

การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557

PRODUCTION DESIGN IN FILM AND SOCIO-CULTURAL CONTEXT : A CASE STUDY OF THE FILM ML.BHANDEVANOV DEVAKULA DURING B.E. 2553 – 2557

รินบุญ บุชน้อมบุญ / RINBOON NUCHNOMBOON

นิสิตปริญญาเอก สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DOCTORAL OF ARTS, ARTS AND CULTURE RESEARCH DEPARTMENT,
FACULTY OF FINE ARTS, SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

พฤที ศุภเศรษฐศิริ / PRIT SUPASETSIRI¹

สาขาวิชาศิลปวัฒนธรรมวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ARTS AND CULTURE RESEARCH DEPARTMENT, FACULTY OF FINE ARTS,
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) นำเสนอข้อมูลแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 3 ประเด็น ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์ของ หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ในช่วง พ.ศ. 2553 - 2557 ใน ประเด็นรูปแบบในการนำเสนอ การออกแบบฉากและเครื่อง แต่งกายในภาพยนตร์กับภาพที่ปรากฏ รวมทั้งองค์ประกอบ ร่วมของภาพฉากสำคัญและเครื่องแต่งกายนักแสดงนำกับการ สื่อความหมาย 2. เพื่อศึกษาทัศนะของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องพ กับการผลิตภาพยนตร์ในฐานะผู้สร้าง และกลุ่มนักวิชาการ นัก ออกแบบในงานภาพยนตร์ และนักวิจารณ์ในฐานะผู้เสพ 3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์ที่มีความ สัมพันธ์กับการสะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

ภาพยนตร์ที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยภาพยนตร์ จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1. ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย (พ.ศ. 2553) 2. ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง (พ.ศ. 2554) 3. ภาพยนตร์เรื่องจัน ดารา ปฐมบท (พ.ศ. 2555) 4. ภาพยนตร์ เรื่องจัน ดารา ปัจฉิมบท (พ.ศ. 2556) 5. ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า (พ.ศ. 2557) ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบในการนำเสนอเป็น

ลักษณะของภาพยนตร์ย้อนยุค นำเสนอเรื่องราวผ่านกลวิธี การเล่าเรื่องสลับเหตุการณ์ในอดีต ประกอบกับจุดขายด้วย การเน้นการแสดงออกทางอารมณ์ของนักแสดง โศกนาฏกรรม ความรักและฉากศิลปะเชิงสังวาส นอกจากนี้ประสบการณ์ ผล งานและความเป็นตัวตนอันเป็นที่ยอมรับของผู้กำกับการแสดง ในด้านละครเวที ยังส่งผลต่อรูปแบบในการนำเสนอที่ได้รับ อิทธิพลของความเป็นละครเวที

การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายกับมิติของ สุนทรียะและกระบวนการทางศิลปะ พบว่า กระบวนการใน การออกแบบมีพื้นฐานจากความสมจริง ผ่านกระบวนการ สร้างสรรค์ ทั้งในลักษณะอิงต่อยุคสมัยในอดีตและพัฒนาขึ้น ภายใต้อยุคสมัยในอดีต ด้วยกลวิธีเทคนิคของการเพิ่มและ ขยาย กับการประกอบสร้างความเป็นภาพยนตร์และอิทธิพล ของละครเวที ซึ่งเป็นจุดเด่นและจุดขาย อันก่อให้เกิดลักษณะ เฉพาะของการออกแบบในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวง พันธุ์เทวนพ เทวกุล

ด้านองค์ประกอบร่วมของภาพกับการสื่อความหมาย แสดงถึงการให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์และภาพสะท้อน ต่อวิถีชีวิต ศาสนาและความเชื่อ เพศ การรับอิทธิพลวัฒนธรรม ตะวันตกกับการสร้างวัฒนธรรมชาติ ศิลปะการแสดงชั้นสูง และพื้นบ้าน ซึ่งสะท้อนทั้งในลักษณะความหมายโดยนัย ความหมายแฝงและสัญลักษณ์ ภายใต้อารมณ์ประกอบสร้าง

¹ รองศาสตราจารย์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ที่ปรึกษานิพนธ์หลัก

จริงทางสังคมและวัฒนธรรมไทยในอดีต ประกอบกับพลวัตอำนาจของพุทธธรรม การย้อนแย้งและสอบทานต่อสภาวะการณ์ในบริบทสังคมวัฒนธรรมปัจจุบัน

คำสำคัญ: การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์, ภาพยนตร์ไทย, สังคมและวัฒนธรรม

Abstract

This qualitative research presents descriptive analysis together with in-depth interview. The objectives of this research are as followed; 1. To analyze production design of films directed by M.L. Bhandevanop Devakula during 2010 – 2014 in terms of their presentation style, setting and costume design and appearances as well as the composition in key scenes, leading actors' costumes and communication. 2. To study the attitude of film crews as makers and groups of scholars, production designers and critics as consumers. 3. To analyze the relationship between production design and the reflection of Thai social and cultural context.

In this research, the 5 films, namely Eternity(2010), The Outrage(2011), Jan Dara the Beginning(2012), Jan Dara the Finale(2013) and The Scar(2014) has been analyzed. The research has found that the 5 films are period films using flash back narrative. The selling point of the films by emphasizing characters, drama, tragedy, romance and erotic art scene. The presentation style of these films is theatrical influenced by his experience, recognized works and identity as theatre director.

In terms of the setting and costume design, aesthetic dimension and paradigm in art, the research has found that process design is based on reality through creation process based on past era and developed under the past era using exaggeration technique combined with filmic construction and theatrical influence. These contribute to outstanding and selling points considered as the uniqueness of production design of M.L.Bhandevanop Devakula's.

For the composition and communication, considering reflect and relate to way of life, religion and belief, sex, westernization, creation of a national culture, high and traditional performing arts. All of them were reflected in the way of implication, connotation and symbol under the construction of social reality and Thai culture in the past combined with the dynamic of Dharma power, paradox and examination of situations in current social and cultural context.

Keywords: Production design / Thai Feature Films / Social and Cultural

บทนำ

ท่ามกลางบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยปัจจุบัน ภาพยนตร์ไทยในกระแสหลักกับเรื่องราวและรูปแบบของภาพยนตร์ที่ปรากฏอยู่นั้นนับเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงมิติที่มีความหลากหลายทั้งในเรื่องมิติของประวัติศาสตร์ มิติเชิงเทคนิคและศิลปะภาพยนตร์ มิติด้านอุตสาหกรรม มิติด้านผู้ชมหรือผู้เสพและมิติความสัมพันธ์เชิงสังคมและวัฒนธรรม โดยนับตั้งแต่ราวปีพ.ศ.2540 เป็นต้นมา การเกิดวิกฤตเศรษฐกิจของประเทศไทยในช่วงเวลาดังกล่าวส่งผลกระทบต่อการสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในช่วงเวลานั้น แต่ในขณะเดียวกันก็ยังส่งผลให้วงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเกิดการปฏิวัติรูปแบบของการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไทยที่มีการพัฒนาขึ้นทั้งในเรื่องของเนื้อหา รูปแบบ กลวิธีในการนำเสนอ เทคนิคต่างๆและการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ (Production Design) กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นอย่างเป็นระบบ ภาพยนตร์ไทยจึงมีมิติพัฒนาการจากเดิม และส่งผลต่อการก่อเกิดบุคลากรภาพยนตร์รุ่นใหม่ผสมผสานกับบุคลากรภาพยนตร์ที่มีบทบาทมาก่อนหน้านี้กับการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ไทยจนถึงปัจจุบัน

ภาพยนตร์โดยหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลหรือ หม่อมน้อย จัดเป็นภาพยนตร์รูปแบบหนึ่งที่มีกระบวนการออกแบบงานสร้างที่ได้รับการยอมรับในมิติเชิงเทคนิคและศิลปะในภาพยนตร์ รวมทั้งมิติของศิลปวัฒนธรรมและสังคมไทย โดยพบว่าในช่วงปีพ.ศ.2553-2557 มีจำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ ปีพ.ศ.2553 ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย พ.ศ.2554 ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง พ.ศ.2555 ภาพยนตร์เรื่องจันดารา ปฐมบท พ.ศ.2556 ภาพยนตร์เรื่องจันดารา ปัจฉิมบท และในปีพ.ศ.2557 ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า โดยภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม อีกทั้งภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายและภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมืองยังได้รับรางวัลเครื่องแต่งกายยอดเยี่ยมในงานภาพยนตร์แห่งชาติสุพรรณหงส์ทองคำอีกด้วย นอกจากนี้ปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องดังกล่าวยังมีลักษณะร่วมบางประการ ทั้งในมิติเนื้อหาทางความคิด ภาพสะท้อนชีวิต บริบททางสังคมและอื่นๆ ประกอบกับมิติของสุนทรียความงามของการสร้างสรรค์งานออกแบบงานสร้าง องค์ประกอบด้านภาพ (Visual elements)ที่มีความพิถีพิถัน เป็นองค์ประกอบร่วมกับการก่อกำเนิดอัตลักษณ์เฉพาะตน และรูปแบบ(Style)ในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์ เทวนพ เทวกุลผ่านผลงานภาพยนตร์ไทยกระแสหลักและเป็นที่ยอมรับในสังคมไทย

หากพิจารณาในส่วนบริบทของเรื่องราว เนื้อหาจากภาพยนตร์ไทยทั้ง 5 เรื่องซึ่งเป็นช่วงที่หม่อมหลวงพันธุ์ เทวนพ เทวกุลกลับมาสร้างสรรค์ผลงานภาพยนตร์ในกระแสหลักนั้น นับเป็นการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานมาจากบทประพันธ์หรือวรรณกรรมมาประกอบสร้างดัดแปลงซึ่งเป็นเรื่องราวย้อนยุค(Period) โดยภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายเป็นบทประพันธ์ของครูมาลัย ชูพินิจ ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมืองดัดแปลงจากบทละครเรื่องประตู่ผีของหม่อมราชวงศ์คึกฤทธิ์ ปราโมชกับเรื่องราโชมอน ซึ่งดัดแปลงมาจากเรื่องสั้นของ ริวโนะสุเกะ อกุตะวะวะ อีกต่อหนึ่ง ทั้งนี้เรื่องราวดัง

กล่าว อากิระ คูโรซาวา ได้นำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง “ราโชมอน” เมื่อปี พ.ศ.2493 เข้าชิงและคว้ารางวัลอีกหลายสถาบัน รวมถึงรางวัลออสการ์เกียรติยศ ภาพยนตร์เรื่องจินดารา(ปฐมบท-ปัจฉิมบท)เป็นวรรณกรรมคลาสสิกโดยคุณประมุข อุนทรูป ใช้นามปากกาว่า “อุษณา เฟลิ่งธรรม” รวมถึงภาพยนตร์เรื่องแผลเก่าบทประพันธ์ของ “ไม้ เมืองเดิม” หรือก้าน พิงบุญ ณ อยุธยา ประกอบกับมุมมองในมิติของภาพยนตร์ไทยที่เคยผลิตมาแล้วในอดีตกับการนำมาผลิตซ้ำ (Remake)

แนวคิดภาพยนตร์ที่ผลิตซ้ำโดยมีที่มาจากนวนิยายในทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นการทำเนื้อหาภาพยนตร์ให้เป็นที่รู้จักและสร้างแรงดึงดูดให้กับผู้ชม ซึ่งหากพิจารณาในแง่มุมมองศิลปะนับเป็นศิลปะที่สองทางให้กัน กล่าวคือศิลปะวรรณกรรมจะเป็นตัวเชื่อมต่อกับศิลปะภาพยนตร์ รวมทั้งมีจุดที่แตกต่างกันเพราะมีการนำเสนอที่แตกต่างกัน ทั้งยังสามารถพิจารณาได้จากประเด็นของเนื้อหาและการเล่าเรื่อง กับการใช้ภาษาภาพและสัญลักษณ์ต่างๆ เพื่อผู้ชมได้แสดงทัศนะต่อองค์ประกอบในภาพยนตร์อย่างเป็นรูปธรรม มากกว่านวนิยายหรือวรรณกรรม(กัจจกร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน. 2552:46)

โดยภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวและเนื้อหากับกลิ่นอายของยุคสมัยหรือการย้อนยุค(Period) ซึ่งเมื่อพิจารณาร่วมกับกระแสศิลปะของศิลปะหลังสมัยใหม่(Post Modernism) การได้รับแรงบันดาลใจ(Inspiration)งานจากอดีตหรือการย้อนยุคศิลปะเรื่องราวในแบบเก่าที่ถูกหยิบยกนำมาเสนอในรูปแบบที่สัมพันธ์กับอดีต การจำลองและการลอกเลียนแบบอดีตตามนัยยะแบบเดิม กลับไม่เป็นเพียงภาพสะท้อนอดีตเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างภาพอดีตผสมผสานกับจินตนาการให้กลายเป็นความเสมือนจริง เปรียบเสมือนการประกอบสร้างความเป็นจริงต่อผู้ชมและสังคมผ่านกระบวนการออกแบบในงานภาพยนตร์อีกด้วย

พทุทธิ ศุภเศรษฐศิริ(พทุทธิ ศุภเศรษฐศิริ.2545:4-17) กล่าวว่า ศิลปะหลังสมัยใหม่(Postmodern)เป็นกระบวนการของการประกอบสร้างงานแบบปะติดปะต่อ ผู้เสพงานมองแก่นของภาพสะท้อนการจำลองแบบ ถอดแบบหรือการนำกลับมาใช้ใหม่(Reproduction) มีการลอกเลียนแบบ(Mimesis) เป็นการไร้เส้นกันแบ่งระหว่างรูปแบบของงานแบบHighและLow Art นอกจากนี้แนวคิดของฌอง โบดริยาร์ (Jean Baudrillard) กล่าวว่าในสังคมหลังสมัยใหม่นั้นไม่มีอะไรเป็นของแท้ทุกอย่าง เป็นของที่ได้รับการจำลองมาจากสิ่งอื่น(Simulacra) นับเป็นปรากฏการณ์การนำเสนอคุณค่าเชิงสุนทรีย์และความงามกับการผลิตซ้ำอีกด้วย นอกจากนี้ยุคสมัยดังกล่าวยังสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นร่วมของการสร้างภาพตัวแทนผ่านงานภาพยนตร์โดยการโหยหาอดีต (Nostalgia) โดย William Kelly ได้แสดงทัศนะถึงการโหยหาอดีตว่าจัดเป็นการจินตนาการถึงโลกที่เราได้สูญเสียไป (Imagination of a world we have lost) โลกที่เราเคยมีประสบการณ์ร่วมกันและเป็นจริงมาในอดีต ปัจจุบันเหลือไว้เพียงความทรงจำ ประสบการณ์ชีวิตและประสบการณ์ทางวัฒนธรรม โดยเราสามารถสร้างภาพตัวแทนโดยการผลิตซ้ำหรือฉายซ้ำจากนั้นๆด้วยการจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่อีกครั้งผ่านสื่อต่างๆแม้กระทั่งสื่อภาพยนตร์ ซึ่งเป็น

ภาพตัวแทนของความรู้สึกโหยหาอดีตที่อยู่ในความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์และความทรงจำรวมทั้งจินตนาการร่วมของคนในสังคม(พัฒนา กิตติอาษา.2546:5) โดยผสมกับการกระบวนการออกแบบ(Design) รูปแบบ(Style)และจินตนาการ (Imagination)ของผู้ออกแบบงานสร้าง(Production Designer) ในที่นี้หมายถึงผู้ออกแบบฉาก(Set Designer)ซึ่งบางครั้งจะเป็นผู้รับผิดชอบในการกำกับศิลป์(Art Director)และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย(Costume Designer)ประกอบกับทัศนะแนวคิดของผู้กำกับการแสดง(Director) งานออกแบบในงานภาพยนตร์นั้นๆในส่วนฉากที่เกิดขึ้นคงมิใช่ภาพสะท้อนเพียงแค่เรื่องของพื้นที่ในภาพยนตร์ที่สื่อความหมายตามเรื่องราวเพียงเท่านั้น เครื่องแต่งกายผ่านมุมมองในเชิงอวัจนภาษา(Non-Verbal language)กับการสื่อความหมายฉากและเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ จึงเป็นผลผลิตที่ประกอบสร้างความหมายแฝงหรือการสร้างสัญลักษณ์(Sign or Symbol)แทนความหมายบางสิ่งที้นอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏ โดยเกิดจากผู้สร้างสรรค์งานหรือผู้ผลิต ส่งผลกระทบต่อผู้ชมหรือผู้เสพกับการสร้างความหมายที่เกิดขึ้นจากสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆที่กำหนด

ในมิติของศิลปะกับความเป็นภาพยนตร์ ยังสะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงกับบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทยกับทุนทางวัฒนธรรม(Cultural Capital) ในอดีตหรือกลิ่นอายของยุคสมัยในอดีต(Period)ที่บูรณาการอยู่ในเรื่องราว ความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี วิถีชีวิต องค์ประกอบของงานสร้าง ฉาก เครื่องแต่งกาย ภาพและการนำเสนอ ภาพยนตร์ไทยกับความเป็นไทย ในมิติมุมมองของเศรษฐกิจและความ เป็นสินค้าทางวัฒนธรรมภาพยนตร์ไทยดังกล่าวจึงนับเป็นผลผลิตในเชิงสินค้าทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ที่สะท้อนและส่งผลกระทบต่อบริบทสังคมไทย ตลอดจนสามารถพัฒนาต่อยอดในระดับประชาคมอาเซียนหรือสังคมโลกได้

โดยคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ ได้จัดทำยุทธศาสตร์การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ (พ.ศ.2555 – 2559) เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ของไทยให้มีทิศทางและเป้าหมายที่ชัดเจนด้วยโอกาสที่ประเทศไทยมีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลายสำหรับเป็นต้นทุนที่สำคัญในการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์ รัฐบาลมีนโยบายในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ให้เป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สำคัญของประเทศ และหากพิจารณาภาพยนตร์ไทยในภาพรวมเชิงลึกที่ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมากับการเน้นการบูรณาการของสำนักคิด สามารถแสดงถึงมุมมองของภาพยนตร์ไทยในฐานะพาณิชย์ศิลป์(Commercial Arts) มุ่งเป้าหมายเพื่อดึงดูดผู้บริโภคและส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ หรือคล้อยตามกัน ประกอบกับการแฝงอุดมการณ์บางอย่างผ่านสุนทรีย์ทางศิลปะในงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์ไทยจึงจัดเป็นอุตสาหกรรมวัฒนธรรม(Cultural Industries)ประเภทหนึ่ง (กัจจกร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน.2552:11) ภาพยนตร์ไทยจึงเป็นมิติของอัตลักษณ์ของชาติและภาพสะท้อนของผู้สร้างงาน ภาพสะท้อนของผู้คนกับประสบการณ์ร่วมในสังคมความเป็นไทยและวัฒนธรรมไทย

จากปรากฏการณ์ของการนำเสนอภาพยนตร์ไทยใน

กระแสหลักกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ที่มีการประกอบสร้างกลไกของยุคสมัย ส่งผลต่อการให้ความสำคัญต่อกระบวนการสร้างงานและการออกแบบในงานภาพยนตร์ไทย ทั้งในส่วนของฉากและเครื่องแต่งกาย ประกอบกับบริบทของเรื่องราว ภาพยนตร์กับการเชื่อมโยงบูรณาการมิติของศิลปะและวัฒนธรรม ทูทางวัฒนธรรม ภาพยนตร์โดยหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ในช่วงปีพ.ศ. 2553-2557 จึงนับเป็นการนำเสนอและเป็นภาพสะท้อนบริบทต่างๆ ในรูปแบบหนึ่งได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญต่อประเด็นดังกล่าวเพื่อนำมาศึกษาค้นคว้าวิจัยในส่วนของกระบวนการออกแบบในงานภาพยนตร์ ทักษะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนทัศนคติของนักวิชาการ นักออกแบบ และนักวิจารณ์เพื่อส่งผลต่อองค์ความรู้ในการเรียนการสอนด้านการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์ ผู้สนใจภาพยนตร์ไทย กับทิศทางการพัฒนาการออกแบบในงานภาพยนตร์ไทยอย่างร่วมสมัย กับการประกอบสร้างบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย และมีมิติของการพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในกระแสหลักต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ.2553-2557 ในประเด็นรูปแบบในการนำเสนอ การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์กับภาพที่ปรากฏ และองค์ประกอบร่วมของภาพฉากและเครื่องแต่งกายกับการสื่อความหมาย
2. เพื่อศึกษาทัศนะของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ ประกอบกับ กลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์ และนักวิจารณ์ ในฐานะผู้สร้างและผู้เสพต่อประเด็นเรื่องรูปแบบในการนำเสนอ การออกแบบในงานภาพยนตร์ การออกแบบในงานภาพยนตร์กับภาพสะท้อนบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย
3. เพื่อศึกษาวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์กับภาพสะท้อนต่อบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาวิเคราะห์การออกแบบงานสร้างในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ.2553-2557 โดยวิเคราะห์ผ่านภาพการออกแบบฉากสำคัญและเครื่องแต่งกายนักแสดงนำ รวมทั้งองค์ประกอบทางภาพฉากและเครื่องแต่งกายที่สำคัญ ในงานภาพยนตร์ดังกล่าว ประกอบกับแนวคิด ทฤษฎีและทัศนะนักวิชาการที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1.ปีพ.ศ.2553 ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย 2.ปีพ.ศ. 2554 ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง 3.ปีพ.ศ.2555 ภาพยนตร์เรื่องจัน ดาราปฐมบท 4.ปีพ.ศ.2556 ภาพยนตร์เรื่องจัน ดารา ปฐมบท 5.ปีพ.ศ.2557 ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า

2. การศึกษาทัศนะ(Interview) โดยประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต

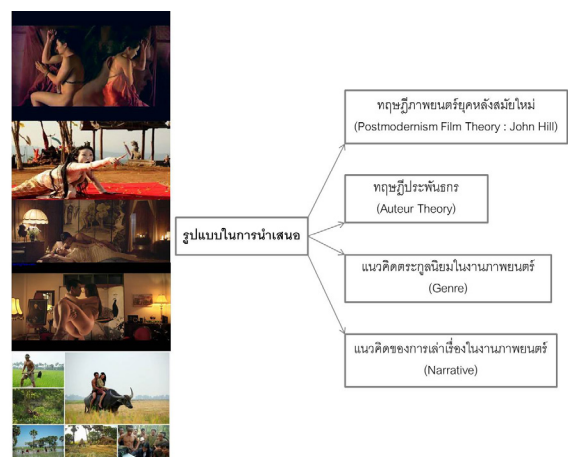
ภาพยนตร์ และกลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์ และนักวิจารณ์

1. กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยเลือกกลุ่มบุคคลดังกล่าว เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก(In-depth Interview) เกี่ยวกับทัศนะที่มีต่อรูปแบบในการนำเสนอ การออกแบบในงานภาพยนตร์ การออกแบบในงานภาพยนตร์กับภาพสะท้อนต่อบริบททางสังคมและวัฒนธรรม จำนวน 6 คน ได้แก่ ผู้กำกับการแสดงจำนวน 1 คน คือ หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ผู้กำกับศิลป์และผู้ออกแบบฉากจำนวน 3 คน คือ สิริภัท รัชชานันติ จากภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย พัฒน์ทริค มีสายญาติและนิติ สมิตตะสิงห์จากภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง พัฒน์ทริค มีสายญาติ จากภาพยนตร์เรื่องจัน ดารา ปฐมบทและปัจฉิมบทและภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจำนวน 2 คน คือ นพดล เตโช จากภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายและภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง อธิษฐ์ จิรจิตติวัฒน์ จากภาพยนตร์เรื่องจัน ดารา ปฐมบทและปัจฉิมบทและภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า

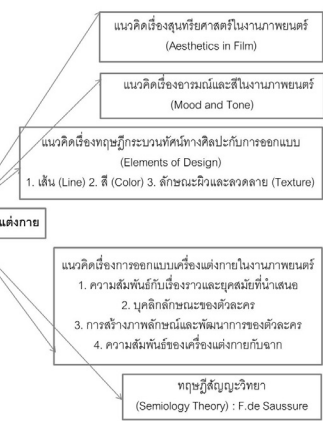
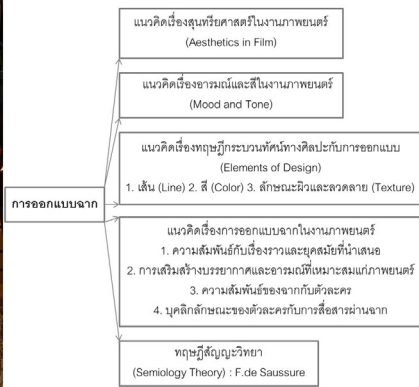
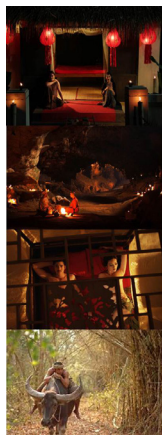
2. กลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์ และนักวิจารณ์ เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก(In-depth Interview) เกี่ยวกับทัศนะที่มีต่อรูปแบบในการนำเสนอ การออกแบบในงานภาพยนตร์ การออกแบบในงานภาพยนตร์กับภาพสะท้อนต่อบริบททางสังคมและวัฒนธรรม จำนวน 9 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

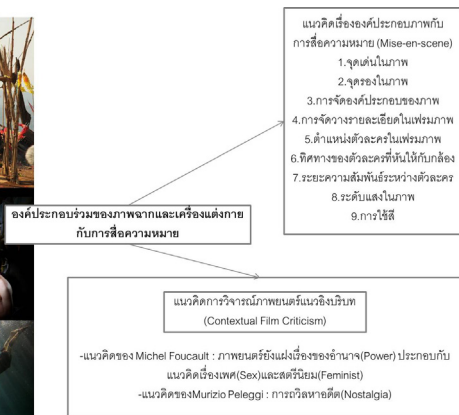
งานวิจัยเรื่องการออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ.2553 – 2557 ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้



ภาพที่1 ภาพกรอบการวิเคราะห์รูปแบบในการนำเสนอ
ที่มา : รินบุญ นุชน้อมบุญ



ภาพที่2 ภาพประกอบการวิเคราะห์การออกแบบฉากและการออกแบบเครื่องแต่งกาย
ที่มา : รินบุญ นุชน้อมบุญ



ภาพที่3 ภาพประกอบการวิเคราะห์องค์ประกอบร่วมของภาพกับการสื่อความหมาย
ที่มา : รินบุญ นุชน้อมบุญ

ภาพที่4 ภาพกรอบแนวคิดในการวิจัย
ที่มา : รินบุญ นุชน้อมบุญ

สรุปและอภิปรายผล

การวิเคราะห์การออกแบบในงานภาพยนตร์ของ หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ.2553-2557 รูปแบบในการนำเสนอ ภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปีพ.ศ.2553 – 2557 กับรูปแบบในการนำเสนอ สะท้อนถึงการสร้างสรรค์ผ่านการประกอบสร้างศิลปวัฒนธรรมและบริบทสังคม ด้วยการจำลองภาพกับการอ้างอิงบริบทในอดีต มีการผสมผสานวิธี เทคนิคในการนำเสนอด้วยการประดิษฐ์สร้างจากอดีตที่เสมือนจริง(Simulator)ทั้งในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยกับความเป็นเมือง(Town)และพื้นบ้าน(Folk) ซึ่งมีมิติสัมพันธ์กับทฤษฎีภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่(Postmodernism Film Theory)โดยJohn Hill(Frederic Jameson อ้างถึงJohn Hill.1998:100-103อ้างในอัญชลี ชัยวรพร.2551:282-284)ที่กล่าวถึงปรากฏการณ์ภาพยนตร์ยุคหลังสมัยกับทิศทางในการนำเสนอในทิศทางแบบParody เป็นการอ้างอิงภาพในอดีต และผู้กำกับการแสดงจะล้อเลียนหรือแอบแฝงการวิจารณ์ไว้ รวมทั้งมักจะมีการผสมผสานระหว่างชนบศิลปะชั้นสูง(High Art) และศิลปะระดับล่าง(Low Art)(John Hill.1998:99)ดังปรากฏผ่านการออกแบบ องค์

ประกอบของภาพและการสื่อความหมายในภาพยนตร์

ผู้กำกับการแสดงภาพยนตร์ก็รูปแบบการนำเสนอ ภาพยนตร์ในช่วงปีพ.ศ.2553 – 2557 ในมุมมองผ่านทฤษฎี ประพันธ์กร(Auteur Theory)พบว่า ในด้านเนื้อหาและเรื่องราว เป็นพัฒนาการจากวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบภาพยนตร์ย้อนยุค(Period Film) ประกอบกับรูปแบบภาพยนตร์ที่เน้นหนักและให้ความสำคัญต่อสุนทรียะองค์ประกอบทางภาพ และศิลปะการออกแบบในงานภาพยนตร์ (Production Design in Film) กอปรกับประวัติความเป็นมาและผลงาน(Body of Work) อีกส่วนหนึ่งซึ่งได้รับการยอมรับในด้านศิลปะการแสดงละครเวที(Theater – Performing Arts) ลักษณะของผลงานดังกล่าวจึงสะท้อนถึงการผสมผสานความเป็นละคร(Theatrical) ผ่านรูปแบบการนำเสนอในงานภาพยนตร์ นอกจากนี้ความชื่นชอบในเรื่องของศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทยของผู้กำกับการแสดงเอง ส่งผลต่อการให้ความสำคัญต่อเรื่องของบริบทศิลปวัฒนธรรมและสังคมไทย สะท้อนผ่านการประกอบสร้างอัตลักษณ์เชิงรูปแบบและลักษณะเฉพาะแห่งตน กับการสร้างสรรค์ผลงานด้านภาพยนตร์ด้วยรูปแบบการนำเสนออย่างที่ปรากฏ

เมื่อวิเคราะห์ผ่านแนวคิดตระกูลนิยม(Genre) ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงโดยสัมพันธ์กับบริบทของยุคสมัยนั้นๆ หากพิจารณาในส่วนของรูปแบบภาพยนตร์กับเรื่องราวและภาพที่นำเสนอ ภาพยนตร์ในกลุ่มดังกล่าวแสดงถึงลักษณะร่วมของภาพยนตร์ย้อนยุค(Period Film) นอกจากนี้ในมิติของภาพยนตร์ไทยกระแสหลัก(Thai Main Stream)กับการเป็นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ธุรกิจบันเทิงในระดับประเทศหรือในระดับประชาคมอาเซียน การเชื่อมโยงต่อผู้ผลิตและมิติของการตลาด(Producer and Marketing) โดยสัมพันธ์กับกลุ่มผู้บริโภคหรือผู้เสพ(Consumer or Audience)พบว่ารูปแบบในการนำเสนอภาพยนตร์ในกลุ่มดังกล่าวสามารถแบ่งได้ดังนี้ ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลาย นำเสนอในรูปแบบRomantic Drama ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง นำเสนอในรูปแบบPeriod Drama ภาพยนตร์เรื่องจัน ดาราปฐมบทและปัจฉิมบท นำเสนอในรูปแบบPeriod Dramaที่มีการผสมArt Erotic ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า นำเสนอในรูปแบบRomantic Tragedy รูปแบบที่ปรากฏนับเป็นภาพสะท้อนถึงจุดขายของภาพยนตร์อีกด้วย นอกจากนี้ภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลกับบริบทสังคมไทยในปัจจุบัน ยังสะท้อนถึงการยอมรับในเชิงสุนทรียะความงามของภาพศิลปะบนเรือนร่าง(Art Erotic) ซึ่งนับเป็นจุดขายในอีกรูปแบบหนึ่ง และยังส่งผลต่ออัตลักษณ์กับมุมมองในการนำเสนอของผู้กำกับและการแสดง(Director Identity)อีกด้วย

แนวคิดการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์(Narrative) ของDavid Bordwell(Bordwell.1993:65-74)กับกลุ่มภาพยนตร์ดังกล่าว แสดงถึงรูปแบบในการนำเสนอที่มีลักษณะร่วมในการเริ่มเรื่อง(Beginning or Exposition) ผ่านการเล่าของตัวละครร่วมสำคัญ(Extra Character) เช่นนิพนธ์ และทิพย์ในภาพยนตร์ชั่วฟ้าดินสลาย หรือตัวละครหลัก(Main Character) ดังเช่นตัวละครจัน ดารากับเคน กระทั่งทองในภาพยนตร์เรื่องจันดาราปฐมบทและปัจฉิมบท ส่วนภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง เริ่มเรื่องด้วยการนำเสนอภาพจุดจบ(Ending) ของฉากประหารขุนโจรสลัดคำสู้ การสนทนาของตัวละครหลัก และภาพยนตร์เรื่องแผลเก่าเริ่มเรื่องด้วยการนำเสนอผ่านสถานที่(Space) ด้วยฉากท้องทุ่งบางกะปิ และคลองแสนแสบสู่ตัวละครหลักขวัญกับเรียมเช่นกัน นับเป็นภาพสะท้อนหนึ่งของการขนบและการเล่าเรื่อง ซึ่งสัมพันธ์กับวรรณกรรมและกลวิธีการเล่าเรื่องในนวนิยาย ด้านการพัฒนาของเรื่อง(Story development) มีจุดร่วมในการมุ่งเน้นที่ตัวละครหลักประกอบร่วมกับเป้าหมายของตัวละครในการดำเนินเรื่องเป็นสำคัญ ประกอบกับการเล่าสลับเหตุการณ์ในอดีต(Flash Back) นำไปสู่ภาวะวิกฤติ(Climax)และคลี่คลาย(Falling Action)ของเรื่อง จุดเด่นร่วมอีกประการหนึ่งของภาพยนตร์ คือรูปแบบการนำเสนอเรื่องราวที่ให้ความสำคัญต่อฉากและเครื่องแต่งกาย(Setting and Costume) รวมถึงองค์ประกอบทางภาพ(The Visual Image) การสอดแทรกสัญลักษณ์(Symbolic) กับรูปแบบศิลปะภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ผ่านพื้นที่และช่วงเวลา(Space and Time)ในอดีต(Period) จุดสรุปของเรื่องราว(Ending) มีทั้งในลักษณะการจบที่มีความชัดเจนต่อบทสรุปกับเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์เช่น ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า และลักษณะของการจบแบบให้ข้อคิดแฝงลักษณะปลายเปิด(Open-ended)ในภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ

กับการตั้งคำถามแก่ผู้ชม

การออกแบบในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ในมิติสุนทรียศาสตร์นั้นสะท้อนถึงการประกอบสร้างฉากและเครื่องแต่งกายที่มีความสัมพันธ์กับความสมจริง(Realism) ผสานกับกระบวนการออกแบบบสร้างสรรครูปแบบภายใต้บริบทของยุคสมัยในอดีต(Period and Period non Period) กับลักษณะงานภาพยนตร์ ภาพยนตร์ยังได้รับอิทธิพลสุนทรียศาสตร์แบบภาพยนตร์ฮอลลีวูด(Classic Hollywood Cinema) ซึ่งมักพบในกลุ่มภาพยนตร์กระแสหลัก โดยมีจุดศูนย์กลางของเรื่องเป็นตัวละครหลัก การกระทำ การแสดงออกและอารมณ์ของตัวละครจะส่งผลต่อการดำเนินไปของเรื่องราวเป็นลักษณะแบบลูกโซ่ ไปสู่บทสรุปของภาพยนตร์ ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่องชั่วฟ้าดินสลายกับตัวละครพะโป้ ส่างหม่องและยุพดี กับจุดจบโศกนาฏกรรมความรัก ภาพยนตร์เรื่องอุโมงค์ผาเมือง ตัวละครพระกับบทสรุปความจริงหรือเท็จ ภาพยนตร์เรื่องจันดารา ปฐมบทและปัจฉิมบท ตัวละครคุณหลวงวิสนันท์และจัน ดารากับมหากาพย์ทวิภาคแห่งการล้างแค้น โศกนาฏกรรมหายนะแห่งกรรมค้นหา ภาพยนตร์เรื่องแผลเก่า ตัวละครขวัญและเรียมกับบทสรุปของความรัก นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังให้ความสำคัญต่อการใช้เทคนิคการตัดต่อที่มีความต่อเนื่อง(Continuity Editing) เพื่อส่งผลต่อผู้ชมให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายต่อเรื่องราว และคล้อยตามโลกในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสุนทรียศาสตร์ในงานภาพยนตร์ของBordwell and Thompson(อ้างในDavid Bordwell and Kristin Thompson.1993:82-84) มิติสุนทรียะจากภาพยนตร์จึงสะท้อนถึง การมุ่งเน้นความงามทางภาพกับศิลปะภาพยนตร์ที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบเฉพาะตน ประกอบกับการเลียนแบบจากสังคมและวัฒนธรรมในอดีต ส่วนอารมณ์และสีในงานภาพยนตร์(Mood and Tone)ทั้งในส่วนของฉาก(Setting)และเครื่องแต่งกาย(Costume)ในภาพยนตร์นั้น มีการเลือกใช้โดยสัมพันธ์ไปกับบรรยากาศ อารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราว ดังเช่นเมื่อตัวละครและเรื่องราวมีความทุกข์อารมณ์และสีในภาพยนตร์ก็จะปรากฏสี พื้นผิวและบรรยากาศที่อึมครึมหม่นหมอง ซึ่งในทางตรงกันข้ามเมื่อตัวละครและเรื่องราวมีความสุขก็จะปรากฏสี พื้นผิวและบรรยากาศที่สว่างสดใสเต็มไปด้วยสีสันมากกว่า สำหรับกระบวนการทางศิลปะและการออกแบบ(Elements of design)เส้น สีและพื้นผิว แสดงถึงการให้ความสำคัญต่อกระบวนการศึกษาค้นคว้า โดยดึงโครงสร้างของเส้นกับการอ้างอิงต่อยุคสมัยในอดีต(Period) ประกอบกับการใช้สี และพื้นผิวที่มีพื้นฐานเชื่อมโยงกับข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ อ้างอิงต่อยุคสมัยที่เกิดขึ้นจริง สู่การสร้างสรรคขึ้นภายใต้ยุคสมัยในอดีต(Period non Period) ผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตีความ และสร้างสรรค์ในรูปแบบที่เน้นความงาม การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในงานภาพยนตร์ จึงสะท้อนถึงยุคสมัยและเรื่องราวที่นำเสนอได้ด้วยลักษณะผสมผสานการประยุกต์และพัฒนาสร้างสรรค์(Apply and Development) ความสัมพันธ์ของฉากสำคัญและตัวละครหลัก(Main Character) ประกอบกับเครื่องแต่งกายมักจะมี ความเชื่อมโยงต่อกัน หากเป็นมิติของการประกอบสร้างความร้าย ความหรรษา ความเจริญ วิถีความเป็นเมือง ชนชั้นสูง องค์ประกอบทุกส่วนก็จะนำเสนอในลักษณะของการประกอบ

สร้างโดยมุ่งเน้นลักษณะของการเพิ่มและขยาย(Adding and Exaggerate) ในขณะที่มิติของการประกอบสร้างความยากจน ความลำบาก วิธีพื้นบ้านพื้นถิ่น ชาวบ้าน ทุกส่วนก็จะเป็นลักษณะของการประกอบสร้างที่เพิ่มความงาม และความสมบูรณ์แบบที่มากกว่าบริบทความเป็นจริง ทั้งนี้เป็นภาพสะท้อนต่อการตีความ การคิดสร้างสรรค์ การสร้างสัญลักษณ์กับความหมาย ผ่านรูปแบบของการประกอบสร้างความเป็นภาพยนตร์(Dramatize) ที่มุ่งเน้นและให้ความสำคัญต่อการออกแบบในงานภาพยนตร์ กอปรกับการเป็นภาพยนตร์ไทยในกระแสหลัก(Thai Film Mainstream) ภาพงานออกแบบที่ปรากฏในรูปแบบดังกล่าว จึงนับเป็นจุดขายศิลปะกับความ เป็นภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ ที่มุ่งเน้นการสร้างสรรคมีติดความ งามอย่างมีเอกลักษณ์ และอัตลักษณ์เฉพาะตน ส่งผลต่อมิติ สัมพันธ์กับผู้เสพหรือผู้บริโภคในกระแสหลัก ที่ชื่นชอบสุนทรีย์ ความงามในวิถีดังกล่าว ภาพสะท้อนผ่านองค์ประกอบต่างๆ จึงเป็นรูปแบบและลักษณะเฉพาะ ของการสร้างสรรคงาน ออกแบบในภาพยนตร์ ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลใน ช่วงปีพ.ศ.2553 – 2557

นอกจากนี้ในส่วนของฉากสำคัญและเครื่องแต่งกาย นักแสดงนำเมื่อพิจารณาร่วมกับทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology Theory) โดยF.de SaussureและC. Peirce พบว่า การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายที่ปรากฏในภาพยนตร์ เสมือนเป็นสัญลักษณ์หรือตัวจริง(Reference) จะแสดงตัว หมาย(Signifier) สัมพันธ์ต่อเรื่องราวบุคลิกลักษณะของตัว ละคร และการย้อนสู่ช่วงเวลาในอดีต ส่งผ่านสู่ตัวหมายถึงหรือ สัญลักษณ์(Signified or Symbolic) ทั้งในรูปแบบความหมาย ทางตรงหรือเปิดเผย(Denotative or Manifest meaning) ผ่าน ฉากและเครื่องแต่งกาย ด้วยความเป็นเมืองกับความเป็นพื้น ถิ่น เชื่อมโยงสู่เส้น สีและพื้นผิว ประกอบกับความหมายทาง นัยหรือแฝง(Connotative or Latent meaning) กับการ ประยุกต์ผสมระหว่างความเป็นเมืองกับความเจริญด้วยการ ได้รับอิทธิพลจากตะวันตก ตีรอนย้อนแย้งกับความเป็นท้องถิ่น เชื่อมโยงสู่เส้น สีและพื้นผิว ผสมด้วยลักษณะการสร้าง สัญลักษณ์ผ่านฉากและเครื่องแต่งกาย กับการประกอบสร้าง ภายใต้วงวน(Context) กับบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยในอดีต (Thai Period Socio-Cultural Context) แบบรัฐชาติและท้องถิ่น

องค์ประกอบร่วมของภาพฉากสำคัญและเครื่องแต่ง กายนักแสดงนำกับการสื่อความหมาย โดยวิเคราะห์ประกอบ กับแนวคิดเรื่ององค์ประกอบภาพกับการสื่อความหมาย(Mise-en-scene) พบว่าภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องให้ความสำคัญต่อจุด เด่นในภาพ(Dominant)ที่ตัวละครหลัก(Main Character)เป็น สำคัญ ซึ่งสอดคล้องลักษณะหนึ่งของงานภาพยนตร์กระแส หลักกับรูปแบบการแสดงที่เน้นอารมณ์ของตัวละคร(Drama) ยังส่งผลต่อการรับรู้ผ่านเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ การแต่ง หน้าและทรงผมของนักแสดงเป็นจุดรอง(Subsidiary contrast) ลงมาอีกด้วย ในเรื่องของเวลา บรรยากาศ สิ่งแวดล้อม สถานที่ ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก(Setting and Props)จะมี ลักษณะเด่นรองลงมาเช่นกัน อีกทั้งยังสามารถเป็นจุดเด่นใน ภาพได้อีกเช่นกัน ส่วนการจัดองค์ประกอบของภาพ (Composition)ตำแหน่งตัวละครและรายละเอียดในเฟรมภาพ ฉากสำคัญ มุ่งเน้นผลักดันส่งเสริมให้เกิดความเด่นของตัว

ละครหลักและรองลดหลั่นกันตามลำดับ ทิศทางของนักแสดง นำมักหันหน้าเข้าสู่กล้อง ระยะห่างของตัวละคร ระดับแสงและ สีจะสัมพันธ์กับอารมณ์ของเรื่องราวในภาพยนตร์ รวมทั้งมี การผสมมิติเชิงสัญลักษณ์(Symbolic) ที่เชื่อมโยงกับบริบท สังคมและวัฒนธรรมไทย

เมื่อวิเคราะห์ผ่านแนวคิดการวิจารณ์ภาพยนตร์แนว อิงบริบท(Contextual Film Criticism)กับแนวคิดของRoderick P. Hart(Hart.1997:327) พบว่าภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องเป็นการ ประกอบสร้างผ่านเรื่องราวและการออกแบบที่สะท้อนถึงวิถี ชีวิตทั้งในบริบทเมืองและพื้นถิ่น ภูมิปัญญา ความเชื่อ ความ เท้าเทียมทางสังคมเชิงนโยบายที่แฝงด้วยศักดิ์นาชนชั้น เพศ สภาวะปิตาธิปไตย ช่วงเวลาของการรับอิทธิพลวัฒนธรรม ตะวันตกเสมือนเป็นความศรัทธา การสร้างวัฒนธรรมชาติ รัฐ ประชาธิปไตย เป็นการประกอบสร้างความจริงทางสังคมและ วัฒนธรรมในอดีต(The past social and culture construction of reality) สะท้อนถึงอุดมการณ์และปัญหาที่สืบเนื่องสู่บริบท ปัจจุบัน แนวคิดการถวิลหาอดีต(Nostalgia)ของMurizio Peleggi ตอกย้ำภาพและการออกแบบที่ปรากฏในภาพยนตร์ สัมพันธ์กับปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์เชิงประดิษฐ์และ การย้อนอดีต ประกอบกับการผลิตซ้ำกับการเป็นสินค้าในรูป แบบภาพยนตร์กระแสหลัก รวมทั้งส่งผลต่อมิติเชื่อมโยงสู่การ ท่องเที่ยวได้ แนวคิดของMichel Foucault กับภาพยนตร์ดัง กล่าวยังมีจุดร่วมในการแสดงภาพตัวแทนและสะท้อนถึงมิติ ของอำนาจ(Power)ในเรื่องเพศ สตรี ประกอบกับอำนาจแฝง เชิงพุทธธรรม ศีลธรรมจรรยาและคุณธรรม เพื่อสื่อสาร ชี้นำ ย้อนแย้งและสอบทานต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น กับบริบท สังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน

ทัศนะของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต ภาพยนตร์

ทัศนะของกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการผลิต ภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วยผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับศิลป์หรือ ผู้ออกแบบฉาก และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ในส่วนของรูป แบบมีทัศนะสอดคล้องกันว่าเป็นลักษณะของภาพยนตร์ที่อิง กับยุคสมัย(Period) โดยสัมพันธ์กับเรื่องราวที่ปรากฏใน วรรณกรรมประกอบกับการวิเคราะห์ตีความผ่านการประยุกต์ ปรับเปลี่ยน พัฒนาสู่ภาพยนตร์กับรูปแบบในการนำเสนอ (Style)ของผู้กำกับการแสดง โดยแสดงให้เห็นถึงความสำคัญ กับองค์ประกอบของภาพ(Art Direction) ทั้งนี้ส่วนของเรื่อง ราวต่างๆ ผู้กำกับการแสดงได้แสดงทัศนะว่า ส่วนหนึ่งเป็น ความประทับใจในผลงานวรรณกรรม ซึ่งยังสัมพันธ์ต่อกลุ่มผู้ สร้าง ประกอบกับแนวความคิดและแรงบันดาลใจส่วนตัวกับการ ให้ความสำคัญต่อศิลปวัฒนธรรมและความเป็นไทย ผ่าน บริบทสังคมและวัฒนธรรมจากอดีต

ด้านการออกแบบในงานภาพยนตร์ นักออกแบบ ฉากและเครื่องแต่งกาย แสดงทัศนะที่สะท้อนถึงการให้ความสำคัญ ต่อกระบวนการศึกษาค้นคว้า(Research)เพราะ ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องเป็นช่วงเวลาและพื้นที่(Time and Space)ที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับประวัติศาสตร์และอดีต(History and Period) การให้ความสำคัญต่อกระบวนการก่อนการถ่าย ทำ(Pre-Production) ผู้กำกับการแสดงจะเป็นผู้กำหนดแก่น และแนวคิดหลัก(Theme and Concept) พร้อมทั้งให้แนวทาง

ในการออกแบบ รวมทั้งเป็นผู้เลือกหรือแสดงความคิดเห็นต่อการออกแบบและพัฒนาแบบ(Design and Development)รวมไปถึงการหาข้อสรุปร่วมกัน ในขณะที่เดียวกันนักออกแบบก็สามารถนำเสนอความคิดและรูปแบบที่สร้างสรรค์ต่อผู้กำกับได้อีกด้วย ซึ่งในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกาย และฉากนั้น มีพัฒนาการพื้นฐานจากความสมจริง(Realistic)ผ่านยุคสมัยนั้นๆ นำเสนอในลักษณะของงานออกแบบที่มีบริบทของยุคสมัยในอดีต(Period) และกลืนอายุของยุคสมัยในอดีต(Period non Period) มีการสร้างสีสัน สัญลักษณ์ผสมผสานสุนทรีย์และความเป็นศิลปะผ่านภาพในภาพยนตร์กระแสหลักกับรูปแบบเฉพาะตน(Devakula Style) ซึ่งภาพที่ปรากฏยังสะท้อนต่อมิติในการทำงานทางด้านภาพกับกระบวนการหลังการถ่ายทำ(Post Production) การตัดต่อ(Editing) การปรับสี(Colors grading)และสร้างสีสันสัญลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์ รวมทั้งเทคนิคพิเศษต่างๆกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ซึ่งเป็นบทบาท และผลิตผลของผู้กำกับการแสดง

ด้านการออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม ผู้กำกับการแสดงและนักออกแบบในงานภาพยนตร์ แสดงถึงทัศนะของการประกอบสร้างผ่านการออกแบบโดยยึดความเป็นไทยในอดีต ผ่านภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องในระหว่างช่วงเวลาปีพ.ศ.2475 - 2486 และอาณาจักรเชียงแสนในช่วงปีพ.ศ.2110กับบริบทล้านนาและพม่า การให้ความสำคัญต่อข้อมูลดังกล่าวประกอบกับการวิเคราะห์ การตีความสะท้อนต่อเรื่องขงวิถีชีวิต เพศ ศาสนาและความเชื่อ การเมือง ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมไทยในอดีต เป็นมิติสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้ามระหว่างบริบทความเป็นเมืองและพื้นบ้าน โดยสัมพันธ์กับเรื่องราวที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นสำคัญ จุดร่วมหนึ่งในมิติเชิงภาพกับการออกแบบ แสดงถึงการประยุกต์ประดิษฐ์สร้างด้วยการใช้ทุนศิลปและวัฒนธรรมไทย(Thai Arts and Culture Capital) พบว่ามีการนำเสนอการออกแบบผ่านรูปแบบศิลปะการแสดงชั้นสูง(Classical Performing Arts) ด้วยภาพสะท้อนต่อวัฒนธรรมชาติกับการสนับสนุนจากรัฐ หรือวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับชนชั้นสูง ประกอบกับศิลปะการแสดงพื้นถิ่น(Folk Performing Arts) ซึ่งมักจะเป็นวิถีพื้นบ้านกับบริบทภูมิภาคทางเหนือ ล้านนา กับอิทธิพลของพม่า และภาคกลางของไทย ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงยังแสดงทัศนะเพิ่มเติม ในประเด็นของเจตนาธรรม และแนวความคิด สู่การมุ่งเน้นและสอดแทรกอำนาจแฝงผ่านพุทธศาสนา กับการกระตุ้นเตือนย้อนแย้งต่อบริบทสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบัน โดยประเด็นของภาพสรีระเรื้อนร่างเปลือยเปล่า(Erotic)ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นยังสะท้อนต่อมิติของผู้สร้างและผู้เสพ ร่วมกับมิติทางสังคมกับการยอมรับและการมองว่าเป็นเพียงจุดขายหนึ่งของภาพยนตร์กับความเป็นภาพยนตร์ไทยในกระแสหลัก

ทัศนะของกลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์และนักวิจารณ์

ทัศนะของกลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์และนักวิจารณ์ โดยทั้ง 3 กลุ่มมีทัศนะที่สอดคล้องกันในเรื่องของรูปแบบในการนำเสนอที่ให้ความสำคัญต่ออัตลักษณ์เฉพาะตน ด้วยการให้ความสำคัญต่อการเน้นหนักกับการประกอบสร้างสุนทรีย์ความงามกับองค์ประกอบทางภาพในงานภาพยนตร์ ที่มี

กลืนอายุของยุคสมัยในอดีตหรือย้อนยุค(Period) กลุ่มนักวิชาการ นักออกแบบในงานภาพยนตร์และนักวิจารณ์มีทัศนะต่อการออกแบบในงานภาพยนตร์ทั้งในส่วนของการฉากและเครื่องแต่งกายรวมทั้งองค์ประกอบร่วมของฉากสำคัญและเครื่องแต่งกายนักแสดงนำนั้น เป็นการมุ่งเน้นความสวยงามที่มีพื้นฐานการออกแบบจากความสมจริง(Realistic)โดยสัมพันธ์กับยุคสมัย(Period)ตามเรื่องราว รวมทั้งมีการพัฒนาสร้างสรรค์ด้วยการผสมผสานลักษณะของรูปแบบ(Style) ที่มุ่งเน้นสุนทรีย์ความงามกับการเพิ่มหรือขยายภายใต้บริบทของยุคสมัยกับความเป็นจริง(Exaggerate) กับมิติของความเป็นภาพยนตร์ นอกจากนี้ลักษณะของการออกแบบในงานภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่องยังสะท้อนต่อลักษณะรูปแบบที่มีการผสมผสานความเป็นละครเวที(Theatrical) การมุ่งเน้นสุนทรีย์ความงามมากเกินไป ยังส่งผลต่อการเข้าถึงหรือการรับรู้สารหรือเรื่องราวในภาพยนตร์ก็เป็นได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ยังสามารถสะท้อนต่อมุมมองรูปแบบศิลปะภาพยนตร์แบบหลังสมัยใหม่(Post Modern)ที่มุ่งเน้นความเป็นศิลปะกับเทคนิคการนำเสนอในลักษณะดังกล่าว ก็นับว่าเป็นการออกแบบในงานภาพยนตร์อีกรูปแบบหนึ่ง กับความเป็นภาพยนตร์ไทยในกระแสหลัก ทั้งนี้ในส่วนของกลุ่มนักวิชาการแสดงทัศนะต่อการออกแบบและเทคนิคในการนำเสนอกับเรื่องราวนั้น ยังมีลักษณะขนบนิยมโดยสามารถสร้างสรรค์และพัฒนาขึ้นได้อีกอย่างร่วมสมัย ขณะเดียวกันภาพยนตร์ของหม่อมหม่อมน้อยก็ยังสามารถ แสดงถึงการใช้กลวิธีประกอบกับลักษณะการตีความเล่าเรื่องนำเสนอผ่านภาพ การให้ความสำคัญต่อองค์ประกอบของภาพ กับการออกแบบด้วยเทคนิคแบบเฉพาะตน ประกอบกับเทคนิคกับการผลิตภาพซ้ำ จนก่อให้เกิดความเป็นอัตลักษณ์ของผู้กำกับการแสดงกับรูปแบบและการออกแบบในภาพยนตร์ดังกล่าวอีกด้วย ในส่วนของการออกแบบในงานภาพยนตร์ของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลกับบริบทสังคมและวัฒนธรรมนั้นทั้ง 3 กลุ่มมีทัศนะสอดคล้องกันกับประเด็นของความเป็นภาพยนตร์มีจุดเด่นในการสะท้อนและให้ความสำคัญต่อศิลปและวัฒนธรรมไทย(Thai Arts and Culture) ประกอบกับบริบททางสังคมและความเป็นไทย(Thai Social and Identity) ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวย้อนอดีตและองค์ประกอบทางภาพในภาพยนตร์ โดยเชื่อมโยงกับมิติของการพัฒนาผ่านผลงานวรรณกรรมที่ได้รับการยอมรับและผลิตซ้ำย้อนแย้งสู่บริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยรวมทั้งสภาวะการณ์ในปัจจุบัน นอกจากนี้กลุ่มนักวิจารณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับภาครัฐได้แสดงทัศนะในการสนับสนุน ส่งเสริม ผลักดันต่อนโยบายและยุทธศาสตร์ระดับชาติ ซึ่งควรมีความต่อเนื่องเป็นรูปธรรมกับการสร้างสรรค์ผลิตภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างด้วยเรื่องของบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบการนำเสนอในลักษณะใดก็ตาม ทั้งนี้ควรเน้นและให้ความสำคัญกับภาพยนตร์กระแสหลัก ซึ่งทรงอิทธิพลต่อผู้คนและสังคมเป็นส่วนใหญ่ ด้วยพลวัตสร้างสรรค์ผลิตผลที่มีคุณภาพอย่างเต็มศักยภาพ โดยมุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ ตระหนักคิด และการให้ความสำคัญจากคนในชาติก่อน แล้วพัฒนาส่งผ่านสู่มิติของภาพยนตร์ไทยกับรูปแบบสินค้าทางวัฒนธรรม ในระดับประชาคมอาเซียนและนานาชาติได้

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ.2553 – 2557 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1.ภาคการศึกษาควรให้ความสำคัญต่อประเด็นบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทย การผสมผสานอัตลักษณ์แห่งตน (Thai Identity) กับมิติของการพัฒนาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทย

2.ภาครัฐและภาคเอกชน รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน ควรให้ความสำคัญ สนับสนุนอย่างต่อเนื่อง และเป็นระบบ ในการพัฒนาทิศทางอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในกระแสหลัก (Thai Film Mainstream) สู่แผนยุทธศาสตร์ระดับชาติและประชาคมอาเซียน ด้วยการประกอบสร้างทุนทางสังคมและศิลปวัฒนธรรมไทย สู่การพัฒนาเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- Kanchana Kaewthep. (2009). **Media Analysis: Concepts and Techniques**. Bangkok: Parbpim Ltd., Part.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). **ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม: ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Kamjohn Louiyapong. (2013). **Films and Social Construction: People, History and Nation**. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- กฤษดา เกิดดี. (2543). **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- Krisda Kerddee. (2000). **History of Films: A Study of 10 Film Genres**. Bangkok: Parbpim Ltd., Part.
- บุญรักษ์ บุญญะเขตมณฑล. (2552). **โรงงานแห่งความฝันสู่การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักบริบท**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พัลลิกบุเคอรี่.
- Bunyarak Bunyakhetmala. (2009). **The Dream Factory: toward Contextual Film Criticism**. Bangkok: Public Bookery publisher.
- พัฒนา กิตติอาษา. (2546). **มนุษย์วิทยากับการศึกษาปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย**. กรุงเทพฯ: ศูนย์มนุษยวิทยาสิรินธร.
- Pattana Kittiasa. (2003). **Anthropology, the study of phenomena Nostalgia in Contemporary Thailand**. Bangkok: Sirindhorn Anthropology Centre
- พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2538). **รวมบทความและเอกสารปกิณกะ ใน บทความวิชาการ: ศิลปะหลังสมัยใหม่ (Postmodern)**. หน้า 4-17. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Prit Supasetsiri. (1995). **Collected articles and Miscellaneous documents**. In **The Article: Postmodern Arts**. P.4-17. Bangkok: Department of Performing Arts, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2551). **ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- Sukhothai Thammathirat Open University. (2008). **Theories and Films Criticism**. Bangkok: the office of University Press Sukhothai, Thammathirat Open University.
- รินบุญ นุชน้อมบุญ. (2554, กรกฎาคม-ธันวาคม). **ประตูน้ำ (ชุมชนตลาดเฉลิมลาภ) : มิติการพัฒนาชุมชนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง**. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 13(1): 46-55.
- Rinboon Nuchnomboon. (2011, July). **Pratunam (Community Chalermlarp Market): A community development costumes for the show**. **Institute of Culture and Arts Journal Srinakharinwirot University**. 13(1): 46-55.
- Bordwell, David. (1993). **Film Art : An Introduction**. US : McGraw-Hill.
- Brutto, Lo Vincent. (2002). **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York : Allworth Press.
- Hill, John. (1998). **The Oxford Guide to Film Studies**. Oxford : Oxford University Press.