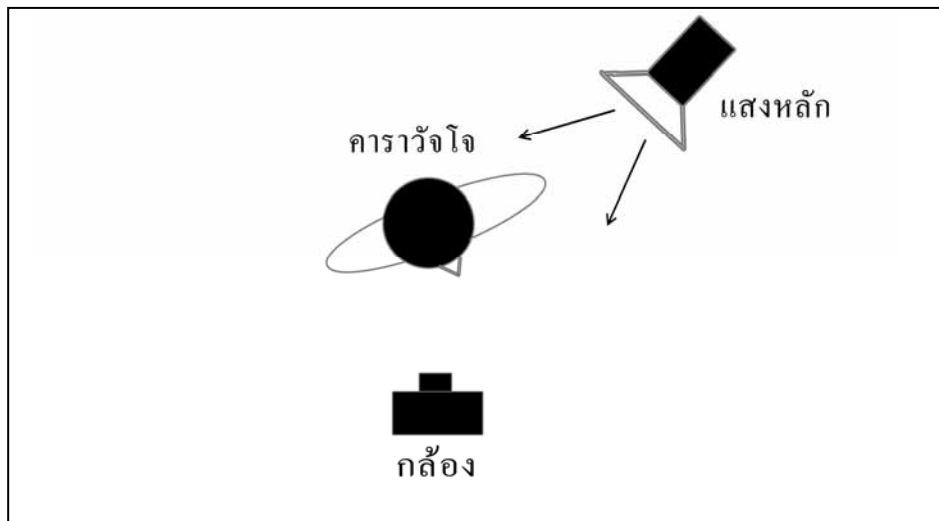
ในช่วงที่คาราวัวจิล้มป่วยและนอนลึ้มป่วยอยู่บนเตียง ท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ ผู้ชื่นชอบในผลงานคาราวัวจิล้มป่วย มาเห็นสภาพของคาราวัวจิล้มป่วยปางตาย บรรยายอากาศภายในห้องมืดสลัว แสงสีขาวแทนถึงแสงจากแสงจันทร์ จากภายนอกห้องเข้ามากระทบใบหน้าของคาราวัวจิล้มป่วย ทำให้หน้าของเขาดูไม่มีชีวิตชีวา ซีดเซียว แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรงที่ใบหน้าของเขาช่วยเพิ่มความรู้สึกของความทรมาณ ความทุกข์ที่เกิดจากการป่วยไข้



ภาพที่ 4.253 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจิล้มป่วย

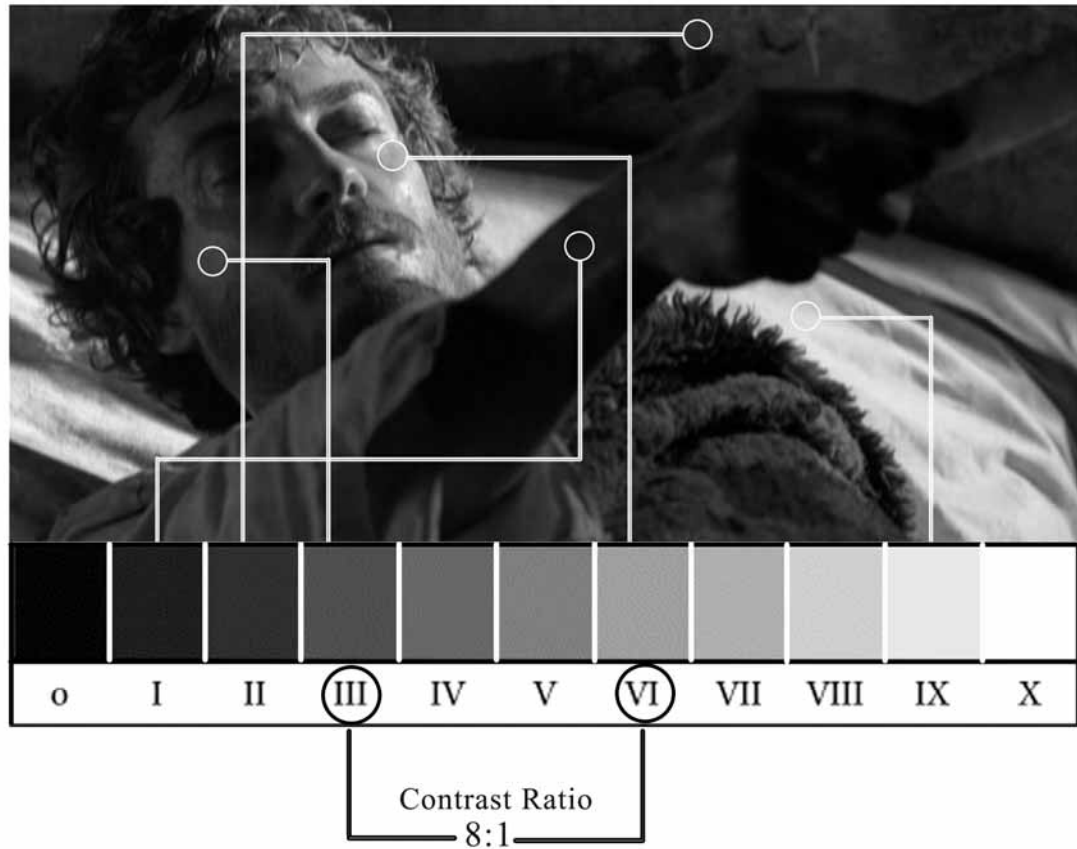
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

บนใบหน้าของคาราวัวจิล้มป่วย แสดงเห็นทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากทางขวาเหนือศีรษะของคาราวัวจิล้มป่วย เป็นมุมกดส่องลงมาบริเวณใบหน้าด้านขวาของคาราวัวจิล้มป่วยและผ้าสีขาวบนเตียง ทำให้ใบหน้าด้านซ้ายและมือที่ยกขึ้นไม่ได้อยู่ในแสงกลายเป็นส่วนของเงาในภาพ แสงสีขาวแทนถึงแสงเวลากลางคืน แสงสีขาวและลักษณะของแข็ง (Hard Light) ภาพที่ไร้สีสันช่วยเพิ่มความทุกข์ทรมาณแก่คาราวัวจิล้มป่วยมากขึ้น



ภาพที่ 4.254 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007)
ฉากคาราวัวใจล้มป่วย

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.255 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ Caravaggio (2007)
ฉากคาราวัวจิล้มป่วย ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.255 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)
ฉากคาราวัวจิล้มป่วย แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน IX คือ เสื้อผ้าสีขาวบนเตียงกระทบแสง ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่ โซน VI คือ ใบหน้าของคาราวัวจิล้มป่วย ส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน I คือ มือของคาราวัวจิล้มป่วยที่ไม่กระทบแสง โซน II คือ ผนังของห้อง และโซน III คือ เงาบนใบหน้าของคาราวัวจิล้มป่วย

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน IX
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

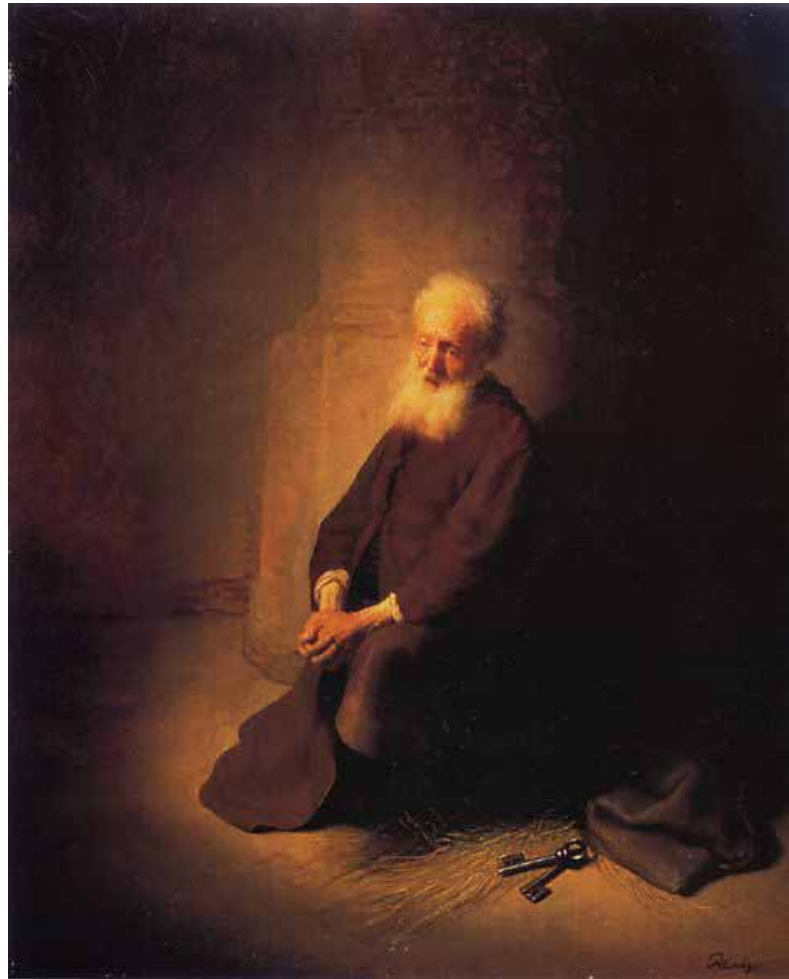
อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของคาราวัวโจ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ ใบหน้าของคาราวัวโจ กระทบแสง มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VI กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงาบนใบหน้าของคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน III จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 3 โซนหรือ 3 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงา ในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 3 สต็อป (3 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของคาราวัวโจกระทบแสง เท่ากับ 3 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

4.9.1.3 ภาพ St. Peter in Prison (1631) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt)

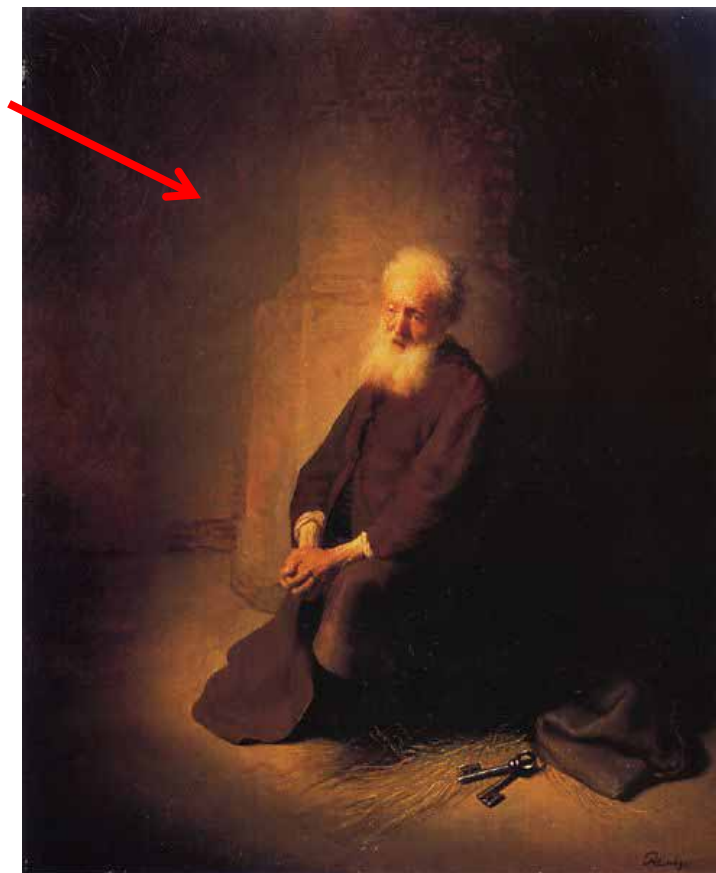
ภาพกล่าวถึงเรื่องราวของนักบุญปีเตอร์ผู้เป็นสาวกของพระเจ้านั่งสำนึกผิดภายในห้องขัง เพราะทรยศต่อพระเจ้า กุญแจวางอยู่ข้าง ๆ ตัวของนักบุญปีเตอร์เป็นสัญลักษณ์ถึงการเปิดโลกสวรรค์ โลกของพระเจ้า



ภาพที่ 4.256 ภาพ St. Peter in Prison (1631) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt)

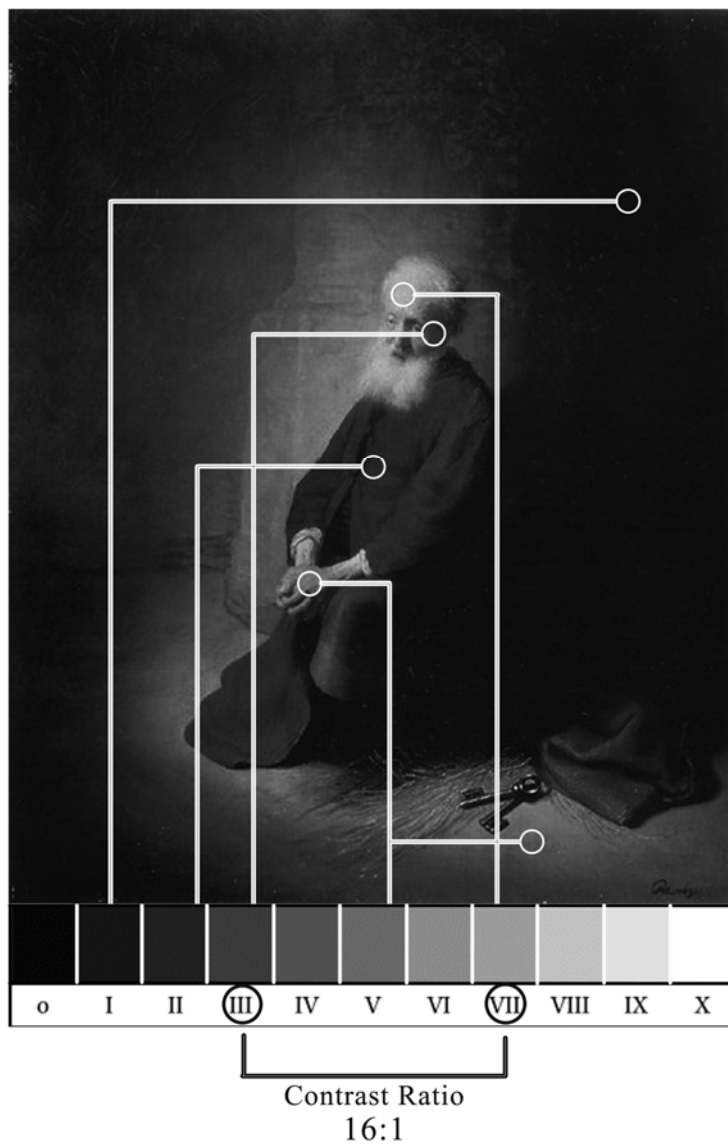
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

ภาพ St. Peter in Prison (1631) มีแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) มาจากด้านซ้ายของภาพ แสงส่องลงมาเฉพาะจุด (Spot light) มาจากด้านบนระดับเหนือศีรษะทำมุมกดส่องมายังนักบุญปีเตอร์ เพื่อให้ความสำคัญกับนักบุญปีเตอร์ เกิดแสงในส่วนของเขาได้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยมซึ่งเป็นลักษณะการเขียนภาพของเรมแบรนต์ (Rembrandt)



ภาพที่ 4.257 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงในภาพ St. Peter in Prison (1631)

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.258 ค่าแสงที่วัดได้ในภาพภาพ St. Peter in Prison (1631) ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

จากภาพที่ 4.258 จะเห็นได้ว่า ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพ St. Peter in Prison (1631) นั้นสามารถอธิบายถึงค่าความต่างของแสงแต่ละส่วนที่แสงและเงากระทบได้ จากภาพจะเห็นได้ว่า ค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน VII คือ บริเวณใบหน้าของนักบุญปีเตอร์ในส่วนที่ถูกแสงสว่างจากด้านซ้าย ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ บริเวณมือของนักบุญปีเตอร์และผนังถูกแสงใกล้กับนักบุญปีเตอร์และพื้นที่ถูกแสง

และบริเวณส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน I คือ บริเวณเงามืดส่วนกระทบแสงน้อยที่สุดอยู่ด้านขวาของภาพ โซน III คือ ใบบนหน้าของนักบุญปีเตอร์ในส่วนไม่ถูกแสง และโซน II คือ ส่วนที่แสงที่กระทบบนเสื้อผ้าและบริเวณที่แสงกระทบห่างจากตัวนักบุญปีเตอร์

จากค่าแสงที่วัดได้ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน V
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน I, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาบริเวณศีรษะและใบบนหน้าส่วนเงาของนักบุญปีเตอร์

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงบนศีรษะของนักบุญปีเตอร์เป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุดมีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบบนหน้าของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์ มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน III จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 4 โซนหรือ 4 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 4 สต็อป (4 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ใบบนหน้าของนักบุญจอห์นแบ็พทิสต์มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงบนศีรษะของนักบุญปีเตอร์เป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุด เท่ากับ 4 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 16:1

อัตราส่วนของแสงและเงาบริเวณศีรษะของนักบุญปีเตอร์และฉากหลังส่วนของเงามืดของภาพ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงบนศีรษะของนักบุญปีเตอร์เป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุด มีค่าสว่างของแสง (High Values) ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ฉากหลังของภาพที่ไม่กระทบแสงส่วนของเงามืด มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน I จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 6 โซน หรือ 6 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 6 สต็อป (6 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ ฉากหลังของภาพที่ไม่กระทบแสงส่วนของเงามืด มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงบนศีรษะของนักบุญปีเตอร์เป็นบริเวณที่แสงตกกระทบมากที่สุดเท่ากับ 6 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 64:1

4.9.1.4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวโจในห้องขัง

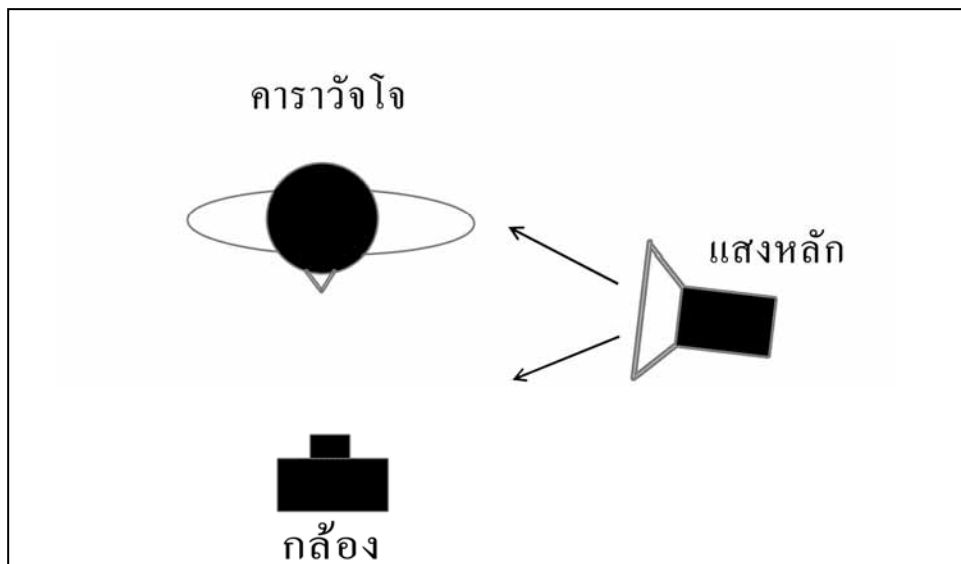
ฉากคาราวัวโจถูกคุมตัวในห้องขัง ระหว่างเดินทางกลับกรุงโรม เพราะเกิดความเข้าใจผิด คิดว่าคาราวัวโจยังเป็นนักโทษหลบหนีข้อหาฆาตกรรมซึ่งมีจดหมายประกาศจับตามเมืองต่าง ๆ แต่ความจริงคาราวัวโจได้รับการอภัยโทษจากพระสันตะปาปาที่ 5 แล้ว



ภาพที่ 4.259 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวโจในห้องขัง

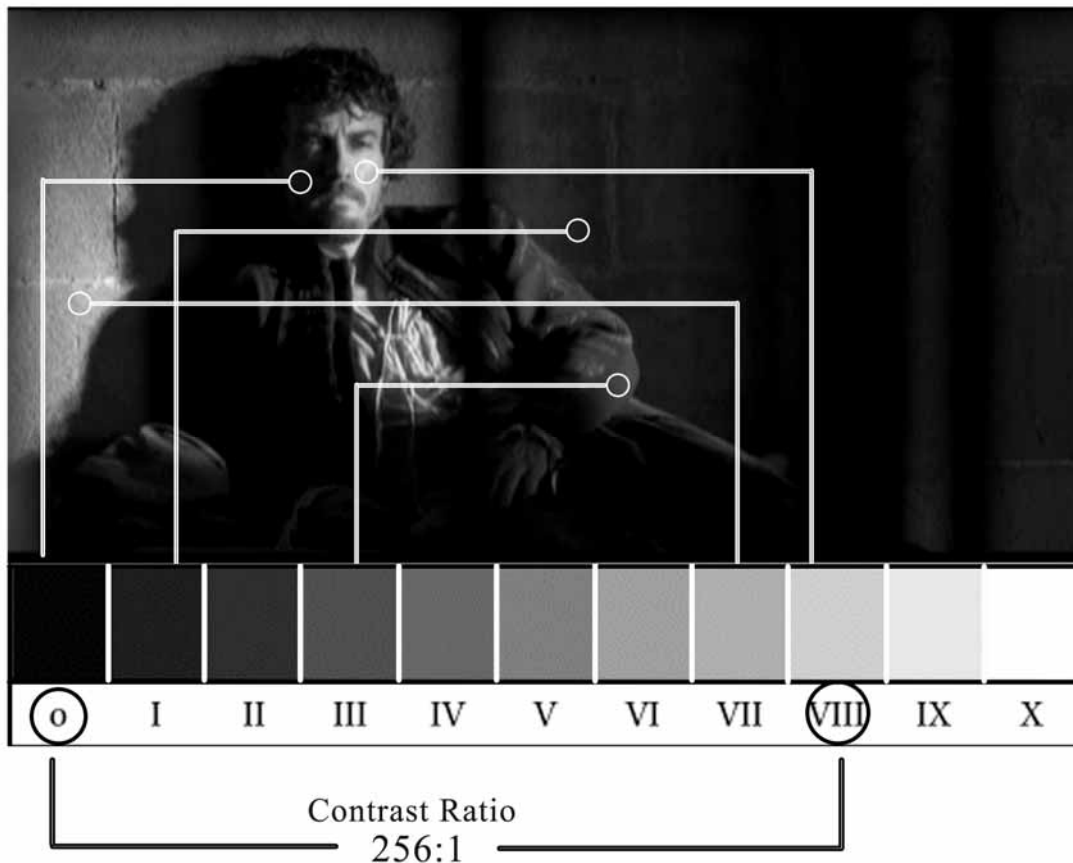
ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

บนใบหน้าของคาราวัวโจ แสดงเห็นทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากทางขวาเหนือศีรษะของคาราวัวโจ ตำแหน่งของแสงวางอยู่ด้านหน้า มุมเฉียง จะเห็นได้จากลักษณะของเงาของคาราวัวโจบนกำแพง และทำให้เกิดแสงและเงาบนใบหน้า แสงส่องลงมาเฉพาะจุดที่คาราวัวโจ แสงสีเหลืองแทนถึงแสงเวลากลางวันแสงจากดวงอาทิตย์



ภาพที่ 4.260 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007)
ฉากคาราวัวโจในห้องซัง

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพ โดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.261 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ จากคาราวัวโจในห้องซัง
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนปลระอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.261 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) จากคาราวัวโจในห้องซังแสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่ โซน VIII คือ แสงกระทบบนใบหน้าคาราวัวโจ และโซน VII คือ แสงกระทบตรงกำแพงห้อง และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน 0 คือ เงาบนใบหน้าคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสง โซน I คือ ผนังของห้อง และโซน III คือ แสงกระทบบนแขนเสื้อ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ VIII
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	-
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, I และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของคาราวัวโจ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าคาราวัวโจ มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VIII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพ คือ เงาบนใบหน้าคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีความต่างกัน 8 โซน หรือ 8 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 256:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงามีปริมาณสูง คือ ส่วนที่สว่าง (Highlight) กับ ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 8 สต็อป (8 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงาบนใบหน้าคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสงมีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ แสงกระทบบนใบหน้าคาราวัวโจ เท่ากับ 8 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 256:1

4.9.1.5 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจ็องถูกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน

เป็นช่วงเวลาที่คาราวัวจ็องอาศัยอยู่ที่เมืองมอลต้า เพื่อหนีจากความผิดและรอการรับโทษจากพระสันตะปาปาที่ 5 คาราวัวจ็องได้รับการแต่งตั้งเป็นอัศวินโดย อลอฟ เดอ วินยาคอร์ท ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝันในวัยเด็ก แต่ในขณะที่ซ่อมฟันดาบ ได้มีปัญหากับ โจวานนี เดอ พอนเต้ ทำให้เขาได้บาดเจ็บในการประลองดาบโดยไม่ตั้งใจ คาราวัวจ็องจึงถูกลงโทษและถูกจองจำไว้ใต้พื้นดิน ลำแสงที่ส่องลงมาจากพื้นห้องเป็นส่องลงมาเฉพาะจุดที่คาราวัวจ็อง เกิดความมืดบริเวณโดยรอบ ช่วยเพิ่มความรู้สึกหดหู่ ความทุกข์ของคาราวัวจ็อง



ภาพที่ 4.262 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)

ในฉากคาราวัวจ็องถูกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

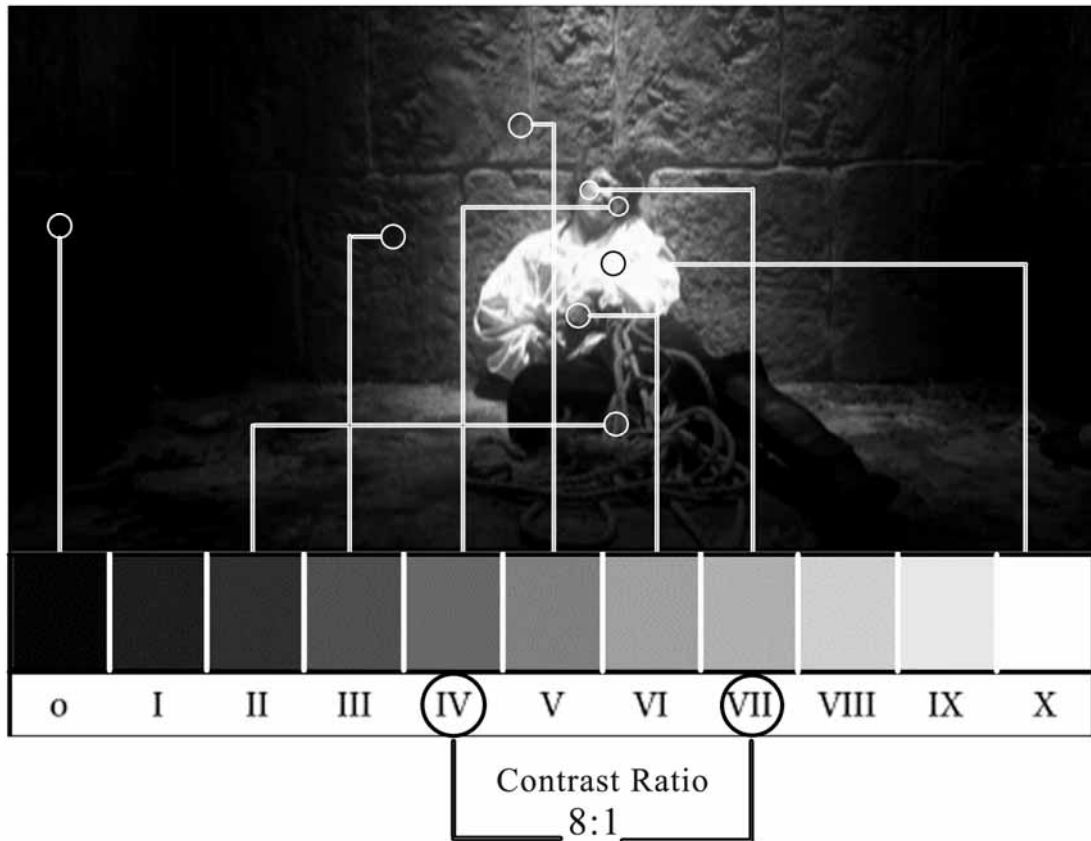
ภาพจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007) เป็นฉากคาราวัวจโถกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดินจากภาพจะเห็นได้ว่าทิศทางและแหล่งกำเนิดแสงในภาพมาจากด้านบนศีรษะของคาราวัวจโถก ซึ่งเป็นแสงจากด้านบนที่ทะลุช่องผ่านลงมาถึงพื้นห้อง ลักษณะของแสงที่ส่องลงมาเฉพาะจุด (Spotlight) ลงมาที่ตัวคาราวัวจโถกเท่านั้นทำให้เกิดเงามืดบริเวณรอบ ๆ คาราวัวจโถกและห้องขัง



ภาพที่ 4.263 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007)

ฉากคาราวัวจโถกนำตัวลงมายังห้องขังใต้ดิน

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพโดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.264 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์ ฉากคาราวัวโจถูกนำตัวลงมายังห้องซังใต้ดิน
ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.264 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ฉากคาราวัวโจถูกนำตัวลงมายังห้องซังใต้ดิน แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน X คือ เสื้อผ้าของคาราวัวโจที่กระทบแสง และโซน VII คือ บริเวณใบหน้าของคาราวัวโจในส่วนที่ถูกแสงสว่างจากด้านซ้าย ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน V คือ ผนังที่ถูกแสงใกล้กับคาราวัวโจ โซน VI คือ ส่วนบริเวณมือของคาราวัวโจ และโซน IV คือ ส่วนของบนใบหน้าของคาราวัวโจ ส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่โซน III คือ ค่าแสงและความละเอียดบริเวณผนังที่แสงกระทบห่างจากตัวคาราวัวโจ โซน II คือ ส่วนที่เป็นเชือกที่ขาของคาราวัวโจ และโซน 0 คือ บริเวณเงามืดส่วนกระทบแสงน้อยที่สุดรอบนอกของภาพ

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV, V และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0, II และ III

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของคาราวัวโจ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพคือ ใบหน้าของคาราวัวโจ กระทบบแสง มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงาบนใบหน้าของคาราวัวโจที่ไม่กระทบบแสง มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน IV จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 3 โซนหรือ 3 ช่อง แสดงว่ามีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงา ในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 3 สต็อป (3 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของคาราวัวโจที่ไม่กระทบบแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของคาราวัวโจกระทบบแสง เท่ากับ 3 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 8:1

4.9.1.6 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ในฉากคาราวัวจโฉบมองดูการประหาร เปียทริซ เซนซี

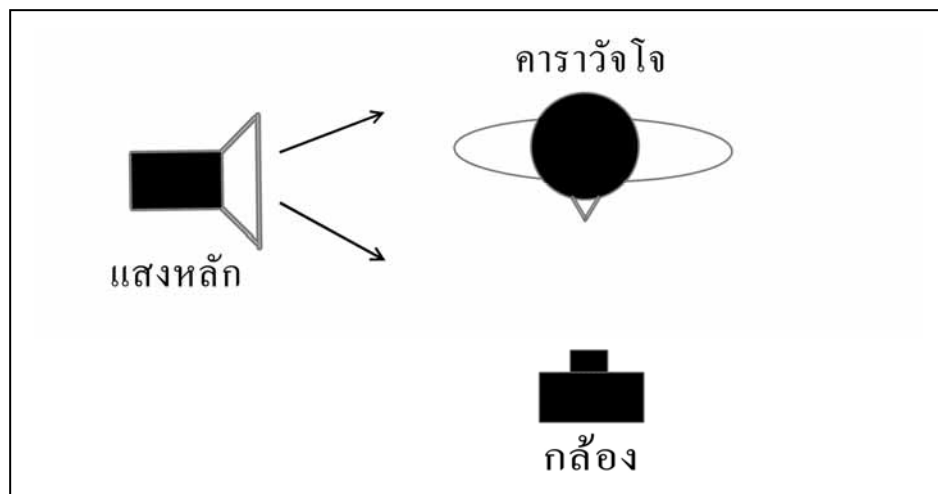
ฉากคาราวัวจโฉบมองดูการประหาร รอดูการประหารชีวิตของ เปียทริซ เซนซี เป็นเวลากลางคืน แหล่งแสงจึงมาจากแสงของคบเพลิงที่วางอยู่รอบ ๆ บริเวณลานประหาร แสงและเงาที่ตัดกัน (High Contrast) และการใช้แสงต่ำ (Low Key) ช่วยเสริมบรรยากาศที่น่ากลัว แสดงถึงสภาวะจิตใจที่ไม่มั่นคง ภาพความรุนแรงนั้นได้ฝังในความคิดของเขา ปลูกความรุนแรงในจิตใจได้สำนึกของคาราวัวจโฉบและส่งผลต่อผลงานของเขาในเวลาต่อมา อีกทั้งยังแสดงถึงความรู้สึกสลดหดหู่ของคาราวัวจโฉบและชาวบ้านที่มองดูนักฆ่าตัดหัวของ เปียทริซ เซนซีและคนในครอบครัวทีละคน



ภาพที่ 4.265 ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007)
ในฉากคาราวัวจโฉบมองดูการประหาร เปียทริซ เซนซี

ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพ

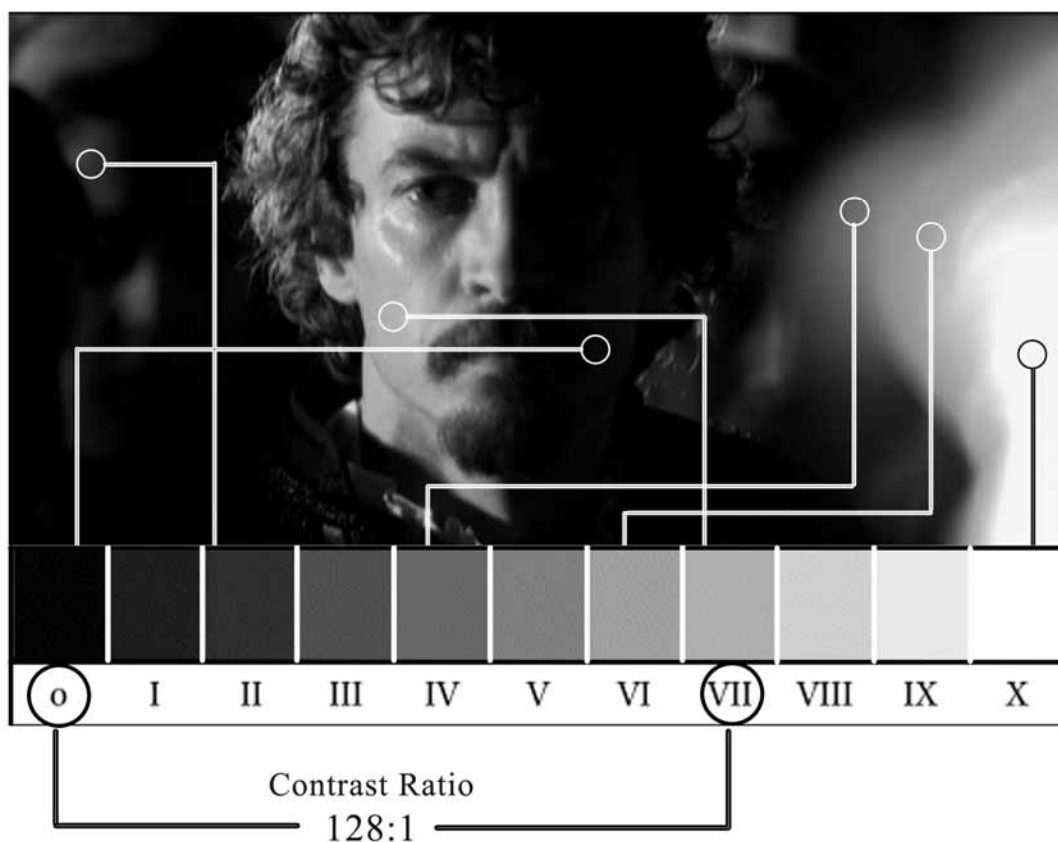
จากภาพแสดงให้เห็นช่วงเวลากลางคืน ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านซ้าย ระบายเดียวกับคาราวัวโจ หรือตำแหน่งไฟจากด้านข้าง (Side Light) ไม่ใช่แหล่งกำเนิดแสงจากไฟที่อยู่ฉากหน้า (Foreground) ทิศทางของแสงมาจากด้านข้างทำให้ใบหน้าของคาราวัวโจถูกแบ่งด้วยแสงและเงาที่ชัดเจน (High Contrast) เป็นช่วงเวลากลางคืน แสงสีส้มเป็นแสงมาจากคอปเพลิงทำให้บรรยากาศปกคลุมไปด้วยความมืด แสดงถึงความหดหู่และโศกเศร้า



ภาพที่ 4.266 ทิศทางของแสงและแหล่งกำเนิดแสงจากภาพยนตร์ Caravaggio (2007)

ฉากคาราวัวโจมองดูการประหาร เบียทริซ เซนซี

ระดับค่าแสงและเงาและความละเอียดของภาพ โดยระบบโซน (Zone System)



ภาพที่ 4.267 ค่าแสงที่วัดได้ภาพในภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ฉากคาราวัจโจมองดูการประหาร เบียทริซ เซนซี ด้วยวิธีการวัดค่าแสงระบบโซนและอัตราส่วนค่าความต่างแสง

ภาพที่ 4.267 ค่าโซนของแสงโดยประมาณที่ได้จากภาพยนตร์เรื่อง Caravaggio (2007) ฉากคาราวัจโจมองดูการประหาร เบียทริซ เซนซี แสดงให้เห็นว่า ในส่วนของค่าสว่างของแสง (High Values) ของภาพได้แก่โซน X คือ เพลวไฟที่อยู่ฉากหน้า และโซน VII คือ บริเวณใบหน้าของคาราวัจโจในส่วนกระทบแสงสว่างด้านซ้าย ในส่วนค่าแสงกลาง (Middle Values) ของภาพได้แก่โซน VI คือ เพลวไฟกำลังอ่อนกว่าที่อยู่ฉากหน้า และโซน IV คือ เพลวไฟรอบนอกที่อยู่ฉากหน้า และส่วนค่าความมืด (Low Values) ของภาพได้แก่ โซน II คือ ฉากหลังมีคนยืน และโซน 0 คือ บริเวณเงามืดบนใบหน้าคาราวัจโจด้านขวา

จากค่าแสงที่วัดได้จากภาพ ผู้วิจัยได้ทำการแยกค่าแสงออกเป็น 3 ส่วนเพื่อให้เห็นลักษณะของแสงภายในภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ ค่าของความมืด (Low Values) ค่ากลางของแสง (Middle Values) และ ค่าสว่างของแสง (High Values) ดังนี้

ค่าสว่างของแสง (High Values) :	โซน VII และ X
ค่าแสงกลาง (Middle Values) :	โซน IV และ VI
ค่าความมืด (Low Values) :	โซน 0 และ II

อัตราส่วนค่าความต่างของแสงและเงา (Contrast Ratio)

อัตราส่วนของแสงและเงาระหว่างส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) กับส่วนที่สว่าง (Highlight) บนใบหน้าของคาราวัวโจ

จากค่าความต่างแสงระหว่างส่วนที่สว่าง (Highlight) ของภาพ คือ ใบหน้าของคาราวัวโจ กระทบแสงด้านซ้าย มีค่าสว่างของแสง (High Values) อยู่ที่โซน VII กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) ของภาพคือเงาบนใบหน้าของคาราวัวโจด้านขวา มีค่าความมืด (Low Values) ที่โซน 0 จากค่าทั้ง 2 โซนที่ได้ เมื่อดูจากตารางของ Zone System จะเห็นว่ามีค่าต่างกัน 7 โซนหรือ 7 ช่อง แสดงมีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

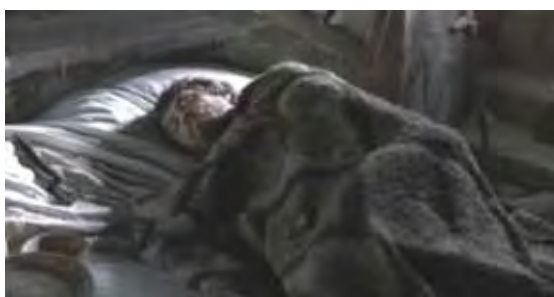
จากผลที่ได้แสดงให้เห็นว่าค่าความต่างของแสงและเงา ในส่วนที่สว่าง (Highlight) กับส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) มีค่าต่างกัน 7 สต็อป (7 Stop) หมายความว่า ส่วนที่เป็นเงามืด (Shadow) คือ เงาบนใบหน้าของคาราวัวโจที่ไม่กระทบแสง มีปริมาณแสงน้อยกว่าส่วนที่สว่าง (Highlight) คือ ใบหน้าของคาราวัวโจกระทบแสง เท่ากับ 7 สต็อป มีอัตราส่วนค่าความต่างแสง (Contrast Ratio) เท่ากับ 128:1

4.9.2 การใช้เทคนิคทางภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายของภาพ

4.9.2.1 แสง (Lighting)

ในภาพยนตร์ การใช้แสงตัดกันอย่างรุนแรงระหว่างแสงและเงา (High contrast) และปริมาณแสงที่น้อยกว่าส่วนเงา (Low Key) โดยมีแหล่งกำเนิดแสงขนาดใหญ่ ส่องสว่างโดยตรงที่เข้ามาภายในห้อง โดยไม่ผ่านการกรองแสง ทำให้แสงและเงาตัดกันอย่างชัดเจน เป็นลักษณะการเขียนภาพของคาราวัวโจ มาใช้แสดงถึงความไม่มั่นคง ความทนทุกข์ ความโศกเศร้า ความทรมาน ความสิ้นหวัง สูญเสียของตัวละคร โดยเฉพาะกับคาราวัวโจ การสูญเสียบิดา การต้องแยกจากมารดา การใช้ชีวิตอย่างยากลำบาก ชัดสน ล้มป่วยปางตาย การหลบหนีหลบซ่อนตัว สภาวะทางจิตที่ไม่มั่นคง ความวิตกกังวลและเกิดภาพหลอนเกี่ยวกับความตาย ภาพการถูกประหารชีวิต การถูกเผาทั้งเป็นจากการกระทำความผิดของคาราวัวโจที่ฆ่าคนตาย

ฉากในห้องของคาราวัวโจ นอนล้มป่วยอยู่ในห้อง และท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ มาเห็นสภาพของเขาที่ป่วยใกล้ตาย บรรยากาศภายในห้องมืดสลัว มีแสงจากดวงจันทร์ แสงสีขาวจากภายนอกห้องเข้ามากระทบใบหน้าของคาราวัวโจ ทำให้หน้าของเขาดูไม่มีชีวิตชีวา ซีดเซียว แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรงที่ใบหน้าของเขาช่วยเพิ่มความรู้สึกของความทรมาน ความทุกข์ที่เกิดจากการป่วยไข้



ภาพที่ 4.268 สภาพของคาราวัวโจที่ป่วยใกล้ตาย

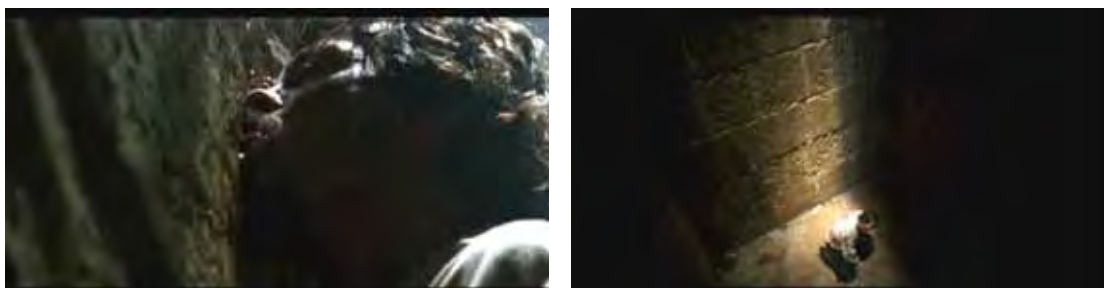
ฉากภายในห้องของท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ ที่ปกติจะมีแสงสว่างเข้ามาภายในห้องเห็นความมั่งคั่งของจิตรกรรมบนผนัง แต่ในฉากนี้กลับเต็มไปด้วยเงามืด ที่ปกคลุมตัวของท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ที่นั่งอยู่ ทำให้คาราวัวโจที่เดินเข้ามาภายในห้องไม่เห็นเขา จนกระทั่ง

เรียกคาราวัจโจ ท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้จึงจะออกมาจากเงามืด เผยให้เห็นใบหน้าที่โศกเศร้า และซีดเซียว แสดงถึงความทุกข์เมื่อทราบข่าวการเสียชีวิตของสมเด็จพระสันตะปาปาสิโอที่ 11



ภาพที่ 4.269 ฉากภายในห้องของท่านคาร์ดินัล เดล มอนเต้

ฉากการถูกคุมขังในคุกใต้ดิน แสงสว่างที่ส่องลงมาจากด้านบนลงไปยังพื้น แสงเผยให้เห็นร่างตัวของคาราวัจโจที่กำลังเป็นทุกข์ท่ามกลางความมืด น้ำที่ไหลลงมาจากน้ำฝนที่ตกลงมาช่วยให้เขาอยากมีชีวิตต่อไป แสงที่เหมือนความหวังของเขาที่ต้องการมีชีวิตอยู่และเป็นอิสระ แต่ถึงแม้เขาพยายามกรีดร้องและดิ้นรน แต่ความมืดที่ปกคลุมรอบตัวเขาทำให้รู้สึกถึงความหมอดหวังในอิสรภาพ แต่ความหวังอันน้อยนิดนั้นก็ได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนนักดาบช่วยเขาออกมาห้องใต้ดินได้สำเร็จ



ภาพที่ 4.270 ฉากการถูกคุมขังในคุกใต้ดิน

นอกจากนี้ เรายังสื่อถึงการคุกคาม และมีอำนาจ ฉากการได้พบกับอลอฟ เดอ วินยาคอร์ท หัวหน้านักดาบที่มีอำนาจสูงสุดในเมืองมอลต้า ที่ช่วยเหลือให้ที่พักพิงแก่คาราวัจโจระหว่างรอการตัดสินความผิดจากพระสันตะปาปาที่ 5 ภายในห้องรับรอง แสงหลักที่มาจากด้านบน ด้านหลังของเก้าอี้ที่อลอฟ เดอ วินยาคอร์ท นั่ง ทำให้เกิดเป็นเงาที่พื้นอย่างชัดเจน ลักษณะคล้ายรูปดาบที่ชี้ไปยังคาราวัจโจที่นั่นอยู่ฝั่งตรงข้าม แสดงถึงความมีอำนาจของอลอฟ เดอ วินยาคอร์ท



ภาพที่ 4.271 ภายในห้องโถง การได้พบกับออลอฟ เดอ วินยาคอร์ท

การใช้แสงสื่อถึงความตาย ในฉากการเสียชีวิตของบิดาและปู่ของคาราวัจโจ บรรยากาศภายในห้องที่มีสลัวมีแหล่งแสงจากแสงเทียนแสดงถึงความโศกเศร้าต่อการสูญเสียคนในครอบครัว จากนั้นก็เกิดแสงพระอาทิตย์จากภายนอก ส่องลงมาเป็นลำแสงเฉียงมาจากด้านซ้าย ส่องลงมายังใบหน้าของบิดาและปู่ของเขา แสงแสดงถึงการตายของบิดา ซึ่งได้เป็นแรงบันดาลใจในการเขียนภาพแสงของเขาที่ส่วนใหญ่ก็มีทิศทางมาจากทางซ้ายเสมอ



ภาพที่ 4.272 ฉากการเสียชีวิตของบิดาและปู่ของคาราวัจโจในวัยเด็ก

สโตรราโร ได้อธิบายว่า “สัญลักษณ์ของแสงพระอาทิตย์ตกแทนความตายของผู้เป็นบิดา คาราวัจโจอาจต้องการที่จะสื่อความคิดถึงหรือสวดภาวนาถึงบิดา ยกเว้นภาพ The Calling of St. Matthew (1599) เป็นเพียงภาพเดียวที่เขาวาดให้แสงอาทิตย์ส่องมาจากทางขวา” ผลงานของเขาส่วนใหญ่จึงมีทิศทางแสงมาจากทางด้านซ้าย และสโตรราโรก็นำมาใช้ในการจัดแสงใน

ภาพยนตร์เช่นกัน เช่นในฉากเปิดเรื่อง และฉากการวาดภาพ *Madonna with the Serpent* (1605) เป็นต้น (Gallotti, 2007: 60)



ภาพที่ 4.273 ทิศทางของลำแสงในฉากเปิดเรื่อง



ภาพที่ 4.274 ฉากการวาดภาพ *Madonna with the Serpent* (1605)

“สโตรราไรใช้แสงอาทิตย์หรือแหล่งกำเนิดแสงที่มีในสมัยนั้นอย่างเทียน หรือแสงจากเปลวไฟเพื่อให้ดูออกมาเป็นธรรมชาติ ยามที่เขาปิดหน้าต่างลงเพื่อให้สตูดิโอเกิดความมืด จัดวางแสงจากตะเกียงให้เหมาะสมกับนายแบบหรือนางแบบของเขา และจัดวางกระจกเงาจากมุมมองที่เขาต้องการจะวาด” (Gallotti, 2007: 60)

ต่อมาจากการเขียนภาพเกี่ยวกับวิถีชีวิตประจำวันของผู้คน คาราวัจโจได้เริ่มวาดเกี่ยวกับศาสนาที่สื่อความรู้สึกเลื่อมใสและศรัทธา เป็นภาพเกี่ยวกับมนุษย์และพระเจ้า แต่ยังคงใช้คนธรรมดามาสวมบทบาทเป็นบุคคลสำคัญ ที่กล่าวไว้ในพระคัมภีร์ คาราวัจโจได้เห็นการประหารชีวิต เปียทริซ เซนซี ถูกตัดศีรษะและจือออร์ดาโน บรูโน ถูกเผาทั้งเป็น เหตุการณ์ครั้งนี้ได้จุดประกายความรุนแรงภายในจิตใจของเขาโดยเห็นได้จากอารมณ์ที่รุนแรง และกริ้วกราดของเขา และผ่าน

ทางการวาดภาพ เขาเริ่มวาดภาพเกี่ยวกับความตายและการประหาร ภาพการถูกตัดคอมาและไบหน้าที่ทรมาน เขาวาดภาพ Judith Beheading Holofernes (1598) โดยเป็นภาพแรกที่ใช้แหล่งแสงจากแสงเทียน เห็นได้จากตะเกียงที่วางเป็นฉากหน้า (Foreground) ของภาพและเห็นคาราวัจโจกำลังวาดภาพมองผู้เป็นแบบผ่านกระจก เป็นการใช้แสงเคียวรสคูโร (Chiaroscuro) การตัดกันอย่างรุนแรงของแสงและเงา สร้างความสมจริงภาพของการตัดหัวโฮโลเฟิร์นเนสให้น่ากลัว แทนถึงความรู้สึกของจุดริแสดงสีหน้าโกรธแค้น ซึ่งสื่อถึงความรุนแรงและความไม่มั่นคงไม่ภายในจิตใจของคาราวัจโจด้วย



ภาพที่ 4.275 ฉากวาดภาพ Judith Beheading Holofernes (1598)

สตโรราโร ได้กล่าวว่า “คาราวัจโจนั้นเป็นนักถ่ายภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมก่อนที่จะมีภาพยนตร์เกิดขึ้นเสียอีกเขาสร้างกรอบความคิดให้กับองค์ประกอบของภาพ เลือกคนที่จะวาด ออกแบบเครื่องแต่งกายและฉาก จัดแสงราวกับช่างถ่ายภาพยนตร์ผู้เชี่ยวชาญ เปลี่ยนจากการใช้แสงธรรมชาติมาใช้แสงประดิษฐ์ โดยเริ่มต้นด้วยภาพ Beheading Holofernes (1598) เขาเกือบจะใช้แสงตะเกียงเป็นตัวให้แสงสว่างแก่องค์ประกอบหลักของภาพอยู่เสมอ เรามองเห็นได้ถึงความสามารถของกระบวนการในภาพของคาราวัจโจ อย่างแรกเขาใช้แสงธรรมชาติที่สะท้อนอยู่ในกระจกเงาซึ่งสะท้อนมุมมองภาพที่เขาต้องการ จากนั้นก็ค่อยๆ โฟกัสแสงไปที่องค์ประกอบหลักทำให้ฉากพื้นหลังมืดลง แล้วสุดท้ายเขาก็เปลี่ยนมาใช้แสงประดิษฐ์แทนแสงธรรมชาติ เขาได้ค้นพบการบรรยายที่สร้างสรรค์ที่สุดของเขาจากงานแรกที่ได้รับมอบหมายอย่างเป็นทางการจากโบสถ์คาทอลิก ซึ่งก็คือภาพ The Calling of St. Matthew (1599) และภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600)” (Gallotti, 2007: 57)

ในภาพยนตร์ได้อธิบายที่มาของแสงที่ส่องลงมา ในฉากการวาดภาพ *The Calling of St. Matthew* (1599) ขณะที่คาราวัวจโจนอนอยู่ในสตูดิโอของเขา ในตอนเช้าเขาตื่นขึ้นมา เห็นลำแสงที่ผ่านเข้ามาทางหน้าต่างบานเล็ก ส่องตรงไปยังภาพ *The Calling of St. Matthew* (1599) และนั่นทำให้เขาเกิดความคิดที่จะทำให้งานชิ้นพิเศษนี้เสร็จสมบูรณ์ลงได้ นี่เป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงการวาดภาพ *The Calling of St. Matthew* (1599) ทางเล็กระหว่างมนุษย์และพระเจ้าซึ่งถูกสื่อออกมาในรูปของลำแสง และวาดภาพ *The Martyrdom of St. Matthew* (1600) ด้วยแสงประดิษฐ์ในตอนกลางคืน เขาถ่ายทอดถึงการใช้แสงที่แตกต่างกันในเส้นทางของนักบุญ ตั้งแต่ยังมีชีวิตจนกระทั่งตาย

การใช้แสงเคียวรอสคูโร (*Chiaroscuro*) ที่มีค่าต่างแสงที่รุนแรงของแสงสว่างและความมืด นั้นนำมาใช้เป็นตัวบ่งบอกถึงลักษณะงานของคาราวัวจโจ แสงและเงาสื่อถึงพระเจ้ากับมนุษย์จาก ภาพวาดภาพ *The Calling of St. Matthew* (1599) การวาดลำแสงซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของพระเจ้าที่ส่องลงมาจากทางขวาราวกับแสงของพระอาทิตย์ตกดินนั้น ภายในภาพไม่มีการแสดงให้เห็นถึงแหล่งที่มาของแสงที่ส่องลงมายังองค์ประกอบหลักของภาพ แต่เป็นแสงที่ตัดผ่านความมืดลงมาอย่างชัดเจน แบ่งแยกมนุษย์และพระเจ้าออกจากกัน ในภาพนั้นแสงอ่อน ๆ ได้แผ่ปกคลุมไปทั่ว องค์ประกอบหลัก ซึ่งเป็นแสงคนละส่วนจากลำแสงที่ส่องลงมา เขาได้วาดหน้าต่างไว้ทางตอนบนของภาพ ซึ่งหน้าต่างนี้ไม่ได้เป็นที่ ๆ แสงส่องผ่านออกมา แต่วาดไว้เพื่อทำให้เกิดความสมดุลของ องค์ประกอบภาพเท่านั้น (Gallotti, 2007: 58)



ภาพที่ 4.276 ฉากการวาดภาพ The Calling of St. Matthew (1913)

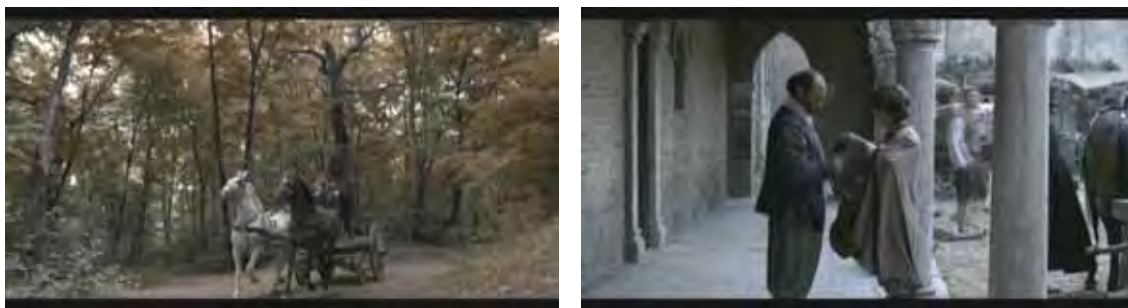
4.9.2.2 สี (Color)

การใช้สีที่สดใส แสงจากธรรมชาติ รู้สึกมีชีวิตชีวา แสดงถึงช่วงเวลาการเปลี่ยนแปลงชีวิตที่ดีของคาราวัวจ็อง เห็นได้จากการมายังกรุงโรมของเขาเพื่อเริ่มเป็นจิตรกร มองชมทัศนียภาพของกรุงโรม ท้องฟ้าสดใส แสงจากพระอาทิตย์ สีสันภายในเมือง บรรยากาศแตกต่างจากเมืองมิลานที่เขาเคยอยู่ ฉากคาราวัวจ็องนั่งรถม้ามายังโบสถ์ของท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ ผู้อุปถัมภ์คาราวัวจ็องก็เป็นบรรยากาศที่สดใส ท้องฟ้าสดใสไร้เมฆหมอกรวมถึงภายในโบสถ์ที่มีความสวยงาม สีสันมากมายจากภาพวาดบนผนังรอบตัวเขา



ภาพที่ 4.277 การใช้สีที่สดใส แสงจากธรรมชาติ รู้สึกมีชีวิตชีวา

ในช่วงเวลาที่คาราวัจโจ สิ้นหวัง โศกเศร้า สูญเสียและล้มป่วย บรรยายอากาศภายในห้องหรือสภาพแวดล้อมจะเป็นสีเทา สีซีด ไม่มีสีสัน ช่วงเวลาวัยเด็กที่เขาสูญเสียบิดาและปู่ฉากบรรยายกำลังเผาศพบิดาและปู่ของเขา ท้องฟ้าที่มีเมฆมาก สีทึม และแสงแดดที่คล้อยต่ำลง การต้องพลัดพรากจากมารดา มายังมิลานเพื่อเรียนจิตรกรรมอย่างไม่เต็มใจ บรรยายการเดินทางจนมาถึงยังมิลานใช้สีของบรรยายอากาศที่ซีด ไม่มีสีสันไม่มีชีวิตชีวาเหมือนกับความรู้สึกของเขาที่พรากจากครอบครัว รวมถึงบรรยายอากาศภายในสตูดิโอที่มีดมน ไม่มีสีสัน การถูกเขียนตีและลงนามทางเพศจาก ชิโมนา เพเทอร์ซาโนอาจารย์คนแรกของเขาหรือในช่วงที่รักษาตัวที่โรงพยาบาล และช่วงชีวิตที่เขาขาดสนและล้มป่วยหนัก



ภาพที่ 4.278 การใช้ภาพสีซีด ไม่มีสีสัน

การใช้สีในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำลักษณะการใช้สีในภาพเขียนของคาราวัจโจ จะเห็นได้ว่าผลงานของคาราวัจโจจะใช้ สีเหลือง สีส้ม เป็นสีที่มาจากแสงยามเช้าและแสงยามเย็นของพระอาทิตย์ และแสงประดิษฐ์เช่น เทียนไข คบเพลิงซึ่งถือเป็นแหล่งแสงหลักที่ใช้กันในสมัยก่อน การใช้สีขาวที่แสงจากดวงจันทร์ตอนกลางคืน การใช้สีดำแสดงถึงส่วนของความมืด ส่วนไม่ถูกแสงเป็นฉากหลังเพื่อทำให้ภาพโดดเด่น และผลงานของคาราวัจโจไม่ใช้สีน้ำเงินในการเขียนภาพของเขา

สโตรราโร กล่าวว่า “ในการศึกษาสีสันของคาราวัวจโทำให้ผมยืนยันได้ว่าเขาไม่เคยใช้สีน้ำเงินในภาพเขียนใดๆของเขาเลย คาราวัวจโก็ใช้สีดำ สีแดง สีส้ม สีเหลืองและบางครั้งใช้สีเขียว ดังนั้นในภาพยนตร์จึงไม่มีสีน้ำเงินอยู่เลย ยามเย็นและยามค่ำคืนนั้นจะถูกวาดด้วยสีเทาหรือแสงซีด ๆ” (Gallotti, 2007: 62-64)

สีแดง ในภาพยนตร์ซึ่งหมายถึงความตาย และความรุนแรงนั้น เห็นได้จากผลงานของ คาราวัวจโ เห็นเบียทริซ เซนซีที่ถูกประหารชีวิต โดยการตัดหัว ซึ่งเขาไม่เชื่อว่าเบียทริซ เซนซี กระทำ ความผิดจริง คาราวัวจโวาดภาพ Judith Beheading Holofernes (1598) แสดงบรรยากาศอัน รุนแรงและเหี้ยมโหด ความสยดสยองที่ถ่ายทอดออกมาจากการเห็นการประหารถูกตัดหัวของ เบียทริซ เซนซี ภายในภาพมีผ้าสีแดงซึ่งแทนถึงเลือดที่กำลังไหลออกมาเป็นองค์ประกอบสร้าง สมดุลกับสีเลือดที่พุ่งออกจากคอของโฮโลเฟิร์น การวาดแสดงสีหน้าของจูดิธที่กำลังใช้ดาบ ปาดคอ โฮโลเฟิร์น แสดงสีหน้าแสดงโกรธแค้นและสับสน ภาพนี้จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของ การเรียกร้องสิทธิสตรี (Feminism) เพราะ เบียทริซ เซนซีถูกบิดาของตนล้ามโซ่และไม่เป็นอิสระ

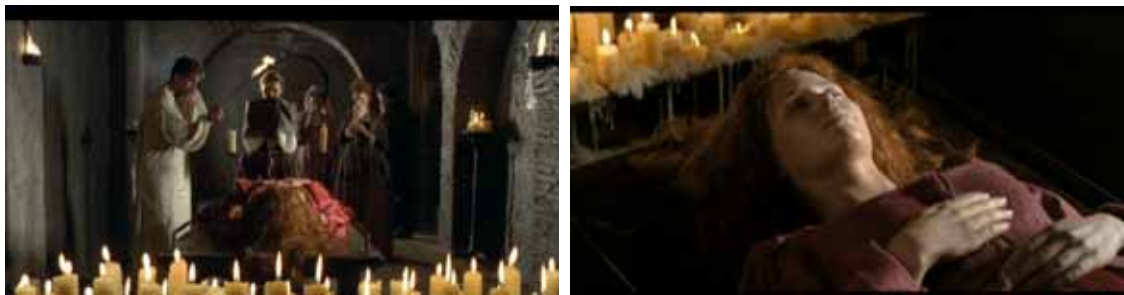


ภาพที่ 4.279 ฉากการประหารชีวิต เบียทริซ เซนซี



ภาพที่ 4.280 ภาพ Judith Beheading Holofernes (1598) ของคาราวัวจโ (Caravaggio)

ฉากการตายอย่างไม่มีสาเหตุของ อันนา บิอังชีนิ (Anna Bianchini) คาราวัจโจไปร่วมงานศพของเธอ ภาพที่คาราวัจโจเห็นอันนา บิอังชีนิ นอนอย่างสงบนิ่งในชุดกระโปรงยาวสีแดง การตายของเธอ ทำให้คาราวัจโจคิดถึงมารดาที่ตายไปและสร้างผลงานชื่อภาพ Death of the Virgin (1604-1606) หรือการสิ้นพระชนม์ของพระแม่มาเรีย ภายในภาพที่มีบรรยากาศความโศกเศร้า พระแม่มาเรียนอนอย่างสงบในชุดกระโปรงสีแดง เช่นเดียวกับชุดของอันนา บิอังชีนิ ผ้าสีแดงด้านบนที่ห้อยลงมาสร้างสมดุลกับชุดสีแดงของพระแม่มาเรีย การสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่ การสูญเสียมารดาผู้ให้กำเนิดพระเยซู



ภาพที่ 4.281 ฉากการของ อันนา บิอังชีนิ

ภาพ The Raising of Lazarus (1609) หรือ ภาพชุบชีวิตลาซารัส ที่คาราวัจโจวาดที่เมืองเมสสินา ภาพกล่าวถึงพระเยซูชุบชีวิตให้แก่กบฏลาซารัส พระเยซูสวมชุดสีแดงแสดงถึงการเกิดใหม่ การให้ชีวิตแก่ลาซารัส เช่นเดียวกับความรู้สึกของคาราวัจโจ ที่ต้องการเริ่มต้นชีวิตใหม่



ภาพที่ 4.282 พระเยซูสวมชุดสีแดงแสดงถึงการเกิดใหม่

การใช้สีแดงยังแสดงถึงการเกิดในงานภาพวาดของคาราวัวจ็องการวาดพระแม่มารี มารดาของพระเยซูสวมชุดสีแดง พระเยซูสวมชุดสีแดง แล้วยังแสดงถึงการมีชีวิตใหม่ และการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นของคาราวัวจ็องการพบกับ ฟิลลิเด เมลันโดรนิ (Fillide Melandroni) หญิงโสเภณีผู้มีชื่อเสียงของกรุงโรมขณะนั้น และเป็นที่ต้องการของชนชั้นสูงในสังคมของชาวโรม ชุดราตรีสีแดงที่โดดเด่นในเมือง ทำให้คาราวัวจ็องหลงรักและต้องการให้มาเป็นนางแบบในการวาดภาพของเขาอย่างภาพ Portrait of a Courtesan (1597), ภาพ St. Catherine of Alexandria (1598) และภาพ Judith Beheading Holofernes (1598)



ภาพที่ 4.283 ชุดราตรีสีแดงของ ฟิลลิเด เมลันโดรนิ

การได้พบกับท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้ ผู้เห็นความสามารถของคาราวัวจ็องและกลายเป็นผู้อุปถัมภ์เขา ให้ได้สร้างผลงานอย่างเต็มที่และสร้างผลงานอย่างภาพ The Calling of St. Matthew (1599) และภาพ The Martyrdom of St. Matthew (1600) ในฉากการแสดงผลงานทั้งสองภาพ คาราวัวจ็องสวมชุดสีแดง ทั้งสองภาพทำให้เขามีชื่อเสียงในเวลาต่อมา



ภาพที่ 4.284 การได้พบกับท่านคาร์ดินัล เดล มอลเต้

การพบกันครั้งแรกของคาราวัจใจกับ ลีน่า ผู้หญิงที่เธอช่วยไว้จากการถูกทำร้าย มาเป็นแบบในการวาดพระแม่มารี มารดาของพระเยซู ในผลงานภาพ Madonna with The Serpent (1605) และ ภาพ Madonna di Loreto (1604)



ภาพที่ 4.285 ชุดสีแดงของลีน่าเจอกับคาราวัจใจครั้งแรก

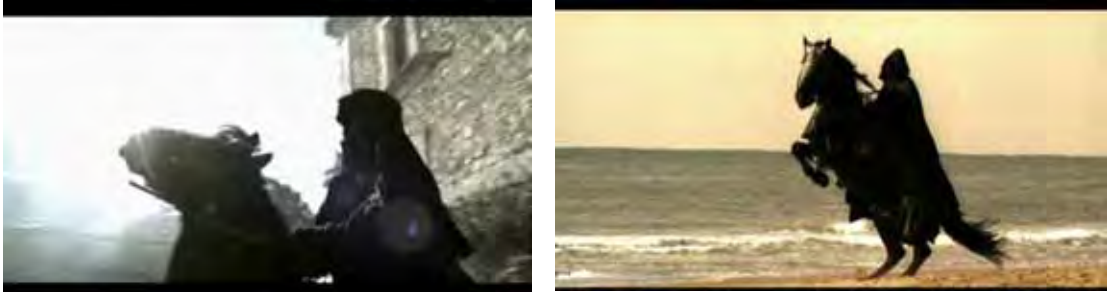
สีเขียว แสดงถึงความรู้สึกสดชื่นมีชีวิตชีวา ผ่อนคลาย และปลอดภัย ซึ่งปรากฏในฉากระหว่างคาราวัจใจกับโคโลนาภายในสวนสาธารณะที่มีต้นไม้สีเขียวรายล้อม หลังจากพิธีงานศพมารดาของเขา แทนถึงความรู้สึกผ่อนคลายและปลอดภัยเมื่อเขาได้พบกับโคโลนา ผู้หญิงที่เขาหลงรักในวัยเด็ก คอยช่วยเหลือเขาและเป็นคนที่สามารถทำให้เขาเชื่อฟัง



ภาพที่ 4.286 การใช้สีเขียว แสดงถึงความรู้สึกสดชื่นมีชีวิตชีวา ผ่อนคลายและปลอดภัย

สีดำ สื่อถึงความตายในฉากภาพหลอนของคาราวัจใจ ที่เห็นผู้ชายสวมผ้าคลุมสีดำทั้งชุดขี่ม้าสีดำออกมาจากบ้านของเขา ซึ่งแสดงถึงความตายที่มาจากบิดาและปู่ของเขาซึ่งภาพผู้ชายขี่ม้าดำนี้จะคอยหลอกหลอนเขาตลอดเวลาและภาพของผู้ชายขี่ม้าดำชัดเจนในฉาก

สุดท้ายของเรื่องที่เขาเห็นภาพผู้ชายขี่ม้าสีดำไล่ตามเขาและเขาพยายามวิ่งหนีแต่ในที่สุดเขาก็หนีความตายไม่พ้น อีกทั้งยังแสดงถึงความรุนแรง ความทุกข์ สภาวะจิตใจสั่นคลอนของคาราวัจใจ ความรู้สึกเหล่านี้ถูกถ่ายทอดให้เห็นการใช้สีดำเป็นฉากหลังในผลงานของเขา



ภาพที่ 4.287 สีดำ สื่อถึงความตาย

4.9.2.3 ขนาดภาพ (Shot)

การใช้ภาพขนาดใหญ่ (Close-Up) ทำให้เห็นรายละเอียดสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน แสดงถึงความปิติยินดี ความดีใจและปลาบปลื้มของคาราวัจใจ ที่ได้ค้นพบการวาดแสงในภาพ *The Calling of St. Matthew* (1599) การได้รับแต่งตั้งเป็นนักดาบแห่งศาสนจักร อีกทั้งยังแสดงถึงความกดดัน สภาวะจิตใจที่ไม่มั่นคงของตัวละครคาราวัจใจ ตั้งแต่วัยเด็ก การต้องพลัดพรากจากครอบครัว ถูกทำร้ายและล่องหนทางเพศจากอาจารย์ ฉากที่เขาพยายามฆ่าตัวตาย เพราะปัญหาด้านการเงินและสุขภาพ



ภาพที่ 4.288 การใช้ภาพขนาดใหญ่ (Close-Up)

การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยว (Dutch Angle) ฉากคาราวัวโจ ถูกคุมขังอยู่ห้องขังใต้พื้นดิน ซื่อหาทำให้นักดาบของศาสนจักรคนหนึ่งบาดเจ็บเพราะถูกยั่วยุ และไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ภายในห้องขังเขาต้องอยู่อย่างทรมาน ไม่มีอาหารและน้ำดื่ม อาศัยน้ำฝนที่ตกลงมา ประทับชีวิต ภาพมุมกล้องบิดเบี้ยว (Dutch Angle) แสดงถึงสภาวะที่ไม่มั่นคง ความทุกข์ทรมานที่ถูกขังไม่เป็นอิสระ รวมถึงความต้องการที่ยังอยากจะมีชีวิตอยู่ ช่วงเวลานี้เป็นช่วงเวลาที่เขาได้ไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับเขาและเขาก็รู้ตัวเองว่าใกล้จะตาย เพราะเห็นภาพหลอนของชายที่ฆ่าสีดำที่เห็นครั้งแรกเมื่อตอนที่บิดาและปู่ของเขาเสียชีวิต



ภาพที่ 4.289 การใช้มุมกล้องบิดเบี้ยว (Dutch Angle)

4.9.2.4 ระยะเวลาชัดของภาพ (Depth of Field)

การใช้ภาพชัดลึกทั้งภาพ (Deep Focus) ความชัดทั้งฉากหน้า (Foreground) และฉากหลัง (Background) ทำให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในกรอบภาพ ที่ให้ความสำคัญกับทุกอย่างภายในภาพโดยไม่ได้เน้นความสำคัญไปที่ตัวละครใดตัวละครหนึ่ง ให้ผู้ชมได้ไตร่ตรองดูเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเช่นเดียวกับการวาดภาพจิตรกรรม ในฉากการทำงานของคาราวัวโจ ได้เห็นสิ่งที่เขาวาด ผู้คนที่มาเป็นแบบให้เขาวาดลักษณะของแสงที่เขาใช้ผืนผ้าภาพที่เขากำลังวาดและถ่ายทอดภาพที่เขาเห็นออกมา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพวิททอริโอ สโตรราโร

จากการวิจัย “ลักษณะของจิตรกรรมบาโรกในงานภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร” ซึ่งเป็นการศึกษาการนำเอาลักษณะของภาพจิตรกรรมมาใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ โดยที่ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) พร้อมทั้งภาพประกอบ โดยการตีความด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์และศึกษาภาพจิตรกรรมบาโรก ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องในเรื่องภาพยนตร์และจิตรกรรมบาโรก โดยการศึกษาจากภาพยนตร์ทั้งหมด 8 เรื่อง ประกอบด้วย

- The Conformist (1971)
- Last Tango in Paris (1972)
- Apocalypse Now (1979)
- Reds (1981)
- The Last Emperor (1987)
- Dick Tracy (1990)
- Little Buddha (1993)
- Caravaggio (2007)

ผลจากการศึกษาลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก กับภาพยนตร์ที่ได้นำมาศึกษาโดยการกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตรราโร นั้นพบว่าภาพจากภาพยนตร์บางเรื่องได้นำมาเปรียบเทียบได้นำลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกมาใช้ คือ การใช้ค่าต่างแสง ที่เรียกว่า เคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เป็นลักษณะที่โดดเด่นในจิตรกรรมบาโรก ซึ่งพบในภาพยนตร์ของผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร รวมทั้งลักษณะอื่นของจิตรกรรมบาโรก คือ การใช้สี (Color) และองค์ประกอบภาพ (Composition) โดยเฉพาะจิตรกรชื่อคาราวัจโจ (Caravaggio) ถูกมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อ

สร้างความหมายแฝง (Semiotics of Connotation) ในภาพยนตร์ และในขณะเดียวกันก็พบว่า วิททอริโอ สโตราโรก็ได้เอาลักษณะของจิตรกรรมยุคอื่นๆ มาปรับใช้ร่วมกันในการสร้างสุนทรียะ ด้านภาพมาสนับสนุนเนื้อหาของภาพยนตร์เช่นกัน

แสงเคียร์ออสคูโร (Chiaroscuro) ในภาพยนตร์ คือความขัดแย้งและตัดกันอย่างรุนแรง ระหว่างแสงและเงา (High Contrast) เป็นลักษณะการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low Key Lighting) ที่มีปริมาณของแสงในภาพน้อยกว่าส่วนที่เป็นเงามืด เป็นแสงส่องไปยังตัวละครโดยตรง (Direct Light) ทำให้เกิดคุณภาพแสงและเงาที่แข็งกระด้าง (Hard Light) เกิดแสงและเงาตัดกันอย่างชัดเจน (High Contrast) บางภาพมีการใช้แผ่นสะท้อนแสง (Reflector) และกรองแสง เพื่อลดความเข้มในส่วนของเงา และการจัดแสงส่องไปยังตัวละครเฉพาะจุด (Spotlight) ทำให้เกิดเงามืดรอบนอกของตัวละคร แสดงให้เห็นลักษณะการแบ่งแยกกันชัดเจนระหว่างแสงสว่างและความมืด

จากการศึกษาหาแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) ในภาพจิตรกรรม พบว่ามีแหล่งกำเนิดแสงมาจากธรรมชาติ เป็นแสงส่องมาจากทางประตู หน้าต่างส่องเข้ามายังตัวละคร และแสงสังเคราะห์ อย่างแสงเทียน ตะเกียงหรือคบเพลิง ซึ่งเห็นได้ในภาพยนตร์เรื่อง "Apocalypse Now", "Reds", "The Last Emperor", "Little Buddha" หรือ "Caravaggio" บางฉากในภาพยนตร์ปรากฏแหล่งกำเนิดแสงจากแสงเทียน ตะเกียงหรือคบเพลิงในภาพซึ่งเป็นลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรกที่จิตรกรจะเขียนแหล่งกำเนิดแสงในภาพอย่าง จอร์จ เดอ ลา ตูร์ (George de la Tour) และโฮนทอร์สต์ (Honthorst)

จากการศึกษาทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงหรือแสงหลัก (Key Light) พบว่าทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงมาจากด้านข้าง ด้านบนเฉียงทำมุมกับตัวละคร หรือจากด้านหลังของตัวละครทำให้เกิดภาพโครงทึบ (Silhouette) จากการเปรียบเทียบทิศทางแสงจากภาพจิตรกรรมและภาพยนตร์ พบว่าภาพที่เลือกมาจากภาพยนตร์แต่ละเรื่องส่วนใหญ่มีทิศทางแสงที่เหมือนกับภาพจิตรกรรมโรก อย่างภาพยนตร์เรื่อง "Apocalypse Now", "The Conformist", "Reds", "Last Tango in Paris", "The Last Emperor" และ "Caravaggio" มีการจัดแสงลักษณะเดียวกับทิศทางแสงในภาพเขียนของคาราวัวจโจ (Caravaggio) และเรมแบรนต์ (Rembrandt)

จากการศึกษาหาค่าแสงและเงาในภาพเปรียบเทียบกับภาพจิตรกรรมบาโรก ด้วยวิธีการวัดแสงระบบโซน (Zone System) และหาอัตราส่วนค่าความต่างของแสง (Contrast Ratio) พบว่าการจัดแสงในภาพยนตร์ที่กำกับภาพโดย วิททอริโอ สโตราโร มีอัตราส่วนค่าความต่างแสงและเงาที่สูง คือ แสงและเงาตัดกันอย่างชัดเจน (High Contrast) และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับระหว่างภาพจิตรกรรมบาโรกและภาพจากภาพยนตร์ ผลที่ได้คือ แต่ละภาพนั้นมีอัตราส่วนค่าความต่างแสงที่สูง (High Contrast) ซึ่งบางภาพมีอัตราส่วนที่ใกล้เคียงกัน อีกทั้ง ค่าความละเอียดของแสงและเงาที่วัดด้วยระบบโซน (Zone System) บางภาพก็มีความคล้ายคลึงกัน ซึ่งส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลจากภาพเขียนของคาราวัจโจ (Caravaggio) ภาพต่าง ๆ ของสโตราโรจึงเต็มไปด้วยการใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) แยกความเข้มของแสงและเงา สิ่งที่ยังมองไม่เห็นในภาพหรืออยู่ในเงามืดมีความสำคัญพอ ๆ กับสิ่งที่มองเห็นหรืออยู่ภายในแสงสว่างเช่นกัน

แสงและเงาสามารถสะท้อนสภาวะจิตใจและความคิดของตัวละคร ออกมาจากจิตใต้สำนึกอย่างแสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) ในภาพเขียนของคาราวัจโจ (Caravaggio) เป็นการตรึงให้ตัวละครอยู่ในแสงตัดกับความมืดหรือเงาโดยรอบ ทำให้รายละเอียดและการแสดงออกทางสีหน้าดูรุนแรงขึ้นแก่ตัวละครอย่างเห็นได้ชัดเจน จากการศึกษพบว่า วิททอริโอ สโตราโร ใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เพื่อสร้างความหมายแฝง (Semiotics of Connotation) ในภาพยนตร์ การสร้างความหมายคู่ตรงข้าม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในภาพ โดยแสงสว่างแทนถึงความคิดที่รู้สึกนึกคิดที่เห็นภายนอก (Conscious) ตรงข้ามกับความมืดสื่อถึงจิตใจใต้สำนึก ความคิดที่ซ่อนเร้นของมนุษย์ (Unconscious) โดยแต่ละเรื่องนั้นใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) นำเสนอความหมายแฝงที่แตกต่างตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ อย่างภาพยนตร์เรื่อง “The Conformist” ตัวละครหลัก มาเชโล ที่ปิดตัวเองจากโลกภายนอก เพราะประสบการณ์เลวร้ายในวัยเด็ก แสงและเงาจึงเป็นตัวแบ่งระหว่างโลกของความจริงกับโลกเพื่อฝันหรือภาพลวงตา คือ คู่ตรงข้ามระหว่างโลกภายนอกกับประเทศอิตาลีที่อยู่ภายใต้ระบบฟาสซิสต์ ภาพยนตร์เรื่อง “Apocalypse Now” ในฉากจบของภาพยนตร์ราวจะเป็นการ “วาดภาพ” ลงบน “ผืนผ้าใบสีดำ” แทนที่จะเป็นสีขาว เคิร์ทชปรากฎตัวอยู่ภายในเงามืดเท่านั้น ไม่ออกมาสู่แสงสว่างเลย ราวกับซ่อนตัวอยู่ในความมืดจากสิ่งซึ่งไร้วิญญาณ สีดำที่ปกคลุมอยู่นั้นลึกถึงซบซึ้ง เป็นหัวใจของความมืดมิดโดยตัวของมันเอง แสดงถึงด้านมืด ความรุนแรงในจิตใจของตัวละคร รวมถึงวิลลาร์ดและทหารอเมริกัน ทำให้มองเห็นสาระสำคัญทั้งหลายของเรื่อง ภาพยนตร์เรื่อง “Reds” แสงและเงาสื่อความหมายถึงแจ๊คกับระบบคอมมิวนิสต์ ภาพยนตร์เรื่อง “The Last Emperor” แสงและเงาที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงชีวิตของนโปยี แสงแสดงถึงจักรพรรดิ เงาแสดงถึงการถูกหักหลังการต่อต้าน การตกอยู่ภายใต้อำนาจ ความโศกเศร้า

และความหมายของสีกับช่วงชีวิตปุ๋ย ภาพยนตร์เรื่อง “Last Tango in Paris” แสดงถึงการจมอยู่กับความโศกเศร้าของพอล ภาพยนตร์เรื่อง “Caravaggio” กล่าวถึงสภาวะไม่มั่นคงของจิตใจ ความรุนแรง และความทุกข์ของคาราวัจโจ และภาพยนตร์เรื่อง “Dick Tracy” ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี (Fantasy) และได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะเยอรมัน เอ็กเซเพรสชันนิสม์ แต่ก็ได้นำลักษณะของแสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) มาใช้อย่างชัดเจนเช่นกัน ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “Little Buddha” อาจไม่มีความโดดเด่นในการใช้แสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) แต่ภาพยนตร์ใช้สีปฐมภูมิ (Primary Color) มาสร้างความหมายแฝงผสมผสานกับปรัชญาของกรีซเกี่ยวกับองค์ประกอบของทั้ง 4 ธาตุ คือ น้ำ พื้นดิน ไฟ และอากาศ โดยถ่ายทอดผ่านสีในปฐมภูมิ (Primary Color) คือ สีน้ำเงิน สีเขียว สีแดง และสีขาว

นอกจากนี้ยังพบว่า เนื้อหาในภาพจิตรกรรมได้ถูกตีความหมายและนำมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์บางฉาก ที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน ซึ่งเห็นได้ชัดเจนในภาพยนตร์เรื่อง “The Conformist”, “Apocalypse Now” และ “Caravaggio” อย่างภาพ The Calling of St. Matthew (1599) มีทิศทางของแหล่งแสงมาจากทางด้านขวาของภาพ แสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) แสงและเงาที่ตัดกันรุนแรง แบ่งระหว่างโลกมนุษย์กับโลกนิรันดรของพระเจ้า ผู้ที่ยอมรับนับถือในพระเจ้าก็จะเห็นแสง เช่นเดียวกับนักบุญแมทธิว ในขณะที่ผู้ที่ไม่ยอมรับและเชื่อในพระเจ้า ก็จะมองไม่เห็นแสง คือไม่เห็นพระเจ้า เช่นชายชราที่กำลังนั่งนับเงินบนโต๊ะคนเหล่านั้นก็จะอยู่ในเงามืด ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “The Conformist” แสงและเงาภาพยนตร์ที่ถูกสื่อถึงโลกความจริงกับโลกลวงตา ผ่านการเล่าเรื่องมายาคติเรื่องถ้ำ (The Myth of Cave) ของเพลโต (Plato) ในฉากการพบกันระหว่างมาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริ มีลำแสงจากด้านขวาส่องเข้ามาในห้องมืด ส่องมายังที่มาเซลโลและศาสตราจารย์ควอดริยืนอยู่ แสงที่ส่องเข้ามาในห้องนั้นแสดงถึงโลกภายนอก ศาสตราจารย์ควอดริต้องการให้เขามองโลกแห่งความจริง แต่มาเซลโลก็เลือกที่จะอยู่ภายใต้เงามืด ไม่ยอมรับความจริงของโลกภายนอก หมายถึงผู้เชื่อในระบบฟาสซิสต์ เช่นเดียวกับฉากก่อนเริ่มงานเลี้ยงสังสรรค์ที่กลุ่มเพื่อนที่ตาบอดของมาเซลโลจัดให้ คนตาบอดเปรียบเหมือนผู้มืดบอดไม่เห็นแสงสว่าง เช่นผู้คนในอิตาลีเชื่อในระบบฟาสซิสต์ อิตาลี เพื่อนของมาเซลโลยืนภายในห้องมืดยืนห่างจากแสงที่มาจากหน้าต่าง ความมืดปกคลุมทั่วห้องมากกว่าแสงที่ส่องเข้ามาจากหน้าต่าง ลำแสงที่สื่อถึงโลกภายนอก

การจัดแสงแบบเรมแบรนต์ (Rembrandt Lighting) คือการเขียนแสงและเงาบนใบหน้า การวาดภาพบุคคล (Self-Portrait) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt) ในภาพ Rembrandt as a Shepherd (1636) ของ โกวเวิร์ท ฟลิงก์ (Govert Flinck) มีทิศทางของแหล่งแสงที่ตกกระทบมายัง

ใบหน้าทำมุมเหนือระดับสายตาตัวละคร ในส่วนของเงา ปรากฏเงาของจมูกตกทอดลงบริเวณแก้ม เกิดแสงใต้ตาเป็นรูปสามเหลี่ยมคล้ายกับรูปร่างของเพชร ช่วยให้ส่วนของเงาของหน้ามีมิติ ในภาพยนตร์เรื่อง “The Conformist” แสงที่กระทบผมสีทองกับใบหน้าของแอนนา ทำให้ชวนหลงใหลดึงดูดใจและมีเสน่ห์ การใช้สีวรรณะเย็น (Cool Tone) เสื้อสีฟ้า ช่วยเพิ่มความสดใสและยังสื่อความหมายความอิสระที่ไม่ได้ตกอยู่ภายใต้ระบอบฟาสซิสต์

ภาพ Saint Jerome in Meditation (1605) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) กับฉากเคิร์ทซันอยู่บนเตียงในวิหาร ในภาพยนตร์เรื่อง “Apocalypse Now” ภาพทั้ง 2 ภาพ แสดงให้เห็นถึงทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงที่คล้ายกัน การใช้แสงเคียรอสคูโร (Chiaroscuro) เกิดแสงและเงาที่ตัดกันรุนแรง (High Contrast) และการใช้แสงต่ำ (Low Key) เพื่อตรึงตัวละครอยู่ในแสงสว่างที่ตกลงสู่เงา และเกิดความมืดโดยรอบ ทำให้แสดงออกถึงความลึกซึ้งและความรุนแรงซึ่งเป็นลักษณะแสงในภาพของคาราวัจโจ (Caravaggio) แสงที่กระทบในแต่ละส่วนของร่างกายทำให้เกิดรูปทรง (Form) และที่ส่งผลต่อความรู้สึก อย่างนักบุญเจอโรมเหมือนลูกออกมาจากความมืด แขนที่ยืดตรงประคองร่างกายให้ลุกขึ้นแสงและเงาแสดงให้เห็นพื้นผิว (Texture) บนใบหน้าและร่างกายที่เหยี่ยวนแสดงถึงสังขารกำลังอ่อนโรยและความตาย เมื่อนำมาเปรียบภาพกับภาพของเคิร์ทซัน ที่นอนอยู่ในความมืด ค่อย ๆ ลุกขึ้นมานั่งอย่างช้า ๆ เพื่อเปิดเผยตัวตนจากความมืดให้วิลลาร์ดเห็น ความมืดที่ปกคลุมรอบห้องนั้นแสดงถึงความซัดสาดจิตใจของเคิร์ทซัน จนไม่สามารถออกมาจากความมืดได้ การมาของวิลลาร์ดนั้นก็แสดงถึงความตายที่ใกล้เข้ามาเยือนเคิร์ทซัน ซึ่งเคิร์ทซันรับรู้และยอมรับความตาย เช่นเดียวกับภาพจิตรกรรมที่กล่าวถึงความตายที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

ภาพ St. John the Baptist in the Desert (1649-1651) ของ จอร์จ เดอลาตูร์ (Georges de la Tour) กับฉากเคิร์ทซันหนังสือภายในห้อง ในภาพยนตร์ “Apocalypse Now” จะเห็นได้ว่าทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงทั้ง 2 ภาพมีทิศทางมาจากด้านหลัง ทำให้ไม่เห็นรายละเอียดบนใบหน้า ร่างกายบางส่วนอยู่ในความมืด แสงที่ส่องลงมาสื่อความหมายถึง แสงของพระเจ้า (Divine light) จากภาพจิตรกรรม ได้นำมาใช้กับเคิร์ทซัน ซึ่งตั้งต้นเป็นผู้มีอำนาจ เหมือนกับพระเจ้าของชนเผ่า แสงจากด้านบนส่องลงที่ตัวของเคิร์ทซัน ซึ่งทำให้เคิร์ทซันดูยิ่งใหญ่จากบทสนทนา ระหว่างช่างภาพสารคดีกับวิลลาร์ดที่กำลังกล่าวเชิดชูเคิร์ทซันว่าเป็นผู้ปราดเปรื่องน่าสรรเสริญ

ภาพ David with the Head of Goliath (1610) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) กับฉากวิลลาร์ดลอบสังหารเคิร์ทซัน ในภาพยนตร์เรื่อง “Apocalypse Now” จะเห็นว่าทั้ง 2 ภาพ ใช้แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง (High Contrast) มีทิศทางแสงมาจากด้านข้าง ทำให้เกิดแสงและเงา

ซึ่งมีผลต่อความรู้สึก การใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ตัดกับฉากสีดำหรือความมืดช่วยเพิ่มบรรยากาศของความรุนแรง และความน่ากลัว และการนำเสนอความหมายในภาพที่คล้ายคลึงกัน คือ วิลลาร์ดนั้นเปรียบเหมือนกับผู้มาชำระบาปและความมืดในจิตใจของเคิร์ทซ์ เพื่อหลุดพ้นจากความทุกข์และความชั่วภายในจิตใจ วิลลาร์ดจึงเปรียบเหมือนกับ เดวิด ในภาพจิตรกรรม กระทำการตัดศีรษะของโกไลแอธที่ถูกแทนถึงผู้เขียนภาพ คือ คาราวัจโจ (Caravaggio) ที่ต้องการจะหลุดพ้นจากความทุกข์ และปรารถนาจะได้รับการอภัยโทษจากความผิดจึงทำการพิพากษาตนเองผ่านการพรรณนาด้วยภาพ

ภาพ Supper at Emmaus (1628) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt) กับฉากเคิร์ทซ์นั้นบันทึกเสียงของตนเองในภาพยนตร์เรื่อง "Apocalypse Now" ทั้ง 2 ภาพมีการจัดวางองค์ประกอบและแหล่งกำเนิดของแสงที่คล้ายคลึงกัน เพราะทิศทางและแหล่งกำเนิดแสงที่เหมือนกันทั้ง 2 ภาพทำให้พระเยซูและเคิร์ทซ์เกิดเป็นภาพโครงทึบ (Silhouette) เป็นลักษณะของแสงเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) ทำให้เงาเกิดเป็นรูปทรง (Form) โครงร่างของร่างกายทั้ง 2 ภาพที่กระทบกับแสงการใช้สีโทนร้อน (Warm Tone) ในภาพจิตรกรรมนั้นแสดงถึงแสงที่อบอุ่น สดใส เปรียบดังแสงของพระเจ้า (Divine light) ในขณะที่แสงสีส้มในภาพของเคิร์ทซ์นั้นมีความเข้มของสีส้มที่รุนแรงกว่าเปรียบเหมือนผู้มีอำนาจเหมือนกับพระเจ้าของชนเผ่าพื้นเมือง และแฝงด้วยความน่ากลัวและอันตราย เคิร์ทซ์ที่อยู่ภายใต้เงามืดสื่อถึงผู้จมดิ่งในความทุกข์และความชั่วร้ายในจิตใจ

ภาพ St. Peter in Prison (1631) ของเรมแบรนต์ (Rembrandt) กับฉากคาราวัจโจในห้องขังใต้ดินกับฉากคาราวัจโจในห้องขังในภาพยนตร์เรื่อง "Caravaggio" ทั้ง 3 ภาพ แม้ว่ามีทิศทางของแหล่งแสงที่แตกต่างกัน แต่แสงส่องลงมาเฉพาะตัวละครเหมือนกัน ทำให้เกิดความมืดบริเวณโดยรอบ ลักษณะของแสงและการใช้สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ช่วยแสดงถึงความรู้สึกหดหู่ การสำนึกผิดในสิ่งที่กระทำไป เช่นเดียวกับความหมายของภาพจิตรกรรมของเรมแบรนต์ (Rembrandt)

นอกจากนี้ยังปรากฏลักษณะอื่นของจิตรกรรมบาโรก คือ การใช้สี (Color) เห็นชัดเจนในภาพยนตร์เรื่อง "Apocalypse Now" จะเห็นได้ว่า ลักษณะของสีในภาพเป็นลักษณะของสีวรรณะร้อน (Warm Tone) คือ สีส้มและสีเหลือง เป็นสีที่เกิดจากแหล่งแสงของภาพคือ แสงเทียนหรือแสงจากคบเพลิง ภายใต้ความมืดภายในห้องและช่วงเวลากลางคืน เป็นลักษณะการใช้สีที่โดดเด่นของคาราวัจโจ (Caravaggio) และจอร์จ เดอ ลา ตูร์ (Georges de la Tour) ในภาพยนตร์เรื่อง "Caravaggio" โดยการใช้สีที่ปรากฏในภาพเขียนของคาราวัจโจ (Caravaggio) จะเห็นได้ว่า

ผลงานของคาราวัจโจ (Caravaggio) จะใช้ สีเหลือง สีส้ม เป็นสีที่มาจากแสงยามเช้าและแสงยามเย็นของพระอาทิตย์ และแสงจากเทียนไข คบเพลิงซึ่งถือเป็นแหล่งแสงหลักที่ใช้กันในสมัยก่อน การใช้สีดำแสดงถึงส่วนของความมืด และใช้สีเขียวในบางครั้ง ยกเว้นสีน้ำเงินที่คาราวัจโจ (Caravaggio) ไม่ปรากฏในผลงานของเขา ดังนั้นจะไม่มีสีน้ำเงินในภาพยนตร์เลย 'ไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ประกอบฉากยามเย็นและยามค่ำคืนนั้นจะเป็นสีเทา ไม่มีสีส้ม และแสงกลางคืนแสงจากดวงจันทร์จะใช้สีเขียวแทนสีน้ำเงิน

จากการศึกษาสรุปได้ว่า วิททอริโอ สโตรราโร ได้รับอิทธิพลจากลักษณะของภาพจิตรกรรมบาโรก โดยเฉพาะการนำเอาลักษณะของแสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) ของคาราวัจโจ (Caravaggio) มาอย่างเต็มที่ สโตรราโร กล่าวว่า “คาราวัจโจ (Caravaggio) นั้นเป็นนักถ่ายภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยมก่อนที่จะมีภาพยนตร์เกิดขึ้นเสียอีก เขาได้สร้างกรอบความคิดให้กับองค์ประกอบของภาพ เลือกตัวละครในภาพ ออกแบบเครื่องแต่งกายและฉาก จัดแสงราวกับช่างถ่ายภาพยนตร์ผู้เชี่ยวชาญ” (Gallotti, 2007: 57) ด้วยอิทธิพลของคาราวัจโจ (Caravaggio) ภาพของ สโตรราโร จึงเต็มไปด้วยการใช้ แสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro)

แสงและเงา (Light and Shadow) เป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในภาพยนตร์ เพราะ ภาพยนตร์ คือ การบันทึกภาพด้วยแสงถ้าไม่มีแสงก็ไม่สามารถปรากฏภาพบนแผ่นฟิล์มภาพได้ เช่นเดียวกับจิตรกรรมบาโรกอย่าง คาราวัจโจ (Caravaggio) ที่ริเริ่มการเขียนภาพแนวสังคมนิยม (Realism) การใช้แสงเคียร์อสคูโร (Chiaroscuro) ในการสร้างอารมณ์ในภาพ อีกทั้งใช้ความแตกต่างของแสงและเงามาเป็นสัญลักษณ์ใช้สื่อความหมาย ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ทางจิตวิทยา โดยการใช้แสงและเงาเป็นสัญลักษณ์ของ ความดีกับความชั่ว พระเจ้ากับมนุษย์ ชีวิตและความตาย ความหมายเหล่านี้ถือเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ยอมรับและนำมาใช้ในการสื่อความหมายในภาพยนตร์

วิททอริโอ สโตรราโร เป็นผู้กำกับภาพที่ให้ความสำคัญในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างแสงและเงาในภาพ สโตรราโรได้อธิบาย “การถ่ายทำภาพยนตร์” ว่าเป็น “การเขียนด้วยแสง (Writing with Light)” การใช้แสงในการสร้างภาพ อารมณ์ และความรู้สึกต่าง ๆ ที่ถูกสื่อออกมา มันมีรูปแบบมากมายที่ค่อยๆปรากฏขึ้นในวัฒนธรรมของการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนเมื่อศึกษางานของผู้กำกับหลายๆคน และจากหลายเชื้อชาติ นำความรู้มาใช้บวกร่วมด้วย ลักษณะเฉพาะหรือมุมมองของตัวเอง ลักษณะของผลลัพธ์ที่ออกมานั้นสะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจจริงของผู้กำกับภาพที่มีต่องาน” (Zone, 2001: 6)

สโตรราโร กล่าวเสริมว่า “สำหรับผมแล้วการถ่ายภาพยนตร์ก็เหมือนกับการคลี่คลายความขัดแย้งระหว่างแสงสว่างและความมืด ความหนาแน่นและความอบอุ่น สีน้ำเงินและสีส้มหรือสีอื่นๆที่ตัดกัน ควรจะมีความรู้สึกถึงพลังหรือความเปลี่ยนแปลงของความเคลื่อนไหว ความรู้สึกที่ว่าเวลาได้ดำเนินไป จากกลางวันกลายเป็นกลางคืนซึ่งจะกลับคืนสู่ยามเช้า จากชีวิตไปสู่ความตาย การสร้างภาพยนตร์ก็เหมือนกับการบันทึกการเดินทาง และการใช้แสงในแบบที่เหมาะสมกับภาพนั้น ๆ ให้มากที่สุดซึ่งเป็นแนวความคิดเบื้องต้นของการถ่ายภาพยนตร์” (Zone, 2001: 8)

ศิลปะทุกแขนงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานต่าง ๆ ได้ โดยขึ้นอยู่กับความเหมาะสม และสิ่งผู้กำกับภาพหรือผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการจะถ่ายทอด ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร เป็นผู้ที่มีความโดดเด่นและมีรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานถ่ายทอดที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว การศึกษาภาพจิตรกรรมยุคต่าง ๆ ในอดีต ไม่ได้เป็นการมองย้อนไปสู่อดีตเท่านั้น แต่ยังเป็น การมองอนาคตล่วงหน้า เป็นพลังทางความคิดใหม่ๆ นำมาปรับใช้อย่างเหมาะสมกับความหมายที่ต้องการจะสื่อเพื่อช่วยสนับสนุนงาน และนำมาสร้างใหม่ ในการสร้างรูปแบบของงานเฉพาะตัว อย่างผู้กำกับภาพ วิททอริโอ สโตรราโร ได้รับอิทธิพลจากจิตรกรรมบาโรก มาอย่างเต็มที่ การใช้แสงและเงาที่ตัดกันอย่างรุนแรง หรือแสงเคียวรอสคูโร (Chiaroscuro) อาจกล่าวได้ว่า วิททอริโอ สโตรราโร คือ “ผู้เชี่ยวชาญการใช้สีดำ” การใช้ลักษณะของแสงและเงา ความสว่างกับความมืดที่กระทบตัวละคร การสร้างความหมายของแสง เงา และสีในเชิงสัญลักษณ์และมโนภาพที่ลึกซึ้งที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม อีกทั้ง สโตรราโรยังพัฒนาและคิดค้นความรู้ใหม่เพื่อที่จะขยายขอบเขตความรู้ หลักปรัชญา ศิลปวิทยา และนำมาประสมประสานกับเทคโนโลยีทางภาพยนตร์ได้อย่างลงตัว

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. ในการจะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับศิลปะแขนงอื่นกับภาพยนตร์ควบคู่กันนั้น ผู้วิจัยควรเป็นผู้ที่มีประสบการณ์หรือคลุกคลีอยู่กับศิลปะแขนงนั้นในระดับหนึ่ง เพื่อสามารถสร้างแนวความคิดใหม่และไม่ใช้เวลาในการศึกษายาวนานมากนัก

2. สามารถนำแนวทางที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาในครั้งนี้หรือพัฒนาเรื่องการนำเอาลักษณะจิตรกรรมบาโรกหรือศิลปะแขนงอื่น ๆ มาศึกษากับผู้กำกับภาพยนตร์หรือผู้กำกับภาพท่านอื่น ที่มีเอกลักษณ์หรือแนวทางการทำงานที่ชัดเจน เช่น ศิลปะเหนือจริง (Surrealism) ในงานของผู้กำกับภาพยนตร์ หลุยส์ บูเยล (Luis Buñuel)

ข้อเสนอแนะด้านวิชาชีพด้านภาพยนตร์

1. สามารถนำแนวทางการวิจัยเป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อศึกษาอย่างละเอียดต่อไป เพื่อขยายขอบเขตความรู้ด้านศิลปะและการมาประยุกต์ใช้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในปฏิบัติ

2. สามารถนำแนวทางการวิจัยเป็นข้อมูลพื้นฐาน ไปใช้ในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะการจัดแสง การใช้สี และจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสื่อความหมายไปใช้ในสร้างความหมายแฝงผสมผสานกับเทคโนโลยีการถ่ายภาพ อีกทั้งยังสามารถนำแนวทางไปศึกษางานจิตรกรรมหรือศิลปะแขนงอื่นไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของภาพยนตร์

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษรา (ชูโรมาน) วิศวกรักรัษา. การจัดแสงสำหรับเวที. กรุงเทพมหานคร:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- กำธร สุนพงษ์ศรี. ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก 2 ศิลปะตะวันออกกลาง. กรุงเทพมหานคร:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- โกสุม สายใจ. จิตรกรรมสมัยบาโรก. กระแสดศิลป์ 1 (กุมภาพันธ์ 2544): 50-59.
- โกสุม สายใจ. รองศาสตราจารย์. สัมภาษณ์, 18 มีนาคม 2554
- จิราวัฒน์ ประยูรวงษ์. ลิตเติล บุคคา: ตะวันออกในมุมมองตะวันตก, วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ฉัตรทิพย์ นาถสุภา. ลัทธิเศรษฐกิจการเมือง. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- ชัชฎาภรณ์ ประยูรวงษ์. การรับรู้ภาพลักษณ์ของวีระ ธีรภัทรผ่านสื่อมวลชน, วิทยานิพนธ์
ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- ชัยชนะ จารุวรรณากกร. การสร้างสรรคภาพถ่ายสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าโดยอาศัยทฤษฎีเกสตัลต์,
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาคณิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- ทิพย์สุดา ปทุมานนท์. การจัดองค์ประกอบและที่ว่าง ในงานออกแบบพื้นฐาน. พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์.
พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2538.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. การวิจารณ์ภาพยนตร์แนวรูปแบบนิยม 2. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 9-15, หน้า 144. นนทบุรี:
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

- ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์บุ๊ค, 2551.
- ปรีชา ช้างขวัญยืน. ปรัชญาแห่งอุดมการณ์ทางการเมือง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- ไพบูรณ์ คะเชนทร์พรรค. ขนาดกล้อง มุมกล้อง และการเคลื่อนกล้องภาพยนตร์. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 8-15, หน้า 8-1 ถึง 8-46. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2551.
- มรรยาท พงษ์ไพบูลย์. สารคดีโทรทัศน์ที่ใช้ภาพแนว Anti-Realism กับการรับรู้ความหมายและสุนทรียะของผู้ชม, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.
- มะลิฉัตร เตื่ออานันท์. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- มานิช ชุ่มเมืองปัก. การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยุคนิยมชุด บุญชูกับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- เยาวรัตน์ เชฏฐรัตน์. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: ณ ฌาน, 2534.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. คนสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- รัชนี นพเกตุ. จิตวิทยาการรับรู้. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: ประกายพริก, 2540.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์ศิลปะอังกฤษ-ไทย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน, 2541.
- รุจิเรข ศชรรัตน์. ภาพและกระบวนการสร้างภาพชายรักร่วมเพศในละครโทรทัศน์ไทย กับการรับรู้ภาพแบบฉบับของผู้ชม, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- วลัยลักษณ์ คงนิล. การรับรู้ การแปลความหมาย การจดจำ และอารมณ์จากการเปิดรับสื่อโทรทัศน์ของคนหูหนวก, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- วาจิวมล เดชเกตุ. มีส-อง-แขง. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-7, หน้า 5-8 ถึง 5-9. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2551.

วิสิทธิ์ อนันต์ศิริประภา. การจัดแสงภาพยนตร์เบื้องต้น. ใน เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-7, หน้า 7-10 ถึง 7-19.นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2551.

วุฒิ วัฒนสิน. องค์ประกอบศิลป์. พิมพ์ครั้งที่ 2. ปัตตานี : โครงการผลิตตำรา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 2539. อ้างถึงใน มรรยาท พงษ์ไพบูลย์.

สารคดีโทรทัศน์ที่ใช้ภาพแนว Anti-Realism กับการรับรู้ความหมายและสุนทรีย์

ของผู้ชม, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

สกนธ์ ภูติงาม. ศิลปะเพื่อการสื่อสาร. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วาดศิลป์, 2545.

สมพล วัจนละฐิติ. การจัดแสงศึกษาจากทัศนะของผู้กำกับภาพ, สารนิพนธ์วารสารศาสตร์บัณฑิต,

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2528.

สุวรี ศิวะแพทย์. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2549.

สุทัศน์ ยกส้าน. ศิลป์ในอัจฉริยะ. กรุงเทพมหานคร: สารคดี, 2550.

สุนิสา สุมิตร. สังกรรมแห่งชีวิตใน “ในตะกร้าผลไม้” ของคาราวัจโจ. ใน สาราภิรมย์,

หน้า 239-247. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

เสถียร สุทธิยุทธ์. สีกับการสื่อสารมวลชนและการประชาสัมพันธ์. นิเทศสาร. 5

(ตุลาคม 2519): 49-62. อ้างถึงใน มรรยาท พงษ์ไพบูลย์. สารคดีโทรทัศน์ที่ใช้ภาพแนว

Anti-Realism กับการรับรู้ความหมายและสุนทรีย์ของผู้ชม, วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

2544.

อัศนีย์ ชูอรุณ. ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์, 2546.

ภาษาอังกฤษ

Abaitua, J., and others. Johannes Vermeer's influence and inspiration (Online).

2007. Available form: <http://vermeer0708.wordpress.com/girl-reading-a-letter-by-an-open-window-2/> [2010, March 3]

Bersani, L., and Dutoit, U. Caravaggio's secrets. London: MIT Press, 1998.

Bouzereau, L. (Producer and Director). “Reds” Documentaries [Film]. California:

Paramount Pictures, 2006.

- Brown, B. Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographers, Directors and Videographers. Boston: Focal Press, 2002.
- Brown, G. Storaro and Bulworth. American Cinematographer. 947 (June 1998): 41-56.
- Dalle, V.A., and Price, B. Color : the film reader. New York: Routledge, 2006.
- Delorme, S. Masters of Cinema: Francis Ford Coppola. New York: Cahiers du Cinema, 2010.
- Fichner, R.L. Understanding art. 7th ed. California: Thomson, 2004.
- Fiske, J. Introduction to communication studies. London: Merhuen, 1982.
- Gallotti, G. Baroque Vision. American Cinematographer. 88 (September 2007): 54-63.
- Giannetti, L. Understanding Movies. 5th ed. New Jersey: Prentice-Hall, 1990.
- Gilbert, R. Living with Art. 3rd ed. New York: McGraw-Hill, 1992.
- Jones, C. The Guerilia Film makers Movie Blueprint. 1st ed. London: Continuum, 2006.
- Kraguljac, I. The Implementation of Chiaroscuro in Photography and Cinematography. B.A., Faculty of Dramatic Arts at Belgrade (Serbia) Master of Science. Texas A&M University, 2008.
- Lally, M.D. Digital Chiaroscuro: Transforming a Classical Style through Digital Animation. Master of Science in Digital Media. Drexel University, 2010.
- Larmann, M.R. Art Studio Chalkboard (Online). 1995. Available form: <http://studiochalkboard.evansville.edu/s-chiaro.html>
[2010, April 21]
- Magid, R. Comic Book World Springs to Life for Dick Tracy. American Cinematographer. 857 (December 1990): 80-87.
- Mamer, B. Film Production Technique: Creating the Accomplished Image. 5th ed. California: Wadsworth Cengage Learning, 2009.
- Metz, C. Film language: a semiotics of the cinema. New York: Oxford University Press, 1974.
- O' Shaughnessy, M., and Stadler, J. Media and society : an introduction. 3rd ed. Victoria: Oxford University Press, 2005.

- Pramaggiore, M., and Wallis, T. Film a Critical Introduction. 2nd ed. Boston: Pearson/ A and B, 2008.
- Schama, S. The Power of Art. London: The Bodley Head, 2009.
- Schwartz, G. Rembrandt's Universe: his Art, his Life, his World. London: Thames & Hudson, 2006.
- Sylbert, R., and Townsend, S. Designing movies : portrait of a Hollywood artist. Connecticut: Praeger, 2006.
- The European Federation of Cinematographers (IMAGO). Making Pictures: a Century of European Cinematography. New York: Abrams, 2003.
- Weber, A.E. Vision, Composition and Photography. Berlin: Walter de Gruyter, 1980.
- อ้างถึงใน ชัยชนะ จารุวรรณกร. การสร้างสรรค์ภาพถ่ายสิ่งพิมพ์โฆษณาสินค้าโดยอาศัย ทฤษฎีเกสตัลต์, วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- Zekia, Ri. Perception and Imaging. Boston. 3rd ed. Boston: Focal Press, 2007.
- Zone, R. Writer with Light: The Cinematography of Vittorio Storaro. California: ASC Press, 2001.

ภาคผนวก

ชีวประวัติ การทำงาน และผลงานของ วิททอริโอ สโตราริโอ

วิททอริโอ สโตราริโอ (Vittorio Storaro) เกิดเมื่อวันที่ 24 มิถุนายน ค.ศ. 1940 กรุงโรม ประเทศอิตาลี ในช่วงชีวิตวัยเด็ก สโตราริโอไปชมภาพยนตร์กับพ่อของเขาที่สตูดิโอ Lux ในกรุงโรม ซึ่งเป็นสถานที่ทำงานของพ่อเขา ทำหน้าที่ถ่ายภาพยนตร์ การชมภาพยนตร์มีอิทธิพลต่อสโตราริโอ โดยมีพ่อของเขาเป็นแรงบันดาลใจและวางแผนชีวิตให้เขาได้เป็นผู้กำกับภาพก่อนที่สโตราริโอจะเริ่มศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์อย่างจริงจัง



ภาพวิททอริโอ สโตราริโอ (Vittorio Storaro, A.S.C., A.I.C.)

เมื่อสโตราริโอ อายุได้ 11 ปี เขาเข้าเรียนเทคนิคการถ่ายภาพที่สถาบัน Duca D' Aosta Technical Photographic การถ่ายภาพเป็นพื้นฐานของการกำกับภาพ การเล่าเรื่อง หรือการส่งอารมณ์ในภาพหนึ่งภาพนั้น เป็นการแสดงออกทางศิลปะที่บริสุทธิ์ที่ผู้กำกับภาพปรารถนาจะไปถึงจุดนั้น สโตราริโอเริ่มศึกษาเกี่ยวกับศิลปะในการแสดงอารมณ์จากภาพที่เห็นและฝึกการเล่าเรื่องโดยการมองภาพด้วยสายตา สโตราริโอกล่าวว่า“ไม่มีใครเคยสอนผมเกี่ยวกับการตีความเนื้อเรื่อง หลังจากนั้นผมก็รู้ว่าเราควรจะใช้เทคโนโลยีเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความคิดและจินตนาการ”

หลังจากเรียนจบมัธยมเมื่ออายุ 16 ปี พ่อของสโตรารโ ได้พบกับ Piero Portalupi ผู้กำกับ ภาพข่าวอิตาลีที่มีชื่อเสียงขณะนั้น เพื่อขอให้สโตรารโได้เข้าทำงานในวงการภาพยนตร์ แต่สโตรารโ ยังอายุน้อยเกินไป และควรไปศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ก่อน Piero Portalupi จึงแนะนำให้ไป สมัครเรียนที่ The Centro Sperimente di Cinemagrafia ซึ่งทางโรงเรียนรับนักเรียนตั้งแต่อายุ 18ปีสโตรารโจึงใช้เวลาในขณะที่รอให้ถึงอายุที่เหมาะสมพอที่จะเข้าโรงเรียนด้านภาพยนตร์ได้ โดยการที่เขาไปทำงานพิเศษที่ร้านถ่ายภาพควบคู่กับเรียนด้านภาพยนตร์ที่โรงเรียน Italian Cinematographic Training Center

สโตรารโอายุได้ 18 ปี สโตรารโจึงสมัครเข้าเรียนที่ The Centro Sperimente di Cinemagrafia อีกครั้ง แต่การรับสมัครได้เปลี่ยนเป็นรับบุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 20 ปี สโตรารโ จึงขอเจ้าหน้าที่ให้อนุญาตให้เขาได้เข้าสอบกับผู้ที่มาสมัครคนอื่น ๆ อีก 500 คน ถึงกระนั้นเขาก็มี โอกาสน้อยมากที่จะสอบผ่าน เพราะทางโรงเรียนจะรับคนเรียนด้านการถ่ายภาพยนตร์เพียง 3 คนเท่านั้น แต่สโตรารโก็สอบผ่าน ได้เป็น 1 ใน 30 คนของนักเรียนที่มีสิทธิ์เข้าสอบสัมภาษณ์ โดยการสอบสัมภาษณ์จะต้องแนะนำตัวเองและนำเสนอผลงานของแต่ละคนพร้อมกับทำ แบบทดสอบของทางโรงเรียน สโตรารโ กล่าวว่า “เขาจำได้ว่าเขาเป็นคนสุดท้ายในการสัมภาษณ์ ตอนนั้นเป็นเวลาบ่าย 2 โมง มีคน 10 คนนั่งอยู่เพื่อถามคำถามเขา ทำให้สโตรารโรู้สึกตื่นเต้น แต่ก็ต้องพยายามเผชิญหน้า เมื่อพวกเขาเริ่มถามคำถามแรก หลังจากนั้น สโตรารโก็เริ่มพูดและ พูดติดต่อกันเป็นเวลา 2 ชั่วโมง ในตอนนั้นเขาไม่รู้สึกระอายใจนอกจากความต้องการที่อยากจะเป็น ผู้กำกับภาพ และเขาเชื่อมั่นว่าเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่เขาได้เลือกแล้ว เขารู้สึกกลัวเพราะกรรมการอาจ เลือกคนที่อายุ 20 ปีแทนที่จะเป็นเขา แต่ในที่สุดเขาก็ได้รับเลือกเป็น 1 ใน 3 คนที่จะได้เรียนซึ่ง ถือว่าจะเป็นจุดเริ่มต้นชีวิตของสโตรารโในวงการภาพยนตร์” (vittoriostoraro-asc.blogspot, 2010 : Online)

เริ่มเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์

ในช่วง 1-2 ปีในการเรียนของสโตรราโร พ่อของเขาได้พาไปหาโปรดิวเซอร์ที่เขารู้จัก โดยสโตรราโรได้เข้ามาทำงานในฐานะเด็กฝึกงานที่ไม่มีเงินเดือนในช่วงปิดเทอมฤดูร้อน สโตรราโรได้ฝึกงานโดยทำหน้าที่โหลดฟิล์ม ในทุก ๆ ครั้ง สโตรราโรจะตัดฟิล์มขึ้นเล็กและนำฟิล์มมาล้างเพื่อเรียนรู้และทดสอบ ผู้ช่วยกล้องที่สโตรราโรทำงานด้วยชื่นชมในการทำงานของเขา จึงชวนสโตรราโรมาทำภาพยนตร์กับเขา ซึ่งนั่นหมายถึงการเปิดทางให้เขาเข้าสู่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ เขาปฏิเสธเพราะอยากจะได้เรียนให้จบก่อน ถึงแม้ว่าสโตรราโรอยากจะทำงานและมันก็เป็นโอกาสที่ดี แต่การเรียนนั้นก็สำคัญ เขาเชื่อว่า การเรียนนั้นเป็นสิ่งพิเศษเพราะเป็นแรงขับให้ได้เรียนรู้ มีอิสระที่จะคิดทดลองได้สร้างสรรค์งานอย่างที่เราอยากจะทำ

พอสำเร็จการศึกษาที่ The Centro Sperimentale di Cinematografia สโตรราโรได้เริ่มทำงานทันทีในกองถ่ายภาพยนตร์ โดยทำหน้าที่เป็นคนปรับโฟกัส (Focus Puller) ที่ Anamorphic Picture หลังจากทำภาพยนตร์ได้ 2 เรื่อง สโตรราโรก็ได้เป็นผู้ช่วยตากล้อง (Assistant Camera) หลังจากที่ทำภาพยนตร์ผ่านไปได้หลายเรื่องเขาก็ได้ทำงานในตำแหน่ง ผู้ควบคุมกล้อง (Camera Operator) สโตรราโรคิดว่ากล้องนั้นเปรียบเหมือนปากกาที่เราใช้วาดภาพ การควบคุมกล้องเป็นจุดสำคัญในการจัดองค์ประกอบและจังหวะ สิ่งเหล่านี้ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นและบทเรียนที่ดีสำหรับเขาที่จะได้เรียนรู้และฝึกฝน และเป็นรากฐานของการทำงาน

สโตรราโรได้ทำงานเป็น ผู้ควบคุมกล้อง (Camera Operator) ให้กับผู้กำกับภาพ อัลโด สควาร์ดา (Aldo Scavarda) และ Marco Scapilli สโตรราโรทำงานเป็น ผู้ควบคุมกล้อง (Camera Operator) เพียง 3 เรื่องเท่านั้นก่อนที่การผลิตภาพยนตร์ในอิตาลีจะซบเซาลง การสร้างภาพยนตร์ลดจำนวนลงจาก 300 เรื่องต่อปี เหลือเพียง 10 เรื่องต่อปีเท่านั้น จึงทำให้เขาไม่มีงานเข้ามา แต่สโตรราโรกลับมองว่าภาวะหยุดตัวของธุรกิจภาพยนตร์นั้น ไม่ใช่จุดจบของอาชีพของเขาแต่เป็นโอกาสให้เขาได้ไปกลับไปศึกษาต่อ สโตรราโรมุ่งเน้นในการศึกษางานที่ดีเยี่ยมของศิลปินหลาย ๆ คน ไม่ใช่เพียงแต่ศิลปินทางด้านภาพยนตร์ แต่เป็นทุกศาสตร์ของศิลปะทุกชนิด เมื่อนึกย้อนกลับไปในช่วงที่เขาเรียน “ไม่มีใครที่โรงเรียนสอนภาพยนตร์บอกผมให้เรียน จิตรกรรม ดนตรี วรรณคดี หรือ ปรัชญา ผมจึงศึกษาศาสตร์ต่าง ๆ แล้วนำมาประยุกต์ ด้วยการศึกษาลงาน

ของศิลปินที่โด่งดังอย่าง ฟอล์คเนอร์ (Faulkner), เวอร์เมียร์ (Vermeer), คาราวัจโจ (Caravaggio), โมซาร์ท (Mozart) และเรมแบรนดท์ (Rembrandt) เป็นต้น”

นอกจากนี้ สโตราโรยังศึกษาผลงานของผู้กำกับภาพคนอื่น ๆ ซึ่งสโตราโรได้รับอิทธิพลมา เช่น ไมเคิลแองเจโล แอนโทนีโอนิ (Michelangelo Antonioni) ผู้กำกับหนังชาวอิตาลี สโตราโร กล่าวว่า “ภาพยนตร์ของ แอนโทนีโอนิ ที่ถ่ายในช่วงระหว่างปี 1950 นั้นใช้แสงในแนวทางที่เหมือนจริงมาก ซึ่งมีผลต่อวิธีการเล่าเรื่อง ยังมีคนอื่น ๆ อีกหลายคนที่ทำให้ทฤษฎีการจัดแสงแบบคลาสสิก เมื่อรวมกับความรู้ที่ศึกษาจากศิลปะแขนงอื่น ๆ แรงจูงใจจากภาพวาด หนังสือ รูปภาพ และใบหน้าต่างๆ หรือการมองทิศทางที่แสงส่องลงบนหน้าคุณขณะที่เราคุยกันอยู่นี้ก็เป็นความรู้ที่ซึมซับเข้าไปในความทรงจำของผม เพื่อที่จะนำมาใช้กับงานต่อไปได้” (Zone, 2001: 6)

ปี ค.ศ. 1966 หลังจากที่สโตราโรได้ศึกษาเรียนรู้วิชาต่าง ๆ เขาก็ได้กลับมาทำงานทางภาพยนตร์อีกครั้ง สโตราโรกลับไปทำงานในตำแหน่งผู้ช่วยตากล้อง (Assistant Camera) ในภาพยนตร์เรื่อง Before the Revolution กำกับภาพยนตร์โดย เบอรรนาโด เบอโรโตลูชชี (Bernardo Bertolucci) การทำงานนี้ก็เท่ากับว่าสโตราโรก้าวถอยหลังให้กับความก้าวหน้าของเขา แต่สโตราโรคิดว่ามันจำเป็นที่เราจะต้องมีความกล้าและถ่อมตนในการจะเริ่มต้นชีวิตใหม่อีกครั้งและเขาก็ยอมรับสถานภาพนั้น หลังจากหนังเรื่องนั้นเขาก็กลับมาทำงานเป็น ผู้ควบคุมกล้อง (Camera Operator) เหมือนเดิม ซึ่งมันทำให้เขารู้สึกว่ายังมีอีกหลายอย่างที่จะต้องเรียนรู้ การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และตั้งใจปรับปรุงตนเอง เป็นแรงผลักดันให้สโตราโรก้าวหน้าไปถึงจุด ๆ หนึ่ง

ในปี ค.ศ. 1968 ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ สโตราโรได้รับตำแหน่งเป็น ผู้กำกับภาพ (Cinematographer) คือภาพยนตร์เรื่อง Giovinezza, Giovinezza (Youthful, youthful) กำกับภาพยนตร์โดย แฟรนโก รอสซี่ (Franco Rossi) สโตราโรพูดถึงความรู้สึกในการถ่ายภาพยนตร์เรื่องแรกว่า “ผมสามารถเล่าเรื่องทั้งหมดได้อย่างสมบูรณ์ มันเป็นเหมือนการเดินทางโดยการใช้อาษาจากแสงและความมืดกับการตัดกันของแสงและเงา (Contrast) พวกเราเริ่มจากการนำถ้อยคำหลาย ๆ คำบนหน้ากระดาษมาตีความเพื่อเล่าเรื่องราวบนภาพยนตร์ หนังเรื่องแรกก็เหมือนกับรักแรกพบ ผมจำได้ว่าผมร้องไห้ 2 วันก่อนที่เราจะเสร็จสิ้นการถ่ายทำ เพราะผมคิดว่าผมจะไม่มีประสบการณ์เช่นนี้อีกแล้ว ผมอาจจะได้ทำภาพยนตร์ที่ใหญ่และดีกว่านี้สัก 100,000 เท่า แต่นี่จะเป็นครั้งแรกเสมอ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ที่สำคัญที่สุดสำหรับผมนั่นก็คือเรื่องอะไรก็ตามที่ผมกำลังถ่ายทำอยู่นั้นแหละ ถ้าคุณไม่มีทัศนคติแบบนี้ล่ะก็ คุณก็พลาดโอกาสที่จะเห็น

คุณค่าของสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวคุณ การทำอะไรให้ดีขึ้นคุณต้องเอาใจใส่กับมันอย่างเต็มที่” (Zone, 2001: 7)

ในปี ค.ศ. 1971 สโตรราโรได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกสมาคมผู้กำกับภาพแห่งอิตาลี (Association of Italian Cinematographers, A.I.C.) และปี ค.ศ. 1988 สโตรราโรรับตำแหน่งเป็นประธานสมาคมผู้กำกับภาพแห่งอิตาลี และก่อตั้งสมาพันธ์ผู้กำกับภาพแห่งยุโรป (European Federation of Cinematographers, IMAGO) ซึ่งประกอบด้วยสมาชิกกว่า 20 ประเทศในยุโรป เพื่อเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร พบปะสนทนากันเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สนับสนุน คอยช่วยเหลือแบ่งปันความรู้กันทั้งด้านศิลปะและเทคโนโลยี

ผลงานของสโตรราโรนั้นมีมากมายทั้งทางภาพยนตร์และโทรทัศน์ สโตรราโรได้รับรางวัลอะคาเดมี่ (Academy Award) สาขาผู้กำกับภาพยอดเยี่ยม (Best Cinematography) ทั้งหมด 3 รางวัล จากเสนอชื่อที่เข้าชิง 4 ครั้ง จากภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979) กำกับภาพยนตร์โดย ฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา (Francis Ford Coppola), ภาพยนตร์เรื่อง Reds (1981) กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty) และ ภาพยนตร์เรื่อง The Last Emperor (1987) กำกับภาพยนตร์โดย เบร์นาร์โด เบร์โตลูชชี (Bernardo Bertolucci), และ ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงจากภาพยนตร์เรื่อง Dick Tracy (1990) กำกับภาพยนตร์โดย วอร์เรน บีตตี้ (Warren Beatty) ถือได้ว่าสโตรราโรเป็นผู้กำกับภาพที่มีอายุน้อยที่สุดที่ได้รับรางวัลแห่งความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง และได้รับรางวัลจากสถาบันต่าง ๆ

วิททอริโอ สโตรราโร เป็นผู้กำกับภาพคนที่ 14 ที่ได้รับรางวัลความสำเร็จสูงสุด (Lifetime Achievement Award) จากสมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกา (American Society of Cinematographers, A.S.C.) ในปี ค.ศ. 2001 รางวัลนี้มอบให้แก่ผู้กำกับภาพที่อุทิศการทำงานในวงการผลิตภาพยนตร์และมีผลงานที่ตราตรึงใจในด้านศิลปะการถ่ายทำภาพยนตร์ สโตรราโรถือได้ว่าเป็นผู้กำกับภาพที่มีอายุน้อยที่สุดที่ได้รับรางวัลความสำเร็จสูงสุด (Lifetime Achievement Award) จากสมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นชาวต่างชาติเพียงคนเดียวที่ได้รับการนับถือ โดยเป็นสมาชิกของสมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกากับผู้กำกับภาพคนอื่นอย่าง กอร์ดอน วิลลิส (Gordon Willis), วิคเตอร์ เจ เคมเปอร์ (Victor J. Kemper) และ Vilmos Zsigmond สมาชิกเหล่านี้คือผู้กำกับภาพคลื่นลูกใหม่ของวงการศิลปะผู้ผลิตภาพยนตร์แบบร่วมสมัย (Contemporary Moviemaking)



ภาพวิททอริโอ สตอราโร รับรางวัลจากสมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกา
(American Society of Cinematographers, A.S.C.) ในปี ค.ศ. 2001

ประธานของสมาคมผู้กำกับภาพแห่งสหรัฐอเมริกา ได้พูดถึง สตอราโร การที่เขามีส่วนช่วยในเรื่องของศิลปะทางการกำกับภาพว่า “สตอราโรเป็นศิลปินที่มีความพิเศษและมีทักษะที่หาที่เปรียบไม่ได้ เขายังคงสรรค์สร้างชิ้นงานที่มีความพิเศษอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งเขายังเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจสำหรับผู้ผลิตภาพยนตร์ และผู้กำกับภาพคนอื่น ๆ ในทุก ๆ ทั่วโลก สตอราโรได้อุทิศชีวิตทั้งหมดเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์รวมถึงการพัฒนาฝีมือของเขาเอง” (vittoriostoraro-asc.blogspot, 2010 : Online)

ผู้กำกับภาพหลายคนได้เรียกผลงานของสตอราโรว่าเป็น “การวาดภาพด้วยแสง” (Painting with Light) แต่สตอราโรไม่เห็นด้วยกับการให้นิยามนั้น สตอราโรว่าเป็น “การเขียนด้วยแสง” (Writing with Light) หากมองเพียงผิวเผินดูเหมือนว่าจะเป็นเพียงความแตกต่างทางด้านความหมาย ไม่ว่าจะเขียนหรือจะวาดก็ยังคงใช้แสงในการสร้างสรรค์ สตอราโรได้ให้นิยามต่องานของตัวเองต่ออีกว่า “การถ่ายทำภาพยนตร์ หมายถึง การเขียนด้วยแสงลงบนแผ่นฟิล์ม ดังนั้นมันจึงสร้างภาพ อารมณ์ และความรู้สึกต่างๆ ที่ถูกสื่อออกมา มันมีรูปแบบมากมายที่ค่อยๆ ปรากฏขึ้นในวัฒนธรรมของการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งจะเห็นได้ชัดเจนเมื่อคุณได้ศึกษางานของผู้กำกับภาพหลาย ๆ คน และจากหลายเชื้อชาติ ผมเชื่อว่างานของผมในตอนนี้เป็นผลรวมของวัฒนธรรมที่สร้างโดยผู้กำกับภาพทั้งหลายที่มาก่อนผม แม้แต่ภาพยนตร์ที่ผมเคยเข้าร่วมเมื่อตอนสมัยหนุ่มๆ ขณะที่ผมกำลังเรียนอยู่ ก็เป็นส่วนหนึ่งของการฝึกฝนของผมเช่นกัน สิ่งที่ผมมองได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำของผมอย่างไม่รู้ตัว สิ่งที่ผู้กำกับภาพทำ คือ การนำความรู้มาใช้บวกด้วย

ลักษณะเฉพาะหรือมุมมองของตัวเอง ลักษณะของผลลัพธ์ที่ออกมาที่สะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจจริงของผู้กำกับภาพที่มีต่องาน” (Zone, 2001: 6)

สโตราโร กล่าวเสริมว่า “การถ่ายภาพยนตร์ก็เหมือนกับการวิเคราะห์ความขัดแย้งกันระหว่างแสงและความมืด ความเย็นชาและความอบอุ่น สีน้ำเงินและสีส้ม หรือสีที่ตัดกันสีอื่น ๆ มันควรมีความรู้สึกระตือรือร้น ความเปลี่ยนแปลงหรือความเคลื่อนไหว ความรู้สึกที่ว่าเวลายังคงเดินต่อไป กลางวันกลายเป็นกลางคืน ซึ่งจะกลายมาเป็นยามเช้า จากชีวิตสู่ความตาย การถ่ายภาพยนตร์ก็เหมือนกับการบันทึกข้อมูลการเดินทาง และใช้แสงในรูปแบบที่เหมาะสมที่สุดในภาพแต่ละภาพ” (Zone, 2001: 8)

สโตราโรแสดงความคิดเห็นการใช้คำว่า "Director of Photography" ที่เกิดความขัดแย้งระหว่างคำว่า ผู้กำกับ (Director) และ ผู้กำกับภาพ (Cinematographer) การเรียกว่า Director รวมไปถึง Cinematographer ต่างจาก ช่างภาพ (Photographer) ตรงที่ Photography เกี่ยวข้องกับภาพภาพหนึ่ง ซึ่งเป็นเพียงรูปถ่ายที่ไม่มีการเคลื่อนไหว องค์ประกอบพื้นฐานของการถ่ายภาพนิ่ง (Photography) เป็นประโยชน์แต่ขึ้นอยู่กับการสร้างสรรคภาพโดยเล่าเรื่องด้วยการใส่การเคลื่อนไหวและเวลาเข้าไป องค์ประกอบทั้งสองอย่างนี้ทำให้เกิดความเป็นไปได้ที่น่าไม่น่าถ่วงเมื่อคุณเริ่มพิจารณาพวกมันในแง่ของ ทิศทาง (Direction) เวลาที่เหมาะสม (Timing) และ จังหวะ (Rhythm) สโตราโรกล่าวว่า “ในความคิดของผม ทุกคนควรศึกษาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการมองเห็นภาพ (Vision) ดนตรีนั้นเชื่อมต่อการมองเห็นเพราะว่าดนตรีจัดว่าเป็นจังหวะ หากไม่รู้จักจังหวะก็จะทำให้เกิดการเข้าใจของจังหวะของภาพที่แตกต่างกันได้ยากและยังรวมถึงจังหวะของแสง” (vittoriostoraro-asc.blogspot, 2010 : Online) แต่ละภาพเกิดจากการรวมกันขององค์ประกอบทางมองเห็นเหล่านี้ คือ แสง เงา สี องค์ประกอบ (Composition) และ เสียงสัมผัส ซึ่งภาพยนตร์แต่ละเรื่องจะประกอบด้วยแต่ละองค์ประกอบนี้ ไม่มีผู้ใดที่จะสามารถสร้างภาพยนตร์ที่เยี่ยมยอดได้เพียงลำพัง ผลที่เกิดขึ้นจากภาพยนตร์ทุก ๆ เรื่องคือไม่ได้มาจากผู้แต่งเพียงคนเดียว แต่ประกอบด้วยหลาย ๆ ส่วนจากความพยายามของผู้ที่มีความสามารถแต่ละคนรวมกัน

สตโรราโรเปรียบเทียบถึงการร่วมมือกัน เป็นเหมือนกับวงดนตรี ซึ่งเล่นด้วยผู้บรรเลงหลายคน และถูกกำกับโดยหัวหน้าวงดนตรี (vittoriostoraro-asc.blogspot, 2010 : Online)

วิททอริโอ สตโรราโร ได้อุทิศทั้งชีวิตเพื่อสร้างการแสดงผลมโนภาพในเชิงสร้างสรรค์โดยใช้ แสง ความมืด สี การเคลื่อนไหว และ องค์ประกอบ ช่วยชี้นำคนอื่นๆ หลายคน ใช้พลังของเขาทุ่มเทในการทำภาพยนตร์ราวกับเป็นตลาดความคิดสร้างสรรค์ สตโรราโรกล่าวว่า “ผมพยายามจะเปิดรับอย่างเต็มที่เมื่อเจอกับภาพยนตร์เรื่องใหม่ ๆ ผมพยายามที่จะพัฒนารูปแบบหรือสไตล์เพื่อให้เหมาะกับแนวคิด (Concept) ที่ผู้กำกับต้องการ มันไม่สำคัญหรอกว่าจะเป็นการถ่ายแบบรูปแบบหรือสไตล์ (Style) ไหน เมื่อคุณพบรูปแบบ หรือสไตล์ (Style) ที่เหมาะกับภาพยนตร์นั้น ๆ คุณก็จะพัฒนารูปแบบของแต่ละฉาก มันเหมือนกับหนังสือที่มีหลายๆหน้า เป็นภาพรวมของหนังสือทั้งเล่ม ไม่ใช่ภาพของแต่ละหน้า ด้วยกล้อง เลนส์ และฟิล์มเนกาทีฟที่เรามีในปัจจุบันนี้ รวมทั้งอุปกรณ์อื่นๆ เราก็สามารถบอกเล่าเรื่องราวโดยการใช้แสงในแบบที่เราต้องการได้” (Zone, 2001: 11)

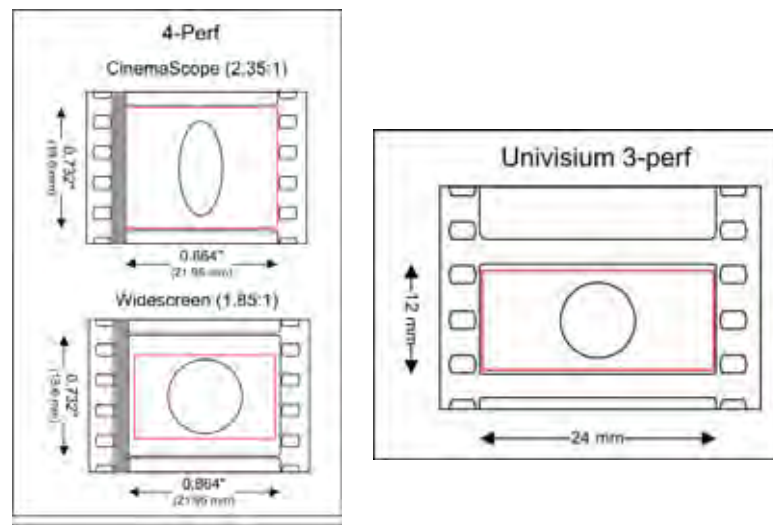
วิททอริโอ สตโรราโร กับการพัฒนาด้านเทคโนโลยีภาพยนตร์

สตโรราโรกลายเป็นผู้แถลงในเรื่องของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์ และรวมถึงการรักษาไว้ซึ่งเทคโนโลยีอื่นๆที่มีอยู่ หนึ่งในความพยายามอันนั้นคือการสร้างมาตรฐานของขนาดของกรอบภาพ (Aspect Ratio) ด้วยสัดส่วนของภาพที่มีความแตกต่างกัน เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีใหม่ๆที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในวงการ สตโรราโรได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบของฟิล์มขนาดใหญ่ สตโรราโรมีแนวคิดที่ว่า ฟิล์ม (Film) ก็เป็นภาษาอย่างหนึ่ง ถ้าหากมีการเปลี่ยนแปลงของกรอบภาพ ก็อาจจะทำให้สารในหนังที่ต้องการจะสื่อไปยังผู้ชม มีการเปลี่ยนแปลง ผู้ชมควรจะได้ชมภาพในภาพยนตร์ที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบโดยผู้กำกับภาพ

ในปัจจุบันโลกภาพยนตร์ ขนาดของกรอบภาพที่หลากหลายรูปแบบหลายมาตรฐานด้วยกัน เช่น 1.85:1, 2.21:1, 2.35:1 ซึ่งกรอบภาพขนาด 16:9 หรือ 1.78:1 เป็นมาตรฐาน Widescreen ของ HDTV การเปลี่ยนแปลงของกรอบภาพ (Aspect Ratio) ในภาพยนตร์มักเกิดขึ้นในขั้นตอนการถ่ายโอน (Transfer) จากฟิล์มภาพยนตร์ไปใช้ในการออกอากาศในโทรทัศน์หรือขั้นตอนการทำวีซีดี (VCD) และ ดีวีดี (DVD) ทำให้เกิดการตัดพื้นที่ขอบข้างซ้ายขวาของภาพ หรือบางครั้งก็ทำให้

ภาพยืดหรือหด นั่นคืออัตราส่วนของภาพมีการเปลี่ยนแปลงจากเดิม ซึ่งมักจะสร้างปัญหาในการจัดองค์ประกอบ แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ หรือผู้ออกแบบฉาก เพื่อเก็บรายละเอียดสำคัญ ๆ ของภาพไว้โดยที่ยังคงรักษาองค์ประกอบที่สวยงามของภาพได้ แม้ว่าจะนำไป ถ่ายโอน (Transfer) ไปใช้ในสื่อต่าง ๆ ท่ามกลางมาตรฐาน Widescreen หลายแบบ และเพื่อรองรับการพัฒนาของภาพยนตร์ในอนาคต ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายด้วยระบบดิจิทัล โรงภาพยนตร์แบบดิจิทัล หรือแม้กระทั่งการถ่ายด้วยฟิล์มขนาด 65 มิลลิเมตร (65 mm.) สำหรับรองรับจอภาพยนตร์ขนาดใหญ่ (vittoriostoraro-asc.blogspot, 2010 : Online)

ในปี ค.ศ.1998 สโตราโรและลูกชายของเขาคิดค้นขนาดของกรอบภาพหรือ Aspect Ratio ที่เป็นมาตรฐานใหม่ขึ้นสำหรับโทรทัศน์และภาพยนตร์ ซึ่งเป็นทางออกตรงกลางระหว่าง Widescreen 65mm. กับ HDTV โดยเขามีความคิดว่า ระหว่าง 2.21:1 (65 มม.) กับ 1.78:1 (HDTV) ถ้าดึง 0.21 จาก 2.21 มาเพิ่มให้กับ 1.78 ก็จะได้กรอบภาพ (Aspect Ratio) กลางคือ 1:2 หรือเรียกว่า Univisium (แต่เดิมเรียกว่า Univision) มาจากภาษาละติน แปลว่า ภาพที่รวมเป็นหนึ่งเดียว (Unity of Image) ซึ่งจะช่วยให้ไม่ต้องเกิดการเปลี่ยนแปลงกรอบภาพหรือ Aspect Ratio ของภาพเมื่อนำไปใช้กับสื่ออื่น ทำให้ในการจัดวางองค์ประกอบภาพและรายละเอียดของภาพไม่หายไป



ภาพความแตกต่างของฟิล์มแบบ 4 รูหนามเตย (4 perf) และ 3 รูหนามเตย (3 perf)

ระบบการถ่ายทำแบบ Univisium คือ ถ่ายด้วยขนาดกรอบภาพ (Aspect Ratio) 2:1 โดยใช้ gate ขนาด 12x24 มิลลิเมตร ซึ่งจะใช้น้ำฟิล์มส่วนที่เป็นพื้นที่ของเสียงด้วย คือ ถ่ายเต็มเฟรม (Frame) เป็นแบบ 3 perf คือ 1 เฟรมภาพมีขนาดเท่ากับ 3 รูหนามเตย (3 perf โดย perf มาจากคำว่า perforations) ซึ่งระบบมาตรฐาน 1 เฟรมจะมีขนาดเท่ากับ 4 รูหนามเตย (4 perf) สตีราโร กล่าวว่าการถ่ายทำด้วยระบบนี้จะทำให้เกิดข้อดีหลายอย่าง คือ

1. ประหยัดเนื้อฟิล์ม 25% ทั้งฟิล์ม Negative และฟิล์ม Positive โดยที่คุณภาพของภาพไม่ลดลง

2. เพิ่มเวลาถ่ายได้ 25% ในฟิล์มแต่ละม้วน นอกจากนี้ยังเสียเวลาในการเปลี่ยนที่บรรจุฟิล์ม (Magazine) น้อยลง

3. เสียงเคลื่อนฟิล์ม (Run film) ในกล้องเจ็บบกว่า เพราะเป็นแบบ 3 รูหนามเตยกลไกภายในกล้องจึงหมุนน้อยลง

4. ใช้เลนส์แบบปกติ (Spherical) โดยไม่ต้องใช้เลนส์อนามอร์ฟิก (Anamorphic) ทำให้มีข้อดีหลายประการ

- ไม่เกิดการภาพที่บิดเบี้ยว (Distort)
- จัดแสงน้อยกว่า
- เลนส์ แบบปกติ (Spherical) ได้ระยะชัดลึก (Depth of field) ดีกว่า
- เลนส์อนามอร์ฟิก (Anamorphic) มีราคาแพง และเคลื่อนย้ายลำบากเพราะมีขนาดใหญ่และมีน้ำหนักมาก
- เลนส์แบบปกติ (Spherical) มีเลนส์หลายประเภทให้เลือกใช้มากกว่าเลนส์อนามอร์ฟิก (Anamorphic)
- ขนาดของกรอบภาพ (Aspect Ratio) 2:1 ทำให้ไม่ต้องใช้การ Pan & Scan ดังนั้น องค์ประกอบภาพจึงไม่มีการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะนำไปลงในสื่อใดก็ตาม

เป็นเวลาทศวรรษที่สโตราโรได้นำเสนอการถ่ายด้วยระบบนี้ โดยมีบริษัท Technovision และ Claimont Cameras ที่ได้ผลิตกล้อง Arriflex435 และ 535B เพื่อมารองรับการถ่ายด้วยระบบนี้เพื่อให้สามารถหมุนฟิล์มภาพแบบ 3 รูหนามเตย มีในกรุงโรม ลอนดอน และลอส แองเจลิส ที่มีอุปกรณ์สนับสนุนระบบ Univisium นี้

ในปัจจุบันอุปกรณ์ที่ใช้ถ่ายและฉายเกือบทั้งหมดจะเป็นระบบ 4 รูหนามเตย และมีมาตรฐานกลางอย่าง 1.85:1 กับ 2.39:1 ที่ยังแพร่หลายกว่า ดังนั้นระบบ Univisium จึงยังไม่ได้นำมาใช้อย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง แต่สโตราโรยังคงใช้ระบบ Univisium ถ่ายภาพยนตร์ของเขาจนถึงปัจจุบัน

สโตราโรได้ถ่ายภาพด้วยระบบนี้เรื่องแรกด้วยระบบ Univisium คือ Tango (1998) และภาพยนตร์เรื่องอื่นคือ Goya in Bordeaux (1999), Picking Up the Pieces (2000), Frank Herbert's Dune (2000), Exorcist: The Beginning (2004), Zapata: El sueño del héroe (2004), Dominion: Prequel to the Exorcist (2005), Fair Trade (2006), Caravaggio (2007), Dare to Love Me (2010) นอกจากนี้ สโตราโรยังได้นำภาพยนตร์ที่ถ่ายในช่วงแรก ๆ ของเขาที่เป็นภาพขนาด widescreen มาทำเป็นขนาดภาพ 2:1 ลงบนแผ่น ดีวีดี (DVD) คือภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now (1979), Reds (1981), และ The Last Emperor (1987)

ผลงานการกำกับภาพของ วิททอริโอ สโตราโร

ภาพยนตร์ (Film)	ปี (Year)	ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)
Attack of the Normans	1962	Giuseppe Vari
Il Labirinto	1966	Silvio Maestranzi
The Scream	1966	Camillo Bazzoni
Youthful, Youthful (Giovinezza, giovinezza)	1968	Franco Rossi
The Rage Within	1969	Franco Rossetti
The Bird with the Crystal Plumage	1970	Dario Argento
The Conformist	1970	Bernardo Bertolucci
The Spider's Stratagem	1970	Bernardo Bertolucci
Eneide (TV)	1971	Franco Rossi
The Fifth Cord (Giornata nera per l'ariete)	1971	Luigi Bazzoni
'Tis Pity She's a Whore	1971	Giuseppe Patroni Griffi
Body of Love	1972	Fabio Carpi
Last Tango in Paris	1972	Bernardo Bertolucci
Malicious	1973	Salvatore Samperi
The Short and Happy Life of Brothers Blue	1973	Luigi Bazzoni
Revolt of the City	1973	Giuliano Montaldo
Psychotic (Identikit)	1974	Giuseppe Patroni Griffi
Primal Impulse	1975	Luigi Bazzoni/Mario Fanelli
Orlando Furioso (mini-series)	1975	Luca Ronconi
1900	1976	Bernardo Bertolucci
Scanda	1976	Salvatore Samperi
Agatha	1979	Michael Apted
Apocalypse Now	1979	Francis Ford Coppola

ภาพยนตร์ (Film)	ปี (Year)	ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)
Luna	1979	Bernardo Bertolucci
Reds	1981	Warren Beatty
One From the Heart	1983	Francis Ford Coppola
Wagner (TV-series)	1983	Tony Palmer
Ladyhawke	1985	Richard Donner
Peter the Great (TV mini-series)	1986	Marvin J. Chomsky/Lawrence Schiller
Ishtar	1987	Elaine May
The Last Emperor	1987	Bernardo Bertolucci
Tucker: The Man and His Dream	1988	Francis Ford Coppola
New York Stories	1989	Francis Ford Coppola
Dick Tracy	1990	Warren Beatty
The Sheltering Sky	1990	Bernardo Bertolucci
Tosca (TV.)	1992	Brian Large
Writing with Light: Vittorio Storaro	1992	David Thompson
Roma Imago Urbis	1993	Luigi Bazzone
Little Buddha	1993	Bernardo Bertolucci
Flamenco	1995	Carlos Saura
Taxi	1996	Carlos Saura
Bulworth	1998	Warren Beatty
Tango	1998	Carlos Saura
Goya in Bordeaux	1999	Carlos Saura
Mirka	2000	Rachid Benhadj
Picking Up the Pieces	2000	Alfonso Arau
La Traviata (TV.)	2000	Pierre Cavassilas
Frank Herbert's Dune (TV mini-series)	2000	John Harrison
Zapata - El sueño del héroe	2004	Alfonso Arau
Exorcist: The Beginning	2004	Renny Harlin

ภาพยนตร์ (Film)	ปี (Year)	ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)
Dominion: Prequel to the Exorcist	2005	Paul Schrader
All the Invisible Children	2005	Stefano Veneruso
Caravaggio	2007	Angelo Longoni
L'Imbroglione nel lenzuolo	2009	Alfonso Arau
Io, Don Giovanni	2009	Carlos Saura
Man Ray	2009	
Dare to Love Me	2010	Alfonso Arau
Kingdom Come	2010	Dean Wright

ผลงานภาพยนตร์สั้น (Short films)

ภาพยนตร์ (Film)	ปี (Year)	ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director)
Etruscologia	1961	Giancarlo Romitelli
L'urlo	1965	Luigi Bazzoni
Sortilegio	1966	Camillo Bazzoni
Labirinto	1966	Silvio Maestranzi
Sirtaki	1966	Luigi Bazzoni
Rapporto Segreto	1967	Camillo Bazzoni
Dolce Alloggio	1968	Jean Pierre Alias
I Grandi Naif Jugoslavi	1973	Luigi Bazzoni
Arlecchino	1983	Giuliano Montaldo
Le Ombre	1983	Gian Maria Volonte
The Things That You Loved The Most	2001	Gaetano Morbioli
Eni Gas Italia	2001	Giacomo Battiato
Illy Caffè	2002	Francis Ford Coppola
You Can do it	2002	Tomas Krygier
One Euro for a Child	2003	Leone Pompucci

รางวัลและผลงานที่ถูกเสนอชื่อเข้าชิงรางวัล (Awards and nominations)

Academy Motion Picture Arts and Sciences (Los Angeles, USA)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1980	Oscar award	Best Cinematography	Apocalypse Now
1982	Oscar award	Best Cinematography	Reds
1988	Oscar award	Best Cinematography	The Last Emperor
1990	Nomination	Best Cinematography	Dick Tracy

Film Critics Association (Los Angeles, USA)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1981	LAFCA Award	Best Cinematography	Reds
1987	LAFCA Award	Best Cinematography	The Last Emperor

Film Critics Association (The New York Film Critics Circle) (New York, USA)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1971	NYFCC Award	Best Cinematography	The Conformist
1987	NYFCC Award	Best Cinematography	The Last Emperor
1990	NYFCC Award	Best Cinematography	The Sheltering Sky

Academy of Television Arts and Sciences (Los Angeles, USA)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1986	Nomination	Best Cinematography	Peter the Great
2001	Emmy Award	Best Cinematography	Frank Herber's Dune

American Society of Cinematographers (A.S.C.) (Los Angeles, USA)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1988	Nomination	Best Cinematography	The Last Emperor
1990	Nomination	Best Cinematography	Dick Tracy
2000	Nomination	Best Cinematography	Frank Herber's Dune

English Academy of Motion Picture and Television Arts and Sciences (London, England)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1979	Nomination	Best Cinematography	Apocalypse Now
1983	Nomination	Best Cinematography	Reds
1989	Nomination	Best Cinematography	The Last Emperor
1991	BAFTA Film Award	Best Cinematography	The Sheltering Sky

British Society of Cinematographers (B.S.C.) (England)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1979	Nomination	Best Cinematography	Apocalypse Now
1989	B.S.C. Award	Best Cinematography	The Last Emperor
1990	Nomination	Best Cinematography	Dick Tracy

European Academy of Motion Picture Arts and Science (Parigi, France)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
2000	European Film Award	Best Cinematography	Goya in Bordeaux

Superior Technical Commette (Paris, France)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1974	Award of Honor	Best Cinematography	Identikit
1998	Award	Best Technical Cinematography (Cannes Film Festival)	Tango

Spanish Academy of Motion Picture Arts and Sciences (Madrid-Barcellona, Spain)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1996	Nomination	Best Cinematography	Flamenco
1999	Nomination	Best Cinematography	Tango
2000	Goya Award	Best Cinematography	Goya in Bordeaux

Cinematography Film Festival "Madridimage" (Madrid, Spain)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1998	Award	Best Cinematography	Tango

Circle of Film Critics (Madrid, Spain)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1999	Award	Best Cinematography	Tango
2000	Award	Best Cinematography	Goya in Bordeaux

Camerimage Film Festival (Torun-Lodz, Poland)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1994	Golden Frog Award	in Cinematography	Lifetime Tribute
1997	Golden Frog Award	Best duo: Cinematography	B. Bertolucci –Vittorio Storaro
1998	President Award	Best Cinematography	Tango
2000	Camera d'ORO Award	Best Cinematography	Frank Herber's Dune
2001	Doctorate Honoris Causa	Doctorate in Cinematography	Lifetime Tribute

Italian Academy of Motion Picture Arts and Sciences (Rome, Italy)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1998	David di Donatello Award	Best Cinematography	The Last Emperor

Associazione Nazionale Critic Cinematografici (Rome, Italy)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	ภาพยนตร์ (Film)
1970	Silver Ribbon Award	Best Cinematography	Youthful, Youthful
1988	Silver Ribbon Award	Best Cinematography	The Last Emperor
1990	Silver Ribbon Award	Best Cinematography	The Sheltering Sky
1994	Silver Ribbon Award	Best Cinematography	The Little Buddha
1999	Silver Ribbon Award	Best Cinematography	Tango

รางวัลเกียรติยศ (Personal Tribute/ Lifetime Achievement)

ปี (Year)	รางวัล (Award)	สาขา (Category)	สถาบัน /เทศกาลภาพยนตร์ (Festival)
1998	Sylver Medal Award	Best Cinematography	Telluride Film Festival (Denver, USA)
2005	Golden Pardo Award		Switzerland
2005	Cinematography Award		The Boston Coolidge Foundation (Boston, USA)
2005	Golden Alexander Award		International Film Festival (Torun-Lodz, Greece)
2006	The Golden Seal		Jugoslovenska Kinoteka (Beograd, Serbia)
2006	City of Busto Arsizio Prize		Busto Arsizio Film Festival (B.A.F.F.) (Italy)

แหล่งที่มา: <http://www.imdb.com/name/nm0005886/> (25 พฤศจิกายน 2553)

<http://www.storarovittorio.com/inglese/index.html> (25 พฤศจิกายน 2553)

http://en.wikipedia.org/wiki/Vittorio_Storaro_filmography (24 พฤศจิกายน พ.ศ. 2553)

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาว วีรนุช เหล่าเมธากร เกิดเมื่อวันที่ 16 สิงหาคม พ.ศ.2526 ภูมิลำเนา จังหวัดขอนแก่น สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาการถ่ายภาพ เมื่อปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2550