สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

กำกับศิลป์ภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง " ฮีโร่ "

ART DIRECTING IN SHORT FILM TITLE MY HERO

T044937

นายเมธา ลี้ภูมิวนิชย์

Mr. Mayta Leepoomvanich

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน 44937
วัน, เดือน, ปี 16 ส.ค. 2546

.b.....
.i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ ภาควิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุมัติศิลปนิพนธ์

กำกับศิลป์ภาพยนตร์ขนาดสั้น เรื่อง "ฮีโร่"

ART DIRECTING IN SHORT FILM TITLE MY HERO

นายเมธา ลี้ภูมิวนิชย์

Mr.MAYTA LEEPOOMVANICH

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....วันที่.....

(อาจารย์กิตติ ศรมณี)

หัวหน้าภาควิชา.....วันที่.....

(อาจารย์รวีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้ใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	กำกับศิลป์ภาพยนตร์ขนาดสั้น เรื่อง " ฮีโร่ "
	ART DIRECTING IN SHORT FILM TITLE MY HERO
ชื่อ	นายเมธา ลี้ภูมิวนิชย์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์ และ วิดีโอ
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2544
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ กิตติ ศรมณี

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง" ฮีโร่ " เป็นเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างเด็กชายคนหนึ่งกับพ่อที่มีแนวคิดเริ่มต้นมาจากการสังเกตุเห็นว่า เด็กๆมักจะมีพฤติกรรมเลียนแบบผู้ใหญ่โดยเฉพาะผู้ที่เป็นพ่อแม่ โดยมีจุดประสงค์เพื่อ กระตุ้นจิตสำนึกของผู้ใหญ่ในสังคมให้ประพฤติบัติตัวแบบอย่างที่ดีแก่เด็ก โดยการผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้น 1 เรื่อง ซึ่งมีขั้นตอนต่างๆในการทำงานดังนี้ 1.การค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล 2. การเขียนบทภาพยนตร์ 3. การเตรียมงานก่อนการถ่าย ทำ 4. การถ่ายทำภาพยนตร์ 5.การตัดต่อภาพและเสียง

ซึ่งในโครงการด้านการกำกับศิลป์ เป็นหน้าที่หลักในการทำงานที่เกี่ยวกับศิลปะ และ การจัดองค์ประกอบด้าน ทางด้านฉาก , เครื่องแต่งกาย , อุปกรณ์ประกอบฉาก โดยจ้องอาศัยความรู้ความสามารถทางศาสตร์ภาพยนตร์ มาเป็นตัวเสริมในการออกแบบสร้างสรรค์งานด้วย ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการกำหนดทิศทางโทนสี สไตล์ของเรื่อง โดยเป็นการทำงานที่ต้องร่วมมือระหว่าง ผู้กำกับ และ ผู้กำกับภาพ ด้วยแต่ถึงอย่างไร กระบวนการทุกขั้นตอน ย่อมมีส่วนสำคัญและ เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความรู้ ความสามารถ ของผู้สร้าง ในการสื่อสารกับผู้ชม ได้ดีนอกเหนือจากความบันเทิง ในการชมผลงานภาพยนตร์เรื่อง "ฮีโร่" นี้ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

งานศิลปนิพนธ์ ชิ้นนี้คงไม่อาจสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี หากปราศจากความช่วยเหลือ และ ความอนุเคราะห์จากบุคคล เหล่านี้

คุณธวัธชัย ลี้ภูมิวนิชย์ (บิดา) สำหรับผู้อำนวยการสร้าง

คุณบังอร ไพบูลย์ (มารดา) สำหรับกำลังใจ เวลาหมดกำลังใจทำงาน

อาจารย์กิตติ ศรมณี และคณะกรรมการทุกท่าน

คุณสมโภชน์ วิปุลัมภ์ ที่ปรึกษาร่วม

พี่ตู่ บริษัท Extra farm

พี่สากล บริษัทสยามไลท์ ฟิล์ม เซอร์วิส จำกัด

ขอบคุณทีมงาน เพื่อนๆ ฉาก 16 ทุกคนที่ร่วมทุกข์ร่วมสุข และ บุคคลท่านอื่นที่อยู่เบื้องหลังความสำเร็จ ในงานศิลปนิพนธ์ชิ้นนี้ ที่ไม่ได้กล่าวชื่อถึงทุกท่าน ด้วยความเคารพ

เมธา ลี้ภูมิวนิชย์

มีนาคม 2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทคัดย่อ.....ก

กิตติกรรมประกาศ.....ข

สารบัญเรื่อง.....ค

สารบัญเรื่อง.....ง

สารบัญภาพ.....จ

สารบัญภาพ.....ฉ

บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมา.....1

ลักษณะของโครงการ.....1

ขอบเขตของโครงการ.....2

เป้าหมายหลักของโครงการ.....2

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....2

ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....3

แหล่งข้อมูล.....3

บทที่ 2 การค้นคว้า ข้อมูลการกำกับศิลป์

2.1ในงานส่วนของกระบวนการ (Production).....4

2.2 รูปแบบฉาก และ สไตล์ของฉาก.....6

2.3 รูปแบบฉาก (From).....8

2.4 สไตล์ของฉาก (Style of Scenery).....15

2.5 แนวศิลปะ (ลัทธิอิมเพรสชันนิสซึม).....22

2.6 จิตวิทยาสี (Psycology of colour).....25

2.7 รู้เรื่องแสงเงา และสีในการแต่งหน้า.....32

บทที่3 บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็นหลัก (Theme).....32

3.2 โครงเรื่อง (Plot).....32

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 โครงเรื่องขยาย (Synopsis).....32
3.4 บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY).....41

บทที่ 4 ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre – Production
ในงานด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์
4.1 ในงานด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์.....42
4.2 สถานที่ (Location).....49
4.3 อุปกรณ์ประกอบฉาก (Property.....53
4.4 เครื่องแต่งกายนักแสดง (Wardrobe).....55
4.5 ความสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายเครื่องแต่งกาย กับ ช่างแต่งหน้า 64

บทที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)
5.1 แปลนฉาก.....68
5.2 งบประมาณ (Production Budget).....75
5.3 ภาพเบื้องหลัง การทำงานด้าน.....78

บทที่ 6 บทสรุป และ ข้อเสนอแนะ
6.1 บทสรุป.....80
6.2 ข้อเสนอแนะ.....82

บรรณานุกรม.....83
ประวัติผู้แต่ง.....84

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพ หน้า

4.1 ภาพแบบร่างมุมพักผ่อน ติ๊ก.....44
4.1 แบบร่างมุมผักผ่อนของ ตู้.....45
4.3 ภาพแบบร่างมุมพักผ่อน ติ๊ก.....45
4.2 ภาพแบบร่างฉาก ความคิดเด็ก.....46
4.3 ภาพแบบร่างจริงในฉาก จินตนาการ เด็ก.....46
4.6 ภาพแบบร่างจริงในฉาก ดาดฟ้า.....47
4.7 ภาพแบบร่างจริง ฉากโต๊ะอ่านหนังสือ.....48
4.8 แบบร่างห้องนอนเด็ก.....48
4.9 ภาพสถานที่บริเวณภายใน ตึกช้างทาวเวอร์.....50
4.10 ภาพแบบร่างฉากอ๊อฟฟิต.....50
4.11 ภาพสถานที่บรรยากาศภายนอก ตึกช้างทาวเวอร์.....51
4.12 ภาพแผนที่ ตึกช้างทาวเวอร์.....51
4.13 ภาพสถานที่ภายใน 52
4.14 ภาพฉาก ของตู้ในจินตนาการ.....52
4.15 ภาพฉาก ของติ๊กในจินตนาการ.....52
4.16 ภาพ สถานที่ดาดฟ้า.....53
4.17 อุปกรณ์ประกอบหลัก มนุษย์อุลต้าแมน.....53
4.18 ภาพแบบร่างอุปกรณ์ประกอบฉากรอง ฉากดาดฟ้า.....54
4.19 อุปกรณ์ประกอบฉากรอง.....54
4.20 แบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดนักเรียน.....57
4.21 ภาพร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดลำลอง.....57
4.22 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายเด็ก ชุดกีฬา.....58
4.23 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดนอน.....58
4.24 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายหนักแสดงชาย ตู้ ชุดทำงาน.....59

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ หน้า

4.25 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดลำลอง.....59
4.26 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกาย ชุดกีฬา.....60
4.27 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดทำงาน.....60
4.28 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดลำลอง.....61
4.29 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกาย นักแสดงชาย ชุดลำลอง.....62
4.30 แบบภาพร่างเปรียบเทียบในฉาก จินตนาการเด็ก.....62
4.31 ภาพแบบร่างเปรียบเทียบในฉากจินตนาการเด็ก.....63
4.32 ภาพแบบร่างความคิดของเด็ก พ่อ และ น้า ในฉากจินตนาการของเด็ก.....63
4.33 ภาพแบบแต่งหน้าเด็ก.....65
4.34 ภาพแบบแต่งหน้า ผู้ใหญ่.....66
4.35 ภาพแบบแต่งหน้าแบบผู้ใหญ่.....66
5.1 ภาพแปลนฉากอ๊อฟฟิต.....68
5.2 ภาพด้านข้าง ฉากอ๊อฟฟิต.....69
5.3 ภาพแปลนฉากจินตนาการ ของตู้.....70
5.4 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการ ของตู้.....70
5.5 ภาพแปลนฉากจินตนาการติ๊ก.....71
5.6 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการติ๊ก.....72
5.7 ภาพแปลนฉากจินตนาการเด็ก.....73
5.8 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการ เด็ก.....74
ภาพเบื้องหลัง.....78
ภาพเบื้องหลัง.....79

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

ความเป็นมา

การสร้างภาพยนตร์ขนาดสั้น เป็นงานที่ต้องอาศัยศาสตร์ และ ศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับงานหลากหลายในงานด้านภาพยนตร์ ซึ่งต้องใช้ภาพในการสื่อสาร ด้วยองค์ประกอบต่างๆมากมาย ซึ่ง งานด้านกำกับศิลป์ ต้องใช้ความรู้ความสามารถทางวิชาเกี่ยวกับศิลปะ ทั้งหมด โดยมีส่วนประกอบที่สำคัญอย่างมาก ในงานด้านภาพยนตร์ซึ่ง นอกจากจะมีบทภาพยนตร์ที่ดีแล้วนักแสดงที่ดีแล้ว งานด้านกำกับศิลป์ยังอาจจะพูดได้ว่า เป็นการกำหนดทิศทางแนว โทนสี หรือเป็นการสร้างสไตล์หนังให้มีสีสันมากขึ้น ด้วยฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้คือรายละเอียดที่สำคัญ ต่อกระบวนการด้าน Production ในงานด้านภาพยนตร์

ดังนั้นวัตถุประสงค์หลักของโครงการกำกับศิลป์ คือ1.ต้องการเพิ่มสีสัน และสร้าง
1.ต้องการเพิ่มสีสัน และสร้าง สไตล์ให้ทำกับหนังให้ดูน่าชมมากขึ้น
2. ช่วยสร้างอารามณ์ต่อคนดูไม่ว่าจะเป็นด้วยอุปกรณ์ประกอบฉาก, ฉาก , เครื่องแต่งกาย
3.เพื่อความสมจริง และ บางครั้งสามารถสร้างให้คนดูเชื่อว่า คือเหตุการณ์จริง

ซึ่งงานด้านกำกับศิลป์ นี้ อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นหัวใจหลัก ต่อกระบวนการผลิตงานด้านภาพยนตร์ขนาดสั้น

ลักษณะของโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเกี่ยวกับการกำกับศิลป์ เริ่มตั้งแต่การศึกษาบทภาพยนตร์ ขั้นตอนการออกแบบฉากเพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทำจริง รวมถึงขั้นตอนการตัดต่อจนผลงานเสร็จสมบูรณ์ เพื่อได้ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์โดยประกอบด้วยฉากที่ออกแบบโดยนำทฤษฎี ทางศิลปะมาประยุกต์ โดยที่มีบ้างส่วนมุ่งเน้นไปที่ปัญหาของสังคมปัจจุบันที่คนขาดสติและเหตุผลในการแก้ปัญหาจนทำให้เกิดผลเสียตามมาเป็นหลักตามในบทภาพยนตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขอบเขตของโครงการ

ออกแบบและสร้างสรรงานด้านกำกับศิลป์ ในแต่ละฉากที่แบ่งตามของฉากหนัง โดยดึงทฤษฎีของศิลปะ มาประยุกต์ดัดแปลง เพื่อสร้างความสมจริง ความเชื่อถือซึ่งต้องอธิบายเหตุผลด้วยบุคลิก ตัวละครเป็นตัวยึดในการออกแบบด้วย

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. ศึกษาในส่วนหน้าที่ของงานด้านผู้กำกับศิลป์ (The Art Director) โดยรับผิดชอบหน้าที่เกี่ยวกับการออกแบบสร้างสรรฉาก โดยกำหนดรายละเอียดในขั้นตอนปฏิบัติการเช่น ระบุชนิด ประเภท ขนาด โทนสีของวัสดุ ของตกแต่งอุปกรณ์ประกอบฉาก รวมถึงการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างความสมจริงในหนังภาพยนตร์
2. ศึกษาบทภาพยนตร์ และ บุคลิกตัวละคร 2ตัว ที่มีความแตกต่างกันในด้านความเป็นอยู่นิสัย และรสนิยม โดยนำความแตกต่างมาสร้างสรรฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก
3. สามารถนำทฤษฎี ทางศิลปะ มาประยุกต์ใช้กับงานจริงได้

แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการกำกับศิลป์ หน้าที่ การทำงาน
2. เข้าใจในบทภาพยนตร์ , บุคลิกตัวละคร และสร้างสรรฉาก เพื่อความสมจริง
3. สัมภาษณ์ และ ปรึกษาการงานด้านกำกับศิลป์จากบุคคลที่มีประสบการณ์ใน งานประเภทการออกแบบฉาก(Art Director)
4. วิเคราะห์ข้อมูล และนำมาประยุกต์ใช้ ในงานสร้างสรรค์อกแบบฉากลงมือปฏิบัติโดยจัดฉากให้สมบูรณ์มากที่สุด
5. ศึกษาหนังสือ และวีดีโอที่เกี่ยวข้องกับการกำกับศิลป์ จากนิตยสาร และวิดีโอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

ได้ศึกษาวิธี และกระบวนการผลิตงานทางด้านออกแบบงานด้านกำกับศิลป์ ทั้งทางด้านงานออกแบบ และ ทางด้านการสร้างโทนหนังเพื่อความต่อเนื่อง ความเหมาะสม ประกอบกับความสร้างเหตุผลในการสื่อความหมาย เพื่อให้ได้ความสมจริง จากการเลือก Props เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า และ ทำผม เพื่อสร้างงานให้เป็นเอกภาพ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในภาพยนตร์

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือเกี่ยวกับ ศิลปะนิยม ของอารี สุทธิพันธุ์ (ปรับปรุงใหม่พิมพ์ครั้งที่ 8)ของสำนักพิมพ์พิมพ์ กระดาษสา (Kradardsa Pub Lishing)
2. ปรึกษาจากงานด้านการกำกับศิลป์ จากบุคคลที่เชี่ยวชาญ
3. จากหนังสือ มาทำหนังกันเถอะ ของประวิทย์ แต่งอักษร หนังสือในเครือ อมรินทร์
4. จากหนังสือประกอบการเรียน "ระบบงานสร้างภาพยนตร์ (Film Production System)
5. หนังสือฉากละคร 1 ของซูไรมาน เวศยาภรณ์
6. หนังสือออกแบบตกแต่ง ของ รองศาสตราจารย์เสาวนิตย์ แสงวิเชียร
7. หนังสือศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน ของ จุฑะวิภาต
8. หนังสือองค์ประกอบศิลป์ของศิลปะ ของ ชะลูด นิ่มเสมอ
9. หนังสือ การเรียนรู้ทฤษฎีสี = Learning theory of colour ของ ทวีเดช จิ๋วบาง
10. หนังสือ Production : The art of production management for film and television By Patz, Ocborah s. Surriving

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2
การค้นคว้า ข้อมูลการกำกับศิลป์

2.1 ในงานส่วนของกระบวนการ (Production)

หน้าที่ได้รับผิดชอบคืองานออกแบบสร้างสรรค์ (ART - Production Design) การพัฒนาการและการบรรลุผลของการวางแผนในเรื่องของภาพเป็นหน้าที่รับผิดชอบของฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์เป็นหลัก ซึ่งวิธีการคิดของการออกแบบ ในเรื่องการจัดองค์ประกอบเพื่อการสื่อสาร (Mise -en -scene) มีความต้องการในการควบคุมเวลา และ การจัดภาพมากกว่าที่ถ่ายภาพตามความเป็นจริง ทีมงานฝ่ายออกแบบสร้างประกอบด้วย

1.นักออกแบบสร้างภาพยนตร์ (The production Designer) เป็นหัวหน้าทีมออกแบบสร้างฉาก ทำหน้าที่ออกแบบทุกๆ สิ่งที่เกี่ยวข้องในสภาพแวดล้อมของตัวหนัง เพื่อให้การตีความออกแบบฉากปรากฏขึ้นเพื่อบอกเล่า หรืออธิบายความหมายของเรื่องราวได้ (Concept and final design) โดยทำงานขึ้นตรงต่อผู้กำกับภาพยนตร์ และในการสร้างภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เช่น ประเภทมหากาพย์ หรือภาพยนตร์ที่มีความซับซ้อนของโครงเรื่องทั้งอดีต ทั้งปัจจุบัน และอนาคต นักออกแบบอาจต้องใช้ผู้ช่วยหลายคน

2.ผู้กำกับศิลป์(ART DIRECTOR)มีหน้าที่กำหนดรายละเอียดในขั้นตอนการปฏิบัติงาน เช่น การเลือกระบุชนิด ประเภท ขนาด โทนสีของวัตถุ อุปกรณ์ประกอบฉากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์ย้อนยุค ผู้กำกับศิลป์มีหน้าที่รวบรวมค้นคว้าข้อมูลเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ของตกแต่งต่างๆให้สอดคล้องกับยุคสมัย และต้องใช้ความสามารถทางศิลปะในการออกแบบใหม่ให้เกิดแรงดึงดูดแก่สายตาของผู้ชมอีกด้วย โดยในภาพยนตร์ขนาดสั้นหรือที่ไม่ซับซ้อนนัก อาจใช้ผู้กำกับศิลป์ไม่จำเป็นต้องมีนักออกแบบสร้างก็ได้

3.จิตรกรเขียนฉาก(Scene Artist/Sketch Artists) คือช่างฝีมือผู้มีความเชี่ยวชาญทางเขียนแบบร่างและลงสี โดยรับช่วงต่อจากผู้กำกับศิลป์ ซึ่งสามารถเลือกใช้เทคนิคใดๆที่ถนัดหรือเหมาะสมกับภาพยนตร์ต่างๆ ตามแนวคิดออกมาได้อย่าชัดเจน ตรงใจผู้กำกับที่สุด เมื่อสรุปผลงานแล้วจึงส่งต่อให้พนักงานเขียนแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.พนักงานเขียนแบบ(Draught Persons) นำภาพร่างของฉากที่ได้รับการอนุมัติมาเขียนแบบทางเทคนิคขั้นสูง (Architectural drawing) เช่นภาพผนังพื้น พื้นบ้าน ภาพตัดด้านข้าง ภาพด้านหน้าด้านหลัง รมถึงแปลนตามยาว เพื่อนำไปใช้ในการถ่ายทำต่อไป

5.นักออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร (Costume Designer) นอกจากที่จะต้องออกแบบเครื่องแต่งกายตามความเหมาะสมของเรื่องและเหตุการณ์ต่างๆ ที่ตัวตัวละคร
ดำเนินชีวิตไปในภาพยนตร์ ต้องศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับยุคสมัย อาชีพการ งาน อุปนิสัยใจคอ เพื่อให้เสื้อผ้า เครื่องประดับตกแต่งที่อาจมีผลทางภาพ ผู้ดูแลเครื่องแต่งกายขึ้นอยู่โดยตรงกับผู้กำกับศิลป์ ซึ่งงานจะสาหัสในช่วงก่อนการถ่ายทำนักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับบทภาพยนตร์ แนวคิดของผู้กำกับ นักแสดงทั้งหมดเพื่อนำไปพัฒนาในการออกแบบไปพร้อมๆกัน

6.ผู้ดูแลเครื่องแต่งกาย (Key Wardrobe person) ทำงานเก็บ ดูแล บำรุงเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ ให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานเพื่อความต่อเนื่องของแต่ละฉาก ในช่วงของการถ่ายทำภาพยนตร์จะทำงานประสานกับผู้กำกับภาพ ในการตรวจสอบรายละเอียดเรื่องของสีสันและรูปแบบของเสื้อผ้า เพื่อให้เข้ากันได้อย่างมีรสนิยม ในกรณีที่ไม่มีผู้กำกับศิลป์ดูแลก็จะขึ้นตรงกับผู้จัดการกองถ่าย ในกรณีที่เป็นเรื่องเล็กๆงบประมาณน้อย ก็อาจจะใช้คนเดียวกันกับนักออกแบบเครื่องแต่งกาย

7.ผู้จัดหาและดูแลอุปกรณ์ฉาก (Property Master and Assistant) เป็นกลุ่มบุคคลผู้ซึ่งมีความสามารถในการเสาะแสวงหาและมีความรู้เกี่ยวกับเครื่องใช้นานาชนิด วัสดุ อุปกรณ์ที่ต้องปรับปรุงแก้ไข ขอยืม ขอเช่า จากหน่วยงานหรือ องค์กรใด ดังนั้นจึงควรจะเป็นคนที่มีบุคลิกนิสัยเป็นคนมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี สามารถเจรจาต่อรองได้ และมีความรับผิดชอบ ซึ่งต้องทำงานขึ้นตรงกับผู้กำกับศิลป์ หน้าที่หลักอีกอย่างในขณะถ่ายทำคือดูแล เก็บรักษา และรักษาตำแหน่งของอุปกรณ์เพื่อความต่อเนื่องในภาพ

8.ผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำ (Location Finders) ควรเป็นผู้มากด้วยประสบการณ์งานกองถ่ายทำภาพยนตร์ นอกเหนือจากเรื่องความเหมาะสมในการหาสถานที่ถ่ายทำเพื่อความสมจริงของภาพยนตร์แล้วนั้น ยังต้องพิจารณาปัญหาด้านต่างๆที่อาจจะเกิดขึ้นด้วย เช่น ภาวะการรบกวนด้านเสียง รักษาความปลอดภัย ที่พักนักแสดงและทีมงาน ระบบสาธารณูปโภค น้ำ ไฟ สุขา โทรศัพท์ การติดต่อสื่อสาร การเคลื่อนย้ายสถานที่ถ่ายทำ ค่าเช่าสถานที่ การขนส่งเครื่องมือเครื่องแต่งกายต่างๆ

9.ช่างทำผมช่างแต่งหน้า(Hairdresser) ต้องจัดเตรียมอุปกรณ์การทำผม วิกปลอมและอุปกรณ์ต่างๆในการออกแบบทรงผม รับผิดชอบเกี่ยวกับความสวยงามของนักแสดงทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยส่วนมากผู้จัดการกองถ่ายจะเป็นคนติดต่อให้มาดูแลตลอดการถ่ายทำภาพยนตร์ตั้งแต่ต้นจนจบ

10.ช่างแต่งหน้า (Make up Artist)เช่นเดียวกับช่างแต่งผมต้องเตรียมอุปกรณ์ต่างๆมาให้พร้อม และมีหน้าที่รับผิดชอบการแต่งหน้าของนักแสดงทั้งหมด ตั้งแต่นักแสดงหลัก จนถึงตัวประกอบ

2.2 รูปแบบฉาก และ สไตล์ของฉาก

หน้าที่หลักสำคัญของฉาก (SCENERY) คือ เป็นสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อม หรือ สภาพแวดล้อมสำหรับตัวละครและเป็นที่สำหรับการแสดง สถานที่นี้ได้รับการออกแบบเพื่อที่จะเน้นการกระทำ และ ขัดแย้งของตัวละคร ฉาก (Setting) จะต้องบอกให้ทราบถึงสถานที่ในละคร ในเวลาใดเวลาหนึ่งที่แน่นอน เช่น กลางวัน กลางคืน ปีศักราชใด ยุคสมัยใดในประวัติศาสตร์ หรือฤดูกาลของปีที่บอกเหตุการณ์เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงด้านกาลเวลาในฉากต่างๆ ต้องทำให้แลเห็นสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างชัดเจน เด่นชัด เช่น สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ และ อุณหภูมิอากาศ สถานการณ์ทางด้านเศรษฐกิจ การเมืองและสังคม พื้นฐานทางขนบธรรมเนียมประเพณี ระบบการปกครองประเทศ และ ลักษณะรัฐบาลที่ปกครองอยู่ ต้องสามารถทำให้ทราบได้ว่าเป็นด้านนอก (Exterior) หรือด้านใน (Interior) ของสถานที่ และอยู่ในเมืองหรือนอกเมือง เป็นของจริง หรือ เป็นจินตนาการ หรือเป็นความฝัน

Katharine Anne Ommanney และ Harry H. Schanker กล่าวไส้ในหนังสือ The Stage and the Shool. ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิตหรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพท์ต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เราสามารถสังเกตุได้ว่า ความเกลียดคร้าน ความมีคุณค่า ความหมาย ความรัก ความหมาย ความรัก ความทะนุถนอม ความผิดปกติ ความขลังและอื่นๆ ของบุคคล จะสะท้อนให้เห็นได้ในบ้านที่อยู่อาศัยของตัวละครที่เครื่องประดับของตกแต่งห้องของเป็นผู้เป็นเจ้าของอย่างเด่นชัด

ฉากสามารถเปิดเผยความสัมพันธ์ระหว่างคนสองสองคน หรือคนหนึ่งกับหนึ่งกับหนึ่งกับสังคมที่อาศัยอยู่ ฉากสามารถเผยตำแหน่งหน้าที่การงาน สถานที่ทำงาน อำนาจและตำแหน่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในครอบครัว ภายในสำนักงาน หรือ ภายในสำนักงาน หรือ ภายในศาล หรือ ภายในศูนย์รวมประชาคม ฉากช่วยให้ผู้ชมสามารถเพ่งสมาธิไปที่บุคลิกลักษณะตัวละคร องค์ประกอบทางสัญลักษณ์ต่างๆ หรือจุดรวมของความสนใจบนเวที รวมถึงแนวการแสดงได้ง่ายขึ้นถ้าหากฉากนั้นได้รับการออกแบบไว้อย่างได้ผล ฉากควรจะมีความหมายต่อตัวละครมากที่จะสร้างความน่าสนใจให้แก่ตัวละครเอง การให้นักแสดงยืนอยู่บนบันไดระดับต่างๆ หรือบนเวทียกพื้นระดับต่างๆ เป็นการทำให้เกิดจุดเด่นที่เน้นตัวแสดงเองทั้งสิ้น เครื่องประกอบฉากที่เป็นสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ เช่นเฟอร์นิเจอร์ ฯลฯ สามารถจัดให้เอื้อแก่การวางตำแหน่งตัวละครให้เป็นรูปสามเหลี่ยม(Triangular Blocking) และประตูที่ว่างตำแหน่งไว้ได้อย่างดี หรือ โครงสร้างที่เปิดอยู่เป็นส่วนหนึ่งก็สามารถครอบนักแสดงให้อยู่ในกรอบซึ่งจัดว่าเป็นการเน้นให้เด่นชัดได้ เช่นกัน

ฉากควรชี้นำสไตล์และรูปแบบของการผลิตละครเรื่องนั้นๆ ละครจะดำเนินไปใน 3 รูปแบบ คือ

Presentational form หรือ Representational form หรือ Mixed form ในการนำเสนอแบบ Presentational form ฉากควรทำหน้าที่สร้างอารามณ์ และ บรรยากาศ สีสันของการผลิตหนังเรื่องหนึ่ง อาจเกิดขึ้นได้จากการออกแบบที่ดีพร้อม ปฏิกิริยาโต้ตอบของผู้ชมต่อตัวละครนั้นด้วย ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จาการสื่อนำด้วยฉาก เช่น ถ้าฉากถูกทาด้วยสีเหลือง ส้ม หรือ ชมพูที่สว่าง ผู้ชมจะคาดหวังว่าละครนำเสนอในแบบร่าเริง เบาสมอง และ ไม่เครียดความเคร่งเครียดทางอารามณ์ ในฉาก จะเกิดขึ้นได้อย่างสูงเมื่อด้านในของฉากที่เป็นแบ๊กกราวน์ด ได้รับการปรุงแต่งสร้างเสริมด้วยสื่อที่ถ่ายทอดมาจากความรู้สึกนึกคิดที่ฉากทุกฉากจะต้องก่อให้เกิดความพอใจในเชิงศิลป์ แม้เมื่ออยู่ในบรรยากาศแห่งความกลัว ความวุ่นวาย หรือ ความพิศวง

ฉากจะต้องสร้างมาจากความต้องการ และ ความตั้งใจของคนเขียนบทละคร หรือ จากการตีความของผู้กำกับการแสดง และต้องเอื้ออำนวยต่อนักแสดงและ การแสดง ไม่ครอบงำหรือข่มตัวละครให้ด้อยลง ไม่ข่มเสื้อผ้าที่นักแสดงใส่อยู่หรือไม่เป็นอุปสรรคต่อการวางตำแหน่งตัวละครบนเวที ฉากไม่ควรจะหักเหความสนใจของผู้ชมไปจาการกระทำของตัวละคร ไม่ควรอ่อนไหวไปตามอารามณ์ของตัวละคร ไม่ควรสวยงามจนเกินความจำเป็น แต่ฉากจะต้องทำหน้าที่ ได้อย่างสัมฤทธิ์ผล (Functional) ฉากจะต้องช่วยเสริมเนื้อหาของเหตุการณ์ในละคร (Action of the play) ไม่ควรปิดบังเนื้อหาของเหตุการณ์นั้น ฉากจะต้องเหมาะสมและมีความพอดีกับความต้องการของบทละคร จะต้องรักษาไว้ซึ่งความเรียบง่าย (Simplicith) อันได้แก่ ความเรียบง่ายในการออกแบบ ความเรียบง่ายในโครงสร้าง และ ความเรียบง่ายในการเปลี่ยนฉาก และ การเคลื่อนย้ายฉาก และ พยายามตั้งอยู่บนหลักที่ว่า ใช้น้อยชิ้นที่สุดให้ทราบเรื่องราวมากที่สุด (Use the least say the most.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบที่ดีช่วยสร้างสีสัน และ ชีวิตชีวาให้แก่การผลิตการแสดง ช่วยทำให้ เป็นประสบการณ์ที่น่าตื่นเต้นเร้าใจแก่ผู้ชม เสื้อผ้านักแสดงจะดูดียิ่งขึ้นและดูเหมาะสมกับแบ็กกราว์ดเบื้องหลัง

การเลือกใช้เครื่องประดับฉากช่วยให้ฉาก และ นักแสดงดูมีความสมบูรณ์ และ ถูกต้องด้วยความหมาย และ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

2.3 รูปแบบฉาก (From)

รูปแบบฉาก คือ ลักษณะโครงสร้างด้านหน้าของฉาก ซึ่งประกอบกันเข้าหลายๆ ส่วน เพื่อสร้างสถานที่แวดล้อม (Local) ให้แก่ตัวละคร และ เป็นแบ็กกราน์ด เบื้องหลังให้แก่ตัวละครเวที ลักษณะโครองสร้างด้านหน้านี้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากและ สร้างฉาก และมีส่วนสัมพันธ์กับสไตล์การแสดงด้วย การเคลื่อนไหวของนักแสดงและสถานการณ์ต่างๆ ของเรื่องมีความผูกพันกับรูปแบบฉากโดยตรง

รูปแบบฉากเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า **Types of stage setting** หรือ **Physical set** สามารถสื่อสถานที่ที่เหตุการณ์ต่างๆ ในฉากเกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เราสามารถแบ่งสถานที่ ในฉากออกเป็น 2 ชนิด คือ

1. ฉากภายใน (Interior) คือ ฉากที่แสดงว่าเป็นสถานที่ภายในของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ประกอบด้วยกำแพงอย่างน้อย 1 ด้าน หรือ มีเครื่องประกอบการแสดง ที่สื่อความหมาย ตัวอย่างของฉากภายใน ได้แก่ ในเครื่องบิน บนรถ รถประจำทาง บนเรือ ในรถไฟ หรือ ในบ้านที่อยู่อาศัย เป็นต้น

2. ฉากภายนอก (Exterior) คือฉากที่แสดงสถานที่ที่เป็นภายนอกชของอาคารที่อยู่อาศัย ได้แก่สวน ชายคาบ้าน รั้วหน้าบ้าน ในป่า บนเขา หรือ ส่วนใดส่วนใดก็ได้ที่สามารถแลเห็นท้องฟ้าปกคลุม หรือ แลเห็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ อย่างต้นไม่ใหญ่ หรือ รั้วบ้าน เป็นต้น

รูปแบบฉาก (Form) ที่ปรากฏต่อสายตาของผู้ชมบนเวทีมากมายหลายรูปแบบ ตามแต่ประสบการณ์ และ ความสามารถของผู้ออกแบบฉาก เราสามารถแบ่งรูปแบบฉากได้ 2 วิธี คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ก) แบ่งออกเป็นรูปแบบฉากย่อยๆ ตามลักษณะรายละเอียดโครงสร้างและ เทคนิคที่ใช้ในการสื่อความหมาย และ ลำดับเหตุการณ์ที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม

ข) แบ่งออกเป็นรูปแบบฉากกลุ่มย่อย 4 กลุ่ม โดยไม่เน้นรายละเอียดโครงสร้าง

ก. รูปแบบฉาก (From or types of stage setting)

แบ่งตามลักษณะรายละเอียดโครงสร้าง และ เทคนิคที่ใช้ในการสื่อความหมาย และ ลำดับเหตุการณ์ ที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ชม ได้ดังนี้ คือ

1. Box set หรือ box setting ได้แก่ รูปแบบฉากที่เป็นฉากภายในที่มี ฝา 3 ด้าน ด้านหนึ่งเปิดไว้ให้ผู้ชมแลเห็น เป็นฉากที่สัมพันธ์กับสไตล์ของฉากแบบ Realism หรือ Naturalism ฉากแบบนี้เข้ามาแทนที่ Old wings and drops ของ สมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 และ ต่อมาได้รับการแทนที่ด้วยฉากแบบอื่น ฉากแบบนี้ประกอบด้วยแผงกำแพงที่สร้างขึ้นมาด้วย Flats จำนวน 2 ด้าน หรือ 3 ด้าน และ โดยปรกติจะมีหลังคาต่อมอยู่บางส่วนด้วย

2.Drop-and-wing set หรือ Wing, border and backdrop setting คือ รูปแบบฉากที่มีหลืบหรือม่านระบายของโรงละคร เป็นแนวการสร้างฉาก มีลักษณะเป็นแบบฉากในศตวรรษที่ 19 ด้านในสุดเป็น Drop หรือ Cut drop หรือ Backdrop ด้านข้างเป็นหลืบแบบ Wing drop มีการระบายสีเป็นภาพรวมของฉาก หรือ ม่านสีทึบทั้งหมดก็ได้ นิยมใช้ฉากแบบ Stylization หรือ Realism หรือ Theatricalism ด้านล่างของฉากแบบนี้ต้องการ Ground row มาวางไว้ด้านหน้าเพื่อลบขอบหรือเส้นตรงที่แผงฉากจรดกับพื้นเวที ปีกฉาก แผงบังด้านล่าง และ แผงลอยที่วาดสีตามต้องการ จะมีขอบเขตที่ตัดเป็นรูปโค้ง หรือหยักเพื่อไม่ให้ปรากฏเป็นเส้นตรง รวมกันเราเรียกว่า Cutouts มักใช้บังสิ่งของสำคัญที่ต้องใช้บนเวทีหรือเครื่องฉายต่างๆ ฉากแบบนี้เหมาะที่จะใช้กับการแสดงประเภท Ballet หรือ Musical theatre หรือ Modern dance

3.Permanent set หรือ Architectural stage รูปแบบฉากที่เป็นการใช้โครงสร้างถาวรที่จะไม่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาการแสดงยกเว้นเมื่อบางขณะจะมีการนำโครงสร้างแบบที่เป็นชิ้นย่อยๆ ที่เรียก Set pieces หรือ โครงสร้างแบบที่ห้อยด้านบน (Flown units) หรือบันไดระดับต่างๆ (Stairways) เข้ามาในฉาก จัดได้ว่าเวทีในโรงละครสมัยอลิซเบธัน (The Elizabethan playhouse) เป็นรูปแบบลักษณะ Permant set โดยแท้สไตล์ฉากแบบ Formalism เข้ากันได้ดีกับรู)แบบฉากลักษณะนี้ ประตูทางเข้าแบบง่ายๆ ใช้เป็นทางเข้าออกสำหรับทั้งฉากภายในและภายนอก และอาจทำหน้าที่เป็นประตูรั้วหรือทางผ่านก็ได้ ยกพื้นเวทีอาจใช้เป็นระเบียง เป็นห้องส่วนตัว เป็นสวน หรือ เป็นโซฟา และ เราสามารถกำหนดขอบเขตของสถานีได้ด้วยแสงสว่างที่จัดไว้ดดยเฉพาะแทนการใช้โครงสร้างฉากซึ่งอาจจะมีขนาดใหญ่เกินความจำเป็น รูปแบบฉากแบบ Multiple set มีลักษณะใกล้เคียงกันกับ Permanent set ประกอบด้วยบริเวณที่ใช้ในการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แสดง (Actingareas) ที่ซับซ้อนขึ้น แต่ละบริเวณอาจจะหมายถึงสถานที่ใดที่หนึ่งเพียงที่เดียว หรืออาจหมายถึงหลายๆ ที่ก็ได้ ในการแบ่ง Acting areas ออกจากกันให้เห็นเด่นชัดเราอาจจะใช้กำแพงที่มองทะลุได้ หรือ แผงบังครึ่งตอน หรือ ตะรางลูกกรง หรือ ยกพื้นระดับต่างๆ ประกอบกับแสงเฉพาะบริเวณ การแบ่ง Acting areas แบบที่เห็นเป็นโครงสร้างเช่นนี้เป็นการทำให้เห็นความแตกต่างของรูปแบบฉากทั้ง 2 แบบนี้ได้ชัดเจนขึ้น

4. Profile sets รูปแบบฉากที่เป็นแผงฉาก หรือ จอรับภาพ (Screen) บางทีเรียกว่า Cut-down set หรือ Minimum sets หรือ Spot set ช่วยทำให้การเปลี่ยนฉากเป็นไปได้หลากหลาย ประกอบด้วยแผงฉากย่อย 2 หรือ 3 แผงซึ่งต่อด้านข้างด้วยกันโดยใช้บานผับหรือเชือกร้อยฉากด้านหลังหรือใช้สำหรับปิดบังช่องเปิด หรือ ปิดบังเฟอร์นิเจอร์ต่างๆ ที่ไม่ได้ใช้ในฉากนั้น เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยให้การเปลี่ยนฉากรวดเร็วขึ้นแผงฉากนี้สามารถทำเป็นแผงสูงและกว้างขนาดต่างๆตามที่ต้องการได้ ที่ดีที่สุดควรสูงประมาณ 8 ฟุต ถึง 10 ฟุต และสามารถตั้งอยู่ได้

5.Curtain sets หรือ Drapery sets รูปแบบฉากนี้เป็นแผงผ้าม่านจับสีต่างๆ ตามแต่ตัวละครแต่ละแห่ง เป็นแบ็กกราวดน์รับด้านหลังของโครงสร้างฉากแบบอื่นที่สร้าง มักจะสร้างโดยไม่มี Cyclorama ที่เหมาะสมสำหรับการแสดง และในขณะเดียวกันผู้กำกับการแสดงอาจจะได้รับงบประมาณน้อยสถานที่และอุปกรณ์ไม่อำนวยต่อการแสดง จึงจำเป็นต้องใช้รูปแบบฉากแบบ Curtain sets ในสไตล์ Formalism ที่ประกอบด้วยทางลาด ยกพื้นระดับต่างๆ เสา และ โครงสร้างอื่นๆ ซึ่งอาจจะเป็นแผง ฉาก 2-3 แผง แผงประตู แผงหน้าต่าง เสา โครงสร้างอื่นๆ ซึ่งอาจจะเป็นแผงฉาก 2-3 แผง แผงประตู แผงหน้าต่าง แผงเตาผิง ฯลฯ

6.Drapery setting คือ การจัดรูปแบบฉากในโรงละครแบบโพรซีเนียมที่มีกรอบด้านหน้าและมีผ้าม่านผืนใหญ่ด้านหลังเป็นส่วนช่วยรับโครงสร้างฉากที่ตั้งอยู่ด้านหน้า นิยมใช้กับฉากสไตล์ Formalism จุดมุ่งหมายเพื่อจะสร้างแบ็กกราวนด์เบื้องหลังที่เป็นกลาง ไม่บ่งบอกว่าเป็นที่ใดที่หนึ่ง ผ้าที่ใช้ควรที่จะทำเป็นสีดำ
หรือสีคล่ำเท่านั้น แขวนไว้ห่างจากบริเวณ Acting area มากที่สุดเท่าที่จะทำได้เพื่อมิให้มีลำแสงไปตกลงบนพื้นผ้าม่านด้านหลัะง นักแสดง เครื่องประกอบการแสดง และ รูปทรงของฉากจะปรากฏเด่นชัดลอยออกมาจากเบื้องหลังเหมาะกับ ฉากสไตล์ Impression หรือ Formalism หรือ Stylization

7.Symbolic sets รูปแบบฉากที่ใช้ลักษณะ ต่างๆ มาสื่อความคิดที่บทต้องการนำเสนอ สัญลักษณ์นี้ได้รับการเลือกและตัดสินใจใช้เป็นต้นแบบโดยความคิดเห็นชอบของผู้กำกับการแสดง สัญลักษณ์เหล่านี้อาจมีความหมายเพียงแค่บ่งบอกสถานที่ หรืออาจมีความหายที่รุนแรง หรือ อาจมีความรู้สึกภายในตัวละครได้ สัญลักษณ์มีทั้งเป็นสัญลักษณ์องค์กรต่างๆ เป็นต้น ส่วนสัญลักษณ์ แบบอ้อม คือ สัญลักษณ์ที่เมื่อมองเห็นต้องมีความหมายก่อนหรือเข้าในเนื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความก่อนจะเข้าใจ เป็นสัญลักษณ์ที่แทนความรู้สึกภายในหรือความรู้สึกของสังคม เช่น นก พิราบขาว หรือ ทางช้างเผือก หรือ ต้อไม่หงิกงอ เป็นต้น สัญญาลักษณ์เหล่านี้หากเน้นที่ความหมายที่มีต่อนักแสดงอย่างผิวเผินไม่ลึกลงไปในด้านจิตใจ และ จิตใจใต้สำนึกของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือทุกตัวรวมกันแล้ว ก็สามารถใช้กับฉากสไตล์ Realism ได้ แต่หากมีความหมายเกินกว่าที่กล่าวมาก็ สามารถใช้ได้กับสไตล์ฉากแบบ Expressioism หรือ Constructivism ที่มีม่านผืนใหญ่อยู่ด้านหลัง หรือ Cyclorama ผืนใหญ่ที่โค้งแบบ Huge half – cylinder ปิดกำแพงดานหลังทั้งหมดรวมทั้งปีกทั้งสองข้าง และยิ่งถ้ามีความสูงมากพอก็จะปิดบังกำแพงที่เหนือขึ้นไปด้านบนด้วย

ไซโคลรามา สามารถที่จะสร้างภาพลวงตาของท้องฟ้าจริงสำหรับฉากภายนอก หรือใช้เป็นกำแพงเบื้องหลังสำหรับโครงสร้างฉากที่เป็นสัญญาลักษณ์ หรือใช้สร้างเงาของโครงสร้างที่อยู่ด้านหน้าโดยสาดแสงสีต่างๆ ลงบนแบ็กกราวนด์เบื้องหลังเพื่อสื่ออารามณ์และความนึกคิด โดยไม่จำเป็นต้องใช้สีสันที่สมจริงตามธรรมชาติ ด้านล่างของ Cyclorama จะมีแผงกั้นมิให้แลเห็นฐานของผ้าที่เรียกว่า **Ground rows** ตกแต่งเป็นรูปสัญญาลักษณ์ต่างๆ เช่น คลื่น เมฆ หรือ เป็นเพียงแผงสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบบเรียบๆ ทอดยาวขนานไปกับพื้นเวที

8.**Set Pieces** เป็นแผงฉากชิ้นเดียวกับจำนวนหลายๆ ชิ้นประกอบกันสามารถตั้งอยู่ได้ด้วยตัวเองกลางเวที หรือ ส่วนใดของเวทีก็ได้ หรือตั้งอยู่ด้านหลังของบริเวณที่ใช้ในการแสดง **(Playing space)** อาจจะทำเป็นสัญญาลักษณ์ต่างๆ โดยวาดภาพลงบนแผ่นบนไม้อัด แล้วตัดไปตามแบบลักษณะไม่สมจริงหรือสมจริงก็ได้มักใช้ประกอบกันกับ **Ground roes** ที่ออกแบบไว้รับกันพอดีเหมาะสำหรับการแสดงที่มีงบประมาณน้อยและไม่ต้องการใช้พื้นที่หรือโครงสร้างฉากที่สลับซับซ้อนด้านหลังเป็นผ้าม่านผืนใหญ่ที่จับจีบ หรือเป็นผ้าผืนใหญ่ผิวตึงแบบ **Cyclorama** ก็ได้การแสดงที่มีฉากใต้น้ำ ฉากทุ่งหญ้า **Modern dance** และ Ballet ก็นิยมใช้ **Set pieces** ที่มีน้ำหนักเบา ผสมกับรูปแบบฉากแบบ **Drop-and-wing**

9. Partial sets เป็นการรูปแบบฉากแบบ Set piece ที่กว่างขวางขึ้นเป็นฉาก แบบสามมิติค่อนข้างจะเป็นแบบ Realistic แต่ไม่จำเป็นต้องดูของจริงทุกระเบียด ส่วนหน้าจะเปิดไว้และไม่มีประตู ม่านหนักหรือม่านสีน้ำเงินด้านในของเวทีสามารถทำหน้าที่เป็น Sky cyclorama ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งฉากกลางคืนจะดูดีมาก ฉากภายในบ้านแบบสมจริงก็สามารถทำได้ ฉากอาจจะอยู่ในลักษณะที่มีบางส่วนเป็นฉากสมจริงและบางส่วนถูกตัดทอนไม่ครบถ้วนเหมือนปรกติ ผู้เออกแบบฉากจะมีความรู้เพียงเกี่ยวกับพิธีกรรมทางศาสนาหรืออาวุธ หรือเฟอร์นิเจอร์แบบกรีกฯ อย่างผิวเผินสามารถจัดฉากได้โดยไม่ต้องทำการค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติม แต่หากจำเป็นต้องค้นคว้าหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบฉาก ควรค้นคว้าจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้องสมุดในแผนกศิลปะ ภูมิศาสตร์ หรือ ประวัติศาสตร์ ฯ หากมีการถ่ายภาพหรือหนังสือการ์ตูน สำหรับเด็กที่มีรูปภาพประกอบแนวต่างๆ ทีที่มีสีสันสวยงาม ก็สามารถให้เป็นแนวทางในการออกแบบฉากหรือจัดฉากได้เช่นกัน

10. Unit set หรือ Unit setting หรือ Suggestive set คือ รูปแบบฉากซึ่งใช้ในโครงสร้างพื้นฐานธรรมดาเป็นกลาง คือไม่แสดงว่าเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งสามารถสับเปลี่ยนตำแหน่งประกอบกันกับฉากใหม่ หรือเป็นรูปแบบฉากอื่นๆเป็นรูปแบบฉากที่มีบางส่วนเป็นโครงสร้างถาวร บางส่วนเป็นส่วนเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับฉากอาจจะเอาแผงมารวมกัน 2-3 แผงและสามารถตั้งลอยอยู่ได้ด้วยตัวเอง โครงสร้างส่วนหนึ่งอาจจะเป็นจำภาพหลายจอ แผงฉากเล็กๆ ยกพื้นระดับต่างๆ มีทางเข้า ออกที่ตายตัวด้านหนึ่ง พร้อมบันได้ยกพื้นหลายระดับปรับให้ได้ภาพตามบทที่ต้องการ รูปแบบฉากอาจจะดูเหมือนกับเป็นอุปกรณ์ส่วนหนึ่งของเวทีเท่านั้น

11. Portal sets เป็นรูปแบบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญญาลักษณ์อีกแบบหนึ่งเหมาะสำหรับละครที่มีฉากหลายๆ ฉาก ส่วนที่เป็นฉากหลัก คือ ส่วนที่เว้งหรือช่องเปิดที่มีเวทีอยู่ด้านใน และเหมือนกับมีกรอบโพรซีเนียมอยู่ด้วยอีกชั้นหนึ่ง เมื่อม่านในกรอบเวทีส่วนในปิดลง ส่วนด้านหน้าของเว้งจะใช้สำหรับการแสดงและส่วนด้านหลังม่านจะมีการเปลี่ยนฉากเตรียมไว้ เหมาะสำหรับการแสดง Shakesspeares และ Classical plays เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า Portal unit หรือ Portal unit setting

12. Projected scenery เป็นรูปแบบฉากที่ต้องใช้เครื่องฉาย และ จอภาพขนาดต่างๆ เป็นพื้นรับแสงสีจากอุปกรณ์แสงชนิดต่างๆ สำหรับการแสดงที่มีหลายๆฉาก เครื่องฉายจากด้านหลัง (Rear projection) จะฉายภาพที่ได้รับการกำหนดหรือออกแบบไปยังแผงรับภาพ เพื่อการเปลี่ยนฉากซึ่งง่ายเท่าๆ กับการเปลี่ยนแผ่นสไลด์ เนื่องจากรูปแบบฉากเป็นแสงสี มิใช่ภาพวาดลงสีมีคุณภาพและประสิทธภาพในการสื่อสารได้สูงและค่อนข้างตรงและรุนแรงซึ่งมีแนวโน้มที่จะครอบครองหรือเป็นจุดเด่นหรือเป็นส่วนสำคัญของการแสดง เป็นภาพที่มีความสำคัญที่เป็นส่วนของการแสดงมากกว่าส่วนของฉาก Projected scenery

13. Carry-on props setting รูปแบบฉากอีกลักษณะหนึ่งที่เป็นโครงสร้างเสริมขึ้นในลักษณะเครื่องประกอบการแสดงที่เป็นเครื่องประดับต่างๆ ซึ่งตัวละครเป็นผู้นำเข้ามาประดับในฉาก และการเปลี่ยนฉากก็ทำได้โดยนักแสดงนำชิ้นส่วนนั้นออกมาไปตามคิวการแสดง และขณะเดียวกันก็อาจจะสามารถนำชิ้นใหม่เข้ามาอีกส่วนหนึ่งด้วย ทำให้การเปลี่ยนฉากดำเนินไปได้โดยใช้เวลาน้อยเข้าออกได้อย่างรวดเร็ว เช่น ธงทิว รมประดับ หรือโครงไม้รูปทรงต่างๆ เป็นทำนองสัญลักษณ์ใช้ประกอบกับรูปแบบฉากอื่นๆ ทำให้เกิดรายละเอียดที่หลากหลายมากมายขึ้น สามารถใช้กับรูปแบบฉากแบบ Unit setting หรือ Formal setting เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14. Mobile setting คือ รูปแบบฉากที่มีน้ำหนักเบาเป็นพิเศษ เป็นโครงสร้างที่แขวนอยู่ด้านบนเหนือที่ในการแสดง โครงสร้างฉากนี้จะสร้างจากวัสดุชนิดใดก็ได้ ที่สามารถแขวนไว้เหนือเวทีในลักษณะต่างๆ กันตามที่ผู้ออกแบบฉากต้องการ เช่น ลูกแก้วสะท้อนแสงจำนวนมาก แขวนในระดับต่างๆ กัน หรือ ผ้า และ พลาสติกสีสันต่างๆ หรือ ริ้วกระดาษ หรือ โครงไม้ฉลุเป็นรูปทรงต่างๆ เหมือนเครื่องประดับที่เราแขวนไว้ตามบ้าน หากแขวนไว้โดยยึดมุมจุดเดียวดครงสร้างฉากนี้จะหมุนไปได้เองตลอดระยะเวลาการแสดง หากยึด 2 จุดโครงสร้างก็จะอยู่ในแนวขนานกับกรอบโพรซีเนียมนิ่งๆ แต่สามารถปรับระดับขึ้นลงได้ตามดครงสร้างของเครื่องช่วยเปลี่ยนฉากที่มีอยู่ รูปแบบฉากนี้นิยมใช้กับการแสดงแบบ Musical comedy และ Dance หรือใช้เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบฉากอื่นๆ อาจจะใช้ในรูปแบบสัญลักษณ์ หรือเป็นแบบโครงสร้างที่ดูสมจริง แต่ตัดรายละเอียดปลีกย่อยออกไป

15. Multi – media setting รูปแบบฉากที่ใช้เครื่องฉายชนิดต่างๆ ส่องไปที่เวทีเพื่อสร้างบรรยากาศและสื่อสารความคิดความรู้สึกของตัวละคร อาจจะมีการฉายแสงสีอย่างกว้างขวางและหลากหลาย อาจเป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับละครหรือเป็นภาพที่สื่ออารามณ์ของตัวละครโดยตรง การฉายภาพจะเป็นภาพยนตร์ที่เคลื่อนไหวหรืออาจจะเป็นภาพนิ่งจากเครื่องฉายสไลด์ หรือ เครื่องฉายภาพฉาก ที่เรียกว่า Scenic Projector อาจจะทำจอรับภาพเป็นรูปแบบทรงต่างๆ และติดตั้ง โดยทำครอบทับลักษณะต่างๆ กันไป ทำให้เกิดความหลากหลายในพื้นที่การแสดง

16. Space stage setting รูปแบบฉากที่เป็นแบบโล่งๆ อาจจะมียกพื้น 2-3 ระดับ แต่เป็นยกพื้นที่โล่งและกว้าง มีเครื่องประดับฉากอยู่ด้านบนในรูปของผ้า หรือ แผงคัดเอาต์ หรือ โครงสร้างสามมิติ เน้นเรื่องการใช้พื้นที่เพื่อการเคลื่อนไหว และ สีลาท่าทางตัวละคร หรือ เพื่อใช้เป็นที่รองรับตัวละครจำนวนมากๆ อาจจะมี Chorus ยืนอยู่ในระดับต่างๆ กันไป อาจจะมีเครื่องดนตรีตั้งอยู่ส่วนหนึ่ง นิยมใช้กับการแสดงประเภท Dance , Ballet หรือ Musical comedy ที่มีงบประมาณน้อย

ข. รูปแบบฉาก (Form or types of stage setting) แบ่งอย่างง่ายๆ ออกเป็นฉากกลุ่มย่อยได้ 4 กลุ่ม หรือ 4 ลักษณะ (Categories) ตามลักษณะการใช้งาน ได้ดังนี้ คือ

1 แบบ Single set เป็นฉากที่สมบูรณ์เพียงฉากเดียว สถานที่เดียว ใช้ดำเนินเรื่องราวตลอดเรื่องแบบละคร One – act play มักเป็นฉากแบบ Box set สไตล์ Realistic setting หรือ Realism

2 แบบ Multiple (individual) sets เป็นฉากหลายฉาก แต่ละฉากมีความสมบูรณ์ในตัวมันเอง ใช้พื้นที่เดียวกัน เมื่อถึงคิวฉากใดก็ทำการเปลี่ยนฉากแรกแล้วเลื่อนฉากถัดไปเข้ามาแทนที่ อาจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเลื่อนเข้ามาบนยกพื้นส่วนหนึ่งห้อยลงมาจากด้านบนส่วนหนึ่ง และ เลื่อนขึ้นมาทางพื้นกลเบื้องล่างอีกส่วนหนึ่งเหตุการณ์เกิดขึ้นเรียงลำดับกันไปทีละฉาก

3 แบบ Unit sets ฉากที่สร้างขึ้นเป็นเชิงสัญญาลักษณ์สื่อสถานที่ต่างๆอาจทำเป็นแผงชุดเดียวกัน แต่ใช้ประกอบได้เป็นหลายๆ ฉากบนพื้นที่เดียวกันนั้น คือ สับเปลี่ยนตำแหน่งของแผงไปมา พร้อมกับเปลี่ยนเครื่องประกอบการแสดง ไปตามความต้องการ มักทำเป็นพื้นยกระดับ

4 แบบ Simultaneous scene setting เป็นฉากหลายๆ ฉากที่จัดต่อกันไปใน พื้นที่เดียวกัน อาจจะเป็นฉากสมจริงที่สมบูรณ์ หรือ เป็นฉากเชิงสัญลักษณ์ก็ได้อาจจะมีระดับยกพื้น หลายระดับ ซึ่งเหตุการณ์อาจเกิดขึ้นพร้อมๆ กันหรือเกิดแยกกันตามลำดับฉาก สามารถใช้แสงเป็นตัวกำหนดลำดับฉาก ต้องการฉากไหนก็เปิดแสงที่ฉากนั้น

การแบ่งวิธี 2 นี้ เป็นการแบ่งอย่างง่าย แต่การสื่อความหมายระหว่างผู้กำกับการแสดง กับ ฝ่ายงานออกแบบ จะต้องเพิ่มเติมรายละเอียดเป็นข้อๆ ไปตามที่ผู้กำกับการแสดงได้วางจุดมุ่งหมายไว้ ในการจัดฉากที่ใช้สำหรับการแสดง เราจำเป็นต้องมีรูปแบบฉากที่หลากหลายผสมผสานกันทั้งหมดไม่จำเป็นต้องแยกให้เป็นแบบใดแบบหนึ่งโดยเฉพาะ ประสบการณ์และความสามารถเฉพาะตัวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้การตัดสินใจใช้แบบฟอร์มของฉากแบบต่างๆผสมกันให้ความแปลกใหม่ ความน่าสนใจและความน่าติดตาม เนื้อหาในละครเรื่องนั้นตัวบท สถานที่แสดง ความต้องการสร้างสรรค์ของผู้กำกับการแสดงสไตล์การนำเสนอสไตล์ของฉาก จินตนาการของผู้ออกแบบฝ่ายต่างๆ งบประมาณและขีดความสามารถของผู้ร่วมงาน เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกำหนดการเลือกใช้รูปแบบฟอร์มของฉากในการนำเสนอ

2.4 สไตล์ของฉาก (Style of Scenery)

สไตล์ของฉาก คือ รูปแบบหรือแนวความคิดในการออกแบบฉากให้เข้ากับสไตล์ หรือแนว ในการนำเสนอบท (Style of the production) ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 แนว คือ

1.Representational form คือสมมุติว่าแสดงอยู่ในสถานที่ใดที่หนึ่งซึ่งมีกำแพงด้านที่สี่เปิดให้แลเห็นเหตุการณ์ในเรื่อง และนักแสดงพยายามไม่เดินข้ามเส้นแนวม่านมาด้านผู้ชม นักแสดงราวกับว่าไม่มีผู้ชมอยู่ในที่นั้น และราวกับว่านักแสดงเองไม่ได้ยินเสียงหัวเราะ หรือเสียงตบมือของผู้ชม เป็นการพยายามสร้างภาพลวงตา ภาพของหนังชีวิตจริง โดยเน้นความสมจริงที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรียกว่าละครแบบ Realism หรือเน้นความไม่กลมกลืนกันของชีวิตโดยใช้สื่อความหมายที่ขัดแย้งกันที่เรียกแบบ Absurd หรือ ถ้าเน้นความพิสดาร ความแปลกใหม่ และความตระการตา ก็เรียกว่าแบบ Fantasy เป็นต้น ฉากอาจจะสะท้อนให้เห็นรูปแบบการนำเสนอบทในอดีต มีลักษณะจำนวนมากที่สร้างขึ้นมาในลักษณะของ Thrust stage ช่วยให้นักแสดงมามารถแสดงตามแนวการแสดงสมัยต่างๆ ได้อย่างไม่ขัดเขิน แต่อย่างไรก็ตาม ละครแนวต่างๆเหล่านี้สามารถนำเสนอ แบบโพรซีเนียม อย่างสัมฤทธิ์ผลที่สุดมาตั้งแต่แรก ซึ่งบทส่วนใหญ่ที่แต่งขึ้นราวในปี ค.ศ.1860 เมื่อฟอร์มการนำเสนอในแบบที่เรียกว่า Representatinal form แบบ Realistic ได้พัฒนามาสู่จุดหมายปลายทางที่สัมฤทธิ์ผล ดังเช่นบทในเรื่อง The Wild Duck ของ Ibsen, บทเรื่อง Heartbreak House ของ Shaw , The Seagull ของ Chekhov , Street Scene ของ Rice

2.Presentational form คือการเขียนบทที่เอาคนดูเป็นส่วนสำคัญของการแสดง ผู้แสดงจะแสดงเป็นตัวนั้นๆ แต่มิได้สวมบทบาทอยู่ ยังคงแสดงเป็นตัวเองอยู่ ตามบทแสดงออก (Express) ผ่านตัวละครที่ตนแสดง อาจจะมีการเต้นรำ การร้องเพลงการใช้โคลงกลอนเพื่อแสดงอาจจะแสดงให้เห็นว่าละครกำลังเกิดขึ้นนั้นไม่ใช้ชีวิตจริงและไม่ได้เลียนแบบชีวิต ละครของเช็คสเปียร์ส่วนใหญ่เป็นแนวนี้ ละครยุคใหม่พลายเรื่อง ไม่มีการแบ่งขอบเขต พื้นที่เวทีเป็นพื้นที่ในการแสดงเป็นวงกลมที่มีคนนั่งรอบ บางที่อาจจะเป็นครึ่งวงกลม

3.Mixed form คือ การผสมผสานกันระหว่างละครสองชนิดที่กล่าวมาเช่น เรื่อง Our Town ผู้แสดงเป็น Stage manager จะออกมาพูดกับคน เรื่องซึ่งเป็นการแสดงแบบ Presentational form แล้วเดินเข้าไปแสดงตามบทแบบ Representional form บทละครหลายเรื่องมีลักษณะคล้ายๆ กัน เช่นเรื่อง แม่เบี้ย และ The Glass Menagerie เป็นต้น

สไตล์ (Style) ของฉากแบ่งออกเป็นแบบย่อยๆ ได้หลายสไตล์ ตามแบบที่เรียกว่า Major Twentieth – Century styles ถือได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็นที่เกี่ยวข้องกีบวงการแสดงจะต้องทราบสไตล์ของฉากแบบต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการสื่อสารกับฝ่ายงานที่มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบ และ เพื่อให้สามารถออกแบบ และ ดำเนินการตามลำดับต่างๆ ได้ถูกต้องตามความต้องการของผู้กำกับการแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.5 แนวศิลปะ

2.5.1 ลัทธิอิมเพรสชันนิสซึม (Impressionism)

ธรรมชาติให้แต่วัตถุดิบแก่มนุษย์ มนุษย์เป็นผู้ปรุงแต่วัตถุดิบเหล่านั้นด้วยความรู้สึกประทับใจ ทักษะและความคิด เป็นเวลานานที่สิทธิและเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปินมักจะปรากฏในลักษณะซ่อนเร้น แอบแฝง ทางรูปของศิลปะที่เกี่ยวกับโบราณนิยาย ศาสนา และความเชื่อของสังคม โดยมีผู้อุปการะช่วยเหลือตลอดมา ผู้อุปการะเหล่านั้นมักจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของศิลปินเสมอ ไม่มากก็น้อย แบบอย่างของศิลปะนีโอคลาสสิค โรแมนติคและเรียลลิสซึ่มดังได้กล่าวมาแล้วถือเป็นตัวอย่างอันดีเกี่ยวแก่เสรีภาพในการแสดงออกของศิลปิน ทั้งนี้เพราะว่าศิลปินต่างๆ ในลัทธิต่างๆ ดังกล่าวตระหนักในความจริง (Reality) ต่างกัน จึงได้พยายามหาทางแก้ปัญหา โดยถือตามความเชื่อและความคิดที่ได้ตกลงกันไว้ ทำให้ศิลปินรุ่นต่อมาถือเป็นส่วนอ้างอิงในการแสดงออก

ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสซึม มาเนท์ (Manet, 1832 – 1883) เป็นหัวเรี่ยวหัวแรงในตอนแรก สนใจความจริง คล้ายกับคัวเบท์แต่ภายหลังเห็นว่า การเลียนแบบตามธรรมชาติจริงๆ นั้นหาได้มีอะไรใหม่หรือแปลกใหม่ กลับเห็นว่า การรับรู้ของศิลปินตามความรู้สึกประทับใจ มีความสำคัญกว่า ศิลปินกลุ่มอิมเพรสชันนิสซึ่ม ได้แสดงภาพเป็นเอกเทศไม่ต้องพึ่งสถานที่แสดงภาพของทางราชการ และได้แสดงในปี ค.ศ. 1874 จนถึง ค.ศ. 1886 นับเป็นการแสดงได้ทั้งหมด 8 ครั้งด้วยกัน การวิวัฒนาการจากลัทธินีโอคลาสสิค ลัทธิโรแมนติค จนกลายเป็นลัทธิอิมเพรสชันนิสซึ่ม มีสาเหตุพอสรุปได้โดยย่อดังนี้

1. ความเบื่อหน่ายต่อลัทธินีโอคลาสสิค ลัทธิโรแมนติค และเรียลลิสซึ่ม ความเบื่อหน่าย ต่อหลักเกณฑ์ความงาม ความสมบูรณ์ และการจัดภาพแบบเดิมตามแบบคลาสสิคใหม่ ไม่ท้าทายเสรีภาพเท่าใดนัก

2. ความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าและการค้นคว้าทางด้านวิทยาศาสตร์แขนงต่างๆ

3. ฐานะความเป็นอยู่ของศิลปินเปลี่ยนไปจากเดิม การเปลี่ยนฐานะของผู้อุปการะ จากวัดจากผู้ปกครองประเทศมาอยู่ในสังคมช่าง (Guid) เอกชนผู้สนใจ ผู้ค้าของเก่า และนักสะสม

4. ความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) จากโลกภายนอก (External world) เปลี่ยนไปจากเดิม มีการค้นคว้าทดลองทางด้านจิตวิทยาแขนงใหม่ๆ และทางด้านวิทยาศาสตร์แขนงฟิสิกส์ ของโจเซฟ เฮนรี และออกเดน เอ็น รูด (Joseph Henry & Ogen N. Rood)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

5. ความสะดวกในการติดต่อ ทำให้ตะวันตกรู้จักตะวันออกดียิ่งขึ้น จากการแสดงนิทรรศการของศิลปกรรมญี่ปุ่น ภาคพื้นยุโรป ปี ค.ศ. 1867

6. การเสาะหาวิธีการเขียนแบบใหม่ๆ ด้วยวัสดุแบบใหม่ เพื่อสนองความต้องการฉับพลันทันทีตามความเป็นจริงสมัยนั้น

สาเหตุดังกล่าวนี้ทำให้ศิลปินมีความสนใจต่างๆ กัน แบ่งเป็น 2 พวก พวกหนึ่งสนใจที่จะพยายามรักษาแบบแผนเดิม และอีกพวกหนึ่งสนใจที่จะพยายามเสาะหาวิธีเขียนใหม่ๆ การแสดงออกใหม่ๆ ความสนใจของพวกหลัง กลายเป็นเหตุสนับสนุนให้ลัทธิอิมเพรสชันนิสท์ปรากฏ

2.5.2 ลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism)

"ผู้ที่รู้ว่ามีกฎเกณฑ์แน่นอนทางศิลปะ คือผู้ที่หลงว่าศิลปะ"

เริ่มศตวรรษที่ 20 ศิลปกรรมทุกแขนงได้เปลี่ยนแปลงไปมากมาย เช่นมีการเคลื่อนไหวทางศิลปะที่เรียกว่า ลัทธิทางศิลปะ (ism) หลายลัทธิ และเรียกชื่อต่างๆ กันดังได้กล่าวในตอนแรก ลัทธิทางศิลปะที่เกิดขึ้นนี้มีส่วนให้อิทธิพลต่อชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ และศิลปศึกษาเป็นอันมาก ลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism) ก็เป็นลัทธิหนึ่ง ซึ่งให้อิทธิพลต่อศิลปะในระยะหลังหรือศิลปะในปัจจุบัน (Contemporary Art) และศิลปศึกษาอย่างมากด้วย

ลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism) เจริญงอกงามจากลัทธิ ดาดา (Dadaism) ซึ่งเกิดขึ้นในสวิส นครซูริค (Zurich) และแผ่ขยายไปในเยอรมนี ฝรั่งเศส และงอกงามในอเมริกาเมื่อปี ค.ศ. 1961 ดังนั้นก่อนที่จะกล่าวถึงลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม ควรจะได้ทำความเข้าใจลัทธิดาดา (Dada) อันเปรียบเสมือนมารดาของลัทธิเซอร์เรียลลิสซึมเสียก่อน

ความเป็นมาของลัทธิดาดา

การขัดแย้งกันเกี่ยวกับเชื้อชาติ หรือเศรษฐกิจ ถ้าหากไม่รุนแรงก็ไม่มีผลกระทบกระเทือนต่อสังคมมากนัก แต่ถ้าลงรอยกันไม่ได้ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ผลก็คือ การรบราฆ่าฟันระหว่างมนุษย์ดังเหตุการณ์ของโลกที่แล้วมา หรือในเวียดนาม เป็นที่ยอมรับว่าเมื่อสงครามสงบ การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ย่อมเกิดขึ้นเป็นธรรมดา พวกแพ้ก็ต้องพยายามพัฒนาประเทศ เพื่อให้กลับอยู่ในสภาพเดิมหรือดีกว่า แต่ขณะที่สงครามกำลังดำเนินอยู่นั้น เจตคติของประชาชนส่วนใหญ่มุ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
44937

ไปทางทำลายล้างผลาญกัน เราอยู่ฝ่ายใดก็สนับสนุนฝ่ายนั้น ระยะที่สงครามโลกครั้งที่ 1 กำลังดำเนินอยู่ มีศิลปินกลุ่มหนึ่งได้พยายามต่อต้านสงคราม ศิลปินกลุ่มนี้มีชื่อว่า กลุ่มดาดา (Dada) ศิลปินกลุ่มดาดาคัดค้านสงครามอย่างรุนแรง และประกอบกับประชาชนมีเจตนคติทางการทำลาย (Nihilistic attitude) อยู่ด้วยดังนั้นเจตนคติจึงแผ่กระจายทั่วยุโรป รวมไปถึงศิลปินรุ่นหนุ่มด้วย ทำให้เกิดปฏิกิริยาทางศิลปะขึ้น ศิลปินกลุ่มดาดานี้มีทั้งจิตรกรและกวี รวมกลุ่มกันในซูริค (Zurich) ต่อต้านสงครามต่อต้านกฎเกณฑ์ความงาม และต่อต้านทุกสิ่ง โดยใช้วิธีหนามยอกเอาหนามบ่ง หรือเกลือจิ้มเกลือ คือว่าแทนที่จะแสดงออกทางศิลปะให้เห็นงามกลับแสดงให้เห็นสิ่งที่น่าเกลียด ตลก หยาบโลน ทั้งนี้เพื่อเตือนให้มนุษย์ด้วยกันรู้สึก สำนึกในผลร้ายของสงครานั้น และการแสดงออกแนวนี้เอง บางครั้งก็ทำให้ผู้ที่สนใจและผู้ที่ยึดมั่นในเหตุผลเข้าใจผิด เห็นว่าเป็นศิลปะเลวๆ ของคนบ้าๆ บอๆ ขาดรสนิยม

ศิลปินดาดามีหลายคน เช่น อันส อาร์ป (Hans Arp) กวีและประติมากรชาวฝรั่งเศส ได้นัดพบปะกันในคาบาเรท์ วอลแตร์ (Cabaret Voltaire) ในซูริคโดยทริสแตนซารา เอามีดสอดเปิดพจนานุกรม (Larousse Dictionary) พบคำดาดา เห็นแปลกดี เลยตกลงกันใช้เป็นชื่อเรียกของกลุ่มประกอบกับไม่ชอบผลงานของศิลปินกลุ่มนี้วิจารณ์ว่า คำ ดาดา เป็นคำเพี้ยนมาจากคำว่า แดด ซึ่งเด็กใช้เรียกพ่อ โดยให้เหตุผลเพิ่มเติมว่า เมื่อเด็กปะติดปะต่อสิ่งต่างๆ ขึ้นเป็นรูปแปลกๆ ก็เรียกพ่อมาดู และงานของศิลปินกลุ่มนี้ก็ไม่ผิดอะไรกับงานของเด็กๆ เลย ดังนั้นจึงเรียกศิลปินกลุ่มนี้ว่า ดาดา ซึ่งไม่ผิดกับงานของเด็กๆ เท่าใดนัก อย่างไรก็ดี การตั้งชื่อแบบเดาสุ่มนี้มีเหตุผลสอดคล้องกับผลงานของศิลปินกลุ่มนี้มาก เพราะส่วนใหญ่จะช่วยให้สังคมสำนึกในการทำลาย โดยการคัดค้านขัดแย้งกับกฎเกณฑ์เดิมๆ ทางศิลปะหมดสิ้น

เมื่อได้ชื่อกลุ่มแล้ว ก็ตกลงเขียนความเชื่อของลัทธิ หรือคำอธิบายประกอบลัทธิร่วมกัน (Manifestation) เปรียบเสมือนธรรมนูญของพรรค เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มถือเป็นแนวปฏิบัติในการแสดงออก ความเชื่อ (Manifestation) ของศิลปินกลุ่มนี้พอประมวลได้โดยสังเขปคือ

ทางจิตวิทยา

ความรู้สึกของมนุษย์ต่อสังคมสำคัญมาก ถ้าท่านได้รับความสะเทือนใจจากสังคมแล้ว ควรตอบสนองทันที อย่ารีรอหรือพยายามระงับอารมณ์ หรือพยายามแสดงออกตามเหตุผลที่สังคมปฏิบัติเลย ท่านแสดงออกตามที่รู้สึกทันทีเพราะถ้าท่านสกัดกลั้นไว้ ความรู้สึกนั้นจะรวมตัวฝังอยู่ในจิตใต้สำนึก แล้ววันหนึ่ง ความรู้สึกนั้นจะทำอันตรายท่านเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางคุณค่าและหลักเกณฑ์ของศิลปะ

ศิลปะไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่มีเหตุผล ไม่มีความงาม หรือไม่งาม ศิลปะเป็นบันทึกรายงานความรู้สึกของมนุษย์จากสิ่งแวดล้อม คนที่พยายามกำหนดความงาม กำหนดเหตุผลเป็นคนที่หลงและกำลังหลอกตัวเอง มนุษย์ได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่เคารพในเหตุผล มีศีลธรรม แต่เหตุใดจึงรบราฆ่าฟันกันโดยไม่พิจารณาเหตุผล ดาดา ไม่ใช่จุดเริ่มต้นของศิลปะแต่เป็นจุดเริ่มต้นของสิ่งที่น่ารังเกียจ น่าสะอิดสะเอียนดาดาพยายามที่จะทำลายการหลอกลวงของเหตุผล และหากกฎที่ไม่มีเหตุผล มนุษย์ยังคงดำรงชีวิตอยู่ภายใต้เหตุผลแต่ขบวนการของเหตุผลนั้นถูกขจัดไปจากมนุษย์นานแล้ว

ข้อตกลงดังกล่าวตามลัทธิดาดานี้ ทำให้ผลงานทางจิตรกรรม ประติมากรรม และวรรณกรรมแตกต่างไปจากเดิมและทำให้เกิดการเคลื่อนไหวในรูปต่อต้านศิลปะและต่อต้านสังคม ผลงานตามแนวลัทธิพอรวบรวมเป็นลักษณะเด่นๆ ของการแสดงออกคือ

1. ผลงานแสดงภัยของวัตถุนิยม ด้วยวัตถุนิยม คล้ายเกลือจิ้มเกลือ เช่นนำเศษเครื่องจักรกล อุปกรณ์ของอุตสาหกรรม ฯลฯ มาปะติดปะต่อกัน สร้างเป็นรูปทรงต่างๆ หรือนำวัตถุสำเร็จรูปมาประกอบกันเป็นประติมากรรม หรือจิตรกรรมเพื่อให้สัมผัสวัตถุจริงๆ วิธีการแสดงออกดังกล่าวนี้ได้กลายเป็นกิจกรรมทางศิลปศึกษาที่ปฏิบัติกันในโรงเรียนปัจจุบันชนิดหนึ่ง เรียกว่า ภาพปะติด (collage)

2. ผลงานแสดงถึงเจตคติของศิลปะในทางลบ โดยพยายามแสดงเจตคติในทางลบนั้น ให้เป็นเจตนคติในทางบวก

3. ผลงานแสดงให้เห็นถึงภัยของความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ทางอุตสาหกรรม เช่นนำเอารถยนต์ที่ชนกันพังยับเยินมาทาสีบางส่วน แล้วตั้งแสดงให้ประชาชน เพื่อเป็นการตักเตือนไม่ให้ประมาท

4. ผลงานแสดงถึงความแปลกใหม่ ที่ไม่มีใครเคยเห็น หรือคาดคิดมาก่อน สะท้อนให้เห็นถึงความเหลวแหลก น่าสะอิดสะเอียนของสังคม

5.ผลงานสร้างความตระหนกตกใจ แก่ผู้ดู ผู้ชม หยาบโลน ตลกโปกฮา อกสั่นขวัญหนี เช่นการแสดงละครประชดสังคม มีผู้แสดงแต่งตัวเป็นชาวอังกฤษขู่จะยิงผู้ดูที่แต่งเครื่องแบบเยอรมนี หรือในการบรรยาย ผู้บรรยายสร้างความสนใจให้ผู้ฟัง โดยชักปืนยิงเล่นขัดจังหวะบางตอนเป็นต้น

6. ผลงานส่งเสริมให้ผู้ดูใช้ปัญญา ใช้สมองด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมเสรีภาพในการดูและการคิดอย่างมาก ไม่เป็นการบังคับจิตใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะผลงานของลัทธิดาดาดังได้กล่าวนี้ พอสรุปได้ว่า เป็นผลจากเจตคติของมนุษย์ที่ทำลายล้างกัน (Nihilistic attitude) เมื่อปรากฏเป็นศิลปะก็เป็นแบบอย่างของศิลปะที่มีลักษณะไม่งาม อันแสดงถึงสภาพอันแท้จริงของสังคมสมัยนั้น แบบอย่างของศิลปะตามลัทธิดาดานี้ ต่อมากลายเป็นลัทธิทางการแสดงออกอีกลัทธิหนึ่ง เรียกว่า เซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism)

คำว่าเซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism) อโพลิแนร์ กวีและนักวิจารณ์มีชื่อชาวฝรั่งเศส ในขณะนั้นเป็นผู้ตั้งขึ้นในปี 1917 อโพลิแนร์ (Apollnaire) ผู้นี้มีบทบาทในวงการศิลปะสมัยใหม่มาก เป็นผู้ที่ตั้งชื่อลัทธิคิวบิสซึม และลัทธิทางศิลปะอื่นๆ อีกหลายลัทธิ ยิ่งกว่านั้น บทวิจารณ์และบทความทางศิลปะของท่านผู้นี้ ยังมีคุณค่าแก่ศิลปินและประชาชนเป็นอันมาก เพราะเปรียบเสมือนเป็นสายอากาศที่มีประสิทธิภาพสูง ทำหน้าที่เป็นสื่อแทนระหว่างผู้ดูและศิลปิน

คำว่าเซอร์เรียลลิสซึมที่อโพลิแนร์ตั้งขึ้นนี้ ครั้งแรกมีความมุ่งหมายเพื่อจะได้สอดคล้องกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแต่ต่อมาภายหลังความหมายเพี้ยนไปเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับขบวนการของจิตไร้สำนึกที่เป็นอย่างเสรีโดยอัตโนมัติ กลายเป็นชื่อประชดสังคมไป ดังคำนิยามข้างล่างนี้

ลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม นามเพศชาย หมายถึงการ แสดงออกอย่างเสรีของจิตไร้สำนึกอย่างบริสุทธิ์ ปราศจากสติควบคุม ซึ่งบุคคลแสดงออกทางการพูด การเขียนหรือด้วยวิธีการอื่นๆ เป็นหน้าที่ของจิตโดยตรง ที่ชักนำด้วยความคิด ปราศจากการปฏิบัติตามเหตุผล และนอกเหนือไปจากสุนทรียภาพ หรือการหมกมุ่นอยู่ในศีลธรรม

ในทางปรัชญา เซอร์เรียลลิสซึม ยึดหลักความเชื่อในสัจจะอย่างสูงลึกซึ้ง อันเป็นรูปลักษณะของความฝัน และความคิดที่ไม่ถูกชักนำจากคำนิยามของลัทธินี้เกี่ยวข้องกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเป็นระยะพอดีกับที่นายแพทย์ ซิกมั้นด์ ฟรอยด์ (1856 – 1934) แห่งเวียนนาได้ประกาศการค้นพบของมนุษย์ว่า **มนุษย์ทุกคนอยู่ภายใต้อิทธิพลของจิตไร้สำนึกซึ่งเราฝังความอยากอันมิได้ขัดเกลาเอาไว้ จนเกิดทำให้ความรู้สึกความป่าเถื่อนยังมิได้หายไปจากมนุษย์ หากแต่หลบอยู่ในส่วนลึกของจิตใจ** ทฤษฎีของ ฟรอยด์ได้ประกาศออกมาขณะที่ยุโรปกำลังถือว่าตนถึงแล้วซึ่ง "อารยธรรม" ไม่ว่าจะดูด้านใด แต่ความจริงยุโรปกำลังต่อสู้กัน ดังนั้นทฤษฎีของฟรอยด์จึงมีทั้งผู้นิยมและผู้คัดค้าน

อังเดร บรูตอง (Andre Breton) ได้เป็นผู้สนับสนุนลัทธิเซอร์เรียลลิสซึมอย่างแท้จริงผู้หนึ่ง บรูตองส์เป็นนักศึกษาแพทย์ สนใจการประพันธ์ และเป็นสมาชิกของลัทธิดาดาในฝรั่งเศสผู้หนึ่ง เขาเห็นด้วยกับจิตวิทยาได้ประกาศเกี่ยวกับจิตไร้สำนึกและจากผลการทดลอง ที่ฟรอยด์ได้นำการสังเกตในเชิงวิทยาศาสตร์เข้ามาใช้ในวงการจิตวิทยาเป็นครั้งแรก ผลจากการสังเกตทำให้ฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รอยด์พบโครงสร้างและธรรมชาติของโรคจิตและโรคประสาทหลายประการ และฟรอยด์ยังได้แบ่งหลักใหญ่ๆที่สำคัญเกี่ยวกับที่ตนค้นพบไว้ 3 ประการคือ

1. จิตไร้สำนึก และอิทธิพลของจิตไร้สำนึกมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้นๆ คือจิตรู้สำนึก และจิตไร้สำนึก (Consciousness & Subconscious)

2. โครงสร้างของลักษณะแห่งจิตนั้นประกอบด้วยความอยากฝ่ายต่ำ การรู้จักปรับป้องกันตัว (defence machanism) อย่างมีสิต การรู้จักสะกดกลั้น (repression) และการสะกดกลั้นความอยาก (Super Ego)

2. ความสำคัญของความรู้สึกทางเพศ

จากจิตวิทยาของฟรอยด์ที่ได้ประกาศออกมานี้ ทำให้บรูตองส์สนใจและนำเอาแนวคิดมาเป็นหลักสำหรับยึดถือในแนวการเขียนคำอธิบายร่วมกัน (Manifestation) ของลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม ในปี ค.ศ. 1924 อันนับได้ว่า ซิกมันด์ ฟรอยด์ ให้อิทธิพลต่อลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม ในคำอธิบายร่วมกัน (Manifestation) ของลัทธิเซอร์เรียลลิสซึม มีตอนหนึ่งที่เกี่ยวกับจิตนาการกล่าวว่า **"จิตนาการเป็นส่วนประกอบอันสำคัญในการแสดงออกและจิตนาการนี้ก็คือจิตไร้สำนึก (Subconcious) นั่นเอง จิตไร้สำนึกเป็นภาวะของความฝัน ที่มีขบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งช่วยนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางศิลปะได้ สิ่งที่เราเห็นจากโลกภายนอกทุกวันขณะตื่น เป็นเพียงปรากฏการณ์ทางการแทรกแซงเท่านั้น** (Phenomenon of Interference) ความในคำอธิบายร่วมกัน (Manifestation) นี้ตรงกับความเห็นของฟรอยด์พอดี ฟรอยด์กล่าวว่า **ความฝันคือการแสดงออกในยามที่เราไม่ได้สติเต็มที่ เพราะยังหลับอยู่ นักจิตวิทยาใช้ความฝันเป็นเครื่องสืบสาวหาต้นตอแห่งความวิตกกังวล ความกลัว และใช้เป็นเครื่องมือวิเคราะห์หาอดีต แต่ศิลปินใช้ความฝันเป็นแรงจูงใจ**

ความฝันมีความหมาย เพราะเป็นการแสดงออกของความปารถนาอย่างแท้จริง ที่ฝังอยู่ภายใต้จิตไร้สำนึก

จากคำอธิบายร่วมกัน (Manifestation) และอิทธิพลของจิตวิทยาที่ฟรอยด์ได้ประกาศดังกล่าวมานี้ ทำให้ลัทธิเซอร์เรียลลิสซึมมีลักษณะในการแสดงออกทางศิลปะโดยเฉพาะ ดังต่อไปนี้

ก. ทางด้านเรื่องราว (Theme)

1. เป็นเรื่องราวในอดีตที่มีความหมายต่อศิลปิน เช่น ความผิดหวัง ความรัก ความหยิ่งผยอง ความกลัว ฯลฯ

2. เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น การแนะนำสั่งสอนในทางลบ คล้ายกับกลุ่มดาดาเป็นการมองในมุมกลับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เป็นเรื่องราวที่ผสมกันระหว่างวัตถุที่มองเห็นด้วยตา และรับรู้ด้วยจิตใจ นึกหลับตาเห็นตลอดจนเรื่องราวที่คิด

4. เป็นเรื่องราวที่แสดงความสัมพันธ์ของอดีตและปัจจุบัน ด้วย เวลา อายุ ความผุพัง ความเน่าเปื่อย

5. เป็นเรื่องราวที่เกิดจากจิตนาการของศิลปินเอง และเรื่องราวที่ศิลปินมีรอยประทับใจอยู่ มีความคิดผูกพันอยู่

ข. ทางด้านรูปทรงและวิธีการ (Method & Form)

1. ศิลปินแสดงออกด้วยสีที่มีความเข้มป่านกลาง และให้ความรู้สึกนุ่มนวลบนผิวหน้าด้วยการเฉลี่ยให้กลมกลืนกัน (Surface treatment)

2. ศิลปินแสดงออกด้วยวัสดุอื่นปนกับวัสดุที่ศิลปินผู้นั้นถนัดเช่น ทรายปนกับสีน้ำมัน กระดาษสีปนกับสีเทียน สีน้ำ ฯลฯ (Mixed media)

3. ศิลปินพยายามที่จะซ่อนสิ่งที่ต้องการแสดงด้วยเทคนิคของการเขียน เช่น เขียนวัตถุบนกระจกใส หรือเขียนความชัดเจนของสิ่งที่คลุมเรื่องที่ต้องการแสดง

4. ศิลปินพยายามที่จะสร้างสรรค์ แสง เงา และสีขึ้นเอง หรืออาจกล่าวว่าเป็นบรรยากาศตามความคิดคำนึงโดยเฉพาะ (Imaginary atmosphere)

ลักษณะของลัทธิเซอร์เรียลลิสซึมทางด้านเรื่องราว และรูปทรงที่กล่าวนี้ย่อมแตกต่างกันไปตามความต้องการของศิลปินในการที่จะเลือกแสดงออกให้เด่นๆ ตามแนวใด อย่างไรก็ดี ความมุ่งหมายของลัทธินี้ตามที่บรูตองกล่าวไว้ พอจะช่วยให้ผู้สนใจบังเกิดแนวความคิดในการดูได้ คือ **ความมุ่งหมายของเซอร์เรียลลิสซึ่ม กลับกันกับคุณค่าทางการวิจารณ์ที่เคยมีมาเพราะว่าพวกเซอร์เรียลลิสซึมจะพยายามถ่ายทอดวัตถุที่มองเห็นตามความจริงอย่างที่ตาเห็น และจะไม่สร้างงานให้สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ทางศิลปะที่มีอยู่แต่ก่อน และไม่ก็ตำหนิกฎเกณฑ์ทางศิลปะที่มีอยู่แต่ก่อนและไม่ก็ตำหนิกฎเกณฑ์หรือวิะการเก่าๆ ด้วย ผลงานของพวกเซอร์เรียลลิส์เปรียบเสมือนพาหนะซึ่งผู้ดูแลศิลปินใช้ร่วมกัน เพื่อนำไปสู่ศูนย์กลางของโลกแห่งศิลปะอย่างแท้จริง โลกที่วัตถุและความคิดพบกับ ผลงานเป็นเครื่องหมายของส่วนย่อยและส่วนรวมร่วมกัน และความงามของศิลปะแนว เซอร์เรียลลิสซึมนี้ เป็นความงามที่เกิดจากความสั่นสะเทือน ความปวดร้าวที่เกิดกับมนุษย์ คล้ายกับความรู้สึกที่เกิดบึ้นขณะที่ใบหน้าปะทะลมเย็นจัดเมื่อเริ่มฤดูหนาวฉะนั้น**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 จิตวิทยาสี (PSYCOLOGY OF COLOUR)

สีทุกสีย่อมมีอิทธิพลอยู่เหนือจิตใจมนุษย์ทั่วไป ดังนั้นสีกับมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่แยกกันไม่ออกทุกคนจะรู้สึกในอารมณ์ทักทีเมื่อได้เห็นสี โดยเฉพาะถ้าได้เห็นสีที่ตนเองชอบเป็นพิเศษ หรือได้เห็นสีที่ตนเองไม่ชอบ เพราะมนุษย์เราทุกคนย่อมมีอารมณ์ ชอบบางสีมากที่สุดและรู้สึกเฉยๆ ในบางสี และไม่ชอบบางสีเอาเสียเลย เราจะสังเกตเห็นคนบางคนชอบใช้สีเพียงบางสีอยู่ตลอดเวลา นั่นเป็นเพราะความผูกพันและเคยชินกับสีนั้นจนไม่ยอมใช้สีอื่น หรือถ้าจะใช้บางก็หลีกเลี่ยงไม่พ้นจะด้วยกรณีใดก็ตามก็จะเกิดความรู้สึกขัดเขินดูไม่ค่อยมั่นใจในตัวเองในลักษณะการวางตัว หรือบุคลิกท่าทางผู้มีรสนิยมดีมักจะใช้สีได้ถูกต้องกับเวลา โอกาส วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ดินฟ้าอากาศและสมัยนิยม อย่างไรก็ตาม ต่างก็มีความชอบแตกต่างกันตามนิสัยและการศึกษาของแต่ละบุคคล

มนุษย์เรามีนิสัยชอบและพอใจสิ่งใหม่ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากสมัยนิยมหรือชาตินิยมเช่น ชาวจีนชอบสีแดง ถือว่าสีแดงมีอานุภาพ ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนก หมายถึงความเป็นผู้ดี มีเชื้อสายสูงศักดิ์ การนิยมเสื้อผ้าสีสด นิยมในหมู่สตรี ประชาชนในประเทศร้อน นิยมสีร้อน ความนิยมในเรื่องสี ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าทดลองขึ้น ให้ข้อคิดว่าสีแท้ทุกสีสวยแต่บางสีมีข้อแม้ว่า ให้ใช้ปริมาณหรือน้อยจึงจะสวย ความรู้สึกของคนเราจึงขึ้นอยู่กับการใช้สีและสีมีอำนาจมีอิทธิพลต่อจิตใจของบุคคล เมื่อเราได้ทราบแล้วว่า อิทธิพลของสีกับมนุษย์มีความผูกพันกัน ดังนั้นจึงควรจะได้รู้ถึงสีสันต่างๆ ที่แสดงอารมณ์ โดยเฉพาะเพื่อให้ถูกกับเรื่องราวที่จะนำไปใช้ให้เป็นผลสมบูรณ์

จิตวิทยาของการใช้สีในชีวิตประจำวัน

เตือนให้ระวังอันตราย ใช้สีแดง ส้ม

ปลอดภัย ใช้สีเขียวหรือสีขาว เช่น ไฟสัญญาณจราจรตามทางข้ามบนท้องถนนต่างๆ

เกี่ยวกับไฟไหม้หรือเรื่องไฟ ใช้สีแดง

ห้องที่ใช้ในการพักผ่อน ใช้สีเขียว น้ำเงินปนเขียว

ห้องนั่งเล่นที่ต้องการความสนุกสนานร่าเริง ใช้สีชมพู เหลืองปนเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีเกี่ยวกับการรักษาคนไข้ทางประสาท

คนไข้ที่มีความเบื่อหน่ายต่อสิ่งต่างๆ ควรให้พักในห้องสีเขียวเหลือง เพื่อให้ดูคล้ายธรรมชาติ สีเขียวเป็นสีของความสดชื่น เป็นสีแสดงความงอกงามธรรมชาติ

คนเจ้าอารมณ์ใช้สีน้ำเงินปนเขียว หรือเขียวอ่อน เพื่อให้เกิดความเยือกเย็น และสงบ

คนที่หมดกำลังใจ ควรใช้สีส้ม ชมพูแก่ เหลือง เพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกสดชื่น ร่าเริง

สีน้ำเงิน	- เงียบขรึม เอาการ เอางาน สงบสุข มีสมาธิ
สีเขียว	- ปกติ มีชีวิต มีพลัง มีความสุข บำบัดโรคประสาทได้ดี
สีแดง	- กระตุ้นให้เกิดความตื่นเต้น เร้าใจ
สีเหลืองแก่	- เกิดพลัง กระชุ่มกระชวย เป็นสัญลักษณ์ความมั่งมีมั่งคั่ง
สีเหลือง	- สดใส ร่าเริง เบิกบาน
สีส้ม	- ทำให้เกิดกำลังวังชา
สีเขียวเหลือง	- มีชีวิต เป็นสีแห่งความเจริญวัย ความเป็นหนุ่มเป็นสาว
สีม่วง	- หมายถึง เสน่ห์ ความเร้นลับ มีอำนาจ
สีม่วงเข้ม	- แสดงถึงความเศร้าโศก
สีเทา	- ความเศร้า เงียบขรึม แก่ชรา สงบนิ่ง สลดใจ
สีขาว	- บริสุทธิ์ ใหม่ สดใส สะอาด ร่าเริง
สีชมพู	- ประณีต มีความหวัง ร่าเริง เป็นหนุ่มเป็นสาว เบาบาง
สีแดงเข้ม	- มั่งคั่ง สมบูรณ์ สง่าผ่าเผย และความปิติอิ่มเอิบ
สีเทาอมเขียว	- แก่ชรา ห่อเหี่ยว ไม่มีพลัง
สีน้ำตาล	- อบอุ่น แห้งแล้ง น่าเบื่อ
สีดำ	- หนักแน่น มืด โศกเศร้า ลึกลับ ว่างเปล่า
สีทอง สีเงินและสีที่เป็นมันวาว	- แสดงถึงความมั่งคั่ง
สีดำกับสีขาวอยู่ด้วยกัน	- แสดงอารมณ์ที่ถูกกดดัน
สีสดและสีบางๆ ทุกสี	- บ่งถึงความกระชุ่มกระชวย ความแจ่มใส
สีเขียวอ่อน	- ให้ความรู้สึกอ่อนแอ บอบบาง
สีฟ้า	- ให้ความรู้สึกกว้าง สว่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักจิตวิทยาชี้อิทธิพลของสีจะมีผลกระทบต่อจิตใจมนุษย์อย่างไร ?

ฟารีดา อาซาดุลลินา นักจิตวิทยาชาวโซเวียตได้กล่าวถึงอิทธิพล และความสำคัญของสีเอาไว้ในนิตยสาร **"สปุตนิค"** ของรัสเซียเมื่อเร็วๆ นี้เพื่อเอาไว้ตรวจดูว่า คนชอบสีไหนจะมีจิตใจอย่างไรและสีนั้นจะมีผลกระทบต่อความรู้สึกของเราอย่างไรด้วย

สีฟ้าอ่อน ช่วยทำให้จิตใจกระชุ่มกระชวย บรรเทาความเศร้าและช่วยกล่อมจิตใจ ทั้งยังอาจจะช่วยคุณลดอุณหภูมิของร่างกายและความดันโลหิตได้เล็กน้อย ช่วยบรรเทาความเจ็บปวด และทำให้รู้สึกเย็นสบาย สีฟ้าอ่อนเป็นสีของความอดทน

สีแดง เป็นสัญลักษณ์ของพลัง สร้างความตั้งมั่นในการทำกิจกรรม ความเกรียงไกลและอารมณ์ร้อน เป็นสีทำให้เมื่อยตาได้ง่ายที่สุด และกระตุ้นประสาทมากที่สุด สีแดงสะดุดตาคนได้ในทันทีและคนจะเบื่อสีได้เร็วเช่นกัน

สีชมพู คล้ายกับธรรมชาติที่อ่อนนุ่มและค่อนข้างจะเป็นทารก คนที่ถือหลักประโยชน์นิยมจะไม่ชอบสีนี้

สีเขียว ทำให้สงบ คนที่ชอบสีนี้จะพยายามแสดงความสามารถสำหรับคนที่ไม่ชอบอาจจะเป็นได้ว่าคนกลัวปัญหาในชีวิตประจำวัน

สีน้ำเงินแก่ สื่อถึงความสงบของจิตใจที่มีอยู่ในคนอิ่มเอม ที่สามารถจะวางมายาของชีวิตได้ คนที่ชอบสีนี้เป็นคนสมถะ ถ่อมตัวและมีแนวโน้มที่จะโศกเศร้าขาดความเชื่อมั่น สีนี้สบายตาช่วยขจัดความเครียด

สีเหลือง เชื่อกันว่า แสดงออกถึงสามัญสำนึก เป็นสีโปรดปรานของคนขี้สงสัยที่พูดคุยกับคนอื่นๆ และปรับตัวกับสถานการณ์ต่างๆ ได้โดยง่าย สีเหลืองช่วยทำให้ระบบประสาทเข้มแข็งและปลูกฝังการมองการณ์ในด้านดี

สีม่วง จะดูลึกลับ คนที่ชอบสีม่วงเป็นคนที่มีลักษณะเจ้าอารมณ์และอ่อนไหว พบว่า สีนี้ชักจูงให้เด็กๆ เชื่อเรื่องไสยศาสตร์

สีน้ำตาล เป็นสีของการประนีประนอมบ้างก็เป็นสีของคนที่มีลักษณะชอบใช้เหตุผลและไม่ค่อยจะไว้ใจอะไรง่ายๆ

สีขาว ดูจะเป็นสีในอุดมคติที่ไม่ก่อให้เกิดความรำคาญและข้อโต้แย้งใดๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 รู้เรื่องแสงเงา และสี ในการแต่งหน้า

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เข้าใจถึงหลักของแสง และเงา อันมีผลต่อการแต่งหน้าเพื่อการแสดง
2. เพื่อให้เข้าใจถึง สีที่มีอยู่ในเครื่อง แต่หงน้าเพื่อการแสดง
3. เพื่อให้เข้าใจถึง ความสัมพันธ์ระหว่างแสงไฟบนเวลา กับสีที่แต่งหน้า

แสงและเงาในแต่การแต่งหน้า

กลวิธีในการแต่งหน้าเพื่อการแสดงนั้น บางครั้งเกิดจากการสร้างมิติหรือ ภาพลวงอันเป็นผลมาจากการอาศัยหลักการของ แสง และเงา ลักษณะของการใช้ แสงและเงาในการแต่งหน้า ด้วยการแต้มทา (Paint) ด้วยสีจากเครื่องสำอางนั้น บางครั้งช่วยให้เกิดคุณลักษณะสามมิติใหม่บนใบหน้าของนักแสดงได้

โดยปกติแล้วเมื่อเรามองวัตถุสิ่งของใดๆ ก็ตาม การรับรู้ รับสัมผัสของเรานั้น จะเกิดจากแสงซึ่งสะท้อนจากพื้นผิวของวัตถุนั้นๆ มาสู่สายตาของเรา โครงสร้างของวัตถุจะมีผลก่อให้เกิดรูปแบบ (Pattern) ของการสะท้อนแสง ที่แตกต่างกัน เมื่อรูปแบบการสะท้อนแสงนั้นกระทบกับสายตาของเรา เราจะรับรู้ถึงโครงสร้างรูปทรงของวัตถุนั้นได้ รูปแบบของการสะท้อนแสงในโครงหน้าของเรา จุดแสดงถึงโครงสร้างหน้าของเรา จุดแสดงถึงโครงสร้างเฉพาะที่ทำให้เราไม่เหมือนคนอื่นๆ

แต่หากว่าเราต้องการจะทำให้เราดูเหมือนใครสักคนหนึ่ง เราก็จะต้องเปลี่ยนแปลงรูปทรงของใบหน้าของเราด้วย การแต่งหน้าที่สร้างมิติใหม่ซึ่งสะท้อนรูปแบบของแสงที่แตกต่างไปจากใบหน้าปกติของเรา ทั้งนี้ก็มิได้หมายความว่า เราจะต้องผ่าตัดเปลี่ยนส่วนต่างๆ ของใบหน้าใหม่ เพราะวิธีที่ง่ายที่สุดก็คือ การแต่งแต้มรูปแบบของแสงซึ่งลักษณะแสงเงาใหม่นี้จะแสดงถึงรูปทรงของใบหน้าใหม่ ด้วยการอาศัยเทคนิคของแสง และเงาเราจะสร้างภาพลวงใหม่แก่ผู้ดูละครได้ตามที่เราต้องการได้

ทั้งนี้เพราะคุณภาพของแสงเงาที่เกิดขึ้นบนพื้นผิวของวัตถุใดๆ ก็ตามจะสื่อให้ผู้ที่พบเห็นรับรู้หรือนึกถึงส่วนนูนส่วนเว้าแหว่งของวัตถุนั้นๆ ได้ดังนั้นหากเราปรับเปลี่ยนระบบรูปแบบของแสงเงา (Pattern of Light and Shade) บนใบหน้าเราเสียใหม่ บวกกับระยะห่างระหว่างผู้ดู กับเราซึ่งอยู่บนเวที ย่อมจะส่งผลให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก หรือรับสารตามภาพแสงเงา ที่เราสร้างขึ้นแทนแสงเงา อันพึงจะเกิดเงาตามปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จิตรกรใช้แสงเงาเป็นองค์ประกอบสำคัญ ขณะที่ศิลปินผู้วาดภาพบนแผ่นกระดาษ หรือผ้าใบซึ่งแบนราบขาวสะอาด นักแต่งหน้าจะต้องทำงานใบหน้าสามมิติมีทั้งส่วนนูน ส่วนเว้า และรูปทรงต่างๆ อยู่แล้วรูปหน้าของนักแสดงเปล่านั้น อาจจะสะท้อนแสงเงาอันเกิดจากไฟบนเวที ในขณะที่นักแสดงแสดงอยู่ แม้ว่าจิตรกรกับนักแต่งหน้าจะทำงานท่ามกลางองค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทว่าหลักการทางศิลปะก็ยังคงใช้อยู่เช่นเดิม

ทั้งจิตรกรและนักแต่งหน้าจะต้องฝึกสังเกต อันเกิดจากการตกกระทบของแสงและเงา ซึ่งเป็นเนตรภาษา อันทำให้ผู้รับสารทราบถึงรูปทรงของวัตถุต่างๆ ในโลกใบนี้ หลังจากนั้นบุคคลทั้งสองประเภทนี้ก็จะอาศัยการแต่งแต้มด้วยสีต่างๆ ทั้งที่สดใส มืดทึบในระดับต่างๆ เพื่อสร้างรูปแบบของแสงเงาอันเกิดบนวัตถุนั้น โดยอาศัยทักษะความชำนาญของแต่ละคนเพื่อสร้างความรู้สึกเหมือนจริงให้เกิดขึ้นแก่ผู้ที่พบเห็นขณะจิตรกรดูจะไม่ให้ความสำคัญของความสมจริงเท่ากับคุณภาพของลักษณะ ภาพวาด แต่นักแต่งหน้า ที่แต่งหน้าแบบเหมือนจริง (Realistic makeup) จะมุ่งมั่นที่จะทำให้ผู้ดูละครเชื่อว่าเป็น เหมือนจริง มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จากภาพที่แสดงแสง และเงาที่ปรากฏบนพื้นที่ซึ่งโค้ง กับพื้นผิวแบนราบ นั้นเราจะเห็นลักษณะการเฉลี่ยของระดับความเข้มของเงามืดและลักษณะการเฉลี่ยของระดับความเข้มของเงามืดและความสว่าง (Shadow and light) พื้นผิวของแท่งกลมจากด้านที่สว่างมาก (High light) จะค่อยๆ ลดความจ้าลงทีละน้อยจนกระทั่งเป็นเงามืดเข้ม (Shadow) ซึ่งมีลักษณะต่างจากเงามืดของแท่งเหลี่ยม ซึ่งมีเส้นตัดที่ชัดเข้มระหว่างด้านมืด และด้านสว่าง

ลักษณะของการเฉลี่ยของระดับความเข้ม ซึ่งค่อยๆ เปลี่ยนแปลงทีละน้อย จากมืดทึบจนถึงสว่างมากนั้นถือได้ว่า เป็นหลักการพื้นฐานของการแต่งหน้าในทุกๆ แบบการแสดงถึงความเข้มของแสง และเงา แบบนี้จะใช้มากกับการแต่งหน้า และสามารถใช้ได้ในทุกตำแหน่งของผิวหน้า มืดหรือแขน และอาจรวมถึงรอยย่นบนหน้าผาก รอยตีนกา ริ้วรอยต่างๆ บนหน้า จนกระทั่งริ้วรอยของเส้นเลือด เส้นเอ็นบนหลังมือก็สามารถใช้ เทคนิคนี้แต่งได้ทั้งสิ้น

Color สี

นอกจากเรื่อง แสงและเงา แล้วความคุ้นเคยกับเรื่องสี ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถประยุกต์ใช้กับการเลือกสีที่ใช้แต่งหน้าได้สีทุก สีมีต้นกำเนิดจากแสง แสงสีขาวก็เกิดจากการผสมผสานของรังสีต่างๆ เนื้อสีปกติจะไม่มีสีในตัวเอง แต่มีความสามารถในการดูดซับรังสีในแสงทุกสี ยกเว้นรังสีสีแดงซึ่งมันจะสะท้อนทำให้ริมผีปากดูเป็นสีแดง ใบหน้าสีขาวจะสะท้อนรังสีทุกรังสี ที่รวมตัวกันเป็นแสงสีขาว ดังนั้นหน้าจึงดูสีขาว ขณะเดียวกัน คิ้วสีดำจะดูดซับรังสีที่รวมตัวกันเป็นแสงขาวทั้งสิ้นมันจึงดูดเป็นสีดำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบรหัสที่บอกถึง สี ในเครื่องแต่งหน้า

นักแสดง และนักแต่งหน้ามักจะต้องเผชิญกับปัญหาของการตัดสินใจเลือกสีแต่งหน้า จากจำนวนสีนับเป็นร้อยๆ ปัญหาเกิดจากบริษัทผู้ผลิตเครื่องสำอางเพื่อใช้ในการแสดง มีวิธีการกำหนดระดับสีของตนเอง ซึ่งส่วนมากใช้รหัส ระบบของสีต่างๆ ในเครื่องแต่งหน้า จะใช้ตัวเลขซึ่งบ่งบอกถึง Hue value และ intensity ของสีตัวอย่างเช่น S – 9 – d ก็คือ รหัสที่บอกถึง hue ซึ่งหมายถึง Scarlet เลข 9 ก็หมายถึง value ของสี ซึ่งก็คือระดับกลางส่วน 'd' จะคือตัวบอกถึงความเข้มของสี (intensity) ซึ่งก็หมายถึง ระดับกลางเช่นกัน

การผสมสีแต่งหน้าประเภทครีม (Color Mixing)

ในการแต่งหน้าบางครั้งนักแต่งหน้า บางครั้งนักแต่งหน้าอาจจำเป็นต้องผสมสีเครื่องแต่งหน้าเพื่อให้ได้สีที่ตนต้องการตัวอย่างเช่น ถ้าเราต้องการใช้ รองพื้นสี F – a – c ทว่าเราไม่มีรองพื้นสีดังกล่าว คงมีแต่รองพื้นที่สีอ่อนหรือแก่กว่า F ในระดับความเข้มของสีระดับ c เราก็จำเป็นต้องผสมครีมรองพื้นเพื่อให้ได้สีที่เราต้องการ หรือแม้กระทั่งกรณีที่เรามีสีกลุ่ม F เช่นกัน แต่ทว่าไม่ใช่ระดับความเข้มของสี (intensity) ที่เราต้องการ เราก็จำเป็นตองผสมครีมรองพื้นในกลุ่มสี F เลยก็ตาม เราอาจใช้สีกลุ่ม SF – 9 – c และ OF – 9 – c ซึ่งเป็นสีที่สี่ Value เดียวกัน มีระดับความเข้มของสี (intensity) ระดับเดียวกันทั้งยังเป็นสีที่ใกล้เคียงกันเราก็สามารถนำมาผสมกัน เพื่อให้ได้สีรองพื้นที่เราต้องการได้

เรายังสามารถผสมสีแต่งหน้า ที่มี Value และ Hue เดียวกันทว่าต่าง Intensity เข้าด้วยกันได้ ตัวอย่างเช่น ผสมสีแต่หน้า F – 8 – c แต่เรารู้สึกว่ายังแดงสดไม่พอตามความต้องการก็สามารถเพิ่มสีแดงลงไปผสมได้ ในกรณีที่เรามีมืดไป ก็ผสมด้วยสีขาวได้ ขณะที่สีแดงที่เรามี ใสมากไป ก็อาจเติมสีเทาผสม กรณีที่ไม่มีสีเทาก็ใช้สีดำและขาว

รหัสที่บอกถึงสีของเครื่องแต่งหน้าก็จะใช้ อักษรตัวแรกของสี มาเป็นตัวย่อ เช่น R (red) FS (Flame Scarlet) RS (Red – Scarlet) เป็นต้น

น้ำหนักสี (Value) ช่วงของ color value ของเครื่องแต่งหน้าเพื่อการแสดงจะมีตั้งแต่ 1 – 20

1 จะหมายถึง อ่อน : หรือจางมาก (Very pale)

20 จะหมายถึง เข้มมาก (Very deep)

8 – 11 จะแสดงถึงค่า Value ของสีในระดับกลาง (medium value) ตัวอย่างเช่น :-

SF –1 สีส้มอมม่วงจางๆ (Pale Scarlet – Frame) หรือสี Coral pink จางๆ

SF – 10 ก็จะเป็นสี Deep Scarlet – Flame หรือน้ำตาลสนิม (Rusty Brown)

ความเข้มของสี (Intensity) รหัสบ่งบอกถึงความเข้มของสีในเครื่องแต่งหน้าจะใช้ตัวอักษรตั้งแต่ a ถึง j

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

a จะแสดงค่า ความเข้มของสี ที่จัดมากที่สุด (high intensity)

j จะแสดงค่า ความเข้มของสี ในระดับต่ำ ค่อนข้างไปทางสีเทา (low intensity) ตัวอย่างเช่น SF – 9 – a จะหมายถึงสี Scarlet – Flame medium value และ high intensity ขณะที่ SF – 9 – g ก็จะหมายถึงสี scarlet – Flame – medium value แต่ low intensity

สีเทาเป็นสีโดยทางเทคนิค ก็คือ สีธรรมชาติ (Neutral สัญลักษณ์ N) ซึ่งปกติจะไม่มีค่า Hue และค่า Intensity แต่ทว่าจะมีระดับของ Value ซึ่งก็จะบอกถึงสีนั่นเอง N 1 N 2 เป็นต้น

สีในแสง (Color in Light)

แสงสีขาวนั้นเกิดขึ้นจากการผสมผสาน ของรังสีแสงสีต่างๆ เราสามารถสังเกตได้จาก เมื่อเกิดเป็นรุ้งกินน้ำ รังสีสีต่างๆ จะสะท้อนในมุมที่ต่างกัน ทั้งนี้เพราว่ารังสีเหล่านั้นมีขนาดความยาวที่ต่างกัน รังสีสีแดงจะมีขนาดยาวที่สุด ขณะที่รังสีสีม่วงจะเป็นรังสีขนาดสั้นที่สุด สะสารต่างๆ ก็จะมีคุณสมบัติในการสะท้อนคลื่นแสงที่มีขนาดความสั้นยาวที่ต่างกันไป ลักษณะดังกล่าวนี้ก็จะมีผลต่อการรับรู้เรื่องสี ของนัยน์ตาคนด้วย

ขณะที่แสงที่ขาวสามารถแยกตัวเป็นสีต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยสีแดง (Scalet) เขียว (Green) และสีอุลตร้ามารีน (Ultramarine) ในการผสมสีของแสงไฟ

แสงสีแดง + แสงสีเขียวจะเกิดเป็น แสงสีเหลืองหรือส้ม

แสงสีเขียว + น้ำเงิน จะเกิดแสงสีฟ้าอมเขียว (turquoise)

แสงสีแดง + เขียว + น้ำเงิน จะเกิดเป็นแสงสีขาว

อย่างไรก็ตามแสงสีต่างๆ บนเวทีแสดง เกิดขึ้นจากการใช้แผ่นสีวางไว้ด้านหน้าของหลอดไฟ

แสงบนสี (Light on pigmen t)

ถ้ารังสีสีต่างๆ ตกลงบนสีที่สามารถสะท้อนรังสีเหล่านั้นได้ เราก็จะเห็นสีดังกล่าวภายใต้แสงไฟ แต่ถ้าหากรังสีเหล่านั้นตกลงบนสีที่ดูดซับรังสีพวกนั้น สีของวัตถุนั้นก็จะเปลี่ยนแปลงไป ตัวอย่างเช่น รังสี สีแดงตกลงบนหมวกสีแดง รังสีเหล่านั้น จะถูกสะท้อนกลับทำให้หมวกดูเป็นสีแดง แต่หากรังสีสีเขียวตกลงบนหมวกสีแดง ซึ่งหมวกมีคุณลักษณะของการสะท้อนรังสีสีแดงเท่านั้นรังสี สีเขียวก็จะถูกดูดซับไว้ไม่มีการสะท้อนกลับ ทำให้หมวกดูเป็นสีดำ

หากลองนึกภาพดูว่า ท่านวางหมวกสีแดงไว้หน้าฉากสีเขียว แล้วส่องด้วย ไฟสีเขียว ภาพที่ปรากฏต่อสายตาของท่านจะกลายเป็นหมวกสีดำหน้าฉากสีเขียว เช่นเดียวกันหากเราเปลี่ยนไปเป็นสีแดงภาพที่ท่านจะได้ก็คือ หมวกสีแดงวางอยู่หน้าฉากหลังสีดำนอกเสียจากว่าท่านจะใช้แสงไฟสีเขียวหรือใช้ทั้งไฟแดง และไฟเขียวส่งลงบนเวทีพร้อมกัน ภาพที่ได้จึงจะเป็นหมวกสีแดงวางไว้หน้าฉากหลังสีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เราสามารถอาศัยความรู้ในเรื่องหลักของการดูดซับ และสะท้อนแสงเพื่อประโยชน์ในเรื่องเทคนิคพิเศษต่างๆ ในการแสดงอาทิ การเปลี่ยนตัวผู้แสดงจากชายผิวขาวเป็นชายผิวดำ เป็นต้น ปัญหาต่างๆ อันเกิดจากแสงไฟบนเวทีซึ่งส่งผลต่อการแต่งหน้า เพื่อการแสดงนั้น ริชาร์ด คอร์สัน (Richard Corson) ให้ข้อเสนอแนะว่า

1. ท่านควรแต่งหน้าภายใต้แสงไฟที่มีคุณสมบัติเช่นเดียวกับที่นักแสดงจะต้องประสบบนเวทีแสดง ภายในห้องแต่งหน้า หรือห้องแต่งตัวที่สมบูรณ์แบบ ควรจะมีไฟซึ่งปรับเปลี่ยนสีให้คล้ายคลึงกับที่จะใช้บนเวทีแสดงทว่าโดยทั่วไป ห้องแต่งตัวมักจะไม่มีอุปกรณ์ไฟอยู่ ดังนั้นหากเป็นไปได้ ท่านควรจัดเตรียมไฟเพิ่มเติม อาจใช้ไฟสปอร์ตไลท์สองดวง ก็จะสามารถช่วยให้นักแต่งหน้าตรวจสอบคุณลักษณะของหน้าที่แต่งไว้ได้

2. หากมีโอกาสและเป็นไปได้แล้ว ท่านควรจะตรวจสอบผลของการแต่งหน้าในโรงละคร ขณะที่ตัวละครแสดง ทั้งนี้อาจจะเป็นช่วงของการซ้อมใหญ่ก็ได้ หากท่านเป็นผู้แต่งหน้าของท่านเองท่านก็อาจจะวานให้บุคคลที่ท่านเชื่อใจ ลองนั่งดูระหว่างท่านแสดง แล้ววิจารณ์ติชมว่าเป็นเช่นไร อย่างไรก็ตามผู้ที่จะตัดสินใจในเรื่องของลักษณะการแต่งหน้าในขั้นสุดท้ายก็คือผู้กำกับการแสดง แต่โดยทั่วไปผู้กำกับการแสดง ก็จะมีปัญหาอื่นๆ มากมาย จนทำให้เขาไม่มีเวลาให้กับท่าน ในกรณีที่มีช่างแต่งหน้า (Makeup Artist) รับผิดชอบ เขาก็จะเป็นผู้ตรวจสอบและพิจารณาตัดสินใจขั้นสุดท้ายร่วมกับผู้กำกับการแสดงอีกครั้ง

3. ท่าจำเป็นจะต้องมีความเข้าใจในเรื่องผลกระทบอันเกิดจากสีในแสงไฟ อันมีผลต่อสีที่ใช้แต่งหน้าเพื่อการแสดง หลักทั่วไปที่สำคัญก็คือ

3.1 สีของแสงไฟที่มีน้ำหนักสีระดับต่ำ (Low value) จะมีผลต่อสีแต่งหน้าในระดับสูง ขณะที่สีจากแสงไฟที่มีน้ำหนักสีระดับสูง (high value) จะมีผลต่อสีแต่งหน้าน้อยมาก

3.2 การใช้ไฟสีที่คล้ายคลึงกับสีที่ใช้แต่งหน้า จะเพิ่มความเข้มของสีแต่งหน้ามากขึ้น เช่นเดียวกันหากใช้ไฟสีที่มีตรงข้ามกับสีแต่งหน้าผลจะทำให้ระดับความเข้ม และน้ำหนักของสีแต่งหน้าต่ำลง

3.3 บริเวณที่แรงเงา Shading อาจจะดูเป็นสีเทา หรือดำได้ หากสีที่แรเงานั้น มิได้ผสมสีซึ่งมีอยู่ในสีของแสงไฟที่จะส่องลงบนตัวผู้แสดง

อย่างไรก็ตาม หากท่านต้องการจะทำความเข้าใจในเรื่องผลของแสงไฟ ที่มีต่อสีที่ใช้แต่งหน้าเพื่อการแสดงท่านอาจทดสอบสีแต่งหน้าที่ลองแต่งกับไฟสีต่างๆ เพื่อดูผลที่เกิดขึ้นหากท่านไม่สามารถหาไฟ และแผ่นเจลสีได้รายละเอียดเกี่ยวกับสีไฟที่มีผลต่อสีที่แต่งหน้าข้างล่างนี้ อาจใช้เป็นแนวทางได้บ้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไฟสีชมพู (Pink)

จะมีแนวโน้มจะทำให้สีแต่งหน้าในกลุ่มสีเย็น (Cool color) เป็นสีเทา ขณะที่สีที่แต่งหน้ากลุ่มสีร้อน จะดูเข้มขึ้น ขณะที่สีแต่งหน้ากลุ่มสีร้อนจะดูเข้มขึ้น สีเหลืองจะดูเป็นสีส้ม

ไฟสีชมพูสด (Fresh Pink)

จะมีผลต่อสีแต่งหน้า ทำให้ลดความเข้มข้นรุนแรงลงและส่งผลให้สีแต่งหน้าดูแบนขาดมิติ

ไฟสีแดงเพลิง (Fire Red)

จะทำลายสีแต่งหน้าที่อยู่ใกล้สีทุกสีจะจมหายไป สีทาแก้มสีอ่อนๆ หรือสีระดับกลางจะกลายเป็นสีส้มจาง (Plae orange) และอาจจมหายไปในครีมรองพื้นขณะที่สีแดงเข้มจะกลายเป็นสีน้ำตาลแดง สีเหลืองจะเปลี่ยนเป็นสีส้ม และกลุ่มสีเย็น จะกลายเป็นสีเทาและดำ

ไฟสีเหลืองอำพัน (Bastard Amber)

จัดเป็นไฟสีหนึ่งที่จะทำให้สีแต่งหน้าดูแบนไม่มีมิติ ไฟสีนี้จะทำให้สีเงากลุ่มสีเย็นกลายเป็นสีเขาขณะที่จะทำให้สีขมพูสดใสขึ้น

ไฟสีส้ม (Orange and Amber)

จะมีผลต่อสีแต่งหน้าคล้ายๆ กับไฟสีแดง แม้ว่าจะไม่รุนแรงเท่าไฟสีแดงก็ตาม สีกลุ่มสีสดใส (fresh color) ยกเว้นสีน้ำตาลเข้ม (dark brown) จะดูสีสดมากขึ้น และดูเป็นสีเหลืองมากขึ้น สีกลุ่มสีเย็นจะเปลี่ยนเป็นสีเทา อย่างไรก็ตามหากใช้ไฟสีเหลืองอำพันเข้ม (dark amber) จะมีผลต่อสีต่างๆ ที่แต่งหน้ามากกว่าสีเหลืองอำพันอ่อน (light amber)

ไฟสีเหลืองน้ำตาลจางๆ (Light Straw)

จะส่งผลต่อสีแต่งหน้าน้อยมาก เว้นแต่จะทำให้สีแต่งหน้าดูสดใส สีกลุ่มเย็นอาจดูเป็นเทาปานเล็กน้อย

ไฟสีเหลือง และเหลืองอมเขียว (Yellow and Lemon)

จะทำให้สีแต่งหน้ากลุ่มสีร้อนดูเป็นเหลืองปนมากขึ้น สีแต่งหน้าสีฟ้าหรือสีน้ำเงิน จะกลายเป็นสีเขียว สีแต่งหน้าสีม่วงจะเปลี่ยนเป็นสีเทา

ไฟสีเขียว (Green)

จะทำให้สีกลุ่มสดใส และสีของรูจ เปลี่ยนเป็นสีเทา ตามระดับความเข้มของสีเหล่านั้น สีม่วงก็จะเปลี่ยนเป็นสีเทาด้วย สีเหลืองและสีน้ำเงินจะกลายเป็นสีเขียว สีแต่งหน้าสีเขียวจะดูเข้มมากขึ้น

ไฟสีเขียวอมฟ้า (Light Blue – green)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีแนวโน้มที่จะลดความเข้มของสีรองพื้น สีแดงอ่อนจะเข้มมากขึ้นสีแดงเข้มจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล นักแต่งหน้าบางท่านเสนอว่า ควรใช้รูจทาเพียงเล็กน้อยภายใต้ไฟ สีฟ้าอมเขียว

ไฟสีน้ำเงินอมเขียว (Green – Blue)

จะทำให้สีแต่งหน้ากลุ่มสีสดใสรวมทั้งสีแดง เปลี่ยนเป็นสีเทา และทำให้สีกลุ่มชมพูส้มแดงจางๆ เลือนหายไปเลย

ไฟสีน้ำเงิน (Blues)

อาจเพิ่มระดับสีเทา ในกลุ่มสีสดใส ทำให้สีเหล่านั้นดูเป็นสีแดงจัดหรือม่วงมากขึ้น สีแต่งหน้ากลุ่มสีน้ำเงินสีเขียวจะเพิ่มระดับน้ำหนักของสีมากขึ้น สีม่วงแดง (Violet 0 จะเพิ่มระดับสีน้ำเงินมากขึ้นขณะที่สีม่วง (purples) จะกลายเป็นสีม่วงแดง (violet) ไฟสีน้ำเงินเข้มมากเท่าใดผลการเปลี่ยนแปลงสีแต่งหน้าก็จะเกิดขึ้นมากเท่านั้น

ไฟสีม่วงแดง (Violet)

จะมีผลต่อสีแต่งหน้าสีส้ม สีแดงเพลิง (flame) และแดง (scarlet) จะเปลี่ยนเป็นสีแดงมากขึ้น รูจทาแก้มจะเพิ่มความเข้ม ความสดมากขึ้นสีแต่งหน้ากลุ่มสีเขียวจะลดระดับน้ำหนักของสีและความเข้มของสีลง พึงระวังอย่าใช้รองพื้น หรือสีทาแก้มที่มีความเป็นสีแดงมากนัก

ไฟสีม่วง (Purple)

จะมีผลต่อสีแต่งหน้าคล้ายคลึงกับไฟสีม่วงแดง เว้นแต่ไฟแต่งหน้าสีแดง และสีส้ม จะเพิ่มระดับความเข้มข้นมากขึ้น สีกลุ่มน้ำเงิน ฟ้าจะมีแนวโน้มดูเป็นสีม่วงมากขึ้น

อย่างไรก็ตามปัญหาสำคัญที่นักแต่งหน้าเพื่อการแสดง ต้องระลึกถึงก็คือ ในการแสดงไฟบนเวทีจะเปลี่ยนไปในแต่ละฉาก ระหว่างการแสดงดังนั้น จึงอาจจำเป็นต้องตรวจสอบถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลง สีไฟด้วยพยายามปรับสีที่แต่งหน้า ให้อยู่ในระดับกลางๆ ที่สามารถดูดีใต้แสงไฟสีต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

บทภาพยนตร์

3.1 ประเด็นหลัก (Theme)

ผู้ใหญ่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับเด็ก

3.2 โครงเรื่อง (Plot)

เด็กชายคนหนึ่งซึ่งมีพ่อและน้าชายเป็นฮีโร่ในดวงใจมาตลอด เขาเชื่อมั่นเสมอว่าทั้งคู่เป็นคนดีและเป็นคนเก่ง เขาจึงมีความใฝ่ฝันที่จะโตขึ้นเป็นอย่างคนทั้งสอง จนวันหนึ่งเขากลับต้องผิดหวังและเสียใจจากพฤติกรรมของผู้ใหญ่ทั้งสองคนที่เป็นฮีโร่ของเขาเอง

3.3 โครงเรื่องขยาย (Synopsis)

หลังโรงเรียนเลิก ตู้ขับรถพาบิ๊กลูกชายวัย7ขวบไปที่ออฟฟิสเพื่อคุยงานกับติ๊กหุ้นส่วนคนสำคัญที่กำลังจะเปิดบริษัทร่วมกัน ซึ่งติ๊กมีหน้าที่รับผิดชอบในส่วนของการออกแบบห้องต่างๆภายในบริษัทซึ่งต้องรีบจัดการให้เสร็จเรียบร้อยโดยเร็ว ตู้จึงต้องแวะเข้าไปตรวจสอบความคืบหน้าของงานอยู่เสมอๆ

ขณะที่ตู้ขับรถ บิ๊กนั่งมองพ่อด้วยความชื่นชมที่พ่อตู้ของเขาทั้งขยันทำงาน ทั้งเรียนหนังสือเก่ง ทั้งแข็งแรง เขารู้สึกว่าพ่อเป็นเหมือนฮีโร่ที่เก่งกาจราวกับอุลตร้าแมน หุ่นยนตร์ตัวโปรดที่เขากำลังอุ้มอยู่เลยทีเดียว

เมื่อถึงออฟฟิสตู้กับติ๊กนั่งดูแปลนงานและคุยกันถึงข้อสรุปต่างๆอย่างขยันขันแข็ง ส่วนบิ๊กก็นั่งดูการ์ตูนพลางวาดรูปเล่นไปตามประสาเด็ก หรือบางครั้งก็ลุกมานั่งฟังตู้และติ๊กคุยกัน

บิ๊กมองตู้และติ๊กด้วยความชื่นชมพร้อมกับคิดว่าถ้าเขาโตขึ้นเขาจะต้องเก่งอย่างสองคนนี้ให้ได้ ถึงแม้เขาจะไม่รู้ว่าน้าติ๊กเรียนเก่งเท่าพ่อตู้รึเปล่า แต่น้าติ๊กก็ใจดีแล้วก็วาดรูปเก่งมากๆด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตู้กับติ๊กเริ่มคุยกันเสียงดังขึ้น ทั้งสองคนเริ่มมีความเห็นขัดแย้งกันเกี่ยวกับมุมเล็กๆที่จะทำเป็นมุมพักผ่อน โดยตู้มีความเห็นว่าควรทำเป็นมุมอ่านหนังสือ ส่วนติ๊กเห็นว่าควรจะทำเป็นมุมฟังเพลงและดื่มเบียร์มากกว่า

ทั้งคู่โต้แย้งกันแรงขึ้นเพราะต่างฝ่ายก็คิดเพียงแต่จะเอาตามแบบของตัวเอง ไม่มีใครยอมใคร ไม่มีใครคิดที่จะปรับเข้าหากันจนกระทั่งเรื่องเล็กๆกลายเป็นการทะเลาะวิวาทใหญ่โตจนเกือบจะถึงชกต่อย

บิ๊กมองผู้ใหญ่ทั้งสองคนด้วยความขับข้องใจ พร้อมกับนึกถึงคำสอนของพ่อตู้ที่มักจะพูดกับเขาอยู่เสมอว่า การทะเลาะกันเป็นสิ่งที่ไม่ดี บิ๊กคิดไปพร้อมกับจินตนาการไปถึงสัตย์ประหลาดสองตัวที่กำลังต่อสู้กัน

บิ๊กตัดสินใจตะโกนเรียกพ่อตู้ แต่ก็ไม่มีใครสนใจฟัง บิ๊กจึงเดินตรงเข้าไปสะกิดเบาๆที่ขากางเกงของตู้ซึ่งทำให้ตู้ที่กำลังโมโห หันมาตวาดใส่เด็กชายพร้อมกับคว้าตุ๊กตาอุลตร้าแมนของบิ๊กดวงลงกับพื้นอย่างแรงจนแตกกระจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย

บิ๊กตกใจกับการกระทำของพ่อ เขาวิ่งหนีขึ้นไปแอบนั่งร้องไห้อยู่บนดาดฟ้าด้วยความเสียใจ

ตู้กับติ๊กยังคงทะเลาะกันโดยไม่ได้สังเกตุว่าบิ๊กหายไปจนกระทั่งตู้เดินถอยหลังไปเหยียบเศษของตุ๊กตาอุลตร้าแมนที่แตกกระจายอยู่บนพื้น เขาค่อยๆก้มลงเก็บชิ้นส่วนต่างๆทีละชิ้นด้วยความรู้สึกละอายใจ

ตู้กับติ๊กหันมาพูดจากันโดยใช้สติและเหตุผลเพิ่มมากขึ้น ทั้งคู่ช่วยกันซ่อมตุ๊กตาอุลตร้าแมนแล้วนำขึ้นไปให้บิ๊กที่ดาดฟ้า แต่บิ๊กยังไม่หายโกรธจึงนั่งก้มหน้านิ่งไม่ยอมสนใจ

ตู้กับติ๊กมองหน้ากันแล้วแกล้งแสดงเป็นสัตย์ประหลาดในการ์ตูนด้วยท่าทางแบบเด็กๆจนบิ๊กหัวเราะออกมาได้ในที่สุด

บิ๊กนั่งเล่นอยู่กับตู้และติ๊กฮีโร่คนเดิมเขาในมุมผักผ่อนที่ถูกออกแบบใหม่โดยผสมผสานเอาความคิดของคนทั้งคู่เข้าด้วยกันทั้งคู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY)

บทภาพยนตร์ เรื่อง ฮีโร่ (MY HERO)

Sequence A เปิดตัวละคร

Scene1 ภายใน / รถยนต์ /บ่าย

ตู้เปิดประตูรถด้านหลัง วางกระเป๋านักเรียนและตุ๊กตาอุลตร้าแมนไว้บนเบาะ ที่มีแฟ้มเอกสารและหนังสือเล่มหนาอีก2-3 เล่มวางอยู่ก่อน แล้วกลับมาประจำที่คนขับ ค่อยๆสตาร์ทรถออกไปโดยมีบิ๊ก ลูกชายวัย 6 ขวบนั่งอยู่ข้างๆ

บิ๊ก(VO.)

“ วันนี้คุณครูถามผมว่า...โตขึ้นผมอยากเป็นอะไร “

บิ๊กเอื้อมมือไปหยิบตุ๊กตาอุลตร้าแมนที่เบาะท้ายรถมากอดไว้

บิ๊กแนบหน้ากับกระจกรถพลางมองออกไป เห็นต้นไม้วิ่งผ่านหน้าเขาไปทีละต้น ทีละต้นและค่อยๆเร็วขึ้นๆ

บิ๊ก (VO.)

“ คุณหมอ...ตำรวจ...หรือว่าคุณครู “

บิ๊กเหลือบตามองหน้าพ่อ(ตู้) สถาปนิกชายวัยกลางคน(37ปี) รูปร่างท้วม สวมแว่นกรอบหนา ใส่เสื้อเชิ้ตสีครีมผูกไท บุคลิกดี (เนี๊ยบ หรู) และมีท่าทางสุขุมเยือกเย็น ดูเป็นผู้ใหญ่ที่น่าเคารพ (เปิดตัวตู้) สลับกับตุ๊กตาอุลตร้าแมนที่อุ้มอยู่ด้วยสายตาชื่นชม พ่อตู้หันมายิ้มให้ลูกชายด้วยสีหน้ายิ้มแย้ม ใจดี

บิ๊ก(VO.)

“ ผมตอบว่า.....ผมอยากเป็นอย่างพ่อ “

ตู้ขับรถไปตามถนน วิวสองข้างทางเปลี่ยนจากทางเล็กๆออกสู่เมืองใหญ่ที่เรียงรายด้วยตึกสูงระฟ้า

Scene 2 ภายใน / ทางเดินในออฟฟิศ / บ่าย

บิ๊กสะพานเป้ใบใหญ่ ในมือกอดตุ๊กตา เดินก้าวเร็วๆตามพ่อตู้ที่หอบเอกสารเดินเลี้ยวเข้าไปในห้องหนึ่งของออฟฟิส (เห็นบิ๊กพยายามเดินเลียนแบบท่าทางของพ่อ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 3 ภายใน / ห้องหนึ่งในออฟฟิศ / เย็น

บิ๊ก (vo.)

“ พ่อเป็นคนเก่งครับ พ่อขยันทำงานมากๆๆๆๆๆ “

ตู้เดินเลี้ยวเข้าไปในห้องทำงานห้องหนึ่งที่มีกล่องลังต่างๆวางระเกะระกะอยู่เต็มไปหมด ตู้จับนู้นวางนี่ให้เข้าที่เข้าทางอย่างรวดเร็วว่องไว (แทนสายตาบิ๊กเห็นเป็น effect shot) ส่วนบิ๊กรื้อเอาเศษกระดาษและดินสอสีในลังมาเล่นอย่างคุ้นเคย ก่อนจะหอบของเดินตามพ่อไปอีกห้อง

scene 4 ภายใน / ห้องเกิดเหตุ / บ่าย

ตู้พาบิ๊กเปิดประตูเข้าไปในห้องโล่งห้องหนึ่งซึ่งมีติ๊ก เพื่อนร่วมงานและหุ้นส่วนวัย 28 หน้าตาคมเข้ม ไว้ผมยาวตรงรวบไว้ด้านหลัง สวมเสื้อเชิ๊ตยาวปล่อยชาย กับกางเกงยีนแบบเซอร์ๆ กำลังชี้แบบแปลนอธิบายงานอยู่กับผู้ชายอีก2-3คน (ช่างตกแต่ง)ด้วยท่าทางที่คล่องแคล่ว ขณะพูดก็จะออกท่าทางพร้อมกับทำมือทำไม้ประกอบอยู่ตลอดเวลา(เปิดตัวติ๊ก) (ถ่าย out focus)

(fade เสียงพูดดังเข้ามา)

ติ๊ก : สำหรับห้องนี้นะพี่ ผมกะจะทำเป็นห้องเลี้ยงรับรองลูกค้า...พื้นนี่ปูพรมไปเลี้ยย.... ขอแบบหรูๆเลยนะเพ่....

ติ๊ก

“ อ้าว! พี่ตู้หวัดดีครับ มาตั้งแต่เมื่อไหร่เนี้ยพี่ ... ไงบิ๊ก

ติ๊กพูดทักทายเสียงดังอย่างคนอารมณ์ดีแล้วเอื้อมมือไปลูบศีรษะเด็กชายด้วยความเอ็นดู

บิ๊ก (vo.)

“ ส่วนคนนี้ชื่อน้าติ๊กครับเป็นเพื่อนร่วมงานแล้วก็เป็นหุ้นส่วนของพ่อด้วย “

ตู้กับติ๊กคุยงานกันอย่างคุ้นเคย สนิทสนม (คนงานคนอื่นๆเดินออกจากเฟรมไป)

Sequence B คิดตรงกัน

Scene 5 ภายใน / โต๊ะทำงาน / บ่าย

ผู้ใหญ่สองคนคุยกันด้วยท่าทางขะมักเขม้นอยู่บนโต๊ะที่มีอุปกรณ์ เครื่องมือเขียนแบบ โมเดล กระดาษสเกล เอกสารและแบบ plant บ้านที่ถูกกางไว้บนโต๊ะ (มองเห็นฉากหลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชัดตื้น เห็นเป็นห้องสีขาวที่ยังไม่มีเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งมากนัก ด้านหลังกระจกมองออกไปเห็นวิวเป็นตึกสูง)

Scene 6 ภายใน / ใต้โต๊ะทำงาน / บ่าย

บิ๊กนอนวาดรูปอยู่ใต้โต๊ะ(หน้ายิ้มปลื้ม)โดยมีสีเทียนกับตุ๊กกระตุ่น ตุ๊กกระตา และหุ่นยางสัตว์ประหลาดวางอยู่รอบๆตัวรวมทั้งมีกระเป๋าเป้ลายการ์ตูน หมอนและของใช้บางส่วนที่จัดให้คล้ายกับห้องเล็ก ๆ ห้องหนึ่ง

สมุดวาดเขียนที่มีภาพลายเส้นกำลังค่อย ๆ ถูกวาดขึ้นมา เห็นเป็นรูปวงกลมแล้วค่อย ๆ ถูกต่อเติมลูกตา จมูก ปาก และวาดแว่นตาในตอนท้าย

Scene 7 ภายใน / โต๊ะทำงาน /บ่าย

บิ๊ก (vo.)

“ พ่อกับน้าติ๊กเนี้ยเป็นคนเก่งทั้งคู่เลยละครับ “

ภาพ Plant Effect shot อธิบายถึงเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในห้อง (photo shop)

ตู้กับติ๊กคุยกันอย่างถูกคอตู้เห็นด้วยกับแปลนต่างๆที่ติ๊กออกแบบไว้ไม่ว่าจะเป็นห้องทำงาน ห้องเลี้ยงรับรองลูกค้า ห้องกินข้าว แม้กระทั่งห้องสุขา

Scene 8 ภายใน / โต๊ะทำงาน (ล่าง-บน) / บ่าย

บิ๊กเปิดกระเป๋านักเรียนออก หยิบสมุดการบ้านออกมาทีละเล่มแล้วค่อยๆโผล่ตัวขึ้นไปมองด้านบนโต๊ะ (เกาะขอบโต๊ะดูผู้ใหญ่สองคนคุยกัน)

บิ๊ก (vo.)

“แล้วพ่อของผมน่ะยังสอนการบ้านเก่งอีกต่างหาก พ่อสอนได้ทุกวิชาเลย ทั้งวิชาเลข สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ภาษาอังกฤษ หืม...อีกตั้งเยอะแยะแน่ะครับ ”

fade-back ภาพตู้สอนการบ้านวิชาต่างๆกับลูกอยู่ที่บ้านดูน่ารักและอบอุ่น

บิ๊ก (vo.)

“ แต่ถ้าเป็นวิชาวาดรูปเนี่ย ต้องยกให้น้าติ๊กเค้าล่ะครับ ”

fade-back ภาพบิ๊กที่ตัวและใบหน้าเลอะเทอะไปด้วยสี กำลังโชว์รูปที่วาดให้กล้องดูเห็นเป็นภาพลายเส้นเด็กๆดูเลอะเทอะมอมแมมแต่บิ๊กก็ยิ้มอย่างมีความสุข แล้วกระโดดไปกระโดดมารอบๆติ๊กด้วยความดีใจ

V.O.บิ๊ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“เนี่ย....ถ้าผมโตขึ้นผมก็อยากจะเก่งอย่างพ่อ.....อย่างน้าติ๊ก....เพราะเขาทั้งคู่ก็ต่างเป็น HERO ในใจของผม”

ตู้และติ๊กหัวเราะกันอย่างพอใจที่ตกลงงานกันได้อย่างราบรื่นโดยเฉพาะมุมว่างมุมหนึ่งที่เหลืออยู่โดยทั้งคู่คิดเห็นตรงกันว่าควรจะทำเป็นมุมผักผ่อน

Sequence C มุมผักผ่อน

Scene 9 ภายใน / มุมผักผ่อน (imagine) / เย็น

ตู้อธิบายถึงภาพในจินตนาการของตนเองที่เป็นมุมร่มรื่นมีชั้นวางหนังสือและม้านั่งที่รายล้อมไปด้วยต้นไม้ เห็นตู้นั่งอ่านหนังสือด้วยท่าทางสงบ นั่งจิบชาร้อนๆอย่างสบายใจ (มีเสียงโมบายคลอ ดูสงบ และเยือกเย็น)

ติ๊กซึ่งมีท่าทางไม่เห็นด้วยเริ่มบรรยายถึงมุมผักผ่อนในจินตนาการของตนเองที่มีบรรยากาศสบายๆเหมือนอยู่ชายทะเล เห็นติ๊กนั่งดีดกีต้าพลางจิบเบียร์เย็นๆบนโต๊ะด้านหน้าด้วยสีหน้าผ่อนคลาย

Scene 10 ภายใน / โต๊ะทำงาน / เย็น

บิ๊กเหลือบมองดูหน้าของพ่อตู้ที่ดู seriouse จริงจังและบอกท่าทางไม่พอใจ

Scene 11 ภายใน /ในรถ /เย็น

บิ๊ก (vo.)

“ ถึงแม้บางครั้งพ่อจะดุไปบ้างแต่พ่อบอกว่าที่ทำไปก็เพราะอยากให้ผมเป็นคนดี ”

fade-backภาพตู้ที่มีสีหน้า serious จริงจังขณะกำลังขับรถ panกล้องไปที่เบาะข้างคนขับ เห็นบิ๊กนั่งก้มหน้านิ่งอยู่ในชุดนักเรียนที่หลุดหลุ่ย มอมแมม หน้าตามีรอยพกช้ำดำเขียวเป็นจ้ำๆเหมือนไปมีเรื่องกับใครมา

ตู้

“ ที่หลังอย่าทำอย่างนี้อีกนะลูก “

ตู้พูดเสียงเดรียดโดยไม่ได้หันไปมองบิ๊ก ซึ่งนั่งทำหน้าเศร้าอยู่ข้างๆ

ตู้

“การทะเลาะกันมันเป็นสิ่งไม่ดี คุณพ่อสอนน้องบิ๊กแล้วนะลูก “

Sequence D ขัดแย้ง

Scene 12 ภายใน / โต๊ะทำงาน / เย็น

บิ๊ก (vo.)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พ่อดุผมบ่อยๆเวลาผมทะเลาะกับเพื่อน

ตู้และติ๊กที่เริ่มถกเถียงกันรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ

บิ๊ก (vo.)

พ่อบอกว่าคนที่โตเป็นผู้ใหญ่ต้องใช้เหตุผลพูดกัน

บิ๊กขมวดคิ้วมองตู้และติ๊กที่กำลังใช้โทสะใส่กันเพียงอย่างเดียว

บิ๊กค่อยๆมุดตัวลงใต้โต๊ะท่ามกลางเสียงผู้ใหญ่ที่ทะเลาะกันดังขึ้นๆ

Scene 13 ภายใน / ใต้โต๊ะทำงาน / เย็น

บิ๊กนั่งดูการ์ตูนพลางถอนหายใจอย่างอึดอัดกับเสียงดังโครมครามด้านบนแล้วก้มลงพูดกับตุ๊กตาอุลตร้าแมนที่อุ้มไว้ด้วยน้ำเสียงที่เลียนแบบให้คล้ายพ่อ

บิ๊ก

" การทะเลาะกันน่ะเป็นสิ่งไม่ดีรู้มั้ย "

บิ๊ก (ตอบแทนอุลตร้าแมน)

" ใช่ๆๆ... ไม่ดีเลย ไม่ดีเลยจริงๆ "

เสียงดังลั่นจากด้านบนทำให้บิ๊กต้องแอบโผล่ขึ้นไปดูด้านบนอีกครั้งโดยโผล่พ้นแค่ตาทั้งสองข้าง

Scene 14 (Fantasy shot)

เงาดำทะมึนของสัตว์ประหลาดค่อย ๆ โผล่ขึ้นมาพาดทับบนร่างของเด็กชายพร้อมกับลมที่พัดแรงจนเอกสารในห้องปลิวกระจัดกระจายไปทั่ว

บิ๊กอ้าปากค้าง ยืนนิ่งทำอะไรไม่ถูก เด็กชายเห็นเห็นตู้กับติ๊กค่อยๆเปลี่ยนไปจนกลายร่างเป็นสัตย์ประหลาด (ภาพในจินตนาการของบิ๊ก)

ภาพสัตว์ประหลาดสองตัวกำลังต่อสู้กันอย่างดุเดือด (และดูน่าอนาถ)

Sequence E แตกหัก

Scene15 ภายใน / โต๊ะทำงาน / เย็น

ตู้ (vo.)

" การทะเลาะกันมันไม่ดีนะลูก "

หน้าบิ๊กที่ยืนตะลึงดูภาพตู้และติ๊กทะเลาะกันอยู่เบื้องหน้าก่อนจะตัดสินใจตะโกนเรียกพ่อ

บิ๊ก

" พ่อ.....พ่อคร๊าบ "

ตู้และติ๊กทะเลาะกันเสียงดังจนกลบเสียงเรียกของเด็กชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บิ๊กยืนนิ่งสีหน้าครุ่นคิดแล้วตัดสินใจเดินเข้าไปหาพ่อตู้แล้วใช้ตุ๊กตา เข้าไปสะกิดแต่ตู้ไม่สนใจ ยังคงตั้งหน้าตั้งตาทะเลาะกันต่อไป

บิ๊กถอยหลังกลับมาก่อนจะตรงเข้าไปสะกิดพ่ออีกครั้ง

ตู้รำคาญและกำลังมีอารมณ์โมโหถึงขีดสุดจึงตะคอกเสียงดังและหันมาคว้าตุ๊กตา Ultraman ของบิ๊ก ปาลงกับพื้นอย่างลืมตัว

ตู้

" อย่าเพิ่งมายุ่งได้มั้ย "

ภาพ สโลว์ตุ๊กตา Untraman กระแทกลงกับพื้นอย่างแรงจนแตกกระจายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยกระจายอยู่รอบบริเวณ

บิ๊กมองหุ่นยนต์ Ultraman ตัวโปรดที่แตกพังอย่างแสนเสียดายและเสียใจบิ๊กๆ มองภาพพ่อด้วยความขับข้องใจและน้อยใจ

fade-back ภาพตู้ยิ้มแย้มปรบมือพร้อมกับนำของขวัญวันเกิดซึ่งก็คือตุ๊กตา Untraman ออกมาให้บิ๊ก

ตู้

" พ่อรักลูกนะครับ เป็นเด็กดีนะลูก "

ภาพตู้อุ้มบิ๊กหมุนไปรอบๆ โดยที่บิ๊กกอดตุ๊กตา Untraman ไว้ในมือ

fade ภาพกลับมาที่เศษตุ๊กตาที่แตกกระจายกับพื้น

บิ๊กมองดูตู้กับติ๊กที่ยังคงทะเลาะกันอยู่แล้วค่อยๆร้องไห้ออกมาก่อนที่จะวิ่งหนีออกไปนอกห้อง

Scene 16 ภายนอก / ดาดฟ้าตึก / เย็น

บนดาดฟ้าโล่งมองออกไปเห็นตึกสูงระฟ้าไกลสุดลูกหูลูกตา (ฟ้าเริ่มมืดแล้วแสงอาทิตย์ค่อย ๆ ลับขอบฟ้าลงจนกลายเป็นแสงสีส้มจาง ๆ)

บิ๊กนั่งกอดเข่า ตาแดงกร่ำ เด็กชายเก็บเศษอิฐข้างตัวมาขีดลงบนพื้นจนมีหน้าตาเหมือนพ่อตู้ที่เขาชอบวาดแต่ยังไม่ทันจะเสร็จสมบูรณ์ บิ๊กก็เอาก้อนอิฐขีดทับขูดไปขูดมาจนภาพเลอะเทอะไปหมด

บิ๊กปาก้อนอิฐทิ้งแล้วฟุบหน้าร้องให้ออกมา

scene 17ภายใน / ห้องเกิดเหตุ / เย็น

ตู้และติ๊กซึ่งมีท่าทีสงบลงบ้างแล้วแต่ก็ยังยืนมองหน้ากันอยู่อย่างเขม่นๆ

ตู้ก้าวถอยหลังเหยียบเอาเศษตุ๊กตา Untraman ที่แตกอยู่บนพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตู้กับติ๊กมองหน้ากันแล้วมองหาร่างเด็กชายรอบๆห้องก่อนที่จะก้มลงไปดูใต้โต๊ะซึ่งก็พบเพียงเศษกระดาษที่บิ๊กวาดรูปทิ้งไว้ (รูปการ์ตูนแบบเด็กๆที่เป็นรูปตู้ ติ๊กและบิ๊กยืนยิ้มเรียงกัน3คน)

Sequence แก้ไข

Scene 18 ภายใน / ห้องเกิดเหตุ / เย็น

ตู้กับติ๊กช่วยกันซ่อมตุ๊กตา Ultraman อยู่ด้วยกันโดยที่ยังมีท่าทีวางฟอร์มใส่กันอยู่เล็กน้อยคล้ายกับยังละอายกับพฤติกรรมที่ต่างฝ่ายต่างกระทำลงไปด้วย

ตู้พยายามเลือกชิ้นส่วนบางส่วนของหุ่น Ultraman มาต่อ แต่เมื่อลองต่อก็เข้ากันไม่ได้ ติ๊กเหลือบมองอยู่ครู่หนึ่งแล้วหยิบอีกชิ้นส่งให้ ตู้เหลือบมองติ๊กแล้วค่อยๆเอื้อมออกไปรับ หน้าของผู้ใหญ่สองคนที่ดูอ่อนโยนลง เหมือนความขุ่นเคืองเมื่อครู่ได้จางลงไปแล้ว (มีรอยยิ้มบางๆ)

Sequence เข้าใจกัน

Scene 19 ภายนอก / ดาดฟ้าตึก / เย็น

ตู้กับติ๊กเอาตุ๊กตา Ultramanที่ซ่อมเสร็จแล้วไปให้บิ๊ก เด็กชายยังโกรธอยู่จึงทำเป็นไม่สนใจ

ตู้กับติ๊กขอมทำตัวแบบเด็กๆโดยทำท่าเป็นสัตย์ประหลาดต่อสู้กันอย่างในการ์ตูนจนบิ๊กค่อยๆยิ้มออกมาแล้วเอื้อมมือไปรับตุ๊กตา Ultraman มากอดไว้อย่างรักใคร่

ภาพ windออก ถ่ายย้อนแสงเห็นชายสามคนนั่งอยู่ด้วยกัน fade เบลอ

scene 20 ภายใน /มุมผักผ่อน/ ตอนกลางวัน

เสียงหัวเราะและเสียงพูดคุยกันเบาๆของคนกลุ่มหนึ่งดังแทรกเข้ามา ภาพสถานที่มุมหนึ่งที่ดูสบายๆและรมรื่น มีโต๊ะไม้สำหรับนั่งผักผ่อน (เดี๋ยวแก้ตาม setอีกที) เห็นตู้นั่งอ่านหนังสืออยู่ข้างๆติ๊ก บางทีก็ทำท่าชี้อธิบายเรื่องในหนังสือให้ติ๊กฟัง ส่วนติ๊กก็ฟังบ้างไม่ฟังบ้างจิบเบียร์ไปพลางหรือบางครั้งก็ลุกไปวิ่งเล่นกับบิ๊กซึ่งวิ่งเล่นกระโดดไปมาด้วยสีหน้าเปี่ยมไปด้วยความสุขอยู่รอบๆผู้ใหญ่ทั้งสองคน.....

fadeเสียงหัวเราะของทั้ง3 คนจนกระทั่งจางหายไป

ปล่อยจอมืด (ขึ้นตัวหนังสือ)

“ บางครั้ง hero ก็ไม่จำเป็นต้องสมบูรณ์แบบเสมอไป ขอเพียงทำสิ่งที่เป็นอยู่ให้ดีที่สุด...นั่นก็ดีมากพอแล้ว ”

จบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Pre – Production) ในงานด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์

ขั้นตอนก่อนทำการถ่ายทำภาพยนตร์ ในงานด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนหนึ่งที่สำคัญมาก ซึ่งในกระบวนการเตรียมงานด้าน (Pre – Production) ก่อนการถ่ายทำจริงในหน้าที่หลักของงานด้านกำกับศิลป์ สิ่งที่ต้องประชุม และ พูดคุยกับทีมงาน รวมทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ แล้ว คือขั้นตอนการทำงานบนโต๊ะ หรือ การวางแผนงาน ก่อนถ่ายทำจริง ซึ่งขั้นตอนการเตรียมงานนี้เป็นส่วนที่ทำให้ทีมงาน สามารถทำงานได้ง่ายขึ้น และ มีประสิทธิ์ภาพในตัวงานดีขึ้น ตลอดจนอุปสรรคระหว่างการทำงานก็จะลดน้อยลงตามไปด้วย

ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานี้ จะมีลักษณะการทำงานออกเป็นส่วนๆ ดังนี้

4.1 งานด้านการออกแบบฉาก (Setting Designs)

ในงานด้านการกำกับศิลป์ภาพยนตร์

หน้าที่ในการออกแบบฉาก นับเป็นหน้าที่ที่มีความสำคัญมากที่สุดในงานด้านการกำกับศิลป์ เพราะฉากมีขนาดที่ใหญ่ ซึ่งอาจจะกล่าวได้ว่าครอบคลุมพื้นที่มากที่สุดในแต่ละภาพ ทำให้ในการออกแบบฉาก สามารถสร้างอารามณ์ และความหมายต่อผู้ชมได้อย่างชัดเจน ซึ่งภายในฉากมีจุดเด่นของเรื่องราว และ เมื่อนำมาปะติดกันกับในฉากอื่นๆ ก็จะสร้างความต่อเนื่องของเรื่องราวฉากในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

4.1.1 ฉากในสถานที่จริง ฉากที่ใช้จากสถานที่จริง มักเน้นเพื่อให้เกิดความสมจริงสมจังทั้งภายนอก (Exterior) และฉากภายใน (Interior) ซึ่งจะต้องตอบสนองต่อเรื่องราวในบทภาพยนตร์ โดยจะต้องมีการออกแบบฉากนั้นก่อนแล้วจึงเลือกหาสถานที่ให้ได้ตามต้องการ อาจต้องมีการตกแต่งเพิ่มเติม หรือลดทอนปรับเปลี่ยนให้ได้ตรงตามที่ออกแบบไว้ การใช้ฉากในสถานที่จริงต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ด้วยในการออกแบบที่จะค้นหาสถานที่นั้นได้จริงตามความต้องการ งบประมาณความคุ้มค่าในการขอใช้สถานที่ถ่ายทำ หรือความเสียหายอันเกิดจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เทคนิคพิเศษที่จะนำไปใช้ประกอบในฉาก และรวมถึงสภาพแสง ภูมิอากาศสำหรับฉากนอกสถานที่ เพราะต้องใช้แสงหลักเป็นแสงจากด้วงอาทิตย์

4.1.2 ฉากจากการสร้าง ฉากประเภทนี้สามารถรับรูปแบบของการออกแบบได้อย่างอิสระ เราะทุกสิ่งทุกอย่างของฉากส่วนใหญ่เกิดจากการสร้างขึ้นเอง ซึ่งมักนิยมจัดสร้างภายในครงถ่ายภาพยนตร์และใช้แสงไฟประดิษฐ์ในการถ่ายทำ สามารถปรับเปลี่ยนเคลื่อนย้าย ออกแบบได้ตามความต้องการ นอกเสียจากฉากเป็นสถานที่จริง จึงต้องมีการจัดสร้างกลางแจ้ง และใช้แสงจากธรรมชาติในการถ่ายทำ ฉากที่เกิดจาการสร้าง เป็นเพียงฉากที่สร้างขึ้นเพื่อถ่ายทำเท่านั้น บางสิ่งไม่สามารถใช้งานได้จริง เช่น แผ่นผนังที่ทำจากไม้อัดสามารถถอดเคลื่อนไหวย้ายได้ ประกอบใหม่เปลี่ยนสีได้ไม่สามารถสร้างเพื่อใช้งานอยู่อาศัยได้จริง

ในขั้นตอนการออกแบบฉากสิ่งสำคัญอันดับแรก ของผู้กำกับศิลป์ คือการตีความจากบทภาพยนตร์ และ เลือกใช้ความรู้พื้นฐานทั้งหมดมาออกแบบให้ได้จามเป้าหมายที่ต้องการถ่ายทอดเรื่องราวต่อผู้ชม แล้วจึงเขียนภาพร่างออกมาอย่างชัดเจนเพื่อให้ได้เข้าใจในทีมงาน ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเรื่องเล็กๆ น้อยอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความหมายต่อการเล่าเรื่อง ด้วย วัสดุ โทนสี และในความสัมพันธ์กับการจัดแสง และ เทคนิคที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย การ เขียนแบบร่าง เพื่อส่งต่อให้ช่างทำฉาก ซึ่งเป็นผู้นำแบบร่างนี้ ไปสร้างฉาก โดยมีการจกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดอีกครั้งเมื่อสร้างฉากเสร็จ บางครั้งเมื่อมีการใช้เทคนิคพิเศษ เกิดความเสียหายภายในฉากจึงต้องมีการสร้างฉากสำรองไว้เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการถ่ายทำ และจัดเก็บวัสดุฉากเหล่านั้นไว้เมื่อมีโอกาสสามารถนำกลับมาใช้ได้อีกครั้งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานภาพแบบร่างฉาก จากงานบทภาพยนตร์

ในบทภาพยนตร์ ยกตัวอย่างเช่น

Sequence C มุมผักผ่อน

Scene 9 ภายใน / มุมผักผ่อน (imagine) / เย็น

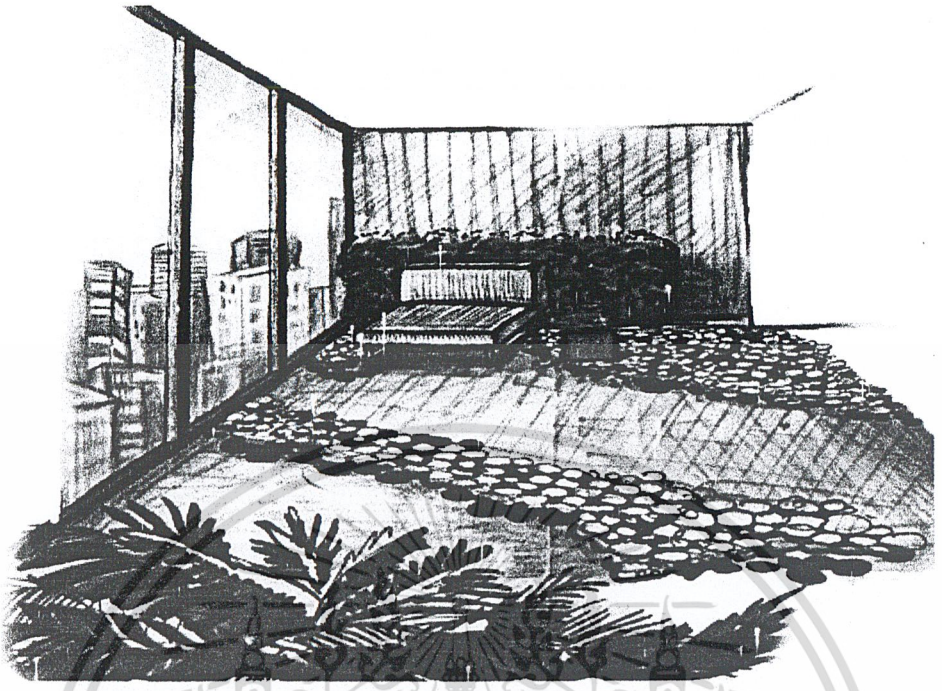
ตู้อธิบายถึงภาพในจินตนาการของตนเองที่เป็นมุมร่มรื่นมีชั้นวางหนังสือและม้านั่งที่รายล้อมไปด้วยต้นไม้ เห็นตู้นั่งอ่านหนังสือด้วยท่าทางสงบ นั่งจิบชาร้อนๆอย่างสบายใจ (มีเสียงโมบายคลอ ดูสงบ และเยือกเย็น)

ติ๊กซึ่งมีท่าทางไม่เห็นด้วยเริ่มบรรยายถึงมุมผักผ่อนในจินตนาการของตนเองที่มีบรรยากาศสบายๆเหมือนอยู่ชายทะเล เห็นติ๊กนั่งดีดกีต้าพลางจิบเบียร์เย็นๆบนโต๊ะด้านหน้าด้วยสีหน้าผ่อนคลาย

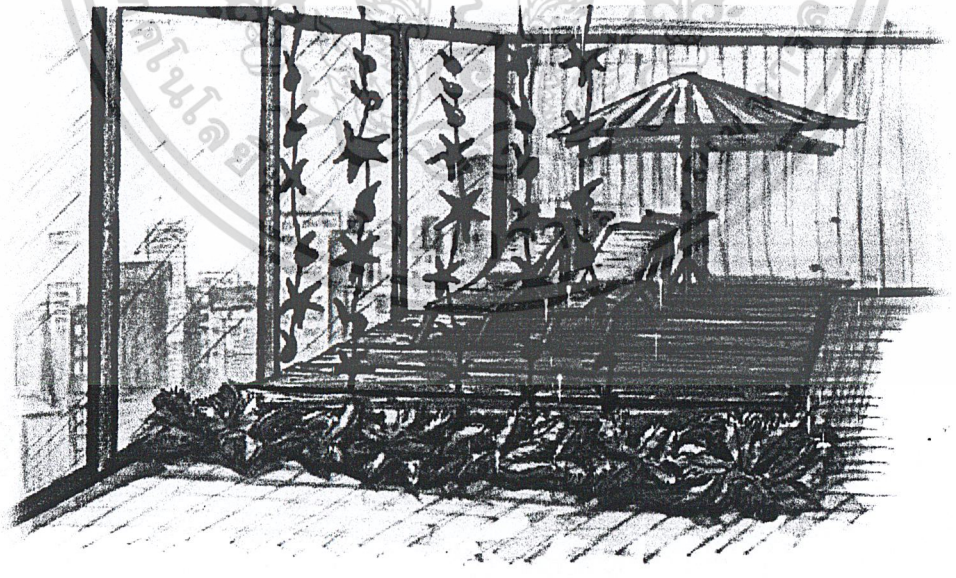


4.1 ภาพแบบร่างมุมพักผ่อนของตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.1 แบบร่างมุมผักผ่อนของ ตู้



4.3 ภาพแบบร่างมุมพักผ่อน ติ๊ก

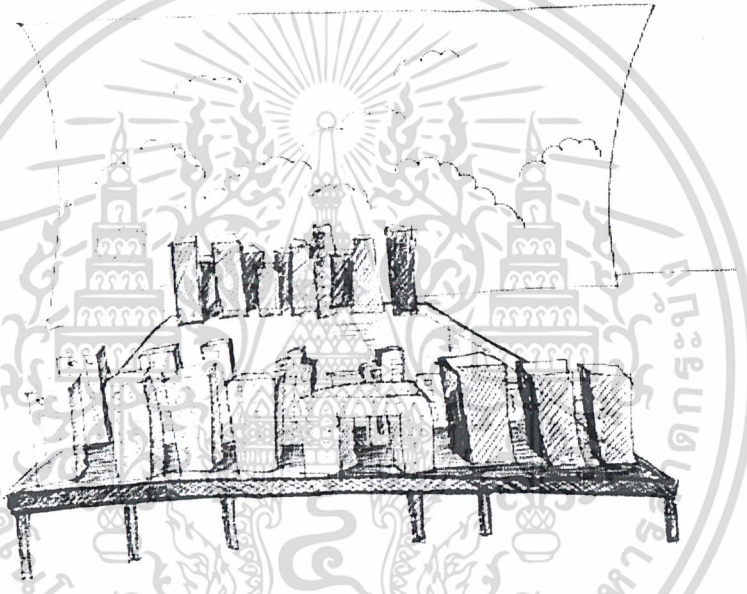
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Scene 14 (Fantasy shot)

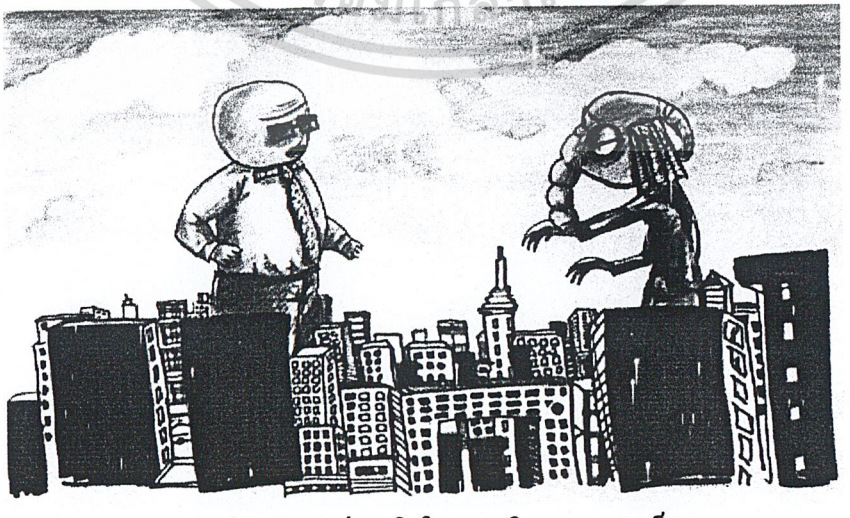
เงาดำทะมึนของสัตว์ประหลาดค่อย ๆ โผล่ขึ้นมาพาดทับบนร่างของเด็กชายพร้อมกับลมที่พัดแรงจนเอกสารในห้องปลิวกระจัดกระจายไปทั่ว

บิ๊กอ้าปากค้าง ยืนนิ่งทำอะไรไม่ถูก เด็กชายเห็นเห็นตู้กับติ๊กค่อยๆเปลี่ยนไปจนกลายร่างเป็นสัตย์ประหลาด (ภาพในจินตนาการของบิ๊ก)

ภาพสัตว์ประหลาดสองตัวกำลังต่อสู้กันอย่างดุเดือด (และดูน่าอนาถ)



4.2 ภาพแบบร่างฉาก ความคิดเด็ก



4.3 ภาพแบบร่างจริงในฉาก จินตนาการ เด็ก

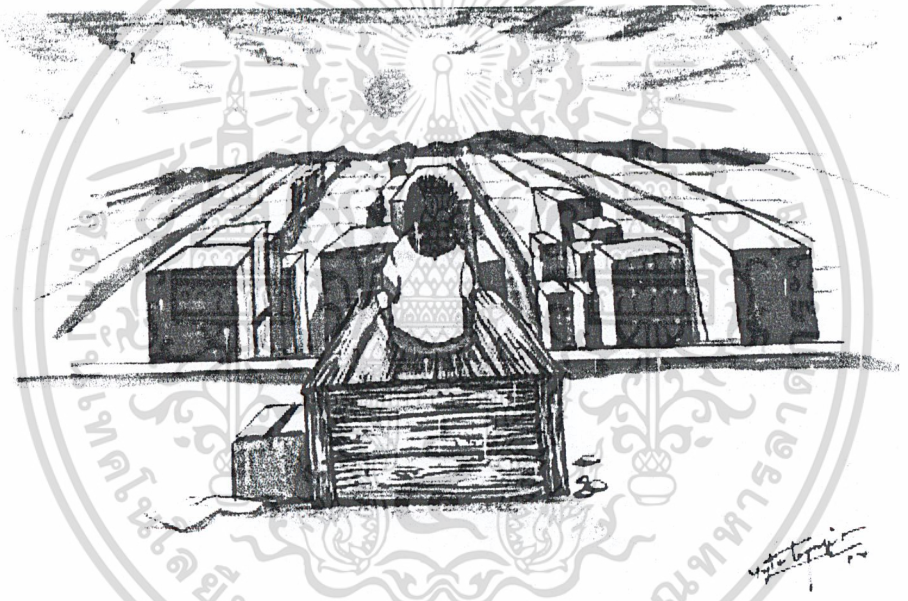
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Sequence เข้าใจกัน

Scene 19 ภายนอก / ดาดฟ้าตึก / เย็น

ตู้กับติ๊กเอาตุ๊กตา Ultramanที่ซ่อมเสร็จแล้วไปให้บิ๊ก เด็กชายยังโกรธอยู่จึงทำเป็นไม่สนใจ ตู้กับติ๊กยอมทำตัวแบบเด็กๆโดยทำท่าเป็นสัตย์ประหลาดต่อสู้กันอย่างในการ์ตูนจนบิ๊กค่อยๆยิ้มออกมาแล้วเอื้อมมือไปรับตุ๊กตา Ultraman มากอดไว้อย่างรักใคร่

ภาพ windออก ถ่ายย้อนแสงเห็นชายสามคนนั่งอยู่ด้วยกัน fade เบลอ



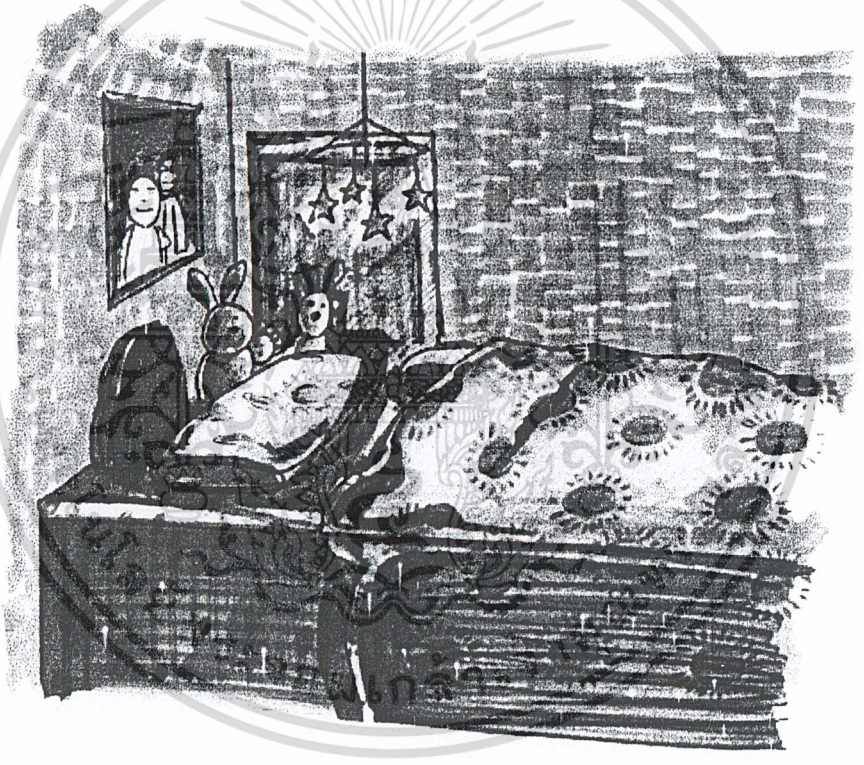
4.6 ภาพแบบร่างจริงในฉาก ดาดฟ้า

ภายในฉาก นี้เป็นฉากที่ต้องการให้เห็นว่ามีความอ้างว้าง โดดเดี่ยว ตัวคนเดียว ซึ่งโทนของอารามณ์ ต้องการดูเหงาเศร้า จึงเรียก บริเวณ ดาดฟ้า เพื่อเป็นตัวเสริมอารามณ์ ต่อตัวละคร และ บรรยากาศรอบข้าง ที่เป็นตึก สูง ยามเย็นกับ แสงอาทิตย์ที่ใกล้จะตกดิน ดูแล้วได้อารามณ์ของความเหงาได่ดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.7 ภาพแบบร่างจริง ฉากโต๊ะอ่านหนังสือ



4.8 แบบร่างห้องนอนเด็ก

ฉากห้องนอนเด็ก เป็นฉากหนึ่งที่มีการตกแต่งแบบลักษณะ ให้ดูสดใสด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆไม่ว่าจะเป็นผ้าห่มลายการ์ตูน , หมอน , ตุ๊กตา , ภาพโปรเตอร์ต่างๆ

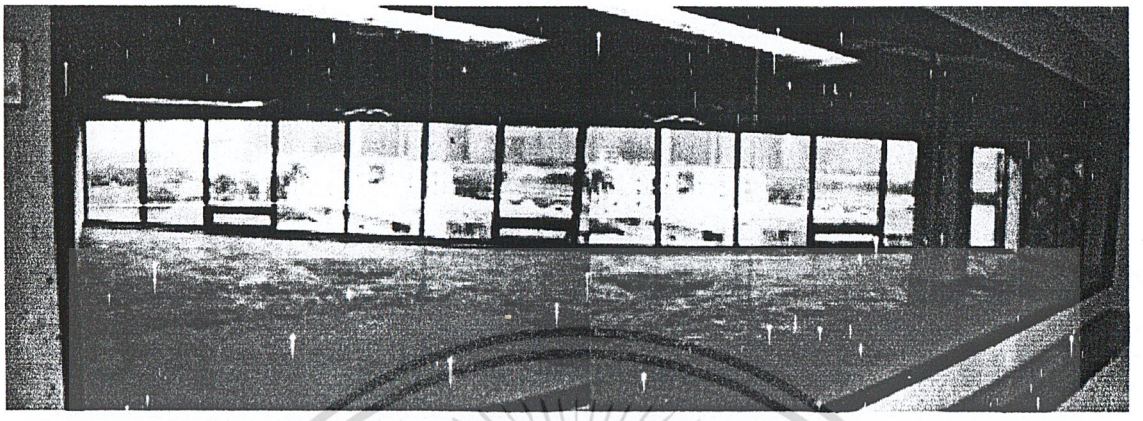
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 สถานที่ (Location)

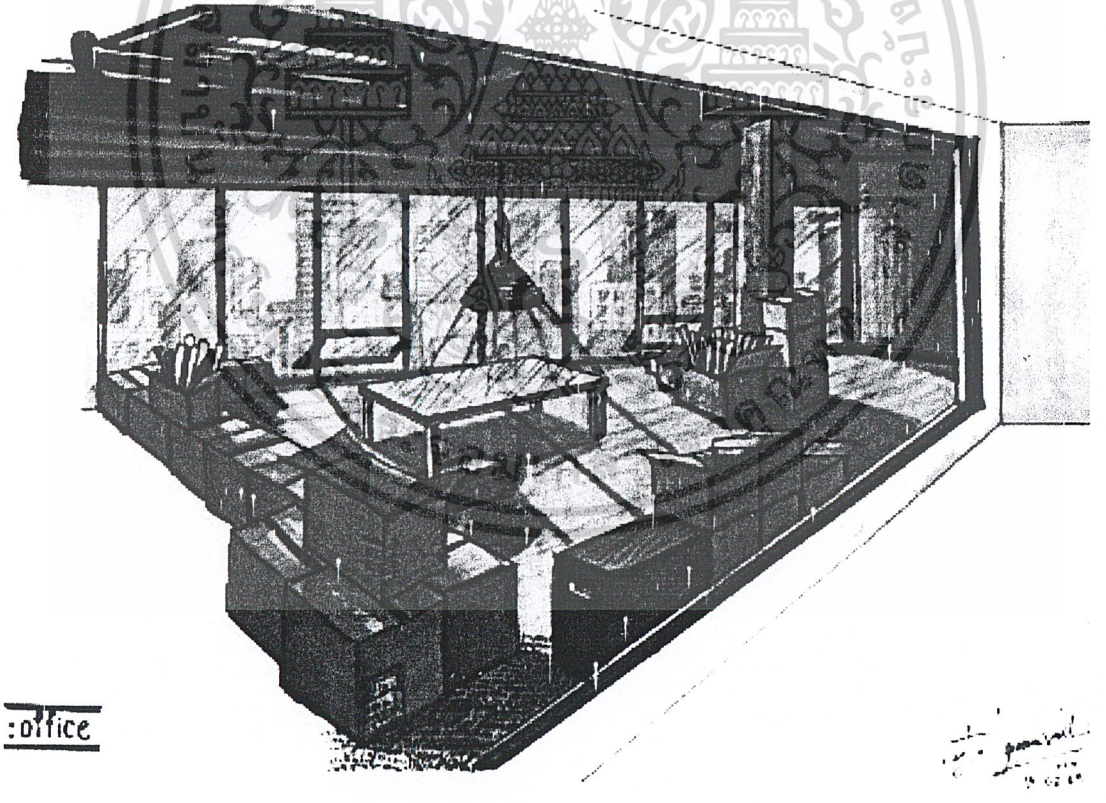
สถานที่เป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญ ในงานด้านภาพยนตร์ นอกเหนือจากเพื่อความสมจริง ตามบทภาพยนตร์แล้ว ยังคงต้องพิจารณาปัญหาสิ่งแวดล้อมต่างๆ ประกอบกันด้วย เช่น ภาวะการรบกวน เสียง เป็นสิ่งสำคัญมาก หรืออาจจะเป็นอุปสรรค ที่ทีมงาน ต้องเจอ แต่ถ้าคนหาสถานที่สามารถหลีกเลี่ยงได้จะเป็นสิ่งที่ช่วยลด ปัญหาการทำงานน้อยลงไป 50 เปอร์เซ็นต์เลย นอกจากนี้ ระบบรักษาความปลอกภัย ที่พักนักแสดงและทีมงานระหว่างมื้ออาหาร ห้องน้ำ เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เกี่ยวกับระบบสาธารณูปโภค น้ำ ไฟ โทรศัพท์ การติดต่อสื่อสารระหว่างการเดินทาง การเคลื่อนย้ายกองถ่ายเข้าออกจากสถานที่ ค่าเช่าสถานที่ การทำสัญญาเช่า การจัดที่จอดรถ การขนส่งอุปกรณ์เครื่องมือ ไม่ว่าจะเป็นฉาก เสื้อผ้า เครื่องประดับ ต่างๆ ดังนั้นผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำจึงควรมีความรู้ความสามารถ อย่างรอบคอบที่สุด และมีระบบการวางแผนสามารถทำให้งานลุล่วงไปได้ดี และสิ่งหนึ่งที่ขาดมิได้คือ การมีมนุษย์สัมพันธ์ มีทักษะในการติดต่อสื่อสารจึงเป็นข้อจำเป็น

ในงานกระบวนการหา สถานที่ เรื่อง ฮีโร่ ซึ่งตามบทภาพยนตร์สถานที่เป็นการถ่ายทำมากที่สุด คือสถานที่ แวดล้อมด้วยตึกสูง และ ต้องเป็นห้องที่ไม่มีการตกแต่งภายในมาก่อน และมีเหนือที่ บริเวณไม่ใหญ่ และไม่เล็กจนเกินไป เพื่อเหมาะแก่การทำงาน การเคลื่อนกล้อง ตลอดจนการ เคลื่อนไหวในการแสดง หน้าที่หลักของงานกำกับศิลป์จึงจำเป็นต้องหาสถานที่ถ่ายทำไว้หลายที่ เพื่อเป็นสถานที่สำรองในกรณีฉุกเฉิน เช่น ตึกฟอร์จูนเทาว์ , ตึก อาร์เอส , ตึกเอสซีบี ในกรณี สถานที่ต่างๆ มีปัญหาและ มีอุปสรรคต่อการทำงานมากมาย ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง สัญญาหรือเวลาการทำงาน ข้อผูกมัด ตลอดจนราคาค่าเช่าสถานที่ ที่มีราคาสูงมากเกินไป หรือไม่ว่าการเดินทาง ต่างๆ และสถานที่สุดท้ายที่มีปัญหาน้อยสุด และ มีสถานที่ใกล้เคียงกับความคิดของทีมงาน และ ผู้กำกับ คือ ตึกช้างเทาวเวอร์ ซึ่งเป็นสถานที่มีความเหมาะสมมากที่สุดต่ออุปสรรค และปัญหาการทำงาน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเดินทาง , สถานที่จอดรถ , เสียง , ระบบความปลอดภัย , อาหาร , โรงพยาบาล ,ห้องน้ำ เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.9 ภาพสถานที่บริเวณภายใน ตึกช้างทาวเวอร์

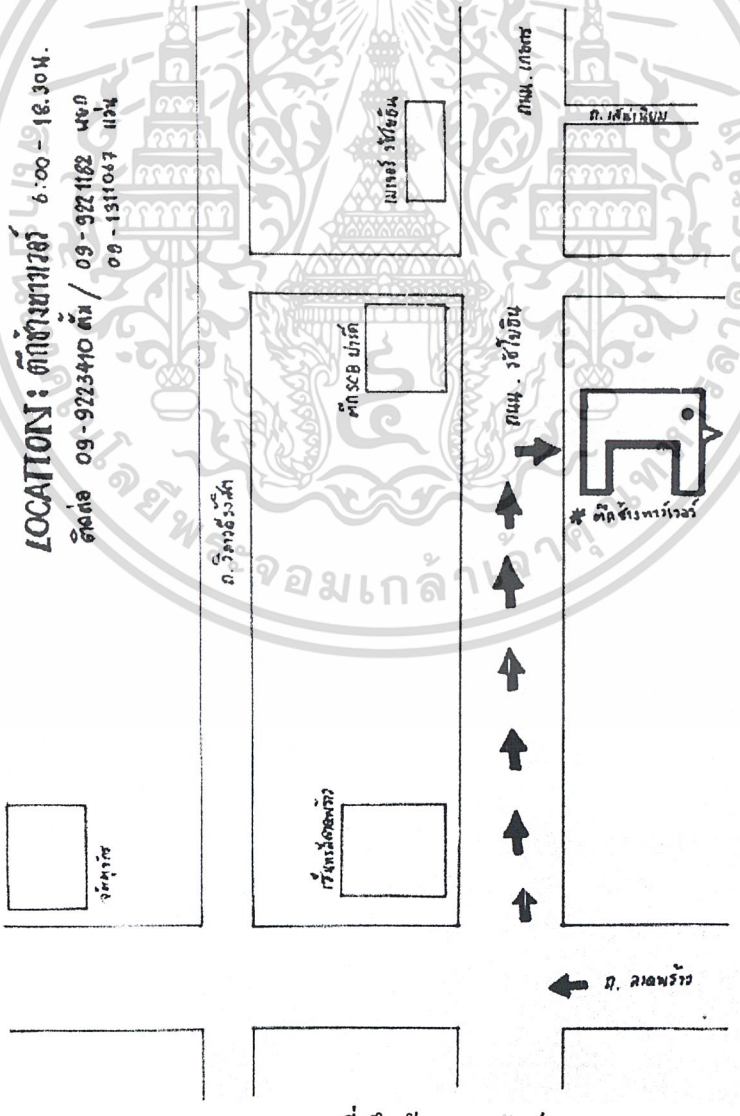


4.10 ภาพแบบร่างฉากอ๊อฟฟิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

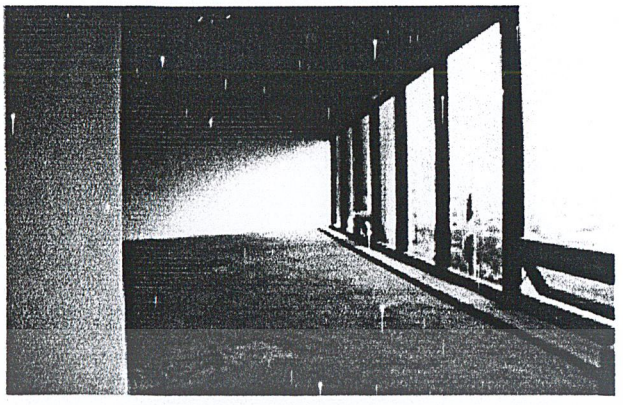


4.11 ภาพสถานที่บรรยากาศภายนอก ตึกช้างทาวเวอร์

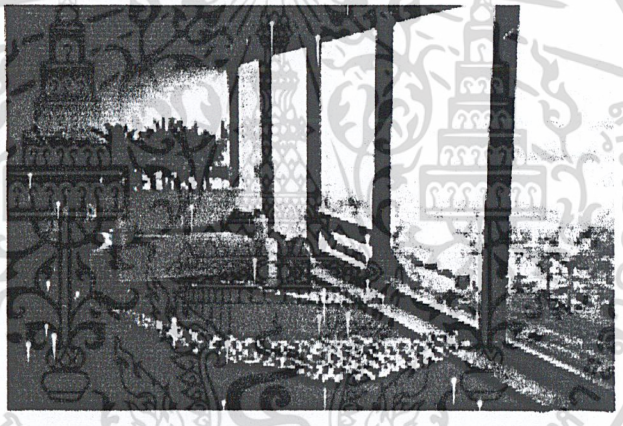


4.12 ภาพแผนที่ ตึกช้างทาวเวอร์

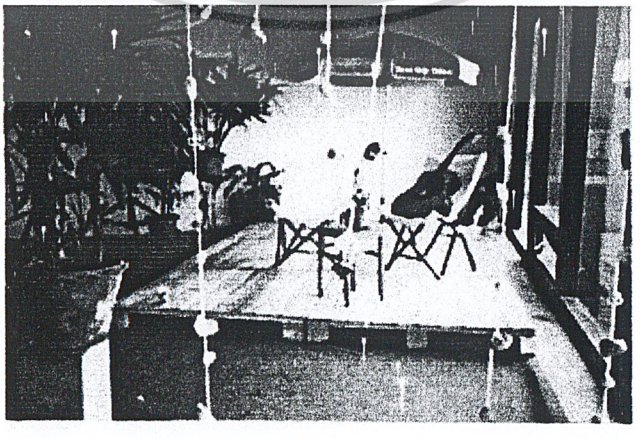
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.13 ภาพสถานที่ภายใน

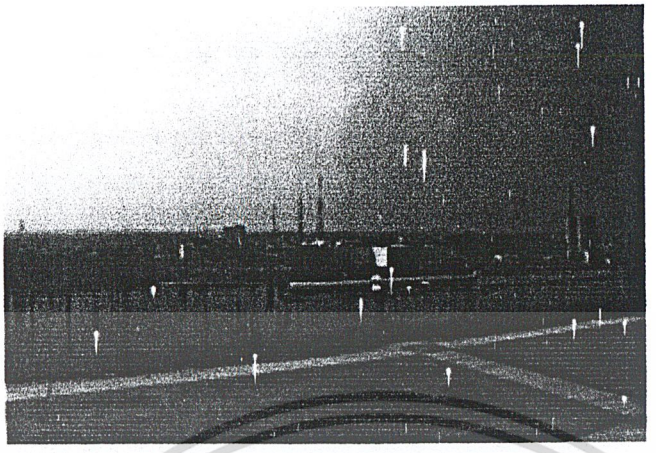


4.14 ภาพฉาก ของตู้ในจินตนาการ



4.15 ภาพฉาก ของติ๊กในจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.16 ภาพ สถานที่ดาดฟ้า

4.3 อุปกรณ์ประกอบฉาก (Property)

อุปกรณ์ประกอบฉาก เป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้ในการตกแต่งฉาก เพราะอุปกรณ์ประกอบฉากจะช่วยสร้างให้มีฉากมีบรรยากาศเรื่องราว ยุคสมัย สไตล์ รวมถึงอารามณ์ความรู้สึกภายในฉากนั้นๆ อุปกรณ์ประกอบฉากแบ่งออกได้ 2 ประเภทคือ

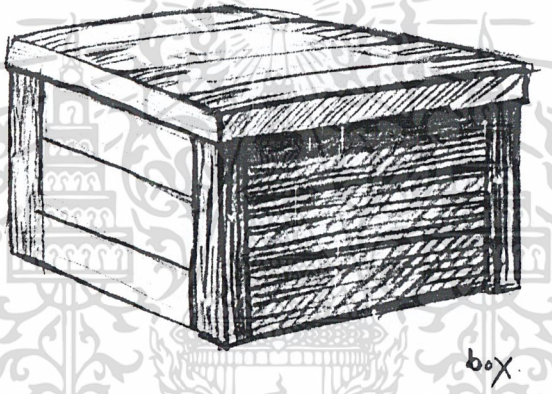
4.3.1อุปกรณ์ประกอบหลัก เป็นอุปกรณ์ประกอบหลัก เป็นอุปกรณ์ทีมีความจำเป็น เป็นอันดับแรกในการถ่ายทำ คือเป็นสิ่งที่เน้นให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้นในการถ่ายทำ หรือตัวแสดงจะต้องใช้อุปกรณ์เหล่านั้นร่วมแสดง ในภาพยนตร์



4.17 อุปกรณ์ประกอบหลัก มนุษย์อุตต้าแมน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 อุปกรณ์ประกอบรอง หรือเครื่องประกอบฉาก เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศภายในฉาก และ แสดงพฤติกรรมลักษณะนิสัยของตัวแสดงได้ การเลือกหาอุปกรณ์ตกแต่งจะต้องคำนึงถึงการจัดวางอย่างเหมาะสมด้วย เช่น ภายในที่พักอาศัยของตัวแสดงจะมองเห็นลักษณะนิสัยและรสนิยมของตัวแสดงได้จากการเลือกเฟอร์นิเจอร์ภายในบ้านและการจัดเฟอร์นิเจอร์ว่าเป็นคน แบบใดซึ่งสามารถบอกลักษณะนิสัยใจคอได้ บอกปี อายุ เพศ หรือ อาจจะแฝงชีวิตเบื้องหลังในอดีตได้อีกด้วย



4.18 ภาพแบบร่างอุปกรณ์ประกอบฉากรอง ฉากดาดฟ้า



4.19 อุปกรณ์ประกอบฉากรอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 เครื่องแต่งกายนักแสดง (Wardrobe)

ความสัมพันธ์ของเครื่องแต่งกายกับองค์ประกอบองค์อื่นๆทางภาพยนตร์

งานสร้างภาพยนตร์เป็นงานที่ต้องการความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจจากคนจำนวนมาก มายหลายฝ่ายและหลายองค์ประกอบ การสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่งจะต้องใช้ทุนการสร้างอย่างมหาศาล มีอัตราการเสี่ยงสูงกว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นๆจะประสบความสำเร็จได้หรือไม่ ฉะนั้นการสร้างภาพยนตร์จึงต้องการองค์ประกอบหลายๆ อย่างที่มีคุณภาพ นอกจากคุณภาพของแต่ละองค์ประกอบนั้นๆ แล้ว การทำงานที่ประสานสอดคล้องกันระหว่างองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ก็เป็นสิ่งที่สำคัญอีกประการหนึ่ง

ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับผู้เขียนบทภาพยนตร์และบทภาพยนตร์

การเขียนบทภาพยนตร์นั้นต้องการความรู้ความชำนาญพิเศษในการเรียบเรียงตัวหนังสือให้เห็นเป็นภาพและเสียงในภาพยนตร์ เนื้อเรื่องของบทภาพยนตร์มีเวลาจำกัดเพียง 2 ชม. ฉะนั้นสิ่งแรกที่เป็นไวใจของภาพยนตร์ คือ การสื่อสารกับคนดูให้เข้าใจกันอย่างถูกต้อง และ ตรงกัน

ฝ่ายเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายก็เริ่มทำงานจากบทภาพยนตร์เช่นกัน คือ ต้องศึกษาทำความเข้าใจในบทภาพยนตร์ให้ตรงกับคนเขียนบท วิเคราะห์บุคลิกของตัวละครนั้นๆ แต่ละตัวเป็นอย่างไรอยู่ในสถานการณ์หรือสถานที่ใดนอกเหนือไปจากบทพูด และ การแสดง เครื่องแต่งกายเป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่จะช่วยเหลือเสริมสร้างบุคลิกให้ผู้ชมได้เข้าใจในตัวละครนั้นมากขึ้นได้ดีขึ้น ฉะนั้นเมื่อฝ่ายเครื่องแต่งกายศึกษาบทภาพยนตร์แล้ว จึงมีส่วนใดที่ไม่เข้าใจจะต้อง รีบปรึกษาการ ผู้กำกับ หรือ คนเขียนบททันที

ความสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายเครื่องแต่งกาย กับ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์

เมื่อกล่าวถึงการจักฉากกับเครื่องแต่งกายนั้น บุคคลที่เราต้องกล่าวถึงคือ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ (ART DIRECTOR) และผู้ออกแบบฉาก และ เครื่องแต่งกาย (PRODUTION DESIGNER) ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องจะต้องมีผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ซึ่งทำหน้าที่ออกแบบทั้งฉากในภายใน และภายนอก และ รับผิดชอบการสร้างฉากตามบทภาพยนตร์ ที่ตีความออกมา ภาพยนตร์บางเรื่องมีการเน้น และลงทุนมาก “ผู้ออกแบบฉาก และ เครื่องแต่งกาย “ แทนผู้กำกับฝ่ายศิลป์ เรียกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

" PRODUTION DESIGNER " หรือ " PD" นอกจาก PD จะต้องรับผิดชอบเรื่องฉากทั้งหมดแล้ว จะต้องรับผิดชอบเรื่องเครื่องแต่งกายทั้งหมด และ ยังต้องสร้างสรรค์รูปแบบ (STYLE) ของภาพยนตร์ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียว กันตลอดทั้งเรื่องด้วย

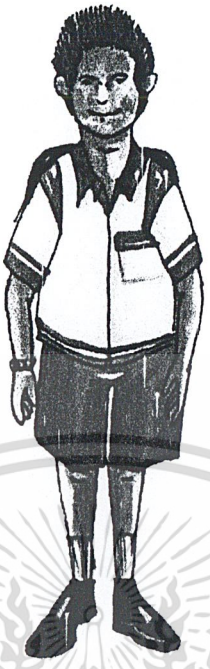
ภาพยนตร์ไทยจะไม่ใช้ PD ผู้กำกับฝ่ายศิลป์จะรับผิดชอบเกี่ยวกับฉากอย่างเดียวที่เป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกันก็จะต้องควบคุมเครื่องแต่งกายตลอดจน MAKE UP ด้วยเพราะทั้งฉาก เครื่องแต่งกาย และ MAKE UP นั้นจะต้องสอดคล้องกันฉะนั้นเมื่อฝ่ายเครื่องแต่งกาย จะทำการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้น ควรจะได้มีคำปรึกษาจากฝ่ายศิลป์ เกี่ยวกับเรื่องของฉากด้วยว่าในฉากนี้จะเป็นเช่นไร โทนสีอย่างไร เพราะการออกแบบเครื่องแต่งกายจะต้องสอดคล้องกับฉากไปด้วยกันได้ดีมีความหมายเดียวกัน หรือ อาจจะกล่าวได้ว่าผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะเป็นผู้ควบคุมฝ่ายเครื่องแต่งกายให้ทำงานอยู่ในขอบเขต

เครื่องแต่งกายยังเป็นส่วนหนึ่งที่จำเป็นต้องคำนึงถึงผู้สวมใส ในฉากด้วย เพื่อให้เข้ากับอุปกรณ์ประกอบฉาก และ การแต่งหน้าด้วยเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

4.4.1 เครื่องแต่งกายหลัก อันประกอบไปด้วยเสื้อผ้าของนักแสดง รองเท้า หรือหมวก เป็นต้น ซึ่งเป็นเครื่องแต่งกายนอกที่เห็นได้อย่างชัดเจน จากการสวมใส่ของนักแสดงในทุกๆฉาก ในการออกแบบเครื่องแต่งกายหลักจะเป็นการดูจากภาพรวมเป็นหลัก อาจจะเป็นการจัดซื้อหามาคัดเลือกตามความหมายเป็นไปได้ หรือเป็นการออกแบบตัดขึ้นมาใหม่

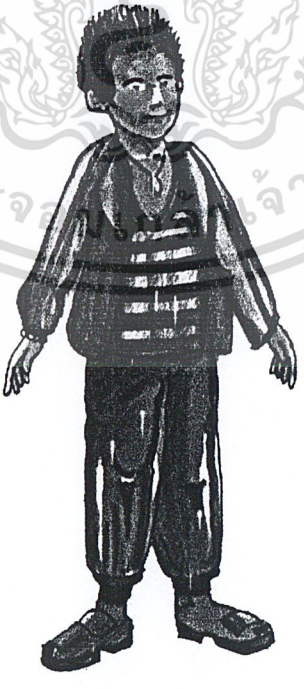
4.4.2 เครื่องประดับตกแต่ง เป็นเครื่องแต่งกายที่ช่วยประดับเสริมแต่งบุคลิก สร้างภาพพจน์ให้นักแสดงมีชีวิตชีวามากขึ้น และดูมีความสมจริงขึ้น ในบางครั้งเครื่องประดับตกแต่งก็เป็นสิ่งที่จะบอกความหมายของเรื่องราวในเรื่องได้ เช่น แหวนที่สวมใส่ที่นิ้วนางของตัวแสดงจะแสดงอาจจะเห็นได้ว่า เธอ หรือ เขาคนนั้นได้มีการหมั้นหมายไว้แล้ว เครื่องประดับมักไม่จำเป็นมากนักสำหรับตัวประกอบ เพราะตัวประกอบเป็นเพียงบุคคลที่ส่งเสริมบรรยากาศในฉากเท่านั้นไม่มีความจำเป็นต้องสร้างจุดความน่าสนใจในบุคลิกตัวประกอบให้มากกว่าตัวแสดงหลักภายในฉากด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.20 แบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดนักเรียน

บิ๊ก นักแสดงเด็กรับบทเป็นลูกของ ตู้ เสื้อผ้า ที่สวมใสสามารถบ่งบอกถึงสถานภาพของ ตัวแสดงว่าเป็นคนที่แต่งตัวดี เรียนโรงเรียนที่ดี มีฐานดี ฉะนั้นเสื้อผ้าที่สวมใสจึงดูพิถีพิถัน



4.21 ภาพร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดลำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



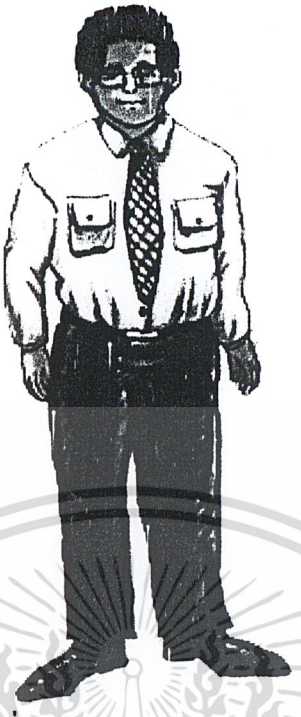
4.22 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายเด็ก ชุดกีฬา

เสื้อผ้าที่สวมใสต้องการให้เน้นในโทนสีของเสื้อผ้าเป็น สีแดงเพื่อความสดใสของวัย เด็กที่เล่นอยู่ในสวน ที่มีธรรมชาติโทนสีเขียว เพื่อให้นักแสดงเด่นขึ้นมา และไม่จมไปกับฉากหลัง



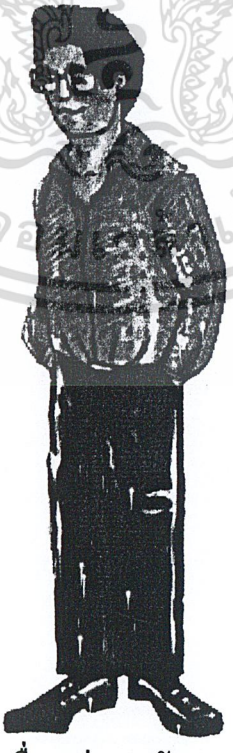
4.23 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงเด็ก ชุดนอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.24 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายหนักแสดงชาย ตู้ ชุดทำงาน

ตู้ นักแสดงชาย ที่สวมบทบาทเป็นพ่อ มีลักษณะการแต่งตัวแบบเรียบง่าย แต่ดูดี มีฐานะ ดูสุขุมน่าเชื่อถือ สไตล์การแต่งตัวมักจะเป็นเสื้อเชิ๊ต กางเกงสเลคดำ รองเท้าหนัง เป็นทุนส่วนใหญ่ ในบริษัท ดูมีอำนาจ



4.25 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดลำลอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.26 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกาย ชุดกีฬา

เครื่องแต่งกาย ชุดกีฬา ในออกโทนเป็นสีขาวดำเพื่อให้ดูมีความสุขุม แต่แฝงเอาไว้ด้วยความเป็นแฟชั่นนิดๆ ด้วยแว่นกันแดด ให้ดูเท่ห์ เสริมบุคลิก



4.27 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ติ๊ก นักแสดงชายรับบทเป็นน้าของบิ๊ก เป็นคนมีความมั่นใจในตัวเองสูงเพราะ งานที่ทำเป็นงานเกี่ยวกับออกแบบตกแต่ง เพื่อเสริมบุคลิกตัวละคร จึงเลือกเสื้อหนังเป็นหลัก เพื่อเสริมความเท่ห์ ความเป็นสไตล์ มั่นใจ



4.28 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกายนักแสดงชาย ชุดลำลอง

เสื้อผ้าที่สวมใส เป็นเสื้อผ้าที่ใช่ชุกหนังสีน้ำตาล กับ เสื้อเชิ๊ตด้านในสีขาว แบบมีลูกไม้เพื่อให้เห็นว่า ตัวละครมีความมั่นใจ และ มีความเป็นแฟชั่นด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.29 ภาพแบบร่างเครื่องแต่งกาย นักแสดงชาย ชุดลำลอง

ชุด ที่สวมใสเป็นชุดในฉากจินตนาการ เสื้อเป็นลายดอกไม้โทนสีน้ำเงิน แบบฮาวาย กางเกงดำ รองเท้าเตะ เสริมด้วยแว่นดำให้ดูมีเท่ห์ ขึ้น ดูสบายๆ

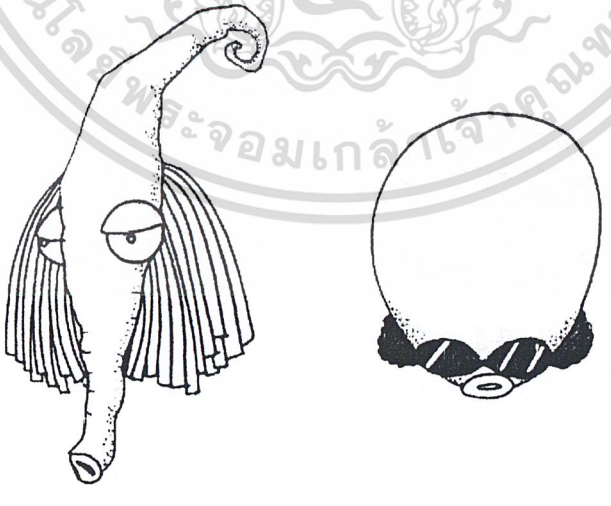


4.30 แบบภาพร่างเปรียบเทียบในฉาก จินตนาการเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.31 ภาพแบบร่างเปรียบเทียบในฉากจินตนาการเด็ก



4.32 ภาพแบบร่างความคิดของเด็ก พ่อ และ น้า ในฉากจินตนาการของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5 ความสัมพันธ์ระหว่างฝ่ายเครื่องแต่งกาย กับ ช่างแต่งหน้า

การแต่งหน้าเริ่มมีบทบาทเพิ่มขึ้น เมื่อมีการพัฒนาฟิล์มภาพยนตร์ และ เครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ ขึ้น ทำให้ภาพที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ชัดเจนแจ่มใสขึ้น การแต่งหน้าดารา จึงมีความสำคัญขึ้น หากเป็นภาพยนตร์เรื่องราวในปัจจุบันของ ช่างแต่งหน้าก็มีเพียงให้ดาราสวยงามขึ้น แต่หากเป็นภาพยนตร์เรื่องราวในอดีต (PERIOR MOVIE) หรือภาพยนตร์ที่ตัวแสดงมีลักษณะผิดไปจากธรรมชาติ ช่างแต่งหน้าจะมีงานเพิ่มขึ้น นอกจากนั้นอารมณ์ต่างๆ ที่แสดงอทางสีหน้าจะทำให้ดูสมจริงขึ้นถ้าได้การแต่งหน้าช่วย

MAKE UP มีความหมายในภาพยนตร์ไม่ได้หมายความถึงการแต่งหน้าเพียงอย่างเดียว แต่รวมถึง การทำทรงผมด้วย การทำงานของฝ่าย MAKR UP ก็เช่นเดียวกับฝ่ายเครื่องแต่งกาย จะต้องมีฝ่ายที่ปรึกษา กับ ผู้กำกับศิลป์ และ ฝ่ายออกแบบด้วย ซึ่งจะต้องทำงานร่วมกับฝ่ายฉาก และ ฝ่ายเครื่องแต่งกายด้วย ซึ่งเครื่องแต่งกายช่วยเสริมบุคลิกของตัวละคร ได้นอกเหนือไปจากการแสดงตัวด้วย การ MAKE UP ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างบุคลิก ของ ตังละครให้ชัดเจน ขึ้น MAKE UP ต้องรู้ว่าฉากนั้นจะเป็นเช่นไร โทนสีเป็นอย่างไร เครื่องแต่งกายสไตล์ไหน และ ที่สำคัญในฉากนั้นอารมณ์เป็นอย่างไร MAKE UP จะเป็นผู้ช่วยทำให้เครื่องแต่งกายดูเหมาะสมดีขึ้น บางครั้งเครื่องแต่งกายเพียงอย่างเดียวก็ไม่สามารถทำให้ดูสมจริงขึ้นได้ MAKE UP จะเป็นตัวเสริมให้ดูดีขึ้น เช่น ในกรณีที่ต้องทำเป็นพิเศษในบางฉาก อาจจะต้องมีการแต่งผม แต่งหน้า ให้มีอายุมากขึ้น เช่น ผมงอก หรือ ทำให้หน้ามีอายุมากขึ้น จาก อายุ 30 เป็นอายุ 70-80 ปี เป็นต้นเพื่อความสมจริง

ในการทำงานไม่ว่าสิ่งใด ก็ตาม จะต้องมีการประสานสอดคล้องกันด้วยดีงานนั้นจึงจะสำหรีจลุล่วงไปด้วยดี ถึงแม้ฝ่ายเครื่องแต่งกาย จะเป็นเพียงองค์ประกอบเพียงเล็กๆ ในการสร้างภาพยนตร์แต่ก็มีส่วน เกี่ยวพัน กับองค์ประกอบอื่นๆด้วย ในงานด้านภาพยนตร์ หากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่างๆ ดำเนินไปด้วยดีก็จะส่งเสริมให้เกิดกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ งาน อย่างเป็นระบบ และ พัฒนางาน ต่อไป

การเมคอัพ (Make up)

ใบหน้าและทรงผมเป็นสิ่งที่สำคัญที่จะสร้างรายละเอียดของตัวแสดงไม่ว่าจะเป็น อาชีพ อายุ บุคลิก ฐานะ และ อารามณ์ การแต่งหน้าและทำผมจะปรากฏให้เห็นขึ้นพร้อมๆกับการแสดงของตัวละครในภาพยนตร์ ซึ่งการเมคอัพจึงต้องคำนึงถึงผู้แสดงเป็นสำคัญ การเมคอัพใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์จะรวมไปถึงการตำแต่งทั่วร่างกายของตัวละคร สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

4.4.1 การแต่งหน้าตามปรกติ (Straight Make up) เป็นการแต่งเพื่อความสวยงามและเน้นให้มีความโดดเด่นขึ้นเมื่อผ่านกล้องถ่ายภาพยนตร์ มักแต่งให้ตัวประกอบ เพราะไม่ต้องเน้นรายละเอียดมากนักเพียงแต่ให้ตัวนักแสดงเหล่านั้นโดยรวม ดูสะอาด และ ดูดี แต่จะไม่ดูเด่นไปกว่าตัวละครหลัก

4.4.2 การแต่งเพื่อสร้างบุคลิก (Character Make up) เป็นการแต่งตัวละครหลักที่แสดงให้มีความชัดเจนดูเด่นในเฟรมของภาพยนตร์ จำเป็นต้องมีการสร้างบุคลิกลักษณะพิเศษส่วนตัวซึ่งต้องอาศัยตีความจากบทภาพยนตร์ โดยจะต้องมีการออกแบบการแต่งหน้า ทำผม ทดลองก่อนการถ่ายทำจริง เพื่อให้เป็นที่ตกลงในทีมงาน การแต่งหน้าประเภทนี้จะเน้นให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตัวแสดงแต่ละตัว มีความสวยงาม และดูดี โดยเฉพาะภาพยนตร์โฆษณาตัวเอกของภาพยนตร์ จะต้องมีความโดดเด่น สวยงาม เพื่อทำให้ผู้ชมอยากสวยงาม เหมือนตัวแสดง

4.2.3 การแต่งเพื่อเทคนิคพิเศษ (Special Effect Make up) การแต่งหน้าประเภทนี้ช่วยให้การแสดงมีความสมจริงมากขึ้น และเพื่อรองรับการออกแบบสร้างสรรค์ของตัวละครที่มีความแปลกพิสดารไปจากคนปรกติ เช่น ฉากที่ต้องโชว์บาดแผล หรือตัวแสดงเป็นสัตว์มิใช้มนุษย์ปรกติธรรมดาโดยทั่วไป ซึ่งล้วนแต่ต้องใช้เทคนิคพิเศษในการแต่งและเปลี่ยนแปลงส่วนต่างๆ ทั่วร่างกาย



4.33 ภาพแบบแต่งหน้าเด็ก

สไตล์การแต่งหน้า แต่งแบบสร้างบุคลิก (Straight make up) จะแต่งให้หน้าดูสะอาด สดใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



4.34 ภาพแบบแต่งหน้า ผู้ใหญ่
แต่งหน้าให้ดู แก้มมีน้ำมีนวล ดูสดใส ให้ดูดี โดยเน้นไปที่ดูมีฐานะ ดี



4.35 ภาพแบบแต่งหน้าแบบผู้ใหญ่
แต่งหน้าให้ดูมีสะอาด หน้าตาดูสดใส และมีฐานะดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production)

ในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญมากตอนหนึ่ง งานในขั้นตอนนี้จะประสบความสำเร็จได้ ต้องผ่านการเตรียมงานที่ดี องค์ประกอบต่างๆ และทีมงาน ที่ต้องช่วยกันโดยที่ปัญหา อาจจะมีมากน้อยเพียงใด เป็นสิ่งที่เราไม่สามารถคาดฝันได้ โดยที่ทีมงานทุกคนจะต้องช่วยกัน แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้ทุกขณะ

ในงานด้าน กำกับศิลป์ระหว่างช่วงเวลาทำงาน ในขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) นั้นที่สถานที่ตึกช้างทาวเวอร์ ต้องพบกับการทำงานที่ต้องทำงานอย่างรวดเร็ว และรอบคอบ แบบทำงานโดยมีเวลาจำกัดในการทำงาน ซึ่งเป็นเรื่องที่ต้องวางแผนมาล่วงหน้าก่อน เพื่อความพอดีในเรื่อง อุปกรณ์ประกอบฉาก , เสื้อผ้า , ฉาก อาจจะรวมไปถึงทีมงานที่ฝ่ายศิลป์ด้วย

สถานที่การถ่ายทำ มีการจัดเตรียมก่อนการถ่ายทำไว้เพียง 2 – 3 ชม ก่อนเริ่มการถ่ายทำโดยอาศัยระหว่างช่วงหาสถานที่ เก็บภาพถ่ายไว้ และ นำมาดูแปลนห้อง ต่างๆ และคาดคะเน ไว้ก่อนล่วงหน้านี้ ในขั้นตอนวางแผนงาน (Pre Production)

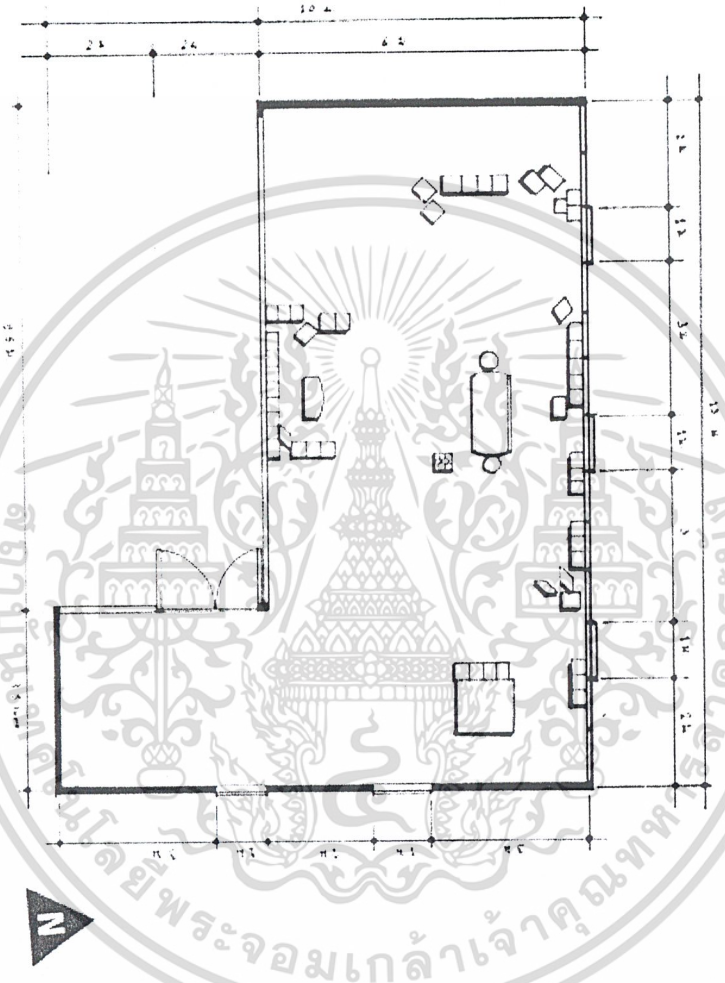
ฉาก นับว่าเป็นเรื่องที่ใหญ่เพราะฉากคือ เฟรมภาพในการถ่ายทำจึงต้องกำหนดและจัดฉากตามมุมภาพใน สตอรี่บอร์ด จึงมีปัญหาไม่มาก เพราะฉากมักจะไม่ซับซ้อนมากจึงสามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวกและทำงานง่าย

อุปกรณ์ประกอบฉาก เนื่องจากไม่สามารถหาผู้ชาวฝ่ายศิลป์ได้ จึงจะเป็นอุปสรรค์การทำงานอย่างมาก ในการเตรียมงาน คือ ต้องหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้ทั้งหมดเพียงเวลาจำกัด และเรื่องเงินทุน จึงต้องหาจากการหยิบยืม ในบางชิ้น จึงอาจจะมีปัญหาในเรื่องการเดินทาง เคลื่อนย้าย เฟอร์นิเจอร์ ตลอดจน ต้องควบคุมงานด้านกำกับศิลป์ด้วย จึงนับว่าเป็นงานที่หนักในการเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉาก

เครื่องแต่งกาย เครื่องแต่งกาย ในบางชุดทางทีมงาน บางครั้งอาจจะให้นักแสดงนำ เสื้อผ้ามาเองในบางชุด ปัญหาจึงน้อยที่สุด ต่อการทำงาน

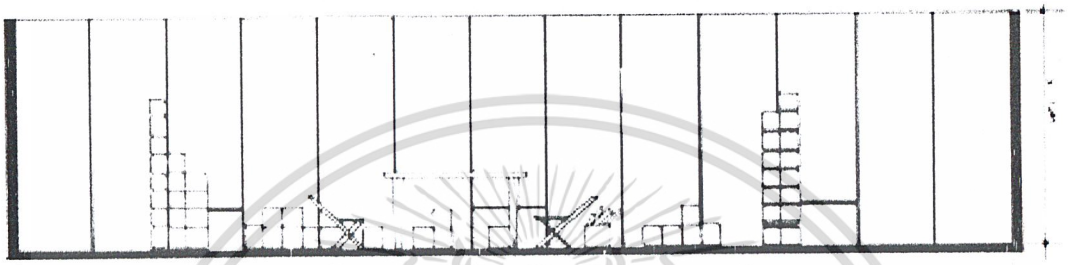
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.1 แปลนฉาก



5.1 ภาพแปลนฉากอ๊อฟฟิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.2 ภาพด้านข้าง ฉากอ๊อฟฟิต

อุปกรณ์ประกอบฉากหลัก

ก. โต๊ะทำงาน สีขาวขนาด 1.80 เมตรคูณ 0.80 เมตร

ข. เก้าอี้นั่ง 2 ตัว ขนาด 0.50 เมตร คูณ 1.30 เมตร

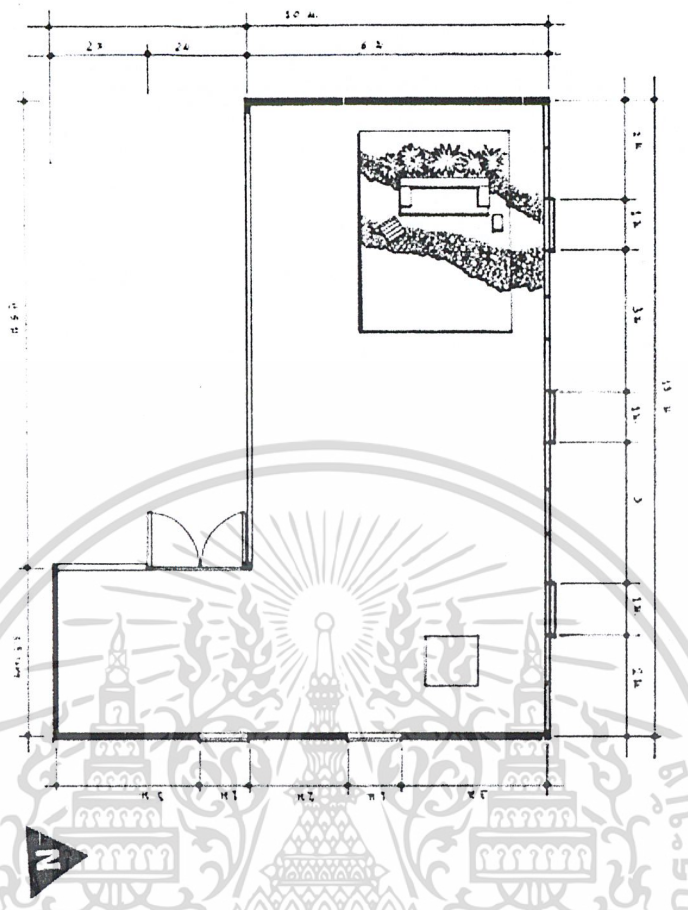
ค. กล่องเปล่ากลับด้านสีน้ำตาล ประมาณ 70 ใบ

อุปกรณ์ประกอบฉากรอง

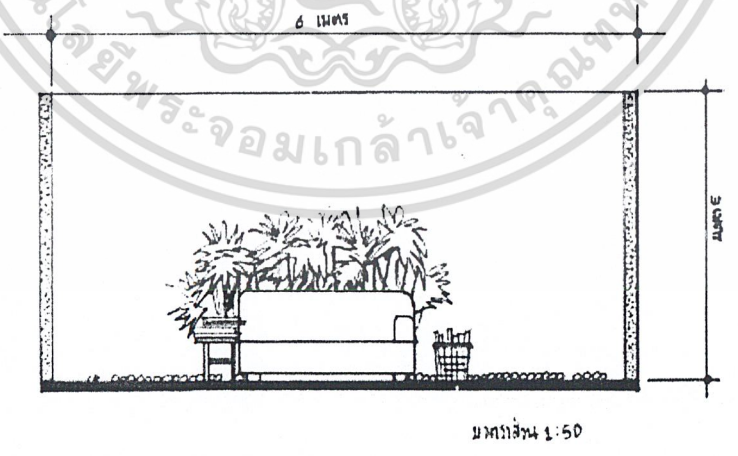
ง. เศษกระดาษ

จ.แฟ้มเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.3 ภาพแปลนฉากจินตนาการ ของ ตู้



5.4 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการ ของตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ประกอบฉากหลัก

ก.โซฟา สีขาวขนาด 2 เมตร คูณ 0.80 เมตร

ข.โต๊ะตัวเล็ก ทำด้วยไม้ขนาด 0.80 คูณ 0.50 เมตร

ค.หินประดับสวนสีขาว ก้อนเล็ก , ก้อนใหญ่จำนวน 8 ถุง

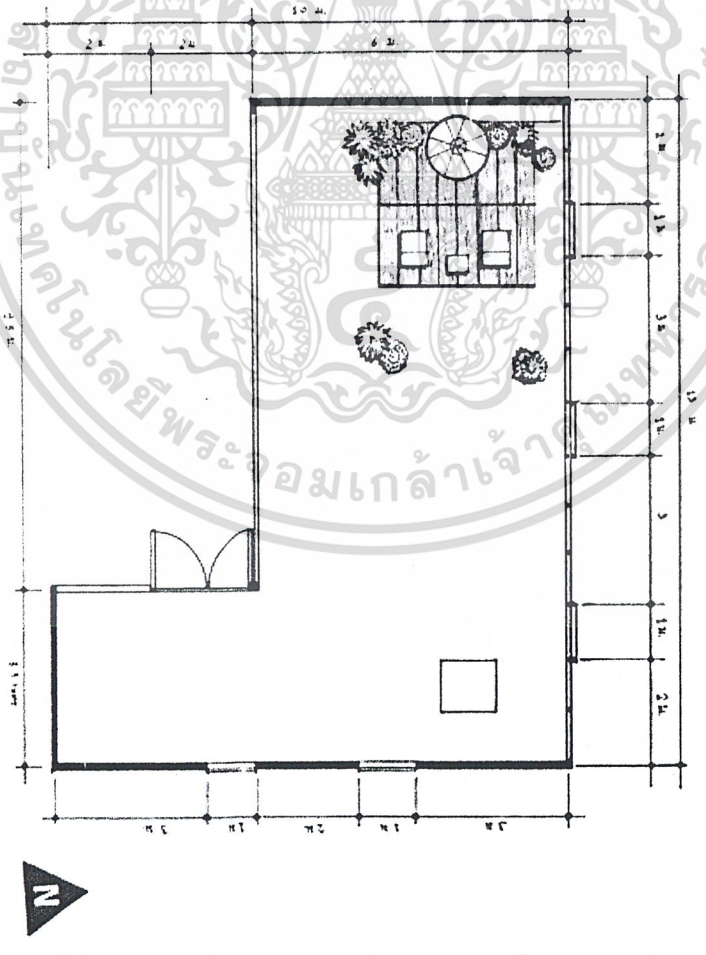
ง. ต้นไม้ ประกอบฉากจำนวน 4 ต้น

อุปกรณ์ประกอบฉากรอง

จ. หนังสือ

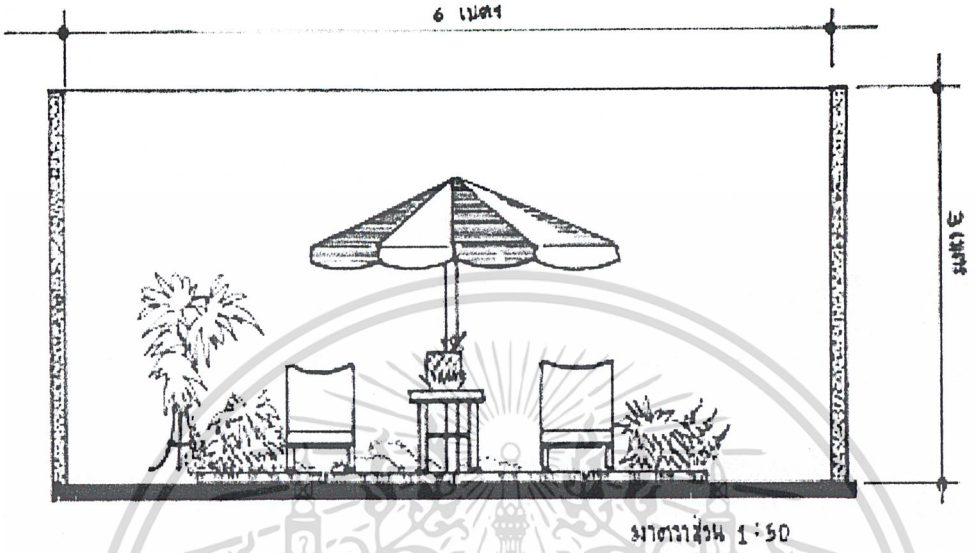
ฉ.กล่องเหล็กใสหนังสือ

ช.พรมปูพื้น ขนาด 6 เมตร คูณ 12 เมตร



5.5 ภาพแปลนฉากจินตนาการติ๊ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.6 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการติ๊ก

อุปกรณ์ประกอบฉากหลัก

ก.เก้าอี้ผ้าใบสีขาว 2ตัว ขนาด 0.50 เมตร คูณ 1.20 เมตร

ข. โต๊ะตัวเล็ก ทำด้วยไม้ขนาด 0.80 คูณ 0.50 เมตร

ค.พื้นยกระดับไม้อัด 6 แผ่นขนาด 1.50 คูณ 1.50 เมตร

ง.ต้นไม้ประกอบฉาก

จ.ร่มใหญ่กลางสนาม

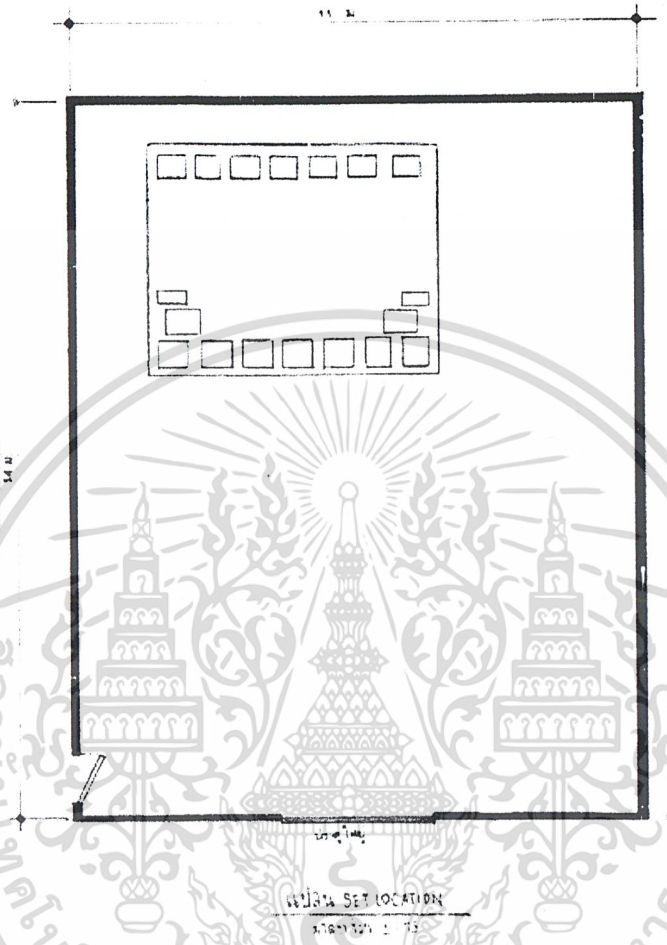
อุปกรณ์ประกอบฉาก รอง

ช.สัปปะรด

ซ. กีตาร์

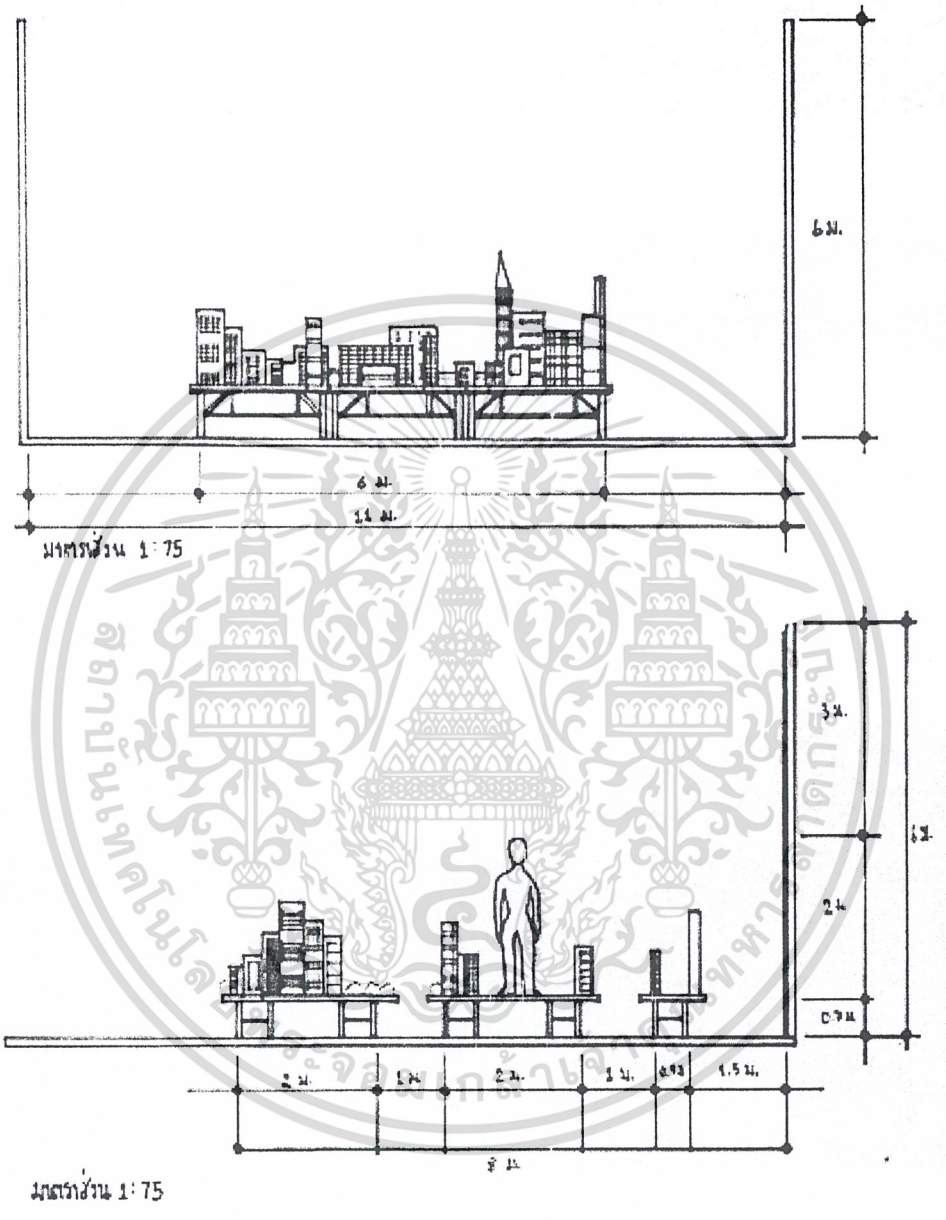
ฌ. ผ้าม่านเปลือกหอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.7 ภาพแปลนฉากจินตนาการเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



5.8 ภาพด้านข้างฉากจินตนาการ เด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 PRODUCTION BUDGET

TITEL: ภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง ฮีโร่ (My Hero)

PRODUCERS:

DIRECTOR: นางสาวปานใจ มุรธาวราพงศ์

DATE:

LOCATION: ตึกช้าง ทาวเวอร์

Acct	Category Title	Page	Total
1	เนสกาแฟเอ็กซ์ต้า ตรากช.	1	12
2	ไฮนาเก้นเบียร์	2	74
3	กล่องเหลี่ยมเบอร์ 7	2	88
4	ถุงขยะ 26 คูณ 34	1	39
5	พรมอัดลุกฟูก ขนาด 2 ม. คูณ 12 ม.ตาราง	1	3,310
6	28.80	2	390
7	เทปกาวสองหน้าติดพรม	2	40
8	เทปกาว 2 หน้า ขนาดเทป 10 mm.	2	20
9	เทปกาว 2 หน้า ขนาดเทป 5 mm.	1	40
10	สีสเปรย์	12	120
11	กาวแท่ง Gumtree * FT – 505 1 คูณ 10 ใหญ่	4	480
12	ตุ๊กตา อุตต้าแมน	6	300
13	ตุ๊กตา สัตว์ประหลาด	4	100
14	สมุดระบายสี รูปอุตต้าแมน	2	40
15	สีเทียน	2	40
16	สีไม้	100	100
17	กล่องเบียร์เปล่า	6	360
18	ไม้ลัง รองพื้น	2	120
19	โฟมขาว เกรด A	1	150
	วิซีดี เรื่อง อุตต้าแมน		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

20		2	4000
21	หน้ากาก โมเดล 2หน้า	1	350
22	เสื้อผ้านักแสดงชาย	4	800
23	ค่าฟิล์ม รวม ล้างอัด ค่าน้ำมันรถ	-	2000
TOTAL ABOVE THE LINE			12,973
TOTAL			12,973

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางทำงาน เดือน กุมภาพันธ์ 2545

เสาร์ 9 ก.พ 45
อาทิตย์ 10 ก.พ 45
จันทร์ 11 ก.พ 45
อังคาร 12 ก.พ 45
พุธ 13 ก.พ 45
พฤหัส 14 ก.พ 45
ศุกร์ 15 ก.พ 45
เสาร์ 16 ก.พ 45
อาทิตย์ 17 ก.พ 45
จันทร์ 18 ก.พ 45
อังคาร 19 ก.พ 45
พุธ 20 ก.พ 45
พฤหัส 21 ก.พ 45
ศุกร์ 22 ก.พ 45
เสาร์ 23 ก.พ 45
อาทิตย์ 24 ก.พ 45

เบอร์โทรศัพท์

พี่สากล (ไฟ บริษัทสยามไลท์) 01-4470895 , 02-9340733-34 (FAX)
พี่สู่ [กล้อง แอวซาซีเย] 01-3635310
พี่บุญชม 01-6132941
พี่เดือน (ซาหาร) 01-9378343
เรืองสถานที่ ศึกช้าง 02-9373484 FAX เรียนคุณสุวรรณา บุดิอก (ผู้จัดการฝ่ายบริหาร ศูนย์การค้าศึกช้าง)

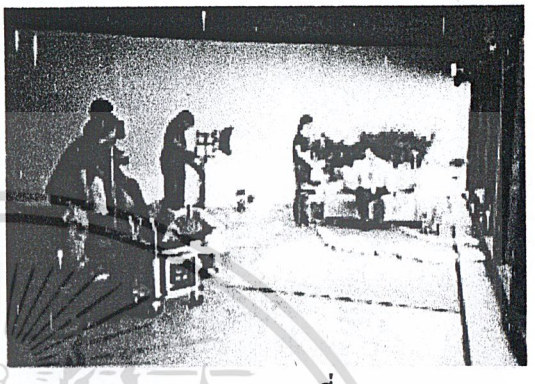
เอกสาร ตารางทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเบื้องหลัง การทำงานด้าน



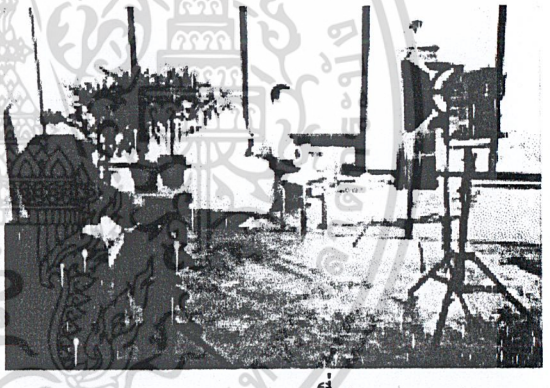
ภาพที่ 1



ภาพที่ 2



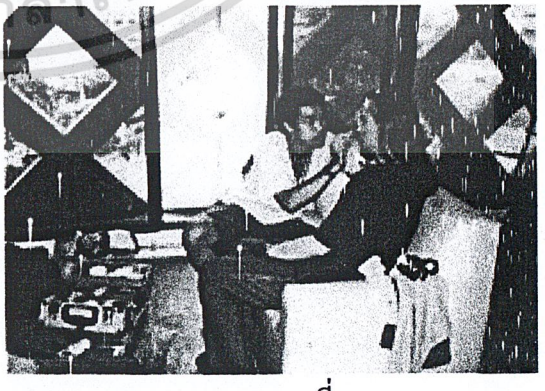
ภาพ ที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5

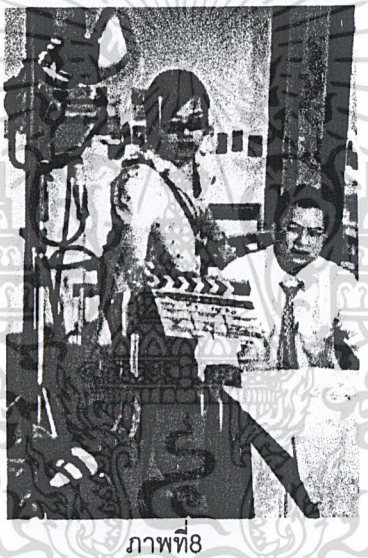


ภาพที่ 6

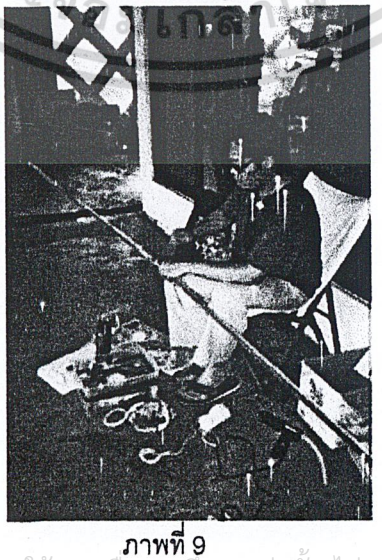
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7



ภาพที่8



ภาพที่ 9

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6
บทสรุป และ ข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

ผู้กำกับศิลป์ในงานด้านภาพยนตร์เป็นผู้ที่มีส่วนสำคัญอย่างมากในงานด้านภาพยนตร์ในเรื่องเกี่ยวกับการจัดองค์ประกอบภาพ ในเชิงงานแบบตกแต่งด้วยอุปกรณ์ประกอบฉาก และ ออกแบบฉาก
ซึ่งผู้กำกับฝ่ายศิลป์ จะต้องทำงานร่วมกับ ผู้กำกับ และ ผู้กำกับภาพ ไปได้ด้วยดีโดยอาศัยความเข้าใจจากตัวบทภาพยนตร์เสียก่อน จึงจะสามารถไปตีความจากบทภาพยนตร์ มาเป็นภาพได้ ด้วยองค์ประกอบจากอุปกรณ์ตกแต่งฉากต่างๆ , เสื้อผ้า , โทนสี ซึ่งถ้าพูดโดยรวม แล้วงานำกับศิลป์ อาจจะไปการกำหนดทิศทางด้านภาพโดยรวมของหนังเกือบทั้งหมด โดยอยู่ใต้การควบคุมดูแลจากผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับศิลป์ภาพยนตร์ จึงต้องมีความอดทน และ สามารถควบคุมความต่อเนื่องของฉาก ต่อ ฉากได้อย่างความประณีต และ ดูแลอุปกรณ์ประกอบฉากให้ต่อเนื่อง เล็กๆ น้อย ๆ ได้ซึ่งบางครั้งอาจจะ ละเลยได้ ซึ่งนอกจากจะดูแลฉากแล้ว สิ่งหนึ่งที่ผู้กำกับศิลป์จะต้องมีมนุษย์สัมพันธ์ดี กับ ทีมงานได้ด้วยโดยเฉพาะอารามณ์ เป็นส่วนหนึ่งที่ต้องควบคุมให้ได้ เพราะ บางครั้งสถานการณ์ ที่เราไม่อาจจะคาดคิด มีได้ตลอด ในระหว่างการถ่ายทำ เช่น นักแสดง , สถานที่ , บุคคล ทีมงาน ซึ่งจะทำให้งานสามารถดำเนินไปข้างหน้าได้ ด้วยการใช้สติในการแก้ไขปัญหา ได้

ปัญหาด้านการกำกับศิลป์

ปัญหาช่วงขั้นตอนการการถ่ายทำ (Pre Production)

จัดหาสถานที่ (Location) เป็นส่วนสำคัญมาก ในการถ่ายทำภาพยนตร์ ปัญหาของคนหาสถานที่ถ่ายทำคือ จะต้องพูดคุย และ พบปะผู้คนในทุกระดับชั้น ซึ่งการพูดจาตลอดจนการแต่งตัว มีส่วนสำคัญอย่างมาก โดยเฉพาะงานภาพยนตร์นักศึกษา การเข้าหาผู้หลักผู้ใหญ่ การพูดคุย การแต่งกายด้วยชุดนักศึกษา เป็นส่วนสำคัญมาก ที่จะช่วยให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การติดต่อพูดคุยไปได้ด้วยดี และ สำเร็จตามจุดมุ่งหมาย เพราะบางครั้งค่าใช้จ่ายในการขอใช้สถานที่ แต่ละสถานที่อาจจะไม่ได้ขึ้นอยู่กับบุคลเพียงคนเดียว แต่บางครั้งต้องผ่านขั้นตอน จากคนหลายระดับ หลายตำแหน่ง ซึ่งเป็นเรื่องที่เสียเวลา เป็นอย่างมาก

ในการหาสถานที่ นอกจากจะต้องพูดจาดี มีมนุษย์สัมพันธ์ ดีแล้ว ยังต้องดูแลใส่ใจและสอดส่อง หา สถานที่อื่นๆสำรองไว้ด้วยเพื่อ กรณี การพูดคุยไม่สำเร็จ เรายังมีที่สำรองไว้อีก หลายๆ ที่ นอกจากนี้การเรื่องที่ไม่อาจจะละเลยไปได้ และสำคัญอีกประการหนึ่ง คือ เรื่อง ห้องน้ำ , โรงพยาบาล , อาหาร ก็เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญอย่างมาก ตลอดจนเส้นทางการเดินทาง ของ ทีมงาน นักแสดง ในกรณีการเดินทางคนหาสถานที่จะต้องจดจำ และ สามารถเขียนแผนที่เส้นทางให้กับทีมงานได้ด้วย เพื่อความสะดวกต่อการเดินทาง

ในด้านการออกแบบฉากปัญหาที่พบคือ บางครั้งไม่สามารถออกแบบได้ตามต้องการได้หมด เพราะอาจจะมีปัจจัยหลายอย่างไม่ว่าจะเป็นเราของของผูกมัด ระหว่างเจ้าของสถานที่ การตกแต่ง เช่น การท่าสี , การตรอกตะปูกับพนัง เป็นต้น การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉาก เราไม่สามารถ นำไปได้มากมาย เพราะ การเคลื่อนย้าย และ ทีมงาน ซึ่งเงินค่าใช้จ่ายมีส่วนสำคัญมากที่สุด ต่อการทำงาน ซึ่งหน้าที่ของผู้กำกับศิลป์จะต้องควบคุม จำนวนเงินที่ได้มาอย่างมาก ไม่ให้เกินงบประมาณในการสร้างฉาก ซึ่งในบทภาพยนตร์ บางครั้งอาจจะมีสถานที่ถ่ายทำหลายที่ ในฐานะผู้กำกับศิลป์ บางครั้งอาจจะต้องหยิบยืม จากคนที่รู้จัก และ ไม่รู้จัก ด้วยมนุษย์สัมพันธ์ ที่ดีได้

ขั้นตอนการถ่ายทำภาพยนตร์ (Production) ปัญหาความต่อเนื่องของอุปกรณ์ประกอบฉาก ก็มีส่วนสำคัญอย่างมากเช่นกัน เพราะหลายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ในงานด้านกำกับศิลป์มีหลายละเอียดมากมาย ที่คนทำงานด้านกำกับศิลป์มักจะลืม และไม่เห็นความสำคัญ อีกส่วนหนึ่งคือทีมงาน หรือทีมสร้างฉาก หรือ ผู้ช่วยฝ่ายศิลป์ มีส่วนความสำคัญมาก เพราะในการสร้างฉากขึ้นมา ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับฝ่ายศิลป์เพียงคนเดียว แต่ต้องประกอบด้วยทีมงานฝ่ายศิลป์ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 ข้อเสนอแนะ

จากการทำงานที่ผ่านมา ถือเป็นข้อพิสูจน์ที่ดีอย่างหนึ่งของงานด้านผู้กำกับศิลป์ เมื่อผลงานได้เสร็จเราได้เห็นจุดข้อบกพร่องต่างๆ ในสิ่งที่ควรแก้ไข และการวางแผนงานในมากกว่านี้

สิ่งหนึ่งที่ผู้กำกับศิลป์ จะขาดไม่ได้คือ วินัยต่อการรับผิดชอบ ผลงาน หน้าทีอย่างสุดความสามารถเพราะเมื่อสิ้นสุด การทำงานเราจะเห็นข้อผิดพลาด ในงานภาพยนตร์ ซึ่งปัจจัยมากมายไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การเตรียมงาน เงิน ก็เป็นปัจจัย สำคัญอย่างมากในการผลิตผลงาน ซึ่งที่ควรแก้ไขควรจะเก็บเงินไว้ก่อนล่วงหน้าเสียก่อน เพราะเราไม่สามารถรู้ได้เลยว่า จะมีอะไร ที่ต้องใช้จ่ายนอกเหนือ งบประมาณที่วางไว้หรือเปล่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม

1. ชะลูด นิ่มเสมอ หนังสือ องค์ประกอบศิลป์ของศิลปะ

2. ซูไรมาน เวศยาภรณ์ หนังสือ ฉากละคร 1

3. ทวีเดช จิ๋วบางหนังสือ การเรียนรู้ทฤษฎีสี = Learning theory of color

4. อาจารย์ ประภัสสร เลิศอนันต์ หนังสือ ประกอบการเรียน "ระบบงานสร้างภาพยนตร์" (Film Production System)

5. ประวิทย์ แต่งอักษร หนังสือ มาทำหนังกันเถอะ หนังสือในเครือ อมรินทร์

6. พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ หนังสือ แต่งหน้าเพื่อการแสดง = Make up

7. วัฒนะ จุฑะวิภาตหนังสือ ศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน

8. รองศาสตราจารย์เสาวนิตย์ แสงวิเชียรหนังสือ ออกแบบตกแต่ง

9. อารี สุทธิพันธุ์ หนังสือเกี่ยวกับ ศิลปะนิยม (ปรับปรุงใหม่พิมพ์ครั้งที่ 8)ของสำนักพิมพ์ กระดาษสา (Kradardsa Publisting)

10. By Laloggia , Nicole Shay หนังสือ IFP/West Independent film maker's manual

11. By Patz, **Ocborah** s. Surrivingหนังสือ Production: The art of production management for film and television

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อผู้แต่ง นายเมธา ลี้ภูมิวนิชย์ Mr.Mayta Leepoomvanich

เกิด 13 มกราคม 2520 กรุงเทพ

ที่อยู่ 34/31 ซ.เพียรศรี ถ.บางนาตราดกม.6 ต.บางแก้ว อ.บางพลี จ. สมุทรปราการ 10540

การศึกษา -จบปวช. จากวิทยาลัยช่างศิลป์ลาดกระบัง (THE COLLEGE OF FINE ARTS) เอกสาขาภาพพิมพ์ ปี2536-2540

-ศึกษาต่อสถาบันเทคโนโลยีพระจอมคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม ศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และวิดีโอ ปี 2541-2544

ผลงาน -ร่วมงานแสดงงานศิลปะ งานรำลึกอาจารย์ ศิลป์ พีระศรี ปี2540 ประเภทงานภาพ พิมพ์

-ประกวดเสื้อผ้า งานฮาโลวีน ที่ ห้างเซ็น ได้เข้ารอบ 10 คนสุดท้าย รางวัลชมเชย ปี 2541

-ส่งหนังประกวดภาพยนตร์ขนาดสั้นเรื่อง " ไวโอลิน" ปี 2543

ประสบการณ์ – ผ่านการฝึกงาน บริษัททีวีทันเดอร์ หน้าที่ฝ่ายศิลป์ ในรายการทีวี เช่น รายการ มาสเตอร์คีย์ , รายการเคล็ดลับผู้หญิง 5 นาที , ละคร1 ตอน เรื่อง แม่มด รายการ กินกับเกม ปี 2540

- ฝึกงาน บริษัท HOUSE OF INDIES ฝ่าย ศิลป์ ออกแบบ โปสเตอร์ และ ทำ บอร์ด ประชาสัมพันธ์ ในงานDance ' n Grind ที่ สยามเซ็นเตอร์ ปี 2542

- ฝึกงานบริษัท A.D PRODUCTION HOUSE ฝ่ายศิลป์ ในงานโฆษณา เช่นโฆษณาขนมเมจิกสติก, โฆษณาเซ่เว่นอีเลฟเว่น, โฆษณา อ.ส.ร น้ำส้มสายชู , โฆษณาสบู่ล้างหน้าเวอร์เนอร์ , โฆษณา บรีส ของ อ๊อกไซ แปง โฆษณา ป๊อกกี้ (POCKY) งานนี้ได้เล่นเป็นตัวประกอบในหนัง 3 ตอน ได้ออก อากาศ ที่ประเทศสิงค์โปร์ , โฆษณาคินโช ยากันยุง มด ปลวก ปี 2543

- ฝึกงานบริษัท PIXIC BOX ฝ่ายศิลป์ ผลงานละครเรื่อง ธนราชันย์ ของไอทีวี ออกอากาศ เดือนพฤศจิกายน ปี 2545

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้