



ศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้าง ของภาพยนตร์ไทย

The Study Cultural Capital Forms of Production Design in Thai Feature Films

สุธีย์ จุฬากาญจน์¹

Sutee Julakarn

จิรวัดน์ พิระสันต์²

Jirawat Pirasant

¹ นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

Doctor of Fine and Applied Arts Program in Art
and Design, Faculty of Architecture,
Naresuan University (E-mail: julakarn@kku.ac.th)

² ศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Professor, Department of Art and Design,
Faculty of Architecture, Naresuan University

Received: 01/06/2020 Revised: 28/07/2020 Accepted: 30/07/2020

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทย ซึ่งขอบเขตของการศึกษาผลงานภาพยนตร์ไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2545 - 2555 เป็นช่วงที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีกระแสตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์และให้ความสนใจภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างมาก ผู้วิจัยนำแนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรมในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาหรือการนำเสนอที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไทยได้จำนวน 11 เรื่อง และมีภาพยนตร์ไทย จำนวน 3 เรื่อง ที่มีความโดดเด่นในการออกแบบงานสร้างได้อย่างเป็นรูปธรรม แสดงบริบทของสังคม และ คุณค่าทุนทางวัฒนธรรม ได้แก่ 1) ภาพยนตร์เรื่องสืบท้าคำเตือนสืบทอด 2) ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง 3) ภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู

ผลการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยมุ่งเน้นความสมจริงสร้างความกลมกลืนกับตัวละคร การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ได้จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์หรือภาพอ้างอิง ในส่วนภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องอยู่ในช่วงเหตุการณ์หรือเวลาปัจจุบัน จะออกแบบจัดองค์ประกอบที่แสดงให้เห็นคุณค่าวัฒนธรรมสร้างความสมจริงและช่วยส่งเสริมอารมณ์ในการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี เช่น ภาพยนตร์เรื่องสืบท้าคำเตือนสืบทอด ส่วนภาพยนตร์ย้อนยุคในงานออกแบบงานสร้างที่ต้องอาศัยการคลุมโขนสี การจำลองสถานที่อุปกรณ์เพื่อสร้างความสมจริงในเรื่องเล่า เช่น ภาพยนตร์เรื่องโหมโรง

คำสำคัญ: ทุนวัฒนธรรม, การออกแบบงานสร้าง, ภาพยนตร์ไทย

Abstract

This research was mixed methods research presented data descriptive analysis. The purpose of the study cultural capital forms of production design in Thai feature films, this research has placed scope of work to study of Thai films from 2002 - 2012 is the industry. Thai feature

films have a great response from audiences and very interested in Thai feature films. the researcher used the concepts of value, cultural capital in the analysis of Thai feature films that has content or presentation related to cultural capital, 11 Thai films, and There are 3 Thai films that are outstanding in production design the social context and cultural capital values, including 1) Sibha Kham Doan Sib Ed 2) The Overture 3) Panya Raenu.

The results of the study found that the cultural capital forms of production design in Thai feature films. Production design put emphasize on realistic, Create harmony with the characters. Most of the scenes and costumes designs represent of value, cultural capital on create realistic from current events and support the mood of the story as well, such as the film on Sibha Kham Doan Sib Ed. The production designer that period films have requires color tone coverage simulation of locations, equipment to create a realistic story such as a film on The Overture.

Keywords: Cultural Capital, Production Design, Thai Feature Films

บทนำ

การสร้างภาพยนตร์ให้มีคุณภาพและเกิดคุณค่านั้นอาจต้องมีปัจจัยในการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ซึ่งอาจต้องเริ่มตั้งแต่กระบวนการก่อนการผลิต (Pre-Production) ที่ให้เวลาและความสำคัญจะต้องอาศัยความรู้ความสามารถหลากหลายด้าน เช่น การเขียนบทภาพยนตร์ การถ่ายภาพ รวมถึงการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ซึ่งเป็นหน้าที่สำคัญในการสร้างภาพยนตร์ให้มีความสวยงาม สมจริง สร้างความรู้สึกให้กับผู้ชมภาพยนตร์ และยังสามารถสร้างความหมายในภาพยนตร์สะท้อนภาพชีวิตบริบททางสังคมและอื่นๆ ประกอบกับมิติของสุนทรียความงามของการสร้างสรรค์งานออกแบบงานสร้างองค์ประกอบด้านภาพ (Visual elements)

การออกแบบงานสร้าง (Production Design) คือกระบวนการทำงานออกแบบสภาพแวดล้อม ด้านภาพในภาพยนตร์ อาทิ งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม (เจมพ์พัทธ์ พัทธวิชัย, 2553) กล่าวถึงภาพยนตร์ในฐานะปฏิบัติการสังคม และวัฒนธรรมความหมายในที่นี้ให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรกภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) ซึ่งหมายถึงภาพยนตร์จะเป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคมในด้านที่สองภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองในมุมต่างไปแม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นตามแต่ผู้กำกับกำหนด (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556) ซึ่งประเทศไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแบบแผนและวิถีชีวิต อันดงามมาถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรมหรือ เทคโนโลยี เกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาดและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้าง คุณค่าทางสังคมก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในถิ่นเกิด ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน

แนวคิดทุนวัฒนธรรมเป็นทรัพยากรล้ำค่าของประเทศสะท้อนเอกลักษณ์ของความเป็นชาติ รากฐาน ของการเสริมสร้างความสามัคคีและความมั่นคงของสังคมไทยที่สะสมสืบทอดมาจากประวัติศาสตร์อันยาวนานชาติไทยมีวัฒนธรรมที่เจริญรุ่งเรืองทั้งภาษา วรรณกรรม ศิลปกรรม นาฏศิลป์ ดนตรี โบราณสถาน โบราณวัตถุ ตลอดจนขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นแบบแผน และวิถีชีวิตอันดงามมาถึงปัจจุบัน เมื่อนำมาประยุกต์ สร้างสรรค์ร่วมกับนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีเกิดเป็นสินค้าและบริการตอบสนองความต้องการของตลาดและวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันทุนวัฒนธรรมเหล่านี้จะเป็นพลังขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานการพึ่งพาตนเอง และส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่นให้เข้มแข็งเชื่อมโยงสู่การสร้าง

คุณค่าทางสังคมก่อให้เกิด ความภาคภูมิใจในถิ่นเกิดการร่วมกันอนุรักษ์ปกป้องทั้งยังสามารถนำระบบคุณค่าในสังคมท้องถิ่นมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมการพัฒนาประเทศให้ยั่งยืน อุตสาหกรรมวัฒนธรรมจะเน้นการนำเสนอคุณค่าในเชิงศิลปวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์การวิจัย

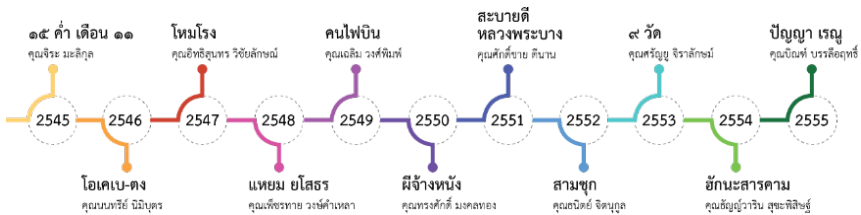
เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ทราบรูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาภาพยนตร์ไทยช่วงปี พ.ศ.2545-2555 เป็นการศึกษาแบบคุณค่าทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) โดยผสมผสานแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์



ภาพประกอบที่ 1 แสดงภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาทางวัฒนธรรม

นิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบงานสร้าง หมายถึง กระบวนการทำงานออกแบบสภาพแวดล้อม ด้านภาพในภาพยนตร์ อาทิเช่น งานฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทรงผม

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

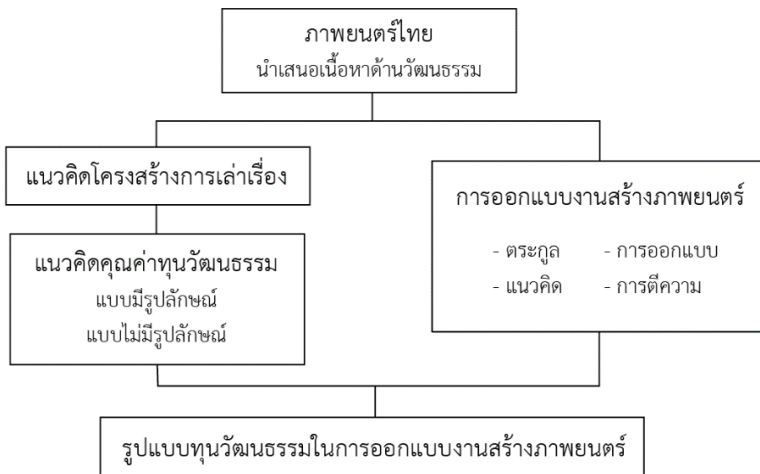
ทุนวัฒนธรรม หมายถึง คุณค่าทุนวัฒนธรรมแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัตถุ ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น หรือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น
2. ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติ ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งาน วรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี

ภาพยนตร์ไทย หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีกระบวนการสร้างโดยทีมงานไทยเป็นหลัก ภาพยนตร์ช่วงปี พ.ศ.2545-2555 มีกระแสตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์ และให้ความสนใจภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างมาก

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ไทยได้กำหนดกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้



ภาพประกอบที่ 2 แสดงกรอบแนวคิดการศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย

แนวคิดคุณค่าทุนวัฒนธรรม

จากแนวคิด Throsby (2001) แบ่งคุณค่าทุนวัฒนธรรมเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมที่มีรูปลักษณะ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียนรูปปั้นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้นแต่ยังขยายขอบเขตไปถึงทุนกายภาพหรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเช่นอาคารสิ่งประดิษฐ์ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสึกหรอผุพังได้ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษาและสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเองหรือการบริการที่ใช่วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ

2. ทุนวัฒนธรรมที่ไม่มีรูปลักษณะ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา ได้แก่ความคิดการปฏิบัติ ความเชื่อและค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่น ขนบธรรมเนียมประเพณีพิธีกรรมศิลปะการแสดง เพลงงานวรรณกรรมนิทานตำนานพื้นบ้านดนตรี เป็นต้นถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลังนอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลาในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดยชัยอนันต์ สมุทวณิช (2540) ได้เรียกทุนคงคลังนี้ว่า วัฒนธรรมคงคลัง (Cultural Stock)

แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสถานที่ ท่วงท่าของตัวละคร และมุมกล้อง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็น การลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง อย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น

2. ความขัดแย้ง (Conflict) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้นเพราะ แท้ที่จริงแล้วคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเอง

3. แก่นเรื่อง (Theme) หมายถึง ความคิดหลัก หรือ ความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร บรรทัดฐานและค่านิยม เป็นต้น

4. ตัวละคร (Character) หมายถึงบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัวแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่บ่งบอกถึงนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงพัฒนาการของตัวละครด้วย

5. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง หรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วยฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้ชมเกิดคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่อง ผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกแห่งความเป็นจริง

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของ ตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Research) เพื่อศึกษารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้กำหนดภาพยนตร์ที่ศึกษาวิเคราะห์จากเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในการนำเสนอ ด้านวัฒนธรรม อยู่ในช่วง ปี พ.ศ. 2545 จนถึง พ.ศ.2555 จำนวน 11 เรื่อง และได้กลุ่มตัวอย่าง 3 เรื่อง

การสร้างเครื่องมือวิจัย

การวิจัยได้ศึกษาแนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยผสมผสานแนวคิด โครงสร้างการเล่าเรื่อง และคุณค่าทุนวัฒนธรรม

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ตารางวิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอคุณค่าทุนวัฒนธรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งหมด ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยยึดหลักตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบในด้านคุณค่าทุน วัฒนธรรมอยู่ในช่วง ปี พ.ศ.2545 จนถึง พ.ศ.2555
2. การวิเคราะห์ภาพยนตร์แต่ละเรื่องโดยแยกตามประเด็นรูปแบบคุณค่า ทุนวัฒนธรรมที่ปรากฏโครงสร้างการเล่าเรื่อง และรวบรวมเพื่อหาผลสรุป

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบในด้านคุณค่าทุนวัฒนธรรม อยู่ในช่วง ปี พ.ศ. 2545 จนถึง พ.ศ.2555 จำนวน 11 เรื่อง ภาพยนตร์ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. ทุนวัฒนธรรมแบบมีรูปลักษณ์ ได้แก่ อาหาร, เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย, สถานที่อาคาร, สถาปัตยกรรม, วิถีชีวิตการเป็นอยู่
2. ทุนวัฒนธรรมแบบไม่มีรูปลักษณ์ ได้แก่ พิธีกรรม ประเพณี, ศาสนา, ภาษา, ความเชื่อ

ตารางที่ 1 แสดงสรุปการวิเคราะห์ ของภาพยนตร์ไทยที่มีองค์ประกอบทุนวัฒนธรรม

เรื่อง	พ.ศ.	ตระกูล	วัฒนธรรมแบบ ไม่มีรูปลักษณ์				วัฒนธรรมแบบ มีรูปลักษณ์			
			ประเพณี	ศาสนา	ภาษา	ความเชื่อ	อาหาร	เสื้อผ้า	สถาปัตยกรรม	วิถีชีวิต
สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด	2545	ชีวิต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
โอเคเบตง	2546	ชีวิต		✓	✓		✓	✓		✓
เรื่อง	พ.ศ.	ตระกูล	วัฒนธรรมแบบ ไม่มีรูปลักษณ์				วัฒนธรรมแบบ มีรูปลักษณ์			
			ประเพณี	ศาสนา	ภาษา	ความเชื่อ	อาหาร	เสื้อผ้า	สถาปัตยกรรม	วิถีชีวิต
โหมโรง	2547	ย้อนยุค	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แหยมยโสธร	2548	ตลก	✓		✓	✓	✓	✓		✓
คนไฟบิน	2549	ต่อสู้	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
ผีจ้างหนัง	2550	สยองขวัญ				✓			✓	✓
สละบายดี หลวงพระ บาง	2551	รัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
สามชุก	2552	ชีวิต			✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 วัด	2553	สยองขวัญ		✓		✓		✓		✓
ฮักนะสารคาม	2554	รัก	✓		✓					✓
ปัญญา เรณู	2555	ตลก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

จากผลการวิเคราะห์พิจารณาในส่วนของรูปแบบคุณค่าวัฒนธรรมในภาพยนตร์ที่นำเสนอขึ้นปรากฏภาพยนตร์ 3 เรื่อง ที่แสดงออกด้านคุณค่าวัฒนธรรมครบทุกองค์ประกอบ ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด ภาพยนตร์เรื่อง โหมโรง และภาพยนตร์เรื่อง ปัญญา เรณู

ซึ่งในขั้นตอนต่อไปจะเป็นรายละเอียดสรุปผลรูปแบบทุนวัฒนธรรมในการเล่าเรื่อง และการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยจะนำภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมาสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา หรือที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง สิบห้าคำเดือนสิบเอ็ด

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ชีวิต	แนวคิดในการออกแบบกำหนดมุมมองและสิ่งที่ต้องการให้เห็นในภาพยนตร์ ภาพส่วนใหญ่จะมองเห็นแม่น้ำโขงเพื่อควบคุมทิศทางในการถ่ายทำ และสร้างฉากบางส่วนขึ้นริมน้ำการออกแบบให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ มีความงามตามวิถีชีวิตอยู่ซึ่งส่งผลให้ภาพยนตร์ดูสมจริง	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ เช่นบรรยากาศชาวบ้านมีส่วนร่วม	สร้างความสมจริง สื่อถึงความเชื่อเรื่องพญานาคที่ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม ภาพยนตร์เล่าเรื่องความขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคนและสร้างแง่คิดให้กับผู้ดูรูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เป็นลักษณะตลกขบขัน ผสมผสานด้วยภาพขาว

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในการวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ใช้ภาพขาวเป็นจุดเริ่มเรื่องราวของบั้งไฟพญานาค งานพิธีไหลเรือไฟและมุมมองในความเชื่อทางพุทธศาสนา ฉาก (Setting) องค์ประกอบสำคัญของเรื่องนำเสนอบรรยากาศช่วงหน้าฝนท้องฟ้ามีเมฆไม่สดใสและไม่มีแดดจัด สร้างโทนของเรื่องให้เข้ากับความรู้สึกวิถีชีวิตของผู้คนริมแม่น้ำโขงชัดเจน ภาพขนาดกว้างที่แสดงถึงความเป็นมาที่ยาวนานของความเชื่อตลกล้านำเสนอในรูปแบบของภาพขาวฉากท้องถื่นบ้านเรือน วัด ตลาด แสดงวิถีชีวิตความเป็นจริงของพื้นที่ได้ชัดเจน



ภาพประกอบที่ 3 แสดงฉากพิธีกรรม ความเชื่อ จากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด

ตัวละคร (Character) ในการออกแบบชุดแต่งกาย ในอดีตวัฒนธรรมการแต่งกายใช้ผ้าที่ทำจาก ผ้าไหม ผ้าทอมือต่างๆ ซึ่งจะมีแตกต่างกันบ้างตามบริบทของพื้นที่ ในปัจจุบันชุดแต่งกายจะถูกนำมาใช้เฉพาะช่วงเทศกาลงานประเพณีทางศาสนาเป็นส่วนใหญ่ และจากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ดชุดแต่งกายเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นในเชิงวัฒนธรรมฉากของภาพยนตร์คือช่วงเทศกาลประเพณีออกพรรษา เช่น การแสดงบนเวทีของกลุ่มเด็ก ขบวนแห่ การประกวดธิดาพญานาค และชุดแต่งกายของป้าอ่องที่นิยมใส่ผ้าถุงหรือซิ่นแบบไทอีสาน



ภาพประกอบที่ 4 แสดงฉากสถานที่ อาหารการกิน จากภาพยนตร์สิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด



ความเชื่อในบริบทที่แตกต่างกันออกไป เช่น ชาวบ้านเชื่อว่าปรากฏการณ์เกิดจากภูณาค หลวงพ่อ และพระลูกวัดเชื่อในหน้าที่สร้างความศรัทธาในพุทธศาสนา ป้าเองเชื่อในคำสอนโบราณที่ขัดลือสืบทอดกันมา คุณหมอยเชื่อในปรากฏการณ์ธรรมชาติ และดร.สุพล เชื่อในหลักการทางวิทยาศาสตร์ เป็นการประกอบสร้างจากต่างความเชื่อต่างมุมมอง

ภาพประกอบที่ 5 แสดงฉากตัวละคร จากภาพยนตร์สืบหาค่าเดือนสิบเอ็ด

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง โหมโรง

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ย้อนยุค	ภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเค้าโครงเรื่องจริงของหลวงประดิษฐไพเราะ ท่านเป็นผู้บุกเบิกการบรรเลงดนตรีไทยผสมผสานการนำเอาเครื่องดนตรีจากชาว ซึ่งการออกแบบงานสร้างใช้การศึกษาอ้างอิงจากยุคสมัยรัชกาลที่ 5 และช่วงรัชกาลที่ 8 (การเปลี่ยนแปลงการปกครองสมัย จอมพล ป.พิบูลย์สงคราม)	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ง่ายต่อการควบคุม การกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ตามความสวยงามและอิงตามประวัติศาสตร์ เอกสารอ้างอิงเพื่อแสดงถึงยุคสมัย	ภาพยนตร์โดยคุณอิทธิสุนทร วิชัยลักษณ์ นำเสนอมุมมองของการหลงลิ้มวัฒนธรรมดนตรีไทย และแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ซึ่งถ่ายทอดเป็นภาพยนตร์ย้อนยุคโดยค้นคว้าข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ประกอบ

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ก่อให้เกิดกระแสดนตรีไทยขึ้นมาในช่วงระยะเวลานั้น หรือการใช้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นประยุกต์เข้ากับเนื้อหานำเสนอผ่านภาพยนตร์ วัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องแสดงออกปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

ถึงรากฐานและความเป็นมาของพื้นที่นั้นสำหรับความเป็นภาพยนตร์สิ่งที่จะสะท้อนความเป็นวัฒนธรรมในเชิงสถาปัตยกรรม หรือสิ่งของได้ชัดเจนนั้นคงเป็นฉาก (Setting) ประกอบไปด้วยที่อยู่อาศัยทั้งแบบของชาวบ้าน และ เจ้านายเชื้อพระวงศ์ได้เป็นอย่างดี น่าสนใจ โครงสร้างของบ้านก็จะเป็นบ้านทรงไทย ยกใต้ถุนสูงตามแบบบ้านทรงไทย ภาคกลางโดยทั่วไป พิธีกรรมความเชื่อที่สืบทอดกันมาได้แสดงออกผ่านฉากที่ ศร ตอนเด็กให้ครู ดนตรีไทยเพื่อจะเรียนดนตรีจัดออกมาได้อย่างสมจริง



ภาพประกอบที่ 6 แสดงฉาก อาคาร สถาปัตยกรรม จากภาพยนตร์โหมโรง



ภาพประกอบที่ 7 แสดงฉากความเชื่อ พิธีกรรม จากภาพยนตร์โหมโรง

ตัวละคร (Character) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครทำออกมาได้เรียบง่ายคลุมโทนบรรยากาศให้ความรู้สึถึงแตกต่างกันได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นชั้นเจ้านายในวัง หรือ ชาวบ้านธรรมดาแต่ละช่วงเวลาที่แตกต่างกันตามที่ภาพยนตร์ต้องการลำดับของเหตุการณ์ภายในเรื่อง เช่น ชาวบ้านทั่วไปมุ่งโจงกระเบน ผ้าพื้นคลุมโทน และทรงผมแบบในสมัยรัชกาลที่ 5 และชาวต่างชาติที่การแต่งกายของสตรียุโรปแบบอังกฤษ สมัยควีนวิกตอเรีย มีความพิถีพิถันในการหาข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบ



ภาพประกอบที่ 8 แสดงฉากตัวละคร เครื่องแต่งกาย จากภาพยนตร์โหมโรง

การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง ปัญญา เรณู

ตระกูล	แนวคิด	การออกแบบ	ลักษณะการตีความ
ตลก	แนวคิดภาพยนตร์สะท้อนกลิ่นอายวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวอีสานผ่านความน่ารักสดใสของกลุ่มเด็กนักเรียนบ้านโคกสะอาด ความสนุกตลกแบบซื่อๆ และแทรกวิถีวัฒนธรรมประเพณีของคนภาคอีสาน	การออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ง่ายต่อการควบคุม การกำหนดทิศทางการออกแบบ การจำลองบรรยากาศภาพวิถีชีวิตวัฒนธรรมอีสานในชนบท	ภาพยนตร์เน้นความสนุกตลกแบบเด็กๆ เป็นภาพชุมชน ชนบทอีสาน ความมีเสน่ห์ที่ดูเป็นธรรมชาติในวิถีชีวิตของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่าความน่าสนใจในภาพยนตร์ปัญญาเรณูคือการสะท้อนภาพวิถีชีวิตการหาอยู่หากินถ่ายทอดออกมาหลายฉากเป็นภาพชนพื้นเมืองอีสานที่ย้อนไปในอดีตรูปแบบดั้งเดิม และในส่วนของภาษา ซึ่งแน่นอนว่าภาพยนตร์ปัญญาเรณูเป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องของพื้นที่อีสานภาษาที่สื่อสารของบทพูดของตัวละครจึงเลือกใช้เป็นภาษาอีสานตัวละครก็มีภูมิสำเนาในภาคอีสาน ส่งผลให้ตัวละครเป็นธรรมชาติผ่านบทพูดออกมาได้เป็นอย่างดี อีกส่วนที่มีความโดดเด่นของภาพยนตร์คือการหยิบยืมศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเชื่อเรื่องของผีแม่ม้าย การบนบานศาลกล่าว



ภาพประกอบที่ 9 แสดงฉากวัฒนธรรม จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู



ภาพประกอบที่ 10 แสดงฉากศาสนา ความเชื่อ จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู

ฉาก (Setting) องค์ประกอบสำคัญของเรื่องในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู มีการออกแบบที่ปรากฏภาพวิถีชีวิตของคนอีสานโดยส่วนมากจะเป็นภาพบรรยากาศแทรก ช่วยให้ภาพยนตร์มีความสมจริง เช่นภาพท้องทุ่งคอกวัวคอกควาย หมู่บ้านของปัญญา นำเสนอออกมาได้น่าสนใจ ในส่วนของโครงสร้างสถาปัตยกรรมยังเห็นเป็นส่วนๆ ซึ่งจากการศึกษา รูปทรงบ้านในภาพยนตร์ปัญญาเรณู นำมาออกแบบเพื่อใช้ประกอบฉากนั้น เป็นประเภทเอือนกั้งถาวร หมายถึงกระท่อมหรือเรือนขนาดเล็ก ไม่มั่นคงและไม่พิถีพิถันการก่อสร้างนัก สำหรับผู้มีฐานะยากจนหรือผู้ที่กำลังสร้างตัวสร้างฐานะได้อาศัยก่อน สำหรับในส่วนบ้านของปัญญานั้น มีได้ทุนยกสูง ประเภทเอือนถาวร คือเรือนที่สร้างขึ้นเพื่อใช้งานอย่างถาวร ใช้สัดไม่จริง ให้ความสำคัญกับรูปแบบพื้นที่ใช้สอยและการก่อสร้างมากกว่า โครงสร้างไม้เนื้อแข็ง ฝาไม้ กระดาน (แอมแปน) หลังคาจั่วมุงแป้นเกล็ดแล้วเปลี่ยนเป็นสังกะสีในภายหลัง พื้นไม้กระดาน



วิถีชีวิตการอยู่อาศัยแบบวัฒนธรรมอีสาน คือหมู่บ้านหรือชุมชนของปัญญาและเรณูที่พยายามถ่ายทอดให้เห็นถึงความชนบทยังไม่เจริญ ในการออกแบบงานสร้างได้เซตโลเคชั่นหลักของเรื่องในภาพกว้าง เห็นบรรยากาศวิถีชีวิต บ้านเรือน มีเป็นคอกวัวคอกควาย เลี้ยงเป็ด ไก่ ฉากหลังของโลเคชั่นหลักจะล้อมไปด้วยต้นไม้ใหญ่

ภาพประกอบที่ 11 แสดงฉากวิถีชีวิต จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู



ด้านการออกแบบฉากสถาปัตยกรรมบ้านเรือนชุมชนพื้นบ้านอีสาน ซึ่งลักษณะของบ้านตัวละครหลักเหตุการณ์จะเกิดขึ้นเพียงได้ทุนบ้านและภายในห้องนอนของปัญญา จึงไม่มีภาพกว้างที่แสดงตัวเรือนแบบอีสานให้เห็น จะเห็นได้แต่ลักษณะเอือนกั้งถาวรที่เป็นส่วนประกอบรอบๆ ภายในฉาก

ภาพประกอบที่ 12 แสดงฉากที่อยู่อาศัย จากภาพยนตร์ปัญญาเรณู

ตัวละคร (Character) ตัวละครแสดงได้อย่างมีอิสระการโต้ตอบบทในการพูดภาษาอีสานท้องถิ่นทำออกมาได้ดี เครื่องแต่งกายของตัวละครเป็นไปแบบเรียบง่ายแบบเด็กทั่วไปชนบท ชุดการแสดงในการประกวดวงดนตรีแบบอีสานนางไหม หมอแคน และชุดทางเครื่องเล่นประกอบการแสดงมีทั้งแบบรวมสมัยและผสมความเป็นพื้นบ้านอีสาน

อภิปรายผล

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยเป็นการมุ่งเน้นความสวยงามที่มีพื้นฐานการออกแบบจากความสมจริง (Realistic) โดยอาจมีการปรับเปลี่ยนในการออกแบบงานสร้างตามแนวคิดและตระกูลของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ตระกูลย้อนยุค (Period Film) ในที่นี้คือ ภาพยนตร์เรื่องไหมโรง ที่ออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ซึ่งจะง่ายต่อการกำหนดทิศทางในการออกแบบได้ตามความสวยงาม และอิงตามประวัติศาสตร์กลมกลืนกับตัวละคร และบทภาพยนตร์ ในส่วนของภาพยนตร์เรื่องปัญญาเรณู ภาพยนตร์ตระกูลตลก (Comedy) ภาพยนตร์ประเภทนี้มุ่งเน้นการเดินเรื่องผ่านตัวละครเป็นจุดสนใจ การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จึงยังไม่ค่อยให้ความสำคัญมากนัก จะมีในส่วนที่ออกแบบบางฉากเพื่อเสริมบรรยากาศของเรื่อง ภาพที่สื่อถึงวิถีชีวิตของตัวละคร ซึ่งเป็นการออกแบบฟอร์มของภาพแบบปิด (Close Form) ออกแบบภาพชุมชน ชนบทอีสานความมีเสน่ห์ที่ดูเป็นธรรมชาติ และภาพยนตร์เรื่องสิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด ภาพยนตร์ตระกูลชีวิต (Drama) ที่เน้นความสมจริงของเรื่องเล่า การออกแบบฟอร์มของภาพแบบเปิด (Open Form) ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ส่งเสริมให้เรื่องราวเป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ บรรยากาศชาวบ้านมีส่วนร่วมในบางฉาก โดยลักษณะการตีความการออกแบบที่สื่อถึงความเชื่อเรื่องพญานาคที่ส่งผลเกี่ยวข้องกับศาสนาวินาศศาสตร์และวัฒนธรรม ภาพยนตร์เล่าเรื่องความขัดแย้งในความเชื่อแต่ละคนและสร้างแง่คิดให้กับผู้ชม

รูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย สามารถสร้างความน่าสนใจหรือประสบความสำเร็จได้นอกจากภาพยนตร์จะต้องมีบท

ภาพยนตร์ที่น่าสนใจแล้วนั้น ส่วนที่สร้างหรือส่งเสริมให้ภาพยนตร์สะท้อนความเป็นวัฒนธรรมไทยออกมาได้อย่างชัดเจน คือกระบวนการออกแบบงานสร้างของภาพยนตร์ จากการศึกษาพบว่ารูปแบบทุนวัฒนธรรมในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทย เรื่องสิบห้าค่ำเดือนสิบเอ็ด สามารถแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นความขัดแย้งความเชื่อของกลุ่มคน เล่าเรื่องที่อยู่ในช่วงเหตุการณ์หรือเวลาปัจจุบัน การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จากภาพข่าวความเชื่อทางพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรม สถาปัตยกรรมอีสาน ภาพปรากฏการณ์บังไฟสถานที่จริง เช่น สภาพบ้านเรือน สภาพภูมิอากาศ ออกมาได้อย่างสมจริงสะท้อนภาพวิถีชีวิตผู้คนริมแม่น้ำโขงได้ชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดความเป็นภาพยนตร์ไทยที่ (โดม สุขวงศ์, 2545) ได้กล่าวว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของแต่ละชาติ ต่างมีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมถ่ายทอดใส่ลงไปในภาพยนตร์ในภูมิภาคของตัวเอง ทั้งนี้ จากการเปลี่ยนแปลงของ “บริบท” ในสังคมไทย และจากแนวทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ที่ทำหน้าที่สะท้อนภาพวัฒนธรรม เช่นเดียวกับ (ประกายกาวิล ศรีจินดา, 2554) “วิถีความเป็นไทย” ที่มีลักษณะเฉพาะตัวแตกต่างอันเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ สามารถถ่ายทอดผ่านภาพยนตร์ไทยได้เช่นกัน โดยในแง่ของวัฒนธรรมในยุคหลังหนึ่งร้อยปีภาพยนตร์ไทยจะพบว่ามีการนำภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่น่าสนใจเสนอประเด็นการเชื่อมโยงของวิถีชีวิตความเป็นไทยถ่ายทอดออกมาสู่ภาพยนตร์ได้อย่างน่าสนใจโดยภาพยนตร์ไทยที่โดดเด่นในเชิงของการถ่ายทอดความเป็นวัฒนธรรมไทยออกมาได้อย่างชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์โดยผสมผสานแนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่อง และคุณค่าทุนวัฒนธรรมในการกำหนดกรอบการศึกษาเพื่อหารูปแบบการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์จากผลงานภาพยนตร์ช่วงปี พ.ศ.2545 - 2555 เพื่อจะเป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ที่ต้องการนำเสนอเนื้อหา หรือที่เกี่ยวข้องทางด้านวัฒนธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กำจร หลุยยะพงศ์. (2556). ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เชมพัทธ์ พชรวิชัย. (2553). ศึกษาการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทย. กรุงเทพฯ : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ชัยอนันต์ สมุทวณิช. (2540). วัฒนธรรมคือทุน. กรุงเทพฯ : พี.เพรส.
- โดม สุขวงศ์. (2545). ร้อยปี หนังสือไทย. กรุงเทพฯ : ริเวอร์บุ๊คส์.
- ประกายกาวิล ศรีจินดา. (2554). ภาพยนตร์ไทยยุคหลังหนึ่งร้อยปีกับความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย. วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ, 18(2), 157-176.
- Throsby, C.D. (2001). **Economics and culture**. Cambridge : Cambridge University Press.