

การออกแบบแนวทางสมัยใหม่นิยม (modernism) และการวิพากษ์ จากในภาพยนตร์ของ สแตนเลย์ คูบริค (Stanley Kubrick) และ จาร์ค ตาติ (Jacques Tati)

Modernism and criticism of scenic design in Stanley Kubrick's films and Jacques Tati's films

ปิชัยวัฒน์ แสงประพาฬ

Pichaiwat Saengprapan

บทนำ

หลังจากการสิ้นสุดของสงครามโลกครั้งที่ 2 งานออกแบบในแนวทางสมัยใหม่นิยม กลายเป็นสัญลักษณ์ของการสร้างโลกใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุโรปที่ซึ่งได้รับความสูญเสียอย่างหนัก งานสถาปัตยกรรมและการออกแบบในแนวทางดังกล่าว เป็นประหนึ่งเส้นทางใหม่ที่นำมนุษย์ไปยังอนาคตแห่งอุดมคติ เป็นตัวแทนแห่งพลังแห่งความหวังในการขับเคลื่อนโลกกระทั่งถึงทุกวันนี้

กระนั้นก็ตาม ตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 1960s เป็นต้นมา สังคมตะวันตกได้ตระหนักถึงผลกระทบของแนวทางการออกแบบดังกล่าว ลักษณะที่เชื่อมั่นในเหตุผลอันเป็นวิทยาศาสตร์ (rationalist) ได้ถูกตั้งคำถาม ซึ่งผลจากการวิพากษ์ดังกล่าวได้เปิดทางให้กระแสหลังสมัยใหม่นิยม (Post-modernism) ได้พัฒนาตัวเองในเวลาต่อมา

บทความนี้มุ่งความสนใจไปที่การวิพากษ์แนวคิดสมัยใหม่นิยม (modernism) ที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ โดยเฉพาะในส่วนอง งานออกแบบฉาก (Set Design) อันหมายรวมทั้ง สถาปัตยกรรม สิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ หรือพื้นที่ทางธรรมชาติ ฯลฯ ทั้งนี้ “ฉาก” มิใช่เป็นเพียงสิ่ง

ที่อยู่เบื้องหลังตัวละคร อันเป็นเพียงส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง แต่ ฉาก น่าจะสามารถส่งเสริมประเด็นของเรื่องราวที่น่าเสนอในภาพยนตร์ ถ่ายทอดความหมายแฝง (Connotation) สู่มุมมองผู้ชม

ด้วยความสำคัญของมุมมองที่หลากหลาย ผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์สองท่าน สแตนเลย์ คูบริค (Stanley Kubrick) และ จาร์ค ตาติ (Jacques Tati) จึงถูกเลือกนำมาศึกษา โดยในผลงานภาพยนตร์เรื่อง 2001 Space Odyssey (1968) และภาพยนตร์เรื่อง Clockwork Orange (1971) คูบริค ได้ละทิ้งความเชื่อมั่นของแนวคิดสมัยใหม่นิยมในยุค 1950s พร้อมนำเสนอภาพวิกฤตของโลกอนาคตในเชิงเสียดสี ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง My Uncle (1958) และภาพยนตร์เรื่อง Playtime (1967) ของ ตาติ ผู้กำกับฝรั่งเศสได้ตอกย้ำภาพของความเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเป็นสมัยใหม่ของเมืองอย่างล้อเลียนด้วยอารมณ์ขัน

เพื่อความกระจ่างในบทบาทของการวิพากษ์ดังกล่าวผู้เขียนจึงขอเริ่มต้นด้วยการท้าวความถึงบริบททางประวัติศาสตร์ สังคมและวัฒนธรรม ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า

สมัยใหม่นิยม เป็นแนวคิดซึ่งเกี่ยวเนื่องไปในหลายพื้นที่ของ ศิลปะ อาทิ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ดนตรี วรรณกรรม โดยแนวคิดดังกล่าว ในบทความนี้จะถูกนำมาใช้เพื่ออ้างอิง ถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์ และงานสถาปัตยกรรมเป็นหลัก

การออกแบบแนวทางสมัยใหม่นิยม

การออกแบบแนวทางสมัยใหม่นิยมเป็นความ เคลื่อนไหวทางสุนทรียะที่เกิดขึ้นในหลายๆ พื้นที่ของ ยุโรปช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ดังเช่น กลุ่ม บาว เฮาส์ (Bauhaus) ในเยอรมัน, กลุ่มคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ในสหภาพโซเวียต, กลุ่ม พิวริสต์ (Purism) ในฝรั่งเศส รวมถึงกลุ่ม เดอ สติจ (De stijl) ในเนเธอร์แลนด์ ซึ่งทั้งหมดทั้งหมดมุ่งพัฒนาไปบนเส้นทาง แห่งความทันสมัยซึ่งได้ถูกเริ่มต้นขึ้นโดยการออกแบบใน สกูล อาร์ต นูโว (Art Nouveau) ตั้งแต่เมื่อปลายคริสต์ ศตวรรษที่ 19

บาวเฮาส์ เป็นหนึ่งในสถาบันศิลปะและการออกแบบ ในเยอรมัน ที่เลือกเส้นทางที่มุ่งไปสู่อนาคต บาวเฮาส์ ก่อ ตั้งในปี 1919 ณ เมืองไวมาร์ (Weimar) โดย วอลเตอร์ โกรพพิอุส (Walter Gropius) ได้เปิดการเรียนการสอน ครอบคลุมทั้ง สถาปัตยกรรม งานออกแบบ งานถ่ายภาพ วิจิตรศิลป์ เป้าประสงค์พื้นฐานของสถาบันเป็นไปเพื่อผลิต นักออกแบบรุ่นใหม่ ผู้ซึ่งสามารถผสมผสานการสร้างสรรค์ อย่างเป็นอิสระกับความเชี่ยวชาญในเชิงเทคนิค ซึ่งทั้งนี้อาจ หมายความว่าได้ถึงความสำเร็จที่เปลี่ยนแปลงผ่านแดน ช่วงชั้น ระหว่างงานศิลปะกับงานหัตถศิลป์ รวมถึงความพยายาม ที่จะสร้างการเข้าถึงคุณภาพชีวิตที่ดี สิ่งดังกล่าวสะท้อนให้ เห็นความสัมพันธ์กับความมุ่งมั่นไปสู่สังคมประชาธิปไตย ของ “สาธารณรัฐไวมาร์”

ในสหภาพโซเวียต ที่ซึ่งพลเมืองได้ผันถึงโลกแห่ง อุดมคติตามสัญญาที่ให้ไว้โดยพรรคคอมมิวนิสต์ตั้งแต่ปี 1917 ขณะก้าวขึ้นสู่อำนาจ การปฏิบัติที่เกิดขึ้นมิได้ก่อให้เกิด การเปลี่ยนแปลงเฉพาะในทางสังคม เศรษฐกิจและการเมือง หากยังรวมถึงการก่อให้เกิดกระแสอันเกี่ยวข้องกับ ความเคลื่อนไหวในนาม คอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism) ซึ่งเชื่อมโยงกับรูปแบบของงานศิลปะ และงานออกแบบ

แขนงต่างๆ รวมถึงงานภาพยนตร์ โดย ศิลปิน นักออกแบบ และผู้กำกับภาพยนตร์ ร่วมใจกันสนับสนุนอุดมคติของการ ปฏิบัติตามแนวทางสังคมนิยมที่มุ่งไปสู่โลกอันพร้อมพร้งของ มนุษยชาติ บทบาทในเชิงสังคมและการเมืองของงานศิลปะ จึงมีความสำคัญยิ่งต่อผู้ผลิตผลงานสร้างสรรค์

โดยทั่วไปแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานในแนวทางสมัยใหม่ นิยมในประเทศเหล่านี้ ล้วนมีแนวความคิดในเชิงอุดมคติใกล้เคียงกัน อาทิ การผันถึงโลกใหม่อันหมายถึง โลกที่ชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นด้วยความก้าวหน้าทางวัตถุและความเท่าเทียมกันของผู้คน โดยที่วิทยาศาสตร์และนวัตกรรมจักรกล จะเป็นทางออกอันสำคัญสำหรับพลเมือง ทั้งนี้ก็สอดคล้อง กับบริบททางสังคมของโลกตะวันตกในช่วงปลายคริสต์ ศตวรรษที่ 19 ต่อเนื่องจนถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งความ ก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดำเนินไปอย่างรวดเร็ว กระบวนการในเชิงอุตสาหกรรมสามารถที่จะผลิต ข้าว ของเครื่องใช้ ผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้ในต้นทุนที่ต่ำลงในจำนวนที่ มากขึ้นอย่างมหาศาล สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ อย่างรถยนต์ หรือ กระทั่งภาพยนตร์ ได้เข้ามาสู่ชีวิตประจำวันของผู้คน

ความหลงใหลในชีวิตสมัยใหม่ก่อให้เกิด “สุนทรียะแห่ง เครื่องจักรกล”¹ ในงานออกแบบร่วมสมัย ซึ่งหมายถึงการตัด ทอนความรุ่งเรืองขององค์ประกอบด้านการตกแต่งต่างๆ เพื่อที่ จะแสดงให้เห็นถึงความงามของโครงสร้าง และรูปทรงอันเรียบ ง่ายของวัตถุ รูปลักษณะของเครื่องจักรกลกลายเป็นแรงบันดาลใจ ใหม่สำหรับนักออกแบบ ดังเช่น ความนิยมในการใช้รูปทรง เรขาคณิต ดังคำกล่าวของ เลอ คอร์บูซีเย (Le Corbusier) สถาปนิกชาวสวิสคนสำคัญของกลุ่มความเคลื่อนไหว Purism ที่ว่า “เราได้ตระหนักว่า เครื่องจักรมีพื้นฐานจากรูปทรง เรขาคณิต และเรานำเสนอว่าแท้จริงแล้ว มนุษย์ก็มีชีวิตใน ภาพรวมอยู่กับรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งคงกล่าวได้ว่ามันก็เป็นดั่ง ภาษาของพวกเขา” (Simonnet, 2005 : 122)

ดังนั้นในห้วงเวลาที่ผู้คนต่างกระตือรือร้นกับการ เปลี่ยนแปลงนี้ วิทยาศาสตร์และเหตุผลนิยมมีบทบาทอันโดดเด่นในงานออกแบบ² สร้างสรรค์ ในโลกตะวันตก ประโยชน์ ใช้สอยของวัตถุจึงกลายมาเป็นคุณค่าหลักในงานออกแบบ ดังคำกล่าวของ วอลเตอร์ โกรพพิอุส ผู้อำนวยการคนแรกของ สถาบัน บาวเฮาส์ ที่ว่า “วัตถุถูกจำกัดความจากแก่นแท้ของ

¹ คำดังกล่าวปรากฏขึ้นครั้งแรกในเมื่อปี 1924จากบทความภาษาฝรั่งเศสชื่อ « L'Esthétique de la machine, l'ordre géométrique et le vrai », โดย แฟร์นันท์ เลแเจอร์ (Fernand Léger) ศิลปินในกลุ่ม Purism

² มุมมองดังกล่าวเชื่อมโยงกับประโยคอมตะ « form follows function » ซึ่งมาจากงานเขียนชื่อ Kindergarten Chats ในปี 1901 ของ หลุยส์ ซิลลิแวน (Louis Sullivan) สถาปนิกคนสำคัญชาวอเมริกัน

ตัวเอง จะสร้างสรรค์วัตถุใดๆ ก็ตาม ไม่ว่าจะ เป็น แก้ว หรือ บ้านซักหลัง สิ่งที่สำคัญเป็นอันดับแรกคือการค้นหาสารัตถะของมัน ด้วยวัตถุต้องทำหน้าที่ของมันได้อย่างสมบูรณ์ มีความทนทาน และงดงาม” (Richard, 1985 : 242-243)

องค์ประกอบพื้นฐานในงานทัศนศิลป์เช่น สี พื้นผิว รูปทรง จึงได้ถูกนำเสนอในลักษณะที่เรียบง่าย การใช้แม่สี ปฐมภูมิ หรือ ขาว-เทา-ดำ, การเผยให้เห็นพื้นผิวของวัสดุ ในการก่อสร้าง, รูปทรงเรขาคณิตต่างๆ ทั้งหมดกลายมาเป็นอัตลักษณ์อันโดดเด่นของแนวทางการออกแบบสมัยใหม่ นิยม สำหรับผู้สร้างสรรคงานในสกุลนี้ มันหมายถึง การเน้นย้ำไปยังประโยชน์ใช้สอย ความชัดเจนของเป้าหมายในการสร้างงาน และความมีเหตุผล

นอกจากนี้ ความหลงใหลในอนาคตของช่วงเวลาดังกล่าวยังเชื่อมโยงไปถึงความไม่พอใจกับชีวิตและสังคมในอดีต การหลบหนีความรุ่งรัง หรือลึศ ขององค์ประกอบด้านการตกแต่งในงานออกแบบ เป็นประหนึ่งรูปแบบของการประท้วงต่อความจอมปลอมของสังคมชนชั้นสูง ซึ่งถูกกล่าวหาว่าเป็นต้นเหตุของความไม่เท่าเทียมในสังคม แนวคิดดังกล่าวปรากฏชัดเจนในกรณีของพวกคอนสตรัคติวิสต์ ในสหภาพโซเวียต ด้วยเพราะการลบร่องรอยของชนชั้นสูง และกลุ่มอำนาจเก่า คือการตอกย้ำถึงชัยชนะของพรรคคอมมิวนิสต์ที่ได้เถลิงอำนาจแทนระบอบเดิม

ในช่วงเวลาเดียวกัน ก็มีความพยายาม ที่จะพัฒนาคุณภาพชีวิตของชนชั้นกรรมมาชีพ ผู้ซึ่งได้รับผลกระทบจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในโลกตะวันตก ตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ด้วยเหตุผลของการต้องการแรงงานในการผลิตเชิงอุตสาหกรรม การย้ายถิ่นฐานครั้งสำคัญเข้ามาสู่เมืองใหญ่ๆ ในยุโรปจึงเกิดขึ้น ซึ่งผู้อพยพด้านแรงงานนี้ ส่วนใหญ่พักอาศัยในชุมชนแออัด ไม่ได้รับการดูแลด้านความสะดวก จากปัญหาสังคมดังกล่าว สถาปนิก นักออกแบบ สมัยใหม่นิยม จึงนำเสนอผลงานสถาปัตยกรรม รวมถึงการจัดการภูมิทัศน์ ที่อิงแนวคิดเรื่องสุขลักษณะของผู้อยู่อาศัยเป็นประเด็นสำคัญ

จากบริบทในเชิงประวัติศาสตร์ที่ได้กล่าวมานี้ ทำให้เราได้ตระหนักถึงพลังของความเปลี่ยนแปลง ทั้งในทางสุนทรียศาสตร์และอุดมการณ์ทางสังคมและการเมือง ที่โหมเข้าสู่ประเทศต่างๆ ในยุโรป แนวคิดอันเป็นอุดมคติ องค์

ประกอบที่เน้นความเรียบง่ายต่างๆ ได้ถูกเชื่อมโยงกับภาพลักษณ์ของความทันสมัยจวบจนกระทั่งภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งแนวทางการออกแบบนี้ได้ต่อยอดความนิยมส่วนหนึ่งอันเนื่องมาจาก การที่สถาปนิกและนักออกแบบชาวเยอรมันและชาวยุโรปอื่นๆ ได้หลีกเลี่ยงจากระบบนาซี (Nazism) ไปตั้งรกรากอยู่ในสหรัฐอเมริกาในช่วงก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 โดยเฉพาะอย่างยิ่งคณาจารย์จากสถาบันบาวเฮาส์ โดยท่านเหล่านี้ได้ทำงานอย่างต่อเนื่อง ซึ่งหมายความว่าความถึงการนำพาดูมคติของการออกแบบตามแนวทางสมัยใหม่นิยมจากบ้านเกิดมาสู่ดินแดนแห่งเสรี การหลอมรวมแนวคิดนี้กับสังคมทุนนิยมอเมริกัน ก่อให้เกิดรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า “International Style” โดยที่ความเรียบง่ายขององค์ประกอบต่างๆ ตามแนวทางเหตุผลนิยมยังคงมีความสำคัญ พร้อมกับการเพิ่มเติมด้วยนวัตกรรมทางเทคโนโลยีทางวัสดุและการก่อสร้าง

ด้วยอิทธิพลทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกาหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แนวทางการออกแบบดังกล่าว ได้แพร่หลายไปยังนานาประเทศ เหตุผลนิยมนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนางานสถาปัตยกรรมทั้งภายในและภายนอก รวมทั้งงานออกแบบผลิตภัณฑ์ เครื่องเรือน เครื่องใช้อิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์สำนักงาน ฯลฯ องค์ประกอบทางศิลปะที่เน้นความเรียบง่ายของ เส้น รูปทรง และพื้นผิว ได้กลายเป็นทั้งสัญลักษณ์ของความทันสมัย ความมีรสนิยม รวมถึงฐานะทางสังคม ซึ่งอาจเป็นเหตุผลที่ใช้อธิบายได้ว่า ในประเทศตะวันตก อาคารสำนักงานต่างๆ โดยเฉพาะในภาคเอกชน จึงถูกสร้างสรรค์ในรูปแบบดังกล่าว ด้วยเพราะความมุ่งหวังที่จะเสริมสร้างภาพลักษณ์ในเชิงบวกให้กับหน่วยงานหรือองค์กรของตน

สมัยใหม่นิยม ในมุมมองของ คูบริค และ ตาติ

งานออกแบบสมัยใหม่นิยมในภาพยนตร์หลายๆ เรื่องของทั้ง สแตนเลย์ คูบริค และ จาร์ค ตาติ ได้ถูกใช้เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ของโลกสมัยใหม่ อันเป็นเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง ฉากในผลงานเหล่านี้ ได้รวบรวมแนวโน้มล่าสุดของการออกแบบร่วมสมัย เพื่อสร้างความสมจริงให้กับโลกบนจอ

ดังนั้นจึงมิใช่เรื่องบังเอิญที่มีฉากสนามบินในตอนต้นของ Playtime³ หรือฉากสถานีขนส่งอวกาศใน 2001 Space

³ เพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ จาร์ค ตาติ ได้สร้างเมืองแห่งอนาคตขึ้นใหม่บริเวณชานกรุงปารีส ด้วยการลงทุนจำนวนมหาศาลนี้ ทำให้เขาประสบปัญหาทางการเงินในเวลาต่อมา

Odyssey ซึ่งสะท้อนให้เห็นภาพของสนามบินต่างๆ ในช่วงเวลาดังกล่าวซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของความก้าวหน้าของประเทศทั้งหลาย หรือ ฉากสำนักงานที่ถูกกันแบ่งในภาพยนตร์ของตาดิ และ ฉากห้องประชุมในการเดินทางท่องอวกาศของคูบริค ก็คือภาพของ International Style ซึ่งแพร่หลาย นอกจากนี้ การตกแต่งภายในของ Maison Arpel ซึ่งเป็นฉากหลักของ My Uncle และฉากห้องรับแขกของบ้านนักเขียนใน Clockwork Orange ทำให้เรานึกถึงรูปแบบของบ้านในอนาคตที่ถูกนำเสนอในงานแสดงชีวิตทันสมัยในช่วงเวลาดังกล่าว

กระนั้น นอกเหนือไปจากบทบาทของการเป็น “ฉาก” ของโลกสมัยใหม่ในภาพยนตร์แล้ว งานออกแบบแนวทางสมัยใหม่นิยมก็ยังเป็นเครื่องมือในการสื่อสารอันสำคัญในผลงานเหล่านี้ โดยผู้กำกับทั้งสองมีมุมมองคล้ายคลึงกันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมรวมถึงการออกแบบในลักษณะดังกล่าว อย่างไรก็ตาม ทั้งคู่ต่างมีวิธีการเฉพาะในการถ่ายทอดมุมมองของตน ดังที่จะนำเสนอต่อไปนี้

แม้ว่า Maison Arpel หรือ บ้านนักเขียน จะลักษณะที่ทันสมัย แต่กลับถูกแสดงให้เห็นว่าไม่สะดวกในการอยู่อาศัย ซึ่งส่วนหนึ่งอาจมาจากการใช้สีชาวล้วนเป็นสีหลักในฉากทั้งสอง สีขาวซึ่ง เลอ คอร์บูซีเยร์ ชื่นชมว่าเป็นสีแห่งความศิวิไลซ์ ได้กลับเน้นย้ำถึงความซิดซา ไร้อารมณ์ อันเกิดแทนที่ความรู้สึกที่อบอุ่นที่บ้านพักอาศัยควรจะมี

เมื่อถูกล้อมรอบด้วยผนังสีชาวล้วน เครื่องเรือนรูปทรงเรขาคณิตสีสดดูประหนึ่งว่าถูกจัดแจงด้วยไวยากรณ์เฉพาะ ทำให้เกิดความรู้สึกนิ่งงัน ตาดินาเสนอพื้นที่ของฉากนี้โดยใช้กล้องซึ่งแพนตามการเคลื่อนไหวของ 2 ตัวละครในฉากซึ่งเจ้าของบ้านสาวใหญ่กำลังนำเพื่อนบ้านสาววัยใกล้เคียงกันเข้าชมที่พักอาศัยเปี่ยมด้วยรสนิยมของเธอ ลักษณะการถ่ายทำดังกล่าวรวมทั้งคำอธิบายคุณลักษณะของสถานที่จากเจ้าบ้าน ทั้งหมดปรากฏคล้ายภาพยนตร์โฆษณาขายสินค้าเครื่องใช้ในบ้านของโลกตะวันตก ในช่วงปี 1950s – 1960s คำชื่นชมของเพื่อนบ้าน “โอ้...มันแปลกใหม่จริง” ดูจะเป็นการล้อเลียนรสนิยมอันตื่นเงิน ของผู้คนในสังคมสมัยใหม่ที่มักถูกล่อลวงด้วยมายาคติแห่งสังคมบริโภคนิยม

ในส่วนของคูบริค ห้องรับแขกในบ้านนักเขียนนั้นถูกนำเสนอด้วยกล้องที่ปราศจากการเคลื่อนไหว (Static Shot)

เครื่องเรือนสมัยใหม่ปรากฏให้เห็นอยู่หลายชิ้น ภรรยาของนักเขียนในชุดแดงสดแบบเนื้อ นั่งเอกเขนกอ่านหนังสืออยู่ในที่นั่งรูปทรงคล้ายเปลือกหอยที่คล้ายจะไม่ได้ให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้นัก ฉากโดยรวมดูประหนึ่งห้องแสดงงานศิลปะร่วมสมัย อันมักถูกเรียกว่าเป็น “White Cube” ภาพที่นำเสนอนี้มีนัยยะในเชิงล้อเลียนถึงวิถีคิดของปัญญาชนที่มักติดกับอยู่ในวิมานจอมปลอมที่พวกเขาสร้างขึ้น โดยตัดขาดตนจากโลกภายนอกที่ไร้อารยะ ไร้ซึ่งความเข้าใจในโลกแห่งภูมิปัญญา แห่งศิลปะ วัฒนธรรมอันสูงส่งของพวกเขา

รูปแบบการใช้สีในลักษณะนี้สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์อันเย็นชาที่มนุษย์มีต่อกัน ในฉากต่างๆ ที่กล่าวมานี้ รวมถึงฉากสถานีอวกาศและภายในยานอวกาศ จาก 2001 Space Odyssey เราได้พบความสัมพันธ์อันแน่นแฟ้นของมนุษย์ ทั้งในด้านความรัก มิตรภาพ สายใยครอบครัว นอกจากนี้ ในบ้านสวยทั้งสองหลังจาก My Uncle และ Clockwork Orange ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจุบันกับอดีตถูกตัดขาดอย่างหมดสิ้น เราไม่ได้พบร่องรอยของศิลปะและวัฒนธรรมในยุคก่อนเลย⁴

Villa Arpel ใน My Uncle ชวนให้เรานึกถึงคำกล่าวของ เลอ คอร์บูซีเยร์ ที่ว่า “ บ้านคือเครื่องจักรสำหรับอยู่อาศัย” ประโยคซึ่งประกาศอย่างชัดเจนว่า บ้านควรให้ประโยชน์ใช้สอยอย่างสูงสุด มีระบบการจัดการที่สมบูรณ์แบบประหนึ่งจักรกล Villa Arpel ถูกนำเสนอในลักษณะที่ล้อเลียนแนวคิดนี้ของสถาปนิก เพราะในขณะเดียวกัน บ้านก็คล้ายจะเปิดทางไปสู่การปรับเปลี่ยนมนุษย์ไปสู่เครื่องจักร เพราะเหตุจากความซับซ้อนของกลไก อำนาจความสะดวกภายในบ้าน อีกทั้งรูปทรงของตัวบ้านภายนอก ที่มีลักษณะคล้ายหุ่นยนต์ ด้วยรูปทรงลูกบาศก์ของตัวอาคาร และหน้าต่างทรงกลมสองบ้าน ที่เป็นประหนึ่งดวงตาแห่งอนาคตที่คอยสอดส่องผู้คน

นักออกแบบสมัยใหม่นิยมยังได้รังสรรค์โครงการที่อยู่อาศัยไว้อีกด้วย พวกเขาได้นำเสนอรูปแบบของเมืองสำหรับชีวิตในอุดมคติ กระนั้นสิ่งที่คาดหวังในโครงการใหญ่เหล่านี้กลับไม่ได้เกิดขึ้นจริง ซ้ำร้าย การอยู่อาศัยในบางโครงการกลับกลายเป็นการมีชีวิตดูจดังอยู่ในขุมรกรพื้นที่แห่งอนาคตเปลี่ยนเป็นแหล่งบ่มเพาะอาชญากรรม ผู้อยู่อาศัยรู้สึกถูกทอดทิ้งจากภาครัฐ ในภาพยนตร์ปรัชญา-

⁴ ความสัมพันธ์ของสีขาว และวัฒนธรรมตะวันตก ถูกอธิบายด้วยแนวคิด Chromophobia ซึ่งเชื่อมโยงกับอคติของผู้คนในสังคมตะวันตกที่มีต่อสีอื่นต่างๆ, อ่าน BATCHELOR David. (2000). Chromophobia. Reaktion Books.

วิทยาศาสตร์ เรื่อง Alphaville (1965) ของฌอง ลูค โกดาร์ด (Jean Luc Godard) ผู้กำกับฝรั่งเศส เสียบบรรยายได้เล่าว่า สำหรับการลบทันทีประชาชน “เราส่งพวกเขาไปอยู่ยัง H.L.M. (อาคารชุดสำหรับผู้มีรายได้น้อยในฝรั่งเศส – ผู้แปล), โรงพยาบาลของผู้ป่วยเรื้อรัง”

ฉากที่บ้านของอเล็กซ์ (Alex) ตัวเอก และพ่อแม่ ในเรื่อง Clockwork Orange สามารถบรรยายภาพความล้มเหลวของวิสัยทัศน์นี้ได้อย่างดี อุดมคติเรื่องการเกื้อกูลกันฉันทพี่น้อง ไม่ได้ถูกแสดงให้เห็นในชุมชนแห่งนี้ ที่ซึ่งคล้ายดังปราศจากผู้อยู่อาศัยอื่นๆ ขณะเดียวกันขณะต่างๆ ที่ถูกทิ้งอย่างไร้ระเบียบได้อยู่ร่วมกับรูปทรงเรขาคณิตและคอนกรีตของสถาปัตยกรรม สะท้อนให้เห็นถึงภาพของความล้มเหลวในความพยายามที่จะจัดระเบียบให้แก่ผู้ที่อยู่ในชุมชน

ตาดีเองก็มีทัศนคติในทำนองเดียวกัน ดังที่ปรากฏใน My Uncle กับกลุ่มอาคารที่อยู่อาศัยของรัฐบาล ตัวสถาปัตยกรรมมีความโดดเด่นด้วย เส้นตรง รูปทรงเรขาคณิต และ การใช้คอนกรีตเช่นกัน ทั้งนี้สำหรับ เลอ คอร์บูซีเยร์ คอนกรีตเป็นวัสดุที่น่าสนใจ ด้วยเหตุที่ว่า มันช่วยเน้นย้ำความชัดเจน ของรูปทรงแห่งเหตุผล

“ทุกวันนี้ เรามีกระบวนการอันแสนพิเศษในการติดตามไปกับความรุดหน้าของรูปทรงเรขาคณิต ด้วยนวัตกรรมอย่างปูนซีเมนต์ ซึ่งนำเราไปสู่ความชัดเจนของการนำเสนอฉาก เรามีกระบวนการสร้างมุมมองอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน ซึ่งทำให้รูปทรงเรขาคณิตกลายเป็นองค์ประกอบหลักของงานสถาปัตยกรรม” (Simonnet, 2005 : 122)

กระนั้นก็ตาม พื้นผิวคอนกรีตที่ปรากฏเห็นในฉากก็ให้ความรู้สึกในเชิงลบอย่างยากที่จะเลี่ยงได้ อารมณ์บึ้งตึง ไร้ชีวิตชีวาและการตอบสนอง ทั้งหมดดูจะเป็นสิ่งที่เราได้ประจักษ์ ข้อเท็จจริงนี้เป็นสิ่งที่ผู้กำกับทั้งสองได้ตระหนักดังจะเห็นได้จากในตอนต้นของ Clockwork Orange ในฉากการทารุณกรรมชายชราเร่ร่อน, ในฉากที่อเล็กซ์ ทำร้ายเพื่อนของเขาเอง รวมทั้งฉากสถาบัน Ludovico ที่ซึ่งตัวเอกกลับกลายเป็นฝ่ายถูกกระทำ ความโหดเหี้ยมของสถานการณ์ที่กล่าวมานี้ ถูกเน้นย้ำด้วยลักษณะทางกายภาพของสถานที่ ซึ่งคอนกรีตเป็นวัสดุหลัก ปูนเปลือยคือพื้นผิวอันว่างเปล่า ไร้ความรู้สึก ได้ถูกนำเสนอ โลกอุดมคติแห่งอนาคตของ เลอ คอร์บูซีเยร์ กลับกลายเป็นฝันร้ายของ คูบรีค ในขณะที่ใน My Uncle ลักษณะของพื้นผิวดังกล่าวมิได้ให้นัยยะไปในทางโหดร้าย แต่มันก็สะท้อนให้ภาวะความเครียด อึดอัด อันมีผลจากสถาปัตยกรรมที่เต็มไปด้วย

ด้วยเหตุผล ภาวะดังกล่าวยิ่งถูกเน้นย้ำยิ่งขึ้นเมื่อปรากฏภาพเหล่าสุนัข วิ่งผ่านกลุ่มอาคารเหล่านี้อย่างอิสระและเป็นธรรมชาติ

รูปแบบการเคลื่อนที่ของเหล่าสุนัขนี้เป็นไปอย่างน่าสนใจ ด้วยเหตุว่ามันคือภาพล้อเลียนมนุษย์ ผู้ซึ่งต้องเดินตามทิศทางที่สถาปัตยกรรมได้กำหนดไว้ อย่างที่พบเห็นใน Villa Arpel ซึ่งการเดินทางจากประตูรั้วถึงตัวบ้านต้องใช้เส้นทางซิกแซกอย่างชวนขบขันเพียงเหตุผลของความเป็นระเบียบหรือกระทั่งใน Playtime ซึ่งพื้นที่สำนักงานสมัยใหม่อันน่าเชื่อถือกลายเป็นเขาวงกตที่ดูซับซ้อน

และเพื่อที่การสร้างโลกอนาคตในอุดมคติเป็นไปอย่างสมบูรณ์แบบ ผู้ศรัทธาในความเป็นสมัยใหม่ต่างใส่ใจร่างกายมนุษย์ ซึ่งพวกเขาจำกัดความว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้บรรลุจุดประสงค์ นับตั้งแต่การเริ่มต้นของแนวคิดนี้ การเล่นเกมก็ได้รับการส่งเสริมอย่างเต็มที่ ดังจะเห็นได้จากโปสเตอร์ของพวกเขา คอนสตันติวิตส์ อันเชื่อมโยงกับนโยบายของพรรคคอมมิวนิสต์ หรือที่สถาบัน บาวเฮาส์ ก็มีศูนย์กีฬาสำหรับนักเรียน เลอ คอร์บูซีเยร์ เองก็เห็นความสำคัญของกีฬาในโครงการสถาปัตยกรรมของเขาดังที่ได้แสดงทัศนคติไว้ดังนี้

“ช่วงเวลาว่างระหว่างสัปดาห์ควรดำเนินไปในสถานที่ซึ่งเตรียมไว้อย่างดี อาทิ สวน, ป่า, พื้นที่กีฬา, สนามกีฬา, ชายหาด ฯลฯ โปรแกรมเพื่อการปลดปล่อย ประกอบไปด้วยกิจกรรมประเภทต่างๆ เช่น การเดินเล่น ทั้งในแบบส่วนตัวหรือเป็นหมู่คณะในสถานที่อันงดงาม หรือ การเล่นเกม เทนนิส, บาสเกตบอล, วอลเลย์บอล, กรีฑา...” (Escriva ; & Vaugrand, 1996 : 272)

กระทั่งในสถาปัตยกรรมอันเป็นตัวแทนของแนวทางสมัยใหม่นิยม อย่าง Villa Noaille ของคฤหาสน์ของมหาเศรษฐี แห่งตระกูล De Noailles ผู้ซึ่งให้การอุปถัมภ์ศิลปินในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ภายในก็ยังมีสระว่ายน้ำขนาดใหญ่อยู่ตรงจุดศูนย์กลางของบ้าน การให้ความสำคัญกับกีฬา การพัฒนาร่างกาย คงเป็นเหตุผลส่วนหนึ่งในการนำเสนอภาพนักบินอวกาศวิ่งออกกำลังกายในสถานีวิจัย ในเรื่อง 2001 Space Odyssey อย่างไรก็ดี การมุ่งมั่นที่จะพัฒนาร่างกายนี้ สามารถถูกมองได้ว่าเป็นกระบวนการควบคุมความเป็นธรรมชาติของมนุษย์อันเต็มไปด้วยหลากหลายความพยายามในการจัดการมนุษย์ให้มีลักษณะตามต้นแบบที่พึงประสงค์ เป็นมนุษย์อันสมบูรณ์แบบผู้มีศักยภาพในการสร้างโลกในอุดมคติตามอุดมการณ์สังคมนิยม

ในภาพยนตร์ My Uncle ผู้กำกับนำเสนอภาพเด็กชายจากครอบครัว “สมัยใหม่” ซึ่งเล่นฟุตบอลคนเดียวอย่างน่าเบื่อหน่ายภายในบ้านรูปร่างหุ่นยนต์ที่เหมือนจะคอยควบคุมสั่งการเด็กน้อย ในขณะที่ คูบริค ได้นำเสนอภาพเสียดสีการหลงใหลในกีฬาอย่างสุดันใน Clockwork Orange ฉากที่อเล็กซ์ทำร้ายเพื่อนๆ อย่างโหดร้ายท่ามกลางกลุ่มอาคารทันสมัยนั้น สิ่งที่ปรากฏเป็นไปอย่างเสียดสีแนวคิดของพวกเขาสมัยใหม่นิยม ได้อย่างดี ด้วยภายในโครงการที่อยู่อาศัยของรัฐ กิจกรรมกีฬาได้ถูกแทนที่ด้วยกิจกรรมของทรชน โดยรูปแบบการลำดับภาพให้ช้าลง (Slow-motion) ยิ่งทำให้ภาพลือเลือนนี้ยิ่งแหลมคม เพราะภาพของร่างกาย แขนขาที่เหยียดตรง ร่างที่ค่อยๆ ตกกลงไปในพื้นน้ำ ท่ามกลางเส้นสาย รูปทรงเรขาคณิตของตัวอาคาร รวมถึงโครงสร้างสีเอกรงค์ (monochrome) องค์ประกอบทั้งหมดชวนให้คิดถึงโปสเตอร์ส่งเสริมกีฬาของพวกเขาของคอนสตันต์ตินิสต์ ได้อย่างดี นอกจากนี้แนวคิดเรื่องกีฬายังกลายเป็นภาพเสียดสีสังคมอังกฤษซึ่งวัฒนธรรมและกีฬาเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ขาด ในฉากการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่นในโรงละครร้างในเรื่องนี้ รูปแบบการประจันหน้าเข้าปะทะกันดูคล้ายกับการแข่งขันรักบี้ซึ่งประเทศอังกฤษเป็นผู้ให้กำเนิด ในโลกอนาคตที่สิ้นหวังนี้กีฬาที่พัฒนาบุคคลถูกแทนที่ด้วยการโรมรันจุดสัตว์ป่า

อีกรูปแบบหนึ่งของการพัฒนาร่างกายก็คือการจัดการเรื่องความสะอาด เลอ คอร์บูซีเยอร์ ได้นำเสนอ “ 5 องค์ประกอบแห่งสถาปัตยกรรมยุคใหม่” ซึ่งสถาปนิกควรคำนึงถึงเป็นพื้นฐานของการรังสรรค์อาคารที่อยู่อาศัยตามแนวทางสมัยใหม่นิยม อาทิ เรื่อง การปล่อยให้ชั้นล่างสุดโล่งว่างเพื่อให้อากาศถ่ายเทอันเป็นการหลีกเลี่ยงความอับชื้น หรือ การออกแบบหน้าต่างขนาดใหญ่เพื่อให้มีปริมาณของแสงส่องเข้ามามากขึ้น⁵ ใน My Uncle แม่บ้านของ

ครอบครัวมีลักษณะนิสัยที่พิถีพิถันกับความสะอาดของที่อยู่อาศัยจนน่าขบขัน บ้านของครอบครัวต้องปราศจากฝุ่นผงอยู่ตลอด แล้วเมื่อลูกชายของเธอกลับมาถึงบ้านด้วยสภาพเลอะเทอะหลังจากการเล่นชนนอกบ้าน เหตุการณ์ดังกล่าวกลายเป็นเรื่องใหญ่ วิธีการถ่ายทอดของตาดิ ในฉากที่แม่ชำระล้างลูกชายนี้น่าสนใจมาก เพราะมันให้นัยยะถึงการถูกจองจำภายใต้ความคลั่งไคล้โลกสมัยใหม่ ผู้ชมเห็นเพียงเงาตกทอดของตัวละครทั้งสอง โดยมีเงาของตัวบ้านพาดผ่าน เงาดังกล่าวเป็นเส้นตรงตั้งเรียงเข้ากันราวกับเป็นเงาของลูกกรงห้องขัง ส่วนใน Clockwork Orange ความสะอาดของร่างกายเป็นไปทั้งเข้มงวดและชวนขบขัน ดังในฉากการเข้าสู่เรือนจำของตัวเอง ผู้กำกับนำเสนอภาพในลักษณะสมมาตรโดยมีตัวละครปรากฏอยู่ตรงกลาง การตรวจสอบร่างกายเป็นไปดังอย่างเป็นระบบ คล้ายว่ากำลังตรวจสอบเครื่องจักรกลมากกว่ามนุษย์

unสรุป

การออกแบบฉากในภาพยนตร์มีบทบาทในการสร้างความหมายที่มีอาจจะละเอียดได้ ดังปรากฏผ่านผลงานของผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งสองท่านกับการวิพากษ์ความนิยมในโลกสมัยใหม่ ทั้งนี้ นอกจากนี้ ความเชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์ศิลปะ สังคม และวัฒนธรรม ในลักษณะของ สัมพันธบท (intertextuality) แล้ว กลไกของการสร้างความหมายดังกล่าวจะสามารถเกิดขึ้นได้อย่างดีก็โดยการทำงานร่วมกับองค์ประกอบด้านอื่นๆ ในงานภาพยนตร์ อาทิ รูปแบบการถ่ายทำ กระบวนการลำดับภาพ ซึ่งทั้งหมดสะท้อนให้เห็นธรรมชาติของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ที่มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (Interdisciplinary) อันจำเป็นต้องประสานองค์ความรู้ต่างๆ ในการส่งสารสำคัญไปสู่ผู้ชม

⁵ อ่านเพิ่มเติม <http://architizer.com/blog/5-buildings-that-embody-le-corbusiers-five-points/>

- Aumont, Jacques. (1990). **Image**. Paris: Nathan.
- Berthome, Jean Pierre. (2003). **Le Décor au cinéma**. Paris: Cahiers du cinéma.
- Ciment, Michel. (1999). **Kubrick**. Paris: Calmann-lévy.
- Escriva, Jean-Pierre; & Vaugrand, Henri. (1996). **L'opium sportif: la critique radicale du sport de l'extrême gauche à Quel corps ?**. Paris: Editions L'Harmattan.
- Richard, Lionel. (1985). **Encyclopédie du Bauhaus**. Paris: A. Somogy.
- Simonnet, Cyrille. (2005). **Le béton d'un matériau : Economie, Technique, Architecture**. Marseille: Edition Parenthèse.
- Wilk, Christopher (ed.). (2008). **Exhibition Catalogue : Modernism : Designing a New-World 1914-1939 - Victoria and Albert museum**. London: V & A Publishing.