

๖
๕๙๑ - ๔๕๐๗.๕
๗๘๑๕ ๘

ผู้ออกแบบบรรยากาศในภาพทัศนประกอบเพลง

เกษรา คุณทรัพย์

30 ก.ย. 2533

เค้าโครงศิลปนิพนธ์
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
เสนอต่อภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร
2533

173735

ผู้ออกแบบในบรรยากาศในภาพทัศน์ประกอบเพลง

ปัจจุบันการสื่อสารในสมัยนี้มีการพัฒนาขึ้นมากมายหลายอย่าง เพราะเศรษฐกิจของชาติดีขึ้น ประชาชนมีความกินอยู่ดีขึ้นมีเครื่องอำนวยความสะดวกมากมาย โดยเฉพาะเครื่องที่จะให้ความเพลิดเพลินใจก็มีและพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ปัจจุบันนี้โทรทัศน์มีบทบาทต่อสังคมมากจนเกือบจะกลายเป็นของจำเป็นในชีวิตประจำวันที่ขาดไม่ได้เข้าไปทุกที เพราะประชาชนหรือผู้บริโภคสามารถรับข่าวสาร ความรู้ ความเคลื่อนไหวด้านต่าง ๆ ได้มากขึ้น ความบันเทิงก็กลายเป็นของที่ขาดไม่ได้ในชีวิตที่ต้องเคร่งเครียดเพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุนิยม

เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้วความบันเทิงจึงเริ่มสอดแทรกเข้ามาจนพัฒนาขึ้นจนกลายเป็นธุรกิจและยุคนี้คือยุคที่เฟื่องฟูทางด้านธุรกิจเสียงเพลง บริษัทต่าง ๆ ที่ตั้งขึ้นมานั้นก็ได้ใช้โทรทัศน์เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์เทปเพลงของตน ซึ่งในขณะนั้นกำลังได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างกว้างขวาง

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

วิชาการ

1. ศึกษาและเรียนรู้ บทบาทการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศในการออกแบบสร้างสรรค์ โดยใช้โทรทัศน์เป็นสื่อไปถึงผู้บริโภค
2. ศึกษาและเรียนรู้กระบวนการทำงานในขั้นตอนการผลิตมิวสิกวิดีโอ
3. ศึกษาถึงในเรื่องเกี่ยวกับการทำความเข้าใจกับครีเอทีฟและเจ้าของผลงานเพลงที่จะนำเสนอต่อผู้ชมในงานมิวสิกวิดีโอ ซึ่งมีความสำคัญต่อผู้ออกแบบบรรยากาศด้วย
4. สามารถนำเอาหลักการการออกแบบทางศิลปะมาใช้ในการทำงานเป็นผู้ออกแบบบรรยากาศ

ปฏิบัติ

1. เพื่อที่จะสามารถออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิกวิดีโอได้อย่างมีคุณภาพและสวยงามเหมาะสมกับความคิดรวบยอดที่ได้วางไว้ในตอนแรก
2. เพื่อที่จะสามารถนำความรู้ทางด้านการออกแบบบรรยากาศไปประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ได้ เช่น ออกแบบบรรยากาศด้านแฟชั่น ออกแบบบรรยากาศภาพยนตร์โฆษณาสินค้า ออกแบบบรรยากาศในหนังสือหรือนิตยสารต่าง ๆ

ปัญหา

ในปัจจุบันมีการแข่งขันในการประชาสัมพันธ์เพลงของแต่ละบริษัทอย่างมากมาย เมื่อมีผลงานเพลงออกมามาก การนำเสนอผลงานมิวสิกวิดีโอนั้นก็เริ่มซ้ำซากจำเจเนื่องจากเนื้อหาของเพลงนั้นคล้ายกัน การนำเสนอก็เลยคล้ายคลึงกัน บางครั้งการออกแบบบรรยากาศไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเพลงและตัวนักร้อง อาจเป็นเพราะผู้ออกแบบบรรยากาศขาดความรู้ทางการออกแบบ จนทำให้ผลงานเพลงนั้นออกมาอย่างไม่มีความน่าสนใจ เมื่อเป็นเช่นนั้น ผลทางธุรกิจก็ต่ำลงไปด้วย เพราะฉะนั้นจะต้องทำอย่างไรจึงจะมีความตื่นตาตื่นใจสามารถดึงดูดผู้บริโภคให้หันมาสนใจมากขึ้น โดยที่ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อรูปแบบที่จำเจ มีหลักการออกแบบที่น่าสนใจ มีความปราณีตและสวยงาม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

วิชาการ

1. ศึกษาถึงแนวความคิดในการออกแบบของผู้ออกแบบบรรยากาศ
2. ศึกษาหน้าที่ของผู้ออกแบบบรรยากาศในการสร้างสรรค์งานมิวสิกวิดีโอ
3. ศึกษาให้เห็นชัดถึงความแตกต่างระหว่างผู้ออกแบบบรรยากาศในมิวสิกวิดีโอกับ

ครีเอทีฟและผู้กำกับในขั้นตอนการถ่ายทำและความจำเป็นในการมีผู้ออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิกวิดีโอ

4. ศึกษาขั้นตอนการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศ

ปฏิบัติการ

1. ออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิกวิดีโอ
2. ศึกษาการทำมิวสิกวิดีโอ

สมมติฐาน

เพื่อพัฒนารูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ทางด้านมิวสิกวิดีโอที่น่าสนใจและตรงตามจุดประสงค์มากยิ่งขึ้น จึงจำเป็นต้องศึกษาลักษณะการออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิกวิดีโอสิ่งที่คาดว่าจะได้รับคือ

1. ทำให้ทราบถึงหน้าที่และขั้นตอนการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศในมิวสิควิดีโอ
2. ทำให้ทราบถึงรูปแบบ ขั้นตอนการวางแผนในการผลิตมิวสิควิดีโอ
3. ตระหนักถึงการออกแบบในการผลิตมิวสิควิดีโอให้ออกมาตรงตามที่วางจุดประสงค์
4. สามารถสร้างสรรค์งานออกมาโดยนำเอาหลักการออกแบบมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ
5. ทำให้ทราบถึงขั้นตอนและกระบวนการผลิตมิวสิควิดีโอ

กระบวนการศึกษาค้นคว้า

1. ศึกษาค้นคว้าจากหนังสือ เอกสารต่าง ๆ ทั้งจากในห้องสมุดและทั่ว ๆ ไป เกี่ยวกับรายละเอียดในการออกแบบ ทั้งในรูปแบบทฤษฎีต่าง ๆ ลักษณะ ประเภทและรูปแบบในการคิดและการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศ
2. ศึกษาค้นคว้าโดยการขอสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบสร้างสรรค์ทางสื่อโทรทัศน์และตัวผู้ออกแบบบรรยากาศโดยตรง
3. ดูงานการถ่ายทำมิวสิควิดีโอ
4. นำข้อมูลดังกล่าวมารวบรวมและวิเคราะห์
5. สร้างสรรค์ผลงานจริง โดยการออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิควิดีโอ 1 เพลง จากการศึกษาข้อมูลมา
6. นำมาเขียนรายงาน ตลอดจนสรุปถึงผลงานของผู้ออกแบบบรรยากาศ

ผู้ออกแบบบรรยากาศในภาพทัศน์ประกอบเพลง

เกษรา คุณทรัพย์

ศิลปินพันธ์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

เส้นต่อภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

บทคัดย่อ

ในการจะผลิตภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น นอกจากจะมีนักแสดงฝีมือดี ผู้กำกับการแสดง และช่างภาพที่เก่งแล้ว การจัดบรรยากาศหรือโทนโดยรวมของภาพยนตร์นั้นก็ส่งผลต่อภาพยนตร์มากเช่นกัน ถ้าบรรยากาศโดยรวมออกมาเป็นบรรยากาศเดียวกันก็จะทำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้นออกมาได้อารมณ์ดี แต่ตรงกันข้าม ถ้าการจัดบรรยากาศในเรื่องเกิดขัดแย้งกัน ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็จะ เป็นภาพยนตร์ที่ตีพรวมไม่ได้

ฉะนั้นการจัดบรรยากาศจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์โฆษณา มิวสิควิดีโอ รวมถึงการทำหนังสือแฟชั่น ผู้มีหน้าที่ในการออกแบบบรรยากาศโดยรวมก็คือ สไตลิสต์หรือผู้ออกแบบบรรยากาศนั่นเอง

ในสมัยนี้วงการเพลงของไทยมีการตื่นตัวในการทำการประชาสัมพันธ์มากขึ้น การทำมิวสิควิดีโอ นับเป็นการประชาสัมพันธ์ที่รวดเร็วและชมได้ง่าย เพราะแทบทุกบ้านที่มีโทรทัศน์เป็นเครื่องรับข่าวสารได้เร็วและดีที่สุด มิวสิควิดีโอที่ออกมาแพร่ภาพทางโทรทัศน์จึงมีมาก ทั้งดีและไม่ดี การออกแบบสร้างสรรค์ให้มิวสิควิดีโอออกมาดีนั้น จึงต้องมีกระบวนการผลิตและขั้นตอนการนำเสนอที่ดี ผู้มีหน้าที่สำคัญในการออกแบบเรื่องราวก็คือผู้กำกับแสดงและสิ่งที่ไม่ได้ในการทำภาพยนตร์หรือมิวสิควิดีโอก็คือการออกแบบบรรยากาศเพื่อให้มิวสิควิดีโอเพลงนั้นสมบูรณ์ ผู้ที่มีหน้าที่ในการออกแบบบรรยากาศก็คือสไตลิสต์

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized Thai characters, positioned above a dotted line.

.....ประธาน
รองศาสตราจารย์ ดร. วิรุณ ตั้งเจริญ

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ.....	1
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพัทธ์.....	4
หน้าที่ของสไตลิสต์.....	5
กระบวนการทำงานของสไตลิสต์.....	5
เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์.....	11
ความสำคัญของการตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์.....	21
ความสำคัญของการประกอบภาพในภาพยนตร์.....	22
การวางมุมมองกล้องกับการประกอบภาพ.....	36
บทที่ 3 กระบวนการ.....	43
บทที่ 4 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	52
บรรณานุกรม.....	55

บทที่ 1

บทนำ

ความผูกพันระหว่างการใช้โฆษณาบนมนุษย์นั้น มีมาแต่โบราณกาลและได้มีวิวัฒนาการเรื่อยมา เพื่อก้าวให้ทันกับการเจริญเติบโตของหน่วยงานต่าง ๆ ที่ต้องการใช้การโฆษณาเป็นสื่อ ในอดีตใช้วิธีการง่าย ๆ เช่น การป่าวร้อง มาถึงการรู้จักใช้ แสง สี เสียง ภาพประกอบ ภาษาแปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วย เพื่อเรียกร้องความสนใจจากประชาชน ธุรกิจแทบทุกประเภทต้องจ่ายเงินเป็นจำนวนมากเพื่อสร้างสรรค์และส่งข่าวสารทางการโฆษณาไปสู่ผู้บริโภค โดยผ่านทางสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือ วิทยุ โทรทัศน์และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร

ปัจจุบันการสื่อสารในสมัยนี้มีการพัฒนาขึ้นมากมายหลายอย่าง เพราะเศรษฐกิจของชาติดีขึ้น ประชาชนมีความกินดีอยู่ดีขึ้น มีเครื่องอำนวยความสะดวกมากมาย โดยเฉพาะเครื่องที่จะให้ความเพลิดเพลินก็มีและพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ปัจจุบันนี้โทรทัศน์มีบทบาทต่อสังคมมากจนเกือบจะกลายเป็นของที่ขาดไม่ได้ในชีวิตประจำวันที่ขาดไม่ได้เข้าไปทุกที เพราะประชาชนหรือผู้บริโภคสามารถรับข่าวสาร ความรู้ ความเคลื่อนไหวด้านต่าง ๆ ได้มากขึ้น ความบันเทิงก็กลายเป็นของที่ขาดไม่ได้ในชีวิตที่ต้องเคร่งเครียดเพื่อให้ได้มาซึ่งวัตถุนิยม

เมื่อเป็นเช่นนั้นแล้วความบันเทิงจึงเริ่มสอดแทรกเข้ามาจนพัฒนาขึ้นจนกลายเป็นธุรกิจและยุคนี้คือยุคที่ธุรกิจทางด้านเสียงเพลงเฟื่องฟู บริษัทต่าง ๆ ที่ตั้งขึ้นมานั้นก็ได้ใช้โทรทัศน์เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ ซึ่งในขณะนี้กำลังได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างกว้างขวาง

การโฆษณามีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มพูนการใช้สินค้านั้น
2. เพื่อให้คนรุ่นหลังได้รู้จักและสนใจ
3. เพื่อการแก้ความเข้าใจผิด ขจัดความรู้สึกลึกที่ไม่ดี
4. เพื่อแข่งขันกับคู่แข่งในตลาด
5. เพื่อเผยแพร่ความเป็นมาของกิจการ ผู้ผลิตหรือบริการให้บุคคลอื่นรู้จัก
6. เพื่อรักษาความพอใจของลูกค้าให้คงมีอยู่เสมอ
7. เพื่อขายสินค้า
8. เพื่อเพิ่มพูนความมั่นคงถาวรให้แก่กิจการ

มิวสิควิดีโอก็เป็นกระบวนการอีกกระบวนการหนึ่งของการโฆษณา เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์เพลงของศิลปินคนนั้น ๆ เป็นการดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภคด้วยการนำเรื่องราวที่เกี่ยวกับเพลงนั้นมาใส่ไว้ในเพลงนั้น ๆ มิวสิควิดีโอจะออกมาดีหรือไม่ดีนั้น ล้วนแต่มีผลต่อการขายทั้งสิ้น มิวสิควิดีโอจึงมีการเผยแพร่อย่างมากและได้รับความสนใจจากผู้ดู ถ้ามิวดีโอนั้นมีขั้นตอนการผลิตและการออกแบบที่ดี ผู้ออกแบบบรรยากาศในมิวสิควิดีโอก็เป็นผู้หนึ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบการผลิตมิวสิควิดีโอในปัจจุบันนี้ด้วย

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

วิชาการ

1. ศึกษาและเรียนรู้บทบาทและหน้าที่ของผู้ออกแบบบรรยากาศในการออกแบบสร้างสรรค์
2. ศึกษาและเรียนรู้ถึงขั้นตอนการผลิตมิวสิควิดีโอ
3. ศึกษาถึงกระบวนการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิควิดีโอ
4. สามารถนำเอาหลักการการออกแบบทางศิลปะมาใช้ในการทำงานเป็นผู้ออกแบบบรรยากาศในมิวสิควิดีโอ

ปฏิบัติ

1. เพื่อที่จะสามารถออกแบบบรรยากาศในงานมิวสิควิดีโอได้อย่างมีคุณภาพและสวยงามเหมาะสมกับความคิดรวบยอดที่ได้วางไว้ในตอนแรก
2. เพื่อที่จะสามารถนำความรู้ทางด้านการออกแบบบรรยากาศไปประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ได้ เช่น ออกแบบบรรยากาศด้านแฟชั่น ออกแบบบรรยากาศภาพยนตร์ โฆษณาลินค้า ออกแบบบรรยากาศในหนังสือหรือนิตยสารต่าง ๆ

ปัญหา

ในปัจจุบันมีการแข่งขันในการประชาสัมพันธ์เพลงของแต่ละบริษัทอย่างมากมาย เมื่อมีผลงานเพลงออกมามาก การนำเสนอผลงานมิวสิควิดีโอนั้นก็เริ่มซ้ำซากจำเจเนื่องจากเนื้อหาของเพลงนั้นคล้ายกัน การนำเสนอก็เลยคล้ายคลึงกัน บางครั้งการออกแบบบรรยากาศไม่เหมาะสมกับเนื้อหาของเพลงและตัวนักร้อง อาจเป็นเพราะผู้ออกแบบบรรยากาศขาดความรู้ทางการออกแบบ จนทำให้ผลงานเพลงนั้นออกมาอย่างไม่ดีคุณภาพ เมื่อเป็นเช่นนั้น ผลทางธุรกิจก็ต่ำลงไปด้วย เพราะฉะนั้นจะต้องทำอย่างไรจึงจะมีความตื่นตาตื่นใจสามารถดึงดูดผู้บริโภคให้หันมาสนใจมากขึ้นโดยที่ไม่เกิดความเบื่อหน่ายต่อรูปแบบที่จำเจ มีหลักการออกแบบที่น่าสนใจ มีความปราณีตและสวยงาม

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

วิชาการ

1. ศึกษาถึงแนวในการออกแบบของผู้ออกแบบบรรยากาศ
2. ศึกษาถึงหน้าที่ของผู้ออกแบบบรรยากาศในการสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย
3. ศึกษาถึงกระบวนการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศ
4. ศึกษาขั้นตอนการผลิตมัลติมีเดีย

ปฏิบัติการ

1. ออกแบบบรรยากาศในงานมัลติมีเดีย
2. ศึกษาการทำงานที่จะต้องมีความสัมพันธ์กับผู้ร่วมงาน

สมมติฐาน

1. ทำให้ทราบถึงหน้าที่และขั้นตอนการทำงานของผู้ออกแบบบรรยากาศในมัลติมีเดีย
2. ทำให้ทราบถึงรูปแบบ ขั้นตอนการวางแผนในการผลิตมัลติมีเดีย
3. ตระหนักถึงการออกแบบในการผลิตมัลติมีเดียให้ออกมาตรงตามที่วางจุดประสงค์
4. ทำให้ทราบถึงขั้นตอนและกระบวนการผลิตมัลติมีเดีย
5. สามารถสร้างสรรค์งานออกมาโดยนำเอาหลักการออกแบบมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

ความจำเป็นในการออกแบบบรรยากาศ

ในการจะผลิตภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น นอกจากจะมีนักแสดงฝีมือดี มีผู้กำกับการแสดงที่เก่งแล้ว การจัดบรรยากาศโดยรวมของภาพยนตร์นั้นก็มีส่วนต่อภาพยนตร์นั้น ๆ มากเช่นกัน เพราะว่าถ้าผู้แสดงแสดงเก่งแต่บรรยากาศของหนังไม่ดีทำให้ภาพโดยรวมนั้นแย่งลง เช่น จากรักกระจุกกระจิม พระเอกนางเอก แต่ในฉากหลังนั้นกลับเป็นบ้านไม้เก่าคร่ำคร่า มีหยากไย่เต็มไปหมด แสงก็สลัวลือลือแล้วเค็ร้าหมองมากกว่า หรือพระเอก นางเอกเป็นชาวบ้านอยู่ในป่า แต่เสื้อผ้ากลับดูทันสมัย ซึ่งขัดกับเนื้อเรื่องไปเลย ฉะนั้น การจัดบรรยากาศมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา หรือมิวสิควิดีโอ ผู้ที่มีหน้าที่ในด้านการออกแบบบรรยากาศโดยรวมคือ สไตลิสต์นั่นเอง

สไตลิสต์หรือผู้ออกแบบบรรยากาศ

ดังที่กล่าวมาแล้วว่าในการทำภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจำเป็นที่จะต้องมีการออกแบบบรรยากาศโดยรวมของหนังที่ดี และผู้ที่ทำหน้าที่ออกแบบก็คือ สไตลิสต์

สไตลิสต์กับการออกแบบบรรยากาศมิวสิควิดีโอนั้นก็เหมือนกับผู้ออกแบบบรรยากาศในภาพยนตร์ คือ ต้องรับฟังแนวความคิดโดยรวมของหนังเรื่องนั้นจากผู้กำกับฯ แล้วนำแนวคิดนั้นมาออกแบบบรรยากาศ แต่ในมิวสิควิดีโอนั้นต่างกันตรงที่สไตลิสต์มิวสิควิดีโอนั้นต้องฟังเพลงที่จะนำมาทำมิวสิควิดีโอให้แตกฉาน เข้าใจถึงแนวความคิดโดยรวมของเพลงนั้นเสียก่อนจึงจะนำแนวคิดที่จะออกแบบมาคุยกับผู้กำกับฯ ว่ารูปแบบของมิวสิควิดีโอนั้นควรจะออกมาอย่างไร จากนั้นสไตลิสต์ก็จะรวบรวมความคิดนั้นไปออกแบบบรรยากาศ เพราะฉะนั้น สไตลิสต์จึงต้องเกี่ยวข้องและมีความสัมพันธ์กับผู้กำกับฯ มากที่สุด และต่อมาก็ต้องมีความสัมพันธ์กับผู้ร่วมงานทุกคนด้วย

หน้าที่ของสไตลิสต์

เมื่อรับฟังแนวความคิดโดยรวมของเพลงที่จะนำมาทำมิวสิกวิดีโอจากผู้กำกับฯ แล้ว สไตลิสต์ก็ต้องเริ่มทำการออกแบบต่าง ๆ ดังนี้

- การเลือกแนวหรือโทนของหนังว่าจะออกมาเป็นกราฟิกหรือแบบเหมือนจริงหรือหนังนั้นต้องการที่จะแสดงออกมาในชุดยุคสมัยใด โดยปรึกษาร่วมกับผู้กำกับฯ
- เมื่อเลือกแนวโดยรวมของหนังได้แล้วก็ต้องมาออกแบบเครื่องแต่งกายโดยรวมของผู้แสดง เช่น ถ้าผู้แสดงแสดงเป็นครูตุนั้นควรจะต้องแต่งกายอย่างไร เป็นต้นว่า แต่งตัวเซ็กซี่ ใส่แว่นหนา ๆ ผมเกล้าหมวยต่ำ หรือเป็นหนังเกี่ยวกับยุคเก่า การแต่งกายโดยรวมก็ต้องเป็นเครื่องแต่งกายในสมัยนั้นด้วย เมื่อออกแบบเครื่องแต่งกายโดยรวมแล้ว ต้องควบคุมดูแลไม่ให้หลุดออกจากแนวความคิดโดยรวม
- ออกแบบสถานที่ เช่น ถ้าเป็นเรื่องของคนทำงาน นักธุรกิจสมัยใหม่ ควรจะมีสถานที่ทำงานอย่างไร อาจจะเป็นห้องกระจก มีของไฮ-เทค มาก ๆ สไตลิสต์ก็ต้องออกแบบในเรื่องของฉากและสถานที่ด้วย
- ออกแบบของประกอบฉาก ในแต่ละฉากนั้นก็ควรจะมีของประกอบฉากเพื่อที่จะเน้นให้หนังนั้นน่าสนใจ สไตลิสต์ก็ต้องออกแบบว่าในฉากนั้นควรจะมีของอะไรประกอบบ้างและควรจะมีวางไว้ตรงไหนจึงจะเหมาะสม และสวยงามตามหลักการจัดองค์ประกอบ เพราะของประกอบฉากนั้นจะช่วยเพิ่มค่าและบ่งบอกถึงรสนิยมของหนังเรื่องนั้น
- ออกแบบบรรยากาศของแสง ในขั้นนี้ไม่ถึงกับจะต้องรู้ว่าใช้แสงเท่าใด อย่างไร เท่ากับผู้ออกแบบ แต่ในการออกแบบของสไตลิสต์นั้นเป็นการเลือกบรรยากาศของแสงโดยรวมตัดสินด้วยความงามของมันจากการดูว่าออกมาอย่างนั้นแล้วดูสวย ลงตัว เหมาะกับบรรยากาศโดยรวมของฉากนั้น เช่น ห้องของวัยรุ่นจะมีความสดใส แสงที่ใช้ควรจะมีแสงสว่างสดใส ฉากเศร้า ๆ ก็ควรใช้แสงหม่น ๆ ดูแล้วหดหู่ เป็นต้น

กระบวนการทำงานของสไตลิสต์

เมื่อออกแบบบรรยากาศของเรื่องนั้น ๆ แล้วก็นำมาเสนอให้ผู้กำกับฯ ดูว่าควรแก้ไขอะไร อย่างไร หรือไม่ เป็นการคุยปรึกษากัน เพื่อที่จะให้หนังนั้นออกมาดีที่สุด ตรงกับแนวความคิดโดยรวม ต่อจากนั้นก็จะเป็นงานที่ออกแบบนั้นมาคุยกับแต่ละฝ่าย อย่างเรื่องเสื้อผ้า (แผนกคอสตูม) เรื่องการจัดหาสถานที่ถ่ายทำหรือหาของประกอบฉากก็คุยกับแผนกโปรดิวเตอร์ซึ่งเป็นผู้จัดการหรืออำนวยความสะดวกแก่กองถ่ายทำ เรื่องการจัดแสงก็คุยกับแผนกผู้จัดแสง

(โล่ห์แดง) โดยทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับจินตนาการของผู้กำกับอีกด้วยว่าเหมาะสมหรือไม่

ผู้เป็นสไตลิสต์จะต้องเป็นผู้มีความรู้ทางด้านหลักการออกแบบเป็นข้อสำคัญ และเป็นผู้มีประสบการณ์ มีโลกทัศน์กว้าง รสนิยมดี อีกทั้งมีความรู้ทางด้านการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย จึงจะทำให้การออกแบบนั้นออกมาสวย เหมาะสมกับเนื้อเรื่องหรือเพลงที่นำมาทำมิวสิกวิดีโอ

หลักการออกแบบที่สไตลิสต์ต้องศึกษาและนำมาใช้ปฏิบัติงานได้ มีดังนี้

หลักการออกแบบ

ความหมายของการออกแบบ

1. การคิดค้น วางแผน เสนอแนะแนวทางและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ต่อสังคมในลักษณะการลงมือกระทำ อันเกิดจากความคิดที่ต่อเนื่องกันไป รวมถึงการเลือกวัสดุให้สอดคล้องกับกรรมวิธีและรูปแบบ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

2. การปรับปรุงรูปแบบผลงานเดิมที่มีอยู่แล้ว ทั้งในด้านความงามและประโยชน์ที่ใช้สอยให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

การออกแบบนั้นเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และปรับปรุงสิ่งเก่าให้แปลกใหม่ขึ้น เป็นผลแห่งความก้าวหน้ามากกว่าที่ย่อยอยู่กับที่ เพราะธรรมชาติของมนุษย์นั้นมักจะเบื่อหน่ายการจำเจ เราจะพบเสมอ ๆ ว่า คนส่วนใหญ่มักจะทำอะไร ใช้อะไรคล้ายกัน ถ้าอยู่กลุ่มสังคมเดียวกัน เช่น การเลือกเครื่องแต่งกาย การเลือกเครื่องใช้และความเป็นอยู่ทั่ว ๆ ไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้มูลเหตุอาจมาจากจารีตประเพณีและวัฒนธรรม ดังนั้นเมื่อเขาเหล่านั้นพบสิ่งใหม่ที่ไม่ชินหูชินตาก็คืออาจจะไม่ยอมรับจนกว่าสิ่งใหม่นั้นจะเริ่มมีบทบาทมากขึ้นและชินไปเอง ต่อมาเมื่อมีคนกล้าใช้กันมากเข้าก็กลายเป็นสิ่งธรรมดาไป ดังนั้นนักออกแบบจึงจำเป็นต้องคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอเป็นการเปลี่ยนแปลงความงามและประโยชน์ใช้สอยให้แปลกใหม่อยู่ตลอดเวลา เพื่อสนองความต้องการพื้นฐานของชีวิตที่อาจจะเบื่อหน่ายต่อความจำเจ

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์ใหม่จึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อสังคมปัจจุบันมากและเป็นเครื่องชี้ให้เห็นถึงความสามารถของมนุษย์ในด้านสร้างสรรค์อีกด้วย ต่อมาเมื่อการใช้เครื่องจักรมีอิทธิพลต่อการออกแบบมากขึ้น การปฏิวัติอุตสาหกรรม การขยายตัวของสังคมทำให้สิ่งของต่าง ๆ เกิดขึ้นมาก ผลของอิทธิพลดังกล่าวนี้จึงทำให้เกิดเป็นแนวคิดหรือหลักการออกแบบสำหรับปัจจุบัน ซึ่งมีแนวดังนี้

1. นักออกแบบยอมรับความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ตรงและการทดลองจริง ส่วนรูปแบบต่าง ๆ ในอดีตนั้นเป็นส่วนกระตุ้น เราให้นักออกแบบคิด สร้างสรรค์ต่อไป

2. การออกแบบขึ้นอยู่กับวิธีการแสดงออกอย่างศิลปะ ประกอบกับความสังเกตพิจารณาของผู้ออกแบบต่อปรากฏการณ์ที่เห็นนั้น โดยสามารถปรุงแต่งให้เกิดความกลมกลืนขึ้นระหว่างการแสดงออกและความสังเกต

3. การออกแบบเป็นบุคลิกลักษณะเฉพาะตัวของบุคคลซึ่งเกี่ยวกับรสนิยมและสุนทรียภาพของผู้ที่แสดงออกมา

4. การออกแบบควรเป็นความคิดที่เปลี่ยนแปลง เพื่อขยายขอบเขตต่อการสนองให้กว้างขึ้นตามความเปลี่ยนแปลงและการขยายตัวของสังคมแต่ละยุค ไม่ควรเป็นความคิดที่ฝังแน่น

การออกแบบเพื่อการติดต่อสื่อสาร

เป็นการออกแบบที่มุ่งเน้นทางการติดต่อสื่อสารระหว่างกันด้วยภาษาต่าง ๆ เช่น ภาษาภาพ ภาษาเขียน หรือภาษาสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เป็นภาษาสากลที่สามารถรับรู้ร่วมกันได้ ออกแบบเพื่อการสื่อสารนั้นเกี่ยวข้องกับหลักการเรียนรู้ หลักการจำการลืม ตลอดจนหลักของจิตวิทยาชุมชนต่าง ๆ ผู้สร้างงานการออกแบบเพื่อการสื่อสารจะต้องมีความรู้เฉพาะด้าน หรือต้องทำงานร่วมกับทีมงานที่มีความรู้ความเข้าใจในแขนงวิชาที่เกี่ยวข้อง เพราะงานออกแบบเพื่อการสื่อสารนั้นมีความรู้เกี่ยวข้องอย่างมากกับศาสตร์ทางพฤติกรรม โดยเฉพาะพฤติกรรมแห่งการรับสารของมนุษย์

คำว่า การสื่อสาร นั้น หมายถึง การที่มนุษย์เราได้ทำการติดต่อสื่อสารส่งข่าวข้อเท็จจริง ด้วยวิธีการต่าง ๆ จากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง (หรือหลายคน) ไปยังบุคคลอื่น ๆ หรือหลายคน หรือการสื่อสารนั้นจะเป็นอะไรก็ได้ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการนำเรื่องราวเนื้อหาสาระต่าง ๆ จากบุคคลหนึ่ง ไปสู่อีกบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลอื่น ๆ

การออกแบบเพื่อการสื่อสารโดยอาศัยหลักการพื้นฐานและศาสตร์ทางทัศนศิลป์ เพื่อการนำเสนอผลงานต่อกลุ่มเป้าหมายตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ นั้น มีลักษณะคล้าย ๆ กับกระบวนการในการสื่อสารหรือกระบวนการในการสื่อสารความหมาย ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนประกอบที่เป็นผู้ส่งสาร สารช่องทางที่นำสารไป และผู้รับสารปลายทาง

ผลงานทางการออกแบบเพื่อการสื่อสารนั้น รูปแบบและเนื้อหาของงานเป็นสารอุปกรณ์ที่รองรับนั้นเป็นสื่อ ผู้ชมหรือกลุ่มเป้าหมายเป็นผู้รับ โดยที่มีผู้ส่งสารคือผู้ออกแบบสร้างงาน ผู้ออกแบบเป็นผู้กำหนดแนวความคิด ความคิดรวบยอด เนื้อหา รูปแบบในการนำเสนอ เทคนิควิธีการถ่ายทอดแนวความคิด เพื่อให้เกิดการสื่อความไปในทางที่ผู้ออกแบบพึงประสงค์

การออกแบบเพื่อการสื่อสารนั้น จัดเป็นลักษณะงานที่สามารถส่งอิทธิพลหรือส่งผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบต่อการสื่อสารในสังคมได้เป็นอย่างมาก รวมทั้งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

การรับสารของกลุ่มประชาชนเป้าหมายได้เป็นอย่างดี เพราะงานออกแบบเพื่อการสื่อสารนั้น ผู้ออกแบบได้ใช้ศาสตร์แขนงต่าง ๆ เช่น จิตวิทยา การออกแบบ สังคมวิทยา การโฆษณา เข้ามาช่วยให้งานออกแบบเพื่อการสื่อสารมีผลต่อการโน้มน้าว จูงใจ สร้างความศรัทธา สร้างความเชื่อ สร้างทัศนคติทั้งดีและไม่ดี สร้างภาพพจน์ในแง่ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ตามที่ผู้ออกแบบต้องการ ทั้งนี้อยู่ที่เจตนาของงานออกแบบว่าเพื่ออะไร ใช้เพื่อจุดมุ่งหมายอย่างไร

คุณสมบัติและพื้นฐานของนักออกแบบ

1. ความเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ
2. ความเป็นผู้มีทักษะประสบการณ์ในงานออกแบบเฉพาะด้าน
3. ความเป็นผู้มีความรู้ ความเข้าใจในทฤษฎีหลักการและพื้นฐานทางศิลปะ
4. ความเป็นผู้รอบรู้และศึกษาความเปลี่ยนแปลงและการเคลื่อนไหวในวงการออกแบบอยู่เสมอ

ความเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สอนกันไม่ได้ ถ่ายทอดกันไม่ได้โดยตรง แต่สามารถฝึกฝน และพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ในแต่ละบุคคล ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจจะหมายถึงแนวความคิดใด ความคิดหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ปรับปรุงของเดิมหรือเป็นความคิดที่จะทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา โดยมีแบบหรือแนวปฏิบัติที่เป็นไปได้และผลที่เกิดจากแนวความคิดนั้น ๆ เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมและส่วนตน

ความเป็นผู้มีทักษะประสบการณ์ในงานออกแบบเฉพาะด้าน

เพราะหากปราศจากสิ่งดังกล่าวแล้วงานศิลปะการออกแบบนั้น ๆ ย่อมไม่สมบูรณ์ตามเจตนารมณ์ ด้วยงานออกแบบทางศิลปกรรมนั้น จะต้องถ่ายทอดแนวความคิดจินตนาการที่มีลักษณะเป็นนามธรรม แล้วนำมาเสนอรูปแบบเนื้อหา ผ่านเทคนิควิธีการและวัสดุให้เป็นผลงานที่สมบูรณ์ด้วยกระบวนการและวิธีการต่าง ๆ ทางศิลปกรรมต่าง ๆ เหล่านั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องมีคุณสมบัติในส่วนที่เป็นทักษะสำหรับการผลิตและสร้างงานออกแบบให้สำเร็จเป็นรูปธรรม และทักษะนั้นสามารถที่จะพัฒนาปรับปรุงให้ดีขึ้นได้

ความรู้และความเข้าใจในพื้นฐานของศิลปะ

พื้นฐานทางทฤษฎีและหลักการในศิลปะนั้น เป็นสิ่งสำคัญหรือจัดว่าเป็นหัวใจของงานออกแบบ หรืองานศิลปกรรมทุกแขนง ทุกประเภท ด้วยการออกแบบใด ๆ ก็ตามจำเป็นต้องอาศัยหลักการ และทฤษฎีของศิลปะ เป็นรากฐานในการออกแบบ เพื่อกำหนดแนวทางความคิด เนื้อหาหรือ รูปแบบในการนำเสนอ

การศึกษาถึงองค์ประกอบของศิลปะ ได้อย่างเข้าใจลึกซึ้งจนเกิดเป็นความรู้ลึกซึ้งหรือรียภาพ นั้น ย่อมเป็นข้อบ่งชี้ถึงความเป็นผู้มีความสามารถที่จะเริ่มงานศิลปะได้เป็นอย่างดี ซึ่งผู้ที่ สร้างสรรค์งานออกแบบที่ดีนั้นควรจะ ได้ศึกษาถึงพื้นฐานของศิลปกรรมทั้ง ในด้านทฤษฎีและหลักการ

ด้วยการสร้างงานศิลปกรรมนั้น ไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่เพียงแต่ความเป็นผู้รู้ทางทฤษฎีและ หลักการของศิลปะเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวโยงถึงเรื่องของการรับรู้ จิตวิทยาต่าง ๆ เพราะงาน ศิลปกรรมการออกแบบเป็นการนำเสนอด้วยรูปแบบ เนื้อหา แนวความคิดผ่านสื่อไปยังกลุ่ม เป้าหมายหรือผู้บริโภคผลงานการออกแบบนั้น ๆ ฉะนั้นย่อมมีเรื่องของการรับรู้ การสื่อ ความหมาย การถ่ายทอด การเรียนรู้และจิตวิทยาการรับรู้เข้ามาเกี่ยวข้องอย่างแนบแน่น ผู้ออกแบบจึงเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมศาสตร์และศิลปกรรม ดังกล่าว

ความเป็นผู้รู้ถึงความเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวในการออกแบบ

การออกแบบจะต้อง เคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตัวเองให้ดีขึ้นและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น อยู่เสมอ และการเปลี่ยนแปลงนั้นส่วนหนึ่ง เกิดขึ้นจากการพัฒนาทางด้านวัสดุและวิธีการในการสร้างงาน ตลอดจนการนำเทคโนโลยีแผ่นใหม่มาใช้เพื่อการออกแบบให้มีความทันสมัย หรือสร้างสรรค์ รูปแบบให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น งานออกแบบนั้นเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปเรื่อย ๆ อย่างมิหยุดยั้ง เป็นผลมาจาก

1. การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยีสมัยใหม่
2. การเพิ่มจำนวนประชากร
3. แนวความคิดที่เปลี่ยนไปตามสภาพการณ์ของสังคม อันสืบเนื่องมาจากความกดดันทางเศรษฐกิจและค่านิยมทางสังคม

องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับศิลปการออกแบบนั้นมีส่วนประกอบดังนี้

1. **จุด** จุดในทางศิลปการออกแบบนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถนำมาบูรณาการเข้ากับองค์ประกอบส่วนอื่น ๆ และทำให้ผลงานการออกแบบนั้น ๆ มีคุณค่าสมบูรณ์อย่างที่ไม่อาจมองข้ามความหมายขององค์ประกอบในส่วนที่เล็กที่สุดนี้ได้

2. **เส้น** เส้นในการออกแบบที่คำนึงถึงพื้นฐานในการรับรู้ การสื่อความหมายหรือการถ่ายทอดแนวความคิด รูปแบบ เนื้อหาของงานศิลปการออกแบบนั้น ๆ เส้นจะมีอิทธิพลทั้งขนาดและระยะทาง เส้นที่เกิดรูปทรงรูปร่างได้หลายรูปแบบ และมีความหมายในแง่การรับรู้ได้ต่าง ๆ ของความมั่นคง ความปลอดภัย ความสงบนิ่ง ความยิ่งใหญ่ ความมีศักดิ์ศรี ความสมบูรณ์ เส้นนอนหรือเส้นในแนวระนาบ ให้ความรู้สึกมั่นคงในการรองรับ ช่วยเหลือความต่อเนื่อง ความปลอดภัย เส้นเฉียงให้ความรู้สึกขัดแย้ง แปลกใหม่ เคลื่อนไหว ไม่มั่นคง เอนเอียง เส้นโค้งให้ความรู้สึกยุ่งเหยิง ลึกลับวุ่นวาย ซับซ้อน มีปัญหา เส้นต่าง ๆ เหล่านี้อาจไม่มีความหมายและให้ความรู้สึกทางการรับรู้จำกัดตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ความรู้สึกทางการรับรู้อาจเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและสภาพแวดล้อมนั้น ๆ

3. **รูปร่างและรูปทรง** รูปร่างมี 2 มิติ รูปทรงมี 3 มิติ

4. **มวลและปริมาตร** มวล คือ สภาพเนื้อที่ทั้งหมดของวัตถุใดวัตถุหนึ่งที่มีน้ำหนัก มีเนื้อที่ มีความทึบตัน ให้ความรู้สึกที่หนักแน่น เป็นเอกภาพ ปริมาตร หมายถึง ส่วนที่เป็นพื้นที่ทั้งหมดภายในมวลของวัตถุใดวัตถุหนึ่ง ซึ่งสามารถมองเห็นได้ว่ามีปริมาตรเป็นมิติที่มีความกว้าง ความยาวและความหนา ฉะนั้นการออกแบบไม่ว่าจะเป็นการออกแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ตาม ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่สัมพันธ์ทั้งมวลและปริมาตร

5. **ลักษณะพื้นผิว** ลักษณะพื้นผิวให้ความหมายกว้างและลึกซึ้ง เมื่อพื้นผิวที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของมนุษย์ เพราะพื้นผิวเปรียบเสมือนตัวแทนของมวล ปริมาตรที่สร้างให้ผู้รับสารเกิดรู้สึกและจินตนาการที่กว้างไกลต่อผลงานการออกแบบ เพราะลักษณะของพื้นผิวย่อมสร้างความรู้สึกได้มากมาย เช่น สร้างความกลมกลืน สร้างความยิ่งใหญ่ สร้างความขะขะแข็ง สร้างความอ่อนหวาน สร้างความรู้สึกหนักแน่น

6. **บริเวณว่าง** หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบที่เป็นส่วนย่อยกับสภาพพื้นที่ส่วนร่วมทั้งหมดที่อยู่รวมในบริเวณพื้นที่เดียวกัน

7. **น้ำหนักสี** สี นอกจากจะแสดงคุณสมบัติในการสะท้อนสีเข้าตาให้มองเห็นและแยกแยะว่าเป็นสีอะไร สียังสามารถแสดงน้ำหนักอ่อนแก่ได้ และน้ำหนักของสีที่แตกต่างกันย่อม

ให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีที่มีน้ำหนักมาก คือ สีเข้ม ให้ความรู้สึกลึกและไกล ส่วนสีที่มีน้ำหนักน้อย คือ สีอ่อน ๆ ให้ความรู้สึกใกล้และนูนออกมา การออกแบบควรทำความเข้าใจและศึกษาเรื่องของน้ำหนักสี

8. สี สีมียุทธศิลป์ต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างมาก และมนุษย์เราได้นำลักษณะทางธรรมชาติของสีที่ปรากฏต่าง ๆ เหล่านี้มาใช้ให้เกิดประโยชน์ด้วยความเหมาะสม สีเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างงานศิลปกรรมทุกแขนง เพราะสีมีคุณสมบัติในการสร้างหรือเร้าความรู้สึก สะท้อนความรู้สึกภายใน สร้างความรู้สึกที่เกี่ยวกับอารมณ์ ค่านิยมทัศนคติ ความซาบซึ้งให้เกิดแก่ผู้รับสัมผัส

ความสัมพันธ์ของสีกับการออกแบบ

สีสัมพันธ์กับแสงสว่าง

แสงนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดเกี่ยวกับการมองเห็น เนื่องจากขณะที่แสงส่องตกกระทบกับวัตถุใดก็ตาม วัตถุนั้นจะยอมให้แสงสีอื่น ๆ ผ่านหรือดูดกลืนไว้ วัตถุนั้นจะสะท้อนสีเดียวกับมันออกมาเข้าตาของผู้ที่มองวัตถุนั้นเสมอ

สีสัมพันธ์กับความรู้สึกภายใน

ในเรื่องของความรู้สึกที่เกิดจากการสัมผัสด้วยสายตานั้นเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของประสาทสัมผัสคือสายตาของคนเรา ซึ่งความรู้สึกที่เกิดจากการรับรู้ในสิ่งขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและประสบการณ์พื้นฐานของแต่ละคนด้วย นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกภายในแง่จิตวิทยาการรับรู้ที่เรียกว่า จิตวิทยาสี

สีแดง	ให้ความรู้สึก ร่าร้อน รุนแรง อันตราย ต้องห้าม .
สีส้ม	ให้ความรู้สึก สดใส สว่าง โดดเด่น ร้อน มีชีวิต ร่าเริง แจ่มใส
สีเหลือง	ให้ความรู้สึก สว่าง สดใส ร่าเริง ความระมัดระวัง ความเชื่อ ความศรัทธา
สีม่วง	ให้ความรู้สึก อ้ากว้าง เดี่ยวดาย มีลึศนัย แอบแฝง
สีน้ำเงิน	ให้ความรู้สึก แน่น ขรึม สงบเงียบ จริงจัง เป็นตัวของตัวเอง เยือกเย็น
สีเขียว	ให้ความรู้สึก เครื่องคริม หนักแน่น เป็นตัวของตัวเอง เป็นกลาง

สีดำ	ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด ว่างเปล่า
สีเทา	ให้ความรู้สึก เคร่งขรึม หนักแน่น เป็นตัวของตัวเอง เป็นกลาง

การทำความเข้าใจเรื่องความรู้สึกในการรับรู้ลักษณะของสีต่าง ๆ เป็นแนวทางให้การออกแบบงานศิลปกรรมมีความเหมาะสมกับสภาพและพฤติกรรมการรับสารของมนุษย์อื่นจะทำให้ผลงานการออกแบบของเรามีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

หลักการจัดองค์ประกอบภาพ

1. หลักแห่งเอกภาพ
2. ความสมดุล
3. จุดสนใจ

หลักแห่งเอกภาพ

ความหมายของเอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งเดียวกัน ความเข้ากันได้ ความสัมพันธ์กลมกลืนโดยส่วนรวมทั้งรูปแบบและเนื้อหาหรือวิธีการนำเสนอ การสร้างภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการออกแบบนั้นต้องอาศัยส่วนประกอบอื่น ๆ ในการสร้างงานการออกแบบเข้ามาช่วย เช่น เส้น สี จุด พื้นผิว ทิศทาง สัดส่วน รูปทรง มิติ ส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นเป็นส่วนสำคัญที่ผู้ออกแบบจะเลือกนำมาเสริมแต่ง ประู่งแต่งด้วยเอกภาพนั้น จะตัดทอนส่วนใดส่วนหนึ่งออกไปไม่ได้หรือจะเพิ่มส่วนใดส่วนอื่น ๆ เข้าไปไม่ได้เช่นกัน เพราะจะทำให้เสียภาพความเป็นเอกภาพไป

ความสมดุล

1. ความสมดุลที่เหมือนกัน คือ การออกแบบที่กำหนดให้รูปทรงด้านซ้ายและด้านขวามีความเหมือนกันหรือเท่ากันด้วยขนาดภาพ น้ำหนักของภาพที่ได้จากความสมดุลแบบนี้จะมีความเท่ากันทั้งซ้ายและขวา
2. ความสมดุลที่ไม่เหมือนกัน ความสมดุลลักษณะนี้เป็นความสมดุลด้วยความรู้สึกของผู้มองงานออกแบบเอง ซึ่งอาจเป็นความรู้สึกจากการรับรู้ด้วยขนาดน้ำหนัก ลักษณะทางสัดส่วน ทิศทาง สี แสงและเงา การออกแบบให้มีลักษณะความสมดุลที่ไม่เหมือนกันจะทำให้น่าสนใจ

มากกว่าการออกแบบที่ใช้ความสมดุลแบบเท่ากัน ซึ่งความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากันนี้ เมื่อมองดูโดยส่วนรวมของภาพแล้วจะเกิดความสมดุลด้วยการรับรู้ในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

2.1 สมดุลจากการรับรู้ด้วยขนาดน้ำหนัก เมื่อรับรู้ด้วยสายตาโดยรวมแล้วจะเกิดความพอดีทั้ง 2 ด้าน ทั้ง ๆ ที่ขนาดของรูปทรง ลวดลายของภาพไม่เท่ากัน

2.2 สมดุลจากการรับรู้ด้วยสภาพขององค์ประกอบสี สีแต่ละสีมีปริมาตรความเข้มและน้ำหนักที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราอาจจะใช้ลักษณะของความเข้มและน้ำหนักของสีสร้างความสมดุลให้งานออกแบบได้

2.3 ความสมดุลแบบกึ่งกลาง การใช้ความสมดุลแบบนี้ไม่ค่อยน่าสนใจมากนัก เพราะมีลักษณะเป็นทางการหรือเป็นแบบแผน มีความเป็นธรรมดาเกินไป ไม่มีความเด่น เมื่อมองดูแล้วไม่ค่อยสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชมงานการออกแบบมากนัก

หลักแห่งจุดสนใจ การสร้างจุดเด่นให้กับงานศิลปะการออกแบบนั้นมีหลายวิธี ดังนี้

- การเน้นด้วยสี
- การเน้นด้วยทิศทาง
- การเน้นด้วยลักษณะผิว
- การเน้นด้วยพื้นที่ว่าง
- การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่งของรูปภาพให้อยู่ในบริเวณที่แตกต่างจากปกติ
- การเน้นด้วยแสงและเงา
- การเน้นด้วยขนาดและปริมาตร
- การเน้นด้วยความเรียบง่าย

จุดสนใจนั้นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของงานศิลปะทุกแขนง เพราะงานออกแบบที่มีความสมบูรณ์ในตัวนั้น เมื่อรับสัมผัสด้วยสายตาแล้วจะมองส่วนที่เป็นจุดเด่นหรือจุดสนใจได้ทันที ด้วยจุดสนใจในภาพเป็นส่วนที่ได้รับการเน้นกว่าส่วนประกอบอื่น ๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นอาจเน้นด้วยบริเวณว่าง แสงเงา ขนาดพื้นที่หรือแม้แต่เน้นด้วยความว่างเปล่าก็ย่อมเน้นได้ ซึ่งการที่เราใช้หรือเน้นด้วยลักษณะใด ๆ นั้นขึ้นอยู่กับแนวความคิดของผู้ออกแบบที่จะสร้างความน่าสนใจให้กับงานออกแบบ เพื่อให้งานออกแบบนั้นมีความสมบูรณ์ที่สุด

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างตั้งใจทำขึ้น เพื่อส่งเสริมวัตถุประสงค์ของศิลปะภาพยนตร์ ดังนั้นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์จึงมีบทบาททั้งในการให้ความสมจริงแก่ภาพยนตร์และการแสดงออกซึ่งสุนทรียภาพ เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์มีบทบาทสำคัญ ๆ ดังต่อไปนี้

1. บอกยุคสมัยของเรื่อง เรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องราวในช่วงหนึ่งของประวัติศาสตร์ชีวิตของมนุษย์ การที่จะให้รับรู้และเข้าใจได้ถึงทัศนคติ ค่านิยมและพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละครในเรื่องได้นั้น เราต้องให้ข่าวสารด้านยุคสมัยแก่ผู้ดูด้วยและเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์มีบทบาทเด่นในเรื่องนี้อย่างเห็นได้ชัด นอกจากการระบุยุคสมัยของเรื่องอย่างชัดเจนตามประวัติศาสตร์แล้ว เรายังใช้เครื่องแต่งกายแสดงยุคอย่างคร่าว ๆ ได้อีกด้วย คือ แสดงให้เห็นว่าเป็นยุคดึกดำบรรพ์หรือยุคโบราณมาก ๆ หรือเป็นยุคร่วมสมัยของผู้คนรุ่นพ่อแม่เรา หรือเป็นยุคร่วมสมัยเดียวกับเรา หรือเป็นยุคอนาคตที่ยังมาไม่ถึง เป็นต้น กรณีเช่นนี้มักพบในภาพยนตร์ประเภทแฟนตาซี ผู้ดูจะทราบว่าเรื่องทำเป็นยุคเก่าหรือยุคใหม่จากเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2. บอกอารมณ์และโทนของเรื่อง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์จะมีลักษณะพิเศษแบ่งอยู่หลายประการ ประการหนึ่งก็คือบอกอารมณ์ของเหตุการณ์ในแต่ละฉากแต่ละตอนของภาพยนตร์กับบอกภาพรวมของ โทนของภาพยนตร์ทั้งเรื่องด้วยการใช้องค์ประกอบพวกสี เส้น และแบบ เป็นต้น ในเหตุการณ์ที่เป็นความสนุกสนานร่าเริง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสามารถแสดงออกได้ด้วยสีสดใสที่สดใสน่าตา ส่วนเหตุการณ์ที่เศร้าโศกแสดงออกด้วยสีที่หม่นทึบ แบบของเสื้อผ้าเรียบ ๆ ไม่ละจุดตาหรือการใช้เส้นที่แสดงความขัดแย้งกัน หรือในช่วงที่ตัวละครมีอารมณ์ว่าวุ่น ลักษณะของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอาจยับย่น ชุ่ยขยุก ไม่เป็นระเบียบ หรือหากมีความในใจต้องปิดบังก็อาจใช้สีเสื้อผ้าไปทางมืด ๆ ทึบ ๆ แล้วสวมแว่นตาดำ เป็นต้น

ลักษณะของสีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสามารถถ่ายทอดภาพรวมของ โทนของภาพยนตร์ทั้งเรื่องได้ เช่น ภาพยนตร์รักอ่อนหวานซาบซึ้ง จะสังเกตเห็นว่าเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะมีลักษณะและสีที่อ่อนหวานนุ่มนวล ภาพยนตร์รักเบาสมองของวัยรุ่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจะมีสีสดใสและหลากหลายกว่าภาพยนตร์รักหวานซึ้งหรือภาพยนตร์หนัก ๆ เช่น วัยรุ่นสร้างปัญหาให้พ่อแม่และจบลงด้วยโศกนาฏกรรม ลักษณะและสีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะไปทางหนักทึบ ดูแล้วรู้สึกได้ถึงความเครียดของเนื้อหา หรืออาจแสดงความแปลกของเรื่อง เช่น ให้ผู้ดูรู้สึกถึงความแปลกของเนื้อหา สถานการณ์ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร

ลักษณะของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายมีส่วนที่จะบอกภาพรวมของ โทนของเรื่อง ได้

3. บอกบุคลิกตัวละคร เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสามารถถ่ายทอดบุคลิกและอุปนิสัย ใจคอของตัวละครให้ผู้ดูทราบได้ในระดับหนึ่ง เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ขัดแย้งกันในแบบ สี เส้น ลวดลายและเนื้อผ้าจะแสดงถึงบุคลิกตัวละครที่มีความขัดแย้งภายในตัวเอง เช่น นุ่งกางเกงยีนส์สีจางเก่า ๆ แต่สวมเสื้อที่ตัดด้วยผ้าลูกไม้สีวิเศษราคาแพงจนลูโปรงทั้งตัวแสดงว่า เป็นผู้มีชีวิตขัดแย้งในตัวเอง หรือสวมชุดที่มีลวดลายมากมายชวนตาลายอาจแสดง เป็นผู้ที่มีความคิดวุ่นหรือมีความคิดเผด็จการ ๆ หรือตัวละครที่เป็นครูหัวโบราณ ภาพเสื้อผ้าและเครื่อง แต่งกายที่เราจินตนาการคือ กระโปรงตัวแคบทรงหลวม ๆ ยาวครึ่งหน้าแข้งสีดำ น้ำเงิน หรือน้ำตาล เสื้อสีขาวแขนกระบอกหรือแขนยาว สวมแว่นตากะจกใส่กรอบสีดำหรือสีทอง ผมถ้าไม่ตัดสั้น ก็จะเกล้ามวยไว้ท้ายทอย จากการเลือกใช้สี แบบของทั้งเสื้อผ้าและเครื่องประดับหรือบุคลิก ความเป็นตัวตลกด้วยแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ผิดปกติ เช่น เสื้อผ้าที่คับเกินไปหรือ หลวมเกินไป ดังนี้

4. สร้างภาพพจน์ของผู้แสดง ด้วยเหตุที่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสวมอยู่กับตัวผู้แสดง บางครั้งมันจึงสามารถหลอมรวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับผู้แสดง ได้และกลายเป็นสัญลักษณ์ของ ผู้แสดงไปเลย ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของชาร์ลี แชปปลิน

5. บอกพัฒนาการของตัวละคร ภาพยนตร์สามารถใช้ภาษาภาพบอกพัฒนาการของเรื่อง ได้ดี แต่สิ่งที่จะเสริมและเน้นพัฒนาการของตัวละครได้เป็นอย่างดีมาก คือ การเปลี่ยนแปลง ของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

6. สร้างความมหัศจรรย์ระการตา ในภาพยนตร์ที่มีบางฉากต้องการแสดงความมหัศจรรย์ ระการตาของบรรยากาศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์บางประเภท เช่น ภาพยนตร์ ระเบิด และเพลงที่จะแสดงถึงความมหัศจรรย์ระการตาโดยเฉพาะนั้น เสื้อผ้าและเครื่อง แต่งกายเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทเด่นมากในกรณีนี้

การอ่านและวิเคราะห์บทภาพยนตร์เพื่องานออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์

งานออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์ จะเริ่มต้นที่การอ่านและวิเคราะห์ บทภาพยนตร์ให้รู้และเข้าใจในเรื่องราวและแนวทางของภาพยนตร์ก่อนลงมือออกแบบ เมื่ออ่าน บทเข้าใจดีแล้วจะเริ่มวิเคราะห์บท โดยแยกแยะรายละเอียดแต่ละฉากแต่ละตอนออกมาอย่าง ชัดเจนและดูความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนที่เราแยกแยะออกมาอย่างละเอียดลออและพินิจพิเคราะห์ ทั้งนี้เมื่อสรุปแล้วผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องได้รายละเอียดดังนี้

1. ลักษณะหรือแนวทางของภาพยนตร์ ว่าเป็นแนวทางสมจริงหรือไม่ใช่แนวสมจริง เป็นภาพยนตร์ชีวิต เศร้า รัก ตลก วัยรุ่น กวนเมือง

2. รายละเอียดตัวละครทั้งเรื่อง

2.1 จำนวนตัวละครทั้งเรื่อง

2.2 บุคลิกตัวละครแต่ละตัว

2.3 บทบาทและหน้าที่ของตัวละครในแต่ละฉากและตลอดทั้งเรื่อง

2.4 ความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัว

3. รายละเอียดด้านเวลา สถานที่ และโอกาส บรรยากาศและอารมณ์ในแต่ละฉาก เป็นอย่างไร และตลอดทั้งเรื่องแล้วตัวละครจะต้องเปลี่ยนเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายกันคนละกี่ชุด

4. พัฒนาการของเรื่องและพัฒนาการของตัวละครมีผลต่อเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย อย่างไรบ้าง ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวละครตัวใดต้องเปลี่ยนไปบ้างหรือไม่

จากการวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์เราจะพบว่ามียุค 2 ประการที่เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบปรากฏอยู่พร้อม ๆ กัน คือ ความเป็นไปได้กับข้อจำกัดในการออกแบบ ความเป็นไป ได้คือโอกาสที่เอื้อให้เรามองเห็นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายต่าง ๆ สำหรับตัวละครที่มาจาก มโนภาพของเราเองอันเกิดจากการตีความ รายละเอียดที่ได้รับจากบทภาพยนตร์ ส่วนข้อ จำกัดนั้นคือ การที่บทภาพยนตร์บางช่วงตอนระบุลักษณะเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเอาไว้แล้ว โดยอาจจะระบุเพียงแค่ว่าเป็นแนวทางหรือระบุไว้อย่างชัดเจนก็ได้ ซึ่งนั่นจะมีผลจำกัดความคิด ในการออกแบบ แต่ผู้ออกแบบสามารถเลือกได้ว่าในสิ่งที่บทภาพยนตร์ระบุไว้นั้น จะเอาอะไร มาใช้บ้างและจะไม่เอาอะไรบ้าง ทั้งนี้โดยพิจารณาจากความสำคัญที่มีต่อเรื่อง เช่น บทระบุ ให้ตัวละครใช้ผ้าพันคอ เพราะต่อมาตัวละครนี้จะใช้ผ้าพันคอนั้นรัดแผลหรือคล้องแขนที่หัก อย่างนี้เราก็จะคงไว้ เพราะเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายส่วนนั้นเกี่ยวเนื่องกับการแสดงด้วยและ จากผ้าพันคอที่ระบุไว้สำหรับฉากนี้กับพฤติกรรมของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับผ้าพันคอนั้นจะทำให้ เรามองเห็นความเป็นไปได้ว่า ตัวละครตัวนั้นควรจะเป็นผู้ที่ชอบใช้ผ้าพันคอก่อนที่จะถึงฉากนั้น จึงจะดูเป็นธรรมชาติและสมจริง เราก็จะบันทึกไว้ว่าจะให้ตัวละครตัวนี้ใช้ผ้าพันคอในฉากใด บ้างที่พอจะทำได้เหมาะสม ผู้ออกแบบอาจจะคิดว่าตนมีส่วนถูกภาพยนตร์จำกัดความคิด สร้างสรรค์ลงไปบางส่วน แต่งานสร้างภาพยนตร์นั้นเป็นงานที่เกิดจากการร่วมแรงร่วมใจของ ผู้มีฝีมือและความสามารถจากหลายด้านและตามลำดับความสำคัญในการรับผิดชอบต่าง ๆ กัน และทั้งหมดก็ทำเพื่อสนองความต้องการของภาพยนตร์ทั้งสิ้น ดังนั้นงานใดที่จะเสริมเจตนารมณ์ ของภาพยนตร์และไม่ใช่ส่วนสำคัญอย่างยิ่งยวดที่จะนำมาเป็นความขัดแย้งแล้วก็น่าจะประนี ประนอมกัน กรณีการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายนี้จะว่าไปแล้วข้อจำกัดจะมีส่วนส่งเสริม

ให้เกิดความเป็นไปได้ด้วย

การวิเคราะห์บทบาทของตัวสำหรับงานออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายทำได้ 2 ส่วน คือ ส่วนแยกแยะข้อเท็จจริงจากบท กับ การใช้ข้อเท็จจริงจากบทเพื่อการแสดงความต้องการ สมจริงควบคู่ไปกับการสร้างอารมณ์คล้อยตาม การแยกแยะข้อเท็จจริงจากบทนั้นเป็นการ ดึงข้อเท็จจริงจากบทออกมาเพื่อให้เป็นข้อมูลในการออกแบบและเอาเท่าที่มีอยู่ในบทเท่านั้นจะ ไม่ต่อเติมหรือขยายความใด ๆ ด้วยสมมติฐานของผู้ออกแบบเอง เช่น ในบทภาพยนตร์ระบุว่า มีโสภณ 7 คน ผู้ออกแบบก็ต้องออกแบบให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของโสภณทั้ง 7 คน แสดงความเป็นโสภณอย่างชัดเจน (ตัวละครที่เป็นโสภณนี้ถือว่าเป็นตัวละครแบบตายตัว) จะมาคิดต่อเติมเอาว่าในโสภณทั้ง 7 คน น่าจะมีคนหนึ่งที่เป็นผู้ตักตักต้องมาทำอาชีพนี้ด้วยความ จำเป็นแล้วออกแบบให้แต่งกายรัดกุมมิดชิดเพราะความเป็นผู้ดีเก่ามีชาติตระกูลนั้นไม่ได้ เพราะบทไม่ได้ระบุไว้ เพราะฉะนั้นโสภณทุกคนก็ต้องแต่งตัวในแบบฉบับที่ผู้ดูจะรู้ว่า เป็น โสภณ ความแตกต่างนั้นจะไปอยู่ในที่สีสันทันและแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของแต่ละคน แต่ความเหมือนนั้นก็ต้องเป็นแบบฉบับการแต่งกายของโสภณ

การแสดงความต้องการสมจริงกับการสร้างอารมณ์คล้อยตามด้วยเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ในภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่ต้องทำควบคู่กันไปและจะต้องมีการพิจารณาก่อนลงมือออกแบบว่ามากไป คือจะเน้นให้น้ำหนักแก่สิ่งใดมากกว่าสิ่งใด และสิ่งที่จะนำมาประกอบหรือเป็นแนวทางในการ พิจารณา คือ ข้อเท็จจริงที่มีอยู่ตามบทภาพยนตร์ โดยที่แนวทางในการนำเสนอของภาพยนตร์ นั้นเป็นแนวทางแบบสมจริง ความถูกต้องสมจริงของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่จะต้องขึ้นอยู่กับภาวะแวดล้อมต่าง ๆ เช่น ฐานะ โอกาส สถานที่ และยุคสมัย จะยืนยันไปตลอดทั้งเรื่อง หากแต่ในบางฉากบางช่วงตอนของเรื่องเราอาจจำเป็นต้องเน้นการสร้างอารมณ์คล้อยตามให้ เกิดแก่ผู้ดูเด่นเป็นพิเศษ เช่น อารมณ์เศร้า อารมณ์รัก หรือความร่าเริงเบิกบาน เสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายของตัวละครในช่วงนี้ก็มีส่วนช่วยได้โดยที่เราเน้นน้ำหนักมาด้านการสร้าง อารมณ์ได้ด้วยการใช้สี เส้น และรูปร่างของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ทั้งนี้โดยที่ความ ถูกต้องสมจริงยังคงอยู่ อาจมียกเว้นเฉพาะภาพยนตร์บางประเภท เช่น ภาพยนตร์ประเภท ระบายและเพลงที่จะเน้นการสร้างอารมณ์โดยละความสมจริงไปบ้าง ข้อเท็จจริงที่เราจะ แยกแยะออกมาจากบทภาพยนตร์จะมีทั้งบรรยากาศไว้โดยตรงกับแฝงอยู่ในคำพูดของตัวละครดังนี้

1. สถานที่ที่เรื่องเกิดขึ้น
2. ยุคสมัยและเวลาที่เรื่องขึ้น ผู้ที่จะตัดสินใจชีวิตเรื่องยุคสมัย วัน เวลาที่เหตุการณ์ เกิดขึ้นนั้นจะได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์เพียงคนเดียวเท่านั้น
3. ตัวละครในเรื่องเป็นใครบ้าง พร้อมกับรายละเอียดคือ
 - 3.1 ความสัมพันธ์ของตัวละครแต่ละตัว และสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

3.2 ตัวละครอยู่ในยุคการปกครองแบบใด

3.3 ตัวละครเกี่ยวพันหรืออยู่ใต้ลัทธิหรือศาสนาใด

3.4 ความเชื่อหรือแนวทางยึดถือของตัวละครในด้านจริยธรรม การมีเพศสัมพันธ์

การสมรส ครอบครัว

4. ก่อนเหตุการณ์ในเรื่องมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง

5. ตัวละครเด่นของเรื่องมีอะไรเกิดขึ้นบ้าง

6. หน้าที่ของตัวละครแต่ละตัวในเรื่อง ดูว่าเกี่ยวพันหรือส่งเสริมเรื่องในด้านใดและอย่างไร

7. แยกรายละเอียดด้านผู้แสดงและเหตุการณ์ในแต่ละฉาก เพื่อจำแนกว่าในแต่ละฉากมีตัวละครใด อยู่ในเหตุการณ์เช่นใด ใครออกมาเจอกับใครบ้าง การจัดเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะได้ไม่ซ้ำซ้อนกัน

8. แยกรายละเอียดด้านเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย โดยจะแบ่งทำเป็น 2 ขั้นตอน คือ ทำร่างคร่าว ๆ เพื่อเสนอในการประชุมก่อนแล้วค่อยทำรายละเอียดที่สมบูรณ์ในภายหลังคร่าว ๆ นั้นมักจะได้แก่ ลักษณะเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ระบุไว้ในบทภาพยนตร์ และตามที่เราคิดคร่าว ๆ ว่าควรจะมีควรจะเป็น และเมื่อประชุมทำความเข้าใจและทำความเข้าใจความตกลงรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ กับผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ออกแบบภาพยนตร์ หรือผู้กำกับฝ่ายศิลป์แล้วจึงทำรายละเอียดที่สมบูรณ์

การค้นคว้าและหาข้อมูลประกอบการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์

การค้นคว้าและหาข้อมูลถือได้ว่าเป็นงานในลำดับต่อการอ่านและวิเคราะห์บทภาพยนตร์ เพราะเมื่อเรารู้และเข้าใจเรื่องราวและแนวทางของภาพยนตร์และได้วิเคราะห์รายละเอียดต่าง ๆ ในบทภาพยนตร์ออกมาเรียบร้อยแล้ว เราต้องค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อเสริมสร้างความสมบูรณ์ให้แก่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์

งานในขั้นค้นคว้าและหาข้อมูลนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ การประชุมคณะทำงานกับการค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลภายนอก

1. การประชุมคณะทำงาน

ในการประชุมคณะทำงานครั้งแรกจะเป็นการประชุมของหัวหน้าในหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ ก่อนการประชุมผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย จะต้องเตรียมตัว

ให้พร้อมในการเสนอแผนงานของตนกับข้อสงสัยหรือข้อปรึกษาหารือใด ๆ เกี่ยวกับเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายใช้ร่างคร่าว ๆ ที่ทำในชั้นวิเคราะห์บทเสนอ หากเป็นกรณีที่ต้องใช้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายแบบสมัยเก่า ๆ ก็อาจจะหาภาพลักษณะการแต่งกายที่ต้องการใช้จากนิตยสารหรือหนังสือพิมพ์ไปเพื่อให้ดูเป็นตัวอย่างประกอบ ในกรณีที่ผู้กำกับภาพยนตร์มีแนวทางในเรื่องเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอยู่แล้ว ผู้ออกแบบก็รับเอาแนวทางนั้นมาปฏิบัติในการออกแบบเลข แต่หากผู้กำกับฯ มิได้กำหนดผู้ออกแบบจะเสนอแนวทางของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่เตรียมมาแก่ผู้กำกับฯ และรับฟังความคิดเห็นและความต้องการของผู้กำกับฯ แล้วนำมาปฏิบัติตาม

การประชุมครั้งแรกนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นของการลงมือทำงานตามแนวทางที่แท้จริงของภาพยนตร์ที่ผู้กำกับเป็นผู้กำหนด ดังนั้นข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องทำความเข้าใจให้ได้ในขั้นนี้คือ

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ในส่วนที่ผู้ออกแบบยังไม่แน่ใจ เช่น ในแง่บุคลิก นิสัย ใจคอ ฐานะทางสังคม ฯลฯ หากยังไม่ได้ตัดสินใจเอาใครเล่นก็ขอให้ผู้กำกับบรรยายลักษณะนักแสดงที่จะมาเล่นในแต่ละบทว่ามีลักษณะอย่างไร การรู้จักนิสัยหรือรู้ใจผู้กำกับฯ ที่เราต้องทำงานร่วมด้วยนั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญในการทำงานของผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายด้วย

1.2 ข้อมูลด้านบทภาพยนตร์ เช่น จะมีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขเวลา สถานที่ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในบทอีกหรือไม่ บทช่วงตอนใดจะถูกตัดทิ้งหรือไม่ การตัดบททั้งนั้นไม่มีผลต่อเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายนักเพราะเท่ากับตัดทิ้งไปด้วยนั้น แต่การเปลี่ยนแปลงแก้ไขจะมีผลให้ต้องเปลี่ยนแก้ไขแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายด้วยและอาจไม่ใช่เฉพาะในฉากที่แก้ไขบทเท่านั้นอาจส่งผลกระทบไปถึงฉากอื่น ๆ ทั้งก่อนและหลังจากที่ถูกแก้ไขด้วย

1.3 ค่าใช้จ่ายของฝ่ายเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย งบประมาณทางด้านเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายขึ้นอยู่กับขนาดของการลงทุนสร้างภาพยนตร์ และขึ้นอยู่กับว่าความสำคัญของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์เรื่องนั้นมีมากเพียงใด ผู้ออกแบบจะต้องเข้าใจในเรื่องภาวะการลงทุนสร้างภาพยนตร์ไว้ด้วย จะได้พร้อมที่จะเผชิญปัญหาทุกรูปแบบ อาจจะใช้วิธีเยี่ยมชมร้านตัดเสื้อสำเร็จรูป ร้านรองเท้านักเรียน ร้านเครื่องประดับ หรือเสื้อผ้าบางอย่างไม่อาจยืมได้ก็จะใช้วิธีเช่า

1.4 ระยะเวลาสำหรับการทำงาน ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายยังมีการที่จะต้องปรึกษาหารือและติดต่อประสานงานอย่างใกล้ชิดกับฝ่ายศิลป์ (ผู้ออกแบบภาพยนตร์หรือผู้กำกับศิลป์) และฝ่ายถ่ายภาพ (ผู้กำกับภาพ) การปรึกษาหารือกับฝ่ายศิลป์ก็เพื่อที่จะสร้างโครงสร้างของฉากหรือโลเคชันแต่ละแห่ง ส่วนการปรึกษาหารือกับฝ่ายถ่ายภาพ ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะได้ทราบลักษณะและการจัดแสง โดยเฉพาะมุมกล้องที่พิเศษหรือสำคัญที่จะส่งผลต่อการเลือกสีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายด้วย

2. การค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลภายนอก

หลังจากรับทราบนโยบายหรือรายละเอียดต่าง ๆ จากผู้กำกับภาพยนตร์แล้ว ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องค้นคว้ารายละเอียดในการแต่งกายตามยุคสมัย หากมีรายละเอียดปลีกย่อยใดที่จำไม่ได้หรือไม่แน่ใจก็ต้องทราบแหล่งที่จะค้นได้จากแหล่งข้อมูลเพื่ออ้างอิงได้ โดยจะต้องใช้คุณสมบัติความเป็นผู้ช่างสังเกตและความเป็นนักอ่านประกอบด้วย

หลักปฏิบัติในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์

การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายโดยทั่วไปนั้นคำนึงถึงหลักการใหญ่ ๆ อยู่ 2 ประการ คือ การใช้งานได้และสุนทรียภาพ งานออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์ก็ยึดหลักใน 2 ประการนี้เช่นกัน แต่โดยที่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์จะต้องตอบสนองความต้องการของภาพยนตร์ ต้องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันและกลมกลืนกับเรื่องและแนวทางการนำเสนอของภาพยนตร์ การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์จึงยังมีหลักปฏิบัติเฉพาะด้านของงานประกอบอีกด้วย ดังต่อไปนี้

1. มีความถูกต้องสมจริง
2. แสดงบุคลิกภาพของตัวละคร
3. แสดงความสอดคล้องกับอารมณ์ในการดำเนินเรื่อง
4. มีความสอดคล้องกับฉาก โลเคชั่น แสง และลักษณะภาพ
5. มีความสัมพันธ์ที่ดีในการแต่งกายของตัวละคร
6. คำนึงถึงความกลมกลืนกับรูปร่างและการเคลื่อนไหวของผู้แสดง
7. มีความสวยงาม

1. มีความถูกต้องสมจริง

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่ให้ความรู้สึกเป็นจริงต่อผู้ดู เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์จึงต้องให้ดูสมจริงด้วย ความถูกต้องสมจริงของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์นั้นอาจแบ่งได้เป็น 2 ประการ คือ ความถูกต้องสมจริงตามแบบแผนการแต่งกายที่นิยมกันในแต่ละยุคสมัย กับความเป็นไปได้ของการแต่งกายตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ซึ่งมักจะใช้ควบคู่กันทั้ง 2 ประการ ในกรณีที่เรื่องราวหรือแนวทางการนำเสนอของภาพยนตร์ไม่เน้นความเป็นจริง

เช่น เสนอในรูปแบบนิทาน เทพนิยาย แฟนซี ผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายก็สามารถใช้จินตนาการในการออกแบบได้เต็มที่ แต่ทั้งนี้ก็ต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ตามเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ด้วย

ศิลปะภาพยนตร์ภาพยนตระนั้นเกี่ยวข้องกับอย่างแนบแน่นกับความรู้สึกของผู้ดู การทำให้ผู้ดูรู้สึกและยอมรับในความสมจริงตามที่ภาพยนตรียต้องการได้นั้นถือเป็นหลักสำคัญในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2. แสดงบุคลิกของตัวละคร

บุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์เป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่มีส่วนทำให้ผู้ดูเข้าใจและติดตามเรื่องราวของภาพยนตร์ได้อย่างมีรสชาติ การปรากฏตัวครั้งแรกของตัวละครแต่ละตัวเอามาตีความหมายผนวกเข้ากับเนื้อเรื่อง เพราะฉะนั้นเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายชุดแรกของตัวละครจึงสำคัญมากที่จะบอกข่าวสารที่เกี่ยวกับบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวให้ชัดเจนและถูกต้อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครตัวนั้นแสดง โดยผู้แสดงที่รู้จักกันดีและเครื่องแต่งกายยังต้องสามารถแปลงบุคลิกของผู้แสดงให้เป็นบุคลิกของตัวละครในเรื่องได้อย่างหมดจด ด้วยการสื่อความหมายแบบ สี เส้น ลวดลาย และลักษณะเนื้อผ้าของเสื้อผ้าและเครื่องหมาย

ข้อสำคัญคือ การแต่งกายของตัวละครในภาพยนตร์เป็นรสนิยมของตัวละครตามนิสัยของตัวละคร ไม่ใช่รสนิยมของผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย เพราะฉะนั้น การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตรีนั้นจะพิจารณาใช้ทั้งข้อดีและข้อเสียของการแต่งกายแล้วแต่ว่าข้อใดจะส่งเสริมบุคลิกของตัวละครใดให้เป็นไปตามบท

3. แสดงความสอดคล้องกับอารมณ์ในการดำเนินเรื่อง

เสื้อผ้าจะต้องสอดคล้องกับโทนของภาพยนตร์และสอดคล้องกับอารมณ์ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ลึกลับหรือเครียดหนักทั้งเรื่อง ผู้ออกแบบอาจเลือกสีหรือโครงสีของเสื้อผ้าเป็นสีทึม ๆ เพื่อให้มีส่วนช่วยโน้มน้าวอารมณ์ของผู้ดูให้คล้อยตามเรื่องหรือในฉากเศร้าจะไม่ใช้สีสดหรือแบบที่จะทำให้ผู้ดูเข้าไปจากอารมณ์ช่วงนั้น ส่วนในฉากสนุกสนาน ร่าเริง สีฉ่ำที่สดใสของเครื่องแต่งกายจะมีส่วนช่วยสร้างเสริมอารมณ์ของผู้ดูได้มากเช่นกัน หากเป็นภาพยนตร์รักแบบหวานซึ้งหรือไปทางยุคเก่าหน่อยก็สีจะอ่อนหวานนุ่มนวล เป็นต้น

ข้อสำคัญที่จะต้องระลึกเสมอในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์คือ เครื่องแต่งกายนั้นจะต้องเป็นส่วนประกอบที่กลมกลืนของภาพยนตร์ จะต้องสนองเนื้อเรื่อง

ของภาพยนตร์มิใช่โดดเด่นจนุดจาดออกมาจนเป็นที่สะดุดตา ยกเว้นแต่ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะเป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับแฟชั่นหรือเป็นภาพยนตร์ที่ต้องเน้นการแต่งกายเป็นพิเศษโดยเฉพาะ หากไม่มีกรณีพิเศษแล้วเครื่องแต่งกายจะต้องเข้ารวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับภาพยนตร์ ไม่ข่มความสำคัญของเรื่องหรือไม่ดึงดูดให้เขวไปจากเรื่องเป็นอันขาด แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องส่งเสริมเจตนารมณ์ของภาพยนตร์ด้วย

4. มีความสอดคล้องกับฉาก โลเคชั่น แสงและลักษณะภาพ

กรณีนี้เป็นการเสริมสร้างสุนทรีย์ในภาพที่ปรากฏแก่สายตาของผู้ดู โดยทั้งแบบและสีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายมีส่วนร่วมด้วย การกำหนดสีของเสื้อผ้าให้กลมกลืนหรือตัดกันกับโครงสีของฉากและโลเคชั่นได้อย่างเหมาะสมในแต่ละฉากจะเสริมสร้างความงามให้แก่ภาพที่ปรากฏก่อให้เกิดความสบายตาในการดู ทำให้ติดตามเรื่องของภาพยนตร์ได้อย่างมีอารมณ์คล้อยตามภาพยนตร์ต้องการ การประสานงานกับฝ่ายเพื่อให้รู้ลักษณะภาพและการจัดแสงก็เป็นสิ่งสำคัญต่อการกำหนดสีและแบบของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย หากภาพกว้างมากตัวละครในภาพนั้นก็ควรใส่เสื้อผ้าสีสดพอที่ผู้ดูจะเห็นได้ง่าย หรือหากทราบลักษณะของการจัดแสงว่าจะใช้แสงไฟประดิษฐ์แบบใดบ้างก็จะได้เลือกสีเสื้อผ้าที่จะไม่ถูกกลืนหายไปแสงไฟ หรือระมัดระวังไม่ตกแต่งเสื้อผ้าให้ดูวูบวามมาก เมื่อใช้ภาพใกล้หรือใกล้มากที่ตัวละครในกรณีที่ต้องการให้ผู้ดูตั้งใจติดตามอารมณ์ของตัวละคร เพราะความวูบวามจะทำให้ผู้ดูรำคาญตาและเสียสมาธิหรือจะได้ระมัดระวังไม่ให้ความเด่นไปตกอยู่ที่ผู้แสดงประกอบแทนตัวเอก หรือหากรู้พื้นสีของฉาก ก็จะได้เลือกสีเสื้อผ้าที่ไม่จมลงไปในฉาก การแต่งกายในฉากที่ผู้แสดงต้องมาเจอกัน 2 คน เสื้อผ้าก็ต้องแตกต่างกันทั้งแบบและสี ควรให้สีต่างกันและเป็นสีที่จะสร้างความน่าดูให้แก่ภาพโดยส่วนรวมด้วย หรือถ้าทราบว่สิ่งประกอบในฉาก เช่น เฟอร์นิเจอร์เป็นสีใด ก็จะได้เลี่ยงไม่ให้ตัวละครแต่งสีเหมือนกันกับเฟอร์นิเจอร์

ในกรณีที่เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินต่อเนื่องกันโดยตัวละครต้องใช้เสื้อผ้าชุดเดียวในหลายฉากหลายสถานที่ ต้องพิจารณาฉากที่สำคัญที่สุดต่อเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายแล้วกำหนดแบบสำหรับฉากนั้นไว้ไปฉากอื่น ๆ การออกแบบเสื้อผ้าสำหรับภาพยนตร์นั้นจะต้องออกแบบโดยดูความสัมพันธ์ รวมทั้งเรื่องเป็นหลักก่อนแล้วลำดับต่อมาจึงจะให้ความสำคัญแก่รายละเอียดเฉพาะในแต่ละฉาก กรณีพิเศษสำหรับหนังขาวดำ เกี่ยวกับการใช้สีดำ ในการสเก้ตแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายนั้นกำหนดสีจริงได้ แต่เวลาหาเสื้อผ้าจริงมาใช้จะไม่ใช้สีดำจริง จะใช้สีอื่นที่ให้คุณสมบัติความทึบเหมือนสีดำแทน เช่น สีเทาเข้ม เพราะสีดำแท้ ๆ เวลาปรากฏในภาพยนตร์ขาวดำจะทำให้ดูเหมือนหลุมลึกลงไป

5. มีความสัมพันธ์ที่ดีในการแต่งกายของตัวละคร

กรณีนี้หมายถึงว่าผู้ออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องควบคุมดูแลไม่ให้เกิดความลักลั่นหรือเพี้ยนล้ำกันจนผิดปกติในการแต่งกายของตัวละครทุกตัวในเรื่อง นับตั้งแต่ตัวเอกไปจนถึงตัวประกอบที่เดินผ่านกล้อง การออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์จะต้องควบคุมตัวละครทุกตัว มิใช่เจาะจงเฉพาะแต่ตัวเด่น ๆ ของเรื่อง ในการถ่ายทำจะต้องควบคุมให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในการแต่งกายของตัวละครทุกตัว ไม่ว่าจะเป็นตัวประกอบที่เดินผ่านกล้องเพียงแวบเดียว หรือตัวประกอบที่นั่งประกอบเป็นฉากหลังในร้านอาหาร ฯลฯ กรณีที่งบประมาณมีไม่มากพอในฉากค่อนข้างหยาบหยาบสามารถแก้ปัญหาได้โดยสร้างจุดเด่นที่ทรงผมที่การแต่งหน้า การใช้สีของเสื้อผ้าบางสีที่จะช่วยความหยาบได้ การใช้เครื่องประดับวูบวบหรือมันวาว หรือการใช้แบบเสื้อเขยยาวซึ่งจะให้ความรู้ลึกซึ้งกว่าชนชั้นธรรมดา เป็นต้น

6. คำนึงถึงความกลมกลืนกับรูปร่างและการเคลื่อนไหวของผู้แสดง

เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องสวมใส่แล้วดูเป็นธรรมชาติกลมกลืนกับผู้แสดงเป็นอันดี จะต้องพรางข้อบกพร่องและเสริมจุดเด่นของผู้แสดงและต้องเอื้อต่อการเคลื่อนไหวและเคลื่อนที่ของผู้แสดงด้วย เสื้อผ้าตลอดจนรองเท้าจะต้องสวมใส่พอดีไม่คับไม่หลวมเกินไป เพราะจะเป็นอุปสรรคต่อการแสดงเป็นอย่างมาก การจำกัดใด ๆ เกี่ยวกับเสื้อผ้าหรือการสร้างอุปสรรคในการเคลื่อนไหวของผู้แสดงมิให้เป็นไปตามปกตินั้น ถือเป็นกรณีพิเศษที่ผู้กำกับภาพยนตร์จะต้องบอกให้ผู้ออกแบบเสื้อผ้าทราบ หากไม่บอกอะไรเป็นพิเศษแล้วผู้ออกแบบเสื้อผ้าจะต้องคำนึงถึงความเป็นธรรมชาติในการสวมใส่และความสะดวกในการเคลื่อนไหวของผู้แสดงด้วย มิใช่คำนึงเพียงแค่ว่าให้ใส่เสื้อผ้าออกมาตรงตามบทและมีความสวยงามเท่านั้น

7. มีความสวยงาม

จำแนกความสวยงามได้เป็น 2 ส่วนด้วยกันคือ ความสวยโดยรูปกับความสวยโดยอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่อง ความสวยโดยรูปก็คือ ความสวยที่ตัวเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายโดยตรง ใส่แล้วทำให้ดูสวยงามขึ้น ส่วนความสวยโดยอารมณ์ที่สอดคล้องกับเรื่องนั้นรวมเอาความสวยงามประการแรกเข้าไว้ด้วยเช่นกัน หากแต่ให้ความสำคัญกับการที่เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายสอดคล้องกับอารมณ์หรือแนวทางของเรื่องด้วย ภาพยนตร์บางเรื่องเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายอาจไม่สวยงามเรื่องอาจมีแต่เสื้อผ้าที่สกปรกมอมแมมทั้งเรื่อง แต่ถ้ามการออกแบบทำได้

เหมาะเจาะพอดีสอดคล้องกับอารมณ์ของภาพยนตร์แล้ว เลื่อนผ้านั้นจะเสริมสุนทรีย์ให้กับการแสดงออกของภาพยนตร์ได้และในทางกลับกันเลื่อนผ้าที่ดูสวย แต่ไม่พอเหมาะพอดีกับอารมณ์หรือแนวทางของภาพยนตร์แล้วความสวยงามนั้นจะสูญเปล่าและบางครั้งอาจสร้างความน่าเกลียดให้กับภาพยนตร์โดยส่วนรวมอีกด้วย

งานออกแบบเลื่อนผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์เป็นงานที่พัวพันอยู่กับเลื่อนผ้าของยุคสมัยก็จริง โดยเฉพาะงานออกแบบเลื่อนผ้าและเครื่องแต่งกายสำหรับภาพยนตร์ยุคปัจจุบันมีส่วนทำให้เราคิดถึงการออกแบบแฟชั่น แต่อันที่จริงแล้วการออกแบบเลื่อนผ้าสำหรับภาพยนตร์ไม่ใช่การเกาะรอบแฟชั่น หากแต่เป็นการใช้ความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ ทำให้เลื่อนผ้าและเครื่องแต่งกายดูร่วมสมัยได้ แบบเลื่อนผ้าและเครื่องแต่งกายที่ดีสำหรับภาพยนตร์คือ แบบที่ไม่ขึ้นอยู่กับกาลเวลา แม้เวลาจะผ่านไปสัก 10 ปี ก็จะไม่ล้าสมัย ยิ่งเอามาใช้หรือดัดแปลงอยู่เสมอ

ผู้ออกแบบเลื่อนผ้าและเครื่องแต่งกายจะต้องเข้าใจและระลึกไว้เสมอว่า ในการออกแบบเลื่อนผ้าให้กับภาพยนตร์นั้นจะออกแบบให้สอดคล้องกับนโยบายการลงทุนซึ่งมักจะเน้นการประหยัดนอกจากนั้น ผู้ออกแบบจะต้องศึกษาและทำความรู้จักอุปนิสัยใจคอด แนวทางและวิธีการทำงานของผู้กำกับฯ แล้วทำงานออกแบบให้สอดคล้องกัน

ความสำคัญของการตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์

ความสำคัญของการตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์นั้นพอจะแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. ความสำคัญต่อเรื่อง ได้แก่ ผู้แสดงต้องดูเหมือนจริงและเหมาะสมกับเหตุการณ์ในบทภาพยนตร์
2. ความสำคัญต่อการถ่ายทำภาพยนตร์ในด้านเทคนิคการถ่ายทำโดยทั่วไป เพราะว่า การตกแต่งมีความสัมพันธ์กับฟิล์มภาพยนตร์ ในการถ่ายภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น 16 มิลลิเมตร หรือ 35 มิลลิเมตร หรือใหญ่กว่า ไม่ว่าจะเลือกใช้ฟิล์มขาวดำหรือฟิล์มสีธรรมชาติก็ตาม การตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์ต้องให้สอดคล้องกับฟิล์มที่ใช้ด้วย ทั้งนี้เพราะว่าฟิล์มแต่ละชนิดมีความไวต่อแสงไม่เท่ากัน การเลือกสีสำหรับผู้แสดงก็ต้องเลือกอย่างพิถีพิถันเพื่อให้ได้ผลออกมาตามที่ต้องการ ส่วนฟิล์มสีสำหรับถ่ายทำภาพยนตร์นั้น โดยทั่วไปแล้วจะจัดสีของฟิล์มให้ตรงกับอุณหภูมิของสีที่เรียกว่า คัลเลอร์ เทมเปอเรเจอร์ คือ จัดสีของฟิล์มไว้สำหรับถ่ายกับแสงแดดและใช้ถ่ายกับแสงไฟ ถ้าเราใช้ฟิล์มถูกต้องกับชนิดของแสง ภาพที่ออกมาจะตรงกับสีที่แต่งเสมอ

นอกจากนี้การตกแต่งผู้แสดงยังมีความสัมพันธ์ต่อการให้แสงในการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย การให้แสงในโรงถ่ายบางครั้งจะเกิดเงาในบริเวณใต้คาง ใต้ตา หรือเงาจมูก การตกแต่งจะช่วยลดเงาได้มาก ทำให้สีผิวกลมกลืนกับการให้แสงเป็นอย่างดี

3. การตกแต่งผู้แสดงภาพยนตร์มีความสำคัญต่อการถ่ายภาพใกล้ ภาพใกล้เป็นตอนสำคัญที่ชี้เพื่อแสดงให้เห็นอารมณ์สีหน้า ใช้เพื่อบันทึกให้เห็นทั้งความงามเพื่อเร้าอารมณ์ผู้ดู หรือใช้ภาพใกล้เพื่อให้ผู้ดูเกิดอารมณ์ปั่นป่วนบางอย่าง เช่น แสดงให้เห็นภาพใกล้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญต้องทำให้เห็นสมจริงจะฉีกพลาดมิได้ เพราะภาพยนตร์จะนำผู้ดูออกห่างจอก็ได้ จะนำผู้ดูเข้าใกล้ขีดการแสดงที่สุดก็ได้ด้วยภาพใกล้

ประเภทของการตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์

การตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์มีหลายประเภท แต่พอจะแบ่งได้เป็น 2 ประเภท

1. การตกแต่งผู้แสดงในภาพยนตร์เพื่อความสวยงาม ได้แก่ การตกแต่งเพื่อส่งเสริมความงามที่มีอยู่แล้วให้เด่นชัดยิ่งขึ้น
2. การตกแต่งเพื่อผลพิเศษ ได้แก่ การตกแต่งเพื่อให้ผู้แสดงเปลี่ยนแปลงไปตามรูปแบบที่กำหนดไว้ในภาพยนตร์ วัตถุประสงค์หลักของการตกแต่งเพื่อผลพิเศษด้านเปลี่ยนตัวผู้แสดงนั้น คือการดึงเอาลักษณะอุปนิสัยของตัวละครในเรื่องออกมาให้มากที่สุดที่จะทำได้ เรื่องที่สำคัญที่ต้องศึกษาพอจะแบ่งออกได้มีอยู่ 7 เรื่องด้วยกัน คือ เผ่าพันธุ์ สิ่งแวดล้อม สุขภาพ ความพิการของร่างกาย อายุ และบุคลิกลักษณะของตัวแสดง สิ่งแวดล้อมในเรื่องก็มีความสำคัญต่อการตกแต่งด้วย

ความสำคัญของการประกอบภาพในภาพยนตร์

การประกอบภาพในภาพยนตร์ คือ การจัดวางองค์ประกอบภาพหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์ให้อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม เพื่อให้ผู้ดูสามารถติดตามเรื่องราวและการแสดงแต่ละฉากแต่ละตอนได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถเข้าถึงจุดสำคัญของเรื่องได้อย่างถูกต้อง ในการประกอบภาพแต่ละครั้งจะต้องคำนึงถึงการเคลื่อนไหวด้วยเสมอ เพราะการเคลื่อนไหวเป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ดำเนินการไปอย่างมีชีวิตชีวา

ภาพถ่ายอาจจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวได้ แต่ทุกอย่างในภาพถ่ายมิได้ปรากฏการเคลื่อนไหวที่แท้จริง แต่สำหรับภาพยนตร์จะปรากฏเคลื่อนไหวที่แท้จริงของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพซึ่งทำให้ระยะในภาพของภาพยนตร์ไม่คงที่ ดังนั้นความแตกต่างของภาพถ่ายกับ

ภาพยนตร์ประการแรกก็คือ ระยะทางในภาพของภาพถ่ายไม่มีการเปลี่ยนแปลง แต่ระยะในภาพยนตร์จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์และการแสดงต่าง ๆ บนจอภาพยนตร์จะดำเนินไปอย่างต่อเนื่องเป็นขั้นตอน และในขณะที่เหตุการณ์และการแสดงเปลี่ยนไป เวลา ก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย เพราะเหตุการณ์การแสดงบนจอภาพยนตร์กินเวลาเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกของความเป็นจริง ซึ่งเรียกว่า เวลาในภาพยนตร์

นอกจากระยะทางในภาพยนตร์จะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาแล้ว ระยะเวลาของภาพยนตร์ก็มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาควบคู่กันไปด้วยเสมอ และการเปลี่ยนแปลงของระยะทางและระยะเวลาในภาพยนตร์นี้เกิดจากลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์ที่สามารถบันทึกความเคลื่อนไหวได้นั่นเอง เนื่องจากการเคลื่อนไหวก่อให้เกิดระยะทางและระยะเวลาในภาพยนตร์และยังทำให้ภาพยนตร์มีชีวิตชีวาเหมือนเหตุการณ์จริง ๆ การประกอบภาพในภาพยนตร์จึงต้องให้ความสำคัญแก่การเคลื่อนไหวเสมอ

ภาพยนตร์ที่ดีควรจะเป็นการบันทึกภาพการแสดงหรือเหตุการณ์ที่ควรค่าแก่การสนใจและในขณะเดียวกันจะต้องประกอบภาพอย่างพิถีพิถันคำนึงถึงความสวยงามของภาพ โดยวางสิ่งที่ถ่ายและมุมกล้องในตำแหน่งที่เหมาะสม เพราะการประกอบภาพที่ดีจะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและความหมายของเรื่องราว และการเคลื่อนไหวของภาพยนตร์ไปพร้อม ๆ กัน

ในทางปฏิบัติผู้ถ่ายภาพยนตร์มิได้วางแผนประกอบภาพที่ละเอียด แต่จะเริ่มด้วยการจัดองค์ประกอบภาพในฉากนั้นทั้งฉาก รวมทั้งศึกษาการแสดงและการเคลื่อนไหวของตัวแสดงในฉากนั้นทั้งหมด จัดวางตำแหน่งของสิ่งที่ประกอบฉากและการเคลื่อนไหวทุกอย่างให้ได้รูปทรงสวยงามลงตัว แล้วจึงจัดแสดงให้แก่ตัวแสดงและฉากนั้นทั้งฉาก จากนั้นจึงแยกการแสดงของฉากนั้นออกลงตัว แล้วจึงจัดวางตำแหน่งกล้อง และอาจจัดแต่งแสงแต่ละช็อตตามความสามารถสื่อความหมายได้ดีที่สุด ควรศึกษาบทบาทยนตร์ให้เข้าใจทั้งในเรื่องของฉากและการแสดงทั้งหมด และควรวิเคราะห์เรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยว่าในแต่ละฉากแต่ละตอนต้องการให้คนดูเกิดความรู้สึกเช่นใด การประกอบภาพก็ต้องสอดคล้องกับความต้องการนั้น ๆ จึงจะทำให้ภาพยนตร์สามารถบอกทั้งเนื้อหาและอารมณ์แก่คนดูได้พร้อม ๆ กันอย่างมีประสิทธิภาพ

การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางศิลปะทั่วไปเช่นเดียวกับการประกอบภาพสำหรับการถ่ายภาพหรือภาพเขียน โดยจะต้องมีความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น ความสมดุล รูปทรง มวล จังหวะ ระยะเส้น การเคลื่อนไหว ความงาม ความกลมกลืนของสี แต่เนื่องจากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาดังได้กล่าวแล้ว การประกอบภาพของภาพยนตร์จะต้องให้ความสำคัญในเรื่องของ เส้น รูปทรง มวล และการเคลื่อนไหวเป็นพิเศษ เส้น รูปทรง มวล และการเคลื่อนไหว อาจเรียกได้ว่าเป็นภาษาที่ใช้สำหรับการประกอบในภาพยนตร์ เพราะการจัดวางองค์ประกอบภาพทั้ง 4 นี้ย่อมถูกต้องจะก่อให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวบนจอที่สามารถสื่ออารมณ์และเรื่องราวได้ตามต้องการ

เส้น

เส้นเป็นองค์ประกอบศิลปะที่สำคัญที่ใช้ในการประกอบภาพในภาพยนตร์ เส้นแต่ละประเภทจะให้ความรู้สึกแก่คนดูแตกต่างกันออกไป เราสามารถนำเอาเส้นในลักษณะต่าง ๆ มาใช้ในการประกอบภาพเพื่อให้ภาพนั้นสื่ออารมณ์และความหมายตามที่ต้องการได้ โดยธรรมชาติคนดูจะเกิดความรู้สึกต่อเส้นที่มีรูปร่างต่าง ๆ ดังนี้

- เส้นตรงจะให้ความรู้สึกแข็งแรงและความเป็นชาย
- เส้นโค้งที่มนวลจะให้ความรู้สึกจะให้ความรู้สึกละเอียดอ่อนและความเป็นหญิง
- เส้นคดโค้งที่คมชัดจะให้ความรู้สึกของการเคลื่อนไหวและความรุนแรง
- เส้นคดโค้งเข้าหากันในทางตั้งและปลายสอให้ความรู้สึกของความสว่าง ภูมิฐาน และในขณะเดียวกันก็อาจให้ความรู้สึกท้อแท้ด้วย
- เส้นตรงที่ทอดยาวตามแนวนอนให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย และเส้นประเกทนี้ยังสามารถให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย
- เส้นขนาน เส้นทแยงแสดงการเคลื่อนไหว พลังและความรุนแรง
- เส้นทแยงที่มีทิศทางตรงกันข้ามจะให้ความรู้สึกขัดแย้ง และความบีบคั้น
- เส้นที่คมหนักจะให้ความรู้สึกสดใส ชื่นบาน และตื่นเต้น
- เส้นที่มีรูปทรงแปลก ๆ จะดึงความสนใจคนดูได้ดีกว่าเส้นสายธรรมดา ๆ

ถ้านำเส้นต่าง ๆ มาผสมผสานกัน เส้นเหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อกันและอาจทำให้เกิดความหมายและให้ความรู้สึกใหม่ขึ้นมา เช่น เส้นตรงทางแนวตั้งที่ลากตั้งแต่ล่างถึงด้านบนของกรอบภาพจะให้ความรู้สึกเหมือนเส้นตรงนี้ยาวทะลุออกกรอบภาพ แต่ถ้าเพิ่มเส้นในแนวนอนเพียงเส้นสั้น ๆ เช่น เส้นแนวนอนของฝ่าเท้าหรือหลังคาเข้าไป ก็จะทำให้เส้นตั้งนั้นหดตัวอยู่ในกรอบภาพทันที ตามปกติ ถ้าหากในภาพมีเพียงเส้นประเกทใดประเกทหนึ่งเพียงประเกทเดียว ภาพนั้นจะดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร เช่น ภาพที่มีเส้นตั้งอยู่ในภาพหลาย ๆ เส้นจะทำให้ภาพดูจืดชืด น่าเบื่อ หากเพิ่มเส้นในแนวนอนเข้าไปบ้างก็จะทำให้ดูน่าสนใจขึ้น เส้นโค้งหรือเส้นทแยงจำนวนมากจะให้ความรู้สึกสับสน การประกอบภาพจึงไม่ควรใช้เส้นสายเหล่านี้มากนัก ยกเว้นเมื่อต้องการให้คนดูรู้สึกตื่นเต้น ตกใจ หรือต้องการแสดงถึงความสับสนอลหม่านที่ควบคุมไม่ได้ เส้นประเกทนี้จะช่วยบอกอารมณ์เช่นที่ว่ามันได้ เส้นที่ค่อย ๆ สิบเล็กลงไปไม่ว่าจะเป็นเส้นโค้งหรือเส้นตรงจะนำสายตาคนดูไปที่จุดปลายที่เล็กที่สุด เป็นการเพิ่มความลึกให้กับภาพได้เป็นอย่างดี ในการใช้เส้นต่าง ๆ บอกความหมายแก่คนดู บางครั้งเราก็สามารถใช้เส้นที่เลียนแบบสายฟ้าเป็นหยักตามแนวทแยงให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวที่และรุนแรง เส้น

ตรงเหมือนสายฝนหรือหิมะที่ร่วง เป็นเส้นตามแนวตั้งที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบและมั่นคง ส่วนเส้นคดโค้งให้ความรู้สึกอ่อนไหวและอ่อนโยน ตามหลักของการประกอบภาพทั่ว ๆ ไปจะต้องพยายามไม่ให้มีเส้นแบ่งภาพออกเป็น 2 ส่วนเท่า ๆ กัน ดังนั้นเส้นใด ๆ ก็ตาม ทั้งในแนวตั้งและแนวนอนไม่ควรอยู่กลางภาพพอดี เส้นต่าง ๆ เหล่านี้ เป็นเส้นที่คนดูมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า เราจึงเรียกเส้นเหล่านี้ว่าเส้นจริงและนอกจากเส้นที่ปรากฏเป็นรูปทรงจริง ๆ นี้แล้ว ในขณะที่ผู้ดูกวาดสายตาไปบนจอหรือมองติดตามการเคลื่อนที่ของตัวแสดงบนจอ นั้นสายตาของผู้ดูจะสร้างเส้นจินตนาการขึ้น เส้นจินตนาการนี้จะ เป็นเส้นที่นำสายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่ง ไปยังอีกจุดหนึ่ง และเส้นนี้อาจมีอิทธิพลต่อผู้ดูยิ่งกว่าเส้นที่ปรากฏจริงบนจอเสียอีก เช่น เมื่อผู้ดูกวาดสายตาเป็นเส้นตรงในแนวทแยงนี้คือเส้นจินตนาการที่บังคับให้ผู้ดูมองตามภาพในทิศทางดังกล่าวทั้งที่ไม่มีเส้นอยู่จริง

เส้นจินตนาการจะเป็นประโยชน์เมื่อภาพนั้นมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เพราะเส้นจินตนาการจะทำหน้าที่เชื่อมจุดสนใจทุกตำแหน่งเข้าด้วยกัน ทำให้ภาพมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ดังนั้นในกรณีที่มีจุดสนใจมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง เราจะต้องประกอบภาพให้สายตาผู้ดูพุ่งไปที่จุดสนใจแรก แล้วมีเส้นจินตนาการดึงสายตาตามผู้ดูจากจุดสนใจแรกไปยังจุดสนใจต่อ ๆ ไป อย่างราบรื่น

กล่าวได้ว่า การประกอบภาพในภาพยนตร์นั้นจะต้องคำนึงถึงเส้นจริง ซึ่งเป็นเส้นที่ปรากฏเป็นรูปธรรมให้เห็นจริง ๆ บนจอภาพยนตร์ และเส้นจินตนาการที่เป็นเส้นนามธรรมซึ่งผู้ประกอบภาพจะต้องสร้างขึ้นในจินตนาการของผู้ดู

รูปทรง

รูปทรงเป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่ง การประกอบภาพในภาพยนตร์จะต้องพิจารณาทั้งรูปทรงจริงที่มองเห็นเป็นตัวตนจริง ๆ ซึ่งหมายถึงรูปทรงภายนอกของสิ่งต่าง ๆ ที่เรามองเห็นด้วยตา และรูปทรงจินตนาการ ซึ่งหมายถึงรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ดูด้วย ในการประกอบภาพทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงรูปทรงจินตนาการเสมอ เพราะการจัดวางตัวแสดง สิ่งประกอบฉาก และการกำหนดการเคลื่อนไหว จะต้องให้เกิดรูปทรงที่ได้อารมณ์และเกิดความสุนทรีย์แก่ภาพนั้น

การพิจารณาว่ารูปทรงใดให้ความรู้สึกอย่างไรแก่ผู้ดูนั้น จึงต้องพิจารณาทั้งรูปทรงที่แท้จริงและรูปทรงที่ไม่มีตัวตนซึ่งเกิดจากเส้นจินตนาการด้วยเสมอ รูปทรงสามเหลี่ยมที่ฐานอยู่ด้านล่างจะให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง และยังเป็นรูปทรงที่ควบคุมสายตาให้อยู่ภายในรูปทรงนี้ด้วย รูปทรงสามเหลี่ยมที่ตีบแคบในแนวตั้ง จะให้ความรู้สึกแข็งแรงมั่นคงน้อยกว่ารูปทรงสามเหลี่ยม

ที่เตี้ยและมีฐานกว้างซึ่งมีลักษณะคล้ายขนเขาที่แข็งแรง ส่วนรูปทรงสามเหลี่ยมที่กลับหัวเอาปลายแหลมลงด้านล่างนั้น สามารถนำมาใช้การประกอบภาพได้เช่นกัน แม้ว่าจะดูว่าขาดความรู้สึกมั่นคง ไปก็ตาม รูปทรงกลมหรือรูปไข่จะผูกเอาสิ่งที่อยู่ในภาพไว้ด้วยกัน และจะดึงดูดความสนใจของคนดูไม่ให้ออกนอกกรอบของรูปทรงดังกล่าว เช่น จากระเบิดปรมาณูอาหารของครอบครัวที่นั่งล้อมโต๊ะอาหารรูปทรงกลม เนื่องจากรูปทรงกลมไม่มีฐานกว้างเหมือนรูปสามเหลี่ยมปิระมิด จึงดูขาดความแข็งแรงมั่นคง แต่อาจเพิ่มฐานที่กว้างออกให้แก่รูปทรงนี้ได้โดยการใส่เงาหรือสิ่งประกอบจากอื่น ๆ เพิ่มเข้าไปในส่วนฐานได้ รูปทรงกากบาทก็สามารถนำมาใช้ประกอบภาพเพื่อตีสายตาของคนดูมาที่จุดตัด นอกจากนั้นรูปกากบาทอาจให้ความรู้สึกของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และบ่งบอกถึงความมีพลังอำนาจอันน่าเกรงขามและยังอาจใช้เป็นสัญลักษณ์ของความยิ่งใหญ่ได้อีกด้วย รูปทรงรัศมี มีลักษณะคล้าย ๆ รูปทรงกากบาทแต่มีแขนงมากกว่าสี่ เช่น ดอกไม้ ดวงอาทิตย์ รูปทรงนี้ให้ความรู้สึกของควมมีชีวิตให้บรรยากาศของความร่าเริงสนุกสนานไปทั่ว รูปทรงตัวแอลมีประโยชน์มากในการประกอบภาพทิวทัศน์และภาพกว้าง ๆ ทั่ว ๆ ไป เช่น ตัวแสดงและเงาที่ทาบบนพื้นประกอบกันเป็นรูปแอล ให้ความรู้สึกพักผ่อน สงบสบายตา ส่วนตั้งของตัวแอลให้ความรู้สึกสง่างาม

มวล

มวล หมายถึงตัวแสดงหรือวัตถุ สิ่งของจำนวนเดียว หรืออาจหมายถึงตัวแสดงหรือของจำนวนมากกว่าหนึ่งที่รวมกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือเป็นหน่วยเดียวกันในการประกอบภาพ มวลจึงมีความหมายในทางน้ำหนักของสิ่งที่ปรากฏในภาพ ซึ่งเรียกว่าน้ำหนักภาพ และมวลจะสามารถจับอารมณ์และความสนใจของผู้ดูได้ด้วยน้ำหนักที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้น ๆ ความมั่งคั่งหรือความเด่นของมวลจะต้องพิจารณาหลาย ๆ ด้าน ดังต่อไปนี้

- ความโดดเด่นที่แยกห่างออกจากส่วนอื่น ๆ ของภาพจะทำให้มวลเด่นและมีน้ำหนักขึ้น
- สีที่ตัดกันจะทำให้มวลที่มีสีแตกต่างจากส่วนอื่น ๆ เด่นขึ้น
- ขนาดที่ใหญ่จะเสริมให้มวลมีน้ำหนักและเด่น
- ความมั่นคงไม่สั่นไหวหรือเคลื่อนไหวคลอนก็มีส่วนเพิ่มความเด่นและน้ำหนักของมวล
- การรวมตัวกันของมวล ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แตกแยกกระจัดกระจาย ทำให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น
- แสงที่สว่างชัดเจนทำให้มวลเด่น
- ลีลาที่สโลว์ช่วยให้มวลดูเด่นและมีน้ำหนัก

จากข้อพิจารณาต่าง ๆ ดังกล่าว จึงทำให้มวลที่แยกออกจากส่วนอื่น ๆ ของภาพจะดูแข็งแรง มั่นคง และการแยกมวลจากส่วนอื่นของภาพอาจทำได้โดยให้แสงและสีของมวลนั้นแตกต่างจากสิ่งแวดล้อมและฉากหลัง ซึ่งมีผลให้มวลนั้นโดดเด่นจากฉากหลังที่สับสนวุ่นวายได้ การรวมตัวกันของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ใต้อาภาพให้เกิดเป็นมวลที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน จะทำให้มวลมีความสำคัญขึ้น กลุ่มคนที่ยืนเกาะกลุ่มกันจึงมีน้ำหนักมากกว่าคนที่ยืนกระจัดกระจาย มวลที่มีขนาดใหญ่จะเด่นกว่ามวลที่มีขนาดเล็กกว่าอย่างแน่นอน และหากมวลนั้นมีลักษณะอื่น ๆ เหมือนกัน เราสามารถใช้เทคนิคเพิ่มขนาดของมวลได้โดยการวางมวลให้ถูกที่ เลือกมุมกล้อง และเลือกใช้เลนส์ที่เหมาะสม เช่น ถ้าต้องการให้ซับเจ็คโตมีขนาดใหญ่ก็ควรให้ซับเจ็คคนั้นอยู่ใกล้กล้อง และการใช้เลนส์มุมกว้างจะทำให้สิ่งที่อยู่ใกล้เลนส์มีขนาดใหญ่กว่าสิ่งที่อยู่ห่างเลนส์ออกไปมาก

การประกอบภาพโดยวางมวลไว้บนฐานที่ให้ความรู้สึกแข็งแรง ไม่สั่นไหวจะก่อให้เกิดความรู้สึกมั่นคง มวลที่ทอประกายแสงจะเด่นกว่าส่วนอื่น ๆ ของภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้ามวลที่ทอแสงนั้นอยู่หน้าฉากหลังที่มีสีเข้ม เพราะจะยิ่งทำให้มวลนั้นชัดเจนเด่นขึ้น เช่น ไฟป่าที่ลุกโชนในช่วง ลมแรงสะท้อนของดวงอาทิตย์จากปลายยอดโบสถ์

การเคลื่อนไหว

การประกอบภาพโดยคำนึงถึงการเคลื่อนไหวนั้นถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญที่สุดสำหรับการถ่ายภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์สามารถสื่อให้ผู้ดูรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว และในขณะเดียวกันยังสามารถแสดงการเคลื่อนไหวให้ประจักษ์ต่อสายตาผู้ดูไปพร้อมกัน การเคลื่อนไหวมีความงามในตัวของมันเอง และยิ่งก่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกในด้านต่าง ๆ แก่ผู้ดูด้วย การเคลื่อนไหวอาจเกิดจากการที่ประกอบภาพให้สายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือเกิดจากการที่ผู้ดูติดตามมองซับเจ็คที่เคลื่อนที่จริง ๆ การกวาดสายตาจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งก็ดี การมองตามซับเจ็คที่เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งก็ดี จะก่อให้เกิดเส้นจินตนาการเหมือนการประกอบภาพด้วยเส้นสายต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว การเคลื่อนไหวหรือการเคลื่อนที่ที่เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์นี้ อาจจะเปลี่ยนไปภายในช็อตเดียวกัน หรือเปลี่ยนระหว่างช็อตหลาย ๆ ช็อตก็ได้ เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ จังหวะ และลักษณะของการแสดง ส่วนความหมายของการเคลื่อนไหวชนิดต่าง ๆ สามารถอธิบายได้ดังนี้

การเคลื่อนไหวในแนวนอน จะบ่งบอกถึงการเดินทางและพลังของการเคลื่อนไหวควรรู้ว่าการเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาจะง่ายกว่าการติดตามดู เพราะเป็นการเคลื่อนที่ที่ดูเป็นธรรมชาติที่เป็นเช่นนั้นเพราะผู้ดูส่วนใหญ่เคยชินกับการอ่านหนังสือจากซ้ายไปขวา แต่การเคลื่อนไหวจาก

ชวไปซ้ายนั้นขัดธรรมชาติจึงทำให้การเคลื่อนที่ในทิศทางนี้ดูมีพลังมากกว่า ด้วยเหตุที่การเคลื่อนที่จากซ้ายไปขวาราบรื่นกว่า จึงควรใช้ในกรณีที่ติดตามการแสดงที่สบาย ๆ เช่น การแพนให้เห็นทิวทัศน์ ส่วนการเคลื่อนที่จากขวาไปซ้ายนั้นควรเลือกใช้เมื่อต้องการแสดงให้เห็นความขัดแย้ง เช่น พระเอกจู่โจมเข้าหาผู้ร้าย

การเคลื่อนที่สูงขึ้นในแนวตั้ง แสดงความทะเยอทะยาน การยกยอ ความปิติยินดี ความเจริญเติบโต และการถูกปลดปล่อย นอกจากนั้น ความรู้สึกสบาย อิศระ ความสุข ความร่าเริง ก็สามารถแสดงด้วยการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ เช่น ตัวแสดงกระโดดตัวลอยแสดงอาการลิงโลดดีใจ

การเคลื่อนไหวในแนวตั้ง แสดงน้ำหนัก อันตราย พลังของการชน กระแทกหรือบีบคั้น นอกจากนั้นการเคลื่อนไหวในลักษณะนี้ยังให้ความรู้สึกเศร้า โกล้อันตรายความตายและความหายนะได้ด้วย

การเคลื่อนไหวในแนวเฉียง มีพลังมากที่สุด จะแสดงถึงการต่อต้านความแข็งแกร่ง ความตึงเครียด อำนาจ และการข่มขู่เอาชนะด้วยพลังอำนาจ การเคลื่อนไหวในแนวเฉียงนี้สามารถใช้ในภาพที่ไม่มีการเคลื่อนที่จริง แต่ใช้มุมกล้องที่เอียงเพื่อสร้างเส้นแนวเฉียงจากรูปทรงของข้อเข่าเอง เช่นตักเอียง รูปปั้นตั้งเอียง ตัวแสดงยืนเอียง ทั้งนี้เพื่อสร้างอารมณ์บางอย่างให้รุนแรงขึ้น นอกจากนั้น เส้นเฉียงที่พุ่งขึ้นทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่สูงขึ้น เช่น การปีนเขา ควรให้ทิศทางการปีนเฉียงขึ้นทางขวา ส่วนเส้นเฉียงที่พุ่งขึ้นทางขวาแสดงถึงการเคลื่อนที่ต่ำลง เช่น ของถ่วงตกลงข้างล่าง สำหรับเส้นเฉียงที่หักเหมือนเส้นสายฟ้าจะให้ความรู้สึกรวดเร็ว และน่ากลัว

การเคลื่อนไหวกลับไปกลับมา แสดงความซ้ำซาก ความบักbin ทรหด เช่น ในฉากคุก ถ้าให้คนคุกเดินกลับไปกลับมาจะให้ความรู้สึกอัดอั้นน่าเบื่อกว่านั่งเฉย ๆ

การเคลื่อนที่เป็นขั้น ๆ ลงมาทำให้เกิดความรู้สึกสดชื่น สนุกสนาน และให้ความรู้สึกบางเบา และกระดอนเหมือนลูกบอลที่โยนลงมา

การเคลื่อนไหวที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง แสดงถึงพลัง หรืออาจแสดงถึงการเจริญเติบโตจากตรงกลาง อาจแสดงถึงความตื้นตระหนก เช่น การจรวจลของฝูงชนที่แตกออกจากศูนย์กลางภาพ

การเคลื่อนที่หยุด ๆ ไม่ต่อเนื่อง หรือการเคลื่อนที่ที่เปลี่ยนทิศทางจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ดีกว่าเคลื่อนที่ที่สม่ำเสมอและไปในทิศทางเดียวกันตลอดเวลา

การเคลื่อนที่เข้าหาผู้ดู จะทำให้ข้อเข่ามีขนาดใหญ่ขึ้นและจะน่าสนใจกว่าการเคลื่อนที่ออกห่างจากผู้ดูที่ข้อเข่าจะมีขนาดเล็กลง

ความสมดุล

ความสมดุล เป็นภาวะที่ทุกสิ่งทุกอย่างอยู่ในสภาพคงที่พอดี ให้ความรู้สึกมั่นคงและสวยงาม ภาพที่มีความสมดุลนั้น เมื่อดูแล้วจะมีความสนใจเพราะไม่มีอะไรเหลือมล้ำหรือโดดเด่นออกมา จนดูเป็นส่วนเกินของภาพ องค์ประกอบทุกอย่างในภาพจะมีลักษณะลงตัว มีน้ำหนักถ่วงกันพอดี ภาพที่จัดองค์ประกอบภาพอย่างสมดุลจะทำให้ผู้ดูยอมรับ โดยไม่รู้สึกขัดเคือง เพราะทุกอย่างในภาพผสมผสานกันอย่างกลมกลืน

ส่วนภาพที่ไม่มีความสมดุลจะทำให้ผู้ดูรำคาญเพราะความไม่สมดุลจะรบกวนความรู้สึกผู้ดู ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่สงบและไม่ยอมรับในสมอง เช่น ภาพที่มีซี่บเจ็คถ่วงน้ำหนักอยู่ด้านใด ด้านหนึ่งด้านเดียว โดยที่ปล่อยให้อีกด้านหนึ่งของภาพว่างเปล่า ภาพเช่นนี้จะก่อให้เกิดความอึดอัดให้แก่ผู้ดู

การประกอบภาพให้เกิดความสมดุลในภาพยนตร์ค่อนข้างจะซับซ้อน เพราะมีความเคลื่อนไหวเข้ามาเกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวของตัวแสดงหรือสิ่งที่อยู่ในภาพของและการเคลื่อนไหวของกล้อง เราจะต้องรักษาความสมดุลให้มีอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าภาพนั้นจะมีการเคลื่อนไหวของอะไรเกิดขึ้นก็ตาม ในการพิจารณาความสมดุลของภาพ จะต้องคำนึงถึงน้ำหนักของภาพทางด้านความรู้สึกนี้จะอยู่ภายใต้อิทธิพลของความเด่นสะดุดตาของสิ่งที่อยู่ในภาพ สิ่งใดเด่นสะดุดตาส่งนั้นจะมี น้ำหนักภาพมาก ซึ่งการที่สิ่งใดจะมีความเด่นสะดุดตามากน้อยแค่ไหนนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญ 8 ประการของซี่บเจ็ค คือ

1. ขนาด
2. รูปร่าง
3. สี
4. ความเข้ม
5. การเคลื่อนไหว
6. ทิศทางการเคลื่อนไหว
7. ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม

1. **ขนาด** ซี่บเจ็คที่มีขนาดใหญ่ย่อมมีความเด่นสะดุดตามากกว่าซี่บเจ็คที่มีขนาดเล็ก เพราะครอบครองเนื้อที่ในกรอบภาพมากกว่า

2. **รูปร่าง** ซี่บเจ็คที่มีรูปร่างปกติจะดูมีน้ำหนักมากกว่าซี่บเจ็คที่มีรูปร่างผิดปกติไป แต่ซี่บเจ็คที่มีรูปร่างแปลกและซับซ้อนจะมีน้ำหนักมากกว่าซี่บเจ็ครูปร่างธรรมดา เพราะซี่บเจ็คที่มีรูปร่างแปลกหรือประณีตซับซ้อนมีรายละเอียดที่จะเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า นอกจากนั้นซี่บ

เจ็คที่รวมตัวกันหนาแน่นจะมีน้ำหนักมากกว่าซิป เจ็คที่รวมตัวกันอย่างหลวม ๆ ส่วนซิปเจ็คที่ทรงฐานกว้างจะมีน้ำหนักมากกว่าซิปเจ็คทรงสูง เพราะดูมีความมั่นคงกว่า

3. **สี** สีร้อนจะมีน้ำหนักกว่าสีเย็น และสีสดใสจะมีน้ำหนักกว่าสีทึมทึบเสมอ เพราะดูมีความมั่นคงกว่า

4. **ความเข้มของสี** ซิปเจ็คที่สว่างหรือมีสีที่อ่อนจะมีน้ำหนักมากกว่าซิปเจ็คที่มืด และซิปเจ็คที่มีสีสว่างหรือมีสีอ่อนนั้นจะดูเหมือนเข้าไปใกล้ผู้ดู ด้วยเหตุนี้ บริเวณที่มีสีเข้มจึงต้องกว้างกว่าบริเวณที่มีสีอ่อนจึงจะทำให้บริเวณทั้งสองมีน้ำหนักเท่ากัน

5. **การเคลื่อนไหว** ซิปเจ็คที่มีการเคลื่อนไหวจะสามารถดึงดูดความสนใจผู้ดูได้ดีกว่า จึงมีน้ำหนักภาพมากกว่าซิปเจ็คที่ตั้งนิ่งอยู่กับที่ ซิปเจ็คขนาดใหญ่ที่ตั้งนิ่งอยู่ด้านหนึ่งของภาพ จะสมดุลกับซิปเจ็คที่มีขนาดเล็กที่กำลังเคลื่อนที่อยู่ด้านตรงข้าม

6. **ทิศทางของการเคลื่อนไหว** ซิปเจ็คที่เคลื่อนที่เข้าหากล้องจะค่อย ๆ มีขนาดใหญ่ขึ้น และมีความใกล้ชิดกับผู้ดูมากขึ้น จึงมีน้ำหนักมากกว่าซิปเจ็คที่เคลื่อนที่ออกจากกล้องซึ่งจะค่อย ๆ มีขนาดเล็กลงและค่อย ๆ ห่างจากผู้ดูออกไป

7. **ความโดดเด่นจากสิ่งแวดล้อม** ซิปเจ็คที่อยู่โดดเด่นจะมีน้ำหนักภาพมากกว่าซิปเจ็คที่อยู่ท่ามกลางฉากหรือสิ่งแวดล้อมที่รกรุงรัง

8. **ตำแหน่ง** ซิปเจ็คที่ตั้งอยู่ใกล้จุดกึ่งกลางภาพจะมีน้ำหนักน้อยกว่าซิปเจ็คที่ตั้งอยู่ริมกรอบภาพ จึงสามารถซิปซิปเจ็คที่มีน้ำหนักน้อยกว่าให้ไกลจากจุดกลางภาพได้มากกว่าซิปเจ็คที่มีน้ำหนักภาพมาก เพราะซิปเจ็คจะมีน้ำหนักมากขึ้นถ้าวางไว้ข้างกรอบภาพ ตามปกติส่วนบนของกรอบภาพจะมีน้ำหนักมากกว่าส่วนล่างของกรอบภาพ น้ำหนักของซิปเจ็คที่อยู่ในส่วนบนจึงหนักกว่าซิปเจ็คที่อยู่ส่วนล่างเมื่อวางไว้ด้านล่างของภาพ และเนื่องจากสายตาของผู้ดูส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการกวาดจากซ้ายไปขวา จึงทำให้ด้านขวาของกรอบภาพน่าสนใจและดึงดูดสายตามากกว่าทางด้านซ้าย ด้วยเหตุนี้ด้านซ้ายของภาพจึงสามารถรับน้ำหนักภาพได้มากกว่าด้านขวา เพราะโดยธรรมชาติด้านซ้ายจะน่าสนใจกว่าด้านขวา

ความสมดุลในการประกอบภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ความสมดุลสมบูรณ์แบบและความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบ

1. ความสมดุลสมบูรณ์แบบ

ภาพที่มีความสมดุลสมบูรณ์แบบ หมายถึง ภาพที่มีน้ำหนักทั้งสองด้านของภาพเท่ากับพอดี ผู้ดูจะไม่ให้ความสนใจแก่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพเป็นพิเศษ ด้วยเหตุนี้ ภาพที่มีความสมดุลสมบูรณ์แบบจึงเป็นภาพที่ดูไม่ให้อารมณ์รุนแรง ไม่มีพลังของความขัดแย้ง เราควรใช้การประกอบภาพ

แบบสมดุลสมบูรณ์แบบ เมื่อต้องการให้ภาพนั้นแสดงความรู้สึกที่เจ็บปวด ความวังเวง ความ
 เหม่อภาค การบันทึกภาพเพื่อให้เกิดการประกอบภาพที่มีความสมดุลสมบูรณ์แบบมักจะตั้งกล้อง
 เข้าหาซิปเจ็คตรง ๆ โดยกล้องไม่ทำมุมกับซิปเจ็ค เพราะการหันกล้องเข้าหาซิปเจ็คตรง ๆ
 จะทำให้ซิปเจ็คที่อยู่ทางซ้ายและทางขวาอยู่ห่างจากกล้องเท่า ๆ กัน ส่วนประกอบภาพทั้งสอง
 ด้านก็จะมีขนาดไม่ต่างกัน เพื่อเสริมให้ได้บรรยากาศของความสงบเงียบซึ่งเป็นอารมณ์หลัก
 ของภาพประเภทนี้ การจัดฉากจึงไม่ควรหรูหราฟุ้งเฟ้อ เพราะจะก่อให้เกิดความตื่นตาตื่นใจ เป็น
 การทำลายอารมณ์ของภาพตามที่ต้องการ แสงสีที่ดูเย็นทึมจะช่วยทำให้การประกอบภาพแบบนี้บรรลุ
 เป้าหมายยิ่งขึ้น

ในกรณีที่ต้องการให้ตัวแสดงสองตัวมีความสำคัญเท่า ๆ กัน ก็อาจใช้การประกอบภาพ
 แบบสมดุลสมบูรณ์แบบสื่อความหมายได้ และเมื่อต้องการเน้นความสำคัญของตัวแสดงใดก็อาศัย
 บทสนทนา รวมทั้งการแสดงสีหน้าหรือแสดงอาการปรียาถึงความสนใจของผู้ไปสู่ตัวแสดงนั้น

ความสมดุลของภาพนั้น มิได้ให้ความสำคัญเฉพาะขนาดของซิปเจ็คที่อยู่ในภาพเท่านั้น แต่
 จะต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ประกอบด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างสีสัน การเคลื่อนไหว
 หรือแสง ดังนั้นแม้ว่าจะวางซิปเจ็คซ้ายและขวาให้มีน้ำหนักที่เท่ากันแล้ว แต่ถ้าหากจัดแสงให้
 ตัวแสดงใดตัวแสดงหนึ่งสว่างกว่าอีกตัวหนึ่ง ก็จะเป็นการเพิ่มความเด่นให้กับตัวแสดงนั้นทันที
 นอกจากนั้น การกำหนดสี เครื่องแต่งกาย การจัดฉากหรือการใช้สีประกอบฉากใด ๆ ก็ตาม
 อาจมีผลทำให้ตัวแสดงใดตัวหนึ่งเด่นขึ้นมา หัวใจสำคัญของการประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์
 แบบ ในเรื่องความสมดุลนี้ จะต้องคำนึงถึงกฎธรรมชาติในเรื่องแรงดึงดูดของโลกด้วย ความ
 รู้สึกของผู้ดูจะต่อต้านและไม่ยอมรับการประกอบภาพที่ขัดกับกฎแรงดึงดูดของโลก ซิปเจ็คที่มี
 น้ำหนักมาก และมีรูปทรงสูงจึงต้องมีฐานที่กว้างแลมั่นคงพอ มิฉะนั้นเวลาดูจะรู้สึกเหมือนซิปเจ็ค
 นั้นอาจจะล้มคว่ำลงมาได้ และฐานที่รองรับซิปเจ็คที่มีน้ำหนักมากควรจะเป็นสี่เหลี่ยม เพราะสี่
 เหลี่ยมจะช่วยทำให้ดูแล้วรู้สึกมีน้ำหนักมากพอที่จะรองรับซิปเจ็คนั้นได้

นอกจากกฎแรงดึงดูดจะมีอิทธิพลต่อซิปเจ็คแล้ว กฎแรงดึงดูดยังมีอิทธิพลต่อการเคลื่อนที่ด้วย
 ในการกำหนดการเคลื่อนที่ของซิปเจ็คจะต้องให้เป็นไปตามกฎของแรงดึงดูดและความเป็นจริง
 เสมอ การประกอบภาพแบบสมดุลสมบูรณ์แบบนี้ เมื่อต้องการเน้นให้ผู้ดูรู้สึกถึงความสงบสุข
 สันติภาพหรืออารมณ์ที่ผ่อนคลาย ควรประกอบภาพด้วยเส้นในแนวนอน การจัดแสงก็ควรให้นุ่มนวล
 ซิปเจ็คหรือตัวแสดงจะต้องมีการแสดงหรือเคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ และควรจะมีจังหวะการติดต่อ
 อย่างเนิบนาบ ให้แต่ละข้อต่ออยู่บนจอานาน ๆ ถ้าต้องการแสดงความภูมิฐาน สง่าผ่าเผย และ
 ความมีเกียรติ ควรประกอบภาพให้เกิดความสมดุลสมบูรณ์แบบจริง ๆ

2. ความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบ

ตามปกติ ภาพที่จัดองค์ประกอบภาพโดยยึดหลักความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบนี้ จะต้องมีซับเจ็คหลักที่เป็นจุดเด่นของภาพอยู่เพียงตำแหน่งเดียวเท่านั้น และเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและรักษาความสมดุล ก็ให้มีซับเจ็คที่สองวางไว้อีกด้านหนึ่งเพื่อเป็นการถ่วงน้ำหนักของภาพ โดยซับเจ็คที่นำมาถ่วงนี้จะต้องมีน้ำหนักภาพใกล้เคียงกับซับเจ็คหลัก จึงจะสร้างความสมดุลขึ้นได้ แต่สิ่งสำคัญของการประกอบภาพแบบนี้คือว่า ซับเจ็คที่ใช้ถ่วงน้ำหนักนั้นจะต้องมีความแตกต่างกับซับเจ็คแรก อาจจะแตกต่างกันในด้านรูปร่าง ขนาด สี ความสว่าง การเคลื่อนไหว หรือการอยู่นิ่ง ทั้งนี้ เพื่อให้ภาพเกิดความสมดุลสมบูรณ์แบบขึ้น

ในการประกอบภาพนั้นจะต้องหาตำแหน่งที่เหมาะสมให้แก่ซับเจ็คหลักก่อน แล้วจึงพิจารณาหาน้ำหนักภาพมาถ่วงอีกด้านหนึ่ง และน้ำหนักภาพด้านตรงกันข้ามกับซับเจ็คหลักนี้ไม่จำเป็นต้องมีน้ำหนักมากเท่ากับซับเจ็คหลักเลยก็ได้ยว ความมีน้ำหนักภาพน้อยกว่าเล็กน้อย ทั้งนี้ เพื่อให้ซับเจ็คที่ใช้ถ่วงน้ำหนักนี้แย่งความสนใจของซับเจ็คหลักไปจากผู้ดู โดยทั่วไปไม่ควรวางซับเจ็คหลักไว้ในระดับความสูงเดียวกับซับเจ็ครอง แต่ควรจะวางซับเจ็คไว้ให้สูงกว่าหรือต่ำกว่าเล็กน้อย และถ้าเป็นไปได้ การวางในตำแหน่งที่สูงกว่าจะเหมาะสมกว่า เพราะในตำแหน่งที่สูงจะมีน้ำหนักภาพมากกว่าโดยธรรมชาติ ดังนั้น ถ้าประกอบภาพตัวแสดงควรวางตัวแสดงหลักไว้ในตำแหน่งสูงและวางตัวแสดงประกอบไว้ในตำแหน่งต่ำกว่า หรือถ้าหากจำเป็นต้องวางตัวแสดงหลักไว้ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า เช่น ในกรณีที่ตัวแสดงหลักนั่งอยู่ก็ควรใช้การจัดแสงเน้นให้ตัวแสดงดูเด่นขึ้น หรือใช้วิธีวางตัวแสดงหลักไว้ที่จุดสนใจของภาพ

วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้สามารถประกอบภาพให้มีความสมดุลไม่สมบูรณ์แบบได้ง่ายขึ้นก็คือ กำหนดให้มีตัวแสดงหรือซับเจ็คเป็นจำนวนคี่ การที่กำหนดให้มีซับเจ็คจำนวนคี่จะช่วยให้สามารถวางซับเจ็คหลักไว้ด้านหนึ่ง และให้ซับเจ็คที่เหลือถ่วงน้ำหนักอยู่อีกด้านหนึ่งของภาพ

บางครั้งเราอาจตั้งในที่จะประกอบภาพให้ขาดความสมดุลได้ เช่น ประกอบภาพให้ด้านบนของภาพหนักกว่าด้านล่าง เพื่อสร้างความรู้สึกไม่มั่นคงให้แก่ผู้ดู หรือประกอบภาพให้ซับเจ็คเอียงไปทางซ้ายและทางขวา เพื่อแสดงความขัดแย้งหรืออาจตัดต่อภาพที่ขาดความสมดุลสลับกันไปมาอย่างรวดเร็วเพื่อแสดงความรุนแรง ความโกลาหล ความหวาดกลัว

จุดสนใจของภาพในภาพยนตร์

ในการประกอบภาพนั้น ภาพทุกภาพจะต้องมีความหมาย และที่สำคัญจะต้องมีจุดสนใจของภาพที่จะเป็นตัวชี้แนะให้ผู้ดูติดตามเรื่องราว และการประกอบภาพที่ดีจะต้องมีจุดสนใจของหรือ

จุดเด่นเพียงจุดเดียวเท่านั้น เพราะถ้าหากในภาพมีจุดสนใจมากกว่าหนึ่ง จุดสนใจเหล่านั้นจะแข่งขันกันเรียกร้องความสนใจจากผู้ดู ทำให้ภาพบอกความหมายหรือเล่าเรื่องไม่ดีเท่าที่ควร

ตามปกติ ไม่ควรวางจุดสนใจของภาพไว้ที่ตำแหน่งกลางภาพ จะมีภาพบางประเภทเท่านั้นที่ถือเป็นข้อยกเว้นว่าสามารถวางจุดสนใจไว้กลางภาพได้ ตัวอย่าง ภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ไม้กางเขน หรือภาพที่มีรัศมีกระจายศูนย์กลาง จุดสนใจของภาพควรอยู่ในตำแหน่งเอียงไปทางขวามือของภาพ แต่ไม่ควรยึดถือหลักเกณฑ์ตายตัวเสมอไป เพราะถ้าหากประกอบภาพโดยให้จุดเด่นของภาพอยู่ในตำแหน่งขวามืออยู่ตลอดเวลา ก็จะทำให้เกิดความซ้ำซากจำเจจนน่าเบื่อ การวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพควรใช้กฎ 3 ส่วนซึ่งเป็นกฎพื้นฐานที่ใช้แบ่งกรอบภาพออกเป็นสามส่วนทั้งทางตั้งและทางนอน จุดที่เส้นทั้ง 4 ตัดกันคือจุดที่ควรวางสิ่งสำคัญของภาพไว้ การวางจุดสนใจของภาพในตำแหน่งที่ว่าเป็นการป้องกันไม่ให้จุดสนใจของภาพตกไปอยู่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพ ซึ่งช่วยให้ภาพไม่ถูกแบ่งออกเป็นสองส่วนเท่า ๆ กันทันที นอกจากนี้ ชับเจ็คชั่นที่มีรูปทรงสูงชันสุด ก็จะต้องไม่ตั้งอยู่กลางภาพ เพราะจะแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนทางตั้ง และในทำนองเดียวกัน ไม่ควรวางชับเจ็คชั่นที่มีรูปทรงลาดเอียงให้ส่วนที่เอียงนั้นแบ่งภาพออกเป็นสองส่วนในแนวทแยง การประกอบภาพไม่ควรยึดถือแบบฉบับอย่างใดตายตัว ควรให้มีการเปลี่ยนแปลงเมื่ออารมณ์และเนื้อหาของภาพยนตร์จะเปลี่ยนไป การทำเช่นนี้จะทำให้ประกอบภาพเกิดความหลากหลาย การประกอบภาพที่ดีควรยืดหยุ่นการวางเส้นสายและชับเจ็คชั่นไว้ที่ต่าง ๆ รวมทั้งต้องพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวแสดง และต้องเปลี่ยนมุมกล้องให้เหมาะสมกับอารมณ์ของเนื้อหาในแต่ละตอน ทั้งนี้เพื่อให้ภาพทุกข้อที่ปรากฏบนจอ น่าสนใจ และมีสิ่งใหม่ ๆ ที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ตลอดเวลา

การวางตำแหน่งจุดสนใจของภาพ

เมื่อภาพยนตร์ดำเนินไป จุดสนใจของภาพจะต้องเปลี่ยนตำแหน่งไปตามอารมณ์และเนื้อหาของเรื่อง ผู้ดูจะเข้าใจและซาบซึ้งในเรื่องราวของภาพยนตร์ได้ก็ต่อเมื่อภาพบนจอภาพยนตร์สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูให้ติดตามจุดสนใจของภาพที่เปลี่ยนตำแหน่งไปนั้นได้ตลอดเวลา และปัจจัยที่เราสามารถนำมาใช้เปลี่ยนความสนใจของผู้ดูจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งในภาพได้มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ตำแหน่งการเคลื่อนไหว การแสดงและเสียงตัวแสดง
2. การจัดแสง สี และความเข้มสี
3. การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

ตำแหน่ง การเคลื่อนไหว การแสดงและเสียงของตัวแสดง

ตัวแสดงสามารถสร้างความเด่นหรือดึงดูดความสนใจของผู้ดูด้วยตนเอง โดยอาศัยการอยู่ในตำแหน่งที่เด่นกว่า การเคลื่อนไหวที่เด่นกว่า และเสียงที่เด่นกว่า เราสามารถใช้สิ่งเหล่านี้เปลี่ยนความสนใจของผู้ดูในขณะการแสดงดำเนินไปได้อย่างไม่ยากนัก

เราอาจประกอบภาพให้ตัวแสดงอยู่ในตำแหน่งที่เป็นจุดเด่นตั้งแต่หรืออาจจะกำหนดให้ตัวแสดงเคลื่อนที่เข้าไปในตำแหน่งที่เด่นในขณะการแสดงดำเนินไป ซึ่งเป็นการเปลี่ยนความสนใจของผู้ดูให้ติดตามการเคลื่อนที่นั้น เช่น ตัวแสดงอาจจะเคลื่อนที่จากตำแหน่งเดิมที่อยู่ฉากหน้าของภาพ เข้าไปในตำแหน่งที่เป็นจุดสนใจของภาพหรือเคลื่อนที่ออกห่างจากตัวแสดงอื่น ๆ เพื่อให้ตัวเองโดดเด่นขึ้นมา อาจจะเคลื่อนที่ไปยังฉากหลังที่สว่างเพื่อให้มองเห็นตัวแสดงตัวนั้นเด่นขึ้นหรือตัวแสดงอาจจะใช้วิธียืนขึ้นเพื่อเพิ่มความสูงหรือเดินเข้าหากลิ้งเพื่อเพิ่มขนาด การเปลี่ยนตำแหน่งของตัวแสดงนี้ ถ้ากระทำอย่างทันทีทันใดในขณะที่ตัวแสดงอื่น ๆ อยู่นิ่งกับที่ จะทำให้ผู้ดูมุ่งความสนใจไปที่ตัวแสดงนั้นมากยิ่งขึ้น อาทิกริยาที่รุนแรงก็สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้ นอกจากนั้นการกลับตัวหรือกลับทิศทางการเคลื่อนไหวให้ต่างจากคนอื่นก็จะทำให้ผู้ดูสนใจตัวแสดงหลักสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ดูได้อย่างง่ายดายด้วยการใช้สิ่งที่ดังกว่า อาจจะพูดดังหรือตะโกน หรือจะใช้วิธีลดเสียงตัวแสดงอื่น ๆ ให้ค่อยลงเพื่อให้เสียงตัวแสดงหลักเด่นขึ้นมาได้ ยิ่งกว่านั้น คำพูดที่มีความหมาย มีความสำคัญ หรือคำพูดที่มีความไพเราะก็สามารถนำมาใช้สร้างความสนใจทางตัวแสดงได้เช่นกัน

การจัดแสงและสีความเข้มของสี

โดยธรรมชาติของมนุษย์จะให้ความสนใจแก่บริเวณที่สว่าง บริเวณที่มีสีอ่อน และบริเวณที่มีสีสดใส เราสามารถสร้างความเด่นให้กับตัวแสดงได้ด้วยการจัดแสงบริเวณตัวแสดงได้สว่างกว่าส่วนอื่น ๆ หรือกำหนดให้ตัวแสดงแต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายสีอ่อน หรือมีสีสดใสกว่าคนอื่น ๆ การใช้แสงเน้นตัวแสดงนั้น บางที่ต้องอาศัยการเคลื่อนที่ของตัวแสดงและกลิ้งประกอบด้วย ทั้งนี้เพื่อให้ตัวแสดงเด่นขึ้นไปอีก ในขณะการแสดงดำเนินไป เช่น ตัวแสดงอาจจะอยู่ในที่มืดแล้วค่อย ๆ เดินเข้ามาในตำแหน่งที่สว่าง หรือกลิ้งอาจเคลื่อนที่ในระหว่างที่บันทึกภาพทำให้เห็นตัวแสดงเคลื่อนไปอยู่หน้าฉากหลักที่มีสีตัดกันกับตัวแสดง การจัดให้ในฉากมีทั้งส่วนมืดและสว่างเป็นเทคนิคที่น่าสนใจที่จะช่วยตัวแสดงสามารถเดินออกจากส่วนมืดของฉากมายังส่วนสว่างของฉาก เป็นการเพิ่มความเด่นให้ตัวแสดงเมื่อการแสดงดำเนินไป ส่วนในฉากภายนอกอาจใช้วิธีกำหนดให้ตัวแสดงเดินออกจากที่ร่ม ไปยังบริเวณภายนอกที่สว่างกว่า

การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

การเปลี่ยนตำแหน่งความชัดหรือโฟกัส ทำให้ตำแหน่งที่เห็นชัดในภาพเปลี่ยนที่ไป ถ้าให้เห็นตัวหรือซัพเจ็คที่อยู่ในระยะชัดตัวแสดงหรือซัพเจ็คนั้นจะเด่นขึ้นมา โดยอัตโนมัติเพราะตามนุษย์จะสนใจในสิ่งที่เห็นชัดโดยธรรมชาติอยู่แล้ว

วิธีการใช้ระยะชัดเปลี่ยนความสนใจของผู้ดูนี้ จะต้องเริ่มจากการวางตำแหน่งตัวแสดงแต่ละตัวผลิตกันชัด แม้ว่าเทคนิคนี้จะสามารถบังคับให้ผู้ดูจะมุ่งความสนใจไปที่ตัวแสดงที่อยู่ในระยะชัดได้อย่างแน่นอน แต่ไม่ควรใช้เทคนิคนี้บ่อย ๆ เพราะความน่าสนใจจะลดลง

การวางมุกกล้องกับการประกอบภาพ

ภาพที่จัดองค์ประกอบไว้ดีแล้ว หากถ่ายจากมุมอื่นอาจจะทำให้ภาพขาดความหมายและความสวยงามได้ เรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญสำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะเทคนิคของภาพยนตร์เปิดโอกาสให้สามารถเลือกมุมมองเหตุการณ์และการแสดงได้ทุกมุม ด้วยเหตุนี้การประกอบเพื่อถ่ายภาพกว้างไว้อย่างดีแล้ว จะสามารถถ่ายภาพที่โฉบเข้ามาได้ โดยไม่ต้องประกอบภาพใหม่ ถ้าหากการถ่ายภาพโกลันนั้นมิได้เปลี่ยนมุมไปมาก และการตัดภาพจากมุมหนึ่งไปยังอีกมุมหนึ่งเพื่อให้เห็นการแสดงหรือเหตุการณ์ทุกแง่ทุกมุมก็ไม่จำเป็นต้องจัดฉากใหม่ ถ้าในระหว่างการจัดฉากและประกอบภาพได้คำนึงถึงมุมมองทุกมุมที่จะถ่ายในฉากนั้น ภาพอาจจะไม่สวยงามและอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้ดูได้เมื่อเปลี่ยนมุกกล้องหรือตัวแสดงเปลี่ยนที่ เพราะการเปลี่ยนมุกกล้องและการเปลี่ยนที่ของตัวแสดงอาจทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแสดงกับฉากหลังแตกต่างไปจากเดิมมาก ในการตัดภาพจากไกลมาเป็นใกล้ บางครั้งเมื่อตัดภาพมาเป็นภาพใกล้แล้ว อาจจะเป็นสิ่งประกอบฉากบางอย่างโผล่เข้ามาในภาพ ซึ่งอาจจะแย่งความสนใจของผู้ดูหรือทำให้ภาพไม่สวยงาม ก็อาจจะแก้ปัญหาโดยเปลี่ยนมุกกล้องหรือย้ายสิ่งประกอบฉากที่โผล่เข้ามานั้นเสีย เมื่อมีการเคลื่อนไหวของตัวแสดงหรือกล้องเกิดขึ้น ความสนใจของผู้ดูจะต้องถูกแบ่งไปที่การเคลื่อนไหวนั้นบางส่วนและเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงใด ๆ เกิดขึ้นบนจอภาพยนตร์ ผู้ดูจะสนใจกับการเปลี่ยนแปลงนั้น จนทำให้ลดความสนใจต่อองค์ประกอบภาพของภาพนั้นไป ด้วยเหตุนี้ระหว่างที่มีการเคลื่อนไหวหรือการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นบนจอ ไม่ว่าจะเกิดจากการแสดงหรือกล้องก็ตาม แม้การประกอบภาพจะไม่ถูกต้องสวยงามตามหลักการอย่างสมบูรณ์ก็ไม่ทำให้ประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องหรือการสื่อความหมายด้อยลงไป แต่ควรระลึกเสมอว่าทุกครั้งที่ภาพหยุดนิ่งคือ เมื่อไม่มีการเคลื่อนไหวของตัวแสดงและกล้อง การประกอบภาพจะต้องสมบูรณ์แบบที่สุด เพราะในขณะที่ทุกอย่างอยู่นิ่ง ผู้ดูจะให้ความสนใจกับการประกอบภาพมากขึ้น

วิธีที่จะช่วยให้การประกอบภาพสวยงามและถูกต้องสมบูรณ์ทุกครั้งทั้งกล้องและตัวแสดงหยุดนิ่งก็คือ ควรเริ่มการประกอบภาพด้วยการประกอบภาพแต่ละตำแหน่งที่ซับซ้อนและกล้องหยุดอยู่กับที่ให้สวยงามและเหมาะสมทุกตำแหน่งก่อน แล้วจึงคิดว่าจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่งนั้น ควรจะให้ตัวแสดงและกล้องเคลื่อนที่อย่างไร ที่ว่างเหนือศีรษะของตัวแสดงที่นิยมเรียกทับศัพท์ว่า "เฮดรูม" ซึ่งหมายถึงระยะห่างระหว่างศีรษะตัวแสดงถึงกรอบภาพด้านบน อาจจะต้องแตกต่างกันไปในแต่ละข้อดี ทั้งนี้ จะต้องพิจารณาถึงตำแหน่งของตัวแสดงแต่ละตัว ตลอดจนฉากหลังและรูปแบบของการประกอบภาพประกอบด้วย ถ้าหากฉากหลังเรียบ การวางตัวแสดงไว้ในตำแหน่งต่ำ จะทำให้รู้สึกมีที่ว่างเหนือศีรษะตัวแสดงมากเกินไป ภาพที่มีที่ว่างเหนือศีรษะตัวแสดงน้อยเกินไป ภาพจะดูแน่นและให้ความรู้สึกอึดอัด

เนื่องจากกรอบภาพของภาพยนตร์มิได้ตัดเหตุการณ์หรือเรื่องราวในกรอบภาพออกจากโลกรอบ ๆ กรอบภาพ ผู้ดูจะรู้สึกอยู่เสมอว่ายังมีเหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่รอบเหตุการณ์ที่มองเห็นบนจอ ดังนั้น ในการประกอบภาพจึงต้องให้ตัวแสดงสัมผัสกับเส้นกรอบภาพไม่ว่าในกรณีใด ๆ เช่น ตัวแสดงจะต้อง ไม่นั่ง ยืน หรือนอนบนเส้นกรอบภาพด้านล่างพอดี หรือจะนั่งเส้นกรอบภาพด้านข้างก็ได้

การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างขนาดซับซ้อนและขนาดภาพ มุมกล้อง ควรคำนึงถึงอารมณ์ของภาพด้วย เพราะสิ่งเหล่านี้อาจจะก่อให้เกิดอารมณ์บางอย่างแก่ผู้ดูได้ ภาพไกลที่ถ่ายจากมุมกล้องต่าง ๆ กันนี้ มิใช่เพื่อให้เกิดความหลากหลายของภาพเท่านั้น แต่การเลือกใช้ขนาดของภาพและมุมกล้องได้เหมาะสมจะมีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้ดูมีส่วนร่วมและคล้อยตามเรื่องราวบนจอภาพยนตร์มากขึ้นด้วย

ความลึกของภาพ

ภาพที่เราเห็นด้วยตาในโลกที่เป็นจริงมี 3 มิติ คือ ความสูง ความกว้างและความลึก แต่ภาพที่เห็นในภาพยนตร์ที่มีเพียง 2 มิติ คือ ความสูงและความกว้าง ดังนั้น ในการประกอบภาพเพื่อให้ได้อารมณ์และความสวยงามจึงจำเป็นต้องพิจารณาหาทางเพิ่มความลึกให้แก่ภาพของภาพยนตร์ เพอร์สเป็คทีฟจะช่วยสร้างความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพได้

ประเภทของเพอร์สเป็คทีฟ

เพอร์สเป็คทีฟ คือ ความสัมพันธ์ระหว่างซับซ้อนกับสิ่งแวดล้อม โดยพิจารณาว่าซับซ้อนนั้นแต่อยู่ที่ใดและอยู่ใกล้หรือไกลแค่ไหน เพอร์สเป็คทีฟที่ใช้สร้างความรู้สึกในทางลึกให้แก่ภาพมี

อยู่สองประเภท คือ เปอร์สเป็คทีฟที่แสดงด้วยเส้นและเปอร์สเป็คทีฟที่แสดงด้วยชั้นบรรยากาศ

1. เปอร์สเป็คทีฟที่แสดงด้วยเส้น จะปรากฏในภาพที่เป็นเส้นคู่ขนานที่ปลายค่อย ๆ เล็กลง และเส้นที่ว่าจะต้องวางทำมุมกับผู้ดู ยกตัวอย่าง เส้นคู่ขนานของทางรถไฟที่พุ่งตรงไปยังเส้นขอบฟ้า รูปทรงตัวตึกที่ตั้งสูงตระหง่านจะค่อย ๆ สดอแคบลง เส้นเหล่านี้จะสร้างภาพลวงตาที่แสดงความลึก ซึ่งจะช่วยให้ผู้ดูสามารถคาดคะเนหรือประมาณระยะทางและขนาดของซบเจ็คได้

2. เปอร์สเป็คทีฟที่แสดงด้วยชั้นบรรยากาศ จะปรากฏในภาพให้เห็นสิ่งที่อยู่ไกลออกไปจะค่อย ๆ มีสีลึมนุ่มนวลและสว่างขึ้นตามลำดับ ที่เป็นเช่นนั้นเพราะมีชั้นบรรยากาศเพิ่มขึ้นเมื่อระยะทางไกลออกไป

การสร้างมิติความลึกให้แก่ภาพในภาพยนตร์ ทำได้ด้วยการพยายามเพิ่มเปอร์สเป็คทีฟทั้งที่แสดง โดยเส้นและแสดง โดยบรรยากาศเข้าไปในภาพซึ่งมีเทคนิคและวิธีการอยู่ 5 วิธีคือ

1. การวางมุมกล้อง
2. การใช้เลนส์มุมกว้าง
3. การจัดฉาก
4. การเคลื่อนไหวกล้องและตัวแสดง
5. การจัดแสง

1. **การวางมุมกล้อง** การวางมุมกล้องทุกครั้งจะต้องพยายามให้กล้องทำมุมกับซบเจ็คเสมอ เพราะการตั้งกล้องให้ทำมุมกับซบเจ็คจะทำให้มองเห็นซบเจ็คมากกว่าหนึ่งด้าน ส่วนการตั้งกล้องประจันหน้ากับซบเจ็คตรง ๆ จะเห็นซบเจ็คด้านเดียวซึ่งภาพจะดูแบน

2. **การใช้เลนส์มุมกว้าง** จะทำให้เส้นที่แสดงเปอร์สเป็คทีฟแคบลง แต่ทั้งนี้จะต้องระวังการบิดเบือนของภาพ เพราะการใช้เลนส์มุมกว้างมาก ๆ และตั้งกล้องใกล้ซบเจ็คจะทำให้เส้นที่แสดงเปอร์สเป็คทีฟแคบลงมากและอย่างรวดเร็วทำให้กลายเป็นเส้นโค้ง จึงต้องเลือกใช้เลนส์ให้สัมพันธ์กับระยะทางระหว่างกล้องกับซบเจ็ค เพื่อป้องกันการบิดเบือนของภาพดังกล่าว

3. **การจัดฉาก** การจัดวางทุกอย่างในฉาก ไม่ว่าจะเป็นตัวแสดง เฟอร์นิเจอร์ หรือสิ่งประกอบฉากอื่น ๆ ให้มีบางส่วนซ้อนกันอยู่ก็เป็นวิธีเพิ่มความลึกของภาพอย่างง่ายและได้ผลวิธีหนึ่ง การวางตัวแสดงและสิ่งต่าง ๆ ในฉากให้ห่างกันและไม่ซ้อนกันเลย อาจทำให้ผู้ดูสับสนว่าอะไรอยู่ไกล โดยเฉพาอย่างยิ่งถ้าผู้ดูไม่คุ้นเคยหรือไม่รู้ขนาดของสิ่งที่อยู่ในฉากนั้น ก็จะทำให้ผู้ดูคาดคะเนระยะทางจากขนาดที่เห็นได้ลำบาก เพราะไม่รู้ว่ามีขนาดเล็กลงนั้นเป็นเพราะอยู่ไกลหรือมีขนาดเล็กจริงตามที่เห็น การวางของให้ซ้อนกันจึงเป็นทางออกที่ดี ที่จะช่วยให้ผู้ดู

รู้ว่าอะไรอยู่ใกล้และอะไรอยู่ไกล และช่วยให้ภาพมีความลึกมากขึ้น การจัดวางสิ่งประกอบฉากในระนาบเดียวกัน นอกจากจะขาดความสวยงามแล้วภาพจะดูแบนยิ่งขึ้นอีกด้วย

ฉากหลังที่ดีควรจะเกี่ยวข้องกับเรื่องและมีส่วนส่งเสริมการแสดงตลอดจนเพิ่มความสวยงามและความสมจริงให้แก่ภาพยนตร์ นอกจากจะทำให้ภาพน่าสนใจและให้ความสมจริงแล้ว ผู้ดูยังรู้สึกเหมือนว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์หรือบรรยากาศนั้นด้วยตัวเองด้วย ในบางโอกาสเราอาจจะวางตัวแสดงไว้หน้าฉากหลังที่เรียบ ๆ ในกรณีที่การแสดงหรือบทสนทนาในตอนนั้นมีความสำคัญมาก และไม่ต้องการให้มีสิ่งอื่นมาแย่งความสนใจของผู้ดูไป แม้ว่าฉากหลังจะมีความสำคัญ แต่ความสำคัญที่ว่านี้จะต้องเพื่อช่วยเสริมหรือแต่งตัวแสดงหรือเหตุการณ์หลักให้เด่นขึ้น ฉากหลังจะน่าสนใจหรือเด่นกว่าตัวแสดงหรือบทพูดของตัวเองไม่ได้ นอกจากนั้นซับเจ็คที่วางไว้หน้าฉากหลังจะต้องไม่กลืนไปกับฉากหลัง การดึงซับเจ็คให้เด่นออกมาจากฉากหลังอาจใช้การจัดแสงให้ความสว่างของซับเจ็คและฉากหลังต่างกัน หรือจะใช้ความแตกต่างของสีและเนื้อสัมผัสของสีแยกซับเจ็คออกจากฉากหลังก็ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนมีส่วนช่วยเพิ่มความลึกให้แก่ภาพด้วยเช่นกัน

4. **การเคลื่อนกล้องและตัวแสดง** การให้กล้องและตัวแสดงเคลื่อนที่ผ่านสิ่งประกอบฉากจะช่วยสร้างความลึกให้แก่ภาพอย่างดี หากในฉากนั้นตัวแสดงจะต้องเคลื่อนที่จากตำแหน่งหนึ่งควรกำหนดให้เคลื่อนที่ไปในระหว่างกลางของตัวแสดงอื่นหรือสิ่งประกอบฉากอื่น ๆ แทนที่จะเคลื่อนที่ผ่านหน้าสิ่งเหล่านั้นไป

5. **การจัดแสง** การจัดแสงไม่ให้มีเงาเลยจะทำให้ภาพดูแบนปราศจากความลึก ทั้งยังทำให้มองไม่เห็นพื้นผิวที่ขรุขระและรูปทรงที่แท้จริงของซับเจ็คด้วย การให้แสงจากด้านข้างจะทำให้เกิดเงาที่แยกซับเจ็คออกจากฉากหลังและสร้างความลึกให้แก่ภาพ

จะเห็นได้ว่าการประกอบภาพสำหรับภาพยนตร์ให้มีทั้งความงดงาม และสามารถสื่อความหมายได้ตามความต้องการนั้น เป็นศิลปะที่ละเอียดอ่อนและต้องการความรู้ความเข้าใจในศิลปะพื้นฐานและลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์อย่างดี ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพจะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบภาพและรายละเอียดต่าง ๆ มากมายหลายอย่าง

แต่ถ้าหากสิ่งเกิดดูภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป ที่ประสบความสำเร็จในการสื่อความหมายจะพบว่าภาพไม่มีอะไรสลบซับซ้อน การวางสิ่งประกอบฉากและตัวแสดงจะเป็นไปตามหลักเกณฑ์การจัดองค์ประกอบอย่างเรียบง่าย แต่การจัดองค์ประกอบภาพแบบเรียบง่ายไม่ได้หมายความว่าทำอย่างง่าย ๆ แต่หมายความว่าภาพนั้นไม่มีเส้นสายหรือรูปทรงที่หวือหวาหรือมีการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ และต้องมีความกลมกลืนของการผสมผสานกันระหว่างการแสดงและตำแหน่งทุกอย่างในภาพ การจัดแสงและระดับสีตลอดจนมุมกล้องก็ต้องสอดคล้องกันอย่างนุ่มนวลและที่สำคัญ จะต้องมียุติสนธิ์ของภาพเพียงตำแหน่งเดียว

ความเรียบง่ายของการประกอบภาพก็ไม่ได้ขึ้นอยู่กับจำนวนสิ่งของหรือตัวแสดงที่อยู่ในภาพ ภาพที่จัดองค์ประกอบลงตัวแล้ว คือ ภาพที่หากตัดเอาสิ่งหนึ่งสิ่งใดในภาพออกแม้เพียงอย่างเดียวยจะทำให้ภาพนั้นไม่สมบูรณ์ทันที เพราะทุกอย่างเป็นส่วนสำคัญขององค์ประกอบภาพ ภาพที่มีองค์ประกอบภาพสมบูรณ์ในการเล่าเรื่องจะไม่ทำให้ผู้ดูเสียเวลาค้นหาความหมายของภาพแม้แต่เสียวินาที หากผู้ดูเกิดความสับสนในความหมาย หรือหาจุดสนใจของภาพไม่พบจะเป็นเหตุให้ผู้ดูขาดความสนใจและอาจถึงขั้นติดตามความหมายของภาพยนตร์ตอนนั้นไม่ทัน ซึ่งถือว่าเป็นความล้มเหลวของการสื่อสารความหมายด้วยภาพทางภาพยนตร์ เพราะภาพในภาพยนตร์มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งต่างกับการดูภาพถ่ายที่สามารถใช้เวลาพิจารณาความหมายของภาพนั้นนานเท่าใดก็ได้ ภาพยนตร์แต่ละข้อจะปรากฏอยู่บนจอด้วยเวลาอันจำกัด ความสงสัยและสับสนจะทำให้ผู้ดูรำคาญ และดูภาพยนตร์ไม่รู้เรื่อง

บทที่ 3

กระบวนการ

หลังจากการศึกษาเกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของผู้ออกแบบบรรยากาศแล้ว ดังกล่าวในบทที่ 2 จึงนำเอาหลักการที่ได้ศึกษามาแล้วนั้น มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบรรยากาศในมิวสิควิดีโอ ให้เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบของงานมิวสิควิดีโอตามขั้นตอนการผลิตมิวสิควิดีโอ นั้น มี 3 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (PRE – PRODUCTION)

ในขั้นเตรียมการถ่ายทำนั้น ผู้ออกแบบบรรยากาศหรือสไตลิสต์นั้น มีหน้าที่ที่จะต้องร่วมประชุมกับผู้ควบคุมการผลิตและผู้สร้างสรรคภาพ เพื่อที่จะสร้างภาพลักษณ์ของตัวศิลปิน และวางแผนความคิดรวบยอดของการนำเสนอผลงานเพลง เมื่อวางแผนภาพลักษณ์ได้แล้วจะเลือกเพลงมาสร้างเป็นมิวสิควิดีโอ เพื่อทำการประชาสัมพันธ์ ในการเลือกเพลงนั้นก็ต้องดูแนวโน้มของกลุ่มผู้บริโภคว่านิยมอะไร และน่าจะเข้ากับสมัยนิยมและเหตุการณ์ในขณะนั้น หรือสะท้อนภาพชีวิตของศิลปินผู้นั้นอย่างเด่นชัด

ในขั้นนี้ได้เลือกเพลง "ให้ฉันตาย" ของศิลปินชายหนุ่ม 4 คน โดยใช้ชื่อว่า "คราม" แนวความคิดรวบยอดของศิลปินกลุ่มนี้ก็คือ เป็นกลุ่มนักดนตรีที่มีความรู้ มีการศึกษาในระดับปริญญาตรี เป็นตัวของตัวเอง คือ จะผลิตผลงานออกมาด้วยแรงศรัทธาในฝีมือของตนเอง รูปแบบของภาพลักษณ์จะเป็นศิลปินที่ขรึม แต่ก็ใส่ลูกเล่นบ้างให้ดูมีความอ่อนโยน ส่วนเนื้อเพลงนั้นเป็นแนวประชดประชัน เสียดสีสภาพสังคมที่แวดล้อมอยู่

จากนั้นจะวางแผนความคิดรวบยอดของเรื่องราวที่จะนำมาทำมิวสิควิดีโอ หลังจากทีประชุมมีมติตกลงกัน ผู้สร้างสรรคภาพก็จะทำสคริปต์และแผนภาพ (STORY BOARD) เพื่อที่จะได้เห็นภาพชัดเจน เมื่อถึงขั้นนี้ ผู้สร้างสรรคภาพ ผู้กำกับการแสดงและสไตลิสต์ก็จะมาประชุมกันอีกที เพื่อจะวางแผนในขั้นตอนการออกแบบบรรยากาศอีกที ตอนนี้อย่างน้อยสไตลิสต์ก็ต้องทำการศึกษาเนื้อเพลงและเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรคภาพคิดงานออกมา เพื่อที่สไตลิสต์จะทำการออกแบบบรรยากาศว่าจะออกมาในรูปแบบใด

รายละเอียดของเพลง "ให้ฉันตาย"

เป็นเพลงจังหวะร็อคแอนด์โรล ในปี ค.ศ. 1960 มีความยาวประมาณ 5 นาที มีเครื่องดนตรี 4 ชิ้น คือ กลอง เบสตัวใหญ่ กีตาร์ และเปียโน เนื้อเพลงเป็นแนวประชดประชันเสียดสีสังคม พูดถึงความน้อยเนื้อต่ำใจในสภาพสังคมที่ตนอยู่ในขณะนั้น มีเนื้อเพลงดังนี้

ใครจะอยู่ไม่สน ต้องทนกันอีกเท่าไหน วันต่อไปจริงไหม ที่ใครว่า

แล้วมันคงได้เห็นความดี อย่างน้อยไม่หนี ชำดินไม่สาย

รู้ถึงรู้แต่ยอมไม่ทนดีกว่า

ให้ฉันตาย จบวันเลวร้ายได้พักผ่อน เหนื่อยเกินจะหายใจ

อ่อนแรงจนละลาย ขอตายก่อน

อยู่ต่อก็คงทรมาน นินนานกายมันจะยิ่งกร่อน

ทนต่อไปไม่ไหวใจร้อน ขอตายไปก่อนไม่ร้อนใจ

ให้ฉันตาย จบวันเลวร้ายได้พักผ่อน เหนื่อยเกินจะหายใจ

อ่อนแรงจนละลาย ขอตายก่อน

ได้พบเจอกันวันหนึ่งนั้นมากมาย เรื่องปวดหัวว่าฉันรุ่มลุ่ม

ไม่รู้ต้องยอมเดินอยู่เพื่ออะไร ไม่รู้ใครๆ เขาทำได้อย่างไร

แต่ฉันไม่ยอมให้ถูกทำร้ายร่างกาย ไม่ปล่อยให้เขาทำลาย

อา.....อา.....อา.....ขอตายก่อน

โอะ.....โอะ.....เหลือบมองทางซ้าย ใครเขามีคู่

ทางขวาก็เห็นอยู่ เจ็บซ้ำ เจ็บซ้ำปวดใจ

ยังได้เห็น ยิ่งปวดร้าวระทมใน

อยากจะรักเป็น แต่รักที่ไร ฝ่ายรักทุกที

ก็ร้อน ก็หนาว เรื่องราวไม่เห็นเคยจบ กว่าชีวิตจะเติบโต

วนเวียนมาดีร้ายไม่เคยหมด วนเวียนมาอีกนานเท่าไหน

ขอแค่มีสิทธิ์ คิดตามใจอยากสักครั้ง

ก็อยากจะตายมันให้มันรู้ไปประ โยชน์อะไรจะมีชีวิตไปต่อ

สิ่งสุดท้าย หมดความหมาย อยากตายได้ทุกวัน ให้ฉันตาย

ให้ฉันตาย จบวันเลวร้ายได้พักผ่อน เหนื่อยเกินจะหายใจ

อ่อนแรงจนละลาย ขอตายก่อน

รายละเอียดของเรื่อง

เป็นเรื่องของผู้ชาย 4 คน เป็นเพื่อนกัน แต่ในเรื่องจะแสดงให้เห็นพฤติกรรมของแต่ละคนว่าทำอะไร อย่างไรบ้าง ทั้ง 4 คน มีเรื่องราวและปัญหาที่เกิดขึ้น แตกต่างกันไป เมื่อเกิดความเบื่อในสภาพชีวิตของตนเอง จึงมารวมกลุ่มกันสร้างสรรค์ผลงานเพลงออกมา แต่เมื่อนำไปเสนอตามห้างแผ่นเสียงต่าง ๆ ต่างก็โดนปฏิเสธ เพราะนายทุนต้องการศิลปินที่ตนสามารถควบคุมและบังคับได้ แต่พวกเขาไม่ได้ทำงานรับใช้นายทุน จึงรู้สึกผิดหวัง เมื่อตอนเดินถนนกับชาวคนหนึ่งถูกโจรทำร้าย จึงเข้าไปช่วย ปรากฏว่า ชายผู้นั้นคือประธานบริษัทห้างแผ่นเสียงที่ใหญ่โต พวกเขาจึงได้รับการสนับสนุน จนพวกเขาประสบความสำเร็จ

ในเรื่องจะมีการแบ่งฉากต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ฉากห้องนอนนักดนตรีทั้ง 4 คน
2. ฉากแบ่งครึ่ง (ตอนโทรทัศน์)
3. ฉากนิก
4. ฉากห้องผู้จัดการ
5. ฉากนอกสถานที่ คือ ทางเท้า ต้นไม้ และ ตาดฟ้า

ผู้แสดงหลัก 4 คน คือ นักดนตรี ทั้ง 4 คน

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. ต้อม | - กีตาร์ |
| 2. แป้ง | - เบสตัวใหญ่ |
| 3. ไก่ | - กลอง |
| 4. บุรุษลึกลับ | - เปียโน |

ผู้แสดงประกอบมีดังนี้ ผู้จัดการ 4 คน ประธานบริษัท 1 คน ศิลปินเดี่ยว 3 คน

หญิงสาว 5 คน

เมื่อผู้สร้างสรรค์ภาพคิดได้ออกมาอย่างนี้แล้ว สไตลิสต์ก็จะนำความคิดนั้นไปออกแบบบรรยายภาคต่อไปได้ว่า เพลงให้นันทายเป็นเพลงจังหวะร็อคแอนด์โรล ในยุค 60'S เพลงจะมีจังหวะสนุก ๆ เมื่อเพลงอยู่ในยุค 60'S แล้วบรรยายภาคก็ควรออกมาในยุค 60'S ด้วย จากนั้นสไตลิสต์ก็ต้องไปทำการศึกษาค้นคว้า จากหนังสือพิมพ์เก่า วารสารหรือนิตยสารที่มีในสมัยนั้น รวมกระทั่งชมภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นในสมัยนั้นและภาพยนตร์ปัจจุบันที่สร้างให้เป็นภาพยนตร์ยุคเก่า เพื่อที่จะศึกษาถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ และแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์นั้น ๆ จากนั้นสไตลิสต์ก็จะนำเอาสิ่งที่ได้ศึกษามาแล้วนั้น มาพิจารณาออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง โดยจะต้องทำการออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. สถานที่ เนื่องจากข้อจำกัดของการใช้กล้องในสมัยนั้นมีมาก การถ่ายทำส่วนใหญ่จึงมักจะถ่ายทำกันในห้องปฏิบัติการถ่ายทำ (STUDIO) ในเรื่องนี้จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วงคือ ช่วงอยู่บ้าน ช่วงงาน และช่วงเล่นดนตรี ช่วงอยู่บ้านก็จะแสดงให้เห็นว่า แต่ละคนเมื่ออยู่บ้านนั้นมีพฤติกรรมอย่างไร และทำอะไรบ้าง ช่วงทำงานก็จะเป็นการไปสมัครงานตามห้างต่าง ๆ ช่วงเล่นดนตรี ก็แสดงในห้องส่งเพื่อแพร่ภาพทางโทรทัศน์ ดังนั้นเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ก็จะอยู่ในห้อง จึงเหมาะสมมากที่จะใช้ห้องปฏิบัติการถ่ายทำ แต่จะมีบางฉากเท่านั้นที่ถ่ายทำนอกห้อง เพื่อความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องบางตอน

2. ฉาก เมื่อกำหนดออกมาว่าในเรื่องนี้จะมีฉากใดบ้างก็ต้องมาแบ่งแยกเป็นห้อง ๆ ไป เพื่อง่ายต่อการคิดฉาก ในเรื่องนี้มีฉากห้องอยู่ 4 ห้อง ดังนี้ คือ

1. ห้องด้อม เป็นฉากไม้สีขาว ที่นอนวางกับพื้น
2. ห้องไก่ เป็นฉากไม้แต่แบ่งครึ่งเป็นฉากเข้า-ค้ำ
3. ห้องไก่ เป็นห้องไม้สีขาว มีอุปกรณ์ศิลปะมากมาย
4. ห้องบุรุษลักลับ เป็นฉากไม้สีขาว มีโต๊ะเขียนแบบวาง 1 ตัว

ต่อไปคือ ฉากแสดงดนตรีออกแบบให้เป็นฉากผ้าสีขาวยังหมด ส่วนฉากห้องผู้จัดการก็จะถ่ายที่ห้องจริงซึ่งมีสภาพคล้ายห้องทำงานจริง ๆ จะเห็นว่าฉากส่วนใหญ่จะเป็นสีขาวทั้งหมด เพื่อจะให้บรรยากาศของภาพยนตร์ราบรื่น ไม่รู้สึกวุ่นวาย ด้วยการเปลี่ยนแปลงสีของฉากหลัง ทำให้อารมณ์ในการชมนั้นสม่ำเสมอ แต่จะไปเด่นตรงผู้แสดง และของประกอบฉากมากกว่า

3. อุปกรณ์ประกอบฉาก ในห้องแต่ละห้องจะสะท้อนภาพชีวิตความเป็นอยู่ของคน ๆ นั้น ก็จะต้องดูว่าในเรื่องคน ๆ นั้น กำลังทำอาชีพอะไร นิสัยใจคืออะไร ของในห้องก็จะต้องเหมาะกับคน ๆ นั้นด้วย เช่น ห้องผู้จัดการห้างแผนเสียงก็ควรมีตัวอย่างแผนเสียง มีโต๊ะมีชั้นวางเอกสาร เป็นต้น ห้องของนักศึกษาศิลปะก็ควรมีของที่เกี่ยวข้องกับศิลปะต่าง ๆ และการจะนำของเข้าไปประกอบฉากนั้นก็จะต้องคำนึงถึงยุคสมัย ตามที่ได้วางแผนไว้ในตอนต้น คือของทุกอย่างจะต้องมีรูปแบบที่ในยุคเองนั้นมีใช้

ตัวอย่างงาน-อุปกรณ์ประกอบฉาก

.

4. **เสื้อผ้า - เครื่องแต่งกาย** ในเรื่องนี้ตัวแสดงหลัก ๆ ก็คือนักดนตรีหนุ่ม 4 คน แนวความคิดโดยรวมที่วางไว้ตอนแรกก็คือ เป็นปुरुชนธรรมดา ไม่เลิศเลอกว่าผู้อื่น ไม่ใช่ศิลปินหล่อ แต่งตัวดีมาก แต่ก็ไม่ใช่คนเซย ฉะนั้นเสื้อผ้าหลัก ๆ จะแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ

4.1 ช่วงอยู่บ้าน จะเป็นเสื้อผ้าธรรมดา ๆ ที่ทุกคนใส่อยู่บ้านได้ เช่น เสื้อยืด กางเกง เป็นต้น ในเรื่องนี้เป็นผู้ชาย 4 คน ที่อยู่บ้าน จึงออกแบบให้เป็นเสื้อยืด แขนสั้น คอกลม และกางเกงขายาว

4.2 ช่วงสมัครงานตามที่ต่าง ๆ เสื้อผ้าก็จะเรียบร้อยชิ้นมาตรฐานหนึ่ง คือ มีทั้ง เสื้อเชิ้ตและเสื้อยืดโปโล กางเกงขายาว เพื่อความเหมาะสมกับการไปสมัครงาน แต่ก็ยังเห็นสภาพความเป็นอยู่อย่างชัดเจน

4.3 ช่วงเล่นดนตรี ช่วงนี้จะมี 2 ตอน คือตอนที่โดนบังคับให้เล่นคือนายทุนจะใช้ อำนาจบังคับให้เล่นเป็นศิลปินหล่อ เสื้อผ้าจึงต้องใส่สุทตามสมัยนิยม และตอนที่ประสบผลสำเร็จ และได้รับการยอมรับจากประชาชนแล้ว เสื้อผ้าจะเป็นเรียบ ๆ แต่ก็จะได้มลุกเล่นเข้าไปบ้าง เช่น ผูกเนคไทลายดอก หรือเสื้อเชิ้ตที่มีลวดลาย เป็นต้น เสื้อผ้าตอนนี้จะแสดงให้เห็น ภาวลักษณะของศิลปินกลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ทั้งนั้น การแต่งกาย รวมกระทั่งผม หน้าตา ของทั้งผู้แสดงหลักและผู้แสดงประกอบ ทั้งหญิงและชาย ก็จะต้องแสดงให้เห็นถึงฐานะ อาชีพ และค่านิยมของยุค 60'S นั้นว่าเขานิยม แต่งกายกันอย่างไร และอยู่ในแผนของความคิดรวบยอดด้วย

ตัวอย่างเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายในมิวสิควิดีโอเพลง "ให้ฉันตาย"

2. ขั้นตอนการถ่ายทำ (UNDER - PRODUCTION)

ขั้นตอนนี้นับว่าเป็นขั้นตอนที่หนักที่สุดและต้องพบกับอุปสรรคต่าง ๆ เพราะเป็นขั้นตอนที่รวมทุกอย่างที่ได้เตรียมไว้ก่อนการถ่ายทำเข้าด้วยกัน การตัดสินใจทั้งหมดในขั้นนี้จะอยู่ที่ผู้กำกับแสดง สิ่งที่จะต้องทำในขั้นนี้ คือ แจกแองงานถ้าเป็นกรณีที่ทำให้อยู่ในสตูดิโอ การสร้างฉากก็สามารถเตรียมการล่วงหน้าไว้ก่อนวันถ่ายได้ รวมทั้งมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ตกแต่งไว้แล้ว โดยหน้าที่การจัดสร้างฉากนี้จะหน้าที่ของผู้ควบคุมฝ่ายศิลป์ ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉากฝ่ายจัดหาจะต้องนำมาพร้อมกันในวันที่ถ่ายทำก็จะต้องมีการคอยควบคุมดูแลรักษาให้อยู่ในสภาพเรียบร้อย ผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบบรรยากาศจะเป็นคนเรียกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ ฝ่ายจัดหาจะต้องคอยรับคำสั่งนี้ หรือในบางกรณีอาจต้องการอุปกรณ์บางอย่างที่ไม่ได้จัดเตรียมไว้ก่อนมาใช้แก้ปัญหาเฉพาะหน้า ฝ่ายจัดหาจะต้องเป็นผู้หามาเข้าฉาก เสื้อผ้า-เครื่องแต่งกายก็ต้องนำมาพร้อมกันที่กองถ่ายในวันที่ถ่ายทำ และในระหว่างการถ่ายทำฝ่ายเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายก็ต้องคอยดูแลให้กับนักแสดง ในเรื่องการแต่งกายของนักแสดงจะรับคำสั่งจากผู้กำกับการแสดงและผู้ออกแบบบรรยากาศ ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงหลักหรือนักแสดงประกอบ

ในขั้นนี้ จะเป็นหน้าที่ของผู้กำกับการแสดงที่จะกำกับการแสดงของนักแสดงให้ออกมาตรงกับที่ได้วางแผนไว้ สไตลิสต์ก็จะคอยควบคุมบรรยากาศทั้งหมดไม่ให้เบี่ยงเบนออกจากความคิดรวบยอด และคอยแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำจนกว่าจะสำเร็จจุลลงไป

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (POST-PRODUCTION)

หลังจากการถ่ายทำสิ้นสุดลงแล้ว สิ่งที่เหลือคือการติดต่อเรียบเรียงให้เป็นเรื่องราวตั้งที่ผู้ควบคุมการผลิตและผู้สร้างสรรค์ต้องการ เมื่อได้ทำการติดต่อภาพและเสียงรวมทั้งทำเทคนิคต่าง ๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว สิ่งที่จะต้องทำต่อไปคือ การทำแคปชั่น (CAPTION) ไปส่งไป ได้แก่ ชื่อเพลง ชื่อศิลปิน และชื่อชุดของผลงานนั้น และที่ขาดไม่ได้คือชื่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เอื้อเฟื้ออุปกรณ์ต่าง ๆ ชื่อบุคคลที่มีอุปการะต่อผลงาน เพื่อแสดงความขอบคุณในงานนี้ ได้เลือกการทำแคปชั่น แบบซูเปอร์อิมโพสต์ สไตลิสต์ก็จะเข้ามาออกแบบ ตัวหนังสือที่จะใช้ทำแคปชั่นที่ใช้ในบทนำ และในส่วนของตอนจบ ซึ่งจะมีรายชื่อของผู้ที่ช่วยเหลือสนับสนุนตลอดจนผู้ร่วมงาน การออกแบบตัวหนังสือก็ต้องให้มีรูปแบบที่นิยมกันในสมัยนั้นด้วย เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศของมิวสิกวิดีโอด้วย ในขั้นลงมือทำนั้นจะทำตัวแบบของข้อความที่จะใช้เป็นตัวแคปชั่น เป็นตัวสีดาบนพื้นขาวหรือตัวสีขาวบนพื้นดำ แล้วนำไปปะบนผนังใช้กล้องตัวหนึ่ง

จับภาพ แล้วส่งสัญญาณเข้ามาโดยตรงยังเครื่องตัดต่อ ที่เครื่องตอนนี้จะช่วยทำเทคนิคพิเศษ ใส่เพิ่มลงไป ไม่ว่าจะเป็นการใส่สีต่าง ๆ โดยตัวพื้นดำหรือพื้นขาว จะหายไปเหลือแต่เพียง ตัวอักษรแค่ขั้นที่ต้องการ เป็นสีเส้นตามที่เครื่องตัดต่อสร้างขึ้นพร้อมที่จะใส่ลงในภาพได้

เมื่อใส่แค่ขั้นลงไปแล้วก็เป็นอย่างอื่นว่า มิวสิควิดีโอเพลงนั้นเสร็จสมบูรณ์อย่างแท้จริง พร้อมทั้งจะส่งไปออกอากาศในรายการเพลงต่อไป

บทที่ 4

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ในการทำหน้าท้อออกแบบบรรยากาศหรือสไตล์ในงานมิวสิกวิดีโอเพลง "ให้ฉันตาม" นี้ ไม่มีหนังสือเล่มใดที่ให้ข้อมูลโดยตรงในงานการออกแบบบรรยากาศ ดังนั้นผู้ทำการศึกษาจะต้องรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบรรยากาศหลาย ๆ แหล่ง ก่อนอื่นจะต้องมีความรู้ในด้านการออกแบบ การจัดองค์ประกอบศิลป์ต่อมาจึงศึกษาเรื่องกระบวนการผลิตมิวสิกวิดีโอ เมื่อทราบถึงกระบวนการเสร็จแล้วก็มาศึกษาถึงบทบาทและหน้าที่ของสไตล์ลิสต์ว่าจะมีหน้าที่อย่างไร กระบวนการทำงานเป็นอย่างไร ก็ต้องไปทำการค้นคว้าถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสไตล์ลิสต์ แต่เนื่องจากไม่มีหนังสือเล่มใดที่มีข้อมูลเรื่องสไตล์ลิสต์ ดังนั้นจึงต้องทำการศึกษาโดยการพูดคุยกับผู้ที่เป็นสไตล์ลิสต์และผู้ที่ทำงานด้านการถ่ายทำว่าสไตล์ลิสต์มีบทบาทต่องานนั้น ๆ อย่างไร อีกทั้งยังต้องฝึกทำงานถ่ายทำว่าสไตล์ลิสต์นั้น ๆ อย่างไร อีกทั้งยังต้องฝึกทำงานกับกองถ่ายจริง เพื่อที่จะศึกษาถึงความสำคัญของสไตล์ลิสต์อย่างเข้าใจลึกซึ้ง และยังต้องศึกษาถึงแนวความคิดของสไตล์ลิสต์แต่ละคนที่มีต่อผลงานของเขาเหล่านั้น ต่อมาจึงศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องของยุคสมัย เพราะว่ามิวสิกวิดีโอเพลงชุดนี้ได้สร้างสรรค์ออกมาให้เป็นภาพยนตร์ที่ย้อนยุคไปในยุค 60's ทั้งนี้ต้องศึกษาทั้งจากของไทยและของต่างประเทศ ซึ่งยุค 60's นั้น ของไทยตรงกับช่วง พ.ศ. 2503-2513 เหตุที่ต้องศึกษาจากทั้งของไทยและของต่างประเทศก็เพื่อจะนำมาเปรียบเทียบกันว่าสิ่งใดเหมาะที่จะนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ แต่ในเรื่องนี้การออกแบบจะเน้นที่ค่านิยมของคนไทยมากกว่า เพราะว่าคนไทยรุ่นหลังจะได้ทราบถึงสภาพชีวิตความเป็นอยู่ การดำเนินชีวิตของคนไทยในสมัยก่อนนั้นว่าเป็นอย่างไรบ้าง แตกต่างกับปัจจุบันอย่างไร แหล่งที่จะศึกษาค้นคว้าถึงสภาพสังคมไทยในสมัยนั้นค่อนข้างจะหายาก เนื่องจากเป็นหนังสือเก่า ขาดสูญหายไปมากมาย ที่มีอยู่ก็มีตามหอสมุดใหญ่ ๆ ที่มีมากก็คือ หอสมุดแห่งชาติ แต่การจะขอยืมนั้นยากลำบากมาก ต้องผ่านหลายขั้นตอน เพราะหนังสือเก่า บอบบางและมีความสำคัญมาก อย่างเช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือพิมพ์จะเป็นสื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปของบางเมืองได้ดีที่สุด ต่อมาก็พกววารสารต่าง ๆ ที่เห็นชัดที่สุดและตรงกับที่ต้องการชมที่สุดก็คือภาพยนตร์เก่า ๆ จะชี้ให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างภาพยนตร์ในสมัยก่อนได้อย่างดี

เมื่อได้ศึกษาข้อมูลทุกอย่างแล้ว ก็นำข้อมูลนั้นมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบบรรยากาศ เนื่องจากเพลงนี้เป็นเพลงแนวประชดประชันเสียดสีที่มีความสนุกในจังหวะและทำนอง อีกทั้งเรื่องราวก็ยังคงมีความตลกขบขันเข้ามาแทรกบรรยากาศโดยรวมส่วนใหญ่ จึงออกแบบให้ผู้แสดง

มีความเด่น โดยมากจะเป็นฉากขาวเรียบ ๆ เพราะสีขาวเป็นสีที่ดูเรียบ ง่าย แต่มีเสน่ห์ เข้ากับสีใดก็ได้ โดยจะขับให้อีกส่วนหนึ่งเด่นขึ้นมาทันที งานนี้ก็เช่นกันเมื่อฉากหลังขาวแล้ว ผู้แสดงก็จะเด่นทั้งเสื้อผ้า-เครื่องแต่งกาย และเด่นในการแสดง จะทำให้ผู้ชมเห็นได้ทันทีว่า ผู้แสดงทำอะไรอยู่ โดยที่ไม่มียะไรมาแย่งความสนใจ อารมณ์โดยรวมดูแล้วก็จะไม่รู้ลึกลับสะดุด จากการเปลี่ยนฉากที่มีสีสันฉูดฉาดหรือมีลวดลายมาก ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉากก็ออกแบบให้มีของน้อยที่สุด โดยจะนำของที่มีความสำคัญกับในเรื่อง นำมาจัดวาง โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบ เพื่อให้ได้ฉากห้องที่สวยงามและไม่รก ได้ใจความ ในเรื่องเสื้อผ้า-เครื่องแต่งกายนั้น จะออกแบบให้เข้ากับบุคลิกของศิลปินหรือผู้แสดงนำในเรื่อง และให้เหมาะสมตามสถานการณ์ ของแต่ละบทที่ได้วางแผนไว้ แม้กระทั่งเสื้อผ้า-การแต่งกายของผู้แสดงประกอบก็จะออกแบบ ตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในบทด้วยเช่นกัน โดยการออกแบบทั้งหมดนี้ต้องอยู่ในยุคสมัยตามที่ได้ วางความคิดรวบยอดไว้ เพื่อให้บรรยากาศโดยรวมดูแล้วออกมาเป็นเรื่องเดียวกัน และเมื่อ ถึงขั้นการแบ่งงานไปปฏิบัติตามที่แล้วนั้น สไตลิสต์ก็ยังคงต้องคอยควบคุมดูแลให้ตรงตาม ความคิดรวบยอดจนผลงานมีวิสัยทัศน์โอสำเร็จ และนำออกเผยแพร่

ปัญหาของการทำงานครั้งนี้

1. ข้อจำกัดงบประมาณ เนื่องจากโครงการผลิตมิวสิควิดีโอเป็นงานที่ต้องใช้ทุนมาก นักศึกษายังไม่มีรายได้ การใช้เงินจึงต้องประหยัดให้ได้มากที่สุด จึงต้องหาเช่ากล้องและ ห้องปฏิบัติการการถ่ายทำของทางราชการเพราะมีราคาถูก
2. ข้อจำกัดของเวลา สืบเนื่องมาจากการใช้อุปกรณ์และสถานที่ของราชการมีราคาถูก แต่มีปัญหาเรื่องเวลาของการใช้ เพราะต้องทำงานในช่วง 8.00-16.30 น เท่านั้น การเตรียมการถ่ายในแต่ละฉากนั้นก็ต้องใช้เวลานานพอสมควร การทำงานก็อาจจะล่าช้าขึ้น ทำให้ต้องทำงานแข่งกับเวลา
3. สิ่งที่ไม่คาดว่าจะมีปัญหาก็กลับเป็นปัญหา เช่น นักแสดงไว้แล้ว แต่มาแสดงไม่ได้ ก็ต้องหาผู้แสดงใหม่ ถ้าหาไม่ได้ก็ต้องเปลี่ยนเป็นฉากอื่น ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์
4. ความไม่พร้อมในเรื่องของบุคลากร เนื่องจากผู้ร่วมงานทุกคนที่มาช่วยทำงานนั้น ล้วนแต่เป็นนักศึกษาทั้งสิ้น การที่พวกเขาจะใช้เวลาทุ่มเทให้กับกองถ่ายนั้นเป็นได้ไม่เต็มที่ จึงมีผลทำให้งานเกิดติดขัดและล่าช้า
5. ความไม่พร้อมในเรื่องของอุปกรณ์ประกอบฉาก ดังที่กล่าวแล้วว่ามีข้อจำกัดทาง งบประมาณที่ไม่สามารถหาซื้อของได้ทุกอย่าง จึงต้องขอยืมของ การยืมของนั้นก็ต้องขึ้นอยู่กับ เจ้าของว่าอนุญาตหรือไม่ ถ้าไม่อนุญาตก็ต้องไปหาที่อื่นกว่าจะได้ก็มีปัญหาล่าช้า เนื่องจาก เป็นของเก่าจึงไม่ค่อยมีใครให้ยืมของมากนัก

ในการทำงานศิลปนิพนธ์โครงการการออกแบบบรรยากาศในมิวสิควิดีโอนี้ สไตลิสต์ไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่ออกแบบบรรยากาศเท่านั้น เมื่อออกกองถ่ายสไตลิสต์ต้องทำทุกอย่าง ตั้งแต่จัดหาผู้แสดง หาเสื้อผ้า หาอุปกรณ์ประกอบฉาก แม้กระทั่งสร้างฉาก บนของชั้นลง-ชั้น 3 เพราะห้องปฏิบัติการการถ่ายทำอยู่ชั้น 3 รวมการทำงานในห้องปฏิบัติการ 5 วัน

สรุปได้ว่า การทำหน้าที่ออกแบบบรรยากาศหรือสไตลิสต์นั้นจะสำเร็จลงโดยลำพังไม่ได้ เนื่องจากกระบวนการการผลิตต้องมีการทำงานเป็นกลุ่ม ทุก ๆ หน้าที่มีความสำคัญเหมือนลูกโซ่ ถ้าขาดหน้าที่ใดหน้าที่หนึ่ง จะทำให้การทำงานเกิดปัญหาติดขัดและล่าช้า จึงต้องมีการร่วมมือกันร่วมประชุมปรึกษาหารือ เพื่อให้งานสำเร็จลงตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

บรรณานุกรม

ดำเนิน ยอดมิ่ง. (2527) พื้นฐานการออกแบบ : เชียงใหม่ ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ทอม เชื้อวิวัฒน์. (2528) องค์ประกอบศิลป์ : กรุงเทพฯ บริษัทเปิดกล้องส่องโลก

วินัย โสมติ. (2525) หลักการออกแบบ : กรุงเทพฯ ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Laver James. (1986) Costume & Fashion, Aconcise history. Spain :
Artes Graficas Toledo S.A.D.L.

Lloyd Valerie. (1986) The art of Vogue photographic covers. England :
Octopus books limited.

Morgan Jamic, Kamen Nick. Baptiste Jean Mondino, Mitzilorenz.
Nature Boy. The Face. 2 (14)

O' brien Glenn. (1990) Jean - Paul Goude. Interview. March 1990.

Powell Polly & Peel Lucy. (1988) 50'S & 60'S Style. Hong Kong :
South sea int'l press Ltd.