

การวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

Art Analysis and Film Genre for Production Design

พัชณี แสนไชย¹

Patchanee Sanchai¹

Received: 1 August 2023

Revised: 15 November 2023

Accepted: 12 December 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 2 ประเด็น คือ เพื่อวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท และนำเสนอในรูปแบบพรรณนา ภายใต้แนวคิด/ทฤษฎีด้านศิลปะและภาพยนตร์ เรื่องขององค์ประกอบของการออกแบบ การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก อารมณ์และสี พร้อมกับศึกษาเรื่องตระกูลภาพยนตร์มาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในมิติของโครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมและอุดมการณ์ ด้วยการศึกษจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ทั้งหมด 10 เรื่อง ในสาขาการออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม ตั้งแต่ปี 2013-2021 ด้วยการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ วิจัย บทสัมภาษณ์และคลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ที่ศึกษาจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือจำนวน 47 ชิ้น ทั้งไทยและต่างประเทศ

ผลการวิจัยพบว่า ศิลปะการออกแบบมุงเสนอ “ความงาม” และ “ซ่อนความหมาย” ภายใต้การออกแบบสถาปัตยกรรมในฉาก สถานที่ บรรยากาศ อุปกรณ์ประกอบฉาก และสภาพแวดล้อมของตัวละครในภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก อาศัยความความสมจริงเป็นหลักสำคัญประการแรก การสื่อความหมายไม่ได้สื่อสารโดยตรงแต่ซ่อนความหมายแฝง การตอบรับของผู้ชมเน้นการสื่อสารอารมณ์อย่างมนุษย์ โดดเด่นด้านอารมณ์และสี ผลการศึกษาเรื่องของตระกูลภาพยนตร์ 1) ผู้กำกับเป็นผู้กำหนดทิศทางของโครงสร้างการเล่าเรื่องเพื่อให้คนดูคาดเดาได้กำลังรับชมภาพยนตร์ตระกูลใดอยู่ 2) การกระทำ/บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครอยู่ภายใต้มุมมองของผู้สร้าง 3) แก่นความคิด คือหัวใจสำคัญที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อสารกับคนดูและทีมงาน 4) ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบของฉากถูกเนรมิตขึ้นมาใหม่ใช้ความจริงผสมจินตนาการ ภายใต้ห้วงเวลาอดีต ปัจจุบันและอนาคต 5) ใช้เทคนิคทางภาพและเสียงเพื่อสื่อความหมาย 6) เน้นไปที่วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมผ่านภาพโดยเสียงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น 7) อุดมการณ์หลักๆ ของภาพยนตร์มาจากมุมมองของผู้สร้าง

คำสำคัญ: การวิเคราะห์ศิลปะ, ตระกูลภาพยนตร์, การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขาวิชาภาพยนตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, E-mail: khingpatcha19@gmail.com

¹ Assistant Professor, Program in Film, Faculty of Management Science, Bansomdetchaopraya Rajabhat University

Abstract

The objectives of this qualitative research are: (1) to analyze artistic value and (2) to study the various film genres which is made up for production design, with the content/context analysis method and descriptive analytics under the concept of aesthetic and film studies, elements of design, mise-en-scène, mood/toner and color theory. Film genre conventions that relate to the film production design were studied via the narrative structures, characters, theme, setting, composition, symbolic, audience stimulation and intellectual processes. The research sample groups were 10 academy award-winning films for Best Production Design from 2013 to 2021. Reliable 47 data sources included Thai and international documents, books, researches, interviews and video clips related to those films.

The results of the study indicated that the production design in those films focuses on “aesthetic value” and “connotation” under the design of architectures, ambience, locations, props, characters, and mise-en-scène. The primary concept of design is usually based on realistic look and feel. The interpretation of the design is indirect and underlying. Audiences can percept and interpret well by the mood/toner and color within frames. Based on the film genres study, it was found that: 1) film directors could determine the narrative direction and give some genre convention to the audiences, in order to hint to them which film genre they are viewing. 2) characters act and reveal their personalities under filmmakers’ perspectives. 3) theme is the key concept for production designers to communicate with crews and audiences. 4) film setting and mise-en-scène are intentionally created as combination of reality and imagination, blending past, present and future. 5) films’ visual and audio technique could help conveying underlying messages to film audiences. 6) the visual part is more significant in audience’ stimulation than the audio part plays a supportive role and 7) thought and intellectual function of the films basically originates from filmmakers’ vision.

Keywords: Art analysis, film genres, production design

บทนำ

ภาพยนตร์ คือ งานศิลปะที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความงามและจำลองความจริงโดยการนำเอาศิลปะมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านบทของภาพยนตร์ อีกทั้งยังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการบันทึกประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม เศรษฐกิจ การเมือง ศิลปะวัฒนธรรม ฯลฯ (บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา, 2552) หรือเรียกได้ว่าภาพยนตร์เป็นมรดกด้านวัฒนธรรมของมวลมนุษยชาติก็ว่าได้ ดังนั้น

นอกจากจะต้องเข้าใจความรู้และศาสตร์ด้านงานภาพยนตร์แล้ว อีกสิ่งหนึ่งที่สร้างมนต์เสน่ห์และความงามให้กับภาพยนตร์ คือ การเข้าใจในองค์ประกอบของศิลปะ

โดยผู้ที่รับผิดชอบงานด้านศิลปะในภาพยนตร์ คือ ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production design) และผู้กำกับศิลป์ (Art director) ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการสร้างความงามให้แก่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการควบคุม

องค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง เช่น อารมณ์ (mood) และสี (tone) สถานที่ (location) ฉาก (set) อุปกรณ์ประกอบฉาก (props) การแต่งหน้าและผม (make up and hair) เสื้อผ้า (costume) หรือบางครั้งอาจรวมไปถึงการออกแบบงานสร้างพิเศษด้วย งานด้านการกำกับศิลป์ก็ให้ความสำคัญมาตั้งแต่ยุคแรกๆ ของการกำเนิดภาพยนตร์ หากย้อนกลับไปยุคประวัติศาสตร์ภาพยนตร์นั้น เริ่มขึ้นหลังจากที่โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) ได้คิดค้นซิเนมาโตกราฟ (Cinematograph) ขึ้นมาและในการถ่ายทำภาพยนตร์ของเขา โทมัสได้หาศิลปินเพื่อมาวาดฉากที่ใช้ถ่ายทำภาพยนตร์ในเรื่องนั้นด้วย หลังจากนั้นโทมัสก็ได้สร้างสตูดิโอสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์ขึ้นมา หลังจากนั้นการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ก็ถูกพัฒนามาจวบจนถึงปัจจุบัน (นพตล อินทร์จันทร์, 2557: 58)

ปัจจุบันการออกแบบงานสร้างนั้นมีการกำหนดไว้ตั้งแต่ขั้นตอนเตรียมการถ่ายทำ (pre-production) และจะมีอยู่ในทุกๆ ขั้นตอนของกระบวนการผลิตภาพยนตร์ โดยมีความเกี่ยวข้องกับตระกูลภาพยนตร์ โครงเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง เพื่อนำมากำหนดบรรยากาศของฉาก สถานที่ บทสนทนา การใช้ภาษา หรือลักษณะของบุคลิกตัวละครโดยภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ไม่จำเป็นต้องมีอารมณ์ (mood) และสี (tone) สอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์เสมอไป เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ นอกจากจะมีความน่ากลัวแล้ว อาจจะมีอารมณ์และสีอื่นก็ได้เพราะธรรมชาติของงานกำกับศิลป์จะมีเรื่องของอารมณ์ที่ความเปลี่ยนแปลง ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้กำกับและผู้กำกับศิลป์ว่าจะใส่ความหมายใดให้คนดูได้ตีความซึ่งเป็นความท้าทายของการทำงานด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ (สุริรัตน์ อุปพงษ์, 2563)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า อารมณ์และสีในงานภาพยนตร์ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับตระกูลของภาพยนตร์ด้วย (กฤษดา เกิดดี 2547: 6) กล่าวว่า genre เป็นภาษาฝรั่งเศส แปลให้ใกล้เคียงกับภาษาอังกฤษเป็นคำว่า “type” หรือ “kind” ในภาษาไทยมีความหมายว่า ประเภท, ชนิด หรือแบบ genre ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดจำแนกแบ่งประเภทของสรรพสิ่งต่างๆ เมื่อนำมาใช้กับบริบทภาพยนตร์ genre จึงถูกแปลความหมายว่า “ตระกูล” โดยคำว่าตระกูลภาพยนตร์ (film genre) เป็นการจำแนกภาพยนตร์ที่คนดูคุ้นเคยหรืออย่างน้อยก็ถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการหาข้อมูลเบื้องต้นว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร โดยตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก เหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2553: 398) กล่าวถึงที่มาของแนวความคิดในการแบ่ง genre ว่ามาจากความต้องการของมนุษย์ที่ต้องการความมั่นคงและความแน่นอน การกำหนด genre จึงเกิดขึ้น เพื่อสร้างความมั่นใจในการรับชมภาพยนตร์ เพราะ genre จะเป็นตัวช่วยให้เราทราบว่าภาพยนตร์ที่ดูสามารถตอบสนองความต้องการของเรามากน้อยแค่ไหน ไม่เพียงแต่การศึกษาที่มาของ genre จะทำให้เราเข้าใจว่า genre คือ อะไร แต่ผลลัพธ์ของการกำหนด genre ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญไม่แพ้กัน เพราะสามารถทำให้เรามองเห็น “จุดร่วม” และ “จุดต่าง” ของภาพยนตร์แต่ละประเภท จนสามารถวิเคราะห์แยกแยะหาเอกลักษณ์ ของภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล รวมไปถึงเกิดการศึกษาค้นพบตระกูลใหม่ๆ ของภาพยนตร์เมื่อยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไปอีกด้วย

ศิลปะภาพยนตร์ คือ สิ่งที่ผู้สร้างสื่อสารไปยังผู้ชม การออกแบบงานสร้างจึงต้องอาศัยอารมณ์ (mood) ความรู้สึกผ่านสี (tone) ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง ผ่านตัวละคร ผ่านสิ่งของและสถานที่ คือ การบูรณาการงานศิลปะเพื่อสร้างความรู้สึกถ่ายทอดอารมณ์นั้นไปยังผู้รับสารหรือผู้ชม โดยอาศัยความรู้ด้านศิลปะและความรู้ด้านภาพยนตร์มาใช้ผสมผสานกัน ดังนั้นงานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เป็นงานวิจัยที่จะศึกษาความรู้ด้านศิลปะเรื่องขององค์ประกอบของการออกแบบการจัดองค์ประกอบรวมในฉาก อารมณ์และสี พร้อมกับศึกษาเรื่องตระกูลภาพยนตร์มาใช้ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในมิติของโครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายใน

ระดับสัญลักษณ์ วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมและอุดมการณ์ ด้วยการศึกษจากภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จและได้รับรางวัลในเวทีระดับสากลอย่างรางวัลออสการ์ทั้งหมด 10 เรื่อง ในสาขาการออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม ตั้งแต่ปี 2013-2021 เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางต่อยอดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ สำหรับการเรียนการสอนในหลักสูตรภาพยนตร์หรือผู้ต้องการพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่นด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ศิลปะสำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์
2. เพื่อวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

กรอบการวิจัย



วิธีการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์เพื่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) รวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ บทสัมภาษณ์งานวิจัยต่างๆ (documentary research) เพื่อให้ได้มาซึ่งผลการศึกษาด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา/ตัวบท (textual analysis) ควบคู่กับการศึกษาเอกสาร (document analysis) และนำเสนอในรูปแบบพรรณนา (analytical description)

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (textual Analysis) โดยเลือกจากภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาการออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยม ตั้งแต่ปี 2013-2021 ทั้งหมด 10 เรื่อง ได้แก่ ปี ค.ศ. 2012 Hugo, ปี ค.ศ. 2013 Lincoln, ปี ค.ศ. 2014, The Great Gatsby, ปี ค.ศ. 2015 The Grand Budapest Hotel, ปี ค.ศ. 2016 Mad Max: Fury Road, ปี ค.ศ. 2017 La La Land, ปี ค.ศ. 2018 The Shape of Water, ปี ค.ศ. 2019 Black Panther, ปี ค.ศ. 2020 Once Upon a Time... in Hollywood และ ปี ค.ศ. 2021 Mank รางวัลออสการ์นั้นเป็นรางวัลและเป็นเวทีอันทรงเกียรติในระดับนานาชาติของวิชาชีพภาพยนตร์ งานจัดขึ้นโดยสถาบันการศึกษาศิลปะภาพเคลื่อนไหวและวิทยาศาสตร์ (Academy of Motion Picture Arts and Sciences หรือ AMPAS) จัดเพื่อเป็นเกียรติให้กับนักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ และบุคลากรที่มีส่วนร่วมในการผลิตภาพยนตร์ โดยเริ่มต้นแจกรางวัลให้กับภาพยนตร์ที่ฉายในช่วงปี 1927-1928 และจบจนถึงปัจจุบันที่เวทีนี้ก็ยังคงเป็นเวทีที่มอบรางวัลที่ได้รับการยอมรับจากผู้คนทั่วทุกมุมโลก

แหล่งข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูล

แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ

ผู้วิจัยได้รวบรวมเนื้อหาภาพยนตร์จากดีวีดีและไฟล์ภาพยนตร์ เพื่อศึกษาการใช้ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จำนวนทั้งสิ้น 10 เรื่อง เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางในการนำศิลปะมาใช้ในการประกอบการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์

แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ

เอกสาร ได้แก่ ข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความ และสื่อออนไลน์ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 10 เรื่องและข้อมูลเอกสารอื่นๆ ได้แก่ บทความวิจารณ์ภาพยนตร์ บทสัมภาษณ์ผู้กำกับเกี่ยวกับภาพยนตร์ และผู้ออกแบบงานสร้าง เรื่องย่อของภาพยนตร์ที่นำมาศึกษา โดยข้อมูลส่วนนี้จะนำมาจากสื่อออนไลน์ที่เป็นแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ รวมทั้งสิ้น 47 ชิ้น ด้วยการคัดเลือกจากชื่อเว็บไซต์ ยอดจำนวนผู้เข้าชมและเข้าถึง รวมถึงชื่อผู้เรียบเรียงและเขียนบทความกองบรรณาธิการ และบรรณาธิการหรือผู้ผลิตคลิปวิดีโอเบื้องหลังของการทำงานจากค่ายผู้ผลิตหรือทีมงานจากสื่ออื่นๆ เช่น คลิปสัมภาษณ์ผู้กำกับผู้ออกแบบงานสร้างและผู้กำกับศิลป์รวมถึงทีมงานเบื้องหน้าและเบื้องหลังที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง โดยใช้วิธีการถอดคลิปเสียงหรือยกข้อความจากต้นฉบับมาโดยตรงมิได้ปรับเปลี่ยนหรือแก้ไขข้อความต้นฉบับใดๆ ทั้งสิ้นพร้อมทั้งอ้างอิงเชิงเนื้อหาทุกครั้ง

จากนั้นเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์ และจากการถอดบทสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้ออกแบบงานสร้างจากสื่อออนไลน์แล้วจะนำข้อมูลนั้นมาทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์เรื่อง

ศิลปะ การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (mise-en-scene) เรื่องอารมณ์และสีในงานภาพยนตร์ (mood & tone) แนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (film genre) ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

สำหรับวิธีการศึกษาและการใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูลนั้น ผู้วิจัยได้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพเป็นแนวทางในการศึกษา คือ ดีวีดีหรือไฟล์ภาพยนตร์จำนวนทั้งหมด 10 เรื่อง

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ในแง่ของการวิเคราะห์เนื้อหา แบ่งออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ

ประเด็นที่ 1 : วิเคราะห์ศิลปะภาพยนตร์ สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

ประเด็นที่ 2 : วิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ข้อมูลใช้วิธีการตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (triangulation) ด้วยการเปรียบเทียบและตรวจสอบความแน่นอนของข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้จากแหล่งต่างๆ มาเปรียบเทียบกัน (data triangulation) พร้อมกับการใช้มุมมองของทฤษฎีต่างๆ มาพิจารณาข้อมูลชุดเดียวกัน (theory triangulation) และการให้บุคคลต่างๆ ที่ไม่ใช่ นักวิจัยทำการทบทวนข้อค้นพบจากการวิเคราะห์ (reviews triangulation)

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์เพื่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์” การวิเคราะห์จะแบ่งประเด็นในการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ประเด็น ตามวัตถุประสงค์การวิจัย คือ

ประเด็นที่ 1 : วิเคราะห์ศิลปะภาพยนตร์ สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

การออกแบบ (element of design) มีการใช้การออกแบบเส้น รูปทรง ที่ว่างหรือช่วงระยะ เน้นการออกแบบมุ่งไปที่ “ความงาม” และ “ซ่อนความหมาย” เอาไว้ภายใต้การออกแบบสถาปัตยกรรมในฉาก ตามแนวความคิดหลัก (concept) ของภาพยนตร์ การออกแบบงานสร้างจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่จะเป็นภาพยนตร์แนวย้อนยุค คือ การนำห้วงเวลามากำหนดการออกแบบฉากอย่างมีศิลปะ โดยเฉพาะห้วงเวลาอดีตเป็นความท้าทายของผู้สร้างเป็นอย่างมากด้วยการนำศิลปะแบบย้อนยุคมาใช้ รวมถึงการสร้างภาพยนตร์แห่งโลกอนาคตที่ถูกตีความขึ้นมาใหม่ หรือภาพยนตร์ในช่วงเวลาปัจจุบันแต่เป็นการนำเสนอความปัจจุบันด้วยการนำความแฟนตาซีเข้ามาเป็นตัวกำหนดการออกแบบ

การจัดองค์ประกอบรวมในฉาก (mise-en-scene) มีส-ของ-แสง เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ เพราะฉะนั้นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มีส-ของ-แสง สร้างความสำเร็จให้กับภาพยนตร์มี 4 ประการ ดังนี้

ความจริง มีการนำเสนอมุมมองใหม่ ๆ ในการออกแบบ เปลี่ยนแปลงสิ่งเดิมที่มีอยู่ เพื่อสร้างสรรค์มุมมองแปลกใหม่ นอกจากนั้นยังต้องการออกแบบนามธรรมที่ซ่อนความจริงเข้าไปในงานถึงแม้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์จะเป็นจินตนาของผู้สร้างก็ตาม

2. ความสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบภาพ มีการสร้างฉาก และการจัดองค์ประกอบภาพที่ส่งเสริมเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกัน การสร้างฉากแต่ละฉากล้วนมีจุดมุ่งหมายในการสร้าง ผ่านกระบวนการออกแบบและการทำงานภายใต้ความคิดหลักของภาพยนตร์โดยเฉพาะเรื่องอารมณ์และสีผ่านเทคนิคการทำงานที่สัมพันธ์ไปกับการออกแบบ

ด้านงานภาพที่ต้องส่งเสริมกันและกัน การสื่อสารผ่านภาษาภาพยนตร์และเรื่องราวของภาพยนตร์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเรื่อง

3. การสื่อความหมาย การใช้บทสนทนาช่วยสื่อความหมายที่ซ่อนเอาไว้ในฉากซ่อนประเด็นปัญหาทางสังคม (Hugo) เรื่องของการแบ่งแยกสีผิว (The Shape of Water) หรือการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยสื่อความหมายที่ซ่อนเอาไว้ในฉาก (Lincoln) ความร่ำรวยไม่สามารถเติมเต็มหรือทำลายความรู้สึกเหงาและโดดเดี่ยว (The Great Gatsby) ใช้ความตลกร้ายมาสร้างความสะท้อนอารมณ์ (The Grand Budapest Hotel) ใช้จินตนาการมาสร้างโลกอนาคตแห่งความล่มสลายทั้งธรรมชาติ และด้านมืดของมนุษย์ (Mad Max: Fury Road) ภาพยนตร์ที่สร้างบรรยากาศสื่อสารอารมณ์ของตัวละครด้วยฤดูกาลไปพร้อมกับการสื่อความหมายที่สะท้อนการเปลี่ยนผ่านของชีวิต (La La Land) นักแสดงฮอลลีวูดที่สร้างขึ้นมาจากเรื่องจริงและการสร้างโลกแห่งภาพยนตร์เพื่อตีแผ่

ความจริง (Once Upon a Time... in Hollywood) และสร้างความสะท้อนอารมณ์ใจ (Mank)

4. การตอบรับของผู้ชม ผ่านฉากในภาพยนตร์ ต้องทำให้คนดูหรือผู้ชมรู้สึกคล้อยตามเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครและจะเห็นได้ว่าอารมณ์ความรู้สึกค่อนข้างหลากหลาย ทั้งความรัก ความแค้น สมหวัง ผิดหวัง ความสูญเสีย ความรู้สึกเหงา โดดเดี่ยวหรือใช้ความตลกร้ายมาใช้ในการออกแบบเพื่อสนองต่อการตอบรับของผู้ชม

ดังนั้นการออกแบบฉากของภาพยนตร์นั้นต้องมีความสอดคล้องกับบทภาพยนตร์ และตระกูลภาพยนตร์ แต่ที่โดดเด่นที่สุดของภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง คือ การใส่อารมณ์อย่างมนุษย์เข้าไปในภาพยนตร์ผ่านการสื่อความหมายแฝง

เรื่องของอารมณ์และสีในงานภาพยนตร์ (mood & tone) โดยเน้นไปที่การใช้สีในเชิงจิตวิทยา

ตารางที่ 1 รูป อารมณ์และสีในงานภาพยนตร์ (mood & tone)

ชื่อภาพยนตร์	รายละเอียด
1. Hugo ค.ศ. 2012	<ul style="list-style-type: none"> ● สีสร้างบรรยากาศหนึ่ง ซึ่งมีทั้งอบอุ่นโทนร้อน และทหดโทนเย็น ● เน้นโทนสีน้ำเงินอมเขียว อบอุ่นฟ้า/ดำเข้ม เลือกช่วงเวลาหนาวเหน็บที่สุดแห่งปี(หิมะตก) แสดงถึงความหดหู่อ้างว้างในจิตใจของเด็กชาย ● แต่ในความผันความทรงจำ จินตนาการ และตอนที่มีความสุขเท่านั้น ที่จะใช้โทนสีอ่อน ให้รู้สึกอบอุ่น
2. Lincoln ค.ศ. 2013	<ul style="list-style-type: none"> ● สะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ความตึงเครียดของสงคราม การเมือง ความสูญเสีย และความกังวลใจ ● โทนสีที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เลือกใช้ คือ ทำให้ฉากภายในของภาพยนตร์มีการปรับโทนสีให้ออกหน้าตาลอ่อนๆ รู้สึกถึงความเก่าแก่ ● ขณะที่ฉากสงครามกลางเมืองจะใช้โทนสีฟ้า/น้ำเงิน ให้สัมผัสของความหนาวเหน็บ เย็นยะเยือกของสงคราม
3. The Great Gatsby ค.ศ. 2014	<ul style="list-style-type: none"> ● สีเขียวสื่อสารเรื่องชีวิตและอนาคต เป็นตัวแทนของชีวิต สีเขียวแสดงถึงความหวัง ● สีขาว ความไร้เดียงสาและความเป็นผู้หญิงเป็นตัวแทนของเดซีซึ่งจริงจัง แล้วเดซีไม่ได้รับสิทธิ์เธอเป็นตัวแทนของผู้หญิงยุคใหม่ตัดผมสั้น และมีความหลงผิดอยู่บ้าง ● สีฟ้า เปรียบเหมือนภาพลวงตาของแกสปี ความผันอันแสนโรแมนติก ดึกของเขานในเรื่องที่ไม่มีจริง สังเกตเห็นว่าสีฟ้ามีอยู่รอบตัวแกสปีมากกว่าตัวละครอื่นๆ ส่วนของเขาเป็นสีฟ้า คนขับรถของเขาสวมสีฟ้า น้ำที่แยกเขาจากเดซีคือ "สนามหญ้าสีฟ้า" ● สีเทา เปรียบเสมือนความไร้ชีวิตชีวาและความแห้งแล้งหรือซีดำ ● การออกแบบแต่ละสีล้วนสะท้อนและสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร

ตารางที่ 1 สรุป อารมณ์และสีในงานภาพยนตร์ (mood & tone) (cont.)

ชื่อภาพยนตร์	รายละเอียด
4. The Grand Budapest Hotel ค.ศ. 2015	<ul style="list-style-type: none"> การใช้สีของภาพยนตร์เรื่องนี้สวยงามและหวานเหมือนขนมหวาน ตั้งแต่สีฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากและเสื้อผ้าของตัวละครถึงแม้ประเด็นของภาพยนตร์พูดถึงสงคราม ความเปลี่ยนแปลง ชนชั้น การดิ้นรน และมีช่วงเวลาเปลี่ยนแปลงไปตามสัจจะแห่งความจริง ภาพยนตร์ออกแบบอารมณ์และสีโทนลูกกวาดหลากสีสดใสโดยเฉพาะ สีของโรงแรมที่เป็นสีชมพูโดยมีฉากหลังเป็นสีเขียวของภูเขา
5. Mad Max: Fury Road ค.ศ. 2016	<ul style="list-style-type: none"> การสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์ในยุคอารยธรรมล่มสลายที่สวกรวากับภาพวาดและการเลือกใช้สีเหลืองทะเลทรายให้อารมณ์ความรู้สึกแห้งแล้งแต่สวยงาม การวางเฉดสีเหลือง ส้ม เขียว ฟ้ำ น้ำเงิน ดำ คือ การวางเฉดสีที่ไล่ระดับความเข้มข้นกับงานจิตรกรรมเพราะในการออกแบบงานสร้างเนื่องจากมีการนำภาพวาดชื่อดังมาใช้เป็นตัวอย่างในการออกแบบ อารมณ์ของภาพยนตร์เรื่องนี้ชี้ให้ผู้ชมเข้าใจบรรยากาศของภาพยนตร์ การเลือกใช้สีสื่อสารถึงความล่มสลายแต่เต็มเปี่ยมไปด้วยความหวังโดยเฉพาะการใช้สีน้ำเงินเข้ามาช่วยสร้างอารมณ์ของเรื่องราว
6. La La Land ค.ศ. 2017	<ul style="list-style-type: none"> สีถูกออกแบบผ่านสถานที่และเสื้อผ้าตัวละคร สถานที่ในการถ่ายทำที่สามารถปรับเปลี่ยนให้เมืองที่แสนวุ่นวายอย่างแอลเอ กลายเป็นสวรรค์บนดินได้สมความตั้งใจของผู้สร้าง การออกแบบเสื้อผ้าตัวละครให้มีสีสันสดใสโดยเฉพาะพวกแม่สีเหลือง เขียว น้ำเงิน เพราะเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นการเล่าผ่านเส้นเวลาจากอดีตไปปัจจุบันเพื่อให้เห็นพัฒนาการของตัวละคร
7. The Shape of Water ค.ศ. 2018	<ul style="list-style-type: none"> สีฟ้า ฟ้ำ เขียวอมฟ้า เป็นสีที่เกี่ยวข้องกับน้ำสำหรับโลกของเอไลซ่า(นางเอก) อพาร์ทเมนท์ของโจลีส(จิตรกรเพื่อนนางเอก) เขาใช้สีโทนอุ่นๆ สีมัสตาร์ด น้ำตาลปนเขียว เพราะโจลีสเป็นคนที่ชอบแฟชั่นยุคเก่า The Shape of Water มีด้วยกัน 2 สีหลักๆ ได้แก่ สีเขียวและสีแดง สีเขียว เปรียบได้กับ "อนาคต" และสีแดง ใช้แทน "อดีต"และแทนความรู้สึกตกหลุมรัก
8. Black Panther ค.ศ. 2019	<ul style="list-style-type: none"> สีส้มของเสื้อผ้าตัวละคร ที่สะท้อนวัฒนธรรมและความเป็นแผ่นดินของแอฟริกันด้วยความทันสมัยแบบที่ไม่เคยเห็นมาก่อน สีของชุดนักแสดงสอดคล้องกับบุคลิกภาพและบทบาทของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ชุดของแบล็ค แพนเธอร์ สวมใส่ชุดที่พัฒนามาจากแรวไบเบอร์เนี่ยม อีกทั้งยังใส่ลวดลายสามเหลี่ยมแบบชนเผ่าที่เรียกว่าโอคาแวนโก่ นอกจากนี้ ชุดนี้ยังมีลวดลายเหรียญตราบางๆ สลักอยู่ตรงส่วนกระบอกและสร้อยคอใหม่ที่ทำจากฟันเสือดำ ซึ่งช่วยส่งเสริมความรู้สึกแบบชนเผ่า เช่นเดียวกับหมวก เกราะที่ถูกปรับโฉมใหม่ให้แตกต่างจากในตอน Civil War
9. Once Upon a Time... in Hollywood ค.ศ. 2020	<ul style="list-style-type: none"> การสร้างบรรยากาศให้เป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูดปลายยุค 60s ผู้กำกับภาพยนตร์พยายามสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความอภิลหาวอดีตการใช้สีและแสงโทนนุ่มนวล สว่างสวไวเป็นเรื่องราวแบบนิทานของกาลครั้งหนึ่ง... ในฮอลลีวูด สีที่เห็นโดดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ คือ สีเหลือง ทั้งจากเสื้อผ้านักแสดง บรรยากาศโดยรอบให้อารมณ์ความรู้สึกให้ความรู้สึก สว่าง สดใส ร่าเริง ครึกครื้น มั่งคั่งและส่งเสริมความคิดในด้านบวก
10. Mank ค.ศ. 2021	<ul style="list-style-type: none"> เลือกใช้สีขาว-ดำ โดดเด่นด้านงานภาพ และการจัดแสงที่บอกเล่าเรื่องราวอย่างมีสีสันผ่านภาพขาว-ดำ เป็นงานประณีตศิลป์ที่ถูกกล่าวถึงเป็นอย่างมากทั้งการแสดง การกำกับภาพยนตร์ กำกับภาพ บทภาพยนตร์ และการตัดต่อ

โดยอารมณ์และสีในภาพยนตร์ ช่วยสร้างบรรยากาศเพื่อให้ผู้ชมเดินทางเข้าสู่โลกของภาพยนตร์เชื่อมโยงความรู้สึก ผ่านบรรยากาศ เรื่องราว เหตุการณ์และบทสนทนา โดยเฉพาะ

การใช้สี เข้ามาเป็นส่วนสำคัญหลักๆ ในการกำหนดทิศทางเพื่อใช้ควบคุมแก่นการทำงานทั้งหมดของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นสีของบรรยากาศผ่านสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าตัวละคร การจัดแสง

ล้วนเป็นการออกแบบที่ทีมงานภาพยนตร์ต้องเห็นภาพและเข้าใจตรงกัน สอดคล้องกลมกลืน มีทิศทางที่นำพาอารมณ์ของผู้ชมไปสู่เป้าหมายที่ผู้สร้างต้องการ

ประเด็นที่ 2 : วิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยใช้การจัดแบ่งแนวทางการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ โดยทั้ง 10 เรื่องนั้น มีตระกูลภาพยนตร์ที่ซ้ำกัน 3 เรื่อง บางตระกูลภาพยนตร์ก็มีการผสมข้ามสายพันธุ์ระหว่างตระกูลภาพยนตร์ทำให้เกิดการแตกตัวของตระกูลภาพยนตร์ใหม่จากตระกูลภาพยนตร์ต้นแบบ จึงสามารถสรุปได้ว่าทั้ง 10 เรื่องใช้ตระกูลภาพยนตร์ทั้งหมด 7 ตระกูลภาพยนตร์ สามารถพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลภาพยนตร์ผ่านการศึกษาการผลิตซ้ำขององค์ประกอบในภาพยนตร์ อ้างอิงจากแนวคิดของ (โจ บาร์เกอร์ และปีเตอร์ วอลล์ 2549: 77-80) ประกอบด้วย 7 ขั้นตอนหลัก คือ

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง : จะเห็นได้ว่าการทำงานด้านการออกแบบงานสร้างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะสื่อสารเรื่องราวและตระกูลภาพยนตร์ไปสู่ผู้รับสาร โดยจากผู้สร้างกำหนดทิศทางของโครงสร้างการเล่าเรื่องเพื่อทำให้คนดูคาดเดาได้ว่ากำลังรับชมภาพยนตร์ตระกูลรูปแบบใดอยู่ ผ่านการออกแบบงานสร้าง และการตีความการรับรู้จากผู้รับสารอีกที

2. ตัวละคร : บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า ดังนั้นความสำคัญของตัวละครคือ

การกระทำ (Action) ตัวละครมีการออกแบบให้เป็นมนุษย์ธรรมดาที่มีทั้งความดีและความชั่วในตัวเอง โดยการกระทำของตัวละครนั้นจะมีระดับความชั่วที่แตกต่างกัน แต่มีระดับความดีและการแสดงออกของความดีเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

โดยอาศัยกรอบของศีลธรรมมาเป็นตัวกำกับแบ่งแยกความดีกับความชั่ว นอกจากนี้ยังมีการแบ่งด้วยกระทำของตัวละครออกไปตามลักษณะของตระกูลภาพยนตร์อีกด้วย

บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร สามารถจำแนกออกได้ด้วยลักษณะทางกายภาพ (ภายนอก) และลักษณะนิสัยภายใน (จิตใจ) ที่เชื่อมโยงกับบทบาทตัวละครและตระกูลภาพยนตร์

ความคิดการกระทำของตัวละครในมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญมากในการกำหนดการออกแบบงานสร้าง จะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์ทุกๆ เรื่องผู้กำกับภาพยนตร์จะมีลักษณะเฉพาะในความสนใจเรื่องของประวัติศาสตร์ศิลปะ และเป็นผู้เลือกผู้ออกแบบงานสร้างที่สามารถทำงานร่วมกันได้เป็นอย่างดี ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ได้รับรางวัลออสการ์ สาขาการออกแบบงานสร้างสะท้อนความต้องการและสะท้อนความสามารถด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ทั้งของผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์รวมถึงผู้กำกับภาพด้วย

3. แก่นความคิด (Themes) : แก่นความคิดในตระกูลภาพยนตร์ทั้ง 10 เรื่อง มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

● แก่นของภาพยนตร์เรื่อง Hugo

ภาพยนตร์ตระกูลผจญภัย แฟนตาซี “ร่องรอยของอดีตคือความทรงจำที่ยิ่งใหญ่ที่ปนไปด้วยความรักและความขมขื่น”

● แก่นของภาพยนตร์เรื่อง

Lincoln นำเสนอเรื่องราวของประชาธิปไตย “อิสรภาพ เสรีภาพของมนุษย์” กับวลีอันเป็นอมตะกว่าสองร้อยกว่าปีของลินคอล์น “รัฐบาลของประชาชน โดยประชาชน และเพื่อประชาชน”

๑ แก่นความคิดของตระกูล

ภาพยนตร์แนวโรแมนติก-ดราม่า The Great Gatsby The Great Gatsby โดย F. Scott Fitzgerald นำเสนอภาพเหมือนที่สำคัญของ “ความฝันแบบอเมริกัน” ผ่านการวาดภาพของชนชั้นสูงในนิวยอร์กในปี ค.ศ. 1920

๑ แก่นความคิดตระกูล

ภาพยนตร์แนวดราม่า-คอมเมดี้เรื่อง The Grand Budapest Hotel “ไม่มีอะไรที่ไม่เปลี่ยนแปลงภายใต้กฎของกาลเวลา” ผ่านชนชั้นทางสังคมแห่งความมั่งคั่งแบบยุโรปตะวันออก

๑ แก่นความคิดภาพยนตร์

ตระกูลแอกชั่น-ผจญภัย- ไซไฟ Mad Mad : Fury Road “มนุษย์ที่ไร้ศีลธรรมสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้เพื่อความต้องการของตนเอง”

๑ แก่นความคิดของภาพยนตร์

ตระกูลมิวสิคัล-คอมเมดี้ เรื่อง La La Land คือ ความรักความฝัน ความหวัง และทางแยกของความสัมพันธ์

๑ แก่นของภาพยนตร์

The Shape of Water “ความงดงามของความแตกต่างของคนชายขอบกับสัตว์ประหลาด” ผ่านภาพสะท้อนการเสียดสีสังคมที่ยึดติดกับชนชั้นและอำนาจ

๑ แก่นความคิดภาพยนตร์

ตระกูลแฟนตาซี การใช้จินตนาการหลีกเลี่ยงจากความจริงของคนผิวสี อย่างภาพยนตร์เรื่อง Black Panther ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรผิวสี แก่นของภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโรยังคงไว้เช่นเดิมอยู่คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม”

๑ แก่นความคิดของภาพยนตร์

เรื่อง Once Upon a Time... in Hollywood ภาพยนตร์แนวโรแมนติก-ดราม่า “นิทานคือเรื่อง

เล่าอันโรแมนติกที่ใช้เยียวยาความจริงอันเจ็บปวด”

๑ แก่นความคิดของภาพยนตร์

เรื่อง Mank ผ่าน “ความจริงของใคร” ตีแผ่วงการฮอลลีวูด ช่วงยุคทองช่วงทศวรรษ 1940 ในบทภาพยนตร์เรื่อง Citizen Kane ที่ผ่านมุมมองของผู้กำกับภาพยนตร์

4. ฉาก / การจัดวางองค์ประกอบของภาพ เหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จึงต้องอาศัยมุมมองความคิดของนักออกแบบงานสร้างหรือฝ่ายศิลป์มาช่วยในการเนรมิตฉากขึ้นมาให้ได้ตามความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์สาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยมนั้นภาพยนตร์ 8 เรื่องเป็นภาพยนตร์แนวย้อนยุค 1 เรื่องเป็นปัจจุบัน และอีก 1 เรื่องเป็นภาพยนตร์แนวอนาคต นั่นแปลว่า ฉากหรือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นนั้นต้องถูกสร้างขึ้นใหม่ โดยฉากที่สร้างขึ้นมานั้นต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดความคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง

5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ การออกแบบงานสร้างและฉากต่างๆ ที่การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ มีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ การใช้เทคนิคทางภาพและเทคนิคด้านเสียง โดยในที่นี้จะเน้นไปที่การใช้เทคนิคทางภาพมาใช้ในการวิเคราะห์ ซึ่งในการออกแบบงานสร้างมีผู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานหลักๆ ด้วยกัน 3 คน 1. ผู้กำกับภาพยนตร์ 2.ผู้ออกแบบงานสร้าง และ 3. ผู้กำกับภาพ

6. วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ในการเล่าอารมณ์ผู้ชมมักประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางกายภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง โดยทั้งสองอย่างนี้

เมื่อนำมาใช้รวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่มีผลต่อการรับสารของผู้ชมและทำหน้าที่ผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชมให้ประสบความสำเร็จ แต่ในที่นี้จะเน้นไปที่วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมผ่านภาพเป็นหลักเพราะมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยเสียงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องเท่านั้นแต่ไม่ใช่ส่วนเร้าอารมณ์โดยตรงในการออกแบบงานสร้าง

7. อุดมการณ์ สรุปลได้ว่าอุดมการณ์หลักๆ จากภาพยนตร์มาจากอุดมการณ์จากมุมมองของผู้สร้าง โดยภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นต่างมีอุดมการณ์ของผู้สร้างเอาไว้ทุกเรื่อง ในที่นี้หมายถึงอุดมการณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ออกแบบงานสร้าง โดยผ่านมุมมองความคิด ภูมิหลัง ประสบการณ์ รสนิยม ของผู้กำกับภาพยนตร์และความสามารถของผู้ออกแบบงานสร้าง รวมถึงการสื่อสารภาษาภาพจากผู้กำกับภาพยนตร์ได้ความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์

สรุปและอภิปรายผล

ข้อค้นพบจากการศึกษา “การวิเคราะห์ศิลปะและตระกูลภาพยนตร์สำหรับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์” ได้ผลการศึกษาด้านศิลปะและตระกูลภาพยนตร์ โดยมีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

ส่วนแรก การออกแบบ เส้น รูปทรงที่ว่าง หรือช่วงระยะ เน้นการออกแบบมุ่งไปที่ “ความงาม” และ “ซ่อนความหมาย” เอาไว้ภายใต้การออกแบบสถาปัตยกรรมในฉาก สถานที่ บรรยากาศ อุปกรณ์ประกอบฉากและสภาพแวดล้อมของตัวละครในภาพยนตร์

ส่วนที่สอง การจัดองค์ประกอบรวมในฉากอาศัยความความสมจริงเป็นหลักสำคัญประการแรก ความสอดคล้องกับการจัดองค์ประกอบภาพที่ต้องส่งเสริมกันและกันอย่างมีเป้าหมาย

การสื่อความหมายไม่ได้สื่อสารโดยตรงแต่ซ่อนความหมายแฝงผ่านคำพูดตัวละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก อารมณ์ สี แสงและจินตนาการ รวมถึงความหมายของภาษาภาพในงานภาพยนตร์ด้วย

ส่วนการตอบรับของผู้ชม เน้นการสื่ออารมณ์อย่างมนุษย์เป็นสำคัญ เช่น ความรัก ความแค้น สมหวัง ผิดหวัง ความสูญเสีย เป็นต้น

และส่วนสุดท้าย คือ อารมณ์และสี ช่วยสร้างบรรยากาศเพื่อให้ผู้ชมเดินทางเข้าสู่โลกของภาพยนตร์เชื่อมโยงความรู้สึก โดยเฉพาะการใช้สีไม่ว่าจะเป็นสีของบรรยากาศผ่านสถานที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าตัวละคร การจัดแสง ล้วนเป็นการออกแบบที่ทีมงานภาพยนตร์ต้องเห็นภาพและเข้าใจตรงกันเพื่อใช้กำหนดทิศทางที่จะนำพาอารมณ์ของผู้ชมไปสู่เป้าหมายที่ผู้สร้างต้องการ

สรุป การศึกษาด้านศิลปะในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์นั้นเน้นความงามและการซ่อนความหมายแฝงเอาไว้ในงานออกแบบการสร้าง โดยใช้อารมณ์และสีเป็นสื่อกลางเชื่อมโยงที่ทีมงานผู้สร้างและผู้ชมให้เดินทางสู่เป้าหมายเดียวกันอย่างที่ผู้สร้างต้องการ

ผลการศึกษาในประเด็นเรื่องของตระกูลภาพยนตร์ก็มีความสัมพันธ์กับงานออกแบบงานสร้าง แบ่งได้ดังต่อไปนี้ 1) โครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะสื่อสารเรื่องราวและตระกูลภาพยนตร์ไปสู่ผู้รับสารเพื่อใช้กำหนดทิศทางทำให้คนดูคาดเดาได้ว่ากำลังรับชมภาพยนตร์ตระกูลใดอยู่ 2) ตัวละคร แบ่งออกเป็นกรกระทำของตัวละคร บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร สามารถจำแนกออกได้ด้วยลักษณะทางกายภาพ(ภายนอก) และลักษณะนิสัยภายใน(จิตใจ) ที่เชื่อมโยงกับบทภาพยนตร์และตระกูลภาพยนตร์ 3) แก่นความคิดคือ หัวใจสำคัญที่เกี่ยวกับการเล่าเรื่องทั้งหมดที่ผู้เล่าต้องการสื่อสารกับคนดู เป็นตัวคอยยึดเรื่องราวหรือเนื้อเรื่องทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่อง

เข้าไว้ด้วยกัน 4) ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบของภาพ สำคัญมากเป็นอันดับต้นๆ เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ต้องใช้การสร้างฉากขึ้นมาใหม่ โดยภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์สาขาออกแบบงานสร้างยอดเยี่ยมนั้น ภาพยนตร์ 8 เรื่องเป็นภาพยนตร์แนวย้อนยุค 1 เรื่องเป็นปัจจุบัน และอีก 1 เรื่องเป็นภาพยนตร์แนวอนาคต 5) การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการ และอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ มีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน คือ การใช้เทคนิคทางภาพและเทคนิคด้านเสียง โดยในที่นี้จะเน้นไปที่การใช้เทคนิคทางภาพมากกว่าด้านเสียง 6) วิธีในการเล่าอารมณ์ของผู้ชม เน้นไปที่วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมผ่านภาพเป็นหลัก เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ โดยเสียงเป็นส่วนที่เกี่ยวข้องเท่านั้นแต่ไม่ใช่วิธีการเล่าอารมณ์โดยตรงในการออกแบบงานสร้าง 7) อุดมการณ์หลักๆ จากภาพยนตร์มาจากอุดมการณ์จากมุมมองของผู้สร้าง โดยผ่านมุมมองความคิด ภูมิหลัง ประสบการณ์ ทัศนคติ ของผู้กำกับภาพยนตร์และความสามารถของผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับภาพในการสร้างงานออกมาภายใต้ความต้องการของผู้กำกับภาพยนตร์

สรุป ผลการศึกษาในประเด็นเรื่องของตระกูลภาพยนตร์ออกแบบงานสร้าง คือโครงสร้างการเล่าเรื่องจะช่วยให้คนดูทราบว่ากำลังดูภาพยนตร์ตระกูลใดอยู่ ตัวละครอยู่ที่การออกแบบเชื่อมโยงกับบทและตระกูลภาพยนตร์ แก่นเรื่องคือหัวใจของภาพยนตร์ ฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบของภาพ สำคัญมากเป็นอันดับต้นๆ เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการ และอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ วิธีการเล่าอารมณ์

ของผู้ชมเน้นสื่อผ่านภาพเป็นหลักและอุดมการณ์หลักๆ จากภาพยนตร์มาจากอุดมการณ์จากมุมมองของผู้สร้าง

งานวิจัยทางการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ส่วนใหญ่มุ่งศึกษาความรู้ด้านศิลปะมาใช้ในการออกแบบงานสร้างอย่างงานวิจัยของ สุรรัตน์ อุปพงศ์ (2559) ศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี สอดคล้องกันในแง่มุมที่ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นผู้กำหนดทิศทางทางศิลปะและนำมาออกแบบผ่านการออกแบบงานสร้าง งานอีกเรื่องของสุรรัตน์ อุปพงศ์ (2563) กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและภาพยนตร์ เซอร์เรียลลิสม์ กรณีศึกษาการกำกับศิลป์ โดยการศึกษาความสัมพันธ์จะมุ่งเน้นไปในเรื่องของวัตถุเป็นหลัก โดยการกำกับศิลป์เป็นหนึ่งในเรื่องที่สำคัญ เพราะเป็นส่วนที่กำหนดองค์ประกอบของสิ่งที่อยู่ในภาพและโทนกับอารมณ์ของภาพยนตร์ ทั้งเรื่อง สอดคล้องในประเด็นอารมณ์และสี รวมถึงฉากหรือการจัดวางองค์ประกอบของภาพ นอกจากนี้ยังมีเรื่องของการออกแบบการออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล ในช่วงปี พ.ศ. 2553 - 2557 งานวิจัยของรินบุญนุชน้อยบุญ (2559) สอดคล้องกันในประเด็นภาพยนตร์ย้อนยุคใช้การออกแบบจากพื้นฐานความจริง ภาพและการสื่อความหมายสะท้อนความหมายแฝงและโดยนัย งานวิจัยของปิลันลน์ ปุณญประภา (2564) ศึกษาวิจัยเรื่อง องค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลด้านองค์ประกอบศิลป์ จากรางวัลออสการ์ปี ค.ศ. 2015 - 2019 สอดคล้องกันในแง่ขององค์ประกอบทางด้านศิลปะ บทภาพยนตร์ การคุมโทนและการเล่นค่านำหนักสีแต่ยังขาดรายละเอียดอื่นๆ อย่างการจัดประกอบรวมในฉาก และตระกูลภาพยนตร์

งานวิจัยทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, มาโนช ชุมเมือง ปัก และฐิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน (2563) ศึกษา เรื่อง การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัย รุ่นของภาพยนตร์ไทย สอดคล้องกันในแง่ของตัว ละคร การออกแบบฉาก และตระกูลภาพยนตร์ สามารถพิจารณาจากแบบแผนเรื่องเล่าและ องค์ประกอบภาพยนตร์ตามตระกูลของภาพยนตร์ เพื่อหยาบยืมขบวนการเล่าเรื่อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัย ไปใช้

1. สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทาง ต่อยอดในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์สำหรับการ เรียนการสอนในหลักสูตรภาพยนตร์โดยเฉพาะ รายวิชาด้านการออกแบบงานสร้างหรือการกำกับ ศิลป์ในภาพยนตร์
2. สามารถนำผลการวิจัยไปใช้สำหรับ ผู้ต้องการพัฒนาและออกแบบภาพยนตร์ที่มีความ

โดดเด่นด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ภายใต้ลักษณะเฉพาะของพื้นที่ (ความจริงและ จินตนาการ)และพื้นที่เวลา (อดีต ปัจจุบัน และ อนาคต) โดยเฉพาะพื้นที่จินตนาการที่อยู่ภายใต้ พื้นฐานความสมจริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ในบริบทของสังคมไทยภายใต้ศิลปะและวัฒนธรรม อัตลักษณ์เฉพาะพื้นที่ การนำเสนอความเป็นไทย ในภาพยนตร์ไทยตลอดหลายปีที่ผ่านมาเป็น สิ่งที่น่าสนใจเพราะภาพยนตร์ไทยหลายเรื่อง ที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติ เพราะสื่อสาร อัตลักษณ์เฉพาะถิ่นไทยสู่สายตาชาวโลก

การศึกษาผู้ออกแบบงานสร้างและผู้กำกับ ศิลป์ในภาพยนตร์ไทยซึ่งหลายๆ คนมีความสามารถ ดั้งนั้นการศึกษาด้วยการเลือกกลุ่มเป้าหมาย เหล่านี้มาศึกษาก็น่าจะได้ผลงานวิจัยที่เป็น องค์ความรู้ด้านการออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ ไทยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กฤษดา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ. กัญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์. ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, มาโนช ชุมเมืองปัก และฐิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน. (2563). การวิเคราะห์ความเป็น ตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย. *สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์*, 20(1), 92-103. นพดล อินทร์จันทร์. (2557). การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ ไทย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 16 (1), 57-67. บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. (2552). *ศิลปะแขนงที่เจ็ด เพื่อวัฒนธรรมแห่งการวิจารณ์ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์พับลิค บุเคอริ. ปิรันลัน ปุณญประภา. (2564). องค์ประกอบทางศิลปะของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลด้านองค์ประกอบศิลป์ จากรางวัลออสการ์ปี ค.ศ. 2015 - 2019. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 9(1), 88-97. รินบุญ นุชน้อยบุญ. (2559). การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษา . ผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ. 2553 - 2557. *วารสารสถาบัน วัฒนธรรม และศิลปะ*, 17(2), 95-103.

- สุวีร์รัตน์ อุปพงศ์. (2559). อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง *The Science of Sleep*. *วารสารวิชาการ VERIDIAN JOURNAL*, 9(2), 2332-2347.
- สุวีร์รัตน์ อุปพงศ์. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและภาพยนตร์เซอร์เรียลลิสม์ กรณีศึกษาการกำกับศิลป์. *Silpakorn University Journal of Fine Arts*, 4(2), 101-147.
- Jo Barker, & Peter Wall. (2006). *AS Media Studies: The Essential Revision Guide for AQA*. Routledge.