

การออกแบบงานสร้างของดันเต้ เฟอเร็ตตี ในภาพยนตร์ย้อนยุค PRODUCTION DESIGN OF DANTE FERRETTY IN A PERIOD FILM

จิรภา เพิกแสง¹ บรรจง โกศลวัฒน์² สุชาติ โอทัยวิเทศ³ ปัทมวดี จารูวร⁴ และ เจตน์ศักดิ์ แสงสิงแก้ว⁵

Jirapa Perksang, Banjong Kosalwat, Suchart Otaivites, Pattamawadee Jaruworn
and Jatesak Sangsingkeow

Article History

Received: 30-05-2022; Revised: 20-12-2022; Accepted: 06-01-2023

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของดันเต้ เฟอเร็ตตี ซึ่งมุ่งที่จะศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้เป็นวิธีการชมภาพยนตร์ของดันเต้ เฟอเร็ตตี และบันทึก (Note Taking) ในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการชมภาพยนตร์ เพื่อทำการศึกษาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของดันเต้ เฟอเร็ตตี ทั้ง 3 เรื่อง คือ 1) The Aviator (บินรักบันลือโลก) 2) Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (สวินนี ท็อดด์ บาร์เบอร์ หลุโหดแห่งถนนฟลีต) 3) Hugo (ปริศนามนุษย์กลของฮิวโก) ซึ่งเกณฑ์ในการเลือกคือ ต้องเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์สาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยมตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000–2018

ผลการวิจัยพบว่า

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของ ดันเต้ เฟอเร็ตตีนั้น มีความโดดเด่นเรื่องการออกแบบงานสร้างให้ดูมีความสมจริง ถูกต้อง และน่าเชื่อถือตามยุคสมัยพร้อมยังมีการออกแบบให้สอดคล้องกับตัวละครอีกด้วย โดยการทำงานของผู้ออกแบบงานสร้างนั้นมีผลต่อบรรยากาศ และอารมณ์ของเรื่องราว (Mood and Tone) แสดงให้เห็นในภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ที่มีการออกแบบงานสร้าง และเห็นได้อย่างชัดเจน คือ Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (สวินนี

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Master's degree, Master of Arts (Communication Arts), Faculty of Communication Arts, Kasembundit University

E-mail: J.Perksang@gmail.com *Corresponding author

^{2,4} รองศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Assoc. Prof., Kasembundit University

^{3,5} อาจารย์ มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

Lecturer, Kasembundit University

ทีอดด์ บาร์เบอร์ ฤดูโหดแห่งถนนฟลีท) และ Hugo (ปริศนามนุษย์กลของอุโก) ส่วนภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (บินรักบันลือโลก) นั้นเน้นสร้างฉากให้สอดคล้องกับอัตชีวประวัติของตัวละครในภาพยนตร์

คำสำคัญ: การออกแบบงานสร้าง; ภาพยนตร์ย้อนยุค

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze Dante Ferretti's period film production design, which aims to study and analyze production design in film. The tools used are Dante Ferretti's method of viewing movies and recording (Note Taking) during the collection of information from watching movies. to study the design of the production 3 Dante Ferretti's period films are 1) The Aviator (Bin Rak Banlue Lok) 2) Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (Sweeney Todd, the brutal barber of Fleet Street.) 3) Hugo (Hugo's Mechanic Mystery) The criteria for choosing a movie is Must be a film that won an Academy Award for Best Production Design from 2000 to 2018.

The analysis revealed that:

The design of Dante Ferretti's period film production was It stands out for its construction design to look realistic, accurate, and believable according to the era. with a design in accordance with the character as well by the work of the production designer Affects the mood and tone shown in the film. which the film with the design of the production and clearly seen in Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street and Hugo but The Aviator world that emphasizes creating scenes in accordance with the autobiography of the characters in the film.

Keyword: Production design; period film

1. บทนำ

ภาพยนตร์ย้อนยุคเป็นภาพยนตร์ที่ต้องใช้ความสามารถอย่างมากในการออกแบบงานสร้างและ ดันเต้ เฟอเร็ตตี เป็นผู้ออกแบบภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง ได้แก่ The Aviator, Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street ,Hugo ซึ่งเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคที่ได้รับ รางวัลออสการ์สาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษา วิเคราะห์การออกแบบ- งานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุค ทั้ง 3 เรื่อง อนึ่งด้วยอาชีพของผู้วิจัยทำงานเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างคือ ทำหน้าที่ Prop master ในงานละคร ซีรีส์ MV และงานโฆษณา จึงทำให้สนใจงานด้านการออกแบบ ว่าฉากแต่ละฉาก สิ่งประกอบฉากแต่ละชิ้น หรือแม้แต่เครื่องแต่งกายของนักแสดงในแต่ละเรื่องนั้น สื่อความหมายในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์อย่างไร ทำให้ถึงเป็นเช่นนั้น โดยคาดว่า จะเป็นประโยชน์ในทางวิชาการ ในการต่อยอด องค์ความรู้ทางด้านภาพยนตร์ และเป็นประโยชน์ในด้าน การปฏิบัติ งานภาพยนตร์ย้อนยุคในวงการอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ไทย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของ ดันเต้ เพอร์เรตตี

3. การทบทวนวรรณกรรม

ในงานวิจัยการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ย้อนยุคของ ดันเต้ เพอร์เรตตี ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎีดังต่อไปนี้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ย้อนยุคทั้ง 3 เรื่อง

1. แนวคิดภาพยนตร์ย้อนยุค แบ่งได้ 2 ลักษณะ โดยจะถูกแบ่งอย่างชัดเจนจากบทภาพยนตร์แล้ว

1.1 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์หรือภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ (History film) เป็นหนึ่งในตระกูลของ ภาพยนตร์ โดยนำเสนอในลักษณะของช่วงเวลาย้อนยุค และเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง ในช่วงใดช่วงหนึ่งของ ประวัติศาสตร์ แม้ตัวละครบางตัวอาจถูกบิดเบือน หรือสร้างขึ้นใหม่

1.2 ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องผ่านช่วงเวลาในอดีต แต่เนื้อเรื่องจะถูกแต่งขึ้นใหม่ทั้งหมด หรือเป็นนวนิยายก็ได้ ซึ่งภาพยนตร์ย้อนยุคในลักษณะนี้ จะมีความต่างกับภาพยนตร์-ประวัติศาสตร์ตรงเนื้อเรื่องที่นำเสนอ จะไม่ใช่เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง เพียงแต่ใช้การนำเสนอเป็นช่วงเวลาย้อนยุคเท่านั้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้ออกแบบงานสร้าง คือหัวหน้าทีมออกแบบ ที่ทำหน้าที่ ออกแบบทุกอย่างที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของภาพยนตร์ เพื่อให้การตีความของบทภาพยนตร์มีประสิทธิภาพ และ เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้ออกแบบต้องดูแลแนวคิดของงานออกแบบฉากที่ปรากฏขึ้น เพื่อบอกเล่าและอธิบาย ความหมายของเรื่องราวในภาพยนตร์ หน้าที่ของนักออกแบบงานสร้างคือ ต้องเล่าความหมายตามเรื่องราวให้ถูกต้อง ฉากจะเล่าว่ามันคือสถานที่ไหน เสื้อผ้า กับทรงผมบอกอาชีพ และหน้าที่การงานของตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉากบอกว่า ตัวละครกำลังทำอะไร รวมไปถึง บอกยุคสมัย รสนิยม ฐานะ วัฒนธรรม การเลือกใช้ทุกสิ่งทุกอย่างในฉากต้องทำหน้าที่เล่าเรื่องบอกข้อมูลให้ถูกต้อง ให้รู้เรื่องและไปในทิศทางเดียวกัน

3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุค

ผู้ออกแบบงานสร้างต้องใช้หลายปัจจัยในการออกแบบ เพื่อให้ภาพยนตร์ออกมาเป็นรูปธรรมมากที่สุด เช่น โลเคชั่น ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และการทำผม ทั้งหมดที่กล่าวมาสามารถเป็นตัวชี้วัดยุคสมัย ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้ทั้งหมด การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้ออกแบบ ต้องจำลองบรรยากาศให้ได้อารมณ์ ความรู้สึกถึงยุคสมัยนั้นๆ ด้วยการสร้างฉากให้งดงาม เสื้อผ้าต้องประณีต และการหาของประกอบฉากที่หายากไม่เคยเห็นแล้วในยุคปัจจุบัน การกำหนดยุคสมัยของภาพยนตร์นั้นขึ้นอยู่กับผู้เขียนบท และผู้กำกับจะเป็นผู้กำหนด แต่นักออกแบบงานสร้างจะเป็น ผู้กำหนดช่วงเวลาและสถานที่ (Time and Space) ซึ่งการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุค จะมีการออกแบบที่ยากกว่า ภาพยนตร์ที่อยู่ในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบดีไซน์ มู้ดแอนด์โทนของ ภาพยนตร์หรือการออกแบบของฝ่ายศิลป์ การหาสถานที่ ถ่ายทำ รวมไปถึงการออกแบบเสื้อผ้า การแต่งหน้า ทำผม ทั้งหมดนี้ล้วนต้องหาข้อมูลของยุคสมัยนั้นๆ ว่าเป็นอย่างไร

4. แนวคิดการเล่าเรื่อง โดยเรื่องเล่า (Narrative) หรือศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) ประกอบไปด้วย ตัวเรื่อง ผู้เล่าเรื่อง และผู้รับ โดยโรลิ่ง บาร์ตส์ ได้ให้นิยามว่าเรื่องเล่าคือการนำเสนอเหตุการณ์ชุดหนึ่งที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลงจากสถานการณ์เริ่มต้น จนถึงสถานการณ์ตอนจบ

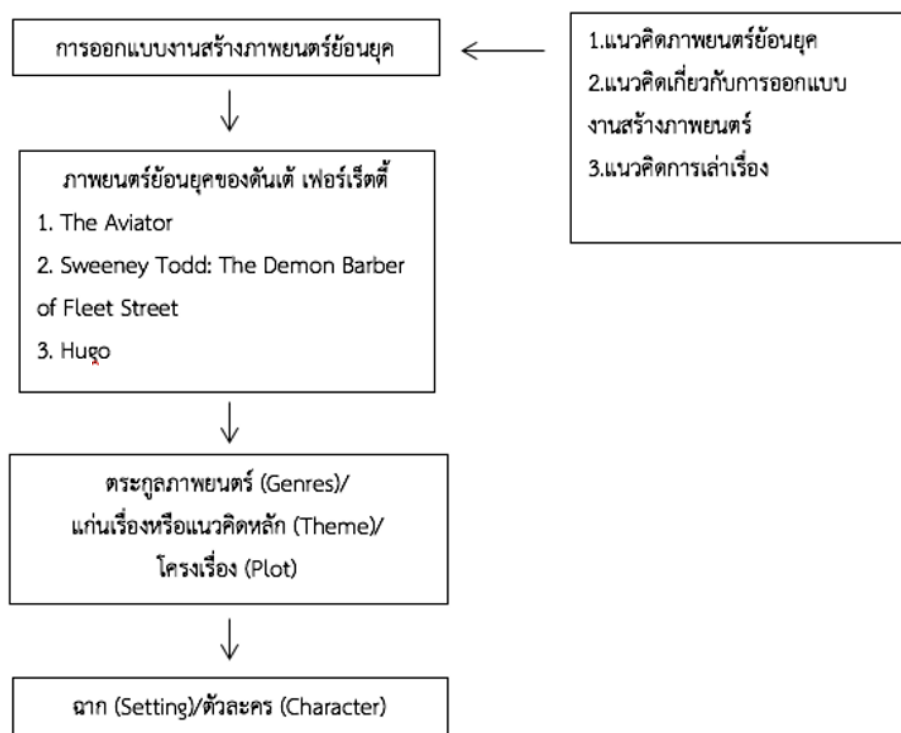
หลุยส์ จิอันเนตตี ได้กำหนดวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยองค์ประกอบการเล่าเรื่องแบ่งออกเป็น 7 องค์ประกอบ ดังนี้

1. แก่นเรื่อง (Theme) คือความคิดหลักหรือประเด็นหลักที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง
2. โครงเรื่อง (Plot) คือเหตุการณ์ทั้งหมดของภาพยนตร์ที่ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยมีลำดับการเล่าเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่
 - 2.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือการสร้างเรื่องราว
 - 2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวเกิดปมปัญหาที่ทวีความเข้มข้น
 - 2.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) หรือจุดสุดยอด จะเกิดขึ้นเมื่อเหตุการณ์ความขัดแย้งพัฒนาไปสู่จุดที่สูงที่สุด
 - 2.4 สถานการณ์คลี่คลาย (Resolution) คือประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย
 - 2.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด
3. ตัวละคร (Character) คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับเรื่องราว โดยตัวละครแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ
 - 3.1 ตัวละครแบน (Flat Character)
 - 3.2 ตัวละครแบบกลม (Round Character)
4. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบอย่างหนึ่งของเรื่องที่เป็นตัวกำหนดความต้องการ หรือการตั้งเป้าหมายให้กับตัวละคร ซึ่งความขัดแย้งแบ่งออกได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ
 - 4.1 ความขัดแย้งภายนอก (External Conflict)
 - ความขัดแย้งระหว่างบุคคล หรือความขัดแย้งระหว่างมนุษย์
 - ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม คือความขัดแย้งที่เกิดกับตัวละคร ทศนคติที่แตกต่างกับสังคม
 - ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือความขัดแย้งที่อยู่นอกเหนือ การควบคุมของตัวละคร
 - 4.2 ความขัดแย้งภายใน (Internal Conflict) คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตนเอง เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครที่มีความสับสนหรือความยุ่งยากลำบากใจเป็นต้น
5. ฉาก (Setting) คือเวลาและสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง และมีความสัมพันธ์กับบุคลิกหรือการกระทำของตัวละครด้วย
6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Narrative Point of View) คือการมองเหตุการณ์ผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงผู้เล่าเหตุการณ์ ซึ่งมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม พื้นฐานการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์มี 4 ประเภท
 - 6.1 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือการเล่าเรื่องที่ ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่อง เป็นผู้เล่าเรื่องเอง
 - 6.2 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่าไม่ใช่ตัวละครหลักในเรื่องแต่อยู่ในเรื่องด้วย
 - 6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่สามที่ไม่ได้อยู่ หรือเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) คือการพยายามให้ความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอมากที่สุด
 - 6.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Narrator) หรือการเล่าเรื่องแบบพหุสูตร คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถเข้าถึงความรู้สึกนึกคิด และจิตใจของตัวละครได้ทุกตัว
7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) คือลักษณะการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ เพื่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์อยู่เสมอ โดยสัญลักษณ์พิเศษต้องเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแก่นเรื่อง (Theme)

4. กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวคิด



5. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เป็นการศึกษาที่จะเน้นวิเคราะห์แนวคิด การออกแบบงานสร้างของ ต้นเต้ เพอร์เรตตี โดยภาพยนตร์ย้อนยุคตั้งแต่ปี 2000 – 2018 ซึ่งคัดเลือกจากภาพยนตร์ที่ได้ รับรางวัลออสการ์ สาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม รวมทั้งสิ้น 3 เรื่อง

1. แหล่งข้อมูล

The Aviator (บินรักบันลือโลก) ,Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (สวีนินีย์ ท็อดด์ บาร์เบอร์ หลุโหดแห่งถนนฟลีต) ,Hugo (ปริศนามนุษย์กลของฮิวโก) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท(Textual Analysis) เป็นหลัก และศึกษาบริบท(Context) ที่เกี่ยวข้องในการออกแบบงานสร้างจากเอกสารที่เกี่ยวข้องประกอบการวิเคราะห์ ทั้งนี้เนื่องจากมีข้อจำกัดในการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) กับตัวต้นเต้ เพอร์เรตตี ผู้วิจัยจึงชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง และวิเคราะห์ตามโครงเรื่อง (Plot) และสรุปความโดดเด่น (Highlight) ของการออกแบบงานสร้าง ของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องให้เห็นชัดเจน

2. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากภาพยนตร์ของ ต้นเต้ เพอร์เรตตี ดังที่กล่าวข้างต้น โดย

2.1. ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องจากซีดี หรือดีวีดี

2.2. รวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง จากที่กล่าวไปในข้อ 2.1 โดยศึกษาเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวกับการออกแบบงานสร้าง
2.3. วิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคในสถานที่ และฉากที่โดดเด่น ที่มีองค์ประกอบเห็นที่ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น
เป็นมู้ดแอนดโทน อุปกรณ์ประกอบฉาก รวมไปถึงเสื้อผ้า การแต่งหน้า การทำผมของนักแสดงอีกด้วย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยเป็นเสมือนเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการชมภาพยนตร์ย้อนยุคจากซีดี หรือดีวีดี ทั้ง 3 เรื่อง เพื่อนำข้อมูล
ตามข้อ 2 ข้างต้น ในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆมาวิเคราะห์ต่อไป

แบบบันทึก (Note Taking) ใช้เป็นเครื่องมือในการบันทึกข้อมูลต่างๆ ในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการชมภาพยนตร์
จากซีดี หรือดีวีดี และการค้นคว้าวิเคราะห์เอกสารประกอบที่เกี่ยวข้อง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ความหมายต่าง ๆ ที่ปรากฏในเนื้อหา (Text) ของภาพยนตร์ ประกอบกับเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อย้อนกลับไปค้นหา
วิธีการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของ ดันเต้ เพอร์เรตตี ซึ่งกรอบแนวคิดหลักๆ ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ คือ แนวคิด
ภาพยนตร์ย้อนยุคแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ และแนวคิดการเล่าเรื่อง ในลักษณะการพรรณนาวิเคราะห์ (De-
scriptive Analysis)

6. ผลการศึกษา

จากการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) ของภาพยนตร์ประกอบกับเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อค้นหาวิธี การออกแบบงาน
สร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของ ดันเต้ เพอร์เรตตี โดยวิเคราะห์จากการชมภาพยนตร์

ตารางที่ 1

สรุปแนวคิดและการออกแบบงานสร้างของดันเต้ เพอร์เรตตี ในภาพยนตร์ย้อนยุค

ภาพยนตร์	การออกแบบฉาก	อุปกรณ์ประกอบฉาก	ตัวละคร	อื่นๆ
The Aviator (บันรังกันโลก) (ค.ศ. 2004)	-	- อุปกรณ์ประกอบ ฉากไม่ชัดเจน จะเห็น ได้จากเครื่องบินของ ฮาวเวิร์ด ฮิวส์ เช่น เครื่องบินปีก 2 ชั้น เป็นต้น - การออกแบบฉากไม่ ชัดเจนมากนักเพราะ ในภาพยนตร์เน้นการ เล่าชีวิตประวัติ ของ ฮาวเวิร์ด ฮิวส์ - ฉากที่เห็นการออก แบบและบอกยุคสมัย คือร้าน Coconut grove - ใช้มุกล้อเล่นเรื่อง ความรู้สึกรักของตัวละคร หรือสิ่งที่ตัวละคร สนใจ	- ตัวละครฮาวเวิร์ด ฮิวส์ มีอยู่จริงตามใน ประวัติศาสตร์ โดยใน ภาพยนตร์ เน้นเล่าถึง ตัวตนของฮาวเวิร์ด ทั้ง 4 ด้าน 1. เป็นคนกลัวเชื้อโรค 2. ความหลงใหลใน การสร้างภาพยนตร์ 3. ความหลงใหลใน การบิน รวมไปถึงการ สร้างเครื่องบิน 4. นิยมการมีความ สัมพันธ์กับสาวงาม - ตัวละครเป็นโรคย้ำ- คิดย้ำทำ จึงส่งผลถึง การกระทำตัวละคร	-

ตารางที่ 1 (ต่อ)

สรุปแนวคิดและการออกแบบงานสร้างของต้นเต้ เฟอร์เรร์ตี ในภาพยนตร์ย้อนยุค

ภาพยนตร์	การออกแบบฉาก	อุปกรณ์ประกอบฉาก	ตัวละคร	อื่นๆ
Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (สวินนี ท็อดด์ บาร์เบอร์ हतुहतंहतंहतंहतं) (ค.ศ. 2007)	- สร้างบรรยากาศในการเป็นอยู่ของยุค วิกตอเรียได้ชัดเจน - การออกแบบที่อยู่อาศัย สะท้อนให้เห็นเศรษฐกิจ และค่านิยมทางด้านศิลปะในยุค วิกตอเรีย - ใช้แสงLow key เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ เพระะประเภทภาพยนตร์เกี่ยวกับการ ล้างแค้น ดังนั้นการให้ แสงแบบนี้จะทำให้รู้สึก ไม่ปลอดภัย อึดอัดและ น่าสงสัย	- ภายในบ้านบางหลัง ถูกตกแต่งด้วยศิลปะ จิตรกรรมฝาผนังของ ยุคคลาสสิกหรือแม้แต่ ของตกแต่งภายใน บ้านก็มีการผสมผสาน ศิลปะโรโกโกและ ลวดลายการตกแต่ง แบบวิกตอเรียเอาไว้ - จากความบิดเบี้ยว ความผิดปกติของตัว ละคร จึงทำให้เกิดการ ดัดแปลงเก้าอี้ โถง หมวดไว้สำหรับฆ่าคน และกดให้ศพหล่นลง ไปยังห้องใต้ดินได้ ซึ่ง การขาดกรรมก็มา พร้อมกับมีดโกนหมวด คู่ใจของเขา	- ตัวละครสวินนี ท็อดด์ เป็นตัวละครที่ ถูกสร้างขึ้นมาจาก ตำนานในยุควิกตอเรีย ซึ่งจากในภาพยนตร์ เขาคือ ฆาตกรต่อเนื่อง ที่ต้องการล้างแค้นให้ ครอบครัว สภาวะ จิตใจตัวละครจึงเด็ด เดี่ยวและหมกมุ่นอยู่ กับการล้างแค้น - เสื้อผ้าของสวินนี ท็อดด์ช่วงล้างแค้นจะ ใส่แต่เสื้อสีดำ หรือ โทนสีหม่น ๆเช่นเดียว กับการแต่งหน้าทำม บริเวณใบหน้าจะซีด จนน่ากลัวได้ตาดำ เพื่อให้รูปลักษณ์ตัว ละครดูน่ากลัว - การแต่งหน้าเอฟเฟค ให้กับลูซี่ บาร์เกอร์ ช่วงที่เธอเป็นหญิง เร่ร่อน - การแบ่งชั้นจาก การใส่เสื้อผ้า เช่น ตัว ละครอย่างแอนโทนี และโจอันเป็นต้น	-
Hugo (ปริศนามนุษย์กลของอูโก) (ค.ศ. 2011)	- เห็นการออกแบบฉาก ได้อย่างชัดเจนจาก โครงสร้างของตัว อาคาร และบรรยากาศ ในภาพยนตร์ - ใช้แสงในการเล่าเรื่อง เพราะในภาพยนตร์ นำเสนอช่วงฤดูหนาว ภาพบรรยากาศจึงไป ในโทนสีฟ้า และสีโท นเย็น	- ใช้ของตกแต่งฉาก ด้วยพื้นเพอง กลไก ให้ เหมาะสมกับยุคสมัย และภาพยนตร์	- ตัวละครในเรื่องบาง ตัวละครมีอยู่จริงใน ประวัติศาสตร์ - เห็นสภาพเศรษฐกิจ ผ่านตัวละคร เช่น อูโก ที่ต้องเป็นเด็กเร่ร่อน หรือจอร์จ เมลิสต์ที่ ล้มละลายจากการ สร้างภาพยนตร์เพราะ หลังสงครามโลกครั้งที่ 1 การชมภาพยนตร์ไม่ เป็นที่นิยม เขาจึงต้อง มาเปิดร้านของเล่น แทน	- ฉากเปิดในเรื่อง เป็นรูปพื้นเพอง กำลังทำงาน และ ภาพเฟดเป็นภาพ ทับซ้อนกับรูป ประติมากรรมฝรั่งเศส Triomphe (Are de Triomphe) จากฉากนี้เห็น ว่าเขาได้ใช้เทคนิค การทับซ้อนของ ภาพในการเล่า เรื่องด้วยการเฟด ภาพ

7. อภิปรายผล

จากผลของการวิจัยที่วิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของต้นเต้ เพอร์เรต์ต้นั้น หัวใจหลักตามแนวคิดการออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือ ตระกูลของภาพยนตร์ (Genres) แก่นเรื่อง (Theme) หรือแนวความคิดหลักของเรื่อง (Concept) และบุคลิกของตัวละครหลัก (Character) (เจมพัทธ์ พชรวิชัย, 2552: 196) จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเป็นโจทย์สำคัญให้กับต้นเต้ เพอร์เรต์ได้วิเคราะห์ออกมาเป็นการออกแบบงานสร้าง ซึ่งปรากฏอยู่ในงานภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (บินรักบันลือโลก) Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (สวินนีย์ ท็อดด์ บาร์เบอร์ หลุโหด แห่งถนนฟลีต) และ Hugo (ปริศนามนุษย์กลของอุโมงค์) ซึ่งแตกต่างกันไปตามภาพยนตร์แต่ละเรื่องดังนี้

The Aviator (บินรักบันลือโลก) ถึงแม้การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคจะต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบฉากให้มีความสมจริงก่อนประเด็นอื่น แต่ The Aviator เป็นภาพยนตร์ตระกูลอิงประวัติศาสตร์ (History film) ที่เป็นเรื่องของอัตชีวประวัติบุคคล (Biographical film) ที่เล่าผ่านลักษณะภาพยนตร์บันเทิง (Feature film) ดังนั้นการออกแบบฉากจึงเป็นเรื่องราวที่ขึ้นอยู่กับบุคลิกของตัวละครหลัก คือ ฮาเวิร์ด ฮิวส์ มหาเศรษฐีผู้มีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง ซึ่งมีบุคลิกเฉพาะตัว 4 ด้านคือ การชื่นชอบการสร้างภาพยนตร์จนสร้างภาพยนตร์เป็นของตัวเอง ชื่นชอบการบินจนสร้างเครื่องบินเป็นของตัวเอง และยังขับเครื่องบินทำลายสถิติโลกอีกด้วย และสุดท้ายการชื่นชอบมีความสัมพันธ์กับสาวงาม แต่ในทางกลับกันมีจุดอ่อน คือ เป็นคนกลัวเชื้อโรคที่ถูกปลูกฝังมาตั้งแต่วัยเด็กจนโตมาเป็นโรคย้ำคิดย้ำทำ (Obsessive compulsive disorder) เพราะฉะนั้นการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเน้นเรื่องของบุคลิกตัวละครเป็นหลัก และออกแบบฉากตามประเด็นบุคลิกหลักของตัวละครทั้ง 4 ด้าน เช่น

1. การชื่นชอบการสร้างภาพยนตร์ จะเห็นได้จากฉากที่ฮาเวิร์ดไปร้าน Cocoanut grove เพื่อไปยืมกล้องถ่ายภาพยนตร์ด้วยตัวเองเพื่อให้กล้องเพียงพอกับความต้องการทางภาพของเขา
2. การชื่นชอบการบิน คือ ตอนที่เขาสร้างเครื่องบินที่บินเร็วที่สุดในโลก
3. การชื่นชอบมีความสัมพันธ์กับสาวงาม ตอนที่เขาควงสาว ๆ ไม่ซ้ำหน้าหลังจากเลิกกับแคทารีน เฮปเบิร์น
4. จุดอ่อนของฮาเวิร์ดเรื่องการกลัวเชื้อโรค ตอนที่ฮาเวิร์ดถอดเสื้อผ้าทั้งหมดและขังตัวเองอยู่ในห้อง

จะเห็นได้ว่าการออกแบบฉากหลัง (Setting) ของการทำภาพยนตร์ การสร้างเครื่องบิน หรือแม้แต่การชอบสาวงามของฮาเวิร์ดนั้น น้ำหนักของฉากไม่ได้สร้างอารมณ์และความรู้สึก (Mood and Tone) มากนัก เพราะเป็นฉากที่สอดคล้องกับบทบาทของตัวละครหลักเท่านั้น แต่จะมีเพียงตอนที่ฮาเวิร์ดกลัวเชื้อโรคจะเห็นได้ว่าการออกแบบฉากมีอารมณ์ และความรู้สึกถึงการกลัวสิ่งสกปรก ความไม่ปลอดภัยจากโลกภายนอก ซึ่งในการออกแบบงานสร้างในตอนนี้จะเห็นได้ว่าทั้งฉากหลังและตัวละครถูกให้น้ำหนักและมีความกลมกลืนเท่า ๆ กัน

Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street (สวินนีย์ ท็อดด์ บาร์เบอร์ หลุโหด แห่งถนนฟลีต) เป็นภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ (Horror film) ที่ได้รับการดัดแปลงมาจากละครเพลง และยังถูกสร้างขึ้นมาจากตำนานในยุควิกตอเรียอีกด้วย โดยเรื่องราวในภาพยนตร์เกิดขึ้นในกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ สมัยยุควิกตอเรีย ในภาพยนตร์ได้เล่าถึงความขัดแย้งของช่างตัดผมที่ชื่อเบนจามิน บาร์เกอร์ กับผู้พิพากษาเทอร์พินที่เขาขัดแย้งความผิดให้กับเบนจามิน จนต้องติดคุกนานถึง 15 ปี ด้วยเหตุผลที่ผู้พิพากษา ต้องการแย่งภรรยาของเบนจามิน ด้วยสาเหตุนี้ทำให้เบนจามินกลับมาแก้แค้นผู้พิพากษาเทอร์พิน โดยเปลี่ยนชื่อใหม่เป็นสวินนีย์ ท็อดด์ ซึ่งในภาพยนตร์มีการออกแบบฉากหลัง (Setting) ให้สอดคล้องกับตัวละครหลักดังต่อไปนี้

1. ตอนเปิดตัวที่ท็อดด์เดินจากท่าเรือจนไปถึงถนนฟลีต จะเห็นได้ว่าตามตรอก ซอยมีคนเร่ร่อนที่นอนอยู่ริมถนน และมีหญิงบริการตามสองข้างทาง ในฉากนี้จะเห็นได้ว่าการใช้แสงแบบ Low Key เพื่อสร้างบรรยากาศให้อารมณ์ความรู้สึกที่มืดมนน่าสยอง ไม่ปลอดภัยในสภาพแวดล้อมนั้น และยังสะท้อนให้เห็นสภาพในใจของตัวท็อดด์อีกด้วย

2. บ้านของนางเลิฟเวตต์ ซึ่งบ้านชั้นแรกเป็นร้านขายพาย และที่พักของเธอ จากตอนที่ทอดด์เข้ามาในบ้านขายพายจะเห็นว่า การออกแบบภายในร้านนั้นมีความสลับปรก และมีอย่างมาก

3. ตอนที่ทอดด์ดัดแปลงเก้าอี้โกนหนวดของเขาให้เป็นเก้าอี้ที่สามารถอำพรางศพคนที่เขาฆ่า และยังรวมไปถึงตอนที่ทอดด์ผลักดันนางเลิฟเวตต์ให้โดนเผาทั้งเป็น ซึ่งการออกแบบฉากหลังในภาพยนตร์ที่กล่าวมานั้น ได้สะท้อนให้เห็นถึงจิตใจของตัวละครที่มีความโกรธ ความแค้นที่ตัวเองถูกเอาเปรียบ และไม่ได้รับความเป็นธรรม

จะเห็นได้ว่าการออกแบบงานสร้างระหว่างฉากหลังกับตัวละครหลักให้น่าหนัก และความกลมกลืนโดดเด่นเท่า ๆ กัน เพราะฉากหลังนั้นถูกออกแบบให้มีบรรยากาศและอารมณ์ (Mood and Tone) ที่น่ากลัว อึดอัด โดยการใช้แสงแบบ Low Key เกือบทั้งเรื่อง ซึ่งการออกแบบงานสร้างเข้ากับตระกูลภาพยนตร์ (Genres) หรือแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์ เช่นเดียวกับตัวละครหลักอย่างทอดด์ และนางเลิฟเวตต์ ที่ถูกออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และทรงผม ทำให้อารมณ์ความรู้สึกที่น่ากลัว เพราะบทบาทที่ถูกออกแบบมาให้สอดคล้องกันทั้งเรื่อง

Hugo (ปริศนามนุษย์กลของอุโก) เป็นภาพยนตร์ตระกูลผจญภัย (Adventure) แฟนตาซี (Fantasy) และเป็นภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ (History film) ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นจากหนังสือของ Brian Selznick เรื่อง The Invention of Hugo Cabret โดยเรื่องราวเกิดขึ้นในปารีส ประเทศฝรั่งเศส ปี ค.ศ. 1930 ช่วงหลังสงครามโลก ครั้งที่ 1 ดำเนินเรื่องด้วยตัวละครหลัก 2 ตัว คือ อุโก คาเบร็ต เด็กชายวัย 12 ปี ที่อาศัยอยู่หลังกำแพงในสถานีรถไฟ และ จอร์จ เมลิเยส์ เจ้าของร้านของเล่นในสถานีรถไฟ ซึ่งจอร์จนั้นเป็นบุคคลที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์ และเป็นบุคคลที่ได้รับการยอมรับว่ามีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์เล่าเรื่องได้คนแรกอีกด้วย ซึ่งในภาพยนตร์มีการออกแบบฉากหลัง (Setting) ให้สอดคล้องกับลักษณะบุคลิกของตัวละครหลักดังต่อไปนี้

1. การออกแบบงานสร้างฉากหลังและการออกแบบบุคลิกของตัวละครหลักอย่าง อุโกนั้น สอดคล้องไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งความพิถีพิถันของตัวละครนั้นเกี่ยวข้องกับฟันเฟืองและกลไกอยู่เกือบทั้งเรื่อง เช่น ฉากภายในสถานีรถไฟ ภาพประกอบบางส่วนในลำดับภาพประกอบที่ 4.88 ที่ทำให้เห็นว่าในสถานีรถไฟจะมีควันทิ้งอยู่ในสถานี เพื่อบอกให้รู้ว่ารถไฟในยุคนั้นใช้ระบบขับเคลื่อนด้วยรถจักรไอน้ำ (Steam locomotive) ภายในสถานีรถไฟ ฉากหลัง (Setting) ที่อุโกมีหน้าที่ต้องดูแล และไขลานนาฬิกาทุกวัน ฉากหลังที่หักของอุโกหลังกำแพงในสถานีรถไฟ

2. ส่วนจอร์จในภาพยนตร์มีการนำประวัติของจอร์จที่มีอยู่จริงหยิบขึ้นมาเล่า ไม่ว่าจะเป็นตอนที่เขาเป็นนักมายากล หรือเป็นคนสร้างภาพยนตร์ ซึ่งทำให้เห็นถึงช่วงชีวิตในประวัติของจอร์จ และยังแสดงให้เห็นถึงการออกแบบฉากหลังให้สอดคล้องกับตัวละครอีกด้วย

การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้จากเส้นเรื่องที่มีการสร้างตัวละครในจินตนาการ (Fictional character) อย่างอุโกขึ้นมา ให้ผสมผสานกับตัวละครที่มีอยู่จริง (Real Character) ในประวัติศาสตร์อย่างจอร์จ ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 2 คนนี้ จุดเชื่อมโยงอยู่ที่หุ่นกลที่อุโกต้องตามหาปริศนาจากที่พ่อเขาทิ้งไว้ให้ และหุ่นกลตัวนี้จอร์จเป็นคนสร้างขึ้น ซึ่งหุ่นกลตัวนี้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไว้ในการเล่าเรื่อง และในขณะเดียวกันก็ถูกกำหนดให้เป็นสัญลักษณ์พิเศษ (Symbolic) ในภาพยนตร์เรื่องนี้ด้วย เห็นได้ว่าการออกแบบฉากหลังให้สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ให้น่าหนักความโดดเด่นเท่า ๆ กัน และบรรยากาศ (Mood and Tone) ตามตระกูลภาพยนตร์ (Genres) และแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์

8. องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ จะเห็นได้ว่าการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุค ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับฉากหลังเป็นประเด็นหลัก ซึ่งฉากหลังจะออกแบบให้สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละครหลักอีกด้วย โดยการทำงานของผู้ออกแบบงานสร้างนั้น มี

ผลต่อบรรยากาศ และอารมณ์ของเรื่องราว (Mood and Tone) โดยยึดตระกูลภาพยนตร์ (Genres) และแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์ในการออกแบบงานสร้าง เช่น Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (สวีเนย์ ท็อดด์ บาร์เบอร์ หฤโหด แห่งถนนฟลีต) Hugo (ปริศนามนุษย์กลของอูโก) ยกเว้นภาพยนตร์เรื่อง The Aviator (บินรักบนสื่อโลก) ที่เป็นภาพยนตร์ตระกูลอิงประวัติศาสตร์ ซึ่งได้นำเอาบุคลิกของตัวละครหลัก มาเป็นหลักของการออกแบบฉากหลัง เป็นต้น

9. ข้อเสนอแนะ

1. ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้าง ภาพยนตร์ย้อนยุค

1. ผลจากการวิเคราะห์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการออกแบบภาพยนตร์ประเภทเดียวกันได้ ซึ่งความสำคัญของการออกแบบฉากจะต้องมีการหาข้อมูลให้ตรงกับยุคสมัย โดยสอดคล้องกับตระกูลของภาพยนตร์ (Genres) แก่นเรื่อง (Theme) หรือแนวความคิดหลักของเรื่อง (Concept) รวมไปถึงการบอกลักษณะบุคลิกของตัวละคร (Character) ซึ่งจากที่กล่าวไปข้างต้นจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่จะสร้างภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล โดยใช้เป็นแนวทางในการสร้างภาพยนตร์ย้อนยุค

2. ใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ย้อนยุคของต้นเต้ เพอร์เรต์ต้นั้น มีข้อมูลที่น่าสนใจอีกหลายด้าน เช่น เทคนิคการสร้างฉาก การหาอุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) มาประกอบฉาก หรือแม้แต่เสื้อผ้า การแต่งหน้า การทำผม ซึ่งอยู่ในขอบเขตในตำแหน่งอื่น ๆ รายละเอียดเหล่านี้มีความน่าสนใจ และเป็นความรู้ที่ต่อยอดไปได้อีก สามารถหาความรู้เพิ่มเติม และนำไปสู่งานวิจัยด้านการออกแบบในภาพยนตร์ด้านอื่นๆได้ดี

2. ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคที่ได้รับรางวัลจากเวทีออสการ์ในสาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม แต่มีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่มีความน่าสนใจในเรื่องการออกแบบงานสร้างแต่ไม่ได้รับรางวัล หรือไม่ได้รับความสนใจจากผู้ชมมากนัก จึงทำให้มีภาพยนตร์อีกหลายเรื่องที่น่าสนใจศึกษาเป็นแบบอย่างในการออกแบบงานสร้าง

รายการอ้างอิง

- เชมพัทธ์ พัทธวิชัย. (2552). ศึกษาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพล วงษ์ชื่น. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต ไม่ได้ดีพิมพ์]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ต้นเต้ เพอร์เรต์ดี. (2564, 17 กันยายน). งานประกาศผลรางวัลออสการ์ครั้งที่ 77. <https://www.wikipedia.org/>.
- ต้นเต้ เพอร์เรต์ดี. (2564, 17 กันยายน). งานประกาศผลรางวัลออสการ์ครั้งที่ 80. <https://www.movie.mthai.com>.
- ต้นเต้ เพอร์เรต์ดี. (2564, 17 กันยายน). งานประกาศผลรางวัลออสการ์ครั้งที่ 84. <https://www.wikipedia.org/>.
- เถกิง พัฒโนภาส. (2540). วารสารวิชาการ. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทัฬหเทพ ภาปราษฎ. (2559). Film Directing การกำกับภาพยนตร์. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นพพร ประชากุล. (2558). Mythologies / by Roland Barthes (พิมพ์ครั้งที่ 5). โรงพิมพ์โครงการจัดพิมพ์คปไฟ.
- นันททอง ทองใบ. (2016). กลวิธีการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกลักษณะของตัวละครในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น. วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 16(2), 29-39.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2548). ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

- ปิยกุล เลาว์ณย์ศิริ. (2544). *ศิลปะภาพถ่ายและภาพยนตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เยาวนันท์ เชษฐรัตน์. (2556). *การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุ์พันธ์. (2545). *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของลัดยาจิต เรย์ : การศึกษาวิเคราะห์*. ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง ภาควิชาภาพยนตร์และสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรพันธุ์ ประสิทธิ์รัตน์. (2558). *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัญชลี ชัยวรพร. (2548). *ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อัญญรัตน์ ไชยชนะ. (2560). *บทบาทของตัวละครหญิงในภาพยนตร์ของ ก้องเกียรติโหมศิริ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- Amphur. (2563, 19 กันยายน). *หุ่นยนต์อัตโนมัติต้นแบบของ Automaton ในหนังสือ Hugo(2012)*. www.amphur.in.th/jaquet-droz-automata.
- Brutto. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth
- Wizardry. (2552, 30 มกราคม). *สถาปัตยกรรมยุควิคตอเรียน ปี (1837-1901)*. <http://wizardry-llws.blogspot.com/2009/09/1837-1901.html>.
- WORKON. (2562, 18 กันยายน). *การค้นพบฟิล์มหนังที่สาบสูญของนักสร้างสรรค์ความฝันในโลกภาพยนตร์คนแรกของโลก*. <https://www.wurkon.com/blog/41-georges-melies?%20Fbclid%20=lwAR3%20DbwBYZ>.