

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

รายงานการวิจัย

ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย

THE STUDY OF PRODUCTION DESIGN IN THAI FEATURE FILMS

เขมพัทธ์ พัชรวิชัย

RCH

PN

1995.9

. P7

ว 642 ค/

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 116908
วันเดือนปี 16 ส.ย. 2554

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2552

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

b. 1995.9
i.

รายงานการวิจัย

ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย

THE STUDY OF PRODUCTION DESIGN IN THAI FEATURE FILMS

เชมพัทธ์ พชรวิทย์

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ 2552

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

ส่วนที่ 1 โครงการวิจัย ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย
THE STUDY OF PRODUCTION DESIGN IN THAI FEATURE FILMS
ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ประจำปี 2552 จำนวนเงิน 45,000 บาท
ระยะเวลาทำการวิจัย 1 ปี 6 เดือน ตั้งแต่ ตุลาคม 2551 ถึง เมษายน 2553
ผู้วิจัย อาจารย์เข้มพัทธ์ พัทธวิชัย
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
โทรศัพท์ 0-2326-4277

ส่วนที่ 2 บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย และนำมาวิเคราะห์ในกระบวนการทำงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540 – 2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณค่าด้านงานออกแบบงานสร้าง ซึ่งรับรางวัลด้านการกำกับศิลป์จากรางวัลพระสุรัสวดี ,รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง , นางนาก , ฟ้ายะลวยใจ , จัน ดารา , 15 ค่ำเดือน 11 , รักน้อยนิมิตมหาศาล , สุริโยไท , ทวิภพ , มหา'ลัย เหมืองแร่ , ปิ่นใหญ่จอมสลัด ,ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคองค์ประกันหงสาและภาคประกาศอิสรภาพ โดยใช้วิธีวิจัย 2 วิธีการคือ (1) การวิเคราะห์กระบวนการออกแบบงานสร้างในผลงานภาพยนตร์ (2) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ 3 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า ในภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่อง มีภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) จำนวน 9 เรื่อง มีเพียง 2 เรื่อง เป็นภาพยนตร์ในเหตุการณ์ปัจจุบัน จากผลการสรุปชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ย้อนยุคเป็นภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นในงานออกแบบงานสร้าง สามารถมองเห็นการทำงานได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งต้องใช้เวลาและความประมาทสูงในการทำงาน -

กระบวนการทำงานออกแบบงานสร้างในแต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะภาพยนตร์ แต่โดยส่วนใหญ่จะมีขั้นตอนสำคัญคือ การตีความบทภาพยนตร์โดยผู้กำกับภาพยนตร์ และมอบหมายหน้าที่ให้ผู้ออกแบบงานสร้างวางแผนความคิดการออกแบบ ,การค้นคว้าข้อมูล ,การวาดภาพ Conceptual Board ,การหาสถานที่ถ่ายทำ และลงรายละเอียดการทำงานในแต่ละฝ่าย

แนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เน้นที่จะสร้างความสมจริงมากกว่าความสวยงาม โดยออกแบบขึ้นจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์หรือภาพอ้างอิงและให้ฉากดูมีชีวิตกลมกลืนกับตัวละคร จากการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยพบว่างานออกแบบมีแนวโน้มให้คนดูรู้สึกสมจริงมากขึ้นเรื่อยๆ มีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวคือ ฟ้าทะลายใจ ซึ่งต้องการสร้างความสวยงามของภาพมากกว่าความสมจริง

The purpose of this research is to compile production designed works in Thai feature films then have them analyzed to find out their working process. This research has placed scope of work to study 11 of Thai films with top quality in production design produced from 1997 – 2008. Those films have been received Surasawadee Award for best art direction, Award from Entertainment Club Criticism and Supannahong Thai National Award. The 11 selected films are as the followings; Dang Bireley's and Young Gangsters ,Nang nak ,Tears of the Black Tiger ,Jan dara, Mekhong Full Moon Party, Last Life in the Universe ,Tawipop ,Suriyothai ,The Tin Mine ,King Naresuan and Queens of Langkasuka. Two methodologies have been used for this study; 1. Analyze production design working process 2. Intensively interview 3 filming ,production designers

The results of the research found that there are only 2 out of 9 recognized Period Films are films related to current events. The production designer believes that period films have an outstanding or exceptional in production design. The working processes are visible and concrete which require both of high efforts and high production cost as well.

Processes in making each film are varied depending on types of films. However, the major steps are interpretation of movie's contents, framing up concept design by production designer, researching, conceptual board drawing, searching for filming locations and detailed works of each section.

Most of production design concepts put emphasize on realistic than aesthetics. All designs have been brought up from historical data or references pictures. Moreover, scenes in the films are lively and harmonious with the actors. From the analysis, the researcher found that the production design prefers to make people feel realistic more and more. However, there is only one film, Tears of the Black Tiger, which intends to create beautiful pictures than realistic.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ไม่ได้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความสามารถของผู้วิจัยเพียงคนเดียว หากเกิดจากการ ความกรุณาและความช่วยเหลือจากทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง ที่ให้ทุนวิจัยในการศึกษา

ขอขอบคุณ คุณเอก เอี่ยมชื่น ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ยอมสละเวลาอันมีค่าให้ ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยนี้

ขอขอบคุณ คุณศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ยอมสละเวลาอันมีค่า ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยนี้

ขอขอบคุณ คุณประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ที่ยอมสละ เวลาอันมีค่าให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยนี้

ขอขอบคุณครอบครัวผู้วิจัย เพื่อนร่วมงาน และทุกท่านที่คอยเป็นกำลังใจให้งานวิจัย สำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

ผู้วิจัยหวังว่าประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัยนี้ จะไม่ทำให้ความช่วยเหลือจากทุกท่านที่กล่าว มาสูญเปล่า

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	๑
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
สมมติฐานของการวิจัย	4
ขอบเขตของการศึกษา	5
ขั้นตอนการศึกษา	5
ข้อตกลงเบื้องต้น	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับหน้าที่การออกแบบงานสร้าง	8
ตอนที่ 2 แนวคิดด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	14
ตอนที่ 3 หลักในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์	26
ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
3 วิธีดำเนินงานวิจัย	47
การเก็บรวบรวมข้อมูลผลงาน	47
การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย	50
การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล	52
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	53
ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง	53

บทที่		หน้า
4	ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก	62
	ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ	73
	ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา	81
	ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท	88
	ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	98
	ภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล	105
	ภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ	114
	ภาพยนตร์เรื่อง มหาลัย'เหมืองแร่	126
	ภาพยนตร์เรื่อง ดำนันทสมเด็จพระนเรศวร	132
	ภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด	147
5	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	157
	สรุปผลการวิจัย	157
	อภิปรายผลการวิจัย	169
	ข้อเสนอแนะ	173
	บรรณานุกรม	175
	ภาคผนวก	178
	ประวัติผู้วิจัย	181

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง	60
2	แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่ใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนาก	64
3	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง นางนาก	70
4	แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่ใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องฟ้าทะลายโจร	75
5	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายโจร	78
6	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา	85
7	แสดงภาพ Production Painting บางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง-สุริโยไท	91
8	แสดงภาพงานสร้างจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท	93
9	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท	95
10	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11	101
11	แสดงภาพตัวอย่างหนังสือนิทานที่เป็นแรงบันดาลใจจากผู้เขียนบท	106
12	แสดงภาพสเก็ตช์เปรียบเทียบโลกของเคนจิกับโลกของน้อย	108
13	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล	109
14	แสดงภาพจากห้องเคนจิ	110
15	แสดงภาพจากบ้านน้อย	111
16	แสดงภาพสเก็ตช์บางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ	117
17	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ	119
18	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง มหาลัย เหมืองแร่	130
19	แสดงภาพการออกแบบสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง ดำนันทสมเด็จพระนเรศวร.....	138
20	แสดงภาพพื้นที่การสร้างฉากกองพลทหารราบที่ 9 ค่ายสุรสีห์ จ.กาญจนบุรี	140
21	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง ดำนันทสมเด็จพระนเรศวร	143
22	แสดงภาพจากบางส่วนของภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด	153

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงใหม่ที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากศิลปะแขนงอื่น โดยการนำการรับรู้ที่มีอยู่ในธรรมชาติมาแปรเปลี่ยนเพื่อถ่ายทอดออกเป็นความรู้สึกทั้งดงาม ด้วยภาพ ประมวลเนื้อหา เรื่องราว จินตนาการและอารมณ์สะท้อนใจ โดยการถ่ายทอดผ่านงานเทคนิค ด้านภาพ จาก ดนตรี ถ้อยคำ และการแสดง อย่างมีความงามประสานกันอย่างกลมกลืน ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อที่เร้าอารมณ์คนดูให้ผูกติดอยู่กับสิ่งที่ปรากฏออกมาบนจอ ควบคู่ไปกับการ สร้างความรู้สึกและประสบการณ์ให้กับคนดู จนคนดูไม่สามารถแยกออกไปจากโลกความเป็นจริง ได้ ดังนั้นผู้สร้างภาพยนตร์จึงเสมือนเป็นผู้สร้างสรรพศิลป์ของภาพ เทคนิคกล้อง การแสดง ระยะเวลา แสง สี เสียงได้อย่างมีชีวิตชีวาและมีพลัง ภาพยนตร์จึงเป็นที่รวมของงานศิลปะหลาย แขนงเข้าไว้ด้วยกันซึ่งเรียกว่า “ศิลปะผสม”(mixed art) อันเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่แตกต่างจาก ศิลปะประเภทอื่นๆ (พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์ ,2542 : 6)

การผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทย กำเนิดขึ้นตั้งแต่ราวสมัยรัชกาลที่ 5 พ.ศ.2440 ผ่านผลกระทบด้านการเมืองและเศรษฐกิจ จนถึงปี พ.ศ.2540 ซึ่งเป็นยุคสมัยเศรษฐกิจตกต่ำ ทำให้มีการผลิตภาพยนตร์น้อยลงอย่างชัดเจน ทำให้ผู้สร้างไม่กล้าลงทุนสร้างภาพยนตร์แต่ เหตุการณ์ดังกล่าวกลับทำให้การสร้างภาพยนตร์มีความรัดกุมและรอบคอบมากขึ้น การสร้าง ภาพยนตร์จึงเริ่มมีความพิถีพิถันในกระบวนการสร้างมากขึ้นตั้งแต่การเขียนบทภาพยนตร์ การ กำกับ และการถ่ายทำ ซึ่งสามารถทำรายได้สูงสวนทางกับภาวะเศรษฐกิจที่ตกต่ำในสมัยนั้น อาทิเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ปีพ.ศ.2540 ทำรายได้ 75 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง จักรยานสีแดง ปีพ.ศ.2540 ทำรายได้ 55 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง อันดาฟ้าใส ปีพ.ศ.2540 ทำรายได้ 22 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ปีพ.ศ.2543 ทำรายได้ 150 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง สตรีเหล็ก ปีพ.ศ.2543 ทำรายได้ 99 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้ายะลวยใจ ปีพ.ศ.2543 ทำรายได้ 10 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง บางระจัน ปีพ.ศ.2543 ทำรายได้ 180 ล้านบาท

ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท ปีพ.ศ.2544 ทำรายได้ 700 ล้านบาท

ซึ่งถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้รับความสนใจและเป็นจุดเปลี่ยนทำให้การสร้างภาพยนตร์มีความเป็นระบบสากล ส่งผลให้รูปแบบของภาพยนตร์ไทยมีความเป็นสากลมากขึ้น ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องเริ่มได้จัดฉายในต่างประเทศจนทำให้มีการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ไปยังต่างประเทศเช่น ภาพยนตร์เรื่องบองกอกแดนเจอร์ริส ,ภาพยนตร์เรื่องฟ้าทะลายโจร, ภาพยนตร์เรื่องนางนาก ภาพยนตร์เรื่องบางระจัน เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม 2546 : 51)

งานสร้างภาพยนตร์เป็นงานที่ต้องใช้ศาสตร์และศิลป์หลายด้านในการทำงาน ซึ่งต้องใช้บุคลากรจากหลายสาขาวิชาชีพอมาทำในหน้าที่ต่าง ๆ กัน เช่น นักเขียน ช่างศิลป์ ช่างกล้อง นักแสดง นักดนตรี ผู้สร้างเทคนิคพิเศษ ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญคอมพิวเตอร์ในการตัดต่อภาพยนตร์ ซึ่งมีผู้กำกับภาพยนตร์เป็นหัวหน้าทีมในการสร้างภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งสายงานออกเป็น 4 ฝ่ายได้แก่ ฝ่ายกำกับการแสดง ฝ่ายกำกับภาพ ฝ่ายออกแบบงานสร้าง และฝ่ายลำดับภาพ โดยแต่ละฝ่ายจะต้องทำงานให้สอดคล้องกันไปในแนวทางเดียวกันของภาพยนตร์ซึ่งจะมีผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้ควบคุม สำหรับในช่วงการถ่ายทำภาพยนตร์ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องมีหัวหน้าแต่ละฝ่ายเป็นเสมือนที่ปรึกษาการทำงานตลอดเวลานั้นคือ ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง

วาริน นิลศิริสุข (2551: 76-77)ได้กล่าวว่าการนำเสนอชีวิตหรือเรื่องราวของตัวละครผ่านทางภาพยนตร์ สามารถถ่ายทอดได้ 2 อย่าง คือภาพ และ เสียง ซึ่งภาพมีความสำคัญที่สุด เพราะภาพยนตร์ที่ดีอาจไม่จำเป็นต้องมีบทสนทนาก็ได้ จึงมีคำกล่าวที่ว่า “หนังเล่าเรื่องด้วยภาพ” ซึ่งหน้าที่นักออกแบบงานสร้าง เป็นงานที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเสียงโดยตรง แต่ต้องให้ความสำคัญเรื่องภาพเป็นที่สุด ภาพที่นำเสนอมีหน้าที่ในการเล่าเรื่องและเล่าอารมณ์ เพราะเมื่อเราเข้าไปดูหนัง เราไม่ได้เข้าไปดูเขาเรื่องราวอย่างเดียว ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง คินบาปพรมพิราม เป็นภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องจริง ถ้าผู้ชมเข้าไปดูเขาเรื่องอย่างเดียว เราอาจจะอ่านข่าวหรือสารคดีก็ได้ แต่ที่เราเข้าไปดูภาพยนตร์ก็เพราะหนังทำให้เรารู้สึกทางอารมณ์จากภาพ จากเสียง จากการแสดง จากความมีชีวิตของหนัง ผู้ชมคงไม่พอใจหากเราเข้าไปดูหนังในโรงเพื่อรู้เรื่องแต่ไม่ได้อารมณ์

การเล่าเรื่องหมายถึงส่วนที่ทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ สถานการณ์ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร การอธิบายเหตุและผลของสิ่งที่เกิดขึ้น โดยรวมแล้วเป็นเหมือนการให้ข้อมูลและดำเนินเรื่องไป หน้าที่หลักของการเล่าเรื่องคือ ทำให้รู้เรื่อง ส่วนการเล่าอารมณ์ หมายถึงนำพาคนดูให้รู้สึกทางใจ ตื่นเต้น กลัว โกรธ เศร้า ซึ่งเป็นผลมาจากชั้นเชิงการเล่า การจ้างการขมวดปม การจบหักมุม หรือเกิดจากการเห็นภาพ แสง ฉาก เสื้อผ้า สถานที่ การเคลื่อนไหว

หน้าที่หลักของการเล่าอารมณ์ก็คือ ทำให้เกิดอารมณ์ นักออกแบบงานสร้างจึงต้องเล่าเรื่องและเล่าอารมณ์ด้วยภาพ โดยใช้ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก สถานที่ เสื้อผ้า และการแต่งหน้าทำผม

หน้าที่อย่างหนึ่งของนักออกแบบงานสร้าง คือต้องเล่าความหมายตามเรื่องราวให้ถูกต้อง ฉากเล่าได้ว่ามันคือที่สถานที่ไหน เสื้อผ้าบอกอาชีพตัวละครได้ อุปกรณ์ประกอบฉากบอกได้ว่าตัวละครกำลังทำอะไร ทรงผมบอกหน้าที่การงานของตัวละคร รวมไปถึงบอกยุคสมัย รสนิยม ฐานะ วัฒนธรรม เป็นต้น การเลือกใช้ทุกสิ่งทุกอย่างในฉาก ต้องทำหน้าที่เล่าเรื่อง บอกข้อมูลให้ถูกต้อง ให้รู้เรื่อง เช่น โรงพยาบาล ก็ต้องมีเตียง มีเสาน้ำเกลือ มีถาดอาหาร มีเครื่องมือแพทย์ มีชุดคนไข้ ชุดหมอ ชุดพยาบาล พยาบาลต้องทำผมเก็บผมให้เรียบร้อย เป็นต้น

ถัดมานักออกแบบงานสร้างต้องสามารถเล่าอารมณ์ได้เป็นอย่างดี ในฉากหนึ่ง อาจมีข้อมูลหรือเรื่องราวอยู่ในคำคำเดียว เช่น โรงพยาบาล ถ้าเราตีความความหมายคำคำนั้นได้แล้วที่เหลือคือการเล่าอารมณ์ เล่าบรรยากาศ เล่าสภาพแวดล้อม เล่าสภาวะจิตใจของตัวละคร สะกดไปถึงอารมณ์ของคนดูตามที่หนังต้องการ ยกตัวอย่างความต่างของ โรงพยาบาลที่น่ากลัวในภาพยนตร์เรื่อง เอียน กับโรงพยาบาลบรรยากาศรักสดใสในภาพยนตร์เรื่อง เพื่อนสนิท เป็นต้น

ประภัสสร เลิศอนันต์ (2551 : 9-53) ได้สรุปนิยามของผู้ออกแบบงานสร้างคือหัวหน้าทีมออกแบบสร้างฉาก ทำหน้าที่ออกแบบทุกสิ่งที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์ เพื่อให้การตีความบทมีประสิทธิผลและเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งนั่นหมายถึงการดูแลให้แนวคิดของงานออกแบบจากปรากฏขึ้นเพื่อบอกเล่าหรืออธิบายความหมายของเรื่องราวได้ การพัฒนาและวางแผนในเรื่องภาพเป็นหน้าที่รับผิดชอบของฝ่ายสร้างสรรค์ ซึ่งหลังจากความคิดของคนกลุ่มนี้เป็นสิ่งจำเป็นมาก

จากสถิติปีพ.ศ. 2550 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยทำรายได้รวมประมาณ 1.7 พันล้านบาท นอกจากภาพยนตร์จะเป็นสินค้าที่มีมูลค่าสูงแล้ว ภาพยนตร์ยังเป็นสื่อที่มีคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม การเผยแพร่ภาพยนตร์ให้กับคนดูยังเป็นการเผยแพร่วัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ สถานที่ท่องเที่ยว ขนบธรรมเนียมประเพณี ออกสู่สายตาชาวโลก ซึ่งเป็นการสร้างชื่อเสียงให้กับชาวไทยและนำกลับมาซึ่งรายได้ในระยะยาวให้กับประเทศไทย

การสร้างภาพยนตร์ให้มีคุณภาพ จะต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลากหลายด้านไม่ว่าจะเป็น การเขียนบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพ การกำกับแสดง การออกแบบแสง การกำกับศิลป์ เป็นต้น การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Design) เป็นหน้าที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ให้มีความสวยงาม มีความสมจริงและถูกต้องกับเรื่องราว มีความลึกซึ้งในการแทนค่าความหมายและความรู้สึกของบทภาพยนตร์ ซึ่งงานออกแบบงานสร้างเป็นงานศิลปะที่ใช้ศาสตร์ศิลปะทุกแขนงไม่ว่าจะเป็น การออกแบบสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม

งานเขียนภาพ งานสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย งานแต่งหน้าทรงผม นักแสดง รวมทั้งความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ ซึ่งศาสตร์ด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยล้วนเกิดขึ้นจากประสบการณ์การทำงานในสายวิชาชีพเป็นส่วนใหญ่ ในปัจจุบันการเรียนการสอนด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยยังไม่มีทฤษฎีหรือหลักการที่เป็นตำราสอนอย่างจริงจังและมีความชัดเจนเหมือนต่างประเทศ การสร้างทฤษฎีจึงต้องเกิดจากการรวบรวมประสบการณ์เพื่อนำไปใช้อย่างถูกต้องและสร้างให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ไทย

ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540 – 2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณค่าด้านงานกำกับศิลป์ ซึ่งรับรางวัลการกำกับศิลป์จากรางวัลพระสุรัสวดี(ตุ๊กตาทอง) ,รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ซึ่งเป็นรางวัลที่ทรงเกียรติและเก่าแก่ที่สุดในสาขาภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง , นางนาก , จัน ดารา , ฟ้ายะล่ายใจ,ทวิภพ, 15 คำเดือน 11 , เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล, สุริโยไท, มหา'ลัย เหมืองแร่ ,ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช และปืนใหญ่จอมสลัด ผลงานการออกแบบงานสร้างทุกเรื่อง ล้วนแต่แสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ไทย เรื่องเล่า นิยายไทยหรือสภาพสังคมไทยปัจจุบันทั้งสิ้น ทั้งนี้การศึกษาวิจัยในจากกระบวนการทำงานของผู้สร้างและการวิเคราะห์จากผลงานภาพยนตร์ จะเป็นการรวบรวมความรู้และประสบการณ์ด้านการออกแบบงานสร้างให้กับนักศึกษาผู้สนใจและผู้ประกอบวิชาชีพนี้ เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนางานการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อวิเคราะห์กระบวนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยและนำไปใช้เป็นแบบอย่างในการศึกษาต่อไป

สมมติฐานของการวิจัย

การศึกษารวบรวมและวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาและการสร้างภาพยนตร์ต่อไป

ขอบเขตของการศึกษา

1. การศึกษาครั้งนี้จะเป็นการศึกษาที่เน้น ด้านแนวคิดในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์บันเทิง ในกรณีศึกษาภาพยนตร์ไทยที่ได้รับรางวัลด้านออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จำนวน 11 เรื่อง

2. ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540 – 2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณค่าด้านงานกำกับศิลป์ซึ่งรับรางวัลการกำกับศิลป์จากรางวัลพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ,รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง(2540) , นางนาก (2542), ฟ้าทะลายใจ (2543), จัน ดารา(2544) , 15 คำเตือน 11 (2545), เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล (2546), สุริโยไท (2547) , ทวิภพ (2547), มหา'ลัย เหมืองแร่ (2548) ,ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ตอนองค์ประกันหงสาและตอนประกาศอิสรภาพ (2549 -2551) และปืนใหญ่จอมสลัด (2551)

ขั้นตอนของการศึกษา

งานวิจัยเรื่องศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิธีวิจัยจะแบ่งออกได้ 5 ขั้นตอน

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง

1.1 ภาพยนตร์ไทยในรูปแบบดีวีดี หรือวีซีดี

1.2 หลักวิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

1.3 ประวัติและผลงานของผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม

2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลผลงานภาพยนตร์ไทย

2.2 ออกแบบเครื่องมือวิจัย โดยแบ่งประเด็นการวิเคราะห์จากหลักเกณฑ์วิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

2.3 ออกแบบเครื่องมือในการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง

2.4 สัมภาษณ์ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในด้านประวัติ ประสบการณ์วิธีการคิดและการทำงาน ทั้งสิ้น 3 ท่าน คือ คุณเอก เข้มชื่น , คุณศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ และคุณประสพโชค ณะเศรษฐวิไล

3. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 นำผลงานภาพยนตร์ไทยมาวิเคราะห์ตามหลักเกณฑ์

3.2 นำผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มาวิเคราะห์รวบรวม

4. การสรุปผลการศึกษา

4.1 สรุปผลการศึกษาทั้งหมด

4.2 นำเสนอข้อมูลผลการสรุป โดยแยกเป็นประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ชัดเจนและ
ง่ายต่อการเข้าใจ

5. การเสนอแนะ

5.1 เสนอผลงานในรูปแบบภาคเอกสาร

ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยเพื่อศึกษาแนวความคิดการออกแบบงานสร้างในผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540 – 2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณค่าด้านงานกำกับศิลป์ซึ่งรับรางวัลการกำกับศิลป์จากรางวัลพระสุรัสวดี(ตุ๊กตาทอง) ,รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง(2540) , นางนาก (2542), ฟ้าทะลายใจ (2543), จัน ดารา(2544) , 15 ค่ำเดือน 11 (2545), เรื่องรักน้อยนิดมหาดาล (2546), สุริโยไท (2547) , ทวิภพ (2547), มหา'ลัย เหมืองแร่ (2548),ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคองค์ประกันหงสาและภาคประกาศอิสรภาพ (2549 -2551) และปืนใหญ่จอมสลัด (2551)

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ภาพยนตร์ไทย หมายถึง ภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) ที่สร้างโดยผู้ผลิตที่ทีมงานคนไทยเป็นหลัก สร้างขึ้นตามเรื่องราวที่กำหนดเพื่อความบันเทิงเป็นสำคัญ
2. ผู้กำกับ (Director) หมายถึงผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้มีตำแหน่งหน้าที่ผู้ควบคุมดูแลกำหนดทิศทางในการผลิตภาพยนตร์ เป็นหัวหน้าทีมงานทุกฝ่ายในการสร้างภาพยนตร์
3. การออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือกระบวนการทำงานออกแบบทุกอย่างที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์ เพื่อให้การตีความบทภาพยนตร์มีประสิทธิภาพและเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม อาทิเช่น งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ซึ่งมีหัวหน้างานที่เรียกว่า นักออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Designer)
4. การกำกับศิลป์ (Art direction) หมายถึงการกำหนดทิศทางศิลปะในงานผลิตภาพยนตร์ เป็นส่วนงานหนึ่งในฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้ทำงานในตำแหน่งนี้เรียกว่าผู้กำกับศิลป์ (Art director) แต่ในกองถ่ายภาพยนตร์ขนาดเล็กจะไม่มีนักออกแบบงานสร้าง มีเพียงผู้กำกับศิลป์ปรับหน้าที่เป็นหัวหน้างานฝ่ายศิลปกรรมเท่านั้น

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่องการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลประเภทเอกสารทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษจากหนังสือ นิตยสาร และ เว็บไซต์ ถึงแนวคิดในการวิเคราะห์กระบวนการคิดและการปฏิบัติงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งต้องศึกษาจากภาคเอกสารและงานวิจัยดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับหน้าที่ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ตอนที่ 2 แนวคิดด้านกระบวนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ตอนที่ 3 หลักในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับหน้าที่ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

บทบาทหน้าที่ของฝ่ายออกแบบงานสร้าง

ประภัสสร เลิศอนันต์ (2551 : 53-59) ได้แบ่งทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์ออกเป็น 4 ฝ่าย คือฝ่ายกำกับภาพยนตร์ ฝ่ายกำกับภาพ ฝ่ายออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และฝ่ายลำดับภาพ ซึ่งมีทีมงานย่อยย่อยอีกหลายหน่วยงานแบ่งหน้าที่แตกต่างกันออกไป เช่น ฝ่ายกำกับภาพยนตร์จะประกอบไปด้วย ผู้ช่วยผู้กำกับอย่างน้อยอีก 2 คน ผู้จัดหานักแสดง ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง โดยการเลือกทีมงานถ่ายทำภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีลักษณะแตกต่างกันไปตามความเชี่ยวชาญของแต่ละฝ่ายแต่ต้องมีความสอดคล้อง เหมาะสมกับแนวทางและประเภทของภาพยนตร์ ที่สำคัญคือต้องมีความเข้าใจและคุ้นเคยกันระหว่างหัวหน้าทีมแต่ละฝ่าย

ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (The Production Designer) คือหัวหน้าทีมออกแบบงานสร้างจาก ทำหน้าที่ออกแบบทุกสิ่ง ที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์เพื่อให้การตีความบทมีประสิทธิผลและเกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งนั่นหมายถึงการดูแลให้แนวคิดของงานออกแบบจากปรากฏขึ้นเพื่อบอกเล่าหรืออธิบายความหมายของเรื่องราวได้ (Concept and Final Design) โดยทำงานขึ้นตรงต่อผู้กำกับภาพยนตร์ ในการสร้างภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เช่น ประเภท

มหากาพย์ หรือภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนของโครงเรื่องทั้งอดีต ปัจจุบัน อนาคต นักออกแบบงานสร้างอาจจำเป็นต้องใช้ผู้กำกับศิลป์ช่วยแบ่งเบาภาระอีกหลายคน

ผู้กำกับศิลป์ (The Art Director) จะรับหน้าที่ต่อนักออกแบบงานสร้าง โดยกำหนดรายละเอียดในขั้นปฏิบัติการ เช่น การเลือกกระบวนวิธี ประเภท ขนาด โทนสีของวัสดุของตกแต่ง และอุปกรณ์ประกอบฉากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ประเภทย้อนยุค ผู้กำกับศิลป์มีหน้าที่ค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายของตกแต่งต่างๆ ให้สอดคล้องสมจริงเข้ากับยุคสมัย และต้องใช้ความสามารถทางศิลปะในการสร้างและออกแบบใหม่ๆ ให้เกิดแรงดึงดูดแก่สายตาผู้ชมอีกด้วย ในภาพยนตร์ขนาดสั้นหรือภาพยนตร์ที่ไม่ซับซ้อนมากนัก อาจให้ผู้กำกับศิลป์ทำหน้าที่หัวหน้าทีมออกแบบโดยไม่มีนักออกแบบงานสร้างก็ได้

ผู้ออกแบบงานสร้างมีหน้าที่กำหนดทิศทางของศิลปะในภาพยนตร์ รวมทั้งควบคุมการจัดทำ และจัดหาส่วนประกอบต่างๆ ขึ้นมาจากรูปแบบใหม่ การซื้อ การเช่า การขอยืม หรือการทำแบบจำลอง ภายใต้ความร่วมมือของทีมงานขนาดใหญ่หลายส่วนดังต่อไปนี้

1. ฉาก(Set) ควบคุมดูแลโดยผู้กำกับศิลป์ (Art Director)
2. ของประกอบฉาก (Properties) ควบคุมดูแลโดยหัวหน้าทีมจัดของประกอบฉาก (Prop Master)
3. เครื่องแต่งกาย(Costume) ควบคุมดูแลโดยนักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer)
4. การแต่งหน้า ทำผม (Make-up / Hair / Make-up Effect) ควบคุมดูแลโดยช่างแต่งหน้าและทำผม (Make-up Artist / Hair Stylists)
5. เทคนิคพิเศษ (Special Effects) ควบคุมดูแลโดยผู้เชี่ยวชาญเทคนิคพิเศษ (Special Effects Supervisor)
6. แบบจำลอง (Model / Mockup) ควบคุมดูแลโดยช่างทำแบบจำลองให้เหมือนและทำแบบเต็มส่วน

Brutto (2002 : 1-3)ได้คำจำกัดความว่า ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือผู้ใช้งานศิลปะทั้งงานทัศนศิลป์และงานช่างฝีมือเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องราวทางภาพยนตร์ มีหน้าที่รับผิดชอบความงามในภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ โดยเกิดการสร้างสรรค์รูปแบบจากจินตนาการ ความงามทางศิลปะ ร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพ เริ่มตั้งแต่การตีความบทภาพยนตร์ สร้างความเข้าใจในมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์ และถ่ายทอดออกมาเป็นบรรยากาศของเรื่องเพื่อส่งเสริมนักแสดงและการเล่าเรื่องให้ดียิ่งขึ้น

กระบวนการสำคัญที่ผู้ออกแบบงานสร้างต้องทำคือ ทำบทบาทยนตร์ให้เกิดขึ้นเป็นภาพ , กำหนดโครงสี, วางแนวทางสถาปัตยกรรม , การกำหนดยุคสมัย , หาสถานที่ถ่ายทำ , ออกแบบ และสร้างฉาก นอกจากนี้ยังร่วมทำงานกับ ผู้ออกแบบเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า ช่างทำผม ซึ่งต้องวางทิศทางด้านศิลปะให้ตรงกับเรื่องราวภาพยนตร์ และมีทิศทางที่ชัดเจนไปในทางเดียวกันของทุกฝ่าย

นักออกแบบงานสร้างต้องตีความบทบาทยนตร์ ประเด็นสำคัญ (Theme) ของเรื่อง และบุคลิกลักษณะของนักแสดง และวิเคราะห์เรื่องราวกำหนดแนวทางทางการออกแบบงานสถาปัตยกรรม , งานประดับตกแต่ง , โครงสี , พื้นผิว,พื้นที่ว่าง โดยการร่างภาพวาด ถ่ายภาพสร้างหุ่นจำลอง วาดสตอรี่บอร์ด ตลอดจนวางแผนการทำงานทุกๆส่วน ซึ่งจะมีทีมงานดังนี้ ผู้กำกับศิลป์ ผู้ตกแต่งฉาก หัวหน้าจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ช่างสี ช่างไม้ และผู้เชี่ยวชาญงานพิเศษอื่นๆ

Brutto (2002 : 43-56)ได้แสดงรายละเอียดของทีมงานฝ่ายศิลป์ไว้ดังนี้ นักออกแบบงานสร้างเป็นหัวหน้าทีมงานฝ่ายศิลป์ทั้งหมดมีหน้าที่ในการกำหนดทิศทางการศิลปะ ขั้นตอนทำงานดูแลงบประมาณทั้งหมดในทีมงานซึ่งได้แก่

1. ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) เป็นผู้ช่วยผู้ออกแบบงานสร้าง ทำหน้าที่ประสานงานระหว่างงานออกแบบงานสร้างในช่วงเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำ ควบคุมงานก่อสร้าง การจัดหาของ การขนส่งของ การจัดหาซื้อวัสดุในการก่อสร้างและรายงานการสร้างฉากต่อนักออกแบบงานสร้าง ในวันถ่ายทำถือเป็นหัวหน้างานของลูกน้องในทีมฝ่ายศิลป์สามารถตัดสินใจงานหน้ากองถ่ายทั้งหมดและรายงานการถ่ายทำต่อนักออกแบบงานสร้าง ในกรณีที่ภาพยนตร์ขนาดเล็กจะมีเพียงตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ไม่มีหัวหน้าเป็นผู้ออกแบบงานสร้าง หรือมีผู้ออกแบบงานสร้างเป็นต้นแบบในการสร้างงานเท่านั้น

2. นักออกแบบฉาก (Set Designer) รับผิดชอบในการออกแบบฉาก เชี่ยวชาญงานก่อสร้างฉาก สามารถให้คำแนะนำต่อผู้ออกแบบงานสร้างและผู้กำกับศิลป์ได้ ในบางครั้งงานออกแบบฉากอาจเป็นหน้าที่ของนักออกแบบงานสร้างและผู้กำกับศิลป์เองด้วย นักออกแบบฉากจะทำหน้าที่รับแบบก่อสร้าง ภาพร่าง และแนวคิดในการออกแบบไปดัดแปลงให้สามารถสร้างฉากนั้นได้จริงและเหมาะสมกับอารมณ์ความรู้สึกที่ผู้กำกับต้องการ

3. ที่ปรึกษาการก่อสร้าง (Construction Coordinator) ทำหน้าที่ให้คำแนะนำงานก่อสร้างให้กับผู้กำกับศิลป์หรือนักออกแบบฉาก ในกรณีที่ฉากมีความยากกว่างานฉากไม้ทั่วไป เช่น ต้องใช้ความเชี่ยวชาญจากสถาปนิก, ฉากมีขนาดใหญ่มากต้องรับจำนวนนักแสดงมหาศาล

ต้องมีความคงทนแข็งแรงและปลอดภัย จากสามารถเคลื่อนที่ถอดแยกประกอบได้ พังทลายได้ หรือจากที่ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญอย่าง เรือ เครื่องบินหรือยานอวกาศ เป็นต้น

4. ทีมงานก่อสร้าง (Construction Crew) ประกอบด้วยงานหลายตำแหน่งได้แก่ ช่างก่อสร้าง ,ช่างปูน ,ช่างไม้,ช่างทาสีซึ่งควรมีความรู้ในการใช้สีสำหรับฉาก สามารถระบายสี สร้างพื้นผิวเช่น อิฐ รอยผนังเก่า รอยไฟไหม้ซึ่งต้องเป็นผู้มีมุมมองทางศิลปะด้วย

5. หัวหน้างานหาของประกอบฉาก (Property Master) ทำงานประสานงานกับนักออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับศิลป์และนักออกแบบฉาก จะต้องสามารถอ่านบทภาพยนตร์เก็บรายละเอียดของอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดง เช่น แว่นตา นาฬิกาข้อมือ จานอาหาร ทำหน้าที่จัดหาซื้อ เช่า ยืม หรือประดิษฐ์ขึ้นให้ได้ตามความต้องการของนักออกแบบงานสร้าง โดยจัดหาได้จาก โรงเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากในสตูดิโอภาพยนตร์ ร้านขายของเก่า ร้านของชำ หรือนักสะสม นักหาของประกอบฉากที่มีประสบการณ์ทำงานมากมักจะมีโรงเก็บสะสมอุปกรณ์ของตนเอง บางครั้งต้องทำขึ้นจำลองขึ้นเพื่อใช้ในฉากที่ต้องมีการทำลายแตกหัก เช่น ขวด แก้ว จาน นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์พิเศษที่ใช้ในฉาก เช่น กระบอกไม้ปาดนักแสดง เทียนที่ไม่ละลาย ดอกไม้ปลอมตลอดจนอาวุธมืดที่ไม่เป็นอันตรายกับนักแสดง

6. ผู้หาสถานที่ถ่ายทำ (Location Scout)หลังจากที่ผู้กำกับและนักออกแบบงานสร้างตกลงมุมมองภาพในหนังเสร็จ ผู้หาสถานที่จะศึกษาสถานที่จากบท และความต้องการของนักออกแบบงานสร้าง จึงเริ่มหาข้อมูลจากหนังสือและภาพถ่าย จึงจะเดินทางไปเก็บภาพมา รายงานต่อผู้ออกแบบงานสร้าง ถ้าเป็นที่พอใจ จึงพาผู้กำกับเดินทางไปดูสถานที่ถ่ายทำ จากนั้นฝ่ายเทคนิคกล้องจะเดินทางไปสำรวจสถานที่ว่าสามารถจัดไฟได้หรือบันทึกลงเสียงได้หรือไม่ ฝ่ายจัดการกองถ่ายจะสำรวจว่าสามารถเดินทางสะดวกและมีสถานที่จอดรถเหมาะกับการถ่ายทำหรือไม่ จากนั้น ผู้จัดการกองถ่ายจะเดินไปติดต่อกับเจ้าของสถานที่ในการขอเช่าถ่ายทำ และนัดหมายวันถ่ายทำ

7. ผู้ประสานงานสถานที่ถ่ายทำ (Location Manager) เมื่อทีมงานตัดสินใจใช้สถานที่นั้นในการถ่ายทำ ผู้ประสานงานสถานที่จะเข้าไปดูแลอำนวยความสะดวกตั้งแต่การก่อสร้างจนถึงวันถ่ายทำ ตั้งแต่การดูแลความปลอดภัย ดูแลรักษาจัดเก็บฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก หาที่เก็บเครื่องมือถ่ายทำ และรักษาความสะอาด ความเรียบร้อยคืนต่อเจ้าของสถานที่เมื่องานถ่ายทำเสร็จสิ้น

8. นักตกแต่งฉาก (Set Decorator) มีหน้าที่รับผิดชอบงานตกแต่งฉากในสตูดิโอ และฉากนอกสถานที่ อาทิเช่น การจัดหาเฟอร์นิเจอร์ , พรม, ผ้าม่าน ,ติดตั้งโคมไฟ ,ทำความสะอาด

สะอาดหน้าต่าง, ตกแต่งผนัง , แววนกรอบรูป ซึ่งเป็นไปตามบทบาทพยนตร์และอยู่ในแนวทางการออกแบบของนักออกแบบงานสร้าง

9. ผู้ช่วยงานตกแต่งฉาก (Lead man) เป็นหัวหน้าแรงงานในการตกแต่งฉาก รับคำสั่งจากนักตกแต่งฉาก วิศว์จัดหาเฟอร์นิเจอร์ ข้าวของประกอบฉากสตูดิโอ และสถานที่ถ่ายทำ

10. ทีมงานของประกอบฉาก (Swing Gang) เป็นแรงงานในการตกแต่งฉาก เป็นลูกน้องของผู้ช่วยตกแต่งฉาก คอยจัดหา เก็บรวบรวมอุปกรณ์ประกอบฉาก รักษาของ บางคนเป็นคล้าย Prop สำหรับงานฉาก อาจจะมีสะสมของเหล่านี้หรือรู้จักแหล่งในการซื้อหรือเช่าข้าวของ

11. ช่างศิลป์งานฉาก (Scenic Artist) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญพิเศษในการทำฉาก เช่น วาดลวดลายฉากที่ต้องอาศัยฝีมืองานช่างศิลป์ที่ช่างทาสีทำไม่ได้, ระบายสีอุปกรณ์ประกอบฉาก, วาดลายเซนต์, ทำปกนิตยสาร หรือเขียนอักษรจีน ช่างศิลป์ที่เก่งสามารถระบายสีเงาได้เหมือนจริง หรือสามารถเป็นนักแสดงแทนในฉากที่ตัวละครเป็นศิลปินจิตรกร

12. ผู้ดูแลต้นไม้ (Greensman) มีหน้าที่ดูแลต้นไม้ที่ประกอบฉาก ปูปลูก ตัดแต่ง จัดสวน ปูหญ้า ปูปลูกดอกไม้ ลงต้นไม้ใหญ่ ซึ่งต้องมีความรู้ในการออกแบบสวน การสร้างภูมิทัศน์พื้นที่ขึ้นมาใหม่, การจำลองพื้นที่ต่างสถานที่ต่างภูมิอากาศ, มีความรู้เรื่องพันธุ์ไม้ ตลอดจนงานสร้างสรรค์จินตนาการต้นไม้ในโลกแฟนตาซี

13. ช่างทำผม (Hair Stylist) อาจทำหน้าที่นี้เพียงคนเดียว หรือเป็นทีมงาน ขึ้นอยู่กับจำนวนนักแสดงและเวลาในการถ่ายทำ ซึ่งช่างทำผมต้องทำงานตั้งแต่การหาข้อมูล, ออกแบบ, สร้างสไตล์ และหาของประดับทรงผมจากบุคลิกตัวละคร และให้ผู้กำกับศิลป์และผู้กำกับดู จากนั้นในวันถ่ายทำช่างทำผมจะมาก่อนเวลาถ่ายทำเพื่อตัดผม ทำสี ทำสไตส์ และดูแลรักษามผมให้กับนักแสดง ถ้าต้องการทรงผมที่พิเศษจะต้องพานักแสดงไปทำที่ร้านทำผม หรือจัดหาวิกผมมาสวมเพื่อให้ทันต่อเวลาถ่ายทำ ทั้งนี้การออกแบบทรงผมจะต้องมีความเหมาะสมกับนักแสดง และเสื้อผ้าของนักแสดงด้วย

14. ช่างแต่งหน้า (Makeup Artist) ต้องสามารถอ่านบทบาทพยนตร์และตีความออกมาได้ว่าตัวละครจะมีการแต่งหน้าอย่างไร ในวันถ่ายทำช่างแต่งหน้าจะต้องทำงานแต่งหน้านักแสดงให้ทันเวลาในการถ่ายทำ และดูแลใบหน้าของนักแสดงตลอดเวลาในการถ่ายทำ มีอุปกรณ์ในการทำงานที่พร้อมจะยืดหยุ่นและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือแต่งแต้มสีบนใบหน้า หากมีเทคนิคพิเศษจะต้องมีความรู้ในการแต่งเทคนิคพิเศษ เช่น รอยแผล, การเปลี่ยนวัยของนักแสดง จนถึงหน้ากากในภาพยนตร์แฟนตาซี

15. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designer) เป็นผู้คัดเลือกและจัดหาเสื้อผ้าให้นักแสดง ซึ่งต้องเตรียมงานตั้งแต่การหาข้อมูลยุคสมัยของเสื้อผ้า, ความนิยมของแฟชั่น

ตีความบุคลิกของนักแสดงจากเรื่อง หรือสร้างสรรค์จินตนาการในหนังแฟนตาซี โดยต้องนำเสนอ งานสเก็ตแบบต่อนักออกแบบงานสร้าง ด้วยภาพวาด ประกอบกับตัวอย่างเนื้อผ้า, ลวดลายของ เสื้อผ้า, เครื่องประดับและจึงจะถอดแบบให้ช่างตัดเย็บได้

ทั้งนี้งานแต่งหน้า, งานทำผมและเสื้อผ้าจะต้องทำงานประสานกันอย่างละเอียด ในการออกแบบบนตัวละครนั้นทั้งสามฝ่ายจะต้องสรุปแนวคิดของยุคสมัย, บุคลิกนิสัย, เหตุการณ์ให้ ตรงกัน เช่น ตัวแสดงในสนามรบหน้าตาเป็นขุนโจร ทงผมยุ่งเหยิง เสื้อผ้ายับฉีกขาด ทั้งหมดจึงจะสมบูรณ์ไปพร้อมกัน ซึ่งการลำดับการทำงานของสามฝ่ายก็ต้องประสานกันว่า หน้าที่ใดทำก่อนหน้าที่ใดทำหลัง บางครั้งต้องใส่เสื้อผ้าก่อนหรือบางครั้งต้องแต่งหน้าก่อนใส่ เสื้อผ้า

16. นักวาดภาพประกอบ (Production Illustrators) เป็นศิลปินผู้วาดภาพจาก ความคิดของนักออกแบบงานสร้าง หรืออาจเป็นงานของนักออกแบบงานสร้างเอง ภาพประกอบ คือภาพรวมของภาพยนตร์ (Conceptual Board) เป็นภาพสวยงามเหมือนจริงที่ถอดแบบมาจาก ภาพสเก็ต ทำให้ผู้กำกับมองเห็นภาพจาก นักแสดง แสง สี บรรยากาศได้เหมือนจริงมากได้แก่ ภาพ Conceptual ,Key Scene, Key Visual , Story Board , Shooting Board หรือ Animatic นักวาดภาพประกอบบางครั้งเรียกว่า Story Board Artist หรือ Visualize

17. ผู้ประดับงานฉาก (Set Dresser) ทำงานภายหลังจากเมื่อนักออกแบบฉาก สเก็ตภาพฉากเสร็จสิ้น ผู้ประดับฉากจะรับผิดชอบในงานวาดภาพตกแต่งประดิษฐ์ประดอย รายละเอียดในภาพฉาก ใส่สไตล์ประดับลงในเฟอร์นิเจอร์และงานฉาก มีความเข้าใจในเรื่องของ สไตล์และประวัติศาสตร์ศิลปะ หรืออาจเรียกว่า Stylist ของงานฉาก

18. ผู้เขียนแบบก่อสร้าง (Drafts Man) เป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในการถอดแบบจาก ภาพสเก็ตของนักออกแบบงานสร้างเป็นแบบเพื่อก่อสร้าง เพราะภาพร่างของนักออกแบบงาน สร้างอาจไม่ถูกต้องตามมาตราส่วน ที่สามารถสร้างจริงได้ ผู้เขียนแบบก่อสร้างจึงต้องมีความรู้ ด้านสถาปัตยกรรมและต้องทำงานร่วมกับช่างก่อสร้างด้วย

19. ผู้จัดการซื้อ (Buyer) ทำหน้าที่ในการจัดซื้ออุปกรณ์ประกอบการแสดง เฟอร์นิเจอร์ เสื้อผ้า วัสดุก่อสร้าง ซึ่งต้องเป็นผู้มีความรู้ว่าจะซื้อของที่ไหน ต่อบรรจุได้ในราคาถูก หาเช่าหรือ หยืมเพื่อเป็นการลดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำ และรวบรวมค่าใช้จ่ายให้ครบถ้วน

ตอนที่ 2 แนวคิดด้านกระบวนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

Brutto (2002 : 5-24) ได้วางกระบวนการออกแบบงานสร้างเป็น ดังนี้

1. การอ่านบทภาพยนตร์ บทภาพยนตร์ถือเป็นคัมภีร์ในการทำงานทุกอย่างในการสร้างภาพยนตร์ตั้งแต่การกำกับแสดง การถ่าย การออกแบบงานสร้าง การตัดต่อ การบันทึกเสียง นั่นคือตั้งแต่งานเตรียมงานสร้าง (Pre Production) ,งานถ่ายทำ (Production) จนถึงขั้นตอน (Post Production) นักออกแบบงานสร้างจึงควรอ่านบทภาพยนตร์อย่างละเอียด ไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์ตามสูตรสำเร็จ (Traditional Film) หรือภาพยนตร์ทดลองก็ตาม นักออกแบบงานสร้างก็ต้องอ่านและตีความออกเป็นภาพให้ได้ เพราะฉะนั้นบทภาพยนตร์ที่เขียนอย่างไม่ละเอียดและไม่แสดงภาพของหนังได้อย่างชัดเจนจึงเป็นสิ่งที่ยากของนักออกแบบงานสร้าง

พึงระลึกว่าขณะดูหนังนั้น คนดูไม่ได้อ่านคำในบทภาพยนตร์ไปด้วยว่าที่นั่นที่โน่นเวลาใด นักออกแบบงานสร้างจึงต้องสื่อสารคำหรือประโยคที่อยู่ในบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพได้อย่างชัดเจนถูกต้องเพื่อให้คนดูเข้าใจและปะติดปะต่อเรื่องได้ นักออกแบบงานสร้างจึงต้องค้นหาสภาพแวดล้อมของสถานที่ในบทภาพยนตร์ให้เจอ นอกจากนี้จะต้องมองเห็นโลกของตัวละครนั้น อารมณ์ของช่วงเวลาสถานที่และความรู้สึกนึกคิดในจิตใจของตัวละคร เพราะฉากในการถ่ายทำที่สมจริงย่อมส่งผลต่อความรู้สึกที่นักแสดงจะแสดงต่อหน้ากล้องด้วย

บทภาพยนตร์ที่ดีจะมีที่มาที่ไปที่นักออกแบบงานสร้างจะต้องวิเคราะห์และเก็บรายละเอียดจากการอ่าน เช่น เรื่องราวเกิดในปี พ.ศ.ใด สภาพสังคม ความเชื่อวัฒนธรรมและสภาพเศรษฐกิจเป็นอย่างไร สิ่งเหล่านี้มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมชุมชน ,อาคารบ้านเรือนและชีวิตความเป็นอยู่ และส่งผลต่อชีวิตตัวละครว่าจะไร้อยู่ในจิตใจของตัวละคร ทำให้เขาเป็นคนมีนิสัยบุคลิกแบบนี้ และเกิดแรงกดดันให้ต้องทำอะไรเป็นเรื่องราวขึ้นมา

2. การปรึกษางานของ 3 ฝ่ายอันได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้าง ซึ่งทั้ง 3 คนนี้มีส่วนในการวางความคิดสร้างสรรค์ในภาพยนตร์ โดยมีผู้กำกับภาพยนตร์เป็นหัวหน้าในการตัดสินใจ

ผู้กำกับแต่ละคนจะมีมุมมองภาพที่ไม่เท่ากัน ผู้กำกับที่มีมุมมองภาพได้ชัดเจนจะสามารถตีความจากบทภาพยนตร์และชี้แนวทางหลัก (Concept) ให้นักออกแบบงานสร้างทำงานได้อย่างชัดเจน แต่ผู้กำกับที่มองไม่เห็นภาพในบทภาพยนตร์นักออกแบบงานสร้างจะต้องสเก็ตภาพเพื่อให้ผู้กำกับเลือกหลายภาพ และปรับแต่งจนกว่าผู้กำกับจะเห็นภาพตรงกันซึ่งจะเป็นการยากและใช้เวลาการทำงานมากขึ้นกว่าปกติ

ผู้กำกับภาพ (The Director of Photography) มีหน้าที่นำมุมมองของบทภาพยนตร์ผ่านกล้องเป็นภาพอย่างที่คุณกำกับต้องการ สิ่งที่คุณกำกับภาพดูแลคือ งานกล้อง องค์ประกอบภาพ

แสง และการเคลื่อนไหว ซึ่งมีผลเกี่ยวข้องกับงานออกแบบงานสร้างเช่น เลนส์กล้องกับความลึกของฉาก , ฟิล์มที่มีผลกับสี , การจัดแสงกับรายละเอียดของฉากหรือการโฟกัสที่มีผลกับองค์ประกอบภาพ

โดยส่วนใหญ่ผู้กำกับภาพมักได้ค่าจ้างสูงกว่านักออกแบบงานสร้างเพราะผู้กำกับภาพมีหน้าที่รับผิดชอบสูงในภาพของภาพยนตร์ แต่การทำงานของู้กำกับภาพส่วนใหญ่จะเน้นทำงานในวันถ่ายทำเท่านั้น การทำงานเช่นนี้ทำให้เกิดผลเสียหลายด้าน ภาพยนตร์จะมีมุมมองที่ดีได้ต้องอาศัยการทำงาน ร่วมกันของผู้ออกแบบฉากที่ดีและผู้บันทึกภาพที่ดี เทคนิคของกล้องบางครั้งสามารถทำให้งานฉากสวยงามขึ้น ทำงานสะดวกสบายขึ้น ประหยัดงบประมาณได้มากขึ้น หลายครั้งเมื่อตากล้องมเฉพาะวันถ่ายทำ เมื่อเกิดปัญหาต้องแก้ไขฉากจะเป็นการเสียเวลาเสียงบประมาณในการถ่ายทำเพิ่มขึ้น

การเลือกสถานที่หรือโรงถ่ายทำนักออกแบบงานสร้างควรหารือกับผู้กำกับภาพด้วย เพราะ สถานที่ถ่ายทำนอกจากต้องคำนึงถึงความสวยงามเหมาะสมตามบทภาพยนตร์แล้ว ยังต้องคำนึงถึงการทำงานของเครื่องมือกล้อง การบันทึกเสียง การจัดไฟ พื้นที่ของทีมงาน การออกแบบฉากถ่ายทำที่สามารถยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้จึงเป็นกาที่ดี ทั้งสามองค์ประกอบคือผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ และผู้ออกแบบงานสร้างจึงควรประชุมงานตัดสินใจทุกส่วนในรายละเอียดไม่ว่าจะเป็นการตีความบทภาพยนตร์ มุมมองของหนังและเทคนิคการทำงาน

3. จดบันทึกจากบทภาพยนตร์ เมื่อได้อ่านบทภาพยนตร์ครั้งแรกและประชุมทีมงานเพื่อหามุมมองของภาพและสไตล์การออกแบบแล้ว นักออกแบบงานสร้างต้องอ่านบทภาพยนตร์ละเอียดอีกครั้งและจดบันทึกเป็นโน้ตย่อออกดังนี้ จากภายในหรือภายนอก , ตั้งชื่อฉากให้เข้าใจได้ง่าย , ยุคสมัย, ระบุที่อยู่ให้ชัดเจน เมืองไหน ประเทศอะไร , เวลาเช้าหรือเย็น , ฤดูอะไรอากาศเป็นอย่างไร จากนั้นจึงให้ทีมงานแต่ละฝ่ายอ่านบทและโน้ตย่อในหน้าที่ของตนเอง เช่น ตัวละครกำลังอ่านหนังสือพิมพ์ จำเป็นต้องหาอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นหนังสือพิมพ์ ในหนังสือพิมพ์ต้องมีรายละเอียด วัน เวลาและข่าวเหตุการณ์นั้น ซึ่งนักออกแบบงานสร้างจะต้องเตรียมรายละเอียดและแจกแจงภาระงานต่อลูกน้องในทีมงานฝ่ายศิลป์

บทภาพยนตร์ที่ดีจะให้รายละเอียดของสถานที่ สิ่งของและเสื้อผ้า แต่ในบทภาพยนตร์จะไม่มีมุมมองทางความงามหรือสไตล์ในฉาก ผู้ออกแบบงานสร้างจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับทีมงานในการสร้างสไตล์และความงามขึ้นใหม่ การออกแบบงานสร้างให้เหมือนของจริงทุกประการไม่ใช่หนทางที่ดีที่สุดของการออกแบบงานสร้างในหนัง การแต่งเติมสืลวดลาย สไตล์ความงามทำให้ภาพยนตร์น่าดูขึ้นและมีผลกับการสื่อความหมายต่อผู้ชม ยิ่ง

โดยเฉพาะแนวจินตนาการผู้ออกแบบงานสร้างต้องใช้ความสามารถด้านศิลปะสร้างสรรค์สูง เพื่อออกแบบฉากให้มีงามน่าอัศจรรย์ กว่าภาพจากทั่วไป

4. การสร้างมุมมองในภาพยนตร์ นักออกแบบงานสร้างจะต้องตีความบทภาพยนตร์ออกมาเป็นแนวความคิดและอารมณ์ความรู้สึก โดยสื่อสารออกด้วยภาษาภาพยนตร์ผนวกกับความหมายเชิงศิลปะ เช่น การใช้สี การใช้ภาพเชิงสัญลักษณ์ องค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย นอกจากฉากสถานที่แล้วบรรยากาศยังเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างอารมณ์ด้วยเช่น สภาพแสง ควัน ผืน ซึ่งผู้กำกับภาพจะมีส่วนช่วยในการส่งเสริมอารมณ์เหล่านั้น ด้วยการเลือกใช้เลนส์ กล้อง การจัดแสง การใช้เจลสีในการจัดสีของแสง

การทำผมแต่งหน้าเสื้อผ้าแล้วแต่มีผลต่อการแสดง การออกแบบงานสร้างจึงมีอิทธิพลต่อการแสดงของนักแสดง โดยมุมมองนั้นต้องคำนึงถึงธรรมชาติของมนุษย์ ถ้าตัวละครมีชีวิตอยู่จริง ในห้องของเขาจะมีลักษณะอย่างไร แยกที่มาเยี่ยมที่ห้องจะเป็นคนอย่างไร การคิดอย่างละเอียดถี่ถ้วนจะทำให้ตัวละครดูมีความสมจริงเป็นธรรมชาติขึ้น นักออกแบบงานสร้างเป็นหนึ่งในผู้เล่าเรื่องด้วยศิลปะ การสร้างอารมณ์ความรู้สึกและแฝงแนวคิดเข้าไปในงานออกแบบทำให้ภาพยนตร์มีความลึกซึ้งน่าสนใจยิ่งขึ้น

5. การค้นคว้าข้อมูล ในภาพยนตร์ทุกเรื่องนักออกแบบงานสร้างจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้าข้อมูลในเชิงลึกเพื่อนำมาออกแบบงานสร้างให้มีความสมจริงที่สุด ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ในยุคสมัยปัจจุบันหรือภาพยนตร์แนวย้อนยุคซึ่งต้องเข้าห้องสมุดเพื่อค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์หรือภาพยนตร์จากอนาคตซึ่งยังไม่เคยเกิดขึ้นก็ต้องหาข้อมูลถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต โดยนักออกแบบงานสร้างควรเก็บข้อมูลเหล่านี้ตั้งแต่ภาพถ่าย ภาพวาด, ข้อเขียน, วัสดุตกแต่ง, ลายวอลเปเปอร์ หรือเศษผ้า รวมทั้งการเดินทางไปยังสถานที่จริงและบันทึกภาพหลายๆมุม รายละเอียดของสถานที่นั้นๆ สะสมลงในสมุดเรียงตามตัวอักษรเพื่อให้ค้นหาได้สะดวก สำหรับนักออกแบบงานสร้างที่มีประสบการณ์จะมีข้อมูลเหล่านี้สะสมอยู่ ทำให้สามารถนำกลับมาใช้ได้เสมอๆ

นักออกแบบงานสร้างสามารถหาแรงบันดาลใจในการออกแบบได้จากภาพวาดต่างๆ อย่างภาพยนตร์ย้อนยุคที่สมัยนั้นยังไม่มีกล้องถ่ายรูป นักออกแบบจึงต้องศึกษาจากภาพวาดโบราณมาประกอบกับเนื้อหาประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ เช่น สถานที่ในสมัยนั้น ชีวิตความเป็นอยู่ การแต่งกาย ประเพณีนิยม วัฒนธรรมซึ่งมักจะมีการเขียนภาพเพื่อบันทึกเหตุการณ์สำคัญเหล่านี้ไว้ นอกจากนี้ภาพวาดของจิตรกรบางคน ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบได้จากแนวคิดของศิลปิน การใช้สี สภาพแสง อารมณ์ของภาพซึ่งในภาพยนตร์หลายเรื่องก็ใช้บรรยากาศจากภาพวาดศิลปิน จนในบางครั้งภาพวาดศิลปินก็เป็นต้นฉบับสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งเรื่องเลย

ภาพถ่ายถือเป็นข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจนสำหรับการทำภาพยนตร์ที่สุด เพราะมีมุมมองเหมือนภาพจากกล้องถ่ายภาพยนตร์ มองเห็นรายละเอียดชัดเจน มีความสมจริงที่เชื่อถือได้มาก ภาพถ่ายนี้สามารถหาได้ทั่วไปจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ในร้านหนังสือหรือห้องสมุดนั้นจะมี นิตยสารอยู่ ซึ่งจะมีการแบ่งหมวดหมู่ทำให้สามารถค้นคว้าได้สะดวก เช่น นิตยสารสารคดี , นิตยสารบ้าน, อาหาร , แฟชั่นเสื้อผ้า, ทรงผม , รถยนต์ หรืออาวุธ ภาพนิตยสารทำให้เห็นข้อมูล คนในวงการและมุมมองสไตล์ใหม่ในการออกแบบด้วย

นิยายหรือบทความ ข้อเขียนล้วนเป็นข้อมูลที่สำคัญกับนักออกแบบงานสร้าง ทำให้มีความเข้าใจถึงแนวคิด ความรู้สึกของคน บางบทความมีการบรรยายถึงสถานที่ได้อย่างละเอียด ทำให้นำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบฉากได้ บางข้อเขียนให้แนวคิด เชิงปรัชญาซึ่งสามารถปรับมาใช้เป็นมุมมองในการออกแบบได้

ภาพวิดีโอเป็นตัวอย่างภาพข้อมูลในการออกแบบงานสร้างที่ดีอันหนึ่ง ซึ่งเป็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวเหมือนมุมมองการถ่ายภาพยนตร์ที่สุด มองเห็นการเคลื่อนไหวของบรรยากาศ จาก ธรรมชาติ ฤดูกาล การเคลื่อนไหวของคน ภาพวิดีโอเหล่านี้หาได้จากรายการโทรทัศน์ อย่าง Discovery Channel หรือ History Channel ซึ่งมีจำหน่ายแบบเป็นแผ่นดีวีดีตามหัวเรื่องที่ ต้องการค้นคว้า หรือภาพหนังสือสารคดีที่เคยเกิดขึ้นในเหตุการณ์จริง เช่น สารคดีสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ถูกนำมาทำเป็นงานออกแบบงานสร้างทั้งเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Saving Private Ryan(1998) นอกจากนี้การไปหาข้อมูลนอกสถานที่ ด้วยการบันทึกวิดีโอยังเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายในการ พิมพ์ภาพและทำให้สามารถนำเสนอข้อมูลให้เห็นบรรยากาศของฉากอย่างครบถ้วนทั้ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง

การสัมภาษณ์บุคคลเป็นแหล่งข้อมูลที่นักออกแบบงานสร้างไม่ควรมองข้าม บางครั้งเรื่องราวในบทภาพยนตร์นั้นผ่านมานานแล้ว ไม่สามารถกลับไปค้นหาได้ หรือสถานที่นั้นอยู่ห่างไกลยากที่จะไปถึง เช่น ขั้วโลกเหนือหรือสมัยสงครามโลก การพึ่งข้อมูลจากคนบอกเล่า นั้น นักออกแบบงานสร้างจะต้องซักถามอย่างละเอียดเพื่อสเก็ตภาพสถานที่, ของใช้ , เสื้อผ้าและบรรยากาศ นอกจากนั้นนักออกแบบยังได้มีความเข้าใจว่าสถานที่นี้มีไว้ทำอะไร สิ่งของนั้นใช้อย่างไร ซึ่งเป็นประสบการณ์ความทรงจำที่มีค่า ทำให้เห็นมุมมองวิถีคิดและวัฒนธรรมของคนยุคนั้นด้วย

การหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีการที่สะดวกและประหยัดเวลามาก เพียงกำหนดหัวข้อที่ต้องการค้นหาในคอมพิวเตอร์ก็สามารถหาได้ทั้งเอกสาร รูปภาพ และภาพวิดีโอ และง่ายต่อการนำเสนอให้ทีมงาน แต่การค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตมักเป็นข้อมูลหยาบๆ มีความลึกซึ้งภาพหรือข้อมูลที่ได้จึงเป็นข้อมูลที่คนทั่วไปรู้แล้ว ไม่มีมุมมองใหม่ที่น่าสนใจ แต่หากค้นคว้าจาก

หนังสือจะได้ข้อมูลที่ละเอียดครบถ้วนหลายแง่มุมและลึกซึ้งกว่า การหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตจึงเป็นข้อมูลพื้นฐาน เพื่อเริ่มต้นนำไปสู่การหาข้อมูลเชิงลึกจากแหล่งข้อมูลอื่นตามมา

ในการค้นคว้าจากทุกแหล่งข้อมูลนักออกแบบงานสร้างพึงระวังเรื่องลิขสิทธิ์ของ ข้อมูลรูปภาพ หรือวิดีโอ การนำภาพถ่ายของช่างภาพมาใช้เป็นภาพอ้างอิงของฉาก การถ่าย หรือการจัดแสงอาจถูกฟ้องร้องค่าลิขสิทธิ์ การใช้ภาพเขียนศิลปินประกอบฉาก การใช้เฟอร์นิเจอร์ แจกัน จานชาม รถยนต์ ล้วนแล้วแต่มีค่าลิขสิทธิ์ในการนำไปใช้ นักออกแบบงานสร้างอาจต้อง ติดต่อเพื่อต่อรองขอ นำข้อมูลไปใช้ในภาพยนตร์ หรือแม้แต่การขอ นำข้อมูลสัมภาษณ์บุคคลไปใช้ ในภาพยนตร์

แต่ในทางกลับกันการใช้อุปกรณ์เข้าฉากก็สามารถหารายได้ให้กับภาพยนตร์ได้ เช่น การคัดเลือกยานพาหนะเข้าฉาก โดยติดต่อผู้ผลิตเพื่อเป็นการโฆษณาสินค้าดังกล่าวในภาพยนตร์ แม้แต่สถานที่ อาหาร เครื่องดื่ม ป้ายโฆษณาสินค้าที่เป็นฉากภาพยนตร์ล้วนแล้วแต่เป็นโฆษณาแฝงที่ทำรายได้ให้ในการสร้างภาพยนตร์ทั้งสิ้น

6. ขั้นตอนเตรียมงานการถ่ายทำ (Pre-Production) นี้รวมระยะเวลาตั้งแต่การ ค้นคว้า,การออกแบบ,การก่อสร้างและจัดหาข้าวของต่างๆ เมื่อนักออกแบบงานสร้างสรุปงาน ออกแบบทั้งหมดและจะลงมือวางแผนระยะเวลาในการสร้าง จะต้องมีการขึ้นงานออกแบบดังนี้

6.1 ภาพรวมงานออกแบบ (Concept Drawings) เกิดขึ้นหลังจากการ ค้นคว้าข้อมูล ศึกษาบทภาพยนตร์และออกแบบภาพเหล่านั้น มาพูดคุยกับผู้กำกับถึง มุมมองภาพต่างๆในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม, ฉาก, ภาพภายในห้อง, เฟอร์นิเจอร์ตกแต่ง หรือภาพจินตนาการต่างๆ ด้วยดินสอสกetch สีเมจิก หรือลงน้ำหนัก ภาพให้เห็นแสงและสีให้ได้อารมณ์อย่างที่ผู้กำกับต้องการ ถ้าผู้ออกแบบงานสร้างไม่สามารถเขียนภาพได้ก็จะว่าจ้างให้นักวาดภาพ (Visualize) เป็นผู้วาดตามคำสั่งแทน

6.2 บทภาพ (Story Board) เป็นการแสดงมุมมองภาพแบบข้อต่อข้อต่อ อย่างละเอียด โดยทั่วไปงานเขียนสตอรี่บอร์ดจะเป็นงานของช่างเขียนบทภาพ (Story Board Artist) แต่หากเป็นภาพยนตร์ขนาดเล็กนักออกแบบงานสร้างจะเป็นผู้เขียนสตอรี่ บอร์ดเอง หลังจากที่ได้ภาพรวมของการออกแบบ (Conceptual Board) เสร็จ ทีมงาน จะต้องไปดูสถานที่ถ่ายทำ หรือออกแบบฉากขึ้นมาผู้กำกับและผู้กำกับภาพจะทดลองวาง มุมกล้อง ดูความต่อเนื่องของข้อต่อ ผู้ทำหน้าที่วาดสตอรี่บอร์ดจะสเก็ตภาพตามที่ผู้กำกับ ต้องการเพื่อให้เห็นภาพจริงในหนัง ทั้งนี้สตอรี่บอร์ดไม่ใช่ภาพวาดนิ่งๆที่ละเฟรมแต่จะเป็นภาพที่แสดงความต่อเนื่องของข้อต่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงของตัวละคร กับสภาพแวดล้อม ซึ่งผู้เขียนสตอรี่บอร์ดจะต้องมีความรู้ทางภาพยนตร์และวิธีการเล่าเรื่อง

เป็นอย่างดี เพราะสตอรี่บอร์ดจะเป็นคัมภีร์ให้กับการทำงานในทุกๆฝ่ายทั้งการกำกับ การแสดง การถ่ายภาพและการออกแบบงานสร้าง

6.3 หาสถานที่ถ่ายทำ (Location Scouting) เมื่องานออกแบบภาพฉากเป็นที่ตกลงแล้ว ผู้หาสถานที่จะทำการเก็บข้อมูลความต้องการในสถานที่นั้นตามบทภาพยนตร์ เช่น สถานที่ในบทน่าจะอยู่ภูมิภาคใด สภาพแวดล้อมแบบใด เหตุการณ์อยู่ในยุคสมัยใด จากนั้นจึงทำการหาข้อมูลสถานที่ นำภาพให้ผู้กำกับและผู้ออกแบบงานสร้างดูจึงจะตัดสินใจเดินทางไปเก็บภาพสถานที่นั้น การถ่ายภาพสถานที่ควรถ่ายภาพในมุมกล้องปกติทั้งภาพกว้าง และภาพใกล้แสดงรายละเอียดของสิ่งที่จำเป็นกับการถ่ายทำ เช่น มุมกว้างของสถานที่, รูปทรงอาคาร, ฝาผนัง, ประตูหน้าต่าง, เฟอร์นิเจอร์และข้าวของต่างๆ ซึ่งผู้หาสถานที่ควรนำสตอรี่บอร์ดไปด้วยเพื่อมองหามุมกล้องที่ใกล้กับความต้องการของผู้กำกับ จากนั้นต้องเก็บข้อมูลของสถานที่เพื่อนำไปนำเสนอต่อทีมงานดังนี้

6.3.1. ชื่อ ที่อยู่ เบอร์ติดต่อของเจ้าของสถานที่เพื่อขออนุญาตต่อรองค่าใช้จ่ายและขอความช่วยเหลืออื่นๆ

6.3.2. ที่จอดรถ สามารถนำทีมงานเข้าได้มากน้อยเพียงไร มีพื้นที่สำหรับติดตั้ง จัดเก็บอุปกรณ์ถ่ายทำ, kdohvpgrup'wi

6.3.3 กฎระเบียบของสถานที่นั้น ต้องมีบัตรอนุญาตผ่านเข้าออกหรือไม่

6.3.4 วัดสัดส่วนพื้นที่อาณาเขตทั้งหมด พื้นที่ภายในอาคาร, สนาม ความสูงของเพดานและผนังทุกด้านเพื่อให้นักออกแบบฉากคำนวณไปเขียนแบบได้ และขนาดประตูเข้าออกสามารถนำรถหรืออุปกรณ์เข้าได้หรือไม่

6.3.5 ห้องน้ำที่ทีมงาน และห้องแต่งตัวของนักแสดง เพราะบางพื้นที่ไม่มีห้องเหล่านี้ จะต้องจัดเตรียมสุขาเคลื่อนที่ไปเอง

6.3.6 วาดแผนที่และแผนผังของพื้นที่เพื่อให้ทีมงานเดินทางไปเองได้ และเข้าใจขอบเขตของพื้นที่การทำงาน

6.4.7 จดรายละเอียดข้าวของที่มีอยู่ในสถานที่ เพื่อขออนุญาตใช้เข้าฉากหากจำเป็น หรือของใช้สาธารณูปโภคเช่น โทรศัพท์ แฟกซ์ คอมพิวเตอร์ เครื่องครัว ตู้เย็น

6.3.8 สอบถามพื้นที่ใกล้เคียงว่ามีสิ่งใดอำนวยความสะดวกได้บ้าง เช่น ร้านอาหาร ร้านค้าของชำ ร้านเครื่องมือก่อสร้าง โรงพยาบาลหากมีเหตุฉุกเฉินเกิดขึ้นในกองถ่ายทำ

6.3.9 บันทึกวันเวลา สภาพภูมิอากาศ พระอาทิตย์ขึ้นตก ลมฝน และมีเสียงรบกวนสามารถบันทึกเสียงได้หรือไม่

6.4 ออกแบบฉาก (Design Set) เมื่อได้สถานที่ถ่ายทำและกำหนดว่าฉากใดถ่ายทำนอกสถานที่ ฉากใดถ่ายในสตูดิโอหรือต้องสร้างฉากบนสถานที่จริง ผู้ออกแบบงานสร้างจึงมอบหมายงานให้นักออกแบบฉากสเก็ตภาพขึ้นมา ภาพวาดเป็นลักษณะภาพทัศนียภาพ (Perspective) แสดงรูปแบบสไตส์ของฉาก มีสีสันทัดตงและแสงเงาครบถ้วน เพื่อให้ทีมงานมองเห็นภาพรวมของ Art Direction จากนั้นเมื่อทีมงานตกลงจึงส่งงานต่อให้ผู้ทำหน้าที่ถอดแบบ (Draft Man) จะทำหน้าที่คำนวณจากภาพสเก็ตฉากสร้างเป็นมาตราส่วนจริงสำหรับการก่อสร้าง ซึ่งไม่ใช่งานออกแบบหรือสเก็ตภาพตามจินตนาการแต่เป็นงานเชิงช่างที่ต้องอาศัยความรู้ในการก่อสร้าง ด้วยการเขียนแบบกำหนดสัดส่วน (Scale) เขียนภาพแยกส่วนด้านบน (Plan), ด้านข้าง (Elevation), ภาพทัศนียภาพ (Perspective) และรายละเอียดกลไก (Detail) ซึ่งสามารถใช้คอมพิวเตอร์ (CAD) ในการเขียนเพื่อประหยัดเวลาและการคำนวณมาตราส่วนที่แม่นยำ

6.5 การจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก (Prop Master) จะศึกษารายละเอียดจากบทภาพยนตร์และจัดบันทึกว่าต้องการสิ่งของอะไรบ้าง และหาสิ่งของที่มีสไตส์อย่างให้นักออกแบบงานสร้างต้องการ ซึ่งแบ่งหมวดออกเป็น

6.5.1 สิ่งของติดตัวนักแสดง (Personal Props) เช่น แว่นตา
แหวน กระเป๋า เป็นต้น

6.5.2 สิ่งของที่ใช้แต่ไม่ได้ติดตัวนักแสดง เช่น แก้วไวน์ บุหรี่
โทรศัพท์ เป็นต้น

6.5.3 สิ่งของทั่วไปที่กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์นั้น

6.5.4 สิ่งของที่ไม่ได้กำหนดไว้ในบทภาพยนตร์ แต่ผู้จัดหาของ
เห็นว่าควรจะต้องมี ซึ่งควรหาสิ่งของนั้นเพื่อจำเป็นในวันถ่ายทำ

6.5.5 สิ่งของที่นำมาให้เลือกหลายแบบ หลายสไตส์ ต่างสี
ลวดลาย เพื่อให้เข้ากับฉาก บุคลิกนักแสดง เสื้อผ้า เพราะในวันถ่ายทำ
อาจมีการปรับเปลี่ยนหน้างานเพื่อให้กับบุคลิกนักแสดง

6.5.6 สิ่งของที่ต้องแตกหักทำลาย ดูได้จากบทภาพยนตร์ว่ามี
การแสดงหรือเหตุการณ์ทำให้ข้าวของต้องแตก พังหรือไม่ ซึ่งควร
เตรียมไว้หลายชิ้นขึ้นขึ้นอยู่กับการทำงานว่าต้องการถ่ายหลายเทคหรือไม่
ซึ่งผู้จัดหาของควรบอก ทีมงานว่ามีของกี่ชิ้นถ่ายได้กี่เทคด้วย

6.6 ควบคุมงานสร้าง เป็นขั้นตอนที่ผู้กำกับศิลป์ต้องควบคุมงานก่อสร้างตามแบบที่กำหนด โดยหมั่นดูแลให้เป็นไปตามแบบร่างและตามแผนงาน ที่ทีมงานฝ่ายศิลป์ต้องกำหนดวันเวลาการทำงานให้แน่ชัดและละเอียด เพราะทุกอย่างต้องอาศัยเวลาเร่งรัดให้ทันในวันถ่ายทำ ไม่ว่าจะเป็น การก่อสร้างฉาก , จัดซื้อวัสดุสำหรับทำฉาก ตกแต่ง, จัดหาเช่าซื้ออุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งนอกจากเตรียมงานของตนเองแล้วจะต้องเผื่อเวลาให้กับการจัดไฟ การติดตั้งกล้อง การติดตั้งเครื่องบันทึกเสียง และทดลองเทคนิคพิเศษระเบิด ควัน น้ำ ไฟ หรือเทคนิคดิจิทัล เป็นต้น(Brutto 2002 : 57-76)

สรุปแนวคิดเรื่องขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่าการทำงานของนักออกแบบงานสร้างจะให้ความสำคัญกับการวางแผนความคิดและขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production) มากกว่าขั้นตอนถ่ายทำและขั้นหลังการถ่ายทำ (Post –Production) ซึ่งสรุปออกได้ 3 กระบวนการดังนี้

กระบวนการวิเคราะห์บทภาพยนตร์

1. การอ่านบทภาพยนตร์
2. การประชุมงานระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพและผู้ออกแบบงานสร้าง
3. การวิเคราะห์และจัดบันทึกจากบทภาพยนตร์
4. การตีความหมายและสร้างมุมมองในภาพยนตร์
5. การค้นคว้าข้อมูล

กระบวนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ (Pro-Production)

1. การวาดภาพรวม (Concept Drawings)ให้ผู้กำกับตัดสินใจ
2. การเขียนบทภาพ (Story Boards)
3. การหาสถานที่ถ่ายทำ (Location Scouting)
4. การเขียนแบบ (Drafting) กำหนดรายละเอียดวัสดุ และงบประมาณ
5. การหาอุปกรณ์ประกอบฉาก
6. การควบคุมงานสร้าง การจัดหาอุปกรณ์ และกำหนดวัน (Dead Line)

กระบวนการถ่ายทำ

1. การดูแลองค์ประกอบภาพ

ตอนที่ 3 หลักการในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นักออกแบบงานสร้างจำเป็นต้องเป็นผู้มีความรู้ด้านศิลปะเป็นสำคัญ ปกรณ์ พรหมวิทักษ์ (2544 : 607) ได้ให้ความสำคัญถึงความเข้าใจพื้นฐานทางสุนทรียภาพ (Aesthetic) เพื่อที่จะนำมาสร้างความงาม ให้ภาพยนตร์นำดูชนติดตามเหมาะสมกับอารมณ์เรื่องราวและมีคุณค่าทางศิลปะ ซึ่งได้แก่ องค์ประกอบในการออกแบบ , การใช้สี,หลักการออกแบบ และความรู้เรื่องการหาสถานที่และการออกแบบตกแต่งฉาก นอกจากนี้ Brutto ได้ให้หลักสำคัญสำหรับนักออกแบบงานสร้างในเรื่องของงานสถาปัตยกรรม, ตระกูลของภาพยนตร์และเทคนิคพิเศษสำหรับนักออกแบบงานสร้าง ซึ่งรวบรวมไว้ได้ดังนี้

1. องค์ประกอบในการออกแบบ
2. การใช้สี
3. หลักการออกแบบ
4. สถานที่และฉากภาพยนตร์
5. งานสถาปัตยกรรม
6. ตระกูลของภาพยนตร์
7. เทคนิคพิเศษงานออกแบบงานสร้าง

องค์ประกอบการออกแบบ

1. เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ใช้ในภาพยนตร์ เส้นแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึกแก่คนดูที่แตกต่างออกไป ปิยกุล เลาวัญศิริ(2544:382-384) ได้แบ่งลักษณะและความหมายของเส้นดังนี้ เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรงและความเป็นชาย, เส้นโค้งที่นุ่มนวลให้ความรู้สึกละเอียดอ่อนและความเป็นหญิง ในการออกแบบเส้นโค้งช่วยให้ฉากแลดูละเอียดอ่อนงดงาม แต่ถ้าใช้ไม่ถูกวิธี เช่น ใช้เส้นโค้งเป็นฐานจะทำให้แลดูอ่อนแอ, เส้นคดโค้งที่คมชัดให้ความรู้สึการเคลื่อนไหวและความรีบเร่ง, เส้นตรงในแนวตั้ง ให้ความรู้สึกแข็งแรงสง่างาม ในการสร้างฉากจะทำให้แลดูสูงสง่า,เส้นนอนให้ความรู้สึกกว้าง,สงบ,นิ่งเฉยและพักผ่อน ในการออกแบบจะช่วยให้ฉากดูเตี้ยและกว้าง เป็นต้น

2. รูปร่าง (Shape) เกิดจากเส้นที่ต่อเนื่องกันปิดล้อมพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ทำให้มองเห็นเกิดลักษณะของระนาบ ซึ่งเป็นภาพในความนึกคิดของการสังเกตรูปขอบนอก หรือการตัดทอน

รูปทรง ลักษณะของรูปร่างแบ่งออกเป็น รูปเรขาคณิต ,รูปธรรมชาติและรูปอิสระ (เลอสม สถาปัตตานนท์ 2537:47-48)

3. รูปทรง (Form) เป็นสิ่งแรกในการออกแบบที่ชี้ให้เห็นถึงปริมาตร มีความยาว ความกว้างความลึกเป็นภาพลึก 3 มิติ แบ่งออกได้เป็น รูปทรงเรขาคณิต ,รูปทรงธรรมชาติและ รูปทรงอิสระ (เลอสม สถาปัตตานนท์ 2537:58-60)

4. น้ำหนักอ่อนแก่ (Value) คือความเข้มของภาพที่ดำสุดจนถึงน้ำหนักเบาสุด ในทางภาพยนตร์อาจเกิดขึ้นได้จากสีบนวัตถุหรือสภาพแสง บริเวณที่แสงมากจะมีน้ำหนักอ่อน ส่วนด้านที่มีมืดคือมีน้ำหนักเข้ม การสังเกตน้ำหนักดูได้จากการมองให้เป็นภาพขาวดำและแยกแยะออกจากสภาพพื้นผิว pipes (2008:127)สามารถแบ่งค่าน้ำหนักกว้างๆเป็น 10 ระดับจากค่าขาว สุดถึงดำสุดโดยเพิ่มความเข้มขึ้นจาก 0% 10% 20% 30% ไปจนถึงดำสุด 100%

5. พื้นที่ว่าง (Space) เป็นระยะห่างหรือพื้นที่ที่เกิดขึ้นรอบๆ รูป ในทางภาพยนตร์ที่ว่างคือบริเวณอากาศรอบตัวแสดง เช่น ฉากทะเลจะมีพื้นที่ว่างมากทำให้รู้สึกผ่อนคลายมีอิสระ, คุณจะมีพื้นที่ว่างน้อยให้ความรู้สึกอึดอัด ซึ่งที่ว่างเหล่านี้มีผลสัมพันธ์ความรู้สึกของผู้ดู

pipes (2008:80-81)ได้ให้ความสำคัญว่าพื้นที่ว่างยังเป็นตัวสร้างระยะ ถ้าบริเวณรอบๆตัวแสดงเป็นพื้นที่ว่างจะรู้สึกได้ว่าเป็นระยะจากหลังที่ไกลออกไป การเว้นที่ว่างในการจัดวาง ภาพออกเป็นระยะๆจะทำให้เกิดการจัดองค์ประกอบภาพแยกออกเป็นลำดับ โดยวัตถุที่อยู่ใกล้ กล้องที่สุด จะเป็นระยะหน้า (Foreground) ถัดมาเป็นระยะกลางภาพ (Mid-ground) และระยะ หลังภาพ (Background) ซึ่งอาจเป็นท้องฟ้า ซึ่งที่ว่างนี้ทำให้ภาพมีระยะสวยงามสมบูรณ์ การจัด ภาพดังกล่าวนิยมใช้ในการออกแบบจากภาพยนตร์เสมอ เพราะช่วยทำให้ภาพดูมีบรรยากาศมีความลึกที่สวยงามและดูน่าสนใจ

6. พื้นผิว (Texture) Brutto (2002 : 89-92) ได้ให้ความสำคัญกับพื้นผิวในงานออกแบบงานสร้างว่า พื้นผิวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์จะสะท้อนถึงการใช้ชีวิตของตัวละคร บอกกาลเวลายุคสมัย ปรากฏอยู่บนบ้านเรือน ของใช้ เครื่องแต่งกาย วัสดุต่างๆแสดงความรู้สึกว่า ลื่น มันวาว ขรุขระ เป็นขน มีริ้วเส้น ขุ่นมัว ถ้าจากใดเรียบแบนไม่มีพื้นผิวผู้ดูจะรู้สึกจากนั้นไม่เป็นจริง สังเกตได้อย่างเช่น ภาพยนตร์แนวตะวันตก จากทั้งหมดเกิดขึ้นบนผืนดินทรายผืนฝุ่นที่ปลิวตามลมทำให้เกิดบรรยากาศฝุ่นดิน บ้านเรือนจึงมีร่องรอยฝุ่น เสื้อผ้าเปื้อนโคลน ข้าวของเครื่องใช้เลอะฝุ่น จากทั้งหมดมีฝุ่นโคลน และมีพื้นผิวขรุขระทำให้ดูมีความสมจริงและบอกกาลเวลา

การสร้างพื้นผิวมีส่วนเกี่ยวข้องกับวัสดุ (Material) ที่เลือกใช้ เช่นภาพยนตร์เรื่อง Terminator 2 : Judgment Day (19991) ตัวละครคนเหล็ก 2 ตัว สร้างขึ้นจากเทคโนโลยีต่างยุค

สมัย The Terminator เป็นคนเหล็กในยุคก่อสร้างจากโลหะผิวด้านมีร่องรอยขีดข่วน ส่วนคนเหล็ก T1000 เป็นคนเหล็กรุ่นใหม่ทำจากโลหะมันวาวซึ่งสามารถหลอมละลายเปลี่ยนรูปทรงได้ การเลือกพื้นผิวต่างกันทำให้ผู้ชมเข้าใจได้ว่าวัสดุที่ใช้เป็นเทคโนโลยีต่างยุคสมัย ในเบื้องหลังการถ่ายทำ คนเหล็กเก่าไม่ได้ใช้โลหะจริงในการสร้างแต่เป็นพลาสติกที่ตกแต่งสีให้เหมือนกับโลหะ ส่วนคนเหล็ก T1000 ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกในการสร้าง ซึ่งเห็นได้ว่าการให้รายละเอียดพื้นผิวสามารถสื่อสารกาลเวลา เทคโนโลยีและงานออกแบบให้มีความน่าสนใจขึ้นด้วย

โดยทั่วไปการสร้างฉากมักใช้วิธีการที่ไม่อัดเป็นผนังและตกแต่งด้วยการทาสีพื้นผิวที่ต้องการบนไม้อัด เช่น ทำเป็นผิวไม้จริง ทำเป็นผิวหิน ทำเป็นปูน ทำเป็นลวดลายวอลเปเปอร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตามการทำลวดลายไม่เกิดจากการทาสีพื้นไม้ด้วยสีอะคริลิกจางๆ และทับด้วยสีแห้งช้าหรือลักษณะของสีชั้นยาให้เป็นร่องลวดลายแบบลายไม้โดยการขูดลวดลายให้เหมือนชนิดของไม้ต่างๆ ตกแต่งด้วยแลคเกอร์ถ้าต้องการความด้านหรือมันวาวที่หลัง ถ้าต้องการสร้างพื้นผิวหินทำได้โดยใช้ดินปั้น ใช้คอนกรีต ใช้โฟมหรือใช้กระดาษอัด ส่วนการทำสีเลือกใช้สีพื้นของหินเป็นชั้นที่หนึ่ง ใช้สีที่เข้มกว่าหรืออ่อนกว่าเป็นประกายสลัดลงบนชั้นที่หนึ่งเหมือนการทบทมผสมของแร่หิน อาจเพิ่มรอยแตกร้าวด้วยหมึกสีดำให้ชัดเจนเพราะเมื่ออยู่ในฉากผดุงแผ่น แสงจะกลบรอยรอยจางลง เพราะร่องรอยพื้นผิวหินเหล่านี้ถ้ากล้องจับภาพไม่ได้ก็ถือว่าสูญเปล่า

ภาพยนตร์สมัยก่อนการออกแบบเสื้อผ้าทุกครั้งมักจะตัดเสื้อผ้าใหม่ เพื่อให้นักแสดงดูโดดเด่นสวยงาม แต่นักออกแบบเสื้อผ้าสมัยก่อน ลืมที่จะสร้างร่องรอยชีวิตของตัวละครบนเสื้อผ้า เสื้อผ้าในภาพยนตร์สมัยก่อนจึงดูไม่สมจริงกับบทบาท แต่ในภาพยนตร์ปัจจุบันจะพยายามสร้างร่องรอยชีวิตลงบนเสื้อผ้า อย่างภาพยนตร์ย้อนยุคซึ่งต้องแสดงอารมณ์ความเก่าของเสื้อผ้า โดยเอาเสื้อไปแช่น้ำกาแฟให้เป็นสีน้ำตาล มีรอยฉีกขาด แกะกระดุมหลุด ใช้ผงดินโรยบนเสื้อผ้า มีคราบอาหารตามลักษณะนิสัยบทบาทของตัวละคร จากแนวคิดที่ว่าไม่มีชีวิตตัวละครใดอยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่สะอาดได้ตลอดเวลา ทุกอย่างต้องมีร่องรอยของการใช้งาน ร่องรอยเหล่านี้จะบอกชีวิตนิสัยสภาพแวดล้อม ฐานะ ภูมิอากาศ ยุคสมัยกาลเวลาของตัวละคร

สีในงานออกแบบงานสร้าง

Brutto (2002 : 77-87) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสีในภาพยนตร์ว่า สีไม่ได้ใช้เพื่อความสวยงามเท่านั้น แต่สีในภาพยนตร์มีหน้าที่ในการสื่อสารถึงช่วงเวลายุคสมัย สถานที่ อารมณ์ความรู้สึกและบุคลิกตัวของตัวละคร บรรยากาศฉาก และความรู้สึกทางจิตวิทยา ในระดับของจิตใต้สำนึกที่ซึมซับเข้าไปในความคิดของผู้ดูอย่างไม่ทันรู้ตัว ซึ่งนักสร้างภาพยนตร์ต้องให้ความสำคัญมากกับเรื่องสี สีเป็นเครื่องมือที่มีพลังมากในงานออกแบบนักออกแบบงานสร้างจึง

ต้องรู้จักใช้สีในการสื่อสาร ต้องสามารถจินตนาการได้ว่าจะใช้สีใดกับพื้นฉากกับสภาพแวดล้อม หรือกับเสื้อผ้า การให้สีของนักออกแบบงานสร้างแตกต่างจากการให้สีของสวยามอย่างมีนัยนา เพราะเป้าหมายของนักออกแบบงานสร้างคือใช้สีเพื่อกระตุ้นเร้าการแสดงต่อผู้ดู

การเลือกสี เริ่มต้นจากการตีความบทภาพยนตร์จินตนาการถึงสีที่จะสร้างความสนใจ ต่อผู้ดูและสามารถสื่อสารได้ตรงตามเนื้อหาของบทภาพยนตร์ นักออกแบบงานสร้างจะต้องปรึกษางานร่วมกับผู้กำกับและผู้กำกับภาพ ผู้กำกับมักจะมีมุมมองในใจไว้เสมอว่าต้องการภาพของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างไรและจะใช้เทคนิคใดในการถ่ายทำถึงจะได้ภาพตามต้องการ การเลือกใช้เทคนิคในการถ่ายทำมีผลต่อเรื่องสีในภาพยนตร์สูง การใช้ฟิล์มภาพยนตร์ในการถ่ายทำจะให้ค่าความต่างของแสงและสีสูง ฟิล์มภาพยนตร์สามารถเก็บรายละเอียดในที่แสงสว่างจ้าได้ หรือแม้ในที่มืดก็ยังมองเห็นรายละเอียดของภาพได้ดี ทำให้สามารถเก็บความสดอึมของสีได้ดีมาก การเลือกใช้ฟิล์มภาพยนตร์แต่ละยี่ห้อก็ให้ผลของสีที่ต่างกันเช่น ฟิล์มฟูจิจะให้สีที่สว่างออกไม่สดอึมอย่างในภาพยนตร์เรื่อง Erin Brockovich (2000) คล้ายกับงานถ่ายภาพยุค Post-Modern เรียกสไตล์นี้ว่า "Juke Box Colors" เกรนของฟิล์มภาพยนตร์และดิจิตอลวีดีโอให้ผลของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เม็ดเกรนหยาบของฟิล์มจะให้ผลของภาพในสไตส์ภาพถ่ายสารคดี ที่มีเม็ดดำใหญ่ ให้สีอ่อนจาง สะอาด ภาพดิจิตอลวีดีโอยังไม่สามารถบันทึกรายละเอียดของภาพได้มากเท่าฟิล์ม วีดีโอจะให้ผลของแสงขาวเป็นสีเทาหม่นๆ ค่าความต่างของแสงเจ้าน้อย ความคมชัดหรือความนุ่มนวลไม่เท่ากับฟิล์ม แต่ระบบดิจิตอลวีดีโอก็ประหยัดค่าใช้จ่ายในการถ่ายทำได้สูง ทั้งนี้ในปัจจุบันระบบดิจิตอลพยายามพัฒนาให้ได้คุณภาพทัดเทียมกับฟิล์มภาพยนตร์ซึ่งจะเห็นได้จาก ภาพยนตร์เรื่อง Star Wars : Attack of the Clones (2002) ซึ่งให้ผลของภาพใกล้เคียงฟิล์มมาก

ในการสังเกตภาพต่างๆของนักออกแบบงานสร้าง การลงสีเป็นสิ่งสุดท้ายที่จะเลือกให้เข้ากับงานออกแบบนั้นและเข้ากับเรื่องราว ส่วนการวางโครงสีเริ่มจากเลือกสีมาทดลองระบายบนกระดาษ หาตัวอย่างสีจากภาพหรือจากคู่มือสี (Color Swatches) สีที่ใช้สีนั้นจะไม่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของแสงสีในการถ่ายทำ นักออกแบบงานสร้างที่มีความรู้และประสบการณ์มากย่อมสามารถกำหนดโครงสีได้อย่างชำนาญจากจินตนาการ สามารถสั่งการในเวลาเร่งรีบให้ทีมงานจัดหาได้อย่างรวดเร็ว เช่น ฉันทักสีอิฐ ก็ให้ฝ่ายเสื้อผ้าหาชุดนางเอกสีน้ำตาลอ่อน ถิ่นร่มสีขาว ชุดพระเอกสีเขียวขี้ม้า ถิ่นช่อดอกไม้สีส้ม ซึ่งในการที่ต้องการความละเอียดในการสั่งงานควรนำสีของดอกไม้มาเทียบกับฉาก นำเศษผ้ามาเทียบกับผนัง จึงให้ฝ่ายเสื้อผ้าไปหาผ้าสีดังกล่าวมาตัดชุด นักออกแบบงานสร้างมีหลักการในการกำหนดโครงสีดังนี้ (ปกรณ พรหมวิทักษ์ 2544 : 607)

นักออกแบบงานสร้างที่มีความรู้และประสบการณ์มากย่อมสามารถกำหนดโครงสีได้อย่างชำนาญจากจินตนาการ สามารถสั่งการในเวลาเร่งรีบให้ทีมงานจัดหาได้อย่างรวดเร็ว เช่น

ผนังตึกสีอิฐ ก็ให้ฝ่ายเสื้อผ้าหาชุดนางเอกสีน้ำตาลอ่อน ถือร่มสีขาว ชุดพระเอกสีเขียวขี้ม้า ถือช่อดอกไม้สีส้ม ซึ่งในการที่ต้องการความละเอียดในการสั่งงานควรนำสีของดอกไม้มาเทียบกับจากนำเศษผ้ามาเทียบกับผนัง จึงให้ฝ่ายเสื้อผ้าไปหาผ้าสีดังกล่าวมาตัดชุด

หลักการออกแบบ

หลักในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ คือการนำองค์ประกอบของงานออกแบบ เส้น, รูปร่าง, รูปทรง, น้ำหนัก, พื้นผิวและสี มาจัดวางรวมกันให้เกิดความสวยงาม เหมาะสมกับเรื่องราว ก่อเกิดอารมณ์ความรู้สึกและสื่อความหมายในเชิงภาษาภาพยนตร์

1. ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึงวิธีการจัดส่วนประกอบทางการออกแบบที่มีความแตกต่างกันให้มีความลุ่มลึกคล้ายคลึงกัน ความกลมกลืนทำให้งานออกแบบมีเอกภาพ (Unity) โดยหลักการในการจัดวางภาพให้มีความกลมกลืนทำได้หลายวิธี

2. ความสมดุล (Balance) เป็นภาวะที่ทุกสิ่งอยู่ในสภาพคงที่พอดี ให้ความรู้สึกมั่นคงและสวยงาม เมื่อดูแล้วทำให้เกิดความรู้สึกลงตัวไม่มีอะไรขาดหรือเกิน ทำให้ผู้ดูยอมรับโดยไม่รู้สึกขัดใจ การสร้างความสมดุลจะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ เช่น ขนาด, รูปร่าง, สี, น้ำหนักความเข้ม, การเคลื่อนไหว, ทิศทาง, ความโดดเด่นจากสภาพแวดล้อมและตำแหน่ง ภาพที่สมดุลนั้นคือภาพที่น้ำหนักภาพทั้งทางด้านซ้ายและขวาเท่ากัน แต่ไม่จำเป็นที่ภาพทั้งสองข้างจะเหมือนกันเสมอไปแต่เป็นการเท่ากันด้วยความรู้สึกจากตามอง ทำให้เราสามารถแบ่งความสมดุลของภาพออกได้ 3 ลักษณะคือ

2.1 สมดุลแบบสมมาตรแบบ (Symmetry) คือภาพที่มีน้ำหนักภาพทั้งสองข้างเท่ากันพอดี ผู้ดูจะให้ความสนใจของทั้งสองข้างเท่าๆกัน ให้ความรู้สึกเรียบๆ เยียบสงบเท่าเทียมกัน ไม่ให้อารมณ์รุนแรง ไม่มีพลังของความขัดแย้ง เช่น ฉากภายในวัดที่ให้ความรู้สึกสงบ ฉากภายในศาลแสดงความรู้สึกมั่นคง, ภูมิฐาน, สง่าผ่าเผย และมีความเที่ยงตรงยุติธรรม ความสมดุลลักษณะนี้จะมีแกนสมมาตรตรงกลางที่แบ่งสองส่วนของภาพออกให้เท่าๆ กัน แกนสมมาตรนี้สามารถเป็นได้ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง หรือเป็นจุดศูนย์กลางรัศมีที่แผ่ออกเท่าๆกัน เรียกว่า สมดุลแบบรัศมี (Radial balance) ซึ่งให้ความรู้สึกมั่นคงและความยิ่งใหญ่อยู่ถาวร เช่นกัน

2.2 สมดุลไม่สมมาตรแบบ (Asymmetry) มีลักษณะตรงข้ามกับความสมดุลแบบสมมาตรแบบ โดยส่วนใหญ่จะต้องกำหนดจุดสนใจภาพอยู่ด้านใดด้านหนึ่งและใช้องค์ประกอบอื่นๆถ่วงน้ำหนักภาพอีกด้าน ให้เกิดความสมดุลทางความรู้สึก การจัดวางภาพลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกมีการเคลื่อนไหวดูมีชีวิตชีวา เกิดความรู้สึกตื่นเต้นเร้าอารมณ์กว่าสมดุลแบบสมมาตรแบบ

2.3 ขาดความสมดุล ในบางครั้งนักสร้างภาพยนตร์อาจจะตั้งใจจัดวางภาพให้ขาดความสมดุล ขัดแย้งกับความตั้งใจสร้างสมดุลอย่างสิ้นเชิง เช่น ด้านซ้ายของภาพเฉียงหนักไปด้านหนึ่ง เพื่อสร้างความรู้สึกไม่มั่นคง บอกความรู้สึกว่าตัวละครเกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรง ความโกลาหลและความหวาดกลัว ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นภาพสถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ เช่น อุบัติเหตุกะทันหัน ฉากสงครามหรือแผ่นดินไหว (ปิยกุล เลาว์ณยศิริ 2544:399-403)

3. การเน้น (Emphasis) เป็นวิธีในการนำส่วนประกอบทางการออกแบบมาจัดวางให้เกิดจุดสนใจ โดยทำให้จุดสนใจนั้นแตกต่างไปจากส่วนประกอบอื่นที่อยู่รอบๆ เป็นการชี้นำสายตาลำดับความสำคัญของส่วนประกอบไปยังจุดนั้นบางครั้งเรียกว่า จุดโฟกัส

4. สัดส่วน (Proportion) คือส่วนประกอบในงานออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับส่วนประกอบอื่นๆ มักมองเห็นได้จากการเปรียบเทียบ เช่น คนรูปร่างใหญ่กับคนรูปร่างเล็ก ,ห้องกว้างมากทำให้คนดูตัวเล็ก, สัดส่วนของฉากที่มีสีร้อนมากกว่าสีเย็น เป็นต้น

5. ระยะ (Depth) คือวิธีการสร้างความลึกให้เกิดในภาพ เนื่องจากผู้ชมดูภาพยนตร์ด้วยระยะ 2 มิติของจอภาพยนตร์ นักสร้างภาพยนตร์จึงต้องให้ความสำคัญในการสร้างระยะให้เกิดในภาพ การสร้างระยะในภาพยนตร์เกิดได้จากการวางมุมกล้อง, การใช้เลนส์, การจัดฉาก, การจัดแสงและการเคลื่อนไหวของกล้อง นักออกแบบงานสร้างสามารถสร้างระยะได้จากการจัดฉากเป็นหลัก โดยการจัดวางเฟอร์นิเจอร์และสิ่งประกอบฉากให้มีบางส่วนซ้อนกันเพื่อเพิ่มความลึกของภาพได้โดยง่าย การทำฉากให้แบนเป็นระนาบนอกจากจะขาดความสวยงามแล้ว ยังทำให้ผู้ดูสับสนว่าจะไรรอยู่ไกลอะไรอยู่ใกล้ และเกิดความรู้สึกน่าเบื่อ การจัดฉากให้สิ่งของซ้อนกันจึงเป็นวิธีที่นักออกแบบงานสร้างออกแบบภาพให้มีระยะความลึกเพื่อให้เกิดความสวยงามและสร้างความรู้สึกผู้ดูด้วยมิติตลอดเวลา (ปิยกุล เลาว์ณยศิริ 2544:420-421)

6. จังหวะ (Rhythm) อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร (135 : 2550) กล่าวว่าหลักการจัดวางตำแหน่งของ เส้น รูปทรง รูปร่าง ลงบนภาพทำให้เกิดช่องว่างรอบรูปร่างนั้น คล้ายเสียงดนตรีที่มีเสียงและความเงียบสลับกันเป็นช่วงจังหวะทำนอง

7. เอกภาพ (Unity) อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร (122:2550) ได้ให้ความหมายว่าเป็นปรากฏการณ์ที่มองเห็นและตัดสินใจองค์ประกอบทั้งหมดนั้นทำงานร่วมกันอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในเชิงศิลปะ คือไม่มีองค์ประกอบใดที่ดูขัดตา ผิดสัดส่วนหรืออยู่ในตำแหน่งที่ไม่เข้าท่าเข้าทาง ไม่รู้สึกว่าองค์ประกอบมีมากเกินไปหรือมีสิ่งที่ขาดหายไป ที่ดูเหมือนงานนั้นยังออกแบบไม่เสร็จสิ้น Dennis J. Sporre (63:1990) ได้แบ่งการสร้างเอกภาพในงานฉากออกเป็น 2 ประเภทคือ

7.1 องค์ประกอบแบบปิด (Closed Composition) เป็นการวางองค์ประกอบให้เส้น รูปร่าง รูปทรงมีทิศทางชี้นำสายตาไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งจะให้ผลของความเป็นเอกภาพ

แบบปิดเป็นความงามแบบสมบูรณ์ครบถ้วน ผู้ดูภาพจะรู้สึกพอใจ อิ่มใจ และเร้าใจ การจัดวางนี้เห็นได้บ่อยในภาพยนตร์โฆษณา ที่เน้นภาพสวยงามประณีต ในทุกๆ ช็อต แต่สำหรับภาพยนตร์เล่าเรื่องที่มีความยาวมาก หากนำมาใช้มากเกินไปจะทำให้ภาพยนตร์รู้สึกอึดอัด ไม่เป็นธรรมชาติ เครียดและน่าเบื่อไปในที่สุด

7.2 องค์ประกอบแบบเปิด (Open Composition) เป็นการออกแบบฉากที่ปล่อยให้ส่วนประกอบของฉากไม่ว่าจะเป็น เส้น รูปทรง หรือพื้นผิวกระจายออกจากเฟรม ทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ เกิดความรู้สึกถึงบรรยากาศ สภาพแวดล้อมที่กว้าง โปร่งและไม่มีที่สิ้นสุด แต่การจัดองค์ประกอบแบบปิดนี้อาจทำให้จุดเน้นของภาพเลือนลางจนขาดความเป็นเอกภาพได้ ภาพที่ได้จึงมักไม่สวยงาม เหมือนปล่อยให้ทุกอย่างให้เกิดจากความบังเอิญ คล้ายกับภาพยนตร์สารคดี หากในภาพยนตร์ใช้เอกภาพแบบเปิดมาก ผู้ดูจะรู้สึกไม่พอใจ กระสับกระส่ายและน่าเบื่อไปในที่สุด

การใช้เอกภาพแบบปิดและเปิดนั้น ควรใช้ผสมผสานกันอย่างเหมาะสม เอกภาพแบบปิดมีข้อดีที่ทำให้ภาพสวยงาม สามารถทำให้คนดูจดจ่ออยู่กับเรื่องที่เล่ามาก แต่ถ้ามีมากไปก็จะเกิดความเครียด หากขึ้นด้วยเอกภาพแบบเปิดก็จะเป็นการคลายความตึงเครียด ปล่อยความคิดคนดูให้อิสระผ่อนคลายความเครียดลงได้ ทั้งนี้การเลือกใช้ให้เหมาะสมก็ขึ้นอยู่กับเรื่องราวและอารมณ์ในการเล่าเรื่อง

สถานที่และฉากภาพยนตร์

Brutto (2002:151-157) ได้ให้ความเห็นว่าเมื่อนักออกแบบงานสร้างถ่ายภาพยนตร์และแยกแยะบทออกมาเป็นฉากต่างๆ และกำหนดว่าฉากใดถ่ายทำนอกสถานที่ฉากใดถ่ายในโรงถ่าย นักออกแบบงานสร้างจึงต้องคำนึงเรื่องต่อไปนี้

1. **ปรับเปลี่ยนสถานที่ (Transforming Location)** สถานที่ถ่ายทำจะต้องมีการตกแต่ง ดัดแปลง หรือก่อสร้างเพิ่มเติม เช่น การทำความสะอาด จัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากเพิ่มเติม รื้อถอนสิ่งที่ไม่เหมาะสม หรือนำฉากก่อสร้างเพิ่มเติมเข้าไปติดตั้ง ทั้งนี้ นักออกแบบงานสร้างจึงต้องเจรจากับเจ้าของสถานที่ในการปรับเปลี่ยนสถานที่ซึ่งใบอนุญาตสิ่งใดห้ามและไม่ทำความเสียหายให้กับสถานที่นั้น หลังจากการถ่ายทำเสร็จสิ้นทีมงานจะต้องเช็คเทป (Dailies) การถ่ายทำ เพราะหากการถ่ายทำผิดพลาดจะไม่สามารถกลับมาสร้างฉากใหม่ได้ จากนั้นจึงทำการปรับเปลี่ยนสถานที่ให้กลับคืนดังเดิม

2. **การเลือกสถานที่เดียวให้ได้หลายฉาก (Shooting at One Location for Another)** หากบทภาพยนตร์กำหนดสถานที่หลายฉากที่ห่างไกลมาก เพื่อเป็นการประหยัด

งบประมาณ ที่งานอาจกำหนดเลือกให้เพียงสถานที่ละแวกเดียวกัน โดยให้ถ่ายทำได้หลายๆจาก ซึ่งวิธีการนี้เป็นวิธีที่ยากที่จะได้ภาพที่สวยงามและเหมือนจริง แต่ช่วยให้ทำงานสะดวกและ ประหยัดงบประมาณได้สูง ตัวอย่างเช่น บทภาพยนตร์กำหนดสถานที่ที่เป็นทะเลและเมือง ถ้าต้อง เดินทางไปถ่ายทำที่ทะเล จะต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเดินทางและที่พัก หากสามารถหาสถานที่ เป็นเมืองได้ในละแวกใกล้เคียง ก็เป็นการประหยัดเวลาในการทำงานไม่ต้องเดินทางกลับกรุงเทพ เพื่อมาถ่ายเมือง โดยนักออกแบบงานสร้างจะต้องทำการปรับปรุงสถานที่นั้นให้มีความเหมาะสม กับบทภาพยนตร์ที่สุด แม้ว่าโครงสร้างสถาปัตยกรรม สี สภาพแสงและสภาพแวดล้อมจะ แตกต่างกันก็ตาม โดยนักออกแบบงานสร้างต้องกำหนดขอบเขตของเฟรมชัดเจนคือ กำหนด อาณาเขตการถ่ายทำให้ชัดเจน เช่นห้ามถ่ายเกินต้นไม้ นั่น ขอบบนห้ามถ่ายเกินสายไฟฟ้า หรือ อาจใช้กรวดมาโรยกำหนดเขตแดนไว้ ส่วนจากภายในนักออกแบบงานสร้างสามารถไปสร้าง จำลองในโรงถ่ายได้แต่ต้องบันทึกภาพภายในและภายนอกของสถานที่เพื่อไปจำลองให้เหมือนจริง ที่สุด

3. การรวมสถานที่จริงกับฉากในโรงถ่าย (Matching Location and Studio) ถ้า เลือกถ่ายสถานที่จริงภายนอกและถ่ายฉากภายในโดยการสร้างฉากในสตูดิโอ จะต้องเลียนแบบ โครงสร้างสถาปัตยกรรมภายนอกมาเป็นหลักในการสร้างฉากภายในโรงถ่าย นอกจากนี้ยังต้อง เลียนแบบสภาพแวดล้อมที่ถ่ายทำ มาจำลองในโรงถ่ายด้วย เช่น สภาพหมอกควัน ฝนตก วิว ท้องฟ้า ภูเขา ตึกรามบ้านช่อง ซึ่งทำได้โดยการวาดภาพบนผนังโรงถ่าย การฉายภาพ (Rear-Screen Projection) หรือการใช้เทคนิค Blue Screen สร้างภาพใหม่ในคอมพิวเตอร์ขึ้นมาใหม่ เพราะเมื่อถ่ายฉากภายในโรงถ่าย กล้องจะจับภาพสภาพแวดล้อมนอกหน้าต่างที่เป็นฉาก ภายนอกไปด้วย หากนักออกแบบงานสร้างมองข้ามรายละเอียดนี้ไป จะขาดความสมจริงของ ฉากอย่างสิ้นเชิง

4. การรวมทุกฉากเข้าด้วยกัน (Putting It All Together) เมื่อเลือกฉากทั้งหมดที่ทำ มาได้ นักออกแบบงานสร้างจะต้องนำภาพถ่ายเหล่านั้นมารวมกันเป็นบรรยากาศทั้งหมดของเรื่อง โดยฉากทั้งหมดจะต้องมีความผสมผสานเข้ากันได้ในโลกของตัวละครและบทภาพยนตร์ โดยนัก ออกแบบงานสร้างจะต้องพิจารณาว่าฉากใดต้องมีการตกแต่งเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนเป็นวิธีเป็นการ สร้างฉากในสตูดิโอ บางครั้งการรวมทุกฉากในหนึ่งอาจทำได้โดยการปรับสภาพแวดล้อม ภูมิอากาศ ฝน หมอกลม แสง ให้มีความใกล้เคียงกันของสถานที่และเวลา ท้ายสุดการตกแต่งสี และ Special Effect ในขั้นตอนตัดต่อก็สามารถช่วยให้ภาพแต่ละฉากมีความกลมกลืนกันได้

สถานที่ถ่ายทำ (Location)

การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งการเลือกสถานที่ต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและมีความงามทางศิลปะ การหาสถานที่ถ่ายทำเริ่มจากการแยกบท (Break Down Script) ออกมาว่าในภาพยนตร์มีที่จาก และจากใดบ้างที่ต้องหาสถานที่ จากใดถ่ายทำในสตูดิโอ จึงออกเสาะแสวงหาสถานที่โดยการถ่ายภาพสถานที่ในทุกรูมุม จุดบันทึกรายละเอียดต่างๆ เช่น ระยะทาง เวลาเปิดปิดสถานที่ ความเป็นไปได้ในการขออนุญาต เป็นต้น จากนั้นจะนำภาพถ่ายและความเป็นได้ของสถานที่มาประชุมกันระหว่าง ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ ผู้ออกแบบงานสร้างและผู้จัดการกองถ่าย เมื่อตัดสินใจร่วมกันแล้วจึงเดินทางไปยังสถานที่ ผู้จัดการกองถ่ายจะไปติดต่อขออนุญาตสถานที่ ผู้ช่วยผู้กำกับจะดูความสะดวกของพื้นที่ทำงานและการจัดหาตัวแสดงประกอบ ผู้กำกับภาพจะดูทิศทางแสง การวางตำแหน่งกล้อง ส่วนผู้ออกแบบงานสร้างจะดูความสวยงาม ความเป็นไปได้ในการดัดแปลงเพิ่มเติมเพื่อตกแต่งฉาก การหาซื้อหรือเช่าอุปกรณ์ประกอบฉาก

ข้อดีของการถ่ายทำนอกสถานที่ทำให้ได้ฉากสถานที่ที่มีชื่อเสียง มีความสมจริงกับเรื่องได้ บรรยากาศของแสงอาทิตย์ ผู้คนบ้านเรือนที่เหมือนจริงแต่สิ่งเหล่านี้ก็ทำให้งานมีความยุ่งยาก ต้องทำงานตรงตามเวลาแสงแดด ภูมิอากาศที่แปรเปลี่ยน กันคนมุง มลภาวะทางเสียงและกฎข้อบังคับทางกฎหมาย อุปสรรคเหล่านี้ผู้หาสถานที่ (Location Scout) จะต้องคำนึงถึงโดยพิจารณาในขั้นแรกว่า

1. เราได้ประโยชน์ความคุ้มค่าจากสถานที่นี้ที่สุดหรือไม่ สถานที่นั้นเหมาะสมกับภาพยนตร์ที่สุดไหม มีอารมณ์ความรู้สึกของสถานที่นั้นๆ ให้บรรยากาศเหมาะสมกับเนื้อเรื่องนั้นหรือไม่
2. ความสมจริงของฉาก ซึ่งต้องยกข้อเท็จจริงของเรื่องเป็นเกณฑ์ ถ้าเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค หากสถานที่นี้ไม่น่าจะเป็นไปได้ในอดีต ดูขัดกับความรู้สึก ไม่สามารถทำให้ผู้ดูเชื่อได้ หากใช้สถานที่นี้ถ่ายภาพยนตร์เรื่องนี้ก็อาจจะล้มเหลวได้
3. สี ในแต่ละสถานที่นักออกแบบงานสร้างจะต้องสังเกตสีส่วนรวม ว่าฉากมีสีใดเป็นสีหลัก ซึ่งตรงกับความต้องการที่ตั้งไว้หรือไม่ และสามารถเสริมสีใดเพิ่มเติมได้อีก
4. องค์ประกอบศิลปะ นักออกแบบงานสร้างจะต้องมองสถานที่เหมือนเป็นภาพจิตรกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบใดบ้างในภาพ มีเส้นนอนหรือเส้นตั้ง มีน้ำหนักทึบหรือเบา มีรูปทรงรูปร่างใดมาก ผู้แสดงควรอยู่ในตำแหน่งใดองค์ประกอบภาพจึงจะสมบูรณ์ และเมื่อถ่ายภาพยนตร์ออกมาความรู้สึกเช่นนี้ก็จะไม่ต่างกับองค์ประกอบศิลปะในภาพเขียน

5. มีพื้นที่ขนาดใหญ่เพียงพอกับการทำงานหรือไม่ พื้นที่จากสอดคล้องกับความเคลื่อนไหวของผู้แสดง นักออกแบบงานสร้างจะต้องรู้ว่าในฉากนั้นนักแสดงจะต้องแสดงอะไร ต้องมีการเคลื่อนไหวมากน้อยเพียงไร เช่น จากต่อสู้อาจต้องมีพื้นที่ว่าง (Space) สำหรับการวิ่งไล่และต่อสู้ มีช่องในฉากสำหรับการต่อสู้, การหลบซ่อน หรือหลบหนีเครื่องกีดขวาง ซึ่งนักออกแบบงานสร้างและผู้กำกับภาพจะต้องจินตนาการถึงการแสดงในสถานที่นั้นร่วมกัน นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงพื้นที่สำหรับตัวประกอบด้วย ว่าต้องใช้พื้นที่ว่างเพื่อรองรับนักแสดงประกอบมากหรือน้อย

6. การวางตำแหน่งกล้อง บางสถานที่อาจไม่สามารถถ่ายภาพได้อย่างที่เราเห็นเช่น พื้นที่แคบมากจนไม่สามารถตั้งกล้องได้ หรือเพดานต่ำมากจนไม่สามารถตั้งไฟถ่ายทำได้ การหาฉากถ่ายทำจึงควรเป็นสถานที่ที่ค่อนข้างกว้างและมีเพดานสูง ถ้าหากมีพื้นที่ชั้นลอยอาจจะสามารถตั้งกล้องในมุมสูงได้ นักออกแบบงานสร้างจึงควรดูมุมภาพรอบๆว่าสามารถถ่ายได้กี่มุม และทุกมุมมีความสวยงามหรือไม่ นอกจากนี้การเลือกสถานที่ที่มีความหลากหลาย ในสถานที่เดียวกันสามารถเอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบงานสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ เช่น บริเวณพื้นที่นั้นเป็นบ้านริมคลอง มีน้ำ มีสะพาน มีทางเดิน ทำให้สามารถถ่ายทำได้จากบนบ้านบนเรือ หรือตั้งกล้องลอดใต้สะพาน ช่วยให้มีการแสดงและการถ่ายทำที่หลากหลาย

7. งบประมาณ เป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกสถานที่ แม้ว่าสถานที่นั้นเหมาะสมกับภาพยนตร์มากแต่ต้องดูความคุ้มค่าในการลงทุนด้วยว่าคุ้มกับค่าเช่าหรือไม่ , ต้องเดินทางไกลโดยไม่จำเป็น, ค่าที่พัก, ค่าขนส่ง หรือค่าเบี้ยเลี้ยงที่ต้องเสียเวลาเพิ่ม ซึ่งผู้จัดการกองถ่ายจะเป็นผู้ช่วยพิจารณาเรื่องงบประมาณ

8. ความสะดวกในสถานที่ จะต้องปรับเปลี่ยนตกแต่งเพิ่มเติมมากน้อยแค่ไหนและใช้เวลาในการสร้างปรับปรุงและถ่ายทำนานเท่าไร มีที่จอดรถและขนส่งของได้สะดวก

การเลือกสถานที่ถ่ายทำควรเลือกสถานที่ไว้เผื่อหลายๆแห่ง เพราะมีปัจจัยหลายอย่างในการเลือกสถานที่ที่เหมาะสม เช่น สถานที่นี้สวยงามเหมาะสมกับเนื้อเรื่องตรงใจผู้กำกับแต่ค่าเช่าสูงเกินงบประมาณอาจจะต้องเลือกสถานที่อื่นแทน หรือในเวลาจริงอาจมีอุปสรรคที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น จำเป็นต้องย้ายกองถ่ายไปอีกสถานที่ ที่พอจะใกล้เคียงกับความต้องการได้

การสร้างฉากในสถานที่จริง

วาทิมล เดชเกตุ (2551:24) ได้แบ่งประเภทของฉากภาพยนตร์ที่สร้างในสถานที่จริงว่า โดยทั่วไปการหาสถานที่ถ่ายทำ ถึงแม้จะมีการเสาะหาและคัดเลือกสถานที่หลายแห่งแล้วแต่ก็อาจจะยังไม่ตรงตามจินตนาการของผู้ออกแบบงานสร้างทั้งหมด จึงต้องมีการสร้างและตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ความสวยงามและสมบูรณ์ สิ่งแรกนั้นคือการแต่งเติม โดยผู้ออกแบบงานสร้าง

อาจใช้สถานที่ฉากหลังเป็นสถานที่จริง เพื่อยืนยันว่าเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ไหนและสร้างฉากในท้องเรื่องขึ้นด้านหน้า เช่น ใช้ฉากหลังเป็นพระปรางค์วัดอรุณ เพื่อบอกกับผู้ชมว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในประเทศใด เวลาใด และสร้างกัฏตาการขึ้นด้านหน้าเป็นสถานที่หลักในท้องเรื่อง

การสร้างฉากในสถานที่จริงยังช่วยให้มีความสะดวกในการทำงาน ได้สภาพแวดล้อมสภาพแสงที่เหมือนจริง ถ่ายฉากภายในได้ต่อเนื่องกับฉากภายนอก ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา (2544) ฉากบ้านวิสนันท์เป็นบ้านที่สร้างสมัยปลายรัชกาลที่ 5 มีลักษณะเป็นบ้านทรงปั้นหย่าหรือทรงมนิลา บ้านลักษณะนี้หาได้ไม่ง่ายอีกยังพอมีหลงเหลืออยู่บ้าง แต่เก่าๆซึ่งไม่เหมาะสมกับฉากย้อนยุคในภาพยนตร์ซึ่งเป็นบรรยากาศในปัจจุบันขณะนั้นบ้านจะต้องใหม่ จึงมีการสร้างบ้านวิสนันท์ขึ้นมาใหม่ในสถานที่จริงแถบเขาใหญ่ อำเภอปากช่องให้มีบรรยากาศสงบ สวยงาม ดูสมจริงกับช่วงยุคสมัยนั้น ภายในบ้านมีการจัดอุปกรณ์ประกอบฉากให้เหมาะสมกับฉากและเรื่องราวในภาพยนตร์ นักออกแบบงานสร้างนอกจากมีหน้าที่ควบคุมฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าแล้ว ยังต้องทำหน้าที่ออกแบบบ้านหลังนี้และควบคุมงานก่อสร้าง การปรับพื้นที่บริเวณรอบนอก ควบคุมงบประมาณการสร้างฉากและประสานงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์อีกด้วย

วิธีการสร้างฉากในสถานที่จริงแบ่งได้เป็นดังนี้

1. การต่อเติมคือการเพิ่มบางส่วนในสถานที่จริง เช่นอาจต้องมีฉากทำลายสถานที่ซึ่งต้องสร้างผนังบางส่วนเพิ่มเติมสำหรับทำลายในสถานที่จริงนั้น
2. การตกแต่งฉากเพื่อให้มีความสวยงามขึ้น เช่นการประดับดอกไม้ให้มีสีสันสวยงามและได้ความรู้สึกตามที่ต้องการ
3. การปรับปรุงแก้ไขสถานที่ในกรณีที่สามารถก่อสร้างในสถานที่จริงได้เพื่อให้ได้มุมมองที่สวยงามเช่น การปรับเนินดิน การรื้อถอนต้นไม้ และการใช้ทดแทนสถานที่จริง

โรงถ่ายภาพยนตร์

คืออาคารโล่งกว้างที่สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งความจริงแล้วอาจเป็นอาคารที่มีพื้นที่กว้างขวาง มีเพดานสูง สามารถดัดแปลงในการสร้างฉากภายในได้ การใช้โรงถ่ายภาพยนตร์ในการสร้างฉากเป็นสิ่งที่ทำให้กองถ่ายสามารถควบคุมทุกอย่างได้ดีที่สุดทั้งลมฟ้าอากาศ คนมุงและอุปสรรคต่างๆ ในสมัยก่อนภาพยนตร์ฮอลลีวูดในยุคแรกไม่นิยมใช้โรงถ่ายภาพยนตร์เพราะต้องใช้ทุนสูงในการสร้างฉาก และใช้ทีมงานฝ่ายศิลป์จำนวนมากทั้งคนออกแบบฉาก, คนตกแต่งฉาก ,ช่างก่อสร้าง,ช่างไม้และช่างสี การสร้างฉากในโรงถ่ายจึงมีไว้สำหรับภาพยนตร์ที่มีงบประมาณสูงเท่านั้น แต่ต่อมากการใช้โรงถ่ายเป็นที่นิยมมากขึ้นเพราะสะดวกสบาย

ในการทำงานทำให้ทีมงานสามารถทำงานได้ละเอียดมากขึ้นมีปัญหาลดลงน้อยกว่าการถ่ายทำสถานที่จริง จึงมีธุรกิจให้เช่าโรงถ่ายจำนวนมากในฮอลลีวูด แต่สำหรับภาพยนตร์ที่มีทุนต่ำก็สามารถหาโรงถ่ายได้ง่ายเพียงแต่หาพื้นที่ว่างอย่าง โรงงาน, ห้องเรียน, สมาคม, โรงรถหรือโรงนา มีน้ำและไฟฟ้า หากไฟฟ้าไม่เพียงพอก็สามารถเช่ารถปั่นไฟเพิ่มเติมได้ หรือเครื่องปรับอากาศเครื่องทำความร้อนก็สามารถหาเช่าได้

นอกจากนี้ยังมีโรงถ่ายที่มีภูมิทัศน์โดยรอบเหมาะแก่การดัดแปลงตกแต่งเพื่อสร้างฉากภาพยนตร์ เช่น มีคลองบึง ทุ่งนา หมู่บ้านเรือนไทย ซึ่งในประเทศที่มีอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จะมีโรงถ่ายที่เรียกว่า เมือง (Town) เป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ที่มีการสร้างบ้าน ถนน และตึกรามบ้านช่องอยู่แล้ว โดยสร้างขึ้นเป็นฉากจำลองด้านเดียวเรียกว่า Façade เช่น โรงถ่าย Paramount จะมีเมืองจำลองความยาวสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ความยาวโดยเฉพาะ สำหรับประเทศไทยมีโรงถ่ายภาพยนตร์ที่มีการปลูกสร้างเมืองไว้อยู่บ้าง อาทิเช่น โรงถ่ายไฟว์สตาร์ โรงถ่ายกันตนา โรงถ่ายอัศวิน เป็นต้น

ข้อดีของโรงถ่ายภาพยนตร์คือ นักออกแบบงานสร้างสามารถออกแบบสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ เพราะไม่มีเรื่องของสภาพแวดล้อมสถานที่จริงมาบีบบังคับ ทุกสิ่งใช้วิธีการออกแบบสร้างขึ้นใหม่ทั้งหมด การถ่ายทำในโรงถ่ายทำให้ไม่มีปัญหาเรื่องลมฝน แดด เสียงรบกวนและไม่มีคนที่ไม่เกี่ยวข้องเข้ามามุงดู สามารถถอดประกอบฉาก ย้ายฉากเพื่อวางมุมกล้องหรือติดตั้งไฟในส่วนใดก็ได้ นอกจากนี้การใช้โรงถ่ายยังเป็นการประหยัดงบประมาณได้ในเรื่องการเดินทาง ค่าขนส่ง ค่าตกแต่งรถกองถ่าย ซึ่งในส่วนของกองถ่ายทำสถานที่จริงอาจก่อให้เกิดปัญหาการจราจรของสถานที่ซึ่งต้องใส่ค่าใช้จ่ายในการซ่อมแซม

งานสถาปัตยกรรม

Brutto (2002 : 89-92) ได้ให้ความเห็นว่า นักออกแบบงานสร้างควรต้องมีความรู้พื้นฐานสำคัญ 3 อย่างคือ ศิลปะการออกแบบตกแต่ง ความรู้ด้านภาษาภาพยนตร์และความรู้ด้านสถาปัตยกรรม นักออกแบบงานสร้างหลายคนมาจากอาชีพสถาปนิก โดยใช้ความรู้ด้านงานเขียนแบบ งานออกแบบ งานก่อสร้างและความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ มาใช้ในออกแบบฉากภาพยนตร์

ความคิดในการออกแบบฉากเริ่มต้นจากการตีความบทภาพยนตร์ ค้นหามุมมองของผู้กำกับและเริ่มออกแบบ ภาพสเก็ตจากครั้งแรกจะต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้กำกับ จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการถอดแบบงานสถาปัตยกรรม คือการกำหนดมาตราส่วน ขนาด การเลือกวัสดุและวิธีการก่อสร้าง ช่างเขียนแบบจะมีหน้าที่ในการถอดแบบเพื่อก่อสร้างได้จริงและมี

ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงสร้างคอยให้คำปรึกษาการก่อสร้าง การใช้วัสดุ หลังจากนั้นช่างก่อสร้างช่างไม้ ช่างสีจะทำการก่อสร้างให้ตรงตามเวลานัดหมายถ่ายทำไม่ว่าจะเป็นก่อสร้างนอกสถานที่หรือในสตูดิโอ ซึ่งจะเห็นได้ว่ากระบวนการในการทำงานส่วนใหญ่มีขั้นตอนคล้ายกับงานสถาปนิก

นักออกแบบงานสร้างต้องตีความบทภาพยนตร์และจินตนาการให้ได้ว่าเรื่องนี้ใช้สถาปัตยกรรมในยุคสมัยใด สถานที่ใดสภาพบ้านเรือนแบบไหน ค้นคว้าข้อมูลถึงวัสดุในการก่อสร้าง เครื่องมือเทคนิคในการสร้างแม้ว่าอาจจะไม่จำเป็นต้องใช้วิธีการก่อสร้างแบบดั้งเดิมแต่จะต้องนำเสนอภาพจากที่ดูเหมือนการสร้างด้วยมือคนโบราณจริงๆ การออกแบบพื้นที่ (Space) ของสถาปัตยกรรมแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเช่น อิสระ ความสนุกสนาน มีพลังอำนาจ มีความกลัว การถูกกดขี่ อารมณ์บรรยากาศเหล่านี้สื่อสารได้จากพื้นที่ในรอบๆ ตัวแสดง ถ่ายทอดออกเป็นภาษาภาพในภาพยนตร์ได้ เช่น ที่อยู่ของตัวละครเป็นเพดานโค้งใหญ่ เสากลมใหญ่ ปูพรมหรูหรา ม้านั่งใหญ่ตั้งอยู่กลางห้องโถงสูง สถาปัตยกรรมจากเหล่านี้บ่งบอกได้ถึงองค์ประกอบที่เน้นจุดสนใจชัดเจนกลางภาพให้ความรู้สึกอำนาจ ความยิ่งใหญ่มีฐานะสูงส่งของตัวละคร เป็นต้น

งานจากยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modern) มีภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับโลกอนาคต ในการสร้างจากภาพยนตร์ย้อนยุคนักออกแบบงานสร้างจะศึกษาจากแบบอย่างสถาปัตยกรรมที่มีในอดีตมาสร้างให้เหมือนจริงแต่การสร้างภาพยนตร์ล้ำยุคนักออกแบบงานสร้างต้องใช้จินตนาการในการสร้าง ในอดีตนักออกแบบงานสร้างจะจินตนาการถึงโลกที่เป็นหุ่นยนต์ แสงไฟนีออนดิจิทัล ความใหม่สะอาดแต่ปัจจุบันนักออกแบบงานสร้างกลับใช้แนวคิดงานออกแบบสมัยก่อนมาดัดแปลงใช้กับฉากโลกอนาคตแทน แนวคิดนี้มาจาก Charles Jencks ผู้เชี่ยวชาญงานสถาปัตยกรรมหลังสมัยใหม่ได้ให้ความเห็นว่า วัฒนธรรมหลังสมัยใหม่ส่งผลกระทบต่องานออกแบบหลายด้านทั้งงานสถาปัตยกรรม งานศิลปะ งานโฆษณาโดยการนำเรื่องราวบางส่วน ภาษา ภาพ มาสื่อสารแบบใหม่เมื่อผู้รับสารเข้าใจก็จะเกิดอารมณ์ขันและอารมณ์ร่วมกับงานชิ้นนั้น ในงานจากภาพยนตร์เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Star Wars เป็นเรื่องราวของโลกอนาคตสงครามต่างดาว ผู้กำกับออกแบบยานอวกาศให้มีความแปลก มีครบฝุ่นดิน มีความเชื่อในตำนานวิทยาศาสตร์จากภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey (1968) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix เป็นภาพยนตร์ของเรื่องโลกอนาคตแต่กลับใช้การต่อสู้แบบกังฟูโบราณใช้ฉากบ้านเมืองทรูทโทรม เพอร์ริเจอร์ย้อนยุคสมัยเก่า ซึ่งให้มุมมองใหม่ที่น่าสนใจและสร้างอารมณ์ร่วมต่อผู้ดูได้อย่างมาก

ตระกูลของภาพยนตร์ (Genres)

การกำหนดแนวของภาพยนตร์ กฤษดา เกิดดี (2543:9-10) ได้นิยามว่า Film Genre หมายถึงตระกูลภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์เพื่อให้เป็นที่คุ้นเคยสำหรับผู้ดูอย่างน้อยเป็นเบื้องต้นว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีลักษณะเนื้อหาเป็นอย่างไร อาทิ ภาพยนตร์เพลง , ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์, ภาพยนตร์ตลก , ภาพยนตร์สยองขวัญ เป็นต้น ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะคาบเกี่ยวได้หลายตระกูลเช่น ภาพยนตร์สยองขวัญแต่มีลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับนิยายวิทยาศาสตร์อยู่ด้วย ภาพยนตร์จินตนาการแต่ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ผจญภัย เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้วภาพยนตร์มักพิจารณาถึงลักษณะเด่นที่สุดเพียงตระกูลเดียวชัดเจน เพื่อให้การทำงานเป็นไปในแนวทางเดียวกัน เมื่อผู้กำกับภาพยนตร์กำหนดความเป็นภาพยนตร์แนวใด ผู้กำกับภาพและนักออกแบบงานสร้างและทีมงานจะได้ทำงานไปในทิศทางเดียวกัน กำกับภาพและนักออกแบบงานสร้างทำงานไปในทิศทางเดียวกัน Brutto (2002 : 111-127) ได้แบ่งวิธีการออกแบบงานสร้างตามแนวทางของภาพยนตร์ไว้กว้างๆ ดังนี้

ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western) มักหนีไม่พ้นสถานที่รัฐ Texas, Montana, Oklahoma หรือ Colorado ซึ่งเมื่อศึกษาประวัติศาสตร์ยังจุดเริ่มต้นเรื่องราวการบุกเบิกอเมริกา กลุ่มควาบอย สงครามกลางเมือง การต่อสู้กับชนเผ่าอินเดียนแดง สถานที่เหล่านี้เป็นที่เตียนโล่งกว้าง ท้องฟ้าสองส่วนสามขององค์ประกอบภาพ พื้นเป็นดินฝุ่นแดง ให้ความรู้สึกกว้างขวาง ยากจน ขาดแคลนแห้งแล้งและสกปรก ต้นไม้จึงเป็นกิ่งก้านแห้งไม่ออกดอก สีในฉากจึงมักเป็นน้ำตาล แสดงถึงความเก่า สกปรก แห้งแล้งและดูชีวิตไม่มีความหวัง ยานพาหนะสมัยนั้นได้แก่ ม้า เกรียน รถม้า รถจักรไอน้ำ ของใช้ประกอบฉากที่ขาดไม่ได้คือปืนพกโบราณ กระเป๋าหนัง ผ้าขนเลื้อยขนสัตว์ พื้นผิวที่ปรากฏจึงเป็นผืนดินหยาบ เพราะลมปลิวพัดฝุ่นเหล่านั้นจับบนเสื้อผ้า บ้านเรือน แม้แต่ใบหน้าทรงผมนักแสดงด้วย

1. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) มีลักษณะการรวบรวมแนวทางต่างๆไว้มาก เช่น ภาพยนตร์สงคราม, ภาพยนตร์ตลก, ภาพยนตร์ต่อสู้ หรือภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความหายนะ แม้ว่าจะดูมีความแตกต่างกันอยู่แต่ถ้ามองในแบบแผนของเหตุการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่คล้ายคลึงกัน ตัวละครเอกในภาพยนตร์ผจญภัยมักมีทักษะความสามารถพิเศษ และใช้ความสามารถนั้นฝ่าฟันอันตรายไปได้ "เวลา"และ"สถานที่" เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ภาพยนตร์ผจญภัยมีความโดดเด่นขึ้นมา โดยภาพยนตร์จะพยายามดึงคนดูย้อนกลับไปในเวลาอดีตอันห่างไกล หรือสถานที่ที่ไม่เคยมีใครพบเห็น มีเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่เกินชีวิตจริง เพื่อเพิ่มอัตราความบันเทิงให้มากที่สุดและให้ตัวแสดงก็ใช้ความสามารถพิเศษนั้นฝ่าฟันสถานการณ์ไปได้ ภาพยนตร์ผจญ

ภัยต้องให้ประโยชน์จากความน่าตื่นตาสมจริงของฉาก ความสวยงามของเสื้อผ้า มีจากการต่อสู้ที่มีสีสัน มีตัวประกอบจำนวนมาก มีสิ่งประดิษฐ์และสัตว์นานาชนิดเพื่อให้ทุกสิ่งในหนังมีแต่ความตื่นตาตื่นใจ

ภาพยนตร์ผจญภัยจะมีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวของอยู่ 2 ประเด็นคือให้ความสำคัญกับวีรบุรุษ ตัวเอกอาจเป็นผู้มีความสามารถพิเศษมีความคิดที่แตกต่างจากระบบสังคม เป็นผู้ล้มล้างระบบสังคมที่อยู่ดีพร้อม ซึ่งต้องต่อสู้รวบรวมพรรคพวกเพื่อต่อต้านผู้นำชั่ว นำความสงบสุขสู่ดินแดนนั้น ประเด็นที่สองคือการผจญภัยเพื่อรอดชีวิตซึ่งแตกต่างจากประเด็นแรกที่พระเอกมีความสามารถพิเศษ ลักษณะนี้เป็นสถานการณ์ที่ตัวเอกอยู่ในเหตุการณ์ที่ต้องเอาชีวิตรอดและพาพรรคพวกหนีตายออกมาได้ เช่น เครื่องบินตกหรือเรือล่ม ซึ่งในเรื่องมักสอดแทรกเรื่องความกล้าหาญ ความเห็นแก่ตัวหรือธาตุแท้ในจิตใจมนุษย์ ภาพยนตร์ผจญภัยมักสามารถสนองความต้องการคนดูได้อย่างเต็มที่เพราะสามารถนำคนดูหลีกหนีความเป็นจริงในโลกไปสู่สถานที่แปลกประหลาด น่าตื่นตา มีฉากรัก ฉากต่อสู้ ที่สนองความรู้สึกลึกลับภายในใจคนดูได้อย่างวิเศษ โดยเฉพาะมีภาพความหายนะให้สนองอย่างเต็มอิม ภาพยนตร์อย่าง Twister (1996), Volcano , Dante's Peak ล้วนประสบความสำเร็จด้านรายได้เพราะหนังแสดงภาพหายนะพายุถล่ม แผ่นดินไหวผู้คนล้มตายภูเขาไฟระเบิดกวาดบ้านเรือนพังพินาศได้อย่างสะใจคนดู

2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) มีความเกี่ยวเนื่องกับแนวอาธรมลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และเขย่าขวัญ (Thriller) นำเสนอเรื่องราวความสยดสยอง อันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน เพื่อทำให้คนดูตกใจกลัว งานกำกับศิลป์จึงต้องมีส่วนสำคัญที่จะทำให้ผู้ดูรู้สึกเชื่อว่าตายจริง เหตุการณ์นี้เป็นเรื่องจริงไม่ใช่เรื่องสมมติในภาพยนตร์ตัวเอกมักมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้ฆ่าหรือ ผู้ล่า ออกมาในรูปแบบของผี ปีศาจ สัตว์ดุร้าย ฆาตกรโรคจิต หรือสิ่งมีชีวิตต่างดาว ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องมีส่วนผสมกับภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์

ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มต้นขึ้นจากนวนิยายคลาสสิกของ Frankenstein , Dracula, Wolf man , Mummy เป็นต้น ซึ่งงานออกแบบงานสร้างแต่ก่อนจึงเกี่ยวข้องกับปราสาท Gothic คฤหาสน์ผีสิงและ ห้องทดลองวิทยาศาสตร์ซึ่งได้รับอิทธิพลองค์ประกอบภาพจากภาพยนตร์ German Expressionism แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์สยองขวัญพยายามเลือกจากสยองขวัญที่เรียบง่าย เช่น ภายในบ้าน โรงเรียนมัธยมหรือ ในห้องน้ำ ซึ่งล้วนเป็นสถานที่ทั่วไปที่คนคาดไม่ถึง โครงสร้างส่วนใหญ่จะใช้โครงสื่ย่นเพื่อบอกความรู้สึกเย็นขนานาสยองขวัญในตอนต้น แต่เมื่อมีฉากลุ้นระทึกจะค่อยเปลี่ยนเป็นสีแดงเลือด มีเทคนิคน่าสยดสยองอย่างเช่นตัวละครกรีดลงบนผิวหนัง

ตนเอง เล็บตะกายผนังหรือคนถูกดูดเข้าไปในเตียง สภาพแสงในภาพยนตร์ของขวัญเป็นแสงสลัวมืดเพื่อให้เกิดความรู้สึกลึกลับ แต่ก็ไม่ได้เสมอไปผู้กำกับหนังของขวัญยอดนิยมอย่าง Wes Craven ก็พยายามคิดสิ่งใหม่ โดยเลือกใช้แสงกลางวันและสถานที่โล่งแจ้งในการเล่าเรื่องของขวัญโดยอาศัย วิธีการเล่าเรื่อง และบรรยากาศสภาพแวดล้อมในการสร้างอารมณ์ของขวัญได้เช่นกัน

3. ภาพยนตร์เพลง (Musicals) กำเนิดขึ้นจากละครเวทีจึงมีบางสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น การแสดงเกินจริง จากเป็นจินตนาการ แสดงออกถึงความสนุกสนานบันเทิงมากกว่าความสมจริงของอารมณ์ ความยากของนักออกแบบงานสร้างคือต้องดัดแปลงระหว่างโลกความจริงของตัวละครกับโลกจินตนาการขณะร้องเพลงและเต้นรำ ซึ่งมีส่วนประกอบของอารมณ์ชีวิตจริง ความสดใสสนุกสนาน และศิลปะของการเต้นรำ จากจะแสดงออกถึงความบันเทิง สนุกสนาน สวยงามมากกว่าความสมจริง นักออกแบบงานสร้างจึงสามารถเพิ่มเติมเสริมแต่งตามจินตนาการจากความจริงได้ เช่น ใช้สีที่สดใสเกินจริงกับฉาก เสื้อผ้า ทรงผม สถานที่ถ่ายทำอาจเหมือนจริงใจตกแต่งจัดการ หรือปรับเปลี่ยนที่ให้ง่ายสะดวกเหมาะกับการเต้นรำ

4. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) มีประเด็นมาจากการคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ใหม่โดยนักวิทยาศาสตร์ซึ่งส่งผลกระทบกับมนุษย์ เช่น การเดินทางไปดาวอังคาร การข้ามมิติเวลา การทำให้สัตว์กลายเป็นพันธุ์ หรือทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมเปลี่ยนไป แต่เดิมการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์จะจินตนาการถึงโลกอนาคต เทคโนโลยีใหม่ล้ำสมัย ยานอวกาศ ชีวิตสะอาดสวยหรูสะดวกสบาย แต่ปัจจุบันภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ถูกทำออกไปในหลายรูปแบบ อาทิเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2001: A Space Odyssey (1968) เล่าเรื่องการเดินทางไปนอกโลกยานอวกาศออกแบบอย่างล้ำสมัยแปลกใหม่สวยงาม ใช้สีขาวเป็นสีหลัก พื้นผิวเรียบมันวาว จัดแสงสว่างจัดเหมือนโลกอนาคตในอุดมคติ แต่อย่างภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) จินตนาการของนักออกแบบงานสร้างในโลกอนาคตเป็นโลกที่สกปรกแม้ชีวิตคนจะอยู่ในยานอวกาศที่ทันสมัยแต่เป็นยานอวกาศที่ผ่านกาลเวลา มีร่องรอยขูดขีด ใช้สีน้ำตาลเป็นสีหลักเพื่อบอกถึงความแห้งแล้ง ความไม่มีชีวิตชีวาคนในอนาคตที่ทนทุกข์ทรมาน ซึ่งการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้กำกับ และเรื่องราวในบทภาพยนตร์ นักออกแบบงานสร้างมีหน้าที่ออกแบบจากจินตนาการและข้อมูลให้มีความสมจริงเหมาะสมกับเรื่องราวให้มากที่สุด

5. ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film) เป็นตระกูลที่ยากในการให้คำจำกัดความ บางครั้งมีความคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ แต่สิ่งที่แตกต่างคือประเด็นของการอธิบายไปสู่การคลี่คลายของเรื่อง ในภาพยนตร์วิทยาศาสตร์จะเน้นเล่าถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทางวิทยาศาสตร์แต่ภาพยนตร์จินตนาการไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบายมาก ทุกสิ่งยอมรับได้เมื่ออยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ถ้าตัวละครหาได้ก็ไม่จำเป็นต้องมาอธิบายว่าหาได้อย่างไรคนดูจะยอมรับในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ในการออกแบบงานสร้างจึงสามารถใช้จินตนาการได้อย่างอิสระไม่จำเป็นต้องสร้างความน่าเชื่อถือหรือหลักกลไกทางวิทยาศาสตร์

ภาพยนตร์จินตนาการมักดำเนินเรื่องด้วยการเดินทางผจญภัย การออกจากสภาพแวดล้อมเก่าๆนั้นคือ "บ้าน" และละทิ้งบ้านเพื่อค้นหาตัวเอง หรือผจญภัยในโลกใหม่ รูปแบบของตัวละครมักหนีบีมจากภาพยนตร์ในตระกูลอื่นๆ เช่น มาจากภาพยนตร์ตลก หรือมาจากภาพยนตร์ผจญภัย โดยส่วนใหญ่สามารถแบ่งประเภทของตัวละครหลักออกได้ 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ บุคคลที่มีอำนาจเหนือมนุษย์อย่างซูเปอร์แมนอาจมีตัวร้ายซึ่งมีพลังพิเศษด้วย สองคือวีรบุรุษที่เป็นเด็กน้อยซึ่งต้องต่อสู้ในโลกผู้ใหญ่ตามลำพัง ด้วยความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาทำให้มีพลังเหนือธรรมชาติและเอาชนะทุกสิ่งได้ด้วยความคิดความไร้เดียงสา ประเภทสุดท้ายคือผู้มีพลังพิเศษและคอยให้คำแนะนำหรือสอนตัวเองให้เอาชนะทุกสิ่งได้ ในปัจจุบันภาพยนตร์จินตนาการถูกผสมผสานกับภาพยนตร์หลายตระกูลเช่น ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์วิทยาศาสตร์ และพยายามสร้างแก่นเรื่องในเชิงปรัชญามากกว่าเป็นภาพยนตร์เพื่อผจญภัยสำหรับเด็กเท่านั้น เช่น "อะไรคือความเข้มแข็งระหว่างความดีกับความชั่ว" "ความรับผิดชอบมักมาพร้อมกับพลังอำนาจ" จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์จินตนาการพยายามสร้างสาระให้หนักขึ้นสำหรับกลุ่มผู้ดูที่มีอายุมากขึ้น ส่งผลให้งานออกแบบงานสร้างต้องปรับแนวทางเพื่อรองรับรสนิยมของผู้ใหญ่มากขึ้น และต้องสร้างความสมจริง ความสมเหตุสมผลของฉากมากขึ้นด้วย

6. ภาพยนตร์สงคราม (The War Film) ภาพยนตร์ประเภทนี้มีฉากสำคัญที่หนีไม่พ้นคือสนามรบ , สงครามกลางเมือง, ป่า, หาดทราย , ท้องทะเล หรือท้องฟ้า อุปกรณ์ประกอบอย่างฉากเช่น รถถัง , ปืนใหญ่,เฮลิคอปเตอร์,เครื่องบินรบ เป็นต้น การสร้างบรรยากาศสนามรบประกอบด้วยกองทหาร , ไร่นอน,เต็นท์ทหาร,สนามเพลาะ, ซากปรักหักพัง ยางล้อรถเก่า และควันไฟ เป็นต้น ซึ่งในรายละเอียดของสงครามแต่ละแห่งมีความแตกต่างกันออกไปนักออกแบบงานสร้างต้องค้นคว้าข้อมูลถึงสถานที่ อาวุธ ยุคสมัยของสงครามนั้นๆ

การจำแนกภาพยนตร์สงคราม แบ่งออกเป็นภาพยนตร์ต่อต้านสงคราม (Antiwar) กับ ภาพยนตร์เชิดชูนักรบ(Patriotic) ภาพยนตร์ต่อต้านสงครามมักสร้างฉากที่เน้นแสดงถึงความ

เสียหายของบ้านเรือน ซากปรักหักพังไฟไหม้ มองเห็นความยากจนคนตาย เพื่อให้คนดูสลดกับผลแห่งสงคราม ส่วนภาพยนตร์แนวเชิดชูทหารจะพูดถึงความเก่งกล้า ความเป็นวีรบุรุษ ซึ่งมักจะใช้สนามรบที่เหมือนจริงทั่วไป เช่น ป่า ทะเลทราย ท้องทะเล ใช้ฉากทำลายล้างที่สร้างความสนุกสนานตื่นเต้นใจ ความเก่งกาจของทหารซึ่งอาจจะไม่สมจริงนัก โดยฉากเหล่านี้จะไม่แสดงให้เห็นถึงความเสียหายของบ้านเรือน คนตายและผลร้ายของสงคราม

7. ภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Films) Brutto (2002 : 103-109) ได้ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ย้อนยุคนับว่าเป็นงานที่ทำหายสำหรับนักออกแบบงานสร้าง เป็นงานที่ต้องจำลองบรรยากาศให้ได้อารมณ์ความรู้สึกถึงยุคสมัยนั้นด้วยฉากที่งดงาม เสื้อผ้าที่ประณีต ของประกอบฉากที่หายากไม่เคยเห็นและของสะสมมีค่าต่างๆ นับว่าเป็นงานที่แสดงฝีมือของนักออกแบบงานสร้างอย่างมาก ซึ่งการกำหนดยุคสมัยของภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นจากผู้เขียนบทและผู้กำกับเป็นผู้กำหนด แต่นักออกแบบงานสร้างจะต้องกำหนดช่วงเวลาและสถานที่(Time and Space) ที่ชัดเจน ตัวอย่างเช่นบทภาพยนตร์กำหนดเป็นปี ค.ศ.1960 ในกรุงนิวยอร์ก แต่ปีค.ศ.1961 กับปีค.ศ.1968 นั้นมีความแตกต่างกันทั้งวัฒนธรรม, สภาพสังคม, เศรษฐกิจ ซึ่งส่งผลต่อตัวละคร ถึงรูปแบบการใช้ชีวิต ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้า สีสันลวดลายของใช้ จะเห็นได้ว่านักออกแบบงานสร้างไม่สามารถออกแบบตามความเชื่อเดิมที่กำหนดไว้ว่า ปี 1960 คือยุคนุเบกษา ตามในหนังสือที่บอกคร่าวๆว่า ยุค 60 ใช้ของใช้และเสื้อผ้าสีจัดจ้าน แต่นักออกแบบงานสร้างต้องเข้าใจลึกซึ้งยิ่งกว่าผู้กำกับ รู้ว่าขณะนั้นคือวัด เดือน ปีใด บางครั้งสามารถมองเห็นแม้กระทั่งว่า ถ้าตัวละครอยู่ในยุคสมัยนั้นในสถานที่นั้นจะตัดสินใจอย่างไร มีความคิดอย่างไรที่มีผลต่องานจาก

เมื่อได้เวลาและสถานที่แน่ชัด ทำให้เราสามารถตัดสินใจการใช้ของประกอบฉากในสถานที่นั้นง่ายขึ้น เช่น อพาร์ทเมนต์หน้าจะมีกี่ชั้นตัวละครควรอยู่ห้องหมายเลขใด ,วัสดุในการตกแต่งห้องปูพื้นด้วยอะไร เพดาน ผนังทำจากอะไร ,มีเครื่องปรับอากาศหรือไม่, อ่างอาบน้ำ, หนังสือเกี่ยวกับอะไร,ตกแต่งห้องสไตล์อะไร,โทรทัศน์,อาหารในตู้เย็น,ผ้า màn หน้าต่าง เป็นต้น ถ้าเป็นฉากภายนอก รถยนต์ที่จอดเป็นรถอะไร,ต้นไม้ประดับ,เสาไฟฟ้า,แม้แต่ในถังขยะเป็นของจำพวกใด สภาพแวดล้อมสกปรกหรือสะอาด มีสภาพอากาศอย่างไร มีหมอก ฝนตกลมแรงหรือมลภาวะ ซึ่งนักออกแบบงานสร้างต้องกำหนดรายละเอียดเช่นนี้ในทุกๆ สถานที่ในบทภาพยนตร์

ในกรณีที่ไม่สามารถกำหนดช่วงเวลาได้ละเอียด หรือไม่สามารถหาร่องรอยหลักฐานของยุคสมัยนั้นได้ถือว่าเป็นงานยากของนักออกแบบงานสร้าง อย่างเช่น ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งไม่มีการบันทึกไว้เป็นรูปที่ละเอียดชัดเจน มีเพียงข้อสันนิษฐานเท่านั้น นักออกแบบงานสร้างจึงต้อง

ศึกษาจากข้อสันนิษฐานเหล่านั้นผนวกจินตนาการให้สมเหตุสมผลที่สุด ในบทภาพยนตร์มักมีการกำหนดสถานที่กว้างๆเอาไว้ เช่น ประเทศหรือเมือง ซึ่งนักออกแบบงานสร้างต้องจับบรรยากาศของสภาพแวดล้อมในช่วงเวลาของสถานที่นั้น และค้นคว้าข้อมูลระบุสถานที่ให้ละเอียดขึ้นเป็นเมืองย่านใด ถนนอะไร แม่น้ำใด หรือแม้แต่บอกโลกว่าอยู่ส่วนใดของกาแล็กซี่เมื่อกำหนดสถานที่และเวลาได้แล้วสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อสังคม ผู้คนวัฒนธรรมในย่านนั้น พวกเขา มีนิสัยอย่างไร เป็นหมู่คนยากจนหรือคนมีฐานะ มีความเชื่อเรื่องอะไร สิ่งเหล่านี้จะสะท้อนมาจากงานหัตถกรรมงานศิลปะซึ่งเป็นแนวทางการออกแบบงานสร้างที่ดี

8. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film) กำเนิดขึ้นจากภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western Film) หรือที่ทั่วไปเรียกว่าหนังคาบอยซึ่งมีส่วนผสมของภาพยนตร์ผจญภัยด้วยแน่นอนว่าต้นตำรับมาจากวัฒนธรรมอเมริกัน เป็นเรื่องราวความรุนแรงของกลุ่มชาย ข้อแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองแนวนี้คือเวลาและสถานที่ ภาพยนตร์คาบอยใช้บรรยากาศอันเงียบสงบ พื้นที่เปิดโล่งและสว่างไสว เหตุการณ์เกิดในระยะเวลาที่ห่างไกลกับปัจจุบัน ส่วนภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ใช้บรรยากาศสังคมเมืองรุ่มรวย มีดม่น อึดอัด คับแคบ มักมีท้องเรื่องหรือสถานที่ที่อยู่ในเวลาใกล้เคียงกับปัจจุบัน

ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ในปัจจุบันเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ชีวิตของอาชญากร (Crime Drama) ตัวละครส่วนใหญ่เป็นชายที่ยึดมั่นในศักดิ์ศรี ทำงานหนักรักพวกพ้อง เป็นผู้นครบครวรักครอบครัว ใช้ชีวิตอยู่กับกลุ่มเพื่อนมิจอาชีพ นั่นคือมีรูปแบบชีวิตของคนที่อยู่ในส่วนมืดของเมือง เช่น ตรอกซอย ย่านมิจอาชีพ ถนนเปลี่ยวที่กฎหมายเข้าไปไม่ถึง ซึ่งทำให้อาชญากรรวมกลุ่มตั้งตนเป็นแก๊งสเตอร์ขึ้นมา จากส่วนใหญ่ที่เป็นแหล่งรวมตัวของมิจอาชีพคือ ร้านเหล้าคลับ บาร์ ร้านขายของซึ่งมีแต่คนไม่น่าไว้วางใจ หลังร้านขายของมีชีวิตอย่างหลบซ่อน มักเป็นที่นัดหมายในการพบเจอวางแผน แม้จะทำงานกลางวันปรกติเหมือนคนทั่วไปแต่ชุมชนนี้มักมีอำนาจมืดอยู่เบื้องหลังธุรกิจ ร้านค้าและโรงงาน สังคมรอบข้างไม่สามารถไว้วางใจใครได้ หัวหน้าอาชญากรที่ร่ำรวยมักมีฉากที่เกี่ยวข้องกับการฉ้อฉล ยาเสพติด เพศและความรุนแรง หัวหน้าอาชญากรมักอาศัยในอพาร์ทเมนต์หรูหราใช้ของหรูหรา เบื้องหลังชีวิตอาชญากรคือคุก ซึ่งตรงข้ามกับชีวิตในเมืองที่มีแต่ความอิสระ คุกแสดงถึงความอึดอัดคับแคบเก็บกด บรรยากาศเย็นยะเยือกด้วยวัสดุเหล็ก เส้นกรงขัง โต๊ะกินข้าวทรงเหลี่ยมตัวยาวให้ความรู้สึกตึงเครียด ซึ่งเป็นฉากที่บ่งบอกถึงความทุกข์ที่แสนสาหัส แต่เป็นโรงเรียนที่สอนให้อาชญากรเหล่านั้นออกไปใช้ชีวิตภายนอกอย่างโหดเหี้ยมและเลือดเย็น

9. **ฟิล์ม noir (Film Noir)** คือภาพยนตร์ที่นำเสนอด้านมืดของเรื่องราวและองค์ประกอบภาพ โลกของฟิล์ม noir มักเป็นเวลากลางคืน ตัวละครในฟิล์ม noir มักเป็นพวกโกหก หลอกหลวงและฆ่าผู้อื่น เรื่องราวในฟิล์ม noir ประกอบด้วยโลกอาชญากร ด้านมืดของคน ความไม่บริสุทธิ์ ชายหญิงที่พัวพันด้วยกิเลสตัณหา มักลงเอยด้วยการทรยศหักหลัง หลอกหลวงและฆาตกรรม

ในอดีตฟิล์ม noir มักถ่ายทำด้วยฟิล์มขาวดำ สร้างองค์ประกอบภาพให้มีน้ำหนักภาพแบบ Low Key เน้นจากกลางคืน ใช้แสงเงาจัด (High Contrast) ดูแข็งกระด้างอันแสดงถึงความรุนแรง ลึกลับและความจริงที่สกปรก หลายครั้งที่ตัวแสดงมักเป็นนักสืบหรือตำรวจ อาศัยในห้องที่ออกแบบเพดานฉากต่ำให้ความรู้สึกบีบกดตึงเครียด มีโคมไฟตั้งพื้นใช้แสงโคมไฟประกอบจากคล้ายภาพยนตร์สมัย German Expressionism (1920) ตัวละครทำงานหนักจนดิ้นรน ภายนอกห้องฝนตก หรือตกไปแล้วทำให้ถนนแฉะแฉะสะท้อนแสงขึ้นมา ในงานจากฟิล์ม noir มักมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้คือ ฉากถนนว่างเปล่า ฉากสะพาน ฉากท่าเรือ ฉากตรอกซอยลึกลับ หมอกควัน ฝนตกแฉะแฉะและเงามืด

งานเทคนิคพิเศษในการออกแบบงานสร้าง

ในการสร้างภาพยนตร์มีการใช้เทคนิคพิเศษมาตั้งแต่สมัย George Melies (1902) ด้วยเทคนิคอย่างการซ้อนภาพ (Multiple Exposure) , การทำหุ่นจำลอง, การใช้กระจกเงาสะท้อนภาพ , การใช้เทคนิคตัดภาพขณะแสดง (Jump Cut) หรือการถ่ายแบบ Stop Motion เป็นต้น ซึ่งการใช้เทคนิคพิเศษในปัจจุบันจะเป็นหน้าที่ทีมงาน Special Effect หรือมีที่ปรึกษา Visual Effect ด้านคอมพิวเตอร์ให้คำปรึกษาขณะถ่ายทำ แต่งานเทคนิคพิเศษบางครั้งก็มีความเกี่ยวข้องกับงานฝ่ายศิลป์บ้าง เช่น การทำควัน ทำเลื้อยปลอม ทำเพลิงไหม้หรือทำบาดแผลบนตัวนักแสดง ซึ่งงานเทคนิคพิเศษหลักๆ ที่นักออกแบบงานสร้างต้องมีความเข้าใจมีดังนี้

1. **การซ้อนภาพ (Matte Shot)** ทำได้โดยการวาดภาพบนกระจกนำมาซ้อนด้านหน้านักแสดง เรียกว่า "Glass Shot" มักใช้กับการถ่ายภาพกว้างในฉากสถานที่ที่เดินทางไปถ่ายทำได้ยากหรือเป็นฉากภาพยนตร์แฟนตาซี โดยให้จิตรกรวาดภาพสถานที่ลงบนกระจกใสและวางกระจกหน้ากล้องโดยให้ภาพสถานที่ที่วาดซ้อนพอดีกับฉากจริงด้านหลัง นักแสดงจะแสดงอยู่ระหว่างกระจกกับฉากสถานที่จริงด้านหลัง ด้วยระยะกระจกที่ใกล้กับกล้อง ภาพที่ได้จึงเบลอลึกน้อยซึ่งคล้ายว่าสถานที่นั้นอยู่ไกล เทคนิคดังกล่าวในปัจจุบันใช้กันน้อยลงเพราะต้องอาศัยช่างเขียนภาพที่มีฝีมือมากและใช้เวลานานในการเขียนภาพให้เหมือน การซ้อนภาพจึงถูกแทนที่ด้วยเทคนิค Blue Screen, Green Screen ซึ่งใช้วิธีการตัดภาพพื้นหลังด้วยคอมพิวเตอร์

2. ฉายโปรเจคเตอร์ (Rear Screen Projection) เป็นเทคนิคในภาพยนตร์ยุคแรกของฮอลลีวูด โดยให้ทีมงานถ่ายทำไปถ่ายทำภาพจากหลังของสถานที่เพื่อมาฉายในสตูดิโอ เป็นฉากหลังให้นักแสดงเล่น พบได้บ่อยในฉากขับรถโดยให้ตัวละครแสดงบนรถและฉายภาพท้องถนนลงบนฉากผนังโรงถ่าย ภาพที่ได้จะไม่สมจริงนักเพราะขาดความสัมพันธ์เรื่องแสง มุมกล้องและการแสดง ในปัจจุบันเทคนิคนี้ได้รับความนิยมน้อยลงนอกจากว่าผู้กำกับต้องการสไตล์แบบภาพยนตร์ฮอลลีวูดสมัยก่อน

3. หุ่นจำลอง (Miniatures) ในการถ่ายทำภาพยนตร์บางครั้งเลือกใช้เทคนิคการสร้างหุ่นจำลองเพื่อประหยัดงบประมาณถ่ายภาพกว้างอย่างเช่น เมืองด้วยมุม Helicopter Shot และเลือกใช้การสร้างหุ่นจำลองแทน การสร้างสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริงหรือถ่ายทำได้ยาก หรือการระเบิดทำลายสถานที่ซึ่งไม่มีโอกาสทำได้จริง การสร้างหุ่นจำลองทำได้โดยการถ่ายภาพสถานที่จริงและย่อส่วนในมาตราส่วนที่ถูกต้อง เลือกใช้วัสดุที่เหมือนกับวัสดุจริงที่สุดตกแต่งสีและพื้นผิว สร้างบรรยากาศของพื้นที่นั้นทดลองใช้แสงและมุมกล้อง ก็สามารถได้ภาพที่เหมือนจริง

4. แท็งก์น้ำ (Water Tanks) เป็นโรงถ่ายทำขนาดใหญ่ซึ่งสามารถเก็บน้ำได้เหมือนสระว่ายน้ำ เหตุที่ไม่เลือกถ่ายทำสถานที่จริงอย่างทะเลหรือแม่น้ำเพราะมีความลำบากในการทำงานสูง เสียงอันตรายและใช้งบประมาณสูงกว่าการใช้โรงถ่ายแท็งก์น้ำ โรงถ่ายแท็งก์น้ำนี้สามารถป้องกันไฟรั่ว มีระบบรักษาความปลอดภัยนักแสดง มีระบบที่สามารถสร้างคลื่น สร้างลมได้อย่างเหมือนจริง

5. ภาพฉายจากหลัง (Backing and Translights) สตูดิโอการสร้างฉากภายในจะต้องมีการจำลองฉากภายนอกบางส่วนเพื่อให้มีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมข้างนอก เช่น วิวหน้าต่าง บรรยากาศเมื่อเปิดประตูออกไป ซึ่งนักออกแบบงานสร้างทำได้โดยวาดภาพหรือพิมพ์ภาพขนาดใหญ่มาติดกับไม้ซึ่งเป็นฉากหลังหน้าต่างหรือประตูนั้น หรืออีกวิธีหนึ่งคือนำภาพถ่ายมาพิมพ์ลงบนแผ่นฟิล์มโปร่งแสงขนาดใหญ่และจัดแสงด้านหลัง จะทำให้ได้ภาพวิวกลางแจ้งที่เหมือนจริง แสงไฟที่ฉายสามารถปรับลดเพิ่มหรือเปลี่ยนสีได้ตามต้องการ

6. การสร้างภาพคอมพิวเตอร์ (Computer Generated Imaging/CGI) ในปัจจุบันเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีส่วนช่วยในการสร้างภาพยนตร์มาก และทำให้งานออกแบบงานสร้างสะดวกสบายมากขึ้น ในงานจากคอมพิวเตอร์สามารถสร้างฉากภายนอกหน้าต่างได้ด้วยเทคนิค Blue Screen ,การถ่ายทำภาพยนตร์ย้อนยุคในสถานที่จริงคอมพิวเตอร์สามารถลบสายไฟ เสาไฟฟ้า หรือสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับฉากออกได้ สามารถเพิ่มภูมิประเทศ เพิ่มเติมฉาก หรือถ่ายทำในสตูดิโอเสมือนนักแสดงไปเล่นในสถานที่จริงได้ นอกจากนี้การสร้างระเบิด เผาทำลายก็ทำได้ง่าย และแสดงผลของภาพได้อย่างรวดเร็ว แม้ว่าการสร้างคอมพิวเตอร์จะมีบทบาทมากในการสร้าง

ภาพยนตร์ทำให้มีฝ่ายเทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์ (Computer Graphic Artists) ดูแลรับผิดชอบหลังการถ่ายทำ แต่นักออกแบบงานสร้างจะต้องเป็นผู้กำหนดทิศทางศิลปะ มุมมอง บรรยากาศ เพื่อให้ฝ่ายเทคนิคคอมพิวเตอร์สร้างภาพให้ได้ตามต้องการ โดยส่วนใหญ่ นักออกแบบงานสร้างมักไม่มีจะต้องดูแลฉากให้สมบูรณ์ที่สุดเพราะการให้ผลของภาพที่ดีที่สุดในการถ่ายทำ จะทำให้เป็นที่พอใจของทีมงานมากกว่าการฝากความหวังให้กับฝ่ายคอมพิวเตอร์แก้ไขปรับปรุง ซึ่งนักออกแบบงานสร้างควรมีความรู้พื้นฐานในบางส่วนเพื่อสามารถทำงานประสานกับฝ่ายคอมพิวเตอร์กราฟิกได้อย่างลงตัว

ตอนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยได้ศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับงานภาพยนตร์ดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับคุณภาพภาพยนตร์ไทย

จิรบุญย์ ทศนบรรจง (2545) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับ "การสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย" มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างมาตรฐาน ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสินมาตรฐานภาพยนตร์ไทย การวิจัยนี้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้ทฤษฎีระบบเชิงโครงสร้างและหน้าที่ เป็นกรอบในการศึกษามาตรฐานภาพยนตร์ไทย โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ มาตรฐานด้านปัจจัยนำเข้า มาตรฐานด้านกระบวนการ มาตรฐานด้านผลผลิต และมาตรฐานด้านผลสัมฤทธิ์ ซึ่งข้อกำหนดมาตรฐาน ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสินมาตรฐานภาพยนตร์ไทย ในงานวิจัยนี้ได้พัฒนามาจากข้อมูลที่ได้มาจากการสัมภาษณ์เจาะลึกนักวิชาชีพในวงการภาพยนตร์ไทย จำนวน 74 คน ผู้วิจัยได้ตรวจสอบการยอมรับมาตรฐานที่สร้างขึ้น โดยยึดหลักการมีส่วนร่วม จากนักวิชาชีพ นักวิชาการ นักวิจารณ์ และผู้ตรวจพิจารณาภาพยนตร์ จำนวนทั้งสิ้น 62 คน โดยใช้สถิติ z-test ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% ในการทดสอบ ผลการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ข้อกำหนดมาตรฐานภาพยนตร์ไทย 16 มาตรฐาน 119 ดัชนีชี้วัด และเกณฑ์ตัดสิน โดยภาพยนตร์ที่ได้รับการประเมินผ่านเกณฑ์มาตรฐาน ต้องมีคะแนนตั้งแต่ 50% ขึ้นไป ส่วนผลสำรวจการยอมรับมาตรฐานภาพยนตร์ไทยที่มีต่อข้อกำหนดมาตรฐานพบว่ามาตรฐานทุกข้อได้รับการยอมรับ โดยมีสัดส่วนผู้เห็นด้วยมากกว่า 0.80

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2542) ได้ทำการวิจัยถึงลักษณะทั่วไปของปัญหาและอุปสรรคของการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเพื่อการส่งออก ความพร้อมของผู้หน่วยงานการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ในการผลิตเพื่อส่งภาพยนตร์ไทยออกสู่ตลาดต่างประเทศและการ

ต้องการความช่วยเหลือจากรัฐบาล ตลอดจนแนวทางการส่งเสริมภาพยนตร์ไทยเพื่อให้เป็นอุตสาหกรรมส่งออก โดยศึกษาจากความคิดเห็นของผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์จำนวน 34 คน ที่มีชื่ออยู่ในสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์คิดว่าภาพยนตร์ไทยเป็นอุตสาหกรรม เพราะมีกระบวนการผลิตที่ครบวงจร คือ มีการลงทุน การจ้างงาน มีตัวสินค้า มีการส่งเสริมการขาย และมีผู้บริโภค ด้านปัญหาการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เพื่อการส่งออกนั้นมีปัญหาเกี่ยวกับงบประมาณการผลิตไม่เพียงพอ บทภาพยนตร์ยังไม่มีคุณภาพที่ดีพอ รัฐไม่ให้ความร่วมมือในการถ่ายทำ การเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ทำให้มีข้อจำกัดมาก ส่วนในด้านอุปสรรคในการส่งเสริม ได้แก่ นโยบาย กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ ไม่เอื้ออำนวยต่อการผลิต ระบบการเก็บภาษีต่าง ๆ ทำให้ต้นทุนการผลิตสูงเกินไป และมาตรการการกีดกันการค้าของต่างประเทศ ทำให้ภาพยนตร์ไทยส่งออกได้ยาก รวมทั้งการรวมกลุ่มของผู้ทำงานด้านภาพยนตร์ไทยยังไม่เข้มแข็งเพียงพอ ส่วนความร่วมมือของผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์นั้น ส่วนมากจะมีปัญหาเรื่องเงินทุนในการสร้าง ประกอบกับควรมีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์พร้อมด้วยคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาด้านบุคลากรในทุก ๆ ด้าน ความต้องการความช่วยเหลือจากรัฐบาลนั้น ต้องการให้รัฐบาลมีดำเนินการด้านการตลาดให้กับภาพยนตร์ไทยยกเว้นภาษีหรือลดภาษีเกี่ยวกับเครื่องมืออุปกรณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์นำเข้า ยกเลิกหรือแก้ไขกฎหมายต่าง ๆ ให้ยืดหยุ่นมากกว่าเดิม ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างจริงจัง และให้หน่วยงานต่างของรัฐให้การสนับสนุนในต่างประเทศ รวมทั้งมีการศึกษาถึงแนวทางการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของต่างประเทศเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับประเทศไทย ส่วนแนวทางของการส่งเสริมนั้น จะต้องผลิตภาพยนตร์ไทยให้เป็นสากล มีมาตรฐานและคุณภาพเพียงพอจะส่งไปขายได้ รัฐเป็นผู้ตลาดให้โดยมีหน่วยงานหรือตัวแทนที่มีความสามารถ ความชำนาญเป็นผู้ทำหน้าที่นี้ ยกเลิกระบบเซ็นเซอร์หรือปรับปรุงให้ทันสมัยเท่าเทียมกับต่างประเทศ การจัดจำหน่ายควรใช้บริษัทของต่างประเทศเพราะมีความรู้ด้านการตลาดดีกว่าของไทย มีการปราบปรามการละเมิดลิขสิทธิ์อย่างจริงจัง มีการศึกษาถึงวิธีการสร้างภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ และการดำเนินการด้านการตลาดของต่างประเทศ

จากงานวิจัยเกี่ยวกับคุณภาพภาพยนตร์ไทยซึ่งอยู่ในระดับการยอมรับ แต่ในระดับของการพัฒนาสู่ระบบอุตสาหกรรมส่งออก ภาพยนตร์ไทยยังมีอุปสรรคปัญหาหลายด้านอาทิเช่น เงินทุนในการสร้างและขาดบุคลากรที่มีความรู้ประสบการณ์ ทั้งนี้แนวทางที่ส่งเสริมให้ภาพยนตร์ไทยส่งออกได้คือ การผลิตภาพยนตร์ไทยให้เป็นสากล มีมาตรฐานและคุณภาพเพียงพอ

2. งานวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาภาพยนตร์

วรางคนา จันลา (2545) ได้ทำการวิจัยถึงลักษณะของการถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากสื่อนวนิยายโดยการเปรียบเทียบกับสื่อภาพยนตร์ โดยอาศัยแนวคิดเรื่องการเชื่อมโยงเนื้อหา (Intertextuality) และวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์วิทยา มาเป็นกรอบในการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่านวนิยายเรื่อง จันดารา ใช้ลักษณะถ่ายโยงเนื้อหา 3 ประเด็นคือ 1. การใช้การบรรยาย 2. การเปรียบเทียบ 3. การใช้บทสนทนา ส่วนในภาพยนตร์ใช้วิธีการถ่ายโยง 5 ประเด็น 1. การใช้การบรรยาย 2. การเปรียบเทียบ 3. การใช้บทสนทนา 4. การใช้ภาพในการสื่ออารมณ์ทางเพศของตัวละคร 5. การใช้เสียงในการสื่ออารมณ์ทางเพศของตัวละคร โดยในภาพยนตร์เรื่องจัน ดารา มีการคงเนื้อหาตามนวนิยาย มีการเพิ่มเติม การปรับเปลี่ยน การตัดทอนเนื้อหาในระดับที่ใกล้เคียง ซึ่งมีปัจจัยประกอบ 3 ปัจจัยคือ 1. ปัจจัยที่เอื้อต่อการถ่ายโยง อาทิเช่น การใช้องค์ประกอบทางเทคนิคภาพยนตร์ การใช้สัญลักษณ์ เป็นต้น 2. ปัจจัยที่เป็นอุปสรรค อาทิเช่น บรรทัดฐานของสังคมไทย และพระราชบัญญัติของภาพยนตร์ไทย 3. ปัจจัยที่เกี่ยวกับคุณสมบัติของสื่อทั้งสองประเภท

สุวิมล วงศ์รัก (2547) ได้ทำการวิเคราะห์อัตลักษณ์และโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ร่วมทุนสร้างไทย-เอเชียจำนวน 6 เรื่องคือ จัน ดารา ,อารมณ์ อาถรรพ์ อาฆาต,คนเห็นผี ,หนึ่งบวชหนึ่งเป็นศูนย์, รักน้อยนิคมมหาศาลและสวนสนุกผี ผลการศึกษาพบว่ามีอัตลักษณ์ 8 ประการคือ 1. อัตลักษณ์การเล่าเรื่องเป็นเรื่องที่วิพากษ์สภาวะความเป็นมนุษย์และไม่เน้นการเล่าเรื่องยึดแบบตามตระกูลของภาพยนตร์ (Genre) 2. ยึดถือวัฒนธรรมตนเองตามแบบโลกตะวันออกเป็นศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมโลกตะวันตก 3. การใช้วิธีการสื่อสารแบบ High Context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 4. การสร้างความเห็นที่แตกต่างกันระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน 5. การถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว 6. การถ่ายทอดประเด็นกตัญญูทางเพศและสิทธิความเทียมเทียมของชายและหญิง 7. การถ่ายทอดลักษณะสังคมแบบอุปถัมภ์ 8. การปรากฏลักษณะร่วมอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎไตรลักษณ์ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งบนโลกนี้ ส่วนโครงสร้างการเล่าเรื่องมีลักษณะดังนี้คือ โครงเรื่องเน้นการคลี่คลายด้วยการแก้ปัญหาในจิตใจ แก่นความคิดและขัดแย้งเน้นวิพากษ์เกี่ยวกับสภาวะความเป็นมนุษย์และสภาพวังวน โดยสร้างคู่เปรียบเทียบระหว่างแนวคิดตะวันออกกับตะวันตก มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อสะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย ใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลาย

ศิริพร ไผศิริ (2544) ได้วิเคราะห์วิธีการสร้างสรรค์ และกระบวนการผลิตที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรคในการผลิตซ้ำภาพยนตร์จากตำนาน "แม่นาคพระโขนง" ซึ่งได้ศึกษา

กระบวนการสำคัญกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์และกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งผู้สร้างใช้เป็นเครื่องมือรับใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ในภาพยนตร์ 4 เรื่องคือ แม่เฒ่าพระโขนง (2520) แม่เฒ่าอาละวาด (2531) แม่เฒ่าคีนีชีพ (2532) สัญญาใจแม่เฒ่าพระโขนง (2535) และนางนาก (2542) ผลสรุปชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนางนาก มีความแตกต่างจากแม่เฒ่าพระโขนงฉบับก่อน มีความละเอียดพิถีพิถันในทุกองค์ประกอบและกระบวนการ ไม่ว่าจะเป็นบทที่ใช้ภาษามหาคถา ร้อยเรียงเรื่องราวอย่างราบรื่น มีหลากหลายอารมณ์ แม้เรื่องจะเน้นไปที่ความรักแต่ก็มีตลกเศร้าตื่นเต้นผสมอย่างกลมกลืนและถูกจังหวะ แม้หนังจะใช้โครงเรื่องเดิมที่รู้อยู่แล้วแต่ก็ยังชวนติดตามได้ด้วยการตัดต่อ ภาพฉากย้อนยุคให้บรรยากาศที่จริงจัง เน้นรายละเอียดความถูกต้องของยุคสมัย การใช้สัญลักษณ์ การเล่าเรื่องด้วยศิลปะภาพยนตร์ การสร้างภาพและใช้ดนตรีประกอบ ให้โทนของหนังมีเอกภาพได้ดีกว่าแม่เฒ่าพระโขนงฉบับอื่นๆ

จากงานวิจัยด้านเนื้อหาของภาพยนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ การวิเคราะห์การถ่ายโยงเนื้อหาจากนวนิยายสู่ภาพในภาพยนตร์เรื่องจัน ดาราและอัตลักษณ์ของภาพยนตร์ร่วมทุนสร้าง ซึ่งได้แก่ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา และรักน้อยนิคมมหาศาล ซึ่งไม่ยึดตามแบบแผนตระกูลภาพยนตร์ ยึดถือวัฒนธรรมตามแบบโลกตะวันออก มีอิทธิพลเกี่ยวข้องกับเรื่องครอบครัวและพุทธศาสนา ซึ่งเห็นได้ชัดจากงานฉากและสัญลักษณ์ในงานตกแต่งฉากงานวิจัยการผลิตภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ชี้ให้เห็นว่า แม้การนำเรื่องเก่ามาเล่าใหม่หากใช้ความพิถีพิถันในงานสร้างฉาก ความจริงจังของฉาก ความศึกษาข้อมูลยุคสมัยที่ถูกต้องมีส่วนทำให้ภาพยนตร์น่าติดตามขึ้น

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่มุ่งเน้นการวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิดในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ซึ่งได้แบ่งวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลผลงาน
2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
3. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผลงาน

ในการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้เลือกสื่อภาพยนตร์บันเทิงที่ฉายตั้งแต่ปี พ.ศ.2540-2551 ซึ่งเป็นช่วงยุคอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาหลากหลายมากขึ้น มีความพิถีพิถันในการสร้างตั้งแต่การเขียนบทภาพยนตร์ การกำกับ การถ่ายทำ และสามารถจัดจำหน่ายออกไปได้ทั่วโลกซึ่งเห็นว่าเป็นยุคสมัยของภาพยนตร์ที่มีความเป็นสากลร่วมสมัยมากขึ้น (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม 2546:67) โดยผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมผลงานภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลกำกับศิลป์และออกแบบงานสร้างจากเทศกาลภาพยนตร์ดังนี้ รางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง) ,รางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมจากชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมจากภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์

1. รางวัลพระราชนานพระสุรัสวดี หรือ รางวัลตุ๊กตาทอง เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ไทยที่เก่าแก่ที่สุด รางวัลตุ๊กตาทองเกิดขึ้นจากการริเริ่มของ นายสงวนสิริ หรือ "สันตศิริ" บรรณาธิการนิตยสาร ตุ๊กตาทอง มีแนวคิดที่จะจัดงานตั้งแต่ พ.ศ. 2496 โดยได้จัดขึ้นเป็นครั้งแรก ที่เวทีลีลาศ ลุมพินีสถาน สวนลุมพินี เมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2500 จัดโดย หอการค้ากรุงเทพ นักแสดงนำยอดเยี่ยม จะได้รับรางวัล ละครร่า เป็นตุ๊กตา รูปนางละครร่า อันเป็นที่มาของการเรียกชื่อรางวัลนี้ว่า รางวัลตุ๊กตาทอง ส่วนรางวัลอื่น จะได้รับ โล่ห์

ลัทธิของ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของหอการค้าไทย ซึ่งเป็นผู้จัดงาน ต่อมา มีการออกแบบรางวัลขึ้นใหม่ เป็นรูป พระสุรัสวดี ซึ่งเป็นเทพีแห่งความรู้ และภาษา ของอินเดีย เป็นผู้อุปถัมภ์ การศิลปะ การดนตรี และการศึกษา ออกแบบโดยนายจิตร บัวบุศย์ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนเพาะช่าง โดยความเห็นชอบของนายธนิต อยู่โพธิ์ อธิบดีกรมศิลปากร จึงเปลี่ยนชื่อเรียกเป็น รางวัลพระสุรัสวดี แต่สื่อมวลชน และประชาชน ยังคงนิยมเรียกว่า รางวัลตุ๊กตาทอง พิธีมอบรางวัลตุ๊กตาทอง จัดต่อเนื่องทุกปีตั้งแต่ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2500 จนถึงครั้งที่ 8 พ.ศ. 2509 ก็ได้หยุดการจัดงานเป็นเวลา 9 ปี และได้รื้อฟื้นขึ้นใหม่ ในปี พ.ศ. 2517 โดย สมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช และ สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ เสด็จพระราชดำเนินเป็นองค์ประธาน และ พระราชทานรางวัล ในงานประกาศผลรางวัลตุ๊กตาทอง ครั้งที่ 7 ประจำปี พ.ศ. 2507 เมื่อวันที่ 17 มีนาคม พ.ศ. 2508 ณ หอประชุมใหญ่ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และ ครั้งที่ 8 ประจำปี พ.ศ. 2508 เมื่อวันที่ 3 พฤษภาคม พ.ศ. 2509 ณ เวทีลีลาศ สวนอัมพร ยังความซาบซึ้งในพระมหากรุณาธิคุณ ที่ทรงมีต่อผู้จัดงาน และ ผู้รับพระราชทานรางวัล เป็นอย่างสูง เมื่อสมาคมผู้สื่อข่าวบันเทิงแห่งประเทศไทย รื้อฟื้นพิธีมอบรางวัลขึ้นมา เมื่อ พ.ศ. 2517 จึงใช้ชื่ออย่างเป็นทางการว่า รางวัลพระราชทานพระสุรัสวดี ครั้งที่ 1 จนถึงปัจจุบัน

2. รางวัลภาพยนตร์ไทย ชมรมวิจารณ์บันเทิง (Bangkok Critics Assembly) เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ของไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ ในแต่ละปี โดยได้จัดให้มีพิธีมอบรางวัลนี้เป็นครั้งแรก เมื่อ พ.ศ. 2534 โดยชมรมวิจารณ์บันเทิง ซึ่งประกอบด้วยนักวิจารณ์ภาพยนตร์จากนิตยสาร หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ มีประธานชมรมคือ นายนคร วีระประวัติ การประกาศผลรางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง มีขึ้นครั้งแรกเมื่อวันที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2534 รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง ออกแบบเป็นรูปพีรามิดบนฐานกลมและสี่เหลี่ยม มีความหมายว่าเป็น ปลายปากกา

3. งานรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ หรือ รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ เป็นรางวัลที่มอบให้แก่บุคคลในวงการผลิตภาพยนตร์ไทย ที่มีผลงานดีเด่นที่สุดในสาขาต่างๆ ในแต่ละปี โดยได้จัดให้มีพิธีมอบรางวัลนี้เป็นครั้งแรก เมื่อ พ.ศ. 2535 ประจำปี 2534 จัดโดยสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ

รางวัลภาพยนตร์แห่งชาติ สุพรรณหงส์ จัดต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ครั้งที่ 16 ประจำปี 2549 เมื่อคืนวันที่ 9 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2550 ณ สวนรัก อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี จังหวัดนครราชสีมา โดยมี นายสุวัจน์ ลิปตพัลลภ เป็นประธาน

สมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ (สมภช) ใช้ชื่อเป็นภาษาอังกฤษว่า The Federation of National Film Association of Thailand (FNFAT) เป็นการรวมกันของสาขาอาชีพต่างๆ ในวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย เพื่อเป็นศูนย์รวมของความคิดเห็น การพัฒนา การดำรงไว้ ซึ่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์แห่งชาติ และเพื่อร่วมกันสร้างสรรค์โรงภาพยนตร์ให้มีการเติบโตยิ่งขึ้น มั่นคงสืบไป โดยมี 11 สาขาอาชีพ ประกอบด้วย ผู้ประกอบการในสาขาผู้อำนวยการสร้าง สาขาโรงภาพยนตร์ สาขาผู้จัดจำหน่าย สาขาผู้กำกับ สาขาดารา-นักแสดง สาขาทีมงานสร้าง สาขานักพากย์ สาขาตัดต่อ สาขาผู้สื่อข่าวบันเทิง สาขานักวิชาการภาพยนตร์ สาขาผู้ผลิตและจำหน่ายวีดีทัศน์ โดยมีคณะกรรมการสมาคมและคณะกรรมการบริหารสมาคมสมาพันธ์ภาพยนตร์แห่งชาติ เข้ามาบริหารจัดการองค์กร

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลกำกับศิลป์ยอดเยี่ยมในแต่ละปี โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้างดีเด่นของปีนั้นและเนื่องจากภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท และสมเด็จพระนเรศวรทั้ง 2 ภาคไม่ขอเข้าประกวด แต่นับว่าเป็นภาพยนตร์งานสร้างยิ่งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ จึงต้องรวบรวมมาวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ .

- ปีพ.ศ. 2540 ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2541 ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2542 ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2543 ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา ผู้กำกับศิลป์ นาย เอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2544 ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท ผู้กำกับศิลป์ นายประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล
- ปีพ.ศ. 2545 ภาพยนตร์เรื่อง 15 คำเตือน 11 ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2546 ภาพยนตร์เรื่อง เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล ผู้กำกับศิลป์นายศักดิ์ศิริ จันทรงษ์
- ปีพ.ศ. 2547 ภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ ผู้กำกับศิลป์ นายศักดิ์ศิริ จันทรงษ์
- ปีพ.ศ. 2548 ภาพยนตร์เรื่อง มหาลัยเหมืองแร่ ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น
- ปีพ.ศ. 2549 ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคองค์ประกันหงสา ผู้กำกับศิลป์ นายประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล
- ปีพ.ศ. 2550 ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคประกาศอิสรภาพ ผู้กำกับศิลป์ นายประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล
- ปีพ.ศ. 2551 ภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด ผู้กำกับศิลป์ นายเอก เอี่ยมชื่น

การสร้างเครื่องมือในงานวิจัย

ผู้วิจัยได้แยกสลับกระบวนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จากการผสมผสานแนวคิดของ Robert Olson, Vincent Lo Brutto และแนวคิดของปกรณัม พรหมวิทักษ์ ซึ่งสรุปประเด็นออกได้ 3 ขั้นตอนดังนี้

กระบวนการวิเคราะห์บทภาพยนตร์

1. การอ่านบทภาพยนตร์
2. การประชุมงานระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพและผู้ออกแบบงานสร้าง
3. การวิเคราะห์และจัดบันทึกจากบทภาพยนตร์
4. การตีความหมายและสร้างมุมมองในภาพยนตร์
5. การค้นคว้าข้อมูล

กระบวนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ (Pre-Production)

1. การวาดภาพรวม (Concept Drawings) ให้ผู้กำกับตัดสินใจ
2. การเขียนบทภาพ (Story Boards)
3. การหาสถานที่ถ่ายทำ (Location Scouting)
4. การเขียนแบบ (Drafting) กำหนดรายละเอียดวัสดุ และงบประมาณ
5. การหาอุปกรณ์ประกอบฉาก
6. การควบคุมงานสร้าง การจัดหาอุปกรณ์ และกำหนดวัน (Dead Line)

กระบวนการถ่ายทำ

1. การดูแลองค์ประกอบภาพ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการวิเคราะห์บทภาพยนตร์ ตีความหมายและการสร้างมุมมองมากกว่าขั้นตอนกระบวนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำและกระบวนการถ่ายทำ ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์โดยการดูภาพยนตร์ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปในภาพยนตร์
2. การตีความบทภาพยนตร์
3. แนวคิดการออกแบบงานสร้าง
4. ฉากและสถานที่ภาพยนตร์
5. เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

1. ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเพื่อรวบรวมข้อมูลวิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านดังนี้

1.1 นายเอก เขียมชื่น ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง(2540) , นางนาก (2542), ฟ้าทะลายใจ (2543),จัน ดารา(2544) ,15 คำเดือน 11 (2545), มหา'ลัย เหมืองแร่ (2548) และปืนใหญ่จอมสลัด (2551)

1.2 นายประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท (2547), ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคองค์ประกันหงสา (2549),ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคประกาศอิสรภาพ (2551)

1.3 นายศักดิ์ศิริ จันทรังษี ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิดมหาศาล (2546) และ ทวิภพ (2547)

2. แบบสัมภาษณ์ ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการวิจัยนี้ จะเป็นการเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัว ซึ่งใช้แนวคำถามในการสัมภาษณ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดวิธีการออกแบบงานสร้างดังตารางที่ 1 โดยแบ่งคำถามออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลประวัติและผลงานของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการวิเคราะห์บทบาทยนตร์

คำถามที่ 1 ตระกูลของภาพยนตร์

คำถามที่ 2 การตีความบทบาทยนตร์

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับแนวคิดในการออกแบบ

คำถามที่ 1 การค้นคว้าข้อมูล

คำถามที่ 2 การวางแผนคิดการออกแบบ

คำถามที่ 3 หลักการออกแบบ

คำถามที่ 4 การเลือกสถาปัตยกรรม

ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับกระบวนการทำงาน

คำถามที่ 1 การเลือกสถานที่ในการถ่ายทำ

คำถามที่ 2 การออกแบบฉากถ่ายทำ

คำถามที่ 3 การใช้เทคนิคพิเศษในการออกแบบงานสร้าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 ส่วนคือ

1. ข้อมูลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง(2540) , นางนาก (2542), ฟ้าทะลายใจ (2543), จัน ดารา(2544) , 15 ค่ำเดือน 11 (2545), เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล (2546), สุริโยไท (2547) , ทวิภพ (2547), มหา'ลัยเหมืองแร่ (2548), ปิ่นใหญ่จอมสลัด (2551),ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคองค์ประกันหงสา (2549)และภาคประกาศอิสรภาพ (2550)

2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคล โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์เองกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน โดยจะรวบรวมประเด็นคำถามจากที่กำหนดในข้างต้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยยึดหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยมในภาพยนตร์ไทย และวิธีการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ละเรื่องโดยแยกตามประเด็นเนื้อหาดังกล่าว

2. การวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลจากนักออกแบบงานสร้างจำนวน 3 ท่านและนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลในแต่ละบุคคลแต่ละประเด็น ร่วมกับผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์และรวบรวมเพื่อหาผลสรุป

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยนี้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นผลงานภาพยนตร์ 11 เรื่องคือ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ,นางนาก ,ฟ้าทะลายโจร , จัน ดารา , สุริโยไท , 15 ค่ำเดือน 11 , เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล , ทวิภพ , มหาลัยเหมืองแร่ , ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคองค์ประกันหงสา , ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคประกาศอิสรภาพ และปืนใหญ่จอมสลัด ซึ่งได้วิเคราะห์ภาพยนตร์ร่วมกับการสัมภาษณ์นักออกแบบงานสร้าง ซึ่งแบ่งผลการวิเคราะห์ออกเป็น 5 ส่วนคือ

1. ข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์
2. การตีความบทภาพยนตร์
3. แนวคิดการออกแบบ
4. ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์
5. เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

ผู้กำกับภาพยนตร์	นนทรีย์ นิมิบุตร
อำนวยการสร้าง	วิสูตร พูลวรลักษณ์
บทภาพยนตร์	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
นักแสดงนำ	เจษฎาภรณ์ ผลดี ,ศุภกรณ์ กิจสุวรรณ ,ชาติชาย งามสรรพ์ นพชัย มัททวิวงศ์ ,อรรณพ ธีมากร ,แซมเปญ เอ็กซ์
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
ความยาว	110 นาที
กำหนดฉาย	11 เมษายน พ.ศ. 2540

เนื้อเรื่องย่อ

เรื่องราวทั้งหมดเล่าโดยผ่านความทรงจำของ เปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ ก่อนปี พ.ศ. 2500 สมัยที่กรุงเทพ ฯ ยังถูกเรียกว่าพระนคร อิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกเริ่มหลังไหลมมายังกลุ่มวัยรุ่นเมืองไทย แดง (เจษฎาภรณ์ ผลดี) เป็นหัวใจเด็กวัยรุ่น แดงเป็นลูกของ โฉม (ปาริชาติ บรีสฤทธิ์) โสเภณีที่ตรอกใบเล้ง ช่างหัวลำโพง เขาจึงสร้างปมเด่นขึ้นมาด้วยการเป็นหัวหน้าแก๊งอันธพาลเพื่อกลบปมด้อยที่เป็นลูกโสเภณี แดงมีเพื่อนสนิทคือ ปู (ศุภกรณ์ กิจสุวรรณ), ดำ (ชาติชาย งามสรรพ์), แหลม (นพชัย มัททวิวงศ์) และ เปี้ยก (อรรถพร ธีมากร) แดงสร้างชื่อจากการสังหารเหยื่อหมา นักเลงท้องถิ่นในงานฉลองวันขึ้นปีใหม่ วันหนึ่งในงานแจมส์ ดินรำลึก พวกแดงได้เจอกับนักร้องสาวคนหนึ่งชื่อ วัลลภา (แซมเปญ เอ็กซ์) วัลลภามีท่าที่สนใจแดง แต่ไม่สนใจปู ทำให้ปูและดำเกิดความไม่พอใจ เป็นชนวนเหตุให้แก๊งระเบิดขวดที่นำโดยปู . และแก๊งใบเล้งของแดงเกิดบาดหมางและก่อให้เกิดเรื่องราวความรุนแรงต่อมา

ทั้งคู่ยกพวกตีกันหลายครั้ง ไม่ว่าจะเป็นที่ถนนสิบสามห้าง ย่านบางลำพู หรือในที่ใด ๆ ก็ตาม จนเมื่อเกิดการรัฐประหารโดยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ในปี พ.ศ. 2501 ความเดือดดาลที่จะปราบปรามแก๊งวัยรุ่น ทำให้แดงและเปี้ยกต้องหนีไปพึ่ง หมูเขียว (อภิชาติ ชุณหทูล) ลูกพี่เก่าที่พญาหมูเขียวกำลังจะเปิดคาสิโนแห่งใหม่ที่นั่นเพื่อรองรับเหล่าทหารอเมริกันที่มารบในสงครามเวียดนาม จึงรับแดงและเปี้ยกเข้ามาเป็นลูกน้อง ต่อมาไม่นานแหลมก็ตามมา รวมทั้งปูและดำด้วย แดงไม่เห็นด้วยที่หมูเขียวรับปูและดำ ในที่สุดปูและดำก็ทรยศ โดยไปเข้ากับผู้ใหญ่เด็ก ผู้ทรงอิทธิพลคู่แข่งหมูเขียว ในที่สุดหมูเขียวก็ถูกยิงตาย แดงและพวกจึงเป็นอิสระ และล้างแค้นให้หมูเขียวโดยยิงกับพวกปูกลางตลาด

ต่อมา แม่ของแดงขอให้แดงบวช แดงยอมบวช แต่ในงานบวช ปูและดำก็มาป่วน แดงและพวกยิงกับปูและดำกลางงาน หลายคนตาย แดงก็บาดเจ็บสาหัสหนัก และท้ายที่สุดเขาก็คิดว่าตาย ด้วยวัยเพียง 24 ปี แต่เขาตายด้วยโรคคว่ำแบบเดียวกับ เจมส์ ดิน วีรบุรุษที่เขารัก

การตีความบทภาพยนตร์

“ภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมืองได้รับแรงบันดาลใจจากหนังสือ เส้นทางมาเฟีย ของ สุริยัน ศักดิ์โรสง ซึ่งในเรื่องมีอัตชีวประวัติของนักเลงหลายคนที่น่าจะน่าสนใจว่าแดง ใบเล้งแต่เหตุที่เลือก แดง ใบเล้ง เพราะว่าแดงมีชีวิตที่น่าสนใจจากเด็กลูกโสเภณีเป็นอันธพาลรูปหล่อที่ได้ไต่เต้าขึ้นสู่จุดสูงสุด คล้ายพลุ นอกจากนี้ชื่อของแดงก็มีชื่อเสียงและคนที่ได้ยินชื่อก็จะติดหูง่าย บทภาพยนตร์ถูกแก้ไขกว่า 20 ร่าง จนได้แนวความคิดคือเรื่องของ “ความดีกับความชั่ว”

หนังจึงเริ่มเล่าเรื่องที่แม่อยากให้แดงบวช แล้วย้อนกลับไปดูชีวิตอันธพาลของแดงและจบลงที่ฉากงานบวช ซึ่งทุกฉากจะพยายามใส่ภาพความขัดแย้งระหว่างพุทธศาสนากับคนเลว อย่างเช่น อันธพาลคุยกันหน้าผ้าไตร หรือพระบิณฑบาตเดินสวนกับมือปืนที่กำลังลอบยิง ซึ่งนับว่าเป็น ใจหยิ่งที่ง่ายและชัดเจน" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

แนวทางการออกแบบ

"ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นที่จะสร้างความสมจริงให้มากที่สุด ต้องสร้างความน่าเชื่อถือ มาก่อนความสวยงาม เพราะบางครั้งความสวยงามก็อยู่ในความสมจริงของฉากอยู่แล้ว การทำ ภาพยนตร์ย้อนยุคเรื่องนี้ไม่ได้ทำจากการค้นคว้าข้อมูลมากหรือทำตามในหนังสือทุกประการ แต่ทำตามความเข้าใจของผู้ออกแบบเอง เนื่องจากผู้ออกแบบเรียนหนังสือที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งอยู่ในละแวกของเรื่องคือ วังบูรพา ตรอกไบลีย์ จากการค้นคว้าผู้ออกแบบยังค้นพบบ้านของแดงที่อยู่ในตรอกไบลีย์ โดยในหลายสถานที่นั้นยังคงสภาพเหมือนเดิม มีโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่ใช้ได้จึงไม่ได้เริ่มออกแบบใหม่ทั้งหมด อย่างเช่น ฉากร้านกาแฟที่เป็นที่ชุมนุมของเหล่าอันธพาล ปัจจุบันเป็นร้านขายก๋วยเตี๋ยวผู้ออกแบบจึงใช้โครงสร้างร้านเดิมเปลี่ยนเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งร้านใหม่และดูรายละเอียดของฉากไม่ให้มีการผิดยุคสมัยเป็นอันขาด" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

2499 อันธพาลครองเมือง เป็นผลงานการออกแบบงานสร้างเรื่องแรกของ เอก เอี่ยมชื่น "แต่ก่อนทำแต่ภาพยนตร์โฆษณา ซึ่งมีรูปแบบการทำงานที่ละเอียด เน้นสวยงามทุกเฟรมภาพ เพราะโฆษณาสอนให้เราใช้ทุกวินาทีให้เป็นประโยชน์ องค์ประกอบของภาพที่ต้องสวยงาม ตัว อย่างในฉากหนึ่งเมื่อมีแก้วน้ำ ต้องทำแก้วน้ำให้ใส มีรอยลิปสติกเพื่อบอกเล่าเรื่องราว มีหยดน้ำใสปิ้งให้น่ากิน หรือพยายามจัดฉากเครื่องเล่นแผ่นเสียงโบราณ ให้แผ่นเสียงค่อยๆ หมุนสวยงาม หนังจึงดูสวยงามมีสไตล์ซึ่งถือว่าใหม่มากสำหรับภาพยนตร์ในยุคนั้น แต่อารมณ์ของหนังกลับถูกมองข้ามไป ถ้าย้อนกลับไปดูในยุคนี การเล่าเรื่องของ 2499 อันธพาลครองเมืองจะดูแข็งไม่ลื่นไหล ซึ่งอาจมีผลจากผู้ที่กำกับเองด้วยที่ให้ความสำคัญเรื่องความงามของภาพมาก นี่คือจุดสำคัญที่ผู้กำกับศิลป์ต้องให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องต้องมาก่อน" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

หลักการออกแบบ

"ไม่ได้ให้ความสำคัญกับหลักการออกแบบมากนักเพราะทุกอย่างให้ความสำคัญกับความสมจริง ความเหมาะสมในการทำงานและรวมถึงการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วย เช่น ฉากยิงเสียหายแท้จริงในหนังสือไม่ได้บอกว่ายิงที่ไหน แต่อยากทำฉากสังสรรค์ปีใหม่ในตรอกใบเล้ง มีหนังกลางแปลงฉายจึงผนวกจากการลอบสังหารเสียหายกับหนังกลางแปลง ให้แดงซ้อนปืนในถุงข้าวโพด เสียงกระสุนปืนถูกกลบด้วยเสียงพลในงาน จนได้ฉากที่แปลกใหม่และเป็นที่ยึดจำ หรืออย่างฉากยิงเสียที่ตลาดเช้า ในตอนแรกทีมงานพยายามคิดที่จะออกแบบฉากยิงกันว่าจะเป็สถานที่ใด ยิงกลางฝนหรือยิงตอนกลางคืน แต่ขณะนั้นเดินทางไปถ่ายที่สถานที่ใกล้เคียง จึงเกิดความคิดที่จะสร้างฉากเป็นตลาดเช้าและให้พระเอกบิดนวดตบตบกับรถของแดงที่ซุ่มยิง จึงได้ฉากที่ไม่เคยเห็นมาก่อนและสอดคล้องกับประเด็นเรื่องที่ต้องการสร้างภาพความขัดแย้งระหว่างศาสนากับคนเลว" (เอก เขียมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

งานสถาปัตยกรรม

ภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง มีการกำหนดยุคสมัยชัดเจนผู้กำกับ นนทรีย์ นิมิบุตร (2544:29) กล่าวว่า "2499 อันธพาลครองเมืองเป็นยุค นีโอคลาสสิกของเมืองไทย เป็นยุคการหลั่งไหลของวัฒนธรรมตะวันตก เมื่อฐานทัพอเมริกันเข้ามาในเมืองไทย เอลวิสมาเราก็บ้าแจมส์ดีนมาเราก็คั่ง เป็นการรับวัฒนธรรมแบบสำเร็จรูปเข้ามาไม่ได้มีการปรับอะไร" ในช่วงสมัยจอมพลพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ เริ่มมีการสร้างอาคารปูนแบบตะวันตกเข้ามา แต่บ้านเรือนยังคงเป็นบ้านไม้แบบเก่า เราจึงเห็นได้ว่างานสถาปัตยกรรมในหนังจะผสมระหว่างอาคารปูนย่านเยาวราชกับบ้านไม้ห้องแถวตามต่างจังหวัด การผสมผสานเฟอร์นิเจอร์ฝรั่งในบ้านไทย หรือเฟอร์นิเจอร์ไม้แบบไทยกับอาคารปูนจึงดูประดัดประเดิดเมื่อเทียบกับสมัยปัจจุบัน เห็นได้อย่างฉากในดัลลันโบลิ้ง หรือการแต่งหน้าทำผมของผู้ชายผู้หญิงสมัยก่อนที่เรียกว่า สมัยโก๋หลังวัง ผู้ชายหน้าไทยๆทำผมทรงเอลวิส นุ่งกางเกงขาเดฟ ซึ่งเป็นความยากของผู้ออกแบบงานสร้างที่จะดัดแปลงให้ตัวละครและฉากมีความกลมกลืนกัน ประกอบกับดูมีความร่วมสมัยด้วย

สถานที่และฉากภาพยนตร์

2499 อันธพาลครองเมือง ถ่ายทำนอกสถานที่ทั้งหมดโดยไม่มีการถ่ายทำในโรงถ่าย ซึ่งเป็นการใช้สถานที่จริงมาตกแต่งเพิ่มเติม เนื่องจากหนังมีฉากภายนอกมากกว่าภายในและต้องการบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่สมจริง ทั้งยังเป็นการประหยัดงบประมาณด้วย ซึ่ง

ภาพยนตร์ใช้งบประมาณฝ่ายศิลปกรรมประมาณ 1 ล้านบาทซึ่งถือว่าน้อยมากกับงาน 30-40 จาก "จากในหนังแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มถ่ายทำที่กรุงเทพ กลุ่มถ่ายทำและกลุ่มถ่ายที่ จ.ชลบุรี เนื่องจากในท้องเรื่องมีฉากสนามบินอู่ตะเภา การที่ต้องขนทีมงานไปต่างจังหวัดทำให้ต้องหาจากอื่นบริเวณใกล้เคียงให้คุ้มกับค่าเดินทาง" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553) ซึ่งมีฉากสำคัญดังนี้

- ภาพยนตร์เปิดฉากที่บ้านแดงโบลีย์ ซึ่งเป็นภาพจดจำของภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นการออกแบบฉากที่สวยงามด้วยโทนสีน้ำตาลให้ความรู้สึกอบอุ่น สื่อความหมายได้ถึงภาพถ่ายยุคเก่าซึ่งเป็นการปูเรื่องเข้าสู่เหตุการณ์ในอดีต การจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากผนวกกับออกแบบแสงทอดเงา ถูกจัดวางคล้ายภาพยนตร์โฆษณา "จากบ้านแดงเลือกสถานที่ที่เป็นบ้านไม้เก่าแถวนางเลิ้ง แต่ความเป็นจริงบ้านของแดงต้องซ่อมช่อกว่านี้ ถ้าเราย้อนไปดูสถานภาพของแดงจริงๆ น่าจะอยู่บ้านแคบขนาดแค่ว่าทุกหัวนอน แต่หากสถานที่ถ่ายทำแคบเกินไปจะทำให้ทำงานลำบาก จึงเลือกบ้านไม้ที่อาจดูมีฐานะดีกว่าความเป็นจริงบ้าง" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

- จากทางแมงดา เป็นฉากที่ย้อมสีภาพเป็นขาวดำและใช้แสงแบบ Low-key High-Contrast เป็นภาพย้อนอดีตของตัวละคร ที่ให้ความรู้สึกน่ากลัวดูรุนแรงและสกปรก "ฉากนี้ถ่ายทำบริเวณตรอกวงเวียน 22 ฉากนี้เป็นฉากที่ตนไม่เคยเห็นมาก่อน แต่ดีใจที่พบว่า ช่องชั้นเลขน่าจะเป็นสถานที่แคบมากๆ มีความน่ากลัว ดูแล้วจะระแวง เป็นที่ของคนไม่ดีซึ่งจะชุมนุมกันในยามวิกาล ตนจึงเลือกใช้ซอยที่มีความแคบมาก ตกแต่งให้จากดูสกปรก มีขยะ พื้นเปียกและสกปรก มีรถสามล้อวิ่งผ่าน บริเวณนั้นเป็นบ้านไม้เก่าจึงใช้โคมไฟสีเขียวนำไปแขวนบนตึกแถวบ้านไม้ ซึ่งน่าจะเป็นสัญลักษณ์ของช่องที่เรียกว่า โคมเขียว" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553)

- จากบ้านไม้เก่า โดยให้ เป๊ยก วิสุทธิกษัตริย์ มาบรรยายเรื่องราวเสมือนเพิ่งออกจากคุกมาหวนรำลึกอดีต ฉากนี้ดูเหมือนสร้างขึ้นในสตูดิโอ เพราะไม่เห็นบรรยากาศภายนอกหน้าต่างปิดทึบ มีการจัดวางของประกอบฉากอย่างประณีต ทำให้ดูเหมือนภาพโฆษณามากกว่าสถานที่จริง แต่ในการทำงานจริงฉากนี้เลือกใช้บ้านไม้เก่าหลังโรงหนังนางเลิ้ง

- ร้านกาแฟที่ชุมนุมของนักเลง เป็นฉากเปิดตัวตัวละครแต่ละคน ชี้ให้เห็นสังคมของนักเรียนและนักเลง "ร้านกาแฟนี้เปรียบเสมือนร้านด้นกินโดนัทในปัจจุบันที่นักเรียน ชอบมาพบปะกัน ซึ่งสมัยก่อนหลังว่างจะมาเจอพันธมิตรกันที่นี่ ซึ่งได้เลือกใช้สถานที่ร้านจริงดั้งเดิมที่อยู่วังบูรพาหน้าโรงภาพยนตร์ควีน ซึ่งปัจจุบันเป็นร้านขายเบะหมี มาตกแต่งผนังใหม่ หาเฟอร์นิเจอร์ยุคเก่าเพิ่มเติม" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

- จากตรอกไบลีย์ เป็นจากที่บอกถิ่นที่อยู่ของแดงว่าแดงบ้านอยู่ใกล้โรงงานไบลีย์ และเริ่มสร้างอิทธิพลขึ้นจากละแวกนี้ ความโดดเด่นจากลึงสีเหลืองและสีส้มของน้ำไบลีย์ตัดกับสีเสื้อฟ้ากางเกงยีนส์ทำให้จากนี้มีสีสันสดใสผิดแผกจากจากอื่นในเรื่อง "จากนี้ไม่ได้ใช้สถานที่จริงแต่หาโกดังเก่า มาตกแต่งด้วยลึงปลอมทั้งหมดเพราะลึงในสมัยนั้นทำจากไม้ไม่เหมือนตอนนี้เป็นพลาสติก และไปที่บริษัทไบลีย์ขอยืมรถหกล้อในสมัยนั้นมาได้ ซึ่งเหลือเพียงคันเดียว นำมาจอดประกอบจาก จากไหนที่ใกล้ตรอกไบลีย์ก็จะนำรถหกล้อใส่ไบลีย์ไปจอดไว้" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

- จากงานฉลองเจมส์ ดีน เป็นการใช้โครงสร้างอาคารเก่ามาตกแต่งเป็นงานรื่นเริง โดยเลือกใช้ลูกโป่ง สีสันของผ้ามาทำให้มีความหลากหลายดูสนุกสนาน "ในสมัยนั้นการจัดงานดนตรี คนสมัยก่อนจะยืมสโมสรมาจัดงานและขายบัตรขึ้นมาเอง โดยทีมงานเลือกสถานที่สโมสรเก่าย่านสีลมมาตกแต่งให้เป็นงานรำลึกเจมส์ดีน" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

- จากนักเลงตีกัน จากนี้ปรากฏในช่วงเปิดเรื่องและกลางเรื่อง บอกเล่าเรื่องราวของอันธพาลยกพวกตีกัน มักใช้ลักษณะชอยแคบ ถ่ายภาพได้เฉพาะมุมสูงกับมุมลึก โดยให้นักแสดงวิ่งไล่หรืออยู่ในประชิด การต่อสู้จึงอยู่ในมุมอับ "ทีมงานเลือกชอยแถววงเวียน 22 เนื่องจากเป็นสถาปัตยกรรมเก่าทั้งสองข้าง เนื่องจากถ้าใช้ที่กว้างต้องใช้ตัวประกอบมาก และต้องหลบจากข้าวของที่ผิดยุคสมัยซึ่งควบคุมจากได้ยาก นอกจากนี้จากที่แคบยังทำให้ภาพดูแน่น สร้างความรู้สึกตื่นเต้น อึดอัดได้ดีกว่าจากที่โล่งกว้าง" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

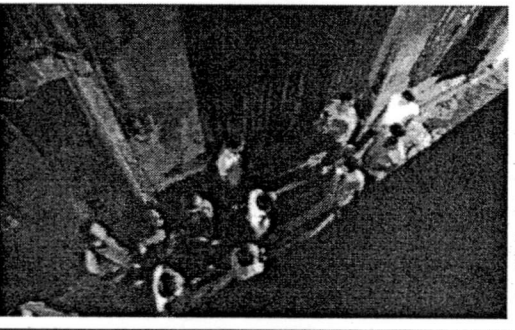
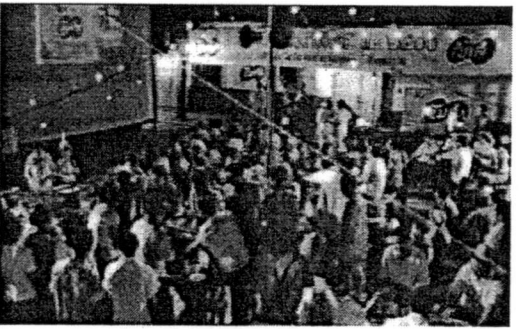
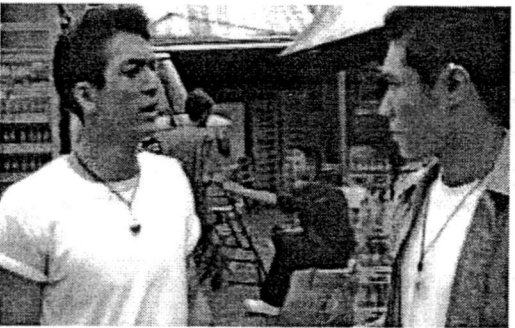
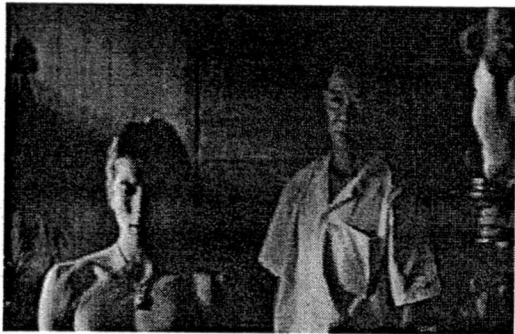
- กลุ่มจากถ่ายทำที่จ.ชลบุรี ได้แก่ จากไนต์คลับ ที่วัลลภาทำงานเลือกใช้สโมสรเก่าที่จังหวัดชลบุรีมาตกแต่งเพิ่มเติม จากห้องพักวัลลภา เลือกใช้ห้องพักที่ชลบุรี ซึ่งเป็นห้องพักของทีมงานเองด้วย นำมาตกแต่งใส่เหล็กดัดตามยุคสมัย ตกแต่งห้องด้วยเครื่องใช้สมัยนั้น จากลานโบว์ลิ่ง เป็นลานโบว์ลิ่งเก่าที่ชลบุรี ซึ่งตัวสถานที่เองมีความย้อนยุคชัดเจนอยู่แล้วเพียงแต่ทีมงานนำเฟอร์นิเจอร์บางส่วนมาเพิ่มเติมและออกแบบภาพกราฟิกมาประดับ และจัดจากเฉพาะบริเวณที่ต้องถ่ายทำเท่านั้น จากบ้านพักสนามบินอู่ตะเภา ใช้บ้านพักที่จ.ชลบุรี เป็นบังกะโลสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม จากริมทะเล สนามบินอู่ตะเภา ผู้ออกแบบจัดหารถสปอร์ตเปิดประทุนให้พระเอกเพื่อความร่ารวยฟูฟ่าของแดง "รถคันนี้ดูเกินจริงไป ทำให้ความน่าเชื่อถือของหนังลดลง ดูเหมือนมิวสิควิดีโอมากกว่าหนัง ถ้าเป็นสมัยนี้เราจะเกิดคำถามว่าทำไมพระเอกต้องขับรถสปอร์ตสีแดง หรือพระเอกทำไมต้องขับมอเตอร์ไซด์เท่ บางครั้งของที่ดูเก๋ก็มีดีซะจนกลับไปฆ่าตัวเรื่อง" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553) จากบาร์เหล้าหมูเหี่ยว สร้างขึ้นที่ใต้ถนนโรงแรมเก่าที่ชลบุรี จากร้านตัดผมเก่า "บังเอิญไปเจอร้านตัดผมเก่าที่ จ.ชลบุรี จึงเพิ่มเติม

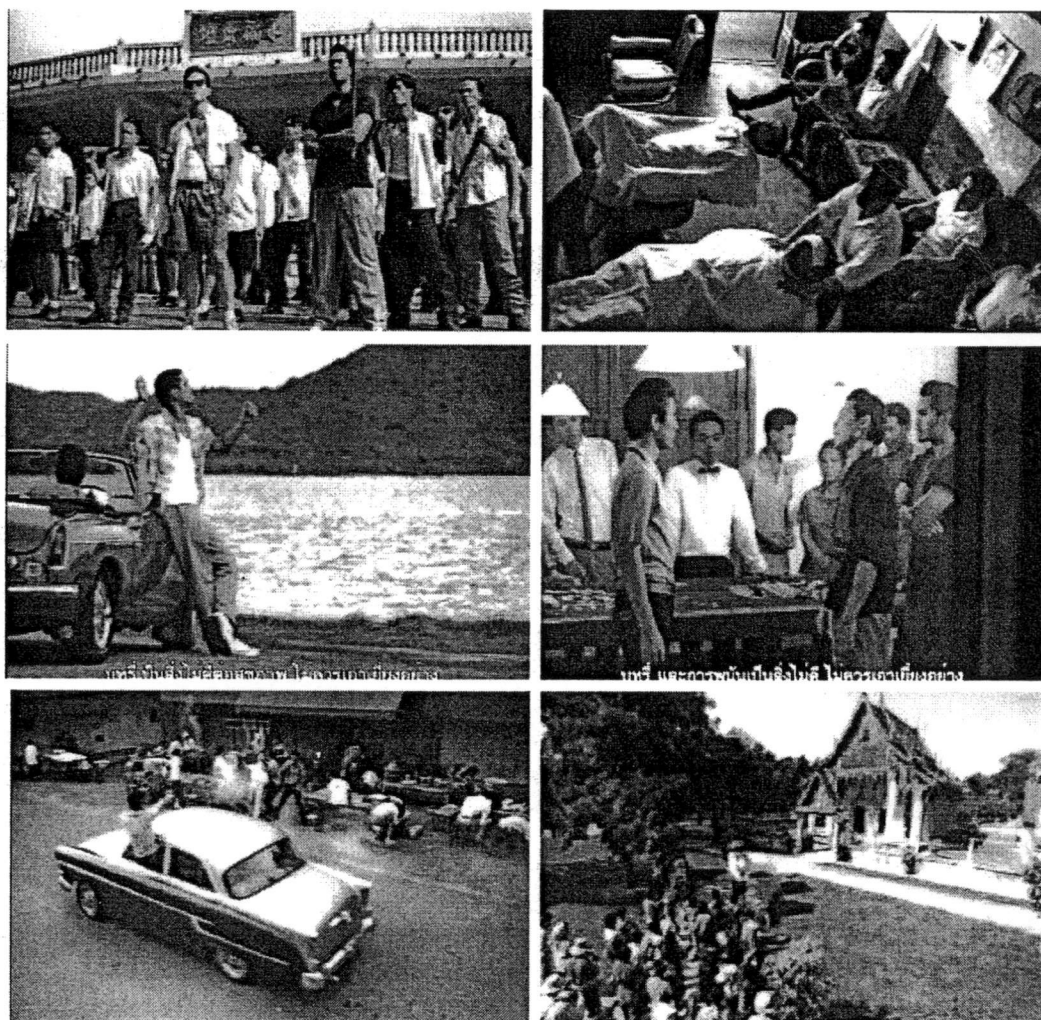
จากนี้ขึ้นมา โดยให้มาเพียทั้งสองฝ่ายปิดตากุ้ยกัน ด้านหลังมีคนอารักขาที่พร้อมจะยิงเข้าใส่กัน ขณะที่ตัดผมนั้นได้ผ้าคลุมของเจ้าพ่อซ่อนปืนที่เล็งเข้าหากัน เป็นฉากที่ชอบที่สุดในหนังเรื่องนี้ เป็นการแสดงที่พิสูจน์ว่าใครจะนิ่งกว่ากัน" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

ฉากบ่อนซึ่งดูคล้ายการสร้างฉากในสตูดิโอมากกว่าถ่ายในสถานที่จริง เพราะมองไม่เห็นบรรยากาศภายนอก ของประกอบฉากแลดูสะอาดตา โดยเฉพาะเสื้อผ้าการแสดงของตัวประกอบดูไม่สมจริง เอก เอี่ยมชื่น เสวว่าฉากนี้สร้างขึ้นในโรงแรม จ.ชลบุรี ซึ่งความจริงไม่น่าจะดูหรูหราขนาดนี้ บ่อนจริงน่าจะดูแออัด สกปรกกว่านี้

- คีค 13 ห้าง สร้างขึ้นเลียนแบบเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ที่เด็กนักเรียนยกพวกตีกัน ที่ห้างบางลำพู ซึ่งนับว่าเป็นฉากที่สำคัญที่สุดลงทุนสูงที่สุด เป็นฉากภาพกว้างที่เห็นบ้านเรือน อาคารและตัวประกอบ มีรถตำรวจและระเบิด "ฉากนี้สร้างใหญ่มากที่ อ.พนัสนิคม จ.ชลบุรี โดยยึดตึกเก่าไว้เป็นฉากหลัง บางส่วนสร้างเป็นผ้าไม้อัดที่มีเฉพาะโครงด้านหน้าบางส่วนที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องออกไป เอรารถโบราณมาวิ่งหลายคัน เพื่อสร้างบรรยากาศให้เป็นสีแยก" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

- ฉากงานบวช เป็นฉากที่ย้อนเวลากลับไปต้นเรื่องเพื่อบอกเล่าเหตุการณ์ทั้งหมดในชีวิตของแดง ภาพของชบวนแห่นาคทำให้นึกถึงฉากลอบสังหารในภาพยนตร์ฝรั่ง God Father ในชบวนแห่นั้นผู้คนที่ไม่รู้จัดโหนดิเหน่ต่างสนุกสนานรื่นเริงไม่รู้ว่าจะเกิดการต่อสู้กัน ทีมงานได้สร้างภาพของงานรื่นเริงแบบไทย ใช้สีสันองค์ประกอบที่หลากหลายดูสนุกสนาน ความหนาแน่นของฉากช่วยให้ฉากดูสนุกสนานและดูตื่นเต้นได้ในอารมณ์เดียวกัน "ต้องการจะแสดงบทสรุปของคนเลวกับศาสนา อีกนิดเดียวแดงจะได้เข้าประตูวัดและเป็นพระแล้ว ซึ่งผลกรรมก็ตามทัน อันเป็นบทสรุปของหนัง แต่ตามท้องเรื่องจริงแดง บวชสำเร็จ และเปิดกุฏิออกมาดังต่อหลังวัดสุทัศน์ซึ่งเรื่องยังไม่จบ" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)





ภาพที่ 4.1 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมืองเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของผู้กำกับนันทริ์ นิมิบุตรและผู้ออกแบบงานสร้าง เอก เอี่ยมชื่น ทั้งสองทำงานร่วมกันในสายงานภาพยนตร์โฆษณา และมิวสิกวิดีโอ ทำให้มีการใช้ระบบการทำงานที่แตกต่างจากภาพยนตร์ยุคก่อน โดยให้ความสำคัญกับการกำกับศิลป์มาก เห็นได้จากความประณีตสวยงามของฉาก การเลือกอุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าหน้าผมที่ดูเป็นแฟชั่นร่วมสมัย การใช้สีการจัดแสงที่สวยงามไม่เคยเห็นในหนังไทยเรื่องใดมาก่อนในยุคนั้น “2499 มีความสวยงาม เป็นหนังที่มีสไตล์ ถือว่าเป็นของแปลกในยุคนั้น อาจจะคล้ายเอาหนังโฆษณามาร้อยต่อกัน เพราะเราเห็นความสำคัญของภาพมาก่อน บางทีการแสดงก็ไม่ค่อยดี การเล่าเรื่องไม่ค่อยลื่น ซึ่งสมัยก่อนคิดแต่เรื่องสวยงามมาก่อน พอ

ทำงานเรื่องต่อๆ มาจึงค่อยมีวิธีคิดที่จะพยายามสร้างความน่าเชื่อถือให้มาก่อน" (เอก เขียมชื่น , สัมภาษณ์ ,26 มกราคม 2553) แม้ว่าหนังจะดูมีความแข็งแรงอยู่บ้าง แต่ก็นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์ไทย เรื่องแรกที่โดดเด่นเรื่องการทำกับศิลป์และเป็นแบบอย่างให้กับภาพยนตร์ไทยเรื่องต่อๆ มา

ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก

ผู้กำกับภาพยนตร์	นนทรีย์ นิมิบุตร
อำนวยการสร้าง	วิสูตร พูลวรลักษณ์
บทภาพยนตร์	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
นักแสดงนำ	อินทิรา เจริญปุระ, วินัย ไกรบุตร
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เขียมชื่น
ความยาว	100 นาที
กำหนดฉาย	23 กรกฎาคม พ.ศ. 2542
เนื้อเรื่องย่อ	

เหตุการณ์เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 เกิดสุริยุปราคามืดมิดทั้งบางกอก เหมือนกับเป็นเหตุบอกกลางร้าย นายมาก ถูกเกณฑ์ไปเป็นทหารรบที่ชายแดน ปลดปล่อยเมียสาวที่กำลังท้องแก่ชื่อนาก อยู่เพียงคนเดียว นากต้องลำบากตรากตรำทำนาอยู่คนเดียวทั้ง ๆ ที่ท้องแก่ใกล้คลอด เมื่อเจ็บท้องใกล้คลอด มีนางร้ายนกแสบบินผ่านหลังคาบ้าน นากเสียชีวิตพร้อมลูกขณะคลอด แต่วิญญาณของนางยังคงไม่ไปไหน วนเวียนอยู่บริเวณบ้านและรอคอยการกลับมาของผัวรัก และเมื่อมากกลับมา ผู้คนพยายามบอกมากเกี่ยวกับเรื่องนากที่ตายไปแล้ว แต่นายมากไม่เชื่อ นางนากเองก็อาละวาดหักคอผู้คนที่พยายามบอกเรื่องนี้แก่มาก

จนในที่สุดมากก็รู้ความจริง เมื่อเห็นมือของนากที่ยาวลงมาเก็บมะนาวที่ได้ถนุบ้าน มากตกใจวิ่งหนีหลบไปหลังโบสถ์ และหนีเข้าไปในโบสถ์วัดมหาบุศ ซึ่งพระและเณรก็สวดมนต์และเอาสายสิญจน์คล้องให้ แต่ผีนางนากก็ยังเข้ามาอาละวาดถึงในโบสถ์ได้ เรื่องจบลงที่สมเด็จพระพุฒาจารย์โต พรหมรังสีได้ผ่านมาและได้สะกดวิญญาณนางนากให้สงบเพื่อไม่ให้ไปเกิดใหม่ และท่านได้เจาะกะโหลกศีรษะนางนากเพื่อเก็บไว้ทำปิ่นหนึ่ง ส่วนนายมากได้บวชอุทิศส่วนกุศลให้มาก เหลือเพียงเรื่องเล่าขานถึงความรักที่มีต่อผัวของนางนาก

การตีความบทบาทยนตร์

ภาพยนตร์นางนากฉบับปี 2542 แตกต่างจากภาพยนตร์แม่นาคพระโขนงฉบับอื่นๆ ผู้กำกับได้กำหนดแนวทางของหนังให้มีความสมจริง (Realistic) มากกว่าแม่นาคพระโขนงที่ผ่านมา โดยมีฉากหลังแบบภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) ซึ่งในแม่นาคพระโขนงในอดีตจะเป็นหนังแนวผีแบบแฟนตาซีคือ ผีออกอาละวาด หลอกหลอนหรือฆ่าคน นนทรีย์ นิมิบุตร (2542:6) ได้ให้ความเห็นว่า “ทุกคนรู้จักหนังผีเรื่องนี้ดีแต่เราต้องการความเปลี่ยนแปลง เรากำหนดสัดส่วนของหนังไว้ประมาณ 50:50 คือความรัก 50% เรื่องของผี 50% แต่เมื่อเริ่มทำงานก็เข้าใจว่าไม่สามารถทำได้อย่างนั้นเพราะกลับกลายเป็นว่า ความรักถูกห่อหุ้มด้วยความน่าสะพรึงกลัว หนังไม่สามารถแบ่งออกได้ว่าก่อนนี้เป็นก่อนผี ก่อนนี้เป็นก่อนรัก เลยต้องเอาแก่นเรื่องไว้ตรงกลางว่าคือความรักแล้วเอาบรรยากาศน่ากลัวคลุมเอาไว้ บรรยากาศที่คลุมไว้เป็นความหวงแหน ความพลัดพราก จนในที่สุดก็ตั้งประเด็นคร่าวๆว่า “ความตายมาพลัดพรากความรักจากกัน” ส่วนวิธีการเล่าเรื่อง เราเล่าโดยผ่านตัวนากมากแตกต่างฉบับเก่าที่จะเล่าจากตัวนางนาก”

“บทบาทยนตร์นางนากมีการคุยกันมาว่าจะจะไปในทางหนังรัก ส่วนเรื่องของภาพจะใช้บรรยากาศความสมจริงเป็นหลัก เราจึงหาภาพจากหอดจดหมายเหตุ ซึ่งเป็นภาพถ่ายสมัยเมื่อมีการบันทึกฟิล์มครั้งแรกๆ แคเราดูรูปขาวดำของคนสมัยก่อน หน้าตา ทรงผม จากหลังก็ดูวังเวงไม่ต้องแต่งเป็นผีแค่คนธรรมดาก็น่ากลัวอยู่แล้ว เราจึงเอาภาพนิ่งเหล่านี้มาต่อกันให้เป็นภาพยนตร์นี้คือโจทย์ของนางนาก” (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

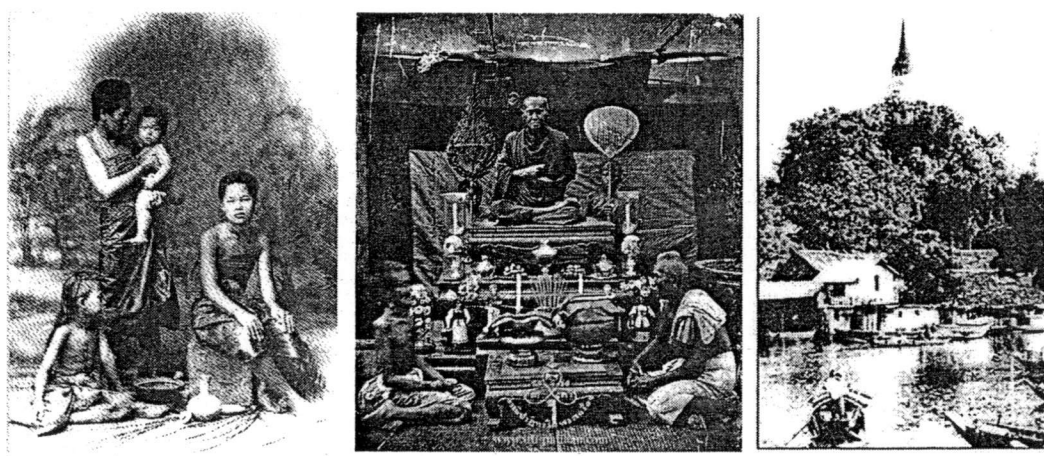
แนวความคิดการออกแบบ

หน้าที่ของนักออกแบบงานสร้างเรื่องนี้เป็นการสร้างบรรยากาศทุกอย่างให้มีความสมจริงที่สุด จากการดูภาพข้อมูลประวัติศาสตร์นักออกแบบงานสร้างได้ดึงความน่าสนใจในข้อมูลมาสร้างบรรยากาศความน่ากลัวให้กับหนังอย่าง ภาพถ่ายโบราณของขุนเทพฑู ทับทอง ซึ่งชี้ให้เห็นสภาพแวดล้อมสมัยก่อน หน้าตาเครื่องแต่งกายทรงผมของคนโบราณ ชีวิตความเป็นอยู่ในป่าที่ห่างไกลความเจริญหรือความเชื่อในเรื่องของวิญญาณมาแทรกในหนัง ส่งผลให้หนังเกิดบรรยากาศความน่าสะพรึงกลัวปกคลุมตลอดทั้งเรื่องในแบบหนังผี ส่วนความโรแมนติกจะแสดงออกในส่วนของการแสดงมากกว่าการออกแบบฉาก และทำให้ตำนานนางนากที่คล้ายกับว่าเป็นเรื่องเล่าขาน ดูเป็นเรื่องจริงและทำให้คนดูสะพรึงกลัว

“เมื่อวิศิษฐ์เขียนบทเสร็จแล้ว ก็ต้องกำหนดช่วงเวลาในหนังที่ชัดเจน ซึ่งก็น่าจะเป็นช่วงรัชกาลที่ 4 ถึงรัชกาลที่ 5 เมื่อเราค้นคว้าดูเรื่องสงคราม เพราะในบทโถมมากกลับจากไปราชการ

สงคราม ช่วงนั้นก็มีการศึกษาในสมัยรัชกาลที่ 4 และสมเด็จพระจุลจอมเกล้าที่มาเป็นปรานนางนาก็อยู่ในยุคสมัยรัชกาลที่ 4 ถ้าเป็นรัชกาลที่ 5 จะหายไป จึงตัดสินใจเองกับทีมงานว่าน่าจะเลือกสมัยรัชกาลที่ 4 จากนั้นจึงเริ่มค้นคว้าข้อมูลภาพกว้างๆของสังคม ชีวิตความเป็นอยู่และเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้น เช่น การเกิดสุริยุปราคาซึ่งมีความน่าสนใจมากจึงต้องนำไปใส่ในบทเพิ่มเติม หรือเราได้รูปถ่ายภูเขาทองเพิ่มสร้างเสร็จในสมัยนั้น ก็ต้องพยายามทำฉากเลียนแบบภาพนี้ให้มีชีวิตขึ้นมาให้ได้ เลยได้ความคิดผนวกฉากสุริยุปราคากับคลองโง่งอ่างหน้าภูเขาทองรวมกันเป็นการเปิดเรื่อง เพราะเราอยากเห็นฉากแรกเป็นกรุงเทพมหานครเป็นฉากเริ่ม ส่วนหน้าตาทรงผมตัวแสดง เมื่อเราดูรูปผู้หญิงสมัยก่อนได้ผมทรงพุ่มด้านบน ไว้จอนยาว ฟันดำขลิบ เราเห็นว่าแปลกดีชอบ ของพวกนี้มันมีก็ต้องนำมาใช้" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

การใช้สีในหนัง "ตอนแรกทีมงานต้องการสีเหมือนกับภาพถ่ายโบราณ คล้ายภาพขาวดำ แต่มีสีอ่อนๆเจือจางอยู่ ทีมงานได้ทดลองถ่ายและล้างฟิล์ม โดยเอาฟิล์มขาวดำมาซ้อนทับกับฟิล์มสีก็จะได้ภาพขาวดำที่อมสีเจือจาง แต่การถ่ายจะต้องถ่ายให้ Over Exposure เพื่อให้ฟิล์มมีความใสขึ้นสามารถมาซ้อนทับกันได้พอดี ซึ่งเทคนิคนี้ในสมัยนั้นถือว่ายุ่งยากมาก จึงใช้วิธีการถ่ายภาพและมาย้อมสีให้มันลงไปแทนก็ถือว่าพอใจในระดับหนึ่ง ซึ่งในการทำงานจริงก็ไม่ได้บังคับมากว่าจากนี้ต้องเป็นสีน้ำเงินหรือสีน้ำตาลดำเท่านั้น แต่โดยรวมของฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากก็มีโครงสร้างในกลุ่มเดียวกันอยู่แล้ว" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)



ภาพที่ 4.2 แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่ใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนาก

การค้นคว้าข้อมูล

ผู้กำกับสร้างความน่าสนใจของหนังด้วยมุมมองแบบ Realistic เป็นความสมจริงสมจังอย่างมีเหตุผล จึงเริ่มต้นด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ซึ่งได้แก่ ภูมิหลังของนางนาก ซึ่งมีตัวตนอยู่จริงจากการบันทึกของพระอมรฤดี ทำให้ได้รู้ถึงวันเวลาที่ใกล้เคียงในหนังคือสมัยรัชกาลที่ 4 ช่วงปี พ.ศ.2412-2414

งานสถาปัตยกรรมที่สำคัญในภาพยนตร์นางนากได้แก่ บ้านไทยและวัด จากการค้นคว้าผู้ออกแบบงานสร้างใช้งานสถาปัตยกรรมอ้างอิงถึงกรุงเพชวอนหลังไป 150 ปี ราวสมัยปลายรัชกาลที่ 4 ถึงตอนต้นรัชกาลที่ 5 “บ้านเรือนไทยภาคกลางสมัยนั้นเป็นเรือนยกพื้นได้สูง แบ่งเป็น เรือนไทยที่มีแบบแผนแน่นอน กับเรือนไทยพื้นบ้านทั่วไป ซึ่งในเรื่องจะเป็นเรือนไทยชนบททั่วไปที่ไม่มีแบบแผนหรือไม่ปราณีตนักเพราะสร้างโดยชาวบ้านเอง ในละแวกคลองพระโขนงมีบ้านอีกหลายหลัง ชำนาญนางนากใช้ฝาสำหรับค้ำเป็นไม้ขัดกันข้างในมุงฟางทั้งหมด บ้านยายเอิบซึ่งเป็นหมอดำแย นักออกแบบงานสร้างเลือกบ้านเป็นเรือนผูก เพื่อให้มีความหลากหลายของสถาปัตยกรรม ส่วนบ้านหลังอื่นๆเป็นเรือนแพ ซึ่งง่ายต่อการสร้างและเคลื่อนย้ายเข้าสถานที่” (เอก เอี่ยมชื่น ,2542 : 6)

วัดมหาบุศย์ จากการค้นคว้าข้อมูลที่ไม่แน่ชัด เดิมชื่อวัดมหาบุศสร้างตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 โดยมีพระมหาบุศย์เป็นผู้สร้าง ชบเขาไม่มีพระมาจำพรรษาเนื่องจากกลัวผีนางนาก ชาวบ้านเรียกว่า วัดแม่นาคพระโขนง ปัจจุบันยังมีศาลแม่นาคพระโขนงและเรื่องเล่าว่ามีรอยเท้าแม่นาคอยู่บนเพดานศาลาหอฉัน ผู้ออกแบบงานสร้างจึงศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมของวัดสมัยต้นรัตนโกสินทร์คือมีหอฉันอยู่ตรงกลางมีกุฏิล้อมรอบหอฉัน แต่จากการสถานที่ไม่มีวัดลักษณะนี้อยู่แล้ว จึงต้องหาสถานที่วัดหลายที่มาปะติดปะต่อกัน แต่มีลักษณะของสถาปัตยกรรมที่เข้ากันได้ โดยเฉพาะศาลาวัดที่เป็นลานกว้างมีเสาที่ทำจากต้นตะเคียนสูง ซึ่งเป็นรูปแบบของวัดบ้านสมัยนั้นความรู้สึกดูน่ากลัวและมีมนต์ขลัง

ประวัติขรัวโต หรือสมเด็จพระพุฒาจารย์โต พระอาจารย์ชื่อดังสมัยนั้น เป็นผู้ปราบผีนางนาคและเจาะเอากะโหลกนางนากไว้แต่ปัจจุบันกะโหลกหายสาบสูญไป

สภาพแวดล้อมพระโขนง ซึ่งยังเป็นป่า มีสัตว์ชุกชุม คลองพระโขนงขุดมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 มีความยาวตั้งแต่เขตพระประแดง สมุทรปราการ ไปจนถึงคลองประเวศ จังหวัดฉะเชิงเทรา

คนไทยสมัยนางนาก ผู้ชายไว้ผมทรงมหาดไทย คือโกนรอบศีรษะ ส่วนผู้หญิงไว้ผมเปีย คล้ายผู้ชาย อาจไว้ผมเป็นพุ่มหู ไว้ทัดดอกไม้ การให้นักแสดงไว้ทรงผมลักษณะดังกล่าว ทำให้หนังมีความสมจริงอย่างที่ภาพยนตร์ย้อนยุคเรื่องอื่นไม่กล้าทำมาก่อน

การเกณฑ์ทหาร จากการค้นคว้าทำให้ได้ทราบว่านายมากไม่ได้เข้าร่วมรบกับสงครามใด ในสมัยรัชกาลที่ 4 แต่เป็นการถูกเกณฑ์ทหาร สมัยนั้นผู้ชายเมื่ออายุได้ 18 ปี จะต้องถูกเกณฑ์ทหารและจะมีตราประทับที่เรียกว่า การสักท้องมือ เป็นสัญลักษณ์ว่าได้ผ่านการเกณฑ์ทหารแล้ว เมื่อกำหนดอายุไต่ถามได้ก็ทีมงานจึงคาดคะเนได้ว่า นางนากน่าจะมียุได้ 15-16 ปี ซึ่งสามารถแต่งงานออกเรือนมีลูกด้วยกันได้

พาหนะ ในหนังใช้เรือเป็นส่วนใหญ่ โดยเป็นเรือต่อที่ทำจากกระดานแล้วยาด้วยชัน ส่วนพาหนะทางบก ชาวบ้านมักใช้เกวียนหรือระแทะ ใช้ วัวควายลากจูง ซึ่งมีเป็นส่วนน้อยในหนัง

ความเชื่อของคนไทย ถูกนำมาใช้ในหนังหลายฉาก อาทิเช่น ความเชื่อเรื่องการฝังศพนางนากไว้ใต้ต้นตะเคียนคู่ทำให้ผีคู่ร้าย หรือการตายทั้งแม่และลูกในท้อง ที่เรียกว่า "ตายทั้งกลม", ความเชื่อเรื่องแมงมุมตีกแสดงว่าจะต้องมีการพลัดพราก , ความเชื่อเรื่องนกแสกเกาะบนบ้านใดแสดงว่าจะมีคนตาย หรือพิธีการนำศพออกจากบ้านต้องออกทางประตูหลังและพังประตูบ้านเพื่อไม่ให้วิญญาณจำทางกลับบ้านได้ ซึ่งในภาพยนตร์สอดแทรกเรื่องเหล่านี้ไว้อย่างน่าสนใจ

สถานที่และฉากภาพยนตร์

ภาพยนตร์นางนากถ่ายทำในสถานที่จริงประมาณ 19 ฉาก ซึ่งบางฉากเป็นการใช้สถานที่ร่วมกัน มีฉากเดียวที่ถ่ายทำในสตูดิโอคือฉากฝันของไฉ้มาก ซึ่งเป็นฉากศพเดินบนพื้นหลังดำจึงแทบจะไม่มีการสร้างฉากขึ้นในโรงถ่าย นอกนั้นใช้สตูดิโอในการถ่ายเทคนิคภาพซ้อน (Matte) ใช้งบประมาณในการออกแบบงานสร้างประมาณ 1.5 ล้านบาท เอก เขี่ยมชื่น (2542:172) กล่าวว่า "เราแบ่งกลุ่มของฉากออกเป็นกลุ่มบ้าน , กลุ่มวัดและกลุ่มสมรภูมิ กลุ่มบ้าน ได้แก่ บ้านนางนาก บ้านยายเอิบ และสภาพแวดล้อมคลองพระโขนงสมัยก่อน กลุ่มวัดได้แก่ วัดมหาบุศย์ ซึ่งใช้สถานที่ 5 ที่ในการถ่ายวัดมหาบุศย์ ส่วนสมรภูมิมีฉากเดียวคือ ตึกเชียงตุง"

สุริยุปราคาที่คลองโหล่งช้าง "เป็นการบอกสถานที่ว่าเกิดขึ้นในยุคสมัยไหน สถานที่ใด ภาพนี้เป็นภาพเปิดที่ต้องการให้เป็นภาพจำของหนัง ถ่ายทำที่พิพิธภัณฑสถานเมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งมีเรือนแพและลำคลองที่เหมือนกับภาพถ่ายนี้ แต่ภูเขาทองสร้างเป็นโมเดลจำลองไปซ้อนทับ เพราะภูเขาทองเมื่อสมัยรัชกาลที่ 4 ไม่มีเจดีย์ทองเหมือนสมัยปัจจุบัน หุ่นจำลองของภูเขาทองมีขนาดใหญ่พอสมควร ด้านล่างตกแต่งด้วยต้นบอนไซ ความยากของ

จากนี้คือการสร้างชีวิตให้กับคลองโง่งอ้าง เพราะสถานที่เมืองโบราณ มีความรู้สึกแข็งเหมือนฝรั่ง มาเที่ยวตลาดน้ำ ถ้าเราไปสังเกตชีวิตริมคลองมักจะมีไม้ปักเพื่อกันจอกแหนและมีผักตบชวยน้ำ จึงหาผักตบมาจำนวนมากมาใส่ในคลองและลากเรือเข้ามาประกอบจากอีกประมาณ 20 ลำ จึงจะได้บรรยากาศ” (เอก เขียมขึ้น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

จากศาลาแม่น้ำค ซึ่งเป็จากที่เอก เขียมขึ้นประทับใจที่สุด “จากนี้เริ่มจากการออกสำรวจคลองพระโขนง ซึ่งปัจจุบันไม่มีอะไรหลงเหลือ จึงข้ามไปคลองฝั่งตรงข้ามคือคลองบางกะเจ้า ซึ่งยังคงมีสภาพชนบทเก่าอยู่ มีสภาพคล้ายๆคลองพระโขนงแต่ไม่มีที่ใดเหมาะสมกับการสร้างศาลา ที่มงานจึงออกหาคลองที่ใกล้กับกรุงเทพ โดยเริ่มที่แปดริ้ว และหาสภาพแวดล้อมที่มีต้นจากและต้นมะพร้าวลักษณะเนินดินโคลนคล้ายคลองบางกะเจ้า จนได้สวนมากที่จังหวัดฉะเชิงเทราซึ่งมีไค่งน้ำได้ตามมุมที่ต้องการตั้งศาลา มีการปรับสภาพพื้นที่ขุดคลองและลงต้นไม้เพิ่มเติม โดยสร้างบ้านและทำน้ำขึ้นในสถานที่จริง ขณะนั้นก็ไม่ทันคิดว่าสถานที่ดังกล่าวไม่สามารถนำรถเข้าได้ ที่มงานจะต้องเดินเท้าประมาณครึ่งกิโลเมตรจากถนนใหญ่ และต้องสร้างสะพานข้ามคลองและถอดประกอบศาลาใส่แพล่องเข้าทางแม่น้ำเพื่อสร้างศาลานางนาก” (เอก เขียมขึ้น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

จากบ้านนางนาก เริ่มจากการหาข้อมูลว่าสถาปัตยกรรมเรือนไทยชาวบ้านสมัยนั้นมีแบบใดบ้าง แท้จริงตามฐานะบ้านนางนากน่าจะเป็นเรือนกระท่อมจากธรรมดา แต่ในความเป็นหนึ่งน่าจะเลือกบ้านที่ไม่เคยมีใครเห็นมาก่อน จึงเลือกเรือนฝาสำหรับวดซึ่งเป็นฝาบ้านระดับฐานะกลางๆ และสร้างบ้านให้มีพื้นที่เพียงพอต่อการถ่ายทำ แม้จะเป็นเรือนที่ใหญ่เกินกว่าฐานะของนางนากเล็กน้อย บ้านนี้มีได้สูงสูงไว้เก็บเครื่องมือจับปลา มีห้องครัวและมีบันไดทางขึ้นชาวด้านหน้า ส่วนฝาผนังใช้ไม้ไผ่ผ่าเป็นซี่เล็กๆขัดเป็นฝาผนังบ้านทำให้อากาศถ่ายเทสะดวก พื้นครัวทำจากไม้ไผ่สับแผ่ออกเป็นผืนช่องพื้นครัวกว้างพอจะเอามือลอดลงไปได้ เตาไฟปั้นจากดินเผาเป็นวงคล้ายวงแหวนเว้นช่องไว้ใส่ฟืน มีปุมยื่นขึ้น 3 ปุมไว้รับหม้อหรือภาชนะหุงต้มห้องนอนเรียบมีกระจกสองหน้า และกำปั้นสำหรับใส่ของ เสื้อผ้ามีไม่มากเพราะส่วนใหญ่เป็นผ้าแถบผ้าถุง เพียงทำลักษณะคล้ายแคร่แต่เตี้ยกว่าปูด้วยฟากไม้ไผ่ทับ ส่วนหมอนใช้หมอนชนิดแบบภาคอีสาน

จากบ้านนางนากร้าง ตามท้องเรื่องเมื่อไ้มากล่องรู้ความจริงของนางนาก สภาพบ้านที่สวยงามก็กลายเป็นบ้านร้างสกปรก ที่มงานได้กำหนดช่วงเวลาตั้งแต่ไ้มากไปรบและกลับมาคือประมาณ 6 เดือน สภาพบ้านจะต้องมีฝุ่นจับเขรอะ ที่มงานใช้ดินผสมสีฝุ่นสีขาวทาทั้งหลังพอดินแห้งเอน้ำฉืด ได้สภาพคล้ายตะไคร้จับ ,เจาะหลังคาให้ทะลุและใส่ไม้เลื้อยลงมา ,ประตูฝาหลัง

บ้านถูกรื้อพังเนื่องจากเมื่อนางนาคตายจะต้องยกศพออกหลังบ้าน ตามพิธีโบราณคือต้องพังประตูหลังไม่ให้วิญญาณจำทางกลับบ้านได้

จากศึกเชียงตุง ถ่ายทำที่จังหวัดกาญจนบุรี สิ่งที่ต้องการคือทุ่งโล่งๆ ที่มีต้นไม้ใหญ่ เหมือนสมรภูมิที่ผ่านการรบมาแล้ว มีช้าง มีต้นยางใหญ่ ซึ่งภาพเหล่านี้ก็ใช้ต้นฉบับมาจากภาพถ่ายหอดจดหมายเหตุ “ความคิดเดิมนั้นต้องการฝูงอีแร้งมารุมศพด้วย พอทหารมลายศพออีแร้งก็แตกฮือ ไปติดต่อกจะทำหุ่นยนต์นกอีแร้งปักชน แต่ใช้งบประมาณสูงจึงต้องตัดไป” (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553) นอกจากนี้มีการสร้างเรือน 5-6 เรือน ทั้งเรือนพยาบาล กองบัญชาการ มีช้าง ม้า วัว ควาย เกวียน กระจะ และใช้หุ่นคนราว 50 ตัว ไปจัดวางเป็นศพเกลื่อนกลาด

ร้านหมอยา เป็นแพริมคลองซึ่งใช้มารักษาทัวหลังกลับจากสงคราม ถ่ายที่เมืองโบราณ จังหวัดสมุทรปราการ ถ่ายบนเรือนแพที่ถ่ายจากเดียวกับจากคลองโองอ่าง ภูเขาทอง

จากทุ่งนา ถ่ายทำที่จังหวัดสิงห์บุรี “จากการหาข้อมูลนาข้าวภาคกลางจะไม่มีภูเขา ด้านหลังและทุ่งนามัยก่อนจะมีต้นไม้ใหญ่ มีคันนาและคันดิน ไม่เรียบเตียนโล่งเหมือนนาอยุธยา เพราะปัจจุบันนาจะเตียนราบเพราะใช้รถไถนา จึงต้องไปหาทุ่งนาแบบเก่าที่จังหวัดสิงห์บุรี นอกจากนี้ในสมัยก่อนจะมีสัตว์ที่อาศัยตามท้องนาอย่างนกตระกูลตัวใหญ่ๆ ซึ่งจะช่วยบอกยุคสมัยของจากได้ เพราะปัจจุบันจะมีแต่นกกระจ่างเท่านั้น แม้ธรรมชาติเองก็ต้องมียุคสมัยเช่นกัน” (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

วัดสมเด็จพระพุทธาจารย์โต ซึ่งมีแต่จากภายใน การเลือกภูมิจัดให้แสดงออกว่าเป็นวัดหลวง คือมีฝาผนังเป็นไม้ฝาปะกนซึ่งบอกฐานะของเรือนไทยระดับสมเด็จพระเจ้า

จากสุสานเรือ “ตามท้องเรื่องเมื่อไ้มากกลับมา ต้องเหมือนมีอะไรเปลี่ยนไป ไม่มีใครกล้าผ่านคลองนี้มานาน เหมือนจะเกิดเหตุการณ์อะไรบางอย่างกับคลองพระโขนง ทีมงานหาสถานที่คลองที่ดูกว้างและหาซากเรือมาจัดวาง ซึ่งซากเรือลำใหญ่ขอยืมจากชาวบ้านมา แต่เรื่อนั้นจมอยู่ในโคลนไม่สามารถยกขึ้นมาได้ จึงใช้วิธีเอาถังน้ำมันผูกติดไว้ใต้กระดูกเรือ เมื่อน้ำขึ้นเรือจึงลอยขึ้น ทีมงานใช้เชือกคล้องกันหลายๆลำผูกเรือลอยเข้าคลองบางปะกง เมื่อถึงสถานที่ก็ปล่อยถังน้ำมัน ให้เรือจมลงเป็นสุสานเรือขนาดใหญ่ นอกจากนี้ตัวตะกวดก็จับมาใส่ในจากไม้ได้มีขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่เกิดจากการเซตขึ้นทั้งหมด” (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

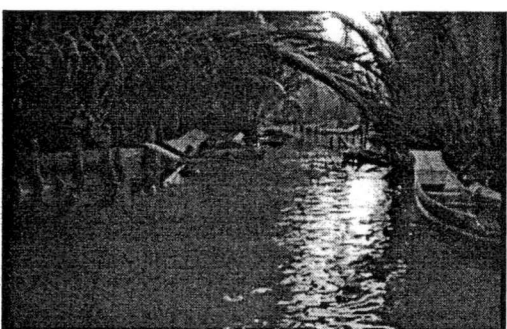
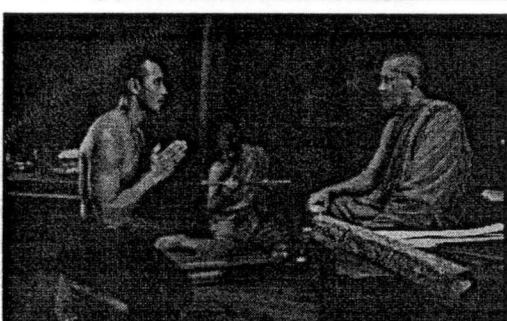
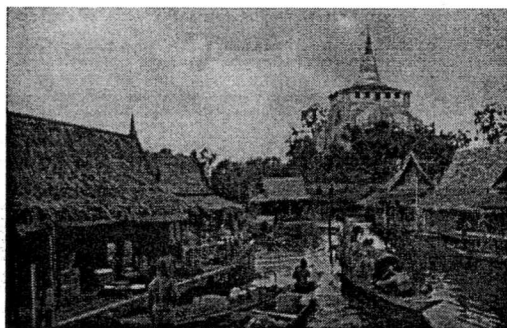
จากเตียงนา “จากนี้ต้องการให้เป็นฉากรักที่คนจดจำแบบหนังเรื่องขวัญเรียม เป็นภาพจดจำของหนัง การทำเตียงนาโดยเริ่มจากการถอนหญ้าให้เตียนโล่ง ใช้ไม้กวาดอ่อนกวาดดินฝุ่น

ให้เรียบเนียนจนมัน เพราะเงียงนาคือลานตากข้าวที่สะอาด เป็นที่ชุมนุมของชาวนามานั่งพัก พุดคุยกัน จากนั้นจึงให้ทีมงานนั่งพัก นอนเล่นและก่อกองไฟ เพื่อให้จากดูมีความสมจริง" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

วัดมณานุรักษ์ ประกอบขึ้นด้วยสถานที่ 5 วัดต่างที่กันเพราะ ไม่มีสถานที่วัดไหนสมบูรณ์ แบบอย่างที่ยกแบบไว้ อาจทำให้การทำงานลำบากบ้างแต่ก็ได้ภาพอย่างที่ต้องการ อย่างภาพภายนอกใช้สถานที่วัดท่ากระลือ จ.อยุธยา ภายในใช้วัดกระแซงจ.อยุธยา เลือกกฎวัดโบสถ์ อำเภอสองพี่น้องจังหวัดสุพรรณและเลือกหอไตร, หอฉัน, ศาลาการเปรียญ, ศาลาทำน้ำวัดละมุด ที่บางกรวย จ.นนทบุรี ส่วนป่าช้าวัด เลือกป่าช้าวัดจันทาราม อ.บางบาล จ.อยุธยา แต่สถานที่ที่ได้ก็ต้องมีการปรับแต่งสถานที่ ซึ่งมีสิ่งของผิดยุคสมัยอยู่อย่าง พัดลม ไฟนีออน เป็นต้น

การหาอุปกรณ์ประกอบฉาก "เริ่มจากการค้นคว้าข้อมูลในสมัยนั้น ซึ่งหาได้ไม่ยาก อย่างเช่นเครื่องมือจับปลา แต่ในการเลือกสิ่งของให้ตัวแสดงใช้ก็ต้องเลือกของที่มีความน่าสนใจ เพื่อให้คนดูจดจำได้ อย่างฉมวกที่เรียกว่า กลบ เป็นของที่มีอยู่จริง แต่คนไม่ค่อยเคยเห็น การหาของประกอบฉากเรื่องนี้จึงเริ่มจากการ Research และเลือกสิ่งที่น่าสนใจที่สุดจากการค้นคว้า ซึ่งจะได้ทั้งความสมจริงและความน่าสนใจด้วย" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

นอกจากนี้ยังมีฉากบรรยากาศที่ใช้แทนเวลาต่างๆในภาพยนตร์ ทีมงานเลือกถ่ายทุ่งนาที่ จังหวัดชัยนาท โดยหาสัตว์เข้าฉากอย่าง ปลาหมอเงือกที่กินแห่งอันเป็นสัญลักษณ์บอกถึงฤดูกาล จะเข้าหน้าแล้ง ตักแตนต่อยมยเดินบนยอดข้าวแสดงว่าข้าวกำลังท้อง เมื่อใกล้หน้าแล้งกบ จะต้องจำศีล เป็นต้น ซึ่งสัตว์เหล่านี้ทีมงานฝ่ายศิลป์เป็นคนจัดหาเข้ามาเข้าฉากทั้งหมด





ภาพที่ 4.3 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง นางนาก

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

นนทรีย์ นิมิตร (2542:67) ได้ให้ความเห็นว่า งาน Special Effect ในนางนากเป็นเรื่องงาน Mock-up เป็นส่วนใหญ่ เช่น การทำหุ่นศพซึ่งต้องมีการกำหนดรายละเอียดว่าศพนี้ตายมาแล้วกี่วันสภาพเป็นอย่างไร สำหรับศพที่ต้องหน้าเหมือนนักแสดง ทีมงานต้องหล่อแบบจากนักแสดงจริง 3 คน คือนางนาก, ไอ้ปลิกและยายเอิบ โดยเฉพาะศพนางนากที่ต้องถ่ายภาพแบบแอนิเมชันจากคนจริงกลายสภาพเน่าแห้งไปที่ละคนระยะเวลา 6 เดือน ทีมงานต้องสร้างหุ่นศพโดยการหล่อแบบจากตัวนักแสดงและแต่งเป็นศพหลายๆระยะเวลา นอกจากนี้ยังมีศพยายเอิบซึ่งต้องถูกตัวตะกวดกิน ทีมงานใช้เนื้อสดจริงแปะตรงบริเวณหุ่นศพและให้ตะกวดแทะกัดที่ศพ ส่วนงานเทคนิคพิเศษรวมการแต่งบาดแผล เทคนิคคนแขนขาด ขาขาดในสนามรบซึ่งก็ทำแบบง่ายๆ คือเอาคนแขนขาดจริงๆมาแต่งบาดแผล งานฝ่ายศิลป์ในหนังเรื่องนี้ยังรวมถึงการหาสัตว์เข้าฉากด้วยไม่ว่าจะเป็นหนู ปลา กบ ตัวเหี้ย แมงมุมซึ่งต้องให้สัตว์แสดงอย่างที่ต้องการ เช่น ความเชื่อเรื่องแมงมุมตีกะจะเกิดการพลัดพราก ฝ่ายศิลป์ก็ใช้วิธีเอากาวตราช้างติดขาแมงมุมไว้ไม่ให้เดินและเอาเชือกผูกกับตัวแล้วดึงปล่อยให้เหมือนมันเผลอกระแทกกับฝาผนัง

ภาพยนตร์เรื่องนางนากเป็นผลงานเรื่องถัดมาของ เอก เอี่ยมชื่น หลังจากภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมืองประสบความสำเร็จ นางนากประสบความสำเร็จยิ่งกว่าทั้งรายได้และรางวัล มีความยอดเยี่ยมในการเล่าเรื่อง การกำกับการแสดง และการออกแบบงานสร้างที่ดีกว่าเรื่องแรก การออกแบบงานสร้างของนางนากสร้างความแปลกใหม่ให้กับภาพยนตร์ไทย พลิกรูปแบบของหนังผีแฟนตาซีแม่นาคพระโขนงฉบับเก่า เป็นหนังรักสยองขวัญแบบที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนด้วยงานสร้างแบบสมจริง (Realistic) แนวทางการทำงานของเอก เอี่ยมชื่น ยังคงเป็นการให้ความสำคัญด้านการหาข้อมูลอ้างอิงมากกว่าการออกแบบเพื่อความสวยงาม เอก เอี่ยมชื่นสามารถมองเห็นความสวยงามและความแปลกใหม่น่าสนใจ ได้จากข้อมูลภาพถ่ายหอคดหมายเหตู ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกคนมองข้าม การตั้งใจยกการทำงานตามแบบภาพถ่ายขาวดำโบราณเป็นภาพเคลื่อนไหวจึงเป็นวิธีการทำงานที่นักออกแบบเลือกเดินมาถูกทาง แต่ลำพังเพียงแค่การเลียนแบบภาพถ่ายยังไม่พอที่จะสร้างชีวิตชีวาให้กับฉาก ความละเอียดเอาใจใส่ในการใส่ร่องรอยชีวิตลงในฉาก ผู้ออกแบบใช้วิธีการให้ทีมงานเข้าไปอยู่อาศัยจริงในฉาก เพื่อให้ฉากมีชีวิตขึ้น เมื่อนักแสดงเข้าไปอยู่ในฉากจึงเกิดความกลมกลืนดูสมจริงอย่างสิ้นสงสัย

“หนังเรื่องนี้นับว่าเป็นบทเรียนที่ดีสำหรับผู้ที่ต้องการศึกษาการทำหนัง เพราะเป็นภาพยนตร์ที่ใช้งบประมาณในการออกแบบงานสร้างน้อย แต่เมื่อผลงานออกมาเป็นภาพยนตร์

สามารถมองเห็นการออกแบบงานสร้างได้อย่างเป็นรูปธรรม ข้าวของอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นของไทยพื้นบ้านราคาถูกที่หาซื้อได้ในง่าย และมีข้อดีคือควบคุมโทนสีได้ง่ายเพราะของส่วนใหญ่มาจากวัสดุธรรมชาติอย่าง ะหลอม ไม้ไผ่ เรือไม้ เครื่องดินเผา เกวียน เป็นต้น ทำให้ทิศทางในการกำกับศิลป์กลมกลืนไปในทิศทางเดียวกันง่าย และที่สำคัญคือมีความเป็นตัวตนสูง" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะเลลายใจ

ผู้กำกับภาพยนตร์	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
อำนวยการสร้าง	นนทรีย์ นิมิบุตร
บทภาพยนตร์	วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
นักแสดงนำ	ชาติชาย งามสรรพ์ , สเทลล่า มาลุกี้ , ศุภกรณ์ กิจสุวรรณ , สมบัติ เมทะนี
ความยาว	110 นาที
วันที่เข้าฉาย	28 กันยายน พ.ศ. 2543
เรื่องย่อ	

เรื่องราวความรักของรำเพย ลูกสาวพระยาประสิทธิ์ ราชเสนา และ ดำ ลูกชายกำนันเคื่อ ที่รู้จักกันมาตั้งแต่เด็ก เมื่อครอบครัวของรำเพยต้องหนีภัยสงครามในกรุงมาอยู่บ้านกำนันเคื่อ ที่สุพรรณบุรี หลังสงครามทั้งคู่แยกจากกัน

สิบปีต่อมา ทั้งคู่ได้พบกันอีกครั้งเมื่อเข้าเรียนมหาวิทยาลัย ทั้งสองรักกัน เปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงต่อกันและสัญญาว่าจะแต่งงานกัน ตกลงกันว่าหากพ่อรำเพยไม่อนุญาตก็จะหนีตามกัน โดยนัดพบกันที่ศาลารอนาง ศาลากลางน้ำที่เป็นสถานที่แห่งความทรงจำมาแต่ก่อน

กำนันเคื่อถูกใจปล้นไร่และฆ่าตาย ดำออกตามหาฆาตกร และจับพลัดจับผลูกลายเป็นลูกน้องอยู่ในวังของ เสือฝ้าย สหายเก่าของกำนันเคื่อ ด้วยความสามารถในการยิงปืนแม่นราวกับจับวาง ดำจึงกลายเป็น เสือดำ สมุนมือขวาคนโปรดของเสือฝ้าย คู่กับ เสือมเหศวร

รำเพยถูกบังคับให้แต่งงานกับ ร.ต.อ.กำจร ตำรวจมือปราบหนุ่ม แต่เธอไม่ยินยอม เธอตัดสินใจจะหนีตามดำ แต่เมื่อถึงวันเวลานัด ปรากฏว่าดำติดภารกิจกับมเหศวร และมาไม่ทัน รำเพยเข้าใจว่าดำไม่มา เธอจึงตัดสินใจรับหมั้นกับ ร.ต.อ.กำจร ด้วยหัวใจที่แตกสลาย

ร.ต.อ.กำจร ได้รับมอบหมายให้ไปทลายรังเสือฝ้าย แต่พลาดท่าถูกจับได้ เสือฝ้ายสั่งให้ดำประหารนายตำรวจ แต่แล้วก่อนจะลงมือลั่นไกสังหาร กำจรได้ขอร้องให้ดำส่งข่าวการตายของเขาถึงคู่หมั้นของเขา เมื่อดำรู้ว่ากำจรเป็นคู่หมั้นของรำเพย ดำตัดสินใจเสียสละ ปลอมกำจรให้หนีไปท่ามกลางความคลางแคลงใจของเสือฝ้าย และเลื่อมเหศวร ว่าดำทรยศ รับสินบนจากตำรวจ

เสือฝ้ายวางแผนบุกถล่มงานแต่งงานของกำจร ถึงจวนผู้ว่าเมืองสุพรรณ เพื่อแก้แค้นที่ถูกกำจรหยามหน้านานุกมาดลุ่มถึงรัง เมื่อดำทราบข่าว เขาจึงตัดสินใจเอาชีวิตเข้าแลก เพื่อปกป้องคนที่เขารัก ให้พ้นจากอันตรายเสือดำถูกกำจรยิงตายคาอ้อมมอกราำเพย

การตีความบทภาพยนตร์

"ขณะทำงานเรื่อง 24499 อำนวยการครองเมืองและนางนาค ผู้กำกับวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ได้เตรียมงานเรื่องฟ้าทะลายโจรอยู่คนเดียว ผู้กำกับมีความชัดเจนเรื่องภาพอยู่ในหัวแล้ว เขามีความคิดว่าสังคมไทยไม่ชอบตอขอดของที่มีอยู่ อย่างเช่นสมัยก่อนเรามีช่างจิตรกรรมฝาผนังเก่งๆ เมื่อได้รับความรู้จากภาพเขียนตะวันตก ขวัญอินโข่งจึงเริ่มเขียนจิตรกรรมฝาผนังแบบมีทัศนียภาพ (Perspective) ต่อมางานจิตรกรรมไทยถูกนำมาประยุกต์มาสู่ภาพประกอบหนังสือ จึงเกิดผลงานของครูเหม เวชกร และครูเฉลิม วุฒิ โฆษิต ขึ้นและมันก็หายไป เราน่าจะมีคนเขียนแบบไทยสไตล์ อย่างเพลงสุนทราภรณ์ก็เกิดจากการนำเพลงไทยเดิมผสมเครื่องดนตรีฝรั่งจนเกิดตัวตนที่ชัดเจน แล้วก็หยุดไว้แค่นั้นไม่มีการพัฒนาต่อ เหมือนหนังอินเดียที่มีเอกลักษณ์อยู่จนถึงทุกวันนี้ เขาจึงคิดจะกลับไปสานต่อยุคของหนังไทยสมัย คุณรัตน์ เปสตันยี โดยใช้สีสันจากเหมือนเดิม การจัดไฟเหมือนเดิม แต่มีวิธีการเล่าเรื่องติดต่อจับใจแบบสมัยใหม่ ตนจึงกลับไปดูผลงานหนังของคุณรัตน์ เปสตันยี ซึ่งก็รู้สึกชอบเช่นกัน" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

"การตีความบทภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นบทแบบเดาได้ คือเรื่องรักประทับใจเป็นเรื่องราวสมัยก่อน เป็นยุคสมัยของความพลัดพรากซึ่งสมัยนี้ไม่มีแล้ว ตนไม่ได้ตีความจากบทภาพยนตร์มากนัก อาศัยสร้างความแปลกใหม่ เอาเอกลักษณ์แบบไทยที่เราค้นคว้ามาจากงานจิตรกรรมภาพประกอบหนังสือเก่าๆ ภาพเขียนหลังรถบรรทุก ภาพห้องนา ภาพเขียนตามวัดที่ระดับบ้าน เอาความเป็นไทยไทยมาใช้ ซึ่งเป็นหนังสือที่เรารู้จักจริงๆ แบบภาพยนตร์ของ ทิม เบอร์ตัน ที่ไม่ให้ความสำคัญเรื่องความสมจริง" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

“โดยส่วนใหญ่หนังทั้งโลกนี้เป็นหนังแบบเรียลลิสติก แม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์แฟนตาซี แต่ผู้สร้างก็พยายามให้คนดูเชื่อว่า ยานลำนี้บินขึ้นได้จริงๆ เชื่อว่ามีหุ่นยนต์ที่เดินได้จริงๆทุกอย่าง ในหนังทำให้คนดูเชื่อว่ามีอยู่จริง มีส่วนน้อยมากอาจเพียงแค่เปอร์เซ็นต์เดียวที่ทำหนังแบบไม่ให้ความสำคัญกับความสมจริง เรียกว่าเป็นหนังดีไซน์แท้ๆ เมืองไทยไม่มีหนังแบบนี้มากนัก นี่เป็นเรื่องเดียวที่ต้นทำหนังแบบไม่สนความสมจริง และเวลาทำหนังแบบนี้ก็เป็นเอกลักษณ์ของผู้กำกับที่ไม่มีใครทำแบบนี้ได้อีก ผู้กำกับเคยทำหนังลักษณะนี้มาแล้วในภาพยนตร์โฆษณาจักรยานตราจระเข้ ที่ประยุกต์ภาพจิตรกรรมไกรทองมาใช้ในหนัง หรือภาพยนตร์โฆษณากางเกงยีนส์แรงเลอร์ ใช้ฉากเวทีมวยเหมือนหนังไทยโบราณ ซึ่งเหมือนว่าผู้กำกับได้ทดลองทำหนังในสไตล์นี้ให้ทีมงานได้เห็นภาพชัดเจนขึ้น ในครั้งนั้นตนเองกับผู้กำกับมีความคิดต่างกันมาก เพราะตนมีแนวทางการทำงานแบบ Realistic จึงมองภาพได้ไม่ชัดเจนนัก (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

แนวทางการออกแบบ

การทำงานเริ่มจากการหาภาพอ้างอิง (Reference) จากสไลด์ภาพเขียนไทยสมัยก่อน “เห็นฉากไหนที่พอจะใส่สไลด์เหล่านี้ได้ ก็คิดว่าน่าจะเพิ่มความจัดจ้านในหนังขึ้นไปอีก อย่างเช่น บ้านแบบคนไทยต่างจังหวัดหลังคาสี่แฉงตัวบ้านทาสีฟ้า ผสมเอางานเขียนจากลิเกมาใช้ในฉาก แต่ส่วนใหญ่จะเอางานภาพประกอบของครูเฉลิม วุฒิโมษิตกับครูเหม เวชกร มาใช้ โดยเลือกภาพเหล่านี้มาจากหลายแขนงมันอาจจะไม่ตรงกับภาพความคิดของผู้กำกับทั้งหมด เพราะมันเป็นการต่อยอดความคิดผู้กำกับไปอีกที เป็นการสร้างสิ่งใหม่ โชคดีที่คุณวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง เป็นผู้กำกับที่เห็นภาพได้ง่ายจึงไม่จำเป็นต้องสร้าง Conceptual Board เมื่อได้ภาพ Reference แล้วจึงเริ่มหาสถานที่ถ่ายทำเลย” (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)



ภาพที่ 4.4 แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่เป็นแบบอย่างให้ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ

สถานที่และฉากในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องฟ้าทะลายโจรย้อนยุคลงไปสมัย ก่อนจอมพล ป.พิบูลสงคราม เพราะตามท้องเรื่องเป็นเหตุการณ์สมัยปราบ 3 เสือสุพรรณ คือราว พ.ศ.2480 มีฉากภายนอกประมาณ 12 ฉาก สร้างฉากในสตูดิโอประมาณ 10 ฉาก ใช้งบประมาณในส่วนการออกแบบงานสร้างประมาณ 3 ล้านบาท เอก เข้มขึ้น ให้ข้อมูลถึงฉากสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ดังนี้

ฉากดวลปืน ผู้ออกแบบงานสร้างได้ความคิดว่าจะออกแบบฉากนี้ในสตูดิโอ โดยประยุกต์งานฉากลิเกที่ดูลักษณะภาพแบนๆ ใช้สีสดๆ และนำภาพพระอาทิตย์ตกดินมาจากการฉกรรกรรมของศิลปิน ประเทือง เอมเจริญ ให้ได้อารมณ์แบบหลังเลือนตะวันตก "ผู้กำกับต้องการให้สร้างฉากแทนการถ่ายที่จริง โดยนางานประเทือง เอมเจริญ มาคลี่คลายเป็นฉากด้านหลังและให้มีทุ่งหญ้าเป็นระยะด้านหน้าพ่นสีหญ้าเป็นสีเหลือง เราก็ไม่เคยเห็น แต่พอลองนำต้นไม้ปลอมต้นใหญ่มาตั้งมันก็สวยดี เกินความคาดหมาย ดูไม่เหมือนหนังไทยโบราณแต่เกิดสไตล์ใหม่ขึ้นมา เป็นงานโพสต์โมเดิร์น อย่างแท้จริงคือเอาของเก่ามาคลี่คลาย" (เอก เข้มขึ้น , 2550 : 90)

ฉากศาลารอนาง ได้ความคิดต้องการลักษณะศาลาทรง 8 เหลี่ยม ทาสีฟ้าหลังคาสีแดง ตั้งอยู่กลางสระบัว และมองเห็นภูเขาด้านหลัง จึงหาสถานที่จริงที่มีฉากหลังเป็นภูเขากับสระบัวที่ จ.ลพบุรี

ฉากจวนผู้ว่า ใช้สถานที่จริงเป็นตึกเจ้าพระยาอภัยภูเบศร ซึ่งเป็นตึกเก่าที่จังหวัดปราจีนบุรี สร้างสมัยรัชกาลที่ 5 ราว พ.ศ.2452 มีสถาปัตยกรรมใกล้เคียงกับเนื้อเรื่อง ซึ่งขณะไปถ่ายทำเพิ่งทาสีใหม่เสร็จ เป็นสีเหลืองที่สดและทีมงานได้ตกแต่งสีฟ้าเพิ่มบางส่วน เพื่อให้มีสีตัดกันกันสวยงาม

ฉากภายในบ้านรำเพย เป็นการสร้างฉากในสตูดิโอทั้งหมด โดยตั้งใจให้ดูเป็นฉากละครมากกว่าดูเป็นบ้านจริงๆ อย่างเช่น ห้องนอนก็มีแต่เตียงแทบไม่มีของประกอบฉากอย่างอื่น ซึ่งดูไม่มีชีวิตของคนจริงๆ อยู่

ฉากต้นตาล ฉากนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากภาพเขียนหลังรถบรรทุก เป็นภาพทุ่งโล่งมีต้นตาลตั้งอยู่ในมุมมอง ทิศงานต้องไปหาสถานที่ให้ได้ภายในภาพเขียน เลือกทุ่งนาที่ออกรวงสีเหลืองให้ตัดกับท้องฟ้าสีฟ้าสด

ฉากบ้านกำนันเดื่อ เอก เข้มขึ้น (2550:89) เล่าว่า “ฉากบ้านกำนันเดื่อผู้กำกับต้องการบ้านแบบภาพเขียนหลังรถบรรทุก มีกระท่อม มีภูเขา 2 ลูก มีต้นตาล 2 ต้น ผมก็ต้องสร้างกระท่อมหลังคาเอินๆเหมือนภาพเขียน มีกองฟาง 2 กอง แต่เมื่อทำเสร็จแล้วดูจืด เหมือน

กระท่อมธรรมชาติจริงๆ ไม่เหมือนกับภาพเขียน จึงต้องพ่นกองฟางให้เป็นสีส้มและใช้สีน้ำตาลเข้ม
ตัดที่เสาไม้ให้ดูแบนเหมือนภาพเขียน เพื่อให้ดูผิดธรรมชาติเหมือนเอาสีน้ำมันมาเขียนรูป
กระท่อม"

จากสถานีรถไฟ ต้องใช้หัวรถจักรไอน้ำที่วิ่งได้จริง ซึ่งต้องมีแท่งค้ำเติมน้ำสำหรับเติมน้ำหัว
รถจักรอยู่ในฉาก จึงต้องหาสถานีที่มีขบวนรถไฟสามารถสลับรางวิ่งได้ ซึ่งได้สถานที่ถ่ายทำที่ จ.
กาญจนบุรี และมาตกแต่งสถานีเพิ่มเติมเล็กน้อย

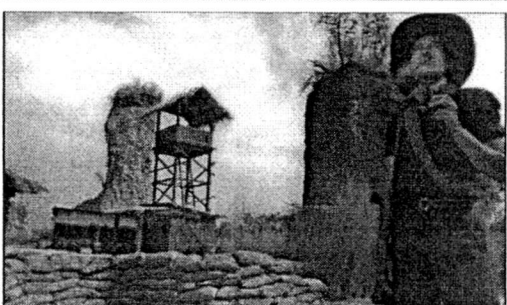
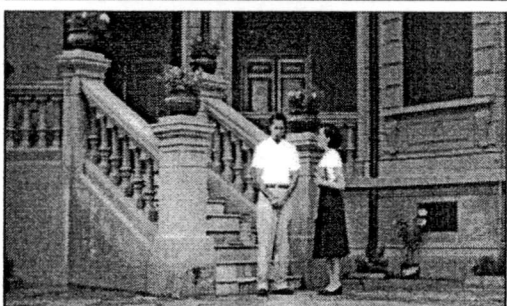
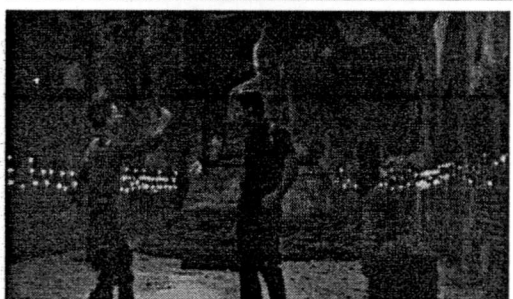
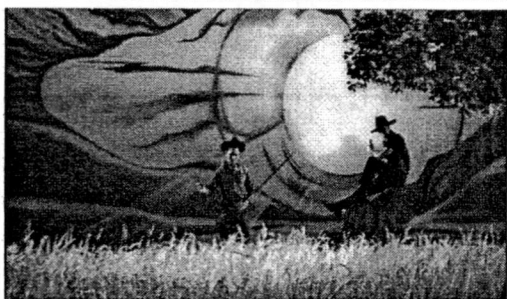
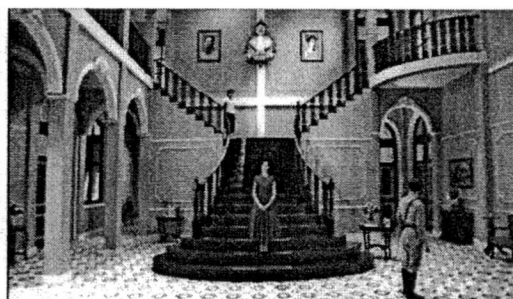
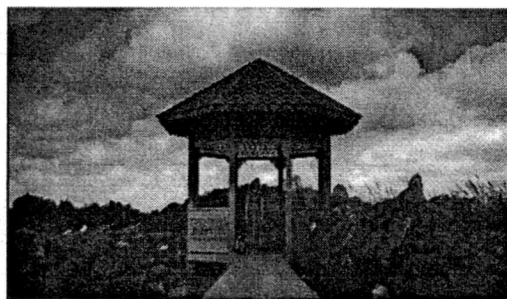
จากสถาบันในวัดร้าง ฉากนี้สร้างขึ้นในสถานที่จริงเพราะต้องการต้นจามจุรีใหญ่อยู่ใกล้ๆ
โบสถ์วัดร้าง ซึ่งเป็นสถานที่นี้หาต้นจามจุรีใกล้ๆกับโรงถ่าย และสร้างผนังโบสถ์และองค์พระ
ประธานขึ้นมา

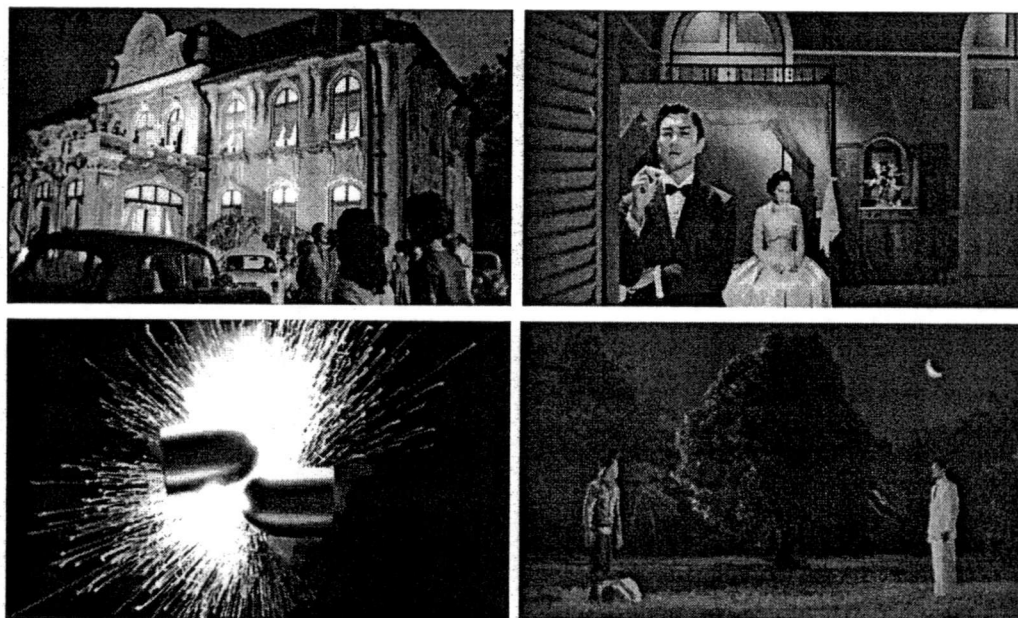
จากรังเสือ เลือกสถานที่ถ่ายทำเป็นเมืองดินแดงที่ จ.สระบุรี ได้แรงบันดาลใจจาก
หนังสือ ป.อินทรมานสิริ ที่สร้างภาพใจเสือในความคิดของคนไทยสมัยนั้น ให้แต่งตัวแบบ
ความบอยใส่หมวกปีกกว้าง ใส่ชุดดำแบบจอมโจรไซโร มีที่กบดานเป็นที่ลับบนภูเขาหิน ซึ่งเป็น
ภาพจำของคนไทยสมัยก่อน

ภายในรังเสือ สร้างขึ้นในรังใจที่เดียวกับฉากภายนอกที่ จ.สระบุรี การสร้างฉากภายใน
มีความคล้ายกับฉากละครมากกว่าฉากงานภาพยนตร์ "สังเกตอย่างฉากเสือดำกับร้อยตำรวจเอก
กำจร พุดคุยกัน เหมือนฉากละครซึ่งดูไม่มีความลึก (Depth) แบบฉากภาพยนตร์ ถ้าเป็นการจัด
ฉากโดยทั่วต้องใส่อุปกรณ์ประกอบฉากให้ดูเป็นธรรมชาติ แต่เรื่องนี้แค่เอาลงไปวางหรือใส่
อุปกรณ์ประกอบฉากมากๆ กลับดูผิดที่ผิดทาง" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากโรงเรียน เลือกใช้โรงเรียนมัธยมวัดเบญจมบพิตร เพราะมีสถาปัตยกรรมสมัยรัชกาล
ที่ 5 เป็นอาคารทรงยุโรปสีชมพูสด ซึ่งเข้ากับสีและงานสถาปัตยกรรมในหนังได้ดี

จากชุดท้ายดวลปืน ถ่ายทำในสถานที่จริง โดยเลือกสถานที่ที่มีต้นไม้เป็นองค์ประกอบ
ภาพตามต้องการ เมื่อกำลังจะยิงปืน ภาพจากเปลี่ยนเป็นสีดำเห็นเฉพาะเสือดำกับเสือมเหศวร
ยืนอยู่ท่ามกลางความมืด ใช้วิธีการชิงผ้าดำขึ้นในสถานที่ถ่ายทำจริง





ภาพที่ 4.5 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

ภาพเทคนิคพิเศษในหน้าที่ของผู้กำกับศิลป์เห็นได้จากหลายข้อ อาทิเช่นภาพการวิ่งของ กระสุนปืนที่เรียกว่า Bullet Time คือภาพแสดงวิถีกระสุนปืนวิ่งอย่างช้าๆ ได้แก่ฉากเสือดำบุก ลังหารเสือย้อยที่บ้าน ฉากเสือดำยิงลูกสมุนผ่านรูเหรียญสตางค์และเสือดำกับเสือเหศวรสวน ปืนกัน อย่างฉากสุดท้ายนี้ใช้เทคนิคที่ดูง่าย ๆ โดยการ Mock-up ลูกกระสุนขนาดใหญ่ ใส่บนราง สไลด์ที่ทำสีฟ้า เพื่อ Key ออกด้วยคอมพิวเตอร์ และถ่ายภาพประกายไฟมาประกอบเข้ากัน (Composite) ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการให้ดูเหมือนของเล่นมากกว่าความสมจริง ทำให้ภาพได้อารมณ์ขบขันมากกว่าความตื่นเต้นจริงจัง

นอกจากนี้ยังมีฉากเสือเหศวรโดนยิงซึ่งผู้กำกับต้องการภาพที่ดูเกินจริง และตั้งใจ ถ่ายภาพขนาดใหญ่ให้ดูรุนแรงน่าขยะแขยง เป็นภาพด้านข้างใบหน้า เห็นลูกกระสุนปืนทะลุฟัน ออกท้ายทอย ฟันแตกกระจุยมีทั้งประกายไฟและควัน นักออกแบบงานสร้างใช้วิธีสร้างหุ่นจำลอง ศีรษะคนฝังระเบิดและเลือด หุ่นจำลองนี้มีความละเอียดถึงข้างในปากและฟันเพื่อให้แตก กระจายเหมือนจริง ฝังระเบิดอีกจุดที่ท้ายทอยพร้อมทั้งเลือด การถ่ายทำภาพดังกล่าวซ้อนกับ ภาพจริงของนักแสดงและประกอบเข้าด้วยกันด้วยวิธีการตัดต่อภาพ

ภาพยนตร์ฟ้าทะลายโจรมีส่วนผสมของภาพยนตร์หลายตระกูล มีการดำเนินเรื่องคล้าย ภาพยนตร์โรแมนติก สอดแทรกจากแอ็คชั่นต่อสู้และการใช้เพลงประกอบ เรียกได้ว่ามีครบทุก รสชาติเหมือนภาพยนตร์ไทยยุคฟิล์ม 16 มม.(พ.ศ.2490) แต่ฟ้าทะลายโจรไม่จัดอยู่ในประเภท หนึ่งย้อนยุค (Period) เพราะไม่เน้นความถูกต้องความสมจริงในประวัติศาสตร์ เน้นที่จะนำเสนอ รูปแบบของภาพยนตร์ยุคเก่ามากกว่าประวัติศาสตร์บ้านเมืองสมัยนั้น ซึ่งเหตุการณ์ของฉาก บ้านเมืองในช่วงเวลานั้นก็ไม่ได้มีผลต่อเรื่องและตัวละคร แต่ภาพความความหลังก็ทำให้เกิด ความรู้สึกระลึกหวนอดีต สร้างอารมณ์ขันลึกๆและมุมมองที่แปลกใหม่ ที่เรียกได้ว่า เป็นงานจาก ยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modern)

ภาพยนตร์สมัยฟิล์ม 16 มม. เน้นความเพลิดเพลินมีครบทั้งชีวิตเศร้าเคล้าน้ำตา บ๊อง ฉลาด ผลาญ เรื่องราวแบบสุนทรภู่กรรม มักดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์เพลงซึ่งกำเนิดมากจากละครเวที ฉากในภาพยนตร์สมัยนั้นจึงดัดแปลงมาจากฉากละครเวที จึงดูเป็นฉากแนวปลอมๆที่เน้นความ สวยงามมากกว่าความสมจริงของเรื่องราว มักนิยมใช้สีที่สดกว่าความเป็นจริง ทั้งฉาก เสื้อผ้าและ การแต่งหน้าทำผม ทั้งนี้ค่าสีที่ผิดเพี้ยนของหนังสมัยก่อน เกิดจากเทคโนโลยีการล้างฟิล์มที่ยังไม่ สามารถให้ค่าสีที่ถูกต้องสมจริงได้ ความผิดเพี้ยนของสีนี้ก็เป็นสิ่งที่ผู้กำกับเลือกที่จะมาเป็นเสน่ห์ ในการสร้างบรรยากาศในหนังเรื่องฟ้าทะลายโจร แต่สร้างด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์สมัยใหม่

สีในภาพยนตร์ฟ้าทะลายโจรมีความโดดเด่นมาก ซึ่งมักเป็นการใช้สีชุดฉากและนำสีตรง ข้ามมาตัดกันอย่างรุนแรง แต่สีเหล่านี้เกิดจากการควบคุมทางองค์ประกอบศิลป์ ไม่ได้เป็นการใช้ สีที่สะเปะสะปะอย่างไม่มีศิลปะ สังเกตได้ว่าในหนังจะมีสีที่โดดเด่นอยู่ 6 สี กลุ่มตลอดทั้งเรื่องคือ สีฟ้า สีเขียว สีชมพู สีดำ สีแดง และสีน้ำตาลซึ่งกำหนดสีอย่างพอเหมาะ เช่น ฉากโดยรวมสีฟ้า ตัว แสดงใส่ชุดสีชมพูบานเย็นทาปากสีชมพูเข้ากับชุด มีดอกไม้ปักแจกันสีชมพูเล็กน้อย ผ้าคลุมไหล่ สีฟ้าอ่อนให้กลมกลืนกับฉาก การใช้สีตัดกันจึงสอดรับกันอย่างกลมกลืนไม่โดดแยกจากกัน หรือ อย่างการถ่ายทำนอกสถานที่ที่ยากต่อการควบคุมสี ผู้ออกแบบงานสร้างยังต้องเลือกทุ่งนาที่ เหลืองสด หรือเอาสีไปพ่นบนกองฟางเพื่อให้ได้สีตามต้องการ ซึ่งสีเหล่านี้เกิดจากการยึดภาพ อ้างอิง (Reference) เป็นโจทย์การทำงานอย่างเคร่งครัด

การออกแบบงานสร้างในหนังฟ้าทะลายโจร จัดว่าเป็นหนังที่มีสไตล์โดดเด่นมาก เป็น การทำงานที่ผิดแผกจากทฤษฎีการออกแบบงานสร้างหนังในปัจจุบัน ซึ่งเน้นความสมจริงเป็นหลัก ซึ่งฟ้าทะลายโจรกลับไม่ใส่ใจในความสมจริง แต่ใช้แนวความคิดการออกแบบงานสร้างแบบหนัง ยุคเก่า เช่น การออกแบบฉากให้มีสีสันชุดฉาก ตัดกับเสื้อผ้านักแสดงซึ่งเป็นไปไม่ได้ในโลกความ เป็นจริง ของประกอบในฉากมีน้อยชิ้น อย่างห้องนอนประกอบด้วยเตียงหนึ่งตัว ฉากในบ้านมีแค่

โต๊ะกับแจกันดอกไม้เท่านั้น เหตุเพราะหนังยุคเก่าสร้างจากขึ้นแค่ต้องการสื่อสารว่าจากนี้คืออะไร แต่ไม่ต้องการสื่อสารในเชิงลึกถึงบุคลิกตัวละคร และให้ความสำคัญกับความงามมากกว่าสิ่งอื่นใด ผลที่เกิดขึ้นกับคนดูซึ่งมีประสบการณ์การดูหนังยุคปัจจุบัน จึงเกิดความรู้สึกเหมือนย้อนดูหนังในอดีตมากกว่าการดูเพื่อเอาเรื่องราวใหม่ เมื่อดูจากก็เกิดความรู้สึกดังมาประทับใจ แต่แฝงด้วยอารมณ์ขันกับภาพความเป็นไทยที่ดูใสซื่อ หนังจึงไม่สามารถเอาความสมจริงหลอมอารมณ์คนดูให้จดจ่ออยู่กับการเล่าเรื่องได้ นับเป็นงานออกแบบงานสร้างที่แหวกแนว แต่นับว่ายังเป็นงานทดลองที่ต้องมีการพัฒนาต่อไปตามความเชื่อของผู้กำกับ ที่ต้องการสร้างเอกลักษณ์แบบไทยๆ ในงานภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา

ผู้กำกับภาพยนตร์	นนทรีย์ นิมิบุตร
บทภาพยนตร์	ศิริภค เป่าบุญเกิด
นักแสดงนำ	สันติสุข พรหมศิริ , วิชาวี เจริญปุระ , Christy Thi Minh-thu Chung เอกรัตน์ สารสุข , ภัทรวรินทร์ ทิมกุล
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
ความยาว	113 นาที
กำหนดฉาย	28 ตุลาคม 2544
เนื้อเรื่องย่อ	

จันดารา ได้ถือกำเนิดขึ้นจากความผิดพลาดและความเกลียดชัง ดารา แม่ของ จัน เศรษฐินีสาวสวยถูก จอม แพนของ น้าวาด (วิชาวี เจริญปุระ) พร้อมกับสมุนสองคนจุดไปกระทำชำเรา เมื่อครั้งเดินทางไปเมืองพิจิตรกับบิดาของเธอ บิดาของเธอจึงว่าจ้างให้ คุณหลวง (สันติสุข พรหมศิริ) แต่งงานกับ ดารา โดยยกบ้านและทรัพย์สินให้เป็นการแลกเปลี่ยน

ดารา เสียชีวิตทันทีที่คลอด จัน ออกมา คุณหลวงโกรธเกลียดชังเด็กชายตัวน้อยทันที แม้ยังไม่ได้เห็นหน้า คุณหลวงตั้งชื่อให้ว่า จัน-จัญไร วิสณันท์ น้าวาดลงมาจากพิจิตรเพื่อร่วมพิธีศพพบว่าไม่มีใครต้องการ จัน น้าวาดจึงรับอาสาเลี้ยง จัน และเพื่อเป็นการถ่ายบาปให้กับ จอม คนรักของตน ที่เป็นต้นเหตุให้เกิดเหตุแห่งเคราะห์กรรมนี้ และแม้ว่า น้าวาด ต้องสละตัวยอมเป็นเมีย คุณหลวง เพื่อเธอจะได้มีโอกาสเลี้ยงดู จัน ได้ตลอดรอดฝั่ง

ในชีวิตฉันมี คุณบุญเลื่อง (คริสตี้ ชุง) ครอบครองจิตใจฉันในเรื่องกามารมณ์ และ ไฮซินธ์ สาวน้อยวัย 14 ปี ซึ่งเป็นดอกไม้สีขาวบริสุทธิ์ ดอกเล็กดอกเดียวในหัวใจของ ฉัน

ฉัน ถูก คุณหลวง เนรเทศออกจากบ้าน จึงไปใช้ชีวิตอยู่ที่เมืองพิจิตรอยู่สามปี น้าवादก็มาตามตัวและขอให้ ฉัน กลับบ้านที่พระนคร ฉัน ได้โอกาสแก้แค้น คุณหลวง จึงยอมแต่งงานกับ คุณ แก้ว (ภัทรวรินทร์ ทิมกุล) เพื่อแลกเปลี่ยนกับกรรมสิทธิ์ในบ้าน และ คุณหลวง ต้องรับผิดชอบค่าใช้จ่ายในบ้านต่อไป ฉัน กลับไปหา ไฮซินธ์ ที่บ้าน แต่ ไฮซินธ์ เสียชีวิตไปแล้วด้วยโรคไทฟอยด์ เมื่อสองปีมาแล้ว จุดสีขาวเล็กๆในหัวใจของ ฉัน เลือนหายไป เหลือไว้แต่ความมืดมิด

คุณหลวงให้ฉันกลับมาเพื่อแต่งงานกับคุณแก้ว แต่ คุณแก้ว ไม่ยอม ฉันจึงใช้ชีวิตโสดทุกครั้ง จนในที่สุดคุณแก้วก็ท้อง และให้กำเนิดบุตรซึ่งเป็นเด็กปัญญาอ่อน ต่อมาวันหนึ่ง คุณหลวง พบ ฉัน กับคุณบุญเลื่องนอนด้วยกัน ด้วยความรู้สึกที่ประเดประดังเข้ามา คุณหลวง ถึงกับล้มและเป็นอัมพาตตั้งแต่นั้นมา การแก้แค้นของ ฉัน เป็นอันสิ้นสุดลง

การตีความบทภาพยนตร์

ภาพยนตร์ฉัน ดาราสร้างขึ้นจากนิยายเรื่อง ฉัน ดารา ของอุษณา เพลิงธรรม ซึ่งตัวผู้กำกับเองต้องการคงความเหมือนของหนังสือให้มากที่สุด โดยเน้นที่จะนำเสนอเรื่องของมนุษย์ในแง่จิตวิเคราะห ์ นนทรีย์ นิมิตรบุตร (2544 : 29) ได้ให้ความเห็นว่า "ประเด็นสำคัญของหนังสือคือ เรื่องของการหลอหลอมของคน มนุษย์เราเกิดมาและเติบโตในสภาพแวดล้อมต่างๆสามารถทำให้คนมีสภาพจิตใจหรือความคิดเป็นเช่นนั้น เช็ทส์สะท้อนความต้องการบางอย่าง ความต้องการทางความรัก ความต้องการความอบอุ่นที่ตัวละครหายไปหรือจากสิ่งที่เขาไม่เคยได้รับ" ผู้กำกับได้ให้แนวทางในการสร้างบรรยากาศของเรื่องว่าน่าจะใช้บรรยากาศห่อหุ้มเรื่องเอาไว้ โดยให้เรื่องนำไปก่อนแล้วจึงเอาบรรยากาศนั้นเสริมความรู้สึกให้สมบูรณ์เพราะตัวเรื่องและตัวละครมีความสำคัญกว่าฉาก หัวใจของเรื่องนี้คือการแสดง

"ฉัน ดาราเป็นหนังสือคลาสสิกลำดับต้นๆของเมืองไทย มีแฟนมากมาย โหยหวนของการออกแบบงานสร้างคือทำให้เหมือนที่สุด แทบไม่ได้ตีความเป็นงานออกแบบมากนักเพราะอยากให้คนอ่านหนังสือได้เห็นภาพใกล้เคียงกับหนังสือที่สุด ซึ่งในหนังสือกำหนดชัดเจนว่าเป็นช่วงเวลายุคสมัยและสภาพแวดล้อมบ้านวินัยสนั่นที่ไว้อย่างละเอียด โหยหานี้ถือว่าไม่ยากนัก ส่วนประเด็นเรื่องนี้ไม่ได้เป็นหนังที่ต้องการให้คนดูรู้สึกทางเพศ แต่ชี้ให้เห็นว่าเพศเป็นเรื่องหยาบ เรื่องน่าหดหู่และสุดท้ายบทสรุปเรื่องเพศขนาดว่าเป็นเรื่องที่น่ารังเกียจ" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

แนวทางการออกแบบ

"บ้านวินัสันท์เป็นบ้านของเจ้าคุณในสมัยปลายรัชกาลที่ 5 ซึ่งจะเป็นบ้านไม้ฉลุทรงมนิลา ซึ่งมีส่วนผสมกับสถาปัตยกรรมตะวันตกกับสถาปัตยกรรมไทย เราอาจเรียกว่า บ้านคหบดี ซึ่งปัจจุบันยังมีหลงเหลืออยู่บริเวณแถวบ้านหม้อ เราจึงเดินสำรวจ ส่วนใหญ่เราจะเห็นอาคารแถวบ้านหม้อเป็นลักษณะตึกแถว แต่ภายในตึกแถวนั้นจะมีซอยแคบๆ เมื่อทะลุซอยเข้าไปจะเห็นบ้านทรงปั้นหยาประดับไม้ฉลุนขนาดใหญ่อยู่ข้างใน ทำให้เรารู้ถึงความเป็นไปด้านสถาปัตยกรรมว่าแต่เดิมคงเป็นพื้นที่ของคหบดีที่ปลูกเรือนหลายๆหลังในพื้นที่ขนาดใหญ่ และสร้างตึกแถวขายของล้อมรอบบ้าน ซึ่งมีบ้านลักษณะนี้อยู่หลายหลังตั้งแต่บริเวณบ้านหม้อ ราชดำเนินถึงบางลำพู แม้ว่าเรือนส่วนใหญ่จะเกิดในบ้าน 4 หลัง คือเรือนเจ้าคุณ , เรือนน้ำวาด , เรือนเขียวและเรือนคุณบุญเลื่อง มีเพียงไม่ถึง 20% เป็นจากภายนอก ทั้งเรื่องเป็นโลกของบ้านวินัสันท์ แต่เราก็ไม่สามารถถ่ายทำสถานที่จริงได้ เพราะบ้านที่เราได้ทอดูและมีของแปลกปลอมที่ผิดยุคสมัยอยู่มาก รวมทั้งรอบๆบริเวณนั้นมีเสียงดังไม่สามารถบันทึกเสียงได้ ถ้าถ่ายสถานที่จริงต้องหลบมุมมาก จึงขอประมาณในการสร้างบ้านขึ้นใหม่ทั้งหมด ซึ่งใช้ประมาณในการออกแบบงานสร้างทั้งหมดประมาณ 10 ล้านบาท" (เอก เขี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

"เราศึกษาแบบบ้านสมัยรัชกาลที่ 5 และเลือกจุดเด่นของบ้านทรงมนิลา กับลายฉลุไม้มาเป็นต้นแบบ ส่วนเรือนเขียวกับเรือนน้ำวาดเกิดในยุคสมัยถัดมา ตามท้องเรื่องต้องรู้เรือนเขียวทิ้งและสร้างเรือนคุณบุญเลื่องขึ้นใหม่จึงใช้สถาปัตยกรรมเป็นบ้านตึกย่านสาทรเก่า เราก็รีเสิร์ชดูบ้านเก่าแถวถนนสาทร จับจุดเด่นของสไตล์บ้านออกมา และแบ่งทีมงานเขียนแบบคนละหลังทำงานเหมือนสถาปนิก เราสามารถประหยัดงบประมาณได้โดยตกแต่งเฉพาะห้องที่ถ่ายทำ แม้ว่าภายนอกเรือนจะดูใหญ่ แต่ถ้าห้องไหนไม่ต้องถ่ายก็ไม่ต้องทำพื้นหรือตกแต่งภายในห้อง จากนั้นจึงส่งแบบตีราคา" (เอก เขี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

"ทีมงานเริ่มหา Location ต่างจังหวัดเพราะต้องการหลีกเลี่ยงและต้องการพื้นที่เปล่าเพื่อสร้างเรือนไทยจริงๆ การหาสถานที่ถ่ายทำเลือกที่จะสังเกตหาด้านจามจุรีใหญ่ๆ เพราะเรือนไทยในอดีตเรามักจะเห็นต้นจามจุรีขนาดใหญ่อยู่กลางสนามบริเวณบ้าน จะให้ความรู้สึกของบ้านที่มีครอบครัวใหญ่ได้ดี ซึ่งเราใช้เวลาหาสถานที่เพียง 2 วัน ก็ได้ไร่ข้าวโพดที่เขาค้อใหญ่ และติดต่อขอเช่าถ่ายทำ 1 ปี เคารรถไถไร่ข้าวโพดให้เป็นลานโล่งเหลือต้นจามจุรีใหญ่ขึ้นอยู่ วางแปลนให้บ้านล้อมรอบต้นจามจุรี วัดพื้นที่และทำโมเดลขึ้นมา มีเรือน 4 หลังคือเรือนคุณหลวง เรือนน้ำวาด เรือนเขียว เรือนคุณบุญเลื่อง นอกนั้นเป็นเรือนคนใช้ มีครัว ศาลาและตึกล้อมรอบ

4 ตึก สร้างรั้ว ถนนทางเข้า ปรับพื้นที่ (Contour) ใช้เวลาสร้างประมาณ 6 เดือน เหลือเดือนละหนึ่งหลังซึ่งนับว่าเร็วมาก เมื่อจากทั้งหมดเสร็จรวมกัน มีของประกอบจากเข้ามา นักแสดงใส่เสื้อผ้า เรารู้สึกได้ถึงความคิดของมิติจาก เป็นบรรยากาศที่สมบูรณ์มาก" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

" ในหนังไทยสมัยก่อนมักจะไม่มีการใช้ฉากอิโรติก คนทำหนังสมัยก่อนจะหลีกเลี่ยงจากประเพณีนี้ สังเกตว่าเราจะไม่เคยเห็นภาพเรื่องเพศในเรือนไทยมาก่อน ทั้งๆที่มันมีอยู่จริง เรือนไทยมักแสดงออกถึงความสงบบาง แต่เราจะใช้สิ่งเหล่านี้ในการนำเสนอภาพอิโรติก อย่างลายฉลุของไม้ หรือเวลาที่แสงลอดผ่านลายฉลุของเรือนไทย อย่างถ้าเราเราเลือกจากมีเพศสัมพันธ์กันในบ้านไทย เราก็ต้องดูว่าสวนใดของบ้านไทยที่ลึกลับที่สุด ซึ่งก็พบว่าห้องหนังสือน่าจะใช้ได้กับฉากนี้ ทำให้เกิดเอกลักษณ์ใหม่ๆให้กับหนัง แตกต่างจากฉากอิโรติกในหนังจีนหรือหนังยุโรปมาก" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์

สถานที่ถ่ายทำแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ บริเวณเรือนวินสตันซึ่งมีฉากรวมกันเป็นเรือนไทย 4 เรือน ซึ่งเป็นฉากภายในบ้านและด้านบริเวณรอบๆบ้าน ส่วนที่ 2 เป็นฉากภายนอกซึ่งถ่ายทำที่หลวงพระบาง ประเทศลาว

ฉากเรือนคุณหลวง ตามท้องเรื่องเรือนคุณหลวงเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากสมัย พ่อของดารา ซึ่งเป็นแม่ของจัน ดารา เมื่อไล่เวลาย้อนกลับไปที่บ้านนี้จึงน่าจะสร้างสมัยปลายรัชกาลที่ 5 เป็นบ้านของเศรษฐีอยู่บริเวณบ้านหม้อ สถาปัตยกรรมที่โดดเด่นสมัยนั้นคือ บ้านทรงปั้นหยาหรือที่เรียกว่า ทรงมนิลา "เจ้าของบ้านมักจะตัด ที่ดินด้านหน้าที่ติดถนนเป็นอาคารพาณิชย์ ฉะนั้นเจ้าของบ้านจะตกอยู่ในวงล้อมของตึกแถว บ้านแต่ละหลังจะอยู่ใกล้ชิดกันมาก เราจึงนำบรรยากาศเหล่านี้มาจำลองบนพื้นที่ในการวางผังบ้านแต่ละหลัง" (เอก เอี่ยมชื่น , 2544 : 48)

ฉากเรือนน้ำวาด เป็นเรือนหลังเล็ก ซึ่งตามท้องเรื่องเป็นบ้านที่สร้างถัดมาจากเรือนคุณหลวงจึงเป็นสถาปัตยกรรมที่ต่อยอดมาจากทรงปั้นหยา

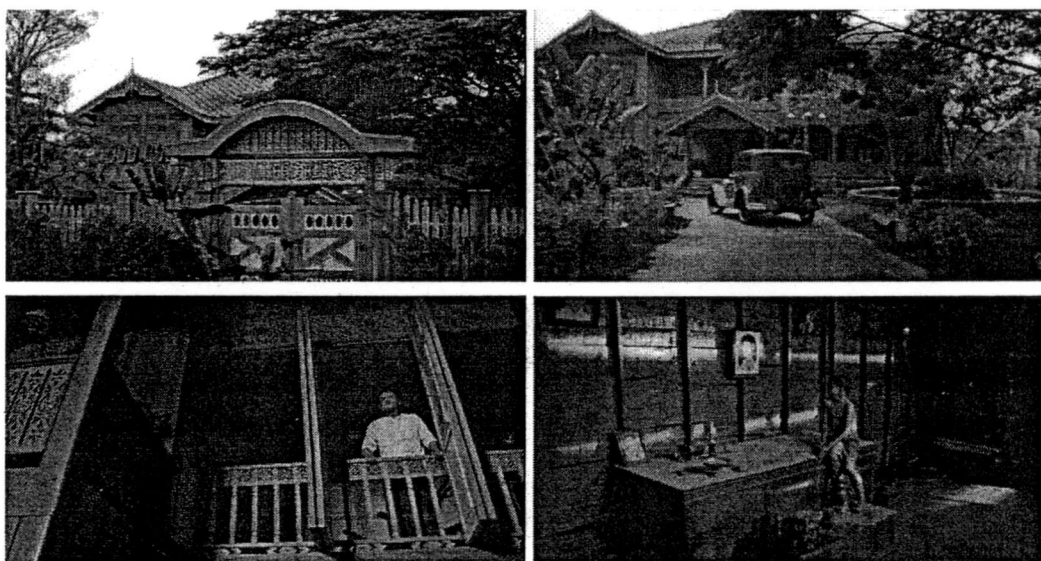
ฉากเรือนเขียวเป็นเรือนเล็กที่สร้างถัดมาจากเรือนคุณหลวง จัดอยู่ในสถาปัตยกรรมกลุ่มเดียวกับเรือนน้ำวาด เป็นเรือนที่แม่ของจันดารา อาศัยอยู่และตายที่นี่ จึงเป็นเรือนร้างสีเขียวที่ไร้ศพของแม่ จัน ดารา ต่อมาจึงถูกรื้อทิ้งและสร้างเรือนคุณบุญเลื่องทับ แต่ในการทำงานจริงไม่ได้รื้อเรือนเขียว แต่สร้างเรือนคุณบุญเลื่องไว้อีกที่

จากบ้านคุณบุญเลื่อง เป็นโลกที่น่าตื่นตาตื่นใจของจัน ดารา เนื่องจากคุณบุญเลื่องเป็นชาวต่างชาติ บ้านจึงมีความทันสมัยกว่า มีหนังสือ มีเครื่องเรือนและเฟอร์นิเจอร์ทันสมัย เอก เอี่ยมชื่น (2544 : 49) กล่าวว่า "ในนวนิยายบรรยายว่าเป็นบ้านแบบสมัยนิยม ที่ทีมงานจึงเริ่มสำรวจบ้านลักษณะใกล้เคียงที่ถนนสาร ซึ่งที่บ้านระดับเจ้าพระยาขึ้นไป บ้านจึงดูใหญ่โตเกินจากที่หนังสือบรรยายไว้ จึงเปลี่ยนไปเลือกบ้านแถบบริเวณโรงแรมรถไฟ อ.หัวหิน ก็พบว่าที่บ้านเรือนแถวนั้นมีบรรยากาศใกล้เคียงกับที่บรรยายไว้ในหนังสือมากกว่า จึงถ่ายภาพตัวอย่างบ้านหลายๆ หลังเก็บรายละเอียดของบ้านเหล่านั้นมาออกแบบขึ้นใหม่"

จากท้องถนนภายนอกเปรียบเสมือนโลกที่อิสระเสรีของ จัน ดารา ในอาณาจักรบ้านวินสตันที่มีแต่ความโอ่ตึงเหมือนนรก จากภายนอกนี้ทีมงานเดินทางไปถ่ายทำที่หลวงพระบาง ประเทศลาว ซึ่งขณะนั้นหลวงพระบางเพิ่งเปิดเป็นสถานที่ท่องเที่ยว "บรรยากาศของหลวงพระบางเหมือนได้กลับไปกรุงเทพในอดีต ภายในและภายนอกบ้านเรือนนั้นสามารถถ่ายได้อย่างเต็มที่ แต่ต้องเตรียมของประกอบจากไปเอง เพราะไม่สามารถเอาช่างไปสร้างจากที่หลวงพระบางได้ การเดินทางไป Survey ครั้งแรกที่ทีมงานจะต้องวัดความยาวของถนน ทำแปลนว่ามีบ้านกี่หลัง หลังไหนต้องทำอะไรมาปิด หรือทำป้ายโฆษณามาตั้ง โดยเราต้องไปค้นหาภาพโฆษณาเก่ามาติด ทำ Mock up ตู้โปรเจกต์ มีเตอร์ไฟฟ้า ผ้าใบกว่า 30 ผืน ตัวอักษรภาษาไทย รวมทั้งรถโบราณแบบถอดได้มาประกอบที่หลวงพระบาง เพราะที่หลวงพระบางหารรถโบราณได้เพียงคันเดียว นอกนั้นเป็นจักรยาน" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากป่า ใช้ป่าบริเวณเขาใหญ่ ซึ่งเป็นป่าที่มีความรกน่ากลัว ให้เข้ากับฉากเข้มข้น

จากบ้านไฮซินท์ ถ่ายทำที่หลวงพระบาง ซึ่งคิดว่าบ้านไฮซินท์ควรจะมีอาชีพที่พอจะบ่งบอกได้ จึงตกแต่งเป็นบ้านที่มีผ้าย้อมตากเรียงราย





ภาพที่ 4.6 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์ จัน ดารา

อุปกรณ์ประกอบฉาก

เอก เข็มขึ้น (2544: 50) "การสร้างฉากไม่ยากเท่ากับส่วนรายละเอียด คือการหาของประกอบฉาก ซึ่งวิธีการที่ดีที่สุดคือการสะกดจิต ผมใช้วิธีการเสพข้อมูลอย่างมหาศาล เมื่อเรามีข้อมูลมาก เราไปเลือกของขึ้นไหน ก็จะเลือกได้ถูก อาจจะไม่เหมือนกับต้นแบบที่ต้องการ แต่ต้องใกล้เคียงที่สุด ทีมงานทั้งหมด 5 คน ต้องจุ่มในข้อมูลมากเพื่อที่จะแยกกันไปทำงานได้อย่างถูกต้อง"

"เนื่องจากสิ่งที่บรรยายในนวนิยายล้วนเป็นไปตามจริงในสมัยนั้น เราจึงสามารถหาข้อมูลของประกอบฉากได้จากภาพถ่าย ภาพเขียน หรือจากการบรรยายจากหนังสือเล่มอื่นที่อยู่ในยุคเดียวกัน เดิมความตั้งใจของภาพอยากได้ของเก่าจริงๆ มาใช้ประกอบฉาก เช่น เครื่องกระเบื้อง ถ้วยชา ไม้ดัด ไม้เท้า แต่เป็นของมีราคาแพงจะต้องใช้งบประมาณสูง จึงต้องใช้ของเลียนแบบที่ขายในตลาดของเก่า ส่วนเฟอร์นิเจอร์ตัวใหญ่อย่างโต๊ะ เก้าอี้ เตียง แต่เดิมมักใช้วิธีการเช่า แต่เนื่องจากถ่ายทำเป็นเดือนๆการเช่าย่อมไม่คุ้มค่า ซึ่งทดลองทำขึ้นมาเองแล้วก็ใช้ไม่ได้จริง สุดท้ายก็ต้องซื้อไว้เอง"

"สำหรับเรื่องจันดารา ในความคิดของผม บรรยายาศของบ้านยังไม่ได้วิญญานของบ้านที่คนอาศัยอยู่อย่างแท้จริง เนื่องจากมีรายละเอียดเยอะมาก เราต้องเปลี่ยนของตกแต่งฉากแทบทุกครั้ง ไม่สามารถถ่ายเรียงตามเวลาจริงได้ เนื่องจากคิวตารางของนักแสดง ทำให้ต้องมีการเคลื่อนย้ายของบ่อย การรักษาความต่อเนื่องจึงเป็นเรื่องที่ต้องพะวงมาก ทำให้สร้างความสมจริงไม่ได้อย่างที่ต้องการ"

" เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ผมได้ดูคนมากกว่าดูบรรยายาศ เพราะที่ผ่านมามาเราสนใจในรายละเอียดของภาพ บรรยายาศ และความน่าตื่นตาตื่นใจมากเกินไป ซึ่งการทำหนังที่ถูกต้อง คือไม่ควรให้ฉากมาเด่นเกินตัวละคร นี่เป็นการทำหนังครั้งแรกที่โปรดักชั่นไม่ไปแย่งความสำคัญของตัวละคร จัน ดารา จึงเป็นหนังที่มีความกลมกลืนระหว่างฉากกับนักแสดงซึ่งถือว่าผมตอบโจทย์ข้อนี้ผ่านแล้ว" (เอก เข็มขึ้น ,2544 : 51)

ภาพยนตร์จัน ดาราเป็นผลงานการออกแบบงานสร้างเรื่องที่ 4 ของ เอก เข็มขึ้น อาจจะเป็นเรื่องบังเอิญที่ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ผ่านมาเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคทั้งหมด ซึ่งยังมีขั้นตอนการทำงานที่คล้ายเดิมคือ เริ่มต้นจากการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างยังคงให้ความสำคัญเรื่องความถูกต้องของยุคสมัยมากกว่าการสร้างแนวทางการออกแบบ การออกแบบงานสร้างเกิดจากการหยิบจุดเด่นของข้อมูลมาใช้ เช่น เลือกจุดเด่นของบ้านทรงมนिला

หลายๆส่วนมาและออกแบบรวมกันขึ้นในบ้านหลังเดียว เป็นต้น การทำงานในเรื่องนี้ช่วยตัดความยุ่งยากเรื่องสถานที่และฉากที่มากออกไป เพราะตัวเนื้อเรื่องมีฉากที่น้อยและฉากส่วนใหญ่เกิดในบ้าน ทั้งยังมีฉากภายนอกเป็นส่วนน้อย ด้วยงบประมาณที่พอเพียงทำให้ผู้ออกแบบงานสร้างมีโอกาสเรียนรู้งานด้านสถาปัตยกรรมและงานด้านโยธาในการสร้างฉากขนาดใหญ่ อันเป็นการเพิ่มพูนความรู้ให้กับทีมงานออกแบบงานสร้าง นอกจากนี้ยังช่วยให้ทีมงานได้มีประสบการณ์ในการทำงานต่างประเทศ ในการเดินทางไปถ่ายทำที่หลวงพระบาง ประเทศลาว ผลงานที่ออกมานับว่าคุ้มค่ากับการลงทุน ภาพฉากมีความสวยงามกลมกลืน มีความถูกต้องของยุคสมัย มีฉากที่เป็นภาพจำลองของหนังได้อย่างฉากภูน้ำแข็ง ฉากจันดาราเดินกับไฮชินที่ที่หลวงพระบาง เป็นภาพยนตร์โรติกแบบไทยที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน

เอก เขียมชื่น (2544: 51) กล่าวว่า “แน่นอนว่า วิธีการสร้างฉากขึ้นย่อมต้องใช้ทุนสูงกว่าการไปหาสถานที่ที่มีอยู่แล้วเพื่อถ่ายทำ แต่สำหรับเรื่องนี้ การสร้างบรรยากาศให้คนชื่อย่อมส่งผลต่อการแสดงด้วยเช่นกัน การทำงานโดยสร้างฉากขึ้นมาเช่นนี้เป็นสิ่งที่ควรทำอย่างยิ่ง เพราะทำให้งานเดินได้โดยสะดวกและเป็นมืออาชีพมากขึ้น ทุกส่วนของหนังไทยต้องพัฒนาขึ้นเรื่อยๆ วงการหนังต้องไปอีกไกล บทต้องมีการเปลี่ยนแปลง ผู้กำกับต้องพัฒนาไป การลงทุนสร้างฉากเพื่อถ่ายทำหนังเรื่องนี้ ต้องถือว่าเป็นก้าวสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของหนังไทย”

ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท

ผู้กำกับภาพยนตร์	หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล
ผู้อำนวยการสร้าง	หม่อมกมลลา ยุคล
ผู้ออกแบบงานสร้าง	ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล
นักแสดงนำ	คุณหญิง หม่อมหลวงปิยาภัสร์ ภิรมย์ภักดี, ศรัณยู วงษ์กระจ่าง, ฉัตรชัย เปล่งพานิช, ใหม่ เจริญปุระ, จอนนี่ แอนโฟเน่, พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง, สินจัย เปล่งพานิช, สรพงษ์ ชาตรี
ความยาว	5 ชั่วโมง
กำหนดฉาย	17 สิงหาคม พ.ศ. 2544

เนื้อเรื่องย่อ

อยุธยา พ.ศ.2071 พระสุริโยไท เจ้านายฝ่ายเหนือราชวงศ์พระร่วง เมื่อพระชนมายุ 15 พรรษา ชอบพอกับขุนพิเรนทรเทพ แต่ต้องทรงอภิเษกสมรสกับพระเยวราช จากราชวงศ์สุพรรณภูมิ คือ พระเทียรราชา โอรสขององค์อุปราช พระอาทิตย์ยา พระสนม ซึ่งครองเมืองพิษณุโลกอยู่ในเวลานั้น

เมื่อสมเด็จพระรามาธิบดีที่ 2 สวรรคตในปี พ.ศ. 2072 (ค.ศ. 1529) ซึ่งเป็นปีที่ดาวหางฮัลเลย์ปรากฏ พระอาทิตย์ยาจึงได้ขึ้นครองราชย์ ทรงพระนาม หน่อพุทธางกูร ครอบครัวยุคนี้ พระเทียรราชาจึงได้เสด็จย้ายจากพิษณุโลกไปประทับ ณ กรุงศรีอยุธยาเมืองหลวง พระเทียรราชา และ พระสุริโยไท มีโอรสธิดาทั้งสิ้น 5 พระองค์ คือ พระราเมศวร , พระมหินทร , พระบรมดิลก , พระสวัสดิราช และ พระเทพกษัตริย์ ประทับอยู่ ณ วังชัย ดำรงอิสริยยศเป็นพระเยวราช

เมื่อสมเด็จพระบรมราชาหน่อพุทธางกูร สวรรคตด้วยโรคไข้ทรพิษ พระไชยราชาผู้ซึ่งดำรงพระยศเป็นพระอุปราช ควรจะได้สืบสันตติวงศ์เป็นพระมหากษัตริย์ แต่หน่อพุทธางกูรทรงขอให้ สมเด็จพระรษฎาธิราชกุมาร พระโอรสวัย 5 พรรษา อันเกิดแต่พระอัครชายา วัย 17 พรรษา เป็นผู้ขึ้นครองราชย์แทน ระหว่างนั้น บ้านเมืองถูกบริหารโดยขุนนางผู้ทุจริต ติดสินบนเกลี้ยอำนาจ โดยเฉพาะ เจ้าพระยายมราช บิดาของพระอัครชายา

5 เดือนให้หลังสมเด็จพระไชยราชาธิราชจึงเข้ายึดราชบัลลังก์ และให้สำเร็จโทษพระรษฎาธิราช ตามราชประเพณีโบราณ รวมถึงสั่งประหารขุนนางทุจริตทุกคน และได้ขึ้นครองราชย์ เฝ้านุญญาธิการ เป็นที่ประจักษ์โดยทั่วไป ทรงออกกรมปราบหัวเมืองอยู่เนือง ๆ และได้แต่งตั้งพระเทียรราชาขึ้นเป็นอุปราช ว่าราชการแทนพระองค์ อยู่ที่กรุงอโยธยา ส่วนพระมเหสีของพระไชยราชา คือ ท้าวศรีสุดาจันทร์ ได้ลักลอบมีความสัมพันธ์กับ ขุนชินราช ผู้ดูแลหอพระทั้งคู่ต่างมีเชื้อราชวงศ์อยู่ทองด้วยกัน และได้สมคบคิดกัน ลอบวางยาพิษปลงพระชนม์พระไชยราชา พระยอดฟ้า พระโอรสของพระไชยราชา ที่ประสูติจาก ท้าวศรีจุฬาลักษณ์ ได้ขึ้นครองราชย์แทน ในขณะที่มีพระชนม์เพียง 10 พรรษา แต่ต่อมาไม่นาน ก็ถูกท้าวศรีสุดาจันทร์ปลงพระชนม์อีกองค์หนึ่ง แล้วสถาปนาขุนชินราชขึ้นเป็นกษัตริย์ ทรงพระนามว่า ขุนวรวงศาธิราช

นับตั้งแต่สิ้นรัชกาลพระไชยราชา พระเทียรราชาก็ได้ทรงผนวชเพื่อเลี้ยงภัย ส่วนพระสุริโยไทครองพระองค์เจ้ายาบ ๆ ในวัง โดยมีผู้จงรักภักดี คือ ขุนพิเรนทรเทพ , ขุนอินทรเทพ , หมื่นราชเสน่หานอกราชการ และหลวงศรียศ เฝ้าคุ้มกันภัยให้ ได้ร่วมกันปลงพระชนม์ขุนวรวงศา และท้าวศรีสุดาจันทร์ เสียหัวประจานไว้ที่วัดแจ้ง แล้วอัญเชิญพระเทียรราชา ให้ลาสิกขาบทขึ้น

ครองราชย์แทน ทรงพระนามว่า สมเด็จพระมหาจักรพรรดิ (พ.ศ. 2091 - 2111 / ค.ศ. 1548 - 1568)

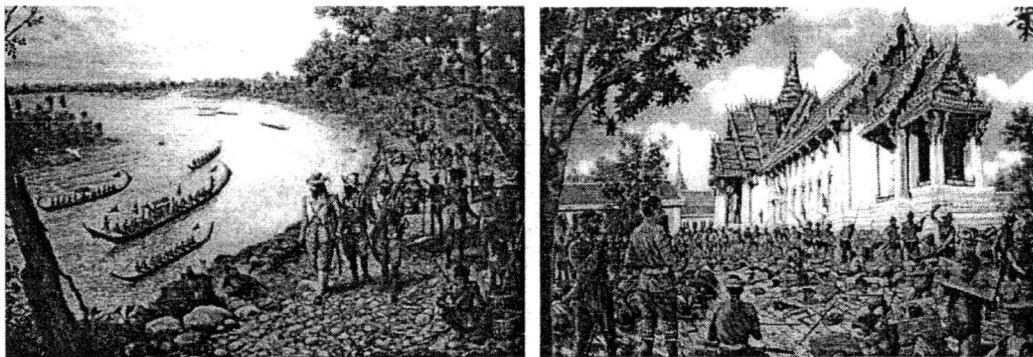
- ระหว่างนั้นทางพม่า ประเทศเพื่อนบ้านได้รวบรวมกำลังเป็นปีกแผ่น แผ่ขยายอำนาจ รุกรานไทยภายใต้พระมหากษัตริย์ ทรงพระนามว่า พระเจ้าตะเบ็งชเวตี้ และได้เดินทัพมายัง อยุธยาเมื่อ พ.ศ. 2091 เกิดเป็นสงครามยุทธหัตถี ที่ทุ่งมะขามหย่อง ซึ่งเป็นเหตุให้ พระสุริโยไท สิ้นพระชนม์บนคอช้าง

การตีความบทบาทพยนตร์

ภาพยนตร์สุริโยไท จัดเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ดำเนินเรื่องผ่านคำบอกเล่าของ โด มิงโก ดือ ซีซัส (Domingos De Seixas) ทหารรับจ้างของชาวโปรตุเกส ผู้ซึ่งเข้ามาอยู่ใน ราชอาณาจักรอยุธยาช่วง พ.ศ.2067-2092 โดยเน้นถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของตัวละครเอก คือพระสุริโยไท พระมเหสีของพระมหาจักรพรรดิ กษัตริย์แห่งกรุงศรีอยุธยา บอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ของแผ่นดิน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในพระชนม์ชีพของพระสุริโยไท ตั้งแต่พระชนมายุ 15 พรรษา นับตั้งแต่เรื่องของความรักความผูกพัน การอภิเษกสมรส การย้ายถิ่นฐานเข้าสู่ราชธานี ชีวิตในราชสำนัก การดำรงรักษาสถานภาพ และเกียรติยศของพระราชวงศ์

ความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการสืบทอดราชสมบัติ ผลัดแผ่นดิน สะท้อนให้เห็นถึง ธรรมชาติของมนุษย์ปุถุชน ซึ่งมีทั้งความเข้มแข็ง ความอ่อนแอ ความซื่อสัตย์จงรักภักดี ความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูง ความเห็นแก่ตัว การแก่งแย่งแข่งขัน และการเสียสละเพื่อความอยู่รอด (Suriyothai : 2553)

"ผู้ออกแบบได้เข้ามาร่วมงานภาพยนตร์นี้ในตำแหน่ง Visualize โดยสเก็ตภาพตามคำ บอกเล่าของท่านม้าย ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องที่โดมิงโก ดือ ซีซัส (Domingos De Seixas) ชาว โปรตุเกสที่อยู่ในสยามถูกเรียกตัวกลับไปลิซบอน เพื่อที่จะตอบคำถามเกี่ยวกับอาณาจักรสยามที่ ไม่เคยมีใครรู้จัก คือ ซีซัส กราบทูลพระเจ้าโยฮันแล้วภาพในหนังก็เริ่มเล่าย้อนอดีตไปตั้งแต่พระ สุริโยไทมีพระชนมายุ 15 พรรษา อยู่ในเรือกัญญา ตนได้สเก็ตภาพเหตุการณ์หลายภาพจนจบ เรื่อง แล้วท่านก็นำภาพสเก็ตให้ประทีป คุชบัว ซึ่งเป็นศิลปินสีน้ำมันลงสีภาพเหล่านี้ที่เรียกว่า Production Painting เพื่อนำเสนอกับทีมงาน แต่เพื่อความเหมาะสมในการเล่าเรื่องจึงตัดใน ส่วนฉากของโดมิงโก ดือ ซีซัส ออกไป " (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553



ภาพที่ 4.7 แสดงภาพ Production Painting บางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท

ที่มา : Suriyothai , Production Painting [Online], accessed 13 April 2010. Available from http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/suriyothai/sryt_p.html

"การทำงานออกแบบงานสร้างเริ่มจากหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล มอบหมายให้ตนอ่านพงศาวดารก่อน จากนั้นจึงค่อยอ่านบทภาพยนตร์ ท่านม้วยจะเล่าปมหลังลักษณะบุคลิกของตัวละครทุกตัวให้ฟัง และเล่าถึงเหตุการณ์ไหนว่าเป็นเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ท่านต้องการให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์บันทึกประวัติศาสตร์ เสมือนกล้องเข้าไปถ่ายทำอดีตที่เป็นความจริงทั้งหมดการศึกษาข้อมูลจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก โดยมีทีมงานค้นคว้าแยกออกจากทีมฝ่ายศิลป์ การค้นคว้าข้อมูลตั้งแต่ จิตรกรรมฝาผนัง วัตถุโบราณ ศึกษางานสถาปัตยกรรมในพระบรมมหาราชวัง ทำให้ได้มีโอกาสเห็นและสัมผัสบัลลังก์จริงๆ เครื่องทรงจริงๆ ที่คนอื่นไม่มีโอกาสได้เห็น ต้องไปนั่งฟังนักประวัติศาสตร์ นักโบราณคดีและจับเนื้อหาเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น แนวคิดในการสร้างเมืองของเอเชียอาคเนย์ตั้งแต่ขอม พม่าและไทย ศูนย์กลางของเมืองคือวัง ,วัดและสนาม ซึ่งเรียกว่าตรีคูณ เมืองไทยก็จะมีพระบรมมหาราชวังเป็นที่ประทับของกษัตริย์ และมีวัดซึ่งใกล้กับวัง เพื่อให้กษัตริย์และชาวบ้านไปกราบไหว้ จึงต้องสร้างวัดใกล้กับวัง ซึ่งก็คือวัดพระแก้ว ส่วนสนามก็คือสนามหลวง มีไว้จัดกิจกรรม หรือพิธีกรรมของเมืองนั้น" (ประสพโชค ณะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

แนวคิดการออกแบบ

"การออกแบบในภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นจากการค้นคว้าข้อมูล ซึ่งข้อมูลก็มีมากมายจากนักประวัติศาสตร์หลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละคนก็มีความเชื่อแตกต่างกัน ตนก็จะสรุปข้อมูลเหล่านั้นด้วยตนเองอีกที อย่างเช่น ศิลปะอยุธยาจะเกิดขึ้นได้ต้องได้รับอิทธิพลจากศิลปะสุโขทัย คติธรรมพุทธศาสนาและพรหมณ์ล้วนได้รับมาจากสุโขทัย ลวดลายและงานศิลปกรรมในอยุธยา

จึงมักต้องอ้างอิงจากสุโขทัยเสมอ แต่ในส่วนที่ข้อมูลขาดหายไป ตนจะใช้จินตนาการแต่งเติมข้อมูลนั้นขึ้นมา สังเกตเวลาที่เราดูภาพยนตร์ฮอลลีวูด มักเกิดคำถามว่าทำไมหนังประวัติศาสตร์ถึงดูสวยและร่วมสมัยอยู่ได้ - ผิดกับหนังไทยเก่าๆที่มักจะดูไม่มีความร่วมสมัยและดูไม่มีความสมจริง อย่างภาพยนตร์เรื่อง Gladiator วิหารโรมันตามประวัติศาสตร์จะต้องไปด้วยหินอ่อนสีขาว แต่ในหนังกลับใช้หินอ่อนสีดำ ซึ่งทำให้วิหารดูขรึมเทห์และทำให้นักแสดงดูเด่นมีพลัง แม้จะผิดจากความเป็นจริงแต่คนดูก็ยอมรับได้ ซึ่งแน่นอนว่าถ้าผลงานออกมาดีทุกคนก็ยอมรับ แม้ว่าจะผิดจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์บ้างก็ตาม การออกแบบที่เพิ่มเติมเพื่อความเหมาะสมในการทำงาน เราก็ได้ เช่น ในฉากจริงมีของตั้งอยู่ชิ้นเดียว แต่ในการจัดฉากหนังให้สวยก็ต้องเพิ่มเติมข้าวของเข้าไปให้มีมิติและมีชีวิตชีวา บางครั้งการเขียนลวดลายไทยที่จะต้องเขียนให้ถูกต้องตามภาพประวัติศาสตร์ แต่ในทางหนังอาจต้องเพิ่มขนาดหรือใส่อารมณ์ให้อลังการขึ้นเพิ่มเติมเขียว เพิ่มยักษ์เพื่อให้ดูด้นและนำเสนอในหนังได้อย่างชัดเจนขึ้น"

"แนวทางการใช้สีส่วนหนึ่ง ได้จากภาพเขียนของศิลปิน Rembrandt และ Deracroux ซึ่งมีสีออกโทนน้ำตาล ส่วนการออกแบบแสงทั้งหมดอ้างอิงจากแสงธรรมชาติ เพราะสมัยก่อนไม่มีแสงไฟนีออน มีแต่แสงจากดวงอาทิตย์ ตะเกียงและเทียนไข ผู้กำกับภาพคนแรก Igor Luther เขาจะแนะนำการใช้เชดสี และทดลองถ่ายฟิล์มเพื่อดูเชดสีของฉาก อย่างสีทองก็ต้องเป็นสีทองที่มีส่วนผสมทองคำเปลวเพื่อให้สีทองไม่ดูเป็นทองปลอม"

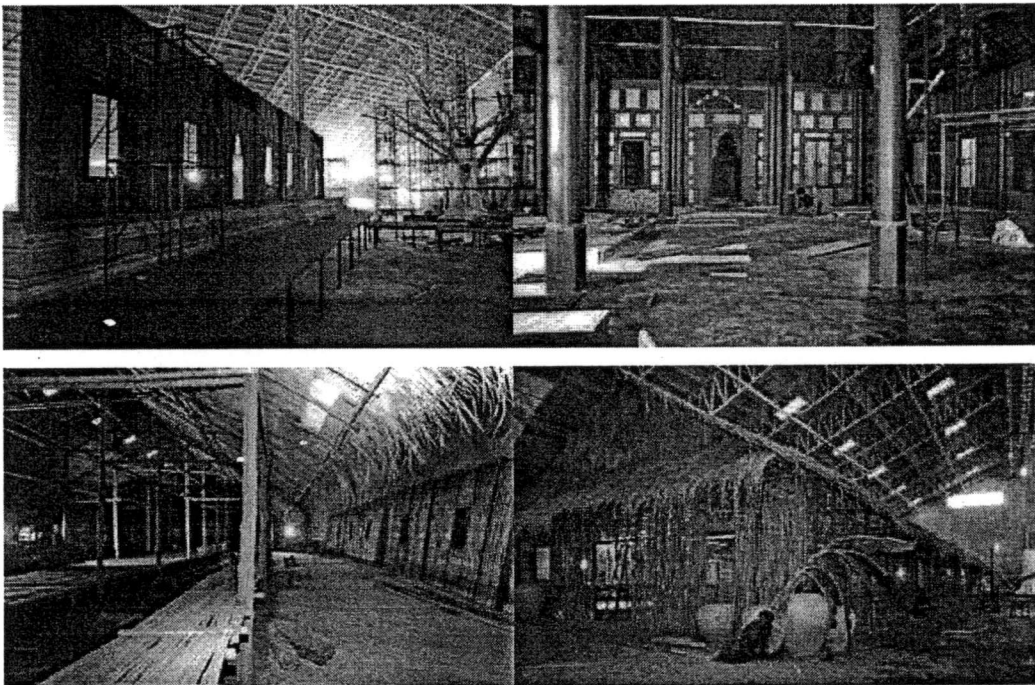
"Production Designer จะเป็นผู้ออกแบบภาพ Conceptual Board ขึ้นในแต่ละฉาก ท่านมัยจะใช้ภาพนี้ในการวางแผนการถ่ายทำ ท่านมัยมักไม่ใช้สตอรี่บอร์ดในการทำงาน ภาพ Conceptual นี้จะเป็นไกด์ให้กับฝ่ายฉาก ฝ่าย Prop รวมทั้งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อย่างเครื่องแต่งกายของท้าวศรีสุธารจันทร ซึ่งมีเชือกวงศจากละไว้ ในเครื่องแต่งกายก็ต้องมีศิลปะผสมอยู่ อย่างหน้ายักษ์ ลายผ้า ซึ่งต่างจากแนวคิดการออกแบบเสื้อผ้าในสมัยก่อนที่มักใส่สีตามบทบาทการแสดง ถ้าเป็นนางร้ายต้องใส่สีแดง ถ้าเป็นนางเอกต้องแต่งตัวเรียบร้อย" (ประสพโชค ณะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากและสถานที่ถ่ายทำ

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง "สุริโยไท" เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นเมื่อกว่า 400 ปี ที่ผ่านมา การดำเนินงานสร้างส่วนใหญ่จึงต้องสร้างฉากขึ้นมาใหม่ทั้งหมด สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนี้ จะมีด้วยกันหลายแห่ง โดยฉากส่วนมากจะถ่ายทำในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เนื่องจากเหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในอยุธยา โดยทางทีมงานได้ก่อสร้างฉาก

ต่างๆ ขึ้นมาใหม่หมด ไม่ว่าจะเป็นฉากพระราชวัง ฉากหมู่บ้านสมัยอยุธยา ฉากหมู่บ้านตึ๊ดบเป็นต้น

“เราไปเช่าโรงเก็บมัน ที่อำเภอนครหลวง จ.อยุธยา เนื้อที่ประมาณ 2 สนามฟุตบอล ในโรงเก็บมันเหมือนสตูดิโอขนาดใหญ่ ค่าเช่าปีละ 4 แสน โรงงานนี้อยู่ติดแม่น้ำ ทำให้เราอาศัยบริเวณนั้นถ่ายฉากริมน้ำได้ ทีมงานสร้างประสาทรพระเชษฐาขึ้นในโรงงาน พอถ่ายเสร็จก็รื้อและสร้างสรรเพ็ชรปราสาททับที่เก่า รอบๆก็สร้างตึกต่างๆ บ้านพระสุริโยไท ฉากที่ใหญ่มากคือฉากหมู่บ้านตึ๊ดบซึ่งสร้างข้างๆสรรเพ็ชรปราสาท พวกออฟฟิศโรงงานเราก็ทำจากไม้อัดบังเป็นบ้านเรือนสมัยก่อน นอกจากนี้เราก็ใช้สถานที่ในอยุธยา ถ่ายทำบางฉากอย่างวัดร้าง ใช้พวกซากปรักหักพังโดยการตกแต่งต่อเติมเล็กน้อย อีกสาเหตุที่เลือกที่อยุธยาเพราะท่านม้วย อยากได้สถานที่จริงๆที่เกิดเหตุในประวัติศาสตร์ เช่น ที่ท้าวศรีสุดาจันทร์ถูกฆ่าตายตรงไหนท่านก็อยากถ่ายตรงนั้น เพื่อความสมจริงที่สุด” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)



ภาพที่ 4.8 ภาพงานสร้างจากบางส่วนในภาพยนตร์สุริโยไท

ที่มา : Suriyothai , Production Painting [Online], accessed 13 April 2010. Available from http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/suriyothai/sryt_p.html

จากเปิดขบวนเรือพระสุริโยไท ถ่ายทำที่แม่น้ำนครชัยศรี จ.นครปฐม โดยขอยืมเรือจาก กองเรือราชพิธีมาตกแต่งใหม่

จากเพนียดคล้องช้าง ถ่ายทำที่ จ.สุรินทร์เพราะต้องการช้างเป็นจำนวนมาก

จากตำหนักที่พระสุริโยไทอาศัยในวัยเยาว์ เลือกราชวังสนามจันทร์ ที่ จ.นครปฐม

จากภายในสรรเพ็ชรปราสาท สร้างขึ้นบนพื้นที่ จ.อยุธยา สามารถถ่ายทำได้ทั้งภายใน และภายนอก ส่วนสภาพแวดล้อมรอบๆ สร้างจากชั้นโดยใช้ไม้อัด หรือวางต้นไม้ปิดบังโรงงาน หรือออฟฟิศ เป็นบรรยากาศเมืองอยุธยา

จากภายนอกเมืองพิษณุโลก เพราะต้องมีช้างประกอบในฉาก การสร้างเมืองต้องขุดคูน้ำ ด้านหน้าทำสะพานเชื่อมเข้าประตูเมืองซึ่งเป็นแค่กำแพงเมืองด้านหน้า

จากวังชัยที่พำนักของพระสุริโยไทตอนโต สร้างขึ้นในโรงถ่าย จ.อยุธยา แนวความคิด เกิดจากเมื่อท่านม้วยเ็นพระราชวังพระเจ้าตากมีแท่นสูงกลางบ้าน มีเขามอขนาดใหญ่ตรงกลาง จึงดัดแปลงเป็นแท่นยกสูงปลูกต้นไม้ใหญ่กลางบ้านให้รู้สึกร่มรื่น

จากหมู่บ้านสมัยอยุธยา สร้างภายนอกโรงถ่าย โดยเฉพาะฉากไฟไหม้ก็สร้างฉากจริง ทั้งหมดที่อยุธยา

จากรบเชียงไกร - เชียงกราน เป็นอีกฉากหนึ่ง ที่ทีมงานใช้สถานที่ที่มีความแตกต่างจาก ฉากรบทั่วไป ทีมงานได้ยกกองไปถ่ายทำที่ริมทะเล จังหวัดชลบุรี ตามที่สันนิษฐานกันว่า เชียงไกร - เชียงกราน น่าจะอยู่ชายทะเล เป็นเมืองชายทะเลเมืองค้าขาย จะขายสินค้าทางบกก็ต้องผ่าน เมืองนี้ จะค้าขายทางน้ำก็ต้องผ่านเมืองนี้ จึงเป็นเมืองที่เกิดการแย่งชิงกัน ทีมงานสุริโยไทได้ใช้พื้นที่ ของสัตหีบ ซึ่งเป็นพื้นที่ของทหาร มีบริเวณที่กว้าง โดยทีมงานได้เข้าไปสร้างฉาก กำแพงเมือง ใช้ จำนวนคนเข้าจากนับพันคน (Suriyothai : 2553)

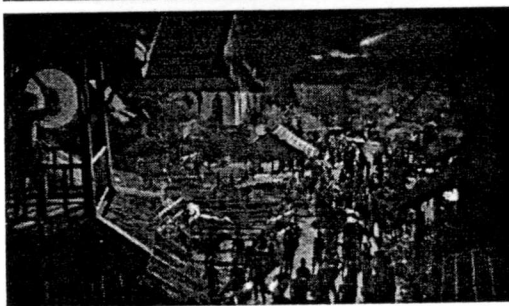
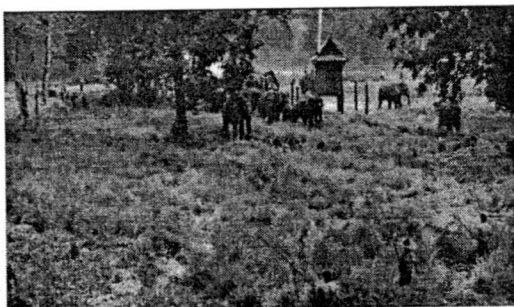
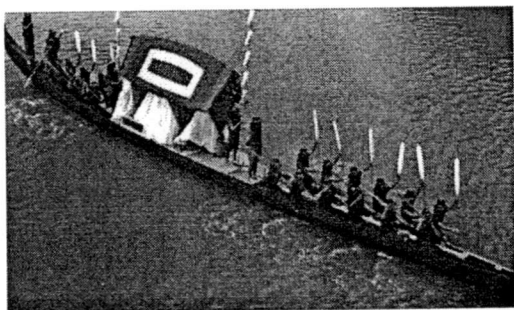
จากปราสาทพระเชษฐาปิตร สร้างขึ้นในโรงถ่าย จ.อยุธยา "สถานที่นี้อาจไม่เคยเห็น เป็น พระราชประเพณีเมื่อกษัตริย์องค์ต่อไปจะขึ้นครองราชย์ ต้องมาเคารพบรรพบุรุษที่ตายไปแล้ว พระแต่ละองค์เปรียบเสมือนตัวแทนกษัตริย์แต่ละพระองค์ที่สวรรคตไป" (ประสพโชค ธนะเศรษฐ วิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

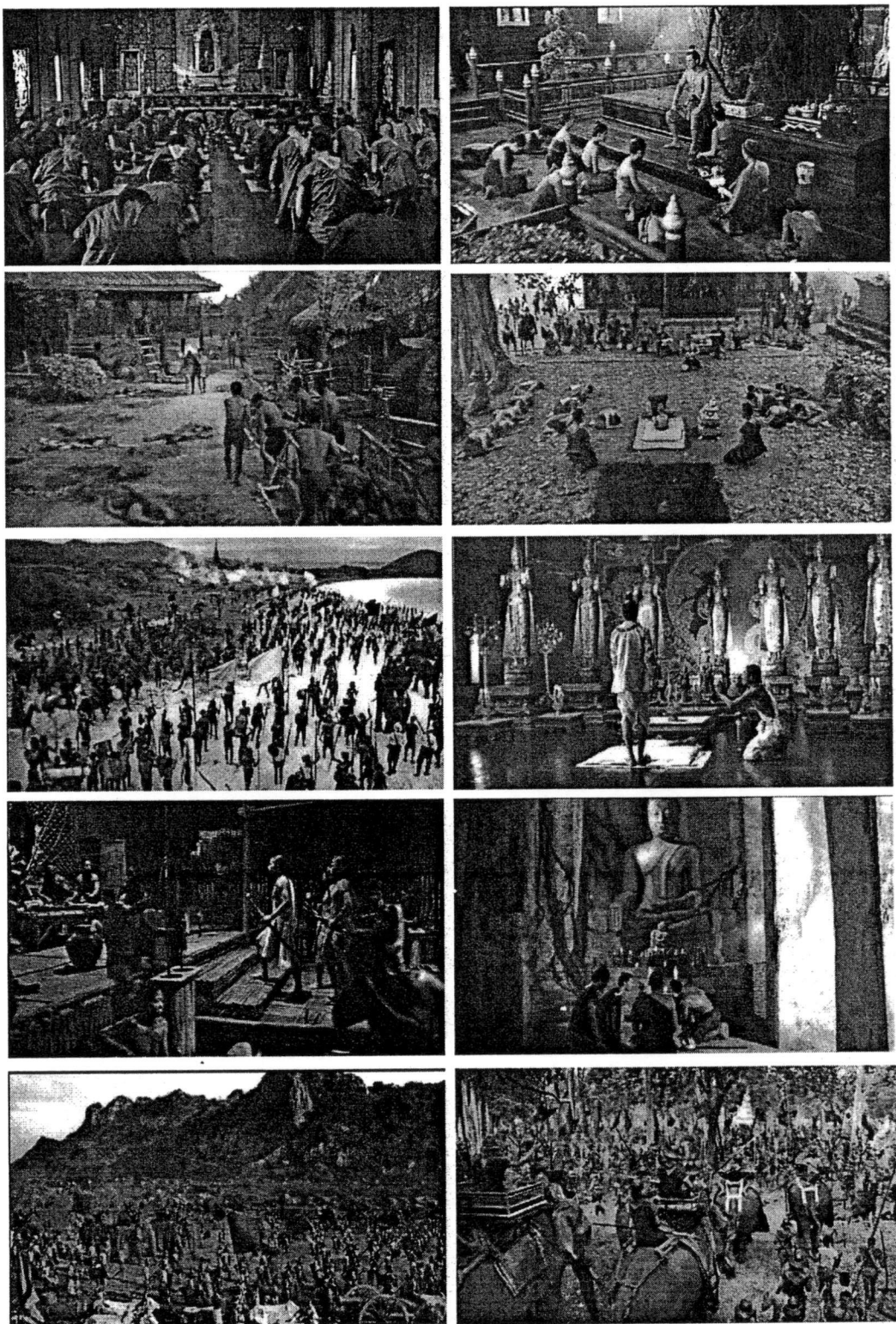
จากหมู่บ้านตีดาบ "เป็นฉากที่สร้างใหญ่มากในโรงถ่าย จ.อยุธยา แต่เห็นในภาพยนตร์ น้อยมาก ฉากนี้ใช้ไฟในการถ่ายทำมาก คิวเดียวใช้งบประมาณประมาณ 9 ล้านบาท" (ประสพ โชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากวัดร้างเสียงเทียน ใช้วัดร้างจริงๆที่ จ.อยุธยา โดยแกะโฟมสร้างพระองค์ขนาดใหญ่ มาครอบพระประธานและเก็บข้าวของที่ไม่เข้ายุคสมัยออก

ฉากรบทุ่งลุมพลี ซึ่งเป็นสถานที่รบเกิดสงครามยุทธหัตถี ทางทีมงานได้ใช้พื้นที่ในจังหวัด สุรินทร์ เป็นสถานที่ถ่ายทำ เนื่องจากจากนี้ต้องการสถานที่ ที่มีความกว้างเพียงพอ ในการที่จะ ก่อสร้าง ค่ายทหาร ชุตคู-คลอง กำแพงเมือง นอกจากจังหวัดสุรินทร์ จะมีศักยภาพทางด้านพื้นที่ที่ เหมาะสมแล้ว ยังมีจำนวนของช้าง และนักแสดงตัวประกอบที่ต้องเข้าฉาก มากพอในการถ่ายทำ ด้วย

ฉากยุทธหัตถี ถ่ายทำที่สวนพฤกษศาสตร์และสวนรุกขชาติ ตำบลพุด แอ่ อำเภอนครหลวง อยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา “เนื่องจากในพงศาวดารไม่ได้ระบุว่าสถานที่ใด ทีมงานจึงคิดว่าถ้าเป็นที่ โลงจะต้องใช้จำนวนตัวประกอบ ช้าง ม้า จำนวนมาก จึงเลือกใช้ที่แคบในป่าในฉากนี้ ความ หนาแน่นของต้นไม้จะทำให้ฉากเราอารมณ์ได้ดีกว่า” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)





ภาพที่ 4.9 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท

ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ทุนสร้างมหาศาลกว่า 500 ล้านบาท ผู้ออกแบบงานสร้างเองยังไม่สามารถประมาณงบประมาณของฝ่ายศิลป์ได้ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เน้นเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์มากกว่าการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ๆ ทีมงานให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลสูง ใช้เวลาค้นคว้ากว่า 2 ปี งานจากเริ่มสร้างในปี 2540 เริ่มถ่ายทำ เมษายน 2542 และฉายในเดือนสิงหาคม 2544 ซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์ที่ใช้เวลานานมากในการสร้าง โดยให้ความสำคัญการค้นคว้ายาวนานกว่าการถ่ายทำ นับว่าเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับการ Pre-Production เพราะโดยส่วนใหญ่การทำงานของหนังไทยจะให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลน้อย ในส่วนการทำงาน Pre-Production มีการแบ่งสายงานออกชัดเจน เช่นทีมงานค้นคว้า ประกอบด้วยกลุ่มนักประวัติศาสตร์ และกลุ่มนักประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้ออกแบบงานสร้างไม่ต้องค้นคว้าเองแต่อ่านงานสรุปของฝ่ายข้อมูลที่ค้นคว้าให้ โดยผู้ออกแบบงานสร้างจะเป็นผู้ใดงานออกแบบให้ฝ่ายจาก ฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายเสื้อผ้า ฝ่ายแต่งหน้าทำผม ซึ่งแต่ละฝ่ายก็จะต้องศึกษาข้อมูลจากฝ่ายค้นคว้าข้อมูลด้วย ส่วนเรื่องงบประมาณฝ่ายโปรดิวเซอร์จะเป็นผู้ดูแลทั้งหมด ทีมงานฝ่ายศิลป์ไม่ต้องคอยพะวงเรื่องงบประมาณใช้จ่าย ทำให้การทำงานเป็นระบบและทุกคนสามารถทำงานในหน้าที่ของตนเองได้อย่างเต็มที่

งานสร้างภาพยนตร์สุริโยไท จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์ระดับมหากาพย์ (Epic Film) สิ่งที่น่าสนใจคือระบบการจัดการที่ดียิ่ง การตัดสินใจเลือกใช้ปักหลักกองถ่ายทำที่ จ.อยุธยา สามารถทำงานถ่ายทำได้ทั้งสถานที่จริง เป็นการประหยัดงบประมาณในการสร้างฉากได้บางส่วน พื้นที่อยุธยาเป็นสถานที่จริงทางประวัติศาสตร์ย่อมมีภูมิประเทศที่ใกล้เคียงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ การหานักแสดงตัวประกอบ ชาวของประกอบฉากยังจัดหาได้ง่ายกว่ากรุงเทพ และการใช้โรมันมาประยุกต์เป็นโรงถ่าย ทำให้ได้สตูดิโอขนาดใหญ่ที่หาไม่ได้ในกรุงเทพ ซึ่งสถานที่ดังกล่าวสามารถสร้างฉากภายนอกรอบๆ ได้อีกหลายฉาก เมื่อเราชมภาพยนตร์แทบจะดูไม่ออกเลยว่าแท้จริงฉากต่างๆ สร้างอยู่ใกล้ๆ กัน การจัดการในการสร้างฉากหรือสร้างใหม่ การจะปรับเปลี่ยนเลื่อนหรือบังจากอย่างไร จึงต้องใช้การตัดสินใจที่แม่นยำมากจึงจะสามารถทำงานได้ตามกำหนดตารางเวลา

นอกจากนี้ทีมงานยังได้เรียนรู้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์จากทีมงานต่างชาติ เพื่อยกระดับความสามารถของทีมงาน มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการทำฉาก สร้างอุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งช่วยเสริมงานฉากให้สมบูรณ์ขึ้นมาได้ อย่างภาพ

ข้างลัม จากเพลิงไม้ ระเบิด หรือจากตัดคอ ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์สร้างภาพขึ้น เป็นการทุนแรงฝ่าย ศิลป์ได้มาก

งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ สุริโยไท จึงมีความสมบูรณ์ทั้งความถูกต้องทาง ประวัติศาสตร์ ความอลังการ ความสมจริง ความสวยงามและความเป็นเอกลักษณ์ไทย ซึ่งยากที่จะมีใครทำได้ "ถ้าคิดทางด้านภาพและด้านการตลาด ถ้าเราจะทำหนังใหญ่สักเรื่องหนึ่ง อันดับแรกคือเราต้องหลบสุริโยไทกับบนเรศวรก่อน เราต้องหลบจากอยุธยาเลย" (เอก เอี่ยมชื่น,สัมภาษณ์ , 26 มกราคม 2553)

ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำเดือน 11

ผู้กำกับภาพยนตร์	จิระ มะลิกุล
บทภาพยนตร์	จิระ มะลิกุล
นักแสดงนำ	อนุชิต สพันธุ์พงษ์, ธิดารัตน์ เจริญชัยชนะ, นพดล ดวงพร
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
ความยาว	115 นาที
กำหนดฉาย	11 ตุลาคม 2545
เนื้อเรื่องย่อ	

เรื่องราวของบั้งไฟพญานาค มหัศจรรย์แห่งลุ่มแม่น้ำโขง ที่เกิดขึ้นกับชีวิตคนไทยในอำเภอ โพนพิสัย จังหวัดหนองคาย ปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค ซึ่งเป็นการเรียกขานลูกไฟประหลาดสี ชมพูจำนวนมาก ที่พวยพุ่งขึ้นจากลำน้ำโขง ในคืนวันออกพรรษา ซึ่งตรงกับวันขึ้น "๑๕ ค่ำ เดือน ๑๑"

ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดความเชื่อต่าง ๆ นานา ทั้งความเชื่อในวันออกพรรษาว่ามี พญานาคพ่นไฟขึ้นจากน้ำ หมอนรติหมอนอำเภอโพนพิสัยจึงรวบรวมทฤษฎี เพื่อยืนยันความเชื่อ ของตัวเองว่า ลูกไฟนั้นเกิดขึ้น เกิดจากการหมักหมมของซากพืชซากสัตว์ ส่วนดร.สุพลศักดิ์ คำน ความเชื่อของหมอนรติจึงนำนักประดาน้ำดำสำรวจแต่เกิดอากรรพนักประดาน้ำเสียชีวิต ทำให้ ผู้เชี่ยวชาญด้านประหลาดวิทยาตั้งความเชื่ออีกว่าเป็นสัตว์ประหลาด

บริเวณนั้นมีวัดลี้กลับทางฝั่งโขง ซึ่งมีหลวงพ่อล้อห์ ผู้ศรัทธาในพุทธศาสนาและมีความเชื่อว่าปรากฏการณ์นี้จะทำให้ชาวบ้านยังคงเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา จึงประดิษฐ์ลูกไฟไปปล่อยกลางแม่น้ำเพื่อให้เกิดบั้งไฟนี้มาช้านาน หลวงพ่อได้ชุบเลี้ยงเด็กวัดเพื่อให้มาทำหน้าที่ดำนํ้าแทนหลวงพ่อ คาน เด็กวัดผู้หนึ่งที่หลวงพ่อบุบเลี้ยงกลับจากกรุงเทพเพื่อมาช่วยหลวงพ่อ แต่คานกลับเกิดความคิดว่าการวางบั้งไฟได้นํ้านั้นเป็นการหลอกลวงชาวบ้าน จึงคัดค้านการกระทำของหลวงพ่อ ความลับนี้ล่วงรู้ไปถึงครูลิสพี่สาวของคานและแฟนของหมอนริต ทั้งสามจึงรีบไปที่วัดแต่หลวงพ่อได้ลงดำน้ำและจมนํ้าตายเสียแล้ว คานเสียใจกับการกระทำของตน ทั้งครูลิสและหมอนต่างเสียใจกับการกระทำของหลวงพ่อที่หลอกลวงชาวบ้าน และคิดว่าปีนี้น่าคงไม่มีปาฏิหาริย์บั้งไฟแล้ว แต่แล้วลูกบั้งไฟก็ปรากฏขึ้นคล้ายจะพิสูจน์ว่าบั้งไฟไม่ได้เกิดจากนํ้ามือของหลวงพ่อ บั้งไฟยังคงเป็นสิ่งลึกลับที่ไม่มีใครพิสูจน์ได้แต่ไม่สำคัญเท่ากับเป็นความสุขของผู้คนต่อไป

การตีความบทภาพยนตร์

"จิระ มะลิกุล ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เอง ซึ่งมีความเข้าใจในบทภาพยนตร์ชัดเจน ไม่มีส่วนไหนต้องปรับแก้ไขอีกเลย แต่โดยส่วนตัวผู้ออกแบบแม้ว่าจะเคยไปอำเภอฟินพิสัย จ. หนองคาย อันเป็นสถานที่เกิดเหตุของเรื่อง แต่ก็นึกไม่ออกว่าจะนำเสนอในหนังอย่างไร จึงขอเดินทางไปอยู่ฟินพิสัย 15 วัน เมื่อไปถึงตนตกใจมาก เพราะทุกอย่างเปลี่ยนไปหมดจากภาพที่เคยเห็นเมื่อก่อน เป็นสภาพตึกแถว ทาวน์เฮาส์ เหลือบ้านไม้เก่าเพียง 2 หลัง คิดอยู่ว่าจะถ่ายทำอย่างไรกับ Location ที่ไม่มี Art Direction เลย ใช้เวลาทำใจอยู่สักพักจึงคิดว่าคนดูไม่ได้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างไปด้วยกับเรา ถ้ามีบ้านไม้เก่าแค่ 2 ก็ให้เห็นแค่ 2 หลังนี้ ตรงอื่นไม่ต้องถ่ายให้เห็น เป็นอำเภอฟินพิสัยที่ถูกเลือกแล้ว แม้ว่าเรายืดช่วงเวลาในปัจจุบัน แต่ก็ต้องให้เห็นสภาพความเป็นชนบทอยู่ ส่วนไหนที่เป็นบ้านปูนแบบในเมืองก็ใช้ไม้ปิดหรือหลีกเลี่ยงถ่ายช่วงนั้น ผู้ออกแบบงานสร้างต้องเป็นผู้เลือก เพื่อให้ได้ภาพโดยรวมในหนังอย่างที่ต้องการ" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

เอก เอี่ยมชื่น (2550 : 97) "ผมทำงานกับผู้กำกับ จิระ มะลิกุล มาตั้งนานแล้ว น่าจะเห็นภาพเดียวกัน เห็นใกล้กันมากกว่า นนทรีย์ นิมิบุตรอีก หมายถึงเข้าทางเดียวกันชอบอะไรคล้ายๆ กัน เพราะฉะนั้นเลยไม่ยากอะไร พี่แกก็เชื่อใจ เราน่าจะเป็นคนเลือกในสิ่งที่เขาอยากได้"

แนวคิดการออกแบบ

"พอเราอ่านบทแล้วแยกออกมาว่า จากไหนจะใช้ Location ไหน บางจากหาได้บางจากหาไม่ได้ ส่วนใหญ่สิ่งที่ไม่ได้คือ ส่วนของแม่น้ำ ซึ่งตนตั้งใจไว้ว่า อะไรก็ตามต้องเห็นน้ำโขงไว้ก่อน อย่างจากร้านกาแฟ ตลาด คาราโอเกะ ที่ทำเรือไฟ ตู้โทรศัพท์ น่าจะมองเห็นวิวแม่น้ำด้านหลัง ซึ่งเป็นตัวบอกสถานที่เสมอว่าอยู่แถวไหน จึงตัดสินใจสร้างจากชั้นบริเวณริมน้ำ 5 จาก โดยเลือกสถานที่เป็นต้นโพธิ์ใหญ่ริมเขื่อน เราสังเกตว่าคนแถวนี้ชอบปักไม้แถวริมฝั่งไว้ผูกเรือ เลยเอาดิ่งลักษณะเฉพาะพื้นถิ่นมา โดยหาไม้มาปักราว 30 อัน ทำบันไดเป็นท่าเรือลงไปบนฝั่งเอารถสามล้อมาจอดเอะๆ ให้พระเอกลงเรือที่นี้ทีเดียว ถัดไปสร้างเพิงคาราโอเกะ และที่ทำเรือไฟ ร้านกาแฟ และถัดไปเป็นตู้โทรศัพท์สาธารณะ พอเวลาถ่ายทำเราจะเห็นจากเป็นระยะไกลๆ ตอนจากกลางคืนเราก็กเปิดไฟเห็นพระยิบระยับ ซึ่งทำให้เราควบคุมจากบริเวณนั้นได้ง่าย" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

สถานที่และจากภาพยนตร์

ภาพยนตร์ 15 คำ เดือน 11 ถ่ายทำที่อำเภอ โพนพิสัย จ. หนองคาย เป็นส่วนใหญ่ ผู้ออกแบบงานสร้างพยายามเลือกสถานที่ที่ให้ความรู้สึกชนบท มีโครงสร้างสถานที่ทำจากไม้เป็นส่วนใหญ่ เอก เอี่ยมชื่น กล่าวถึงจากสำคัญในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

จากงานวัด "สร้างขึ้นใสถานที่จริงโดยจัดงานวัดขึ้นมาใหม่ โดยประสานงานชาวบ้านที่เคยจัดงานวัดมาก่อน มาช่วยกันจัดงานบุญบั้งไฟขึ้นอีกครั้ง ใครที่เคยทำเวทีกลับมาทำเวทีกี่ ใครเคยรำให้ขึ้นมารำ ใครเป็นคนทำเรือไฟให้มาช่วยสร้างเรือ ไม่ยากในการสร้างแต่ รุ่งวายเป็นเรื่องการประสานงาน ใช้คนและรถเป็นพัน" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากร้านตัดผม "ใช้ร้านตัดผมจริงที่หนองคาย เป็นร้านที่มีสไตล์เก่าๆ โดยทำกระจกด้านหน้าให้มองเห็นเมือง ทำกรอบครอบกระจกสไตล์เก่าๆ ตกแต่งรูปภาพ ของประกอบฉากให้เป็นสไตล์เดียวกัน" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากทำน้ำวัด "จากภายนอกเราจะเห็นเกาะกลางแม่น้ำโขงเป็นป่าทางฝั่งลาว แต่เราสร้างจากนี้ที่ฝั่งไทย เรายึดต้นจามจุรีใหญ่และสร้างทำน้ำขึ้นเป็นสะพานหิน พญานาคยาวๆ หัวพญานาคเป็นศิลปะที่เรืริชจากลาว" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

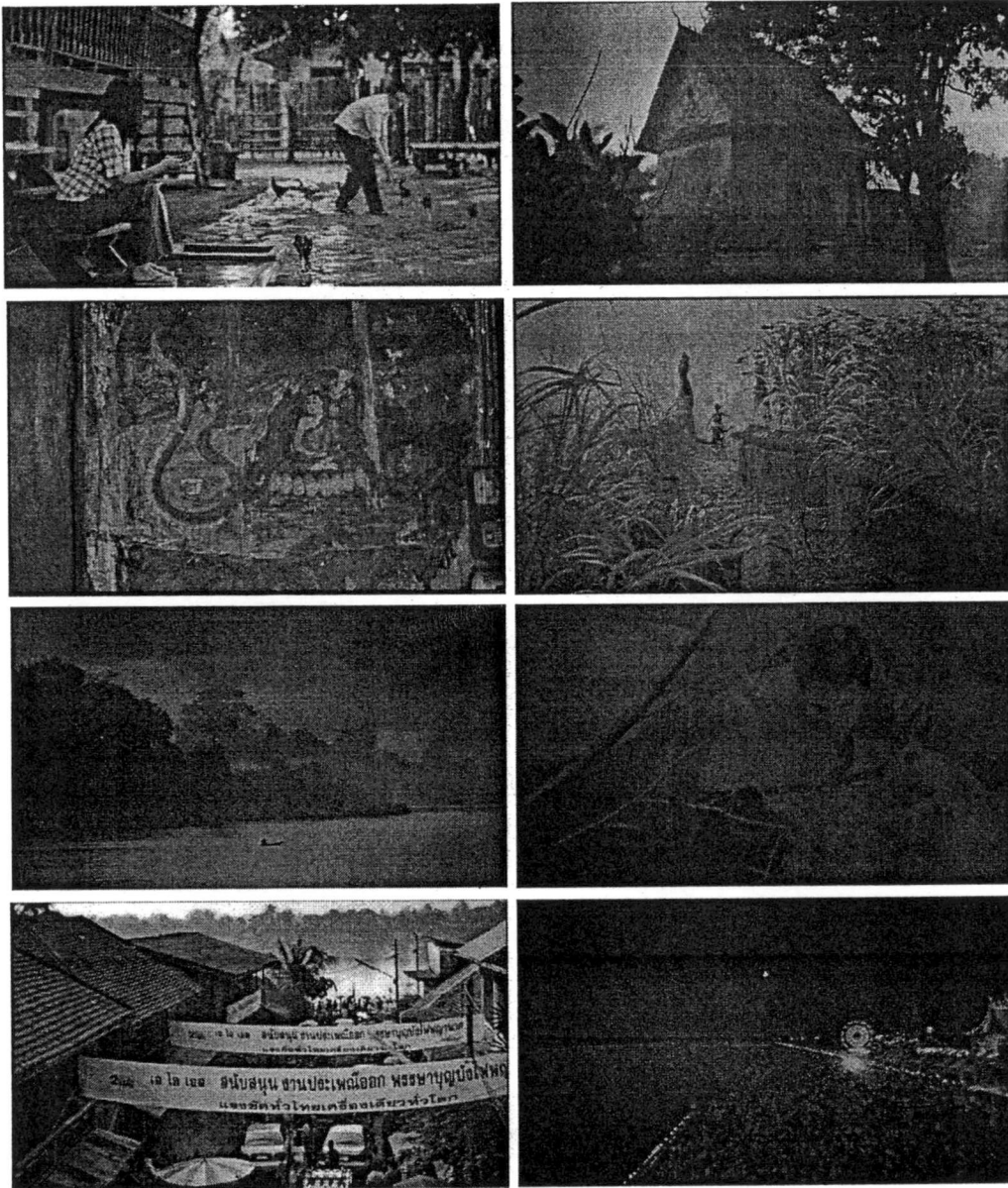
จากวัดลาว "เราเข้าไปฝั่งลาวดูเอกลักษณ์วัดลาวมาใช้ ดึงส่วนที่เด่นของวัดลาวมาผสมกัน อย่างผนังโบสถ์มีรูปไว้ใส่เทียนเราก็เอามาออกแบบจากภายในวัด หลังคาไปเอามาจากวัดหนึ่ง

ซึ่งทำจากปูนมาฉาบ แต่รูปแบบส่วนใหญ่มาจากวัดศรีสะเกษที่เวียงจันทร์ ส่วนภายในวัดก็สร้างพระประธานปางนาคปรกที่มีลักษณะแบบศิลปะพื้นบ้านลาว เครื่องทำบังไฟ ก็ประยุกต์พวกเครื่องมือพื้นบ้าน เครื่องตอก ปั่น ครกตำ เครื่องไม้ มารวมๆกันให้ดูตลกๆมากกว่าดูจริงจัง" (เอกเยี่ยมขึ้น,สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

บ้านของครูอลิส เป็นบ้านไม้จริงในที่หนองคาย ตกแต่งจากเพิ่มเติมด้วยข้าวของให้ดูสมจริงขึ้น

ภาพเขียนภายในโบสถ์ใช้ร่วมกัน 2 ฉากคือฉากที่สร้างเป็นเทคนิคอนิเมชันบอกเล่าเรื่องราวตำนานพญานาค กับฉากสุดท้ายก่อนที่เคนจะหนีกลับกรุงเทพ ผู้ออกแบบงานสร้างเลือกวัดแห่งหนึ่ง ซึ่งผนังภายในโบสถ์ไม่ได้มีภาพเขียนจิตรกรรมฝาผนัง แล้วให้ทีมงานวาดจิตรกรรมฝาผนังเป็นเรื่องราวตำนานพญานาค 5 ตอน ซึ่งเขียนในสไตลิสถานและสร้างพื้นผิวให้ดูลึกลับทึบๆ ทีมงานใช้เวลาเขียนประมาณ 1 เดือน





ภาพที่ 4.10 แสดงภาพจากบ้านสวนในภาพยนตร์ 15 คำ เดือน 11

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

ฉากได้นำ "ถ่ายทำที่สระกระโดดน้ำมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เนื่องจากมีความลึกความกว้างเหมาะสมกับการทำงาน แต่เนื่องจากกันสระเป็นกระเบื้องจึงต้องสร้างฉากได้นำขึ้นเป็นพื้นแม่น้ำโขง โดยการหล่อไฟเบอร์กลาสเป็นแผ่นๆไปต่อกันได้นำ ต้องใช้นักดำน้ำลงไปเชื่อมไฟเบอร์

ให้ติดกัน และใช้ขอนไม้ หินที่ทำจากไฟเบอร์กลาสลงไปถ่วงน้ำหนักไม่ให้พื้นลอยขึ้น จากนั้นเอาเศษใบไม้มาคลุมพื้น และสร้างบรรยากาศได้น้ำ แต่พอถ่ายทำจากนี้ดูไม่เหมือนจริง เพราะขาดกระแสน้ำ จึงต้องไปหาเจ็ตสกีมาปั่นคลื่นได้น้ำ ให้เกิดความเคลื่อนไหวได้น้ำเหมือนแม่น้ำโขง ทำให้ผู้เผลออง ใบไม้ และผมของนักแสดงปลิวเหมือนจริงขึ้น" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากพญานาคเลื้อย "จากนี้ใช้วิธีการสร้างหุ่นพญานาค เฉพาะหางยาวขนาดประมาณ 2 เมตร หล่อผิวขึ้นมาเป็นเกร็ด ข้างในใส่ข้อต่อกระดูก ใช้ใช้คัลมเป็นกลไกให้เคลื่อนไหว พอปล่อยลมหางจะสะบัด ให้ลองนึกถึงเครื่องปั๊มลมจักรยาน พอปล่อยลมออกสายยางจะสะบัดคล้ายงู หุ่นพญานาคนี้ต้องเลื้อยลงน้ำ จึงต้องทำรางเลื่อนได้น้ำ รวมทั้งหุ่นและรางทำให้ชิ้นงานนี้มาขนาดใหญ่มาก ซึ่งได้น้ำก็มีกระแสน้ำแรงมาก ทำให้การทำงานจากนี้ยากลำบากกว่าที่คิดไว้" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากศพควาย "ผู้กำกับต้องการให้ศพควายดันตัวเองลอยขึ้นผิวน้ำ ทีมงานใช้ตัวควายปลอมทำจากไฟเบอร์ทั้งตัว แต่แม่น้ำโขงลึกมาก ต้องใช้นักประดาน้ำดำลงไปถ่วงไฟเบอร์ไม่ให้ลอยขึ้นจึงต้องมีสมอติดที่หุ่นควายและผูกเป็นรอกขึ้นไปบนฝั่ง เนื่องจากไฟเบอร์รูปควายขนาดใหญ่มากจึงต้องใช้คน 30 ลากหุ่นลง พอเริ่มถ่ายก็ปล่อยเชือกจากสมอ ควายก็ลอยขึ้นจากน้ำ" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากฝนตก "ตอนนั้นผมประมาทอยู่ไปอยู่เหมือนกัน เพราะผมไปสูดฤดูกาล จากงานเล็กจึงกลายเป็นงานใหญ่ หนังสือเรื่องนี้เกิดขึ้นช่วงเข้าพรรษาและตอนจบเป็นช่วงใกล้ออกพรรษา เรียกได้ว่าเป็นหนังหน้าฝน แต่เราถ่ายทำกันตอนหน้าแล้ง ผู้กำกับจะเขียนไว้ในบทภาพยนตร์ว่า จากนี้ฝนเพิ่งตก จากนี้ฝนตกหนัก จากนี้ฝนพริ้ว จากนี้ฝนหะมะ ซึ่งมีฝนแทบทุกจาก จึงต้องเตรียมทีมงานทำน้ำขึ้นมาเรียกว่า ทีม Water World ทำเกี่ยวกับเรื่องฝนโดยเฉพาะ ไม่ว่าจะเปียก จะหะมะ ตัวแสดงอยู่บนรถก็ต้องมีแผ่นน้ำฝนตามไปด้วย" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ ,1 กุมภาพันธ์ 2553)

เอก เอี่ยมชื่น (2550 : 98) "เราต้องเช็คอัพในสิ่งที่มองไม่เห็นคือฝน เราเคยทำงานใช้ฝนมาแล้ว แต่ไม่ได้ใช้เยอะขนาดนี้ อย่างฝนหะมะ พวกนี้เรามักไม่ใช้อยู่แล้ว เพราะมันยาก เครื่องทำฝนของเรามันทำฝนตกแบบเปาะเปะไม่ได้ เลยต้องคิดอุปกรณ์ขึ้นมาใหม่ โดยใช้เครื่องทำน้ำหยดธรรมดาเรียงเป็นพันๆหัว ในหนึ่งแผงแต่ละแผงสามารถต่อกันได้ แล้วมันก็ทำให้มีน้ำหนักพอหนักเราต้องหิ้วไปไว้เหนือฉากที่เราจะถ่าย ต้องใช้เครนใหญ่ๆ หิ้วไปลอยไว้ พอทำได้ตรงนี้ก็อยากจะทำใหญ่นั่นอีก ก็ต้องหาวิธีใหม่ เอาพลาสติกซาแรน (Saran) ดำๆที่คลุมรถ เราพัน

น้ำแล้วทิ้งไว้สักครู่ มันจะหยดเหมาะเหมาะลงมา เริ่มซึ่งสี่แยกก่อนจากนั้นใหญ่ขึ้นเป็นกลางแม่น้ำโขง ซึ่งซาแรน (Saran)กว้างประมาณ 4 สนามบาสเกตบอล จากกลางน้ำโขงที่ต้องใช้ฝนปริมาณมากต้องใช้เรือชนทราย เอาทรายออกแล้วเอาที่มงานกลิ้งไฟขึ้นเรือ บนเรือมีรถดับเพลิง ฉีดน้ำขึ้นซาแรนและพัดลมขนาดใหญ่เป่าลมให้เหมือนพายุฝน เนื่องจากจากส่วนใหญ่เป็นช่วงฤดูฝนจึงห้ามเห็นแดดเป็นอันขาด ทีมงานต้องถ่ายตั้งแต่ตี 4 พอแดดออกต้องพักกองถ่ายและถ่ายต่อตอนบ่าย 2 ถึงค่ำ"

ความน่าสนใจในงานออกแบบงานสร้าง 15 คำ เดือน 11 คือการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบเปิด (Open Form) เนื่องจากวิธีการเล่าเรื่องในหนังนำเสนอเรื่องราวชีวิตของชาวบ้านที่ดูเป็นธรรมชาติแฝงอารมณ์ขัน สอดแทรกวิธีการเล่าเรื่องแบบข่าวหรือภาพยนตร์สารคดี เช่น มีจากสัมภาษณ์นักวิทยาศาสตร์ สัมภาษณ์ชาวบ้าน ภาพวิดีโอจากนักท่องเที่ยว เป็นต้น ภาพยนตร์จึงใช้รูปแบบการจัดวางแบบเปิด (Open Form) ปลอ่ยให้องค์ประกอบภาพเป็นไปอย่างอิสระ ความรวก ความอ่อนววยและลีลันของจากดูเหมือนไ้การควบคุม ถูกปลอ่ยให้เป็นความบังเอิญ "การทำงานอย่างจากแห่บั้งไฟ ใช้วิธีการชักชวนชาวบ้านที่เคยทำขบวนแห่มาช่วยงาน เป็นช่วงพื้นที่ช่างเหล่านี้ใช้สีแปดสดมาก อย่างงานเขียนโปสเตอร์ ถ้าให้เราทำ ทำไปมันก็ดูไม่บ้านนอก ไม่เป็นธรรมชาติ ทีมงานของเราเรียนศิลปะมาจะไม่กล้าใช้สีพวกนี้ แต่สีละคือความธรรมชาติของชาวบ้านดูสมจริงมาก" (เอก เอี่ยมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

สังเกตจากผลงานการออกแบบงานสร้างของ เอก เอี่ยมชื่น ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ,นางนาก ,ฟ้าทะลายโจร และ จัน ดารา ทุกเรื่องเป็นหนังย้อนยุคที่ต้องประติดประต่อยจากมาก ทำให้งานออกแบบจากเป็นองค์ประกอบศิลป์แบบปิดทั้งสิ้น (Close Form) คือต้องควบคุมความถูกต้องของยุคสมัย ควบคุมสีทั้งจากให้เป็นไปในโทนเดียวกันพยายามคัดสรรข้าวของประกอบจากที่ดูดีมีสไตล์ เพื่อให้จากมีความสวยงามกลมกลืนทุกรายละเอียด ทำให้คนดูหนังจดจ่ออยู่กับความงามของจากมาก ปัญหาที่ เอก เอี่ยมชื่น กังวลในการทำงานภาพยนตร์เรื่องนี้ เมื่อเริ่มออกหาข้อมูลในอำเภอโพธิ์ชัย จ. หนองคาย ผู้ออกแบบงานสร้างแก้ปัญหาด้วยการเป็นผู้เลือกสิ่งที่มีอยู่ มากกว่าการเป็นผู้สร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา จึงทำให้เกิดผลงานที่ฉีกแนวการทำงานเดิมๆ เป็นภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้างที่ดูลึ้นไหล "บางครั้งงานออกแบบงานสร้างที่ดีอาจไม่ต้องเป็นงานจากใหญ่โต เพราะการที่คนดูหนังมองเห็นออกว่าเป็นเซ็ท นั่นก็ถือว่าหนังไม่ลึ้นแล้ว" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

ภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมहाศาล

ผู้กำกับภาพยนตร์	เป็นเอก รัตนเรือง
บทภาพยนตร์	ปราบดา หยุ่น
นักแสดงนำ	ทาดาโนบุ อาซาโนะ , สนิทรา บุญยศักดิ์ , เฉลิมมวลย์ บุญยศักดิ์
ผู้ออกแบบงานสร้าง	ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์
ความยาว	90 นาที
กำหนดฉาย	8 สิงหาคม พ.ศ. 2546
เนื้อเรื่องย่อ	

เคนจิ ชายหนุ่มชาวญี่ปุ่นอาศัยอยู่ในประเทศไทย มีอาชีพเป็นบรรณารักษ์ในห้องสมุด ศูนย์วัฒนธรรมญี่ปุ่น เขาครุ่นคิดเรื่องฆ่าตัวตายอยู่ตลอดเวลา วันหนึ่งเขาพบเจอกับ น้อย หญิงสาวชาวไทย ในตอนที่น้องของเธอ (นิด) ถูกรถชน และเสียชีวิตในเวลาต่อมา

ที่บ้านพักของเคนจิ พี่ชายของเขาที่หนีความผิดมาจากญี่ปุ่น ถูกเพื่อนยาгуฆ่ามาตาย เพื่อนพี่ชายเขากำลังจะฆ่าเคนจิ แต่หลังไฟดับ เคนจิเป็นผู้เดียวที่รอดชีวิต เขาเจอน้อยอีกครั้งที่ทำงานของเขา เมื่อน้อยเอากระเป๋าของเขามาคืน เคนจิจึงสบโอกาสหนีความผิดไปกบดานที่บ้านของน้อยต่างจังหวัด บ้านของน้อยรกสกปรกผิดกับนิสัยของเคนจิที่สุภาพสะอาดเรียบร้อย น้อยต้องการจะทิ้งชีวิตไปอยู่ญี่ปุ่น ช่วงระยะเวลาสั้นๆ นั้น ทำให้ทั้งสองพัฒนาความสัมพันธ์เกิดเป็นความรักขึ้น

เมื่อถึงวันที่น้อยจะไปญี่ปุ่น เคนจิเกิดเปลี่ยนใจอยากไปญี่ปุ่นกับน้อยด้วย จึงรีบกลับไปที่พัก หันไถ่ตัวเองแฟนเก่าที่ถูกเคนจิทำร้ายตามกลับมาล้างแค้น ประจวบกับยาгуที่ญี่ปุ่นเดินทางมาเพื่อสังหารเคนจิ เกิดประจันหน้ากัน การต่อสู้จึงเกิดขึ้น แฟนเก่าน้อยถูกยิงตาย เคนจิถูกตำรวจจับได้ น้อยได้ไปใช้ชีวิตใหม่คนเดียวที่โอซาก้า

การตีความบทภาพยนตร์

ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ ทำงานออกแบบงานสร้างให้กับเป็นเอก รัตนเรือง ตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่องตลก69 , มนต์รักทรานซิสเตอร์ , รักน้อยนิคมหาศาล , คำพิพากษาของมหาสมุทร, พลอย และนางไม้ ด้วยความสนิทสนมในฐานะเพื่อน เมื่อเป็นเอกเตรียมบทภาพยนตร์ร่างแรกเสร็จ ศักดิ์ศิริจะเป็นคนแรกๆที่ได้อ่าน หลังจากนั้นจะมีการนัดพูดคุยกันเกี่ยวกับบทภาพยนตร์บ่อยมากขึ้น เป็นการระดมความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ทั้งจากตัวผู้กำกับเองและทีมงานหลักคนอื่นๆ โดยเป็น

เอกจะเป็นศูนย์กลางของความคิดต่างๆ ที่เสนอมา เพื่อนำมาปรับใช้ในบทภาพยนตร์ต่อไปของเขา

“เป็นเอก จะเป็นผู้กำกับที่มีแนวทางการเล่าเรื่องที่ชัดเจน เป็นตัวของตัวเองและไม่ชอบทำงานซ้ำแนวทางเดิม เมื่อเขาเริ่มหนังเรื่องใหม่ เขาจะมีความชัดเจนว่าอยากได้หนังรูปร่างหน้าตาอย่างไร ในฐานะผู้ออกแบบงานสร้าง เราจะยังไม่ได้คุยเรื่องวิธีการสร้างมากเท่าไร ในขั้นตอนนี้ จนกว่าจะมีการเริ่มเตรียมงานและดูสถานที่ถ่ายทำจริงแล้ว (ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553)

รศ.นายนิตมहाศาลเขียนบทโดย ปราบดา หุยน หนังสือนี้มีสัญลักษณ์ใหม่ๆ ที่ปราบดาสร้างขึ้นมา เช่น จิ้งจกตัวสุดท้ายในจักรวาล เขาสร้างให้ “Last Life in The Universe” เป็นหนังสือภาพประกอบของญี่ปุ่น เรื่องราวในหนังสือเล่มนี้เกี่ยวกับจิ้งจกตัวหนึ่งนั่งอยู่ที่หน้าผาอย่างเดียวดาย แล้วมันก็คิดว่าประโยชน์อะไรหากเป็นจิ้งจกตัวสุดท้ายที่อยู่บนโลกใบนี้ สู้มีศัตรูเสียยังดีกว่า สิ่งที่ผู้ออกแบบงานสร้างทำขึ้นจากเพียงประโยคเดียวคือ Mock up หนังสือนิทานภาพประกอบภาษาญี่ปุ่น หนังสือเล่มนี้ถูกนำไปใช้เป็นของประกอบฉากที่เคนจิอ่านอยู่เสมอและน้อยก็ได้อ่านเช่นกันถือเป็นของประกอบฉากหลัก (Main Prop) ซึ่งนำเสนอแนวคิดหลักของผู้เขียนบทภาพยนตร์



ภาพที่ 4.11 แสดงภาพตัวอย่างหนังสือนิทานที่เป็นแรงบันดาลใจของผู้เขียนบท

ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์ตั้งใจทำหน้าที่ตัวละครพูดน้อยลงและพื้นที่แวดล้อมของตัวละครหลักเหมือนอีกตัวละครในหนัง หนังดำเนินเรื่องโดยตัวละครหลักสองคน คือ เคนจิ หนุ่มญี่ปุ่นผู้มีระเบียบทุกกระเบียดนิ้ว แต่มีชีวิตที่กำลังสิ้นหวัง ส่วนน้อย สาวไทยไร้วินัยผู้

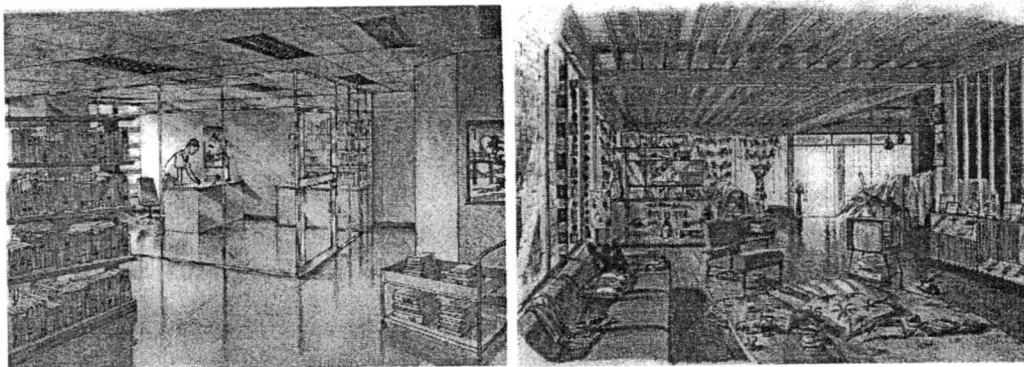
ขาดสิ่งยึดเหนี่ยวผูกพันใดใด ความต่างของทั้งสองแสดงออกมาชัดเจนโดยสภาพพื้นที่แวดล้อมที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่แล้วเมื่อทั้งคู่เริ่มเข้ามาใกล้ชิด ค่อยๆ แลกเปลี่ยน เรียนรู้ และเติมเต็มซึ่งกันและกัน บางอย่างที่เคยต่างกลับปรับเปลี่ยนเข้าหากัน จึงมีผลให้พื้นที่แวดล้อมของทั้งคู่เปลี่ยนไป ทีมงานต้องสร้างพื้นที่แวดล้อมที่แตกต่างกันของ เคนจิและน้อย ซึ่งเป็นงานที่ทำทนายและนำเสนอใจมาก นั่นคือ บทบาทสำคัญของการออกแบบงานสร้างหนังเรื่องนี้ (Third Dimension : 2553)

แนวคิดการออกแบบ

“รักน้อยนิคมมหาศาล เป็นหนังที่มีเนื้อเรื่องสั้นๆ โดยตัวละครเป็นคนเมืองที่ใช้ชีวิตอย่างโดดเดี่ยว ฝ่ายชายเป็นคนแปลกถิ่น อดีตยาгуซ่าที่คิดฆ่าตัวตายตลอดเวลา ฝ่ายหญิงใช้ชีวิตไปวันๆ อยู่กับน้องสาวที่ทำงานกลางคืน ในบ้านหลังใหญ่ที่หลงเหลืออยู่แต่ไม่เคยดูแล ตัวละครชายหญิงที่แตกต่างสุดขีด จึงเป็นที่มาของแนวความคิดในการออกแบบภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมทั้งตั้งใจให้ Space เหล่านี้สื่อสารเกี่ยวกับปมหลัง (Background) , สภาพจิตใจ (Mentality) และความรู้สึก (Mood) ของตัวละคร รวมทั้งช่วงเวลาเมื่อความรักเกิดเข้ามา ทำให้ทั้งคู่เปลี่ยนแปลงความคิดและมุมมองต่อกัน (ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553) ผู้ออกแบบงานสร้างได้กำหนดโลกของตัวละครขึ้น 2 แบบคือ

โลกของเคนจิ เคนจิอาศัยอยู่ใน อพาร์ทเมนต์ ซึ่งเขาจัดวางทุกอย่างอย่างเป็นระเบียบ รองเท้าประจำวันเรียงกันเป็นแถว เสื้อผ้าทุกชิ้นในตู้เสื้อผ้าถูกพับอย่างเรียบร้อย ไม่เว้นแม้กระทั่งกางเกงใน เคนจิทำงานในห้องสมุดญี่ปุ่น ซึ่งในห้องสมุดเปรียบเหมือนโลกส่วนตัวของเขา หมวดหนังสือถูกจำแนกอย่างเป็นระเบียบ ดินสอถูกเหลาแหลมในความยาวที่เท่ากัน Space ทั้งสองส่วนคุมโทนสีเขียวหม่นโดยรวม

โลกของน้อย น้อยอยู่ในบ้านหลังใหญ่สกปรกรกร้างอยู่ริมทะเล ซึ่งเป็นสมบัติที่พ่อแม่ทิ้งไว้ให้ เธอไม่กวาดบ้านไม่ล้างจาน เชื้อบูหรี่ใส่แก้วน้ำหรือทุกอย่าง ยกเว้นที่เชื้อบูหรี่ น้อยไม่มีคุณสมบัติของแม่บ้านแม่เรือนแม้แต่หน่อย โลกของน้อยต่างจากโทนสีใน Space ของเคนจิ ที่มีความเป็น Monotone เขียว-เทาซีดๆ Space ของน้อยภายในบ้าน เป็นความไร้ระเบียบ (Disorder) จนถึงขั้นรก ทำให้เกิดพื้นผิว (Texture) ที่ตรงข้ามกับ Space ของฝ่ายชาย รวมทั้งการใช้โทนสีอุ่นจากแดงไปน้ำตาลแดงจนถึงสีสดๆอีกหลากหลายสี จากที่เคนจิเริ่มเก็บบ้านให้น้อย และบ้านเป็นระเบียบมากขึ้น แสดงถึงภาวะของฝ่ายชายที่เริ่มรูล้ำเข้าไปในบริบทชีวิตของฝ่ายหญิง



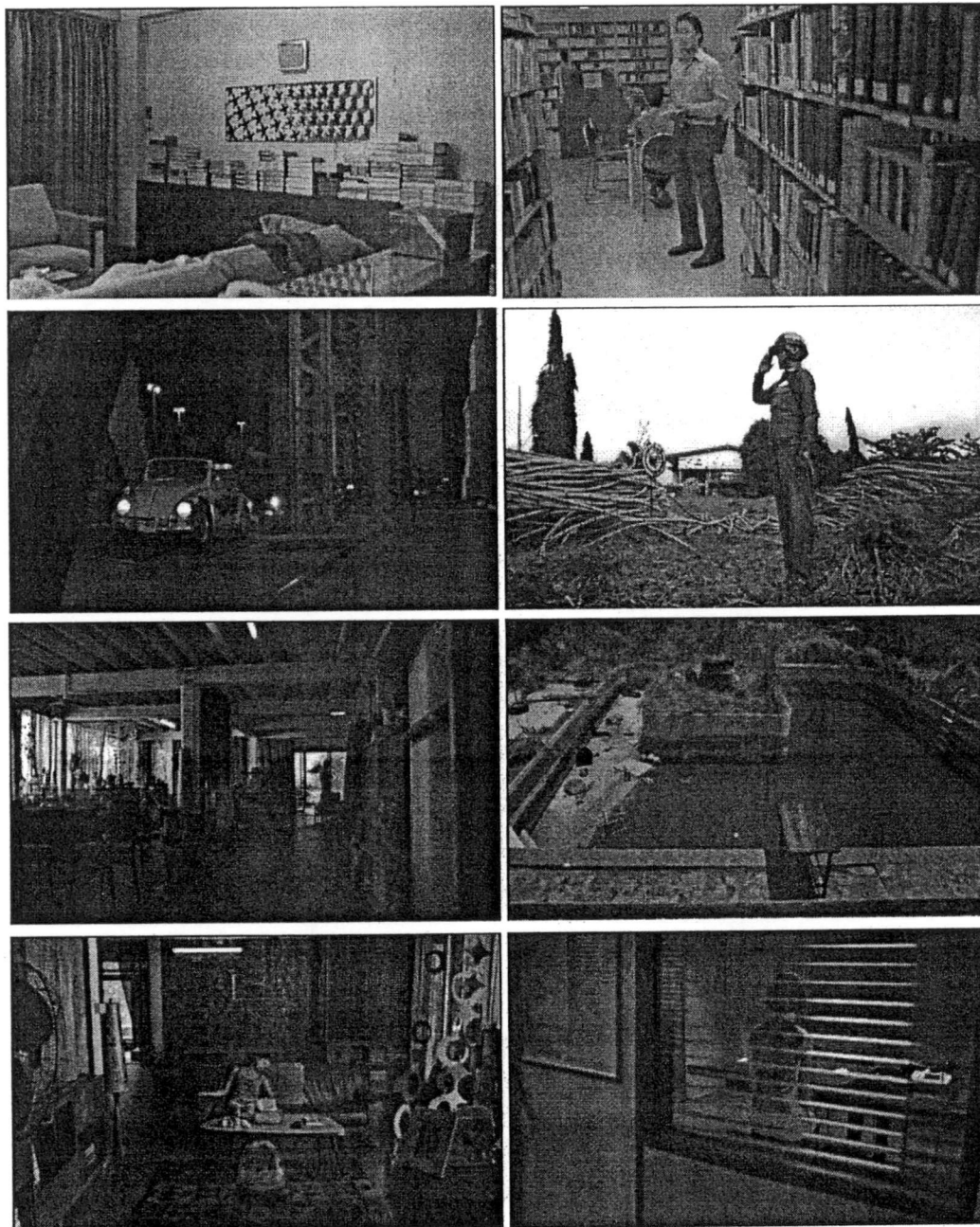
ภาพที่ 4.12 แสดงภาพสเก็ตช์เปรียบเทียบโลกของเคนจิกับโลกของน้อย

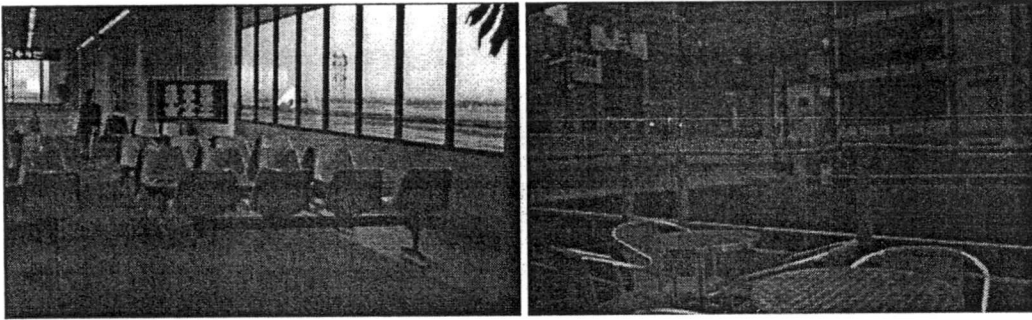
"การร่วมงานกับ คริสโตเฟอร์ดอยล์ ช่างภาพระดับโลก ทำให้ได้เรียนรู้วิธีการควบคุมโทนสีในภาพยนตร์ ด้วยการถ่ายทดสอบ (Camera Test) ในขั้นตอน Pre-Production เราเตรียมสีเขียวหลายเฉดที่มีรหัสระบุอยู่ทุกแผ่น ไปวางไว้ในบริเวณสถานที่ถ่ายทำที่เป็นห้องเคนจิ เขาทดสอบการถ่ายด้วยฟิล์มทั้ง 2 ยี่ห้อ คือโกดักและฟูจิ อย่างละประมาณ 2-3 ISO และถ่ายเป็นเทคยาวๆ จากห้องที่จัดไฟแบบ Tungsten และถ่ายต่อออกมาบริเวณที่สว่างจากแสงแดด และทำการจดบันทึก F-Stop รายละเอียดอื่นๆจากกล้องมาเป็นข้อมูล จากนั้นนำฟิล์มไปล้างโดยผ่านกระบวนการฟอกสี ผลลัพธ์ที่ได้ออกมาสีเหล่านั้นจะผิดเพี้ยนและแตกต่างจากสีเดิม ที่งานก็จะมาเรียนรู้ว่าสีใดคือสีที่เราต้องการและสีใดคือสีที่ไม่ชอบ รวมถึงสีในสภาพแสงที่ต่างกัน เราจึงเลือกคู่สีที่พอใจจากผลทดสอบ โดยใช้รหัสสีที่แผ่นทดสอบมากำหนดสีที่ใช้ทาผนังห้อง ผ้าม่าน ผ้าบุเฟอร์นิเจอร์ และสีของเสื้อผ้า เป็นต้น " (ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์

รักน้อยนิดมหาศาล มีฉากหลักๆคือ ห้องเคนจิ ห้องสมุด บ้านน้อย ห้องสอบสวน ส่วนบรรยากาศภายนอกได้แก่จากท้องถนน ร้านอาหาร สนามบิน และบรรยากาศประเทศญี่ปุ่น จากทั้งหมดเป็นการใช้สถานที่จริงมาตกแต่งเพิ่มเติม มีการถ่ายทำในสตูดิโอเพียงบางฉาก ได้แก่ ห้องสอบสวน , ห้องของน้อยที่โอซาก้า เป็นต้น ซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างให้ความเห็นว่า ข้อดีของการทำงานสถานที่จริง กล่าวคือเราเริ่มต้นจากสิ่งที่มีประโยชน์อยู่แล้วในสถานที่แห่งนั้น เราสามารถถ่ายภาพได้หลากหลายมุมกว่า ทำให้เราได้เห็นถึงสภาพแวดล้อม , แสง , ฤดูกาล, สภาพเก่าหรือใหม่ ส่วนข้อด้อยที่ต้องจัดการคือ การเข้าไปปิดพื้นที่บางส่วนของสถานที่ที่เราคิดว่าไม่ควรเห็นใน

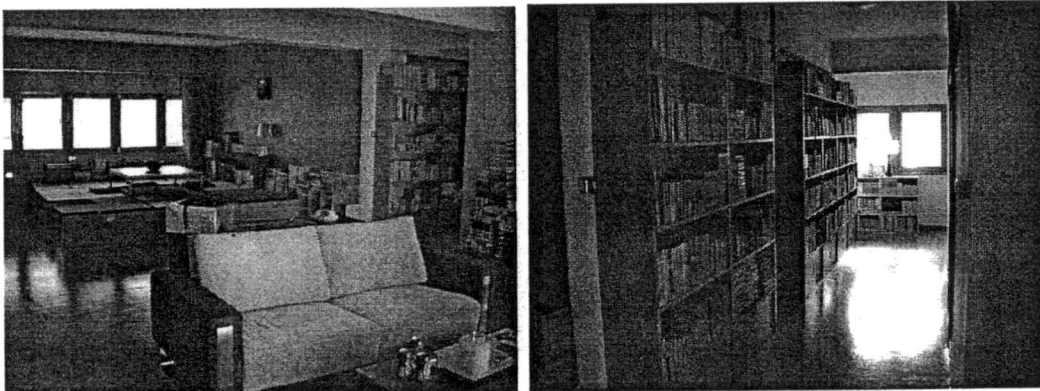
ภาพยนตร์ เนื่องจากมีรูปทรงหรือสีที่ไม่เข้ากับชุดสีที่ออกแบบไว้ รวมทั้งต้องต่อสู้กับอุปสรรคของเสียงรบกวน และสภาพแสงที่อาจจะเปลี่ยนแปลงในบริเวณถ่ายทำ จนมีผลต่อการควบคุมความต่อเนื่อง ซึ่งต้องกำหนดเวลาการถ่ายทำให้ทันต่อสภาพแสงในแต่ละช่วงของวัน





ภาพที่ 4.13 แสดงจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมहाศาล

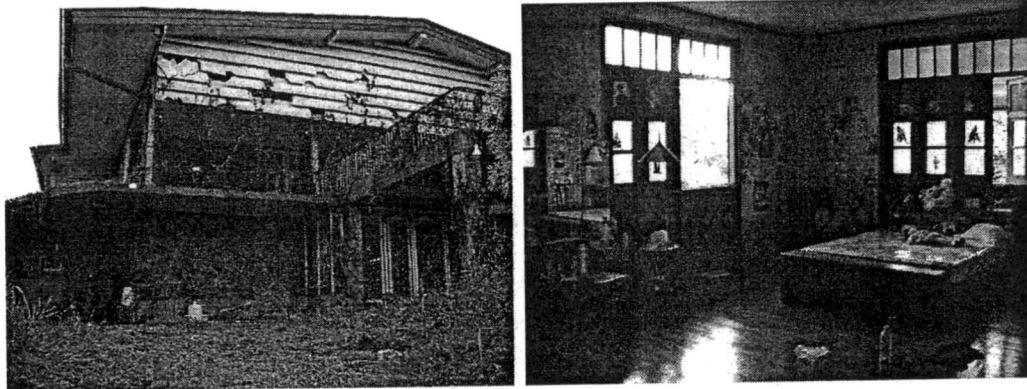
- จากห้องเคนจิ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้วิธีการเช่าอพาร์ทเมนต์จริงเพื่อการถ่ายทำ โดยทำสีผนังใหม่ ปูพื้นใหม่โดยเปลี่ยนพื้นไม้ปาร์เก้ให้เป็นสีโทนเย็นด้วยการปูพรมยางสีเทาอมเขียว ทับ ทาสีห้องตามค่าสีที่ถ่ายทดสอบมา เพราะโลกของเคนจิต้องดูเย็นชืด ไร้สีสัน ดูน่าเบื่อ ซึ่งส่งผลให้ตัวละครอยากฆ่าตัวตายตลอดเวลา สิ่งหนึ่งที่บอกเล่าความหมายของห้องได้ดีคือการจัดเรียงทุกอย่างอย่างเป็นระเบียบ ที่เด่นชัดคือหนังสือที่กองเรียงอย่างเป็นระเบียบ รวมทั้งมีการยกกระดานพื้นขึ้นบางส่วน 50 ซม. ในบริเวณห้องรับแขกเพื่อจัดที่นั่งกินข้าวแบบญี่ปุ่น (มีหลุมตรงกลางเพื่อหย่อนเท้า มีโต๊ะกินข้าวอยู่ตรงกลาง) ซึ่งตอนท้ายเรื่อง หลุมตรงกลางห้องนี้เองที่เป็นที่ซ่อนศพของสมุนยาภูเขาที่เคนจิซ่อนไว้



ภาพที่ 4.14 แสดงภาพจากห้องเคนจิ

- จากห้องสมุด ผู้ออกแบบงานสร้างใช้ตึกซีมิก ทาวเวอร์ ย่านอโคก ซึ่งเป็นชั้นที่ว่างโล่ง มาสร้างเป็นห้องสมุด เหตุที่ไม่ใช้ห้องสมุดจริงเนื่องจากห้องสมุดส่วนใหญ่ มักเป็นชั้นไม้สีน้ำตาล ทำให้จากดูอบอุ่น ประกอบกับหนังสือที่มีหลายขนาดและหลากหลายสีสันทำให้เกิดความรู้สึกมีชีวิตชีวาซึ่งไม่ใช่โลกของเคนจิ ห้องสมุดของเคนจิจึงเป็นชั้นเหล็กที่ดูเย็นชืด หนังสือทุกเล่มวางอย่างเป็นระเบียบ มีแต่สีขาวเทาดำเรียบๆเท่าๆกัน

- จากบ้านน้อย จากแนวความคิดที่ต้องการบ้านริมทะเล นอกเมือง ที่งานจึงต้องออกหาสถานที่ต่างจังหวัด โดยแบ่งทีมงาน Location Man ออกเป็น 2 ทีม ทีมแรกวิ่งสายตะวันออก ทีมที่สองวิ่งทางใต้แต่ห้ามเลย จ.ประจวบคีรีขันธ์ เพราะสถานที่ไกลไปทำให้สิ้นเปลืองงบประมาณ และนำภาพถ่ายจากการ Scout Location มาเปรียบเทียบกัน ผลที่ได้เป็นบ้านร้างที่ อ.บางแสน ซึ่งมีคุณสมบัติตามต้องการคือใกล้ทะเล มีสระน้ำร้าง เป็นบ้านที่ผสมระหว่างบ้านปูนกับบ้านไม้ บ่งบอกถึงยุคสมัยเมื่อราว 40 ปีก่อน เป็นบ้านหลังใหญ่ที่ดูมีอดีตของครอบครัวที่อบอุ่น แต่ปัจจุบันถูกทิ้งร้าง ด้วยความบังเอิญที่บ้านเป็นสไตล์ย้อนยุค (Retro) ทำให้ต้องหาเฟอร์นิเจอร์เก่าเพื่อให้เข้ากับบ้าน ผู้ออกแบบจึงจัดหาเฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัยเข้าไปใส่ ทำให้บ้านดูมีสไตล์ ผสมผสานที่เรียกว่า Mix and Match ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในการแต่งบ้านปัจจุบัน จึงดูเหมือนหนังสือสไตล์ที่ดูทันสมัย ตัวบ้านจริงนั้นไม่ได้สมบูรณ์แบบตามต้องการนัก ผู้ออกแบบงานสร้าง ต้องปรับพื้นที่และผนังบางส่วน มีการก่อผนังเพื่อให้บางส่วนของบ้านแคบลง ความรกสกปรกเกิดขึ้นจากการจัดวาง ซึ่งนับว่าผู้ออกแบบทำได้อย่างสมจริง ดูลึนไหลมองไม่ออกว่าเป็นจัดจากชิ้น



ภาพที่ 4.15 แสดงภาพจากบ้านน้อย

- ฉากภายนอกบ้านของน้อย นับว่าเป็นฉากที่มีเสน่ห์มาก ซึ่งมีส่วนประกอบที่เป็นภาพจำของหนัง อย่างสระว่ายนํ้าร้าง , มีการต่อเติมส่วนที่เป็นโรงรถ , ซากศาลพระภูมิถูกทิ้ง , เศษกองไม้ไผ่ กังหันลม เศษขยะริมชายหาด สิ่งเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ถึงการถูกทอดทิ้งและเป็นภาพในแบบไทยๆที่เราคุ้นเคย ผู้สร้างถ่ายทำออกมาได้อย่างไม่เชยและเกิดเป็นความงามแบบใหม่ ส่วนใหญ่ฉากเหล่านี้มักถูกนำไปใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญ เช่น คนตายในสระว่ายนํ้า หรือวิญญาณในศาลพระภูมิร้าง แต่ภาพยนตร์กลับใช้สิ่งเหล่านี้เล่าเรื่องความรักได้ อย่างฉากโรมานติกของเคนจิกับน้อย ที่ทีมงานเลือกใช้ฉากหาดทรายสกปรกที่เต็มไปด้วยเศษขยะ แต่ก็สามารถเล่าอารมณ์รักได้อย่างน่ารัก

- ฉากห้องสอบสวน ฉากนี้เป็นฉากสุดท้ายของภาพยนตร์เมื่อเคนจิถูกจับ แท้จริงห้องสอบสวนในสถานี่ตำรวจไม่เป็นเหมือนในหนังแม้แต่เนี่ย ผู้ออกแบบงานสร้างสร้างฉากนี้ขึ้นมาเป็นห้องว่างๆ เหมือนภาพสามัญที่นักดูหนังต้องนึกภาพห้องสอบสวนที่เป็นห้องมีตัวเปล่า มีไฟส่องหน้าผู้ต้องหา ผู้ออกแบบสร้างฉากนี้เป็นห้องกว้างแสงจ้าสะอาดตา เพื่อบอกเรื่องราวของการเปิดเผยตัวตนว่าเคนจิเป็นอดีตยาเฎ่ซ่าแสดงให้เห็นรอยสักเต็มแผ่นหลัง ฉากนี้จึงเหมือนฉากที่ออกแบบเพื่อการเล่าเรื่องมากกว่าความสมจริง และเป็นฉากปิดที่พระเอกต้องพลัดพรากจากคนรัก ความรักของทั้งคู่กำลังทำให้ชีวิตมีความหวังอีกครั้งแต่ สุดท้ายก็พบกับความว่างเปล่าและสิ้นหวังเช่นเดิม

ความโดดเด่นของงานออกแบบงานสร้าง รักน้อยนิคมมหาศาล คือการใช้ที่ว่างได้อย่างเหมาะสม หลักโดยทั่วไปในการสร้างฉาก มักพยายามให้มีฉากซ้อนทะลุหลายๆ ชั้น เพื่อให้ดูลึกสวยงาม หรือใส่อุปกรณ์ประกอบฉากมากมายทำให้มีชีวิตชีวาดูสมจริง แต่ผิดกับภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ฉากส่วนใหญ่เป็นฉากแบนๆ ที่ดูว่างเปล่า แต่มีความสวยงามและให้ความรู้สึกนิ่งสงบ ไม่น่าเบื่อ แต่กลับน่าสนใจ วิธีการสร้างที่ว่างในภาพยนตร์มักถูกใช้ในฉากภาพความฝัน (Dream Scene) เป็นส่วนใหญ่ เช่น ภาพเคนจิกระโดดลงนํ้าลอยคว้างคว้างเวงผู้เดียวได้นํ้า ซึ่งในภาพยนตร์ใช้ภาพความฝันสลับจริงตลอดเรื่อง จนบางครั้งแยกไม่ออกว่านี่คือความจริง ความฝัน หรือโลกของคนตาย เมื่อจุดนี้ที่ถูกรถชนก็ปรากฏตัวขึ้นในฉาก ที่ว่างจึงทำให้การเล่าเรื่องในหนังดูมีนัยเคลือบแคลงสงสัยแต่กลับมีเสน่ห์

นอกจากนี้การจัดฉากแบบองค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) ถูกนำมาใช้มากในภาพยนตร์เรื่องนี้ เช่น ฉากสระว่ายนํ้าที่ทิ้งร้าง ศาลพระภูมิปล่อยร้าง กองขยะริมหาด ซึ่งจะเห็นในโลกของน้อยเป็นส่วนใหญ่ ฉากดังกล่าวถูกจัดขึ้นแต่คนดูกลับไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการจัดฉาก กลับรู้สึกเหมือนภาพจริงดูสิ้นไหลไปกับการเล่าเรื่อง เพราะเป็นภาพชาชินที่เห็นอยู่ทั่วไปแต่ผู้สร้าง

สามารถทำได้อย่างมีชั้นเชิงศิลปะ การจัดวางจากแบบนี้ถือเป็นดาบสองคมคือ ภาพเหล่านี้บางครั้งดูสทกปรก ไม่น่าดู ถ้าใช้มากการเล่าเรื่องจะดูน่าเบื่อแต่ถ้าไม่มีเลย หนึ่งก็จะดูอึดอัด เพราะจากไม่มีการปล่อยวาง ซึ่งนับว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ทำได้อย่างเหมาะสมลงตัว

ภาพยนตร์ดังกล่าวจัดว่าเป็นหนังที่ล้ำสมัย เป็นวัฒนธรรมแบบใหม่ที่ไม่เคยเห็นหนังไทยแบบนี้มาก่อนทั้งการเล่าเรื่อง การถ่ายภาพ และการกำกับศิลป์ที่มีสไตล์ “หลักคิดอีกอย่างของหนังเรื่องนี้คือ ปริมาณเวลาในการถูกมองเห็น (Length of Viewing Time) ยกตัวอย่างเช่นฉากห้องรับแขก ถ้าถูกจัดสำหรับการถ่ายหนังโฆษณา จะมีช่วงเวลาในการถูกเห็นประมาณ 2-3 วินาที ในภาพกว้าง การออกแบบจัดวาง Props หรือการเสริมสร้างอะไรเข้ามาใน Space นี้ต้องจัดวางให้ดูออกอย่างชัดเจน ว่าผู้ออกแบบงานสร้างตั้งใจจะแต่งให้ออกมาเป็นสไตล์อะไร ซึ่งมีแนวคิดที่แตกต่างจากการจัดฉากในหนังเรื่องนี้ ที่มีเวลาในการค่อยๆ สื่อสารและชักจูงเข้าสู่ Space นี้ งานออกแบบในหนังเรื่องนี้เมื่อฉายขึ้นจอภาพยนตร์ ด้วยขนาดจอที่ใหญ่มากก็มีผลต่อการมองเห็นของผู้ดู ของประกอบฉากหรือรายละเอียดชิ้นเล็กชิ้นน้อยก็ย่อมถูกมองเห็นมากกว่า จึงเป็นสิ่งที่นักออกแบบงานสร้างต้องพิจารณาอย่างถี่ถ้วน” (ศักดิ์ศิริ จันทรังษี , สัมภาษณ์ ,18 กุมภาพันธ์ 2553)

ในแง่ของความคิด (Concept) และวิธีการตกแต่งฉาก (Set Decoration) สำหรับเรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล จากที่กล่าวโดยสังเขปเกี่ยวกับ Space ของคนทั้งสองผู้ชมจะรู้จักตัวละครทั้งคู่ในระหว่างที่ตามไปกับเนื้อเรื่องที่ดำเนินไป เพราะข้อมูลต่างๆ ได้แฝงตัวอยู่ในภาพพื้นหลัง (Backdrop) ของตัวละครตลอดเวลา

“การออกแบบกำกับศิลป์นั้น อาจกล่าวได้ว่า ฉากที่ถูกกำกับไว้แล้วภายใต้ความคิดหลัก (Conceptual Design) เมื่อกล้องบันทึกภาพ สิ่งต่างๆ ที่อยู่ในเฟรม ได้ทำหน้าที่สื่อสารเคียงคู่กับ Narrative อื่นๆ เช่น Dialogue , Sound Effect, Music ความงาม (Beauty Aspect) ย่อมเกิดขึ้นจากที่ผู้ชมได้ยอมรับและเข้าใจในสิ่งที่ภาพยนตร์กำลังพาไป ไม่ว่าสิ่งนั้นผู้ชมจะเข้าใจมันในระดับใดหรือแบบใดก็ตาม” (ศักดิ์ศิริ จันทรังษี , สัมภาษณ์ , 15 เมษายน 2553)

ภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ

ผู้กำกับภาพยนตร์	สุรพงษ์ พินิจคำ
บทภาพยนตร์	สุรพงษ์ พินิจคำ, ปราโมินทร์ เครือทอง
นักแสดงนำ	วนิดา เฟเวอร์, รังสิโรจน์ พันเพ็ง, นิรุตต์ ศิริจรรยา, พิเศก อินทรวรชิต
ผู้ออกแบบงานสร้าง	ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์
ความยาว	130 นาที
กำหนดฉาย	27 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2547
เนื้อเรื่องย่อ	

บันทึกโบราณฉบับหนึ่งถูกค้นพบในคืนฟ้าคะนองที่ซานกรุงปารีส บันทึกภาษาฝรั่งเศสนี้ ถูกนำมาตรวจสอบยังซอร์บอนแห่งมหาวิทยาลัยปารีส มันคือ "วัวอียา" บันทึกต้องห้ามที่เขียนขึ้น โดย ฟรองซัว ซาเวียร์ นักเดินทางและนักธรรมชาติวิทยาชาวฝรั่งเศส บันทึกนี้ถูกเขียนขึ้นในช่วง กลางศตวรรษที่ 19

มณีจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญพิเศษระดับ 6 สาขาประวัติศาสตร์ ประจำกรุงเทพมหานครปารีส ถูกเรียกตัวด่วนในคืนนั้น ในฐานะตัวแทนผู้เกี่ยวข้องกับประเทศสยาม บันทึกนั้น "วัวอียา" ถูกจัดระดับความสำคัญเพียง "นิยายไร้สาระ" แต่ในความคิดของ มณีจันทร์ มันเป็นเรื่องที่น่าค้นหา เธอได้ล่องล่ำเข้าไปในดินแดนแห่งความลับที่ถูกกำหนดไว้จากบันทึกนี้ ดินแดนที่เธอไม่เชื่อว่าเป็นจริง เมื่อแยกจากโลกปัจจุบัน หญิงสาวต้องกลับประเทศไทยด้วยเหตุผลบางประการ

ที่บ้านเกิดในเมืองไทย มณีจันทร์ สับสนและแยกแยะไม่ออกว่า ตัวเธออยู่ในความเป็นจริง หรือความฝัน และหลายครั้งที่เธอคิดอยู่เสมอว่า เธอเป็นต้นเหตุของบันทึกเสียเองหรือไม่ และการเดินทางครั้งใหม่ก็เริ่มขึ้น มณีจันทร์ ค่อยๆเดินทางสู่ดินแดนที่แปลกหน้าที่ละน้อย ดินแดนนั้นคือ บ้านเกิดเมืองนอนของเธอนั่นเอง แต่เธอเป็นคนแปลกหน้าของที่นี่ เธอได้กลับไปสู่ประเทศสยามเมื่อร้อยกว่าปีที่แล้ว กลับไปสู่รัชสมัยพระเจ้าอยู่หัว ยุคแห่งการเอาตัวให้รอดจากการล่าอาณานิคมของตะวันตก ยุคที่ต้องยอมรับว่า "ภาษาอังกฤษคือภาษานาครด"

มณีจันทร์ ต้องกลับไปสู่ยุคที่ชาวสยามถูกมองเป็นชาวเถื่อน ในสายตาชาติตะวันตก การมาถึงของมหาอำนาจอังกฤษและฝรั่งเศส เธอเข้าไปรับรู้ในเหตุการณ์ต่างๆที่ทำให้เข้าใจชนชาติและเข้าใจความเป็นมาของสยาม มากกว่าความคลุมเครือในประวัติศาสตร์ที่เคยร่ำเรียนมา เธอพบสิ่งเลวร้ายต่างๆ ที่เกิดกับบ้านเมืองของเธอในอดีต ขณะเดียวกันเธอก็ได้พบรักกับอัครเทวารากร ชายสยามผู้เฝ้าดูแลเธอตั้งแต่หลงมาดินแดนสยาม

การใช้ชีวิตในโลกพิเศษสำหรับมณีจันทร์ไม่ใช่สิ่งที่ง่ายนัก รวมทั้งความรักด้วยแต่เธอก็ใช้สิ่งที่เธอเรียนรู้มาจาก "ปัจจุบัน" ของเธอ ซึ่งเป็น "อนาคต" ของที่นั่นเข้าไปแก้ไขวิกฤตการณ์ต่างๆ ให้ลุล่วงไปได้เสมอ เหตุการณ์วิกฤต ร.ศ. 112 คือเหตุการณ์การเสียดินแดนครั้งสำคัญของสยาม มณีจันทร์ พยายามวางแผนทุกวิถีทางเพื่ออดีตแก้ไขปัจจุบันให้ได้ แต่เหตุการณ์กลับตาลปัตร ส่งผลให้เมืองไทยตกเป็นเมืองขึ้นของฝรั่งเศสในปัจจุบัน "หอไอเฟล" มาเกิดขึ้นที่ริมฝั่งเจ้าพระยา มณีจันทร์จึงต้องกลับไปแก้ไขอดีตและไม่กลับมาสู่โลกปัจจุบัน ทั้งไว้แต่ภาพถ่ายและบันทึกของชาเวีย ที่พูดถึงมณีจันทร์ไว้

การตีความบทภาพยนตร์

ทวิภพ เป็นภาพยนตร์ที่คุนอังเคิล (อติเรก วัฏลีลา) โปรดิวเซอร์บริษัทฟิล์มบางกอก และ คุณเกลละ (สุรพงษ์ พินิจคำ) ผู้กำกับจากบริษัทอิมเมจแอนด้อมงทาจ เป็นผู้ร่วมกันปลูกปั้นจากบทประพันธ์ของ ทมยันตี ขึ้นมาอีกครั้ง ด้วยการตีความ จับประเด็น และนำเสนอผ่านมุมมองและวิธีการของคุณเกลละ และติดต่อให้บริษัท เวิร์ดโดเมนชั่น จำกัดเป็นผู้รับผิดชอบการออกแบบงานสร้าง "ทาง Line Producer ได้ติดต่อให้ร่วมงานนี้ถึง 3 ครั้ง กว่าจะตอบตกลง เนื่องจากในขณะนั้น ตนเองยังไม่เคยกำกับศิลปะหนังย้อนยุค (Period Film) มาก่อน โดยที่งานส่วนใหญ่เป็นงานร่วมสมัย ทางผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับชี้ให้เห็นว่า ทวิภพในเวอร์ชันนี้ จะมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครชาวต่างชาติอยู่จำนวนมาก เช่น ข้าราชการฝรั่ง, บาทหลวงฝรั่ง, มิชชันนารี ซึ่งผู้ออกแบบน่าจะมีความคุ้นเคยกับ Life Style และอารยธรรมตะวันตก รวมทั้งเห็นถึงการค้นคว้าประวัติศาสตร์ไทยสมัย ร. 4 ที่ได้เริ่มงานมาก่อนแล้ว 1 ปีทำให้ตนตัดสินใจร่วมงานในที่สุด" (ศักดิ์ศิริ จันทวังษ์ , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553) หนังเริ่มงานเตรียมถ่ายทำ อันได้แก่ การหาสถานที่ถ่ายทำ , เขียนแบบฉาก , สร้างฉากจำลอง , สร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ตั้งแต่เดือนสิงหาคม 2544 เรื่อยมาจนเริ่มถ่ายทำ คิวแรก 2 มกราคม 2545

ผู้กำกับได้เล่าประเด็นและบรรยากาศของหนังให้ฟังว่า ในทวิภพฉบับนี้ จะอยู่ในยุค Renaissance ของสยาม เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 4 ตั้งแต่เซอร์จอห์นเบาริง ราชทูตจากอังกฤษเข้ามาเจรจาสนธิสัญญากับสยาม อันเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงมากมาย และนำไปสู่เหตุการณ์ ร.ศ. 112 ในสมัยรัชกาลที่ 5 ตัดสลับกับเรื่องราวในปัจจุบัน ซึ่งมณีจันทร์ นักการทูตไทยในฝรั่งเศสมีเหตุให้ต้องกลับมาเมืองไทย และได้ทะลุกลับไปเจอเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งไม่เหมือนทวิภพฉบับเก่า จะเห็นได้ว่าผู้กำกับได้ใส่เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มากขึ้น และถอยกลับไปในยุคที่ไกลขึ้น

"ผู้เขียนบทมีแนวทางที่ชัดเจนมาก ตอนเริ่มงานผมยังไม่ได้อ่านบทภาพยนตร์ฉบับสมบูรณ์ แต่ได้อ่านหนังสือ สยามอารยะ (Siam Renaissance) 2 เล่ม ซึ่งเป็นข้อมูลที่ฝ่าย Research ของทวิภพได้เรียบเรียงให้เรา อธิบายความเป็นไปในสมัยรัชกาลที่ 4 ประกอบกับภาพถ่ายขาวดำฝีมือ ฟรานซิส จิตร ช่วงภาพในสมัย ทั้งหมดคือประตูปานแรกที่ทำให้เราเข้าใจบุคคล เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต " (ศักดิ์ศิริ จันทรังษี , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553)

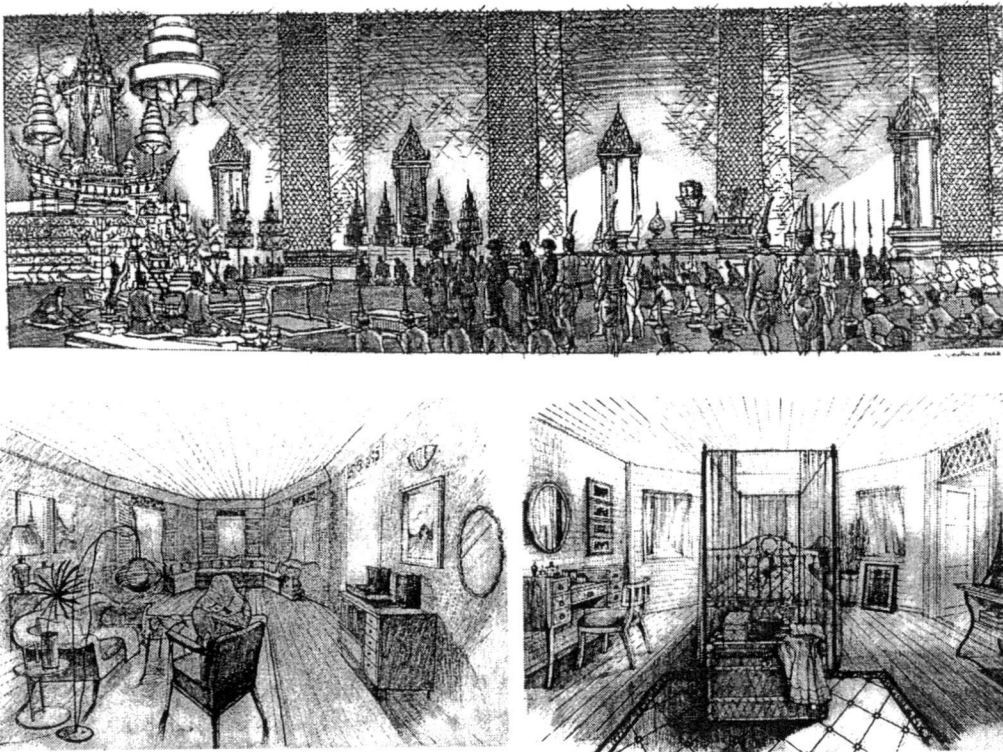
แนวคิดการออกแบบ

"หนังสือนี้ เป็นหนังสือประวัติศาสตร์มีประเด็นที่ชัดเจน คนเล่าเรื่องอยากจะทำให้คนปัจจุบันรู้ว่า ที่เรามีอารยะ มีความศิวิไลซ์อยู่ทุกวันนี้ได้ก็เพราะพระปรีชาสามารถของรัชกาลที่ 4 พระองค์เป็นกษัตริย์ที่เฉลียวฉลาดที่สุดในสายตาชาวต่างชาติ ทรงศึกษาภาษาอังกฤษ เอาตำราจาก สิงคโปร์ ส่งบุตร-ธิดาไปศึกษาต่างประเทศ เอาหม่อมแอนนาเข้ามาสอนหนังสือ ถ้าในสมัยร.ศ. 112 พระองค์ทรงรู้ความไป บ้านเมืองเราคงตกเป็นเมืองขึ้นแน่ ภาพยนตร์ทวิภพฉบับนี้ ได้ให้ความสำคัญเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์เป็นอันดับแรก สำหรับงานออกแบบในแต่ละฉากนั้น ถูกทำขึ้นภายหลังจากการเลือกสถานที่ถ่ายทำ (Location) ได้ตกลงใจร่วมกันแล้ว ซึ่งการเนรมิตฉากใหญ่ในอดีตหลายฉาก เป็นงานที่ยุ่งยากและต้องการคนและเตรียมงานที่สอดคล้องกัน" (ศักดิ์ศิริ จันทรังษี , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553)

แนวคิดหลักการออกแบบคือ สร้างสยามในสมัยรัชกาลที่ 4 ขึ้นมาใหม่ ไม่มีใครรู้ว่าสยามในตอนนั้นหน้าตาเป็นอย่างไร ในร้อยกว่าปีที่ผ่านมา ไม่มีอะไรหลงเหลือพอให้เราได้เห็นเค้าร่างของอดีต แม้ว่าถนนเจริญกรุงที่สร้างขึ้นยังคงเป็นเส้นเดิมกับในปัจจุบัน แต่สองฝั่งถนนก็แทบไม่เหลือเค้าเดิม สมัยนั้นชาวสยามส่วนใหญ่ยังกลัวการถูกถ่ายรูป ทำให้ไม่มีหลักฐานทางภาพถ่ายมากนัก หลักฐานทางประวัติศาสตร์อื่นๆ คือพงศาวดาร บันทึก และภาพวาด การค้นหารวบรวมภาพความจริงจากอดีตจึงเกิดขึ้นด้วยความยากลำบาก

มีหนังสือและภาพประวัติศาสตร์จำนวนหนึ่ง ที่มีส่วนช่วยให้ทีมงานมองเห็นและเข้าใจสภาพบ้านเมืองในเวลานั้น คือ หนังสือรวมภาพถ่ายของฟรานซิส จิตร ,หนังสือประวัติศาสตร์ สิงคโปร์ ,หนังสือสยามอารยะ 2 เล่ม จากการรวบรวมของทีมงานรีเสิร์ช และภาพครูใหญ่โรงเรียนปรินซ์ รอยัล เชียงใหม่

ทีมงานได้สกัดภาพความคิดไว้หลายร้อยภาพ โดยพยายามปะติดปะต่อจินตนาการขึ้นจากข้อมูลและสร้างภาพจากต่างๆให้เป็นรูปธรรมขึ้น ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติและทำงานภาคสนาม (Third Dimension : 2553)



ภาพที่ 4.16 แสดงภาพสเก็ตช์บางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ

การค้นคว้าข้อมูล

พระบรมมหาราชวังแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือพระราชฐานชั้นนอก พระราชฐานชั้นกลาง และพระราชฐานชั้นใน พระราชฐานชั้นนอกเป็นที่ตั้งของอาคารหน่วยราชการ พระราชฐานชั้นกลาง เป็นที่ตั้งของพระมหาปราสาท และพระราชมณเฑียรสถาน รวมถึงพระที่นั่งภัทรลัทธินัย หรือหอนาฬิกา เป็นพระที่นั่งสูง 5 ชั้น บนยอดมีนาฬิกา 4 ด้าน และพระราชฐานชั้นใน เป็นที่ประทับของฝ่ายใน ประกอบด้วย ตำหนักที่ประทับของพระมเหสีเทวี พระราชธิดา เรือนที่อยู่ของเจ้าจอม เรือนแถวของพนักงานชั้นผู้ใหญ่และที่อยู่ของพนักงานข้าหลวง ฯลฯ บรรดาเจ้าจอมและนางในจะมีกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การร่ายมอลย์ การทำเครื่องหอม การปักผ้า เป็นต้น ซึ่งพระราชฐานชั้นในนี้เป็นโลกลับสำหรับบุคคลภายนอก ซึ่งถูกนำมาเปิดเผยโดยบันทึกของแอนนา เลียวโนเวนส์ ครูภาษาอังกฤษ สมัยรัชกาลที่ 4 ทรงว่าจ้างมาสอนภาษาอังกฤษให้กับเจ้าจอม และพระราชธิดา เธอได้เขียนบันทึกไว้ 2 เล่มเกี่ยวกับราชสำนักสยาม แต่ทั่วโลกรู้จักจากงานเขียนของมากาแร็ต แลนดอน เรื่อง Anna and The King of Siam

ชาวสยาม ยังเป็นของแปลกตาของผู้พบเห็นจากต่างถิ่น ผู้ชายไว้ผมเป็นกระจุกอยู่กลางศีรษะและนุ่งผ้าผืนเดียว ไม่สวมเสื้อ หมวก หรือรองเท้า ผู้หญิงไว้ผมไม่ต่างจากชายเพียงแต่มีจอนยาวข้างหู มีผ้าผืนเล็กๆ ปิดหน้าอก การแต่งกายของชาวบ้าน เป็นแบบง่ายๆเข้ากับสภาพอากาศที่ร้อนจัด มีข้อห้ามอย่างเคร่งครัดไม่ให้ใส่ผ้าที่มีลวดลายสวยงามเหมือนชนชั้นสูง

อาคารบ้านเรือนของประชาชนทั่วไปทำด้วยไม้ไผ่อย่างหยาบๆ ถ้าไม่ใช่เรือนแพ ก็เป็นเรือนที่ปลูกอยู่ริมน้ำ เนื่องจากการคมนาคมยังใช้แม่น้ำลำคลองเป็นหลัก ในสมัยนั้นประชาชนยังไม่ได้รับอนุญาตให้ปลูกเรือนแบบ บ้านทรงไทย เพราะเป็นลักษณะบ้านเชื้อพระวงศ์และขุนนางเท่านั้น แต่เริ่มมีการสร้างตึกเพื่อการอยู่อาศัยบ้างแล้ว ทั้งที่เป็นแบบจีน แบบยุโรป และแบบจีนผสมยุโรป

ถนนเจริญกรุง เป็นถนนสายแรกของสยาม สร้างความงุนงงให้กับคนในท้องถิ่นอยู่มาก เนื่องจากสมัยนั้นคนไม่นิยมขี่ม้าและไม่มียก จึงเป็นถนนสำหรับฝรั่งขี่ม้าเล่นและคนท้องถิ่นใช้เป็นทางเดิน รัชกาลที่ 4 จึงเป็นกษัตริย์ไทยพระองค์แรกที่ใช้รถม้าเป็น ขุนนางสยามเริ่มส่งรถม้าจากต่างประเทศมาใช้ บ้างก็ใช้รถเจ๊กซึ่งหน้าตาไม่ต่างจากรถม้าแต่ใช้คนลากแทน ซึ่งมักเป็นชาวจีนที่ไว้หางเปียเหมือนในจีนแผ่นดินใหญ่

ชาวต่างชาติในสยาม นับจากการเจรจาสนธิสัญญาเบาริงเป็นผลสำเร็จ ทำให้ชาวตะวันตกเข้ามาในสยามมากขึ้น มีสถานกงสุลของชาติต่างๆตามมา วัฒนธรรมการแต่งกายของชาติตะวันตกถือเป็นของแปลกใหม่ในสยาม ชนชั้นสูงในสยามเรียนรู้วิถีแบบตะวันตกอย่างรวดเร็ว บ้านช่องตกแต่งอย่างยุโรป ต้อนรับแขกด้วยชาการ์และบรันดีจากต่างประเทศ

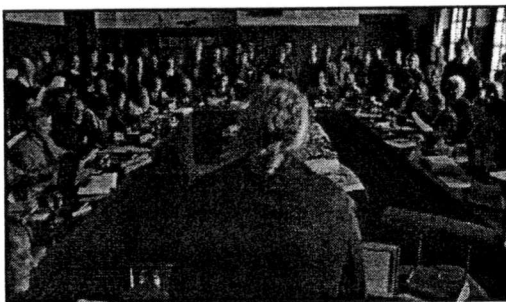
ฟรานซิส จิตร เจ้าของสตูดิโอถ่ายภาพแห่งแรกของไทย ในยุคสมัยที่ชาวสยามเริ่มยอมรับได้ว่าการถ่ายภาพ ไม่ได้เป็นการดึงเอาวิญญาณมาใส่ลงในรูปภาพ ภาพถ่ายบุคคลและบ้านเมืองของฟรานซิส จิตร จึงเหมือนหลักฐานสำคัญที่ทำให้คนรุ่นหลังรู้ว่าหน้าตาสยามเป็นอย่างไร

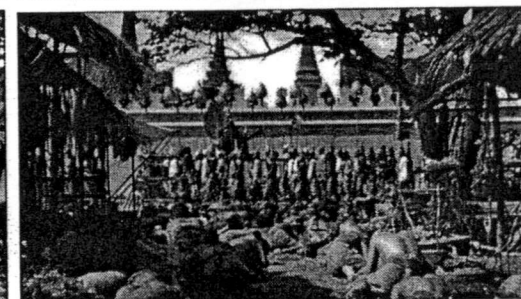
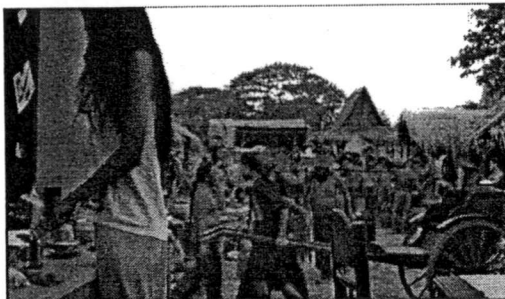
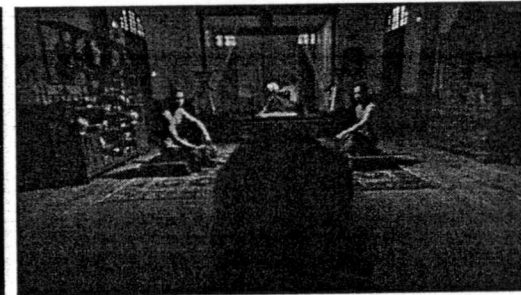
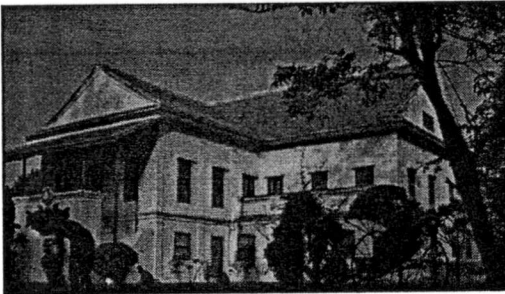
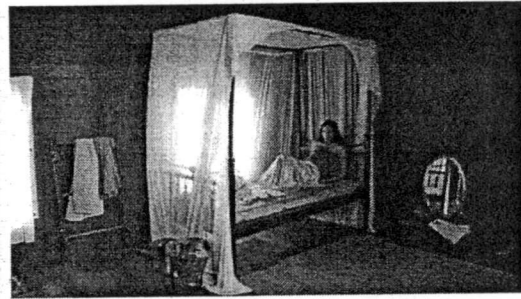
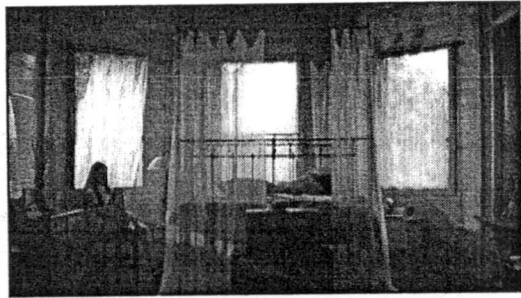
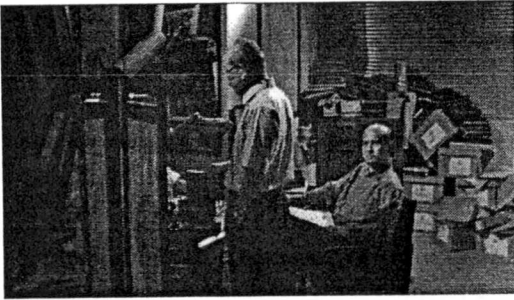
กรณีพิพาท ร.ศ.112 ในยุคล่าอาณานิคม "เรือปืน" ของฝรั่งเศสแล่นเข้าออกสยามอยู่บ่อยครั้ง และสยามต้องเสียดินแดนอยู่เนืองๆ เหตุการณ์ร.ศ.112 เป็นครั้งที่สยามเสียดินแดนมากที่สุดในประวัติศาสตร์ เป็นครั้งแรกที่สยามได้เห็นพลังอำนาจของเทคโนโลยีใหม่ของเรือรบ นักรบชาวสยามยิ่งปืนใหญ่ไม่ถูกเรือรบฝรั่งเศสแม้แต่ครั้งเดียว แต่นั่นกลับเป็นเหตุผลที่ทำให้สยามไม่ตกเป็นเมืองขึ้นของฝรั่งเศส(Third Dimension : 2553)

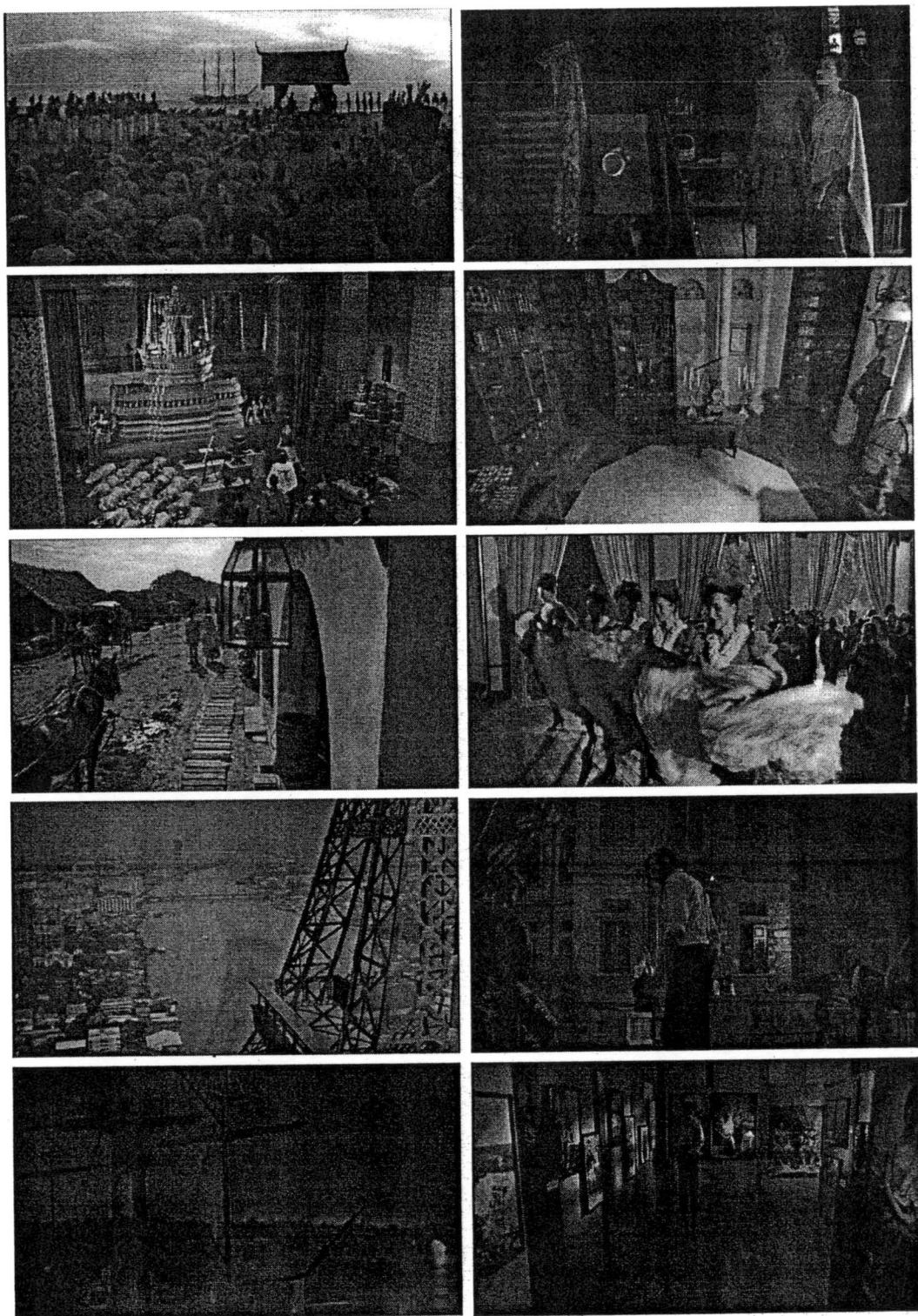
ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์

หลังจากที่ทีมงานได้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆที่จะปรากฏในภาพยนตร์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมา ภายใต้เงื่อนไขทางประวัติศาสตร์,ความเป็นไปได้ในการสร้างและงานถ่ายทำ ,กำหนดเวลา และงบประมาณ การหาสถานที่ถ่ายทำ เป็นการทำงานร่วมกันของฝ่ายสถานที่ (Location Department) และทีมฝ่ายศิลป์ (Art Department) เพื่อหาสถานที่ที่ใกล้เคียงกับฉากที่เราต้องการมากที่สุด เหมาะสมกับการทำงาน เช่น จัดหาสถานที่ที่จัดการกับโครงสร้างให้น้อยที่สุดเพื่อเป็นการประหยัดเวลาและงบประมาณ เลือกสถานที่ที่เสียงห่างไกลจากชุมชน แต่คมนาคมต้องสะดวก มีพื้นที่ทางเดินที่แต่งตัว ทานอาหาร มีห้องน้ำเพียงพอสำหรับนักแสดงและทีมงานกว่าสองร้อยคน

ทีมงานจะเริ่มมองหาสถานที่หลักๆ ของเรื่องก่อนซึ่งมีดังนี้ ถนนรอบพระบรมหาราชวัง, พระราชฐานชั้นใน ,ท้องพระโรง ,กงสุลฝรั่งเศส ,บ้านหมอบรัดเลย์,บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา ,ตลาดท้ายวัง ,มหาวิทยาลัยซอร์บอนแห่งกรุงปารีส และสถานทูตไทยในฝรั่งเศส สถานที่จริงซึ่งเกิดเหตุการณ์สำคัญตามท้องเรื่องส่วนใหญ่เป็นอาคารบ้านเรือนที่อยู่ริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยา อย่างบ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา ,บ้านแอนนา ,บ้านหมอบรัดเลย์ แถวฝั่งธนบุรี แต่เมื่อทีมงานตามหาสถานที่ก็แทบไม่พบร่องรอยจากที่สำคัญเหล่านี้ ทีมงานจึงคิดที่จะแกะรอยมิกซ์ชนารีนในสมัยรัชกาลที่ 4-5 มิกซ์ชนารีนนั้นปกหลักเผยแพร่ศาสนาทั่วสยาม จากหลักฐานภาพถ่ายโบราณ เรา จะเห็นบ้านเรือนมิกซ์ชนารีนปรากฏอยู่ในกรุงเทพ เพชรบุรี และเชียงใหม่ เราจึงตามรอยขึ้นไป เชียงใหม่ เพราะหนึ่งในทีมงานฝ่ายศิลป์เป็นศิษย์เก่าโรงเรียนปรินซ์รอแอล เชียงใหม่ ซึ่งเล่าว่ามีอาคารที่ยังคงลักษณะสถาปัตยกรรมสมัยมิกซ์ชนารีนเพื่ออยู่อาศัย และทำให้พบภาพถ่ายห้องทำงานครูใหญ่คนแรก ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบห้องในบ้านหมอบรัดเลย์ เมื่อหาสถานที่ถ่ายทำได้ครบ จึงแบ่งฉากออกได้ 4 กลุ่มคือ กรุงเทพ เชียงใหม่ อยุธยาและเพชรบุรี ใช้งบประมาณการออกแบบงานสร้างรวมทุกส่วนประมาณ 20 ล้านบาท







ภาพที่ 4.17 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ

จากมหาวิทยาลัยซอร์บอนแห่งกรุงปารีส ถ่ายทำภายนอกที่มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เขตบางนา มีการสร้างซุ้มประตูเพื่อความงามทางภาพ เสริมกับอาคารของมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ส่วนฉากภายในถ่ายทำที่พระราชวังบ้านปืน จ.เพชรบุรี โดยการตกแต่งอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความเป็นยุโรป และมีความเก่าแก่ ดูน่าเชื่อถือ

ฉากกงสุลไทยในฝรั่งเศส ถ่ายทำในพระราชวังบ้านปืน ด้วยลักษณะสถาปัตยกรรมแบบยุโรปที่สวยงามอยู่แล้ว การตกแต่งจึงเป็นเพียงใส่รายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉากเท่านั้น

ฉากบ้านมณีจันทร์ ซึ่งเป็นลูกครึ่งไทยฝรั่งเศส เป็นคนหัวสมัยใหม่ น่าจะมีบ้านที่ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมไทยและตะวันตก ไม่ถึงกับขนาด Period แบบบ้านขนมปังขิงแต่จะดูมีความร่วมสมัย ที่งานได้ใช้บ้านเก่าของตระกูลแสงชูโต ในซอยอิสรภาพ 28 ซึ่งปลูกสร้างแยกย่อยมาจากแม่น้ำเจ้าพระยา รายล้อมด้วยแมกไม้พื้นเมืองของไทย แต่สะท้อนภายในบ้านมีความเป็นตะวันออกและตะวันตกผสมผสานกันอยู่ เพียงแต่เพิ่มเติมเฟอร์นิเจอร์สมัยใหม่ก็ทำให้บ้านมีความร่วมสมัยและมีเอกลักษณ์ รวมไปถึงกระจกซึ่งเคยเป็นสิ่งเชื่อมระหว่างภพเวลา ซึ่งจะต้องแตกต่างจากมณีจันทร์ในทวิภพที่เคยดู (Third Dimension : 2553)

การข้ามเวลาของมณีจันทร์ไม่ได้ทะลุผ่านกระจกแบบทวิภพฉบับเก่า แต่เป็นลักษณะอาการนอนหลับฝัน วันหนึ่งตื่นมาในปัจจุบันอีกวันกลับไปอดีต ผู้กำกับเลือกใช้เทคนิคสดวันถ่ายทำ (In-camera Technique) หลายครั้งในการผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ ยกตัวอย่างเช่น ในการสร้างฉากผ่านชั้นกลางแจ้งที่อยู่ชญา โดยเอาผ่านใส่ล้อเลื่อน เมื่อมณีจันทร์เดินผ่าน ผ่านผนังบ้านถูกเลื่อนออกเห็นชาวบ้านในอดีต เมื่อเดินกลับเข้ามาในบ้านผ่านนั้นก็เลื่อนกลับเป็นปกติ

ฉากสำนักหลวงวิลาส หรือห้องทำงานของพ่อมณีจันทร์ ซึ่งเป็นข้าราชการเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และโบราณคดี ซึ่งเลือกถ่ายทำภายในห้องของตึกศาลฎีกาเพื่อให้มองเห็นวิวหน้าต่างเป็นวัดพระแก้ว แต่เนื่องจากการถ่ายทำไม่เป็นไปตามแผนไว้จึงต้องมาสร้างฉากในโรงถ่ายเพื่อถ่ายทำเพิ่มเติมอีกครั้ง

ฉากบ้านหมอบรัดเลย์ ถ่ายทำที่บ้านกลางเวียง จ.เชียงใหม่ เป็นอาคารเก่าแก่ที่ได้รับการดูแลของคณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับภาพอ้างอิงสถานที่อยู่ในสภาพดีเกือบ 90% เพียงเพิ่มเติมบันไดสองข้างด้านหน้าแปะเข้าไปตามแบบดั้งเดิม บ้านหมอบรัดเลย์มีประโยชน์ใช้สอย 3 อย่างคือ โรงพิมพ์, ที่สอนศาสนา และรักษาคนไข้ การตกแต่งภายในเน้นให้เหมือนตามยุคสมัย มีอุปกรณ์ประกอบฉากแปลกตาอย่าง แท่นพิมพ์ เครื่องซักผ้า เครื่องมือแพทย์ รวมถึงการจัดสวนที่ต้องเลือกพรรณไม้ที่ระบุไว้ในบันทึกสมัยนั้น

จากบ้านสมเด็จพระยาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) เป็นสถานที่ซึ่งมีความสำคัญกับภาพยนตร์เรื่องนี้มาก เนื่องจากท่านช่วงเป็นตัวละครสำคัญ เป็นข้าราชการสยามที่พอจะต่อกรกับชาวต่างชาติได้ และที่บ้านนี้เองก่อให้เกิดความรักระหว่างมณีจันทร์และอัศวเทพ จากภายนอกบ้านถ่ายทำที่เขาวัง จังหวัดเพชรบุรี ส่วนภายในสร้างขึ้นในโรงถ่ายสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตคลองหก โดยการออกแบบจากแบ่งเป็น 3 ห้องใหญ่และหนึ่งโถงทางเดินที่สร้างขึ้นใช้ประโยชน์ได้หลายแบบ โดยการปรับเปลี่ยนโยกย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ จนดูเหมือนบ้านหลังใหญ่

จากภายในห้องพระโรง ซึ่งเซอร์จอห์นเบาริง มาเข้าเฝ้าพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ในครั้งแรกที่ทีมงานได้ลองหาโลเคชั่นโบสถ์วัดซึ่งก็น่าจะใช้ได้ แต่ด้วยพื้นที่อันจำกัด ทำให้ทีมงานทำงานไม่สะดวก และความเป็นไปได้ในการเข้าติดตั้งบุษบกที่ประทับ จึงต้องสร้างห้องพระโรงแบบถอดประกอบได้ในโกดังสินค้าย่านนวนคร โดยการออกแบบขึ้นเป็นรูปตัวแอลในโกดังสินค้า ตกแต่งกำแพง ประตู หน้าต่าง เสา และพระที่นั่งให้มีความศักดิ์สิทธิ์น่าเชื่อถือ

จากตลาดท้ายวัง ตลาดน้ำ กำแพงวัง ถนนเจริญกรุง และเรือนแพ เป็นกลุ่มจากภายนอกที่ต้องการบรรยากาศแวดล้อมเป็นแม่ไม้ เป็นทุ่งโล่งในสมัยรัชกาลที่ 4 ซึ่งน่าจะเป็นพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำภาคกลาง มีดินไม้ภาคกลาง ไม่ใช่ดินมะพร้าวหรือสนทะเล มีลักษณะสูงต่ำตามลำน้ำของแผ่นดินแบบภาคกลาง ไม่มีเสาไฟฟ้า ไม่มีทางด่วน อยุธยาจึงเป็นจังหวัดที่นึกถึงทั้งนี้อยุธยายังคงมีวัฒนธรรมเก่าแก่อยู่ ทำให้เอื้ออำนวยต่อการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก มีวัดสวย มีเรือโบราณ พื้นที่อยุธยาจึงถูกสร้างจากขึ้นเป็นบรรยากาศบางกอก

ถนนเจริญกรุงได้ภาพอ้างอิงจากหนังสือภาพประวัติศาสตร์ประเทศสิงคโปร์ ซึ่งคิดว่าน่าจะเป็นกลุ่มช่างเดียวกับถนนเจริญกรุงที่สยาม เป็นถนนที่มีทอระบายน้ำสองข้าง มีทางเท้าม้า ซึ่งคล้ายกับบ้านเรามาก ตลาดท้ายวังและถนนเจริญกรุงต้องสร้างโครงสร้างขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นเพิงไม้สำหรับค้าขาย ปูถนนใหม่ สร้างอาคารสองข้างถนน จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากให้ถนนดูมีชีวิตชีวาขึ้นด้วย รถลาก รถม้า บ้องผี้น ข้าวสารอาหารแห้ง ผักสด ผลไม้ ยาสูบ หมากพลู และรวมถึงอุปกรณ์การเล่นการพนันในบ่อนด้วย

จากบรรณนิพิพาท ร.ศ. 112 ทีมงานไปค้นคว้าข้อมูลที่กองทัพเรือว่าเรือฝรั่งเศสที่เข้ามาเมื่อสมัยนั้นเป็นเรือชนิดใด รูปแบบไหน แต่ไม่พบข้อมูล ทำให้ต้องค้นคว้าข้อมูลจากทางฝรั่งเศส ซึ่งได้ข้อมูลมาเพียงแค่ว่า ฉากนี้เป็นฉากที่ต้องมีเรือรบเกือบสิบลำมาจอดคู่กันในอ่าวไทย ในทางเป็นไปได้สำหรับหนัง ทีมงานจึงทำโมเดล ปากน้ำอ่าวไทย และเรือรบจำลองขึ้น ซึ่งสร้าง

ขึ้นที่อยุธยา มีเรือรบไทยและฝรั่งเศสทั้งหมด 6 ลำ ซึ่งอาจารย์ไพฑูรย์กับทีมงานสร้างขึ้นมาจากภาพร่างที่ไม่ชัดเจนนัก แต่ก็ได้เรือที่สมบูรณ์แบบ

จากงานปาร์ตี้ฝรั่ง ระบายแคนแคน ถ่ายทำที่อาคารประกอบพิธีของโรงพยาบาลแมคแคน จังหวัดเชียงใหม่ ด้วยโครงสร้างเป็นสถาปัตยกรรมแบบตะวันตก ขนาดของพื้นที่เหมาะสมกับการทำงาน ตกแต่งด้วยม่านประดับโคมไฟ รวมถึงข้าวของอย่าง ขวดไวน์ ขวดวิสกี้ ชิงการ์ บุหรี่ ซึ่งต้องถูกต้องตามยุคสมัย

จากหอสมุด ทีมงานสร้างหอสมุดที่ไม่เคยมีใครเห็นมาก่อนในโลกนี้ ตามท้องเรื่องเป็นหอสมุดลับของพระเจ้าอมเกล้าฯ โดยใช้สถานที่ของหอนาฬิกากรมรักษาดินแดน ซึ่งมีลักษณะภายในเป็นอาคารทรงโดม ซึ่งใกล้เคียงกับภาพอ้างอิงและที่จินตนาการไว้ และออกแบบอุปกรณ์ทางดาราศาสตร์สมัยร.4 เข้าไปจัดวาง

จากท่าเรือบางกอก ถ่ายทำบริเวณริมแม่น้ำแม่กลอง จังหวัดสมุทรสงคราม บริเวณท่าเรือจะเนืองแน่นด้วยที่พักพิงและผู้คนกำลังขนถ่ายสินค้า มีเรือโดยสารลำใหญ่ซึ่งแน่นอนว่าจะโดยสารออกจากบางกอกชื่อ “เรือเจ้าพระยา” ซึ่งสร้างขึ้นสำหรับถ่ายทำเพียงครั้งลำ

อุปกรณ์ประกอบจากหลายอย่างในทีวีภพ เป็นสิ่งที่หาไม่ได้แล้วในปัจจุบัน เช่น กล้องถ่ายรูปดาแกร์ ซึ่งถ่ายภาพลงบนแผ่นกระจก ในฉากถ่ายภาพฟรานซิส จิตร ,แท่นพิมพ์โทเทนเบิร์ก ของโรงพิมพ์หมอบรัดเลย์, หนังสือ Webster's ,กล่องไม้ขีดไฟ หรือใบปลิว บางสิ่งหาได้แต่ไม่สมควรนำมาใช้ นั่นคือพระที่นั่ง พระราชยานต่างๆ กฎหมายตราสามดวงซึ่งของจริงทำจากงาช้าง ทีมงานก็สร้างขึ้นใหม่ด้วยเรซินซึ่งมีความเหมือนจริงไม่ต่างกัน ของบางสิ่งก็เป็นสิ่งที่ไม่เคยมีใครพบเห็นมาก่อนคือบันทึก วัวอียา (Voyageur) ทีมงานก็ต้องออกแบบขึ้นใหม่ตามจินตนาการ (Third Dimension : 2553)

แม้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์กำหนดให้ ภาพยนตร์ทีวีภพเป็นภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ แต่ผู้วิจัยกลับมองเห็นเป็นภาพยนตร์โรแมนติกผสมภาพยนตร์แฟนตาซี ที่ไม่ใช่จินตนาการล้วนๆแต่มีเนื้อหาอ้างอิงประวัติศาสตร์ ดูเหมือนนักออกแบบงานสร้างพยายามสร้างความงดงามของภาพให้ได้ความรู้สึกนุ่มนวลในฉากประวัติศาสตร์ สร้างบรรยากาศเพื่อเอื้ออำนวยให้คนรักกัน ซึ่งเห็นได้จากฉากสะพาน วิวป่าต้นไม้พระเอกนางเอกที่มาด้วยกัน และใช้สัญลักษณ์ดอกกุหลาบแสดงถึงความรักของมณีจันทร์ ใช้โครงเรื่องที่อบอุ่นตลอดทั้งเรื่อง และไม่ให้ความสำคัญกับฉากตื่นเต้นเร้าใจ จากการต่อสู้และจากสงคราม โดยหลีกเลี่ยงภาพรุนแรงด้วยการถ่ายทำภาพย้อนแสง (Silhouette) บดบังภาพโหดร้ายของสงคราม

ภาพยนตร์แนวแฟนตาซีส่วนใหญ่มักเป็นภาพจินตนาการเพื่อฝัน สวยงามน่าตื่นตาโดยไม่จำเป็นต้องมีความสมจริงใด แต่เนื่องจากทวิภพ อ้างอิงมาจากประวัติศาสตร์จึงต้องมีความสมจริงบางส่วน ซึ่งนักออกแบบงานสร้างได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องยุคสมัย รูปแบบสถาปัตยกรรม และข้าวของเครื่องใช้อย่างถูกต้อง แต่ต้องดัดแปลงบางส่วนเพื่อให้เข้ากับความรู้สึกเพื่อฝัน เช่น การนำฉากบ้านปัจจุบันไปตั้งอยู่กลางฉากตลาดสมัยโบราณ เลือกเครื่องแต่งกายโบราณให้นักแสดงใส่ในเวลาปัจจุบัน คือนำความสมจริงของทั้งสองยุคสมัยเข้าร่วมกันทำให้เกิดภาพชวนฝันแบบภาพยนตร์แฟนตาซี โดยเฉพาะจากการนำหอไอเฟลมาตั้งอยู่ในกรุงซึ่งการผสมผสานเหล่านี้เป็นวิธีการใหม่ ซึ่งอาจทำให้ภาพดูแปลกตาหรือดูประดักประเดิดไปบ้าง

ในการออกแบบงานสร้างอิงประวัติศาสตร์ของหนัง แตกต่างจากภาพยนตร์ประวัติศาสตร์เรื่องอื่นๆ นั่นคือมีการผสมผสานมุมมองแบบไทยกับตะวันตกผสมกัน เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องที่ส่งผลถึงงานกำกับศิลป์ เช่น ฉากกงสุลไทยในต่างประเทศ มหาวิทยาลัยในปารีส บ้านหมอบริดเลย์ บ้านของท่านช่วงก็มีการผสมผสานศิลปะและอุปกรณ์ประกอบฉากแบบฝรั่งผสมรวมอยู่หรือบ้านนางเอกซึ่งเป็นบ้านไทยสมัยใหม่ผสมฝรั่ง นับได้ว่าในหนังมีรูปแบบฉากสไตล์ตะวันตกอยู่ในงานกำกับศิลป์มาก ฉากทุกฉากดูสวยสะอาดตา อุปกรณ์ประกอบฉากถูกคัดสรร จัดวางอย่างเหมาะสม การวางตำแหน่งตัวละครถูกจัดวางอย่างจงใจให้ดังงาม หรือเรียกว่าองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) ซึ่งมักพบบ่อยในงานภาพยนตร์โฆษณา ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คืองานฉาก การถ่ายภาพ การจัดแสง เสื้อผ้าหน้าผม อุปกรณ์ประกอบฉากที่สวยงามไม่มีที่ติ แต่ขาดอารมณ์ในการเล่าเรื่อง ภาพที่สวยงามหลายๆบางครั้งแลดูน่าเบื่อ ฉากที่สวยงามมากๆกลับขาดร่องรอยของชีวิตจริง การแสดงของนักแสดงดูจะนิ่งเกร็งไปกับฉากด้วย เป็นสิ่งที่น่าเสียดายที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการออกแบบงานสร้างที่ดี แต่ไม่ประสบความสำเร็จในการเล่าเรื่อง

"หัวใจการทำงานของหนังย้อนยุค (Period) คือข้อมูลที่วิเคราะห์มาแล้วอย่างเหมาะสม เป็นช่วงเวลาการทำงานร่วมปีที่เราจะอยู่กับข้อมูล ซึ่งเราได้รับการสนับสนุนอย่างดีจากทีมงานก่อนที่จะวางแผนและผลิตทุกอย่างให้สำเร็จทันแผนกำหนดการถ่ายทำ ทวิภพถือเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคเรื่องแรกของผม และทีมงาน Third Dimension ซึ่งได้ทุ่มเทแรงกายแรงใจ เป็นช่วงเวลาแรมปี เชื่อว่าผลงานที่มีอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ เป็นสิ่งที่สามารถนำไปใช้เป็นประโยชน์ได้ในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ถือเป็นความภูมิใจที่เราได้มีส่วนร่วมในการบันทึกประวัติศาสตร์ได้ในภาพยนตร์ที่แสดงอารยธรรมไทยเรื่องนี้" (ศักดิ์ศิริ จันทรังษี , สัมภาษณ์ , 18 กุมภาพันธ์ 2553)

ภาพยนตร์เรื่อง มหาลัย เหมืองแร่

ผู้กำกับภาพยนตร์	จิระ มะลิกุล
ผู้อำนวยการสร้าง	จิระ มะลิกุล, ยงยุทธ ทองกองทุน, ประเสริฐ วิวัฒนานนท์พงษ์
บทภาพยนตร์	จิระ มะลิกุล
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
นักแสดงนำ	พิชญะ วัชจิตพันธ์, ดลยา หมดชา, สนธยา ชิตมณี, นิรันดร์ ชัดदार
ความยาว	111 นาที
กำหนดฉาย	26 พฤษภาคม 2548
เนื้อเรื่องย่อ	

ปี พ.ศ. 2492 อาจิ้นต์ ปัญจพรรค ในวัย 22 ปี เขาถูกรังแกจากคณะวิศวฯ ปี 2 พ่อเขาจึงจดหมายให้อาจิ้นต์เดินทางไปอยู่เหมืองแร่ที่ จ.พังงา อ.ตะกั่วทุ่ง ต.กระโสม อาจิ้นต์มาถึงเหมืองกระโสม ที่นี้เขาได้พบและสัมภาษณ์งานกับ นายฝรั่ง (Anthony Howard Gould) และนายฝรั่งก็รับเขาเข้าทำงาน โดยการติดตามนายฝรั่งและทำงานแทนคนงานที่ขาดงาน

อาจิ้นต์ได้เริ่มทำงานในโรงซ่อม ต้องคอยซ่อมเครื่องมือกลไกจนได้ตามนายฝรั่งไปยังเรือขุด ที่นี้ทำให้อาจิ้นต์ได้รู้จักพี่จอห์น หัวหน้าช่างผู้มีความรู้ความสามารถและเป็นที่ยำเกรงของลูกน้อง อาจิ้นต์ทำหน้าที่ส่งของที่พี่จอห์นต้องการทำให้เขาได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำเหมืองอย่างละเอียดและได้เรียนรู้ผู้คนจากร้านของชำซึ่งเป็นทั้งห้องรับแขก สังเวียนและบ่อนพนัน เวลาผ่านไปทำให้อาจิ้นต์รักในนางฝรั่งมากขึ้น จันปีที่ 2 อาจิ้นต์จับได้ว่ามีคนงานแอบขโมยแร่ตอนกลางคืนไปขาย เมื่อไปฟ้องพี่จอห์น กลับไม่มีใครว่าทำให้อาจิ้นต์โกรธจัดขอลาออก ซึ่งทั้งหมดเป็นอุบายของพี่จอห์นเพื่อลองใจว่าอาจิ้นต์เป็นคนซื่อสัตย์ อาจิ้นต์จึงได้เลื่อนขั้นเป็นช่างแผนที่โดยมีลูกน้องคือ ไอ้ไข่ คอยช่วยเหลือ การสำรวจแผนที่ทำให้อาจิ้นต์ได้เผชิญภัยกับเหตุการณ์ต่างๆ และได้รับจดหมายบอกเลิกจากสาวบางกอก เมื่อเข้าสู่ปีที่ 3 อาจิ้นต์เริ่มค่อยๆ กลายเป็นคนเหมืองมากขึ้น มือเท้าดำ ทำงานหนัก ต้มเหล้าจัดและไม่มีเงินเก็บ แต่ก็ได้พบรักใหม่กับสาวชาวบ้าน ปีที่ 4 เรือขุดเริ่มขุดแร่ได้น้อยลง จนทอมวิศวกรฝรั่งและพี่จอห์นลาออก อาจิ้นต์พบว่าแผนที่มีการจดบันทึกผิดทำให้เรือขุดเดินไปผิดที่ นายฝรั่งจึงจ้างนายช่างคนใหม่ซึ่งเป็นที่ไม่ชอบหน้าสำหรับอาจิ้นต์ แต่แล้วความสนิทสนมไว้เนื้อเชื่อใจจึงทำให้อาจิ้นต์ศรัทธาในตัวนายช่างใหม่ ท้ายที่สุดเหมืองก็ต้องปิดตัวลงเมื่อเรือขุดพัง ทุกคนเดินทางออกจากเหมือง อาจิ้นต์เดินทางกลับกรุงเทพพร้อมกับความทรงจำที่มีค่าของชีวิต

การตีความบทภาพยนตร์

จิระ มะลิกุล (2548:202) เล่าว่า "สิ่งที่ผมเห็นในหนังสือมันเป็น Adventure มันมีแอ็คชั่น สำหรับผม คือผมไม่เห็นแอ็คชั่นเป็นคนชกกัน แต่ในหนังสือบรรยายว่า ฝนพังตาก 7 วัน 7 คืน จนภูเขาแทบจะละลาย แค่นี้ก็คือแอ็คชั่นสำหรับผมแล้ว ผมเริ่มเขียนสคริปต์ เอกก็เริ่มหาข้อมูล หาโลเคชั่นถือเป็นเรื่องแรกที่เอกทำงานโดยไม่เห็นสคริปต์ ซึ่งปกติเอกจะไม่ทำ แต่เอกถือว่าเรื่องนี้เคยอ่านหนังสือด้วยกันทั้งคู่ แล้วก็ชอบหนังสือเล่มนี้และเขาก็รู้ว่าผมทำด้วยความรักในหนังสือ มันคงไม่มีอะไรต่างไปจากในหนังสือนั่น และถือว่าเป็นโอกาสเดียวในชีวิตที่จะได้ทำ "

"แม้ว่าบทภาพยนตร์ยังไม่เสร็จ แต่ตนเคยอ่านเรื่อง เมืองแร่ ของ อาจินต์ ปัญจพรวงศ์ มาแล้ว ผู้กำกับยังไม่ให้ดูบทแต่ให้กลับไปอ่านเรื่อง เมืองแร่อีกรอบ และพี่แกก็บอกว่าจะคัดตัวแสดงใครบ้างออกมาจากหนังสือ ทั้งผู้กำกับและผู้ออกแบบงานสร้างไม่มีใครรู้จักเรื่องราวเกี่ยวกับการทำเมืองแร่ดี จึงต้องไปหาผู้เขียน แต่พูดคุยกันแล้วก็ยังไม่เข้าใจถ่องแท้สัก จึงต้องไปค้นคว้าหนังสือของกรมทรัพยากรธรณี และศึกษาเรื่องการทำแร่ดีบุก ทำให้เข้าใจได้ว่าเรื่องชุดก็คือโรงงานลอยน้ำและรู้ว่าเป็นงานออกแบบงานสร้างที่ใหญ่มาก ตนใช้เวลาทำข้อมูล 1 เดือนและเดินทางลงไปได้เพื่อดูทุกอย่างที่หลงเหลืออยู่ ไปปะติดปะต่อร่องรอย อย่างเช่น ซากเหมืองเก่า ตัวเรือ ออฟฟิศเก่า เจอชิ้นส่วนเครื่องจักรที่ทิ้งไว้ริมทะเล มีโรงไฟฟ้าขนาดใหญ่ ซึ่งสมัยนั้นตัวจังหวัดยังไม่มีไฟฟ้าใช้เลย แต่เมืองแร่ต้องปั่นไฟใช้ตลอดเวลา ปัจจุบันโรงไฟฟ้านี้เป็นโรงยิมของจังหวัดพังงา ไปพบข้อมูลรูปภาพผู้คน ออฟฟิศ โรงงานและบันทึกข้อมูลเหล่านี้ไว้เป็นเล่มๆ ซึ่งศูนย์กลางเมืองแร่ส่วนใหญ่อยู่ที่จังหวัดภูเก็ตซึ่งรับช่วงมาจากประเทศสิงคโปร์ เมื่อรวบรวมข้อมูลสมบูรณ์แล้ว จึงกลับไปนำเสนองานกับทีมงานผู้กำกับว่า เมืองแร่คืออะไร ต้องสร้างส่วนใดบ้าง ซึ่งจากหนังสือเรื่องนี้จะได้ภาพที่มีความแปลกตาและน่าสนใจมาก สิ่งเดียวที่กลัวคือกลัวจะทำไม่ได้เพราะต้องใช้งบประมาณสูง ทั้งๆที่ผู้กำกับบอกว่าเรื่องนี้มีงบประมาณ ให้ประมาณ 8-10 ล้านบาทแต่ก็ไม่เพียงพอที่จะสร้างโลกของเมืองแร่ที่สมบูรณ์แบบ" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

แนวคิดการออกแบบ

ภาพยนตร์เรื่องนี้กำหนดช่วงเวลาไว้ชัดเจนจากหนังสือ คือประมาณ พ.ศ.2406-2408 แนวคิดในการออกแบบงานสร้าง จึงให้ความสำคัญกับความเหมือนจริงทางประวัติศาสตร์ มากกว่าสร้างแนวคิดทางการออกแบบตามจินตนาการ เอก เอี่ยมชื่น (2548:234) ให้ความเห็นว่า "เราใช้รีเสิร์ชเป็นตัวกำหนด เพราะของหรือชิ้นงานมันต้องมีหน้าตาของมันหลงเหลืออยู่บ้าง และ

ถ้าเรามีข้อมูลพวกนี้ เราก็ทำได้ใกล้เคียงของเก่ามาก การทำหนังเรียลลิตีคมันไม่ใช่งานดีไซน์ 100 เปอร์เซนต์ มันเป็นงานจับแพะชนแกะมากกว่า เช่น สมมติเราชอบโครงสร้างของที่นี่ แต่เราชอบหลังคาของที่นี่มากกว่า เราก็เอาทั้งสองอย่างที่ชอบมาปนกัน เลือกสิ่งดีๆ ที่มีคาแร็กเตอร์ จะช่วยเล่าเรื่องได้ ซึ่งบางทีมันอาจจะมากกว่าเหมือนจริง สำหรับผมแล้วงานนี้ไม่ใช่งานดีไซน์ แต่เป็นการใช้ตามองแล้วเลือกเอาสิ่งดีๆ มารวมกัน"

จากการค้นคว้าข้อมูลทำให้เห็นว่าโลกของเมืองแร่นั้นมีขนาดใหญ่มาก การทำงานและงบประมาณไม่เพียงพอจึงต้องใช้วิธีรวบจากให้น้อยลง อาทิเช่น ความเป็นจริงสวนออฟฟิศสวนโรงงานและสวนสตรีจะตั้งห่างกันออกไป เพราะถ้าโรงงานเลี้ยงดังออฟฟิศจะทำงานไม่ได้ แต่เพื่อเป็นการประหยัดงบประมาณและเวลาในการสร้าง จึงรวบจากทั้ง 3 สวนอยู่ติดกัน ทำให้เกิดข้อดีทางด้านการถ่ายภาพด้วย เพราะฉากที่มีช่องมองทะลุผ่านเป็นชั้นๆ (Layer) จะได้ภาพที่เป็นมิติสวยงาม

ฉากและสถานที่ในภาพยนตร์

ขั้นตอนการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์มหาลัยเมืองแร่ เริ่มต้นจากการหาข้อมูลจากหนังสือ ปรัชญาผู้รู้เรื่องเมืองแร่แล้วจึงออกหาโลเคชั่น เนื่องจากนักออกแบบงานสร้างเคยอ่านหนังสือมหาลัยเมืองแร่มาก่อนแล้ว ฉากหลักๆ ที่ต้องมีการสร้างขึ้นในสถานที่จริงจังหวัดพังงาคือ เรือซูด โรงงานเวิร์กช็อปและออฟฟิศ โรงกาแฟ บ้านคุณอาจินต์และบ้านนายฝรั่ง รวมๆ ใช้เวลาสร้างทั้งหมดประมาณ 9 เดือน เอก เอี่ยมชื่น ได้กล่าวถึงฉากสำคัญดังนี้

"ฉากภาพยนตร์ส่วนใหญ่สร้างขึ้นที่ จ.พังงา ทีมงานได้หาสถานที่ถ่ายทำโดยเข้าชอยจากถนนใหญ่ประมาณ 12 กิโลเมตร แล้วพบว่ามีภูเขาสูงหนึ่งที่เป็นแลนด์มาร์กของที่นี่ ไม่ว่าจะโผล่มาจากหน้าต่างห้องนายฝรั่ง โผล่จากหน้าต่างร้านกาแฟ หรือจะอยู่ตรงหน้าห้องพักอาจินต์ ตอนแรกโลเคชั่นจะมีหลายที่ แต่พอคำนวณแล้วถ้าจะต้องกระจายโลเคชั่นจะต้องเสียเงินเยอะ ถ้าเราสร้างให้อยู่ใกล้ๆ กัน จากป้อมยามเดินไปเจอร้านกาแฟ ไปอีกนิดเป็นบ้านอาจินต์ ก็จะช่วยให้นักแสดงและทีมงานว่า นี่เป็นอาณาจักรเมืองแร่" (จิระ มะลิกุล ,2548 : 203)

จากโรงงานเวิร์กช็อป "ตามเรื่องจริงนั้น ออฟฟิศทำงานและเวิร์กช็อปจะอยู่คนละที่ เพราะเสียงจะดังมาก แต่ในทางหนังทำให้ได้ภาพที่สวยงามคือ เมื่อมองทะลุออฟฟิศไปจะเห็นโรงไม้ใหญ่แบบเวิร์กช็อปฝรั่ง ซึ่งจากนี้ใช้เวลาสร้างประมาณ 4 เดือน การตกแต่งในฉากนี้เพื่อให้ดูมีความสมจริง เครื่องจักรต้องมีความน้ำมัน ,ใช้น้ำมันอัดใต้เครื่อง ,มีลายมือเขียนด้วยชอล์คจด

ขนาดเหล็ก หรือชื่อใครติดหนี้ใคร ช่วยให้ฉากดูมีชีวิตขึ้น" (เอก เอี่ยมขึ้น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากเรือชุดใช้เวลาสร้างประมาณ 5 เดือน ใช้งบประมาณสร้างกว่า 5 ล้านบาท ซึ่งเป็นฉากที่ยากมาก "ความจริงเรือชุดจะต้องแล่นบนน้ำได้ แต่เราไม่สามารถทำได้จึงทำฉากเรือชุดขึ้นในบ่อน้ำ โดยหาสถานที่ที่มีวิวภูเขารอบด้านที่สวยงาม ขอเช่าที่เพื่อชุดบ่อ โดยชุดทางน้ำให้ไหลไปที่อื่นก่อน และเริ่มชุดบ่อและสูบน้ำไปเก็บไว้ที่อื่น จากนั้นจึงหล่อตอมห่อให้สูงเท่าระดับน้ำสร้างเรือชุดด้วยโครงสร้างเหล็ก เสร็จแล้วจึงปล่อยน้ำให้เข้ามาเต็มบ่อ ส่วนการออกแบบภายในเรือชุดต้องสร้างโมเดลเพื่อดูกลไกเครื่องจักรให้สามารถใช้งานได้จริง" (เอก เอี่ยมขึ้น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จิระ มะลิกุล (2548:206) เล่าว่า "ฉากเรือชุดเป็นงานที่หินมากเพราะเรือชุดมีกลไกมากมาย เช่น ตะกร้าตกแร่ต้องวิ่งได้จริงๆ ซึ่งต้องให้การคำนวณแบบวิศวกรรมแต่ทีมงานเป็นฝ่ายศิลป์ทั้งหมด จึงไม่มีความรู้เรื่องกลไกจึงมีอุปสรรคมาก อย่างมอเตอร์ที่ใช้มันไม่มีแรงพอจะดึงตะกร้าตกดินขึ้นมา พอเพิ่มมอเตอร์ตัวเฟืองมันรูด เนื่องจากตัวเฟืองของจริงเป็นเหล็กที่แข็งและหนักมาก ตัวเฟืองที่เราใช้มันไม่แข็งแรงพอ เฟืองจึงรูดก็ต้องแก้ปัญหให้ได้ หรือพอช่วงหมดฝนน้ำในบ่อค่อยๆลดระดับลง จนคานที่พยุงเรือไว้โผล่ เราจึงใช้วิธีเอากรดดับเพลิงสูบน้ำมาใส่ปรากฏว่าน้ำขึ้นมาในบ่อเพียงนิดเดียว ต้องเอารถวิ่งไปกลับระหว่างฉากกับลำธารหลายรอบ เอกจึงใช้วิธีเอาเครื่องสูบน้ำใส่ท่อข้ามถนนมาก จากนั้นทำรางน้ำยกสูงให้ไหลเข้าบ่อเรือชุด

ฉากเรือชุดล่ม จิระ มะลิกุลเล่าว่า (2548:221) "โดยปกติเรือชุดจะลอยเหนือน้ำแต่เรือเราวางอยู่บนคาน 3 อัน คือ คานหน้า กลางและคานท้าย โดยคานท้ายจะทำสลักเอาไว้เพื่อถ่วงจากเรือล่มโดยการดึงสลักออก แต่เมื่อถ่ายจริงท้ายเรือล่มลงแต่หัวเรือกลับเซดขึ้น เหล็กจิกคนงานบนเรือกว่า 50 คนกระโดดลงน้ำทั้งหมด เราต้องปรับบทภาพยนตร์ใหม่เป็นคณงานซ่อมเรือ" "ทีมงานได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยการใส่รถเครนมายกเรือขึ้น แต่รถเครนก็เข้ามาไม่ได้เพราะพื้นดินเป็นเลนโคลน จึงใช้ถังน้ำมันเปล่า 5 ถังผูกติดกันกว่า 20 ชุด นำมามัดเข้าใต้ท้องเรือ และปล่อยน้ำเข้าบ่อให้เต็ม พอน้ำเต็มเรือก็ลอยขึ้น เมื่อเรือลอยขึ้นก็สามารถดันน้ำไปถอดสลักท้ายเรือได้ และเจาะถังน้ำมันให้เรือจมลง" (เอก เอี่ยมขึ้น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากร้านกาแฟ ทำงานโดยค้นคว้าว่าร้านสมัยนั้นเป็นเหมือนเพื่อนยามยากของคนเหมือนเป็นพื้นดิน หลังคาเพิง แก้วอีส์ไต้ล้เช็คโก โต๊ะไม้ทรงกลมด้านบนทำจากหิน ของที่ขายมีตั้งแต่ถั่ว งา,ปลาเค็ม ซึ่ง สิ่งสำคัญของฉากนี้อยู่ที่ของประกอบฉาก ซึ่งบางชิ้นต้องทำขึ้นพิเศษใหม่เพราะปัจจุบันไม่มีของขายแล้ว จิระ มะลิกุล (2548:222) เล่าว่า "พี่อาจินตขึ้นไปดูและบอกว่าเหมือน 95

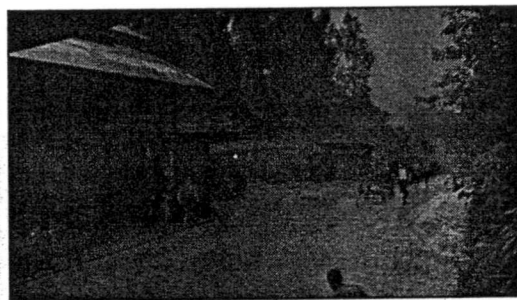
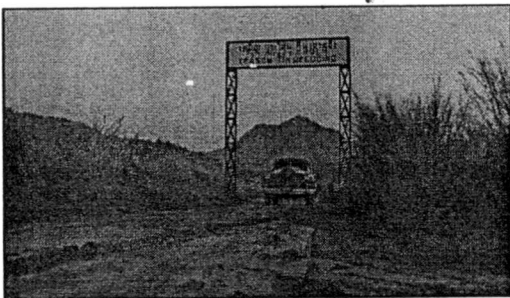
เปอร์เซ็นต์ แต่ของมันเยอะไป เหล้ามี 5 ขวดพอเพราะผมมีเงินกินอยู่คนเดียว แต่ในแง่การเซ็ทฉากถ้าของน้อยย่อมไม่บอกว่าสถานที่เป็นร้านอะไร แม้ว่าจะผิดในใจที่อาจินต์ก็ตาม" แต่จากร้านกาแฟนี้มีความเป็นเอกลักษณ์และได้บรรยากาศของคนเหมืองอย่างแท้จริง ซึ่งใช้เวลาการสร้างประมาณ 3 เดือน

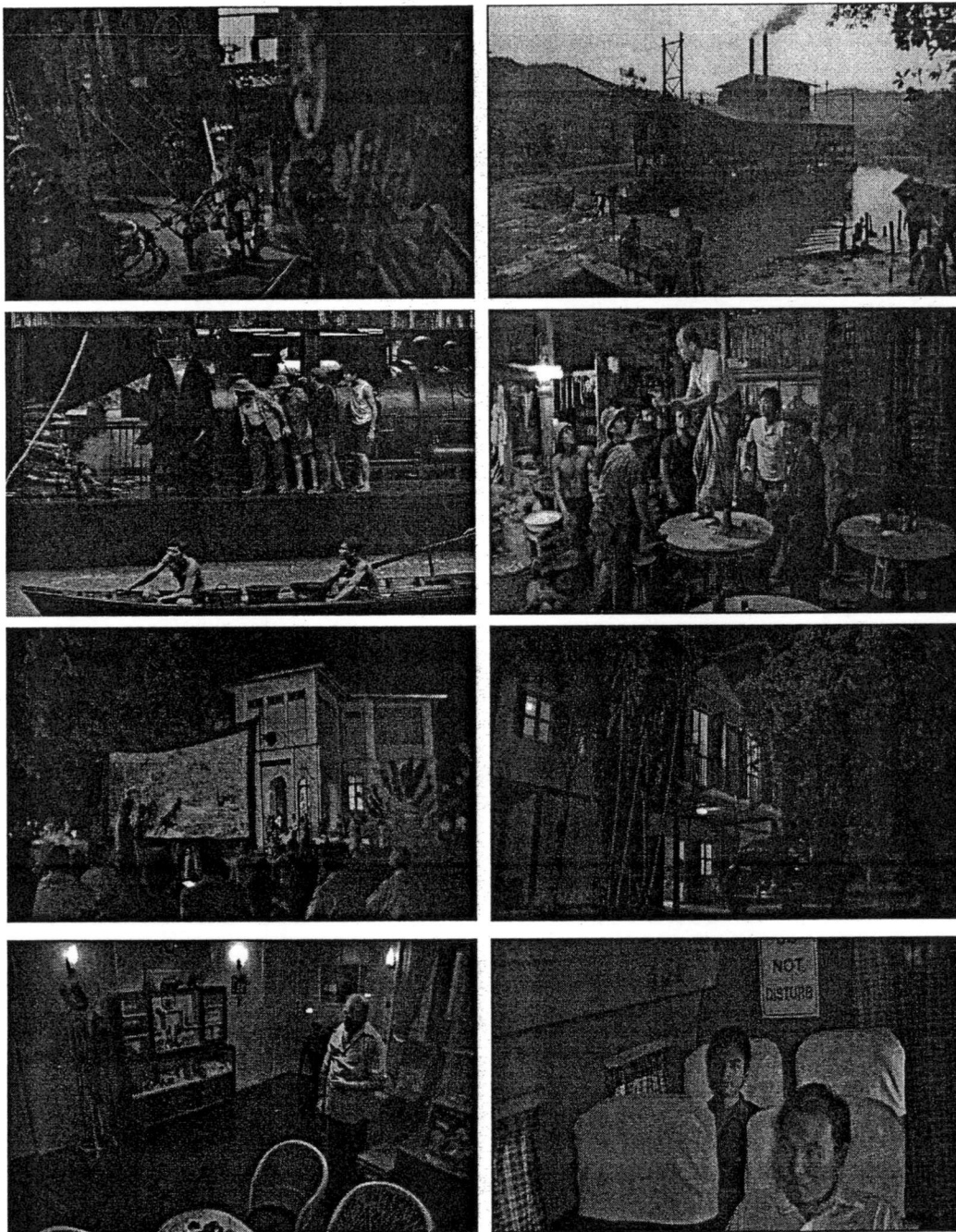
ฉากงานสโมสรฉายหนังกลางแปลง เลือกสถานที่เป็นจวนผู้ว่า โดยสร้างฉากงานฉายหนังกลางแปลงขึ้นมาบริเวณสนามหน้าจวนผู้ว่า

ฉากบ้านพักนายฝรั่ง "เป็นฉากเดียวที่เว้นไว้ตอนถ่ายทำ เพราะเป็นฉากบ้านที่หาได้ที่เหมืองทุ่งคา จังหวัดภูเก็ต เมื่อก่อนฝรั่งออสเตรเลียมาทำเหมืองเขาจะคิดถึงบ้านมาก บ้านทุกหลังจึงเป็นแบบเดียวกันหมดคือ ประมาณปี 1950 เป็นบ้านไม้สองชั้น ตัวบ้านสี่เหลี่ยมตัดขอบขาว มีเจดีย์ออกมา คล้ายๆ บ้านสุขุมวิท แต่จะยกสูง มีลานจอดรถ เผอิญยังเหลือสมบูรณ์อยู่แห่งหนึ่ง ทีมงานทำการซ่อมพื้นบ้าน ทาสีใหม่และหาเฟอร์นิเจอร์ให้เข้ากับยุคสมัยมาตกแต่ง" (เอก เอี่ยมชื่น , สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

ฉากบนเครื่องบิน ซึ่งเป็นฉากสุดท้ายในหนังเมื่ออาจินต์บินกลับกรุงเทพ ทีมงานไปถ่ายทำที่พิพิธภัณฑ์เครื่องบิน ซึ่งยังคงมีเครื่องบินดาร์โกต้า สายเชียงใหม่กรุงเทพที่บินในสมัยนั้นอยู่

การสร้างบรรยากาศ เอก เอี่ยมชื่น (2548, 235) เล่าว่า "ในเมืองแร่ปัญหาเรื่องฤดูกาลทำให้เสียเงินไปมาก เพราะเราทำผิดเวลา ความจริงเราต้องถ่ายหน้าฝน เพื่อที่เราจะได้ภาพกว้างร่วมกับฝนจริงๆ เป็นบรรยากาศของเรื่อง ทำให้ทีมงานต้องสร้างฝนอีกทำให้งานยากขึ้นอีกเป็นห้าเท่า ซึ่งการตกแต่ง ข้าวของบรรยากาศเกือบทุกฉากต้องเลอะโคลน ต้องเอาโคลนผสมดินแดงราดพื้นและฉีดใส่ของประกอบฉากเพื่อให้เป็นสัญลักษณ์ของความกันดาร"





ภาพที่ 4.18 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์ มหาภัยเหมืองแร่

ภาพยนตร์มหาลัย เหมือนแร่ สร้างขึ้นจาก อดีตชีวิต อาจินต์ ปัญจพวรรณ์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 ซึ่งผู้กำกับพยายามรักษาการเล่าเรื่องแบบหนังสือให้มากที่สุด โดยหนังสือเป็นเรื่องสั้นเป็นตอนๆ ผู้กำกับได้เรียงร้อยใหม่เป็นเรื่องยาว โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็นระยะเวลา 4 ปี เหมือนเรียนมหาวิทยาลัย หากจำแนกตระกูลของภาพยนตร์จัดว่าเป็นภาพยนตร์แนวชีวิต ซึ่งมีฉากหลังเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค (Period) การออกแบบงานสร้างจึงต้องสร้างบรรยากาศที่ถูกต้องจากข้อมูลประวัติศาสตร์และมีความเป็นธรรมชาติสมจริง ซึ่งเกิดขึ้นได้จากการค้นคว้าข้อมูลอย่างหนัก ผู้ออกแบบงานสร้างยังคงให้ความสำคัญกับข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์เป็นอันดับแรก เอก เฉียมชื่น (2548:233) กล่าวว่า "การที่เรามีข้อมูลพื้นฐานเก็บไว้เยอะ มันทำให้เราเห็นภาพกว้างๆก่อนที่เราจะทำดีไซน์ และมันจะทำให้เรามีโอกาสดึงข้อมูลเหล่านั้นออกมาใช้กับงานดีไซน์ได้เยอะ เมื่อถึงเวลาโปรดักชั่นจริงๆ แม้ว่าเราไม่สามารถทำได้อย่างที่เราู้เห็นมาก แต่ถ้าเราทำเต็มที่ได้อะไรเยอะ คนทั่วไปเขาไม่เคยเห็นเขาก็ไม่รู้หรอก เพราะเราเสพไว้มากพอแล้ว ฉะนั้นถ้าเราเสพไว้น้อยในระหว่างทำโปรดักชั่น เมื่อมีปัญหาอื่นแทรกเข้ามา มันจะทำให้งานของเราออกมาหลวมทันที" การออกแบบงานสร้างในมหาลัยเหมือนแร่มีทั้งความถูกต้องตามยุคสมัยและความสวยงามอยู่ด้วยกัน ซึ่งเกิดจากการคัดสรรของผู้ออกแบบ เอก เฉียมชื่น ใช้วิธีการคัดสรรข้าวของ เลือกข้อมูลมาออกแบบจากได้อย่างงดงาม ทั้งยังให้ความใส่ใจในวิญญาณของฉาก "ถ้าเราจะเซ็ทโต๊ะเหล้าขึ้นมา ภาพรวมๆของโต๊ะนั่นคือ ทิชชูเปียกๆที่เราซับน้ำแล้วมาวางแหมะไว้ตรงข้างแก้ว ขี้บูห์ที่ตกอยู่ตรงพื้นและอาจมีคราบแกงหมกอยู่สักสองสามหยด นั่นคือวิญญาณคือสิ่งที่ทำให้เกิดอารมณ์ของโต๊ะวงเหล้าและสามารถเล่าเรื่องได้" (เอก เฉียมชื่น ,2548: 228)

ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชภาคองค์ประกันหงสา

ผู้กำกับภาพยนตร์	ม.จ. ชาทรีเฉลิม ยุคล
ผู้อำนวยการสร้าง	หม่อมกมลลา ยุคล ณ อยุธยา และ คุณากร เศรษฐี
บทภาพยนตร์	ม.จ. ชาทรีเฉลิม ยุคล และ ดร. สุนทร ชุตินทรานนท์
ผู้ออกแบบงานสร้าง	ประสพโชค ธนะเศรษฐีวิไล
นักแสดงนำ	ด.ช.ปรัชญา สนั่นพัฒนานนท์,ด.ช.จิรายุ ละอองมณี,ด.ญ.สุชาดา เชื้อคล้าย ด.ช.โชติ บัวสุวรรณ,สรพงษ์ ชาตรี,ปวีณา ชารีฟสกุล,สมภาพ เบญจาทิกุล ,ฉัตรชัย เปล่งพานิช, สันติสุข พรหมศิริ, ไพโรจน์ ใจสิงห์

ความยาว 134 นาที
กำหนดฉาย วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2550
เนื้อเรื่องย่อ

พุทธศักราช 2106 พระเจ้าบุเรงนองกรีธาทัพหงสาวดีตีหัวเมืองเหนือของสยามประเทศได้มาตั้งแต่สุโขทัย, สวรรคโลก, และที่พระพิษณุโลกสองแคว ซึ่งที่พระพิษณุโลกสองแควนั้น พระมหาธรรมราชา อุปราชผู้รั้งเมืองอยู่นั้นได้ขอความช่วยเหลือจากพระนครศรีอยุธยา แต่หาความช่วยเหลือจากอยุธยาไม่ พระมหาธรรมราชาจึงแปรพักตร์ไปเข้าด้วยกับพระเจ้าบุเรงนองเพื่อร่วมกันโจมตีอยุธยา โดยที่พระเจ้าบุเรงนองได้ขอเอาตัว พระนเรศ พระโอรสองค์โตในพระมหาธรรมราชาและพระนางวิสุทธิกษัตริย์ ไปเป็นตัวประกันในหงสาวดีโดยที่ให้สัตย์สาบานว่าจะเลี้ยงดูอย่างดีจนพระโอรส

เมื่อทัพพิษณุโลกสองแควและหงสาวดีมาถึงอยุธยา ก็ต้องพบกับการต่อต้านอย่างหนักจากอยุธยา ด้วยเพราะมี พระราเมศวร พระโอรสพระองค์โตในสมเด็จพระมหาจักรพรรดิ เป็นขุนศึกกล้าหาญชาญณรงค์สงครามทำการต่อต้าน แต่ทางสมเด็จพระมหาจักรพรรดิเห็นว่าควรจะเจรจากับทางหงสาวดี เมื่อทั้งสองฝ่ายได้เจรจากัน พระเจ้าบุเรงนองได้ขอช้างเผือก 2 ช้างละขอตัวพระราเมศวรไปเป็นองค์ประกันที่หงสาวดีด้วยเช่นเดียวกับพระนเรศ โดยอ้างว่ายังมี พระมหินทราริราช พระอนุชายังสามารถสืบราชสมบัติต่อไปได้

ที่นครหงสาวดี องค์ดำขณะที่ยาวชมตลาดโดยเดียซึ่งเป็นชุมชนชาวสยามที่ถูกดื้อนมาจากอยุธยาที่นอกกำแพงเมือง ได้พบกับเด็กชายผมยาวเร่ร่อนที่ไม่มีแม่แต่ชื่อ ขณะกำลังขโมยของเพื่อหาอะไรกิน โดยมี ขุนเดช เศรษฐีชาวสยามแปรพักตร์รังแก องค์ดำได้ช่วยเหลือเด็กชายไร้ชื่อคนนี้ไว้ และเด็กชายคนนี้ก็ได้อสาบานว่าจะติดตามองค์ดำไปตลอด ขณะที่องค์ดำจะกลับเข้าพระราชวังได้พบกับขบวนของมังสามเกียด พระโอรสของมหาอุปราชนั้นทบุเรงนองมา มังสามเกียดและลักไวทำมู ทหารคนสนิท พยายามให้องค์ดำก้มคาราวะตนในฐานะเชลย แต่องค์ดำไม่ยอม ขณะเดียวกันกับที่พระเจ้าบุเรงนองเสด็จผ่านมาเช่นกัน และให้มังสามเกียดเป็นฝ่ายก้มกราบองค์ดำแทน ด้วยเห็นว่ามีความดีสูงกว่า และให้องค์ดำมาฝึกวิชาที่วัดหน้าประตูเมืองกับ พระมหาเถรคันฉ่อง ในวันรุ่งขึ้น เมื่อทั้งคู่มาถึงก็ได้พบกับ มณีจันทร์ เด็กผู้หญิงที่อาศัยอยู่ในวัดและได้พบกับพระมหาเถรคันฉ่องที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านศาสตราวุธ พระมหาเถรคันฉ่องได้ให้องค์ดำบวชเป็นเณรและตั้งชื่อให้เด็กไม่มีชื่อนั้นว่า บุญทึ่ง ซึ่งพระมหาเถรคันฉ่องได้สั่งสอนสรรพวิชาและให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องสถานการณ์บ้านเมืองแก่องค์ดำตลอดมา

ต่อมา ความสัมพันธ์ระหว่างพิษณุโลกสองแควและอยุธยาเริ่มคลอนแคลนกันมากขึ้น เมื่อทางฝ่าย สมเด็จพระไชยเชษฐาธิราช กษัตริย์แห่งล้านช้างได้ส่งพระราชสาสน์มาขอตัว พระเทพกษัตรี พระธิดาพระองค์เล็กในสมเด็จพระมหาจักรพรรดิเป็นพระมเหสีด้วยว่าทรงเป็น พระธิดาในสมเด็จพระสุริโยไท แต่ทางฝ่ายพระมหาธรรมราชาได้ลักลอบส่งสาสน์ไปบอกความยัง พระเจ้าบุเรงนอง ให้มาชิงตัวไปในระหว่างทาง และเมื่อพระเทพกษัตรีมาอยู่ต่อหน้าพระพักตร์พระ เจ้าบุเรงนอง พระนางก็ได้ปลิดพระชนม์ชีพตนเอง ยังความให้ทางฝ่ายอยุธยาและพระนางวิสุทธิ กษัตริย์ไม่พอพระทัยในท่าทีของพระมหาธรรมราชาหนักขึ้น

ทางฝ่ายล้านช้าง เมื่อสมเด็จพระไชยเชษฐาธิราชได้สูญเสียพระเทพกษัตรีไปแล้วนั้น ได้ ยกทัพมาโจมตีพิษณุโลกสองแคว ทำให้ทางฝ่ายพระมหินทราธิราชเกิดความระแวงในตัวพระมหา ธรรมราชาหนักยิ่งขึ้น เพราะเกรงว่านี่จะเป็นกลศึกการสงครามที่สมเด็จพระไชยเชษฐาธิราชตี พิษณุโลกสองแควนั้นไม่สำเร็จ พระเจ้าบุเรงนองได้ส่งพระยาพุกามและพระยาเสื่อหาญ สองทหาร มอญเข้ามาช่วยไล่ตีด้วยเพราะความเป็นสัมพันธ์ไมตรีกันระหว่างสองเมือง แต่พระยามอญทั้งคู่ ทำการไม่สำเร็จ พระเจ้าบุเรงนองจึงมีคำสั่งให้ประหารชีวิต แต่พระมหาธรรมราชาที่เดินทางไปยัง หงสาวดีด้วยได้ทูลขอชีวิตไว้

ขณะที่พระมหาธรรมราชาเสด็จไปยังหงสาวดีนั้น ทางฝ่ายพระมหินทราธิราชได้เสด็จ มายังพิษณุโลกสองแควอัญเชิญตัวพระนางวิสุทธิกษัตริย์กลับไปยังอยุธยา ทางฝ่ายพระมหาธรรม ราชาและพระเจ้าบุเรงนองที่ยังประทับอยู่ที่หงสาวดีทราบความดังนั้นก็พิโรธ ยกทัพของทั้งสอง เมืองไปโจมตีอยุธยาพร้อมกัน แต่การสงครามครั้งนี้กลับยืดเยื้อนานกว่าที่คาดคิด จนเวลาล่วงไป เกือบปี ขณะเดียวกันสมเด็จพระมหาจักรพรรดิก็ตัดใจสวรรคต พระมหินทราธิราชได้ขึ้นเสวยราชย์ เป็น สมเด็จพระมหินทราธิราชเจ้า ทางฝ่ายพระเจ้าบุเรงนองไม่อาจให้การสงครามยืดเยื้อมากไป กว่านี้ ออกญาจักรี ขุนทางฝ่ายพิษณุโลกสองแควและอยุธยาเก่าได้ทำอุบายสร้างเป็นว่าสามารถ หนีมาจากทัพหงสาวดีได้และเข้าไปในราชสำนักอยุธยาเสนอตัวเป็นผู้บัญชาการทัพเอง โดยที่ สมเด็จพระมหินทราธิราชเจ้าก็ได้ส่งส่วย ท้ายที่สุดออกญาจักรีก็เปิดประตูเมืองให้ฝ่ายหงสาวดี เข้ามาตีเมืองได้

เมื่อได้ชัยชนะแล้ว พระเจ้าบุเรงนองได้ให้พระมหาธรรมราชาขึ้นครองราชย์แทนเป็น สมเด็จพระมหาธรรมราชาและได้ขอเอาตัว พระสุพรรณกัลยาพระธิดาองค์โตในพระมหาธรรม ราชาและพระนางวิสุทธิกษัตริย์กลับไปยังหงสาวดีพร้อมกับสมเด็จพระมหินทราธิราชเจ้าด้วย ขณะเดินทางพระเจ้าบุเรงนองได้สั่งประหารชีวิตออกญาจักรีด้วยว่าเป็นคนที่ยอมหักหลังได้

แม้กระทั่งเจ้านายเดิมของตน หากเลี้ยงไว้ก็จะเป็นผลดี ต่อมาไม่นาน เมื่อมาถึงหงสาวดี สมเด็จพระมหินทราธิราชเจ้าก็ประจวบและเสด็จถึงแก่สวรรคต

ขณะที่ฝ่าย องค์ดำ เมื่ออยู่ที่หงสาวดีได้รับการดูถูกตลอดเวลาจากฝ่ายมังสามเกียดและพรรคพวก โดยเรียกชื่อว่า ตองเจ หนักขึ้นถึงขั้นปองร้ายหมายเอาชีวิต องค์ดำจึงคิดหนีกลับพิษณุโลกสองแคว โดยขอให้สมเด็จพระสุพรรณภักยา ซึ่งเป็นพระพี่นางเสด็จกลับไปด้วย แต่สมเด็จพระสุพรรณภักยาไม่กลับ ด้วยทรงดำริว่าหากพระองค์ยังอยู่ที่หงสาวดีนี้ก็จะช่วยกราบทูลขอชีวิตองค์ดำจากพระเจ้าบุเรงนองให้ได้ ทำให้องค์ดำ บุญทั้ง และชาวสยามอีกจำนวน 300 คน หนีกลับไปสำเร็จ ในขณะที่มณีจันทร์ได้เข้าเป็นข้ารับใช้ในสมเด็จพระสุพรรณภักยา

ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคประกาศอิสรภาพ

ผู้กำกับภาพยนตร์	ม.จ. ชาทรีเฉลิม ยุคล
ผู้อำนวยการสร้าง	หม่อมกมลลา ยุคล ณ อยุธยา และ คุณากร เศรษฐี
บทภาพยนตร์	ม.จ. ชาทรีเฉลิม ยุคล และ ดร. สุเนตร ชุตินทรานนท์
ผู้ออกแบบงานสร้าง	ประสพโชค ธนะเศรษฐีไฉ
นักแสดงนำ	พ.ต.วันชนะ สวัสดี, เนippy ชัยนาม, สรพงษ์ ชาตรี, จักรกฤษณ์ อำมะรัตน์, ทักษอร ภักดิ์สุขเจริญ, อินทิรา เจริญปุระ
ความยาว	160 นาที
กำหนดฉาย	วันที่ 18 มกราคม พ.ศ. 2550
เนื้อเรื่องย่อ	

ปีพุทธศักราช 2114 สมเด็จพระมหาธรรมราชา ซึ่งพระเจ้าบุเรงนองสถาปนาขึ้นเป็นกษัตริย์ครองกรุงศรีอยุธยา สืบต่อจากสมเด็จพระมหินทร์ ก็โปรดให้สมเด็จพระนเรศวรเสวยราชย์ครองเมืองพิษณุโลก เป็นใหญ่เหนือหัวเมืองเหนือทั้งปวง เหตุการณ์ข้างพม่า หลังจากพระเจ้าหงสาวดีบุเรงนองสิ้นพระชนม์ในปีพุทธศักราช 2124 พระเจ้านันทบุเรงได้ขึ้นเสวยราชย์สืบต่อ และได้สถาปนามังสามเกียดขึ้นเป็นราชอาณาจักรตามตำแหน่งมหาอุปราชแห่งราชอาณาจักรหงสาวดี

เมื่อแผ่นดินหงสามีอันต้องผลัดมือมาอยู่ในปกครองของ พระเจ้านันทบุเรง สัมพันธไมตรีระหว่างอยุธยาและหงสาวดีก็เริ่มสั่นคลอน ด้วยพระเจ้าหงสาวดี พระองค์ใหม่มิได้วางพระทัยในสมเด็จพระนเรศวร และสมเด็จพระนเรศวรเองก็หาได้เคารพยำเกรงในบุญบารมีของพระเจ้า

แผ่นดินพม่ารามัญเช่นกาลก่อน มิเพียงเท่านั้น สมเด็จพระนเรศวรยังได้ทรงแสดงพระปรีชาสามารถให้เป็นที่น่าปรากฏครั้งคราว ดังคราวนำกำลังทำยุทธนาวีกับพระยาจีนจันตุและศึกเมืองคังเป็นอาทิ พระเจ้านันทบุเรงทรงเกรงว่าสืบไปเบื้องหน้าสมเด็จพระนเรศวรจะเป็นภัยต่อพระราชวงศ์แลแผ่นดินหงสา จึงหาเหตุวางกลศึก หมายจะปลงพระชนม์สมเด็จพระนเรศวรเสียที่เมืองแครง แต่พระมหาเถรคันฉ่องพระราชครูลอบนำแผนประทุษร้ายนั้นมาแจ้งให้ศิษย์รักได้รู้ความ สมเด็จพระนเรศวรจึงถือเป็นเหตุประกาศเอกราช ตัดสัมพันธ์ไมตรีกับหงสาวดี แลกวาดต้อนครัวมอญไทยข้ามแม่น้ำสะโตงกลับคืนพระนคร ซึ่งเป็นชนวนให้พระเจ้านันทบุเรงเปิดมหายุทธสงครามสั่งทัพเข้ารุกรานราชอาณาจักรอยุธยาสืบแต่นั้นมา

การตีความบทบาทพยนตร์

"ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช องปะกันหงสา เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงสร้างตามพระราชประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ ให้ประชาชนชาวไทยได้มีความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ตนเอง" (หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล, 2550 : 18) แม้ว่าการทำงานจะเริ่มต้นจากการศึกษาค้นคว้าจากข้อมูลและพยายามเล่าเรื่องให้ถูกต้องตามประวัติศาสตร์ แต่ภาพยนตร์ก็ใช้การดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์บันเทิงอยู่ "เราต้องเข้าใจว่าประวัติศาสตร์นั้นเขียนแต่บุคคลสำคัญ คนอื่นๆก็ละไว้ไม่เขียนถึงหรือเขียนแค่ชื่อ ไม่ได้บอกว่าเป็นใคร มีนิสัยใจคออย่างไร แต่เมื่อต้องนำมาสร้างเป็นเรื่องราว เราจึงต้องใช้จินตนาการสร้างเรื่องราว" (ดร.สุนทร ชูตินทรานนท์, 2550:29)

ภาพยนตร์มหากาพย์ จุดสนใจอยู่ที่กระบวนการทำงานที่ใหญ่โต ใช้พื้นที่ฉากขนาดใหญ่ มีนักแสดงจำนวนมาก มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ สงคราม เรื่องราวของวีรบุรุษหรือวัฒนธรรม มีโครงเรื่องซับซ้อนและยาว ตัวละครมากมายและได้รับการยกย่องจากผู้ชม ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรเป็นภาพยนตร์มหากาพย์ตั้งแต่การวางแผนการสร้าง ที่ใช้ทุนสร้างมหาศาลมีการค้นคว้าข้อมูลเตรียมงานและถ่ายทำเป็นระยะเวลานาน ด้วยมุมมองของผู้กำกับที่ต้องการสร้างความสมจริงของฉาก นักออกแบบงานสร้างจึงต้องสร้างฉากต่างๆไม่ว่าจะเป็นเมืองอาณาจักรโบราณ พระราชวัง สนามรบ ซึ่งนับว่าเป็นงานที่ยากลำบาก

ตำนานสมเด็จพระนเรศวรได้วางแผนทำงานต่อ 3 ภาค "หนังเรื่องนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือหนึ่งสูญสิ้นอิสรภาพ เล่าถึงตอนปฐมวัยที่เราเสียเอกราช สอง คือ อิสรภาพนั้นยากยิ่งที่จะได้มา พูดถึงการกอบกู้อิสรภาพ สาม คือ อิสรภาพยากยิ่งที่จะรักษาไว้ เป็นการต่อสู้เพื่อรักษาอิสรภาพ

นั้นไว้" (หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล , 2550 : 23) จึงเป็นการค้ำค่าที่จะสร้างจากที่ยิ่งใหญ่และลงทุนสูง ทีมงานจึงตัดสินใจที่จะสร้างจากหลักๆ เป็นจากถาวรเพื่อรองรับการถ่ายทำที่ใช้ระยะเวลานานและสามารถเก็บจากเหล่านี้เป็นสถานที่ท่องเที่ยวอีกด้วย

แนวคิดการออกแบบ

"ตั้งแต่เริ่มทำบท ทีมงานก็ปรึกษากันว่าจะทำหนังเรื่องนี้ออกมาลักษณะไหน เรายังมีแนวทางเดิมๆ อยู่จาก สุริโยไท เพราะฉะนั้นเรื่องนี้คงไม่ต่างจากเดิมมากในแง่ของภาพกับหน้าตาคนไทยส่วนใหญ่รู้จักพระนเรศวรมากกว่าสมเด็จพระสุริโยไท รู้จักในนามของกษัตริย์ที่ยิ่งใหญ่และเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ เราจดจำภาพพระนเรศวรจากรูปปั้นอาจารย์ศิลป์ที่ดอนเจดีย์ รู้ประวัติจาก สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ว่าพระองค์ ว่าเป็นกษัตริย์ที่รื้อฟื้นสร้างฉายาว่า King of Fire ชาวฮอลันดาได้บันทึกว่าเป็นกษัตริย์ที่ดูร้าย ขนาดทหารเกรงกลัวพระนเรศวรมากกว่ากลัวข้าศึก จะเห็นได้ว่าเรารับรู้เรื่องพระนเรศวรเป็นตำนานเรื่องเล่าขานมากกว่าความจริงทางประวัติศาสตร์ จึงอยากทำภาพยนตร์เรื่องนี้ ออกแฟนตาซีมากกว่าสุริโยไท ถ้าเปรียบเทียบกับเรื่องพระนเรศวร มีการค้นคว้าข้อมูลแค่ครั้งเดียวของเรื่องสุริโยไท ส่วนที่เหลือเป็นการใช้จินตนาการ" (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

"ผมมักเริ่มทำงานโดยการออกแบบโลโก้ก่อน โดยออกแบบเป็นรูปม้ากับเปลวไฟ ผสมกับลายไทยมีคมเขี้ยว ให้ดูอีกheimอันตราย ส่วนใหญ่การทำงานมักเริ่มจากโลโก้ก่อน จะทำให้นำพาไปสู่ส่วนอื่นได้ง่ายขึ้น อย่างพระนเรศวรมีฉายาว่า พระองค์ดำ ทุกอย่างจึงเป็นสีดำ ม้าสีดำ ขุดดำ ส่วนพระเอกาทศรถมีฉายาว่าพระองค์ขาว จึงออกแบบสัญลักษณ์เป็นช้างเผือกสามเศียร แต่ถ้าขุดเป็นสีขาวจะดูโดดจากจากมาก ซึ่งก็ต้องใช้แค่พอประมาณ ส่วนพระเจ้าบุเรงนอง ใช้สัญลักษณ์เป็นนกยูง มีหางแพนของนกยูงกระจายออกทุกทิศ เป็นต้น" (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

"เนื่องจากเป็นหนังนักรบ เราจึงต้องสร้างสัญลักษณ์ขึ้นแทนตัวละคร เพราะถ้ามีสัญลักษณ์ที่สื่อเกราะหรือธง ทีมงานก็จะรู้ว่าขบวนนี้เป็นกองทัพของใคร การทำงานไม่ว่าจะเป็นข้าวของหรือเสื้อผ้าก็จะง่ายขึ้นเพราะมีสัญลักษณ์อยู่ ซึ่งแต่ละสัญลักษณ์เกิดจากการตีความข้อมูลและบุคลิกลักษณะตัวละคร อย่างสมเด็จพระนเรศวร ผมคิดขึ้นจากข้อมูล โดยเห็นธรรมาสันที่วัดพระศรีมหาธาตุ จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งชั้นบนมีครุฑและนรสิงห์สลักกัน ก็คิดว่าครุฑน่าจะใช้แทนพระนารายณ์และพระมหากษัตริย์ได้ เพราะเวลาที่เราเห็นครุฑที่หน้าบ้านของวัดไหน

ก็หมายความว่าวัดหลวง นรสิงห์เป็นอีกหนึ่งปางของพระนารายณ์ สามารถคิดเล่นคำได้คือ นรสิงห์ กับนเรศวร เพราะธรรมชาติอื่นก็เห็นมีนรสิงห์ตัวนี้อยู่ด้วย นักวิชาการสันนิษฐานว่าลวดลายนี้อยู่ร่วมสมัยกับพระนเรศวร และด้วยฉายาว่าราชาแห่งไฟจึงได้ผสมผสานกับลายไฟเป็นลวดลายของพระองค์ ส่วนพระเอกาทศรถ มีพระยศคือ พระยาปราบไตรจักร หมายถึงปราบ 3 จักร ผมจึงคิดถึงช้างสามเศียร ซึ่งลักษณะเหมือนช้างเอราวัณ แต่ย่อเหลือแค่สามหัว ซึ่งช้างสามเศียรนี้เป็นพาหนะของพระอินทร์ผมจึงมาประยุกต์เป็นสัญลักษณ์และลวดลายพระเอกาทศรถ สำหรับพระราชมณูตีความสัญลักษณ์มาจากพงศาวดารเมื่อครั้งพระนเรศวรประทับอยู่ที่พม่านั้น ท่านสนิทกับออกพระราชมณูเพราะอยู่วัดมหาเถร เล่นชนมาด้วยกัน อุปมาเหมือนพญานาคที่อยู่ในเกษียรสมุทร พระนารายณ์บรรทมศีลแล้วมีพญานาครองรับ ผมเลยใช้ความคิดนี้แทนออกพระราชมณู ผู้เป็นสหายรักของสมเด็จพระนเรศวร” (ประเสริฐ โพธิ์รัตน์, 2550:81)



อภินิหารนเรศวร



พระเอกาทศรถ



พระราชมณู



พระขัติ



พระเครื่องอวตาร



สัญลักษณ์พระนเรศวร



บุเรงนอง



นันทบุเรง



มังสามเกียด

4.19 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์บางส่วนในภาพยนตร์ ตำนานสมเด็จพระนเรศวร
ที่มา : หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช. (กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป
พลัส, 2550), 83.

การค้นคว้าข้อมูล

“เราทำงานโดยอิงทุกอย่างจากความเป็นจริงค่อนข้างมาก เพราะเราอยากให้คนรู้สึก เชื่อว่า ที่ตรงนี้เป็นเมืองจริงๆ แม้จะมีการดัดแปลงหรือสร้างฉากขึ้นก็ตาม ดังนั้นก่อนการเริ่มต้น ออกแบบจึงได้มีการค้นคว้าหาข้อมูลอย่างหนัก เพื่อให้ทุกรายละเอียดของภาพในหนังตรงกับ หลักฐานทางประวัติศาสตร์มากที่สุด และเนื่องจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์กว่าครึ่งเรื่องนั้น เกิดขึ้นที่พม่า ทีมงานจึงต้องเดินทางไปพม่าถึง 4 ครั้งเพื่อหาข้อมูล ทั้งด้านประวัติศาสตร์และ ด้านภูมิศาสตร์ โดยการเดินทางตามเส้นทางเดินทัพของพระนเรศวรดังที่ระบุไว้ในพงศาวดาร แม้ว่าจากบางส่วนของฉากจะถูกออกแบบไปแล้วเมื่อครั้งถ่ายทำ สุริโยไท แต่เพราะ ตำนานสมเด็จพระนเรศวร เน้นหนักที่ฉากภายนอกต่างจากสุริโยไทที่เน้นฉากภายใน ทนสร้างครึ่งหนึ่งจึงหมดไปกับการสร้างฉากขนาดเกือบเท่าของจริง ใช้เวลากว่า 3 ปี ไม่ว่าจะเป็นปราสาทโถงของพม่าหรือ พระราชวังอยุธยา ซึ่งเราได้เชิญทั้งนักทำหนังและนักวิชาการชาวพม่ามาดูงานสร้างของเรา เขาก็ ยอมรับกันมาก อย่างห้องบรรทมของพระเจ้าบุเรงนอง เขาบอกว่าสร้างได้เหนือกว่าห้องพระนาง สุมังรัตนที่พระราชวังมณฑลเลยด้วยซ้ำไป คือผมนำลักษณะการใช้สอยของเขามาลอกแบบ แล้วค่อยเพิ่มรายละเอียดให้คนดูเห็นแล้วเข้าใจว่า ยุคสมัยที่พม่ายิ่งใหญ่ในอุษาคเนย์เป็น อย่างไร” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ,2550:69)

สถานที่และฉากภาพยนตร์

จากการค้นคว้าข้อมูลของหม่อมเจ้าชาติเฉลิม ยุคล ถึงสภาพภูมิประเทศในสมัยนั้น และออกหาสถานที่ถ่ายทำในที่ต่างๆ ตลอดจนการใช้แผนที่ทางอากาศ ท่านจึงตัดสินใจที่สร้าง ฉากทั้งหมดขึ้นในกองพลทหารราบที่ 9 ค่ายสุรสีห์ จังหวัดกาญจนบุรี บนพื้นที่ 3 แสนกว่าไร่ โดย สังเกตทิศทางแดดลม ภูเขา พยายามวางผังให้มีทิศทางแต่ละสถานที่ให้คล้ายภูมิประเทศจริงที่สุด จากนั้นจึงทำการปรับสภาพพื้นดินด้วยการขุดคลองสร้างเนิน ให้มีสภาพใกล้เคียงแต่ละเมืองตาม ประวัติศาสตร์ ภายในสถานที่ค่ายสุรสีห์ประกอบไปด้วยฉากเมืองอาณาจักรพม่า อยุธยาและ พิษณุโลก หมู่บ้านโยเดีย โรงถ่ายขนาดใหญ่และป่าที่สามารถใช้เป็นสนามรบได้ ฉากที่สร้างขึ้น ในสถานที่จริง ได้แก่ ฉากเมืองหงสาวดี ,สีหสาสนบัลลังก์ ,ตำหนักพระสุพรรณกัลยา , ห้องพระ โง่พิษณุโลก , ห้องพระเจ้าบุเรงนอง , ภูมิหาเถรคันฉ่อง , สรรเพ็ชรปราสาท , หมู่บ้านโยเดีย ฉาก ที่สร้างขึ้นทั้งหมดนี้สร้างทั้งภายนอกและภายใน สามารถถ่ายทำได้ทั้งภายนอกตำหนักและภายใน ตำหนักทำให้มีความสะดวกในการทำงานและได้ภาพที่เหมือนจริง ส่วนสถานที่ฉากภายนอก อย่างจากป่าและฉากสนามรบ สามารถใช้พื้นที่จริงของป่า จ.กาญจนบุรี ในการถ่ายทำได้

โดยสะดวก ส่วนฉากที่ถ่ายทำในสตูดิโอคือฉากห้องพระเจ้าบุเรงนอง เนื่องจากฉากนี้ใช้เวลาในการถ่ายทำมาก จำเป็นต้องถ่ายทำทั้งเวลากลางวันและกลางคืน เพื่อไม่ให้แสงและสภาพอากาศมีผลกับฉากจึงสร้างฉากขึ้นมาในสตูดิโอที่บ ส่วนบริเวณหน้าต่างที่ต้องมองเห็นจากภายนอกก็ใช้วิธีวาดภาพลงบนผนังเป็นท้องฟ้าและโมเดลจำลองของบ้านเรือนเล็กๆ ด้านนอก



ภาพที่ 4.20 แสดงพื้นที่การสร้างฉากในกองพลทหารราบที่ 9 ค่ายสุรสีห์ จังหวัดกาญจนบุรี ที่มา : หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช. (กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2550), 67.

ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ยังคงรับหน้าที่เสกศัพท์ภาพฉากหลัก (Key Visual) ในแต่ละฉากให้ชัดเจนทั้งตัวฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากและที่เกี่ยวข้องกับตัวละครอย่างเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าทำผม โดยภาพสเก็ทซ์นี้ ฝ่ายศิลป์ที่ทำงานแยกย่อยลงไป เช่นฝ่ายดูแลเครื่องแต่งกายและฝ่ายดูแลการแต่งหน้าก็สามารถนำไปใช้งานต่อได้ “เวลาเราสเก็ทซ์ภาพออกมาเป็น Key Visual ยังไม่มีอะไรยืนยันว่าถูกต้องร้อยเปอร์เซ็นต์ เราต้องหารายละเอียดเพิ่มเติมว่าประตูเมืองมีรูปลักษณะอย่างไร โดยหาข้อมูลจากในหนังสือบ้าง จากของจริงบ้าง แล้วมาดูในรายละเอียดปลีกย่อยลงไป ถ้าเป็นสิ่งของก็ดูว่าขนาดเท่าไร ใช้สีอะไร ทำด้วยอะไร แต่ถ้าเป็นสิ่งก่อสร้างเราต้องดูรากฐาน ดูแบบแปลน เช่น เราไปพิษณุโลกเพื่อดูว่าประตูเมืองจริงๆเป็นอย่างไร บรรยากาศของเมืองเป็นอย่างไร รวมถึงแผนภูมิด้วย เราไปดูสถานที่จริง แผนที่ทางอากาศ หรือสิ่งที่ท่านผู้บังคับคว้ามารู้ว่าเมืองอยู่ตรงนี้ ตรงนี้เป็นแม่น้ำ ตรงนี้เป็นวัด จากแปลนนั่นเราจึงดูเรื่องของทิศทางและขนาดอีกที เช่น ถ้าอันนี้ใช้ในการประชุมทัพก็อาจจะใหญ่หน่อย แล้วก็ไปหาลักษณะร่วมจากสถานที่จริง” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล, 2550 : 71)

ตำหนักพระเจ้าบุเรงนองมีอยู่จริงในเมืองหงสาวดีแต่ทางการพม่าไม่เปิดให้ทำการค้นคว้าข้อมูล ทีมงานจึงดัดแปลงตำหนักขึ้นมาจากห้องพระนางสุมณรัตน์ที่พระราชวังมัณฑะเลย์ โดยศึกษาลักษณะการใช้สอย แต่เพิ่มเติมให้อลังการขึ้นเพราะสมัยพระเจ้าบุเรงนองเป็นสมัยที่พม่ายิ่งใหญ่ที่สุดในอุษาคเนย์ โดยเชื้อเชิญนักวิชาการจากพม่ามาให้ข้อมูลและคำแนะนำ การจัดพื้นที่ภายในห้องแบ่งออกด้วยการยกระดับพื้นเป็นส่วนพระแท่นบรรทม ที่รับแขก และที่โล่งสำหรับการประชุม องค์ประกอบของสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นคือเสาที่ออกแบบเป็นลายค้ำคาว เพื่อปรับความแข็งแรงของเสันทั้งและเส้านอน รั้วประกอบด้วยลายแบบจตุรัส เป็นลายดอกไม้ และลายลูกมะหวด ส่วนเตี้ยงั้นนั้นชื่อจากพม่ามาพิมพ์แบบลวดลายเพิ่ม

เรือนพระสุพรรณกัลยานั้นจากการค้นคว้าพบว่าในพม่ามีเรือนของพระสุพรรณกัลยาอยู่จริงในพระราชวังของพระเจ้าบุเรงนองแต่ทางการพม่าไม่เปิดให้เข้าชม ผู้สร้างจึงดัดแปลงจากพระราชวังมัณฑะเลย์ซึ่งสร้างโดยพระเจ้าบุเรงนองเช่นกัน โดยใช้สถาปัตยกรรมแบบพม่าแต่ใช้เครื่องใช้ตามแบบไทยตามอย่างผู้อยู่อาศัย

ท้องพระโรงพิชฌุโลกหรือพระราชวังจันทน์ อ้างอิงลวดลายและลักษณะสถาปัตยกรรมมาจากอุโบสถวัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งประดิษฐานพระพุทธรูปราช โดยรายละเอียดการตกแต่งได้รับอิทธิพลจากช่างตระกูลสุโขทัย เพราะทำเลที่ตั้งของเมืองพิษณุโลกในอดีตอยู่ใกล้กับอาณาจักรสุโขทัยที่รุ่งเรืองมาก่อน

กุฏิมหาเถรคันฉ่องในหงสาวดี จากการค้นคว้าพบว่าวัดในพม่าเป็นศาสนสถานที่ใช้ในการประกอบพิธีการเพียงอย่างเดียว พระสงฆ์จะอยู่ในกุฏิที่ห่างจากวัดมาก แต่เพื่อการเล่าเรื่องที่ราบรื่นและเข้าใจภายในหนึ่ง กุฏิพระมหาเถรจึงสร้างขึ้นในอาณาบริเวณเดียวกับวัด จุดเด่นของวัดอยู่ที่สัญลักษณ์หงส์ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ประจำชาติมอญ ซึ่งในเวลาต่อมาในภาคประกาศอิสรภาพ เมื่อสมเด็จพระเจ้าบุเรงนอง มหาเถรจะย้ายไปอยู่เมืองแครงซึ่งเป็นถิ่นของชาวมอญ

กุฏิมหาเถรคันฉ่องในเมืองแครง หลังสมเด็จพระเจ้าบุเรงนอง พระมหาเถรย้ายจากหงสาวดีไปเมืองแครง รายละเอียดกุฏินี้จึงเน้นไปที่ศิลปะมอญ โดดเด่นด้วยเอกลักษณ์คือหงส์ อันเป็นสัญลักษณ์ประจำชาติมอญ ส่วนใหญ่เป็นงานแกะสลักไม้สีน้ำตาลเข้มแบบศิลปะมอญ พระพุทธรูปเป็นลักษณะศิลปะมอญซึ่งแตกต่างจากพุทธรูปเมืองหงสาวดีที่เป็นศิลปะพม่า พระมหาเถรคันฉ่องในสมัยพระเจ้าบุเรงนองเป็นพระสังฆราชวัดจึงต้องมีความยิ่งใหญ่ หรูหรา ประดับด้วยทองลวดลายวิจิตร แตกต่างจากวัดมหาเถรเมืองแครงที่ดูมีความขลัง เรียบสงบ จึงใช้วัสดุไม้ในการก่อสร้างและตกแต่งด้วยงานแกะสลักไม้สีเข้มทั้งหมด

สรรเพชรปราสาท ตามประวัติศาสตร์ท้องพระโรงนี้สร้างขึ้นในสมัยอยุธยาตอนต้นและถูกทำลายตอนสงครามเสียกรุงครั้งที่ 2 นอกจากลวดลายและรูปทรงที่สร้างขึ้นตามสมัยอยุธยาแล้ว แล่นอาคารยังจำลองมาจากพระที่นั่งดุสิตมหาปราสาท แม้ว่าจะสร้างในสมัยรัตนโกสินทร์แต่ได้รับอิทธิพลจากอยุธยา นอกจากนี้เพื่อความเหมาะสมกับการถ่ายภาพยนตร์มีการเน้นส่วนของ บัลลังก์และทางเดินให้เชื่อมต่อกับท้องพระโรงเล็กและท้องพระโรงใหญ่เพื่อให้ได้พื้นที่ในการแสดง

สีหาสนบัลลังก์ จำลองขึ้นมาจากพระราชวังมณฑลเลยในพม่า ซึ่งเชื่อกันว่า พระราชวังมณฑลเลยนี้สร้างจำลองมาจากพระราชวังหงสาวดีอีกที การออกแบบภายในก็มีส่วน คล้ายคลึงกัน สถาปัตยกรรมพม่าเต็มไปด้วยรายละเอียด ทั้งรูปทรงอาคารที่เป็นหลังคาซ้อนสูง และการแกะสลักอันประณีต เติดยของพม่าใหญ่โตและมีลักษณะแหลมสูง ซึ่งในการออกแบบ จากได้ถ่ายทอดความรุ่งโรจน์ของพม่าและความเชื่อวาทะปริยเปรียบดั่งพระเจ้า ส่วนรูปปั้นสิงห์ มักสร้างไว้ในวัดพม่า แต่ในหนังได้เลือกใช้รูปสิงห์มาไว้หน้าพระราชวังแทนเพื่อเป็นสัญลักษณ์ ของพม่า (ประสพโชค ธนะเศรษฐีไธ ,2550:66-79)

จากพระองค์ดำ อพยพจากหงสาวดีกลับพิษณุโลก เนื่องจากที่มงานต้องการสถานที่ถ่าย ทำที่มีสภาพภูมิประเทศที่แตกต่างจากบริเวณ จ.กาญจนบุรี เป็นสถานที่ที่ห่างไกลหงสาวดี ออกไปมากจึงเลือก อุทยานแห่งชาติภูแล่นคา มอหินขาว จ.ชัยภูมิ ซึ่งเป็นกลุ่มก้อนหินสีขาว ขนาดใหญ่กระจัดกระจายกลางทุ่งโล่ง ซึ่งดูแปลกตาจากฉากอื่นๆ

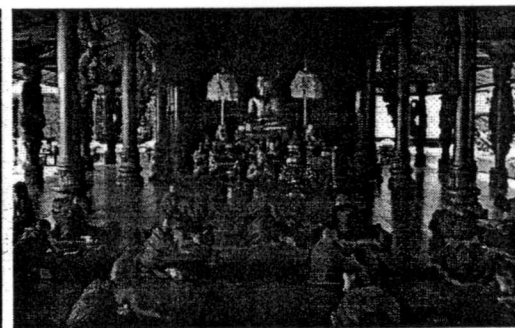
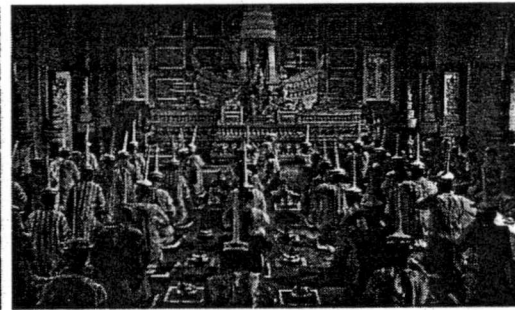
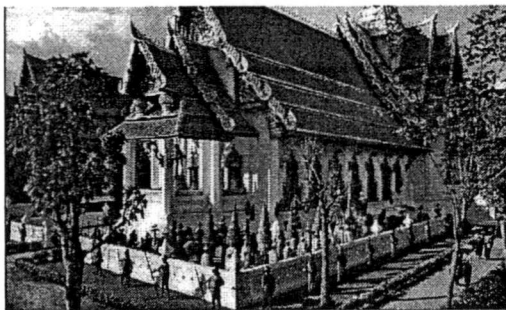
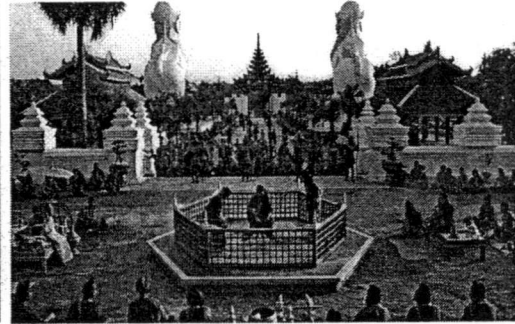
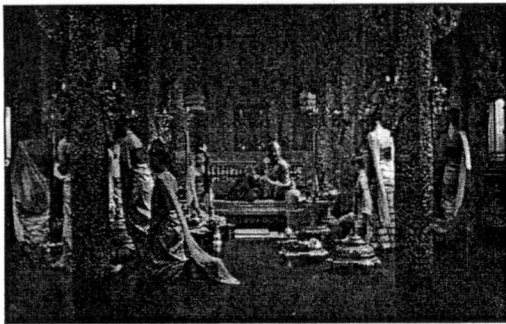
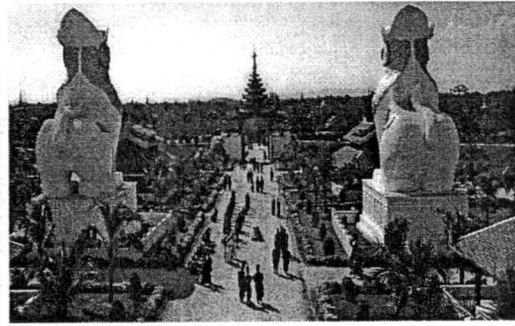
จากพระเนตรตรงกับนางมณีจันทร์ขี้ม้าชมวิว เป็นฉากพระนอนขนาดใหญ่ทำจาก หุ่นจำลองขนาดประมาณโต๊ะทานอาหาร โดยถ่ายภาพขี้ม้าที่ภายในค่ายทหาร จ.กาญจนบุรีและ ซ้อนภาพหุ่นจำลองพระนอนด้านหลัง ทำให้ฉากนี้ดูแฟนตาซีแปลกตาจากฉากพระราชวังเดิมๆ

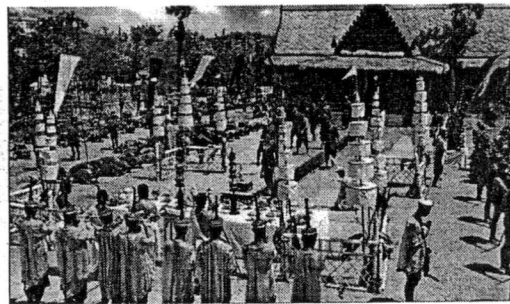
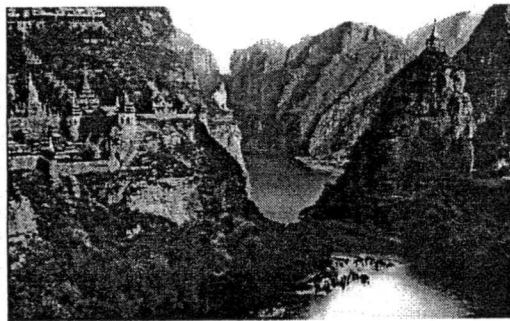
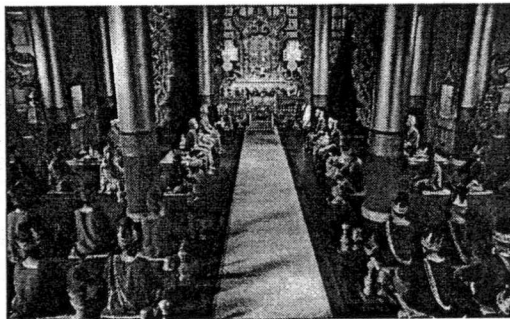
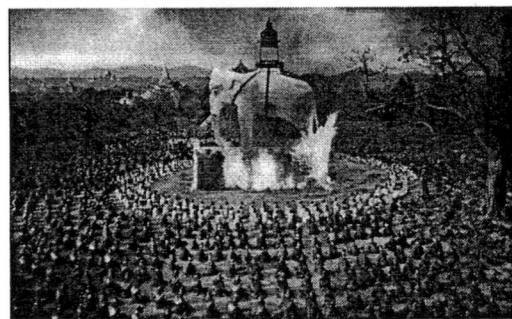
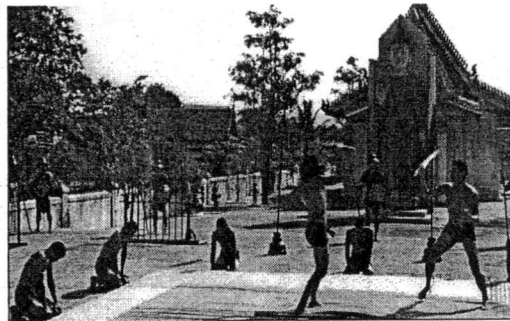
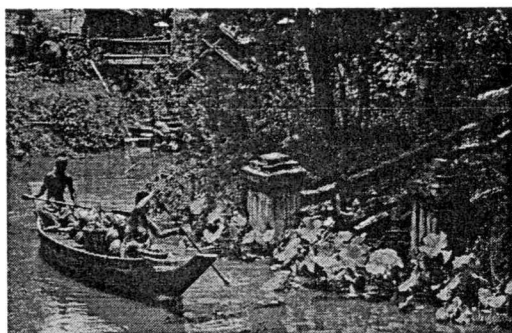
จากงานศพพระเจ้าหงสาวดีบุเรงนอง เพื่อให้ฉากนี้ดูยิ่งใหญ่อลังการสมความยิ่งใหญ่ จึงจินตนาการฉากนี้เป็นหุ่นช้างเผือกขนาดใหญ่ซึ่งบรรจุศพพระเจ้าหงสาวดี มีไพร่ฟ้าประชาชน ล้อมวงแผ่ขยายขนาดใหญ่ ฉากนี้ทำหุ่นจำลองช้างขนาดเล็กขึ้นมาและถ่ายซ้อนด้วย คอมพิวเตอร์ ส่วนคนใช้วิธีการถ่ายภาพและมาเพิ่มจำนวนด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์เช่นกัน

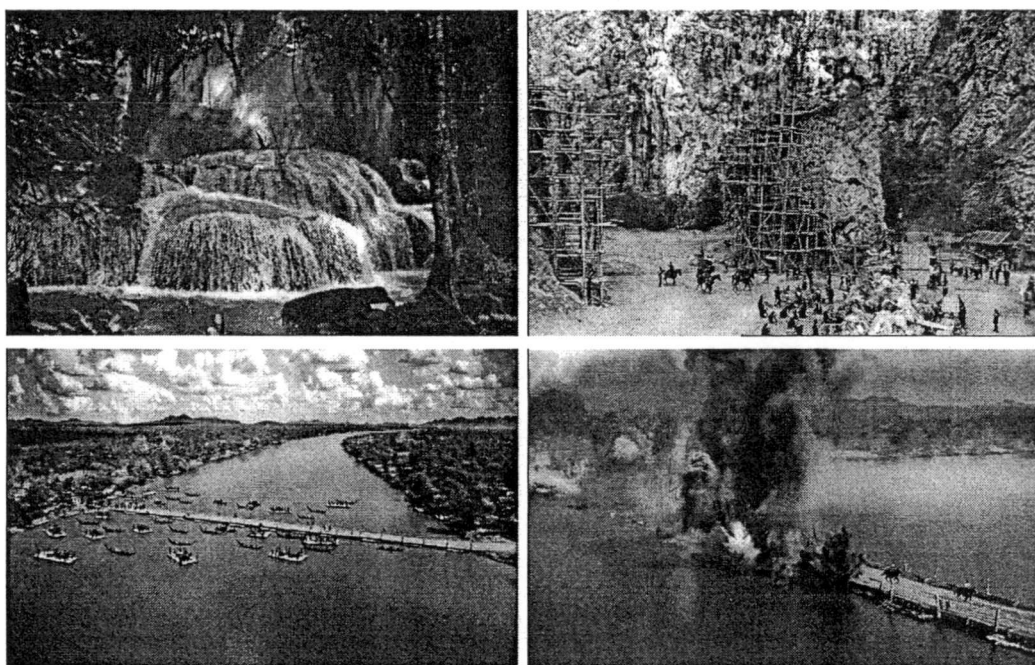
จากน้ำตก เมื่อแม่น้ำลงเขื่อนหนีจากการจับกุม ผ่านทางป่าน้ำตก ที่มงานเลือกใช้ น้ำตกผาตาด จ.กาญจนบุรี ซึ่งไม่ไกลนักจากค่ายสุรสีห์ เป็นน้ำตกขนาดใหญ่ มีสภาพป่าที่อุดม สมบูรณ์ชุ่มชื้น ช่วยสร้างบรรยากาศหนังให้ผ่อนคลาย

จากพระแสงปืนข้ามแม่น้ำสะโตง เป็นฉากสุดท้ายของภาคประกาศอิสรภาพ ฉากนี้ถ่าย ทำที่ จ. กาญจนบุรี บริเวณศูนย์ฝึก ร.ด. "ที่มงานได้เดินทางไปดูแม่น้ำสะโตงจริงๆ ระยะทางสอง ผังในส่วนที่แคบที่สุดของแม่น้ำสะโตงก็แทบจะมองไม่เห็นหัวคน ฉากนี้จึงทำลักษณะเหมือน

ปาฏิหาริย์มากกว่าความเป็นจริง ฉากนี้ได้แรงบันดาลใจจากหนังสือลี้วุดอย่างในฉากที่เครื่องบิน
 ไต่ยงถล่มสะพาน ก็นำมาดัดแปลงเป็นระเบิดไล่สะพาน ให้พระนเรศวรวิ่งฝ่าระเบิดแทน" (ประสพ
 โชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)







ภาพที่ 4.21 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพะเรนเรศวร

อุปกรณ์ประกอบฉาก

“ตอนไปถ่ายภาพยนตร์เรื่องความรักครั้งสุดท้ายที่ปรากฏ ได้แวะเข้าไปร้านขายของมีชุดเกราะ ดาบและอาวุธโบราณขาย จึงได้ความคิดว่าชุดเกราะน่าจะออกแบบให้ครบเต็มตัวเพราะตอนทำสุริโยไทชุดเกราะด้านล่างจะล้น ในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงออกแบบชุดเกราะใหม่ให้เต็มตัวมีสนับแข้ง แขนขาและมีเกราะอ่อนแบบอัศวินฝรั่งเพื่อป้องกันหอกแทง ซึ่งก็พอมีความเป็นไปได้ว่าสมัยนั้นมีทหารยุโรปนำวิทยาการเข้ามา ต่อมาได้ไปดูงานที่บริษัท WETA ผู้สร้างภาพยนตร์ Lord of The Ring ทำให้ได้รู้เทคนิคการทำเกราะ การทำProp ที่ทำจากยาง Era ซึ่งเป็นพลาสติกที่ใช้ทำล้อโรลเลอร์สเก็ต มีความแข็งแรงน้ำหนักเบา แต่สารเคมีนี้ต้องสั่งจากต่างประเทศ ซึ่งทางเราก็สั่งมาใช้ในการสร้างชุดเกราะ” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล , สัมภาษณ์ , 27 กุมภาพันธ์ 2553)

“เสื้อเกราะในสุริโยไท สร้างจากการปั้นหล่อเรซิน หรือบางครั้งทำจากเหล็กทำตัวถัง มีการทดลองใช้วัสดุหลายแบบไม่ว่าจะเป็นอลูมิเนียมหรือพลาสติก แต่ก็พบปัญหาสีหลุดลอก แดงหักง่าย และน้ำหนักมาก แต่ในสมเด็จพะเรนเรศวร เราเปลี่ยนมาใช้ยางอีรา ซึ่งมีความยืดหยุ่นของยางทำให้สามารถหล่อได้ทั้งแบบแข็งและนิ่มโดยไม่แตกหัก ใช้ทำได้ตั้งแต่ชุดเกราะไป

จนถึงดาบและหอก และยังสามารถหล่อบางๆเพื่อเป็นลวดลายติดที่เกราะหรือหมวกได้โดยไม่หัก วัสดุอาจหายากราคาแพงแต่คุ้มกว่าเพราะใช้แล้วไม่พัง สิ่งที่เราได้เรียนรู้จากเวตาคือ การทำงานบางอย่างที่เราคาดไม่ถึง เช่น วิธีการถอดพิมพ์ การใช้วัสดุ สิ่งเหล่านี้ทำให้เปลี่ยนระบบการทำงานใหม่หมดและได้งานที่ดีขึ้น ของประกอบจากบางส่วนสั่งซื้อเอา เช่น ดาบสั่งจากอรัญญิก เครื่องปั้นดินเผาสั่งจากด้านเกวียน งานพวกเรามากิจจากราชนูรี แต่กว่า 90 เปอร์เซ็นต์ที่ต้องทำเองจากกองถ่าย" (กสิ เพ็ชรอด 2550 :84)

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร มีการใช้เทคนิคพิเศษมาก แม้จะเป็นงานส่วนหลังการถ่ายทำ (Post-Production) เช่นการใช้ CG (Computer Generate) ในการสร้างภาพเมือง, การ Matte ภาพไฟในสนามรบ หรือการสร้างภาพระเบิด แต่งานหลังการถ่ายทำก็มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้ออกแบบงานสร้าง

วรภัณฑ์ ลิละชาติ (2550: 117) ผู้รับผิดชอบในงานเทคนิคพิเศษด้านภาพ "ท่านจะให้ฝ่ายโปรดักชั่นดีไซน์วาดภาพ Key Visual มาให้และวางแผนว่าอันไหนถ่ายจริง อันไหนต้องทำในคอมพิวเตอร์ ใช้เครื่องมืออะไร ส่วนใหญ่แล้วจากต่างๆสร้างไว้เกือบสมบูรณ์แล้ว ขาดเพียงแค่บรรยากาศเมือง ด้านหลังจะต้องมีบ้านเรือนเต็มไปหมด ซึ่งคงไม่สามารถสร้างจริงได้ ความยากของ CG อยู่ที่บ้านเรือนพม่าและอยุธยาที่เต็มไปด้วยสีทองแวววาว สลับสีแดง มีข้อฟ้าใบระกาที่มีรายละเอียดมากทำให้ต้องทำงานละเอียดอ่อนมาก.....ในบางฉากของตำนานสมเด็จพระนเรศวร จะมองเห็น CG ได้ชัดเจนเพราะบางโลเคชั่นนั้นไปถ่ายจริงไม่ได้ อย่างจากหน้าผา หรือเมืองบนภูเขา หรือตอนประกาศอิสรภาพเมื่อภินิหารฟ้าเริ่มขมุกขมัวด้วยเทคนิค CG หรือจากสะพานข้ามแม่น้ำสะโตงเนื่องจากกระแสน้ำทำให้ควบคุมเรือไม่ได้ จึงต้องถ่ายในบึงและมาสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์ให้กลายเป็นแม่น้ำ เป็นภูเขา เป็นเมืองสองฝั่ง หรืออย่างจากเมืองคังซึ่งไม่มีอยู่จริง จึงต้องสร้างขึ้นใหม่บนภูเขา เราถ่ายภาพจริงเฉพาะทหารเท่านั้นและนำซ้อนกับภาพเมือง"

ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้างยิ่งใหญ่ที่สุด ใช้เงินทุนสูงที่สุดและใช้เวลาการทำงานยาวนานที่สุด แม้ว่าจะใช้เวลาการค้นคว้าข้อมูลน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท แต่ความรู้ประสบการณ์ และข้าวของเครื่องใช้หรือจากบางส่วนสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกครั้ง จึงถือว่าเป็นการต่อยอดการทำงาน ความชำนาญของการออกแบบงานสร้างทำให้ทีมงานกล้าที่จะฉีกแนวการทำงาน สามารถใส่จินตนาการสร้างสรรค์

งานได้อย่างสนุกสนานขึ้น ทำให้งานสร้างภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมีลีลา มีรสชาติ กว่าสุริโยไทที่เน้นความถูกต้องทางประวัติศาสตร์เป็นหลัก แต่อย่างไรก็ตามทีมงานก็จินตนาการ ขึ้นมาจากการค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ไม่ได้จินตนาการเพื่อฝันจนขาดความสมจริงไป

การทำงานครั้งที่สอง ทำให้ทีมงานมีความชำนาญขึ้นท่าเปรียบเทียบกับเรื่อง สุริโยไท งานสร้างในตำนานสมเด็จพระนเรศวรมีความยากกว่ามาก ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ พม่า การสร้างฉากตีเมืองคัง ฉากประกาศอิสรภาพ ฉากข้ามแม่น้ำสะโตง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นฉาก ภายนอกแตกต่างจาก สุริโยไท ซึ่งเป็นฉากภายใน การได้เรียนรู้เทคนิคประสบการณ์จาก ต่างประเทศ ยิ่งทำให้เป็นการเพิ่มพูนความรู้ของทีมงาน อันจะเป็นความรู้ต่อยุทธศาสตร์การ ภาพยนตร์ต่อไป

การออกแบบงานสร้างโดยเริ่มต้นจากการออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo) เป็นแนวทางการทำงานที่แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องอื่น เนื่องจากเป็นหนังที่มีคาแรกเตอร์ตัวละครเป็นสำคัญ และเป็นหนังรัก การใช้สัญลักษณ์ตัวละครทำให้ทีมงานเข้าใจภาพรวมของบุคลิกตัวละครได้ ชัดเจน เป็นแนวทางให้กับการออกแบบฉาก เสื้อผ้า การแต่งหน้าและการทำผม ซึ่งสัญลักษณ์นี้มีประโยชน์ในการสื่อสารต่อผู้ดูมากอย่างในฉากสงคราม ถ้าผู้ชมเห็นสัญลักษณ์ธงหรือชุดเกราะ ก็เข้าใจได้ง่ายว่านี่คือฝ่ายใดรบกับฝ่ายใด

“ผมถือว่าสุริโยไท กับ ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชคือหนังสองเรื่องที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในชีวิตที่เคยทำมา ผมคงไม่มีปัญญาทำแบบนี้ได้อีกแล้ว เพราะคงหมดแรงหรือไม่ก็เกษียณไป ก่อน เราต้องทำให้ดูแล้วสมจริงที่สุด ให้คนดูรู้สึกร่วมได้มากที่สุด ฉากต้องไม่โดดเด่นออกมาจน เกินเหตุ แต่ดูแล้วต้องกลมกลืนกันไป เพราะมันควรจะเข้ากันทั้งในแง่ประวัติศาสตร์และในแง่ หนัง” (ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ,2550 : 68)

ภาพยนตร์เรื่อง ปีนใหญ่จอมสลัด

ผู้กำกับภาพยนตร์	นนทรีย์ นิมิบุตร
ผู้อำนวยการสร้าง	สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ ,รอนันย์ ไพน์แมน
บทภาพยนตร์	วินทร์ เลียววาริณ
ผู้ออกแบบงานสร้าง	เอก เอี่ยมชื่น
นักแสดงนำ	จารุณี สุขสวัสดิ์ ,อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม,ทพพงษ์ ช่างปรุง,สรพงษ์ ชาตรี

ความยาว 133 นาที
กำหนดฉาย วันที่ 23 ตุลาคม พ.ศ. 2551
เนื้อเรื่องย่อ

เหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อ 400 ปีก่อน องค์หญิงฮิเงา ธิดาคนโตขึ้นเป็นราชาสตรีองค์แรกแห่งลังกาสุกะ ภายหลังจากที่ร่ายยาบาฮาตูร์ ซาห์ ถูกลอบปลงพระชนม์ ซึ่งลังกาสุกะเป็นรัฐอิสระที่อยู่รายล้อมกลุ่มกบฏและโจรสลัดต่าง ๆ จนยานิส บรี ปราชญ์แห่งอาณาจักรชาวดัชท์ เดินทางมาพร้อมกับ ลิมเคียม ลูกศิษย์ นักประดิษฐ์ชาวจีน เพื่อนำมหาปืนใหญ่ ถวายถวายฮิเงาใช้ป้องกันบ้านเมือง แต่ก็กลับถูกกลุ่มโจรสลัดนำโดย เจ้าชายราไว และ อิกาดำ จอมสลัดผู้มีวิชาดุหล่า ชุ่มโจมตีสวนเรือฮอลันดาแตก ยานิส บรี ถึงแก่ความตาย ส่วนมหาปืนใหญ่จมลงสู่ก้นทะเล แต่ศิษย์ของเขา ลิมเคียมรอดชีวิตมาได้

ในเหตุการณ์วันนั้น ปารี เด็กที่ลอยมาจากทะเลซึ่งพ่อแม่ของเขาตายจากฝีมือของอิกาดำ โดยมีลิมเคียมซึ่งช่วยชีวิตปารีในครั้งนั้นไว้ได้ เมื่อเขาเติบโตเป็นหนุ่มสาวเล เขาและลิมเคียมที่ประดิษฐ์อาวุธพิสดารมากมาย และตั้งกลุ่มก่อวินาศกรรมตัดกำลังโจรสลัดขึ้น

ในขณะที่ลังกาสุกะ ได้ให้ อุง น้องสาวคนเล็ก อภิเษกกับ เจ้าชายปาหัง เพื่อให้เป็นแผ่นทองเดียวกัน แต่อุงก็ไม่เต็มใจนักขณะที่ยะรังนั้นกลับตกหลุมรัก บิรู องค์หญิงคนรอง แต่ไม่เผยความรู้สึกออกมา

เมื่อองค์หญิงฮิเงาต้องการหาผู้ช่วยที่ร่วมสร้างมหาปืนใหญ่ โดยจะตามหา ลิมเคียม ลูกศิษย์ของยานิส บรี ที่หมู่บ้านชาวเลโดยให้น้องสาวทั้งสองเดินทางมากับองครักษ์และลิมกอเหนี่ยว น้องสาวของลิมเคียมที่เดินทางมาจากประเทศจีนเพื่อตามหาพี่ชาย แต่ก็เจอกับกลุ่มโจรสลัดอิกาดำที่มาทำลายหมู่บ้าน ฆ่าทุกคนตายจนหมด จนมีการต่อสู้กันระหว่างโจรสลัดอิกาดำและกลุ่มองค์หญิงและปารี ปารีและอุงได้รับความช่วยเหลือจากอาจารย์กระเบนขาว ปรมจารย์ทางดุหล่าและติดอยู่ที่เกาะกระเบน บ้านของอาจารย์กระเบนขาวในระหว่างหนามรุ่ม ปารีได้พบกับกระเบนดำ ซึ่งเป็นด้านมืดของกระเบนขาว ได้พบเห็นความน่ากลัวของวิชาดุหล่าที่มีทั้งด้านสว่างที่ทรงพลังและด้านมืดที่น่ากลัว จนยากต่อการควบคุม และได้ฝึกฝนวิชาดุหล่าขั้นสูงจากกระเบนขาว ในระหว่างฤดูมรสุมนั้น ปารีกับอุงก็มีความรักต่อกัน

ขณะเดียวกันลิมเคียม ถูกจับตัวเป็นเชลยของกลุ่มสลัดและถูกบังคับให้ต้องสร้างปืนใหญ่ขึ้นมาเพื่อทำลายรัฐลังกาสุกะ โดยกลุ่มโจรนำน้องสาวของเขาจับเป็นตัวประกันกักขังไว้เป็นข้อต่อรอง ทางฝั่งลังกาสุกะเมื่อรู้ที่ซ่อนตัวของโจรอิกาดำจึงเดินทางเข้ามาสู่หมู่บ้าน ชุ่มโจมตี ขณะที่ทั้งปารีและอุงเห็นการทดลองปืนใหญ่จึงเข้ามาเช่นกัน เมื่อมีการต่อสู้กันเจ้าชายราไว ก็ถึงขนาดปาง

ตาย ทำให้อาจารย์กระเบนขาวซึ่งเป็นพ่อแท้ ๆ ของเจ้าชายราไวถูกด้านมืดเข้าครอบงำ วิชาทำให้เจ้าชายราไวรอดตาย และยังใช้วิชาดูหลางมมหาป็นใหญ่จากใต้ทะเลมาได้

เมื่อสงครามเกิดขึ้นลังกาสุกะตกเป็นฝ่ายเสียเปรียบ เพราะถูกมหาป็นใหญ่ในตำนานทำลายอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นยังมีหนอนบ่อนไส้อีก แต่ก็ได้ล้มเคียมก็ได้สร้างป็นใหญ่มหาโลขึ้นมาใช้ในการต่อกร ทั้งยังได้รับความช่วยเหลือจากเจ้าชายปาหัง และปารีกีใช้วิชาดูหลาทำให้กลุ่มโจรสลัดพ่ายแพ้และทำให้มหาป็นใหญ่ดังสู่ใต้ทะเลอีกครั้ง แต่ศึกครั้งนี้ทำให้องค์หญิงสีจาวราชินีลังกาสุกะสิ้นชีพ

การตีความบทภาพยนตร์

"ความคิดแรกผู้กำกับนนทรี นิมิบุตร ต้องการทำภาพยนตร์เรื่อง สลัดตะรุเตา ซึ่งเป็นนวนิยายของคุณปองพล อติเรกสาร ซึ่งเป็นหนังเกี่ยวกับโจรสลัดแต่ตนเห็นว่า ทิศทางของหนังยังไม่น่าสนใจพอนั่นเอง ตนกับผู้กำกับเคยอ่านหนังสือที่เล่าเรื่องราวประวัติศาสตร์เกี่ยวกับรัฐปัตตานี เป็นเรื่องราวของตำนานป็นใหญ่ มีการใช้คาถาอาคมที่เรียกว่า ว่า "ดูหลา" ของคนสมัยนั้น ซึ่งมีความน่าสนใจที่จะสร้างเป็นภาพยนตร์แนวประวัติศาสตร์กึ่งแฟนตาซี ส่วนงานออกแบบงานสร้างก็น่าจะเป็นงานมลายูผสมผสานศิลปะมลายู น่าจะมีทิศทางที่น่าสนใจกว่าและเป็นหนังใหญ่ได้โดยไม่ต้องกลัวใคร จึงเอาแนวเรื่องนี้ไปให้คุณวินทร์ เลียววาริณ เขียนบทภาพยนตร์ โดยมีรูปแบบของนวนิยายอิงประวัติศาสตร์ผสมกับแฟนตาซีและนิยายรัก โดยใช้เวลาเขียนบทไม่ต่ำกว่า 3 ปี พอคุณวินทร์ เลียววาริณ เริ่มเขียนบทได้ระยะหนึ่ง ก็พบข้อมูลใหม่ว่าภาคใต้มีโจรสลัดในช่วง 400 ปีก่อน จึงเกิดเป็นเนื้อเรื่องของโครงเรื่องซึ่งมีความยาวมาก ถ้าจะทำเป็นหนังอาจต้องใช้เวลาเล่าถึง 3 ภาค ทีมงานก็ให้ความเห็นว่าน่าจะดี เพราะคุ้มค่ากับการทำจาก แต่ผู้อำนวยการสร้างให้ความเห็นว่าให้ทำเพียงแค่ภาคเดียว จึงต้องปรับบทภาพยนตร์ให้สั้นลง" (เอก เฉียมชื่น, สัมภาษณ์, 1 กุมภาพันธ์ 2553)

นนทรี นิมิบุตร (2551:61) กล่าวว่า "ภาพยนตร์เรื่องป็นใหญ่จอมสลัด จะเป็นหนังแอ็คชั่นแฟนตาซีที่ไม่มีใครเคยเห็นมาก่อนทั้งหนังไทยและหนังฮอลลีวูด เป็นแอ็คชั่นแฟนตาซีที่ตั้งอยู่บนความจริงมีฉากหลังที่อิงประวัติศาสตร์ คือเราดึงตัวละครบางตัวมา ดึงความเป็นจริงบางอย่างมาแต่เราก็ไม่ได้ใช้ทั้งหมด นำมาบวกความแฟนตาซีเข้าไปในเรื่อง ผมว่าหลายคนไม่เคยรู้เรื่องนี้มาก่อนซึ่งเป็นเรื่องที่มีเจตนาอยากให้ผู้ใหญ่ในบ้านเมืองรับรู้เหมือนกันว่า ทำไมคนในบ้านเราเองไม่รู้เรื่องราวเหง้าของเรา เพราะบางทีหลายปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ต้องกลับไปศึกษาที่

รากฐานมันด้วย ถ้าเราลองอย่างนี้เราจะเข้าใจวัฒนธรรมประเพณีของคนมากขึ้นและเราจะไม่
ลวงล้ำ ผมมองว่าเป็นเรื่องสำคัญ”

แนวทางการออกแบบ

ทีมงานเริ่มออกหาข้อมูลตั้งแต่จังหวัด นครศรีธรรมราชเรื่อยไปจนถึงประเทศสิงคโปร์ ใช้
เวลา 3 เดือน ในการเก็บข้อมูลด้านสถาปัตยกรรม, จิตรกรรม, งานผ้า เรียกได้ว่าเก็บข้อมูลจาก
พิพิธภัณฑ์มาไว้หมด ปืนใหญ่ที่เป็นแรงบันดาลใจของภาพยนตร์เรื่องนี้มาจาก ปืนพญาตานี
ที่ตั้งอยู่หน้ากระทรวงกลาโหม มีปืนคู่แฝดที่ชื่อ ปืนศรีนคราและ ปืนมหาลาโล ซึ่งในประวัติศาสตร์
ปืนเหล่านี้หลุดจากรัฐปัตตานี มหาปืนใหญ่นั้นได้รวมต้นแบบปืนใหญ่ 2 กระบอกที่ต่างมีข้อเด่น
เรื่องระยะการยิงและพลังทำลายเข้าด้วยกัน ในส่วนรายละเอียดจะเห็นตราประทับของบริษัทไอซี
ซึ่งเป็นบริษัทของชาวฮอลันดา ที่รับทำปืนใหญ่ในสมัยนั้น นอกจากนี้ปืนมหาลาโล ซึ่งทำโดย ลิม
โต๊ะเคี่ยมหรือลิมเคี่ยม ก็เป็นบุคคลตัวจริงในประวัติศาสตร์อีกด้วย โดยเป็นพี่ชายของเจ้าแม่ลิ้มกอ
เหนี่ยว ผู้สร้างจึงนำเรื่องราวของปืนใหญ่และเพิ่มเติมความแฟนตาซีเข้าไป

อาวุธของแต่ละฝ่ายมีความแตกต่างกันออกไป ฝ่ายลังกาสุกะจะมีความละเอียดงดงามมี
ลวดลายแกะสลักสมกับเป็นอาวุธของราชวงศ์ ส่วนอาวุธของชาวน้ำเป็นอาวุธที่ดูเรียบง่าย เช่นมีด
ดาบ ธนู แต่ก็มีความละเอียดเฉพาะตัวเช่นกัน

เครื่องแต่งกาย ถูกอ้างอิงมาจากของจริง ซึ่งต้องส่งทีมงานไปค้นคว้าที่ประเทศมาเลเซีย
เป็นเสื้อผ้าที่ผสมไทยกับมลายู แต่ไม่ว่าจะเป็นการโพกผม การใส่เข็มขัดเส้นใหญ่ มีกริชเหน็บ
ซึ่งแต่ละอันจะแบ่งตามยศและฐานะว่าเจ้าระดับไหนถือกริชแบบไหน สีเสื้อผ้าของราชินีทั้งสาม
พระองค์มาจากชื่อของราชินี คือ ฮีเจา หมายถึงสีเขียว, บิรูหมายถึงสีน้ำเงิน และอูงหมายถึงสีม่วง
ทีมงานจับตรงนี้ร่วมกับบุคลิกตัวละครในการออกแบบเสื้อผ้าออกมา ผ้าที่ใช้ทำชุดทีมงานต้องสั่ง
ทอขึ้นมาเป็นพิเศษ โดยผ้าแต่ละผืนนั้นมีความแตกต่างกัน เครื่องแต่งกายของชาวน้ำ ไม่ใส่
เสื้อผ้าซับซ้อน เพราะต้องมีความคล่องตัวในการหาปลา จึงเป็นเสื้อผ้าง่ายๆ เช่น นุ่งผ้าเตี่ยวผืน
เดียว หรือไม่ใส่เสื้อ แต่สิ่งที่เด่นเอกลักษณ์ของชาวน้ำคือรอยสัก ซึ่งจะมีลักษณะประจำเผ่า
โดยทีมงานได้ความคิดมาจากชนเผ่าเมารี ซึ่งรอยสักของพวกเขาจะมีความหมาย ส่วนเครื่องแต่ง
กายฝ่ายโจรสลัด จะเน้นบ่งบอกถึงการต่อสู้ โจรสลัดจึงมีความเป็นนักรบมากกว่าชาวน้ำ พวกเขา
จะใส่เสื้อผ้าที่คล้ายหนังปลากะเบน เป็นเสื้อเกราะ นอกจากนี้ในเรื่องนี้มีโจรสลัดจาก
ประเทศอื่น อาทิเช่น สลัดวาโกะจากญี่ปุ่น เสื้อผ้าจะคล้ายๆนินจา และซามูไร เป็นต้น

สถานที่และฉากภาพยนตร์

ส่วนใหญ่ภาพยนตร์จะถ่ายทำนอกสถานที่มากกว่าถ่ายทำในโรงถ่ายภาพยนตร์ การใช้สถานที่จริงหลักๆ ประกอบด้วยจากพระราชวังที่ จ.ระยอง จากหมู่บ้านและถ้ำที่ จ.ชลบุรี จากถ้ำโจรสลัดที่ จ.กระบี่ และจากไดโนเสาร์ที่สระว้ายน้ำ จากที่ถ่ายทำในโรงถ่ายได้แก่ จากภายในวังลังกาสุกะ โดยรวมฝ่ายศิลป์ใช้งบประมาณ 50 ล้านบาท เอก เอี่ยมชื่น ได้ให้ความเห็นในฉากสำคัญๆ ดังนี้

จากหมู่บ้านชาวเล เลือกสถานที่ถ่ายทำเกาะสีชัง จ.ชลบุรี เดิมทีที่ทีมงานจะใช้รูปแบบของหมู่บ้านมอญแกน แต่ดูมีความเรียบง่ายเกินไปจึงไปหาข้อมูลของหมู่บ้านชาวดาเยด แถบอินโดนีเซีย ซึ่งมีความแฟนตาซีมากกว่า ใช้เวลาในการสร้าง 3 เดือน ซึ่งเมื่อสร้างเสร็จจะหว่งถ่ายทำเกิดพายุพัดพังจึงต้องสร้างขึ้นใหม่อีกครั้ง

จากพระราชวังลังกาสุกะ “ถอดแบบบางส่วนมาจากพระราชวังมลายูแห่งมาสมกับพระราชวังกะลันตัน ในตรังกานู จากที่สร้างขึ้นมานี้ยังถือว่าเล็กกว่าของจริง จากการค้นคว้าต้นสนนิษฐานว่าพระราชวังจริงน่าจะใหญ่กว่านี้เพราะรัฐปัตตานี เป็นรัฐที่ใหญ่มาก เป็นศูนย์กลางการค้าขายในสมัยก่อน มีเรือจากญี่ปุ่นแล่นทุกสัปดาห์ราชวงศ์มีความสนิทสนมกับโชกุนจักรพรรดิญี่ปุ่น จากพระราชวังลังกาสุกะนี้ถ่ายทำที่บางขวาง จ. ระยอง โดยยกฉากสูงขึ้นประมาณ 5 เมตร ingsผ้า Green Screen รอบนอก และทำการซ้อนภาพในขั้นตอน Post-Production เป็นภาพวิหะเลขของรัฐบาลปัตตานี” (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากกำแพงเมือง “จากการค้นคว้าในสมัยนั้นการทำสงครามตีเมืองเป็นเรื่องปกติ ถ้าจะมาตีเมืองก็เล่นเรือบุกมาเลย ต่างจากสมัยนี้ที่มีองค์การสหประชาชาติดูแล ทั้งนี้การทำสงครามในแถบมลายูมักใช้วิธีการต่อสู้ด้วยปืนใหญ่มากกว่าการปะทะกันตัวต่อตัว กำแพงเมืองจึงต้องมีความใหญ่ มีความยาวล้อมรอบเมืองได้และมีความสูงมากด้วยเพื่อป้องกันปืนใหญ่ การออกแบบกำแพงเมืองเลียนแบบมาจากกำแพงเมืองป้อมเขาแดงตะวันออก จ.สงขลา มีความยาวลากขึ้นไปบนภูเขา มีป้อมบนกำแพงกว่า 30 ป้อม ซึ่งเป็นช่างชาวฮอลันดามาสั่งสร้างไว้ จากนั้นใช้เวลาในการสร้างนานที่สุดคือประมาณ 1 ปี” (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553)

จากถ้ำกระเบนขาว เป็นถ้ำของกระเบนขาว เป็นสถานที่ฝึกวิชา เลือกใช้สถานที่จริงเป็นถ้ำในเกาะสีชัง จังหวัดชลบุรี ออกแบบให้มีความแฟนตาซีโดยการ Mock up โครงกระดูกปลาวาฬมาเป็นโครงหลักจากภายในถ้ำ

จากถ้าโจรสลัด ถ่ายทำที่ถ้าลูกเสือ จังหวัดกระบี่ ใช้แนวคิดการออกแบบมาจากโจรสลัด ซึ่งน่าจะสร้างบ้านของตนเอง จากข่าวของที่ปล้นมา จึงนำซากเรือเก่ามาใช้ในการออกแบบถ้ำร้างโจร ใช้เวลาในการสร้างประมาณ 6 เดือน

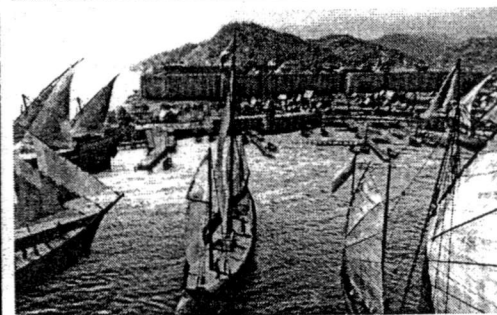
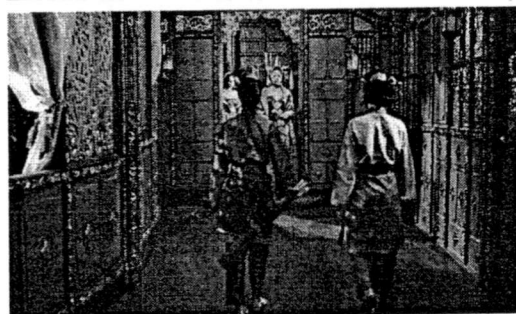
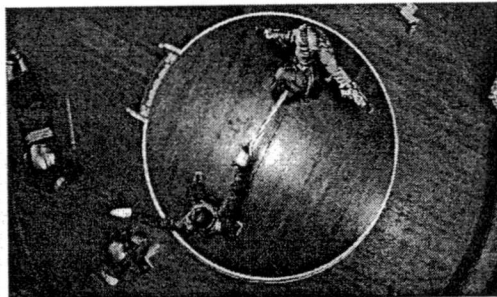
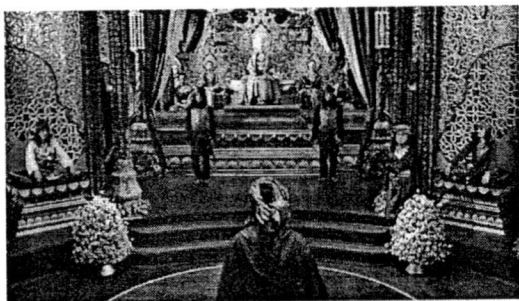
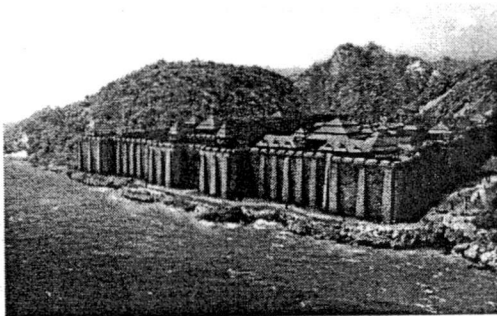
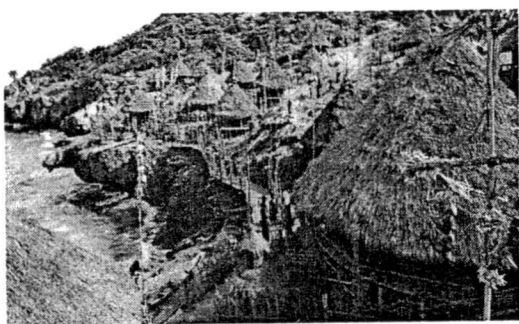
จากได้นำ ถ่ายทำทั้งในสระว่ายน้ำและในทะเลจริง โดยในสระว่ายน้ำต้องสร้างจากได้นำ ขึ้นมาเป็นลักษณะหน้าผาหิน ใช้เวลาถ่ายทำจากได้นำ 3 เดือน โดยมีการใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพ (CG) ช่วยตกแต่งคลื่นน้ำและสัตว์ใต้ทะเลให้มีบรรยากาศสมจริงขึ้น

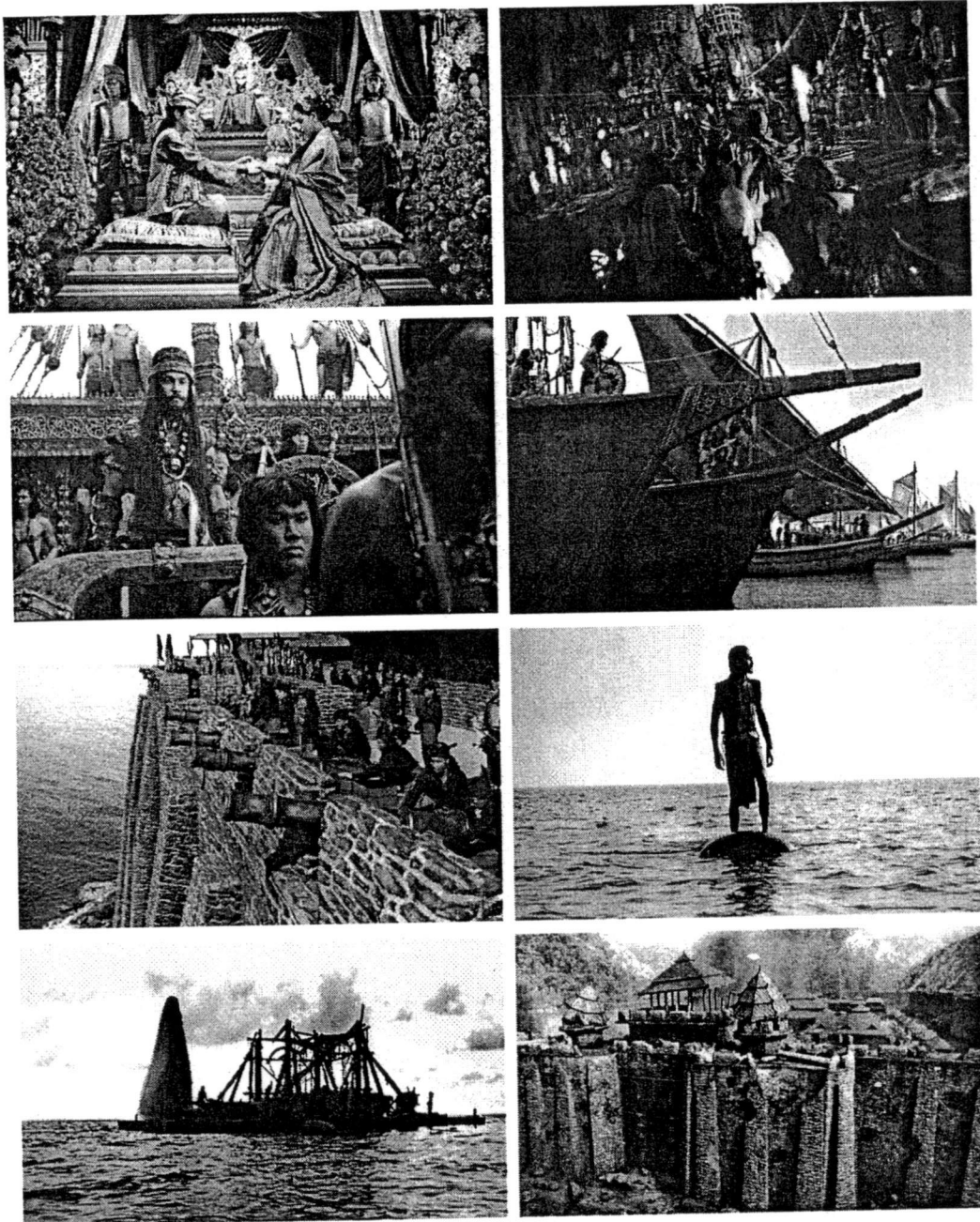
จากเรือ ทีมงานสร้างเรือจริงขึ้น 2 ลำ คือเรือฮอลันดากับเรือโจรสลัด นอกจากนี้ยังมีเรือเล็กของชาวเลและแพอึก นนทรีย์ นิมิบุตร (2541:61) กล่าวว่า “ในครั้งแรก ลองเอาเรือลงไปในน้ำ 2 วัน แคนมูนเรือสลับไปมาก็ยังไม่ได้ถ่ายทำ เพราะว่าแค่พยายามจะบังคับเรือให้ได้ทิศทางก็ยากพอแล้ว ต้องกลับมาวางแผนกันใหม่ทั้งหมดว่าเราจะทำงานแบบนี้ยังไงดี คือถ้าเผื่อว่าเรามีงบประมาณมากกว่านี้เราก็จะเลือกทำจากแบบนี้ในสตูดิโอเหมือนกับต่างประเทศทำ ซึ่งไม่ได้ถ่ายกันในน้ำจริงๆ แต่สร้างเรือขึ้นมาในสตูดิโอแล้วเอาน้ำเข้ามาในโรงถ่าย ใช้วิธีบังคับเรือไปในทิศทางใดก็ได้ด้วยไฮดรอลิก แต่งานนี้ต้องถ่ายทำบนทะเลจริง ๆ โดยเราสร้างเรือขึ้นจริงๆ เพียง 2 ลำ สำหรับในฉากที่ต้องใช้เรือหลายลำ ก็ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพเรือซ้ำๆ ให้ดูเหมือนมีหลายลำ”

ผู้กำกับ นนทรีย์ นิมิบุตร (2541,61) กล่าวว่า “การถ่ายทำบนเรือเป็นงานที่ยุ่งยากมาก ทีมงานต้องเอากล่องไปอยู่บนเรืออีกลำและถ่ายภาพบนเรืออีกลำหนึ่ง ซึ่งไม่สามารถจะควบคุมอะไรได้ อย่างเช่นระหว่างถ่ายทำทีมงานจะไม่สามารถกางใบเรือได้ เพราะว่ายิ่งกางมันจะยิ่งกินลมมันยิ่งควบคุมทิศทางลมไม่ได้ ซึ่งไม่เพียงแต่ทิศทางการเคลื่อนที่เท่านั้น แต่ต้องควบคุมเรื่องแสงด้วย คือถ้าเรือหมุนแสงก็จะเปลี่ยนทิศทาง หรือว่ากระแสน้ำ ถ้ามาแรงก็จะพัดเรือแล่นไปไกลอีกด้วย สำหรับฉากต่อสู้บนเรือ นอกจากต้องควบคุมทิศทางของเรือและเทคนิคการถ่ายทำแล้ว ก็จำเป็นต้องมีเรือหลาย ๆ ลำที่จะมาช่วย Support ขนของขึ้น ขนคนขึ้นลง โดยเฉพาะฉากระเบิดบนเรือเป็นเรื่องที่ถ่ายทำยากที่สุด ทำให้ทีมงานต้องใช้เวลาถ่ายทำเป็นปี ๆ เนื่องจากจากต่าง ๆ เหล่านี้ควบคุมงานยาก บางครั้งใช้เวลาไปประมาณ 2 เดือนกับการถ่ายเซตเรือ ซึ่งความเป็นจริงอาจเกิดขึ้นในหนังเพียง 2-3 ฉากเอง”

จากปลาวาฬ ทีมงานสร้างแพจริง ถ่ายทำจริงในทะเล ภาพปลาวาฬสร้างขึ้นจากเทคนิคคอมพิวเตอร์ ส่วนเรือถูกกระแทกก็ทำให้เรือกระดกพังจริงๆ และใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์สร้างภาพเศษไม้ ภาพน้ำกระเด็นให้สมจริงขึ้น

จากปรียีนบนปลากะเบน ทีมงานสร้างหุ่นปลากะเบนขนาดใหญ่ขึ้นมา และยกตัวขึ้นด้วยเครนได้นำ ผู้ออกแบบงานสร้างกล่าวว่าในหนังเรื่องนี้ สิ่งใดที่ต้องร่วมกับตัวแสดงต้องทำ Mock-up ของจริงขึ้นมาเพื่อให้การแสดงดูสมจริง





ภาพที่ 4.22 แสดงภาพจากบางส่วนในภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้าง

เทคนิคพิเศษในงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ปีนใหญ่จอมสลัด มีการใช้เทคนิคพิเศษด้วยคอมพิวเตอร์เป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เทคนิคพิเศษเหล่านี้สร้างโดยบริษัท บลูแฟร์รี่ ซึ่งได้รับรางวัลสุพรรณหงส์ด้านเทคนิคพิเศษจากภาพยนตร์เรื่องนี้เช่นกัน ซึ่งหน้าที่นี้ต้องทำงานประสานกับงานออกแบบงานสร้างด้วย เอก เอี่ยมชื่น สัมภาษณ์ว่า "จากภายนอกวังลึงกาสะและเมืองทั้งหมดต้องสร้างเป็นโมเดล เพื่อให้ทีมงานเทคนิคพิเศษสร้างภาพขึ้นจากคอมพิวเตอร์" (เอก เอี่ยมชื่น ,สัมภาษณ์ , 1 กุมภาพันธ์ 2553) มีการใช้เทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์กว่า 2,000 ช็อต เช่น ใช้ผ้า Green Screen เพื่อประกอบภาพ (Match) กับภาพวิวจากหลังบนกำแพงเมืองสร้างบรรยากาศจากได้นำ ฉากยิงปืนใหญ่ การสร้างภาพเรือ เป็นต้น

ภาพยนตร์ ปีนใหญ่จอมสลัด เป็นภาพยนตร์งานสร้างที่ยิ่งใหญ่ เป็นหนังที่ใช้งบประมาณงานสร้างที่มากที่สุดของ เอก เอี่ยมชื่น ผู้ออกแบบงานสร้างยังคงเริ่มต้นการทำงานจากการค้นคว้าข้อมูลทางประวัติศาสตร์ แต่เนื่องจากเรื่องราวเป็นลักษณะตำนานจึงสามารถใส่จินตนาการเข้าไปได้บางส่วน เพื่อความตื่นตาตื่นใจในภาพยนตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างจึงผสมผสานระหว่างข้อมูลประวัติศาสตร์กับความแฟนตาซี งานออกแบบจากเหล่านี้จึงสร้างขึ้นจากการนำข้อมูลมาผสมปนเปใหม่ ใส่ลงหลายให้อลังการขึ้น ใช้สีสันทัดจัดจ้านขึ้น เอาบางส่วนของพระราชวังแห่งหนึ่งมาผสมกับอีกแห่ง ทำให้ได้ภาพฉากที่มีความงดงามแปลกตา อลังการยิ่งใหญ่ โดดเด่นด้วยเอกลักษณ์แบบมลายูดีไซน์ งานออกแบบงานสร้างเรื่องนี้จึงมีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์ และความยิ่งใหญ่ ซึ่งต้องใช้ความอดทนความอดสาหัสของทีมงานสร้างมาก

เพราะความแฟนตาซี ผู้ออกแบบงานสร้างจึงตั้งสิ่งหนึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ วิญญาณของจาก เอก เอี่ยมชื่น เคยใส่ใจในความเรียลลิสติกและพยายามใส่ความรู้สึกของตัวละครลงในฉากภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ผ่านมา แต่เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวแฟนตาซีผู้ออกแบบจึงมองข้ามไปว่า คนในถ้ำอยู่ได้อย่างไร มองข้ามร่องรอยชีวิตคนอยู่ในถ้ำ แพคเกจที่ได้อย่างไร ซึ่งเพราะความแฟนตาซีแพคเกจที่โดยพลัวิเศษของกระเบนขาว ฉากในเรือโจรสลัดใช้ชีวิตอย่างไร หนึ่งจึงหลีกเลี่ยงที่จะเล่าสิ่งเหล่านี้ ฉากจึงเน้นที่ความสวยงามอลังการ นำตื่นตาตื่นใจทำให้ขาดความน่าเชื่อถือไป แม้ว่าจะเป็นภาพยนตร์แนวจินตนาการ แต่คนดูก็ยังต้องการความสมจริงเพื่อให้จดจ่อกับเนื้อหาเรื่อง ซึ่งต้องอาศัยส่วนของวิธีการเล่าเรื่อง การแสดง การถ่ายทำไปด้วยกันมิใช่ลำพังแต่งานออกแบบงานสร้างเท่านั้น

เนื่องจากในแผนงานครั้งแรก ที่วางเป้าหมายว่าจะสร้างหนังเป็นภาคต่อ 3 ภาค และค่อยๆเล่าหนังทีละประเด็น เช่น ประเด็นเรื่องเรื่องวิชาดูหล่า ประเด็นเรื่องความรัก ประเด็นเรื่อง

ปืนใหญ่หรือเรื่องรัฐปัตตานี ก็จะสามารถทำให้นักมีความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่องมากกว่านี้ การเล่าเรื่องให้สั้นลงทำให้ต้องตัดความซับซ้อนของเรื่องออก ตัวละครขาดความลึก การเล่าเรื่องที่ขาดอารมณ์เนื่องจากรีบเร่งในการเล่าเรื่องซึ่งมีเนื้อหามาก ฉากต่างๆต้องถูกตัดให้สั้นลง เหตุการณ์ต้องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว สิ่งเหล่านี้มีผลกับการออกแบบงานสร้างเพราะเมื่อปรับแผนให้นักสั้นลง การสร้างฉากจึงต้องทำฉากให้น้อยลง และสร้างฉากที่แคบลงทำให้ต้องใช้วิธีการหลบมุมถ่ายไม่ให้กล้องเลยอาณาเขตของฉาก หรือต้องแก้ปัญหาด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพฉากให้ใหญ่ขึ้น ซึ่งเทคนิคภาพคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถสร้างภาพที่สมบูรณ์เหมือนจริงได้ทั้งหมด ทำให้ฉากขาดความน่าเชื่อถือไป

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการศึกษางานวิจัยออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผลออกเป็น ภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่องดังนี้

1. ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น ย้อนยุค มีฉากหลังเป็นเหตุการณ์สมัย พ.ศ. 2499 ดัดแปลงบท ภาพยนตร์จากหนังสือ "เส้นทางมาเฟีย" ของ สุริยัน ศักดิ์โสสง อิงอดีตชีวิตวัยของนักเลงหลายคน ซึ่งมีตัวเอกเป็น แดง ไบเล่ย์ ประเด็นของเรื่องผู้กำกับต้องการที่ประเด็นเรื่องของ "ความดีกับความชั่ว" ความเกี่ยวข้องของนักเลงกับพุทธศาสนา ผู้ออกแบบงานสร้างมีแนวคิดต้องการสร้างความสมจริงให้กับฉากมากที่สุด โดยเน้นทำตามความเข้าใจของผู้ออกแบบซึ่งพอจะมีความเข้าใจในยุคสมัยนั้นอยู่บ้าง การทำงานจึงไม่ได้ให้ความสำคัญกับหลักการออกแบบมากนักเพราะทุกอย่างให้ความสำคัญกับความสมจริง ภาพยนตร์ถ่ายทำฉากนอกสถานที่ทั้งหมดโดยไม่มีการถ่ายทำในโรงถ่าย ซึ่งเป็นการใช้สถานที่จริงมาตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อเป็นการประหยัดงบประมาณ ฉากในหนังแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มถ่ายทำที่กรุงเทพฯ และกลุ่มถ่ายที่ จ.ชลบุรี ฉากที่สำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้แก่ ฉากงานบวชซึ่งเป็นฉากเปิดและปิดของเรื่องบอกเล่าถึงประเด็นของหนังได้อย่างชัดเจน เป็นฉากที่มีความสวยงามและเป็นภาพจดจำของหนัง , ฉากศึก 13 ห้าง เป็นฉากประวัติศาสตร์ของเหตุการณ์นักเลงตีกันที่ย่านบางลำพู เป็นฉากงานสร้างที่ใหญ่ที่สุดในเรื่อง นอกจากนี้ยังมีฉากที่น่าจดจำอื่นๆอีก เช่น ฉากสังหารเหยียหมาในงานวัดตรอกไบเล่ย์ , ฉากร้านตัดผมเก่า และฉากสังหารเสียที่ตลาดเช้า เป็นต้น

ภาพยนตร์เรื่องนี้นับเป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของผู้กำกับ นนทรีย์ นิมิบุตร และผู้ออกแบบงานสร้าง เอก เอี่ยมชื่น เป็นหนังทำเงินสูงสุดในประวัติศาสตร์หนังไทย (พ.ศ.2540) ทั้งผู้กำกับและนักออกแบบงานสร้างเคยทำงานร่วมกัน ในสายงานภาพยนตร์โฆษณาและมีวิสัยทัศน์จึงมีวิธีการทำงานที่แตกต่างจากภาพยนตร์ไทยยุคก่อน คือให้ความสำคัญกับการกำกับศิลป์มาก เน้นความประณีตสวยงามของฉาก มีวิธีการเลือกสรรข้าวของเสื้อผ้าหน้าผมที่แม้จะเป็นของยุคโบราณแต่ก็ดูมีสไตล์ร่วมสมัย การควบคุมสีในหนังและการถ่ายภาพที่แปลกใหม่ไม่เคยเห็นในหนัง

ไทยเรื่องใดมาก่อนในสมัยนั้น นับว่าเป็นคลื่นลูกใหม่ของภาพยนตร์ไทย ทำให้ทุกคนมองเห็นความสำคัญของการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์มากขึ้น แต่ถ้าเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ปัจจุบัน จัดว่าเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมืองมีความสวยงาม และมีสไตล์ของภาพที่โดดเด่นมากจนเกินไป หนังสือขาดความลื่นไหลในการเล่าเรื่องและบดบังการแสดงของนักแสดง คล้ายการเอาภาพสวยๆแบบภาพยนตร์โฆษณาหรือมิวสิกวิดีโอมาร้อยต่อกัน

2. ภาพยนตร์เรื่องนางนาก

เป็นภาพยนตร์ที่นำเรื่องราวของแม่นาคพระโขนงที่คนรู้จักทั่วไปมาตีความใหม่ โดยค้นคว้าข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์เพื่อให้ภาพยนตร์มีความสมจริงขึ้น ทีมงานได้กำหนดแนวทางของภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์รักสมภาพยนตร์สยองขวัญในสัดส่วนเท่าๆกัน ซึ่งมีฉากหลังเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคนักออกแบบงานสร้างได้รับแรงบันดาลใจจากภาพถ่ายขาวดำสมัยรัชกาลที่ 4 ไม่ว่าจะเป็นภาพหญิงสาว ภาพสถานที่คลองพระโขนง ภาพคลองโง่งอ่างหน้าภูเขาทอง ผู้ออกแบบมองเห็นความน่าสนใจของภาพบรรยากาศที่แปลกของนครยุคสมัยนั้น จึงตัดสินใจที่จะใช้ภาพถ่ายเหล่านั้นมาสร้างเป็นภาพฉากที่เคลื่อนไหวได้ ทีมงานจึงเริ่มศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ อาทิเช่น ประวัตินางนาก ,ประวัติสมเด็จพระพุฒาจารย์โต , วัดสมัยก่อน ,สภาพสังคมความเป็นอยู่และความเชื่อโบราณจากในภาพยนตร์ถ่ายทำสถานที่จริงเกือบทั้งหมด โดยแบ่งกลุ่มของฉากออกเป็นกลุ่มบ้าน , กลุ่มวัด และกลุ่มสมรภูมิ กลุ่มบ้าน อาทิเช่น บ้านนางนาก บ้านยายเอิบ และสภาพแวดล้อมคลองพระโขนงสมัยก่อน กลุ่มวัดได้แก่ วัดมหาบุศย์ ซึ่งใช้สถานที่ 5 ที่ รวมกันเป็นวัดมหาบุศย์ ส่วนกลุ่มสมรภูมิมีเพียงฉากเดียวคือ คีกร้างเตี้ย

ฉากที่น่าจดจำของเรื่องได้แก่ ฉากสุริยุปราคา ณ คลองโง่งอ่าง มีฉากหลังเป็นภูเขาทอง ซึ่งเป็นฉากเปิดที่บอกกาลเวลา,สถานที่และปูอารมณ์การเล่าเรื่องได้อย่างดีเยี่ยม , ฉากศาลาแม่นากเป็นการหาสถานที่สวนริมคลอง และสร้างจากบ้านขึ้นมาได้อย่างเหมือนจริงและมีอารมณ์บรรยากาศน่าสะพรึงกลัว , ฉากคีกร้างเตี้ย เป็นการสร้างจากสนามรบได้อย่างสมจริง ทั้งของประกอบฉาก เสื้อผ้า สัตว์ที่เข้าฉาก ,ฉากวัดมหาบุศย์ ซึ่งถ่ายทำหลายสถานที่ประกอบกัน โดยเฉพาะโบสถ์ไม้ที่นางนากห้อยตัวลงจากช่อ นับเป็นภาพจดจำของภาพยนตร์เรื่องนี้

นางนาก เป็นผลงานเรื่องถัดมาของ เอก เอี่ยมชื่น หลังจากประสบความสำเร็จจากเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ซึ่งนางนากประสบความสำเร็จยิ่งกว่าทั้งรายได้และรางวัล มีความยอดเยี่ยมในการเล่าเรื่อง ,การกำกับนักแสดงและการออกแบบงานสร้างที่ดี การออกแบบงานสร้างของ

นางนากสร้างความปลอดภัยใหม่ให้กับภาพยนตร์ไทยอีกครั้ง โดยการพลิกรูปแบบของหนังผีแฟนตาซี แม่นาคพระโขนงฉบับเก่า เป็นหนังรักสยองขวัญแบบที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนด้วยภาพฉากที่สมจริง การตั้งใจการทำงานตามแบบภาพถ่ายนั้นให้เป็นภาพเคลื่อนไหว จึงเป็นวิธีการที่นักออกแบบ เลือกเดินมาถูกทาง แต่ลำพังเพียงแค่การเลียนแบบภาพถ่ายยังไม่พอที่จะสร้างชีวิตชีวาให้กับฉาก เอก เอี่ยมชื่น มีมุมมองที่จะสร้างความน่าสนใจจากภาพถ่ายยุคโบราณและนักออกแบบงานสร้างยัง เอาใจใส่ในการใส่ร่องรอยชีวิตลงในฉากทำให้ฉากดูไม่แข็ง โดยการให้ทีมงานไปลองใช้ชีวิตจริงอยู่ในฉาก เพื่อให้ฉากมีชีวิตวิญญาณ เมื่อนักแสดงใส่เสื้อผ้า ทำผม แต่งหน้าทาฟันดำ เข้าไปยืนอยู่ในฉากจึง เกิดความกลมกลืนดูสมจริงอย่างล้นเหลือไปกับเรื่องราว

3. ภาพยนตร์ฟ้าทะลายโจร

ผู้กำกับภาพยนตร์วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง มีความต้องการจะสานต่อความเป็นไทยในภาพยนตร์ เรื่องนี้ โดยได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ไทยยุคฟิล์ม 16 มม.(พ.ศ.2490) บทภาพยนตร์เรื่องนี้เป็น เรื่องรักประทับใจแบบภาพยนตร์ยุคเก่า มีส่วนผสมของภาพยนตร์รัก,แอ็คชั่นผจญภัยและ ภาพยนตร์เพลง มีฉากหลังเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคแต่ไม่ได้เกิดจากการค้นคว้าความถูกต้องตาม ประวัติศาสตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้แนวความคิดการออกแบบมาจากภาพวาดของ ครูเฉลิม วุฒิไชเชิต กับครูเหม เวชกร และภาพเขียนแบบไทยๆ เช่น ภาพวาดหลังรถบรรทุก ภาพท้องนา เป็นภาพยนตร์ ที่ไม่สนใจในความสมจริงจัดเป็นงานศิลปะที่เล่าเรื่องด้วยภาพยนตร์ ภาพยนตร์ไม่ได้อยู่ในรูปแบบ หนังไทยโบราณแต่เป็นการพัฒนาสไตล์ให้ร่วมสมัยที่เรียกว่า โพสต์โมเดิร์น (Post-Modern) คือการ เอาของเก่ามาคลี่คลาย ให้คนรู้สึกหวนรำลึกอดีต

งานฉากในหนังมีการถ่ายในสถานที่จริงและมีการสร้างฉากในสตูดิโอถึงครึ่งเรื่อง ฉากที่โดดเด่นในเรื่อง อาทิเช่น ฉากศาลารอนาง ซึ่งเป็นฉากเปิดและจบของหนังมีความงดงาม ด้วยฉากศาลา สีฟ้าหลังคาแดง ตั้งอยู่ท่ามกลางสระบัวกับวิวภูเขา ,ฉากภายในบ้านรำเพย ซึ่งสร้างในสตูดิโอเป็น บ้านในสไตล์ฝรั่งผสมไทย ใช้ผนังสีฟ้าและชมพู บันไดสีแดง นางเอกสวมชุดสีฟ้าทาปากสีแดง การวางองค์ประกอบศิลป์ในฉากถูกจัดวางอย่างปราณีตงดงามเหมือนภาพวาด ,ฉากดวลปืน ซึ่ง สร้างฉากนี้ในสตูดิโอ โดยประยุกต์งานฉากลึกลับภาพพระอาทิตย์ตกดินของศิลปิน ประเทือง เอมเจริญ ให้ความสวยงามและความแปลกใหม่ ,ฉากบ้านกำนันเดื่อ สร้างเลียนแบบภาพเขียนหลัง รถบรรทุก คือมีกระท่อม มีภูเขา มีต้นตาล ซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างต้องพยายามสร้างให้ดูผิด ธรรมชาติเหมือนภาพวาดมากกว่าฉากชีวิตจริง

การออกแบบงานสร้างในหนังฟ้าทะลายโจร จัดว่าเป็นหนังที่มีสไตล์โดดเด่นมาก เป็นการ
ทำงานที่ผิดแผกจากทฤษฎีการออกแบบงานสร้างหนังในปัจจุบันที่พยายามสร้างความน่าเชื่อถือ
ให้กับหนัง แต่ฟ้าทะลายโจรกลับไม่ใส่ใจในความสมจริงใดใด โดยใช้แนวความคิดของหนังยุคเก่า
ในการออกแบบ เช่น ใช้สีสันชุดฉากของฉาก ตัดกับเสื้อผ้าหน้าผมจนผิดธรรมชาติ ให้ความสำคัญ
กับความงามมากกว่าสิ่งอื่นใด ผลที่เกิดขึ้นกับคนดูซึ่งมีประสบการณ์การดูหนังยุคปัจจุบัน จึงเกิด
ความรู้สึกเหมือนย้อนดูหนังในอดีตมากกว่าการดูเพื่อเอาเรื่องราวใหม่ ภาพยนตร์สร้างความรู้สึก
งดงามประทับใจแฝงด้วยอารมณ์ขันกับภาพความเป็นไทยที่ดูใสซื่อ หนังจึงไม่สามารถเอาความ
สมจริงหลอมอารมณ์คนดูให้จดจ่ออยู่กับการเล่าเรื่องได้ นับเป็นงานออกแบบงานสร้างที่แหวกแนว
แต่จัดว่ายังเป็นงานทดลองที่ต้องมีการพัฒนาต่อไป

4. ภาพยนตร์จัน ดารา

เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากนิยายเรื่อง จัน ดารา ของ อุษณา เพลิงธรรม เป็นนิยายเชิงอี
โรติกที่โด่งดัง ผู้กำกับต้องการชี้ประเด็นสำคัญเรื่องการหลอหลอมของคน ซึ่งให้เห็นว่าเรื่องเพศเป็น
เรื่องไม่ผิด แต่ตัวละครถูกปลุกฝังเรื่องเพศไปในทางที่ไม่ดี เรื่องเพศจึงเป็นเรื่องสกปรกและน่าพา
ชีวิตรเสื่อม ตัวผู้กำกับเองต้องการคงความเหมือนของหนังสือให้มากที่สุด ผู้ออกแบบงานสร้างจึง
ต้องการให้คนอ่านหนังสือได้เห็นภาพใกล้เคียงกับหนังสือที่สุด ซึ่งในหนังสือมีการกำหนดยุคสมัย
และสภาพแวดล้อมไว้อย่างละเอียด ทำให้การค้นคว้าข้อมูลมีความชัดเจน ผู้ออกแบบงานสร้างเริ่ม
ค้นคว้าข้อมูลทางสถาปัตยกรรมสมัยนั้น และตัดสินใจสร้างฉากขึ้นจริงบริเวณใกล้เขาใหญ่ โดย
วางแผนให้บ้านล้อมรอบต้นจามจุรีใหญ่ ปรับพื้นที่สร้างเรือน 4 หลังคือเรือนคุณหลวง เรือนน้ำ
वाद เรือนเขียว และเรือนคุณบุญเลื่อง นอกนั้นเป็นเรือนคนใช้ มีครัว ศาลาและตึกล้อมรอบ นับว่า
เป็นฉากที่ใช้งบประมาณสูงสุดในสมัยนั้นของเอก เอี่ยมชื่น

การใช้สถานที่ถ่ายทำแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ บริเวณเรือนวินวินันท์ซึ่งเป็นฉากที่สร้างขึ้นทั้ง
ภายนอกและภายใน ส่วนที่ 2 เป็นฉากภายนอกซึ่งถ่ายทำที่ประเทศลาว จากสำคัญของเรื่องได้แก่
ฉากเรือนคุณหลวง เป็นสถาปัตยกรรมบ้านทรงปั้นหย่าหรือที่เรียกว่า ทรงมนิลา ,ฉากเรือนน้ำवाद
เป็นเรือนหลังเล็ก เป็นสถาปัตยกรรมที่ต้อยอดมาจากทรงปั้นหย่า,ฉากเรือนเขียวเป็นเรือนเล็ก จัด
อยู่ในสถาปัตยกรรมกลุ่มเดียวกับเรือนน้ำवाद ,ฉากบ้านคุณบุญเลื่อง เป็นสถาปัตยกรรมแบบบ้าน
ตึกสาร เป็นบ้านแบบสมัยนิยม มีเฟอร์นิเจอร์ข้าวของที่ร่วมสมัย และฉากท้องถนนภายนอก ซึ่ง

ทีมงานเดินทางไปถ่ายทำที่หลวงพระบาง ประเทศลาว ซึ่งมีความงดงามและเหมือนสภาพกรุงเทพในอดีตมาก

จัน ดารา เป็นผลงานการออกแบบงานสร้างแนวย้อนยุคเรื่องที่ 4 ของ เอก เฉียมซิ่น ซึ่งยังมีขั้นตอนการทำงานที่คล้ายเดิมคือ เริ่มต้นจากการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างยังคงให้ความสำคัญเรื่องความถูกต้องของยุคสมัยมากกว่าการสร้างแนวทางการออกแบบ มีวิธีการทำงานโดยหยิบจุดเด่นของข้อมูลมาใช้ เช่น เลือกจุดเด่นของบ้านทรงมนิลาหลาย ๆ ส่วน มาออกแบบใหม่รวมกันขึ้นในบ้านหลังเดียว เป็นต้น การทำงานในเรื่องนี้ตัดความยุ่งยากเรื่องสถานที่และฉากที่มากออกไป เพราะตัวเนื้อเรื่องมีฉากที่น้อยและฉากส่วนใหญ่เกิดในบ้าน ทั้งยังมีฉากภายนอกเป็นส่วนน้อย ด้วยงบประมาณที่พอเพียงทำให้ผู้ออกแบบงานสร้างมีโอกาสเรียนรู้งานสถาปัตยกรรมและงานด้านโยธาในการวางผังพื้นที่สร้างอาคาร ทำให้ยกระดับความรู้ของผู้ออกแบบงานสร้างในระดับสูงขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้ทีมงานได้มีประสบการณ์ในการทำงานต่างประเทศในการเดินทางไปถ่ายทำที่หลวงพระบาง ประเทศลาว ผลงานที่ออกมาถือว่าคุ้มค่ากับการลงทุน ภาพฉากมีความสวยงามกลมกลืน มีความถูกต้องของยุคสมัย นับเป็นภาพยนตร์อีโรติกแบบไทยที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อน

5. ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท

เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์หม่อมเจ้าชาตรี เฉลิมยุคล ต้องการบอกเล่าเรื่องราวความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการสืบทอดราชสมบัติ ผลัดแผ่นดิน สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์ปวงชน ความซื่อสัตย์จงรักภักดี ความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูง และการเสียสละเพื่อความอยู่รอด เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ทุนสร้างมหาศาลกว่า 500 ล้านบาท ผู้กำกับต้องการพาคนดูกลับไปยังยุคสมัยนั้น เสมือนเฝ้ากล้องกับไปถ่ายภาพเหตุการณ์นั้นจริงๆ การออกแบบงานสร้างเป็นหน้าที่ของ ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล ซึ่งต้องเน้นเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ มากกว่าการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ๆ ทีมงานจึงให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลสูง ใช้เวลาค้นคว้ากว่า 2 ปี ซึ่งนับว่าเป็นภาพยนตร์ที่ใช้เวลานานมากในการทำงาน

งานสร้างภาพยนตร์สุริโยไท จัดได้ว่าเป็นภาพยนตร์ระดับมหากาพย์ (Epic Film) สิ่งที่น่าสนใจคือระบบการจัดการที่ดียิ่ง ในการทำงาน Pre-Production มีการแบ่งสายงานออกชัดเจน เป็นกลุ่มนักประวัติศาสตร์ค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างจะเป็นผู้สรุปข้อมูลและออกแบบภาพ Conceptual Board ขึ้นในแต่ละฉาก ซึ่งผู้กำกับจะใช้ภาพนี้ในการวางแผนการถ่ายทำ ภาพวาด

Key Visual ซึ่งจะชี้ทิศทางด้านศิลปกรรมให้กับฝ่ายฉาก ฝ่าย Prop รวมทั้งฝ่ายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ส่วนเรื่องงบประมาณฝ่ายโปรดิวเซอร์จะเป็นผู้ดูแลทั้งหมด การตัดสินใจปักหลักถ่ายทำขึ้นที่ จ.อยุธยา สามารถทำงานถ่ายทำได้ทั้งสถานที่จริงตามประวัติศาสตร์ และทีมงานได้ดัดแปลงโรงงานเป็นสตูดิโอขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งสถานที่ดังกล่าวสามารถสร้างฉากได้หลายฉาก ทีมงานต้องสร้างฉากขึ้นถ่ายทำและรื้อฉากเพื่อสร้างใหม่ จึงต้องใช้การตัดสินใจที่แม่นยำมากจึงจะสามารถทำงานได้ตามกำหนดระยะเวลา

ฉากสำคัญในภาพยนตร์ สุริโยไท ได้แก่ ฉากสระเพชรปราสาท ซึ่งสร้างเป็นอาคารที่ถ่ายทำได้ทั้งภายนอกและภายในที่ , ฉากภายในปราสาทพระเชษฐาธิราช สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมดในโรงถ่าย จ.อยุธยา , ฉากหมู่บ้านตึ๊ดตี่เป็นฉากที่สร้างใหญ่มากในพื้นที่ จ.อยุธยา, ฉากรบทุ่งลุมพลี เป็นทุ่งกว้างขนาดใหญ่ โดยสร้างค่ายทหาร ขุดคู-คลอง กำแพงเมือง และหาช้างจำนวนมากในการเข้าฉากถ่ายทำที่ จ.สุรินทร์ , ฉากรบเชียงไกร - เชียงกราน ทีมงานได้ยกกองไปถ่ายทำที่จังหวัดชลบุรี ได้ใช้พื้นที่ของกองทัพเรือสัตหีบ ซึ่งเป็นพื้นที่มีบริเวณที่กว้าง โดยทีมงานได้เข้าไปสร้างฉาก กำแพงเมือง มีตัวประกอบทหารนับพัน , ฉากยุทธหัตถี ถ่ายทำที่สวนพฤกษศาสตร์และสวนรุกขชาติ ตำบลพุดแก้ว อำเภอเฉลิมพระเกียรติ จังหวัดสระบุรี ทีมงานเลือกใช้ที่แคบในป่าให้ดูหนาแน่นวุ่นวายซึ่งทำให้ฉากมีความรู้สึกตื่นเต้นและได้ภาพที่แปลกใหม่

นอกจากนี้ทีมงานยังได้เรียนรู้เทคนิคการสร้างภาพยนตร์จากทีมงานต่างชาติ มีการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆในการทำฉาก สร้างอุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิก ซึ่งช่วยเสริมงานฉากให้สมบูรณ์ขึ้นไปได้ อันเป็นการทุ่มเทแรงฝ่ายศิลป์ได้มาก งานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ สุริโยไท จึงมีความสมบูรณ์ทั้งความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ ความอลังการ ความสมจริง ความสวยงามและความเป็นเอกลักษณ์ไทย จัดได้ว่าเป็นผลงานภาพยนตร์ยิ่งใหญ่ที่สุดของประเทศในเวลานั้น (พ.ศ.2544) และทำรายได้สูงสุดในเวลานั้นเช่นกัน นับเป็นผลงานการออกแบบงานสร้างที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์

6. ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

คุณจิระ มะลิกุล ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นผู้เขียนบทภาพยนตร์เอง หนังสือเรื่องที่เกิดขึ้นกับชีวิตคนไทยในอำเภอโพธิ์ชัย จังหวัดหนองคาย กับปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค โดยมอบหมายให้ผู้ออกแบบงานสร้าง ถ่ายทำโดยใช้สถานที่จริงในช่วงเวลาปัจจุบัน เนื่องจากสภาพปัจจุบันของอ.โพธิ์ชัย ยากต่อการควบคุมทิศทางความงามทางศิลปะ ผู้ออกแบบงานสร้างจึงใช้วิธี

หลีกเลี่ยงและเลือกในสิ่งที่ต้องการให้เห็นในหนังเท่านั้น เอก เอี่ยมชื่น ใช้วิธีการแตกรายละเอียดของบทออกเป็นฉากและหาสถานที่ตามบทภาพยนตร์ ซึ่งตั้งใจไว้ว่า ฉากส่วนใหญ่ต้องเห็นน้ำโขงไว้ก่อน เพื่อยืนยันสถานที่เกิดเหตุ บางฉากจึงต้องสร้างขึ้นริมน้ำโขง ซึ่งประกอบด้วยกัน 5 ฉาก อย่างฉากท่าลงเรือ , ฉากร้านกาแฟ , ร้านคาราโอเกะ , ที่ทำเรือไฟ และตู้โทรศัพท์

ในภาพยนตร์เรื่อง 15 คำ เดือน 11 มีฉากที่สำคัญดังนี้ ฉากงานวัด สร้างขึ้นในสถานที่จริง โดยจัดงานวัดขึ้นมาใหม่ ใช้วิธีประสานงานชาวบ้านที่เคยจัดงานวัดมาก่อนมาช่วยกันจัดงาน เพื่อให้ได้ความสดและสมจริง , ฉากวัดลาว ผู้ออกแบบงานสร้างดึงเอาเอกลักษณ์วัดลาวมาประยุกต์สร้างวัดขึ้นมาใหม่ โดยเฉพาะภายในที่มีการออกแบบเครื่องมือการทำบั้งไฟแบบชาวบ้าน , ฉากเขียนภายในโบสถ์ ที่ทีมงานวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังขึ้นจริงๆภายในโบสถ์นั้น ซึ่งต้องถ่ายทำเป็นเทคนิคอนิเมชั่นบอกเล่าเรื่องราวตำนานพญานาค , ฉากฝนตก เนื่องจากผู้กำกับต้องการบรรยากาศฝนตกหลายลักษณะ แต่ทีมงานถ่ายทำขณะนั้นอยู่ในฤดูแล้ง ทีมงานจึงต้องออกแบบเครื่องมือทำฝนให้ได้ตามบทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นเครื่องมือขนาดใหญ่และมีความยากลำบากในการทำงานสูง

ความน่าสนใจในงานออกแบบงานสร้าง 15 คำ เดือน 11 คือการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบเปิด (Open Form) คือปล่อยให้องค์ประกอบภาพเป็นไปอย่างอิสระ ดูรก ซึ่งดูเหมือนไร้การควบคุม แต่ยังคงมีความสวยงาม ส่งผลให้หนังดูมีความสมจริงเป็นธรรมชาติแบบชาวบ้าน ซึ่งเป็นแนวทางใหม่ของ เอก เอี่ยมชื่น การออกแบบงานสร้างนี้ทำให้คนดูมองข้ามความสวยงามของฉากไป แต่ทำให้การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ดูลื่นไหลได้เป็นอย่างดี

7. ภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องตัวละครหลักสองคน คือเคนจิ หนุ่มญี่ปุ่นผู้มีระเบียบทุกกระเบียดนิ้ว แต่มีชีวิตที่ล้นหลาม ส่วนน้อย สาวไทยไร้วินัยผู้ขาดสิ่งยึดเหนี่ยวผูกพัน แต่แล้วเมื่อทั้งคู่เริ่มเข้ามาใกล้ชิดและเติมเต็มซึ่งกันและกัน บางอย่างที่เคยแตกต่างกลับปรับเปลี่ยนเข้าหากัน จึงมีผลให้พื้นที่แวดล้อมของทั้งคู่เปลี่ยนไป ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นเอก รัตนเรือง ตั้งใจทำหนังเรื่องนี้ให้ตัวละครพูดน้อยลงและให้พื้นที่แวดล้อมของตัวละครหลักเสมือนอีกตัวละครในหนัง

ศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ ผู้ออกแบบงานสร้างได้กำหนดโลกของตัวละครขึ้น 2 แบบคือโลกของเคนจิ ซึ่งอยู่อาศัยในอพาร์ทเมนต์และทำงานในห้องสมุดที่มีทุกสิ่งทุกอย่างอย่างเป็นระเบียบ สีของฉากจะเป็นสี Monotone เขียวและเทาซีดๆ ส่วนโลกของน้อย ซึ่งอาศัยอยู่ในบ้านหลังใหญ่ริมทะเลที่สกปรกรกร้าง เป็นความไร้ระเบียบ (Disorder) ทำให้เกิดพื้นผิว (Texture) ที่ตรงข้ามกับ Space ของ

ฝ่ายชาย รวมทั้งการใช้โทนสีอ่อนอย่างน้ำตาลแดงจนถึงสีสดๆอีกหลากหลายสี ฉากที่เคนจิเริ่มเก็บบ้านให้น้อยและบ้านเป็นระเบียบมากขึ้น แสดงถึงภาวะของฝ่ายชายที่เริ่มรुक้าเข้าไปในบริบทชีวิตของฝ่ายหญิง

ความโดดเด่นของงานออกแบบงานสร้าง รักน้อยนิมิตมหาศาล คือการใช้ที่ว่างได้อย่างเหมาะสม หลักโดยทั่วไปในการสร้างฉาก มักพยายามให้มีฉากซ้อนทะลุหลายๆ ชั้น เพื่อให้ดูลึกสวยงาม หรือใส่อุปกรณ์ประกอบฉากมากๆทำให้ฉากมีชีวิตชีวาดูสมจริง แต่ผิดกับภาพยนตร์เรื่องนี้ที่ฉากส่วนใหญ่เป็นฉากแบนๆ ที่ดูว่างเปล่า แต่มีความสวยงามและให้ความรู้สึกนิ่งสงบ ไม่น่าเบื่อ แต่กลับน่าสนใจ นอกจากนี้หนังยังใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) ได้อย่างน่าสนใจ เช่น ฉากสระว่ายน้ำที่ทิ้งร้าง ฉากศาลพระภูมิปล่อยร้าง หรือฉากกองขยะริมหาด ซึ่งผู้ดูรู้สึกถึงความ เป็นธรรมชาติเพราะเป็นภาพพาซีนที่เห็นอยู่ทั่วไป แต่ผู้สร้างสามารถทำได้อย่างมีชั้นเชิงศิลปะการจัดวางฉากแบบเปิดนี้ถือเป็นดาบสองคมคือ ภาพเหล่านี้บางครั้งดูสกปรก ไม่น่าดู ถ้าใช้มากการเล่าเรื่องจะดูน่าเบื่อ แต่ถ้าไม่มีเลย หนังก็จะดูอืดอาดเพราะฉากไม่มีการปล่อยวาง ซึ่งนับว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ทำได้อย่างเหมาะสมลงตัว จัดว่าเป็นหนังที่ล้ำสมัย เป็นสไตล์งานกำกับศิลป์แบบใหม่ที่ไม่เคยเห็นในหนังไทยมาก่อน

8. ภาพยนตร์เรื่องทวิภพ

ภาพยนตร์ทวิภพ สร้างขึ้นจากบทประพันธ์ของ ทมยันตี ซึ่งเคยถูกนำมาสร้างหนังและละครโทรทัศน์แล้ว แต่ทวิภพฉบับนี้ ผู้กำกับ สุรพงษ์ พินิจคำ ดีความใหม่เป็นเรื่องราวเกิดขึ้นอยู่ในยุค Renaissance ของสยามคือสมัยรัชกาลที่ 4 ตั้งแต่เซอร์จอห์นเบาริงราชทูตจากอังกฤษเข้ามาเจรจาสนธิสัญญากับสยาม และนำไปสู่เหตุการณ์ ร.ศ. 112 ในสมัยรัชกาลที่ 5 ตัดสลับกับเรื่องราวในปัจจุบัน จะเห็นได้ว่าผู้กำกับได้ใส่เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มากขึ้น และถอยกลับไปในยุคที่ไกลขึ้น ทวิภพฉบับนี้ผู้กำกับอยากจะให้คนในปัจจุบันรู้ว่า ที่ประเทศชาติเรามีความศิวิไลซ์อยู่ทุกวันนี้ได้ก็เพราะพระปรีชาสามารถของรัชกาลที่ 4

ศักดิ์ศิริ จันทรังษี รับหน้าที่ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งได้ให้ความสำคัญเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์เป็นอันดับแรก โดยเริ่มค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์หลายด้าน และได้แนวทางการทำงานจากหนังสือสยามอารยะ 2 เล่ม,หนังสือรวมภาพถ่ายของฟรานซิส จิตร , หนังสือประวัติศาสตร์สิงคโปร์ และภาพครูใหญ่โรงเรียนปรินซ์ รอยัล เชียงใหม่ จากนั้นทีมงานจึงเริ่มหาสถานที่สำคัญจากบทภาพยนตร์ เช่น ถนนรอบพระบรมหาราชวัง, พระราชฐานชั้นใน ,ห้อง

พระโรง , กงสุลฝรั่งเศส , ตลาดท้ายวัง , มหาวิทยาลัยซอร์บอนแห่งกรุงปารีส , บ้านสมเด็จพระเจ้าพระยา , บ้านแอนนา และบ้านหมอบรัดเลย์ เมื่อหาสถานที่ถ่ายทำได้ครบ จึงแบ่งฉากออกได้ 4 กลุ่มคือ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ อโยธยาและเพชรบุรี ฉากที่โดดเด่นของเรื่อง ได้แก่ ฉากบ้านหมอบรัดเลย์ ซึ่งถ่ายทำที่บ้านกลางเวียง จ.เชียงใหม่ มีการตกแต่งภายในสวยงาม มีอุปกรณ์ประกอบฉากแปลกตาอย่าง แท่นพิมพ์ เครื่องซักผ้า เครื่องมือแพทย์ , จากการข้ามเวลาของมณีจันทร์ในทวีภาพฉบับนี้ ผู้กำกับเลือกใช้เทคนิคสดในถ่ายทำ (In-camera Technique) โดยให้ฝ่ายนักร้องบ้านเลื่อนออกเห็นภาพฉากบางกอกในอดีต, ฉากภายในห้องพระโรง เป็นฉากที่เซอร์จอห์นเบาริง มาเข้าเฝ้าพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว มีพระที่นั่งซึ่งมีความงดงามและยิ่งใหญ่ , ฉากสงครามกรณีพิพาท ร.ศ. 112 ซึ่งทีมงานทำโมเดล ปากน้ำอ่าวไทยและเรือรบจำลองฝรั่งเศส และฉากหอสุมุด ซึ่งทีมงานออกแบบเป็นหอสุมุดลับของพระจอมเกล้าฯ โดยสร้างขึ้นจากกาคันคว่ำผสมกับจินตนาการ นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่น่าสนใจอย่าง กล้องถ่ายรูปดาแกร์, แท่นพิมพ์โทเทนเบิร์ก, ตราประทับกฎหมายตราสามดวง, อุปกรณ์ทางดาราศาสตร์และบันทึก วัวอียา เป็นต้น

แม้ว่าผู้สร้างภาพยนตร์กำหนดให้ ภาพยนตร์ทวิภพเป็นภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ แต่ในการเล่าเรื่องมีแนวของภาพยนตร์โรแมนติกผสมภาพยนตร์แฟนตาซี ทีมงานจึงบรรจงสร้างความงดงามของภาพให้ได้ความรู้สึกนุ่มนวลขึ้นในฉาก มีการใช้ภาพที่ดูน่าตื่นตาตื่นใจให้สถานที่ต่างๆ ทุลเวลาผสมปนเปี่ยมยุคสมัย งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้มีการผสมผสานศิลปะแบบไทยกับตะวันตกในหลายฉาก จากทุกฉากดูสวยสะอาดตา อุปกรณ์ประกอบฉากถูกคัดสรรจัดวางอย่างเหมาะสม หรือเรียกว่าการจัดวางองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) ซึ่งมักพบบ่อยในงานภาพยนตร์โฆษณา ความโดดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือความสวยงามของฉาก การถ่ายภาพ การจัดแสง เสื้อผ้าหน้าผมและอุปกรณ์ประกอบฉากที่ปราณีตไม่มีที่ติ แต่กลับขาดอารมณ์ในการเล่าเรื่อง เพราะภาพที่สวยงามมาๆบางครั้งแลดูน่าเบื่อ ฉากที่สวยงามมากกลับขาดร่องรอยของชีวิตจริง การแสดงของนักแสดงดูจืดจางไปกับฉากด้วย เป็นสิ่งที่น่าเสียดายที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการออกแบบงานสร้างที่ดีเยี่ยม แต่ไม่ประสบความสำเร็จในการเล่าเรื่องเท่าใดนัก

9. ภาพยนตร์มหาลัย เหมือนแระ

สร้างขึ้นจากหนังสือเรื่อง เหมือนแระ อันเป็นอดีตชีวิตประวัติ อาจันต์ ปัญจพรรค์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 ซึ่งผู้กำกับพยายามรักษาการเล่าเรื่องในหนังสือให้มากที่สุด เดิมทีหนังสือเป็นเรื่องสั้นหลายตอน ผู้กำกับได้เรียบเรียงใหม่เป็นเรื่องยาว โดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็นระยะเวลา 4 ปี เหมือน

เรียนมหาวิทยาลัย หากจำแนกตระกูลของภาพยนตร์จัดว่าเป็นภาพยนตร์แนวชีวิต ซึ่งมีฉากหลังเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค (Period) การออกแบบงานสร้างจึงต้องสร้างบรรยากาศที่ถูกต้องจากข้อมูลประวัติศาสตร์และมีความเป็นธรรมชาติสมจริง ซึ่งเกิดขึ้นได้จากการค้นคว้าข้อมูลอย่างหนักของ เอก เอี่ยมชื่น

ผู้ออกแบบงานสร้างยังคงให้ความสำคัญกับข้อมูลหลักฐานทางประวัติศาสตร์เป็นอันดับแรก งานทุกอย่างสร้างขึ้นจากการปะติดปะต่อข้อมูล โดยจับจุดเด่นของภาพอ้างอิงมาออกแบบเป็นงานฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากมากมาย ทีมงานได้ปักหลักสร้างฉากอาณาจักรเมืองแร่ขึ้นที่จังหวัดพังงา ฉากที่มีความโดดเด่นในภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แก่ ฉากโรงงานเวิร์กช็อปและออฟฟิศที่สร้างติดกัน ซึ่งสร้างได้อย่างสมจริงและมีชีวิตชีวา ,ฉากเรือชุดซึ่งใช้งบประมาณสร้างกว่า 5 ล้านบาท โดยสร้างเรือชุดขึ้นในบ่อน้ำมีกลไกเครื่องจักรให้สามารถใช้งานได้จริง ทั้งยังต้องคิดเทคนิคการล่อมเรือชุด ซึ่งเป็นงานที่เสี่ยงอันตรายและใช้ประสบการณ์สูงในการทำงาน ,ฉากร้านกาแฟ ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่ของประกอบฉาก ของบางชิ้นต้องทำขึ้นพิเศษใหม่เพราะปัจจุบันไม่มีของขายแล้ว ทำให้เป็นร้านกาแฟที่แปลกใหม่ไม่เคยพบในหนังเรื่องใดมาก่อน

การออกแบบงานสร้างในมหาลัยเมืองแร่ มีทั้งความถูกต้องตามยุคสมัยและความสวยงามอยู่ด้วยกัน ซึ่งเกิดจากการคัดสรรของผู้ออกแบบ เอก เอี่ยมชื่น ใช้วิธีการคัดสรรข้าวของ เลือกข้อมูลมาออกแบบฉากได้อย่างงดงาม ทั้งยังให้ความใส่ใจในความมีชีวิตที่อยู่ในฉาก ทำให้นักแสดงและฉากมีความกลมกลืน พาคนดูเข้าสู่โลกของเมืองแร่ได้อย่างแนบเนียน

10. ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร

ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงสร้างตามพระราชประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ ให้ประชาชนชาวไทยได้มีความรู้ความเข้าใจในประวัติศาสตร์ตนเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องที่ยาวและซับซ้อน มีตัวละครมากมาย ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเตรียมงานและถ่ายทำเป็นระยะเวลานาน ผู้กำกับจึงแบ่งการดพเนินเรื่องออกเป็น 3 ตอน ตอนที่หนึ่งสูญสิ้นอิสรภาพ เล่าถึงตอนปฐมวัยที่เราเสียเอกราช ตอนที่สอง คืออิสรภาพนั้นยากยิ่งที่จะได้มา พูดถึงการกอบกู้อิสรภาพ และตอนที่สาม คือ อิสรภาพยากยิ่งที่จะรักษาไว้ เป็นการต่อสู้เพื่อรักษาอิสรภาพนั้นไว้

ประสพโชค ธนะเศรษฐวิไล รับหน้าที่ออกแบบงานสร้าง และยังคงรักษาแนวทางเดิมๆจากภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท เนื่องจากคนไทยส่วนใหญ่รับรู้เรื่องพระนเรศวรเป็นตำนานเรื่องเล่าขานมากกว่าความจริงทางประวัติศาสตร์ จึงอยากทำภาพยนตร์เรื่องนี้ในแนวแฟนตาซีมากกว่าสุริโยไท ทำให้หนังเรื่องนี้มีการค้นคว้าข้อมูลน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท แต่มีการออกแบบตามจินตนาการในงานออกแบบงานสร้างมากขึ้น ทีมงานเริ่มทำงานจากการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาแทนตัวละคร โดยการตีความข้อมูลและบุคลิกลักษณะตัวละคร เนื่องจากเป็นหนังที่กรบสัญลักษณ์บนเสื้อเกราะหรือธงจะทำให้สื่อสารได้ง่ายกับผู้ชมและช่วยให้การทำงานมีความสะดวกขึ้นด้วย

เนื่องจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์กว่าครึ่งเรื่องเกิดขึ้นที่พม่า ทีมงานจึงต้องเดินทางไปพม่าเพื่อหาข้อมูล ทั้งด้านประวัติศาสตร์และด้านภูมิศาสตร์ แม้ว่าจากบางส่วนจะถูกออกแบบไว้แล้วเมื่อครั้งถ่ายทำหนังเรื่อง สุริโยไท แต่เพราะตำนานสมเด็จพระนเรศวร เน้นหนักที่ฉากภายนอกต่างจากหนังเรื่องสุริโยไทที่เน้นฉากภายใน ทุนสร้างส่วนใหญ่จึงหมดไปกับการสร้างฉากขนาดใหญ่ ซึ่งใช้เวลาการสร้างกว่า 3 ปี

ผู้กำกับภาพยนตร์หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ตัดสินใจสร้างฉากทั้งหมดขึ้นในกองพลทหารราบที่ 9 ค่ายสุรสีห์ จังหวัดกาญจนบุรี โดยพยายามวางแผนให้มีสภาพพื้นที่แต่ละสถานที่คล้ายภูมิประเทศจริงที่สุด จากนั้นจึงทำการปรับสภาพพื้นดินด้วยการขุดคลองสร้างเนิน ให้มีสภาพใกล้เคียงแต่ละเมืองตามประวัติศาสตร์ ภายในค่ายสุรสีห์ประกอบไปด้วยฉากเมืองอาณาจักรพม่า อโยธยา และพิษณุโลก หมู่บ้านโยเดีย สถูปโอชนาตใหญ่สำหรับสร้างฉากภายในและป่าที่สามารถใช้เป็นสนามรบได้ ในภาพยนตร์มีฉากที่สำคัญเช่น สีหสาสนบัลลังก์ จำลองขึ้นมาจากพระราชวังมณฑลในพม่า เป็นสถาปัตยกรรมพม่าที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ทั้งรูปทรงอาคารที่เป็นหลังคาซ้อนสูงและการแกะสลักอันวิจิตร ,ตำหนักพระเจ้าบุเรงนอง ซึ่งทีมงานสร้างขึ้นในโรงถ่าย โดยดัดแปลงตำหนักขึ้นมาจากห้องพระนางสุมณรัตน์ที่พระราชวังมณฑลย์ ทั้งหมดเป็นสีทองมีลวดลายวิจิตรซับซ้อน ,เรือนพระสุพรรณกัลยา ผู้สร้างดัดแปลงจากพระราชวังมณฑลย์ซึ่งสร้างโดยพระเจ้าบุเรงนองเช่นกัน โดยใช้สถาปัตยกรรมแบบพม่าแต่ใช้เครื่องใช้ตามแบบไทยตามอย่างผู้อยู่อาศัย ,ท้องพระโรงพิษณุโลกหรือพระราชวังจันทน์ อ้างอิงลวดลายและลักษณะสถาปัตยกรรมมาจากอุโบสถวัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดพิษณุโลก การตกแต่งได้รับอิทธิพลจากช่างตระกูลสุโขทัย ,ภูมิภาเถรคันฉ่องมี 2 แห่งคือในหงสาวดีกับเมืองแครง พระมหาเถรคันฉ่องในสมัยพระเจ้าบุเรงนองหงสาวดีเป็นพระสังฆราชวัดจึงต้องมีความยิ่งใหญ่ หรูหรา ประดับด้วยทองลวดลายวิจิตร แตกต่างจากวัดมหาเถรเมืองแครงที่ดูมีความขลัง เรียบสงบ จึงใช้วัสดุไม้เป็นหลัก

ตกแต่งด้วยงานแกะสลักไม้สีเข้มทั้งหมด ,สรรเพชรปราสาท ตามประวัติศาสตร์ท้องพระโรงนี้สร้างขึ้นในสมัยอยุธยาตอนต้นและถูกทำลายตอนสงครามเสียกรุงครั้งที่ 2 ทีมงานเนรมิตขึ้นใหม่โดยใช้แบบแปลนอาคารมาจากพระที่นั่งดุสิตมหาปราสาทและจากพระแสงปืนข้ามแม่น้ำสะโตง เป็นฉากสุดท้ายของภาคประกาศอิสรภาพ ฉากนี้ถ่ายทำที่ จ.กาญจนบุรี ออกแบบฉากเห็นถึงอิทธิฤทธิ์ของพระแสงปืน

ตำนานสมเด็จพระนเรศวร นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้างยิ่งใหญ่ที่สุด ใช้งบประมาณและเวลาการทำงานยาวนานที่สุด แม้ว่าจะใช้เวลาการค้นคว้าข้อมูลน้อยกว่าภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท แต่ทีมงานสามารถนำความรู้ประสบการณ์กลับมาใช้ได้อีกครั้ง จึงถือว่าเป็นการต่อยอดการทำงาน ความชำนาญของการกำกับศิลป์จากภาพยนตร์เรื่องก่อนทำให้ทีมงานกล้าที่จะฉีกแนวการออกแบบ ใส่จินตนาการสร้างสรรค์งานได้อย่างสนุกสนานขึ้น ทำให้งานสร้างภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมีลีลา มีรสชาติดีกว่าเรื่องสุริโยไทที่เน้นความถูกต้องทางประวัติศาสตร์เป็นหลัก การได้เรียนรู้เทคนิคประสบการณ์จากต่างประเทศ ยิ่งทำให้เป็นการเพิ่มพูนความรู้ของทีมงาน อันจะเป็นความรู้ต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อไป

11. ภาพยนตร์ ปืนใหญ่จอมสลัด

ภาพยนตร์เรื่องปืนใหญ่จอมสลัด เป็นหนังแอ็คชั่นแฟนตาซีที่โดดเด่น แตกต่างจากหนังไทยและหนังฮอลลีวูดที่ผ่านมา เป็นแอ็คชั่นแฟนตาซีที่ตั้งอยู่บนความจริง โดยมีฉากหลังที่อิงประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ นนทรีย์ นิมิบุตร ต้องการชี้ประเด็นถึงสภาพปัญหาบ้านเมือง ความขัดแย้งอันเกิดจากความเป็นรากเหง้าของวัฒนธรรมและประเพณีแต่ละชนชาติ ผู้ออกแบบงานสร้าง เอก เอี่ยมชื่นต้องการใช้หลักฐานประวัติศาสตร์บางส่วนในการออกแบบงานสร้าง จึงออกหาข้อมูลตั้งแต่จังหวัด นครศรีธรรมราชไปจนถึงประเทศสิงคโปร์ โดยเก็บข้อมูลทางด้านสถาปัตยกรรม, จิตรกรรม, เครื่องแต่งกายและอาวุธ โดยเฉพาะปืนใหญ่ที่เป็นต้นตอของเรื่องราวนี้มาจาก ปืนพญาตานี ที่ตั้งอยู่หน้ากระทรวงกลาโหม เอก เอี่ยมชื่น ใช้วิธีการนำข้อมูลวิเคราะห์และเลือกจุดเด่นของศิลปะมลายูและไทย มาผสมผสานกัน ใส่ลวดลายสีส้มให้งานสร้างมีความแฟนตาซีมากขึ้นและเรียกว่า มลายูดีไซน์

ภาพยนตร์ถ่ายทำทั้งนอกสถานที่และในโรงถ่าย การใช้สถานที่จริงถ่ายทำประกอบด้วยฉากหลักๆ เช่น ฉากภายนอกพระราชวังที่ จ.ระยอง ,ฉากหมู่บ้านและถ้ำที่ จ.ชลบุรี ,ฉากถ้ำโจรสลัดที่ จ.กระบี่ และจากได้นำที่สระว่ายนํ้า ส่วนฉากภายในวังลังกาสุกะถ่ายทำในสตูดิโอ ฉากที่โดดเด่นใน

เรื่องนี้ได้แก่ จากหมู่บ้านชาวเล เลือกสถานที่ถ่ายทำเกาะสีชัง จ.ชลบุรี ใช้รูปแบบจากหมู่บ้านชาวดา ยัต แถบอินโดนีเซีย จากพระราชวังลังกาสุกะ ถอดแบบบางส่วนมาจากพระราชวังมลายูแท้มา ผสมกับพระราชวังกะลันตัน ในตรังกาณู ซึ่งมีลวดลายวิจิตรยิ่งใหญ ส่วนภายนอกพระราชวังถ่ายทำ ที่บ้านฉาง จ. ระยอง โดยยกฉากสูงขึ้นและซ้อนภาพวิวทะเลของรัฐปัตตานีด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ ,ฉากกำแพงเมืองเลียนแบบมาจากกำแพงเมืองป้อมเขาแดงตะวันออก จ.สงขลา มีความยาวได้ขึ้นไปบนภูเขา ซึ่งเป็นฉากที่ใช้เวลาในการสร้างนานที่สุด, ฉากถ้ำโจรสลัด ถ่ายทำที่ถ้ำลูกเสือ จังหวัด กระบี่ ใช้แนวคิดการออกแบบมา จากข้าวของที่ปล้นมา จึงนำซากเรือเก่ามาใช้ในการออกแบบ , ฉากเรือ ที่ทีมงานสร้างเรือจริงขึ้น 2 ลำ คือเรือฮอลันดากับเรือโจรสลัด นอกจากนี้ยังมีเรือเล็กของ ชาวเลและแพือก ซึ่งการทำงานบนเรือถือเป็นความยากลำบากมากในการถ่ายทำ

ปืนใหญ่ จอมสลัด เป็นหนังที่ใช้งบประมาณงานออกแบบสร้างที่มากที่สุดของ เอก เอี่ยมชื่น เป็นงานสร้างที่มีความยิ่งใหญ่ ซึ่งต้องใช้ความอดทนความอดสาหัสของทีมงานสร้างมาก แต่ เนื่องจากความแฟนตาซีของภาพยนตร์ ฉากจึงเน้นที่ความสวยงามอลังการ น่าตื่นตาตื่นใจ ทำให้ ขาดความสมจริงของเรื่องราวไปบ้าง และเนื่องจากในแผนงานครั้งแรก ที่ตั้งเป้าหมายว่าจะสร้าง หนึ่งเป็นภาคต่อ 3 ภาค ก็จะสามารถทำให้หนังมีความสมบูรณ์ในการเล่าเรื่องมากกว่านี้ การเล่า เรื่องให้สั้นลงทำให้ต้องตัดความซับซ้อนของเรื่องออก ฉากต่างๆต้องถูกตัดให้สั้นลง สิ่งเหล่านี้มีผล กับการออกแบบงานสร้างต้องสร้างฉากให้แคบลง ทำให้ต้องใช้วิธีการหลบมุมถ่ายทำหรือแก้ปัญหา ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์ทำให้ฉากขาดความสมจริงไป แต่ก็นับว่าเป็นภาพยนตร์อลังการงานสร้าง และมีความแปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจน

อภิปรายผล

1. การตีความบทภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้ออกแบบงานสร้างทั้ง 3 คน ได้แก่ คุณ เอก เอี่ยมชื่น ,คุณประสพโชค ธนะเศรษฐีไธ และคุณศักดิ์ศิริ จันทรงษ์ จะเห็นได้ว่าในขั้นตอน แรกของการทำงานผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นผู้ตีความบทภาพยนตร์ โดยจำแนกตระกูลของ ภาพยนตร์ (Film Genre) ที่ประเด็นสำคัญ (Theme) หรือแนวความคิดหลักของเรื่อง (Concept) รวมทั้งบอกเล่าลักษณะบุคลิกตัวละคร(Character) อันจะเป็นโจทย์สำคัญให้กับนักออกแบบงาน สร้าง แนวทางเหล่านี้จะเป็นหัวใจหลักของการออกแบบงานสร้าง จากนั้นผู้ออกแบบงานสร้างจะลง รายละเอียดด้านการทำงานในส่วนอื่นต่อไป

2. แนวความคิดในการออกแบบ ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องมีแนวคิดในการออกแบบที่แตกต่างกันออกไปตามลักษณะของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูล และความเข้าใจในอดีตของผู้ออกแบบงานสร้างมากกว่าการสร้างแนวคิดการออกแบบใหม่ๆเอง

ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ใช้วิธีการนำภาพถ่ายโบราณ สมัยรัชกาลที่ 4 ทั้งภาพบุคคล สถานที่ สภาพแวดล้อม มาเป็นต้นแบบในการออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ ใช้วิธีการศึกษาภาพวาดเก่า ครูเฉลิม วุฒิโมเชิต ,ครูครูเหม เวชและภาพยนตร์ยุคฟิล์ม 16 มม.(พ.ศ.2490) มาอ้างอิงในการออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา ใช้การค้นคว้าสภาพแวดล้อมสมัย พ.ศ.2480 และสถาปัตยกรรมยุคสมัยต่างๆ มาเป็นต้นแบบในการออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์เรื่อง 15 คำเดือน 11 ใช้วิธีการเลือกสถานที่จริงบางส่วน และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่ต้องการให้เห็น มาเป็นกลวิธีการออกแบบงานสร้าง แม้จะมีการออกแบบขึ้นใหม่จากการปะติดปะต่อข้อมูล

ภาพยนตร์เรื่อง เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล ใช้วิธีการออกแบบโลกสมมติจากภายในจิตใจความรู้สึกของตัวละคร ผู้ออกแบบงานสร้างออกแบบขึ้นใหม่บนสถานที่จริง

ภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลสมัยรัชกาลที่ 4 และเลียนแบบภาพอ้างอิงในประวัติศาสตร์ให้เหมือนที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์สมัยอยุธยาตอนต้น และเลียนแบบให้เหมือนจริงที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง มหา'ลัย เหมืองแร่ ใช้วิธีค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเหมืองแร่ในอดีตและดึงจุดเด่นจากภาพอ้างอิงมาออกแบบฉากให้สมจริงที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์สมัยอยุธยาตอนต้นและประวัติศาสตร์พม่า ให้มีความสมจริงและออกแบบเพิ่มเติมบางส่วนตามจินตนาการ

ภาพยนตร์เรื่อง ปีนใหญ่จอมสลัด ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลเรื่องราวสมัยรัฐปัตตานี และศิลปะมลายูมาเพียงบางส่วน ผสมกับจินตนาการของผู้ออกแบบงานสร้างให้เป็นฉากแนวแฟนตาซี

สังเกตได้ว่าภาพยนตร์ที่ใช้แนวคิด จากการค้นคว้าข้อมูลในอดีตและประวัติศาสตร์มาเป็นต้นแบบในการออกแบบมีจำนวน 9 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ,นางนาก, ฟ้าทะลายโจร,จัน ดารา ,ทวิภพ,สุริโยไท ,มหา'ลัย เหมืองแร่,ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและปืนใหญ่ จอมสลัด ซึ่งทั้งหมดเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) ทั้งสิ้น มีเพียงภาพยนตร์ 2 เรื่อง คือรักน้อยนิมิตมหาศาลและ15 คำเดือน 11 เป็นภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันซึ่งใช้วิธีออกแบบขึ้นหลังจากหาสถานที่ถ่ายทำแล้ว ส่วนภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายโจร แม้จะเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคและใช้ข้อมูลในอดีตมาอ้างอิง แต่เป็นข้อมูลจากภาพวาดตามจินตนาการศิลปิน ไม่ได้เป็นข้อมูลเพื่อสร้างความสมจริงตามหลักฐานประวัติศาสตร์แบบภาพยนตร์ย้อนยุคเรื่องอื่น

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่ได้รับการยกย่องด้านการออกแบบงานสร้างมักเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) ซึ่งให้เห็นว่าภาพยนตร์แนวนี้ เป็นภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นในงานออกแบบงานสร้าง สามารถมองเห็นการทำงานได้อย่างเป็นรูปธรรม ต้องใช้ความอดทนและงบประมาณสูงในการทำงาน เพราะต้องทำงานหนักตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล , การออกแบบ , การหาสถานที่ถ่ายทำ, การสร้างฉาก,การคัดสรรของประกอบฉากและการใช้เทคนิคพิเศษต่างๆ ซึ่งมีความยากกว่าภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเวลาปัจจุบัน ผู้สร้างจึงได้รับการยอมรับและยกย่องในความอดทนของการทำงาน

3. ความสมจริงในงานออกแบบงานสร้าง ในภาพยนตร์ 10 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ,นางนาก, จัน ดารา ,รักน้อยนิมิตมหาศาล,ทวิภพ, 15 คำเดือน 11 ,สุริโยไท ,มหา'ลัย เหมืองแร่,ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและปืนใหญ่ จอมสลัด นักออกแบบงานสร้างพยายามที่จะสร้างความสมจริงและความน่าเชื่อถือให้กับฉาก โดยมีความเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์ต้องสามารถทำให้ผู้ดูเกิดความเชื่อและคล้อยตามไปกับเรื่องได้ แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องแรกอย่าง 2499 อันธพาลครองเมือง จะยังมองเห็นความสวยงามมาก่อนความสมจริง แต่นักออกแบบงานสร้างก็รับรู้ความผิดพลาดและพยายามสร้างความสมจริงมากขึ้นในผลงานเรื่องถัดมา โดยปรับเปลี่ยนวิธีทำงานให้ทีมงานลงเข้าไปอยู่อาศัยจริงๆในฉาก เพื่อให้ฉากมีชีวิตชีวาขึ้นอย่างแท้จริง รวมทั้งลดความสวยงามที่เกินจริงของฉากเพื่อให้นักแสดงมีความโดดเด่นมากกว่าฉาก ภาพยนตร์ที่มองเห็นว่าเป็นการสร้างฉากจึงจัดว่าเป็นงานออกแบบฉากที่ไม่ดี เพราะไม่สามารถให้ผู้ชมลืมหูลไปกับการชมภาพยนตร์ได้ แนวโน้มการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา การออกแบบงานสร้างจะพยายามสร้างความสมจริงให้กับภาพยนตร์มากขึ้นเรื่อยๆ

มีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวคือ ฟ้าทะลายใจ ที่ผู้ออกแบบงานสร้างไม่สนใจในความสมจริง ด้วยเหตุว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นหนัง ที่ผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) และ ภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) ผู้สร้างต้องการทดลองรูปแบบทางศิลปะใหม่ๆในงาน ภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างจึงเน้นที่ความสวยงามทางศิลปะมากกว่าความสมจริงจากเรื่องราว

4. ขั้นตอนการทำงาน ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีวิธีการทำงานที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของภาพยนตร์และการทำงานของทีมงาน ดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ใช้วิธีการหาข้อมูลและหาสถานที่ถ่ายทำตามบทภาพยนตร์ ฉากทั้งหมดถ่ายทำในสถานที่จริง โดยการตกแต่งเพิ่มเติมในสถานที่จริง แบ่งกลุ่มสถานที่ที่ถ่ายทำออกเป็น 2 กลุ่ม คือกรุงเทพฯ กับชลบุรี

ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก ใช้วิธีการนำภาพถ่ายโบราณมาเป็นต้นแบบในการออกหาสถานที่ถ่ายทำ และวาดภาพเป็น Conceptual Board งานทั้งหมดถ่ายทำในสถานที่จริง โดยการสร้างฉากขึ้นในสถานที่จริง แบ่งกลุ่มของฉากออกเป็นกลุ่มบ้าน , กลุ่มวัดและกลุ่มสมรภูมิ

ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายใจ ใช้วิธีการหาภาพอ้างอิง(Reference) ให้ผู้กำกับดูแล้วจึงหาสถานที่ถ่ายทำ และสร้างฉากในสตูดิโอเป็นส่วนใหญ่

ภาพยนตร์เรื่อง จัน ดารา ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลในอดีต หาสถานที่ถ่ายทำและสร้างฉากขนาดใหญ่ขึ้นมาบนพื้นที่โล่ง โดยแบ่งสถานที่ถ่ายทำออกเป็น 2 ส่วนคือ บริเวณเรือนวิโนสนันที่ซึ่งเป็นฉากที่สร้างขึ้นทั้งภายนอกและภายใน และฉากภายนอกซึ่งถ่ายทำที่ประเทศลาว

ภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ แล้วจึงวาดภาพเป็น Conceptual Board สร้างฉากขนาดใหญ่ขึ้นที่จ.อยุธยา ซึ่งมีทั้งฉากภายนอกและฉากภายใน มีการสร้างฉากในสตูดิโอบางส่วน และใช้สถานที่จริงตามประวัติศาสตร์ถ่ายทำบางฉาก

ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำเดือน 11 ใช้วิธีการเลือกสถานที่จริงบางส่วน และสร้างฉากขึ้นใหม่บนพื้นที่จริง บางฉากให้ชาวบ้านเป็นผู้สร้างผู้ออกแบบงานสร้างเป็นผู้จัดการดูแล ภาพยนตร์ถ่ายทำในสถานที่จริงทั้งหมด

ภาพยนตร์เรื่อง เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล ใช้วิธีการตีความโลกสมมติของตัวละครขึ้นมาออกหาสถานที่ถ่ายทำแล้วจึงออกแบบเป็นภาพ Conceptual Board จากนั้นจึงออกแบบฉากและตกแต่งเพิ่มเติมในสถานที่จริง นอกจากนี้ยังมีงานถ่ายทำฉากในสตูดิโอบางส่วนด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง ทวิภพ ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ ออกหาสถานที่ถ่ายทำ วาดภาพ Conceptual Board และออกแบบฉาก โดยแบ่งกลุ่มของฉากออกได้ 4 กลุ่มคือ กรุงเทพฯ เชียงใหม่ อโยธยาและเพชรบุรี นอกจากนี้ยังมีงานถ่ายทำฉากในสตูดิโอบางส่วนด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง มหา'ลัย เหมือนแร่ ใช้วิธีค้นคว้าข้อมูลในอดีต วาดภาพเป็น Conceptual Board และ Story Board ออกหาสถานที่ถ่ายทำและสร้างฉากขนาดใหญ่ขึ้นบนพื้นที่จริง จ.พังงา และถ่ายทำฉากบางส่วนในสถานที่จริงที่อื่นด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ ออกแบบสัญลักษณ์ของแต่ละตัวละคร วาดภาพ Conceptual Board ใช้สถานที่ถ่ายทำเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่ใน จ.กาญจนบุรี ปรับพื้นที่สภาพแวดล้อมและสร้างฉากขึ้นถาวร มีการใช้สถานที่จริงภายนอกถ่ายทำในบางฉาก

ภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด ใช้วิธีการค้นคว้าข้อมูลประวัติศาสตร์ผสมกับการออกแบบตามจินตนาการ ออกหาสถานที่ถ่ายทำ ถ่ายทำบนสถานที่จริง หลายจังหวัดอาทิเช่น จ.ระยอง จ.ชลบุรี และจ.กระบี่ และมีการสร้างฉากขึ้นในสตูดิโอบางส่วน

ดังจะเห็นได้ว่าการทำงานส่วนใหญ่มักจะต้องผ่านการค้นคว้าข้อมูลและสรุปภาพเป็น ภาพวาด Conceptual Board จากนั้นจึงทำการหาสถานที่ถ่ายทำและเริ่มออกแบบฉาก ภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะใช้สถานที่จริงมากกว่าการสร้างฉากในสตูดิโอ เพราะให้ความสมจริงของ สภาพแวดล้อม บรรยากาศ และสภาพแสงที่บอกเวลาได้ดีกว่าการถ่ายในสตูดิโอ ทั้งยังเป็นการประหยัดงบประมาณกว่าการสร้างฉากในสตูดิโอ ส่วนใหญ่ที่ทีมงานมักจะจัดกลุ่มของฉากเพื่อให้การถ่ายทำคล่องตัว เช่น กลุ่มฉากที่ชลบุรี สามารถถ่ายได้หลายฉาก ทั้งตลาดสด ,โรงแรม ,สโมสร เป็นต้น เพื่อให้คุ้มค่ากับการเดินทางไปถ่ายทำ ส่วนภาพยนตร์ที่มีงบประมาณสูงมักเลือกใช้วิธีการจัดหาพื้นที่ขนาดใหญ่ โดยการปรับสภาพภูมิประเทศ สภาพแวดล้อมและสร้างฉากที่สามารถใช้ได้ทั้งภายนอกและภายใน ทำให้การทำงานมีความสะดวก มีบรรยากาศสภาพแวดล้อมที่สมจริง และสามารถป้องกันเสียงรบกวนได้ดี

ข้อเสนอแนะ

1. ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ออกแบบงานสร้างในปี พ.ศ. 2553 ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ผ่านมาเนิ่นนานสำหรับการทำงานภาพยนตร์เรื่องเก่าๆ ทำให้ผู้ออกแบบงาน

สร้างจดจำการทำงานที่ผ่านมาไม่ได้ ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จึงอาจไม่ละเอียดครบถ้วน ประกอบกับข้อมูลภาคเอกสารก็ไม่ได้มีการบันทึกหรือเก็บรวบรวมรูปภาพไว้อย่างละเอียด ซึ่งถ้าการทำงานภาพยนตร์ทุกเรื่อง ได้มีการเก็บข้อมูลออกมาในรูปแบบสื่อวีดีโอหรือหนังสืออย่างละเอียด เชื่อว่าน่าจะเป็นแบบอย่างให้กับผู้สนใจศึกษา และเป็นความรู้ที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ต่อไป

2. ในการเก็บข้อมูลด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย มีข้อมูลที่น่าสนใจอีกหลาย ด้าน อาทิเช่น เทคนิคการสร้างฉาก เทคนิคการออกแบบของประกอบฉาก การออกแบบเสื้อผ้า ซึ่งอยู่ในขอบเขตงานกำกับศิลป์ แต่งานวิจัยมุ่งเน้นศึกษาด้านแนวคิดการออกแบบงานสร้างเป็นหลัก จึงไม่ได้รวบรวมไว้ในงานวิจัยนี้ ซึ่งในรายละเอียดเหล่านี้มีความน่าสนใจและเป็นความรู้ต่อยอดไปได้อีก สามารถเพิ่มเติมนำไปสู่งานวิจัยด้านการออกแบบในภาพยนตร์ ด้านอื่นๆได้อีก

3. ภาพยนตร์ที่เลือกมาวิจัยนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลและได้รับการยกย่องในระดับประเทศ แต่มีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่มีความยอดเยี่ยมในการออกแบบงานสร้างแต่ไม่ได้รับรางวัล หรือไม่ได้รับความสนใจจากสาธารณะชน เนื่องจากบางครั้งฉากนั้นสมจริงดูกลมกลืนจนผู้ชมมองข้ามไป ผู้ออกแบบงานสร้างที่สัมภาษณ์กลับชื่นชมในงานชิ้นอื่นมากกว่า เช่น ภาพยนตร์เรื่อง โอเค เบตง หรือ The Letter ซึ่งเป็นงานออกแบบงานสร้างที่มีความลื่นไหลในการเล่าเรื่องมาก แต่คนดูกลับมองไม่เห็น เพราะคิดว่าเป็นการถ่ายทำสถานที่จริง ซึ่งไม่ได้ใช้ความสามารถด้านการออกแบบเท่าใดนักแต่แท้จริงเกิดจากการออกแบบขึ้นทั้งสิ้น นับว่าเป็นงานฉากที่ไม่โดดเด่นขึ้นเป็นรูปธรรมเพียงพอ จึงมีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่น่าสนใจเป็นแบบอย่างในการออกแบบงานสร้างได้

4. การทำงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ ผู้ที่ทำงานในวิชาชีพนี้เรียนรู้ต่อยอดมาจากรุ่นพี่ๆ หรือหัวหน้างาน องค์ความรู้ที่ได้จึงกระจุกตัวอยู่เฉพาะในที่ทำงานเท่านั้น ไม่มีการเผยแพร่ความรู้ให้กับผู้สนใจทั่วไป ประกอบกับไม่มีการแลกเปลี่ยนความรู้ประสบการณ์ในต่างที่ทำงาน ทำให้องค์ความรู้ในวิชาชีพนี้จึงไม่แพร่หลาย ผู้สนใจที่จะเริ่มเข้ามาทำงานในสายวิชาชีพนี้ต้องเริ่มเรียนรู้ใหม่ ทำให้ความรู้ไม่ได้รับการต่อยอด ซึ่งน่าจะมีการสร้างหนังสือ ,เว็บไซต์หรือการอบรมเพื่อพัฒนาสายวิชาชีพนี้ให้กว้างขวางขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กฤษฎา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ภาพพิมพ์, 2543.

จิรบุญ ทัศนบรรจง. "การสร้างมาตรฐานภาพยนตร์ไทย." วิทยานิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต คณะ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2550.

หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. สุริโยไท เบื้องหลังการสร้าง [ออนไลน์].

เข้าถึงเมื่อ 11 มกราคม 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/newmovie/suriyothai/sryt.html>

ดวงฤทัย เอสนะชาตัง. ฉัน ดารา สังวาสนาฏกรรมบนจอเงิน. กรุงเทพฯ : ระหว่างบรรทัด, 2544.

ธนกฤต เตียวกุล. หนังตัวอย่าง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อินสปายร์, 2550.

นนทรีย์ นิมิบุตร. นางนาก. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด(มหาชน), 2542.

นิติพัฒน์ วิจิตรภาพ. "การสร้างความหมายในการจัดฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง สี่แผ่นดิน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2537.

บริษัท เวิร์ดไดเมนชัน จำกัด. Feature Film [ออนไลน์].

เข้าถึงเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2553. เข้าถึงได้จาก <http://www.thirddimension.co.th/>

ปกรณ์ พรหมวิทักษ์. "หน่วยที่ 9 สถานที่และฉากภาพยนตร์." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

ประภัศร เลิศอนันต์. การกำกับภาพยนตร์ (Film Directing). กรุงเทพฯ : สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2544.

ประวิทย์ แต่งอักษร. มาทำหนังเถอะ. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2551.

ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. "หน่วยที่ 6 การประกอบภาพในภาพยนตร์." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, 32 - 50. รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

ป๋ม-ปุย. "ปืนใหญ่ จอมสลัด." นิตยสารสตาร์พิกส์ 1, 736 (ตุลาคม 2552) : 59-65.

พรสิทธิ์ พัฒนานุรักษ์. "หน่วยที่ 1 ความรู้ทั่วไปในการผลิตภาพยนตร์." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, 32 - 50. รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

พิพัฒน์ กิระติจิระนันท์. พื้นฐานงานออกแบบ. กรุงเทพฯ : วังอักษร, 2540.

ภิญโญ ไตรสุริยธรรมา. The Chemistry of Movie : มหาลัย'เหมืองแร่. กรุงเทพฯ : Openbooks, 2548.

เยาวนันท์ เภฏฐรัตน์. "หน่วยที่ 3 การเขียนบทภาพยนตร์ขั้นสูง." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, 105 - 138. รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. "ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการส่งเสริม อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ประมาทบันเพิงเพื่อการส่งออก : กรณีศึกษา ผู้อำนวยการสร้างและผู้กำกับภาพยนตร์ : รายงานผลการวิจัย." ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

เลอสม สถาปิตานนท์. การออกแบบคืออะไร. กรุงเทพฯ : 49 กราฟิกันแอนด์พับลิเคชั่นส์ , 2537
วรรณิ์ ลำราญเวทย์. "หน่วยที่ 2 ภาษาภาพยนตร์." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, 63 - 83. รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

วรางคณา จันลา. "การถ่ายโยงเนื้อหาทางเพศจากวรรณกรรมสู่ภาพยนตร์เรื่อง จันดารา." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

วาริน นิลศิริกุล. "The Art of Production Design." นิตยสารสตาร์พิกส์ 1, 736 (ตุลาคม 2552) : 74.

ศิริพร ไผศิริ. "กาสร้างสรรค้ในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน แม่นาคพระโขนง." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

สมาน งามสนิท. "หน่วยที่ 2 ภาษาภาพยนตร์." ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง หน่วยที่ 8 – 15, 84 - 90. รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.

สุทัศน์ บุรีรักษ์. ถ่ายภาพและภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : ครูสภา ลาดพร้าว, 2535.

สุวิมล วงศ์รัก. "อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร. การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์, 2550.

ภาษาต่างประเทศ

Brutto,Lo Vincent. The Filmmaker's Guide to Production Design. New York : Allworth Press, 2002.

Ettegui ,Peter. Production Design and Art Direction : Screencraft. Crans-Pres-Celigny : Roto Vision Book, 1998.

Heisner , Beverly. Hollywood Art. Chicago and London : St James Press, 1990.

Hoggett, Chris. Stage Crafts. New York : St.Martin's Press, 1976.

Holt, Michael. Stage Design and Properties. London : Phaidon Press, 1993.

Lidwell ,William. Universal Principles of Design. Massachusetts : Rockport Publishers , 2003.

Max, Keller. Light fantastic The Art and Design of Stage Lighting. New York : Prestel, 2003.

Olson, Robert. Art Direction for Film and Video. Boston : Focal Press, 1993.

Pipes, Alan. Foundation of Art and Design. London : Laurence King Publishing, 2003.

Rizzo Michael. The Art Direction Handbook For Film. Oxford : Focal Press,2005.

Sporre , Dennis J. Scene Design in The Theatre. New Jersey : Prentice-Halls, 1990.

ภาคผนวก

แบบสัมภาษณ์ ประกอบการวิจัย
เรื่อง

ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่ เดือน พ.ศ.

เวลาสัมภาษณ์ สถานที่

1. ชื่อ -นามสกุล

หมายเลขโทรศัพท์

ตำแหน่งงานปัจจุบัน

เบอร์โทรศัพท์ติดต่อ E-mail

ที่อยู่

2. ประวัติ

.....

.....

.....

.....

.....

3. ประสบการณ์การทำงาน

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ กระบวนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

1. ภาพยนตร์เรื่อง

.....

2. การตีความบทภาพยนตร์

.....

.....

.....

3. แนวภาพยนตร์

.....

.....

.....

4. แนวทางการออกแบบ

.....

.....

5. หลักการออกแบบ

.....

.....

6. ฉากและสถานที่ถ่ายทำ

.....

.....

7. งานสถาปัตยกรรม ยุคสมัย และสไตล์

.....

.....

8. เทคนิคพิเศษ

.....

.....

ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติม

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นายเขมพัทธ์ พชรวิชัย
ที่อยู่	122/43 ซอยรามอินทรา 60 ถนนรามอินทรา แขวงคันนายาว เขตคันนายาว กรุงเทพฯ 10230
ที่ทำงาน	สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
โทรศัพท์	0-2326-4277 e-mail : khemui@hotmail.com
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2540	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต จากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะศิลป์
พ.ศ. 2548	สำเร็จการศึกษาปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2540 - 2541	ผู้ช่วยผู้กำกับศิลป์ บริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น จำกัด
พ.ศ. 2541 - 2543	ผู้กำกับศิลป์ บริษัท เกรย์สเกล โปรดักชั่น จำกัด
พ.ศ. 2543 - 2550	อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
พ.ศ. 2546	อาจารย์พิเศษ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2547 - 2549	อาจารย์พิเศษ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
พ.ศ. 2548	อาจารย์พิเศษ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
พ.ศ. 2550 - ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2551 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต