

# “ความคิดรวบยอดและสไตล์” ใจความสำคัญของการสื่อสารในการผลิตงานภาพยนตร์

## “Concept and Style” A Significant Communication in Film Production.

ภัทรนันท์ ไวกยะสิน<sup>1</sup>, อธิป เตชะพงศธร<sup>2</sup> และ สามินี รัตนยงศ์ไพโรจน์<sup>3</sup>

Pattaranun Waitayasin, Athip Taechapongsathon and Saminee Ratanayongpairoj

### บทคัดย่อ

กระบวนการผลิตภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการวางแผน การจัดการที่มีระบบชัดเจนเพื่อสร้างคุณภาพและมาตรฐานของผลงาน โดยที่กลไกสำคัญในการผลิตภาพยนตร์ คือ การกำหนดและวางแนวทางสำหรับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ที่ชัดเจนในช่วงก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์ หรือ ช่วงเตรียมงานภาพยนตร์ ซึ่งขั้นตอนแรกของการเริ่มการทำงานภาพยนตร์ คือ การกำหนดความคิดรวบยอดและสไตล์ เพื่อเป็นคัมภีร์ในการดำเนินงานของผู้กำกับ การแสดง นักแสดง ผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้ออกแบบงานศิลป์ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้กำกับภาพ และบุคลากรในฝ่ายอื่นๆ โดยมีผู้กำกับการแสดงเป็นผู้กำหนดและควบคุมทิศทางการทำงานไม่ให้หลุดจากกรอบของแก่นความคิดหลัก ซึ่งพัฒนาต่อยอดมาจากความคิดรวบยอด และนำไปสู่การกำหนดสไตล์จากการพูดคุย ระดมความคิด ดีความจากบทภาพยนตร์ ตลอดจนการประสานงาน การทำงานร่วมกันของบุคลากรแต่ละฝ่าย โดยมีผู้กำกับการแสดงเป็นผู้นำบทบาทและหน้าที่ของฝ่ายการแสดงและการกำกับ การแสดง ฝ่ายออกแบบงานภาพยนตร์ และ ฝ่ายผลิตงานภาพยนตร์ ทั้ง 3 ฝ่ายนี้มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันไม่สามารถขาดหรือละทิ้งสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ ล้วนมีความสำคัญเท่า ๆ กัน เพียงแต่บทบาทการทำงานนั้นมีลักษณะที่แตกต่างและโดดเด่นในแต่ละส่วนของงานภาพยนตร์ นอกจากนี้การสื่อสารระหว่างบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สำคัญเช่นกัน หากขาดการสื่อสารที่ดีก็จะนำไปสู่การดำเนินงานที่ผิดพลาด ไม่เข้าใจกัน หากขาดความร่วมมือของบุคลากรแต่ละฝ่ายแล้วนั้นย่อมส่งผลเสียต่อกระบวนการผลิตภาพยนตร์ทั้งในด้านเอกภาพขององค์ประกอบในงานภาพยนตร์ การบริหารจัดการ และงบประมาณ ตลอดจนส่งผลกระทบต่อผลงานภาพยนตร์ที่ออกสู่สายตาผู้ชม ความคิดรวบยอด

และสไตล์จึงเป็นปัจจัยสำคัญของการสื่อสารในกระบวนการผลิตงานภาพยนตร์ที่ควรให้ความสำคัญและนำไปใช้ปฏิบัติงานจริง บทความวิชาการเรื่องนี้ จึงได้วิเคราะห์ความสัมพันธ์และกระบวนการทำงานร่วมกันในงานภาพยนตร์ ตลอดจนแนวปฏิบัติของการสื่อสารความคิดรวบยอดและสไตล์ระหว่างตำแหน่งหน้าที่ต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์และการสื่อสารไปยังผู้ชม

**คำสำคัญ :** ความคิดรวบยอด / สไตล์ / การผลิตภาพยนตร์ / การกำกับ การแสดง / การแสดง / การออกแบบในงานภาพยนตร์

### Abstract

Film production process needs to have a clear method or excellence teamwork system for the best quality and standard of the film by planning and preparing process which is pre-production. So the first step of pre-production is defined concept and style, it seems like a pledge in process of director, actor, art director, production designer, costume designer, director of photography and another crews, which we have a director to be a leader of the team and define the direction of the film that was developed from the main concept and bring it to create a style from talking, brainstorming and interpreting from screenplay then coordinate with each team which we have the director will be a leader, acting and directing team, film design department and production department. Three of them are very significant and we won't be able to repeal one of them, they just have a different rule to work on the film. In Addition, communication is the one

<sup>1,2,3</sup> อาจารย์ ประจำสาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

that very significant on working process of each department, every single team must communicate with each other. If film production team doesn't have a good enough communication, it is going to the wrong direction of the film. If film production team doesn't have a nice coordinate with each other team, it will corrupt to production processes such as management and budget, then have an effect on film that will be screened to the audience. Concept and style is a significant factor in communication of film production process that should be the first prioritize and apply to the teamwork. This academic article analyze the relation and corporate working method in film production and also workflow method to communicate concept and style between crews film production and audience.

**Keyword:** Concept / Style / Film Production / Directing / Acting / Production Design

## บทนำ

ผลงานภาพยนตร์เป็นผลงานที่รวบรวมเอา ศิลปะหลายแขนงเอาไว้ด้วยกัน กล่าวคือ การแสดง สถาปัตยกรรม ปติมากรรม วรรณศิลป์ ดนตรี จิตรกรรม ซึ่งอาศัยบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการแสดง การกำกับ การแสดง การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ เทคนิคความเชี่ยวชาญ ด้านการผลิตและเทคโนโลยี จึงทำให้ผลงานภาพยนตร์ เป็น "ศิลปะร่วม" รวมทั้งกระบวนการผลิตงาน ภาพยนตร์ต้องอาศัยการทำงานเป็นทีม ไม่สามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้เพียงคนเดียว หรือ ไม่ใช่ผลงานที่ เกิดขึ้นจากปัจเจกบุคคล ดังนั้นกระบวนการผลิตงาน ภาพยนตร์จึงต้องมีทิศทางในการผลิตเดียวกัน โดยใช้ หลักการของความคิดรวบยอดและสไตล์ (Concept and Style) ตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ช่วงการถ่ายทำ (Production) และ ช่วงหลังการถ่ายทำ (Post-production) รวมทั้งการสื่อสารที่ดีและมี ประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกัน ระหว่างบุคลากรฝ่าย การแสดงและกำกับ การแสดง ฝ่ายออกแบบงาน ภาพยนตร์ และฝ่ายผลิตงานภาพยนตร์ โดยที่ลักษณะ บทบาทหน้าที่ของแต่ละฝ่ายมีความแตกต่างกัน และมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันไม่สามารถขาดฝ่ายใดฝ่าย หนึ่งไปได้

## ความหมายและกระบวนการสร้างความคิด รวบยอด (Concept)

ในงานภาพยนตร์นั้น หากจะมองถึงความ บันเทิงก็คงจะดูเป็นเป้าประสงค์หลักเบื้องต้นของผู้ที่มา รับชมภาพยนตร์คาดหวังว่าจะได้รับ แต่หากจะมองไปที่ ตัวเรื่องราวของภาพยนตร์แล้วก็คงจะเป็นการเล่า เรื่องราว และเนื้อหาที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ล้วนมาจากผู้คนเบื้องหลัง หรือทีมงานผู้สร้างภาพยนตร์ บุคคลเหล่านี้ล้วนมีส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ หากจะมองย้อนไปยังเบื้องลึกในการสร้างภาพยนตร์แล้ว นั้น องค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ใน เบื้องต้นนั้นมักมองไปยังสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอ ให้ผู้ชมได้รับรู้ หรือเรียกอย่างง่ายว่า ความคิดรวบยอด (Concept) ก่อนที่จะนำไปพัฒนา หรือขยายเรื่องราว เป็นบทภาพยนตร์ในลำดับต่อไป

หากจะกล่าวว่า ความคิดรวบยอด นับเป็น จุดเริ่มต้น และส่วนสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ก็คงไม่ ผิดนัก เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์นั้นมักเริ่มจากจุด เล็ก ๆ ที่ยิ่งใหญ่เช่น ความคิด (Idea) ก่อน และขยาย การพัฒนาความคิดต่อไปเป็นความคิดรวบยอด ซึ่ง ความคิดรวบยอดนั้นได้ถูกนิยามว่า ความคิดรวบยอดคือ แนวความคิดสำหรับเรื่องต่าง ๆ (ไม่ใช่โครงเรื่อง) ที่อธิบายได้ภายในประโยคเดียว (David D. Busch, 2006: 95) กล่าวคือ ความคิดรวบยอดเป็นตัวอธิบาย ตัวเรื่องให้ผู้ชมได้ทราบถึงภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ อย่าง ง่าย และอาจกล่าวได้ว่าความคิดรวบยอดคือจุดเริ่มต้น ในการพัฒนาบทละคร และนำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ ในลำดับต่อไป

ในการสร้างความคิดรวบยอดนั้น ต้องระบุตัว ละครหลัก และ อุปสรรคที่ขัดขวางเรื่องราวต่าง ๆ ใน ภาพยนตร์ ซึ่งความคิดรวบยอดนั้นต้องสามารถนำเสนอ ตัวละครหลักให้ผู้ชมเข้าใจไปแนวทางเดียวกับที่ผู้สร้าง ความคิดรวบยอดต้องการนำเสนอ และความคิดรวบ ยอดนั้นมักจะเป็นประโยคปลายปิด ซึ่งทำให้ผู้ที่อ่าน หรือผู้ชม สามารถรับรู้ หรือคาดเดาความเป็นไปได้ของ เรื่องว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะเป็นเช่นไร มีตัวละครหลัก เป็นใคร และอุปสรรคเป็นอย่างไร

การสร้างหรือกำหนดความคิดรวบยอดนั้น ไม่ได้ระบุเจาะจงว่า ต้องเป็น ผู้กำกับ หรือนักประพันธ์ บทภาพยนตร์เท่านั้น ถึงมีสิทธิ์กำหนด หรือสร้าง ความคิดรวบยอดได้ เนื่องจาก ความคิดรวบยอดนั้น สามารถเกิดจากบุคคลใดก็ได้ในทีมงานสร้างภาพยนตร์ 'ไม่ว่าจะเป็น ผู้อำนวยการกอง ผู้กำกับ หรือ นักประพันธ์บทละคร (Janet Wasco, 2003: 25)

หน้าที่ หรือประโยชน์ของความคิดรวบยอดนั้น ไม่เพียงแต่จะสามารถนำมาพัฒนาบทภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังคงเป็นแกนหลักสำคัญของแนวคิดในกระบวนการ สร้างภาพยนตร์ในขั้นตอนต่างๆ ดังนั้นนอกจากจะเป็น

จุดเริ่มต้นในการสร้างงานภาพยนตร์แล้ว ยังคงเป็นแนวทางในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ในลำดับต่อไปตลอดจนการสร้างภาพยนตร์นั้นเสร็จสิ้นลง

## ความหมายและกระบวนการสร้างสไตล์ (Style)

สไตล์ (Style) ในภาษาไทยหมายถึง รูปแบบซึ่งเมื่อเมื่อรูปแบบมาปรากฏ หรือถูกรวมเข้ากับงานภาพยนตร์นั้น สามารถนิยามได้ว่า รูปแบบ คือ การจัดองค์ประกอบของภาพ และเสียงในภาพยนตร์ รวมไปถึงผลลัพธ์จากการเลือกต่าง ๆ ของผู้สร้างภาพยนตร์ (David Bordwell, 1997: 4) กล่าวคือ รูปแบบภาพยนตร์นั้นจะปรากฏขึ้นในส่วนต่าง ๆ ของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ แสง สี เสียง การจัดองค์ประกอบฉาก และการนำเสนอ ซึ่งทั้งหมดที่ปรากฏนั้นยังคงแสดงให้เห็นการตัดสินใจของผู้สร้างภาพยนตร์ในเรื่องต่าง ๆ ระหว่างกระบวนการสร้างก่อนที่จะปรากฏต่อหน้าผู้ชม

รูปแบบของภาพยนตร์นั้น อาจกล่าวได้ว่า เป็นลักษณะเด่น หรือ ศิลปะที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เนื่องจากรูปแบบของภาพยนตร์นั้น มักจะนำ รูปแบบการเล่าเรื่อง ประเภทของภาพยนตร์ รูปแบบของศิลปะ หรือ นักประพันธ์ (Author)" (David Bordwell, 1997: 4) ซึ่งรูปแบบต่างๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้จะมีการแยกย่อยประเภทตามหัวข้อต่างๆ ออกไปอีกมากมาย เช่น รูปแบบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีทั้งตาม และไม่ตามลำดับชั้นตอน, ประเภทของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์ผจญภัย เป็นต้น, ประเภทรูปแบบของศิลปะ เช่น ศิลปะแบบโกธิค เรอเนสซองต์ วิกตอเรียน เป็นต้น และนักประพันธ์ทางภาพยนตร์เช่น Michelangelo antonioni Wong Kar Wai Christopher Nolan เป็นต้น

การนำรูปแบบต่างๆ มาประยุกต์ใช้กับบทภาพยนตร์ต่างนั้น ต้องคำนึงถึงลักษณะเด่นของรูปแบบนั้นๆ ว่ามีความเหมาะสมกับตัวบทภาพยนตร์ หรือความคิดรวบยอดที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอต่อผู้ชมมากน้อยเพียงใด เนื่องจากรูปแบบบางรูปแบบนั้น ไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้สมบูรณ์เท่าที่ควร หรืออาจจะนำมาประยุกต์ใช้ได้เพียงบางส่วนเท่านั้น เนื่องด้วยปัจจัยของยุคสมัย หรือเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ เป็นต้น

ตัวอย่างกรณีศึกษาสำหรับการกำหนดความคิดรวบยอดและสไตล์ในงานภาพยนตร์ คือ โครงเรื่อง "สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด" ซึ่งเป็นโครงเรื่องที่บุคคลทั่วไปรู้จักกันเป็นอย่างดี หากแต่ในกระบวนการสร้างภาพยนตร์สามารถนำมาสร้างขึ้นมาใหม่ หรือ เล่าใหม่ โดยกำหนดความคิดใหม่และสไตล์ใหม่ เพื่อสร้าง

มุมมอง มิติของการนำเสนอที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับผลงานภาพยนตร์เรื่อง (Mirror Mirror, 2012) และ (Snow White and the Huntsman, 2012) ซึ่งทั้งสองเรื่องนี้ต่างมีทิศทางของเรื่องที่แตกต่างกัน จุดเริ่มต้นในการพัฒนาบทภาพยนตร์ การตีความตัวละคร การกำหนดยุคสมัย สถานที่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นของเรื่อง องค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคการถ่ายทำก็แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ตลอดจนการนำเสนอความคิดทางด้านศิลปะมาใช้ โทนีสี แสง และการจัดวาง เพื่อสร้างสไตล์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะเรื่อง



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง Mirror Mirror (2012)

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror\\_Mirror\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mirror_Mirror_(film))



ภาพที่ 2 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง Snow White and the Huntsman (2012)

ที่มา : [https://en.wikipedia.org/wiki/Snow\\_White\\_and\\_the\\_Huntsman](https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_White_and_the_Huntsman)

## ความคิดรวบยอดและสไตล์สำหรับการกำกับ การแสดงและการแสดง

การกำกับการแสดง (Directing) และ การแสดง (Acting) มีความสำคัญยิ่งในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ เนื่องจากลักษณะการทำงานจะมีผลต่อ “ภาพ” ที่จะปรากฏในงานภาพยนตร์ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับการกำกับการแสดงและการแสดงประกอบไปด้วย

### ผู้กำกับการแสดง (Director)

ผู้กำกับการแสดงเปรียบเสมือนหัวเรือ หรือผู้นำในการผลิตภาพยนตร์ เป็นผู้ตีความ (Interpreter) ประสานงานร่วมกับบุคคลอื่น ๆ ในงานภาพยนตร์ เช่น ผู้เขียนบท ผู้กำกับศิลป์ ผู้กำกับภาพ นักแสดง ผู้คัดเลือกการแสดง ผู้ควบคุมการผลิต เป็นต้น ตั้งแต่ช่วงก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ช่วงถ่ายทำ (Production) และ ช่วงหลังการถ่ายทำ (Post-production) ซึ่งแกนหลักสำคัญที่ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องยึดเหนี่ยวเอาไว้ให้มั่น คือ ความคิดรวบยอด และ สไตล์ เพื่อกำหนดและวางแนวทางการทำงานได้อย่างชัดเจนและไม่หลงทาง อันดับแรก ผู้กำกับการแสดงจะต้องตีความ และค้นหา “ความคิดรวบยอด” ให้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งผู้กำกับการแสดงสามารถตีความร่วมกับบุคลากรในฝ่ายอื่น ๆ เช่น ผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้กำกับภาพ ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้เขียนบท เป็นต้น จนพัฒนาเป็นแนวความคิด (Idea) จนนำไปสู่ แก่นความคิดหลัก (Theme) จนกลายเป็นความคิดรวบยอดโดยใช้ทักษะด้านการวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์ ที่การกระทำของตัวละครหลักในเรื่องสนับสนุนแก่นความคิดหลักเป็นสำคัญ เพื่อกำหนดเป็นกรอบและแนวทางในการทำงาน รวมทั้งความคิดรวบยอดนั้นจะเป็น “ข้อความ หรือ Message” สื่อสารไปยังผู้ชม หากผู้กำกับการแสดงได้ปฏิบัติหน้าที่ของตนเองได้ดีที่สุด ผลลัพธ์ที่สะท้อนให้เห็นได้อย่างชัดเจนคือ ผู้ชมจะต้องได้รับแก่นความคิดหลัก หรือ ความคิดรวบยอด เรื่องเดียวกันกับที่ผู้กำกับการแสดงได้กำหนดไว้ตั้งแต่แรกเริ่มของการสร้างสร้งงานภาพยนตร์

ตามที่ (Michael Rabiger, 2008: 5) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้กำกับการแสดง คือ ผู้ที่พัฒนาทักษะของตำแหน่งต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ ตั้งแต่การพัฒนาทางด้านความคิด ความรู้สึก และการแสดง โดยที่ผู้กำกับการแสดงจะต้องยึดมั่นแนวทาง ความคิด ตั้งแต่เริ่มต้นการทำงานในช่วงเตรียมงานก่อนการถ่ายทำจนถึงช่วงหลังการถ่ายทำ

หน้าที่ของผู้กำกับการแสดง เริ่มต้นตั้งแต่การอ่าน วิเคราะห์ ตีความ บทภาพยนตร์ หรือในบางกรณี ผู้กำกับการแสดงมีส่วนร่วมในการพัฒนาบทภาพยนตร์ร่วมกับผู้เขียนบทภาพยนตร์ด้วย กำหนดแก่นความคิด

หลัก ตัวอย่างเช่น จากเรื่อง “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” ขั้นตอนแรกของการกำหนดทิศทางของเรื่อง การกำหนดแก่นความคิดหลัก คือ “ภาพที่สะท้อนออกมาจากกระจกไม่ใช่ความจริงแต่เป็นเพียงภาพลวงตา” หากเรากำหนดแก่นความคิดหลักนี้ จะสามารถชี้ให้เห็นถึงทิศทางของงานภาพยนตร์ ที่กำหนดให้การเล่าเรื่องเน้นไปที่การกระทำของตัวละคร แม่มดที่เชื่อคำพูดของกระจกวิเศษจนทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นในเรื่อง เมื่อผู้กำกับการแสดงได้กำหนดแก่นความคิดหลักแล้วนั้น จึงนำไปสู่การกำหนดความคิดรวบยอดและวางแนวทางการสื่อสาร มีความรู้ว่าจะต้องประสานการทำงานกับฝ่ายต่าง ๆ อย่างไรบ้าง รวมทั้งการเสนอข้อคิดเห็นเพื่อการปรับเปลี่ยนแก้ไขผลงานตามขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ในแต่ละช่วง ระหว่างบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ ตั้งแต่งานด้านการแสดง งานออกแบบองค์ประกอบศิลป์ จนถึงการบริหารจัดการและการประสานงาน สามารถคัดเลือกนักแสดงได้อย่างเหมาะสมกับตัวละครที่ผู้กำกับการแสดงและผู้เขียนบทได้กำหนดเอาไว้ ผู้กำกับการแสดงจะต้องสามารถควบคุม ดูแล ฝึกสอน ให้คำแนะนำทักษะทางการแสดงกับนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ทางการแสดงที่ตรงตามบทและแนวทางของการผลิตภาพยนตร์ เช่นเดียวกับ (บรรจง โกศัลวัฒน์, 2529: 17) อธิบายถึงผู้กำกับการแสดงเปรียบเสมือนศูนย์รวมของการเล่าเรื่อง คือ

1. เพื่อสร้างความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่ นักประพันธ์ต้องการจะเล่า

2. เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปด้วยความคล่องตัวในด้านการผลิตและการดำเนินเรื่องในงานภาพยนตร์

ด้วยเหตุนี้ผู้กำกับการแสดงในงานภาพยนตร์จึงต้องมีความรอบรู้หลาย ๆ ด้าน เพื่อจะสนองเจตนาของการเป็นศูนย์รวมดังกล่าว

### นักแสดง (Actor)

นักแสดง คือ ผู้ที่ถ่ายทอดเรื่องราวการกระทำของตัวละครผ่านการเล่าเรื่องของงานภาพยนตร์ คุณลักษณะสำคัญของการเป็นนักแสดงที่ดีนั้นจะให้ความสำคัญกับทักษะด้านการแสดงที่ผ่านการฝึกฝนมาอย่างเชี่ยวชาญ ซึ่งนักแสดงจะต้องมีความคิดอย่างที่ตัวละครคิด หรือการมีสมาธิกับบทบาทอย่างถูกต้องเพื่อให้การแสดงมีชีวิตจิตใจ มีความจริงภายใน ไม่ใช่การเสแสร้งแกล้งทำ กล่าวคือ นักแสดงสามารถมองเห็นทุกสิ่งรอบตัวด้วยสายตาของตัวละคร มองโลกด้วยทัศนคติของตัวละคร ไม่ใช่สายตาของนักแสดง (สตีเฟน ฟันธูมโกมล, 2538: 13) บุคคลที่นักแสดงต้องทำงานร่วมกันมากที่สุด คือ ผู้กำกับการแสดง โดยที่นักแสดงจะต้องมีส่วนร่วมในการค้นหาบทบาทของตัวละคร ที่สอดคล้องกับแนวความคิด แก่นความคิด และความคิด

รวบยอดของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ เพราะในบางครั้ง นักแสดงจะขาดทิศทาง แนวทางในการแสดงที่เหมาะสม ผู้กำกับการแสดงจึงเป็นผู้ชี้แนะกำหนดและเลือกสรรแนวทางที่ถูกต้องเหมาะสม (Russell J. Grandstaff, 1987)

ตามตัวอย่างจากเรื่อง “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” ซึ่งมีแก่นความคิดหลัก คือ “ภาพที่สะท้อนออกมาจากกระจกไม่ใช่ความจริงแต่เป็นเพียงภาพลวงตา” ในฐานะของนักแสดงจำเป็นที่จะต้องเข้าใจ “สาร” ที่จะนำเสนอ การสื่อสารของผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องสื่อสารมาถึงนักแสดง เพื่อสร้างทิศทางที่ต้องการให้กับการแสดงและการตีความลักษณะตัวละคร ที่จะเชื่อมโยงและนำไปสู่แก่นความคิดหลักที่ได้กำหนดไว้

นอกจากผู้กำกับการแสดงและนักแสดงในงานภาพยนตร์แล้วนั้น บุคลากรที่อยู่ในฝ่ายนี้ที่ช่วยสนับสนุนการกำกับการแสดงและการแสดงอีก คือ ผู้คัดเลือกนักแสดง (Casting Director) ซึ่งเป็นผู้สืบเสาะค้นหานักแสดงทั้งชายและหญิงในงานภาพยนตร์ รับผิดชอบในการแยกแยะตัวละคร ลักษณะนิสัยตัวละคร อายุ และรวบรวมรายชื่อของผู้สมัครหรือตามบริษัทตัวแทนนักแสดง ผู้คัดเลือกนักแสดงต้องทำงานร่วมหรือใกล้ชิดกับผู้กำกับการแสดง ผู้อำนวยการสร้างเพื่อความสะดวกในการตัดสินใจ (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 209) นอกจากนี้ บุคคลที่ช่วยให้นักแสดงมีทักษะการแสดงที่ปรากฏอยู่ในฉากแล้วมีพลังและเข้าถึงบทบาทของตัวละครได้ดีที่สุด คือ ผู้ฝึกสอนการแสดง (Acting Coach) เป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยนักแสดงตีความอารมณ์ในบทภาพยนตร์ ให้ความช่วยเหลือผู้กำกับในกรณีที่นักแสดงไม่สามารถสื่ออารมณ์ตามที่ผู้กำกับต้องการได้ โดยเฉพาะในภาพยนตร์ที่ใช้นักแสดงซึ่งไม่มีประสบการณ์มาก่อน อาจจัดฝึกฝนการแสดง (Workshop) ให้แก่นักแสดงก่อนที่ภาพยนตร์จะถ่ายทำ รวมทั้งผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง (Assistant Director) เป็นผู้ช่วยเหลืองานต่าง ๆ เพื่อแบ่งเบาภาระของผู้กำกับ ในกองถ่ายขนาดใหญ่ มักมีผู้ช่วยผู้กำกับอย่างน้อย 2 คน ได้แก่ ผู้ช่วยผู้กำกับหนึ่ง (First Assistant Director) เป็นผู้ที่คอยรักษาคำสั่งและระเบียบวินัยในกองถ่าย คัดเลือกและดูแลความเรียบร้อยของตัวประกอบ เตรียมตารางการถ่ายทำ จัดจำนวนและประเภทของตัวประกอบเข้าฉาก กำหนดทิศทางเคลื่อนไหว และผู้ช่วยผู้กำกับสอง (Second Assistant Director) รับผิดชอบช่วยเหลืองานของผู้ช่วยหนึ่ง เตรียมการและการแจกเอกสารการถ่ายทำ เช่น ใบนัดหมายเวลาการถ่ายทำ (Call Sheet) ใบรายงานการถ่ายทำ (Production Report) บางครั้งดูแลค่าใช้จ่ายตัวประกอบ และดูแลดาราและทีมงานให้มาถึงสถานที่ถ่ายทำถูกทางและตรงเวลา (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546: 201)

จากที่กล่าวมาในข้างต้น สามารถชี้ให้เห็นว่ากระบวนการทำงานของบุคลากรฝ่ายการกำกับการแสดงและการแสดงประกอบด้วย บทบาท หน้าที่ ความสำเร็จที่มุ่งเน้นไปที่องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ซึ่งทุกตำแหน่งนั้น จะต้องยึดความคิดรวบยอดและสไตล์ในการทำงาน ต่อยอดแนวทางในการทำงานตามผู้กำกับการแสดงได้กำหนดเอาไว้ ตลอดจนต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงอย่างใกล้ชิด

## ความคิดรวบยอดและสไตล์กับการออกแบบในงานภาพยนตร์

การออกแบบในงานภาพยนตร์นั้น มักจะเป็นส่วนสำคัญในงานสร้างภาพยนตร์ทั้งในช่วง ก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) และการถ่ายทำ (Production) ซึ่งในขั้นตอนเบื้องต้นก่อนถ่ายทำนั้น การออกแบบจะมีทีมงานมากน้อยแตกต่างกันไปตามแต่ทีมผู้ผลิต หรือตัวภาพยนตร์เองว่ามีรายละเอียดมากน้อยเพียงใด โดยหน้าที่ หรือตำแหน่งงานหลักแล้วจะมีดังต่อไปนี้

### ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production Designer)

ผู้ออกแบบงานสร้างเป็นเสมือนหัวหน้าทีมของทีมงานออกแบบทั้งหมดในงานภาพยนตร์ และเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบหลักทั้งหมด อาจกล่าวได้ว่าผู้ออกแบบงานสร้างนั้น ถูกนิยามว่าเป็น นักสถาปนิกในงานภาพยนตร์ (Jane Barnwell, 2003: 1) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการออกแบบฉากต่าง ๆ หรือออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพที่จะปรากฏในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น เพอร์เนเจอร์ สิ่งของประดับบ้าน สถานที่ต่าง ๆ ให้เกิดความสมจริง อีกทั้งยังมีส่วนช่วยให้ลักษณะของตัวละครเจ้าของสถานที่ต่าง ๆ มีความชัดเจนในบุคลิกและลักษณะนิสัยมากขึ้น ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ตัวตนของตัวละครได้ดีอีกด้วย ผู้ออกแบบงานสร้างนั้นต้องพิจารณา และเลือกสิ่งต่าง ๆ ที่จะนำมาประกอบสร้างสถานที่ หรือฉากหนึ่ง ๆ ให้มีความเหมาะสมกับบทภาพยนตร์ ตัวละคร และยุคสมัย รวมไปถึงสถานการณ์ต่าง ๆ

### ผู้ออกแบบศิลป์ (Art Director)

ผู้ออกแบบศิลป์ มีส่วนสร้างให้สิ่งที่ตัวผู้ออกแบบงานสร้างมานั้นเกิดเป็นความจริงขึ้นมา กล่าวคือ ผู้ออกแบบศิลป์นั้น จะนำความต้องการ หรืองานที่ผู้ออกแบบงานสร้างได้ออกแบบมานั้น มาสร้างให้เกิดขึ้นจริงไม่ว่าจะเป็นการกำหนด ขนาด กว้าง ยาว สูงของฉาก สีที่จะนำมาใช้ในฉาก การทำพื้นผิวต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับเรื่องราว หรือสถานที่ตามที่ปรากฏในบทละคร ซึ่ง ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ออกแบบงานสร้างจะมีการติดต่อสื่อสาร หรือประสานงานกับผู้ออกแบบงานสร้างตั้งแต่เริ่มคิด และออกแบบไปจนกระทั่งขั้นตอนสุดท้าย

ของกระบวนการสร้างภาพยนตร์ (Michael Rizzo: ออนไลน์)

ซึ่งในส่วนของการออกแบบภาพยนตร์สามารถต่อยอดแนวทางและกระบวนการสร้างงานภาพยนตร์โดยการกำหนดสไตล์ที่สอดคล้องและเชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลักที่ผู้กำกับการแสดงได้กำหนดไว้ ตัวอย่างเช่น จากแก่นความคิดหลักของเรื่อง “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” คือ “ภาพที่สะท้อนออกมาจากกระจกไม่ใช่ความจริงแต่เป็นเพียงภาพลวงตา” บุคลากรที่อยู่ในส่วนของงานออกแบบสามารถกำหนดสไตล์สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบงานองค์ประกอบศิลป์ร่วมกับผู้กำกับการแสดง เพื่อเป็นแนวทางในการทำงานไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบฉาก งานออกแบบเครื่องแต่งกาย หรือ งานออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยนำแนวคิดของศิลปะในยุคสมัยและประเภทต่างๆ หากเชื่อมโยงจากแก่นความคิดหลักที่ยกตัวอย่างนั้น สามารถเชื่อมโยงได้กับแนวคิดของศิลปะแนวเอกซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) คือ งานศิลปะที่แสดงพลังอารมณ์ออกอย่างรุนแรงเกินความเป็นจริงของปกติวิสัย มีการบิดผันแปรรูปทรงต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นคน ต้นไม้ ฯลฯ ให้ดูแลหม่นเวียนผิดรูปทรงเกินจริงตามธรรมชาติ เส้นจะแสดงอย่างมั่นคง แน่วแน่และหลักแน่น สีจะปรากฏอย่างสดใส รุนแรง และตัดกันยิ่งกว่าที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2558: 185) ซึ่งสามารถย้ำแก่นความคิดหลักให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สามารถสร้างสรรคงานองค์ประกอบศิลป์ที่บิดเบือนจากความจริง เช่นเดียวกับภาพที่สะท้อนออกมาจากกระจกที่ไม่ใช่ความจริง เพียงแต่เป็นภาพลวงตาเท่านั้น รวมทั้งความคิดรวบยอดและสไตล์ที่กำหนดนี้ จะสามารถนำไปสู่การทำงานของบุคลากรต่าง ๆ ในการออกแบบภาพยนตร์ คือ ผู้ออกแบบงานสร้าง ผู้ออกแบบศิลป์ ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้จัดหาสถานที่ถ่ายทำ นักออกแบบเครื่องแต่งกาย ช่างแต่งหน้าและทำผม

ตลอดจนในการออกแบบนั้น ทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับงานออกแบบไม่ว่าจะเป็น เส้น สี พื้นผิวสัมผัส รูปทรง ต่างล้วนมีส่วนช่วยในการประกอบสร้างฉากต่าง ๆ ให้มีความเสมือนจริง ถ่ายทอดความหมายและเรื่องราวที่ผู้ออกแบบต้องการสื่อกับผู้ชม และเร้าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ในฉากนั้น ๆ

1. เส้น : เส้นต่างๆ มักให้ความรู้สึกแก่คนดูที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

- เส้นตรง มักให้ความรู้สึก เข้มแข็ง ดุดัน มั่นคง
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว อ่อนแอ
- เส้นหยัก ให้ความรู้สึกอันตราย ดุร้าย

2. สี : สีต่างๆ นั้นมักมีความหมายในตัว ซึ่งเป็นความหมายโดยตรง และมีนัยยะ กล่าวคือ

ความหมายทั่วไปที่ผู้รับชมสามารถรับรู้ได้ทันที เช่น สีแดง หมายถึง ความรัก หรือเลือด การฆ่า (Tracy Edwards-Wright. 2011: 5) เป็นต้น ส่วนสีที่มีนัยยะนั้นหมายถึง สีที่ผู้ชมทั่วไปอาจไม่ได้รับรู้ถึงความหมายซึ่งอาจจะต้องมีการค้นคว้าหาความหมายของสีนั้น ๆ เช่น สีน้ำตาล ที่ให้ความรู้สึกสูงวัย สุขุม สุขภาพเรียบง่าย (Tracy Edwards-Wright, 2011: 17)

3. ผิวสัมผัส : ผิวสัมผัสมีส่วนสำคัญไม่ว่าจะเป็นในทางภาพรวม กล่าวคือ ภาพที่ถูกนำเสนอออกมาหรือการออกแบบฉาก หรือเครื่องแต่งกาย ซึ่งผิวสัมผัสนั้นมีส่วนกระตุ้นการรับรู้ของผู้ชม โดยผิวที่เรียบ มักให้ความรู้สึกนุ่มนวล หุหุหุ และในทางตรงกันข้าม ผิวสัมผัสที่ขรุขระนั้นจะให้ความรู้สึกที่อึดอัด เป็นต้น

4. รูปร่าง : รูปร่างต่าง ๆ นั้นมีส่วนช่วยในการสร้างความรู้สึกต่าง ๆ ให้แก่ผู้ชม รวมไปถึงแสดงออกถึงบุคลิกของตัวละครในกรณีที่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น ทรงกลม ให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนโยน, ทรงสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกอันตราย แหยมคม, หรือทรงสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง เป็นต้น

บุคลากรฝ่ายการออกแบบในแต่ละส่วนจะนำเอาทฤษฎีความหมายของสี เส้น รูปร่าง พื้นผิวต่าง ๆ มาใช้กับการออกแบบส่วนต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลค้นคว้าเชิงประวัติศาสตร์ซึ่งมีส่วนสำคัญ เนื่องจากข้อมูลเหล่านี้เป็นแนวทาง หรือแก่นหลักในการออกแบบเลือก หรือจัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในฉาก อีกทั้งเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ การแต่งหน้า หรือทรงผม ซึ่งอาจกล่าวอย่างง่ายได้ว่า องค์ประกอบทางศิลป์ทั้งหมดในภาพยนตร์ เพื่อให้องค์ประกอบต่าง ๆ มีความสมจริง เป็นไปตามการออกแบบของนักออกแบบงานสร้าง และเหมาะสมกับบทภาพยนตร์มากที่สุด

## ความคิดรวบยอดและสไตล์กับการผลิตงานภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) หรือในต่างประเทศมักเรียกตำแหน่งนี้ว่า Cinematographer คือผู้ที่ถ่ายทอด จิตนาการของผู้ประพันธ์ คนเขียนบท หรือผู้กำกับ ให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ โดยสื่อสารด้วยภาพ (Frameing) แสง (Lighting) สี (Color) และการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) ฯลฯ ให้ผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจเรื่องราวที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ที่ผู้กำกับต้องการที่จะนำเสนอ ผ่านกรอบความคิดรวบยอดและสไตล์ ที่ผู้กำกับเป็นผู้กำหนด

วิธีการที่ผู้กำกับภาพ ใช้ในการสื่อสารให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ และบอกเล่าเรื่องราว (Narrative) ได้ดี

ก็คือภาษาภาพ การใช้ภาษาภาพในการสื่อสารมีอยู่มากมายหลายวิธี เช่น การเลือกใช้เลนส์ในแต่ละระยะ (Focal length of Lens) ส่งผลให้เกิดขนาดภาพที่แตกต่างกันออกไป (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551: 35-39) ได้ให้นิยามและความหมายของขนาดของภาพ (Shot) ไว้ โดยสามารถแบ่งขนาดภาพที่ ถูกใช้ในภาพยนตร์ได้ 6 ประเภท ดังนี้

**1. Extreme Long Shot** บ่งบอกถึงสถานที่ในระดับ Panoramic Distance แสดงให้เห็นถึงความกว้างใหญ่ไพศาล บางครั้งภาพ Extreme Long Shot ถูกใช้เพื่อเชื่อมต่อกับภาพในระยะที่ใกล้กว่านั้น เหมือนกับการเกริ่นเปิดเรื่อง ด้วยเหตุนี้ ภาพ Extreme Long Shot จึงเรียกอีกชื่อว่าเป็น Establishing Shots

**2. Long Shot** ขนาดภาพ Long Shot ถูกใช้เพื่อเผยให้เห็นสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ ในระดับ Social Distance เช่น ในห้อง, บนท้องถนน หรือพื้นที่โล่งกว้าง

**3. Full Shot** จะเผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว ใช้บ่งบอกว่าตัวละครเป็นใคร หนึ่งตลกเงียบของชาร์ลี แชปลิน แทบทุกเรื่องมักจะใช้ภาพขนาดนี้เป็นพื้นฐาน เนื่องจากเป็นละครใบ้ (Pantomime) อากัปกริยาและการแสดง จึงเป็นสิ่งสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์ กล่าวคือมันไกลพอที่คนดูจะมองเห็น อากัปกริยาเต็มตัวของนักแสดง แต่ก็ใกล้พอที่จะได้เห็นการแสดงออกทางสีหน้าของตัวละคร

**4. Medium Shot** อีกลักษณะหนึ่งเรียกว่า over-the-shoulder shot หรือภาพถ่ายข้ามไหล่ มักใช้ในช่วงบทสนธนาระหว่างตัวละครสองตัวละครขึ้นไป และยังเป็นขนาดภาพที่ใช้เพื่อบ่งบอกว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นกับเรื่องราว หรือตัวละครนั้น ๆ ในระดับ Intimate Distance

**5. Close-up Shot** กินอาณาเขตของพื้นที่น้อยมาก มักจะใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของอะไรก็ตามที่มีขนาดเล็ก หรือใช้เพื่อบ่งบอกความรู้สึกและความคิดของตัวละคร

**6. Extreme Close-up Shot** ใช้บ่งบอกความรู้สึกที่แท้จริงของตัวละคร (Deep Emotional) หรือใช้เพื่อแสดงถึงนัยยะสำคัญที่เกิดขึ้นในเรื่องราวนั้น ๆ

ด้วยเหตุนี้การเลือกใช้เลนส์ (Lens Selection) จึงเป็นเรื่องของผู้กำกับภาพที่ต้องกำหนด และถ่ายทอดเรื่องรวมด้วยการกำหนดขนาดภาพ (Shot) ที่ขนาดไหน และ ระยะของเลนส์ (Focal Length of Lens) เท่าไร ให้ความรู้สึกอย่างไร

อรวินท์ เมฆพิรุณ (2549: 62) อธิบายเรื่องระยะชัดของภาพไว้ว่า ระยะชัดของภาพ (Depth of Field) น้อยหรือมากให้อารมณ์ทางภาพที่แตกต่างกัน และเป็นอีกปัจจัยหนึ่งในภาษาภาพ ในทางเทคนิค ระยะชัดของภาพ (Depth of Field) ถูกกำหนดด้วยค่า

F-stop (ในเลนส์ภาพยนตร์บางประเภทเรียกว่า T-stop) เมื่อตั้งค่า F-stop ที่น้อยทำให้รูรับแสงกว้าง ระยะชัดจะลดลง ส่งผลให้เกิดภาพที่มีลักษณะชัดตื้น ระยะชัดจะอยู่ที่จุดโฟกัส (Focus) เท่านั้น และจะเกิดความเบลอ (Blur) ที่ ฉากหน้า (Foreground) และ ฉากหลัง (Background) ในทางตรงกันข้าม ถ้าตั้งค่า F-stop ที่มาก ทำให้รูรับแสงแคบ ระยะชัดจะมากขึ้นส่งผลให้เกิดภาพชัดลึก ระยะชัดจะอยู่ที่ฉากหน้า (Foreground) ไปจนถึงฉากหลัง (Background)

Bruce Mamer (2006: 19) ให้ความเห็นในเรื่องของ ระยะชัด (Depth of Field) ไว้ว่า ตามกฎแล้วทุกอย่างควรที่ถูกถ่ายควรชัด แต่ในความเป็นจริงจากภาพยนตร์หลายเรื่อง โฟกัสสามารถใช้เพื่อสร้างเทคนิคพิเศษ ใช้เพื่อให้เกิดความสุทธียะทางด้านภาพ หรือใช้เพื่อนำสายตาของผู้ชมได้เป็นอย่างดี

การจัดแสง และการใช้แสงเงา (Lighting) เป็นปัจจัยสำคัญในการเล่าเรื่องในงานภาพยนตร์ ทิศทางของแสง (Direction of Light) ที่เปลี่ยนไป ส่งผลต่ออารมณ์ของภาพที่ไม่เหมือนกัน และมีความหมายแตกต่างกันออกไป หนึ่งยุคแรกๆ ไม่มีการจัดแสง ต้องอาศัยดวงอาทิตย์ หลังจากนั้นได้มีการพัฒนา โดยนำเอาหลักการจัดแสงของละครมาใช้ เรียกว่า Dramatic Lighting การใช้แสงในลักษณะดังกล่าว มีจุดประสงค์เพื่อสร้างผลพิเศษบางอย่างในการโน้มน้าวอารมณ์ แบ่งทิศทางของแสง (Direction of Light) ออกเป็น 5 ทิศทางดังนี้ (John Golden, 2010)

1. แสงที่มาจากด้านหน้า (Front Light)
2. แสงที่มาจากด้านหลัง (Back Light)
3. แสงที่มาจากด้านบน (Top Light)
4. แสงที่มาจากด้านล่าง (Bottom Light)
5. แสงที่มาจากด้านข้าง (Slide Light)

หรือแม้กระทั่งความเข้มของแสง (Quality of Light) ทำให้เกิดแสง Low Key / High Key ซึ่งส่งผลให้เกิดเงามืดในภาพที่แตกต่างกัน ภาพที่ใช้แสงแบบ Low Key จะมีส่วนมืดมากกว่าส่วนสว่าง มักใช้กับบทลึกลับ น่ากลัว หรือโศกเศร้า ส่วนภาพที่ใช้แสงแบบ High Key จะมีส่วนสว่างมากกว่าส่วนมืด มักใช้กับภาพที่แสดงถึงความสุขสดชื่น ความรัก

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) เป็นเรื่องของผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก และต้องสอดคล้องกับความหมายที่ผู้กำกับ (Director) ต้องการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น การจัดองค์ประกอบแบบทิ้งพื้นที่ไว้ด้านใดด้านหนึ่ง หรือไม่ทิ้งพื้นที่ในภาพไว้เลย ให้ความรู้สึกอย่างไร หรือการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อต้องการบอกอะไรบางอย่าง ประวิทย์ แต่งอักษรได้ให้ความหมายและนิยามไว้ว่า การจัดองค์ประกอบภาพ หรือ composition คือการจัดการกับส่วนประกอบต่างๆ ในกรอบภาพโดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน ปกติแล้ว หลักเกณฑ์

เบื้องต้นในการกำหนดลักษณะขององค์ประกอบภาพก็คือ บริบททางด้านเนื้อหา แต่ถึงอย่างนั้น ก็ยังมีหลักเกณฑ์อื่น ๆ อีก 3 ประการที่สามารถใช้ประกอบเพื่อการศึกษาในเชิงความหมาย หลักเกณฑ์ดังกล่าวได้แก่ ความสมดุลของภาพ, จุดเด่นของภาพ และน้ำหนักของภาพ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551: 121)

การใช้ มุมกล้องกับการสื่อความหมาย (Camera Level) เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ผู้กำกับภาพสามารถใช้เพื่อถ่ายทอดบอกเล่าเรื่องราว ในขณะที่เดียวกัน ก็สามารถใช้เพื่อแสดงทัศนคติที่ผู้สร้างมีต่อเรื่องราวนั้นๆ อีกด้วย

ประวิทย์ แต่งอักษร (2551: 43) กล่าวว่า มุมกล้องสำหรับคนทำหนังก็เหมือนเป็นคำคุณศัพท์ของคนเขียนหนังสือที่ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกในทางใดทางหนึ่งนั่นเอง หากกล้องทำมุมกับวัตถุที่ถ่ายเพียงเล็กน้อยมันก็สามารถทำหน้าที่เสมือนเป็นช่องทางอันแยบยลในการถ่ายทอดความละเอียดอ่อนทางด้านอารมณ์ในทางกลับกัน หากกล้องทำมุมกับวัตถุที่ถ่ายอย่างแจ่มชัด มันก็อาจจะใช้เพื่อบอกนัยความหมายที่สำคัญของภาพหรือตัวละคร

ในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไปการตั้งกล้องมิได้วางไว้แค่เฉพาะด้านหน้าตรงของผู้แสดงเท่านั้น แต่จะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งกล้องทำมุมกับผู้แสดงมากเท่าไรก็ยิ่งสะกดความสนใจมากขึ้นเท่านั้นและการใช้มุมกล้องต้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องด้วย (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือถ้าถ่ายภาพบุคคล คนเดียวกันเป็นสองภาพ การถ่ายด้วยภาพมุมสูง (High Angle) มักจะถูกตีความให้มีความหมายตรงกันข้ามกับภาพที่ถูกถ่ายด้วยมุมต่ำ (Low Angle) โดยสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า แม้วัตถุที่ถูกถ่ายจะเป็นสิ่งเดียวกันแต่การให้ความหมาย และการตีความจากภาพทั้งสองนั้นกลับแตกต่างกัน Bruce Mamer (2006) ได้จำแนกลักษณะของมุมกล้องที่ถูกใช้ในงานภาพยนตร์ไว้ 5 ประเภท ดังนี้

**1. Bird's eye view** เป็นตำแหน่งที่วางกล้องไว้มุมสูง แต่จะวางตำแหน่งไว้สูงมากเสมือนเป็นมุมมองจากพระเจ้า อย่างเช่นภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963) ของผู้กำกับชื่อ ดั้ง Alfred Hitchcock เป็นภาพยนตร์ที่ใช้ Bird's eye view shot ในการเปิดฉากการโจมตีบ้านเมืองของฝูงนกจนเกิดความโกลาหล

**2. High angle shot** เป็นตำแหน่งที่กล้องถูกวางไว้ตรงข้ามกับ Low angle shot ซึ่งแน่นอนว่าความหมายที่เกิดขึ้นย่อมตรงกันข้ามด้วยเช่นกัน โดยที่ตำแหน่งของกล้องจะถูกวางไว้สูงกว่าตัวละคร เพื่อสร้างความรู้สึกให้ตัวละครเป็นผู้ถูกคุกคาม หรือทำให้ตัวละครดูต่ำต้อยด้อยค่า

**3. Eye level shot** เป็นการวางตำแหน่งกล้องให้ใกล้เคียงกับสายตาของตัวละคร Eye level shot จะ

ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ในขณะที่ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551) ให้ความหมายของ Eye level shot ไว้ว่าเป็นแนวคิดการสร้างภาพยนตร์แนว Realism ที่ปราศจากการปรุงแต่ง หรือใส่ทัศนคติของผู้สร้างลงไป

**4. Low angle shot** เป็นตำแหน่งที่กล้องถูกตั้งไว้ต่ำกว่าตัวละคร หรือวัตถุที่ถ่าย เพื่อสร้างความหมายให้ตัวละครดูทรงพลัง, ยิ่งใหญ่ หรือน่าเกรงกลัว

**5. Dutch angle shot** เป็นการใช้หลักการของเส้นทแยง เพื่อแสดงออกถึงความไม่สมดุล หรือผิดปกติ

ผู้กำกับภาพส่วนใหญ่จะไม่วางตำแหน่งกล้องในแบบระดับสายตา (eye level shot) พวกเขาจะวางตำแหน่งกล้องให้แตกต่างเพียงเล็กน้อย ไม่ว่าจะสูงขึ้นหรือต่ำลง เนื่องจาก eye level shot ให้ความรู้สึกที่คาดคั้นผู้ชมจนเกินไปภาพยนตร์เป็นศาสตร์ที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านภาพเคลื่อนไหว (Motion Picture) การเคลื่อนกล้อง หรือ Camera Movement จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในงานภาพยนตร์ รวมทั้งการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง และยังสามารถสร้างนัยสำคัญได้อีกด้วย (Bruce Mamer, 2006: 10)

ประวิทย์ แต่งอักษร (2551: 77) กล่าวว่า การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) นอกจากจะใช้เพื่อการเล่าเรื่อง หรือสื่อสารด้านอารมณ์แล้ว การเคลื่อนกล้องยังถูกใช้เพื่อสื่อความหมายที่ซ่อนเร้นและแสดงผลในทางจิตวิทยา นอกจากนี้ John Golden (2010) ได้อธิบายเกี่ยวกับ การเคลื่อนกล้องในแต่ละรูปแบบสื่อความหมายที่แตกต่างกัน การเคลื่อนกล้องบางอย่างอธิบาย และถ่ายทอดเรื่องราว อย่างตรงไปตรงมา มักใช้เพื่อติดตามตัวละคร หรือเผยให้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร บางอย่างก็ซ่อนนัยความหมายที่ซับซ้อน หรือบางประเภทใช้เพื่อส่งเสริมอารมณ์ในจิตใจของตัวละคร โดยสรุปแล้ว การเคลื่อนกล้องพื้นฐานถูกแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. Pan
2. Tilt
3. Dolly shot
4. Hand-held shot
5. Crane shot

สีกับการสื่อความหมาย (Color) การใช้สี ไม่ว่าจะโทนร้อน (Warm Tone) โทนเย็น (Cold Tone) หรือ สีที่เป็นกลาง (Natural Tone) ให้ความรู้สึกกับผู้ชมอย่างไร ประวิทย์ แต่งอักษร (2551: 70) ให้นิยามของการใช้สีในภาพยนตร์ไว้ว่า สีเป็นองค์ประกอบที่ทำงานในระดับจิตใต้สำนึกของผู้ชม โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการชักจูงอารมณ์ (Emotional) และสร้าง



บรรยากาศ (Atmospheric) มากกว่าจะใช้เพื่อบอกความคิดหรือสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์เพื่อการตีความโดยตรง และสี่จะทำหน้าที่สื่อความหมายได้ดีเมื่อมีสื่อเปรียบเทียบ

ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) ยังมีหน้าที่ในการกำหนดบทบาทของผู้ชม โดยคิดคำนึงว่าเมื่อไหร่ควรถ่ายแบบแทนสายตาผู้ชม หรือบุคคลภายนอก (Objective Angle) เมื่อไหร่ควรถ่ายแบบแทนสายตาของตัวละครหรือผู้เล่าเรื่อง (Subjective Angle) หรืออีกนัยหนึ่งเรียกว่า Point of View เพื่อการเล่าเรื่องที่นำเสนอใจมากยิ่งขึ้น และเป็นการกำหนดให้ผู้ชมเป็นเพียงบุคคลที่ 3 ผู้สอดส่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น หรือเป็นผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ผ่านมุมมองของบุคคลที่ 1

นอกจากช่วงการถ่ายทำ (Production) ที่ผู้กำกับภาพมีบทบาทหน้าที่หลักแล้ว ผู้กำกับภาพยังมีบทบาทหน้าที่ที่สำคัญในช่วงของการเตรียมการก่อนถ่ายทำ (Pre-Production) เนื่องจาก ผู้กำกับภาพจำเป็นต้องสื่อสารกับผู้กำกับ ให้มีความเข้าใจตรงกันในเรื่องของการดำเนินเรื่อง การเล่าเรื่อง การให้หน้าหนักกับตัวละครใดตัวละครหนึ่ง และถ่ายทอดให้เรื่องราวที่แสดงออกมาด้วยภาษาภาพนั้น ให้เป็นไปตามความคิดรวบยอด (Concept) ที่ผู้กำกับกำหนดไว้ จนไปถึงเรื่องของการผสมผสานศาสตร์ความรู้ในการผลิตภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้น อาทิเช่น การจัดแสง (Lighting) การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) หรือการกำหนดมุมกล้อง (Camera Level) ฯลฯ เพื่อให้สอดคล้องกับสไตล์ (Style) และแนวคิดตามที่ผู้กำกับกำหนดเช่นกัน

โดยผู้กำกับภาพสามารถใช้ในการสร้างเรื่องราวขึ้นพื้นฐาน (Basic Scene Structure) ในการเล่าเรื่องราวของฉากนั้น ๆ ได้ โดยผ่านการพูดคุย ถกเถียงกับผู้กำกับจนได้ตำแหน่งที่แน่ชัดว่า กล้องควรจะตั้งอยู่ที่ไหน หรือภาพที่ต้องการเป็นอย่างไร สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากหรือไม่ ผู้กำกับภาพสามารถใช้ชุดภาพที่มีขนาดภาพแตกต่างกันมาต่อกันเป็นหนึ่งฉาก ตัวอย่างเช่น ใช้ภาพ Long shot - Medium shot - Close-up (LS-MS-CU) เพื่อแสดงถึงการนำผู้ชมเข้าสู่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Bruce Mamer, 2006: 29)

การสร้างภาพเสมือนจริงก่อนถ่ายทำ (Pre-visualization) คือการกำหนดภาพที่ต้องการ และการลำดับเรื่องราวที่ผู้กำกับต้องการ โดยการสร้าง Story board ขึ้นมา เพื่อให้ทีมงานทุกฝ่ายเห็นภาพทุกอย่างก่อนการถ่ายทำจริง โดย Story board จะแสดงให้เห็นถึงสถานที่ ถ่ายทำ (Location) มุมกล้องที่เกิดขึ้น (Camera angle) แหล่งที่มาของแสงในฉาก (Lighting) ตัวละคร (Characters) รวมไปถึง อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) หรือบางครั้งสามารถกำหนด การเคลื่อนกล้อง

(Camera movement) เอาไว้ได้อีกด้วย ตามที่ Bruce Mamer (2006) ได้กล่าวว่า “จุดเริ่มต้นที่ดีที่สุด คือการมองจากภาพรวม ผ่านการสร้าง Story board ที่ดี”

จากการที่ผู้กำกับการแสดงได้กำหนดความคิดรวบยอดและสไตล์ของตัวอย่าง เรื่อง “สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด” ที่มีแก่นความคิดหลัก คือ “ภาพที่สะท้อนออกมาจากกระจกไม่ใช่ความจริงแต่เป็นเพียงภาพลวงตา”โดยใช้สไตล์ตามแนวคิดศิลปะแนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (Expressionism) ตามที่กล่าวมาในข้างต้นนั้น โดยที่มิติของการเล่าเรื่องด้วยภาพจำเป็นต้องใช้รูปแบบการนำเสนอขึ้นพื้นฐานในการเล่าเรื่อง กล่าวคือการใช้ภาพที่มีขนาดภาพที่ต่างกันในการเล่าเรื่อง แต่เน้นย้ำไปที่การใช้ขนาดภาพที่เผยให้เห็นการการออกแบบฉากที่โดดเด่น อย่างเช่นการใช้ภาพกว้าง (Long shot) ที่เป็นสไตล์เฉพาะของ เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ที่แสดงถึงสภาวะในจิตใจของตัวละครผ่านการออกแบบฉาก และขนาดภาพที่เน้นย้ำให้เห็นสภาวะในจิตใจตัวละครผ่านการแสดงที่หน้าและอารมณ์อย่างเช่นการใช้ขนาดภาพแบบ Close-up และการใช้มุมกล้อง Dutch angle ที่มีลักษณะเอียง ไม่ราบเรียบ เป็นการแสดงออกถึงสภาวะจิตใจที่ไม่มั่นคง สับสนของตัวละคร ซึ่งลักษณะภาพเช่นนี้ มักนิยมใช้ในภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของผู้ที่มีสภาวะทางจิต หรือแม้กระทั่งการมองโลกผ่านมุมมองของตัวละครที่กำหนดให้เป็นตัวละครหลัก ที่เรียกว่า Perspective ว่าตัวละครนั้น ๆ มองเรื่องราวต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร มีทัศนคติอย่างไรต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยสามารถเล่าด้วยภาพผ่านมุมกล้องแบบ Point of View (POV) ในมิติการของการใช้แสง (Lighting) จากการใช้วิเคราะห์สไตล์ เอ็กซ์เพรสชันนิสม์ ที่มีแนวคิดของการแสดงออกถึงสภาวะจิตใจ หรือจิตใต้สำนึกของมนุษย์นั้น สามารถนำมาออกแบบเป็นการใช้แสงในรูปแบบ Low Key ที่จะเน้นโทนภาพที่มีมืดมากกว่าโทนสว่าง เพื่อสื่อให้เห็นสภาวะอารมณ์ที่ ซ่อนเร้นในจิตใต้สำนึกที่สอดคล้องกับรูปแบบการออกแบบแสงในภาพยนตร์เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1920) ซึ่งสามารถออกแบบให้ลักษณะ Low Key ในช่วงของปมปัญหาที่เกิดขึ้นในเรื่อง และเปลี่ยนไปเป็น High Key ในตอนท้ายของเรื่องราวที่คลี่คลายได้เช่นกัน และ มิติเรื่องของการใช้สีเพื่อสื่อความหมาย สามารถวิเคราะห์ได้จากภาพวาดงานศิลปะที่ใช้ทฤษฎีแนวคิดเดียวกัน ภาพวาดที่โด่งดังคือ The Scream ของ Edvard Munch จิตรกรที่มีชื่อเสียง ที่ถ่ายทอดอารมณ์ของความหวาดกลัว ด้วยเส้นสายที่คดโค้ง ไม่มั่นคง สีสีนที่ร้อนแรงฉูดฉาด ซึ่งสามารถนำอัตลักษณ์เหล่านี้มาใช้ในการออกแบบแสงสีในงานภาพยนตร์ได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 3 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง The Cabinet of Dr. Caligari (1920)  
ที่มา: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Cabinet\\_of\\_Dr.\\_Caligari](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cabinet_of_Dr._Caligari)

กล่าวโดยสรุปแล้ว ผู้กำกับภาพ และทีมงานฝ่ายผลิตภาพยนตร์จะต้องเป็นผู้ที่รู้จริง และเข้าใจหลักการพื้นฐานของการผลิตภาพยนตร์ หรือที่เราเรียกว่า ภาษาภาพ โดยที่ผู้กำกับภาพจะต้องเข้าใจหลักไวยากรณ์เป็นอย่างดี และเลือกใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์ เนื่องจากสิ่งเหล่านั้น เป็นเหมือนเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดจินตนาการของผู้กำกับให้ออกมาเป็นรูปธรรมมากที่สุด โดยผ่านการตีความ ให้ความหมาย และประกอบสร้างความหมายให้เกิดขึ้นในภาพ และภาพเหล่านั้นจะถูกนำมาร้อยเรียง ประกอบสร้างให้เกิดเป็นฉาก และเป็นเรื่องราวผ่านการนำเสนอในรูปแบบ Story board ในขั้นตอนการเตรียมการก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)

### ความคิดรวบยอดและสไตล์กับการสื่อสารระหว่างบุคลากรในงานภาพยนตร์

ทุกตำแหน่ง ทุกหน้าที่ของการผลิตงานภาพยนตร์ล้วนแต่มีความสำคัญ และมีรายละเอียดในการทำงานที่แตกต่างกันออกไปตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้น แต่ผลลัพธ์สุดท้ายของงานภาพยนตร์ คือ การผสมผสานและรวบรวมทุกองค์ประกอบของงานภาพยนตร์เข้าไว้ด้วยกัน ทั้งในฝ่ายการกำกับการแสดง การแสดง การออกแบบ และการผลิต โดยที่ไม่สามารถขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ จนเกิดเป็น “เอกภาพ หรือ Unity” ในงานภาพยนตร์ ก่อนที่จะเดินทางไปยังเป้าหมายนั้น ขั้นตอน

กระบวนการผลิตงานภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด “การสื่อสาร หรือ Communication” จึงสำคัญและจำเป็นต่อบุคลากรแต่ละฝ่าย (David Bordwell and Kristin Thompson, 2013: 4)

หัวใจสำคัญของการสื่อสารในการผลิตภาพยนตร์ คือ ความคิดรวบยอดและสไตล์ เนื่องจากเปรียบเทียบ คัมภีร์ของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องที่จะควบคุมทิศทางการทำงาน เพื่อให้ไม่หลุดไปจากกรอบของกระบวนการทำงานในแต่ละฝ่าย ถ้าระหว่างการทำงานภาพยนตร์นั้น บุคลากรฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ดำเนินงานผิดพลาด หลุดออกจากความคิดรวบยอดและสไตล์ ตำแหน่งหน้าที่ฝ่ายอื่น ๆ สามารถคัดค้านแสดงความคิดเห็นได้อย่างสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนแนวทางการทำงานได้อย่างอิสระ เพื่อเป็นการระดมสมอง ระดมความคิด นำไปสู่การตกผลึกจากการตีความบทภาพยนตร์อย่างแท้จริง (James Thomas, 2014: 294)

ผู้กำกับการแสดงจะต้องพูดคุย กำหนดชี้แนะแนวทางการดำเนินงานให้กับงานด้านองค์ประกอบศิลป์ หรือ การออกแบบในงานภาพยนตร์ กล่าวคือ การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกายและการแต่งหน้า โดยที่ผู้กำกับการแสดงจำเป็นต้องอธิบายให้ผู้รับผิดชอบในส่วนงานออกแบบเข้าใจและเห็นภาพที่ชัดเจน สามารถชี้ให้เห็นถึงแหล่งข้อมูลอ้างอิง ตามที่ (พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ, 2539: 15) ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้กำกับการแสดงกับนักออกแบบจะต้องเป็นไปอย่างใกล้ชิด ควรช่วยเหลือกันและกัน ในอันที่จะทำความเข้าใจกับการสื่อสารในบทภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ความคิดและสารที่ถูกต้องซึ่งเอื้อประโยชน์ต่อการออกแบบ สร้างสรรค์ ภาพลักษณ์ต่าง ๆ แก่ภาพยนตร์ได้ดียิ่งขึ้น ในกรณีนี้ที่ผู้กำกับการแสดงไม่ชอบสิ่งใดตามที่นักออกแบบได้ออกแบบไว้ ก็ควรที่จะบอกแก่นักออกแบบโดยตรงและทันทีไม่ควรปล่อยทิ้งไว้ ซึ่งอาจจะส่งผลเสียต่องานภาพยนตร์ของท่านได้

Michael Rabiger (2008: 347) ได้อธิบายเรื่อง องค์ประกอบของภาพ หรือ Mise-en-scene ที่ผู้กำกับการแสดงจะต้องมีความรู้ มีทักษะของการสื่อสารกับผู้กำกับภาพ เพื่อพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดกับผู้กำกับภาพ ตั้งแต่มุมมองกล้อง การเคลื่อนกล้อง การเลือกใช้เลนส์ การจัดองค์ประกอบของภาพในจอภาพยนตร์ ขนาดของภาพ แสงและสีในงานภาพยนตร์ ในบางครั้งผู้กำกับภาพสามารถนำเสนอทางเลือกที่ใช้เทคโนโลยีอื่นทันสมัย เทคนิคในการถ่ายทำ ดัดต่อที่แปลกใหม่ เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจในผลงานภาพยนตร์ เพียงแต่ต้องอยู่ภายใต้ทิศทางแนวทางของความคิดรวบยอดและสไตล์ของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เราสามารถนำเทคโนโลยีที่

ทันสมัยมาใช้สนับสนุนและต่อยอดความคิดรวบยอดและสไตล์ได้ตามความเหมาะสมไม่มากเกินไป

ผู้กำกับการแสดงเปรียบเสมือนบุคคลที่เชื่อมโยงบุคลากรฝ่ายอื่น ๆ เข้าไว้ด้วยกัน หากแต่ในกระบวนการผลิตงานภาพยนตร์มีการปรับปรุง เพิ่มเติมปรับเปลี่ยน แก้ไข รายละเอียดต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นในตำแหน่ง หน้าที่ใด บุคลากรที่อยู่ในฝ่ายนั้น ๆ จำเป็นที่จะต้องสื่อสาร ชี้แจงและอธิบายถึงสาเหตุปัญหา ปัจจัยที่ทำให้เกิดการดำเนินงานที่แตกต่างไปจากรายละเอียดที่เคยสื่อสารไปจากเดิม แม้ว่าผู้กำกับการแสดงหรือบุคลากรฝ่ายอื่น ๆ จะไม่ได้สอบถามก็ตาม หากการผลิตภาพยนตร์ในเรื่องนั้น ๆ ขาดการสื่อสารที่ดีแล้วนั้น ย่อมส่งผลเสียต่องานภาพยนตร์อย่างมหาศาล เริ่มต้นตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในงานภาพยนตร์ก็จะไม่ใกล้ชิด ขาดความเข้าใจและจริงจัง จนทำให้ขาดความสามัคคีในการทำงานได้ ความเสียหายด้านงบประมาณ หากขาดการสื่อสารที่ดีแล้วนั้น เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อการถ่ายทำจนทำให้ไม่สามารถดำเนินงานได้ตามแผนที่วางเอาไว้ จำนวนงบประมาณที่กำหนดเอาไว้นั้นก็เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งการสื่อสารที่บกพร่องยังส่งผลต่อทิศทาง แนวทางการทำงานที่หลุดไปจากกรอบของความคิดรวบยอดและ

สไตล์ ส่งผลให้ "ข้อความ หรือ สาร" ที่จะส่งไปยังผู้ชม นั้นขาดหายไป ทำให้คุณภาพมาตรฐานในงานภาพยนตร์ลดน้อยลง (Stanley J. Baran, 2012: 161)

## สรุป

สำหรับในการผลิตภาพยนตร์ "ความคิดรวบยอดและสไตล์" คือ สิ่งที่สำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์รวมทั้งบุคลากรฝ่ายต่าง ๆ ในงานภาพยนตร์ต้องให้ความสำคัญและตระหนักรู้ในประเด็นดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ เพื่อไม่ให้งานภาพยนตร์หลุดหรือหลงทิศทางจากสิ่งที่บุคลากรแต่ละฝ่ายร่วมกันตีความเอาไว้แล้ว ทุก ๆ ฝ่ายในงานภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าใจบทบาท หน้าที่ การทำงานของตนเองและผู้อื่นในงานภาพยนตร์ให้ชัดเจน สามารถสื่อสาร พูดคุย แลกเปลี่ยน นำเสนอความคิดเห็นระหว่างทีมงานในแต่ละฝ่าย เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลลัพธ์ของงานภาพยนตร์ที่มีคุณภาพมาตรฐานที่ดี สามารถสื่อสาร ประเด็น เรื่องราว ภาพ เหตุการณ์ และองค์ประกอบอื่น ๆ ในงานภาพยนตร์ไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2558). **ศิลปะสมัยใหม่**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรจง โกศลวัฒน์. (2529). **การกำกับและการแสดงภาพยนตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). **มาทำหนังกันเถอะ (ฉบับตัดต่อใหม่)**. กรุงเทพฯ: ไบโอสโคปพลัส.

พฤทธิ ศุภเศรษฐศิริ. (2539). **งานกำกับการแสดง Directing**. พิมพ์ครั้งที่ 1. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). **นักสร้าง สร้างหนังสั้น**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สดใส พันธุ์มโกลม. (2538). **ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่)**. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรวินท์ เมฆิรุณ. (2549). **108เทคนิคการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล**. กรุงเทพฯ: โปรวิชั่น.

Adrian Martin. (2014). **Mise en Scène and Film Style: From Classical Hollywood to New Media Art**. New York: Springer.

Bastian Cleve. (2012). **Film Production Management**. Florida: CRC Press.

Bruce Mamer. (2013). **Film Production Technique: Creating the Accomplished Image**. 6th ed. Boston: Cengage Learning.

\_\_\_\_\_. (2006). **Film Production Technique: Creating the Accomplished Image**. 5th ed.

Bryan Stoller Michael. (2008). **Filmmaking For Dummies**. 2nd ed. New York: John Wiley & Sons.

- David Bordwell and Kristin Thompson. (2013). **Film Art An Introduction**. Madison: The McGraw-Hill.
- David Bordwell. (1997). **On the History of Film Style**. 2nd ed. Cambridge: Harvard University Press.
- David Busch D. (2006). **The Short Screenplay: Your Short Film from Concept to Production Aspiring filmmaker's library**. Boston: Cengage Learning.
- Debrah Landis Nadoolman. (2012). **FilmCraft: Costume Design**. London: Hachette UK.
- Eric Hart. (2013). **The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film and TV Focal Press**. 2nd ed. Oxford: Taylor and Francis.
- James Thomas. (2014). **Script Analysis**. Boston: Focal Press.
- Jane Barnwell. (2003). **Production Design: Architects of the Screen By Jane Barnwell**. London and New York: Wallflower Press.
- Janet Wasco. (2003). **How Hollywood Works**. 2nd ed. California: Sage.
- John Golden. (2010). **Community Classroom: The Visual Grammar of Film**. USA.
- Julia Conway. (2004). **Make-up Artistry**. London: Heineman.
- Lucy Donaldson Fife. (2014). **Texture In Film Palgrave Close Readings in Film and Television**. New York: Springer.
- Michael Rabiger. (2008). **Directing Film Techniques and Aesthetics**. Oxford: Elsevier, Inc.
- Michael Rizzo. (2005). **The Art Direction Handbook for Film**. Massachusetts: Focal Press.
- Norman. (2007). **Emotional Design: Why We Love ( or Hate) Everyday Things**. London: Hachette UK.
- Paul Martingell. (2008). **Better Location Shooting: Techniques for Video Production**. Oxford: Taylor and Francis.
- Russell J. Grandstaff. (1987). **Acting & Directing**. Lincolnwood, I.L: National Textbook Company.
- Stanley J. Baran. (2012). **Mass Communication Media Literacy and Culture**. Madison: The McGraw-Hill.
- Tracy Edwards-Wright. (2011). **Your Favourite Colour Has a Meaning**. North Carolina: lulu.com.