

บทที่ 2

การทบทวนเอกสาร/วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

จากการที่ผู้จัดทำได้ทำการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อ บทบาทหน้าที่พร็อพมาสเตอร์ ของบริษัทไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น : กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง “ School Tale เรื่องฝีมือผู้ว่า” (2559) ผู้จัดทำได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของฝ่ายศิลป์ในการ จัดเตรียมหาอุปกรณ์ประกอบฉากในภาพยนตร์เรื่อง “ School Tale เรื่องฝีมือผู้ว่า” (2559) ผู้จัดทำ สามารถสรุปแนวคิดที่เกี่ยวข้องได้ดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของพร็อพมาสเตอร์

- 2.1.1 แนวคิดการออกแบบสถานที่และฉากในภาพยนตร์
- 2.1.2 แนวคิดพื้นฐานทางสุนทรียภาพสำหรับงานออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์
- 2.1.3 แนวคิดการเลือกโรงถ่ายและสถานที่ที่ใช้เป็นฉากในภาพยนตร์

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการทำงานของฝ่ายศิลป์

- 2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสีและโครงสร้างในภาพยนตร์
- 2.2.2 แนวคิดการกำหนดโครงสร้างในภาพยนตร์

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของพร็อพมาสเตอร์

มีหน้าที่หาของทุกอย่างที่ไม่ใช่คน หน้าที่นี้ต้องทำการบ้านเยอะ ซึ่งสิ่งแรกที่ทำหลังจาก ได้รับหน้าที่ คือ "อ่านบท" เพื่อดูคาแรคเตอร์ของตัวละคร เช่น พระเอกหยิบกระเป๋าขึ้นมาหนึ่งใบ กระเป๋าต้องเป็นแบบไหน โดยเฉพาะบุคลิกของพระเอก เราต้องเลือกของให้เข้ากับบุคลิกของคนๆ นั้น" ต้องใส่ใจและต้องเข้าใจ มีความสามารถในการจินตนาการ เช่น คนแบบนี้มีนิสัยอย่างนี้ต้องใช้ ของแบบไหน ประสบการณ์และเซนส์เป็นเรื่องสำคัญ หน้าที่นี้ไม่ใช่สิ่งที่ยากมากแต่ต้องอาศัยความ ใส่ใจและฝึกฝน ตั้งใจที่จะเรียนรู้ และยังต้องใช้ความอดทนสูง เรื่องมนุษย์สัมพันธ์ก็สำคัญต้องรู้จัก พุด มีวาทศิลป์ที่ดี ถ้าเราอยากได้ของสิ่งหนึ่งไปประกอบฉากจะพูดยังไรให้ได้มา นอกจากนี้ ควร มีคอนเนกชันและรู้จักสถานที่ เช่น ถ้าของที่ต้องการไม่ผลิต เราต้องไปตามหาที่ไหนหรือทำขึ้นมา เอง และสิ่งนั้นต้องถูกใจผู้กำกับสอดคล้องกับงบประมาณในแต่ละฉากด้วย

1. งานผู้ช่วยผู้กำกับฝ่ายศิลป์ งานนี้จะต้องอาศัยบุคคลที่ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ไว้วางใจ โดยมอบหมายให้ปฏิบัติและอาจเข้าปฏิบัติหน้าที่แทนผู้กำกับฝ่ายศิลป์ในยามจำเป็น
2. งานออกแบบ (set design) เป็นการลงมือออกแบบฉากให้เป็นที่ไปตามความเห็นและความต้องการของผู้กำกับฝ่ายศิลป์ (ซึ่งอาจรวมถึงผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับภาพด้วย) ทั้งที่เป็นฉากในโรงถ่ายและนอกโรงถ่าย พร้อมกับการให้ข้อเสนอแนะสิ่งประกอบฉาก (set dressing)
3. งานสร้างและประกอบฉาก (setting) เป็นงานที่จัดตามแบบร่าง โดยสร้างขึ้นในรูปของโครงสร้าง แล้วทำการลงสี ติดตั้งอุปกรณ์ และวัสดุประกอบฉากต่างๆ เพื่อให้ได้บรรยากาศและจินตนาการตามที่กำหนด
4. งานเขียนภาพ (illustrate) เป็นงานเกี่ยวกับการเขียนภาพประกอบในฉากภาพยนตร์ เพื่อใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้ดูแล้วสมจริง
5. งานออกแบบอุปกรณ์การแสดงและหุ่น เป็นการออกแบบ จัดหาอุปกรณ์การแสดงทั้งหมดในภาพยนตร์รวมถึงการออกแบบหุ่น เช่น สัตว์ประหลาด หุ่นยนต์ ยานอวกาศ เป็นต้น
6. งานทำหุ่นจำลอง (model/miniature) เป็นการสร้างหุ่นจำลองของฉากที่จะสร้างเพื่อการถ่ายทำภาพยนตร์โดยใช้อัตราส่วนที่ได้สัดส่วนกับฉากที่จะสร้างจริง
7. งานการเขียนแบบฉาก (lead) เป็นงานการเขียนแบบเพื่อให้แผนกช่างใช้เป็นแนวทางในการคำนวณวัสดุที่จะใช้และดูเป็นแบบแปลนเพื่อการจัดสร้างฉาก
8. งานศึกษาค้นคว้า (research) ภาพยนตร์บางเรื่องจำเป็นต้องศึกษาค้นคว้า เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบและจัดสร้างฉากจึงจะได้ฉากสมจริงตามเหตุการณ์ เช่น ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ดังนั้นจึงต้องมีงานศึกษาค้นคว้า
9. งานขนย้ายและจัดเก็บดูแลรักษา (trucking and clerical) เป็นการอำนวยความสะดวกในการขนย้ายอุปกรณ์และวัสดุประกอบฉากและสิ่งต่างๆ เพื่อนำไปสู่การติดตั้ง และเมื่อรีดถอนแล้วนำกลับไปจัดเก็บดูแลรักษาต่อไป
10. งานควบคุมและจัดซื้อ เป็นงานที่อำนวยความสะดวกในเรื่องการจัดหาสิ่งจำเป็นต่างๆ และควบคุมป้องกันมิให้สูญหายหรืออาจทำการแก้ไขซ่อมแซมเพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้งานได้
11. งานเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เป็นงานที่จัดหาและเก็บรักษาเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่างๆ ให้แก่ผู้แสดงตามเรื่องราวใน ภาพยนตร์
12. งานตกแต่งใบหน้าและตกแต่งผลพิเศษ เป็นงานที่ตกแต่งผู้แสดงให้สวยงามหรือให้ดูแล้วเกิดความรู้สึกสมจริงสมจัง
13. งานออกแบบซึ่งเป็นงานเน้นหนักการออกแบบเพื่อให้ได้บรรยากาศตามเนื้อเรื่อง

14. งานช่างศิลป์ เป็นช่างฝีมือที่ เป็นผู้จัดสร้างฉาก โดยจะต้องทำงานร่วมกัน เช่น งานช่างเขียนแบบ งานช่างปั้น งานช่างเขียน เป็นต้น
15. งานช่างฝีมือก่อสร้างเป็นงานที่อาศัยทักษะการจัดสร้างฉากเพื่อให้ได้เค้าโครงของฉากที่ตามต้องการ เช่น งานไม้ งานช่างปูน งานช่างสี งานช่างไฟฟ้า
16. งานธุรการ เป็นที่ให้บริการในการปฏิบัติงานด้านการกำกับฝ่ายศิลป์ให้ดำเนินการไปด้วยดี

2.1.1 แนวคิดการออกแบบสถานที่และฉากในภาพยนตร์

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

1. การอ่านและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพื่อให้เห็นภาพรวมของฉากตามจินตนาการของตนว่ามีลักษณะใด มีฉากอะไรบ้าง แต่ละฉากควรให้บรรยากาศและอารมณ์อย่างไร จากนั้นจึงแยกว่ามีฉากที่จะต้องสร้างที่ฉากเป็นการถ่ายทำในโลเคชันหรือในโรงถ่าย มีการตัดแปลง แก้ไข หรือเสริมแต่งอยู่มากน้อยเพียงไร ในฉากที่กำหนดไว้นั้น เป็นต้น

2. การปรึกษาหารือกับผู้กำกับภาพยนตร์ หลังจากแยกฉากที่ต้องออกแบบก่อสร้างที่ถือเป็นฉากหลักและฉากที่ต้องถ่ายโลเคชันอย่างคร่าว ๆ โดยรับรู้ถึงสัดส่วนของงานในเรื่องเกี่ยวกับฉากแล้ว ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องพิจารณาสถานที่ที่ตนได้สร้างจินตนาการว่ามีฉากอะไรบ้างและมีลักษณะอย่างไร โดยคิดค้นร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ เช่น ถ้าต้องการฉากบ้านเป็นฉากหลัก บ้านนี้จะเป็นบ้านลักษณะแบบใด สีอะไร หน้าต่าง ประตู พื้นบ้านเป็นแบบใด สำหรับคนฐานะใด โดยผู้อยู่ในนั้นมีรสนิยมอย่างไรมีอุปกรณ์เครื่องใช้อะไร เหมาะสมกับบทภาพยนตร์หรือไม่อย่างไร มีทางเข้าออกแบบไหน ซึ่งผู้กำกับฝ่ายศิลป์และผู้กำกับภาพยนตร์ต่างจะต้องให้ได้ข้อสรุปเป็นที่พอใจแก่ทั้งสองฝ่าย จึงจะดำเนินการต่อไป

3. การหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เมื่อได้แนวทางของฉากแล้วผู้ออกแบบฉากจะต้องหาข้อมูลเกี่ยวกับฉากโดยละเอียด เช่น ถ้าเป็นเรื่องประวัติศาสตร์ ก็ควรค้นคว้าหาข้อมูลว่าเป็นช่วงเวลาใดมีสภาพแวดล้อมอย่างไร การตกแต่งประดับประดาเป็นอย่างไร

โดยอาจหาข้อมูลได้จากเอกสาร ผู้รู้ ภาพถ่าย ภาพวาด ของจริง เพื่อไม่ให้ละเอียดเมื่อลงมือออกแบบ โดยข้อมูลดังกล่าวควรมีการพิจารณาร่วมกันว่าที่จำเป็นมีอะไรบ้าง

4. การร่างแบบอย่างหยาบ นำข้อมูลดังกล่าวมาออกแบบโดยการร่างแบบอย่างหยาบหลาย ๆ แบบ หลาย ๆ มุม เพื่อให้เห็นว่ามีลักษณะอย่างไร การร่างแบบอย่างหยาบนี้ไม่ต้องใหญ่นัก ขนาดประมาณภาพโปสเตอร์โดยร่างแบบและลงสีหยาบ ๆ พอให้เป็นเค้าโครง ถ้าเป็นฉากในบ้าน อาจออกแบบฉากโดยตัดด้านข้างของบ้านออกเพื่อให้เห็นพื้นที่ต่อเนื่องกันระหว่างแต่ละห้อง ซึ่งจะ ทำให้ผู้รู้สึกว่าการเคลื่อนไหวโดยมองดูแล้วเกิดความลึกลับ การร่างแบบอย่างหยาบนี้จึงจัดทำเป็น ผัง

5. การเสนอแบบให้ผู้กำกับภาพยนตร์เลือก เมื่อร่างแบบหยาบเรียบร้อยแล้ว ให้เสนอต่อผู้กำกับภาพยนตร์พิจารณาเพราะแบบร่างอย่างหยาบนี้ช่วยให้เห็นภาพชัดเจนกว่าการจินตนาการ รวมทั้งได้เห็น โครงสร้างประกอบฉาก ทำให้ผู้กำกับภาพยนตร์สามารถเลือกฉากใดจึงจะเหมาะสมที่จะ ดำเนินการจัดสร้าง หรืออาจเสนอว่าควรแก้ไขปรับปรุงแบบร่างในส่วนใด

6. การเขียนแบบและการกำหนดรายละเอียด นำแบบร่างอย่างหยาบที่ได้การคัดเลือกและรับ ความเห็นชอบจากผู้กำกับภาพยนตร์แล้ว มาเขียนแบบโดยเขียนรายละเอียด รูปตัด รูปตั้ง รูป ทรวดทรง และอาจสร้างรูปจำลองโดยเข้าสเกล (scale) เพื่อให้ช่างฝีมือสามารถนำไปก่อสร้างได้

7. การกำหนดงบประมาณสร้างฉาก ให้แยกเป็นรายการต่างๆ ของการก่อสร้างในแต่ละฉาก ว่าค่าเป็นค่าวัสดุและค่าแรงมากน้อยเพียงไร ค่าอุปกรณ์ค่าวัสดุประกอบฉากจะเช่า ซื้อ หรือยืม ค่า พาหนะขนส่ง เป็นต้น เพื่อให้ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้จัดการสร้างและผู้อำนวยความสะดวกสร้างภาพยนตร์ พิจารณาวางเงิน

8. การวางโครงสร้างและวัสดุ การวางโครงสร้างของฉากที่สร้างขึ้นมา ทำได้โดยการทดลองระบาย คว้าฉากควรเป็นสีอะไร และเข้ากับอุปกรณ์หรือวัสดุประกอบฉากหรือไม่ รวมทั้งลวดลายของสิ่งที่ ปรากฏในฉาก ถ้าเห็นเหมาะสมจึงซื้อสีและวัสดุดังกล่าวเพื่อนำมาจัดสร้างฉากต่อไป

9. การควบคุมการสร้าง การตกแต่งและการจัดการสิ่งประกอบฉาก มอบหมายงานให้ ช่างฝีมือก่อสร้างและผู้จัดการสร้างภาพยนตร์ไปดำเนินการจัดทำตามแบบที่กำหนด โดยต้องหมั่น ตรวจสอบตราควบคุมให้เป็นไปตามเป้าหมาย ทั้งในด้านความประณีตและระยะเวลาดำเนินการ เมื่อ เสร็จสิ้นการถ่ายภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องรื้อถอนและจัดเก็บฉาก พร้อมกับส่งคืนสิ่งของที่ยืมหรือเช่า มา การรื้อถอนและจัดเก็บนั้นควรทำด้วยความระมัดระวัง

10. การดูแลจัดการฉากให้ได้ภาพงดงาม กลมกลืนกับผู้แสดง ในวันถ่ายทำผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้อง ดูแลการถ่ายทำโดยช่วยจัดฉากให้ได้ภาพงดงาม พร้อมกับหาสิ่งตกแต่งสำรองถ้าหากมีการ

เปลี่ยนแปลงเฉพาะหน้า และต้องเก็บดูแลรักษาสิ่งประกอบฉากไว้ถ่ายทำต่อเนื่องจนเสร็จจากนั้น เพื่อจะได้นำมาฉากมาใช้เพื่อตัดแปลงใช้ในโอกาสต่อไป การทำงานของฝ่ายฉากจึงเป็นงานหนักมาก โดยต้องเริ่มงานก่อนผู้อื่นและเลิกหลังผู้อื่น

2.1.2 แนวคิดพื้นฐานทางสุนทรียภาพสำหรับงานออกแบบสถานที่และฉากภาพยนตร์

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

1.เส้น (line) ทำให้เกิดความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกัน เช่น เส้นนอนจะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย สงบนิ่ง เส้นตรงทำให้เกิดความนิ่ง เส้นโค้งทำให้เกิดความอ่อนหวาน เส้นเฉียงทำให้เกิดความรู้สึกตึกคัก เช่นฉากในงานฉลองครบรอบ 15 ปีของค่ายเพลง จะมีแสงไฟสาดส่องในสถานที่เด่นรำ เป็นต้น

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) ความรู้สึกที่มีต่อความอ่อนแก่ในน้ำหนักที่เป็นความเข้ม นับตั้งแต่น้ำหนักที่เข้มที่สุด คือดำไปจนถึงน้ำหนักเบาที่สุดคือสีขาว จะทำให้ความรู้สึกแก่ผู้ดูแตกต่างกัน เช่น ท้องฟ้าก่อนฝนตกจะให้อารมณ์ต่างกับท้องฟ้าที่แจ่มใส เป็นต้น

6.พื้นที่ว่าง (space) เป็นบริเวณอากาศรอบห้องรวมถึงบริเวณอากาศที่ต่อเนื่องกับภายนอก เช่น ฉากในความฝันเปียโนมาวางในสนามหญ้า และถ่ายเป็นวงกลมจะมีพื้นที่ว่างรอบข้าง สิ่งเหล่านี้จะประสานสัมพันธ์กับผู้แสดงในฉาก

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

8.ความขัดแย้งกัน (contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดความแตกต่างกัน เช่น สีที่หล่อกับทรงกลม แสดงกับสีเขียว หนักกับบาง เป็นต้น

9.ความสมดุล (balance) เกิดจากการวางตำแหน่งที่ทำให้แต่ละข้างไม่หนักไปทางใดทางหนึ่ง แบ่งออกเป็นสมดุลแท้หมายถึงสองข้างเท่ากันและเหมือนกัน เช่น ยักษ์เฝ้าประตูวัดพระแก้ว หัวเตียงที่มีโต๊ะและโคมไฟ 2 ข้างส่วนสมดุลไม่แท้หมายถึง เมื่อมองภาพแล้วเกิดรู้สึกวาท่ากัน เช่น คนเดินมามีมือหนึ่งถือกระเป๋าหนังสือ อีกมือถือหอบหนังสือ เป็นต้น

10.การซ้ำกัน (repetition) เป็นการรวมเอาสิ่งเดียวกันมาอยู่รวมกัน เช่น รั้วเสาไฟฟ้า กระจาดส้ม ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกไม่สิ้นสุด

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

12.ความเป็นกลุ่มก้อน (intensity) เป็นความรู้สึกที่รวมกลุ่มกันอย่างเป็นปึกแผ่น เช่น หมู่บ้านชานากับลอบฟางหรือความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อนใหญ่ๆ เช่น โรงสี ดกคัง ต้นไม้ใหญ่และตึก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกมั่นคง หนักแน่น

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

2.1.3 แนวคิดการเลือกโรงถ่ายและสถานที่ที่ใช้เป็นฉากในภาพยนตร์

การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับภาพยนตร์ทุกเรื่อง และมีความสำคัญไม่ต่างไปจากการสร้างฉากในโรงถ่าย ซึ่งการเลือกโลเคชันมาใช้ถ่ายทำภาพยนตร์จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และมีคุณค่าทางศิลปะ

สถานที่การถ่ายภาพยนตร์นั้น ผู้ที่จะเสาะหาขึ้นต้นหลังจากที่ได้แยกบท (break down script) แล้ว ได้แก่ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ โดยผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์จะเป็นผู้เสาะหาโลเคชันให้ตรงกับบท แล้วถ่ายภาพทุกมุมพร้อมกับจรรยาละเอียดสถานที่ที่คิดว่าน่าจะใช้เป็นบริเวณที่ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ที่ควรทราบ เช่น ระยะทาง เวลาเปิดให้ใช้สถานที่ ความเป็นไปได้ในการขออนุญาตใช้สถานที่ ภาพทุกภาพจะถูกนำมาเลือกดูโดยทีมงานสร้างภาพยนตร์ซึ่งประกอบด้วยผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้จัดการกองถ่าย ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์และผู้กำกับภาพยนตร์ เมื่อเลือกได้ที่ใดที่หนึ่งแล้วทีมงาน (ยกเว้นผู้กำกับภาพยนตร์) จะพากันไปดูอีกครั้ง และผู้จัดการกองถ่ายจะดูแลด้านการติดต่อการขออนุญาต ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์จะดูปัญหาการยกกองถ่าย ส่วนผู้กำกับภาพจะดูทิศทางของแสง มุมภาพ องค์ประกอบของภาพที่เป็นอยู่ จุดตั้งกล้องและการเลื่อนไหวของกล้อง ส่วนผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะดูความสวยงามเหมาะสมของฉากที่เข้ากับภาพยนตร์ ความเป็นไปได้ในการตัดแปลงเพิ่มเติมฉากการเพิ่มสิ่งประกอบและตกแต่งฉาก ความเป็นไปได้ในการหาซื้อหรือเช่าสิ่งดังกล่าวแล้ว ๆ นั้น เพื่อความสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายในการขนย้าย ดังนั้นการเลือกสถานที่ถ่ายภาพยนตร์ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

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

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

3.สี ในแต่ละสถานที่จะมีสีส่วนรวม (tonality) ของสถานที่นั้น ๆ แตกต่างกันไป เช่น ฉากตึกบางแห่งสีส่วนรวมอาจจะเป็นสีเทา (ตึกเก่า ๆ อาจจะทำสีเทา มีโกดังที่ใช้สังกะสีทำผนัง มีแท็งก์น้ำสีเทา) บางแห่งสีส่วนรวมอาจจะเป็นสีเหลือง ฉากทุ่งดอกไม้ ควรเป็นสีอะไร ถ้าทุ่งดอกไม้สีขาว ก็จะทำให้ความรู้สึกต่างจากทุ่งดอกไม้สีเหลือง เพราะสีขาวจะให้ความรู้สึกสะอาดสว่าง ในขณะที่สีเหลืองให้ความรู้สึกเบิกบาน เป็นต้น

4.ความเป็นไปได้ในการตั้งกล้อง การหาสถานที่ซึ่งสวยงามตรงตามบทภาพยนตร์ โดยบางทีสถานที่นั้นถ้าตั้งกล้องและเครื่องมือต่าง ๆ แล้ว อาจจะไม่ได้อาพอย่างที่เราเห็น เนื่องจากสถานที่นั้นมีเนื้อที่คับแคบจนเกินไป ก็ไม่อาจนำมาใช้เป็นฉากภาพยนตร์ ดังนั้นการหาสถานที่ถ่ายทำ ถ้าเป็นฉากภายในแล้วควรจะเป็นห้องที่มีเพดานสูง มีเนื้อที่กว้าง เพื่อให้สามารถใช้สำหรับตั้งกล้อง ตั้งไฟ คอลลิ และมีส่วนที่เข้าไปทำงานได้ ในการเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ควรเลือกใช้ห้อง โถงหรือห้องที่มีชั้นลอย เพราะสามารถใช้ชั้นลอยเป็นที่ตอดตั้งไฟและวางกล้องได้ การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์นอกจากต้องคำนึงถึงความสะดวกในการตั้งกล้องแล้ว ยังควรคำนึงถึงภาพที่ถ่ายออกมาเพื่อให้ได้สวยงามอีกด้วย โดยผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องทำงานและปรึกษากับผู้กำกับภาพ เพื่อให้รู้ถึงทิศทางของแสง แนวดวงอาทิตย์ขึ้นและตก ฉากหน้าสิ่งที่อยู่ตรงกลาง และฉากหลัง (foreground, middleground, background) คิด สุวรรณศรี ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องไอ้ค่อม เลือกฉากป่าลึกที่อำเภอทองผาภูมิ จังหวัดกาญจนบุรี เป็นฉากในการถ่ายทำ แม้ว่าจะต้องบุกป่า ไกลและการเดินทางลำบาก แต่พื้นที่ดังกล่าวสามารถหมุนกล้องถ่ายได้ทุกมุมตามที่เห็นเหมาะสม ซึ่งสะดวกในการถ่ายทำภาพยนตร์ เช่น ถ้าต้องการให้แสงเข้าด้านหน้าผู้แสดงก็สามารถเปลี่ยนตำแหน่งผู้แสดง โดยให้แสงส่องด้านหน้า เป็นต้น

5.งบประมาณ การพิจารณาเลือกสถานที่นอกจากต้องคำนึงถึงสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ยังต้องระมัดระวังเรื่องค่าใช้จ่ายอีกด้วย โดยจะต้องจ่ายอย่างประหยัดไม่เลือกสถานที่ไกล ๆ โดยไม่มี ความจำเป็น เพราะจะทำให้ทั้งเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในเรื่องค่าเบี้ยเลี้ยง ค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าขนส่ง เป็นต้น ถ้าหากเห็นว่าสามารถตัดแปลงสถานที่ใกล้เคียงได้จะเป็นการประหยัดไม่น้อย การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ควรเลือกไว้หลาย ๆ แห่งในแต่ละฉาก เช่น ถ้าเป็นฉากคลองก็อาจจะหาคลองไว้หลาย ๆ สาย เพราะเมื่อถึงเวลาติดต่อขอใช้สถานที่แล้ว แต่ละแห่งอาจมีปัญหา โดยบางเวลาอาจมีเรือพลุกพล่านหรือเจ้าของท่าคิดค่าเช่าสถานที่ในราคาสูงเกินควร ทำให้ไม่อาจใช้คลองสายนั้น ๆ แม้ว่าบางครั้งสถานที่แต่ละแห่งจะมีปัญหา เราสามารถเลือกใช้ฉากถ่ายทำภาพยนตร์ โดยเลือกถ่ายมุมต่างๆที่ดีที่สุดของแต่ละแห่ง เมื่อนำมาตัดต่อเข้าด้วยกันแล้วทำให้ผู้ดูคิดว่าเป็นคลองสายเดียวที่มีความสวยงาม การเลือกสถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ต้องเลือกให้ได้ความรู้สึกตรงตามเนื้อเรื่องในแต่ละลักษณะเด่นของฉากเช่น ฉากครอง ที่แสดงความสมบูรณ์ผาสุก ก็ควรจะมีน้ำเต็มเปี่ยมฝั่ง สองข้างคลองเขียวขจี หรือถ้าเป็นท้องถนนที่มีสภาพพลุกพล่าน เมื่อต้องเน้นอารมณ์ของผู้แสดง สำหรับฉากที่ตัวแสดงวิ่งแล้วเดินเดี่ยวอยู่คนเดียว ท่ามกลางความคึกคักของผู้คน และการจราจรหนาแน่น จะทำให้ผู้ดูเกิดอารมณ์กลับกัน เป็นต้น สถานที่ถ่ายทำแต่ละแห่งจะมีข้อดี และข้อจำกัดในตัวของมันเอง ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ควรพิจารณาว่าจะเลือกสถานที่แบบไหน จะเลือกเอา ระหว่างคุณค่าทางความงาม ความสะดวกสบายในการถ่ายทำหรือสถานที่ที่ไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่ายก็ ต้องตัดสินใจเลือกแล้วกำหนดลงไป

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคนิคการทำงานของฝ่ายศิลป์

ในการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องให้สมบูรณ์นั้น นอกเหนือจากการมีผู้แสดงที่เล่นบทบาทดี การถ่ายบันทึกภาพดี การกำกับดี การตัดต่อลำดับภาพและเสียงดีแล้วยังต้องทำให้ฉากที่ปรากฏ ออกเป็นภาพ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดับฉาก สถานที่ อุปกรณ์การแสดง เครื่องแต่งกายและการ แต่งหน้าดีและเหมาะสมด้วย เพื่อให้ภาพเกิดความสวยงามและสมบูรณ์ในด้านศิลปะ ดังจะเห็นได้ จารการประกวดภาพยนตร์แต่ละครั้งจะมีการมอบรางวัลในด้านการกำกับฝ่ายศิลป์ ทั้งนี้เนื่องจาก ฝ่ายศิลป์มีหน้าที่รับผิดชอบการปฏิบัติงานด้านการออกแบบ จัดสร้างและตกแต่ง ฉากภาพยนตร์ รวมตลอดจนการทำหุ่นจำลองหรือโมเดล (Model) ประกอบการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งผู้ที่ทำหน้าที่ บริหารงานด้านนี้ คือ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ (Art director)

ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ซึ่งทำหน้าที่รับผิดชอบฝ่ายศิลป์นั้นบางครั้งกองถ่ายภาพยนตร์ไทย เรียก สั้นๆ ว่าฝ่ายศิลป์ฝ่ายศิลปกรรม หรือฝ่ายฉาก มาจากภาษาอังกฤษว่า art department, set designer, set decorator นั้น หมายถึงผู้ที่ดูแลรับผิดชอบการปฏิบัติงานด้านศิลปะในภาพยนตร์เรื่องตนได้รับ มอบหมาย ได้แก่ การออกแบบฉาก การกำหนดสีสัน และสิ่งประกอบในฉาก การควบคุมการสร้าง ฉาก การกำหนดสัดส่วนและการควบคุมการสร้างโมเดล ซึ่งบางครั้งอาจมีหน้าที่ครอบคลุมไปถึง

การจัดหาเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย การทำผม การแต่งหน้า และการตกแต่งพิเศษ ในการกำกับฝ่ายศิลป์ นี้ภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะมีอีกบุคคลหนึ่งที่ได้รับมอบหมายร่วมงานกับผู้กำกับฝ่ายศิลป์ เพื่อให้การออกแบบและการตกแต่งจากภาพยนตร์ การปฏิบัติงานของฝ่ายศิลป์นอกจากดูแลและควบคุม การบริหารงานในฝ่ายศิลป์ทั้งหมด อันได้แก่สถานที่ ฉากภาพยนตร์ (ทั้งที่เป็นฉากและนอกโรงถ่าย) สิ่งประกอบหรือประดับฉาก (เช่น แจกัน ที่เขียนหูหรี หรือรูปภาพ โคมไฟ เกวียน ราวตากผ้า) อุปกรณ์การแสดง (เช่น ปืน มีด รถม้า สัตว์เข้าฉาก) เครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า การแต่งผม การแต่งหน้า และการตกแต่งพิเศษแล้ว ยังต้องการทำงานประสานสัมพันธ์กับผู้อำนวยความสะดวกสร้าง และผู้กำกับ ภาพยนตร์อีกด้วย ดังนั้นผู้รับผิดชอบงานด้านนี้จึงต้องศึกษาบทภาพยนตร์อย่างละเอียด เพื่อให้เกิดแนวคิดในการออกแบบและตกแต่ง ภาพยนตร์ดังกล่าวควรมีรูปแบบอย่างไร หลังจากนั้นจึงศึกษาค้นคว้าหาหลักฐานจากหนังสือ รูปภาพ ภาพวาด เพื่อกำหนดการออกแบบว่าสิ่งที่จะปรากฏ ออกเป็นภาพในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ฉาก สิ่งประดับฉาก อุปกรณ์การแสดง เครื่องแต่งกายและการแต่งตัวควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมือนจริงมากที่สุด เมื่อออกแบบโดยวาดภาพจากทุกฉากที่คิดว่าจำเป็นสำหรับภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่องแล้ว จะทำให้ทราบค่าใช้จ่ายคร่าวๆว่าควรเป็นเท่าไร และจะได้เตรียมจัดหาสิ่งต่างๆ ให้พร้อมเมื่อถึงเวลาสร้างและตกแต่งฉาก ทั้งที่เป็นฉากในการถ่ายทำภายในโรงถ่ายและที่ถ่ายทำในโลกชั้น

การกำกับฝ่ายศิลป์ในการสร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์เป็นผู้มีบทบาทอย่างสำคัญต่อการผลิตงานภาพยนตร์เพราะเป็นบุคคลที่จะเสริมคุณค่าของภาพยนตร์ให้มีความเป็นศิลปะในการสื่อความหมายต่อผู้ดู และทำให้การสร้างภาพยนตร์เป็นไปด้วยความประหยัด จึงมีผู้สนใจที่จะก้าวเข้าสู่ความรับผิดชอบในภาระหน้าที่นี้อยู่ไม่น้อย ซึ่งผู้สนใจสามารถฝึกฝนตนเองได้ดังนี้

1. เลือกใช้สีและรูปแบบศิลปะตามความหมายเหมาะสม โดยไม่ลำเอียงด้วยอคติส่วนตัวว่าตนเลือกใช้บางสีและบางรูปแบบ เพียงเพื่อให้ตรงกับรสนิยมของตนเท่านั้น เช่น ถ้าเป็นคนชอบสีน้ำเงินก็มักจะออกแบบโดยใช้เป็นสีน้ำเงินตามจิตสำนึกของตนเสียเป็นประจำ หรือถ้าเกลียดสีเหลืองก็จะดื้อไม่ยอมใช้สีเหลืองเลย เป็นต้น ทำให้การใช้สีอาจไม่สอดคล้องกับนิสัยของตัวเองแสดงในภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือขาดบรรยากาศตามเรื่องราวของภาพยนตร์ ซึ่งจะส่งผลให้ภาพยนตร์ขาดคุณค่าทางสุนทรียภาพ หรือการเลือกใช้รูปแบบที่ขาดดุลยพินิจว่า ควรใช้แบบโรมัน แบบโบราณ หรือแบบกรีกจึงจะเหมาะสม ทำให้เป็นการปิดโอกาสความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเพื่อความสมบูรณ์ในทางศิลปะ

2. สังเกตและเก็บอารมณ์ของบรรยากาศทุกๆสถานที่ที่พบเห็น เมื่อพบเห็นสถานที่แปลกใหม่ผิดไปจากที่ที่เคยพบเห็นเป็นประจำ ก็ควรจะเป็นคนช่างสังเกตและเก็บ “ความรู้สึก” ของบรรยากาศสถานที่นั้นๆ เช่น สถานที่เด่นราชของวัยรุ่น สลัม ศูนย์สินค้า หรือป่าช้า ว่าให้อารมณ์ความรู้สึกอย่างไร มีสภาพแวดล้อม สี สัน องค์กรประกอบอะไรบ้าง และอย่างไร เพื่อเป็นการสะสม

ประสบการณ์เมื่อต้องการสร้างสรรค์งานออกแบบจาก โดยสามารถนำความคิดผืนนั้นมาใช้ประโยชน์ได้ในโอกาสต่อไป

3. ฝึกหาเหตุผลว่าทำไมสถานที่อย่างนั้นจึงเป็นเช่นนั้น เพื่อที่จะให้ออกแบบและสร้างฉากได้สมจริงอย่างมีเหตุผล เช่น ทำไมสลัมที่ไร้ระเบียบมีขยะมากกลับมีเสาโทรทัศน์ทุกหลังคา หรือนุคคลักขณะใดที่มีรสนิยมเลือกใช้ของหรือเลือกสีแบบไหน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้ผู้กำกับฝ่ายศิลป์มีความคล่องตัวในการตีความหมายบทบาทภาพยนตร์ เพื่อสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ

4. สนใจศิลปะทุกแขนงโดยเฉพาะทัศนศิลป์และมัณฑนศิลป์ เพราะการออกแบบและการสร้างฉากจำเป็นต้องอาศัยการผสมผสานความรู้ทางด้านศิลปะทุกแขนงออกมาเป็นฉาก จึงควรสนใจศึกษาและซึมซับสิ่งสวยงามในสิ่งที่มองเห็น เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ ใจดีหิน งานประติมากรรม จิตรกรรม จุลศิลป์ ภาพถ่าย แฟชั่น ลายผ้า เพราะสิ่งเหล่านี้จะช่วยในด้านรสนิยมและการสร้างสรรค์

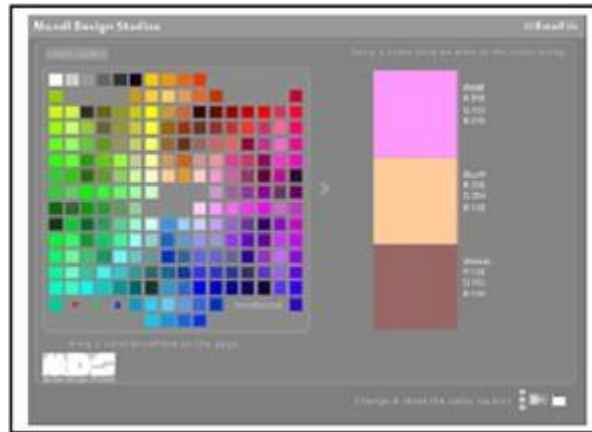
2.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสีและโครงสร้างสีในภาพยนตร์

สีมีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์การสื่อความหมายที่เด่นชัด และกระตุ้นต่อการรับรู้ของคนเราได้เป็นอย่างดี องค์ประกอบสีในงานออกแบบนั้น มีคุณสมบัติ 3 ประการ คือ

1. สี, เนื้อสี (Hue) 2. น้ำหนักสี (Value / Brightness) 3. ความสดของสี (Intensity / Saturation)

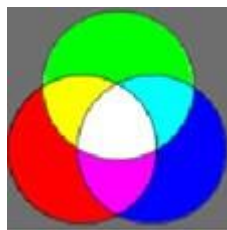
❖ **เนื้อสี หรือ Hue** คือความแตกต่างของสีบริสุทธิ์แต่ ละสี ซึ่งเราจะเรียกเป็นชื่อสี เช่น สีแดง สีน้ำตาล สีม่วง เป็นต้น โดยแบ่งเนื้อสีออกเป็น 2 ชนิด ด้วยกัน

1. สีของแสง (Coloured Light) 2. สีของสาร (Coloured Pigment)

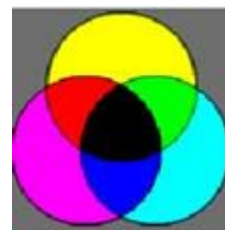


รูปที่ 2.1 เนื้อสี

- ❖ การผสมสี จากการที่เรามองเห็นสีของสารต่างๆ นี้เอง จึงค้นพบว่า มี สีอยู่ 3 สีที่เป็นต้นกำเนิดของสีอื่น ๆ ที่ไม่ □ สามารถสร้างหรือ ผสมให้เกิดจากสีอื่นได้ หรือที่เราเรียกกันว่า “แม่สี” ได้แก่ แดง, เหลือง, น้ำเงิน จริงๆแล้วสีที่เรามองเห็นเกิดจากการผสมสี ใน 2 รูปแบบ



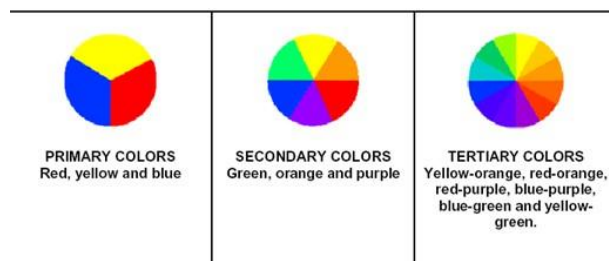
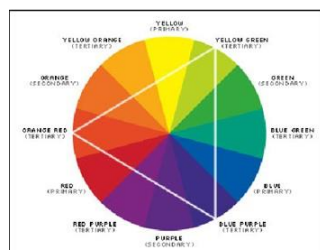
additive colours



Subtractive colours

รูปที่ 2.2 ผสมสี

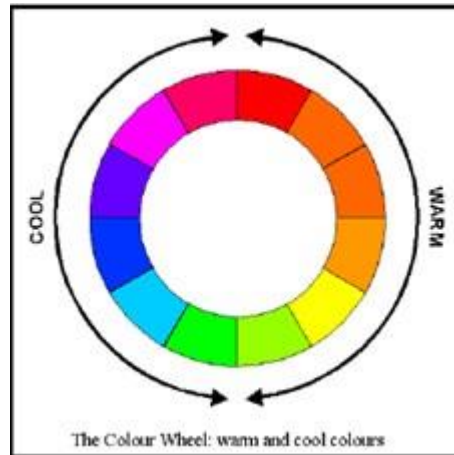
- ❖ วงจรสี (Colour Wheel) วงจรสีนั้นก็คือการวางเนื้อสี Hue ที่เราพูดกันมาก่อนหน้านี้ โดยเรียงกันตามการผสมสีของ สารที่เรามองเห็น โดยตัวอย่าง ของแบบจำลองวงจรสีที่จะหยิบยกมาศึกษากันนี้ เป็นแบบ 12 สี มาตรฐานที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน



รูปที่ 2.3 วงจรสี

สีโทนร้อน – สีโทนเย็น เรื่องของสีอีกเรื่องหนึ่งซึ่งเป็นเรื่องสำคัญในการออกแบบคือ เรื่อง ของ
 เนื้อสีที่แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มตามอุณหภูมิของสีคือ สีโทนร้อน และสีโทนเย็น โดยจะสังเกตได้ง่ายใน
 วงจรสี 7

- สีโทนเย็น ให้ความรู้สึก เรียบ สงบ
 เยือกเย็น ลึกลับ มีระดับ



รูปที่ 2.4 สีโทนเย็นโทนร้อน

- สีโทนร้อน ให้ความรู้สึกมีพลัง อบอุ่นสนุกสนาน และดึงดูดความน่า สนใจได้ □ ดี



รูปที่ 2.5 สีที่ทำให้รู้สึกอบอุ่น

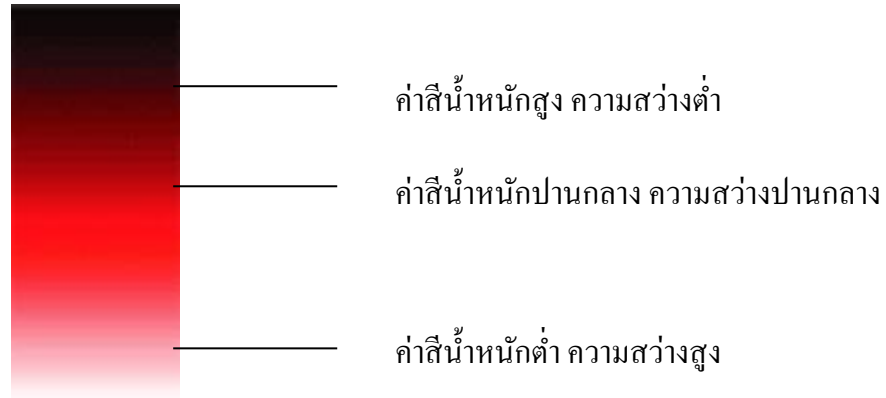


รูปที่ 2.6 สีที่ทำให้รู้สึกเย็น

น้ำหนักสี Value

- ❖ น้ำหนักสีก็คือ เรื่องของความสว่างของสี หรือการเพิ่มขาวเติมดำลงใน เนื้อสีที่เรามีอยู่ และ การปรับเปลี่ยนน้ำหนักของสีนี้เองที่ทำให้ภาพดูมี มิติ ดูมีความลึก หรือที่เราเรียกกันว่า โทน Tone
- ❖ น้ำหนักสีของสาร เราจะเรียกว่า น้ำหนักสี Value สว่างน้ำหนักสีของ แสงนั้น เราจะ เรียกว่าความสว่าง Brightness

น้ำหนักของสี (Value) คือความสว่างของสี หรือการเพิ่มขาว เติมดำลงไปในเรื่อง สี การปรับเปลี่ยนน้ำหนักของสีจะทำให้ภาพดูมีมิติ มีความลึก



น้ำหนักสี Value

- การปรับเปลี่ยนน้ำหนักสี ทำให้ภาพ 2 มิติ มีความลึกเป็น 3 มิติ
- ค่าความสว่างนี้เราจะเรียกกันว่า “โทน Tone” ซึ่งกำหนดความมีมิติ หรือ ความลึกให้ภาพ

ความสดของสี Intensity / Saturation

การลดความสดของสีก็เพื่อไม่ให้ □ ภาพงานที่ออกมาดูจืดจาง จนเกินไป เรียกอีกอย่างว่า เป็นการเบรกสี 1. ศิลปินมักจะใช้สีน้ำตาลเติมลงในสีที่ต้องการให้ความสด ของสีน้อยลงนั่นเอง

2. ปัจจุบันเราใช้คอมพิวเตอร์ในการออกแบบการลดความสด ของสีลง เช่น Photoshop คลิกเมนู Image>Adjust>Hue & Saturation หรือกดคีย์ <Ctrl+U>



ภาพก่อนทำการลดความสด Saturation ของสี

รูปที่ 2.7

ภาพหลังทำการลดความสด Saturation ของสี

การเลือกสีมาใช้งาน Colour for Design

1. การเลือกเนื้อสี Choose Hue
2. การเลือกน้ำหนักสี Choose Value
3. การเลือกความสดของสี Choose Saturation

การเลือกเนื้อสี Choose Hue

ในการเลือกเนื้อสีมาใช้งานเราจะเลือกจาก 1. ความหมายของเนื้อสีแต่ละสี เช่น สีเงิน จะนึกถึงสิ่งใหม่ๆ ความทันสมัย 2. เลือกเนื้อสีที่อยู่ด้วยกันแล้วดูดีดูเหมาะสม และคำนึงถึงผู้ใช้งาน (User Target) เช่น ถ้าออกแบบงานที่ใช้กับเด็ก ควรเลือกใช้แม่สี เพื่อให้เด็กสังเกตและรับรู้ได้ง่าย

ความหมายของสี

สีแดง อ้างอิงมาจากไฟ จึงให้อารมณ์ของความร้อน พลัง พลังงาน ความแรง และความเป็นมงคล ตามความเชื่อของชาวจีน

สีเหลือง ให้ความสดใส ปลอดภัย ดึงดูดสายตา

สีน้ำเงิน ให้ความสงบเรียบ สุขุม มีราคา หรูหรา มีระดับ บางครั้งสื่อถึง ความสุภาพ หนักแน่น ผู้ชาย

สีส้ม ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง มีพลัง

สีม่วง ให้อารมณ์หนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด

สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น ธรรมชาติ เย็นสบาย

สีชมพู ให้ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก วัยรุ่น ผู้หญิง

สีน้ำตาล ให้ความสงบ ความเรียบ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ บางครั้งสื่อถึงไม้

สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบายตา นุ่มนวล สุขสบาย

สีเงิน ให้ความรู้สึกถึงสิ่งใหม่ๆ ทันสมัย มีคุณค่า มีราคา

สีทอง เป็นตัวแทนของความมีคุณค่า ความหรูหรา ราคาแพง

สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ สะอาด เรียบง่าย ความโล่ง ความว่างเปล่า

สีเทา ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา บางครั้งสื่อถึงความเป็นกลาง

สีดำ ซ่อนความไม่รู้ ความน่ากลัว บางครั้ง จะใช้สีดำหรือสีเข้ม เพื่อเน้นย้ำสิ่งที่อยู่ภายในให้เด่นชัด จึงมักนิยมใช้เป็นสีพื้น

2.2.2 แนวคิดการกำหนดโครงสร้างสีในภาพยนตร์

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ จะมีโครงสร้างตั้งแต่ฉากแรกจนกระทั่งฉากจบเป็น โครงสี (colour scheme) ใด โครงสีหนึ่ง โดยผู้กำกับภาพยนตร์และผู้กำกับฝ่ายศิลป์ รวมทั้งผู้กำกับภาพจะเป็นผู้

พิจารณาว่า ต้องการให้ผู้ดูซึมซับความรู้สึกเกี่ยวกับอะไรในภาพยนตร์เรื่องนั้น เช่น โครงสีเขียวอมฟ้าตลอดทั้งเรื่องในกองพันอำมหิต (Apocalypse Now) ของฟรานส์ ฟอร์ด คอปโปลา เป็นการสร้างความรู้สึกการเป็นป่าที่บดบัง และเป็นกลไกของความก้าวหน้าเรื่องวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวกับอาวุธสงคราม โครงสีแดงในภาพยนตร์เรื่องเทพธิดาบาร์ 21 ของยูทนา มุกดาสนิทเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเร่าร้อนอันเป็นตัวแทนของชีวิตพาร์ตเนอร์ชื่อรินดา วงศ์ชื่อ ดังนั้นการจัด โครงสีให้กับภาพยนตร์ในแต่ละฉากแต่ละตอนจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ โดยผู้กำกับฝ่ายศิลป์จำเป็นต้องจัดให้สีของแต่ละสิ่งที่กล่าวข้างต้นเข้ากัน คูแล้วเกิดความสวยงามและให้อารมณ์ตามที่ต้องการจะให้เกิด เช่นผู้แสดงสวมชุดสีดำอยู่ในห้องสีขาว ทาริมฝีปากสีแดงสด ทาเปลือกตาสีม่วงชมพู ที่ผนังแขวนภาพเขียนสีฟ้า วางแจกันสีดำ มีดอกไม้สีขาว สีเหล่านี้จัดว่าเข้ากันได้

การดำเนินงานในกองถ่ายโดยปกติเป็นไปด้วยความเร่งรีบ ถ้าผู้กำกับฝ่ายศิลป์เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์มากย่อมได้เปรียบ โดยสามารถระบุโครงสร้างสีจากจินตนาการของตน ด้วยการส่งบันทึกเพื่อให้เจ้าหน้าที่จัดหาสิ่งต่าง ๆ ตามสีที่ตนกำหนดได้อย่างรวดเร็ว เช่น ระบุว่าผนังตึกสีอิฐ นางเอกสวมชุดสีน้ำตาลอ่อน พระเอกแต่งชุดสีเขียวเข้ม ถือช่อดอกไม้สีส้ม รถเข็นที่วางไว้ข้าง ๆ ก็เป็นสีฟ้า รมสีขาว ซึ่งเป็นการกำหนดได้ด้วยความสะดวก แต่หากจะให้ดีก็ควรเทียบสีดูเพื่อให้มั่นใจยิ่งขึ้นในการกำหนด โครงสีภาพยนตร์ เช่นนำสีของรมเทียบกับสีฉากที่เป็นผนัง หรือหาเศษผ้าที่มีสีเป็นชุดแต่งกายมาเทียบดูกับสีฉากว่าเหมาะสมหรือไม่ เป็นต้น

การกำหนด โครงสีในภาพยนตร์ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะต้องมีความเข้าใจในเรื่องของการจัดชุดสีทั้งในเรื่องวรรณะสี ความเข้มของสี การใช้สีหลัก การใช้สีตรงข้ามและการรับกันของสี ซึ่งในที่นี้ขอขยายรายละเอียดเพิ่มเติมดังนี้

การเลือกใช้กลุ่มวรรณะสีในภาพยนตร์ โดยปกติจะถูกแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่ วรรณะร้อนซึ่งประกอบไปด้วย สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีแดง สีส้มแดง และสีม่วง เป็นต้น และ วรรณะเย็น ซึ่งประกอบไปด้วยสีม่วงแดง สีน้ำเงิน สีเขียวน้ำเงิน สีเขียวและสีเขียวเหลือง เป็นต้น เมื่อดูจากวงจรสีจะเห็นว่าสีแต่ละวรรณะเรียงไล่กัน โดยแบ่งได้เป็นวรรณะร้อนและวรรณะเย็นที่มี

ผลต่ออารมณ์ก็อีก คึกคัก ตื่นเต้น เร้าร้อน จะต้องเลือกใช้สีที่อยู่ในวรรณะร้อน ในทางตรงกันข้ามถ้าต้องการความรู้สึกเย็นสงบ ร่มเย็น เศร้าสร้อย ก็จะต้องเลือกใช้สีในวรรณะเย็น ภาษาก็มีสีต่าง ๆ ที่มีให้เลือกใช้นั้นก็มิได้เป็นเนื้อสีแท้ ๆ ดังที่เห็นในวงจรัส เพราะจะมีสีอื่นผสมอยู่จนสีนั้น ๆ ผิดเพี้ยนไป เช่น สีเขียวขี้ม้า สีน้ำเงินกรมท่า สีเขียวขี้เป็ด ที่จัดอยู่ในวรรณะสีเย็น หรือสีแดงบานเย็น สีแดงเลือดนก สีส้มอมชมพู สีเหลืองมะนาว สีเหลืองไข่ไก่ สีเหลืองน้ำตาล ก็จัดอยู่ในวรรณะสีร้อน เป็นต้น

การเลือกใช้กลุ่มความเข้มของสีในภาพยนตร์ เมื่อเลือกใช้สีในวรรณะใดแล้ว เราต้องกำหนดว่าจะให้สีนั้นมีความเข้มขนาดไหน เช่น เมื่อเลือกใช้สีแดงที่มีวรรณะร้อน ซึ่งมีตั้งแต่สีแดงเข้มจนถึงสีชมพูอ่อนให้เลือกใช้ ความเข้มของสีมีผลต่ออารมณ์ผู้ดูแตกต่างกัน สีเข้มจะให้ความรู้สึกหนัก อึดอัด รุนแรง ในขณะที่สีอ่อนให้ความรู้สึกเบาบาง สบายและอ่อนไหว การจัดโครงสร้างในภาพยนตร์นั้น 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

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



รูปที่ 2.8 จากภาพยนตร์เรื่องBlack Hawk Downคือประเทศโซมาเลียในเรื่องในมุมมองของผู้กำกับ Scott คูสเบิร์กพยายามฉายและสื่อ โดยใช้สีน้ำตาลอมเขียวส้ม



รูปที่ 2.9 แสงสีฟ้าของรุ่งอรุณทำให้ทุกอย่างดูปลอดภัย

4. การเลือกใช้สีตรงกันข้ามในภาพยนตร์ การกำหนดโครงสร้างสีตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ถือเป็นการจัดชุดสีที่เป็นสีใกล้เคียงกันเป็นหลัก การจัดสีแบบนี้เป็นการจัดสีที่แลดูแล้วสบายตา ไม่เสี่ยงต่อความผิดพลาดที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกขัดแย้ง แต่ต้องระมัดระวังในการเลือกใช้สีที่ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายหรือจืดชืด ในบางครั้งจึงมีการจัดนำสีตรงกันข้ามเข้าใช้บ้างในบางจุด แต่ต้องอยู่ในสัดส่วนเพียงเล็กน้อย ซึ่งถ้าหากเป็นสีสด ๆ ด้วยแล้ว ก็จะทำให้เกิดความรู้สึกฉีก สว่างไสวยิ่งขึ้น เช่น ถ้าบรรยากาศของฉากโดยส่วนรวมเป็นสีเหลือง สีส้ม หรือสีแดง แทรกบ้างเล็กน้อย จะทำให้เกิดความน่าดูยิ่งขึ้น ตัวอย่างจากภาพยนตร์ที่พื้นที่ของภาพส่วนใหญ่ ได้แก่ ผนัง ผ้าปูโต๊ะ เป็นสีทึบ ๆ อยู่ แต่มีดอกไม้ในแจกันเป็นสีสด ๆ ก็ไม่ได้ทำให้ภาพนั้นสูญเสียอารมณ์ไป เพราะสีส่วนร่วม (tonality) ยังคงเป็นสีทึบ ๆ อยู่ โดยสีสด ๆ จะช่วยให้ฉากทึบๆนั้นให้อารมณ์ที่มีชีวิตชีวาเพิ่มมากขึ้นอย่างมีพลังซึ่งการเลือกใช้สีตรงกันข้ามมีหลักดังนี้

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 หรือสีม่วงน้ำเงินซึ่งมิได้เป็นสีตรงกันข้ามโดยตรง ก็จะช่วยให้สีหม่นลงเช่นกัน ซึ่งการใช้สีตรงกันข้ามวิธีนี้อาจใช้ในปริมาณพื้นที่เท่ากันก็ได้

4.3 การทำให้สีตรงกันข้ามทั้งคู่หม่นลง เป็นการนำเอาสีตรงกันข้ามของทั้งสองสีที่จะนำมาใช้ในฉากโดยสีทั้งสองนั้น ได้ถูกทำให้หม่นลงด้วยการผสมสีตรงกันข้ามแล้ว เช่น ผ้าม่านสีเหลืองหม่นที่ผสมสีม่วงเพื่อฆ่าสีหรือสีบานเย็นคู่กับสีเขียวขี้ม้า สีม่วงเม็ดมะขามคู่กับสีเฮลโล่อก สีชมพูคู่กับสีเขียวน้ำทะเล เป็นต้น ซึ่งสีคู่ในลักษณะที่เอียงกันนี้เมื่อใช้คู่กันแล้วจะให้ความสวยงามและอาจใช้ในปริมาณพื้นที่เท่ากันก็ได้

4.4 การใช้สีสดใสที่ตรงกันข้ามในพื้นที่เล็ก ๆ นั้นอาจนำมาใช้คู่กันโดยตรงก็ได้ ถ้าหากทั้งสองสีมีปริมาณพื้นที่เพียงเล็กน้อย เช่น ลายผ้าของเสื่อลายวงน้ำเงินและส้มสลับกัน สามารถนำมาใช้คู่กันโดยจะช่วยเปล่งประกายแพรวพราวมากยิ่งขึ้น ถ้าหากจำเป็นต้องใช้สีจัด ๆ ในพื้นที่เท่ากันให้ใช้สีหนักตัดกันกลาง เช่น เสื้อสีแดงกับกระโปรงสีเขียว ก็ควรใช้เข็มขัดสีม่วงสีดำ หรือสีน้ำเงินกรมท่ามาตัดเส้นกันกลาง ถ้าผนังสีแดง พรมสีเขียวก็ควรมีบัวเชิงผนังสีดำคาดเข็ม เป็นต้น

5. การรับส่งกันของสีในภาพยนตร์ หรือที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า matching เป็นการใช้สีเพื่อภาพที่ปรากฏสมมูล ประสานสัมพันธ์กัน เช่น พระเอกพานางเอกเดินในท้องนาที่เขียวชะอุ่ม โดยสวมเสื้อสีส้มแดง ในขณะที่นางเอกตัดดอกไม้ขาวแดงที่รับกันจะช่วยทำให้สีแดงกระจายไปทั่วภาพ ไม่เห็นเสื้อเป็นจุดเด่นเพียงจุดเดียว จนผู้แสดงขาดความหมาย