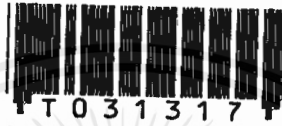


สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการศึกษาการทำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา
PROJECT ART DIRECTION IN ADVERTISING FILMS



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาภาพยนตร์ ภาควิชาศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เลขที่.....
เลขทะเบียน..... 31317
วัน, เดือน, ปี 2 7 8 2541

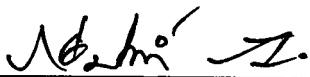
ปีการศึกษา 2540

บริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงการศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา
PROJECT ART DIRECTION IN ADVERTISING FILMS

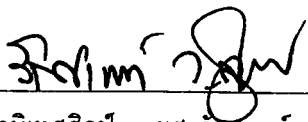
โดย
นาย เขมพัทธ์ พัทธวิชัย





วันที่ 30/3/41

อาจารย์ที่ปรึกษา - อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่



วันที่ ๐๗ เมษายน ๕1

หัวหน้าภาควิชาศิลปะ - ผศ. รักษานันท์ วิวัฒน์สินอุดม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อโครงการ

โครงการภาพยนตร์โฆษณาในแง่การศึกษาวิธีการกำกับศิลป์

เบื้องหลังความเป็นมา

งานภาพยนตร์มีความเป็นทัศนศิลป์ (Visual Art) อยู่มากจึงมีการนำศิลปะเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ด้านภาพในภาพยนตร์ ผู้กำกับศิลป์จึงมีหน้าที่ในการควบคุมทิศทางและรูปแบบของศิลปะโดยทั้งหมดของภาพยนตร์ เช่น การออกแบบฉาก , การสร้างเครื่องใช้ไม้สอย (Props) การกำหนดโครงร่างของสีที่ใช้ , การควบคุมแสงไฟของบรรยากาศโดยรวม , การดูแลออกแบบเสื้อผ้าของตัวแสดง รวมไปถึงการแต่งหน้าและเทคนิคพิเศษต่างๆ เป็นต้น การกำกับศิลป์ต้องอาศัยทฤษฎีทางศิลปะ ความรู้รอบตัว และประสบการณ์จากการทำงาน เพื่อสร้างสรรค์ความแปลกใหม่ น่าสนใจและความงดงาม

ภาพยนตร์โฆษณาจำเป็นต้องสร้างความน่าสนใจแปลกใหม่อยู่เสมอเพื่อให้ผู้ชมเกิดความสะดุดตาและสนใจในภาพยนตร์โฆษณา การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาจึงมีความชัดเจนกว่าภาพยนตร์บันเทิง คือต้องมีความพิเศษ น่าสนใจ แปลกใหม่ งดงาม น่าชม และความละเอียดถี่ถ้วน เนื่องจากภาพยนตร์โฆษณาต้องใช้เวลาอย่างรวดเร็วในการรับรู้ ในการสร้างสรรค์ภาพจึงต้องสามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนรวดเร็ว ประทับใจ และสามารถจดจำได้ เพื่อวัตถุประสงค์ในผลตอบรับจากผู้ชมภาพยนตร์โฆษณา

ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีเรื่องการทำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา โดยสร้างเป็นภาพยนตร์โฆษณาชุดจำนวน 3 เรื่องในตัวสินค้าหรือหัวข้อเดียวกัน

คำจำกัดความของโครงการ

เป็นโครงการเพื่อเน้นการศึกษาในหน้าที่การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

ขอบเขตของโครงการ

เป็นภาพยนตร์โฆษณาถ่ายทำด้วยระบบฟิล์ม 16 ม.ม. ความยาวประมาณ 30 - 60 วินาที มีเสียงประกอบ จำนวน 3 ชั้น ในหัวข้อหรือสินค้าตัวเดียวกัน

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. เพื่อศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา
2. เพื่อศึกษาดำรงหน้าที่ผู้กำกับศิลป์
3. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตภาพยนตร์โฆษณา

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับหน้าที่และวิธีการกำกับศิลป์
2. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีศิลปะที่จะสามารถนำไปใช้ประกอบในงานภาพยนตร์
3. ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานศิลปะในสื่อประเภทต่างๆ
4. ศึกษาการออกแบบกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาประเภทต่างๆ

หัวข้อวิทยานิพนธ์ โครงการศึกษาการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา
 THESIS PROJECT ART DIRECTION IN ADVERTISING FILMS
 ชื่อนักศึกษา นาย เขมพัทธ์ พชรวิชญ์
 สาขา ภาพยนตร์ ภาควิชา นิเทศศิลป์
 คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
 อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ รวีศักดิ์ รักใหม่

บทคัดย่อ

การวางแผนงานโฆษณา และการสร้างบทภาพยนตร์โฆษณาเป็นจุดเริ่มต้นอันดับแรก ของการทำงาน หากกระยะเริ่มต้นมีการกำหนดเงื่อนไขขึ้น หรือเกิดปัญหาขึ้น การกำกับศิลป์ซึ่งเป็นฝ่ายที่ทำงานถัดมา จะต้องมีส่วนที่ในการแก้ไขปัญหานั้น โดยอยู่ในกรอบของเงื่อนไขที่กำหนดขึ้น

งานการกำกับศิลป์เป็นการนำงานศิลปะไปประยุกต์ ให้เข้ากับภาพยนตร์ โดยขึ้นอยู่กับหลักการตัดสินใจระหว่าง ความรู้สึกทางสุนทรีย์ กับหลักเหตุผลที่ถูกกำหนดขึ้น ผลงานจะมีความลงตัวได้ก็ต่อเมื่อทั้งสองสิ่งอยู่ในความเหมาะสมกัน

ในงานการทำภาพยนตร์โฆษณา ทุกฝ่ายมีความเกี่ยวเนื่องกัน จะส่งผลการทำงานถึงกันและกัน งานฝ่ายกำกับศิลป์ฝ่ายเดียวจึงไม่สามารถทำให้ภาพยนตร์สมบูรณ์แบบได้ งานภาพยนตร์จะดีได้ตั้งแต่ฝ่ายผู้คิดบทภาพยนตร์ ฝ่ายขั้นตอนการถ่ายทำ จนถึงฝ่ายที่ทำงานในขั้นตอนหลังการถ่ายทำ

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ก็ด้วยคำแนะนำและข้อมูลต่างๆจากท่านอาจารย์ และผู้รู้หลายๆท่านที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเอกสารอ้างอิงต่างๆที่ได้นำมาประกอบวิทยานิพนธ์นี้ จนบรรลุเป้าหมายอย่างสมบูรณ์ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณท่านทั้งหลายที่ได้ให้ข้อมูล และคำปรึกษา พร้อมทั้งร่วมแสดงความคิดเห็น อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย ขอขอบพระคุณ

- | | |
|--------------------------------|--|
| อาจารย์ รัตักดิ์ รักใหม่ | อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการทำงานและจัดวิทยานิพนธ์นี้ |
| คุณ อานุภาพ พงษ์นะเมตตา | ผู้กำกับศิลปภาพยนตร์โฆษณาที่ให้คำปรึกษา |
| อาจารย์ เสริมสุข เขียวสุนทร | อาจารย์ที่ให้คำแนะนำ |
| เจ้าหน้าที่ หอศิลป์ ตาตุ | ที่ให้ความอนุเคราะห์ข้อมูล |
| ครอบครัว ทั้งบิดามารดา และพี่ๆ | ที่สนับสนุนการทำงานมาโดยตลอด |
| คุณ พอพล หาญปราบ | ผู้ร่วมงานเสมอมา |
| คุณ วิภาภรณ์ ตันติกุลพงศ์ | ผู้ร่วมงานเสมอมา |
| คณาจารย์ภาควิชาานเทศศิลป์ | ที่ให้คำแนะนำในการทำงาน |
| นักศึกษานิตเทศศิลป์ทุกชั้นปี | ที่ให้ความช่วยเหลือต่อโครงการนี้ |

เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา ภาพยนตร์ ซึ่งข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้น เพื่อให้ทราบถึง การศึกษา และวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางใน กำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

ข้าพเจ้าได้รวบรวมข้อมูลของโครงการ ข้อมูลพื้นฐานต่างๆ ตลอดจนผลงานการทำงานที่ ข้าพเจ้าได้จัดทำขึ้น จะมีประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในด้านนี้ตามสมควร หากมีข้อผิดพลาดประการ ใดโปรดอภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์

สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| หัวข้อโครงการ | ก |
| บทคัดย่อ | ค |
| กิตติกรรมประกาศ | ง |
| คำนำ | จ |
| สารบัญ | ฉ |
| สารบัญภาพ | ณ |
| | |
| บทที่ 1 การทำกับศิลป์ | |
| ความหมายของการทำกับศิลป์ | 1 |
| การทำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา | 1 |
| คุณสมบัติในการทำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา | 2 |
| ลักษณะการเปรียบเทียบการทำกับศิลป์ในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ | 2 |
| ความรู้พื้นฐานของการทำกับศิลป์ | |
| 1. ส่วนประกอบของการออกแบบ | 3 |
| 2. หลักการออกแบบ | 5 |
| 3. การใช้สี | 8 |
| 4. การจัดแสง | 10 |
| 5. การถ่ายทำภาพยนตร์ | 11 |
| หน้าที่ในการทำกับศิลป์ | 13 |
| 1. ฉาก | 14 |
| 2. อุปกรณ์ประกอบฉาก | 16 |
| 3. เครื่องแต่งกาย | 17 |
| 4. การแต่งหน้าและการทำผม | 18 |

บทที่ 2 การวิจัยสินค้า

ประวัติสินค้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 การสร้างสรรค์ภาพยนตร์โฆษณา

| | |
|--|----|
| ยุทธวิธีการคิดสร้างสรรค์โฆษณา / Advertising Strategy | 29 |
| บทภาพยนตร์โฆษณา / Story Board ครั้งที่ 1 | 31 |
| การแก้ไขบทภาพยนตร์ครั้งที่ 1 | 52 |
| บทภาพยนตร์โฆษณา / Story Board ครั้งที่ 2 | 53 |

บทที่ 4 การสร้างสรรค์การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

| | |
|---|----|
| การวิเคราะห์บทภาพยนตร์โฆษณา | 62 |
| แนวทางการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา | 62 |
| 1. ภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 1 | 62 |
| 2. ภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 2 | 63 |
| 3. ภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 3 | 64 |
| การออกแบบเป็นภาพร่างและผลงานสำเร็จ | 66 |
| 1. การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 1 | 66 |
| 1.1 ฉาก | 66 |
| 1.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก | 70 |
| 1.3 เครื่องแต่งกาย | 72 |
| 1.4 เมคอัพ | 73 |
| 2. การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 2 | 74 |
| 2.1 ฉาก | 75 |
| 2.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก | 77 |
| 2.3 เครื่องแต่งกาย | 77 |
| 2.4 เมคอัพ | 78 |
| 3. การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 3 | 79 |
| 3.1 ฉาก | 79 |
| 3.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก | 83 |
| 3.3 เครื่องแต่งกาย | 84 |
| 3.4 เมคอัพ | 85 |

ขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์โฆษณาหอคิลปี ดาดู

- | | |
|----------------------------------|-----|
| 1. ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ | 86 |
| 2. ขั้นตอนการถ่ายทำ | 86 |
| 3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ | 111 |

บทที่ 5 ผลสรุปการทำงานและข้อเสนอ

สรุปผลการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา 123

ปัญหาและข้อเสนอแนะ 125

บรรณานุกรม

127



สารบัญภาพประกอบ

| ภาพที่ | หน้า |
|--|------|
| 2.1 ภาพแสดงแผนที่หอศิลป์ตาดู | 21 |
| 2.2 ภาพแสดงบริเวณภายในหอศิลป์ตาดู | 22 |
| 4.1 ภาพแสดงงานลัทธิ Surrealism | 63 |
| 4.2 ภาพแสดงงานลัทธิ Impressionism - Expressionism | 64 |
| 4.3 ภาพแสดงงานลัทธิ Pop Art | 65 |
| 4.4 ภาพแสดงร่างการออกแบบจาก 3 ฉากเชื่อมต่อกัน | 67 |
| 4.5 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากสนามเด็กเล่น | 67 |
| 4.6 ภาพแสดงภาพร่างจากห้องแม่ | 68 |
| 4.7 ภาพแสดงฉากห้องแม่เมื่อเสร็จสมบูรณ์ | 69 |
| 4.8 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากหอศิลป์ | 69 |
| 4.9 ภาพแสดงแบบร่างงานประติมากรรมของเล่น | 70 |
| 4.10 ภาพแสดงของเล่นประกอบฉากเมื่อเสร็จสมบูรณ์ | 71 |
| 4.11 ภาพแสดงอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่องที่ 1 | 71 |
| 4.12 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายของนักแสดงเรื่องที่ 1 | 72 |
| 4.13 ภาพแสดงวิธีถ่ายโดยการเปิดม่านชุดเตอร์คังไว้ | 75 |
| 4.14 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากคนเดิน | 76 |
| 4.15 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากรถวิ่ง | 76 |
| 4.16 ภาพแสดงฉากหอศิลป์ | 77 |
| 4.17 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายนักแสดงเรื่องที่ 2 | 78 |
| 4.18 ภาพแสดงแบบร่างการออกแบบฉากภายในบ้านทั้ง 3 ห้อง | 79 |
| 4.19 ภาพแสดงแบบร่างฉากภายในบ้าน | 80 |
| 4.20 ภาพแสดงฉากภายในบ้านเมื่อเสร็จสมบูรณ์ | 81 |
| 4.21 ภาพแสดงฉากภายนอกบ้าน | 82 |
| 4.22 ภาพแสดงฉากหอศิลป์ | 83 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

| | |
|-------------------------------------|-----|
| 4.23 ภาพแสดงอุปกรณ์ประกอบฉาก | 84 |
| 4.24 ภาพแสดงเสื้อผ้านักแสดง | 85 |
| 4.25 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 1 | 111 |
| 4.26 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 2 | 112 |
| 4.27 ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 3 | 113 |



บทที่ 1

การกำกับศิลป์

ความหมายของการกำกับศิลป์ และผู้กำกับศิลป์

การกำกับศิลป์ หมายถึงการรวบรวมจับสิ่งต่างๆที่เกี่ยวกับศิลปะโดยเฉพาะศิลปะในประเภททัศนศิลป์ (Visual Art) นำมาทำการควบคุมดูแลให้ไปในทิศทางเดียวกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นหน้าที่ของผู้กำกับศิลป์ที่จะต้องประยุกต์ และออกแบบสิ่งเหล่านี้ให้เกิดความงามอย่างเหมาะสม ประกอบกับความมีเหตุผลในการสื่อความหมาย และอยู่ในแนวทางของภาพยนตร์ ซึ่งมีผู้กำกับเป็นผู้กำกับการอีกครั้งหนึ่ง

ผู้กำกับศิลป์จะต้องเป็นผู้ออกแบบสิ่งต่างๆภายในการถ่ายทำ เช่น การออกแบบฉาก การเลือกหาเครื่องใช้ (Props) เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้าและทำผม ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมถ่ายทำ จนถึงเวลาถ่ายทำ ซึ่งจะต้องทำงานเกี่ยวพันร่วมกับบุคคลในหน้าที่อื่นๆทั้งในทีมงานฝ่ายศิลป์ และทีมงานฝ่ายอื่นๆ เช่น ฝ่ายกำกับการแสดง ฝ่ายผู้กำกับภาพ เป็นต้น

การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

"ภาพยนตร์โฆษณาคือภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่เป็นรูปแบบพิเศษของภาพยนตร์ชวนเชื่อ คือมีวัตถุประสงค์ผลิตขึ้นเพื่อมุ่งหวังในการโน้มน้าวให้ผู้ชมเปลี่ยนแปลงทัศนคติ แนวคิด ตลอดจนชี้แนะแนวทางให้ผู้ชมหันเหทุกสิ่งทุกอย่างไปในทิศทางที่ภาพยนตร์จะชี้นำโดยมักมีเรื่องธุรกิจ และการค้ามาเกี่ยวข้องด้วย" ¹ การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาจึงมีความแตกต่างจากภาพยนตร์ประเภทอื่นๆในวัตถุประสงค์ของการออกแบบสร้างสรรค์ คือการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณาคือต้องมุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดความชอบ ความประทับใจ ความน่าสนใจ ง่ายต่อการรับรู้ และสามารถจดจำได้ จนเกิดมีอารมณ์คล้อยตามไปในทิศทางที่ภาพยนตร์ชี้แนะ ซึ่งให้ผลตอบแทนในทางธุรกิจ

เอกสารที่ค้นคว้า: บุรุษกิตติ. การผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2529, หน้า 24อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณสมบัติในการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

1. มีความน่าสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะความแปลกใหม่ซึ่งมีผลให้กลุ่มเป้าหมายที่ชมเกิดความสะดุดตา และสนใจที่จะชมภาพยนตร์โฆษณาเรื่องนั้นจนจบ เพราะภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้เป็นที่พึงประสงค์ที่ทุกคนอยากจะชม และรูปแบบของความพิเศษนี้ก็จะทำให้ภาพยนตร์เกิดความระลึกรุดจ้ำได้
2. มีความชัดเจนและง่ายต่อการเข้าใจ ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์โฆษณาใช้เวลาในการฉายที่สั้นมากภายในเวลาอันสั้นนี้จะต้องบอกข่าวสารได้อย่างครบถ้วน รวบรัด และถูกจุด ความชัดเจนของการกำกับศิลป์จึงต้องสามารถให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้และเข้าใจได้ไม่ยากจนเกินไป
3. มีความงามน่าชม เพราะการโฆษณามุ่งเน้นให้ผู้ชมรับรู้ ซึ่งเป็นเรื่องปรกติของบุคคลทุกคนที่อยากจะพบเห็นแต่เรื่องสวยงาม เรื่องสนุกทำให้เกิดความสุขในการรับชมโฆษณา
4. มีความละเอียดถี่ถ้วน เนื่องจากภาพยนตร์โฆษณามีเวลาบอกข่าวสารเพียงสั้นๆ ในทุกรายละเอียดของภาพยนตร์จึงต้องมีการสร้างสรรค์ออกแบบให้มีความชัดเจนและครบถ้วน

ลักษณะการเปรียบเทียบการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ

ภาพยนตร์บันเทิง (Feature Film)

- รูปแบบการนำเสนอ มีความสมจริงสมจังน่าเชื่อถือซึ่งต้องอาศัยเหตุผลรองรับมาก ไม่จำเป็นต้องมีความน่าสนใจหรือแปลกใหม่มากนัก มีความเป็นชีวิตอยู่มากคือมีทั้งด้านความงาม (Positive) และความน่าเกลียด (Negative)
- การสื่อความหมาย อาจต้องอาศัยเวลาในการคิดและการตีความ
- การสร้างสรรค์ สามารถทำได้โดยอาศัยจากบทภาพยนตร์และบุคลิกของตัวละคร มีขอบเขตจำกัดคือต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้อยู่

ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film)

- รูปแบบการนำเสนอ มีลักษณะของการจัดภาพแบบ Open Form คือเปิดให้ทุกอย่างในภาพเป็นไปโดยธรรมชาติอย่างอิสระไม่ต้องควบคุม เน้นความเป็นธรรมชาติ ซึ่งสมจริงสมจังมาก
- การสื่อความหมาย ตรงไปตรงมาซึ่งอาจแฝงอยู่ในรูปแบบความเป็นไปโดยธรรมชาติ
- การสร้างสรรค์ แทบจะไม่มีกรออกแบบสร้างสรรค์ เพราะสารคดีมุ่งเน้นที่จะนำเสนอภาพของชีวิตที่เป็นไปโดยธรรมชาติที่สุด

ภาพยนตร์โฆษณา (Advertising Film)

- รูปแบบการนำเสนอ เน้นสร้างความน่าสนใจแปลกโดยไม่จำเป็นต้องใช้เหตุผลรองรับมากนัก เพราะภาพยนตร์โฆษณาไม่ได้มุ่งเน้นจะนำเสนอสภาพชีวิตความเป็นจริงมาก
- การสื่อความหมาย ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ไม่ยากเกินไปนัก
- การสร้างสรรค์ มีความละเอียดถี่ถ้วนสูงเพื่อสร้างความชัดเจน สามารถออกแบบสร้างสรรค์ออกได้กว้าง แต่มีขอบเขตจำกัดอยู่บ้างจากบทภาพยนตร์และตัวสินค้า สร้างภาพออกมาในรูปแบบของความงาม (Positive)

ความรู้พื้นฐานของการกำกับศิลป์

ในหน้าที่การทำงานการกำกับศิลป์จำเป็นที่จะต้องใช้ความรู้รอบตัวในทุกๆด้าน นำมาใช้แต่สิ่งที่มีความจำเป็นมากคือความรู้ด้านศิลปะ และความรู้ด้านภาพยนตร์

1. ส่วนประกอบของการออกแบบ รูปทรงและโครงร่างจะปรากฏขึ้นมาได้โดยจะประกอบไปด้วยรายละเอียดพื้นฐานต่างๆ ซึ่งมีความสำคัญสำหรับการออกแบบในงานกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ คือสามารถสื่อความหมายและให้ทั้งความรู้สึกได้ เช่น จุด (Point) เส้น (Point) น้ำหนักอ่อนแก่ (Tone) ที่ว่าง (Space) สี (Color) และลักษณะพื้นผิว (Texture)

1.1 จุด (Point) จุดเป็นสิ่งเริ่มต้นของการมองเห็นซึ่งมีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีมิติและรูปร่างไม่สามารถจะแบ่งแยกออกไปได้อีก จะสามารถเห็นเป็นรูปทรงได้ก็ต่อเมื่อมีการวางตำแหน่งเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของจุดให้เกิดรูปทรง โดยจุดทำให้เกิดมีปฏิภพในการดึงดูดและผลักดันซึ่งกันและกันจนทำให้เกิดเป็นโครงสร้างของรูปร่างขึ้นมาได้

1.2 เส้น (Line)เส้นเกิดขึ้นมาจากการเรียงตัวของจุดจากจุดหนึ่งเชื่อมโยงไปสู่อีกจุดหนึ่งทำให้เกิดมีโครงสร้างของรูปทรงขึ้นโดยเส้นสามารถทำให้เกิดขนาด ทิศทาง รูปร่าง การเคลื่อนไหว ความหมายและความรู้สึกได้ เช่น

- เส้นนอน มีความกลมกลืนไปกับพื้นโลก จึงทำให้รู้สึกเียบสงบ ผ่อนคลาย
- เส้นตรงตั้ง มีความสมดุลย์ มั่นคงแน่นอน แข็งแรง และเด็ดเดี่ยว
- เส้นตรงเฉียง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ไม่มั่นคง ไม่จริงจัง
- เส้นหยักหักเหเป็นพื้นปลา ให้ความรู้สึกกระตุก กระแทก เกิดความขัดแย้ง
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวอย่างกลมกลืน อ่อนช้อย นุ่มนวล แต่

ถ้าใช้เส้นนี้มากจะทำให้เกิดความรู้สึกเรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย

1.3 น้ำหนักอ่อนแก่ (Tone)น้ำหนักอ่อนแก่ในที่นี้หมายถึง บริเวณของวัตถุที่ถูกแสงเงาหรือมีการระบายสีมีผลให้เกิดความอ่อนความเข้มของวัตถุ ซึ่งทำให้รูปทรงมีปริมาตรและมิติขึ้นมา โดยน้ำหนักสามารถสร้างให้ภาพเกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวและเกิดมิติขึ้นมาได้โดยการประสานกันของน้ำหนัก

1.4 ที่ว่าง (Space)ที่ว่างเกิดขึ้นโดยธรรมชาติทั่วไปมีมิติกว้าง ยาว ลึก ที่ไม่มีขอบเขตแต่ผู้สร้างงานศิลปะต้องรู้จักนำช่วงระยะของที่ว่างมาจัดวางให้ได้สัดส่วนอย่างเหมาะสม ซึ่งช่วงระยะของที่ว่างเกิดขึ้นทั้งในตัวของรูปทรงและนอกรูปทรง

1.5 สี (Colour)สีเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดจากคลื่นความถี่ของแสงโดยสีที่เกิดจากวัตถุจะถูกดูดกลืนและสะท้อนสีที่เหมือนกับตัวของวัตถุนั้นออกมาสู่ตาของเรา สีเป็นส่วนประกอบที่มีความสำคัญมากเพราะสามารถสร้างรูปร่างได้จากเส้น ค่าน้ำหนักที่เกิดจากสี (Value) มีมิติของรูปทรงและอารมณ์ความรู้สึก

1.6 พื้นผิว (Texture) พื้นผิวคือ ลักษณะของผิวที่มีอาณาเขตปกคลุมวัตถุ เมื่อสัมผัส หรือมองดูแล้วรับรู้ความรู้สึกได้ว่า เรียบ ขรุขระ หยวน หรือลื่น เป็นต้น ลักษณะของพื้นผิวเป็นสิ่งที่ไม่มีรูปร่างและรูปทรง

ส่วนประกอบต่างๆเหล่านี้จะถูกรวบรวมเข้ากับสิ่งต่างๆในงานภาพยนตร์ และเป็นหลักที่จะนำไปใช้ต่อในการออกแบบ เช่น การใช้เส้นที่ตั้งตรงในการออกแบบจะทำให้ฉากดูมีความมั่นคงแข็งแรง และถ้าใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าจะทำให้ผู้สวมใส่ดูนุ่มนวลสูงตามลักษณะเส้น เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบอื่นๆนั้นก็มีความพิเศษเฉพาะตัวที่สามารถนำไปใช้ได้อีกมากมายในงานกำกับศิลป์

2. หลักการออกแบบ การออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นของความคิดที่จะตอบสนองความต้องการของเนื้อหาด้วยหลักของเหตุผล และตอบสนองความต้องการทางความรู้สึก ในเรื่องของสุนทรียภาพ การออกแบบที่ดีจึงเกิดขึ้นได้จากการรวบรวมระหว่างเหตุผลของความจริงกับหลักของความงาม นำมาผสมผสานกันได้อย่างเหมาะสมซึ่งไม่มีใครตัดสินได้ว่าถูกหรือผิด เพราะฉะนั้นทฤษฎีของหลักการออกแบบสามารถเป็นเพียงทฤษฎีพื้นฐานในการทำงานเท่านั้น ไม่สามารถนำไปเป็นหลักในการตัดสินได้ว่าการออกแบบนั้นดีหรือไม่ดี

การจัดองค์ประกอบของการออกแบบเกิดจากการนำส่วนประกอบต่างๆเช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว และที่ว่าง นำมาจัดวางเข้าด้วยกัน โดยหลักของการออกแบบสามารถแบ่งออกเป็นประเภทได้อย่างกว้างๆดังนี้ ความมีเอกภาพ (Unity) , การเน้น (Emphasis) , ความกลมกลืน (Harmony) , ดุลยภาพ (Balance) , สัดส่วน (Proportion) และ จังหวะ (Rhythm) ซึ่งในการจัดองค์ประกอบของการออกแบบมีส่วนสำคัญมากในการสร้างฉาก หรือการออกแบบสถานที่ที่กว้างๆ เพราะการจัดองค์ประกอบจำเป็นต้องมองภาพโดยรวมเป็นหลัก

2.1 ความมีเอกภาพ (Unity) “เอกภาพในศิลปะหมายถึงการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของส่วนต่างๆ ทั้งแนวคิด รูปทรง และการนำเสนอ”² ซึ่งทั้ง 3 ส่วนนี้จะต้องมีความเหมาะสม และสนับสนุนกันและกัน โดยมีจุดหมายหลักมาจากแนวคิดเสมอ วิธีในการสร้างความมีเอกภาพในทางสายตา เกิดจากการจัดองค์ประกอบให้ดูว่าแต่ละส่วนเป็นของกันและกัน โดยการนำส่วนต่างๆที่กระจัดกระจายให้มาอยู่รวมใกล้ๆกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

² ชลุด นิ่มเสมอ, องค์ประกอบของศิลปะ, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2531 , หน้า 126

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การใช้ความใกล้ชิด (Proximity) เป็นวิธีหนึ่งจะทำให้สิ่งต่างๆมีแรงดึงดูดกันและกัน การใช้ความซ้ำ (Repetition) ก็เป็นอีกวิธีหนึ่ง ในการสร้างความมีเอกภาพ ซึ่งเป็นการใช้รายละเอียดต่างๆมาจัดวางให้มีลักษณะซ้ำกันชัดเจน ความต่อเนื่อง (Continuation) เป็นวิธีการที่ทำยากการซ้ำและความใกล้ชิด เพราะความต่อเนื่องต้องใช้ในการตัดสินใจจากการมองและความรู้สึกที่ราบรื่น ต่อเนื่องจากทิศทาง มุมและทัศนธาตุต่างๆ ความหลากหลาย (Variety) เหตุที่ต้องใช้ความหลากหลายเพราะในบางครั้งการซ้ำที่เหมือนกันและชัดเจนจนเกินไปจะทำให้ภาพเกิดความน่าเบื่อ เช่น ลายตารางหมากรุกทำให้คนดูเกิดความรู้สึกสลายตาได้ ซึ่งความหลากหลายจะทำให้คนดูเกิดเอกภาพได้อย่างราบรื่นและน่าสนใจ

2.2 การเน้น (Emphasis) การเน้นจุดสนใจ เป็นสิ่งสำคัญของผู้ออกแบบ ที่ต้องตั้งเป้าหมายในการออกแบบว่า จะเน้นจุดสนใจตรงไหนเป็นจุดแรกและจุดใดเป็นจุดรองลงมา โดยใช้รายละเอียดทั้งหมดมาเกื้อหนุนกันให้ได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ จากการใช้ความกลมกลืนเพียงอย่างเดียวจะทำให้ภาพขาดจุดสนใจ และเกิดความน่าเบื่อ จึงต้องมีการเลือกใช้ความแตกต่าง (Contrast) ซึ่งทำให้เกิดความขัดแย้งแยกส่วนต่างๆออกได้อย่างชัดเจน เช่น การใช้ฉากสีดำ ล้อมรอบตัวแสดงซึ่งมีสีขาวจะทำให้ตัวแสดงดูเด่นสว่างขึ้นมา หรือการจัดวาง (Placement) โดยนำที่ว่างมาจัดวางให้รูปทรงในที่ว่างนำสายตาอย่างชัดเจน หรือทิศทางที่เกิดจากเส้น รูปทรง ที่มีทิศทางไปในทางเดียวมุ่งชี้ไปที่จุดสนใจ

2.3 ดุลยภาพ (Balance) ดุลยภาพเป็นกฎเกณฑ์ที่อยู่ภายใต้เอกภาพ นั่นคือความสมดุลของสิ่งต่างๆในภาพที่ให้ความรู้สึกรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสมดุลในทางศิลปะเกิดขึ้นจากคุณสมบัติของสิ่งต่างๆนำมาทำซ้ำกัน ถ่วงน้ำหนักกัน ใช้ทิศทางเดียวกัน หรือใช้การตัดกัน ดุลยภาพแบ่งได้ 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry) เป็นความสมดุลที่เกิดจากความเหมือนกันสองด้านของแกนสมมาตร มักนิยมใช้ในงานสถาปัตยกรรมให้ความรู้สึกที่มั่นคง นิ่ง ตระหง่าน น่าเกรงขามและเปิดเผย "ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry) เป็นความสมดุลที่เกิดจากความรู้สึก ไม่มีแกนสมมาตรที่ชัดเจน ให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีลูกเล่นและชั้นเชิงอยู่ภายใน โดยใช้ส่วนประกอบที่ต่างกันออกไป แต่เมื่อมาอยู่รวมกันสามารถให้ความรู้สึกที่เท่ากันได้"³ เช่น การใช้สีเขียวตัดกับสีแดงในน้ำหนักและและรูปทรงเดียวกันจะให้ความรู้สึกที่เท่ากันได้

2.4 จังหวะ (Rhythm) จังหวะ คือการซ้ำอย่างเป็นระเบียบ จากระเบียบง่าย ๆ จนถึงระเบียบที่ซับซ้อน ในความหมายของศิลปะจังหวะเป็นการซ้ำอย่างมีแนวความคิดและมีความเป็นเอกภาพโดยมีการสิ้นสุดในผลงานไม่ใช่ลวดลายที่มีซ้ำอยู่ตลอดไปไม่มีที่สิ้นสุด อาจจะมี ความสลับซับซ้อนเลื่อนไหลไปอย่างต่อเนื่องของรูปร่าง มีการเน้นการปล่อยให้ผ่อนคลายบ้างเพื่อ ความมีเอกภาพและเพื่อความมีชีวิตชีวา จังหวะเกิดจากเนื้อที่ของรูปทรงกับที่ว่าง สัมพันธ์กันให้ เกิดจุดเน้นจุดรองตามความเหมาะสมโดยมีส่วนประกอบอื่นๆสนับสนุน เช่น สี น้ำหนัก พื้นผิว เป็นต้น

2.5 สัดส่วน (Proportion) สัดส่วนเป็นความสัมพันธ์ของขนาดในส่วนต่างๆของรูปทรงซึ่ง พิจารณาได้จากความรู้สึกไม่สามารถวัดออกเป็นตัวเลขที่แน่นอนเหมือนมาตราส่วน ความสมดุล ส่วนจึงเกิดขึ้นได้จากความเหมาะสมกลมกลืนของ น้ำหนัก เส้น สี หรือพื้นผิว สัดส่วนจะต้อง สร้างขึ้นจากความสัมพันธ์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น การออกแบบสร้างบ้านสัดส่วนเกิดจากความ สัมพันธ์ของคนกับสิ่งก่อสร้างของบ้าน เป็นต้น อย่างไรก็ตามสัดส่วนย่อมต้องรับใช้แนวความคิด เป็นอันดับแรก คือสัดส่วนอาจผิดแปลกได้ถ้าสามารถตอบรับกับแนวความคิดได้อย่างครบถ้วน และเหมาะสม เช่น ในบางครั้งการสร้างจากจำเป็นต้องมีการหลอกตาคนดูเนื่องจากไม่สามารถ สร้างจากเท่าขนาดจริงได้ จึงใช้หลักของสัดส่วนของพื้นที่กับตัวแสดงและมุขมกลองให้อยู่ในระยะ ที่หลอกสายตาดูเหมือนจริง

2.6 ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดความมี เอกภาพ ซึ่งเกิดจากการรวบรวมสิ่งต่างๆทั้งสี เส้น จุด หรือน้ำหนัก ให้ไปในแนวทางเดียวกัน และเป็นไปในแนวทางของความคิด ความกลมกลืนมีหน้าที่ช่วยให้งานออกแบบมีความราบรื่น ชวนดู และเป็นไปด้วยกันอย่างไม่ขัดแย้งทางความรู้สึก

ในการกำกับศิลป์การจัดองค์ประกอบของการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้กำกับศิลป์ต้อง เข้าใจและมีความชำนาญเป็นอย่างสูง จึงจะสามารถใช้หลักการการจัดองค์ประกอบทั้งหมดมาผสม ผสานกันได้อย่างลงตัว และเข้ากับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอซึ่งต้องเกี่ยวเนื่องกับการกำกับภาพ และการกำกับการแสดงด้วย เช่น ในฉากที่ต้องการแสดงควมมีอำนาจยิ่งใหญ่ มักใช้การออก แบบจากแบบสมดุลย์สมมาตร เน้นจุดสนใจที่กึ่งกลาง มีที่ว่างเพื่อเพื่อแสดงความสงบและกว้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขวาง การกำกับภาพก็ต้องใช้ภาพที่แสดงความสมดุลง่ายแบบอสมมาตร และตัวแสดงก็จะแสดงในในกึ่งกลางที่เป็นจุดสนใจของภาพที่สัมพันธ์กันด้วย

3.การใช้สี สีเป็นส่วนประกอบย่อยๆในการออกแบบ แต่มีความสำคัญมากในงานภาพยนตร์ เพราะสีในงานภาพยนตร์เกิดขึ้นได้จากสีของแสง และสีจากวัตถุมาผสมผสานกัน โดยสามารถสร้างความหมายและอารมณ์ความรู้สึกในงานภาพยนตร์ได้มาก โดยผู้กำกับศิลป์จะต้องเป็นผู้ออกแบบโทนสีในแต่ละฉาก ช็อต หรือทั้งเรื่องเพื่อสื่อความหมายของเรื่องราว

สิ่งแวดล้อมรอบตัวเราประกอบไปด้วยสีล้วนมากมาย ซึ่งเรารู้สีเหล่านั้นได้โดยเรตินาในดวงตาจับคลื่นความถี่ของแสงเข้าไปให้สมองสั่งการตอบรับ "แสงแดดในธรรมชาติประกอบไปด้วยสี 7 สีด้วยกันคือ แดง ส้ม เหลือง เขียว น้ำเงิน คราม และม่วง สีเหล่านี้ผสมกันอย่างกลมกลืนจนเป็นสีขาวใส เมื่อตกกระทบกับวัตถุ วัตถุจะดูดกลืนสีอื่นๆไว้หมดและสะท้อนเฉพาะสีของวัตถุนั้นออกมา สีจึงแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ สีของแสง กับสีของวัตถุ"⁴ สีที่มองเห็นทุกสีต้องเกิดจากการผสมของสี 2 ประเภทนี้ ถ้าสีของแสงเปลี่ยนสีของวัตถุที่มองเห็นก็ย่อมเปลี่ยนไปด้วย เช่น สีของวัตถุสีเหลืองได้รับแสงสีขาวจะมองเห็นเป็นสีเหลือง แต่ถ้าได้รับแสงสีน้ำเงินจะมองเห็นวัตถุเป็นสีเขียวนั้นในภาพยนตร์จึงต้องคำนึงถึงสี 2 ประเภทนี้เสมอ

ก. สีของวัตถุ (Pigment) สีจากวัตถุสามารถเห็นได้ชัดเจนในแสงสีขาวโดยเกิดขึ้นได้จากแม่สีขั้นต้น คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน นำมาผสมกันในอัตราส่วนที่ต่างกันก็จะได้สีที่แตกต่างกันออกไปมากมาย

ข. สีของแสง (Spectrum) สีของแสงจะเห็นได้ชัดเจนเมื่อส่องไปที่วัตถุสีขาว โดยสีของแสงสามารถสร้างได้จากแผ่นกรองแสงสีจากหน้าไฟที่ใช้ถ่าย หรือจากฟิลเตอร์หน้ากล้องซึ่งแผ่นกรองแสงสีจะทำหน้าที่ในการดูดกลืนแสงสีอื่นๆเอาไว้ และให้เฉพาะสีของแผ่นกรองแสงสีที่มีสีเดียวกันเท่านั้นออกมา แม่สีของแสงขั้นต้น คือ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน

3.1 คุณลักษณะพิเศษของสี

- น้ำหนักของสี (Value) สีสามารถสร้างน้ำหนักได้จากการผสมความเข้มข้นของตัวเนื้อสี เช่น สามารถใช้ได้ในสีที่โปร่งแสง จำพวกสีน้ำเมื่อผสมน้ำกับตัวเนื้อสีน้อยก็จะให้สีที่จางมีน้ำหนักบางใส หรือการไล่เฉดสีหน้าไฟถ้าไล่ซ้อนกันหลายแผ่นก็จะให้แสงที่สีเข้มข้น น้ำหนักของสีเกิดขึ้นอีกได้จากการผสมตัวสีดำหรือขาวเข้าไปในตัวเนื้อสี จะทำให้เกิดค่าน้ำหนักขึ้นนำไปประยุกต์ใช้ได้ในงานสร้างฉากเมื่อต้องการให้ฉากดูมีระยะ เพิ่มความลึกของภาพขึ้น

- วรรณะของสี สีถูกแบ่งออกได้ตามความรู้สึกเป็น 2 วรรณะคือ วรรณะร้อน กับวรรณะเย็น โดยการนำสีมาวางเรียงต่อกันตั้งแต่ เหลือง ส้ม แดง ม่วง น้ำเงิน เขียว ให้เป็นวงจรของสีจนมาบรรจบกัน สีจะถูกแบ่งออกบริเวณกึ่งกลางของวงจรสีคือตรงสีเหลืองกับสีม่วง เป็น 2 ฝั่ง ร้อนกับเย็น โดยสีเหลือง และสีม่วงถือว่าเป็นสีกลางที่สามารถให้ความรู้สึกที่ร้อนและเย็นได้ วรรณะของสีแบ่งจากการรับรู้พื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานภาพยนตร์อย่างโดยตรง เช่น เวลากลางคืนที่ให้ความรู้สึกหนาวเย็น มักนิยมใช้สีฟ้าเป็นส่วนมากในภาพเพื่อให้คนดูรู้สึกว่าเป็นความสงบ หนาวเหน็บในเวลากลางคืน

- การใช้สีกลมกลืน ความกลมกลืนของสีสามารถสร้างได้จากสีวรรณะเดียวกันหรือสีเดี่ยวแต่หลายน้ำหนัก หรือ การใช้สีเดี่ยวแต่นำสีอื่นเข้ามาผสมจะทำให้ได้สีที่อยู่ในโทนเดียวกัน เช่น สีโทนน้ำเงินได้แก่ สีกรมท่า สีเขียว สีฟ้า สีเทาอมฟ้า เป็นต้น ความกลมกลืนของสีจะทำให้เกิดความราบรื่นไปด้วยกัน แต่ถ้ามีมากจนเกินไปจะทำให้ผู้ชมขาดจุดสนใจ และเกิดความรู้สึกหน้าเบื่อได้

- การใช้สีตัดกัน สีตัดกันอาจสร้างได้จากนำสีตรงข้ามกันในวงจรสี เช่น สีแดงกับ สีเขียว หรือสีม่วงกับสีเหลือง เป็นต้น การตัดกันของสีทำให้เกิดความสับสน และสะดุดตาขึ้น เช่น ถ้าต้องการให้ตัวแสดงดูเด่นเป็นจุดสนใจของภาพ เลือกใช้ฉากสีโทนเขียว ตัวประกอบทั่วไปใส่เสื้อผ้าสีโทนเขียวเช่นกัน แต่ให้ตัวแสดงที่ต้องการเน้นสวมเสื้อสีแดง ตัวแสดงก็จะดูสะดุดตาขึ้นทันที เป็นต้น

- จิตวิทยาสี เนื่องจากสีแต่ละสีสร้างอารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง และยังมี ความพิเศษที่สามารถบิดเบือนสายตาได้อีกด้วย ซึ่งสามารถนำมาใช้กับงานด้านภาพยนตร์ได้ อย่างยิ่ง เช่น สีเหลืองที่อยู่ท่ามกลางสีดำ ในจิตวิทยาสีกล่าวว่าเป็นสีที่มีความสะอาดตามากที่ สุด สามารถสร้างความสว่างได้จากการมองในระยะไกล ในการสร้างฉากแสงสีเหลืองจึงมองเห็น ได้ชัดเจนจากในระยะไกล แต่ถ้าสีน้ำเงินอยู่ท่ามกลางสีเหลืองสีน้ำเงินจะดูหม่นทึบไปไม่ กระจายรัศมี เพราะสีเหลืองภายนอกมีความสว่างมากจนข่มสีน้ำเงินลงไป

ทฤษฎีของจิตวิทยาสีเกิดขึ้นจากการทดลอง จับคู่สีต่างๆ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ไม่แน่นอนตาย ตัว สามารถเกิดขึ้นใหม่และเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ เมื่อมีการนำไปใช้ในลักษณะที่แตกต่างออก ไป

4. การจัดแสง เมื่อหลังจากการออกแบบฉากแล้ว สิ่งก็ตามมาในหน้าที่การกำกับศิลป์ คือ การออกแบบการจัดแสงเพื่อให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราว และฉากที่สร้าง เพราะแสง สามารถส่งเสริมให้ฉากและตัวแสดงมีความสวยงาม เกิดน้ำหนัก และ สร้างความหมาย อารมณ์ ความรู้สึกเป็นอย่างดี การจัดแสงเป็นความรู้พื้นฐานของผู้กำกับศิลป์ที่จะสร้างบรรยากาศโดย รวมของฉากให้มีความสมบูรณ์ ซึ่งต้องทำงานโดยตรงร่วมกับผู้กำกับภาพ หรือผู้จัดแสง ในการ ออกแบบฉากสิ่งหนึ่งที่ต้องคำนึงถึงคือแหล่งกำเนิดแสง ซึ่งแหล่งกำเนิดแสงแบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ

4.1 แสงจากธรรมชาติ คือ แสงจากดวงอาทิตย์ ดวงอาทิตย์เป็นแหล่งกำเนิดแสงพื้นฐาน ที่มักใช้ในงานถ่ายทำนอกสถานที่ ในการออกแบบฉากนอกสถานที่จึงต้องมีการ คำนวณและสังเกตแสงจากดวงอาทิตย์ ไม่ว่าจะเป็นทิศทางในการส่องแสง บรรยากาศของท้องฟ้าที่จะมีผลกับแสงแดด เช่น ท้องฟ้าที่เมฆหนาที่บจะทำให้แสงที่ อ่อนนุ่ม ไม่เกิดเงาที่แข็งกระด้าง เป็นต้น การเคลื่อนที่ของดวงอาทิตย์ก็จะทำให้เกิด การเปลี่ยนแปลงของทิศทางแสง และอุณหภูมิสีของแสงแดด ซึ่งค่าอุณหภูมิสีของ แสงมีหน่วยเป็นองศาเคลวิน เมื่ออุณหภูมิสีมากขึ้น แสงย่อมมีสีเป็นโทนเย็นมากเท่า นั้น สังเกตได้จากท้องฟ้าตอนกลางวันจะมีสีฟ้า ซึ่งมีค่าอุณหภูมิสีประมาณ 5600 องศาเคลวิน ส่วนเวลาเช้าหรือเย็น ท้องฟ้าจะมีสีออก เหลือง แดง หรือม่วงแดง มี อุณหภูมิ

สีประมาณ 3600 องศาเคลวิน เป็นต้น อุณหภูมิสีของแสงจึงมีส่วนที่จะทำให้สีของภาพเปลี่ยนแปลงไปได้

4.2 แสงประดิษฐ์ คือ แสงจากหลอดไฟต่างๆ ซึ่งในงานภาพยนตร์สามารถแบ่งแสงประดิษฐ์ออกได้ 2 ประเภท คือ แสงแบบกระจาย (Diffuse Light) กับแสงแบบจุดรวม (Focus Light)

ในการจัดแสงยังมีไฟและอุปกรณ์เสริมอีกมากมายที่จะช่วยสร้างฉากให้มีความสวยงามขึ้น เช่น

- แผ่นกรองแสงสี หรือ เจลสี หน้าไฟจะทำให้สามารถสร้างบรรยากาศให้แสงมีสีสันทัดตามต้องการ
- Cukaloris หรือ Cookie เป็นแผ่นวัสดุเจาะรูเป็นรูปร่างต่างตามต้องการ เมื่อใช้แสงส่องผ่านจะทำให้เกิดพื้นผิวขึ้นบนฉาก และเกิดน้ำหนักของแสงเงาขึ้น
- รีเฟลค (Reflect) เป็นอุปกรณ์เพื่อใช้ในการสะท้อนแสง สามารถนำไปใช้กับแสงแดดได้ในการถ่ายทำนอกสถานที่ซึ่งอาจเลือกใช้โฟม แผ่นตะกั่ว หรือแผ่นพลาสติก
- วัสดุกระจายแสง อาจทำจากผ้าไหมขาว พลาสติกสีขาว หรือ กระดาษไข ซึ่งวัสดุเหล่านี้สามารถทำให้แสงกระจายตัวสว่างออกไปได้ เกิดสภาพแสงที่นุ่ม เงาไม่แข็งกระด้าง และเพิ่มความสว่างให้มีอาณาเขตกว้างออกไปไกล

5. การถ่ายภาพยนตร์ ในงานภาพยนตร์กล้องเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะเป็นตัวถ่ายทอดภาพลงบนฟิล์มสำเร็จเป็นชิ้นงานภาพยนตร์ การกำกับศิลป์จึงมีความเกี่ยวเนื่องกับการถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งเทคนิคการใช้กล้องถ่ายภาพยนตร์บางสิ่งก็เป็นประโยชน์ในการกำกับศิลป์ เช่น การใช้ขนาดภาพให้มีความเหมาะสมกับฉาก เป็นต้น โดยการถ่ายภาพยนตร์เป็นหน้าที่สำคัญของผู้กำกับภาพ ซึ่งต้องมีการทำงานร่วมกับฝ่ายกำกับศิลป์ สิ่งที่ผู้กำกับศิลป์ควรมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวเนื่องกับการถ่ายภาพยนตร์ ได้แก่

5.1 ขนาดภาพ การใช้ขนาดภาพในการถ่ายภาพยนตร์ในแต่ละช็อต เป็นหน้าที่สำคัญที่ต้องตกลงระหว่างผู้กำกับและผู้กำกับภาพ การใช้ขนาดภาพมีความเกี่ยวเนื่องถึงการเลือกใช้เลนส์ เลนส์ของกล้องถ่ายภาพยนตร์แบ่งออกได้ 4 ประเภทอย่างกว้างๆ คือ เลนส์ธรรมดา

(Normal Lens) เป็นเลนส์ที่ให้ผลทางภาพใกล้เคียงกับสายตามนุษย์ที่สุด , เลนส์ถ่ายไกล (Telephoto Lens) มีค่าความยาวโฟกัสมากสามารถดึงวัตถุที่อยู่ไกลให้ดูเสมือนอยู่ใกล้กล้อง และมีมุมรับภาพที่แคบ , เลนส์มุมกว้าง (Wide Angle Lens) มีความยาวโฟกัสสั้นช่วยให้ภาพมีมุมกว้างมากขึ้น และ เลนส์เทคนิคพิเศษ เป็นเลนส์ที่สร้างขึ้นมาพิเศษใช้เฉพาะกรณีพิเศษ เช่น เลนส์ตาปลา เลนส์มาโคร หรือ เลนส์ซูม เป็นต้น ซึ่งเลนส์แต่ละประเภทมีคุณสมบัติที่ให้ภาพที่แตกต่างกันออกไป เช่น การบิดเบือนของภาพ มุมของวิวในการรับภาพ หรือ ระยะความชัดลึกชัดตื้นของภาพ คุณสมบัติที่ผู้ถ่ายเลือกใช้เลนส์แต่ละประเภทมีความเกี่ยวเนื่องกับการกำกับศิลป์ ยกตัวอย่างเช่น เมื่อมีการเลือกใช้เลนส์มุมกว้างที่มีคุณสมบัติรับภาพได้ในมุมมองที่กว้างกว่าปรกติและสามารถบิดเบือนภาพให้ดูมีความกว้างขึ้น ในการสร้างฉากจึงต้องควบคุมมุมของเลนส์มุมกว้างที่ใช้เพื่อที่จะสามารถสร้างฉากได้ในขนาดพอเหมาะและเหมาะสม เครื่องใช้วัสดุที่นำมาอยู่ใกล้ระยะกล้องจะต้องมุมมองและรูปทรงที่เหมาะสมกับภาพ เพราะจะเกิดการบิดเบือนของรูปทรงเนื่องจากเลนส์มุมกว้างจะมีคุณสมบัติให้ภาพบริเวณขอบเลนส์โค้งบิดไปตามรูปทรงเลนส์ เป็นต้น ขนาดภาพผู้กำกับศิลป์สามารถศึกษาได้จาก Storyboard ซึ่งจะบอกว่าการถ่ายภาพยนตร์จะใช้ภาพแบบใดบ้าง ซึ่งจะบอกหน้าที่การทำงานของผู้กำกับศิลป์ได้ เช่น มีการใช้ภาพใกล้ถ่ายสิ่งของ ผู้กำกับศิลป์ก็ต้องเตรียมสิ่งของที่จะถ่ายอย่างละเอียดเป็นพิเศษเนื่องจากการใช้ภาพใกล้จะทำให้ผู้ชมมองเห็นในทุกรายละเอียดของสิ่งของนั้นอย่างชัดเจน Storyboard จึงเป็นแนวทางสำคัญในการทำงานของการกำกับศิลป์

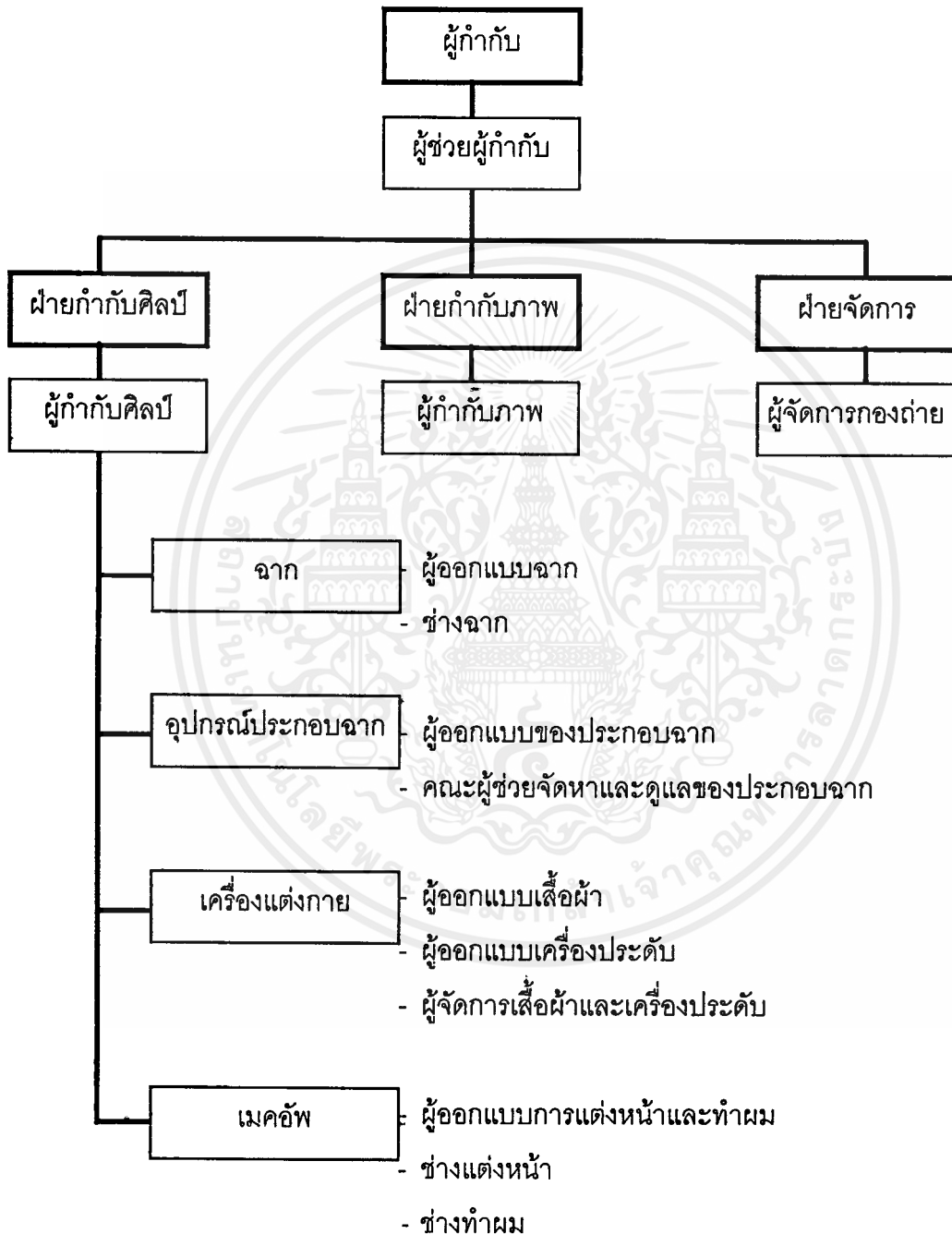
5.2 มุมกล้อง หรือมุมภาพ ในการถ่ายภาพยนตร์มุมกล้องแบ่งออกเป็นแนวตั้ง 5 ทิศ กับด้านแนวราบ 5 ทิศ โดยมีจุดศูนย์กลางอยู่ที่ตัวแสดงหรือจุดสนใจนั้นๆ ซึ่ง Storyboard จะเป็นแนวทางที่ดีในการแสดงภาพในมุมต่างๆในแต่ละช็อต การกำกับศิลป์ก็ต้องคำนึงถึงมุมภาพเสมอในการทำงาน เช่น การเลือกใช้มุมกล้องมุมบน (Bird Eye View) ในการออกแบบฉากจึงต้องมองภาพจากมุมบนเป็นหลักให้มีความสวยงามและสมบูรณ์ในความหมาย ทั้งยังเป็น การประหยัดเวลาและงบประมาณในการสร้างฉาก เพราะเน้นสร้างฉากเฉพาะมุมมองจากด้านบนเท่านั้น ไม่ต้องสร้างรายละเอียดมากนักในด้านอื่นที่ไม่ได้ถ่าย

5.3 การเคลื่อนกล้อง การเคลื่อนไหวของภาพวิธีหนึ่งเกิดจากการเคลื่อนกล้องถ่ายภาพยนตร์ อาจใช้เพื่อติดตามตัวนักแสดง หรือ ต้องการสื่ออารมณ์และความหมายอย่างต่อนื่อง โดยการเชื่อมต่อหลายๆช็อตเข้าด้วยกัน การทำงานทุกๆด้านจึงต้องมีอาณาเขตที่กว้างขึ้น รวมทั้งการกำกับศิลป์จึงต้องสร้างอาณาเขตที่กว้างขึ้นด้วยยังมีการเคลื่อนกล้องไปบริเวณกว้างขึ้นและใช้เวลายาวนานเท่าใด งานกำกับศิลป์ก็ย่อมมีการออกแบบมากขึ้นเท่านั้นไม่ว่าจะเป็นขนาดของฉาก การจัดแสงที่ทั่วถึงและต่อเนื่อง วัสดุเครื่องใช้ที่มากกว่าช็อตที่อยู่นิ่ง หรือการออกแบบเสื้อผ้าและแต่งหน้าที่ละเอียดอ่อนครบถ้วนสามารถมองได้รอบด้าน ซึ่งการเคลื่อนกล้องมีด้วยกันหลายลักษณะ เช่น การดอลลี่ (Dollying) , การแพน (Panning) , การทิลท์ (Tilting) เป็นต้น ซึ่งเทคนิควิธีการเคลื่อนกล้องมีอีกมากมายขึ้นอยู่กับการประดิษฐ์อุปกรณ์ใหม่ๆเพื่อใช้ในเทคนิคพิเศษกับภาพที่ต้องการ

หน้าที่ในการกำกับศิลป์

ฝ่ายกำกับศิลป์เป็นฝ่ายงานหนึ่งที่อยู่ในคณะถ่ายทำ ซึ่งมีผู้กำกับเป็นผู้ควบคุมการถ่ายทำทั้งหมด ตำแหน่งหน้าที่ในฝ่ายกำกับศิลป์สามารถมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมขึ้นได้ขึ้นอยู่กับลักษณะของงานถ่ายทำ โดยมีผู้กำกับศิลป์เป็นคนวางแผนงานการกำกับศิลป์แจกแจงหน้าที่และตำแหน่งต่างๆในการทำงาน

โครงสร้างการทำงานของฝ่ายกำกับศิลป์



1. ฉาก

หน้าที่ในการออกแบบฉากนับเป็นหน้าที่ที่มีความสำคัญมากที่สุดในการกำกับศิลป์

เพราะฉากมีขนาดใหญ่มีอาณาเขตครอบคลุมพื้นที่มากในแต่ละช็อต ทำให้การออกแบบฉากเอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สามารถสร้างบรรยากาศ อารมณ์ และความหมายต่อผู้ชมได้อย่างชัดเจน ซึ่งภายในฉากจะมีจุดเด่นของเรื่องราวและเมื่อนำมาปะติดปะต่อกันกับในฉากอื่นๆก็จะสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราว ฉากในภาพยนตร์แบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ

1.1 ฉากในสถานที่จริง ฉากที่ใช้จากสถานที่จริง มักเน้นเพื่อให้เกิดความสมจริงสมจัง ทั้งฉากภายนอก (Exterior) และฉากภายใน (Interior) ซึ่งจะต้องตอบสนองต่อเรื่องราวในบทภาพยนตร์ โดยจะต้องมีการออกแบบฉากนั้นก่อนแล้วจึงเลือกหาสถานที่ให้ได้ตามต้องการ อาจต้องมีการตกแต่งเพิ่มเติม หรือลดทอนปรับเปลี่ยนให้ได้ตรงตามที่ออกแบบไว้ การใช้ฉากในสถานที่จริงต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการออกแบบที่จะค้นหาสถานที่ได้ตามต้องการ งบประมาณความคุ้มค่าในการขอใช้สถานที่ถ่ายทำ หรือความเสียหายอันเกิดจากเทคนิคพิเศษที่จะนำไปใช้ประกอบในฉาก และรวมถึงสภาพแสง ภูมิอากาศสำหรับฉากนอกสถานที่ เพราะต้องใช้แสงหลักเป็นแสงจากดวงอาทิตย์ จึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของลมฟ้าอากาศ

1.2 ฉากจากการสร้าง ฉากประเภทนี้สามารถรับรูปแบบของการออกแบบได้ได้อย่างอิสระ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างของฉากส่วนใหญ่เกิดจากการสร้างขึ้นเอง ซึ่งมักนิยมจัดสร้างภายในโรงถ่ายภาพยนตร์และใช้แสงไฟประดิษฐ์ในการถ่ายทำ สามารถปรับเปลี่ยนเคลื่อนย้าย ออกแบบได้ตามต้องการทุกประการ นอกเสียจากฉากที่มีขนาดใหญ่มากเนื้อที่ไม่เพียงพอกับขนาดของโรงถ่ายภาพยนตร์ หรือต้องการใช้อาณาเขตรอบนอกของฉากเป็นสถานที่จริง จึงต้องมีการจัดสร้างกลางแจ้ง และใช้แสงจากธรรมชาติในการถ่ายทำ ฉากที่เกิดจากการสร้าง เป็นเพียงฉากที่สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทำเท่านั้น บางสิ่งไม่สามารถใช้งานได้จริง เช่น แผ่นผนังที่ทำจากไม้อัดสามารถถอดเคลื่อนย้ายได้ ประกอบใหม่เปลี่ยนสีได้ไม่สามารถสร้างเพื่อใช้งานอยู่อาศัยได้จริง

ในขั้นตอนการออกแบบฉากสิ่งสำคัญอันดับแรก ของผู้กำกับศิลป์ คือการตีความจากบทภาพยนตร์ และเลือกใช้ความรู้พื้นฐานทั้งหมดมาออกแบบฉากให้ได้ตามเป้าหมายที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวต่อผู้ชม แล้วจึงเขียนภาพร่างออกมาอย่างชัดเจนเพื่อให้เป็นที่เข้าใจในขณะถ่ายทำ แล้วจึงเลือกสี วัสดุ ให้มีความสัมพันธ์กับการจัดแสงและเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์ด้วย แล้วเขียนแบบส่งต่อให้ช่างฉากเป็นผู้ก่อสร้างฉาก โดยจะมีการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดอีกครั้งเมื่อสร้างฉากเสร็จ บางครั้งเมื่อมีการใช้เทคนิคพิเศษ เกิดความเสียหายภายในฉากจึงต้องมี

การสร้างฉากสำรองไว้เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการถ่ายทำ และจัดเก็บวัสดุจากเหล่านั้นไว้ เมื่อมีโอกาสสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกครั้ง

2. อุปกรณ์ประกอบฉาก (Property)

อุปกรณ์เครื่องประกอบฉากเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้ในการตกแต่งฉาก เพราะอุปกรณ์ประกอบฉากจะช่วยสร้างให้ฉากมีบรรยากาศ เรื่องราว ยุคสมัย สไตล์ รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในฉากนั้นๆ อุปกรณ์ประกอบฉากแบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ

2.1 อุปกรณ์ประกอบฉากหลัก เป็นอุปกรณ์ที่มีความจำเป็น เป็นอันดับแรกแรกในการถ่ายทำ คือเป็นสิ่งที่ต้องเน้นให้เห็นชัดเจนในการถ่ายทำ หรือตัวแสดงจะต้องใช้อุปกรณ์เหล่านั้นร่วมกับการแสดง ในภาพยนตร์โฆษณาสินค้า สินค้าที่โฆษณาถือว่าเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความสำคัญที่สุด เพราะผลิตภัณฑ์นั้นเป็นจุดประสงค์หลักในการโฆษณา จะต้องดูดี สวยงามน่าใช้ ผู้ดูแลผลิตภัณฑ์สินค้าจะต้องมีความละเอียดพิถีพิถันในการเลือกและรักษาสินค้าที่ถ่ายทำมากเป็นพิเศษ เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์โฆษณาพอใจและอยากซื้อสินค้านั้นมาใช้

2.2 อุปกรณ์ประกอบฉากรอง หรือเครื่องประกอบตกแต่งฉาก เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศภายในฉาก และแสดงพฤติกรรมลักษณะนิสัยของตัวแสดงได้ การเลือกหาอุปกรณ์ตกแต่งฉากจะต้องคำนึงถึงการจัดวางอย่างเหมาะสมด้วย เช่น ภายในที่พักอาศัยของตัวแสดงจะมองเห็นลักษณะนิสัยและรสนิยมของตัวแสดงได้จากการเลือกเฟอร์นิเจอร์ภายในบ้าน และการจัดวางเฟอร์นิเจอร์ว่าเป็นคน มีระเบียบ หรือไม่มีระเบียบ ทันสมัยหรือล้าสมัย ีเย็บขรมหรือสนุกสนาน รวมทั้งสถานภาพ อาชีพ อายุ อาจแฝงไว้ด้วยเบื้องหลังชีวิตในอดีตได้อีกด้วย

หน้าที่ของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจะต้องตีความจากบทภาพยนตร์แล้วจึงออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความสัมพันธ์กับฉาก ซึ่งผู้กำกับศิลป์จะเป็นผู้คอยควบคุมดูแลอยู่เมื่อออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากได้แล้วจึงแจกแจงหน้าที่ในคณะทำงานจัดหา และสร้างอุปกรณ์เหล่านั้นขึ้นมา อาจต้องมีการจัดหาไว้หลายชิ้นเผื่อมีการแตกหักเสียหายขณะถ่ายทำ อุปกรณ์ตกแต่งฉากจะต้องนำมาจัดวางให้มีความเหมาะสม สวยงาม สัมพันธ์กับฉากและมุม

กล้อง เมื่อเสร็จการถ่ายทำอุปกรณ์ทั้งหมดควรได้รับการดูแลเก็บรักษาเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกครั้ง เป็นการประหยัดงบประมาณและการจัดหา โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์สินค้าที่นำมาโฆษณาจะต้องส่งคืนกลับบริษัทนั้นด้วย

3. เครื่องแต่งกาย (Wardrobe)

เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นสิ่งที่ผู้ชมภาพยนตร์สามารถมองเห็นไปพร้อมกับตัวละคร แสดงให้เห็นยุคสมัย สไตล์ ความรู้สึก รวมทั้งลักษณะนิสัย สถานภาพบทบาท และอารมณ์ของตัวแสดงได้ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ ลาย สี สัน และวัสดุของเครื่องแต่งกายที่ตัวแสดงสวมใส่จะให้ความรู้สึกสื่อไปถึงผู้ชมได้ เช่น การใช้จิตวิทยาสีของเสื้อผ้าแทนอารมณ์ของตัวแสดงที่สวมใส่ ซึ่งการออกแบบเสื้อผ้าจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้ใส่ จาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และการแต่งหน้าด้วยเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

3.1 เครื่องแต่งกายหลัก อันประกอบไปด้วยเสื้อผ้าของตัวแสดง รองเท้า หรือหมวก เป็นต้น ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายภายนอกที่เห็นได้อย่างชัดเจน จากการสวมใส่ของตัวแสดงทุกตัวในฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกายหลักจะเป็นการดูจากภาพรวมเป็นหลัก อาจเป็นการจัดซื้อหามาคัดเลือกตามความเป็นไปได้ หรือเป็นการออกแบบตัดขึ้นมาใหม่

3.2 เครื่องประดับตกแต่ง เป็นเครื่องแต่งกายที่ช่วยประดับส่งเสริมบุคลิก สร้างภาพพจน์ให้ตัวแสดงมีชีวิตชีวามากขึ้น และดูมีความสมจริงสมจังขึ้น ในบางครั้งเครื่องประดับตกแต่งก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะบอกความหมายของเรื่องราวในเรื่องได้ เช่น แหวนที่สวมที่นิ้วนางของตัวแสดงจะแสดงให้เห็นว่าตัวแสดงนั้นมีคู่ครองแล้ว เป็นต้น เครื่องประดับมักไม่มีความจำเป็นมากนักสำหรับตัวประกอบ เพราะตัวประกอบเป็นเพียงบุคคลที่ส่งเสริมบรรยากาศในฉากเท่านั้นไม่มีความจำเป็นต้องสร้างจุดสนใจในบุคลิกของตัวประกอบให้มากกว่าตัวแสดงหลักๆภายในฉาก

ขั้นตอนและหน้าที่ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เริ่มจากการตีความจากบทภาพยนตร์ โดยเฉพาะบทของตัวละครแต่ละตัว แล้วจึงออกแบบเครื่องแต่งกายหลักก่อนเพื่อมองให้เห็นภาพรวม โดยมีความเหมาะสมกับตัวแสดงที่สวมใส่ มีความสัมพันธ์กับฉาก รวมทั้งเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นการจัดแสงตัวแสดง หรือการใช้เลนส์ เป็นต้น จากนั้นจึงออกแบบเครื่องประดับตกแต่งลงในรายละเอียด บางครั้งอาจต้องมีการจัดหาเครื่องแต่งกายเมื่อเมื่อมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น การนำเอกสารนี้ไปใช้ในการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเสียหายขณะถ่ายทำ เช่น ฉากการต่อสู้ของตัวละครอาจทำให้เสื้อผ้าฉีกขาดได้ ความต่อเนื่องของเวลาก็เป็นสิ่งสำคัญที่ผู้จัดการเครื่องแต่งกายต้องคอยควบคุมดูแลเพื่อให้เสื้อผ้าที่ใส่มีความต่อเนื่องของเวลาตามบทภาพยนตร์เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน ในขณะที่ถ่ายทำจะต้องคอยควบคุมดูแลเสื้อผ้าให้ดูดีตลอดเวลา เมื่อถ่ายทำเสร็จก็ต้องจัดเก็บรักษาอย่างดีเพื่อสามารถนำกลับมาใช้ถ่ายทำได้อีกต่อไป

4. การเมคอัพ (Make up)

ใบหน้าและทรงผมเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างรายละเอียดของตัวละครไม่ว่าจะเป็น อาชีพ อายุ บุคลิก ฐานะ และอารมณ์ การแต่งหน้าและทำผมจะปรากฏให้เห็นขึ้นพร้อมๆกับการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งการเมคอัพจึงต้องคำนึงถึงผู้แสดงเป็นสำคัญ การเมคอัพในภาพยนตร์จะรวมไปถึงการตกแต่งหัวร่างกายของตัวละคร สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

4.1 การแต่งตามปรกติ (Straight Make up) เป็นการแต่งเพื่อให้เกิดความสวยงามและเน้นให้มีความโดดเด่นขึ้นเมื่อผ่านกล้องถ่ายภาพยนตร์ มักแต่งให้ตัวประกอบ เพราะไม่ต้องเน้นรายละเอียดมากนักเพียงแต่ให้ตัวละครเหล่านั้นโดยรวม ดูสะอาด และดูดี แต่จะไม่ดูเด่นไปกว่าตัวละครหลัก

4.2 การแต่งเพื่อสร้างบุคลิก (Character Make up) เป็นการแต่งตัวละครหลักที่แสดงให้มีความชัดเจนดูเด่นในเฟรมของภาพยนตร์ จำเป็นต้องมีการสร้างบุคลิกลักษณะพิเศษส่วนตัว ซึ่งต้องอาศัยตีความจากบทภาพยนตร์ โดยจะต้องมีการออกแบบการแต่งหน้า ทำผม ทดลองก่อนการถ่ายทำจริง เพื่อให้เป็นที่ตกลงในคณะถ่ายทำ การแต่งหน้าประเภทนี้จะเน้นให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัว มีความสวยงาม และดูดี โดยเฉพาะภาพยนตร์โฆษณาตัวเอกของภาพยนตร์ จะต้องมีความโดดเด่น สวยงาม เพื่อทำให้ผู้ชมอยากใช้สินค้าตัวนั้นเพราะอยากเป็นเหมือนตัวละครและเกิดการเลียนตัวละครอยากใช้สินค้านั้นตาม

4.3 การแต่งเพื่อเทคนิคพิเศษ (Special Effect Make up) การแต่งหน้าประเภทนี้ช่วยให้การแสดงมีความสมจริงมากขึ้น และเพื่อรองรับการออกแบบสร้างสรรค์ของตัวละครที่มีความแปลกพิสดารไปจากคนปรกติ เช่น ฉากการต่อสู้เมื่อตัวละครมีบาดแผล หรือตัวละครเป็นสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประหลาดมิใช่มนุษย์ปกติโดยทั่วไป ซึ่งล้วนแต่ต้องใช้เทคนิคพิเศษในการแต่งและเปลี่ยนแปลง ส่วนต่างๆทั่วร่างกาย

หน้าที่ในการแต่งหน้าและทำผมจะเป็นหน้าที่ของผู้เชี่ยวชาญพิเศษ ซึ่งผู้กำกับศิลป์จะเป็นผู้ออกแบบโดยรวม และคอยควบคุมดูแล แต่หน้าที่จริงๆในการทำงานจะตกอยู่กับช่างแต่งหน้ากับช่างทำผม อาจต้องมีการคณะทำงานช่วยเหลือมากถ้าต้องทำงานกับตัวแสดงหลายตัว หรือต้องใช้เทคนิคพิเศษที่ต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญพิเศษเท่านั้น การตีความจากบทภาพยนตร์และแจกแจงตัวละครแต่ละตัวออกมาเป็นอันดับแรกในการออกแบบเมคอัพ โดยผู้กำกับศิลป์ทำการปรึกษาในการออกแบบกับช่างแต่งหน้าและช่างทำผมให้กับตัวแสดงแต่ละตัว จากนั้นจึงให้ทดลองเมคอัพดูเพื่อเป็นตัวอย่างให้คณะถ่ายทำ เพื่อเป็นข้อตกลงและเตรียมความพร้อมก่อนถ่ายทำ ซึ่งจะต้องคำนึงถึงการจัดแสงความอ่อนแก่ของแสงเงากับการใช้สีที่ใช้บนตัวแสดง และเทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำ โดยเฉพาะการออกแบบเมคอัพเทคนิคพิเศษ จะต้องมีความสัมพันธ์เหมาะสมกับฉาก เครื่องแต่งกาย และตัวแสดง ไม่ให้ตัวแสดงมีความลำบากในการเคลื่อนไหวขณะถ่ายทำ เมื่อถึงเวลาถ่ายทำจะต้องคอยดูแลสภาพของตัวแสดงให้ดูดีอยู่เสมอและให้เกิดความต่อเนื่องในแต่ละช็อต พอเสร็จสิ้นการถ่ายทำควรจดจำการเมคอัพและถ่ายภาพเก็บไว้ เพราะอาจต้องมีการถ่ายทำซ้ำหรือถ่ายทำเพิ่มเติมในครั้งต่อไป เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของการแสดง

บทที่ 2

การวิจัยสินค้า

ข้อมูลสินค้า

หอศิลป์ ตาดู เปิดตัวอย่างเป็นทางการขึ้นเมื่อวันที่ 25 มกราคม 2540 ตั้งอยู่ที่ อาคาร พาววิลเลียน วาย เลขที่ 31/4 ถนน รอยัลชิตตี้เวนิว พระรามเก้า กรุงเทพมหานคร เป็นหอศิลป์ที่ ดำเนินงานโดยเอกชนหนึ่งในเครือบริษัท ยন্ত্রกิจ จำกัด มีเนื้อที่ทั้งหมด 320 ตารางเมตร ซึ่งผู้ ก่อตั้งคือ นายวณิช เมฆธนสาร

1. วัตถุประสงค์ของหอศิลป์ตาดู

เพื่อเป็นการเผยแพร่วงการศิลปะในประเทศไทยให้เป็นที่นิยมแพร่หลายมากขึ้น ซึ่งหอ ศิลป์ตาดู จะเป็นแหล่งรวบรวมงานศิลปะร่วมสมัยที่ให้ความรู้ และข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับงาน ศิลปะ โดยจัดเป็นงานนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะของศิลปินในประเทศไทยเป็นส่วนใหญ่

2. รูปแบบการจัดนิทรรศการ

หอศิลป์ตาดู จะเป็นผู้คัดเลือกศิลปินเอง โดยการติดต่อและจองวันเวลาของการจัด นิทรรศการการแสดงผลงานนั้นๆ ในหัวเรื่องต่างๆ ครั้งหนึ่งใช้เวลาประมาณ 60 วัน ทั้งยังเป็นผู้ จัดการในเรื่องการประชาสัมพันธ์แจ้งข่าวสารต่อสื่อมวลชนและประชาชนที่สนใจ

3. หน้าที่ของหอศิลป์ตาดู

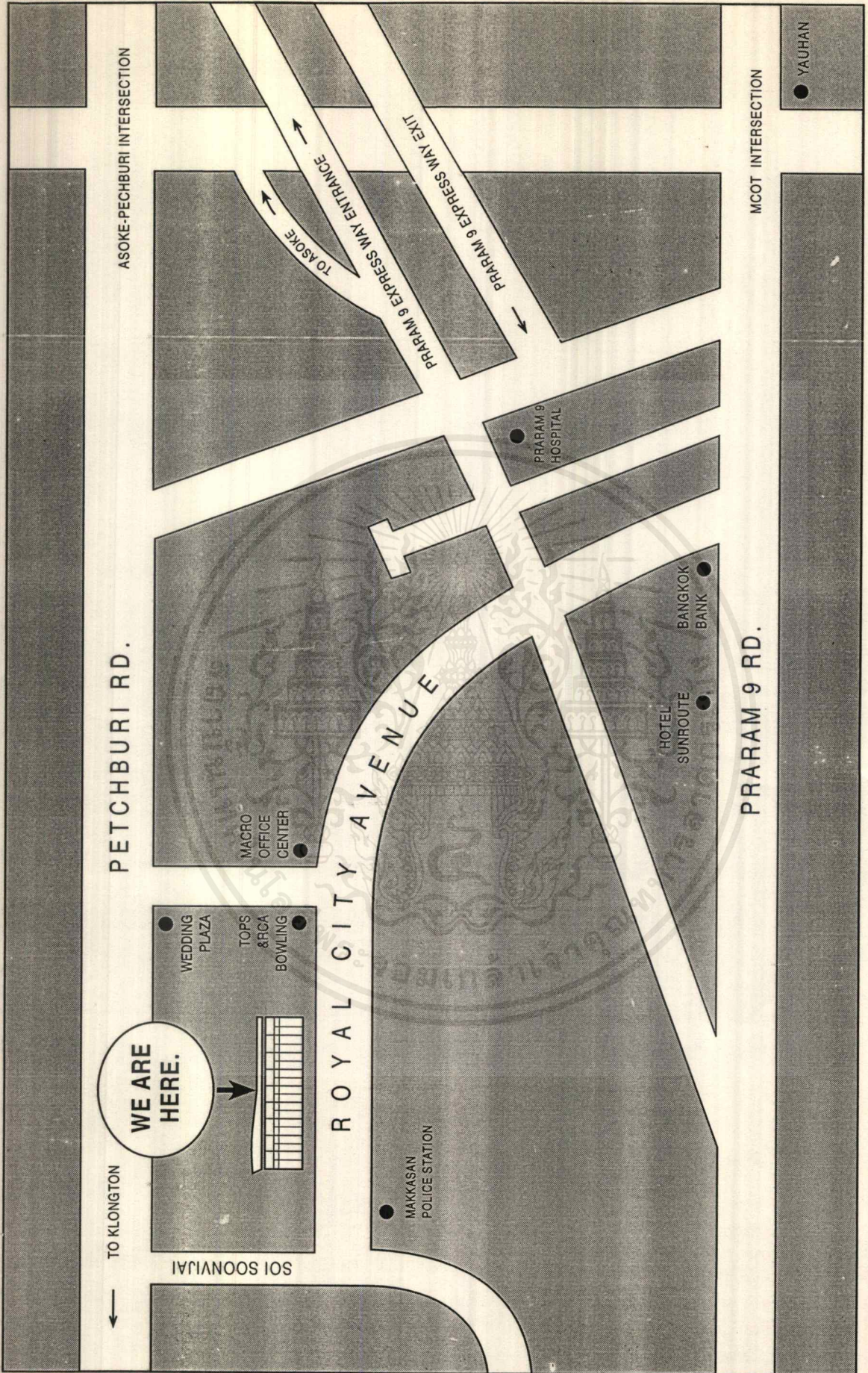
หอศิลป์ตาดู ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างศิลปิน กับผู้สนใจศิลปะในประเทศไทยจนถึง ระดับนานาชาติ โดยมีวิธีการดำเนินงานในแบบธุรกิจควบคู่ไปกับงานศิลปะ ซึ่งจัดวางระบบการ ทำงานอย่างได้มาตรฐานและทันสมัย

4. เครื่องหมายการค้าของหอศิลป์ตาดู



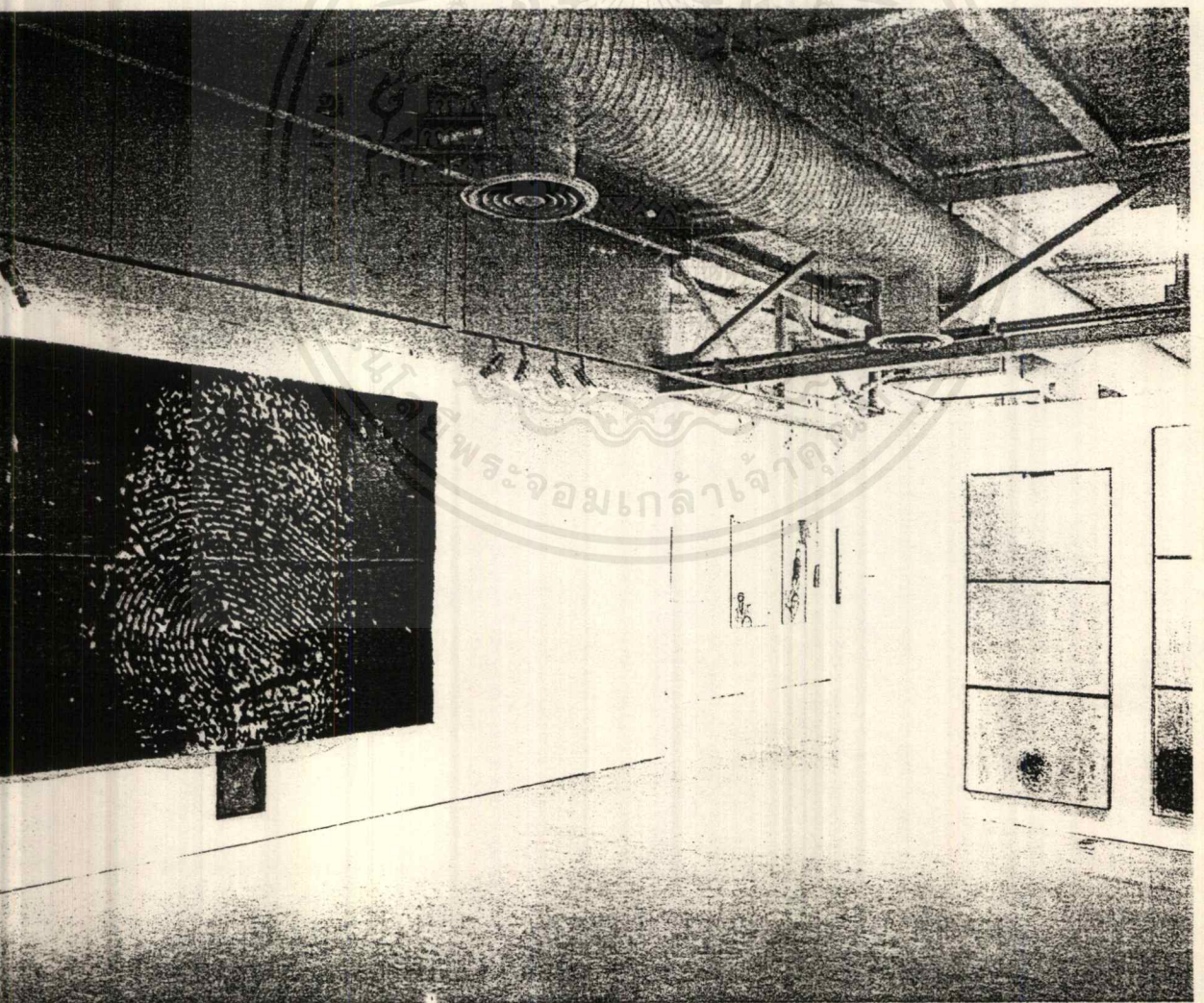
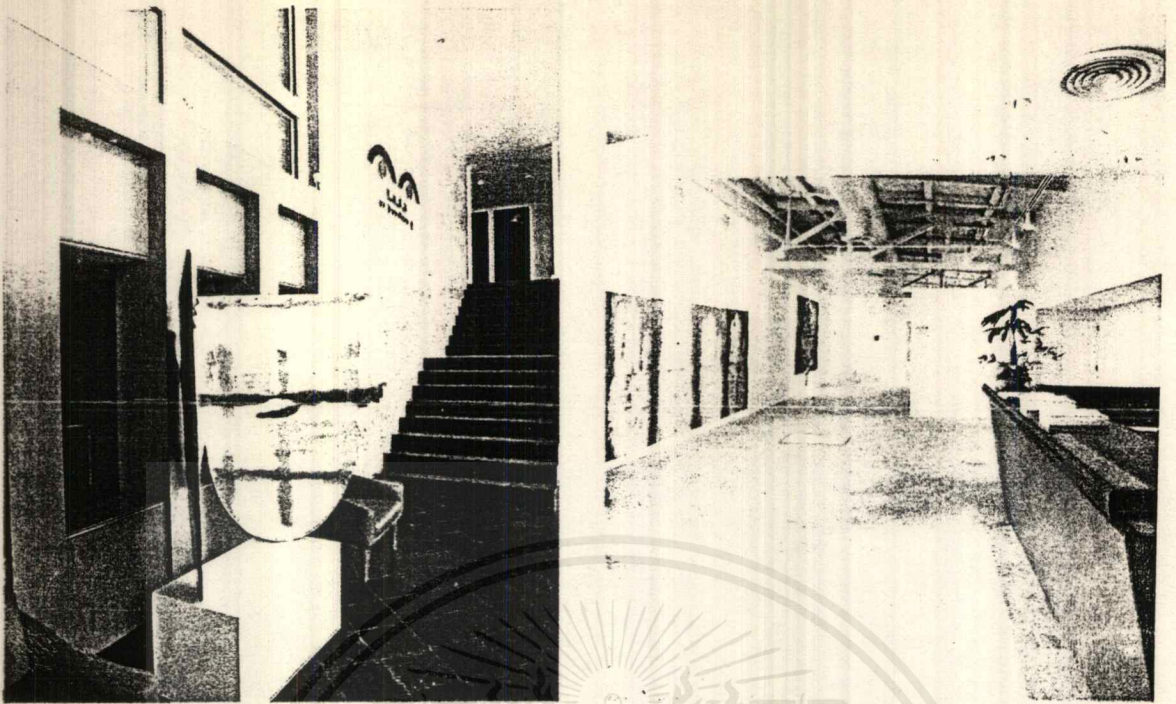
t a d u

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงแผนที่หอศิลป์ตาดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับภาพที่ 2.2 ภาพแสดงบริเวณภายในหอศิลป์ตัด ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การวิเคราะห์สินค้า

ตลาดการแข่งขัน

ตลาดการแข่งขันของหอศิลป์ และแกลลอรี่ศิลปะปัจจุบันในเมืองไทย มีการแข่งขันค่อนข้างต่ำมากเนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนไทยไม่นิยมที่จะเสพงานศิลปะอย่างคึกคักเหมือนในต่างประเทศ ถึงแม้ว่าในประเทศไทยจะมีหอศิลป์เกิดขึ้นมากมายแต่ก็ต้องปิดตัวลงเนื่องจากเป็นธุรกิจที่ไม่สามารถเลี้ยงตัวอยู่ได้นาน ทั้งที่ศิลปินในเมืองไทยที่ผลิตงานศิลปะออกมามีมากมาย แต่ในเมืองไทยยังคงขาดบุคลากรผู้ที่มีความรู้ด้านการจัดจำหน่ายแสดงงานศิลปะ และเก็บรักษา งานศิลปะอย่างถูกต้อง คู่แข่งของหอศิลป์และแกลลอรี่ศิลปะในเมืองไทยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. ประเภทที่รัฐดำเนินงาน ได้แก่

หอศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ ซึ่งมีมหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นผู้ดำเนินงานได้รับเงินสนับสนุนจากรัฐบาล และมหาวิทยาลัย เน้นจัดแสดงงานของอาจารย์และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นหลัก รวมทั้งงานประกวดที่ร่วมมือกับทางมหาวิทยาลัยศิลปากร

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์เจ้าฟ้า ซึ่งถือเป็นหอศิลป์แห่งชาติที่เก่าแก่เป็น ดำเนินงานโดยมีรัฐบาลให้เงินทุน จัดแสดงงานศิลปะในทุกประเภททั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ มีนิทรรศการถาวร และ พิพิธภัณฑ์ เป็นหอศิลป์ที่มีชื่อเสียงที่สุดในประเทศไทย

หอศิลป์วิถุยนิทรรศ ซึ่งเป็นของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจัดแสดงงานศิลปะทุกประเภท และศิลปินทุกคนทั้งชาวไทยชาวต่างชาติ

หอศิลป์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเน้นผลงานของอาจารย์และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยเป็นหลัก

2. ประเภทเอกชนดำเนินงาน ได้แก่

เคียวโกะ - จิราทิวัฒน์ แกลลอรี่ ซึ่งเน้นแสดงเฉพาะงานของศิลปินชาวต่างชาติเท่านั้น

เพลส ออฟ อาร์ท เป็นแกลลอรี่ที่ศิลปินเปิดขึ้นเอง แสดงงานศิลปะทุกประเภท

ศิลปะสถานบางกอก ดำเนินงานโดยศิลปินเปิดขึ้นเพื่อธุรกิจจำหน่ายงานศิลปะโดยตรง

ดิ อาร์ท คอเนอร์ ตั้งอยู่ในโรงแรมดุสิตธานี กรุงเทพฯ จัดแสดงงานศิลปะทุกประเภท

ศูนย์สรรพสินค้าริเวอร์ซิตี้ ซึ่งเป็นห้างสรรพสินค้าที่จัดสถานที่ขึ้นเพื่อแสดงงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สตูดิโอช่าง ตั้งอยู่บนตึกช่างเป็นแกลลอรี่ที่จัดแสดงงานศิลปะทุกประเภท นอกจากนี้ยังคงมีสถานที่แสดงงานศิลปะอีกมากมายที่จัดขึ้นชั่วคราว เช่น โรงแรม มูลนิธิ ศูนย์วัฒนธรรม หรือ ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น

ข้อดี / จุดเด่น

1. เป็นแกลลอรี่ของเอกชนที่ได้มาตรฐานทั้งระบบการทำงานและสถานที่
2. สถานที่มีอาณาเขตกว้างขวางอยู่ใจกลางแหล่งธุรกิจสะดวกต่อการแวะเวียนชมผลงานศิลปะ
3. เปิดกว้างต่อศิลปินทุกคนทั้งที่มีชื่อเสียงและยังไม่มีชื่อเสียง
4. ผลงานที่นำมาถูกคัดเลือกอยู่ในระดับมาตรฐาน
5. มุ่งเน้นเจาะจงเฉพาะศิลปะร่วมสมัยทำให้เป็นแหล่งในการแข่งขันของศิลปินแนวศิลปะร่วมสมัย

ข้อเสีย / จุดด้อย

1. เป็นแกลลอรี่เปิดใหม่ยังไม่เป็นที่รู้จักนักในตลาด
2. จำกัดผลงานเฉพาะงานแนวศิลปะร่วมสมัยเท่านั้นทำให้กลุ่มเป้าหมายที่ไม่สนใจงานแนวนี้ไม่สนใจ ดาดู แกลลอรี่
3. การดำเนินงานมีลักษณะเป็นธุรกิจอยู่มาก เพราะกลุ่มเป้าหมายมักไม่ชอบแกลลอรี่ศิลปะที่มุ่งเน้นเพื่อค้าขาย
4. ผู้บริโภคยังไม่มั่นใจในคุณภาพเพราะยังเป็นแกลลอรี่น้องใหม่

โอกาสทางตลาด

1. งานศิลปะเริ่มมีการตื่นตัวผู้บริโภคเริ่มมีความสนใจจะสะสมงานศิลปะกันมากขึ้น
2. สังคมเข้าสู่ยุคของชีวิตสมัยใหม่มีความใกล้เคียงกับงานศิลปะร่วมสมัย
3. ศิลปะสมัยใหม่จากศิลปินรุ่นใหม่ในประเทศไทยกำลังได้รับความสนใจ
4. ศิลปะสมัยใหม่มักมีแนวทางที่กลุ่มเป้าหมายรับได้ง่าย
5. สังคมเต็มไปด้วยความวุ่นวาย แกลลอรี่จึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการพักผ่อน

กลุ่มเป้าหมาย

กายภาพ

- ชาย / หญิง
- อายุ 30 - 45 ปี
- รายได้ 40,000 บาท ขึ้นไป
- อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร
- การศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป มีความรู้ทางศิลปะอยู่บ้าง
- ส่วนใหญ่ทำงานระดับผู้บริหารในวงการธุรกิจ เช่น บริษัทเงินทุนหลักทรัพย์ หรือธนาคาร และผู้ทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น สถาปนิก มัณฑนากร

จิตภาพ

- มีชีวิตความเป็นอยู่สะดวกสบายดีมาก
- มีไลฟ์สไตล์ที่ทันสมัย หรูหรา
- มีภาระต้องรับผิดชอบมากในสังคม
- มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เบื่อความจำเจ
- ชอบงานศิลปะ เสพ และซื้องานศิลปะด้วยความชื่นชมมิใช่เพื่อค้าขาย

พฤติกรรมผู้บริโภค

ผู้บริโภคกลุ่มวัยทำงานในปัจจุบันมีลักษณะดังนี้

- คำนึงภาพพจน์ตนเอง
ทำให้เกิดพฤติกรรม -----> ใช้สินค้ามียี่ห้อ / ต้องมั่นใจในชื่อเสียง
-----> ต้องการสินค้าที่มีภาพพจน์ดี /
ให้ความรู้สึกที่ฉลาดเลือก
- ชอบหาประสบการณ์ และความรู้ใหม่ๆ
ทำให้เกิดพฤติกรรม -----> ชอบลองสินค้าใหม่ๆที่ทันสมัย
-----> ตื่นตัวต่อข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ
- มีรสนิยม ชอบความสวยงาม
ทำให้เกิดพฤติกรรม -----> นิยมชิ้นชอบในศิลปะ
-----> มีทัศนคติเป็นของตนเอง / รู้จักเลือก

พฤติกรรมในการเลือกสินค้าของผู้บริโภค

- ผู้บริโภคเข้าชมแกลลอรี่เพื่อเป็นการพักผ่อนคลายความตึงเครียดในปัจจุบัน
ที่วุ่นวายและซ้ำซากจำเจ แกลลอรี่ใหม่จึงเป็นที่พักผ่อนแห่งใหม่ที่น่าสนใจ
- ผลงานของศิลปินเป็นอันดับแรกในการเลือกว่าผู้บริโภคชอบหรือไม่
รองลงมาเป็นเรื่องเสียงของศิลปิน และความเหมาะสมของราคา
- หอศิลป์และแกลลอรี่มีเกิดขึ้นมากมายแต่ไม่มีที่ใดที่มุ่งเน้นในผลงานศิลปะ
ร่วมสมัยอย่างชัดเจน ตาดูแกลลอรี่จึงเป็นทางเลือกใหม่ของผู้บริโภค
- แกลลอรี่เปิดตัวใหม่ในระยะแรกจะเป็นที่สนใจและจับตามอง แต่ถ้าไม่เป็น
ที่ประทับใจของกลุ่มเป้าหมายหรือไม่มีการรณรงค์อย่างต่อเนื่องก็จะไม่เป็นที่
สนใจอีกเลย

วิเคราะห์การเลือกสินค้า

ผลงานศิลปะเป็นสินค้าที่ตอบสนองทางจิตใจเป็นหลัก เกินกว่าความต้องการ พื้นฐานของชีวิต ซึ่งต้องใช้ อารมณ์ความรู้สึก (Emotional) เป็นสำคัญในการตัดสินใจ เลือก ลำดับชั้นในการตัดสินใจจะเป็น

Feel Learn Do

เกิดความชอบ --> ค้นหาและเรียนรู้ --> ตัดสินใจใช้สินค้า

Brand Positioning Statement

- ตาดู แกลลอรี คือ สถานที่จัดแสดงงานศิลปะและ จำหน่ายงานศิลปะแห่งใหม่ มุ่งเน้นแนวทางของศิลปะร่วมสมัยเท่านั้น เพื่อผู้บริโภคที่ต้องการชื่นชมและมีงานศิลปะร่วมสมัยไว้ครอบครอง เพื่อชีวิตที่รื่นรมย์ และมีรสนิยมที่พิเศษกว่าใครๆ

บุคลิกภาพของสินค้า (Brand Personality)

- ชาย
- มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
- อัจฉริยะดีเป็นกันเอง
- เดาใจยาก มีเสน่ห์และลูกเล่น
- มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวชัดเจน
- เฉลียวฉลาดมีไหวพริบดี

วัตถุประสงค์โฆษณา (Advertising Objective)

- สร้างชื่อเสียงให้ ตาดู แกลลอรีเป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมาย
- สร้างภาพพจน์ความเป็นผู้นำของศิลปะสมัยใหม่ที่มีคุณภาพ คุณค่า และความแปลกใหม่ที่น่าสนใจ
- กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายอยากทดลองเสพงานศิลปะสมัยใหม่

สิ่งสำคัญที่ให้ต่อกลุ่มเป้าหมาย (Promise)

- หอศิลป์ ตาดู เท่านั้นที่มีศิลปะร่วมสมัยที่แปลกใหม่สำหรับทุกคน

สิ่งสนับสนุน

- ความแปลกใหม่ของ หอศิลป์ ตาดู คือ
 1. ศิลปะที่มีความทันสมัยแปลกใหม่ช่วยให้เกิดความผ่อนคลายกับชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ
 2. เอกลักษณะที่มุ่งเน้นเฉพาะศิลปะร่วมสมัยที่มีคุณภาพและคุณค่าเท่านั้น
 3. เป็นหอศิลป์ที่เพิ่งเปิดตัวใหม่
 4. เปิดกว้างต่อศิลปินทุกรุ่นโดยเฉพาะศิลปินคลื่นลูกใหม่
 5. ต้อนรับทุกคนที่สนใจในงานศิลปะ

บทที่ 3

การสร้างสรรคัภาพยนตร์โฆษณา

ยุทธวิธีการคิดสร้างสรรค์โฆษณา / Advertising Creative Strategy

สินค้า : หอศิลป์ ตาดู

ประเภท : สถานที่

Primary Marketing Problem That Advertising Can Solve

จากการวิจัยพบว่าตลาดของสถานที่แสดงงานศิลปะในประเทศไทยมีเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งล้วนแต่ไม่มีภาพลักษณ์ที่ชัดเจน มักเป็นเพียงสถานที่แสดงงานศิลปะที่รับผลงานจากศิลปินทุกรูปแบบ หอศิลป์ ตาดู เป็นสถานที่แสดงงานศิลปะและจำหน่ายงานศิลปะแห่งหนึ่งที่เน้นแนวทางของศิลปะร่วมสมัย มีการดำเนินงานที่มีความเป็นระบบชัดเจนและมีความเป็นมาตรฐาน จึงต้องมีการสร้างภาพพจน์โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ของผลงานศิลปะร่วมสมัยและเป็นศิลปะที่ใกล้ตัว

Communication Objective

การโฆษณาจะต้องวางตำแหน่งสินค้าให้ผู้บริโภครู้จักสถานที่ เกิดความสนใจ จดจำได้ และโน้มน้าวจิตใจผู้บริโภคให้ลองเปลี่ยนแปลงจากทางเลือกเดิมๆ โดยให้ หอศิลป์ ตาดู เป็นสถานที่แสดงงานศิลปะที่มีความชัดเจนในแนวทางคือมุ่งเน้นผลงานศิลปะร่วมสมัยจากศิลปินทั้งรุ่นเก่าและรุ่นใหม่เพื่อทางเลือกใหม่ของกลุ่มเป้าหมาย

Target Market Description

บุคคลในวัยทำงานทั้งหญิงและชาย อายุประมาณ 30 - 45 ปี มีฐานะทางเศรษฐกิจดี อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร มีอาชีพการทำงานที่มั่นคง มีหน้ามีตาในสังคมต้องการสร้างภาพพจน์ให้กับตนเอง มีความคิดอ่านริเริ่มสร้างสรรค์ ชื่นชอบงานศิลปะและเห็นคุณค่าของงานศิลปะ ใส่ใจกับข่าวสารสภาพความเป็นไปของสังคม

Primary Competition

การแข่งขันในตลาดของสถานที่แสดงงานศิลปะแบ่งออกเป็นองค์กรของรัฐดำเนินงาน และส่วนที่เอกชนเป็นผู้ดำเนินงาน ซึ่งสถานที่ที่เอกชนดำเนินงานที่เป็นคู่แข่งกับ หอศิลป์ตาดู เช่น เคียวโกะ-จิราทิวัดมน์แกลลอรี่ ที่เน้นเฉพาะงานศิลปะของชาวต่างประเทศเท่านั้น แต่ยังไม่มีส่วนที่โดดเด่นภาพพจน์ของศิลปะร่วมสมัยอย่างชัดเจนโดยโฆษณาอย่างเป็นทางการเป็นจริงเป็นจังออกมาเท่า หอศิลป์ ตาดู

Benefit / Reason-Why / Ad Message Statement

ถ้าได้มาที่หอศิลป์ ตาดู จะได้พบกับผลงานศิลปะจากแนวความคิดแปลกใหม่ที่ชื่นชอบ และเป็นส่วนแต่งเติมให้ชีวิตมีสีสัน อย่างมีรสนิม

Personality

เป็นหอศิลป์เน้นเฉพาะศิลปะร่วมสมัยที่แปลกใหม่ มีคุณค่า มีภาพลักษณ์ของความใกล้ชิดเป็นกันเอง

จุดขาย

หอศิลป์ที่เน้นเฉพาะศิลปะร่วมสมัย

แนวความคิด

ศิลปะร่วมสมัยเพื่อชีวิตที่มีรสนิม

ที่มาของแนวความคิด

หอศิลป์ ตาดูเป็นสถานที่แสดงงานศิลปะร่วมสมัย เมื่อผู้ใดที่ได้เข้ามาชมผลงานศิลปะร่วมสมัยที่หอศิลป์ ตาดู ก็จะทำให้เกิดความผ่อนคลาย และได้ซึมซาบศิลปะร่วมสมัยเหล่านั้น เข้าไปอยู่ร่วมกับการใช้ชีวิต และในรสนิยมของแต่ละคน

แนวคิดในภาพยนตร์โฆษณา

ศิลปะร่วมสมัยที่ผสมผสานเข้าในชีวิตคน สามารถเข้าไปอยู่ร่วมได้ในทุกช่วงของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นกิจวัตรประจำวันทั่วไป ในไลฟ์สไตล์ในทุกๆสถานที่ หรือในจินตนาการความนึกคิดของแต่ละบุคคล

รูปแบบของภาพยนตร์โฆษณา

เป็นการนำงานศิลปะร่วมสมัยมาดัดแปลงผสมผสานกับภาพยนตร์โฆษณา ใช้ความสวยงามและความน่าสนใจของศิลปะเหล่านั้นในการดำเนินเรื่อง ซึ่งใช้ชีวิตของบุคคลในสังคมไทยที่มีบุคลิกและรสนิยมที่ร่วมสมัยในการเล่าเรื่อง และสรุปเรื่องราว หอศิลป์ ตาตุ นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต ใช้ความยาว 1 นาที

บทภาพยนตร์โฆษณา / Story Board

1. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาตุ ชุด ศิลปะแวดล้อมทั่วไป

1.1 แนวความคิด งานศิลปะภายในหอศิลป์ตาตุเป็นงานศิลปะร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพชีวิตในปัจจุบัน เมื่อคุณได้มาชมงานศิลปะที่หอศิลป์จะทำให้คุณมีการใช้ชีวิตกับสภาพแวดล้อมในเมืองที่มีศิลปะ สิ่งทีุ่่นวนายในสังคมเมืองจะกลับเป็นงานศิลปะที่มีความสวยงาม

1.2 การนำเสนอ เป็นเรื่องของชายคนหนึ่งที่มาชมงานศิลปะในหอศิลป์ เมื่อออกจากหอศิลป์สภาพแวดล้อมในเมืองก็เปลี่ยนแปลงเป็นงานศิลปะที่สวยงาม เช่น ผู้คนที่ผ่านไปมา การจราจรที่ติดขัดบนท้องถนน หรือ ตึกอาคารต่างๆ โดยนำเสนอภาพถอยหลังย้อนกลับจากชายผู้หนึ่งในเมืองเดินถอยหลังกลับเข้าไปในหอศิลป์เพื่อให้ ภาพยนตร์มีความน่าสนใจว่าการเล่าเรื่องตามปกติ ภาพต่างใช้เทคนิคการถ่ายทำเพื่อให้มีความสวยงามขึ้น รวมทั้งการสร้างฉากต่างๆให้มีความสวยงามแบบงานศิลปะและใช้ส่วนประกอบจากสิ่งที่อยู่ในสังคมเมือง

Production : ศิลปะแวดล้อมทั่วไป

Story Board : 1



VIDEO Scene :

1. ภาพถอยหลังย้อนกลับ ผู้ชายใส่เสื้อเดินถอยออกจากห้อง

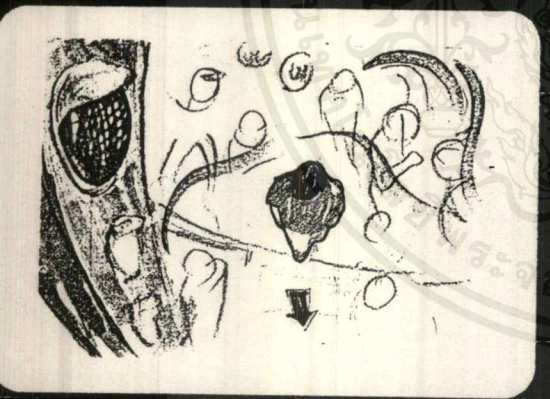
AUDIO เสียงดนตรี เสียงบรรยากาศ



VIDEO Scene :

2. MLS. ผู้ชายเดินถอยหลัง ผู้คนเดินด้วยความรวดเร็ววุ่นวาย

AUDIO



VIDEO Scene :

3. LS.ภาพมุมสูงชายเดินถอยหลังลงบนถนน ผู้คนยังคงขวักไขว่ ไฟจราจรแดงขึ้น

AUDIO



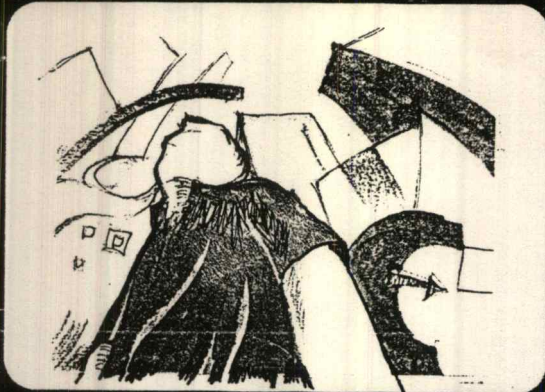
VIDEO Scene :

4. ชายเดินถอยหลังบนถนนที่รถเป็นงานประติมากรรม

AUDIO

Notes : Shot 3-4 ใช้เทคนิคการถ่ายภาพ ให้ภาพเคลื่อนไหว

Production : _____ Story Board : ๒



VIDEO Scene :
5. MS. ชายเดินถอยหลัง เห็นตึกมากมาย กลายเป็นงานประติมากรรม

AUDIO



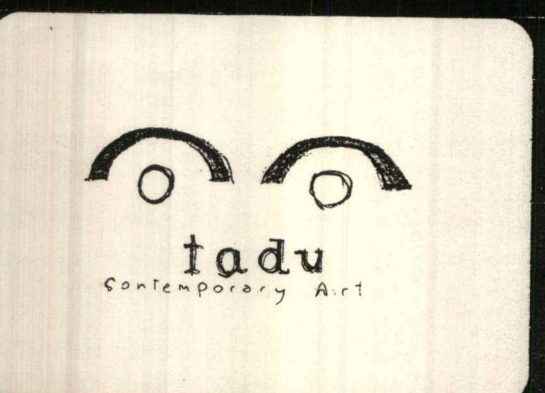
VIDEO Scene :
6. LS. ผู้ชายเดินถอยหลังเข้าหากล้อง ภาพแวดล้อมแสงไฟ ผู้คน อาคาร เป็น ลีลันเคลื่อนไหว

AUDIO



VIDEO Scene :
7. ผู้ชายถอยหลังเข้าหยุดยืนชมงานศิลปะ อยู่ในหอศิลป์

AUDIO



VIDEO Scene :
8. โลโก้หอศิลป์ตาดู

AUDIO เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาดู นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

Notes : _____

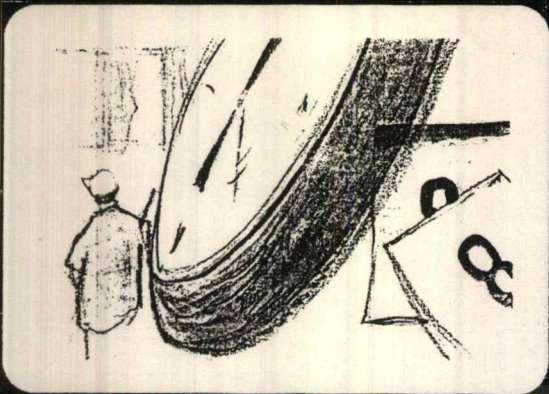
2. ภาพยนตร์โฆษณาหอคิลิปตาดู เรื่อง ศิลปะสื่อผสมในชีวิตทำงาน

2.1 แนวความคิด งานศิลปะประเภทสื่อผสมเป็นการนำเอาสิ่งต่างๆมาผสมผสานอย่างสับสนแต่สวยงาม เช่นเดียวกับชีวิตการทำงานในสังคมธุรกิจ ที่มีแต่ความวุ่นวายสับสน เมื่อคุณได้ชมงานศิลปะที่หอคิลิปตาดู ซึ่งมีงานประเภทนี้อยู่ก็จะทำให้ชีวิตการทำงานที่วุ่นวายเหล่านั้นกลับเป็นความสวยงามได้ด้วยศิลปะ

2.2 การนำเสนอ เป็นเรื่องของชายผู้หนึ่งในที่ทำงานตั้งแต่เช้าจนค่ำภายในและภายนอกห้องทำงานเต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวายท้ายสุดภายในห้องทำงานของเขาก็มีงานศิลปะประเภทสื่อผสมอยู่ โดยใช้การนำเสนอภาพแบบงานศิลปะสื่อผสมในการการจัดวางองค์ประกอบแต่เคลื่อนไหวด้วยเทคนิคการถ่ายทำแบบ Pixilation และ Photo Animation เพื่อให้เกิดความรู้สึกดูมีความรวดเร็วและวุ่นวาย

Production : ศิลปะสื่อผสมในชีวิตทำงาน

Story Board : 1

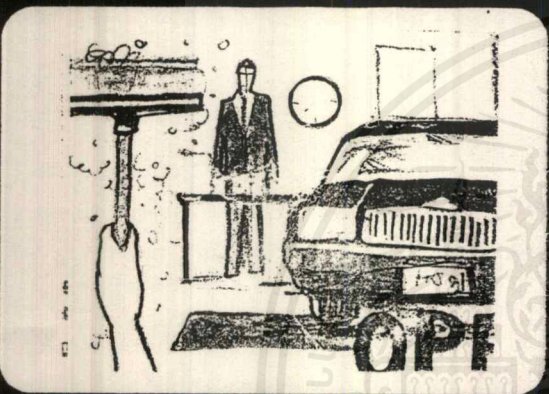


VIDEO Scene :

1. ภาพนาฬิกาเดินเร็วขึ้นเมื่อสัญญาณเริ่มทำงานดังขึ้น

AUDIO เสียงดนตรี

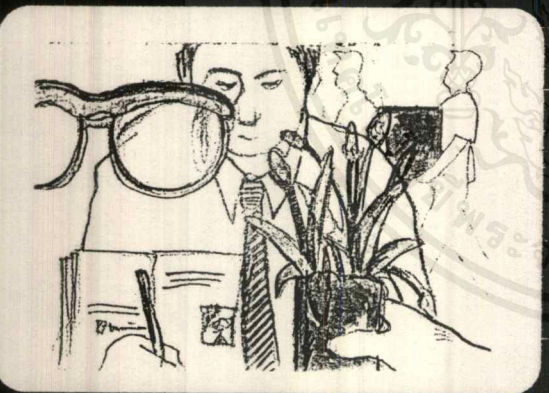
เสียงบรรยายภาค เสียงสัญญาณ



VIDEO Scene :

2. MLS. ผู้ชายจอดรถเข้าห้องทำงาน มาที่โต๊ะทำงานพนักงานเข้ามาเช็คกระดาษ

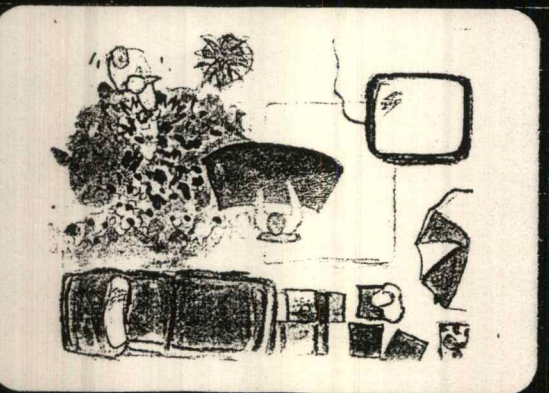
AUDIO



VIDEO Scene :

3. ขณะที่ชายทำงานหลายสิ่งเข้ามาผสมปนเปอย่างรวดเร็วและสวยงาม

AUDIO

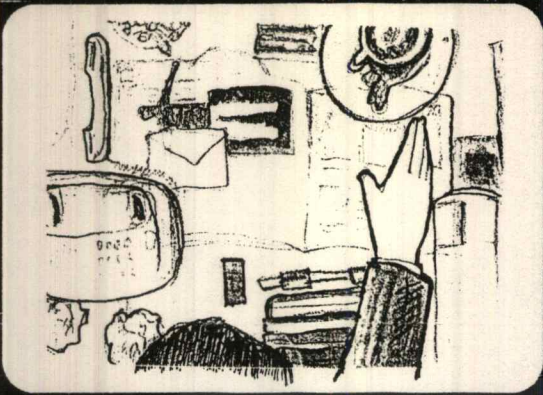


VIDEO Scene :

4. LS มุมสูงชายทำงานบนโต๊ะ ในห้องแวดล้อมด้วยคนอาชีพต่างทำงานของตนอยู่อย่างสับสน

AUDIO

Notes : การใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบ Pixilation อ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

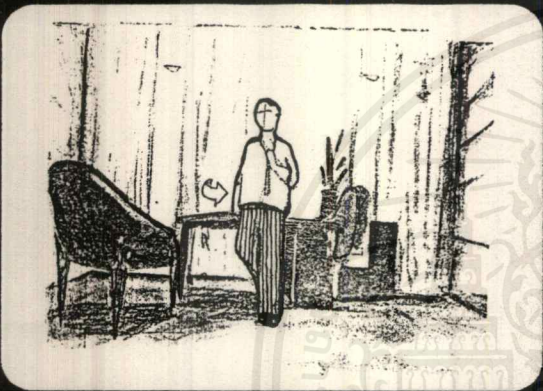
Production : _____ Story Board : 2

VIDEO

Scene :

5. บนโต๊ะมีสิ่งของมากมายผสมปะปนอย่างรวดเร็ว และมีสีฉูดฉาด

AUDIO

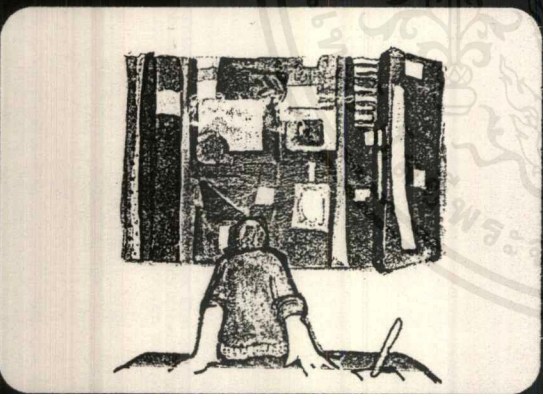


VIDEO

Scene :

6. LS. ผู้ชายเดินออกมาหน้าโต๊ะ ทำงานถอดเสื้อนอกออกภาพเริ่มกลับสู่ปกติ

AUDIO

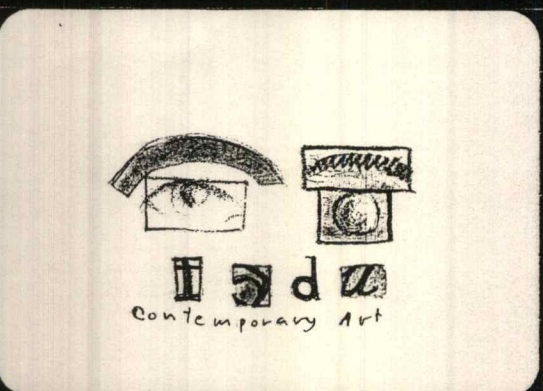


VIDEO

Scene :

7. ผู้ชายหยุดยืนชมงานศิลปะในห้องทำงาน

AUDIO



VIDEO

Scene :

8. โลกศิลปะตาตุ

AUDIO

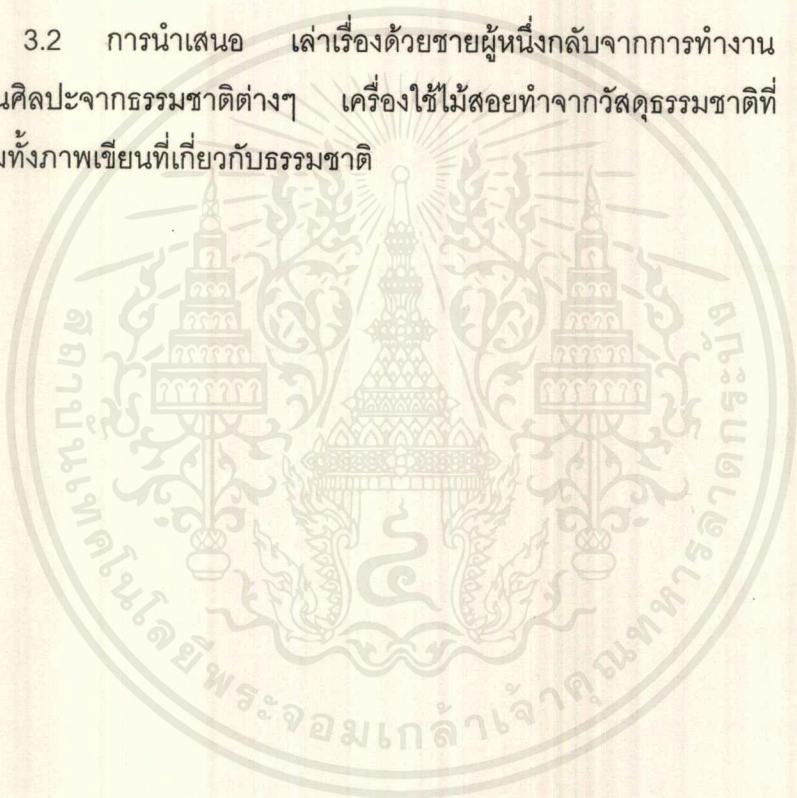
เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาตุ
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

Notes: ภารกิจใด ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาดู เรื่อง ศิลปะจากวัสดุธรรมชาติ

3.1 แนวความคิด ธรรมชาติเป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์ผ่อนคลายความตึงเครียดได้ แต่ชีวิตในเมืองที่อยู่ห่างธรรมชาติสามารถที่จะสัมผัสความงามจากธรรมชาติได้จากงานศิลปะที่ทำจากวัสดุธรรมชาติ หรือสร้างจากแรงบันดาลใจในธรรมชาติ ซึ่งที่หอศิลป์ตาดู ก็มีงานศิลปะประเภทนี้ให้ได้สัมผัส

3.2 การนำเสนอ เล่าเรื่องด้วยชายผู้หนึ่งกลับจากการทำงาน ภายในบ้าน ประดับด้วยงานศิลปะจากธรรมชาติต่างๆ เครื่องใช้ไม้สอยทำจากวัสดุธรรมชาติที่ จัดวางแบบงานศิลปะ รวมทั้งภาพเขียนที่เกี่ยวกับธรรมชาติ





VIDEO Scene :

1. ภาพมุมบนชายเดินบริเวณสวนหลังบ้าน
ถอดรองเท้า กับเลื่อนคกไว้

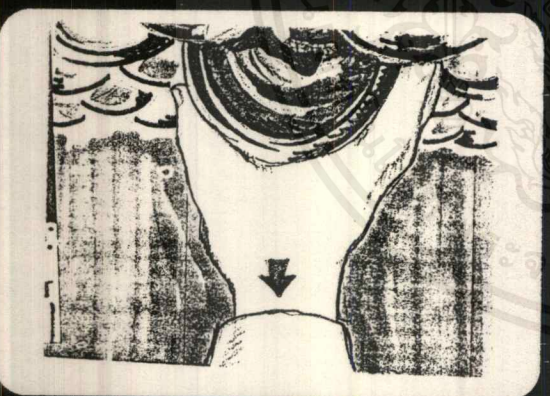
AUDIO เสียงดนตรี
เสียงบรรยายภาค เสียงรถจอบแจฝดลง



VIDEO Scene :

2. LS. ผู้ชายเดินเข้าไปทำงานประติมากรรม
ด้วยดินเผาวางเรียงซ้อน

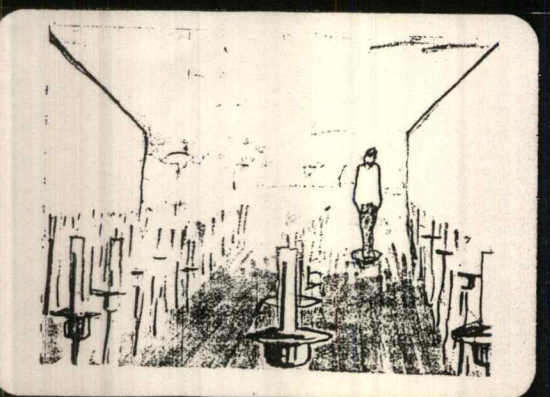
AUDIO



VIDEO Scene :

3. CU. ชายหยิบถ้วยดินเผาออกมาใบหนึ่ง
มีน้ำชาอุ่นๆอยู่ภายใน

AUDIO

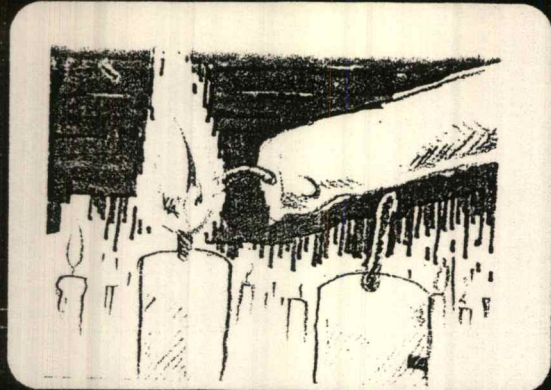


VIDEO Scene :

4. LS. ชายเดินเข้าไปห้องโถงยาวมีเทียนตั้ง
เรียงรายทั่วห้อง

AUDIO

Production : _____ Story Board : 2

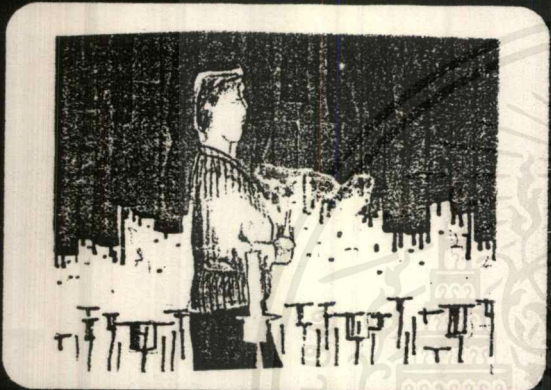


VIDEO

Scene :

5. CU. ชายค่อยๆจุดเทียนทีละเล่ม แสงไฟสลัวขึ้นทั่วห้อง

AUDIO

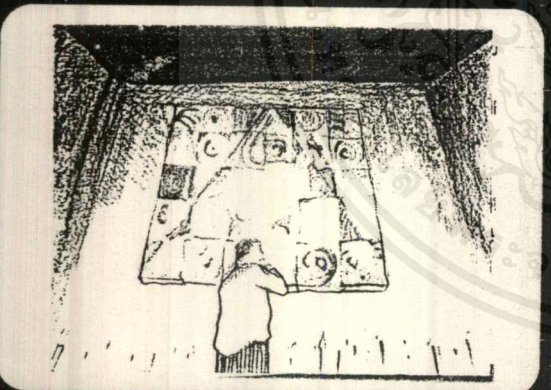


VIDEO

Scene :

6. LS. ผู้ชายเดินถือถ้วยน้ำชาเข้าไปในห้องที่มีเทียนสว่างไสว

AUDIO

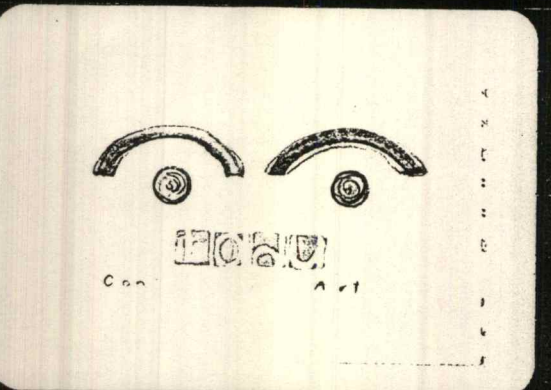


VIDEO

Scene :

7. ผู้ชายหยุดยื่นชมงานศิลปะในห้องทำงาน จิบน้ำชาอย่างรื่นรมย์

AUDIO



VIDEO

Scene :

8. โลโก้หอศิลป์ตาตุ

AUDIO

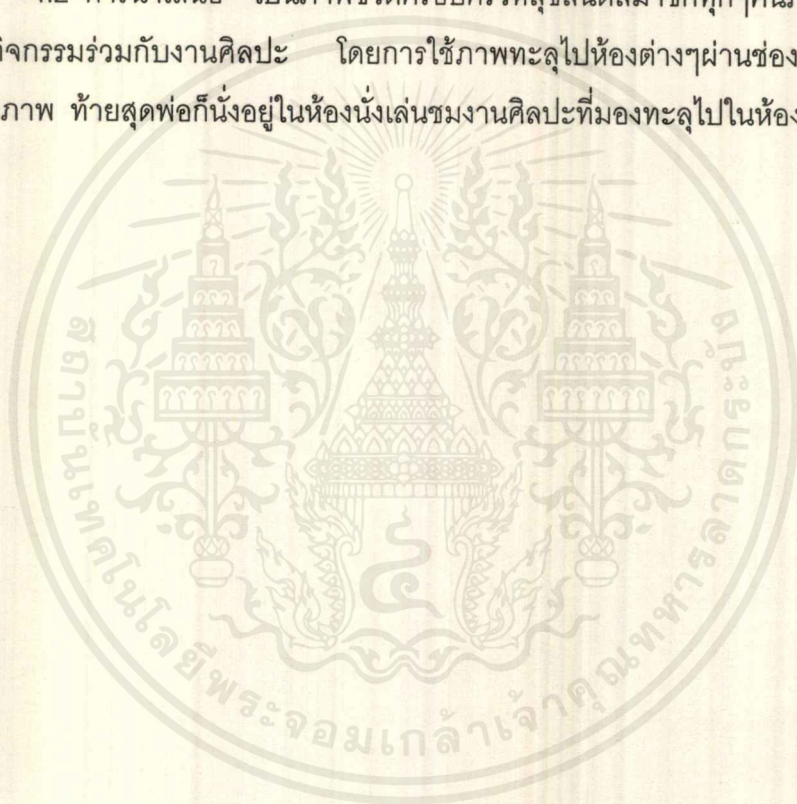
เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาตุ
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

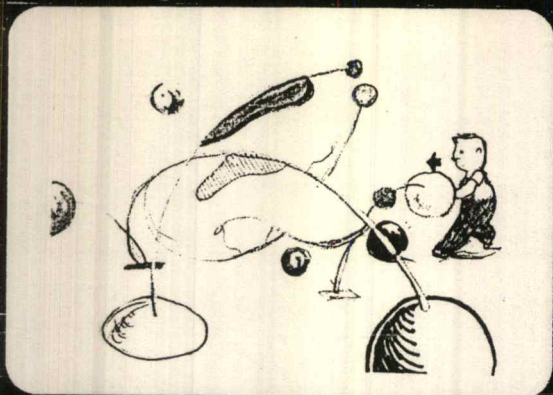
otes : _____

4. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาดู เรื่อง ศิลปะกับชีวิตครอบครัว

4.1 แนวความคิด ถ้าศิลปะถูกนำมารวมเข้ากับชีวิตภายในบ้าน ครอบครัวก็จะมีแต่ความรื่นรมย์ รอบด้านของบ้านเป็นงานศิลปะช่องทางต่างก็เหมือนกับกรอบรูปภาพ ไม่ว่าจะมองไปทางใดก็จะเห็นเป็นงานศิลปะ

4.2 การนำเสนอ เป็นภาพชีวิตครอบครัวที่สุขสันต์สมาชิกทุกคนภายในแต่ละห้องกำลังทำกิจกรรมร่วมกับงานศิลปะ โดยการใช้ภาพทะลุไปห้องต่างๆผ่านช่องทางต่างๆที่ดูคล้ายกรอบรูปภาพ ท้ายสุดพ่อก็นั่งอยู่ในห้องนั่งเล่นชมงานศิลปะที่มองทะลุไปในห้องต่างๆ





VIDEO

Scene :

1. ภาพงานประติมากรรม สักพักมีเด็กเข้ามาวิ่งเล่นกับงานประติมากรรม

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยากาศ



VIDEO

Scene :

2. MS. เด็กชายวิ่งเล่น ภายในห้องด้านหลังเห็นรูปภาพงานศิลปะ

AUDIO

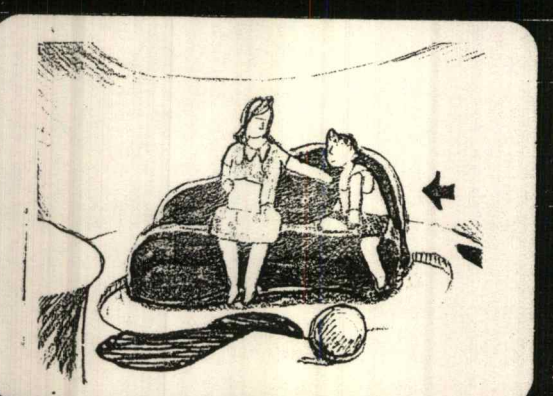


VIDEO

Scene :

3. ภาพเข้าไปในรูปภาพงานศิลปะนั้นเป็นภาพมุมบนของแม่กำลังซักไหมพรม

AUDIO



VIDEO

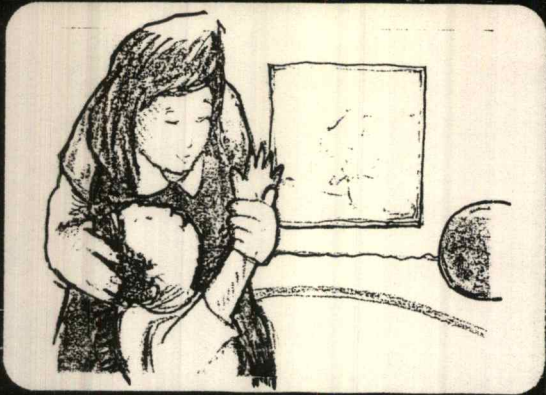
Scene :

4. L.S. ขณะแม่ทำงานลูกก็วิ่งเข้ามาหา

AUDIO

Production : _____

Story Board : P2



VIDEO

Scene :

5. แม่และลูกเล่นกันอย่างใกล้ชิด ณห้องด้านหลัง
เห็นภาพงานศิลปะติดอยู่

AUDIO



VIDEO

Scene :

6. LS. ภายในภาพเป็นผู้ชายนั่งมอง ภายในห้อง
ที่จัดวางเป็นงานศิลปะ

AUDIO

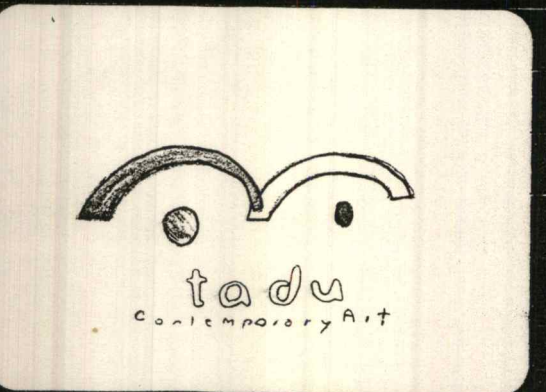


VIDEO

Scene :

7. พ่อนั่งเล่นมองงานศิลปะที่ติดอยู่รอบด้าน
เป็นห้องต่างที่อยู่ภายในบ้าน และลูกก็วิ่งเข้ามาหา

AUDIO



VIDEO

Scene :

8. โลโก้หอศิลป์ตาตุ

AUDIO

เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาตุ

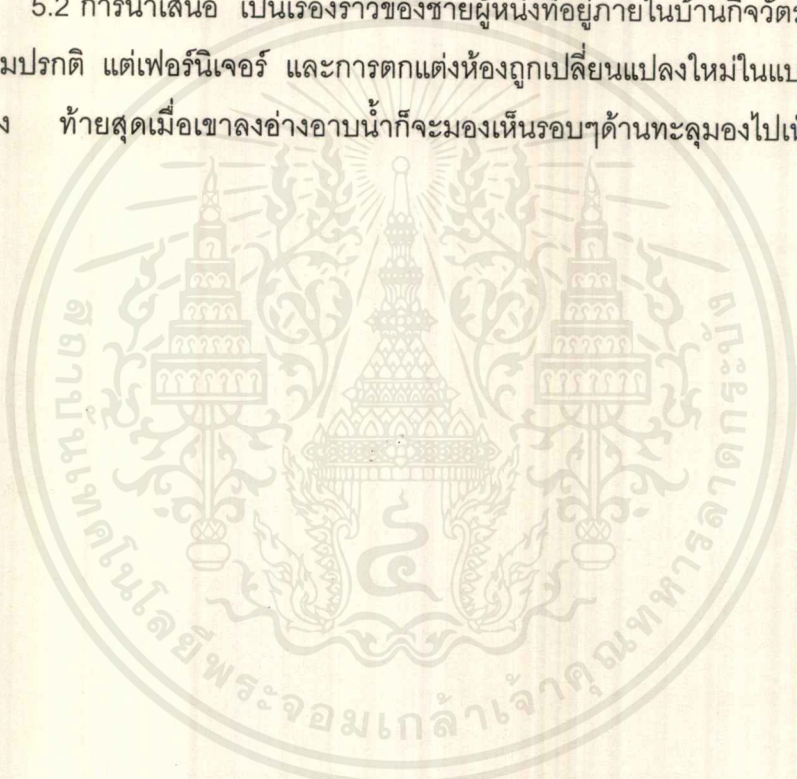
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

Notes : เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตเห็นาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ ดาตุ เรื่อง ศิลปะการจัดวางกับชีวิต

5.1 แนวความคิด ศิลปะจะทำให้คุณมีชีวิตความเป็นอยู่ที่มีความสุนทรีย์และแปลกใหม่ขึ้น งานศิลปะประเภทจัดวาง (Installation) เป็นศิลปะร่วมสมัยประเภทหนึ่งที่ซึ่งหอศิลป์ดาตุ มีให้ต่อคุณเพื่อจุดประกายความแปลกใหม่ในชีวิต ห้องแต่ละห้องภายในบ้านและชีวิตของคุณจะถูกจัดวางแบบศิลปะที่แปลกแตกต่างจากเดิม

5.2 การนำเสนอ เป็นเรื่องราวของชายผู้หนึ่งที่อยู่ภายในบ้านกัณฑ์หลังจากตื่นนอนเป็นไปตามปกติ แต่เฟอร์นิเจอร์ และการตกแต่งห้องถูกเปลี่ยนแปลงใหม่ในแบบงานศิลปะประเภทจัดวาง ทำยสุดเมื่อเขาลงอ่างอาบน้ำก็จะมองเห็นรอบๆด้านทะลุมองไปเห็นห้องต่างๆ เป็นงานศิลปะ



Production : ศิลปะการจัดวางกับชีวิต

Story Board : 1



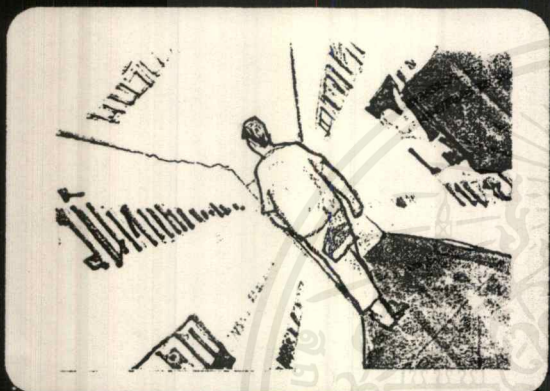
VIDEO

Scene :

1. ภาพภายในห้องนอนชายตื่นนอนขึ้น กับห้องนอนที่จัดวางใหม่อย่างสวยงาม

AUDIO เสียงดนตรี

เสียงบรรยายภาค



VIDEO

Scene :

2. LS. ผู้ชายเดินออกจากห้องนอน ทางเดินเป็นข่าวตัวหนังสือในหน้าหนังสือพิมพ์

AUDIO เสียงดนตรี

เสียงบรรยายภาค เสียงข่าวทางวิทยุ



VIDEO

Scene :

3. FS. ชายเดินเข้าห้องที่แบ่งซอยเป็นห้องต่างๆ มีภาพแขวนอยู่

AUDIO



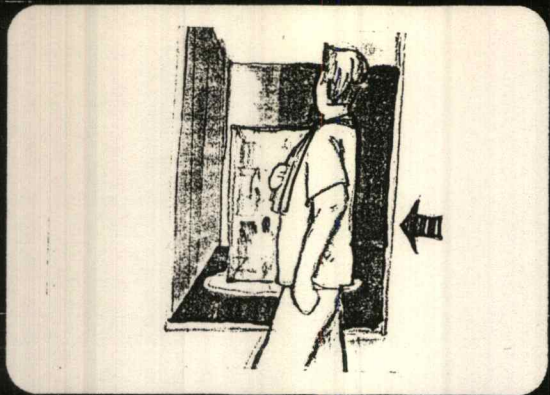
VIDEO

Scene :

4. ชายเดินเข้าไปในภาพหีบผ้าเช็ดตัวออกมาหนึ่งผืนและเดินออกไป

AUDIO

Notes : เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตเนาไปใช้ประโยชน์อื่นใด กรุณาแจ้งเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



VIDEO

Scene :

5. ชายเดินผ่านห้องที่บรรจุกล่องใส่ตั้งอยู่

AUDIO

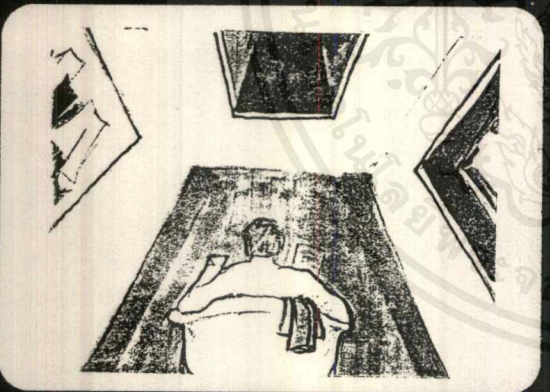


VIDEO

Scene :

6. LS. ผู้ชายเดินเข้าเปิดกล่องใส่ที่เป็นตู้เย็น ภายในห้องมีโต๊ะอาหารจัดวางติดผนัง

AUDIO

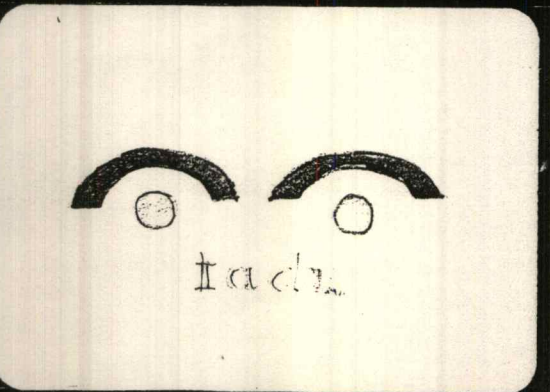


VIDEO

Scene :

7. ผู้ชายทอดเลื้อยนอนลงอ่างน้ำกับเครื่องดื่ม มองรอบห้องเป็นงานศิลปะจัดวางทะลุไปห้องต่างๆ

AUDIO



VIDEO

Scene :

8. โลโก้หอศิลป์ตาตุ

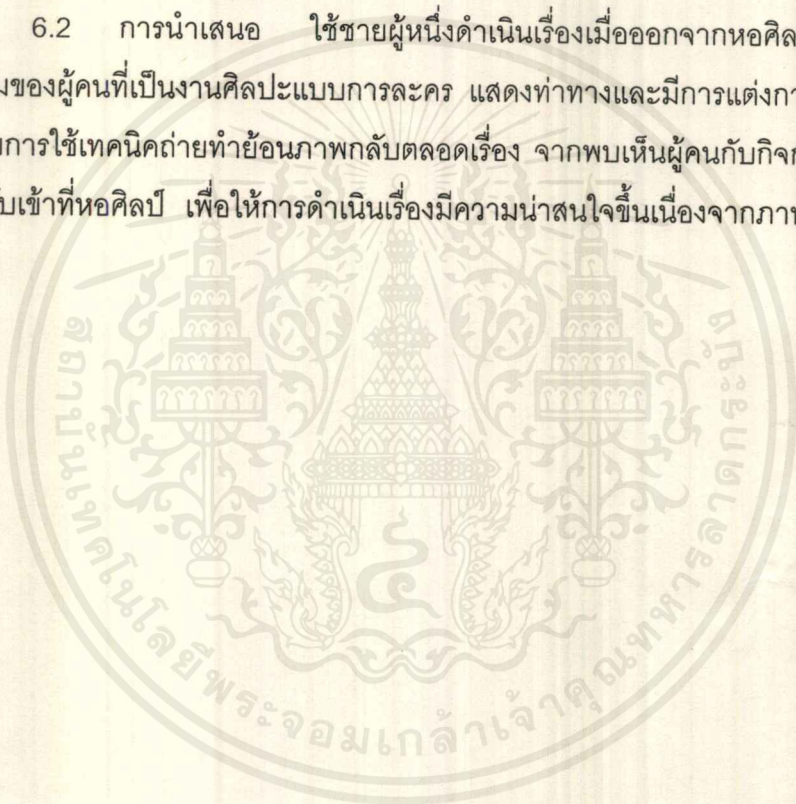
AUDIO

เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาตุ
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

6. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ ตาดู เรื่องศิลปะในกิจกรรมของผู้คน

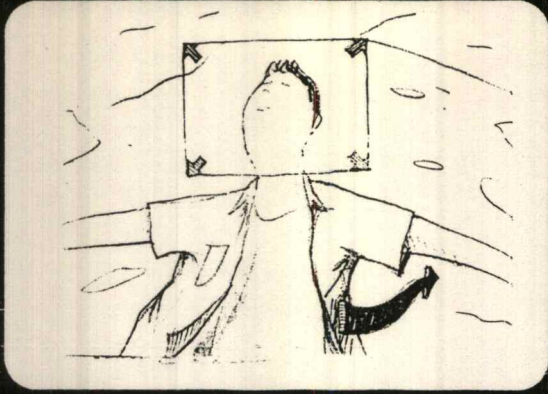
6.1 แนวความคิด เมื่อคุณได้ชมงานศิลปะที่หอศิลป์ตาดู จะทำให้คุณมีการใช้ชีวิตอย่างรื่นรมย์ กับสภาพแวดล้อมผู้คนที่เป็ศิลปะ งานศิลปะประเภทศิลปะการละครซึ่งใช้คนเป็นตัวแสดงงานศิลปะมีการแต่งหน้าแต่งตัวและอุปกรณ์ประกอบเป็นงานศิลปะที่สวยงาม งานศิลปะประเภทนี้จะทำให้กิจกรรมของผู้คนแปลกใหม่และสวยงามขึ้น

6.2 การนำเสนอ ให้ชายผู้หนึ่งดำเนินเรื่องเมื่อออกจากหอศิลป์ก็จะพบกับสภาพแวดล้อมของผู้คนที่เป็งานศิลปะแบบการละคร แสดงท่าทางและมีการแต่งกายแปลกใหม่สวยงาม โดยการใช้เทคนิคถ่ายทำย้อนภาพกลับตลอดเรื่อง จากพบเห็นผู้คนที่กิจกรรมที่แปลกใหม่แล้วจึงกลับเข้าที่หอศิลป์ เพื่อให้การดำเนินเรื่องมีความน่าสนใจขึ้นเนื่องจากภาพและท่าทางของตัวแสดง



Production : ศิลปะในกิจกรรมของผู้คน

Story Board : 1



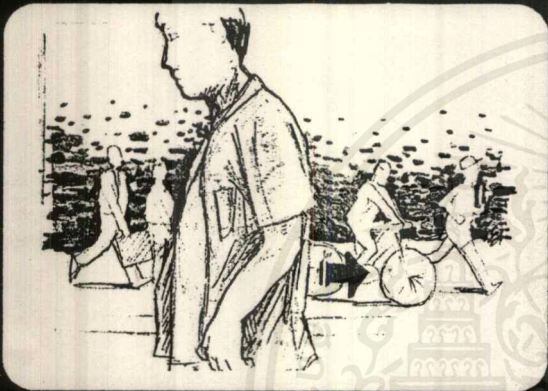
VIDEO

Scene :

1. ภาพถอยหลังย้อนกลับ ผู้ชายสุดหัวใจ
อย่างสดชื่น และเดินถอยออก

AUDIO เสียงดนตรี

เสียงบรรยายภาค



VIDEO

Scene :

2. MLS. ผู้ชายเดินถอยหลัง ผู้คนทำกิจกรรม
แตกต่างกันไป

AUDIO

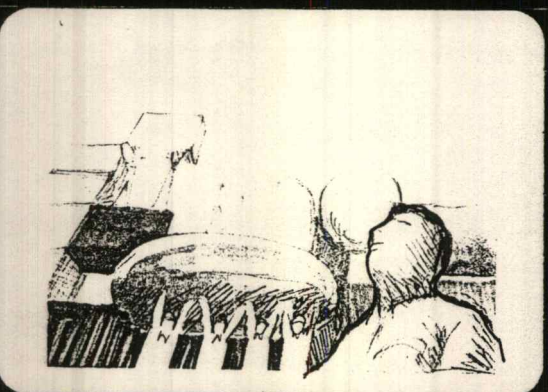


VIDEO

Scene :

3. ชายมองเห็นแม่ค้าแผงลอยขายผลไม้
เรียงบำสวยงาม

AUDIO



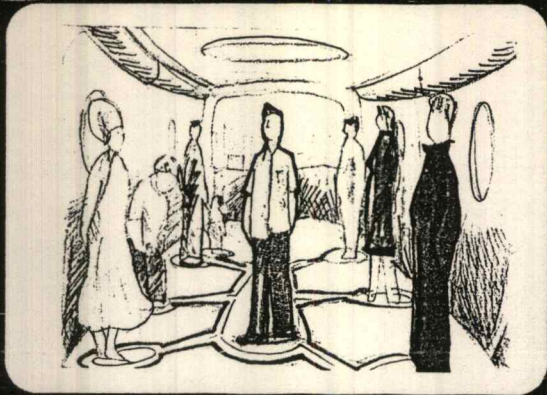
VIDEO

Scene :

4. MS. ชายเดินถอยหลังเห็นกรรมกรแต่งชุด
สวยงามทำงานพร้อมเพรียง สร้างดีกรูปทรง
ประหลาด

AUDIO

Notes : ไรต์เทคนิค Reverse ตลอดเรื่อง
เมื่อก่อนเป็นเอกสารที่สวนเวลาหรับการเงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

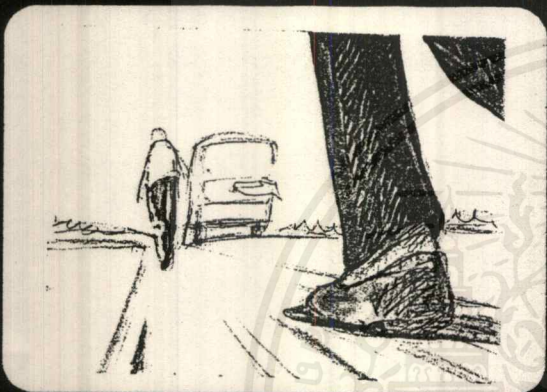


VIDEO

Scene :

5. . LS. ชายเดินถอยหลังขึ้นรถประจำทาง
ภายในรถพิสดารผู้คนแต่งชุดสวยงาม

AUDIO

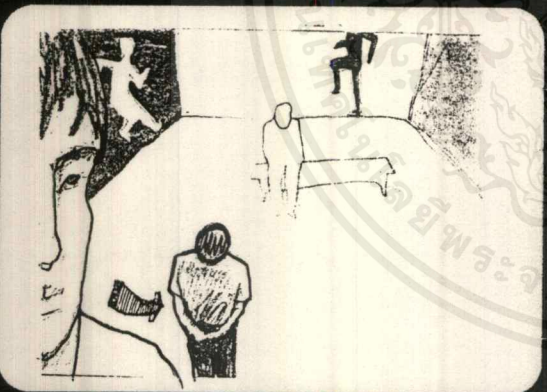


VIDEO

Scene :

6. LS. ผู้ชายเดินถอยหลังลงรถประจำทาง
เข้าหากล่อง

AUDIO

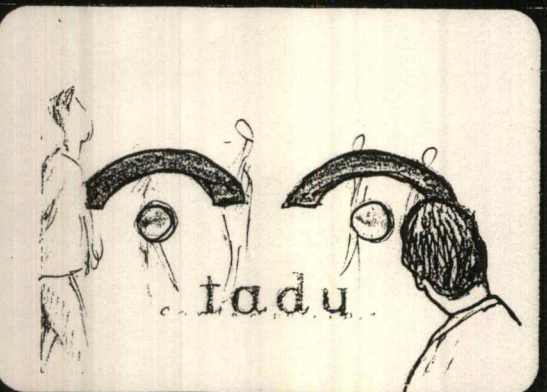


VIDEO

Scene :

7. ผู้ชายถอยหลังเข้าหยุดยืนชมงานศิลปะ
อยู่ในหอศิลป์

AUDIO



VIDEO

Scene :

8. โลโก้หอศิลป์ตาตุ

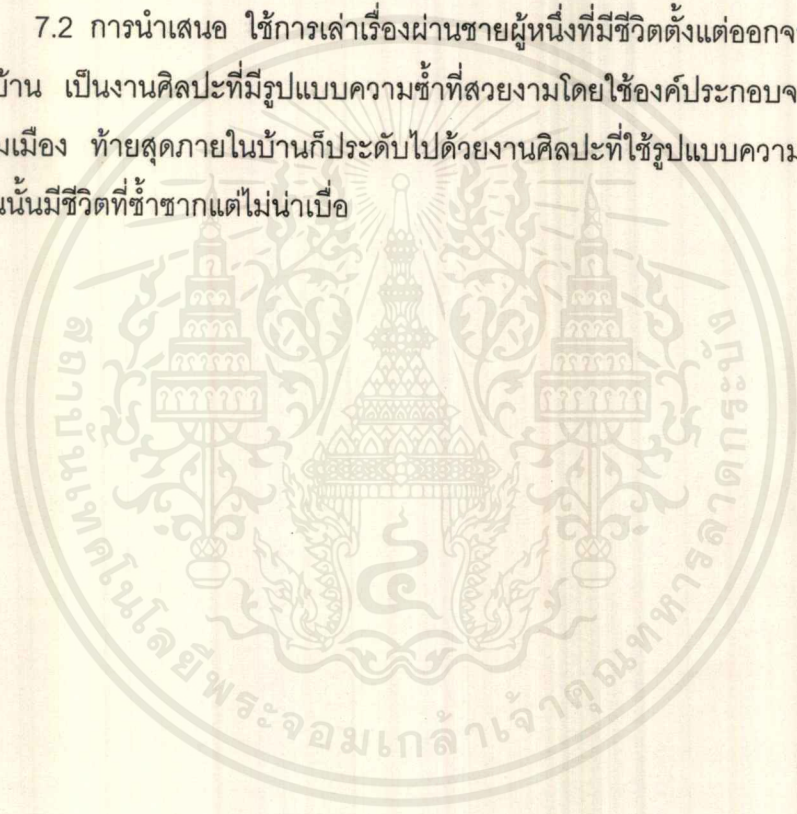
AUDIO

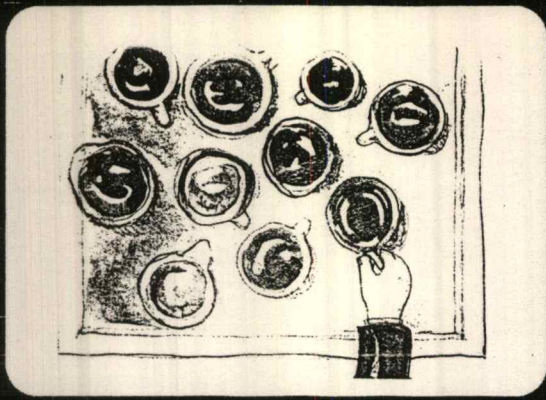
เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาตุ
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

7. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาดู เรื่อง ความซ้ำของชีวิตที่มีศิลปะ

7.1 แนวความคิด ชีวิตในเมืองมีแต่ความซ้ำซากน่าเบื่อ แต่ในงานศิลปะที่ใช้รูปแบบความซ้ำเป็นความสวยงามและไม่น่าเบื่อ ซึ่งหอศิลป์ตาดูมีงานศิลปะที่จะช่วยให้คุณมีชีวิตที่ซ้ำซากกลับเป็นความสวยงามและไม่น่าเบื่อ โดยใช้งานศิลปะที่มีรูปแบบความซ้ำในภาพชีวิตในเมืองของคน

7.2 การนำเสนอ ใช้การเล่าเรื่องผ่านชายผู้หนึ่งที่มีชีวิตตั้งแต่ออกจากบ้านไปทำงานและกลับบ้าน เป็นงานศิลปะที่มีรูปแบบความซ้ำที่สวยงามโดยใช้องค์ประกอบจากเรื่องราวที่พบอยู่ในสังคมเมือง ทำสุดท้ายในบ้านก็ประดับไปด้วยงานศิลปะที่ใช้รูปแบบความซ้ำซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ชายคนนั้นมีชีวิตที่ซ้ำซากแต่ไม่น่าเบื่อ

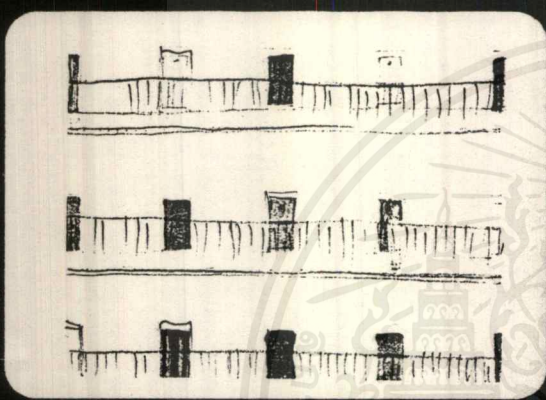




VIDEO Scene :

1. ภาพมุมบนชายยกถ้วยกาแฟที่รูปทรงซ้ำกัน
แต่ลวดลายสีส้มแตกต่างกัน

AUDIO เสียงดนตรี
เสียงบรรยายภาค



VIDEO Scene :

2. LS. ผู้ชายเดินออกจากห้องพัก ที่เหมือนกัน

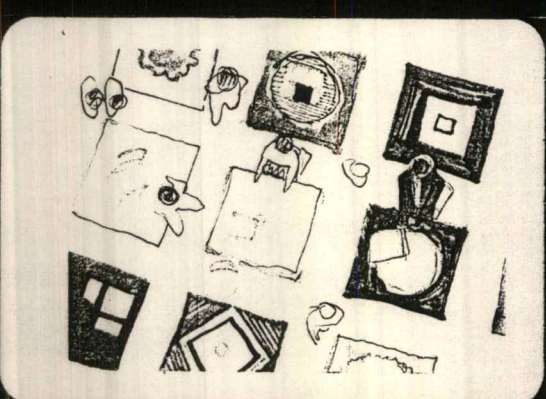
AUDIO



VIDEO Scene :

3. FS. ชายเดินเข้าลิฟท์ภายในมีแต่ภาพคน

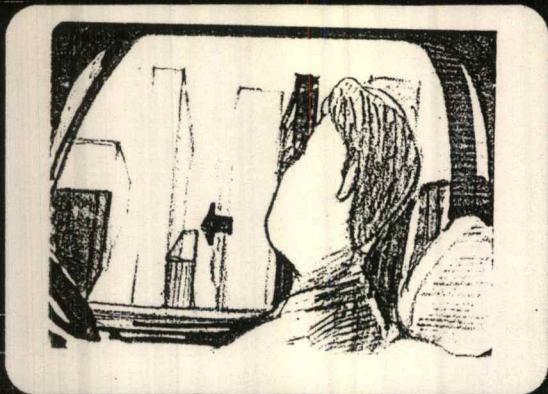
AUDIO



VIDEO Scene :

4. LS. มุมสูงภายในห้องทำงานผู้คนทำงานขวกไขว่
แต่โต๊ะทำงานมีสีส้มลาดลายแตกต่างกัน

AUDIO



VIDEO Scene :

5. ชายขับรถกลับตึกอาคารลั่นแต่ซ่าเท่าๆกัน
แต่มีสีลั่นลวดลายต่างกัน

AUDIO



VIDEO Scene :

6. LS. ผู้ชายเดินถอดรองเท้าภายในห้องที่จัดวาง
เป็นงานศิลปะ

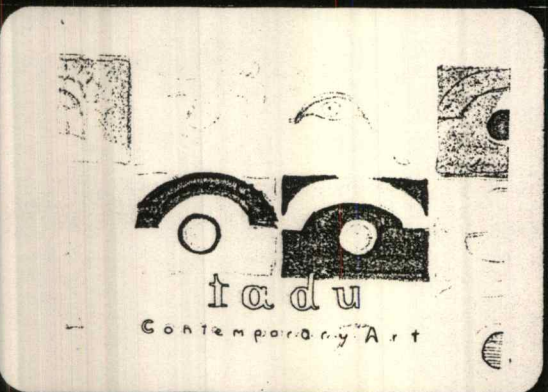
AUDIO



VIDEO Scene :

7. ผู้ชายเดินเข้าห้องนั่งเล่นซึ่งประดับด้วยงานศิลปะ
บนตู้ชั้นวางซ่าๆกัน

AUDIO



VIDEO Scene :

8. โลโก้หอศิลป์ตาดู

AUDIO เสียงบรรยาย หอศิลป์ ตาดู
นำศิลปะร่วมสมัยให้ชีวิต

การแก้ไขบทภาพยนตร์โฆษณาครั้งที่ 1

จากบทภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง ต้องมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลง การนำเสนอและการเล่าเรื่องไม่สามารถบอกวัตถุประสงค์ของการโฆษณาได้อย่างชัดเจนว่าเป็นงานศิลปะจากสถานที่คือหอศิลป์ตาดู และในบางเรื่องเนื้อหายังไม่สามารถแสดงถึงคอนเซ็ปต์ได้ครบถ้วนนัก

ในเรื่องศิลปะแวดล้อมทั่วไป และเรื่องศิลปะกับกิจกรรมของผู้คน กับการใช้เทคนิคสร้างภาพต่อหลังย้อนกลับยังไม่มี ความเหมาะสมพอกับการเล่าเรื่อง สำหรับภาพยนตร์โฆษณาเรื่องศิลปะสื่อผสมในชีวิตทำงานจะต้องใช้เทคนิคการถ่ายทำพิเศษที่มีขั้นตอนที่ยุ่งยากและใช้งบประมาณสูงมากจึงจะสามารถทำให้ภาพเกิดความสวยงามขึ้นได้ จึงเป็นอุปสรรคมากในการถ่ายทำให้ได้ผลสำเร็จ ผล ส่วนในเรื่องอื่นๆจะต้องมีการปรุงแต่งเพิ่มขึ้นเพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

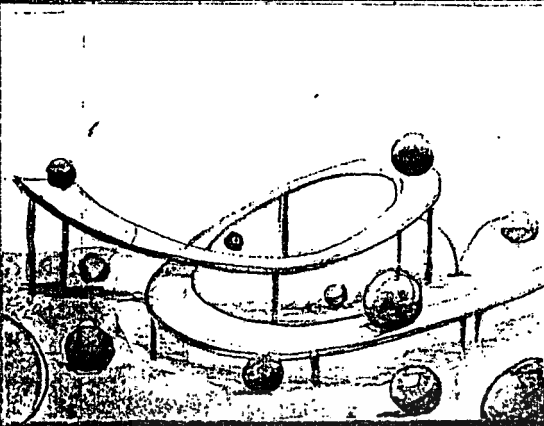
จากบทภาพยนตร์ทั้งหมด 7 เรื่อง จะคัดเลือกเหลือเพียง 3 เรื่องสำหรับการถ่ายทำ โดยจะต้องทำการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมแก้ไขจากทั้ง 7 เรื่อง ให้มีความเหมาะสมในเรื่องราวและกับการถ่ายทำ ซึ่งทั้ง 3 เรื่อง จะต้องมีความสัมพันธ์อยู่ เพื่อสร้างให้เป็นภาพยนตร์โฆษณาชุดเดียวกัน

บทภาพยนตร์โฆษณา / Story Board ครั้งที่ 2

1. ภาพยนตร์โฆษณา หอศิลป์ตาดู เรื่อง ศิลปะกับชีวิตครอบครัว

- 1.1 แนวความคิด งานศิลปะถูกนำมาพร้อมกับชีวิตภายในบ้านได้อย่างดี โดยเฉพาะกับสมาชิกภายในครอบครัวทุกคน ไม่ว่าจะเป็นลูก หรือแม่ โดยมีตัวเด่นเป็นหัวหน้าครอบครัวหรือพ่อที่อยู่ภายในหอศิลป์เมื่อมองงานศิลปะทำให้นึกถึงที่บ้าน
- 1.2 การนำเสนอ เป็นการเสนอภาพจากครอบครัวภายในส่วนต่างๆของบ้านกิจกรรมของลูกและแม่ ที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะแล้วจึงซ้อนภาพกลับเข้าภายในหอศิลป์ เห็นผู้ชายกำลังชมงานศิลปะเหล่านั้นอยู่จึงนี้ไปถึงครอบครัวที่บ้าน



Production : _____ Story Board : 1

VIDEO

Scene :

1. ภาพกว้างเป็นงานศิลปะที่ตั้งอยู่

ฉากซ้อน

AUDIO



VIDEO

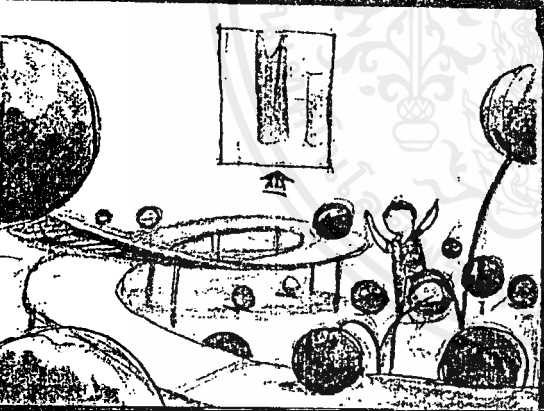
Scene :

2. ภาพกว้างงานศิลปะเข้าไปตั้งอยู่บนสนาม
ในบ้านมีเด็กวิ่งเข้ามา

AUDIO

เสียงดนตรีคลอ

เสียงบรรยากาศเด็กวิ่งเล่น



VIDEO

Scene :

3. ภาพกว้างเด็กวิ่งเล่นกับลูกบอลมากมาย
ข้างหลังเห็นผ้าม่านทะลุเห็นเสื้อผ้า

AUDIO

เสียงดนตรีคลอ

เสียงบรรยากาศเด็กวิ่งเล่น



VIDEO

Scene :

4. ภาพเลื่อนเข้าไปภายในห้องเสื้อผ้า

ฉากซ้อน

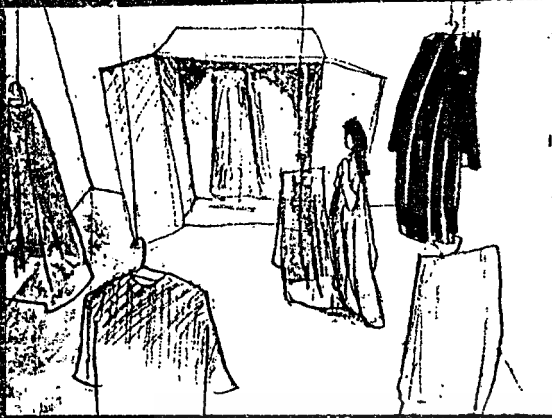
AUDIO

เสียงดนตรี

Notes :

เอกสารนี้เป็นเอกสารทบทวนเวลาสำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
 ไม่ควรนำไปใช้ซ้ำกัน อีกทั้งห้ามมิให้ทำแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production : _____ Story Board : 2



VIDEO Scene :
5. ภาพกว้างเห็นภายในห้องเสื้อผ้ามีผู้หญิงเดินเข้ามาที่ตู้เสื้อผ้า

AUDIO เสียงดนตรี
เสียงบรรยากาศ



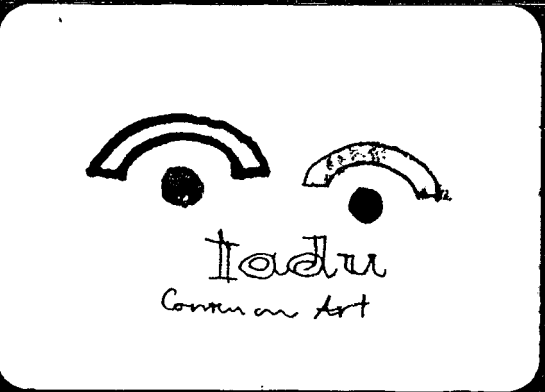
VIDEO Scene :
6. ภาพเคลื่อนไหวเข้าทะลุไปยังอีกห้องมีรูปภาพแขวนอยู่
จางซ้อน

AUDIO เสียงดนตรี
เสียงบรรยาย ชีวิตก็คงจะน่าอยู่ขึ้นนะ



VIDEO Scene :
7. ภาพกว้างภายในหอศิลป์มีชายผู้หนึ่งเดินเข้ามาชมงานศิลปะ ประกอบกับผู้คนที่
จางซ้อน

AUDIO เสียงดนตรี
เสียงบรรยาย ถ้าศิลปะเข้ามาอยู่รอบๆบ้านเรา



VIDEO Scene :
8. ขึ้นโลโก้หอศิลป์ตาตุ

AUDIO เสียงบรรยาย หอศิลป์ตาตุ นำศิลปะร่วมสมัยสู่ชีวิต

Notes : เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดเบี่ยงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาดู เรื่องศิลปะกับชีวิตในเมือง

2.1 แนวความคิด ชีวิตในสังคมเมืองมีแต่ความสับสนวุ่นวายแออัดไม่มีความสุขงาม และไม่เป็นที่พึงปรารถนาของทุกคน แต่เมื่อหากนำศิลปะมาผนวกเข้าจะทำให้เกิดความงามได้ ซึ่งทำให้ชีวิตในสังคมเมืองดูมีความน่าอยู่ขึ้น

2.2 การนำเสนอ ใช้ภาพผู้คนวุ่นวาย และรถยนต์รับนักท่องเที่ยวทำเทคนิคภาพให้เคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ให้เหมือนกับงานศิลปะที่อาศัยที่แปร่งในการระบายสีอย่างรวดเร็ว โดยมีตัวแสดงเป็นพนักงานในสังคมกรุงเทพ ยืนอยู่ท่ามกลางความโกลาหลของบ้านเมืองที่วุ่นวายเหมือนภาพวาดของศิลปิน สุดท้ายจึงเปิดภาพให้เห็นว่าเขากำลังอยู่ในหอศิลป์ชมภาพเขียนเหล่านั้น



Production : _____ Story Board : 1

VIDEO Scene :

1. ภาพกว้างในเมืองผู้คนรถยนต์เดินวิ่งขวัก
ไขว่และแออัด

AUDIO

เสียงดนตรี
เสียงบรรยากาศ



VIDEO Scene :

2. ภาพกว้างผู้คนเดินด้วยความรวดเร็วขวัก
ไขว่คล้ายงานศิลปะแต่มีชายผู้หนึ่งยืนนิ่ง

AUDIO

เสียงดนตรี
เสียงบรรยากาศ



VIDEO Scene :

3. ภาพปานกลางชายยืนนิ่งมองดูผู้คนที่
เคลื่อนไหวกันตั้งงานศิลปะ

AUDIO

เสียงดนตรี
เสียงบรรยาย ผู้คน การแข่งขัน ความสับสน



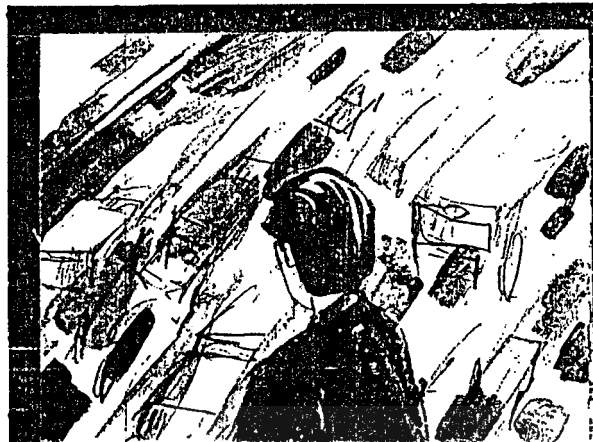
VIDEO Scene :

4. ภาพผู้คนหยุดนิ่งเป็นงานศิลปะ ผู้ชายเดิน
ออกจากภาพ

AUDIO

เสียงดนตรี
เสียงบรรยาย ความแออัด สังคม เมือง

Notes: ภาติดา ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Production : _____ Story Board : 2

VIDEO

Scene :

5. ภาพกว้างรถยนต์วิ่งกันขวักไขว่ ชายผู้หนึ่ง
ยืนดูนิ่ง

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยาย จราจร ความวุ่นวาย ท้องถนน



VIDEO

Scene :

6. ภาพรถยนต์หนึ่งเป็นงานศิลปะแขวนบน
ผนังชายเดินออกจากภาพนั้นไป

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยาย ความรวดเร็ว ความไกลห่าง



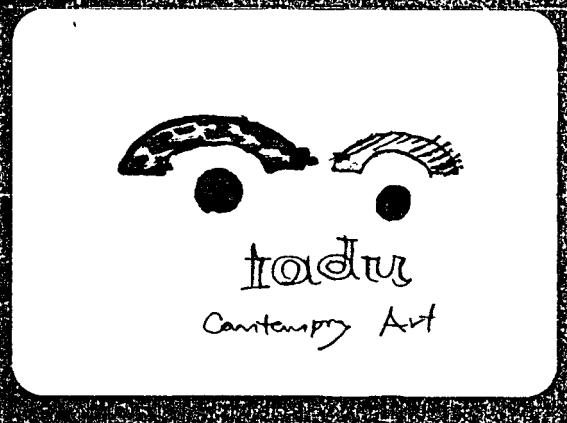
VIDEO

Scene :

7. ภาพภายในหอศิลป์มีผู้คนเดินชมงานศิลปะ
เป็นภาพเรื่องราวของท้องถนนกับผู้คน

AUDIO

เสียงบรรยาย กลายเป็นความงามด้วยศิลปะ



VIDEO

Scene :

8. ขึ้นโลโก้หอศิลป์ตาดู

AUDIO

เสียงบรรยาย หอศิลป์ตาดู นำศิลปะร่วมสมัย
สู่ชีวิต

Notes : _____

3. ภาพยนตร์โฆษณา หอศิลป์ตากู เรื่อง ศิลปะกับชีวิตประจำวัน

3.1 แนวความคิด ชีวิตประจำวันของคนในสังคมกรุงเทพซึ่งเป็นระบบที่เรียกว่าสังคมบริโภค ทุกสิ่งทุกอย่างแทบจะเป็นของสำเร็จรูปเกือบหมด ซึ่งเต็มไปด้วยความซ้ำซากจำเจน่าเบื่อ ชีวิตประจำวันจึงเป็นไปอย่างฉาบฉวย และราบเรียบ ซึ่งศิลปะจะเป็นส่วนที่ช่วยให้ชีวิตประจำวันมีรสชาติขึ้น สร้างให้เกิดความสวยงาม ความพิเศษแปลกใหม่ที่น่าสนใจขึ้น

3.2 การนำเสนอ เป็นเรื่องราวภายในบ้านของชายผู้หนึ่งที่เริ่มชีวิตประจำวันเหมือนคนทั่วไป แต่รอบๆตัวเขาเต็มไปด้วยงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น หนังสือพิมพ์ เครื่องดื่ม เครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ ผู้คนนอกบ้าน ตลอดจน บ้านใกล้เคียง ถนน รถยนต์ เมื่อเขาลุกขึ้น จึงให้เห็นว่าอยู่ที่หอศิลป์กำลังดูงานศิลปะเหล่านั้นอยู่

Production : _____

Story Board : 1

VIDEO

Scene :

1. ภาพคนอ่านหนังสือพิมพ์ หนังสือพิมพ์เป็นงานศิลปะ

AUDIO

เสียงบรรยากาศ



VIDEO

Scene :

2. ภาพกว้างภายในบ้านเป็นงานศิลปะ ชายหยิบถ้วยกาแฟดื่ม

AUDIO

เสียงดนตรีคลอ

เสียงบรรยากาศ



VIDEO

Scene :

3. ภาพกว้างภายนอก บ้านเรือนและผู้คนต่างตัวเป็นงานศิลปะ

AUDIO

เสียงดนตรีคลอ

เสียงบรรยากาศ



VIDEO

Scene :

4. ภาพฟุตบอลคนเดินผ่านเป็นงานศิลปะ

AUDIO

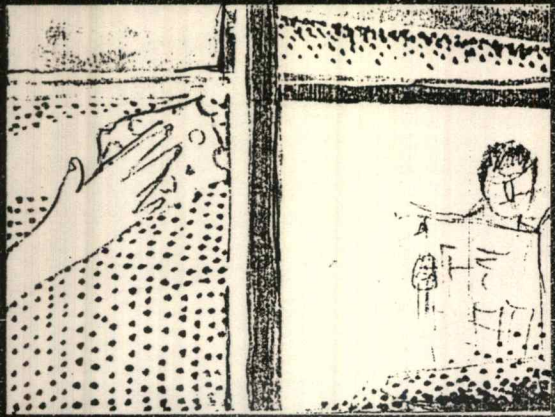
เสียงดนตรี

เสียงบรรยากาศ

Notes : _____

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์อื่นใด

เมื่อแก้ไขเนื้อหา หรือแก้ไขเพิ่มเติมให้แจ้งผู้จัดทำเอกสารทุกครั้งเพื่อการนำไปใช้

Production : _____ Story Board : 2

VIDEO

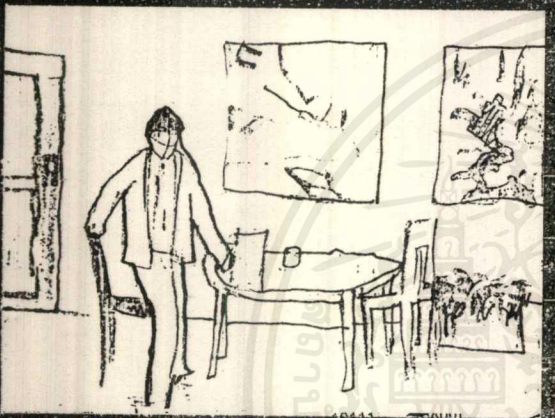
Scene :

5. ภาพภายนอก มองจากกระจกเห็นภายใน
บ้าน

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยายภาค



VIDEO

Scene :

6. ภาพกว้าง ภายในบ้านเป็นงานศิลปะ ชาย
ลุกเดินออกจากบ้าน

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยาย ชีวิตประจำวันที่สะดวกสบาย



VIDEO

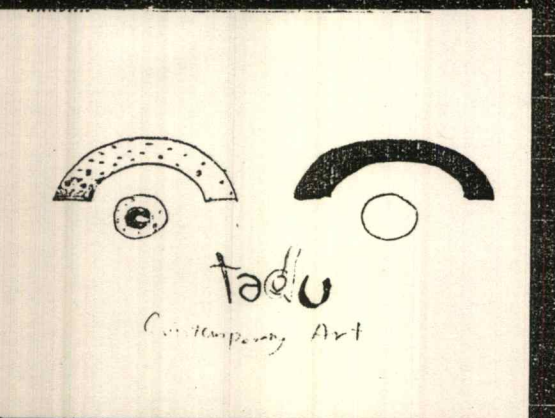
Scene :

7. ภาพกว้างภายในหอศิลป์มีชายผู้หนึ่งเดิน
เข้ามาชมงานศิลปะ ประกอบกับผู้คนที่อื่นๆ

AUDIO

เสียงดนตรี

เสียงบรรยาย และเรียบง่ายกลับเป็นความงาม
ที่พิเศษได้



VIDEO

Scene :

8. ขึ้นโลโก้หอศิลป์ตาตุ

AUDIO

เสียงบรรยาย หอศิลป์ตาตุ นำศิลปะร่วมสมัย

สู่ชีวิต

Notes : อนุมัติฯ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

การวิเคราะห์บทภาพยนตร์โฆษณา

บทภาพยนตร์เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกของผู้กำกับในการเริ่มต้นทำงานภาพยนตร์ ซึ่งในหน้าที่กำกับศิลป์จะต้องวิเคราะห์บทภาพยนตร์ ตีความออกให้เป็นแนวความคิด และสร้างภาพออกมาให้เป็นรูปธรรมอย่างชัดเจน โดยมีผู้กำกับเป็นผู้ควบคุมดูแลเป็นลำดับขั้นตอน

ภาพยนตร์โฆษณาสีดำขาวทั้ง 3 เรื่องใช้แนวความคิดในเรื่องของงานศิลปะกับการใช้ชีวิตทั้งสิ้น ซึ่งจะต้องนำงานศิลปะมาดัดแปลงให้สามารถผสมผสานกับชีวิตได้อย่างกลมกลืน โดยมีข้อจำกัดเกิดขึ้น คือ งานศิลปะที่หยิบยกมานั้น ควรเป็นงานศิลปะซึ่งเมื่อถ่ายทำภาพยนตร์ออกมาแล้วเป็นความสวยงาม น่าชม เนื่องจากงานศิลปะที่ดูสกปรก ขยะแขยง ไม่น่าชม เมื่อเป็นภาพยนตร์โฆษณาทิศทางโทรทัศน์แล้วย่อมไม่มีใครอยากรับชม ทำให้ขัดต่อวัตถุประสงค์ของภาพยนตร์โฆษณา ทั้งยังต้องเป็นศิลปะร่วมสมัย คือ เป็นงานศิลปะที่เคยพบเห็น เกิดขึ้นในปัจจุบัน แลในอนาคต ยังคงไม่เชย สามารถรวมอยู่ได้ทุกยุคทุกสมัยตามจุดขายของสถานที่ที่มุ่งเน้นอย่างชัดเจน

ภาพยนตร์โฆษณาทั้ง 3 เรื่อง นอกจากจะใช้แนวความคิดที่คล้ายคลึงกัน เพื่อความเป็นชุดเดียวกันแล้ว การกำกับศิลป์ก็เป็นสิ่งหนึ่งที่ควรควบคุมให้ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเป็นชุดเดียวกัน แต่ในส่วนของการรายละเอียดหรือการนำเสนอของแต่ละเรื่องจะแตกต่างกันออกไป

การวางแผนแนวความคิดโดยรวมในการกำกับศิลป์

ในภาพยนตร์โฆษณาทั้ง 3 เรื่องมีแนวความคิด และการนำเสนอที่แตกต่างกันออกไป ในการทำงานในส่วนรายละเอียดจึงต้องแบ่งการทำงานออกเป็นทีละเรื่อง

1. ภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง ศิลปะกับชีวิตครอบครัว

ใช้แนวความคิดว่า ศิลปะทำให้นึกถึงชีวิตในครอบครัวที่อบอุ่น แนวทางศิลปะจึงเน้นสร้างภาพออกไปในแนวอบอุ่น สวยงาม น่ารักและนุ่มนวล การนำเสนอของภาพเป็นการใช้เทคนิค

ข้อภาพเป็นส่วนใหญ่ และการเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้า อนุมนวลเหมาะสม แนวทางศิลปะที่มี
โทนอนุ่นเป็นหลัก

งานศิลปะที่นำมาผนวกเข้ากับชีวิตครอบครัว จึงเป็นงานศิลปะที่อยู่ในการใช้ชีวิตของ
สมาชิกครอบครัวแต่ละคน โดยเด็กก็จะมีชีวิตผูกพันกับของเล่น ซึ่งสามารถใช้งานประติมากรรม
ร่วมสมัยเข้าผสมผสานได้ หรือแม่ซึ่งมักเก็บตัวอยู่ในบ้าน แต่งหน้าแต่งตัวภายในห้องซึ่งเฝ้าดูลูก
ในสนามเด็ก ซึ่งได้หยิบยกงานศิลปะที่สร้างจินตนาการเพื่อฝันดังเช่นงานศิลปะในลัทธิ
Surrealism ซึ่งภาพความเหนือจริงที่ดูสวยงาม อนุมนวล สีที่เลือกใช้จึงเป็นสีที่สดใส สว่าง เป็น
ส่วนใหญ่ และให้ตัวแสดงกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมที่เป็นงานศิลปะเหล่านั้น



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงงานศิลปะลัทธิ Surrealism

2. ภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง ศิลปะกับชีวิตสังคมเมือง

ใช้แนวความคิดเกี่ยวกับสังคมเมือง ธุรกิจ ความวุ่นวายสับสนซึ่งมีความสวยงามของศิลปะอยู่
แนวทางศิลปะที่น่าสร้างจุดสนใจขึ้น คือ ใช้ความวุ่นวาย สับสน หนาแน่น ให้เกิดเป็นความสนุก
สนาน รวดเร็ว การนำเสนอ ของเทคนิคภาพจะช่วยให้ภาพเกิดความสนุกสนานและ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น่าสนใจ งานศิลปะที่หยิบยกเข้ามาในภาพยนตร์โฆษณาคือ งานศิลปะลัทธิ Impressionism และ Expressionism

งานระบายสีด้วยที่แปร่งเกิดขึ้นมาแล้วหลายทศวรรษ แต่ปัจจุบันก็ยังคงมีความร่วมสมัย อยู่ ด้วยที่แปร่งที่รวดเร็ว สับสน มีสีสันสดใสสวยงามให้ความรื่นวย หนาแน่นนั้นเป็นความสวยงามขึ้นได้โดยเกิดจากความประทับใจในสีสันที่ศิลปินเป็นผู้ถ่ายทอด ซึ่งเทคนิคทางการถ่ายภาพ ภาพยนตร์สามารถทำได้ใกล้เคียงกันกับงานศิลปะประเภทนี้ โดยให้ตัวแสดงแตกต่าง แบ่งแยก ระหว่างภาพที่เคลื่อนไหวกับผู้ชมงานศิลปะอย่างชัดเจน



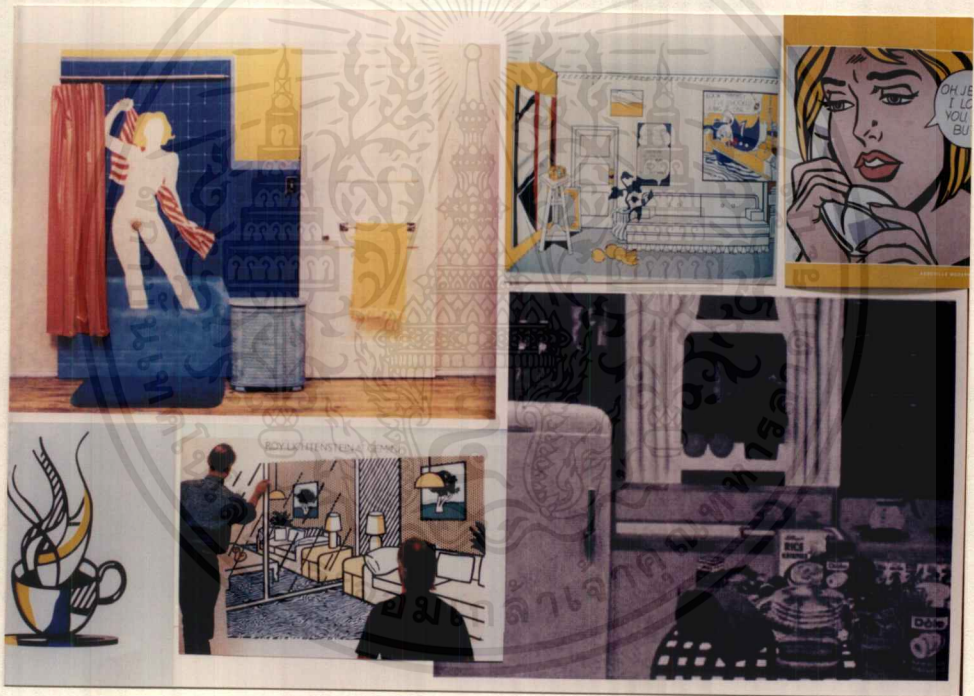
ภาพที่ 4.2 ภาพแสดงงานศิลปะลัทธิ Impressionism และ Expressionism

3. ภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง ศิลปะกับชีวิตประจำวัน

ใช้แนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ซึ่งภายในสังคมบริบทปัจจุบันเป็นความ สะดวกสบาย ฉาบฉวย และน่าเบื่อ แต่เมื่อนำงานศิลปะเข้ามาผนวกให้กับชีวิตประจำวันดูมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความพิเศษ นำต้นจากว่าชีวิตประจำวันทุกๆวัน แนวทางศิลปะที่นำใช้จึงเป็นงานที่ดูสบายๆ สดใส และแปลกใหม่ น่าสนใจเป็นพิเศษไปกว่าชีวิตประจำวัน ซึ่งงานศิลปะประเภทที่หยิบยกมาใช้เป็นงานศิลปะในลัทธิ Pop Art เป็นส่วนใหญ่ เพราะเป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยแนวความคิดถึงการล้อเลียนสังคมบริโภค กับการความเรียบง่าย ช้าชาก แบนราบและฉาบฉวย แต่มีสีสันกับรูปทรง การนำเสนอที่พิเศษ น่าสนใจ โดยหยิบยกรูปทรง เรื่องราว และวัสดุใกล้ตัวในชีวิตประจำวัน ทั้งยังเป็นงานศิลปะที่เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 1960 จนถึงปัจจุบันก็ยังคงเป็นที่นิยม ซึ่งยังคงร่วมสมัยอยู่ได้ เรื่องราวของชีวิตประจำวัน สิ่งของต่างๆ สิ่งแวดล้อมทุกอย่างจะถูกแทนที่ด้วยงานศิลปะหมด เมื่อกลับเข้าไปในหอศิลป์ตาดู จึงกลับไปอยู่ในโลกของความจริงในหอศิลป์ที่แสดงงานเหล่านั้นอยู่



ภาพที่ 4.3 ภาพแสดงงานศิลปะลัทธิ Pop Art

แนวทางของศิลปะในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องสามารถควบคุมให้เป็นชุดเดียวกันได้ โดยเลือกกลุ่มสีจากแนวทางของทั้ง 3 เรื่องคือ

1. ครอบครัว อบอุ่น น่ารักสดใส นุ่มนวล
2. สังคมเมือง สนุกสนาน วุ่นวาย สับสน หนาแน่น
3. ชีวิตประจำวัน สบายสบาย เรียบง่าย สะอาด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากลักษณะแนวทางของศิลปะในทั้ง 3 เรื่องมีความคล้ายคลึงไปด้วยกันได้ คือ อารมณ์น่ารักสดใส สนุกสนาน และสบายสบาย ตามจิตวิทยาของสี สีที่แสดงความรู้สึกเหล่านั้นได้ดี คือ สีที่ใช้ความเข้มข้นของตัวเองมาก ผสมสีขาวบ้าง แต่มักไม่มีสีดำผสมมากนัก จำพวกสี แดง เหลือง ฟ้า เขียว ม่วง ชมพู น้ำเงิน ส้ม เป็นต้น โดยใช้สีขาว หรือ ดำบ้างเพื่อสร้างน้ำหนักบนภาพให้มีจังหวะที่สวยงาม ส่วนในความรู้สึกอื่นๆสามารถใช้เส้น รูปทรง องค์ประกอบ หรือพื้นผิว เป็นตัวสร้างความรู้สึกได้ รวมไปถึงเทคนิคการถ่ายภาพ การตัดต่อ การจัดแสง ที่จะช่วยส่งผลในแต่ละเรื่องให้มีอารมณ์ ความรู้สึกร่วมไปด้วยกัน

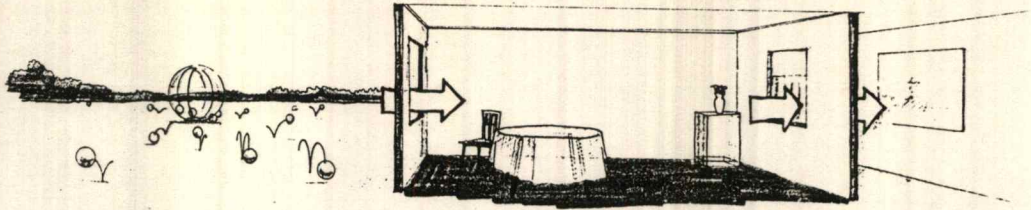
ในฝ่ายงานกำกับศิลป์ ตำแหน่งหน้าที่จะเริ่มทำงานหลังจากที่ผู้กำกับ เป็นผู้วางแผนงานควบคุมดูแล แจกแจงการทำงานให้กับตำแหน่งต่างๆโดยอยู่ในงานเตรียมก่อนถ่ายทำ (PREPRODUCTION) โดยในฝ่ายอื่นๆเช่น คัดเลือกตัวแสดง กำกับการแสดง และผู้กำกับภาพ ก็ต้องเตรียมงานก่อนการถ่ายทำร่วมกันทุกฝ่าย

การออกแบบเป็นภาพร่างและผลงานสำเร็จ

1. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาตุ่มครั้งที่ 1 เรื่องศิลปะกับชีวิตครอบครัว

ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาตุ่มครั้งที่ 1 เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตครอบครัวจากเรื่องเป็นการนำรูปแบบของงานศิลปะลัทธิ Surrealism ที่สร้างจินตนาการเป็นความเพ้อฝันที่เหนือจริง โดยศึกษาจากผลงานศิลปินในลัทธิเหนือจริงนี้เพื่อเป็นแบบอย่างอ้างอิง จากผลงานศิลปะจะถูกนำมาดัดแปลงให้มีความเหมาะสมสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ และออกแบบมาเป็นภาพร่างในส่วนทั้งหมดของภาพยนตร์

1.1 จาก ภายในเรื่องประกอบด้วยฉาก 3 ฉากคือสนามเด็กเล่น ภายในบ้าน และหอศิลป์ โดยทั้งหมดจะมีความต่อเนื่องกันในเรื่องซึ่งใช้การตัดต่อภาพให้ 3 สถานที่อยู่ในที่เดียวกันได้ จึงต้องออกแบบฉากทั้ง 3 ขึ้นจาก Story Board เป็นแนวทางในการทำงาน



ภาพที่ 4.4 ภาพแสดงภาพร่างการออกแบบจาก 3 ฉากเชื่อมต่อกัน

ฉากสนามเด็กเล่น เป็นการหาสถานที่ที่เป็นสนามหญ้าโล่งกลางแจ้งที่มีความกว้างขวางมาก จนลิบขอบฟ้าแล้วจึงนำของเล่นมาติดตั้ง



ภาพ 4.5 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากสนามเด็กเล่น

ฉากภายในบ้านซึ่งเป็นห้องว่างโล่ง ที่แม่กำลังเฝ้าดูลูกอยู่เป็นห้องที่สร้างขึ้นในโรงถ่ายทำ ผนังรอบด้านเป็นภาพท้องฟ้า เพื่อให้เข้ากับภายนอกและเข้ากับภาพเขียนของงานศิลปะประเภทเหนือจริง โดยเจาะหน้าต่างสองด้านให้สามารถเชื่อมต่อทะลุระหว่างสนามเด็กเล่นกับหอศิลป์ได้ ทะลุหน้าต่างหลังห้องออกไป สร้างเป็นผนังขาวแนวงานศิลปะเพื่อที่จะเชื่อมภาพไปที่หอศิลป์ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.6 ภาพแสดงภาพร่างจากห้องแม่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 ภาพแสดงจากห้องแม่เมื่อเสร็จสมบูรณ์

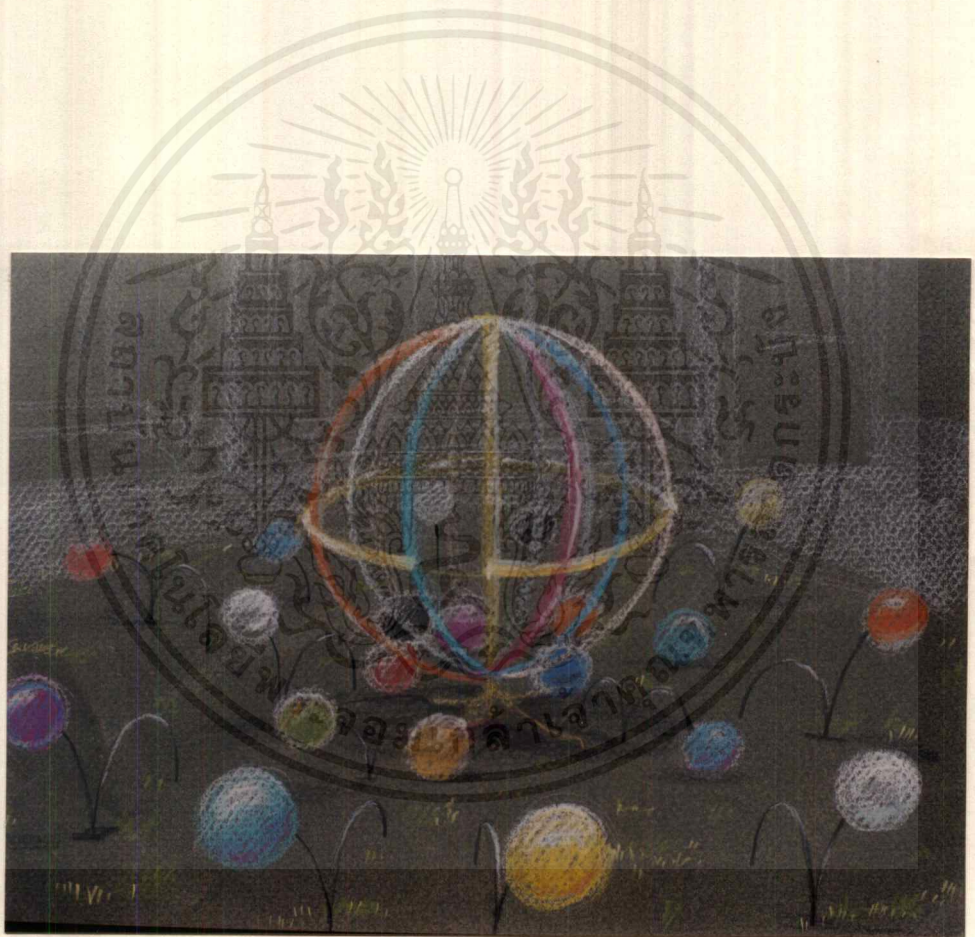
ฉากภายในหอศิลป์เลือกใช้สถานที่จริงซึ่งเป็นหอศิลป์แห่งชาติ เนื่องจากสะดวกต่อการทำงานและมีความเหมาะสมกว่า



ภาพที่ 4.8 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากหอศิลป์

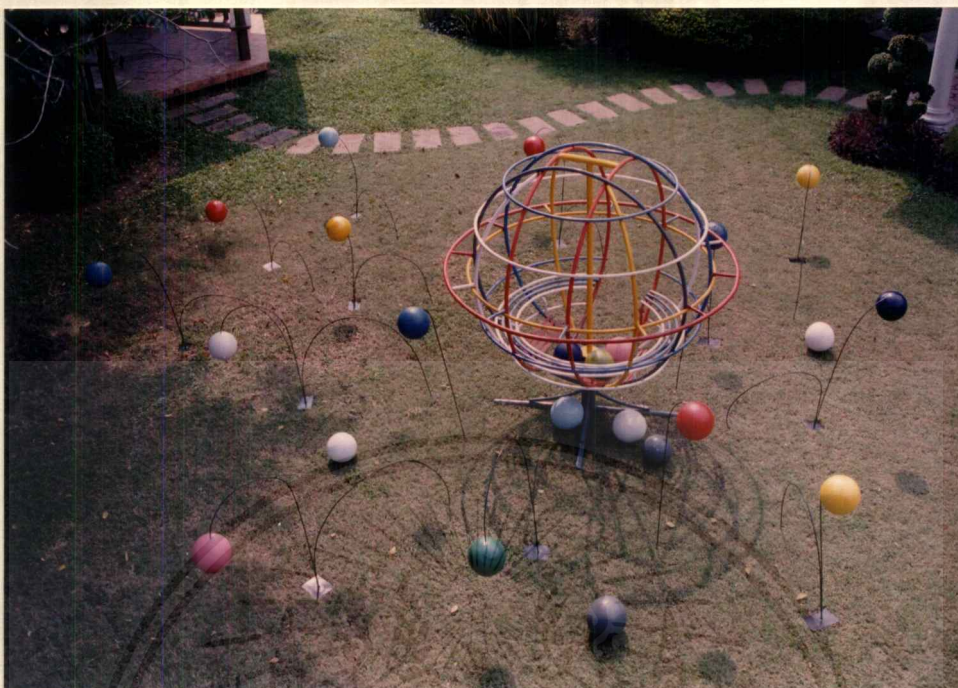
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญคือ งานประติมากรรมของเล่นเด็กนำมาจากงานศิลปะมาดัดแปลงให้มีรูปทรง สี สันคล้ายกับของเล่นเด็ก โดยเน้นรูปทรงของความกลม โค้งมน เพื่อให้เข้ากับเด็ก แสดงถึงความอ่อนนุ่ม น่ารัก วัสดุส่วนใหญ่เป็นลูกบอลกลม ซึ่งเป็นของเล่นหลักของเด็กทุกคน มีสีสันที่โดดเด่น สะอาด สดใสดัดกับพื้นหญ้า และบ้าน เพื่อให้เป็นจุดเด่นสุดของภาพ ในส่วนของงานประติมากรรมจะอยู่นิ่ง ในรูปทรงที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวกระเด็นกระดอน เพื่อให้สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวจริง ของลูกบอลที่เด็กนำเข้ามาเล่นในสนามหญ้าหน้าบ้าน



ภาพที่ 4.9 ภาพแสดงแบบร่างงานประติมากรรมของเล่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.10 ภาพแสดงของเล่นประกอบจากเมื่อเสร็จสมบูรณ์

ส่วนในฉากอื่น อุปกรณ์ประกอบจากเป็นส่วนแยกย่อย ที่จะช่วยตกแต่งฉากให้มีรายละเอียดขึ้น เช่น เครื่องเล่นแผ่นเสียง รูปภาพ เก้าอี้ หรือแจกันดอกไม้



ภาพที่ 4.11 ภาพแสดงอุปกรณ์ประกอบจากเรื่องที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.3 เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกายของตัวแสดงหลักมี 3 คน ประกอบด้วย

- ลูกชาย ซึ่งตามบุคลิกเป็นเด็กร่าเริง สดใส น่ารัก กำลังเล่นอยู่กลางสนามเด็กเล่น อายุประมาณ 2-3 ขวบ เครื่องแต่งกายจึงเป็นเสื้อผ้าที่กระฉับกระเฉงแบบที่เข้ากับเด็ก เป็นเสื้อยืดแขนสั้น กางเกงขาสั้น รองเท้าผ้าใบ สบายสบายเหมือนอยู่บ้าน สีสดใส สดใส เข้ากับสีของงานประติมากรรม โดยใช้เสื้อสีขาวเมื่อโดนแสงจะทำให้ดูสว่าง ผ่องขึ้น เหมือนกับเป็นบุคคลที่อยู่ในความคิดของพ่อ แล้วก็หายไป

- แม่ เป็นตัวแสดงที่เกิดขึ้นในความคิดของพ่อที่ดูงานศิลปะแล้วทำให้นึกถึง โดยแม่ก็จะใช้เสื้อผ้าคลุมยาวเหมือนอยู่บ้าน ในห้องแต่งตัว เดินเท้าเปล่า ชุดคลุมอาบน้ำยาวสีขาว สะอาดผ่อง เมื่อจับต้องแสงไฟ ไม่มีลวดลาย แสดงถึงแม่ซึ่งมีบุคลิกเรียบ สงบ เรียบร้อย ดูอบอุ่น สุขุม

- พ่อ ซึ่งเป็นตัวแสดงหลักของเรื่อง เป็นหัวหน้าครอบครัว อายุประมาณ 30-35 ปี ชมงานศิลปะอยู่ในหอศิลป์ มีบุคลิกที่สดใส อบอุ่น แต่สุขุม เป็นคนรักครอบครัว เสื้อผ้าที่สวมใส่จึงเป็นเสื้อผ้าที่อยู่ได้ทั้งนอกบ้านและในบ้าน ดูสบายสบาย สีสดใสเข้ากับงานศิลปะ ไม่มีลวดลายมากนัก



ภาพที่ 4.12 ภาพแสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายของนักแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 การเมคอัพ การเมคอัพแต่งหน้าและทำผมของนักแสดงทั้ง 3 เป็นการแต่งหน้าแบบ CLEANING BEAUTY เพื่อให้ดูสวยสะอาด และมีใบหน้าโดดเด่นขึ้นในการถ่ายทำภาพยนตร์ แสดงความเป็นชีวิตที่สดชื่น ภายในชีวิตครอบครัว สบายสบาย ทรงผมจึงไม่หวีให้เรียบ และเงามัน แข็งตัวมาก แต่สำหรับเด็กอาจจะไม่จำเป็นต้องแต่งหน้า เพราะใบหน้าของเด็กมีความสดใส อยู่ในตัวอยู่แล้ว



2. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาตุษุดที่ 2 เรื่อง ศิลปะกับสังคมเมือง

ภาพยนตร์โฆษณาเรื่องที่ 2 ศิลปะกับสังคมเมือง มีแนวทางในการกำกับศิลป์ที่มุ่งเน้นแสดงถึงความสนุกสนาน ความสับสนวุ่นวาย หนาแน่น ประกอบไปด้วยฉาก 3 ฉากด้วยกันคือ การจราจร คนเดินไปมา และหอศิลป์ ซึ่งทุกฉากมีสีสันที่สดใสเพื่อให้มีความต่อเนื่องกัน งานศิลปะที่หยิบยกมาเป็นแบบอย่างเป็นภาพเขียนที่ใช้ฝีแปรงด้วยความรวดเร็ว โดยเฉพาะงานศิลปะในลัทธิ Impressionism และ Expressionism ซึ่งแสดงถึงแรงบันดาลใจที่เกิดจากความประทับใจในสีสันของสภาพแวดล้อม ออกมาในรูปแบบของความวุ่นวาย เคลื่อนไหว ที่สวยงาม

เทคนิคการถ่ายทำมีส่วนสำคัญมากที่จะช่วยให้ภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงกับงานศิลปะจากการทดลองเทคนิคจากการใช้กล้องฟิล์ม 16 มม. และใช้ขั้นตอนหลังถ่ายทำ (Post Production) ภาพที่ไม่มีตัวแสดงหลักร่วมอยู่ด้วยสามารถถ่ายทำได้โดยการเคลื่อนกล้องขณะถ่ายด้วยความเร็วมาก ภาพจะไม่ชัดเจนและไหวเบลออกไปในทิศทางที่เคลื่อนกล้องในทิศทางเดียว ควรเลือกใช้ฟิล์ม ASA ต่ำเพื่อความอึดตัวของสี และถ่ายที่แสงพอดีเพื่อความสดอึดของสีด้วย ส่วนภาพที่มีตัวแสดงอยู่ด้วยเมื่อตัวแสดงอยู่กับที่ไม่เคลื่อนไหวจึงไม่สามารถเคลื่อนกล้องได้ จึงต้องใช้วิธีการถ่ายโดยการเปิดม่านชัตเตอร์ค้างไว้ คือปรับไปที่ Shutter T ในกล้องถ่ายภาพยนตร์ เมื่อม่านชัตเตอร์เปิดค้างอยู่ ฟิล์มจะรับภาพวัตถุที่เคลื่อนไหวเป็นลักษณะการสั้นไหวไม่ชัดเจน ส่วนวัตถุที่นิ่งอยู่ภาพที่รับได้ก็จะอยู่กับที่ตามปกติ การเปิดม่านชัตเตอร์ค้างไว้เช่นนี้จะทำให้ปริมาณแสงเข้าสู่ฟิล์มมากขึ้น ตามระยะเวลาที่ม่านชัตเตอร์เปิดค้างอยู่ ซึ่งในแสงแดดกลางแจ้งมีปริมาณแสงเกินค่าที่จะถ่าย Shutter T ได้ จึงต้องลดค่าแสงลงด้วยฟิลเตอร์ ND ให้ค่าแสงพอเหมาะที่ Shutter T ความเร็ว 4 วินาที ตัวแสดงจะต้องยืนนิ่งมากและขณะกดชัตเตอร์จะต้องควบคุมให้อยู่ในเวลา 4 วินาทีอย่างแม่นยำ ภาพที่ได้จะมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วและรุนแรงมาก จึงต้องใช้เทคนิคหลังการถ่ายทำในห้องแล็บช่วยให้อัตรา Delay ย้อนการเคลื่อนไหวกลับเล็กน้อยทำให้ภาพดูนุ่มนวลขึ้น



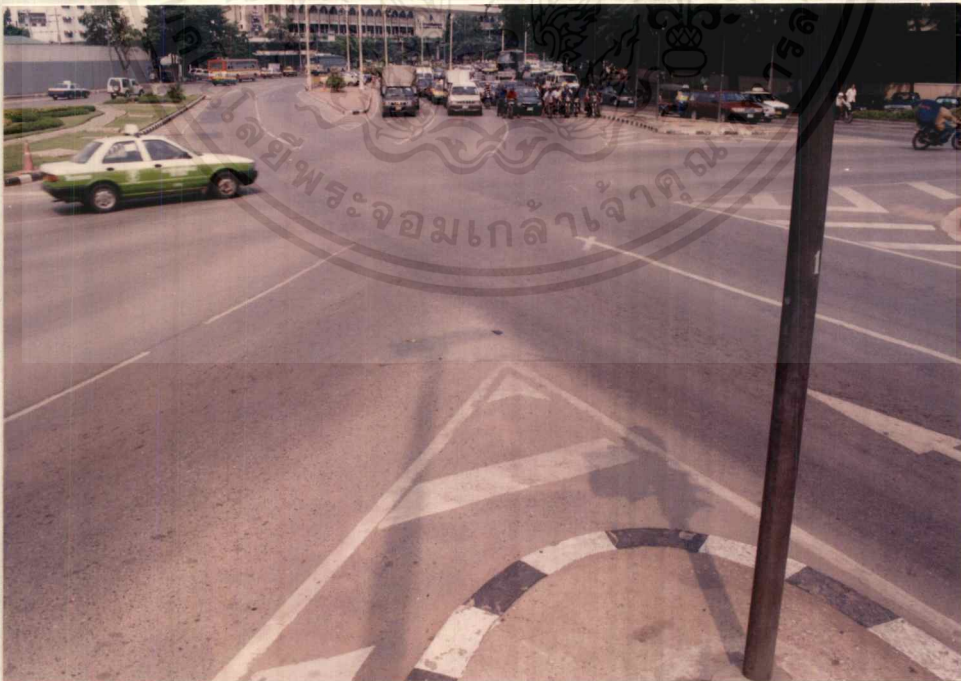
ภาพที่ 4.13 ภาพแสดงวิธีการถ่ายโดยการเปิดมาชัดเตอร์ค้างไว้

2.1 จากสถานที่ถ่ายทำใช้สถานที่จริงทั้งหมด จากคนเดิน ซึ่งสถานที่ที่ใช้เป็นฉากนอกสถานที่ เพราะจำเป็นต้องใช้อณาเขตบริเวณกว้างมาก เพื่อที่จะให้คนเดินกันวุ่นวาย ชวักไขว่ โดยสถานที่ที่เลือกควรสามารถรับแสงได้ดีพอสำหรับการถ่ายทำ เป็นที่สะอาด โล่งแจ้ง ถ้ามีบันได หรือ พื้นลาดเอียงขึ้นจะทำให้สะดวกต่อการใช้มุมภาพสำหรับถ่ายทำในมุมสูง สามารถมองเห็นเนื้อที่ของผู้คนเคลื่อนไหวอย่างกว้างไกล



ภาพที่ 4.14 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำจากคนเดิน

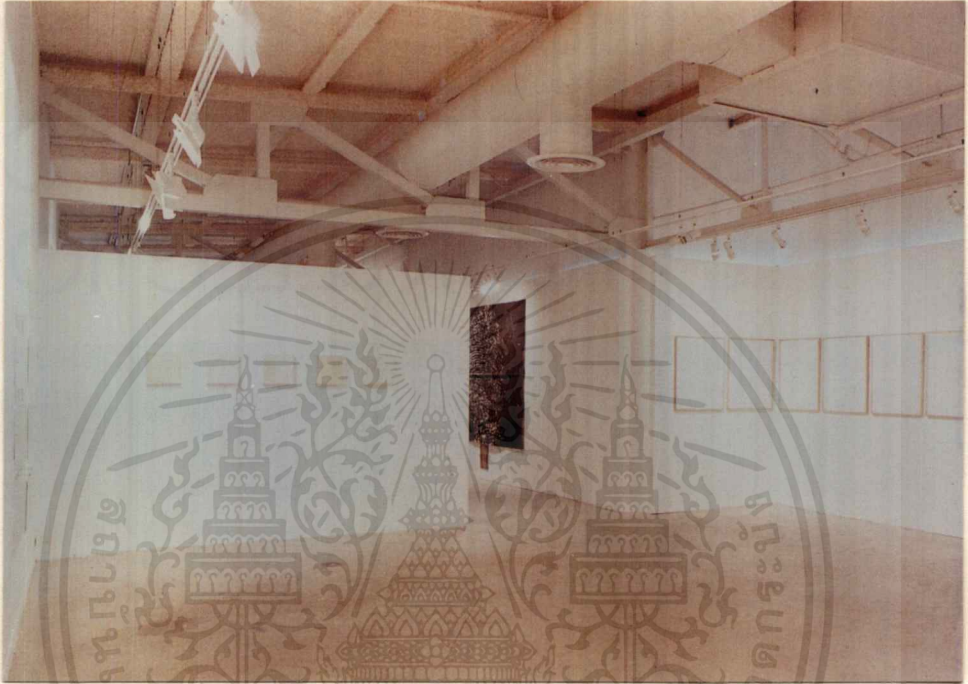
อาคารตึก สถานที่ที่ตรึงชุกชุมมีมากมายแต่ที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทำคือ ย่านตึกที่มีเส้นการวิ่งตัดผ่านไปมาอย่างสวยงาม เมื่อทำเทคนิคการถ่ายทำจะทำให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นองค์ประกอบสวยงาม สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงคือ เป็นย่านที่ตรึงหนาแน่นที่สะอาด และพอมียุคยืนให้กับตัวแสดงได้อย่างสวยงาม



ภาพที่ 4.15 ภาพแสดงสถานที่ถ่ายทำอาคารตึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากหอศิลป์ ใช้หอศิลป์แห่งชาติในการถ่ายทำ โดยสามารถเคลื่อนย้าย ปรับเปลี่ยนฉาก และแสงได้บ้าง ตามความเหมาะสมขององค์ประกอบภาพและมุมกล้อง



ภาพที่ 4.16 ภาพแสดงจากหอศิลป์

2.2. อุปกรณ์ประกอบฉาก ฉากหนึ่งที่ต้องใช้ผู้คนมาเดินขวักไขว่จำเป็นต้องควบคุมสีให้สวยงาม จึงต้องจัดหาเสื้อผ้าให้สวมใส่ หรือ อาจจะใช้ร่ม หมวก ผ้าผืนยาว สร้างสีสันให้เกิดขึ้น ขณะที่คนเคลื่อนไหว ซึ่งใช้วัสดุที่มีสีที่ดูสนุก สดใส เช่น เหลือง แดง น้ำเงิน เขียว ส้ม เป็นต้น อาจมีสีออกขาว หรือ ดำบ้างเพื่อสร้างน้ำหนักของภาพให้ดูมีความอ่อนแก่

อุปกรณ์ประกอบฉากอีกสิ่งหนึ่งก็คือ ภาพวาดจิตรกรรมของศิลปินเพื่อให้ความคล้ายคลึงกับภาพจากการถ่ายทำมากที่สุด จึงต้องถ่ายทำจากคนเดินกับฉากกรวิ้งก่อน แล้วทำเทคนิคทางการตัดต่อเสร็จ จึงคัดลอกรูปเหล่านั้นออกมาเป็นงานระบายสีด้วยที่แปรงที่สะบัดรวดเร็ว จึงสามารถทำการซ้อนภาพเข้าไปอยู่ในหอศิลป์ได้อย่างแนบเนียนที่สุด

2.3 เครื่องแต่งกาย ภายในเรื่องนี้มีนักแสดงหลักเพียงคนเดียวคือ ผู้ชายซึ่งสร้างบุคลิกขึ้นเป็นนักธุรกิจที่อยู่ในสังคมเมืองที่วุ่นวาย ชายผู้นี้ยืนชมงานศิลปะเหมือนเขาอยู่ท่ามกลางความวุ่นวายโดยยืนนิ่งมองดูอย่างสงบ สีของเสื้อผ้าจึงต้องแตกต่างไปจากสิ่งแวดล้อมที่เคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่างวุ่นวายอลหม่าน จึงเลือกใช้สูทสีดำ เชิดขาวภายใน ผูกเนคไทที่มีสีสันให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยใช้เครื่องแบบทั้งหมดเหมือนในสังคมธุรกิจทั่วไป



ภาพที่ 4.17 ภาพแสดงเครื่องแต่งกายของนักแสดง

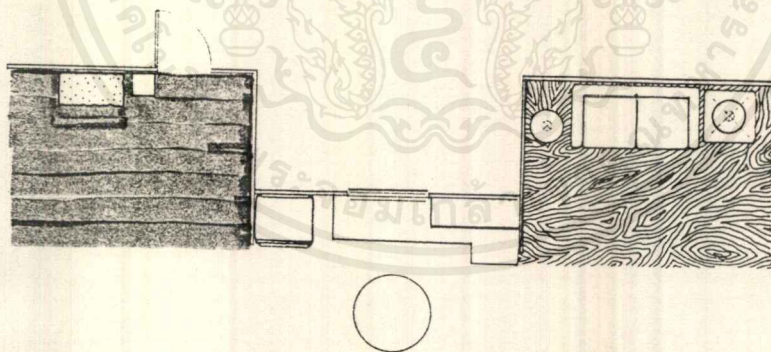
2.4 การเมคอัพ การทำผมและการแต่งหน้าของตัวแสดงหลัก แสดงถึงบุคลิกลักษณะของคนที่ทำงานเคร่งเครียดในสังคมธุรกิจ แต่ยังคงมีเวลาที่ชื่นชมงานศิลปะอย่างมีสุนทรีย์ การทำผมจึงเป็นทรงเรียบร้อย ใส่น้ำมันเรียบ เหมือนออกไปทำงาน แต่มีช่วงปล่อยปลายผมบ้างเพื่อความผ่อนคลายของใบหน้า การแต่งหน้าจึงเป็นลักษณะเรียบ สะอาด เข้มคม เพื่อแสดงถึงช่วงเวลาของการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

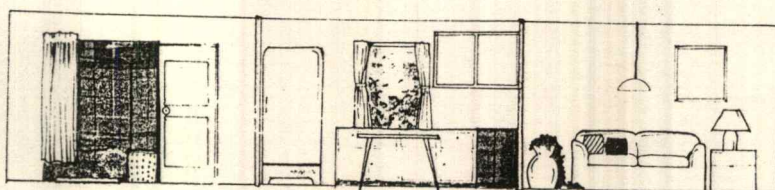
3. ภาพยนตร์โฆษณาหอศิลป์ตาตุ ชุดที่ 3 เรื่องศิลปะกับชีวิตประจำวัน

ภาพยนตร์โฆษณาเรื่องที่ 3 ศิลปะกับชีวิตประจำวัน เป็นการหยิบยกงานศิลปะเข้าไปแทนที่สิ่งของที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน ซึ่งงานศิลปะเหล่านั้นก็ได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบๆสังคมที่เต็มไปด้วยสินค้าอุปโภค บริโภค ที่บรรจุมาจากโรงงานอุตสาหกรรม โดยนำงานศิลปะในลัทธิ Pop Art นำมาดัดแปลงในส่วนต่างๆของภาพยนตร์

3.1 จาก ภายในเรื่องประกอบไปด้วยฉากสำคัญ 3 ฉากคือฉากภายในบ้าน ซึ่งเป็นบ้านที่ตกแต่งด้วยศิลปะในลัทธิป๊อปอาร์ต บ่งบอกถึงชีวิตที่โปร่งสบาย เรียบง่าย และแบนราบเป็น 2 มิติ เฟอร์นิเจอร์ ผั่ง เพดาน ทุกอย่างถูกตัดขอบด้วยเส้นสีดำ แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของลัทธิป๊อปอาร์ต ลวดลาย และสีเส้นเป็นเส้นหรือจุด ใช้สีง่ายๆ หลักๆ คือ แดง เหลือง ม่วง น้ำเงิน เขียว ส้ม หรือ อาจลดค่าสีแดงโดยการใช้อจุดหรือเส้นสลับขาว ทำให้เกิดสีชมพู เป็นต้น การจัดวางประตู หน้าต่าง กับเฟอร์นิเจอร์จัดวางอย่างเป็นระเบียบ แนวตรง สามารถมองเห็นทะลุโปร่งผ่านหน้าต่างถึงกัน เพื่อให้เห็นความเป็นชีวิตที่สบาย เรียบง่าย ตามระบบระเบียบแบบแผน และนำบางส่วนจากงานศิลปะที่มีภาพเกี่ยวกับบ้าน เฟอร์นิเจอร์มากมาย เมื่อได้แบบร่างแล้วจึงทดลองลงสีที่แตกต่างกันออกไปในแบบบ้านเพียงแบบเดียว แล้วจึงเลือกภาพที่มีความเหมาะสมระหว่างสีกับแบบบ้าน



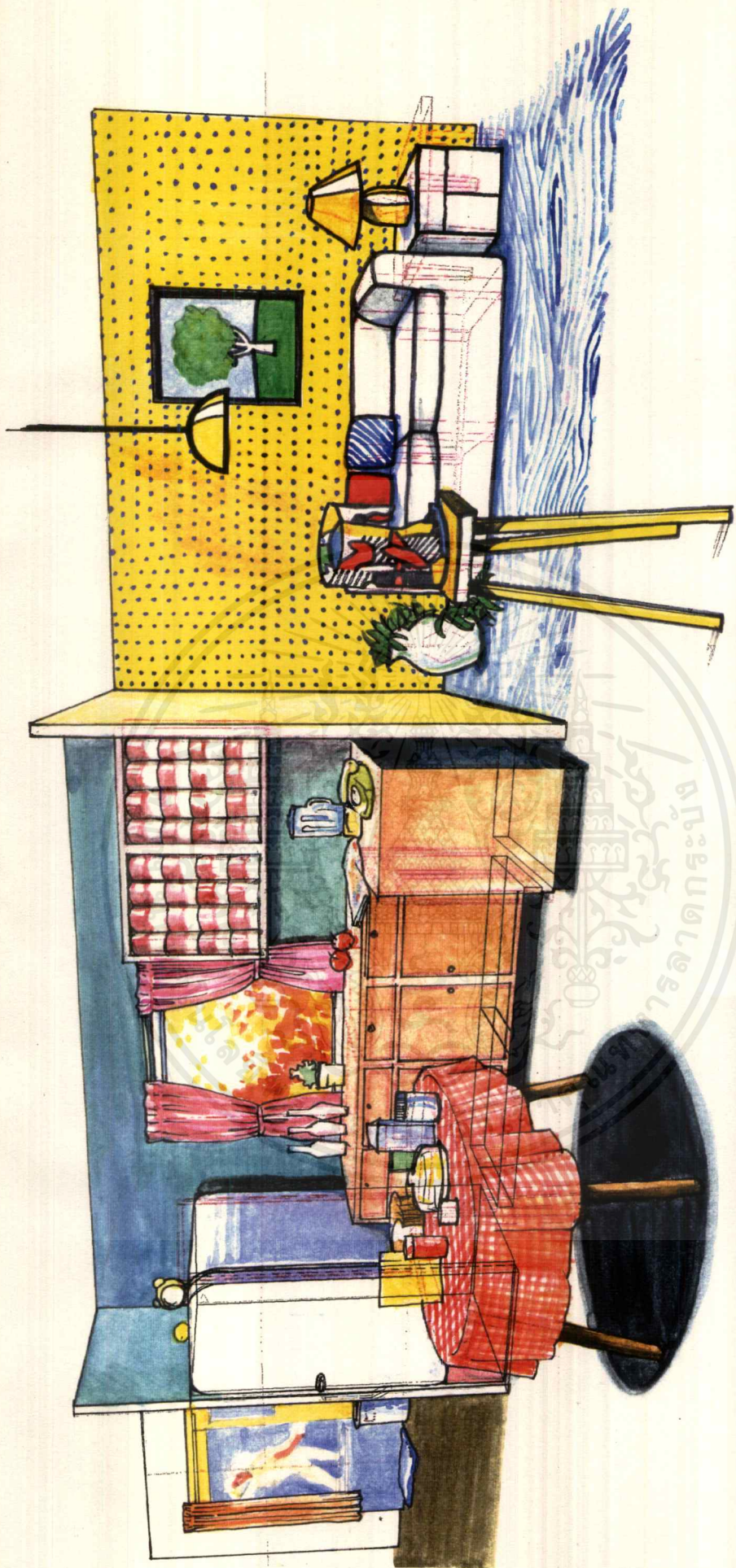
PLAN 1:75



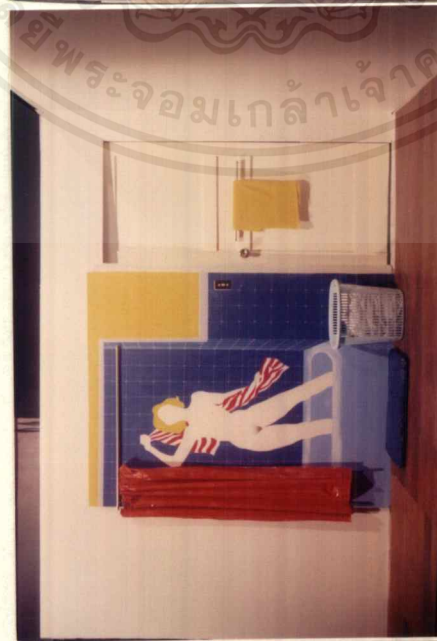
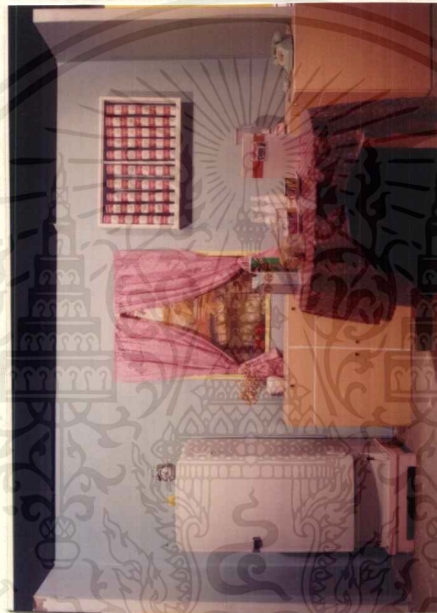
FRONT 1:75

ภาพที่ 4.18 ภาพแสดงแบบร่างการออกแบบจากภายในบ้านทั้ง 3 ห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



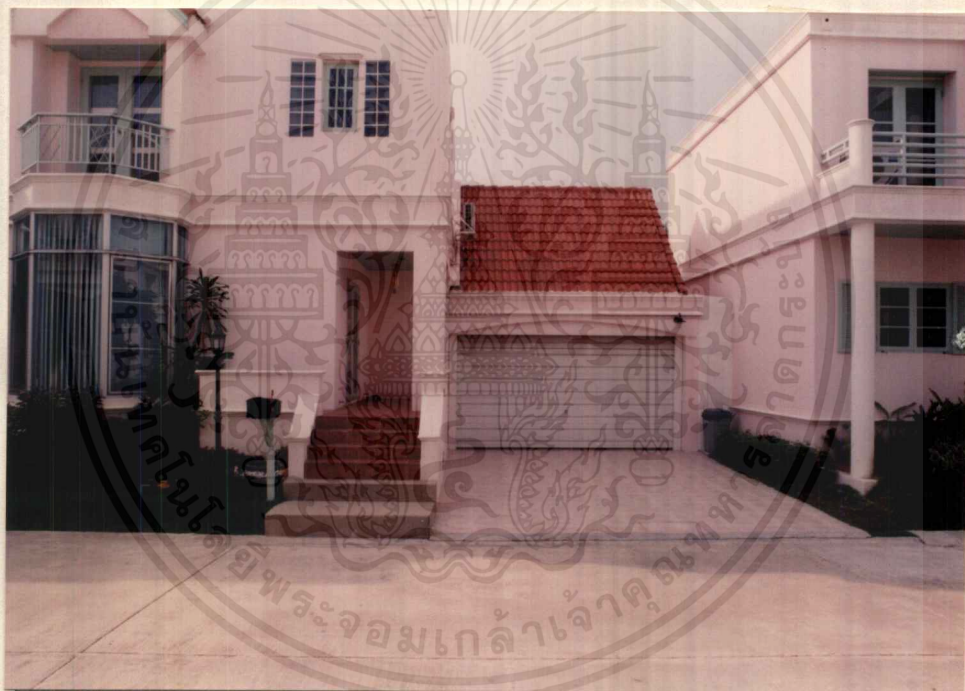
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ภาพที่ 4.19 ภาพแบบร่างจากภายในบ้าน
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.20 ภาพแสดงจากภายในบ้านเมื่อเสร็จสมบูรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

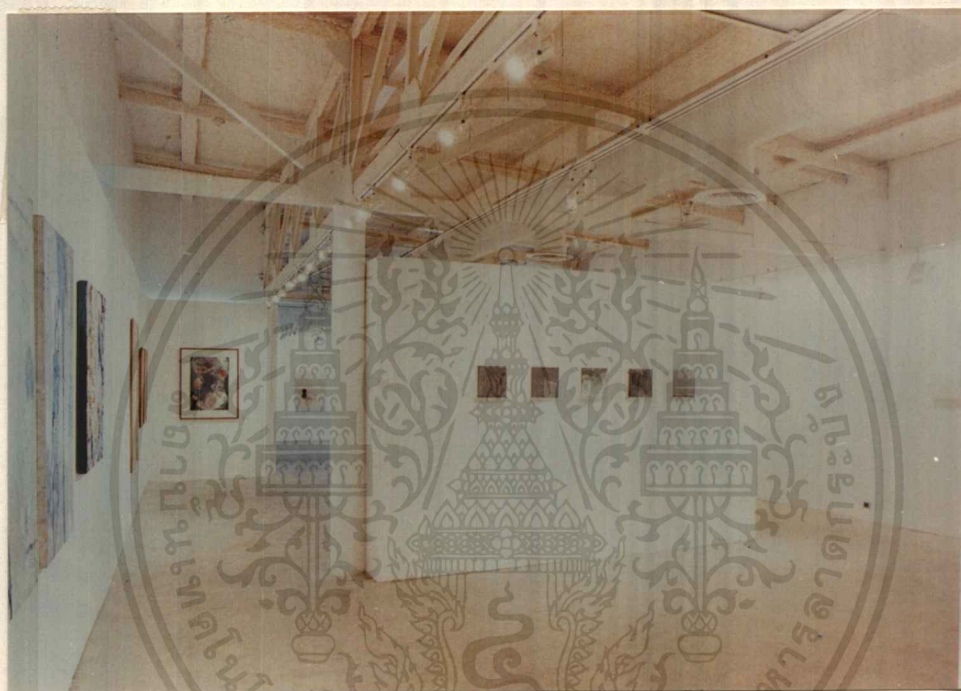
จากภายนอกบ้าน จาก STORY BOARD เมื่อตัวแสดงมองออกนอกหน้าต่างด้านหน้าบ้านจะเห็นเป็นจากบ้านอื่นๆในหมู่บ้าน มีรถวิ่ง และคนเดินผ่านซึ่งจากนี้ก็จำเป็นต้องให้มีความเข้ากับจากภายในบ้าน โดยการจับงานศิลปะในสไตล์เดียวกันเข้าไปแทนที่ จากภายนอกเป็นการหาสถานที่จริงในหมู่บ้าน แล้วมาทำการดัดแปลง เพิ่มเติมในบางส่วน ซึ่งหมู่บ้านที่หาต้องมีเนื้อที่กว้างพอสำหรับรถวิ่งและคนเดินได้ บริเวณรอบๆสะอาดและมีแสงแดดพอสำหรับการถ่ายทำ



ภาพที่ 4.21 ภาพแสดงจากภายนอกบ้าน

จากหอศิลป์ สถานที่ถ่ายทำหอศิลป์ยังคงเป็นที่สถานที่หอศิลป์ตาตุ่งจริง แต่มีการตกแต่งรูปภาพให้เป็นงานศิลปะประเภทเดียวกับจากที่บ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.22 ภาพแสดงฉากหอศิลป์

3.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก งานศิลปะในลัทธิป๊อปอาร์ตมักนำเสนอผลงานมาจากสิ่งของ
 ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน แต่มักจะเป็นผลิตภัณฑ์และเรื่องราวในต่างประเทศ จึงต้องมีการดัด
 แปลงบางอย่างให้เข้ากับวิถีชีวิตของคนไทย

งานศิลปะที่คัดเลือกมาดัดแปลง เป็นงานศิลปะที่มีความร่วมสมัย อยู่ในยุคปัจจุบัน
 และยังเป็นเครื่องใช้ ที่มีมาแต่อดีต และยังมีนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน

วัสดุที่ใช้ในการตกแต่งฉาก จำพวกเฟอร์นิเจอร์นั้น ใช้เฟอร์นิเจอร์ที่มีอยู่ในงานศิลปะ
 และเป็นเฟอร์นิเจอร์ที่มีการออกแบบสร้างขึ้นมาแล้ว แต่ยังคงมีความร่วมสมัยอยู่ ตู้เย็น
 เครื่องซักผ้า และเฟอร์นิเจอร์ทั้งหมด ใช้วัสดุที่ดูคล้ายพลาสติก เพราะงานศิลปะป๊อปอาร์ต เน้น
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่องราวยุคสมัย ของการปฏิวัติอุตสาหกรรม พลาสติกเป็นวัสดุที่นิยมใช้กันมาก และเลือกใช้สี
ดิบ ๆ จากแม่สี แทบจะไม่มีการผลิตสีเพิ่มเติม

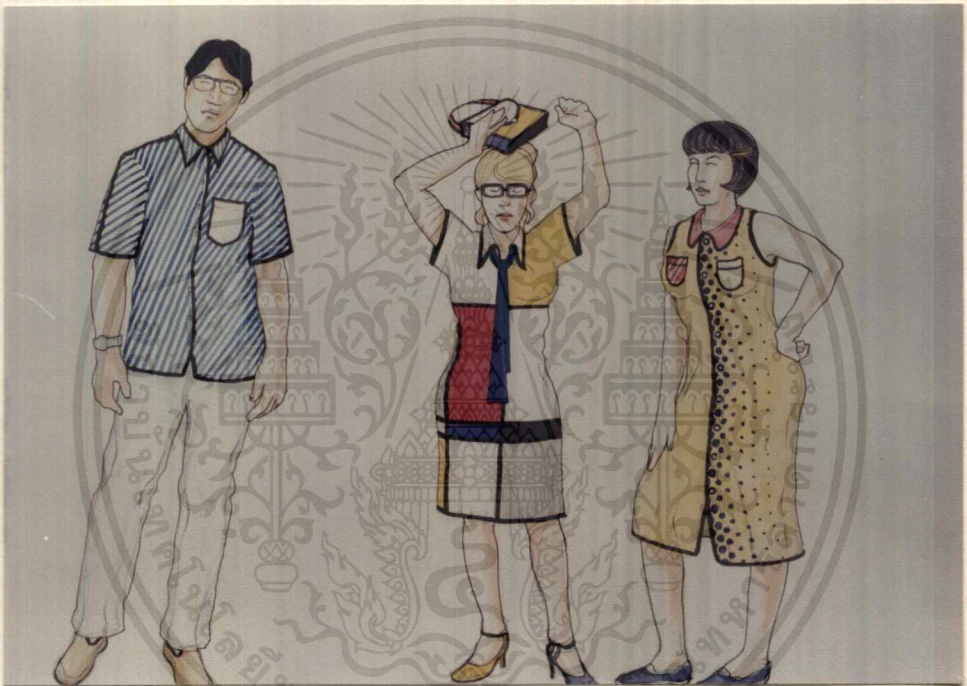
จาก Shooting Board ทำให้เห็นภาพรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉาก ที่
ต้องสร้างขึ้นมาใหม่ ดังนี้ กระจบองนม , ถ้วยกาแฟ , ตู้เย็น , ขวดน้ำอัดลม , เค้ก และหนังสือพิมพ์



ภาพที่ 4.23 ภาพแสดงอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.3 เครื่องแต่งกาย จากเรื่อง มีตัวแสดงหลักเพียงคนเดียว คือชายที่อาศัยอยู่ในบ้าน ซึ่ง
เครื่องแต่งกายก็ควรมี สไตลเข้ากับฉาก ซึ่งเป็นงานศิลปะด้วย และเป็นเสื้อผ้าที่สบาย ๆ เหมือน
อยู่บ้าน แต่ออกไปนอกบ้านได้ จึงเลือกแบบเป็นเสื้อเชิ้ตแขนสั้น กับกางเกงขายาว รองเท้าผ้าใบ
หุ้มส้น มีสีสันลวดลายเรียบง่ายเข้ากับงานศิลปะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.24 ภาพแสดงเสื้อผ้าของนักแสดง

3.4 เมคอัพ การแต่งหน้าของนักแสดงชาย เลือกใช้การแต่งหน้าแบบ Clean Beauty ให้ดูเรียบง่าย เหมือนชีวิตประจำวัน ทรงผมหวีดูสะอาด ไม่ใส่น้ำมัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์โฆษณา

1. กระบวนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ (Pre Production)

เมื่อการสร้างฉากและจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆทุกอย่างเสร็จสมบูรณ์ การวางแผนงานการถ่ายทำ เริ่มเรียงลำดับความสำคัญการทำงานก่อนหลังออกไป แล้วแต่เรื่องราวหรือความพร้อมของทั้งคณะทำงานและนักแสดง แผนงานที่วางไว้ ได้แก่

1.1 Casting Sheet

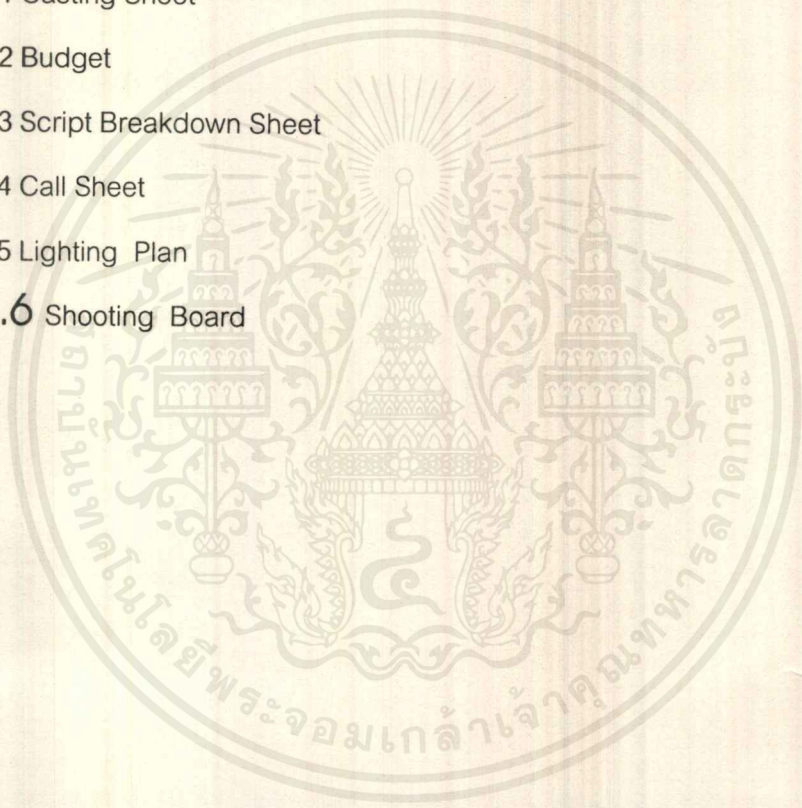
1.2 Budget

1.3 Script Breakdown Sheet

1.4 Call Sheet

1.5 Lighting Plan

1.6 Shooting Board



CASTING SHEET

งานถ่ายทำ : หอศิลป์ตาดู

วันที่ : 9 กันยายน 2540

ชื่อ : เอกพงศ์ พรพงษ์

ที่อยู่ : 105/597 ม.วังทองเขาสี

ถ.สุขาภิบาล 1 คลองกุ่ม

อ. บึงกุ่ม เขต บางกะปิ

กรุงเทพ

โทรศัพท์ : 01 - 842 - 6908

ที่ทำงาน :บ. แอมเวย์ (ประเทศไทย)

จำกัด 52/183 สุขาภิบาล 3

เขต หัวหมาก กรุงเทพ

โทรศัพท์ : 374 - 8000 ต่อ 302

อายุ : 28 เพศ : ชาย

สัญชาติ : ไทย



| | | | |
|-------------|------------|------------|----------------------|
| ส่วนสูง 167 | น้ำหนัก 66 | ผม / ตา ดำ | ปานหน้า / หลัง 18/19 |
| แขนยาว 22 | รอบแขน 11 | ขายาว 39 | รอบขา 22 |
| อก 37 | เขว 30 | สะโพก 38 | |

| | | |
|--------------|----------------|-----------------|
| เสื้อ M / 32 | กางเกง 30 / 40 | กระโปรง - |
| หมวก - | รองเท้า 41 / 7 | เครื่องประดับ - |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

BUDGET

Title : โฆษณาหอศิลป์ตาตุ Date Prepare : 15 ตุลาคม 2540

Director : นาย เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์

| Description | Quantity | Rate | Total |
|--------------------|---------------|--------|---------------|
| Pre production | | | |
| set | 6,000 | | 6,000 |
| props | 4,000 | | 4,000 |
| เครื่องแต่งกาย | 1,500 | | 1,500 |
| make up | 500 | | 500 |
| ฟิล์ม | 900/100f | 1,200f | 10,800 |
| | | | |
| Production | | | |
| ขนส่ง | 200/ วัน7 วัน | 1,400 | |
| อาหาร | 400/ วัน7 วัน | 2,800 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Post Production | | | |
| ล้างฟิล์ม | 2.5/ 1 f | 1,200f | 3,000 |
| tele scene | 4,500/ ชม. | 3 ชม. | 13,500 |
| ตัดต่อ | 600 / ชม. | 5 ชม. | 3,000 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Grand Total | | | 41,500 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT

BREAKDOWN SHEET

Title : Paint

Director : เขมพัทธ์

Breakdown No. 1

Scene : จราจร

Shot : 2 ,7 ,8 ,9 , 10

Location / Set : สามแยกสุขาภิบาล 2 - 3Day / Night :

Description :

Exterior / Interior :

| | |
|--|---|
| <p>cast</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักธุรกิจ | <p>extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนเดิน ชาย 2 คน - คนเดิน หญิง 4 คน |
| <p>wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> - สูทสีดำ - แว่นตา | <p>stunts</p> |
| <p>props</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสื้อผ้ามีสีสัน - หมวก - ร่ม | <p>make up / hair</p> <ul style="list-style-type: none"> - น้ำมันใส่ผมเรียบ |
| <p>production notes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Platform 3 ชั้น | <p>vehicles / animals</p> <p>special effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฟิลเตอร์ ND , Dream - Speed 12 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Title : Paint

Director : เขมพัทธ์

Breakdown No. 2

Scene : คนเดิน

Shot : 1,2,3,5,11

Location / Set : หอสมุดกลาง พระจอมเกล้าDay / Night :

Description :

Exterior / Interior :

| | |
|---|---|
| <p>cast</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักธุรกิจ | <p>extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนเดิน ชาย 30 คน - คนเดิน หญิง 30 คน |
| | <p>stunts</p> |
| <p>wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> - สูทสีดำ - แว่นตา | <p>make up / hair</p> <ul style="list-style-type: none"> - น้ำมันใส่ผมเรียบ |
| <p>props</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสื้อผ้ามีสีสั่น - หมวก - ร่ม | <p>vehicles / animals</p> |
| <p>production notes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Platform 3 ชั้น - ไฟ 2000 , 800 - Dolly | <p>special effect</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฟิลเตอร์ ND , Dream - Speed 12 |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Title : ครอบครัว

Director : เขมพัทธ์

Breakdown No. 3

Scene : 2

Shot : 1,2,3,4,5,6

Location / Set : ห้องแม่Day / Night :

Description :

Exterior / Interior :

| | |
|---|--|
| <p>cast</p> <ul style="list-style-type: none"> - พ่อ - แม่ | <p>extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชายสวมหมวก - คนเดินชมงานศิลปะ 5 คน |
| | <p>stunts</p> |
| <p>wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชุดคลุมยาวสีขาว - ชุดนอนสีขาว | <p>make up / hair</p> <ul style="list-style-type: none"> - เก๋ล้มผม - โบหน้า สูงอายุ |
| <p>props</p> <ul style="list-style-type: none"> - เครื่องเล่นแผ่นเสียง - แจกันดอกไม้ - หนังสือ - แก้วไวน์ | <p>vehicles / animals</p> |
| <p>production notes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดอลลี่ 3 ราง | <p>special effect</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT BREAKDOWN SHEET

Title : Pop Art

Director : เขมพัทธ์

Breakdown No. 5

Scene : 2

Shot : 5

Location / Set : ฟอเรสต์ ปาร์ค วิลเลจ Day / Night :

Description :

Exterior / Interior :

| | |
|---|--|
| <p>cast</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชายโสด | <p>extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - |
| <p>wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสื้อยืดลาย - กางเกงขายาวสีเทา | <p>stunts</p> |
| <p>props</p> <ul style="list-style-type: none"> - หนังสือพิมพ์ - โซฟา | <p>make up / hair</p> <ul style="list-style-type: none"> - หวีผมเรียบ |
| <p>production notes</p> <ul style="list-style-type: none"> - ฉากดำ | <p>vehicles / animals</p> |
| <p>special effect</p> | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCRIPT

BREAKDOWN SHEET

Title : Pop Art

Director : เขมพัทธ์

Breakdown No. 6

Scene : 1

Shot : 1,2,3,4,5,6

Location / Set : ห้อง 3 ห้องภายในบ้านDay / Night :

Description :

Exterior / Interior :

| | |
|---|--|
| <p>cast</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชายโสด | <p>extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - |
| <p>wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสื้อยืดลาย - กางเกงขาสั้นสีเทา | <p>stunts</p> |
| <p>props</p> <ul style="list-style-type: none"> - หนังสือพิมพ์ - ถ้วยกาแฟ - เขยือกกาแฟ - โทรศัพท์ | <p>make up / hair</p> <ul style="list-style-type: none"> - หวีผมเรียบ |
| <p>production notes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Platform 3 ชั้น - Dolly 3 ราง | <p>vehicles / animals</p> <p>special effect</p> |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง Pop.Art

ผู้กำกับ เชมพัทธ์ พัทธวิชญ์

วันที่ถ่ายทำ 1 กุมภาพันธ์ 2541

เวลานัดหมาย 9.00 น.

สถานที่ถ่ายทำ โรงถ่ายนิเทศศิลป์

เวลาเดินทาง

โทรศัพท์

เวลาพร้อมถ่าย 10.00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|-------------|--------|----------|
| นาย เอกพงษ์ | ชายโสด | - |

คณะทำงาน

ฝ่ายกำกับ

ผู้กำกับ เชม

ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม

ช่างภาพ เต๋ย

ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเรศ

กริฟแมน ก้อง

เกฟเฟออร์ โจ

ฝ่ายศิลป์

กำกับศิลป์ เชม

พร้อป

แต่งหน้า เซ่

เทคนิค ภาณุ

ฝ่ายจัดการ

ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์

อาหาร -

ขนส่ง -

ดูแลนักแสดง พิ้มุก

ชื่อหนังสือเป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

สงวนลิขสิทธิ์ | ห้ามทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต | เนื้อหาและข้อมูลในเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง Paint ผู้กำกับ เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์
วันที่ถ่ายทำ 9 ธันวาคม 2540 เวลาค้นหา 12.00 น.
สถานที่ถ่ายทำ สามแยกเชื่อมถ.สุขาภิบาล 2-3 เวลาเดินทาง 13.00 น.
โทรศัพท์ เวลาพร้อมถ่าย 14.00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|--|---|----------|
| นาย เอกพงษ์ extra หญิง 3 คน extra ชาย 3 คน | นักธุรกิจ ประชากรมีสีสัน ประชากรมีสีสัน | |

คณะทำงาน

| | | |
|---------------------------|----------------|-----------------------|
| ฝ่ายกำกับ | ฝ่ายศิลป์ | ฝ่ายจัดการ |
| ผู้กำกับ เขม | กำกับศิลป์ เขม | ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์ |
| ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม | พรอ๊ป | อาหาร - |
| ช่างภาพ เต๋ย | แต่งหน้า เซ | ขนส่ง - |
| ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเรศ | เทคนิค ภาณุ | ดูแลนักแสดง ฟ้า |
| กริฟแมน ก้อง | | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง Paint

ผู้กำกับ เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์

วันที่ถ่ายทำ 27 ธันวาคม 2540

เวลานัดหมาย 12.00 น.

สถานที่ถ่ายทำ หอสมุดกลาง พระจอมเกล้า

เวลาเดินทาง

โทรศัพท์

เวลาพร้อมถ่าย 13:00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|---|---|----------|
| พี่เคน extra หญิง 30 คน extra ชาย 30 คน | นักธุรกิจ ประชากรมีสีสัน ประชากรมีสีสัน | |

คณะทำงาน

ฝ่ายกำกับ

ผู้กำกับ เขม

ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม

ช่างภาพ เต๋ย

ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเรศ

กรีฟแมน ก้อง

เกฟเฟอร์ โจ

ฝ่ายศิลป์

กำกับศิลป์ เขม

หรือป

แต่งหน้า เซ่

เทคนิค ภาณุ

ฝ่ายจัดการ

ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์

อาหาร -

ขนส่ง -

ดูแลนักแสดง พี่มุก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

สงวนลิขสิทธิ์ | ห้างหุ้นส่วนจำกัด หอสมุดแห่งชาติ | โทร. 02-2543-1111 | อีเมล: info@nl.go.th | เว็บไซต์: www.nl.go.th

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง **ครอบครัว** ผู้กำกับ **เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์**
วันที่ถ่ายทำ **8 มกราคม 2541** เวลารันดหมาย **9.00 น.**
สถานที่ถ่ายทำ **โรงถ่ายนิเทศศิลป์** เวลาเดินทาง
โทรศัพท์ เวลาพร้อมถ่าย **10.00 น.**

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|---|------------|----------|
| นาย เอกพงษ์ นางสาว กัลยาภรณ์ extra คนในหอศิลป์ 5 คน | พ่อ แม่ | |

คณะทำงาน

| | | |
|----------------------------------|-----------------------|------------------------------|
| ฝ่ายกำกับ | ฝ่ายศิลป์ | ฝ่ายจัดการ |
| ผู้กำกับ เชม | กำกับศิลป์ เชม | ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์ |
| ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม | พร้อป | อาหาร - |
| ช่างภาพ เต๋ย | แต่งหน้า เซ่ | ขนส่ง - |
| ผู้ช่วยช่างภาพ เบ๊ , ณเรศ | เทคนิค ภาณุ | ดูแลนักแสดง พีมุก |
| กรีฟแมน ก้อง | | |
| เกฟเฟอร์ โจ | | |

ขอสงวนสิทธิ์เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่อนุญาตให้นำออก หรือเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตจากทีมงาน หรือแจ้งทีมงานขอเอกสารหรือสิ่งที่มีประโยชน์ไปใช้

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง ครอบครัวยุคใหม่ ผู้กำกับ เชมพัทธ์ พัชรวิชญ์
วันที่ถ่ายทำ 15 มกราคม 2541 เวลารีดหมาย 10.00 น.
สถานที่ถ่ายทำ ลานธรรม วัดพระธรรมกาย เวลาเดินทาง 12.00 น.
โทรศัพท์ เวลาพร้อมถ่าย 14.00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|-----------------------------|------------|----------|
| น้องจาว นางสาว กัลยาภรณ์ | ลูก แม่ | |

คณะทำงาน

| | | |
|---------------------------|----------------|-----------------------|
| ฝ่ายกำกับ | ฝ่ายศิลป์ | ฝ่ายจัดการ |
| ผู้กำกับ เชม | กำกับศิลป์ เชม | ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์ |
| ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม | พรอปป | อาหาร - |
| ช่างภาพ เต๋ย | แต่งหน้า เซ่ | ขนส่ง - |
| ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเรศ | เทคนิค ภาณุ | ดูแลนักแสดง พี่มุก |
| กรีฟแมน ก้อง | | |

ภาพถ่ายนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไปว่ากรณีนี้อาจ ขัดแย้ง สิทธิของผู้อื่นได้โปรดแจ้งผู้เกี่ยวข้องก่อนการนำภาพไปใช้

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง Pop Art ผู้กำกับ เชมพัทธ์ พัทธวิษณุ
วันที่ถ่ายทำ 31 มกราคม 2541 เวลารีดหมาย 14.00 น.
สถานที่ถ่ายทำ ฟอเรสต์ ปาร์ค วิลเลจ เวลาเดินทาง 15.00 น.
โทรศัพท์ เวลาพร้อมถ่าย 16.00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|-------------|--------|----------|
| นาย เอกพงษ์ | ชายโสด | - |

คณะทำงาน

| | | |
|---------------------------|----------------|-----------------------|
| ฝ่ายกำกับ | ฝ่ายศิลป์ | ฝ่ายจัดการ |
| ผู้กำกับ เชม | กำกับศิลป์ เชม | ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์ |
| ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม | พร็อบ | อาหาร - |
| ช่างภาพ เต๋ย | แต่งหน้า เซ | ขนส่ง - |
| ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเวศ | เทคนิค ภาณุ | ดูแลนักแสดง พิ้มุก |
| กรีฟแมน ก้อง | | |
| เกฟเฟอริ์ โจ | | |

ส่งถึง

CALL SHEET

ชื่อเรื่อง Pop Art ผู้กำกับ เชมพัทธ์ พัชรวิชัย
วันที่ถ่ายทำ 22 กุมภาพันธ์ 2541 เวลารีดหมาย 9.00 น.
สถานที่ถ่ายทำ หอศิลป์แห่งชาติ เวลาเดินทาง
โทรศัพท์ เวลาพร้อมถ่าย 10.00 น.

| ผู้แสดง | บทบาท | หมายเหตุ |
|--|----------------------------|----------|
| นาย เอกพงษ์ extra คนในหอศิลป์ 10 คน | พ่อ นักธุรกิจ ชายโสด | |

คณะทำงาน

| | | |
|---------------------------|----------------|-----------------------|
| ฝ่ายกำกับ | ฝ่ายศิลป์ | ฝ่ายจัดการ |
| ผู้กำกับ เชม | กำกับศิลป์ เชม | ผู้จัดการกองถ่าย แฟร์ |
| ผู้ช่วยผู้กำกับ ทอม | พร้อป | อาหาร - |
| ช่างภาพ พี่มี้ | แต่งหน้า เซ่ | ขนส่ง - |
| ผู้ช่วยช่างภาพ เป้ , ณเรศ | เทคนิค ภาณุ | ดูแลนักแสดง พี่มุก |
| กริฟแมน ก้อง | | |
| เกฟเฟอร์ โจ | | |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ลีฟทั้งหมดเป็นลิขสิทธิ์ของเรื่อขบวนการตั้งด้วยใจเต็มใจขอสงวนสิทธิ์ในสิ่งที่ปรากฏไว้

นัดหมายประชุมก่อนถ่ายทำ 1 วัน ติดต่อที่ 378 - 0248 หรือ เพจ 1144 เรียก 748 078

LIGHTING PLAN

Technical Data

Lens : Kern Vario - Switar 12.5 - 100 mm

Iris Setting : T 2.8

Camera : Bolex H16

Format : 16 mm.

Film : Fuji 8630

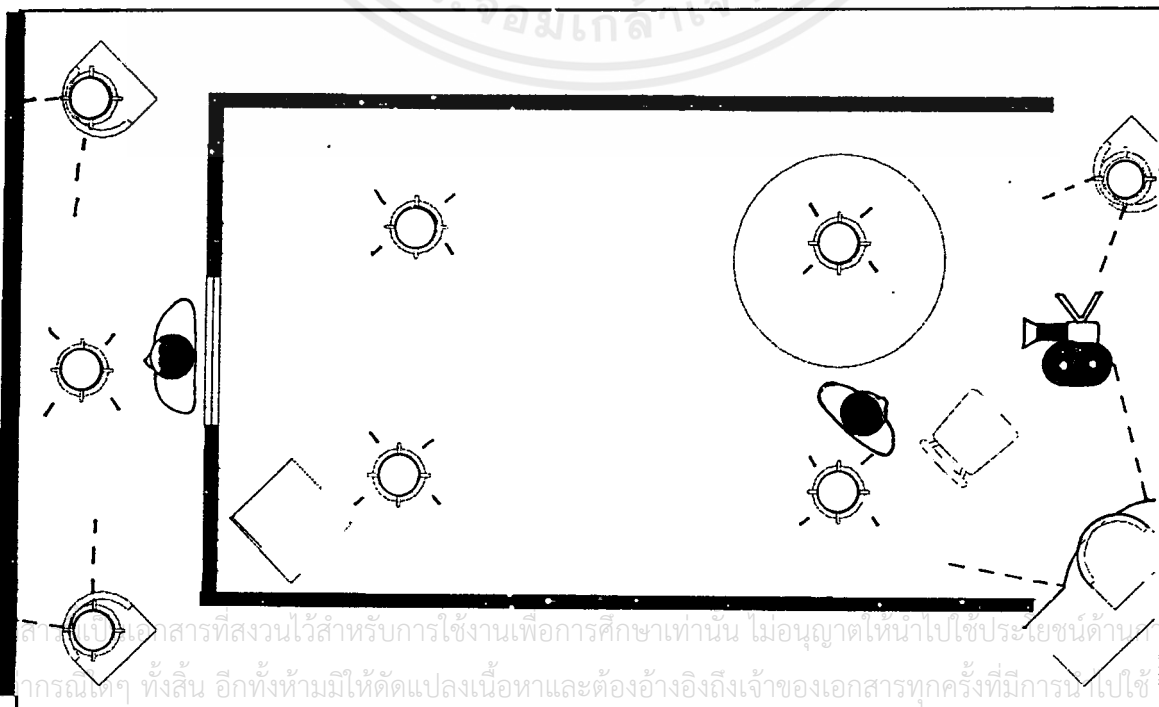
Film Rating : 125 ASA

Light Values

[with incident light meter]



| | |
|--------------|-------------|
| key | T 2.8 (0) |
| fill | T 2 (-1) |
| back | T 4 (+1) |
| ฉากหลัง | T 2 (-1) |
| เพดานไล่เงา | T 2.8 - T 2 |
| ผนังฝั่งซ้าย | T 2 (-+) |
| ผนังฝั่งขวา | T 2.8 (0) |



LIGHTING PLAN

Technical Data

Lens : Kern Vario - Switar, 12.5 - 100 mm

Iris Setting : T 2.8

Camera : Bolex H16

Format : 16 mm.

Film : Fuji 8630

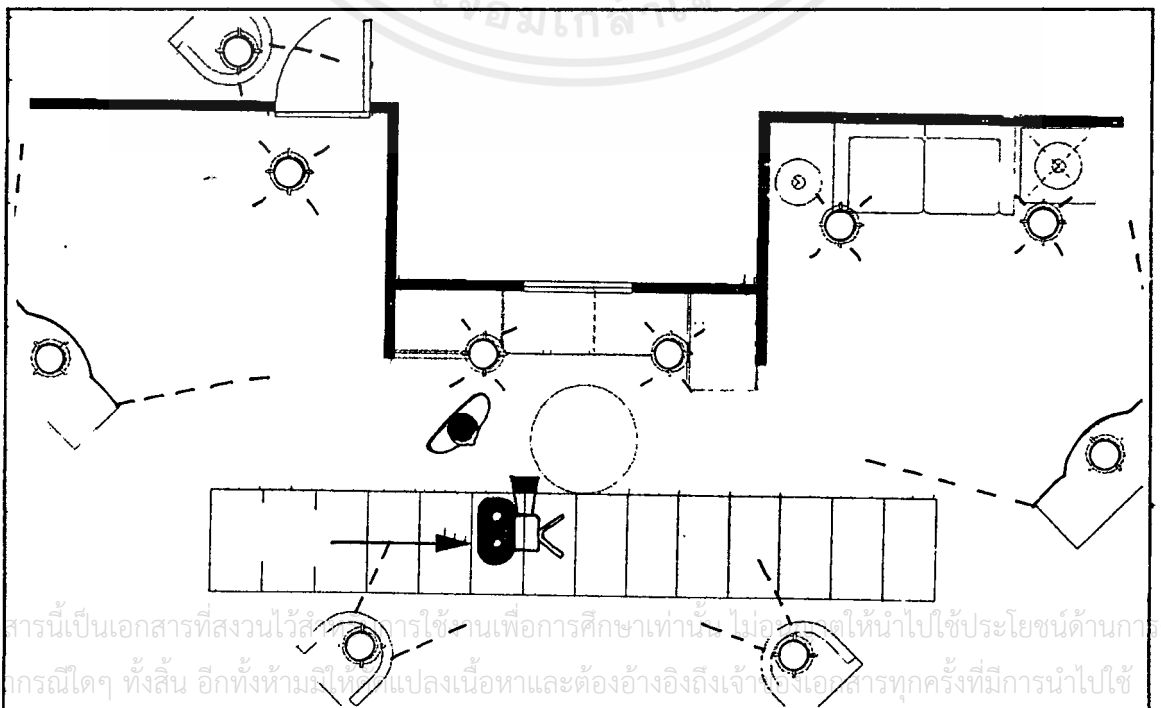
Film Rating : 125 ASA

Light Values

[with incident light meter]



| | |
|---------------|--------------|
| key | T 2.8 (0) |
| fill | T 1.9 (-1) |
| back | T 5.6 (+2) |
| ฉากหลัง | T 2.8 (0) |
| prop ด้านหน้า | T 4 (+2) |



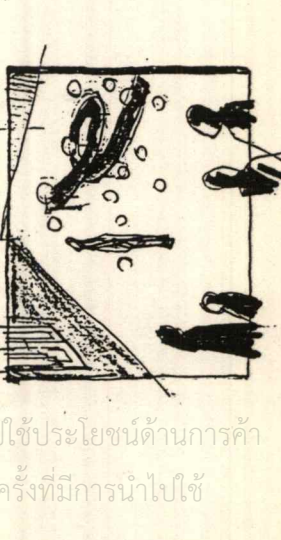
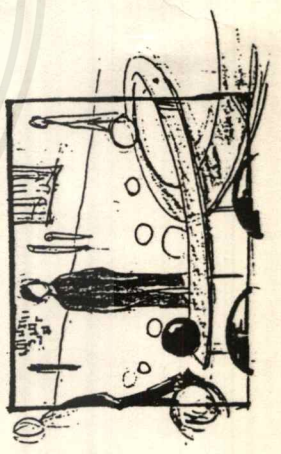
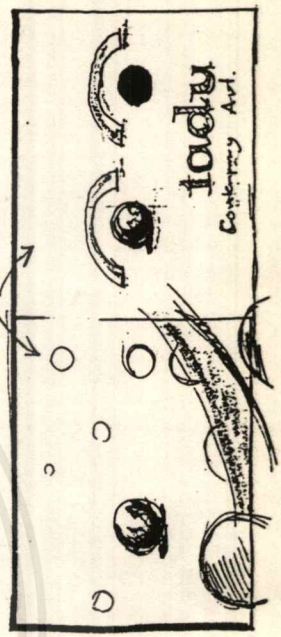
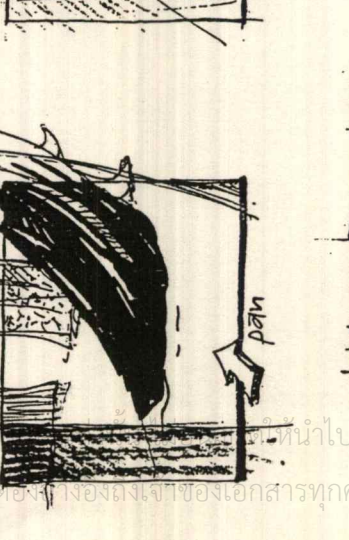
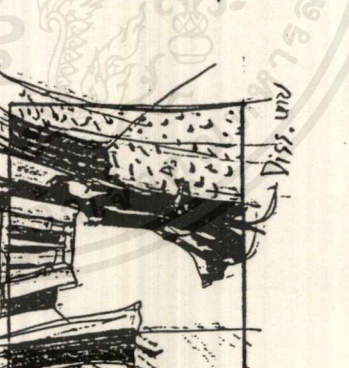
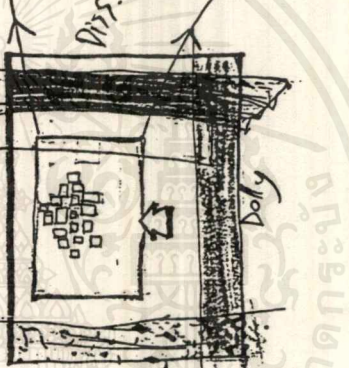
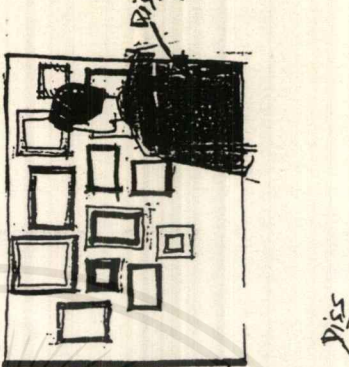
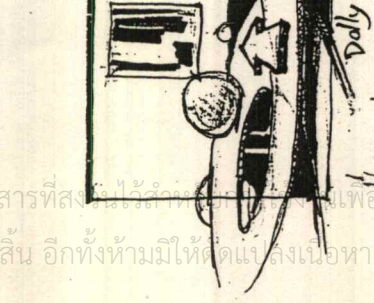
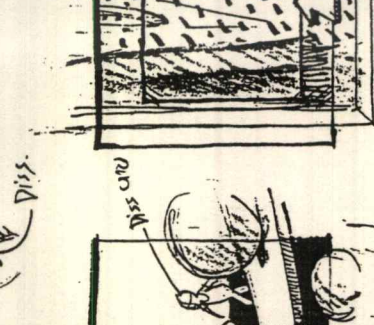
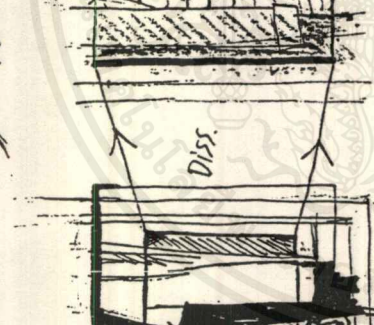
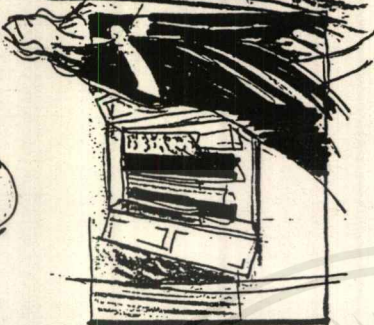
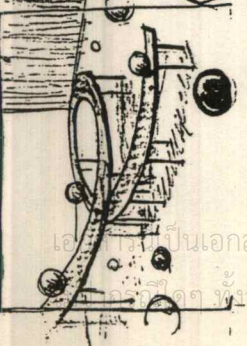
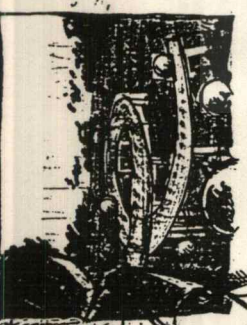
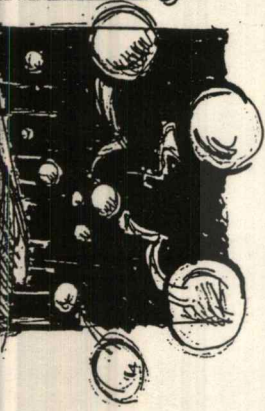
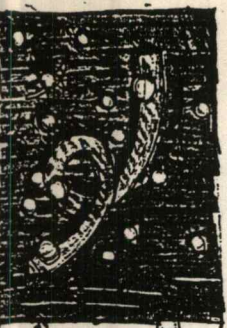
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ทกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Shooting Board

เรื่อง ศิลปะกับชีวิตครอบครัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

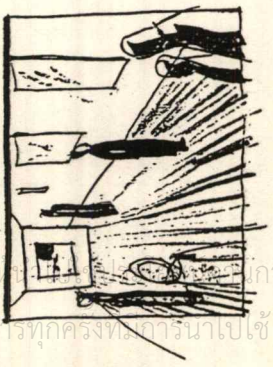
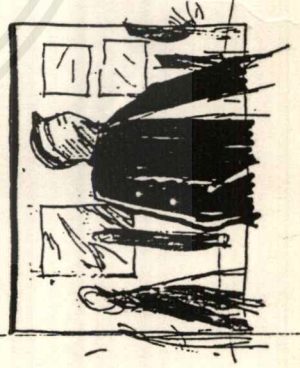
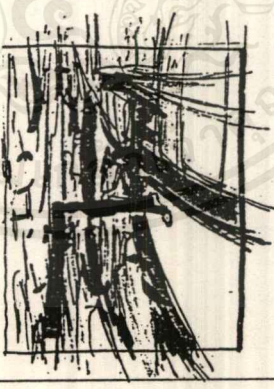
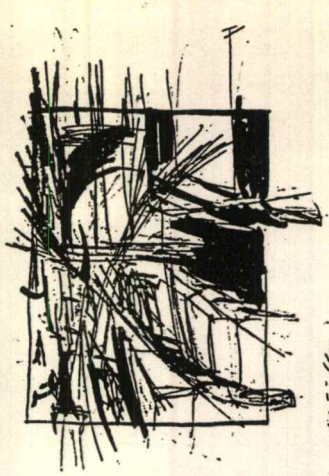
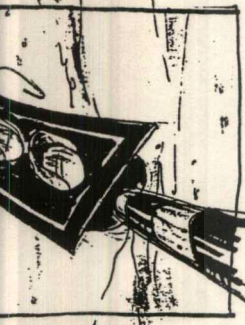


lady
Company
Art.

Shooting Board
เรื่อง ศิลปะในสังคมเมือง

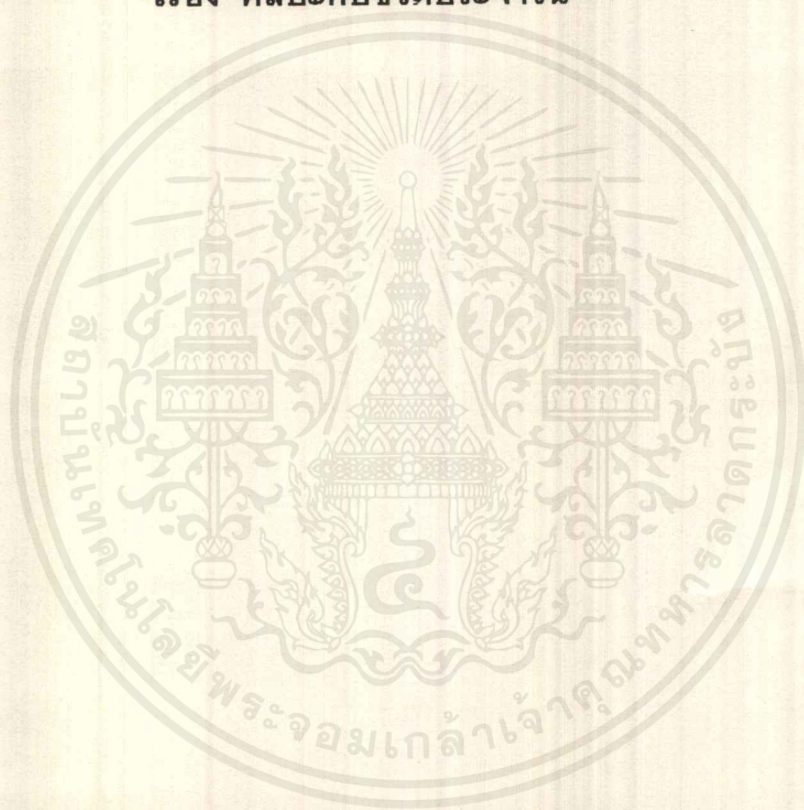


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

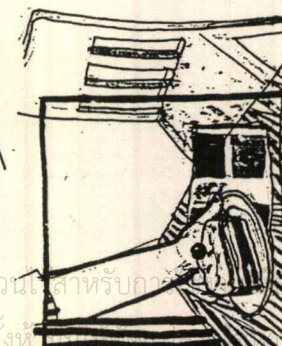
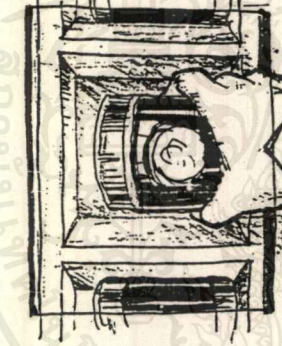
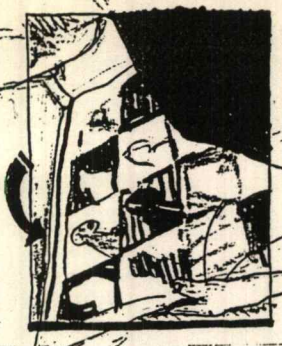
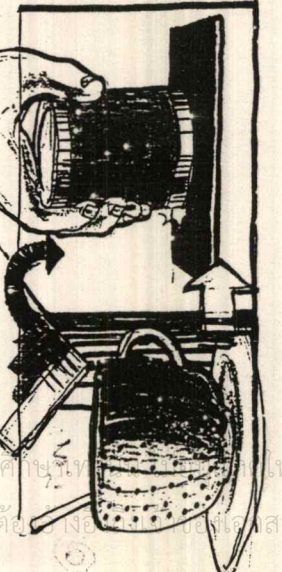
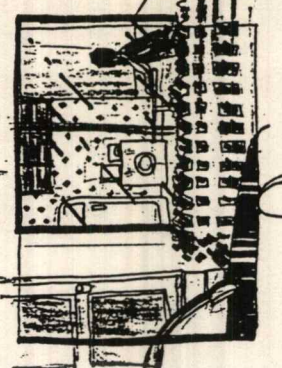
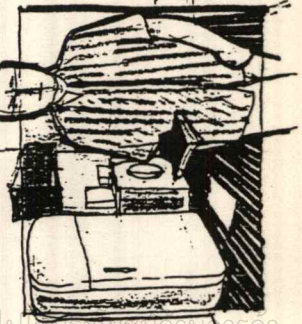
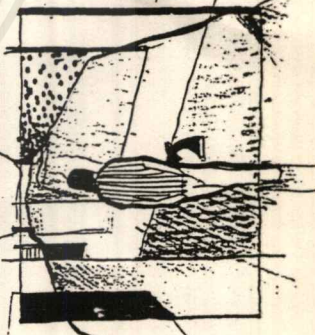
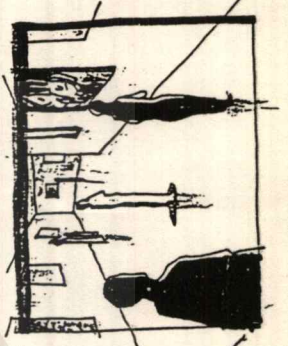
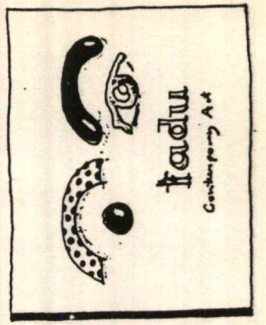


การเป็นเอกสารถือว่าเป็นงานศิลปะที่ไม่อนุญาตให้... การค้า
ในห้างสินค้าอื่น ๆ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารถูกครั้งทีการนาเปไซ

Shooting Board
เรื่อง ศิลปะกับชีวิตประจำวัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งที่... การค้าขาย... ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการศึกษา... และด้วย... สาระทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)

เมื่อเสร็จจากการเตรียมงานก่อนถ่ายทำแล้ว จึงดูความเหมาะสมของเวลา ไม่ว่าจะเป็นการสร้างฉาก ตัวแสดง อุปกรณ์การถ่ายทำและคณะทำงาน นัดหมายเวลาวางแผนงานถ่ายทำดีแล้วจึงเริ่มการถ่ายทำตั้งแต่เดือน ธันวาคม จนถึง เดือนกุมภาพันธ์ โดยออกกองถ่าย 7 ครั้ง ถ่ายทำฉากละ 1 วันรวมใช้เวลาทั้งสิ้น 7 วัน ไม่รวมการถ่ายแก้ไขเพิ่มเติม ซึ่งได้เก็บภาพเบื้องหลังการทำงาน และใบProduction log เป็นข้อมูลในการทำงานในช่วงของการถ่ายทำ



ภาพที่ 4.25 ภาพแสดงเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับบริการเชิงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.26 ภาพแสดงเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงเบื้องหลังการถ่ายทำชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION LOG

Title Paint Director วราวุธ Page 1Date 9 ธ.ค. 90 Film 250 D Sets ภาพยนตร์

| reel | lens | T.stop | feet | time | scene | shot | take | description |
|------|------|-------------------|------|-------|-------|------|------|-----------------------|
| 1 | 25 | 8(ND) | 10 | 5.9 | 2 | 1 | 1 | ca. 1/4 ต่อ |
| | | | 13 | 3.7 | | | 2 | |
| | | | 16 | 4.7 | | | 3 | |
| | | | 20 | 5.4 | | | 4 | |
| | 75 | 11(ND) | 24 | 4.3 | | 2 | 1 | กล้อง Pan ระวัง |
| | | | 27 | 4.9 | | | 2 | |
| | | 8 | 29 | 4.5 | | | 3 | |
| | | | 35 | 5.8 | | | 4 | |
| | | | 39 | 4.3 | | | 5 | |
| | 12.5 | 11 $\frac{1}{2}$ | 41 | 4 | | 3 | 1 | FS. ตม. กระจกบาน |
| | | | 43 | 2.38 | | | 2 | (speed 12) |
| | | | 45 | 9.1 | | | 3 | |
| | | | 47 | 5 | | | 4 | |
| | 35 | 8 | 49 | 12.25 | | 6 | 1 | E.C.S. ตม. กระจกบาน. |
| | | | 52 | 6.0 | | | 2 | (speed 12) |
| | | | 55 | 12.0 | | | 3 | |
| | | 5.6 $\frac{1}{2}$ | 57 | 10.2 | | | 4 | |
| | | | 58 | 13.9 | | | 5 | |
| | | | 61 | 11.6 | | | 6 | |
| | 35 | 5.6 | 63 | 5.14 | | 5 | 1 | M.S. ตม. กระจกบานแล้ว |
| | | | 66 | 10.8 | | | 2 | (speed 12) |
| | | | 70 | 11.9 | | | 3 | |
| | | | 74 | 15.7 | | | 4 | |
| | | | 77 | 11.39 | | | 5 | |
| | 100 | 4 $\frac{1}{2}$ | 78 | 4.66 | | 9 | 1 | M.S. ตม. กระจกบาน |
| | | | 80 | 5.5 | | | 2 | (speed 12) |
| | | | 84 | 11.68 | | | 3 | |
| | 35 | 4 $\frac{1}{2}$ | 87 | 6.5 | | 10 | 1 | ca. 1/4 ต่อ |
| | | | 91 | 6.9 | | | 2 | |

Note เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION LOG

Title Paint Director วิวัฒน์ Page 2
 Date 27 ธ. 40 Film 50 D < 7245 > Sets หอสมุดกลาง

| reel | lens | T.stop | feet | time | scene | shot | take | . description |
|------|------|--------|------|-------|-------|--------|------|------------------|
| 1 | 90 | 2.8 | 4 | 7.63 | 2 | 5 | 1 | CU. ภูเขา |
| | | | 5 | 7.21 | | | 2 | < speed 12 > |
| | | | 10 | 13.84 | | | 3 | |
| | 80 | 2.8 | 16 | 21.90 | | 3 | 1 | M.S. ภูเขา |
| | | | 23 | 17.65 | | | 2 | < speed 12 > |
| | 30 | 4 | 32 | 24.10 | | 2 | 1 | MS. ภูเขา |
| | | | 39 | 23.94 | | | 2 | < speed 12 > |
| | 40 | 4 | 45 | 22.14 | | | 3 | |
| | 35 | 5.6 | 56 | 34.34 | | | 4 | |
| | | | 68 | 40.45 | | | 5 | |
| | | | 78 | 35.13 | | | 6 | |
| | 12.5 | 2.8 | 83 | 14.31 | | 1 | 1 | L.S. ภูเขา |
| | | | 87 | 14.15 | | | 2 | < single frame > |
| | | 2 | 93 | | | | 3 | |
| 2 | 100 | 2.8 | 4 | 8 | 3 | insert | 1 | Pan on |
| | | | 5 | 21 | | | 2 | to pan |
| | | | 18 | 40 | | | 3 | < speed 12 > |
| | 50 | 2.8 | 23 | 17.26 | 3 | 11 | 1 | MS. ภูเขา |
| | | | 28 | 50.27 | | | 2 | (single) |
| | | 16 | 33 | | | | 3 | |
| | 100 | 4 | 48 | | | 5A | 1 | FS. ภูเขา |
| | | 2 | 50 | 11.78 | | | 2 | (single) |
| | 18 | 4 | 55 | 16.91 | | 1A | 1 | CU. ภูเขา |
| | | | 62 | 16.37 | | | 2 | |
| | 50 | 2.8 | 83 | 27.38 | | 11 | 1 | MS. ภูเขา |

Note เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION LOG

Title ครอบครัว Director วิมลพันธ์ Page 3
 Date 8/1/41 Film 200T Sets ห้องนอน (โรงถ่าย)

| reel | lens | T.stop | feet | time | scene | shot | take | description | |
|------|------|---------|---------|------|-------|--------|------|--------------------|----------------------------|
| 1 | wide | 2.8 1/2 | 3 | 8.35 | 2 | 2 | 1 | ห้องนอน | |
| | 100 | 2 1/2 | 11 | 10.7 | | 3 | 1 | connections LS. | |
| | | | 20 | 11.5 | | | 2 | | |
| | | | 38 | 24 | | 5 | 1 | LS. ยืนดูทีวี | |
| | | | 42 | 15 | | | 2 | | |
| | | | 50 | 9 | | | 3 | | |
| | | | 65 | 6 | | | 4 | | |
| | | | 73 | 5 | | | 5 | | |
| | | | 77 | 8 | | | 6 | | |
| | | 100 | 1.9 | 82 | | 6 | | 4 | 1 |
| 2 | wide | 2 1/2 | 86 | 10 | | A1 | 1 | LS. เดินไปห้อง | |
| | wide | 2 1/2 | 93 | 8 | | B1 | 1 | LS. เดินไปทีวี | |
| | | | 5 | 9 | | | 2 | | |
| | | | 13 | 9 | | | 3 | | |
| | | 100 | 2.8 1/2 | 20 | 9 | | C1 | 1 | ECU. on |
| | | 100 | 2.8 | 30 | 10 | | 6 | 1 | Dolly in เห็นข้อ 5 ตอนเดิน |
| | | | | 42 | 16 | | | 2 | |
| | | | | 52 | 13 | | | 3 | |
| | | | | 58 | 7 | | | 4 | |
| | | | | 69 | 12 | | | 5 | |
| | 100 | 2.8 | 75 | 8 | | 3 | 1 | Dolly in เห็นข้อ 5 | |
| | | | 80 | 8 | | | 2 | | |
| | | | 90 | 8 | | | 3 | | |
| | wide | 2 1/2 | 100 | | | insert | 1 | | |

Note เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION LOG

Title Pop art Director วิวัฒน์ Page 6
 Date 1/2/41 Film 500 125 T Sets ภายใน 6 (5-6)

| reel | lens | T.stop | feet | time | scene | shot | take | description |
|------|---------|---------|-------|-------|-------|------|---------|-------------------------------|
| 1 | 12 | 2.8 1/2 | 20 | 28.39 | 1 | 1 | 1 | Dolly ทม ตั้ง ยัดตัว |
| | | | 35 | 25.97 | | | 2 | |
| | | | 50 | 24.56 | | | 3 | |
| | | | 67 | 26.52 | | | 4 | |
| | | | 84 | 28.74 | | | 5 | |
| 2 | 12 1/2 | 2.8 1/2 | 100 | 26.41 | | 4, 6 | 1 | Dolly ทม ยัดตัว / น้อย ช่างใจ |
| | | | | 25.97 | | | 2 | |
| | | | 10 | | | | 3 | |
| | | | 23 | 25.85 | | | 4 | |
| | | | 37 | 29.50 | | | 5 | |
| | | | 53 | 26.88 | | | 6 | |
| | | | 70 | 30.04 | | | 7 | |
| | | | 87 | 29.72 | | | 8 | |
| | | | 100 | 28.89 | | | 9 | |
| | | | 3 | 35 | | | 2.8 1/2 | |
| 15 | 10.16 | 2 | | | | | | |
| 18 | 2.8 1/2 | 25 | | 11.79 | | | 1A | เปิด ตัด โยธ |
| | | 25 | | 10.84 | | | 2 | |
| 100 | 2.8 1/2 | 41 | | 16.60 | | | 3 | cut. 9.21 รศ. พันท์ |
| | | 50 | | 14.67 | | | 2 | |
| | | 60 | | 15.26 | | | 3 | |
| | | 68 | | 14.11 | | | 4 | |
| 50 | 2.8 1/2 | 73 | | 7.82 | | | 2 | L.S. เปิด หน้า 5.10 โยธ |
| | | 83 | | 15.19 | | | 2 | |
| | | 90 | 14.13 | 3 | | | | |
| | | 100 | 14.95 | 4 | | | | |

Note เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

PRODUCTION LOG

Title นอร์มอล Director วิวัฒน์ Page 7
 Date 22/2/41 Film 250 T Sets นอร์มอล 116 670

| reel | lens | T.stop | feet | time | scene | shot | take | description |
|------|-------|--------|------|-------|-------|------|------|----------------------------|
| 1 | 15 | 4 | 5 | 13.75 | 1 | 1 | 1 | M.S. นอร์มอล |
| | | | | 8.62 | | | 2 | |
| | | | 18 | 10.10 | | | 3 | |
| | 15 | 4 | 28 | 14.8 | 1 | 2 | 1 | E.L.S. คนที่นอน |
| | | | 35 | 16.2 | | | 2 | |
| | | | 52 | 15.3 | | | 3 | |
| | 50 | 5.6 | 63 | 16.6 | 1 | 3 | 1 | M.S. shift focus 1/4m |
| | | | 73 | 15.4 | | | 2 | |
| | 50-16 | 4 | 80 | 12.5 | 2 | 1 | 1 | M.S. ตัดแล้ว WIDE อด |
| | | 4 | 86 | 5.16 | | | 2 | |
| | 50 | 4 | 90 | 8.45 | 2 | 2A | 1 | M.S. ตัดแล้ว 1/4m |
| | | | 100 | 10.82 | | | 2 | |
| 2 | 50-16 | 4 | 5 | 10.87 | 2 | 2B | 1 | M.S. ตัดแล้ว WIDE อด 1/6 |
| | | | 13 | 10.63 | | | 2 | |
| | 50-16 | 4 | 17 | 6.34 | 2 | 2c | 1 | M.S. ตัดแล้ว WIDE อด 1/6 |
| | | | 22 | 5.81 | | | 2 | |
| | 20 | 28 1/2 | 27 | 8.81 | 2 | 3 | 1 | M.S. ตัดแล้ว 1/4m |
| | | | 32 | 7.76 | | | 2 | |
| | 16 | 4 | 41 | 10.21 | 2 | 4 | 1 | ภาพกว้าง LS. คนที่นอน |
| | | | 50 | 10.86 | | | 2 | |
| | | 4 | 52 | 3.6 | 3 | 1 | 1 | M.S. 1/4m |
| | | | 58 | 6.9 | | | 2 | |
| | | | 63 | 6.5 | | | 3 | |
| | | 4 | 73 | 14.51 | 3 | 3A | 1 | Pan มุม shift focus. กว้าง |
| | | | 80 | 12.9 | | 3B | 2 | |

Note เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production)

หลังจากการถ่ายทำเสร็จสิ้น มีการถ่ายทำแก้ไขเพิ่มเติมในบางส่วน โดยรวมแล้วใช้ฟิล์มภาพยนตร์ 16 ม.ม. ประมาณ 1200 ฟุต ล้างฟิล์มในค่าปรกติทั้งหมด และจึงนำไป เทเลซินลงในระบบวีดีโอยูเมติกแยกเป็นแต่ละเรื่องไป

3.1 ภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 1 เรื่อง ศิลปะกับชีวิตครอบครัว เทเลซินโดยเพิ่มสีให้มีความอึมและสดขึ้น ให้นำหนักแสงเงาดูนุ่มนวล ปรับค่าสีและน้ำหนักให้เท่ากันทั้ง 3 ฉากที่มีอยู่ในเรื่องการตัดต่อเป็นการเชื่อมภาพแต่ละภาพด้วยเทคนิคจางซ้อน มีการซ้อนภาพบ้าง เพื่อให้ภาพดูนุ่มนวล และเชิงช้า มีการแต่งภาพขณะทำการตัดต่อให้ภาพมีสีคล้ายภาพเขียน โดยปรับให้สว่างขึ้นจนเกิดเกรนหยาบๆขึ้นบนภาพ ดูฟุ้งกระจายของแสงขึ้นมาเล็กน้อย ทำยสุดโลโก้ของหอศิลป์ ตาคู ค่อยๆ จางซ้อนขึ้นมา โดยตัวหนังสือมีการปรับเปลี่ยนให้มีลักษณะเข้ากับอารมณ์ของเรื่องราว คือแสดงออกถึงความนุ่มนวลน่ารัก ดนตรีประกอบเป็นเพลงของ Antonio Brasileiro Jobim เพลง Querida ซึ่งเป็นเพลงชาวแม็กซิกัน บรรเลงด้วยเปียโนแนว Jazz เครื่องดนตรีและเนื้อร้องสร้างขึ้นมาจกชีวิตครอบครัวชาวแม็กซิกันที่อบอุ่น ผลงานเสร็จสิ้นทั้งภาพยนตร์โฆษณาเรื่อง ครอบครัวใช้เวลา 45 วินาที

3.2 ภาพยนตร์โฆษณาชุดที่ 2 เรื่อง ศิลปะกับชีวิตสังคมเมือง เทเลซินโดยเพิ่มสีให้อึมสดขึ้นให้มีน้ำหนักของแสงเงาเข้ม และชัดเจน โดยปรับค่าสีและน้ำหนักให้ทั้ง 3 ฉาก ให้ใกล้เคียงกันที่สุด มีการใช้เทคนิค delay ภาพเล็กน้อยเพื่อให้ภาพที่ถ่ายมาเกิดความนุ่มนวลขึ้น การตัดต่อเป็นการตัดภาพแบบ cut ชน cut ตามปรกติแต่ในแต่ละ Shot มีระยะเวลาที่สั้นมากเพื่อให้ภาพที่ออกมาเกิดความรวดเร็ว วุ่นวาย ดูสับสน ใช้เพลงประกอบให้เข้ากับการใช้ภาพด้วยซึ่งเป็นเพลงในแนว Techno Dance ใช้เครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นสำคัญมีจังหวะที่คึกคัก รุนแรงรวดเร็ว ในบางครั้งจะต้องตัดต่อภาพและเสียงไปพร้อมๆกันเพื่อให้ทั้งสองส่วนสัมพันธ์กันได้ดี เมื่อภาพเข้าสู่ภายในหอศิลป์เสียงเพลงเริ่มเบาลงเพื่อรับเสียงโฆษก โลโก้ซ้อนขึ้นตัวอักษรได้โลโก้ เป็นตัวเขียนหวัดเพื่อให้ความคล้ายคลึงกันกับภาพเขียนที่อยู่ในเรื่องราว ภาพยนตร์ชุดนี้ใช้ความยาวทั้งหมด 45 วินาที

3.3 ภาพยนตร์ชุดที่ 3 เรื่อง ศิลปะกับชีวิตประจำวัน เทเลซีนโดยเพิ่มคำสีให้สดอึมขึ้นและตรงกับสีของงานศิลปะที่หยิบยกมา น้ำหนักของแสงเงาให้สว่างเรียบทั้งภาพ มีน้ำหนักและสีเท่ากันทั้ง 3 ฉากเพราะงานศิลปะที่อ้างถึงมีความราบแบนเสมอกัน การตัดต่อเป็นการตัดแบบ cut ขน cut ตามปรกติเหมือนชีวิตประจำวันสามัญ ตามอารมณ์ของเรื่องราวที่ดำเนินไปอย่างราบเรียบ มี shot หนึ่งที่ใช้เทคนิค Wipe เข้ามาเพื่อเป็นการสอดแทรกงานศิลปะเข้ามาประกอบกับเป็นการย่นระยะเวลาในการเปลี่ยนฉากด้วย โลโก้ของหอศิลป์ ดาดู ค่อยโผล่ขึ้นมาทีละตัวอักษรจนเต็มโดยเลือกตัวอักษรที่ ที่มีความแข็งแรงเข้ากับเรื่องราว เพลงประกอบเป็นเพลงบรรเลงกีตาร์ในจังหวะ Picking ของ Tommy Emmanuel ซึ่งให้ความรู้สึกกราบรื่นและเปิดเผย ความยาวของเรื่องทั้งหมด 45 วินาที



บทที่ 5

ผลสรุปการทำงานและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการกำกับศิลป์ในภาพยนตร์โฆษณา

การทำงานโฆษณาสินค้า โฆษณที่สร้างเงื่อนไขให้กับเรา คือตัวสินค้า การทำโฆษณาจึงใช้พื้นฐานในการสร้างข่าวสารจากกลุ่มเป้าหมาย คู่แข่งสินค้า หรือจากจุดเด่นในตัวสินค้า ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทางบริษัท เอเจนซี จะเป็นผู้สร้างโจทย์ต่อไปให้กับผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณา ในส่วนผู้กำกับศิลป์ ย่อมมีหน้าที่ในการผลิตงานศิลปะให้เข้าไปอยู่ในภาพยนตร์ จากโจทย์ที่ถูกถ่ายทอดส่งมา จากผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เกิดจากการทำงานเอง ตั้งแต่คิดโจทย์ตัวสินค้าขึ้นมาจนกระทั่งขั้นตอนสุดท้ายของการตัดต่อ เมื่อเริ่มต้นตั้งโจทย์และเงื่อนไขขึ้นมาย่อมส่งผลกระทบต่อไปในส่วนต่างๆ จนถึงการทำงานในส่วนการกำกับศิลป์ ซึ่งเป็นการทำตามเงื่อนไขของเรื่องราวของภาพยนตร์ที่วางไว้ ให้งานการกำกับศิลป์เกิดความหยุดนิ่งไม่เกิดลีลาที่เคลื่อนไหวอย่างสวยงาม เพราะ งานกำกับศิลป์เป็นการใช้งานศิลปะ ซึ่งถ่ายทอดทางอารมณ์ความรู้สึก เป็นหลัก โดยเข้ามาใช้ในภาพยนตร์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์โฆษณา

การกำกับศิลป์จึงต้องรู้จักแยกแยะความเหมาะสมระหว่างความงามทางความรู้สึก กับความงามตามหลักเหตุผล ให้ได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในงานโฆษณา การกำกับศิลป์ในบางครั้งต้องมีการฉีกแนวและ กฏข้อบังคับออกบ้าง เพื่อให้เกิดการสร้างสรรคอะไรใหม่ๆ ทำให้ดึงดูดความสนใจต่อกลุ่มเป้าหมาย

การทำงานภาพยนตร์ไม่ใช่งานที่จะทำเพียงคนเดียวได้ เพราะเป็นงานใหญ่ที่ต้องอาศัยความช่วยเหลือจากคนทุกฝ่าย ตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสิ้นงาน เนื่องจากผลงานขาดบุคคลากรในบางส่วนไปจึงทำให้งานขาดหายไปบางส่วน ในช่วงของการเตรียมตัวก่อนถ่ายทำ (Pre Production) เป็นช่วงที่สำคัญของการทำงานในฝ่ายกำกับศิลป์ ไม่ว่าจะเป็นการหาสถานที่ถ่ายทำ , สร้างฉาก , จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากหรือการออกแบบในส่วนต่างๆ จากการทำงานทำให้ได้ศึกษาเพิ่มเติมมากขึ้นในส่วนของการแต่งหน้า , การตัดเย็บเสื้อผ้า , การทำผม , งานก่อสร้าง , งานเหล็ก , งานไม้ ฯลฯ ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้เพิ่มพูนความรู้ขึ้นมาก แต่ย่อมไม่มีความถนัดเท่ากับผู้ที่ได้ทำงานจริงในอาชีพดังกล่าว การทำงานเองในส่วนนี้จึงไม่เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมบูรณ์แบบดีนัก และประกอบกับการจะต้องอาศัยผู้ช่วยเหลือมาก เช่นการสร้างฉากขนาดใหญ่ ที่ต้องอาศัยผู้ชำนาญและแรงงานมากเพื่อให้งานเสร็จไวและตรงดังที่วางแผนไว้ เพราะในบางครั้งจำเป็นต้องมีการลดทอน ฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉากลงไปบ้าง เพื่อให้เหมาะสมกับงบประมาณและคณะทำงาน

ในช่วงการถ่ายทำ ความพร้อมที่เกิดจากการเตรียมตัวก่อนการถ่ายทำ จะทำให้วันที่ถ่ายทำดำเนินไปได้อย่างราบรื่น แม้จะมีอุปสรรคบ้างก็จะต้องเป็นการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือปัญหาที่เกิดจากอุปกรณ์การถ่ายทำ หากเมื่อถ่ายทำมีความพร้อมดี งานถ่ายทำก็จะได้ผลงานที่สัมฤทธิ์ผลตามที่วางไว้ ความผิดพลาดจากงานถ่ายทำสามารถแก้ไขได้บ้างในช่วงของกระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post Production) ซึ่งจะต้องใช้งบประมาณเข้าช่วยยิ่งมีงบประมาณมากเท่าไรย่อมแก้ไขข้อผิดพลาดได้มากเท่านั้น

เมื่อภาพยนตร์เสร็จสิ้นลง ผลงานที่ออกมาเป็นที่น่าพอใจในระดับหนึ่งที่ได้ แต่คงไม่สามารถนำไปเปรียบเทียบกับภาพยนตร์โฆษณาที่ออกอากาศในปัจจุบันได้ ถ้านำผลงานโครงการนี้ทั้ง 3 เรื่อง ออกอากาศทางโทรทัศน์ แม้จะสร้างความน่าสนใจขึ้นได้จากภาพยนตร์โฆษณาต่างๆไป แต่คงไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์เท่าที่ควร ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายตัดสินใจ เดินเข้าหอศิลป์เพื่อเดินชมงานศิลปะได้ เนื่องจากภาพยนตร์โฆษณาที่จะชวนเชื่อให้คนทำตามได้น่าจะเป็นภาพยนตร์โฆษณาที่เป็นความงามน่าประทับใจ และเกิดความจดจำ จนอยากพบเห็นและลองสัมผัสสินค้าตัวนั้นดู งานศิลปะที่หยิบยกมาในภาพยนตร์นั้นแม้จะมีชื่อเสียงโด่งดังจนทุกคนรู้จักดีและจำได้ แต่การผสมผสานระหว่างงานศิลปะ กับงานภาพยนตร์นั้นยังไม่ลงตัวดีจึงทำให้เกิดความล้าสมัย หรือดูภาพยนตร์ขาดๆ เกินๆไป ซึ่งแท้จริงควรจะได้มีการหางานศิลปะมาทดสอบกับการถ่ายภาพยนตร์ดู อาจมีเทคนิควิธี หรือเรื่องราวที่กลมกลืนกันได้ดี

จากความรู้ และประสบการณ์ครั้งนี้ ทำให้ได้บทเรียนมากพอจะสั่งสมไปทำงานให้ดียิ่งยิ่งขึ้นไป โดยจะต้องใช้การคิดคำนวณอย่างละเอียดรอบคอบ สร้างโจทย์และเป้าหมายที่ในจุดที่มีความพอเหมาะพอดีกับสภาวะแวดล้อมที่จะทำให้งานสำเร็จลงในเป้าหมายที่วางไว้ ยี่ ง เหมาะสม

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

จากโครงการที่ได้ศึกษา มีจุดข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นในตัวผลงาน ซึ่งจุดบกพร่องเหล่านี้ เป็นประสบการณ์ที่จะสอนให้รู้จักหลีกเลี่ยง และแก้ไขปัญหา เพื่อไม่ให้เกิดขึ้นอีกในการทำงาน ครั้งต่อไป ไม่ว่าจะเป็นข้อผิดพลาดที่ไม่น่าจะเกิด หรือจำเป็นต้องให้เกิดก็ตาม สิ่งเหล่านี้ยังคง มีแนวทางแก้ไขได้ ซึ่งได้รวบรวมมาในรูปแบบของปัญหาและข้อเสนอแนะดังนี้

1. การคิดงานโฆษณาจำเป็นต้องใช้ประสบการณ์ความรู้ความชำนาญมาก จึงจะสามารถคิดและผลิตงานโฆษณาได้ดี จะต้องรู้จักคน เข้าใจคน และ มองคนให้เป็นอันหมายถึง กลุ่มเป้าหมาย ผู้ที่ต้องตัดสินใจเลือกสินค้า เมื่อการเริ่มต้นคิดงานไม่ว่าจะเป็น concept หรือ บทภาพยนตร์ เสร็จลงอย่างไม่ดีพอ ก็จะเป็นตัวปัญหาที่ส่งผลกระทบไปในงานส่วนอื่นๆอย่าง เป็นทอดๆต่อไป ฉะนั้นควรศึกษาหาข้อมูลของกลุ่มเป้าหมาย และตัวสินค้าให้มากพอโดยเฉพาะจากโครงการที่ได้ศึกษา เป็นโฆษณาที่ไม่เคยพบเห็นในประเทศไทยมาก่อน ประกอบกับ กลุ่มเป้าหมายมีจำนวนน้อยมากในเมืองไทย จึงควรค้นคว้าจากงานต่างประเทศเพื่อพอบเป็นแบบอย่างในการทำงานบ้าง

2. การวางแผนก่อนทำงานเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับงานถ่ายทำมากโดยเฉพาะงบประมาณ และคนทำงาน ควรดูว่ามีงบประมาณและคนทำงานพอเพียงกับการผลิตภาพยนตร์หรือไม่ ซึ่งเมื่อมีงบประมาณน้อยมาก จะมีทางเลือกเสี่ยง หรือหาวิธีไหนที่จะทำให้งานออกมาดีในต้นทุนต่ำได้บ้าง เพราะจากปัญหาที่เกิดขึ้นเมื่อทำบทภาพยนตร์ออกมาแล้วจำเป็นต้องมีการลงทุนสูง จึงจะสามารถผลิตงานได้บรรลุถึงวัตถุประสงค์อย่างครบสมบูรณ์ เมื่องบประมาณต่ำหลายหลายอย่างถูกลดทอนลงไป จนคุณภาพงานต่ำกว่ามาตรฐานที่วางไว้มาก

ในส่วนของฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์โฆษณา ควรวางแผนเป้าหมายและรูปแบบของผลงานไว้ในขอบเขตที่พอเหมาะพอดีกับทั้งงบประมาณ ความสามารถของคนทำงาน และอุปกรณ์การทำงาน โดยสามารถที่จะบรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการโฆษณาได้ แต่อาจวางลักษณะการถ่ายทำให้มีขอบเขตที่เล็กลง ถึงแม้จะทำให้ผลงานออกมาแม้จะเล็กแต่ทำให้ละเอียดในตัวงานขึ้นโดยไม่ขาดประเด็นความสำคัญไป ดีกว่าใช้กระบวนการถ่ายทำที่ใหญ่แต่ขาดประเด็นหลักอันสำคัญไป

3. จากภาพยนตร์โฆษณาที่มีการหยิบยกเอางานศิลปะ ของศิลปินที่มีชื่อเสียงเข้ามาใช้ร่วมในชีวิตของคนต่างๆ มีมากจนเกินไปจนเป็นการยึดเยียดอย่างตันทุ้ง ทำให้เกิดผลกระทบต่อคนดูว่าเป็นการเสแสร้งนำงานศิลปะมาปะปนกับชีวิตมากจนเกินไป ซึ่งแท้จริงไม่จำเป็นที่จะต้องให้งานศิลปะมาอยู่ในเรื่องให้มาก เลือกเอางานศิลปะเพียงไม่กี่ชิ้นก็ได้ และไม่จำเป็นที่ต้องใช้งานศิลปะที่มีชื่อเสียงมาก็ได้ ควรหยิบยกเอาผลงานที่มีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ นำไปใช้ได้อย่างกลมกลืน อาจเป็นศิลปินภาพถ่าย ก็ได้โดยการหาสไตล์ และวิธีการถ่ายภาพนำมาประยุกต์ใช้ในถ่ายภาพยนตร์ เพราะจากผลงานดังกล่าว งานศิลปะบางชิ้นยังไม่มีคุณสมบัติผสมผสานกันกับภาพยนตร์นัก

4. งานฝ่ายการกำกับภาพ เป็นงานที่สำคัญควบคู่ไปกับการกำกับศิลป์เพราะไม่ว่าจะออกแบบฉาก เสื้อผ้า หรือแนวทางศิลปะอื่นๆ ในภาพยนตร์ดีแค่ไหน ก็ต้องอาศัยผู้กำกับภาพ ซึ่งจะต้องเป็นผู้ถ่ายทอดทุกอย่างลงบนฟิล์ม ให้ผู้ชมดูอีกครั้งหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นการเลือกใช้ฟิล์ม การใช้เลนส์ การเคลื่อนกล้องหรือการจัดแสง รวมถึงเทคนิคพิเศษขณะถ่ายทำ ล้วนเป็นสิ่งที่ จะสร้างภาพให้ได้ดังที่ออกแบบไว้ งานทั้งสองฝ่ายจึงควรทำงานร่วมกันตลอดเวลา จากปัญหาที่เกิดขึ้นคือ งานฝ่ายกำกับภาพถูกละเลยจนทำให้ภาพขาดความงามไม่น่าดู จึงไม่บรรลุนิยามโฆษณาที่จะชวนเชื่อกลุ่มเป้าหมายได้

5. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post Production) ไม่ว่าจะเป็นการล้างฟิล์ม การบันทึกเสียง การเทเลซีน หรือการตัดต่อ เป็นช่วงสุดท้ายของการทำงานที่จะสามารถตัดสินใจว่างานออกมาใช้ได้หรือไม่ ซึ่งในการทำงานในส่วนนี้ขาดงบประมาณและเวลาในการทำงานมาก งานจึงออกมาขาดความสมบูรณ์ไป ซึ่งโดยปรกติแล้วจำเป็นต้องอาศัยเทคนิคพิเศษบางประการ จะช่วยให้ภาพยนตร์ออกมาสมบูรณ์และสวยงามมากที่สุด หากมีงบประมาณหรือประสบการณ์ด้านนี้มากจะช่วยให้สามารถ ตัดสินใจ หรือแก้ไขปัญหาได้ว่า เมื่อเกิดปัญหาเช่นนี้ต้องใช้เทคนิคพิเศษนี้เพื่อตัดแปลงให้ดีขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นทั้งการตัดต่อภาพ และตัดต่อเสียง ที่มีส่วน จะทำให้งานในขั้นตอนสุดท้ายดีที่สุด

บรรณานุกรม

1. ชลุด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2531.
2. จี ศรีนิวาสน. สุนทรียศาสตร์ปัญหาและทฤษฎีว่าด้วยความงามเชิงศิลปะ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ขอจิตเมตต์, 2534.
3. อัครนีย์ ชูอรุณ. แบบอย่างศิลปะตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไอเดียสโตร, 2528.
4. เลอสม สถาปิตานนท์. เทคนิคในการออกแบบ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
5. สุทัศน์ บุรกีที่ดี. การผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, 2529.
6. อุไรวรรณ เรืองกิจ, การสร้างสรรคงานของผู้กำกับฝ่ายศิลป์. สารนิพนธ์ปริญญาตรี วารสารศาสตร์บัณฑิตสาขาภาพยนตร์และภาพถ่าย คณะวารสารศาสตร์ และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2526.
7. Olson, Robert. Art Direction for Film and Vedio. NewYork : Butterworth-Heinemann, 1993.
8. Katz, Steven D. Shot by Shot. NewYork : Nichols Company, 1991.
9. Klaus, Honnef. Contemporary Art. Germany : Benedikt Taschen Verlag GMBH & CO.KG, 1990.