

# การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม กรณีศึกษา เรื่อง ยังกงสีคราม

## Production Design in Environmental Film, A case Study: Sea's Still Blue

เขมพัทธ์ พัชรวิชัย<sup>1</sup>

Khemmapat Patcharawit<sup>1</sup>

Received: 09/02/2023

Revised: 01/05/2023

Accepted: 01/06/2023

### บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม กรณีศึกษา เรื่อง ยังกงสีคราม นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่อง ยังกงสีคราม เพื่อสะท้อนปัญหาทรัพยากรทางทะเลอ่าวคุ้งกระเบนจังหวัดจันทบุรี 2) ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม เรื่อง ยังกงสีคราม ให้มีความสมจริงตามเรื่องราว มีความสวยงามเหมาะสมกับภาพยนตร์ และสอดแทรกแง่คิดด้านปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม 3) ประเมินความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เรื่อง ยังกงสีคราม วิธีการวิจัยของการศึกษานี้แบ่งออกเป็นสองส่วน ส่วนแรกเป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งผู้วิจัยรับผิดชอบด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งรวมถึงการศึกษาภาพยนตร์และปัญหาสิ่งแวดล้อมในท้องทะเลไทย ตลอดจนการศึกษารูปแบบการสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ ยังได้สัมภาษณ์ผู้กำกับ ผู้กำกับภาพ และบุคลากรในสถานที่เพื่อพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ ส่วนนี้ยังรวมถึงการเตรียมการก่อนถ่ายทำจนเสร็จสิ้นการถ่ายทำ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้เผยแพร่ ณ โรงภาพยนตร์เมกาซีนเพล็กซ์ ส่วนที่ 2 ของการวิจัยเป็นการประเมินการออกแบบด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์ผู้ชม 18 คน (อายุ 18 - 24 ปี) ที่มีความรู้ด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

การออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่อง ยังกงสีคราม เน้นประเด็นสำคัญ 3 ประการ คือ 1) ความสมจริงตามเรื่องราว ซึ่งต้องเป็นผลจากการรวบรวมและออกแบบข้อมูลและมีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลมากที่สุด 2) ความสวยงามเหมาะสมกับภาพยนตร์ คือการใช้หลักทัศนธาตุทางศิลปะ เพื่อให้เกิดสุนทรียะและเหมาะสมกับเรื่องเล่าแนวธรรมชาติ-โรแมนติก 3) การสอดแทรกประเด็นสิ่งแวดล้อมโดยใช้องค์ประกอบการออกแบบภาพเพื่อสื่อสารเป็นสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับแก่นของบทภาพยนตร์

ผลการประเมินการออกแบบงานสร้างทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการสื่อสาร สามารถสื่อสารเรื่องราวได้เฉลี่ยร้อยละ 100 2) ด้านความสมจริง สามารถสร้างภาพยนตร์ให้เชื่อได้โดยเฉลี่ยร้อยละ 100 3) ด้านอารมณ์ สามารถสร้างการตอบสนองทางอารมณ์ตามเนื้อเรื่องโดยเฉลี่ยร้อยละ 90.6 4) ด้านแนวคิด สามารถสะท้อนแนวคิดของภาพยนตร์ได้เฉลี่ยร้อยละ 83.3 จากผลสรุปประเมินการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสีคราม จัดอยู่ในเกณฑ์ดี

ผลการศึกษา พบว่า 1) แนวภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นสิ่งสำคัญมากในการกำหนดแนวทางการออกแบบ เพราะแนวภาพยนตร์ครอบคลุมตั้งแต่แนวความคิดบทภาพยนตร์ แนวทางการออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ตลอดจนโทนสีในภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งนี้มักเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบงานสร้างสรรค์มองข้าม 2) การค้นคว้าข้อมูลและออกแบบให้ตรงกับข้อมูล เป็นหน้าที่สำคัญที่จะทำให้เกิดความสมจริงในฉากซึ่งส่งผลต่อการแสดง และทั้งหมดจะทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อในสถานการณ์นั้น 3) การสอดแทรกแง่คิดด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบงานสร้างต้องตีความจากบทภาพยนตร์ให้

<sup>1</sup> สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง Film and Digital Media, School of Architecture Art and Design, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang ผู้นิพนธ์ประสานงาน อีเมล: khemui@hotmail.com

เป็นสัญญาณ เช่น รูปปั้นปลาพะยูนซึ่งแสดงให้เห็นว่าพื้นที่นี้ปลาพะยูนได้สูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจสัญญาณนี้ได้ จึงเห็นได้ว่าผู้ออกแบบงานสร้างต้องมีความรู้ความเข้าใจเชิงสัญญาณทางภาพยนตร์ด้วย

**คำสำคัญ:** ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ การกำกับศิลป์ ภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม จันทบุรี

**Abstract**

This is the research of Production Design in Environmental Film Case Study : Sea's Still Blue. The objectives of this study are to 1) Study the production design of "Sea's Still Blue" which is an environmental film that reflects the depletion of marine resources in Khung Kraben Bay, Chanthaburi Province, 2) design movie production to be beautifully and suitably realistic, as well as insert ideas about environmental concerns, and 3) assess audience's opinions or reactions to this film.

The processes of this study are divided into two parts. The first part is the creative research aspect, in which the researcher is in charge of film production design which includes a study of the script and environmental concerns in Thailand's sea, as well as a study of the design of environmental filmmaking. In addition, the directors, cinematographers, and on-location personnel were interviewed in order to develop design concepts. This part also includes the preparation prior to shooting and the completion of filming. This film was screened at the Mega Cineplex. Part 2 of the research involves assessing the design using a qualitative research method by interviewing 18 audiences (aged 18 - 24 years) who are familiar with production design.

The production design in the environmental film "Sea's Still Blue" emphasizes three key points; 1) story-based realism, which must be the result of data collection and design creation and be as relevant to the information as possible; 2) beauty of the movie , which use elements of design to create aesthetics and be appropriate for a drama-romance story, 3) insertion of environmental issues by using visual design elements to communicate as symbolics connected to the theme of the screenplay.

The assessment results of design and construction work in four areas are as follows: 1) communication aspect: be able to communicate stories on average 100%; 2) realism aspect: be able to make a movie believable on average 100%; 3) emotional aspect: be able to create an average of 90.6% emotional response based on the story; 4) conceptual aspect: be able to reflect the film's concept on average 83.3% . According to the evaluation, the production design of "Sea's Still Blue" is in good condition.

The study found that 1) Film Genre is very important in determining design guidelines. Because the film genre covers the concept of the screenplay. Scene Design Guidelines props, clothing, and movie tones. This is often something that creative designers overlook. 2) Researching and matching design information It is an important function to bring realism to the scene which affects the performance. And all of them will make the audience believe in that situation. 3) The idea of environmental issues is something that the production designer has to symbolize from the screenplay, such as the end of a dugong statue, which shows that the area. This dugong fish has gone extinct. which viewers can understand this sign Therefore, it can be seen that the production designer must also have knowledge and understanding of semiotics.

**Keywords:** Production Design, Art Direction, Environmental Film, Chanthaburi

## 1. บทนำ

ประเทศไทยจัดว่าเป็นประเทศที่มีความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ มีทรัพยากรภูเขาป่าไม้ทะเลและสัตว์นานาพันธุ์ที่อุดมสมบูรณ์ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้เกิดแหล่งทำกิน การพัฒนาด้านเกษตรกรรม ประมงและพัฒนาสู่ระบบอุตสาหกรรมเป็นตัวขับเคลื่อนให้กับเศรษฐกิจของชาติ นอกจากนี้ทรัพยากรธรรมชาติที่สวยงามยังส่งเสริมอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวอันเป็นรายได้สำคัญให้กับประเทศอีกด้วย แต่ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา การที่มนุษย์ตัดทวงเอาผลประโยชน์จากธรรมชาติมากเกินไป จึงทำให้เกิดผลกระทบสร้างความเสื่อมโทรมให้กับธรรมชาติ พื้นที่ป่าถูกบุกรุกทำลาย ปริมาณสัตว์น้ำที่จับได้ลดลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่งผลกระทบต่อกลับมาถึงพื้นที่ทำกินและสภาพแวดล้อมการท่องเที่ยว จากงานวิจัยเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลจังหวัดจันทบุรี พบว่าต้นตอของปัญหาเกิดจากการบุกรุกป่าชายเลน ทำให้สภาพแวดล้อมบริเวณชายฝั่งทะเลเสื่อมโทรมมาก นอกจากนี้ปัญหายังมาจากการทำนาเกลือของชาวบ้าน การปล่อยของเสียจากโรงงาน การปล่อยสารเคมีจากการทำนาข้าว และการทิ้งขยะของสมาชิกชุมชนและนักท่องเที่ยว (ไพบุลย์ เต็มสมเกต, บุญเอื้อ บุญฤทธิ และทินพันธ์ นาคะตะ, 2560) งานวิจัยได้วางข้อเสนอแนะปัญหาดังกล่าวโดยต้องอาศัยประชาชนทุกส่วนร่วมกันแก้ไข ผู้วิจัยเห็นว่าภาพยนตร์เป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะสามารถสื่อสารต่อมวลชนให้ตระหนักถึงปัญหาเหล่านี้ได้ จึงมุ่งหวังที่จะสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเล

พระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ได้จัดตั้งศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบน ที่จังหวัดจันทบุรี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2524 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาด้านการประมงและการเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำชายฝั่งเพื่อเป็นการเพิ่มผลผลิตของประเทศ ตลอดจนพัฒนาอนุรักษ์สภาพแวดล้อมและคุณภาพทางธรรมชาติอ่าวคุ้งกระเบน (สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ, 2563) ซึ่งเป็นพระมหากรุณาธิคุณที่พระองค์ทรงห่วงใยต่อธรรมชาติสภาพแวดล้อมและเล็งเห็นถึงผลกระทบอุตสาหกรรมประมงไทย ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการบันทึกเรื่องราวให้คนรุ่นหลังได้ตระหนักถึงพระมหากรุณาธิคุณของพระองค์ที่มีต่อปวงชนชาวไทย

ภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม คือภาพยนตร์ที่มีเป้าหมายของเนื้อหาที่มาจากเรื่องราวปัญหาของสิ่งแวดล้อม ส่วนใหญ่จะปรากฏได้ใน 2 รูปแบบ คือ 1) ในรูปแบบของภาพยนตร์สารคดีที่ให้สาระความรู้และสะท้อนปัญหาที่รุนแรงซึ่งมักสื่อสารกับผู้ชมกลุ่มใหญ่ 2) รูปแบบภาพยนตร์บันเทิง เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชันที่สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงต่อเยาวชน โดยแฝงข้อคิดเรื่องสิ่งแวดล้อมให้กับเยาวชน De Roo (2016) ซึ่งผู้กำกับภาพยนตร์มีวิสัยทัศน์ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ควรเป็นภาพยนตร์ที่สื่อสารในวงกว้างคือกลุ่มเด็กจนถึงระดับผู้ใหญ่ แต่เน้นกลุ่มผู้ชมวัยรุ่นเป็นสำคัญ เพราะเป็นวัยที่รับชมภาพยนตร์มากที่สุด จึงตั้งเป้าหมายผลิตเป็นภาพยนตร์บันเทิงที่สอดแทรกเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อม

ภาพยนตร์เรื่อง ยังคงสี่คราม เริ่มจากการเก็บข้อมูลภาคสนามปัญหาสิ่งแวดล้อมทางทะเลจังหวัดจันทบุรี ผนวกกับการใช้ปรัชญาการพัฒนาและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของพระบาทสมเด็จพระมหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร มาสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง แนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม : ยังคงสี่คราม (2562) ผู้วิจัยได้นำบทภาพยนตร์มาเข้าสู่กระบวนการออกแบบงานสร้าง หน้าที่ของการออกแบบงานสร้างคือการออกแบบบรรยากาศของภาพยนตร์ให้มีความเหมาะสมกับแนวภาพยนตร์ (Genre) มีความถูกต้องตามความเป็นจริงของเรื่องราว สามารถออกแบบฉาก เลือกสถานที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกายให้สื่อสารตรงตามบทภาพยนตร์ ทั้งนี้ต้องใช้ทักษะทางศิลปะขั้นสูงในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ให้มีความงามและอารมณ์ได้ตรงตามบทภาพยนตร์ ตลอดจนขั้นตอนการถ่ายทำจริงที่นักออกแบบงานสร้างต้องประสานงานกับผู้กำกับ ผู้กำกับภาพและทีมงานฝ่ายศิลป์ให้ผลงานออกมาเป็นรูปธรรมเสร็จเป็นภาพยนตร์จริงได้

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเก็บข้อมูลลงพื้นที่ภาคสนาม ศึกษาการออกแบบงานสร้าง เข้าสู่ขั้นตอนเตรียมงานการถ่ายทำ (Pre-Production) ขั้นตอนถ่ายทำ (Production) สำเร็จเป็นภาพยนตร์สมบูรณ์และจัดฉาย ณ โรงภาพยนตร์จริง หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงทำการประเมินงานออกแบบด้วยการสัมภาษณ์กลุ่ม (Interview Groups) สรุปผลการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์ดังกล่าวจะนำเสนอมุมมองต่อการเชิญชวนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม สอดแทรกไปกับความบันเทิงในภาพยนตร์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สืบค้นองค์ความรู้ด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อย

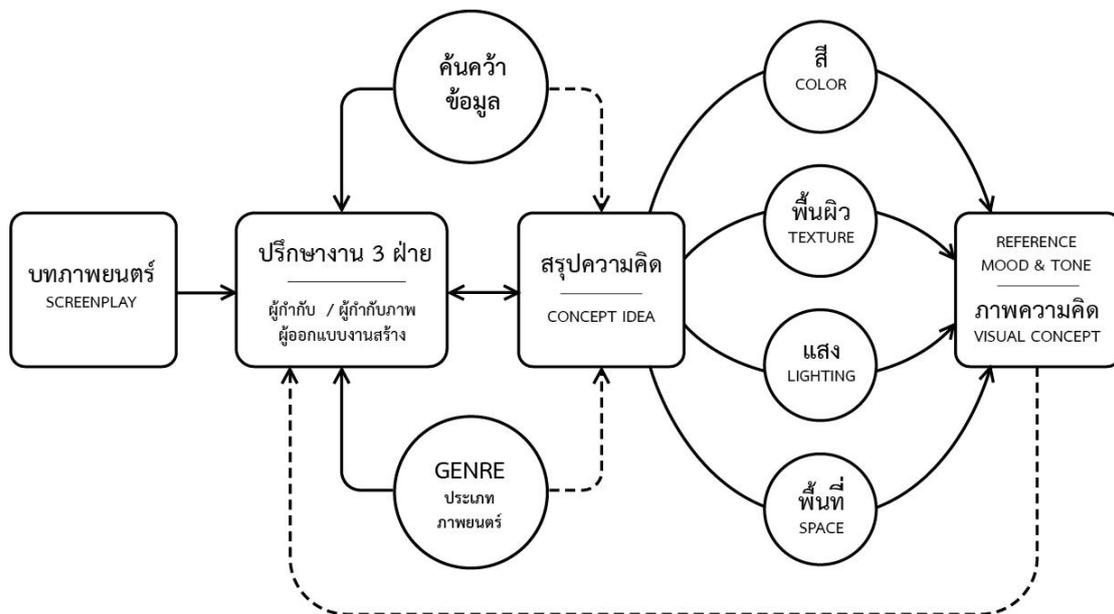
มาก โดยเฉพาะงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แทบจะไม่ปรากฏ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าประโยชน์จากการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้จะต้องความรู้ที่สำคัญต่อแวดวงวิชาการด้านภาพยนตร์ไทยอีกด้วย

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 2.1 ศึกษาการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่อง ยังกงสีคราม เพื่อสะท้อนปัญหาทรัพยากรทางทะเล อ่าวคุ้งกระเบนจังหวัดจันทบุรี
- 2.2 ออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อมเรื่อง ยังกงสีคราม ให้มีความสมจริงตามเรื่องราว มีความสวยงามเหมาะสมกับภาพยนตร์ และสอดแทรกแนวคิดด้านปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม
- 2.3 ประเมินความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสีคราม

## 3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 แนวคิดของ Olson (1993) กล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นตอนการค้นคว้า ได้แก่ การอ่านบทภาพยนตร์ การปรึกษางาน 3 ฝ่าย การค้นคว้าข้อมูลสร้างแรงบันดาลใจ การแจกแจงบทภาพยนตร์ และการสร้างมุมมอง (Look of Film) 2) ขั้นตอนเตรียมการก่อนถ่ายทำ ได้แก่ วาดภาพรวมงานออกแบบหาสถานที่ถ่ายทำ เขียนแบบ จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ควบคุมงานสร้าง และนำเสนอสรุปรูปงานก่อนถ่ายทำ (Show and Tell) และ 3) ขั้นตอนถ่ายทำ ได้แก่ การจัดองค์ประกอบฉาก และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าขณะถ่ายทำ LoBrutto (2002) กล่าวถึงหลักการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ได้แก่ การค้นคว้าข้อมูล การศึกษาประเภทภาพยนตร์ (Film Genre) การสร้างภาพความคิด (Visual Concept) การใช้สี พื้นผิว แสงและพื้นที่ ซึ่งผู้วิจัยนำมาสรุปเป็นกรอบความคิดในการสร้างสรรค์งานดังนี้ (รูปที่ 1)



รูปที่ 1 ภาพแสดงกรอบความคิดการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์

3.2 แนวคิดการประเมินงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ LoBrutto (2002) กล่าวว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์จะสัมฤทธิ์ผลได้ด้วย 4 องค์ประกอบคือ 1) ด้านการสื่อสาร งานออกแบบฉากสามารถบอกถึงยุคสมัย สภาพภูมิ

ประเทศ สภาสังคม สิ่งของเครื่องใช้และเครื่องแต่งกายของตัวละครสามารถสื่อสารบุคลิกตัวละครแต่ละตัวได้ 2) **ด้านความสมจริง** การออกแบบงานสร้างสามารถสร้างสถานการณ์ให้ดูสมจริงน่าเชื่อถือกับการเล่าเรื่อง 3) **ด้านอารมณ์** บรรยากาศในภาพยนตร์ต้องสามารถแสดงความรู้สึกส่งเสริมการเล่าเรื่องและสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ (Film Genre) และ 4) **ด้านแนวความคิด** การออกแบบงานสร้างสามารถสะท้อนแนวคิดในภาพยนตร์ออกมาได้ ซึ่งหลักการนี้ผู้วิจัยนำมาเป็นคำถามในการประเมินงานออกแบบ

#### 4. วิธีกรวิจัย ระเบียบวิธีวิจัย และขอบเขตการวิจัย

4.1 งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) มีกระบวนการตั้งแต่ 1) การอ่านบทภาพยนตร์ 2) การปรึกษางาน 3 ฝ่าย 3) การค้นคว้าข้อมูลภาคสนาม 4) การวิเคราะห์ประเภทภาพยนตร์ 5) การสรุปความคิดรวบยอด 6) การออกแบบภาพความคิด 7) การสร้างสรรค์งานออกแบบงานสร้าง 8) การเผยแพร่ผลงาน

4.2 การประเมินผลงานการออกแบบใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ วิธีสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interviewing) เป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุ 18-25 ปี อาศัยในกรุงเทพฯ และมีความรู้ด้านการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จำนวน 18 คน ชมภาพยนตร์ร่วมกันระยะเวลา 100 นาที จากนั้นแบ่งกลุ่มสัมภาษณ์ออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยนำคำตอบมาวิเคราะห์รวบรวมสรุปเป็นผลประเมินงานออกแบบ

4.3 ผู้วิจัยได้ผ่านการอบรมจริยธรรมและยื่นเอกสารการขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย ซึ่งโครงการวิจัยนี้ได้รับการพิจารณาแบบขอยกเว้นจากคณะกรรมการตรวจสอบจริยธรรม

4.4 ขอบเขตการสร้างสรรค์งานการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์วางขอบเขตการทำงานจากบทภาพยนตร์ ซึ่งเน้นศึกษาพื้นที่เรื่องราวบริเวณอ่าวคู้กระเบน จังหวัดจันทบุรี โดยกระบวนการการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่การค้นคว้าข้อมูล ออกแบบงานสร้าง และถ่ายทำ จนสำเร็จเป็นภาพยนตร์ขนาดยาว ประมาณ 100 นาที โดยจัดฉายในระบบโรงภาพยนตร์

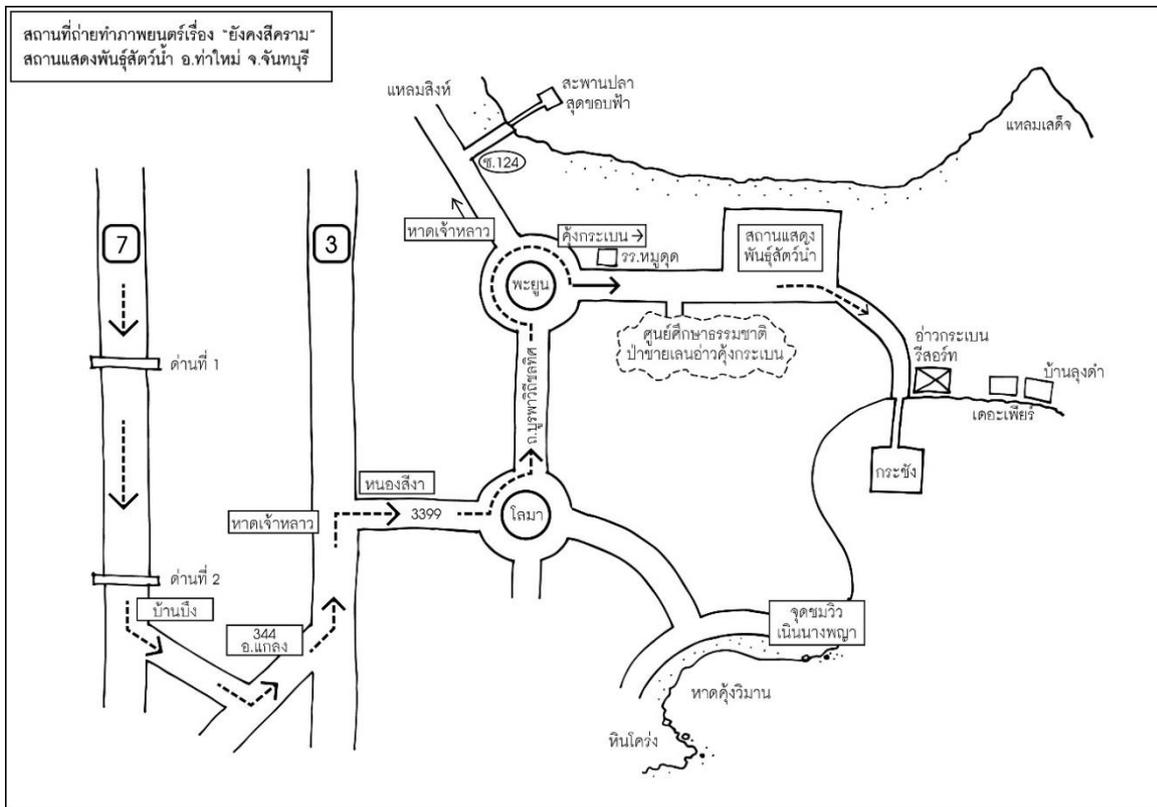
#### 5. ผลการวิจัย

5.1 การอ่านบทภาพยนตร์ ภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสีคราม มีความยาว 105 หน้า รวมทั้งหมด 62 ฉาก เป็นภาพยนตร์แนวชีวิตสอดแทรกความรัก เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม มีแก่นเรื่อง (Theme) คือ การเดินทางเริ่มต้นเมื่อเดินทางย้อนกลับ เล่าเรื่องราวของ “พลอย” หญิงสาวอาชีพครีเอทีฟในกรุงเทพมหานคร เหตุการณ์เริ่มขึ้นเมื่อวันเสด็จสวรรคตของรัชกาลที่ 9 พลอยจึงต้องหยุดงานและเดินทางกลับบ้านที่จังหวัดจันทบุรี บ้านของพลอยทำอาชีพขายอาหาร ซึ่งมีอาหารยอดนิยมคือ ปลากระingueแห้ง ซึ่งปัจจุบันใกล้สูญพันธุ์เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางทะเลที่ทรุดโทรม ทำให้ฐานะทางบ้านไม่สู้ดีนัก พลอยได้พบกับ “โก้” ชายหนุ่มนักวิชาการประมง ณ สถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำอ่าวคู้กระเบน ซึ่งมีหน้าที่รักษาสิ่งแวดล้อมทางทะเล พลอยจึงร่วมมือกับโก้จัดกิจกรรมให้ชาวบ้านร่วมมือกันสร้างบ้านปลา ความรักของทั้งสองก่อตัวขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งของคนหลายฝ่าย และพลอยก็ได้พบกับความสุขจากธรรมชาติและครอบครัว จนเกิดความสำนึกถึงบ้านเกิด

5.2 การปรึกษางาน 3 ฝ่าย เป็นการหารือระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพและผู้ออกแบบงานสร้าง เพื่อหาข้อสรุปตรงกันดังนี้ ภาพยนตร์เป็นประเภทภาพยนตร์ดราม่า-โรแมนติก (Drama-Romantic) เน้นเรื่องราวดราม่ามากกว่าโรแมนติก โดยให้ตัวละครพลอยมีความสำคัญที่สุดของเรื่อง ภาพยนตร์จะเน้นนำเสนอความสมจริง (Realism) แบบเรียลบาย คือ ถ่ายทำสถานที่จริงเป็นส่วนใหญ่โดยเน้นพื้นที่จังหวัดจันทบุรี ใช้การแสดงและบทพูดเป็นธรรมชาติเหมือนชีวิตจริง การจัด

องค์ประกอบภาพและการถ่ายทำด้วยแสงธรรมชาติเป็นหลัก การตัดต่อลำดับภาพเรียงตามเวลาไม่ใช้วิธีการตัดสลับเหตุการณ์ ซึ่งนำรูปแบบของภาพยนตร์เรื่อง Captain Fantastic (2016) เป็นภาพยนตร์อ้างอิง (Reference)

5.3 การค้นคว้าข้อมูลภาคสนาม โดยลงพื้นที่หลักของภาพยนตร์คือ ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบน อันเนื่องมาจากพระราชดำริ อำเภอกาบัง จังหวัดจันทบุรี ซึ่งภาพจาก Google Map จะเห็นพื้นที่ที่เป็นลักษณะส่วนเว้าของลำน้ำที่ลึกเข้าหาฝั่ง เหมือนสระน้ำขนาดใหญ่ จึงเรียกว่า “คุ้ง” ที่ตั้งของศูนย์พัฒนาอ่าวคุ้งกระเบนจะอยู่ด้านล่าง ซึ่งอยู่ติดกับสถานแสดงพันธุ์สัตว์น้ำเฉลิมพระเกียรติและศูนย์ศึกษาธรรมชาติป่าชายเลน โดยหน่วยสาธิตการเลี้ยงสัตว์น้ำดังกล่าวเป็นลักษณะกระชังปลาชั้นลงไปในทะเล ผู้วิจัยค้นหาสถานที่สำคัญตามบทภาพยนตร์ดังนี้ คือ 1) ศูนย์แสดงพันธุ์สัตว์น้ำ 2) ที่อภิบาลปลา ศูนย์แสดงพันธุ์สัตว์น้ำ 3) ร้านลุงเม่น 4) สะพานปลา 5) กระชังเลี้ยงปลา 6) บ้านชาวประมง “บ้านลุงดำ” 7) อ่าวคุ้งวิมาน 8) ป่าชายเลน 9) หาดคุ้งวิมาน 10) สะพานปลาไต้โจน 11) ร้านกาแฟจันทบุรี 12) เนินนางพญา 13) บ้านปลาไต้ทะเล 14) โรงเรียนจันทบุรี โดยผู้วิจัยได้วาดภาพสรุปเป็นแผนที่ของเรื่อง (Story Map) เพื่อให้ทีมงานมองเห็นทิศทางการเดินทางของตัวละครไปในฉากต่าง ๆ (รูปที่ 2)



รูปที่ 2 ภาพแผนที่ของเรื่อง (Story Map)

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นายรัฐกร คำชายกิจจวัช นักวิชาการประมง (ชำนาญการ) ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้งกระเบน ถึงชีวิตประจำวัน การทำงาน ที่สอดคล้องกับบทภาพยนตร์เพื่อนำมาออกแบบสถานการณ์ฉากให้มีความสมจริง รวมถึงบันทึกภาพเครื่องแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้เพื่อนำมาปรับใช้ในภาพยนตร์ให้สมจริงที่สุด

5.4 วิเคราะห์ประเภทภาพยนตร์ (Film Genre) Friedman, Desser, Kozloff, Nochimson and Prince (2013) กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวดราม่า-โรแมนติกเป็นส่วนผสมเรื่องราวความรักกับเรื่องราวชีวิต มีปัจจัยสำคัญคือ แสดงให้เห็นอุปสรรคในเรื่องราวชีวิตและเรื่องราวความรัก สร้างปฏิกริยาภายในจิตใจให้ผู้ชมรู้สึกตกหลุมรัก ต้องสร้างความสมจริงเหมือน

ให้ผู้ชมกำลังสอดแนมความสัมพันธ์ของคนอื่น มีสุนทรียภาพที่สวยงาม มักใช้สถานที่แปลกตาและมีวิวทิวทัศน์สวยงาม มีการสร้างรูปลักษณ์ตัวละคร ใบหน้าและรูปร่างที่สวยงามตามพิมพ์นิยม (Stereotype) ของภาพยนตร์โรแมนติก ในด้านภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม De Roo (2016) กล่าวว่าภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม สามารถทำในรูปแบบภาพยนตร์สารคดี แอนิเมชัน หรือภาพยนตร์บันเทิงได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของผู้ชมและเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร ซึ่งภาพยนตร์ประเภทนี้จะนำประเด็นสิ่งแวดล้อมมาเป็นประเด็นหลักในการดำเนินเรื่อง อาจมีการเติมแต่งจินตนาการจากข้อมูลจริง ให้ผู้ชมตระหนักในปัญหาและเห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น

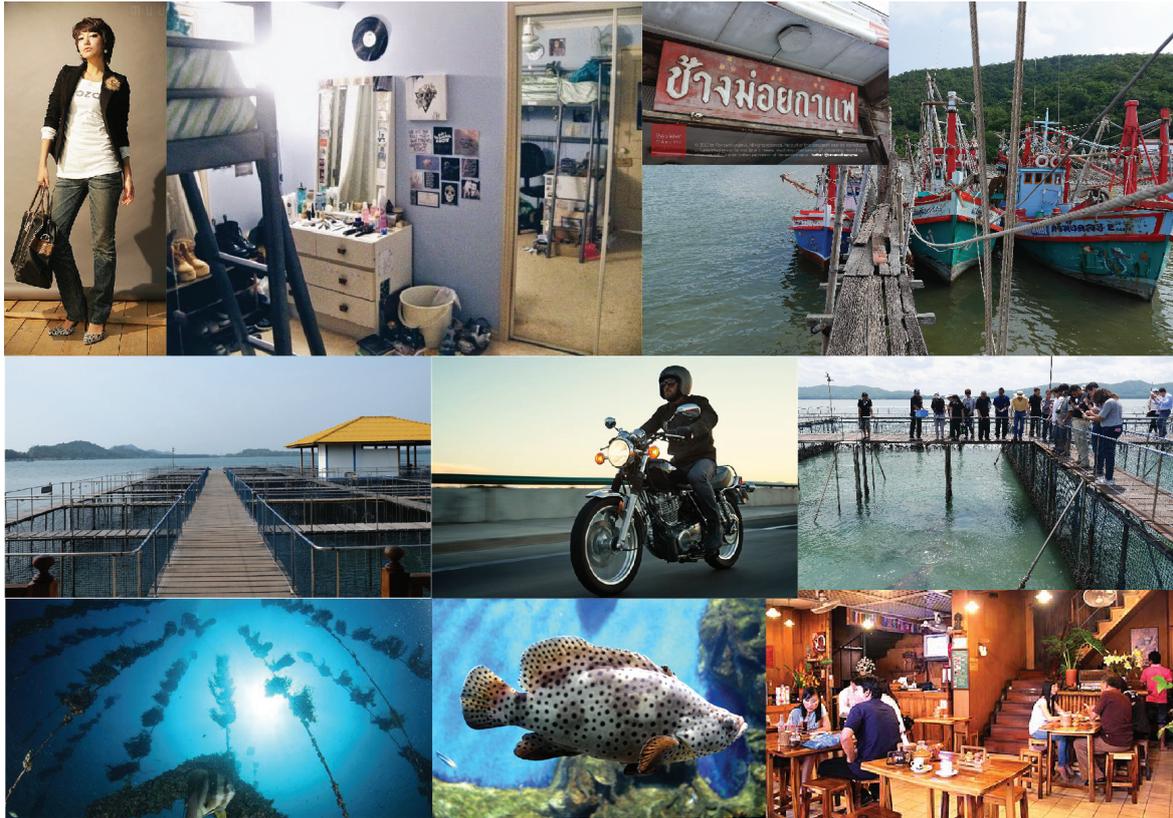
5.5 สรุปความคิดรวบยอด (Concept Idea) ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลและเชื่อมโยงความคิดบทภาพยนตร์ โดยสังเคราะห์ได้ว่า “ธรรมชาติ” คือ หัวใจสำคัญที่ช่วยประสานรอยร้าวของครอบครัว ทำให้สังคมอยู่อย่างสันติสุข ทำให้เกิดความรักและทำให้หัวใจของพลอยเบิกบานขึ้นอีกครั้ง ผู้วิจัยจึงสรุปแนวความคิดการออกแบบงานสร้างว่า “ธรรมชาติจะช่วยเยียวยาจิตใจ” จากนั้นจึงตีความหมายเชิงสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ช่วงตรงข้ามคือเมืองกับธรรมชาติ ตอนเปิดเรื่องนางเอกอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ ที่เต็มไปด้วยความวุ่นวาย เมื่อเธอทุกข์เธอจึงกลับบ้าน บ้านต่างจังหวัดทำให้เธอรู้สึกมีความสุขเมื่อได้สัมผัสธรรมชาติ และอยู่กับครอบครัว การออกแบบฉากจะแสดงให้เห็นถึงช่วงตรงข้ามของ 2 สิ่ง คือเมือง เป็นตัวแทนด้านลบ ความเครียด ความเศร้า ความทุกข์และความอึดอัด ส่วนธรรมชาติ เป็นตัวแทนบวกของความสุข ความรัก ความสวยงาม และความปลอดโปร่งโล่งสบาย

ผู้วิจัยนำแนวคิดดังกล่าวมากำหนดอารมณ์ของภาพ (Mood & Tone) โดยแทนค่าความรู้สึกเหล่านี้ด้วยหลักทัศนธาตุในการออกแบบได้แก่ การใช้สี สภาพแสง การใช้วัสดุพื้นผิว และการออกแบบพื้นที่ โดยสรุปเป็นตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงสัญลักษณ์การออกแบบฉากภาพยนตร์ “ยังคงสี่คราม”

ฉาก	อารมณ์	สี	แสง	พื้นผิว	พื้นที่
ธรรมชาติ	ความสุข	ฟ้า / คราม	สว่าง	เรียบ / ไม้	โล่งสบาย
เมือง	ความเศร้า	เทา / น้ำเงิน	สลัว	หยาบ / คอนกรีต	อึดอัด

จากนั้นจึงเลือกใช้ภาพถ่ายที่เก็บข้อมูลภาคสนามร่วมกับภาพจากอินเทอร์เน็ต มาดัดแปลงตกแต่งให้ตรงตามแนวคิดที่กำหนดไว้ และเรียงลำดับตามเรื่องราวในบทภาพยนตร์เพื่อให้ทีมงานมองเห็นภาพรวมทั้งหมดในภาพยนตร์ (รูปที่ 3)



รูปที่ 3 ภาพแสดงอารมณ์โดยรวมของภาพยนตร์ (Mood Board) ภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสี่คราม

5.6 การออกแบบภาพความคิด ผู้วิจัยวาดภาพจากแนวคิดออกมาเพื่อให้ทีมงานทุกคนมองเห็นภาพตรงกัน โดยเลือกวาดภาพฉากร้านครัวลุงเม่น เพราะฉากดังกล่าวเป็นฉากสำคัญในการเปิดเรื่อง จะต้องมีส่วนที่ดูเหงาไม่มีลูกค้า หลังจากนั้นในตอนท้ายเรื่อง ร้านอาหารจะถูกเปลี่ยนแปลงเมื่อพ่อและลูกชายมาช่วยกันทำงาน ทำให้บรรยากาศมีชีวิตชีวาขึ้น ฉากนี้จึงเป็นฉากสำคัญที่นักออกแบบงานสร้างต้องทำให้เห็นความเปลี่ยนแปลง ระหว่างอารมณ์ที่เศร้าหมองเปลี่ยนแปลงไปสู่อารมณ์ความปิติยินดี (รูปที่ 4)



รูปที่ 4 แสดงภาพความคิด (Key Visual) ภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสี่คราม

5.7 การสร้างสรรค์งานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ จากบทภาพยนตร์มีจำนวนทั้งหมด 62 ฉาก โดยแบ่งออกเป็นสถานที่ถ่ายทำจังหวัดจันทบุรี 48 ฉาก ถ่ายทำที่กรุงเทพฯ 14 ฉาก ซึ่งใช้สถานที่หลัก 18 สถานที่ ดังนี้ สถานที่ถ่ายทำจังหวัดจันทบุรี ได้แก่ 1) ร้านลุงเม่น ผู้วิจัยสร้างขึ้นในร้านขายก๋วยจั๊บน้ำ 2) สะพานปลา 3) กระชังปลา 4) บ้านลุงดำขาวประมง 5) ศูนย์แสดงพันธุ์สัตว์น้ำ 6) สถานอภิบาลปลา ผู้วิจัยสร้างขึ้นภายในศูนย์แสดงพันธุ์สัตว์น้ำ 7) อ่าวคังวิมาน 8) ป่าชายเลน 9) หาดคังวิมาน 10) ร้านกาแฟตลาดจันทบุรี 11) เนินนางพญา 12) โรงเรียนประถมนวัดท่าแกลง สถานที่ถ่ายทำกรุงเทพฯ ได้แก่ 1) คอนโดมีเนียมของพลอย 2) ห้องนอนพลอยและภู ในบทภาพยนตร์ระบุสถานที่ในจังหวัดจันทบุรี แต่เพื่อความเหมาะสมในการถ่ายทำผู้วิจัยสร้างขึ้นที่เกสต์เฮาส์ในกรุงเทพฯ 3) สถานีรถไฟฟ้าวังนทรี 4) ห้องประชุมบริษัทโฆษณา ผู้วิจัยสร้างฉากนี้ขึ้นในห้องเรียน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง 5) สถานีขนส่งเอกมัย ส่วนฉากบ้านปลาใต้ทะเลเนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวเป็นฤดูมรสุมไม่สามารถถ่ายทำได้ ผู้กำกับจึงใช้ภาพวิดีโอของศูนย์แสดงพันธุ์สัตว์น้ำแทน ภาพยนตร์ใช้เวลาการถ่ายทำ 15 วัน ตั้งแต่วันที่ 17 มิถุนายน 2560 ถึง 28 กรกฎาคม 2560 หลังจากนั้นใช้เวลาตัดต่อ ออกแบบเสียง ทำดนตรีประกอบ และตกแต่งเทคนิคพิเศษ (Visual Effect) ประมาณ 3 เดือน ภาพยนตร์จึงเสร็จสมบูรณ์

5.8 การเผยแพร่ผลงาน ผู้วิจัยและทีมงานจัดเผยแพร่ผลงาน ณ โรงภาพยนตร์เมกา ซีนีเพล็กซ์ (Mega Cineplex) โรงที่ 2 วันที่ 4 ธันวาคม 2560 นอกจากนี้ยังสามารถรับชมทางออนไลน์ทาง <https://www.youtube.com/watch?v=KtjerDHHfZQ&t=341s>

5.9 การประเมินผลการออกแบบ ผู้วิจัยใช้วิธีสัมภาษณ์ทั้งหมด 18 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม จากนั้นนำคำตอบมาวิเคราะห์เนื้อหาที่ใกล้เคียงกันและความคิดเห็นที่แตกต่าง นำมาสรุปเป็นตารางที่ 2 ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังกงสีคราม

ประเด็น	คำถาม	เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
ด้านการสื่อสาร	ฉากสามารถบอกยุคสมัย สภาพภูมิประเทศ และสภาพสังคม	18 คน (100%)	0 คน (0%)
	เครื่องแต่งกายสามารถบ่งบอกอาชีพ และบุคลิกภาพตัวละคร	18 คน (100%)	0 คน (0%)
	สิ่งของเครื่องใช้ สามารถบ่งบอกอาชีพและบุคลิกของตัวละคร	18 คน (100%)	0 คน (0%)
ด้านความจริง	ความสมจริงของการออกแบบสถานการณ์ในภาพยนตร์	18 คน (100%)	0 คน (0%)
	ความน่าเชื่อถือของฉากทำให้ผู้ชมคล้อยตามไปกับเรื่องราว	18 คน (100%)	0 คน (0%)
ด้านอารมณ์	ความสวยงาม ทำให้เกิดความรู้สึกรื่นรมย์ ประทับใจ	16 คน (89%)	2 คน (11%)
	สามารถสร้างอารมณ์เศร้าและซาบซึ้งตามเรื่องราว	16 คน (89%)	2 คน (11%)
	ความรู้สึกตามแนวทางภาพยนตร์ดราม่า-โรแมนติก	17 คน (94%)	1 คน (6%)
ด้านแนวความคิด	สามารถสะท้อนแนวคิดปัญหาสิ่งแวดล้อม	14 คน (78%)	4 คน (22%)
	สะท้อนความคิดเรื่องการสำนึกรักบ้านเกิด	13 คน (72%)	5 คน (28%)
	แสดงสัญลักษณ์ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติกับเมือง	18 คน (100%)	0 คน (0%)

ผู้วิจัยสรุปผลประเมินดังนี้ ด้านการสื่อสาร ผู้ชมร้อยละ 100 ให้ความเห็นว่าการออกแบบงานสร้างสามารถสื่อสารถึงยุคสมัยได้ชัดเจนจากเหตุการณ์พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตรเสด็จสวรรคตในปี พ.ศ. 2559 เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายนักแสดงและสภาพแวดล้อมทั้งหมดทำให้ทราบถึงช่วงเวลาการไว้ทุกข์ สภาพภูมิประเทศบ่งบอกได้ชัดว่าเป็นพื้นที่ จ.จันทบุรี ซึ่งเห็นได้จากสถานที่สำคัญอย่างพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ และวิวทิวทัศน์อันเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของ จ.จันทบุรี สภาพสังคมเป็นเรื่องราวชนชั้นกลางและชนชั้นล่างแสดงให้เห็นได้จากสภาพบ้านชุมชนชาวประมงและสิ่งของเครื่องใช้ทำจากไม้เก่าอันแสดงถึงฐานะระดับสภาพสังคมชนชั้นกลาง นอกจากนี้เครื่องแต่งกายยัง

สื่อสารถึงอาชีพ ลักษณะนิสัยและบุคลิกที่เปลี่ยนแปลงไปตามเรื่องราว ขจากโทนสีเข้มในตอนต้นเรื่องสู่โทนสีอ่อนเมื่อทุกอย่างเริ่มคลี่คลาย จึงเห็นได้ว่านักออกแบบงานสร้างสามารถออกแบบสถานที่ ของประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย สื่อสารได้ตรงตามบทบาทยนตร์

ด้านความสมจริง ผู้ชมร้อยละ 100 ให้ความเห็นว่าการออกแบบงานสร้างสามารถสร้างความรู้สึกสมจริง โดยผู้ชมไม่รู้สึกติดขัดในความรู้สึก ไม่ว่าจะเป็ฉากกิจกรรมจิตอาสา ฉากอภิบาลปลา ฉากกิจกรรมชาวประมง และฉากบ้าน ซึ่งทั้งหมดเป็นการสร้างขึ้นโดยผู้ออกแบบงานสร้าง

ด้านอารมณ์ ผู้ชมร้อยละ 89 เกิดความรู้สึกรื่นรมย์ ประทับใจความงามของฉากจากภาพยนตร์ชาติและงานออกแบบ มีความกลมกลืนไปกับการเล่าเรื่อง ร้อยละ 11 เกิดความรู้สึกว่าภาพยนตร์เน้นให้ความรู้สึกสมจริงมากกว่าการตกแต่งให้เกิดความสวยงามรื่นรมย์ ในด้านอารมณ์ซาบซึ้งร้อยละ 89 รู้สึกมีอารมณ์ร่วมในฉากกิจกรรมจิตอาสาที่ตัวละครน้อยใจ และฉากอภิบาลปลาซึ่งนางเอกไม่สามารถช่วยชีวิตปลาได้ ร้อยละ 11 ให้ความเห็นว่างานออกแบบงานสร้างยังไม่สามารถสร้างอารมณ์ซาบซึ้งได้ ด้านความสอดคล้องในแนวภาพยนตร์ดราม่า-โรแมนติก ผู้ชมร้อยละ 94 ให้ความเห็นว่าความสมจริงของฉากทำให้สอดคล้องกับรูปแบบภาพยนตร์ดราม่า ส่วนการแสดงของนักแสดง เช่น ฉากการช้อนมอเตอร์ไซค์ การพูดคุยของพระเอกนางเอกทำให้เกิดอารมณ์โรแมนติก ผู้ชมร้อยละ 6 ให้ความเห็นว่าภาพยนตร์ไม่แสดงความโรแมนติกเนื่องจากสีทั้งหมดในเรื่องดูหม่นหมองไม่ให้ความรู้สึกโรแมนติกตามแนวทางภาพยนตร์

ด้านแนวความคิด ผู้ชมร้อยละ 78 เห็นว่าภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสิ่งแวดล้อมได้จากฉากกิจกรรมจิตอาสา การทำซั้งปลา ฉากรูปปั้นปลาพะยูน ผู้ชมร้อยละ 22 เห็นว่ายังไม่ได้เพราะยังขาดการแสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมทางทะเลที่ถูกทำลาย ด้านความคิดสำนึกรักบ้านเกิด ผู้ชมร้อยละ 72 ให้ความเห็นว่าภาพยนตร์สะท้อนแนวคิดดังกล่าวจากฉากทะเลที่เป็นธรรมชาติ รู้สึกน่าอยู่ ส่วนกรุงเทพฯ รู้สึกอึดอัดไม่น่าอยู่ ร้อยละ 28 เห็นว่าสภาพบ้านที่ต่างจังหวัดกลับดูหรูดูดี ประกอบกับครอบครัวที่ไม่ยิ้มแย้มทำให้ไม่รู้สึกสำนึกรักบ้านเกิด ด้านสัญลักษณ์ความขัดแย้งระหว่างชนบทกับเมือง ผู้ชมร้อยละ 100 เห็นว่าผู้ออกแบบงานสร้างแสดงสัญลักษณ์เปรียบเทียบระหว่างเมืองกับชนบทโดยออกแบบฉากกรุงเทพฯ เป็นสีเทา คนเยอะ รถติดทำให้รู้สึกอึดอัด ส่วนต่างจังหวัดรู้สึกปลอดภัยโปร่งกับพื้นที่ธรรมชาติ มีผู้คนน้อยทำให้รู้สึกโล่งสบาย

## 6. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 จากการศึกษาแนวคิดขั้นตอนการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ Olson (1993) แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนการค้นคว้า ขั้นตอนเตรียมการก่อนถ่ายทำ และขั้นตอนถ่ายทำ ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาใช้ในการทำงานออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังคงสี่คราม ซึ่งสามารถใช้เป็นหลักยึดการทำงานได้อย่างสัมฤทธิ์ผล แต่จากการประเมินความคิดเห็นของผู้ชมในประเด็นเรื่องสีที่ให้ความรู้สึกหม่นหมอง ถึงแม้ว่าผู้วิจัยจะกำหนดสีตั้งแต่ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำแล้ว แต่ทั้งนี้ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์จะต้องมีขั้นตอนแก้ไขสี (Color Grading) ในขั้นตอนการตัดต่อก่อนฉาย ซึ่งสิ่งนี้ทำให้สีในภาพยนตร์ผิดเพี้ยนไป อันส่งผลเสียต่ออารมณ์ในภาพยนตร์เป็นอย่างมาก ผู้วิจัยจึงเห็นว่าผู้ออกแบบงานสร้างควรมีหน้าที่รับผิดชอบ เพิ่มอีกหนึ่งขั้นตอนคือขั้นตอนที่ 4 คือขั้นตอนผลิตหลังการถ่ายทำ (Post-production) โดยต้องเพิ่มเติมจากแนวคิดที่ได้ทำการศึกษา

LoBrutto (2002) ได้กล่าวถึงหลักการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยนำมาสร้างกรอบแนวคิดการปฏิบัติงานจริงในภาพยนตร์เรื่อง ยังคงสี่คราม พบว่าแนวภาพยนตร์ (Genre) เป็นสิ่งสำคัญมากในการกำหนดแนวทางการออกแบบ เพราะแนวภาพยนตร์ครอบคลุมตั้งแต่แนวความคิดบทภาพยนตร์ แนวทางการออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ตลอดจนโทนสีในภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งนี้มักเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบงานสร้างมักมองข้าม

6.2 การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังคงสืกราม ให้เกิดความสมจริงได้ต้องเกิดจากการค้นคว้าข้อมูลและ ออกแบบให้ตรงตามข้อมูลให้ได้มากที่สุด ซึ่งผู้ออกแบบงานสร้างต้องศึกษาอย่างถ่องแท้ เพราะรายละเอียดในฉาก อุปกรณ์ ประกอบฉากจะส่งผลถึงนักแสดงให้เกิดความรู้สึกสมจริงและแสดงออกมาสู่ผู้ชมให้เชื่อในสถานการณ์นั้น ด้านความสวยงาม ถือเป็นหน้าที่หลักของผู้ออกแบบงานสร้าง ซึ่งบางครั้งความสมจริงกับความสวยงามมักกลับเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกันซึ่งผู้ออกแบบงาน สร้างต้องออกแบบสองสิ่งนี้ให้มีความกลมกลืน

การสอดแทรกแนวคิดด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบงานสร้างต้องตีความจากบทภาพยนตร์ให้เป็นสัญลักษณ์ เช่น รูปปั้นปลาพะยูนซึ่งแสดงให้เห็นว่าพื้นที่นี้ปลาพะยูนได้สูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจสัญลักษณ์นี้ได้ จึงเห็นได้ว่า ผู้ออกแบบงานสร้างต้องมีความรู้ความเข้าใจเชิงสัญลักษณ์ทางภาพยนตร์ด้วย

6.3 จากการประเมินความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เรื่อง ยังคงสืกราม ซึ่งผลการ ประเมินเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดี ผู้ชมสามารถรับรู้ยุคสมัย สภาพสังคมและบุคลิกตัวละคร ได้จากภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผู้ชม รู้สึกว่าภาพยนตร์มีความน่าเชื่อถือ ดูสมจริงให้คล้อยตามไปกับสถานการณ์ได้ ภาพยนตร์ให้ความรู้ถึงสังคมตามแบบแนวทาง ภาพยนตร์ดราม่า-โรแมนติกและสามารถแสดงแนวคิดด้านปัญหาสิ่งแวดล้อมต่อกับผู้ชมได้

ข้อเสนอแนะในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อสิ่งแวดล้อม มีดังนี้ 1) กำหนดสิ่งที่ต้องการสื่อสารจากบท ภาพยนตร์ให้ชัดเจน ได้แก่ ยุคสมัย ภูมิแวดล้อมก่อนและหลังเสื่อมโทรม สภาพสังคม บุคลิกตัวละคร สิ่งเหล่านี้จะถูกกำหนด ในการออกแบบฉาก การเลือกสถานที่ถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก และงานออกแบบเครื่องแต่งกาย 2) ความสมจริง เกิดจาก การค้นคว้าข้อมูล ซึ่งต้องพยายามออกแบบให้ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุดเพราะภาพยนตร์ต้องสร้างความน่าเชื่อถืออย่างมาก 3) ด้านอารมณ์และความสวยงาม ควรเป็นไปตามแนวทางของภาพยนตร์ (Film Genre) และวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ ภาพยนตร์ การสร้างความสวยงามและอารมณ์มากจนเกินไป อาจทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริงตามแนวทางภาพยนตร์เพื่อ สิ่งแวดล้อม 4) ด้านแนวความคิด เกิดขึ้นจากการต่อยอดแนวคิดของผู้กำกับนำมาสร้างเป็นแนวความคิดการออกแบบ ซึ่งจะ แสดงออกในรูปแบบของ สัญลักษณ์ เช่น ของประกอบฉาก รูปปั้น หรือเครื่องแต่งกาย เป็นต้น หลักการทั้ง 4 ข้อนี้ สามารถ นำมาใช้ได้โดยผสมผสานเข้าด้วยกันตามความเหมาะสมของเรื่องราว

## เอกสารอ้างอิง

- แข มังกรวงษ์. (2562). แนวทางการสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อเพื่ออนุรักษ์สิ่งแวดล้อม : ยังคงสืกราม. วารสารวิชาการคณะ  
สถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.. 28(1), 96-107.
- ไพบูลย์ เต็มสมเกต, บุญเอื้อ บุญฤทธิ และทินพันธ์ นาคะตะ. (2560). การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมชายฝั่งอ่าวไทย: กรณีศึกษา  
จังหวัดระยอง และจังหวัดจันทบุรี. วารสารเกษมบัณฑิต. 18(1), 97-105.
- สำนักงานคณะกรรมการพิเศษเพื่อประสานงานโครงการอันเนื่องมาจากพระราชดำริ. (2563). ศูนย์ศึกษาการพัฒนาอ่าวคุ้ง  
กระเบนอันเนื่องมาจากพระราชดำริ จังหวัดจันทบุรี. เข้าถึงได้จาก: <http://www.rdpb.go.th/Studycenter>
- De Roo, L. (2016). *The Four Elements of Ecocinema A Phenomenological Approach to Cinematic Aesthetics*. Sydney: Department of Philosophy, Faculty of Arts, Macquarie University.
- Friedman, L. D., Desser, D., Kozloff, S., Nochimson, M. and Prince, S. (2013). *An Introduction to Film Genres*.  
New York: W.W.Norton & Company.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Olson, R. (1993). *Art Direction for Film and Video*. Boston: Focal Press.