

การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน



นางสาวศิริพรรณ แสงจันทร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต


สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ANALYSIS OF EXPRESSIONISM IN PRODUCTION DESIGN OF TIM BURTON'S FILMS



Miss Siripun Sangjun

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเซอร์ชันนิสม์ในการออกแบบงาน
สร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน

โดย

นางสาวศิริพรรณ แสงจันทร์

สาขาวิชา

การภาพยนตร์


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

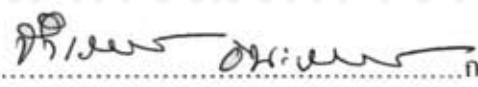
..... กณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.บุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.จิรบุญย์ ทักษนบรรจง)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย)

ศิริพรรณ แสงจันทร์ : การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้าง
ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน. (ANALYSIS OF EXPRESSIONISM IN THE
PRODUCTION DESIGN OF TIM BURTON'S FILMS) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : รศ.รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 315 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.ศึกษาศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงาน
สร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน 2.ศึกษาความหมายของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏใน
การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน โดยดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์
และตีความด้วยตนเอง (Interpretive Analysis) โดยการชมภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน จำนวน
7 เรื่อง ได้แก่ “Beetle Juice” (1988) “Batman”(1989) “Edward Scissorhands”(1990) “Batman
Returns”(1992) “Sleepy Hollow”(1999) “Planet of the Apes”(2001) “Sweeney Todd: The
Demon Barber of Fleet Street”(2007) และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการ
ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่าการนำศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์มาใช้ในการออกแบบงานสร้าง
ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ในทุกเรื่อง ซึ่งแบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. การออกแบบ
ฉากในภาพยนตร์มีลักษณะของ โครงสร้างที่บิดเบี้ยวผิดปกติ และประกอบไปด้วยอุปกรณ์
ประกอบฉากที่มีรูปร่างหรือลักษณะที่ไม่ปกติ มีการลดทอนรายละเอียดที่สำคัญของอุปกรณ์
ประกอบฉากให้มีลักษณะที่ผิดไปจากปกติ การออกแบบฉากมักมีลักษณะคล้ายภาพ
จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ และมักใช้สีจัดจ้านตัดกันรุนแรงมาประกอบกัน 2. การออกแบบ
เครื่องแต่งกายมีลักษณะของความไม่เท่ากัน และแปลกประหลาดกว่าปกติ มีการใช้สีดำ หรือสี
จัดจ้านตัดกันรุนแรงภายในเครื่องแต่งกายตัวละครเดียวกัน 3. การออกแบบการแต่งหน้าและ
ทรงผมของตัวละครหลักถูกออกแบบให้มีใบหน้าที่ขาวเกินจริง ขอบตาคล้ำ และมีทรงผมที่ยู่
แข็งหรือมีรูปร่างผิดไปจากปกติ ซึ่งพบว่าการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ดังกล่าวสามารถ
สะท้อนความหมายที่สำคัญของเรื่องราวในแต่ละฉากภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสะท้อน
ความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน ได้อย่างดีอีกด้วย

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

5084747428 : MAJOR FILM

KEYWORDS : EXPRESSIONISM / PRODUCTION DESIGN / TIM BURTON'S FILMS

SIRIPUN SANGJUN : ANALYSIS OF EXPRESSIONISM IN THE PRODUCTION DESIGN OF TIM BURTON'S FILMS. ADVISOR : ASSOC. PROF. RAKSARN WIWATSINUDOM, 291 pp.

The objectives of this research are to study Expressionism in the production design of Tim Burton's films and to study the meaning of Expressionism that appears in the production design of Tim Burton's films. This is basically a qualitative research, using interpretive analysis of a total of 7 films by Tim Burton. These films include "Beetle Juice" (1988), "Batman" (1989), "Edward Scissorhands" (1990), "Batman Returns" (1992), "Sleepy Hollow" (1999), "Planet of the Apes" (2001) and "Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street" (2007). Depth interview with experts in the area of film production design is also included in this study.

The findings of the research are as follows. All of Tim Burton's films are influenced by Expressionism in the production design. This study focuses primarily on 3 areas of production design, namely, set, costume, make-up and hair style. Firstly, the set contains distorted form and twisted structure. The props appear to be deformed in shape and figure. Obviously, the set design resembles Expressionist paintings by using objects with bright colors and high contrast. Secondly, the costume design expresses asymmetry and oddity. Black and shady colors are combined to create a strong contrast in the costume of the same character. And lastly, the face of the characters is extraordinarily pale and inhumane. The eyes are black around the edge and the hair is messy, unlike normal people. It is found that such production design can convey the meaning of the narrative very well. It also reflects the vision or worldview of the director (Tim Burton) himself.

Department : Motion Pictures and Still Photography
Field of Study : Film.....
Academic Year : 2010.....

Student's Signature
Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงเสร็จสมบูรณ์ไม่ได้หากขาดทุกคนที่มีส่วนช่วยสนับสนุน แนะนำ และให้กำลังใจ ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารูวร รองศาสตราจารย์ จำเริญลักษณ์ ชนะวังน้อย และอาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทัศนบรรจง ที่ให้ความเมตตา แนะนำ และคำปรึกษาที่ดีเสมอมา และขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านในภาควิชาการภาพยนตร์ และภาพนิ่งที่ได้ถ่ายทอดวิชาความรู้และความช่วยเหลือด้านต่างๆ

ขอขอบคุณ อาจารย์ปองพล ยาศรี อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาติพะพันธ์ พี่ลำภู กันแสนะ พี่วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง และพี่เอก เอี่ยมชื่น ที่ตลอดเวลาอันมีค่าให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์และคำแนะนำดีๆ แก่วิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณพี่เปิ้ล จำและคุณพ่อจำ ที่ให้คำแนะนำในการติดต่อผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ในการสัมภาษณ์ ขอขอบคุณพี่โน้ตสำหรับเครื่องอัดเสียงและที่ชาร์ตแบต ขอขอบคุณจ๊อบสำหรับความช่วยเหลือทางเทคนิคต่างๆ ขอขอบคุณนัทสำหรับแรงผลักดันและขอบคุณเพื่อนๆ สำหรับกำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายขอขอบคุณครอบครัว โดยเฉพาะคุณพ่อ คุณแม่ ที่สนับสนุนในทุกๆ ด้าน และคอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนการดูแลเอาใจใส่ และเป็นกำลังใจในทุกๆ เรื่องตลอดมา “ขอบคุณค่ะ”

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย.....	1
1.2 คำถามนำวิจัย.....	5
1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	5
1.4 นิยามศัพท์.....	5
1.5 ขอบเขตของงานวิจัย.....	7
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
2.1 แนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์.....	8
2.2 แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์.....	33
2.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์.....	52
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	57
2.5 กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	58
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย.....	60
3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	60
3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
3.3 การนำเสนอข้อมูล.....	65
บทที่ 4 บทวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ของ ทิม เบอร์ตัน.....	67
4.1 ภาพยนตร์เรื่อง “Beetle Juice” (1988).....	68
4.2 ภาพยนตร์เรื่อง “Batman” (1989).....	120
4.3 ภาพยนตร์เรื่อง “Edward Scissorhands” (1990).....	154

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง “Batman Return” (1992).....	194
4.5 ภาพยนตร์เรื่อง “Sleepy Hollow” (1999).....	224
4.6 ภาพยนตร์เรื่อง “Planet of the Apes” (2001).....	246
4.7 ภาพยนตร์เรื่อง “Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street” (2007).....	263
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	276
สรุปผลการวิจัย.....	276
ข้อเสนอแนะ.....	281
รายการอ้างอิง.....	283
ภาคผนวก.....	286
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	315



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “หอไอน์สไตน์” (Einstein Tower).....	11
2.2	งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “คาซาร์ แบทโล” (Casa Batllo).....	12
2.3	งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “Air Force Academy Chapel”.....	13
2.4	งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “grundtvig memorial church”.....	14
2.5	ผลงานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์การออกแบบสำนักงานสำหรับ จำหน่ายสินค้าของสถาปนิก แม็ก เทาท์ (Max Taut).....	15
2.6	สถาปัตยกรรมภายในโบสถ์ เซนต์ โจฮานเนส แบบตีสท์ (St. Johannes Baptist).....	16
2.7	จิตรกรรม “ลับคมเคียว” (Whetting the Scythe).....	19
2.8	จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “จัตุรัสพ็อทสดาเมอร์” (Potsdamer Platz).....	20
2.9	จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “อโศกพิพิติก ซิตี้” (Apocalyptic City).....	21
2.10	จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “เสียงกรี๊ดร้อง” (The Scream).....	22
2.11	จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ สีน้ำมันบนกระดาษแข็ง “เดอะ เรด เกซ” (The Red Gaze).....	23
2.12	จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “คืนที่ดาวกระจ่างฟ้า” (Starry Night).....	24
2.13	จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “สตรีระกับเนื้อสัตว์” (Figure with Meat).....	25
2.14	จิตรกรรม “The City” ของจิตรกร วิลเลียม เทิร์นเนอร์ (William Turner)...	26
2.15	จิตรกรรมภาพพิมพ์ เฮอร์มัน เอ็กเพรสชันนิสม์ “Head of a Woman”.....	27
2.16	ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “ความพยายาม” (The Avenger).....	30
2.17	ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “แม่และความตาย ของลูกชาย” (Pieta – Mother with Dead Son).....	31
2.18	ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “ชายผู้ล้มลง” (The Fallen Man).....	32
2.19	ฉากภายในห้องในภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919).....	34
2.20	อาคารในเมืองในภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919).....	35

ภาพที่	หน้า
2.21	ฉากห้องสำนักงานประจำเมืองในภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)..... 36
2.22	ฉากภายนอกที่พักของ Caligari จากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)..... 37
2.23	ฉากภายในที่พักของ Caligari จากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)..... 38
2.24	ฉากภายในสวน จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)..... 39
2.25	ฉากอาคารที่ทำงาน จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)..... 40
2.26	ฉากบนเรือขนสินค้า จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 41
2.27	ฉากห้องทำงานจากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919).... 42
2.28	ฉากห้องรับประทานอาหารในปราสาทของ Graf Orlok หรือ Nosferatu จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 43
2.29	ฉากตึกใหญ่และท้องถนนในเมืองจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926). 44
2.30	ในห้องทำงานจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)..... 45
2.31	ฉากสุสานริมทะเลจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 46
2.32	เงาในถ้ำจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)..... 47
2.33	ฉากเงาประหลาดจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 48
2.34	เครื่องแต่งกายของ Freder ที่ผิดปกติ จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)..... 49
2.35	ตัวละครหลักจากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)..... 50
2.36	ภาพตัวละครจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 51
2.37	ภาพตัวละคร “นักประดิษฐ์” จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)..... 52
4.1	บ้านเมทแลนด์ขณะกำลังเปลี่ยนแปลงภายนอกบ้านหลังจากรอบครัว ดิทส์ย้ายมาอยู่..... 68
4.2	ห้องนั่งเล่นภายในบ้านเมทแลนด์หลังจากดิทส์เปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ..... 70
4.3	ห้องรับประทานอาหารในภาพยนตร์ปีทเทิล จู๊ส..... 72
4.4	บริเวณบันไดทางขึ้นในภาพยนตร์ปีทเทิล จู๊ส..... 73
4.5	ภาพร่างทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด์ โดย ทิม เบอร์ตัน..... 74
4.6	ทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด์..... 75

ภาพที่		หน้า
4.7	บ้านเมทแลนด์ในฉากที่บิทเทิลจิวี่ส์อาละวาดก่อความวุ่นวาย.....	76
4.8	ภาพร่างห้องรับรองหลังความตายโดย ทิม เบอร์ตัน.....	77
4.9-4.10	ห้องรับรองโลกหลังความตาย.....	78
4.11	ห้องสำนักงานโลกหลังความตาย.....	79
4.12	อาคารในคัลลัปภายในเมืองจำลอง.....	81
4.13	ภาพร่างสุสานโดย ทิม เบอร์ตัน.....	83
4.14	สุสานในเมืองจำลอง.....	84
4.15	อดัมดึงหน้าให้บิดเบี้ยว.....	85
4.16	บาวารา์ดึงหน้าให้บิดเบี้ยว.....	85
4.17	ภาพร่างประติมากรรมของดีเลียโดย ทิม เบอร์ตัน.....	87
4.18 – 4.19	ประติมากรรมของดีเลีย.....	88
4.20	บิทเทิลจิวี่ส์ปรากฏตัวต่อหน้าอดัมและบาวารา์ในสุสานเมืองจำลอง ของอดัม.....	89
4.21	บิทเทิลจิวี่ส์มีหนามออกมาจากตัวขณะถกเถียงกับอดัมและบาวารา์.....	90
4.22	บิทเทิลจิวี่ส์นอนอาบแสงสีแดงอยู่บนอาคารในคัลลัป.....	91
4.23	บิทเทิลจิวี่ส์ในชุดสูทหลายทางขาวสลับดำทั้งชุด.....	92
4.24	ภาพร่างบิทเทิลจิวี่ส์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	93
4.25	บิทเทิลจิวี่ส์ปรากฏตัวต่อหน้าทุกคน.....	93
4.26	หมวกม้าหมุนของบิทเทิลจิวี่ส์.....	94
4.27	ยอดหมวกของบิทเทิลจิวี่ส์ขณะไหล่ออกมาจากเมืองจำลอง.....	94
4.28	บิทเทิลจิวี่ส์ในชุดเจ้าบ่าวสีแดงทั้งชุด.....	95
4.29	ภาพร่าง ดีเลีย ดิทส์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	96
4.30-4.33	ดีเลียในเครื่องแต่งกายสีดำตลอดทั้งเรื่อง.....	96
4.34	ดีเลียแต่งกายด้วยชุดนักเรียนปกติในตอนจบของเรื่องและไปโรงเรียน.....	97
4.35-4.36	เครื่องแต่งกาย ดีเลีย ดิทส์.....	98
4.37	ในตอนจบของเรื่องดีเลียแต่งกายด้วยชุดปกติไม่มีอะไรแปลก ประหลาด.....	99
4.38-4.39	ภาพร่างตัวละครที่เสียชีวิตจากการสูบบุหรี่ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	100
4.40-4.41	ตัวละครที่เสียชีวิตจากการสูบบุหรี่.....	101
4.42-4.43	ภาพร่างหญิงนักมายากลที่เสียชีวิตจากการตัดร่างกาย โดย ทิม เบอร์ ตัน.....	102

ภาพที่		หน้า
4.44	ลักษณะของหญิงนักมายากลที่เสียชีวิตแล้ว.....	102
4.45-4.46	ภาพร่างที่มรกิบี่ที่เสียชีวิตแล้ว โดย ทิม เบอร์ตัน	103
4.47-4.48	ที่มรกิบี่ที่เสียชีวิตแล้ว.....	103-104
4.49	การแต่งหน้าและทรงผมของบิทเทิลจิวี่ส์.....	105
4.50	การแต่งหน้าและทรงผมของอดัมและบาบารา เมทแลนด์.....	106
4.51	อดัมและบาบาราขณะร่างกำลังจะสลายกลายเป็นวิญญาณเร่ร่อน.....	107
4.52	วิญญาณเร่ร่อน.....	107
4.53-4.54	แสดงลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครลิเดีย ดิทส์.....	108-109
4.55-4.56	แสดงลักษณะทรงผมของ ลิเดีย ดิทส์.....	110
4.57	แสดงลักษณะทรงผมของ ลิเดีย ดิทส์ ในตอนจบของเรื่อง.....	111
4.58-4.59	แสดงทรงผมของลิเดียในฉากรับประทานอาหารกับเพื่อนนักธุรกิจ.....	112
4.60	แสดงทรงผมของลิเดียในฉากรับประทานอาหารกับครอบครัว.....	113
4.61	แสดงลักษณะการแต่งหน้าและทรงผมของลิเดีย ในตอนต้นเรื่อง.....	113
4.62	นางงามที่เสียชีวิตจากการกรีดข้อมือ.....	114
4.63	ชายผู้เสียชีวิตจากกระดูกติดคอ.....	115
4.64	นายพรานผู้เสียชีวิตแล้ว.....	116
4.65	บิทเทิลจิวี่ส์ถูกเสกให้ศีรษะเล็กลงเรื่อยๆ.....	116
4.66	คนส่งเอกสาร โลกหลังความตาย.....	117
4.67	บาทหลวงจากโลกหลังความตาย.....	117
4.68	ภาพร่างหนอนทะเลทราย โดย ทิม เบอร์ตัน	118
4.69	หนอนทะเลทราย.....	119
4.70	ภาพเมืองก๊อทแรมยามค่ำคืนในฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์.....	121
4.72-4.73	อาคารในเมืองก๊อทแรม.....	123
4.74-4.75	อาคารศูนย์กลางของเมืองก๊อทแรม.....	124
4.76-4.77	สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ภายในพิพิธภัณฑ์.....	126
4.78-4.79	ภายในถ้ำค้างคาว.....	127
4.80	แสดงรถยนต์ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “แบทแมน” (1968) สำนักพิมพ์ ดี ซี คอมมิคส์ (DC Comics).....	128
4.81-4.82	รถยนต์ส่วนตัวของแบทแมน.....	129
4.83	เครื่องบินส่วนตัวของแบทแมน	130

ภาพที่		หน้า
4.84	เครื่องบินแบบแมนทะยานขึ้นไปอยู่กึ่งกลางดวงจันทร์พอดี.....	130
4.85	ภายในห้องพักของ กริชซั่ม คาร์ล (Grissom Carl).....	131
4.86	ห้องประชุมองค์การอวกาศของกริชซั่ม.....	132
4.87-4.91	ภาพจิตรกรรมถูกสาปสี่ใส่โดยโจ๊กเกอร์และลูกสมุน.....	133-135
4.92	โจ๊กเกอร์ห้ามไม่ให้ลูกสมุนทำลายภาพที่ตนชื่นชอบ.....	136
4.93-4.96	ประติมากรรมที่ บรูซ เว้น สะสมไว้ในห้องหนึ่งในคฤหาสน์.....	137
4.97	ชุดเกราะแบบแมน.....	138
4.98	ประติมากรรมชิ้นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ที่อวกาศของลูกสมุนของ โจ๊กเกอร์ ระบายสีเลอะเทอะ.....	138
4.99-4.100	เครื่องแต่งกายแบบแมน.....	140
4.101	เครื่องแต่งกายของแบบแมนในหนังสือการ์ตูนของ ดีซี คอมมิก.....	141
4.102-4.103	แจ๊คในชุดสูทสีม่วงขณะนั่งประชุมกับอวกาศกรอื่นๆ ในกลุ่ม.....	142
4.104-4.105	ภาพร่าง เครื่องแต่งกายโจ๊กเกอร์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	143
4.106-4.107	เครื่องแต่งกาย โจ๊กเกอร์.....	144
4.108-4.109	สมุนของ โจ๊กเกอร์ในเครื่องแต่งกายคล้ายตำรวจ.....	145
4.110	สมุนของ โจ๊กเกอร์ในเครื่องแต่งกายตัวตลก.....	146
4.111	การแต่งหน้าและทรงผมตัวละครบรูซเว้น.....	147
4.112	ภาพร่างแบบแมน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	147
4.113	หน้ากากของแบบแมน.....	148
4.114	ภาพร่างการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร โจ๊กเกอร์ โดย ทิม เบอร์ตัน..	149
4.115	การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร โจ๊กเกอร์ในหนังสือการ์ตูนของ ดีซี คอมมิก.....	149
4.116	การแต่งหน้าและทรงผม โจ๊กเกอร์.....	150
4.117	โจ๊กเกอร์เสียชีวิตด้วยรอยยิ้ม.....	150
4.118	การแต่งหน้าและทรงผม อลิเซีย ฮันท์.....	151
4.119-4.120	การแต่งหน้าตัวละครอลิเซีย ฮันท์ ที่โจ๊กเกอร์ระบายอารมณ์ใส่.....	152
4.121	ผู้สื่อข่าวเสียชีวิตจากสารเคมีของโจ๊กเกอร์.....	153
4.122	ปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	155
4.123	ปราสาทบนภูเขาในฉากเปิดเรื่อง.....	156
4.124	ภายในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	157

ภาพที่		หน้า
4.125	บริเวณบันไดทางขึ้นของปราสาท.....	158
4.126	ภาพร่างห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน.....	159
4.127	ห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	160
4.128	ห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	161
4.129-4.130	ฉากห้องใต้หลังคาขณะจิมกับเอ็ดเวิร์ดต่อสู้กัน.....	162
4.131	บ้านบริเวณชานเมืองด้านล่างภูเขา.....	163
4.132	ปราสาทบนภูเขาตั้งแปลกแยกจากเมืองด้านล่างโดยมีลักษณะที่ตรง ข้ามกันอย่างชัดเจน.....	163
4.133	บ้านของครอบครัวของเพกมีรั้วกันบางส่วน.....	165
4.134	บ้านของเพกเป็นบ้านเพียงหลังเดียวในเมืองนี้ที่มีรั้วกัน.....	165
4.135	เอ็ดเวิร์ดระบายอารมณ์ออกมาหลังจากเก็บกตมานาน.....	167
4.136	เพกใช้เครื่องสำอางค์บรอยเปลบนใบหน้าเอ็ดเวิร์ด.....	167
4.137	บริเวณที่นอนภายในห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	169
4.138	บริเวณที่นอนภายในห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	169
4.139	ภาพตัดปะบริเวณหน้ากระจกในห้องนอนของจิม.....	170
4.140-4.141	ประติมากรรมประดับบนเสาปราสาทของเอ็ดเวิร์ด.....	171-172
4.142	ต้นไม้ประดับรูปร่างต่างๆ ด้านหน้าปราสาท.....	173
4.143	เอ็ดเวิร์ดระบายอารมณ์โดยใช้มือกรรไกรฟันต้นไม้ประดับขาขาด.....	174
4.144-4.147	สิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอ็ดเวิร์ด.....	175-177
4.148	นักประดิษฐ์ทาบขนมปังรูปหัวใจลงที่ตัวของเอ็ดเวิร์ด.....	178
4.149	มือเทียมถูกตัดขาด.....	178
4.150	มือเทียมแตกออกเป็นส่วนๆ.....	179
4.151	ประติมากรรมบริเวณบันได.....	180
4.152	ภาพร่าง เอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน.....	181
4.153-4.154	ภาพร่างเครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน.....	181
4.155	เอ็ดเวิร์ดเมื่อครั้งยังเป็นสิ่งประดิษฐ์โลหะ.....	182
4.156	เอ็ดเวิร์ดในเครื่องแต่งกายประหลาด.....	182
4.157-4.158	เครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ด.....	183
4.159	ภาพร่างมือกรรไกร โดย ไออาน สตีเวนสัน (IAN STEVENSON).....	184

ภาพที่		หน้า
4.160	ภาพร่างมือกรรไกร โดย จอห์น โรเซนแกรนท์ (JOHN ROSENGRANT).....	184
4.161	ภาพร่างมือกรรไกร โดย เซน มาฮาน (SHANE MAHAN).....	184
4.162	มือกรรไกรของเอ็ดเวิร์ด.....	185
4.163-4.166	ภาพร่างเอ็ดเวิร์ดเมื่อสวมทับด้วยชุดของคนปกติ โดย ทิม เบอร์ตัน	186
4.167	เอ็ดเวิร์ดในเครื่องแต่งกายเหมือนคนอื่นๆ ในเมือง.....	187
4.168	เอ็ดเวิร์ดขณะนึกเสื้อผ้าออกด้วยความโมโห.....	187
4.169	เพื่อนบ้านของเพกในเครื่องแต่งกายต่างๆ.....	188
4.170	เอสเมอร์อลดาในเครื่องแต่งกายสีแดงดำ.....	189
4.171	ภาพร่างการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน ...	190
4.172	การแต่งหน้าตัวละคร เอ็ดเวิร์ด.....	190
4.173	ทรงผมของตัวละคร เอ็ดเวิร์ด.....	191
4.174-4.177	ทรงผมในลักษณะต่างๆ ของคนในเมือง.....	192-193
4.178-4.179	ภายในท่อระบายน้ำเมืองก็อทแธม.....	194-195
4.180	เงามนุษย์เพนกวินทาบทับบนผนังท่อระบายน้ำเมืองก็อทแธม.....	196
4.181	ภายในอาร์กติก เวิลด์.....	197
4.182	ลักษณะหน้าตาต่างภายในอาร์กติก เวิลด์.....	197
4.183-4.184	เมืองก็อทแธม.....	198-199
4.185	ห้างสรรพสินค้าเชรค.....	200
4.186-4.187	ประติมากรรมบริเวณใจกลางของเมืองก็อทแธม.....	201
4.188	ประติมากรรมรูปหน้าคนบนผนังภายในอาคาร.....	202
4.189	ประติมากรรมรูปหน้าคนบนผนังภายนอกอาคาร.....	203
4.190	ประติมากรรมที่น่าสนใจภายนอกอาคาร.....	203
4.191-4.192	แสดงเครื่องแต่งกายแบทแมน.....	204-205
4.193-4.194	แสดงหน้ากากแบทแมน.....	206
4.195-4.196	เครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวินช่วงเวลาที่เรียกตัวเองว่าเป็น เพนกวิน.....	207
4.197-4.198	ภาพร่างมนุษย์เพนกวิน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	208
4.199-4.200	เครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวินช่วงเวลาที่เรียกตัวเองว่าเป็น ออสวอลด์ คอบเบิลพอท.....	209
4.201	ออสวอลด์ดึงทิ้งเสื้อผ้าออกด้วยความโกรธแค้น.....	210

ภาพที่		หน้า
4.202-4.203	เซเลน่า ไคล์ ในตอนต้นเรื่อง.....	211
4.204-4.205	เซเลน่า ไคล์ ในเครื่องแต่งกายที่เปลี่ยนแปลงไป.....	212
4.206	ภาพร่างแรก แคทวูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	213
4.207	ภาพร่างสอง แคทวูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	213
4.208-4.209	ภาพร่างเครื่องแต่งกายที่มีรอยเย็บต่อกันของแคทวูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	214
4.210	เซเลน่าในชุดแคทวูแมน.....	214
4.211	ภาพร่างนิ้วมือของ แคท วูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	215
4.212	นิ้วมือของ แคท วูแมน ในภาพยนตร์.....	215
4.213-4.214	การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เพนกวิน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	216
4.215	การแต่งหน้าและทรงผมของมนุษย์เพนกวิน.....	217
4.216	ลักษณะมือของมนุษย์เพนกวิน.....	217
4.217	มนุษย์เพนกวินก่อนเสียชีวิต.....	218
4.218	เซเลน่า ไคล์ ช่วงก่อนเป็นแคทวูแมน.....	219
4.219	เซเลน่า ไคล์ ช่วงหลังจากการเปลี่ยนแปลงตัวเอง.....	219
4.220	การแต่งหน้าของแคทวูแมน.....	220
4.221-4.222	แคทวูแมนขณะสบตากับการกระทำของตนเอง.....	221
4.223	ตัวละครแมกซ์ เซรก.....	222
4.224	แมกซ์ เซรก เสียชีวิตจากไฟฟ้าช็อต.....	223
4.225	คาทริน่านั่งอยู่ในห้องอิชซาบอด เครน.....	224
4.226	ซากบ้านหลังเก่าของคาทริน่า.....	226
4.227	ภาพร่างกึ่งหันลมในภาพยนตร์ “Sleepy Hollow” (1999) โดย ทิม เบอร์ตัน.....	227
4.228	ภาพร่างกึ่งหันลมในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1982) โดย ทิม เบอร์ตัน.....	227
4.229-4.230	ภายนอกกึ่งหันลม.....	228
4.231	ภายในกึ่งหันลม.....	229
4.232	ภายในบ้านอิชซาบอด เครน เมื่อครั้งยังเด็ก.....	230
4.233	มหานครนิวยอร์กปี ค.ศ. 1799 ในภาพยนตร์.....	231
4.234	สภาพศพของหมอและผู้พิพากษาหลังจากต่อสู้กันเองจากการผัดใจกัน.	232

ภาพที่		หน้า
4.235	อิชชาบอดผ่าตัดชั้นสูตรศพหญิงหม้ายเหยื่อการฆาตกรรม.....	233
4.236	ต้นไม้แห่งความตาย.....	234
4.237	ภายในห้องเก็บเครื่องมือต่างๆ.....	235
4.238	หีบศพ.....	235
4.239	เลือดทะลักออกมาจากหีบศพต้น.....	236
4.240	เครื่องแต่งกายอิชชาบอด เคน.....	237
4.241	เครื่องมือสืบสวนคดีทางวิทยาศาสตร์ของ อิชชาบอด เคน.....	238
4.242	อิชชาบอด เคน ขณะสวมแว่นตาตรวจที่เกิดเหตุ.....	238
4.243	เครื่องแต่งกายของเลดี้ แวน เทสเซลส์.....	239
4.244	เครื่องแต่งกายของ เลดี้ แวน เทสเซลส์เป็นสีดำทั้งชุด.....	240
4.245	ภาพร่างทหารม้าฮัสเซียน โดย ทิม เบอร์ตัน.....	241
4.246	การแต่งหน้าของตัวละคร ทหารม้าฮัสเซียน.....	241
4.247	ทหารม้าฮัสเซียนขณะสวมกะโหลกศีรษะเข้ากับลำตัว.....	242
4.248	ศีรษะของเหยื่อหลังจากถูกทหารม้าตัดขาด.....	243
4.249	การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมหญิงร่างทรงผู้บอกที่ตั้งของ ต้นไม้แห่งความตาย.....	244
4.250	การแต่งหน้าของแม่อิชชาบอดหลังจากเสียชีวิต.....	245
4.251	สถานีอวกาศโอเบรอน.....	246
4.252	ภายในสถานีอวกาศโอเบรอน.....	247
4.253-4.254	กระโจมที่พักของเหล่าทหารลึนออกภูเขา.....	248
4.255	ประติมากรรมภายในบรรจุปืน.....	249
4.256	ภาพร่างหุ่นบูชา โดย ทิม เบอร์ตัน.....	250
4.257	หุ่นบูชาชิมอส.....	251
4.258	เครื่องแต่งกาย ลีโอ เดวิดสัน.....	251
4.259	เครื่องแต่งกายอาร์รี.....	252
4.260	เครื่องแต่งกาย เทด.....	253
4.261	ลายบนเสื้อเกราะของ เทด.....	254
4.262-4.263	เครื่องแต่งกายของตัวละคร แอททาร์.....	255
4.264	เครื่องแต่งกายทหารลึน.....	256
4.265-4.266	ภาพร่างหมวกของทหารลึนฝ่ายแอททาร์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	257
4.267	ภาพร่างหมวกของทหารลึนฝ่ายเทด โดย ทิม เบอร์ตัน.....	257

ภาพที่		หน้า
4.268	ลักษณะของหมวกทหารลึงสวมใส่เมื่อออกรบ.....	257
4.269	เครื่องแต่งกายของมนุษย์บนดาวเคราะห์ลึง.....	258
4.270-4.271	การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร อารี.....	260
4.272-4.273	การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เทด.....	261
4.274	การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร แอททาร์.....	262
4.275	ร้านขายพายของนางเลิฟเวทท์ บนถนนฟรีท.....	264
4.276	ลูกกรงโลหะที่กั้นตัวอาคารและตัวลูซี่ไว้.....	265
4.277	ภาพร่างภายในร้านตัดผม สวินนี่ ทอดด์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	266
4.278	สถาปัตยกรรมภายในร้านตัดผมของสวินนี่ ทอดด์.....	266
4.279	สวินนี่ ทอดด์ ส่งกระจกที่มีรอยร้าว.....	267
4.280	สวินนี่ ทอดด์ ภายใต้อาคารวันที่พวยพุ่งออกจากปล่องไฟ.....	268
4.281	การแต่งกายตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์.....	269
4.282	การแต่งกายตัวละคร สวินนี่ ทอดด์.....	269
4.283	เครื่องแต่งกายสวินนี่ทอดด์ในภาพความใฝ่ฝันของนางเลิฟเวทท์.....	270
4.284	เครื่องแต่งกายตัวละคร นางเลิฟเวทท์.....	271
4.285	เครื่องแต่งกายของนางเลิฟเวทท์ในภาพความใฝ่ฝัน.....	271
4.286	การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์.....	272
4.287-4.289	ภาพร่างสวินนี่ ทอดด์ โดย ทิม เบอร์ตัน.....	273
4.290	การแต่งหน้าตัวละคร สวินนี่ ทอดด์.....	274
4.291	ทรงผมสวินนี่ ทอดด์.....	275
4.292	การแต่งหน้าและทรงผมนางเนลลี่ เลิฟเวทท์.....	276

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ภาพยนตร์นั้นมีศิลปะตามลักษณะของงานศิลปะทั่วไป คือ เน้นความงามและการแสดงออกของศิลปิน โดยผู้สร้างภาพยนตร์มีหน้าที่และความรับผิดชอบที่จะนำเหตุการณ์ต่างๆ ถ่ายทอดออกมาเป็นบทภาพยนตร์ ภาพ ฉาก แสง สี เสียงดนตรี ถ้อยคำ และการแสดงอย่างมีความงามและความหมายที่ประสานกันอย่างกลมกลืน

การสร้างสรรคภาพยนตร์ให้เป็นงานศิลปะ เป็นภาพยนตร์ที่ดีมีคุณค่า จะต้องทำให้ภาพยนตร์นั้นมีความงามของภาพและการแสดง มีความไพเราะของเสียง มีการเคลื่อนไหวกล้อง มุมกล้อง และการลำดับภาพที่ดี ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ไม่มีในศิลปะแขนงอื่น และที่สำคัญโดยเฉพาะการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม ที่ต้องให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ยุคสมัย และลักษณะของตัวละคร การออกแบบงานสร้างที่ดีจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอได้ง่ายขึ้น ทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมได้เป็นอย่างดีด้วย

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ดังกล่าวเป็นหน้าที่ของผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Designer) โดยอยู่ในการควบคุมของผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) แต่ยังมีผู้กำกับภาพยนตร์บางคนเข้ามามีบทบาทสำคัญ รวมทั้งเป็นคนกำหนดรูปแบบและทิศทางของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่กำกับทุกเรื่อง ดังนั้นเราจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องของผู้กำกับนั้นๆ มีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว โดยที่เมื่อรับชมก็จะรู้ได้ทันทีว่าเป็นภาพยนตร์ที่กำกับโดยใคร

ในจำนวนผู้กำกับภาพยนตร์ยุคปัจจุบันที่มีลักษณะการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เฉพาะตัว ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองและนำเสนอประเด็นที่ชัดเจนในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกๆ เรื่อง รวมทั้งได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้กำกับร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทางด้านงานสร้างภาพยนตร์ที่ชัดเจนและแฝงไปด้วยประเด็นต่างๆ มากมายที่ยอดเยี่ยมนคนหนึ่งของโลกภาพยนตร์ ก็คือ ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton)

ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงในด้านสไตล์ (Style) ที่เด่นชัด ภาพยนตร์ของเขาสื่อถึงกับเทพนิยายและมักจะสื่อสารกับผู้ชมโดยใช้สัญลักษณ์ซึ่งจะกล่าวถึงสิ่งต่างๆ ได้โดยเราทันสังเกตว่ามีความหมายแฝงเหล่านั้น เช่น ประเด็นเกี่ยวกับความแปลกแยกและความวิกลจริตของตัวละครที่มีความหวังที่จะได้รับการยอมรับ ค้นหาความหมายระหว่างความเป็นกับความตาย ตั้งคำถามเกี่ยวกับศีลธรรมที่เกิดจากความสมดุลระหว่างส่วนมืดและส่วนสว่างในใจของมนุษย์ ซึ่งต่างจากภาพยนตร์กระแสหลักของ ฮอลลีวูด (Hollywood) ที่มักจะกล่าวถึงมนุษยธรรมแต่เพียงเปลือกนอกเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน นั้นขาดความบันเทิง ตรงกันข้ามภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน กลับดึงดูดความสนใจและให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมอย่างมาก ทิม เบอร์ตัน เป็นนักสร้างภาพยนตร์จำนวนไม่กี่คนที่ยึดมั่นในแนวทางและใช้ความปรารถนาส่วนตัวเป็นตัวตัดสินใจ

ทิม เบอร์ตัน คิดว่าสิ่งสำคัญที่สุดคือ ภาพยนตร์ไม่ใช่สิ่งที่จะสร้างขึ้นมาเพื่อให้เหมือนหรือคล้ายคลึงกับอะไร ไม่ใช่มาพิจารณาหรือวิเคราะห์ตามหลักวิชาการ สิ่งที่เขาต้องการคือการทำให้งานสื่อด้วยอารมณ์ ความรู้สึก ยิ่งกว่านั้นคือเขากังวลเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้คนที่ได้รับชมงานของเขา ดังนั้นผู้ชมจึงเป็นเหมือนผู้ประเมินผลงาน และนั่นคือสิ่งที่เขาต้องการ

ดังนั้นการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ในทุกเรื่องจึงสื่อออกมาด้วยอารมณ์ ความรู้สึก มากกว่าเน้นความเหมือนจริง หลายองค์ประกอบของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น ฉาก เสื้อผ้า การแต่งหน้า และทรงผมจะคิดปกติจากความเป็นจริงแทบทุกอย่าง เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็น รูปทรงบิดเบี้ยว หรือสีฉูดฉาด

ลักษณะที่ผิดไปจากความเป็นจริงดังกล่าวเป็นลักษณะของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ และมีความน่าสนใจตรงที่สิ่งเหล่านี้เมื่อปรากฏในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน นอกจากจะส่งเสริมโครงเรื่องและตัวละครแล้ว ยังแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของทั้งตัวละครที่ประสบปัญหาต่างๆ และตัวของ ทิม เบอร์ตัน เองที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้อย่างดีอีกด้วย

สัญลักษณ์ที่ ทิม เบอร์ตัน ใช้ในภาพยนตร์มาจากระสนิยมทางด้านจิตรกรรมและศิลปะที่เขาชื่นชอบในงานศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) และภาพยนตร์ของเขาก็ได้รับแรงบันดาลใจจากระสนิยมเหล่านี้ เขากล่าวว่างานจิตรกรรมเหล่านี้ไม่จริง แต่มันจับพลังงานที่ทำให้มันจริง และนั่นคือสิ่งที่น่าตื่นเต็นของภาพยนตร์ในความคิดของเขา ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ไม่พยายาม

ลอกเลียนความเป็นจริง แต่เป็นการใช้สัญลักษณ์และสไตล์เพื่อถ่ายทอดความซับซ้อนทางด้านอารมณ์ ในการเล่าเรื่อง (Page, 2007)

ทิม เบอร์ตัน ชอบงานศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (Expressionist) ที่มักใช้สีบ่งบอกถึง อารมณ์และความคิดของจิตใต้สำนึก และภาพที่ออกมาจะเป็นแบบเกินจริง เน้นความรู้สึก อีกทั้ง ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (German Expressionist) ประเภทของ ขวัญที่เขาชอบดูในวัยเยาว์ซึ่งมักจะมีสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์

ภาพยนตร์สัตว์ประหลาดและภาพยนตร์สยองขวัญเป็นส่วนช่วยทำให้ ทิม เบอร์ตัน ผ่าน ฝันวันเวลา วัยเยาว์ที่อาศัยอยู่ชานเมืองที่เขาคิดว่าเป็นสถานที่ทำลายความคิดสร้างสรรค์อันเป็น ส่วนตัวจากกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคมชานเมือง มาได้ เขาพบว่าเขาเหมาะกับภาพยนตร์สัตว์ ประหลาดมากกว่าภาพยนตร์วีรบุรุษ เพราะเห็นว่ามันเป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวเกี่ยวกับชาน เมืองที่เขาเคยประสบ เหมือนกับว่าสัตว์ประหลาด ได้แสดงสิ่งที่อยู่ภายในออกมา และสามารถ แสดงออกถึงอารมณ์ของตัวเองได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง สัตว์ประหลาดมักจะถูกเข้าใจผิด เป็นสิ่งที่ เกิดขึ้นอยู่เสมอในสังคม จึงมักจะพบเห็นเรื่องราวเหล่านี้ในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน (Morozow, 2010)

จากความชื่นชอบดังกล่าวทำให้การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีการ ผสมผสานศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ที่มักจะมีโทนสีมืดทึบแฝงไว้ด้วยความหวาดกลัวของมนุษย์ ใช้สี แสง และเงา เพื่อสร้างอารมณ์ในภาพ การให้ความสำคัญกับความรู้สึกมากกว่าจุดมุ่งหมายเป็น ประเด็นใหญ่ของการสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน เขาบอกว่าการเน้นที่จุดหมายโดยใช้ หลักการหลายๆ นั้นจะทำให้บั่นทอนจินตนาการของเขาลง และเขาไม่ต้องการให้มาวิเคราะห์สิ่ง ต่างๆ มากมายนัก (Page, 2007)

ในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มักจะใช้ภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวหรือความรู้สึกนึกคิด มากกว่าการใช้คำพูดหรือคำบรรยาย ซึ่ง ทิม เบอร์ตัน สนุกกับภาพมากกว่าเพราะเขารู้สึกว่าการใช้ ส่วนประกอบของภาพจะทำให้สามารถเข้าถึงจิตใต้สำนึกของผู้ชมได้มากกว่า เนื่องจากมีอารมณ์ ความรู้สึกจริงในการที่จะนำเสนอสิ่งที่อยู่ในความคิดออกมา

ทิม เบอร์ตัน พบว่าการวาดภาพประกอบไปด้วยสองสิ่งคือ ความพึงพอใจ และการถ่ายทอด สิ่งที่เกิดขึ้น โดยเขากล่าวว่าเขาจะคิดถึงสิ่งที่ดีที่สุดเมื่อเขาวาดภาพ ศิลปะของเขาเป็นทางที่ทำให้เขา สามารถสร้างสรรค์เอกลักษณ์เฉพาะตัวและสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกจากภายในออกมา เขา

บรรยายถึงการวาดภาพว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้หัวใจของเขาเต้น และสร้างให้เขาเป็นเขาอย่างทุกวันนี้ โดย ทิม เบอร์ตัน มักจะใช้รูปวาดของเขาในการบรรยายส่วนประกอบสำคัญในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ การกำกับภาพ และการแสดง เพื่อบรรยายว่าภาพของตัวละครต่างๆ ที่อยู่ภายในจินตนาการของเขาเป็นอย่างไร

ในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน นั้น ‘จินตนาการ’ เป็นสิ่งที่โดดเด่นและมีเอกลักษณ์มากที่สุด จินตนาการที่แสดงออกถึงความคิดความรู้สึกของเขา ผ่านทางวิธีการถ่ายทอดเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ความรู้สึกนั้นอย่างเต็มที่ที่สุด และที่สำคัญไม่น้อยไปกว่าความรู้สึกที่เขาถ่ายทอด นั่นคือสิ่งที่ผู้ชมรู้สึกเมื่อได้ชมภาพยนตร์ จินตนาการของผู้ชมที่ขยายความต่อไปจากเรื่องราวที่ได้รับชมเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เขาไม่ต้องการให้ตีความหมายมากมาย นอกจากให้รู้สึกให้เต็มที่ การที่ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับภาพยนตร์ของเขาอย่างมากขึ้น ทำให้ผลงานของ ทิม เบอร์ตัน เป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม และได้รับการยกย่องให้เป็นหนึ่งในผู้กำกับภาพยนตร์ที่ยิ่งใหญ่ของยุคนี้

ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ นำสนใจตรงที่สะท้อนให้เห็นสภาพจิตใจ อารมณ์ความรู้สึก ความนึกคิดของทั้งผู้สร้างสรรค์และกระทบต่อสภาพจิตใจและการรับรู้ของผู้ชมภาพยนตร์อย่างมาก ซึ่งไม่ค่อยพบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในปัจจุบัน มีการใส่ความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ลงไปในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น สี เส้น หรือรูปทรงที่เพี้ยนไปจากปกติ สิ่งเหล่านี้มีส่วนสำคัญต่อการรับรู้ของผู้ชม และช่วยส่งเสริมโครงเรื่องได้เป็นอย่างดี

“เมื่อคุณสร้างภาพยนตร์ก็เหมือนกับคุณกำลังวาดภาพอยู่ คุณจะมีความรู้สึกมีความสุข มีพลังและเต็มไปด้วยพลังงานในการสร้าง และคุณก็จะรู้สึกเหมือนคุณกำลังจะสร้างภาพยนตร์ที่ดีที่สุดเท่าที่เคยทำมา” (Smith, 2010 : online)

ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มักจะได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลและได้รับรางวัลต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะรางวัลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นกำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction), ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Production Design – Set Decoration), แต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Makeup), แต่งหน้าพิเศษยอดเยี่ยม (Best Special Makeup Effect), ออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design) เป็นต้น

งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ว่ามีลักษณะอย่างไร และศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในภาพยนตร์

มีความหมายอย่างไร ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยเครื่องมือวิเคราะห์มาช่วยเหลือเพื่อให้ได้ภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น นั่นคือ แนวคิดเกี่ยวกับศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ รวมไปถึงทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำให้ผู้วิจัยสามารถเข้าใจถึงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่จะทำการตีความและวิเคราะห์ เพื่อสรุปถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน

1.2 คำถามนำวิจัย

- 1.2.1 ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีลักษณะอย่างไร
- 1.2.2 ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีความหมายอย่างไรในภาพยนตร์

1.3 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน
- 1.3.2 เพื่อศึกษาความหมายของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

คำศัพท์	ความหมาย
ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)	มีความหมายทั้งเฉพาะเจาะจงและใช้ทั่วไป เพื่อระบุถึงปรากฏการณ์ทางศิลปะ ในความหมายกว้างๆ คำๆ นี้ใช้อธิบายงานศิลปะ ซึ่งถืออารมณ์เป็นสิ่งสำคัญเหนือกว่าความคิด และศิลปินใช้สื่อเพื่อแสดงความรู้สึกและอารมณ์ ไม่ว่าจะ เป็น เส้น สี แสงเงา พื้นผิว เป็นต้น

คำศัพท์ ความหมาย

เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสต์ (German Expressionist) เป็นยุคของภาพยนตร์ในเยอรมนี ที่แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางอารมณ์อันเกิดจาก แสง เงา รูปร่างของสถาปัตยกรรม และสิ่งก่อสร้าง การใช้กล้องในลักษณะแทนสายตาตัวละคร (Subjective camera) และมักจะใช้เลนส์ต่างๆ เพื่อสะท้อนบุคลิกภาพภายในของสิ่งที่มองเห็น

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์(Production Design) คือ การออกแบบสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในฉากภาพยนตร์ โดยแบ่งการออกแบบออกเป็น 3 ส่วน คือ การออกแบบงานสร้างฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

จิตวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์สภาพของบุคคลตามหลักจิตวิทยา ปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการแสดงออกทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทางด้านจิตใจ ในที่นี่จะใช้วิเคราะห์ตัวผู้สร้างภาพยนตร์ที่มีผลต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จนเกิดความ เป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ทุกเรื่อง และใช้วิเคราะห์ความหมายของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่มีผลต่อผู้ชมภาพยนตร์

1.5 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษานี้คัดเลือกงานภาพยนตร์ที่กำกับโดย ทิม เบอร์ตัน และฉายตามโรงภาพยนตร์เท่านั้น ไม่รวมงานที่ฉายทางโทรทัศน์ เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลในสาขาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ประกอบด้วย

1. Beetle Juice (1988)
2. Batman (1989)
3. Edward Scissorhands (1990)
4. Batman Returns (1992)
5. Sleepy Hollow (1999)
6. Planet of the Apes (2001)
7. Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (2007)

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.6.1 สามารถนำทั้งเทคนิคและแนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึก ในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ
- 1.6.2 สามารถนำไปปรับให้เกิดเอกลักษณ์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในลักษณะเฉพาะตัวที่น่าสนใจและสามารถสื่อความหมายในเรื่องราวภาพยนตร์ได้แทนการใช้คำพูดบรรยาย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ” นี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบการวิเคราะห์ ผลงานภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์
- 2.2 แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์
- 2.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

คำว่าเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) เป็นเหมือนกับการบอกกล่าวความหมายของคำด้วยตัวมันเอง การออกเสียงที่เหมือนคำอุทานและการเปล่งเสียงที่ดูรวบรัด ไม่ได้เป็นเพียงแค่โครงสร้างของคำหรือวลีแบบที่สืบต่อกันมาเท่านั้น แต่ยังเป็นการสื่อความคิดที่ชัดเจนและซาบซึ้งลึกอีกด้วย อีกทั้งมีความหมายถึงการแสดงออกทางศิลปะที่ตัดทอนรูปทรง และสี อย่างเสรีที่สุดตามอารมณ์ความรู้สึก และตามความต้องการของศิลปิน โดยถือตามความรู้สึกภายใน (Inner Sensation) (อารี สุทธิพันธุ์, 2528)

ในความหมายกว้างๆ คำๆ นี้ใช้อธิบายถึงงานศิลปะ ซึ่งถืออารมณ์เป็นสิ่งสำคัญเหนือกว่าความคิด และศิลปินใช้สื่อ (Media) เพื่อสำแดงพลังอารมณ์เกี่ยวกับสุนทรียะทางศิลปะเพื่อจุดมุ่งหมายทางอารมณ์ของตนเอง งานศิลปะแนวนี้ศิลปินจึงมักจะเลือกเนื้อหาที่มีความเร้าใจ สร้างอารมณ์อันเข้มข้นให้กับผู้ชม เช่น การต่อสู้ ความโกรธ ความทุกข์ทรมาน ความตาย และการแสดงออกมักจะเน้นไปที่การการใช้สีและเส้น ซึ่งเกิดจากการแสดงออกด้วยอารมณ์ฉับพลันทันที (จิระพัฒน์ พิตรปรีชา, 2545)

ในการวิจัยฉบับนี้แบ่งการศึกษาลักษณะของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่พบในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ของ ทิม เบอร์ตัน ออกเป็น 3 ประเภท คือ สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ และประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ เพื่อสรุปออกมาเป็นการศึกษาถึงลักษณะของภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เป็นวัตถุประสงค์หลักของ ทิม เบอร์ตัน อีกด้วย

2.1.1 สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionist Architecture)

ช่วงเวลาหลังจากยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม ในศตวรรษที่ 18 และศตวรรษที่ 19 วัตถุประสงค์ของงานสถาปัตยกรรมเพิ่มขึ้นอย่างมาก ดังนั้นนวัตกรรมในการใช้วัสดุจึงมีมากขึ้น เช่น การตัดเหล็กวิธีการผสมหรือเทคโนโลยีของปูนซีเมนต์ ทำให้สามารถสร้างสถาปัตยกรรมในรูปแบบต่างๆ ได้มากขึ้น โดยมีสถาปนิกเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สำคัญคือ มัคซ์ เบิร์ก (Max Berg) (ค.ศ. 1870 – 1947) และเอริช เมนเดลซอห์น (Erich Mendelsohn) (ค.ศ. 1887 – 1953) สถาปนิกชาวเยอรมัน ผู้สร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมประเภทอนุสรณ์สถานและอาคารสาธารณะต่างๆ โดยได้รับอิทธิพลจากงานจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการทดลองและการแสดงออกที่มีลักษณะเฉพาะตัว พวกเขาใช้คอนกรีตเสริมเหล็กสร้างอาคารรูปร่างต่างๆ อย่างแปลกใหม่ ซึ่งคอนกรีตเสริมเหล็กดังกล่าวจะมีเส้นเหล็กกล้าผูกตรึงไว้ภายใน มีการผสมผสานความทนแรงอัด (Compressive Strength) ของคอนกรีตเข้ากับความต้านแรงดึงของเหล็กกล้า และปลอดภัยจากรายของการแตกร้าวที่เกิดขึ้นจากไฟ เพราะคอนกรีตและเหล็กกล้ามีอัตราการขยายตัวเท่ากัน (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2548)

รูปแบบของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์โดดเด่นที่ลักษณะของกลุ่มอาคารที่มีความพิเศษในรูปลักษณ์ สถาปนิกรู้สึกจำเจกับรูปลักษณ์เดิมๆ เพราะในช่วงเวลานั้นสถาปัตยกรรมถูกออกแบบเข้าไปเข้ามา ดังนั้นจึงมีกลุ่มของสถาปนิกเกิดความคิดว่าจะต้องสร้างอาคารที่หลุดจากกลุ่มอาคารทางศาสนา หรือกลุ่มอาคารที่เน้นประโยชน์ใช้สอย สถาปัตยกรรมดังกล่าวจะมีความพิถีพิถันในแง่ของกายภาพ และแตกต่างในเรื่องของรูปแบบ ผังอาคาร และที่ว่างภายในอาคาร จะมีความพิเศษและต่างจากปกติทั่วไป (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554) ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สำคัญ มีดังนี้

- ความพิเศษในแง่ของกายภาพ และแตกต่างในเรื่องรูปแบบ ผังอาคาร และที่ว่างภายในอาคาร โครงสร้างของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์จะเป็นไปในลักษณะของการดำเนินตามรูปทรง (Follow Mass) คือมีความอิสระ ใต้อค์ประกอบต่างๆ ในการประดับตกแต่งและสร้างพื้นที่ตามความต้องการ โดยตัวโครงสร้างค่อยมาสร้างตามรูปแบบนั้นๆ

- ใช้โครงสร้างมาเป็น สิ่งประดับตกแต่งอาคาร มีการดึงเอาโครงสร้างค้ำจุนอาคารมาใช้ประดับตกแต่งอาคารโดยไม่ได้เป็น โครงสร้างที่ซ่อนไว้ภายในอาคารเหมือนอย่างอาคารปกติทั่วไป หรือนำลักษณะของโครงสร้างมาใช้โดยไม่ได้เป็น โครงสร้างค้ำจุนอาคาร

- มีความบิดเบี้ยวขององค์ประกอบต่างๆ ส่วนประกอบต่างๆของสถาปัตยกรรมหรือการออกแบบสถาปัตยกรรมภายในมีความบิดเบี้ยวของรูปทรงหรือรูปร่างต่างๆ อย่างผิดไปจากลักษณะปกติทั่วไป ทำให้เกิดการรับรู้ที่พิเศษต่อผู้พบเห็น

- มีการประกอบกันขององค์ประกอบที่แตกต่างกัน มีการใช้องค์ประกอบหรือวัสดุที่แตกต่างกันมาประกอบกัน โดยพยายามสร้างความตื่นตื้นให้กับผู้พบเห็น ให้เห็นแล้วรู้สึกว้า สถาปัตยกรรมนั้นๆ เป็นมากกว่าสถาปัตยกรรม โดยอาจจะเป็นจุดเด่น (Land Mark) ของเมือง หรือเป็นประติมากรรมที่สามารถเข้าไปใช้ประโยชน์ใช้สอยข้างในได้ มีการใช้องค์ประกอบหรือวัสดุที่หลากหลาย ซึ่งยึดถือการออกแบบเป็นสำคัญแล้วจึงค่อยหาวิธีสร้างเป็นสถาปัตยกรรม โดยจะใช้เวลาในการออกแบบและมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้งานที่ออกมาเป็นงานชิ้นเดียวในโลก (Masterpiece) (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)

- ใ้การรับรู้ที่พิเศษหรือรู้สึกถึงความไม่น่าจะเป็นไปได้ สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์ จะเน้นความสำคัญของเมืองในอุดมคติ ซึ่งโดยนิยามแล้วน่าจะเหมาะสำหรับการจินตนาการ มากกว่าความเป็นจริง โบสถ์ใหญ่และปราสาทคริสตต์ในวิมานซึ่งงอกงามอยู่บนกระดาศ มีหลายครั้งที่ความฝันเหล่านี้ขยายไปเป็นสถาปัตยกรรมต่างๆ กระทั่งการออกแบบโลกทั้งใบและดาวบนท้องฟ้า การเอาชนะเรื่องสสารและแรงโน้มถ่วงของโลกปรากฏในสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์ มีการใช้วิธีการวางโครงสร้างแบบแก้วทำให้นึกไปถึง โบสถ์ใหญ่แบบโกธิก และป้อมปราการ หรือลักษณะของผลึกแก้วขนาดใหญ่อันเป็นสัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์ถ่ายทอดลงสู่รูปทรงของเศษแก้วที่แตกกระจายออกมา (Wolf, 2004)

นอกจากนี้สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์ยังได้รับอิทธิพลจากศิลปะโกธิกทางด้านการรับรู้ในเรื่องของการแข่งขันกันสร้างความยิ่งใหญ่ เพราะศิลปะโกธิกจะมีลักษณะของ โบสถ์สูง ซึ่งในยุคนั้น จะแข่งขันกันสร้าง โบสถ์ให้สูง และยิ่งใหญ่เพื่อผลทางด้านศาสนา สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์ได้นำความสูงและความยิ่งใหญ่ดังกล่าวมาใช้เป็น โครงสร้างของสถาปัตยกรรมบางส่วนเพื่อผลทางด้านกรรับรู้ที่น่าตื่นตื้น และกระทบกับอารมณ์เมื่อพบเห็น (Pehnt, 1973)

- มีระบบของกลไกเข้ามาเกี่ยวข้อง ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ สถาปัตยกรรมมักจะมีระบบของกลไกเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น บ้านที่เป็น โคมแต่ภายในห้อง โคมมีกลไกที่สามารถเปิดได้หรือ ประตูสามารถเลื่อนลงมาจากด้านบนก็ได้ ด้านล่างก็ได้ เพราะผ่านยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมมาแล้ว ดังนั้นจึงสามารถสอดแทรกกลไกเข้าไปในสถาปัตยกรรมได้มากขึ้น (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)

ตัวอย่างสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่น่าสนใจ

สถาปัตยกรรมชื่อ “หอไอน์สไตน์” (*Einstein Tower*) (รูปที่ 2.1) เป็นผลงานของสถาปนิกอีริช เมนเดลซอห์น ที่มีลักษณะของโครงสร้างผิดไปจากอาคารที่มีเหลี่ยมมุมของสี่เหลี่ยมมุมฉากทั่วไป โดยการก่อสร้างด้วยอิฐและฉาบด้วยปูนแต่งในลักษณะต่างๆ อีกทั้งมีหน้าต่างที่มีรูปแบบไม่เท่ากันทั้งสี่ด้านหน้าต่าง และมีด้านหนึ่งไม่ได้เป็นสี่เหลี่ยมมุมฉาก หลังคาของอาคารมีลักษณะครึ่งวงกลมประกอบด้วยแผ่นของปูนคลุมด้านบนอีกทีอย่างแปลกตาและไม่เหมือนอาคารทั่วไป



รูปที่ 2.1 งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “หอไอน์สไตน์” (*Einstein Tower*) ผลงานของสถาปนิกอีริช เมนเดลซอห์น (Erich Mendelsohn)

สถาปัตยกรรมชื่อ “คาสาร์ แบทโล” (*Casa Batllo*) (รูปที่ 2.2) เป็นผลงานของสถาปนิกแอนโทนี กอดี (Antoni Gaudi) โครงสร้างภายนอกมีลักษณะคล้ายโครงกระดูก มีการประดับตกแต่งด้วยวัสดุหลายชนิดที่มีความแตกต่างกัน ไม่ว่าจะเป็น หิน กระจกสี และเซรามิก และมีรูปร่างคล้ายหน้ากากที่บิดเบี้ยว



รูปที่ 2.2 งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “คาสาร์ แบทโล” (*Casa Batllo*) ผลงานของสถาปนิก แอนโทนี กอดี (Antoni Gaudi)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

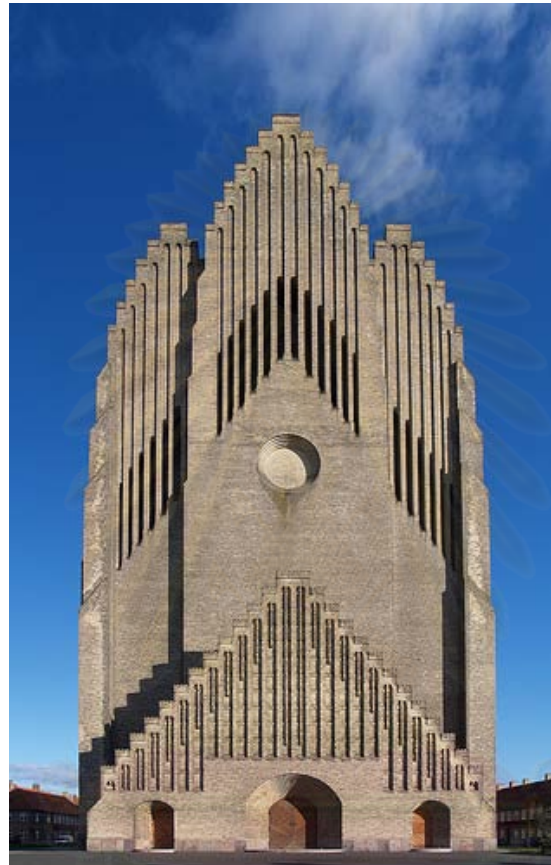
สถาปัตยกรรมชื่อ *“Air Force Academy Chapel”* (รูปที่ 2.3) เป็นผลงานของสถาปนิก เบอร์โทลด์ ลูเบอร์กิน (Berthold Luberkin) มีการผสมผสานของวัสดุที่ใช้สร้างนั่นคือ เหล็ก และ คอนกรีต และมีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมเพื่ออุตสาหกรรมและสถาปัตยกรรมที่อยู่อาศัย โดยออกแบบให้มีความแตกต่างทั้งรูปแบบ รูปทรง และสไตล์ที่เด่นชัด



รูปที่ 2.3 งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ *“Air Force Academy Chapel”* ผลงานของสถาปนิก เบอร์โทลด์ ลูเบอร์กิน (Berthold Luberkin)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถาปัตยกรรมชื่อ “grundtvig memorial church” (รูปที่ 2.4) เป็นผลงานของสถาปนิก เจน เซ่น และ คลินท์ (Jensen - Klint) เป็นสถาปัตยกรรมที่ได้รับอิทธิพลของโบสถ์โกธิก แต่มีการเปลี่ยนแปลงสัดส่วน (Scale) โดยอยู่ระหว่างสัดส่วนของโบสถ์โกธิกกับบ้านให้มีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันไปพร้อมๆ กัน



รูปที่ 2.4 งานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “grundtvig memorial church” ผลงานของสถาปนิก เจนเซ่น และ คลินท์ (Jensen - Klint)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถาปัตยกรรม “สำนักงานสำหรับจำหน่ายสินค้า ” (รูปที่ 2.5) เป็นผลงานของสถาปนิกแม็ก เทาท์ (Max Taut) ลักษณะของสถาปัตยกรรม เป็นการออกแบบที่ใช้การประกอบกันของเหลี่ยมมุมที่บิดเบี้ยวผิดสัดส่วน นั่นคือไม่ได้ประกอบด้วยเหลี่ยมมุมในรูปสี่เหลี่ยมมุมฉากตามแบบอาคารปกติ อีกทั้งลักษณะของตัวอักษรที่ปรากฏเป็นชื่อร้านค้ามีขนาดตัวอักษรไม่เท่ากันและเอียงเอียง มีลักษณะของเส้นพื้นปลาเป็นส่วนประกอบ ให้ความรู้สึกตึงเครียด สั่นคลอน อันตราย เหมือนจะล้มลงมาทับ



รูปที่ 2.5 ผลงานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสมีการออกแบบสำนักงานสำหรับจำหน่ายสินค้าของสถาปนิก แม็ก เทาท์ (Max Taut) ในปี 1921

สถาปัตยกรรมภายในโบสถ์ เซนต์ โจฮานเนส แบบติสต์ (St. Johannes Baptist) (รูปที่ 2.6) ผลงานของสถาปนิก โดมินิคัส โบห์ม (Dominikus Bohm) ลักษณะของสถาปัตยกรรมเป็นการนำลักษณะของผนังและหลังคาประกอบกันเป็นผนังในลักษณะโค้ง โดยให้มีปลายของโค้ง (Arch)¹ ที่แหลมและเอนเอียง ต่างจากโค้งในโครงสร้างอาคารทั่วไป อีกทั้งนำออกมาเป็นเพียงเครื่องประดับตกแต่งอาคารเท่านั้น ไม่ได้มีประโยชน์ในการรับน้ำหนักเหมือนกับโค้งในโครงสร้างอื่นๆ (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)



รูปที่ 2.6 สถาปัตยกรรมภายในโบสถ์ เซนต์ โจฮานเนส แบบติสต์ (St. Johannes Baptist) ของสถาปนิก โดมินิคัส โบห์ม (Dominikus Bohm) ในปี ค.ศ. 1921 – 1926

¹ โค้ง (Arch) คือ โครงสร้างลักษณะโค้งที่ใช้รองรับน้ำหนักของสิ่งก่อสร้างด้านบนเหนือตัวมันเอง ประโยชน์คือใช้เป็นโครงสร้างในการเชื่อมต่อบริเวณช่องของส่วนโครงสร้างอื่น ออกแบบเพื่อรับแรงอัดในแนวโค้ง โดยการเปลี่ยนแรงอัดในแนวโค้งเป็นแรงอัดในแนวระนาบของส่วนโค้งและถ่ายแรงลงสู่ฐานทั้งสองข้างของส่วนโค้ง

2.1.2 จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์ (Expressionist Fine Art)

จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสต์เป็นลัทธิศิลปะแห่งเยอรมนีที่มุ่งเน้นการแสดงออก เพื่อผลทางด้านอารมณ์ทั้งต่อตัวผู้สร้างสรรค์และต่อผู้ชม โดยมีลักษณะของการแสดงออกที่สำคัญ ดังนี้

- **มีการแสดงอารมณ์แรงของสีตามอำเภอใจ** จิตรกรจะใช้สีที่จัดจ้านรุนแรงและเป็นสีที่ค่อนข้างจะตัดกัน มาประกอบกันภายในภาพตามอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง โดยไม่เป็นไปตามสีของสิ่งต่างๆ ตามธรรมชาติ เช่น สีแดง สีน้ำเงิน สีส้ม สีเขียว เป็นต้น ทำให้ผู้ชมเมื่อชมภาพจะรู้สึกสะเทือนใจและรู้สึกถึงความไม่ปกติภายในภาพที่สื่อความหมายต่างๆ

- **มีความรุนแรงของฝีแปรง** ในการวาดภาพจิตรกรจะมีการใช้น้ำหนัก จังหวะ และความเร็วในการวาดภาพอย่างรุนแรงตามความรู้สึกของตนเอง ส่งผลให้ภาพวาดมีน้ำหนักของเส้นและสีที่หยาบ และแสดงออกทางอารมณ์อย่างรุนแรง

- **มีการบิดเบี้ยวของรูปทรง** ลักษณะของส่วนประกอบต่างๆ ภายในภาพมีรูปทรงหรือรูปร่างที่บิดเบี้ยวผิดไปจากปกติ และแสดงออกถึงความทุกข์ทรมานของสิ่งนั้นๆ ผ่านทางรูปทรงที่บิดเบี้ยว จะเห็นได้ว่ารูปต้นไม้และผู้คนจะดูรู้สึกทรมานทลายเหมือนเจ็บป่วยด้วยโรคอัมพาต ส่วนความรู้สึกมีความสุขจะถูกขยายไปสู่ท้องฟ้าอากาศ แต่บางทีก็แสดงอาการชักกระตุกของฝีแปรงราวกับหมู่เมฆต่างๆ กำลั้งหดตัวสั้นด้วยความหวาดกลัว ซึ่งให้ความรู้สึกต่างๆ ยากที่จะจำกัดความลงไปให้ชัดเจนได้ (Wolf, 2004)

- **มีความผิดเพี้ยนและบิดผันของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ** ลักษณะของส่วนประกอบภายในภาพมีขนาดหรือลักษณะที่ผิดปกติไปจากธรรมชาติ เช่น มีขนาดใหญ่หรือเล็กกว่าปกติ หรือมีส่วนส่วนของรูปร่างที่ผิดไปจากทั่วไป ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดปกตินั้นๆ อย่างชัดเจนภายในภาพ

- **มีความอิสระในการแสดงออกตามความรู้สึกลงในภาพ** จิตรกรจะแสดงออกตามอารมณ์ความรู้สึกผ่านการใช้เส้น สี และการจัดองค์ประกอบต่างๆ ตามความรู้สึกอย่างอิสระของตนเอง โดยไม่สนใจกฎเกณฑ์ใดๆ ทั้งสิ้น เพื่อแสดงอารมณ์ของตนอย่างเสรีที่สุด

- **มีการใช้เส้นหรือรูปทรงที่อิสระไม่เป็นรูปแบบที่ชัดเจน** จิตรกรใช้เส้น หรือรูปทรงที่อิสระมาประกอบกันอย่างอิสระที่สุดไม่เป็นรูปแบบที่ตายตัว หรือชัดเจน ประกอบกันภายในภาพ

- มีเนื้อหาที่รุนแรง ภาพจิตรกรรมมักมีเนื้อหาที่รุนแรง กระทบต่อความรู้สึกของผู้พบเห็น มีการแสดงเนื้อหาที่แท้จริงของสังคม หรือของชีวิต เบอนาร์ด เอส ไมเยอส์ (Bernard S. Myers) แสดงทัศนะไว้ว่า ศิลปะและวัฒนธรรมมีส่วนในชีวิตของคนเยอรมนีอย่างมากมาหลายศตวรรษ เมื่อเกิดภาวะทางการเมือง การแสดงอารมณ์และลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ส่งผล กระทบต่อโลกในหลายทาง และแสดงออกมาหลากหลาย เป็นการแสดงความรู้สึกต่อสังคม เศรษฐกิจ หรือรัฐบาล ในช่วงนั้นๆ ที่ศิลปินรู้สึก ซึ่งกระทบต่อความรู้สึกของคนจำนวนมากด้วย

ศิลปินในกลุ่มเอ็กเพรสชันนิสม์หลีกเลี่ยงความเป็นนักธรรมชาตินิยม และไม่ได้เป็นจิตรกร ในแนวทางศิลปะอิมเพรสชันนิสม์ที่พยายามทำตนเป็นนักค้นหาความจริงในธรรมชาติ แต่กลับ นิยมชมชอบรูปทรงง่ายๆ ที่สามารถสร้างอารมณ์อย่างถึงขีดสุด การแสดงออกถึงอารมณ์ภายในอัน เร่าร้อนรุนแรง มีการใช้สีและการตัดเส้นรอบนอกของรูปทรงให้ดูเด่นชัดและแข็งกร้าว (กำจร สุ นพงษ์ศรี, 2528)

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์โดยรวมจะเน้นเนื้อหาที่รุนแรงต่อความรู้สึก และ ต่อการโต้ตอบความรู้สึกของคนส่วนใหญ่ มักใช้คู่สีตรงข้ามกัน โดยใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรง เพื่อทำ ให้คนดูรู้สึกถึงการปะทะกันของสีที่ตัดกัน เช่น แดง ส้ม น้ำเงิน และมักจะใช้ฝีแปรงที่รุนแรงโดย ไม่ได้ผ่านกระบวนการคิด แต่ใช้อารมณ์ความรู้สึกในการปิดป้ายพู่กัน อีกทั้งมีการใช้เส้นหรือ รูปทรงแบบอิสระที่ไม่เป็นรูปแบบที่ชัดเจน (ลำพู กันเสนาะ สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่น่าสนใจ

ภาพชื่อ ลับคมเคียว (Whetting the Scythe) (รูปที่ 2.7) วาดเมื่อ ค.ศ. 1905 โดยจิตรกร แคเทอ โคลลิวิตซ์ (Kathe Kollwitz ค.ศ. 1867 – 1945) สะท้อนการเผชิญหน้ากับความรู้สึก อันเป็นอีกลักษณะหนึ่งของสไตล์เอ็กเพรสชันนิสต์ ถึงแม้ว่าตัวศิลปินเองจะไม่ได้เป็นสมาชิกอย่างเป็นทางการของศิลปินกลุ่มใดเลย และไม่ได้คิดว่าตัวเองเป็นเอ็กเพรสชันนิสต์เองด้วยซ้ำไป แต่การใช้ลายเนื้อแข็งและการใช้สีดำอย่างมีชีวิตชีวา ก็ช่วยให้เรื่องราวมีความหดหู่มากยิ่งขึ้น เรื่องราวของหญิงชราผิวดำมุ่มตะป่ำที่กำลังมูมนะอยู่กับการทำงาน ถูกวาดด้วยการดึงภาพเข้ามาใกล้ การเน้นด้วยการดึงภาพเข้ามาใกล้เช่นนี้ ทำให้สามารถแสดงริ้วรอยบนแขน ความชรา และใบหน้าที่ชวนสงสัยได้อย่างละเอียด ในฉากหลังมีการจัดเรียงลำดับเป็นรูปไม้กางเขนรอบๆ รูปทรงหญิงชรา ช่วยตอกย้ำซ้ำความน่าเกลียดที่อยู่ในภาพ การใช้เคียวสอดเข้ามาอยู่ในภาพแทนการสร้างที่น่ากลัว เป็นสิ่งชี้บอกลักษณะของโรคเรื้อนหรือความตายเข้ากับเรื่องราวของผู้หญิงชราคนนี้ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2547)



รูปที่ 2.7 จิตรกรรม “ลับคมเคียว” (Whetting the Scythe) ของจิตรกร แคเทอ โคลลิวิตซ์ (Kathe Kollwitz) ในปี ค.ศ. 1905

ภาพชื่อ จัตุรัสพ็อทสดามเมอร์ (Potsdamer Platz) (รูปที่ 2.8) วาดเมื่อ ค.ศ. 1914 โดยจิตรกร **แอร์เนสท์ ลูควิก เคียร์คเนอร์ (Ernst Ludwig Kirchner)** เคียร์คเนอร์วาดภาพบนถนนของเขาด้วยหญิงโสเภณีที่แต่งกายประหลาดซึ่งกำลังเดิน จนชนอันเบาบางกระเพื่อมอยู่บนหมวกหนังรูปทรงประหลาดสีดำ หูหญิงสาวเดินค้อมๆ มองๆ ไปตามฟรีดริคสตราสเซ (ซึ่งมีคาเฟ่ชั้นแนลสถานที่ซึ่งรู้จักกันดีว่า บรรดาหญิงโสเภณีจะมาเดินรอแขกอยู่) และรอบๆ จัตุรัสพ็อทสดามเมอร์ ซึ่งเคียร์คเนอร์มักเดินมาจากที่ทำงานซึ่งอยู่ใกล้เป็นประจำ สิ่งที่ไม่อาจลืมได้ในภาพคือ จัตุรัสพ็อทสดามเมอร์ สัญลักษณ์แห่งเมืองใหญ่ในประเทศเยอรมนีของลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ สิ่งที่สองประกายอยู่ด้านหลังคือ กำแพงอิฐสีแดงของสถานีพ็อทสดามเมอร์ ด้านหน้าของภาพเป็นหญิงโสเภณีต่างวัยสองคน ลักษณะการแต่งกายเหมือนสุภาพสตรีทั่วไป ซึ่งเป็นกฎข้อบังคับที่ทางตำรวจออกไว้ ด้านหลังของพวกเขาหล่นเป็นชายนिरนามในชุดสีดำไร้ใบหน้า กำลังปีนเปื้อนอยู่ บาทวิถีรูปสามเหลี่ยมซึ่งดูเหมือนกับขาของชายคนดังกล่าว กำลังก้าวยาวๆ เหมือนดอกที่อยู่ระหว่างถนน ซึ่งมีหญิงสาวสองคนยื่นอวดโฉม การผสมผสานกันของรูปทรงกลมและแหลมนั้น เป็นการแสดงถึงความหมายโดยนัยของเพศ ถนนถูกระบายด้วยสีเขียวเหมือนพืช (Norbert Wolf, 2004) ฟรันซ์ แซร์วาเอส ได้เขียนเอาไว้ในหนังสือพิมพ์ *โอสซิชเซ* ไซทุง วันที่ 16 กุมภาพันธ์ ค.ศ. 1916 ว่า “แสดงให้เห็นความเป็นอสุรกายโดยแท้ในร่างของมนุษย์ด้วยแขนขาที่ผิดรูปกำลังแสดงอาการกระโดดอย่างน่าขันไปในพื้นที่ที่รอบๆ โสเซเหมือนคนกำลังเมา” (Wolf, 2004)



รูปที่ 2.8 จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “จัตุรัสพ็อทสดามเมอร์” (Potsdamer Platz) ของจิตรกร **แอร์เนสท์ ลูควิก เคียร์คเนอร์ (Ernst Ludwig Kirchner)** ในปี ค.ศ. 1914

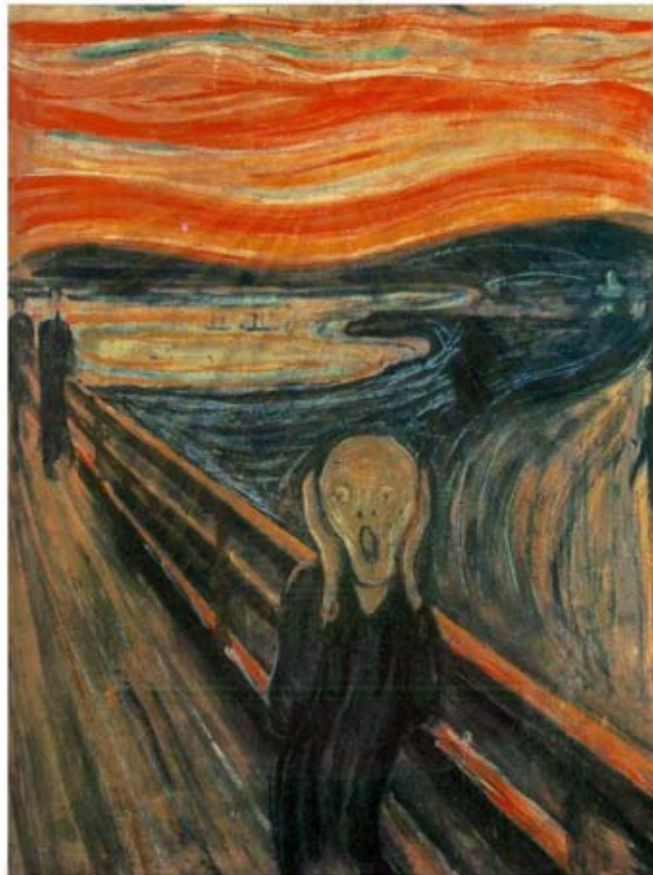
ภาพชื่อ **อโศคาติพิติก ซิตี** (*Apocalyptic City*) (รูปที่ 2.9) วาดเมื่อ ค.ศ. 1913 โดยจิตรกร ลูควิก ไมด์เนอร์ (Ludwig Meidner ค.ศ. 1884 – 1966) ภาพอันน่ามหัศจรรย์ของเมืองในมุมมองกว้างถูกระเบิดออกเหมือนอยู่ภายใต้การโจมตีของจักรวาล ภาพของเมืองที่เห็นนี้เป็นเหมือนเหยื่อของภัยพิบัติอันเลวร้าย ขณะที่อีกด้านหนึ่งผู้คนจำนวนมากที่หนีรอดออกมา สิ่งปลูกสร้างในแนวตั้งและแนวนอนได้เลือนหายไปในทัศนียภาพที่ผิดรูปปร่าง และสัดส่วนที่เปลี่ยนไป โครงสร้างทั้งหมดถูกแยกออกจากกันด้วยสีซึ่งตัดกันอย่างรุนแรง และเส้นทแยงมุมซึ่งทำให้นึกถึงดาวหาง ไมด์เนอร์ได้รับอิทธิพลของสีที่วูบวาบ และพื้นหลังของภาพที่แตกออกเป็นเศษเล็กเศษน้อย (Wolf, 2004)



รูปที่ 2.9 จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “อโศคาติพิติก ซิตี” (*Apocalyptic City*) ของจิตรกร ลูควิก ไมด์เนอร์ (Ludwig Meidner) ในปี ค.ศ. 1913

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพชื่อ “เสียงกรีดร้อง” (*The Scream*) (รูปที่ 2.10) โดยจิตรกรเอ็ดวาร์ด มุงค์ (Edvard Munch) ภาพมีลักษณะของลายเส้นหนักแน่นที่ผ่านการวาดของสีแปร่งที่จับปล้นทันที ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของบรรยากาศของพื้นหลัง ประกอบกับการใช้สีส้มที่รุนแรงจัดจ้านตัดกับสีน้ำเงินดำและลักษณะหน้าตาที่บิดเบี้ยวของคนในภาพที่มีลักษณะผิดไปจากปกติคือไม่มีผม และมีใบหน้าผิดรูปร่างกำลังกรีดร้องอย่างทุกข์ทรมาน ภาพนี้ทำให้เรารู้สึกเหมือนได้ยินเสียงกรีดร้องของคนในภาพจนต้องยกมือขึ้นปิดหู



รูปที่ 2.10 จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “เสียงกรีดร้อง” (*The Scream*) ของจิตรกรเอ็ดวาร์ด มุงค์ (Edvard Munch) ในปี ค.ศ. 1893

ภาพชื่อ “เดอะ เรด เกซ” (*The Red Gaze*) (รูปที่ 2.11) ของจิตรกร อาร์โนลด์ เซอร์นแบร์ก (Arnold Schoenberg) ภาพมีลักษณะของใบหน้าที่ยืดเยื้อ และมีสีชาวด้านบน และมีรอบดวงตาสีแดง ผิดไปจากใบหน้าของมนุษย์ปกติ ลักษณะของดวงตาเบิกโพลงเหมือนกับกำลังจ้องมองมายังผู้ที่ชมผลงานอยู่ ลักษณะของฝีแปรงในการลงสีเป็นไปอย่างรวดเร็วและรุนแรงตามอารมณ์ของศิลปิน จนทำให้ใบหน้ายืดเยื้อ



รูปที่ 2.11 จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ สีน้ำมันบนกระดาษแข็ง “เดอะ เรด เกซ” (*The Red Gaze*) ของจิตรกรอาร์โนลด์ เซอร์นแบร์ก (Arnold Schoenberg) ในปี ค.ศ. 1910

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพชื่อ “คืนที่ดาวกระจ่างฟ้า” (*Starry Night*) (รูปที่ 2.12) โดยจิตรกร วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) ภาพองค์ประกอบของโครงสร้างบางอย่างสูงเสียดฟ้าจนแทบจะหลุดออกนอกเฟรมภาพ มีแสงไฟลอดออกมาจากตัวอาคารบ้านเรือน ท้องฟ้าตกอยู่ในภาวะวุ่นวาย ชુંเหยิง ไร้ทัศนคติที่บิดเบี้ยวและไร้เส้นที่หมุนวนรุนแรง



รูปที่ 2.12 จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “คืนที่ดาวกระจ่างฟ้า” (*Starry Night*) ของจิตรกร วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) ในปี ค.ศ. 1889

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพชื่อ “**สตรีระกับเนื้อสัตว์**” (*Figure with Meat*) (รูปที่ 2.13) โดยจิตรกร ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) จากภาพเป็นการวิจารณ์สังคมด้วยสตรีระที่บิดเบี้ยวและใบหน้าที่มีรอยเปื้อนเลอะ มนุษย์ในภาพมีลำตัวสีขาวซีด ขณะที่ชิ้นเนื้อด้านหลังกลับมีสีของเนื้อที่ดูมีชีวิตกว่า ทำให้รู้สึกถึงความทุกข์ทรมานของตัวมนุษย์ตรงหน้าที่มีสภาพไม่ต่างจากปีศาจด้วยสภาพร่างกายที่ผิดไปจากมนุษย์ปกติ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2548)



รูปที่ 2.13 จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ “สตรีระกับเนื้อสัตว์” (*Figure with Meat*) ของจิตรกร ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) ในปี ค.ศ. 1934

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อภาพ *“The City”* (รูปที่ 2.14) โดยจิตรกร วิลเลียม เทิร์นเนอร์ (William Turner) ภาพมหานครที่มีอาคารอยู่อย่างหนาแน่นเบียดเสียด ลักษณะอาคารเอนเอียงและบิดเบี้ยวในทิศทางต่างๆ กันไปไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้น ตามอาคารมีปล่องไฟอยู่มากมาย โดยแต่ละปล่องไฟต่างพ่นควันสีดำเสมือนเป็นควันพิษอย่างไม่ขาดสาย ภาพดังกล่าวจิตรกรนำเสนอเพื่อเสียดสีถึงความเสื่อมโทรมของสังคมเมืองผ่านภาพตึกที่บิดเบี้ยว แออัด เบียดเสียด และแข่งกันพ่นควันพิษใส่กัน



รูปที่ 2.14 จิตรกรรม *“The City”* ของจิตรกร วิลเลียม เทิร์นเนอร์ (William Turner) ในปี ค.ศ. 1970

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพชื่อ *“Head of a Woman”* (รูปที่ 2.15) โดยจิตรกร คาร์ล ชมิดท์ รอทลูฟ (Karl Schmidt-Rottluff) ศีรษะของผู้หญิงในภาพมีลักษณะผิดรูปปร่าง และบิดเบี้ยวไปจากปกติ ปลายเส้นมีลักษณะทึบหนา และมีแสงเงาเป็นเส้นหนาอย่างชัดเจนอยู่ทั่วไปในภาพ ซึ่งจิตรกรรมภาพพิมพ์เอ็กเพรสชันนิสม์ที่มีลักษณะของปลายเส้นทึบหนาดังกล่าวได้รับอิทธิพลมาจากภาพพิมพ์ของญี่ปุ่น ปลายเส้นที่หนักแน่นสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของศิลปินได้อย่างดีและกลายเป็นรูปแบบหนึ่งของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่นำมาใช้อย่างกว้างขวาง



รูปที่ 2.15 จิตรกรรมภาพพิมพ์ เยอรมัน เอ็กเพรสชันนิสม์ *“Head of a Woman”* ของจิตรกร คาร์ล ชมิดท์ รอทลูฟ (Karl Schmidt-Rottluff) ในปี ค.ศ. 1916

2.1.3 ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionist Sculpture)

ประติมากรรมเข้าสู่ยุคสมัยใหม่เมื่อปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 เดิมทีเดียวประติมากรรมก่อนหน้าศตวรรษที่ 20 นั้นค่อนข้างที่จะจำกัดอยู่ในวงแคบทั้งในด้านการแสดงความคิด การใช้รูปแบบวัสดุตลอดจนเทคนิคและวิธีการ รูปแบบในยุคดังกล่าวยังมีลักษณะที่เหมือนจริง ซึ่งมีความทึบตันและมักต้องมีฐานตั้งพื้นสำหรับรองรับ ส่วนเทคนิคและวัสดุที่ใช้ก็ยังมีอยู่เพียงไม่กี่อย่าง เช่น การแกะสลักไม้ การแกะสลักหิน การปั้นและการหล่อด้วยบรอนซ์หรือทองแดง เป็นต้น เมื่อความเจริญทางเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตมากขึ้น ศิลปินต่างก็มีความคิดริเริ่มที่จะแสวงหาแนวทางการสร้างสรรค์ด้วยการเลือกใช้วัสดุสมัยใหม่ เช่น วัสดุสังเคราะห์ต่างๆ ตลอดจนค้นหาวิธีการซึ่งยังไม่มีผู้ใดทำมาก่อน อันเป็นบ่อเกิดของประติมากรรมสมัยใหม่ในเวลาต่อมา

ลักษณะโดยรวมของประติมากรรมสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 20 นั้น มักจะเป็นรูปทรงที่มีลักษณะเปิด มีความโปร่ง และ โครงสร้างคล้ายลักษณะของสถาปัตยกรรม ประติมากรรมยุคนี้ได้หันเหความสนใจจากรูปทรงของมนุษย์ มาเป็นการใช้รูปทรงเรขาคณิตอันแสดงให้เห็นถึงความคิดของศิลปินที่ผูกพันกับหลักเกณฑ์ของวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ โดยหนึ่งในลัทธิที่สำคัญคือ ลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism)

ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์นั้นได้พัฒนามาเป็นขั้นๆ ในช่วงแรกศิลปะลัทธินี้ได้ชื่อเรียกว่า “โฟวส์” (The Fauvers) ซึ่งในตอนนั้นมีแนวความคิดในการแสดงออกถึงปัจจัยหรือแก่นแท้จริงของเรื่องราวและอารมณ์มากกว่ารูปร่างที่ปรากฏออกมาภายนอก ประติมากรต้องการแสดงอารมณ์และความรู้สึกภายในให้ปรากฏออกมา ในรูปลักษณะที่ผิดจากสภาพความเป็นจริงเป็นอันมาก ศิลปะในตอนนั้นมีทั้งสวยงามและน่าเกลียด แต่ส่วนมากมักจะน่าเกลียดน่ากลัว เพราะการแสดงออกต้องการที่จะระบายอารมณ์ที่ถูกกดตันภายในออกมา ที่ค่อนข้างจะตื่นเต็นรุนแรงและหยาบกระด้าง เป็นการแสดงถึงสัญชาตญาณหรือความรู้สึกเกิดขึ้นในใจของประติมากรเอง

ประติมากรรมของลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์นี้เกิดขึ้นเช่นเดียวกับจิตรกรรม ลัทธินี้มีแนวความคิดในการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกส่วนตัวของศิลปินที่ได้รับจากการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม ที่สร้างความรู้สึกสะเทือนใจ เช่น ความเศร้า ความตื่นเต็นดีใจ ความทุกข์ทรมาน การต่อสู้ดิ้นรนเพื่อการอยู่รอด ศิลปินจะถ่ายทอดความรู้สึกนี้ออกมาเป็นงานศิลปะ เพื่อผู้ดูเกิดความรู้สึกรับรู้ในอารมณ์นั้น เนื้อเรื่องที่ศิลปินส่วนใหญ่ใช้มักจะเกี่ยวกับความดกดำที่ทำให้ใจห่อเหี่ยว ความรุนแรงในการทำลาย การต่อสู้เพื่อการดำรงอยู่บนวิถีชีวิตที่ผิดปกติชน โดยมีลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สำคัญ ดังนี้

- มีการลดทอนรูปร่างหรือลักษณะสำคัญบางอย่างไปจากธรรมชาติ ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มักจะมีการลดทอน โครงสร้างบางประการให้หายไปหรือมีการลดขนาดหรือสัดส่วนลง ทำให้รูปร่างหรือลักษณะผิดไปจากปกติและดูไม่สมส่วน ทำให้รู้สึกถึงความผิดปกติของร่างกาย

- มีรูปลักษณะที่ผิดจากสภาพความเป็นจริง ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีลักษณะบางประการที่ผิดไปจากความเป็นจริงหรือตามปกติ ทั้งทางด้านโครงสร้างและรูปลักษณะ ซึ่งอาจมีลักษณะที่บิดเบี้ยวหรือแปรผัน ไปขององค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นประติมากรรม

- มีความแตกต่างของวัสดุต่างๆ ที่นำมาประกอบกัน ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการนำวัสดุที่แตกต่างกันมาประกอบเข้าด้วยกัน หรือมีการใช้วัสดุที่ต่างไปจากประติมากรรมทั่วไป เพื่อผลทางการรับรู้ที่พิเศษกว่าปกติ

ในช่วงเวลาที่จะเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 ประติมากรกลุ่มนี้ได้ใช้รูปคนในการสำแดงพลังอารมณ์ ใช้สัมฤทธิ์ หินอ่อน ไม้ และหินหล่อ (cast stone) ซึ่งเป็นการหล่อคอนกรีตให้มีความคล้ายคลึงกับหิน โดยพื้นผิวของงานประติมากรรมดังกล่าวจะเรียบลื่น และสัดส่วนของรูปคนที่สร้างขึ้นจะถูกทำให้บิดเบี้ยวไปเพื่อผลทางการแสดงอารมณ์ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2548)

- มีการนำวัสดุประเภทโลหะมาใช้โดยมีความโปร่งภายใน อีกทั้งมีการใช้กลไกหรือฟันเฟืองประกอบประติมากรรม เนื่องจากในประเทศเยอรมนีมีวิวัฒนาการของวิศวกรรมที่ดีที่สุดในโลก ดังนั้นประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสต์จึงได้รับอิทธิพลของวิศวกรรมดังกล่าว นั่นคือมีการนำวัสดุประเภทโลหะมาใช้ในประติมากรรม โดยมีความโปร่งด้านใน และมีการใช้กลไกหรือฟันเฟืองประกอบในประติมากรรมด้วย (นภค วิรุพหัชชาตะพันธ์, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2554)

- มีเรื่องราวที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของศิลปินที่ได้รับจากการสัมผัสกับสิ่งแวดล้อม ที่สร้างความรู้สึกระงอกใจ เช่น ความเศร้า ความตื่นเต้น ความทุกข์ทรมาน การต่อสู้ดิ้นรน ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มักจะแสดงออกถึงอารมณ์ต่างๆ ของศิลปิน โดยมีเรื่องราวเพื่อแสดงให้เห็นถึงความเลื่อมโทรม

ตัวอย่างประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่น่าสนใจ

ประติมากรรมชื่อ “ความพยาบาท” (*The Avenger* 1914) (รูปที่ 2.16) โดยประติมากร เอิร์นส์ บาร์ลาค (Ernst Barlach ค.ศ. 1870 – 1938) เป็นชาวเยอรมัน งานของเขาถูกจัดว่าเป็นงานศิลปะที่เลื่อมและบรรดาเกลดลอร์คังงานของเขาออก ในระหว่างพวคนาซียึดครองอำนาจเพราะ บาร์ลาค เป็นหนึ่งในบัญชีดำของพวคนาซี เขาทำงานทั้งด้านประติมากรรม ภาพพิมพ์ และกวี งานประติมากรรมของเขาถือได้ว่าเป็นการนำประติมากรรมไปสู่ลัทธิเอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) อย่างสมบูรณ์ และสัมฤทธิ์ผล งานของเขาจะมีปริมาตรที่บิดัน แสดงท่าทีรุนแรง เต็มไปด้วยอารมณ์เคียดแค้นซึ่งซึ่งต้องการประหารชีวิตส่วนใหญ่ว่าเรื่องราวของเขาเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับชาวบ้าน ขอทาน ความตาย และความอดอยากยากจน เขาได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่มองโลกในแง่ร้าย ชอบสร้างงานด้วยการแกะสลักไม้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2548)



รูปที่ 2.16 ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “ความพยาบาท” (*The Avenger*) ผลงานของประติมากร เอิร์น บาร์ลาค (*Ernst Barlach*)

ประติมากรรมชื่อ “แม่และความตายของลูกชาย ” (Pieta – Mother with Dead Son) (รูปที่ 2.17) โดยประติมากร แคธี โคลล์วิทซ์ (Käthe Kollwitz ค.ศ. 1867 – 1945) ศิลปินหญิงชาวเยอรมัน มีสามีเป็นนายแพทย์ที่ให้การรักษาพยาบาลคนยากจนด้วยความเมตตาสงสาร ส่งผลต่อความคิดเชิงเอื้ออาทรต่อสังคมผู้ยากไร้ให้กับ โคลล์วิทซ์ และได้กลายเป็นพื้นฐานทางเนื้อหาและรูปแบบในการสร้างสรรค์งานศิลปะของเธอที่ถ่ายทอดออกมาอย่างกินใจ ด้วยเป็นผลงานที่ถูกผลักดันออกมาจากจิตสำนึกแห่งเมตตาธรรมและจริยธรรม ผลงานของเธอจึงมีขอบเขตขยายไปสู่การวิพากษ์สังคมและการปกครองบ้านเมือง จึงทำให้เธอเป็นอีกคนที่อยู่ในบัญชีดำของพวกนาซี เธอได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปินที่มีความรับผิดชอบแทนความขมขื่น จากการถูกกดขี่ของผู้ยากไร้ให้สาธารณชนได้รับรู้ อย่างมีสำนึกรับผิดชอบ (จารุพรรณ ททรัพย์ปรุง, 2548)



รูปที่ 2.17 ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “แม่และความตายของลูกชาย” (Pieta – Mother with Dead Son) ผลงานของประติมากร แคธี โคลล์วิทซ์ (Käthe Kollwitz)

ประติมากรรมชื่อ “ชายผู้ล้มลง” (The Fallen Man) (รูปที่ 2.18) โดยประติมากร วิลเฮล์ม เลห์มบรูก์ (Wilhelm Lehmbruck ค.ศ. 1880 – 1919) ประติมากรคนสำคัญของลัทธิเยอรมันเหนือเพรสชันนิสม์ ประติมากรรมของเขาจะมีรูปร่างที่ดูแตกต่าง มีส่วนที่ต่อกันอย่างประณีต ทว่ายากลำบากอย่างเห็นได้ชัด ระหว่างสงครามเขาทำงานประติมากรรมเพียงไม่กี่ชิ้น ซึ่งก็รวมถึงงานที่ชื่อ “ชายผู้ล้มลง” ในปี ค.ศ. 1916 ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของคนในยุคหนึ่งที่ต้องล้มตายที่ลึงเงอมาร์ก เมื่อ ค.ศ. 1914 ระหว่างวันที่ 18 ตุลาคม และ 30 พฤศจิกายน ปีนั้นอาสาสมัครกว่า 45,000 คน ต้องจบชีวิตลง (Wolf, 2004)

ประติมากรรม “ชายผู้ล้มลง” มีรูปร่างที่ถูกยึดออกด้วยโครงสีดำ ลักษณะคล้ายศิลปะแบบโกธิก พื้นผิวที่ไม่หยาบ และใบหน้าที่ไม่ใคร่ชัดเจน สิ่งที่ยังคงอยู่คือการแสดงอารมณ์เกินจริง ชายคนหนึ่งล้มลงอย่างสิ้นหวังกำลังคลานด้วยมือและขา แขนและศีรษะที่ลดต่ำลง แต่ในมือยังถือดาบอยู่นักรบที่กำลังจะตายนั้นมีร่างของคนที่ยืนแอด้วยลำตัวที่ถูกยึดออกบนพื้นที่ยาวออกไป ทำให้นึกถึงสะพานระหว่างชีวิตและความตาย เป็นเหมือนคำตอบให้กับความทรงจำของความเชื่อของเลห์มบรูก์ที่ว่า “ประติมากรรมเป็นความมั่งคั่งของสรรพสิ่ง เป็นความมั่งคั่งของธรรมชาติที่จะคงอยู่ตลอดไปตราบเท่าช่วงชีวิตมนุษย์”



รูปที่ 2.18 ประติมากรรมกระบวนแบบลัทธิสำแดงพลังอารมณ์ “ชายผู้ล้มลง” (The Fallen Man) ผลงานของประติมากร วิลเฮล์ม เลห์มบรูก์ (Wilhelm Lehmbruck)

2.2 แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็นงานสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างไปตามเรื่องราวแต่ละฉากของภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ต้องใช้ความรู้เชิงศิลปะผสมผสานกับความรู้ทางด้านภาพยนตร์เพื่อสื่อและสร้างอารมณ์ร่วมให้กับภาพยนตร์ แต่ละองค์ประกอบในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะต้องทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจและเข้าถึงเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์ในฉากนั้นๆ ซึ่งภาพยนตร์ของเยอรมนีในระหว่างปี ค.ศ. 1918 – 1933 ได้พัฒนาทางด้านการออกแบบงานสร้างให้มีลักษณะที่พิเศษ และน่าตื่นตาตื่นใจ สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้โดยใช้คำบรรยายน้อยมาก

ภาพยนตร์เยอรมันในยุคนี้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลทางอารมณ์อันเกิดจากแสงเงา รูปร่างของสถาปัตยกรรม และสิ่งก่อสร้าง การใช้กล้องในลักษณะแทนสายตาตัวละคร (Subjective Camera) และมักจะใช้เลนส์ต่างๆ เพื่อสะท้อนบุคลิกภาพภายในของสิ่งที่มองเห็น ชื่อน่าสังเกตก็คือภาพยนตร์เยอรมันส่วนใหญ่จะถ่ายทำกันในสตูดิโอ เต็มไปด้วยฉากภายในมากกว่าที่จะถ่ายนอกสถานที่ตามธรรมชาติ แม้แต่เมื่อเป็นฉากภายนอกก็มักจัดฉากขึ้นภายในโรงถ่ายเพื่อให้ช่างเทคนิคสามารถควบคุมเทคนิคต่างๆ ที่เกี่ยวกับแสงเงา น้ำหนักของแสงตลอดจนพื้นผิวของภาพได้สมบูรณ์ตามต้องการ โดยภาพยนตร์ในยุคนี้มักเป็นเรื่องราวของอารมณ์ที่กดดัน การจัดฉากถ่ายทำในสตูดิโอช่วยสร้างความรู้สึกรอคิดหวาดกลัวที่ต้องอยู่ในที่คับแคบหรือปิดเงียบในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนที่ถูกคุมขัง มีการเน้นการตกแต่งด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากด้วยวัสดุหนักๆ เป็นต้นว่า ฉากประตูเมืองขนาดใหญ่หนาทึบ (เขาวนันท์ เชกุนด์, 2534) ซึ่งมักนำเอาศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในช่วงเวลานั้นมาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จึงเรียกภาพยนตร์ในยุคนี้ว่า “ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์”

ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มีลักษณะและการนำเสนอที่โดดเด่นด้วยการออกแบบงานสร้างที่ผิดปกติไปจากความเป็นจริงทั่วไป น่าตื่นตาตื่นใจ แต่ก็สามารถส่งเสริมโครงเรื่องภายในภาพยนตร์และสร้างอารมณ์ร่วมแก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี โดยแบ่งการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เป็น 3 องค์ประกอบสำคัญที่ใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์ คือ การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

2.2.1 การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

การออกแบบฉากในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์สามารถทำให้ผู้ชมตื่นตาตื่นใจไปกับความผิดปกติของฉากและอุปกรณ์ประกอบภายในฉาก อีกทั้งมีผลต่อการรับรู้ทางด้านอารมณ์ของผู้ชมได้อย่างดี โดยมีลักษณะที่สำคัญดังนี้

- การออกแบบฉากมักมีการใช้องค์ประกอบที่บิดเบี้ยว การออกแบบฉากในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์จะมีส่วนประกอบที่บิดเบี้ยว อาทิ หน้าต่าง หรือประตูของโครงสร้างอาคาร หรือมีโครงสร้างของบันไดที่บิดผันไปจากโครงสร้างปกติ

ตัวอย่างลักษณะฉากที่ประกอบด้วยองค์ประกอบที่บิดเบี้ยวในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

ฉากภายในห้องในภาพยนตร์ *“The Cabinet of Dr. Caligari”* (1919) ของผู้กำกับ โรเบิร์ต เวิน (Robert Weine) (รูปที่ 2.19) หน้าต่างภายในห้องมีลักษณะบิดเบี้ยวไปจากหน้าต่างปกติ คือ มีลักษณะบิดเบี้ยวไปจากหน้าต่างที่มีรูปร่างเป็นสี่เหลี่ยมมุมฉากทั่วไป โดยมีเส้นกรอบหน้าต่างในลักษณะบิดเบี้ยวไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้น คล้ายภาพวาดมากกว่าจะเป็นโครงสร้างจริง



รูปที่ 2.19 ฉากภายในห้องในภาพยนตร์ *“The Cabinet of Dr. Caligari”* (1919)

ฉากอาคารในเมืองในภาพยนตร์ “*The Cabinet of Dr. Caligari*” (1919) (รูปที่ 2.20) ลักษณะของหลังคาและกำแพงมีลักษณะที่บิดเบี้ยวไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้นแต่กลับเอนเอียง อย่างผิดปกติของโครงสร้างต่างๆ ที่เป็นไปในทิศทางต่างๆ กัน ลักษณะดังกล่าวสั่นคลอนความรู้สึกผู้ชมในฉากที่ตัวละคร “ซีซาร์” (Cesare) ลักพาตัว “เจน” (Jane) โดยเดินไปตามกำแพงที่ลาดชันเอนเอียง



รูปที่ 2.20 อาคารในเมืองในภาพยนตร์ “*The Cabinet of Dr. Caligari*” (1919)

- การออกแบบฉากมีการใช้องค์ประกอบที่ผิดสัดส่วนไปจากลักษณะปกติ โดยมีโครงสร้างหรือรูปทรงที่แปลกและต่างจากลักษณะทั่วไปของสิ่งนั้น

ตัวอย่างลักษณะฉากที่ประกอบด้วยองค์ประกอบที่ผิดสัดส่วนไปจากลักษณะปกติในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์

ฉากสำนักงานประจำเมืองในภาพยนตร์ “*The Cabinet of Dr. Caligari*” (1919) (รูปที่ 2.21) โຕ้ะและเก้าอี้มีขนาดและสัดส่วนที่ผิดไปจากปกติ คือ โຕ้ะมีความสูงมากประกบกับเก้าอี้ที่มีความสูงเกือบเท่าโຕ้ะ ทำให้เมื่อตัวละครนั่งท่าทางของการนั่งมีลักษณะผิดปกติ และสูงกว่า Caligari มาก

แสดงให้เห็นถึงตำแหน่งของข้าราชการที่มีอำนาจอยู่เหนือคนทั่วไปและมักจะทำงานตามอารมณ์ของตน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการวิพากษ์วิจารณ์หน่วยงานด้านสังคมของรัฐ



รูปที่ 2.21 ฉากห้องสำนักงานประจำเมืองในภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)

- การออกแบบฉากที่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เล็กหรือใหญ่เกินจริง ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีขนาดเล็กหรือใหญ่กว่าขนาดของสิ่งของที่มีอยู่จริง หรือมีขนาดภายในและภายนอกที่ต่างกัน ในสถานที่เดียวกันอย่างผิดปกติ

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่เล็กหรือใหญ่เกินจริงในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

ฉากบ้านจากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919) (รูปที่ 2.22) บ้านมีขนาดเล็กกว่าความเป็นจริง ในขณะที่เมื่อเข้าไปภายในบ้าน (รูปที่ 2.23) กลับมีขนาดใหญ่กว่าขนาดบ้านที่เห็นภายนอก และมีลักษณะบิดเบี้ยวไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้น อีกทั้งลักษณะประตูหน้าต่างที่

แปลกประหลาดบิดเบี้ยวผิดปกติจากลักษณะของบ้านทั่วไป ลักษณะที่ผิดปกติและบิดเบี้ยวดังกล่าว
สื่อให้เห็นถึงความผิดปกติของตัวละคร Caligari และ Cesare ผู้อาศัยอยู่ในบ้านดังกล่าว อีกทั้งแสดง
ให้เห็นถึงความตึกลับและไม่แน่นอนของตัวละคร



รูปที่ 2.22 ฉากภายนอกที่พักของ Caligari จากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 2.23 ฉากภายในที่พักของ Caligari จากภาพยนตร์ "The Cabinet of Dr. Caligari" (1919)

- การออกแบบฉากที่มีอุปกรณ์ประกอบฉากที่แปลกประหลาดไปจากปกติ ภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสม์มักมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะแปลก หรือประหลาดกว่าสิ่งที่มีอยู่โดยทั่วไป

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีอุปกรณ์ประกอบฉากแปลกประหลาดไปจากปกติ

ฉากภายในสวน จากภาพยนตร์ "Metropolis" (1926) (รูปที่ 2.24) ลักษณะของลำต้นของต้นไม้มีลักษณะแปลกผิดไปจากลักษณะลำต้นของต้นไม้ปกติทั่วไป อีกทั้งมีการบิดเบี้ยวของโครงสร้างของลำต้นเพิ่มความรู้สึกที่แปลกประหลาดต่อผู้ชม

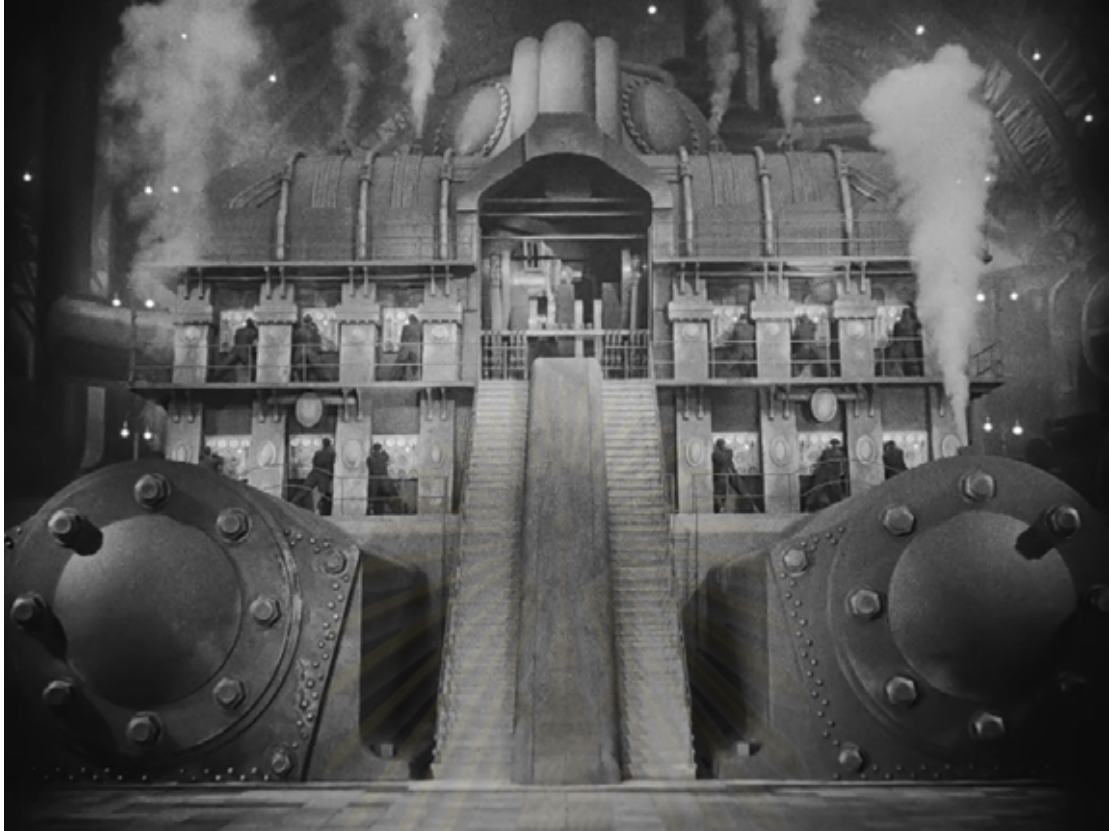


รูปที่ 2.24 ฉากภายในสวน จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

- การออกแบบฉากที่มีอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่ผิดไปจากปกติ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์มักจะนำอุปกรณ์ประกอบฉากจัดไว้ในตำแหน่งที่ผิดไปจากปกติทั่วไป สร้างการรับรู้ที่พิเศษต่อผู้ชม

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่ผิดไปจากปกติ

ฉากอาคารที่ทำงาน จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926) (รูปที่ 2.25) มีการนำเอาลักษณะของฝากรอบท่อขนาดใหญ่มาเป็นเครื่องประดับตกแต่งอาคาร และนำออกมาวางไว้อย่างโดดเด่นซึ่งต่างจากทั่วไปที่มักจะนำซ่อนไว้ภายใน หรืออยู่ในตำแหน่งที่คนไม่สังเกตเห็น แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แนวเยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสไม่มีรูปแบบที่ตายตัว ไม่มีความจำเป็นต้องสร้างให้ตรงกับสิ่งที่ปรากฏอยู่ปกติทั่วไป อีกทั้งการนำลักษณะของฝากรอบท่อขนาดใหญ่ซึ่งเป็นวัสดุที่หนักและมีขนาดที่ใหญ่มากเมื่อเทียบกับขนาดของมนุษย์ผู้ทำงานอยู่ในอาคาร ให้ความรู้สึกถึงความกดดันของพนักงานที่ต้องทำงานอยู่ในอาคารดังกล่าวอย่างรุนแรง



รูปที่ 2.25 ฉากอาคารที่ทำงาน จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

- การออกแบบฉากมีลักษณะของการจัดอุปกรณ์ประกอบฉากที่ยิ่งใหญ่ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักประกอบด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะยุ่งเหยิง เพื่อสื่อถึงความวุ่นวายสับสนภายในเรื่องราวภาพยนตร์

ตัวอย่างลักษณะฉากมีลักษณะของการจัดอุปกรณ์ประกอบฉากที่ยิ่งใหญ่

ฉากบนเรือขนสินค้า จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922) (รูปที่ 2.26) ฉากในภาพยนตร์ประกอบไปด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะยุ่งเหยิง ของเส้นและพื้นผ้าที่พาดไปมาอย่างวุ่นวาย ซึ่งนำไปสู่เรื่องราวในฉากต่อมาถึงความวุ่นวายภายในเรือเมื่อ Graf Orlok หรือ Nosferatu ปรากฏตัวออกจากหีบศพภายในเรือและฆ่าคนในเรือ



รูปที่ 2.26 ฉากบนเรือขนสินค้า จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

- การออกแบบฉากมักใช้การวาด หรือระบายสีผนัง รวมไปถึงพื้น โดยมักระบายสีให้มีลักษณะของแสงที่สาดส่องลงมาในฉาก

ตัวอย่างลักษณะฉากมีการใช้การวาด หรือระบายสีผนัง รวมไปถึงพื้น โดยมักระบายสีให้มีลักษณะของแสงที่สาดส่องลงมาในฉาก

ฉากห้องทำงานในโรงพยาบาลที่มี Dr. Caligari เป็นผู้อำนวยการ โรงพยาบาลรักษาผู้ป่วยที่มีอาการทางจิต จากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919) (รูปที่ 2.27) ในฉากภาพยนตร์ ใช้การระบายสีผนังและพื้นให้เป็นลวดลายวอกวน และประกอบด้วยเส้นที่พุ่งเข้าหา Dr. Caligari เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของเรื่องราวในภาพยนตร์ว่าแท้จริงแล้ว Dr. Caligari เป็นใครกันแน่ ซึ่งเป็นฉากเปิดตัวให้เห็นว่า Caligari ผู้ซึ่งปรากฏมาตลอดในภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนคนวิกลจริต แท้จริงแล้วเป็นผู้อำนวยการโรงพยาบาลรักษาผู้ป่วยที่มีอาการทางจิตเสียเอง นับเป็นการเยาะหยันถึงบุคคลซึ่งมีหน้าที่ดูแลรักษาผู้ป่วยกลับเป็นคนป่วยเสียเอง (เขาวนันทน์ เชษฐรัตน์, 2534) และมีการไล่สีให้มีลักษณะเหมือนแสงที่ตกกระทบลงบนผนังโดยมีความสว่างบริเวณที่ Dr.

Caligari ยืนอยู่เพื่อเน้นให้เห็นตัว Dr. Caligari เพื่อสะท้อนถึงความหมายของเรื่องราวที่ซับซ้อนและวาทน อีกทั้งใช้สีที่มีลักษณะเหมือนแสงตกกระทบ อิมคริม



รูปที่ 2.27 ฉากห้องทำงานจากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)

- พื้นมีลักษณะของลายตารางหรือเส้น เพื่อแสดงถึงความสับสนของตัวละคร

ภาพยนตร์เอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการออกแบบให้พื้นมีลวดลายของเส้นที่วุ่นวายหรือลายตารางขาวสลับดำในฉากที่ตัวละครกำลังสับสนหรือวุ่นวายใจ

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีลักษณะของพื้นเป็นลายตารางหรือลายเส้น เพื่อแสดงถึงความสับสนของตัวละคร

ฉากห้องรับประทานอาหารในปราสาทของ Graf Orlok หรือ Nosferatu จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922) (รูปที่ 2.28) หลังจากตัวละคร Hutter ตื่นขึ้นมาและกำลังสงสัยและสับสนในความลึกลับของ Graf Orlok ว่าเป็นมนุษย์หรือปีศาจกันแน่ ลวดลายของพื้นเป็นลายตารางขาวสลับดำเพื่อสื่อถึงความสับสนภายในจิตใจของตัวละคร

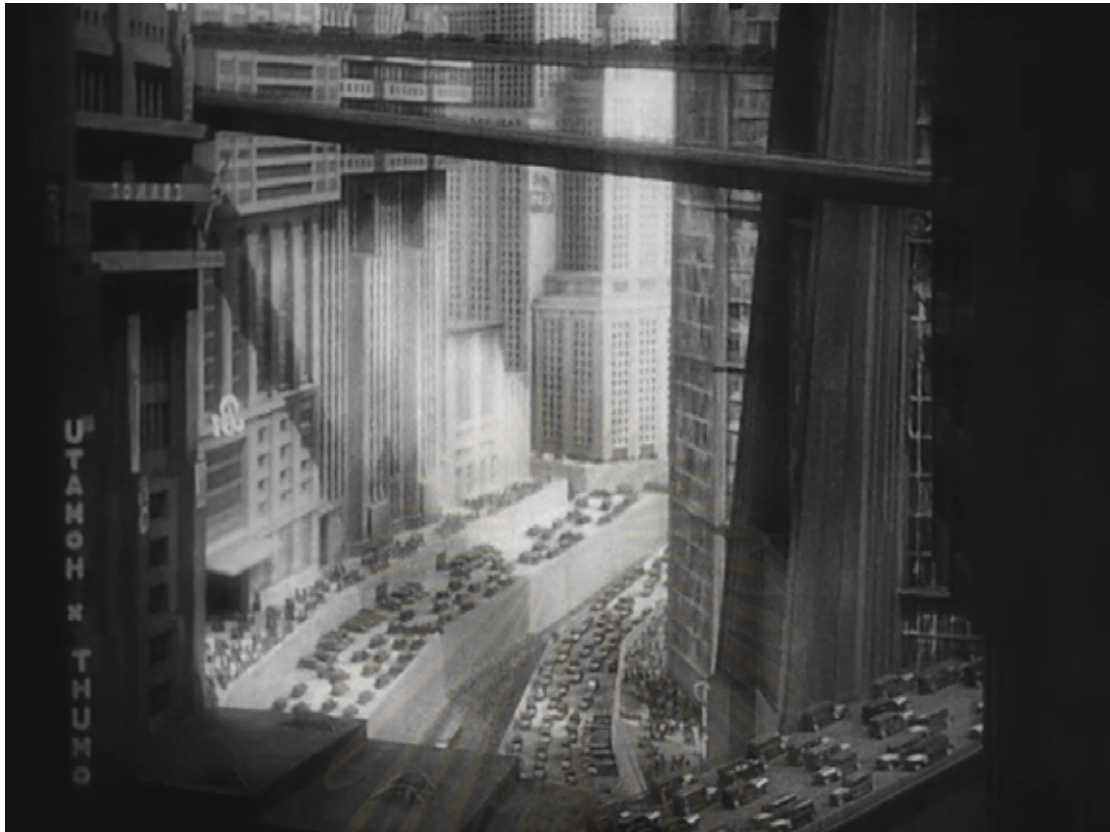


รูปที่ 2.28 ฉากห้องรับประทานอาหารในปราสาทของ Graf Orlok หรือ Nosferatu จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

- มีลักษณะของเมืองที่เต็มไปด้วยมลพิษและตึกระฟ้าที่แออัด ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีโครงสร้างของอาคารขนาดใหญ่เรียงตัวอยู่อย่างอัดอั้นกับแคบเพื่อสื่อถึงเมืองที่มีความเจริญและมีมลพิษจากความแออัดดังกล่าว

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีลักษณะเมืองที่เต็มไปด้วยมลพิษและตึกระฟ้าที่แออัด

ฉากตึกใหญ่และท้องถนนในเมืองจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926) (รูปที่ 2.29) ภาพตึกขนาดใหญ่เมื่อเทียบกับรถยนต์ที่วิ่งอยู่บนท้องถนนที่มีขนาดเล็กมาก รวมทั้งความแออัดกับแคบของตัวอาคารที่ตั้งอยู่ชิดกันมากๆ สะท้อนให้เห็นถึงความแออัด และความกดอัดของผู้คนที่ใช้ชีวิตอยู่ภายในเมือง



รูปที่ 2.29 ฉากตึกใหญ่และท้องถนนในเมืองจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

- ฉากมีโครงสร้างหน้าต่างที่ใหญ่เกินจริงในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีโครงสร้างหน้าต่างที่มีขนาดใหญ่และมีการสะท้อนให้เห็นถึงอาคารที่แออัดหรือมลพิษภายในเมืองผ่านทางหน้าต่างขนาดใหญ่ที่อยู่ด้านหลังตัวละครที่มีสภาพจิตใจไม่ต่างจากจากภาพที่สะท้อนภายในกระจก

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีโครงสร้างหน้าต่างขนาดใหญ่

ในห้องทำงานของ *Joh Fredersen* จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926) (รูปที่ 2.30) ตัวละคร *Joh Fredersen* ซึ่งเป็นผู้ก่อตั้งและผู้บริหารหลักของ Metropolis ยืนอยู่ภายใต้หน้าต่างด้านหลังขนาดใหญ่ที่สะท้อนภาพเมืองที่อาคารเรียงตัวกันอย่างแออัด รวมทั้งมีหมอกและควันจากมลพิษภายในเมือง สิ่งเหล่านี้สื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจของ *Joh Fredersen* ที่มีอำนาจควบคุมภายในเมือง และเป็นผู้กดขี่ผู้ใช้แรงงานให้ทำงานอย่างหนัก



รูปที่ 2.30 ในห้องทำงานจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

- ฉากประกอบไปด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะของไม้กางเขนบนหลุมศพในลักษณะต่างๆ กัน ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์มักมีการนำไม้กางเขนมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อเพิ่มความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวของเรื่องราวในภาพยนตร์แนวสยองขวัญ

ตัวอย่างลักษณะฉากที่ประกอบด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีลักษณะของไม้กางเขนบนหลุมศพในลักษณะต่างๆ กัน

ฉากสุสานริมทะเลจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922) (รูปที่ 2.31) ในฉากภาพยนตร์มีการนำไม้กางเขนที่มักปรากฏอยู่บนหลุมศพมาประดับตกแต่งสถานที่ ซึ่งเป็นริมทะเลเพื่อให้ความรู้สึกรถึงความเศร้าโศกของตัวละครที่กำลังรอคอยคนรัก โดยคิดว่าคนรักได้เสียชีวิตไปแล้ว



รูปที่ 2.31 ฉากสุสานริมทะเลจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

- การออกแบบฉากที่มีการบิดผันของเงาที่ปรากฏบนผนังมีลักษณะผิดไปจากรูปร่างปกติ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการจัดแสงให้มีเงาของตัวละครปรากฏอย่างชัดเจนและเป็นไปในลักษณะที่ต่างไปจากรูปทรง (Shape) ปกติของตัวละคร

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีการบิดผันของเงาที่ปรากฏบนผนังมีลักษณะผิดไปจากรูปร่างปกติ

ฉากเงาในถ้ำจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926) (รูปที่ 2.32) เงาที่ปรากฏผิดรูปร่างไปจากมนุษย์ปกติ โดยยื่นอยู่ในลักษณะกางแขนและมีทรงผมที่กระจัดกระจาย ให้ความรู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัว โดยที่ไม่แน่ใจว่าเป็นเงาของมนุษย์หรืออมนุษย์ ปรากฏอยู่ในฉากนักวิทยาศาสตร์ที่กำลังจะคุกคามมาเรีย สื่อถึงความน่าสะพรึงกลัวของตัวละคร



รูปที่ 2.32 เงาในถ้ำจากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

- มีการทาบทับของเงาลงบนตัวละครเพื่อสื่อความหมายถึงการถูกคุกคามในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์มักใช้เงาทาบทับลงบนตัวละครผู้กำลังถูกคุกคามจากตัวละครอีกตัวหนึ่ง โดยส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องราวของการฆาตกรรมหรือการดูแลเล็ดจากแวมไพร์ในภาพยนตร์สยองขวัญเกี่ยวกับแวมไพร์

ตัวอย่างลักษณะฉากที่มีการทาบทับของเงาลงบนตัวละครเพื่อสื่อความหมายถึงการถูกคุกคาม

ฉาก Graf Orlok หรือ Nosferatu เข้ามายังห้องของ Hutter จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922) (รูปที่ 2.33) เงาดังกล่าวมีลักษณะใหญ่และมีมือขนาดใหญ่และเล็บที่ยาวอย่างน่าสะพรึงกลัว เงาอยู่ในลักษณะเคลื่อนไหวและเหมือนกับกำลังจะตะครุบเหยื่อ อีกทั้งทาบทับอยู่บนร่างกายของตัวละคร Hutter ที่กำลังนอนหลับอยู่



รูปที่ 2.33 ฉากเงาประหลาดจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

2.2.2 การออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

- การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครหลักมีลักษณะผิดปกติไปจากตัวละครอื่น ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครหลักให้ผิดปกติจากตัวละครอื่นๆ หรือมักมีเครื่องประดับลักษณะประหลาดประกอบในเครื่องแต่งกาย เพื่อแสดงถึงความผิดปกติของตัวละครนั้นๆ

ตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครหลักมีลักษณะผิดปกติไปจากตัวละครอื่น หรือมักมีเครื่องประดับลักษณะประหลาดประกอบในเครื่องแต่งกาย

เครื่องแต่งกายของ *Freder* จากภาพยนตร์ “*Metropolis*” (1926) (รูปที่ 2.34) มีลักษณะผิดปกติไปจากเครื่องแต่งกายทั่วไป และผิดไปจากตัวละครอื่นๆ ประกอบด้วยเสื้อเชิ้ตแขนยาว ผูกเนคไท แต่กลับใส่กับกางเกงขาแค่น้ำและมีลักษณะบานคล้ายโจงกระเบนซึ่งผิดไปจากตัวละครอื่นๆ ที่แต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายปกติทั่วไป ลักษณะดังกล่าวสื่อถึงตัวละครที่มีความคิดต่างไปจากสังคมและบิดาซึ่งเป็นผู้ควบคุมคนงานในเมือง *Metropolis*



รูปที่ 2.34 เครื่องแต่งกายของ Freder ที่ฝึกปฏิบัติ จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926)

2.2.3 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

- การแต่งหน้าให้ใบหน้ามีสีขาวยิ่งจริง และมีรอบดวงตาที่คล้ำผิดปกติ ภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีการแต่งหน้าให้มีลักษณะขาว ขณะที่รอบดวงตาค่อนข้างผิดปกติเพื่อแสดงถึงความผิดปกติของตัวละคร

ตัวอย่างการแต่งหน้าให้ใบหน้ามีสีขาวยิ่งจริง และมีรอบดวงตาที่คล้ำผิดปกติ

การแต่งหน้าตัวละคร “Cesare” จากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919) (รูปที่ 2.35) การแต่งหน้ามีลักษณะขาวยิ่งกว่าคนปกติทั่วไป และมีรอบดวงตาค่อนข้างงอโดยคล้ำกว่ารอบดวงตาของตัวละครอื่นในภาพยนตร์ ส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดปกติของ Cesare ที่มีลักษณะคล้ายผีดิบคอยรับคำสั่ง Caligari ในการฆาตกรรมผู้คนในเมือง



รูปที่ 2.35 ตัวละครหลักจากภาพยนตร์ “The Cabinet of Dr. Caligari” (1919)

- การแต่งหน้าพิเศษ (Special Effects Makeup) ที่มีลักษณะผิดปกติไปจากคนทั่วไป ตัวละครที่สำคัญตัวใดตัวหนึ่งในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กซ์เพรสชันนิสม์มักมีลักษณะที่แปลกประหลาด และผิดจากคนทั่วไป โดยเฉพาะในภาพยนตร์ของขบวนการขบวนการนั้นจึงมักมีการออกแบบลักษณะของตัวละครให้มีลักษณะที่พิเศษแปลกประหลาดกว่าคนทั่วไปในส่วนประกอบต่างๆ ของร่างกาย เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้แก่ผู้ชม

ตัวอย่างการแต่งหน้าพิเศษ (Special Effects Makeup) ที่มีลักษณะผิดปกติไปจากคนทั่วไป

ตัวละคร Graf Orlok หรือ Nosferatu จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922) (รูปที่ 2.35) ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะที่สูงผิดปกติ และมีหลังที่งอๆ เล็บยาว มีการใส่ฟันปลอมให้มีลักษณะเหมือนเขี้ยวที่คุดเคียด และตกแต่งใบหน้าให้แหลมคล้ายสัตว์ประหลาดประกอบกับการแต่งหน้าให้ขาวกว่าปกติและรอบดวงตาที่ดำคล้ำ ส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกสะพรึงกลัวและมีความสงสัยว่าตัวละครที่มีลักษณะดังกล่าวเป็นมนุษย์หรือไม่



รูปที่ 2.35 ภาพตัวละครจากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

- ตัวละครมักมีทรงผมที่ยู่เหยิงกว่าคนทั่วไป ตัวละครที่มีอารมณ์ หรือความผิดปกติทางสภาพจิตใจ ในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์มักมีทรงผมที่ยู่เหยิงกว่าตัวละครปกติอื่นๆ ในภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจสภาพของตัวละครมากขึ้น

ตัวอย่างทรงผมที่มีลักษณะยู่เหยิง

นักประดิษฐ์ จากภาพยนตร์ “Metropolis” (1926) (รูปที่ 2.36) มีทรงผมที่ยู่เหยิงและชี้ฟูอย่างไร้ทิศทาง ประกอบกับการแต่งหน้าในลักษณะขาวเกินจริงและขอบตาคล้ำ ส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงความ विकฤติของนักประดิษฐ์ โดยเฉพาะในฉากที่กำลังคุกคามมาเรีย



รูปที่ 2.36 ภาพตัวละคร “นักประติษฐ์” จากภาพยนตร์ “Nosferatu” (1922)

2.3 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis Theory)

ในการศึกษาทางด้านภาพยนตร์โดยมองจากมุมมองตามแนวคิดจิตวิเคราะห์แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งแยก หรือตีความในเรื่องนี้ ออกเป็นสองส่วน กล่าวคือ

- จิตวิเคราะห์ที่มีต่อตัวผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นการใช้นแนวคิดทางจิตวิทยา มาทำการศึกษาถึงความคิด และปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อผู้กำกับภาพยนตร์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน จนเกิดความเป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ทั้งที่เห็นอย่างเด่นชัด และ ซ่อนเร้นอยู่ ในที่นี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจิตวิเคราะห์เฉพาะในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกับตัว ทิม เบอร์ตัน

- จิตวิเคราะห์ที่มีต่อตัวผู้ชมภาพยนตร์ เป็นการมองถึงการรับสื่อบันเทิง ในแง่ของการหลบหนีความเป็นจริง ความเพ้อฝัน และสัญนิยมต่างๆ ที่ผู้ชมต้องการได้รับหรือคาดหวังต่อการชมภาพยนตร์ ซึ่งบ่อยครั้งถูกทำให้ขัดแย้งหรือตรงข้ามกับเรื่องราวความเป็นจริง

2.3.1 จิตวิเคราะห์ที่มีต่อตัวผู้กำกับภาพยนตร์

ตัวตน (Self) และอัตลักษณ์ (Identity) เป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวข้งกัน และมีความสัมพันธ์กับวิชาหลากหลายแขนงทางสังคมศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็น สังคมวิทยา มานุษยวิทยา จิตวิทยา และปรัชญา (อภิญา เพ็ญฟูสกุล, 2543) อัตลักษณ์จึงเป็นคำที่มีความหมายอย่างมาก ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานว่าผู้กำกับจะมีสไตล์เฉพาะตัว ซึ่งผู้ชมสามารถสังเกตได้จากภาพยนตร์ของเขาทุกเรื่อง

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ผู้คิดค้นแนวคิดทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีของเขาได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดครั้งสำคัญในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ ฟรอยด์ได้ชี้ให้เห็นว่า มนุษย์มิได้เป็นสัตว์ที่มีเหตุผลดังเช่นที่พวกเขาเชื่อหรืออยากเป็น หากแต่ความคิดของมนุษย์ถูกกำหนดโดยพลังแห่งจิตไร้สำนึก ที่ซ่อนเร้นและหลุดรอดจากความเข้าใจของมนุษย์ตลอดมาทุกยุคทุกสมัย ฟรอยด์พบว่า การกระทำ ความคิด ความเชื่อ หรือเรื่องเกี่ยวกับตัวตนนั้น ถูกกำหนดแสดงออกโดยจิตไร้สำนึก (Unconscious) แรงขับ (Drive) และความปรารถนา (Desire) มนุษย์จัดประสบการณ์และความทรงจำอันเจ็บปวดโดยการเก็บกดไว้ในจิตไร้สำนึกอันจะส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิดและการดำเนินชีวิตของเขา

ริชาร์ด เจนกินส์ (Richard Jenkins) กล่าวว่า อัตลักษณ์ (Identity) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน คือ Identitas เดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่าเหมือนกัน (The same) ซึ่งในพื้นฐานภาษาอังกฤษ อัตลักษณ์มีความหมายสองนัยยะ คือ ความเหมือนและความเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างออกไป นั่นคือ การตีความหมายของความเหมือนกันบนพื้นฐานของความสัมพันธ์ และการเปรียบเทียบกันระหว่างคนหรือสิ่งของในสองแง่มุมมอง คือความคล้ายคลึงและความแตกต่าง อัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ในตัว หรือเกิดมาพร้อมกับคนหรือสิ่งของ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและเป็นพลวัต ซึ่งทำให้เราเข้าใจและรับรู้ว่าเป็นใคร คนอื่นเป็นใคร โดยอาศัยสังคมที่สัมพันธ์กับคนๆ นั้นเป็นตัวสร้างและตีบทออัตลักษณ์

นอกจากนี้ยังมีความเชื่อที่ว่าสังคมและปัจเจกบุคคลเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้ สังคมเกิดจากการผสมผสานของตัวตนเชิงจิต (Mental selves) ของคนที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ซึ่งตัวตนที่พัฒนามาจากความรู้สึกนี้เรียกว่ากระบวนการ " ตัวตนในกระจกเงา " (The looking glass self) ประกอบไปด้วยภาพลักษณ์ของเราที่เรามองตนเอง และจินตนาการเกี่ยวกับความเห็นของผู้อื่นที่มีต่อภาพลักษณ์นั้น ซึ่งจะหลอมรวมกันเป็นความรู้สึกที่เรามองตนเอง เช่นความรู้สึกภูมิใจ รู้สึกต่ำต้อย

หากมองถึงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของบุคคลแล้ว ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) นักจิตวิเคราะห์ชื่อดังชาวฝรั่งเศส ได้มีทัศนะเรื่อง อัตบุคคล (Subject) โดยลากอง ได้พิจารณามนุษย์ออกเป็น 3 ส่วนคือ

2.3.1.1 มนุษย์ คือความคิด ความคิดเกี่ยวกับตัวเองหรือ "ฉัน" ซึ่งถูกสร้างจากจินตนาการของการรับรู้ด้วยตา จากภาพหรือแบบในกระจกเงา เกิดขึ้นเพียงแต่ในความคิด เป็นจินตนาการหรือภาพแทนตัวเองที่อยากให้คนอื่นเห็น ลากองเรียกชั้นกระจกนี้ว่า "โลกแห่งจินตนาการ" (The realm of the Imaginary)

2.3.1.2 มนุษย์เป็นวัฒนธรรม มนุษย์เริ่มที่ความว่างเปล่าใน " ชั้นกระจกเงา " (The Mirror stage) มนุษย์ได้สร้างอัตลักษณ์ขึ้นด้วยความเข้าใจของตัวเอง จากการเลียนแบบจากภาพหรือลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่พบในชีวิต และก็ทำให้สิ่งนั้นกลายเป็นอัตลักษณ์เป็นตัวของตัวเอง ไม่ว่าจะ เป็นกระบวนการขัดเกลาทางสังคมทำให้มนุษย์กลายเป็นวัตถุ (Objectify) คือกลายเป็นผู้ถูกกระทำ มนุษย์มิใช่ผู้กระทำ (Subject) อย่างแท้จริง เพราะในทุกการกระทำของมนุษย์เป็นผลมาจากการถูกกระทำของสังคม กฎเกณฑ์/อุดมคติ/ค่านิยม/วาทกรรม ลากองจึงกล่าวไว้ว่าจิตไร้สำนึกของมนุษย์เต็มไปด้วยวาทกรรมของสิ่งอื่น หรือของสังคม ความเป็นมนุษย์ของอัตบุคคลเป็นเพียงประดิษฐกรรมของวัฒนธรรมหรือ มนุษย์เป็นวัฒนธรรม

2.3.1.3 มนุษย์อยู่ในปรารภณา สิ่งที่ถูกบันทึกลงในจิตไร้สำนึกของมนุษย์ หรือที่ลากองเรียกว่าความรู้ของมนุษย์ (Human knowledge) ที่บันทึกในกระบวนการแห่งจินตนาการ (The imaginary) เกิดจากการถ่ายแบบจากภาพของสิ่งอื่น ซึ่งให้ผลลัพธ์เป็นอัตลักษณ์ (Identity) หรืออีโก้ในอุดมคติ (Ideal ego) เมื่อมนุษย์เข้าสู่กระบวนการขัดเกลาของทางสังคม (Social Dialectic)

เมื่อกล่าวโดยรวมแล้วจะเห็นได้ว่าในทัศนะของลากอง อัตลักษณ์แรกเริ่มของมนุษย์เริ่มในจินตนาการ เป็นอัตลักษณ์ที่แปลกแยกจากตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ กระบวนการขัดเกลาของสังคมได้ปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของมนุษย์ให้มีความแปลกแยกจากธรรมชาติที่แท้จริงมากขึ้นเรื่อย ๆ หรือเมื่อวัฒนธรรมได้รับการยอมรับ ก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์เช่นกัน

ในการศึกษาผลงานของ ทิม เบอร์ตัน ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงพยายาม พิจารณาถึงความเป็นอัตลักษณ์ สภาพแวดล้อมในวัยเด็ก และความคิดที่ถูกนำเสนอผ่านออกมาในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทุกเรื่องของ ทิม เบอร์ตัน

2.3.2 จิตวิเคราะห์ในความหมายของผู้ชม

การรับสื่อบันเทิง ในแง่ของการหลบหนีความเป็นจริง ความเพ้อฝัน และสัญนิยมต่างๆ ที่ผู้ชมต้องการได้รับหรือคาดหวังต่อการชมภาพยนตร์ ซึ่งบ่อยครั้ง ถูกทำให้ขัดแย้งหรือตรงข้ามกับเรื่องราวความเป็นจริง

ความบันเทิงและ การหนีห่างจากความเป็นจริง (Entertainment and Escapism)

ความพึงพอใจที่ผู้ชมได้จากผลผลิตของสื่อ บ่อยครั้งได้รับการอธิบายว่าเป็นการหนีห่างจากความเป็นจริง (Escapism) และเนื้อหาต่างๆที่เรabri โภค บ่อย ครั้ง ได้รับการดูแลดูแลในในฐานะที่เป็นเพียงแค่ความบันเทิงเท่านั้น หากมองภาพยนตร์ในฐานะที่เป็นการหนีห่างจากความเป็นจริงคือการเสนอว่า การที่ผู้คนทั้งหลาย ติดตามชม ก็เพราะกำลังหลีกเลี่ยงความเป็นจริง ซึ่งนั่นหมายความว่าพวกเขาไม่ยอมเผชิญหน้ากับโลกที่เป็นอยู่ หากมีการเสนอว่า ข้อมูลหรือเนื้อหาดังกล่าวไม่เป็นจริง นั่นเท่ากับว่าได้ให้การสนับสนุนการหลีกเลี่ยง ความไม่รับผิดชอบเกี่ยวกับปัญหาต่างๆ ของสังคม ผู้คนพยายามที่จะหลีกเลี่ยงจากความทุกข์ หรือความวุ่นวาย แล้วหันหน้าเข้าหาความพึงใจจากผู้สร้างภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดจินตนาการอันบรรเจิด

หากเรามองว่า ภาพยนตร์ไม่ใช่ความจริง แม้แต่ภาพยนตร์ที่อ้างว่าสร้างจากเรื่องจริงหรือข้อเท็จจริงอย่างถึงที่สุด ก็ยังไม่อาจถือว่าเป็นความจริงได้ ความจริงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและจบไปเรียบร้อยแล้ว ณ จุดใดจุดหนึ่งของอดีต ส่วนอะไรที่เป็นอดีตนั้นก็ย่อมไม่อาจทำให้หวนคืนกลับมาได้ แต่ถึงแม้จะไม่ใช่ความจริง แต่ภาพยนตร์กลับเปี่ยมล้นไปด้วยพลังในการที่จะล่อหลอกให้คุณคล้อยตามและเชื่อมั่นไปกับภาพที่ปรากฏบนแผ่นฟิล์มได้เสมอ

สำหรับอาการของการคล้อยตามภาพยนตร์นั้น มีความเป็นไปได้ทั้งในรูปแบบของการขานรับและดื่มด่ำไปกับภาพที่สร้างขึ้นมา หรือการหมกมุ่นอยู่กับการค้นหาข้อคิดเตือนใจบางอย่าง การสร้างภาพให้เคลื่อนไหวได้นั้นเป็นสิ่งที่นักวิจารณ์ภาพยนตร์แนวสัญศาสตร์อย่าง คริสเตียน เมทซ์ (Christian Metz) เห็นว่ามีความสำคัญอย่างมากต่อการ เชื่อมโยงภาพยนตร์ เข้ากับความจริง ภาพยนตร์ที่ปราศจากภาพเคลื่อนไหวก็ไม่ต่างจากภาพนิ่งในหนังสือ ซึ่งหากจะพูดตามแบบ โรลองต์ บาร์ธส์ แล้ว ภาพนิ่งทำได้แค่จำลองสถานที่ในอดีตมาอยู่บนแผ่นกระดาษ แต่ไม่อาจใ้มิติทางเวลาลงไปได้ และเพราะฉะนั้นในการดูภาพนิ่งผู้ดูจะตระหนกอยู่ตลอดเวลาถึงความไม่จริง

การเคลื่อนไหว ของตัวแสดงอย่างเดียว คงไม่สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อถือในความจริงของภาพยนตร์ได้ เพราะถ้าเป็นเช่นนั้น ผู้ชมก็น่าจะเชื่อถือหรือคาดหวังในความจริงจากละคร (theatre) ไม่น้อยไปกว่าภาพยนตร์ ปัจจัยอื่นๆ อย่างการผสมผสานของเสียง, แสง, การตัดต่อ, การแสดง, บท

สนทนา ฯลฯ มีส่วนไม่น้อยในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ภาพยนตร์กับความจริงในลักษณะนี้ เทคนิคเหล่านี้จะดึงคนดูออกจากโลกที่เป็นจริงไปสู่กฎกติกาที่แผ่นฟิล์มกำหนดไว้ และเมื่อถึงจุดนี้ แม้ช่องว่างระหว่าง ภาพยนตร์ กับความจริงมีมากกว่าที่ใครๆ คิด แต่การโหยหาความจริงจาก ภาพยนตร์ก็กลายเป็นสิ่งที่มีมาเสมอ ไม่ว่าจะโดยรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม

ความเพ้อฝัน (Fantasy)

การใช้ศัพท์คำว่า " ความเพ้อฝัน " (Fantasy) เพื่ออธิบายและวิเคราะห์เรื่องที่แต่งขึ้นมาทั้งหลาย ได้ดึงความสนใจของเราไปสู่ความฝัน จินตนาการ จิตใต้สำนึก และโลกของเรื่องเล่าที่ต่างไปจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยปกติแล้ว ความเชื่อมโยงต่างๆ ได้ถูกทำขึ้นมาระหว่าง ภาพยนตร์และความฝัน ภาพยนตร์ถูกอธิบายว่าเป็นโรงงานผลิตความฝัน (Dream factory) ได้ชี้ถึงแง่มุมอันน่าประหลาดต่างๆ ของภาพยนตร์ ในจัดหาความสมปรารถนามาให้ กับผู้ชม ในฐานะที่เป็น การสร้างฝัน และธรรมชาติที่ไม่เป็นจริงของพวกมัน นั่นก็คือการไม่อาจที่จะบรรลุได้ของความฝันเหล่านี้

วิธีการทางด้านจิตวิเคราะห์ซึ่งนำไปใช้กับภาพยนตร์ ได้สำรวจถึงสิ่งซึ่งถูกนำไปเกี่ยวข้องกับ การดูภาพเคลื่อนไหวต่างๆ บนจอ พรอยด์ให้เหตุผลว่า หนึ่งในคุณลักษณะสำคัญเกี่ยวกับแรงขับของมนุษย์หรือความปรารถนาต่างๆ ของมนุษย์ คือความปรารถนาที่จะมอง ความปรารถนาี้ถูกเรียกว่า Scopophilia ซึ่งเป็นคำศัพท์ที่สืบทอดมาจากภาษากรีก หมายถึง การแสดงออกซึ่งความรักเกี่ยวกับการมอง (Expression of looking) มันคือแหล่งต้นตออันหนึ่งของความพึงพอใจที่ยิ่งใหญ่และความ อึมอึม

แง่มุมด้านหนึ่งของ Scopophilia ก็คือ Voyeurism นั่นคือ ความปรารถนาที่จะเฝ้าดู เหตุการณ์ต่างๆ อย่างลับๆ การสืบสอดเรื่องราวของผู้คนต่างๆ ที่ถูกถ่ายทอด โดยเนื้อหาข้อมูลทาง ภาพยนตร์และโทรทัศน์ต่างๆ ผู้ชมทั้งหลายหมกมุ่นกับความเพ้อฝัน ซึ่งบรรดานักแสดงบนจอต่าง เป็นผู้คนจริงๆ ซึ่งได้แสดงออกถึงความเป็นอยู่ของพวกเขาต่อหน้ากล้องบันทึกภาพ บรรดาผู้ชมทั้งหลายจึงมองเหตุ การณ์ต่างๆ เหล่านี้ที่คลี่คลายออกมา บ่อยครั้งจากห้องที่มีคสนิท คนเราเลือกที่จะเชื่อว่ากำลังได้รับอนุญาตให้มองดูแง่มุมของความเป็นอยู่ต่างๆ เหล่านี้อย่างใกล้ชิดที่สุด นอกเหนือไปจากสิ่งที่ประสบในความสัมพันธ์กับผู้คนส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวัน

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อุไรวรรณ เรืองกิจ (2526) ได้ศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค้งานของผู้กำกับฝ่ายศิลปะ ” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษาปัญหาของการทำงานฝ่ายศิลปกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เพื่อให้ทราบแนวทางของผู้กำกับฝ่ายศิลปะในวงการภาพยนตร์ไทย และเพื่อวิเคราะห์งานศิลปกรรมในภาพยนตร์

ยุพิน ขาดิชัยประเสริฐ (2527) ได้ศึกษาเรื่อง “สุนทรียศาสตร์และศิลปะในภาพยนตร์ ” โดยมีจุดประสงค์ที่จะรวบรวมระบบความคิดทางสุนทรียศาสตร์ให้เป็นโครงสร้างใหญ่ 3 โครงสร้าง คือ โครงสร้างของศิลปะ โครงสร้างของศิลปะสัมพันธ์ โครงสร้างขององค์คุณศิลปะ เพื่อความเป็นระบบระเบียบยิ่งขึ้น รัดกุม และง่ายต่อการแยกแยะ เพื่อป้องกันความสับสนหละหลวมหรือคลุมเครือทางนิยาม รูปศัพท์ หรือความหมายของสุนทรียศาสตร์

ศรัรัช ลาภใหญ่ (2538) ได้ศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อสมัยใหม่ในงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย ” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษาถึงความสัมพันธ์ของสื่อสมัยใหม่กับงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย

ประกาศิต ภัทรธีรานนท์ (2542) ได้ศึกษาเรื่อง “งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษางานกำกับศิลป์โดยเฉพาะองค์ประกอบที่สำคัญและปัจจัยที่มีผลต่องานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์

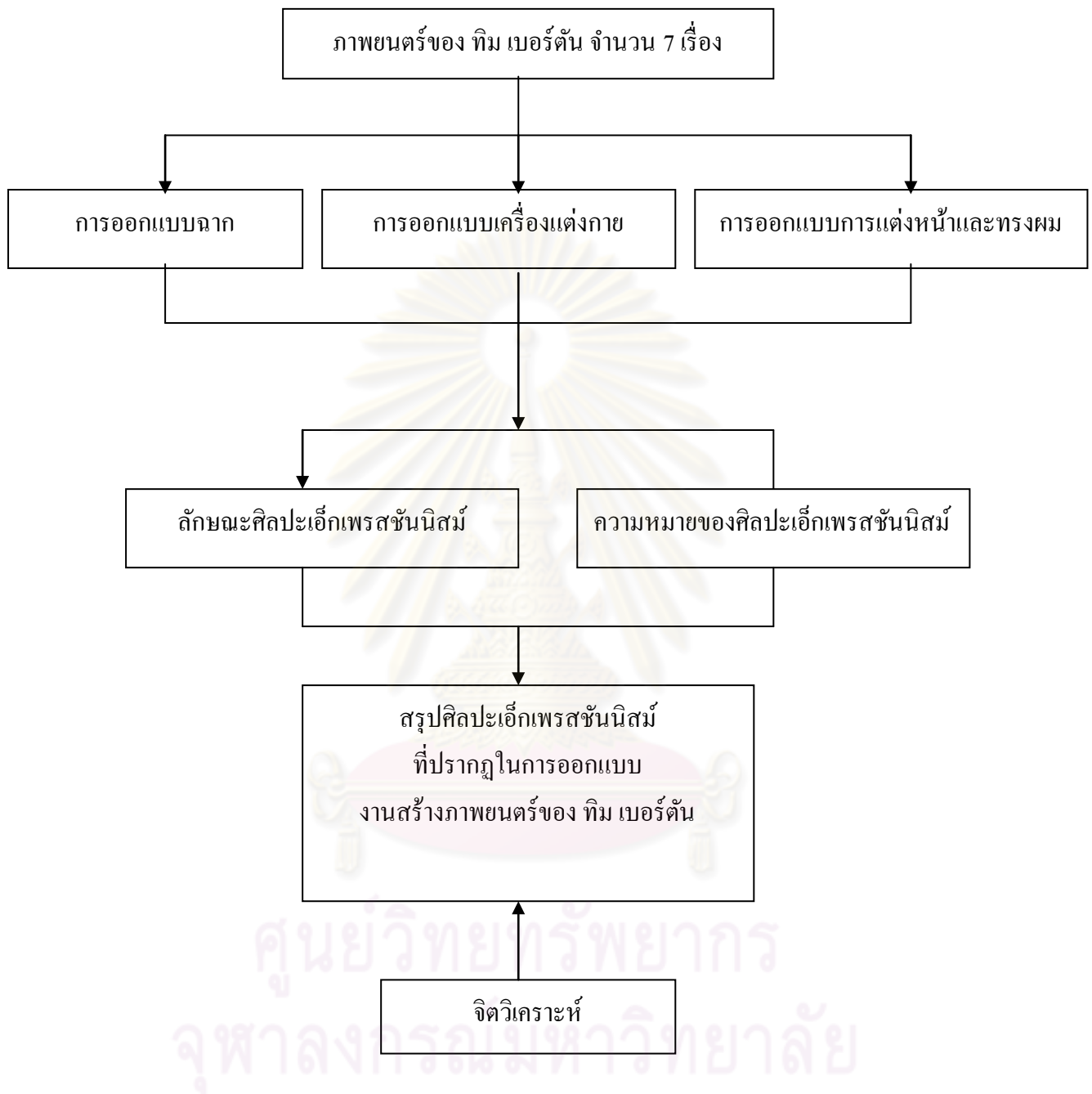
จามรี คงเสวีรัตน์ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง “กระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ (Art Director) ในภาพยนตร์โฆษณา” โดยมีจุดประสงค์ที่จะศึกษากระบวนการทำงาน หน้าที่ คุณสมบัติ และสิ่งๆที่ผู้กำกับศิลป์จะต้องรู้ในการทำงาน รวมทั้งปัญหาและการแก้ปัญหาต่างๆ ในกระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ทั้ง ก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ระหว่างการถ่ายทำ (Production) และ หลังการถ่ายทำ (Post-production)

กรอบแนวคิดในงานวิจัย (Conceptual Framework)

ในรูปที่ 2.12 แสดงให้เห็นถึงกระบวนการวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นการวิเคราะห์องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนของการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ นั่นคือ การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

ในขั้นตอนปฏิบัติ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบฉากโดยอาศัยองค์ความรู้ทางศิลปะ 3 ด้าน คือ สถาปัตยกรรม จิตรกรรม และประติมากรรม โดยที่หลังจากผู้วิจัยได้วิเคราะห์การออกแบบทั้ง 3 ด้านในการออกแบบฉากแล้ว ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสถาปัตยกรรม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตรกรรม และผู้เชี่ยวชาญทางด้านประติมากรรม อีกทั้งมีการสัมภาษณ์ผู้กำกับ และผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย เมื่อได้ข้อมูลจึงนำมาวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ทั้ง 3 ส่วน คือ การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม เพื่อให้ทราบว่าในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์อยู่มากน้อยเพียงไร และมีความหมายอย่างไรในเรื่องราวภาพยนตร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 2.36 กรอบแนวคิดในงานวิจัย (Conceptual Framework)

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ” ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพในส่วนของหลักการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เพื่อศึกษาศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ได้แก่ แนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ รวมถึงทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ในการศึกษา

นอกจากนี้ผู้วิจัย ยังใช้ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น หนังสือชีวประวัติ หรือ หนังสือที่รวบรวมผลงานของ ทิม เบอร์ตัน ประกอบกับเอกสารทางด้านวิชาการเกี่ยวกับทฤษฎีต่างๆที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสื่อวีดิทัศน์ประเภท DVD และ VCD เพื่อตีความและวิเคราะห์ให้เห็นถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้องมากขึ้นด้วย

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

3.1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีเป้าหมายที่จะศึกษาและวิเคราะห์ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน อย่างละเอียด

จากหัวข้องานวิจัย “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ” ผู้วิจัยได้แบ่งองค์ประกอบที่สำคัญของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. จาก การจัดองค์ประกอบในฉากมีความสำคัญอย่างมาก ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ที่เหมาะสมให้แก่ภาพยนตร์ เพื่อต้องการให้คนดูคล้อยตามและประทับใจ อีกทั้งยังช่วยให้คนดูเข้าใจเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น

2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายในภาพยนตร์นับเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อความรู้สึกของคนดู สร้างเสริมความน่าสนใจและแสดงลักษณะนิสัยของตัวละครในเรื่อง อีกทั้งยังช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและติดตามเรื่องได้ดี

3. การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม การแต่งหน้าและทำผมเป็นอีกส่วนหนึ่งในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่สำคัญ เพื่อใช้แสดงอายุ สภาพตัวละคร เชื้อชาติ ลักษณะนิสัย อารมณ์ และสื่อสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างต้องการบอกกับผู้ชม

ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษา ประกอบด้วย

1. Beetle Juice (1988)
2. Batman (1989)
3. Edward Scissorhands (1990)
4. Batman Returns (1992)
5. Sleepy Hollow (1999)
6. Planet of the Apes (2001)
7. Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (2007)

ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาทำการศึกษา เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลในสาขาใดสาขาหนึ่งจากองค์ประกอบสามส่วนที่สำคัญดังกล่าวข้างต้น ดังนี้

Beetle Juice (1988)

-ได้รับรางวัลชนะเลิศ Academy Award (Oscar) สาขาแต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Makeup) ประจำปี ค.ศ. 1989

-ได้รับรางวัลชนะเลิศ Saturn Award สาขาแต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Makeup) ประจำปี ค.ศ. 1990

Batman (1989)

-ได้รับรางวัลชนะเลิศ Academy Award (Oscar) สาขากำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction-Set Decoration) ประจำปี ค.ศ. 1990

Edward Scissorhands (1990)

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ BAFTA Film Award สาขาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Production Design) ประจำปี ค.ศ. 1992

Batman Return (1992)

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Saturn Award สาขาแต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Makeup) ประจำปี ค.ศ. 1993

Sleepy Hollow (1999)

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Academy Award (Oscar) สาขากำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction-Set Decoration) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Excellence in Production Design Award สาขาภาพยนตร์ขนาดยาว (Feature Film) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ BAFTA Film Award สาขาออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design) และออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Production Design) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Costume Designers Guild Awards(CDG Award) สาขาออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยมสำหรับภาพยนตร์ย้อนยุค/ภาพยนตร์แฟนตาซี (Excellence in Costume Design for Film - Period/Fantasy) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Hollywood Makeup Artist and Hair Stylist Guild Award สาขาแต่งหน้าตัวละครยอดเยี่ยมในภาพยนตร์ขนาดยาว (Best Character Makeup – Feature) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Las Vegas Film Critics Society Awards (Sierra Award) สาขาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Best Production Design) ประจำปี ค.ศ. 2000

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Los Angeles Film Critics Association Awards (LAFCA Award) สาขาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Production Design) ประจำปี ค.ศ. 1999

- ได้รับรางวัลชนะเลิศ Satellite Awards (Golden Satellite Award) สาขากำกับศิลป์ยอดเยี่ยม และออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction, Production Design) และสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design) ประจำปี ค.ศ. 2000

Planet of the Apes (2001)

- ได้รับรางวัล Hollywood Makeup Artist and Hair Stylist Guild Award สาขา แต่งหน้าพิเศษยอดเยี่ยมในภาพยนตร์ขนาดยาว (Best Special Makeup Effects – Feature) ประจำปี ค.ศ. 2002

- ได้รับรางวัล Las Vegas Film Critics Society Awards (Special Achievement Award) สาขาการออกแบบการแต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Make-up Design) ประจำปี ค.ศ. 2002

- ได้รับรางวัล Phoenix Film Critics Society Awards (PFCS Award) สาขา แต่งหน้ายอดเยี่ยม (Best Makeup) ประจำปี ค.ศ. 2002

Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (2007)

- ได้รับรางวัล Academy Award (Oscar) สาขากำกับศิลป์ (Best Achievement in Art Direction) ประจำปี ค.ศ. 2008

- ได้รับรางวัล Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films (Saturn Award) สาขาเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume) ประจำปี ค.ศ. 2008

- ได้รับรางวัล Costume Designers Guild Awards (CDG Award) สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยมสำหรับภาพยนตร์ย้อนยุค (Excellence in Costume Design for Film – Period) ประจำปี ค.ศ. 2008

- ได้รับรางวัล Las Vegas Film Critics Society Awards (Sierra Award) สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Costume Design) ประจำปี ค.ศ. 2007

- ได้รับรางวัล Phoenix Film Critics Society Awards (PFCS Award) สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม (Best Achievement in Costume Design) และสาขาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Achievement in Production Design) ประจำปี ค.ศ. 2007

- ได้รับรางวัล San Diego Film Critics Society Awards (SDFCS Award) สาขาออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ยอดเยี่ยม (Best Production Design) ประจำปี ค.ศ. 2007

- ได้รับรางวัล Washington D.C. Area Film Critics Association Awards (WAFCA Award) สาขากำกับศิลป์ยอดเยี่ยม (Best Art Direction) ประจำปี ค.ศ. 2007

*จากข้างต้นที่กล่าวมาเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ใน 3 องค์ประกอบ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ผู้วิจัยไม่ได้คัดเลือกมาศึกษาก็ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิงรางวัลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์อีกมากมายและในทุกเรื่องซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่า ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้กำกับที่มีความโดดเด่นและได้รับการยอมรับในเอกลักษณ์เฉพาะตัวในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

3.1.2 ข้อมูลทฤษฎีภูมิ

ข้อมูลประเภทเอกสาร

1. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
2. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์
3. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับ ทิม เบอร์ตัน
4. หนังสือที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์

แหล่งข้อมูลประเภทบทความ

ศึกษาจากบทความเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในสื่อสารมวลชนและนิตยสาร ที่รวบรวมผลงานหรือบทสัมภาษณ์ของ ทิม เบอร์ตัน และผู้ร่วมงาน ซึ่งสามารถหาได้จากนิตยสารภาพยนตร์ชั้นนำทั้งในและต่างประเทศ รวมถึงข้อมูลออนไลน์ด้วย

แหล่งข้อมูลประเภทวีดิทัศน์

ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล จากวีดิทัศน์ภาพยนตร์ ของ ทิม เบอร์ตัน รวมถึงเบื้องหลังการถ่ายทำในทุกขั้นตอน เพื่อนำมาพิจารณาประกอบถึงแนวคิดและวิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในภาพยนตร์ของเขา

3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.1 กระบวนการในการศึกษา

ใช้วิธี Textual Analysis ศึกษาด้วยตัวเอง โดยชมภาพยนตร์ทั้งหมดของ ทิม เบอร์ตัน โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ตามแนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ และลักษณะการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ ตามที่ระบุในบทที่ 2 มาใช้ในการวิเคราะห์ด้วยตนเอง

ใช้การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประกอบการวิเคราะห์ลักษณะเอ็กเพรสชันนิสม์และการตีความหมายศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในภาพยนตร์ ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย

1. นายวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์
2. นายเอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์

3. นางสาวลำภู กันเสนาะ ศิลปินด้านจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์
4. อาจารย์ ปองพล ยาศรี อาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาตะพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ในการวิเคราะห์ด้วย ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจและสามารถตีความหมายศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทีม เบอร์ตัน ได้อย่างดี

3.2.2 กระบวนการวิจัยเอกสาร

เป็นการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทีม เบอร์ตัน ผู้วิจัยใช้ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับ แนวคิดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ แนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เฮอร์มันเอ็กเพรสชันนิสม์ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ใช้ในการศึกษา อาทิ เอกสารประเภทบทวิจารณ์ภาพยนตร์ ข้อมูลเบื้องหลังการผลิตภาพยนตร์ เป็นต้น จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนี้มาใช้ในการวิเคราะห์และตีความจากการชมภาพยนตร์ด้วย

3.2.3 ระยะเวลาในการศึกษา

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเริ่มทำการศึกษาตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2552 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2554 รวมระยะเวลาในการศึกษาทั้งสิ้น 2 ปี

3.3 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอออกเป็น 2 บท

3.3.1 บทที่ 4 การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของ ทีม เบอร์ตัน ทั้ง 7 เรื่อง โดยใช้แหล่งข้อมูลทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็น เอกสาร บทความทั้งภาษาอังกฤษ และภาษาไทย รวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 บทที่ 5 บทวิเคราะห์และสรุปศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้าง
ในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน โดยข้อมูลหลัก ได้แก่ ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการ
ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ 7 เรื่อง ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกออกมาตามเกณฑ์ที่ได้ระบุไว้ และการ
ตีความหมายศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ รวมถึงทฤษฎีจิต
วิเคราะห์ที่ใช้ในการทำความเข้าใจตัวผู้ชมและผู้กำกับภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

การวิเคราะห์ผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทีม เบอร์ตัน” นั้น มีจุดประสงค์หลักก็คือ วิเคราะห์ และทำความเข้าใจกับ “ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์” ที่ถูกนำเสนอในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทีม เบอร์ตัน ด้วยการพิจารณาใน 3 ส่วนที่สำคัญ นั่นคือ การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย และการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

อนึ่ง ผู้วิจัยได้ทำการพิจารณา และวิเคราะห์ฉาก ด้วยการวิเคราะห์และศึกษาจากฉากต่างๆ ที่สำคัญในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 3 ส่วน คือ สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในฉากภาพยนตร์ จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในฉากภาพยนตร์ และประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในฉากภาพยนตร์ ทำการพิจารณาและวิเคราะห์เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ด้วยการวิเคราะห์และศึกษาจากตัวละครที่สำคัญในภาพยนตร์แต่ละเรื่องในแต่ละฉากที่สำคัญ

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะเลือกศึกษา และให้ความสำคัญกับตัวละครเพียงไม่กี่ตัวในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง แต่ผู้วิจัยก็ไม่ได้ละเลยที่จะทำการศึกษา และมองภาพรวมของการออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ของตัวละครที่เป็นตัวละครสมทบอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวเนื่องกันและมีผลต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยรวม ผู้วิจัยก็จะหยิบยกมาอ้างอิง หรือ ยกตัวอย่างประกอบเป็นบางส่วนๆ ไป

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์โดยการวิเคราะห์ภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างแยกทีละเรื่อง มีดังต่อไปนี้

4.1 ภาพยนตร์เรื่อง “Beetle Juice” (1988)

4.1.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Beetle Juice

4.1.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากภายนอกบ้านเมทแลนด์

หลังจากที่อดัมและบาราปราสบอุบัติเหตุเสียชีวิตลง ครอบครัวดีทส์ได้ย้ายเข้ามาอยู่ ลักษณะของบ้านก็เปลี่ยนแปลงไป (รูปที่ 4.1) โดยดีเลียได้เปลี่ยนแปลงบ้านให้ดูทันสมัย โดยรูปทรงของบ้านเป็นรูปทรงแนวตรงที่มีรูปร่างของสี่เหลี่ยมมุมฉากเป็นส่วนประกอบ แต่ไม่สม่ำเสมอและราบเรียบเหมือนรูปแบบเดิมที่อดัมและบาราปราอยู่ ดีเลียได้เปลี่ยนแปลงและทำให้มีส่วนประกอบเพิ่มเติมที่ทำให้ตัวบ้านดูแปลกตาและไม่ราบเรียบ ตัวบ้านถูกทาสีใหม่ด้วยสีขาวทำให้รู้สึกถึงสิ่งใหม่ และทำให้ตัวบ้านดูเด่นออกมาจากส่วนอื่นๆ



รูปที่ 4.1 บ้านเมทแลนด์ขณะกำลังเปลี่ยนแปลงภายนอกบ้านหลังจากครอบครัวดีทส์ย้ายมาอยู่

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ในฉากนี้มีทั้งเครื่องบิน รถเฟอร์นิเจอร์ รถส่งของ มาประกอบกันทำให้ยุ่งเหยิง และรู้สึกที่บ้านกำลังถูกก่อกวน โดยคนแปลกหน้า เหมือนกับอดัมและบาราปราเจ้าของบ้านที่ถูกก่อกวน โดย

ครอบครัวดีทส์และเพื่อนนักธุรกิจของชาร์ลและดีเลีย อีกทั้งลักษณะของบ้านเปลี่ยนไปทำให้ผู้ชมรู้สึกได้ว่าอดัมและบาราไม่สามารใช้ชีวิตได้เหมือนเดิม

ฉากภายในบ้านเมทแลนด์

ฉากภายในบ้านเมทแลนด์หลังจากครอบครัวดีทส์ย้ายเข้ามาอยู่ การออกแบบสถาปัตยกรรมภายในบ้านได้เปลี่ยนแปลงไปในแนวทางของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในทุกๆ ห้อง ดังนี้

ฉากห้องนั่งเล่นภายในบ้านเมทแลนด์ (รูปที่ 4.2)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ผนังของห้องนั่งเล่นถูกออกแบบให้มีลักษณะผิดปกติไปจากบ้านทั่วไป คือผนังไม่ได้เป็นกรอบสี่เหลี่ยมประกอบเข้าด้วยกันทุกด้าน แต่มีจังหวะของการขีดทุด และมีช่วงเปิดที่ผิดปกติ โดยที่ทั้งสามด้านมีลักษณะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยที่ด้านหนึ่งเป็นผนังเรียบๆ ผนังด้านขวามีโครงสร้างของเสาในรูปทรงเรขาคณิต ส่วนผนังด้านซ้ายเป็นหน้าต่างที่มีลักษณะของช่องหน้าต่างที่ประกอบด้วยสี่เหลี่ยมที่ไม่เท่ากันหลายๆ รูปมาประกอบกันและมีการบิดเบี้ยวของการวางองค์ประกอบสี่เหลี่ยมให้ไม่ตั้งฉากหรือไม่ขนานกับพื้น ส่งผลให้เกิดเงาจากแสงที่ทอดเข้ามาภายในห้องมีมิติที่บิดเบี้ยว ฝ้าเพดานด้านบนมีลักษณะพิเศษคือประกอบไปด้วยคานที่หากสังเกตดีๆ พบว่าไม่ได้เป็นคาน แต่เป็นเพียงเครื่องประดับตกแต่งฝ้าเพดานเท่านั้น และมีการใช้แสงไฟด้านบนฝ้าเพดานในการสร้างบรรยากาศ (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)

อุปกรณ์ประกอบฉากภายในห้องมีรูปทรงและลักษณะที่แปลกประหลาดของรูปทรงอิสระ โดยมีสัดส่วนที่ยืดยาว ผิดปกติ และบิดเบี้ยว ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากภายในห้องส่วนใหญ่มีการใช้สีเทาหรือสีดำ และมีรูปทรงของเหลี่ยมมุม แต่กลับมีโต๊ะตัวใหญ่บริเวณผนังด้านขวาที่มีสีแดงซึ่งเป็นสีที่จัดจ้าน รุนแรง ต่างจากสีขององค์ประกอบส่วนใหญ่ภายในห้อง และมีรูปทรงโค้ง



รูปที่ 4.2 ห้องนั่งเล่นภายในบ้านเมทแลนด์หลังจากดิสเลย์เปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของการออกแบบภายในห้องดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความไม่ปกติที่เกิดขึ้นภายในบ้าน ทั้งความไม่ปกติของบ้านที่เปลี่ยนไป และความไม่ปกติของตัวละครที่ย้ายเข้ามาอยู่ภายในบ้าน เนื่องจากภาพยนตร์กล่าวถึงชีวิตหลังความตายของสองสามีภรรยาเมทแลนด์ที่ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขภายในบ้าน การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในตอนต้นเรื่องจึงมีลักษณะปกติทั่วไปเพื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครอดัมและบาร่าที่เป็นคนธรรมดาทั่วไป ทั้งสองประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตและถูกดึงกลับมาอยู่ภายในบ้าน โดยที่ไม่สามารถไปไหนได้ เมื่อครอบครัวดีทส์ย้ายเข้ามาอยู่ภายในบ้าน การออกแบบงานสร้างของฉากก็เปลี่ยนไปตามความต้องการของดิสเลย์ หญิงชานิวยอร์กหัวสมัยใหม่และทำงานเกี่ยวกับการออกแบบ ที่มีสามีเป็นนักธุรกิจ คือ ชาร์ล และลิเดีย ลูกเลี้ยงที่รู้สึกตัวคนเดียว โดดเดี่ยว แปรลกแยกจากคนอื่น

ตัวละครและสิ่งของประกอบฉากอยู่กระจัดกระจายไม่มีที่ว่างในเฟรมภาพ จึงลดความน่าสนใจของตัวละครลง ผู้ชมไม่ได้พุ่งความสนใจไปที่ตัวละครอย่างเดียว แต่ทำให้ผู้ชมสนใจในรายละเอียดต่างๆ ในเฟรมภาพมากขึ้น และทำให้พิจารณาถึงสิ่งต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างผิดปกติได้อย่างชัดเจน

มีการใช้สีแดงเป็นสีของโต๊ะขนาดใหญ่ในห้องรับแขก ในฉากที่ครอบครัวดีทส์กับผู้ร่วมงานทางธุรกิจนั่งปรึกษากันเรื่องธุรกิจที่จะนำอดัมและบาร่ามาใช้ในธุรกิจบ้านผีสิง สีแดง

สื่อถึงความต้องการของชาร์ล ดีเลียส และเพื่อน ที่ต้องการจะเอาออดัมและบาบาร่ามาใช้เพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ สีแดงในภาพยนตร์ไม่ได้ถูกนำมาใช้บ่อยนักในการออกแบบฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งสีแดงมักจะปรากฏเฉพาะในฉากที่มีบิตเทิลจู้ยี้ปรากฏตัว หรือฉากที่ตัวละครแสดงถึงความต้องการในด้านลบต่อตัวละครอื่น

การออกแบบฉากภายในบ้านเมทแลนด์หลังจากครอบครัวดีทส์ย้ายเข้ามาอยู่นอกจากจะมีองค์ประกอบของโครงสร้างต่างๆ เปลี่ยนไปอย่างผิดสัดส่วน ผิดธรรมชาติแล้ว แสงที่ใช้ยังให้ความรู้สึกริมฝีปาก และมีแสงสีน้ำเงินหม่นสาดส่องเข้ามาภายในบ้านในทุกฉาก ซึ่งเป็นโทนสีเดียวกับทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับโลกมนุษย์

ฉากห้องรับประทานอาหารภายในบ้านเมทแลนด์ (รูปที่ 4.3)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ผนังของห้องรับประทานอาหารด้านซ้ายไม่เรียบด้วยพื้นผิว และลายที่ปรากฏบนผนังมีลักษณะของเส้นที่วุ่นวายมาประกอบกันอย่างไม่เป็นระเบียบ แต่อีกด้านกลับเป็นประตูบานเลื่อนรูปทรงสี่เหลี่ยมที่สามารถเปิดไปยังอีกห้องหนึ่งได้

อุปกรณ์ประกอบฉากประกอบด้วยเก้าอี้ที่มีพนักพิงที่ยืดยาวเกินศีรษะมนุษย์ โดยมีโครงสร้างของเก้าอี้เป็นโครงสร้างค่อนข้างบางและเล็ก ทำจากวัสดุโลหะ ประดับตกแต่งด้วยผ้าที่มีลักษณะบิดเบี้ยวซึ่งตรงกลาง แต่โต๊ะกลับมีโครงสร้างขนาดใหญ่ ทำจากวัสดุหิน โดยที่สามด้านมีการตัดและขัดให้เรียบ ในขณะที่มีเพียงด้านเดียวที่มีลักษณะขรุขระไม่เรียบของการแตกหักของหิน

จานอาหารบนโต๊ะมีอาหารที่มีลักษณะของกึ่งแต่กลับถูกเรียงไว้ให้คล้ายกับมือโผล่พ้นออกมาจากภาชนะ เหมือนเป็นการนำสิ่งมาประกอบให้มีลักษณะที่ผิดออกไปจากที่ควรจะเป็น ซึ่งเป็นลักษณะของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสต์อย่างชัดเจน ทำให้รู้สึกสะเทือนอารมณ์เมื่อเห็น (ถ้าพูดกันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554) ซึ่งในเวลาต่อมากึ่งในภาชนะดังกล่าวจะออกมาเป็นมือปีศาจเพื่อพยายามสร้างความสะพรึงกลัวให้แก่คนบนโต๊ะอาหาร โดยการควบคุมของออดัม และบาบาร่าที่ต้องการไล่คนเหล่านี้ออกไปจากบ้าน



รูปที่ 4.3 ห้องรับประทานอาหาร

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การออกแบบฉากดังกล่าวสื่อถึงความประหลาดของคนบนโต๊ะอาหาร ซึ่งแทนที่จะกลัวจนหนีออกจากบ้านไปเมื่อถูกอดัมและบาร่าร่าหลอก แต่กลับชอบใจและพยายามให้ลิเดียพาไปพบอดัมและบาร่าร่าเพื่อผลทางธุรกิจ การออกแบบฉากอย่างประหลาดดังกล่าวเป็นสิ่งส่งเสริมให้ผู้ชมเชื่อในพฤติกรรมประหลาดของคนบนโต๊ะอาหาร และไม่แปลกใจที่คนเหล่านี้ไม่กลัวเมื่อถูกอดัมและบาร่าร่าหลอก เนื่องจากพฤติกรรมของตัวละครเหล่านี้และการออกแบบฉากที่ผิดเพี้ยนได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยและวิถีคิดของตัวละครได้เป็นอย่างดี

ฉากทางเดินขึ้นบันไดภายในบ้านเมทแลนด์ (รูปที่ 4.4)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

การออกแบบสถาปัตยกรรมของบันไดมีความพิเศษในแง่ของจังหวะของซี่ลูกกรง ซึ่งในแง่ของประโยชน์ใช้สอยของซี่ลูกกรงทำขึ้นเพื่อกันไม่ให้ตก แต่ซี่ลูกกรงของบันไดนี้มีความถี่ที่มากเกินไปจนทำให้การกันไม่ให้ตกเหมือนเป็นการเล่นกับอารมณ์ของผู้ที่พบเห็น บันไดมีเสาและมีรูปแบบเป็นเรขาคณิต เรียบๆ นิ่งๆ แตกต่างจากลักษณะของการออกแบบงานสร้างห้องอื่นๆ ภายในบ้านที่มักมีส่วนประกอบในรูปแบบอิสระ รวมทั้งต่างจากห้องด้านหลังบันไดที่มีพื้นที่ (space) ที่ให้ความรู้สึกถึงความพิเศษที่ลึกลับไม่รู้แน่ชัดว่าคือพื้นที่ของอะไร และมีเงาของอะไรตั้งอยู่ ประกอบ

กับช่องแสงสีน้ำเงินหม่น ทุกอย่างถูกออกแบบให้เข้ากับอารมณ์ของภาพยนตร์ ซึ่งต่างจากบันได (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554) และยังมีไม้ซึ่งไม่ทราบว่าเป็นอะไรมาตั้งอยู่อย่างไม่เข้ากันกับบันได มีรูปแบบที่อิสระต่างจากบันไดที่เป็นเรขาคณิต และเป็นวัสดุไม้ที่ต่างจากส่วนประกอบอื่นๆ ที่เป็นหิน อีกทั้งการตั้งอยู่ของไม้ให้ความรู้สึกไม่มั่นคงเหมือนกับจะพังทลายล้มลงได้ทุกเมื่อ



รูปที่ 4.4 บริเวณบันไดทางขึ้น

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของการออกแบบงานสร้างของห้องบริเวณบันไดดังกล่าวสื่อถึงตัวละครลิเดียที่ยืนอยู่ด้านหลังซึ่งถูกกรงบันไดในฉากที่ลิเดียขึ้นไปเชิญคัมและบาวบาร่าลงมาพบทุกคนตามคำสั่งของชาร์ลและดีเลียอย่างไม่เต็มใจ และลำบากใจ ซึ่งลูกกรงที่ติดตั้งกล่าวเสมือนเป็นสิ่งที่กั้นลิเดียออกจากคนอื่นๆ ซึ่งลิเดียมีความรู้สึกแปลกแยก และโดดเดี่ยวจากคนอื่นๆ ในครอบครัว การตั้งอยู่ของไม้ที่ไม่มั่นคงด้านหน้าบันไดเสมือนเป็นสภาพจิตใจของลิเดียที่ใกล้จะพังทลายลงทุกที แต่ที่ยังคงอยู่ได้เพราะมีบาวบาร่ามาเติมเต็มให้รู้สึกไม่โดดเดี่ยว แต่หลังจากฉากนี้เกิดเหตุการณ์การเข้าใจผิดบาวบาร่าทำให้ลิเดียรู้สึกไม่เหลือใคร และอยากจะฆ่าตัวตาย

ฉากทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด

ฉากทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

การออกแบบทางเดินเชื่อมโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด ทิม เบอร์ตัน เป็นผู้ออกแบบลักษณะของทางเดินเชื่อมโดยการวาดแบบโครงสร้างของทางเดินเชื่อม (รูปที่ 4.5) พื้นของทางเดินถูกออกแบบให้มีลายตารางขาวสลับดำที่มีขนาดและรูปร่างไม่เท่ากัน ผนังและประตูอยู่ในลักษณะบิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนจากทางเดินปกติ ภาพดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความผิดเพี้ยนของทุกองค์ประกอบ และน่าสะพรึงกลัว ทำให้ไม่อยากจะเดินเข้าไป



รูปที่ 4.5 ภาพร่างทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนด โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำมาออกแบบฉากในภาพยนตร์(รูปที่ 4.6) ทางเดินถูกปรับปรุงให้มีลักษณะวุ่นวายและยุ่งเหยิงสับสนมากขึ้น โดยพื้นไม่ราบเรียบ มีความสูงต่ำไม่เท่ากัน ลวดลายของพื้นยังคงเป็นลายตารางขาวสลับดำที่มีขนาดของสี่เหลี่ยมไม่เท่ากัน ลักษณะของพื้นดังกล่าวต่างจากพื้นปกติที่มักจะถูกออกแบบให้มีลายซ้ำๆ อย่างเท่ากันเพื่อผลทางการคำนวณระยะทางในการเดิน แต่ทางเดินในทางเชื่อมนี้กลับมีลายไม่เท่ากัน ทำให้มีจังหวะที่แตกต่างกัน ส่งเสริมให้รู้สึกหลงหรืออาจทำให้รู้สึกถึงความไกลของระยะทาง

ผนังของทางเดินในอาคาร โดยปกติต้องมีเสาและคานขึ้นเดียวกันและจะทำให้เสาและคาน มีความกลมกลืนหรือถูกออกแบบให้ผนังปิดบังเสาและคานให้เห็นน้อยที่สุด แต่ในทางเดินเชื่อมนี้ กลับดึงเสาและคานออกมาใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่งให้เห็นอย่างชัดเจน ซึ่งโครงสร้างของเสา และคานดังกล่าวมีรูปร่างที่ไม่เหมือนกันเลย มีการแอนเข้า หรือแอนออกของโครงสร้างอย่างไม่ เท่ากัน (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554) อีกทั้งประตูกยังมีลักษณะของรูปร่างที่ผิด ลัดส่วนไม่เป็นสี่เหลี่ยมที่ขนานกับพื้นเหมือนกับประตูปกติ และมีการบิดเบี้ยวของรูปทรงประตูใน ลักษณะที่แตกต่างกันในทุกบานประตู



รูปที่ 4.6 ทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับบ้านเมทแลนค์

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของโครงสร้างและโทนสีน้ำเงินหม่นในบรรยากาศของสถานที่นี้เป็นไปใน ลักษณะของพื้นที่ที่สร้างความสะเทือนอารมณ์ (Shock Space) คือเมื่อเดินเข้ามาหรือเมื่อพบเห็นใน ตอนแรกจะยังไม่รับรู้ว่าเป็นอะไร แต่พอเดินเข้าไปแล้วถึงจะรับรู้ได้ว่าเป็นทางเดินไปยังห้องต่างๆ ประกอบกับลักษณะของ โครงสร้างเสาและคานที่มีขนาดใหญ่ให้ความรู้สึกอึดอัด และมีทางเดินที่ ให้ความรู้สึกสับสน สื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจของตัวละครอดัมและบาราว่าที่ต้องเดินทางเชื่อม ดังกล่าวเพื่อกลับเข้าบ้าน และเมื่อกลับเข้าไปในบ้านกลับเจอสภาพของบ้านที่เปลี่ยนแปลงไปไม่ ต่างจากทางเดินเชื่อมที่เดินผ่านมา ส่งเสริมให้เห็นถึงความสับสนและวุ่นวายใจของอดัมและบารา ว่าที่ไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรดีเพื่อจะได้บ้านเดิมของตนกลับคืนมาและได้ครอบครัวดีที่ออกไป

นอกจากโทนีสี่น้ำเงินจะมีในฉากที่เป็นทางเดินเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับโลกมนุษย์แล้ว ในตอนท้ายเรื่องที่มีบิทเทิลจิวส์อำละวาดและกำลังจะจับลิเดียแต่งงาน สี่น้ำเงินหม่นภายในบ้านก็ซัดขึ้นเรื่อยๆจนกระทั่งเข้มในระดับเดียวกับโทนีสี่ในฉากทางเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับโลกมนุษย์ เนื่องจากเมื่อบิทเทิลจิวส์ปรากฏตัวและใช้พลังเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ภายในบ้าน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนเตาผิงไฟให้มีลักษณะที่บิดเบี้ยวเพื่อเป็นประตูเชื่อมให้บาทหลวงจากโลกหลังความตายเข้ามาทำพิธีแต่งงานให้ตน หรือการทำให้ประติมากรรมของดีเลียเคลื่อนไหวยามาขัดขั้วและดีเลียไว้มันให้ขัดขวางการทำพิธี เป็นต้น ทำให้บ้านเมทแลนด์ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นเสมือนโลกหลังความตาย (รูปที่ 4.7)



รูปที่ 4.7 บ้านเมทแลนด์ในฉากที่มีบิทเทิลจิวส์อำละวาดก่อความวุ่นวาย

ฉากโลกหลังความตาย

นอกจากฉากภายในบ้านเมทแลนด์และฉากทางเชื่อมระหว่างโลกหลังความตายกับโลกมนุษย์แล้ว ฉากโลกหลังความตายก็มีความสำคัญและมีการออกแบบฉากที่น่าสนใจและได้รับอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์อย่างมาก

ฉากห้องรับรองหลังความตาย

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ทิม เบอร์ตัน ได้ร่างแบบของห้องรับรองหลังความตาย (รูปที่ 4.8) ซึ่งเป็นห้องที่ อัดัม และ บาบารา ต้องมานั่งรอพบเจ้าหน้าที่ที่ปรึกษาหลังความตาย โดยออกแบบให้ห้องมีลักษณะบิดเบี้ยวของโครงสร้างในทุกส่วนประกอบ ลักษณะของพื้นเป็นลายตารางขาวสลับดำในแบบที่ ทิม เบอร์ตัน นิยมนำมาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในทุกเรื่อง และมีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นเก้าอี้ โคมไฟ และรูปภาพเสมือนเป็นห้องภายในบ้าน



รูปที่ 4.8 ภาพร่างห้องรับรองหลังความตายโดย ทิม เบอร์ตัน

ในภาพยนตร์ได้รับการปรับเปลี่ยนให้ห้องรับรองระหว่างรอเข้าพบพนักงาน (รูปที่ 4.9 – 4.10) มีความเป็นอ็ีกเพรสชันนิสม์ชัดเจนมากขึ้น พื้นห้องมีลักษณะเอียงไม่ตรงเหมือนห้องปกติทั่วไป ลายของพื้นห้องเป็นลายตารางขาวสลับดำเช่นเดียวกับพื้นของทางเดินเชื่อม โลกหลังความตาย แต่ผนังของห้องกลับมีลักษณะคล้ายกับผนังของบ้านเมทแลนด์ที่เปลี่ยนแปลงไปโดยมีลักษณะขรุขระไม่เรียบของวัสดุหินหรือปูน อุปกรณ์ประกอบฉากมีรูปแบบและลักษณะที่แตกต่างกันและไม่เข้ากันเลย ไม่ว่าจะเป็นเก้าอี้ที่มีขนาดเล็กบ้างใหญ่บ้าง เป็นวัสดุไม้บ้างผ้าบ้างต่างๆ กันออกไป อุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆ วางอยู่ในลักษณะวุ่นวาย ชุ่ยเหยิง บรรยากาศในห้องรับรองดังกล่าวมี โทนสีเขียว ซึ่งโทนสีเขียวนี้นี้เป็นโทนสีที่ถูกนำมาใช้ใน โลกหลังความตายเท่านั้น



รูปที่ 4.9 – 4.10 ห้องรับรองโลกหลังความตาย

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะที่คล้ายกับอุปกรณ์ประกอบฉากภายในบ้านในลักษณะที่ต่างๆ กันประกอบกันที่นำมาใช้ในฉากโลกหลังความตายดังกล่าวสื่อความหมายถึงการเชื่อมโยงระหว่างโลกหลังความตายทางเชื่อมโลกหลังความตาย และบ้านเมทแลนด์หลังจากดีเลียได้เปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ให้รู้สึกว่ทั้งสามสถานที่ไม่ได้ต่างกันเลย ทำให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของตัวละครต่างๆ ทั้งตัวละครที่เป็นมนุษย์นั่นคือ ครอบครัวดีทส์และเพื่อน กับตัวละครที่เสียชีวิตแล้วอย่าง อัดัม และบาราว่า หรือตัวละครอื่นๆ ในโลกหลังความตาย ที่มีความเป็นมนุษย์ไม่ต่างจากมนุษย์เลย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้

ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญที่มีผีเรื่องอื่นๆ ที่มักพูดถึงผีในลักษณะที่น่าสะพรึงกลัว

ฉากห้องสำนักงาน โลกหลังความตาย (รูปที่ 4.11)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

มีลักษณะแตกต่างจากห้องรับรองภายในโลกหลังความตายอย่างสิ้นเชิงทั้งๆ ที่เป็นสถานที่ภายในที่เดียวกันเพียงแค่เดินผ่านประตูเท่านั้น โดยมีการออกแบบให้มีลักษณะที่ยุ่งเหยิง วุ่นวายกว่าห้องรับรองด้วยกองเอกสาร โต๊ะเจ้าหน้าที่ และมีเสารูปร่างประหลาดในลักษณะที่บิดเบี้ยวไม่เท่ากันและไม่เหมือนกันเลยในทุกๆ เสา คล้ายกับลักษณะลำต้นของต้นไม้ในฉากภายในสวนของภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์เรื่อง “Metropolis” (1926) ซึ่งเสาดังกล่าวเป็นเพียงเครื่องประดับตกแต่ง ไม่ได้เป็นเสาที่ใช้เป็นโครงสร้างค้ำจุนอาคาร และมีการใช้โทนสีเขียวเป็นบรรยากาศที่เข้มข้นกว่าห้องรับรองและกระจายอยู่ทั่วทั้งห้อง



รูปที่ 4.11 ห้องสำนักงาน โลกหลังความตาย

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ความสับสนวุ่นวายของการออกแบบงานสร้างฉากภายในห้องสำนักงานสื่อให้เห็นถึงความวุ่นวายของการทำงานของเจ้าหน้าที่ที่ปรึกษาในโลกหลังความตายที่ไม่มีเวลามาให้คำแนะนำกับอดีตและบารบารามากนัก อดีตและบารบาร่าจึงต้องพยายามจัดการไล่ครอบครัวดีทิสต์ออกไปด้วย

ตัวเอง และนำไปสู่การเรียกใช้ปีทเทิลจิวส์มาช่วยจัดการไล่ครอบครัวดิทส์ทำให้เกิดความวุ่นวายต่างๆ ตามมา

ฉากเมืองจำลอง

นอกจากตัวบ้านเมทแลนด์แล้ว ฉากเมืองจำลองนับว่าเป็นฉากที่สำคัญฉากหนึ่งเนื่องจากปรากฏอยู่ตลอดทั้งเรื่อง และเป็นสาเหตุที่ทำให้อดัมและบาราบราประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต กล่าวคือทั้งสองขับรถไปในตัวเมืองเพียงเพื่อไปเอาอุปกรณ์สำหรับประดิษฐ์เมืองจำลอง อีกทั้งเป็นสถานที่ที่ปีทเทิลจิวส์ใช้อาศัยอยู่

ฉากอาคารไนต์คลับในเมืองจำลอง (รูปที่ 4.12)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ในเมืองจำลองมีสถาปัตยกรรมอย่างหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในทุกส่วน นั่นคือ อาคารไนต์คลับสีแดงเพลิง ที่จูโน่ที่ปรึกษาหลังความตายของอดัมและบาราบราได้สร้างขึ้นเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจของปีทเทิลจิวส์ที่พยายามจะขับไล่ครอบครัวดิทส์ออกไปจากบ้านด้วยวิธีการรุนแรง

สถาปัตยกรรมของอาคารไนต์คลับประกอบด้วยเส้นตรงในแนวเฉียง เส้นพินปลา และรูปทรงที่ไม่สมส่วนประกอบกัน มีเหลี่ยมมุมที่ไม่ตั้งฉากซึ่งกันและกันอย่างไร้ทิศทาง ตัววัตถุมีขนาดใหญ่จนเกือบเต็มเฟรมภาพ ทำให้สายตาพุ่งความสนใจไปที่รายละเอียดของตัววัตถุและรับรู้ได้ทันทีว่าอาคารดังกล่าวคืออะไร วัสดุของตัวอาคารมีทั้งส่วนที่เป็นหินและไม้ซึ่งเป็นวัสดุที่ไม่เข้ากันเลยมาประกอบกัน

สีของอาคารไนต์คลับมีสีแดงที่ร้อนแรง และมีผู้หญิงที่แต่งกายด้วยชุดสีแดงและผิวสีแดง เหมือนกับตัวอาคารกำลังชักจูงปีทเทิลจิวส์ให้เข้าไปในตัวอาคาร ที่มีประตูทางเข้าเป็นหน้าปี่ศาจสีแดง ซึ่งถ้าจะเข้าไปในอาคารต้องเดินเข้าไปในปากปีศาจ

ลักษณะของอาคารไนต์คลับดังกล่าวคล้ายกับงานสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ “สำนักงานสำหรับจำหน่ายสินค้า ” ของแม็ก เทาท์ (Max Taut) ซึ่งเป็นการออกแบบที่ใช้การประกอบกันของเหลี่ยมมุมที่บิดเบี้ยวผิดสัดส่วนประกอบเข้าด้วยกันเป็นอาคารสำนักงานขายสินค้า ซึ่งมีผลต่ออารมณ์และการรับรู้ที่พิเศษต่อผู้พบเห็นมากกว่าสถาปัตยกรรมปกติทั่วไป



รูปที่ 4.12 อาคารไนต์คลับภายในเมืองจำลอง

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของอาคารดังกล่าวให้ความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย เอนเอียง รวนเร สั่นคลอน อันตรายเหมือนจะล้มลงมาทับ รวมทั้งมีเส้นพ่นปลาซึ่งให้ความรู้สึกน่าขยะแขยง คุณากแล้ว นำหวาดเสียว น่าตื่นเต้น ให้ความรู้สึกถึงสถานที่อันตราย เมื่อประกอบเข้ากับตัวอาคารสีแดงเพลิงทั้งหลังเลยยิ่งรู้สึกถึงอันตราย ทั้งนี้อันตรายที่กล่าวถึงกลับไม่ใช่ตัวอาคารมีตอปิทเทิลจิวส์ แต่กลับเป็นอันตรายจากตัวปิทเทิลจิวส์ เนื่องจากตัวปิทเทิลจิวส์ที่ทาบทับอยู่บนอาคารไนต์คลับในตอนที่ปิทเทิลจิวส์หัน ไปเห็นอาคารไนต์คลับ นอกจากจะมีสีคำเป็นซิลูเอท (silhouette)² แล้วยังมีหนามแหลมยื่นออกมาจากลำตัวพร้อมทั้งแสดงท่าทางขึ้นชอบและเหมือนกับจะสวมกอดอาคารไนต์คลับ ให้ความรู้สึกเหมือนปิทเทิลจิวส์อยู่เหนืออาคารไนต์คลับและกำลังจะกลืนกินอาคารไนต์คลับสีแดงทั้งหลังนั่นเอง รวมทั้งมีแสงตกกระทบสีน้ำเงินสะท้อนออกมาที่ลำตัว ให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัว และรู้สึกถึงความอันตรายของปิทเทิลจิวส์

ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้สามารถตีความได้ว่าสีแดงและ โครงสร้างของอาคารไนต์คลับดังกล่าว สื่อถึงอารมณ์และตัวของปิทเทิลจิวส์ ที่มีต่อสถานการณ์ที่ผ่านมารู้สึกโกรธและรอเวลาที่จะเอาคืนครอบครัวยิวส์ และสองสามีภรรยาเมทแลนด์ที่ดำเนินตน เพราะหลังจากฉากนี้ปิทเทิลจิวส์ก็พบ

² ซิลูเอท (silhouette) คือ เทคนิคการถ่ายภาพแบบย้อนแสงเงาดำ ซึ่งจะทำให้ภาพบุคคลหรือวัตถุที่อยู่ด้านหน้าของภาพที่ถ่ายออกมาไม่เห็นรายละเอียดหรือหน้าตา

กับศิลปะขณะที่ย้อนแอบแสงสีแดงอยู่บนระเบียงไนต์คลับ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้บทเทลลูยีส์ได้กลับมาเอาคืนทุกคนตามแบบฉบับของตนเอง

ฉากสุสานในเมืองจำลอง

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

การออกแบบงานสร้างฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้รับการออกแบบตามภาพร่างของสุสานที่ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบขึ้นในปี ค.ศ. 1982 ไว้ใช้ในภาพยนตร์เรื่อง “Frankenweenie” (1984) ซึ่งเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับเด็กชายคนหนึ่งชื่อ “วิกเตอร์” ได้ชุบชีวิตสุนัขของตนขึ้นมาใหม่ด้วยเครื่องใช้ไฟฟ้าและสายฟ้า

ลักษณะของสุสานภายในภาพร่างในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1984) (รูปที่ 13) มีลักษณะของพื้นที่สูงต่ำไม่เท่ากันคล้ายภูเขา และประกอบด้วยป้ายสุสานอยู่ในตำแหน่งต่างๆ กัน ออกไปอย่างยุ่งเหยิง และไม่เป็นระเบียบ กระจายกระจายในเฟรมภาพ คล้ายกับฉากสุสานริมทะเลในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์เรื่อง “Nosferatu” (1922) ที่มีการนำไม้กางเขนบนหลุมศพมาเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

การออกแบบฉากดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความอึดอัดคับแคบของการที่พื้นที่ส่วนใหญ่เป็นภูเขาสูงประกอบด้วยป้ายหลุมศพจำนวนมากตั้งอยู่กระจายและเอนเอียงเพิ่มความน่าสะพรึงกลัวเมื่อมองภาพในครั้งแรก แต่เมื่อพิจารณาภาพจะพบว่าป้ายสุสานเป็นป้ายของสุนัขที่เสียชีวิตไม่ใช่สุสานมนุษย์และมีรูปปั้นสุนัขอยู่บนเสา เป็นการเพิ่มอารมณ์ขันที่ ทิม เบอร์ตัน มักแทรกเข้าไปในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับภาพยนตร์และสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงเรื่องราวในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1984) ว่ามีเนื้อเรื่องเกี่ยวพันกับการเสียชีวิตของสุนัข

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.13 ภาพร่างสุสาน โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบสุสานในภาพยนตร์ “Beetle Juice” (1988) (รูปที่ 4.14) จึงนำภาพร่างสุสานในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1984) มาประยุกต์ใช้ โดยมีการเพิ่มต้นไม้ที่มีลักษณะหงิกงอ และคดเคี้ยวของกิ่งก้านให้มีรูปแบบเหมือนต้นไม้ที่แห้งตายและมีสีดำของกิ่งก้านต้นไม้ที่ไม่มีใบ แต่พื้นกลับมีสีเขียวของหญ้าที่เขียวชอุ่มดูมีชีวิตตรงข้ามและต่างกันอย่างสิ้นเชิง องค์ประกอบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นประตูทางเข้าสุสาน หรือป้ายหลุมศพ มีเส้นพื้นปลาเป็นส่วนประกอบ ที่ว่างรอบๆ อดัมและบาวร่าเป็นสุสานและต้นไม้ที่กระจัดกระจายและไม่เป็นระเบียบจึงมีผลให้ตัวละคร อดัมและบาวร่าลดความน่าสนใจลง ทำให้ผู้ชมสนใจมองบรรยากาศของสุสานรอบๆ มากขึ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.14 สุสานในเมืองจำลอง

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

สีของสุสานและต้นไม้โดยรอบให้ความรู้สึกเศร้า เงียบขรึม และสลดใจเข้ากับบรรยากาศของสุสาน ยกเว้นสุสานของบิทเทิลจิวส์ที่มีสีแดงเป็นชื่อที่ป้ายหลุมศพ ซึ่งสีแดงเป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นว่าจะมีอะไรโผล่ขึ้นมาจากหลุมศพ และเป็นสีที่แสดงถึงอันตรายเหมือนสื่อถึงบิทเทิลจิวส์ว่าเป็นตัวอันตราย อีกทั้งสีแดงเป็นสีประจำตัวของบิทเทิลจิวส์มักปรากฏในฉากที่มีบิทเทิลจิวส์ปรากฏอยู่ภายในฉาก

การออกแบบงานสร้างดังกล่าวให้ความรู้สึกน่ากลัว น่าหวาดเสียว และน่าตื่นเต้น ทำให้เกิดจินตนาการร่วมถึงความน่ากลัวของสุสาน ส่วนประกอบต่างๆ ในภาพ มีหลายรูปทรง เป็นรูปทรงอิสระที่มีทั้งแนวตรงคละกับแนวโค้ง ทำให้รู้สึกไม่มั่นคง แต่กลับมีป้ายหลุมศพบิทเทิลจิวส์ที่มีไฟเคลื่อนไหวและมีสีสั่นคล้ายกับป้ายไฟโฆษณาสื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความไม่ปกติ และความเพี้ยนของเจ้าของหลุมศพ นั่นคือ บิทเทิลจิวส์ ทำให้ไม่แปลกใจเลยเมื่อบิทเทิลจิวส์ปรากฏตัวและมีพฤติกรรมที่เพี้ยนและแปลกประหลาด อีกทั้งเป็นการแทรกอารมณ์ขันเข้าไปในการออกแบบงานสร้างเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนานกับการสังเกตสิ่งต่างๆ ภายในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

4.1.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากอดัมและบาบาร่าดึงหน้าให้บิดเบี้ยว

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลมาจากภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ กล่าวคือมีการใช้สีที่จัดจ้าน ไม่ว่าจะเป็นสีแดง สีน้ำเงิน และสีเขียวประกอบเข้าด้วยกัน มีความผิดเพี้ยนและการนำเสนอที่เกินจริง อีกทั้งมีการใช้แสงและเงาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ในฉากที่อดัม และบาบาร่าดึงหน้า (รูปที่ 4.15 – 4.16) เพื่อใช้ในการหลอกให้ครอบครัวดีทส์ย้ายออกจากบ้าน ไปตามคำแนะนำของจูนโน่ที่ปรึกษาหลังความตาย ใบหน้าที่บิดเบี้ยวของทั้งอดัม และบาบาร่า คล้ายใบหน้าในภาพจิตรกรรมที่ชื่อว่า “เสียงกรี๊ดร้อง (The Scream)” ของ เอ็ดวาร์ด มุงค์ (Edvard Munch) ที่ ทิม เบอร์ตัน ชื่นชอบ

สีส้มของผิวหนังของอดัมและบาบาร่า กับสีเขียวของพื้นหลัง ทั้งสองสีเป็นสีที่อยู่ด้วยกันได้ยาก แม้จะไม่ใช่สีที่ตรงข้ามกันอย่างรุนแรง แต่ในงานจิตรกรรมปกติจะไม่นิยมใช้เพราะให้ความรู้สึกที่สะท้อนอารมณ์ ไม่รู้สึกนุ่มนวลของภาพ ประกอบกับการที่ใบหน้ามีการบิดเบี้ยวและในมือมีลูกตาให้ความรู้สึกถึงความรุนแรงของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ พื้นหลังของรูปที่ 4.73 และ 4.74 ในภาพยนตร์ กับรูป “เสียงกรี๊ดร้อง (The Scream)” ของเอ็ดวาร์ด มุงค์ มีเส้นของแสงเงาที่ใกล้เคียงกันมาก ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของพื้นหลัง ทั้งๆ ที่ไม่ได้เคลื่อนไหว (ถ้าดู กันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.15 อัดัมดึงหน้าให้บิดเบี้ยว



รูปที่ 4.16 บาบาราดึงหน้าให้บิดเบี้ยว

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของใบหน้าที่บิดเบี้ยวของอัดัมและبابาร่าสะท้อนให้เห็นถึงสภาพจิตใจที่บิดเบี้ยวของอัดัมและبابาร่าที่มีความต้องการที่จะไล่ครอบครัวดีทิสต์ออกไปจากบ้าน จึงพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อจะหลอกให้ครอบครัวดีทิสต์ตกใจกลัวแม้กระทั่งพยายามดึงหน้าของตัวเองให้บิดเบี้ยวน่ากลัว

4.1.1.3 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ประติมากรรมของคิเลีย

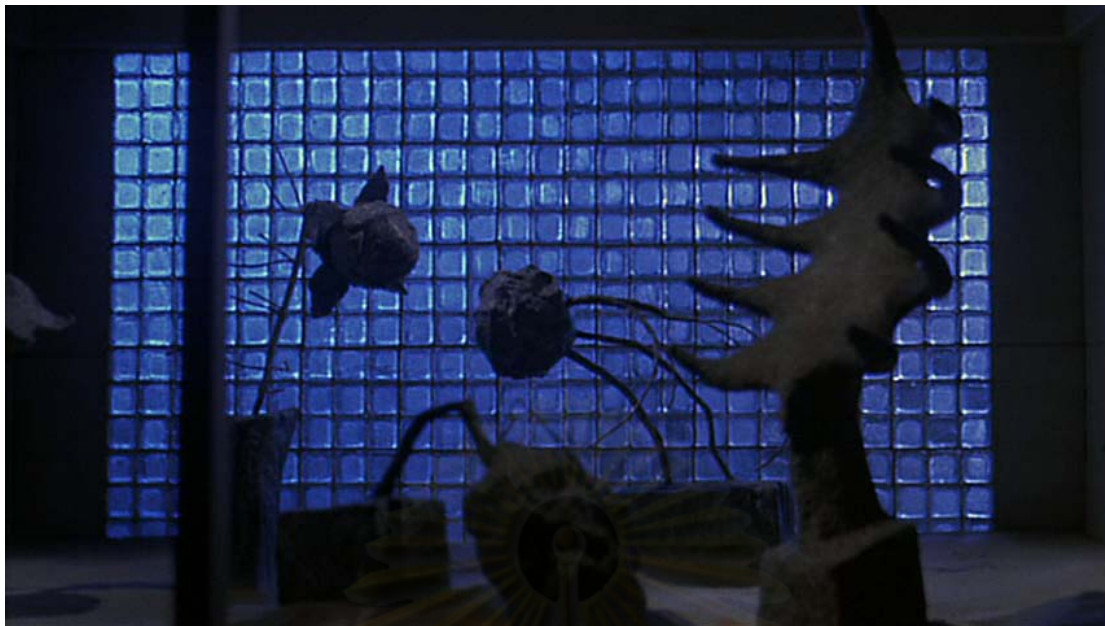
ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในภาพยนตร์มีการนำประติมากรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์มาใช้ในการประกอบฉาก กล่าวคือประติมากรรมดังกล่าวเป็นประติมากรรมที่คิเลียเป็นคนออกแบบและนำมาใช้ประดับตกแต่งบ้าน ทิม เบอร์ตัน ได้ออกแบบลักษณะประติมากรรมดังกล่าว (รูปที่ 4.17) ให้ถูกลดทอนลำตัวและใบหน้าเหลือเพียงส่วนหัว และขา และมีลักษณะแปลกประหลาดไปจากประติมากรรมทั่วไป อีกทั้งออกแบบวิธีการเคลื่อนที่ของประติมากรรม ซึ่งตอนท้ายเรื่องปีทเทิลจู๊สส์ จะใช้พลังให้ประติมากรรมเหล่านี้เคลื่อนที่มัดขาร่วมกับคิเลียไว้



รูปที่ 4.17 ภาพร่างประติมากรรมของคิเลีย โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.18 – 4.19) ได้เพิ่มประติมากรรมรูปทรงที่เป็นไปในแนวทางเดียวกันคือเป็นประติมากรรมที่ได้ถูกลดทอนองค์ประกอบสำคัญลงไป ไม่ว่าจะเป็นศีรษะหรือรูปร่างหน้าตาต่างๆ แต่มีขา 8 ขา และหางหนึ่งหางคล้ายกับสัตว์ มีรูปทรงที่ดูหนักแน่นนั้นคือรูปทรงสี่เหลี่ยม, วงกลม ประกอบกับรูปทรงพื้นปลา และมีความไม่ประณีต ความน่าเกลียด ของพื้นผิวของประติมากรรม ซึ่งถือเป็นการนำเสนอในแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่มักจะลดทอนองค์ประกอบต่างๆ ลงให้ดู “หยาบ”



รูปที่ 4.18 – 4.19 ประติมากรรมของดีเลีย

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของประติมากรรมมีลักษณะแปลกและประหลาดสื่อถึงลักษณะของดีเลียผู้สร้าง ประติมากรรมว่ามีลักษณะและความชอบที่แปลกประหลาด อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจถึงการที่ บ้านเปลี่ยนแปลงไปอย่างแปลกประหลาดกว่าปกติก็เพราะรสนิยมของดีเลียจนทำให้อดัมและบาบาราไม่พอใจ

4.1.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Beetle Juice

4.1.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร บีทเทิลจู๊ซ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

บีทเทิลจู๊ซปรากฏตัวครั้งแรก (รูปที่ 4.20) ต่อหน้าอดัมและบาบาร่าด้วยเสื้อสีแดงคลุมด้วยเสื้อตัวยาวสีน้ำตาลเก่าๆ ใส่หมวกที่มีตัวอักษรคำว่าไกด์ (GUIDE) อยู่ด้านหลังของหมวก เหมือนกับต้องการจะบอกให้ออดัมและบาบาร่ารู้ว่าตนเองสามารถนำพาทั้งสองทำในสิ่งที่ต้องการ นั่นคือทำให้ครอบครัวดีทิสต์ย้ายออกไปได้ ชุดดังกล่าวเป็นชุดที่บีทเทิลจู๊ซใส่จนกระทั่งตอนที่บีทเทิลจู๊ซกลายเป็นงูหลอกครอบครัวดีทิสต์อย่างรุนแรงและโดนอดัมและบาบาร่าตำหนิ บีทเทิลจู๊ซเริ่มที่จะ โกรธและหาทางก่อเรื่องอีก ชุดของบีทเทิลจู๊ซก็เริ่มเปลี่ยนไป



รูปที่ 4.20 บีทเทิลจู๊ซปรากฏตัวต่อหน้าอดัมและบาบาร่าในสุสานเมืองจำลองของอดัม

หลังจากที่บีทเทิลจู๊ซก่อเรื่องและบาบาร่าเรียกชื่อบีทเทิลจู๊ซ 3 ครั้ง ทำให้บีทเทิลจู๊ซ กลับมาร่างเล็กและอยู่ที่เมืองจำลองเหมือนเดิมบาบาร่าตำหนิและขยบีทเทิลจู๊ซขึ้นมาพุดไถ่ๆ บีทเทิลจู๊ซจึงเสกหนามให้ออกมาจากตัวเองเพื่อให้หนามนั้นบาดมือบาบาร่า (รูปที่ 4.21) หนามดังกล่าวไหลออกมาอย่างกะทันหันและผู้ชมไม่ทันได้คาดคิด ทำให้ผู้ชมสะท้อนอารมณ์ร่วมไปกับ

ตัวละครบาราที่ตกใจในการกระทำดังกล่าวเช่นกัน และเป็นเสมือนสัญญาณว่าต่อไปปีทเทิลจู้ส์จะก่อเรื่องร้ายแรงซึ่งกระทบต่อตัวอ้อมและบาราขึ้นอีก



รูปที่ 4.21 ปีทเทิลจู้ส์มีหนามออกมาจากตัวขณะถกเถียงกับอ้อมและบารา

หลังจากนั้นชุดของปีทเทิลจู้ส์ก็เปลี่ยนไป การออกแบบชุดของปีทเทิลจู้ส์ในตอนท้ายๆ เรื่องเป็นไปตามสถานการณ์และอารมณ์ของปีทเทิลจู้ส์ ไม่ว่าจะเป็นฉากนอนอาบแสงสีแดงอยู่บนไนต์คลับชุดที่สวมใส่เป็นเสื้อคลุมลายตารางทั้งตัว (รูปที่ 4.22) ซึ่งลายตารางดังกล่าวและลายทางขาวสลับดำมักจะพบในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตันเสมอ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.22 บิทเทิลจิวี่ส์นอนอาบแสงสีแดงอยู่บนอาคารในดัลลาส

ซึ่งในฉากถัดมาหลังจากดีทิสส์และเพื่อนพยายามจะติดต่อกับอดัมและบารบาราเพื่อผลประโยชน์ทางธุรกิจ ซึ่งเป็นสาเหตุให้วิญญาณของทั้งคู่เริ่มจะสลายไป เมื่อดีเลียมาขอร้องบิทเทิลจิวี่ส์ให้ช่วยเหลือทั้งสอง บิทเทิลจิวี่ส์แต่งกายด้วยชุดสุดท้ายทางชาวสลัปดาห์ทิ้งตัวไปจนกระทั่งบิทเทิลจิวี่ส์ปรากฏตัวต่อหน้าทุกคน (รูปที่ 4.23)

เครื่องแต่งกายลายทางชาวสลัปดาห์ทิ้งชุดดังกล่าวไม่พบในการแต่งกายของคนปกติทั่วไป จะปรากฏแต่เพียงบนเวทีเดินแบบทางแฟชั่นเท่านั้น เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์จึงสร้างความพิเศษและแตกต่างให้กับเครื่องแต่งกายให้รู้สึกถึงความผิดเพี้ยนของตัวละคร (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2554)

นอกจากนี้ลายทางชาวสลัปดาห์เกิดจากการใช้ เส้น สี น้ำหนัก และที่ว่าง ประกอบกันในการสื่ออารมณ์ทำให้สนุกสนาน ซึ่งสื่อถึงตัวละครบิทเทิลจิวี่ส์ที่มักจะทำอะไร โดยยึดความสนุกสนานของตนเองเป็นที่ตั้ง (ลำพู กันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554) และुकคามผู้ชื่นด้วยความสนุกสนาน ทำให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานไปกับบิทเทิลจิวี่ส์ในวิธีการแปลกประหลาดของเขาที่ทำแต่ก็ลึ้นไปกับอดัมและบารบาราในการจัดวางบิทเทิลจิวี่ส์ไปด้วย สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนที่ส่งเสริมภาพยนตร์ให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงความบันเทิงในภาพยนตร์ที่ ทิม เบอร์ตัน มักจะใส่ลงไปในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ให้มีผลต่ออารมณ์ของผู้ชมไปพร้อมๆ กับการแสดงของตัวละคร



รูปที่ 4.23 บีทเทิลจู๊สในชุดสูญตายทางขาวสลัปดาห์ซูด

นอกจากนี้ ทิม เบอร์ตัน ยังได้ออกแบบเครื่องประดับเครื่องแต่งกายในฉากที่บีทเทิลจู๊สปรากฏตัวต่อหน้าทุกคน (รูปที่ 4.24 – 4.27) ให้มีลักษณะที่พิเศษ และสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ด้วยหมวกที่มีลักษณะของม้าหมุน และจงใจออกแบบให้หมวกมีปีกค้างคาวเพื่อสื่อสารกับผู้ชมว่า ภาพยนตร์เรื่องต่อไปของเขาคือ “Batman” (1989) และปลายยอดแหลมของหมวกมีรูปหัวกระโหลกสีขาวดำสีดำไปซึ่งเป็นตัวละครจากเรื่อง “The Nightmare Before Christmas” (1993) ซึ่งเป็นเรื่องที่ ทิม เบอร์ตัน กำลังออกแบบควบคู่ไปกับการทำเบทแมน (1989) สิ่งเหล่านี้เป็นการออกแบบงานสร้างที่ ทิม เบอร์ตัน มักจะใส่ลงไปในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของเขาเพื่อสื่อสารและสร้างความสนุกสนานให้ผู้ชมได้สังเกตงานออกแบบงานสร้างของเขาอยู่เสมอ

นอกจากนี้ยังเปลี่ยนมือให้กลายเป็นมือคล้ายหางของงูที่สามารถยึดหัดได้และค่อนข้างยาว เพื่อสร้างความตกใจและน่าสะพรึงกลัวให้แก่ตัวละครในภาพยนตร์ และเพื่อความสามารถในการคุกคามตัวละครอื่น ให้แก่บีทเทิลจู๊ส แต่ก็สร้างความขบขันและความสนุกสนานในรูปแบบลักษณะที่เปลี่ยนไปดังกล่าวให้กับผู้ชม



รูปที่ 4.24 ภาพร่างบิทเทิลจิวี่ส์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.25 บิทเทิลจิวี่ส์ปรากฏตัวต่อหน้าทุกคน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.26 หมวกม้าหมุนของบิทเทิลจิวี่ส์



รูปที่ 4.27 ยอดหมวกของบิทเทิลจิวี่ส์ขณะไหล่ออกมาจากเมืองจำลอง

หลังจากที่บิทเทิลจิวี่ส์ปรากฏตัวและไล่เพื่อนๆ ของดิทส์ไปด้วยวิธีรุนแรง บิทเทิลจิวี่ส์ก็เปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวเองเป็นชุดเจ้าป่าสีแดงทั้งชุด (รูปที่ 4.28) เพื่อเข้าพิธีแต่งงานกับลีเดีย ตามข้อตกลงที่ลีเดียได้ให้ไว้ตอนที่ขอให้บิทเทิลจิวี่ส์ช่วยอดัมและบาบาร่าจากการสลายร่าง และหลังจากนั้นบิทเทิลจิวี่ส์ก็สวมชุดเจ้าป่าสีแดงจนกระทั่งจบเรื่อง



รูปที่ 4.28 บิทเทิลจิวี่ส์ในชุดเจ้าบ่าวสีแดงทั้งชุด

4.1.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายของลิเดีย ดิทส์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

ลิเดียเป็นลูกสาวคนเดียวของชาร์ล ดิทส์ และมีแม่เลี้ยงคือ ดีเลีย ดิทส์ ทั้งสองสนใจอยู่กับสิ่งที่ตนเองชอบ ทำให้ลิเดียรู้สึกที่ตัวเองตัวคนเดียว โดดเดี่ยว แปรกแยกจากคนอื่นๆ ทิม เบอร์ตันร่างแบบให้ลิเดียแต่งกายด้วยชุดสีดำ (รูปที่ 4.29 – 4.33) และมีเครื่องประดับที่ใช้ปกปิดอำพรางหน้าตาและร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นหมวกหรือถุงมือ ซึ่งแปลกและแตกต่างไปจากเด็กทั่วไปที่ควรแต่งกายในลักษณะที่ร่าเริง สดใส สมกับวัย

สีดำเป็นสีแห่งความดำมืด เศร้าโศก ว่างเปล่า ของลิเดีย ที่คิดว่าตนเองแปรกแยกจากคนอื่น และไม่ได้รับความสนใจจากพ่อและแม่เลี้ยง ในขณะที่เดียวกันก็สื่อถึงความลึกลับของลิเดีย ที่มีบุคลิกที่ไม่ค่อยเหมือนเด็กผู้หญิงปกติทั่วไป และมักจะคิดอะไรแปลกๆ รวมทั้งการที่ลิเดียเห็นอ้อม และบาบาร่าแต่กลับไม่แปลกใจหรือไม่กลัวอ้อมและบาบาร่าเลย



รูปที่ 4.29 ภาพร่าง ลีเดีย ดีทส์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.30 - 4.33 ลีเดียในเครื่องแต่งกายสีดำตลอดทั้งเรื่อง

ในศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์มักจะใช้สีดำประกอบเพื่อแสดงให้เห็นถึงความมืดมนของชีวิต หรือความมืดมนของสังคมต่างๆ กับที่ลิเดียรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว และอยากจะฆ่าตัวตาย จนกระทั่งในตอนจบของเรื่องที่ครอบครัวดิทส์ และอดัมกับบาบาร่าอยู่ร่วมกันภายในบ้านเมทแลนด์ ทำให้ลิเดียรู้สึกไม่โดดเดี่ยวและได้รับการดูแลจากบาบาร่า ซึ่งบาบาร่าอยากจะมีลูกแต่ไม่สามารถมีได้ ทำให้ทั้งคู่เติมเต็มซึ่งกันและกัน และทำให้ลิเดียไม่รู้สึกโดดเดี่ยว การแต่งกายของลิเดียในชุดนักเรียน (รูปที่ 4.34) จึงมีสีขาวประกอบด้วย สีขาวให้ความรู้สึกถึงชีวิตใหม่ สดใส และร่าเริง เหมือนกับลิเดียที่เหมือนกับได้ชีวิตใหม่ และเป็นคนใหม่



รูปที่ 4.34 ลิเดียแต่งกายด้วยชุดนักเรียนปกติในตอนจบของเรื่องและไปโรงเรียน

4.1.2.3 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายของดิเลีย ดิทส์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

ดิเลียเป็นประติมากร และเป็นคนที่ค่อนข้างมั่นใจในตัวเองสูง เครื่องแต่งกายของดิเลียจึงมีความเป็นตัวเองสูง (รูปที่ 4.35 – 4.36) รวมทั้งมีลักษณะแปลก และไม่บ่อยจะเข้ากัน กล่าวคือ แขนเสื้อทั้งสองข้างมักมีสีไม่เหมือนกัน หรือมีลักษณะไม่เหมือนกัน หรือใส่ถุงมือแค่ข้างเดียว สิ่งเหล่านี้ให้ความรู้สึกถึงความไม่ปกติของตัวละครและสื่อถึงบุคลิกที่เอาแต่ใจตัวเองและไม่สนใจผู้อื่นของตัวละคร ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงบ้านเมทแลนด์จนสร้างความไม่พอใจให้กับ อดัม และบาบาร่า



รูปที่ 4.35 – 4.36 เครื่องแต่งกาย ดีเลีย คีทส์

การบิดเบือนรูปร่างของเครื่องแต่งกาย และการประกอบกันของส่วนต่างๆ ที่ไม่เข้ากันของเครื่องแต่งกายของดีเลีย เป็นไปในแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ และสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในบุคลิกและระบบความคิดของดีเลียเพิ่มมากขึ้น แต่ในตอนจบของเรื่องดีเลียยอมรับ และอยู่ร่วมกับบ๊อบบี้และบ๊อบบี้ รวมทั้งยอมให้บ๊อบบี้เปลี่ยนบ้านให้เป็นแบบเดิม การแต่งกายของดีเลียก็กลายเป็นเครื่องแต่งกายปกติ (รูปที่ 4.37) ไม่มีองค์ประกอบอะไรที่บิดเบี้ยวหรือไม่เท่ากัน แสดงถึงการที่ดีเลียเข้าใจและยอมรับความคิดเห็นของคนอื่นมากขึ้น



รูปที่ 4.37 ในตอนจบของเรื่องดีเลียแต่งกายด้วยชุดปกติไม่มีอะไรแปลกประหลาด

4.1.2.4 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครสมทบอื่นๆ ที่น่าสนใจ

ในภาพยนตร์นอกจากเครื่องแต่งกายของตัวละครหลักแล้ว ตัวละครสมทบอื่นๆ ก็มีการออกแบบเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจและเป็นไปในแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์อย่างมาก

ตัวละครสมทบในโลกหลังความตาย

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร (ตัวละครที่เสียชีวิตจากการสูญบุหรี)

ในฉากห้องรับรองในโลกหลังความตายที่เหล่าคนตายนั่งรอพบที่ปรึกษาหลังความตาย การแต่งกายของตัวละครแต่ละตัว ทำให้ผู้ชมรู้ได้ทันทีว่าตัวละครนั้นๆ เสียชีวิตจากอะไร ซึ่งทุกตัวละครเสียชีวิตด้วยสาเหตุที่น่าสยดสยอง แต่การออกแบบเครื่องแต่งกายกลับทำให้รู้สึกน่าขันและเกินจริง เหมือนเป็นการเอาความจริงรอบตัวมาใส่จินตนาการและแต่งเติมเข้าไปให้ดูน่าสนใจ อีกทั้งมีการลดทอนรูปร่าง เช่น ศีรษะ ให้เล็กกว่าคนปกติทั่วไป หรือมีสีที่ดูฉูดฉาดตามร่างกายและเครื่องแต่งกาย หรือมีรูปร่างที่บิดเบี้ยว แบบราบซึ่งถือเป็นเอกลักษณ์ของการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน และเป็นอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่มักจะเสียดสีสังคมด้วยมุมมองที่น่าขัน

ทิม เบอร์ตันออกแบบให้ตัวละครมีลักษณะใหม่เกรียมและดำทั้งตัว (รูปที่ 4.38 – 4.39) ร่างกายซบพอมเหลือแต่ซี่โครงจากการไหม้ หน้าตาซุบและไหม้ดำ แม้แต่ผมก็เหลือน้อย ดวงตา หลุบดำ

ลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบให้มีลักษณะเกินจริง เพื่อผลทางอารมณ์ของผู้ชม และเพื่อสื่อสารให้เห็นถึงอันตรายของการสูบบุหรี่ การออกแบบให้มีลักษณะที่เกินจริงจะทำให้ผู้ชมจดจำถึงสารที่ส่งมาได้ดีกว่าปกติ และยังสร้างความสนุกสนาน ขบขัน ให้แก่ผู้ชมอีกด้วย



รูปที่ 4.38 – 4.39 ภาพร่างตัวละครที่เสียชีวิตจากการสูบบุหรี่ โดย ทิม เบอร์ตัน

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.40 - 4.41 ตัวละครที่เสียชีวิตจากการสูบบุหรี่

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร (หญิงนักมายากล)

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้ผู้ชมรู้ได้ทันทีว่าหญิงสาวเสียชีวิตจากการถูกตัดร่างกายระหว่างแสดงมายากล จากเครื่องแต่งกายและลักษณะของบาดแผล ทิม เบอร์ตันออกแบบให้เห็นแผลบริเวณที่ถูกตัดอย่างชัดเจนให้เป็นรอยของใบมีดคล้ายใบมีดของเลื่อยที่มักใช้ในการแสดงมายากล เนื้อบริเวณบาดแผลมีสีแดงสดเกินจริงต่างจากสีของร่างกายที่มีสีเขียวของร่างกายที่เสียชีวิตแล้ว

ความแตกต่างและเกินจริงดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบอย่างชัดเจน (รูปที่ 4.42 – 4.43)



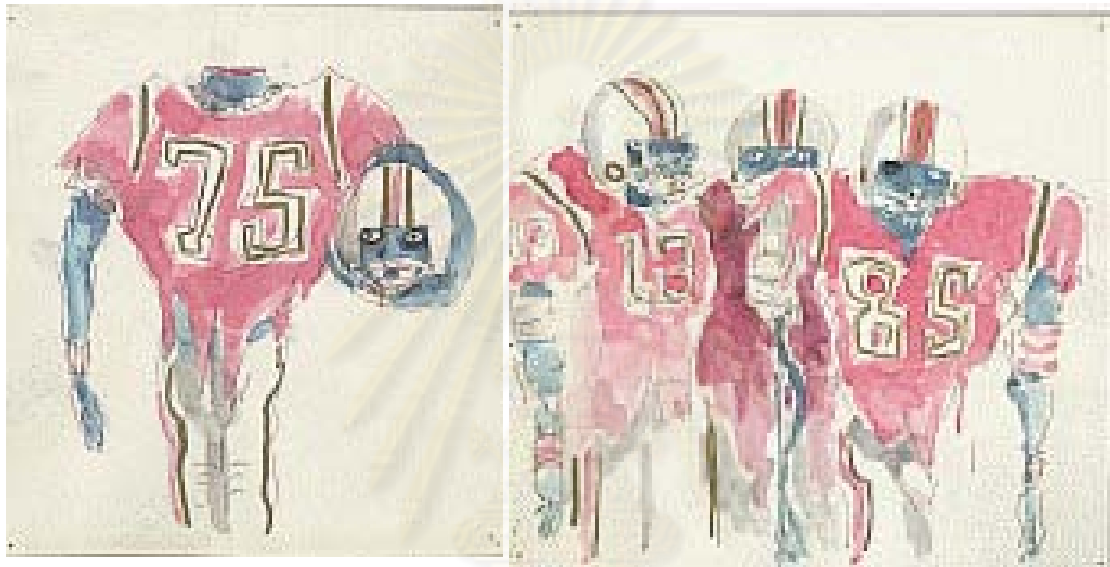
รูปที่ 4.42 – 4.43 ภาพร่างหญิงนักมายากลที่เสียชีวิตจากการตัดร่างกาย โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.44 ลักษณะของหญิงนักมายากลที่เสียชีวิตแล้ว

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกาย (นักรักบี้ที่เสียชีวิต)

ทิม เบอร์ตันออกแบบให้นักรักบี้แต่งชุดกีฬารักบี้ทั้งทีม เครื่องแต่งกาย (รูปที่ 4.45 – 4.48) มีลักษณะของการถักขาคทังบริเวณเสื้อผ่าและหมวก อีกทั้งมีการบิดเบี้ยวของใบหน้าตัวละคร แสดงให้เห็นถึงการเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ ซึ่งอาจเป็นอุบัติเหตุทางรถยนต์ ชุดของเครื่องแต่งกายเป็น สีแดง สีแดงในภาพยนตร์แสดงถึงความต้องการของตัวละคร ในที่นี้ทีมรักบี้ต้องการจูโน่ที่ปรึกษา หลังความตายของอดัมและบาราบาราเพราะคิดว่าเป็นโค้ชของทีมตน และพยายามดึงตัวไป อดัมกับ บาราบาราจึงต้องกลับไปจับไล่ครอบครัวยุติด้วยตนเอง



รูปที่ 4.45 – 4.46 ภาพร่างทีมรักบี้ที่เสียชีวิตแล้ว โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.47 ทีมรักบี้ที่เสียชีวิตแล้ว



รูปที่ 4.48 ทีมรักบี้ที่เสียชีวิตแล้ว

4.1.3 ลักษณะศิลปะเอกเพรสชันนิสม์ในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Beetle Juice

4.1.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร บิทเทิลจู๊สต์ ตัวละคร บิทเทิลจู๊สต์

ลักษณะและความหมายการที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของบิทเทิลจู๊สต์ (รูปที่ 4.49) คล้ายกับภาพจิตรกรรมเอกเพรสชันนิสม์ชื่อ เดอะ เรด เกซ (The Red Gaze) ของอาร์โนลด์ เชอร์นแบร์ก (Arnold Schoenberg) ที่มีการเน้นเฉพาะดวงตา และใช้สีหมกที่กลืนไปกับสีของใบหน้า มีการทาตาด้วยสีดำรอบๆ ดวงตา ส่งผลให้คนดูรู้สึกว่าคุณจ้องเขม็ง เหมือนเป็นดวงวิญญาณที่ไม่สงบ รวมทั้งมีการแต่งแต้มรอยบริเวณด้านข้างใบหน้า บริเวณมุมปาก และฟันให้ดูเลอะเทอะน่าเกลียด

ลักษณะการแต่งหน้าและทรงผมดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกกับบิทเทิลจู๊สต์ถึงความน่ากลัว น่าขยะแขยง และไม่อยากเข้าไปใกล้ไปพร้อมๆ กัน ประกอบกับลักษณะที่แสดงออกอย่างประหลาด โดยเฉพาะจากที่เจอกับอดัมและบารบาราเป็นครั้งแรก ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยที่สกปรกทั้งจากการที่หยิบสิ่งที่คนทั่วไปรังเกียจ เช่น งู หรือหนู ออกมาจากกระเป๋าให้บารบาราถือไว้ หรือการแสดงกิริยาลวนลามบารบารา ยิ่งเพิ่มความน่ารังเกียจให้กับตัวละคร



รูปที่ 4.49 การแต่งหน้าและทรงผมของบิทเทิลจิวส์

4.1.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร อัดัม เมทแลนด์ และบารา เมทแลนด์

ลักษณะและความหมายการที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของอัดัมและบารา เมทแลนด์ (รูปที่ 4.50) ตอนยังมีชีวิตและหลังจากเสียชีวิตแล้ว ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลง ทั้งสองยังคงมีสีหน้าและทรงผมเหมือนเดิม เหมือนคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ต่างจากตัวละครหลังความตายตัวอื่นๆ ที่มีลักษณะเฉพาะและน่ากลัวตามแบบฉบับของวิญญาณที่คนทั่วไปมักจะนึกถึง หรือแม้แต่ตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น ดิเอโก และลิเดีย กลับมีลักษณะไม่ปรกติกว่าอัดัมและบารา สิ่งนี้ช่วยทำให้ผู้ชมเห็นใจและเข้าข้างอัดัมและบารามากกว่าครอบครัวดีทิสต์เพราะรู้สึกว่ทั้งสองเป็นพวกเดียวกับตนทุกๆ ที่ในเรื่องทั้งสองเสียชีวิตไปแล้ว ต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ที่วิญญาณมักจะน่ากลัวจนทำให้ผู้ชมเกลียดและกลัวพยายามขับไล่ทุกๆ ที่หากมองในแง่ของเหตุผล วิญญาณเหล่านั้นก็ถูกคุกคามโดยคนที่มีชีวิตไม่ต่างจากอัดัมและบาราเลย



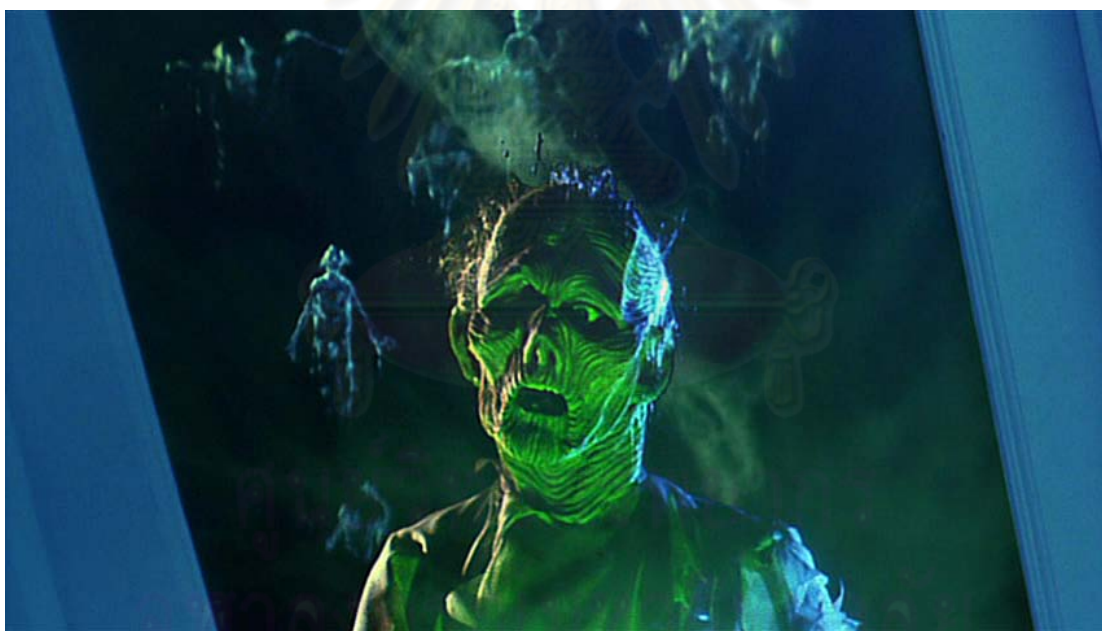
รูปที่ 4.50 การแต่งหน้าและทรงผมของอดัมและบาบารา เมทแลนด์

ยกเว้นในตอนท้ายของเรื่องทีโอดัมและบาบาราถูกเรียกวิญญาณให้มาปรากฏตัวในชุดเจ้าบ่าวและเจ้าสาว และร่างกายกำลังจะสลายกลายเป็นวิญญาณเร่ร่อนและไปอยู่ในห้องสำหรับวิญญาณเร่ร่อนที่แห้งแล้งและมีดมน การแต่งหน้าของอดัมและบาบารา (รูปที่ 4.51) ถูกออกแบบให้ มีลักษณะเหมือนกับร่างกายค่อยๆ แห้งและเสื่อมสลายไป ใบหน้าเริ่มบิดเบี้ยวและหดตัวเป็นการลดทอนรูปร่างของหน้าให้ค่อยๆ เล็กลง ให้ความรู้สึกเหมือนกำลังจะสลายและแตกหัก

การออกแบบให้หน้าค่อยๆ หดตัวดังกล่าวทำให้ผู้ชมสะท้อนใจและรับรู้ได้ถึงสิ่งที่ทั้งสองจะเสื่อมสลายไปอยู่ในโลกของวิญญาณเร่ร่อน ประกอบกับการที่ทั้งสองยื่นจับมือให้กำลังใจด้วยความรักใคร่และเป็นห่วงซึ่งกันและกัน ยิ่งทำให้ผู้ชมลุ้นไปกับทั้งสองว่าจะผ่านพ้นชะตากรรมดังกล่าวไปได้อย่างไร และค่อยๆ สะท้อนอารมณ์ขึ้นเรื่อยๆ เมื่อทั้งสองกลับค่อยๆ หดตัวและบางส่วนค่อยๆ แตกหักไป



รูปที่ 4.51 อัดัมและบาร่าขณะร่างกำลังจะสลายกลายเป็นวิญญาณเร่ร่อน



รูปที่ 4.52 วิญญาณเร่ร่อน

4.1.3.3 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร ลีเดีย ดีทส์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การแต่งหน้าของลีเดีย (รูปที่ 4.53 – 4.54) แม้จะเป็นตัวละครที่ยังมีชีวิตอยู่แต่กลับถูกออกแบบให้มีใบหน้าที่ขาวผิดปกติ และมีดวงตาที่คล้ำคล้ายคนเสียชีวิตมากกว่าอดัมและบาร่า เนื่องจากตัวละครถูกสร้างให้เป็นตัวละครที่แปลกแยกจากคนทั่วไป ซึ่งลักษณะของการแต่งหน้าลักษณะนี้ได้คล้ายกับการแต่งหน้าของตัวละครในภาพยนตร์เยอรมัน เอ็กซ์เพรสชันนิส (German Expressionist) ที่ตัวละครจะมีใบหน้าขาวเกินจริงและมีดวงตาที่ดำคล้ำกว่าปกติ

การแต่งหน้าลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกและหม่นหมองที่ตัวละครรู้สึก และความรู้สึกโดดเดี่ยวเหมือนกับตนเองได้เสียชีวิตแล้วของตัวละครมากกว่าตัวละครที่เสียชีวิตแล้วอย่างอดัมและบาร่า อีกทั้งเป็นสิ่งส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจตัวละครมากขึ้น



รูปที่ 4.53 แสดงลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครลีเดีย ดีทส์



รูปที่ 4.54 แสดงลักษณะการแต่งหน้าของตัวละครลิเดีย คิทส์

นอกจากนี้ทรงผมของลิเดีย (รูปที่ 4.55 – 4.56) ยังถูกออกแบบให้ผมหน้าม้ามีลักษณะเป็นเส้นฟันปลาแหลมตรงตลอดทั้งเรื่อง ส่งเสริมให้รู้สึกว่ลิเดียเป็นเด็กผู้หญิงที่แปลกแยกจากสังคมเพิ่มขึ้นไปอีก เส้นฟันปลาให้ความรู้สึกลึกลับ รวมทั้งลิเดียมักจะทำผมให้ดูยุ่งเหยิงทำให้เข้าใจบุคลิกของลิเดียมากขึ้นว่าสับสน และคิดว่าตัวเองโดดเดี่ยว แยกแยกจากคนอื่น จนกระทั่งตอนจบของเรื่องทั้งองครอกรวสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างเข้าใจกัน การแต่งหน้าและทรงผมของลิเดียก็เปลี่ยนไป นั่นคือน้ำไม่ขาวเกินจริงและดวงตาไม่ดำคล้ำ อีกทั้งทรงผมก็ตรงปกติและหน้าม้าไม่ถูกทำให้เป็นเส้นฟันปลา (รูปที่ 4.57) แสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจของลิเดียที่เปลี่ยนแปลงไป ไม่รู้สึกว่ตนเองแปลกแยก โดดเดี่ยวอีกต่อไป และสามารถใช้ชีวิตร่วมกับเด็กคนอื่นในโรงเรียนได้อย่างดี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.55 – 4.56 แสดงลักษณะทรงผมของ ลีเดีย ดีทส์

ศูนย์วิทยุโทรคมนาคม
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.57 แสดงลักษณะทรงผมของ ดีเลีย ดีทส์ ในตอนจบของเรื่อง

4.1.3.4 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร ดีเลีย ดีทส์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของดีเลีย เป็นไปในแนวทางเดียวกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย นั่นคือมีความมั่นใจในตัวเองสูง และมีลักษณะแปลกกว่าปกติทั่วไป โดยเฉพาะทรงผมในฉากรับประทานอาหารกับเพื่อนนักธุรกิจ (รูปที่ 4.58 – 4.59) ทรงผมของของดีเลียถูกออกแบบให้มัดไว้ด้านหลังถึง 3 ช่อ และนำผมบริเวณข้างหูมาคาดตัวเป็นลูกคลื่นด้านขวา 1 เส้น และด้านซ้าย 2 เส้น ซึ่งมีจำนวนไม่เท่ากัน หรือการที่ดีเลียนำถุงมือมาใช้แทนผ้าคาดผม (รูปที่ 4.60) ในฉากรับประทานอาหารกับครอบครัว สิ่งเหล่านี้เมื่อประกอบกับเครื่องแต่งกายที่แปลกประหลาด ส่งเสริมให้ดีเลียดูประหลาดขึ้นไปอีก

การแต่งหน้าของดีเลียค่อนข้างจัดจ้าน (รูปที่ 4.61) ในฉากเปิดตัวดีเลียแต่งหน้าด้วยปากสีแดงจัดรับกับสีผมสีน้ำตาลอ่อนและโบหน้าที่ดูขาวจัดกระตุ้นให้คนดูสงสัยในตัวผู้หญิงคนหนึ่งที่แตกต่างจากอดัมและบาราบารา รวมทั้งต่างจากชาร์ลที่มีลักษณะปกติทั่วไป



รูปที่ 4.58 – 4.59 แสดงทรงผมของดีเลียในฉากรับประทานอาหารกับเพื่อนนักธุรกิจ



รูปที่ 4.60 แสดงทรงผมของดีเลียในฉากรับประทานอาหารกับครอบครัว



รูปที่ 4.61 แสดงลักษณะการแต่งหน้าและทรงผมของดีเลีย ในตอนต้นเรื่อง

4.1.3.5 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครสมทบอื่นๆ ที่น่าสนใจ

นอกจากการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครหลักจะน่าสนใจแล้ว ตัวละครสมทบอื่นๆ ในเรื่องก็มีความน่าสนใจและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมไม่แพ้กัน ซึ่งเมื่อ

ประกอบเข้ากับการออกแบบเครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละครแล้วยังส่งเสริมให้เข้าใจลักษณะการเสียชีวิตของตัวละครเหล่านั้นมากขึ้น รวมทั้งเป็นจุดสนใจของคนดูและทำให้เกิดความสนุกสนานในการสังเกตตัวละครสมทบต่างๆ นอกเหนือจากตัวละครหลัก ดังนี้

ตัวละคร พนักงานต้อนรับในโลกหลังความตาย

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

นอกจากการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครหลักจะน่าสนใจแล้ว ตัวละครสมทบอื่นๆ ในเรื่องกลับมีความน่าสนใจและสร้างความตื่นเต้นให้กับผู้ชมไม่แพ้กัน ซึ่งเมื่อประกอบเข้ากับการออกแบบเครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละครแล้วยังส่งเสริมให้เข้าใจลักษณะการเสียชีวิตของตัวละครเหล่านั้นมากขึ้น รวมทั้งเป็นจุดสนใจของคนดูและทำให้เกิดความสนุกสนานในการสังเกตตัวละครสมทบต่างๆ นอกเหนือจากตัวละครหลัก

พนักงานต้อนรับมีลักษณะของข้อมือที่ถูกกรีดด้วยของมีคม (รูปที่ 4.62) แสดงให้เห็นถึงการเสียชีวิตจากการกรีดข้อมือตัวเองฆ่าตัวตาย รอยกรีดดังกล่าวสร้างความสะเทือนใจให้กับผู้พบเห็น แต่หญิงสาวกลับโชว์รอยกรีดได้อย่างไม่สะทกสะท้าน ลักษณะของใบหน้าและลำตัวสีเขียว แต่มีสีผมและสีชุดที่เป็นสีส้มเหมือนกันรับกับการแต่งหน้าจัด โดยมีริมฝีปากสีแดง เครื่องแต่งกายเป็นชุดราตรีมีผ้าคลุมไหล่และสายสะพายบอกตำแหน่งผู้ชนะเลิศการประกวด



รูปที่ 4.62 นางงามที่เสียชีวิตจากการกรีดข้อมือ

ตัวละคร ชายผู้เสียชีวิตจากกระดูกติดคอ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

ตัวละครเป็นผู้ชายรูปร่างท้วม (รูปที่ 4.63) ลักษณะเป็นคนที่ร้ายเมื่อสังเกตจากรองแต่งกายที่ภูมิฐาน มีผ้ากันเปื้อนรูปไก่ผูกอยู่ที่คอ สีหน้าแดงทั้งหน้า ขอบตาสีแดงคล้ำ แต่ที่คอกลับมีกระดูกยื่นออกมา ทำให้รู้ได้ทันทีว่าตัวละครนี้เสียชีวิตจากการรับประทานอาหารแล้วกระดูกติดคอ และการที่ผ้ากันเปื้อนมีรูปของไก่ ทำให้ผู้ชมสามารถตีความหมายต่อไปได้อีกว่าอาจเป็นเพราะกระดูกไก่ติดคอ



รูปที่ 4.63 ชายผู้เสียชีวิตจากกระดูกติดคอ

ตัวละคร นายพรานล่าสัตว์

ลักษณะและความหมายภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

มีลักษณะของใบหน้า (รูปที่ 4.64) ที่บิดเบี้ยวของจมูกและปาก ดวงตากลมและถลนออกมาจากเบ้าตา มีสิริษะที่เล็กผิดปกติ และผิดสัดส่วนกับลำตัว แต่ผู้ชมจะไม่ทราบทำไมนายพรานคนนี้จึงมีขนาดของสิริษะที่เล็กดังกล่าว จนกระทั่งในตอนจบของเรื่องเมื่อบิทเทิลจู๊สไปก่อความวุ่นวายที่นังรอกิวอยู่ข้างๆ จึงถูกเสกให้มีสิริษะเล็ก (รูปที่ 4.65) เช่นเดียวกับนายพราน ผู้ชมจึงได้ทราบถึงที่มาของสิริษะที่เล็กผิดสัดส่วนว่าสาเหตุมาจากอะไร และเป็นอารมณ์ขันของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน เพื่อทิ้งท้ายภาพยนตร์อย่างสนุกสนาน



รูปที่ 4.64 นายพรานผู้เสียชีวิตแล้ว



รูปที่ 4.65 บีทเทิลจิวี่ส์ถูกเสกให้ศีรษะเล็กลงเรื่อยๆ

ตัวละคร คนส่งเอกสารโลกหลังความตาย

ลักษณะและความหมายภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

มีลักษณะ (รูปที่ 4.66) แบบราบตลอดทั้งตัวทำให้อวัยวะผิดรูปร่างและบิดเบี้ยวจากการถูกทับ บนลำตัวมีรอยฟันปลาเหมือนเป็นรอยของล้อรถยนต์ขนาดใหญ่ แสดงให้เห็นว่าชายคนนี้

เสียชีวิตจากการถูกรถทับ เขาไม่สามารถขยับตัวได้ ขยับได้เพียงปากและลูกตา จึงถูกแขวนไว้กับ
ราวและเคลื่อนที่ส่งเอกสารไปตามรางในห้องสำนักงานหลังความตาย



รูปที่ 4.66 คนส่งเอกสาร โลกหลังความตาย

ตัวละคร บาทหลวงจากโลกหลังความตาย (รูปที่ 4.67)

ลักษณะและความหมายภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร
มีศีรษะเป็นหัวกะโหลก ไม่มีลูกตา และมีใบหน้าที่บิดเบี้ยวไม่สมส่วน ไม่มีผม



รูปที่ 4.67 บาทหลวงจากโลกหลังความตาย

ตัวละคร หนอนทะเลทราย (Sandworm)

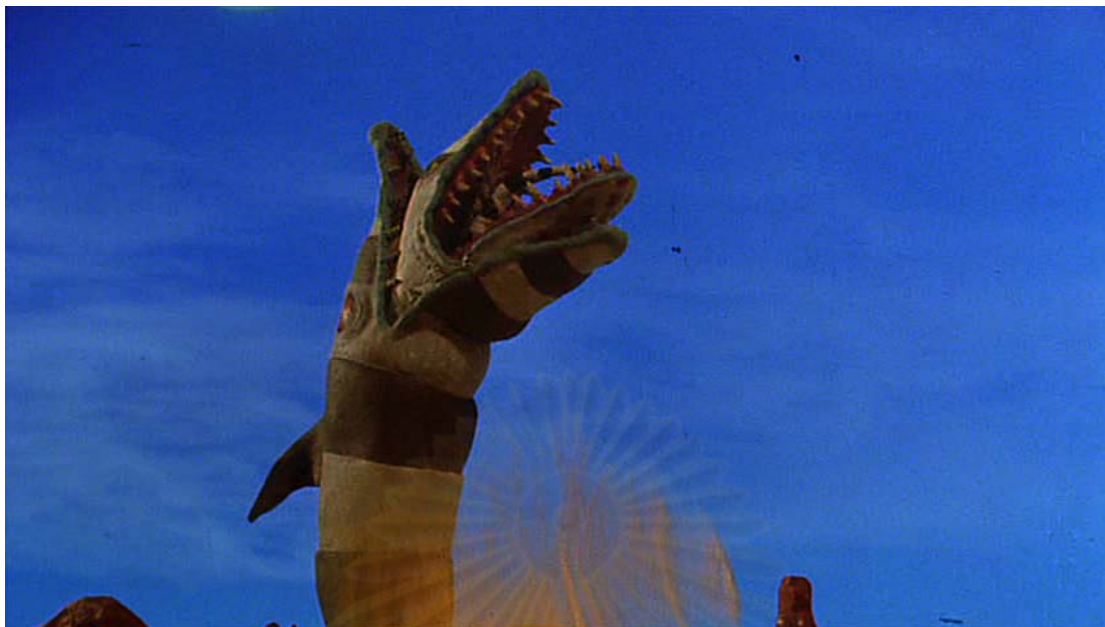
ลักษณะและความหมายภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้หนอนทะเลทราย (รูปที่ 4.68) มีลักษณะของสัตว์หลายชนิดประกอบกัน นั่นคือมีศีรษะคล้ายสุนัข มีฟันขนาดเล็กแต่แหลมคล้ายปลาปิรันย่า บริเวณศีรษะมีหูคล้ายหุหลาม แต่มีลำตัวยาวเป็นหนอน สามารถเคลื่อนที่ในทะเลทรายได้เหมือนการว่ายน้ำ ลำตัวมีสีขาวสลับดำพาดเป็นลายทางตลอดทั้งลำตัว

เมื่อนำภาพร่างดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบหนอนทะเลทรายในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.69) ได้เพิ่มให้หนอนทะเลทรายมีศีรษะขนาดเล็ก โผล่ออกมาจากปากและมีลิ้นคล้ายหางของงูเพื่อเพิ่มความน่าสะพรึงกลัว และความน่ากลัวให้แก่หนอนทะเลทราย ซึ่งในภาพยนตร์อ้อมและบาร่าจะต้องตกใจและวิ่งหนีหนอนทะเลทรายเข้าบ้าน ทำให้ผู้ชมลุ้นและหวาดกลัวหนอนทะเลทรายไปด้วย แต่ในตอนท้ายเรื่องบาร่าได้ใช้หนอนทะเลทรายในการปราบบิทเทิลจี้ส์ ลายทางขาวสลับดำดังกล่าวเหมือนเป็นสิ่งที่จะช่วยลดความน่ากลัวของหนอนทะเลทรายลงทำให้รู้สึกได้ว่าบาร่าสามารถควบคุมได้



รูปที่ 4.68 ภาพร่างหนอนทะเลทราย โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.69 หนอนทะเลทราย

การออกแบบลักษณะของตัวละครสมทบถูกออกแบบมาให้แสดงถึงสาเหตุการเสียชีวิตอย่างชัดเจน และเป็นไปในแบบเกินจริง โดยมักจะมีลักษณะที่น่าสยดสยอง สะเทือนต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้พบเห็น แต่กลับแทรกลักษณะบางอย่างหรือการใช้สีที่จัดจ้านเกินจริงของเลือดและการแต่งหน้าเป็นสิ่งที่ลดความน่ากลัวลง สิ่งเหล่านี้ ทีม เบอร์ตัน มักจะนำมาใช้ในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ เพื่อส่งเสริมเนื้อเรื่องให้สนุก ตื่นเต้น น่าสนใจ และน่าติดตาม ทำให้คนดูไม่รู้สึกเบื่อกับการนั่งดูตัวละครหลักสนทนากับตัวละครสมทบเหล่านี้ แต่ทำให้ผู้ชมได้สังเกตลักษณะของตัวละครสมทบต่างๆ ไปด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.2 ภาพยนตร์เรื่อง “Batman” (1989)

4.2.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสึมในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Batman

4.2.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสึมในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากเมืองก๊อทแธม

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

เหตุการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์เกิดขึ้นในเมืองก๊อทแธม (Gotham City) เมืองที่ไม่ได้มีอยู่จริงในแผนที่โลก แต่เป็นเมืองที่ บ๊อบ เคน (Bob Kane) และ บิล ฟิงเกอร์ (Bill Finger) นักวาดการ์ตูนผู้สร้างสรรค์เรื่อง แบทแมน (Batman) ให้แก่ บริษัท ดี.ซี. คอมิกส์ (D.C. Comics) สร้างสรรค์ขึ้นมาจากจินตนาการ ให้เป็นเมืองที่ค่อนข้างพลุกพล่านและเต็มไปด้วยอาชญากรรมและการคอร์รัปชัน

เมืองก๊อทแธมเป็นเมืองที่สร้างขึ้นตามลักษณะของ มหานครนิวยอร์ก (New York City) โดยเน้นถึงลักษณะของเมืองในช่วงกลางคืน และเมื่อ ทิม เบอร์ตัน นำการ์ตูนเรื่องแบทแมนมาสร้างเป็นภาพยนตร์ เมืองก๊อทแธมจึงถูกออกแบบให้เป็นเมืองขนาดใหญ่ที่มีผู้คนหนาแน่น เช่นเดียวกับในหนังสือการ์ตูน แต่สิ่งที่โดดเด่นในเมืองก๊อทแธมของเบอร์ตัน คือความดำมืดของเมืองและของตัวละคร โดยเฉพาะตัวละครเอกอย่างแบทแมนและโจ๊กเกอร์ รวมทั้งบรรดาประชากรผู้อาศัยอยู่ในเมืองก๊อทแธม

ทิม เบอร์ตัน ต้องการทำให้ “Batman” เป็นเรื่องราวของการต่อสู้ระหว่างคนป่วยทางจิต 2 คน คนแรกคือแบทแมนที่ป่วยเพราะเห็นพ่อแม่ของตนถูกฆ่าตั้งแต่เด็ก จึงซ่อนเร้นตัวตนที่แท้จริงไว้ภายใต้หน้ากากและเสื้อคลุม เพื่อออกกวาดล้างอาชญากรรมในยามค่ำคืน ส่วนอีกคนคือโจ๊กเกอร์ที่ป่วยเพราะตกลงไปในบ่อน้ำกรด จนทำให้หน้าตาผิดมนุษย์มนา และระบายความโกรธแค้นออกมาในรูปของการก่ออาชญากรรมทุกรูปแบบ โดยฉากหลังของเหตุการณ์คือเมืองก๊อทแธมที่เต็มไปด้วยความเสื่อมโทรมและสิ้นหวัง (อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว, 2546)

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพเมืองก๊อทแธมในเวลาค่ำคืน (รูปที่ 4.70) ที่ดวงจันทร์ส่องแสงอยู่ยอดตึก แสดงถึงช่วงเวลาตึก แต่ในเมืองยังมีแสงไฟส่องสว่างลอดออกมาจากหน้าต่างของตึกต่างๆ ภาพเปิดเรื่องดังกล่าวคล้ายภาพจิตรกรรมของ วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) ชื่อ

ภาพ “คืนที่ดาวกระจ่างฟ้า” (Starry Night) ที่มียอดแหลมของโครงสร้างบางอย่างสูงเสียดฟ้าจนแทบจะหลุดออกนอกเฟรมภาพ มีแสงไฟลอดออกมาจากตัวอาคารบ้านเรือน ท้องฟ้าตกอยู่ในภาวะวุ่นวาย ชุ่มเหยิง ใช้ทัศนคติที่บิดเบี้ยวและใช้เส้นที่หมุนวนรุนแรง

ในขณะที่เมืองก๊อทแธมของ ทิม เบอร์ตัน มีตึกที่มียอดแหลมสูงเสียดฟ้า ท้องฟ้ามีเส้นของเมฆและบรรยากาศที่ดูยุ่งเหยิง ประกอบกับตัวตึกที่มีระดับต่างๆ กันดูวุ่นวายเช่นเดียวกับในภาพจิตรกรรม แต่เมืองก๊อทแธมกลับมีบรรยากาศที่ดำมืดของเมืองและท้องฟ้า รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของเมฆ ให้อารมณ์ถึงความวิปริตในเวลากลางคืน มีจังหวะของความสูงต่ำ และใกล้ไกลของตัวอาคาร ซึ่งรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวของจังหวะในองค์ประกอบภาพ (ถ้าพู กันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554) ทำให้รู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัวของเมืองดังกล่าวมากกว่าเมืองของเวน โกะะ ที่สว่างไสวด้วยดาวเต็มท้องฟ้าและสีสว่างสดใสของตัวเมือง

นอกจากนี้ตัวเมืองก๊อทแธมของเบอร์ตันยังมีการใช้ วิกเอ็ท (vignette)³ ซึ่งเป็นลักษณะที่พบได้ทั่วไปในภาพยนตร์เยอรมัน เอ็กเพรสชันนิสม์ (German Expressionist) ที่ใช้ในการบอกเล่าอารมณ์ของตัวละคร หรือใช้เน้นจุดสนใจของภาพรวมถึงสร้างอารมณ์อันน่าสะพรึงกลัวและความดำมืดของสภาพจิตใจตัวละครในภาพยนตร์



รูปที่ 4.70 ภาพเมืองก๊อทแธมยามค่ำคืนในฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์

³ วิกเอ็ท (Vignette) คือ การลดรูปของความสว่าง หรือ ความเข้ม ที่ขอบของภาพเมื่อเทียบกับศูนย์กลางภาพ ทำให้ภาพมีลักษณะสว่างบริเวณศูนย์กลางภาพ และค่อยๆ มืดจนกระทั่งมืดสนิทบริเวณขอบของภาพ

จากนั้นภาพตัดเข้าไปภายในตัวเมือง (รูปที่ 4.72 – 4.73) ที่ท้องถนนยังคงครคร่ำไปด้วยผู้คนและรถยนต์สถาปัตยกรรมของตัวตึกต่างๆ ได้รับอิทธิพลจากศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สืบกันได้จากช่วงปี ค.ศ. 1912 – 1913 คือการเน้นความสำคัญของเมืองในอุดมคติในจินตนาการมากกว่าความเป็นจริง (Wolf, 2552) สิ่งก่อสร้างขนาดใหญ่ใช้วิธีการวางโครงสร้างแบบแก้ว ทำให้นึกไปถึงโบสถ์ใหญ่แบบศิลปะกอธิค⁴ ป้อมปราการ และถ่ายทอดรูปทรงของเศษแก้วที่แตกกระจายออกมาด้วยลักษณะของโครงสร้างและเส้นต่างๆ ที่ประกอบในตัวอาคาร

เมืองอยู่ในยุคปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นเมืองที่เจริญแล้ว โครงสร้างของอาคารเป็นตึกสูงเหมือนเป็นเมืองในจินตนาการ มีการใช้โครงสร้างเหล็กซึ่งแข็งแรงและค่อนข้างสูงกว่าปกติ อยู่ในยุคที่เมืองนิวยอร์กมีความเจริญมากขณะที่ทั่วโลกยังไม่เจริญ และยังไม่มิตึกสูง ฉากในภาพยนตร์เน้นอารมณ์ของมลพิษและความมืด มีสิ่งก่อสร้างที่มาทำลายบริบทของเมือง มีความแออัด จอแจ (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)

จากนั้นจากถัดไป ทิม เบอร์ตัน แสดงให้เห็นถึงความน่าสะพรึงกลัวของเมืองก็อทแธมที่เต็มไปด้วยอาชญากรรมและการปล้นชิงทรัพย์ในตรอกถนน การปรากฏตัวของแบทแมนครั้งแรกด้วยการต่อสู้กับอาชญากรเพื่อล้างแค้นให้กับพ่อแม่ของตัวเองที่ถูกยิงต่อหน้าต่อตาเมื่อครั้งอายุ 9 ขวบ ซึ่งทำให้เขาเติบโตมาพร้อมกับความแค้น และลงมือล้างแค้นด้วยการประกาศสงครามกับอาชญากรรมทุกชนิด โดยที่ไม่ได้ยอมยื่นอยู่ข้างกฎหมายอย่างเต็มตัว (ประชา สุวิธานนท์, 2540)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

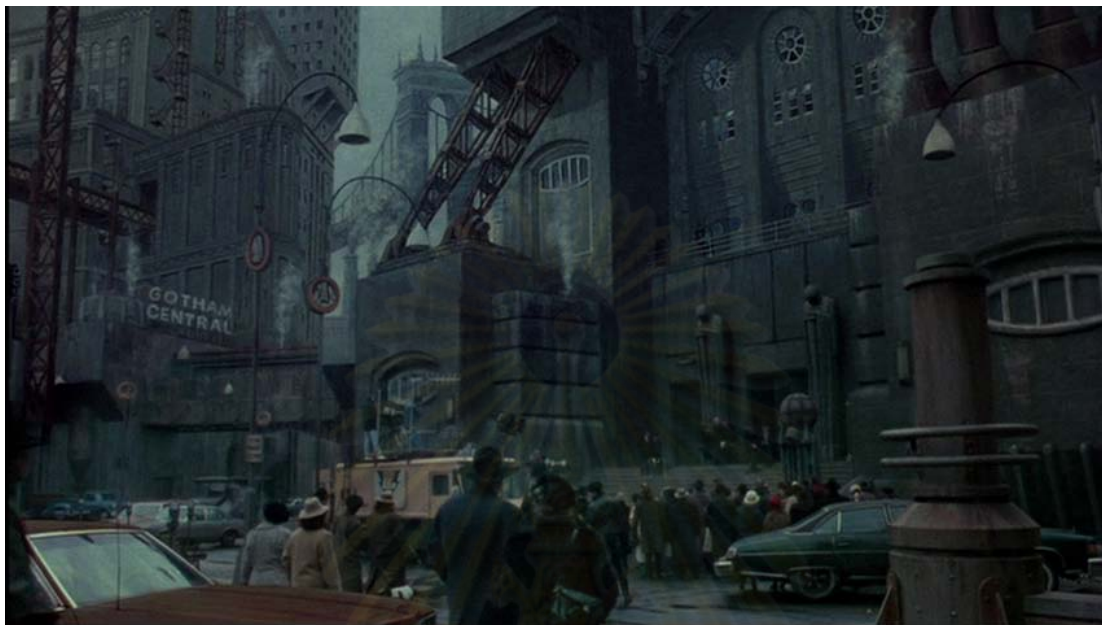
⁴ ศิลปะกอธิค (Gothic art) ลักษณะสำคัญของสถาปัตยกรรมมีผนังเปิดกว้าง มีส่วนสูงเด่นเป็นพิเศษและมีแบบที่ออกมาเป็นลายเส้นอันซับซ้อน ทุกส่วนล้วนประกอบเข้าด้วยกันเป็นสัญลักษณ์นิยมทางศาสนา โครงสร้างหลังคาเป็นโค้งแหลม



รูปที่ 4.72 - 4.73 อาคารในเมืองก็อทแธม

หลังจากนั้นภาพยนตร์เผยให้เห็นสภาพเมืองก็อทแธมในเวลากลางวัน (รูปที่ 4.74 – 4.7)5 ที่มีสภาพไม่ต่างจากกลางคืน นั่นคือเต็มไปด้วยผู้คนและรถยนต์ตามท้องถนน ลักษณะอาคารมีโครงสร้างที่ใหญ่โตเกินจริงตามแนวทางของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ และมีส่วนประกอบของสิ่งตกแต่งอาคารที่แปลกตาและขนาดใหญ่เกินจริงเช่นกัน คล้ายกับฉากอาคารที่ทำงานในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์เรื่อง “Metropolis” (1926) นั่นคือมีท่อนขนาดใหญ่เป็นโครงสร้างปรากฏออกมาภายนอกอาคาร ซึ่งโดยปกติท่อนเหล่านี้มักจะซ่อนอยู่ภายใน อีกทั้งมี

ส่วนประกอบของโครงสร้างวงกลมคล้ายฟลาทอขนาดใหญ่ประกอบอยู่บนตัวอาคาร มีส่วนประกอบที่เป็นโครงเหล็กเอียงพาดตัวอาคารทำให้เพิ่มความยุ่งเหยิงวุ่นวาย สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์อย่างชัดเจน



รูปที่ 4.74 -4.75 อาคารศูนย์กลางของเมืองก็อทแธม

ฉากภายในพิพิธภัณฑ

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ภายในพิพิธภัณฑเมืองก็อทแธมมีลักษณะของส่วนที่แตกต่างกันประกอบเข้าด้วยกัน นั่นคือ บริเวณทางเข้าพิพิธภัณฑ (รูปที่ 4.76) มีลักษณะของฝาครอบทอทำจากวัสดุที่เป็นโลหะขนาดใหญ่ และมีการประกอบกันของชิ้นส่วนของผนังขนาดใหญ่ประกอบกันให้ความรู้สึกถึงความแข็งแรง และมั่นคง ได้รับอิทธิพลของเยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์อย่างชัดเจนด้วยลักษณะโครงสร้างที่มีความหนักแน่นและวัสดุโลหะที่ใช้ แต่เมื่อเดินเข้ามาภายในห้องโถงของอาคาร (รูปที่ 4.77) กลับประกอบไปด้วยส่วนที่ทำจากวัสดุของหินอ่อนที่มีสีส้มอ่อนๆ และมีรูปแบบที่โค้งมนของราวบันได และเส้นโค้งของส่วนต่างๆ ประกอบเข้าด้วยกัน ให้ความรู้สึกนุ่มนวล ไม่แข็งกระด้าง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับประตูทางเข้าอย่างสิ้นเชิง เหมือนไม่ได้เป็นสถานที่เดียวกัน ความแตกต่างกันเมื่อนำมาประกอบกันนี้แสดงให้เห็นถึงความเป็นสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏอยู่ภายในการออกแบบงานสร้างดังกล่าวอย่างชัดเจน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ความแตกต่างกันของสถาปัตยกรรมภายในฉากที่ประกอบกันสื่อถึงบุคลิกของตัวละครสองคนที่กำลังจะเจอกัน นั่นคือ โจ๊กเกอร์ ที่มีความแข็งกระด้างและเพี้ยนด้วยปมปัญหาภายในจิตใจปรากฏตัวครั้งแรกในพิพิธภัณฑบริเวณทางเข้าโดยมีฉากหลังเป็นโครงสร้างที่แข็งกระด้าง กับวิกกี ที่เป็นผู้หญิงที่อ่อนโยนและไม่ได้มีปมปัญหาภายในจิตใจ โดยภาพยนตร์เผยให้เห็นวิกกีในพิพิธภัณฑครั้งแรกบริเวณห้องโถงกลางพิพิธภัณฑ ซึ่งมีพื้นหลังที่อ่อนโยนเช่นเดียวกับวิกกี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



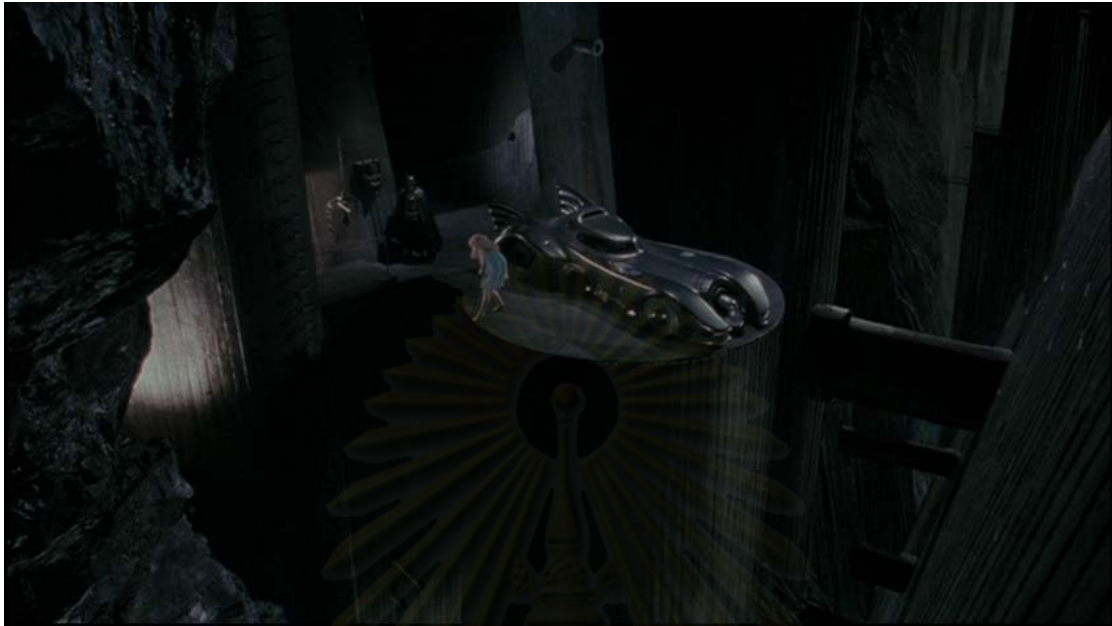
รูปที่ 4.76 – 4.77 สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ภายในพิพิธภัณฑ์

ฉากถ้ำค้างคาว

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ภายในถ้ำค้างคาว (รูปที่ 4.78 – 4.79) ของแบทแมนมีโครงสร้างเป็นหินที่มีลักษณะของหินตามธรรมชาติที่มีความขรุขระไม่เรียบ ประกอบเข้ากับหินที่มีการปรับโครงสร้างให้มีลักษณะที่เรียบในรูปร่างต่างๆ กันประกอบเข้าด้วยกัน แต่กลับมีเครื่องมือและอุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ที่

ทันสมัยและทำจากวัสดุโลหะ หินและโลหะเป็นวัสดุที่แตกต่างกันเหมือนเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกันแต่ถูกนำมาประกอบเข้าด้วยกันให้ผลทางด้านอารมณ์



รูปที่ 4.78 - 4.79 ภายในถ้ำค้างคาว

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การออกแบบฉากให้ประกอบด้วยสิ่งที่ตรงข้ามกันดังกล่าว สื่อถึงตัวละครบรูซ เวย์น ที่ทำหน้าที่ในเมืองก็อทแธมสองด้าน นั่นคือ ด้านแรกเป็นเศรษฐีบรูซ เวย์น ผู้มั่งคั่ง และเข้าสังคม กับอีกด้านเป็นแบทแมนผู้ลึกลับและซ่อนตัวไม่ให้ใครรู้ว่าเป็นใครและจะทำอะไร ซึ่งทั้งสองด้านแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่กลับปรากฏอยู่ในตัวคนคนเดียว รวมทั้งส่งเสริมให้เห็นถึงเครื่องมือที่ทันสมัยของแบทแมนที่ซ่อนอยู่ภายใต้ผ้าเพื่อซ่อนเร้นจากบุคคลภายนอกได้อย่างดี

ยานพาหนะของแบทแมน

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ในภาพยนตร์ยานพาหนะของแบทแมนเป็นอีกสถาปัตยกรรมที่มีรูปร่างและรูปลักษณะที่น่าสนใจ การออกแบบยานพาหนะของแบทแมนมีสองชนิดคือ รถยนต์ และเครื่องบิน

โครงสร้างของรถยนต์ในภาพยนตร์มีลักษณะต่างจากรถยนต์ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “แบทแมน” (1968) ของสำนักพิมพ์ ดีซี คอมมิคส์ (DC Comics) (รูปที่ 4.80) ที่เป็นเพียงรถยนต์เปิดประทุนปกติธรรมดา โดยรถยนต์ของแบทแมนในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน (รูปที่ 4.81 - 4.82) ถูกออกแบบให้มีลักษณะที่ยืดยาว และมีลักษณะที่ผิดจากรถยนต์ปกติ โดยมีเกราะที่สามารถป้องกันอันตรายได้ เส้นต่างๆ ที่ปรากฏในการออกแบบรถยนต์แบทแมนส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง (เส้นอิสระ) ไม่แข็งกระด้าง ดูกลมกลืนและประสานกันได้อย่างเหมาะสมลงตัว (เสรี เรื่องเนตร, 2548) ประกอบกับรูปทรงแนวโค้งก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวของเส้นโค้งต่างๆ ที่ประกอบเป็นรถยนต์โดยไม่มีเหลี่ยมหรือมุม



รูปที่ 4.80 แสดงรถยนต์ในหนังสือการ์ตูนเรื่อง “แบทแมน” (1968) สำนักพิมพ์ ดีซี คอมมิคส์ (DC Comics)



รูปที่ 4.81 – 4.82 รถยนต์ส่วนตัวของแบทแมน

นอกจากนี้ยานพาหนะอีกชนิดของแบทแมนคือ เครื่องบินเล็ก (รูปที่ 4.83) ที่ถูกออกแบบให้มีรูปทรงที่ไม่เหมือนเครื่องบินเล็กทั่วไป กล่าวคือมีลักษณะกลมๆ มนๆ และมีปีกเหมือนค้ำคาอิก ทั้งโครงสร้างด้านล่างยังมีรูปร่างเหมือนค้ำคาอิกกำลังกางปีก ซึ่งนำไปสู่สัญลักษณ์ขอความช่วยเหลือจากแบทแมนของกอร์ดอนในตอนท้ายเรื่อง (รูปที่ 4.84) เครื่องบินเล็กมีสีดำเช่นเดียวกับรถยนต์ เนื่องจากสีดำเป็นสีประจำตัวแบทแมนเพื่อแสดงถึงความลึกลับและสามารถอำพรางตัวเองในความมืดได้



รูปที่ 4.83 เครื่องบินส่วนตัวของแบทแมน



รูปที่ 4.84 เครื่องบินแบทแมนทะยานขึ้น ไปอยู่กึ่งกลางดวงจันทร์พอดี

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

รถยนต์และเครื่องบินเล็กของแบทแมนมีสีดำสนิทตลอดทั้งโครงสร้าง ซึ่งสีดำเป็นสีประจำตัวของแบทแมน ให้ความรู้สึกถึงความเศร้าโศก และว่างเปล่าที่แบทแมนเผชิญตั้งแต่เด็กเมื่อพ่อกับแม่ถูกยิงเสียชีวิตต่อหน้าต่อตาในการปล้นชิงทรัพย์ในตรอกถนน อีกทั้งเป็นสีแห่งความลึกลับเหมือนกับตัวแบทแมนที่ปิดบังตัวตนที่แท้จริง และไม่มีใครรู้ว่าแท้จริงแล้ว บรูซเวย์นคือแบทแมน

4.2.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากภายในห้องพักกริชซั่ม

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

การออกแบบฉากในภาพยนตร์มักใช้ภาพจิตรกรรมประกอบฉาก หรือใช้การวาดภาพต่างๆ ลงไปบนผนัง ซึ่งภาพเหล่านั้นมักได้รับอิทธิพลศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่มีลักษณะบิดเบี้ยว หรือมีสัดส่วนผิดธรรมชาติเกินจริง

ภาพจิตรกรรมที่ปรากฏเป็นผนังของประตูทางเข้า (รูปที่ 4.85) เป็นภาพอาคารที่มีโครงสร้างเอนเอียงซ้อนทับกัน ไม่ตั้งฉากหรือขนานกับพื้น มีการใช้สีแดงจัดจ้านกับสีน้ำซึ่งเป็นสีที่รุนแรงทั้งคู่มาประกอบเข้าด้วยกันให้ผลทางด้านอารมณ์แก่ผู้พบเห็น (ลำพู กันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554)



รูปที่ 4.85 ภายในห้องพักของ กริชซั่ม คาร์ล (Grissom Carl)

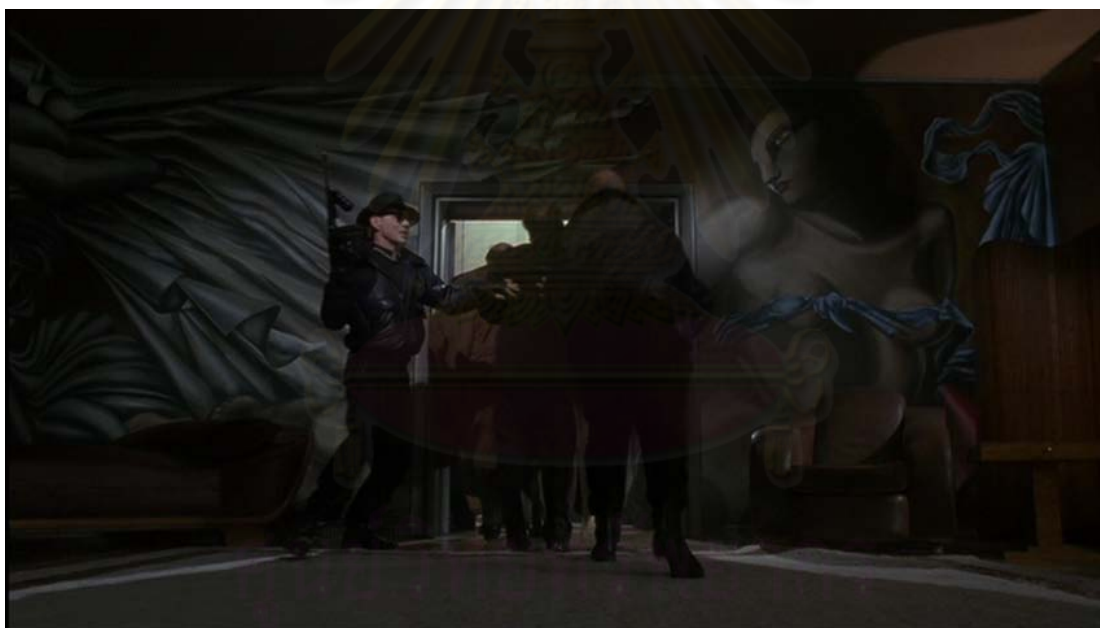
ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ภาพดังกล่าวปรากฏในฉากหลังจากแจ็กฆ่ากริชซัมและเรียกตัวเองว่า “โจ๊กเกอร์” ซึ่งหลังจากนี้โจ๊กเกอร์จะเริ่มก่ออาชญากรรมที่ร้ายแรงในเมืองก็อทแธม ภาพจิตรกรรมดังกล่าวจึงสื่อให้เห็นถึงเมืองก็อทแธมที่กำลังจะถูกโจ๊กเกอร์สั่นคลอน ทำให้วุ่นวาย และไม่ปกติ

ฉากการประชุมขององค์กรอาชญากรของกริชซัม

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

นอกจากนี้ยังมีการวาดภาพบนผนังห้องในฉากการประชุมขององค์กรอาชญากรของกริชซัม ผนังของห้องมีการวาดภาพประกอบเพิ่มเติมผนัง (รูปที่ 4.86) และภาพดังกล่าวเป็นภาพผู้หญิงนุ่งน้อยห่มน้อยที่มีรูปร่างที่ใหญ่โตเกินจริงในขณะที่มีศีรษะที่เล็กไม่สมส่วนกับลำตัวอีกทั้งมีหัวไหล่และแขนทั้งสองข้างไม่เท่ากัน



รูปที่ 4.86 ห้องประชุมองค์กรอาชญากรของกริชซัม

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ในภาพจิตรกรรมผู้หญิงดังกล่าวอยู่ในท่าทางที่บิดลำตัวจนทำให้หัวไหล่และลำคอบิดเบี้ยว สายตาของหญิงสาวเหมือนกำลังจ้องมองไปที่กลุ่มอาชญากรที่กำลังเดินออกจากห้องไป เหมือนเป็นการบอกว่ากำลังมีใครบางคนกำลังเฝ้ามองการกระทำของอาชญากรกลุ่มนี้อยู่ นั่นก็คือ แบทแมน

ฉากโจ๊กเกอร์ทำลายจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ

ลักษณะของจิตรกรรมที่ปรากฏในฉากภาพยนตร์

ในภาพยนตร์เรื่อง “Batman” (1989) ทิม เบอร์ตัน ได้นำเอาภาพจิตรกรรมที่มีชื่อเสียงต่างๆ มาประกอบฉาก โดยเฉพาะฉากในพิพิธภัณฑ ที่มีการจัดแสดงภาพจิตรกรรมต่างๆ แต่เมื่อ โจ๊กเกอร์ ปรากฏตัว ภาพที่มีชื่อเสียงเหล่านั้นกลับถูกโจ๊กเกอร์ทำลายด้วยการสาดสีใส่ (รูปที่ 4.87 – 4.91) การสาดสีใส่แสดงถึงความเร็วและความรุนแรง ให้ผลในด้านการทำลายหรือโดนกระทำที่รุนแรง (ลำพู กันเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554)

โดยสีที่ใช้เป็นสีที่ค่อนข้างฉูดฉาด ไม่ว่าจะเป็น สีเขียว สีแดง สีส้ม สีน้ำเงิน ซึ่งสีเหล่านี้ ศิลปินเอ็กเพรสชันนิสม์นิยมใช้ในการสร้างผลงาน เป็นสีที่ไม่เข้ากันหรือกลมกลืนกันแต่นำมาประกอบกันเพื่อแสดงอารมณ์ของตนในภาพวาด ให้ความรู้สึกสะท้อนอารมณ์ผู้ชม



รูปที่ 4.87 ภาพจิตรกรรมถูกสาดสีใส่โดยโจ๊กเกอร์และลูกสมุน



รูปที่ 4.89 – 4.90 ภาพจิตรกรรมต่างๆ ถูกสาดสีใส่โดยโจ๊กเกอร์และลูกสมุน



รูปที่ 4. 91 ภาพจิตรกรรมต่างๆ ถูกสาดสีใส่โดยโจ๊กเกอร์และลูกสมุน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การสาดสีใส่ภาพวาดซึ่งถือได้ว่าเป็นภาพที่มีมูลค่าสูงดังกล่าวทำให้ผู้ชมรู้สึกตกใจ และเป็น การแสดงให้เห็นบุคลิกของโจ๊กเกอร์ว่าก่ออาชญากรรมต่างๆ เพื่อสนองความต้องการและอารมณ์ ของตัวเองมากกว่าผลประโยชน์ที่จะได้รับ และมีพฤติกรรมที่ผิดเพี้ยนไปจากคนทั่วไป นอกจากนี้ มุมกล้องที่ใช้เป็นมุมกล้องที่บิดเบี้ยว (dutch angle)⁵ ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงความผิดเพี้ยนของ พฤติกรรมดังกล่าวเพิ่มขึ้น

ฉากพิพิธภัณฑสถานเมืองกือทแธม

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ทิม เบอร์ตัน มักแสดงให้เห็นความชื่นชอบส่วนตัวของตนใส่ลงไปในการออกแบบฉาก ภาพยนตร์ด้วย นั่นคือ ภาพจิตรกรรม “สรีระกับเนื้อสัตว์” เป็นภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ ทิม เบอร์ตัน ชื่นชอบ และเป็นภาพเดียวในพิพิธภัณฑสถานที่โจ๊กเกอร์ห้ามไม่ให้ลูกสมุนทำลาย (รูปที่ 4.92) และกล่าวสำหรับอีกว่าภาพนี้เป็นภาพที่ชอบจึงห้ามทำลาย สิ่งเหล่านี้เป็นตัวส่งเสริมให้เห็นถึง รสนิยม และความชอบส่วนตัวที่ ทิม เบอร์ตัน มักจะใส่ลงไปในการออกแบบฉากภาพยนตร์ของตน

⁵ มุมกล้องเอียง (Dutch Angle) หมายถึง มุมเอียงผิดปกติ การตั้งกล้องนี้เพื่อต้องการแสดงภาพแทนความรู้สึกนึกคิด ของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือเพื่อสร้างบรรยากาศของความผิดปกติในภาพยนตร์

และเป็นลักษณะเฉพาะที่มักปรากฏอยู่เสมอในภาพยนตร์ทุกเรื่องของ ทิม เบอร์ตัน แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ทิม เบอร์ตัน เป็นคนกำหนดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ด้วยตนเองเสมอ

ภาพจิตรกรรม “สรีระกับเนื้อสัตว์” ดังกล่าว เป็นการวิจารณ์สังคมด้วยสรีระที่บิดเบี้ยวและใบหน้าที่มีรอยเปื้อนและของมนุษย์ในภาพ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2548) รวมทั้งการที่ล่าตัวมีสีขาว ขณะที่ชิ้นเนื้อด้านหลังกลับมีสีสันที่ดูมีชีวิตกว่า ทำให้รู้สึกถึงความทุกข์ทรมานของตัวมนุษย์ตรงหน้าที่มีสภาพไม่ต่างจากปีศาจด้วยสภาพร่างกาย เช่นเดียวกับ โจ๊กเกอร์ที่มีสภาพร่างกายไม่ต่างจากมนุษย์ในภาพจิตรกรรม



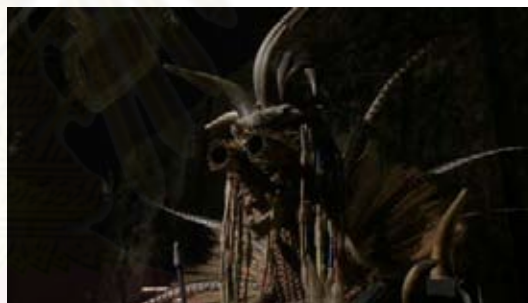
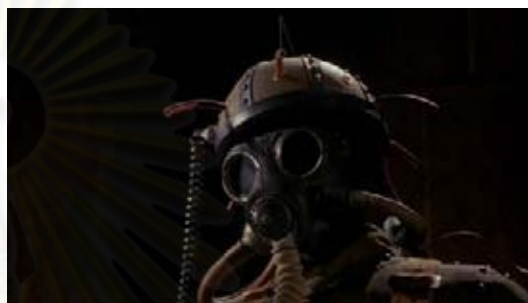
รูปที่ 4.92 โจ๊กเกอร์ห้ามไม่ให้ลูกสมุนทำลายภาพที่ตนชื่นชอบ

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การใช้ภาพจิตรกรรมประกอบการออกแบบงานสร้างในฉากนี้สื่อให้เห็นถึงสภาพจิตใจของ โจ๊กเกอร์ที่ทุกข์ทรมานกับรูปลักษณ์ของตนแม้จะไม่ได้แสดงออกและพุ่มพวยออกมา ซึ่งนำไปสู่การที่โจ๊กเกอร์ต้องการทำให้คนอื่นๆ ในเมืองมีสภาพและรับรู้ถึงความทุกข์ทรมานนี้ด้วยก่ออาชญากรรมใส่สารเคมีพิษลงไปในผลิตภัณฑ์ต่างๆ

4.2.1.3 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเซอร์ซันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ประติมากรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์มีหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นประติมากรรมที่บรูซ เวย์น สะสมไว้ในห้องซึ่งปรากฏในฉากงานเลี้ยงการกุศลที่คฤหาสน์ของ บรูซ เวย์น ซึ่งเป็นชุดเกราะ (รูปที่ 4.93 – 4.96) และหน้ากากที่หากสวมใส่จะเป็นการอำพรางตัวได้เป็นอย่างดี ฉากนี้เป็นฉากเปิดตัวบรูซเวย์น และเป็นการพบกันครั้งแรกของบรูซเวย์นและวิกกี



รูปที่ 4.93 – 4.96 ประติมากรรมที่ บรูซ เวย์น สะสมไว้ในห้องหนึ่งในคฤหาสน์

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ประติมากรรมภายในฉากดังกล่าวสื่อให้เห็นถึงการที่ บรูซเวย์นปกปิดเบื้องหลังของคนที่ เป็นแบทแมนเหมือนเป็นการสวมหน้ากากต่อสังคมและวิกกี ซึ่งขนาดภาพของชุดเกราะเหล่านี้มี ขนาดเดียวกับขนาดภาพของชุดแบทแมน (รูปที่ 4.97) สามารถสื่อไปถึงความชื่นชอบของบรูซเวย์น ต่อชุดเกราะและสื่อไปถึงที่มาของชุดแบทแมนว่าเกิดจากการผสมผสานจากลักษณะของเกราะใน หลายๆ รูปแบบ จากหลายๆ สถานที่



รูปที่ 4.97 ชุดเกราะแบทแมน

นอกจากนี้ในพิพิธภัณฑ์ก็อทเธมยังมีประติมากรรมจัดแสดงอยู่หลากหลาย ถึงแม้ว่าประติมากรรมดังกล่าวไม่ใช่ประติมากรรมในแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ แต่สุดท้ายโจ๊กเกอร์และลูกสมุนกลับใช้สีในแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ นั่นคือ คูสีที่ไม่เข้ากันเลย เช่น สีเขียว สีชมพู มาระบายอย่างบ้าคลั่ง



รูปที่ 4.98 ประติมากรรมชิ้นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ก็อทเธมถูกลูกสมุนของ โจ๊กเกอร์ระบายสีเลอะเทอะ

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของการระบายสีประติมากรรมอย่างบ้าคลั่งดังกล่าวเป็นการสื่อให้เห็นถึงสถานการณ์ในเมืองก็อทแธมที่กำลังถูกคุกคามโดยโจ๊กเกอร์ด้วยวิธีการที่โจ๊กเกอร์ใช้สารเคมีผสมในผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางต่างๆ และทำให้ผู้ใช้เครื่องสำอางค์มีใบหน้าที่เปลี่ยนไปเช่นเดียวกับประติมากรรมดังกล่าว

อีกทั้งการที่ลูกสมุนเลือกทาสีเฉาะผมและปาก นอกจากสื่อไปถึงโจ๊กเกอร์ที่มีปากผิดปกติ กว้างกว่าปกติ และสีผมที่กลายเป็นสีเขียวเช่นเดียวกับหุ่นที่ถูกระบายสีแล้ว ยังสื่อไปถึงสารเคมี “Smilex” ที่โจ๊กเกอร์ผสมไว้ในผลิตภัณฑ์สระผมและลิปสติก หากใช้ร่วมกันจะทำให้สารเคมีออกฤทธิ์หัวเราะจนกระทั่งเสียชีวิตด้วยใบหน้าที่ยิ้ม ซึ่งหลังจากฉากนี้แบทแมนสามารถช่วยวิกกีไว้ได้ และบอกวิกกีถึงความลับของสารเคมีดังกล่าวเพื่อให้ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์และเตือนประชาชนก็อทแธมไม่ให้ใช้ผลิตภัณฑ์ทั้งสองชนิดร่วมกัน

4.2.2 ลักษณะศิลปะเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Batman

4.2.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร แบทแมน (Batman)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

เมื่อBruce Wayne เป็นแบทแมน เครื่องแต่งกายของแบทแมน (รูปที่ 4.99 – 4.100) มีสีดำทั้งหมดตามสีประจำตัวของแบทแมน ให้ความรู้สึกลึกลับ แต่มีเข็มขัดและตราสัญลักษณ์ที่หน้าอกเป็นสีเหลือง สีเหลืองเป็นสีแห่งพลังแสดงถึงพลังของแบทแมนเมื่อBruce Wayne สวมชุดแบทแมน พลังดังกล่าวเป็นเพราะชุดเกราะที่แบทแมนสวมใส่และเครื่องมือต่างๆ ที่อยู่ในชุดแบทแมน ลักษณะของชุดแบทแมนประกอบไปด้วยชุดเกราะสีดำแบบเนื้อรูปทรงของกล้ามเนื้อบริเวณหน้าท้องและแขน ให้ความรู้สึกถึงความแข็งแรง

การออกแบบเครื่องแต่งกายแบทแมนในภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกับในหนังสือการ์ตูน (รูปที่ 4.101) โดยเปลี่ยนเครื่องแต่งกายจากกางเกงขาขาวสีเทาและกางเกงในสีน้ำเงินมาเป็นดำสนิทเหมือนแรมโบ้ใส่เสื้อหนัง ส่วนความเข็มเกรียมก็ดูเหมือนจะทวีขึ้นพอกๆ กับหูค้างคาวที่สูงชันขึ้นทั้งสองข้าง (ประชา สุวิธานนท์, 2540)



รูปที่ 4.99 – 4.100 เครื่องแต่งกายแบทแมน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.101 เครื่องแต่งกายของแบทแมนในหนังสือการ์ตูนของ ดีซี คอมมิกส์

4.2.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร แจ็ค เนฟเพอร์ (Jack Napier) และ โจ๊กเกอร์ (Joker)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

แจ็ค เนฟเพอร์ เป็นหนึ่งในอาชญากรในกลุ่มของกริชซัม มีนิสัยที่แปลกแยกจากอาชญากรอื่นๆ ในกลุ่ม การออกแบบเครื่องแต่งกายของแจ๊คจึงมีลักษณะที่แปลกแยกอย่างเห็นได้ชัด แจ๊คมักใส่ชุดสูทสีม่วงทั้งชุด (รูปที่ 4.102 – 4.103) ต่างจากอาชญากรอื่นในกลุ่มที่ใส่สูทสีดำเป็นส่วนใหญ่ ชุดสูทสีม่วงดังกล่าวนอกจากทำให้เห็นถึงความแปลกแยกของตัวละครแล้ว ยังทำให้รู้สึกถึงความไม่ปกติของตัวละคร

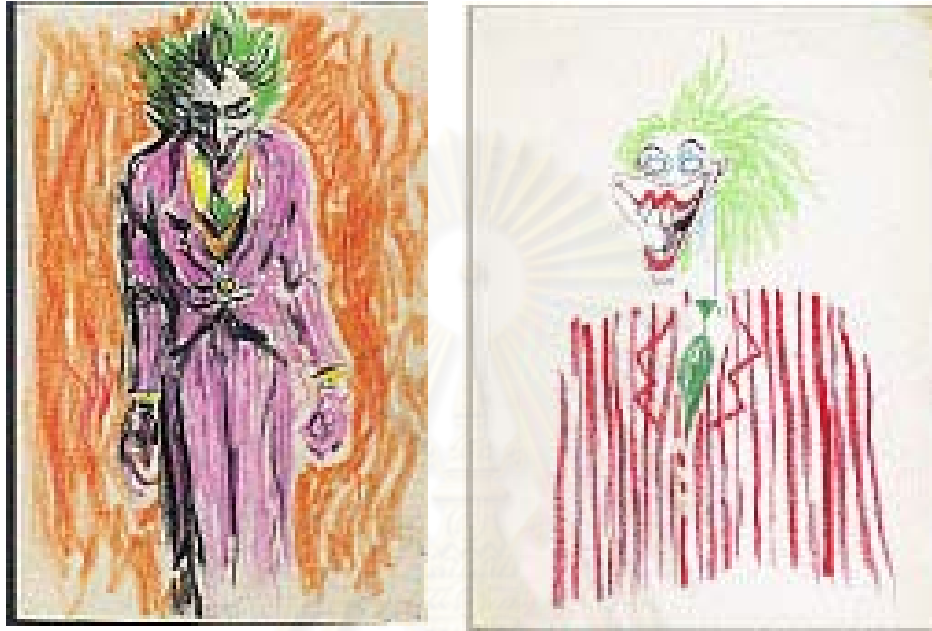
ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.102 – 4.103 แจ็คในชุดสูทสีม่วงขณะนั่งประชุมกับอาชญากรอื่นๆ ในกลุ่ม

หลังจากแจ็ค โคนสารเคมีและเรียกตัวเองว่าโจ๊กเกอร์ ทีม เบอร์ตัน ออกแบบให้เครื่องแต่งกายของโจ๊กเกอร์ (รูปที่ 4.104 – 4.105) ประกอบด้วยคูลี่ที่ตัดกันอย่างรุนแรงประกอบกัน นั่นคือ สีเหลือง เขียว แดง และม่วง ซึ่งตัดกับสีผมที่โคนสารเคมีจนเป็นสีเขียว อีกทั้งใส่ถุงมือเพื่อปกปิดมือที่โคนสารเคมี

การออกแบบเครื่องแต่งกายของโจ๊กเกอร์ดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความผิดเพี้ยนของตัวละครด้วยคู่สีที่ตัดกันอย่างรุนแรงตามแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ประกอบด้วยหน้าตาที่บิดเบี้ยวด้วยปากที่ผิดรูปทรงมีขนาดกว้างกว่าปกติ และทรงผมสีเขียวจัดกระจายไม่เป็นระเบียบ ส่งผลต่ออารมณ์ให้รู้สึกถึงความผิดปกติ และน่าสะพรึงกลัวคล้ายปีศาจ



รูปที่ 4.104 – 4.105 ภาพร่าง เครื่องแต่งกาย โจ๊กเกอร์ โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์เครื่องแต่งกายของโจ๊กเกอร์ (รูปที่ 4.106 – 4.107) ประกอบด้วยเสื้อดำในสีส้มและสีเขียวสวมทับด้วยสูทสีม่วงที่เข้มขึ้นพร้อมใส่ถุงมือ แต่มีการเพิ่มลายทางแ่งเป็นลายตารางสีม่วงสลับกับเขียว ซึ่งมักปรากฏในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน

สีม่วงเข้มแสดงถึงความเศร้าโศกที่โจ๊กเกอร์มีต่อสภาพร่างกายที่โดนสารเคมีของตนเอง ส่วนทางแ่งของโจ๊กเกอร์เป็นลายตาราง โดย ทิม เบอร์ตัน ชอบให้ตัวละครสวมใส่เครื่องแต่งกายที่เป็นลายตาราง หรือลายทาง ซึ่งให้ความรู้สึกถึงความวุ่นวายและสับสนของตัวละคร



รูปที่ 4.106 – 4.107 เครื่องแต่งกาย โจ๊กเกอร์

4.2.2.3 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครสมทบอื่นๆ ที่น่าสนใจ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครสมทบอื่นที่น่าสนใจคือ เหล่าลูกสมุนของ โจ๊กเกอร์ เกือบตลอดทั้งเรื่องเหล่าสมุนของ โจ๊กเกอร์ แต่งกายด้วยชุดสีดำทั้งชุด โดยมีหมวก แวนด้าดำ และสวมทับด้วยเสื้อแขนยาวสีดำ (รูปที่ 4.108 – 4.109) คล้ายกับเครื่องแบบตำรวจ แต่เปลี่ยนจากตราตำรวจที่หน้าอกเป็นสัญลักษณ์หน้า โจ๊กเกอร์สีขาว ปากบิดเบี้ยว และมีผมสีเขียว

การที่เครื่องแต่งกายดังกล่าวได้รับการออกแบบให้มีลักษณะเหมือนเครื่องแบบตำรวจ เป็นการเสียดสีการปฏิบัติหน้าที่ของตำรวจในเรื่องและในความเป็นจริง ที่ร่วมมือกับอาชญากรก่ออาชญากรรมโดยมีเงินเป็นสิ่งแลกเปลี่ยนอยู่เสมอ



รูปที่ 4.108 – 4.109 สมุนของโจ๊กเกอร์ในเครื่องแต่งกายคล้ายตำรวจ

นอกจากนี้ในฉากที่โจ๊กเกอร์นำหัวหน้าอาชญากรที่มาแทนกรีซซัม เหล่าสมุนของโจ๊กเกอร์ แต่งกาย (รูปที่ 4.110) ด้วยชุดตัวตลก และมีลายขาวสลับดำเป็นเส้นตรงในแนวอนตามแบบที่ ทิม เบอร์ตัน นิยมใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครอยู่เสมอ



รูปที่ 4.110 สมุนของโจ๊กเกอร์ในเครื่องแต่งกายตัวตลก

4.2.3 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสซึมในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Batman

4.2.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) และแบทแมน (Batman)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การแต่งหน้าและทรงผมของบรูซเวย์นในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.111) มีลักษณะปกติทั่วไป เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างตัวละครบรูซเวย์น และ โจ๊กเกอร์ ว่าบรูซเวย์นเป็นคนปกติทั่วไป ในขณะที่โจ๊กเกอร์ โคนสารเคมีและมีใบหน้าและทรงผมต่างไปจากคนปกติ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะอธิบายถึงการแต่งหน้าและทรงผมของโจ๊กเกอร์อย่างละเอียดในส่วนต่อไปที่เป็นการวิเคราะห์การแต่งหน้าและทรงผมของโจ๊กเกอร์



รูปที่ 4.111 การแต่งหน้าและทรงผมตัวละครบรูซเวย์น

เมื่อบรูซเวย์นเป็นแบทแมน แบทแมนที่ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบ (รูปที่ 4.112) มีลักษณะไม่ต่างโจ๊กเกอร์ โดย ทิม เบอร์ตัน มองว่าแบทแมนและ โจ๊กเกอร์ เป็นเสมือนภาพสะท้อนของกันและกัน และการเผชิญหน้าของคนทั้งสองก็สื่อถึงความแตกต่างกันอย่างสุดขั้วระหว่างความดีกับความเลว (อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว, 2546) โดยแบทแมนในภาพร่างมีความบิดเบี้ยวของใบหน้าภายใต้เงามืดของดวงจันทร์ไม่เต็มดวง ลักษณะดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงแบทแมนที่มีด้านมืดภายในจิตใจไม่ต่างจากโจ๊กเกอร์เพียงแต่แสดงออกในรูปแบบที่ต่างกัน



รูปที่ 4.112 ภาพร่างแบทแมน โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ได้ออกแบบให้แบทแมนสวมหน้ากาก (รูปที่ 4.113) ที่มีลักษณะคล้ายกับค้ำควอดบังใบหน้าทำให้ไม่เห็นถึงการแต่งหน้าและทรงผม จะเห็นเพียงดวงตาที่ดูถูก หน้ากากบดบัง แต่บริเวณหน้ากากรอบๆ ดวงตาถูกออกแบบให้เกิดเงาลึกกว่าบริเวณอื่นตามลักษณะการแต่งหน้าที่ตัวละครมีรอบดวงตาที่คล้ายตามแบบภาพยนตร์เซอร์มันเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ ทิม เบอร์ตันมักจะนำมาใช้ในการออกแบบการแต่งหน้าตัวละครเสมอ

การออกแบบให้หน้ากากแบทแมนมีลักษณะคล้ายบริเวณดวงตาสื่อถึงสภาพจิตใจของแบทแมนที่โศกเศร้าอยู่กับความแค้นเมื่อครั้งยังเด็กที่มีต่อเจ็ด เนฟเพอร์ ซึ่งในภาพยนตร์ ทิม เบอร์ตัน ได้เพิ่มปมความขัดแย้งระหว่างแบทแมน และ โจ๊กเกอร์ ให้นักช้อขึ้นด้วยการสร้างเรื่องให้โจ๊กเกอร์เป็นคนฆ่าพ่อแม่ของแบทแมน และให้แบทแมนเป็นผู้ทำให้ใบหน้าของโจ๊กเกอร์เสียโฉมจากการปล่อยมือให้ตกลงไปในบ่อสารเคมี (อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว, 2546)



รูปที่ 4.113 หน้ากากของแบทแมน

4.2.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร โจ๊กเกอร์ (Joker)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร โจ๊กเกอร์ ทิม เบอร์ตัน ได้ออกแบบ (รูปที่ 4.114) ให้มีลักษณะบิดเบี้ยวของใบหน้า มีตาที่เบิกโพลงและมีปากที่กว้างเกินจริงแสบเยิ้มอย่างน่า

เกลียด รวมทั้งมีทรงผมที่ยุ่งเหยิง สะเทือนอารมณ์ตามแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์มากกว่าในหนังสือการ์ตูนของดีซี คอมมิก (รูปที่ 4.115) แต่ยังคงมีใบหน้าสีขาวเกินจริงที่เกิดจากสารเคมี



รูปที่ 4.114 (ด้านซ้าย) ภาพร่างการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร โจ๊กเกอร์ โดย ทิม เบอร์ตัน

รูปที่ 4.115 (ด้านขวา) การแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร โจ๊กเกอร์ในหนังสือการ์ตูนของ ดีซี คอมมิก

เมื่อนำการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมภาพร่างดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.116) ได้ออกแบบรอยยิ้มให้มีลักษณะเสมือนยิ้มหัวเราะในชะตากรรมของตนอยู่ตลอดเวลา และมีความสุขกับการก่ออาชญากรรมต่างๆ โดยรู้สึกที่อาชญากรรมที่ตนเองก่อเป็นเสมือนงานศิลปะที่ตนได้สร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีความสุข รอยยิ้มของ โจ๊กเกอร์ในภาพยนตร์จึงมีลักษณะที่กว้างและโค้งกว่าในหนังสือการ์ตูนของ ดีซี คอมมิก แม้กระทั่งเสียชีวิต (รูปที่ 4.117) ใบหน้าของ โจ๊กเกอร์ก็ยังคงยิ้มอย่างเยาะหยันอยู่ดังเดิม โดย ทิม เบอร์ตัน ได้ใส่อารมณ์ขันโดยการให้มีเสียงหัวเราะจากของเล่นในกระเป๋า โจ๊กเกอร์ประกอบด้วยภาพใบหน้ายิ้มเปื้อนเลือดของ โจ๊กเกอร์นอนจมกองเลือด จนกระทั่งเจ้าหน้าที่กอร์ดอนเข้ามาปิดเสียง สื่อถึงการจบชีวิตและการจบการก่ออาชญากรรมที่น่าขันของ โจ๊กเกอร์



รูปที่ 4.116 การแต่งหน้าและทรงผม โจ๊กเกอร์



รูปที่ 4.117 โจ๊กเกอร์เสียชีวิตด้วยรอยยิ้ม

มหาวิทยาลัย

4.2.3.3 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครสมทบอื่นๆ ที่น่าสนใจ

อลิเซีย ฮันท์ (Alicia Hunt)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าตัวละครสมทบที่น่าสนใจคือ อลิเซีย ฮันท์ (Alicia Hunt) ซึ่งเป็นนางแบบและเป็นภรรยาของกรีซซัมแต่มีความสัมพันธ์ลับๆ กับแจ็กด้วย ในตอนต้นเรื่องเนื่องด้วยอลิเซียเป็นนางแบบ การแต่งหน้าและทรงผมจึงถูกออกแบบให้มีความทันสมัยและจัดจ้านกว่าวิกกี แต่ยังมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายกัน นั่นคือ มีผมสีบรอนซ์คล้ายๆ กัน ซึ่งเชื่อมโยงไปถึงการที่โจ๊กเกอร์สนใจและชื่นชอบวิกกีเมื่อได้เห็นวิกกี



รูปที่ 4.118 การแต่งหน้าและทรงผม อลิเซีย ฮันท์

แต่เมื่อแจ็กกลายเป็น โจ๊กเกอร์ อลิเซียได้ถูก โจ๊กเกอร์คุกคาม และระบายอารมณ์โดยการเปลี่ยนใบหน้า (รูปที่ 4.119 – 4.120) ให้มีความประหลาดเช่นเดียวกับ โจ๊กเกอร์ โดยเริ่มจากการพอกหน้าสีขาวให้เหมือนกับตน จนกระทั่งใช้สารเคมีสาดใส่ให้เกิดรอยแผลเหมือนกับการสาดสีได้ ภาพจิตรกรรมในพิพิธภัณฑ์ โดยแนะนำแก่วิกกีว่ารอยแผลบนใบหน้าอลิเซียเป็นเหมือนงานศิลปะของตน

การกระทำดังกล่าวสร้างความสะเทือนใจต่อการรับรู้ของผู้ชมและของตัวละครวิกกีในภาพยนตร์ ส่งเสริมให้รู้สึกหวาดกลัวโจ๊กเกอร์เพราะเชื่อว่าโจ๊กเกอร์สามารถก่ออาชญากรรมได้ทุกอย่างตามใจตัวเองโดยไม่สนใจใคร



รูปที่ 4.119 – 4.120 การแต่งหน้าตัวละครอลิเซีย ฮันท์ ที่โจ๊กเกอร์ระบายอารมณ์ใส่

ผู้สื่อข่าว

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

นอกจากนี้ในฉากผู้สื่อข่าวได้รับผลกระทบจากสารเคมีที่โจ๊กเกอร์ใส่ในผลิตภัณฑ์ จนกระทั่งเสียชีวิต (รูปที่ 4.121) ซึ่งเป็นฉากเปิดตัวโจ๊กเกอร์และการก่ออาชญากรรมทางโทรทัศน์ครั้งแรกของโจ๊กเกอร์ การแต่งหน้าของผู้สื่อข่าวมีลักษณะของใบหน้าที่ขาวเกินจริง ดวงตาเบิกโพลง และมีริมฝีปากสีแดงจัดจ้านกว้างเกือบถึงใบหูผิดรูปร่างและเกินกว่าปกติเช่นเดียวกับโจ๊กเกอร์ และเสียชีวิตในทันที ลักษณะดังกล่าวสร้างความสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมและตัวละครในภาพยนตร์ อีกทั้งนำไปสู่การที่โจ๊กเกอร์เสียชีวิตในตอนจบของภาพยนตร์ที่มีขนาดภาพและลักษณะของการเสียชีวิตของโจ๊กเกอร์ในลักษณะเดียวกันนี้ส่งผลให้ผู้ชมได้ตระหนักว่าในที่สุดแล้วจุดจบของโจ๊กเกอร์ก็ไม่ต่างจากคนที่ตัวเองฆ่า คล้ายๆ กับ ทิม เบอร์ตัน ต้องการส่งสารถึงผลของการกระทำที่ไม่ดีสุดท้ายแล้วก็ย่อมได้รับผลของการกระทำนั้น โดยผ่านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตามแบบฉบับของ ทิม เบอร์ตัน ที่มักจะแทรกเข้าไปอยู่เสมอ



รูปที่ 4.121 ผู้สื่อข่าวเสียชีวิตจากสารเคมีของโจ๊กเกอร์

4.3 ภาพยนตร์เรื่อง “Edward Scissorhands” (1990)

4.3.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Edward Scissorhands

4.3.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากภายนอกปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

โครงสร้างภายนอกของปราสาทดังกล่าว (รูปที่ 4.122) ได้รับอิทธิพลของโบสถ์สมัยโกธิค (Gothic Cathedral) ลักษณะของรูปทรงภายนอกให้ความรู้สึกสูงส่ง มีพลัง มีการนำโครงสร้างคือตัวค้ำยันซึ่งช่วยถ่ายน้ำหนักมาไว้ภายนอกอาคารอย่างเปิดเผย โดยให้ทำหน้าที่เป็นส่วนประกอบและส่วนประดับให้แก่รูปทรงภายนอกด้วย ซึ่งเป็นการเพิ่มความยิ่งใหญ่ เข้มแข็ง มั่นคง (สุสติ ทิพทัส, 2545)

ปราสาทของเอ็ดเวิร์ดมีรูปแบบของอาคารเป็นไปตามบริบทของพื้นที่รอบอาคาร ซึ่งเป็นพื้นที่ที่แยกตัวออกจากเมือง มีต้นไม้ กิ่งก้านของต้นไม้ ต้นหญ้า และดิน วัสดุของอาคารเป็นไปในลักษณะของหินที่สอดคล้องกับธรรมชาติรอบๆ อาคาร แต่ในแง่ของรายละเอียดมีการประดับตกแต่งเยอะเกินไป นั่นคือ มียอดของเสา มีซุ้มประตูต่างๆ ผิดไปจากบริบทของธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้เป็นไปในรูปแบบของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.122 ปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของปราสาทดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความลึกลับ และความแปลกประหลาดของอาคาร ส่งเสริมตัวละครเอ็ดเวิร์ดที่มีลักษณะแปลกและต่างจากคนทั่วไป อีกทั้งสนับสนุนให้เข้าใจถึงบุคลิกและความชื่นชอบของตัวละครนักประดิษฐ์เจ้าของปราสาท ผู้ซึ่งประดิษฐ์เอ็ดเวิร์ดขึ้นมา มีลักษณะไม่ต่างจากปราสาทที่มีความแปลก และมีความลึกลับภายในตัวปราสาท

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพกว้างของปราสาทบนภูเขา (รูปที่ 4.123) ที่ตั้งแปลกแยกจากบ้านหลังอื่น ท่ามกลางหิมะ โปรงปรายอยู่ตลอดเวลา ปราสาทบนภูเขาสูงดังกล่าวนอกจากทำให้รู้สึกโดดเดี่ยว แยกแยกจากสังคมแล้ว เมื่อประกอบกับการที่หิมะ โปรงปรายกระจายทั่วเฟรมภาพ สนับสนุนให้รู้สึกถึงความหนาวเหน็บ โดดเดี่ยว ของผู้ที่อาศัยอยู่ภายในเพิ่มขึ้นไปอีก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.123 ปราสาทบนภูเขาในฉากเปิดเรื่อง

ฉากภายในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ฉากภายในห้องโถงปราสาทของเอ็ดเวิร์ด (รูปที่ 4.124)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน ได้รับอิทธิพลของโบสถ์โกธิคเช่นเดียวกับโครงสร้างภายนอก นั่นคือลักษณะของเนื้อที่และการตกแต่งภายในมีการแสดงให้เห็น โครงสร้างหลังคาตามสภาพที่แท้จริง มีการใช้หน้าต่างกระจก เมื่อมีแสงส่องผ่านจากภายนอกก็จะทำให้เกิดเงาขึ้นภายใน อันเป็นการช่วยเน้นทางด้านอารมณ์และบรรยากาศ

ผนังและพื้นผิวของปราสาทภายในใช้วัสดุปูนเปลือยโดยที่ไม่มีการขัดพื้นให้เรียบ แต่กลับปล่อยให้ผนังมีพื้นผิวในลักษณะที่หยาบ ขรุขระ ก่อให้เกิดความรู้สึกกระด้าง แต่เป็นธรรมชาติ รวมทั้งมีรูปแบบของตัวอาคารบริเวณด้านขวาของภาพเป็นบันไดซึ่งไม่ได้แสดงให้เห็นถึงประโยชน์ใช้สอย

หน้าต่างในปราสาทถูกออกแบบให้มีลักษณะบิดเบี้ยวตามอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ไม่ว่าจะเป็นหน้าต่างบริเวณห้องโถงด้านล่าง หรือบริเวณห้องใต้หลังคา ซึ่งประดับด้วยกระจกที่มีขนาดไม่เท่ากันประกอบกันในโครงสร้างของหน้าต่างที่มีรูปทรงบิดเบี้ยวไม่ขนานกับพื้น



รูปที่ 4.124 ภายในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การออกแบบภายในห้องโถงปราสาทให้คงสภาพของวัสดุตามธรรมชาติโดยไม่มีการขัดผิวหรือทาสีผนังภายในสื่อถึงตัวละครเอ็ดเวิร์ดผู้อาศัยอยู่ในปราสาทที่ยังไม่ผ่านการขัดเกลานิสัย จึงมักแสดงออกอย่างตรงไปตรงมาตามที่ตนรู้สึก ทำให้ถูกจิม (Jim) เพื่อนชายของคิม (Kim) หลอกใช้ แต่ก็ยอมทำตามเป็นเหตุให้ถูกสังคมเข้าใจผิดในตอนท้ายของเรื่องราวภาพยนตร์

ฉากบันไดภายในปราสาท (รูปที่ 4.125)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

บันไดทางขึ้นไปยังห้องใต้หลังคาปราสาท ใช้วัสดุของปูนเปลือยเช่นกัน และออกแบบให้สามารถเห็นโครงสร้างด้านข้างของบันไดที่มีลักษณะของเส้นพื้นปลาประกออบกับราวบันไดในรูปแบบอิสระมีวัสดุเป็นโลหะ โดยออกแบบให้โค้งงออย่างไม่เท่ากันประกออบตลอดราวบันไดให้มีลักษณะเป็นเส้นเลี้ยวตลอดคดเคี้ยวคล้ายกระแสน้ำ และมีหยากไย่เกาะอยู่ทั่วไป

การออกแบบฉากภายในอาคารดังกล่าวมีความเป็นสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในทุกส่วนไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ภายใน (space) วัสดุ ลักษณะของผนัง ช่องเปิดและลักษณะของหน้าต่าง เสา บันได และแสงเงาต่างๆ โดยมีการใส่อารมณ์ไปในการออกแบบแทนที่จะออกแบบให้ส่วนประกออบมีลักษณะทั่วไปตามประโยชน์ใช้สอย (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)



รูปที่ 4.125 บริเวณบันไดทางขึ้นของปราสาท

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ให้ความรู้สึกน่าหวาดกลัว น่าตื่นเต้น แต่ขณะเดียวกันก็รู้สึกถึงความมีชีวิตชีวาเต็มที่ทางรูปทรง ซึ่งปรากฏในฉากที่เพก (Peg) เข้ามายังปราสาทเป็นครั้งแรก โดยที่ไม่เคยรู้มาก่อนว่าภายในเป็นอย่างไร หรือมีใครอาศัยอยู่บ้าง ทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้นและตื่นเต้นไปพร้อมๆ กับตัวละครที่กำลังเดินขึ้นไปด้านบนประกอบกับท่าทางมีชีวิตชีวา ของเพกที่ทั้งหวาดกลัวและตื่นเต้นว่าจะพบกับลูก้าประเภทไหนด้านบน ทำให้ทั้งฉากและตัวละครสนับสนุนซึ่งกันและกันในการสร้างอารมณ์ตื่นเต้น น่าติดตามแก่ผู้ชม

ฉากห้องใต้หลังคาภายในปราสาท

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบห้องใต้หลังคา (รูปที่ 4.126) ให้มีขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วยหลังคาที่ลาดชันเป็นแนวเฉียง ลักษณะของหลังคาสุฟิมี โครงสร้างของไม้ที่สุฟิพุ่งออกมาจากตัวหลังคา กระจัดกระจาย หน้าต่างมีขนาดยาวและบิดเบี้ยว ประกอบกับผนังและพื้นมีความไม่เรียบ

โดยปกติห้องใต้หลังคาของบ้านแต่ละหลังจะมีการใช้ประโยชน์แตกต่างกันไป แต่ปกติห้องใต้หลังคาจะเป็นห้องขนาดเล็ก มีหน้าต่างเล็กๆ เป็นช่องรับแสง แต่หลังคาที่ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบมีลักษณะของลานใต้หลังคามากกว่าห้องใต้หลังคา สร้างความพิเศษของพื้นที่และสร้าง

การรับรู้ที่พิเศษแก่ผู้พบเห็นตามแนวทางของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ (ปองพล ชาติศรี, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554)



รูปที่ 4.126 ภาพร่างห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำภาพร่างดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ ห้องใต้หลังคาของปราสาท (รูปที่ 4.127) ได้รับการออกแบบให้เป็นในลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มากขึ้น โดยหลังคาของปราสาทมีร่องรอยของการผุพังอย่างไม่เป็นระเบียบ มีโครงสร้างของเสาที่มีลักษณะโค้งงอและมีพื้นผิวที่ขรุขระเหมือนเป็นลำต้นของต้นไม้แทนที่จะเป็นเสาเหลี่ยมหรือเสากลมตามปกติ ค้ำอยู่เพียงต้นเดียว พื้น หลังคา และโครงสร้างเสาค้ำหลังคาทำจากวัสดุไม้ ขณะที่ผนังและโครงสร้างของปราสาททั้งหลังเป็นวัสดุปูน สิ่งเหล่านี้เป็นการใช้ความแตกต่างขององค์ประกอบมาประกอบกัน และใช้ความไม่ปกติขององค์ประกอบต่างกันเพื่อสร้างอารมณ์ความรู้สึกตามแนวทางสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์



รูปที่ 4.127 ห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของห้องใต้หลังคาดังกล่าวให้ความรู้สึกเหมือนกับหลังคาที่หลังจะพังทลายลงมาทับผู้ที่อยู่เบื้องล่าง ปรากฏในฉากที่เอ็ดเวิร์ดนั่งหลบเพก ซึ่งเป็นคนแปลกหน้าคนแรกที่เอ็ดเวิร์ดเจอหลังจากที่ผู้ที่เขาเรียกว่า “พ่อ” ซึ่งเป็นผู้สร้างเอ็ดเวิร์ดขึ้นมาได้เสียชีวิตลง การที่เอ็ดเวิร์ดนั่งอยู่ใต้หลังคาและถูกทาบทับด้วยเงาของหลังคา (รูปที่ 4.128) ส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเปราะบางและอ่อนแอของเอ็ดเวิร์ด อีกทั้งรู้สึกถึงความอันตรายของสิ่งแวดล้อมรอบตัว ในที่นี้คือหลังคาที่ไม่มั่นคงและพร้อมจะพังทลายลงมาทับ นำไปสู่ฉากต่อไปที่เพกพาเอ็ดเวิร์ดไปอยู่ในครอบครัวและอยู่ร่วมกับสังคมซานเมือง และผู้ที่ทำให้ชีวิตในซานเมืองของเอ็ดเวิร์ดพังทลายจนกระทั่งต้องหนีกลับมาซ่อนตัวอยู่ภายในปราสาทดั้งเดิมก็เป็นเพราะคนในสังคมนรอบตัวเอ็ดเวิร์ดนั่นเอง

ศูนย์วิจัยทรัพย์สินทางปัญญา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.128 ห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

นอกจากนี้ในฉากท้ายเรื่องที่เอ็ดเวิร์ดต่อสู้กับจิมในห้องใต้หลังคาในเวลากลางคืน บรรยากาศภายในห้อง และ โครงสร้างที่ประกอบเป็นหลังคาที่มีช่องว่างเป็นลายตารางไม่เป็นระเบียบยังก่อให้เกิดเงาจากแสงดวงจันทร์ที่ส่องลงมายังหลังคา ทาบทับบุคคลทั้ง 3 (รูปที่ 4.129 – 4.130) นั่นคือ เอ็ดเวิร์ด จิม และคิม โดยเฉพาะเอ็ดเวิร์ดและจิม ทั้งสองได้ต่อสู้และหมายจะเอาชีวิตซึ่งกันและกันตามอารมณ์ภายในตัวละคร เเงาดังกล่าวสื่อถึงด้านมืดภายในของตัวละครที่มีต่อตัวละครอีกตัวหนึ่งที่ถูกเก็บกดไว้ในมานาน จนกระทั่งถึงวันที่ทั้งสองปลดปล่อยออกมา ที่สุดเอ็ดเวิร์ดใช้มือกรรไกรแทงทะลุหน้าต่างของจิมด้วยความโมโหที่จิมทำร้ายคิมผู้ที่ตนรัก จนกระทั่งจิมตกทะลุกระจกที่มีโครงสร้างบิดเบี้ยวด้านหลัง ไปยังด้านล่าง เเงาของหลังคาในฉากนี้ที่ทาบทับบนตัวเอ็ดเวิร์ดจึงยิ่งเด่นชัด และเป็นฉากสะท้อนอารมณ์ผู้ชมอย่างมาก ทั้งต่อเหตุการณ์ดังกล่าวที่ไม่คาดคิดว่าจะเกิดขึ้น โดยมีบรรยากาศของแสงและเงาต่างๆ เป็นตัวส่งเสริมให้ผู้ชมสะท้อนใจ และ สงสารตัวละครเอ็ดเวิร์ดมากกว่าตัวละครจิมที่กำลังเสียชีวิต อีกทั้งยังทำให้ผู้ชมคิดต่อไปอีกว่าจากนี้ เอ็ดเวิร์ดจะไม่สามารถอยู่อย่างปกติสุขได้อีกเพราะ ได้ทำเรื่องที่ร้ายแรงที่สุดในสังคม การใช้แสงเงาที่สะท้อนจากฉากที่บิดเบี้ยวดังกล่าวเป็นอิทธิพลจากภาพยนตร์เยอรมันเอ็็กเพรสชันนิสม์ ที่มักใช้แสงเงาเพื่อสะท้อนถึงสภาพจิตใจของตัวละครและสร้างอารมณ์ตื่นเต้น ตกใจแก่ผู้ชม



รูปที่ 4.129 – 4.130 ฉากห้องใต้หลังคาขณะจิมกับเอ็ดเวิร์ดต่อสู้กัน

ฉากบ้านซานเมื่อง

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ในภาพยนตร์ยังมีสถาปัตยกรรมที่ตรงกันข้ามกับปราสาทของเอ็ดเวิร์ดโดยสิ้นเชิง นั่นคือบ้านที่ตั้งอยู่ชานเมืองด้านล่างภูเขา (รูปที่ 4.131) โดยมีลักษณะโครงสร้างเป็นบ้านชั้นเดียว ประกอบด้วยหลังคาในลักษณะเหมือนกันทุกหลัง สีของบ้านแต่ละหลังเป็นสีในโทนสีชอล์คน้ำมัน (Oil Pastel Color) ไม่ว่าจะเป็น สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง หรือสีชมพู

ลักษณะของชานเมืองถูกออกแบบให้มีความแตกต่างจากปρασาทของเอ็ดเวิร์ดบนภูเขา (รูปที่ 4.132) ที่มีความมืดมัว หม่นหมอง ของทั้งโครงสร้างอาคารและสีของตัวอาคาร ซึ่งมีความตรงข้ามกันอย่างเห็นได้ชัด (Page, 2007) การที่บ้านในชานเมืองและปρασาทของเอ็ดเวิร์ดมีความแตกต่างตรงข้ามกันอย่างชัดเจน สร้างความรู้ที่พิเศษแก่ผู้ชมภาพยนตร์ตามแนวทางของ ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ อีกทั้งส่งเสริมให้ผู้ชมมีความตื่นเต้นในการติดตามตัวละครเพกเข้าไปยัง ปρασาทบนภูเขา



รูปที่ 4.131 บ้านบริเวณชานเมืองด้านล่างภูเขา



รูปที่ 4.132 ปρασาทบนภูเขาตั้งแปลกแยกจากเมืองด้านล่าง โดยมีลักษณะที่ตรงข้ามกันอย่างชัดเจน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของโครงสร้างของสถาปัตยกรรมทั้งสอง คือ ปราสาทของเอ็ดเวิร์ด และบ้านในซานเมือง มีลักษณะที่ตรงข้ามกับลักษณะนิสัยของผู้อยู่อาศัย ซึ่งผู้ชมได้รับรู้ในตอนท้ายเรื่อง และการที่ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้ทั้งสองอย่างมีลักษณะตรงข้ามกัน และตรงข้ามกับนิสัยภายในตัวละครนั้นก็เพื่อสื่อสารกับผู้ชมว่าอย่าตัดสินอะไรจากสิ่งที่เห็นเพียงภายนอก

ทิม เบอร์ตัน เลือกให้เมืองทั้งเมืองมีสีสันสดใส สบายตา และดูไม่มีพิษภัย เหมือนเป็นการเสียดสีสังคมของเมืองที่ดูเหมือนให้การต้อนรับเอ็ดเวิร์ดอย่างดีในตอนต้นเรื่อง แต่เมื่อเกิดเหตุการณ์เข้าใจผิดเอ็ดเวิร์ดขึ้นก็พร้อมจะซ้ำเติม และทำให้แย่กว่าที่เป็นอยู่

การที่บ้านในซานเมืองมีลักษณะและรูปแบบที่เหมือนกันแสดงให้เห็นถึงลักษณะสังคมของเมืองนี้ที่มักจะมีพฤติกรรม และการใช้ชีวิตที่เหมือนกัน นั่นคือทุกคนรอบครัวจะมีผู้ชายเป็นหัวหน้าครอบครัวและทุกๆ เข้าในเวลาเดียวกันสามีของแต่ละบ้านจะออกจากบ้านไปพร้อมกัน และกลับมาพร้อมกัน โดยมีภรรยาอยู่บ้านและมักจะจับกลุ่มพูดคุยกันถึงเรื่องคนอื่น เมื่อมีใครทำอะไรผิดไปจากพวกของคน

พฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเพื่อนบ้านซึ่งชอบนิทานว่าร้ายผู้ที่แปลกแยกจากพวกของตน ดังกล่าวพบอยู่ทั่วไปในทุกสังคม ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นตัวผลักดันที่สำคัญในภาพยนตร์ที่ทำให้เอ็ดเวิร์ดกลายเป็นคนร้ายในสังคมทั้งที่ในความเป็นจริงไม่ได้ทำผิดดังที่โค่นสังคมกล่าวหา

ทั้งนี้กลับมีครอบครัวของเพกครอบครัวเดียวที่แตกต่างไปจากครอบครัวอื่นๆ ในเมืองนี้ นั่นคือ ไม่ได้รวมกลุ่มนิทานว่าร้ายผู้อื่น และไม่ได้ร่วมต่อต้านเอ็ดเวิร์ดหลังจากเกิดเรื่องเข้าใจผิดในตัวเอ็ดเวิร์ดขึ้นในสังคม แต่กลับเห็นอกเห็นใจและเข้าใจว่าเป็นเพราะเอ็ดเวิร์ดไม่ได้รับการดูแลและขาดความเข้าใจในการใช้ชีวิตในสังคมต่างหากจึงทำให้กระทำในสิ่งที่ผิด บ้านของเพกจึงถูกออกแบบให้มีรั้วกั้นบริเวณหลังบ้าน (รูปที่ 4.133 - 4.134) แตกต่างจากบ้านหลังอื่นในเมืองที่ไม่มีรั้วกั้น

การออกแบบให้บ้านของครอบครัวเพกมีรั้วกั้นเพียงหลังเดียวในเมืองเป็นตัวส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงการที่ครอบครัวนี้ไม่ได้ใช้ชีวิตเป็นไปตามกระแสสังคมเพียงอย่างเดียวเหมือนคนอื่นๆ แต่รั้วดังกล่าวก็ไม่ได้ล้อมรอบบ้านจึงแสดงให้เห็นว่า แม้ครอบครัวนี้จะไม่ได้อ้างหรือต่อต้านเอ็ดเวิร์ดเหมือนคนอื่นๆ ในเมือง แต่ก็ไม่สามารถทำตัวแปลกแยกและเข้าข้างเอ็ดเวิร์ดได้อย่างเต็มที่ แม้

แต่คิมเองซึ่งเป็นผู้ที่รู้เรื่องราวความเข้าใจผิดทั้งหมด แต่กลับไม่กล้าที่จะอธิบายให้สังคมเข้าใจเอ็ดเวิร์ด



รูปที่ 4.133 บ้านของครอบครัวของเพกมีรั้วกันบางส่วน



รูปที่ 4.134 บ้านของเพกเป็นบ้านเพียงหลังเดียวในเมืองนี้ที่มีรั้วกัน

4.3.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ลักษณะของจิตรกรรมในการออกแบบงานสร้างฉากในภาพยนตร์ได้รับอิทธิพลจิตรกรรมสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 20 ในหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น

ฉากที่เอ็ดเวิร์ดแสดงอารมณ์

เอ็ดเวิร์ดแสดงอารมณ์ที่เก็บกดมานานออกมาเป็นครั้งแรก เป็นฉากหลังจากโดนจับกุมในข้อหาเข้าไปขโมยของในบ้านของจิม ซึ่งในความจริงแล้วจิมขอร้องให้เอ็ดเวิร์ดใช้มือกรรไกรเปิดประตูบ้านจิมให้จิมเข้าไปขโมยของของพ่อตนเองเพื่อนำออกมาขาย เอ็ดเวิร์ดยอมทำตามที่จิมขอร้องต่างๆ ที่รู้ว่าเป็นบ้านของจิม และเมื่อเห็นจิมมาหาจิมที่บ้านอารมณ์ที่เก็บกดมาตลอดทุกครั้งที่เห็นจิมอยู่กับจิมก็สำแดงออกมาโดยการใช้มือกรรไกร चुคุชิดไปตามผนังบ้านและกรีดฝ่ามือในห้อง (รูปที่ 4.135)

ลักษณะการแสดงออกดังกล่าวของเอ็ดเวิร์ดเป็นไปตามแนวทางของจิตรกรรมแบบ “แอคชัน” (Action Painting)⁶ ลักษณะการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์โกรธออกมาด้วยความรุนแรงแต่ไม่ปรากฏถึงรูปร่างหรือเรื่องราว โดยการแสดงออกเป็นไปในรูปแบบนามธรรมที่เกิดจากระเบิดอารมณ์ออกมาด้วยการกระทำ ซึ่งถือได้ว่าเป็นศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์แนวนามธรรม (Expressionist Abstract) โดยขณะแสดงอารมณ์ไม่ได้ให้ความสำคัญกับผลที่ตามมา แต่เป็นการให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกขณะนั้นอย่างรวดเร็ว (ลำพู กั้นเสนาะ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

⁶ จิตรกรรมแบบ “แอคชัน” (Action Painting) หมายถึง จิตรกรรมที่แสดงแรงพลัง หรือ กัมมันตจิตรกรรม ออกมา



รูปที่ 4.135 เอ็ดเวิร์ดระบายอารมณ์ออกมาหลังจากเก็บกตมานาน

ฉากที่เพกบรอยแผลให้กับเอ็ดเวิร์ด

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

เพกพยายามจะลบรอยแผลของเอ็ดเวิร์ดและแต่งหน้าให้มีสีเหมือนผิวหน้าคนปกติทั่วไป ทิม เบอร์ตัน นำเสนอโดยการให้เพกเสมือนเป็นศิลปินที่กำลังสลับแปรงลงบนผืนผ้าใบด้วยขนาดภาพและมุมมองที่เห็นเฉพาะมือของเพกขณะที่เอ็ดเวิร์ดนั่งอยู่นิ่งๆ ซึ่งเอ็ดเวิร์ดเสมือนเป็นผืนผ้าใบให้เพกระบายอารมณ์ใส่ (รูปที่ 4.136)



รูปที่ 4.136 เพกใช้เครื่องสำอางค์บรอยแผลบนใบหน้าเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะดังกล่าวเป็นการสื่อให้เห็นถึงการระบายอารมณ์และความต้องการของเพกต่อตัวเอ็ดเวิร์ด โดยเหตุผลของเพกในตอนแรกที่พาเอ็ดเวิร์ดมาด้วยก็เพื่อจะสนองความต้องการของตนเองมากกว่าจะช่วยเอ็ดเวิร์ดให้หลุดพ้นจากความโดดเดี่ยว ซึ่งในตอนต้นเรื่องได้นำเสนอให้เห็นว่าไม่มีใครในเมืองให้ความร่วมมือที่จะเป็นต้นแบบเครื่องสำอางของเพกเลย จนกระทั่งเพกมาเจอกับเอ็ดเวิร์ดในปราสาท

นอกจากนี้ยังสื่อสารถึงสภาพของเอ็ดเวิร์ดที่เปรียบเสมือนผืนผ้าใบสีขาวที่ไม่เคยได้รับการสอนหรือรู้เรื่องราวใดๆ ในสังคมเลย กระทั่งเพกพามาอยู่ด้วย เพกและชาวเมืองได้พยายามสอนให้เอ็ดเวิร์ดทำสิ่งต่างๆ ตามใจของตนเอง และเอ็ดเวิร์ดก็พยายามทำตามที่ทุกคนต้องการ แต่เมื่อเอ็ดเวิร์ดไม่สามารถทำได้หรือทำสิ่งที่ต่างออกไป ก็โดนชาวเมืองจับไล่และตัดสินว่าเอ็ดเวิร์ดเป็นคนไม่ดี

ฉากที่นอนของเอ็ดเวิร์ดในห้องใต้หลังคา

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังนำจิตรกรรมศิลปะคิวบิสม์แนวสังเคราะห์⁷ ซึ่งศิลปะแนวนี้มักใช้วิธีการปะภาพ หรือที่เรียกว่า “คอลลาจ” (Collage) มาใช้ นั่นคือ การนำเอาวัสดุต่างๆ เช่น เศษกระดาษหนังสือพิมพ์ หรือกระดาษนิตยสาร มาปะเข้าด้วยกันเป็นผลงานจิตรกรรม (อัศนีชัย ชูอรุณ, 2546) พบในการออกแบบฉากบริเวณที่นอนของเอ็ดเวิร์ดในห้องใต้หลังคามีภาพที่ตัดจากหนังสือแหล่งต่างๆ มาปะอยู่รวมกัน (รูปที่ 4.137 – 4.138)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

⁷ ศิลปะคิวบิสม์แนวสังเคราะห์ เป็นลัทธิทางศิลปะยุคที่ 2 เรียกว่า “ลัทธิคิวบิสม์แนวสังเคราะห์” เป็นการสร้างรูปทรงสิ่งต่างๆ จากสิ่งที่มีอยู่ขึ้นมาใหม่ โดยสร้างจากจินตนาการของศิลปินเองอย่างเต็มที่ ศิลปกรรมแนวนี้ไม่ค่อยจำกัดเรื่องสีและบริเวณว่างและไม่ค่อยจำกัดรูปร่างอยู่กับเรขาคณิตมูลฐาน



รูปที่ 4.137 บริเวณที่นอนภายในห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด



รูปที่ 4.138 บริเวณที่นอนภายในห้องใต้หลังคาในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ภาพที่นำมาปะอยู่รวมกันอย่างไม่เป็นระเบียบในฉากภาพยนตร์มีข้อความเกี่ยวกับบุคคลที่มีความผิดปกติทางร่างกายแต่สามารถทำสิ่งที่ไม่คาดคิดได้ สื่อถึงความคิดของเอ็ดเวิร์ดที่คิดว่าตนเองผิดปกติทางร่างกายเช่นกันแต่ก็ยังสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ หรือบางภาพเป็นภาพของแม่กับลูกกำลังประคองกอดกันอย่างอบอุ่น แสดงให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวของเอ็ดเวิร์ดที่ได้อยู่คนเดียวในปราสาท และแสดงถึงความปรารถนาในใจของเอ็ดเวิร์ด หรือลักษณะภาพของบ้านต่างๆ ไปภายใน

เมืองแสดงให้เห็นถึงความสนใจสิ่งภายนอกของเอ็ดเวิร์ดซึ่งนำไปสู่การที่เอ็ดเวิร์ดยอมตามพวกไปในเมือง ซึ่ง ทิม เบอร์ตัน ได้สื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความคิดของเอ็ดเวิร์ดผ่านทาง การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยไม่ต้องใช้คำพูดประกอบ

ฉากหน้ากระจกในห้องนอนกิม

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในห้องนอนของกิมได้รับการออกแบบให้มีภาพตัดปะบริเวณหน้ากระจก (รูปที่ 4.139) เช่นเดียวกับบริเวณที่นอนของเอ็ดเวิร์ดในห้องใต้หลังคา ภาพส่วนใหญ่เป็นภาพของดวงตาในลักษณะต่างๆ กำลังเฝ้ามองผู้ที่อยู่เบื้องหน้า



รูปที่ 4.139 ภาพตัดปะบริเวณหน้ากระจกในห้องนอนของกิม

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ภาพส่วนใหญ่ในฉากภาพยนตร์เป็นภาพของดวงตาที่กำลังเฝ้ามอง สื่อให้เห็นถึงตัวละครคิมที่เป็นเพียงคนเดียวในเมืองที่เห็นเหตุการณ์ตามความเป็นจริงทุกอย่างเกี่ยวกับเอ็ดเวิร์ด และเป็นผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

การที่ในห้องนอนของทั้งเอ็ดเวิร์ดและคิมถูกออกแบบให้มีภาพตัดปะต่างๆ คล้ายๆ กัน เหมือนกับเป็นการสื่อสารให้เห็นถึงความชอบที่คล้ายๆ กันของทั้งสอง ที่สุดท้ายแล้วคิมก็หลงรัก เอ็ดเวิร์ดเช่นเดียวกัน แต่ไม่สามารถอยู่ด้วยกันได้ สิ่งเหล่านี้ถูกเก็บไว้เป็นเพียงความทรงจำ เหมือนกับการนำภาพที่ตนเองประทับใจมาปะเก็บไว้เช่นเดียวกับภาพตัดปะดังกล่าว

4.3.1.3 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากใน ภาพยนตร์

ประติมากรรมภายนอกปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ประติมากรรมบนเสาปราสาท

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ภายนอกปราสาทของเอ็ดเวิร์ดมีประติมากรรมลอยตัวรูปร่างของสัตว์ชนิดต่างๆ (รูปที่ 4.140 - 4.141) ประดับอยู่ตามเสาของ โครงสร้างปราสาท โดยที่ลักษณะและชนิดของประติมากรรม สัตว์กลับไม่เข้ากับลักษณะของปราสาทเอ็ดเวิร์ดที่มีลักษณะของโบสถ์โกธิค ที่หม่นหมองและมีค มัว เช่น ประติมากรรมรูปสุนัขกำลังกระดิกหางอย่างร่าเริง รูปกวาง รูปแรด หรือกระทั่งรูปจระเข้ยื่น ด้วยลำตัวตั้งตรงตั้งฉากกับพื้นอย่างผิดธรรมชาติ



รูปที่ 4.140 ประติมากรรมประดับบนเสาปราสาทของเอ็ดเวิร์ด



รูปที่ 4.141 ประติมากรรมประดับบนเสาปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การที่ประติมากรรมมีลักษณะที่ไม่เข้ากันกับตัวปราสาทส่งเสริมให้ตัวอาคารมีความผิดเพี้ยนเพิ่มมากขึ้นในแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ สิ่งเหล่านี้นอกจากจะเป็นอารมณ์ขันของ ทิม เบอร์ตัน ที่มักใส่ไว้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของเขาแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงบุคลิกและความชื่นชอบที่แปลกประหลาดของนักประดิษฐ์เจ้าของปราสาทอีกด้วย

ประติมากรรมต้นไม้ประดับ

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในภาพยนตร์สิ่งที่เอ็ดเวิร์ดถนัดที่สุดคือการตัดแต่งสิ่งต่างๆ ให้มีรูปทรงตามที่ต้องการ โดยเฉพาะการตัดแต่งต้นไม้ประดับ ความถนัดของเอ็ดเวิร์ดในด้านนี้ ทิม เบอร์ตัน ได้แสดงให้เห็นในการออกแบบจากสวนด้านหน้าของปราสาท (รูปที่ 4.142) ให้มีลักษณะสวยงามและแสดงถึงความเป็นเด็กและมีจินตนาการสูงของเอ็ดเวิร์ด ซึ่งทำให้ตัวละครเพกและผู้ชมตกตะลึงกับความสวยงามของต้นไม้รูปร่างต่างๆ ที่สวยงามภายในสวนด้านหน้าปราสาท ซึ่งต่างจากลักษณะของปราสาทภายนอกที่น่าสะพรึงกลัวในตอนแรกก่อนที่เข้ามาภายใน อีกทั้งมีการออกแบบให้มีต้นไม้ประดับที่มีลักษณะของมืออยู่ตรงกลางของสวน เพื่อแสดงให้เห็นถึงความคิดและความต้องการของเอ็ดเวิร์ดที่ใฝ่ฝันที่จะมีมือแทนมือกรรไกร



รูปที่ 4.142 ต้นไม้ประดับรูปร่างต่างๆ ด้านหน้าปราสาท

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

นอกจากนี้ความถนัดดังกล่าวยังเป็นตัวนำไปสู่การที่เอ็ดเวิร์ดได้รับความนิยมในสังคม เนื่องจากมีความสามารถในการตัดแต่งต้นไม้ ตัดแต่งขนสุนัข และตัดผม ที่ต่างไปจากปกติทั่วไป ทำให้เอ็ดเวิร์ดรู้สึกภาคภูมิใจที่ได้รับการชื่นชมจากทุกคนมากกว่าเงินทอง ซึ่งลักษณะนิสัยดังกล่าว เป็นลักษณะที่มีในเด็กทุกคนที่ชื่นชอบให้ผู้ใหญ่ชื่นชมตนเอง

แต่ในตอนท้ายเรื่อง เมื่อเอ็ดเวิร์ดโกรธกลับแสดงอารมณ์โกรธโศกในการตัดขาของต้นไม้ ประดับขณะเดินผ่าน (รูปที่ 4.143) เหมือนกับเด็กๆ ที่มักทำลายข้าวของเมื่อไม่ได้ตั้งใจ ส่งผลให้คนในสังคมเพิ่มความกลัวและเข้าใจเอ็ดเวิร์ดผิด

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.143 เอ็ดเวิร์ดระบายอารมณ์โดยใช้มือกรรไกรฟันต้นไม้ประดับขาขาด

การระบายอารมณ์โกรธดังกล่าวคล้ายกับการแสดงอารมณ์สร้างสรรค์งานศิลปะในแนวทางเอ็กเพรสชันนิสม์ ทำให้งานประติมากรรมที่ออกมามีบางส่วนที่ผิดเพี้ยนไปจากรูปแบบหรือรูปร่างปกติ เพื่อสื่อความหมายบางอย่าง

การตัดแต่งต้นไม้ของเอ็ดเวิร์ดเป็นตัวแทนของความสุข เมื่อเอ็ดเวิร์ดกวัดแกว่งกรรไกรระบายอารมณ์ใส่กระทั่งขาขาด ให้ความรู้สึกถึงการพังทลายของความรู้สึกมีความสุขที่เคยได้รับจากชาวเมือง (นภคกุล วิรุพหัชชาตะพันธ์, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2554)

ประติมากรรมภายในปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ประติมากรรมสิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอ็ดเวิร์ด

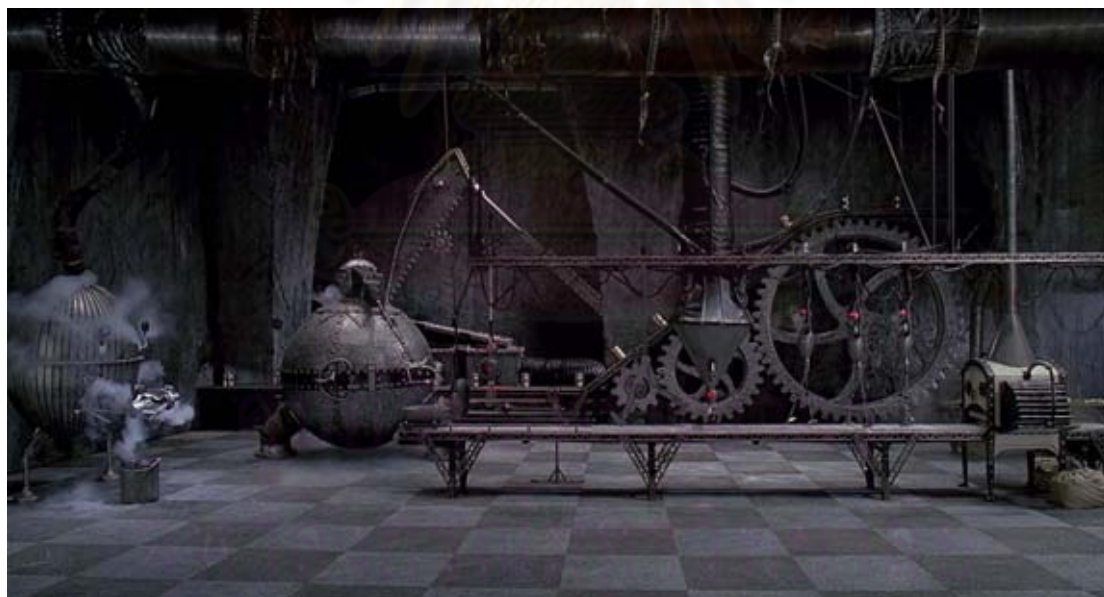
ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ประติมากรรมที่อยู่ภายในปราสาทของเอ็ดเวิร์ดที่สำคัญคือสิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอ็ดเวิร์ด (รูปที่ 4.144 – 4.146) ประติมากรรมดังกล่าวเป็นประติมากรรมแบบเคลื่อนไหวได้ (Kinetic Sculpture) ลักษณะโดยรวมของประติมากรรมเป็นประติมากรรมสมัยใหม่ในศตวรรษที่ 20 ที่มีทั้งจะเป็นรูปทรงที่มีลักษณะเปิด มีความโปร่ง และ โครงสร้างคล้ายลักษณะของสถาปัตยกรรม ประติมากรรมยุคนี้ได้เห็นความสนใจจากรูปทรงของมนุษย์ที่แท้จริง มาเป็นการใช้รูปทรง

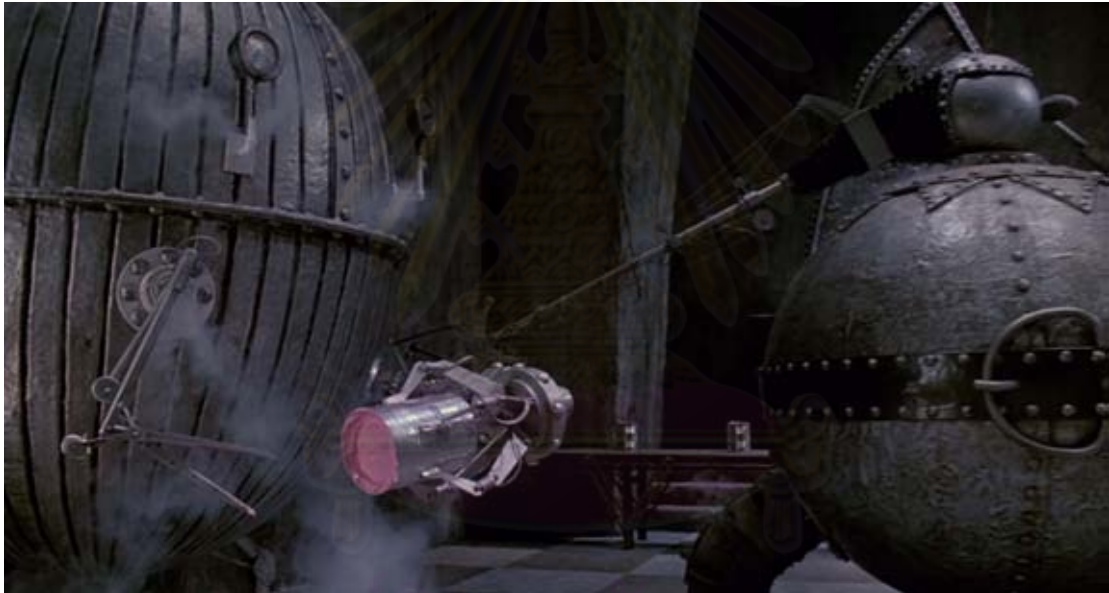
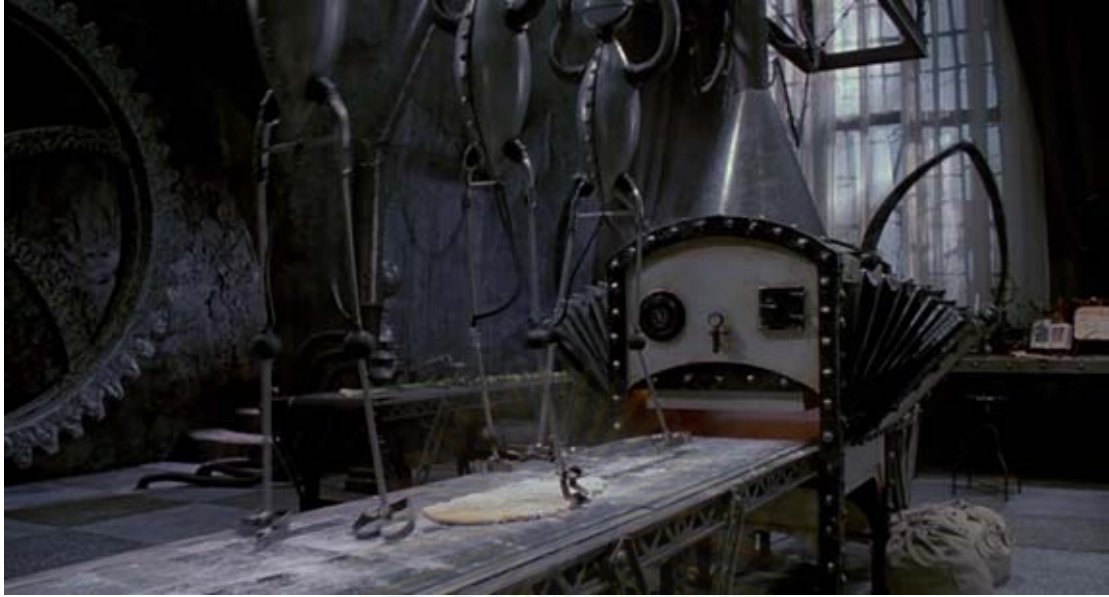
เรขาคณิตอันแสดงให้เห็นถึงความคิดของศิลปินที่ผูกพันกับหลักเกณฑ์ของวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ (ประเสริฐ วรรณรัตน์, 2552)

นอกจากนี้ยังใช้วัสดุเป็น โลหะสัมฤทธิ์ตามแบบประติมากรรมในแนวทาสีปะเอ็กเพรสชันนิสม์นิยมในห้วงเวลาก่อนเกิดสงครามโลกครั้งที่ 1 โดยพื้นผิวของงานประติมากรรมจะเรียบลื่น แต่สัดส่วนต่างๆ จะบิดเบี้ยวหรือไม่สมส่วนเพื่อผลทางด้านารแสดงอารมณ์ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง , 2548)

ประติมากรรมในภาพยนตร์ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะทะอะทะ ใหญ่โต รู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่ลำบากตามแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ แต่มีการนำเอารูปทรงเรขาคณิตมาใช้ โดยออกแบบให้มีโครงสร้างต่างๆ ไม่สมส่วนซึ่งกันและกัน กล่าวคือ มีส่วนหัวที่เล็กกว่าส่วนตัวอย่างมาก หรือการที่มีแขนขาที่บางและเล็กให้ความรู้สึกเหมือนกับจะหักเมื่อใช้มือหยิบของต่างๆ หรือมีส่วนประกอบของหน้าตาที่ไม่สมดุลกัน คือ ตาข้างหนึ่งเป็นวงกลม ส่วนตาอีกข้างหนึ่งกลับเป็นสี่เหลี่ยม หรือการที่สิ่งประดิษฐ์หนึ่งอยู่ในลักษณะกลับหัวแทนที่จะตั้งตรง เป็นต้น

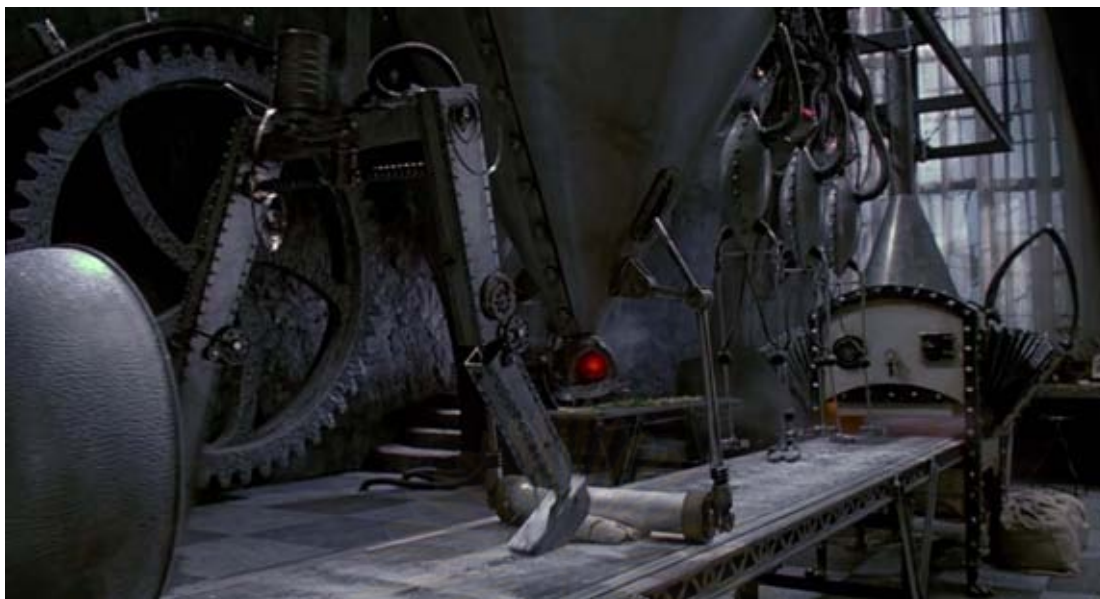


รูปที่ 4.144 สิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอดเวิร์ด



รูปที่ 4.145 – 4.146 สิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอ็ดเวิร์ด

ศูนย์วิทยุโทรพยากรณ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



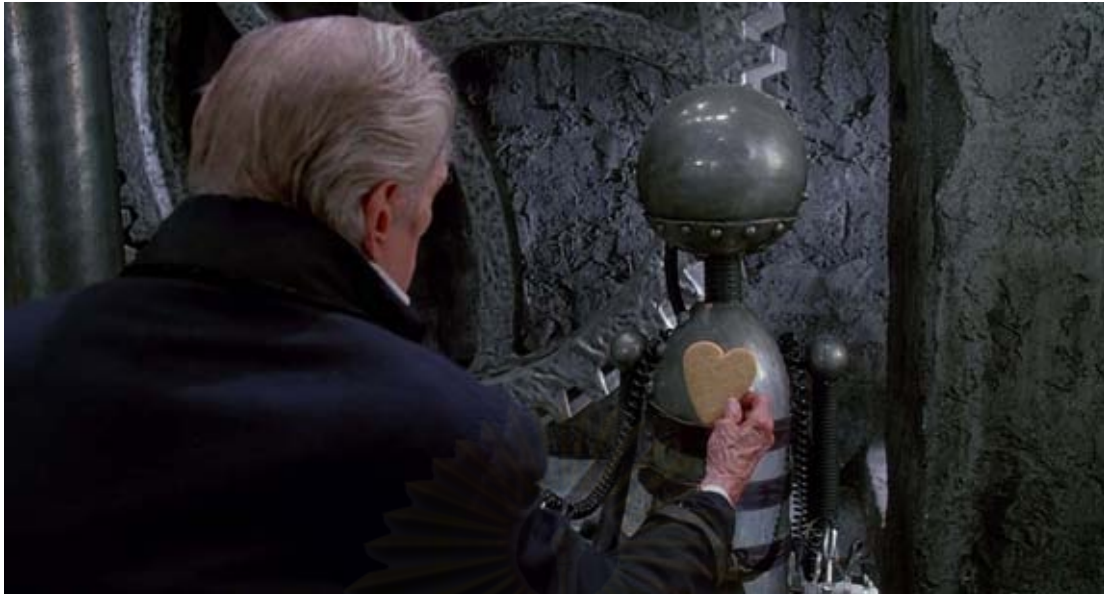
รูปที่ 4.147 สิ่งประดิษฐ์ของผู้สร้างเอ็ดเวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกประหลาดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความแปลกประหลาด และแปลกแยกของสิ่งประดิษฐ์ที่นักประดิษฐ์สร้างขึ้น ทำให้ผู้ชมไม่แปลกใจเลยที่ตัวเอ็ดเวิร์ดมีลักษณะที่แปลกแยกจากคนทั่วไป ทั้งนี้ นักประดิษฐ์นำเอ็ดเวิร์ดมาสร้างให้เป็นมนุษย์

นอกจากนี้ยังมีการใช้เส้นฟันปลาเป็นส่วนประกอบของเฟืองหมุนควบคุมกลไกของสิ่งประดิษฐ์ และนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการทำงานของสิ่งประดิษฐ์โดยมีลักษณะแหลมคมและมีรูปร่างกรไกโรเพื่อใช้ตัดสิ่งต่างๆ เส้นฟันปลาดังกล่าวให้ความรู้สึกแหลมคม น่ากลัว แต่เมื่อนำมาประกอบกับโครงสร้างของรูปทรงที่โค้งงอขนาดใหญ่ของลำตัวสิ่งประดิษฐ์แล้ว ทำให้ลดความน่ากลัวลง โดยเส้นโค้งดังกล่าวให้ความรู้สึกอ่อนหวาน อ่อนช้อย และลื่นไหล ซึ่งจะตรงข้ามกับเส้นฟันปลาที่แหลมคมของแขนสิ่งประดิษฐ์ เหมือนกับตัวของเอ็ดเวิร์ดที่มีมือเป็นกรไกโรน่ากลัวแต่กลับอ่อนโยนกับทุกคน โดยเฉพาะกับคิมผู้ซึ่งตนหลงรัก

โครงสร้างดังกล่าวของสิ่งประดิษฐ์นำไปสู่เหตุผลว่าทำไมเอ็ดเวิร์ดจึงมีมือเป็นกรไกโร เพราะในฉากต่อไปเผยให้เห็นเอ็ดเวิร์ดขณะยังเป็นเพียงสิ่งประดิษฐ์ที่มีมือเป็นกรไกโรและใบมีดกำลังหั่นผักอยู่ (รูปที่ 4.148) อีกทั้งนำไปสู่เหตุผลว่าทำไมนักประดิษฐ์จึงเลือกเอ็ดเวิร์ดมาสร้างให้เป็นมนุษย์ นั่นก็เพราะรูปร่าง และสัดส่วนของเอ็ดเวิร์ดใกล้เคียงกับรูปร่างของมนุษย์มากที่สุด



รูปที่ 4.148 นักประดิษฐ์ทาบขนมปังรูปหัวใจลงที่ตัวของเอ็ดเวิร์ด

ประติมากรรมมือเทียม

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในตอนท้ายของภาพยนตร์เอ็ดเวิร์ดได้ระลึกถึงนักประดิษฐ์ในวันที่นักประดิษฐ์ได้เสียชีวิต และจากไป ประติมากรรมดังกล่าวที่นักประดิษฐ์หยิบออกมาจากกล่องเพื่อเป็นของขวัญให้เอ็ดเวิร์ด คือมือเทียมที่มีลักษณะและสีที่เหมือนมือมนุษย์ แต่กลับแตกออกเป็นส่วนๆ ขณะที่เอ็ดเวิร์ดกำลังชื่นชมมือดังกล่าว นักประดิษฐ์ก็ทรุดตัวลง เป็นเหตุให้โบมิดของเอ็ดเวิร์ดแทงทะลุมือและตัดมือขาด ออกเป็นส่วนๆ (รูปที่ 4.149 – 4.150)



รูปที่ 4.149 มือเทียมถูกตัดขาด



รูปที่ 4.150 มือเทียมแตกออกเป็นส่วนๆ

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การตัดขาดของมื่อดังกล่าวให้ความรู้สึกสะท้อนใจผู้ชมอย่างมาก เพราะเป็นอวัยวะที่สำคัญในร่างกาย เมื่อเห็นอวัยวะที่มีเหมือนกันถูกกรีด จึงให้ความรู้สึกหวาดเสียว และสะท้อนใจมากกว่าปกติ (นภดล วิรุฬห์ชาติชะพันธ์, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2554)

มือซึ่งเปรียบเสมือนความฝันและเป็นเพียงสิ่งเดียวที่ทำให้เอ็ดเวิร์ดรู้สึกว่าคุณเองมีความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์พังทลายลงพร้อมๆ กับการจากไปของคนเพียงคนเดียวที่เอ็ดเวิร์ดรู้จัก ทำให้เอ็ดเวิร์ดต้องอยู่อย่างโดดเดี่ยวในปราสาทที่ตัดขาดจากโลกภายนอก

ประติมากรรมบริเวณบันไดปราสาทของเอ็ดเวิร์ด

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ภายในปราสาทมีประติมากรรมที่ตั้งอยู่บริเวณทางขึ้นบันได (รูปที่ 4.151) ที่มีรูปร่างคล้ายมนุษย์แต่กลับถูกลดทอนองค์ประกอบให้มีศีรษะที่ไม่มีใบหน้าและมีลักษณะที่บิดเบี้ยว ลำแดงอารมณ์ด้วยท่วงท่าขมขื่นที่มีลักษณะเหมือนปีกที่มีส่วนที่ยื่นออกมาเป็นเส้นฟันปลาแหลม ให้ความรู้สึกเหมือนประติมากรรมดังกล่าวกำลังเคลื่อนไหวพุ่งตรงมาข้างหน้า แต่ถูกเส้นของบันไดที่รายล้อมรอบลำตัวเหนี่ยวรั้งเอาไว้



รูปที่ 4.151 ประติมากรรมบริเวณบันได

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ด้วยรูปทรงและลักษณะของประติมากรรมดังกล่าวประกอบกับพื้นผิวไม่เรียบและมีแสงเงาตกกระทบ เป็นสิ่งเพิ่มความตื่นเต้นและน่าสะพรึงกลัวให้กับเพกและผู้ชมในฉากที่เพกก้าวเข้ามาในปราสาทที่มีดมัวในครั้งแรก นำไปสู่การเผยให้เห็นล่องหน้าถึงฉากต่อไปเมื่อเพกพบกับเอ็ดเวิร์ด เอ็ดเวิร์ดก็มีสภาพร่างกายและลักษณะที่น่าสะพรึงกลัวไม่ต่างจากประติมากรรมบริเวณทางขึ้นบันได ซึ่งทำให้เพกตกใจกลัวในครั้งแรก ก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นความเห็นใจและสงสารในความโดดเดี่ยวของเอ็ดเวิร์ดในภายหลัง

4.3.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Edward Scissorhands

4.3.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร เอ็ดเวิร์ด (Edward)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

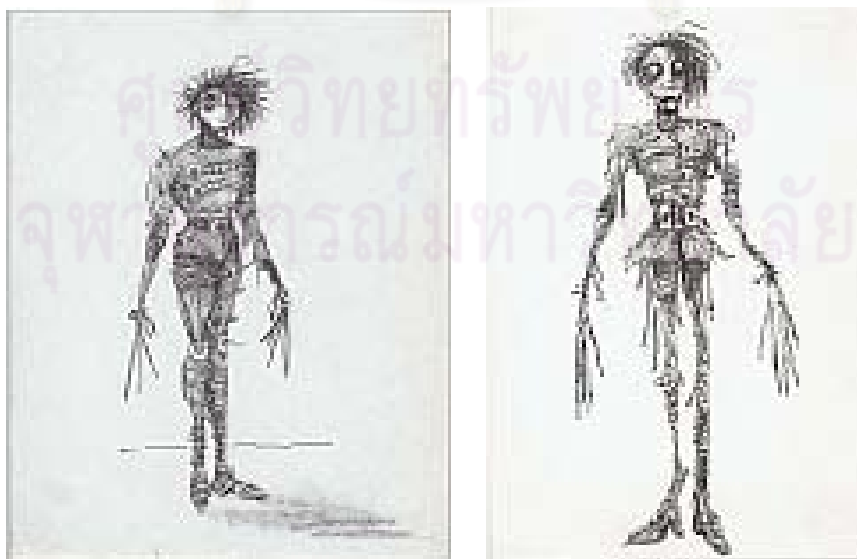
การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครเอ็ดเวิร์ด ซึ่งเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้นเลียนแบบมนุษย์และใส่อวัยวะต่างๆ ของมนุษย์เข้าไปในร่างกาย เครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ดจึงมีลักษณะแตกต่างจากผู้คนในเมืองด้านล่าง โดยมีลักษณะที่ตรงข้ามกับคนอื่นๆ ในเมืองเช่นเดียวกับปราสาทของเอ็ดเวิร์ดที่มีลักษณะตรงข้ามกับบ้านหลังอื่นๆ ในเมืองด้านล่าง

ทิม เบอร์ตัน ได้ออกแบบเอ็ดเวิร์ดให้มีลักษณะที่น่าสะพรึงกลัวของลักษณะร่างกายที่ผอมแห้ง ลำคอยาว มีใบหน้าและทรงผมที่ผิดปกติและยุ่งเหยิง (รูปที่ 4.152)



รูปที่ 4.152 ภาพร่าง เอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน

นอกจากนี้ ทิม เบอร์ตัน ยังออกแบบเครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ดให้ปกปิดร่างกายขึ้นมาถึงลำคอเผยให้เห็นผิวกายเฉาะบริเวณใบหน้า เครื่องแต่งกายมีการประกอบกันของเศษผ้าที่ยุ่งเหยิงไม่เป็นระเบียบ เครื่องแต่งกายเป็นสีดำทั้งชุดให้ความรู้สึกถึงความมืดมน เศร้า โศก ลึกลับ และว่างเปล่า เหมือนกับความรู้สึกภายในตัวละครที่โดดเดี่ยว ว่างเปล่า และหม่นหมอง



รูปที่ 4.153 – 4.154 ภาพร่างเครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ได้เพิ่มลักษณะบางประการให้เหมือนกับเอ็ดเวิร์ดครั้งที่ยังเป็น
สิ่งประดิษฐ์อยู่ (รูปที่ 4.155) นั่นคือเข็มขัดสามเส้นที่พาดบริเวณลำตัวและบริเวณลำคอ อีกทั้งยังมีมือ
ที่ประกอบด้วยกรรไกรและใบมีด เพราะเอ็ดเวิร์ดถูกสร้างจากโครงสร้างของสิ่งประดิษฐ์

เครื่องแต่งกาย (รูปที่ 4.156 – 4.158) ประกอบด้วยเศษผ้าสีดำหลายๆ แบบเย็บต่อกัน มี
องค์ประกอบของส่วนที่มีลักษณะของเข็มขัดสามเส้นพันรอบคอ รอบอก และรอบขาทั้งบริเวณ
เหนือเข่า และปลายขา องค์ประกอบหลายๆ ส่วนดังกล่าวเพิ่มความไม่เป็นระเบียบ ไม่ราบเรียบ
และยุ่งเหยิงให้กับเครื่องแต่งกายเพื่อเพิ่มความแปลกประหลาดและความน่าสะพรึงกลัวแก่ผู้พบเห็น



รูปที่ 4.155 เอ็ดเวิร์ดเมื่อครั้งยังเป็นสิ่งประดิษฐ์โลหะ



รูปที่ 4.156 เอ็ดเวิร์ดในเครื่องแต่งกายประหลาด



รูปที่ 4.157 – 4.158 เครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ด

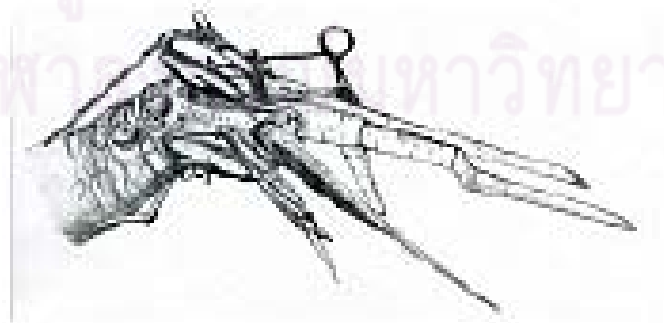
การออกแบบมือกรรไกรของเอ็ดเวิร์ดออกแบบโดย สแตน วินส์ตัน สตูดิโอ (STAN WINSTON STUDIOS) ผู้ออกแบบการแต่งหน้าพิเศษและมือกรรไกรในภาพยนตร์ โดยในตอนแรกออกแบบให้เป็นเพียงมือที่มีใบมีดขนาดยาวแหลมคมยื่นออกมาเท่านั้น (รูปที่ 4.159) แต่ ทีมเบอร์ตัน ต้องการให้มือกรรไกรของเอ็ดเวิร์ดมีความพิเศษและยุ่งเหยิงกว่าใบมีดปกติ มือกรรไกรของเอ็ดเวิร์ดจึงได้รับการออกแบบให้มีส่วนประกอบของใบมีดและกรรไกรในหลายลักษณะ ประกอบกัน (รูปที่ 4.160 – 4.161) จนกระทั่งสร้างสรรค์ออกมาเป็นมือกรรไกรที่ผิดรูปร่างไปจากมือปกติ (รูปที่ 4.162) และต่างจากมือกรรไกรที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องอื่น



รูปที่ 4.159 ภาพร่างมือกรรไกร โดยไออาน สตีเวนสัน (IAN STEVENSON)



รูปที่ 4.160 ภาพร่างมือกรรไกร โดย จอห์น โรเซนแกรนท์ (JOHN ROSENGRANT)



รูปที่ 4.161 ภาพร่างมือกรรไกร โดย เซน มาฮาน (SHANE MAHAN)



รูปที่ 4.162 มือกรรไกรของเอ็ดเวิร์ด

ลักษณะเครื่องแต่งกายและการที่มีมือเป็นกรรไกรของเอ็ดเวิร์ด ให้ความรู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งตรงข้ามกับนิสัยที่แท้จริงของเอ็ดเวิร์ด เนื่องจากไม่เคยใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมมาก่อนตลอดชีวิต ทำให้บุคลิกของเอ็ดเวิร์ดที่แสดงออกมาบริสุทธิ์ ไร้เดียงสาต่างจากลักษณะของเครื่องแต่งกาย ซึ่งการออกแบบเครื่องแต่งกายให้มีลักษณะตรงข้ามกับนิสัยของตัวละครเป็นสิ่งที่มักปรากฏในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน อยู่เสมอ สามารถสื่อสารให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงการไม่ตัดสินใจอะไร แต่เพียงลักษณะภายนอก

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้เอ็ดเวิร์ดสวมชุดของบิล (รูปที่ 4.163 – 4.166) สามีของเพก เพื่อให้เข้ากับคนอื่นๆ ในสังคม และลดความแตกต่างของเอ็ดเวิร์ดต่อคนในสังคม โดยเป็นการสวมทับชุดเดิมของเอ็ดเวิร์ดและให้มีเครื่องแต่งกายบางส่วนในลักษณะเดิมโผล่พ้นออกมานอกเสื้อ (รูปที่ 4.167) นั่นคือ คีโอสส์ และส่วนของมือกรรไกร สื่อให้เห็นถึงการที่เอ็ดเวิร์ดพยายามทำทุกอย่างที่คนในสังคมต้องการให้ทำเพื่อให้ตนเองสามารถอยู่ในสังคมที่ฝืนถึงมานานได้



รูปที่ 4.163 – 4.166 ภาพร่างเอ็ดเวิร์ดเมื่อสวมทับด้วยชุดของคนปกติ โดย ทิม เบอร์ตัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.167 เอ็ดเวิร์ดในเครื่องแต่งกายเหมือนคนอื่นๆ ในเมือง

แต่ในตอนท้ายของภาพยนตร์หลังจากเกิดเรื่องเข้าใจผิดขึ้น ในฉากก่อนที่เอ็ดเวิร์ดจะถูกชาวเมืองขับไล่ เอ็ดเวิร์ดมีเรื่องกับจิมและด้วยความโมโห จึงนึกทิ้งเสื้อผ้าออก ทำให้เครื่องแต่งกายของเอ็ดเวิร์ดกลับมาเป็นชุดสีดำดั้งเดิม เหมือนเป็นการสื่อกับผู้ชมอยู่หลายๆ ว่าต่อจากนี้เอ็ดเวิร์ดจะไม่สามารถอยู่ในสังคมเมืองนี้ได้อีก และต้องกลับไปอยู่อย่างโดดเดี่ยวดังเดิม



รูปที่ 4.168 เอ็ดเวิร์ดขณะนึกทิ้งเสื้อผ้าออกด้วยความโมโห

4.3.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสมทบที่น่าสนใจ

ตัวละครอื่นๆ ในเมืองแต่งตัวด้วยเครื่องแต่งกายตามสมัยนิยม (รูปที่ 4.169) ที่มีสีของเครื่องแต่งกายเป็นสีชอล์คน้ำมัน (Oil Pastel Color) เช่นเดียวกับสีของบ้าน อีกทั้งในเครื่องประดับต่างๆ เป็นสีพาสเทลเช่นกัน แตกต่างกันไปตามแต่ละบุคลิกของแต่ละบุคคล



รูปที่ 4.169 เพื่อนบ้านของเพกในเครื่องแต่งกายต่างๆ

แต่ในบรรดาเพื่อนบ้านของเพกและผู้คนในเมือง มีเพียงคนเดียวที่ไม่ใช้สีของเครื่องแต่งกายเป็นสีพาสเทลเหมือนกับตัวละครอื่นๆ ในเมือง นั่นคือ เอสเมอร์อลดา (Esmeralda) เพื่อนบ้านผู้คลั่งศาสนา และเป็นคนเดียวในเมืองที่ต่อต้านเอ็ดเวิร์ดตั้งแต่ครั้งแรกที่เอ็ดเวิร์ดเข้ามาอยู่กับครอบครัวเพก เอสเมอร์อลดาถูกทุกคนมองว่าเพี้ยน ไม่ปกติ

เครื่องแต่งกายของเอสเมอร์อลดามักมีสีเข้มหรือดำ ซึ่งต่างไปจากคนอื่นๆ ในเมืองที่แต่งกายด้วยสีพาสเทล เครื่องแต่งกายที่ต่างออกไปของเอสเมอร์อลดาส่งเสริมให้เอสเมอร์อลดาแปลกแยกไปจากคนอื่นในเมืองทั้งด้วยเครื่องแต่งกาย และบุคลิกลักษณะ



รูปที่ 4.170 เอสเมอร์อลดาในเครื่องแต่งกายสีแดงดำ

4.3.3 ลักษณะศิลปะเอ็กเซอร์ชันนิสม์ในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Edward Scissorhands

4.3.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เอ็ดเวิร์ด (Edward)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้ตัวละครมีใบหน้าสีขาว และมีขอบตาคดโค้ง ประกอบกับมีทรงผมที่ชี้ฟูอย่างไม่เป็นระเบียบไม่เท่ากันทั้งสองข้าง (รูปที่ 4.171) เมื่อประกอบเข้ากับเครื่องแต่งกายที่แปลก และผิดปกติไปจากคนทั่วไป การแต่งหน้าและทรงผมส่งเสริมให้ตัวละคร เอ็ดเวิร์ด นำสะพรึงกลัวมากขึ้น

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์การออกแบบการแต่งหน้า ตัวละคร เอ็ดเวิร์ด (รูปที่ 4.172) ยังคงมีลักษณะขาวเกินจริง และออกแบบให้บริเวณรอบดวงตามีลักษณะค้ำกว่าบริเวณอื่น แต่เปลี่ยนให้ริมฝีปากซีดและหม่นหมอง อีกทั้งบริเวณใบหน้ามีแผลอยู่ทั่วไปเนื่องมาจากใบมีดของเอ็ดเวิร์ดเอง ประกอบกับทรงผม (รูปที่ 4.173) มีลักษณะยุ่งเหยิง ชี้ฟูอย่างไม่เป็นระเบียบ และไม่เท่ากันเหมือนในภาพร่างที่ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบ



รูปที่ 4.171 ภาพร่างการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เอ็ดเวิร์ด โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.172 การแต่งหน้าตัวละคร เอ็ดเวิร์ด



รูปที่ 4.173 ทรงผมของตัวละคร เอ็ดเวิร์ด

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในลักษณะดังกล่าวคล้ายกับการแต่งหน้าตัวละคร Cesare ในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์เรื่อง “The Cabinet of Dr. Caligali” ที่มีใบหน้าสีขาว รอบดวงตาและริมฝีปากคล้ำ สีซาร์ในภาพยนตร์ เป็นตัวละครที่เป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งผีดิบที่ Dr. Caligali เลี้ยงไว้คล้ายๆ กับชีวิตของเอ็ดเวิร์ดที่ไม่ได้เป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ ทิม เบอร์ตันจึง ออกแบบให้การแต่งหน้าและทรงผมของเอ็ดเวิร์ดมีลักษณะ ไม่ปกติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกของตัวละครเมื่ออยู่ในเมืองอย่างชัดเจนและให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวเช่นเดียวกับ Cesare

4.3.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครสมทบที่น่าสนใจ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครสมทบที่น่าสนใจในภาพยนตร์ คือ ตัวละครอื่นๆ ในเมือง ผู้ซึ่งให้เอ็ดเวิร์ดออกแบบทรงผมให้ การออกแบบทรงผมดังกล่าวมีลักษณะแปลกและมักจะมีรูปร่างหรือรูปทรงที่ไม่เท่ากัน เป็นไปตามแนวทางของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์



รูปที่ 4.174 – 4.175 ทรงผมในลักษณะต่างๆ ของคนในเมือง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.176 – 4.177 ทรงผมในลักษณะต่างๆของคนในเมือง

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.4 ภาพยนตร์เรื่อง “Batman Returns” (1992)

4.4.1 ลักษณะศิลปะเอกเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Batman Returns

4.4.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอกเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากที่อธิบายน้ำเมืองก็อทแธม

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

การออกแบบฉากภายในที่อธิบายน้ำ (รูปที่ 4.178 – 4.179) มีลักษณะยุ่งเหยิงไม่ราบเรียบ มักมีชิ้นส่วนของซากปรักหักพังของเหล็ก และมีพื้นผิวของผนังที่ไม่เรียบ ประกอบกับมีการใช้แสงเงาตามแบบภาพยนตร์เยอรมันเอกเพรสชันนิสม์ ที่มักให้ความรู้สึกตื่นเต้น เนื่องจากการใช้แสงเงาที่ดูน่าอึดอัด ความขัดแย้งของแสงสว่างและความมืด และการส่องแสงอันเจ็บคมสว่างจ้าไปยังวัตถุและรูปทรง ในขณะที่สิ่งแวดล้อมยังคงจมอยู่ในความมืด (Wolf, 2552)



รูปที่ 4.178 ภายในที่อธิบายน้ำเมืองก็อทแธม



รูปที่ 4.179 ภายในท่อระบายน้ำเมืองก๊อทแธม

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์ นอกจากนี้ในภาพยนตร์ยังมีการใช้เงาของตัวละครให้เป็นเหมือนลางบอกเหตุตามแบบอย่างภาพยนตร์เซอร์มันเอ็กเพรสชันนิสม์ ดังในฉากเปิดตัวมนุษย์เพนกวิน (รูปที่ 4.180) หลังจากมนุษย์เพนกวินเฝ้ามองเหตุการณ์ขณะละครสัตว์คุกคามประชาชนในเมืองก๊อทแธมผ่านทางฝาท่อระบายน้ำ มนุษย์เพนกวินเดินกลับยังที่ซ่อนในอาร์กติก เวิลด์ (Arctic World) ผ่านท่อระบายน้ำ เกิดเงาขนาดใหญ่ทาบทับผนังท่อระบายน้ำและมีขนาดใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเดินเข้าใกล้กล้อง สื่อให้เห็นถึงความสำคัญของมนุษย์เพนกวินในฉากต่อๆ มาที่มีผลต่อตัวละครหลักแบทแมน และเชรค อีกทั้งต่อเมืองก๊อทแธม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.180 เงามนุษย์เพนกวินทาบทับบนผนังท่อระบายน้ำเมืองก็อทแธม

ฉากอาร์กติก เวสต์

ฉากภายในอาร์กติก เวสต์ (รูปที่ 4.181)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

การออกแบบสถาปัตยกรรมภายในอาร์กติก เวสต์ ได้รับอิทธิพลของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ โดยผนังภายในอาร์กติก เวสต์ มีส่วนประกอบของเส้นตรงในแนวนอนประกอบเข้าด้วยกัน แต่มีลักษณะไม่เท่ากันตลอดทั้งเส้น อีกทั้งช่องว่างระหว่างเส้นตรงมีขนาดไม่เท่ากัน จึงทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย

ลักษณะของหลังคาและผนังภายในมีลักษณะโค้งเข้าหากันแต่มีสัดส่วนและทิศทางการโค้งที่ไม่เท่ากันในทุกด้าน รวมทั้งมีองค์ประกอบคล้ายเสาบริเวณกำแพงในความสูงที่ต่างๆ กันหลายขนาดและไม่เท่ากันทั้งทางด้านรูปทรง ความกว้าง และความสูง โดยที่เสาไม่ได้เป็นโครงสร้างค้ำจุนอาคารแต่เป็นเพียงเครื่องประดับอาคารเท่านั้น สถาปัตยกรรมไม่มีองค์ประกอบใดที่มีลักษณะหรือขนาดเท่ากันเลยมาประกอบเข้าด้วยกัน และมีทิศทางที่บิดเบี้ยวตามแบบลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ โดยมีพื้นบริเวณตรงกลางและล้อมรอบด้วยน้ำถึง 3 ส่วน คล้ายกับเวทีแสดงละคร ที่มีมนุษย์เพนกวินเป็นผู้ควบคุม



รูปที่ 4.181 ภายในอาร์กติก เวิร์ด

นอกจากนี้ยังมีการออกแบบให้หน้าต่าง (รูปที่ 4.182) ซึ่งมีอยู่เพียงบานเดียวภายในอาร์กติก เวิร์ด มีลักษณะต่างไปจากหน้าต่างปกติทั่วไป นั่นคือประกอบด้วยคานที่มีขนาดไม่เท่ากันในทุกคาน โดยมีคานหนึ่งเป็นมุมแหลมให้ความรู้สึกน่ากลัว น่าขยะแขยง และน่าตื่นเต้น หน้าต่างมีการแบ่งออกเป็นช่องเล็กขนาดไม่เท่ากันและบุด้วยกระดาษที่มีลักษณะเว้าแหว่งไม่ราบเรียบ มีสีน้ำตาลของความสกปรกเป็นลายทางทั่วหน้าต่าง



รูปที่ 4.182 ลักษณะหน้าต่างภายในอาร์กติก เวิร์ด

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

สถาปัตยกรรมที่มีลักษณะของเวที่อยู่ตรงกลางดังกล่าวสื่อไปถึงตัวละครมนุษย์เพนกวินที่สามารถควบคุมคณะละครสัตว์และเหล่าเพนกวินให้ทำสิ่งต่างๆ ในเมืองก็อทแฮมได้ อีกทั้งลักษณะโครงสร้างที่บิดเบี้ยวผิดเพี้ยนยังส่งเสริมให้เห็นถึงความผิดปกติของมนุษย์เพนกวินทั้งทางด้านร่างกายและทางด้านจิตใจได้เป็นอย่างดี

ฉากเมืองก็อทแฮม (รูปที่ 4.183 – 4.184)

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

การออกแบบสถาปัตยกรรมของเมืองก็อทแฮมในภาพยนตร์ภาคต่อนี้ ทิม เบอร์ตัน ออกแบบเมืองก็อทแฮมใหม่ให้ต่างจากเมืองก็อทแฮมในภาพยนตร์ “Batman” (1989) โดยออกแบบให้มีมืดกว่าและให้รู้สึกถึงเมืองที่อยู่แล้วไม่สบายตัว อึดอัด เหมือนกับจะหายใจไม่ออก ด้วยการออกแบบให้มีตึกสูงตั้งอยู่อย่างคับคั่ง มีทางเดินที่คับแคบ และบนถนนเต็มไปด้วยหิมะ (Page, 2001)



รูปที่ 4.183 เมืองก็อทแฮม



รูปที่ 4.184 เมืองก็อทแธม

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของเมืองดังกล่าวให้ความรู้สึกอึดอัดของตัวอาคารประกอบกันอยู่อย่างหนาแน่น และแสดงถึงเมืองที่มีความเจริญทางวัตถุอย่างมาก จึงทำให้เชรคนักธุรกิจหาประโยชน์จากประชาชนที่นิยมทางด้านวัตถุได้อย่างง่ายดายและเจริญก้าวหน้า

ฉากห้างสรรพสินค้าเชรค (รูปที่ 4.185)

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

อาคารห้างสรรพสินค้าของเชรคในภาพยนตร์เป็นอีกสิ่งก่อสร้างที่ได้รับอิทธิพลของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ โดยพื้นของอาคารไม่ขนานกับพื้น รวมทั้งหลังคาอาคารมีเส้นตรงในแนวเฉียงพาดจากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่งของตัวอาคาร ไม่ขนานกับพื้นและไม่ขนานกับเส้นใดๆ บนตัวอาคารเลย



รูปที่ 4.185 ห้างสรรพสินค้าเชรค

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

เส้นเฉียงดังกล่าวให้ความรู้สึกเอนเอียง รวนเร และไม่ปลอดภัย เหมือนกับลักษณะนิสัยของ “แม็กซ์ เชรค” (Max Shreck) เจ้าของอาคาร ที่มีนิสัยเจ้าเล่ห์ คดโกง และไม่ปลอดภัย แม้แต่กับตัวมนุษย์เพนกวินเองที่ร่วมมือกันกำจัดแบทแมนและคุกคามเมืองก็อทแธมเพื่อผลประโยชน์ร่วมกัน แต่เมื่อมนุษย์เพนกวินถูกเปิดโปงความจริง เชรคก็ทิ้งมนุษย์เพนกวินเป็นผลให้มนุษย์เพนกวินแค้นและกลับมาชำระความแค้นกับทุกคนในเมืองก็อทแธม

4.4.1.2 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ประติมากรรมรูปร่างมนุษย์

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ประติมากรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ส่วนใหญ่เป็นประติมากรรมซึ่งได้รับอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่มีรูปร่างหรือหน้าตาเป็นมนุษย์ แต่กลับมีรูปทรงที่มีลักษณะเกินความจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบริเวณใจกลางเมืองที่ตั้งของต้นคริสมาสต์ประจำเมืองก็อทแธม มีประติมากรรมที่เป็นมนุษย์ขนาดใหญ่ตั้งอยู่บริเวณทางขึ้นบันไดทั้งสองด้าน (รูปที่ 4.186) ลักษณะประติมากรรม

ประกอบด้วยรูปร่างที่มีมัดกล้ามเนื้อใหญ่โตเกินความจริง ทั้งสองกึ่งนั่งกึ่งยืน โยกคั่น โยกด้วยท่าทางบิด เบี้ยว และมีหน้าตาเหยือก ดึงเครียด

เมื่อมองไปรอบๆ สระน้ำที่ล้อมรอบต้นคริสมาสต์ มีประติมากรรมรูปร่างมนุษย์ประกอบ อยู่ทั้ง 4 ด้าน (รูปที่ 4.187) ประติมากรรมดังกล่าวแสดงท่าทางแตกต่างกันไป แต่เป็นท่าทางที่ผิดธรรมชาติ และมีการลดทอนองค์ประกอบลงเหลือเพียงรูปร่างส่วนศีรษะ ท่อนแขน และท่อนขา ที่ประกอบกันให้รู้ว่าเป็นมนุษย์เท่านั้น



รูปที่ 4.186 - 4.187 ประติมากรรมบริเวณใจกลางของเมืองก็อทเธม

นอกจากนี้ประติมากรรมส่วนใหญ่ที่พบในภาพยนตร์มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบสถาปัตยกรรมและถือเป็นส่วนหนึ่งของสถาปัตยกรรมด้วย หรือที่มักเรียกกันว่า “ประติมากรรมรับใช้สถาปัตยกรรม” นั่นคือประติมากรรมรูปน้ามนุษย์ที่ประกอบอยู่บนผนังบริเวณภายในและภายนอกอาคาร (นภคกุล วิรุฬห์ชาติตะพันธ์, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2554)

ประติมากรรมรูปน้ามนุษย์ภายในอาคาร (รูปที่ 4.188) ซึ่งปรากฏบนผนังในฉากที่เชรคหลบหนีจากการจับกุมของคณะละครสัตว์มีขนาดใหญ่โตเต็มผนัง โดยตัดทอนองค์ประกอบให้เหลือเพียงใบหน้าที่เสมือนกำลังจมลงไปในพื้นที่ เห็นเพียงริมฝีปากบนขึ้นไปเท่านั้นที่โผล่พ้นพื้นขึ้นมาปรากฏอยู่บนผนัง บริเวณที่ควรจะเป็นดวงตาไม่ปรากฏดวงตา แต่มีเพียงเงาที่เกิดจากการบังบังของคิ้วเสมือนกับเป็นรูปร่างของดวงตา ใบหน้ามีร่องรอยของการแตกร้าวตั้งแต่บริเวณหน้าผากจนกระทั่งถึงด้านล่างของใบหน้า



รูปที่ 4.188 ประติมากรรมรูปน้าคนบนผนังภายในอาคาร

ประติมากรรมรูปน้ามนุษย์ภายนอกอาคาร (รูปที่ 4.189) มีการใช้แสงเงาเป็นตัวลวดทอนองค์ประกอบบนใบหน้า และทำให้ใบหน้ามีลักษณะบิดเบี้ยวไม่สมส่วน คล้ายภาพเขียนศิลปะเซอร์มันเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่มักใช้ลายเส้นสีดำหนาตัดเส้นในภาพ



รูปที่ 4.189 ประติมากรรมรูปหน้าคนบนผนังภายนอกอาคาร

นอกจากนี้ภายนอกอาคารยังมีประติมากรรมที่น่าสนใจ (รูปที่ 4.190) นั่นคือประติมากรรมรูปร่างมนุษย์เสมือนกับถูกตรึงอยู่บนผนัง ร่างกายพอมเกร็งจนเห็นซี่โครงกระดูก ร่างกายช่วงล่างมีเพียงผ้าบางๆ ที่ห่อหุ้มเอาไว้ ใบหน้าให้ความรู้สึกเจ็บปวดครวคร่ำ แม้รูปร่างของ ตา จมูก และปากจะไม่ปรากฏชัดเจนก็ตาม แต่เมื่อประกอบกันกับแสงเงาก็ทำให้รู้สึกถึงความทรมาณนั้นได้



รูปที่ 4.190 ประติมากรรมที่น่าสนใจภายนอกอาคาร

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ประติมากรรมข้างต้นมักจะเป็นประติมากรรมที่ลดทอนองค์ประกอบต่างๆ จนคิดเพี้ยนจากร่างกายมนุษย์ปกติตามแนวทางของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ เพื่อสื่อความหมายถึงตัวละครมนุษย์เพนกวินที่มีลักษณะของรูปร่างที่ผิดเพี้ยนไปจากมนุษย์และทุกซ์ทรมาณกับสภาพร่างกายที่ผิดปกติของตนตั้งแต่เด็กที่โดนพ่อกับแม่นำมาทิ้งไว้ในท่อระบายน้ำ

4.4.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Batman Return

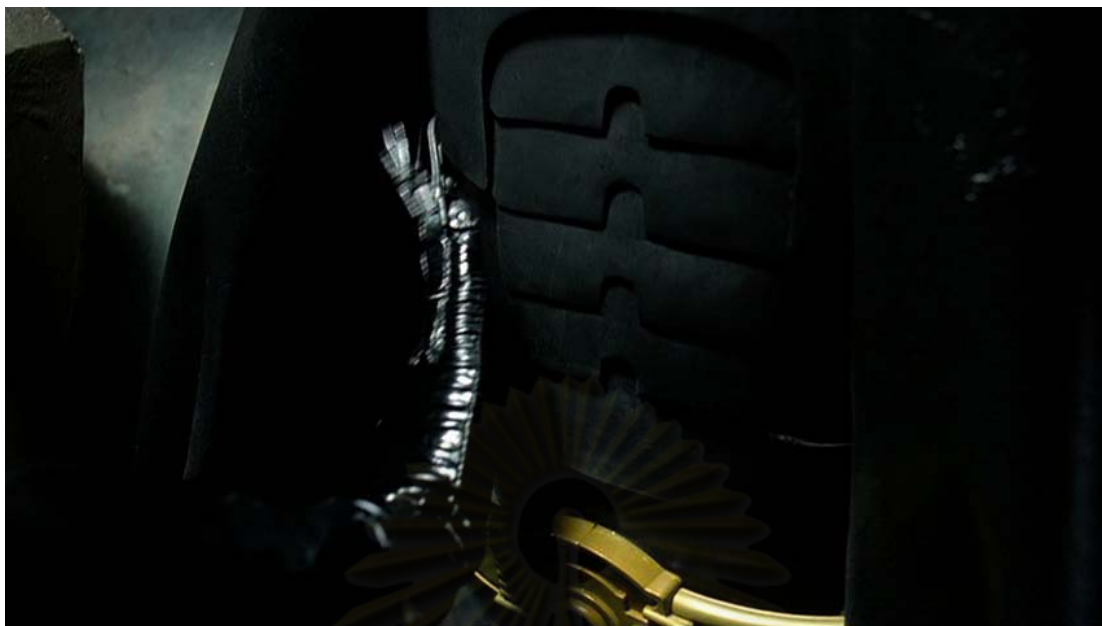
4.4.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครแบทแมน (Batman)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายแบทแมนในภาพยนตร์ภาคต่อนี้ ชุดของแบทแมน (รูปที่ 4.191 - 4.192) ได้รับการออกแบบให้ทันสมัยขึ้น มีการเปลี่ยนแปลงของชุดในบางส่วน แต่ยังคงรูปแบบเดิมไว้ กล่าวคือชุดบริเวณหน้าท้องเปลี่ยนจากกลดลายของกล้ามเนื้อตามแบบในหนังสือการ์ตูน เป็นลายเส้นในแนวขวางสี่ชั้น



รูปที่ 4.191 แสดงเครื่องแต่งกายแบทแมน



รูปที่ 4.192 แสดงเครื่องแต่งกายแบทแมน

หน้ากากแบทแมน (รูปที่ 4.193 – 4.194) เป็นอีกหนึ่งเครื่องแต่งกายที่เปลี่ยนไป นั่นคือ บริเวณหูข้างขวามีลักษณะที่แหลมขึ้น และส่วนของหน้ากากมีลักษณะ โคงเว้าเข้าไปมากขึ้นแต่ไม่เกิดเงาชัดเหมือนหน้ากากรูปแบบเก่า แต่ใช้การระบายสีดำรอบดวงตาแทนการเกิดเงา ลักษณะของหน้ากากรูปแบบใหม่ดังกล่าวทำให้หน้าของแบทแมนดูเคร่งขรึมมากขึ้นเพราะบริเวณคิ้วของหน้ากากถูกออกแบบให้มีลักษณะขมวดและมีรอย่นระหว่างคิ้วทั้งสอง คู่มืออารมณ์ความรู้สึกมากขึ้น เนื่องจากแบทแมนในภาพยนตร์ภาคนี้แสดงอารมณ์ และเปิดเผยกว่าในภาคก่อน ซึ่งในตอนท้ายเรื่องราวของภาพยนตร์ แบทแมนกล้าที่จะถอดหน้ากากต่อหน้าเชรค เพื่อเกลี้ยกล่อมให้แคลวแมนเปลี่ยนใจไม่แก้แค้นเชรคและปล่อยให้เป็นที่ของตำรวจ ทั้งๆ ที่โดยปกติแล้วแบทแมนไม่ได้เชื่อใจตำรวจ

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.193 – 4.194 แสดงหน้ากากแบทแมน

4.4.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครมนุษย์เพนกวิน (Penguin)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

มนุษย์เพนกวินมีลักษณะเหมือนเพนกวิน นั่นคือมีลำตัวอ้วนกลมตั้งอยู่บนขาที่ลีบเล็ก การออกแบบเครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวิน (รูปที่ 4.195 – 4.196) ถูกออกแบบให้ปกปิดร่างกายอย่างมิดชิดนั่นคือ สวมใส่เสื้อแขนยาว กางเกงขายาว และใส่รองเท้าบู๊ท เพื่อปกปิดร่างกายที่ผิดปกติของตัวเองเช่นเดียวกับที่มนุษย์เพนกวินปกปิดตัวเองมาตลอดเวลา 33 ปี หลังจากโดนพ่อกับแม่ทิ้งลงท่อ

ระบายน้ำ โดยหลบซ่อนอยู่ภายในอาร์คติก เวิลด์ ของสวนสนุกร้างในเมืองก็อทแธม รวมทั้งใช้ชีวิตอยู่ภายในท่อระบายน้ำเมืองก็อทแธมมาโดยตลอด



รูปที่ 4.195 – 4.196 เครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวินช่วงเวลาที่เรียกตัวเองว่าเป็น เพนกวิน

เสื้อผ้าของมนุษย์เพนกวินค่อนข้างจะสกปรก ขมุกขมัว เพราะใช้ชีวิตอยู่ภายในท่อระบายน้ำใต้ดินมาโดยตลอด แต่เมื่อมนุษย์เพนกวินแสดงตัวต่อสาธารณชนและเรียกตัวเองว่า “ออสวอลด์ คอบเบิลพอท” (Oswald Cobblepot) โดยการหลุนหลังจากเชรค นักธุรกิจผู้คิดแต่ผลประโยชน์ของตน เครื่องแต่งกายของมนุษย์เพนกวินก็เปลี่ยนไป

ทิม เบอร์ตันออกแบบให้เครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวินที่เปลี่ยนแปลงไป (รูปที่ 4.197 – 4.198) มีลักษณะคล้ายกับเครื่องแต่งกายของเชรค นั่นคือมีการใส่เสื้อกั๊ก โบว์หรือหูกระต่าย ถุงมือ หมวก และเสื้สูท การที่เครื่องแต่งกายออสวอลด์ถูกออกแบบให้คล้ายนักธุรกิจเชรคก็เพื่อแสดงให้เห็นว่าผู้อยู่เบื้องหลังการกระทำทั้งหมดของออสวอลด์จริงๆ แล้วคือเชรค รวมทั้งการที่ประชาชน ถูกคุกคามจากคณะละครสัตว์ก็เป็นแผนการของเชรค เพื่อคังให้ประชาชนเลือก ออสวอลด์เป็น นายกเทศมนตรีแทนนายกเทศมนตรีคนเก่าที่เชรคไม่สามารถควบคุมให้ทำตามที่ต้องการได้



รูปที่ 4.197 – 4.198 ภาพร่างมนุษย์เพนกวิน โดย ทิม เบอร์ตัน

เมื่อนำภาพร่างดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.199 – 4.200) กางเกงของออสวอลด์ได้รับการออกแบบให้เป็นสายทางซึ่งเป็นรูปแบบที่ ทิม เบอร์ตัน มักใส่ไว้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครที่สำคัญในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.199 - 4.200 เครื่องแต่งกายมนุษย์เพนกวินช่วงเวลาที่เรียกตัวเองว่าเป็น ออสวอลด์ คอบเบิล
พอท

ในตอนท้ายภาพยนตร์เครื่องแต่งกายของออสวอลด์เปลี่ยนกลับมาเป็นดั้งเดิม หลังจากถูก
แบทแมนเปิดเผยความลับต่อประชาชนชาวก็อทแรมถึงออสวอลด์ว่าเป็นผู้อยู่เบื้องหลังการคุกคาม
ประชาชนของคณะครัสต์ว และถูกประชาชนจับได้รวมทั้งถูกเชรคหักหลัง เมื่อออสวอลด์กลับ
ยังที่ซ่อนได้ท่ระบายน้ำ ออสวอลด์ก็ประกาศว่าตนไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นเพนกวินพร้อมทั้งดึงทิ้ง
เสื้อผ้าของตนจนเหลือแต่ชุดสีขาวขมุกขมัวตัวเก่า (รูปที่ 4.201) เพื่อใช้เครื่องแต่งกายสื่อสารกับ
ผู้ชมแทนคำพูดถึงความรู้สึกของออสวอลด์ที่แตกหักกับเชรคและชาวเมืองก็อทแรม จากนั้นจึง

วางแผนขโมยลูกของชาวเมืองเพื่อโยนทิ้งบ่อน้ำทิ้งของเมืองก็อทแธมให้มีชะตากรรมเหมือนตนเอง และวางแผนระเบิดเมืองก็อทแธม



รูปที่ 4.201 ออสวอลด์ดึงทิ้งเสื้อผ้าออกด้วยความโกรธแค้น

4.4.2.3 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร เซเลน่า ไคล์ (Selina Kyle) และ แคทวูแมน (Catwoman)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

ตัวละครเซเลน่า ไคล์ ในตอนต้นเรื่องเป็นเพียงเลขานุการของเชรคที่มีบุคลิกที่จัดจ้าน ไม่กล้าที่จะพูดหรือแสดงออกถึงสิ่งที่ตัวเองคิดต่อคนอื่น อีกทั้งขาดเสน่ห์ต่อเพศตรงข้าม ตัวเซเลน่าเองก็เบื่อหน่ายกับตัวเองและคนรอบข้าง

เครื่องแต่งกายของเซเลน่า (รูปที่ 4.202 – 4.203) จึงมีลักษณะที่ราบเรียบ สีที่ใช้ในการออกแบบชุดเป็นสีน้ำตาล ซึ่งเป็นสีของความแห้งแล้ง น่าเบื่อ เช่นเดียวกับที่เซเลน่ารู้สึกกับตนเอง และความรู้สึกที่คนรอบข้างมีต่อเซเลน่า อีกทั้งเป็นตัวเสริมสร้างบุคลิกของเซเลน่าให้ผู้ชมรับรู้โดยผ่านเครื่องแต่งกายตั้งแต่ชุดจนกระทั่งรองเท้า ที่เป็นไปในรูปแบบเดียวกันและใช้สีน้ำตาลเหมือนกัน



รูปที่ 4.202 – 4.203 เซเลน่า ไคล์ ในตอนต้นเรื่อง

ในภาพยนตร์แม็บริชเว็ซันจะเป็นตัวละครที่มีด้านมืด แต่เซเลน่ากลับมีด้านมืดที่มีดีกว่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากที่ถูกเชรคผลักตกจากอาคารหวังจะฆาตกรรมเพื่อปิดปากเซเลน่าเรื่องโรงไฟฟ้าที่เชรคหวังจะทำกำไรจากความเดือดร้อนของประชาชน เหตุการณ์ดังกล่าวเหมือนเป็นการปลดปล่อยตัวเซเลน่า และทำให้แสดงด้านมืดในตัวออกมากลายเป็นแคทวูแมนในตอนกลางคืน (Page, 2007)

หลังจากเซเลน่าผ่านเหตุการณ์ที่ถูกเชรคปลัดตกจากอาคารเพื่อฆ่าปิดปาก เครื่องแต่งกายของเซเลน่าในตอนกลางวันก็เปลี่ยนไป (รูปที่ 4.204 – 4.205) โดยมีรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น และการใช้สีของเครื่องแต่งกายในทุกชุดจะเป็นสีดำ สีเทา หรือสีขาว เท่านั้น ซึ่งสีดำและสีเทาให้ความรู้สึกถึงความเศร้าโศก ลึกลับ และว่างเปล่า ในขณะที่สีขาวแสดงถึงสิ่งใหม่ในชีวิต เป็นการสื่อสารให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของเซเลน่าอย่างชัดเจนต่อผู้ชมโดยผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกาย



รูปที่ 4.204 – 4.205 เซเลน่า ไคล์ ในเครื่องแต่งกายที่เปลี่ยนแปลงไป

เมื่อเซเลน่าเป็นแคทวูแมน ในตอนแรก ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้เครื่องแต่งกายแคทวูแมน เป็นชุดสีดำแบบเนื้อสวมหน้ากากที่มีลักษณะของหูสั้นตั้งตรงคล้ายแมว (รูปที่ 4.206) จากนั้นได้ออกแบบให้เครื่องแต่งกายเพิ่มรอยฉีกขาดตามส่วนต่างๆ ของชุด (รูปที่ 4.207) จนกระทั่งกลายมาเป็นเครื่องแต่งกายที่มีการนำเศษผ้าหลายๆ ชิ้นมาเย็บต่อกันอย่างไม่ประณีต (รูปที่ 4.208 – 4.209) ทำให้ปรากฏรอยเย็บขนาดใหญ่เป็นแนวยาวอยู่ทั่วทั้งชุดบริเวณหน้ากากแมวรับกับปากสีแดงจัดจ้าน รวมทั้งมีหางยาวคล้ายแมว

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์เครื่องแต่งกายของแคทวูแมน (รูปที่ 4.210) ถูกออกแบบให้เป็นชุดหนังสีดำแบบเนื้อที่เกิดจากการตัดเย็บของเซเลน่าเอง ทำให้บนชุดมีรอยตัดเย็บขนาดใหญ่กระจายอยู่ทั่วไปอย่างไม่เป็นระเบียบ และทำให้ชุดดูยุ่งเหยิง เหมือนกับสภาพจิตใจของเซเลน่า

สัญลักษณ์ของแมวปรากฏอยู่ทั่วไปในภาพยนตร์รอบๆ ตัวเซเลน่า ตั้งแต่ต้นเรื่องก่อนที่เซเลน่าจะเป็นแคทวูแมน คล้ายกับเป็นสัญญาณไปสู่ตัวเซเลน่า ไม่ว่าจะเป็นสัญลักษณ์ของห้างสรรพสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่างๆ ของเชรค ซึ่งตัวละครเชรคเป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้เซเลน่าเปลี่ยนตัวเองและกลายเป็นแคทวูแมน เพื่อแก้แค้นเชรค



รูปที่ 4.206 (ซ้าย) ภาพร่างแรก แคทวูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน

รูปที่ 4.207 (ขวา) ภาพร่างสอง แคทวูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.208 – 4.209 ภาพร่างเครื่องแต่งกายที่มีรอยเย็บต่อกัน โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.210 เซล่น่าในชุดแคทวูแมน

นอกจากนี้ ทิม เบอร์ตัน ได้ออกแบบนิ้วมือของ แคท วูแมน (รูปที่ 4.211) ให้มีใบมีดเล็กๆ ติดทุกๆ นิ้วมือ โดยแต่ละนิ้วมีจำนวนใบมีดไม่เท่ากัน เพื่อใช้ในการขวาน และจิกเหมือนแมว เพิ่มความสามารถในการต่อสู้ของ แคท วูแมน



รูปที่ 4.211 ภาพร่างนิ้วมือของ แคท วูแมน โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.212 นิ้วมือของ แคท วูแมน ในภาพยนตร์

4.4.3 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสึมในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Batman Return

4.4.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครมนุษย์เพนกวิน (Penguin)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้มนุษย์เพนกวินใบหน้าขาวและดวงตากล้ำตามแบบตัวละครในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสึม ใบหน้ามีลักษณะกลมและมีจมูกยาวแหลมเกินกว่ามนุษย์ปกติ คล้ายลักษณะปากของนกเพนกวิน การออกแบบทรงผมของมนุษย์เพนกวินมีลักษณะศีรษะล้านขึ้นไปจนถึงด้านหลัง เพื่อแสดงให้เห็นใบหน้าที่มีลักษณะคล้ายนกเพนกวินมากขึ้น มีผมที่มีลักษณะเป็นเกลียวคลื่นยาวถึงบริเวณไหล่ เป็นสิ่งส่งเสริมให้ลำคอดูสั้นมากขึ้นคล้ายนกเพนกวิน (รูปที่ 4.213 – 4.214)

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.215) การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมมนุษย์เพนกวินออกแบบตามภาพร่างของ ทิม เบอร์ตัน โดยเพิ่มให้ริมฝีปากของมนุษย์เพนกวินมักมีรอยคาบสีดำติดอยู่ ซึ่งเป็นร่องรอยของการกัดแทะซากปลาตามแบบเพนกวิน เพราะมนุษย์เพนกวินอาศัยอยู่กับเพนกวินตั้งแต่เล็ก จึงทำให้มีพฤติกรรมหลายอย่างเหมือนนกเพนกวิน รวมถึงพฤติกรรมการบริโภคปลาดิบด้วย



รูปที่ 4.213 – 4.214 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เพนกวิน โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.215 การแต่งหน้าและทรงผมของมนุษย์เพนกวิน

นอกจากนี้มือของมนุษย์เพนกวิน (รูปที่ 4.216) ยังถูกออกแบบให้นิ้วทั้ง 5 นิ้ว ติดกันเป็นรูปทรงคล้ายกับปีกของเพนกวิน แต่ยังสามารถหยิบจับสิ่งต่างๆ ได้ โดยมีนิ้วหัวแม่มือแยกออกจากนิ้วอื่นๆ เหมือนมนุษย์ ลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบโดยผสมผสานระหว่างรูปลักษณะของมนุษย์และเพนกวิน



รูปที่ 4.216 ลักษณะมือของมนุษย์เพนกวิน

ในตอนจบของภาพยนตร์ก่อนที่มนุษย์เพนกวินเสียชีวิตจากการระเบิดหลังจากต่อสู้กับแบทแมนแล้ว การแต่งหน้าของมนุษย์เพนกวินได้รับการออกแบบให้มีใบหน้าที่เป็นเนื้อเลือด แต่กลับมีของเหลวคล้ายเลือดสีเขียวออกมาจากปาก ในฉากที่มนุษย์เพนกวินเดินขึ้นมาจากน้ำที่มาจากท่อ น้ำทิ้งสารเคมีของเชรค แสดงให้เห็นถึงอันตรายจากพิษของสารเคมีดังกล่าวที่เชรคปล่อยลงต่อระบายน้ำและแหล่งน้ำ เหมือนเป็นการนำเสนอถึงสิ่งที่ทำให้มนุษย์เพนกวินเสียชีวิตแท้จริงแล้วคือแรงระเบิดหรือน้ำปนเปื้อนสารพิษกันแน่



รูปที่ 4.217 มนุษย์เพนกวินก่อนเสียชีวิต

4.4.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครเซเลน่า ไคล์ (Selina Kyle) และแคทวูแมน (Catwoman)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของเซเลน่า ไคล์ แบ่งออกเป็น 2 ช่วง ในช่วงแรก (รูปที่ 4.218) การแต่งหน้าจะค่อนข้างอ่อนโยนให้เข้ากับบุคลิกที่ไม่ค่อยกล้าแสดงออกและเป็นผู้หญิงที่จิตใจดี ทรงผมก็เช่นกันถูกออกแบบให้เกล้าขึ้นไปหลวมๆ ไว้ด้านหลังและปล่อยให้ผมตกลงมา เหมือนการขาดการเอาใจใส่จากเจ้าของ ทั้งสองสิ่งนี้เป็นตัวส่งเสริมบุคลิกของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ว่าเป็นตัวละครที่ผิดหวังกับตัวเอง และไม่ค่อยได้รับการสนใจจากตัวเองและคนรอบข้าง



รูปที่ 4.218 เซเลน่า ไคล์ ช่วงก่อนเป็นแคทวูแมน

แต่หลังจากเซเลน่าถูกเชรคผลัดตกจากอาคาร การกระทำดังกล่าวเป็นเหมือนแรงผลักดัน และเป็นการปลดปล่อยด้านมืดและความเก็บกดที่อยู่ภายในตัวออกมา ทำให้เซเลน่าลุกขึ้นมาเปลี่ยนแปลงตัวเอง เพื่อรื้อการแก้แค้นเชรค การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของเซเลน่า ในช่วงหลังนี้ (รูปที่ 4.219) การแต่งหน้าจะเข้มข้นและดูมีชีวิตชีวากว่าเดิม แต่ก็เต็มไปด้วยความโกรธแค้นบนใบหน้า ทรงผมเปลี่ยนจากการเกล้าผมเป็นปล่อยผมให้ดูเป็นธรรมชาติ และเช็กซี



รูปที่ 4.219 เซเลน่า ไคล์ ช่วงหลังจากการเปลี่ยนแปลงตัวเอง

นอกจากการเปลี่ยนแปลงตัวเองแล้ว ในตอนกลางคืนเซเลน่ายังคงกลายเป็นแคทวูแมน ออก
 แก้วแค้นเซอร์คโดยการระเบิดห้วงสรรพสินค้าของเซอร์ค ลักษณะการแต่งหน้าของแคทวูแมน (รูปที่
 4.220) คือ ใบหน้าขาวกว่าปกติ มีการแต่งรอบดวงตาให้ดำลึกกว่าตอนเป็นเซเลน่า และมีปากสีแดง
 จืด สีแดงเป็นสีของเลือดและการแก้วแค้น ซึ่งปรากฏอยู่บนริมฝีปากของทั้งเซเลน่าและแคทวูแมน
 ใบหน้าซ่อนอยู่ภายในหน้ากากหนังที่เขี่ยขึ้นเองทำให้มีร่องรอยของการเขี่ยปรากฏอยู่บนหน้าาก

รอยเขี่ยดังกล่าวสื่อถึงสภาพจิตใจของเซเลน่าเมื่อเป็นแคทวูแมน รอยเขี่ยที่เกิดจากการที่
 เซเลน่าเขี่ยชุดด้วยตัวเองเหมือนเป็นการที่เซเลน่าซ่อมแซมสภาพจิตใจที่มีแต่ความแค้นของตนโดย
 การเป็นแคทวูแมน ในตอนกลางคืน



รูปที่ 4.220 การแต่งหน้าของแคทวูแมน

ในตอนท้ายของภาพยนตร์แคทวูแมนกำลังสืบสันระหว่งการฆ่าเซอร์คกับการส่งเซอร์คให้
 ตำรวจจัดการตามการเกลี้ยกล่อมของแบทแมน การแต่งหน้าและทรงผม (รูปที่ 4.221 – 4.222)
 เปลี่ยนแปลงไปจากแคทวูแมนปกติ สีปากของแคทวูแมนซีดอย่างเห็นได้ชัด การออกแบบทรงผม
 หลุดลุ่ยออกมาจากหน้าาก จนกระทั่งเซเลน่าเลือกถอดหน้าากของตนเองออก เพื่อแสดงตัวตนที่
 แท้จริงต่อแบทแมนและเหมือนเป็นการปลดปล่อยตัวเองออกจากความแค้นด้วย แต่สุดท้ายก็เลือกที่
 จะแก้วแค้นเซอร์คและฆ่าเซอร์คเสียชีวิต



รูปที่ 4.221 – 4.222 แททวูแมนขณะสับสนกับการกระทำของตนเอง

4.4.3.3 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร แมกซ์ เซรค (Max Shreck)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การแต่งหน้าของตัวละคร แมกซ์ เซรค (รูปที่ 4.223) ตัวละครเป็นคนปกติทั่วไปจึงมีสีหน้าเป็นสีของผิวหนังปกติ แต่มีการแต่งบริเวณรอบดวงตาให้คล้ำกว่าบริเวณอื่น เพื่อแสดงถึงความน่ากลัวของการกระทำของตัวละคร ที่เป็นคนเจ้าเล่ห์ และเป็นผู้อยู่เบื้องหลังมนุษย์เพนกวินในการ

คุกคามชาวเมืองก๊อทเธม เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง คิวมีลักษณะซึ่งขึ้นสีขาวเป็นตัวส่งเสริมให้รู้สึกถึงความเจ้าเล่ห์ของเชรค ทรงผมเป็นผมปล่อยตามธรรมชาติสีขาวเช่นเดียวกับสีคิ้ว แต่ทำให้เป็นระเบียบเพื่อบ่งบอกถึงบุคลิกของเชรคที่ค่อนข้างจะเนียบในการแต่งกาย



รูปที่ 4.223 ตัวละครแมกซ์ เชรค

ในตอนจบของภาพยนตร์เชรคถูกเซเลน่าหรือแคทวูแมนแก้แค้น โดยการช็อตไฟฟ้าเสียชีวิต ศพของเชรค (รูปที่ 4.224) จึงถูกออกแบบให้มีลักษณะของการไหม้ ผิวหน้ามีสีดำและแห้งกรอบ ตาเบิกโพลง ปากอ้าค้างคล้ายกับกำลังกรี๊ดร้องอย่างเจ็บปวด และเส้นผมที่เป็นสีขาวชี้ฟูอย่างไม่เป็นระเบียบ การแต่งหน้าและทรงผมดังกล่าวเป็นไปในแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ให้ความรู้สึกถึงความทุกข์ทรมานของเชรคก่อนเสียชีวิต ซึ่งเบอร์ตันได้สื่อสารถึงผลของการกระทำที่ไม่ดีของเชรคให้กับผู้ชม ได้รับรู้ และเกรงกลัว ผ่านการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.224 แมกซ์ เซรก เสียชีวิตจากไฟฟ้าช็อต

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.5 ภาพยนตร์เรื่อง “Sleepy Hollow” (1999)

4.5.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Sleepy Hollow

4.5.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ภายในบ้านเศรษฐี แวน เทสเชิลส์

ฉากภายในห้องนอนอิชซาบอดในบ้านเศรษฐี แวน เทสเชิลส์

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

เมื่ออิชซาบอด เครน (Ichabod Crane) เข้ามายังหมู่บ้านสลีปี ฮอลโลว์ เพื่อสืบสวนคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้น ได้เข้าพบกับครอบครัว แวน เทสเชิลส์ ภายในห้องพักของอิชซาบอด (รูปที่ 4.225) เป็นห้องใต้หลังคาที่ผนังเป็นปูนเปลือย มีลักษณะไม่ราบเรียบและมีรอยของปูนที่ก่อตัวอย่างไม่ประณีต อีกทั้งเสาบริเวณกลางห้องกลับตั้งเอียง ไม่ตั้งฉากกับพื้นเหมือนเสาปกติ



รูปที่ 4.225 คาทริน่านั่งอยู่ภายในห้องอิชซาบอด เครน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

สถาปัตยกรรมภายในห้องดังกล่าวต่างจากสถาปัตยกรรมในห้องอื่นๆ ภายในบ้านที่ถูกจัดอย่างเรียบร้อย ประณีต และหรูหรา แต่เป็นสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สื่อให้เห็นถึงสภาพ

จิตใจของอิชชาบอดเมื่อเข้ามาอยู่ภายในหมู่บ้านนี้ที่มีความหวาดหวั่นในเรื่องเล่าสยองขวัญ แม้อิชชาบอดจะต้องการสืบสวนสอบสวนคดีที่เกิดขึ้น แต่เมื่อได้รับฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับนักรบหัวขาด และเมื่อได้เผชิญหน้ากับทหารม้าฮัสเซียนในสถานการณ์จริง กลับเกรงกลัวจนถึงกับเป็นลมสลบไปหลายครั้ง จนกระทั่งต้องการจะถอนตัวในครั้งหนึ่ง

โดยเฉพาะเมื่อเสาที่เอนเอียงดังกล่าวปรากฏอยู่ในฉากหลังจากอิชชาบอดสืบสวนและพบหลักฐานต่างๆ ทำให้เชื่อว่าฆาตกรเป็นครอบครัว แวน เทสเซลส์ ที่ต้องการจะครอบครองสมบัติทั้งหมด และผู้ต้องสงสัยคนสำคัญก็คือคาทริน่า ที่สามารถใช้เวทมนต์ได้ เสาที่เอนเอียงประกอบด้วยคาทริน่าที่นั่งอยู่ในห้องภายใต้เสาและหลังคาที่เอนเอียง เป็นตัวส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกถึงความรู้สึกที่สั่นคลอนของอิชชาบอดที่มีต่อ คาทริน่า และต่อครอบครัวแวน เทสเซลส์

ฉากบ้านหลังเก่าของคาทริน่า

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

หลังจากคาทริน่าได้ขโมยหลักฐานทางเอกสารในลิ้นชักโต๊ะหนังสือของอิชชาบอดไปเผาที่เตาไฟในบ้านเก่าของตน (รูปที่ 4.226) ที่ถูกไฟไหม้เมื่อครั้งยังเด็ก ซากปรักหักพังและเตาไฟที่คงเหลืออยู่เฉพาะหินที่เรียงซ้อนกันสูงขึ้นไปมีลักษณะเหมือนกับกำลังจะพังทลายลง และให้ความรู้สึกถึงความไม่มั่นคงของโครงสร้างในลักษณะสูงขึ้นไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.226 ซากบ้านหลังเก่าของคาทริน่า

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของซากปรักหักพังที่ไม่มั่นคงเหมือนกับความสัมพันธ์ระหว่างคาทริน่าและอิชซาบอดที่ต่างหวาดระแวงกันและกัน ไม่เชื่อใจกัน เป็นเพราะอิชซาบอดเชื่อในหลักฐานและเหตุผลที่เชื่อว่าครอบครัวแวน แทสเชิลส์ เป็นผู้อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ฆาตกรรมทั้งหมด ในขณะที่คาทริน่าเองไม่เชื่อว่าพ่อของตนจะกระทำการดังกล่าวได้ และหวาดระแวงว่าอิชซาบอดจะจับกุมพ่อของตน

กังหันลม

ฉากภายนอกกังหันลม

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้กังหันลม (รูปที่ 4.227) มีลักษณะโครงสร้างของอาคารในรูปทรงสามเหลี่ยม มีใบกังหันขนาดใหญ่ ตั้งอยู่บนพื้นที่สูงอย่างโดดเด่นแปลกแยกออกไปจากผู้อื่น เหมือนกับกังหันลมในภาพยนตร์สั้น “Frankenweenie” (1982) (รูปที่ 4.228)



รูปที่ 4.227 ภาพร่างกังหันลมในภาพยนตร์ “Sleepy Hollow” (1999) โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.228 ภาพร่างกังหันลมในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1982) โดย ทิม เบอร์ตัน

ลักษณะของกังหันลมเมื่อปรากฏในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.229 – 4.230) มีลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ นั่นคือ บริเวณฐานประกอบไปด้วยหินก้อนใหญ่เป็นโครงสร้างของฐานกังหัน และมีขนาดกว้างผิวดัดส่วนจากโครงสร้างด้านบน นั่นคือมีพื้นที่ยาวไปทางด้านหลังกังหันผิวดัดส่วนที่ควรจะเป็น ในขณะที่ด้านบนขึ้นไปพื้นที่ลดลงเรื่อยๆ จนกระทั่งด้านบนมีขนาดพื้นที่เล็กกว่าบริเวณอื่น โครงสร้างด้านบนประกอบขึ้นจากไม้เรียงกันในแนวนอน เป็นวัสดุที่ต่างจากด้านล่างที่เป็นหิน ใบกังหันมีลักษณะของการผูกพัน และนึกหาอย่างไม่เป็นระเบียบตามกาลเวลา



รูปที่ 4.229 – 4.230 ภายนอกกังหันลม

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของกังหันดังกล่าวให้ความรู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัวและไม่มั่นคง และรู้สึกเหมือนกับจะพังทลายลงได้ เนื่องจากความเก่าและจากวัสดุที่ประกอบเป็น โครงสร้างกังหันที่ทำจากไม้ และสุดท้ายก็พังทลายลงจริงๆ เมื่ออิชซาบอดวางแผนให้ทหารม้าฮัสเซียนตามเข้าไปในกังหัน และจุดไฟเผา ส่วนอิชซาบอด คาทริน่า และแมคเบทน้อยปีนออกมาทางด้านบนของกังหันและหนีต่อเข้าไปในป่า จากนั้นกังหันก็พังทลายลง

ฉากภายในกังหันลม

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ภายในกังหัน (รูปที่ 4.231) ถูกออกแบบให้มีกลไกและเฟืองหมุนกังหันขนาดใหญ่บรรจุอยู่ภายใน มีบันไดและเชือกต่างๆ พาดไปมาอย่างยุ่งเหยิง บันไดที่พาดเพื่อขึ้นไปยังด้านบนในแต่ละชั้นกลับมีลักษณะต่างกัน โดยที่บันไดชั้นล่างถูกสร้างอย่างมั่นคงและมีขนาดใหญ่กว่าด้านบนที่เป็นเพียงบันไดซี่เล็กๆ พาดไว้เท่านั้น



รูปที่ 4.231 ภายในกังหันลม

ฉากภายในบ้านอิชชาบอดในวัยเยาว์

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ภาพในความฝันของอิชชาบอดที่มักจะฝันถึงเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงอิชชาบอดยังเยาว์วัยอยู่และเป็นสิ่งที่ฝังใจอิชชาบอดตลอดมา คือบ้านที่อิชชาบอด พ่อ และแม่เคยอาศัยอยู่ร่วมกัน เป็นสถานที่ที่ปรากฏในความฝันของอิชชาบอด

ทางเดินภายในบ้านถูกออกแบบให้ผนังเป็นหินแต่กลับมีไม้เป็นสิ่งประดับตกแต่งผนัง มีลักษณะของเส้นพาดไปมาบนผนัง อีกทั้งมีไม้กางเขนประดับอยู่ตามผนังต่างๆ หลายแห่ง และมีพรมสีแดงปูยาวตลอดทางเดินไปจนถึงประตูสีแดงภายนอกประตูกั้นทางเดิน



รูปที่ 4.232 ภายในบ้านอิชชาบอด เครน เมื่อครั้งยังเด็ก

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ไม้กางเขนดังกล่าวทำให้เข้าใจถึงพ่อของอิชชาบอดที่เป็นเจ้าของบ้าน ว่ามีความเคร่งครัดทางความเชื่อในศาสนา มาก นำไปสู่การลงโทษอย่างทารุณกับแม่ของอิชชาบอดเมื่อรู้ว่าแม่ของอิชชาบอดมีเวทมนตร์บางอย่าง ซึ่งลงโทษโดยการประหารชีวิตอย่างทรมาณทางเดินดังกล่าวนำไปสู่ห้องที่ใช้ประหารชีวิต ซึ่งในความฝันอิชชาบอดเดินลึกเข้าไปตามพรมสีแดง และผ่านประตูจนกระทั่งเข้าไปภายในห้องที่มีเครื่องมือทรمانรูปแบบต่างๆ และพบแม่เสียชีวิตอยู่ภายในเครื่องมือหนึ่งอย่างน่าสยดสยอง สีแดงในภาพยนตร์เป็นสีแห่งความตายพรมสีแดงที่ทอดยาวตลอดทางเดินไปยังห้องทรมานจึงเป็นเสมือนสัญลักษณ์แสดงถึงความตายที่อิชชาบอดกำลังจะได้เผชิญ อีกทั้งสีแดงยังเป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้นว่าสุดท้ายแล้วเมื่อเดินตามพรมสีแดงเข้าไปจะได้พบกับอะไร หรือพบกับความตายในรูปแบบใด

4.5.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากมหานครนิวยอร์ก

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ลักษณะของมหานครนิวยอร์กในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.233) ค่อนข้างยุ่งเหยิงวุ่นวาย อาคารต่างๆ ตั้งอยู่อย่างหนาแน่น อาคารแต่ละหลังมีปล่องควันปล่อยควันสีดำออกมาอย่างไม่ขาดสายและมีหลายปล่องควันในหนึ่งอาคาร บนอาคารในเฟรมภาพปรากฏเสาโลหะลักษณะแหลม

บรรยากาศของมหานครนิวยอร์กมีลักษณะขมุกขมัว ไม่สดใสและน่าสะพรึงกลัว นอกจากควันสีดำจากปล่องควันแล้ว ท้องฟ้ายังมีเมฆปกคลุมอยู่อย่างหนาแน่นและมีดครีမ် มหานครตกอยู่ในความมืดมิด มีเพียงแสงไฟภายในอาคารที่ลอดออกมาจากหน้าต่างเพียงเล็กน้อย มหานครมีอาคารอยู่อย่างหนาแน่นเบียดเสียด ตามอาคารมีปล่องไฟอยู่มากมาย โดยแต่ละปล่องไฟต่างพ่นควันสีดำเสมือนเป็นควันพิษอย่างไม่ขาดสาย การแสดงออกของภาพดังกล่าวได้รับอิทธิพลของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่มักแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ภาพดังกล่าวของมหานครนิวยอร์กคล้ายภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ชื่อ “The City” ของจิตรกร วิลเลียม เทิร์นเนอร์ (William Turner) ในปี ค.ศ. 1970 ภาพดังกล่าวจิตรกรนำเสนอเพื่อเสียดสีถึงความเสื่อมโทรมของสังคมเมืองผ่านภาพตึกที่บิดเบี้ยว แออัด เบียดเสียด และแข่งกันพ่นควันพิษใส่กัน เช่นเดียวกับมหานครนิวยอร์กในภาพยนตร์ที่ ทิม เบอร์ตัน นำเสนอ ซึ่งในตอนจบของเรื่องเมื่อขึ้นสหัสวรรษใหม่มหานครก็เปลี่ยนแปลงไป



รูปที่ 4.233 มหานครนิวยอร์กปี ค.ศ. 1799 ในภาพยนตร์

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภาพมหานครนิวยอร์กในปี ค.ศ. 1799 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยังมีความเชื่อเก่าๆ และเชื่อในศาสนาทำให้เมื่อเกิดคดีต่างๆ จึงไม่มีการผ่าตัดชันสูตรศพ มีเพียง อิชซาบอด เครนเท่านั้นที่เชื่อในวิทยาศาสตร์และการพิสูจน์สิ่งต่างๆ ตามหลักเหตุและผล โดยใช้เครื่องมือตามหลักวิทยาศาสตร์ในการพิสูจน์

ลักษณะดังกล่าวนอกจากแสดงถึงความเลื่อมโทรมของมหานครนิวยอร์กแล้ว ยังให้ความรู้สึกถึงความน่าหวาดเสียว น่าตื่นตึ่งถึงความแหลมคมของโลหะลักษณะแหลมบริเวณด้านข้างของเฟรมภาพ เพื่อสื่อไปถึงใจความสำคัญที่จะพบต่อไปในภาพยนตร์เกี่ยวกับการฆาตกรรม โดยใช้ดาบแหลมคมตัดศีรษะเหยื่อ

จากนั้นภาพตัดเข้ามาภายในเมืองพบกับการสืบสวนคดีฆาตกรรมของตำรวจในเมืองนิวยอร์กที่ไม่ได้สนใจถึงสาเหตุของคดีต่างๆ อย่างแท้จริง และละเลยการสืบสวนค้นหาความจริง ยกเว้น อิชซาบอด เกรน ที่คัดค้านการกระทำดังกล่าวตลอดมา จนกระทั่งถูกผู้บังคับบัญชาให้ไปพิสูจน์ถึงความเชื่อของตัวเองที่หมู่บ้าน สลิปปี ฮอลโลว์ และอิชซาบอดก็ออกเดินทางมุ่งหน้าสู่หมู่บ้าน สลิปปี ฮอลโลว์

ฉากที่มีเลือดปรากฏ (รูปที่ 4.234 – 4.235)

ในภาพยนตร์ลักษณะของเลือดที่ปรากฏตลอดทั้งเรื่องมีลักษณะและสีจุดฉาดเกินจริง โดยมีลักษณะคล้ายสีน้ำมันมากกว่าเลือดจริง และมักสาดใส่ใบหน้าของอิชซาบอดเมื่อต้องผ่าตัดพิสูจน์ โดยปริมาณของเลือดที่พุ่งเข้าใส่มีปริมาณมากเกินจริง อีกทั้งการที่สีของเลือดมีสีที่จุดฉาดเกินเลือดจริง ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกระคายเคืองในภาพที่เห็นมากเกินไป และทำให้สามารถนำเสนอภาพได้มากตามจินตนาการของ ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.234 สภาพศพของหมอและผู้พิพากษาหลังจากต่อสู้กันเองจากการพิศใจกัน



รูปที่ 4.235 อิซซาบอดผ้าตัดชั้นสูทศพหญิงหม้ายเหยื่อการฆาตกรรม

4.5.1.3 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ประติมากรรมต้นไม้แห่งความตาย

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในภาพยนตร์ต้นไม้แห่งความตาย (รูปที่ 4.236) ได้รับการออกแบบให้มีลักษณะบิดเบี้ยวผิดไปจากต้นไม้ปกติ กิ่งก้านยื่นชี้ออกไปจากลำต้นอย่างไร้ทิศทาง ตอนปลายของลำต้นมีเพียงร่องรอยของการแตกหัก เหมือนกำลังกรีดร้องอย่างเจ็บปวดที่ร่างกายบิดเบี้ยวเหมือนกำลังจะตาย พื้นผิวของลำต้นขรุขระไม่เรียบ ลักษณะต่างๆ เหล่านี้ส่งเสริมให้รู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัว และความตาย



รูปที่ 4.236 ต้นไม้แห่งความตาย

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

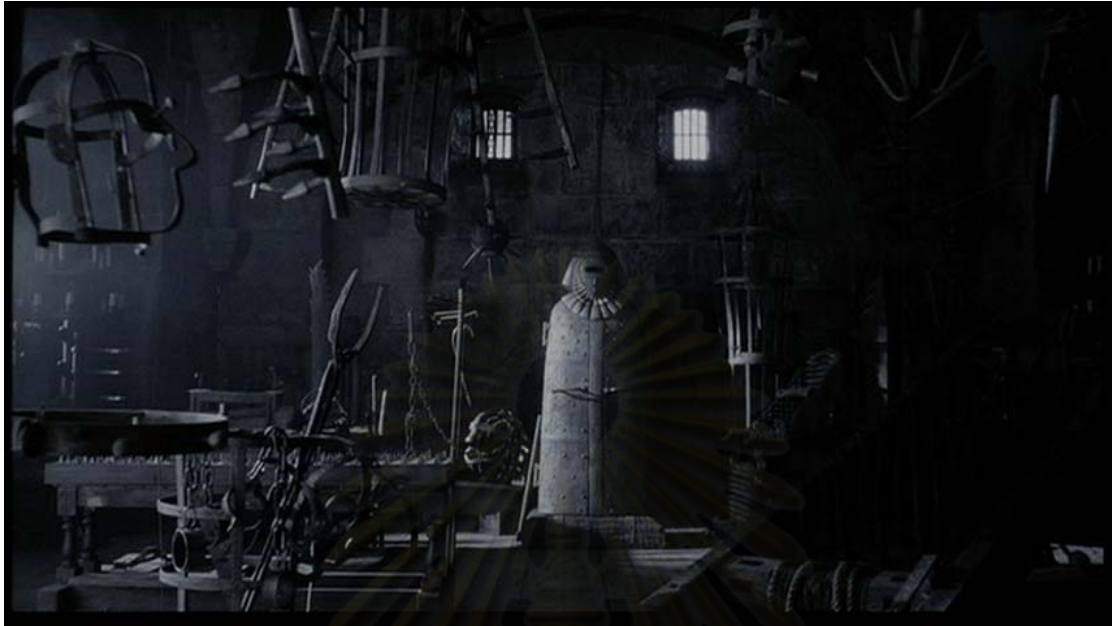
ต้นไม้ดังกล่าวเป็นประตูระหว่างโลกมนุษย์และโลกหลังความตาย เป็นช่องทางที่ทหารม้าฮัสเซียนใช้เป็นทางผ่านออกมายังโลกมนุษย์ ภายในลำต้นมีเลือดเป็นสิ่งหล่อเลี้ยงลำต้นและเต็มไปด้วยศีรษะของเหยื่อที่นักรบหัวขาดตัดมาเก็บไว้มากมายภายในลำต้น สร้างความน่าสะพรึงกลัวต่ออิซซาบอด คาทริน่า และแมคแบทน้อย หลังจากทั้งสามพบต้นไม้ตามคำบอกเล่าของหญิงลึกลับในถ้ำ อิซซาบอดได้สำรวจรอบๆ ต้นไม้ และทำการฟันลำต้นเพื่อดูสิ่งที่อยู่ภายในต้นไม้ และพบหลุมศพที่ไร้ศีรษะของทหารม้าฮัสเซียน ซึ่งการค้นพบดังกล่าวเป็นตัวลึกลับคลาดคิดฆาตกรรมที่เกิดขึ้น ว่าต้องมีมนุษย์อยู่เบื้องหลังคอยสังหารนักรบหัวขาด

ประติมากรรมหีบศพในห้องเก็บเครื่องมือภายในบ้านอิซซาบอด

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ห้องเก็บเครื่องมือ (รูปที่ 4.237) ที่อิซซาบอดฝันถึงบ้านในวัยเด็ก ยังมีประติมากรรมที่น่าสะพรึงกลัวหลายอย่าง ทุกชนิดมีลักษณะของโลหะปลายแหลมที่แหลมคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งหีบศพ (รูปที่ 4.238) ที่ด้านในบรรจุไปด้วยหนามแหลมมากมาย ลักษณะของหีบศพเป็นใบหน้าที่ของผู้หญิง โดยมีจมูกและปาก แต่เว้นช่องว่างไว้ระหว่างดวงตา มีขนาดของจมูกและปากเล็กฝืดสัดส่วนจากปกติ หีบศพดังกล่าวพบในภาพยนตร์เรื่อง “Batman Return” (1992) ของทิม เบอร์ตัน ซึ่ง ทิม

เบอร์ตัน นิยมนำการออกแบบงานสร้างจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งใส่ลงในภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่งเสมอ



รูปที่ 4.237 ภายในห้องเก็บเครื่องมือต่างๆ



รูปที่ 4.238 หีบศพ

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

หีบศพดังกล่าวเป็นเครื่องมือที่พ่อของอิซซาบอดใช้ประหารแม่ของอิซซาบอด การที่หน้าตาของหีบศพถูกลดทอนสัดส่วนให้มีขนาดของปากที่เล็กเกินกว่าปกติสื่อให้เห็นถึงแม่ของอิซซาบอดที่ไม่มีอำนาจภายในบ้าน และพุดอะไรออกไปพ่อของอิซซาบอดก็ไม่เชื่อ ซึ่งหลังจากที่อิซซาบอดตามหาแม่และเข้ามาในห้อง พบเครื่องมือต่างๆ มากมาย สุดท้ายจึงพบแม่อยู่ภายในหีบศพ เมื่อหีบศพเปิดออกแม่และเลือดก็ทะลักออกมามากมายอย่างเกินจริง (รูปที่ 4.239) ซึ่งภาพดังกล่าวเป็นภาพที่อิซซาบอดฝันถึงสิ่งที่เคยพบเจอเมื่อครั้งยังเด็ก และคอยหลอกหลอนเขาตลอดมา



รูปที่ 4.239 เลือดทะลักออกมาจากหีบศพ

4.5.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Sleepy Hollow

4.5.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร อิซซาบอด เครน (Ichabod Crane)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

เครื่องแต่งกายของตัวละครอิซซาบอด เครน (รูปที่ 4.240) เนื่องจากเป็นตำรวจจากมหานครนิวยอร์กการแต่งกายจึงต่างจากคนในหมู่บ้านอย่างเห็นได้ชัด เครื่องแต่งกายมีรูปแบบสมัยใหม่และไม่มีการประดับตกแต่งใดๆ ให้ความรู้สึกเหมือนคนอื่นๆ ในหมู่บ้าน เครื่องแต่งกายมีความเรียบง่ายและคล่องตัวด้วยเสื้อขาวคอตั้ง สวมทับด้วยเสื้อสีดำคอตั้งและ กိုทยาวถึงเข่า ประกอบกับรองเท้าบู๊ท

อิชซาบอดแต่งกายด้วยสีดำทั้งเรื่อง สีดำของเครื่องแต่งกายอิชซาบอดแสดงถึงความลึกลับที่ชาวเมืองรู้สึกต่ออิชซาบอดที่เป็นคนแปลกหน้าต่างเมืองเข้ามาภายในหมู่บ้าน อีกทั้งแสดงถึงความเศร้าโศกภายในจิตใจของอิชซาบอดเนื่องจากเหตุการณ์ในวัยเด็กเกี่ยวกับแม่ที่ถูกประหารเพราะพ่อเชื่อว่าแม่มีเวทมนต์ สิ่งนี้เป็นสาเหตุที่ทำให้อิชซาบอดต่อสู้เพื่อความยุติธรรมในการพิพากษาคดีความต่างๆ มาโดยตลอด จึงถูกส่งมาพิสูจน์ตัวเองยังหมู่บ้านสลีปปี ฮอล โลว์ เมื่ออิชซาบอดสืบสวนคดีฆาตกรรมในหมู่บ้านสลีปปีฮอลโลว์ และพบถึงความเกี่ยวพันระหว่างเวทมนต์กับคดีที่สืบสวน จึงเหมือนเป็นตัวดึงความเศร้าโศกที่พบเจอในวันเด็กที่ฝังอยู่ภายในจิตใจออกมาผ่านความฝัน



รูปที่ 4.240 เครื่องแต่งกายอิชซาบอด เกรน

นอกจากนี้อิชซาบอดยังมีเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ (รูปที่ 4.241) ที่สร้างและดัดแปลงขึ้นเองเพื่อใช้ในการสืบสวน ซึ่งอยู่ภายในกระเป๋าใบใหญ่สีดำที่เขาพกติดตัวไปด้วยเสมอเมื่อต้องพิสูจน์คดี ซึ่งมีทั้งสารเคมีต่างๆ และเครื่องมือไม่ว่าจะเป็นแว่นตา หรือมีดผ่าตัดชั้นสูง



รูปที่ 4.241 เครื่องมือสืบสวนคดีทางวิทยาศาสตร์ของ อิชซาบอด เกรน

แว่นตา (รูปที่ 4.242) เป็นเครื่องมือสำคัญที่อิชซาบอดมักใช้ในการตรวจสอบที่เกิดเหตุและสภาพศพ เครื่องมื่อดังกล่าวประกอบไปด้วยเลนส์และโลหะรูปร่างต่างๆ ประกอบเข้าด้วยกันอย่างไม่สมดุล เมื่อสวมใส่จะเห็นดวงตามีขนาดใหญ่ผิดปกติ ส่งเสริมให้อิชซาบอดดูแปลกประหลาดในสายตาของคนในหมู่บ้าน



รูปที่ 4.242 อิชซาบอด เกรน ขณะสวมแว่นตาตรวจที่เกิดเหตุ

4.5.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร เลดี้ แวน แทสเซลส์ (Lady Van Tassels)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

เลดี้ แวน แทสเซลส์ เป็นภรรยาคนใหม่ของเศรษฐี แวน แทสเซลส์ เครื่องแต่งกาย (รูปที่ 4.243) จึงมีความหรูหราและภูมิฐาน ดังนั้นในฉากเปิดตัวเศรษฐีและเลดี้ แวน แทสเซลส์ ในงานเลี้ยงวันฮัลโลวีนของหมู่บ้านถูกจัดขึ้นในบ้านเศรษฐี เครื่องแต่งกายจึงถูกออกแบบให้มีสีเหลืองซึ่งเป็นสีที่แสดงถึงความมั่งคั่ง

ในตอนต้นเรื่องเลดี้ แวน แทสเซลส์ ยังเป็นเพียงตัวละครที่ผู้ชมยังไม่ให้ความสนใจและยังไม่สงสัยในเบื้องหลัง สีของเครื่องแต่งกายจึงยังไม่เป็นสีคำหรือมีสีคำแซมบ้างเล็กน้อย เหมือนกับการซ่อนความชั่วร้ายที่ยังไม่มีใครในหมู่บ้านได้รับรู้ สีคำเป็นสีของความลึกลับ และความดำมืดของจิตใจของตัวละครเลดี้ แวน แทสเซลส์



รูปที่ 4.243 เครื่องแต่งกายของเลดี้ แวน แทสเซลส์

ในตอนท้ายของภาพยนตร์เมื่อตัวละครเริ่มเผยให้เห็นความน่าสงสัยของเครื่องแต่งกายตัวละคร (รูปที่ 4.244) ถูกออกแบบให้มีสีคำทั้งชุดและมีลักษณะของลายเส้นที่ขดตัวอย่างไม่เป็นระเบียบ ประกอบกันอย่างยุ่งเหยิง ส่งเสริมให้ผู้ชมเริ่มรู้สึกถึงความลึกลับและความน่าสะพรึงกลัวของ เลดี้ แวน แทสเซลส์



รูปที่ 4.244 เครื่องแต่งกายของ เลดี้ แวน เทตเชิลด์เป็นลีค่าทั้งชุด

4.5.3 ลักษณะศิลปะเอกเพรสชันนิสม์ในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Sleepy Hollow

4.5.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร ทหารม้าฮัสเซียน (Hessian Horseman)

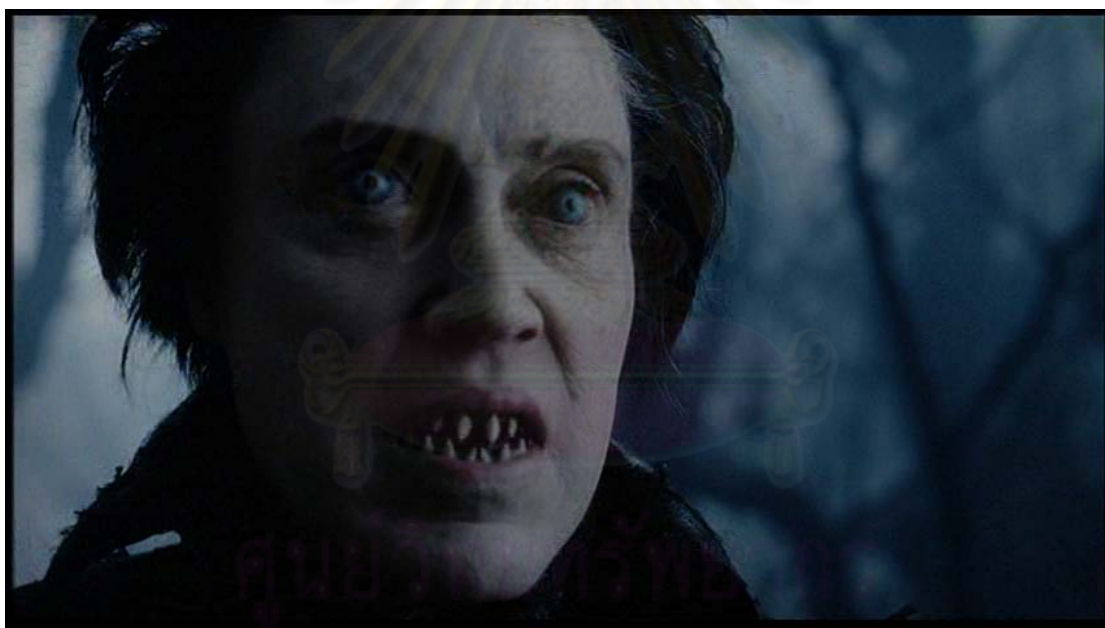
ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้ทหารม้าฮัสเซียนมีลักษณะของใบหน้าที่ยืดเหยียดรูปทรง มีตาไม่เท่ากันและมีรอยคล้ำรอบดวงตา ทรงผมค่อนข้างยาวและไม่เท่ากับไม้ท้าวทั้งสี่ระยะ (รูปที่ 4.245)

เมื่อปรากฏในภาพยนตร์ทหารม้าฮัสเซียน (รูปที่ 4.246) เป็นทหารรับจ้างรบในตำนานที่กระหายการฆ่าฟันมากกว่าค่าจ้างที่ได้รับ เขาได้ตะไบฟันให้มีความแหลมคมเพื่อเพิ่มความน่าเกรงขามให้กับตัวเอง การออกแบบการแต่งหน้าของทหารม้าฮัสเซียนเนื่องจากไม่ใช่มนุษย์จึงมีสีหน้าที่ขาวกว่าตัวละครมนุษย์อื่นๆ ในภาพยนตร์ ดวงตาเป็นสีฟ้าและไม่มีแววตา อีกทั้งมีร่องรอยและรอยคล้ำรอบดวงตา เพื่อส่งเสริมความน่าสะพรึงกลัวที่ผู้ชมมีต่อตัวละครในตำนานดังกล่าว ทรงผมมีสีน้ำตาลเข้มด้วยขาวเพื่อแสดงออกถึงช่วงเวลาที่ผ่านมาอย่างโหดโชนในช่วงที่ยังมีชีวิตอยู่



รูปที่ 4.245 ภาพร่างทหารม้าฮัสเซียนโดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.246 การแต่งหน้าของตัวละคร ทหารม้าฮัสเซียน

ตัวละครทหารม้าฮัสเซียนตลอดทั้งเรื่องปรากฏกายโดยไร้ศึรยะ เนื่องจาก เลดี้ แวน แทส เชลส์ ขโมยศึรยะ ไปเพื่อทำพิธีให้ทหารม้าฮัสเซียนออกแก็แค้นตัดศึรยะเหยื่อต่างๆ จนกระทั่งตอนท้ายของภาพยนตร์หลังจาก อิชซาบอด แย่งหัวกะโหลกส่งคืนทหารม้าฮัสเซียน เมื่อเขาสวมหัวกะโหลกกับลำตัว ใบหน้าและทรงผมก็เริ่มปรากฏเลือดเนื้อและดวงตาขึ้น (รูปที่ 4.247) ใบหน้าของทหารม้าฮัสเซียนมีลักษณะบิดเบี้ยว ริมฝีปากและดวงตาเบิกโพลงด้วยความเจ็บปวด และสุดท้ายก็กลับสู่สภาพเดิม



รูปที่ 4.247 ทหารม้าฮัสเซียนขณะสวมกะโหลกศีรษะเข้ากับลำตัว

4.5.3.3 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครสมทบที่น่าสนใจ

เหยื่อที่ถูกตัดศีรษะ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าตัวละครอื่นๆ ที่น่าสนใจและได้รับอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ คือการออกแบบศีรษะของเหยื่อที่ถูกตัดศีรษะ (รูปที่ 4.248) ทุกตัวละครที่ถูกตัดศีรษะต่างมีดวงตาที่เบิกโพลงด้วยความตกใจและตึงเครียด ริมฝีปากเผยอเสมือ้นกับกำลังจะกรีดร้อง แต่ยังไม่ทันจะเบิกกว้างเพื่อกรีดร้องก็ถูกตัดศีรษะก่อนที่จะได้เปล่งเสียง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.248 ศีรษะของเหยื่อหลังจากถูกทหารฆ่าตัดขาด

หญิงในถ้ำ

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครหญิงภายในถ้ำที่ชี้ทางต้นไม้แห่งความตาย แก๊ซซาบอด (รูปที่ 4.249) การออกแบบการแต่งหน้าดังกล่าวมีลักษณะของการยับย่นของผิวหนัง น้ำดวงตาถลนและพุ่งออกมาจากเบ้าตา ฟันมีลักษณะแหลมคมและมีงูเห่าพุ่งออกมาเช่นกัน ทรงผมสีขาวยุ่งเหยิงส่งเสริมให้เห็นถึงความน่าสะพรึงกลัวของสิ่งที่อิชซาบอดได้พบเห็น การปรากฏของใบหน้าดังกล่าวปรากฏออกมาอย่างฉับพลันทันทีทำให้ผู้ชมตกใจ และยิ่งตกใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเคลื่อนไหวพุ่งออกมาจากเบ้าตาและปาก ซึ่งเป็นความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครอิชซาบอด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.249 การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมหญิงร่างทรงผู้บอกที่ตั้งของต้นไม้แห่งความตาย

แม่ของอิชชาบอด

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบใบหน้าของแม่อิชชาบอด (รูปที่ 4.250) หลังจากแม่ของอิชชาบอดเสียชีวิตอยู่ในหีบศพเป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ได้รับอิทธิพลของศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ นั่นคือมีใบหน้าที่มีร่องรอยของการเจาะของโลหะแหลมคมทั่วใบหน้า และมีเลือดสีแดงไหลเป็นทางออกมาจากแผลภาพดังกล่าวปรากฏขึ้นอย่างฉับพลันทันทีเช่นเดียวกับใบหน้าของหญิงในถ้ำ พร้อมกับการไหลทะลักของเลือดในปริมาณที่เกินจริง สร้างความตกใจและความหวาดกลัวต่อผู้ชมให้รับรู้ความรู้สึกเดียวกับที่อิชชาบอดรู้สึกและตกใจตื่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.250 การแต่งหน้าของแม่ชชาบอดหลังจากเสียชีวิต

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.6 ภาพยนตร์เรื่อง “Planet of the Apes” (2001)

4.6.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเซอร์ชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Planet of the Apes

4.6.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเซอร์ชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากสถานีอวกาศโอเบรอน

ฉากภายนอกสถานีอวกาศโอเบรอน (รูปที่ 4.13)

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

การออกแบบสถาปัตยกรรมของสถานีอวกาศโอเบรอนมีลักษณะไม่เหมือนสถานีอวกาศทั่วไป กล่าวคือมีรูปทรงยาวและมีลักษณะคล้ายไม้กางเขนสีขาวลอยตัวอยู่ในอวกาศ



รูปที่ 4.251 สถานีอวกาศโอเบรอน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของยานอวกาศเป็นไม้กางเขนนำไปสู่เรื่องราวในภาพยนตร์ ในโลกที่ลิงเป็นใหญ่ ได้ยึดถือสถานีอวกาศโอเบรอนที่ตกในโลกลงเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และนับถือว่าซิมอสซึ่งเป็นลิงในสถานีอวกาศซึ่งตั้งตัวเองเป็นใหญ่เหนือมนุษย์และเป็นต้นแบบของลิงในโลกลนั้นเป็นดังพระเจ้า

ฉากภายในสถานีอวกาศโอเบรอน (รูปที่ 4.252)

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ภายในสถานีอวกาศถูกออกแบบให้มีลักษณะหลังคาที่มีเหลี่ยมมุมซ้ำๆ กันเรียงกันคล้ายผลึกแก้ว ลักษณะดังกล่าวพบในการออกแบบสถาปัตยกรรมเอ็กเซอร์สชันนิสม์ภายในโบสถ์ ซึ่งคล้ายกับสถาปัตยกรรมเอ็กเซอร์สชันนิสม์ภายในโบสถ์ เซนต์ โจฮานเนส แบบติสต์ (St. Johannes Baptist) ของนักสถาปัตยกรรม โดมินิคัส โบห์ม (Dominikus Bohm) ในปี ค.ศ. 1921 – 1926



รูปที่ 4.252 ภายในสถานีอวกาศโอเบรอน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

การออกแบบให้ภายในยานอวกาศมีลักษณะหลังคาภายในโบสถ์มีความหมายเช่นเดียวกับการออกแบบให้ลักษณะยานอวกาศภายนอกมีลักษณะคล้ายไม้กางเขน เพื่อส่งเสริมให้เข้าใจเรื่องราวภาพยนตร์ในฉากต่อๆ มาถึงการที่ลิงในดาวเคราะห์หลังนับถือนานอวกาศที่ตกลงบนดาวเคราะห์ลิงเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์เหมือนกับโบสถ์ที่มนุษย์นับถือ

ฉากระโจมทหารลิง (รูปที่ 4.253 – 4.254)

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ภายนอกเมืองซึ่งใกล้เคียงกับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ เหล่าทหารลิงได้ตั้งระโจมที่พัก ระโจมดังกล่าวมีลักษณะของรูปทรงแหลมคล้ายปล่องไฟหลายปล่องประกอบเข้าด้วยกันกับระโจมรูปทรงสามเหลี่ยม



รูปที่ 4.253 – 4.254 กระจงที่ปักของเหล่าทหารลิงนอกภูเขา

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

กระจงถูกออกแบบให้มีสีแดง สีแดงในภาพยนตร์มักปรากฏในงานสร้างของฝ่ายลิง สีแดงให้ความรู้สึกถึงความร้อนแรง และความรุนแรงซึ่งเป็นลักษณะนิสัยของลิง แม้จะวิวัฒนาการให้สามารถเดินสองขาและสื่อสารกันด้วยภาษามนุษย์ก็ตาม แต่ยังคงจะทำอะไรตามอารมณ์ที่รุนแรง และตามสัญชาตญาณของลิง

4.6.1.2 ลักษณะของประติมากรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ประติมากรรมภายในห้องฟอของเทค (รูปที่ 4.255)

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ประติมากรรมที่พบในภาพยนตร์ที่สำคัญคือประติมากรรมภายในห้องฟอของเทค ประกอบด้วยสิ่งที่ใช้ท่อหุ้มปืนอยู่ มีลักษณะคล้ายลูกท้อขนาดใหญ่สีแดง ซึ่งรูปทรงดังกล่าวนำไปใช้ในการออกแบบหมวดทหารลงในเรื่องด้วย ทำให้รู้สึกถึงความสำคัญของสิ่งที่เก็บรักษาอยู่ด้านใน

ด้านข้างประติมากรรมข้างต้นประกอบไปด้วยประติมากรรมปูนปั้นรูปสิงอยู่ในลักษณะนั่ง โบริหน้าถูกลดทอนหน้าตาลงทำให้ไม่เห็นรูปร่างของตา จมูก และปาก ทั้งสองอยู่ในท่วงท่าเหมือนกับกำลังเฝ้าอะไรบางอย่างอยู่



รูปที่ 4.255 ประติมากรรมภายในบรรจูปืน

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

สีแดงของประติมากรรมให้ความรู้สึกถึงความอันตรายของสิ่งที่อยู่ด้านใน นั่นคือปืนพก และยิ่งเมื่อฟอของเทค มอบให้เทศผู้มีอารมณ์รุนแรง ฉุนเฉียว ยิ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอันตรายของเทศเพิ่มมากขึ้น

รอบๆ รูปทรงค้ำกล่าวล้อมรอบด้วยโลหะสีทองมีลักษณะคล้ายเปลวไฟที่กำลังลุกโชติช่วง เมื่อประกอบเข้ากับสีแดงส่งเสริมให้รู้สึกถึงความร้อนแรงคล้ายเปลวไฟ และเพิ่มความรู้สึกอันตรายของสิ่งที่อยู่ด้านในมากขึ้น

ประติมากรรมหุ่นบูชาชิมอส

ลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้หุ่นบูชาชิมอส ที่ถูกสร้างไว้ใกล้กับสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และเป็นสิ่งที่ถูกสร้างไว้เพื่อใช้บูชาชิมอสที่นับถือ (รูปที่ 4.256) ลักษณะของประติมากรรมมีรูปทรงคล้ายมนุษย์ขนาดใหญ่ที่ปลายของหุ่นถูกมัดรวมไว้กับฐาน รูปร่างผอมแห้ง ใบหน้าบิดเบี้ยวและมีลักษณะของลึงกำลังจ้องมองด้วยใบหน้าที่มีทั้ง ทรงผมกระจายกระจายและยุ่งเหยิง ให้รู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัว

เมื่อนำมาใช้ในภาพยนตร์ (รูปที่ 4.257) หุ่นดังกล่าวมีขนาดสูงกว่ามนุษย์ประมาณ 3 เท่า ยืนด้วยท่วงท่าทางมือออกไปยังฟากฟ้าคล้ายกับกำลังเดินร่ำต่างๆ กันไปในแต่ละตัว เสื้อผ้าที่สวมใส่ก็ขาดรุ่งริ่งส่งเสริมให้รู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัวต่อผู้พบเห็น



รูปที่ 4.256 ภาพร่างหุ่นบูชา โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.257 หุ่นบูชาชิมอส

4.6.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสซึมในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง Planet of the Apes

4.6.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร ลีโอ เดวิดสัน (Leo Davidson)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การแต่งกายของตัวละคร ลีโอ เดวิดสัน (รูปที่ 4.258) สวมชุดนักบินอวกาศที่มีร่องรอยของการฉีกขาดและการไหม้เนื่องจากยานอวกาศตกลงในแหล่งน้ำและเกิดประกายไฟ อีกทั้งยังต้องวิ่งหนีจากการจับกุมของทหารลิงในป่าที่มีต้นไม้ขึ้นอย่างหนาแน่น จึงทำให้เสื้อผ้าของเขาฉีกขาด ลีโอ สวมใส่เสื้อผ้าชุดเดิมตลอดทั้งเรื่อง



รูปที่ 4.258 เครื่องแต่งกาย ลีโอ เดวิดสัน

4.6.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร อารี (Ari)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบการแต่งกายของลิงในดาวเคราะห์ลิงมีการแต่งกายที่คล้ายกับเครื่องแต่งกายของมนุษย์ที่มีความเจริญทางด้านวัตถุ โดยมีการสวมใส่เสื้อผ้าที่มีรูปแบบของเสื้อ กางเกง กระโปรง รองเท้า และมีการเลียนแบบพฤติกรรมของมนุษย์ ในลักษณะต่างๆ กันไปในแต่ละตัวละคร

การแต่งกายของอารี (รูปที่ 4.259) เนื่องจากเป็นลูกสาวของวุฒิสมาชิกและมีฐานะร่ำรวย เครื่องแต่งกายจึงมีเนื้อผ้าที่ละเอียด มีลวดลายสวยงามอยู่บนเนื้อผ้า อีกทั้งมีการสวมใส่ด้วยเสื้อผ้าหลายชั้นและรองเท้าคล้ายมนุษย์

สีของเครื่องแต่งกายของอารีมีสีขาวและมีลวดลายเล็กๆ สีเหลืองในเนื้อผ้า สีขาวแสดงถึงความบริสุทธิ์ และสีเหลืองแสดงถึงความร่าเริง เหมือนกับบุคลิกของอารีที่ไม่เห็นด้วยกับการกระทำที่รุนแรงต่อมนุษย์ และมีลักษณะนิสัยที่ร่าเริง แต่ก็ยังมีนิสัยที่รุนแรงแบบลิงแทรกอยู่ตามลักษณะตาม ดั้งนั้นเครื่องแต่งกายอารีจึงมีสีแดงแทรกกลมอยู่ภายในเครื่องแต่งกายด้วย



รูปที่ 4.259 เครื่องแต่งกายอารี

4.6.2.3 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร เทด (Thade)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

ตัวละคร เทด เป็นตัวละครลิงที่สืบเชื้อสายโดยตรงมาจากชิมอส แม้จะมีรูปร่างที่เล็กกว่าลิงตัวอื่นๆ แต่มีนิสัยดุร้าย โหดเหี้ยม ฆ่าได้แม้แต่ลิงพวกเดียวกันเพื่อให้บรรลุความต้องการของตนเอง และมักทำทุกอย่างตามอารมณ์ เป็นลิงที่มีสัญชาตญาณของสัตว์ป่ามากที่สุด และเป็นหัวหน้าของทหารลิง

เครื่องแต่งกายของเทด (รูปที่ 4.260) เป็นเครื่องแบบทหารลิงแต่แตกต่างจากทหารลิงตัวอื่นๆ โดยประกอบด้วยเสื้อตัวในแขนขามีลักษณะขรุขระไม่เรียบ สวมกางเกงและมีผ้าคาดเอวเป็นลายตารางคล้ายผืนก๊ว บนบ่าสวมเกราะป้องกัน และสวมเสื้อเกราะที่มีลายของลิงสองตัวกำลังจะเข้าต่อสู้กัน (รูปที่ 4.261) แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของเทดที่ชอบการต่อสู้และอารมณ์รุนแรง



รูปที่ 4.260 เครื่องแต่งกาย เทด



รูปที่ 4.261 ลายบนเสื่อเกราะของ เทศ

4.6.2.4 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครสมทบที่น่าสนใจ

ในภาพยนตร์มีการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครสมทบที่น่าสนใจ ดังนี้

ตัวละคร แอททาร์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกาย

ตัวละคร แอททาร์ (Attar) เป็นตัวละครที่เป็นแม่ทัพของลิง มีอำนาจรองจากเทศ เป็นตัวละครที่นับถือซิมอสซึ่งเป็นเหมือนกับพระเจ้าของลิงอย่างเคร่งครัด ลักษณะนิสัยค่อนข้างจะโอ้อวดอหังการและไม่ชอบการนำใครถ้าไม่จำเป็น มีเหตุและผล และมีอารมณ์รุนแรงน้อยกว่าเทศ

เครื่องแต่งกายของแอททาร์ เป็นเครื่องแบบของทหารลิงโดยสวมเสื่อเกราะลักษณะราบเรียบมีลายเพียงเล็กน้อย บนบ่าประกอบด้วยเกราะที่มีลักษณะคล้ายหนามแหลมยื่นออกมา เพื่อเสริมสร้างความน่าเกรงขามต่อตัวละคร แต่กลับมีรูปทรงของวงกลมโค้งมนคล้ายกันหอยประกอบเข้ากับเกราะลักษณะคล้ายหนาม เส้นโค้งดังกล่าวให้ความรู้สึกอ่อนช้อย ไม่แข็งกระด้าง เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เห็นลักษณะนิสัยของแอททาร์ ว่าแม้มีรูปร่างที่ใหญ่โต และเป็นแม่ทัพของทหารลิง แต่โดยนิสัยลึกๆ แล้วกลับมีความโอ้อวดอหังการต่อมนุษย์ผิดจากท่าทีที่มักแสดงออก



รูปที่ 4.262 - 4.263 เครื่องแต่งกายของตัวละคร แอททาร์

ตัวละคร ทหารลิง

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายของทหารลิง (รูปที่ 4.264) เป็นอีกส่วนที่น่าสนใจ แบ่งออกเป็นทหารลิงของสองฝ่าย นั่นคือฝ่ายที่ขึ้นตรงกับเทด และฝ่ายที่ขึ้นตรงกับแอททาร์ ทหารลิงฝ่ายเทดเสื้อด้านในมีลักษณะขรุขระคล้ายหนามแหลมในทหารลิงสวมทับด้วยเกราะ ส่วนทหารฝ่ายแอท-ทาร์ประกอบด้วยเสื้อด้านในสีแดงเข้มแขนยาวมีพื้นผิวไม่ราบเรียบโดยมีเส้นเป็นลายทางยาวสวมทับด้วยเสื้อเกราะสีแดง



รูปที่ 4.264 เครื่องแต่งกายทหารลิง

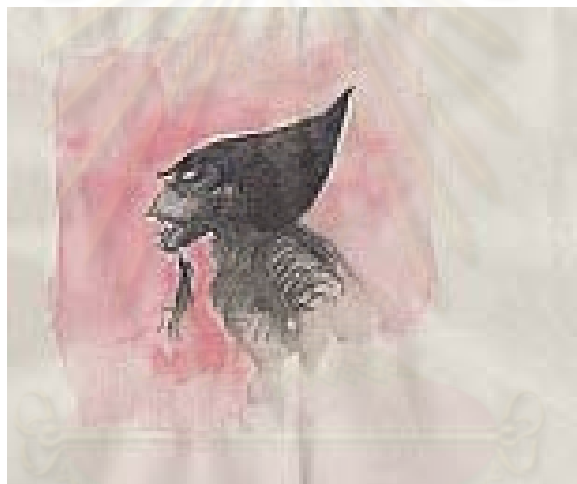
เมื่อทหารลิงออกรบจะสวมหมวกรูปทรงประหลาด ทิม เบอร์ตัน ได้ออกแบบให้มีลักษณะของหมวกให้แตกต่างกันในทหารลิงของสองฝ่ายตามลักษณะทางกายภาพของร่างกายและตามลักษณะนิสัยอีกด้วย นั่นคือ

ทหารลิงฝ่ายแอททาร์ (รูปที่ 4.265 – 4.266) เนื่องจากลักษณะของเผ่าพันธุ์บริเวณศิระะมีขนาดใหญ่และสูงมากกว่าปกติ หมวกของทหารลิงฝ่ายแอททาร์จึงมีรูปทรงยาวขึ้นไปรับกับลักษณะศิระะ ปลายของหมวกขดตัวเป็นเส้นโค้งคล้ายกันหอย เส้นโค้งดังกล่าวเพิ่มความอ่อนโยนให้กับผู้ที่สวมใส่ และสื่อสารถึงลักษณะนิสัยของลิงเผ่าพันธุ์นี้ โดยเฉพาะแอททาร์ที่โดยลึกๆ แล้วมีความอ่อนโยน และสงสารมนุษย์ที่ถูกจับมา

ส่วนทหารลิงฝ่ายเทด (รูปที่ 4.267) หมวกถูกออกแบบให้ปลายของหมวกมีลักษณะแหลมยาวขึ้นไป ให้ความรู้สึกถึงความอันตรายของผู้สวมใส่ ซึ่งเข้ากับลักษณะนิสัยของลิงเผ่าพันธุ์นี้ที่มีลักษณะนิสัยที่ดุร้าย



รูปที่ 4.265 – 4.266 ภาพร่างหมวกของทหารลิงฝ่ายแอททาร์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.267 ภาพร่างหมวกของทหารลิงฝ่ายเทค โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.268 ลักษณะของหมวกทหารลิงสวมใส่เมื่อออกรบ

ในภาพยนตร์สีแดงถูกใช้ในการออกแบบงานสร้างของฝ่ายลิงไม่ว่าจะเป็นเครื่องแต่งกายหรือฉากต่างๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงของลักษณะนิสัยของลิงตามสัญชาตญาณซึ่งต่างจากมนุษย์ และมักจะใช้กำลังในการตัดสิน เช่น ในฉากทหารลิงนั่งเล่นไฟและเกิดพิศอกันทั้งสองฝ่ายเข้าต่อสู้กันอย่างรุนแรง โดยยังไม่ทันพูดเหตุผลกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงสัญชาตญาณของสัตว์ที่ยังคงมีอยู่ในตัวของลิงเหล่านี้อยู่ แม้จะมีการวิวัฒนาการให้สามารถเดินสองขา และพูดคุยกันด้วยภาษาของมนุษย์ก็ตาม

ตัวละคร มนุษย์บนดาวเคราะห์ลิง

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกาย (รูปที่ 4.269)

ส่วนเครื่องแต่งกายของมนุษย์ในโลกดังกล่าว กลับมีลักษณะของผู้ที่อาศัยอย่างเร่ร่อนในป่า โดยสวมใส่เครื่องแต่งกายที่ทำจากหนังหรือวัสดุตามธรรมชาติ มีการใช้น้ำตาลเพื่อให้กลมกลืนกับสภาพที่อยู่อาศัยในป่า และเพื่อใช้อำพรางตัวจากการจับกุมของลิงเพื่อไปเป็นทาสในเมือง สภาพเครื่องแต่งกายเลอะเทอะ เก่า และขาดรุ่งริ่ง แสดงถึงสภาพความเป็นอยู่และการต่อสู้อย่างแสนสาหัสในโลกที่มีลิงเป็นใหญ่ และมนุษย์ต้องตกเป็นทาสหากหนีไม่ทัน



รูปที่ 4.269 เครื่องแต่งกายของมนุษย์บนดาวเคราะห์ลิง

4.6.3 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมในภาพยนตร์เรื่อง Planet of the Apes

4.6.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร อารี (Ari)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

ใบหน้าของตัวละครลิงในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ได้รับการออกแบบให้สามารถแสดงอารมณ์ภายในออกมาและเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามบุคลิกของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครอารี และเทด (Edwin Page, 2007)

การแต่งหน้าตัวละคร อารี (รูปที่ 4.270 – 4.271) ถูกออกแบบให้มีโครงสร้างเป็นลิงแต่มีลักษณะบางอย่างที่คล้ายมนุษย์ โดยเฉพาะดวงตาถูกออกแบบให้มีลักษณะที่กลมและโตกว่าตัวละครลิงอื่นๆ มีการเน้นขอบตาดำเพื่อให้เห็นดวงตาชัดเจนขึ้น และทำให้สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้มากกว่าตัวละครลิงอื่นๆ อีกทั้งมีการเขียนคิ้วให้โค้งงอเช่นเดียวกับมนุษย์

การออกแบบทรงผมตัวละครอารีมีลักษณะของทรงผมแบบมนุษย์ นั่นคือมีเส้นผมที่มีลักษณะตรงและเป็นทรงเนื่องจากการตัดแต่งทรงผม ผิดกับทรงผมจริงๆ ของลิงที่มีลักษณะสั้นตามรูปทรงของศีรษะ

ตัวละครอารีในภาพยนตร์มีความเป็นมนุษย์ที่สุดในทุกๆ ตัวละครลิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่อารีหลงรักลิโอ ซึ่งเป็นมนุษย์ซึ่งไม่เคยปรากฏมาก่อนในเผ่าพันธุ์ลิง ส่งเสริมให้เห็นถึงความ เป็นมนุษย์ที่มีอยู่ในตัวของอารี

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปที่ 4.270 – 4.271 การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร อารี

4.6.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เทด (Thade)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้าตัวละคร เทด (รูปที่ 4.272 – 4.273) ถูกออกแบบให้สามารถแสดงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเต็มที่ ตัวละครเทดเป็นตัวละครที่มีอารมณ์รุนแรง และมักจะแสดงอารมณ์รุนแรงของตนออกมาเสมอ เป็นที่เกรงกลัวต่อตัวละครมนุษย์และตัวละครลิงด้วยกันเอง

ใบหน้าของเทดถูกออกแบบให้มีรอยย่นและมีโครงสร้างที่ดูน่าสะพรึงกลัว โดยมีใบหน้ายาวและมีดวงตาที่หลุบต่ำเข้าไปในเบ้าตา มีรอยย่นปรากฏอยู่ทั่วใบหน้าโดยเฉพาะบริเวณระหว่างคิ้ว เพื่อส่งเสริมให้รู้สึกถึงความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 4.272 – 4.273 การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เทด

4.6.3.3 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละครสมทบที่น่าสนใจ

ตัวละคร แอททาร์

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การแต่งหน้าตัวละครสมทบ แอททาร์ เนื่องจากเป็นตัวละครลิงที่ค่อนข้างจะเห็นอกเห็นใจมนุษย์มากกว่าตัวละครลิงอื่น การแต่งหน้าตัวละครนี้จึงเน้นที่การแสดงออกทางดวงตา โดยออกแบบให้ดวงตาไม่หลุบเข้าไปในเบ้าตา เพื่อการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากพ่อของเคน่าซึ่งบาดเจ็บสาหัสวิ่งออกมาเพื่อล่อให้ทหารถึงสนใจตนเองแทนพวกของเคน่าที่กำลังหลบหนี ในฉากนี้แอททาร์มองเห็นบาดแผลที่บาดเจ็บดังกล่าวและรับรู้ความตั้งใจของพ่อเคน่า จึงรู้สึกสงสารและไม่ทำร้าย จนกระทั่งเทควิ่งเข้ามาและฆ่าพ่อเคน่าเสียชีวิต แวดตาของแอททาร์

แสดงออกถึงความเสียใจ เศร้าใจ และเห็นอกเห็นใจอย่างมาก แต่ก็ต้องสลัดความรู้สึกทั้งหมดทิ้งไป เพื่อปฏิบัติหน้าที่ของตนให้ดีที่สุดต่อไป

การออกแบบทรงผมตัวละครมีลักษณะของลิงกอริลล่าโดยทั่วไปอย่างเป็นธรรมชาติ เนื่องจากเป็นตัวละครลิงเพศผู้จึงไม่มีการตกแต่งทรงผมให้มีความคล้ายคลึงกับมนุษย์เหมือนกับตัวละครลิงเพศเมียในภาพยนตร์



รูปที่ 4.274 การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร แอททาร์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.7 ภาพยนตร์เรื่อง “Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street” (2007)

4.7.1 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd :

The Demon Barber of Fleet Street

4.7.1.1 ลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากอาคารร้านของนางเลิฟเวทท์ (Mrs. Nellie Lovett) และร้านตัดผม

ลักษณะของสถาปัตยกรรม

ลักษณะอาคาร (รูปที่ 4.275) ต่างจากอาคารอื่นๆ ในเมือง โดยตัวอาคารชั้นล่างซึ่งเป็นร้านขายพายมีเส้นตรงในแนวตั้งและแนวนอนเป็นส่วนประกอบให้ความรู้สึกสงบนิ่ง ราบเรียบ และหนักแน่น เหมือนกับตัวของนางเลิฟเวทท์เจ้าของร้านที่แม่พายของตนจะไม่ใช่ที่นิยม แต่ก็ยังคงเปิดร้านขายพายต่อไปเรื่อยๆ และไม่ค่อยสนใจกับอะไร ตรงกับลักษณะนิสัยของนางเลิฟเวทท์ ที่มีบุคลิกง่ายๆ สงบนิ่ง แม้แต่เวลาเกิดปัญหาก็ไม่ตกใจ อีกทั้งไม่ค่อยจะสนใจอะไรนอกจากสนใจในตัวสวินนี่ ทอดด์

ตัวอาคารชั้นบนเป็นร้านตัดผมและที่พักในอดีตของเบญจามิน ปาร์คเกอร์และครอบครัว จนกระทั่งเกิดเรื่องราวขึ้น อาคารชั้นบนจึงไม่มีใครอาศัยอยู่ และปล่อยทิ้งร้างเพื่อรอการกลับมาของเจ้าของเดิม จนกระทั่งเบญจามิน ปาร์คเกอร์กลับมาเพื่อล้างแค้นและเปลี่ยนชื่อเป็นสวินนี่ ทอดด์ ตัวอาคารชั้นบนดังกล่าวประกอบด้วยเส้นตรงในแนวเฉียง ให้ความรู้สึกที่ไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย เอนเอียง รวนเร ไม่แน่นอน วุ่นวาย และสับสน ตามสภาพจิตใจของตัวละครสวินนี่ ทอดด์ ซึ่งกลับมาเพื่อแก้แค้นผู้ที่เกี่ยวข้อง

รูปทรงของตัวอาคารเป็นรูปร่างแนวตรง แต่ไม่สม่ำเสมอ ทั้งจากตัวอาคารชั้นบน และชั้นล่างนั่นคือ ตัวอาคารชั้นล่างมีการตกแต่งด้วยวัสดุที่เป็นไม้และไม้ระดับต่างๆ ไม่ราบเรียบตลอด ทั้งตัวอาคารต่างจากตัวอาคารชั้นบน และอาคารอื่นๆ ด้านข้างที่เป็นวัสดุของปูนเปลือย ตัวอาคารชั้นบนมีการลาดเอียงของหลังคาไม่ขนานหรือตั้งฉากกับพื้นและมีหน้าต่างขนาดใหญ่ตรงกลาง แต่ด้านข้างกลับมีรูปทรงของสี่เหลี่ยมมุมฉากตรงกันด้านข้างและมีความสูงที่สูงกว่าตัวอาคารบริเวณที่ลาดเอียง ความไม่สม่ำเสมอของรูปทรงดังกล่าวเพิ่มความรู้สึกแปลกแยกต่อผู้ที่อาศัยอยู่ภายในและทำให้ตัวอาคารมีความน่าสนใจและโดดเด่นกว่าอาคารอื่นๆ รอบด้าน

ที่ว่างรอบๆ อาคารค่อนข้างแออัดเพราะประกอบด้วยตัวอาคารอื่นๆ เรียงตัวยาวจนเต็มเฟรมภาพ ทำให้ลดความน่าสนใจของอาคารดังกล่าวลง แต่ด้วยรูปทรงและลักษณะที่แตกต่างของตัวอาคารจึงทำให้สายตาของผู้ชมพุ่งตรงไปที่ตัวอาคารก่อนอาคารอื่นๆ ในเฟรมภาพ สีของตัวอาคารในชั้นล่างมีสีเข้มกว่าสีของตัวอาคารอื่นรอบด้านยิ่งเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดสายตาผู้ชม



รูปที่ 4.275 ร้านขายพายของนางเลิฟเวทท์ บนถนนฟริท

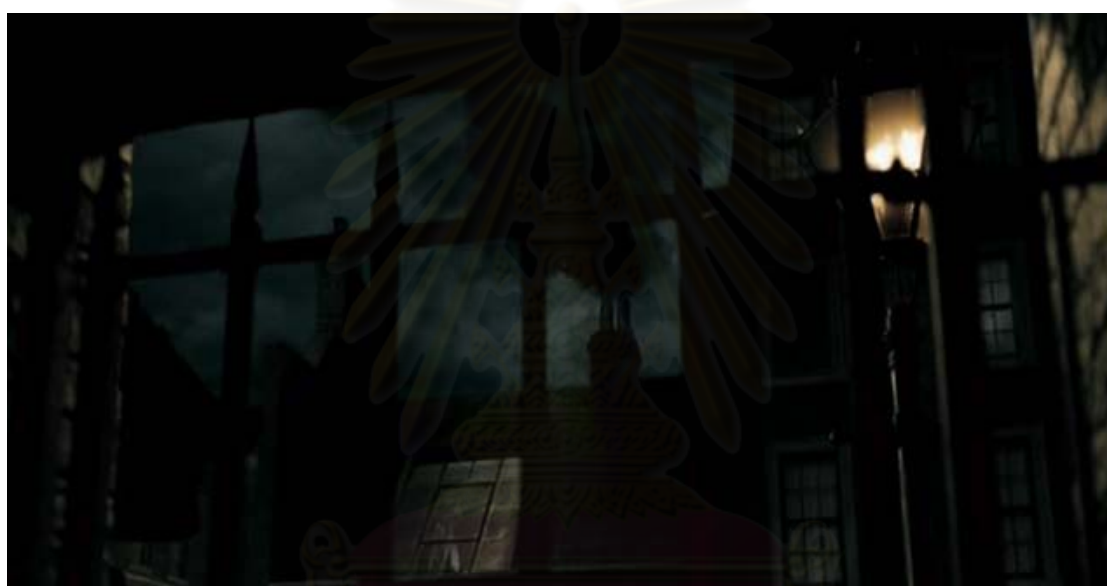
ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

ลักษณะของอาคารที่แปลกแยกและต่างจากอาคารอื่นๆ สื่อถึงลักษณะของตัวละครที่อาศัยอยู่ภายในทั้งสองคนคือ นางเลิฟเวทท์ และสวีนี่ ทอดด์ สองตัวละครหลักผู้มีบุคลิกลักษณะแปลกไปจากคนปกติทั่วไปในเมืองจากความแค้นที่เกิดขึ้นในอดีต สีดำของอาคารให้ความรู้สึกลึกลับ ซึ่งเป็นการสื่อถึงความรู้สึกของสตรีทพายไส้เนื้อลิ้นคั่วตัวใหม่ ที่อร่อยและเป็นที่ยอมรับอย่างมาก อีกทั้งความรู้สึกของตัวสวีนี่ทอดด์และนางเลิฟเวทท์ ซึ่งในตอนท้ายเรื่องโทบี้เริ่มสงสัยในพฤติกรรมของ สวีนี่ ทอดด์ และการส่งกลิ่นเหม็นแปลกๆ ก็เป็นที่สงสัยแก่ผู้อาศัยอื่นๆ บนถนนฟริท

หลังจากสวีนี่ ทอดด์ โกรธที่ไม่สามารถแก้แค้นทูร์ปิ้นได้ เพราะแอน โทนีพรวดพราดเข้ามาก่อนที่จะได้ลงมือปาดคอทูร์ปิ้น ทำให้สวีนี่ ทอดด์ระบายนามณ์ด้วยการฆาตกรรมลูกค้าผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องในความแค้นของเขาอย่างไม่เลือก ควันจากปล่องไฟของตัวอาคารก็มีลักษณะดำมืด และมีเขม่าควันที่หนาแน่นมาก (รูปที่ 4.276) เป็นการแสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจของสวีนี่ ทอดด์ ที่ความแค้นเข้าครอบงำจิตใจทำให้สามารถฆ่าได้ทุกคน แม้กระทั่งหญิงเสียดิที่เข้ามาในร้าน ซึ่งก็

คือ ลูซี่ภรรยาของเขาเอง เป็นเหตุให้เกิดโศกนาฏกรรมในตอนจบของเรื่อง เมื่อเขารู้ว่าหญิงที่เขาเพิ่งจะมาเป็นภรรยาที่เขารักและตามหามานาน

ฉากดังกล่าวเป็นฉากที่ลูซี่ในรูปลักษณะของหญิงเสียดสีกำลังจ้องมองมายังอาคารชั้นบน ร้านตัดผม อาคารดังกล่าวและตัวลูซี่ที่ถูกกั้นด้วยลูกกรงโลหะที่ปลายมีลักษณะแหลมคม เปรียบเสมือนกับสิ่งที่กั้นขวางลูซี่กับสวีนี่ ทอดด์ นั่นคือความทรงจำของลูซี่ที่หายไปและการคิดแต่จะแก้แค้นของสวีนี่ ทอดด์ ซึ่งเปรียบเสมือนโลหะที่แหลมคม ที่ทำให้เรามองไม่เห็นว่ามีสิ่งที่เป็นสิ่งผิด และทำให้เรามองไม่เห็นลูซี่ที่เข้ามาวนเวียนอยู่ใกล้ๆ ร้านของเขาเพื่อเตือนสติถึงสิ่งที่ผิด แม้สติของลูซี่จะไม่ดีแต่ก็เฝ้ามองสวีนี่ ทอดด์อยู่ตลอดเวลาและพยายามจะเข้าเตือนสติ

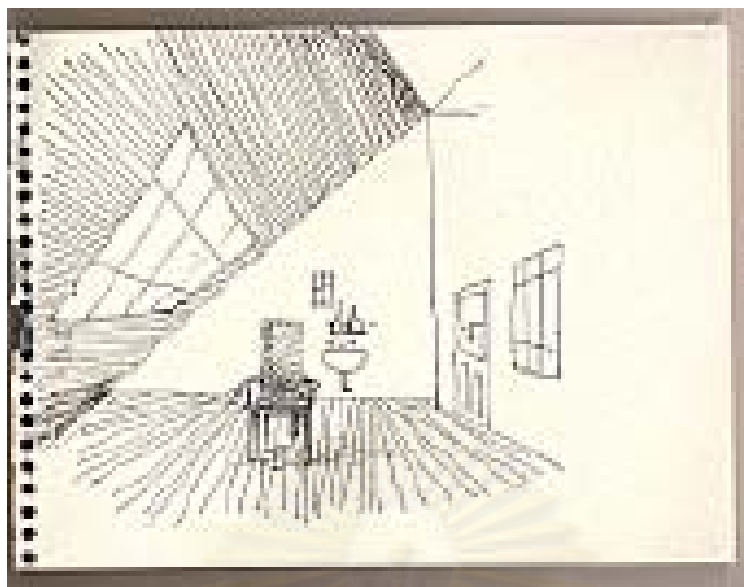


รูปที่ 4.276 ลูกกรงโลหะที่กั้นตัวอาคารและตัวลูซี่ไว้

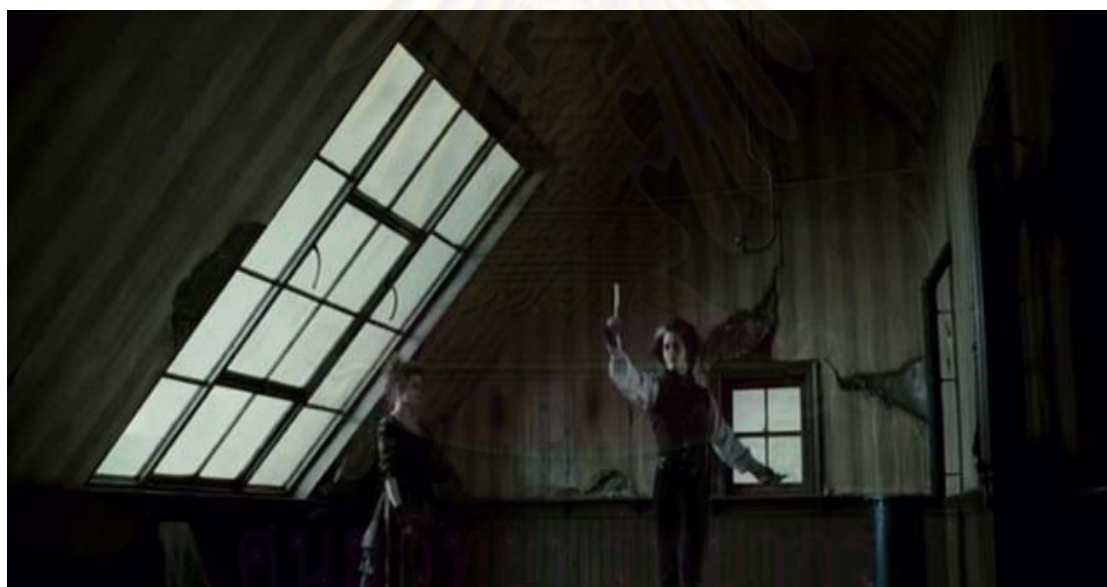
ฉากภายในร้านตัดผมของสวีนี่ ทอดด์

ลักษณะของสถาปัตยกรรมภายใน

ทิม เบอร์ตัน ออกแบบให้ห้องภายในร้านตัดผม (รูปที่ 4.277 – 4.278) มีโครงสร้างของตัวอาคารในลักษณะไม่เท่ากันเลขทุกด้าน กล่าวคือมีการลาดเอียงของผนังเพียงด้านเดียวอย่างผิดปกติ ขณะที่อีกด้านตั้งตรง หน้าต่างแต่ละบานมีขนาดต่างกันอย่างมาก ผนังมีลวดลายของเส้นตรงในแนวตั้ง ลักษณะของการลาดเอียงดังกล่าวทำให้รู้สึกถึงความอึดอัดในพื้นที่ของร้านตัดผม



รูปที่ 4.277 ภาพร่างภายในร้านตัดผม สวินนี่ ทอดด์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.278 สถาปัตยกรรมภายในร้านตัดผมของสวินนี่ ทอดด์

ความหมายที่สะท้อนในการออกแบบงานสร้างภายในฉากภาพยนตร์

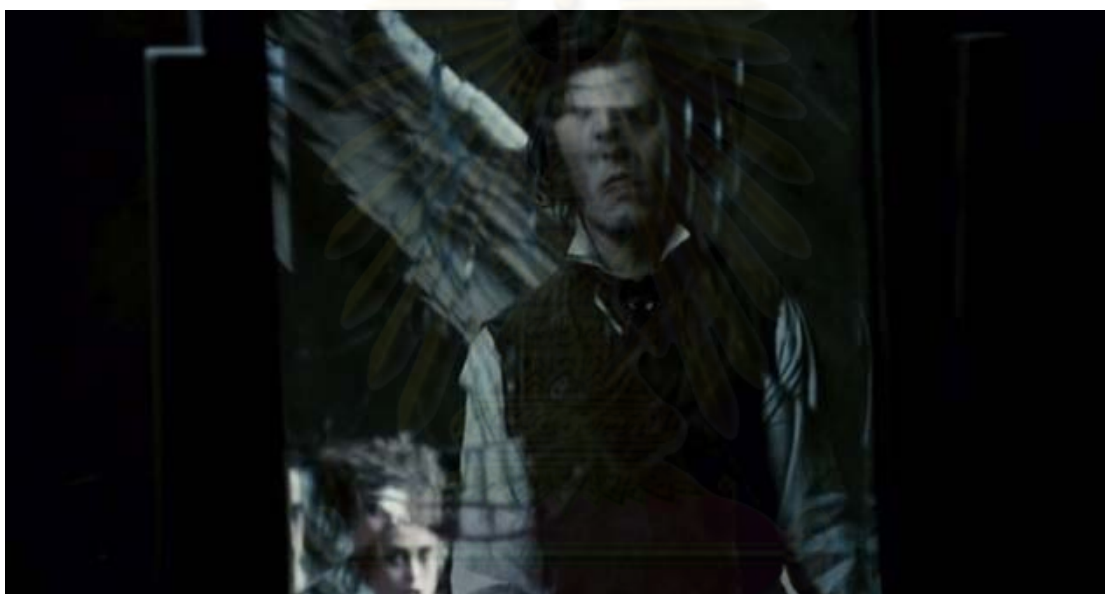
ลักษณะของผนังที่มีด้านหนึ่งเอนเอียงอย่างผิดปกติสื่อถึงสภาพจิตใจของตัวละครสวินนี่ ทอดด์ ที่ผิดปกติไปจากคนทั่วไป และการที่ผนังมีความเอนเอียงในบริเวณที่เป็นเก้าอี้ตัดผม ให้ความรู้สึกเหมือนผนังที่เอนเอียงดังกล่าวกำลังจะล้มลงมาทับผู้ที่นั่งอยู่บนเก้าอี้ และบนผนังมีร่องรอยของการร้าวและแตกหักของผนัง แสดงถึงความแค้นที่กัดกร่อนสภาพจิตใจของสวินนี่ ทอดด์ ทำให้กระทำสิ่งที่ผิดมากขึ้นเรื่อยๆ

4.7.1.2 ลักษณะของจิตรกรรมศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบฉากในภาพยนตร์

ฉากภายในร้านตัดผมของ สวินนี่ ทอดด์

ลักษณะของจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ในฉากสวินนี่ ทอดด์ ผิดหวังที่ไม่ได้แก้แค้นทอร์ป็น การส่องกระจกที่มีรอยร้าว (รูปที่ 4.279) ทำให้รูปลักษณะของ สวินนี่ ทอดด์ บิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนไปจากปกติ รวมทั้งทำให้ใบหน้าบางส่วนหายไปจากการแตกร้าวของกระจก ลักษณะดังกล่าวคล้ายภาพวาดศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ ที่มีกวางคใบหน้าให้มีความผิดเพี้ยน และลดทอนองค์ประกอบสำคัญของใบหน้า



รูปที่ 4.279 สวินนี่ ทอดด์ ส่องกระจกที่มีรอยร้าว

ความหมายการออกแบบงานสร้างในฉากภาพยนตร์

การที่ใบหน้าบิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนไปจากปกติสื่อถึงสภาพจิตใจของสวินนี่ ทอดด์ ที่ทั้งโกรธแค้น โมโห และสับสนที่ไม่ได้แก้แค้นตามที่คาดการณ์ไว้เนื่องจากแอนโทนีเข้ามาขัดจังหวะ จึงพาลกับทุกคน กระทั่งกับนางเลิฟเวทท์ การแสดงออกดังกล่าวเหมือนการแสดงออกของเด็กเมื่อไม่ได้สิ่งที่ต้องการ ซึ่งส่งผลต่อการตัดสินใจที่ผิดและถูกชักจูงจากนางเลิฟเวทท์ให้กระทำผิดได้ง่ายในเวลาต่อมา

นอกจากนี้ในฉากที่สวินนี่ ทอดด์ ตัดสินใจที่จะฆ่าลูกค้าทุกคนแม้จะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความแค้นของตน เพื่อให้เป็นวัตถุประสงค์ของพยานางเลิฟเวทท์ รวมทั้งเป็นการระบายความโกรธแค้นที่อัดแน่นอยู่ในของตน ภาพของเมืองลอนดอนที่ปรากฏอยู่ด้านหลังสวินนี่ ทอดด์ ภายใต้อันตรายต่าง

กระจกบานใหญ่ คล้ายกับภาพจิตรกรรมที่มีลักษณะของเขม่าควันสีดำขมุกขมัว ที่พวยพุ่งออกมาจากตัวของสวินนี่ ทอดด์ (รูปที่ 4.280) ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ไม่เคยปรากฏมาก่อน เปรียบเสมือนสภาพจิตใจของสวินนี่ ทอดด์ ขณะนั้นที่กำลังพลุ่งพล่านด้วยความโกรธแค้น และกำลังจะระบายออกโดยการฆ่าลูกค้าที่เข้าร้านตัดผมของคุณ



รูปที่ 4.280 สวินนี่ ทอดด์ ภายได้เขม่าควันที่พวยพุ่งออกจากปล่องไฟ

4.7.2 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่อง

Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street

4.7.2.1 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์ (Benjamin Barker) หรือ สวินนี่ ทอดด์ (Sweeney Todd)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์ (4.281) เนื่องจากตัวละครยังใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับภรรยาและลูกสาว การแต่งกายจึงมีองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายในโทนสีอบอุ่น และมีผ้าพันคอสีเหลืองซึ่งสีเหลืองเป็นสีที่แสดงถึงความมีความสุข สดใส เบิกบานของชีวิตของตัวละคร



รูปที่ 4.281 การแต่งกายตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์

แต่เมื่อตัวละครถูกใส่ร้ายให้ติดคุกและแยกจากครอบครัว หลังจากตัวละครกลับมา ได้เปลี่ยนชื่อเป็น สวินนี่ ทอดด์ เพื่อแก้แค้นผู้พิพากษาทอร์ปิ้น และลูกน้องคนสนิท การแต่งกายของตัวละคร (รูปที่ 4.282) เป็นไปในโทนสีดำ และขาวตลอดทั้งเรื่อง สีดำมักถูกใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน อยู่เสมอ เนื่องจากสีดำแสดงถึงความลึกลับ และความดำมืดของตัวละครที่มีปมภายในจิตใจ เช่นเดียวกับตัวละคร สวินนี่ ทอดด์ ที่สูญเสียครอบครัว และทุกอย่างในชีวิต จึงกลับมาแก้แค้นและปกปิดตัวตนจริงๆ ของตนเอง



รูปที่ 4.282 การแต่งกายตัวละคร สวินนี่ ทอดด์

กระทั่งภาพในความใฝ่ฝันของนางเลิฟเวทท์ การแต่งกายของสวีนนี่ทอดด์ (รูปที่ 4.283) ก็ยังคงเป็นไปในโทนสีดำและขาว ขณะที่สิ่งแวดล้อมและเครื่องแต่งตัวของนางเลิฟเวทท์เป็นสีอื่นที่สดใส

ในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน มักใช้หลายทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร ซึ่งเพื่อให้ผลทางด้านการรับรู้ที่พิเศษและแปลกกว่าปกติ



รูปที่ 4.283 เครื่องแต่งกายสวีนนี่ทอดด์ในภาพความใฝ่ฝันของนางเลิฟเวทท์

4.7.2.2 ลักษณะการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร นางเนลลี่ เลิฟเวทท์ (Mrs. Nellie Lovett)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในเครื่องแต่งกายตัวละคร

การออกแบบเครื่องแต่งกายของนางเลิฟเวทท์ (รูปที่ 4.284) ถูกออกแบบให้มีสีดำทั้งชุด สีดำดังกล่าวสื่อให้เห็นถึงการปกปิดความลับเกี่ยวกับลูซี่ ภรรยาของสวีนนี่ ทอดด์ ที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่เสียชีวิต เนื่องจากนางเลิฟเวทท์ชอบในตัวสวีนนี่ ทอดด์ ตั้งแต่ครั้งยังเป็นเบญจามิน และอาศัยอยู่กับครอบครัวบนห้องชั้นบนของร้านขายพาย นางเลิฟเวทท์จึงบอกสวีนนี่ ทอดด์ว่าภรรยาของเขาได้เสียชีวิตไปแล้ว

อีกทั้งสีดำยังแสดงให้เห็นถึงสภาพจิตใจของนางเลิฟเวทท์ที่ใช้เนื้อมนุษย์มาทำเป็นไส้ขนมพายขาย และเป็นผู้สนับสนุนให้ สวีนนี่ ทอดด์ ระบายความแค้นกับลูกค้าที่มาตัดผม ทั้งๆ ที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับความแค้นของสวีนนี่ ทอดด์เลย ส่วนเพื่อให้สวีนนี่ ทอดด์ระบายความโกรธ และส่วนหนึ่งเพื่อให้ตนเองสามารถขายขนมพายได้มาก



รูปที่ 4.284 เครื่องแต่งกายตัวละคร นางเลิฟเวทท์

แต่ในภาพความใฝ่ฝันของนางเลิฟเวทท์ (รูปที่ 4.285) การแต่งกายถูกออกแบบให้มีสีสันสดใสอยู่ในโทนสีแดง สีส้มพู และสีฟ้า เนื่องจากเป็นความใฝ่ฝันถึงการใช้ชีวิตคู่ของตนกับสวินนี่ ทอดด์ การใช้สีดังกล่าวจึงแสดงถึงความรู้สึกชื่นชอบตัวสวินนี่ ทอดด์ของนางเลิฟเวทท์ที่มีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ กระทั่งอยากให้สวินนี่ ทอดด์ลืมเรื่องแก้แค้น และมาใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับตนเอง ในขณะที่การแต่งกายของสวินนี่ ทอดด์กลับมีเพียงสีดำ และขาวในทุกๆ เครื่องแต่งกาย เหมือนเป็นการสื่อสารกับผู้ชมถึงความรู้สึกที่เกิดขึ้นสวินนี่ ทอดด์ ไม่ได้รู้สึกไปด้วย และเป็นนางเลิฟเวทท์เท่านั้นที่รู้สึกอยู่ฝ่ายเดียว



รูปที่ 4.285 เครื่องแต่งกายของนางเลิฟเวทท์ในภาพความใฝ่ฝัน

**4.7.3 ลักษณะศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมใน
ภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street**

**4.7.3.1 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์
(Benjamin Barker) หรือ สวินนี่ ทอดด์ (Sweeney Todd)**

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร
การแต่งหน้าของตัวละครในตอนที่ยังเป็น เบญจามิน ปาร์คเกอร์ สีหน้าของตัวละครเป็นไป
ในลักษณะปกติ มีการออกแบบทรงผมที่ปกติ เรียบร้อย และค่อนข้างสั้น (รูปที่ 4.286)

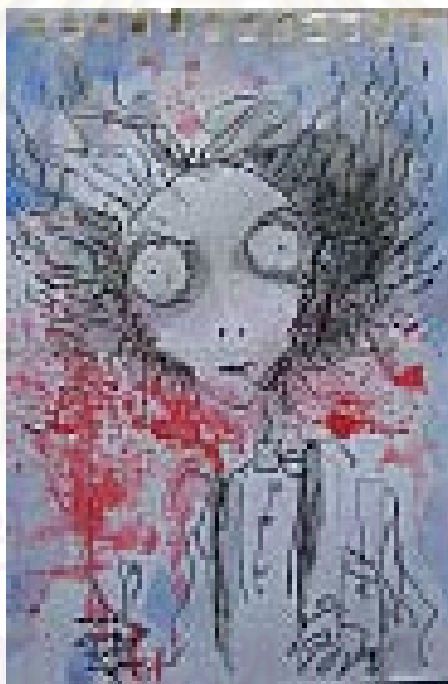


รูปที่ 4.286 การแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร เบญจามิน ปาร์คเกอร์

เมื่อ เบญจามิน ปาร์คเกอร์ กลับมาและเปลี่ยนชื่อเป็น สวินนี่ ทอดด์ การแต่งหน้าและทรงผมก็เปลี่ยนไป (รูปที่ 4.287 – 4.290) โดยใบหน้ามีลักษณะสีขาวซีด รอบดวงตาดำคล้ำอย่างผิดปกติ ลักษณะการแต่งหน้าดังกล่าวแสดงถึงสภาพจิตใจที่เปลี่ยนไปของสวินนี่ ทอดด์ ที่มีแต่ความแค้นและความดำมืดในจิตใจที่ในตอนท้ายเรื่องเค้ากลับมาคนอื่นที่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับความแค้นได้อย่างเลือดเย็น



รูปที่ 4.287 – 4.288 ภาพร่างสกินนี่ ทอคค์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.289 ภาพร่างสกินนี่ทอคค์ โดย ทิม เบอร์ตัน



รูปที่ 4.290 การแต่งหน้าตัวละคร สวินนี่ ทอคด์

การออกแบบทรงผม (รูปที่ 4.291) เปลี่ยนจากทรงผมสั้นเรียบร้อย เป็นผมยาวยุ่งเหยิง และมีผมสีขาวอยู่ส่วนหนึ่งด้านหน้า ผมสีขาวดังกล่าวเป็นสิ่งสนับสนุนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพจิตใจของสวินนี่ ทอคด์ และให้ความรู้สึกถึงความแห้งแล้ง และการที่สวินนี่ ทอคด์รู้สึกเหมือนตนเองได้ตายไปแล้วเพราะสูญเสียครอบครัว และต้องการกลับมาแก้แค้น



รูปที่ 4.291 ทรงผมสวินนี่ ทอคด์

4.7.3.2 ลักษณะการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร นางเนลลี่ เลิฟเวทท์ (Mrs. Nellie Lovett)

ลักษณะและความหมายที่สะท้อนภายในการแต่งหน้าและทรงผมตัวละคร

การออกแบบการแต่งหน้านางเนลลี่ เลิฟเวทท์ (รูปที่ 4.292) เป็นไปในแนวทางเดียวกับสวีนนี่ ทอดด์ นั่นคือใบหน้ามีสีขาวยซีด ดวงตาคำค้ำอย่างผิดปกติ ทรงผมมีลักษณะยุ่งเหยิงไม่เป็นระเบียบ ตลอดทั้งเรื่อง การแต่งหน้าและทรงผมดังกล่าวแสดงถึงลักษณะนิสัยและสภาพจิตใจของนางเลิฟเวทท์ ที่ไม่ได้บอกความจริงแก่สวีนนี่ ทอดด์ ตั้งแต่แรกเกี่ยวกับลูซี่ที่ยังมีชีวิตอยู่ เพราะตนเองหลงรักสวีนนี่ ทอดด์ ตั้งแต่ครั้งที่ยังเป็น เบญจามิน ปาร์คเกอร์ จึงต้องการใกล้ชิด อีกทั้งการที่นางเลิฟเวทท์เห็นการฆ่าคนเป็นเรื่องปรกติ และเป็นผู้สนับสนุนให้สวีนนี่ ทอดด์ฆ่าคนผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความแค้นเพื่อนำเนื้อมาทำขนมพายในร้านของตน



รูปที่ 4.292 การแต่งหน้าและทรงผมนางเนลลี่ เลิฟเวทท์

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ” ซึ่งเป็นการศึกษาถึงการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เพื่อทราบถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่พบในภาพยนตร์ โดยงานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพศึกษาถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิเคราะห์ด้วยการตีความด้วยตนเองจากการชมภาพยนตร์ 7 เรื่อง ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาทำการศึกษา มีดังต่อไปนี้

1. Beetle Juice (1988)
2. Batman (1989)
3. Edward Scissorhands (1990)
4. Batman Return (1992)
5. Sleepy Hollow (1999)
6. Planet of the Apes (2001)
7. Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (2007)

ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ อีกทั้งประกอบกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน เพื่อประกอบการวิเคราะห์ลักษณะเอ็กเพรสชันนิสม์และการตีความหมายศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในภาพยนตร์ ได้แก่

1. คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์
2. คุณเอก เอี่ยมชื่น ผู้กำกับศิลป์
3. คุณลำภู กันเสนาะ ศิลปินด้านจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์
4. อาจารย์ ปองพล ยาศรี อาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. อาจารย์ นภดล วิรุฬห์ชาตะพันธ์ อาจารย์ประจำภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ปรากฏอยู่ในทุกเรื่อง สามารถจำแนกสรุปผลการวิจัยออกเป็น 5 ส่วนประกอบคือ

1. การออกแบบฉาก
2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย
3. การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม
4. ความหมายในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
5. จิตวิเคราะห์

1. การออกแบบฉาก

ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

- 1.1 สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์
- 1.2 จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์
- 1.3 ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

1.1 สถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

สถาปัตยกรรมที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีลักษณะของสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์อย่างชัดเจนทั้งการออกแบบภายนอกอาคารและภายในอาคาร โดยลักษณะของการออกแบบสถาปัตยกรรมของฉากในภาพยนตร์จะมีการใช้พื้นที่ในองค์ประกอบต่างๆ ของอาคารในลักษณะที่พิเศษ โครงสร้างของสถาปัตยกรรมผิวด้านจากโครงสร้างอาคาร โดยมีความพิเศษกว่าลักษณะปกติทั่วไป และมีความแตกต่างของรูปแบบต่างๆ โดยมักจะเป็นไปในรูปแบบที่อิสระ มักมีการบิดเบี้ยวหรือผิวด้านของ โครงสร้างของฉาก หรือการบิดเบี้ยวของอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมทั้งมีการนำเอาลักษณะของอุปกรณ์ประกอบฉากที่แตกต่างกัน หรือใช้วัสดุที่ต่างกันมาประกอบกันภายในฉากเดียวกัน

การออกแบบฉากมักจะนำลักษณะของ โครงสร้างค้ำจุนอาคารมาใช้เป็นอุปกรณ์ประดับตกแต่งอาคาร เช่น คาน หรือเสา และออกแบบให้มีลักษณะบิดเบี้ยว ทำให้ฉากมีลักษณะยุ่งเหยิงและแปลกกว่าอาคารปกติทั่วไป และมักมีลักษณะของ โครงสร้างต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกถึงความไม่น่าจะเป็นไปได้ของการตั้งอยู่ของอาคารหรืออุปกรณ์ประกอบฉากนั้นๆ

สถาปัตยกรรมภายในประกอบไปด้วยผนังที่มีลักษณะขรุขระไม่เรียบ และมีลายวุ่นวายยุ่งเหยิง ลายของพื้นอาคารมักเป็นลายตารางขาวสลับดำ มักออกแบบให้ผนังในแต่ละด้านภายในห้องมีลักษณะที่ต่างกันประกอบกันอยู่ภายในห้องเดียวกัน หรือมีความต่างของการออกแบบภายในห้องแต่ละห้องภายในบ้านเดียวกันอย่างตรงข้ามกันเหมือนไม่ได้เป็นสถานที่เดียวกัน

มีการใช้สีที่จัดจ้านตัดกันอย่างรุนแรงมาประกอบเข้าด้วยกัน อีกทั้งมีการใช้แสงเงาในการสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ในโทนหม่นหมอง และใช้แสงเงาตกกระทบบนฉากตามแบบภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์

นอกจากนี้ยังมีการนำกลไกทางด้านพื้นเพ็อง หรือเครื่องจักรมาใช้ในการออกแบบ และใช้วัสดุที่เป็นโลหะที่แข็งแรง มักมีลักษณะของเมืองที่เต็มไปด้วยมลพิษและดีดฟ้าที่แออัดตามแบบภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของสถาปัตยกรรมในแนวทางของเยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในทุกเรื่อง

1.2 จิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

การออกแบบฉากในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ได้รับอิทธิพลของภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ การออกแบบฉากมักมีลักษณะคล้ายกับภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ ทั้งในด้านโครงสร้างของอาคารที่บิดเบี้ยว หรือบิดผันภายในภาพ การใช้สีที่ตัดกันอย่างรุนแรงมาประกอบกัน เช่น สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีส้ม เป็นต้น การใช้องค์ประกอบต่างๆ มาประกอบในฉากภาพยนตร์อย่างวุ่นวายยุ่งเหยิง มีการใช้น้ำหนัก และจังหวะของเส้นเป็นส่วนประกอบภายในภาพ เพื่อการแสดงออกอย่างรุนแรง หรือการใช้เส้นและรูปทรงที่อิสระประกอบกันภายในภาพ

นอกจากนี้ยังมักนำเอาภาพจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อบอกเล่าเรื่องราวและความรู้สึกภายในของตัวละครในฉากนั้นๆ ผ่านภาพจิตรกรรมที่ผิดปกติของร่างกายของมนุษย์และแสดงออกถึงความทุกข์ทรมานในภาพที่มีลักษณะคล้ายกับตัวละครที่ปรากฏในฉากภาพยนตร์

1.3 ประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์

ประติมากรรมที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีลักษณะของประติมากรรมเอ็กเพรสชันนิสม์ โดยมักมีลักษณะของรูปร่างหรือรูปทรงที่ผิดสัดส่วน

บิดเบี้ยว มีขนาดที่เล็กหรือใหญ่โตเกินจริง ประติมากรรมถูกลดทอนใบหน้าหรือรูปร่างให้ผิดไปจากธรรมชาติ มีขนาดของส่วนประกอบในร่างกายที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เช่น แขนเล็ก แต่ลำตัวกลับใหญ่โตเทอะทะ เป็นต้น

2. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายมีการนำสิ่งที่ตัดกันอย่างรุนแรงมาใช้ประกอบในเครื่องแต่งกาย มีเครื่องประดับตกแต่งหรือเครื่องมือของตัวละครที่ผิดไปจากปกติ มีการออกแบบให้มีการไม่สมดุลหรือไม่เท่ากันของเครื่องแต่งกายสองด้านภายในตัวละครเดียวกัน

เครื่องแต่งกายของตัวละครหลักมักถูกออกแบบให้มีลักษณะหรือรูปแบบที่แตกต่างจากตัวละครอื่นๆ ในภาพยนตร์ และมักมีลักษณะของเส้นในแนวขวางหรือลายทางยาวขาวสลับดำเป็นส่วนประกอบ เพื่อผลทางด้านกรรับรู้ที่พิเศษกว่าตัวละครปกติทั่วไป

3. การออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม

การออกแบบการแต่งหน้าตัวละครหลักมีลักษณะของใบหน้าที่ขาวผิดปกติ ขอบตาคล้ำ ซึ่งลักษณะการแต่งหน้าดังกล่าวเป็นการแต่งหน้าที่ปรากฏในภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์เพื่อแสดงถึงตัวละครที่แปลกแยกจากตัวละครอื่นในภาพยนตร์

การออกแบบทรงผมมีลักษณะของความยุ่งเหยิง และมีความผิดไปจากปกติด้วยรูปร่างรูปทรง และลักษณะของทรงผม

4. ความหมายในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

จากการศึกษาพบว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแนวทางศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์สามารถสื่อสารและส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจและมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบภาพยนตร์ สามารถสื่อความหมายที่สำคัญในภาพยนตร์ได้อย่างดีโดยไม่ต้องใช้บทพูด โดยมีการออกแบบฉากให้รองรับกับสถานการณ์ต่างๆ รวมทั้งนำเสนอสาระสำคัญของเรื่องราวภาพยนตร์ผ่านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแต่ละฉาก ผู้ชมสามารถตีความหมายของเรื่องราวภาพยนตร์และอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผ่านทาง การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

การออกแบบเครื่องแต่งกายและทรงผมตัวละครสามารถนำเสนอบุคลิกภาพและทัศนคติของตัวละครได้อย่างดี อีกทั้งการที่ตัวละครหลักมักมีเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าที่แปลกและต่างจากตัวละครอื่นและผิดไปจากปกติทั่วไป สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความรู้สึกแปลกแยกของตัวละครที่มีต่อสังคมได้อย่างดี ซึ่งลักษณะดังกล่าวปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ในทุกเรื่อง

ทิม เบอร์ตัน มักแทรกอารมณ์ขันเข้าไปในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่สามารถสื่อสารถึงผลต่างๆ จากการกระทำ เพื่อสร้างความบันเทิงและทำให้ผู้ชมสามารถจดจำถึงผลของการกระทำได้ดีกว่าการใช้บทพูด

5. จิตวิเคราะห์

5.1 จิตวิเคราะห์ที่มีต่อ ทิม เบอร์ตัน

ประสบการณ์ในวัยเด็กของ ทิม เบอร์ตัน ช่วงที่อาศัยอยู่ชานเมืองทำให้ ทิม เบอร์ตัน รู้สึกแปลกแยกจากคนอื่นๆ ในสังคม และจากความสนใจในภาพยนตร์สยองขวัญ และภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ที่มีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่มีดหม่นและมีการออกแบบงานสร้างในลักษณะเฉพาะตัว ประกอบกับความชื่นชอบในการวาดภาพและชื่นชอบศิลปะในแนวทางเอ็กเพรสชันนิสม์เป็นพิเศษ ทิม เบอร์ตัน ได้นำประสบการณ์ต่างๆ เหล่านี้ ถ่ายทอดลงในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตามอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง โดยไม่ได้คาดหวังให้ใครเข้าใจหรือตีความความหมายต่างๆ ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เพียงต้องการให้ผู้ชมรู้สึกไปกับภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์เท่านั้น ดังนั้นการที่การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ซึ่งเป็นศิลปะที่แสดงออกทางด้านอารมณ์และมีความแตกต่างสะเทือนอารมณ์ต่อผู้พบเห็น จึงเป็นการส่งเสริมให้ผู้ชมภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน เข้าใจและรู้สึกไปกับเรื่องราวและตัวละครเหล่านั้นได้อย่างดี

ดังนั้นการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน จึงมักพบตัวละครที่มีลักษณะของเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ที่ผิดปกติไปจากตัวละครอื่นตามแบบภาพยนตร์เยอรมันเอ็กเพรสชันนิสม์ที่ ทิม เบอร์ตัน ชื่นชอบ และเพื่อนำเสนอถึงความแปลกแยกของตัวละครอย่างชัดเจน ประกอบกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่บิดเบี้ยว ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงปกติทั่วไปก็เพื่อการแสดงออกทางด้านอารมณ์ และความชื่นชอบส่วนตัวของ ทิม เบอร์ตัน และสามารถสื่อสารถึงเรื่องราวที่สำคัญในภาพยนตร์ได้อย่างดี

ทิม เบอร์ตัน เชื่อว่าการสื่อสารด้วยภาพโดยผ่านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแบบเฉพาะตัวของเขาสามารถบอกเล่าเรื่องราวและอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวละครได้ดีกว่าการใช้บทพูด

5.2 จิตวิเคราะห์ต่อผู้ชม

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มีลักษณะที่ผิดปกติ และผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงทั่วไป แต่เมื่อปรากฏในภาพยนตร์แล้วสามารถทำให้ผู้ชมเชื่อและคล้อยตามไปกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นผ่านทางกรออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ได้อย่างดี นั่นเป็นเพราะภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มักมีเรื่องราวที่เกินจริง และเต็มไปด้วยจินตนาการที่ต่างจากความเป็นจริงอย่างสิ้นเชิง และมีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกันได้อย่างดี รวมทั้งเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งเรื่อง และเป็นไปในทิศทางเดียวกับเรื่องราวในภาพยนตร์

นอกจากนี้ ทิม เบอร์ตัน จะให้ความสำคัญกับการออกแบบงานสร้างในทุกส่วนรวมทั้งการออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ตัวละครสมทบอีกด้วย สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ชมนอกจากติดตามตัวละครหลักแล้ว ยังติดตามและเฝ้าสังเกตตัวละครสมทบอื่นๆ รวมทั้งการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในทุกส่วนอย่างใจจดจ่อ ทำให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเรื่องราวและการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ผิดเพี้ยนได้ง่ายขึ้น และสนุกสนานในการติดตามการออกแบบงานสร้างที่ปรากฏในภาพยนตร์อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาถึงศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน จึงเป็นตีความศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในแง่ของภาพที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งหากศึกษาในแง่ของบทภาพยนตร์จะพบถึงความเป็นเอ็กเพรสชันนิสม์ที่สามารถสื่อความหมายในหลายแง่มุมในบทภาพยนตร์ และตัวละคร จะทำให้สามารถเข้าใจและตีความหมายในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ได้มากขึ้น

2. จากการวิจัยจะเห็นได้ว่าศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์เมื่อนำมาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สามารถสื่อความหมายที่สำคัญในภาพยนตร์แก่ผู้ชมได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมต่อการชมภาพยนตร์ และสามารถสะท้อนความคิด ความสนใจ และ

ความชอบของผู้กำกับผ่านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่า น่าจะนำไป
ประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยต่อไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2528.
- จามรี คงเสวีรัตน์. กระบวนการทำงานของผู้กำกับศิลป์ (Art Direction) ในภาพยนตร์โฆษณา. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. องค์ประกอบการออกแบบ. เอกสารคำสอนรายวิชาหลักการออกแบบศิลปกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2548.
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. โลกศิลปะศตวรรษที่ 20. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, 2545.
- จิรพันธ์ สมประสงค์. ประวัติศาสตร์ศิลปะ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2533.
- ชน ชายแดน (นามแฝง). EXPRESSIONISM. วิมาน, 7, 68, กรุงเทพฯ: 2538.
- นพวรรณ หมั่นทรัพย์. การออกแบบเบื้องต้น. เชียงใหม่: โครงการตำราวิทยาเขตภาคพายัพ, 2539.
- นภดล วิรุฬห์ชาติพะพันธ์. อาจารย์ประจำภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์, สัมภาษณ์, 28 มีนาคม 2554.
- ประกาศิต ภัทรธีรานนท์. งานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์. สารนิพนธ์ปริญญาบัณฑิต สาขาวิชาโฆษณา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.
- ปองพล ยาศรี. อาจารย์ประจำภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร, สัมภาษณ์, 24 มีนาคม 2554.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- พาศนา ดันท์ลักษณ์. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ: พิกัดอักษร, 2526.
- ยศ สันตสมบัติ. พรอยด์และพัฒนาการของจิตวิเคราะห์ : จากความฝันสู่ทฤษฎีสังคม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.
- เขavnันท์ เชษฐรัตน์. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: ณ ฌาน, 2534.
- คำพู่ กันเสนาะ. ศิลป์อิสระในแนวทางจิตรกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2554.
- เลอสม สถาปิตานนท์. Introduction to Design การออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

- วรรณิ์ สำราญเวทย์. ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย. เอกสารการสอนชุดวิชา 16422 การสร้างสรรค้และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-8. พิมพ์ครั้งที่ 4. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2544.
- วัฒนะ จุฑะวิภาต. การออกแบบ. กรุงเทพฯ : ปรรรณนา, 2527.
- วาวิมล เดชเกตุ. มีส-ออง-แซง. ในเอกสารการสอนชุดวิชา การผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น หน่วยที่ 1-7 สาขาวิชานิตเทศศาสตร้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิศิษฎ์ ศาสนเทียง. ผู้กำกับภาพยนตร์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2554.
- เสรี เรืองเนตร. เส้นกับการออกแบบ. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร, 2548.
- อลงกรณ์ ค้ายสีแก้ว. SUPERHEROES. กรุงเทพฯ: Blackberry Publishing, 2546.
- อภิญา เพื่องฟูสกุล. อัตลัษณ์ : การทบทวนทฤษฎีและกรอบแนวคิด. กรุงเทพฯ: คณะกรรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ สาขาสังคมวิทยา สำนักงานคณะกรรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2543.
- อัศนีษ์ ชูอรุณ. จิตรกรรรมร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร, 2530.
- อัศนีษ์ ชูอรุณ. ประวัติศาสตร์ศิลปะยุคฟื้นฟูและยุคใหม่. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร, 2546.
- อารี สุทธิพันธุ์. ศิลปะนิยม. กรุงเทพฯ : กระจายสา, 2528.
- เอก เอี่ยมชื่น. ผู้กำกับศิลป์. สัมภาษณ์, 17 ตุลาคม 2552.

ภาษาอังกฤษ

- Baron, S. German Expressionism 1915 – 1925. Germany: Federa, 1988.
- Birren, F. Color Perception in Art. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.
- Bordwell, D. and Thompson, K. Film Art An Introduction. New York: McGraw-Hill, 2001.
- Bryant, J. Psychology of Entertainment. New Jersey: Lawrence Erlbaum Association, 2006.
- Cheney, S. Expressionism in Art. Newyork: Liveright Publishing. 1962.
- Christian Metz Translated by Michael Taylor. Film Language. New York: Oxford University Press, 1974.
- Ferenczi, A. Masters of Cinema: Tim Burton. Paris: Cahiers du cinema Sarl, 2010.
- Jung U. and Schatzberg W. Beyond Caligari The Films of Robert Wiene. New York: Berghahn Books, 1999.
- Kaplan, E. A. Psychoanalysis & Cinema. New York: AFI Film Reader, 1990.
- Morozow, H.B. Tim Burton The Monster and the Crowd. New York: Routledge, 2010.
- Myers, B.S. The German Expressionists. West Germany: McGraw-Hill Book.

- Nelmes, J. An Introduction to Film Studies. London: First, 1996.
- Page, E. Gothic Fantasy The Films of Tim Burton. London: Marion Boyars, 2007.
- Pehnt, W. Expressionist Architecture. London : Thames and Hudson Ltd, 1973.
- Smith, G. Tim Burton Interviewd [online]. Available From
: <http://minadream.com/timburton/EdWoodInterview.htm> [2010, April]
- Smith, J. and Matthews, J.C. Tim Burton. London: Virgin Book, 2002.
- Vogt, P. Expressionism German Painting between 1905-1920. Germany: DuMont
Buchverlag, 1979.
- Wolf, N. Expressionism. Germany : Taschen, 2004.



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติ ทิม เบอร์ตัน

การศึกษาชีวิตของทิม เบอร์ตัน ที่ส่งผลต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในแนวทาง ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ โดยอาศัยข้อมูลจากเอกสารในหนังสือ Tim Burton และ Gothic Fantasy : The Films of Tim Burton เป็นหลัก มีดังต่อไปนี้

วัยเด็ก

ทิม เบอร์ตัน (Tim Burton) ชื่อเต็มคือ ทิมโมที วิลเลียม เบอร์ตัน (Timothy William Burton) ถือกำเนิดเมื่อวันที่ 25 สิงหาคม ในปี ค.ศ. 1958 โดยอาศัยอยู่กับพ่อแม่และน้องชายที่เมือง เบอร์แบง (Burbank) รัฐแคลิฟอร์เนีย (California) ซึ่งเป็นเมืองที่มีสตูดิโอสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ และโทรทัศน์ เช่น ดิสนีย์ (Disney) NBC และวอร์เนอร์บราเธอส์ (Warner Brothers) ทำให้เขาใกล้ชิดกับอุตสาหกรรมนี้มาตั้งแต่ยังเด็ก

เบอร์ตันไม่เข้าใจว่าทำไมพ่อแม่ต้องส่งเขาไปโรงเรียนวันอาทิตย์ในขณะที่พวกเขาไม่ใช่พวกเคร่งศาสนา หรือบางรูปที่เขานอนอยู่บนผนังบ้านก็ไม่ได้มีความหมาย และทำให้ครอบครัวของเขา รู้สึกถึงมันอย่างแท้จริง เขามักจะไม่เข้าใจว่าทำไมต้องกั้นหน้าต่างที่ห้องของเขาทำให้แสงไม่เข้ามาถึงห้องของเขา และเมื่อเขาอายุสิบขวบก็ย้ายไปอยู่กับยายจนกระทั่งจบมัธยมศึกษา

การที่เบอร์ตันอาศัยอยู่ชานเมืองที่มีสภาพขาดแคลน เขาจึงมักบรรยายถึงประสบการณ์ในชานเมือง ว่าทุกอย่างมันดูไร้อารมณ์ มีแต่ความเงียบ และให้ความรู้สึกที่เกือบกดน้ำอัด แต่เบอร์ตันก็หนีจากความรู้สึกอัดอั้น โดยการปล่อยตัวไปกับความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการเล่นพิเรนทร์ด้วยความคิดสร้างสรรค์ของเขา บางเวลาเขาก็ไปเล่นกับเด็กๆ ข้างบ้าน บางทีก็เล่นสร้างบ้านจากซากสิ่งต่างๆ หรือไม่ก็ปีนรอยเท้าไปรอบๆสวนสาธารณะ บางครั้งก็ชักชวนเด็กๆ ให้ไปขุดดินเล่น ทำให้เขามักจะทะเลาะกับเพื่อนบ้านอยู่บ่อยครั้ง มีอยู่ครั้งหนึ่งที่เขาเกือบเป็นฆาตกรด้วยการชักชวนให้เด็กลงไปเล่นในสระว่ายน้ำที่เพิ่งใส่คลอรีนลงไป

ในระหว่างที่อยู่ชานเมืองนั้นเบอร์ตันเชื่อว่าสังคมเมืองเป็นสถานที่ทำลายความคิดสร้างสรรค์และความรู้สึกนึกคิดที่เป็นส่วนตัว เพราะการใช้ชีวิตอยู่ในวัฒนธรรมเหมือนกัน ตัวบังคับความคิดและจินตนาการ โดยเขาอธิบายว่าการที่จะทำให้ตนเองเป็นตัวของตัวเองได้นั้นจะต้องมีทั้งความแข็งแกร่งและความอ่อนโยนในการที่จะฝ่าฟันจากกฎเกณฑ์ต่างๆ ของสังคม ความ

แข็งแกร่งและความอ่อนโยนที่ผสมผสานกันนั้นเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เขาเกิดความหลงใหลที่จะวาดภาพ และหลงใหลที่จะใช้ชีวิตในแต่ละวัน และนั่นเป็นสิ่งที่อยู่ในภาพยนตร์ของเขา และทำให้ภาพยนตร์ของเขาไม่เหมือนใคร

ทิม เบอร์ตัน ได้กล่าวว่า “ตอนเด็กฉันรู้สึกเหมือนชาวต่างชาติระหว่างเพื่อนบ้านของฉัน และเมืองของฉัน” (Edwin Page, 2007)

จากคำพูดแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกที่ ทิม เบอร์ตัน รู้สึกต่อเพื่อนบ้านในซานเมืองที่เขาอาศัยอยู่เมื่อตอนยังเด็ก ทำให้ในภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ตัวละครสำคัญมักจะเป็นตัวละครที่แตกต่างและแปลกแยกจากตัวละครส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ แต่จะมีวิธีแสดงออกทางความรู้สึกที่แปลกแยกนั้นๆ ต่างๆ กันไปตามบุคลิกของตัวละคร

สร้างสรรค์จินตนาการ

สัญลักษณ์ที่ เบอร์ตัน ใช้ในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์มักเป็นรสนิยมส่วนตัวของเขาในตัวจิตรกร และรูปวาดต่างๆ ที่เขาชื่นชอบ โดย เบอร์ตัน ชื่นชอบในตัวศิลปินแนวอ็อกเปรสชันนิสม์ และอิมเพรสชันนิสม์ตอนปลายเป็นพิเศษ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วินเซนต์ แวน โก๊ะ (Vincent Van Gogh) เบอร์ตันกล่าวว่ารูปวาดเช่นนั้นไม่ใช่ของจริง แต่ศิลปินเหล่านั้นได้ทำให้มันเป็นจริงขึ้นมาได้ และมันเป็นเรื่องน่าตื่นเต็นหากนำมาอยู่ในภาพยนตร์

ซึ่งภาพยนตร์ของ เบอร์ตัน ก็เหมือนกันที่ไม่ได้พยายามทำออกมาให้ตรงกับความเป็นจริง แต่หากเต็มไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ปรากฏในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็น ฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ที่มีความซับซ้อนทางด้านอารมณ์ของเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมา

เบอร์ตัน พบว่าการวาดภาพประกอบไปด้วยสองสิ่งคือ ความพึงพอใจ และการถ่ายทอดสิ่งที่คิด โดยเขากล่าวว่าเขาจะคิดถึงสิ่งที่ดีที่สุดเมื่อเขาวาดภาพ ศิลปะของเขาเป็นทางที่ทำให้เขาสามารถสร้างสรรค์เอกลักษณ์เฉพาะตัวและสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกจากภายในออกมา เขาบรรยายถึงการวาดภาพว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้หัวใจของเขาเต้น และสร้างให้เขาเป็นเขาอย่างทุกวันนี้ นอกจากนี้แรงบันดาลใจที่สำคัญในภาพยนตร์ของเขายังมาจากหนังสือที่เขาเคยอ่านเมื่อยังเด็ก

ชื่อว่า ดอกเตอร์ซีอุส (Dr. Seuss) โดยเบอร์ตันบรรยายว่า หนังสือดังกล่าวมันช่างสวยงามและลึกลับ ล้างความเชื่อเก่าๆ

เบอร์ตันมักจะใช้รูปภาพของเขาในการบรรยายส่วนประกอบสำคัญในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะ เป็นการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ การกำกับภาพ และการแสดง เพื่อบรรยายว่าภาพของตัวละคร ต่างๆ ที่อยู่ภายในจินตนาการของเขาเป็นอย่างไร

ในภาพยนตร์ของเบอร์ตันมักจะใช้ภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวหรือความรู้สึกนึกคิดมากกว่า การใช้คำพูดหรือคำบรรยาย ซึ่งเบอร์ตันสนุกกับภาพมากกว่าเพราะเขารู้สึกว่าการใช้ส่วนประกอบ ของภาพจะทำให้สามารถเข้าไปถึงจิตใต้สำนึกของผู้ชมได้มากกว่า เนื่องจากมันมีอารมณ์ความรู้สึก จริงในการที่จะนำเสนอสิ่งที่อยู่ในความคิดออกมา

รูปที่แสดงออกถึงความความเชื่อเมื่อครั้งยังเด็กบางรูปที่ภาพยนตร์เรื่องอื่นไม่นิยม นำ ออกมาแสดง แต่ในภาพยนตร์ของเบอร์ตันแสดงและสามารถเข้าถึงคนได้เป็นจำนวนมาก หลายครั้ง ที่ทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมและเป็นการจุดประกายใหม่ๆ ให้กับนักคิดสร้างสรรค์ของผู้ที่ได้ชม ผลงานที่ไม่ธรรมดาของเบอร์ตันที่ถ่ายทอดออกมา

ในภาพยนตร์ของทิม เบอร์ตัน มีการนำสถาปัตยกรรมเอ็กเพรสชันนิสม์มาเป็นแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ แต่ในทางสถาปัตยกรรมก็พบงานที่ได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ในหลายชิ้นงาน นั่นคือ ไม่เป็นเพียงภาพยนตร์เท่านั้น ที่จะหยิบงานสถาปัตยกรรมมาใช้ในการออกแบบในภาพยนตร์ แต่งานสถาปัตยกรรมก็มักจะหยิบ ลักษณะที่น่าสนใจในภาพยนตร์มาใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมเช่นกัน (ปองพล ยาศรี, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2554)

เบอร์ตันไม่ชอบที่จะทำความเข้าใจว่าคนดูจะรับสารได้หรือไม่ แต่เขาอธิบายว่าเขารักที่จะ ทำให้เกิดกระบวนการขึ้น แต่ผลที่ได้คือความอ่อนแอตัวของเขาที่แสดงออกมาในตอนจบของ กระบวนการ นั่นเป็นสาเหตุที่เบอร์ตันไม่ชอบที่จะแสดงให้เห็น

สำหรับเบอร์ตันกระบวนการก็เหมือนกับคราดไถ เพราะภาพยนตร์ของเขามีความเป็น ส่วนตัวและสะท้อนถึงความคิดส่วนตัวของเขา แต่ความจริงเขากลับกลัวภาพที่สะท้อนตัวตนของ เขาออกมาในภาพยนตร์ ว่าเขาได้เปิดเผยอะไรออกไปให้กับคนดูนับล้านคนบ้าง แต่ในที่สุดเขาก็

เต็มใจที่จะนำเสนอโลกส่วนตัวของเขาแม้จะทำให้เขาดูอ่อนแอ แต่มันก็ทำให้ภาพยนตร์ของเบอร์ตันมีคุณค่าที่สุดเท่าที่เรามีได้

ผลงานที่สะท้อนความเป็นเด็กของเบอร์ตันเป็นเรื่องเกี่ยวกับปีศาจและภาพยนตร์สยองขวัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องที่มีตัวละครหลัก คือ วินเซน ไพซ์ (Vincent Price) และอิงมาจากเรื่องลึกลับของ เอ็ดการ์ โพล์ เช่น เรื่อง ‘The Pit and The Pendulum’ (1991) และ ‘The Raven’ (1963) ซึ่งทั้งสองเรื่องกำกับโดย โรเจอร์ คอร์แมน (Roger Corman)

เบอร์ตันมักจะสนุกกับภาพยนตร์แฮมเมอร์ (Hammer Horror) ของอังกฤษ เช่น ภาพยนตร์ของ เจมส์ เวลล์ (James Whale) เช่น ‘Frankenstein’ (1931) เขามักจะดู ‘The Twilight Zone’ (1959) และ ‘The Outer Limits’ (1963) เป็นประจำ

ดินแดนของสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ เบอร์ตันชอบที่จะใช้การสร้างภาพ Stop Motion Animation และชอบภาพยนตร์ที่มีการใช้ Stop Motion Animation ของ เรย์ แฮร์ริเฮาส์เซน (Ray Harryhausen) ที่เราสามารถเห็นได้จากเรื่อง ‘Golden Voyage of Sinbad’ (1974), ‘Sinbad and Eye of The Tiger’ (1977), ‘Crash of The Titans’ (1981) และ ‘Jason and The Argonauts’ (1963) นั่นคือภาพยนตร์เรื่องแรกๆ ที่เบอร์ตันจำได้ว่าเคยดู ความชื่นชอบเทคนิคการถ่ายทำของภาพยนตร์ดังกล่าวสร้างความกระตือรือร้นให้ ทีม เบอร์ตัน ต้องการสร้างภาพยนตร์โดยใช้ภาพ Stop Motion Animation และเทคนิคพิเศษในภาพยนตร์ของเขา เช่น ในภาพยนตร์ “Beetle Juice” (1988)

ภาพยนตร์สัตว์ประหลาดและภาพยนตร์สยองขวัญเป็นส่วนช่วยทำให้เบอร์ตันผ่านพ้นวันเวลาในวัยเยาว์มาได้ เขาพบว่าเขาเหมาะกับภาพยนตร์สัตว์ประหลาดมากกว่าภาพยนตร์วีรบุรุษ เพราะเห็นว่ามันเป็นการแสดงออกถึงเรื่องราวเกี่ยวกับซานเมือง เหมือนกับว่าสัตว์ประหลาดได้แสดงสิ่งที่อยู่ภายในออกมา อีกทั้งสัตว์ประหลาดมักจะถูกเข้าใจผิด ไม่ว่าจะเป็น คิงคอง จากเรื่อง ‘Kingkong’ (1933), คนค่อม จากเรื่อง ‘The Hunchback of The Notre Dame’ (1939) เบอร์ตันพบว่ามันง่ายที่จะระบุว่าเรื่องราวจะลงเอยอย่างไร เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่เสมอในสังคม

เบอร์ตันมักจะสนใจภาพยนตร์สยองขวัญ เพราะมันแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวแสดงได้เป็นอย่างดี และมักจะพบเห็นเรื่องราวเกี่ยวกับอารมณ์เหล่านี้ในภาพยนตร์ของเบอร์ตัน

ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย

ความชื่นชอบและความรุนแรงในการอยากทำภาพยนตร์ของเบอร์ตันถูกกระตุ้นด้วยความบังเอิญ นั่นคือครั้งแรกในการทำภาพยนตร์ของเขาเป็นตอนที่เขาสอบปลายภาคของโรงเรียน เขาไม่ได้อ่านหนังสือเกี่ยวกับ เฮาดินี (Houdini) แต่เบอร์ตันได้ทำมันออกมาเป็นภาพยนตร์ 8 เรื่องที่อ้างอิงมาจากการสำรวจของ เฮาดินี รวมทั้งพยายามที่จะสร้างมันในแบบของตัวเอง เขาจำได้ว่ามันตราตรึงทั้งตัวของเขาและอาจารย์ และจากงานชิ้นนั้นทำให้เขาได้เกรดเอ

หลังจากนั้นเบอร์ตันออกจากโรงเรียนเพราะได้ทุนไปเรียนที่ California Institute ในสาขาศิลปะ ซึ่งเป็นสาขาที่ก่อตั้งโดย วอลท์ (Walt) และรอย ดิสนีย์ (Roy Disney) เป็นการสอนเกี่ยวกับ Animation ในขณะที่พ่อกับแม่ของเบอร์ตันคัดค้านและอยากให้เขาเป็นนักข่าวภาคสนามมากกว่า

ภาพยนตร์ที่เบอร์ตันทำเพื่อสำเร็จการศึกษาในปีที่ 3 คือ 'Stalk of The Celery Monster' (1979) ในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้มีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นเบอร์ตันมากมาย และมีบางอย่างที่กลายมาเป็นจุดเด่นของลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ต่อๆ มาของเขา นั่นคือ การที่ภาพยนตร์ทำให้เข้าใจว่าตัวละครแฟรงเกนสไตน์ทรมาณผู้หญิงโดยการข่มขู่ในภาพยนตร์เพื่อสำเร็จการศึกษาของเขา แต่สุดท้ายกลายเป็นหมอฟันผู้ชายกับคนไข้ที่เป็นผู้หญิง ซึ่งเป็นการจบโดยให้ผู้ชมได้กลับไปคิดถึงความเข้าใจผิดต่างๆ ที่มักเกิดขึ้นในสังคมเพราะการตัดสินใจอะไรจากภายนอก

จากภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ทำให้ Walt Disney เลือกระบอร์ตันเข้าร่วมทำงาน และคนที่ทำงานร่วมกันกับเขาคือ ริค เฮนริกส์ (Rick Heinrichs) โดยริคเป็นคนที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว และสามารถคิดกลุ่มของความสัมพันธ์ของตัวละครในแต่ละลักษณะได้ ซึ่งต่อมา ริค ได้เป็นบุคคลสำคัญในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน

ย่างก้าวของความฝัน

เบอร์ตันได้เข้าไปอยู่ในกลุ่มผู้มีพรสวรรค์ของ วอล ดิสนีย์ ในปี ค.ศ. 1979 อย่างไรก็ตามเขาชอบเวลากลางคืน ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดกับสภาพแวดล้อมในภาพยนตร์ของ วอล ดิสนีย์ ทำให้เขาพูดถึงเวลาที่ทำงานว่า เขากำลังเรียนการหลับ โดยที่ดินสอดั่งตรงอยู่ในมือ เมื่อเจ้านายมาที่จะรีบสะดู่งตื่น

ในระหว่างที่เบอร์ตันทำงานให้กับ วอล ดิสนีย์ เขาได้ทำ (Art Work) ให้กับภาพยนตร์เรื่อง ‘The Fox and The Hound’ (1981) และคิดความคิดรวบยอด (concept) ให้กับเรื่อง ‘The Black Cauldrom’ (1985) แต่ปัญหาคืองานของเขาไม่ใช่งานของ วอล ดิสนีย์ และมีความโดดเด่นออกมาจากลักษณะของ วอล ดิสนีย์ มากเกินไป

เมื่อพิจารณาว่าเหตุใดเบอร์ตันถึงทำงานที่ วอล ดิสนีย์ เขาบอกว่าที่นี่คือสถานที่ที่ทำให้เขาก้าวเข้าไปสู่การกำกับภาพยนตร์ เพราะเมื่อเขาไม่สามารถวาดภาพสุนัขจิ้งจอกที่แสนน่ารักได้ เขาก็จะใช้เวลามากขึ้นในการคิดงานของเขาเอง และมักจะทำมันออกมาเป็นภาพยนตร์สามซีด และนั่นเป็นจุดสำคัญที่ทำให้เขาเป็นได้ทุกอย่างวันนี้จนอาจจะเรียกว่าเป็นประวัติศาสตร์เลยทีเดียว

ช่วงที่เบอร์ตันทำงานให้กับ วอล ดิสนีย์ ทำให้เขารักการวาดภาพและทำให้ภาพยนตร์มีภาพวาดที่ดีที่สุด เขาได้ถ่ายทอดจินตนาการที่แสนโดดเด่นออกมาโดยผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ โดยมักจะรู้สึกอึดอัดถ้าจะถ่ายทอดออกมาเป็นคำพูด และความรู้สึกนั้นก็แสนจะพิเศษเพราะมันเป็นสัญลักษณ์ที่เขาถ่ายทอดประสบการณ์ในวัยเด็กออกมาทั้งความแข็งแกร่ง สีม่วง ต้นไม้ยาง ถูกถ่ายทอดออกมาโดยไม่ใช้คำพูด และมันก็จะเติบโตต่อไปเรื่อยๆ

บางคนบอกว่าสิ่งที่เบอร์ตันถ่ายทอดออกมาคือความเป็นเด็กที่อยู่ในตัวของเขา และเนื้อหาทั้งหลายก็สามารถอธิบายออกมาในงานของเขา แต่อย่างไรก็ตามเขาไม่เห็นด้วยกับความคิดนั้น เขาเกลียดการที่บอกว่ามีความเป็นเด็กอยู่ในตัว เพราะเขาเชื่อว่าสิ่งนั้นได้ใส่ความคาดหวังว่ามันจะมีส่วนผสมของความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ ความดีและความเลว เหมือนกับว่าได้พยายามจับคู่ส่วนที่เป็นด้านตรงข้ามในเนื้อหา

เบอร์ตันไม่ชอบการดูหมิ่นและการแบ่งแยกประเภทคน แต่เขาก็เจอมันที่โรงเรียนและในสภาพแวดล้อมของซานเมื่อง เมื่อมีการกันบางคนที่แตกต่างออกไป ซึ่งมันกระทบและสร้างความเสียหายให้กับคนกลุ่มนี้เป็นอย่างมาก ดังนั้นเขาจึงต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้โดยผ่านทางภาพยนตร์ของเขา และอีกทางหนึ่งเพื่อแสดงให้เห็นว่าการแบ่งคนเหล่านี้ทำให้เกิดผลเสียอย่างไรบ้าง เช่นในเรื่อง ‘Bigfish’ (2003) การที่คนในเมืองกลัวยักษ์และจัดประเภทว่าเป็นคนเลว กระจายเลือด และอันตราย ซึ่งสุดท้ายก็พบว่าความคิดนั้นเป็นความคิดที่ผิด สิ่งที่เขาได้เห็นชัดคือ เบอร์ตัน มีวิสัยทัศน์ที่แตกต่างไปจากคนอื่น

และนั่นเป็นภาพยนตร์ในแบบฉบับของเบอร์ตัน ที่จะมีเรื่องราวความขัดแย้งกันของคน และมองเห็นปัญหาด้วยการเล่าเรื่อง ทำให้เรามักจะตัดสินใจและเข้าถึงภาพยนตร์ของเขาจากจุดนี้แบบ ผิดวิธีด้วยการพยายามมองวิธีการสร้างเสน่ห์ในตัวภาพยนตร์ แต่จริงๆ แล้วเสน่ห์ในภาพยนตร์ของเขา คือการทำให้เรารู้ด้วยตัวเองโดยภาพมากกว่าคำพูดหรือคำบรรยาย

ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน มักถูกตัดสินอารมณ์และสัญลักษณ์ก่อนสิ่งอื่นๆ เพราะเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดให้น่าสนใจจากตัวผู้กำกับ มีคนบอกว่า ที่สนใจเพราะมันเป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้จิตสำนึก เมื่อคนเรากำลังทำอะไร โง่ๆ อยู่ แต่ถึงกระนั้นเบอร์ตันก็ไม่ได้ต้องการสร้างหนังที่คนดูจะต้องฉลาด เขาไม่ได้พยายามที่จะสื่อสารว่าเขาเป็นผู้รอบรู้แต่อย่างไร เขาเป็นคนกำหนดและสร้างการสื่อสารทางอารมณ์ด้วยตัวของเขาเอง และลดทอนบางความรู้สึกที่อยู่ข้างในด้วยตัวของเขาเอง หากจะบอกว่าเหมือนเป็นบทสนทนาของตัวเองก็คงใช่ และมันก็เหมือนบทสนทนาภายในบุคคลของคนอีกหลายล้านคนเช่นกัน ภาพยนตร์ของเขาก็เหมือนกับส่วนที่บรรยายวิวัฒนาการทางตัวตนของเบอร์ตัน เมื่อตอนเป็นเด็กเขาวาดภาพเพื่อตัวของเขาเอง และเมื่อโตขึ้นเขาก็ทำหน้าที่ของตัวเองเองไม่ใช่เพื่อรางวัลหรือคำชื่นชมใดๆ ทั้งสิ้น

ดังนั้นเขาจึงมักตอบคำถามที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ของเขา เช่น จะทำยังไงให้การเล่าเรื่องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กันได้ หรือหากมีคนถามว่างานของเขามันดูยุ่งเหยิงใช่หรือไม่ เขาก็จะตอบว่าก็คงเหมือนกับการรับรู้ความรู้สึกของตัวเองของเราเอง หรือมันเป็นการสื่อสารถึงสัญลักษณ์ของการตัดสินใจของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่กระจางมากกว่าไม่ใช่สิ่งสำคัญที่คุณคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ของเขาแต่เป็นสิ่งที่คุณรู้สึกมากกว่าที่สำคัญ

เบอร์ตันเริ่มงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ วอล ดิสนีย์ ประมาณปี ค.ศ. 1980 และจบลงในปี ค.ศ. 2005 ในภาพยนตร์สต็อปโมชันเรื่อง “Corpse Bride” (2005)

ทิม เบอร์ตัน และผู้ร่วมงานหลายคนที่ไม่มีความสุขกับการทำงานในดิสนีย์ ต่างทำภาพยนตร์สองเรื่องกับสตูดิโออิสระ โดยใช้เวลาในช่วงวันหยุด

ภาพยนตร์เรื่องแรกที่ ทิม เบอร์ตัน ทำควบคู่ไปกับการทำงานในดิสนีย์ คือเรื่อง “Doctor of Doom” (1979) ในรูปแบบวิดีโอ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ขาวดำที่มีลักษณะของเบอร์ตันที่ถ่ายทอดออกมาสู่ ดร.คুমและตั้งชื่อแยกๆเพื่อทำให้เกิดความประทับใจ ภาพยนตร์เรื่องที่สองคือเรื่อง

“Luau” (1982) มีการใส่เพลงและการเดินเข้าไปในเรื่อง เหมือนกับเป็นการแสดงพลังอันยิ่งใหญ่ของจักรวาล ทั้งสองเรื่องต่างทำเพื่อสนองความต้องการของสตูดิโอทั้งสิ้น

ภาพยนตร์สั้นสามเรื่องแรกของเบอร์ตันทำให้กับคิสนีย์ ด้วยความชื่นชอบส่วนตัวในบุคลิกที่น่าสะพรึงกลัวของ วินเซน ไพรซ์ (Vincent price) ผู้ซึ่งเบอร์ตันชื่นชมในภาพยนตร์สยองขวัญหลายๆ เรื่อง เหมือนที่ทุกคนจดจำ Music Video เพลง “Thriller” ของ ไมเคิล แจกสัน (Micheal Jackson) เบอร์ตันได้รับเงินหกหมื่นดอลลาร์เพื่อให้ทำผลงานของตัวเองในตอนที่กำลังทำงานที่เกี่ยวกับหนังสือเด็ก และเขาคัดสินใจที่จะทำภาพยนตร์สั้นที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างภาพวาดและสต๊อปโมชัน แอนิเมชัน (Stop Motion Animation)

ภาพยนตร์ดังกล่าวให้ชื่อว่า “Vincent” เป็นภาพยนตร์สั้นความยาวหกนาทีก่อนเกี่ยวกับเด็กชายชื่อ “Vincent Malloy” ผู้ที่ต้องการจะได้รางวัล “Vincent Price” โดยการนำกลอนประกอบกับภาพสีวาด และได้รับรางวัล “Vincent Price”

รางวัลนี้เป็นรางวัลแรกของเบอร์ตัน เขาบอกว่ามันทำให้เขากลายเป็นเหมือนคนวิเศษไปเลย เบอร์ตันพูดถึงรางวัลดังกล่าวว่าได้ให้ทั้งความหวังและแรงบันดาลใจที่ยิ่งใหญ่ แรงบันดาลใจนั้นเริ่มตั้งแต่เบอร์ตันเป็นหนุ่มเมื่อเขาได้รู้ว่ามีรางวัลที่เกี่ยวกับภาพยนตร์สยองขวัญ

นั่นเป็นภาพยนตร์สั้นเรื่องแรกของเบอร์ตันที่มีโทนและมีลักษณะที่แบบเฉพาะของภาพยนตร์ของเบอร์ตันในเรื่องต่อมา และภาพยนตร์เรื่องที่สองของเขาก็คือ “Nightmare before Christmas” (1993) ที่สะท้อนความคิดของเขาออกมาอย่างเห็นได้ชัด แนวความคิดในเรื่องแรกคือสุนัข เรื่องที่สองคือสังคมเมือง

“Vincent” เป็นรางวัลที่ประกอบด้วยหลายแง่มุม แต่ก็เหมือนกับเบอร์ตันเลือกด้วยตัวของเขาเองว่าจะเอาแง่มุมไหนมาใช้ ยกตัวอย่างเช่น งานเขียนของ เอ็ดการ์ อัลเลน โพล (Edgar Allen Poe) และงานภาพวาด ดังนั้นเบอร์ตันจึงใช้ประสบการณ์ทางการวาดภาพของเขาเองในภาพยนตร์เรื่องแรก และงานต่อๆมาก็เช่นกัน ภาพยนตร์ “Vincent” ประกอบไปด้วยภาพที่มีความเป็นศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์สูง ด้วยลายเส้นและองค์ประกอบที่บิดเบี้ยว และนั่นคือสิ่งที่เบอร์ตันคิด โดยมีรางวัลรับรองอีกสองรางวัลในชิคาโกฟิล์มเฟสตีวัล (Chicago International Film Festival) และ รางวัล “Critic Prize” ในงาน Annecy International Animated Film festival ในฝรั่งเศส

ภาพยนตร์เรื่องที่สองคือเรื่อง “Hansel and Gretel” (1982) เป็นการนำเอาเทพนิยายกริมมาทำใหม่ เป็นเรื่องที่ทำแอนิเมชันศิลปะการต่อสู้แบบสั้นๆ ในช่วงต้นของเรื่องแบบกังฟู (แสดงโดยคนจริงๆ) ซึ่งทำให้กับช่องดิสนีย์ ผลงานชิ้นนั้นยังคงเป็นผลงานแอนิเมชันที่อยู่ในวัยแรกเกิด มันถูกเขียนโดย Julie Hickson ซึ่งเป็น executive producer และผลงานเรื่องที่สามของเบอร์ตัน โดยเป็นเรื่องสุดท้ายที่เขาทำในขณะที่ทำงานกับดิสนีย์คือ “Frankenweenie” (1984)

ในภาพยนตร์ “Frankenweenie” (1984) สุนัขของเด็กผู้ชายเสียชีวิตหลังจากที่ถูกชนด้วยรถ เด็กชายต้องการได้สุนัขกลับคืนมามีชีวิตอีกครั้ง ซึ่งใช้เวลา 27 นาทีในการฉายก่อนการฉายเรื่องพี่น้องคิโอะของดิสนีย์ แต่ได้รับการจัดเรต PG เพราะว่าเป็นเรื่องที่ไม่สามารถเกิดขึ้นจริงได้และไม่น่าเชื่อถือเมื่อให้เด็กดู และใช้เวลาหลายปีกว่าที่จะได้รับการอนุญาตให้ฉายได้ในวิดีโอ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์สองเรื่องนี้ทั้ง “Frankenweenie” และ “Vincent” ต่างก็ถูกบรรจุให้ฉายในดีวีดีพิเศษในเรื่อง “Nightmare before Christmas” (1993)

ในตอนเริ่มต้นของ “Frankenweenie” (1984) เบอร์ตันวาดรายละเอียดที่มาจากชีวิตในวัยเด็กของเขาเอง เด็กชายในเรื่องได้นำเสนอภาพยนตร์สั้นที่ตนทำขึ้นให้พ่อกับแม่ดู ในขณะที่เดียวกันที่ตอนเด็กเบอร์ตันก็มีภาพยนตร์สั้นที่ทำไว้ถึง 8 เรื่องด้วยกัน และเป็นการนำเสนอว่าเบอร์ตันนั้นชอบสัตว์ประหลาดมากแค่ไหนเพราะภาพยนตร์สั้นของเด็กชายในเรื่องชื่อว่า “Monster from long ago”

ในตอนต้นของเรื่องสุสานตกแต่งโดยใช้รูปแบบของศิลปะ โกธิคและเอ็กเพรสชันนิสม์ที่เหลือเชื่อในแนวทางของเบอร์ตัน ซึ่งเป็นภาคต่อของงานของเขาจากในห้องเรียนที่เกี่ยวกับความตาย และเขาก็ใช้สีขาวดำในงานทั้งหมดอีกเช่นกัน ทำให้พวกเราเพิ่งจะรู้ว่าส่วนประกอบของสีดำก็มีอารมณ์ขันได้เหมือนกัน โดยเรารู้ว่าเด็กชาย “วิกเตอร์” ใช้เครื่องใช้ไฟฟ้าเพื่อทำให้สุนัขของเขากลับมามีชีวิต สุนัขตัวนั้นชื่อว่า สปาร์คกี เป็นการผสมผสานของความมืดกับสีจางๆเหมือนภาพพิมพ์ในงานการ์ตูนที่เป็นผลงานของเบอร์ตัน และเด็กที่ชื่อวิกเตอร์ก็เล่นได้ถึงบทบาทมากแสดงโดย “Barret Oliver” ที่กลายมาเป็นดาราดังในเรื่อง “Cocoon” (1985) กับบทบาท “Ron Howard”

“Frankenweenie” (1984) นำเสนอในบรรยากาศของของพายุกระหน่ำในตอนที่วิกเตอร์เริ่มขุดร่างของ สปาร์คกีขึ้นมา ในขณะที่เป็นการนำเสนอที่แตกต่างที่มีการนำการออกแบบงานสร้างในแนวทาง “Hammer Horror” เข้ามาให้เกิดความรู้สึกของการเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความตาย เป็นการล้างภาพของซานเมื่องอันอ่อนหวาน การกระทำของเด็กหนุ่มดึงดูทั้งภาพและความรู้สึกที่

สอดคล้องกันเป็นอย่างดี และเราก็ยังได้เห็นภาพของซานเมืองที่น่าตื่นเต้นใน “Edward Scissorhands” (1990)

และก็เหมือนกับหนังของขวัญคลาสสิกอีกหลายๆเรื่องที่มีอสูรกาย ซึ่งในเรื่องนี้คือการชุบชีวิตสปาร์คก็ขึ้นมาใหม่ อสูรกายหรือสปาร์คก็ที่มีมักจะไม่ใช่การกระทำของคนทั่วไป อีกทั้งมีฉากของสีสันของสายลมเหมือนกับในเรื่อง “Sleepy Hollow” (1999) เหมือนเป็นการทำให้เรื่องอ่อนลง ในฉากพื้นหลังของการเล่นกอล์ฟบ้างที่มีการใช้สีสันของลมด้านหลังของปราสาทเหมือนในภาพยนตร์เรื่อง “Vincent” และเป็นเหมือนสัญลักษณ์ในหนังของเบอร์ตันในอีกหลายๆเรื่อง เป็นความตั้งใจที่ต้องการจะสื่อให้ถึงสัญลักษณ์ของวอลท์ ดิสนีย์ เหมือนว่าเรื่อง “Frankenweenie” (1984) เป็นส่วนหนึ่งของ ดิสนีย์ โปรดักชั่น (Disney Production)

สปาร์คก็ช่วยชีวิตเตอร์ในเฟรมที่คนทั่วไปเข้าใจผิดว่าสปาร์คก็จะทำร้ายชีวิตเตอร์ แต่ในตอนจบของภาพยนตร์ก็ไม่ได้ใส่ความน่ากลัวลงไปเป็นการจบลงด้วยการที่สปาร์คก็กับพุดเคิ้ลตกหลุมรักกัน จนของพุดเคิ้ล เหมือนกับผมของ “Elsa Lanchester” ในเรื่อง “Bride of Frankenstein” (1935) เป็นการแสดงความเคารพแก่ “James Whale” เจ้าของ “Frankenstein” และลายสายฟ้าตรงคอของสปาร์คก็ก็คล้ายกับ “Boris Karloff” ซึ่งเป็นตัวประหลาดในภาพยนตร์

สตีเฟนคิงผู้เขียนบทภาพยนตร์ผู้โด่งดังได้รับชม “Frankenweenie” (1984) และบอกกับผู้บริหารของวอเนอร์ บราเธอร์ (Warner Brother Studio) ว่า เรื่องนี้ทำให้เขา รู้สึกว่าเบอร์ตันในวัย 26ปี เหมาะมากในการกำกับ “Wee-Pee’s Big adventure” และนั่นเป็นสาเหตุที่ทำให้เบอร์ตันย้ายตัวเองออกมาจากการทำแอนิเมชันและภาพยนตร์สั้นมาสู่วงการภาพยนตร์ยาว ซึ่งนับว่าโชคดีเป็นอย่างมาก

“Wee-Pee’s Big adventure” (1985) เป็นภาพยนตร์ทุนต่ำประมาณ 6 ล้านดอลลาร์แต่กลับก้าวขึ้นไปสู่จุดที่น่าตื่นเต้นในบ็อกซ์ออฟฟิศ (Box Office) กวาดเงินไปได้ทั้งหมด 45 ล้านดอลลาร์ บุคลิกของ “Pee-Wee Herman” ตรงกับที่กำหนดไว้โดยมี “Reubens” ในทีวีโชว์อดนินิม “Pee-Wee Herman Show” และ “Wee-Pee’s Playhouse” เป็นผู้แสดง Paul Reubens เป็นกลุ่มของนักแสดงตลกที่เรียกกันว่า “The Groundlings” มีภูมิลำเนาเดิมอยู่ในลอสแอนเจลิส ความทะเยอทะยานของเขาผลักดันให้เขาก้าวเข้าสู่วงการทีวีโชว์ของอเมริกาในนาม “Wee-Pee” ผู้มีเสียงแหลม แก้มสีแดง และหน้าตาที่เหมือนเด็ก

ในภาพยนตร์ติดตาม “Wee-Pee” ในการตามหาจักรยานที่ถูกขโมยไปต่างๆ ที่มีการป้องกันอย่างดีแล้ว ภาพยนตร์เริ่มต้นที่ “Wee-Pee” มีความฝันที่จะชนะเลิศคูเคอพงษ์ด้วยจักรยานคันดังกล่าว เป็นการบอกกับคนดูด้วยความรวดเร็วถึงความสำคัญของยานพาหนะ มุขจำๆ และตัวละครต่างๆ ขณะที่ Wee-Pee ออกตามหาจักรยานจากสวนไดโนเสาร์ในปาล์มสปริงมา “Alamo” จนมาสิ้นสุดที่ “Warner Brother” ใน “Burbank” (สถานที่เกิดของเบอร์ตัน) สถานที่นี้ก็ได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ในแนวนี้ของเบอร์ตันไปเลย เพราะได้ไปปรากฏอีกครั้งในเรื่อง “Beetlejuice” (1988)

เมื่อพูดถึง “David Breskin” เบอร์ตันกล่าวว่า เป็นวันที่มีความสุขมากที่ได้ทำงานในเรื่อง “Wee-Pee’s Big adventure” ในฉาก “Alamo” กับ “Jan Hook” ที่แสดงเป็นไกด์ เพราะการที่เขาปรับบทให้เข้าเป็นอะไรที่สนุกมาก นั้นแสดงให้เห็นว่าเบอร์ตันเป็นคนที่ยินชอบการคิดสร้างสรรค์ บทบาทให้เข้าไปโดยธรรมชาติไม่ต้องพึ่งพาบทให้ตรงร้อยเปอร์เซ็นต์ และนั่นก็เป็นประสบการณ์ที่เขาเอาไปปรับใช้ต่อในเรื่อง “Beetlejuice” (1988) (ในภาพยนตร์มี “Michael Keaton” เป็นนักแสดงที่เล่นได้เป็นธรรมชาติมาก)

ในการเล่นสค่นั้นเบอร์ตันได้ใช้เทคนิคสตั๊ปโมชั่นเข้ามาช่วย เป็นอะไรที่ง่ายมากๆ สำหรับเขาที่จะจัดการ ได้ด้วยปลายนิ้วเมื่อเขาก้าวเข้ามาใน โลกภาพยนตร์ มีส่วนประกอบสองอย่างในเรื่อง “Wee-Pee’s Big adventure” ที่ทำจากแอนิเมชัน อันแรกเป็นตอนที่ฝันว่าที่เร็กซ์กินจักรยานไป อันที่สองคือฉากที่ “Wee-Pee” ต้องเผชิญหน้ากับคนขับรถบรรทุก ที่มีใบหน้าแปลกประหลาด โดยแอนิเมชันทั้งสองส่วนเป็นฝีมือของ “Rick Heinrich” ผู้ซึ่งแสดงใน “Luau” กำกับร่วมใน “Vincent” เป็นผู้ช่วยผู้กำกับใน “Frankenweenie” เป็นผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ใน “Batman Return” และ “Planet of the Apes” นอกจากนั้นก็ยังเป็นที่ปรึกษาด้านภาพใน “The Night Mare Before Christmas”

มีรายละเอียดจากเรื่อง “Wee-Pee’s Big adventure” ที่กลายมาเป็นส่วนประกอบในหนังอีกหลายเรื่องของเบอร์ตัน เช่น กวางเรนเดียร์ที่เป็นโครงกระดูกที่ให้ขนมปังปิ้งแก่ Wee-Pee กลายมาเป็นกวางเรนเดียร์ในเรื่อง “The Night Mare Before Christmas” ซึ่งภาพยนตร์ของเบอร์ตันเหมือนเป็นเรื่องราวที่มีภาพต่อเนื่องกันไป

ในตอนแรกทีมสร้างภาพยนตร์ของเบอร์ตันเริ่มกับ “Danny Elfman” ผู้เป็นนักร้องนำในวง ฟันเมือง วง “The Oingo Boingo” ผู้ไม่เคยทำเพลงประกอบภาพยนตร์มาก่อนเลย เบอร์ตันพูดถึง

เพลงของ Danny Elfman ในเรื่อง “Wee-Pee’s Big adventure” ว่าดนตรีเป็นสิ่งที่สำคัญมากเพราะจะเป็นตัวทำให้บุคลิกของตัวละครชัดขึ้น เพราะฉะนั้นการทำเพลงจึงเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรก

สิ่งหนึ่งที่สนับสนุนให้เบอร์ตันกำกับภาพยนตร์เรื่องนี้คือส่วนประกอบภายนอก เพราะภาพยนตร์เรื่องนี้มีเค้าโครงมาจากเรื่องจริงและนิยาย ทำให้ส่วนผสมระหว่างบุคลิกนักแสดง “Reubens” และบุคลิกของ “Wee-Pee” ลงตัวมากยิ่งขึ้น เบอร์ตันชื่นชอบที่จะวาดรูปเกี่ยวกับขอบเขตและส่วนที่เขาสนใจเช่นในภาพยนตร์เรื่อง “Beetlejuice” (1988) (ในสถานที่ที่เป็นการผสมผสานกันระหว่างตอมมีชีวิตและชีวิตหลังความตาย) และ “Bigfish” (2003) (ซึ่งในเรื่องนี้บุคลิกของตัวละครสมจริงแตกต่างกับเรื่องอื่นๆที่เคยทำมา)

หลังจากนั้น ทิม เบอร์ตัน ก็ได้กำกับภาพยนตร์ต่อเนื่องมาตลอด โดยภาพยนตร์ของเขามีลักษณะเฉพาะตัวที่มักใส่ไว้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง โดยเฉพาะการออกแบบงานสร้างสามารถบอกเล่าเรื่องราวหรือบุคลิกตัวละครได้อย่าง ทำให้ภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ได้รับการยอมรับและชื่นชมจากผู้ชมทั่วโลก

เรื่องย่อภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่อง “Beetle Juice” (1988)

เรื่องย่อ

เมืองเล็กๆ ที่เงียบสงบในนิว อิงแลนด์ บาบาราและอดัม เมทแลนด์ สองสามีภรรยาผู้ซึ่งเลือกที่จะพักร้อนอยู่ที่บ้านบนภูเขา ในขณะที่เจนนายหน้าขายบ้านพยายามที่จะหว่านล้อมให้ทั้งคู่ขายบ้านโดยตำหนิว่าบ้านหลังนี้ขนาดใหญ่เกินไปสำหรับการอาศัยเพียงสองคน

วันหนึ่งبابาราและอดัม ขับรถไปเอาของที่ร้านของเขาในเมือง ระหว่างทางกลับบ้านพวกเขาเกือบชนกับสุนัขจิ้งจอกหลบทำให้รถตกลงไปในแม่น้ำ ทั้งสองไม่รู้ว่าตัวเองกลับมาถึงบ้านได้อย่างไร อดัมจึงตัดสินใจกลับออกไปนอกบ้าน แต่เมื่อก้าวออกจากบ้านกลับพบตัวเองอยู่ในทะเลทรายประหลาดที่มีหอนทะเลทรายตัวใหญ่รูปร่างหน้าตาประหลาด เมื่ออดัมเปิดประตูกลับมาในบ้านبابาราก็บอกว่าเขาหายออกไปตั้ง 2 ชั่วโมง และเอาหนังสือที่เธอพบบนโต๊ะในบ้าน เรื่อง “คู่มือสำหรับผู้พิงเสียชีวิต” มาให้อดัมดู

เวลาผ่านไปค่อนข้างรวดเร็ว จนกระทั่งบ้านเมทแลนด์ถูกขายภายใต้การขายของเงินให้แก่นครอบครัวดีทส์ ซึ่งเป็นครอบครัวชาวนิวยอร์ค ประกอบด้วย ชาลส์, ดีเลีย, และลูกสาวคือดีเลีย ขณะที่ชาลส์ ต้องการความสงบและหลีกเลี่ยงจากความเร่งรีบและคึกคักของเมืองนิวยอร์ค ดีเลียกลับไม่สามารถใช้ชีวิตที่เรียบง่ายได้และว่าจ้างพรรคพวกชื่อ ออโกล เพื่อต่อเติมบ้านให้น่าอยู่เข้ากับรสนิยมของเธอ

อดัมและบาราบร่า พยายามทำให้พวกเขากลัว แต่ทุกความพยายามไม่เป็นผลเพราะดูเหมือนว่าคนที่ใช้ชีวิตจะไม่สามารถมองเห็นคนตาย อดัมและบาราบร่าหลบอยู่ในห้องใต้หลังคาที่อดัมถือคูปองไว้ ในขณะที่ดีเลียพยายามหากุญแจมาเพื่อเปิดประตู อดัมและบาราบร่าพยายามทำลายความตั้งใจของดีเลีย จนกระทั่งทีวีในห้องใต้หลังคาเปิดขึ้นเองและมีโฆษณาของบิทเทิลจิวี่ส์ ผู้อ้างว่าสามารถทำให้คนที่ยังมีชีวิตตกใจกลัวได้ แต่อดัมเลือกที่จะไปหาที่ปรึกษาของเขาตามคู่มือหลังความตาย โดยสร้างประตูตามที่คู่มือบอก ห้องพักชีวิตหลังความตายเต็ม ไปด้วยผู้ที่มีชะตาอนตายที่นำกลัว ที่ปรึกษาชื่อจูนโพนัฟอดัมและบาราบร่าเข้ามาในห้องที่ดูแปลกตาและพบว่าแท้จริงแล้วเป็นบ้านของพวกเขาหลังจากที่ดีเลียและออโกลตกแต่งใหม่ จูนเตือนให้ระวังบุคคลที่เห็นในทีวี เพราะเป็นผู้ที่ถูกลงโทษเรื่องวิธีการที่เขาใช้ทำให้คนที่ยังมีชีวิตกลัว

อดัมและบาราบร่าพยายามแต่งตัวและทำเสียงเหมือนผีเพื่อขู่ให้ชาลส์และดีเลียกลัวแต่ก็ล้มเหลวอีกครั้ง ทำให้เพียงดีเลียรำคาญกับเสียง ดีเลียออกมาพบอดัมและบาราบร่าที่ประหลาดใจ เพราะพวกเขาเอาผ้าคลุมเตียงคลุมตัว ดีเลียพบคู่มือและพบการอธิบายถึง “คนที่ยังมีชีวิตที่เพิกเฉยต่อความแปลกและผิดปกติ” ซึ่งดีเลียคิดว่าตนเองเป็น

เมทแลนด์พยายามบอกให้ดีเลียช่วยให้ครอบครัวของเธอย้ายออกจากบ้าน แต่ก็ไม่มีใครเชื่อ ดีเลีย บาราบร่าจึงลองทำตามประกาศของบิทเทิลจิวี่ส์ โดยการเรียกชื่อบิทเทิลจิวี่ส์ ในเมืองจำลองในห้องใต้หลังคาปรากฏแสงขึ้นที่หลุมฝังศพขนาดเล็กของบิทเทิลจิวี่ส์ เมื่อเรียกชื่อครบ 3 ครั้งบาราบร่าและอดัมก็ถูกดึงเข้าไปในเมืองจำลอง เมื่อทั้งสองพบบิทเทิลจิวี่ส์ก็เสียใจที่ตัดสินใจผิดเพราะบิทเทิลจิวี่ส์ดูเพี้ยนและบ้ามาก ทั้งสองจึงตัดสินใจที่จะทำให้ครอบครัวดีทส์ตกใจเอง

ดีเลียจัดเตียงอาหารเพื่อจะให้แขกของเธอนำผลงานประติมากรรมและศิลปะชิ้นอื่นๆ ของเธอไปจัดโชว์อยู่ๆ ทุกคนยกเว้นดีเลียก็ร้องเพลง “The Banana Boat Song” และกึ่งในอาหารด้านหน้าของพวกเขาก็กลายเป็นมือ เมทแลนด์คิดว่าพวกเขาประสบความสำเร็จที่สุดและน่าจะทำให้นายดีทส์และดีเลียตกใจกลัวย้ายออกจากบ้านไป แต่กลับพบว่าชาร์ลให้ดีเลียมาเชิญอดัมและบา

บาร่าลงไปพบเพราะการแสดงดังกล่าวเป็นที่ถูกใจแขกของลิเดียและทั้งหมดปรึกษากันว่าจะทำเงิน ได้มหาศาลหากเป็นเรื่องจริง อัดัมและลิเดียปฏิเสธ ครอบครัวดีทส์ขึ้นมาที่ห้องใต้หลังคาแต่ไม่พบ บาบาร่าและอัดัม พบเพียงเมืองจำลอง ส่วนออโธพคุมมือที่อัดัมลืมหึงเอาไว้จึงเอาออกไปจากห้อง ใต้หลังคาด้วย

ชาร์ล นึกถึงคู่ทางทางธุรกิจที่จะทำให้ร่ำรวยที่รออยู่ข้างหน้า แต่กลับเจอบีทเทิลจิวี่ส์แปลง เป็นงูตัวใหญ่น่ากลัวหลอก บีทเทิลจิวี่ส์หลอกทุกคนอย่างรุนแรง บาบาร่ามาพบเข้าจึงเรียกชื่อบีท เทิลจิวี่ส์ 3 ครั้ง แต่ลิเดียเข้าใจผิดว่างูเป็นอัดัมและบบาร่าที่ต้องการทำให้ตกใจ

จูโนพบอัดัมและบบาร่าอีกครั้งและพยายามให้อัดัมและบบาร่าเปลี่ยนหน้าตาให้บิดเบี้ยว เพื่อที่จะทำให้ดีทส์ตกใจ และให้กันบีทเทิลจิวี่ส์ออกไป แต่บบาร่าก็หวังใจว่าจะทำให้ลิเดียกลัว เพราะบบาร่ารู้สึกชอบและผูกพันกับลิเดีย

ลิเดียเติบโตมาด้วยความเศร้าหมอง และพยายามเขียนจดหมายฆ่าตัวตาย ลิเดียไปที่ห้องใต้ หลังคาเพื่อบอกลาอัดัมและบบาร่า เธอได้พบกับบีทเทิลจิวี่ส์ ที่พยายามโน้มน้าวเธอว่าสามารถช่วย เธอหาอัดัมและบบาร่าได้ แต่ต้องกล่าวชื่อของเขา 3 ครั้ง ลิเดียเกือบโดนหลอกและกล่าวชื่อบีทเทิล จิวี่ส์ออกมาแต่จำได้ว่าบีทเทิลจิวี่ส์เป็นงูที่เคยหลอกและสงสัยในตัวบีทเทิลจิวี่ส์ พอดีกับอัดัมและบา บาร่าปรากฏตัว ลิเดียอธิบายถึงสิ่งที่เธอต้องการจะตาย บาบาร่าพูดให้ลิเดียลบความคิดนี้ออกซะและ ตัดสินใจที่จะไม่ทำให้ครอบครัวดีทส์ตกใจและอนุญาตให้ครอบครัวดีทส์อยู่ได้

ทันใดนั้น ออโธและชาร์ลก็ปรากฏตัวขึ้นในห้องใต้หลังคา ลิเดีย, อัดัม และบบาร่าซ่อนตัว ออโธและชาร์ลเอาเมืองจำลองไปไว้ที่ชั้นล่างเพื่อเสนอแนวความคิดทางธุรกิจให้กับแมกซี่ ดิน เพื่อ เปิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวเมืองอาถรรพ์ ชาร์ลบอกให้ลิเดียนำเสนออัดัมและบบาร่าให้แขกของเขา คู ลิเดียปฏิเสธ ออโธจึงบอกว่าเขามีวิธี

ออโธทำตามในคู่มือและใช้ชุดแต่งงานของอัดัมและบบาร่าเพื่อทำพิธี ทุกคนนั่งล้อมวง กันอัดัมและบบาร่าปรากฏให้เห็นในชุดแต่งงาน แต่ซักพักร่างของอัดัมและบบาร่าก็ ค่อยๆ แห้งเหี่ยวและกำลังจะสูญสลาย

ลิเดียไม่รู้จะทำอย่างไรเห็นบีทเทิลจิวี่ส์ในสุสานจึงขอให้ช่วย โดยบีทเทิลจิวี่ส์มีข้อแม้ว่า ลิเดียต้องแต่งงานกับเขา เธอตกลงเพื่อจะช่วยอัดัมและบบาร่าไม่ให้สูญสลายไป บีทเทิลจิวี่ส์

ช่วยอ้อมและบารบาราไม่ให้สูญสลายไป แต่ก็จับลิเดียแต่งงาน และให้ชาร์ลกับลิเดียเป็นพยานใน ขณะที่อโถพยายามหนีไป

อ้อมและบารบาราพยายามต่อสู้และหยุดบิทเทิลจู๊สส์ บิทเทิลจู๊สส์ส่งบารบาราไปยังโลกนอก บ้านหลังความตายที่เป็นทะเลทรายและมีหนองทะเลทรายตัวใหญ่ แต่บารบาราจี๋หนีหนองทะเลทราย ยักษ์เข้ามาขย้ำขี้บิทเทิลจู๊สส์ได้ทันเวลาและช่วยลิเดียไว้ได้

หลังจากนั้นครอบครัวเมทแลนด์และครอบครัววิทส์ก็อยู่ร่วมกันในบ้าน ลิเดียรุ่งเรืองมากขึ้น ในสภาพแวดล้อมใหม่และไม่ซึมเศร้าอีกแล้ว

2. ภาพยนตร์เรื่อง “Batman” (1989)

4.2.1 เรื่องย่อ

ในตรอกเมืองก็อทแธม (Gotham City) ครอบครัวนักท่องเที่ยวดูถูกคุกคามจากการปล้นชิงทรัพย์ จากนั้นระหว่างคนร้ายกำลังตรวจดูกระเป๋าเดินทางที่ปล้นมาได้ เบทแมนก็ปรากฏตัวและเกิดการต่อสู้กัน เบทแมนไม่ได้ฆ่าคนร้ายแต่ไว้ชีวิตเพื่อให้บอกต่อว่าผู้ที่ปราบคนร้ายเหล่านี้คือเบทแมน

เมื่อตำรวจมาถึงที่เกิดเหตุคนร้ายก็พรวดหนีไปถึงแต่มนุษย์ที่แต่งตัวเหมือนค้างคาว เหตุการณ์ดังกล่าวอยู่ในสายตาของ อเล็กซานเดอร์ นอกซ์ (Alexander Knox) ผู้สื่อข่าวสำนักพิมพ์เมืองก็อทแธม และเขาพบว่าภายในเดือนนี้มีเหตุการณ์คนร้ายถูกโจมตีโดยค้างคาวถึง 8 ครั้ง นอกซ์ถามความจริงจากเจ้าหน้าที่ตำรวจออร์ดอน แต่กลับถูกไล่และบอกว่าเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นเพียงการขัดแย้งกันเองของคนร้าย

เช้าวันต่อมานายกเทศมนตรีเมืองก็อทแธมได้จัดงานแถลงข่าวการฉลองงานครบรอบ 250 ปี เมืองก็อทแธม โดยมีบุคคลสำคัญร่วมงานแถลงข่าว

ที่สำนักงานหนังสือพิมพ์ก็อทแธม น็อกซ์ตรงเข้าไปหาช่างภาพคนใหม่ วิคกี เวลล์ (Vicki Vale) น็อกซ์สนใจในตัวเธอ วิคกี เวลล์บอกกับน็อกซ์ว่าเธออยากจะพบกับเจ้าหน้าที่ออร์ดอนเพื่อ

ทำข่าวและเพื่อสืบว่าใครคือแบทแมน น็อกซ์กับวิกกีจึงชวนกันไปงานการกุศลที่คฤหาสน์มหาเศรษฐี บรูซ เวย์น (Bruce Wayne) ที่ซึ่งมีบุคคลสำคัญของเมืองมาร่วมงาน

ในขณะที่อยู่กับหัวหน้าอาชญากร กริชซั่ม คาร์ล (Grissom Carl) โกรธ ฮาร์วีย์ เดนต์ (Harvey Dent) นายอำเภอคนใหม่ที่สามารถค้นหาข้อมูลและรู้ถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มตนกับ เอ็กซ์ซิส เคมีคอล (Axis Chemical) โรงงานผลิตสารเคมี หนึ่งในลูกน้องของกริชซั่ม แจ็ค เนฟเพอร์ (Jack Napier) กลับไม่ตื่นตื่นไปด้วยและบอกวิธีแก้ที่แค่นำเอกสารที่จะสามารถเป็นหลักฐานมาเก็บไว้ กริชซั่มจึงให้แจ็คเป็นคนรับงานดังกล่าว แต่กริชซั่มกลับแจ้งตำรวจให้เข้าไปตรวจค้นเอ็กซ์ซิส เคมีคอลในคืนที่แจ็คเข้าไปเอาเอกสารข้อมูล เพราะรู้ว่าแจ็คมีความสัมพันธ์กับอลิเซีย ฮันท์ (Alicia Hunt) ภรรยาของกริชซั่ม

ในงานการกุศล น็อกซ์พยายามหาข้อมูลจากออร์ดอนแต่ล้มเหลว บรูซ เวย์น พบกับ วิกกี เวลล์ ครั้งแรกในงานดังกล่าว และรู้สึกสะอึกใจวิกกี เวลล์ แต่บรูซ เวย์นแก้ตัวกับพ่อบ้านอัลเฟรดว่าไม่ได้คิดอะไร บรูซ เวย์น เห็นเจ้าหน้าที่ตำรวจคุยกันเรื่องเอ็กซ์ซิส เคมีคอล จากกล้องวีดีโอในงานการกุศลจึงรู้ว่าตำรวจจะนำกำลังไปจับกุมแจ็ค

แจ็คไปที่เอ็กซ์ซิส เคมีคอล เพื่อค้นหาเอกสารที่จะมัดตัวความผิดของเขาและกลุ่มอาชญากร แต่กลับถูกซุ่มโจมตีจากเจ้าหน้าที่ตำรวจของออร์ดอน ในระหว่างการไล่ล่า แบทแมน ได้ปรากฏตัวขึ้นด้านหลัง แจ็ค แต่ก่อนที่แจ็คจะจมนมแบทแมน ลูกสมุนของแจ็คก็จับออร์ดอนเป็นตัวประกัน แบทแมนจำต้องปล่อยแจ็คไป แจ็คโจมตีแบทแมนแต่กระสุนกระทบถึงบรรจุสารเคมีและพลาดโดนหน้าแจ็คเอง แจ็คเสียหลักกำลังจะตกลงไปในบ่อสารเคมี แบทแมนนุดมือไว้ได้ แต่ก็ตัดสินใจปล่อยมือและปล่อยให้แจ็คตกลงไปในบ่อสารเคมี

วันต่อมามีข่าวว่า แจ็ค เนฟเพอร์ เสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย แต่น็อกซ์สงสัยว่าจะเป็นการฆ่ากันเองของ กริชซั่ม น็อกซ์ถามวิกกีว่าจะช่วยเขาสืบสวนคดีต่อไปหรือไม่ แต่วิกกีตัดบทและบอกว่าวันนี้เธอมีนัดกับ บรูซ เวย์น

ในขณะที่เดียวกันวิกกีและบรูซรับประทานมื้อค่ำกันในคฤหาสน์ของ บรูซ เวย์น ทั้งคู่คุยกันถูกคอ แต่เมื่อวิกกีเชิญให้เขาออกไปนอกบ้านกับเธอบ้าง บรูซ เวย์นกลับปฏิเสธและบอกว่าเขาต้องออกนอกเมืองด้วยเหตุผลบางอย่าง

ในห้องประชุมองค์การอาชญากรรมของกรีซซั่ม หลังจากกรีซซั่มหายตัวไป โจ๊กเกอร์อ้างกับที่ประชุมว่ากรีซซั่มได้ลาออกและยกให้เขาเป็นผู้ดูแลกิจการทั้งหมดของกรีซซั่ม แต่ที่ประชุมไม่มั่นใจและไม่ยอมรับเรื่องนี้ โจ๊กเกอร์จึงใช้ไฟฟ้าช็อตหนึ่งในที่ประชุมจนตายสร้างความหวั่นกลัวให้กับคนอื่นๆ ในที่ประชุม

ในขณะที่เดียวกันวิกก็สะกดรอยตามบรูซเวย์นที่บอกว่ากำลังจะออกจากเมือง วิกก็เห็นบรูซเวย์นเดินเข้าไปในซอยและวางดอกกุหลาบบนทางเท้า หลังจากกลับไปทำงานวิกก็ขอให้นี้ออกหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่นั้นให้

ระหว่างนั้นหนึ่งในหัวหน้าอาชญากรแถลงต่อสาธารณะว่ากรีซซั่มได้ลาออกจากกรีซซั่ม เอ็มไพร์ (Grissom's Empire) แล้ว และภาคีจะเป็นคนดูแลกรีซซั่มเอ็มไพร์เอง แต่โจ๊กเกอร์ได้ปรากฏตัวขึ้นและฆ่าโดยการใส่ปากกาปักที่คอ จากนั้นโจ๊กเกอร์ได้สร้างสารเคมีชื่อว่า “Smilex” ที่หากใช้ร่วมกันระหว่างผลิตภัณฑ์ความงามและสุขภาพบางอย่าง จะทำให้หัวเราะและมีรอยยิ้มบนใบหน้าทีถาวรจนกระทั่งเสียชีวิต ประชาชนจึงหยุดการใช้ผลิตภัณฑ์ต่างๆ

หลังจากนั้นวิกก็ได้รับนัดจากบรูซเวย์นให้ไปพบกันที่พิพิธภัณฑศิลป์ที่โกทเธม (Gotham Museum of Art) เมื่อวิกก็นั่งได้ซัฟฟักก็ได้รับกล่องของขวัญบรรจุหน้ากากป้องกันสารพิษ และภายในไม่กี่วินาทีพิพิธภัณฑศิลป์ก็โดนก๊าซนอนหลับ โจ๊กเกอร์และลูกสมุนทำลายงานศิลปะต่างๆ ในพิพิธภัณฑศิลป์ ก่อนจะมานั่งที่โต๊ะวิกก็

ก่อนที่โจ๊กเกอร์จะทำร้ายวิกก็ด้วยสารพิษเพื่อให้หน้าของวิกก็เป็นแผล แบทแมนก็ปรากฏตัวและพาวิกก็หนี โจ๊กเกอร์และสมุนไล่ตามและสกัดกั้น แบทแมนกับลูกสมุน โจ๊กเกอร์สู้กัน โดยที่วิกก็สามารถถ่ายรูปไว้ได้ แบทแมนพาวิกก็กลับมาที่ถ้ำ และบอกให้วิกก็ลงข่าวบอกประชาชนว่าสาร “smilex” จะออกฤทธิ์ก็ต่อเมื่อใช้ผลิตภัณฑ์สองตัวพร้อมกัน นั่นคือยาสระผมกับลิปสติก วิกก็ตื่นขึ้นมาและพบตัวเองอยู่ในห้องของเธอแต่ฟิล์มที่ถ่ายเหตุการณ์เมื่อคืนหายไป จากนั้นวิกก็จึงสืบเรื่องราวของบรูซเวย์น จนรู้ว่าพ่อแม่ของบรูซถูกฆ่าตายในตรอกถนน

ขณะนายเทศมนตรีแถลงข่าวยกเลิกงานฉลองครบรอบ 250 ปี เมืองที่โกทเธม โจ๊กเกอร์ก็เข้ามาแทรกแซงการออกอากาศทางโทรทัศน์ โดยประกาศว่ากรีซซั่มตายลงแล้ว และจะมีการนำเงินขององค์กรซึ่งได้จากการก่ออาชญากรรมมาแจกประชาชนในคืนนั้นเป็นเงินสดจำนวน 20 ล้านดอลลาร์

ล่า เพื่อเพิ่มความสุขให้กับประชาชน ส่วนวิกกีปรากฏตัวในถ้ำค้างคาวและเจอกับบรูซโดยการนำของอัลเฟรด และอัลเฟรดเป็นคนบอกวิกกีเรื่องบรูซเป็นแบทแมน

คืนวันครบรอบ 250 ปีเมืองก็อทแฮม โจ๊กเกอร์นำเงินผูกกับบอลูนที่บรรจุน้ำมัน และไปขายเงินให้กับประชาชนที่ออกมารอดตามท้องถนน แบทแมนปรากฏตัวขึ้นและลากบอลูนไปที่ โจ๊กเกอร์พาวิกกีขึ้นไปด้านบนของโบสถ์ โจ๊กเกอร์กับแบทแมนต่อสู้กัน แบทแมนและวิกกีพลัดตกจากตึกแต่แบทแมนใช้เครื่องมือร้งกับตัวตึกไว้ได้ ขณะที่โจ๊กเกอร์พยายามจะหนีด้วยเฮลิคอปเตอร์ที่ ลุกสมุนมารับ แต่ก่อนที่โจ๊กเกอร์จะปีนขึ้นไปได้แบทแมนก็เหวี่ยงสายไปผูกขาโจ๊กเกอร์ร้งไว้กับ รูปปั้นบนตัวตึก โจ๊กเกอร์จึงตกลงจากเฮลิคอปเตอร์เสียชีวิต

3. ภาพยนตร์เรื่อง “Edward Scissorhands” (1990)

เรื่องย่อ

เมื่อ เพก บอกส์ (Peg Boggs) ตัวแทนจำหน่ายเครื่องสำอางเอนอนในท้องถิ่นล้มเหลวในการขาย เพกจึงตัดสินใจเข้าไปที่คฤหาสน์ที่ตั้งอยู่บนเนินเขาเหนือเมือง แม้ภายนอกจะดูน่ากลัวแต่เมื่อก้าวเข้าไปภายในก็พบกับสวนสวยที่ประดับด้วยต้นไม้ที่ตัดเป็นรูปต่างๆ สวยงาม เพกได้พบกับ เอ็ดเวิร์ด (Edward) มนุษย์เทียมที่ถูกสร้างขึ้นโดยนักประดิษฐ์เจ้าของคฤหาสน์ที่เสียชีวิตก่อนที่ จะทันเปลี่ยนมือให้เอ็ดเวิร์ด เอ็ดเวิร์ดจึงถูกทิ้งให้อยู่ตามลำพังกับมือโลหะที่มีใบมีดเหมือนกรรไกร

เพกพาเอ็ดเวิร์ดกลับบ้านที่บ้านและอยู่ร่วมกับครอบครัวของเธอ เอ็ดเวิร์ดจึงต้องปรับตัวให้เข้ากับชีวิตในเขตชานเมือง เขาตกหลุมรักคิม (Kim) ลูกสาววัยรุ่นของเพกตั้งแต่แรกเห็น โดยที่คิมกลัวเอ็ดเวิร์ดในตอนแรก แต่เมื่อเวลาผ่านไปคิมก็เริ่มสนใจในการกระทำของเอ็ดเวิร์ด จนกระทั่งกลายเป็นความรัก ต่างจาก เอสเมอรอลดา (Esmeralda) เพื่อนบ้านผู้คลั่งศาสนา และจิม (Jim) เพื่อนชายของคิมที่ไม่ชอบเอ็ดเวิร์ดตั้งแต่แรก

เอ็ดเวิร์ดได้รับความสนใจจากทุกคนในเมือง เพราะนอกจากความแตกต่างจากคนทั่วไปแล้ว เอ็ดเวิร์ดมีความสามารถในการตัดแต่งต้นไม้ ตัดขนสุนัข และตัวผม ให้มีลักษณะแปลกแตกต่างจนคนในเมืองต่างประทับใจ ถึงขนาดออกรายการโทรทัศน์ของเมือง

จ็อยส์ (Joyce) เพื่อนบ้านของเพกชักชวนให้เอ็ดเวิร์ดเปิดร้านตัดผมกับเธอ และพาเอ็ดเวิร์ดไปคูร์านเพียงลำพัง จ็อยส์พยายามจะช่วยวนเอ็ดเวิร์ด เอ็ดเวิร์ดสับสนกับสิ่งที่จ็อยส์กระทำจึงรีบหนีออกมา

จิมชักจูงให้จิมขอให้เอ็ดเวิร์ดช่วยจัดประตูบ้านของตัวเองเพื่อขโมยของของพ่อ เมื่อสัญญากันขโมยดังนั้น ก็ทิ้งเอ็ดเวิร์ดให้ถูกจับกุมคนเดียวภายในบ้าน แต่ภายหลังถูกปล่อยตัว เพราะตำรวจและนักจิตวิทยาตัดสินว่าเขาเติบโตมาอย่างโดดเดี่ยวจึงไม่รู้ว่าจะไรผิด

หลังจากเอ็ดเวิร์ดถูกจับกุม เพื่อนบ้านของเพกก็จับกุมนิทานเอ็ดเวิร์ดไปต่างๆ นานา จ็อยส์ถือโอกาสนี้บอกทุกคนว่าโดนเอ็ดเวิร์ดข่มขืน เป็นผลให้เอ็ดเวิร์ดถูกต่อต้านจากชาวเมืองยกเว้นครอบครัวของเพก

ในวันคริสต์มาสเพื่อนบ้านคนอื่นๆ ของเพกปฏิเสธที่จะร่วมงานคริสต์มาสกับครอบครัวเพกเพราะเกรงกลัวเอ็ดเวิร์ด ครอบครัวเพกช่วยกันตกแต่งประดับบ้านในวันคริสต์มาส ขณะที่เอ็ดเวิร์ดแกะสลักทิวศวรรค์ก่อนโตบริเวณหลังบ้าน เศษน้ำแข็งปลิวกระจัดกระจายเหมือนกับหิมะ ซึ่งไม่เคยมีมาก่อนในเมืองแห่งนี้ จิมออกมาเห็นและเดินรำกับเศษน้ำแข็งที่เหมือนหิมะอย่างสนุกสนาน จิมเดินเข้ามาในเร็วและตะโกนเรียกชื่อจิม เป็นผลให้เอ็ดเวิร์ดและจิมตกใจมือเอ็ดเวิร์ดที่กำลังแกะน้ำแข็งก็ดับขาดมือจิม จิมเห็นและบอกกับคนอื่นว่าเอ็ดเวิร์ดทำร้ายจิม เอ็ดเวิร์ดวิ่งออกจากบ้านด้วยความโกรธทั้งจิมและตัวเองที่ทำให้จิมบาดเจ็บ ชาวเมืองต่างหวาดกลัวเอ็ดเวิร์ดและเรียกตำรวจ

ระหว่างที่เควินลูกชายคนเล็กของเพกกลับบ้านเพื่อน รถของจิมขับพุ่งตรงมาที่เควินอย่างที่ไม่ทันได้เห็น เอ็ดเวิร์ดเห็นเข้าจึงรีบวิ่งออกมาผลักเควินล้มลง และด้วยความเป็นห่วงจึงใช้มือลูקהหน้าเควินว่าเป็นอะไรหรือเปล่าอย่างไม่ทันคิด แต่สิ่งที่ชาวเมืองเห็นกับกลายเป็นว่าเอ็ดเวิร์ดผลักเควินล้ม และกำลังทำร้ายเควินอย่างบ้าคลั่ง

จิมกระซิบบอกให้เอ็ดเวิร์ดหนีไป เอ็ดเวิร์ดทำตาม ตำรวจและชาวเมืองพากันตามเอ็ดเวิร์ดไปที่ปราสาท ตำรวจแก๊งยังปีนขึ้นฟ้าและแจ้งกับชาวเมืองทุกคนว่าได้ฆ่าเอ็ดเวิร์ดแล้ว แต่ชาวเมืองไม่เชื่อและยังคงเดินเข้าไปในปราสาทเอ็ดเวิร์ด

จิมตามเข้าไปในปราสาทอีกทางหนึ่ง ทั้งสองบอกรักกัน แต่จิมถือปืนเข้ามาหมายจะยิงคนทั้งคู่ด้วยความแค้นที่จิมบอกเลิกและไปสนใจเอ็ดเวิร์ด จิมกับเอ็ดเวิร์ดต่อสู้กัน ระหว่างสู้กันจิมทำ

ร้ายคิม ด้วยความโกรธที่จิมทำร้ายคิมเอ็ดเวิร์ดจึงปลั่งมือใช้มือกรรไกรแทงทะลุหน้าท้องจิมและผลักจิมตกหน้าต่างเพื่อปกป้องคิม คิมกับเอ็ดเวิร์ดล่าถอยกัน เพราะรู้ว่าไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้

คิมลงไปข้างล่างและนำมือกรรไกรอีกอันที่อยู่ในห้องโถงด้านล่างออกไปให้ชาวเมืองดู และบอกว่าเอ็ดเวิร์ดและจิมสู้กันและทั้งสองได้เสียชีวิตขณะต่อสู้กัน ชาวเมืองจึงยอมแยกย้ายกลับบ้านของตน

ภาพยนตร์เริ่มต้นและจบลงด้วยหญิงชราเล่าเรื่องราวของเอ็ดเวิร์ดให้หลานสาวฟังก่อนนอน เมื่อหลานสาวถามว่ารู้ได้อย่างไรว่าเอ็ดเวิร์ดยังคงมีชีวิตอยู่ในปราสาท คิม หญิงชราจึงอธิบายถึงหิมะที่ไม่เคยหายไปเลยในวันคริสต์มาสตั้งแต่วันที่เอ็ดเวิร์ดกลับไปอยู่ในปราสาท ทั้งๆ ที่แต่ก่อนเมืองนี้ไม่เคยมีหิมะ

4. ภาพยนตร์เรื่อง “Batman Return” (1992)

เรื่องย่อ

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นที่สองสามีภรรยาผู้ร่ำรวยคู่หนึ่งคลอดบุตรออกมา มีลักษณะเหมือนนกเพนกวินและมีนิสัยดุร้าย จึงตัดสินใจนำเด็กใส่ตะกร้าโยนลงสู่ระบบท่อระบายน้ำเมืองก็อทแธม

หลายปีต่อมาขณะที่เมืองก็อทแธมเริ่มงานฉลองเทศกาลคริสต์มาส โดยมีนักธุรกิจ แมคเชรค (Max Shreck) ผู้มีชื่อเสียง และนายกเทศมนตรีเป็นผู้นำในงานดังกล่าว เมื่อเริ่มเปิดงานกลับมีคณะละครสัตว์ออกมาคุกคามประชาชน และพยายามจับเชรค แต่ลูกชายของเชรคเสนอให้จับตนแทนและให้เชรคหนีไป

เชรคพยายามหลบหนีหลงเข้าไปในซอยมืด แต่กลับถูกจับไปยังที่ซ่อนของเพนกวินในสวนสัตว์ และพบมนุษย์เพนกวินเป็นหัวหน้าต้องการให้เชรคหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวของเขา ในตอนแรกเชรคไม่เต็มใจแต่เมื่อถูกคุกคามและเชรคสังเกตเห็นช่องทางทางธุรกิจด้วยเล่ห์เหลี่ยมจึงตกลงที่จะช่วยมนุษย์เพนกวิน

หลังจากเชรคกลับไปทำสำนักงานก็พบกับ เซเลน่า ไคล์ (Selina Kyle) เลขานุการที่พบข้อมูลบางส่วนของเชรคที่ใช้เล่ห์เหลี่ยมโกงมา แต่ถึงแม้เซเลน่าจะไม่ต้องการหักหลังเชรค แต่เชรค

กลับพลักเชตกลงไปจากหน้าต่างสูงของอาคารสำนักงาน ร่างเขเลน่าบนพื้นถูกล้อมรอบด้วยแมว และเธอกลับมีชีวิตขึ้นอีกครั้ง เมื่อเขเลน่ากลับไปยังที่พักเธอก็สร้างเครื่องแต่งกายและใช้ชีวิตตอนกลางคืนเป็น “แคท วูเมน” (Catwoman)

ขณะที่นายกเทศมนตรีและครอบครัวกำลังแสดงต่อประชาชน แก๊งค์คณะละครสัตว์ปรากฏตัวและขโมยลูกของนายกเทศมนตรีลงไปในท่อระบายน้ำ ทันใดนั้นมนุษย์เพนกวินก็ปรากฏกายขึ้นพร้อมกับนำลูกชายนายกเทศมนตรีคืน ทุกคนประหลาดใจที่เพนกวินเป็นผู้ช่วยชีวิตและให้ความสนใจในตัวเพนกวิน เพนกวินประกาศจะตามหาพ่อกับแม่ของตน ในขณะที่บรูซเวย์นสงสัยในมนุษย์เพนกวินว่าจะป็นหัวหน้าของแก๊งค์ละครสัตว์และมีรายงานเด็กหายในเมืองที่คณะละครสัตว์ไป

ในที่สุดมนุษย์เพนกวินพบว่าพ่อกับแม่ของเขาได้เสียชีวิตแล้ว หลังจากการเยี่ยมหลุมศพมนุษย์เพนกวินก็ประกาศว่าตนชื่อ “ออสวอลด์ คอบเบิลพอท ” (Oswald Cobblepot) และกล่าวว่าถึงแม้พ่อแม่ของเขาจะรังเกียจเขา เขาก็อภัยให้ออสวอลด์ ถูกพุดถึงอย่างชื่นชม และโด่งดังภายในเมืองก็อทแฮม

เขรคพยายามที่จะทำให้ออสวอลด์เป็นนายกเทศมนตรีเมืองก็อทแฮม และใช้คณะละครสัตว์คุกคามประชาชนจนทำให้นายกเทศมนตรีคนปัจจุบันถูกต่อต้านจากประชาชนว่าทำงานบกพร่อง ไม่สามารถปกป้องประชาชนจากการคุกคามดังกล่าวได้ จากนั้นออสวอลด์เริ่มที่จะประกาศจุดยืนที่จะต่อสู้กับคณะละครสัตว์และพุดจาโงมตีความบกพร่องของนายกเทศมนตรี จนเริ่มได้รับการสนับสนุนจากประชาชน แบบแมนพบออสวอลด์กำลังคุกคามคณะละครสัตว์คุกคามประชาชนอยู่บนหลังคา แต่แล้วกลับพบแคทวูเมน ทั้งสองต่อสู้กันจนกระทั่งแคทวูเมนตกจากอาคารไปยังรถบรรทุกที่เต็มไปด้วยทราย ขณะที่ออสวอลด์หลบหนีไป

แคทวูเมนร่วมมือกับออสวอลด์ทำลายแบบแมน โดยการจับตัวหญิงสาวสวยประจำเมืองก็อทแฮมที่ถูกขนานนามว่า ไอซ์ปรีนเซส (The Ice Princess) ผู้ซึ่งเป็นคนเปิดไฟต้นคริสมาสในการเปิดงานฉลองวันคริสมาส ไอซ์ปรีนเซสถูกปลักตกจากอาคารขณะที่แบบแมนกำลังจะเข้าช่วยเหลือ ทำให้คนเข้าใจคิดว่าแบบแมนเป็นคนปลัก ไอซ์ปรีนเซสลงมา เมื่อไอซ์ปรีนเซสหล่นลงมายังสวิสไฟต้นคริสมาส ฟุ้งค้ำคาวก็ถูกปล่อยออกมาจากต้นคริสมาสซึ่งทำให้ประชาชนเข้าใจแบบแมนผิด หลังจากนั้นออสวอลด์ได้ให้คณะละครสัตว์หรืออุปกรณ์ควบคุมระยะไกลของรถแบบแมน (Batmobile) ออสวอลด์ควบคุมให้รถซึ่งมีแบบแมนอยู่ด้านในไล่ชนประชาชนเพื่อสร้างความเข้าใจ

ผิดมากยิ่งขึ้น แต่เบทแมนก็สามารถกำจัดอุปกรณ์ควบคุมระยะไกลทิ้งไปได้ และกลับไปยังถ้ำ
ค้างคาว

วันต่อมาออสวอลด์แถลงข่าวเพื่อจะปลดนายเทศมนตรีออก และพูดถึงระเบิด แต่บรูซ
เวย์นและอัลเฟรดได้เปิดเผยคิสก์ที่บันทึกคำพูดของออสวอลด์ถึงการคุกคามประชาชนที่มีออสว
อลด์เป็นหัวหน้า ประชาชนพากันขับไล่ออสวอลด์ จนกระทั่งหนีเข้าไปในท่อระบายน้ำและ
ประกาศว่าเขาเป็นเพนกวินไม่ใช่มนุษย์

ต่อมาเชรคจัดงานเลี้ยงที่คฤหาสน์ของตน คณะละครสัตว์ก็ออกขโมยเด็กตามบ้านต่างๆ
ขณะพ่อกับแม่ไปงานเลี้ยงของเชรค มนุษย์เพนกวินตั้งใจจะนำเด็กเหล่านั้นทิ้งลงในบ่อน้ำเสียจาก
ขยะพิษให้เหมือนกับที่ตนเองถูกทิ้งจากพ่อแม่

ในงานเลี้ยง บรูซเวย์นและเซลีน่า ไคล์ พบกัน โดยไม่ได้สวมหน้ากากท่ามกลางคนรอบข้าง
ที่สวมหน้ากาก ในระหว่างการเต้นรำทั้งสองกลับพบว่าแท้จริงแล้วบรูซเวย์นคือเบทแมน และเซลี
น่าคือแคท วูแมน จากนั้นมนุษย์เพนกวินได้ปรากฏตัวขึ้นด้านล่างฟลอร์เต้นรำพร้อมกับการระเบิด
และได้จับลูกชายของเชรคไว้ เชรคต่อร้องให้แลกตัวลูกชายกับตัวของเขาเอง มนุษย์เพนกวินนำ
เชรค กลับมายังที่ซ่อน

เพนกวินติดอุปกรณ์ควบคุมเหล่าเพนกวินพร้อมกับกระสุนเพื่อยิงไปในเมืองก็อทแฮม แต่
เบทแมนสามารถเปลี่ยนการควบคุมให้กระสุนเหล่านั้นยังกลับมายังที่ซ่อนของเพนกวิน เพนกวิน
ต่อสู้กับเบทแมนกระทั่งเสียหลักตกลงไปในบ่อน้ำเสียจากขยะพิษ

ขณะที่เชรคพยายามจะหลบหนี แต่กลับถูกจับโดยแคทวูแมนที่ตั้งใจจะมาหา เบทแมน
พยายามเกลี้ยกล่อมไม่ให้เซลีน่าทำสิ่งผิด แต่เซลีน่าก็เลือกที่จะฆ่าเชรค โดยใช้ที่ช็อตไฟฟ้าและถูก
ไฟฟ้าช็อตไปพร้อมกับเชรค เบทแมนพบเพียงร่างที่ไหม้ของเชรคและไม่พบร่างเซลีน่า

ในขณะที่เดียวกันเพนกวินซึ่งบาดเจ็บจากภายในก็ปรากฏตัวขึ้นด้านหลัง และพยายามจะดึง
ร่มที่ติดอาวุธออกมาฆ่าเบทแมน แต่กลับหยิบคิดเป็นเพียงร่มของเล่น เพนกวินเสียชีวิตในเวลา
ต่อมา เพนกวินจักรพรรดิปรากฏตัวขึ้นและนำร่างของเขาลอยน้ำ

ต่อมาระหว่างอัลเฟรดขับรถให้บรูซเวย์น บรูซเวย์นเห็นเงาบางอย่างกำลังข้ามกำแพงจึง
บอกให้อัลเฟรดจอดรถ เมื่อลงไปดูเขาพบเพียงแมวสีเทาขนาดเล็ก บรูซเวย์นกลับมาที่รถพร้อมแมว

ตีเทา แต่ในฉากสุดท้ายเมื่อสัญญาณค้างควาปรากฏขึ้น แคมวูแมนก็ยืนอยู่บนกำแพงสูงในชุดเมวสี
ดำ

5. ภาพยนตร์เรื่อง “Sleepy Hollow” (1999)

เรื่องย่อ

ในปี ค.ศ. 1799 เมืองนิวยอร์ก ตำรวจนาม อิชซาบอด เครน (Ichabod Crane) ถูก
ผู้บังคับบัญชาส่งไปสืบสวนถึงการฆาตกรรมในหมู่บ้าน สลึปปี้ ฮอลโล่ (Sleepy Hollow) อิชซา
บอดมาถึงหมู่บ้านสลึปปี้ ฮอลโล่ พร้อมกับกระเป่าเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เพื่อตรวจสอบสาเหตุ
การตายของบุคคลในหมู่บ้าน โดยที่ผู้ใหญ่ที่สำคัญในหมู่บ้านกลับบอกว่าฆาตกรไม่ได้เป็นคนที่
เลือกเนื้อ แต่เป็นทหารม้าฮัสนเซียน (Hessian Horseman) นักรบหัวขาดจากอดีตที่ถูกขังมาจากหลุม
ศพพร้อมกับม้าสีดำขนาดใหญ่ในเวลากลางคืน

อิชซาบอด ไม่เชื่อพวกเขาและเริ่มต้นการสืบสวนจนกว่าจะได้เผชิญหน้ากับทหารม้าฮั
เซียนจริงๆ อิชซาบอดเข้าพักในบ้านของครอบครัวที่ร่ำรวยที่สุดในหมู่บ้าน คือ แวน แทสเซลส์
(Van Tassels) ลูกสาวของแวน แทสเซลส์ คือ แคทรีน่า (Katrina) ผู้ลึกลับได้พาอิชซาบอดท่องเที่ยว
และมีบางอย่างคล้ายแม่ ทำให้เขาฝันร้ายถึงแม่ที่ได้รับความทรมาณจากพ่อในตอนที่เขายังเด็ก

อิชซาบอดสืบสวนคดีและนำไปสู่เรื่องราวลึกลับต่างๆ ด้วยความช่วยเหลือของเด็กกำพร้าที่
พ่อถูกทหารม้าฮัสนเซียนฆาตกรรม คือ แมสเบทน้อย (Masbeth) อิชซาบอดเข้าไปค้นหาจุดเริ่มต้น
ของทหารม้าฮัสนเซียนในป่าตามคำบอกเล่าของหญิงลึกลับในถ้ำ และพบกับต้นไม้แห่งความตาย
โดยภายในมีศีรษะเหยื่อที่ถูกตัดอยู่มากมาย และพบหลุมฝังศพนักรบแต่ไม่พบกะโหลกศีรษะ

ทันใดนั้นทหารม้าฮัสนเซียนก็ขี่ม้าออกมาจากต้นไม้ อิชซาบอดตระหนักได้ว่ามีใครบางคน
ใช้กะโหลกศีรษะของนักรบดังกล่าวเพื่อฆ่าคนที่ต้องการ แม้ว่าหลักฐานต่างๆ ที่อิชซาบอดพบจะ
บอกว่าแคทรีน่าเป็นคนร้าย แต่สุดท้ายคนร้ายตัวจริงกลับเป็นแม่เลี้ยงของแคทรีน่า โดยเธอต้องการ
แค้นที่ต้องสูญเสียที่อยู่ของตนให้กับครอบครัวของแคทรีน่า และได้ออกคำสั่งให้ทหารม้าฮัสนเซียน
ตัดศีรษะแคทรีน่า อิชซาบอดและแมสเบทพาแคทรีน่าหนีจนกระทั่งมาถึงต้นไม้แห่งความตาย ซึ่ง
เป็นประตูระหว่างโลกมนุษย์กับโลกความตาย

แม่เลี้ยงต่อสู้กับอริซาบอดจนกระทั่งห้วกะโหลกหลุดออกจากห่อผ้า ทหารม้าัสเซียนจึงล้มเลิกการตัดศีรษะแคทริน่าและเก็บห้วกะโหลกของตนคืนร่าง จากนั้นจึงจับแม่เลี้ยงเข้าไปในโลกรวมตายด้วย

อริซาบอดพาแคทริน่าและแมสเบทไปอยู่นิวยอร์กด้วย อริซาบอดกล่าวถึงนิวยอร์กในสหัฐวรรษใหม่ ทั้งสามเดินผ่านผู้คนต่างๆ บนถนนอย่างมีความสุข

6. ภาพยนตร์เรื่อง “Planet of the Apes” (2001)

เรื่องย่อ

ปี ค.ศ. 2029 สถานีอวกาศโอเบรอน (Oberon) ลีโอ เดวิดสัน (Leo Davidson) ทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิดกับสัตว์จำพวกลิง ลิงที่ร่วมงานกับลีโอเป็นลิงชิมแปนซี ชื่อ เปริคิลส์ (Pericles) หลังจากเกิดพายุสุณามแม่เหล็กไฟฟ้า ยานเล็กที่เพริคิลส์ขับได้หายไป ลีโอจึงนำยานเล็กออกตามหาภายใต้การคัดค้านจากผู้การของยาน ลีโอสูญเสียการติดต่อกับโอเบรอน โดยมาโผล่ยังโลกในปี ค.ศ. 3002 และพบว่า เป็นโลกที่ถูกปกครองโดยลิงที่เลียนแบบมนุษย์ สามารถพูดภาษามนุษย์และปฏิบัติต่อมนุษย์เป็นทาส

ลีโอถูกลิงในโลกดังกล่าวจับมาโดยเคลื่อนผ่านลิงชิมแปนซีเพศเมียชื่อ อารี (Ari) ผู้ซึ่งมีพ่อเป็นสมาชิกวุฒิสภา อารีทักท้วงการปฏิบัติรุนแรงต่อมนุษย์ อารีตัดสินใจซื้อลีโอและทาสหญิงชื่อ เดน่า (Daena) เพื่อให้ทำงานเป็นคนรับใช้ในบ้าน ลีโอหนีออกจากกรงและปลดปล่อยคนอื่น ระหว่างหนีอารีพบเห็นทั้งหมด ลีโอจึงโน้มน้าวใจอารีให้เข้าร่วมการเดินทางด้วยซึ่งก่อตัวเป็นความรักระหว่างอารีและเดน่าที่หลงรักลีโอ

ต่อมาเทด (Thade) และ โคลเนล แอททาร์ (Colonel Attar) ออกตามหามนุษย์ที่หลบหนี ลีโอพบคาลิม่า (Calima) ซึ่งเป็นสถานที่ของชิมอสศักดิ์สิทธิ์และต้องห้ามสำหรับลิง

คาลิม่าเปิดออกโดยลีโอและพบว่า เป็นสถานีอวกาศโอเบรอนที่เขาจากมา โดยเกิดข้อผิดพลาดขึ้น โดยชื่อคาลิม่ามาจากเครื่องหมาย “CAUTION LIVE ANIMAL” เครื่องคอมพิวเตอร์ของสถานีได้บันทึกปีที่ผ่านมาเป็นพันๆ ปี

ลิโอพบบันทึกในระบบโอเบอร์อนว่าลิงโดยการนำของชิมอสจัดขึ้นคำสั่งและได้ควบคุมตัวมนุษย์หลังจากเกิดข้อผิดพลาดและยานอวกาศหล่นลงบนผิวโลก มีผู้รอดชีวิตเป็นมนุษย์และลิงจำนวนหนึ่ง

เมื่อออกมาจากโอเบอร์อน ลิโอและมนุษย์ต่อสู้กับฝูงลิงจำนวนมาก ระหว่างนั้นได้มีแสงประหลาดหล่นลงมาจากฟ้า เมื่อยานเล็กเปิดออกพบเพริเคิลเป็นผู้ขับ เหล่าลิงพากันนั่งลงทำความเคารพและเรียกเพริเคิลว่าชิมอส ซึ่งเหล่าลิงนับถือเป็นพระเจ้า การต่อสู้ระหว่างมนุษย์และลิงหยุดลง ลิโอเข้าไปรับเพริเคิลออกจากยานเล็ก

เทคเข้าโจมตีเพริเคิลและลิโอ จนกระทั่งเทคถูกขังอยู่ในชั้นของนักบินซึ่งมีกระจกกันและยังมีชีวิตอยู่ ลิโอตัดสินใจที่จะออกจากดาวนี้และกล่าวลาเคน่าและอริ ลิโอออกจากดาวด้วยยานเล็กของเพริเคิล ระหว่างทางเกิดพายุสนามแม่เหล็กไฟฟ้า ยานเล็กของลิโอเกิดปัญหาและตกลงยังสถานที่ที่แสดงว่าเป็นกรุงวอชิงตันดีซีบนโลก เมื่อลิโอเงยหน้าเพื่อมองดูอนุสาวรีย์ลินคอล์น กลับเจออนุสาวรีย์เทค และมีการสลักไว้ว่าอนุสาวรีย์นี้สร้างไว้เพื่อเป็นเกียรติแก่เทค ระหว่างลิโอตกตะลึงและสับสนว่าเทคทำอะไรกับโลกใบนี้ กลุ่มเจ้าหน้าที่ตำรวจลึกลับก็รุกกันเข้ามาล้อมจะจับลิโอ

7. ภาพยนตร์เรื่อง “Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street” (2007)

เรื่องย่อ

เบนจามิน บาร์คเกอร์ (Benjamin Barker) ช่างตัดผมที่มีภรรยาแสนสวยถูกผู้พิพากษาทวร์ปิน (Turpin) พิพากษาให้ไปติดคุกที่ประเทศออสเตรเลีย โดยที่ไม่มีความผิด เพราะผู้พิพากษาต้องการภรรยาของเขา หลังจากติดคุกบาร์คเกอร์กลับมาลอนดอนภายใต้ชื่อสมมุติว่า สวินนี่ ทอดด์ (Sweeney Todd) พร้อมกับกะลาสีเรือ แอนโทนี โฮป (Anthony Hope) ทอดด์ไปยังที่พักเก่าของเขาบนถนนฟริท (Fleet Street) เหนือร้านขายยาของนาง เนลลี่ เลิฟเวทท์ (Mrs. Nellie Lovett) เขาได้รับคำบอกเล่าจากนางเลิฟเวทท์ว่าภรรยาของเขาโดยทวร์ปินข่มขืนและหายตัวไป เหลือแต่เพียงลูกสาวชื่อ โจฮันน่า (Johanna) ที่ขณะนี้โดนทวร์ปินขังอยู่ภายในบ้าน โดยที่นางเลิฟเวทท์ได้เก็บมีดเงินของทอดด์ซ่อนไว้ใต้พื้นห้องเก่าของเขาพร้อมกับเก้าอี้ตัดผม ทอดด์สาบานว่าจะแก้แค้นและเปิดร้านตัดผมใหม่บนชั้นบนร้านขายยา

แอนโทนี่เดินอยู่ภายในลอนดอนและตกหลุมรักโจฮันน่า หญิงสาวที่นั่งร้องเพลงอยู่หลังหน้าต่างกระจก ทั้งสองยิ้มให้กัน ทูร์ปินเห็นเข้าจึงเชิญแอนโทนี่เข้ามาในบ้านและข่มขู่ว่าหากยังมาอยู่กับโจฮันน่าจะฆ่าแอนโทนี่ซะ และให้บีเดิล (Beadle) ผู้ช่วยตีและโยนแอนโทนี่ออกจากบ้าน แอนโทนี่ตัดสินใจที่จะพาโจฮันน่าหนี

ทอคค์เยี่ยมชมตลาดและพบการหลอกลวงของช่างตัดผมจากอิตาลี ออดอล์ฟอ 피เรลลี (Adolfo Pirelli) ทอคค์ขึ้นเวทีเพื่อประชันการตัดผมกับพิเรลลีโดยเชิญให้บีเดิลเป็นผู้ตัดสิน ทอคค์ชนะการแข่งขันสร้างความอับอายแก่พิเรลลี แต่ได้รับความสนใจจากบีเดิลผู้ซึ่งเป็นตัวการในการจับกุมเขาและส่งเข้าคุก

เมื่อทอคค์กลับมาที่ร้านตัดผม พิเรลลีและโทบี้ (Toby) เด็กผู้ซึ่งช่วยพิเรลลีได้ตามมาที่ร้านของทอคค์และพยายามจะขู่ทอคค์ถึงเบื้องหลังของทอคค์คือ เบญจามิน ปาร์คเกอร์ ที่เขาสืบมาได้ เพื่อจะรับส่วนแบ่งครึ่งหนึ่งจากการตัดผมของทอคค์ แต่แทนที่ทอคค์จะรับข้อเสนอเขาก็กลับฆ่าพิเรลลีตายเพื่อรักษาความลับของตน และบอกกับโทบี้ว่าพิเรลลีได้กลับไปแล้ว โทบี้จึงอาศัยอยู่ช่วยงานที่ร้านนางเลิฟเวทท์

ทูร์ปินต้องการจะแต่งงานกับโจฮันน่า จึงไปร้านตัดผมของทอคค์เพื่อตัดแต่งทรงผมให้ถูกใจโจฮันน่า ขณะที่ทอคค์กำลังจะกรีดลาคอทูร์ปินเพื่อแก้แค้น แอนโทนี่ก็เปิดประตูเข้ามาอย่างฉับพลันพร้อมกับโผล่ให้ทอคค์รู้ถึงแผนการพาโจฮันน่าหนี ทุกคนต่างหยุดชะงัก จากนั้นทูร์ปินก็ลุกพรวดพราดขึ้นด้วยความโกรธต่อว่าทั้งทอคค์และแอนโทนี่ และบอกว่าเขาจะไม่ได้เห็นโจฮันน่าอีกแน่ๆ

ทอคค์โมโหมากและตัดสินใจระบายอารมณ์โกรธด้วยการฆาตกรรมลูกค้าผู้ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับแก้แค้น และรอโอกาสแก้แค้นทูร์ปิน โดยเขาคิดว่าเป็นการลงโทษพวกขุนนางที่ทุจริตเพื่อแสวงหาประโยชน์ของพวกเขาเหล่านั้น นางเลิฟเวทท์เป็นผู้สมรู้ร่วมคิดและเสนอให้กำจัดร่างกายเหล่านั้นด้วยการอบให้เป็นไต้พายเพื่อปรับปรุงธุรกิจของเธอด้วย ทอคค์ตกลงอย่างกระตือรือร้นและทำการปรับแก้ตัดผมให้มีกลไกในการทิ้งร่างยังห้องอบขนมใต้ดิน

โจฮันน่าถูกทูร์ปินนำไปขังไว้ที่อื่น ส่วนแอนโทนี่ก็ออกตามหาโจฮันน่าไปทุกหนทุกแห่งจนกระทั่งเจอโจฮันน่าถูกขังร่วมกับผู้ต้องขังที่สติไม่สมประกอบจำนวนหนึ่ง ซึ่งเป็นการลงโทษที่ปฏิเสธการขอแต่งงาน

ธุรกิจตัดผมของทอด้และธุรกิจพายของนางเลิฟเวทท์ทำเงินมหาศาล แอน โทนี่ทำตามแผนของทอด้ โดยบอกกับทางห้องซังว่าเป็นเด็กฝึกงานของทอด้และต้องการเส้นผมเพื่อทำวิกผมสีเหลืองสีตามเส้นผม โจฮันน่า ผู้ควบคุมเชื้อใจและพาไปยัง โจฮันน่า เขาสามารถพา โจฮันน่าหนีออกมาได้

ทอด้ล่อทูร์ปินมาที่ร้าน โดยบอกว่าวันนี้แอนโทนี่จะพาโจฮันน่ามาหลบอยู่ที่ร้าน ผู้ช่วยของทูร์ปินมาถึงร้านและถูกหลอกล่อให้ตัดผมและโดนปาดคอทิ้งลงห้องอบขนม โทบี้เริ่มสงสัยในพฤติกรรมของทอด้จึงบอกกับเลิฟวิทท์อย่างเชื่อใจและสัญญาว่าจะปกป้องนางผู้ที่เขารัก เหมือนกับแม่ เลิฟวิทท์ก็เอ็นดูโทบี้มาก แต่จำใจซังโทบี้ไว้ในห้องอบขนมเพื่อรักษาความลับ เมื่อโทบี้อยู่ภายในห้องอบขนมก็รู้ความลับเรื่องที่น่างเลิฟวิทท์นำเนื้อเหยื่อของทอด้มาอบขนมและหลบอยู่ภายในท่อระบายน้ำ

แอนโทนี่พาโจฮันน่าหนีมาและบอกให้คอยเขาอยู่ในร้านตัดผม เพราะเขาจะไปหาช่องทางในการหนีต่อไป เมื่อหญิงขอทานสติไม่สมประกอบเข้ามาในร้าน โจฮันน่าจึงเข้าไปหลบภายในหีบใหญ่ข้างห้อง ทอด้เข้ามาเจอหญิงขอทานขณะที่ทูร์ปินกำลังจะเข้ามาในร้านพอดี จึงตัดสินใจปาดคอหญิงขอทานและส่งลงไปเก็บไว้ในห้องอบขนมและเปิดประตูรับทูร์ปิน

ทอด้หลอกล่อให้ทูร์ปินตัดผมเพราะเมื่อโจฮันน่ามาถึงจะได้หล่อสมกับการเป็นเจ้าบ่าว จนกระทั่งทูร์ปินยอม ก่อนที่จะปาดคอทูร์ปินทอด้ได้เปิดเผยตัวเองและความแค้นที่สั่งสมมาจากนั้นจึงฆ่าทูร์ปินอย่าง โกรธแค้น ซึ่งการกระทำดังกล่าวอยู่ภายใต้สายตาของโจฮันน่า

หลังจากส่งร่างทูร์ปินลงยังห้องอบขนมทอด้ก็เหลือบไปเห็น โจฮันน่าที่หลบอยู่ในหีบ แต่ก่อนที่เขาจะปาดคอโจฮันน่าเพื่อปิดความลับ ก็ได้ยินเสียงร้องของเลิฟวิทท์ด้วยความตกใจดังจากด้านล่างจึงรีบวิ่งลงไปดู เมื่อเข้าไปในห้องอบขนมเลิฟวิทท์กลับบอกว่าเพราะทูร์ปินยังไม่ตายจึงกรี๊ดร้องแต่ตอนนี้ไม่ต้องห่วงแล้ว และพยายามจะลากหญิงขอทานเข้าเตาอบ

ทอด้เข้ามาและเห็นหน้าหญิงขอทานชัดเจนว่าแท้จริงแล้วคือ ลูซี่ (Lucy) ภรรยาของเขาที่หายสาบสูญไป เขาเสียใจมากที่พบว่าตนเองเป็นคนฆ่าภรรยาและ โกรธที่เลิฟวิทท์ไม่บอกว่าภรรยาเขายังอยู่ เลิฟวิทท์บอกว่าไม่เคยบอกว่าลูซี่ตายแล้ว และสารภาพว่าเพราะเธอรักเขาและต้องการเป็นภรรยาที่ดีกว่าลูซี่จึงโกหกว่าลูซี่หายสาบสูญไป แต่ทอด้ไม่ฟังและผลักเลิฟวิทท์เข้าเตาอบขนมที่มีไฟลุกโชนชั่วนิรันดร์

ทอดด์ปิดประตูเตาอบและมาประกองร่างของลูซี่ โทบี้ออกมาจากท่อระบายน้ำ และหยิบมิดโกน
หมวดของทอดด์ที่ทิ้งไว้ด้านหลังมาหมายจะปาดคอทอดด์ ทอดด์ได้ยืนและรู้ว่าโทบี้กำลังจะทำ
อะไรจึงยกคอให้โทบี้ปาดจนเขาเสียชีวิต โทบี้เดินออกจากห้องไป



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวศิริพรรณ แสงจันทร์ เกิดเมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2527 ที่จังหวัดอยุธยา จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจากโรงเรียนจุฬารัตนราชวิทยาลัย ปทุมธานี ระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย นนทบุรี เมื่อปี พ.ศ. 2544 แล้วเข้ากับการศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาเคมี คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จนสำเร็จการศึกษาเมื่อปี พ.ศ. 2548 จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในสาขาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2550 และสำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา 2553



ศูนย์วิทยพัทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย