

บทที่ 2

ทบทวนเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในกระบวนการผลิตละคร เรื่อง “ไฟพยับบาท” ผู้จัดทำได้ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ทั้งที่เกี่ยวข้องโดยตรงอย่างทฤษฎีทางภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำ และแนวคิดที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ เพื่อทำความเข้าใจกลไกการทำงานของผู้กำกับฝ่ายศิลป์ และการคิดวิเคราะห์ตีบทในภาพยนตร์ซึ่งทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมีดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการตีความหมายจากบทภาพยนตร์

2.2 แนวคิดการออกแบบสถานที่และฉากในภาพยนตร์

2.2.1 แนวคิดทางสุนทรียภาพสำหรับงานออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์

2.2.2 แนวคิดการกำหนดโครงสร้างในภาพยนตร์

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์

2.1 แนวคิดผู้กำกับฝ่ายศิลป์กับการตีความหมายจากบทภาพยนตร์

เนื่องจากบทภาพยนตร์เปรียบเสมือนพิมพ์เขียวของแบบบ้าน ซึ่งผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะศึกษาทำความเข้าใจตีความหมายบทภาพยนตร์เพื่อทำการออกแบบฉาก โดยทำให้แต่ละฉากนั้นได้บรรยากาศและอารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นการเลือกสถานที่ การออกแบบและสร้างฉาก การหาสิ่งประกอบฉาก อุปกรณ์การแสดง การแต่งกาย การแต่งผม การตกแต่งหน้าหรือการตกแต่งพิเศษ เป็นต้น เพื่อเสริมให้งานภาพยนตร์เมื่อถ่ายออกเป็นภาพแล้วมีความสวยงามสมจริง ซึ่งการตีความหมายของบทภาพยนตร์นั้น นอกจากจะใช้ความรู้และประสบการณ์ของผู้กำกับฝ่ายศิลป์เองแล้ว ยังอาจต้องอาศัยการปรึกษาหารือร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ และผู้จัดการกองถ่าย เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่เป็นประโยชน์มากที่สุดในการถ่ายทำภาพยนตร์

เมื่อผู้กำกับฝ่ายศิลป์อ่านบทภาพยนตร์เรียบร้อยแล้ว จะต้องหาแนวคิดเพื่อให้ได้ภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ว่าบรรยากาศของท้องเรื่องและบุคคลิกการแสดงออกของตัวละครเป็นอย่างไร สิ่งที่ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องพิจารณาในการตีความหมายจากบทภาพยนตร์มากเป็นพิเศษมีดังนี้

1. บุคลิกของตัวละคร (character) บุคลิกของตัวละครโดยปกติ สามารถแสดงออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ ลักษณะภายนอก (exterior) ซึ่งได้แก่ ความสูง สีผิว รูปร่างหน้าตา อายุ เป็นต้น และลักษณะภายใน (interior) ซึ่งได้แก่ นิสัยประจำตัว ค่านิยม ความคิด พื้นฐานการศึกษา เป็นต้น เมื่อผู้กำกับฝ่ายศิลป์ค้นหามุขลิกภาพของตัวละครแล้ว ก็สามารถออกแบบสร้างฉากได้อย่างเหมาะสมกับเรื่องราว

2. ความหมายในฉาก ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องค้นหาความหมายของแต่ละซีนว่าควรจะมีฉากอย่างไร จึงจะเหมาะสมกับบรรยากาศของเรื่อง โดยเฉพาะในเรื่องของความสมจริง ทั้งในเรื่องเนื้อหาและอารมณ์ของฉากจากนั้นจึงเลือกใช้สี สิ่งประกอบฉาก เพื่อให้ดูแล้วน่าเชื่อว่าเป็นจริง และมีความหมาย เช่น ห้องของวัยรุ่น เราสามารถออกแบบได้หลายๆแบบ ถ้าอารมณ์ของฉากให้บรรยากาศ คึกคัก สดชื่น เบิกบาน ผู้สร้างฉากก็ควรเลือกสีวรรณะร้อน ภาพติดผนัง ตุ๊กตาสีจัดๆ มีเครื่องกีฬา เพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกดังกล่าว

การตีความหมายในแต่ละฉากนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์จะบอกความคิดรวม ให้ผู้กำกับฝ่ายศิลป์นำไปขบคิดต่อเพื่อให้เกิดภาพตามความนึกฝันของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ที่ตนมี สิ่งเหล่านี้จะแสดงออกมาว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยดูจากผลรวมของงานที่ปรากฏออกมา ข้อสำคัญที่ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องคำนึงก็คือ อย่าตีความหมายของฉาก “มากเกินไป” จนข่มงานภาพยนตร์ โดยมีความโดดเด่นเฉพาะงานฝ่ายศิลป์อย่างเดียว

การตีความหมายบทบาทภาพยนตร์ของผู้กำกับฝ่ายศิลป์ บางครั้งอาจแสดงออกในเชิงลักษณะเพื่อต้องการให้กระทบความรู้สึกและแง่คิดของผู้ดู ฉะนั้นผลงานที่มีคุณค่าในการกำกับฝ่ายศิลป์ย่อมมิได้หมายถึงเฉพาะการให้ความรู้สึกสมจริงและการมีรสนิยมดีแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่จะต้องเป็นงานที่มีคุณค่าในทางสุนทรียภาพอีกด้วย

จากแนวคิดดังกล่าวผู้กำกับศิลป์ต้องดูแลและควบคุมการบริหารงานในฝ่ายศิลป์ทั้งหมดโดยที่ผู้กำกับศิลป์ได้รับ โภทย์จากผู้กำกับมาแล้วนำมาตีความหมายคุยงานกับทีมเพื่อสรุปสิ่งที่ได้รับมอบหมาย ออกแบบงานและเสนองานให้กับลูกค้า เตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะต้องใช้ในการทำงาน และแยกย้ายกันทำงานในส่วนที่ตัวเองได้รับมอบหมาย จัดงานในวันถ่ายทำจริง นำของทุกอย่างที่เราเตรียมมาใช้ อาจปรับเปลี่ยนบางอย่างหน้างาน และเป็นการทำงานที่ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าตลอดเวลารวบรวมเอกสารหลักฐานค่าใช้จ่ายส่งผู้จัดการกองถ่ายทำ เพื่อปิดงาน

2.2 แนวคิดการออกแบบสถานที่และฉากในภาพยนตร์

ในการออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์นั้น มีลำดับหรือขั้นตอนที่พึงต้องปฏิบัติอยู่ 10 ขั้นตอนด้วยกันได้แก่ การอ่านและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ การปรึกษากับผู้กำกับภาพยนตร์ การหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก การร่างแบบอย่างหยาบ การเสนอแบบให้ผู้กำกับภาพยนตร์เลือก การเขียนแบบและกำหนดรายละเอียด การกำหนดงบประมาณฉาก การวางโครงสร้างและวัสดุ การควบคุมการสร้าง การตกแต่งและการจัดสิ่งประกอบฉาก และการดูแลจัดฉากให้ได้ภาพงดงามกลมกลืนกับผู้แสดง ซึ่งในที่นี้จะกล่าวรายละเอียดเพิ่มเติมในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

1. การอ่านและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพื่อให้เห็นภาพรวมของฉากตามจินตนาการของตนว่ามีลักษณะใด มีฉากอะไรบ้าง แต่ละฉากควรให้บรรยากาศและอารมณ์อย่างไร จากนั้นจึงแยกว่ามีฉากที่จะต้องสร้างกี่ฉาก

เป็นการถ่ายทำในโลเคชันหรือในโรงถ่าย มีการตัดแปรง แก้ไข หรือเสริมแต่งอยู่น้อยเพียงไร ในฉากที่กำหนดไว้นั้น เป็นต้น

2. การปรึกษาหารือกับผู้กำกับภาพยนตร์ หลังจากแยกฉากที่ต้องออกแบบก่อสร้างที่ถือเป็นฉากหลักและฉากที่ต้องถ่ายโลเคชันอย่างคร่าว ๆ โดยรับรู้ถึงสัดส่วนของงานในเรื่องเกี่ยวกับฉากแล้ว ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องพิจารณาลักษณะที่ตนได้สร้างจินตนาการว่ามีฉากอะไรบ้างและมีลักษณะอย่างไร โดยคิดค้นร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ เช่น ถ้าต้องการฉากบ้านเป็นฉากหลัก บ้านนี้จะเป็นบ้านลักษณะแบบใด สีอะไร หน้าต่าง ประตู พื้นบ้านเป็นแบบใด สำหรับคนฐานะใด โดยผู้ผู้นั้นมีรสนิยมอย่างไรมีอุปกรณ์เครื่องใช้อะไร เหมาะสมกับบทบาทภาพยนตร์หรือไม่อย่างไร มีทางเข้าออกแบบไหน ซึ่งผู้กำกับฝ่ายศิลป์และผู้กำกับภาพยนตร์ต่างจะต้องให้ได้ข้อสรุปเป็นที่พอใจแก่ทั้งสองฝ่าย จึงจะดำเนินการต่อไป

3. การหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เมื่อได้แนวทางของฉากแล้วผู้ออกแบบฉากจะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากโดยละเอียด เช่น ถ้าเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ ก็ควรค้นคว้าหาข้อมูลว่าเป็นช่วงเวลาใดมีสภาพแวดล้อมอย่างไร การตกแต่งประดับประดาเป็นอย่างไร โดยอาจหาข้อมูลได้จากเอกสาร ผู้รู้ ภาพถ่าย ภาพวาด ของจริง เพื่อไม่ให้ละเอียดเมื่อลงมือออกแบบโดยข้อมูลดังกล่าวควรมีการพิจารณาร่วมกันว่าที่จำเป็นมีอะไรบ้าง

4. การร่างแบบอย่างหยาบ นำข้อมูลดังกล่าวมาออกแบบโดยการร่างแบบอย่างหยาบหลาย ๆ แบบ หลาย ๆ มุม เพื่อให้เห็นว่ามีลักษณะอย่างไร การร่างแบบอย่างหยาบนี้ไม่ต้องใหญ่นักขนาดประมาณภาพโปสเตอร์โดยร่างแบบและลงสีหยาบ ๆ พอให้เป็นเค้าโครง ถ้าเป็นฉากในบ้านอาจออกแบบฉากโดยตัดด้านข้างของบ้านออกเพื่อให้เห็นพื้นที่ต่อเนื่องกันระหว่างแต่ละห้อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้ดูรู้สึกว่าการเคลื่อนไหวโดยมองดูแล้วเกิดความลื่น การร่างแบบอย่างหยาบนี้จึงจัดทำเป็นผัง

5. การเสนอแบบให้ผู้กำกับภาพยนตร์เลือก เมื่อร่างแบบหยาบเรียบร้อยแล้ว ให้เสนอต่อผู้กำกับภาพยนตร์พิจารณาเพราะแบบร่างอย่างหยาบนี้ช่วยให้เห็นภาพชัดเจนกว่าการจินตนาการ รวมทั้งได้เห็น โครงสร้างสิ่งประกอบฉาก ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถเลือกฉากใดจึงจะเหมาะสมที่จะดำเนินการจัดสร้าง หรืออาจเสนอว่าควรแก้ไขปรับปรุงแบบร่างในส่วนใด

6. การเขียนแบบและการกำหนดรายละเอียด นำแบบร่างอย่างหยาบที่ได้การคัดเลือกและรับความเห็นชอบจากผู้กำกับภาพยนตร์แล้ว มาเขียนแบบโดยเขียนรายละเอียด รูปตัด รูปตั้ง รูปทรวดทรง และอาจสร้างรูปจำลองโดยเข้าสเกล (scale) เพื่อให้ช่างฝีมือสามารถนำไปก่อสร้างได้

7. การกำหนดงบประมาณสร้างฉาก ให้แยกเป็นรายการต่างๆ ของการก่อสร้างในแต่ละฉากว่าค่าเป็นค่าวัสดุและค่าแรงมากน้อยเพียงไร ค่าอุปกรณ์ค่าวัสดุประกอบฉากจะเช่า ซื้อ หรือยืม ค่าพาหนะขนส่ง เป็นต้น เพื่อให้ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้จัดการสร้างและผู้อำนวยความสะดวกสร้างภาพยนตร์พิจารณาวางเงิน

8.การวางโครงสร้างและวัสดุ การวางโครงสร้างของฉากที่สร้างขึ้นมา ทำได้โดยการทดลองระบายคว่าฉากควรเป็นสีอะไร และเข้ากับอุปกรณ์หรือวัสดุประกอบฉากหรือไม่ รวมทั้งลวดลายของสิ่งที่ปรากฏในฉาก ถ้าเห็นเหมาะสมจึงซื้อสีและวัสดุดังกล่าวเพื่อนำมาจัดสร้างฉากต่อไป

9.การควบคุมการสร้าง การตกแต่งและการจัดการสิ่งประกอบฉาก มอบหมายงานให้ช่างฝีมือก่อสร้างและผู้จัดการสร้างภาพยนตร์ไปดำเนินการจัดทำตามแบบที่กำหนด โดยต้องหมั่นตรวจตราควบคุมให้เป็นไปตามเป้าหมาย ทั้งในด้านความประณีตและระยะเวลาดำเนินการ เมื่อเสร็จสิ้นการถ่ายภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องรื้อถอนและจัดเก็บฉาก พร้อมกับส่งคืนสิ่งของที่ยืมหรือเช่ามา การรื้อถอนและจัดเก็บนั้นควรทำด้วยความระมัดระวัง

10.การดูแลจัดการฉากให้ได้ภาพงดงาม กลมกลืนกับผู้แสดง ในวันถ่ายทำผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องดูแลการถ่ายทำโดยช่วยจัดฉากให้ได้ภาพงดงาม พร้อมกับหาสิ่งตกแต่งสำรองถ้าหากมีการเปลี่ยนแปลงเฉพาะหน้า และต้องเก็บดูแลรักษาสิ่งประกอบฉากไว้ถ่ายทำต่อเนื่องจนเสร็จฉากนั้น เพื่อจะได้นำมาฉากมาใช้เพื่อตัดแปลงใช้ในโอกาสต่อไป การทำงานของฝ่ายฉากจึงเป็นงานหนักมาก โดยต้องเริ่มงานก่อนผู้อื่นและเลิกหลังผู้อื่น



ภาพที่ 2.1 การดูแลจัดการฉากให้ได้ภาพงดงาม กลมกลืนกับผู้แสดง

จากแนวคิดดังกล่าวผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องอ่านและทำความเข้าใจบทบาทภาพยนตร์ ปรึกษากับผู้กำกับ การหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากและอุปกรณ์การประกอบฉาก การร่างแบบอย่างหยาบ การเสนอแบบให้ผู้กำกับเลือก การกำหนดงบประมาณฉาก การวางโครงสร้างและวัสดุ การควบคุมการสร้าง การตกแต่งและการจัดการสิ่งประกอบฉาก และการดูแลจัดการฉากให้ได้ภาพงดงามกลมกลืนกับผู้แสดง

2.2.1 แนวคิดทางสุนทรียภาพสำหรับงานออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์

การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ การออกแบบกำกับฝ่ายศิลป์นั้น ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ควรมีความเข้าใจในพื้นฐานทางสุนทรียภาพ ที่มีส่วนสำคัญในการออกแบบ เพราะสิ่งเหล่านี้จะทำให้สถานที่และฉากภาพยนตร์มีความงามและคุณค่าทางด้านศิลปะ ซึ่งประกอบไปด้วย เส้น รูปทรง รูปร่าง พื้นผิว น้ำหนักอ่อนแก่ พื้นที่ว่าง ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ความสมดุล การซ้ำกัน ความเชื่อมกัน ความเป็นกลุ่มเป็นก้อน และความเลื่อมพราย

1.เส้น (line) ทำให้เกิดความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกัน เช่น เส้นนอนจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย สงบนิ่ง เส้นตรงทำให้เกิดความนิ่ง เส้นโค้งทำให้เกิดความอ่อนหวาน เส้นเฉียงทำให้เกิดความรู้สึกคลึกคลัก

2.รูปทรง (form) เป็นสิ่งที่มองได้เป็น 3 มิติ ทำให้เกิดความรู้สึกต่างกัน เช่น ทรงกลมทำให้เกิดความลื่นไหล ทรงพีระมิดทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง รูปทรงเหลี่ยมทำให้เกิดความรู้สึกหนักแน่น เป็นต้น

3.รูปร่าง (shape) เป็นเส้นรอบนอกของสิ่งต่างๆ ที่ตาเห็นเป็น 2 มิติ รูปร่างใหญ่ รูปร่างเล็ก รูปร่างบิดเบี้ยว เป็นต้นจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน

4.พื้นผิว (texture) เป็นการบอกให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อสิ่งที่ปรากฏออกมา เช่น ผิวขรุขระ ผิวเรียบมันของพื้นผนังที่เป็นอิฐหรือกระจก ในฉากทะเลจะมีผิว 3 ผิว ได้แก่ ผิวของพื้นหาดทราย คลื่นทะเล และท้องฟ้า

5.น้ำหนักอ่อนแก่ (volume) ความรู้สึกที่มีต่อความอ่อนแก่ในน้ำหนักที่เป็นความเข้มข้นตั้งแต่น้ำหนักที่เข้มที่สุด คือดำไปจนถึงน้ำหนักเบาที่สุดคือสีขาว จะทำให้ความรู้สึกแก่ผู้ดูแตกต่างกัน เช่น ท้องฟ้าก่อนฝนตกจะให้อารมณ์ต่างกับท้องฟ้าที่แจ่มใส เป็นต้น

6.พื้นที่ว่าง (space) เป็นบริเวณอากาศรอบห้องรวมถึงบริเวณอากาศที่ต่อเนื่องกับภายนอก สิ่งเหล่านี้จะประสานสัมพันธ์กับผู้แสดงในฉาก

7.ความกลมกลืน (harmony) เป็นความรู้สึกที่เกิดจากสิ่งต่างๆ ที่มาอยู่ร่วมกันแล้วกลมกลืนเข้ากัน เช่น ทรงกลมของผลส้มวางอยู่กับผลท้องมันรีของละมุด สีแดงอยู่กับชมพู ตะกั่วอยู่กับอะลูมิเนียม เป็นต้น

8.ความขัดแย้งกัน (contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดความแตกต่างกัน เช่น สีเหลืองกับทรงกลม สีแดงกับสีเขียว หนักกับเบา เป็นต้น

9.ความสมดุล (balance) เกิดจากการวางตำแหน่งที่ทำให้แต่ละข้างไม่หนักไปทางใดทางหนึ่งแบ่งออกเป็นสมดุลแท้หมายถึงสองข้างเท่ากันและเหมือนกัน เช่น ชักชั่งเฝ้าประตูดุพระแก้ว หัวเตียงที่มีโต๊ะและโคมไฟ 2 ข้างส่วนสมดุลไม่แท้หมายถึงเมื่อมองภาพแล้วเกิดรู้สึกเท่ากัน เช่น คนเดินมามีหนึ่งถือกระเป๋าหนังสือ อีกมือถือหอบหนังสือ เป็นต้น

10. การซ้ำกัน (repetition) เป็นการรวมเอาสิ่งเดียวกันมาอยู่รวมกัน เช่น รั้ว เสาไฟฟ้า กระจาดส้ม ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกไม่สิ้นสุด

11. ความเชื่อมกัน (transition) เป็นการเชื่อมสิ่ง 2 สิ่งเข้าด้วยกัน เช่น สีแดงอยู่กับสีขาว แต่มี สีชมพูคั่นกลาง ดอกไม้สีแดงปักแจกัน มีใบเล็กๆ เชื่อมความรู้สึกเป็นก้อนเข้าด้วยกัน

12. ความเป็นกลุ่มก้อน (intensity) เป็นความรู้สึกที่รวมกลุ่มกันอย่างเป็นปึกแผ่น เช่น หมู่บ้านชานากับขอบฟางหรือความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อนใหญ่ๆ เช่น โรงสี ต้นไม้ใหญ่ และตึก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง หนักแน่น

13. ความเลื่อมพราย เป็นการใช้สีจัดๆ ในเนื้อที่เล็กๆ ที่อยู่ท่ามกลางสีเข้มที่หม่นลงแล้ว เช่น แสงไฟสีต่างๆ เวลาค่ำคืน เพชรนิลจินดาบนผ้ากำมะหยี่สีเข้ม ผ้าทอลายน้ำไหล เป็นต้น



ภาพที่ 2.2 ภาพการออกแบบน้ำหนักรู้สึกที่เกิดขึ้นในภาพให้นักแสดงอีกใส่สูทสีเทาอีกคนสวมเสื้อสีแดงเมื่อเป็นภาพ 2 shot แล้วจะได้น้ำหนักที่สวยงามและความแตกต่าง



ภาพที่ 2.3 การวางความแตกต่างระหว่างน้ำหนักที่จะทำให้ภาพเมื่อถ่าย close up สวยงาม คือสีผมกับ สีตา สร้างความโดดเด่นและความสัมพันธ์กันโดยสีผมกับสีของการแต่งหน้า

จากแนวคิดดังกล่าวผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะต้องมีความเข้าใจในพื้นฐานทางสุนทรียภาพ ที่มีส่วนสำคัญในการออกแบบ เพราะสิ่งเหล่านี้จะทำให้สถานที่และฉากภาพยนตร์มีความงามและคุณค่าทางด้านศิลปะ

2.2.2 แนวคิดการกำหนดโครงสร้างสีในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ จะมีโครงสร้างตั้งแต่ฉากแรกจนกระทั่งฉากจบเป็น โครงสี (colour scheme) ใด โครงสีหนึ่ง โดยผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับฝ่ายศิลป์ รวมทั้งผู้กำกับภาพจะเป็นผู้พิจารณาว่า ต้องการให้ผู้ชมซึมซับความรู้สึกเกี่ยวกับอะไรในภาพยนตร์เรื่องนั้น เช่น โครงสีเขียวอมฟ้าตลอดทั้งเรื่องในกองพันอำมหิต (ApocalypseNow) ของฟรานส์ ฟอร์ด คอปโปลา เป็นการสร้างความรู้สึกการเป็นป่าทึบที่ลึกลับ และเป็นกลไกของความก้าวหน้าเรื่องวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับอาวุธสงคราม โครงสีแดงในภาพยนตร์เรื่องเทพธิดาบาร์ 21 ของยูทธนา มุกดาสนิทเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเร่าร้อนอันเป็นตัวแทนของชีวิตพาร์ตเนอร์ชื่อรินดา วงศ์ชื่อ ดังนั้นการจัด โครงสีให้กับภาพยนตร์ในแต่ละฉากแต่ละตอนจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ โดยผู้กำกับฝ่ายศิลป์จำเป็นต้องจัดให้สีของแต่ละสิ่งที่กล่าวข้างต้นเข้ากัน คู่แล้วเกิดความสวยงามและให้อารมณ์ตามที่ต้องการจะให้เกิด เช่นผู้แสดงสวมชุดสีดำอยู่ในห้องสีขาว ทาริมฝีปากสีแดงสด ทาเปลือกตาสีม่วงชมพู ที่ผนังแขวนภาพเขียนสีฟ้า วางแจกันสีดำ มีดอกไม้สีขาว สีเหล่านี้จัดว่าเข้ากันได้

การดำเนินงานในกองถ่ายโดยปกติเป็นไปด้วยความเร่งรีบ ถ้าผู้กำกับฝ่ายศิลป์เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์มากย่อมได้เปรียบ โดยสามารถระบุโครงสร้างจากจินตนาการของตนเอง ด้วยการส่งบันทึกเพื่อให้เจ้าหน้าที่จัดหาสิ่งต่าง ๆ ตามสีที่ตนกำหนดได้อย่างรวดเร็ว เช่น ระบุว่าผนังตึกสีอิฐ นางเอกสวมชุดสีน้ำตาลอ่อน พระเอกแต่งชุดสีเขียวเข้ม ถือช่อดอกไม้สีส้ม รถเข็นที่วางไว้ข้าง ๆ ก็เป็นสีฟ้า ร่มสีขาว ซึ่งเป็นการกำหนดได้ด้วยความง่ายดาย แต่หากจะให้ดีก็ควรเทียบสีดูเพื่อให้มั่นใจยิ่งขึ้นในการกำหนด โครงสีภาพยนตร์ เช่นนำสีของร่มเทียบกับสีฉากที่เป็นผนัง หรือหาเศษผ้าที่มีสีเป็นชุดแต่งกายมาเทียบดูกับสีฉากว่าเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น

การกำหนด โครงสีในภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของการจัดชุดสีทั้งในเรื่องวรรณะสี ความเข้มของสี การใช้สีหลัก การใช้สีตรงข้ามและการรับกันของสี ซึ่งในที่นี้ขอขยายรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

1. การเลือกใช้กลุ่มวรรณะสีในภาพยนตร์ โดยปกติจะถูกแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่ วรรณะร้อนซึ่งประกอบไปด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีแดง สีส้มแดง และสีม่วง เป็นต้น และ วรรณะเย็น ซึ่งประกอบไปด้วยสีม่วงแดง สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียวและสีเขียวเหลือง เป็นต้น เมื่อดูจากวงจรสีจะเห็นว่าสีแต่ละวรรณะเรียงไล่กัน โดยแบ่งได้เป็นวรรณะร้อนและวรรณะเย็นที่มีผลต่ออารมณ์คือ คึกคัก ตื่นเต้น เร่าร้อน จะต้องเลือกใช้สีที่อยู่ในวรรณะร้อน ในทางตรงกันข้ามถ้าต้องการความรู้สึกเย็นสงบ ร่มเย็น เศร้าสร้อย ก็จะต้องเลือกใช้สีในวรรณะเย็น อย่างไรก็ตามสีต่าง ๆ

ที่มีให้เลือกใช้นั้นก็มิได้เป็นเนื้อสีแท้ ๆ ดังที่เห็นในวงจรสี เพราะจะมีสีอื่นผสมอยู่จนสีนั้น ๆ ผิดเพี้ยนไป เช่น สีเขียวขี้ม้า สีน้ำเงินกรมท่า สีเขียวจีเปิด ที่จัดอยู่ในวรรณะสีเขียว หรือสีแดงบานเย็น สีแดงเลือดนก สีส้มอมชมพู สีเหลืองมะนาว สีเหลืองไข่ไก่ สีเหลืองน้ำตาล ก็จัดอยู่ในวรรณะสีร้อน เป็นต้น

2. การเลือกใช้กลุ่มความเข้มของสีในภาพยนตร์ เมื่อเลือกใช้สีในวรรณะใดแล้ว เราต้องกำหนดว่าจะให้สีนั้นมีความเข้มขนาดไหน เช่น เมื่อเลือกใช้สีแดงที่มีวรรณะร้อน ซึ่งมีตั้งแต่สีแดงเข้มจนถึงสีชมพูอ่อน ให้เลือกใช้ ความเข้มของสีมีผลต่ออารมณ์ผู้ดูแตกต่างกัน สีเข้มจะให้ความรู้สึกหนัก อึดอัด รุนแรง ในขณะที่สีอ่อนให้ความรู้สึกเบาบาง สบายและอ่อนไหว การจัดโครงสีในภาพยนตร์นั้น ต้องคำนึงถึงอารมณ์ความรู้สึกที่จะส่งผลต่อผู้ดู เช่น ถ้าต้องการให้เกิดบรรยากาศที่อึดอัด ก็จะจัดฉากให้เป็นสีทึบ ๆ ทึม ๆ โดยจัดสีที่อาจเป็นสีเทาเข้ม สีกรมท่า สีน้ำตาลไหม้ สีเขียวน้ำทะเล สีเปลือกมังคุด ในฉากสืบสวน ฉากทะเลาะกัน ฉากฆ่าตัวตาย เป็นต้น แต่ถ้าต้องการให้ดูแล้วรู้สึกโล่งเบาสบาย ก็จะจัดฉากด้วยสีเบา ๆ โดยอาจจัดสีที่เป็น สีขาว สีเทาอ่อน สีครีม สีเปลือกไข่ไก่ สีงาช้าง ในฉากงานเลี้ยง ฉากรัก ฉากสนุกสนาน เป็นต้น สีเหล่านี้จะมีความกลมกลืนกัน โดยให้บรรยากาศของความรู้สึกที่มาจากน้ำหนักของสี

3. การเลือกใช้สีหลักในภาพยนตร์ การจัดโครงสีในภาพยนตร์มักนิยมจัดชุดสีโดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นหลักในแต่ละฉากเพื่อให้ดูแล้วมีความกลมกลืนกัน เช่น การจัดฉากที่เป็นสีเขียวจะจัดสิ่งต่าง ๆ ที่มีสีเขียววางไว้อยู่ในฉาก จะต่างกันบ้างก็เพียงแต่ว่าเป็นสีเขียวในลักษณะใด เช่น สีเขียวอ่อน สีเขียวเข้ม สีเขียวอมน้ำตาล สีเขียวอมเทา สีเขียวอมน้ำเงิน หรือสีเขียวเหลือง ที่เกิดจากการมีสีเขียวเป็นหลักแล้วมีสีอื่นเจือผสมลงไป ในส่วนที่เป็นฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์การแสดง เครื่องแต่งกาย หรือการแต่งหน้า เพื่อให้บรรยากาศออกมาในลักษณะชุ่มฉ่ำ สดชื่น เป็นต้น



ภาพที่ 2.4 ฉากภาพยนตร์เรื่อง Black Hawk Down เมื่อการสู้รบจบลงแสงสีฟ้าของรุ่งอรุณ ทำให้ทุกอย่างดูปลอดภัย การสู้รบที่แสนทรหดจบลงด้วยชัยชนะพร้อมกับชุดสีใหม่ที่ถูกสร้างขึ้น



ภาพที่ 2.5 จากภาพยนตร์เรื่องBlack Hawk Down เมื่อหน่วยเรนเจอร์เข้าไปในเมือง สีถูกเปลี่ยนเป็นสีโทนร้อนสีน้ำตาลคือน่าดูอันตรายและดูเหมือนจะมีเรื่องเลวร้ายเกิดขึ้น แสงสีส้มสว่างนั้นไม่ปลอดภัย



ภาพที่ 2.6 จากภาพยนตร์เรื่องBlack Hawk Down พวกเขาซ่อนอยู่ในที่ๆมีแสงอุณหภูมิต่ำ คนดูรับรู้ได้แล้วว่าที่นี่คือที่ๆปลอดภัยกว่าพื้นที่สีน้ำตาลข้างนอก

4. การเลือกใช้สีตรงกันข้ามในภาพยนตร์ การกำหนดโครงสร้างที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ถือเป็นการจัดชุดสีที่เป็นสีใกล้เคียงกันเป็นหลัก การจัดสีแบบนี้เป็นการจัดสีที่แลดูแล้วสบายตา ไม่เสี่ยงต่อความผิดพลาดที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกขัดแย้ง แต่ต้องระมัดระวังในการเลือกใช้สีที่ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายหรือจืดชืด ในบางครั้งจึงมีการจัดนำสีตรงกันข้ามเข้าใช้บ้างในบางจุด แต่ต้องอยู่ในสัดส่วนเพียงเล็กน้อย ซึ่งถ้าหากเป็นสีสด ๆ คั่วแล้ว ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกฉีก สว่างไสวยิ่งขึ้น เช่น ถ้าบรรยากาศของฉากโดยรวมเป็นสีเหลือง สีส้ม หรือสีแดง แทรกบ้างเล็กน้อย จะทำให้เกิดความน่าดูยิ่งขึ้น ตัวอย่างจากภาพยนตร์ที่พื้นที่ของภาพส่วนใหญ่ ได้แก่ ผนัง ผ้าปูโต๊ะ เป็นสีทึบ ๆ อยู่ แต่มีดอกไม้ในแจกันเป็นสีสด ๆ ก็ไม่ได้ทำให้ภาพนั้นสูญเสียอารมณ์ไป เพราะสีส่วนร่วม (tonality) ยังคงเป็นสีทึบ ๆ อยู่ โดยสีสด ๆ จะช่วยให้ฉากทึบ ๆ นั้นให้อารมณ์ที่มีชีวิตชีวาเพิ่มมากขึ้นอย่างมีพลัง ซึ่งการเลือกใช้สีตรงกันข้ามมีหลักดังนี้

4.1 การใช้สีจัด ๆ ที่ตรงกันข้าม ไม่ควรใช้ในปริมาณของพื้นที่เท่ากัน เพราะนอกจากจะดูไม่กลมกลืนแล้ว ยังทำให้เกิดความรู้สึกที่ขัดแย้งกันอีกด้วย เช่น การทาสีผนังสีแดงแต่ปูพรมสีเขียว หรือสวมเสื้อสีเหลืองแต่กางเกงสีม่วง เป็นต้น ควรใช้ในสัดส่วนไม่เกิน 1:4

4.2 การทำให้สีใดสีหนึ่งหม่นลง แทนที่จะใช้สีแท้ ๆ ที่เป็นสีตรงกันข้ามมาข่มกันโดยตรง ก็อาจใช้วิธีการทำให้สีใดสีหนึ่งหม่นลง เพื่อให้ฉากมีความน่าดูยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถทำได้โดยการนำสีตรงกันข้ามเพียงเล็กน้อยผสมกันเข้าไป เช่น นำสีส้มไปเจือเล็กน้อยในฉากสีน้ำเงินเพื่อให้สีหม่นลง แล้วนำสีส้มไว้นฉากดังกล่าว หรืออาจใช้สีส้มวางไว้นฉากที่เป็นสีฟ้า สีคราม หรือสีม่วง น้ำเงินซึ่งมิได้เป็นสีตรงกันข้ามโดยตรง ก็จะช่วยให้สีหม่นลงเช่นกัน ซึ่งการใช้สีตรงกันข้ามวิธีนี้อาจใช้ในปริมาณพื้นที่เท่ากันได้

4.3 การทำให้สีตรงกันข้ามทั้งคู่หม่นลง เป็นการนำเอาสีตรงกันข้ามของทั้งสองสีที่จะนำมาใช้ในฉากโดยสีทั้งสองนั้น ได้ถูกทำให้หม่นลงด้วยการผสมสีตรงกันข้ามแล้ว เช่น ผ้าม่านสีเหลืองหม่นที่ผสมสีม่วงเพื่อฆ่าสีหรือสีบานเย็นคู่กับสีเขียวเข้มม้า สีม่วงเม็ดมะขามคู่กับสีเยลโล่โอด สีชมพูคู่กับสีเขียวน้ำทะเล เป็นต้น ซึ่งสีคู่ในลักษณะที่เอียงกันนี้เมื่อใช้คู่กันแล้วจะให้ความสวยงามและอาจใช้ในปริมาณพื้นที่เท่ากันได้

4.4 การใช้สีสดใสที่ตรงกันข้ามในพื้นที่เล็ก ๆ นั้นอาจนำมาใช้คู่กันโดยตรงก็ได้ ถ้าหากทั้งสองสีมีปริมาณพื้นที่เพียงเล็กน้อย เช่น ลายผ้าของเสื้อลายวงน้ำเงินและส้มสลับกันสามารถนำมาใช้คู่กันโดยจะช่วยเปล่งประกายแพรวพราวมากยิ่งขึ้น ถ้าหากจำเป็นต้องใช้สีจัด ๆ ในพื้นที่เท่ากันให้ใช้สีหนักตัดคั่นกลาง เช่น เสื้อสีแดงกับกระโปรงสีเขียว ก็ควรใช้เข็มขัดสีม่วงสีดำ หรือน้ำเงินกรมท่ามาตัดเส้นคั่นกลาง ถ้าผนังสีแดง พรมสีเขียวก็ควรมีบัวเชิงผนังสีน้ำตาลเข้ม เป็นต้น

5. การรับส่งกันของสีในภาพยนตร์ หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า matching เป็นการใช้สีเพื่อภาพที่ปรากฏสมดุลง ประสานสัมพันธ์กัน เช่น พระเอกนางเอกเดินในท้องนาที่เขียวชะอุ่ม โดยสวมเสื้อสีส้มแดง ในขณะที่นางเอกตัดดอกไม้ชบาแดงที่รับกันจะช่วยให้สีแดงกระจายไปทั่วภาพไม่เห็นเสื้อเป็นจุดเด่นเพียงจุดเดียว จนผู้แสดงขาดความหมาย

จากแนวคิดดังกล่าวผู้กำกับฝ่ายศิลป์การกำหนดโครงสร้างสีในภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของการจัดชุดสีทั้งในเรื่องวรรณะสี ความเข้มของสี การใช้สีหลัก การใช้สีตรงข้ามและการรับกันของสี

2.2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์

การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับภาพยนตร์ทุกเรื่อง และมีความสำคัญไม่ต่างไปจากการสร้างฉากในโรงถ่าย ซึ่งการเลือกโลเคชันมาใช้ถ่ายทำภาพยนตร์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และมีคุณค่าทางศิลปะ

สถานที่การถ่ายภาพยนตร์นั้น ผู้ที่จะเสาะหาขึ้นต้นหลังจากที่ได้แยกบท (break down script) แล้ว ได้แก่ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ โดยผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นผู้เสาะหาโลเคชันให้ตรงกับบท แล้วถ่ายภาพทุกมุมพร้อมกับจดรายละเอียดสถานที่ที่คิดว่าน่าจะใช้เป็นบริเวณที่ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่ควรทราบ เช่น ระยะเวลา เวลาเปิดให้ใช้สถานที่ ความเป็นไปได้ในการขออนุญาตใช้สถานที่ ภาพทุกภาพจะถูกนำมาเลือกดูโดยทีมงานสร้างภาพยนตร์ซึ่งประกอบด้วยผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้จัดการกองถ่าย ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์และผู้กำกับภาพยนตร์ เมื่อเลือกได้ทีใดทีหนึ่งแล้วทีมงาน (ยกเว้นผู้กำกับภาพยนตร์) จะพากันไปดูอีกครั้ง และผู้จัดการกองถ่ายจะดูแลด้านการติดต่อการขออนุญาต ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์จะดูปัญหาการยกกองถ่าย ส่วนผู้กำกับภาพจะดูทิศทางของแสง มุมภาพ องค์ประกอบของภาพที่เป็นอยู่ จุดตั้งกล้องและการเคลื่อนไหวของกล้อง ส่วนผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะดูความสวยงามเหมาะสมของฉากที่เข้ากับภาพยนตร์ ความเป็นไปได้ในการคิดแปลงเพิ่มเติมจากการเพิ่มสิ่งประกอบและตกแต่งฉาก ความเป็นไปได้ในการหาซื้อหรือเช่าสิ่งดังกล่าวแล้ว ๆ นั้น เพื่อความสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายในการขนย้าย ดังนั้นการเลือกสถานที่ถ่ายภาพยนตร์ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. อารมณ์และความรู้สึกของสถานที่นั้น ๆ เช่น ถ้าหากจะเลือกสถานที่ที่เป็นทะเล ทะเลจะมีหลายแบบหลายอารมณ์ แบบเรียบ ๆ ที่มีหาดกว้าง ท้องทะเลที่มีคลื่นน้อย ๆ ก็จะทำให้ความรู้สึกสงบ เหมาะสำหรับฉากเดินเล่นชายหาด หรือฉากที่มีอารมณ์หว่านเหว ส่วนทะเลที่มีโขดหิน ท้องทะเลมีคลื่นมาก ลมแรง หาดลาดต่ำอย่างนี้จะเหมาะสำหรับฉากที่มีการแสดงเร่าร้อน มีความผันผวนในอารมณ์ เป็นต้น

2. ความสมจริงของฉาก การเลือกสถานที่เช่นนี้ยึดข้อเท็จจริงของเรื่องเป็นเกณฑ์ เช่น ถ้าเป็นบทภาพยนตร์ที่สร้างจากบทประพันธ์ ซึ่งเนื้อเรื่องเกิดจากที่พักผ่อนชายทะเลราว 40 ปีมาแล้ว ก็ควรเลือกโลเคชันที่หัวหิน ซึ่งเคยมีชื่อเสียงทางด้านนี้และมีสิ่งก่อสร้างสมัยโบราณอยู่บ้าง โดยห้องนอนต้องจัดให้เป็นห้องนอนที่ดูแล้วเข้ากับยุคสมัยนั้น การเลือกหมู่บ้านชาวประมง ตลาดน้ำ (ก็ควรจะเป็นตลาดน้ำที่มีเรือพายค้าขาย มากกว่าที่จะมีเรือท่องเที่ยวเต็มคลอง) ก็เช่นกัน ถ้าหากเลือกสถานที่ที่ไม่สมจริงจนผู้รู้สึกถึงความ “เป็นไปได้ไม่ได้” เสียแล้ว ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็จะต้องดูขัดกับความรู้สึก ผู้ดูไม่เชื่อว่าเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นเป็นจริง ซึ่งจะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นประสบความล้มเหลวได้



ภาพที่ 2.7 การเลือกสถานที่ที่ฉากมีพื้นผิวขรุขระ จะช่วยทำให้อารมณ์ของภาพในภาพยนตร์ เกิดความรู้สึกว่าตัวละครยากลำบากมากขึ้น



ภาพที่ 2.8 การเลือกสถานที่ที่มีพื้นผิวขรุขระ



ภาพที่ 2.9 การเลือกสถานที่ถ่าย มีเส้นโค้ง เส้นตั้ง เมื่อผู้แสดงอยู่ในตำแหน่งภาพแล้วจะเกิดความรู้สึกกลมในกรอบภาพ

3. สี ในแต่ละสถานที่จะมีสีส่วนรวม (tonality) ของสถานที่นั้น ๆ แตกต่างกันไป เช่น ฉาก ตึกบางแห่งสีส่วนรวมอาจจะเป็นสีเทา (ตึกเก่า ๆ อาจจะทาสีเทา มีโกดังที่ใช้สังกะสีทำผนัง มีแท็งก์น้ำสีเทา) บางแห่งสีส่วนรวมอาจจะเป็นสีเหลือง ฉากทุ่งดอกไม้ ควรเป็นสีอะไร ถ้าทุ่งดอกไม้ สีขาว ก็จะทำให้ความรู้สึกต่างจากทุ่งดอกไม้สีเหลือง เพราะสีขาวจะให้ความรู้สึกสะอาดสว่าง ในขณะที่สีเหลืองให้ความรู้สึกเบิกบาน เป็นต้น

4.ความเป็นไปได้ในการตั้งกล้อง การหาสถานที่ซึ่งสวยงามตรงตามบทภาพยนตร์ โดยบางทีสถานที่นั้นถ้าตั้งกล้องและเครื่องมือต่าง ๆ แล้ว อาจจะไม่ได้อาพอย่างที่เราเห็น เนื่องจากสถานที่นั้นมีเนื้อที่คับแคบจนเกินไป ก็ไม่อาจนำมาใช้เป็นฉากภาพยนตร์ ดังนั้นการหาสถานที่ถ่ายทำ ถ้าเป็นฉากภายในแล้วควรจะเป็นห้องที่มีเพดานสูง มีเนื้อที่กว้าง เพื่อให้สามารถใช้สำหรับตั้งกล้อง ตั้งไฟ คอลลิ และพื้นที่เข้าไปทำงานได้ ในการเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ควรเลือกใช้ห้องโถงหรือห้องที่มีชั้นลอย เพราะสามารถใช้ชั้นลอยเป็นที่ติดตั้งไฟและวางกล้องได้ การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์นอกจากต้องคำนึงถึงความสะดวกในการตั้งกล้องแล้ว ยังควรคำนึงถึงภาพที่ถ่ายออกมาเพื่อให้ได้สวยงามอีกด้วย โดยผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องทำงานและปรึกษากับผู้กำกับภาพ เพื่อให้รู้ถึงทิศทางของแสง แนวดวงอาทิตย์ขึ้นและตก ฉากหน้าสิ่งที่อยู่ตรงกลาง และฉากหลัง (foreground, middleground, background) คิด สุวรรณศร ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง ไอ้ค่อม เลือกฉากป่าลึกที่อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นฉากในการถ่ายทำ แม้ว่าจะต้องบุกป่าไถลและการเดินทางลำบาก แต่พื้นที่ดังกล่าวสามารถหมุนกล้องถ่ายได้ทุกมุมตามที่เห็นเหมาะสม ซึ่งสะดวกในการถ่ายทำภาพยนตร์ เช่น ถ้าต้องการให้แสงเข้าด้านหน้าผู้แสดงก็สามารถเปลี่ยนตำแหน่งผู้แสดง โดยให้แสงส่องด้านหน้า เป็นต้น

5.งบประมาณ การพิจารณาเลือกสถานที่นอกจากต้องคำนึงถึงสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ยังต้องระมัดระวังเรื่องค่าใช้จ่ายอีกด้วย โดยจะต้องจ่ายอย่างประหยัดไม่เลือกสถานที่ไกล ๆ โดยไม่มีความจำเป็น เพราะจะทำให้ทั้งเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในเรื่องค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าขนส่ง เป็นต้น ถ้าหากเห็นว่าสามารถดัดแปลงสถานที่ใกล้เคียงได้จะเป็นการประหยัดไม่น้อย การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ควรเลือกไว้หลาย ๆ แห่ง ในแต่ละฉาก เช่น ถ้าเป็นฉากคลองก็อาจจะหาคลองไว้หลาย ๆ สาย เพราะเมื่อถึงเวลาติดต่อขอใช้สถานที่แล้ว แต่ละแห่งอาจมีปัญหา โดยบางเวลาอาจมีเรือพลุกพล่านหรือเจ้าของทำคีดค่าเช่าสถานที่ในราคาสูงเกินควร ทำให้ไม่อาจใช้คลองสายนั้น ๆ แม้ว่าบางครั้งสถานที่แต่ละแห่งจะมีปัญหา เราสามารถเลือกใช้ฉากถ่ายทำภาพยนตร์ โดยเลือกถ่ายมุมต่างๆที่ดีที่สุดของแต่ละแห่ง เมื่อนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันแล้วทำให้ผู้คิดว่าเป็นคลองสายเดียวที่มีความสวยงาม การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ต้องเลือกให้ได้ความรู้สึกตรงตามเนื้อเรื่องในแต่ละลักษณะเด่นของฉากเช่น ฉากคลอง ที่แสดงความสมบูรณ์ผาสุก ก็ควรจะมีน้ำเต็มเปี่ยมฝั่ง สองข้างคลองเขียวขจี หรือถ้าเป็นท้องถนนที่มีสภาพพลุกพล่าน เมื่อต้องเน้นอารมณ์ของผู้แสดง สำหรับฉากที่ตัวละครวิ่งแล้วเดินเดียวอยู่คนเดียว ท่ามกลางความมืดดำของ

ผู้คนและการจราจรหนาแน่น จะทำให้ผู้เกิดอารมณ์กลับกันเป็นต้น สถานที่ถ่ายทำแต่ละแห่งจะมีข้อดีและข้อจำกัดในตัวของมันเอง ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ควรพิจารณาว่าจะเลือกสถานที่แบบไหน จะเลือกเอาระหว่างคุณค่าทางความงาม ความสะดวกสบายในการถ่ายทำหรือสถานที่ที่ไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายก็ต้องตัดสินใจเลือกแล้วกำหนดลงไป



ภาพที่ 2.10 การเลือกสถานที่ที่มีภาพลึกลับ จะทำให้ผู้ดูได้รับข่าวสารครบถ้วน

จากแนวคิดดังกล่าวผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะดูความสวยงามเหมาะสมของฉาก ความเป็นไปได้ในการตัดแปลงเพิ่มเติมจากการเพิ่มสิ่งประกอบและตกแต่งฉาก ความเป็นไปได้ในการหาซื้อหรือเช่าสิ่งดังกล่าวแถม ๆ นั้น เพื่อความสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายในการขนย้าย