5

บทที่ 5
การอำนวยการสร้าง และการกำกับงานสร้าง

การอำนวยการสร้าง และการกำกับงานสร้าง (Cinematography shooting) เป็นงานที่อยู่ในลำดับปฏิบัติภาคสนามเสียเป็นส่วนใหญ่ มีการบริหารจัดการ ด้านบุคคล วัสดุอุปกรณ์ นักแสดง ตลอดจนสถานที่ในการถ่ายทำ ให้สอดคล้องกับเวลาและงบประมาณ และให้เกิดปัญหาอุปสรรคต่างๆ น้อยที่สุด เนื้อหาในบทนี้ จะกล่าวถึงหลักการและรายละเอียดปฏิบัติ เกี่ยวกับ (1) การอำนวยการสร้าง (2) การกำกับภาพยนตร์ (3) การประเมินงานสร้าง และ (4) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ และการสนับสนุนการสร้าง

5.1 การอำนวยการสร้าง

การอำนวยการสร้าง เป็นหน้าที่ของผู้อำนวยการสร้าง ที่จะวางนโยบายการผลิตภาพยนตร์จนสำเร็จทุกขั้นตอน ซึ่งจะเป็นไปตามแผนงานการสร้าง และงบประมาณที่วางไว้ ในกำหนดเวลาที่เหมาะสม งานอำนวยการสร้าง จะครอบคลุมโครงการสร้างทั้งหมด ตั้งแต่เริ่มงานสร้าง (preproduction) ระหว่างงานสร้าง และหลังงานสร้าง (postproduction)

ขอบเขตงานหลักๆ ของการอำนวยการสร้าง คือ งานที่จะต้องทำก่อนลงมือถ่ายทำ (ขั้นก่อนการสร้าง) การจัดทำแผนงานสร้าง การกำหนดตัวบุคลากรการผลิต การลงมือปฏิบัติการถ่ายทำ หรือการออกกองถ่าย การปฏิบัติงานถ่ายทำประจำวัน การกำกับภาพยนตร์ และการตัดต่อลำดับภาพ ในทุกขั้นตอนที่กล่าวมาทั้งหมด จะมีการประเมินงาน โดยผู้อำนวยการสร้าง อยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ การบริหารโครงการสร้าง ยังต้องคำนึงถึงกฎหมายต่างๆ ระเบียบปฏิบัติ ที่เกี่ยวข้องด้วย

5.1.1 งานก่อนการลงมือถ่ายทำ (preproduction)

งานก่อนการสร้าง ได้กล่าวไว้บ้างแล้ว ในบทที่ 3 การออกแบบงานสร้าง และการเตรียมงานสร้าง ในบทนี้จะกล่าวถึงขอบเขตของเนื้อหาที่ต้องปฏิบัติ ก่อนจะลงมือปฏิบัติในภาคสนาม

(1) การแยกบทภาพยนตร์

บทภาพยนตร์ (screenplay) ไม่มีรายละเอียดมากพอที่จะนำมาถ่ายภาพยนตร์ได้ ทีมอำนวยการสร้าง จะต้องนำบทดังกล่าวมา "ตีความหมาย" ให้เป็น**ภาษาภาพยนตร์** คือตีความหมายของฉาก ตัวละคร ให้เป็นเรื่องเล่าที่น่าสนใจ ซึ่งต้องสอดใส่ศิลปะเข้าไปด้วย (การออกแบบงานสร้าง) เพื่อเร้าอารมณ์คนดู งานแยกบทภาพยนตร์ เริ่มตั้งแต่ การจัดทำบทถ่ายทำ (shooting script) บทถ่ายทำจะช่วยให้ผู้กำกับภาพยนตร์ ทราบว่า เรื่อวราวทั้งเรื่องมีทั้งหมด กี่ตอน (sequence) รวมแล้วกี่ฉาก (scene) แต่ละฉากต้องถ่ายกี่ช็อท (shot) *(ดูตัวอย่างในบทที่ 3 ข้อ 3.4 บทถ่ายทำ)* บทสร้างจะเป็นแนวทาง ในการจัดการเรื่องอื่นๆ ในลำดับถัดไป

(2) การจัดตารางการถ่ายทำ (breakdown script)

บทถ่ายทำ (shooting script) จะให้ข้อมูลทุกด้านที่เกี่ยวข้องกับงานถ่ายทำ และงานถ่ายทำจะสำเร็จมากน้อยเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับการจัดทำตารางถ่ายทำภาพยนตร์ แจกจ่ายให้แก่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายทุกคน ผู้กำกับอาจมอบหมายให้ผู้ช่วยผู้กำกับคนที่ 1 เป็นผู้จัดทำตารางถ่ายทำ ซึ่งเป็นงานที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวข้องกับคนหลายฝ่าย จึงต้องมีการแยกตารางออกเป็หลายส่วน มีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

กำหนดสถานที่ถ่ายทำ และการเคลื่อนย้ายสถานที่ถ่ายทำ ความต่อเนื่องของการแสดง การนัดหมายดารา ผู้แสดงประกอบ ความต่อเนื่องของเรื่องราว การบริหารคน จัดคนให้เพียงพอ ฉากถ่ายทำ และการวางลำดับ จัดฉาก การบริหารเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ จัดให้เพียงพอ การบริหารเวลาในการไปกลับ ย้ายสถานที่ของแต่ละฉาก การบริหารความเสี่ยง และอุบัติเหตุที่อาจจะเกิดขึ้น บรรยาศของฉากในเรื่อง (เช้า กลางวัน เย็น กลางคืน)

(3) การวางแผนงบประมาณ

คือ การบริหารงบประมาณ ระยะเวลาถ่ายทำ และผลสำเร็จของงาน ให้มีประสิทธิภาพ และได้คุณภาพของภาพยนตร์ จะต้องมีการวางแผนงบประมาณเป็นอย่างดี คือ

–ประมาณการค่าใช้จ่ายต่างๆ ให้ลงตัว พอดีกับงบประมาณที่ตั้งไว้ เช่น ค่าบทประพันธ์ ค่าบทภาพยนตร์ ค่าตอบแทนฝ่ายอำนวยการและจัดสร้าง ค่าตอบแทนผู้แสดง ฝ่ายการแสดง ค่าเช่าสถานที่ถ่ายทำ เครื่องแต่งกาย ค่าใช้จ่ายของฝ่ายตกแต่งและเทคนิคพิเศษ ฝ่ายถ่ายภาพ กล้อง เลนส์ และอุปกรณ์ฝ่ายจัดแสงและแรงงานจัดแสง ฝ่ายเสียงและแรงงาน งบสวัดิการ อาหารและเครื่องดื่ม การรักษาความ

ปลอดภัย ผู้ฝึก (teacher)

–ค่าใช้จ่ายในห้องแล็บคอมพิวเตอร์ เช่น ค่าเช่าเครื่อง ค่าเช่าซอฟต์แวร์ ค่าบริการห้องแล็บเสียง ค่าจัดทำเอฟเฟคพิเศษ ตลอดจน ค่าจัดทำแผ่นซีดี บรรจุภัณฑ์ และโปสเตอร์ ฯลฯ

(4) การคัดเลือกนักแสดง

เป็นหน้าที่ของผู้อำนวยการสร้าง กับผู้กำกับภาพยนตร์ จะคัดเลือกนักแสดง ให้ตรงกับคุณสมบัติในบท เพื่อให้ได้ลักษณะ บุคลิก รูปร่าง หน้าตา (ตัวจริง, ตัวแทน) อุปนิสัย และความน่าเชื่อถือ ซื่อสัตย์ จริงใจ และคุณสมบัติด้านอื่นๆ ตามเหมาะสม *(ดูรายละเอียด ในบทที่ 3 ข้อ 3.2 นักแสดง)*

(5) การเลือกโรงถ่ายทำ และสถานที่ถ่ายทำ

มีข้อพิจารณาหลายด้าน คือ ขนาดพื้นที่ที่เหมาะสม ความสะดวกในการเดินทาง ไป กลับ คุณสมบัติการเก็บเสียง ความสะดวกในการเดินทางเข้า ออก สภาพโรงถ่าย และอุปกรณ์พร้อมใช้งาน และราคาค่าเช่าไม่สูงเกินไป และถ้าเป็นสถานที่ถ่ายทำ ก็เลือกสถานที่ ที่สอดรับกับเรื่องราวในบท มีสิ่งอำนวยความสะดวกพื้นฐานในชีวิตประจำวัน สำหรับทีมงาน มีเสียงรบกวนน้อย หรือไม่มีเลย เจ้าหน้าและประชาชนในท้องที่ ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี อยู่ในช่วงที่สภาพดินฟ้าอากาศ เอื้ออำนวย ค่าเช่าไม่แพงจนเกินไป เดินทางไปมาสะดวก และมีความปลอดภัย

และถ้าต้องการไปใช้สถานที่ถ่ายทำในต่างประเทศ ก็ดูปัจจัยอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น เจ้าหน้าที่รัฐ ให้ความร่วมมือดีหรือไม่ คุณภาพโรงถ่าย และ ความชำนาญของทีมงานถ่ายทำ ที่พัก และ อาหาร สะดวก ความร่วมมือ จากกลุ่มสหพันธ์สมาคมภาพยนตร์ท้องถิ่น องค์ประกอบ และ คุณสมบัติของสถานที่ ทั้งภายในและภายนอก การคมนาคม กฎระเบียบทางศุลกากร และ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น การลดภาษีต่างๆ สภาพดินฟ้า อากาศ อุปกรณ์การถ่ายทำในท้องถิ่น

(6) การพิจารณาเลือกทีมงานการสร้าง

ผู้กำกับภาพยนตร์ จะพิจารณาเลือกจากความรู้ความสามารถ และประสบการณ์ ตลอดจน วิสัยทัศน์ ความเชี่ยวชาญ หรือความถนัด อุปนิสัย อัธยาศัย คุณธรรม และค่าตอบแทนที่เหมาะสม

(7) การเลือกอุปกรณ์การถ่ายทำ

อุปกรณ์หลักๆ ในการถ่ายทำภาพยนตร์ทุกเรื่อง จะไม่แตกต่างกัน (ดูรายละเอียดในบทที่ 4) ยกเว้น กล้องถ่ายภาพ ถ้าใช้กล้องดิจิตัล ค่าใช้จ่ายโดยรวมจะต่ำกว่ากล้องฟิล์ม ในขณะที่คุณภาพไม่แตกต่างกัน ส่งผลให้การสร้างภาพยนตร์ดิจิตัล ได้รับความนิยมสูงขึ้น

5.1.2 กองถ่ายทำ

การวางแผน ในงานสร้างภาพยนตร์ ยังคงยึดตามรูปแบบทั่วไป คือต้องจัดทำแผนกิจกรรม แผนบุคคล แผนเวลา แผนงบประมาณ แผนประเมิน ติดตามผล ทุกแผนจะยึดโยงกับตารางการถ่ายทำ (breakdown script) ซึ่งเปรียบเหมือนแผนแม่บทของงานสร้าง ฝ่ายบริหาร จะต้องจัดทำตารางนัดหมาย (shooting schedule table) เพื่อกำกับทีมงานทุกคนที่เกี่ยวข้อง ให้เข้าประจำการ ในหน้าที่ของตนเอง ตามวันเวลา และ สถานที่ อย่างเคร่งครัด ดังนั้น แผนงานสร้างส่วนใหญ่ จึงอยู่ในภาคสนาม ซึ่งมีกองถ่ายทำ เป็นศูนย์รวมบัญชาการ ทีมงานแต่ละคนในกองถ่าย เปรียบเหมือนกงจักร หรือเฟืองแต่ละอัน ที่ประกอบกันเป็นนาฬิกาหนึ่งเรือน ถ้าเฟืองตัวใดตัวหนึ่งขาดหายไป หรือไม่ทำหน้าที่ ก็อาจทำให้นาฬิกาทั้งเรือน ไม่สามารถทำงานได้ เฟืองทุกตัว เกี่ยวข้องสัมพันธ์ ดุจเดียวกับทีมงานทุกคนในกองถ่าย

งานในกองถ่ายทำ ก็คือ แผนปฏิบัติงานตามตารางนัดหมาย เช่น การประสานงานกับฝ่ายต่างๆ การนัดหมายผู้แสดง และทีมงาน ตามเอกสาร shooting call ประชุมทีมงาน เพื่อรับรู้ และเข้าใจลำดับงาน การติดตามงาน การวางแผนงานล่วงหน้า การยกกองถ่าย–เคลื่อนย้ายกองถ่าย ปฏิบัติงานถ่ายทำประจำวัน

(1) การแบ่งงานในกองถ่าย

ในกองถ่าย จะมีการแบ่งงาน แบ่งหน้าที่กันเป็นฝ่ายๆ ได้แก่ ทีมจัดฉาก (setting & props master) ทำหน้าที่จัดวาง การโยกย้าย สลับฉลาก ทีมถ่ายภาพ จัดเตรียมอุปกรณ์ ที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ ได้แก่ slate, camera, lens, tripod, battery, dolly, crane, reflex, tap, grip, gaffer ทีมบันทึกเสียง ประกอบด้วย ผู้บันทึกเสียง (mixer) ผู้ถือไมค์ (boom man) ผู้ดูแลสายไฟ (cable man) ทีมจัดการ หรือ ธุรกิจกองถ่าย (unit manager) ประกอบด้วย อาหารเครื่องดื่ม ที่พัก สวัสดิการ บัญชีเบิกจ่าย ประสานงาน ติดต่อ สอบถาม ยืนยัน ยกเลิก ทีมแต่งตัวแต่งหน้า (wardrobe & make-up) ได้แก่ แต่งตัวผู้แสดง แต่งหน้าผู้แสดง ตกแต่งพิเศษ (special effect make-up)

(2) การทำงานร่วมกันของทีมงานในกองถ่าย

ได้แก่ การตรวจสอบความเรียบร้อยก่อนถ่ายจริง การซ้อมกล้อง การเคลื่อนกล้อง ตรวจองค์ประกอบของเฟรมภาพ การซักซ้อมการกำกับของผู้กำกับ และผู้ช่วยผู้กำกับฝ่ายต่างๆ ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับแสง ผู้กำกับเสียง ผู้กำกับความต่อเนื่อง การซ้อม action, cut, take (ถ่ายใหม่) wrap (ปิดกล้อง) การขานรับผู้กำกับ ฝ่ายเสียง “เทปเดิน” ฝ่ายถ่ายภาพ “กล้องเดิน” ยิงสเลต ผู้กำกับ “แอ็กชัน” และ “คัต” ไปยังผู้แสดง การควบคุมความต่อเนื่อง (continuity) ในแอ็คชั่นผู้แสดง (หน้าที่ผู้กำกับ และผู้ช่วยผู้กำกับ) เสื้อผ้า ตกแต่งหน้า ของผู้แสดง (หน้าที่ทีมแต่งหน้าแต่งตัว) ควบคุมคัทกระโด (jump cut) ซึ่งเป็นหน้าที่ ของผู้ที่ทำหน้าที่ (continuity) การตัดสินใจ คำสั่ง ของผู้กำกับ และควบคุมจากจอ

(monitor) ของผู้กำกับภาพ

(3) การส่งไฟล์ไปยังห้องแล็บคอมพิวเตอร์

การโหลดไฟล์ภาพจากฮาร์ดดิสก์ หรือจากหน่วยความจำที่ตัวกล้อง ไปยังคอมพิวเตอร์ อาจทำให้สูญเสียเวลาในการโหลดไฟล์ เนื่องจากไฟล์ภาพจากตัวกล้อง มีขนาดใหญ่ กล้องขนาดเล็ก มักมีระบบการถ่ายโอนข้อมูลช้า ผ่านช่องต่อมาตรฐาน เช่น USB2.0 ถ้าเป็นกล้องวิดีโอรุ่นอาชีพ ก็จะไม่มีปัญหาเหล่านี้

เจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ซึ่งอยู่ในทีมงานของฝ่ายตัดต่อภาพ จะนำไฟล์ที่ถ่ายโอนแล้ว มาจัดการเรียงลำดับฉาก ลำดับช็อท และดูความเรียบร้อยทั่วไปของไฟล์ หากเห็นข้อผิดพลาด เกิดขึ้นกับภาพหรือไฟล์ภาพ จะต้องรีบแจ้งให้ผู้กำกับทราบโดยทันที ซึ่งอาจมีการถ่ายทำซ่อม ถ้าจำเป็น และถ้าหากมีเวลา ผู้ตัดต่อภาพจะคัดเลือกไฟล์ภาพ ของแต่ละช็อท ที่มีการถ่ายทำซ้ำหลายรอบ (หลายเทค) ทำเครื่องหมายว่าไฟล์ใดของช็อทนั้น ดีที่สุด หรือดีรองลงไป (แต่จะไม่ทิ้งไฟล์ที่เหลือ เพราะยังมีประโยชน์ อาจนำไปตัดแทรกในฉากอื่นได้)

5.1.3 งานหลังการถ่ายทำ (postproduction)

งานสร้างในขั้นตอนนี้ ผู้อำนวยการสร้าง ยังต้องดูแลโครงการสร้างต่อไปอย่างใกล้ชิด โดยร่วมกับผู้จัดการงานสร้าง และผู้กำกับภาพยนตร์ ในการติดตามงานห้องแล็บ ซึ่งประกอบด้วยแล็บคอมพิวเตอร์และแล็บเสียง ผู้บริหารแล็บคอมพิวเตอร์ (supervisor editor) จะรับผิดชอบงานด้านตัดต่อภาพเป็นหลัก ผู้บริหารแล็บเสียง (music supervisor) จะรับผิดชอบงานด้านเสียงดนตรี เพลงประกอบภาพยนตร์ เสียงประกอบ เพื่อส่งต่อให้แล็บคอมพิวเตอร์

(1) งานตัดต่อลำดับภาพ

โดยปกติ การตัดต่อจะทำกันหลายรอบ จากการตัดต่อหยาบ ไปสู่การใส่รายละเอียดของกราฟิกภาพและเสียง แบ่งออกเป็น 4 รอบ คือ การเรียงคัต การตัดต่อแบบหยาบ การตัดต่ออย่างละเอียด และการตัดต่อรอบสุดท้าย

งานตัดต่อลำดับภาพ ในห้องแล็บคอมพิวเตอร์ ได้แก่ การเรียงคัต (assembly) การตัดต่อแบบหยาบ (rough cut) เพื่อลำดับเรื่องราว อาจมีการสับเปลี่ยนย้ายช็อต ย้ายฉาก เพื่อความเหมาะสม หรือเพิ่มเติม ตัดทิ้ง บางช็อต ผู้กำกับจะปรับปรุงโครงสร้างช็อตภาพ ให้เสร็จในขั้นตอนนี้จนเป็นที่พอใจ จากนั้น ก็เข้าสู่รอบที่สาม การตัดต่ออย่างละเอียด (fine cut) มีการตกแต่งภาพ ทำสี ใส่เสียง บางครั้งอาจตัดช็อตที่ไม่จำเป็นออก เมื่อเสร็จแล้ว ก็รวมไฟล์ภาพและเสียง (render) ให้เป็นไฟล์เดียว เพื่อนำไปฉายภาพให้ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับอีกครั้งหนึ่ง ตลอดจนให้ผู้เกี่ยวข้องในทีมงานทุกคน เช่น ผู้ถ่ายภาพ ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับเสียง ผู้กำกับศิลป์ หัวหน้าแผนกต่างๆ ผู้แสดง ได้ดูพร้อมๆ กัน เพื่อร่วมกันประเมินผลงานการตัดต่อ ผู้ตัดต่อลำดับภาพ

การตัดต่อรอบสุดท้าย (final cut) ใส่เสียงดนตรีประกอบ ผสมเสียง และ double-head projection สุดท้าย จากนั้นก็รวมไฟล์ (rendering) เป็นไฟล์ต้นฉบับ

(2) งานทำสำเนาไฟล์ภาพยนตร์

นำไฟล์ต้นฉบับ ที่ผสมเสียงเรียบร้อยแล้ว มาทำสำเนาฟอร์แมทไฟล์ บรรจุลงแผ่นดิสก์ หรือฮาร์ดดิสก์ หรืออัพโหลดส่งขึ้นสื่อออนไลน์ เพื่อจำหน่าย จัดส่ง หรือเผยแพร่ต่อไป จากนั้นก็บรรจุไฟล์ภาพยนตร์ในแผ่นดิสก์ ส่งฉายโรงภาพยนตร์

5.1.4 บุคลากรการผลิต

โครงสร้างบุคลากรการผลิตภาพยนตร์ จะแตกต่างกัน ตามขนาดโครงการสร้าง งานสร้างภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์ฝึกหัด อาจไม่ต้องมีโครงสร้างอะไรให้ยุ่งยากซับซ้อน ผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับ คนหนึ่ง และอีกคนหนึ่ง ทำหน้าที่ถ่ายภาพ และตัดต่อ และมีอีกสองสามคนอยู่ในทีมงาน ก็ช่วยๆ กัน มีคนเพียงสองหรือสามคน ก็สามารถทำงานง่ายๆ ได้แล้ว ส่วนโครงการภาพยนตร์ต้นทุนต่ำ ก็จะมีโครงสร้างใหญ่ขึ้น ตามขนาดของงาน สำหรับงานสร้างภาพยนตร์บันเทิง (ความยาว 120 นาที ต่อเรื่อง) หรือภาพยนตร์เชิงธุรกิจ ก็จะมีโครงสร้างขนาดใหญ่ เต็มรูปแบบ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มบุคลากรในองค์กรการผลิต ซึ่งอาจเป็น นิติบุคคล หรือ ไม่ใช่นิติบุคคลก็ได้ กับกลุ่มบุคลากรสนับสนุนงานสร้าง ทั้งสองกลุ่ม ต่างก็มีบทบาท และความสำคัญเท่าๆ กัน

เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ในบทบาทหน้าที่ของทีมงานผลิต จะขอเปรียบเทียบ การสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง กับ การเปิดร้านอาหาร ซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบด้านบุคลากร ดังนี้

สตูดิโอ หรือ บริษัทหนัง	คือ นายทุน ผู้สนับสนุนให้เปิดร้านขายอาหาร
ผู้อำนวยการสร้าง (producer)	คือ เจ้าของร้านอาหาร มีหน้าที่จัดสรรเงิน จัดหาพนักงาน พ่อครัว พนักงานเสริฟ หาสูตรอาหาร และ แหล่งซื้อผักปลา
ผู้กำกับภาพยนตร์	คือ เชฟใหญ่ประจำครัว เป็นคน คอยควบคุมการทำงานในครัวทั้งหมด ตั้งแต่ควบคุมการเตรียม ผัก ปลา ปรุง และ ตักใส่จานพร้อมเสริฟ
ผู้กำกับภาพ	คือ พ่อครัวเอกของร้าน ทำหน้าที่ปรุงแต่งอาหาร ให้มีรสชาติอร่อย น่ากิน
คนเขียนบท	คือ ผู้คิดสูตรอาหารอร่อยๆ แปลก ใหม่ และ เมนูพิสดาร แค่ไหนเพียงใด ขึ้นอยู่กับบุคคลผู้นี้

นักแสดง	คือ วัตถุดิบ จำพวก ผัก ปลา เนื้อ ยิ่งสด ยิ่งสะอาด ก็จะทำให้อาหาร อร่อยกว่าร้านอื่น
ผู้ตัดต่อ	เปรียบเหมือน food designer ออกแบบว่า อาหารอะไร ควรจะเสิรฟ ก่อนหลัง ลูกค้า ควรกินอะไรก่อน แล้วปิดท้ายด้วย ของหวาน หรือ เครื่องดื่มอะไร

การแบ่งกลุ่มทีมงานผลิต ในทางทฤษฎีแบ่งได้หลายแบบ แต่ในทางปฏิบัติ แบ่งไปเพื่อให้เกิดความสะดวก ในการประสานงาน และการบังคับบัญชา โดยเฉพาะสายบังคับบัญชา หรือการควบคุมกำกับทีมงานที่รับผิดชอบงานหลายด้าน อาจเกิดความสับสนว่า จะเชื่อฟังคำสั่งใคร เพราะต่างก็เป็นผู้บังคับบัญชา ที่อยู่ลำดับเหนือขึ้นไป

แบ่งตามสายงานที่รับผิดชอบ

ประกอบด้วย ฝ่ายรับผิดชอบการผลิตและการบริหาร หรือ ส่วนบริหารการผลิต ฝ่ายสนับสนุนการถ่ายทำ ฝ่ายถ่ายภาพ ฝ่ายศิลปกรรม ฝ่ายเสียง ฝ่ายการแสดง และ ฝ่ายตัดต่อลำดับภาพและเสียง

ส่วนบริหารการผลิต (studio management) ประกอบด้วย

(1) ผู้อำนวยการสร้าง (producer)

เป็นประธานโครงการสร้าง หรือ ผู้อำนวยการบริหาร (executive producer) เป็นผู้เลือกหรือกำหนดเรื่อง ที่จะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ตัดสินอนุมัติเงินงบประมาณการสร้างทั้งหมด

(2) ผู้จัดการงานสร้าง (production manager)

หรือเรียกย่อๆ ว่า PM เป็นผู้รับนโยบายงานสร้าง จากผู้อำนวยการบริหาร ให้ไปทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์ มีหน้าที่หลัก คือดูแลการใช้งบประมาณ การบริหารบุคคล และควบคุมระยะเวลาโครงการ ให้เป็นไปตามแผนงานสร้าง ผู้จัดการงานสร้าง จะมีภาระกิจหน้าที่ ครอบคลุมกว้างขวางกว่าทีมงานคนอื่นๆ

(3) ผู้เขียนบท (script writer)

ถ้าอยู่ในทีมงาน ก็จะได้รับมอบหมายให้เขียนบท (screenplay หมายถึง บทแสดง มักเรียกรวมๆ กันไปว่า บทภาพยนตร์) ตามที่ผู้อำนวยการสร้างต้องการ ส่วนผู้เขียนบทอิสระ ที่ไม่ใช่ทีมงานสร้าง ก็จะเขียนบทภาพยตร์ไว้รอ ซึ่งถ้าผู้อำนวยการต้องการ ก็จะขอซื้อมาสร้างเป็นภาพยนตร์ ผู้เขียนบท เป็นบุคคลที่อยู่ในลำดับแรก ของงานสร้างภาพยนตร์ เพราะถ้าไม่มีเรื่อง ภาพยนตร์ก็สร้างไม่ได้ ตัวละคร บทสนทนา

สถานการณ์ โครงเรื่อง ลำดับฉาก ถูกสร้างขึ้นโดยผู้เขียนบททั้งสิ้น บทภาพยนตร์ จึงเปรียบเสมือนพิมพ์เขียวในการสร้าง

(4) ผู้กำกับภาพยนตร์ (film director)

เป็นบุคคลสำคัญ ที่อยู่รอยต่อระหว่าง เรื่องเล่ากับจอภาพยนตร์ เป็นผู้ตีความบท screenplay จัดทำเป็นบทถ่ายทำ เป็นผู้ควบคุมการผลิตภาพยนตร์ทั้งหมด ภายใต้นโยบายของผู้อำนวยการสร้าง กำกับฉาก กำกับนักแสดง กำกับภาพ กำกับแสง กำกับเสียง ซึ่งเป็นภาระงานที่มีส่วนผสมของศิลปศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เพราะจะเป็นผู้ถ่ายทอดตัวอักษรในบท ให้ออกมาเป็นภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขบท ได้ตามความเหมาะสม

ผู้กำกับภาพยนตร์ จะแบ่งภาระงานไปยังผู้ช่วยผู้กำกับ และผู้กำกับฝ่ายต่างๆ *(ดูรายละเอียด ในหัวข้อถัดไป ฝ่ายสนับสนุนการถ่ายทำ)* เช่น ผู้กำกับฉาก ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับแสง เป็นต้น การสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ อาจมีผู้ช่วยผู้กำกับได้หลายคน หรือผู้กำกับฝ่ายอื่นๆ มากขึ้น ขึ้นอยู่กับขนาดของโครงการสร้าง

ฝ่ายสนับสนุนการถ่ายทำ ประกอบด้วย

(5) ผู้จัดการงานสร้าง (production manager)

เมื่อมาทำหน้าที่นี้ จะเรียกว่า ผู้จัดการกองถ่าย ทำหน้าที่ประสานงาน และ เป็นผู้ช่วยบริหารการเงิน อำนวยความสะดวกด้านเทคนิคต่างๆ ในระหว่างการถ่ายทำ จัดการด้านธุรกิจกองถ่าย เป็นผู้ประสานงาน แจกจ่าย บทถ่ายทำ ตารางนัดหมายถ่ายทำ ไปยังทีมงานทุกคน ทุกหน่วย เป็นผู้กำหนดค่าใช้จ่ายต่างๆ ของโครงการสร้าง และจัดทำ ดูแลบัญชีรายรับรายจ่าย โดยมี เลขานุการกิจ เป็นผู้ช่วยงาน ทำหน้าที่บริหารบุคคล เจ้าหน้าที่ ในระหว่างการถ่ายทำ เช่น พนักงานต้อนรับ–ติดต่อ แม่บ้าน บริการอาหาร เครื่องดื่ม เจ้าหน้าที่สื่อสาร–โทรศัพท์–อินเทอร์เน็ต พยาบาล เจ้าหน้าที่โฆษณาประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย พนักงานขับรถ พนักงานด้านโยธา จัดเก็บ รื้อถอน ขุด ติดตั้ง ดูแล รักษา วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ เป็นผู้ควบคุมเวลาของโครงการสร้าง ให้การถ่ายทำอยู่ในกำหนดเวลาตามแผนงาน

(6) ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ (assistant director: AD)

ผู้ช่วยผู้กำกับ อย่างน้อยมี 2 คน คือ ผู้ช่วยผู้กำกับคนที่หนึ่ง ทำหน้าที่ ถ่ายทอดคำสั่งต่างๆ ของผู้กำกับ ไปยังผู้กำกับฝ่ายอื่นๆ หรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เป็นผู้กำกับตารางเวลา และการนัดหมาย ทำหน้าที่คัดเลือกนักแสดงประกอบ จัดเตรียมตารางการถ่ายทำ ช่วยผู้กำกับ blocking นักแสดง ในแต่ละช็อต และงานอื่นๆ ที่เห็นว่าจะช่วยให้งานของผู้กำกับ ดำเนินต่อไปได้ ผู้ช่วยผู้กำกับคนที่สอง รับผิดชอบช่วยเหลืองานของผู้ช่วยคนที่หนึ่ง ผู้ช่วยผู้กำกับ เปรียบเหมือนมือขวาของผู้กำกับ

(7) ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง (continuity supervisor)

ทำหน้าที่บันทึกความต่อเนื่อง ในระหว่างถ่ายภาพ ตรวจสอบรักษาบทถ่ายทำ ให้ดำเนินไปอย่างถูกต้อง ว่าฉากใดช็อทใด ยังไม่ได้ถ่ายหรือถ่ายไปแล้วอย่างไร โดยบันทึกอย่างละเอียด เช่น ความยาว ของช็อต ฉาก ลำดับช็อตที่จะต้องถ่าย ตำแหน่งกล้อง ขนาดภาพ มุมภาพ เลนส์ที่ใช้ในช็อตนั้น จำนวนเทค (take) ที่ถ่ายซ้ำของแต่ละช็อต ทิศทางแอ็คชั่น การเข้าเฟรม การออกเฟรม บทสนทนา อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ทรงผม ใบหน้า ของนักแสดงที่ถ่ายในแต่ละช็อต เพื่อให้มั่นใจว่า การถ่ายภาพจะมีความต่อเนื่อง ไม่มีข้อผิดพลาด โดยเฉพาะการถ่ายซ้ำ (take) หรือการหยุดพักและถ่ายต่อในช็อตเดิม อย่าให้เกิดอาการ “โดด” (jump) ของภาพ และเสียง ผู้ควบคุมความต่อเนื่อง เปรียบเสมือนมือซ้ายของผู้กำกับ

ฝ่ายถ่ายภาพ ประกอบด้วย

(8) ผู้กำกับภาพ (director of photography: DP)

ผู้กำกับการแสดง จะควบคุมพื้นที่ด้านหน้ากล้อง ส่วนผู้กำกับภาพ จะควบคุมพื้นที่ในเฟรมกล้อง (monitor) จะรับผิดชอบทุกเรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับภาพที่ปรากฏในเฟรม ตั้งแต่การแสดงออกทางอารมณ์และการเคลื่อนไหว ของนักแสดง การจัดแสง เป็นผู้เลือกเลนส์ ให้เหมาะสมในช็อทภาพ ทิศทางการเคลื่อนกล้อง เคลื่อนเลนส์ องศามุมภาพ และขนาดภาพ

(9) ผู้ถ่ายภาพ (camera operator) หรือ ช่างภาพ

กล้องถ่ายภาพ ที่มีมากกว่าหนึ่งตัว ผู้กำกับภาพ จะต้องเลือกให้กล้องตัวใดตัวหนึ่ง เป็นกล้องหลัก อีกตัวหนึ่งเป็นกล้องรอง ผู้ถ่ายภาพ จะทำหน้าที่รับคำสั่งในการถ่ายภาพ จากผู้กำกับภาพอีกทอดหนึ่ง หน้าที่สำคัญของผู้ถ่ายภาพ คือ การจัดองค์ประกอบภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง มุมกล้อง การโฟกัสภาพ และ องค์ประกอบทุกอย่าง ที่อยู่ภายในเฟรม จะมีเพียงสองคน ที่มองเห็นภาพทุกช็อทที่ถ่าย คือผู้กำกับภาพ และผู้ถ่ายภาพ ซึ่งทั้งสองคน สามารถบอกเลิก หรือ สั่งคัท (cut) ในช็อทที่กำลังถ่ายอยู่ ถ้าเกิดความผิดพลาดในเฟรม เช่น เห็นไมค์ อุปกรณ์บางอย่าง หรือ ทีมงานบางคน หลุดเข้ามาในเฟรม ช่างภาพเปรียบเหมือนนัยน์ตาทั้งสองข้าง ของผู้กำกับ

(10) ผู้ช่วยกล้อง

ผู้ช่วยคนที่ 1 (focus puller) ทำหน้าที่ ติดตั้งกล้อง ตรวจสอบอุปกรณ์ของกล้อง เปลี่ยนเลนส์ ปรับโฟกัส เลื่อนดอลลี่ ควบคุมคันบังคับกล้อง กรณีอยู่บนหัวเครน ขณะถ่ายภาพ ถ้าถ่ายกล้องฟิล์ม ก็จะเพิ่มผู้ช่วยคนที่ 2 (film loader) เพื่อรับผิดชอบเกี่ยวกับ การบรรจุฟิล์มลงในแมกกาซีน เก็บฟิล์มที่ถ่ายแล้วลงกล่องให้เรียบร้อย เก็บฟิล์มท้ายม้วน ที่ยังไม่ได้ถ่าย เพื่อไว้สำหรับถ่ายในบางช็อต ที่มีความยาวพอดีช่วยตีเสลท

(11) ช่างถ่ายภาพนิ่ง (still photography)

ทำหน้าที่ถ่ายภาพนิ่ง ในระหว่างถ่ายทำ เพื่อบันทึกเหตุการณ์ และบรรยากาศในกองถ่าย ซึ่งอาจใช้ภาพนั้นเป็นประโยชน์ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ผ่านสื่อสารมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ อินเทอร์เน็ต และใช้เป็นหลักฐานทางธุรกรรม

ฝ่ายศิลปกรรม ประกอบด้วย

(12) ผู้ออกแบบงานสร้าง (production designer)

มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับ การออกแบบฉาก เครื่องประกอบฉาก การตกแต่งฉาก เวที เครื่องแต่งกายของนักแสดง เอฟเฟคต่างๆ ที่มีในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทำงานประสานกับ ผู้กำกับภาพยนตร์ทุกคน โดยถ่ายทอดมุมมองและความต้องการของผู้กำกับ ให้ปรากฏออกมาในจอภาพยนตร์

(13) ผู้กำกับศิลป์ (art director)

รับผิดชอบงานทุกอย่าง ที่ผู้ออกแบบงานสร้างคิดและเตรียมเอาไว้เป็นนามธรรม นำมาทำเป็นรูปธรรม ให้เกิดให้เป็นรูปร่างที่สัมผัสได้ มองเห็นได้ ผู้กำกับศิลป์ จะต้องทำงานประสานกับผู้ออกแบบงานสร้าง อย่างใกล้ชิด โดยมีทีมงานฝ่ายศิลปกรรมเป็นผู้ช่วย ประกอบด้วย *ผู้ออกแบบฉาก* (set designer) มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับ การออกแบบฉาก ตั้งแต่เขียนภาพร่างฉาก จนถึงการเขียนพิมพ์เขียว *ผู้ดูแลตกแต่งฉาก* (set decorator) มีหน้าที่หลักคือการตกแต่งฉาก หาเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับฉาก รายละเอียดพื้น ผิวผนัง พรม งานทาสี *ผู้จัดหาอุปกรณ์ประกอบฉาก* (property master) รับผิดชอบในการเตรียมอุปกรณ์ ที่ใช้ประกอบฉากทั้งหมด

(14) ผู้เขียนสตอรีบอร์ด หรือ บทภาพ (storyboard artist)

ทำหน้าที่เขียนรายละเอียดของช็อตภาพ ต่อกันเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องกัน ตามบทภาพยนตร์ (บทสร้าง) เพื่อให้มองเห็นภาพ ของภาพยนตร์ ที่จะถ่ายทำออกมาทั้งหมด ภาพยนตร์บางเรื่อง อาจไม่จำเป็นต้องเขียน storyboard ทั้งหมดก็ได้ จะเลือกเขียนเฉพาะช็อตที่ทีมงานเข้าใจยากก็ได้ แต่ภาพยนตร์แอนิเมชั่น ต้องเขียนโดยละเอียด storyboard จะสัมพันธ์กับการเขียน blocking chart

(15) ผู้ออกแบบเสื้อผ้า (costume designer)

เป็นผู้รับผิดชอบ ค้นคว้า ออกแบบเสื้อผ้า และรายละเอียดอื่นๆ ของนักแสดง ให้เข้ากับยุคสมัยและเหตุการณ์ของเรื่องราว เช่น รองเท้า เสื้อ กระโปรง หมวด ผ้าคลุม กระเป๋าหิ้ว ตลอดจนเครื่องประดับต่างๆ ทำงานประสานกับ ผู้ออกแบบงานสร้าง

(16) ช่างแต่งหน้า (make-up artist)

เป็นผู้ที่รับผิดชอบแต่งหน้านักแสดงทุกคน ทั้งชายและหญิง ตลอดจน ผู้แสดงประกอบทั้งหมด โดย

คำนึงถึง บรรยากาศโดยรอบในกองถ่าย ทิศทางของแสง และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ร่วมมือกับฝ่ายทำเอฟเฟคใบหน้า และร่างกายด้วย

(17) ผู้ออกแบบทรงผม (hair stylist)

เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบ เรื่องการออกแบบทรงผม ให้กับนักแสดงทุกคน หน้าที่คล้ายกับช่างแต่งหน้า หากเป็นโครงการสร้างเล็กๆ หรือการถ่ายทำสารคดีทั่วไป ในชีวิตประจำวัน อาจรวบหน้าที่ของผู้ออกแบบเสื้อผ้า ช่างแต่งหน้า และผู้ออกแบบทรงผม ไว้ในคนคนเดียวก็ได้ เพื่อประหยัดงบประมาณ งานถ่ายทำทีวีก็ใช้วิธีเดียวกันนี้

ฝ่ายเสียง ประกอบด้วย

(18) ผู้บันทึกเสียงถ่ายทำ (production sound recordist)

รับผิดชอบการบันทึกเสียงทุกชนิด ในระหว่างถ่ายภาพ เน้นคุณภาพของเสียงเป็นสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่ "ซิงค์" (synchronous) คือ เสียงกับภาพเกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน หรือ เสียงที่เกิดขึ้นไม่พร้อมกัน (non synchronous) เป็นผู้ดูแลรักษาเครื่องมือ และอุปกรณ์เกี่ยวกับเสียง การเตรียมพร้อมในการปฏิบัติงาน รวบรวมเก็บใบบันทึกรายงานเสียง (sound report) เพื่อใช้ประกอบการทำงาน

(19) ผู้ถือบูม (boom operator)

เป็นผู้ถือบูมอัดเสียง รับเสียงพูด เสียงประกอบ เสียงดนตรี ให้ได้มิติตามความต้องการ ของผู้บันทึกเสียง ทำงานตามคำสั่งของผู้กำกับเสียง

(20) ผู้บันทึกเสียง (recording mixer)

รับผิดชอบในการบันทึกเสียง การผสมเสียงบทสนทนา ดนตรี เสียงประกอบ (sound effect) เข้าด้วยกัน ให้ลงสู่เส้นเสียง (sound track) เดียวกัน จะทำงานประสานร่วมกันกับผู้ถือบูมอย่างต่อเนื่อง ถ้าเป็นเครื่องบันทึกเสียงสมัยใหม่ ใช้เทคโนโลยีสูง และมีขนาดเล็กพกพาได้ หรือเป็นงานสร้างขนาดเล็ก ก็อาจให้ผู้บันทึกเสียง ทำหน้าที่ถือบูมไปด้วยก็ได้

(21) นักแต่งเพลง (composer)

คือ ผู้ที่แต่งบทเพลง และเสียงดนตรีประกอบภาพยนตร์ เพื่อสร้างอารมณ์ให้แก่เรื่องราวในภาพยนตร์ อย่างต่อเนื่อง นักแต่งเพลง จะต้องศึกษาบท แนวของภาพยนตร์ และอารมณ์ของเรื่องราว มาเป็นอย่างดี

ฝ่ายการแสดง (casting director) ประกอบด้วย

(22) นักแสดง (cast)

ทำหน้าที่ถ่ายทอดบทบาท จากบทภาพยนตร์ ให้ออกมามีชีวิตชีวา ให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้สัมผัสตัวตนที่แท้จริงของตัวละครในเรื่อง

(23) ผู้ฝึกสอนการแสดง (acting coach)

เป็นผู้ที่สืบเสาะ ค้นหา นักแสดงทั้งชายและหญิง เมื่อได้มาแล้ว ก็แยกแยะคุณสมบัติ และลักษณะนิสัยตัวละคร อายุ รูปร่างหน้าตา ภาษาพูด ผู้คัดเลือกนักแสดง ต้องเป็นผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับผู้กำกับ และผู้อำนวยการสร้าง เพื่อช่วยให้ผู้อำนวยการสร้าง ตัดสินใจคัดเลือกได้ถูกต้องและง่ายขึ้น

(24) นักแสดงแทน (stand-in)

จุดประสงค์หลักของการใช้นักแสดงแทน คือ ต้องการรักษาความปลอดภัย ให้แก่นักแสดงหลัก ในบทต่อสู้ เสี่ยงอันตราย จุดประสงค์อื่นๆ คือ บางฉาก นักแสดงจริงไม่อาจแสดงได้ เพราะเหตุใดก็ตาม ผู้กำกับก็จะหานักแสดงอื่นแทนไปก่อน หรือกรณีตัวละครคู่แฝด ที่ต้องอยู่ในเฟรมภาพเดียวกัน ก็อาจจำเป็นต้องหานักแสดงทนเพิ่มเข้ามาอีกคนหนึ่ง

(25) นักแสดงผาดโผน (stunt coordinator)

นักแสดงผาดโผน จะทำหน้าที่สองอย่าง คือ แสดงแทนนักแสดงหลัก ในบทแอ็คชั่นเสี่ยงอันตราย หรือเป็นนักแสดงประกอบ ตามบทที่ตนได้รับมา การแสดงผาดโผน เป็นวิชาชีพเฉพาะตัว จึงจัดแยกประเภทไว้ต่างหาก เพราะเกี่ยวข้องการค่าตอบแทน และการประกันภัย ซึ่งมีมูลค่าแตกต่างจากนักแสดงในลำดับชั้นอื่นๆ

ฝ่ายตัดต่อลำดับภาพเสียง ประกอบด้วย

(26) ผู้ตัดต่อลำดับภาพ (editor)

เป็นผู้คัดเลือกช็อต และรวบรวมเรียงร้อยไฟล์ภาพ ที่ได้รับมาจากผู้ถ่ายภาพ ให้ต่อเนื่องเป็นเรื่องราวตามจินตนาการของผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ตัดต่อจะทำงานร่วมกับ ผู้กำกับอย่างใกล้ชิด เป็นบุคคลที่มีความสำคัญในลำดับต้นๆ เพราะขั้นตอนตัดต่อ เป็นด่านสุดท้ายของงานสร้าง และมีปริมาณงาน คุณภาพของงาน มากกว่าฝ่ายอื่นๆ เป็นบุคคลที่จะทำให้จินตนาการของผู้กำกับ สำเร็จและสวยงาม งานตัดต่อ จะใช้เวลามากกว่างานภาคถ่ายทำประมาณ 2 – 3 เท่า หากเป็นภาพยนตร์แนวแฟนตาซี หรือวิทยาศาสตร์ ที่อาศัยกราฟิคคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วย จะใช้เวลาในการตัดต่อนานขึ้น ภาพยนตร์แอนิเมชั่น ใช้คอมพิวเตอร์ทั้งหมด งานสร้างทั้งหมดจึงอยู่ในห้องแล็บคอมพิวเตอร์

ผู้ตัดต่อภาพ จึงมีความสำคัญไม่แพ้นักแสดง และผู้กำกับภาพยนตร์ ในกระบวนการถ่ายภาพ อาจมีข้อบกพร่องตั้งแต่เล็กน้อย ไปจนถึงขั้นแตกหัก (ต้องถ่ายทำใหม่) ก็อาศัยวิธีการตัดต่อ หลบเลี่ยง แก้ปัญหาเหล่านั้นให้ผ่านพ้นไปได้

(27) ผู้จัดทำเทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์ (special effect editor)

แม้จะจัดอยู่ในกลุ่มการตัดต่อ แต่งานด้านเทคนิคพิเศษคอมพิวเตอร์ ก็มีลักษณะเฉพาะ ที่ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ในการสร้างเทคนิคต่างๆ ต้องมีทักษะในการใช้ซอฟต์แวร์ มีมุมมองของ องค์ประกอบศิลป์อย่างสมบูรณ์ รวมทั้งมีจินตนาการ ที่สอดคล้องกับจินตนาการของผู้กำกับ เพื่อให้งานกราฟิคมีความสมบูรณ์ และนำไปผนวกรวมกับไฟล์หลักได้อย่างกลมกลืน

แบ่งตามลำดับขั้นตอนการผลิต

การแบ่งกลุ่มทีมงานผลิต อีกแบบหนึ่ง ที่ยังเป็นที่นิยมกัน คือ การแบ่งตามลำดับขั้นตอนของการผลิต ได้แก่ ขั้นเตรียมการถ่ายทำ ขั้นลงมือถ่ายทำ และ ขั้นหลังถ่ายทำ ในแต่ละขั้นตอน จะมีผู้รับผิดชอบดูแลเช่นเดียวกับการแบ่งด้วยวิธีอื่นๆ แต่จะแตกต่างกันตรงที่ บางตำแหน่ง มีความรับผิดชอบตลอดทั้ง 3 ขั้นตอน บางตำแหน่ง ก็รับผิดชอบในขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง

(1) ขั้นเตรียมการถ่ายทำ (pre–production)

ประกอบด้วย 1.1) ผู้ออกแบบงานสร้าง (production designer) 1.2) ผู้เขียนบทภาพยนตร์ และผู้ประพันธ์เรื่อง (script writer) 1.3) ผู้กำกับภาพยนตร์ (director) 1.4) ผู้แต่งเพลงประกอบภาพยนตร์ (composer) 1.5) ผู้คัดเลือกนักแสดง (casting) 1.6) ผู้ตรวจแก้ไขบทภาพยนตร์ (reading staff) 1.7) ผู้ดูแลงบประมาณ และจัดเตรียมงานสร้าง (budgeting & planning) 1.8) ผู้ประสานงานด้านโฆษณา และประชาสัมพันธ์ (publicity) 1.9) นักกฎหมาย (legal)

(2) ขั้นปฏิบัติการระหว่างถ่ายทำ (production) ประกอบด้วย

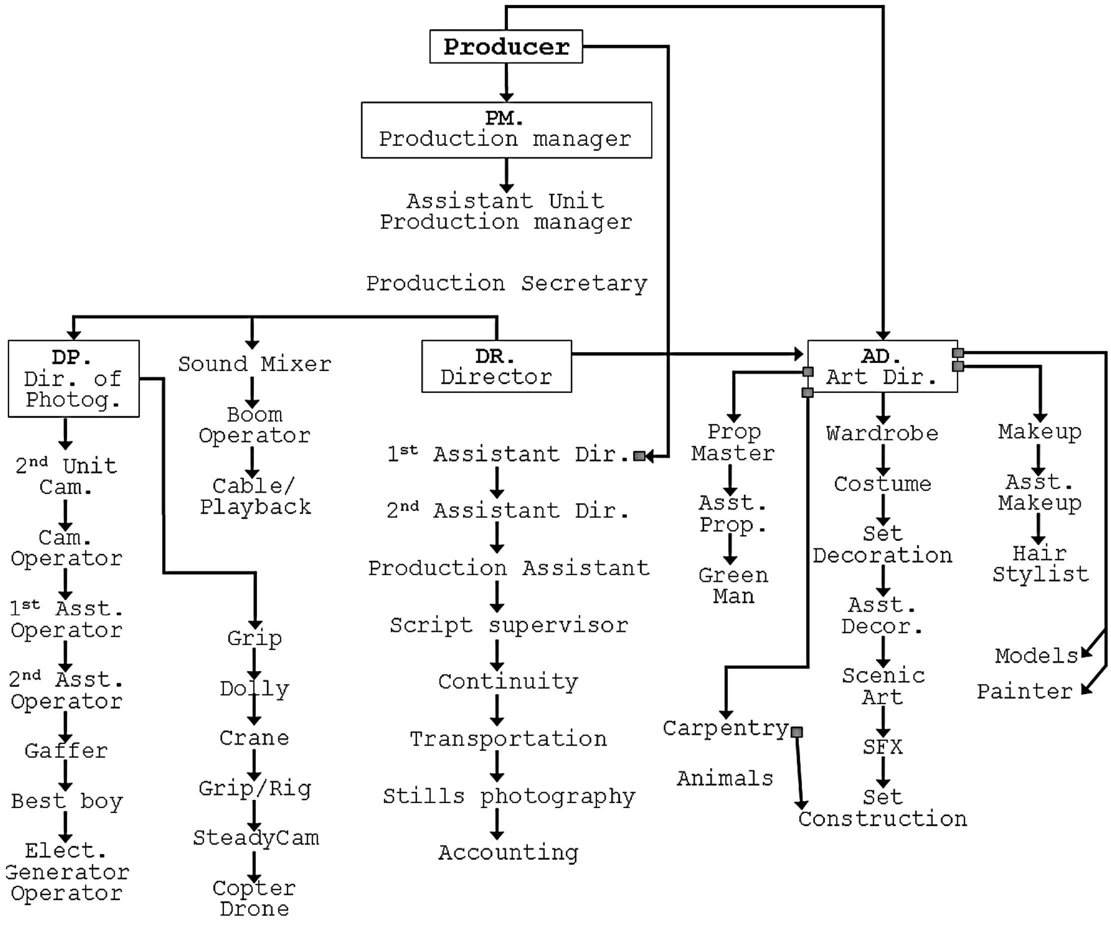
2.1) ผู้อำนวยการสร้าง (producer)

2.2) ผู้กำกับภาพยนตร์ (film director)

ผู้กำกับภาพยนตร์คนหนึ่ง จะมีผู้ช่วย 1 หรือ 2 ตำแหน่ง งานกำกับภาพยนตร์ เป็นเรื่องใหญ่ และสำคัญ จึงต้องแบ่งสายงานออกไปยังผู้กำกับฝ่ายอื่นๆ แม้ว่าจะมีสถานะเป็นผู้ช่วยก็ตาม แต่ความรับผิดชอบเทียบเท่าผู้กำกับภาพยนตร์ เพียงแต่ต้องรับนโยบายต่างๆ ต่อจากผู้กำกับโดยตรง ผู้กำกับฝ่ายต่างๆ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง (director of acting: DA) ผู้กำกับภาพ (monitoring) ผู้กำกับฉาก (prop-set-extra supervisor) ผู้กำกับแสง (lighting supervisor) ผู้กำกับเสียง (sound engineer)

2.3) นักแสดง

แบ่งตามลำดับชั้น คือ นักแสดงหลัก (main cast) นักแสดงรอง (cast) นักแสดงรับเชิญ (visitor) นักแสดงประกอบฉากมีบทพูด (main extra) นักแสดงประกอบฉากทั่วไป (extra)



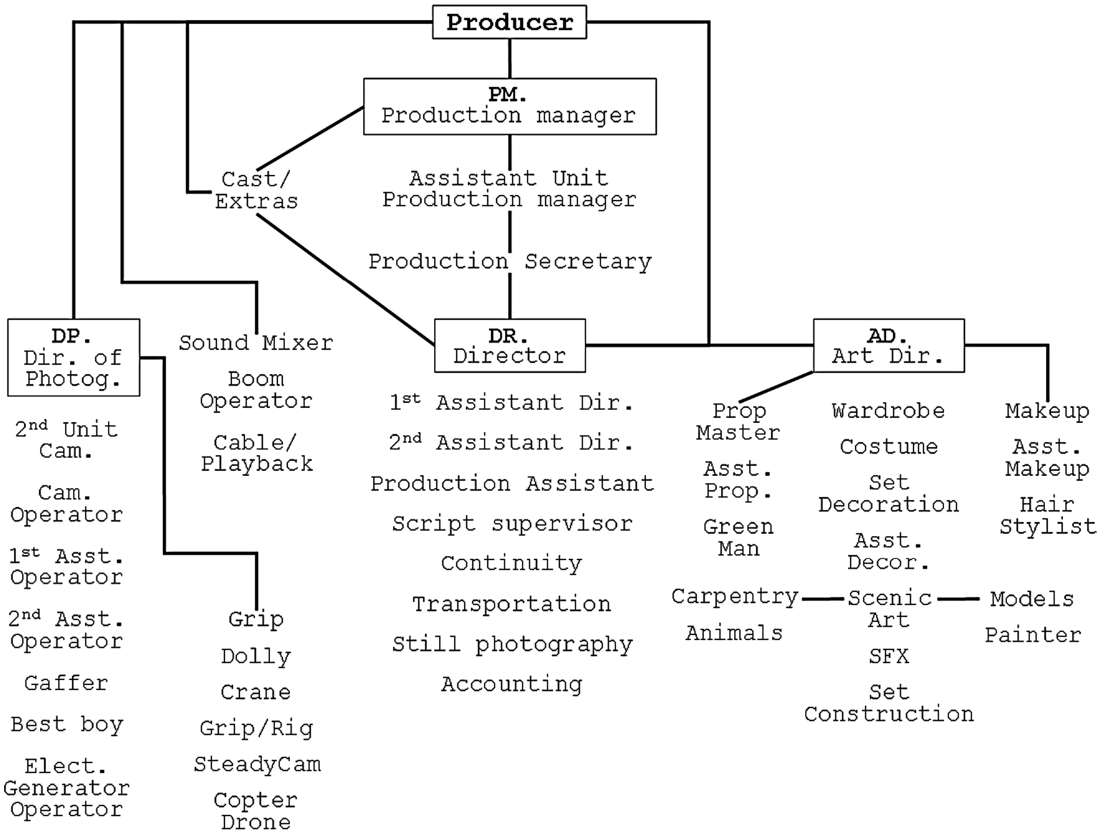
ภาพที่ 5.1 ผังทีมงานก่อนงานสร้าง (Preproduction team and photography)

2.4) ผู้จัดการกองถ่าย

ดูแลงานด้านต่างๆ ในกองถ่ายทำภาพยนตร์ มีพนักงานเจ้าหน้าที่ ที่ต้องควบคุมดูแล คือ เจ้าหน้าที่การเงินและบัญชี แม่บ้าน-อาหาร-เครื่องดื่ม พนักงานขับรถ เจ้าหน้าที่ต้อนรับ ติดต่อ-สื่อสาร เจ้าหน้าที่จัดเก็บ ดูแล รักษา (plant maintenance) อุปกรณ์ เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (รปภ. security) เจ้าหน้าที่พยาบาล (hospital)

2.5) แผนกศิลปกรรม (art)

มีผู้กำกับศิลป์ (art director) และผู้ช่วย ควบคุมดูแลเจ้าหน้าที่ในแผนก คือ ช่างเขียนภาพ (illustrator) ช่างทำหุ่นจำลอง (model makers) หัวหน้าช่างเขียนแบบฉาก (lead man) ช่างเขียนแบบฉาก (draftsman) เจ้าหน้าที่จัดเก็บ และ ดูแลแบบฉาก (clerical person) ผู้ค้นคว้า (research) ผู้ทำสำเนา (blueprinting)



ภาพที่ 5.2 ผังทีมงานงานสร้างภาพยนตร์ และ ภารกิจ-สายการบังคับสั่งการ (Production team and communicational lines)

2.6) แผนกถ่ายภาพ (photography)

มีผู้กำกับภาพ เป็นควบคุมดูแล การถ่ายภาพของผู้ถ่ายภาพ หรือ ช่างภาพ (camera operator) ผู้ช่วยกล้อง ผู้ดูแลรักษากล้องและอุปกรณ์ (camera maintenance)แผนกถ่ายภาพ จะประสานงานร่วมกับ ผู้กำกับศิลป์ (art director) ผู้กำกับการแสดง (acting director)

2.7) แผนกเสียง (sound)

ประกอบด้วย ผู้กำกับเสียง (sound supervisor) ช่างควบคุมเครื่องเสียง เจ้าหน้าที่ไมค์บูม (boom mic.) เจ้าหน้าที่ดูแลอุปกรณ์ที่เกี่ยวกับเสียง และการบันทึกเสียง

2.8) แผนกเสื้อผ้า แต่งหน้า แต่งผม (wardrobe-costume)

ประกอบด้วย นักออกแบบ (designers) เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย ทรงผม แต่งหน้า ให้แก่นักแสดง พนักงานตัดเย็บเสื้อผ้า พนักงานเก็บรักษาเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย

2.9) แผนกฉาก และอุปกรณ์เกี่ยวกับฉาก (prop–set construction)

ประกอบด้วย ช่างทำอุปกรณ์ประกอบฉาก (prop makers) ช่างทำหุ่นจำลอง (miniature makers) ช่างทาสี (paint department) เจ้าหน้าที่ดูแลฉาก (grips-craft service) ช่างเหล็ก ช่างเชื่อม

2.10) แผนกโยธา (grip)

รับผิดชอบในการอำนวยความสะดวกให้แก่ ผู้กำกับภาพ ผู้ถ่ายภาพ ผู้กำกับศิลป์ ประกอบด้วย หัวหน้าฝ่ายปฏิบัติงาน (key grip) และผู้ช่วย เจ้าหน้าที่เซ็นดอลลี่ ควบคุมเครน งานโยธา ก่อสร้าง โยกย้าย ขุด เจาะ ตัดปะ รื้อถอน เจ้าหน้าที่ผลิตและควบคุม อุปกรณ์กรองแสง (diffusion & sewing) เช่น มุ้งกรองแสง แผ่นโกโบ แฟล็ก คุกกี้

2.11) แผนกไฟฟ้ากำลังและไฟถ่ายทำ (electric and gaffering)

ประกอบด้วย หัวหน้าและช่างดูแลรักษา หัวหน้าและช่างสร้างคานติดตั้งไฟ หัวหน้าและช่างติดตั้งไฟ เจ้าหน้าที่ควบคุมเครื่องกำเนิดไฟฟ้า ช่างไฟเบ็ดเตล็ด

2.12) แผนกยานพาหนะ (transportation)

ประกอบด้วย พนักงานขับรถ พนักงานบริการ ช่างเครื่องยนต์ ล้างรถ ขึ้นตรงต่อ ผู้จัดการกองถ่าย

2.13) แผนกสวัสดิการกองถ่าย (public maintenance)

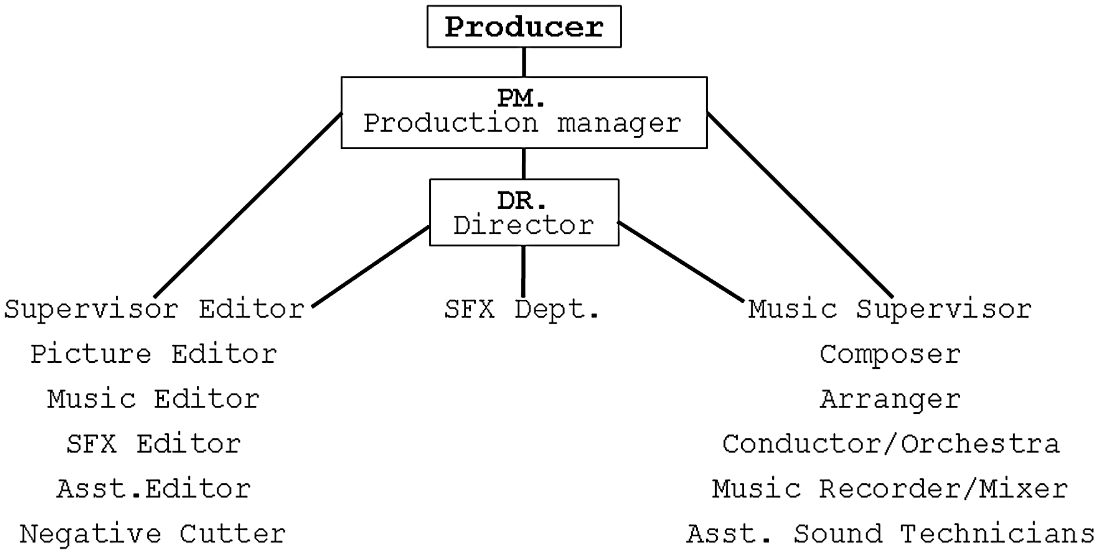
ประกอบด้วย หัวหน้าพยาบาล และผู้ช่วย แม่บ้าน อาหาร เครื่องดื่ม และผู้ช่วย หัวหน้ารักษาความปลอดภัย หัวหน้าฝ่ายติดต่อ–ต้อนรับ

(3) ขั้นปฏิบัติการหลังถ่ายทำ (post-production) ประกอบด้วย

3.1) ผู้อำนวยการสร้าง (producer)

3.2) แผนกตัดต่อลำดับภาพและเสียง (editing)

ประกอบด้วย หัวหน้าแผนก (department head) และที่ปรึกษา (supervising editor) และมีเจ้าหน้าที่อื่นๆ ที่สำคัญ คือ ผู้ตัดต่อและลำดับภาพ (film editor) ผู้ช่วยตัดต่อและลำดับภาพ (assistant film editor) ผู้ช่วยฝึกหัดตัดต่อและลำดับภาพ ช่างตัดฟิล์มเนกาตีป (negative cutter) ผู้ตัดต่อเสียงประกอบ (effects editor) ผู้ตัดต่อเสียงดนตรี (music editor) ผู้ดูแลเก็บรักษาฟิล์ม (film librarian) งานตัดต่อภาพยนตร์ดิจิตัล อาจลดจำนวนเจ้าหน้าที่ที่ไม่จำเป็นลง เพราะการขั้นตอนการใช้ฟิล์ม ถูกแทนที่โดยระบบดิจิตัล ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ และกราฟิกคอมพิวเตอร์เป็นหลัก



ภาพที่ 5.3 ผังทีมงานหลังงานสร้าง และ ภารกิจ-สายการบังคับสั่งการ (Postproduction team and communicational lines)

3.3) ผู้จัดการงานสร้าง (production manager)

ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่ประสานงานด้านโฆษณาประชาสัมพันธ์ (publicity) เจ้าหน้าที่ประจำ ห้องปฏิบัติการแล็บคอมพิวเตอร์ (CGI laboratory) แล็บเสียง (sound laboratory นักกฎหมาย (legal) เจ้าหน้าที่พยาบาล (hospital) เจ้าหน้าที่ฝ่ายจัดเก็บ ดูแล รักษา พัสดุอุปกรณ์ (plant maintenance) เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย (รปภ. security)

3.4) ผู้จัดจำหน่าย (distributor) และการตลาด

แบ่งตามภารกิจหน้าที่

บุคลากรในองค์กรการผลิต แบ่งตามภารกิจหน้าที่ ประกอบด้วย

(1) ส่วนบริหารจัดการ (studio management)

(2) แผนกตัดต่อลำดับภาพ (editing)

(3) แผนกศิลปกรรม (art)

(4) แผนกถ่ายทำ (cinematography)

(5) แผนกเสียง (sound music)

(6) แผนกเสื้อผ้า แต่งหน้า แต่งผม (wardrobe – costume)

(7) แผนกฉาก และอุปกรณ์เกี่ยวกับฉาก (props–sets construction)

(8) แผนกโยธา (grip)

(9) แผนกไฟฟ้ากำลัง และไฟถ่ายทำ (electric and gaffering)

(10) แผนกยานพาหนะ (transportation)

(11) แผนก สวัสดิการกองถ่าย (public maintenance)

5.1.5 ปฏิบัติงานถ่ายทำประจำวัน

กิจกรรมประจำวัน ในกองถ่ายทำ ที่ผู้จัดการงานสร้างจะรับผิดชอบโดยตรง ร่วมกันกับผู้กำกับภาพยนตร์ทุกฝ่าย คือ การซ้อมบทของนักแสดง การซ้อมกล้อง ทดลองถ่ายฉากที่ blocking ไว้ เพื่อร่วมกันหาข้อผิดพลาด การจัดคิวถ่ายทำ และคิวแสดง ตลอดจนควบคุมความต่อเนื่อง ในระหว่างการ blocking ผู้กำกับภาพยนตร์ จะต้องประกาศเตือน ให้บุคคลต่อไปนี้ อยู่ประจำตำแหน่งตลอดเวลา จนกว่าจะบอกเลิกการสิ้นสุดในการถ่ายฉากนั้น คือ นักแสดง ที่อยู่ในคิวแสดง ผู้กำกับการแสดง (DA) ผู้กำกับภาพ (DP) ผู้ควบคุมเทคนิคพิเศษ (SPFX supervisor) (ถ้าจำเป็น) ผู้ช่วยผู้กำกับ (AD) ผู้กำกับแสง และเจ้าหน้าที่ไมค์บูม

การนับคิวเวลาของการถ่ายทำภาพยนตร์ อาจแตกต่างจากคิวเวลาของการถ่ายทำละคร หรือรายการทีวีรูปแบบอื่นๆ คิวรายการทีวี แล้วแต่จะตกลงกันระหว่างผู้สร้างกับนักแสดง เช่น ถ้าแบ่งเป็น 3 คิวเหมือนถ่ายภาพยนตร์ ก็อาจแบ่งเป็นคิวในระยะเวลาเท่ากัน เช่น คิวที่ 1 (06:00 - 15:00 น.) คิวที่ 2 (15:00 - 24:00 น.) คิวที่ 3 (00:00 - 06:00 น.)

คิวถ่ายทำภาพยนตร์ ในหนึ่งวันจะมี 3 คิว โดยเริ่มนับคิวที่ 1 เป็นคิวกลางวัน 12 ชั่วโมง เริ่มตั้งแต่ 06:00 ถึง 18:00 น. ถัดจากนั้นจะเป็นคิวกลางคืน แบ่งเป็น 2 ช่วง ช่วงละ 6 ชั่วโมง คือ คิวที่ 2 เริ่มตั้งแต่ 18:00 ถึง 24:00 น. และ คิวที่ 3 เริ่มตั้งแต่ 00:00 ถึง 06:00 น. ของวันถัดไป การคิดช่วงเวลาของคิว มักใช้กับนักแสดงหลัก

ทีมงานสร้าง (Film crew)		
ก่อนถ่ายทำ (Pre-production and filmmaking)	Film producer · Unit production manager · Production coordinator · Line producer · Film director · Assistant director · Casting director · Screenwriter · Production assistant · Script supervisor · Script coordinator · Location manager	
ออกแบบงานสร้าง (Production design)	ผู้ออกแบบงานสร้าง (Production designer)	
	Art	Art director · Scenic design · Illustrator
	Sets	Set decorator
	Hair and make-up	Make-up artist · Barber
	Wardrobe	Costume designer
	Props	Props master
	เทคนิคพิเศษ (Special effects)	Special effects supervisor · Visual effects supervisor · Matte painter
ถ่ายภาพ (Photography)	ผู้กำกับภาพ (Cinematographer/Director of photography)	
	ตากล้อง (Camera)	Camera operator · Focus puller · Clapper loader · Steady cam
	จัดไฟส่อง (Lighting)	Gaffer · Best boy (electrical) · Lighting technician
	เจ้าหน้าที่อุปกรณ์ (Grip)	Key grip · Best boy (grip) · Dolly grip · Grip
กำกับเสียง (Sound)	ผู้กำกับเสียง (Director of audio-grapy / Sound designer / Supervising Sound Editor)	
	Production sound	Production sound mixer · Boom operator · Utility sound technician
	Sound editing	Dialogue editor · Sound editor · Foley artist
	Music	Sound editor · Re-recording mixer · Music supervisor · Composer
หลังถ่ายทำ (post-production)	Editorial	Film editor
	Laboratory	Colorist
	Visual effects	Visual effects editor · Compositor · Animator

ตารางที่ 5.1 ทีมงานสร้างภาพยนตร์ (ที่มา: Taub, Eric (1994). *Gaffers, Grips, and Best Boys*. New York: St. Martin's Press. p. 153.)

ปัญหาใหญ่ ที่มักเกิดขึ้นเสมอคือ ปัญหาเกี่ยวกับสถานที่ถ่ายทำ ไม่มีสถานที่ใด ที่เหมาะสมและสมบูรณ์แบบ ตามที่บรรยายไว้ในบทภาพยนตร์ ข้อบกพร่องต่างๆ ผู้จัดการงานสร้าง (PM) จะต้องหาทางแก้ไข ปรับเติมเสริมแต่งให้มากที่สุด ประหยัดงบประมาณและเวลามากที่สุด และจะต้องมีแผนรองรับกรณีเกิดปัญหาขึ้นระหว่างถ่ายทำ โดยเฉพาะการถ่ายทำภายนอก ซึ่งจะพบกับอุปสรรคมากกว่า การถ่ายทำภายใน เช่น ปัญหาเรื่องดินฟ้าอากาศ เสียงรบกวน ดังนั้น ในการเก็บข้อมูลและรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ถ่ายทำ ก่อนหน้านั้น ผู้จัดการงานสร้าง จะต้องบันทึกรายละเอียดสิ่งแวดล้อมต่างๆ ใกล้เคียงรอบๆ ทั้งหมดไว้ เช่น ที่พักอาศัยระหว่างพักกองถ่าย ถนนหนทาง โรงแรม สถานที่ราชการ อาคารต่างๆ ชุมชนที่อยู่รอบๆ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เช่น สภาพแสงสว่าง อุณหภูมิ ความชื้น ภูเขา แม่น้ำ ทุ่งหญ้า ป่าไม้ สะพาน คอกปศุสัตว์ ถนนไฮย์เวย์ ทางรถไฟ สนามบิน เพื่อเตรียมรับมือกับอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้นแบบไม่คาดคิด บางครั้ง ผู้จัดการงานสร้าง อาจต้องจำลองสถานการณ์ ของปัญหาขึ้นเป็นการบ้านไว้ก่อน หากมันเกิดขึ้นจริงๆ จะได้หาทางแก้ไขได้ทันเวลา

ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างถ่ายทำ เช่น

(1) เสียงและแสงไฟ รบกวนความสงบและการพักผ่อน ของประชาชนรอบกองถ่าย ปัญหานี้ ผู้จัดการงานสร้าง จะต้องประสานงานสร้างความเข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น ทางที่ดีก็ควรจะขออนุญาต จากเทศบาล เป็นลายลักษณ์อักษร และเข้าถึงมวลชน เพื่อลดอคติและความไม่พึงพอใจต่างๆ ปัญหาเหล่านี้มักจะเกิดกับชุมชนในเมือง ที่มักมีกองถ่ายมาใช้บริการบ่อยๆ ส่วนในเขตชนบทมักไม่มีปัญหา

(2) ขบวนรถยนต์ของกองถ่าย ที่ผ่านย่านชุมชนแออัด จะต้องเข้าไปให้ถึงพื้นที่ในกองถ่าย ก่อนกิจวัตรประจำวันของชาวชุมชนจะเริ่มขึ้น เพื่อลดการแออัดของจราจร อันจะเป็นอุปสรรคต่อการติดตั้งวัสดุอุปกรณ์ ก่อนถึงเวลาถ่ายทำจริง

(3) ตลอดเวลาในการถ่ายทำ หากทีมงานสวมใส่เสื้อผ้า หรือเครื่องแบบที่มีตราสัญลักษณ์งานสร้างภาพยนตร์ ก็ควรรักษาภาพลักษณ์นั้นไว้ รวมทั้งการติดตั้งป้ายข้อความ สัญลักษณ์ต่างๆ ก็ให้คงไว้จนกว่าจะเลิกกองถ่าย ทั้งนี้ เพื่อผลกระทบ 2 ประการคือ เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์งานสร้างแก่ประชาชน และสื่อมวลชน และเพื่อป้องกันบุคคลแปลกปลอมเข้ามาทำโจรกรรม หรือสร้างความไม่ปลอดภัยให้แก่นักแสดง และทีมงาน

(4) สิ่งปลูกสร้าง ต้นไม้ รั้ว เสาหลัก ที่ถูกสร้างขึ้น หรือถูกตัดทอนลง เมื่อเลิกกองถ่าย จะต้องทำกลับคืนให้เหมือนเดิม ถอนเสา กลบหลุม รวมทั้งขยะ ของทิ้งแล้ว ต้องกำจัดให้เรียบร้อย อย่าให้เป็นภาระแก่ชุมชน ซึ่งปัญหานี้ มักอยู่ในข้อตกลงในการขออนุญาตใช้สถานที่อยู่แล้ว

(5) นักแสดง และทีมงาน ไม่ควรนำเด็ก ญาติ หรือสัตว์เลี้ยง เข้าไปในกองถ่ายโดยไม่จำเป็น เพราะมักจะควบคุมพฤติกรรมรบกวนการถ่ายทำไม่ได้

(6) เมื่อผู้กำกับสั่ง "แอ็คชั่น" การถ่ายภาพและการบันทึกเสียงเริ่มขึ้น ทุกคนในบริเวณนั้นต้องอยู่ในความเงียบ แต่ปัญหาที่มักเกิดขึ้น ก็คือ เสียงรบกวนที่อยู่ในระยะไกล ผู้จัดการงานสร้างจะต้องจัดเจ้าหน้าที่ คอยกันรถที่จะวิ่งผ่านเข้ามาใกล้กองถ่าย เพื่อไม่ให้เสียงรบกวนการบันทึกเสียง

(7) พนักงาน เจ้าหน้าที่ ทีมงานทุกคน ควรแต่งกายให้สุภาพ ถ้ามีชุดหรือเครื่องแบบ จะต้องสวมให้เรียบร้อยในระหว่างปฏิบัติหน้าที่ ทั้งนี้ เป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ของคนทำงานสื่อสารมวลชน

(8) นักแสดงทุกคน ทุกลำดับ ที่อยู่ในคิวแสดง จะต้องเตรียมพร้อมเสมอ อยู่ในตำแหน่ง blocking หรืออยู่ในบริเวณนั้น ตลอดเวลา รวมทั้ง เจ้าหน้าที่ประจำอุปกรณ์ เช่น ช่างไฟ จัดโคมไฟ ติดตั้งฉาก ไมค์บูม และตำแหน่งอื่นๆ ก็ต้องอยู่ในตำแหน่งงานของตน

(9) ห้ามสูบบุหรี่ ดื่มสุรา เล่นพนัน ดูภาพลามกอนาจาร ในกองถ่าย รวมทั้งความประพฤติเสื่อมเสียอื่นๆ เช่น วาจาผรุสวาท ด่าทอ ตะโกนเสียงดัง

(10) นักแสดง และทีมงาน ควรจอดรถไว้ในสถานที่จัดไว้ให้ เพื่อป้องกันอาชญากรรม โจรกรรม

5.1.6 การกำกับภาพยนตร์

งานกำกับภาพยนตร์ ยังคงอยู่ในความรับผิดชอบของ ผู้จัดการงานสร้าง ซึ่งจะดูแลเรื่องกรอบเวลาและการบริหารคนเป็นหลัก เพื่อให้โครงการผลิตภาพยนตร์ ดำเนินต่อไปอย่างราบรื่น ส่วนด้านการถ่ายภาพและการแสดง จะมอบหน้าที่ให้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นหลัก ผู้กำกับภาพยนตร์ ก็จะจะมอบหมายภารกิจส่งต่อไปยังผู้ช่วยผู้กำกับ และผู้กำกับด้านอื่นๆ ต่อไป ซึ่งมีกรอบของงานอยู่ 3 เรื่อง คือ การกำกับฉาก การกำกับการแสดง การกำกับภาพ และ การกำกับแสง (*ดูรายละเอียด ในข้อ 5.2 การกำกับภาพยนตร์)*

5.1.7 การตัดต่อลำดับภาพ

งานตัดต่อลำดับภาพ เป็นงานขั้นสุดท้าย ของการอำนวยการสร้าง ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง จะทุ่มเทเวลาไปกับงานตัดต่อภาพ มากกว่างานในกองถ่ายทำ ผู้อำนวยการสร้าง จะคอยติดตามประเมินผลโครงการสร้างในขั้นสุดท้ายนี้ อย่างใกล้ชิด เพื่อให้งานออกมาดีที่สุด *(ดูรายละเอียด ในบทที่ 6 การตัดต่อลำดับภาพ)*

วัน.-คืน. / นอก.-ใน.: D-N / Int.-Ext.														
ฉากที่ Scene No.:														
สัดส่วนต่อหน้า Page count:														
รวมเวลางานสร้าง Time/Q-DN/Hours.:														
เรื่อง Title.														
ผู้สร้าง Producer. [Company]														
ผู้กำกับภาพยนตร์ Director.														
ช่วยผู้กำกับ- Assistant Director.														
ผู้จัดการงานสร้าง Producer Manager.														
รายการ / ตอน Part	นักแสดง Actor	ที่												

ตารางที่ 5.2 ตารางรวมงานสร้าง (production board)

5.2 **การกำกับภาพยนตร์**

งานกำกับภาพยนตร์ เป็นงานที่อยู่ในลำดับสำคัญที่สุด ของโครงการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่อง และต้องอาศัยพลังความทุ่มเทจากทีมงานทุกฝ่าย โดยมีผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นแกนนำควบคุมกระบวนการทุกขั้นตอนอย่างใกล้ชิด งานพื้นฐาน 4 ข้อ ของการกำกับภาพยนตร์ ก็คือ การกำกับฉาก โดยผู้กำกับศิลป์และผู้กำกับฉาก ซึ่งต้องดูแลความเรียบร้อย ทั้งก่อนและขณะถ่ายภาพ การกำกับการแสดง การกำกับภาพและการกำกับแสง

5.2.1 การกำกับฉาก (mise-en-scene)

สิ่งที่เรียกว่าฉากในภาพยนตร์ มีความหมายกว้างกว่าฉากของละครเวที ฉากของภาพยนตร์ เป็นได้ทั้ง สถานที่ เครื่องอุปกรณ์ประกอบ เวที แสง เงา เอฟเฟค และสิ่งของอื่นๆ ที่นำไปจัดวาง “เพื่อสื่อความหมาย” (สิ่งใดที่ไม่สามารถสื่อความหมายได้ ไม่เรียกว่าฉาก ถ้ามีอยู่ ต้องเอาออกไป อย่าให้ปรากฏในกรอบเฟรม เช่น ขาตั้งกล้อง คนมุงดู) ฉากยังรวมถึง ตัวนักแสดง เครื่องแต่งกาย และสภาพแวดล้อมของนักแสดงด้วย สรุปแล้ว สิ่งที่ปรากฏในเฟรมภาพทั้งหมด ก็คือฉากนั่นเอง ส่วนสิ่งที่บ่งบอกความเป็นตัวละคร ก็คือ แอ็คชั่น การเข้าเฟรม ออกเฟรม และบทสนทนา ฉาก ก็มีความสำคัญดุจเดียวกับ ตัวละคร ฉากไม่มีบทพูดก็จริง แต่มันสามารถเล่าเรื่อง ลงไปในจอภาพได้ ด้วยการใส่รายละเอียดของวัสดุอุปกรณ์ลงไป ฉากจะแสดงบทบาทร่วมกันกับตัวละคร อย่างกลมกลืน ตำแหน่งการจัดวางวัสดุ เครื่องประกอบ การจัดแสง ตำแหน่งการแสดง (blocking) ตลอดจน เสื้อผ้า และอุปกรณ์ตกแต่งนักแสดง จำเป็นต้องมีผู้กำกับคอยควบคุมดูอย่างใกล้ชิด

ฉาก ทำให้ภาพยนตร์ดูมีพลัง มีความน่าเชื่อถือ ดึงดูดความสนใจของผู้ชม ฉากเปรียบเหมือนเวทีการแสดงของตัวละคร ฉากและองค์ประกอบฉาก จึงมีความสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์ทั้งเรื่อง คำว่า มิส-ออง-แซง (mise-en-scene) หมายถึง การจัดองค์ประกอบรวม หรือการวางภาพรวม ให้ภาพยนตร์ดู “สมจริง” สอดคล้องกับเรื่องราว แอ็คชั่น และแนวของภาพยนตร์ การจัดองค์ประกอบฉาก ทำได้หลายรูปแบบ คือ รูปแบบธรรมชาติ (naturalistic) รูปแบบย้อนยุค (historical) รูปแบบร่วมสมัย (everyday) รูปแบบการละคร (theatrical) รูปแบบที่เน้นการแสดงออก (expressive) และ รูปแบบที่เน้นโครงสร้างของเรื่องราวในภาพยนตร์ (constructive)

ภาพที่ 5.4 การกำหนกตำแหน่ง blocking ไฟส่อง ในภาพยนตร์เรื่อ Ida (2013)

วัตถุประสงค์ของงานกำกับฉากในภาพยนตร์ ไม่ใช่เพื่อการทัศนาด้วยสายตาเปล่า (สวยงามใน

สายตา แต่อาจไม่สวยงามในเฟรมภาพ) แต่ต้องคำนึงถึง องค์ประกอบศิลป์ ที่ไปปรากฏในเฟรมภาพ (สวยงามในเฟรมภาพ แต่อาจไม่สวยงามตามสายตา)

งานกำกับฉาก คือ การกำหนดตำแหน่งและจำนวนของอุปกรณ์และเครื่องประกอบฉาก (setting) การจัดทำและตกแต่ง แบบจำลอง (mock-up | model) การวางตำแหน่งการแสดงของนักแสดง (blocking) การจัด ตกแต่งเสื้อผ้า ใบหน้า ทรงผม และอุปกรณ์ประกอบ ให้แก่นักแสดง (dressing) การจัดแสงและเงา (lighting setup) การจัดองค์ประกอบการถ่ายภาพ (subject composition) เช่น การสร้าง ฉากหน้า (foreground) ฉากหลัง (background) การทำเทคนิคพิเศษ (special effect) เช่น ฝนฟ้าคะนอง ไฟไหม้ ระเบิด น้ำท่วม แผ่นดินไหว พายุ ตึกถล่ม

5.2.2 การกำกับการแสดง

นักแสดง เป็นผู้สวมบทบาทของตัวละคร เพื่อผลักเรื่องราวให้ดำเนินไป ตั้งแต่ต้นจนจบ การสวมบทบาทก็คือการแสดงออกทางศิลปะ หรือ ศิลปะการแสดง (performing arts) หน้าที่ของผู้กำกับการแสดงต้องควบคุมให้นักแสดงถ่ายทอดความหมาย จากบทสู่จอภาพยนตร์

งานแสดงของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จะมีขอบเขตและปริมาณไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับแนวภาพยนตร์ และเนื้อเรื่อง เช่น[1] การแสดงทั่วไป การแสดงสวมบทเป็น การแสดงภาพยนตร์ คิวบู๊เพื่อการแสดง การใช้เสียงและการใช้สมาธิในฝูงชน การกำกับภาพ และ กำกับการแสดง พิธีกร-การแสดง การประกอบ และ ติดตั้งเอฟเฟค การกำกับคิวบู๊ และ การขับจักรยานยนต์ผาดโผน การใช้ดาบไทย ฯลฯ การใช้อุปกรณ์การถ่ายทำ การใช้อาวุธ และ การป้องกันภัยจากอาวุธ

สิ่งที่อยู่ในบทภาพยนตร์ ได้แก่ ตัวละคร แอคชั่นของตัวละคร และบรรยากาศฉาก สิ่งเหล่านี้ จะถูกถ่ายทอดผ่านภาพเคลื่อนไหว ซึ่งต้องมีการถ่ายทำและบันทึกลงบนสื่อ ทั้งภาพและเสียง

(1) ตัวละคร ก็คือการแสดง

คำว่าการแสดงในภาพยนตร์ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ การกระทำ (activity) การแสดง (action) และจังหวะ (rhythm) ตัวละคร เป็นผู้ดำเนินเรื่องทั้งหมด ผ่านแอคติวิตี้ และ แอคชั่นอย่างมีจังหวะ

---

[1] หลักสูตรจาก โรงเรียนการแสดงสรนันทน์ ที่มา: http://www.soranan.com

การแสดงเวทีละคร	การแสดงภาพยนตร์
แสดงตามบทบาทที่ตนสวม	แสดงตามที่ผู้กำกับสั่ง
การเคลื่อนไหว แอ็คชั่น การใช้เสียง ต้องใช้ความสามารถส่วนตัวสูง ไม่สามารถหาตัวแทนได้	ใช้เทคนิคการแสดงเป็นหลัก หากมีข้อจำกัด ก็สามารถหานักแสดงแทนได้
อายุ ไม่ใช่ปัจจัยสำคัญ สามารถหานักแสดงอื่น เล่นแทนได้ เช่น หญิงเล่นเป็นชาย ผู้ใหญ่เล่นเป็นเด็ก	ให้ความสำคัญกับ อายุ และบุคลิกภาพ ในฐานะผู้สวมบทบาท เพื่อให้ดูสมจริง
การแสดงออกทางอารมณ์ เป็นไปตามธรรมชาติของเรื่องที่แสดง และตามลีลาการแสดง	อารมณ์ จะถูกปั้นขึ้นในทันที ระหว่างการแสดง (action) และเมื่อมีการสะดุดหยุดลง ในขณะการแสดง (cut) จะต้องต่ออารมณ์ให้ได้ในทันที เมื่อเริ่มการแสดงใหม่อีกรอบ
เล่นไปตามเวลาจริง	เล่นไปตามบทที่กำหนด

ตารางที่ 5.3 เปรียบเทียบ ลักษณะ สมบัติ ระหว่างการแสดงละครเวที กับการแสดงภาพยนตร์

1.1) การแสดง (action)

เพื่อให้ผู้ชมภาพยนตร์ ได้รับอรรถรสของสุนทรียศิลป์ จะต้องให้ตัวละครกับการแสดงผนวกรวมเป็นสิ่งเดียวกัน การตีความบุคลิกภาพของตัวละคร เป็นบ่อเกิดของแอคชั่น บุคลิกภาพที่ซ่อนเร้น เช่น พระเอกดูภายนอกดี แต่ในใจเป็นคนลึกลับ เดาใจยาก นักแสดงต้อง “เข้าถึง” (สวมบทเป็น ...) และใช้ “อารมณ์” เป็นสื่อแอคชั่น ให้ผู้ชมรับรู้ มากกว่าการใช้บทพูด บุคลิกภาพพื้นฐาน เช่น คนอารมณ์ดี–หัวเราะ คนขี้โมโห–สบถด่า เล่นง่ายกว่า รับบทเป็นนักปฏิบัติธรรม แต่เป็นคนอารมณ์ร้าย ริษยา และไม่รู้อาการร้ายลึกของตัวเอง

1.2) การกระทำ (activities)

แอ็คติวิตี้ เป็นส่วนเสริมของการแสดง เช่น พระเอก นั่งดื่มกาแฟ รอนางเอกอยู่ที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่ง และเมื่อนางเอกมาถึง พระเอกกลับลุกเดินออกจากร้านไป ฉากนี้ ตีความได้ว่า “พระเอกนั่งรอ และ เดินออกจากร้าน เมื่อนางเอกมาถึง” คือ การแสดง หรือ action แต่ “การดื่มกาแฟ” คือ activity ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องทำอยู่แล้วเป็นธรรมดา เพราะคนที่เข้าไปในร้านกาแฟ คงต้องดื่มกาแฟ ดังนั้น การดื่มกาแฟเป็นเพียงการกระทำ ที่เสริมให้การแสดงมีอรรถรสทางศิลปะ และสื่อให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกของพระเอกได้อีกด้วย

1.3) จังหวะการแสดง

จังหวะของการแสดง เป็นส่วนหนึ่งของแอคชั่น ที่กระทำโดยตัวละคร ทุกครั้งที่ตัวละครมีแอ็คชั่น

หรือ เปลี่ยนแอ็คชั่น จังหวะของการแสดงก็เปลี่ยนไปด้วย เพราะมันเป็น “กิริยา” ของการแสดง เช่น พระเอก นั่งรอนางเอกในร้านกาแฟ เมื่อนางเอกปรากฏตัว พระเอกเดินเข้าไป ก็พบว่า นางเอกมากับเพื่อนสาวอีกคนหนึ่ง ซึ่งพระเอกเคยไปจีบไว้ (เป็นกิ๊กกับพระเอก) ตรงนี้ ทำให้แอ็คชั่นของพระเอกเปลี่ยนไป แทนที่จะนั่งรอจนพบนางเอกก่อน (ซึ่งเป็นแอ็คชั่นก่อนหน้า) กลายเป็นความรู้สึกอึดอัดขึ้นมาทันที ส่งผลต่อ “กิริยา” หรือ พฤติกรรมของพระเอก ทำให้ต้องเปลี่ยนจังหวะการนั่งรอ เป็น “รีบเผ่นหนี” ออกไป ก่อนที่เรื่องไม่คาดฝันจะเกิดขึ้น

จังหวะของการแสดงจะเกิดขึ้นได้ ต้องมีการแสดง ติดต่อกัน 2 แอ็คชั่นขึ้นไป ซึ่งไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์ใด หรือสภาพแวดล้อมแบบใด หรือมีความปรารถอย่างใดก็ได้ แต่ต้องเป็น “ปัจจุบัน” เสมอ

(2) การแสดง ถูกบันทึกเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีชีวิต

แอคชั่น แอคติวิตี้ และจังหวะของแอคชั่น ในการแสดงละครเวทีจะไม่มีการบันทึกไว้ให้ดูซ้ำ แต่ในโลกของภาพยนตร์ แอคชั่นที่กล่าวมาทั้งหมด จะถูกบันทึกไว้เสมือนเป็นสิ่ง “มีชีวิต” ที่สามารถสัมผัสได้หลายครั้ง แอคชั่นที่จะถูกบันทึกเป็นภาพ จะต้องผ่านการวางแผนให้แอคชั่นนั้น มีลีลา มีจังหวะ มีมุมมอง มีขนาด และมีการเคลื่อนไหวอย่างมีศิลปะ (การสร้างภาพยนตร์แนว realistic แอคชั่นที่บันทึกไว้ จะไม่มีการวางแผนใดๆ ปล่อยให้มันเป็นไปตามธรรมชาติ)

(3) ตำแหน่งการแสดง (blocking and activities)

ในที่นี้ หมายถึง การวางจุดในการเข้าเฟรม อยู่ในเฟรม และการออกจากเฟรม (blocking) รวมถึงบทบาท (character) หน้าที่ที่จะต้องกระทำ (activity) ของตัวละคร ตลอดจนภาพลักษณ์ (image) ที่ดูสมจริง ในฐานะตัวละคร การกำหนดตำแหน่งการแสดง มีหลักการสำคัญ 5 ข้อ คือ

3.1) ต้องให้สอดคล้องกับ บุคลิกลักษณะของตัวละคร (character)

นักแสดงจะต้องศึกษาบุคลิกภาพ บทบาท สีหน้า ท่าทาง คำพูด และลักษณะปลีกย่อยต่างๆ ของตัวละครในเรื่องมาเป็นอย่างดี และต้องให้สอดคล้องกับเรื่องราวด้วย

3.2) ต้องให้สอดคล้องกับ ความสามารถในการแสดงของนักแสดง (audition)

ผู้กำกับภาพยนตร์ ต้องรู้ข้อจำกัด และความสามารถพิเศษ ของนักแสดงด้วย ว่าสามารถสวมบทบาทได้สมจริง มากน้อยเพียงไร เช่น คำพูด ท่าทาง กิริยา สีหน้า อารมณ์ แอคชั่น โลดโผน อดทน นักแสดงแต่ละคน จะมีรูปแบบแอคชั่น (styled acting) ที่แตกต่างกัน ผู้กำกับภาพยนตร์ ต้องคัดเลือก (casting) ให้เหมาะสม

3.3) ต้องให้สอดคล้องกับ การแสดงสีหน้า และ น้ำเสียง ของนักแสดง

ทำได้โดยถ่ายภาพใกล้ (close up) และกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวของสายตา (eye contact)

เพื่อแสดงสีหน้าและแววตา สื่อให้เห็นอารมณ์ ความรู้สึก ของตัวละคร

3.4) ต้องให้สอดคล้องกับ จังหวะการแสดง (beat of acting)

จังหวะการแสดงก็เหมือนกับ จังหวะของดนตรี ผู้กำกับภาพยนตร์กับนักแสดง ต้องร่วมกันกำหนดจังหวะการแสดง ในแต่ละช่วงให้เหมาะสม ไม่ช้าหรือเร็ว หรือรุกรนจนเกินพอดี การกำหนดตำแหน่งการแสดง จะใช้จังหวะการแสดง ควบคุมทิศทางในการเคลื่อนไหวในเฟรม เช่น *นางเอก เดินเข้ามานั่งร้องไห้ในห้องนอน* แบ่งเป็น 3 จังหวะ คือ หนึ่ง เปิดประตู เข้ามาในห้องนอน ด้วยความรู้สึกอยากหนีความวุ่นวายจากข้างนอก มาหามุมสงบส่วนตัว สอง เดินมานั่งที่เตียง ด้วยความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด และ สาม มองไปที่รูปถ่ายในกรอบที่โต๊ะข้างเตียง เป็นรูปพระเอกถ่ายกับนางเอก ทำให้นางเอกรู้สึกคิดถึงพระเอก จนต้องร้องไห้ เพราะพระเอกตายจากไป ทิ้งให้นางเอกเผชิญปัญหาแต่เพียงผู้เดียว

แต่ละจังหวะของการแสดง นักแสดงต้องสร้างอารมณ์รู้สึก แบบค่อยเป็นค่อยไป ตามจังหวะ ไม่ควรแสดงแบบรู้มาก่อนว่า จบจังหวะนี้แล้วต่อไปเป็นจังหวะอะไร แต่ต้องแสดงให้เหมือนตัวละคร (สวมบท เป็น ... มิใช่แสดงเป็น...) ที่ค่อยๆ รู้สึก ทีละจังหวะ ตามธรรมชาติ

การกำหนดจังหวะการแสดง แต่ละจังหวะ จะต้องสอดคล้อง และสัมพันธ์กับช็อท ที่ต่อเนื่องกันไปด้วย เพราะแต่ละช็อท อาจมีขนาดภาพที่แตกต่างกัน ซึ่งจะมีผลต่อมุมกล้อง และตำแหน่งนักแสดงด้วย เช่น ตำแหน่งที่แสดง กับ ช็อทมุมกว้าง จังหวะการแสดงของช็อทที่ต่อเนื่อง จะต้องให้ต่อเนื่องกันด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการฝึกซ้อม (ซ้อมการแสดง ซ้อมกล้อง) ก่อนถ่ายจริง

3.5) ต้องสอดคล้องกับ เทคนิคการนำเสนอภาพยนตร์

การใช้มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง–เคลื่อนเลนส์ จะมีผลต่อการกำหนดตำแหน่งการแสดง ซึ่งต้องปรับเปลี่ยนไปให้เข้ากับเทคนิคพิเศษ ที่ใช้คอมพิวเตอร์เข้าช่วย (computer graphics) เช่น การถ่ายแอ็คชั่น เหาะกลางอากาศ ต้องกำหนดตำแหน่งนักแสดง ให้ลอยอยู่กลางฉากเขียว (green screen) หรือน้ำเงิน (blue screen)

5.2.3 การกำกับภาพ

การถ่ายภาพ มักเป็นปัญหาใหญ่ของการสร้างภาพยนตร์ เพราะมักไม่ได้ภาพตามที่ผู้กำกับต้องการอันเนื่องมาจากอุปสรรคด้านเครื่องมือ อุปกรณ์ และความสามารถของผู้ถ่ายภาพ ตลอดจนสภาพแวดล้อมอื่นๆ ไม่อำนวย เช่น ตัวละครสมุกเกิ้ล ในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Ring ตอน The Return of the King (2003) เป็นผู้ได้ครอบครองแหวน ภาพสามารถถ่ายทอดอารมณ์ และเหตุการณ์ได้อย่างน่าทึ่ง โดยให้กล้องจับที่แววตาของสมุกเกิ้ลผ่านวงแหวน แล้วซูมลอดวงแหวนออกมา จากภาพระดับสายตาย ไปเป็นภาพมุมสูง ภาพประเภทนี้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์ช่วย แทนกล้องถ่ายภาพจริง

การกำกับภาพ มีจุดมุ่งหลักอยู่ที่เฟรมภาพที่มาจากกล้อง และเป็นงานที่กระทำร่วมกัน และประสานกันอย่างกลมกลืน ระหว่าง ผู้กำกับภาพ ผู้ถ่ายภาพ และผู้จัดแสง แต่ภาพที่ได้จะสื่อความหมาย สื่ออารมณ์ได้ดีเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับการแสดงด้วย ดังนั้น ผู้กำกับภาพยนตร์ (1) ต้องวางแผนแอคชั่นให้แก่นักแสดง โดยทั่วไป นักแสดงจะรู้หน้าที่ ตำแหน่งการแสดงได้จากผัง blocking และจากประสบการณ์ด้านการแสดงที่ตนสะสมมา (2) กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับเฟรมภาพ ให้แก่ผู้ถ่ายภาพ เช่น ของขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง เคลื่อนเลนส์ การลำดับช็อท การบล็อกกิ้ง ทิศทางการเคลื่อนไหวของเฟรมภาพ โดยทั่วไป ผู้ถ่ายภาพจะรู้หน้าที่ของตน ได้จากการอ่าน story board และประสบการณ์ที่เคยถ่ายภาพยนตร์มาก่อน (3) กำหนดรายละเอียด องค์ประกอบต่างๆ ของฉาก (mise-en-scene) ให้แก่ผู้กำกับฉาก (4) กำหนดทิศทางของแสง ลักษณะคุณภาพของแสง ให้แก่ผู้กำกับแสง

(1) สตอรี่บอร์ด หรือ บทภาพ (storyboard)

ประโยชน์ของสตอรี่บอร์ด คือ ใช้เป็นแผนที่ในการวางมุมภาพ ทิศทางการเคลื่อนกล้อง และตำแหน่งแอคชั่น ทุกเฟรมภาพใน สตอรี่บอร์ด จะได้รับการจัดวางองค์ประกอบ ให้สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน สั้น กระทัดรัด ทำให้ควบคุมการถ่ายภาพ ได้ง่ายขึ้น สตอรี่บอร์ด อาจเขียนขึ้นเฉพาะฉากที่สำคัญก็ได้ หรือฉากที่มีความซับซ้อน หลายคนในทีมงานไม่เข้าใจ หรือเข้าใจไม่ตรงกัน ถ้าเป็นโครงการสร้างที่ใช้งบลงทุนสูง จำเป็นต้องมีแบบร่าง ให้ผู้บริหารตัดสินใจอนุมัติงบประมาณ บทภาพชนิดนี้ เรียกว่า เฟรมหลัก (key frame) ซึ่งอาจเป็นภาพวาด ภาพถ่ายก็ได้ เช่น ฉากเปิดเรื่องที่ดูอลังการ (ใช้งบลงทุนสูง) เมื่อฉากนั้นถูกสร้างขึ้นตามที่ร่างไว้ ก็สามารถถ่ายได้หลายช็อท หลายมุม หรือจำลองเป็นฉากอื่นๆ ได้อีก เช่น ฉากถ่ายทำภาพยนตร์ เรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช การออกแบบ storyboard และ blocking เป็นหน้าที่ของ ผู้ออกแบบงานสร้าง (production designer) หรือผู้กำกับศิลป์ (art director)

(2) มุมกล้อง และการถ่ายภาพ

กล้องถ่ายภาพ ยังคงทำหน้าที่หลักในการเล่าเรื่อง ผู้ถ่ายภาพใช้กล้อง เพื่อเปลี่ยนมุมกล้อง (camera angle) เปลี่ยนขนาดภาพ (video size) เคลื่อนไหวกล้อง (camera movement) เพื่อให้ได้ทิศทางของภาพ กำหนดความยาวของช็อตภาพ (shot size) เปลี่ยนทางยาวโฟกัสของเลนซ์ (lens-movement) เปลี่ยนความเร็วชัตเตอร์ (shutter speed) เพื่อเลือกความชัดลึก–ชัดตื้นของภาพ เพื่อหยุดภาพ หยุดการเคลื่อนไหว หรือต้องการภาพช้า (slow motion) *(ดูรายละเอียด ในหัวข้อ 5.2.5 การจัดองค์ประกอบภาพ)*

(3) การเข้าเฟรม ออกเฟรม

การเข้าเฟรม ออกเฟรม ของตัวละครอย่างมีความหมาย และน่าสนใจ ต้องทำให้ดูสมจริง และสมเหตุสมผล เพราะมันบ่งบอกลักษณะนิสัยและสถานะของตัวละคร เช่น ฉากที่แสดงความมั่งคั่ง และ

อำนาจ การปรากฏกายของตัวละคร จะต้องทำให้ดูยิ่งใหญ่ อลังการ แวดล้อมด้วยคนรับใช้ ฉากที่แสดงความลึกลับซ่อนเร้น การปรากฏกายของตัวละคร จะต้องปกปิด หรือเปิดเผยบางส่วน ฉากมุมกว้าง แล้วให้นักแสดงค่อยๆ เคลื่อนเข้ามาใกล้กล้อง จนเกิดภาพมุมแคบ แสดงให้เห็นความยิ่งใหญ่ การเข้าเฟรมออกเฟรมด้วยวิธีนี้ สามารถสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่คนดูได้

(4) การกำหนดมุมกล้องให้ตัวละคร

ตัวละครมีลำดับชั้นสำคัญต่างกัน (ตัวละครหลัก ตัวละครประกอบ) ควรมีมุมกล้องของตัวเอง ไม่ควรให้เสมอกัน ตัวละครหลัก ควรใช้มุมกล้องเงย แสดงถึงพลัง อำนาจ ตัวละครประกอบ ควรใช้มุมระดับสายตา หรือมุมก้ม การเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้เหตุการณ์ เพื่อเน้นความสมจริง ภาพยนตร์ เรื่อง Clover field (2008) ผู้สร้างกำหนดให้ "ตัวกล้อง" เป็นนักแสดงหลัก ทำหน้าที่บันทึกภาพ ตั้งแต่วินาทีแรก แล้วมันก็บันทึกทุกอย่าง ตลอดเวลาที่ม้วนเทปยังไม่หมดกล่อง มันจึงบันทึกภาพทุกเหตุการณ์ไว้ แล้วเล่าเรื่องราวสู่ผู้ชม

เมื่อเผชิญกับสถานการณ์จริงในกองถ่าย บางครั้ง ผู้ถ่ายภาพไม่อาจป้องกันภาพสั่นไหวได้ หรือไม่อาจกำหนดองค์ประกอบของภาพ ได้ตามที่ต้องการ ก่อนลงมือถ่าย จึงต้องใช้อุปกรณ์ช่วย และควรทำแผนผังแสดงมุมกล้องไว้ ก่อนถ่ายทำจริง

(5) การถ่ายคลุม (coverage)

การถ่ายคลุมหมายถึง การระบุตำแหน่งกล้อง จำนวนกล้อง ขนาดภาพ ในการถ่ายทำหนึ่งฉาก หรือหนึ่งช็อท (ช็อทที่มีความยาว) ตามที่ระบุไว้ในผัง blocking การถ่ายคลุมแต่ละช็อท แต่ต้องคำนึงถึงลำดับช็อทที่ต่อเนื่องด้วย ซึ่งแต่ละช็อท ก็ต้องการจับภาพในเวลาที่สำคัญ อาจมีการใช้ภาพระยะใกล้ เพื่อเน้นรายละเอียด การถ่ายคลุม ก็คือการถ่ายแอคชั่น หรือเหตุการณ์สำคัญ ที่ไม่อาจเล่นหรือแสดงซ้ำได้ (เช่น ฉากระเบิดตึก รถชน) ในครั้งเดียว แต่ให้ได้ทุกมุมภาพ จะใช้กล้องหลายตัว วางในตำแหน่งที่มีความซับซ้อน หรือจุดเสี่ยง จะทำให้ได้ภาพที่ต้องการในมุมใดมุมหนึ่ง หรือหลายมุม การถ่ายคลุม ต้องอาศัยความเข้าใจตรงกันของทีมงานทุกฝ่าย ดังนั้น ทุกคนต้องทำความเข้าใจในผัง blocking มาเป็นอย่างดี หากมีความซับซ้อน ผู้กำกับก็จะสั่งให้มีการซ้อมกล้อง และซ้อมการแสดงก่อนถ่ายจริง

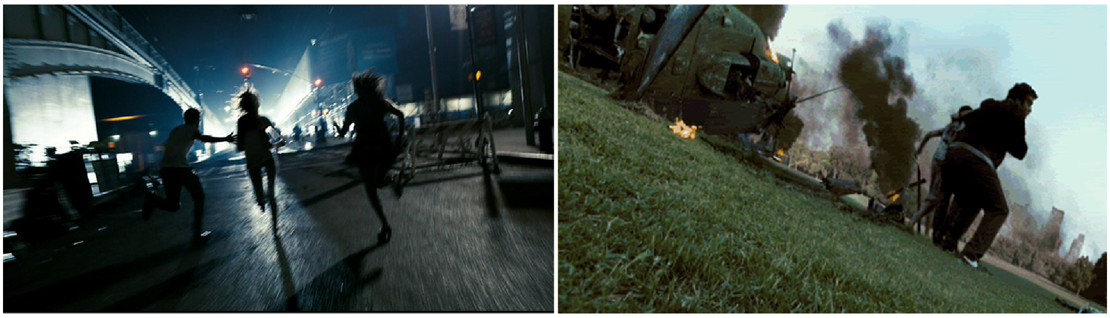
(6) มุมกล้องสังเกตการณ์ (objective angle)

มุมกล้องแบบสังเกตการณ์ คือ การเฝ้ามองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ คล้ายการบรรยายในมุมมองของบุคคลที่ 3 ลักษณะมุมกล้องแบบนี้ มักใช้เล่าเรื่องตอนเปิดเรื่อง ทำให้คนดูรู้สึกว่า นี่คือการสอดรู้สอดเห็น เป็นการกระตุ้นคนดูได้อีกแบบ โดยการใช้ภาพระยะใกล้ หรือ ไกล การวางกล้องนิ่งๆ หรือ การเคลื่อนไหว ผู้เล่าเรื่องทำหน้าที่ตีความให้ หรือ การไม่แสดงความคิดเห็น แต่ให้คนดูคิดเอาเอง การถ่ายทำสารคดี ก็ใช้มุมกล้องแบบนี้เป็นส่วนมาก

(7) มุมแทนสายตา (subjective angle)

มุมแทนสายตา เป็นมุมที่พาคนดู เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ เท่ากับ ผู้เล่าเรื่องยอมให้ผู้ดูเข้าไปใช้ชีวิตภายในเรื่องด้วย หรือร่วมกับการรับรู้ของคนดู เช่น หญิงสาว วิ่งหนีการตามไล่ล่าของคนร้ายกลางทุ่งข้าวโพด มุมแทนสายตาของหญิงสาว คือ การถือกล้องด้วยมือเปล่า วิ่งฝ่าดงข้าวโพดไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วและลนลาน โดยไม่สนใจว่าใบข้าวโพดจะบังเลนส์หรือไม่ ภาพที่ได้จะดูตื่นเต้น เสมือนผู้ดูเป็นผู้ถูกไล่ล่าเสียเอง

แต่ถ้าการถือกล้องด้วยมือเปล่า วิ่งไล่ตามหลังหญิงสาว (เห็นหลัง หรือ ไหล่) หรือ วิ่งไล่ตามรอยเท้า (เห็นเท้าที่กำลังวิ่ง) แม้จะดูรวดเร็วและลนลาน ภาพเช่นนี้ ไม่ใช่มุมแทนสายตา ตามที่เข้าใจกัน แต่เป็นมุมของผู้เล่าเรื่อง (objective angle) หรือเป็นมุมของผู้เขียนบท ซึ่งการถ่ายภาพยนตร์ทั่วไป ก็จะใช้มุมนี้เป็นหลัก



ภาพที่ 5.5 ภาพจากมุมมองของกล้องถ่าย (subjective) ภาพยนตร์เรื่อง Cover field (2008

ภาพยนตร์เรื่อง Cover field (2008) ถ่ายทำด้วยมุมกล้องผสม ระหว่างมุมกล้องสังเกตการณ์ กับมุมแทนสายตา ตลอดทั้งเรื่อง ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น เรื่อง The Shooter (2007) และ District 9 (2009) มีหลายฉาก ที่ถ่ายทำด้วยมุมนี้ ทำให้เรื่องราวตื่นเต้นตลอดเวลาที่รับชม

(8) การเลือกใช้เลนส์

สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเลนส์ คือ ขนาดความกว้างของรูรับแสง (f/number) และทางยาวโฟกัส (F) ซึ่งต้องตั้งค่าให้สัมพันธ์กับ ความเร็วชัตเตอร์ของตัวกล้องด้วย การใช้เลนซ์ขนาดทางยาวโฟกัสต่างกัน จะให้ภาพชัดลึก ชัดตื้นต่างกัน ความชัดลึกชัดตื้นของภาพ จะสร้างอารมณ์และการรับรู้ต่างกัน ฉากลึกลับ การฆาตกรรมอำพราง มักจะใช้เลนส์มุมแคบ ถ่ายภาพชัดตื้น ฉากที่แสดงความยิ่งใหญ่ อลังการ จะใช้เลนส์มุมกว้าง ถ่ายภาพชัดลึก ภาพที่ถ่ายด้วยเลนส์มุมแคบ สั่นไหวได้ง่าย

ภาพที่ 5.6a เลนส์สำหรับถ่ายภาพยนตร์ ภาพจาก www.thephoblographer.com

ภาพที่ 5.6b ปัจจัยที่ทำให้ภาพมีความชัดลึก–ชัดตื้น มาจากขนาดของรูรับแสง (แถวบนสุด) เปรียบเทียบการเปิดขนาดของรูปรับแสง กับภาพที่ถ่ายได้ (สองแถวล่าง)

(9) การจัดองค์ประกอบภาพ

การจัดองค์ประกอบภาพในภาพยนตร์ ใช้หลักการเดียวกับการจัดองค์ประกอบ ในการถ่ายภาพทั่วไป เช่น จุด เส้น ระนาบ ขนาด สัดส่วน ช่องว่าง ทิศทาง ของการวางตำแหน่งวัตถุ และนักแสดงในเฟรม แต่การถ่ายภาพยนตร์ วัตถุในเฟรมภาพ เคลื่อนไหวตลอดเวลา (เข้าเฟรม ออกเฟรม) ซึ่งผู้ถ่ายภาพ จะต้องวางองค์ประกอบภาพ ให้เหมาะสมตลอดเวลาเช่นกัน โดยเฉพาะฉากแอคชั่น การต่อสู้ จะควบคุมองค์ประกอบภาพได้ยากกว่าฉากที่เน้นวิว *(ดูรายละเอียดในข้อ 5.2.5 การจัดองค์ประกอบภาพ)*

(10) การบล็อคกิ้ง

คือการกำหนดตำแหน่ง การเคลื่อนไหวของกล้องและตัวละคร การบล็อคกิ้ง มักจะแยกทำเป็นช็อท แต่ก็ต้องระมัดระวังเรื่องความต่อเนื่องของภาพด้วย

5.2.4 การกำกับเสียง

เสียงในภาพยนตร์ จะเป็นตัวขับ (driver) ให้การแสดง หรือแอคชั่นของตัวละคร โดดเด่นน่าสนใจขึ้นมา ภาพยนตร์จะขาดเสียงไม่ได้ ภาพอย่างเดียว ไม่อาจสื่อความหมายด้านอารมณ์ได้ เช่น ดูภาพยนตร์สยองขวัญ (horror) การฆาตกรรม (crime) หรือ ผี แต่ไม่มีเสียง ก็เหมือนกับการย้อนดูภาพในกล้องวงจรปิด ซึ่งให้ความหมายแค่เป็นข้อมูลเท่านั้น

เสียง มีอิทธิพลต่อการรับรู้ด้านอารมณ์ นอกจากเสียงพูดของตัวละครแล้ว เสียงอื่นๆ ที่จำเป็นต้องใส่ลงในไปในฉาก ได้แก่ เสียงประกอบฉาก เช่น เสียงจากสัตว์ร้อง เครื่องจักร ธรรมชาติ เสียงประกอบแอคชั่น เช่น เสียงคลิกของอาวุธปืน เสียงดาบแหวกกระแสลม เสียงพัดต่อสู้กับ ดาบเหล็ก เสียงดนตรี เช่น ดนตรีรัก–สดใส เศร้า–รันทด ความหวัง–พลังใจ ระทึก–เร้าใจ ตกใจ–เขย่าขวัญ ระบบเสียงที่นำมาใช้กับภาพยนตร์ จะถูกบันทึกผ่านไมค์โครโฟน และ สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะเสียงรอบทิศทาง หรือเสียงระบบ 3 มิติ

เสียง เป็นปัจจัยสำคัญ ในการสื่ออารมณ์ได้ไม่แพ้ภาพ ได้แก่ เสียงสนทนาของตัวละคร (dialogue) การบันทึกเสียงสนทนา จะต้องอาศัยความร่วมมือของนักแสดง คนถือไมค์บูม และผู้ควบคุมการบันทึกเสียง ในขณะที่นักแสดง เปร่งเสียง ให้มีน้ำหนัก มีอารมณ์ และไม่ดังหรือเบาจนเกินไป คนถือไมค์บูมจะรักษาระยะของไมค์ ไม่ให้ห่างจากนักแสดงจนเกินไป และไม่เข้าใกล้จนหลุดเข้าไปในเฟรมภาพ และผู้ควบคุมการบันทึกเสียง จะต้องบอกหรือให้สัญญาณแก่คนที่อยู่รอบข้าง ไม่ให้ก่อเสียงรบกวน เพื่อป้องกันเสียงรบกวนในระยะไกล เช่น รถยนตร์ รถจักรยานยนต์ จะต้องสั่งให้ปิดกั้นการสัญจรชั่วคราว

เสียงอื่นๆ ที่จำเป็นต้องบันทึก ได้แก่ เสียงประกอบฉาก หรือจากบรรยากาศแวดล้อม ในขณะถ่ายภาพ เพื่อนำไปตัดต่อในภายหลัง เสียงประกอบ (sound effect) เสียงบรรยาย (voice over) และเสียงดนตรี (music) จะถูกสร้างขึ้นในห้องแล็บเสียง

5.2.5 การจัดองค์ประกอบภาพ (composition)

องค์ประกอบของภาพนิ่ง กับภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอ ไม่แตกต่างกัน แต่การจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว มีความยุ่งยากกว่า เพราะวัตถุหรือตัวละคร ที่ปรากฏในเฟรมภาพ มักไม่อยู่นิ่ง ผู้ถ่ายภาพต้องควบคุมองค์ประกอบอยู่ตลอดเวลา การจัดองค์ประกอบภาพ ก็คือศิลปะการถ่ายภาพนั่นเอง

ภาพถ่าย เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพ ส่วนผู้ถ่ายภาพ จะเป็นผู้จัดวางศิลปะ (art

composition) ในช่องมองภาพของกล้อง ก่อนจะกดชัตเตอร์ มีคำสำคัญอยู่ 2 คำ ในการสร้างงานศิลป์สองมิติ คือ องค์ประกอบศิลปะ (element of art) และการจัดวางศิลปะ (art composition) องค์ประกอบศิลป์ คือ สิ่งที่เป็น ทัศนะธาตุ และ โสตธาตุ **ทัศนธาตุ** หมายถึง สิ่งที่ปรากฏขึ้น แล้วมองเห็นด้วยตา (แต่ไม่ได้ยินเสียง) ส่วน **โสตธาตุ** หมายถึง สิ่งที่ปรากฏขึ้น แล้วได้ยินด้วยหู (แต่ไม่เห็นภาพ)

ทัศนธาตุ จึงเป็นวัตถุดิบที่กล้องนำมาใช้ในการสร้างภาพ ส่วนโสตธาตุ ก็เป็นวัตถุดิบที่ใช้สร้างเสียงนั่นเอง ภาพวิดีโอ ต้องอาศัยทั้งทัศนธาตุ และโสตธาตุ เป็นวัตถุดิบในการสร้าง จึงเรียกงานถ่ายภาพวิดีโอว่า **นิเทศศิลป์–นิเทศโสตทัศน์** (audio-visual arts) แต่อย่างไรก็ตาม แม้ว่าตัวกล้อง มันจะมองเห็นว่าอะไร เป็นอะไร (what) หรือ ได้ยินเสียงอะไร เป็นเสียงอะไร และสิ่งที่มันเห็น มันได้ยิน อยู่ตรงไหน (where) แต่มันไม่สามารถ รู้ได้ว่า เป็นใคร (who) จะทำอย่างไร กับสิ่งที่เห็นและได้ยิน (how) ทำเมื่อใด (when) และทำไมจะต้องทำด้วย (why) เพราะสิ่งที่มันเห็น (ทัศนธาตุ) มันได้ยิน (โสตธาตุ) มันรับรู้ได้แค่ว่าเป็นอะไรอยู่ที่ไหนเท่านั้น นอกนั้น เป็นหน้าที่ของผู้ถ่ายภาพ ที่จะต้อควบคุม จัดวาง สิ่งที่กล้องเห็นและได้ยินเหล่านั้น (วัตถุที่จะถ่าย) ให้ถูกต้องเหมาะสม สวยงาม

การกดชัตเตอร์กล้องแต่ละครั้ง ของผู้ถ่ายภาพ ก็คือการจัดวาง (composition) สิ่งที่กล้องเห็นและกล้องได้ยิน ให้เป็นองค์ประกอบศิลปะ ปรากฏในเฟรมภาพ การถ่ายภาพวิดีโอ ยังคงใช้หลักการถ่ายภาพนิ่งเป็นพื้นฐาน

(1) องค์ประกอบศิลป์ (element of art)

องค์ประกอบศิลป์ (ทัศนธาตุ) ถือว่า เป็นสิ่งที่มีอยู่และถูกจัดวางตามธรรมชาติ หากมองด้วยสายตามนุษย์ มันอาจจะเป็นสิ่งไร้ระเบียบ ไม่สวยงามก็ได้ แต่ในมุมมองของกล้อง และฉากในภาพยนตร์ มันอาจเป็นทัศนธาตุที่ถูกจัดวางไว้อย่างสวยงาม ผู้กำกับภาพ จะต้องวิเคราะห์ความเหมาะสมของสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หากไม่เป็นที่พอใจ ก็อาจจะตกแต่ง จัดวางเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดองค์ประกอบศิลป์ ตามเนื้องเรื่องในภาพยนตร์ เช่น อุจจาระสุนัข ที่กองอยู่ในสนามหญ้า อาจใช้เป็นองค์ประกอบศิลป์ ในการถ่ายทำฉาก ที่ต้องการให้ตัวละคร แสดงอาการรังเกียจสิ่งนั้น (อุจจาระปลอม ไม่มีกลิ่น นักแสดงไม่เกิดอารมณ์รังเกียจ) องค์ประกอบศิลป์เหล่านี้ สามารถนำไปเป็นวัตถุดิบในการจัดวาง งานศิลป์ได้ทุกสาขา ทุกประเภท

องค์ประกอบศิลป์ มี 7 อย่าง คือ (1) จุด (point) (2) เส้น (line) ระนาบ ตั้ง นอน เฉียง หยัก โค้ง ประ วน (3) รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร (shape scale and form) หรือ เส้นขอบ เนื้อใน (4) ค่าน้ำหนัก (value) หรือ โทน ทึบ ใส ของสิ่งที่เป็นลวดลาย แสง เงา (5) สี (color) สีของ วัตถุ (RYB) สีของแสง (RGB) สีของสิ่งพิมพ์ (CMYK) (6) พื้นผิว (texture) หยาบ ใส กระด้าง (7) ที่ว่าง (space) รวมถึง ทิศทาง มุมมอง มี 2 มิติ, 3 มิติ, 4 มิติ (มิติของความโค้งงอ หรือ ซ้อนทับ)

การจัดวางวัตถุต่างๆ ให้เกิดองค์ประกอบศิลป์ เรียกว่า การจัดวางศิลปะ (art composition) การ

จัดวางศิลปะ คือการนำเอาองค์ประกอบศิลป์ หรือสิ่งที่มองเห็นด้วยตา มา "จัดวาง" ให้เกิด "คุณค่า" และ "ความหมาย" ตามเจตจำนงของผู้จัดวาง และเรียกผู้จัดวางนั้นว่า ศิลปิน (artist) ดังนั้น ศิลปิน คือผู้ทำหน้าที่ผสมองค์ประกอบศิลป์ทั้ง 7 ไปจัดวาง ด้วยวิธี วาด เขียน ระบาย ปั้น แกะสลัก (งานถ่ายภาพ เป็นการจัดวางศิลปะอีกวิธีหนึ่ง ซึ่งต่างไปจากการจัดวางของศิลปิน จึงไม่เรียกผู้ถ่ายภาพว่า เป็นศิลปิน)

(2) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (art composition)

หลักเกณฑ์การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ มี 7 ข้อ คือ เอกภาพ (unity) ความสมดุล (balance) จังหวะ ลีลา (rhythm and beat) สัดส่วนของรูปทรง (size of proportion) ความขัดแย้ง (contrast) ความกลมกลืน (harmony) และจุดเน้น (emphasis)

เอกภาพ (unity) เมื่อจัดวางเสร็จแล้ว ในกรอบภาพ จะเกิดเอกภาพ หรือศูนย์รวม เอกภาพ มี 2 ความหมาย คือ เอกภาพของเจตนาในการแสดงออก ของงานศิลปะชิ้นนั้น และ เอกภาพของรูปทรง ของงานศิลปะชิ้นนั้น

ความสมดุล (balance) เมื่อจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในกรอบภาพเสร็จแล้ว ก็จะเกิดความสมดุล โดยเลือกเอาว่าจะให้เกิดสมดุลแบบใด มี 2 แบบ คือ แบบสมมาตร (symmetry balance) และแบบอสมมาตร (asymmetry balance)

จังหวะ ลีลา (rhythm and beat) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในกรอบภาพ ควรเลือกให้มีจังหวะ ลีลา ปรากฏในกรอบภาพด้วย คือ ความซ้ำเหมือน และ ความแตกต่างกัน ขององค์ประกอบศิลป์นั้น ความสวยงาม ของจังหวะ ลีลา ขึ้นอยู่กับการผสมผสานกัน ระหว่างความซ้ำเหมือน และความแตกต่าง

สัดส่วนของรูปทรง (size of proportion) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในกรอบภาพ ต้องคำนึงถึงสัดส่วน และ รูปทรงด้วย โดยจะจัดวางตามแนวเหมือนจริง (reality) หรือ ตามแนวจินตนาการ (fantasies) ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความต้องการของศิลปิน

ความขัดแย้ง (contrast) ความสวยงาม ที่เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ใน 7 อย่าง จะต้องสร้างจุดที่มีความขัดแย้งลงไปในภาพด้วย ความขัดแย้งที่พอเหมาะ ก่อให้เกิดความสวยงาม

ความกลมกลืน (harmony) ในกรอบภาพหนึ่ง ควรให้องค์ประกอบศิลป์ มีทั้งความขัดแย้ง และความกลมกลืน ที่พอเหมาะ จึงจะเกิดความงาม และความน่าสนใจ

จุดเน้น (emphasis) ในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ใน 7 อย่าง จะต้องสร้างจุดเน้น ให้เกิดขึ้นในกรอบภาพให้ได้ โดยการเน้นให้เห็นอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่าง คือ ความแตกต่าง ความโดดเดี่ยว ความซ้ำเหมือน และตำแหน่งที่วางจุดเน้น ตามหลักแล้วคือ จุดตัด 9 ช่อง ของกรอบภาพ

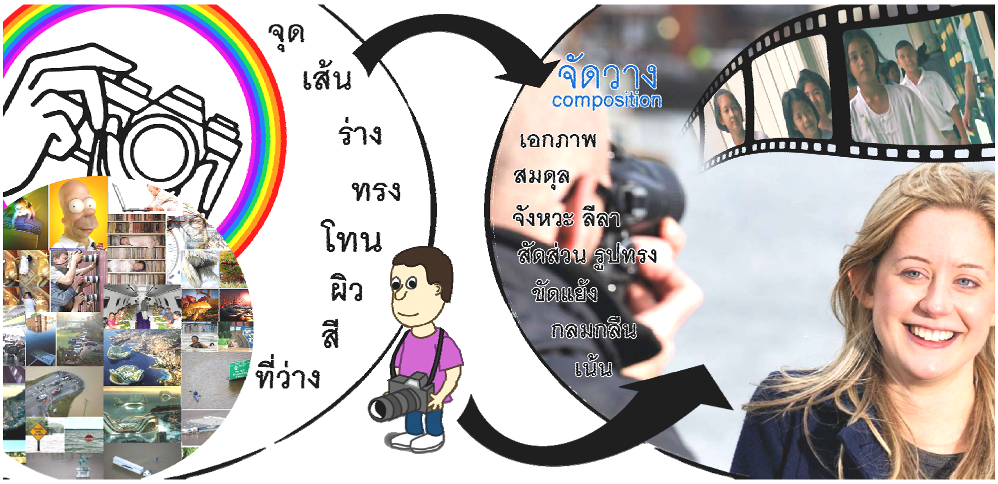
ที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นงานของศิลปิน ไม่เกี่ยวกับนักถ่ายภาพเลย แต่นักถ่ายภาพ ก็สามารถนำ

หลักการเดียวกันนี้ มาจัดวางองค์ประกอบ ลงในจอภาพของกล้องได้เช่นกัน โดยเลือกว่า วัตถุที่ต้องการถ่ายนั้น จะให้มีองค์ประกอบศิลป์ ปรากฏในภาพตรงจุดไหน อย่างไรและเท่าใด นั่นคือ การใช้หลักการของการจัดวางศิลปะ หรือ art composition มาใช้นั่นเอง แต่ต่างจากศิลปิน ตรงที่ นำมาใช้กับ วัตถุที่ต้องการถ่าย ส่วนศิลปิน นำไปใช้กับงานศิลปะที่เป็นภาพวาด ภาพเขียน ภาพระบาย งานปั้น งานแกะสลัก งานสร้างสรรค์ งานวรรณกรรม งานดนตรี

องค์ประกอบศิลป์ ในงานถ่ายภาพเคลื่อนไหว นอกจากทัศนธาตุ 7 อย่างแล้ว ยังมีเรื่องของเสียง หรือ โสตธาตุ เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย การจัดวาง art composition จึงต้องทำพร้อมกันทั้งภาพและเสียง หน้าที่ของผู้ถ่ายภาพ จึงต้องตีความหมาย วัตถุที่ต้องการถ่าย (คน สัตว์ สิ่งของ บรรยากาศ แสง เงา ควัน เสียง) ให้เกิดมิติภาพให้ได้ มิติภาพ ประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ส่วนการจัดวาง หรือสอดใส่ ค่าน้ำนัก โทน สี พื้นผิว และที่ว่าง ก่อให้เกิดความงามของภาพ

เมื่อผู้ถ่ายภาพ ตีความหมายของวัตถุที่จะถ่ายไว้แล้ว และจัดวางไว้เรียบร้อยแล้ว ด้วยการ เลือกขนาดภาพ กว้าง–แคบ เลือกมุมภาพ ก้ม–เงย เลือกความชัดลึก–ชัดตื้น เลือกการเคลื่อนไหวของกล้อง แพน ยก ดอลลี่ สไลด์ นั่นหมายถึงว่า ตัวกล้องถ่ายภาพ ก็มองเห็นภาพข้างหน้าผ่านเลนส์ เหมือนกับที่ผู้ถ่ายภาพมองเห็นเช่นกัน และมันพร้อมที่จะรับคำสั่งให้บันทึกภาพนั้นทันที ที่มีการกดชัตเตอร์ (สำหรับภาพนิ่ง) และการกดปุ่มบันทึก (record button) (สำหรับภาพวิดีโอ)

ภาพที่ 5.7a หน้าที่ของ ศิลปิน คือ การนำองค์ประกอบศิลป์ มาจัดวาง ให้เกิดเอกภาพ สมดุล จังหวะ ลีลา สัดส่วน-รูปทรง ความขัดแย้ง กลมกลืน และจุดเน้น แก่งานศิลปะ คำว่า จัดวาง ก็คือการ วาด เขียน ระบาย แกะ ปั้น หล่อ ก่อ ประกอบ สร้าง พิมพ์ ร้อง บันทึก ฉาย จนกระทั่งได้สิ่งที่เรียกว่า ศิลปกรรม (art) สาขาต่างๆ ทั้ง 5 สาขานั่นเอง



ภาพที่ 5.7b หน้าที่ของ นักถ่ายภาพ คือ การมองโลกทั้งที่สวยงาม และยุ่งเหยิง มองทุกสรรพสิ่ง ไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ พืช สิ่งของ กิจกรรม พิธีกรรม เหตุการณ์ แล้วออกแบบตีความว่า อะไรจัดเข้ากับหรือเหมือนกับ องค์ประกอบศิลป์ ทั้ง 7 ข้อ แล้วบรรจงจัดวาง (composition) ให้เกิดให้มี เอกภาพ สมดุล จังหวะ ลีลา สัดส่วน-รูปทรง ความขัดแย้ง กลมกลืน และจุดเน้น ในภาพถ่าย ในภาพวิดีโอ ในฟิล์มภาพยนตร์ (ซึ่งจะต้องมีเสียงด้วย) ด้วยการกดปุ่มชัตเตอร์ (แทนภู่กัน หรือปากกา) นั่นคือ ศิลปะที่เป็นสื่อ พร้อมจะนำออกแสดงผ่านช่องทางต่างๆ สู่ผู้ชม

(3) การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในงานถ่ายภาพ (photography composition)

การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ในภาพถ่าย ก็คือ การถ่ายภาพ (photography) นั่นเอง ส่วนการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ของภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์ มีปัจจัยและรายละเอียดเพิ่มเติมจาก การถ่ายภาพนิ่งหลายเรื่อง คือ

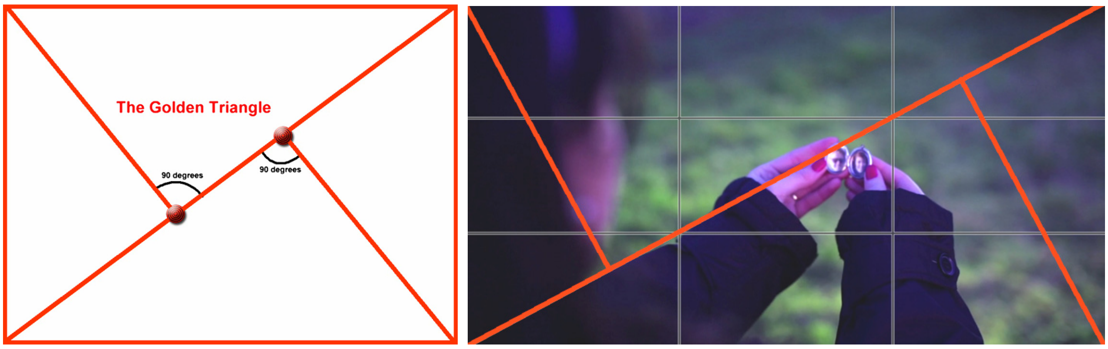
3.1) การจัดองค์ประกอบภาพถ่าย (photo composition)

3.1.1) การวางจุดสนใจในภาพ

การวางจุดสนใจของวัตถุในกรอบภาพ ถ้าวางไม่ถูกที่ จะทำให้ภาพนั้นด้อยคุณค่าไปทันที จุดที่วางมีทฤษฎให้ใช้อยู่ 3 ทฤษฎี คือ (1) กฎสามส่วน (Rule of the Thirds) หรือเรียกกันติดปากว่า จุดตัด 9 ช่อง (2) สามเหลี่ยมทองคำ (Golden triangle) และ (3) ก้นหอย (Golden spiral)

จุดสนใจในภาพแต่ละภาพ ขึ้นอยู่กับวัตถุที่ถ่าย ถ้าเป็นคนหรือสัตว์ จะเลือกที่ดวงตา ถ้าเป็นต้นไม้เลือกที่ดอก ดอกไม้ก็อยู่ที่เกษร รถยนต์ ก็อยู่ที่ล้อรถหรือดุมล้อมรถ ถ้าเป็นทิวทัศน์จะใช้ขอบฟ้า หรือแนวต้นไม้ เป็นจุดสนใจ หรืออาจใช้เรือก็ได้

ภาพที่ 5.8a กฎสามส่วน และ spiral กฎสามส่วน จัดวางจุดสนใจ ที่ตำแหน่งจุดตัดกัน ที่จุดใดจุดหนึ่ง หรือวางที่ก้นหอย ตามกฎ spiral



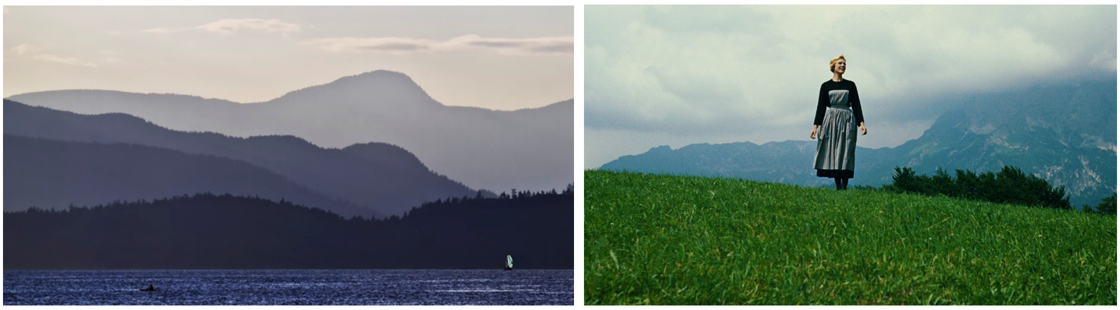
ภาพที่ 5.8b กฎสามเหลี่ยมทองคำ กล่าวไว้ว่า ควรจัดวางจุดสนใจ ณ จุดสัมผัสกันของเส้นเฉียงสองเส้น

3.1.2) ฉากหลัง ฉากหน้า

ฉากหลัง (background) จะเป็นคำอธิบายขยายความหมาย ให้แก่วัตถุที่อยู่ในภาพ ชัดเจนยิ่งขึ้น ส่วนฉากหน้า (foreground) จะเป็นตัวขับเน้น หรือเป็นจุดนำ ให้คนดูเกิดความสนใจในวัตถุที่ต้องการเน้นในภาพ ฉากหน้าเปรียบเหมือนกรอบรูปภาพ ฉากหลังก็เหมือนฉากบนเวทีละคร ต่างกันตรงที่ฉากหลังในภาพถ่าย คือของจริง

ภาพที่ 5.9 ภาพแรก ที่พักแขน เป็นฉากหน้า ภาพกลาง ให้คนยืนเป็นฉากหน้า (ภาพทูช็อต) และซ้าย ถ่ายภาพวิว ให้มีทั้งฉากหน้า และหลัง

การเลือกสิ่งที่เป็น หรือให้มี ฉากหน้า ฉากหลัง เป็นศิลปะ และความท้าทายในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ของผู้ถ่ายภาพ



ภาพที่ 5.10 ธรรมชาติที่เป็นฉากหลัง ที่ให้ค่าน้ำหนัก หรือ โทน (ทิวเขา) สร้างความสวยงามให้แก่ภาพถ่าย (ภาพขวา) ภาพจาก ภาพยนตร์เรื่อ The sound of Music (1965)

3.1.3 ที่ว่างและทิศทาง (space and headroom)

วัตถุในภาพ และองค์ประกอบอื่นๆ ในภาพ แสดงให้เห็นทิศทาง หน้า–หลัง ซ้าย–ขวา ล่าง–บน เฉียง จะสัมพันธ์กับพื้นที่ว่างในภาพ ควรจะให้มีพื้นที่ว่างอยู่ด้านหน้า ถ้าวัตถุหันหน้าขึ้นบน (หงายท้อง) พื้นที่ว่าง ก็ควรอยู่ด้านบน ถ้าวัตถุนอนคว่ำ พื้นที่ว่างก็ควรอยู่ด้านล่าง ถ้าวัตถุหันหน้าไปทางซ้าย พื้นที่ว่าง ก็ควรอยู่ด้านขวา

ภาพที่ 5.11 การจัดองค์ประกอบภาพ ให้มีที่ว่าง และทิศทาง

1.4 ขนาดภาพ

ขนาดภาพ (image size) หมายถึง การเลือกขนาดของฉาก หรือตัวละคร หรือ วัตถุที่ต้องการถ่าย ว่าจะให้ปรากฏในเฟรมภาพ เต็มตัว หรือครึ่งตัว หรือเฉพาะส่วน ทำได้โดยเลือกทางยาวโฟกัสของเลนส์ (ถ้าใช้เลนส์ซูม) หรือ การถอยห่างวัตถุ หรือเข้าไปใกล้วัตถุ (ถ้าใช้เลนส์ปกติ เช่น 50 มม. หรือเลนส์เทเล ซึ่งซูมไม่ได้) เพื่อให้ได้ขนาดของวัตถุที่ต้องการถ่าย โดยเทียบเคียงกับโครงร่างของคน คือ

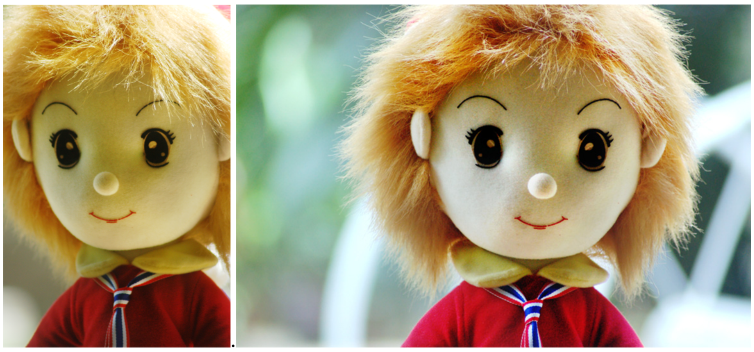
–ภาพไกลมาก (extreme long shot) : ELS

-ภาพไกล หรือ เต็มตัว (long shot) : LS
-ภาพไกล ปานกลาง (big long shot) : BLS
-ภาพปานกลาง (medium shot) : MS
-ภาพใกล้ ปานกลาง (big medium shot | medium close-up) : BMS | MCU
-ภาพใกล้ (close-up) : CU
-ภาพใกล้มาก (big close-up) : BCU
-ภาพใกล้มากพิเศษ (extreme close-up) : ECU มักใช้เลนส์มาโครถ่าย

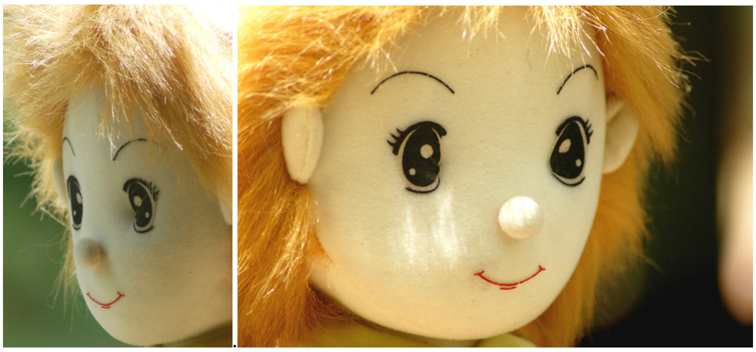
ภาพที่ 5.12a LS
ภาพถ่ายไกล
(long shot)
เต็มตัว

ภาพที่ 5.12b BLS
ภาพถ่ายไกลปานกลาง
(big long shot)
แค่เข่า หรือแข้ง ขึ้นไป

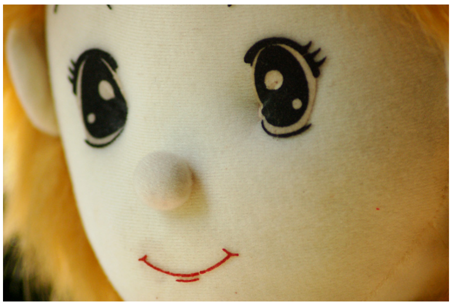
ภาพที่ 5.12c MS
ภาพถ่ายปานกลาง
(medium shot)
ครึ่งตัว หรือ แค่เอวขึ้นไป



ภาพที่ 5.12d BMS | MCU
ภาพถ่ายใกล้ ปานกลาง
(big medium shot)
หรือ
(medium close-up)
หน้าอกขึ้นไป



ภาพที่ 5.12e CU
ภาพถ่ายใกล้ (close-up)
ตั้งแต่คอถึงเกือบมิดหัว



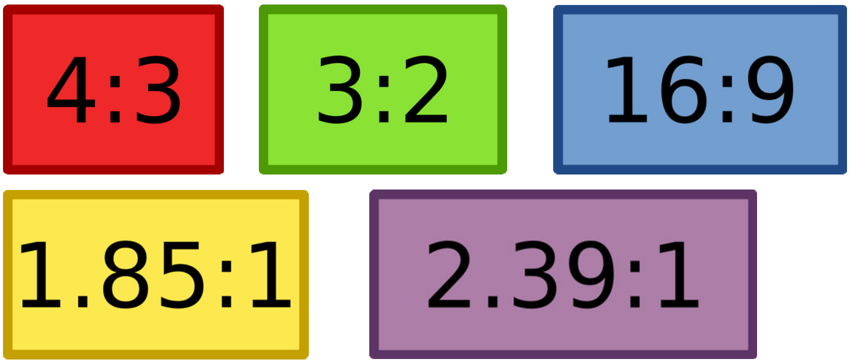
ภาพที่ 5.12f ภาพถ่ายใกล้มาก
(big close-up) BUC

ภาพที่ 5.12g ภาพถ่ายใกล้มากพิเศษ
(extreme close-up) ECU

ถ้าต้องการให้คนดู ทราบขนาดและสัดส่วนที่แท้จริงของวัตถุในภาพ เป็นการยืนยันให้ชัดเจน ก่อนถ่าย ควรหาธนบัตร หรือไม้บรรทัดไปวางใกล้ๆ แล้วถ่ายให้เห็นตัวเลขระยะในบรรทัดด้วย หรือถ้าไม่มี อาจใช้มือ เทียบขนาดไว้ก็ได้ เช่น ถ่ายภาพผลมะละกอ เพียงแค่ให้เห็นผลมะละกอผลเดียว ก็ไม่อาจทราบขนาดที่แท้จริงได้ แต่ถ้าให้เห็นมือแตะสัมผัสผลมะละกอ จะทำให้ทราบสัดส่วนขนาดจริง เมื่อเทียบกับขนาดมือ

อัตราส่วนของกรอบภาพ (frame size) ในกล้องถ่ายภาพนิ่ง จะกำหนดอัตราส่วน 4:3 หรือ 3:2 แต่กล้องวิดีโอ จะมีให้เลือกระหว่าง 4:3 และ 16:9 กล้องวิดีโอรุ่นใหม่ๆ ส่วนใหญ่ จะกำหนดให้ 16:9 เป็นค่าปกติมาให้แล้วจากโรงงาน อัตราส่วน 4:3 ใช้กับโทรทัศน์รุ่นเก่า ซึ่งไม่นิยมใช้กันแล้ว สัดส่วนนี้ จึงไม่

แนะนำให้ใช้ ควรตั้งไว้ที่ 16:9 จะดีกว่า ส่วนงานถ่ายภาพยนตร์ อาจกำหนดให้กว้างกว่านี้ คือ 1.85:1 หรือ 2.39:1 กล้อง DSLR ส่วนใหญ่ จะคงอัตราสัดส่วนภาพไว้ที่ 3:2



ภาพที่ 5.13 เปรียบเทียบสัดส่วนภาพ (aspect ratio) จากเฟรมภาพในกล้อง

1.5 องศามุมมองภาพ (view angle)

ภาพที่ถ่าย จะมีองศามุมมองภาพ ที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่า ภาพที่ถ่ายนั้นเป็นมุมมองจากที่ใด โดยปกติจะถ่ายภาพในระดับสายตา คือ ให้กล้องกับวัตถุที่ถูกถ่าย อยู่ในระนาบเดียวกัน ก็จะได้ภาพที่อยู่ในระดับสายตา เรียกมุมมองภาพชนิดนี้ว่า “มุมสายตา” แต่ถ้ากล้องอยู่ต่ำกว่าวัตถุที่ถ่าย ก็จะได้ภาพมุมเงย เรียกมุมมองภาพชนิดนี้ว่า “มุมหนอน” ถ้ากล้อง อยู่สูงกว่าวัตถุที่ถ่าย ก็จะได้ภาพมุมก้ม หรือมุมสูง เรียกมุมมองภาพชนิดนี้ว่า “มุมนก”

ภาพที่ 5.14a มุมระดับสายตา (eye lever angle)

ภาพที่ 5.14b มุมก้ม หรือ มุมนก

ภาพที่ 5.14c มุมเงย หรือ มุมหนอน

ถ่ายภาพวัตถุหรือสิ่งที่มีคุณค่าด้อยกว่า หรือต้องการให้วัตถุที่ถูกถ่าย ดูด้อยกว่า เช่น เด็ก สัตว์เลี้ยง ควรใช้มุมนก (มุมก้ม) ถ่ายภาพสิ่งของที่ควรเคารพบูชา เช่น องค์พระ (ไม่ว่าจะขนาดเล็กหรือใหญ่) ควรใช้มุมหนอน ถ้าต้องการแสดงอารมณ์ของใบหน้าคน ควรใช้มุมหนอน (มุมเงย)

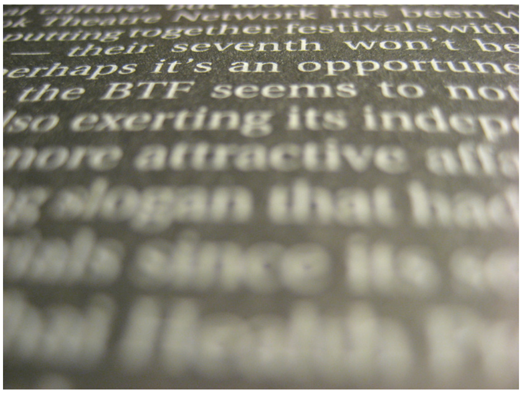
1.6 ชัดลึก ชัดตื้น

ภาพที่มีระยะชัดลึก ชัดตื้น (dept out focus) จะมีความสัมพันธ์กับฉากหลัง ฉากหน้า คือ การถ่ายภาพที่มีระยะชัดตื้น ก็เพราะ (1) ต้องการเน้นวัตถุที่อยู่ช่วงกลาง เช่น บุคคล จะดูโดดเด่น กว่าสิ่งที่อยู่ด้านหลังถัดไป หรือสิ่งที่อยู่ข้างหน้า (2) ต้องการหลีกเลี่ยงความรกรุงรังของฉากหลัง แนวคิดคือ ก็ทำให้ดูมัว ส่วนการถ่ายภาพที่ระยะชัดลึก ก็เพราะต้องการเก็บรายละเอียด สภาพแวดล้อมลงไปในภาพ โดยเฉพาะภาพวิว ทิวทัศน์ หรือ ภาพข่าว เหตุการณ์ ที่ต้องการยืนยันหลักฐาน

การถ่ายภาพชัดตื้น จำเป็นต้องใช้เลนส์ที่มีทางยาวโฟกัสไกล หรือ เลนส์ที่มีรูรับแสงกว้าง

1.7 ระนาบของกรอบภาพ และจุดนำสายตา

ปกติระนาบของกรอบภาพ จะอยู่ในระนาบขนานแนวนอน หรือไม่ก็แนวตั้ง เวลาถ่ายภาพ จะมีการเอียงกล้องทำมุมกับระนาบปกติ 90 องศา ก็จะได้ภาพในแนวตั้ง แต่บางกรณี การใช้ระนาบเอียง จะทำให้ภาพดูน่าสนใจกว่า หรือบางครั้งจะเก็บรายละเอียดของภาพ ได้มากกว่าการถ่ายในระนาบปกติ



ภาพที่ 5.15a ระยะชัดตื้น เปิดหน้ากล้อง f/n กว้างเข้าไว้

ภาพที่ 5.15b ระยะชัดลึก เปิดหน้ากล้อง f/n แคบ แต่แสงต้องสว่างพอ

ภาพที่ 5.16 วางกรอบภาพเฉียง ทำให้เก็บพื้นที่ได้มากกว่า ภาพขวา ให้เงาเป็นจุดนำสายตา

การกำหนดระนาบของกรอบภาพ ยังต้องให้สัมพันธ์กับ จุดนำสายตาของภาพด้วย ส่วนใหญ่จะใช้กับภาพที่ต้องการชัดลึก การสร้างจุดนำสายตา ก็มาจากวัตถุที่เป็นฉากหลังและฉากหน้าที่เป็นรูปเส้น อาจเป็นรูปเส้นตรง เส้นจุดรวมสายตา เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นลูกคลื่น เส้นก้นหอย เส้นใยแมงมุม เส้นตั้ง เส้นนอน เช่น รางคู่รถไฟ เป็นจุดรวมสายตา ส่วนหนึ่งของขอบโต๊ะกลม ตระแกรงตาข่าย เป็นต้น

ภาพที่ 5.17 ในภาพยนตร์เรื่อง Slumdog Millionaire (2008) เปิดฉากด้วยการใช้ภาพเฉียง และใช้ติดต่อกันไปอีกหลายฉาก

3.2) การจัดองค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว (motion composition)

องค์ประกอบภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอ โดยพื้นฐานแล้ว ใช้หลักการเดียวกันกับภาพนิ่ง แต่มีส่วนเพิ่มเติมพิเศษออกไป คือ

3.2.1) การวางจุดสนใจในภาพ

การวางจุดสนใจในภาพ ใช้หลักการเดียวกันกับภาพถ่าย แต่ถ้าจุดสนใจมีการเคลื่อนไหวตลอดเวลา อาจต้องใช้วิธีเคลื่อนกล้อง โดยการแพนภาพ (pan) หรือ เงยกล้องขึ้น–ก้มกล้องลง (tilt-up, tilt-down) หรือ ยกกล้องขึ้น–ลง (elevate-depress) หรือ ลากกล้องไปทางซ้าย–ขวา (track left, track right) จากจุดอื่นที่อยู่นอกความสนใจ ไปสู่จุดสนใจในภาพ หรือ ทิ้งเฟรมภาพว่างเปล่าไว้ แล้วปล่อยให้วัตถุเคลื่อนที่เข้ามา หยุดที่จุดที่ทำเครื่องหมายไว้

ถ้าเป็นงานถ่ายทำภาพยนตร์ ต้องมีการฝึกซ้อมทั้งนักแสดง และผู้ถ่ายภาพ ถ้าเป็นงานถ่ายทำสารคดี ก็อาจจะยากสักหน่อย ต้องอาศัยความชำนาญของผู้ถ่าย หรืออาจยอมรับความผิดพลาดได้บ้าง

3.2.2) ฉากหลัง ฉากหน้า

ใช้หลักการเดียวกันกับภาพถ่าย อาจให้ฉากหน้าเคลื่อนผ่านไปคราวเดียว หรือซ้ำๆ กันก็ได้ เช่น ภาพรถไฟวิ่ง ตัดหน้า คนยืนอีกฝั่งหนึ่ง ฉากหลังก็เช่นเดียวกัน ถ้าเป็นภาพวิว ไม่มีปัญหา แต่ถ้าถ่ายกลางคืน จะต้องใช้โคมไฟช่วยส่องให้เห็นฉากหลังด้วย

3.2.3) พื้นที่ว่าง และ ทิศทาง

วัตถุในภาพ มีการเคลื่อนไหว ไม่อาจกำหนดทิศทางที่แน่นอนได้ อาจหลีกเลี่ยงด้วยการวางจุดสนใจ

อย่างอื่นลงในภาพ การกลับทิศทางของพื้นที่ว่าง ก็สร้างความน่าสนใจอีกแบบหนึ่ง

เรื่องของพื้นที่ว่าง และ ทิศทางของวัตถุที่อยู่ในภาพ มีความสำคัญมาก กับการถ่ายภาพวิดีโอ หลักการก็คือ อย่าแพนภาพสวนทางกับวัตถุที่อยู่ในกรอบภาพ ที่เคลื่อนที่ไป (ยกเว้น มีเจตนาหรือความมุ่งหมายพิเศษ)

การเปลี่ยนทิศทางภาพ จากด้านหน้า แล้วหยุดภาพไว้ เพื่อนำไปต่อกับภาพ ที่จะถ่ายจากด้านหลัง การเปลี่ยนทิศทางคราวเดียวเช่นนี้ เท่ากับว่า เปลี่ยนมุมกล้อง เกิน 180 องศา อาจทำให้คนดูสับสน เรียกว่า การถ่ายภาพข้ามเส้น เป็นกฎข้อห้าม ไม่ควรทำ แต่ถ้าต้องการทำ ก็ให้เปลี่ยนองศา ทิศทาง คราวหนึ่ง 45 องศา ไปจนกว่าจะครบรอบ 360 องศา หรือครบแนว 180 องศา

กฎข้อห้ามเรื่องห้ามถ่ายภาพข้ามเส้น ได้ถูกทำลายลง ด้วยวิการถ่ายภาพแบบดอลลี่วนไปรอบๆ วัตถุที่ถ่าย จนครบ 360 องศา โดยไม่ต้องหยุดภาพ

3.2.4) ขนาดภาพ (video size | image size)

การเรียกชื่อขนาดภาพ ใช้หลักการเดียวกันกับภาพถ่าย การถ่ายภาพวิดีโอ จะให้ความสำคัญกับขนาดภาพเป็นเรื่องแรก ขนาดภาพที่เปลี่ยนไป ทำได้สองวิธี คือ การซูมด้วยเลนส์ กับ การเคลื่อนกล้องเข้าไปใกล้ หรือถอยกล้องออกมา เรียกว่า ดอลลี่ (dolly)

3.2.5) องศามุมมองภาพ (view angle)

ใช้หลักการเดียวกับภาพถ่าย แต่การจัดองค์ประกอบภาพวิดีโอ กล้องต้องเคลื่อนไหวตาม เพราะวัตถุที่ถ่ายมักเคลื่อนไหวตลอดเวลา กล้องเปรียบเหมือนใบหน้า และเลนส์เปรียบเหมือนดวงตา กล้องและเลนส์ จึงมีการเคลื่อนที่อยู่เกือบตลอดเวลา กล้องอยู่นิ่งบนขาตั้ง ให้กล้องหมุนไปซ้าย หรือ ขวา หรือวนไปรอบๆ ขาตั้ง เรียกว่า แพนกล้อง (pan) กล้องอยู่นิ่งบนขาตั้ง บังคับกล้องก้มหรือเงยขึ้น เรียกว่า ทิลท์ขึ้น (tilt up) หรือทิลท์ลง (tilt down) เช่น จากโคนเสาไฟฟ้า ค่อยๆ ไล่ ไปจนถึงยอดเสา แต่ถ้าเคลื่อนตัวกล้องทั้งตัวขึ้นหรือลง เรียกว่า ยกกล้องขึ้น (elevate) ยกกล้องลง (depress) เช่น คนกระโดดหน้าผา กล้องก็กระโดดตาม เคลื่อนตัวกล้องทั้งตัวตามไป หรือลากไป หรือสไลด์ไปข้างๆ เช่น กล้องอยู่ด้านไหล่ซ้ายของคนที่ถูกถ่าย ขณะเดินไป กล้องก็เดินขนานไปข้างๆ (ถ่ายด้านข้างไปเรื่อยๆ) เรียกว่า แทร็คกล้อง (track) เคลื่อนกล้องเข้าหา หรือถอยห่างวัตถุที่ถูกถ่าย ในขณะถ่ายบันทึกภาพ หรือหมุนกล้องวนไปรอบๆ โดยหันหน้าเลนส์ไปที่วัตถุที่ถ่าย ตลอดเวลาที่วนกล้อง เรียกการเคลื่อนกล้องแบบนี้ว่า ดอลลี่ (dolly)

องศามุมมองภาพ มีผลต่อวัตถุประสงค์ของการนำเสนอภาพแก่ผู้ชม ถ้าต้องการให้กล้องเป็นตัวแทนของคนดู คือ คนดูเห็นภาพผ่านเลนส์ของกล้อง ก็จะใช้มุมกล้องแบบปกติทั่วไป เรียกมุมกล้องชนิดนี้ว่า objective view) แต่ถ้าต้องการให้คนดูอยู่ร่วมสถานการณ์เดียวกัน กับวัตถุหรือสิ่งที่อยู่ในภาพ หรือเหมือนเป็นนักแสดงในภาพด้วย ก็จะใช้มุมกล้องแบบหนึ่ง เรียกว่า subjective view

ในงานถ่ายวิดีโอ มีมุมกล้องอีกมุมหนึ่ง ที่นิยมถ่ายกันมาก เรียกว่า ภาพทูช็อต หรือภาพผ่านไหล่ของคนที่หันหลังให้กล้อง และมองเห็น เห็นสีหน้า แววตาของคนที่อยู่ตรงข้าม (สองคน หันหน้าเข้าหากัน)

ภาพที่ 5.18a ซ้าย ภาพทูช็อต ผ่านไหล่ หรือ ข้ามไหล่ ขวา ภาพทูช็อต มองเห็นตัวเองในกระจก

ภาพที่ 5.18b ซ้าย ภาพทูช็อต ที่โฟกัสภาพ ไปมาระหว่างคนสองคน ขวา ภาพทูช็อต ระหว่างคู่สนทนา

3.2.6) โฟกัส ชัดลึก ชัดตื้น

เสน่ห์อย่างหนึ่งของภาพวิดีโอ คือ การใช้ภาพชัดตื้น เพื่อเน้นจุดสนใจ และสร้างอารมณ์ และการเคลื่อนกล้องไปข้างหน้า เพื่อถ่ายภาพวิว ก็จะได้พื้นที่ของภาพมากยิ่งขึ้น สร้างความตื่นเต้นให้แก่คนดูมาก การถ่ายภาพวิธีนี้ ส่วนใหญ่จะถ่ายเป็นมุมกัม หรือ มุมนกบิน โดยติดตั้งกล้องไว้กับ อุปกรณ์คือปเตอร์ แล้วปล่อยให้มันบินไปข้างหน้า

การเปลี่ยนระยะโฟกัส จากตัวละครตัวหนึ่ง หรือ วัตถุสิ่งหนึ่ง ไปยังตัวละครอีกตัวหนึ่ง หรือ วัตถุอีกสิ่งหนึ่ง เพื่อเปลี่ยนจุดสนใจในภาพ เรียกว่า ชิฟโฟกัส (shift focus) วิธีนี้จะสร้างความสนใจ และสื่อเรื่องราวในภาพได้มาก เพราะเป็นการบังคับคนดู ให้สนใจในสิ่งที่นำเสนอ

ภาพที่ 5.19 shift focus คนที่อยู่ด้านหน้า (ชัดคนหน้า มัวคนหลัง) ขวา shift focus คนที่อยู่ด้านหลัง (ชัดคนหลัง มัวคนหน้า)

3.2.7) ระนาบของกรอบภาพ และจุดนำสายตา

ใช้หลักการเดียวกันกับภาพนิ่ง แต่มีอยู่สิ่งหนึ่ง ที่ภาพวิดีโอทำไม่ได้ คือ การถ่ายภาพในแนวตั้ง แบบเดียวกับภาพนิ่ง แต่ถ้าจำเป็นต้องทำ ให้หลีกเลี่ยงด้วยการ เงยกล้องจากแนวล่างขึ้นไปข้างบน เรียกว่า การทิลท์กล้องขึ้น (tilt-up) หรือจะใช้วิธียกกล้องทั้งตัวขึ้นไป (elevate) ก็ได้ แต่ควรใช้อุปกรณ์ช่วย เพื่อป้องกันภาพสั่นไหว

และก็มีอยู่สิ่งหนึ่ง ที่ภาพนิ่งไม่สามารถทำได้ หรือทำได้ยาก คือ การถ่ายภาพในแนวระนาบกว้างมากๆ 180 องศา หรืออาจรอบเป็นวงกลม แต่กล้องวิดีโอทำได้ โดยการแพน (pan)

5.2.6 การกำกับแสง การจัดแสง

แสง มีอิทธพลต่อการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพ จะต้องเข้าใจลักษณะของแสง แหล่งที่มาของแสง หลักและวิธีการจัดแสงอย่างถูกต้อง แสงสร้างความเข้าใจในภาพ ทำให้เกิดความงาม สร้างบรรยากาศของเรื่องราว แสงช่วยให้รับรู้มิติและความมืด การจัดแสงในแต่ละฉากของภาพยนตร์ ควรทำให้สมจริง และสื่ออารมณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาในภาพยนตร์ การจัดแสงในภาพยนตร์ มีความสำคัญ และมีอิทธิพลต่อภาพยนตร์ คือ

(1) การจัดแสง เลียนแบบธรรมชาติ เพื่อสื่ออารมณ์ให้ดูสมจริง

(2) การจัดแสง เพื่อสื่อความหมายซ่อนเร้น หรือแฝงนัย เช่น การให้แสงต่ำ (low key) การสร้างแสงระยิบระยับ การจัดแสงให้มีเงา การจัดแสงเข้มบนใบหน้าด้านเดียว

(3) การจัดแสง เพื่อบ่งบอกแนวของภาพยนตร์ ภาพยนตร์แนวฟิล์มนัวร์ จะมีเนื้อหาแสดงถึงด้านมืดของตัวละคร บรรยากาศจะดูมืดสลัว ภาพเงาดำมีแสงริมรอบร่าง สื่อถึงอารมณ์ขัดแย้ง ลึกลับ

(4) การจัดแสง เพื่อเร้าใจผู้ชม ต้องคำนึงถึงแหล่งที่มาของแสง แล้วจัดแสงให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ จะช่วยเน้นความรู้สึก สมจริง และความน่าเชื่อถือในเหตุการณ์ เช่น การจัดแสงสีส้มแดง บน

ใบหน้า แทนแสงเทียนไข ตัวละครตายไป ขึ้นสวรรค์ สถานที่รอบๆ จะใช้แสงขาวสว่าง (high key)

(5) การจัดแสง ช่วยเสริมการเล่าเรื่องภาพยนตร์ โดยการจัดวางตำแหน่ง และทิศทางของแหล่งแสง ประกอบการเล่าเรื่อง และเรื่องที่เล่า ถูกเล่าโดยมุมมองของใคร เวลาใด สถานที่ใด จะเป็นปัจจัยในการจัดแสง ที่จะช่วยเสริมให้การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ สมจริง น่าติดตาม

ภาพที่ 5.20 การจัดแสง ในภาพยนตร์ เรื่อง ida (2013) เป็นภาพยนตร์สัญชาติโปแลนด์ เขียนบทและกำกับโดย พาเวล พอลิโกว์สกี (Pawel Pawlikowski) ริชาร์ด เลงซีว์สกิ (Ryszard Lenczewski) และ ลูกัส ซาล (Lukasz Zal) ถ่ายภาพ เหตุการณ์เกิดขึ้นเมื่อ ปี ค.ศ. 1960 เรื่องราวของแม่ชีชาวยิว ชื่อ แอนนา ออกตามหาครอบครัว เป็นภาพยนตร์ขาวดำ ที่มีความโดดเด่นในเรื่องภาพ และการจัดแสง

การจัดแสง ต้องคำนึงถึงปัจจัย 4 ประการ คือ (1) แหล่งที่มาของแสง เช่น แสงจากธรรมชาติ และแสงจากหลอดไฟประดิษฐ์ (2) วัตถุที่แสงตกกระทบ ได้แก่นักแสดง และฉาก (2) การเลือกชนิดของโคมไฟให้เหมาะสม และ (3) การเตรียมสถานที่

หลักพื้นฐานและวิธีการจัดแสงในการถ่ายทำภาพยนตร์ ประกอบด้วย การจัดไฟหลัก (key light) ไฟลบเงา (fill light) ไฟส่องหลัง (back light) ไฟส่องฉาก (background light)

(1) การจัดไฟหลัก (key light)

ไฟหลัก ทำหน้าที่ ส่องวัตถุหรือตัวละคร ให้ปรากฏรูปร่าง รูปทรง มองเห็นพื้นผิวได้ชัดเจน การวัดแสงของกล้อง จะวัดค่าความเข้มของแสง จากไฟหลักเป็นเกณฑ์ ดังนั้น ไฟหลอดแรกที่จะต้องจัดให้เข้าที่และเรียบร้อยก่อน คือไฟหลัก ก่อนที่จะไปจัดไฟดวงอื่นๆ ไฟหลัก สามารถจัดได้หลายรูปแบบ และหลายมุม ในภาพยนตร์หลายๆ เรื่อง มักจะนิยมจัดไฟหลัก ดังนี้

ไฟหน้า 45 องศา (conventional key) การจัดไฟแบบนี้ ถือเป็นมาตรฐานของการจัดไฟหลัก คือให้นักแสดงอยู่ในตำแหน่งหันหน้า ทำมุมเฉียง 45 องศา ระหว่างโคมไฟ กับ กล้อง และให้โคมไฟอยู่สูงกว่า

ดวงตาของนักแสดง ประมาณ 30 – 45 องศา การจัดแสงแบบนี้ จะทำให้เกิดแสงเงาที่ใบหน้าของนักแสดงดูปกติ (5.21a)

ภาพที่ 5.21a การจัดไฟหลักมาตรฐาน 45 องศา

ไฟหน้ามุมต่ำ (low angle key) คือ การวางตำแหน่งโคมไฟอยู่ด้านหน้าของนักแสดง ในมุมต่ำ ทำให้เกิดเงาบริเวณใบหน้าดูประหลาด น่าสะพรึงกลัว เหมือนภูติ ปีศาจ ยิ่งจัดแสงกระด้าง ก็ยิ่งน่ากลัว แต่ถ้าจัดแสงให้นุ่มนวล อาจทำให้ดูรู้สึกยั่วยวน (5.21b)

ภาพที่ 5.21b การจัดไฟส่องด้านหน้ามุมต่ำ (low angle key) จากภาพยนตร์ เรื่อง Terminator 2 : Judgment Day (1991)

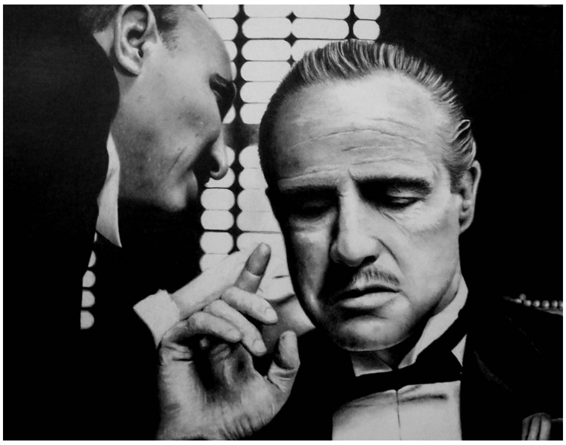
ไฟหน้ามุมสูง (butterfly lighting) การวางตำแหน่งของโคมไฟ จะวางจากด้านหน้าของนักแสดง และทำมุมสูงเหนือใบหน้า ทำให้เกิดเงาที่บริเวณใต้จมูก ดูคล้ายผีเสื้อ สร้างความมีเสน่ห์เย้ายวนให้แก่นักแสดง (5.21c)

ภาพที่ 5.21c การจัดไฟส่องหน้ามุมสูง (butterfly lighting)

ไฟข้าง (side light key) คือ การส่องโคมไฟไปที่ด้านข้างของใบหน้านักแสดง ในระดับความสูงเสมอดวงตาของนักแสดง จะทำให้ใบหน้าด้านหนึ่งเกิดเงามืด อีกด้านหนึ่งสว่าง ประโยชน์ของการจัดแบบนี้คือต้องการสื่ออารมณ์ขัดแย้ง หรือความเข้มแข็งของตัวละคร (5.21d)

ภาพที่ 5.21d การจัดไฟด้านข้าง (side light key)

ไฟบนมุมสูง (high angle key) คือการจัดดวงไฟ อยู่ด้านบนเหนือนักแสดง อาจจะเป็นด้านหน้าหรือเยื้องนิดหน่อย จะทำให้เกิดเงาที่ดวงตา เมื่อนักแสดงก้มหน้า สื่ออารมณ์เศร้าและหดหู่ของนักแสดง แต่ถ้าเงยหน้าขึ้นรับแสงไฟ อารมณ์ก็จะเปลี่ยนไปเป็นการสร้างความหวัง (5.21e)



ภาพที่ 5.21e การจัดไฟส่องด้านบนมุมสูง (high angle key) เงาที่ดวงตา และใต้จมูก สร้างความรู้สึกลึกบับ สะท้อนภาพชีวิตของเจ้าพ่อ ผู้มีชีวิตโลดแล่นอยู่ในมุมมืดของสังคม การพนัน ยาเสพติด การการฆาตกรรม จากภาพยนตร์เรื่อง The Godfather (1974)

ไฟส่องข้างไกล (far side key) โคมไฟจะอยู่ด้านข้าง ในระดับสายตาของนักแสดง ใบหน้าของนักแสดงมองเฉียดกล้อง ทำมุมประมาณ 30 องศา จากมุมกล้อง จะทำให้เกิดขอบแสงด้านข้างบนใบหน้าของนักแสดง ส่วนด้านมืดกล้องจะมองไม่เห็น สร้างอารมณ์ลึกลับ ซ่อนเร้น ของตัวละคร (5.21f)

ภาพที่ 5.21f การจัดไฟส่องข้างไกล (far side key)

ไฟส่องใกล้ระดับหู (ear side key) หรือไฟส่องใกล้ระดับหู นักแสดงหันหน้าทำมุมเฉียง ประมาณ 30 องศาจากมุมกล้อง และสายตามองเฉียดกล้อง ตำแหน่งโคมไฟ จะอยู่ใกล้ใบหน้าระดับหู จะทำให้เกิดแสงสว่างบริเวณหูและใบหน้า ด้านที่กล้องมองเห็น ส่วนใบหน้าอีกด้านหนึ่ง กล้องจะมองไม่เห็น การจัดไฟแบบนี้ ก็เหมือนกับจัดไฟส่องข้างไกล (far side) แต่ทำกลับกัน (5.21g)

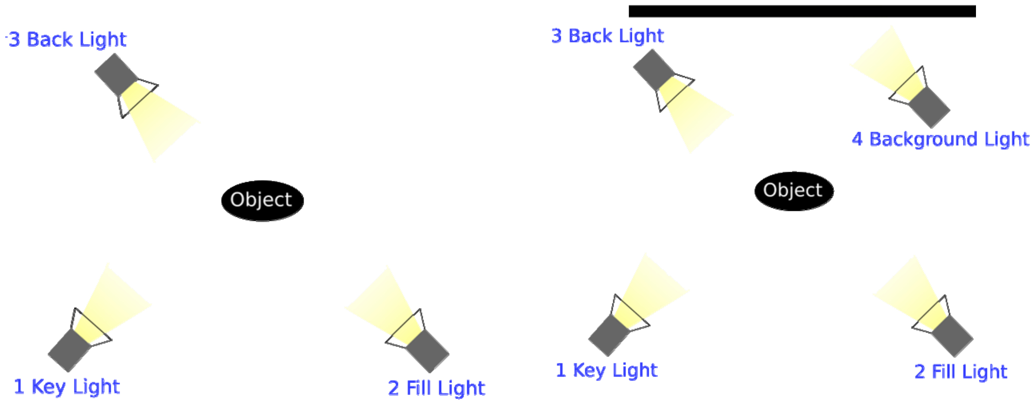
ภาพที่ 5.21g การจัดไฟส่องใกล้ระดับหู (ear side key)

ไฟส่องด้านหลัง (backlight key) คือ การจัดวางโคมไฟให้อยู่ด้านหลังของวัตถุ หรือนักแสดง ทำให้เกิดเงามืดที่ตัวนักแสดง จะมองเห็นแค่แสงสว่างตรงรอยขอบ เรียกแสงที่ปรากฏเป็นเงาร่างว่า แสงริมขอบ หรือ ริมไลท์ (rim light) การจัดแสงแบบนี้ จะสร้างอารมณ์ลึกลับ รู้สึกมีเงื่อนงำ ซ่อนเร้น ระทึกใจ แต่ถ้าทำให้แสงนุ่มนวล อารมณ์ก็จะเปลี่ยนไปในแนวโรแมนติค (5.21h)

ภาพที่ 5.21h การจัดไฟส่องด้านหลัง (backlight key)

(2) การจัดไฟลบเงา (fill light)

ไฟลบเงา เป็นไฟเสริมเพื่อลบเงาที่เกิดจากไฟหลัก จะถูกติดตั้งไว้ตรงข้ามกับไฟหลัก และวางไว้ใกล้กับกล้องถ่ายภาพ ในระดับเดียวกัน แสงไฟที่ส่องออกไป จะทำให้เงาบนใบหน้าของนักแสดง เจือจางลง มักตั้งค่าความเข้มครึ่งหนึ่งของไฟหลัก การติดตั้งไฟลบเงา อาจต้องย้ายเปลี่ยนตำแหน่งตามความเหมาะสม เพราะขึ้นอยู่กับตำแหน่งของไฟหลัก และทิศทางการหันหน้าของนักแสดง ไฟลบเงา ควรเป็นให้แสงนุ่มนวล บางครั้ง มีการใช้แผ่นสะท้อนแสง ช่วยให้การลบเงาทำได้นุ่มนวลขึ้น หรือไม่ก็ ให้แสงผ่านแผ่นกรองแสง ก็จะทำให้แสงนุ่มนวล ลบเงาที่เข้มข้นของไฟหลักได้



ภาพที่ 5.22 หลักพื้นฐานการจัดโคมไฟแบบ 3 จุด (ซ้าย) คือ ไฟหลัก ไฟลบเงา และไฟส่องหลัง และการจัดไฟแบบ 4 จุด (ขวา) โดยเพิ่ม ไฟส่องฉากหลัง เข้าไปอีก 1 ดวง

(3) การจัดไฟส่องหลัง (back light)

ไฟส่องหลัง จะช่วยให้นักแสดง หรือวัตถุที่อยู่ในเฟรมภาพ มีความโดดเด่น ไม่จมไปกับฉากหลัง (background) การวางตำแหน่งของโคมไฟ จะวางไว้ที่บริเวณด้านหลังของนักแสดง และให้สูงเหนือศีรษะของนักแสดง จะทำให้เกิดขอบแสงบริเวณด้านบนของศีรษะ เวลาถ่ายภาพ จะช่วยแยกตัวนักแสดงออกจากฉากหลัง การจัดไฟส่องหลัง สามารถจัดได้หลายตำแหน่ง เช่น ส่องไหล่ ส่องผม และควรจะให้มีความสว่าง ไม่น้อยกว่าไฟหลัก เพราะพื้นที่สะท้อนแสงของไฟส่องหลังมีจำกัด ต้องเพิ่มความสว่างให้มากกว่าไฟหลัก จึงจะให้แสงส่องหลังชัดเจนขึ้น

(4) การจัดไฟส่องฉาก (background light)

ไฟส่องฉาก จะทำหน้าที่สร้างบรรยากาศของฉาก ช่วยขับเน้นความหมายของเรื่องราว และตัวละครแสดงให้เห็นรายละเอียดของ พื้น ผนัง และวัตถุที่เป็นเครื่องประกอบในฉาก เช่น โต๊ะ ตู้ นาฬิกา นอกจากนี้ ยังจะช่วยสร้างมิติความลึกของภาพ ช่วยขับให้นักแสดง โดดเด่นขึ้น การจัดไฟส่องฉาก จะต้องดูแหล่งที่มาของแสงข้างเคียง หรือแสงตามธรรมชาติขณะนั้น แล้วเพิ่มลำแสง หรือความเข้มของแสงเข้าไปเพื่อให้ฉากดูสมจริงยิ่งขึ้น ถ้าไม่มีแหล่งแสงในบริเวณนั้นเลย ก็ให้ดูทิศทางของแสงที่พุ่งออกจากโคมไฟหลักเป็นเกณฑ์ แล้วจัดตำแหน่งแสงไปตามทิศทางนั้น

ภาพที่ 5.23 (ซ้าย) ไฟส่องหลัง เสริมความแรงของแสงธรรมชาติ ที่ลอดหน้าต่างเข้ามาในห้อง (กลาง) จัดแสงเสริม ตามแหล่งแสงที่ส่องมาจากหน้าต่างเหนือบรรได ลงไปที่นักแสดง (ขวา) การจัดแสงแบบตารางหมากรุก เกิดพื้นที่เงา และแสงสลับกันไป

การจัดฉากในเวลากลางคืน ให้เป็นกลางวัน จะต้องเพิ่มพื้นที่ของแสงให้มาก อย่าให้เกิดเงา ด้วยการใช้แผ่นควบคุมแสง และให้ค่าความสว่างของฉาก ใกล้เคียงกับ ตัวนักแสดง แต่ถ้าต้องการให้ฉาก เป็นเวลากลางคืน ก็ลดความสว่างของฉาก ให้น้อยกว่าแสงที่ตกกระทบตัวนักแสดง เว้นแต่ว่า ต้องการสื่อความหมายไปที่ เหตุการณ์ที่ฉากหลัง มากกว่าที่ตัวนักแสดง เพื่อดึงความสนใจของผู้ดูไปที่ฉากหลัง ก็ให้เพิ่มความเข้มของฉาก ให้มากกว่าตัวนักแสดง

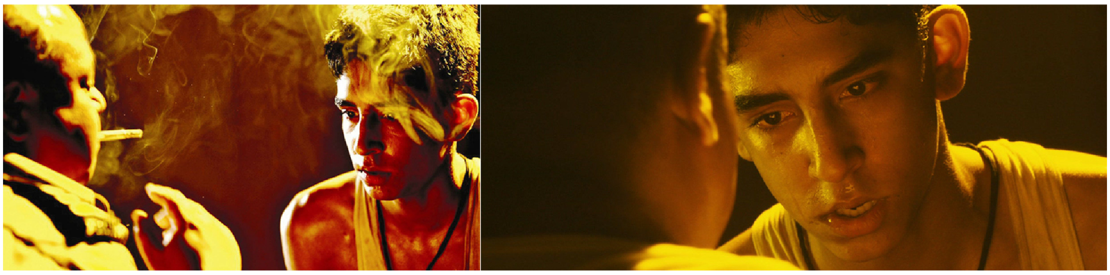
ภาพที่ 5.25 การจัดแสงในลักษณะพิเศษ เพื่อสร้างจุดเน้น ด้านอารมณ์

เรื่องของการจัดแสง มีรายละเอียดปลีกย่อยมากมาย ที่ควรศึกษาเพิ่มเติม เช่น การจัดแสงตามลักษณะของแสง แสงกระด้าง สร้างอารมณ์ขัดแย้ง รุนแรง แสงนุ่มนวล ให้อารมณ์อ่อนไหว โรแมนติค พื้นผิวของวัตถุ หรือผิวของนักแสดง ต่างก็มีอิทธิพลต่อการกระจายของแสง ที่จะทำให้แสงเกิดความกระด้าง หรือนุ่มนวล การจัดแสดงกระด้าง หรือนุ่มนวล ก็ขึ้นอยู่กับโคมไฟและอุปกรณ์กั้นบังแสง การจัดแสงก็ยังมีรูปแบบมาตรฐาน ที่นิยมใช้กันในภาพยนตร์ คือ การจัดแสงแบบแสงโทนมืดหรือต่ำ (low key) จะให้พื้นที่มีเงาเป็นส่วนใหญ่ ดูทึบ ดำ เช่น ฉากในห้องขังของนักโทษ การจัดแสงโทนสว่าง (high key) จะให้พื้นที่ส่วนใหญ่ สว่าง ขาว ดูสะอาดตาม สร้างความหาย ความเปิดเผย จริงใจ โทนสว่างแทนสวรรค์ โทนมืด

หรือดำ แทนนรก

(5) สีของแสง

การกำหนดสีของแสง มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ 1) เพื่อให้สีของภาพ มีความถูกต้อง ไม่ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง เช่น แหล่งไฟธรรมชาติที่ส่องมายังฉาก ให้สีที่ผิดไปจากที่ผู้กำกับต้องการ เช่น ให้แสงสีส้ม ผู้กำกับจะต้องแก้ไขแสงจากแหล่งไฟนั้นเสียก่อน อาจใช้ไฟ HMI (ให้แสงสีขาว) ในการแก้สี 2) เพื่อถ่ายทอด อารมณ์และความหมาย ที่ซ่อนเร้นของเรื่องราว ผ่านสีของภาพ ซึ่งเป็นเจตนาของผู้กำกับภาพ เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เร้าใจ โอ้อวด สีฟ้าให้ความรู้สึกสดชื่น เบาสบาย สีน้ำตาม ให้ความรู้สึกเฉื่อยชา เบื่อหน่าย สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ ยุติธรรม เป็นต้น



ภาพที่ 5.24 ใช้แสงสีส้มเหลือง สาดไปที่ตัวละคร บ่งบอกความอึดอัด ถูกกดดัน เศร้า รันทด ไร้ทางออก ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง slumdog millionaire (2008)

หากผู้กำกับแสง ต้องการให้สี ที่บอกอารมณ์ บุคลิกภาพ และ พัฒนาการของตัวละคร ก็อาจเลือกใช้ไฟส่องที่มีองศาความสว่างแตกต่างกัน เสริมสร้างบรรยากาศให้แก่ฉาก

ภาพที่ 5.25 การจัดแสงนอกสถานที่ ของทีมงานถ่ายภาพยนตร์

แหล่งแสง	องศาเคลวิน
แสงเทียนไข	1,850 – 2,000 (แดง)
แสงดวงอาทิตย์ ขึ้น หรือตก	2,000 (แดง)
แสงไฟจากหลอดไส้ทังสเตน	3,200 (ส้ม)
แสงไฟโฟโตฟลัด และไฟฟลัดสะท้อน	3,200 – 3,400 (ส้ม)
แสงไฟฟลูออเรสเซนท์สีส้ม (warm light)	3,500 (ส้ม)
แสงอาทิตย์ตอนสาย และเกือบเย็น	4,300 (เหลือง)
แสงไฟฟลูออเรสเซนท์สีขาว (day light)	4,300 (หลือง)
แสงไฟคาร์บอนอาร์ค	5,000 (ขาว)
แสงไฟจากไส้หลอด HMI	5,600 (ขาว)
แสงอาทิตย์ ตอนกลางวัน เที่ยงวัน	5,500 (ขาว)
แสงอาทิตย์ท้องฟ้ามีเมฆบัง	6,000 – 7,500 (ฟ้า)
แสงท้องฟ้า หลังอาทิตย์อัสดง	9,500 – 30,000 (น้ำเงิน)

ตารางที่ 5.4 แหล่งแสง ค่าอุณหภูมิสี และสีของแสง

การจัดแสงภายในห้องสตูดิโอ จะจัดแสงสำหรับถ่ายภาพมุมกว้างก่อน จากนั้นก็เป็นมุมแคบหรือปานกลาง โดยคำนึงถึง แสงฉากหลัง และตำแหน่งของนักแสดงเป็นหลัก การสร้างอารมณ์ของฉาก และเวลา บางครั้งการจัดแสงให้เกินความจริง ก็ช่วยเล่าเหตุการณ์ของภาพมุมใกล้ ได้ดีกว่าภาพมุมกว้าง ส่วนการถ่ายภาพนอกห้องสตูดิโอ มักจะพบกับปัญหาเรื่องดินฟ้าอากาศ ซึ่งทำให้ควบคุมแสงได้ยาก ผู้กำกับแสงจึงต้องถ่ายภาพมุมกว้างก่อน แล้วค่อยมาเก็บรายละเอียดในภาพมุมแคบ การจัดแสงนอกสถานที่ จะใช้อุปกรณ์จัดแสงมากกว่าภายใน และอาจมีการเคลื่อนย้ายโคมไฟกันบ่อยขึ้น

5.3 **การประเมินภาพยนตร์**

5.3.1 มาตรฐานรูปแบบ และการประเมินงานสร้าง

ภาพยนตร์ เป็นสื่อที่ถูกจัดขึ้นชั้นเป็นสื่อสารมวลชน ที่ทรงพลังที่สุดในการโน้มน้าวใจผู้รับชม ให้ทั้งสาระความรู้ และบันเทิงอย่างหลากหลาย นับว่าเป็นสื่อที่มีความยุ่งยากที่สุดในการสร้าง เพราะต้องใช้เวลา ทุน ทีมงาน และพลังความคิด ในการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ต้องผ่านการวิเคราะห์มาล่วงหน้าก่อนอย่างน้อย 3 ด้าน คือ (1) ด้านผู้ชมและตลาด (audience and marketing) ว่าต้องการผลิตภาพยนตร์สู่

ตลาดบันเทิง ขณะนี้ผู้ชมต้องการชมภาพยนตร์ในแนวใด (2) ด้านเนื้อเรื่อง ก็ใช้ปัจจัยเดียวกันผู้ชมและตลาด มาเป็นส่วนผสมในการวิเคราะห์ ขึ้นอยู่กับผู้สร้างว่าต้องการสื่อความรู้ และคุณธรรม (สารคดี และธรรมคดี) เข้าไปในภาพยนตร์มากน้อยแค่ไหน เพราะถ้าใส่มากไป มันก็จะกลายเป็นภาพยนตร์สารคดี ไม่ใช่บันเทิง ถ้าบันเทิงมากไป ก็ประชาชนก็จะไม่ได้รับคุณค่าในทางพัฒนาชีวิต (3) ด้านโครงการงานสร้าง (production) ที่มีคุณภาพ ก็จะดูที่งบประมาณสร้าง กับระยะเวลา ว่าเหมาะสมเพียงไร ตลอดทุกขั้นตอนของผู้รับผิดชอบงานสร้าง จะต้องมีการประเมินงานสร้างทุกขั้นตอน

ภาพยนตร์ถูกจัดแบ่งเนื้อหาและรูปแบบ ได้หลายประเภท โดยยึดเงื่อนไขต่างกัน คือ ถ้ายึดตามเนื้อหาสาระ ฉาก และลักษณะตัวละคร ก็จะแบ่งเป็น แนวของภาพยนตร์ (genre) ถ้ายึดตามความยาวของเรื่องเป็นหลัก ก็จะแบ่งเป็นภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์เรื่องยาว (มักเรียกว่า ภาพยนตร์บันเทิง) ถ้ายึดกลุ่มผู้สร้างเป็นเกณฑ์ ก็จะแบ่งเป็นค่าย เช่น ค่ายหนังฮอลลีวูด-สหรัฐอเมริกา ค่ายหนังชอว์บราเดอร์-จีน ค่ายบอลลีวูด–อินเดีย ค่ายสหมงคลฟิล์ม-ไทย เป็นต้น ถ้ายึดตามประเภทของผู้ชม ก็จะแบ่งออกเป็นหนังเด็ก หนังสตรี หนังวัยรุ่น ถ้ายึดตามเทคโนโลยีการสร้าง ก็จะแบ่งเป็น ภาพยนตร์แอนิเมชั่น หรือหนังการ์ตูน หนังที่มีคนแสดงร่วมกับตัวการ์ตูน และหนังที่เล่นโดยคนล้วนๆ หรือ หนังฟิล์ม หนังดิจิตัล หนังภาพ 2 มิติ หนัง 3 มิติ 4 มิติ หนังจอปกติ หนังไอแมกซ์ เป็นต้น และถ้ายึดเชื้อชาติหรือตระกูลของหนัง ก็จะแบ่งเป็น หนังไทย หนังต่างประเทศ และถ้ายึดทุนสร้างเป็นเกณฑ์ ก็จะแบ่งเป็น หนังต้นทุนต่ำ หนังฝึกหัด หนังตลาดขนาดกลาง และหนังตลาดระดับโลก

มาตรฐานต่างๆ ดังกล่าว จะใช้เป็นแนวทางในการออกแบบงานสร้าง และการติดตามผลประเมินผลงานสร้าง โดยยึดเงื่อนไข 7 ประการ เป็นตัวตัดสิน คือ (1) ทุนสร้าง (2) เครื่องมืออุปกรณ์ (3) แนวของภาพยนตร์ที่สร้าง ชีวิต แอ็คชั่น แฟนตาซี ฆาตกรรม สยองขวัญ (4) ทีมงาน (5) นักแสดง–ดารา (6) ช่องทางเผยแพร่ โรงภาพยนตร์ แผ่นซีดี สื่อออนไลน์ (7) ระยะเวลาสร้าง

ถ้าตั้งค่าเกณฑ์ประเมิน ต่ำเกินไป ก็จะได้ผลงานออกมาไม่ดี ไม่มีคุณภาพ แต่ถ้าตั้งค่าสูงเกินไป งานสร้างก็อาจล้มเหลวได้ หรือเลยกำหนดเวลา ผู้อำนวยการสร้าง จะต้องกำหนดค่าการประเมินให้พอดี หรือยืดหยุ่นตามสถานการณ์ เพราะอาจมีปัจจัยบางอย่าง ที่อยู่เหนือความคาดหมาย มาเป็นตัวแปรสร้างปัญหาอุปสรรค เช่น ภาวะเศรษฐกิจตกต่ำ ค่าเชื้อเพลิงแพง พนักงานขอขึ้นค่าแรง ภาวะการเมือง การชุมนุมประท้วง หรือแม้กระทั่งเหตุแผ่นดินไหว น้ำท่วม ไฟไหม้ อุบัติเหตุ การโจรกรรม หรือแม้กระทั่งการสูญเสียชีวิต โดยเฉพาะการเปลี่ยนตัวนักแสดงหลัก ปัญหาเหล่านี้ ผู้อำนวยการสร้าง จะต้องมีแผนป้องกันและ วิธีแก้ไข เยียวยาไว้ล่วงหน้า

5.3.2 เกณฑ์ชี้วัดคุณค่าและคุณภาพของออกแบบงานสร้าง

เมื่อจับประเด็นได้แล้วว่า ภาพยนตร์ที่จะประเมิน มันถูกจับวางอยู่ในประเภทใด ก็สามารถประเมินภาพยนตร์เรื่องนั้นได้แล้ว อย่างเป็นธรรม ปัจจัยที่จะนำมาประเมิน ได้แก่

(1) **เรื่องราว** การดำเนินเรื่อง สัดส่วนของ สาระ ธรรมะ บันเทิง) *(ผู้เขียน ใช้เกณฑ์ประเมิน ตาม map of film art)*

(2) **ภาพและเสียง** คุณภาพ สัดส่วนความงาม ความสมจริง และมีมิติ

(3) **การแสดง–การกำกับการแสดง** การสวมบทบาท แอ็คชั่น สมจริง สื่อความหมายชัดเจน และมีมุข (พูด แอ็ค ตลก)

(4) **ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก** สมจริง ทั้งด้านองค์ประกอบจัดวาง การจัดแสงถูกต้อง

(5) **การสร้าง** (การออกแบบงานสร้าง เหมาะสมกับงบประมาณ คุณภาพของผู้สร้างและทีมงาน อาชีพ หรือ สมัครเล่น ความสมจริงของเทคนิคพิเศษ)

(6) **นักแสดง–ดารา** (อาชีพ สมัครเล่น หรือ มีชื่อเสียง ไม่มีชื่อเสียง จำนวน การสวมบทบาท)

ตารางประเมินงานสร้าง ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โทรทัศน์

รายการประเมิน	ตัวชี้วัด: **มี–ถูกต้อง–เหมาะสม**	ระดับคุณภาพชี้วัด			
		ตก	ผ่าน	ดี	ดีมาก
เรื่อง	โครงสร้างการเล่าเรื่อง องก์ 1–2–3				
	เล่าเรื่องด้วยฉาก และ ตัวละคร อย่างลื่นไหล ต่อเนื่อง [x2]				
	สัดส่วน สาระ บันเทิง ธรรมะ เหมาะสม				
	มีบท screenplay				
ภาพ	สัดส่วนภาพ (aspect ratio) wide screen 16:9 หรือ 21:9				
	การจัดองค์ประกอบภาพ องค์ประกอบศิลป์ (composition)				
	การจัดมุมภาพ (view angle)				
	ทิศทางเคลื่อนไหว เข้า–ออก เฟรม ของวัตถุ ตัวละคร				
	ไม่มีสิ่งรบกวนอยู่ในเฟรม เช่น อุปกรณ์ คนภายนอก ขยะ				
เสียง	ความชัดเจน – ระดับเสียง คุณภาพ ของเสียงพูด (dialogue)				
	ดนตรีประกอบ (music)				
	เสียงประกอบแอ็คชั่น SFX (sound effect)				
	ระบบเสียง surround sound 5.1 channel [x2]				
สร้าง	เตรียม จัดหา สร้าง-ตกแต่ง ฉาก สถานที่ถ่ายทำ				
	เตรียม จัดทำ shooting script – breakdown sheet				
	วัสดุ อุปกรณ์ การถ่ายทำ / ประกอบฉาก				
	บริหารจัดการ ทีมงาน – เงิน – เวลา – อุปสรรค				
	บัญชีค่าใช้จ่ายงานสร้าง / รายงานการสร้าง ผลกระทบ				
แสดง	จังหวะการแสดง (action / activity / rhythm)				
	การสื่อความหมายทางอารมณ์: ดีใจ เสียใจ ขำ กลัว ตกใจ				
	การสื่อความหมายของแอ็คชั่น				
	เสียงพูด (พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ แม่สะกด น้ำเสียง)				

รายการประเมิน	ตัวชี้วัด: **มี–ถูกต้อง–เหมาะสม**	ระดับคุณภาพชี้วัด			
		ตก	ผ่าน	ดี	ดีมาก
ฉาก	สื่อความหมายของเรื่องราว และ ตัวละคร [x4]				
	เทคนิคพิเศษ หมอกควัน เลือด บาดแผล [x2]				
	ฉากพิเศษ ไฟไหม้ ฝนตก [x2]				
	ฉากพิเศษ กระสุนยิง ระเบิด ใต้น้ำ ปีนหน้าผา [x2]				
	ฉากแอ็คชั่น ต่อสู้มีอุปกรณ์ ชน กระแทก [x2]				
	stunt and facilitator, teacher [x2]				
	ตัวละคร: เด็กทารก สัตว์เลี้ยง [x2]				
ตัดต่อ	ลื่นไหล สม่ำเสมอ (ไม่มี jump cut) **มีข้อยกเว้น*				
	cut–away, cut–in, react–cut, cross–cut ทำได้ลื่นไหล				
	การเชื่อม ลำดับภาพ เสียง (transition) ทำได้ลื่นไหล				
	การวางข้อความ เลือกแบบอักษร การจัดตำแหน่งอักขระ				
	เทคนิคพิเศษ SPFX (special effect) [x2]				
	ความละเอียดภาพ HD (1080p.) [x2]				
	การจัด สี แสง เหมือนฟิล์ม (Look like film) [x2]				
ทีม	ผู้จัดการงานสร้าง: PM (Production manager)				
	ผู้เขียนบท screenplay				
	ผู้กำกับการแสดง: DA (Dir. of Acting)				
	ผู้กำกับภาพ: DP (Dir. of Photography)				
	ผู้กำกับศิลป์ ออกแบบงานสร้าง AD (Art Director)				
	ผู้ถ่ายภาพ				
	ผู้ตัดต่อลำดับภาพ (editor)				
	ผู้ตกแต่งเสื้อผ้า หน้า ผม นักแสดง (makeup/hair/wardrobe)				
	อื่นๆ: make–up / grip / dresser / SPFX supervisor				

ตารางที่ 5.5 ตารางประเมินงานสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์

หมายเหตุ

(1) ระดับคุณภาพชี้วัด “ตก” หมายถึง 0 คะแนน “ผ่าน” หมายถึง 1 คะแนน “ดี” หมายถึง 2 คะแนน “ดีมาก” หมายถึง 3 คะแนน

(2) [x2] หมายถึง เพิ่มค่าน้ำหนักคะแนนเป็น 2 เท่า เช่น ประเมินได้ระดับคุณภาพ “ดี” (2 คะแนน) จะได้รับคะแนนเพิ่มเป็น 2 x 2 = 4

(3) ทีมงานหน่วยใด มีผู้ช่วยหลายคน ให้นับรวมเป็นหนึ่งหน่วยรายการ

5.4 กฎหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์ และการสนับสนุนการสร้างภาพยนตร์

กฎหมายที่รัฐบาลใช้เป็นแม่บท ควบคุมการผลิตและเผยแพร่ภาพยนตร์ในประเทศไทย คือ **พระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๑** กฎหมายฉบับนี้ ให้อำนาจแก่ สำนักพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กระทรวงวัฒนธรรม เป็นผู้รับผิดชอบการเซ็นเซอร์ จัดระดับความเหมาะสม (rate) ของภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทั้งของไทยและต่างประเทศ สาระสำคัญของกฎหมายฉบับนี้ ที่ผู้สร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องรู้ คือ

(1) ความหมายของภาพยนตร์ และโรงภาพยนตร์

กฎหมายฉบับนี้ให้ความหมาย ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ แตกต่างกัน คือ **ภาพยนตร์** หมายถึง วัสดุที่มีการบันทึกภาพ หรือภาพและเสียง ซึ่งสามารถนำมาฉายให้เห็นเป็นภาพที่เคลื่อนไหวได้อย่างต่อเนื่อง แต่ไม่รวมถึงวีดิทัศน์ ภาพยนตร์ เผยแพร่โดยวิธี “ฉาย” ส่วนวีดิทัศน์ เผยแพร่โดย ลักษณะเกมการเล่นก็ได้ คาราโอเกะก็ได้ หรือลักษณะอื่นๆ ที่กฎกระทรวงกำหนดไว้

การสร้างภาพยนตร์ หมายความว่า การผลิต ถ่าย อัด บันทึก หรือทำด้วยวิธีการใดๆ เพื่อให้เป็นภาพยนตร์ ประเด็นนี้ ให้ความหมายของการ “สร้าง” ซึ่งรวมไปถึง การทำก็อปปี้สื่อภาพยนตร์ด้วย

ฉาย หมายความว่า การนำภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ มากระทำให้ปรากฏภาพ หรือภาพและเสียง ด้วยเครื่องฉาย หรือเครื่องมืออื่นใด และให้หมายความถึงการถ่ายทอดด้วย ข้อนี้ ไม่ใช่มีผลบังคับแค่การฉายในโรงภาพยนตร์เท่านั้น แต่รวมถึงการเผยแพร่บนสื่อโทรคมนาคม และสื่อออนไลน์ด้วย

โรงภาพยนตร์ หมายความว่า สถานที่ฉายภาพยนตร์ ที่เป็นอาคาร และกลางแจ้ง หรือสถานที่อื่น ที่กำหนดไว้ในกฎกระทรวง

(2) คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ มีหน้าที่สำคัญ คือ เสนอนโยบาย แผน และยุทธศาสตร์ การสร้างและส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ต่อคณะรัฐมนตรี กำหนดมาตรการ

ส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ในลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ คุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ให้คนทุกกลุ่มเข้าถึงได้ และเป็นผู้มีบทบาทในการกำหนดสัดส่วนการนำภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศ เข้ามาฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศ ซึ่งเป็นมาตรการสำคัญที่ป้องกันหนังต่างประเทศเข้ามามากจนเกินไป จนมาเบียดบังอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของคนไทย และหน้าที่อื่นๆ ตามมาตรา ๙

(3) คณะกรรมการพิจารณาภาพยนตร์ และวีดิทัศน์

บุคคลคณะนี้ ได้รับการแต่งตั้งตามมาตรา 16 มาจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านภาพยนตร์ วีดิทัศน์ ศิลปวัฒนธรรม หรือการคุ้มครองผู้บริโภค มีหน้าที่หลักสำคัญๆ คือ (มาตรา 18) อนุญาตให้สร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร ตรวจพิจารณาและกำหนดประเภทภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่ายในราชอาณาจักร รวมทั้งการอนุญาตส่งภาพยนตร์ออกไปต่างประเทศด้วย

ส่วนข้อกำหนดการประกอบกิจการภาพยนตร์ (การสร้างภาพยนตร์ต่างประเทศในราชอาณาจักร) ก็ต้องมีการขออนุญาตตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไข ตามมาตรา 20, 21, 22 คณะกรรมการชุดนี้ จะอนุญาต หรือไม่อนุญาตภาพยนตร์ที่จะนำออกฉาย ให้เช่า แลกเปลี่ยน จำหน่ายในราชอาณาจักร หรือไม่ก็ได้ ถ้าภาพยนตร์เรื่องนั้น ขัดต่อหลักศีลธรรม หรือบ่อนทำลาย ตามมาตรา 23 ก็จะไม่อนุญาต

โทษการฝ่าฝืนละเมิดพระราชบัญญัติ มีทั้งโทษอาญาและแพ่ง และในท้ายของพระราชบัญญัติ ได้กำหนดค่าธรรมเนียมใบอนุญาตประกอบกิจการ ไว้ด้วย

มีประกาศของกระทรวงวัฒนธรรม ฉบับหนึ่ง ที่เปิดช่องทางส่งเสริม ให้นักสร้างภาพยนตร์ มีโอกาสขอรับการสนับสนุนทุนสร้าง คือ **ระเบียบคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง มาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๒** โดยทำเอกสารโครงการหรือกิจกรรมก็ได้ ยื่นขอต่อคณะกรรมการ เพื่อขอรับการสนับสนุน ซึ่งระเบียบข้อ 5 ระบุไว้ชัดเจนว่า โครงการหรือกิจกรรม ที่จะได้รับอนุญาตนั้น จะต้องมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง คือ

–การศึกษาวิจัยองค์ความรู้ การพัฒนาข้อมูล สารสนเทศและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือ ที่เป็นประโยชนในการพัฒนาและการผลิตผลงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์

–การพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้มีศักยภาพและมีความรู้ ในการผลิตผลงาน หรือการส่งเสริมเกี่ยวกับธุรกิจภาพยนตร์และวีดิทัศน์

–การส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการสร้าง ตามที่เหมาะสมและจำเป็น

–การจัดงานเทศกาลภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

–การเผยแพร่ โฆษณา และประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ไปสู่สาธารณชน ให้ได้รู้จักกในวงกว้าง สำหรับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติ

–การยกย่องเชิดชูเกียรติบุคคลผู้มีส่วนสำคัญ ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ และยกระดับมาตรฐานของผลงานไปสู่ระดับนานาชาติ

นอกจากนี้ ก็มีอนุบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการประกอบกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ อีกหลายฉบับ ที่ประกาศออกมา โดยกระทรวงวัฒนธรรม เพื่อเปิดช่องทางให้ผู้ประกอบการ กิจการโรงภาพยนตร์ ร้านให้เช่า แลกเปลี่ยน หรือจำหน่าย ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ได้รับการขออนุญาต การแจ้งจดใบอนุญาตต่างๆ ช่วยให้ผู้ประกอบการเหล่านั้น รู้วิธีการและแนวทางปฏิบัติ

ส่วนอนุบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการตรวจพิจารณาภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กำหนดขึ้นเป็นเกณฑ์ในการตรวจเซนเซอร์การอนุญาต ไม่อนุญาต การสร้าง การเผยแพร่วีดิทัศน์และภาพยนตร์ ในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทย หรือของต่างประเทศก็ตาม

ภาพที่ 5.26 คู่มืออธิบายแนวทางปฏิบัติ ตามพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ.๒๕๕๒ ที่กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม พิมพ์เผยแพร่
http://www.culture.go.th

หน้า ๙
เล่ม ๑๒๗ ตอนพิเศษ ๗ ง ราชกิจจานุเบกษา ๑๕ มกราคม ๒๕๕๓

ระเบียบคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

เรื่อง มาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

พ.ศ. ๒๕๕๒

โดยที่ภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญ สร้างรายได้ให้กับประเทศ เป็นสื่อบันเทิงที่ประชาชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย แต่อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในปัจจุบันยังขาดความพร้อมและการสนับสนุนจากภาครัฐอย่างเหมาะสม ดังนั้น เพื่อให้การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์บรรลุผลยิ่งขึ้น ภาครัฐจึงจำเป็นต้องเข้ามาช่วยเหลือและสนับสนุนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้การส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีลักษณะสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ หรือมีคุณค่าในทางศิลปวัฒนธรรม ในรูปแบบที่คนทุกกลุ่มรวมทั้งคนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๙ (๒) แห่งพระราชบัญญัติภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๑ อันเป็นกฎหมายที่มีบทบัญญัติบางประการเกี่ยวกับการจำกัดสิทธิและเสรีภาพของบุคคล ซึ่งมาตรา ๒๙ ประกอบกับมาตรา ๓๓ มาตรา ๔๑ มาตรา ๔๓ และมาตรา ๔๕ ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย บัญญัติให้กระทำได้โดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมาย คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติกำหนดมาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไว้ ดังต่อไปนี้

ข้อ ๑ ระเบียบนี้เรียกว่า "ระเบียบคณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ เรื่อง มาตรการในการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ พ.ศ. ๒๕๕๒"

ข้อ ๒ ระเบียบนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศในราชกิจจานุเบกษาเป็นต้นไป

ข้อ ๓ ในระเบียบนี้

"ผู้ขอรับการส่งเสริม" หมายความว่า ผู้มีสิทธิขอรับการส่งเสริมในโครงการหรือกิจกรรมเพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

"โครงการ" หมายความว่า โครงการที่เกี่ยวกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

"กิจกรรม" หมายความว่า กิจกรรมที่เกี่ยวกับการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

"คณะอนุกรรมการ" หมายความว่า คณะอนุกรรมการพิจารณาหลักเกณฑ์ และเงื่อนไขในการสนับสนุนกิจกรรมหรือโครงการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์

"คณะกรรมการ" หมายความว่า คณะกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

"สำนักงาน" หมายความว่า สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

ข้อ ๔ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่จะขอรับการส่งเสริมต้องมีเนื้อหาของภาพยนตร์และวีดิทัศน์อย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) ส่งเสริมประวัติศาสตร์ การเรียนรู้ ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศิลปะและวัฒนธรรม หรือขนบธรรมเนียมประเพณี

(๒) ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ศีลธรรม เสริมสร้างความสามัคคี สร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข หรือความสมานฉันท์ของสังคมและมนุษยชาติ

(๓) ส่งเสริมการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม การลดภาวะโลกร้อน การประหยัดพลังงาน การท่องเที่ยวเชิงศิลปะและวัฒนธรรม หรือการส่งเสริมการกีฬาและนันทนาการ

(๔) ส่งเสริมศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ข้อ ๕ โครงการหรือกิจกรรมที่จะขอรับการส่งเสริมต้องมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่ง ดังต่อไปนี้

(๑) การศึกษาวิจัยองค์ความรู้ การพัฒนาข้อมูล สารสนเทศและการสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาและการผลิตผลงานภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๒) การพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ให้มีศักยภาพ และมีความรู้ในการผลิตผลงานหรือการส่งเสริมเกี่ยวกับธุรกิจภาพยนตร์และวีดิทัศน์

(๓) การส่งเสริมการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตามขั้นตอนต่าง ๆ ในกระบวนการสร้างตามที่เหมาะสมและจำเป็น

(๔) การจัดงานเทศกาลภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

(๕) การเผยแพร่ โฆษณา และประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไปสู่สาธารณชนให้ได้รู้จักในวงกว้างสำหรับภาพยนตร์และวีดิทัศน์ที่มีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อประเทศชาติ

(๖) การยกย่องเชิดชูเกียรติบุคคลผู้มีส่วนสำคัญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์และยกระดับมาตรฐานของผลงานไปสู่ระดับนานาชาติ

หน้า ๑๑
เล่ม ๑๒๗ ตอนพิเศษ ๗ ง ราชกิจจานุเบกษา ๑๕ มกราคม ๒๕๕๓

ข้อ ๖ ผู้ขอรับการส่งเสริมต้องมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้าม ดังต่อไปนี้

(๑) บุคคลธรรมดา

(ก) เป็นผู้มีสัญชาติไทย

(ข) ไม่เคยต้องโทษจำคุกตามคำพิพากษาของศาลถึงที่สุดให้จำคุกในความผิดเกี่ยวกับทรัพย์

(ค) ไม่เป็นบุคคลล้มละลายทุจริต

(ง) ไม่เป็นคนไร้ความสามารถหรือคนเสมือนไร้ความสามารถ

(๒) นิติบุคคลที่จดทะเบียนในประเทศไทย ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการประกอบกิจการด้านภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ และกรรมการ ผู้จัดการ หรือผู้มีอำนาจในการดำเนินการของนิติบุคคลต้องมีคุณสมบัติตาม (๑) (ข) (ค) และ (ง) และนิติบุคคลดังกล่าวไม่มีลักษณะต้องห้ามดังต่อไปนี้

(ก) มีหุ้นอันเป็นทุนตั้งแต่กึ่งหนึ่งของนิติบุคคลนั้นถือโดยบุคคลธรรมดา ซึ่งไม่มีสัญชาติไทยหรือนิติบุคคลซึ่งไม่ได้จดทะเบียนในประเทศไทย หรือบุคคลธรรมดาซึ่งไม่มีสัญชาติไทยหรือนิติบุคคลซึ่งไม่ได้จดทะเบียนในประเทศไทยลงทุนมีมูลค่าตั้งแต่กึ่งหนึ่งของทุนทั้งหมดในนิติบุคคลนั้น

(ข) ห้างหุ้นส่วนจำกัดหรือห้างหุ้นส่วนสามัญที่จดทะเบียน ซึ่งหุ้นส่วนผู้จัดการหรือผู้จัดการเป็นบุคคลธรรมดาซึ่งไม่มีสัญชาติไทย

ทั้งนี้ ให้ถือว่าหุ้นของบริษัทจำกัด ที่มีใบหุ้นชนิดออกให้แก่ผู้ถือเป็นหุ้นของคนไทย

(๓) มูลนิธิหรือสมาคม ซึ่งจดทะเบียนในประเทศไทยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินงานด้านภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์

(๔) สถานศึกษา ซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรและจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์

ข้อ ๗ ให้ผู้ขอรับการส่งเสริมยื่นคำขอต่อสำนักงาน โดยจัดทำเอกสารหลักฐานเกี่ยวกับโครงการหรือกิจกรรมที่มีรายละเอียดอย่างน้อย ดังต่อไปนี้

(๑) ชื่อและรายละเอียดของผู้ขอรับการส่งเสริม รวมทั้งผู้ร่วมดำเนินการ

(๒) วงเงินที่ขอรับการส่งเสริม

(๓) รายละเอียดแห่งสินทรัพย์ และภาระผูกพันต่าง ๆ ของผู้ขอรับการส่งเสริม

(๔) รายละเอียดของโครงการหรือกิจกรรม เช่น ชื่อเรื่อง เรื่องย่ออย่างสั้น โครงเรื่องขยาย (Treatment) วัตถุประสงค์ของโครงการหรือกิจกรรมและประโยชน์ที่คาดว่าประชาชนจะได้รับ ประเภทภาพยนตร์หรือวีดิทัศน์ แผน และขั้นตอนการดำเนินการ ระยะเวลาดำเนินการ และแผนการใช้จ่ายรวมทั้งข้อเสนออื่น ๆ ที่จะเป็นประโยชน์ต่อการพิจารณา

(๕) ชื่อของผู้ให้การส่งเสริมทางการเงินหรือประโยชน์อื่นจากแหล่งอื่น พร้อมรายละเอียดในการให้การส่งเสริม (ถ้ามี)

(๖) หนังสือรับรองสิทธิในการสร้างภาพยนตร์และวีดิทัศน์ หรือในการจัดกิจกรรมซึ่งผู้ขอรับการส่งเสริมได้รับรองสิทธินั้นด้วยตนเอง

ข้อ ๘ เมื่อสำนักงานได้รับคำขอรับการส่งเสริมแล้ว ให้ตรวจสอบคุณสมบัติและลักษณะต้องห้ามตามข้อ ๖ และเอกสารหลักฐานตามข้อ ๗ แล้ว ให้เสนอต่อคณะอนุกรรมการพิจารณา

ข้อ ๙ ในกรณีที่คณะอนุกรรมการพิจารณาตรวจสอบตามข้อ ๘ แล้ว เห็นว่าไม่ครบถ้วนหรือไม่สมบูรณ์ ให้สำนักงานแจ้งผู้ขอรับการส่งเสริมเพื่อส่งเอกสารหลักฐานและรายละเอียดเพิ่มเติมหรือแก้ไขภายในสิบสี่วันทำการ

ถ้าผู้ยื่นคำขอไม่ปฏิบัติตามจนพ้นระยะเวลาตามวรรคหนึ่ง ให้สำนักงานคืนคำขอนั้นแก่ผู้ขอรับการส่งเสริม ทั้งนี้ ไม่ตัดสิทธิที่ผู้นั้นจะขอรับการส่งเสริมใหม่

ข้อ ๑๐ ให้คณะอนุกรรมการพิจารณาโครงการหรือกิจกรรมที่ขอรับการส่งเสริมโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่จะได้รับตามข้อ ๔ หรือข้อ ๕ เป็นสำคัญ

ในการพิจารณาคณะอนุกรรมการอาจขอให้ผู้ขอรับการส่งเสริมปรับปรุงหรือแก้ไขรายละเอียดของโครงการหรือกิจกรรม แผนงานและงบประมาณ หรือให้ผู้ขอรับการส่งเสริมมาชี้แจงก่อนพิจารณาก็ได้

ข้อ ๑๑ เมื่อคณะอนุกรรมการพิจารณากลั่นกรองโครงการหรือกิจกรรมเพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เสร็จแล้ว ให้เสนอต่อคณะกรรมการภายในไม่เกินสามสิบวันนับแต่วันพิจารณาเสร็จ โดยระบุเหตุผล กรอบวงเงินที่เห็นควรส่งเสริม วิธีการให้การส่งเสริมและรายละเอียดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อประกอบการพิจารณาของคณะกรรมการต่อไป

ข้อ ๑๒ การให้การส่งเสริมแก่ผู้ขอรับการส่งเสริมอาจพิจารณาให้การส่งเสริม ดังต่อไปนี้

(๑) การให้เงินอุดหนุนแบบให้เปล่า

(๒) การให้เงินอุดหนุนแบบมีเงื่อนไขตามที่กำหนดไว้ในสัญญา

การกำหนดเงื่อนไขของสัญญาใน (๒) ให้พิจารณาถึงความเหมาะสม และความจำเป็นแก่ผู้ขอรับการส่งเสริมแต่ละราย

ข้อ ๑๓ เมื่อคณะกรรมการพิจารณาอนุมัติให้การส่งเสริมแก่ผู้ขอรับการส่งเสริมตามข้อ ๑๒ แล้ว ให้สำนักงานแจ้งผู้ขอรับการส่งเสริมเป็นหนังสือภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ได้รับอนุมัติ

ในกรณีที่คณะกรรมการไม่อนุมัติ ให้สำนักงานแจ้งเป็นหนังสือให้ผู้ขอรับ การส่งเสริมทราบภายในสิบห้าวันนับแต่วันที่ไม่ได้รับอนุมัติ

ข้อ ๑๔ ผู้ได้รับอนุมัติให้รับการสนับสนุนตามข้อ ๑๒ ต้องมายื่นขอรับเงิน หรือมาทำสัญญาแล้วแต่กรณีกับสำนักงานภายในสิบห้าวันนับแต่ได้รับแจ้ง

ในกรณีที่ผู้ได้รับอนุมัติ ไม่ดำเนินการภายในกำหนดเวลาตามวรรคหนึ่ง ให้ถือว่าการขอรับการส่งเสริมเป็นอันยุติ ทั้งนี้ ไม่ตัดสิทธิที่ผู้นั้นจะขอรับการส่งเสริมใหม่

ข้อ ๑๕ ให้สำนักงานจัดทำทะเบียนผู้ได้รับการส่งเสริม เพื่อกำกับ ดูแล ช่วยเหลือติดตามประเมินผลการดำเนินงาน และการใช้จ่ายเงินที่ได้รับการส่งเสริม

ข้อ ๑๖ ให้ผู้ได้รับการส่งเสริมมีหน้าที่รายงานความก้าวหน้าของการดำเนินงานตามที่ขอรับการส่งเสริมต่อสำนักงานตามหลักเกณฑ์และระยะเวลาที่คณะอนุกรรมการกำหนด

เมื่อคณะอนุกรรมการได้รับรายงานตามวรรคหนึ่งแล้ว ให้พิจารณาประเมินผลการดำเนินงานตลอดจนปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน เพื่อรายงานพร้อมทั้งความเห็นให้คณะกรรมการพิจารณา ทั้งนี้ คณะอนุกรรมการอาจเรียกให้ผู้ได้รับการส่งเสริมมาชี้แจงเพื่อประกอบการพิจารณาประเมินผลก็ได้

ข้อ ๑๗ ผู้ที่ได้รับการส่งเสริมจะต้องยินยอมให้เจ้าหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายจากสำนักงานตรวจเยี่ยมการดำเนินงานตามโครงการหรือกิจกรรมที่ได้รับการส่งเสริม

ข้อ ๑๘ ในกรณีที่ผู้ได้รับการส่งเสริมไม่ดำเนินการตามโครงการหรือกิจกรรมซึ่งได้ระบุในสัญญา ให้คณะอนุกรรมการพิจารณาและมอบหมายให้สำนักงานตักเตือนให้ผู้ได้รับการส่งเสริมปฏิบัติตามสัญญา และให้คณะอนุกรรมการรายงานต่อคณะกรรมการด้วย

ข้อ ๑๙ ในกรณีที่สำนักงานตักเตือนตามข้อ ๑๘ แต่ผู้ได้รับการส่งเสริมยังไม่ปฏิบัติให้ถูกต้องตามสัญญา หรือมีข้อเท็จจริงปรากฏว่าผู้ได้รับการส่งเสริมนำเงินไปใช้นอกเหนือจากวัตถุประสงค์หรือดำเนินการล่าช้าเกินกว่ากำหนด ให้คณะอนุกรรมการรายงานต่อคณะกรรมการเพื่อพิจารณาระงับการให้การส่งเสริมตามโครงการหรือกิจกรรมดังกล่าว

ข้อ ๒๐ การให้การส่งเสริมตามโครงการหรือกิจกรรม สิ้นสุดลงด้วยเหตุใดเหตุหนึ่งดังต่อไปนี้

(๑) ผู้ได้รับการส่งเสริมมีหนังสือขอเลิกการส่งเสริม

(๒) คณะกรรมการมีคำสั่งให้เลิกการส่งเสริม เพราะผู้ได้รับการส่งเสริมหยุดดำเนินการโดยไม่มีเหตุผลอันควร

(๓) คณะกรรมการมีคำสั่งให้เลิกการส่งเสริม เพราะผู้ได้รับการส่งเสริมไม่สามารถดำเนินการต่อไปได้โดยไม่มีเหตุผลอันควร

(๔) ผู้ได้รับการส่งเสริมแจ้งข้อมูลอันเป็นเท็จ

(๕) ผู้ได้รับการส่งเสริมขาดคุณสมบัติและมีลักษณะต้องห้ามตามข้อ ๖

ข้อ ๒๑ ในกรณีที่ผู้ได้รับการส่งเสริมไม่สามารถดำเนินการให้แล้วเสร็จได้ไม่ว่าด้วยเหตุหนึ่งเหตุใดตามข้อ ๒๐ ให้คณะกรรมการเรียกเงินหรือทรัพย์สินตามที่กำหนดไว้ในสัญญาคืน

ประกาศ ณ วันที่ ๑๖ ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๒
กอร์ปศักดิ์ สภาวสุ
รองนายกรัฐมนตรี ปฏิบัติราชการแทน
นายกรัฐมนตรี
ประธานกรรมการภาพยนตร์และวีดิทัศน์แห่งชาติ

แบบ ภย. ๕

คำขอความเห็นเกี่ยวกับการให้ความเห็นเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

๑. ข้าพเจ้า(นาย/นาง/นางสาว) ....

เกิดเมื่อวันที่ .... เดือน .... พ.ศ. .... อายุ ....ปี สัญชาติ ....

หมายเลขประจำตัวประชาชน ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ /ใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว

เลขที่ .... ออกให้ ณ ....

อำเภอ/เขต..................................... จังหวัด ....ประเทศ.......................................

สถานที่ติดต่อเลขที่ .... ตรอก/ซอย ....ถนน ....

ตำบล/แขวง........................ อำเภอ/เขต.............................. จังหวัด .... รหัสไปรษณีย์.........................

โทรศัพท์ .... โทรสาร .... E-mail ....

ในฐานะ ☐ เจ้าของ ☐ ผู้แทน/ผู้รับมอบอำนาจของ...

สถานที่ติดต่อเลขที่ .... ตรอก/ซอย .... ถนน ....

ตำบล/แขวง .... อำเภอ/เขต .... จังหวัด ....

รหัสไปรษณีย์ .... โทรศัพท์ ....โทรสาร .... E-mail ....

๒. ข้าพเจ้ายื่นคำขอความเห็นเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์เพื่อพิจารณาว่ามีลักษณะที่เป็นการบ่อนทำลาย ขัดต่อความสงบเรียบร้อยหรือศีลธรรมอันดีของประชาชน หรืออาจกระทบกระเทือนต่อความมั่นคงของรัฐและเกียรติภูมิของประเทศไทยหรือไม่ โดยมีรายละเอียดภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

(๑) ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ....

ภาษาต่างประเทศ (ถ้ามี) ....

(๒) เนื้อหาภาพยนตร์ ☐ ชีวิต ☐ ต่อสู้ ☐ สงคราม ☐ วิทยาศาสตร์ ☐ ตื่นเต้น

☐ สยองขวัญ ☐ การ์ตูน ☐ ตลก ☐ ภาพยนตร์โฆษณา ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ ....

๓. พร้อมคำขอนี้ ข้าพเจ้าได้แนบหลักฐานต่าง ๆ มาด้วยแล้ว คือ

☐ (ก) สำเนาบัตรประจำตัวประชาชนหรือสำเนาใบสำคัญประจำตัวคนต่างด้าว หรือสำเนาหนังสือรับรองหรือหลักฐานการเป็นนิติบุคคลซึ่งแสดงรายการเกี่ยวกับชื่อ วัตถุประสงค์ ที่ตั้งสำนักงาน และผู้ซึ่งรับผิดชอบในการดำเนินการของนิติบุคคลที่เป็นปัจจุบัน

-๒-

☐ (ข) บทภาพยนตร์ และเรื่องย่อของภาพยนตร์ที่ประสงค์จะสร้างเป็นภาษาไทย ที่สามารถเห็นและอ่านได้ชัดเจน มีขนาดของตัวอักษรไม่เล็กกว่าสองมิลลิเมตร จำนวนสองชุด ในกรณีที่เป็นภาษาต่างประเทศต้องมีคำแปลเป็นภาษาไทยและมีผู้รับรองคำแปล พร้อมสำเนาบัตรประจำตัวประชาชนของผู้แปลและผู้รับรองคำแปล

☐ (ค) หนังสือมอบอำนาจที่ติดอากรแสตมป์ตามกฎหมาย

ลงชื่อ .... ผู้ยื่นคำขอ

( )

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้ตรวจสอบคำขอความเห็นเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์แล้วปรากฏว่า

☐ คำขอความเห็น หลักฐาน และเอกสารถูกต้องครบถ้วน

☐ คำขอความเห็น หลักฐาน และเอกสารไม่ถูกต้อง/ไม่ครบถ้วน ขาด...............................

....

....

☐ ผู้ยื่นคำขอได้รับชำระค่าป่วยการเรียบร้อยแล้ว

ลงชื่อ ....

( )

วันที่ .... เดือน .... พ.ศ. ....

คำถามท้ายบท

(1) งานอำนวยการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ประกอบด้วยฝ่ายใดบ้าง จงบอกชื่อตำแหน่งสำคัญๆ และภาระหน้าที่มาพอสังเขป

(2) กองการถ่ายทำ มีใครเป็นผู้ดูแล มีกิจกรรมอะไรบ้างที่ต้องทำ

(3) ผู้อำนวยการสร้าง กับ ผู้จัดการงานสร้าง ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้กำกับศิลป์ คือใคร มีภาระกิจสำคัญอย่างไร

(4) ก่อนลงมือถ่ายทำ จะต้องทำอะไรบ้าง และมีใครรับผิดชอบ

(5) กิจกรรมระหว่างงานถ่ายทำ มีอะไรบ้าง บุคคลตำแหน่งใดที่มีบทบาทมากที่สุด และมีภาระกิจต้องทำอะไรบ้าง

(6) ฉากในภาพยนตร์ หมายถึงอะไร แตกต่างจากฉากในละครเวทีอย่างไร การกำกับฉากในภาพยนตร์มีขอบเขต ครอบคลุมถึงเรื่องอะไรบ้าง?

(7) การแสดงของนักแสดง บนเวที แตกต่างจาก การแสดงภาพยนตร์อย่างไร? ปัจจัยอะไรบ้าง ที่บ่งบอกว่า สิ่งที่ปรากฏในเฟรมภาพนั้น คือ ตัวละคร หรือ นักแสดง

(8) การจัดองค์ประกอบภาพ ของภาพนิ่งกับภาพเคลื่อนไหว เหมือนกันหรือแตกต่างกันอย่างไร

(9) ให้นักศึกษา นำบทถ่ายทำที่ได้เตรียมไว้ใน บทที่ 3 มาลงมือถ่ายทำและตัดต่อให้เป็นภาพยนตร์สั้น 1 เรื่อง

(10) ในระหว่างปฏิบัติกิจกรรมกองถ่ายทำ มีปัญหาใดเกิดขึ้นบ้าง และมีแนวทางหรือวิธีแก้ไขปัญหาอย่างไร

ภาคผนวก

การเขียนโครงการและข้อเสนอในการสร้างภาพยนตร์

(1) วิเคราะห์สถานการณ์ปัจจุบัน

สภาพแวดล้อมทั่วไปของการสื่อสารในประเทศไทย ด้านสังคมและวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจการเมือง ด้านเทคโนโลยี อุตสาหกรรมการสื่อสารมวลชนในประเทศไทย ผู้บริโภคสื่อ (audience) ลูกค้า และ ผู้บริโภค (customer) คู่แข่งขัน (competitor)

ภาวะการแข่งขันในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ความแตกต่างของผลิตภัณฑ์หรือสินค้า (product differentiation) การเข้าถึงผู้ชมภาพยนตร์ การสร้างคุณภาพให้แก่บุคลากรภาพยนตร์ ผลกระทบจากภาพยนตร์ต่างประเทศ องค์กรภาพยนตร์ต่างประเทศ ลัทธิบริโภคนิยม กับ อิสระ เสรีภาพ และความรับผิดชอบ กฏหมายลิขสิทธิ์ทางปัญญา วิสัยทัศน์ และเป้าหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ไทย มาตรฐาน และผลกระทบ ที่มีต่อรางวัลเกียรติคุณในวงการภาพยนตร์ไทย อิทธิพล และผลประโยชน์ทางการตลาดภาพยนตร์ กับการแข่งขันการบริโภคสื่อทดแทน

(2) ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ที่จะสร้าง ชื่อเรื่อง ชื่อผู้สร้าง (กลุ่ม หรือ บริษัทผู้สร้าง และผู้อำนวยการสร้าง) ระยะเวลาในการสร้าง (บอกจำนวนเวลา ปี เดือน วัน) วงเงินงบประมาณ เรื่องย่อ (synopsis) แนวคิดในการดำเนินเรื่อง แก่นของเรื่อง (Theme) วัตถุประสงค์ และเป้าหมายที่พึงประสงค์

(5) วัตถุประสงค์การผลิต

(6) เป้าหมายการผลิต เชิงปริมาณ (ใคร ผลิตอะไร ที่ไหน เมื่อไร จำนวนปริมาณ เท่าไร) เชิงคุณภาพ (คาดหวังอะไร อย่างไร) กลุ่มเป้าหมาย (ผู้ชม)

(7) ระยะเวลาการสร้าง (เริ่มต้น - สิ้นสุด)

(8) แผนการสร้าง คณะทำงาน (studio management) โครงสร้างทีมงาน ภารกิจ และหน้าที่ ลำดับขั้นตอนในการดำเนินการสร้าง เตรียมการสร้าง ระหว่างสร้าง หลังการสร้าง

(9) แผนการสื่อสาร (communication program) โครงสร้างและภารกิจของหน่วยงานการสื่อสาร และการประชาสัมพันธ์ เครื่องมือการสื่อสารที่นำมาใช้ กลยุทธ์การสื่อสาร (communication strategies)

(10) แผนงบประมาณ (แผนการลงทุน) ประกอบด้วย กิจกรรม กำหนดเวลา งบประมาณ ผู้รับผิดชอบ

(11) แผนการประเมิน ประกอบด้วย ก่อนการถ่ายทำ ระหว่างการถ่ายทำ และหลังการถ่ายทำ

(12) ผลที่คาดว่าจะได้รับ ด้านกายภาพ ด้านจิตภาพ ด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง

(13) ค่าใช้จ่ายต่างๆ ในงานสร้างภาพยนตร์

ประเภทค่าใช้จ่าย 2 ประเภท

ประเภทค่าใช้จ่าย	ค่าใช้จ่ายในงานสร้างภาพยนตร์	
	ค่าใช้จ่ายคงที่	ค่าใช้จ่ายผันแปร
1. ต้นทุนการถ่ายทำ		
ค่าใช้จ่ายเตรียมงานสร้าง	ค่าบทประพันธ์	ค่าใช้จ่ายฟอร์มทีมงาน
	ค่าบทภาพยนตร์	ค่าใช้จ่ายดูสถานที่ถ่ายทำ
		ค่าใช้จ่ายอื่นๆ
ค่าใช้จ่ายระหว่างถ่ายทำ	ค่าแรงนักแสดง	ค่าพาหนะ ค่าเครื่องแต่งกาย ค่าแสดงตัวประกอบรายวัน
	ค่าแรงทีมงาน	ค่าแรงรายวัน ค่าอาหาร ค่าใช้จ่ายอื่นๆ
	ค่าเช่าอุปกรณ์	ค่าฉากและสถานที่ ค่าฟิล์มภาพยนตร์ ค่าฟิล์มภาพนิ่ง
ค่าใช้จ่ายหลังถ่ายทำ	ค่าเพลงและดนตรีประกอบภาพยนตร์	ค่าใช้จ่ายห้องแล็บเสียง ตัดต่อ (ค่าจ้าง อัดทำเทคนิค) ค่าธรรมเนียมตีตราและเซ็นเซอร์ ค่าโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ค่าใช้จ่ายอื่นๆ
ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ	เงินเดือนพนักงาน เจ้าหน้าที่	-ค่าเลี้ยงรับรอง -ค่าพาหนะ -ค่าอุปกรณ์และเครื่องใช้สำนักงาน -ค่าใช้จ่ายในสำนักงาน -ค่าธรรมเนียมและอื่นๆ