

ศึกษารออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย The Study of Production Design in Thai Feature Films

เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย และศึกษาแนวคิดออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540-2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่มีคุณค่าด้านงานออกแบบงานสร้าง รวมทั้งสิ้น 11 เรื่อง 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 ซึ่งต้องใช้ความอดทนและงบประมาณสูงในการทำงาน

แนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เน้นที่จะสร้างความสมจริงมากกว่าความสวยงาม โดยออกแบบขึ้นจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์หรือภาพอ้างอิงและให้จากดูมีชีวิตกลมกลืนกับตัวละคร จากการศึกษาวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยพบว่างานออกแบบมีแนวโน้มให้คนดูรู้สึกสมจริงมากขึ้นเรื่อยๆ มีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวคือ ฟ้าทะลายโจร ซึ่งต้องการสร้างความสวยงามของภาพมากกว่าความสมจริง

คำสำคัญ : การออกแบบงานสร้าง, ภาพยนตร์ไทย

Abstract

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. 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.

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.

Keyword : Production design, Thai Feature Films

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. บทนำ

การสร้างภาพยนตร์ให้มีคุณภาพ จะต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลากหลายด้าน เช่น การเขียนบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพ การกำกับแสดง รวมถึงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ให้มีความสวยงาม มีความสมจริง สามารถสร้างความรู้สึกให้กับภาพยนตร์และแทนค่าความหมายในภาพยนตร์ งานออกแบบงานสร้างประกอบด้วยศิลปะหลายแขนง เช่น งานสถาปัตยกรรม งานประติมากรรม งานเขียนภาพ การออกแบบเครื่องแต่งกาย รวมทั้งความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลป์ ศาสตร์ด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยล้วนเกิดขึ้นจากประสบการณ์การทำงานในสายวิชาชีพเป็นส่วนใหญ่ ปัจจุบันการเรียนการสอนด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยยังไม่มียุทธศาสตร์ หรือหลักการที่เป็นตำราสอนอย่างจริงจังและมีความชัดเจนเหมือนต่างประเทศ การสร้างทฤษฎีจึงต้องเกิดจากการรวบรวมประสบการณ์เพื่อนำไปใช้อย่างถูกต้องและสร้างให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ในภาพยนตร์ไทย

ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี 2540-2551 โดยคัดเลือกภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลการกำกับศิลป์จากรางวัลพระสุรัสวดี (ตุ๊กตาทอง), รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิงและรางวัลภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ ซึ่งเป็นรางวัลที่ทรงเกียรติและเก่าแก่ที่สุดในสาขาภาพยนตร์ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อัมพพนครองเมือง, นางนาก, จัน ดารา, ฟ้ายะลวยโจร, ทวิภพ, 15 คำเดือน 11, เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล, สุริโยไท, มหาลัย เหมืองแร่, ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช และปืนใหญ่จอมสลัด ผลงานการออกแบบงานสร้างทุกเรื่องมีคุณค่าด้านการออกแบบงานสร้าง แสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมไทย ประวัติศาสตร์ไทยและสภาพสังคมไทยปัจจุบัน การวิจัยนี้ได้รับรวบรวมความรู้และประสบการณ์ด้านการออกแบบงานสร้างให้กับนักศึกษาผู้สนใจและผู้ประกอบวิชาชีพนี้ เพื่อนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาวงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไป

2. นิยามศัพท์เฉพาะ

2.1 การออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือกระบวนการทำงานออกแบบสภาพแวดล้อมด้านภาพในภาพยนตร์ อาทิเช่น งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับงานเทคนิคกล้องถ่ายทำ มีหัวหน้างานที่เรียกว่า นักออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (Production Designer)

2.2 ภาพยนตร์ไทย ในกรวิจัยนี้หมายถึง ภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film) ที่สร้างโดยคณะทำงานคนไทยเป็นหลัก สร้างขึ้นจากรื่องราวที่มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง

2.3 ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนกแนวทางของภาพยนตร์โดยผู้สร้าง เพื่อให้เป็นที่คุ้นเคยสำหรับผู้ดูเป็นเบื้องต้นว่าภาพยนตร์มีเนื้อหาลักษณะอย่างไร เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ, ภาพยนตร์ตลก, ภาพยนตร์เพลง เป็นต้น ซึ่งในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องสามารถคาบเกี่ยวได้หลายตระกูล

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 การเก็บข้อมูลผลงาน ศึกษาภาพยนตร์ 11 เรื่องและจัดบันทึกข้อมูลด้านการออกแบบงานสร้าง

3.2 เก็บข้อมูลภาคเอกสาร ได้แก่ หนังสือ บทความเอกสาร เว็บไซต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

3.3 การสร้างเครื่องมือวิจัย การวิจัยได้ศึกษาการสร้างแนวคิดออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยผสมผสานแนวคิดของ โรเบิร์ต ออลสัน (Robert Olson), วินเวนท์ โล บรูตโต (Vincent Lo Brutto) และปรกรณ์ พรหมวิทักษ์ ซึ่งสรุปได้ว่า สิ่งที่มีผลต่อการวางแนวคิดในการออกแบบงานสร้างมีดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา

การตีความบทบาทภาพยนตร์, ตระกูลของภาพยนตร์, การค้นคว้าข้อมูล, แนวทางการออกแบบ, หลักการออกแบบสถานที่และฉากในภาพยนตร์

3.4 การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

1. **ผู้ออกแบบงานสร้าง** ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกเพื่อรวบรวมข้อมูลแนวความคิดการออกแบบงานสร้างจำนวน 3 ท่านดังนี้

1.1 นายเอก เอี่ยมชื่น ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (พ.ศ.2540), นางนาก (พ.ศ.2542), ฟ้าทะลายโจร (พ.ศ.2543), จัน ดารา (พ.ศ.2544), 15 คำเดือน 11 (พ.ศ.2545), มหาลัย เหมือนแร่ (พ.ศ.2548) และปืนใหญ่จอมสลัด (พ.ศ.2551)

1.2 นายประสพโชค ธนะเศรษฐีไธล ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท (พ.ศ.2547), ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคองค์ประกันหงสา (พ.ศ.2549), ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาคประกาศอิสรภาพ (พ.ศ.2551)

1.3 นายศักดิ์ศิริ จันทรังษี ผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล (พ.ศ.2546) และ ทวิภพ (พ.ศ.2547)

2. **แบบสัมภาษณ์** ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ เป็นการเก็บข้อมูลแบบตัวต่อตัว ซึ่งใช้แนวคำถามการสัมภาษณ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดวิธีการออกแบบงานสร้าง โดยแบ่งคำถามดังนี้ ตระกูลของภาพยนตร์, การตีความบทบาทภาพยนตร์, การค้นคว้าข้อมูล, การวางแผนการออกแบบ, หลักการออกแบบ และผลสัมฤทธิ์การออกแบบ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 ส่วนคือ

1. ข้อมูลจากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ และข้อมูลจากภาคเอกสาร
2. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บุคคล โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์เองกับผู้ออกแบบงานสร้างทั้ง 3 ท่าน โดยจะรวบรวมประเด็นคำถามจากที่กำหนดในข้างต้น

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยยึดหลักตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. การรวบรวมผลงานการออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยมในภาพยนตร์ไทย และแนวความคิดการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะเป็นผู้วิเคราะห์ภาพยนตร์ที่ละเรื่องโดยแยกตามประเด็นเนื้อหาดังกล่าว

2. การวิเคราะห์การออกแบบงานสร้าง ซึ่งเป็นการรวบรวมข้อมูลจากนักออกแบบงานสร้างจำนวน 3 ท่าน และนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลในแต่ละประเด็น ร่วมกับผลการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์รวบรวมเพื่อหาผลสรุป

4. ผลการวิจัย

1. ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทบาทภาพยนตร์ ตัดแปลงบทบาทภาพยนตร์จากหนังสือเรื่อง “เส้นทางมาเฟีย” แต่งโดย สุริยัน ศักดิ์ไธสง อิงอดีตชีวิตวัยของนักเลงในปี พ.ศ.2499 ผู้กำกับภาพยนตร์กำหนดประเด็นเรื่องคือ “ความดีกับความชั่ว” โดยเปรียบเทียบชีวิตนักเลงกับพุทธศาสนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา ซึ่งอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ และการสัมภาษณ์ผู้แต่งหนังสือมาเชื่อมโยงกับความเข้าใจในยุคสมัยอดีตที่ตนเคยพบเห็น และออกสำรวจสถานที่ปัจจุบัน (พ.ศ.2539) ตามบทภาพยนตร์ ซึ่งพบว่าหลายสถานที่ยังคงมีสภาพคล้ายปี พ.ศ.2499 อยู่

แนวคิดการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างนำแนวคิดเรื่อง นักเลงกับพุทธศาสนา มาออกแบบให้สองสิ่งรวมไว้ในฉากเดียวกัน เช่น ฉากเปิดและปิดในภาพยนตร์เป็นฉากต่อสู้ในงานบวช เป็นต้น ผู้ออกแบบงานสร้างพยายามออกแบบฉากให้มีความสมจริงตามยุคสมัย เพิ่มเติมอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความสวยงาม มีการออกแบบเสื้อผ้าและทรงผมให้เหมือนจริงในปี พ.ศ.2499 แต่มีความร่วมสมัยกับปัจจุบัน

หลักการออกแบบ ใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบปิด (Close Form) โดยจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่สวยงาม เลือกใช้กลุ่มสีของฉากและเสื้อผ้าในโทนสีน้ำตาล เพื่อแสดงถึงยุคสมัยเก่า

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง เป็นภาพยนตร์บันเทิงเรื่องแรกของผู้กำกับภาพยนตร์ นนทรีย์ นิมิบุตร และผู้ออกแบบงานสร้าง เอก เอี่ยมชื่น เป็นภาพยนตร์ทำรายได้สูงสุดในปี พ.ศ.2540 ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความเห็นว่า เนื่องจากคณะทำงานมีประสบการณ์จากการทำงานภาพยนตร์โฆษณา จึงมีวิธีการทำงานเหมือนภาพยนตร์โฆษณา คือให้ความสำคัญกับความประณีตสวยงามของฉาก เน้นการเลือกสรรอุปกรณ์ประกอบฉาก มีการควบคุมสีในภาพยนตร์และใช้การถ่ายภาพที่แปลกใหม่ ทำให้เกิดความแตกต่างจากภาพยนตร์ในสมัยนั้น (พ.ศ.2540) แต่การให้ความสำคัญกับการฉากมากเกินไป กลับทำให้ภาพยนตร์ขาดความราบรื่นในการเล่าเรื่องและแย่งความสนใจจากการแสดงของนักแสดง

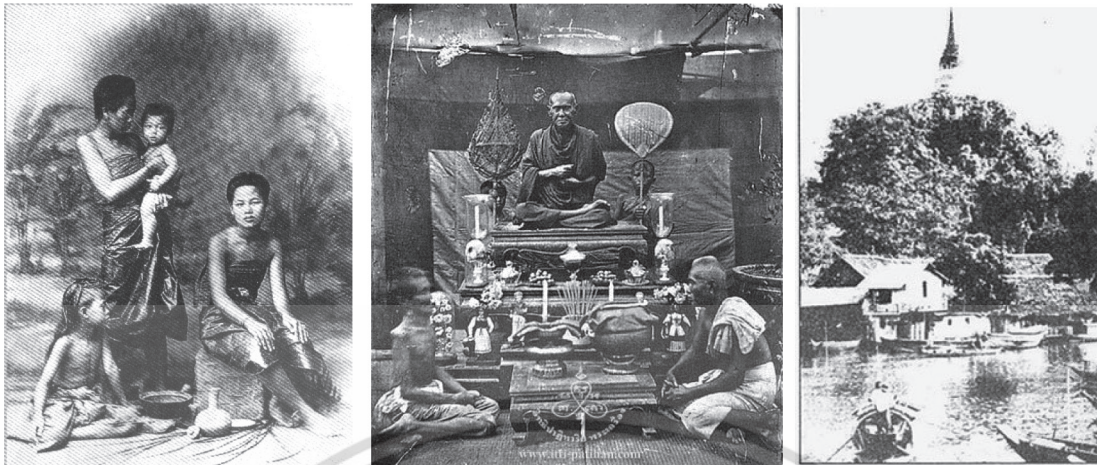
2. ภาพยนตร์เรื่องนางนาก

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์รัก (Romantic), ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ที่น่าตำนานแม่นาคพระโขนงมาตีความใหม่ ให้แตกต่างจากภาพยนตร์แม่นาคพระโขนงในอดีตซึ่งเน้นแสดงอิทธิฤทธิ์ของผี ผู้กำกับภาพยนตร์กำหนดแนวทางของภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์รักผสมภาพยนตร์สยองขวัญในสัดส่วนเท่าๆ กัน โดยแสดงเรื่องราวความรักกับความพลัดพราก และใช้ฉากเป็นภาพยนตร์ย้อนยุค โดยค้นคว้าข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ เพื่อสร้างแม่นาคพระโขนงให้เป็นเรื่องจริง

การค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างค้นคว้าข้อมูลเหตุการณ์ในช่วงปี พ.ศ. 2412-2414 จากหนังสือ บันทึกของพระอมรฤดี ภาพถ่ายในหอจดหมายเหตุและภาพถ่ายทางอากาศสภาพแวดล้อมเมืองในสมัยรัชกาลที่ 5 นำมาสรุปตั้งนี้ภูมิหลังของนางนาก, งานสถาปัตยกรรมบ้านและวัดไทย, ประวัติสมเด็จพระพุฒาจารย์โต, สภาพแวดล้อมคลองพระโขนง, ความเชื่อของคนไทยสมัยก่อน, การแต่งกายและทรงผม เป็นต้น

แนวคิดการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างนำข้อมูลภาพถ่ายในสมัยรัชกาลที่ 4 เช่น ภาพคลอง, ภาพหญิงสาวสมัยก่อน, ภาพสมเด็จพระพุฒาจารย์โต, ภาพวัด, ภาพบ้านเรือน มาเรียงต่อกันเป็นฉากในภาพยนตร์ โดยเลียนแบบทุกสิ่งให้เหมือนจากภาพถ่าย ด้านการเล่าเรื่องจากแนวคิดเรื่องการพลัดพราก ผู้ออกแบบงานสร้างตีความเป็นความรักที่ผิดหวังความเศร้าและความเหงา ซึ่งเชื่อมโยงกับอารมณ์สยองขวัญและน่ากลัวได้



รูปที่ 1 แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่ใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง นางนาก
ที่มา : นนทรีย์ นิมิบุตร. นางนาก. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2542.

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้าง ตีความอารมณ์เหงาและเศร้า โดยปล่อยพื้นที่ว่างฉาก ใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบปิด (Close Form) ให้ความสงบนิ่ง ใช้น้ำหนักดำเข้มมากกว่าสีสว่างหรือสีสด เล็กโทนสีฉากสีน้ำตาล เสื้อผ้าอยู่ในกลุ่มสีน้ำเงินเข้ม น้ำตาลหรือดำ ใช้วัสดุธรรมชาติในการออกแบบเช่น ไม้ ดิน ผ้า เพื่อให้พื้นผิววัสดุฉากกลมกลืนกัน

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดในปี พ.ศ.2542 ผู้ออกแบบงานสร้างค้นพบข้อมูลภาพถ่ายโบราณ ซึ่งให้อารมณ์ความน่ากลัวและมีรายละเอียดครบถ้วน จึงทำการลอกเลียนแบบจนผู้ดูภาพยนตร์เชื่อว่าเป็นเรื่องจริง ส่งผลถึงการสร้างอารมณ์สยองขวัญได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การทดสอบให้นักแสดงใช้ชีวิตในฉาก ทำให้ฉากมีชีวิตชีวาและส่งเสริมการแสดงได้สมจริงขึ้น ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เหมาะสมเป็นแบบอย่างในการศึกษาเพราะ เป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงวัฒนธรรมไทย มีการสร้างฉาก, อุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกายเป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้สะดวก ราคาถูกและมีความกลมกลืนซึ่งง่ายต่อการจัดองค์ประกอบศิลป์

3. ภาพยนตร์ฟ้าทะลายโจร

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์รัก (Romantic), ภาพยนตร์เพลง (Musical Film), ภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) และภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film)

ตีความบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ได้แรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ไทยยุคเก่า (พ.ศ.2490) โดยสร้างบทภาพยนตร์ให้มีส่วนผสมของเรื่องความรัก, การต่อสู้, การผจญภัยและมีเพลงประกอบ ใช้เรื่องราวที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2480 เน้นสร้างอารมณ์ภาพให้มีความรู้สึกหวงรำลึกอดีต เป็นการทดลองสร้างภาพยนตร์รูปแบบใหม่ที่เรียกว่า โพสต์โมเดิร์น (Post-Modern)

การค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างไม่ได้ค้นคว้าข้อมูลในเชิงประวัติศาสตร์ แต่ค้นคว้าข้อมูลด้านงานศิลปะ ภาพจิตรกรรม ภาพยนตร์ในยุค พ.ศ.2490 ภาพประกอบหนังสือ ซึ่งใช้ภาพวาดของครูเฉลิม วุฒิมุขิตและครูเหม เวชกร เป็นแบบอ้างอิงในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 2 แสดงภาพอ้างอิงบางส่วนที่เป็นแบบอย่างให้ภาพยนตร์เรื่อง ฟ้าทะลายโจร
ที่มา : Siambook , http://www.siambook.net/product.detail_174080_th_981721

แนวคิดการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างมีแนวคิดในการลอกเลียนแบบงานภาพวาด เช่น ภาพวาดรูปทุ่งนา ที่นิยมประดับบ้าน ภาพวาดพระอาทิตย์ตกดินที่ประดับรถบรรทุก ภาพวาดปกหนังสือนิยายและการใช้สีแบบภาพยนตร์ยุคเก่า ผู้ออกแบบงานสร้างนำองค์ประกอบภาพเหล่านั้นมาออกแบบฉากและเสื้อผ้า โดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริงแต่เน้นสร้างความสวยงามเป็นหลัก

หลักการออกแบบ การออกแบบฉากเกิดจากการวิเคราะห์ภาพอ้างอิง เช่น หลักการจัดองค์ประกอบแบบปิด (Close Form) โดยจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่สวยงาม ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากน้อยเหมือนละครเวที เลือกใช้กลุ่มสีสด เช่น ชมพู ฟ้า เหลือง เขียว แดง มักใช้สีฉูดฉาดและสีเสื้อผ้าตรงข้ามกัน การออกแบบฉาก เสื้อผ้าและทรงผมสวยงาม ใหม่และสะอาด

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความเห็นว่าเป็นการทำงานที่แปลกจากหลักการออกแบบงานสร้างที่พยายามสร้างความน่าเชื่อถือให้กับเนื้อหาภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้กลับไม่ใส่ใจในความสมจริง การล้อเลียนภาพยนตร์ยุคเก่า ทำให้คนดูรู้สึกเหมือนย้อนดูภาพยนตร์ในอดีตมากกว่าการดูเรื่องราวใหม่ ภาพยนตร์สร้างความรู้สึกงดงามประทับใจแฝงด้วยอารมณ์ขันกับความเก่า ภาพยนตร์จึงไม่สามารถใช้ความจริงให้คนดูจดจ่ออยู่กับการเล่าเรื่องได้ ถือเป็นทดลองการออกแบบงานสร้างแปลกใหม่ซึ่งต้องมีการพัฒนาต่อไป

4. ภาพยนตร์จีน ดารา

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ที่สร้างจากนิยายเรื่อง จีน ดารา ของ อุษณา เฟื่องธรรม เป็นนิยายชีวิตเชิงอีโรติก (Erotic) ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการชี้ประเด็นสำคัญเรื่องการปลุกฝั่งคน แสดงให้เห็นว่าเรื่องเพศเป็นเรื่องไม่ผิดศีลธรรม แต่ตัวละครถูกปลุกฝั่งเรื่องเพศไปในทางที่ไม่ดี เรื่องเพศจึงเป็นเรื่องสกรปรกและนำพาชีวิตเสื่อม

การค้นคว้าข้อมูล ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสร้างภาพยนตร์ให้ตรงตามบทประพันธ์ที่สุด ซึ่งภายในหนังสือได้บรรยายยุคสมัยและสภาพแวดล้อมไว้อย่างละเอียด ผู้ออกแบบงานสร้างจึงค้นคว้าสถานที่จริงตามรายละเอียดหนังสือ เช่น สถาปัตยกรรมไทยสมัยปลายรัชกาลที่ 5, สภาพแวดล้อม, เครื่องเรือนและเครื่องแต่งกาย

แนวคิดการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างวางแนวคิดการออกแบบฉากให้เรียบง่าย เพื่อให้นักแสดงมีความโดดเด่น พยายามไม่วางองค์ประกอบศิลป์ที่แย่งความสนใจไปจากนักแสดง การออกแบบฉากเชิงอีโรติกกับภาพยนตร์ย้อนยุค นักออกแบบงานสร้างเลือกใช้วัสดุสวยฉูดฉาดของสถาปัตยกรรมและเครื่องเรือนสื่ออารมณ์เชิงอีโรติกในภาพยนตร์

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบปิด (Close Form) โดยจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่สวยงาม เลือกใช้กลุ่มสีของฉากและเสื้อผ้าในโทนสีน้ำตาล เพื่อแสดงถึงยุคสมัยเก่า ออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความโค้งเว้าสร้างความรู้สึกนุ่มนวล

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความสำคัญเรื่องความถูกต้องของยุคสมัยมากกว่าการออกแบบสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ ด้วยงบประมาณที่พอเพียงผู้ออกแบบจึงสร้างอาคารขึ้นจริง ทำให้ได้เรียนรู้งานสถาปัตยกรรม ภาพยนตร์ยังได้มีถ่ายทำในต่างประเทศ ทำให้คณะทำงานได้ประสบการณ์ความรู้ใหม่มากขึ้น ภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากที่ปราณีตสวยงาม มีความถูกต้องของยุคสมัย สามารถเป็นแบบอย่างการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์อีโรติกในฉากย้อนยุคได้เป็นอย่างดี

5. ภาพยนตร์เรื่องสุริโยไท

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์สงคราม (The War Film) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์หม่อมเจ้าชาตรี เฉลิมยุคล กำหนดภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ บอกเล่าเรื่องราวความเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการสืบทอดราชสมบัติ สะท้อนให้เห็นถึงธรรมชาติของมนุษย์ ความซื่อสัตย์ ความทะเยอทะยานมักใหญ่ใฝ่สูงและการเสียสละเพื่อความอยู่รอด โดยผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการพาคนดูกลับไปยังยุคสมัยนั้น (พ.ศ.2067-2092) เสมือนเอากล้องกลับไปถ่ายภาพเหตุการณ์นั้นจริงๆ

การค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างเริ่มต้นศึกษาพงศาวดารและศึกษาบทภาพยนตร์ จากนั้นผู้กำกับภาพยนตร์จะเล่าบุคลิกของตัวละครและบอกรายละเอียดเหตุการณ์ต่างๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความสำคัญกับการค้นคว้าข้อมูลมาก จึงตั้งคณะทำงานค้นคว้าข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ เพื่อสรุปข้อมูลให้ผู้ออกแบบงานสร้าง เช่น แนวคิดในการสร้างเมือง, อิทธิพลของศิลปะแต่ละยุคสมัย, ศิลปวัฒนธรรมขอม พม่าและไทย เป็นต้น

แนวคิดการออกแบบ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีแนวคิดการออกแบบที่เน้นความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ แต่ในกรณีที่มีข้อมูลบางส่วนขาดหายไป คณะทำงานจะใช้จินตนาการแต่งเติมข้อมูลนั้นขึ้นมามีเหตุผล ทั้งนี้ในการออกแบบฉากภาพยนตร์ให้สวยงาม ผู้ออกแบบงานสร้างย่อมต้องเพิ่มเติมลวดลายหรืออุปกรณ์ประกอบฉากเข้าไปให้มีมิติและแสดงความรู้สึกของฉากให้มีความชัดเจนขึ้น

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบปิด (Close Form) โดยการออกแบบสถาปัตยกรรมและอุปกรณ์ประกอบฉากอยู่ในตำแหน่งที่สวยงามถูกต้อง แนวทางการใช้สีและแสงเลียนแบบจากภาพจิตรกรรมของศิลปินเรมбранด์ (Rembrandt) คือใช้แสงที่อ้างอิงจากแสงธรรมชาติ มีการใช้โครงสีน้ำตาลที่สื่อสารถึงอดีต ในขั้นต้นผู้ออกแบบงานสร้างจะวาดภาพแนวคิดหลัก (Conceptual Board) ขึ้นในแต่ละฉาก ภาพแนวคิดหลักนี้จะเป็แนวทางการทำงานให้กับทุกแผนก

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ เน้นเรื่องความถูกต้องทางประวัติศาสตร์มากกว่าการสร้างสรรคงานออกแบบใหม่ ๆ ทีมงานจึงใช้เวลาค้นคว้าประมาณ 2 ปี งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ สุริโยไทจึงมีความสมบูรณ์ทั้งความถูกต้องทางประวัติศาสตร์ ความสมจริงและความสวยงาม จัดได้ว่าเป็นผลงานภาพยนตร์ยิ่งใหญ่ที่สุดของประเทศไทยในเวลานั้น (พ.ศ.2544) และทำรายได้สูงสุดในเวลานั้นเช่นกัน สิ่งที่น่าศึกษาคือการทำงานอย่างมีขั้นตอน มีแผนกค้นคว้าข้อมูลเพื่อให้ผู้ออกแบบงานสร้างออกแบบภาพแนวคิดหลัก เพื่อช่วยให้การทำงานเป็นระบบ และมีทิศทางการออกแบบที่ถูกต้อง

6. ภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) และภาพยนตร์ตลก (Comedy)

ตีความบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ตั้งคำถามถึงความเชื่อเรื่องพญานาคที่ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมคนไทยในอำเภอพนาลัย จังหวัดหนองคาย ภาพยนตร์เล่าเรื่องความขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคน และสร้างแง่คิดให้กับผู้ดู รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นลักษณะตลกขบขัน ผสมผสานด้วยภาพขาว และภาพอนิเมชัน

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา...อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การค้นคว้าข้อมูล ผู้ออกแบบงานสร้างศึกษาเรื่องราวของบั้งไฟพญานาค จากภาพข่าว ภาพงานพิธีบั้งไฟ ความเชื่อทางพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรม สถาปัตยกรรมอีสาน ภาพปรากฏการณ์บั้งไฟพญานาค รวมถึงการออกสำรวจข้อมูลในสถานที่จริง เช่น สภาพบ้านเรือน เส้นทางแม่น้ำโขง สภาพภูมิอากาศ เป็นต้น

แนวคิดการออกแบบ จากการสำรวจสถานที่ในช่วงเวลาปัจจุบัน (พ.ศ.2544) ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความเห็นว่ามีความยากต่อการควบคุมทิศทางความงามทางศิลปะ ผู้ออกแบบงานสร้างจึงใช้วิธีหลีกเลี่ยงและเลือกในสิ่งที่ต้องการให้เห็นในภาพยนตร์เท่านั้น เมื่อวิเคราะห์จากบทภาพยนตร์ผู้ออกแบบงานสร้างวางแนวคิดให้ทุกฉากมองเห็นทิวทัศน์แม่น้ำโขงเพื่อบอกตำแหน่งฉาก จึงกำหนดให้ทุกฉากติดริมน้ำ จึงต้องเลือกสถานที่และสร้างฉากบางส่วนขึ้นริมน้ำ

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบเปิด (Open Form) ปลดปล่อยการออกแบบดูอิสระ ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ มีความหลากหลายและความตลกขบขัน เพื่อส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ เช่น การให้ชาวบ้านมีส่วนร่วมตกแต่งฉาก ทำให้องค์ประกอบฉากมีความเป็นธรรมชาติ จากนั้นผู้ออกแบบงานสร้างจึงคัดเลือกชิ้นงานให้มีความกลมกลืนสวยงามกับฉากภาพยนตร์

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ความน่าสนใจในงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11 คือการจัดองค์ประกอบศิลป์แบบเปิด (Open Form) คือปลดปล่อยองค์ประกอบภาพเป็นไปอย่างอิสระ คล้ายกับไร้การควบคุมแต่ยังคงมีความสวยงามอยู่ ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์ดูมีความสมจริงเป็นธรรมชาติ วิธีการออกแบบงานสร้างนี้ ทำให้คนดูมองข้ามความสวยงามของฉากไป แต่ทำให้ผู้ดูจดจ่อกับการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์จึงมีความสนุก สร้างอารมณ์ขึ้นได้ดีและยากต่อการคาดเดาเรื่อง

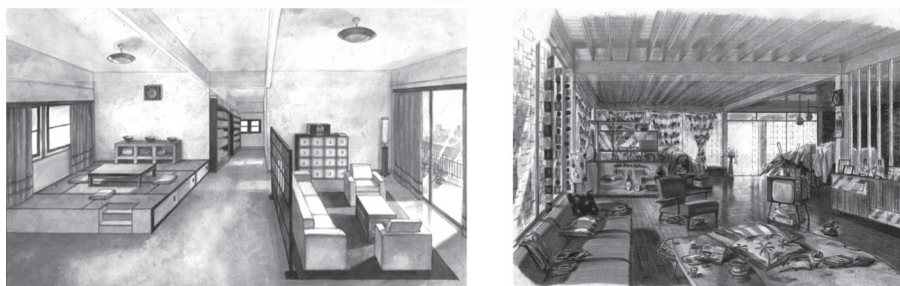
7. ภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์รัก (Romantic)

ตีความบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าเรื่องตัวละครหลักสองคน คือชายหนุ่มชาวญี่ปุ่นซึ่งใช้ชีวิตอย่างเป็นระเบียบแต่สิ้นหวัง และหญิงสาวชาวไทย ซึ่งมีชีวิตอิสระและไร้ระเบียบวินัย ทั้งคู่พบกันและปรับเปลี่ยนนิสัยเข้าหากันจนเกิดเป็นความรัก ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้ตัวละครใช้การแสดงที่น้อย แต่ให้สภาพแวดล้อมของตัวละครสื่อสารกับคนดูแทนการแสดง

การค้นคว้าข้อมูล ภาพยนตร์เรื่องนี้ค้นคว้าข้อมูลจากบุคลิกตัวละคร เช่น ชีวิตชาวญี่ปุ่นที่อาศัยในเมืองไทย สภาพที่อยู่อาศัย การใช้ชีวิตและการแต่งตัวโดยวางเหตุการณ์ที่เกิดในเวลาปัจจุบัน (พ.ศ.2545)

แนวคิดการออกแบบ ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้สภาพแวดล้อมของตัวละครสื่อสารเรื่องราวแทนการแสดง นักออกแบบงานสร้างจึงออกแบบฉากให้มีความโดดเด่นในการสื่อความหมายระหว่างบุคลิกของคนมีระเบียบกับบุคลิกคนไร้ระเบียบ และเมื่อทั้งสองรักกันทำให้องค์ประกอบฉากมีการเปลี่ยนแปลงจากบ้าน รกสกปรกถูกจัดวางใหม่เป็นบ้านเรียบร้อย



รูปที่ 3 แสดงภาพคิดหลักในภาพยนตร์เรื่อง รักน้อยนิคมมหาศาล

ที่มา: ภาพวาดของนายศักดิ์ศิริ จันทรงษ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างได้กำหนดฉาก 2 แบบคือคนมีระเบียบโดยสร้างองค์ประกอบศิลปะซ้ำๆ สร้างพื้นที่ว่างมากและใช้วัสดุผิวเรียบ สีของฉากจะเป็นสีโมโนโทน (Monotone) เช่น สีเขียวและเทาขีดๆ ส่วนฉากไร้ระเบียบ จะมีความรกสกปรก ใช้โทนสีหลักเป็นสีอุ่นกลุ่มสีน้ำตาลแดง ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความหลากหลาย มีพื้นผิวแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังใช้การจัดองค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) เพื่อให้ภาพยนตร์มีความเป็นอิสระธรรมชาติ มากกว่าการ ตั้งใจวางองค์ประกอบภาพให้สวยงาม

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ความโดดเด่นของงานออกแบบงานสร้างคือการใช้พื้นที่ว่างเพื่อสื่ออารมณ์ความเหงา ความนิ่งสงบได้ไม่น่าเบื่อ มีการใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิด (Open Form) ได้อย่างน่าสนใจ ซึ่งผู้ดูรู้สึกถึงความเป็นธรรมชาติ ด้วยภาพจินตนาการแต่มีความสวยงาม ซึ่งนับว่าภาพยนตร์เรื่องนี้สามารถใช้ออกแบบฉากสื่อสารแทนความนึกคิดของตัวละคร ได้อย่างถูกต้องและเป็นแนวทางการออกแบบที่แปลกใหม่

8. ภาพยนตร์เรื่องทวิภพ

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์สงคราม (The War Film) ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทบาทภาพยนตร์ ภาพยนตร์ทวิภพ สร้างขึ้นจากบทประพันธ์ของ ทมยันตี ซึ่งเคยถูกนำมาสร้างภาพยนตร์ แล้ว ผู้กำกับภาพยนตร์ สุรพงษ์ พินิจคำ ได้นำบทประพันธ์มาตีความใหม่ในปี พ.ศ.2546 โดยเล่าเรื่องหญิงสาวที่สามารถ ย้อนเวลากลับไปเหตุการณ์ ร.ศ. 112 ในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยดัดแปลงให้ภาพยนตร์อิงข้อมูลประวัติศาสตร์มากกว่าภาพยนตร์ ฉับก่อน ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการชี้ประเด็นให้คนในปัจจุบันรู้ว่า ประเทศไทยมีความศิวิไลซ์อยู่ทุกวันนี้ได้ก็เพราะ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์ไทย

การค้นคว้าข้อมูล คณะทำงานฝ่ายค้นคว้าข้อมูลให้ผู้ออกแบบงานสร้างเริ่มศึกษาจากหนังสือ สยามอารยะ ซึ่งอธิบายความเป็นไปในสมัยรัชกาลที่ 4 และหาข้อมูลด้านภาพนำมาอ้างอิง ได้แก่ ภาพถ่ายขาวดำของ ฟรานซิส จิตร, หนังสือภาพประวัติศาสตร์สิงคโปร์, และภาพถ่ายของครูใหญ่โรงเรียนปรีณธ์ รอยัล เชียงใหม่

แนวคิดการออกแบบ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ แนวคิดการออกแบบคือการเลียนแบบสภาพแวดล้อมในสมัยรัชกาลที่ 4 ให้ถูกต้องที่สุด ผู้ออกแบบงานสร้างเริ่มต้นโดยกำหนดสถานที่สำคัญจากบทภาพยนตร์และหา ภาพอ้างอิงตามประวัติศาสตร์ ออกสำรวจหาสถานที่ที่ใกล้เคียงกับภาพอ้างอิง และวาดภาพแนวคิดหลัก (Conceptual Board) ขึ้นมาทั้งหมด เพื่อแบ่งภาระหน้าที่แต่ละฝ่าย

หลักการออกแบบ ภาพยนตร์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) เพื่อให้ภาพยนตร์มีความ ถูกต้องตามประวัติศาสตร์ที่สุด การวางตำแหน่งงานออกแบบเป็นไปอย่างตั้งใจ ปรารถนาสวยงาม องค์ประกอบฉากส่วนใหญ่ ใช้สมดุลแบบสมมาตร (Symmetry) เพื่อสร้างความรู้สึกยิ่งใหญ่ สีในการออกแบบส่วนใหญ่เป็นสีโทนน้ำตาล ช่วยให้ฉากมีความกลมกลืนและสื่อสารถึงยุคสมัยโบราณ

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ภาพยนตร์ทวิภพเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ในรูปแบบภาพยนตร์รักผสมภาพยนตร์ จินตนาการ การออกแบบงานสร้างมีความสวยงาม มีความกลมกลืนของสี, งดงามในวัสดุและลวดลายตามแบบภาพยนตร์รัก มีการใช้ภาพสถานที่ที่น่าอัศจรรย์ตามแบบภาพยนตร์จินตนาการ อุปกรณ์ประกอบฉากถูกจัดสรรและจัดวางสวยงาม จัดว่าเป็น ภาพยนตร์ที่มีความปรารถนาในงานออกแบบงานสร้างมาก แต่กลับขาดอารมณ์ในการเล่าเรื่อง เพราะภาพที่สวยงามมากๆ บางครั้งให้ความรู้สึกน่าเบื่อ ฉากที่สวยงามแต่ขาดความเป็นธรรมชาติ จึงเป็นสิ่งที่น่าเสียดายที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการออกแบบ งานสร้างที่ดี แต่ไม่ประสบความสำเร็จในการเล่าเรื่องเท่าใดนัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ภาพยนตร์มหาลัย เหมือนแร่

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง มหาลัยเหมือนแร่ สร้างขึ้นจากหนังสือเรื่อง เหมือนแร่ อันเป็นอัตชีวประวัติ อาจินต์ บัญจพรรค ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2492 ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์พยายามรักษาการเล่าเรื่องในหนังสือให้มากที่สุด ดั้งเดิมหนังสือเป็นเรื่องสั้นหลายตอน ผู้กำกับภาพยนตร์ได้เรียบเรียงใหม่เป็นเรื่องยาว โดยวางเรื่องราวแบ่งออกเป็นระยะเวลา 4 ปี เหมือนเรียนมหาวิทยาลัย เพื่อบอกเล่าประเด็นของนักศึกษาที่ไม่ได้เรียนมหาวิทยาลัย แต่ต้องมาใช้ชีวิตเรียนรู้ที่เหมือนแร่และสอนให้ตัวละครรู้จักการต่อสู้ชีวิต

การค้นคว้าข้อมูล เริ่มต้นจากการสัมภาษณ์ผู้แต่งหนังสือ ค้นคว้าหนังสือของกรมทรัพยากรธรณี เพื่อให้เข้าใจกรรมวิธีการทำเหมือนแร่ และลงสำรวจภาคใต้ของประเทศไทยเพื่อค้นหาสถานที่จริง เก็บภาพถ่ายและบันทึกรวบรวมข้อมูล นำเสนอกับคณะทำงานว่าต้องสร้างส่วนใดบ้างและใช้งบประมาณเท่าใด

แนวคิดการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างให้ความสำคัญกับความเหมือนจริงทางประวัติศาสตร์มากกว่าสร้างแนวคิดทางการออกแบบตามจินตนาการ ใช้ภาพอ้างอิงเป็นตัวกำหนดในการออกแบบ โดยเลือกจากรายละเอียดที่โดดเด่นและเหมาะสมกับบทภาพยนตร์มาผสมกันเป็นงานออกแบบของตนเอง การเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากเริ่มจากการหาภาพอ้างอิงและคัดสรรสิ่งของที่สื่อสารตรงตามบทภาพยนตร์

หลักการออกแบบ เนื่องจากต้องอิงข้อมูลประวัติศาสตร์ ผู้ออกแบบงานสร้างจึงกำหนดงานออกแบบทั้งหมดให้มีความถูกต้อง โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) คือการวางตำแหน่งงานออกแบบให้เป็นไปอย่างตั้งใจ แต่เสริมการตกแต่งฉากให้มีชีวิตชีวาด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากและ สร้างบรรยากาศด้วยฝุ่นโคลนและฝน ทำให้ฉากมีความเป็นธรรมชาติ สร้างความกลมกลืนด้วยสีน้ำเงิน น้ำตาล สร้างน้ำหนักเข้มเพื่อเล่าบรรยากาศฉากฤดูฝน เลือกว่าสตูดิโอออกแบบที่มีพื้นผิวหยาบและสกปรก

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการสร้างสภาพแวดล้อมโรงงานเหมือนแร่ โดยเฉพาะฉากเรือชุด ผู้ออกแบบงานสร้างต้องเรียนรู้เทคนิคกลไก เพื่อให้เครื่องจักรทำงานได้จริง การออกแบบงานสร้างทั้งหมดทำได้อย่างเหมือนจริงและสวยงาม นอกจากนี้การสร้างบรรยากาศของฉากด้วยฝุ่น ฝุ่น โคลน ทำให้ฉากมีความเป็นธรรมชาติและ ความสมจริงส่งผลให้ฉากกลมกลืนกับนักแสดงทำให้การเล่าเรื่องสัมฤทธิ์ผล

10. ภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวร

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์สงคราม (The War Film) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล ทรงสร้างตามพระราชประสงค์ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชและสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ให้ประชาชนชาวไทยได้มีความเข้าใจในประวัติศาสตร์ตนเอง ภาพยนตร์เรื่องนี้มีโครงเรื่องที่ยาวและซับซ้อน มีตัวละครจำนวนมาก ต้องมีการค้นคว้าข้อมูลเตรียมงานและถ่ายทำเป็นระยะเวลานาน ผู้กำกับภาพยนตร์จึงแบ่งการดำเนินเรื่องออกเป็น 3 ตอน ตอนที่หนึ่ง "สูญสิ้นอิสราภาพ" เล่าถึงตอนปฐมวัยที่ประเทศไทยเสียเอกราช ตอนที่สอง คือ "อิสราภาพนั้นยากยิ่งที่จะได้มา" พูดถึงการกอบกู้อิสราภาพ และตอนที่สาม คือ "อิสราภาพยากยิ่งที่จะรักษาไว้" เป็นการต่อสู้เพื่อรักษาอิสราภาพนั้นไว้

เนื่องจากคณะทำงานเป็นคณะทำงานเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท ซึ่งมีฉากคล้ายคลึงกับภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์จึงต้องการสร้างความแตกต่าง โดยเสริมจินตนาการให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้ เช่น เพิ่มฉากการต่อสู้เพิ่มเติมบุคลิกตัวละครและเพิ่มอารมณ์ในการเล่าเรื่อง

การค้นคว้าข้อมูล เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้มีฉากหลักเป็นกรุงศรีอยุธยาคล้ายคลึงกับภาพยนตร์ เรื่อง สุริโยไท จึงสามารถเชื่อมโยงข้อมูลบางส่วนที่เคยศึกษามาแล้วมาใช้กับภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ แต่ต้องเพิ่มเติมข้อมูลในประเทศพม่า เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา

คณะทำงานจึงเดินทางไปค้นคว้าประวัติศาสตร์พม่าและเดินทางสำรวจตามเส้นทางเดินทัพของพระนเรศวร เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมที่จะนำมาใช้ในภาพยนตร์ เมื่อสร้างฉากเสร็จจึงขึ้นก่อนการถ่ายทำได้เชิญนักวิชาการชาวพม่าให้คำแนะนำเพราะสถานที่บางฉากขาดข้อมูลในการออกแบบ

แนวคิดการออกแบบ เนื่องจากเป็นภาพยนตร์สงคราม มีฉากการสู้รบ มีตัวละครมาก ผู้ออกแบบงานสร้างจึงใช้วิธีการแทนค่าตัวละครด้วยสัญลักษณ์ จะทำให้ผู้ดูจดจำได้ง่ายและช่วยให้กองถ่ายทำงานได้อย่างสะดวก เช่น สัญลักษณ์ของกองทัพบนเครื่องแต่งกายและอาวุธ นักออกแบบงานสร้างจึงเริ่มต้นวางแนวคิดออกแบบสัญลักษณ์ให้กับตัวละครทุกตัว เช่น พระนเรศวรมีฉายาว่า พระองค์ดำ จะใช้เครื่องแต่งกายสีดำและออกแบบลวดลายนรสิงห์ ผสมผสานกับลายไฟและวาดลวดลายให้น่าเกรงขามตามบุคลิกตัวละคร



อกน้าพระนเรศวร

พระเอกาทศรถ

พระราชมนู

รูปที่ 4 ภาพการออกแบบตราสัญลักษณ์บางส่วนในภาพยนตร์ ตำนานสมเด็จพระนเรศวร

ที่มา : หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2550, หน้า 83.

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างกำหนดงานออกแบบให้มีความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) คือการวางตำแหน่งงานออกแบบให้เป็นไปอย่างตั้งใจ แต่เสริมการตกแต่งฉากให้มีชีวิตชีวาด้วยอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบสถาปัตยกรรมใช้หลักองค์ประกอบแบบสมมาตร (Symmetry) สร้างความรู้สึกยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม โครงสร้างส่วนใหญ่เป็นสี่เหลี่ยม สี่เหลี่ยมคางหมู สี่เหลี่ยมผืนผ้า หรือสี่เหลี่ยมจัตุรัส ส่วนการสร้างพื้นผิวฉากสถาปัตยกรรมพม่า จะมีลวดลายละเอียด สีสองระยิบระยับแสดงออกถึงความร่ำรวยมั่งคั่ง

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้างยิ่งใหญ่ ใช้งบประมาณและเวลาการทำงานนาน เนื่องจากเป็นคณะทำงานเดิมจากภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท จึงมีความชำนาญสามารถเสริมใส่จินตนาการสร้างสรรค์งานได้อย่างสนุกสนานขึ้น ทำให้การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ตำนานสมเด็จพระนเรศวรเป็นงานออกแบบที่ถูกต้องตามประวัติศาสตร์ และมีงานออกแบบสร้างสรรค์ใหม่ๆ ได้อย่างเหมาะสม ช่วยให้ภาพยนตร์มีความสนุกสนานขึ้น

11. ภาพยนตร์ ปืนใหญ่จอมสลัด

ตระกูลของภาพยนตร์ ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy) และภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film)

ตีความบทภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์นำตำนานปืนใหญ่อันเป็นประวัติศาสตร์รัฐปัตตานีมาเสริมแต่งจินตนาการ โดยผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการบอกเล่าเหตุการณ์สงครามการแย่งชิง อาณาจักรทางภาคใต้ซึ่งเป็นประวัติศาสตร์ส่วนหนึ่งของประเทศไทย

การค้นคว้าข้อมูล ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างจากตำนานเมื่อ 400 ปีก่อน ข้อมูลที่ถูกบันทึกไว้มีน้อย คณะทำงานจึงเริ่มออกหาข้อมูลจากปืนใหญ่อันเป็นต้นเรื่องของการทำงานสงคราม จากนั้นจึงเดินทางไปศึกษาพิพิธภัณฑ์ในจังหวัดนครศรีธรรมราช และประเทศสิงคโปร์ ใช้เวลา 3 เดือน ในการเก็บข้อมูลด้านศิลปะมลายู, สถาปัตยกรรม, จิตรกรรม, งานผ้า และเครื่องใช้

แนวคิดการออกแบบ นักออกแบบงานสร้างศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์และต่อเติมจินตนาการในการออกแบบ เช่น ราชวงศ์ลังกาสุกะมีความร่ำรวย งานออกแบบสถาปัตยกรรมอาวุธและเสื้อผ้าจึงมีลวดลายละเอียดสวยงาม แตกต่างจาก

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา... อย่างไรก็ดีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชาน้ำซึ่งเป็นชาวบ้าน ที่อยู่อาศัย เสื้อผ้าและอาวุธจึงสร้างขึ้นจากวัสดุธรรมชาติ ที่เรียบง่าย ส่วนงานออกแบบของโจรสลัดสร้างขึ้นมาจากวัสดุที่ได้จากการปล้นซากเรือนำมาสร้างที่อยู่อาศัย เครื่องแต่งกายทำจากหนังสัตว์ มีลวดลายที่ดูตื้นอย่างหนักสู เป็นต้น

หลักการออกแบบ ผู้ออกแบบงานสร้างใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพแบบปิด (Close Form) คือการวางตำแหน่งงานออกแบบให้เป็นไปอย่างตั้งใจสวยงาม การออกแบบสถาปัตยกรรมใช้หลักองค์ประกอบแบบสมมาตร (Symmetry) สร้างความรู้สึกยิ่งใหญ่ โครงสร้างส่วนใหญ่เป็นสี่เหลี่ยมหรือสี่เหลี่ยมคางหมู สีสันตาลจากไม้ หนังสัตว์

ผลสัมฤทธิ์การออกแบบ ภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่ จอมสลัด เป็นภาพยนตร์ที่ใช้งบประมาณงานออกแบบสร้างสูงเพราะเป็นงานสร้างที่ใหญ่ ต้องใช้ความอดทนความอดสาหัสของทีมงานสร้าง ฉากส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับความสวยงาม สร้างความรู้สึกน่าตื่นตาตื่นใจตามแนวทางภาพยนตร์จินตนาการ แต่กลับทำให้ขาดความสมจริงไปบางส่วน และเนื่องจากในแผนงานเดิมตั้งเป้าหมายจะสร้างภาพยนตร์แบ่งเป็น 3 ภาค เพื่อให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์ แต่ต้องตัดเหลือเพียงภาคเดียว ทำให้ส่งผลกระทบต่อทั้งการเล่าเรื่องและการออกแบบงานสร้าง ทำให้ฉากขาดความสมบูรณ์ไป

5. สรุปผลการศึกษา

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่องเป็นตารางเปรียบเทียบดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลสรุปการสร้างแนวคิดการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ 11 เรื่อง

ภาพยนตร์	ตระกูล	การค้นคว้า	แนวคิดการออกแบบ	หลักการออกแบบ
2499 อันธพาล ครองเมือง	แก๊งสเตอร์ ย้อนยุค	สัมภาษณ์ สำรวจสถานที่จริง	สร้างความสมจริงและเน้นความ สวยงาม	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี
นางนาก	รัก สยองขวัญ ย้อนยุค	บันทึกโบราณ ภาพถ่ายโบราณ	สร้างความสมจริงเลียนแบบจาก ภาพถ่ายอ้างอิง	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี และวัสดุ เปิดพื้นที่ว่างมาก
ฟ้าทะลายโจร	รัก ทดลอง ย้อนยุค	ภาพวาด ภาพยนตร์ไทยเก่า	ไม่คำนึงความสมจริง สร้างความ งามโดยเลียนแบบจากภาพวาด และภาพยนตร์ไทยเก่า	องค์ประกอบแบบปิด ใช้สีสดตรงข้ามกัน เปิดพื้นที่ว่างมาก
จันดารา	รัก อีโรติก	หนังสือ สำรวจสถานที่จริง	สร้างความสมจริง เลียนแบบ หนังสือ	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี
สุริโยไท	สงคราม ย้อนยุค	นักประวัติศาสตร์ บันทึกพงศาวดาร พีพิธภัณฑ	สร้างความสมจริง ถูกต้องตามประวัติศาสตร์	องค์ประกอบแบบปิด สมดุลแบบสมบูรณ์แบบ กลมกลืนด้วยสี
15 คำเดือน 11	ชีวิต	สำรวจสถานที่จริง	สร้างความสมจริง ออกแบบจากสิ่งที่มีอยู่	องค์ประกอบแบบเปิด แสดงความหลากหลาย
รักน้อยนิด มหาศาล	รัก	สำรวจสถานที่จริง	สร้างแนวคิดจากบุคลิกตัวละคร	องค์ประกอบแบบเปิด กลมกลืนด้วยสี เปิดพื้นที่ว่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 1 แสดงผลสรุปการสร้างแนวคิดการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ 11 เรื่อง (ต่อ)

ภาพยนตร์	ตระกูล	การค้นคว้า	แนวคิดการออกแบบ	หลักการออกแบบ
ทวิภพ	รัก จินตนาการ ย้อนยุค	นักประวัติศาสตร์ หนังสือ, ภาพถ่าย	สร้างความสมจริง ถูกต้องตามประวัติศาสตร์	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี เปิดพื้นที่ว่างมาก
มหาลัย เหมืองแร่	ชีวิต ย้อนยุค	สัมภาษณ์ หนังสือ, ภาพถ่าย	สร้างความสมจริง ถูกต้องตามภาพถ่าย	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี
ตำนานสมเด็จพระนเรศวร	สงคราม ย้อนยุค	นักประวัติศาสตร์ บันทึกพงศาวดาร พิพิธภัณฑ์	สร้างความสมจริง ถูกต้องตามประวัติศาสตร์ เพิ่มเติมจินตนาการ สร้างสัญลักษณ์ให้ตัวละคร	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี
ปืนใหญ่ จอมสลัด	จินตนาการ ย้อนยุค	พิพิธภัณฑ์	ใช้ข้อมูลในการเพิ่มเติม จินตนาการ	องค์ประกอบแบบปิด กลมกลืนด้วยสี เปิดพื้นที่ว่างมาก

1. การตีความบทบาทภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้ออกแบบงานสร้างทั้ง 3 คน พบว่าขั้นตอนแรกของการทำงานผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นผู้ตีความบทบาทภาพยนตร์ โดยจำแนกตระกูลของภาพยนตร์, ซึ่งประเด็นสำคัญของเรื่องและบอกเล่าลักษณะบุคลิกตัวละคร อันจะเป็นโจทย์สำคัญให้กับนักออกแบบงานสร้าง แนวทางเหล่านี้จะเป็นหัวใจหลักของการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

2. ตระกูลของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ย้อนยุค ที่ได้รับการยกย่องด้านการออกแบบงานสร้างมี 9 เรื่อง แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์แนวนี้ เป็นภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นในงานออกแบบงานสร้าง สามารถมองเห็นการทำงานได้อย่างชัดเจน ต้องใช้ความอดทนและงบประมาณสูงในการทำงาน ซึ่งมีความยากกว่าภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเวลาปัจจุบัน

3. แนวความคิดการออกแบบ จากการสรุปตารางสังเกตได้ว่า แนวคิดการออกแบบในภาพยนตร์ย้อนยุค (Period Film) จะให้ความสำคัญการค้นคว้าข้อมูลมากและสร้างงานออกแบบจากภาพข้อมูล ส่วนภาพยนตร์ฉากในปัจจุบันจะสร้างแนวความคิดจากตัวละครและออกแบบจากสิ่งที่มีอยู่จริง

ในภาพยนตร์ 10 เรื่อง นักออกแบบงานสร้างมีแนวคิดสร้างความสมจริงมากกว่าความสวยงาม โดยมีความเห็นตรงกันว่าภาพยนตร์ต้องสามารถทำให้ผู้ดูเกิดความเชื่อและคล้อยตามไปกับเรื่องได้ งานออกแบบฉากที่ดีจึงต้องสามารถให้ผู้ชมลืมหูลไปกับการชมภาพยนตร์ให้มากที่สุด มีเพียงภาพยนตร์เรื่องเดียวคือ ฟาทะลายโจร ที่ผู้ออกแบบงานสร้างไม่สนใจความสมจริง เพราะภาพยนตร์เรื่องนี้ผสมผสานรูปแบบภาพยนตร์ทดลอง (Experimental Film) การออกแบบงานสร้างจึงเน้นที่ความสวยงามทางศิลปะมากกว่าความสมจริงจากเรื่องราว

4. หลักการออกแบบ การใช้องค์ประกอบภาพแบบปิดมักใช้กับภาพยนตร์ย้อนยุคเพราะผู้ออกแบบงานสร้างต้องกำหนดทุกองค์ประกอบในฉากให้ถูกต้องตามหลักประวัติศาสตร์ แตกต่างจากฉากในปัจจุบันซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างสามารถปล่อยเป็นองค์ประกอบแบบเปิดได้ ซึ่งการใช้องค์ประกอบภาพแบบเปิดจะช่วยให้การเล่าเรื่องลืมหูลดีกว่าองค์ประกอบภาพแบบปิด นอกจากนี้พบว่าจากภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง ใช้หลักการสร้างความกลมกลืนของภาพด้วยสีระหว่างสีของฉากสีอุปกรณ์ประกอบฉากและสีของเครื่องแต่งกาย เพราะสีสามารถสื่อสารอารมณ์ต่อผู้ดูได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา หรืออ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ ภาพพิมพ์, 2543.
- หม่อมเจ้าชาติเฉลิม ยุคล. ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช. กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป พลัส, 2550.
- ดวงฤทัย เอสะนาชาติ. จัน ดารา สังกศนาฏกรรมบนจอเงิน. กรุงเทพฯ : ระหว่างบรรทัด, 2544.
- ชนกฤต เตียวกุล. หนังสือตัวอย่าง. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อินสปายร์, 2550.
- นันทริย์ นิมิบุตร. นางนาก. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), 2542.
- ปกรณ พรหมวิทักษ์. “หน่วยที่ 9 สถานที่และฉากภาพยนตร์.” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์
ขั้นสูง หน่วยที่ 1-7, รุ่งนภา พิตรปรีชา, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช, 2542.
- ปุ้ม-ปู้ย. “ปืนใหญ่ จอมสลัด.” นิตยสารสตาร์พิกส์ 1, 736 (ตุลาคม 2552) : 59-65.
- ภิญโญ ไตรสุริยธรรมา. **The Chemistry of Movie** : มหาลัย'เหมืองแร่. กรุงเทพฯ : Openbooks, 2548.
- วาริน นิลศิริกุล. “The Art of Production Design.” นิตยสารสตาร์พิกส์ 1, 736 (ตุลาคม 2552) : 74.
- Brutto, Lo Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York : Allworth Press, 2002.
- Ettedgui, 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.
- Holt, Michael. **Stage Design and Properties**. London : Phaidon Press, 1993.
- Lidwell, William. **Universal Principles of Design**. Massachusetts : Rockport Publishers, 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.