

การศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์

โดย

นายวิเชียร กิจรัตนา

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

A STUDY OF GRAPHIC DESIGN IN MOVIE TITLE SEQUENCE

By

Vichein Kittrattana

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Visual Communication Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2009

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การศึกษา การออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์ ” เสนอโดย นายวิเชียร กิจรัตนา เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย ชินะตั้งกูร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่
2. อาจารย์สุพิชญา เข้มทอง

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒน์พันธุ์ ครุฑทะเล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์สุพิชญา เข้มทอง)

...../...../.....

49151320 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : ส่วนนำภาพยนตร์ / สื่อสารเนื้อหาและโทนอารมณ์

วิเชียร กิจรัตน์ : การศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์. อาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผศ.อาวิน อินทร์ซี่ และ อ.สุพิชญา เข้มทอง. 317 หน้า.

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์” มีวัตถุประสงค์เพื่อ
สรุปลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ เทคนิคด้านภาพ และ เทคโนโลยี
การผลิต ในส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ได้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจากตัวอย่างส่วนนำภาพยนตร์ และข้อมูลจากการสัมภาษณ์
ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และ ด้านการออกแบบ ที่มีประสบการณ์ในสายอาชีพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ตัวอย่าง
แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ วิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็น
กรณีศึกษา และวิเคราะห์เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผล
ต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์

การสรุปองค์ประกอบทางเลขนศิลป์ส่วนนำภาพยนตร์แบ่งการวิเคราะห์เป็น 3 ตอน
1) องค์ประกอบในการออกแบบเลขนศิลป์ (Visual Element) 2) เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)
3) เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) โดยรวมแล้ว แนวทางการออกแบบและใช้งาน
องค์ประกอบทางเลขนศิลป์ส่วนนำภาพยนตร์ของผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ (Director) และ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) ค่อนข้างสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์
คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษา

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2552
ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

49151320 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD : TITLE SEQUENCE/CONTENT AND MOOD

VICHEIN KITRATTANA : A STUDY OF GRAPHIC DESIGN IN MOVIE TITLE SEQUENCE. THESIS ADVISORS : ASST.PROF.ARWIN INTRUNGSI AND SUPITCHAYA KHEMTHONG. 317 pp.

This research was "The Study of Graphic Design in Title Sequences". The main purpose of this research was to analyze the usage of visual elements, visual techniques and production technology in the title sequences affecting the communication of story and emotional tones.

The gathered data in this research derived from samples of title sequences, and information from interviewing the experts in film and design fields.

The tools utilized in this research were a table of title sequence matrix analysis, questionnaires, and interview guide for interviewing the experts.

The analysis of data was divided into two parts: 1) analyzed the characteristics of selected title sequences 2) analyzed the reasons and conditions of utilizing visual elements in title sequences affecting the communication of story and emotional tones.

In conclusion, the analysis of the graphic elements used in title sequences were divided into three parts: 1) the elements of graphic design, 2) visual technique, and 3) production technology. According to the results of this research, the direction of designing and using the visual elements by directors and visual artists rather aligned with the table of title sequence matrix analysis which was the case study.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จาก อาจารย์ธนาทร เจียรกุล และอาจารย์ทุกท่านที่ได้ให้โอกาสได้เข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยแห่งนี้ และขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ซี่ และ อาจารย์สุพิชญา เข้มทอง ที่ได้เสียสละเวลาและชี้แนะแนวทางในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างมาก

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ นายณัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล นายเกียรติศักดิ์ เลิศวชิรไพบูลย์ นางสาวยุคนธร มิ่งมงคล นายศรัณ บุตรสาย นายพงศธร ลิมานนท์ นายพุทธิกาญจน์ แสงกาญจน์ นายเรืองฤทธิ์ สันติสุข ที่เสียสละเวลาและให้ข้อคิดเห็นและข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยน้อมรำลึกถึงคุณบิดามารดา คณาจารย์ และเพื่อนพี่น้องรุ่น 9 สาขา ออกแบบนิเทศศิลป์ที่สนับสนุนช่วยเหลือและเป็นกำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดมา รวมทั้งอีกหลายๆ ท่านที่มีได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความเอื้อเฟื้อ ทำให้งานวิจัยครั้งนี้ให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้ด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ.....	ต
สารบัญแผนภูมิ.....	ธ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ประโยชน์ของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา	2
ขั้นตอนของการศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	5
ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนนำภาพยนตร์	5
ความเป็นมาของส่วนนำภาพยนตร์.....	5
แนวความคิดและความหมายส่วนนำภาพยนตร์	6
หน้าที่และประโยชน์ของส่วนนำภาพยนตร์	10
ลักษณะการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์	11
ข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์.....	50
ทฤษฎีและความหมายในการรับรู้และอารมณ์ในการสื่อเนื้อหา และอารมณ์.....	50
แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์	62
3 ระเบียบวิธีวิจัย	75
แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา	75
วิธีการรวบรวมข้อมูล.....	75

บทที่	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	77
การวิเคราะห์ข้อมูล	85
4 ผลการวิจัย.....	86
ผลวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์.....	86
ประเภทที่ 1 ภาพยนตร์ประเภท Action.....	86
ประเภทที่ 2 ภาพยนตร์ประเภท Adventure	107
ประเภทที่ 3 ภาพยนตร์ประเภท Comedy	127
ประเภทที่ 4 ภาพยนตร์ประเภท Crime	146
ประเภทที่ 5 ภาพยนตร์ประเภท Drama	165
ประเภทที่ 6 ภาพยนตร์ประเภท Horror.....	184
ผลวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบองค์ประกอบของ ส่วนนำภาพยนตร์	
ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์.....	203
ประเภทที่ 1 ภาพยนตร์ประเภท Action.....	204
ประเภทที่ 2 ภาพยนตร์ประเภท Adventure	212
ประเภทที่ 3 ภาพยนตร์ประเภท Comedy	221
ประเภทที่ 4 ภาพยนตร์ประเภท Crime	229
ประเภทที่ 5 ภาพยนตร์ประเภท Drama	237
ประเภทที่ 6 ภาพยนตร์ประเภท Horror.....	245
5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	254
องค์ประกอบในการออกแบบเลขนศิลป์ (Visual Element).....	254
เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique).....	262
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	268
ข้อเสนอแนะ	269
บรรณานุกรม	270
ภาคผนวก.....	273
ภาคผนวก ก ตัวอย่างตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์	274
ภาคผนวก ข แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ.....	277
ภาคผนวก ค แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	299
ภาคผนวก ง ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และด้านการออกแบบ	311
ประวัติผู้วิจัย	317

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	สีและความหมาย (Colour Meaning)	61
2	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Casino Royale (A017)	87
3	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Spider-Man 3 (A060)	89
4	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Die Another Day (A022).....	91
5	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Hostage (A035)	93
6	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom (A072)	95
7	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	97
8	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Bridge to Terabithia (B002)	108
9	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Charlie and the Chocolate Factory (B003).....	110
10	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Thunderbirds (B040)	112
11	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Zathura (B015)	114
12	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง The Cat in the Hat (B011).....	116
13	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	118

ตารางที่		หน้า
14	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Bug Me Not! (C009)	128
15	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (C003).....	130
16	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Juno (C002).....	132
17	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Nacho Libre (C026)	134
18	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Are we done Yet (C006)	136
19	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	138
20	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd (D014).....	147
21	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Catch me if you can (D003).....	149
22	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Snatch (D037)	151
23	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Identity (D008).....	153
24	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Highwaymen (D024).....	155
25	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime	157
26	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Ray (E014).....	166
27	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Secret (E015).....	168

ตารางที่		หน้า
28	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง The Lake House (E020)	170
29	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (E041)	172
30	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง My Brother (E013).....	174
31	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	176
32	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 (F018)	185
33	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง Ginger Snaps (F009)	187
34	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Number 23 (F020)	189
35	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Hills Have Eyes (F019)	191
36	ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง Mimic (F013).....	193
37	ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	195
38	ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร	203
39	ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย.....	204
40	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action.....	204
41	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	205
42	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	206
43	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	206

ตารางที่		หน้า
44	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action.....	207
45	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action.....	208
46	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action.....	209
47	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action	209
48	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	210
49	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	210
50	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Action	211
51	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	212
52	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	213
53	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	214
54	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	215
55	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	216
56	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	217
57	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	218

ตารางที่		หน้า
58	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure	218
59	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	219
60	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	219
61	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Adventure	220
62	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	221
63	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	222
64	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	222
65	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	223
66	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	224
67	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	224
68	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	226
69	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy	226
70	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	227
71	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy	227

ตารางที่		หน้า
72	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Comedy.....	228
73	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	229
74	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	230
75	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	231
76	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	231
77	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	232
78	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	233
79	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	234
80	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime.....	235
81	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	235
82	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	236
83	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime.....	237
84	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	237
85	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama.....	238
86	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	239

ตารางที่		หน้า
87	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	240
88	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	241
89	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	241
90	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	242
91	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama.....	243
92	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	243
93	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	244
94	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Drama.....	245
95	ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	245
96	ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรภาพยนตร์ ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror.....	246
97	ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	247
98	ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	247
99	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	248
100	ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	249

ตารางที่		หน้า
101	ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	250
102	ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror.....	251
103	ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	251
104	ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	252
105	ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Horror	253
106	ผลสรุปการใช้ตัวหนังสือ (Text) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	254
107	ผลสรุปการใช้ภาพ (Image) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์	256
108	ผลสรุปการใช้สี (Color) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	257
109	ผลสรุปการใช้เสียง (Sound) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	258
110	ผลสรุปการใช้การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	259
111	ผลสรุปการใช้รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	260
112	ผลสรุปการใช้รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	262
113	ผลสรุปการใช้การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	262
114	ผลสรุปการใช้การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	264
115	ผลสรุปการใช้การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	266
116	ผลสรุปการใช้เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์.....	268
117	ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์	275

ตารางที่		หน้า
118	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Action	280
119	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Adventure	284
120	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Comedy	286
121	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Crime	290
122	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Drama	291
123	รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Horror	295
124	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Action	297
125	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Adventure	297
126	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Comedy	298
127	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Crime	298
128	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Drama	298
129	ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Horror	298
130	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของจุดมุ่งหมาย ในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์	301
131	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบ ในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์	302
132	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้ชนิดตัวอักษร	303
133	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้สีโดยรวมของภาพ	304
134	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้การสื่อสารด้วยเสียง	304
135	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้การนำเสนอด้วยการสื่ออารมณ์	305
136	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการเล่าเรื่องของส่วนนำภาพยนตร์	306
137	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้เทคนิคการเปลี่ยนภาพ	307
138	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการนำเสนอภาพในมุมมอง บทบาทของผู้ชม	307
139	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้ขนาดของภาพ	308
140	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้มุมกล้อง	309
141	ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้เทคโนโลยีการผลิต	310

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	จุด (Dot)	12
2	เส้น (Line).....	12
3	ระนาบ (Plane).....	13
4	ปริมาตร (volume)	13
5	จุดรวมสายตา 1 จุด (One-Point)	14
6	จุดรวมสายตา 2 จุด (Two-Point)	14
7	จุดรวมสายตา 3 จุด (Three-Point).....	15
8	ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)	16
9	ภาพบิดเบือน (Distorts).....	16
10	ภาพนามธรรม (Abstracts).....	17
11	ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)	18
12	ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)	19
13	ตัวอักษรแบบลายมือ (Script)	19
14	ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type).....	20
15	การเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (Real time)	21
16	การเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied)	22
17	การเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract)	22
18	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทาง (Direction)	23
19	การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง (Orientation).....	24
20	การเคลื่อนไหวแบบหมุน (Rotation)	25
21	การเคลื่อนไหวแบบหมุน (Rotation) (ต่อ).....	26
22	การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity).....	27
23	การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity) (ต่อ).....	28
24	การเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)	29
25	การเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)	29
26	การเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant) และแบบกระจัดกระจาย (Dissonant)	30

ภาพที่		หน้า
27	การเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย (Dissonant) และแบบประสานกัน (Consonant)	31
28	การเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ (Layering)	32
29	การเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ (Layering) (ต่อ).....	33
30	การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป (Transformation)	34
31	การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป (Transformation) (ต่อ).....	35
32	การผสมสีของแสง (Additive Color Mixing)	36
33	การผสมสีของสาร (Subtractive Color Mixing).....	37
34	ภาพตัวอย่าง โครงสีเอกรงค์ (Monochrome)	37
35	ภาพตัวอย่าง โครงสีข้างเคียง (Analogous)	38
36	ภาพตัวอย่าง โครงสีคู่ตรงข้าม (Complements).....	38
37	ภาพตัวอย่าง โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads)	39
38	ภาพตัวอย่าง โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads).....	40
39	การลำดับภาพแบบ Juxtaposition	43
40	การลำดับภาพ Hierarchy แบบ Image-Dominant และ Text – Dominant, Audio- Dominant	44
41	การลำดับภาพ Hierarchy แบบ Synthesis of Dominant	45
42	การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)	47
43	การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) (ต่อ).....	48
44	การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Nearness or proximity	51
45	การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Similarity.....	51
46	การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Continuity	52
47	การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Closure.....	52
48	การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Figure หรือ ground	53
49	ภาพแบบ Closure	55
50	ภาพตัวอย่าง Icon Sign.....	56
51	ภาพตัวอย่าง Indexical Sign	57
52	ภาพตัวอย่าง Symbol.....	57
53	ภาพตัวอย่างมุกกล้องระดับต่ำกว่าสายตา.....	70

ภาพที่		หน้า
54	ภาพตัวอย่างการเคลื่อนที่มุมกล้อง.....	73
55	ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Action ที่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)	99
56	ตัวอย่างตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Title Card) ใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif)	100
57	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Action	101
58	ตัวอย่างการใช้สัญวิทยาวิทยา (Semiology) ในภาพยนตร์ ประเภท Action	101
59	ตัวอย่างการลำดับภาพ (Sequence) ซ้อนทับกัน (Layer).....	102
60	ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Adventure ที่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)	120
61	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Adventure	121
62	ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Comedy ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type).....	140
63	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Comedy	141
64	ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Crime ใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif)	159
65	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Crime	160
66	ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Drama ใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรแบบลายมือ (Script).....	178
67	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Drama	179
68	ตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Horror	197
69	ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Horror	198

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	รูปแบบการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)	20
2	รูปแบบการนำเสนอบแบบ Linear.....	41
3	รูปแบบการนำเสนอบแบบ NonLinear	41
4	ขบวนการที่เกิดระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า	50
5	ทฤษฎีอารมณ์ของ เจมส์ – ลางเง (James – lange Theory)	59

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ส่วนนำภาพยนตร์ (Title Sequence) เป็นส่วนที่นำเสนอในช่วงต้นของการเปิดภาพยนตร์ที่จะแนะนำ นักแสดง ทีมงานและผู้สร้าง และแสดงถึงลักษณะอารมณ์ของภาพยนตร์ กระทั่งเป็นเรื่องย่อของภาพยนตร์ ส่วนนำภาพยนตร์มีหน้าที่สร้างความประทับใจแรกแก่ผู้ชมหลังจากไฟในโรงภาพยนตร์ดับลง ส่วนนำภาพยนตร์สามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมด้วยการสร้างความบันเทิง ความสนุกสนาน และใช้องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ที่สวยงาม เน้นการใช้เทคนิคต่างๆ ที่ล้ำสมัยแตกต่างกันไปตามแต่ลักษณะเนื้อหาและโทนอารมณ์ของภาพยนตร์แต่ละประเภท ส่วนนำภาพยนตร์ยังบอกถึงแนวโน้มของการออกแบบเลขนศิลป์ในช่วงนั้นได้

ในปัจจุบันภาพยนตร์สามารถแบ่งประเภทของภาพยนตร์ ได้หลายประเภท โดยมีหลักเกณฑ์ในการแบ่งประเภทต่างๆกันไป เช่น แบ่งตามขนาดฟิล์ม ตามสี ระบบเสียง มิติ วัตถุประสงค์ที่ใช้ และอื่น ๆ ในการแบ่งตามวัตถุประสงค์ที่ใช้ อาจแบ่งได้ 5 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ภาพยนตร์บันเทิง (Entertainment Film), ภาพยนตร์การศึกษา (Educational Film), ภาพยนตร์สารคดี (Documentary Film), ภาพยนตร์ข่าว (News Film), ภาพยนตร์โฆษณาสินค้า (Advertising Film หรือ Commercial Film) ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาสนใจที่จะศึกษาภาพยนตร์บันเทิงเพราะเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความสนใจและความนิยมมากที่สุด ง่ายต่อการบริโภค ดูเพื่อความสนุกสนานบันเทิงในด้านของอารมณ์ของมนุษย์ ภาพยนตร์บันเทิง แต่ภาพยนตร์ประเภทที่คุ้นเคย พบได้บ่อยและมีการผลิตอย่างต่อเนื่องที่สุดเห็นจะได้แก่ ภาพยนตร์บันเทิง สอดคล้องกับข้อมูลเกี่ยวกับการแบ่งแนวภาพยนตร์ในปัจจุบันได้ 11 ประเภท

ในปัจจุบันภาพยนตร์ไทยให้ความสำคัญกับการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์ได้ไม่โดดเด่น ไม่น่าสนใจ เท่ากับส่วนนำภาพยนตร์ต่างประเทศ หรือสร้างเอกลักษณ์ในการทำส่วนนำภาพยนตร์ ที่จะสื่อสารเชื่อมโยงถึงเนื้อหาของภาพยนตร์ ถ้าเปรียบส่วนนำภาพยนตร์ เป็นหนังสือก็เหมือนกับเป็นปกหนังสือเล่มหนึ่ง ที่จะต้องเห็นก่อนและสามารถสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นๆได้ หรือเป็นใบปิดของภาพยนตร์ที่มีการออกแบบให้เห็นถึงเรื่องราว นักแสดงประเภทของภาพยนตร์

เครดิตผู้สร้างภาพยนตร์ แต่ไม่มีใครสนใจที่จะทำให้อ่านน่าสนใจ หรือไม่ทำเลย แต่ไปให้ความสำคัญในด้านอื่นๆ มากกว่า

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการรวบรวมส่วนนำภาพยนตร์ในต่างประเทศ จำแนกตามลักษณะของประเภทของภาพยนตร์ เพื่อศึกษาการออกแบบองค์ประกอบเลขคณิตเพื่อการสื่อสารที่ใช้ในส่วนนำภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางและองค์ความรู้ให้กับนักออกแบบนักศึกษา และบุคคลทั่วไปที่สนใจงานด้านการทำส่วนนำภาพยนตร์ใช้เป็นแนวทางในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อจัดหมวดหมู่และแบ่งประเภทของส่วนนำภาพยนตร์
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แต่ละประเภท

ประเภท

สมมติฐานของการศึกษา

การใช้องค์ประกอบในการออกแบบเลขคณิต เทคนิคด้านภาพ และ เทคโนโลยีการผลิตในส่วนนำภาพยนตร์สามารถสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจสามารถนำผลงานวิจัย นำไปใช้ในงานออกแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขอบเขตของการศึกษา

1. ในการศึกษาครั้งนี้เลือกศึกษารวบรวมส่วนนำภาพยนตร์ต่างประเทศ ประเภทภาพยนตร์บันเทิง ซึ่งแบ่งตามแนวภาพยนตร์ได้ 11 แนว ดังต่อไปนี้ แนวแอคชั่น (Action), แนวผจญภัย(Adventure), แนวตลก (Comedy), แนวอาชญากรรม (Crime), แนวชีวิต (Drama), แนวประวัติศาสตร์และตำนาน (epics/historical), แนวสยองขวัญ (Horror), แนวเพลง (Musical), แนวไซไฟ หรือ นวนิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction: Sci-Fi) แนวสงคราม (War) และหนังตะวันตก(Westerns)

2. ในการศึกษาครั้งนี้เลือกศึกษาส่วนนำภาพยนตร์ต่างประเทศ ที่มีการนำมาฉายหรือจำหน่ายในประเทศไทยในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2540 ถึง พ.ศ.2550

3. ในการศึกษาครั้งนี้เลือกศึกษารวบรวมส่วนนำภาพยนตร์ต่างประเทศ ที่มีความยาว ส่วนนำภาพยนตร์ ตั้งแต่ 45 วินาที ขึ้นไปและเลือกเฉพาะส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบทาง เลขศิลป์

ขั้นตอนของการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูล

1.1 ข้อมูลเอกสาร เช่น ขั้นตอนการออกแบบ และ สร้างสรรค์การทำส่วนนำภาพยนตร์ มีการใช้เทคนิคการนำเสนอและแนวคิดทฤษฎีต่างๆที่ใช้ในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ ที่นำมาเป็นกรณีศึกษา

1.2 ข้อมูลบุคคล จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสาขาภาพยนตร์จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านออกแบบ จำนวน 4 ท่าน

1.3 กรณีศึกษา จากตัวอย่างภาพยนตร์ที่อยู่ใน ช่วงปี พ.ศ.2540 ถึง พ.ศ.2550

2. วิเคราะห์ข้อมูลและจัดหมวดหมู่ข้อมูลโดยจำแนกตาม แนวภาพยนตร์และวิธีการใช้ องค์ประกอบในการออกแบบเลขศิลป์ของส่วนนำภาพยนตร์ในการสื่อสาร

3. สร้างแบบสอบถามเพื่อคัดเลือกส่วนนำภาพยนตร์เพื่อเป็นกรณีศึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ

4. สอบถามผู้เชี่ยวชาญ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญดูผลงานตัวอย่างส่วนนำภาพยนตร์และเก็บ ข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามในข้อ 3

5. สร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเรื่องวิธีการนำเสนอ เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้ งานองค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์จากผู้เชี่ยวชาญ

6. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องเหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบในการ ออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสัมภาษณ์และเก็บข้อมูล โดยใช้ แบบสัมภาษณ์ในข้อ 5

7. อภิปรายผลเรื่องการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ในการ สื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ในส่วนนำภาพยนตร์ นำเสนอในรูปแบบการบรรยายประกอบภาพและ ตาราง

8. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เลขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion Graphic) ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง เป็นการสร้างผลงานการออกแบบที่สามารถเคลื่อนไหวได้ เช่น การเคลื่อนที่ขององค์ประกอบไม่ว่าจะเป็น ภาพตัวอักษร กลุ่มคำ ประโยค ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งและรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง โดยการนำแนวความคิดการนำเสนอต่างๆ มาผสมผสานกับแนวความคิดการออกแบบเลขศิลป์

2. องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง องค์ประกอบในการออกแบบเลขศิลป์ เทคนิคด้านภาพ และ เทคโนโลยีการผลิต

3. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง การใช้เทคนิคหรือวิธีการที่เข้ามาช่วยในการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์ให้สมบูรณ์เพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ ได้แก่ การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) การเคลื่อนไหวองค์ประกอบในภาพยนตร์ (Motion Element)

4. เทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง การใช้เทคโนโลยีการผลิตด้านภาพยนตร์ในการนำเสนอ โดยการสร้างจำลองภาพ ปรับปรุงภาพ เสริมแต่งเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ น่าสนใจทันสมัย ทำให้ภาพยนตร์นั้นสมบูรณ์ ได้แก่ เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) และ เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media)

5. ส่วนนำภาพยนตร์ (Title Sequences) ในการวิจัยครั้งนี้หมายถึง การนำแนวความคิดต่างๆ ด้านภาพยนตร์ และแนวความคิดการออกแบบ มาผสมผสานในการสร้างส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็นงานศิลปะ ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหาของภาพยนตร์ ให้แก่ผู้ชมในช่วงเวลาอันสั้น ก่อนจะเข้าสู่ส่วนเนื้อหา (plot) ของภาพยนตร์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมุ่งเน้นเฉพาะเนื้อหาที่สามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์หาวัตถุประสงค์ของการวิจัย และนำไปตอบสนองมติฐานของงานวิจัยต่อไป โดยรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนนำภาพยนตร์

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนนำภาพยนตร์

ในข้อมูลเกี่ยวกับส่วนนำภาพยนตร์จะกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- 1.ความเป็นมาของส่วนนำภาพยนตร์
- 2.แนวความคิดและความหมายส่วนนำภาพยนตร์
- 3.หน้าที่และประโยชน์ของส่วนนำภาพยนตร์
- 4.ลักษณะการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์

1.ความเป็นมาของส่วนนำภาพยนตร์

ย้อนกลับไปตั้งแต่ยุคภาพยนตร์เงียบ ที่ไม่มีเสียงประกอบในการชมภาพยนตร์ ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) ทำหน้าที่เป็นชื่อเรื่องนำ (Title card) ที่ถูกพิมพ์ลงในภาพนิ่งและฉายและเป็นคำบรรยายบทสนทนาของภาพยนตร์ (Sub Title) และบอกเวลา สถานที่ของภาพยนตร์ และการบอกลักษณะท่าทาง สถานการณ์ หรือเรียกว่า "Inter Title" ในภาพยนตร์ ด้วยตัวหนังสือที่หยุดนิ่งเป็นตัวหนังสือสีดำ หรือเป็นเพียงเส้นกรอบในการตกแต่ง นอกจากนี้การใช้ลักษณะตัวอักษรตามประเภทภาพยนตร์ ในสมัยก่อน เช่น หนังรักโรแมนติก ใช้ตัวอักษรที่เรียงสวยงาม หนังสยองขวัญใช้ลักษณะอักษรที่น่ากลัว ใหญ่และทึบตัน เป็นต้น ซึ่งในยุคนี้ไม่มีการออกแบบให้เห็นเด่นชัด

จนมาถึงในช่วงยุค 1990 ถึงปัจจุบัน ที่เป็นช่วงที่เทคโนโลยีมีการพัฒนา หน้าที่ของส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) ก็ได้ถูกพัฒนาตามมาด้วย โดยทำให้เกิดนัยออกแบบเคลื่อนไหวใหม่

ที่มีความเก่งในงานออกแบบในด้านภาพเคลื่อนไหว ผลมาจากการพัฒนาของเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ที่รวดเร็ว ทำให้กลุ่มคนนักออกแบบ บริษัทผู้ผลิต สร้างผลงานออกแบบภาพเคลื่อนไหวที่น่าสนใจเกิดขึ้นมากมาย โดยที่ผู้บริหารสามารถจัดหา software ที่ช่วยในการจัดวางองค์ประกอบ (Compositing) การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) ซึ่งสามารถทำงานได้รวดเร็วขึ้น โดยที่นักออกแบบทั่วไป ก็สามารถที่จะสร้างงานออกมาได้ง่ายดาย และปัจจุบันได้นำเทคโนโลยีนี้มาประยุกต์ใช้กับงานด้านอื่น ๆ ซึ่งเราจะพบเห็นได้ในภาพยนตร์โทรทัศน์ ภาพยนตร์โฆษณา วิดีโอเกม มิวสิควิดีโอ หรือภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ ที่เทคโนโลยีเหล่านี้ได้เข้าไปช่วยในการทำงาน ช่วยให้ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) ที่สามารถบอกเรื่องราวได้โดยผ่านการออกแบบรูปทรง การจัดองค์ประกอบและการเคลื่อนไหว ที่สมจริงหรือ แปลกประหลาด ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น ทำให้เข้าถึงเนื้อหา และโทนอารมณ์ของภาพยนตร์ได้อย่างสมบูรณ์

จากการความเป็นมา ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) จะเห็นได้ว่าหน้าที่ในการใช้งานเริ่มมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามยุคตามสมัยที่มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยี ด้านภาพยนตร์ จากหน้าที่เพียงเป็นแค่อธิบายเรื่อง (Title card) ที่ถูกพิมพ์ลงในภาพนิ่งและฉาย และเป็นคำบรรยายบทสนทนาของภาพยนตร์ (Sub Title) ก็พัฒนาบทบาทหน้าที่ และให้ความสำคัญในส่วนของโลกักบริษัทผู้ผลิต (Studio logo : MGM ,Warner Bros., Columbia, Paramount, Twentieth Century-Fox และ Universal) ชื่อเรื่อง (Title card) และ ชื่อผู้อำนวยการสร้าง ชื่อของผู้กำกับ นักแสดง ทีมงานสร้าง (Credit) ให้มีความน่าสนใจมากขึ้นโดยการใส่ใจการออกแบบ เช่นตัวอักษร พื้นหลังตามประเภทของภาพยนตร์ เป็นต้น นอกจากนั้นยังยกระดับรูปแบบงานในแง่ศิลปะ โดยการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ ผ่านการออกแบบรูปทรง การจัดองค์ประกอบ การเคลื่อนไหวของภาพ การลำดับภาพเพื่อให้ผู้ชมนั้นหยุดและสนใจ เพื่อเตรียมพร้อมการรับชมภาพยนตร์ในส่วนต่อเนื่องต่อไป

2. แนวความคิดและความหมายส่วนนำภาพยนตร์

Saul Bass เป็นนักออกแบบ ในสาขาภาพยนตร์ เป็นผู้บุกเบิกในช่วง 1950-1960 ที่ทำงานออกแบบให้ส่วนนำภาพยนตร์ให้น่าสนใจขึ้น ยกกระดับส่วนนำภาพยนตร์ให้สูงขึ้นกลายเป็นผลงานศิลปะ (ผลงานที่มีชื่อเสียง “ The man with the Golden Arm “ , “ Vertigo “ , “ Psycho “ , “ Walk on the wild Side “ และ “ Around the world in 80 day “) โดยนำแนวความคิดต่างๆ ด้านภาพยนตร์ และแนวคิดการออกแบบ มาผสมผสานในการสร้างส่วนนำภาพยนตร์ ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหาของภาพยนตร์ และยังเป็นบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจ แก่นักออกแบบรุ่นใหม่ อาทิ Kyle Cooper ที่เป็นนักออกแบบที่มีชื่อเสียงต่อมาจาก Saul Bass ในช่วงยุค 1990

ดังนั้น ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence หรือ open Credit) เป็นการเปิดตัวชื่อเรื่อง (Title card) หรือ Credit ของภาพยนตร์ที่มีความสำคัญ หลังจากการได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailers) และ ภาพยนตร์โฆษณา หลังจากที่ได้ดับลงเพื่อที่จะฉายภาพยนตร์ ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) ได้ทำหน้าที่ดึงความสนใจของผู้ชมและบอกเนื้อหา อารมณ์ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ที่จะฉายได้ใน ระยะเวลาไม่มากก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาหลัก และ Saul Bass ได้ให้แนวคิดและความหมายส่วนนำ ภาพยนตร์ Title sequence ดังนี้

Saul bass กล่าวไว้ว่า

“ I had a strong feeling that films really began on the first frame. This was , of course , back when Title were strictly typography --- mostly bad typography ---- and constituted the period when people were setting in , going to restroom, or involved in chitchat. “ (Krasner 2004: 38)

“ฉันมั่นใจว่า เมื่อเริ่มมีการฉายภาพยนตร์ หลังจากชื่อเรื่องภาพยนตร์ที่ขึ้นด้วยตัวหนังสือ ที่มีการออกแบบที่ถูกหลักตัวอักษร หรือ ผิดแปลก แฉกแฉกที่สุดผลที่ได้ก็คือ ทำให้ผู้ชมที่กำลังเข้าไปในโรงภาพยนตร์ หรือกำลังพูดคุยอยู่นั้น หยุดและสนใจ หรือให้ผู้ชมนั้นเตรียมตัวชมภาพยนตร์ได้” นอกจากนี้จะทำให้ผู้ชมหันมาสนใจ แล้ว Saul bass ยังให้ความสำคัญในส่วนนำภาพยนตร์ ว่าเป็นตัวที่ทำให้ผู้ชมนั้นเข้าใจถึงอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ หรือสื่อเนื้อหา รูปแบบ ประเภทของภาพยนตร์

“My initial thoughts about what a Title can do were to set mood and the prime underlying core of the film’s story, to express the story in some metaphorical | way. I saw the Title as a way of conditioning the audience, so that when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it.” (Krasner 2004 : 38)

“ความคิดแรกเริ่มของฉันเกี่ยวกับ Title มันสามารถที่จะบอกถึงอารมณ์ และสิ่งที่สำคัญที่ซ่อนอยู่ในเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ได้อย่างรวดเร็วโดยใช้การเปรียบเทียบนำเสนอ ให้แก่ผู้ชมให้เข้าถึงอารมณ์ของภาพยนตร์ในช่วงที่จำกัด ก่อนที่จะเข้าสู่เนื้อหาในภาพยนตร์”

“Making a main -Title was like making a poster, you're condensing the event into this one concept, this one metaphor· a back-story that needs to be told or a character that needs to be introduced” (Matarazzo 2008)

“Saul bass กล่าวว่า การทำส่วนนำภาพยนตร์นั้น ก็เหมือนกับการทำโปสเตอร์ที่คุณจะต้องสรุปย่อเหตุการณ์ให้เป็นแนวความคิดการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยของเนื้อหาที่ต้องการจะบอกหรือบทบาทที่จะทำเสนอ“

จากสิ่งที่ Saul Bass ได้กล่าวมา เขาให้ความสำคัญของ ส่วนนำ (Title) ในช่วงแรกในขณะนั้นก่อนจะเข้าสู่เนื้อหาภาพยนตร์ เขาคิดออกแบบส่วนนำ (Title) ตั้งแต่ต้นจนจบ ด้วยการนำเสนอรูปแบบของ สัญลักษณ์ (Symbolic) หรือภาพที่ทำให้นึกถึงเหตุการณ์ต่างๆ Title ของภาพยนตร์มันไม่ได้เป็นเพียง Title ของภาพยนตร์อย่างเดียวแต่มันยังเกี่ยวเนื่องกับการตลาดและโฆษณา

ต่อมาในช่วงยุค 1990 Kyle Cooper ได้มีนักออกแบบคลื่นลูกใหม่ Kyle Cooper (ผลงานที่มีชื่อเสียง “seven”) ที่มีความเก่งในงานออกแบบ Title ของภาพยนตร์ ในด้านภาพเคลื่อนไหว โดยได้แรงบันดาลใจจาก Saul Bass ได้ให้แนวความคิด และความหมายส่วนนำภาพยนตร์ Title sequence ดังนี้

Kyle Cooper กล่าวไว้ว่า

“Title in its best form is like a prologue to a movie. Ideally, it sets you up for the emotional content of the film and gets you excited about it.”(Matarazzo.2008)

“ส่วนนำ (Title) มันคือ แบบฟอร์มที่ใช้ในการเปิดฉากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ ที่จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ และการสื่อสารของเนื้อหาในภาพยนตร์ และตื่นตันไปกับมัน”

นอกจากนั้นยังมีแนวคิดของผู้เชี่ยวชาญท่านอื่นที่ให้ความหมายของส่วนนำภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับแนวความคิดของ Saul bass และ Kyle Cooper อาทิ Walter Murch และ Martin Scorsese

Walter Murch กล่าวไว้ว่า

“The Title sequence of film is like the frame around a painting: it should enhance and comment on what is ‘inside’ alerting and sensitizing the viewer to the emotion tone, the story ideas, and the visual style which will be found in the work itself” (Krasner 2004: 36)

“ส่วนนำภาพยนตร์ ก็เหมือนกับภาพวาด ที่มันสามารถเสริมและแสดงความคิดจากภายใน ไม่ว่าจะอารมณ์ความตื้นต้ว และอารมณ์อ่อนไหวให้แก่ผู้ชม ถึงโทนอารมณ์ เนื้อหาในความคิด และ รูปแบบการมองเห็น ซึ่งจะพบในส่วนนำภาพยนตร์ “

Martin Scorsese กล่าวไว้ว่า

“Bass fashioned Title sequence into an art, creating in some cases, like “Vertigo “, a mini-film within a film. His graphic composition in movement function as a prologue to the movie – setting the tone, providing the mood and foreshadowing the action.” (Krasner 2004: 38)

“รูปแบบการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์ ของนักออกแบบ Bass กลายเป็นงานศิลปะ ยกตัวอย่างงานสร้างสรรค์เรื่อง “Vertigo “ซึ่งเป็นเหมือนส่วนของภาพยนตร์สั้นๆ ส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ ที่เขาจัดองค์ประกอบภาพให้มีรูปแบบการเคลื่อนไหว ในการเปิดฉากของภาพยนตร์ โดยได้แฝงโทนอารมณ์และสื่อให้เห็นเนื้อหาที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ “

จากแนวความคิดของผู้เชี่ยวชาญ คำว่า Title sequence หรือ ส่วนนำภาพยนตร์นั้น สามารถที่จะสรุปตรงกันได้ว่า

ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) ในภาพยนตร์ คือ การนำแนวความคิดต่างๆ ด้านภาพยนตร์ และแนวคิดการออกแบบ มาผสมผสานในการสร้างส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็นงานศิลปะ ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ เนื้อหาของภาพยนตร์ ให้แก่ผู้ชมในช่วงเวลาอันสั้น ก่อนจะเข้าสู่ส่วนเนื้อหา (plot) ของภาพยนตร์

3. หน้าทีและประโยชน์ของส่วนนำภาพยนตร์ มีดังนี้

3.1 ทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมสนใจ และเตรียมพร้อมชมภาพยนตร์ที่กำลังจะฉายหลังจากการได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailers) และภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น

3.2 ทำหน้าที่แสดงข้อมูลของภาพยนตร์และเป็นที่จดจำในเชิงการค้า เพื่อให้ผู้ชมนั้นรับทราบข้อมูลในภาพยนตร์ โดยแสดงชื่อเรื่องของภาพยนตร์ ผู้ผลิต ทีมงาน นักแสดง ผู้กำกับ และเป็นการแฝงโฆษณาด้านการตลาด โดยให้ผู้ชมจดจำ แบรินด์ (Brand) ของผู้ผลิต นักแสดง ผู้กำกับ โดยสิ่งที่สื่อสารในส่วนนำภาพยนตร์ที่พบเห็นกันอยู่ในปัจจุบัน มีดังนี้

Studio logo หรือ Production logos คือ โลโก้บริษัทผู้ผลิต เช่น MGM ,Warner Bros., Columbia, Paramount, Twentieth Century-Fox และ Universal เป็นต้น ที่เป็นตัวอักษรหรือกราฟิกเคลื่อนไหวที่มีการออกแบบ ส่วนนี้เป็นส่วนหนึ่งที่แสดงให้ผู้ชมเห็นว่าภาพยนตร์ที่จะฉายต่อไป เป็นของบริษัทผู้ผลิตใด ซึ่งในส่วนนี้บางมีการออกแบบให้ต่อเนื่อง เพื่อสื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ได้ อย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง “ *The cat the hat (2003)* “ ที่มีโลโก้ Dreamworks และ Universal ที่มีการออกแบบเป็นการตุน 2 มิติเคลื่อนไหว สื่อถึงเนื้อหา และอารมณ์ของภาพยนตร์ได้ ที่ดูแล้วสามารถคาดเดาได้ว่าเป็นหนังสำหรับเด็ก หรือ “*Dream catche (2003)* “ ที่ออกแบบโลโก้บริษัท Warner Bros , Castle Rock และ Village roadshow pictures ในการเปิดตัวในสภาวะอากาศหิมะตกบรรยากาศมืดครึ้ม และโลโก้ที่เป็นน้ำแข็ง ที่สื่อถึงสื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์

Title card หรือ Main Title คือ ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ ที่เป็นตัวอักษรหรือกราฟิกเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่จะมีการออกแบบที่น่าสนใจเพื่อสื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ ตามแนวภาพยนตร์นั้นๆ

Credit คือ เป็นส่วนที่บอกชื่อเครดิตของผู้ร่วมงานหลักในภาพยนตร์ เช่น ผู้ผลิต นักแสดง (Cast) ผู้ร่วมงาน (Key personnel) ผู้กำกับ (Director) เป็นต้น ส่วนใหญ่รูปแบบตัวอักษรหรือกราฟิกเคลื่อนไหว จะสื่อเนื้อหาและอารมณ์ไม่ต่างจาก ชื่อเรื่อง (Title card) ของภาพยนตร์

ดังนั้น ส่วนนำภาพยนตร์ (Title sequence) เป็นส่วนที่ประกอบด้วย Studio logo, Title card, Credit เป็นหลัก ที่เกิดขึ้นในกลุ่มของฉาก (scene) หรือ ช็อต (Shot) ที่สมบูรณ์ ที่เกิดขึ้นจากฉากเดียวหรือหลายๆ ฉากต่อเนื่องกันสัมพันธ์กันไปตั้งแต่ต้นจนจบตอน (sequence)

3.3 ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยบอกเล่าเรื่องราวที่ผ่าน มา เผยเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นหรือบทสรุปย่อ แก่นเรื่องของภาพยนตร์ และอารมณ์ของภาพยนตร์ว่า เป็นแนวภาพยนตร์แบบใด

3.4 ทำหน้าที่ถ่ายทอดงานศิลปะโดยการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ ที่ใช้แนวความคิดการ ออกแบบด้านศิลปะถ่ายทอดผ่าน เทคนิคด้านภาพและเสียงที่น่าสนใจ เพื่อสื่อถึงโทนอารมณ์ เนื้อหา รูปแบบในแนวความคิดของนักออกแบบหรือผู้กำกับ เปรียบเหมือนกับกำลังชมภาพวาดที่เป็นงาน ศิลปะ

4. ลักษณะการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์

4.1 รูปแบบการนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์

ในปัจจุบันรูปแบบการนำเสนอของส่วนนำภาพยนตร์ที่เราพบเห็นในภาพยนตร์ในแต่ละประเภทมี หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับนักออกแบบหรือผู้กำกับที่จะต้องการสื่อ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 3 รูปแบบใหญ่ๆ ดังนี้

4.1.1 เพื่อดึงดูดความสนใจ (To attract attention) เป็นรูปแบบการนำเสนอการ ออกแบบเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้น เพื่อให้มาสนใจว่าภาพยนตร์นั้นกำลังจะเริ่มฉาย ด้วยภาพและเสียงที่ตื่นตา

4.1.2 เพื่อเล่าเนื้อหา (To explain instructions) เป็นรูปแบบการนำเสนออธิบาย แนะนำนักแสดงหรือสถานที่ สถานการณ์ โดยการเล่าความเป็นมาของตัวละครแต่ละคน หรือเพื่อ เล่าเกริ่นเนื้อหาของภาพยนตร์ว่ามีความเป็นมาอย่างไร ช่วงเวลาใด สถานการณ์ในขณะนั้น เป็นต้น

4.1.3 เพื่อสรุปเนื้อหา (To explain concepts) เป็นรูปแบบการนำเสนอแบบเล่า เรื่องราว ความเป็นมาของตัวละคร สถานการณ์และเหตุการณ์ในภาพยนตร์ โดยเผยเหตุการณ์ที่ จะเกิดขึ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้น หรือพบอะไรในอนาคต โดยที่ผู้ชมสามารถคาดการณ์ได้ว่ามีเนื้อหา เกี่ยวกับอะไร

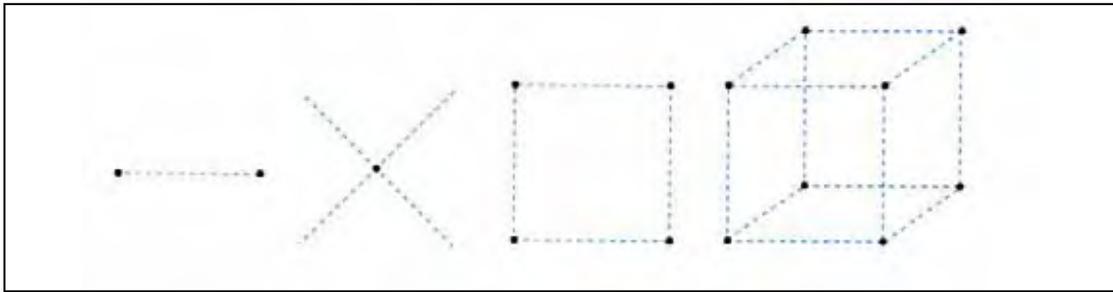
4.2 องค์ประกอบทางเลขคณิตในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์

ในข้อมูลเกี่ยวกับเลขคณิตในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์จะกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.2.1 โครงสร้างพื้นฐาน (Basic Structure)

4.2.1.1 องค์ประกอบ (Elements) แบ่งได้ดังนี้

จุด (Dot) เป็นองค์ประกอบพื้นฐานขนาดเล็ก โดยมีขนาดความยาวความกว้างใกล้เคียงกัน มีคุณสมบัติเด่นในการจัดวางในพื้นที่ ทำให้เรียกร้องความสนใจได้ดี เป็นองค์ประกอบการนำสายตา ทำให้เกิดเส้น และระนาบเมื่อมีการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง



ภาพที่ 1 จุด (Dot)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 16.

เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่มีขนาดยาว เกิดจากการนำจุดมาเคลื่อนที่ หรือนำมาวางเรียงต่อกัน เส้นมีคุณสมบัติเด่นในการนำสายตา กำหนดทิศทาง เป็นแนวแบ่งภาพ และความต่อเนื่อง นอกจากนั้นเส้นยังบอกความรู้สึกและอารมณ์ได้ ดังนี้

เส้นตรง ให้ความรู้สึกมั่นคงเป็นระเบียบ

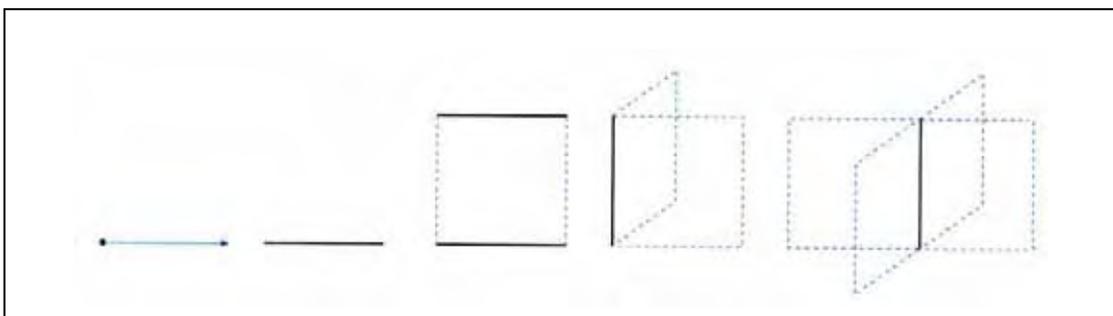
เส้นนอน ให้ความสงบนิ่ง เรียบร้อย

เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหว ความไม่หยุดนิ่ง พลังขับเคลื่อน

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกนุ่มนวล พริ้วไหว

เส้นหยักหัก ให้ความรู้สึกไม่เป็นระเบียบ ไม่อยู่ในกรอบ

เส้นเล็กบาง ให้ความรู้สึกเบาและเฉียบคม ในขณะที่เส้นหนาให้ความหนักแน่นในการนำสายตา



ภาพที่ 2 เส้น (Line)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 16.

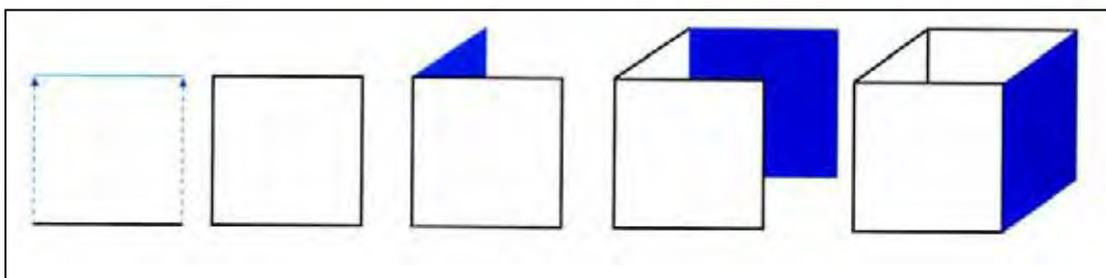
ระนาบ (Plane) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากเส้นที่ขยายตัว หรือกลุ่มของจุดเกิดความกว้าง ความยาวเป็นองค์ประกอบที่เป็น 2 มิติ ระนาบจะมีรูปทรงต่าง ๆ (Shape) ซึ่งรูปทรงแต่ละชนิดมีความหมายและให้ความรู้สึกต่างๆ กันไป ดังต่อไปนี้

วงกลม (Circle) ให้ความรู้สึกเป็นศูนย์กลาง เป็นที่รวมความสนใจ หรือการปกป้องคุ้มครอง
สี่เหลี่ยม (Square) ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง มั่นคง เป็นระเบียบเมื่อวางตามแนวตั้งฉาก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวและสร้างจุดสนใจ

สามเหลี่ยม (Triangle) ให้ความรู้สึกหยุดนิ่งมั่นคง แต่ส่วนมุมทั้ง 3 ด้าน ให้ความรู้สึกถึงทิศทาง ความเฉียบคมและแรงผลักดัน

หกเหลี่ยม (Hexagon) จะให้ความรู้สึกเชื่อมโยง การต่อไปได้อย่างไม่สิ้นสุดไม่มีขอบเขต

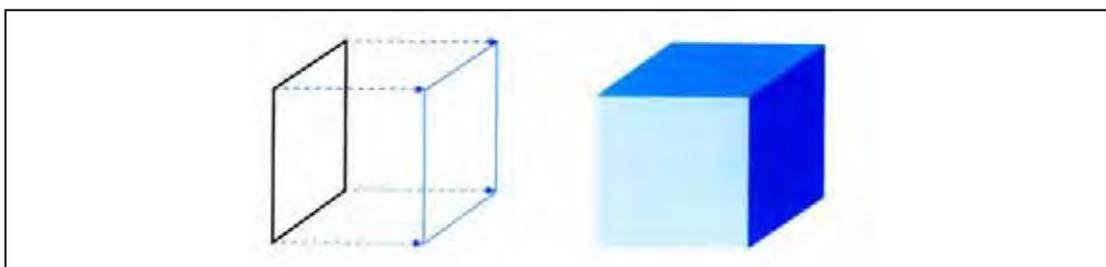
รูปทรงธรรมชาติ (Organic) ให้ความรู้สึก อิสระ การเคลื่อนไหว การไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัว



ภาพที่ 3 ระนาบ (Plane)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 16.

ปริมาตร (volume) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากระนาบที่มีรูปทรงมาเคลื่อนที่ หรือนำมาวางเรียงต่อกันจนเกิดองค์ประกอบที่เป็น 3 มิติ

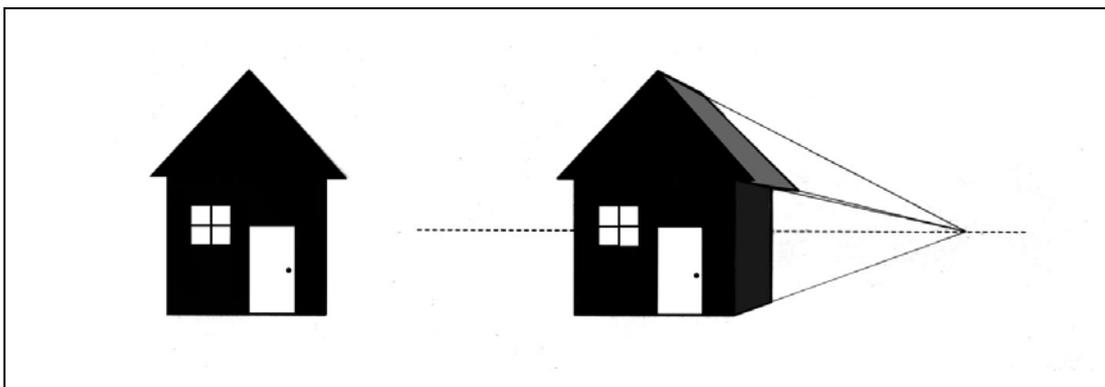


ภาพที่ 4 ปริมาตร (volume)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 16.

มุมมองภาพ (Perspective) เป็นมุมมองภาพที่เกิดจากเส้นสมมุติหรือเส้นระดับสายตา (Horizon Line) และจุดรวมสาย (Vanishing point) ทำให้เกิดภาพที่มีมิติเหมือนจริง โดยมุมมองภาพจะแสดงถึง สิ่งที่อยู่ใกล้จะมีขนาดใหญ่ และสิ่งที่อยู่ไกลออกไปสิ่งนั้นจะเล็กลงเรื่อยๆ ซึ่งแบ่งได้ 3 ลักษณะดังนี้

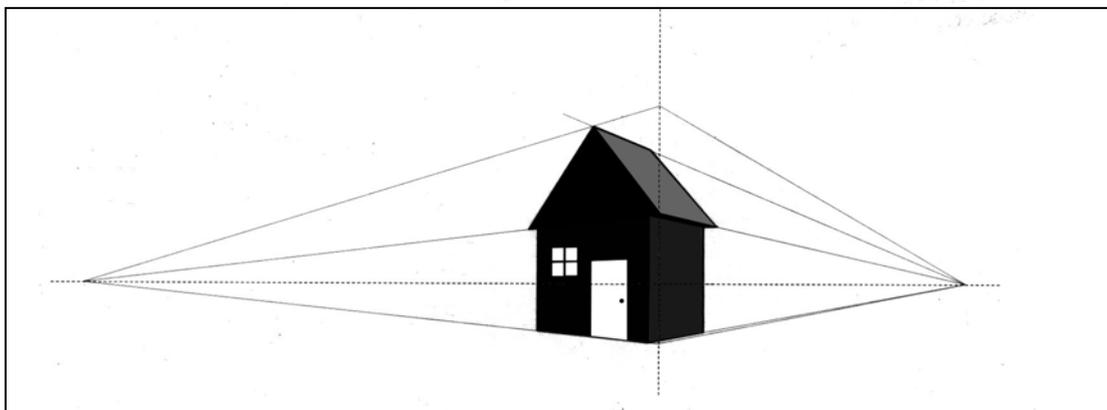
จุดรวมสายตา 1 จุด (One-Point) เป็นภาพเขียนแบบที่มองเห็นด้านหน้าลักษณะตรงตั้งฉากและจะเห็นด้านอื่นเอียงลึกลงไปรวมจุด 1 จุด



ภาพที่ 5 จุดรวมสายตา 1 จุด (One-Point)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 17.

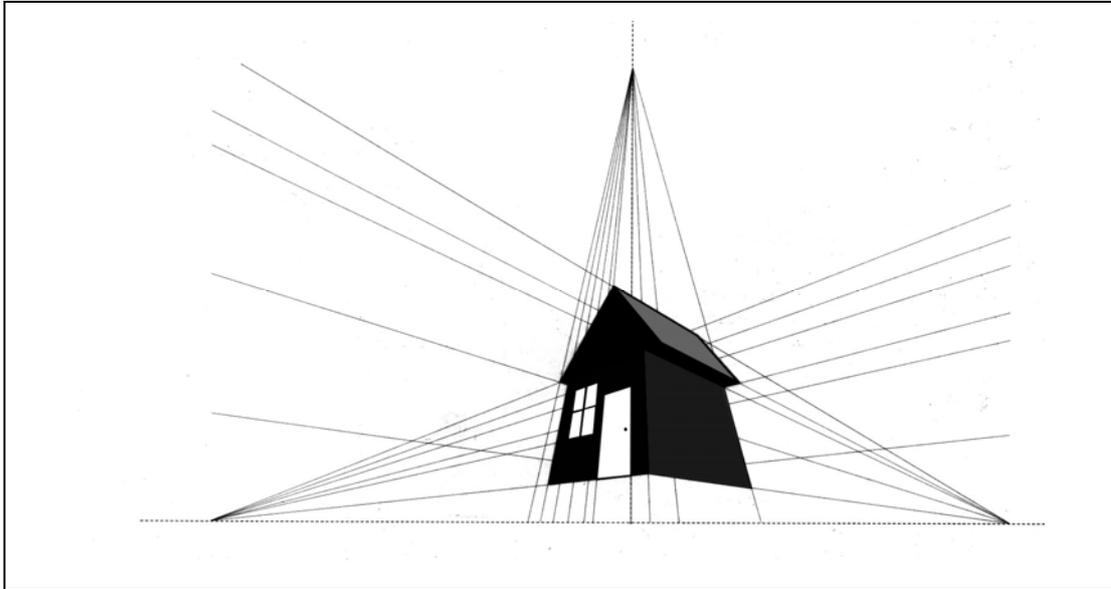
จุดรวมสายตา 2 จุด (Two-Point) เป็นภาพเขียนแบบที่มีลักษณะแกนหลักตั้งฉาก ส่วนแกนภาพด้านอื่นจะเอียงลึกลงไปรวมสายตาอยู่ 2 จุดทางด้านซ้ายและขวามือ



ภาพที่ 6 จุดรวมสายตา 2 จุด (Two-Point)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 17.

จุดรวมสายตา 3 จุด (Three-Point) เป็นภาพเขียนแบบที่มีลักษณะแกนสามแกนที่แต่ละแกนจะเอียงลึกลงไปรวมสายตาอยู่ที่จุดรวม 3 จุด



ภาพที่ 7 จุดรวมสายตา 3 จุด (Three-Point)

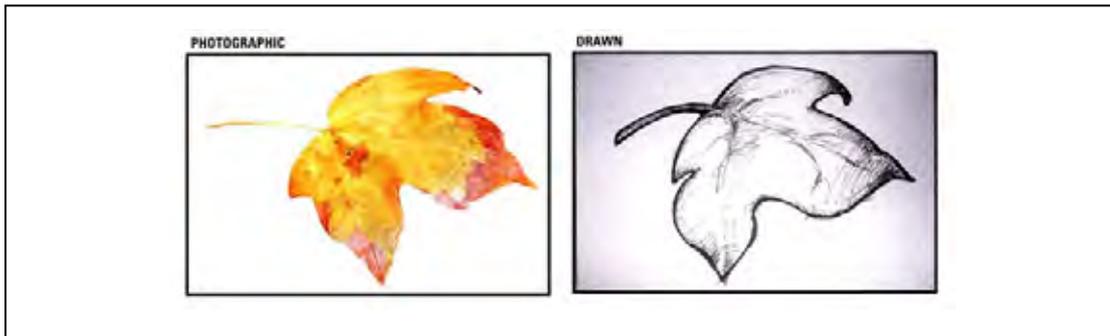
ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 17.

4.2.2 องค์ประกอบในการออกแบบเลขศิลป์เคลื่อนไหว สามารถแบ่งได้ดังนี้

4.2.2.1 ภาพ (Image)

4.2.2.1.1 รูปแบบภาพ (Image) ภาพเป็นส่วนสำคัญในการที่จะสื่อถึงความหมาย บรรยายเนื้อหาและมีความสวยงาม รูปแบบภาพในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

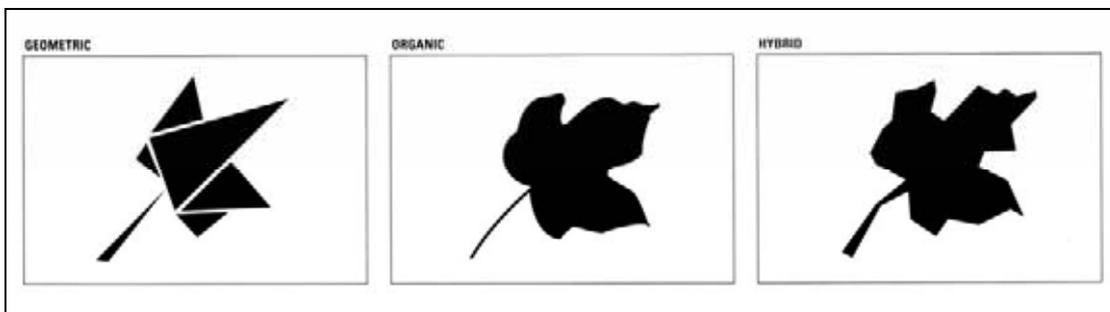
ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic) เป็นภาพที่ดูแล้วเหมือนจริงในธรรมชาติ มีการเน้นลักษณะ รูปร่าง รูปทรง แสงและเงา การใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (Photo), ภาพวาด (Illustrate)



ภาพที่ 8 ภาพประกอบเสมือนจริง (Realistic)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 32.

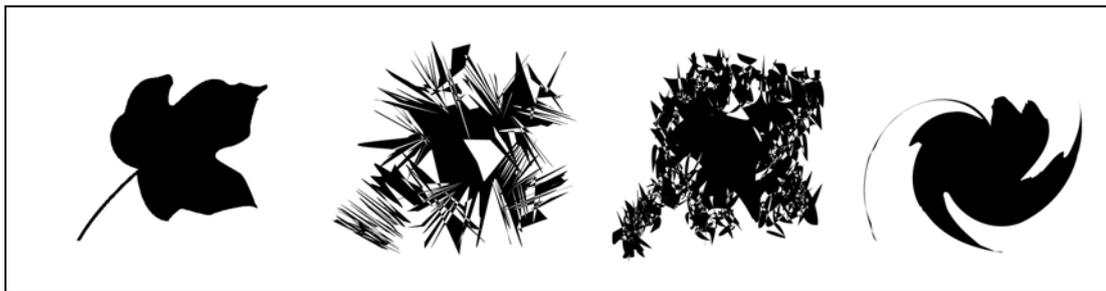
ภาพบิดเบือน (Distorts) เป็นภาพที่พยายามดัดแปลงจากความเหมือนจริงโดยเสริมแต่งตัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างภาพในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร เช่น ภาพกราฟิกที่เป็นลายเส้นรูปทรงใบไม้ขาวดำแต่ไม่ลายพื้นผิว ภาพกราฟิกที่ตัดทอนลดรูปเป็นรูปทรงเรขาคณิต ภาพกราฟิกรูปทรงใบไม้ที่บิดเบี้ยว



ภาพที่ 9 ภาพบิดเบือน (Distorts)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 32.

ภาพนามธรรม (Abstracts) เป็นภาพที่ไม่พรรณนาเรื่องราวความเป็นจริง แต่มองลึกลงไปในความรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดมาเป็นเพียงสัญลักษณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อแทนความหมายของสิ่งที่อ้าง



ภาพที่ 10 ภาพนามธรรม (Abstracts)

4.2.2.1.2 ลักษณะภาพ นอกจากรูปแบบภาพที่จะนำมาใช้แล้ว ภาพจะต้องพร้อมที่จะสร้างความรู้สึกของผู้ดูให้เกิดอารมณ์คล้ายตามและภาพจะสร้างความรู้สึกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

ภาพที่ดูแล้วให้เกิดความสบายใจ (Positive Feeling) เป็นภาพที่สวยงามดูแล้วสบายตา ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ ภาพน้ำตก ลำธาร ภาพดอกไม้

ภาพที่ดูแล้วเกิดความไม่สบายใจ (Negative Feeling) เป็นภาพที่น่าเกลียดน่ากลัวต่างๆ เช่น ภาพปิศาจ ภาพอุบัติเหตุ ภาพสัตว์ร้าย

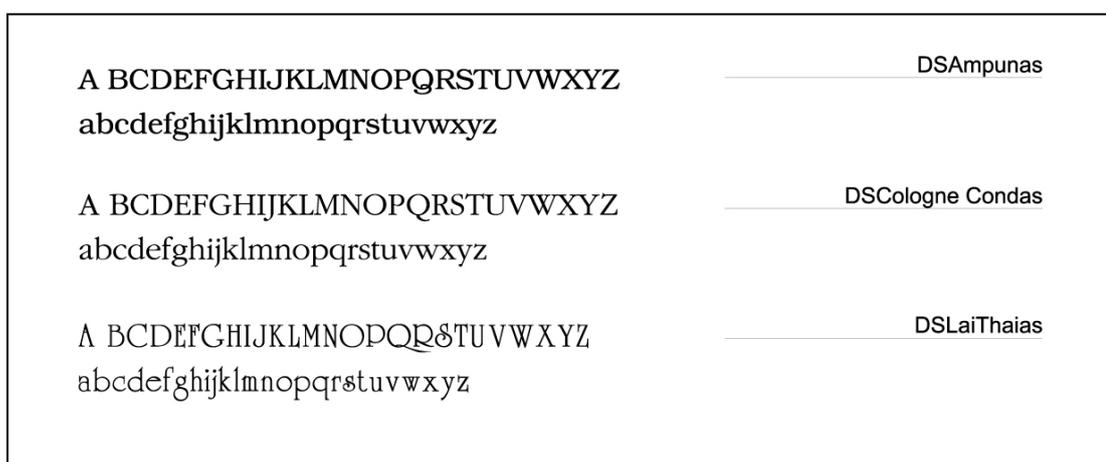
ภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral Feeling) เป็นภาพที่ดูแล้วไม่ทำให้เกิดความรู้สึกใดๆ ไม่มีความน่าสนใจหรือกระตุ้นอารมณ์

จากภาพทั้ง 3 แบบนี้จะเห็นได้ว่า ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) จะเรียกร้องความสนใจในขั้นต้นจากผู้ดูได้ก่อนภาพอื่นๆ แต่จะเรียกร้องความสนใจได้ไม่นาน ส่วนภาพที่ดูแล้วให้เกิดความสบายใจ (Positive Feeling) จะดึงความสนใจลงมา และเรียกร้องความสนใจไว้ได้นาน และ ภาพที่ดูแล้วไม่เกิดความรู้สึกอะไร (Neutral Feeling) จะเรียกร้องความสนใจได้น้อยที่สุด แต่ถ้าแยกลักษณะภาพตามลักษณะเนื้อหา ภาพอาจแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ ภาพที่มีลักษณะง่าย (simple) คือภาพง่ายๆ ไม่แฝงแนวคิดรายละเอียด ยุ่งยาก สลับซับซ้อน กับ ภาพที่มีลักษณะยุ่งยาก (Complicate) อันได้แก่ ภาพที่มีรายละเอียดประกอบมากมาย แฝงแนวคิดสลับซับซ้อน ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ชมจะให้ความสนใจกับภาพที่มีลักษณะง่าย (Simple) มากกว่า แต่จะดูได้ไม่นาน ส่วนภาพที่มีลักษณะยุ่งยาก (Complicate) คนจะไม่ค่อยดู แต่ถ้าดูก็จะดูภาพในลักษณะนี้เป็นเวลานาน

4.2.2.2 รูปแบบตัวอักษร

ตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในการสื่อสาร แสดงเนื้อหาและถ่ายทอดอารมณ์ผ่านลักษณะของตัวอักษรได้ ซึ่งรูปแบบและลักษณะตัวอักษรนั้นมีหลายหลายมากมาย และแต่ละจะเลือกใช้ให้เข้ากับเหมาะสมและเงื่อนไขต่างๆ ถ้ามีการนำไปใช้ให้เกิดความพอดีเหมาะสมแล้วก็จะช่วยสนับสนุนงานออกแบบสามารถสื่อความหมาย เรื่องราว อารมณ์ได้อย่างเต็มที่ ชนิดตัวอักษร (Type Style) ซึ่งสามารถแบ่งได้ดังนี้

ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นยื่นของฐานและปลายตัวอักษรในทางราบที่เรียกว่า Serif ลักษณะตัวอักษรมีความหนาบางไม่ต่างกันนัก



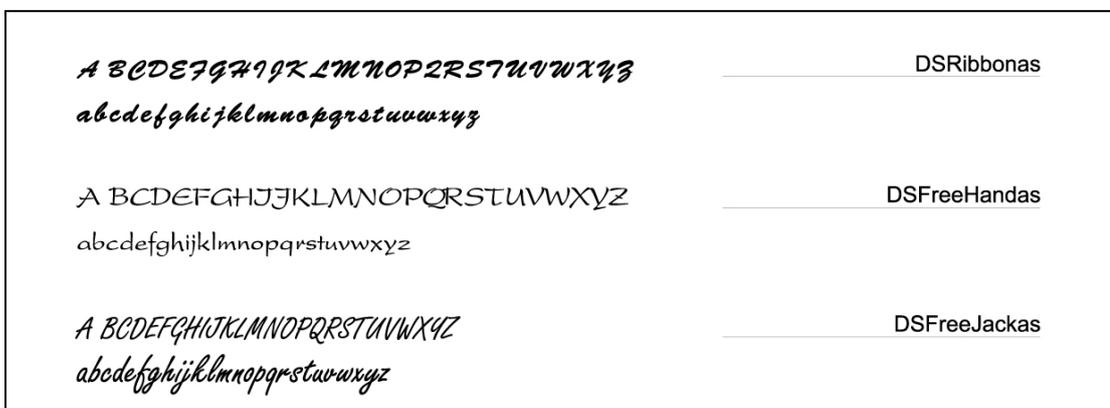
ภาพที่ 11 ตัวอักษรที่มีเชิง (Serif)

ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) เป็นลักษณะตัวอักษรของอีกแบบหนึ่งที่มีรูปแบบเรียบง่าย ทนสมัยกว่าแบบแรก มีความหนาบางไม่แตกต่างกันนัก ตัวอักษรแบบ Sans Serif เป็นตัวอักษรที่ได้รับความนิยมในการออกเป็นอย่างมาก เพราะดูเรียบง่าย ทนสมัย เหมาะแก่การนำไปใช้เพราะอ่านง่าย



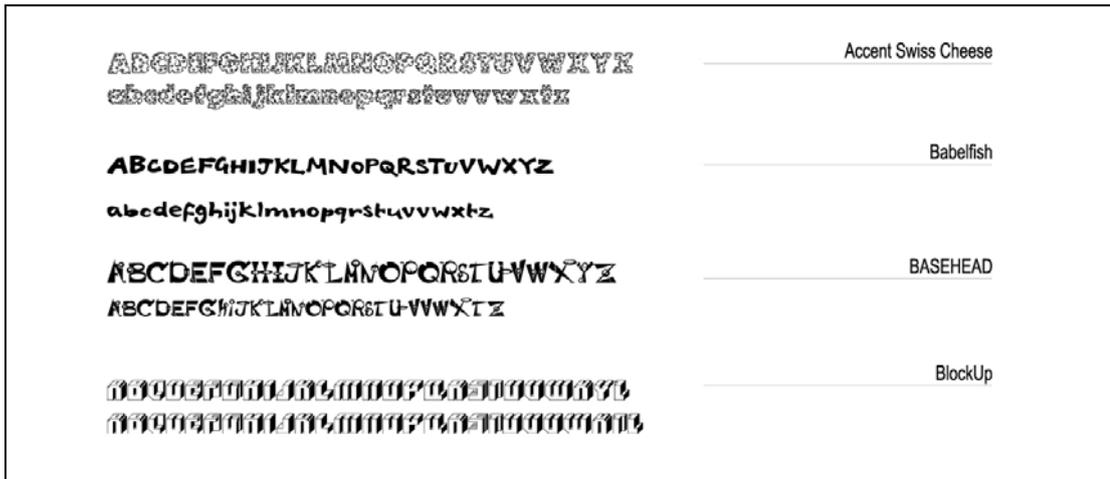
ภาพที่ 12 ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif)

ตัวอักษรแบบลายมือ (Script) เป็นตัวอักษรแบบนี้เป็นตัวอักษรเน้นตัวอักษรที่มีรูปแบบลายมือเขียน ซึ่งมีลักษณะทางโยงต่อเนื่องกันระหว่างตัวอักษรและมีขนาดเส้นอักษรหนาและบางต่างกัน ตัวอักษรแบบนี้ให้ความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ อีสุระ เส้นสายของตัวอักษรให้ความสนุกสนานไว้กฎเกณฑ์ตายตัว



ภาพที่ 13 ตัวอักษรแบบลายมือ (Script)

ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น บางตัวเป็นภาพสัญลักษณ์ ตัวอักษรประดิษฐ์นี้มีรูปแบบที่หลากหลาย ยากที่จะจำกัดความการเลือกใช้ก็สุดแล้วแต่นักออกแบบ เพราะแต่ละแบบ แต่ละชนิดให้ความรู้สึก อารมณ์ และสื่อความหมายที่แตกต่างกัน



ภาพที่ 14 ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

4.2.2.3 รูปแบบการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) การเคลื่อนที่ขององค์ประกอบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ ตัวอักษร กลุ่มคำ ประโยค ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งและรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ซึ่งรูปแบบการเคลื่อนที่โดยทั่วไป จะมีลักษณะ ตามแผนภูมิดังนี้

การกำเนิด (Born) → มีชีวิต (life) → Dead (ตาย)

แผนภูมิที่ 1 รูปแบบการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

การกำเนิด (Born) เป็นการเคลื่อนที่ปรากฏเริ่มต้นบนจอ ที่มีทิศทาง รูปแบบที่กำลังจะเปิดเผยสิ่งที่จะสื่อให้เห็นและสามารถเข้าใจ

มีชีวิต (Life) เป็นการเคลื่อนที่เพื่อแสดงให้เห็นข้อมูลที่จะสื่อให้ผู้ชมได้เห็นและเข้าใจในข้อมูลที่จะสื่อ แต่มีเวลาในการนำเสนอที่ถูกจำกัด

Dead (ตาย) เป็นการเคลื่อนที่สุดท้ายที่มีทิศทาง รูปแบบที่แสดงข้อมูล ที่กำลังจะหายไปจากจอ

จากรูปแบบการเคลื่อนที่สามารถแบ่งแยกลักษณะการเคลื่อนที่ได้ดังนี้

4.2.2.3.1 การเคลื่อนไหวแบบสมดุค Dynamics เป็นการเคลื่อนที่ทางกายภาพ ในทางการออกแบบภาพเคลื่อนไหว Dynamics สามารถแบ่งได้ 3 แบบ

แบบเกิดขึ้นจริง (Real time) เป็นการเคลื่อนที่ที่มีรูปแบบการเคลื่อนที่และเวลาที่เป็นจริง ที่จับภาพในขนาดนั้น ตัวอย่างเช่น การจับภาพของกล้องวิดีโอ ที่จับภาพไปไม่ลวงจากต้นไม้ม

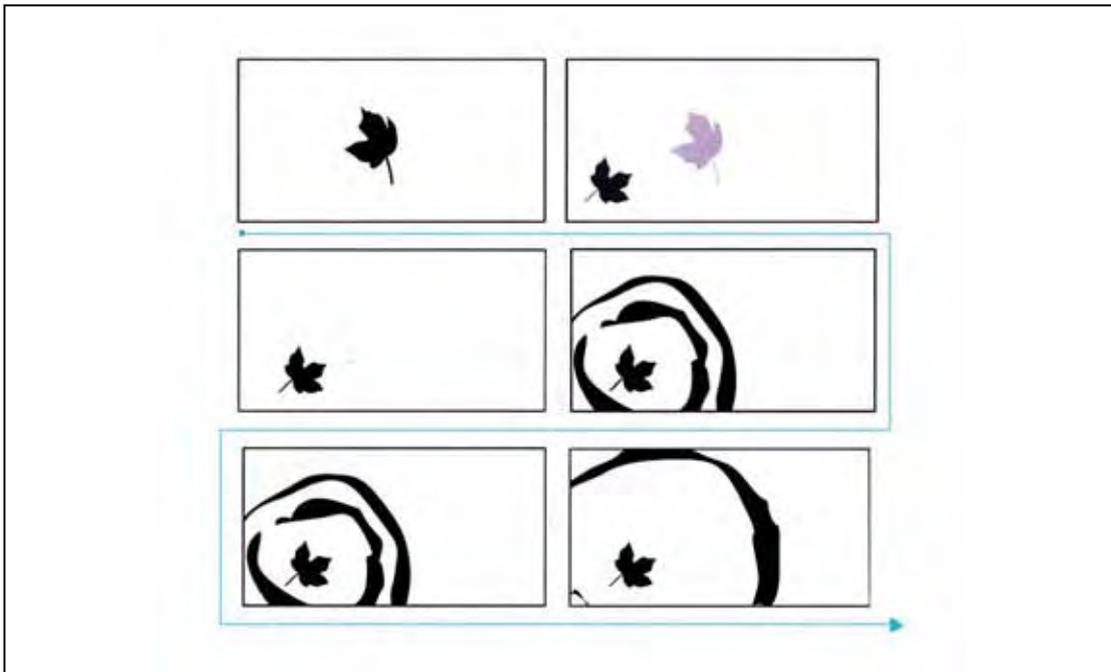
(Action) หล่นบนผิวน้ำแล้วทำให้เกิด (Reflective) บนผิวน้ำ ทำให้เกิดคลื่นล้อมรอบใบไม้ ภาพที่จับใบไม้ไม่ล่องจากการเก็บภาพที่เห็นในแต่เฟรมนั้นเป็นเวลาจริง



ภาพที่ 15 การเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (Real time)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 48-49.

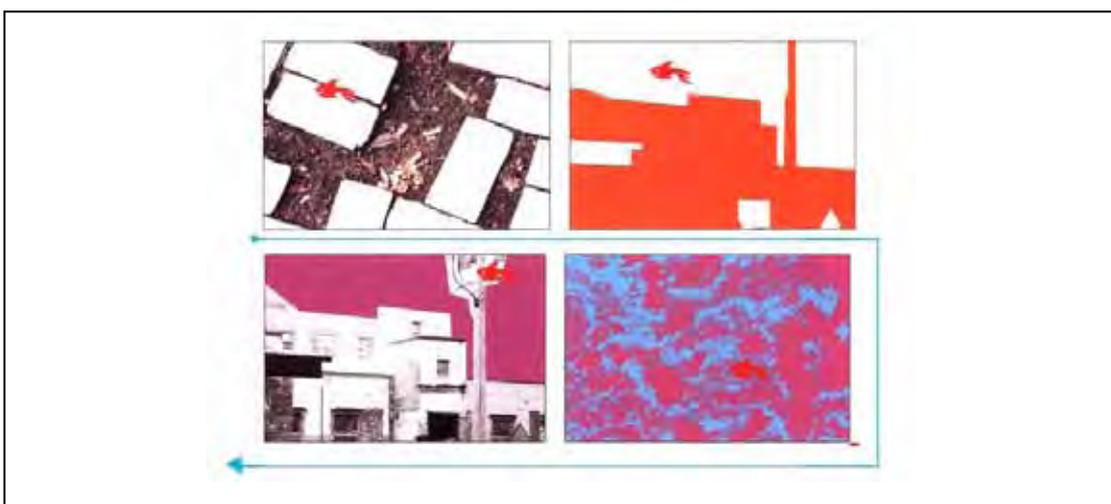
แบบเหมือนจริง (Implied) เป็นการเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบการเคลื่อนไหวสร้างขึ้นให้เหมือนจริง เลียนแบบ โดยยึดความเป็นจริงของการเคลื่อนไหวและเวลา ตัวอย่างเช่น การจับภาพใบไม้ล่องบนผิวน้ำที่เกิดขึ้นจริง แล้วนำภาพนั้นมาสร้างใหม่โดยการวาดขึ้นใหม่ หรือใช้เทคนิคทางภาพมาตัดทอนหรือบิดเบือนภาพ มาสร้างภาพเลียนแบบในแต่ละเฟรมแต่ยังคงการเคลื่อนไหวและเวลาที่เป็นจริงอยู่



ภาพที่ 16 การเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 48-49.

แบบนามธรรม (Abstract) เป็นการเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยไม่อิงความเป็นจริงของการเคลื่อนไหวและเวลาจริง



ภาพที่ 17 การเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract)

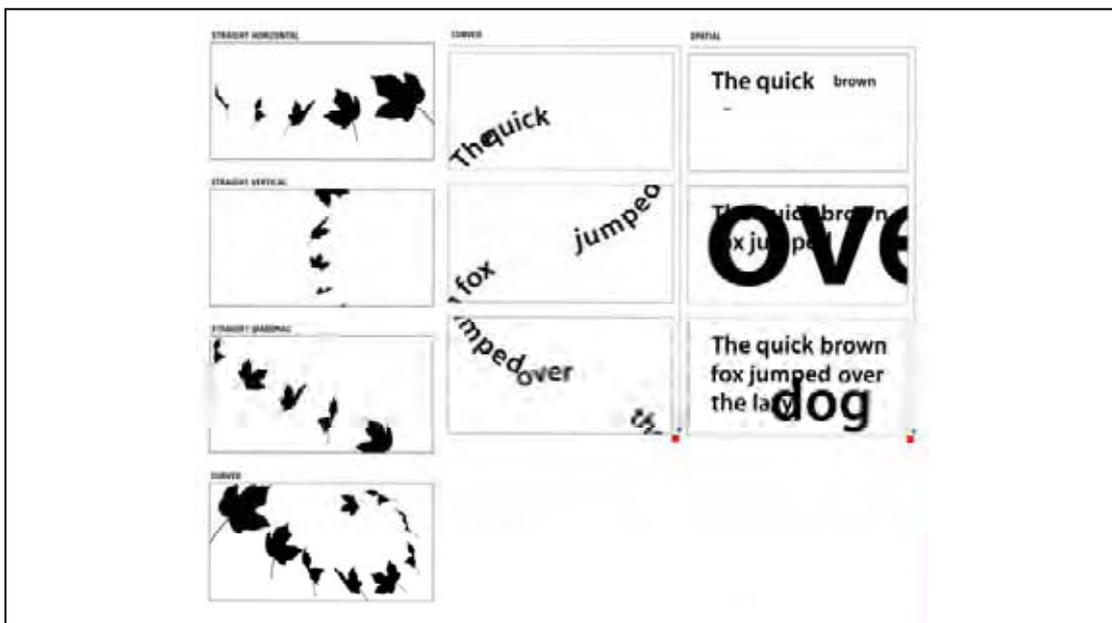
ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 48-49.

4.2.2.3.2 การเคลื่อนไหวแบบมีทิศทาง (Direction) เป็นการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่งของของภาพหรือตัวหนังสือเรียงต่อกันอย่างสม่ำเสมอ โดยผู้ชมได้เห็นข้อมูลได้ง่ายตรงไปตรงมา โดยไม่ต้องมองตามการเคลื่อนไหวของภาพหรือตัวหนังสือก็รับสารได้ครบถ้วน เช่น ตัวหนังสือที่วิ่งเคลื่อนที่จากมุมจอขวาไปซ้าย ผู้ชมได้เห็นข้อมูลที่เขียนโดยไม่ต้องกลอกสายตาอ่านเอง ซึ่งแตกต่างจากการอ่านหนังสือธรรมดาที่ไม่เคลื่อนไหว ที่ผู้อ่านจะต้องอ่านโดยการกลอกลูกตาอ่านจากซ้ายไปขวา แล้วเลื่อนลงมาบรรทัดต่อไปจากบนลงล่าง ซึ่งการเคลื่อนไหวแบบนี้แบ่งได้ 3 แบบ ดังนี้

การเคลื่อนที่แบบตรงไปตรงมา (Straight) เป็นการเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือไปทางทิศทางเดียวอย่างสม่ำเสมอ เช่น ทิศทางจากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย ทิศทางบนลงล่างหรือล่างขึ้นบน และเป็นเคลื่อนที่ในมุมตะแคงจากซ้ายบนลงล่างขวา

การเคลื่อนที่แบบโค้ง (Curved) เป็นการเคลื่อนที่ลักษณะการเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือที่เป็นรูปโค้งวงกลม

การเคลื่อนที่แบบลอยตัว (Spatial) เป็นการเคลื่อนที่ จากมุมมองของผู้ชม ที่ภาพหรือตัวหนังสือ เคลื่อนที่จากด้านหลังมาด้านหน้าในทิศทางของผู้ชม เช่น ภาพหรือตัวหนังสือหล่นมาจากฟ้าลงพื้น ที่มุมมองแทนสายตาเหมือนเรากำลังก้มมองพื้นเพื่ออ่านหนังสือ



ภาพที่ 18 การเคลื่อนไหวแบบมีทิศทาง (Direction)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 50-51.

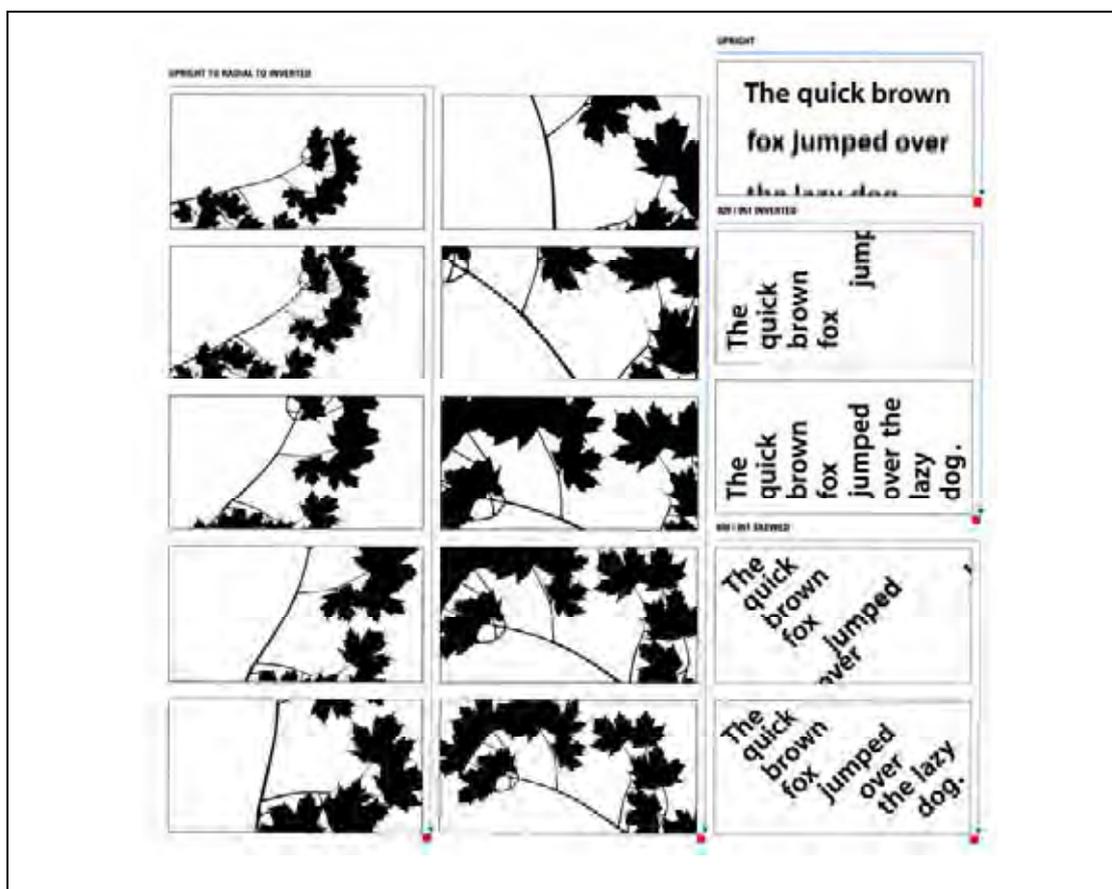
4.2.2.3.3 การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง (Orientation) เป็นการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปจุดหนึ่งโดยมีการกำหนดเส้นทางหรือทิศทางของภาพหรือตัวหนังสือ ผู้ชมต้องกลอกสายตาอ่านตัวหนังสือหรือภาพนั้น โดยจะกำหนดทิศทางให้ผู้ชมมีส่วนร่วม โดยที่ผู้ชมต้องมองตามการเคลื่อนไหวของภาพหรือตัวหนังสือถึงจะรับสารที่สื่อได้ครบถ้วน แบ่งได้ 4 แบบ ดังนี้

Upright คือ การเคลื่อนขึ้นของภาพหรือตัวหนังสือจากล่างขึ้นบน

Radial คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือ เลื่อนเข้าหาศูนย์กลางหรือออกมาจากศูนย์กลางของจอ

Inverted คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือ เลื่อนในแนวตั้ง

Skewed คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือเป็นมุมทแยง



ภาพที่ 19 การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง (Orientation)

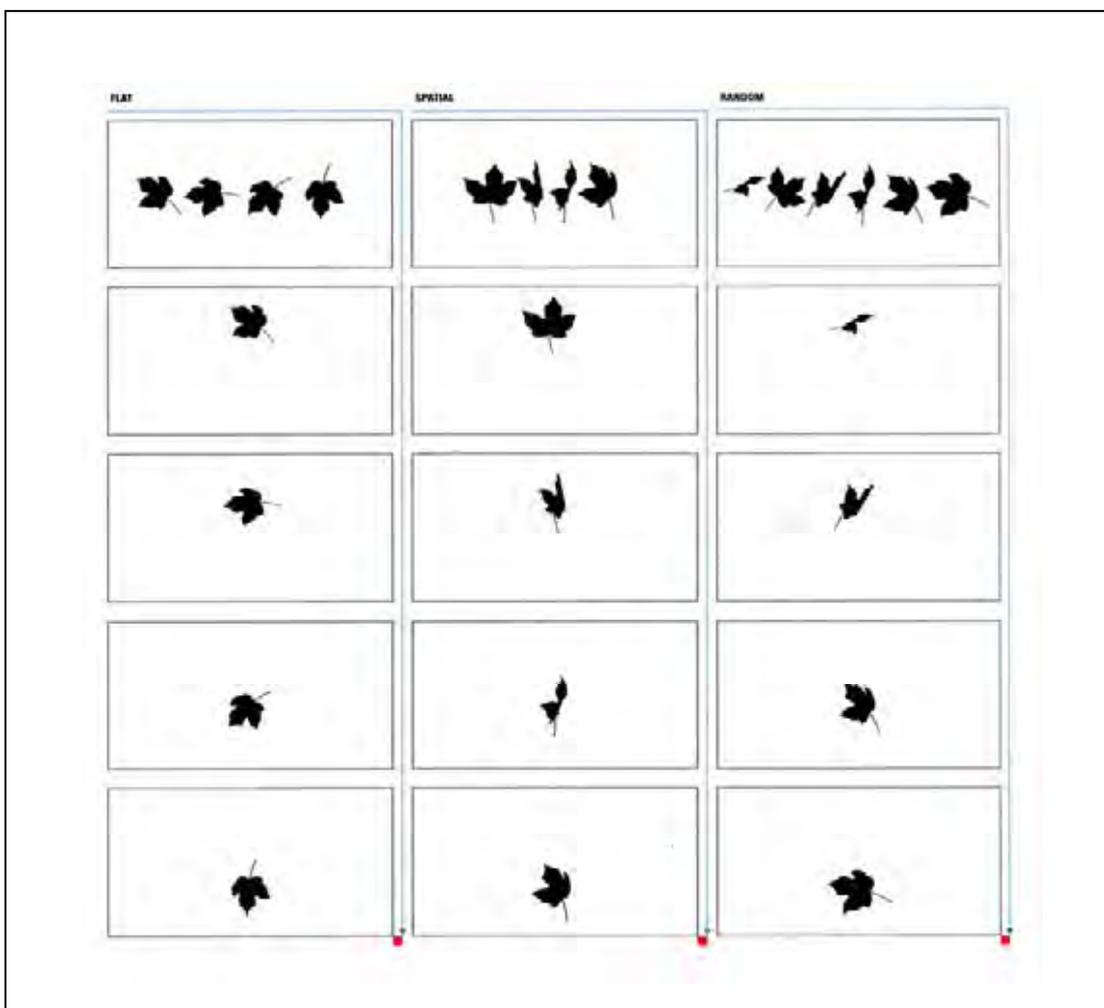
ที่มา : Woolman . Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 50-51

4.2.2.3.4 การเคลื่อนไหวแบบหมุน (Rotation) เป็นการเคลื่อนไหวของภาพหรือตัวหนังสือที่มีลักษณะที่มีการหมุนรอบตัวเอง โดยมีจุดหมุนอยู่ที่ตัวเอง ที่เกิดได้ในแนวตั้งฉาก แนวราบ หรือ อีซระ โดยแบ่งได้ 3 แบบ ดังนี้

Flat คือ เป็นการหมุนแบบหมุนรอบตัวเองแบบมุมมองแนวราบ

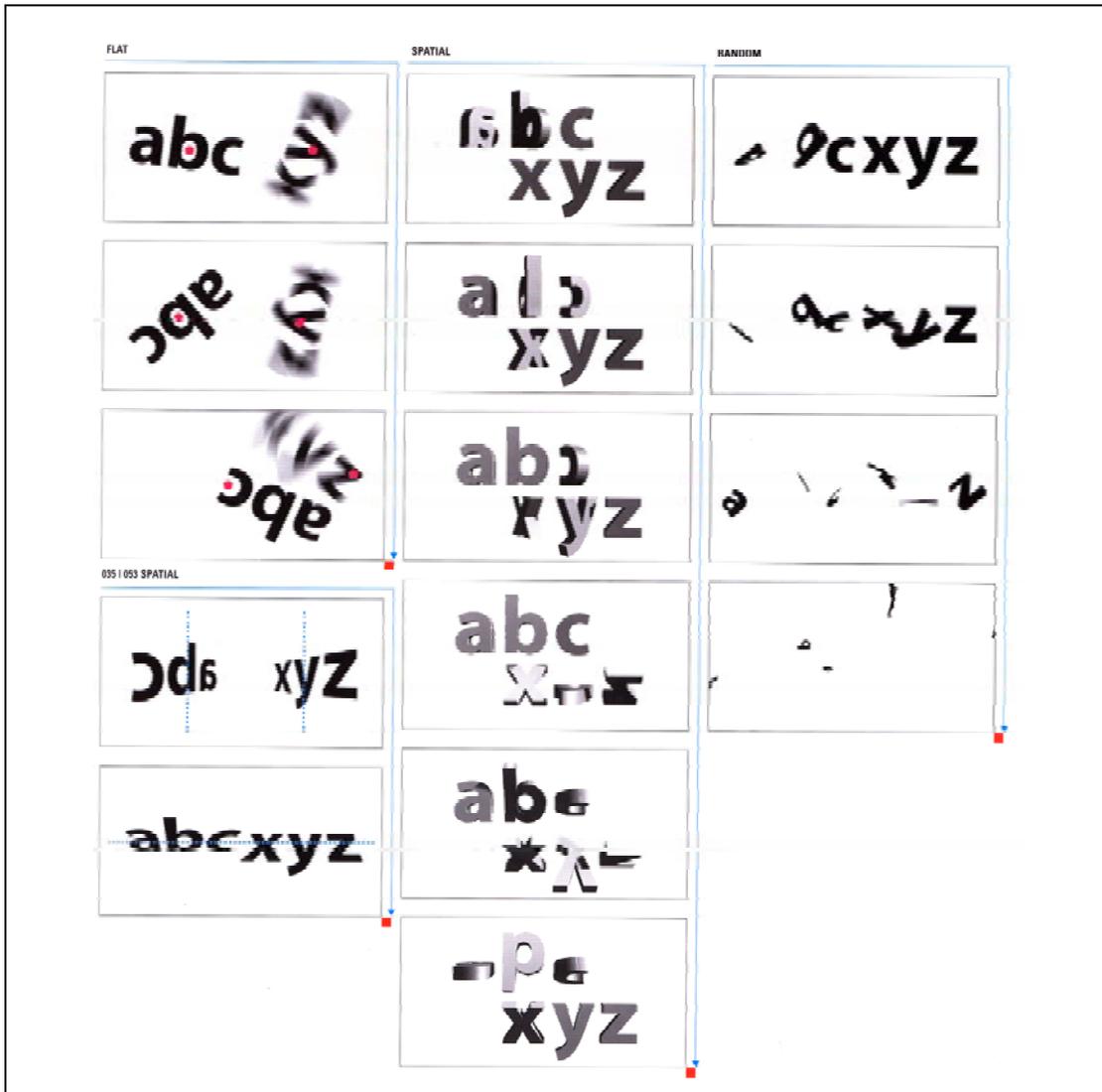
Spatial คือ เป็นการหมุนแบบหมุนรอบตัวเองแบบรอยตัวในอากาศ หมุนแบบพลิกกลับ เพื่อให้เห็นทุกด้านมุมไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

Random คือ เป็นการหมุนแบบหมุนรอบตัวเองแบบสุ่ม เป็นการหมุนแบบอีซระ คาดเดาไม่ได้



ภาพที่ 20 การเคลื่อนไหวแบบหมุน (Rotation)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 52-53.



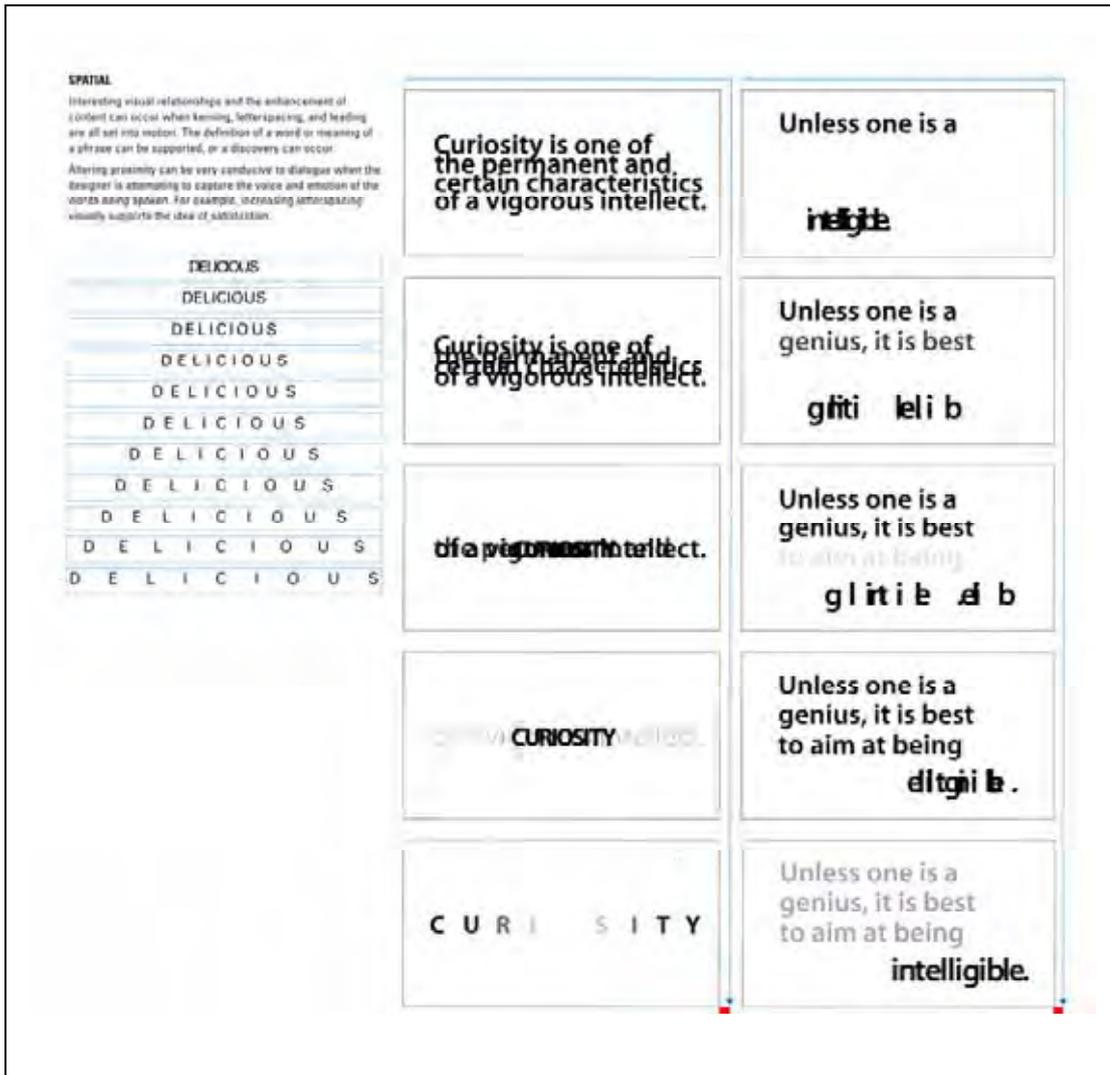
ภาพที่ 21 การเคลื่อนไหวแบบหมุน (Rotation) (ต่อ)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 52-53.

4.2.2.3.5 การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity) เป็นการเคลื่อนไหวตัวหนังสือ กลุ่มคำ หรือภาพ ที่มีการเคลื่อนที่เปลี่ยนแปลงระยะห่างของตัวอักษรหรือช่องไฟที่ชิดติดกันจนกระจายออกเป็นคำหรือประโยค หรือ การเกิดและหายที่มีช่วงเวลาใกล้เคียงกัน อยู่ชิดติดกัน ที่สามารถอ่านหรือมองเพื่อให้เกิดปะติดปะต่อกันเป็นกลุ่มคำหรือรูปร่าง จนที่ผู้ชมสามารถอ่านเข้าใจได้ โดยแบ่งได้ 2 แบบ ดังนี้

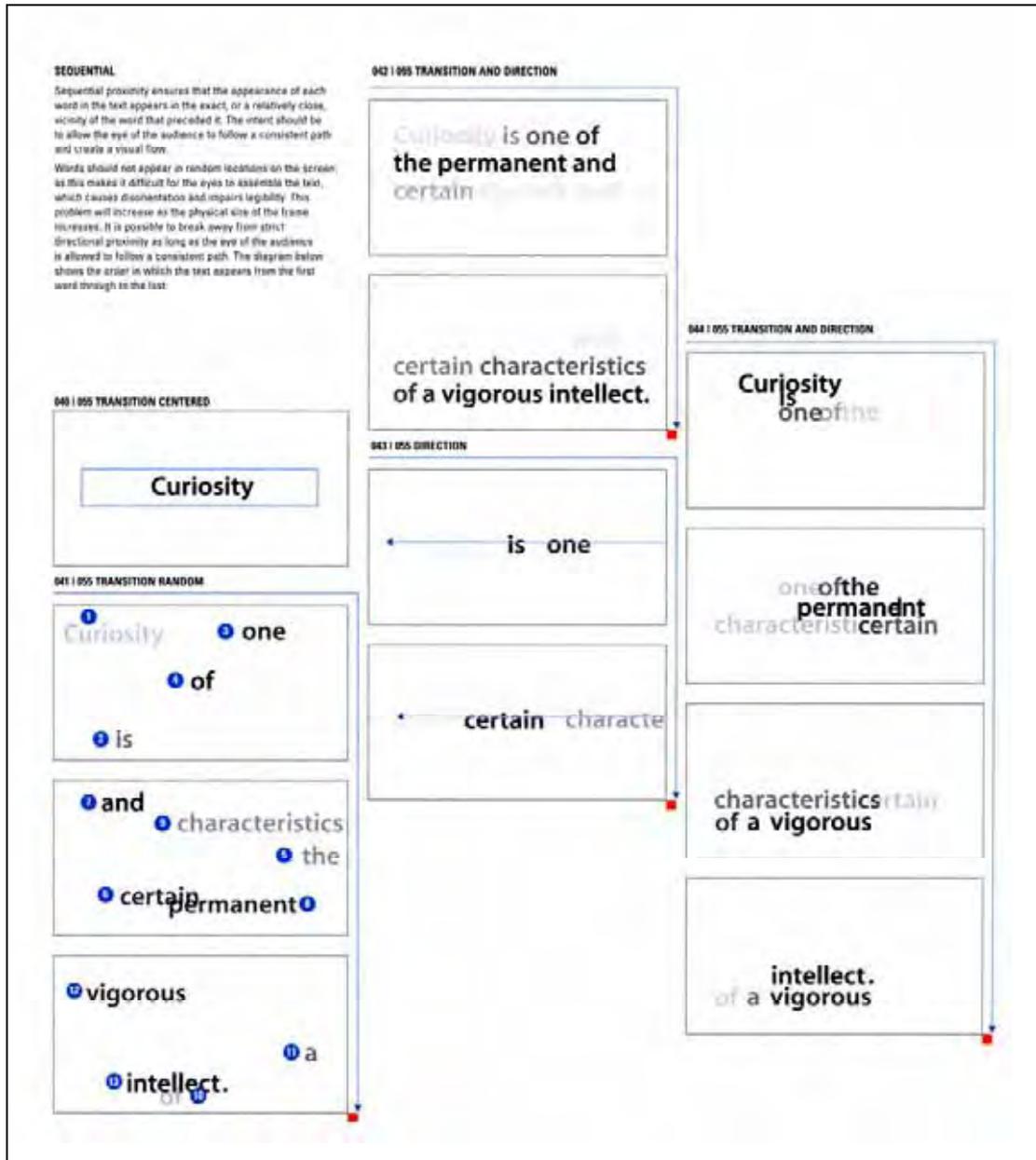
Spatial คือ การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกันแบบลอยตัว โดยที่ระยะห่างของตัวอักษรหรือช่องไฟที่ชิดติดกันเริ่มกระจายออกเป็นคำหรือประโยค จนที่ผู้ชมสามารถอ่านเข้าใจ

Sequential คือ เป็นการเคลื่อนไหวตัวหนังสือ กลุ่มคำ หรือภาพแบบต่อเนื่อง เป็นการเกิดและหายที่มีช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกัน อยู่ชิดติดกัน ที่สามารถอ่านหรือมองเพื่อให้ปะติดปะต่อกัน เป็นกลุ่มคำหรือรูปร่าง จนที่ผู้ชมสามารถอ่านเข้าใจได้ เช่น ตัวหนังสือหรือกลุ่มคำ ที่เกิดขึ้นเป็นชุดๆ ซึ่งชุดแรกเกิดขึ้นแล้วหายไป ในขณะที่ชุดอื่นเกิดขึ้นตามกันมาแล้วหายไปตามลำดับ



ภาพที่ 22 การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 54-55.

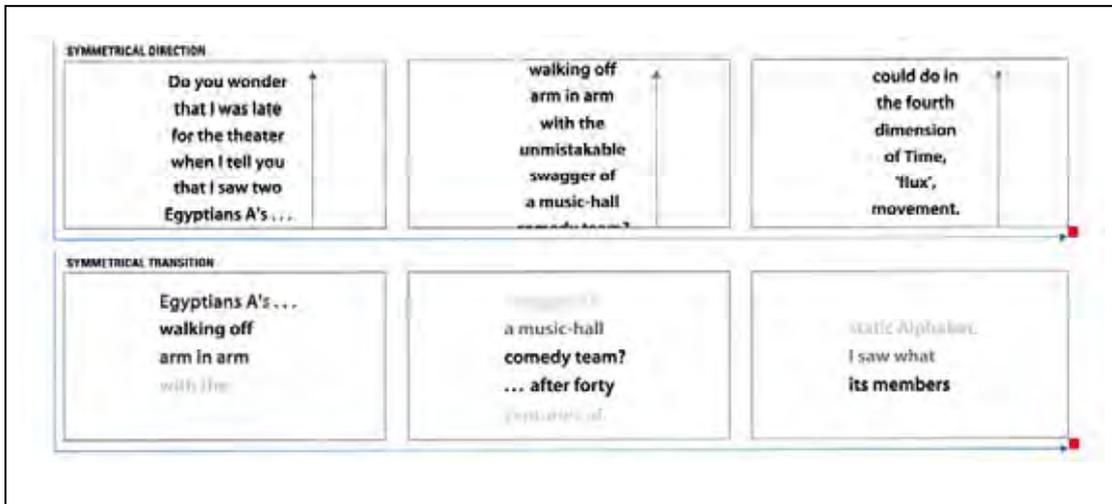


ภาพที่ 23 การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity) (ต่อ)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 54-55.

4.2.2.3.6 การเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม (Grouping) เป็นการเคลื่อนไหวที่คล้ายกับการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน (Proximity) ที่มีการเคลื่อนที่โดยมีการเปลี่ยนแปลงของระยะความห่างของช่องไฟ แต่มีการจัดกลุ่มที่เป็นกลุ่มใหญ่ จนเป็นกลุ่มประโยค สามารถแบ่งลักษณะการเคลื่อนที่แบบกลุ่ม ได้ 4 แบบ ดังนี้

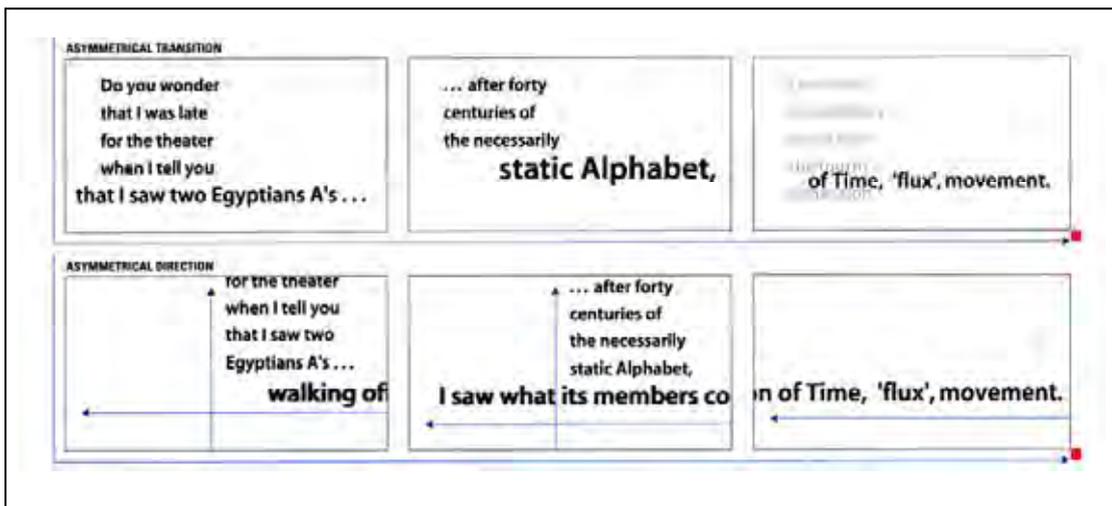
แบบสมมาตร (Symmetrical) เป็นการเคลื่อนที่มีการจัดกลุ่ม มีการจัดแถว การเคลื่อนที่ในกลุ่มที่สมดุล ไปในทางเดียวกัน ตั้งแต่การเกิด แสดง และจบหายไป



ภาพที่ 24 การเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 56-57.

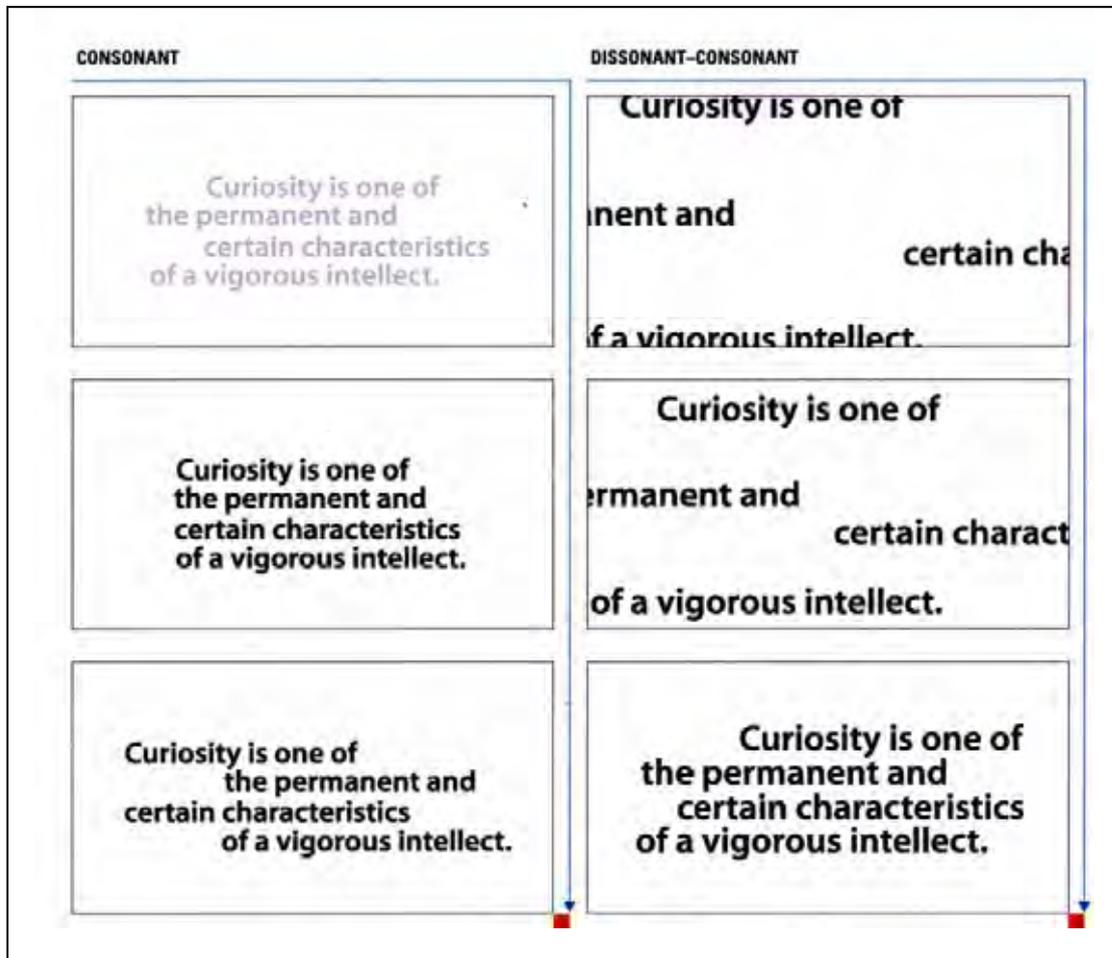
แบบไม่สมมาตร (Asymmetrical) เป็นการเคลื่อนที่มีการจัดกลุ่ม โดยที่แถวหรือกลุ่มนั้นไปคนละทิศทางไม่สมดุล หรือมีความแตกต่างของขนาด รูปแบบการเคลื่อนที่ที่เกิดและจางหายไป



ภาพที่ 25 การเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

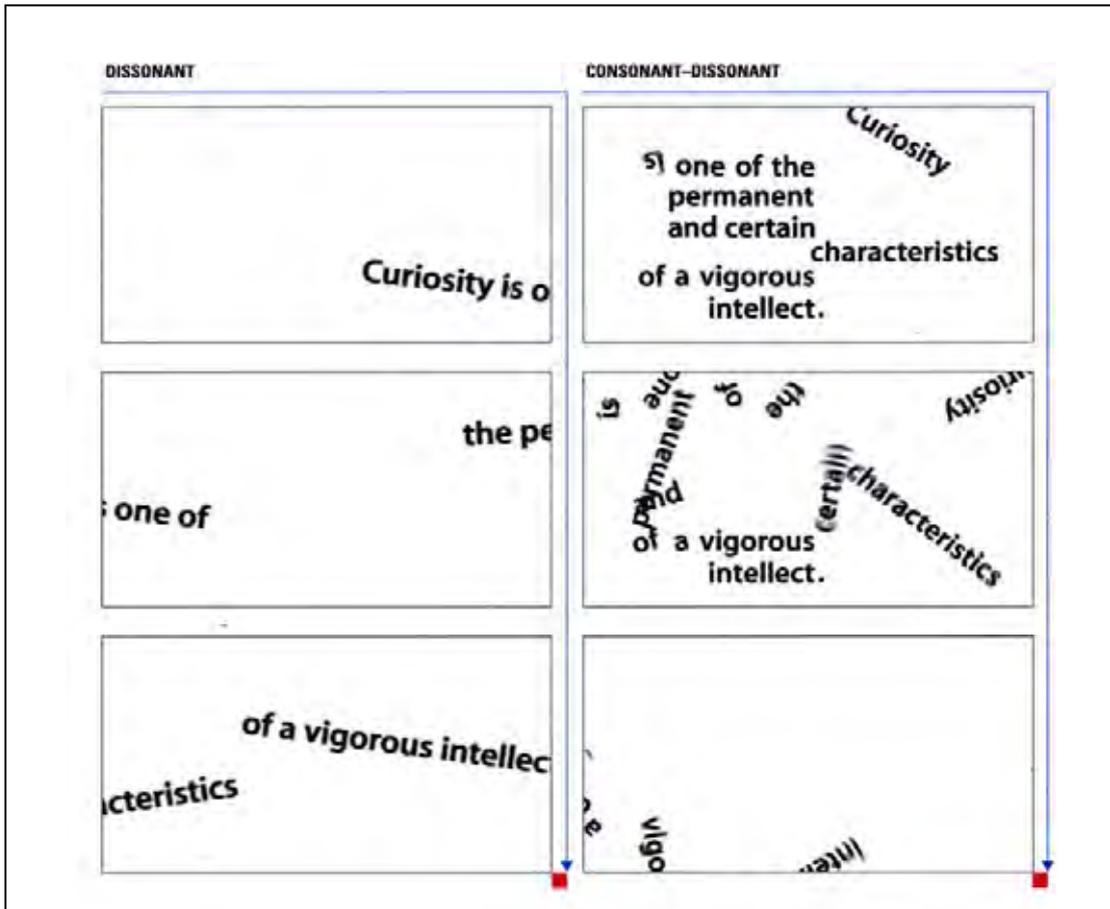
ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 56-57.

แบบประสานกัน (Consonant) เป็นการเคลื่อนที่องค์ประกอบของข้อมูลมารวมตัวกันจนเป็นกลุ่มก้อนอย่างเป็นระเบียบ



ภาพที่ 26 การเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant) และแบบกระจัดกระจาย (Dissonant) ที่มา : Woolman , *Motion design* (Switzerland : RotoVision, 2004) , 56-57.

แบบกระจัดกระจาย (Dissonant) เป็นการเคลื่อนที่ที่กระจัดกระจายจากทุกทิศทางแล้วมารวมตัวกัน ซึ่งการจัดกลุ่มแบบนี้มักผสมผสานรูปแบบหลายอย่างในการเคลื่อนที่ เช่น รูปแบบประสานกัน (Consonant) เป็นต้น



ภาพที่ 27 การเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย (Dissonant) และแบบประสานกัน (Consonant)
ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 56-57.

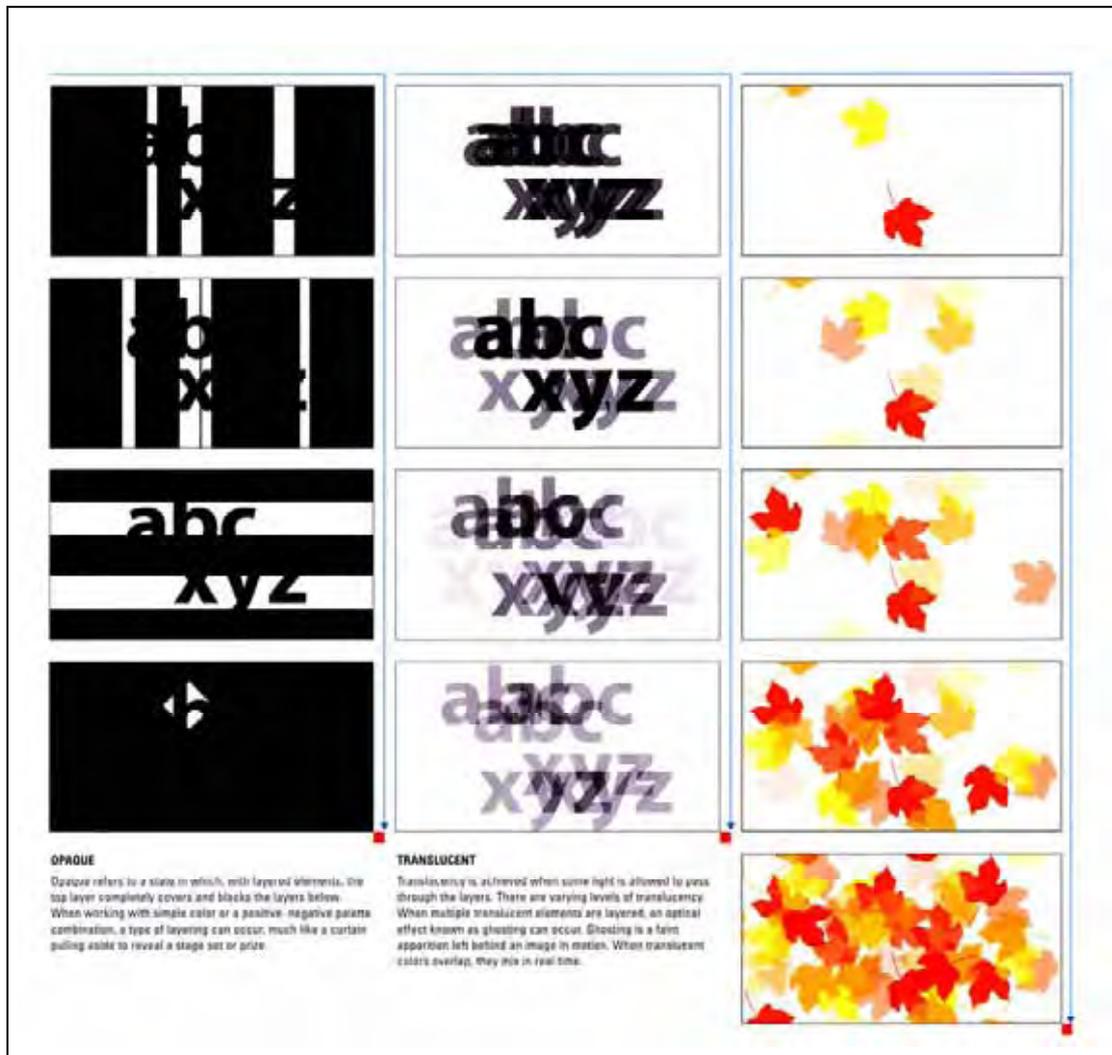
4.2.2.3.7 การเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ (Layering) เป็นการเคลื่อนไหวที่ซ้อนทับของตัวอักษรหรือภาพ ที่ซ้อนทับกันเป็นชั้นๆ ภาพที่ได้จะคลุมเครือ ชุ่มมัว หรือไม่โปร่งแสง โดยแบ่งได้ 4 แบบ ดังนี้

Opaque คือ การซ้อนทับกันแบบทึบแสง ให้ดูคลุมเครือ โดยที่ส่วนประกอบแบบทึบแสงมาบังข้อความหรือภาพ ให้เห็นคลุมเครือ แต่ยังสามารถสื่อสาร และให้เข้าใจได้อยู่

Translucent คือ การซ้อนทับกันแบบกึ่งโปร่งแสง การซ้อนทับของภาพหรือข้อความที่มีลักษณะกึ่งโปร่งแสง เป็นลักษณะฝ้า มัว มาซ้อนทับกัน

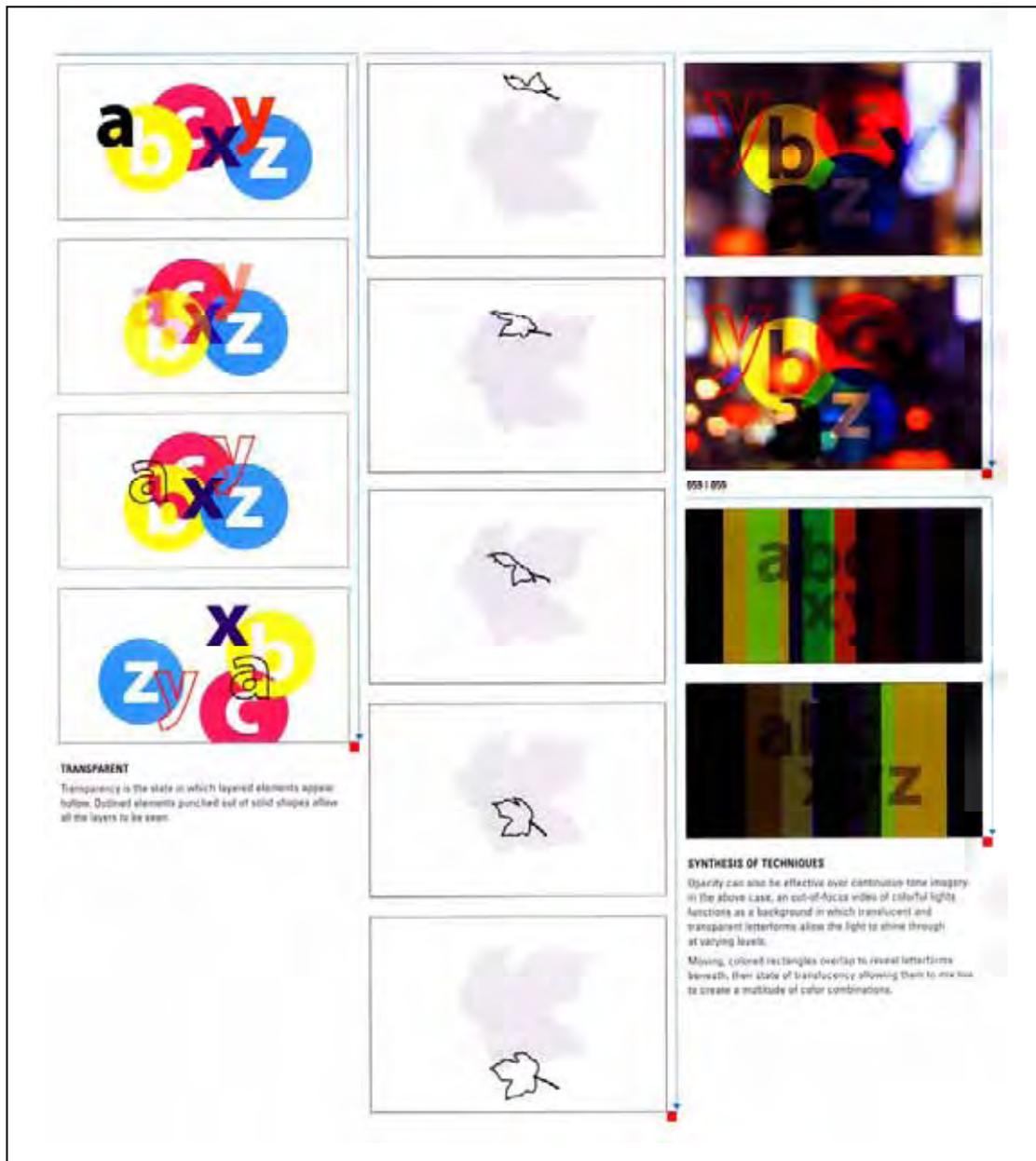
Transparent คือ การซ้อนทับกันแบบกึ่งโปร่งแสง การซ้อนทับของภาพหรือข้อความที่มีลักษณะโปร่งแสง เป็นลักษณะที่แสงส่องผ่านทะลุ เหมือนกระจกสีใสสามารถมองเห็นภาพทั้งหมดได้เมื่อวางซ้อนกัน

Synthesis of Techniques คือ การซ้อนทับกันแบบการรวมเทคนิคต่างๆ มารวมไว้ด้วยกัน เช่น Opaque, Translucent, Transparent



ภาพที่ 28 การเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ (Layering)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 58-59.



ภาพที่ 29 การเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ (Layering) (ต่อ)

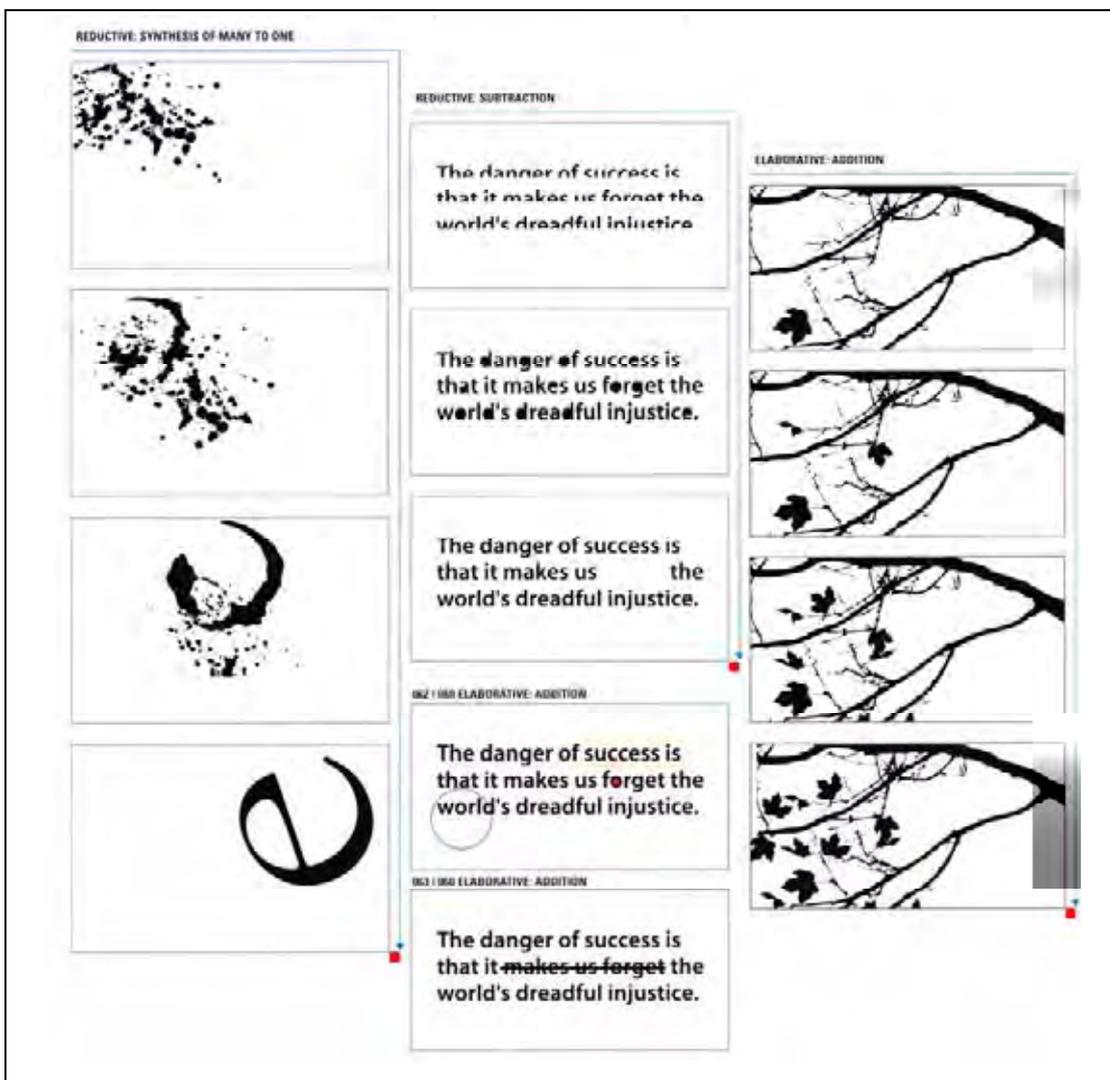
ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 58-59.

4.2.2.3.8 การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป (Transformation) เป็นการเคลื่อนที่โดยการเปลี่ยนองค์ประกอบหนึ่งไปยังอีกองค์หนึ่งโดยการเปลี่ยนรูปร่าง รวมตัว ลดรูปตัดทอน บิดเบี้ยว เป็นต้น เช่น จากภาพกราฟิกเคลื่อนไหวเปลี่ยนรูปมาเป็นตัวอักษร โดยแบ่งได้ 3 แบบ ดังนี้

Reductive เปลี่ยนรูป แบบลดรูป ตัดทอน เป็นการรวมตัวหรือแตกตัวของส่วนประกอบ จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง

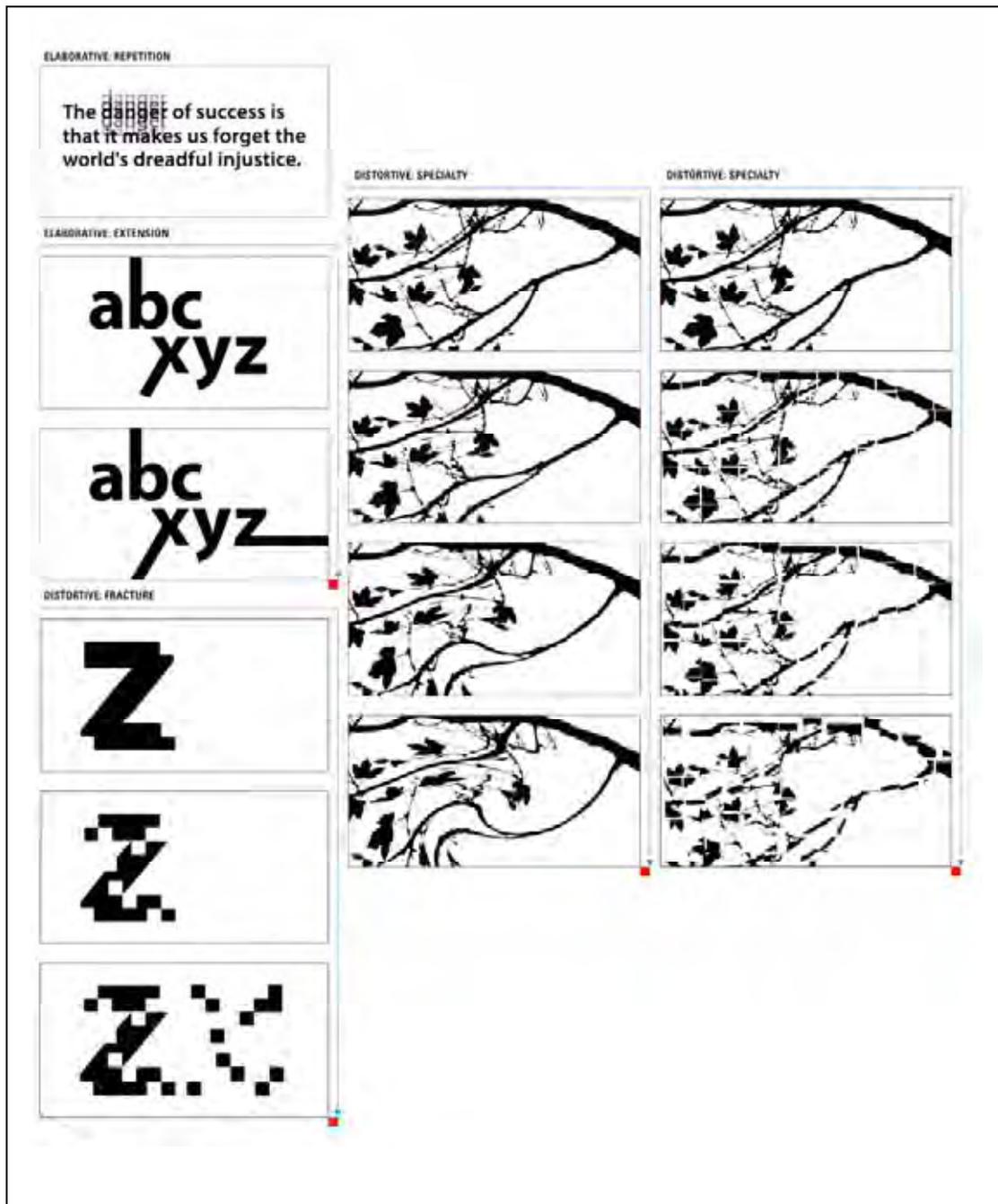
Elaborative เปลี่ยนรูป แบบเพิ่มเติม เป็นการเพิ่มส่วนประกอบจากที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้น หรือเปลี่ยนไปจากเดิมเล็กน้อย โดยยังคงสภาพองค์ประกอบเดิมอยู่ เช่น การงอกใบไม้ของ ต้นไม้เพิ่ม จากที่มีกิ่งไม้เพียงอย่างเดียว

Distortive เปลี่ยนรูป แบบทำให้ผิดรูป บิดเบี้ยว เป็นการเปลี่ยน จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง โดยให้รูปนั้นบิดเบี้ยว แดกออก



ภาพที่ 30 การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป (Transformation)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 60-61.



ภาพที่ 31 การเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป (Transformation) (ต่อ)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 60-61.

4.2.2.4 รูปแบบการใช้สี

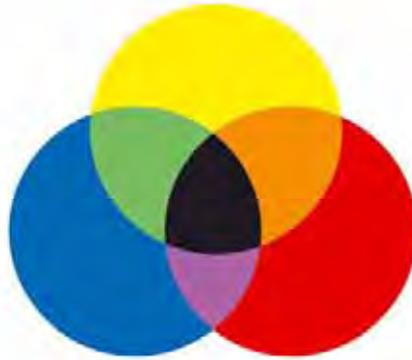
สี เป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญในการออกแบบ สีมียุทธศิลป์ในการสื่อความหมายและอารมณ์ และกระตุ้นต่อการรับรู้ ซึ่งการออกแบบมีพื้นฐานการใช้สีจะเป็นการใช้ระบบแม่สีพื้นฐาน สีที่เรามองเห็นกันทั่วไปที่เกิดจาก เนื้อสี (Hue) คือความแตกต่างของสีบริสุทธิ์ หรือสีเนื้อแท้แต่ละสี โดยแบ่งเนื้อสีได้ 2 ชนิด

สีของแสง (Colored Light) คือความแตกต่างของความยาวคลื่นของคลื่นแสงที่ตาเรามองเห็น ซึ่งเป็นแสงสีขาวทั่วไปที่เราเห็น ที่ประกอบไปด้วยความยาวคลื่นแสงต่างๆ ซ้อนทับรวมตัวกันเกิดเป็นสีอื่นต่าง จึงเรียกว่า “สีแบบบวก” โดยมีแม่สีพื้นฐาน คือ สีแดง สีเขียว สีน้ำเงิน (Red Green Blue) ซึ่ง 3 สีนี้ผสมกันจะได้สีขาวเกิดขึ้น หลักการนี้นำไปใช้กับการมองเห็นที่เกิดจากการผสมของแสง เช่น จอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ เป็นต้น ถ้าหากจะทำงานเกี่ยวกับ เว็บ ฟรีเซ็นเซอร์ที่ใช้โปรเจกเตอร์ ทีวี โทรทัศน์ ฟิล์ม กระจกสี ฟิล์มถ่ายภาพ ฟิล์มภาพยนตร์ จึงต้องเตรียมภาพที่เป็นระบบ RGB Mode



ภาพที่ 32 การผสมสีของแสง (Additive Color Mixing)

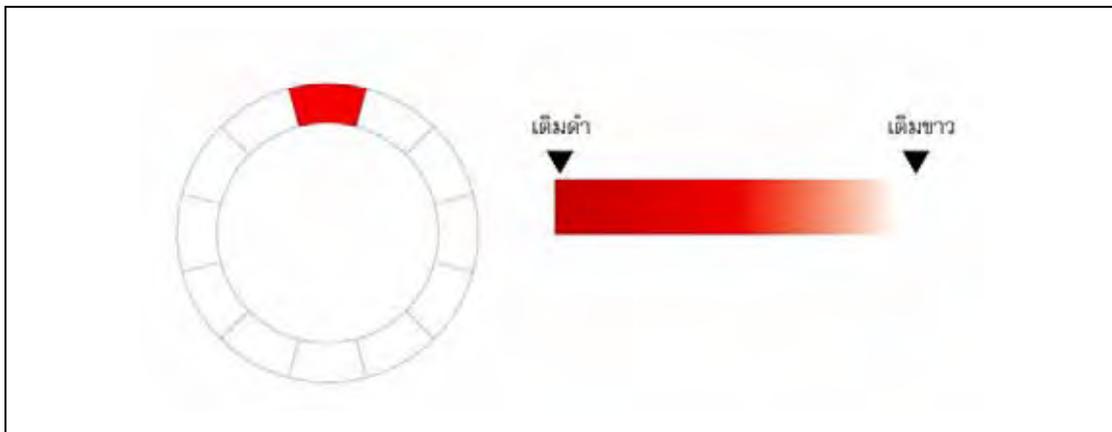
สีของสาร (Colored Pigment) คือ สีที่เรามองเห็นบนวัตถุต่างๆ ซึ่งเกิดจากการดูดซึมและสะท้อนของความยาวคลื่นแสง เป็นสีที่เกิดจากการตกกระทบของสีขาวกับวัตถุสีต่างๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกดูดกลืนไว้ และสะท้อนเพียงบางสีออกมา จึงเรียกว่า “สีแบบลบ” มีแม่สีคือ สีฟ้าแกมเขียว(Cyan) สีม่วงแดง(Magenta) สีเหลือง (Yellow) เมื่อสามสีนี้ผสมกันจะได้สีดำ (black) หลักการนี้ใช้ในการผสมสีในการพิมพ์ ที่เป็นระบบสี CMYK Mode



ภาพที่ 33 การผสมสีของสาร (Subtractive Color Mixing)

การวางโครงสี (Colour Schematic) เป็นทฤษฎีการเลือกใช้สีร่วมกันในภาพ เพื่อให้ภาพออกมาดูดี สามารถแบ่งได้ดังนี้

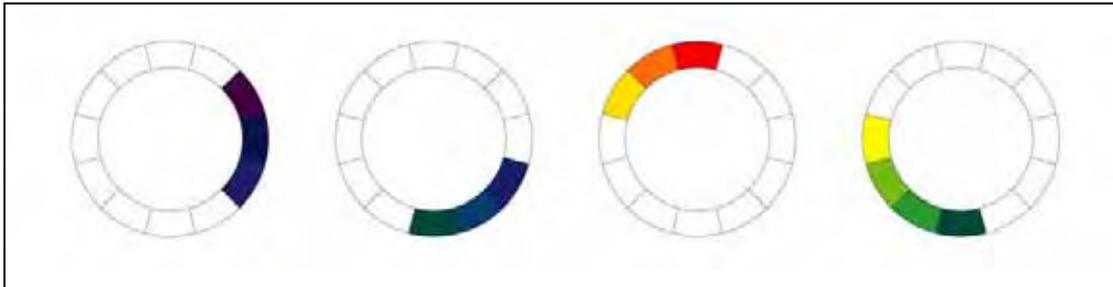
โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) คือมีเนื้อสี (Hue) เดียว แต่ให้ความแตกต่างด้วยน้ำหนักสี (Value) (เลือกแค่สีเดียวแล้วนำมาผสมขาว ผสมดำ หรือปรับค่าความสว่างเพื่อปรับเปลี่ยนน้ำหนักสี) สีเอกรงค์ให้ความรู้สึกสุขุม เรียบร้อย เป็นสากล ไม่ฉูดฉาดสะดุดตา



ภาพที่ 34 โครงสีเอกรงค์ (Monochrome)

ที่มา : โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2545), 92.

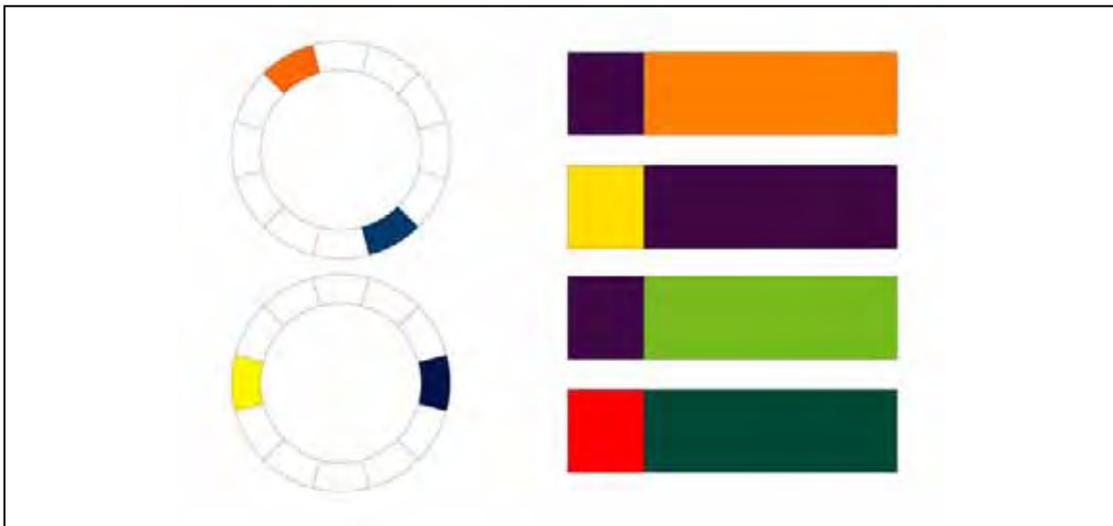
โครงสีข้างเคียง (Analogous) คือสีที่อยู่ติดกัน อยู่ข้างเดียวในวงจรัส จะเป็นทีละ 2 หรือ 3 สีหรือบางทีอาจใช้ได้ถึง 4 สี แต่ไม่ควรเกินมากกว่านี้ เพราะสีอาจหลุดจากความใกล้เคียงได้



ภาพที่ 35 โครงสีข้างเคียง (Analogous)

ที่มา : ไสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2545), 94.

โครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) คือสีที่อยู่ตรงข้ามในวงจรัส การใช้สีคู่ตรงข้ามทำให้งานนั้นสะดุดตาในการมอง แต่ต้องระวังการแบ่งสัดส่วนในการใช้สี เพราะจะทำให้งานไม่มีเอกภาพ เพราะฉะนั้นควรแบ่งสัดส่วนของสีใดสีหนึ่งให้มากกว่า



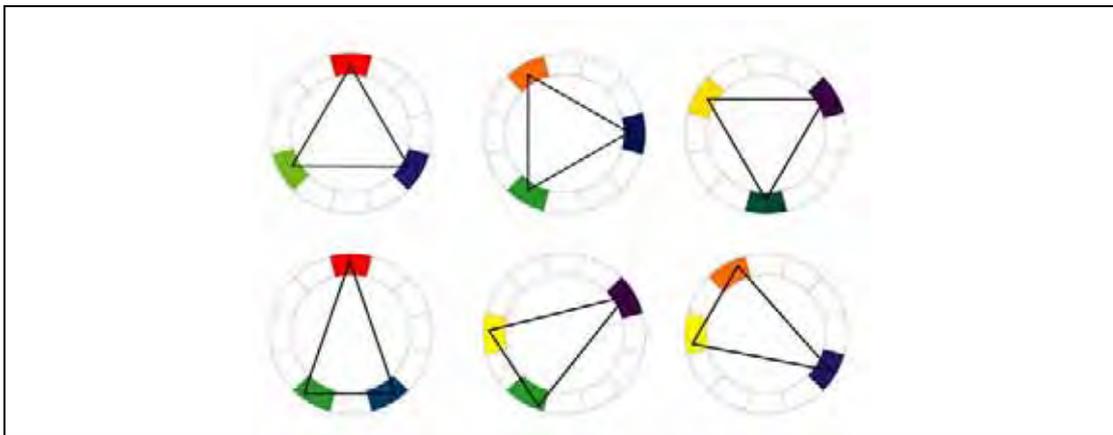
ภาพที่ 36 โครงสีคู่ตรงข้าม (Complements)

ที่มา : ไสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2545), 97-98.

โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads) เป็นการใช้สี 3 สีในช่วงห่างระหว่างสี ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 แบบ ได้แก่

สีแบบสามเหลี่ยมด้านเท่า เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 3 สีเท่ากัน ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สามเหลี่ยมด้านเท่า

สีแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 3 สีไม่เท่ากัน คือช่วงห่างสี 2 ช่วงเท่ากัน แต่อีกอันหนึ่งช่วงห่างจะยาวกว่า ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สามเหลี่ยมหน้าจั่ว



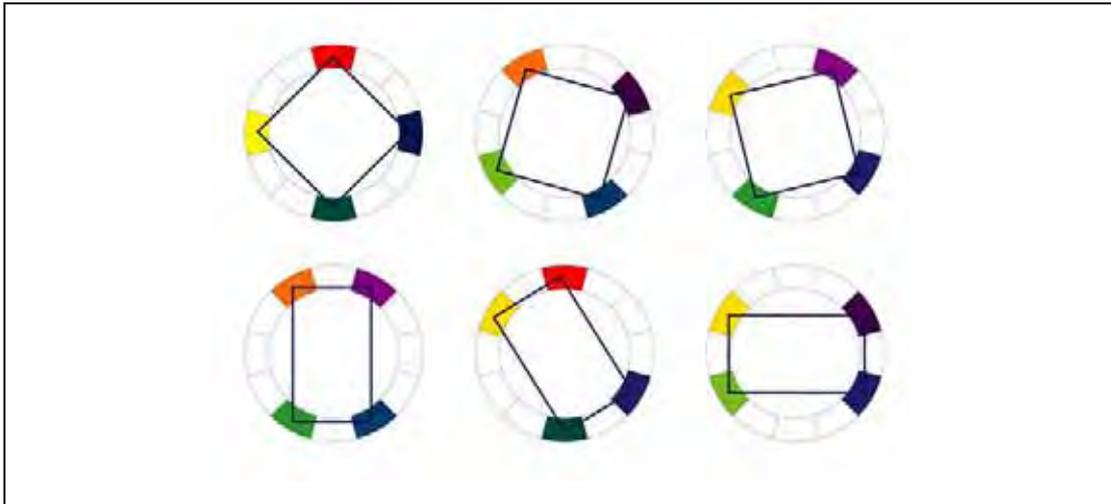
ภาพที่ 37 โครงสี 3 เหลี่ยม (Triads)

ที่มา : โสรัช นันทวัชรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ : บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2545), 100.

โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads) เป็นการใช้สี 4 สีในช่วงห่างระหว่างสี ซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะได้แก่

สีแบบสี่เหลี่ยมจัตุรัส เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 4 สีเท่ากัน ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สี่เหลี่ยมด้านเท่า

สีแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า เป็นการใช้สีในช่วงระหว่างสีทั้ง 4 สีไม่เท่ากัน คือช่วงห่างสี 2 อันจะเป็นช่วงสั้น แต่อีก 2 อันหนึ่งช่วงห่างจะยาวกว่า ถ้าลากเส้นระหว่างสี เราจะได้ สี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 38 โครงสี 4 เหลี่ยม (Tetrads)

ที่มา : โสรัชช นันทวีชรรวิบูลย์, Be Graphic เส้นทางกราฟิกดีไซน์เนอร์ (กรุงเทพฯ: บริษัท พิมพ์ดี จำกัด, 2545), 103.

โทนสีโดยรวมของภาพ (Color Image) แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

- Vivid Tone คือ การใช้สีระดับสดเข้ม
- Bright Tone คือ การใช้สีระดับสดสว่าง
- Subdued Tone คือ การใช้สีระดับหม่น
- Dark Tone คือ การใช้สีระดับมืด

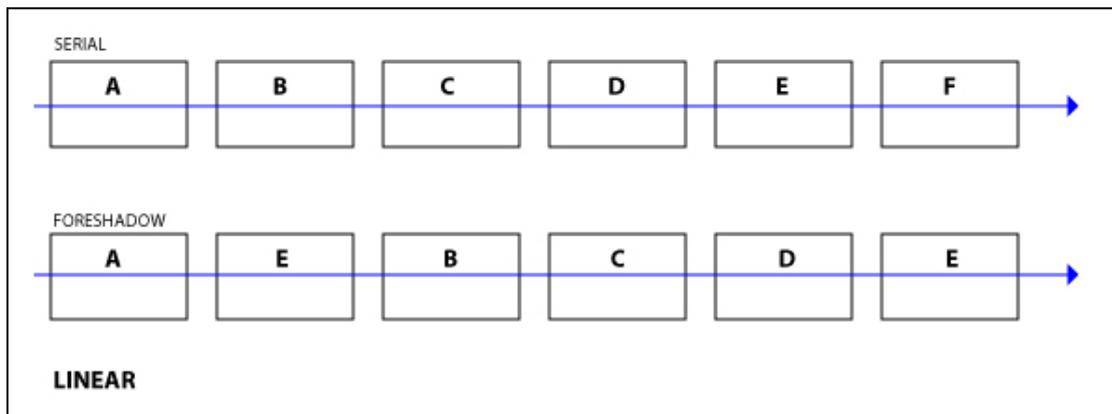
4.2.3 การตัดต่อภาพและการลำดับภาพ (Editing) การตัดต่อภาพเพื่อเชื่อมต่อ ร้อยเรียงภาพหรือเสียงระหว่างฉาก หรือตอนในภาพยนตร์เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงในการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์ มีดังนี้

4.2.3.1 การตัดต่อภาพ (Editing)

โครงสร้างการตัดต่อภาพ (structure)การตัดต่อภาพ หรือที่เรียกว่า การลำดับภาพของภาพยนตร์ แบ่งออกได้ดังนี้

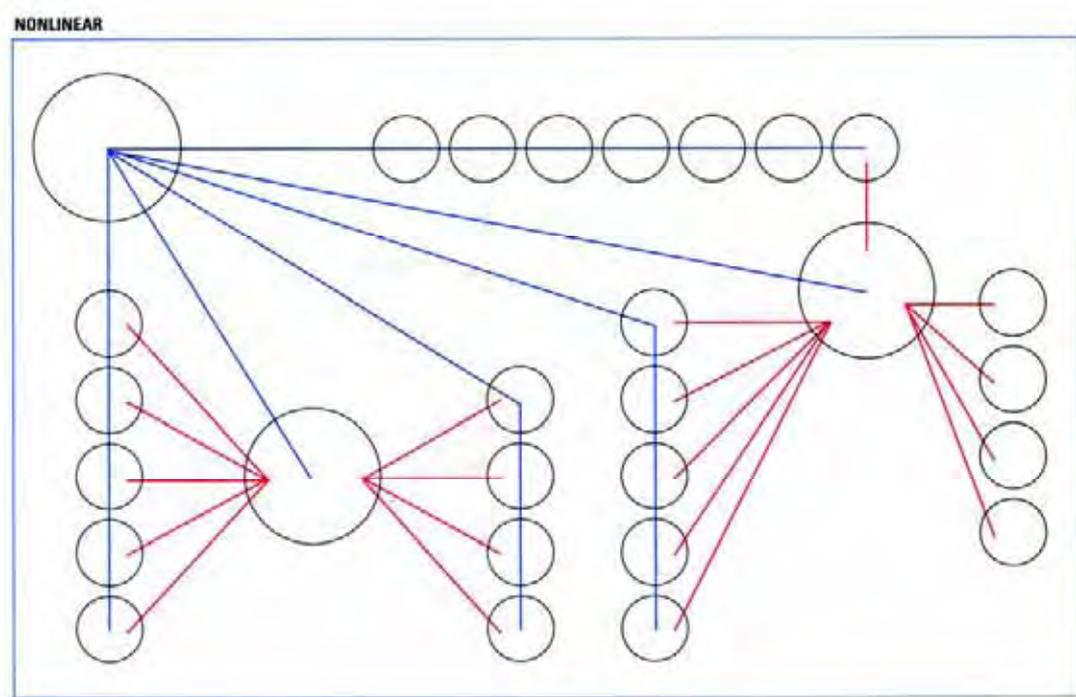
Linear หรือ Continuity Cutting เป็นการลำดับภาพที่มี action ของตัวแสดง ต่อเนื่องกันไปในเวลาและสถานที่เดียวกัน เพื่อแสดงออกให้เห็นบทบาทของตัวเอกในเรื่อง

NonLinear หรือ Dynamic Cutting เป็นการลำดับภาพที่ ซ้ำๆ แต่ละซ้ำๆ ไม่ ต่อเนื่องกันอาจแตกต่างกันในเรื่องของเวลา หรือสถานที่ แต่นำมาต่อกันโดยทำให้เกิดการต่อเนื่อง



ภาพแผนภูมิที่ 2 รูปแบบการนำเสนอแบบ Linear

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 62.



ภาพแผนภูมิที่ 3 รูปแบบการนำเสนอแบบ NonLinear

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 62.

4.2.3.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

4.2.3.1.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition) ซึ่งแบ่งได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

แบบซ้อนทับกัน (Layer) เป็นลักษณะภาพที่มี action 2 หรือ 3 action มาเล่นซ้อนทับกัน อย่างต่อเนื่องกันไปในเวลาเดียวกันและใน sequence เดียวกัน เช่น ตัวหนังสือ (type) ที่เคลื่อนไหวในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ไปซ้อนทับ กับภาพเคลื่อนไหว (Image) ที่เป็นส่วนพื้นหลัง (Background) เล่นไปพร้อมๆกัน

แบบสลับเหตุการณ์ (Sequential) เป็นการลำดับภาพแบบสลับเหตุการณ์ เป็นการเล่นแบบ action สลับอีก action ไปมา โดยที่แต่ละ action นั้น ยังคงมีความต่อเนื่องกันไป และอาจมีเนื้อหาที่คล้ายตามกัน หรือไม่คล้ายตามกันก็ได้ เช่น การเคลื่อนไหวของ action ตัวหนังสือสีดำ (type) บนพื้นหลังสีขาว ตัดสลับ กับภาพเคลื่อนไหวของแมวที่เป็นภาพเคลื่อนไหวที่เป็นอีก action หนึ่ง

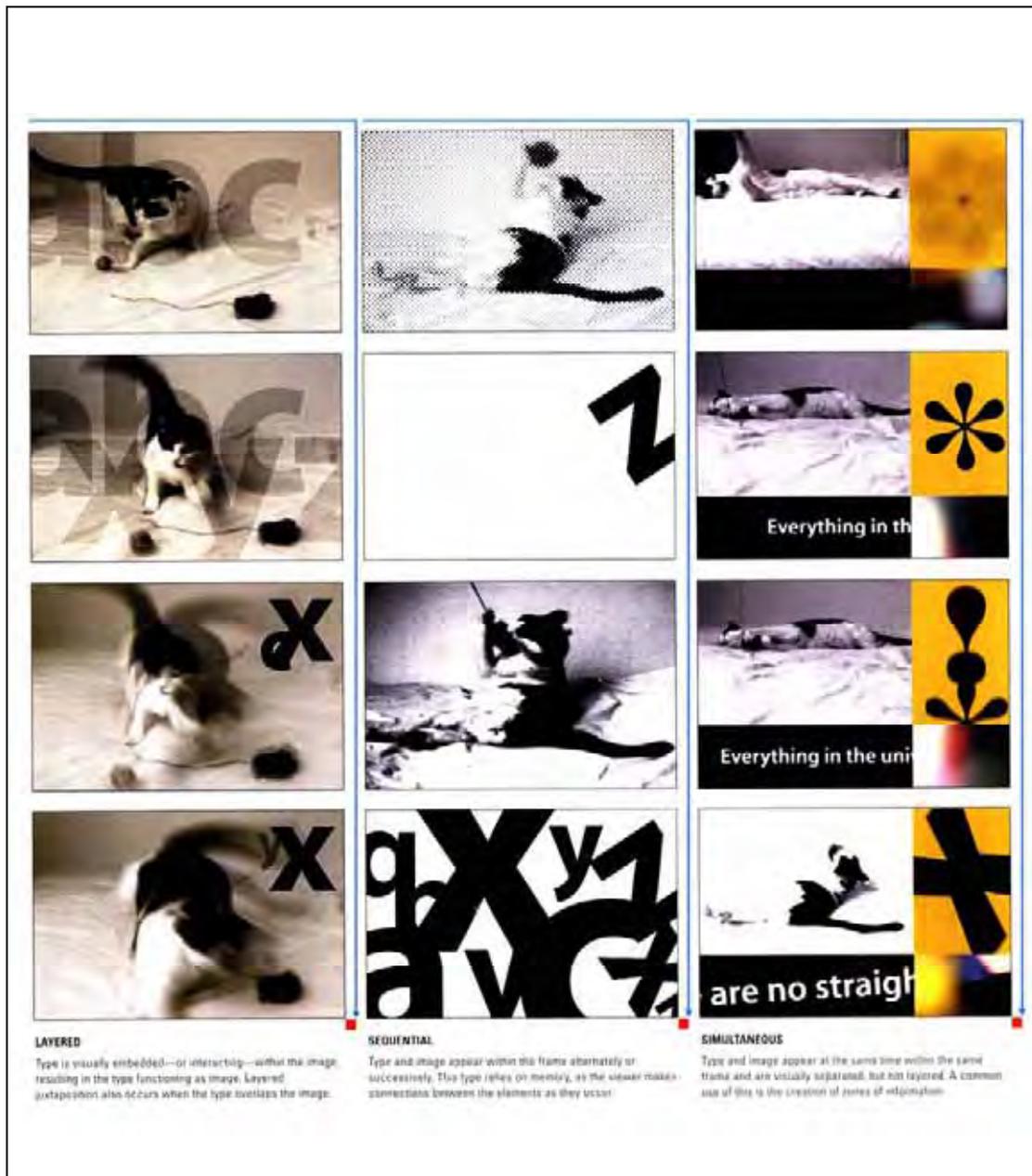
แบบแบ่งขอบเขต (Simultaneous) คือ แบบแบ่งโซนเล่นพร้อมกัน เป็นการเล่น action 2 หรือ 3 action ไปพร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกัน โดยที่มีการแบ่งขอบเขตหรือโซน ของกรอบภาพเป็นส่วนๆ แต่ไม่มีการซ้อนทับกันแบบ layer เช่น ภาพเคลื่อนไหวของแมวยู่มุมบนซ้าย ส่วนของตัวหนังสือ (type) ที่เคลื่อนไหว นั้นอยู่ด้านล่างของกรอบ ส่วนของภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (motion graphic) อยู่ด้านขวาของกรอบ โดนที่แต่ละส่วนแสดง action ของตัวเองไปพร้อมกัน

4.2.3.1.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับความสำคัญ (Hierarchy) ซึ่งจะมีส่วนประกอบ คือ ภาพ (Image) ข้อความ (Text) และ เสียง (Audio) โดยที่ส่วนประกอบนี้ จะมีความสัมพันธ์ผสมผสานกันทางการเคลื่อนไหวและ action โดยที่ขึ้นอยู่กับจะให้ความสำคัญส่วนประกอบใดให้เด่นชัด หรือให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย ซึ่งแบ่งได้ 4 ลักษณะดังนี้

แบบ Image-Dominant เป็นการให้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย โดยมีส่วนประกอบอื่นเป็นส่วนประกอบรองลงมา

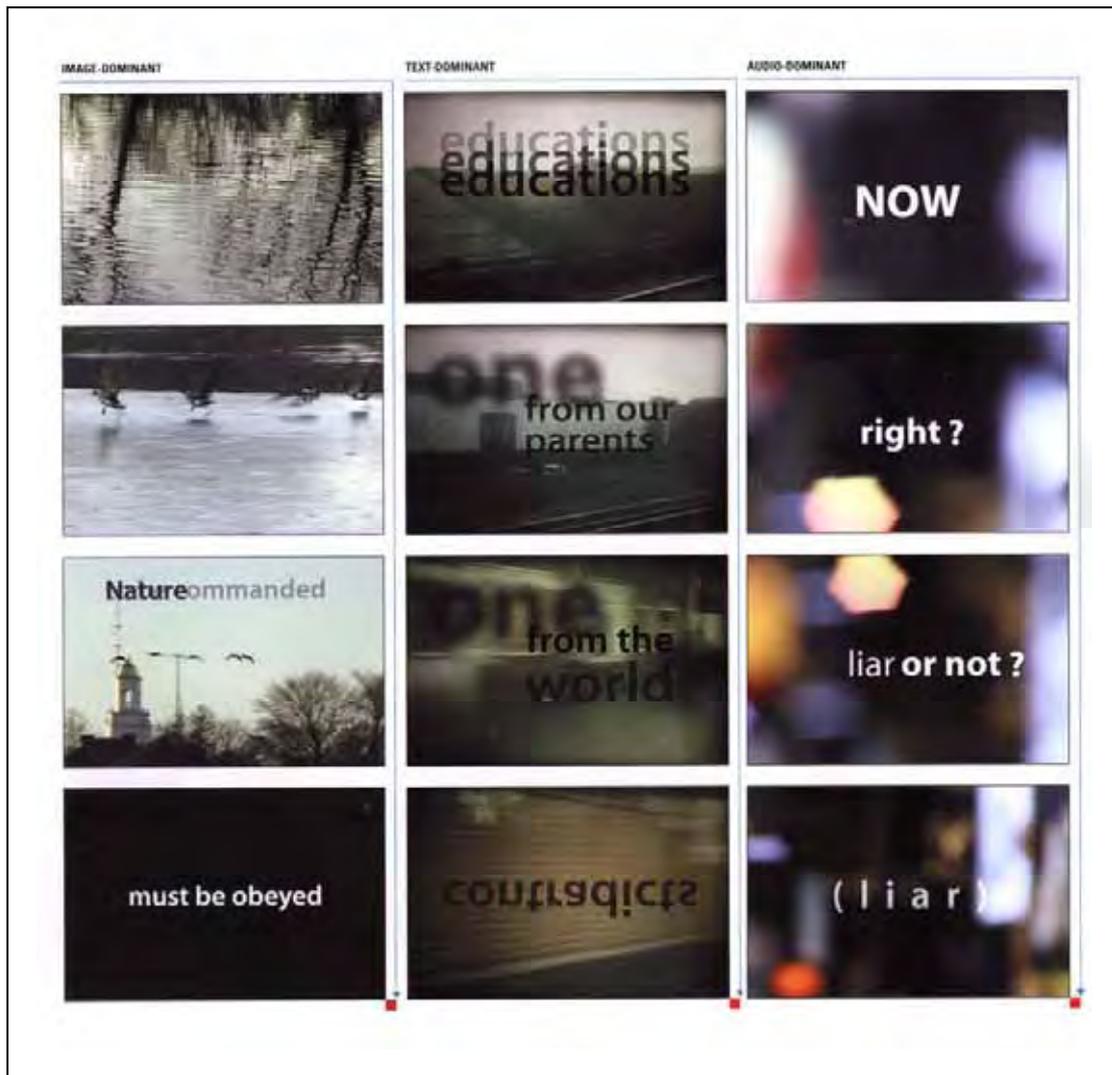
แบบ Text - Dominant เป็นการให้ ข้อความ (Text) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย โดยมีส่วนประกอบอื่นเป็นส่วนประกอบรองลงมา

แบบ Audio- Dominant เป็นการให้ เสียง (Audio) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย โดยมีส่วนประกอบอื่นเป็นส่วนประกอบรองลงมา



ภาพที่ 39 การลำดับภาพแบบ Juxtaposition

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 63.



ภาพที่ 40 ลักษณะการลำดับภาพ Hierarchy แบบ Image-Dominant และ Text – Dominant, Audio- Dominant

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 64.

แบบ Synthesis of Dominant เป็นการนำส่วนประกอบทั้งหมดมาประสมกัน โดยที่ให้ความสำคัญทุกส่วนประกอบ ซึ่งจะมี 2 ลักษณะ ลักษณะแรกเป็นแบบ Parallel Synthesis เป็นการรวมส่วนประกอบที่แต่ละตัวที่สื่อความหมายไปทางเดียวกัน มีผลเสริมกัน ถ้าขาดส่วนประกอบตัวใดตัวหนึ่งไป ก็ยังสามารถ สื่อความหมายนั้นได้อยู่ ลักษณะที่ สอง คือ Integrated Synthesis เป็นการรวมส่วนประกอบที่แต่ละตัวที่สื่อความหมายแบบพึ่งพากัน ถ้าขาดส่วนประกอบใดส่วนประกอบหนึ่ง จะทำให้การสื่อความหมายนั้นผิดไป หรือไม่ครบ



ภาพที่ 41 การลำดับภาพ Hierarchy แบบ Synthesis of Dominant

ที่มา : Woolman , *Motion design* (Switzerland : RotoVision, 2004) , 65.

4.2.3.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นการใช้เทคนิคพิเศษในการสร้างสรรค์ภาพ เพื่อเชื่อมต่อระหว่างภาพที่ติดต่อกันในแต่ละฉาก หรือการเปลี่ยนภาพจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่ง เพื่อให้สื่อเนื้อหา และอารมณ์โดยไม่สะดุด สามารถแบ่งได้ดังนี้

4.2.3.3.1 การเปลี่ยนผ่านภาพตัดชน (Cut) เป็นการเปลี่ยนภาพจากฉากหนึ่งไปอีกฉากหนึ่งโดยวิธีตัดชนกัน อย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีการต่อเนื่องอย่างรวดเร็ว (Quick-Cut)

4.2.3.3.2 การเปลี่ยนผ่านภาพจางออก (Fade) แบ่งได้เป็น 2 ประเภท ภาพจางเข้า (Fade in) คือ การสร้างภาพให้ค่อยๆ ปรากฏขึ้นจากพื้นสีดำจนปรากฏภาพชัดเจน

ภาพจางออก (Fade out) คือ ภาพที่ปรากฏบนจอจะค่อยๆ มีดจจนจุดเป็นสีดำ และจะใช้เมื่อปิดเรื่องหรือปิดตอน

4.2.3.3.3 การเปลี่ยนผ่านภาพจางซ้อน (Dissolve) คือ การเปลี่ยนภาพให้ภาพหนึ่งค่อยๆ หายไปในขณะที่อีกภาพหนึ่งค่อยๆ ปรากฏขึ้นเป็นภาพซ้อนกันอยู่ชั่วขณะ มักใช้สำหรับเปลี่ยนฉากและเหตุการณ์ ทำให้เกิดความรวดเร็ว และกระชับในภาพยนตร์ แบ่งได้ 3 ลักษณะดังนี้

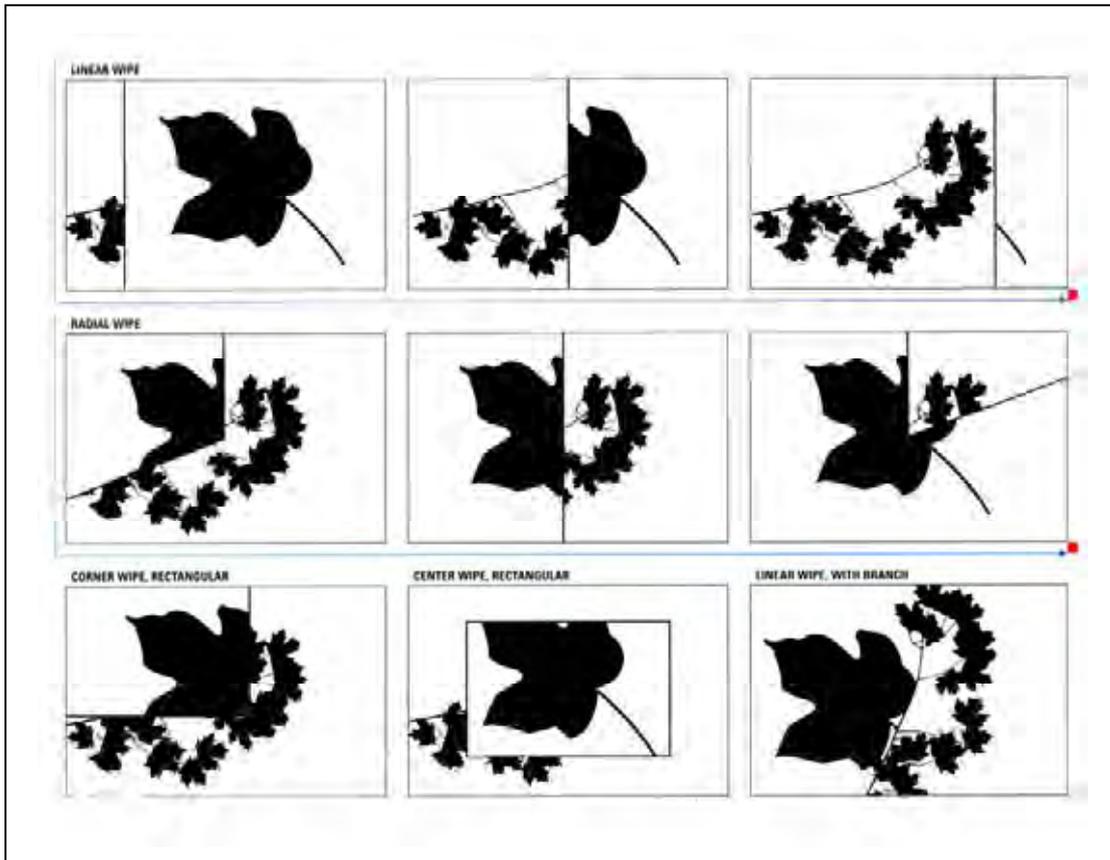
ภาพจางซ้อนคู่ (Matched dissolve) เป็นการใช้ภาพจางซ้อนเชื่อมฉากสองฉากที่มีรูปทรง (Form) การเคลื่อนไหว (Motion) หรือเนื้อหาที่คล้ายคลึงกัน ทำให้การเปลี่ยนฉากเป็นไปอย่างราบรื่นทั้งด้านภาพและการเล่าเรื่อง

ภาพจางซ้อนบิดเบือน (Distorted Dissolve) เป็นการใช้ภาพเพื่อแสดงความคิดย้อนอดีตหรือสภาพจิตใจและประสาทที่ผิดปกติ ภาพจางซ้อนชนิดนี้จะผสมผสานภาพที่มีลักษณะผิดปกติไปจากเดิม เช่น ภาพอาจสั้นไหว เต็ม เขย่า บิดเบี้ยว หมุน เบรคหรือไม่ชัด ในฉากที่ต้องการแสดงถึงสภาวะจิตใจได้สำนึกของตัวนักแสดง การคิดย้อนอดีต หรือสภาพจิตใจที่ผิดปกติจากการเสพลิงมีนเมา เป็นต้น

ภาพจางซ้อนตรึงนิ่ง (Frozen dissolve) เป็นการให้ภาพสุดท้ายในฉากแรกและภาพแรกในฉากต่อไปหยุดนิ่งๆ ในขณะที่ภาพจางซ้อนทำให้เห็นทุกอย่างบนจอหยุดนิ่งในระหว่างที่ภาพกำลังเปลี่ยนไป เทคนิคนี้นิยมใช้กับการเปลี่ยนจากภาพเขียนเป็นภาพวาด หรือภาพวาดภาพเขียนกลับมีชีวิตชีวาขึ้นมา

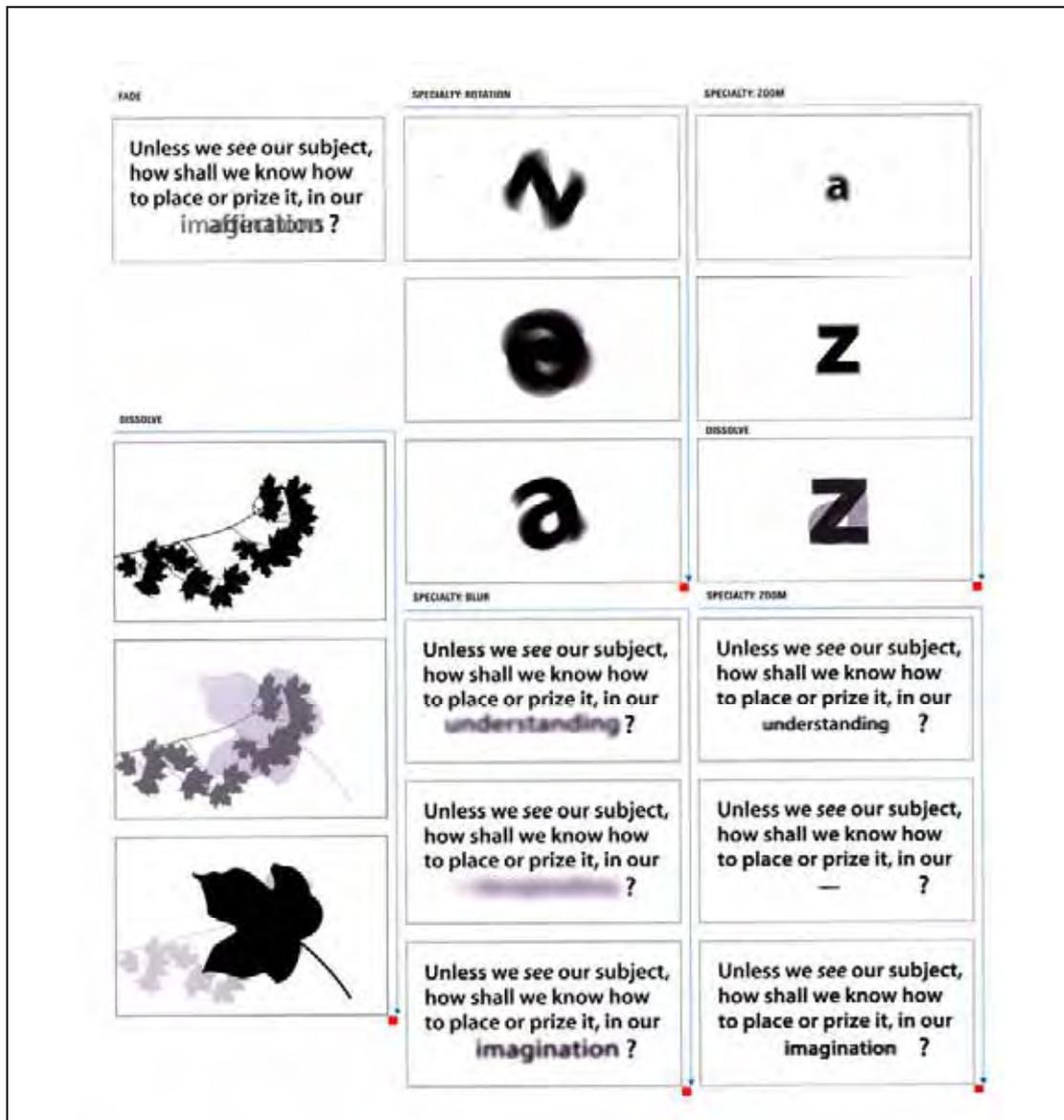
4.2.3.3.4 การเปลี่ยนผ่านภาพกวาดภาพ (wipe) คือ เทคนิคที่ใช้เปลี่ยนฉากหนึ่งไปอีกฉากใหม่ โดยใช้ภาพใหม่กวาดภาพเก่าออกจากจอ ซึ่งการกวาดภาพมีหลายลักษณะ เช่น การกวาดภาพเก่าออกจากซ้ายไปขวา หรือจากขวาไปซ้าย จากมุมหนึ่งไปอีกมุม หรือจากจุดกึ่งกลางภาพแล้วภาพใหม่ค่อยๆ ขยายใหญ่เพื่อไล่ภาพเก่า เป็นต้น

4.2.3.3.5 การเปลี่ยนภาพแบบพิเศษ (Specialty) คือ การเปลี่ยนภาพโดยใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพเข้ามาช่วยในการเปลี่ยนภาพ หรือผสมผสานกับเทคนิคการเปลี่ยนภาพอื่นๆ เช่น การขยายเข้าออก (Zoom) การทำให้พร่ามัว (Blur) การหมุนของภาพ (Rotation)



ภาพที่ 42 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 66-67.



ภาพที่ 43 ลักษณะการเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) (ต่อ)

ที่มา : Woolman , Motion design (Switzerland : RotoVision, 2004) , 66-67.

4.2.4 รูปแบบการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique)

นอกจากการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ผ่านภาพและเสียงในภาพยนตร์แล้ว ยังมีเทคโนโลยีต่างๆ ในการนำเสนอที่ช่วยเสริมทำให้ภาพยนตร์นั้นน่าสนใจ แปลกใหม่และสมบูรณ์ น่าเชื่อถือครบถ้วนตามที่ผู้นำนอนั้นต้องการสื่อ การนำเสนอในปัจจุบันที่พบเห็นที่เข้ามาช่วยในการเสริมในการเล่าเรื่องภาพยนตร์ให้น่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นเทคนิคในเรื่องของภาพที่ผู้กำกับนำเสนองานเล่าเรื่องในรูปแบบต่างๆ สามารถแบ่งได้ดังนี้

4.2.4.1 เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นมุมมองเป็นสองมิติที่เกิดจากการวาดหรือฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงจนเป็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ด้วยความเร็ว 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป แบ่งได้ 2 แบบ ดังนี้

2D Drawing for Animation คือ การสร้างภาพด้วยการวาดภาพนิ่งสองมิติด้วยมือที่ละเฟรมในท่าทาง รูปทรง ให้มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง หรือภาพยนตร์

2D Flash for Animation หรือ 2D CGI (Computer-generated Animation) คือ การสร้างภาพด้วยการวาดภาพนิ่งสองมิติ โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างโปรแกรมในการวาดภาพ และทำการเคลื่อนไหวให้ต่อเนื่องจนเป็นภาพเคลื่อนไหวหรือภาพยนตร์

4.2.4.2 เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) คือ ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นมุมมองเป็นสามมิติ ที่มีความลึก แสงเงา สามารถแบ่งได้ 2 แบบ ดังนี้

3D Stop-motion Animation คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยสิ่งของ เช่น ดินปั้น กระดาษพับ ตุ๊กตา ฯลฯ นำมาจัดท่าทางแล้วทำการจับภาพนิ่งที่ละเฟรมในการจัดท่วงท่า จนเป็นภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องหรือภาพยนตร์

3D CGI (Computer-generated Animation) คือ การสร้างภาพด้วยการวาดภาพสามมิติ โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างโปรแกรมในการวาดภาพ แล้วนำมาซ้อนภาพในฟิล์มภาพยนตร์ และ นอกจากใช้ในการสร้างหรือจำลองภาพเคลื่อนไหวแล้วยังสามารถ สร้างมุกกล่องจำลอง หรือ effect ในภาพยนตร์ มาใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีคุณภาพความละเอียดของภาพสูง

4.2.4.3 เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้เทคนิคหลายๆ รูปแบบ นำมาผสมผสานจนเกิดภาพเคลื่อนไหว หรือภาพยนตร์ที่น่าสนใจ แปลกใหม่ เช่นเทคนิค 2D Animation, 3D Animation ผสมผสานกับฟิล์มภาพยนตร์

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์

ในข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ จะกล่าวในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีและความหมายในการรับรู้และอารมณ์ในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์
2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์

1. ทฤษฎีและความหมายการรับรู้และอารมณ์ในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์

1.1 แนวความคิดเกี่ยวกับการรับรู้

การรับรู้ (Perception) คือ การตีความหมายจากการสัมผัส (sensation) ในการรับรู้ นั้น เราไม่เพียงแต่มองเห็น ได้ยินได้กลิ่นเท่านั้น แต่เราต้องรับรู้ได้ว่า วัตถุหรือสิ่งเรารับรู้นั้นคืออะไร มีรูปร่างอย่างไร อยู่ทิศทางใด ทั้งหมดที่เราบอกได้นี้เป็นการใส่ความหมายให้กับสิ่งต่างๆ ที่ผ่านเข้ามาในการรับสัมผัส

ในแง่ของพฤติกรรม การรับรู้เป็นขบวนการที่เกิดระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ดังแผนภูมิที่ 4

Stimulus (สิ่งเร้า) → Perception (การรับรู้) → Response (การตอบสนอง)

แผนภูมิที่ 4 ขบวนการที่เกิดระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

ที่มา : เดิมศักดิ์ คทวนิช, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2546), 130.

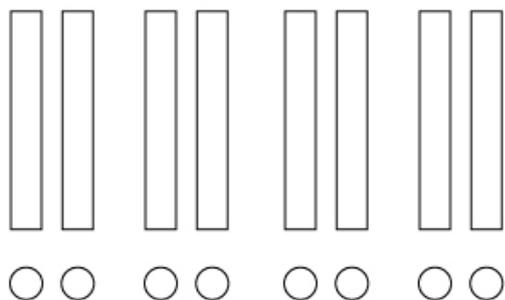
ดังนั้น การรับรู้เป็นขบวนการที่เรามีประสบการณ์กับวัตถุ หรือเหตุการณ์ต่างๆ โดยอาศัยอวัยวะรับสัมผัส

1.1.1 องค์ประกอบการรับรู้

องค์ประกอบการรับรู้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระบบสัมผัสและสภาวะของจิตใจของแต่ละคน สามารถแบ่งได้เป็น 2 อย่าง ดังนี้ (Kendler, howard, H., op . cit., pp.125-127 อ้างถึงใน สุชา จันทร์เอม 2541 :122)

1.1.1.1 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้า มีหลักเกณฑ์ในการที่คนเรามีแนวโน้มที่จัดภาพที่เรามองเห็น โดยจัดกลุ่มวัตถุตามหลักเกณฑ์ตามนี้

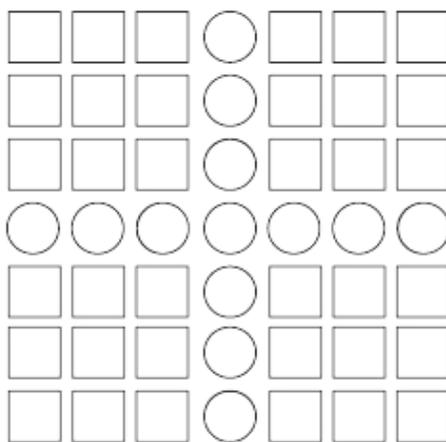
Nearness or proximity คือ คนเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งที่ใกล้กันให้เป็นภาพเดียวกัน หรือหมวดเดียวกัน



ภาพที่ 44 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Nearness or proximity

ที่มา : สุชา จันทร์เอม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 122.

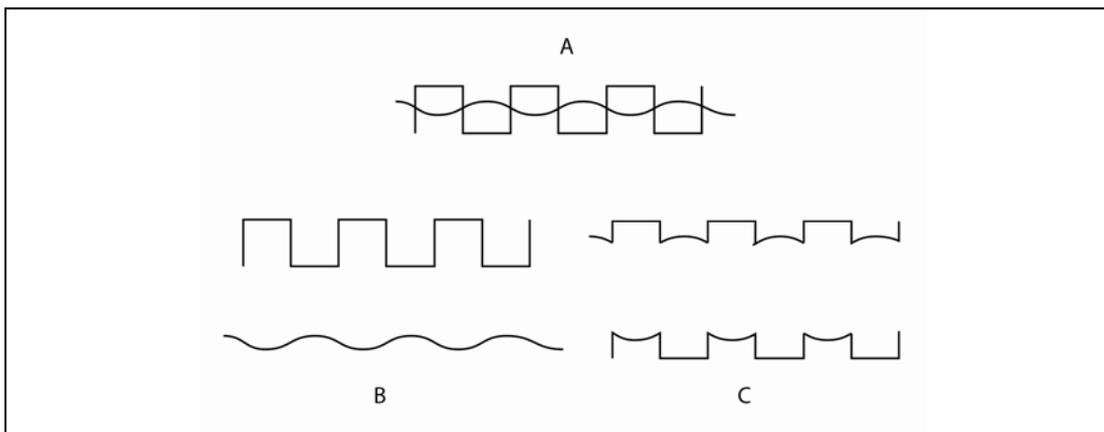
Similarity คือ ภาพของเส้นหรือจุดที่เหมือนกัน เราจะรับรู้มันเข้าเป็นภาพเดียวกัน หรือกลุ่มเดียวกัน



ภาพที่ 45 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Similarity

ที่มา : สุชา จันทร์เอม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 122.

Continuity ความต่อเนื่อง การรวมกลุ่มเกิดจากสิ่งเร้ามีทิศทางไปทางเดียวกัน

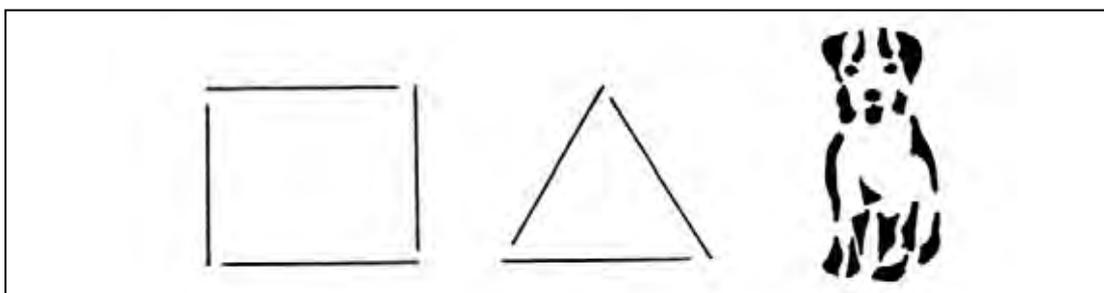


ภาพที่ 46 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Continuity

รูป A เป็นเส้นคดกับเส้นทแยงมุม ถ้าแยกออกมา ก็จะเป็นรูป B กับ C

ที่มา : สุชา จันทรเอม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 123

Closure คือ ภาพที่ใกล้จะสมบูรณ์ หรือขาดความสมบูรณ์ไปเพียงเล็กน้อย เรามีแนวโน้มที่จะต่อเติมส่วนที่ขาดหายไปของภาพให้เกิดความสมบูรณ์ได้



ภาพที่ 47 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Closure

ที่มา : สุชา จันทรเอม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 123.

Figure หรือ ground การที่เรามองเห็นสิ่งต่างๆเป็นรูปได้ เพราะเส้นต่างๆที่มาประกอบกันขึ้นเป็นรูปนั้นมาตัดกับพื้น แต่การจัดหมวดหมู่ของภาพและพื้น (Figure หรือ ground) ไม่จำเป็นต้องเกิดจากเส้นเสมอไป แต่อาจเกิดจากการตัดกันของสีก็ได้ ส่วนที่รับรู้จะเด่นเป็นภาพลอยออกมา ส่วนที่เป็นพื้น เรียกว่า แบคกราวนด์ แต่ในบางครั้งเราสามารถมองเห็นภาพและพื้นสลับกันได้ สรุปรูป Figure ก็คือวัตถุเด่นขึ้นมา และทำให้เราได้รับรู้ก่อน



ภาพที่ 48 การจัดหมวดหมู่ของวัตถุสิ่งเร้าแบบ Figure หรือ ground

1.1.1.2 คุณลักษณะของผู้รับสาร การที่ได้รับรู้ในสิ่งต่างรอบตัวเรานั้น นอกจากการจัดหมวดหมู่ของวัตถุที่เป็นสิ่งเร้าแล้ว ยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของผู้รับรู้ ซึ่งมีอิทธิพลที่ทำให้คุณลักษณะของผู้รับรู้ แตกต่างกันไป สามารถสรุป ดังต่อไปนี้ (สุชา จันทรเอม 2541: 124)

ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ เดิม อันได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้เคยกระทำมาแล้วในอดีต ประสบการณ์เดิมนี้อาจมีปริมาณมาก และเป็นความรู้ที่ถูกต้อง ชัดเจนแน่นอนซึ่งช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัส

ความต้องการ ทางร่างกาย ความต้องการและสนใจขณะนั้น มีความสำคัญไม่น้อยต่อการตีความหมายจากการรับสัมผัสเช่นเดียวกัน ถ้าคนเรามีความต้องการและสนใจต่อสิ่งใด ก็จะมี ความตั้งใจแน่วแน่ มีความสังเกตพิจารณาสิ่งนั้นอย่างละเอียดถี่ถ้วน ซึ่งก่อให้เกิดการตีความหมายอย่างถูกต้องได้

อิทธิพลของสังคม (Social Factor) สภาพแวดล้อมและลักษณะของสิ่งเร้าที่มาเร้า ถ้าคนเราอยู่ในสภาพแวดล้อมดี ย่อมทำให้จิตใจแจ่มใส ปลอดโปร่ง และถ้าสิ่งเร้าเป็นสิ่งที่สนใจด้วยแล้ว ย่อมช่วยในการตีความหมายจากการรับสัมผัสได้เป็นอย่างดีการที่บุคคลจะสามารถรับรู้และแสดงการรับรู้ได้อย่างดีจะต้องอาศัยสิ่งเร้า การรับสัมผัส การตีความจากการรับสัมผัส และประสบการณ์เดิมเพื่อตีความหมาย ถ้าหากการรับสัมผัสต่างๆ บกพร่องหรือขาดสิ่งหนึ่งสิ่งใดไป เช่น หู ตา จมูก ลิ้น ผิวหนัง เป็นต้น ก็จะทำให้การรับรู้ที่ขาดความสมบูรณ์ไปได้

1.1.2 อิทธิพลต่อการรับรู้

องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของคน มีดังต่อไปนี้

1.1.2.1 ความตั้งใจ (Attention) สิ่งที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจสามารถแบ่งได้ ดังนี้ (Ibin ., pp.210-213, อ้างถึงในสุชา จันทรเอม 2541 : 129)

1.1.2.1.1 สิ่งเร้าจากภายนอก เกิดจากสิ่งเร้าที่ดึงดูดความตั้งใจของคน แบ่งออกได้เป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

ขนาด เช่น ของที่มีขนาดใหญ่ ป้ายโฆษณาที่มีขนาดใหญ่ ย่อมดึงดูดได้ดีกว่าป้ายโฆษณาเล็ก

ระดับความเข้มหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า เช่น ความสว่างของหลอดไฟ ความดังของเสียงที่ดัง

การกระทำซ้ำๆ เช่น เสียงแตรที่ดังซ้ำๆ หรือ แสงไฟที่กระพริบ

การเคลื่อนที่หรือการเปลี่ยนระดับ เป็นการเคลื่อนไหวกว้างจากแสงไฟกระพริบของหลอดไฟบนป้ายโฆษณา หรือเสียงวิทยุที่เปิดแผ่วๆแล้วเปิดดังในทันที หรือ เสียงที่ดังแล้วลดเสียงแบบทันทีทันใด

การตัดกัน (contrast) ไม่ว่าจะเป็นขนาดตัวหนังสือที่ใหญ่ขึ้น หรือความเข้มสีที่โดดเด่นจากกลุ่ม

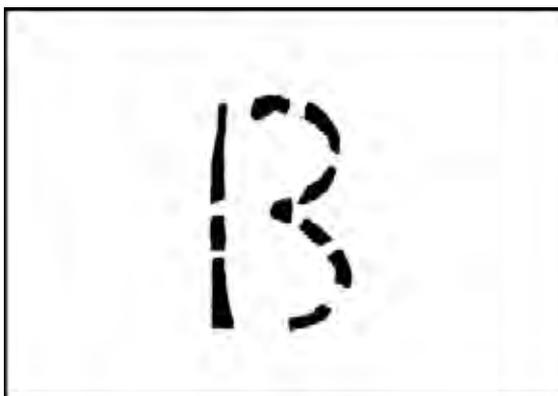
สี สีแต่ละสีมีความสามารถในการดึงดูดสายตาคนได้ไม่เท่ากัน ส่วนมากความยาวคลื่นสียาว เช่น สีแดง สีเหลืองจะดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสีที่มีช่วงคลื่นสั้น เช่น สีม่วง สีฟ้า

1.1.2.1.2 สิ่งเร้าภายใน เกิดจากความรู้สึกจากภายใน ที่เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งเร้าภายในแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

ความสนใจชั่วขณะ (Momentary interest) ได้แก่ ความสนใจในขณะนั้นๆ เช่น การเฝ้าดูนักกีฬาที่กำลังปล่อยตัว เสียงนกหวีด ที่โกลั้หมดเวลา

ความสนใจที่ติดเป็นนิสัย (Habitual interest) คือความสนใจเดิมที่บุคคลมีจนติดเป็นนิสัย เช่น มารดานอนหลับไม่ได้ยินเสียงวิทยุที่เปิดอยู่ข้าง แต่ถ้าได้ยินเสียงร้องจะรีบตื่นทันที หรือได้ยินเสียงโทรศัพท์จะรีบตื่นมารับทันที แต่ถ้าเป็นเสียงนาฬิกาปลุกจะไม่ตื่น

1.1.2.2 การเตรียมพร้อมที่จะรับ (Preparatory Set) ถ้าเราวางเงื่อนไขให้รับรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเราย่อมมีความพร้อมที่จะรับรู้ในเรื่องนั้นอย่างเต็มที่ ตัวอย่างเช่น รูปจุด และเส้นขีดในภาพ เมื่อให้ผู้ดู 2 กลุ่ม จะดูต่างกัน โดยกลุ่มแรกให้ดูตัวเลขต่างๆ แล้วให้ดูภาพนี้ ส่วนใหญ่จะบอกว่าภาพนี้คือเลข 13 ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งให้ดูอักษรต่างๆ แล้วให้ดูภาพนี้ ส่วนใหญ่จะบอกว่าเป็นตัวอักษร บี การทดลองครั้งนี้ทำให้เห็นว่า การเตรียมพร้อมเป็นตัวกำหนดการรับรู้



ภาพที่ 49 ภาพแบบ Closure

ที่มา : สุชา จันทร์เอม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 131.

1.1.3 การรับรู้ภาพ (Visual Perception) หมายถึงการที่ตัวกระตุ้นจากภายนอกมากระตุ้นเซลล์ประสาทที่อวัยวะรับสัมผัส ซึ่งก็คือดวงตา การรับสัมผัสนี้เป็นการรับคำสั่งระดับล่างเป็นการตอบสนองทางร่างกายต่อตัวกระตุ้น และยังไม่มีความหมายใดๆ เกิดขึ้นประสาทสัมผัสที่ไม่ว่าจะอยู่ในหูจมูก ลิ้น มือหรือ ตา ไม่มีความสามารถที่จะสร้างความหมายได้เซลล์ประสาทเหล่านั้นเป็นเพียงแค่ตัวขนส่งข้อมูล ไปยังสมอง เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจึงจะทำการรับรู้สิ่งที่ได้สัมผัสมาทั้งหมด ภาพที่เห็นจะถูกแปลความหมายโดยสมอง ดังเช่นที่เคยกระทำและมีประสบการณ์มาแล้ว ซึ่งข้อสรุปที่ได้จากข้อมูลดิบก็ค่อนข้างจะถูกต้อง สิ่งที่มีมนุษย์สามารถรับรู้ได้ด้วยสายตาและสมองมีการตอบรับมีอยู่ 4 ลักษณะคือ สี (Color) ความลึก (Depth) รูปแบบ (Form) และการเคลื่อนไหว (Movement) การอธิบายเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้ภาพ นอกจากจะอาศัยแนวคิดพื้นฐานด้านการรับรู้ อย่างเช่น ทฤษฎีการรับสัมผัส (Sensual Theory) การมองเห็นและการกระตุ้นด้วยแสงมาช่วยในการอธิบายแล้ว ยังจะต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ คือ การสร้างความเข้าใจ (Understanding) และการแปลความหมาย (Interpretation) ต่อภาพที่ได้มองเห็น ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้เป็นตัวบ่งชี้ว่ามนุษย์มีความแตกต่างและพิเศษกว่าสัตว์อื่นในสายพันธุ์เดียวกันเพราะมนุษย์สามารถเข้าใจความหมายจากการรับรู้ภาพทฤษฎีการเข้าใจความหมายจากการรับรู้ภาพ มีอยู่ 2 ทฤษฎีคือ ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology Theory) และแนวคิดเรื่องกระบวนการทางความคิด (Cognition) โดยมีรายละเอียดดังนี้

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งใดๆ ก็ตามที่มีความหมายถึงสิ่งอื่น การกระทำเกือบจะทุกอย่าง การกระทำ วัตถุเกือบจะทุกอย่าง วัตถุ หรือภาพเกือบจะทุกอย่าง ภาพ จะต้องให้ความหมายต่อใครบางคนในบางสถานการณ์ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางร่างกาย ตั้งแต่การวางท่าทาง ไปจนถึงการ

แต่งกายก็ล้วนแต่เป็นสัญลักษณ์ หากสิ่งนั้นมีความหมายในตัวของมันเอง ดังนั้นความหมายภายใต้สัญลักษณ์จะต้องมีการเรียนรู้ กล่าวคือ สำหรับสิ่งใดที่จะเป็นสัญลักษณ์ได้นั้น ผู้ดูจะต้องเข้าใจถึงความหมายมัน หากไม่เข้าใจความหมายสิ่งนั้นก็ไมถือว่าเป็นสัญลักษณ์แต่อย่างใด

ทฤษฎีสัญญะวิทยา อธิบายไว้ว่าสมองส่วนฮิปโปแคมปัส จะเก็บภาพไว้ในรูปแบบของสัญลักษณ์ เพื่อที่จะทำให้สามารถจดจำวัตถุหรือสิ่งที่เห็นได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเมื่อเข้าใจถึงสิ่งที่เห็นสมองจะแยกแยะได้โดยทันทีว่า สิ่งใดเป็นประโยชน์หรืออันตรายการศึกษาทางด้านสัญลักษณ์วิทยา จะต้องประกอบไปด้วยการศึกษาสัญลักษณ์ 3 ประเภท คือ

Iconic Sign หรือ Icon หมายถึงภาพ เป็นสัญลักษณ์ที่แปลความหมายได้ง่ายที่สุด เพราะมีลักษณะค่อนข้างที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอกความหมาย (Represent) Icon อาจเป็นรูปวาดง่ายๆ เช่น ภาพแสดงเพศชายและเพศหญิงที่ติดอยู่เหนือประตูห้องน้ำที่ใช้งบ่งบอกว่าเป็นห้องเฉพาะเพศใด ภาพแสดงถึงห้องน้ำสำหรับคนพิการ เป็นต้น



ภาพที่ 50 ภาพตัวอย่าง Icon Sign

Indexical Sign เป็นสัญลักษณ์ที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่างมีเหตุผลมากกว่าจะเป็นการแสดงเหมือนโดยตรงกับวัตถุที่บอกความหมาย อันที่จริงมนุษย์เรียนรู้ Indexical Sign จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว เช่นรอยเท้าบนผืนทราย แสดงความประทับใจของบุคคลที่มีต่อสถานที่หนึ่ง ส่วนควันที่ออกจากปล่องควันบนท้องฟ้า หมายถึงมลภาวะเป็นพิษ เป็นต้น



ภาพที่ 51 ภาพตัวอย่าง Indexical Sign

ที่มา : [Smoke Stack Pollution](http://www.geography.hunter.cuny.edu/~tbw/wc.notes/13.air.pollution/smoke_stacks.html) [Online]. accessed 11 December 2008. Available from http://www.geography.hunter.cuny.edu/~tbw/wc.notes/13.air.pollution/smoke_stacks.html

Symbol เป็นสัญลักษณ์ที่ซับซ้อน (Abstract) ที่สุด Symbols ไม่มีความเป็นเหตุเป็นผล หรือมีการแสดงออกซึ่งเชื่อมโยงระหว่างตัวมันกับสิ่งที่มันบอกความหมาย Symbols ต้องมีการสอน การเรียนรู้ถึงจะเข้าใจ ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมมีอิทธิพลต่อ Symbols เป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นคำพูด จำนวน ท่าทาง ธงชาติ เครื่องประดับ สัญลักษณ์บริษัทดนตรีหรือว่าภาพทาง ศาสตร์ ก็ถือว่าเป็น Symbols ทั้งหมด และเนื่องจากว่า Symbols นั้นจะฝังรากลึกลงในวัฒนธรรม ของแต่ละกลุ่ม ความหมายก็จะถูกส่งผ่านต่อจากคนรุ่นหนึ่ง ไปสู่กลุ่มคนอีกรุ่นหนึ่ง Symbols จึง มักมีการตอบสนองทางอารมณ์จากผู้ดูมากกว่า Icon หรือ Indexical Sign เช่น การเผาธงชาติใน การประท้วง มิใช่เป็นเพียงการเผาไหม้บนผืนผ้าเท่านั้น หากแต่เป็นการสื่อความหมายถึงความ โกรธแค้น เป็นต้น



ภาพที่ 52 ภาพตัวอย่าง Symbol

ที่มา : [Flag burn](http://sparklepony.blogspot.com/2005/06/flag-protection-legislation-is-very.html). [Online]. accessed 11 December 2008. Available from <http://sparklepony.blogspot.com/2005/06/flag-protection-legislation-is-very.html>

Icon Sign และ Indexical sign เรียกว่าเป็นสัญลักษณ์ตัวกระตุ้น (Motivated Sign) เพราะค่อนข้างจะคล้ายคลึงกับวัตถุหรือสิ่งที่มีสื่อความหมาย ส่วน Symbols นั้นเนื่องจากไม่มีความชัดเจนในเรื่องความคล้ายคลึงดังกล่าว จึงถูกเรียกว่า สัญลักษณ์ที่ไม่มีกฎเกณฑ์ (Arbitrary Sign) หรือสัญลักษณ์ตามธรรมเนียม (Conventional Sign)

แฟดดิอง เดอ โซซู (Ferdinand de Saussure) กล่าวว่า ความหมายที่ได้จากการสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับวัตถุหรือภาพนั้นโดยตรง แต่ขึ้นอยู่กับความหมายในตัวของมันเอง แฟดดิอง เดอ โซซู ยังได้แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 2 พวก (ไชยรัตน์ เจริญสินโฬาร 2545: 17 - 26) คือ Signifier หมายถึง ภาพหรือวัตถุที่มองเห็นและแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ และ Signified คือ ความหมายที่ได้จากการสื่อสาร โดยใช้ Signifier

ซึ่งการจะเกิด Signified นั้น ต้องอาศัย 2 ปัจจัยคือผู้ส่ง (Emitter) ที่ทำหน้าที่ใส่รหัส (Encode) หรือส่งสัญลักษณ์ออกไป และผู้รับ (Receiver) ที่จะถอดรหัส (Decode) หรือการแปลความหมาย (Interpret) ของสัญลักษณ์ ถ้าผู้รับสามารถแปลความหมายของสัญลักษณ์ได้ตรงกับผู้ส่งต้องการแล้ว การสื่อสารนั้นก็ถือได้ว่าประสบความสำเร็จ แต่หากผู้รับไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ผู้ส่งความหมายที่ได้ ก็อาจเกิดการเข้าใจผิดหรือสูญหายไปได้ อย่างเช่น อาจเกิดกรณี (Aberrant Decoding) คือ ลักษณะของการสื่อสารระหว่างผู้ส่งกับผู้รับที่ผิดพลาด ซึ่งมักจะเกิดขึ้นเมื่อผู้รับสารสองคนมาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ความหมายและอารมณ์ที่ได้จากสัญลักษณ์นั้นจะขึ้นอยู่กับสังคมและวัฒนธรรมเสมอ (Perceptual Theories of Visual Communication)

ความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และการสร้างความหมายที่สำคัญอีกประการ คือ จะต้องคำนึงถึง ความหมายโดยทั่วไปของสัญลักษณ์ (Denotation) อุปสรรคที่ยากที่สุดของสัญลักษณ์ที่เป็นสัญลักษณ์สากลก็คือ สัญลักษณ์เดียวกันสามารถแปลความหมายไปได้หลากหลายและแตกต่างกัน ถ้าอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน ความหมายของสัญลักษณ์และของผู้ส่งและผู้รับก็จะสอดคล้องกัน แต่หากสารนั้นเป็นการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ก็อาจจะทำให้ความหมายของสัญลักษณ์นั้นบิดเบือน นอกจากนั้นการที่รู้ความหมายของสัญลักษณ์ที่มีในภาพ ก็จะทำให้เข้าใจความหมายที่แท้จริงได้ และช่วยกระตุ้นให้เกิดอารมณ์และการจดจำภาพนั้นๆ ได้มากขึ้นด้วย

1.1.4 การรับรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว (Movement Perception) การรับรู้เคลื่อนไหว แบ่งเป็น 2 ชนิด

1.1.4.1 การเคลื่อนไหวเชิงกายภาพ (Physical Movement) เป็นการรับรู้ตัวกระตุ้นที่กำลังเคลื่อนไหว มีอัตราเร็ว ความเร่ง นั่นคือระยะทางควบคู่กับเวลา

1.1.4.2 การเคลื่อนไหวปรากฏ (Apparent movement) เป็นการรับรู้การเคลื่อนไหวในขณะที่ตัวกระตุ้นไม่มีการเคลื่อนไหวจริงๆ เป็นการลวงตาชนิดหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์เกิดจากการเอาภาพนิ่งมาฉายอย่างต่อเนื่องกันด้วยอัตราเร็ว 24 ภาพต่อวินาที

1.2 แนวความคิดเกี่ยวกับอารมณ์

1.2.1 ทฤษฎีของอารมณ์ (Theories of Emotion) นักจิตวิทยาได้ตั้งทฤษฎีต่างๆ ขึ้นมา เพื่ออธิบายเรื่องอารมณ์ว่ามันคืออะไร เกิดขึ้นมาได้อย่างไร เกี่ยวกับอวัยวะต่างๆ หรือไม่มีอยู่ 3 ทฤษฎีที่น่าสนใจ คือ

1.2.1.1 ทฤษฎีอารมณ์ของ เจมส์ – ลางเง (James – Lange Theory) วิลเลียม เจมส์ นักจิตวิทยาชาวอเมริกา ประกาศความคิดของเขาในปี ค.ศ. 1884 และในปี ค.ศ. 1885 คาร์ล ลางเง นักสรีรวิทยาชาวเดนมาร์ก ก็ประกาศความคิดออกมา โดยมีใจความตรงกัน โดยนักจิตวิทยาให้เกียรติคนทั้งสองโดยให้ใช้ชื่อทฤษฎีมีนามทั้งสองคนร่วมกัน โดยที่ทฤษฎีเน้นว่าอารมณ์ของคนเราเกิดขึ้นจากมีสิ่งที่มาเร้าอินทรีย์ หลังจากนั้นร่างกายจะเกิดการเปลี่ยนแปลง ทำให้ระบบประสาท (Nerve Impulse) รายงานการเปลี่ยนแปลงนี้ไปยังสมอง ทำให้เกิดอารมณ์ขึ้น ดังแผนภูมิที่ 5



แผนภูมิที่ 5 ทฤษฎีอารมณ์ของ เจมส์ – ลางเง (James – Lange Theory)

ที่มา : สุขชา จันทรโสม, จิตวิทยาทั่วไป (กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540), 113

1.2.1.2 ทฤษฎีอารมณ์ของ แคนนอน-บาร์ด (cannon – Bard) ทฤษฎีนี้มีชื่อเรียกอีกอย่างว่า Thalamic Theory ทฤษฎีนี้เกิดจากแนวความคิดของนักจิตวิทยา 2 คน คือ cannon และ Bard โดยเชื่อว่า มีสองส่วนหนึ่งที่เรียกว่า Hypothalamus ควบคุมการเกิดอารมณ์ของมนุษย์และสัตว์ โดยการทดลองศึกษาจากสุนัข ที่ฝึกโดยนำสิ่งเร้า ให้เกิดมีความรู้สึก โกรธกลัว ดีใจ จนเคยชิน แล้วจากนั้นผ่าสมองสุนัข เอาส่วนสมองของ Hypothalamus ออก แล้วสังเกตว่าสุนัขยังแสดงอารมณ์หรือไม่ เมื่อกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าเดิม ปรากฏว่าสุนัขไม่แสดงอารมณ์

1.2.1.3 ทฤษฎีอารมณ์ของ แมคดูกัลล์ (Mcdougall Theory) ทฤษฎีนี้เน้นเรื่องอารมณ์กับสัญชาตญาณ โดยเชื่อว่าอารมณ์เป็นสภาพที่อยู่ในจิตสำนึกและสัญชาตญาณเป็นปฏิกิริยาที่ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่ทั้งสองนี้ทำหน้าที่อย่างเดียวกัน ทฤษฎีนี้แม้ว่าจะไม่ได้รับการพิจารณาอย่างจริงจัง แต่นักจิตวิทยาสมัยกลางศตวรรษที่ 19 ยังเชื่อกันมาก

1.2.2 ความหมายของอารมณ์ (Emotion) คำว่าอารมณ์ หมายถึง สภาวะจิตใจในขณะหนึ่ง เช่น เรามักจะพูดว่า “วันนี้อารมณ์ไม่ดี ใครอย่ามาขี้วนะ” นอกจากนี้อารมณ์ต่างๆ ไปหมายถึง ความรู้สึก (Feeling) ต่างๆ เช่น ดีใจ เสียใจ กลัว ตื่นเต้น ฯลฯ นอกจากนี้ อารมณ์ (Emotion) ยังเป็นคำที่มีผู้ให้ความหมายและแนวความคิด ไว้ดังนี้

1.2.2.1 เครทซ์ และ ครัทซ์ฟิลด์ (Kretsch & Cruttfeld) กล่าวว่า อารมณ์ คือความตึงเครียดซึ่งทำให้อินทรีย์พร้อมที่จะแสดงออกมา เพื่อตอบสนองของความต้องการของบุคคลนั้น

1.2.2.2 อารมณ์ หมายถึง สภาพที่ถูกรบกวนทางจิตใจ เป็นภาวะที่แตกแยก ฟุ้งซ่าน คือตามธรรมดาแล้ว ถ้าเราไม่มีอารมณ์ สภาพร่างกายและจิตใจจะทำงานเป็นปกติ เรียกว่าอยู่ในภาวะสมดุล หรือเป็น Intergraded Activity แต่เมื่อมีสิ่งที่ยั่วยุปลุกปั่นให้เกิดอารมณ์ขึ้น ร่างกายและจิตใจถูกรบกวนนี้ จะทำให้เราเกิดอารมณ์ สภาพจิตใจและร่างกายจะ ทำงานไม่ปกติราบเรียบ หรือเป็น Disintegrated Activity (สุชา จันทรโสม 2541 : 111)

จากคำจำกัดความที่กล่าวมา จะพบว่าคำว่า “อารมณ์ “เป็นนามธรรม และยากแก่การที่จะให้ความหมายหรือจำกัดความได้ แต่พอที่จะสรุปได้ว่า

อารมณ์ หมายถึง สภาวะความหวั่นไหวของร่างกาย เป็นความรู้สึกที่รุนแรง ทำให้จิตใจปั่นป่วน และแสดงพฤติกรรมออกมาไม่เป็นไปตามปกติ พฤติกรรมที่แสดงออกมามีรุนแรงกว่าธรรมดา และมักควบคู่ไปกับความเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ

1.2.3 พฤติกรรมที่เกิดจากอารมณ์ (Emotion Behavior) เมื่อเกิดอารมณ์ขึ้นนั้น คนเราก็มักจะมีปฏิกิริยาหลายอย่าง พฤติกรรมที่เกิดจากอารมณ์นั้น อาจแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 3 ประเภท คือ

1.2.3.1 ปฏิกริยาภายนอก (Explicit Reaction) เป็นพฤติกรรมที่แจ่มแจ้ง รุนแรง เห็นได้ชัดเจน ซึ่งเรียกกันว่า Overt Behavior แบ่งออกได้ดังต่อไปนี้ คือ

แสดงออกในรูปของการทำลาย เช่น ขว้างปา ทบตี ด่าว่า ทำร้าย

แสดงออกในรูปของความยินดีและเต็มใจ เช่น กอดรัด กระโดด

แสดงออกในรูปของการถอยหนี เช่น หลบหนี เดินหนี

แสดงออกในรูปของการวางเฉย เช่น ไม่พูด ไม่กิน

แสดงออกทางน้ำเสียง (Vocal Expression) เช่น สั่นรัว ดังๆ

1.2.3.2 ปฏิกริยาภายใน (Implicit Reaction) เป็นปฏิกริยาที่เกิดจากอวัยวะภายใน (Viscera Change) เช่น การทำงานของต่อมต่างๆ การไหลเวียนของโลหิต

1.2.3.3 ความจดจ่อ (Awareness) เมื่อเรามีอารมณ์ผูกพันกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เรามักจะเอาใจจดจ่อกับสิ่งนั้นจนหย่อนความสนใจในสิ่งอื่นลงไป

1.3 แนวความคิดเกี่ยวกับสีและความหมายในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์

สีและความหมาย (Colour Meaning) สีทุกสีย่อมมีอิทธิพลด้านจิตใจ บุคลิกภาพ อารมณ์ หรือแม้กระทั่งเป็นตัวแทนของสังคม หรือสะท้อนความเชื่อในวัฒนธรรมของมนุษย์ทุกคน

ตารางที่ 1 สีและความหมาย (Colour Meaning)

สี	ความหมาย
สีแดง	มีความหมายอ้างอิงมาจากดวงอาทิตย์และไฟ ให้ความรู้สึกถึงความร้อน พลังงาน ความแรง การปฏิวัติ ให้ความรู้สึกถึงกามรมณ์ ความปรารถนา หรือสีของมงคล ความเกรียงไกรในวัฒนธรรมจีน ช่วยกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัว ระวังใจ ดึงดูดสายตาได้ทันทีทันใด เป็นสีที่ทำให้เมื่อยตาได้ง่ายจึงทำให้คนเบื่อสีได้เร็วเช่นกัน
สีเหลือง	ให้อารมณ์ความสดใส ร่าเริง เบิกบาน ปลอดภัย แสดงออกถึงสามัญสำนึก สติปัญญา สีเหลืองสามารถดึงดูดสายตาได้ดีและมองเห็นได้ไกล สีเหลืองเป็นสีช่วยทำให้ประสาทสัมผัสและปลุกฝังการมองโลกในแง่ดี
สีน้ำเงิน	ให้ความหมายถึง ความสงบเยือก ความสุขุม ความมีราคาให้อารมณ์หรูหรา มีระดับ บางครั้งสื่อถึงสุขภาพ ความหนักแน่น ผู้ชาย
สีส้ม	ให้ความรู้สึกถึงดุจดุค ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง ทำให้เกิดกำลังวังชา
สีเขียว	สีเขียวมาจากสีของต้นไม้ หมายถึงธรรมชาติ ความเย็นสบาย ความชุ่มชื้น ความสบายตา สงบ
สีม่วง	เป็นสีที่ให้อารมณ์ความหนักแน่น อำนาจ มีเสน่ห์ ความลับสิ่งที่ปกปิด เวทย์มนต์คาถาและความเก่าแก่โบราณ
สีชมพู	ให้ความรู้ถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก วัยรุ่น ผู้หญิง
สีน้ำตาล	ให้ความหมายความสงบ ความเรียบ อบอุ่น แห้งแล้ง ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่โบราณ น่าเบื่อ
สีฟ้า	ให้ความรู้สึกโปร่งโล่ง สบายตา ความนุ่มนวล สุขสบาย ช่วยกล่อมจิตใจ สว่างและกว้างเหมือนท้องฟ้า

ตารางที่ 1 (ต่อ)

สี	ความหมาย
สีเงิน	สีเงินเป็นสีที่มาจากวัสดุประเภทมันวาว ให้ความรู้สึกถึงสิ่งใหม่ๆ มีราคา มีคุณค่า ความทันสมัย
สีทอง	เป็นสีที่อ้างอิงถึงแร่ทองคำจึงเป็นตัวแทนของความหมายแห่งคุณค่า ราคาแพง ความหรูหรา ความมั่งคั่ง
สีขาว	สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง ความไม่มี
สีเทา	ให้อารมณ์ความเศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา เจ็บขมขื่น แก่ชรา บางครั้งสื่อถึงความเป็นกลาง
สีดำ	มาจากความมืด ความไม่เห็น ซึ่งซ่อนความน่ากลัว ความกดดัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์

2.1 การสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ด้วยประเภทภาพยนตร์

ประเภทภาพยนตร์ที่พบได้บ่อยและมีการผลิตอย่างต่อเนื่อง กล่าวโดยสรุปได้ ในการแบ่งแนวภาพยนตร์ครั้งนี้ผู้วิจัยแบ่งแนวภาพยนตร์บันเทิงโดยอ้างอิงจากคุณ Tim Dirks (Dirk 2008) โดยแบ่งแนวภาพยนตร์หลัก (Main Film Genres) เป็น 11 แนว ดังนี้

Action Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาที่ว่าด้วยการต่อสู้ระหว่างความดีความชั่ว พระเอกกับผู้ร้าย สร้างอารมณ์ให้เกิดความเร้าใจ ตลอดเวลาให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง การต่อสู้ การหลบหนี ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง “*Fight Club (1999)*”, “*Spider Man (2002)* “, “*The Dark Knight (2008)*” เป็นต้น

Adventure Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาการเอาชีวิตรอด เสี่ยงภัย จากสถานที่ที่สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ หรือเรียกว่าหนังหายนะภัย (Disaster Film) สร้างอารมณ์ความตื่นเต้น ตื่นตาตื่นใจกับฉากหรือสถานที่ต่างๆ ให้กับผู้ชมผ่านทางความเสี่ยงของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง “*Bridge to Terabithia 2007*” , “*Charlie and the Chocolate Factory (2005)*” , “*Turistas (2007)* “ เป็นต้น

Comedy Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาของตัวละครที่แสดง หรือสร้างเหตุการณ์ให้ผู้ชมนั้นมีความสุขจากการได้หัวเราะ เช่น ตลกล้อเลียน (Parodies) ตลกเสียดสี (Satirical Comedy) ตลกโรแมนติก (Romantic Comedy) หรือตลกร้ายที่สะท้อนความเลื่อมของสังคม (Black Comedy) มุ่งสร้างอารมณ์ความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์

เรื่อง "Scary Movie (2000)", "Pink Panther (2006)", "Juno(2007)", "Tenacious D in The Pick of Destiny(2007) " เป็นต้น

Crime & Gangster Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม การกระทำที่ผิดศีลธรรมในสังคม จากการเล่าจากมุมมองของตัวละครบุคคล และกลุ่มแก๊ง หรือเกี่ยวข้อง การสืบสวนความผิดของฆาตกร ที่เกิดจากความรุนแรงที่ผิดศีลธรรมซึ่งอาจ เล่าจากมุมมองของ อาชญากร หรือนักสืบก็ได้ สร้างอารมณ์ลุ้น ตื่นเต้น ให้ติดตาม ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "Catch me if you can (2003)", "the watcher (2000)", "hannibal (2001)" เป็นต้น

Drama Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตผ่านชีวประวัติของ ตัวละคร หรือสะท้อนจากชีวิตจริงในสังคม โดยจะไม่มีเนื้อหาของความรุนแรงและตลกเหมือนกับ หนังสั้น และหนังตลก โดยจะสร้างอารมณ์ความตื่นเต้นใจ ประทับใจ ความเศร้าสลดใจ ผ่าน การแสดงการเติบโตของตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "I Am Sam (2002)", "Fur (2007)", "The Pursuit of Happyness (2007)"

Epics/Historical Films เป็นแนวภาพยนตร์ ที่มีการลงทุนสูงมากในการสร้าง ที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตของบุคคลจริง เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เรื่องเล่า สถานการณ์ที่เกิดขึ้น จริงในอดีต หรือตำนาน วรรณกรรม บทกวี ที่เล่าเรื่องความกล้าหาญ โดยเล่าเรื่องราวผ่านตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "Hotel Rwanda (2004)", "Troy (2004) " เป็นต้น

Horror Films เป็นแนวภาพยนตร์ สยองขวัญที่มีเนื้อหาจากปรากฏการณ์ที่อธิบายไม่ได้ เช่น ผี ปีศาจ สัตว์ประหลาด ที่ตัวละครโดนครอบงำ ฆาตกรรมหรือทำร้ายอย่างสยดสยอง มุ่งสร้าง อารมณ์ความกลัว ขยะแขยง สร้างความตกใจให้แก่ผู้ชม ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "Final Destination (2000)", "The Ring (2003)", "The Grudge (2004)" เป็นต้น

Musicals (Dance) Films เป็นแนวภาพยนตร์เพลง โดยตัวละคร จากบทพูดธรรมดา มาเป็นการร้องเพลงและเต้น ในการดำเนินเรื่อง ที่มีการเล่าเรื่องผสมผสานกับแนวภาพยนตร์อื่น แนวชีวิต (Drama) แนวรักโรแมนติก ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "Moulin Rouge! (2001) , "Chicago (2003)", "Hairspray (2007) " เป็นต้น

Science Fiction Films เป็นแนวภาพยนตร์ที่เนื้อหาหรือสถานที่ ที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีที่ทันสมัยและเหตุการณ์ของโลกอนาคตหรืออวกาศ ภาพยนตร์แนวนี้นิยมผสมกับแนว ภาพยนตร์อื่นได้หลากหลาย เช่น แนวแอคชั่น สยองขวัญ แฟนตาซีที่มีเนื้อหาเหนือธรรมชาติ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ เรื่อง "The Matrix (1999)", "I, Robot (2004) " , "Star Wars: Episode III (2005) "

War (Anti-War) Films เป็นแนวภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาและการเซตติ้ง (setting) ของฉากเกี่ยวกับสงคราม การดำเนินเรื่องในสนามรบในสมรภูมิโดยมี Background เป็นหนังแอคชั่น ที่มีการต่อสู้ การเอาชีวิตรอด และมีการนำเสนอเนื้อหาที่มีท่าที่ยกย่องชัยชนะ ความกล้าหาญ หรือประวัติศาสตร์ ซึ่งสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความประทับใจ หึกเหิม ภูมิใจ ทราปซิ่ง ซึ่งสามารถเซตติ้ง(setting)ของฉากกับหนังแนวอื่นก็ได้ เช่น แนวรักโรแมนติก ยกตัวอย่างภาพยนตร์ สงคราม เรื่อง “Saving Private Ryan (1998) “ , “ Windtalkers (2002) ” , “The Pianist (2002)”

Westerns เป็นแนวภาพยนตร์สไตล์อเมริกาที่เนื้อหาและการเซตติ้ง (setting) ของฉากที่อยู่ในช่วง ค.ศ.1865 -1900 ในภาพยนตร์จะเกี่ยวกับความบอย ชาวอินเดียนแดง การขี่ม้า การควมปืนในฉากเมืองที่มีแต่ฝุ่น ที่มีเนื้อหาเหมือนกับ แนวแอคชั่น ที่ว่าด้วยคนดีและคนชั่ว ผู้รักษากฎหมายและใจร นิยมผสมกับแนวภาพยนตร์อื่นได้หลากหลาย เช่น แนวรักโรแมนติก ตลก เป็นต้น ยกตัวอย่างภาพยนตร์ เรื่อง “Wild Wild West (1999) “ , “Shanghai Noon (2000)”

2.2 การสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ด้วยการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องราวเป็นศิลปะเก่าแก่โบราณของมนุษย์เพื่อสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นอีกแห่งหนึ่งซึ่งคำว่า เรื่องราว (Story) หรือ เนื้อหาของภาพยนตร์ หมายถึง เหตุการณ์ (Sequence of events) ที่เป็นได้ทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่ง เพื่อให้ผู้อ่านผู้ฟัง หรือคนดูได้รับสุนทรียภาพความบันเทิง ความสนใจ ตลอดข้อมูลข่าวสาร เรื่องราวในภาพยนตร์มีเป้าหมาย คือ การสร้างโครงเรื่องที่ประกอบด้วยชิ้นต่างๆที่มีความสัมพันธ์ของเหตุผลและให้ผลกระทบมากพอ

การสื่อเนื้อหาในภาพยนตร์ เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง เพื่อสื่อเนื้อหาถูกนำมาใช้ตีความให้เข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น สอดคล้องกับข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งมีเนื้อหาโดยสรุปดังนี้ (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539: 10 -19)

2.2.1 โครงเรื่อง (Plot) ความหมายของเค้าโครงเรื่องหรือโครงเรื่อง (Plot) เป็นการเล่าเรื่องที่มีประเด็นต่างๆ ที่ช่วยทำให้การเล่าได้ผล คือ ความขัดแย้ง ความทนทุกข์ทรมาน การค้นพบ ความพลิกผัน ความตึงเครียด และความระทึกใจ เป็นต้น ซึ่งประเด็นเหล่านี้จะช่วย เร่งเร้า ความกระหายอยากรู้อยากเห็นให้คนดู คนฟัง และพาไปสู่จุดหมายปลายทางของเรื่องได้ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ ถ้าหากขาดความชัดเจนของโครงเรื่อง ภาพยนตร์นั้นก็อาจจะไร้ทิศทางและเป้าหมายของเนื้อหา ก็จะเป็นเพียงแค่ลำดับเหตุการณ์หนึ่งเท่านั้นที่ไม่สามารถพาคนดูบรรลุเป้าหมายอย่างหนึ่งอย่างใด (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม 2547 : 20)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาศึกษาเสมอ โดยมีการลำดับเหตุการณ์ไว้ 5 ขั้นตอน

การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจติดตามเรื่องราว แนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ ให้ชวนติดตาม โดยไม่จำเป็นต้องเรียงมาลำดับเหตุการณ์ก็ได้

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ

ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย

การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด

2.2.2 ความขัดแย้ง (Conflict) นอกจากการศึกษาโครงเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ เพราะจะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้ 3 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอย ต่อต้าน หรือพยายามทำลายล้างกัน

ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละครจะที่ความสับสน หรือยุ่งยากลำบาก ในการตัดสินใจ เพื่อกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้

ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่นขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติที่โหดร้าย

2.2.3 ตัวละคร (Character) จากแนวความคิดของ ลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurence Perrine 1978) ให้ความหมายตัวละครว่า คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในการเล่าเรื่อง นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย จากแนวความคิดของ ดไวน์ วี. สเวน (Dwight V. Swain 1982) กล่าวว่า แต่ละตัวละครต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นความคิด และส่วนที่เป็นพฤติกรรม ความคิดของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งเปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร นอกจากนี้คุณสมบัติของตัวละครยังมักได้รับการนำมาวิเคราะห์อยู่เสมอ โดยจำแนกตัวละครตามคุณสมบัติของตัวละครได้เป็น 2 ชนิด คือ

ตัวละครผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นโดยง่าย มักมีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตน

ตัวละครผู้ถูกระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพา อยู่ภายใต้การดูแลหรือควบคุมของตัวละครอื่น

2.2.4 แก่นความคิด / แนวเรื่อง (Theme) การวิเคราะห์ภาพยนตร์โดยทั่วไปแล้วมีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิฉะนั้นจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ แก่นความคิด (Theme) หมายถึง เรื่องราวที่มีแก่นแท้ที่ผู้ส่งสารต้องการที่จะสื่อสารออกไป นอกเหนือไปจากเรื่องราว ที่ก่อให้เกิดสาระสำคัญ ที่อยู่ภายในใจที่ผู้คนต้องการเปิดเผยออกมา ต้องการถ่ายทอดออกมาเพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้ ยกตัวอย่างเช่น มีผู้ชายคนหนึ่งเดินมาเล่าว่าถูกแฟนทอดทิ้งไปคบกับชายอื่น ซึ่งเรื่องราวที่เล่ามานี้ มีสาระแฝงมาด้วย จากเรื่องราวที่ถ่ายทอดสู่ผู้ฟัง นั้นอาจจะเป็น “รักแท้ไม่มีอยู่จริง” , “การถูกคนรักทิ้งยอมฝากรอยแผลในใจ” เป็นต้น หรือจะสรุปก็คือ แก่นความคิด (Theme) คือ แก่นแท้ ประเด็นหลักหรือใจความสำคัญที่ภาพยนตร์ ต้องการถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมนั่นเอง หรือ เรื่องราวที่แฝง “สาระสำคัญ” ของผู้เขียนภาพยนตร์ ที่ต้องการถ่ายทอดออกไปสู่ผู้ชม (นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ 2551 :101)

2.2.5 ฉาก (Scene) ฉากมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง บ่งบอกความหมายของเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครอีกด้วย สรุปประเภทของฉากไว้ 5 ประเภทดังนี้

ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ พุ่มหญ้า หรือบรรยากาศในแต่ละวัน

ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ หรือสิ่งประดิษฐ์ไว้ใช้สอย

ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์

ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผน หรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ชุมชน หรือท้องถิ่นที่อาศัย

ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิด เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี

2.2.6 จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมตัวละครผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือต่างกัน และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์มหาวิทยาลัยคลีฟแลนด์ แบ่งจุดยืนการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539:18)

เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง การเล่าเรื่องชนิดนี้ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้ ทำให้ใกล้ชิดกับกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงอาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย

เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ จึงไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ ให้ผู้ชมตัดสินเรื่องราวเอง

การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีการจำกัด สามารถรู้จิตใจตัวละครทุกตัว, ย้ายเหตุการณ์, สถานที่, ข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา, ย้อนอดีต, ก้าวไปในอนาคต, และสำรวจความคิดฝันตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต

2.3 การสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ด้วยความหมายด้วยภาพ

นอกจากการสื่อเรื่องราว ความหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจในขั้นต้นแล้ว ภาพทุกช่วงตอนที่ปรากฏบนจอ ที่เกิดจากบทภาพยนตร์ที่เขียนขึ้น จะต้องเสริมสร้างด้วยองค์ประกอบอื่นๆ อีกมากมาย เพื่อให้สร้างให้เกิดอารมณ์และบรรยากาศ ในการที่จะดึงดูดให้ผู้ชมคล้อยตาม เกิดความสนใจพร้อมทั้งยังติดตามเรื่องที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ไม่เบื่อหน่าย ด้วยเหตุนี้เองการบันทึกภาพในแต่ละช่วงการถ่ายทำ จึงสำคัญที่จะหาแนวทางการนำเสนอภาพ ที่จะส่งผลให้ภาพแต่ละช่วงนั้น บอกความหมายเรื่องราว และอารมณ์ได้อย่างสมบูรณ์ การสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ด้วยภาพ แบ่งหัวข้อได้ดังนี้ (สุทัศน์ บุรีรักษ์ 2528 : 264-304)

2.3.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role) การได้ชมภาพยนตร์ของท่านผู้ชมที่ได้ชมภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นในโรงภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ ผู้ชมจะได้ดูภาพการเคลื่อนไหวบนจอแล้วเกิดความรู้สึกต่อภาพที่ได้เห็น ที่ผู้ชมได้รู้สึกว่าเป็นผู้หนึ่งที่ได้ลงไป เผชิญชะตากรรมกับเหตุการณ์ต่างๆ ที่ได้เกิดขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกและอธิบายในสถานการณ์ต่างๆ ในภาพยนตร์ เช่น มีความรู้สึกเหมือนกับหันหน้ามองดู แหงนหน้ามองดู เดินตามไปดู เป็นต้น อารมณ์หรือความรู้สึกของอารมณ์ ที่เกิดขึ้นดังกล่าว เรียกว่า บทบาทผู้ชม ซึ่งจะถูกกำหนดไว้ด้วยภาพ โดยสามารถแบ่งได้ตามดังนี้

การนำเสนอภาพแทนการได้เห็น (Objective Shot) เป็นการนำเสนอภาพที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ แต่เป็นการ แจ้งหรือบอกให้ผู้ชมได้ทราบว่าเกิดอะไร ที่ไหน เมื่อไร ใครเป็นคนกระทำอยู่ ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนกับมาแค่สังเกตการณ์เท่านั้น

การนำเสนอภาพแบบตั้งผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ (Subjective Shot) เป็นการกำหนดลักษณะภาพที่ให้ผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ ในช่วงนั้นๆ ยกตัวอย่างการใช้มุมมองภาพแทนสายตา ซึ่งเป็นการใช้ภาพแทนสายตาของนักแสดง ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนว่าผู้ชมที่นั่งชมอยู่นั้น เป็นนักแสดง หรือเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ไปด้วย ทำให้เกิดอารมณ์หวาดกลัว หวาดเสียว กับผู้ชมไปพร้อมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นด้วย

การนำเสนอภาพแบบรับรู้อย่างใกล้ชิด (Point of View Shot) เป็นการนำเสนอในรูปแบบนี้เป็นลักษณะกำลังระหว่าง การนำเสนอภาพด้วยการแทนการได้เห็น (Objective Shot) และการนำเสนอภาพในรูปแบบตั้งผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Subjective) โดยส่วนใหญ่จะใช้กับฉากที่มีนักแสดงสองคนกำลังสนทนากัน โดยกล้องจะถ่ายผ่านไหล่ (Over Shoulder) ของนักแสดงคนหนึ่งไปยังหน้านักแสดงอีกคนหนึ่ง ที่มองมาทางนักแสดงที่ถูกถ่ายผ่านไหล่ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกับได้อยู่ใกล้กับเหตุการณ์ที่เกิดอย่างใกล้ชิด

2.3.2 ขนาดของภาพ (Image Size) การกำหนดลักษณะขนาดของภาพ ของการถ่ายแต่ละช็อต (Shot) เพื่อบันทึกภาพ จะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยให้ภาพเกิดภาษาและมีการสื่อความหมาย ความหมายของภาพของการกำหนดขนาดภาพในการถ่ายภาพก็คือการกำหนดขอบเขตของภาพที่จะถ่ายนั่นเอง โดยคำนึงถึงความกว้างความแคบของมุมรับภาพของเลนส์ซึ่งเกี่ยวข้องกับระยะใกล้ หรือระยะไกลระหว่างสิ่งที่ถ่าย กับกล้องในการถ่ายแต่ละช็อต วิธีการนี้สามารถให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวและเน้นความรู้สึก อารมณ์ของภาพที่บันทึกไว้ การกำหนดขนาดภาพขั้นพื้นฐาน สามารถแบ่งได้ 4 แบบ ดังนี้

ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) ใช้เขียนย่อว่า ELS หรือ XLS (Extre Long Shot) เป็นการกำหนดลักษณะภาพที่มีมุมรับภาพที่กว้างมาก แสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมต่างๆ ไปได้ไม่เน้นจุดหนึ่งจุดใดเฉพาะ เช่น ภาพทิวทัศน์ ท้องทุ่ง ท้องทะเล เป็นต้น สามารถเพิ่มบรรยากาศที่ดูอ่าว้าง ยิ่งใหญ่ เพื่อบอกสภาพของสถานที่บรรยากาศและสภาพโดย ทั่วๆ ไป

ภาพระยะไกล (Long Shot) ใช้เขียนย่อว่า LS เป็นการกำหนดลักษณะภาพที่มีมุมรับภาพที่กว้าง แต่ไม่กว้างเท่า ภาพระยะไกลมาก (Extreme Long Shot) โดยมุมรับภาพจะแคบกว่า โดยภาพสามารถบอกเล่าเรื่องราว รายละเอียดที่ปรากฏในฉาก ว่าเกิดที่ไหน ใครทำอะไร ทิศทางเช่นไร โดยเน้นเป้าหมายที่จะแสดงว่า ภาพระยะนี้จึงนิยมในการเปิดฉากภาพยนตร์ก่อนที่จะเข้าสู่ภาพขนาดอื่นต่อไปในการนำเสนอ

ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ใช้เขียนย่อว่า MS เป็นการกำหนดภาพในขนาดปานกลางที่มีการจัดขนาดภาพที่กำลังระหว่าง LS (Long Shot) และ CU (Close Shot or Tight

Shot) ซึ่งภาพขนาดนี้สามารถ บอกรายละเอียดแก่ผู้ชมให้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ ของสิ่งที่ถ่าย ทำได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ภาพระยะใกล้ (Close Shot or Tight Shot) ใช้เขียนย่อว่า CU เป็นการกำหนดภาพที่ เน้นสิ่งที่ถ่ายให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน สามารถรับรู้หรือเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกใน ดวงตา ถ้าเป็นวัตถุสิ่งของก็สามารถเห็นรายละเอียดของผิวตามที่ผู้จะถ่ายต้องการจะเน้นได้

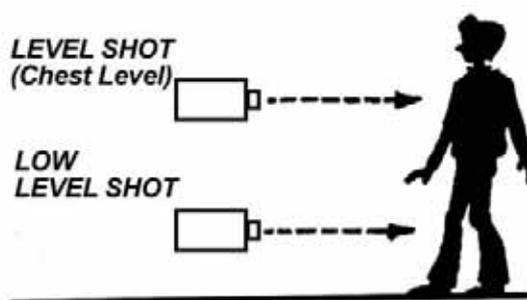
2.3.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

การกำหนดมุมกล้องเพื่อการถ่ายภาพเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะช่วยให้รูปแบบของภาพ ที่เสนอไป ยังผู้ชม ประสบผลสำเร็จยิ่งขึ้น รูปแบบของการกำหนดมุมกล้องเกี่ยวกับภาพยนตร์ในทางปฏิบัติ สามารถแบ่งได้ แบ่งได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

การถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นรูปแบบของการกำหนดตำแหน่ง กล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับกับสายตา หรือระดับเส้นสมมติที่เป็นจริงตามสายตามนุษย์ ดังนั้นการ นำเสนอภาพในลักษณะนี้ภาพที่ปรากฏบนจอจะเป็นภาพที่ตรงตามจริงของรูปทรง วัตถุตามที่ตา มองเห็น เช่น ระดับเส้นขอบฟ้า เสาไฟฟ้า อาคารสิ่งก่อสร้าง เป็นต้น

การถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (High Angle Shot) เป็นการถ่ายภาพโดยกำหนด ตำแหน่งของกล้องไว้สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย ลักษณะกล้องและเลนส์จะกดลงต่ำ ซึ่งมากหรือน้อยขึ้นกับ มุม (องศา) ของทิศทางการถ่ายทำ การกำหนดมุมกล้องแบบนี้สามารถสื่อเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ ได้หลายกรณี เช่น เพื่อแทนความเป็นจริงตามเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในฉากนั้น เช่น นักแสดงอยู่ ที่สูงแล้วมองลงมาด้านล่าง เพื่อต้องการหวังผลพิเศษที่เกิดขึ้นกับผู้ชม การกำหนดภาพลักษณะนี้ ผู้ถ่ายมีวัตถุประสงค์ในเชิงจิตวิทยาของการมองเห็นภาพ เป็นการให้ผู้ชมได้มีความรู้สึกและอารมณ์ เช่น มุมกล้องที่ถ่ายในมุมสูง ภาพที่มองลงมาเห็นแล้วทำให้รู้สึก ว่า ถูกลดความสำคัญลง ความ อ่อนแอไม่มีพลัง อ่างว้าง โดดเดี่ยว ไร้ค่า ตกอยู่ภายใต้อิทธิพล ถูกครอบงำด้วยสภาพแวดล้อม รอบๆ ตัว ควบคุมสถานการณ์ต่างๆ ด้วยตนเองไม่ได้ สิ่งที่ใหญ่จะกลายเป็นสิ่งที่เล็ก เป็นต้น เพื่อ ต้องการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างทิศทาง หรือเพื่อแสดงให้เห็นสภาพแวดล้อมของภูมิภาค โดินที่ไม่ต้องการเน้นจุดสนใจจุดหนึ่งจุดใดโดยเฉพาะ หวังเพียงแค่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ และเข้าใจสภาพต่างๆ ตามทิศทาง เช่น ภาพบ้านเรือนตามแม่น้ำ เส้นทางสัญจรของเมืองใหญ่ เป็นต้น จากลักษณะข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (High Angle Shot) หวังผลที่จะสร้างภาพให้ผู้ชมมีความรู้สึกในเรื่องของความต่ำต้อย อ่างว้าง โดดเดี่ยว ฯลฯ แต่ในบางกรณีถ้าหากมีองค์ประกอบอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้องก็สามารถพลิกความรู้สึก ไปทางตรง ข้ามได้ เช่น ความกว้างใหญ่ไพศาล ความยิ่งใหญ่เกรียงไกล ความทรหด เช่น ภาพมุมสูงที่มองลง ไปเห็นฝูงชนเต็มท้องถนน เป็นต้น

การถ่ายภาพจากมุมในระดับต่ำ (Low Angle Shot) เป็นการกำหนดตำแหน่งในการถ่ายภาพของกล้องอยู่ต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย มุมของกล้องแห่งนี้ขึ้น เพื่อแทนความเป็นจริงตามเหตุการณ์ ในมุมมองของนักแสดงที่อยู่ต่ำกว่า วัตถุหรือสภาพแวดล้อม ที่มองขึ้นไป หรือรูปแบบการนำเสนอเพื่อต้องการสร้างความรู้สึกรู้สึกให้ผู้ชม ในเชิงจิตวิทยา เห็นภาพที่ถูกถ่ายนั้นดูยิ่งใหญ่ มีพลัง แข็งแรง มีอำนาจมาก



ภาพที่ 53 ภาพมุมกล้องระดับต่ำกว่าสายตา

ที่มา : สุทัศน์ บุรีภักดี , ถ่ายภาพและภาพยนตร์ (กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ กรมการฝึกหัดครู, 2528), 281

2.3.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Moment) การเคลื่อนไหวของกล้อง คือ การเปลี่ยนแปลงตำแหน่งและเคลื่อนไหวกล้องและบันทึกภาพไปพร้อมกัน และจะมีผลทำให้รูปแบบ ลักษณะภาพ และเนื้อหาการนำเสนอ นั้นเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย การเคลื่อนไหวกล้องที่มีเหตุผลและความเชี่ยวชาญจะเป็นส่วนช่วยเสริมของภาพและผู้ชมให้เกิดบทบาทที่เป็นจริงมากขึ้นกับการนำเสนอภาพในช่วงนั้นๆ การเคลื่อนไหวกล้องมีหลักพื้นฐานอยู่ 4 แบบ ดังนี้

การแพน (Panning) เป็นวิธีการเคลื่อนที่กล้องในลักษณะการส่ายกล้องเคลื่อนที่ในแนวนอนหรือแนวราบ วัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันหรือเกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ถ่ายสองสิ่ง จุดสองจุดที่ห่างกันอยู่ ซึ่งสามารถแบ่งลักษณะการแพนได้ดังนี้

การแพนตามวัตถุ (The Following Pan) เป็นการเคลื่อนไหวกล้องตามวัตถุเคลื่อนไหวที่ถ่ายทำอยู่

การแพนแบบกวาดตามอง (The Surveying Pan) เป็นการเคลื่อนไหวกล้อง โดยส่ายกล้องให้เคลื่อนที่ไปอย่างช้าๆ เหมือนกับผู้ชมสอดส่องไปตามทิศทางที่กล้องเคลื่อนที่ไป มักใช้กับนำเสนอภาพทิวทัศน์ ฝูงชน เป็นต้น

การแพนแบบเดินๆหยุดๆ (The Interrupted Pan) เป็นการแพนกล้องที่มีระยะเวลา ยาวนาน โดยแพนกล้องไปอย่างนิ่มนวล พร้อมกับการหยุดจับปล้นในบางครั้ง และเคลื่อนที่ใหม่ ตามจุดสนใจ

การแพนแบบตัววัด (The Whip Pan) เป็นการแพนกล้องอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถเห็น เป็นภาพที่ชัดเจนได้ มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น Swish , Zip และ Blur Pan ใช้ในการเชื่อมโยง ระหว่างช่วงของภาพ

การทิลท์ (Tilting) เป็นวิธีการเคลื่อนที่กล้องในลักษณะเหมือนกับแพน แต่เป็นใน แนวตั้ง (vertical Pan) โดยที่กล้องถ่ายจะรักษาระดับสูง-ต่ำคงที่ แต่มุมการบันทึกของกล้องจะถูก ขยับไปในองศาที่สูงขึ้น (Tilt -Up) หรือลดต่ำลง (Tilt -Down) ในระหว่างถ่ายทำ สามารถแบ่ง วัตถุประสงค์ได้ดังนี้

เพื่อติดตามการเคลื่อนที่ของสิ่งที่ถ่ายภาพในแนวดิ่ง เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของสิ่ง ที่ถ่ายให้เป็นไปตามสภาพที่เห็นจริงในสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

เพื่อต้องการเน้นให้เห็นสภาพของสิ่งที่ถ่ายในด้านความสูงหรือความลึก เพื่อให้ผู้ชมเห็น จริงในสภาพความเป็นจริงในเรื่องของความสูงหรือความลึก

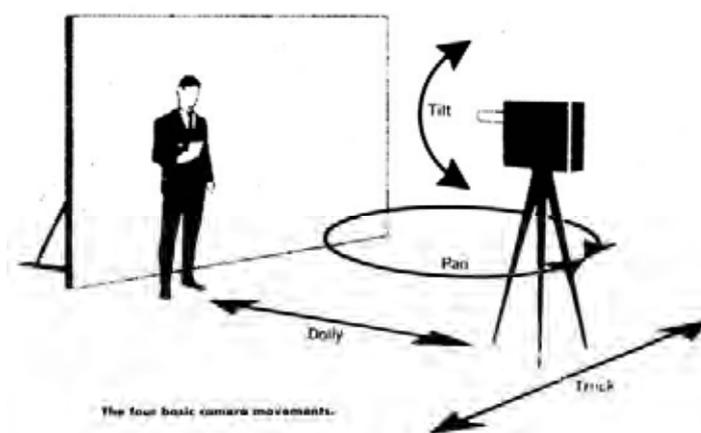
เพื่อต้องการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ต่อกัน ในกรณีนี้จะนำมาใช้เพื่อแสดงความ เกี่ยวข้องหรือเกี่ยวพันกันของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน แต่ต่างสถานที่ ต่างบุคคล เพื่อให้ เกิดความเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน และเกิดความหมายของภาพที่คล้ายตามกัน เช่น ฉากที่ค่าย กักกันเชลย ซึ่งล้อมไปด้วยกำแพงลวดหนามที่มีหอคอยสังเกตการณ์ เรือรวางเกิดขึ้นในฉากนี้คือ บนหอคอยมีผู้คุม คอยระมัดระวังเชลยที่จะหลบหนี ส่วนด้านล่างหอคอย เชลยจำนวนหนึ่งกำลัง พยายามหลบหนีออกจากลวดหนามที่ขังไว้ โดยจะนำเสนอภาพโดยใช้การทิลท์ (Tilting) ขึ้นลงเพื่อ เชื่อมโยงภาพระหว่างผู้คุมและเชลย เป็นต้น

เพื่อแสดงความรู้สึกในความยิ่งใหญ่มีอำนาจหรือต่ำต้อย การกำหนดภาพใน วัตถุประสงค์นี้ส่วนใหญ่มักใช้วิธีผสมผสานกับรูปแบบดึงผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Subjective Shot) ในลักษณะแทนสายตา ของตัวนักแสดงคนใดคนหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น เชลยศึก ที่หนีคานรอดลวดหนามออกมา แล้วทันใดนั้นก็มีเท้าคูหนึ่งอยู่ตรงหน้า กล้องเริ่มจับเท้าคู่นั้นแทน สายตาเชลย แล้ว Tilt -Up ไปเรื่อยๆ จนเห็นเห็นผู้คุมที่ยืนตระหง่านอยู่ ทำให้ผู้ชมได้รับความรู้สึก ที่ยิ่งใหญ่ เป็นต้น

การดอลลี่ (Dollying) เป็นการเคลื่อนที่กล้องในรูปแบบการเคลื่อนที่เข้าไปหาสิ่งที่ ถ่าย (จากกล้องที่อยู่ห่าง ก็เคลื่อนเข้าไปใกล้กว่าเดิม) หรือถอยกล้องให้ห่างออกจากสิ่งที่ถ่าย ในขณะที่ทำการถ่ายภาพ วิธีการนี้จะทำให้ขนาดภาพนั้นเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง การดอลลี่จะ

รักษาสภาพความเป็นจริงของการมองเห็นด้วยสายตาไว้ได้ทุกขนาดภาพ ตามระยะทางและเวลาที่กล้องเปลี่ยนแปลง โดยจะนำไปใช้การแทนค่าอิริยาบถจริงของนักแสดงในการเคลื่อนที่เข้าหาหรือถอยจากเหตุการณ์ หรือการนำเสนอโดยวิธีการเปลี่ยนแปลงขนาดภาพในระหว่างการถ่ายภาพนอกจากการดอลลี่แล้ว ยังมีอีกวิธี คือ การซูม (Zoom Shot) โดยใช้เลนส์ซูมในการเปลี่ยนแปลงซึ่งง่ายกว่าการทำงานแบบดอลลี่ ถึงแม้ว่าการซูมจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพเหมือนกับดอลลี่ แต่การซูมเป็นการเปลี่ยนแปลงขนาดภาพโดยใช้เลนส์จึงทำให้เกิดความบกพร่องความเป็นจริงด้านการมองเห็น เรียกว่า ความคลาดเคลื่อน Parallax Movement เช่น การเกิดความบกพร่องเรื่องทัศนียภาพ (perspective) ที่ต้องสูญเสีย หาดหายของฉากทัศนียภาพด้านหลังไป หรือการเกิดความบกพร่องเรื่อง เรื่องความลึกของระยะชัด (Depth of Field) ที่ขนาดของภาพการหดหายในด้านความลึกของระยะชัดมากกว่าความเป็นจริง ซึ่งขึ้นอยู่กับความยาวโฟกัสของเลนส์ ถ้าความยาวโฟกัสยิ่งมาก ความลึกของระยะชัดก็จะลดน้อยลงหรือหดหายไป เป็นต้น จากวิธีการนำเสนอด้วยการซูม ผู้ถ่ายภาพนิยมใช้ร่วมกับการนำเสนอภาพอื่นร่วมด้วยเพื่อซ่อนรั้วขอบกรอบ โดยนำมาใช้ในขณะที่กำลังเคลื่อนไหว โดยวิธีอื่นๆ เช่น การ แพน – ซูม , ทิลท์ – ซูม , ทรัคต์ – ซูม เป็นต้น

การทรัคต์ (Trucking) เป็นการเคลื่อนไหวคล้ายดอลลี่ แตกต่างกันในเรื่องของการกำหนดทิศทางเท่านั้น ทิศทางของการ ทรัคต์จะใช้การเคลื่อนกล้องในแนวทแยงเฉียงหรือเฉียงเฉียงสิ่งที่ถ่าย ในบางกรณีการเคลื่อนที่ของกล้อง อาจไม่เป็นแนวตรงแต่จะเคลื่อนในลักษณะโค้ง (Curve Track) อาจเรียกว่า อาร์ต (Arc) โดยทั่วไปความหมายของทรัคต์ กับ ดอลลี่เหมือนกัน แต่แตกต่างกันในองค์ประกอบอุปกรณ์ เช่น การอาศัยอุปกรณ์ที่ใช้ล้อเลื่อนที่วางอยู่บนราง



ภาพที่ 54 ภาพการเคลื่อนที่มุมกล้อง

ที่มา : สุทัศน์ บุรีรักษ์ดี , ถ่ายภาพและภาพยนตร์ (กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ กรมการฝึกหัดครู, 2528), 293

2.4 การสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ด้วยเสียง

การสื่อสารด้วยเสียง เป็นการสื่อความหมายอีกแบบ ที่ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์อีกวิธีหนึ่ง นอกจากการเล่าเรื่องด้วยภาพ ที่ทำให้ผู้ชมนั้นเข้าใจสิ่งที่จะสื่อออกมา ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเสียงที่ใช้ในภาพยนตร์ได้ดังนี้

2.4.1 เสียงบรรยาย (Commentary หรือ Narration) เสียงบรรยายทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราว เชื่อมโยง เน้นจุดสำคัญ และรายละเอียดบางอย่างที่ภาพไม่ได้บอกไว้หรือมีหน้าที่เสริมภาพนั่นเอง

2.4.2 เสียงประกอบ (Sound Effects) เสียงประกอบทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเหมือนธรรมชาติมากขึ้น ช่วยสร้างฉากสถานที่ สร้างอารมณ์ เชื่อมโยงฉาก ช่วยให้นักถึงเหตุการณ์ เป็นต้น เราสามารถจำแนกเสียง ประกอบออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

2.4.2.1 เสียงประกอบที่อยู่ในฉาก (On stage Sound Effects) คือเสียงประกอบประเภทที่แหล่งเสียงอยู่ในภาพ เช่น ภาพคนเคาะประตู ก็จะได้ยินเสียงเคาะก๊อกๆ เป็นต้น

2.4.2.2 เสียงประกอบที่อยู่นอกฉาก (Off stage Sound Effects) เป็นเสียงประกอบที่แหล่งเสียงไม่ได้อยู่ในภาพ เป็นเสียงบรรยายอากาศรอบๆที่ภาพไม่ได้จับไว้ เช่น บรรยากาศในออฟฟิต ที่มีเสียงโทรศัพท์ เสียงพิมพ์ดีด เสียงคนพูดคุย

2.4.3 เสียงดนตรี (Music) เสียงดนตรีที่ใช้ในภาพยนตร์ทั่วไป สามารถแบ่งได้ 2 ประเภทดังนี้

เสียงดนตรีที่อยู่ในฉาก (Plot music) ดนตรีที่เครื่องดนตรีทำให้เกิดเสียงปรากฏในภาพ

เสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก (Background music) เสียงดนตรีนอกฉากหรือ แบคกราวด์ นั้น เป็นเสียงดนตรีที่ไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพ แต่ทำหน้าที่สร้างเสริมอารมณ์ให้แก่ภาพ เช่น ดนตรีแบคกราวด์ในฉากที่เด็กกำลังเล่นสนุกสนาน ดนตรี แบคกราวด์ก็ควรจะเป็นเพลงที่รื่นเริง สดใส เป็นต้น

2.4.4 เสียงสนทนาหรือเสียงพูด (Dialogue) คือบทสนทนาเป็นเสียงที่ตัวแสดงพูด บทภาพยนตร์ในส่วนบทสนทนาจะแสดงถึงคำพูดที่ตัวนักแสดงพูดอย่างละเอียด แบบคำต่อคำ ซึ่งสามารถแบ่งหน้าที่ของเสียงสนทนาได้ดังนี้

ให้ข้อมูลรายละเอียด บทสนทนาที่บอกข้อมูลและรายละเอียด การให้ข้อมูลที่ตัดต้องชัดเจน และไม่เหมือนการตั้งใจบอกข้อมูลจนเกินไป

แสดงอารมณ์ การใช้คำพูดหรือประโยคของบทสนทนาของนักแสดงที่พูดออกมาโดยสอดแทรกอารมณ์และความรู้สึกลงไปด้วย

ดำเนินเรื่อง ในบางครั้งบทสนทนาสามารถใช้ดำเนินเรื่องได้เป็นอย่างดี ทำให้เรื่องราว
ไม่เยิ่นเย้อและเข้าใจง่าย

บอกลักษณะตัวแสดง บทสนทนาที่ดีจะต้อง สะท้อนให้คนดูเห็นบุคลิก หรือนิสัยใจคอ
ถึงคนพูด ภูมิหลังการศึกษา ฐานะทางสังคม ทัศนคติและความรู้สึกของตัวแสดง

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาองค์ประกอบของการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สนใจสามารถนำผลงานวิจัยนำไปใช้ในงานออกแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มาจากแหล่งข้อมูล 3 ประเภท คือ

1.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ แบ่งเนื้อหาได้เป็น 2 ส่วน คือ

1.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับส่วนนำภาพยนตร์ เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะส่วนนำภาพยนตร์ ความเป็นมา หน้าที องค์ประกอบ การนำเสนอ แนวคิดทฤษฎีต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ และตัวอย่างของส่วนนำภาพยนตร์ที่สามารถหาดูได้และนำมาเป็นกรณีศึกษา

1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ เพื่อศึกษาข้อมูลวิธีการนำเสนอเกี่ยวกับเนื้อหาและอารมณ์

1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล

เพื่อศึกษาแนวทางการใช้องค์ประกอบการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสาขาภาพยนตร์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านกรออกแบบ

1.3 ข้อมูลประเภทกรณีศึกษา

เพื่อศึกษาถึงลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ และเทคนิคการนำเสนอข้อมูลของส่วนนำภาพยนตร์จากกรณีศึกษา โดยการศึกษาภาพยนตร์ที่มีการนำมาฉายหรือจำหน่ายในประเทศไทยที่มีอยู่ในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2540 ถึง พ.ศ.2550

2. วิธีการรวบรวมข้อมูล

2.1 ข้อมูลประเภทเอกสาร และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ มีวิธีการรวบรวม 2 วิธี คือ

2.1.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากห้องสมุดของหน่วยงานต่างๆ

2.1.2 ใช้ระบบสืบค้นข้อมูล (Search Engine) ที่มีในเว็บท่า (Portal Site) เช่น Google Yahoo Excite Sanook เป็นต้น เพื่อค้นหาวิทยานิพนธ์ และสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ในหัวข้อที่ต้องการจากเว็บไซต์ต่างๆ

2.2 ข้อมูลประเภทกรณีศึกษา

โดยรวบรวมส่วนนำภาพยนตร์จากภาพยนตร์ที่ฉายหรือจำหน่ายในรูปแบบ VCD: DVD ในประเทศไทยที่มีอยู่ในช่วงระหว่างปี พ.ศ.2540 ถึง พ.ศ.2550 และจากเว็บไซต์ แล้วทำการคัดเลือกเฉพาะส่วนนำภาพยนตร์ที่มีส่วนประกอบครบถ้วน และนำกรณีศึกษาที่ได้รวบรวมมาทำการจำแนกประเภทของภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้จำแนกประเภทภาพยนตร์เป็น 11 ประเภท แต่เนื่องจากการรวบรวมกรณีศึกษาส่วนนำภาพยนตร์ สามารถรวบรวมได้ 6 ประเภท ที่มีความถี่หรือนิยมการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ ได้แก่ Action, Adventure, Comedy, Crime, Drama และ Horror และให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกและเรียงลำดับส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มากที่สุด มาประเภทละ 5 เรื่อง เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษา และนำมาวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ในแต่ละประเภทภาพยนตร์ด้วยตารางวิเคราะห์คุณลักษณะ

2.3 ข้อมูลประเภทบุคคล

โดยการสัมภาษณ์ในเชิงลึก (In-depth Interview) คือ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ด้านกำกับภาพยนตร์ (Director) และ ด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) ที่มีประสบการณ์ในสายอาชีพมาแล้ว 5 ปี ประกอบด้วย

2.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านกำกับภาพยนตร์ (Director) ประกอบด้วย

นายณัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล	ผู้กำกับภาพยนตร์
นายเกียรติศักดิ์ เลิศวิธิไพบูลย์	ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาและมิวสิกวิดีโอ
นางสาวยุคนธร มิ่งมงคล	ผู้กำกับภาพ / Director Photography

2.3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist)

นายพงศธร ลิมานนท์	Visual Artist/Creative Director
นายพุทธิกาญจน์ แสงกาญจน์	Visual Artist/MV Animator
นายเรืองฤทธิ์ สันติสุข	Visual Artist
นายศรัณ บุตรสาย	Visual Artist

3.เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา แบ่งเป็น 3 ประเภท คือ

3.1 ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ (ตัวอย่างตารางในภาคผนวก หน้า 274)

ในการสร้างตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ตัวอย่าง ใช้วิธี Matrix Analysis คือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ที่จัดเรียงตำแหน่งอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยแถวและคอลัมน์ (พรเทพ เลิศเทวศิริ 2547 : 64 อ้างถึงใน สุพิชญา เข้มทอง 2547 : 61)เพื่อบันทึกข้อมูลเชิงคุณภาพของส่วนนำภาพยนตร์โดยสร้างตารางจำแนกตัวแปรต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

3.1.1 ตัวแปรด้านการออกแบบ (Visual elements) คือ

3.1.1.1 Text คือ รูปแบบของตัวหนังสือ แบ่งได้เป็น

3.1.1.1.1 Type 2D คือ ตัวหนังสือที่มีมุมมองในแนวระนาบ

3.1.1.1.2 Type 3D คือ ตัวหนังสือที่มีมุมมองความลึก

3.1.1.1.3 Type Style คือ ชนิดตัวอักษร แบ่งได้เป็น 4 ชนิด

3.1.1.1.3.1 Serif คือ ตัวอักษรแบบมีเชิง

3.1.1.1.3.2 San serif คือ ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง

3.1.1.1.3.3 Script คือ ตัวอักษรแบบลายมือ

3.1.1.1.3.4 Display Type คือ ตัวอักษรแบบประดิษฐ์

3.1.1.2 Image คือ ภาพ

3.1.1.2.1 ลักษณะของภาพ

3.1.1.2.1.1 Realistic คือ ภาพจริง ภาพสมจริงลักษณะเหมือนจริง

3.1.1.2.1.2 Distorts คือ ภาพที่บิดเบือน ตัดทอนจากภาพจริงแต่ยังคงเค้าโครงและสื่อความหมายเดิมอยู่

3.1.1.2.1.3 Abstracts คือ ภาพนามธรรม ภาพที่บิดเบือนจากความเป็นจริง โดยไม่มีเค้าโครงเดิม แต่ยังสื่อความหมายเดิมอยู่

3.1.1.2.2 Color คือ ลักษณะของสีในภาพ

3.1.1.2.2.1 Schematic คือ การวางโครงสี แบ่งเป็น 5 แบบ

- 1) Monochrome คือ โครงสีเอกรงค์
- 2) Analogous คือ โครงสีที่อยู่ติดกันในวงจรัส
- 3) Contrast คือ โครงสีคู่ตรงข้ามในวงจรัส
- 4) Triads คือ โครงสี 3 เหลี่ยม
- 5) Tetrads คือ โครงสี 4 เหลี่ยม

3.1.1.2.2.2 Color Image คือ ลักษณะการใช้สีโดยรวมของภาพ ระดับของสี แบ่งออกเป็น 4 ระดับ

- 1) Vivid Tone คือ การใช้สีระดับสดเข้ม
- 2) Bright Tone คือ การใช้สีระดับสดสว่าง
- 3) Subdued Tone คือ การใช้สีระดับหม่น
- 4) Dark Tone คือ การใช้สีระดับมืด

3.1.1.3 Sound คือ การสื่อสารด้วยเสียง

3.1.1.3.1 Commentary คือ เสียงบรรยาย

3.1.1.3.2 Sound Effects คือ เสียงประกอบ

3.1.1.3.3 Music คือ เสียงดนตรี

3.1.1.3.4 Dialogue คือ เสียงสนทนาหรือเสียงพูด

3.1.1.4 Semiology คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา

3.1.1.4.1 Icon คือ สัญลักษณ์ที่แปลความหมายได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอกความหมาย เช่น ภาพป้ายห้องน้ำ

3.1.1.4.2 Index คือ สัญลักษณ์ที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่างมีเป็นเหตุผลมากกว่าความเหมือนโดยตรง เช่น ภาพปล่องควันจากโรงงาน ที่แสดงถึงมลภาวะเป็นพิษ

3.1.1.4.3 Symbol คือ สัญลักษณ์ที่แปลความหมายเชื่อมโยงระหว่างตัวมันกับสิ่งที่มันบอกความหมาย ที่ต้องมีการสอนการเรียนรู้ถึงจะเข้าใจ ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพล เช่น เผาะงชาติในการประท้วง มิใช่เป็นเพียงการเผาไหม้บนผืนผ้าเท่านั้น หากแต่เป็นการสื่อความหมายถึงความโกรธแค้น

3.1.1.5 Emotion การสื่อสารความรู้สึก แบ่งได้เป็น 3 แบบ

3.1.1.5.1 Positive Feeling คือ ให้ความรู้สึกด้านบวกหรือเกิดความสุขสบายใจ

3.1.1.5.2 Negative Feeling คือ ให้ความรู้สึกด้านลบหรือเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ

3.1.1.5.3 Neutral Feeling คือ ให้ความรู้สึกเป็นกลางหรือไม่เกิดความรู้สึก

3.1.1.6 Narrative หน้าที่การสื่อสารเนื้อหา

3.1.1.6.1 Attract Attention คือ เพื่อดึงดูดความสนใจ

3.1.1.6.2 Explain Instructions คือ เพื่อเล่าเนื้อหา

3.1.1.6.3 Explain Concepts คือ เพื่อสรุปเนื้อหา

3.1.2 ตัวแปรด้านเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) คือ

3.1.2.1 Editing คือ การตัดต่อและลำดับภาพ

3.1.2.1.1 Structure คือ โครงสร้างการตัดต่อ

3.1.2.1.1.1 Linear คือ การตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง

3.1.2.1.1.2 NonLinear คือ การตัดต่อแบบฉับพลันไม่ต่อเนื่องกัน

3.1.2.1.2 Sequence คือ ลักษณะการลำดับภาพ

3.1.2.1.2.1 Juxtaposition คือ การลำดับภาพลักษณะการวาง

ติดกันเพื่อเปรียบเทียบ แบ่งได้ดังนี้

Layer เป็นลักษณะภาพที่มีการเคลื่อนที่ 2 หรือ 3 action มาเล่นซ้อนทับกันอย่างต่อเนื่องกันไปในเวลาเดียวกันและใน sequence เดียวกัน

Sequential เป็นการลำดับภาพแบบสลับเหตุการณ์ แบบ action สลับ action ไปมา โดยที่แต่ละ action นั้น ยังคงมีความต่อเนื่องกันไป

Simultaneous เป็นการลำดับภาพแบบแบ่งโซนเล่นพร้อมกัน เป็นลักษณะการเคลื่อนที่ 2 หรือ 3 action ไปพร้อมกันในช่วงเวลาเดียวกัน โดยที่มีการแบ่งขอบเขตหรือโซน

3.1.2.1.2.2 Hierarchy คือ การลำดับภาพแบบการให้

ความสำคัญตามลำดับ แบ่งได้ดังนี้

แบบ Image-Dominant เป็นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

แบบ Text - Dominant เป็นการให้ข้อความ (Text) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

แบบ Audio - Dominant เป็นการให้เสียง (Audio) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย

แบบ Synthesis of Dominant เป็นการให้การลำดับภาพด้วยส่วนประกอบทั้งหมดมาประสมกัน โดยที่ให้ความสำคัญทุกส่วนประกอบ

3.1.2.1.3 Transition คือ การเปลี่ยนผ่านภาพ แบ่งได้ดังนี้

3.1.2.1.3.1 Cut คือ การตัดชน

3.1.2.1.3.2 Fade คือ การทำภาพจาง

3.1.2.1.3.3 Dissolve คือ การทำภาพจางซ้อน

3.1.2.1.3.4 Wipe คือ การกวาดภาพ

3.1.2.1.3.5 Specialty คือ การเปลี่ยนภาพโดยใช้เทคนิค

พิเศษด้านภาพ

3.1.2.2 Camera คือ การสื่อสารผ่านกล้อง

3.1.2.2.1 Audience Role คือ บทบาทของผู้ชม แบ่งเป็น 3 ลักษณะ

3.1.2.2.1.1 Objective Shot คือ การนำเสนอภาพในลักษณะที่ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์ ว่าเกิดอะไร ที่ไหน เมื่อไร

3.1.2.2.1.2 Subjective Shot คือ การนำเสนอภาพในรูปแบบที่ผู้ชมเข้ามีส่วนร่วมเหตุการณ์ โดยมุมมองของผู้ชมแทนสายตานักแสดง

3.1.2.2.1.3 Point of View Shot คือ การนำเสนอภาพในรูปแบบอย่างใกล้ชิด จะเป็นลักษณะก้ำกึ่งระหว่าง Objective Shot และ Subjective Shot โดยกล้องจะถ่ายผ่านไหล่ (Over Shoulder) ของนักแสดงคนหนึ่งไปยังหน้านักแสดงอีกคนหนึ่ง ที่มองมาทางนักแสดงที่ถูกถ่ายผ่านไหล่ ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเหมือนกับได้อยู่ใกล้กับเหตุการณ์ที่เกิดอย่างใกล้ชิด

3.1.2.2.2 Shot หรือ Image size คือ ขนาดของภาพ แบ่งได้ 4 ลักษณะ

3.1.2.2.2.1 Extreme Long Shot (ELS) คือ ภาพระยะไกลมาก

3.1.2.2.2.2 Long Shot (LS) คือ ภาพระยะไกล

3.1.2.2.2.3 Medium Shot (MS) คือ ภาพระยะปานกลาง

3.1.2.2.2.4 Close Shot (CU) คือ ภาพระยะใกล้

- 3.1.2.2.3 Camera Angle คือ มุมกล้อง แบ่งได้ 3 ลักษณะ
- 3.1.2.2.3.1 Eye Level Shot คือ การถ่ายภาพระดับสายตา
- 3.1.2.2.3.2 High Angle Shot คือ การถ่ายภาพจากมุม
ในระดับสูง
- 3.1.2.2.3.3 Low Angle Shot คือ การถ่ายภาพจากมุมใน
ระดับต่ำ
- 3.1.2.2.4 Camera Movement คือ การเคลื่อนไหวของกล้อง แบ่งได้
4 ลักษณะ
- 3.1.2.2.4.1 Panning คือ การแพน เป็นวิธีการเคลื่อนที่
กล้องในลักษณะการส่ายกล้องเคลื่อนที่ในแนวนอนหรือแนวราบ
- 3.1.2.2.4.2 Tilting คือ การทิลท์ เป็นวิธีการเคลื่อนที่กล้อง
ในลักษณะเหมือนกับแพน แต่เป็นในแนวตั้ง (vertical Pan) โดยที่กล้องถ่ายจะรักษาระดับสูง-ต่ำคงที่
- 3.1.2.2.4.3 Dollying คือ การดอลลี่ เป็นการเคลื่อนไหว
กล้องในรูปแบบการเคลื่อนที่เข้าไปหาสิ่งที่ถ่าย หรือถอยกล้องให้ห่างออกจากสิ่งที่ถ่ายในขณะที่ทำ
การถ่ายภาพ
- 3.1.2.2.4.4 Trucking คือ การทรักท์ เป็นการเคลื่อนไหว
คล้ายดอลลี่ แตกต่างกันในเรื่องของการกำหนดทิศทางและอุปกรณ์เท่านั้น ทรักท์จะทำการเคลื่อน
กล้องในแนวทแยงข้างเคียงหรือเฉียงเคียงสิ่งที่ถ่าย
- 3.1.2.3 Motion Element คือ การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ
- 3.1.2.3.1 Dynamics คือ การเคลื่อนที่แบบสมดุลง แบ่งได้ 3 ลักษณะ
- 3.1.2.3.1.1 Real time คือ การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบการ
เคลื่อนที่และเวลาที่เป็นจริง
- 3.1.2.3.1.2 Implied คือ การเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบการ
เคลื่อนไหวสร้างขึ้นให้เหมือนจริง เลียนแบบ
- 3.1.2.3.1.3 Abstract คือ การเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นโดยไม่
อิงความเป็นจริงของการเคลื่อนไหวและเวลาจริง
- 3.1.2.3.2 Direction คือ การเคลื่อนที่แบบมีทิศทาง แบ่งได้ 3 ลักษณะ
- 3.1.2.3.2.1 Straight คือ การเคลื่อนที่แบบตรงไปตรงมา
- 3.1.2.3.2.2 Curved คือ การเคลื่อนที่แบบโค้ง
- 3.1.2.3.2.3 Spatial คือ การเคลื่อนที่ลอยตัว

- 3.1.2.3.3 Orientation คือ แบบกำหนดทิศทาง แบ่งได้ 4 ลักษณะ
- 3.1.2.3.3.1 Upright คือ การเคลื่อนขึ้นของภาพหรือตัวหนังสือ
ในทิศทางจากล่างขึ้นบน
- 3.1.2.3.3.2 Radial คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือ
เคลื่อนเข้าหรือออกมาจากศูนย์กลางของจอ
- 3.1.2.3.3.3 Inverted คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือ
ในทิศทางเลื่อนพลิกกลับหัว
- 3.1.2.3.3.4 Skewed คือ การเคลื่อนที่ของภาพหรือตัวหนังสือ
ในทิศทางหรือมุมในลักษณะทแยง
- 3.1.2.3.4 Rotation คือ การเคลื่อนที่แบบหมุน
- 3.1.2.3.4.1 Flat คือ การหมุนแบบหมุนรอบตัวเองแบบ
มุมมองแนวราบ
- 3.1.2.3.4.2 Spatial คือการหมุนแบบหมุนรอบตัวเอง
แบบรอบยตัวในอากาศ หมุนแบบพลิกกลับ เพื่อให้เห็นทุกด้านมุมไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง
- 3.1.2.3.4.3 Random คือ การหมุนแบบหมุนรอบตัวเอง
แบบสุ่ม เป็นการหมุนแบบอิสระ คาดเดาไม่ได้
- 3.1.2.3.5 Proximity คือ แบบใกล้ชิด แบ่งได้ 2 ลักษณะ
- 3.1.2.3.5.1 Spatial คือ การเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน
แบบลอยตัว โดยที่ระยะห่างของตัวอักษรหรือช่องไฟที่ชิดติดกันเริ่มกระจายออกเป็นคำหรือ
ประโยค จนที่ผู้ชมสามารถอ่านเข้าใจ
- 3.1.2.3.5.2 Sequential คือ เป็นการเคลื่อนไหวตัวหนังสือ
กลุ่มคำ หรือภาพแบบต่อเนื่อง เป็นการเกิดและหายที่มีช่วงเวลาใกล้เคียงกัน อยู่ชิดติดกัน ที่สามารถ
อ่านหรือมองเพื่อให้ปะติดปะต่อกันเป็นกลุ่มคำหรือรูปร่าง จนที่ผู้ชมสามารถอ่านเข้าใจได้
- 3.1.2.3.6 Grouping คือ แบบจับกลุ่ม แบ่งได้ 4 ลักษณะ
- 3.1.2.3.6.1 Symmetrical คือ เป็นการเคลื่อนที่แบบสมมาตร
มีการจัดกลุ่ม มีการจัดแถว การเคลื่อนที่ในกลุ่มที่สมดุล ไปในทางเดียวกัน ตั้งแต่การเกิด แสดง
และจบ

3.1.2.3.6.2 Asymmetrical คือ เป็นการเคลื่อนที่แบบไม่สมมาตร มีการจัดกลุ่ม โดยที่แถวหรือกลุ่มนั้นไปคนละทิศทางไม่สมดุล หรือมีความแตกต่างของขนาด รูปแบบการเคลื่อนที่ที่เกิดและจางหายไป

3.1.2.3.6.3 Consonant คือ เป็นการเคลื่อนที่แบบประสานกัน องค์ประกอบของข้อมูลมารวมตัวกันจนเป็นกลุ่มก้อนอย่างเป็นระเบียบ

3.1.2.3.6.4 Dissonant คือ เป็นการเคลื่อนที่ที่กระจัดกระจายจากทุกทิศทางแล้วมารวมตัวกัน ซึ่งการจัดกลุ่มแบบนี้มักผสมผสานรูปแบบหลายอย่างในการเคลื่อนที่ เช่น รูปแบบประสานกัน (Consonant) เป็นต้น

3.1.2.3.7 Layering คือ การซ้อนทับ แบ่งได้ 4 ลักษณะ

3.1.2.3.7.1 Opaque คือ การซ้อนทับกันแบบทึบแสง ให้ดูครู่ครือ โดยที่ส่วนประกอบแบบทึบแสงมาบดบังข้อความหรือภาพ ให้เห็นครู่ครือ แต่ยังสามารถสื่อสาร และให้เข้าใจได้อยู่

3.1.2.3.7.2 Translucent คือ การซ้อนทับกันแบบกึ่งโปร่งแสง การซ้อนทับของภาพหรือข้อความที่มีลักษณะกึ่งโปร่งแสง เป็นลักษณะฝ้า มัว มาซ้อนทับกัน

3.1.2.3.7.3 Transparent คือ การซ้อนทับกันแบบกึ่งโปร่งแสง การซ้อนทับของภาพหรือข้อความที่มีลักษณะโปร่งแสงเป็นลักษณะที่แสงส่องผ่านทะลุ เหมือนกระจกใสสามารถมองเห็นภาพทั้งหมดได้เมื่อวางซ้อนกัน

3.1.2.3.7.4 Synthesis of Techniques คือ การซ้อนทับกันแบบการรวมเทคนิคต่างๆ มารวมไว้ด้วยกัน เช่น Opaque, Translucent, Transparent

3.1.2.3.8 Transformation คือ แบบเปลี่ยนรูปทรง

3.1.2.3.8.1 Reductive คือ การเปลี่ยนรูปแบบลดรูป ตัดทอน เป็นการรวมตัวหรือแตกตัวของส่วนประกอบ จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง

3.1.2.3.8.2 Elaborative คือ การเปลี่ยนรูปแบบเพิ่มเติม เป็นการเพิ่มส่วนประกอบจากที่มีอยู่เดิมให้มากขึ้น หรือเปลี่ยนไปจากเดิมเล็กน้อย โดยยังคงสภาพองค์ประกอบเดิมอยู่ เช่น การงอกใบไม้ของต้นไม้เพิ่ม จากที่มีกิ่งไม้เพียงอย่างเดียว

3.1.2.3.8.3 Distortive คือ การเปลี่ยนรูปแบบทำให้ผิดรูปบิดเบี้ยว เป็นการเปลี่ยน จากรูปทรงหนึ่งไปเป็นอีกรูปทรงหนึ่ง โดยให้รูปนั้นบิดเบี้ยว แตกออก

3.1.3 ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) ได้แก่

3.1.3.1 2D คือ การทำเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคทางภาพ 2 มิติ

3.1.3.1.1 2D Drawing for Animation

3.1.3.1.2 2D CGI (Computer-generated Animation)

3.1.3.2 3D คือ การทำเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคทางภาพ 3 มิติ

3.1.3.2.1 3D Stop-motion Animation

3.1.3.2.2 3D CGI (Computer-generated Animation)

3.1.3.3 Mix-Media คือ การนำเทคนิคเคลื่อนไหวต่าง ๆ มาผสมกัน

3.2 แบบสอบถาม (ตัวอย่างแบบสอบถามในภาคผนวกหน้า 277)

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) และนักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกและเรียงลำดับส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มากที่สุด เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ด้วยตารางวิเคราะห์คุณลักษณะ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการคัดเลือกกรณีศึกษา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกและเรียงลำดับส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มากที่สุด มาประเภทละ 5 เรื่อง เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยดูประกอบไฟล์วีดิโอฉบับที่ส่วนนำภาพยนตร์ในแต่ละประเภทแล้วบันทึกผลในตารางจัดลำดับ

3.3 แบบสัมภาษณ์ (Interview Guide) (ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ในภาคผนวกหน้า 299)

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) และนักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญใช้แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งเปิดและปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบผลวิเคราะห์จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ ซึ่งแบบสัมภาษณ์สามารถแบ่งได้ 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements)

ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ด้านเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์เทคโนโลยีการผลิต (Production Technique)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อสรุปลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์โดยจำแนกเป็นตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) ตัวแปรด้านเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) และเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) เพื่อนำเสนอส่วนนำภาพยนตร์ที่สื่อเนื้อหา และอารมณ์ ประกอบกับข้อมูลจากการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปของการศึกษา โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

โดยจะวิเคราะห์ตัวแปรการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์กับกรณีศึกษาที่ถูกคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญด้านกำกับภาพยนตร์ (Director) และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) ว่าสามารถสื่อเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ได้ โดยวิเคราะห์การใช้งานองค์ประกอบและเงื่อนไขที่มีผลต่อเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ โดยสรุปข้อมูลในแต่ละประเภทภาพยนตร์ นำเสนอด้วยการอธิบายบรรยาย ประกอบตารางและภาพ ซึ่งแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

4.1.1 วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual elements) ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือ (Text) ภาพ (Image) รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiotics) การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

4.1.2 วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) ได้แก่ การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

4.1.3 วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) ได้แก่ เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) และ เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media)

4.2 วิเคราะห์เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์

โดยจะวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบ เหตุผล ในการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ของผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ (Director) และนักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) โดยสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ในแต่ละประเภท โดยสรุปข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็น และจากการสัมภาษณ์นำเสนอข้อมูลด้วยการอธิบายบรรยาย ประกอบตาราง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง “การศึกษาการออกแบบเลขศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์” นี้ เพื่อสรุปลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ เพื่อให้ศึกษาแนวทางการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ที่สามารถสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ โดยวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษา และศึกษาเหตุผลและเงื่อนไขในการใช้องค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ ของผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญ (Expert) ด้านกำกับภาพยนตร์ (Director) และ ด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) นำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ประกอบตารางวิเคราะห์คุณลักษณะ และภาพประกอบ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ผลวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

การวิเคราะห์การออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์ โดยใช้ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ที่ได้นำเสนอไว้ในภาคผนวก จำนวน 30 เรื่อง ผู้วิจัยแบ่งส่วนนำภาพยนตร์ตัวอย่างเป็น 6 ประเภท ตามลักษณะการนำเสนอข้อมูลในภาพยนตร์ คือ

ประเภทที่ 1 ภาพยนตร์ประเภท Action ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Casino Royale (A017)

ภาพยนตร์เรื่อง Spider-Man 3 (A060)

ภาพยนตร์เรื่อง Die Another Day (A022)

ภาพยนตร์เรื่อง Hostage (A035)

ภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom (A072)

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Casino Royale (A017)

Visual Element		Visual Technique		
Text	2D		●	
	3D			
Type Style	Serif			
	San serif		●	
	Script			
	Display Type			
Image	Realistic		●	
	Distorts		●	
	Abstracts			
	Schematic	Monochrome		
		Analogous		
		Contrast		
	Color	Triads		
		Tetrads		●
		Vivid Tone		●
		Color Image	Bright Tone	
Subdued Tone				
Dark Tone				
Sound	Dialog			
	Music		●	
	Soundeffect			
	Commentary			
Semiotics	Icon		●	
	Index		●	
Emotion	Symbol			
	Positive Feeling			
	Negative Feeling		●	
Narrative	Neutral Feeling			
	Attract Attention		●	
	Explain Instructions			
Editing	Structure	Explain Concepts		
		Linear		
	Juxtaposition	NonLinear		●
		Layer		●
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image Dominant		●
		Hierarchy	Text-Dominant	
	Audio Dominant			
	Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut		Image
		Fade		Text
		Dissolve		Image
		Wipe		
		Specialty		Text
camera	Audience Note	Objective Shot		
		Subjective Shot		
		Point of View Shot Shoulder		
	Image size	●		
		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		●
		Medium Shot (MS)		●
	Camera Angle	Close Shot (CU)		
		Eye Level Shot		●
		High Angle Shot		●
	Camera Movement	Low Angle Shot		●
		Panning		●
Tilting			●	
Dollying			●	
Trucking			●	



ชื่อเรื่องภาษาไทย : ภาพยนตร์
ชื่อภาษาอังกฤษ : Casino Royale (2006)
รหัส : A017
ประเภทภาพยนตร์ : Action
ผู้กำกับ : Martin Campbell



ตารางที่ 2 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●	
			Implied	●	
			Abstract	●	
		Direction	Straight	Image	
			Curved	Image	
			Spatial	Image	
		Orientation	Upright		
			Radial		
			Inverted		
		Rotation	Skewed	Image	
			Flat	Image	
			Spatial		
		Proximity	Random	Image	
			Spatial	Image	
		Grouping	Sequential		
			Symmetrical		
			Asymmetrical	Image	
		Layering	Consonant	Image	
			Dissonant	Image	
			Opaque		
Translucent					
Transformation	Transparent				
	Synthesis of Techniques	Image			
	Reductive				
	Elaborative	Image			
Production Technique	2D	Distortive			
		2D Drawing for Animation			
	3D	2D Flash for Animation			
		3D Stop-motion Animation			
		CGI (Computer-generated Animation)			
Mix-media		●			

ตารางที่ 3 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Spider-Man 3 (A060)

Visual Element	Text	3D	●	
		3D	●	
		Type Style	Serif	●
			San serif	
			Script	
	Display Type		●	
	Image	Realistic		
		Distorts		
		Abstracts		
		Schematic	Monochrome	●
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color Image	Tetrads	
			Vivid Tone	●
			Bright Tone	
	Subdued Tone			
	Dark Tone			
	Sound	Dialog		
Music		●		
SoundEffect				
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts	●		
Visual Technique	Editing sequence	Structure		
		Linear		
		NonLinear	●	
		Juxtaposition	Layer	●
			Sequential	
			Simultaneous	●
		Hierarchy	Image-Dominant	●
	Text-Dominant			
	Audio-Dominant			
	Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Image	
		Fade		
		Dissolve		
		Wipe	Image	
		Specialty	Image	
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective Shot	●
			Point of View Shot Shoulder	
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)	
			Long Shot (LS)	
Medium Shot (MS)			●	
Close Shot (CU)				
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot	●	
Camera Movement		Panning	●	
		Tilting	●	
		Dollying	●	
	Trucking	●		



ระเบิดที่ยานภาพยนตร์
 ปีภาพยนตร์ - Spider-Man 3 (2007)
 ชาติ - 4000
 ประเภทภาพยนตร์ - Action
 ผู้กำกับ - Sam Raimi



ตารางที่ 3 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	●
			Abstract	●
		Direction	Straight	Image
			Curved	Image
			Spatial	Image
		Orientation	Upright	Image
			Radial	Image
			Inverted	Image
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	Text / Image
		Proximity	Random	Text / Image
			Spatial	Text / Image
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
			Asymmetrical	Text / Image
		Layering	Consonant	Text / Image
			Dissonant	Text / Image
			Opaque	
Transformation	Translucent			
	Transparent			
	Synthesis of Techniques	Image		
	Reductive	Image		
Production Technique	Elaborative	Image		
	Distortive	Image		
	2D	2D Drawing for Animation		
3D	2D Flash for Animation			
	3D Stop-motion Animation			
	CGI (Computer-generated Animation)			
	Mix-media	●		

ตารางที่ 4 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Die Another Day (A022)

Visual Element					
Visual Technique	Text	2D	●		
		3D			
	Type Style	Serif			
		San serif	●		
		Script			
		Display Type	●		
	Image	Realistic		●	
				●	
				●	
		Abstracts	Monochrome		
			Analogue		
			Schematic	Contrast	●
				Triads	
			Color Image	Tetrads	
				Vivid Tone	●
				Bright Tone	
	Subdued Tone				
	Dark Tone				
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling	●			
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions	●			
	Explain Concepts				
Editing	Structure	Linear			
		NonLinear	●		
	Juxtaposition	Layer	●		
		Sequential	●		
		Simultaneous			
		Hierarchy	Image-Dominant	●	
			Text-Dominant		
			Audio-Dominant		
	Synthesis of Dominant				
	Transition	Cut	Image		
		Fade	Text		
		Dissolve	Image		
Wipe					
Specialty		Image			
Camera	Audience Role	Objective Shot	●		
		Subjective Shot			
		Point of View Shot Shoulder			
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)			
		Medium Shot (MS)	●		
		Close Shot (CU)	●		
	Camera Angle	Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot			
		Low Angle Shot			
	Camera Movement	Panning	●		
		Fitting	●		
Dollying		●			
Tracking		●			



ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Die Another Day (2002)
รหัส : A022
ประเภท/โหมด : Action
ผู้กำกับ : Lee Tamahori



ตารางที่ 4 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●	
			Implied	●	
			Abstract		
		Direction	Straight		
			Curved		
			Spatial		
		Orientation	Upright		
			Radial		
			Inverted		
		Rotation	Skewed		
			Flat		
			Spatial		
		Proximity	Random	Image	
			Spatial		
			Sequential		
		Grouping	Symmetrical	Image	
			Asymmetrical		
			Consonant		
			Dissonant	Image	
		Layering	Opaque		
Translucent					
Transparent					
Synthesis of Techniques	Image				
Transformation	Reductive	Image			
	Elaborative				
	Distortive				
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation			
		2D Flash for Animation			
	3D	3D Stop-motion Animation			
		CGI (Computer-generated Animation)			
	Mix-media		●		

ตารางที่ 5 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง Hostage (A035)

Visual Element		Visual Techniques		
Visual Element	Text	2D		
		3D	●	
	Type Style	Serif		
		San serif	●	
		Script		
		Display Type		
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	●
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color	Tetrads	
			Vivid Tone	●
			Bright Tone	
	Color Image	Subdued Tone		
		Dark Tone		
	Sound	Dialog		
Music		●		
Soundeffect		●		
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Editing	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Justaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
	Hierarchy	Text-Dominant		
		Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Image	
		Dissolve		
		Wipe	Image	
		Specialty	Image	
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●
Subjective Shot			●	
Point of View Shot Shoulder			●	
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)	●	
		Medium Shot (MS)	●	
Camera Angle		Close Shot (CU)	●	
		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
Camera Movement		Low Angle Shot	●	
		Panning	●	
		Tilting	●	
		Dollying	●	
		Trucking	●	



ชื่อเรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Hostage (2006)
รหัส : A035
ประเภทภาพยนตร์ : Action
ผู้กำกับ / Florent Emilio Siri



ตารางที่ 5 (ต่อ)

Visual Technique	Mobion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	text / image
			Curved	
			Spatial	text / image
		Orientation	Upright	text / image
			Radial	text / image
			Inverted	text / image
		Rotation	Skewed	text / image
			Flat	text / image
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	text / image
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
			Asymmetrical	
	Layering	Consonant		
		Dissonant		
		Opaque	text / image	
Translucent		text / image		
Transformation	Transparent			
	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
Production Technique	2D	Distortive		
		2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)	●	
Mix-media				

ตารางที่ 6 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Action ภาพยนตร์เรื่อง The Kingdom (A072)

Visual Element		Visual Technique		
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
	Type Style	Serif		
		San serif	●	
		Script		
		Display Type	●	
	Image	Realistic	●	
			●	
		Distorts	●	
			●	
		Abstracts	●	
			●	
		Schematic	Monochrome	●
			Analogist	●
			Contrast	
			Triads	
	Color image	Tetrads		
		Vivid Tone		
		Bright Tone	●	
		Subdued Tone		
Sound	Dialog			
	Music	●		
	Soundeffect	●		
	Commentary	●		
Semiotics	Icon	●		
	Index	●		
	Symbol	●		
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Editing	Structure	Linear		
		NonLinear	●	
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential	●	
		Simultaneous		
		Image-Dominant		
	Hierarchy	Text-Dominant		
		Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant	●	
	Transition	Out	● (cut / bridge)	
Fade		● (cut / bridge)		
Dissolve		● (bridge)		
Wipe		● (bridge)		
Specialty		● (bridge)		
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
		Subjective Shot		
		Point of View Shot Structure		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)	●	
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot	●	
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking	●		



ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : The Kingdom (2007)
รหัส : A072
ประเภทภาพยนตร์ : Action
ผู้กำกับ : NMM MMG



ตารางที่ 6 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Text / Image
			Curved	
			Spatial	Text / Image
		Orientation	Upright	
			Radial	Image
			Inverted	
		Rotation	Skewed	Text
			Flat	
			Spatial	Image
		Proximity	Random	
			Spatial	Text / Image
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	Text / Image
			Asymmetrical	Text / Image
			Consonant	
			Dissonant	
		Layering	Opaque	Image
Translucent	Text / Image			
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive	Text / Image		
	Elaborative	Text / Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 7 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

Genre : Action		Code Name						
		A017	A060	A022	A035	A072		
Visual Element	Text	2D	●	●	●		●	
		3D		●		●		
		Type Style	Serif		●			
			San serif	●		●	●	●
			Script					
	Display Type			●	●		●	
	Image	Realistic	Realistic	●		●	●	●
			Distorts	●		●		●
			Abstracts					
		Schematic	Monochrome		●		●	●
			Analogous					●
			Contrast		●	●	●	
			Triads					
			Intrads	●				
			Color Image	Vivid Tone	●	●	●	●
Bright Tone								●
Subdued Tone								
Sound	Dialog							
	Music	●	●	●	●	●		
	Soundeffect			●	●	●		
	Commentary					●		
Semiotics	Icon	●				●		
	Index	●	●	●	●	●		
	Symbol					●		
Emotion	Positive Feeling							
	Negative Feeling	●	●	●	●	●		
	Neutral Feeling							
Narrative	Attract Attention	●	●	●	●	●		
	Explain Instructions		●	●	●	●		
	Explain Concepts		●					
Editing	Structure	Linear				●		
		Non-linear	●	●	●		●	
	Juxtaposition	Layer	●	●	●	●	●	
		Sequential			●		●	
		Simultaneous		●				
	Hierarchy	Image-Dominant	●	●	●	●		
		Text-Dominant						
		Audio-Dominant						
		Synthesis of Dominant					●	
	Transition	Cut	Image	Image	Image	Image	Text / Image	
Fade		Text		Text	Image	Text / Image		
Dissolve		Image		Image		Image		
Wipe			Image		Image	Image		
Specialty	Text	Image	Image	Image	Image			
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	●	
		Subjective Shot		●		●		
		Point of View Shot Shoulder	●			●		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)						
		Long Shot (LS)	●			●	●	
		Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●	
		Close Shot (CU)			●	●	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	●	●	●	●	
		High Angle Shot	●	●		●	●	
		Low Angle Shot	●	●		●	●	
	Camera Movement	Panning	●	●	●	●	●	
		Tilting	●	●	●	●	●	
		Dollying	●	●	●	●	●	
		Trucking	●	●	●	●	●	

ตารางที่ 7 (ต่อ)

Genre : Action			Code Name				
			A017	A060	A022	A035	A072
Visual Techniques	Dynamics	Real time	●	●	●	●	●
		Implied	●	●	●		●
		Abstract	●	●			
	Direction	Straight	Image	Image		Text / Image	Text / Image
		Curved	Image	Image			
		Spatial	Image	Image		Text / Image	Text / Image
	Orientation	Upright		Image		Text / Image	
		Radial		Image		Text / Image	Image
		Inverted		Image		Text / Image	
		Skewed	Image			Text / Image	Text
	Rotation	Flat	Image			Text / Image	
		Spatial		Text / Image			Image
		Random	Image	Text / Image	Image		
	Proximity	Spatial	Image	Text / Image		Text / Image	Text / Image
		Sequential					
	Grouping	Symmetrical			Image		Text / Image
		Asymmetrical	Image	Text / Image			Text / Image
		Consonant		Text / Image			
		Dissonant	Image	Text / Image	Image		
	Layering	Opaque				Text / Image	Image
		Translucent				Text / Image	Text / Image
		Transparent					
		Synthesis of Techniques	Image	Image	Image		
	Transformation	Reductive		Image	Image		Text / Image
		Elaborative	Image	Image			Text / Image
		Distortive		Image			
	Production Techniques	2D	2D Drawing for Animation				
2D Flash for Animation							
3D		3D Stop-motion Animation					
		CGI (Computer-generated Animation)				●	
		Mix-media	●	●	●	●	●

ประเภทภาพยนตร์ Action

1. A017 Casino Royale
2. A060 Spider-Man 3
3. A022 Die Another Day
4. A035 Hostage
5. A072 The Kingdom

จากตารางที่ 2-7 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Action 80% ใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D) ตัวหนังสือที่มีมุมมองในแนวระนาบ

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) 60% มีการออกแบบเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น หรือเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์



ภาพที่ 55 ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Action ที่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

ชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Action 80% มีการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif) มีรูปแบบเรียบง่าย ทันสมัย เพื่อถ่ายทอดอารมณ์



ภาพที่ 56 ตัวอย่างตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Title Card) ใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif)

1.2 ภาพ (Image)

80% ภาพยนตร์ประเภท Action เป็นการใช้ภาพจริง (Realistic) และมีการใช้ภาพแบบตัดทอน (Distorts) ร่วมด้วย ถึง 60%

ภาพยนตร์ประเภท Action ภาพมีการวางโครงสีเอกรงค์ Monochrome 60% และ แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) 60% ร่วมด้วย

ระดับโทนสีโดยรวม 80% เป็นระดับสดเข้ม (Vivid Tone)



ภาพที่ 57 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Action

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

การสื่อสารด้วยเสียงมีการใช้เสียงดนตรี (Music) 100% และเป็นเสียงประกอบรวมด้วย (Sound Effects) 60%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

100% มีการใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Index และ 60%



ภาพที่ 58 ตัวอย่างการใช้สัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ในภาพยนตร์ประเภท Action

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

100% มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

100% เป็นการสื่อสารเนื้อหาแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) และ 80% เป็นการสื่อสารเนื้อหาแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) เข้าร่วมด้วย

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ภาพยนตร์ประเภท Action

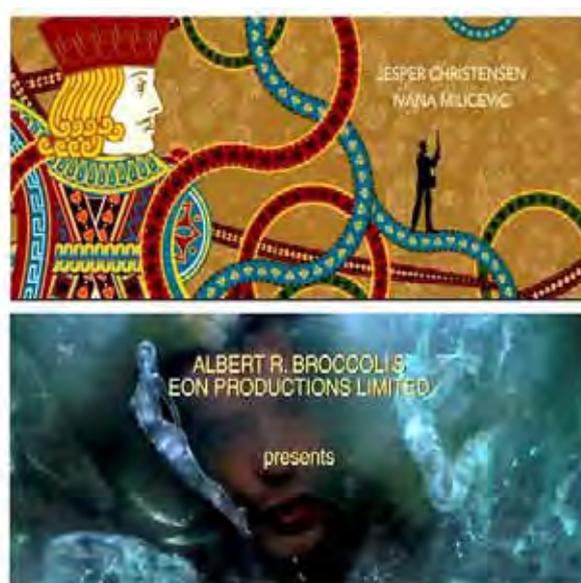
2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

80% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear) และ เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear) 20%

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

100% เป็นแบบซ้อนทับกัน (Layer)



ภาพที่ 59 ตัวอย่างการการลำดับภาพ (Sequence) ซ้อนทับกัน (Layer)

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

100% เป็นแบบ Image-Dominant เป็นการให้ ภาพ (Image)

และ 20% เป็นแบบ Synthesis of Dominant

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและ
ตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ (Image)

100% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut)

80% มีการเปลี่ยนภาพโดยใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพ (Specialty)

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

60% มีการเปลี่ยนภาพแบบภาพจาง (Fade)

20% มีการใช้การเปลี่ยนภาพโดยใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพ (Specialty)

และแบบการตัดชน (Cut)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

2.2.1. บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

100% เป็นการนำเสนอภาพด้วยแทนการได้เห็น (Objective Shot)

40% เป็นการนำเสนอภาพแบบตั้งผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์
(Subjective shot) เข้าร่วมด้วย

40% เป็นการนำเสนอภาพแบบรับรู้อย่างใกล้ชิด (Point of View Shot)
เข้าร่วมด้วย

2.2.2. ขนาดของภาพ (Image size)

100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

60% มีการนำเสนอแบบภาพระยะไกล (Long Shot) เข้าร่วมด้วย

60% มีการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot or Tight Shot)

2.2.3. มุมกล้อง (Camera Angle)

100% นำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)

80% นำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

60% นำเสนอมุมกล้องในระดับต่ำ (Low Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4. การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

100% ภาพยนตร์ประเภท Action มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องร่วมกันทั้งหมด ได้แก่ การนำเสนอแบบการแพน (Panning) การทิลท์ (Tilting) การดอลลี่ (Dolly) การทรัคค์ (Trucking)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Action

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

100% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (real time)

80% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied) เข้าร่วมด้วย

40% เป็นการเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract) เข้าร่วมด้วย

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนประกอบของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ(Image)

80% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

80% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนประกอบของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ(Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Radial

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Upright

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Inverted

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Skewed

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

มีการใช้ทุกเทคนิค ได้แก่ Radial Upright Inverted Skewed

อย่างละ 20%

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

80% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย

(Dissonant)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย

(Dissonant)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพ และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Synthesis of Techniques

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ translucent

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Translucent

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วน ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Distortive

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

3. วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตาราง วิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

100% ภาพยนตร์ประเภท Action ใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) และ 20% ใช้เทคโนโลยี 3D CGI (Computer-generated Animation)

ประเภทที่ 2 ภาพยนตร์ประเภท Adventure ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Bridge to Terabithia (B002)

ภาพยนตร์เรื่อง Charlie and the Chocolate Factory (B003)

ภาพยนตร์เรื่อง Thunderbirds (B040)

ภาพยนตร์เรื่อง Zathura (B015)

ภาพยนตร์เรื่อง The Cat in the Hat (B011)

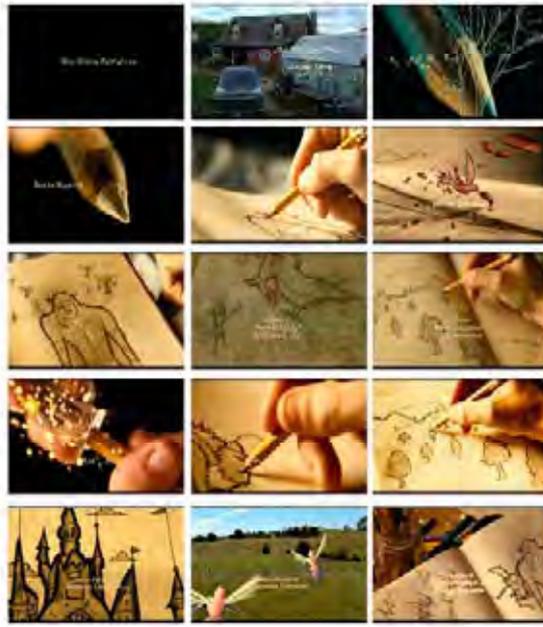
ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 8 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Bridge to Terabithia (B002)

Visual Element	Text	2D	●		
		3D			
		Type Style	Serif	●	
			San serif		
			Script		
			Display Type		
		Image	Realistic		●
				Distorts	
				Abstracts	
			Schematic	Monochrome	
	Analogous				
	Contrast			●	
	Triads				
	Tetrad				
	Vivid Tone			●	
	Color image			Bright Tone	
	Subdued Tone				
	Dark Tone				
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
	Positive Feeling	●			
Emotion	Negative Feeling				
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions	●			
	Explain Concepts				
Visual Technique	Structure	Linear			
		NonLinear	●		
	Sequence	Juxtaposition	Layer		
			Sequential	●	
			Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●	
			Text-Dominant		
			Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	image		
		Fade	text		
		Dissolve	image		
		Wipe			
		Speciality			
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
Subjective Shot			●		
Point of View Shot / Shoulder					
Image size		Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)	●		
		Medium Shot (MS)	●		
		Close Shot (CU)	●		
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot			
		Low Angle Shot			
Camera Movement		Staring	●		
		Tilting	●		
		Dollying	●		
		Tracking	●		



ชื่อภาษาไทย : สะพานสู่เทราบีธียา
ชื่อภาพยนตร์ : Bridge to Terabithia (2007)
ปี : 2007
ประเภทภาพยนตร์ : Adventure
ผู้กำกับ : Gabor Csupo



ตารางที่ 8 (ต่อ)

Visual Techniques	Medium	Dynamics	Real Time	●
			Implicit	●
			Abstract	●
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	low
		Orientation	Upright	
			Radial	low
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	average
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	low
			Conscious	low
			Unconscious	low
		Layering	Opaque	average
			Transparent	
Translucent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Decorative			
Synthesis Techniques	3D			
	2D			
	3D Drawing for Animation			
	2D Flash for Animation			
	3D Stop-motion Animation			
CGI (Computer-generated Animation)				
Mix-media		●		

ตารางที่ 9 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Charlie and the Chocolate Factory (B003)

Visual Element	Text	3D		
		3D	●	
		Type Style	Font	●
			San serif	
			Script	
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogus	
			Contrast	●
			Triads	
		Color Image	Tetrads	
			Vivid Tone	●
			Bright Tone	
	Sound	Dialog		
		Music	●	
		Soundeffect	●	
		Commentary		
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts	●		
Visual Technology	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Justaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
		Text-Dominant		
		Audio-Dominant		
	Hierarchy	Synthesis of Dominant		
		Cut	Image	
		Fade	Text	
		Dissolve		
	Transition	Wipe	Image	
		Specialty		
		camera	Audience Role	Objective Shot
	Subjective Shot			●
	Point of View Shot Shoulder			
	Image size		Extreme Long Shot (ELS)	
			Long Shot (LS)	●
			Medium Shot (MS)	●
Close Shot (CU)			●	
Camera Angle	Eye Level Shot		●	
	High Angle Shot		●	
	Low Angle Shot		●	
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking	●		



ชื่อคุณลักษณะภาพยนต์
เรื่องการ์ตูน , Charlie and the Chocolate Factory (2005)
ปี : 2005
ประเภทภาพยนตร์ : Adventure
ผู้กำกับ : Tim Burton


















ตารางที่ 9 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	Text
		Orientation	Upright	
			Radial	Text
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	Text
			Spatial	Text
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	Text
		Layering	Dissonant	Text
			Opaque	
Translucent				
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
Production Technique	2D	Distortive		
		2D Drawing for Animation		
	3D	2D Flash for Animation		
		3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)	●	
Mix-media				

ตารางที่ 10 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Thunderbirds (B040)

Visual Element	Text	2D	●		
		3D	●		
		Type Style	Serif		
			San serif	●	
			Script		
			Display Type	●	
		Image	Schematic	Realistic	●
				Distorts	●
				Abstracts	
				Color	Monochrome
	Analogous				
	Contrast				
	Triads				
	Color image		Intrads	●	
			Vivid Tone	●	
			Bright Tone		
		Subdued Tone			
		Dark Tone			
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol	●			
Emotion	Positive Feeling	●			
	Negative Feeling				
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions	●			
	Explain Concepts				
Visual Technique	Editing sequence	Structure	Linear		
			NonLinear	●	
		Juxtaposition	Layer	●	
			Sequential		
			Simultaneous		
			Image-Dominant	●	
		Hierarchy	Text-Dominant		
			Audio-Dominant		
			Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Image		
		Fade			
		Dissolve			
		Wipe	Image		
		Specialty	Text		
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
			Subjective Shot		
			Point of View Shot Shoulder		
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
			Long Shot (LS)	●	
Medium Shot (MS)			●		
Close Shot (CU)					
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot	●		
		Low Angle Shot	●		
Camera Movement		Panning	●		
		Tilting	●		
		Dollying	●		
		Trucking	●		

ชื่อเรื่อง : ภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Thunderbirds (2004)
รหัส : B040
ประเภทภาพยนตร์ : Adventure
ผู้กำกับ : Jonathan Frakes

ตารางที่ 10 (ต่อ)

Visual Techniques	Motion	Dynamics	Real time	
			Timed	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Low
			Curved	Low
			Spiral	Low
		Orientation	Upright	Low
			Radial	Low
			Inverted	
		Rotation	Flat	Low / Average
			Spatial	Low / Average
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	Low
		Grouping	Symmetrical	Low
			Asymmetrical	High
			Consistent	
			Dissonant	
		Layering	Opaque	
			Translucent	
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive	High		
	Elaborative	High		
	Distortive			
Production Techniques	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 11 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง Zathura (B015)

Visual Element	Text	2D	●		
		3D			
		Type Style	Serif		
			San serif	●	
	Script				
	Display Type				
	Image	Realistic	●		
			Distorts	●	
		Color	Abstracts		
			Schematic	Monochrome	
				Analogous	
				Contrast	
				Triads	●
			Color image	Tetrads	
				Vivid Tone	
Bright Tone					
Subdued Tone				●	
Dark Tone					
Sound	Dialog				
	Music	●			
	Soundeffect				
	Commentary				
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling				
	Neutral Feeling	●			
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions				
	Explain Concepts				
Visual Technique	Structure	Linear	●		
		NonLinear			
	sequence	Juxtaposition	Layer	●	
			Sequential		
			Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●	
			Text-Dominant		
	Audio-Dominant				
	Transition	Synthesis of Dominant			
		Cut	Image		
		Fade	Text / Image		
		Dissolve			
		Wipe	Image		
	Specialty				
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
Subjective Shot					
Point of View Shot Shoulder					
Image size		Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)			
		Medium Shot (MS)	●		
		Close Shot (CU)	●		
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot	●		
		Low Angle Shot			
Camera Movement		Panning	●		
		Tilting			
		Dollying	●		
		Trucking			



ชื่อเรื่องภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : zathura (2006)
เรื่อง : B015
ประเภทภาพยนตร์ : Adventure
ผู้กำกับ : Jon Favreau



ตารางที่ 11 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	●
			Abstract	●
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	Image
			Inverted	
			Skewed	Image
		Rotation	Flat	Image
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	Image
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	Text
			Consonant	Text
			Dissonant	Text
		Layering	Opaque	Image
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	3D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 12 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Adventure ภาพยนตร์เรื่อง The Cat in the Hat (B011)

Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	●
			San serif	●
			Script	
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	●
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	
			Contrast	
			Triads	
			Tetrads	●
			Vivid Tone	
Bright Tone			●	
Color Image	Subdued Tone			
	Dark Tone			
Sound	Dialog	●		
	Music	●		
	Soundeffect	●		
	Commentary	●		
Semiotics	Icon			
	Index			
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling	●		
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention			
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Visual Technique	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
	Audio-Dominant			
	Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve	Image	
		Wipe	Image	
		Speciality	Image	
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●
Subjective Shot			●	
Point of View Shot Shoulder			●	
Image plan		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)	●	
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)		
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Tracking	●		



ชื่อคุณลักษณะภาพยนต์
ชื่อภาพยนตร์ : The Cat in the Hat (2003)
รหัส : B011
ประเภทภาพยนตร์ : Adventure
ผู้กำกับ : Bo Welch

















ตารางที่ 12 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	Text / Image
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	Text / Image
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	Text / Image
	Asymmetrical			
	Consonant			
	Dissonant			
	Layering	Opaque	Text / Image	
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive	Image		
	Elaborative	Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		●

ตารางที่ 13 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Adventure

Genre : Adventure		Code Name						
		B002	B003	B040	B015	B011		
Visual Element	Text	2D	●		●	●	●	
		3D		●	●			
		Type Style	Serif	●	●			●
			San serif			●	●	●
			Script					
	Display Type				●			
	Image	Color	Realistic	●	●		●	●
			Distorts			●	●	●
			Abstracts					
		Color Image	Schematic	Monochrome				
Analogous								
Contrast				●	●			
Color Image			Triads				●	
			Tetrads			●		●
			Vivid Tone	●	●	●		
			Bright Tone					●
			Subdued Tone				●	
			Dark Tone					●
Sound		Dialog					●	
		Music	●	●	●	●	●	
		Soundeffect	●	●	●		●	
	Commentary					●		
Semantics	Icon							
	Index	●	●	●	●			
	Symbol			●				
Emotion	Positive Feeling	●		●		●		
	Negative Feeling							
	Neutral Feeling		●		●			
Narrative	Attract Attention	●	●	●	●			
	Explain Instructions	●	●	●		●		
	Explain Concepts							
Editing	Structure	Linear		●		●	●	
		Non-linear	●		●			
	Juxtaposition	Layer		●	●	●	●	
		Sequential	●					
		Simultaneous						
	Hierarchy	Image Dominant	●	●	●	●	●	
		Text-Dominant						
		Audio-Dominant						
		Synthesis of Dominant						
	Transition	Cut	Image	Image	Image	Image	Image	
Fade		Text	Text		Text / Image	Text / Image		
Dissolve		Image				Image		
Wipe			Image	Image	Image	Image		
Specialty				Text		Image		
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	●	
		Subjective Shot	●	●			●	
		Point of View Shot Shoulder					●	
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)						
		Long Shot (LS)	●	●	●		●	
		Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●	
	Camera Angle	Close Shot (CU)	●	●		●		
		Eye Level Shot	●	●	●	●	●	
		High Angle Shot		●	●	●	●	
	Camera Movement	Low Angle Shot		●				
		Panning	●	●	●	●	●	
		Tilting	●	●	●		●	
		Dollying	●	●	●	●	●	
	Camera Movement	Tracking	●	●	●		●	

ตารางที่ 13 (ต่อ)

Genre : Adventure			Code Name				
			B002	B003	B040	B015	B011
Visual Techniques	Dynamics	Real time	●			●	●
		Implied	●		●	●	●
		Abstract	●			●	
	Direction	Straight			Text		
		Curved			Text		
		Spatial	Text	Text	Text		
	Orientation	Upright			Text		
		Radial	Text	Text	Text	Image	Text / Image
		Inverted				Image	
	Rotation	Skewed				Image	
		Flat			Text / Image	Image	
		Spatial			Text / Image		
	Proximity	Random		Text			
		Spatial	Image	Text		Image	Text / Image
		Sequential			Text		
	Grouping	Symmetrical			Text		Text / Image
		Asymmetrical	Text		Image	Text	
		Consistent	Text	Text		Text	
		Dissimilar	Text	Text		Text	
	Layering	Opaque	Image			Image	Text / Image
		Translucent					
		Transparent					
	Transformation	Synthesis of Techniques					
Reductive				Image		Image	
Elaborative				Image		Image	
Production Techniques	2D	Destructive					
		2D Drawing for Animation					
	3D	2D Flash for Animation					
		3D Stop-motion Animation					
		CGI (Computer-generated Animation)		●			
Mixmedia	●		●	●	●		

ประเภทภาพยนตร์ Adventure

1. B002 Bridge to Terabithia
2. B003 Charlie and the Chocolate Factory
3. B040 Thunderbirds
4. B015 zathura
5. B011 The Cat in the Hat

จากตารางที่ 8-13 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Adventure 80% ใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D) อีก 40% เป็นตัวหนังสือรูปแบบสามมิติ (3D)

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) 60% มีการออกแบบเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น หรือเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์



ภาพที่ 60 ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Adventure ที่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

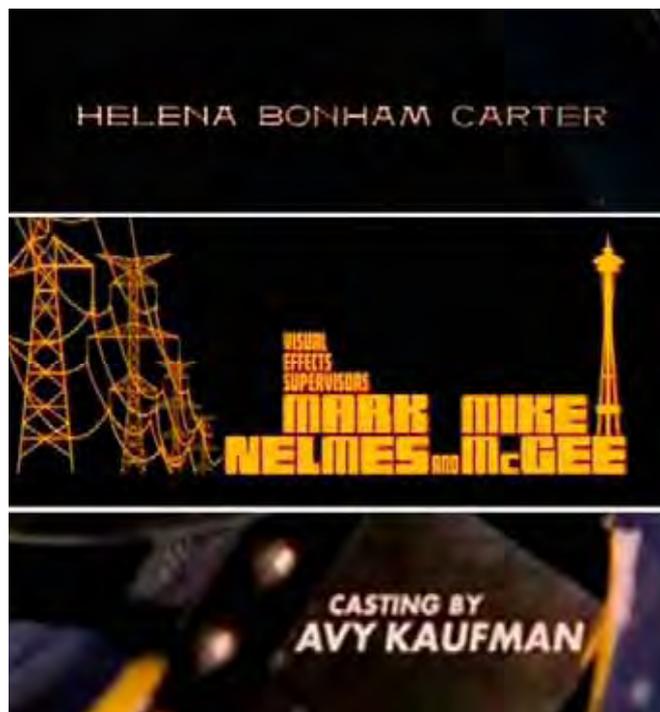
ชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Adventure 60% มีการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif)

1.2 ภาพ (Image)

80% ภาพยนตร์ประเภท Adventure มีการใช้ภาพจริง (Realistic) และมีการใช้ภาพแบบตัดทอน (Distorts) รวมด้วยถึง 60%

40% ภาพมีการวางโครงสี แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) และ โครงสีสี่เหลี่ยม (Tetrads) ร่วมด้วย

ระดับสีโดยรวม 60% เป็นระดับสดเข้ม



ภาพที่ 61 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Adventure

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

การสื่อสารด้วยเสียงมีการใช้เสียงดนตรี (Music) 100% เป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ร่วมด้วย 80% เป็นเสียงบรรยาย (Commentary) และเสียงสนทนาร่วมด้วย อย่างละ 20%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

60% มีการใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Index และ 40% การใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Icon ร่วมด้วย

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านบวกหรือแบบเกิดความสุขสบายใจ (Positive Feeling) 60% และ 40% แบบไม่เกิดความรู้สึก (Neutral Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

80% การสื่อสารเนื้อหาแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) และเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) ร่วมด้วย

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure) ภาพยนตร์ประเภท Adventure

60% เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear) และ 40% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear)

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence) ภาพยนตร์ประเภท Adventure

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

80% เป็นแบบซ้อนทับกัน (Layer)

20% เป็นแบบขั้นลำดับภาพ (Sequential) ร่วมด้วย

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

100% เป็นแบบ Image-Dominant

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) ภาพยนตร์ประเภท Adventure เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ (Image)

100% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut)

80% มีการเปลี่ยนภาพแบบกวาดภาพ (Wipe) เข้าร่วมด้วย

40% มีการเปลี่ยนภาพแบบภาพจางซ้อน (Dissolve) เข้าร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบภาพจาง (Fade) เข้าร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบเทคนิคพิเศษ (Specialty) เข้าร่วมด้วย

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

การใช้การเปลี่ยนผ่านภาพของตัวหนังสือ (Text) ใช้การเปลี่ยนภาพแบบภาพจาง (Fade) 80 % และการเปลี่ยนภาพแบบเทคนิคพิเศษ (Specialty) 20%

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ภาพยนตร์ประเภท Adventure

2.2.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

- 100% เป็นการนำเสนอภาพด้วยการแทนการได้เห็น (Objective Shot)
- 60% เป็นการนำเสนอภาพแบบดึงผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ (Subjective Shot) เข้าร่วมด้วย
- 20% เป็นการนำเสนอภาพแบบรับรู้อย่างใกล้ชิด (Point of View Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

- 100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)
- 80% มีการนำเสนอแบบภาพระยะไกล (Long Shot)
- 60% เป็นการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot)

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

- 100% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)
- 80% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย
- 20% นำเสนอมุมกล้องในระดับต่ำ (Low Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

- 100% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบแพน (Panning)
- 100% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการดอลลี่ (Dollying)
- 80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทิลท์ (Tilting)
- 80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทรัคกิ้ง (Trucking)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Adventure

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

- 80% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied)
- 60% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (real time)
- 40% เป็นการเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract) เข้าร่วมด้วย

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Adventure ในส่วนของภาพไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้ในการเคลื่อนไหว แต่จะเป็นการเคลื่อนไหวของกล้องเป็นส่วนใหญ่

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

- 60% ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)
- 20% ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)
- 20% ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ (Image)

- 40% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Radial
- 20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Skewed

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

- 80% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Upright
- 20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Radial

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

- 60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random
- 40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat
- 20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

- 20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat
- 20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial
- 20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

- 60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ spatial

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

- 40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial
- 20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพ และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย

(Dissonant)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพ และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วน ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Distortive

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Adventure ในส่วนของตัวหนังสือ (Text) ไม่ มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้ในการเคลื่อนไหว

3.วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตาราง
วิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

100% ภาพยนตร์ประเภท Adventure ใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) และ 20% มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) แบบ 3D CGI (Computer-generated Animation)

ประเภทที่ 3 ภาพยนตร์ประเภท Comedy ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Bug Me Not! (C009)

ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (C003)

ภาพยนตร์เรื่อง Juno (C002)

ภาพยนตร์เรื่อง Nacho Libre (C026)

ภาพยนตร์เรื่อง Are we Done Yet (C006)

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 14 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Bug Me Not! (C009)

Visual Element				
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
			Script	
	Display Type		●	
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogus	●
			Contrast	
			Traits	
		Color image	Tetrads	
			Vivid Tone	●
			Bright Tone	
	Subdued Tone			
	Dark Tone			
	Sound	Dialog		
		Music	●	
Soundeffect		●		
Commentary				
Semiotics	Icon	●		
	Index			
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling	●		
	Negative Feeling			
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Technique	Structure	Linear		
		NonLinear	●	
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
			Audio Dominant	
	Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Image	
		Fade		
		Dissolve		
		Wipe	Image	
		Specialty		
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective Shot	
			Point of View Shot Shoulder	
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)	
			Long Shot (LS)	
			Medium Shot (MS)	●
Close Shot (CU)				
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying			
	Trucking			

ชื่อเรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Bug Me Not! (2009)
พ.ศ. : 2009
ประเภทภาพยนตร์ : Comedy
ผู้กำกับ : Chi-Hung Law

ตารางที่ 14 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	●
		Direction	Straight	Image
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
			Dissonant	
		Layering	Opaque	
Translucent				
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative	Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation	●	
	3D	3D Stop-motion Animation	●	
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 15 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (C003)

Visual Element					
Visual Element	Text	2D	●		
		3D			
		Type Style	Serif	●	
			Serif		
			Script	●	
	Display Type		●		
	Image	Realistic		●	
			Distorts		
			Abstracts		
		Color	Schematic	Monochrome	
				Analogous	
				Contrast	●
				Triads	
			Color Image	Tetrads	●
				Vivid Tone	●
				Dark Tone	
	Sound	Dialog			
		Music	●		
		Soundeffect	●		
		Commentary	●		
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling				
	Neutral Feeling	●			
Narrative	Attract Attention				
	Explain Instructions	●			
	Explain Concepts				
Visual Technique	Editing	Structure	Linear		
			NonLinear	●	
		sequence	Juxtaposition	Layer	●
				Sequential	
			Hierarchy	Simultaneous	
				Image-Dominant	●
	Transition	Cut	Text-Dominant		
			Synthesis of Dominant		
		Specialty	Cut	image	
			Fade	text / image	
	cameras	Audience Role	Objective Shot	●	
			Subjective Shot		
			Point of View Shot Shoulder		
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
			Long Shot (LS)		
			Medium Shot (MS)	●	
			Close Shot (CU)	●	
		Camera Angle	Eye Level Shot		
			High Angle Shot	●	
			Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning				
	Tilting				
	Dollying				
	Trucking				



ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Amelie (2002)
หรือ : C003
ประเภทภาพยนตร์ : Comedy
ผู้กำกับ : Jean-Pierre Jeunet



ตารางที่ 15 (ต่อ)

Visual Technique	Mention	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
	Layering	Dissonant		
		Opaque		
Translucent				
Transformation	Transparent			
	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
Production Technique	2D	3D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 16 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Juno (C002)

Visual Element	Text	3D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
			Script	
	Display Type		●	
	Image	Realistic		
			Distorts	●
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color	Tetrads	
			Vivid Tone	
			Bright Tone	●
	Color Image	Subdued Tone		
		Dark Tone		
Sound	Dialog			
	Music	●		
	Soundeffect			
	Commentary			
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Visual Technique	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
		Text-Dominant		
	Hierarchy	Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Text / Image	
		Fade		
		Dissolve		
		Wipe	Image	
		Speciality		
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
		Subjective Shot	●	
		Point of View Shot Shoulder		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot	●	
	Camera Movement	Panning	●	
		Tilting	●	
		Dollying	●	
Tracking		●		



ชื่อภาษาอังกฤษภาพยนตร์
เรื่องภาพยนตร์ - Juno (2007)
กำกับ - จอน คิว
ประเภทภาพยนตร์ Comedy
ผู้กำกับ - Jason Reitman



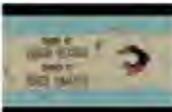


















ตารางที่ 16 (ต่อ)

Visual Techniques	Misc	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	●
		Direction	Straight	Diff / Straight
			Curved	ind
			Speed	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	Skewed
		Rotation	Flat	ind
			Serial	Progress
			Random	
		Priority	Spatial	
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	ind
			Constant	ind
			Dissonant	
		Layering	Opaque	ind
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Discrete			
Propositional Techniques	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
	Mix-media		●	

ตารางที่ 17 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Nacho Libre (C026)

Visual Element				
Visual Element	Text	3D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			Sans serif	
			Script	
	Display Type		●	
	Image	Realistic	●	
		Distorts		
		Abstracts		
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	●
			Tetrads	
		Color Image	Vivid Tone	●
			Bright Tone	
	Subdued Tone			
	Dark Tone			
	Sound	Dialog		
Music		●		
Soundeffect		●		
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index			
	Symbol	●		
Emotion	Positive Feeling	●		
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention			
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Editing Technique	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
		Text-Dominant		
	Hierarchy	Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	●	
		Fade	●	
		Dissolve	●	
		Wipe		
		Specialty		
camera	Audience Role	Objective Shot	●	
		Subjective Shot		
		Point of View Shot (Shoobar)		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CS)	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning			
	Tilting			
	Dollying	●		
	Tracking			



ชื่อภาษาไทย: ภาพยนตร์
ชื่อภาษาอังกฤษ: Nacho Libre (2006)
ปี: 2006
ประเภทภาพยนตร์: Comedy
ผู้กำกับ: Jesse Navas



ตารางที่ 17 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
			Sequential	
	Grouping	Symmetrical		
		Asymmetrical		
		Consonant		
		Dissonant		
	Layering	Opaque		
		Translucent		
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
Production Technique	2D	Distortive		
		3D Drawing for Animation		
	3D	2D Flash for Animation		
		3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
Mix-media				

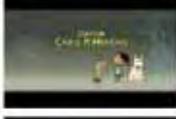
ตารางที่ 18 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

ประเภท Comedy ภาพยนตร์เรื่อง Are we Done Yet (C006)

Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
			Script	
	Display Type			
	Image	Realistic	Realistic	
			Distorts	●
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
			Tetrads	
		Color Image	Vivid Tone	
Bright Tone			●	
Subdued Tone				
Dark Tone				
Sound	Dialog			
	Music	●		
	Soundeffect	●		
	Commentary			
Semiotics	Icon	●		
	Index			
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling	●		
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Technique	Editing sequence	Structure	Linear	●
			NonLinear	
		Juxtaposition	Layer	●
			Sequential	
			Simultaneous	
			Image-Dominant	●
	Hierarchy	Text-Dominant		
		Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut		
		Fade	Text / Image	
		Dissolve		
		Wipe		
	Specialty	Image		
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
Subjective Shot				
Point of View Shot Shoulder				
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)		
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning			
	Tilting			
	Dollying			
	Trucking			



ชื่อผู้เขียนภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Are We Done Yet (2007)
รหัส : C006
ประเภทภาพยนตร์ : Comedy
กำกับโดย : Steve Car

ตารางที่ 18 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Text / Image
			Curved	Text
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	Text / Image
			Spatial	
			Random	Text
		Proximity	Spatial	Text
			Sequential	Text
		Grouping	Symmetrical	Text
			Asymmetrical	Text
			Consonant	
			Dissonant	Text
		Layering	Opaque	
Translucent				
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques	Image		
	Reductive	Text		
	Elaborative	Text		
	Distortive	Image		
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation	●	
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 19 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Comedy

Genre : Comedy		Code Name						
		C009	C003	C022	C026	C006		
Visual Element	Text	2D	●	●	●	●	●	
		3D						
		Type Style	Serif		●			
			San serif	●		●		●
	Script			●				
	Display type		●	●	●	●		
	Image	Realistic	Realistic	●	●		●	
			Distorts			●		●
			Abstracts					
		Schematic	Monochrome					
			Analogous	●				
			Contrast		●	●	●	●
			Triads				●	
			Tetrads		●			
			Color Image	Vivid Tone	●	●		●
Bright Tone						●		●
Subdued Tone								
Dark Tone								
Sound	Dialog							
	Music	●	●	●	●	●		
	Soundeffect	●	●		●	●		
	Commentary		●					
Semiotics	Icon	●				●		
	Index		●	●				
	Symbol				●			
Emotion	Positive Feeling	●			●	●		
	Negative Feeling				●			
	Neutral Feeling		●	●				
Narrative	Attract Attention	●		●		●		
	Explain Instructions		●	●	●			
	Explain Concepts							
Visual Technique	Structure	Linear			●	●	●	
		NonLinear	●	●				
	Juxtaposition	Layer	●	●	●	●	●	
		Sequential						
		Simultaneous						
		Image-Dominant	●	●	●	●	●	
		Text-Dominant						
		Audio-Dominant						
	Hierarchy	Synthesis of Dominant						
		Cut	Image	Image	Text / Image	Image		
		Fade		Text / Image		Text / Image	Text / Image	
		Dissolve				Image		
	Wipe	Image		Image				
	Specialty		Image			Image		
	Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	●	
Subjective Shot				●				
Point of View Shot Shoulder								
Image size	Extreme Long Shot (ELS)							
	Long Shot (LS)							
	Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●		
	Close Shot (CU)		●	●	●	●		
Camera Angle	Eye Level Shot	●		●	●	●		
	High Angle Shot		●	●				
	Low Angle Shot			●				
Camera Movement	Panning	●		●				
	Tilting	●		●				
	Dollying			●	●			
	Tracking			●				

ตารางที่ 19 (ต่อ)

Genre : Comedy			Code Name					
			C009	C003	C022	C026	C006	
Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time					
			Implied					●
			Abstract	●		●		
		Direction	Straight	Image		Text / Image		Text / Image
			Curved			Text		Text
			Spatial					
		Orientation	Upright					
			Radial					
			Inverted					
			Skewed			Image		
		Rotation	Flat			Text		Text / Image
			Spatial			Image		
			Random					Text
		Proximity	Spatial					Text
			Sequential					Text
		Grouping	Symmetrical					Text
			Asymmetrical			Text		Text
			Consonant			Text		Text
			Dissonant					Text
		Layering	Opaque			Text		
			Translucent					
			Transparent					
			Synthesis of Techniques					Image
		Transformation	Reductive					Text
			Elaborative	Image				Text
			Distortive					Image
		Production Technique	2D	2D Drawing for Animation				
2D Flash for Animation	●							
3D	3D Stop-motion Animation		●					
	CGI (Computer-generated Animation)							
	Mix-media				●			

ประเภทภาพยนตร์ Comedy

- 1 C009 Bug Me Not!
- 2 C003 Amelie
- 3 C022 Juno
- 4 C026 Nacho Libre
- 5 C006 Are We Done Yet

จากตารางที่14-19 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ทุกเรื่องภาพยนตร์ประเภท Comedy ใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D)

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) 80% มีการออกแบบเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น หรือเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Comedy 60% มีการใช้ตัวตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif) และ40%



ภาพที่ 62 ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Adventure ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

1.2 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Comedy มีการใช้ภาพจริง (Realistic) 60% และมีการใช้ภาพแบบตัดทอน (Distorts) 40%



ภาพที่ 63 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Comedy

ภาพมีการวางโครงสี แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) 80% แบบโครงสีที่อยู่ติดกัน (Analogous) 20% มีการใช้แบบโครงสีสามเหลี่ยม (Triads) 20% และ โครงสีสี่เหลี่ยม (Tetrads) 20% มีการใช้ร่วมกันระหว่างแบบโครงสีคู่ตรงข้ามกับแบบโครงสีสามเหลี่ยม (Triads) 20%

ระดับสีโดยรวม 60% เป็นระดับสดเข้ม (Vivid Tone) และระดับสีโดยรวมแบบสว่าง (Bright Tone) 20%

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

ทุกเรื่องมีการสื่อสารด้วยเสียงดนตรี (Music) เป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) อีก 80% ร่วมด้วย และเป็นเสียงบรรยายร่วมด้วย 10%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

40% มีการใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Icon

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านบวกหรือแบบเกิดความสุขสบายใจ (Positive Feeling) 60% แบบไม่เกิดความรู้สึก (Neutral Feeling) 60%

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

การสื่อสารเนื้อหา 60% เป็นแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) และเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) 60%

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะ

เว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ภาพยนตร์ประเภท Comedy

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

60% เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear) 40% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear)

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

100% เป็นแบบแบบซ้อนทับกัน (Layer)

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

100% เป็นแบบ Image-Dominant

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ(Image)

80% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut)

60% มีการเปลี่ยนภาพแบบภาพจาง (Fade) ร่วมด้วย

40% มีการเปลี่ยนภาพแบบกวาดภาพ (Wipe) เข้าร่วมด้วย

40% มีการใช้การเปลี่ยนภาพแบบเทคนิคพิเศษ (Specialty) เข้าร่วมด้วย

ร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบจางซ้อน (Dissolve) เข้าร่วมด้วย

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

60% มีการเปลี่ยนภาพแบบภาพจาง (Fade)

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut) ร่วมด้วย

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ภาพยนตร์ประเภท Comedy

2.2.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

100% การนำเสนอภาพแทนการได้เห็น (Objective Shot)

20% การนำเสนอภาพแบบตั้งผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์

(Subjective Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

60% เป็นการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot)

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

80% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)

40% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

20% นำเสนอมุมกล้องในระดับต่ำ (Low Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

40% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบแพน (Panning)

40% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทิลท์ (Tilting)

40% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการดอลลี่ (Dollying)

20% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทรัคกิ้ง (Trucking)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Comedy

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

40% เป็นการเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract)

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied) เข้าร่วมด้วย

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนของภาพ

และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วน

ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Skewed

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Comedy ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้ในการเคลื่อนไหว

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Comedy ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Comedy ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบสมมาตร (Symmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย (Dissonant)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพ และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Synthesis of Techniques

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วน ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Distortive

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

3.วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตาราง วิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

ภาพยนตร์ประเภท Comedy มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) แบบ 2D Drawing for Animation 20% และแบบ 2D Flash for Animation 20%

มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) แบบ 3D Stop-motion Animation 20%

มีการใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) 20%

ประเภทที่ 4 ภาพยนตร์ประเภท Crime ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd (D014)

ภาพยนตร์เรื่อง Catch me if you can (D003)

ภาพยนตร์เรื่อง Snatch (D037)

ภาพยนตร์เรื่อง Identity (D008)

ภาพยนตร์เรื่อง Highwaymen (D024)

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 20 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Sweeney Todd (D014)

Visual Element	Text	2D	●	 <p>จัดแสดงที่โรงภาพยนตร์ ชื่อภาพยนตร์ : Sweeney Todd (2007) พิกัด : D014 ประเภทภาพยนตร์ : Crime ผู้กำกับ : Tim Burton</p>	
		3D			
		Type Style	Serif		●
			San serif		
			Script		
	Display Type				
	Image	Realistic			●
			Distorts		
			Abstracts		
		Schematic	Monochrome		
			Analogous		
			Contrast		●
			Triads		
		Color image	Tetrads		
			Vivid Tone		
			Bright Tone		
	Subdued Tone				
	Dark Tone	●			
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Neagative Feeling	●			
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions				
	Explain Concepts	●			
Visual Technique	Editing	Structure	Linear	●	
			NonLinear		
	Sequence	Juxtaposition	Layer	●	
			Sequential		
			Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●	
	Text Dominant				
	Transition	Audio-Dominant			
		Synthesis of Dominant			
	camera	Audience Role	Cut	Image	
			Fade	Sound / Image	
			Dissolve		
		Image size	Wipe		
			Speciality		
	Camera Angle	Objective Shot	●		
Subjective Shot					
Point of View Shot Shoulder					
Camera Movement	Extreme Long Shot (ELS)				
	Long Shot (LS)	●			
	Medium Shot (MS)	●			
	Close Shot (CU)				
Camera Movement	Eye Level Shot	●			
	High Angle Shot	●			
	Low Angle Shot				
	Panning				
Tilting	●				
Dollying	●				
Trucking	●				



ตารางที่ 20 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●	
			Implied		
			Abstract		
		Direction	Straight	Image	
			Curved		
			Spatial		
		Orientation	Upright		
			Radial		
			Inverted		
		Rotation	Skewed		
			Flat		
			Spatial		
		Proximity	Random		
			Spatial		
		Grouping	Sequential		
			Symmetrical		
		Layering	Asymmetrical		
			Consonant	Text / Image	
			Dissonant	Image	
		Transformation	Opaque	Image	
Translucent					
Transparent					
Synthesis of Techniques					
Production Technique	2D	Reductive	Image		
		Elaborative			
	3D	Distortive			
2D Drawing for Animation					
2D Flash for Animation					
3D	3D Stop-motion Animation				
	CGI (Computer-generated Animation)	●			
	Mix-media				

ตารางที่ 21 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Catch me if you can (D003)

Visual Element	Text	3D	●		
		3D			
	Type Style	Serif			
		San serif	●		
		Script			
		Display Type			
	Image	Realistic	Realistic		
			Distorts	●	
			Abstracts		
		Color	Schematic	Monochrome	
				Analogous	
				Contrast	●
				Triads	
			Color Image	Tetrads	●
				Vivid Tone	
				Bright Tone	●
		Subdued Tone			
		Dark Tone			
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect					
Commentary					
Soniatics	Icon	●			
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling				
	Neutral Feeling	●			
Iterative	Attract Attention				
	Explain Instructions				
	Explain Concepts	●			
Visual Technique	Editing sequence	Structure	Linear		
			NonLinear	●	
		Juxtaposition	Layer	●	
			Sequential	●	
			Simultaneous		
			Image-Dominant	●	
	Hierarchy	Text-Dominant			
		Audio-Dominant			
		Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Image		
		Fade			
		Dissolve			
		Wipe	Text / Image		
		Specialty			
	camera	Audience role	Objective Shot	●	
Subjective Shot					
Point of View Shot Shoulder					
Image size		Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)			
		Medium Shot (MS)	●		
		Close Shot (CU)	●		
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot	●		
		Low Angle Shot			
Camera Movement		Panning	●		
		Tilting	●		
		Dollying	●		
		Tracking	●		



ชื่อคุณลักษณะภาพยนต์
ชื่อภาพยนตร์ : Catch me if you can (2003)
พิกัด : D003
ประเภทภาพยนตร์ : Crime
ผู้กำกับ : Steven Spielberg



ตารางที่ 21 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Text / Image
			Curved	Image
			Spatial	Text / Image
		Orientation	Upright	Image
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	Image
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	Image
		Proximity	Spatial	Image
			Sequential	Image
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	Image
			Consonant	Image
			Dissonant	
	Layering	Opaque	Text / Image	
Translucent		Image		
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive	Text / Image		
	Elaborative	Text / Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation	●	
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 22 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Snatch (D037)

Visual Element	Image	Text	2D	●	
			3D		
		Type Style	Serif	●	
			sans serif		
			Script		
			Display Type		
		Color	Realistic	Realistic	●
				Distorts	●
				Abstracts	
			Schematic	Monochroms	
	Analogous			●	
	Contrast				
	Triads				
	Tetrads				
	Color Image			Vivid Tone	
				Bright Tone	
		Subdued Tone	●		
		Dark Tone			
	Sound	Dialog	●		
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary		●			
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol	●			
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling	●			
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention				
	Explain Instructions	●			
	Explain Concepts				
Visual Technique	Editing	Structure	Linear		
			Non-Linear	●	
		Juxtaposition	Layer		
			Sequential	●	
			Simultaneous		
			Image Dominant	●	
		Hierarchy	Text-Dominant		
			Audio-Dominant		
			Synthesis of Dominant		
			Transition	Cut	Image
	Fade	Text / Image			
	Dissolve	Image			
	Wipe	Image			
	Specialty	Image			
	camera	Audience Role	Objective Shot	●	
			Subjective Shot		
			Point of View Shot Shoulder		
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
			Long Shot (LS)		
			Medium Shot (MS)	●	
Close Shot (CU)			●		
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot			
		Low Angle Shot			
Camera Movement	Panning	●			
	Tiltng	●			
	Dollyng	●			
	Truckng	●			



ข้อมูลทั่วไปในภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Snatch (2001)
เรื่อง : D037
ประเภทภาพยนตร์ : Crime
ผู้กำกับ : Guy Ritchie



ตารางที่ 22 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	text / images
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	image
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	text / images
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
		layering	Asymmetrical	
			Consonant	
			Dissonant	
			Opaque	
Transformation	Translucent			
	Transparent			
	Synthesis of Techniques			
2D	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
3D	3D Drawing for Animation			
	2D Flash for Animation			
	3D Stop-motion Animation			
	CGI (Computer-generated Animation)			
	Mix-media			

ตารางที่ 23 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Identity (D008)

Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
			Script	
	Display Type			
	Image	Realistic	Realistic	●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	●
			Contrast	
			Triads	
			Tetrads	
			Vivid Tone	
			Bright Tone	
	Color Image	Subdued Tone		
		Dark Tone	●	
	Sound	Dialog	●	
		Music	●	
		Soundeffect	●	
		Commentary		
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Technique	Editing	Structure	Linear	●
			NonLinear	
	sequence	Juxtaposition	Layer	●
			Sequential	
		Simultaneous		
		Hierarchy	Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
	Audio-Dominant			
	Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve		
		Wipe		
		Specialty		
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective shot	
			Point of View Shot Shoulder	
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying			
	Tracking			



ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Identity (2003)
พิกัด : D008
ประเภทภาพยนตร์ : Crime
ผู้กำกับ : James Mangold



ตารางที่ 23 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	Text
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	Text
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	Text
			Dissonant	Text
		Layering	Opaque	
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 24 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Crime ภาพยนตร์เรื่อง Highwaymen (D024)

Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
	Script			
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color	Tetrads	
			Vivid Tone	
			Bright Tone	
			Subdued Tone	
			Dark Tone	●
	Sound	Dialog		
		Music	●	
Soundeffect		●		
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Technique	Structure	Linear		
		NonLinear	●	
	sequence	Juxtaposition	Layer	
			Sequential	●
			Simultaneous	
		Hierarchy	Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
			Audio-Dominant	
	Transition	Synthesis of Dominant		
		Cut	Text / Image	
		Fade	Image	
		Dissolve		
		Wipe		
	Specialty			
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective Shot	
Point of View Shot Shoulder				
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking			

ชื่อเดิมคือ ภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Highwaymen (2003)
รหัส : D024
ประเภทภาพยนตร์ : Crime
ผู้กำกับ : Robert Harmon

ตารางที่ 24 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	●
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	
	Grouping	Symmetrical		
		Asymmetrical		
		Consonant		
		Dissonant		
	Layering	Opaque		
Translucent				
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 25 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ ประเภท Crime

Genre : Crime			Code Name					
			D014	D003	D037	D008	D024	
Visual Element	Text	20	●	●	●	●	●	
		30						
		Type Style	Serif	●		●		
			San serif		●		●	●
			Script					
	Display Type							
	Image	Realistic	Realistic	●		●	●	●
			Distorts		●	●		
			Abstracts					
		Schematic	Monochrome			●		
			Analogous				●	
			Contrast	●	●			●
			Triads					
		Color Image	Tetrads		●			
			Vivid Tone					
Bright Tone				●				
Sound	Dialing	Bright Tone			●			
		Subdued Tone				●		
		Dark Tone	●				●	
					●	●	●	
	Music	●	●	●	●	●		
	Soundeffect	●		●	●	●		
	Commentary			●				
Semantics	Icon		●					
	Index	●	●	●	●	●		
	Symbol			●				
Emotion	Positive Feeling			●				
	Negative Feeling	●		●	●	●		
	Neutral Feeling		●					
	Attract Attention	●			●	●		
Narrative	Explain Instructions			●				
	Explain Concepts	●	●					
Visual Technique	Editing	Structure	Linear	●			●	
			NonLinear		●	●		●
		Justaposition	Layer	●	●		●	
			Sequential		●	●		●
			Simultaneous					
		Hierarchy	Image-Dominant	●	●	●	●	●
			Text-Dominant					
	Audio-Dominant							
	Transition	Synthesis of Dominant						
		Cut	Image	Image	Image	Image	Text / Image	
		Fade	Text / Image		Text / Image	Text / Image	Image	
		Dissolve			Image			
		Wipe		Text / Image	Image			
	Specialty			Image				
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	
Subjective Shot								
Point of View Shot Shoulder								
Image size		Extreme Long Shot (ELS)						
		Long Shot (LS)	●					
		Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●	
Camera Angle		Close Shot (CU)		●	●	●	●	
		Eye Level Shot	●	●	●	●	●	
		High Angle Shot	●	●				
Camera Movement		Low Angle Shot						
		Panning		●	●	●	●	
		Tilting	●	●	●	●	●	
		Dollying	●	●	●		●	
Trucking	●	●			●			

ตารางที่ 25 (ต่อ)

Genre: Crime			Code Name				
			D014	D003	D037	D008	D024
Visual Technique	Dynamics	Real-time	●		●	●	●
		Implied		●			
		Abstract					●
	Direction	Straight	Image	Text / Image	Text / Image	Text	
		Curved		Image			
		Spatial		Text / Image			
	Orientation	Upright		Image			
		Radial			Image		
		Inverted					
		Skewed		Image			
	Rotation	Flat			Text & Image		
		Spatial					
	Proximity	Random		Image			
		Spatial		Image			
		Sequential		Image		Text	
	Grouping	Symmetrical					
		Asymmetrical		Image			
		Consonant	Text / Image	Image		Text	
		Dissonant	Image			Text	
	Layering	Opaque	Image	Text / Image			
		Translucent		Image			
		Transparent					
		Synthesis of Techniques					
	Transformation	Reductive	Image	Text / Image			
Elaborative			Text / Image				
Disruptive							
Animation Technique	2D	2D Drawing for Animation					
		2D Flash for Animation		●			
	3D	3D Stop-motion Animation					
		CGI (Computer-generated Animation)	●				
		Mix-media					

ประเภทภาพยนตร์ Crime

1. D014 Sweeney Todd
2. D003 Catch me if you can
3. D037 Snatch
4. D008 identity
5. D024 Highwaymen

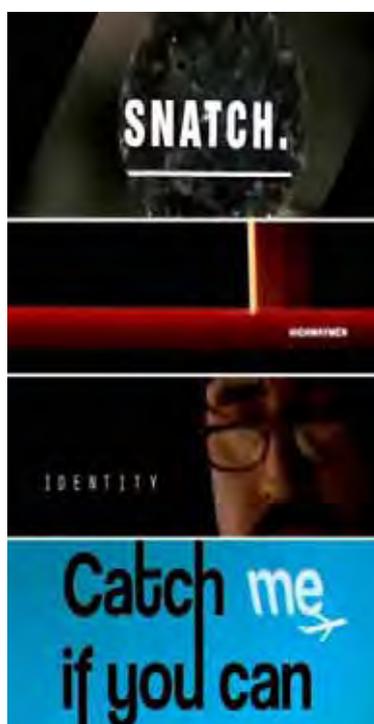
จากตารางที่ 20-25 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Crime ทุกเรื่องใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D)

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Crime 60% มีการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif) ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) 40%



ภาพที่ 64 ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Crime ใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif)

1.2 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Crime มีการใช้ภาพจริง (Realistic) 80% และมีการใช้ภาพแบบตัดทอน (Distorts) 40% และมีการใช้ร่วมกันระหว่าง ภาพจริง (Realistic) กับภาพแบบตัดทอน (Distorts) 20%

ภาพมีการวางโครงสี แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) 60% แบบโครงสีที่อยู่ติดกัน (Analogous) 40%

ระดับสีโดยรวม 60% เป็นสีระดับมืด (Dark Tone) 20% เป็นสีระดับหม่น (Subdued Tone)



ภาพที่ 65 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Crime

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

การสื่อสารด้วยเสียงมีการใช้เสียงดนตรี (Music) 100% เป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ร่วมด้วย 80% เสียงสนทนา (Dialogue) ร่วมด้วย 40% และเป็นเสียงบรรยาย (Commentary) ร่วมด้วย 20%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

80% มีการใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Index

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

80% มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) และ 20% แบบไม่เกิดความรู้สึก (Neutral Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

การสื่อสารเนื้อหา 60% เป็นการเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) 40% เพื่อสรุปเนื้อหา (Explain Concepts) และ 20% เป็นแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions)

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ภาพยนตร์ประเภท Crime

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

60% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear) และ เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear) 40%

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

60% เป็นแบบซ้อนทับกัน (Layer)

60% เป็นแบบชั้นลำดับภาพ (Sequential) ร่วมด้วย

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

100% เป็นแบบ Image-Dominant เป็นการใส่ ภาพ (Image)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ (Image)

100% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut)

80%, มีการเปลี่ยนภาพแบบจาง (Fade) ร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบจางซ้อน (Dissolve) เข้าร่วมด้วย

40% มีการเปลี่ยนภาพแบบกวาดภาพ (Wipe) เข้าร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบเทคนิคพิเศษ (Specialty) เข้าร่วมด้วย

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

60%, มีการเปลี่ยนภาพแบบจาง (Fade)

20% และแบบการตัดชน (Cut) ร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบกวาดภาพ (Wipe) เข้าร่วมด้วย

20% มีการเปลี่ยนภาพแบบเทคนิคพิเศษด้านภาพ (Specialty)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ภาพยนตร์ประเภท Crime

2.2.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

100% เป็นการนำเสนอภาพด้วยการแทนการได้เห็น (Objective Shot)

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

80% เป็นการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot) เข้าร่วมด้วย

20% มีการนำเสนอแบบภาพระยะไกล (Long Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

100% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)

40% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบแพน (Panning)

100% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทิลท์ (Tilting)

80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการดอลลี่ (Dollying)

40% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทรัคกิ้ง (Trucking)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Crime

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

80% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (real time)

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied) เข้าร่วมด้วย

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบนามธรรม (Abstract) เข้าร่วมด้วย

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนประกอบ

และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วน

ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Upright

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Radial

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Skewed

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Crime ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Random

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย (Dissonant)

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบกระจัดกระจาย

(Dissonant)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ Opaque

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ Translucent

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ Opaque

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

3.วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

ภาพยนตร์ประเภท Crime มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) แบบ 2D Flash for Animation 20%

มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) แบบ 3D CGI (Computer-generated Animation) 20%

ประเภทที่ 5 ภาพยนตร์ประเภท Drama ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง Ray (E014)

ภาพยนตร์เรื่อง Secret (E015)

ภาพยนตร์เรื่อง The Lake House (E020)

ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (E041)

ภาพยนตร์เรื่อง My Brother (E013)

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 26 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Ray (E014)

Visual Element		Visual Technique		
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Font	
			San serif	●
			Script	●
	Display Type		●	
	Image	Realistic	●	
		Distorts		
		Abstracts	Monochrome	
			Analogus	
		Schematic	Contrast	●
			Tracks	
			Trade	
		Color Image	Vivid Tone	
			Bright Tone	
			Subdued Tone	●
	Dark Tone			
	Sound	Dialog		
		Music	●	
		SoundEffect	●	
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index			
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention			
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Editing	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
		Text-Dominant		
	Hierarchy	Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve	Image	
		Wipe		
		Specialty		
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	
		Subjective Shot		
		Point of View Shot Shoulder		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
	Camera Movement	Panning	●	
		Tilting	●	
		Dollying	●	
		Trucking		

ชื่อเรื่องภาษาไทยภาพยนตร์
ชื่อภาษาอังกฤษ : Ray (2001)
เรื่อง : E014
ประเภทภาพยนตร์ : Drama
ผู้กำกับ : Taylor Hackford



ตารางที่ 26 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Text
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	Text
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Sequential	
	Symmetrical			
	Asymmetrical			
	Consonant		Text	
	Layering	Dissonant		
		Opaque	Image	
Translucent		Image		
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative	Text		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 27 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Secret (E015)

Visual Element				
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	●
			San serif	
			Script	●
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	●
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color Image	Tetrads	
			Vivid Tone	
			Bright Tone	●
		Subdued Tone		
		Dark Tone		
	Sound	Dialog		
		Music	●	
Soundeffect				
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Negative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Techniques	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	sequence	Justaposition	Layer	●
			Sequential	
			Simultaneous	
		Hierarchy	Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
	Audio-Dominant			
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut		
		Fade	End of Episode	
		Dissolve	Trailer	
		Wipe		
		Specialty		
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
Subjective Shot				
Point of View Shot Shoulder				
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking			

ชื่อภาษาอังกฤษภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Secret (2007)
ปี : E015
ประเภทภาพยนตร์ : Drama
ผู้กำกับ : Jay Chou

ตารางที่ 27 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Image
			Curved	
			Spatial	Image
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
	Dissonant			
	Layering	Opaque		
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative	Text / Image		
	Distortive			
Production Techniques	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 28 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง The Lake House (E020)

Visual Element		Text		
		2D	3D	
Visual Element	Text	Type Style	<input type="checkbox"/> Serif <input checked="" type="checkbox"/> Sans serif <input type="checkbox"/> Script <input type="checkbox"/> Display Type	
		Image	Realistic	<input checked="" type="checkbox"/>
			Distorts	<input type="checkbox"/>
			Abstracts	<input type="checkbox"/>
	Color	Schematic	Monochrome	<input type="checkbox"/>
			Analogous	<input type="checkbox"/>
			Contrast	<input checked="" type="checkbox"/>
			Triads	<input type="checkbox"/>
		Color image	Tetrads	<input type="checkbox"/>
			Vivid Tone	<input type="checkbox"/>
			Bright Tone	<input type="checkbox"/>
	Sound	Subdued Tone	<input checked="" type="checkbox"/>	
		Dark Tone	<input type="checkbox"/>	
		Dialog	<input type="checkbox"/>	
	Semiotics	Music	<input checked="" type="checkbox"/>	
Soundeffect		<input type="checkbox"/>		
Commentary		<input type="checkbox"/>		
Emotion	Icon	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Index	<input type="checkbox"/>		
	Symbol	<input type="checkbox"/>		
Narrative	Positive Feeling	<input type="checkbox"/>		
	Negative Feeling	<input type="checkbox"/>		
	Neutral Feeling	<input checked="" type="checkbox"/>		
Editing	Attract Attention	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Explain Instructions	<input type="checkbox"/>		
	Explain Concepts	<input type="checkbox"/>		
Visual Technique	Structure	Linear	<input checked="" type="checkbox"/>	
		NonLinear	<input type="checkbox"/>	
	Sequence	Juxtaposition	Layer	<input checked="" type="checkbox"/>
			Sequential	<input type="checkbox"/>
		Hierarchy	Simultaneous	<input type="checkbox"/>
			Image-Dominant	<input checked="" type="checkbox"/>
			Text-Dominant	<input type="checkbox"/>
	Transition	Audio-Dominant	<input type="checkbox"/>	
		Synthesis of Dominant	<input type="checkbox"/>	
		Cut	<input type="checkbox"/>	
		Fade	<input type="checkbox"/> Text / Images	
	Camera	Audience Role	Dissolve	<input type="checkbox"/> Image
			Wipe	<input type="checkbox"/>
			Specialty	<input type="checkbox"/>
		Image size	Objective Shot	<input checked="" type="checkbox"/>
Subjective Shot			<input type="checkbox"/>	
Point of View Shot			<input type="checkbox"/> Shoulder	
Extreme Long Shot (ELS)			<input type="checkbox"/>	
Camera Angle		Long Shot (LS)	<input type="checkbox"/>	
		Medium Shot (MS)	<input checked="" type="checkbox"/>	
		Close Shot (CU)	<input checked="" type="checkbox"/>	
Camera Movement	Eye Level Shot	<input checked="" type="checkbox"/>		
	High Angle Shot	<input type="checkbox"/>		
	Low Angle Shot	<input type="checkbox"/>		
	Panning	<input type="checkbox"/>		
Camera Movement	Tilting	<input type="checkbox"/>		
	Dollying	<input type="checkbox"/>		
	Trucking	<input type="checkbox"/>		



ชื่อชุดสื่อวีดิทัศน์
ชื่อภาพยนตร์ - The Lake House (2006)
ชปีต : E020
ประเภทภาพยนตร์ : Drama
ผู้กำกับ : Alejandro Agresti



ตารางที่ 28 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	Image
			Curved	Image
			Spatial	Image
		Orientation	Upright	Image
			Radial	Image
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	Image
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
	Consonant		Image	
	Dissonant			
	Layering	Opaque		
Translucent		Image		
Transparent		Image		
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive	Image		
	Elaborative	Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation	●	
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)	●	
		Mix-media		

ตารางที่ 29 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง Amelie (E041)

Visual Element				
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	●
			San serif	
			Script	●
	Display Type			
	Image	Realistic	●	
		Distorts		
		Abstracts	Monochrome	
			Analogous	
		Schematic	Contrast	●
			Triads	
			Tetrads	●
		Color image	Vivid Tone	●
			Bright Tone	
			Subdued Tone	
	Dark Tone			
	Sound	Dialog		
		Music	●	
		Soundeffect	●	
Commentary		●		
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention			
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Visual Technique	Structure	Linear		
		NonLinear	●	
	Juxtaposition	Layer	●	
		Sequential		
		Simultaneous		
		Image-Dominant	●	
		Text-Dominant		
	Hierarchy	Audio-Dominant		
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve		
		Wipe		
		Specialty	Image	
	camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective Shot	
			Point of View Shot Shoulder	
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)	
			Long Shot (LS)	
Medium Shot (MS)			●	
Close Shot (CU)			●	
Camera Angle		Eye Level Shot		
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning			
	Tilting			
	Dollying			
	Trucking			



ชื่อภาษาไทย : ภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Amelie (2001)
รหัส : E041
ประเภทภาพยนตร์ : Drama
ผู้กำกับ : Jean-Pierre Jeunet



ตารางที่ 29 (ต่อ)

Visual Techniques	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Spatial	
	Temporal			
	Symmetrical			
	Asymmetrical			
	Layering	Component		
		Disjunct		
Opaque				
Translucent				
Transformation	Transparent			
	Synthesis of Techniques			
	Relative			
Production Techniques	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix media		

ตารางที่ 30 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama ภาพยนตร์เรื่อง My Brother (E013)

Visual Element:				
Visual Element:	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	●
			San serif	
	Script			
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	●
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
			Tetrads	
			Vivid Tone	
		Color Image	Bright Tone	
			Subdued Tone	●
			Dark Tone	
	Sound	Dialog	●	
		Music	●	
Soundeffect				
Commentary		●		
Semiotics	Icon			
	Index			
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling			
	Neutral Feeling	●		
Narrative	Attract Attention			
	Explain instructions	●		
	Explain Concepts			
Editing:	Structure	Linear	●	
		NonLinear		
	Juxtaposition	Layer		
		Sequential		
		Simultaneous		
	Hierarchy	Image-Dominant		
		Text-Dominant	●	
		Audio-Dominant		
	Synthesis of Dominant			
Transition	Cut			
	Fade	●		
	Dissolve	●		
	Wipe			
Camera:	Audience Role	Objective Shot	●	
		Subjective Shot		
		Point of View Shot Shoulder		
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	
		High Angle shot		
		Low Angle Shot		
	Camera Movement	Panning	●	
		Tilting	●	
Dollying		●		
Tracking				

ชื่อผู้กำกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : My Brother (2004)
รหัส : E013
ประเภทภาพยนตร์ : Drama
ผู้กำกับ : Nicholas Kim

ตารางที่ 30 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	Text / Images
			Inverted	Text / Images
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	Text
		Proximity	Spatial	Text
			Sequential	
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	Text
	Dissonant		Text	
	Layering	Opaque		
Translucent		Image		
Transparent		Image		
Synthesis of Techniques				
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 31 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Drama

Genre : Drama			Code Name					
			E014	E015	E020	E041	E013	
Visual Element	Text	2D	●	●	●	●	●	
		3D						
		Type Style	Serif		●		●	●
			San serif	●		●		
			Script	●	●	●	●	
	Display Type							
	Image	Color	Realistic	●	●	●	●	●
			Distorts					
			Abstracts					
		Schematic	Monochrome		●			●
Analogous								
Contrast			●	●	●	●	●	
Triads								
Tetrad						●		
Color Image			Vivid Tone				●	
			Bright Tone		●			
	Subdued Tone	●		●		●		
	Dark Tone							
Sound	Dialog					●		
	Music	●	●	●	●	●		
	Soundeffect	●			●			
	Commentary				●	●		
Simbolica	Icon			●				
	Index		●		●			
	Symbol							
Emotion	Positive Feeling							
	Negative Feeling							
	Neutral Feeling	●	●	●	●	●		
Narrative	Attract Attention		●	●				
	Explain Instructions	●			●	●		
	Explain Concepts							
Structure	Linear	●	●	●		●		
	NonLinear				●			
Editing	Juxtaposition	Layer	●	●	●	●		
		Sequential						
		Simultaneous						
	Hierarchy	Image-Dominant	●	●	●	●		
		Text-Dominant					●	
Synthesis of Dominant								
Transition	Cut	Image			Image			
	Fade	text / Image	text / Image	text / Image	text / Image	text / Image		
	Dissolve	Image	Image	Image		Image		
	Wipe							
	Specialty				Image			
Camera	Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	●	
		Subjective Shot						
		Point of View Shot Shoulder						
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)						
		Long Shot (LS)						
		Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●	
		Close Shot (CU)	●	●	●	●	●	
	Camera Angle	Eye Level Shot	●	●	●		●	
		High Angle Shot				●		
	Low Angle Shot							
Camera Movement	Panning	●	●			●		
	Tilting	●	●			●		
	Dollying	●	●			●		
	Tracking							

ตารางที่ 31 (ต่อ)

Genre : Drama			Code Name				
			E014	E015	E020	E041	E013
Visual Technique	Dynamics	Real time					●
		Implied	●	●	●		
		Abstract					
	Direction	Straight	Text	Image	Image		
		Curved			Image		
		Spatial		Image	Image		
	Orientation	Upright			Image		
		Radial	Text		Image		Text / Image
		Inverted			Image		Text / Image
	Rotation	Skewed					
		Flat					
		Spatial					
	Proximity	Random					Text
		Spatial					Text
		Sequential			Image		
	Grouping	Symmetrical					
		Asymmetrical					
		Consonant	Text		Image		Text
	Layering	Dissonant					Text
		Opaque	Image				
Transparent		Image		Image		Image	
Transformation	Synthesis of Techniques						
	Reductive			Image			
	Elaborative	Text	Text / Image	Image			
Production Technique	2D	Distortive					
		2D Drawing for Animation					
		2D Flash for Animation			●		
	3D	3D Stop-motion Animation					
		CGI (Computer-generated Animation)			●		
	Mix-media		●			●	

ประเภทภาพยนตร์ Drama

1. E014 Ray
2. E015 Secret
3. E020 The Lake House
4. E041 Amelie
5. E013 My Brother

จากตารางที่ 26-31 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Drama 100% ใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D)

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Drama 80% มีการเลือกใช้ ตัวอักษรแบบลายมือ (Script) ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) 60% และใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif) 40%



ภาพที่ 66 ตัวอย่างชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Drama ใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรแบบลายมือ (Script)

1.2 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Drama มีการใช้ภาพจริง (Realistic) 100%

ภาพมีการวางโครงสี แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) 100% มีการใช้ โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) ร่วมด้วย 40% และโครงสีแบบสี่เหลี่ยม (tetrads) 20% ร่วมด้วย

ระดับสีโดยรวม 60% เป็นสีระดับหม่น (Subdued Tone)



ภาพที่ 67 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Drama

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

การสื่อสารด้วยเสียงมีการใช้เสียงดนตรี (Music) 100% เป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ร่วมด้วย 40% เสียงสนทนา (Dialogue) ร่วมด้วย 20% และเป็นเสียงบรรยาย (Commentary) ร่วมด้วย 40%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

มีการใช้สัญลักษณ์วิทยาแบบ Icon 20%

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

100% แบบไม่เกิดความรู้สึก (Neutral Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

60% เป็นแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) และ 40% เพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention)

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ภาพยนตร์ประเภท Drama

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

80% เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear) และ 20% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear)

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

80% เป็นแบบแบบซ้อนทับกัน (Layer)

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

80% เป็นแบบ Image-Dominant

20% เป็นแบบ Text - Dominant

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ (Image)

100% มีการใช้แบบการทำภาพจาง (Fade)

80% มีการใช้แบบการทำภาพจางซ้อน (Dissolve) เข้าร่วมด้วย

40% มีการใช้แบบการตัดชน (Cut) เข้าร่วมด้วย

20% มีการใช้การเปลี่ยนภาพโดยใช้เทคนิคพิเศษด้านภาพ

(Specialty) เข้าร่วมด้วย

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

100%, มีการใช้แบบการทำภาพจาง (Fade)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ภาพยนตร์ประเภท Drama

2.2.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

100% เป็นการนำเสนอภาพด้วยการแทนการได้เห็น (Objective Shot)

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

100% เป็นการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

80% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)

20% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

60% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบแพน (Panning)

60% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทิลท์ (Tilting)

60% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการดอลลี่ (Dollying)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Drama

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

60% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied) เข้าร่วม

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (real time)

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนของภาพ

และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบลอยตัว (Spatial)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วน

ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง แบบ Radial

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง แบบ Upright

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง แบบ Inverted

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง แบบ Radial

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง แบบ

Inverted

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุนแบบ Random

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Drama ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Spatial

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่มแบบกระจาย

(Dissonant)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ translucent

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ transparent

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับแบบ Opaque

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Drama ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปแบบ Elaborative

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปแบบ Reductive

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูปแบบ Elaborative

3.วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

มีการใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) 40%

ภาพยนตร์ประเภท Drama มีการใช้เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสองมิติ (2D Animation) แบบ 2D Flash for Animation 20% ร่วมกับเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) แบบ 3D CGI (Computer-generated Animation) 20%

ประเภทที่ 6 ภาพยนตร์ประเภท Horror ประกอบด้วย

ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 (F018)

ภาพยนตร์เรื่อง Ginger Snaps (F009)

ภาพยนตร์เรื่อง The Number 23 (F020)

ภาพยนตร์เรื่อง The Hills Have Eyes (F019)

ภาพยนตร์เรื่อง Mimic (F013)

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์แต่ละเรื่อง มีดังนี้

ตารางที่ 32 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Grudge 2 (F018)

Visual Element		Visual Technique			
Text	2D		●		
	3D				
	Type Style	Serif		●	
		San serif			
		Script			
		Display Type			
	Image	Realistic		●	
		Distorts			
		Abstracts			
		Schematic	Monochrome		●
			Analogus		
			Contrast		●
			Triads		
		Color Image	Tetrads		
			Vivid Tone		
			Bright Tone		
	Subdued Tone				
	Dark Tone			●	
	Sound	Dialog			
Music			●		
Soundeffect			●		
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index		●		
Emotion	Symbol				
	Positive Feeling				
	Negative Feeling		●		
Narrative	Neutral Feeling				
	Attract Attention				
	Explain Instructions		●		
	Explain Concepts				
Editing	Structure	Linear			
		NonLinear		●	
	Juxtaposition	Layer			
		Sequential		●	
		Simultaneous			
		Hierarchy	Image-Dominant		●
			Text-Dominant		
			Audio-Dominant		
	Synthesis of Dominant				
	Transition	Cut		Image	
		Fade		Text / Image	
		Dissolve		Image	
		Wipe		Image	
		Specialty		Image	
	camera	Audience Role	Objective Shot		
Subjective Shot				●	
Point of View Shot Shoulder					
Image size		Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)			
		Medium Shot (MS)		●	
		Close Shot (CU)		●	
Camera Angle		Eye Level Shot		●	
		High Angle Shot			
		Low Angle Shot			
Camera Movement	Panning				
	Tilting				
	Dollying		●		
	Trucking				



ชื่อเรื่อง : ส่วนนำภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : The Grudge 2 (2006)
รหัส : F018
ประเภทภาพยนตร์ : Horror
ผู้กำกับ : Takashi Shimizu



ตารางที่ 32 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	●
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	Image
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
			Sequential	Image
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
	Layering	Dissonant		
		Opaque	Image	
Translucent		Image		
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive	Text / Image		
	Elaborative	Text / Image		
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 33 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง Ginger Snaps (F009)

Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	
			San serif	●
			Script	
	Display Type			
	Image	Realistic		●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	
			Analogus	
			Contrast	●
			Triads	
			Tetrads	
		Color Image	Vivid Tone	
Bright Tone				
Subdued Tone	●			
Dark Tone				
Sound	Dialog			
	Music	●		
	Soundeffect	●		
	Commentary			
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotion	Positive Feeling			
	Neagative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention	●		
	Explain Instructions			
	Explain Concepts			
Visual Technique	Editing	Structure	Linear	
			Non-linear	●
		Juxtaposition	Layer	
			Sequential	●
			Simultaneous	
			Image-Dominant	●
			Text-Dominant	
			Audio-Dominant	
		Synthesis of Dominant		
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve	Image	
		Wipe	Image	
		Specialty	Image	
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●
Subjective Shot				
Point of View Shot Shoulder				
Image size		Extreme Long Shot (ELS)		
		Long Shot (LS)		
		Medium Shot (MS)	●	
		Close Shot (CU)	●	
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot	●	
		Low Angle Shot	●	
Camera Movement		Panning	●	
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking			



เรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์
 ชื่อภาพยนตร์ : Ginger Snaps (2001)
 รหัส : F009
 ประเภทภาพยนตร์ : Horror
 ผู้กำกับ : John Fawcett



ตารางที่ 33 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●	
			Implied		
			Abstract		
		Direction	Straight	text / image	
			Curved		
			Spatial		
		Orientation	Upright		
			Radial		
			Inverted		
			Slanted		
		Rotation	Flat		
			Spatial		
			Random		
		Proximity	Spatial	image	
			Sequential	text	
		Grouping	Symmetrical		
			Asymmetrical	text	
			Consonant		
Dissonant					
Layering	Opaque				
	Translucent				
	Transparent				
	Synthesis of Techniques				
Transformation	Inductive				
	Elaborative				
	Distortive				
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation			
		2D Flash for Animation			
	3D	3D Stop-motion Animation			
		CGI (Computer-generated Animation)			
		Mix-media			

ตารางที่ 34 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Number 23 (F020)

Visual Element	Text	2D		●		
		3D				
		Type Style	Serif		●	
			San serif			
			Script			
			Display Type			
		Realistic		●		
		Distorts				
		Abstracts				
		Image	Color	Monochrome		
	Analogous					
	Contrast			●		
	Triads					
	Tetrads					
	Color Image		Vivid Tone			
			Bright Tone			
			Subdued Tone		●	
			Dark Tone			
	Sound	Dialog				
Music		●				
Soundeffect		●				
Commentary						
Semiotics	Icon					
	Index		●			
	Symbol					
Emotion	Positive Feeling					
	Neagative Feeling		●			
	Neutral Feeling					
Narrative	Attract Attention		●			
	Explain Instructions					
	Explain Concepts					
Visual Techniques	Editing	Structure	Linear		●	
			NonLinear			
		sequence	Juxtaposition	Layer		●
				Sequential		
				Simultaneous		
	Hierarchy		Image-Dominant		●	
			Text-Dominant			
	Transition	Cut		Image		
		Fade		Text / Image		
		Dissolve				
		Wipe		Image		
		Specialty				
	camera	Audience Role	Objective Shot		●	
			Subjective Shot			
			Point of View Shot Shoulder			
Image size		Extreme Long Shot (ELS)				
		Long Shot (LS)				
		Medium Shot (MS)		●		
		Close Shot (CU)		●		
Camera Angle		Eye Level Shot		●		
		High Angle Shot				
		Low Angle Shot				
Camera Movement	Panning		●			
	Tilting		●			
	Dollying		●			
	Trucking					

เรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ - The Number 23 (2007)
 regia : F020
ประเภทภาพยนตร์ : Horror
ผู้กำกับ : Josef Schumacher

ตารางที่ 34 (ต่อ)

Visual Techniques	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	●
		Direction	Straight	Image
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	Image
			Radial	Image
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	Image
			Sequential	Text / Image
	Grouping	Symmetrical		
		Asymmetrical	Text / Image	
		Consistent	Image	
		Dissonant		
	Layering	Opaque		
Translucent		Image		
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive	Text / Image		
	Elaborative	Text / Image		
	Distinctive			
Production Techniques	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media	●	

ตารางที่ 35 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง The Hills Have Eyes (F019)

Visual Element				
Visual Element	Text	2D	●	
		3D		
		Type Style	Serif	●
			San serif	
			Script	
	Display Type			
	Image	Color	Realistic	●
			Distorts	
			Abstracts	
		Schematic	Monochrome	●
			Analogous	
			Contrast	●
			Triads	
		Color Image	Intrads	
			Vivid Tone	
			Bright Tone	
		Subdued Tone		
		Dark Tone	●	
	Sound	Dialog		
		Music	●	
Soundeffect		●		
Commentary				
Semiotics	Icon			
	Index	●		
	Symbol			
Emotions	Positive Feeling			
	Neagative Feeling	●		
	Neutral Feeling			
Narrative	Attract Attention			
	Explain Instructions	●		
	Explain Concepts			
Visual Technique	Editing	Structure	Linear	
			NonLinear	●
		Juxtaposition	Layer	●
			Sequential	●
			Simultaneous	
			Image-Dominant	●
		Hierarchy	Text-Dominant	
			Audio-Dominant	
			Synthesis of Dominant	
	Transition	Cut	Image	
		Fade	Text / Image	
		Dissolve		
		Wipe		
		Specialty	Image	
	Camera	Audience Role	Objective Shot	●
			Subjective Shot	
			Point of View Shot Shoulder	
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)	
			Long Shot (LS)	●
Medium Shot (MS)			●	
Close Shot (CU)			●	
Camera Angle		Eye Level Shot	●	
		High Angle Shot		
		Low Angle Shot		
Camera Movement	Panning	●		
	Tilting	●		
	Dollying	●		
	Trucking			



เรื่องเกี่ยวกับภาพยนตร์
 ชื่อภาพยนตร์ : The Hills Have Eyes (2006)
 รหัส : F019
 ประเภทภาพยนตร์ : Horror
 ผู้กำกับ : Alexandre Aja



ตารางที่ 35 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	image
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flat	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
		Layering	Dissonant	
			Opaque	
Translucent				
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

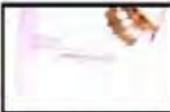
ตารางที่ 36 ตารางผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror ภาพยนตร์เรื่อง Mimic (F013)

Visual Element	Text	2D	●		
		3D			
		Type Style	Serif	●	
			San serif		
			Script		
			Display Type		
		Image	Realistic		
				Distorts	●
				Abstracts	
			Schematic	Monochrome	
	Analogus				
	Contrast			●	
	Triads				
	Color Image		Tetrads		
			Vivid Tone		
			Bright Tone		
		Subdued Tone			
	Dark Tone	●			
	Sound	Dialog			
		Music	●		
Soundeffect		●			
Commentary					
Semiotics	Icon				
	Index	●			
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling	●			
	Neutral Feeling				
Narrative	Attract Attention	●			
	Explain Instructions				
	Explain Concepts				
Visual Technique	Editing	Structure	Linear		
			NonLinear	●	
		Juxtaposition	Layer		
			Sequential	●	
	Simultaneous				
	Image-Dominant		●		
	Hierarchy	Text-Dominant			
		Audio-Dominant			
		Synthesis of Dominant			
	Transition	Cut	Text / Image		
		Fade	Text / Image		
		Dissolve	Image		
		Wipe	Image		
		Specialty	Image		
	camera	Audience Role	Objective Shot	●	
			Subjective Shot		
			Point of View Shot Shoulder		
		Image size	Extreme Long Shot (ELS)		
			Long Shot (LS)		
Medium Shot (MS)			●		
Close Shot (CU)			●		
Camera Angle		Eye Level Shot	●		
		High Angle Shot			
		Low Angle Shot			
Camera Movement		Panning	●		
	Tilting	●			
	Dollying	●			
	Trucking				



ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์
ชื่อภาพยนตร์ : Mimic (1999)
รหัส : F013
ประเภทภาพยนตร์ : Horror
ผู้กำกับ : Guillermo del Toro





















ตารางที่ 36 (ต่อ)

Visual Technique	Motion	Dynamics	Real time	●
			Implied	
			Abstract	●
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
			Skewed	
		Rotation	Flat	Image
			Spatial	
			Random	
		Proximity	Spatial	
			Sequential	Image
		Grouping	Symmetrical	
			Asymmetrical	
			Consonant	
			Dissonant	
		Layering	Opaque	
Translucent				
Transparent				
Synthesis of Techniques	Image			
Transformation	Reductive			
	Elaborative			
	Distortive			
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation		
		2D Flash for Animation		
	3D	3D Stop-motion Animation		
		CGI (Computer-generated Animation)		
		Mix-media		

ตารางที่ 37 ตารางรวมผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์
ประเภท Horror

Genre : Horror		Code Name						
		F018	F009	F020	F019	F013		
Visual Element	Text	2D	●	●	●	●	●	
		3D						
		Type Style	Serif	●		●	●	●
			San serif		●			
	Script							
	Display Type							
	Image	Realistic	Realistic	●	●	●	●	●
			Distorts					
			Abstracts					
		Schematic	Monochrome	●			●	
			Analogue					
			Contrast	●	●	●	●	●
			Triads					
			Tetrads					
		Color Image	Vivid Tone					
Bright Tone								
Subdued Tone				●	●			
Dark Tone	●				●	●		
Sound	Dialog							
	Music	●	●	●	●	●		
	Sound Effect	●	●	●	●	●		
	Commentary							
	Icon							
	Index	●	●	●	●	●		
Semiotics	Symbol							
	Emotion							
	Positive Feeling							
Negative Feeling	●	●	●	●	●			
Neutral Feeling								
Narrative	Attract Attention		●	●		●		
	Explain Instructions	●			●			
	Explain Concepts							
Visual Technique	Editing	Structure	Linear			●		
			NonLinear	●	●		●	●
		Juxtaposition	Layer			●	●	
			Sequential	●	●		●	●
		Hierarchy	Simultaneous					
			Image-Dominant	●	●	●	●	●
	Text-Dominant							
	Transition	Audio-Dominant						
		Synthesis of Dominant						
		Cut	Image /	Image	Image	Image	Text / Image	
		Fade	Text / Image	Text / Image	Text / Image	Text / Image	Text / Image	
		Dissolve	Image	Image			Image	
	Camera	Wipe	Image	Image	Image		Image	
		Specialty	Image	Image		Image	Image	
		Audience Role	Objective Shot	●	●	●	●	●
Subjective Shot								
Point of View Shot Shoulder								
Image size	Extreme Long Shot (ELS)							
	Long Shot (LS)				●			
	Medium Shot (MS)	●	●	●	●	●		
	Close Shot (CU)	●	●	●	●	●		
Camera Angle	Eye Level Shot	●	●	●	●	●		
	High Angle Shot		●					
	Low Angle Shot							
Camera Movement	Panning		●	●	●	●		
	Tilting		●	●	●	●		
	Dollying	●	●	●	●	●		
	Tracking							

ตารางที่ 37 (ต่อ)

Genre : Horror			Code Name				
			F018	F009	F020	F019	F013
Visual Technique	Dynamics	Real time	●	●	●	●	●
		Implied	●				
		Abstract			●		●
	Direction	Straight		Text / Image	Image	Image	
		Curved	Image				
		Spatial					
	Orientation	Upright			Image		
		Radial			Image		
		Inverted					
	Rotation	Skewed					
		Flat					Image
		Spatial					
	Proximity	Random					
		Spatial		Image	Image		
	Grouping	Sequential	Image	Text	Text / Image		Image
		Symmetrical					
		Asymmetrical		Text	Text / Image		
	Layering	Consonant			Image		
		Dissonant					
		Opaque	Image				
Translucent transparent		Image		Image			
Transformation	Synthesis of Techniques					Image	
	Reductive	Text / Image		Text / Image			
	Elaborative	Text / Image		Text / Image			
	Distortive						
Production Technique	2D	2D Drawing for Animation					
		2D Flash for Animation					
		3D Stop-motion Animation					
	3D	CGI (Computer-generated Animation)					
		Mis-media	●		●		

ประเภทภาพยนตร์ Horror

1. F018 The Grudge 2
2. F009 Ginger Snaps
3. F020 The Number 23
4. F019 The Hills Have Eyes
5. F013 Mimic

จากตารางที่ 32-37 สามารถสรุปข้อมูลคุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

1. วิเคราะห์ตัวแปรด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Horror 100% ใช้ตัวหนังสือรูปแบบสองมิติ (2D)

ตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) ภาพยนตร์ประเภท Horror 80% เป็นตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) และใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San Serif) 20%



ภาพที่ 68 ตัวอย่างการใช้รูปแบบตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title Card) ภาพยนตร์ประเภท Horror

1.2 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Horror มีการใช้ภาพจริง (Realistic) 100%

ภาพมีการวางโครงสี แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) 100% มีการใช้ โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) ร่วมด้วย 40%

ระดับสีโดยรวม 60% เป็นสีระดับมืด (Dark Tone) และ 40% เป็นสีระดับหม่น (Subdued Tone)



ภาพที่ 69 ตัวอย่างการใช้รูปแบบภาพ (Image) ภาพยนตร์ประเภท Horror

1.3 การสื่อสารด้วยเสียง (Sound)

100% มีการสื่อสารด้วยเสียงมีการใช้เสียงดนตรี (Music) และเป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ร่วมด้วย 100%

1.4 การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology)

80% มีการใช้สัญวิทยาแบบ Index ที่สื่อความหมายอย่างเป็นเหตุเป็นผลมากกว่าความเหมือนโดยตรง

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

100% มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

การสื่อสารเนื้อหา 60% เป็นเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) และ 40% เป็นแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions)

2. วิเคราะห์ตัวแปรเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique) จากตารางวิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ภาพยนตร์ประเภท Horror

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

80% เป็นการตัดต่อแบบไม่ต่อเนื่องกัน (NonLinear) และ 20% เป็นการตัดต่อเพื่อให้เกิดความต่อเนื่อง (Linear)

2.1.2 ลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

2.1.2.1 การลำดับภาพลักษณะการวางติดกันเพื่อเปรียบเทียบ (Juxtaposition)

80% เป็นแบบขั้นลำดับภาพ (Sequential)

40% เป็นแบบแบบซ้อนทับกัน (Layer)

2.1.2.2 การลำดับภาพแบบการให้ความสำคัญตามลำดับ (Hierarchy)

100% เป็นแบบ Image-Dominant

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.1.3.1 ภาพ (Image)

100% มีการเปลี่ยนภาพแบบตัดชน (Cut)

100% มีการเปลี่ยนภาพแบบจาง (Fade) ร่วมด้วย

80% มีการเปลี่ยนภาพแบบกวาดภาพ (Wipe) เข้าร่วมด้วย

80% มีการใช้การเปลี่ยนภาพเทคนิคพิเศษ (Specialty) เข้าร่วมด้วย

60% มีการใช้เป็นแบบการทำภาพจางซ้อน (Dissolve) เข้าร่วมด้วย

2.1.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

100% มีการใช้แบบการทำภาพจาง (Fade)

20% แบบการตัดชน (Cut) ร่วมด้วย

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ภาพยนตร์ประเภท Horror

2.2.1 บทบาทของผู้ชม (Audience Role)

100% เป็นการนำเสนอภาพด้วยการแทนการได้เห็น (Objective Shot)

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

100% มีการนำเสนอแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)

100% เป็นการนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot) เข้าร่วมด้วย

20% มีการนำเสนอแบบภาพระยะไกล (Long Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

100% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสายตา (Eye Level Shot)

20% มีการนำเสนอมุมกล้องในระดับสูง (High Angle Shot) เข้าร่วมด้วย

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

100% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการดอลลี่ (Dollying)

80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบแพน (Panning)

80% มีการนำเสนอการเคลื่อนไหวของกล้องแบบการทิลท์ (Tilting)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ภาพยนตร์ประเภท Horror

2.3.1 Dynamics ลักษณะการเคลื่อนไหวทางกายภาพ

80% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเกิดขึ้นจริง (real time)

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบเหมือนจริง (Implied) เข้าร่วมด้วย

20% เป็นการเคลื่อนไหวแบบที่เป็นนามธรรม (Abstract) เข้าร่วมด้วย

2.3.2 Direction เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบมีทิศทางที่ใช้ในส่วนของภาพ

และตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.2.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบโค้ง (Curved)

2.3.2.2 ตัวหนังสือ (Text)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบตรงไปตรงมา (Straight)

2.3.3 Orientation การเคลื่อนไหวแบบกำหนดทิศทาง เป็นเทคนิคที่ใช้ในส่วน

ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลแบ่งได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหวแบบ Radial

20% มีการใช้เทคนิคเคลื่อนไหว แบบ Upright

2.3.3.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Horror ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.4 Rotation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบหมุน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.4.1 ภาพ (Image)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Flat

2.3.4.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Horror ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.5 Proximity เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบชิดติดกัน ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.5.1 ภาพ (Image)

60% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ spatial

2.3.5.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Sequential

2.3.6 Grouping เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบรวมกลุ่ม ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.6.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบไม่สมมาตร (Asymmetrical)

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบประสานกัน (Consonant)

2.3.6.2 ตัวหนังสือ (Text)

2.3.7 Layering เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบซ้อนทับ ที่ใช้ในส่วนของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.7.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ translucent

20% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Opaque

2.3.7.2 ตัวหนังสือ (Text)

ภาพยนตร์ประเภท Horror ในส่วนนี้ไม่มีการนำเทคนิคนี้ถูกนำมาใช้

2.3.8 Transformation เป็นเทคนิคการเคลื่อนไหวแบบเปลี่ยนรูป ที่ใช้ในส่วน
ของภาพและตัวหนังสือ ได้ผลดังนี้

2.3.8.1 ภาพ (Image)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

2.3.8.2 ตัวหนังสือ (Text)

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Reductive

40% มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวแบบ Elaborative

**3.วิเคราะห์ตัวแปรด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) จากตาราง
วิเคราะห์คุณลักษณะเว็บไซต์ข้างต้น สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้**

มีการใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) 40%

2.ผลวิเคราะห์เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์

โดยจะวิเคราะห์เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละประเภท โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบภาพเคลื่อนไหว ทั้งหมดจำนวน 7 ท่าน นำเสนอผลวิเคราะห์ประกอบตารางมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยมีค่าตัวแปร ดังนี้

ตารางที่ 38 ตารางค่าระดับความสำคัญของตัวแปร

ค่าระดับความสำคัญ	ระดับ
5	มากที่สุด
4	มาก
3	ปานกลาง
2	น้อย
1	น้อยที่สุด

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยโดยมีการแปรผลดังนี้

$$\text{สูตรหาค่าเฉลี่ย} \quad \bar{x} = \frac{\sum x_i}{N}$$

$$\bar{x} = \text{ค่าเฉลี่ย}$$

$$\sum x_i = \text{ผลรวมของค่าระดับ}$$

$$N = \text{จำนวนผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ (จำนวนผู้เชี่ยวชาญ=7)}$$

ตารางที่ 39 ตารางค่าเฉลี่ยแปรผลการวิจัย

ค่าเฉลี่ย	ระดับ
4.50 - 5.00	มากที่สุด
3.50 - 4.49	มาก
2.50 - 3.49	ปานกลาง
1.50 - 2.49	น้อย
1.49 - ลงไป	น้อยที่สุด

โดยสรุปข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในภาพยนตร์แต่ละประเภท ได้ดังนี้

ประเภทที่ 1 ภาพยนตร์ประเภท Action

1.องค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements)

ตารางที่ 40 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)		3	4			3.428	ปานกลาง
ภาพ (Image)	6	1				4.857	มากที่สุด
สี (Color)		3	4			3.428	ปานกลาง
เสียง (Audio)	5	1			1	4.285	มาก
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	5	2				4.714	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Motion)	4	2	1			4.428	มาก
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	4	2		1		4.285	มาก

จากตารางที่ 40 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action ภาพ (Image) และการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุด รองมาเป็นการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) เสียง (Audio) และเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) ตามลำดับ

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 41 ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Serif	•							14.3
San serif	•	•			•		•	57.2
Script						•		14.3
Display Type	•	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 41 จะเห็นได้ว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action การใช้ตัวอักษรที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มีการใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) รองลงเป็นการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif)

1.2 ภาพ (Image)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action ภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic) ภาพดูตื่นเต้น รวดเร็ว ให้เห็นฉากแอคชั่นของตัวละครหรือสิ่งที่สื่อความเป็นแอคชั่น

ตารางที่ 42 ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Vivid Tone	•	•		•	•	•	•	85.8
Bright Tone	•				•	•		42.9
Subdued Tone		•	•		•	•		57.2
Dark Tone	•							14.3

จากตารางที่ 42 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action 85.8% จะมีโทนสีโดยรวม สีสดเข้ม ชูดูด (Vivid Tone) ระดับรองลงเป็นระดับหม่น (Subdued)

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 43 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย		1		2	4	2.571	ปานกลาง
Sound Effects เสียงประกอบ	4	3				4.571	มากที่สุด
Music เสียงดนตรี	5		2			4.428	มาก
Dialogue เสียงสนทนา	1	1	2		3	2.571	ปานกลาง

จากตารางที่ 43 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action การใช้เสียง (Sound) จะให้ความสำคัญกับเสียงประกอบ (Sound Effects) เสียงประกอบทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง ช่วยสื่อถึงฉากสถานที่ สร้างอารมณ์ หรือช่วยให้นึกถึงเหตุการณ์ ลำดับรองลงจะเป็นเสียงดนตรี (Music) ที่เน้นจังหวะที่เร็วๆ ตื่นเต้น เร้าอารมณ์ คึกคัก เร้าใจ เพื่อให้ดึงดูดอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้น

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารง่ายไม่ซับซ้อนมาก หรือให้ตีความยาก เพราะภาพยนตร์ Action จะมีการนำเสนอภาพที่รวดเร็วซึ่งทำให้คนดูนั้นไม่ทันสนใจกับสิ่งที่นำเสนอ ทำให้การนำสัญลักษณ์นั้นไม่เกิดผลกับผู้ชม

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 44 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Positive Feeling	•			•	•			42.9
Negative Feeling	•	•	•		•	•	•	85.8
Neutral Feeling	•	•						28.6

จากตารางที่ 44 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action 85.8% มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ โดยภาพยนตร์ Action จะเสนอภาพความรุนแรง การต่อสู้ทำร้าย

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action จะแสดงเนื้อหาที่ว่าด้วยการต่อสู้ระหว่างความดีความชั่ว พระเอกกับผู้ร้าย สร้างอารมณ์ให้เกิดความเร้าใจ ตลอดเวลาให้กับผู้ชมผ่านทางการใช้ความรุนแรง การต่อสู้ การหลบหนี

ตารางที่ 45 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention	•	•	•	•	•	•	•	100
Explain Instructions								-
Explain Concepts	•							14.3

จากตารางที่ 45 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action 100% เป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้น เพื่อให้มาสนใจว่าภาพยนตร์นั้นกำลังจะเริ่มฉายเพื่อเข้าสู่เนื้อหาหลัก

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะเป็นการตัดต่อรวดเร็วกระชับ ดูตื่นเต้น การลำดับภาพเป็นแบบ Non Linear หรือ Dynamic Cutting

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 46 ตารางการเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut	5	2				4.714	มากที่สุด
Fade		3	1	3		3	ปานกลาง
Dissolve			2	5		2.285	น้อย
Wipe	1	2	4			3.571	มาก
Specialty	6	1				4.857	มากที่สุด

จากตารางที่ 46 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action เน้นการการเปลี่ยนผ่านภาพตัดชน (Cut) และรองลงมาเป็นการเปลี่ยนภาพแบบพิเศษ (Specialty)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

2.2.1 กำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role)

ตารางที่ 47 ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Objective Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Subjective Shot	•				•	•	•	57.2
Point of View Shot	•	•	•			•	•	71.5

จากตารางที่ 47 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action นิยมนำเสนอภาพด้วยการเห็น (Objective Shot) รองลงมาเป็นการนำเสนอภาพแบบรับรู้อย่างใกล้ชิด (Point of View Shot) และ การนำเสนอภาพในรูปแบบดึงผู้ชมเข้าผู้พันเหตุการณ์ (Subjective Shot)

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

ตารางที่ 48 ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Extreme Long Shot		•						14.3
Long Shot	•	•	•		•	•		71.5
Medium Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Close Shot	•	•		•		•		57.2

จากตารางที่ 48 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Action มีการนำเสนอภาพแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) รองลงมาคือ ภาพระยะไกล (Long Shot) และเป็น การนำเสนอภาพระยะใกล้ (Close Shot) ตามลำดับ

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ตารางที่ 49 ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Eye Level Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
High Angle Shot		•	•		•	•		57.2

ตารางที่ 49 (ต่อ)

Action	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Low Angle Shot		•				•		28.6

จากตารางที่ 49 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) รองลงมาเป็นการถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (High Angle Shot)

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวตามเอกซันของนักแสดงเป็นส่วนใหญ่ จะมีลักษณะถ่ายเคลื่อนไหวตลอดเวลา ไม่นิ่งแช่กล้อง เคลื่อนไหวที่รวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นการการแพน (Panning) การทิลท์ (Tilting) การดอลลี่ (Dollying) และการทรักต์ (Trucking)

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในภาพยนตร์ประเภท Action การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง รวดเร็ว มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตาไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของภาพหรือตัวหนังสือที่น่าสนใจแต่ไม่ถึงกับสับสนสามารถสื่อได้เข้าใจ

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 50 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation	1				6	1.571	น้อย
2D CGI / 2D Flash Animation	1			4	2	2.142	น้อย

ตารางที่ 50 (ต่อ)

Action	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
3D Stop-motion Animation		1		1	5	1.571	น้อย
3D CGI / 3D Animation	3	3	1			4.285	มาก
Mix-Media	6	1				4.857	มากที่สุด

จากตารางที่ 50 จะเห็นได้ว่าในส่วนภาพยนตร์ประเภท Action มีการใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) รองลงมาเป็นการใช้เทคโนโลยี 3D CGI (Computer-generated Animation) ภาพยนตร์ นอกจากใช้ในการสร้างหรือจำลองภาพเคลื่อนไหวแล้วยังสามารถ สร้างมุกกล้องจำลอง หรือ effect ในภาพยนตร์ที่การสร้างปกติไม่สามารถทำได้

ซึ่งเทคโนโลยีการผลิตในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action เหล่านี้สามารถนำไปสร้างภาพหรือจำลองภาพให้สมบูรณ์ตรงตามจินตนาการของผู้สร้าง ที่ไม่สามารถทำขึ้นได้จริงให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ให้สมบูรณ์และเพิ่มมากขึ้นในด้านการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ประเภทนี้

ประเภทที่ 2 ภาพยนตร์ประเภท Adventure

1. องค์ประกอบศิลป์ (Visual elements)

ตารางที่ 51 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)		1	6			2.714	ปานกลาง
ภาพ (Image)	6			1		4.571	มากที่สุด
สี (Color)		2	5			3.285	ปานกลาง

ตารางที่ 51 (ต่อ)

Adventure	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
เสียง (Audio)	5	1			1	4.285	มาก
การตัดต่อและลำดับ ภาพ (Editing)	5	1	1			4.571	มากที่สุด
การเคลื่อนไหว (Motion)	6	1				4.857	มากที่สุด
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	4		2	1		4	มาก

จากตารางที่ 51 จะเห็นได้ว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การเคลื่อนไหว องค์ประกอบ (Motion Element) ภาพ (Image) และ การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุด รองมาเป็นการใช้เสียง (Audio) และเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) ตามลำดับ

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 52 ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Serif					•		•	28.6
San serif	•	•	•		•		•	71.5
Script						•		14.3
Display Type	•	•		•	•	•		71.5

จากตารางที่ 52 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การใช้ตัวอักษรที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เป็นตัวอักษรที่ได้รับการตกแต่งให้โดดเด่น หรือเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ และการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif) มีรูปแบบเรียบง่าย ทันสมัย เพื่อต่อการอ่าน

1.2 ภาพ (Image)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure ภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic)

ตารางที่ 53 ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Vivid Tone	•	•		•	•	•	•	85.8
Bright Tone	•	•	•		•	•		71.5
Subdued Tone	•				•			28.6
Dark Tone								-

จากตารางที่ 53 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure 85.8% มีโทนสีโดยรวมเป็นแบบ สีสดเข้ม (Vivid Tone) และ สดสว่าง (Bright Tone) ที่เป็นระดับรองลงที่มีการนำมาใช้ แต่ไม่ถึงโทนสีระดับมืด (Dark Tone)

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 54 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย		1		3	3	1.857	น้อย
Sound Effects เสียงประกอบ	4	3				4.571	มากที่สุด
Music เสียงดนตรี	5	1	1			4.571	มากที่สุด
Dialogue เสียงสนทนา	1		2	2	2	2.428	น้อย

จากตารางที่ 54 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure จะให้ความสำคัญกับเสียงดนตรี (Music) เป็นเสียงดนตรีที่ไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพ แต่ทำหน้าที่สร้างเสริมอารมณ์ให้แก่ภาพ การใช้เสียง (Sound) และเสียงประกอบ (Sound Effects) โดยที่การใช้เสียงในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure จะเน้นจังหวะที่เร็วๆ ตื่นเต้น เน้นเสียงที่เร้าอารมณ์ จังหวะคึกคัก ให้ความรู้สึกสนุก โลกเด่น หรือ เสียงดนตรีดูลังการณ์ มีเสียงสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ดึงอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้นเหมือนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริง

1.4 การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์วิทยา (Semiology)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารง่ายเป็นสัญลักษณ์ที่บอกความหมายที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอก จนถึงให้ผู้ชมต้องตีความกัน แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมาก และความหมายที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่างมีเหตุผลมากกว่าจะเป็นการแสดงความเหมือนโดยตรงกับวัตถุที่บอกความหมาย

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 55 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Positive Feeling	•	•	•	•	•	•	•	100
Negative Feeling						•		14.3
Neutral Feeling	•	•			•			42.9

จากตารางที่ 55 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure ความเห็นส่วนใหญ่ มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านบวกหรือภาพที่ดูแล้วให้เกิดความสบายใจ (Positive Feeling) เป็นภาพที่สวยงามดูแล้วสบายตา ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ ภาพน้ำตก ลำธาร ภาพดอกไม้ จะเรียกสร้างความสนใจเรียกความสนใจไว้ได้นาน โดยส่วนนำภาพยนตร์ Adventure จะเสนอภาพสถานที่สิ่งแวดล้อม ที่แปลกตา ให้ผู้ชมมีความตื่นตาตื่นใจ ประทับใจและเก็บความรู้สึกนั้นไว้ได้นาน

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

โดยส่วนนำภาพยนตร์ Adventure ส่วนใหญ่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอด เสี่ยงภัย จากสถานที่ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ ที่มีลักษณะสถานที่อันตราย หรือเรียกว่าหนังภัย (Disaster Film) สร้างอารมณ์ความตื่นเต้น ตื่นตาตื่นใจกับฉากหรือสถานที่ต่างๆ ให้กับผู้ชมผ่านทางความเสี่ยงของตัวละครสร้างอารมณ์ให้เกิดความเร้าใจ ตลอดเวลาให้กับผู้ชม

ตารางที่ 56 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention	•	•		•	•	•	•	85.8
Explain Instructions	•	•	•		•			57.2
Explain Concepts								-

จากตารางที่ 56 จะเห็นได้ว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การสื่อสารเนื้อหา (Narrative) 85.8% เป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้น รองลงมาเป็นการนำเสนอแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) 57.2 % เพื่อบอกเรื่องราวความเป็นมาบางส่วนของเนื้อหาเพื่อปูความเข้าใจในขั้นต้น

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะตัดต่อรวดเร็วตื่นเต้น เห็นรายละเอียดได้กว้าง เห็นสถานที่ มุมมองหลายๆ ด้าน เล่าให้เห็นเรื่องราว เหตุการณ์ ลำดับภาพเป็นแบบ Linear หรือ Continuity Cutting เป็นการลำดับภาพที่มี action ของตัวแสดงต่อเนื่องกันไปในเวลาและสถานที่เดียวกัน เพื่อแสดงออกให้เห็นความเป็นมาของเนื้อเรื่อง

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 57 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut	5	1	1			4.571	มากที่สุด
Fade			4	3		2.571	ปานกลาง
Dissolve			5	2		2.714	ปานกลาง
Wipe	1	4		2		3.571	มาก
Specialty	5	1		1		4.571	มากที่สุด

จากตารางที่ 57 จะเน้นการการเปลี่ยนผ่านภาพตัดชน (Cut) และรองลงมาเป็นการเปลี่ยนภาพแบบพิเศษ (Specialty)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

2.2.1 กำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role)

ตารางที่ 58 ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Objective Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Subjective Shot	•	•		•	•	•	•	85.8
Point of View Shot	•		•		•		•	57.2

จากตารางที่ 58 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Adventure การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) นำเสนอภาพแบบการแทนการได้เห็น (Objective Shot) รองลงมาเป็นการนำเสนอ

ภาพในรูปแบบดึงผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Subjective Shot) ทำให้เกิดอารมณ์หวาดกลัว หวาดเสียว กับผู้ชมไปพร้อมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นด้วย

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

ตารางที่ 59 ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท

Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Extreme Long Shot		•	•					28.6
Long Shot	•	•	•		•	•		71.5
Medium Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Close Shot				•				14.3

จากตารางที่ 59 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Adventure มีการนำเสนอภาพแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) รองลงมาคือ ภาพระยะไกล (Long Shot)

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ตารางที่ 60 ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Eye Level Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
High Angle Shot	•	•	•		•		•	71.5
Low Angle Shot		•	•		•	•		57.2

จากตารางที่ 60 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) รongลงมาเป็นการถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (High Angle Shot) เป็นการถ่ายภาพโดยกำหนดตำแหน่งของกล้องไว้สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย เพื่อแทนความเป็นจริงตามเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในฉากนั้น หรือหวังผลที่จะสร้างภาพให้ผู้ชมมีความรู้สึกในเรื่องของความต่ำต้อย อ่างว้าง โดดเดี่ยว หรือในทางตรงข้าม คือ ความกว้างใหญ่ไพศาล ความยิ่งใหญ่เกรียงไกล ความทรหด

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวของกล้อง จะเคลื่อนไหวตามฉากชั้นของนักแสดงหรือสิ่งแวดล้อม เคลื่อนไหวมุมกว้างอิสระ จะมีลักษณะถ่ายเคลื่อนไหวตลอดเวลา ไม่นิ่งแช่กล้อง ให้เห็นนักแสดงหรือเพื่อให้เห็นทัศนียภาพ มุมมองความยิ่งใหญ่ของสภาวะแวดล้อม

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวปานกลาง โดยจะมีทิศทางการเข้าออกที่แบบเรียบง่ายสลับตื่นเต้นสะดุดตาไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของภาพหรือตัวหนังสือที่น่าสนใจแต่ไม่ถึงกับสับสนหรือซับซ้อนสามารถสื่อได้เข้าใจ

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 61 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure

Adventure	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation	1		1	4	1	2.428	น้อย
2D CGI / 2D Flash Animation		1	2	1	3	2.142	น้อย
3D Stop-motion Animation		1	1	2	3	2	น้อย
3D CGI / 3D Animation	5	2				4.714	มากที่สุด
Mix-Media	5	2				4.714	มากที่สุด

จากตารางที่ 61 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Adventure มีการใช้เทคโนโลยีในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบผสม (Mix-media) และการใช้เทคโนโลยี 3D CGI (Computer-generated Animation) ซึ่งเทคโนโลยีการผลิตในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure เหล่านี้สามารถนำไปสร้างภาพหรือจำลองภาพให้สมบุรณ์ตรงตามจินตนาการของผู้สร้าง ที่ไม่สามารถทำขึ้นได้จริง ให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ให้สมบุรณ์และเพิ่มมากขึ้นในด้านการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ประเภทนี้

ประเภทที่ 3 ภาพยนตร์ประเภท Comedy

1. องค์ประกอบศิลป์ (Visual elements)

ตารางที่ 62 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)	1		6			3.285	ปานกลาง
ภาพ (Image)	2	4	1			4.142	มาก
สี (Color)		2	4	1		3.142	ปานกลาง
เสียง (Audio)	3	2	2			4.142	มาก
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	2	3	2			4	มาก
การเคลื่อนไหว (Motion)	4	1	2			4	มาก
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	1	2	2	1	1	3.142	ปานกลาง

จากตารางที่ 62 จะเห็นได้ว่าในภาพยนตร์ประเภท Comedy ภาพ (Image) และ เสียง (Audio) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุด รองมาเป็นการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

จากตารางที่ 64 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy 85.8% มีโทนสีโดยรวมเป็นแบบ สดสว่าง (Bright Tone) และ 42.9% เป็นสีสดเข้ม (Vivid Tone)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy ภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic) เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาผ่านตัวนักแสดง กริยาท่าทาง คำพูดหรือเรื่องราวที่ดูซ้ำชั้น ผ่อนคลาย เรียบง่าย หรือสร้างเหตุการณ์ให้ผู้ชมนั้นมีความสุขจากการได้หัวเราะ

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 65 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย		2		3	2	2.285	น้อย
Sound Effects เสียงประกอบ	1	1	5			3.428	ปานกลาง
Music เสียงดนตรี	5	2				4.714	มากที่สุด
Dialogue เสียงสนทนา	1	3	3			3.714	มาก

จากตารางที่ 65 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy การใช้เสียง (Sound) จะให้ความสำคัญกับ (Music) รองลงมาเป็นเสียงสนทนาหรือเสียงพูด (Dialogue)

โดยที่การใช้เสียงในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy จะเน้นจังหวะที่เร็วๆ เน้นเสียงที่เร้าอารมณ์ จังหวะคึกคัก ให้ความรู้สึกสนุกสนาน หรือเรียบง่ายฟังสบายๆ ให้อารมณ์คนดูสบายใจ

1.4 การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารง่ายเป็นสัญลักษณ์ที่บอกความหมายที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอก จนถึงให้ผู้ชมต้องตีความกัน แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมาก และความหมายที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งนั้น

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 66 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Positive Feeling	•	•	•	•	•	•	•	100
Negative Feeling						•		14.3
Neutral Feeling								-

จากตารางที่ 66 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Comedy มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านบวกหรือภาพที่ดูแล้วให้เกิดความสบายใจ (Positive Feeling) โดยภาพยนตร์ Comedy จะเสนอภาพมุ่งสร้างอารมณ์ความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy จะเสนอเนื้อหาของตัวละครที่แสดง หรือสร้างเหตุการณ์ให้ผู้ชมนั้นมีความสุขจากการได้หัวเราะ เช่น ตลกล้อเลียน (Parodies) ตลกเสียดสี (Satirical Comedy) ตลกโรแมนติก (Romantic Comedy) หรือตลกร้ายที่สะท้อนความเสื่อมของสังคม (Black Comedy) มุ่งสร้างอารมณ์ความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ

ตารางที่ 67 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention			•	•	•	•	•	71.5
Explain Instructions	•	•						28.6

ตารางที่ 67 (ต่อ)

Comedy	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Explain Concepts					•			14.3

จากตารางที่ 67 จะเห็นได้ว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy การสื่อสารเนื้อหา (Narrative) 71.5% เป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) รองลงมาเป็นการนำเสนอแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) 28.6%

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะตัดต่อแบบค่อยเป็นค่อยไป นุ่มนวล และรวดเร็ว ดำเนินเรื่องไปที่ละเหตุการณ์ไม่สับสน เพื่อให้อารมณ์ต่อเนื่อง ไม่กระตุก เล่าให้เห็นเรื่องราว เหตุการณ์ ลำดับภาพเป็นแบบ Linear หรือ Continuity Cutting เป็นการลำดับภาพที่มี action ของตัวละครต่อเนื่องกันไปในเวลาและสถานที่เดียวกัน เพื่อแสดงออกให้เห็นความเป็นมาของเนื้อเรื่อง

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant) รองลงมาเป็นเรื่องเสียง (Sound) และตัวหนังสือ (Text)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 68 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut	1	3	2	1		3.571	มาก
Fade	2	4		1		4	มาก
Dissolve		4	1	2		3.285	ปานกลาง
Wipe		1	4	2		2.857	ปานกลาง
Specialty		2	3	2		3	ปานกลาง

จากตารางที่ 68 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy มีลักษณะการเปลี่ยนผ่านภาพแบบทำภาพจาง (Fade) และรองลงมาเป็นารเปลี่ยนผ่านภาพแบบตัดชน (Cut)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

2.2.1 กำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role)

ตารางที่ 69 ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Objective Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Subjective Shot			•	•		•		42.9
Point of View Shot		•	•					28.6

จากตารางที่ 71 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นรูปแบบของการกำหนดตำแหน่งกล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับกับสายตา ที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั่วไปของภาพยนตร์

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวของกล้อง จะเคลื่อนไหวตามเอกซันของนักแสดงหรือ จะมีลักษณะตั้งกล้องนิ่ง แต่ไว้ให้เห็นถึงอารมณ์ ให้เห็นการแสดงท่าทาง อารมณ์สีหน้า นักแสดง

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมจะใช้เทคนิคนี้ค่อนข้างน้อย หรือแบบเรียบง่ายไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ จะเน้นหนักไปเรื่องของการสื่อสารด้วยกล้องและการตัดต่อ

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 72 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy

Comedy	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation	1	3	2		1	3.428	ปานกลาง
2D CGI / 2D Flash Animation	1	3	2		1	3.428	ปานกลาง
3D Stop-motion Animation			2	2	3	1.857	น้อย
3D CGI / 3D Animation			1		6	1.285	น้อยที่สุด
Mix-Media			1	1	5	1.428	น้อยที่สุด

จากตารางที่ 72 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy มีการนำเสนอเทคโนโลยีการผลิตในการทำภาพเคลื่อนไหวแบบ 2D Drawing for Animation และ 2D Flash for Animation หรือ 2D CGI (Computer-generated Animation) ซึ่งเทคโนโลยีการผลิตในภาพยนตร์ประเภท Comedy เหล่านี้สามารถนำไปนำเสนอให้ผู้ชมรู้สึกสนุกและแปลกตา

ประเภทที่ 4 ภาพยนตร์ประเภท Crime

1. องค์ประกอบศิลป์ (Visual elements)

ตารางที่ 73 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)		1	5	1		3	ปานกลาง
ภาพ (Image)	5	2				4.714	มากที่สุด
สี (Color)	1	4	1			3.428	ปานกลาง
เสียง (Audio)	3	2	2			4.142	มาก
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	1	2	3		1	3.714	มาก
การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion)	1	4	2			3.285	ปานกลาง
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	1	2	3	1		3.428	ปานกลาง

จากตารางที่ 73 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime ภาพ (Image) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุด รองลงมาเป็นการใช้ เสียง (Audio) การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) สี (Color) เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) และรูปแบบของตัวหนังสือ (Text) ตามลำดับ

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 74 ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Serif	•	•	•	•	•	•		85.8
San serif	•	•			•	•	•	71.5
Script								-
Display Type					•	•		28.6

จากตารางที่ 74 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การใช้ตัวอักษรที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) เป็นตัวอักษรที่มีเส้นยื่นของฐานและปลาย ซึ่งตัวอักษรที่มีเชิง (Serif) นี้ จะให้ความรู้สึกถึงความเก่า ความขลัง จึงมักจะใช้กับงานที่เป็นทางการ กิ่งไปทางพิธีรีตอง หรือในเชิงอนุรักษ์นิยม และรองลงมาเป็นการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif) มีรูปแบบเรียบง่าย ทันสมัย เพื่อง่ายต่อการอ่าน

1.2 ภาพ (Image)

ภาพยนตร์ประเภท Crime ภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic) โดยมีลักษณะภาพดูจริงจัง ภาพที่ดูแล้วสะเทือนใจเห็นถึงอาชญากรรม การกระทำที่ผิดศีลธรรมในสังคม โดยภาพจะนำเสนอเป็นภาพวัตถุ ร่องรอย หรือ ตัวแทน ที่ดูแล้วให้รู้สึกลึกลับ ปิดซ่อนความจริงต้องสืบค้นหา สร้างอารมณ์ลุ้น ตื่นเต้น ให้ติดตาม

ตารางที่ 75 ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Vivid Tone	•	•			•	•		57.2
Bright Tone								-
Subdued Tone	•	•	•	•	•	•	•	100
Dark Tone	•	•			•	•		57.2

จากตารางที่ 75 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime 100% มีโทนสีโดยรวมเป็นแบบ สีระดับหม่น (Subdued Tone) ที่เป็นระดับรองลงที่มีการนำมาใช้ สีสดเข้ม (Vivid Tone) และ สีระดับมืด (Dark Tone)

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 76 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย	1	2	2	2		3.285	ปานกลาง
Sound Effects เสียงประกอบ	1	4	2			3.857	มาก
Music เสียงดนตรี	2	4	1			4.142	มาก
Dialogue เสียงสนทนา	3		1	2	1	3.285	ปานกลาง

จากตารางที่ 76 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การใช้เสียง (Sound) จะให้ความสำคัญกับเสียงดนตรี (Music) เป็นเสียงดนตรีที่ไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพ แต่ทำหน้าที่สร้างเสริมอารมณ์ให้แก่ภาพ และเสียงประกอบ (Sound Effects) เสียงประกอบทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง ช่วยสื่อถึงฉากสถานที่ สร้างอารมณ์ หรือช่วยให้หนังถึงเหตุการณ์

โดยที่การใช้เสียงในภาพยนตร์ประเภท Crime จะเป็นจังหวะเพลงบรรเลงซ้ำ ดึงอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกอึดอัด หดหู่ กดดัน ร่องลงมาประกอบด้วยเสียงประกอบ (Sound Effects) ที่เน้นอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกอึดอัด

1.4 การสื่อสารด้วยสัญญะวิทยา (Semiology)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารให้ผู้ชมต้องตีความกัน แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมาก และความหมายที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่างมีเหตุผลมากกว่าจะเป็นการแสดงความเหมือนโดยตรงกับวัตถุที่บอกความหมาย ซึ่งภาพยนตร์ประเภทนี้นิยมใช้กันมาก เพื่อให้สื่อถึงเนื้อหาและอารมณ์ เป็นการสร้างความสงสัยแก่ผู้ชม ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร เน้นการสืบค้นหาจับผู้ทำความผิดหรือเบาะแสที่จะเชื่อมโยงต่อไป

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 77 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Positive Feeling								-
Negative Feeling	•	•	•	•	•	•	•	100
Neutral Feeling							•	14.3

จากตารางที่ 77 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Crime 100% มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ จะเรียกร้องความสนใจในขั้นต้นจากผู้ชมให้มาสนใจได้ในขณะนั้น

โดยภาพยนตร์ Crime ทำให้อารมณ์ผู้ชมเกิดความกลัว ระวัง ลุ้น ตื่นเต้น จากการนำเสนอภาพความรุนแรง ภาพเหตุการณ์ ร่องรอยอาชญากรรม เช่น รอยเลือด ร่องรอยปริศนา

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

โดยภาพยนตร์ประเภท Crime มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับอาชญากรรม การกระทำที่ผิดศีลธรรมในสังคม จากการเล่าจากมุมมองของตัวละครบุคคล และกลุ่มแก๊ง หรือเกี่ยวกับการสืบสวนความผิดของฆาตกร ที่เกิดจากความรุนแรงที่ผิดศีลธรรมซึ่งอาจ เล่าจากมุมมองของอาชญากรหรือนักสืบ สร้างอารมณ์ลุ้น ตื่นเต้น ชวนให้ติดตาม

ตารางที่ 78 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention	•	•			•	•	•	71.5
Explain Instructions		•	•	•	•			57.2
Explain Concepts		•		•	•			42.9

จากตารางที่ 78 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การสื่อสารเนื้อหา (Narrative) 71.5% เป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้น รองลงมาเป็นการนำเสนอแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) 57.2 % เพื่อบอกเรื่องราวความเป็นมาบางส่วนขอเนื้อหาเพื่อปูความเข้าใจในขั้นต้น

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะ เล่าให้เห็นเรื่องราว เหตุการณ์ ลำดับภาพเป็น NonLinear หรือ Dynamic Cutting เป็นการลำดับภาพที่ ซ้อนแต่ละข้อที่ไม่ต่อเนื่องกันอาจแตกต่างกันในเรื่องของเวลา หรือสถานที่ แต่นำมาต่อกันโดยทำให้เกิดการต่อเนื่อง

โดยที่ส่วนนำภาพยนตร์ประเภทนี้จะมึลักษณะการตัดต่อเหตุการณ์ให้ผู้สับสน คาดเดาไม่ได้เพื่อให้สื่อเนื้อหาที่ลึกซึ้งชวนสงสัย และสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกที่ไม่มั่นคง เปิดเผยเรื่องราวเพียงเล็กน้อยพอให้สงสัย

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant) รองลงมาเป็นเรื่องเสียง (Sound) และตัวหนังสือ (Text)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 79 ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut	4	3				4.571	มากที่สุด
Fade	3	4				4.428	มาก
Dissolve	5	2				4.714	มากที่สุด
Wipe		1	4	2		2.857	ปานกลาง
Specialty	1	3	1	2		3.428	ปานกลาง

จากตารางที่ 79 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime เน้นการการเปลี่ยนผ่านภาพแบบภาพจางซ้อน (Dissolve) และการตัดชน (Cut) รองลงมาเป็นทำภาพจาง (Fade)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

2.2.1 กำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role)

ตารางที่ 80 ตารางการสื่อสารผ่านกล้องโดยกำหนดบทบาทของผู้ชม (Audience Role) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Objective Shot	•	•	•	•	•	•		85.8
Subjective Shot	•		•		•	•	•	71.5
Point of View Shot				•				14.3

จากตารางที่ 80 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) นำเสนอภาพแบบการแทนการได้เห็น (Objective Shot) รองลงมาเป็นการนำเสนอภาพในรูปแบบตั้งผู้ชมเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Subjective Shot)

2.2.2 ขนาดของภาพ (Image size)

ตารางที่ 81 ตารางการนำเสนอขนาดของภาพ (Image size) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Extreme Long Shot								-
Long Shot		•			•			28.6
Medium Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
Close Shot	•	•			•	•	•	71.5

จากตารางที่ 81 จะเห็นว่าในภาพยนตร์ประเภท Crime มีการนำเสนอภาพแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) รองลงมาคือ ภาพระยะใกล้ (Close Shot)

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ตารางที่ 82 ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Eye Level Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
High Angle Shot		•				•	•	42.9
Low Angle Shot				•				14.3

จากตารางที่ 82 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) รองลงมาเป็นการถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (High Angle Shot)

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

เคลื่อนไหวรวดเร็วจนดูไม่ทัน หรือจะเคลื่อนไหวช้าเพื่อให้เห็นเรื่องราวโดยมีมุมมองดูแคบๆ มุมกล้องระยะใกล้ ให้เห็นคลุมเครือ ให้ดูแล้วคาดเดาไม่ถูก

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime การเคลื่อนไหวกองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวสลับหยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวเร็วไปถึงช้า มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตาหรือแบบเรียบง่ายไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของภาพจะมีลักษณะแสดงออกถึงความสับสนหรือซับซ้อน

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 83 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime

Crime	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation			1	1	4	1.285	น้อยที่สุด
2D CGI / 2D Flash Animation			3	2	2	2.142	น้อย
3D Stop-motion Animation			1	1	4	1.285	น้อยที่สุด
3D CGI / 3D Animation	1	1	4		1	3.142	ปานกลาง
Mix-Media	1	2	2		1	2.857	ปานกลาง

จากตารางที่ 83 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime ได้นำเทคโนโลยีการผลิตในการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์เข้าช่วยในระดับปานกลาง ได้แก่การใช้เทคโนโลยี 3D CGI (Computer-generated Animation) และแบบผสม (Mix-media)

ซึ่งเทคโนโลยีการผลิตในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime เหล่านี้สามารถนำไปเสริมอารมณ์ของภาพ ให้ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ให้สมบูรณ์และสมจริงมากขึ้นของภาพยนตร์ประเภทนี้

ประเภทที่ 5 ภาพยนตร์ประเภท Drama

1. องค์ประกอบศิลป์ (Visual elements)

ตารางที่ 84 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)		2	4	1		3.142	ปานกลาง
ภาพ (Image)	5	2				4.714	มากที่สุด
สี (Color)		3	3		1	3.142	ปานกลาง

ตารางที่ 84 (ต่อ)

Drama	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
เสียง (Audio)	4	1	2			4.285	มาก
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	2		5			3.571	มาก
การเคลื่อนไหว (Motion)			5	2		2.714	ปานกลาง
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)		1	2	3	1	2.428	น้อย

จากตารางที่ 84 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama ภาพ (Image) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุดและรองมาเป็นเสียง (Audio) การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) สี (Color) รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) และ เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) ตามลำดับ

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 85 ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้อักษรในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Serif	•	•	•	•	•	•	•	100
San serif							•	14.3
Script	•	•			•	•	•	71.5
Display Type	•				•	•		42.9

จากตารางที่ 85 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama การใช้ตัวอักษรที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นตัวอักษรมีเชิง (Serif) รองลงมาเป็นตัวอักษรแบบลายมือ (Script)

1.2 ภาพ (Image)

ตารางที่ 86 ตารางเปรียบเทียบสีโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Vivid Tone		•			•			28.6
Bright Tone	•	•			•		•	57.2
Subdued Tone	•		•	•	•	•		71.5
Dark Tone						•		14.3

จากตารางที่ 86 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama 71.5% มีโทนสีโดยรวมเป็นแบบสีระดับหม่น (Subdued Tone) รองลงมาเป็นโทนสีแบบสดสว่าง (Bright Tone) 57.2% ซึ่งโทนสีของภาพยนตร์ขึ้นอยู่กับเรื่อง ว่าเป็น Drama แบบไหน ถ้าชีวิตรักสดใส ก็จะดูสดสว่างหรือชีวิตแร้นทด ก็สีบรรยากาศจะดูโทนสีแบบหม่นๆ ตามเนื้อหาและโทนอารมณ์ของภาพยนตร์

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama ภาพ (Image) เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญมากที่สุดในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic) เพื่อถ่ายทอดอารมณ์และเนื้อหาผ่านตัวนักแสดง กริยาท่าทาง คำพูดหรือเรื่องราวที่นักแสดงได้ถ่ายทอด ในชีวิตประจำวันหรือบรรยากาศหรือสถานที่ของเนื้อเรื่อง

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 87 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย	1	1	1	3	1	2.714	ปานกลาง
Sound Effects เสียงประกอบ	1	1	5			3.428	ปานกลาง
Music เสียงดนตรี	5	1	1			4.571	มากที่สุด
Dialogue เสียงสนทนา	4		3			4.142	มาก

จากตารางที่ 87 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama มีการใช้เสียง (Sound) โดยให้ความสำคัญกับเสียงดนตรี (Music) รองลงมาเป็นเสียงสนทนาหรือเสียงพูด (Dialogue) คือ บทสนทนาเป็นเสียงที่ตัวแสดงพูดบทภาพยนตร์ในส่วนบทสนทนาจะแสดงถึงคำพูดที่ตัวนักแสดงพูด การใช้คำพูดหรือประโยคของบทสนทนาของนักแสดงที่พูดออกมาโดยสอดคล้องอารมณ์และความรู้สึกลงไป เพื่อแสดงอารมณ์

โดยที่การใช้เสียงในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama จะใช้จังหวะดนตรีบรรเลงเป็นจังหวะเรียบง่ายไม่เน้นเสียงประกอบ ดนตรีบรรเลงที่มีจังหวะแบบสบายๆ ให้อารมณ์คนดูสบายใจ

1.4 การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama ใช้สัญลักษณ์ที่สื่อสารกลายเป็นสัญวิทยาที่บอกความหมายที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอก จนถึงให้ผู้ชมต้องตีความกัน แต่ไม่ถึงกับซับซ้อนมาก และความหมายที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่างมีเหตุผลมากกว่าจะเป็นการแสดงความเหมือนโดยตรงกับวัตถุที่บอกความหมาย

1.5 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 88 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในส่วนนำประเภทภาพยนตร์ Drama

Drama	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Positive Feeling	•	•				•		42.9
Negative Feeling						•		14.3
Neutral Feeling	•	•	•	•	•		•	85.8

จากตารางที่ 88 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ด้านบวกหรือภาพที่ดูแล้วให้เกิดความสบายใจ (Positive Feeling)

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

ตารางที่ 89 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	ผู้ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention						•	•	28.6
Explain Instructions	•	•	•		•			57.2
Explain Concepts		•		•	•			42.9

จากตารางที่ 89 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama 57.2% มีการนำเสนอแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) โดยการสื่อเนื้อหาภาพยนตร์ประเภท Drama จะเสนอภาพเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตผ่านชีวประวัติของตัวละคร หรือสะท้อนจากชีวิตจริงในสังคม โดยจะไม่มีเนื้อหาของความรุนแรงและตลกเหมือนกับหนังแอ็คชั่น และหนังตลก

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะตัดต่อแบบค่อยเป็นค่อยไป นุ่มนวล ดำเนินเรื่องไปที่ละเหตุการณ์ไม่สับสน เพื่อให้อารมณ์ต่อเนื่อง ไม่กระตุก เห็นรายละเอียดได้กว้าง เห็นสถานที่ มุมมองหลายๆ ด้าน เล่าให้เห็นเรื่องราว เหตุการณ์ ลำดับภาพเป็นแบบ Linear หรือ Continuity Cutting เป็นการลำดับภาพที่มี action ของตัวละครต่อเนื่องกันไปในเวลาและสถานที่เดียวกัน เพื่อแสดงออกให้เห็นความเป็นมาของเนื้อเรื่อง ซึ่งการตัดต่อและลำดับภาพ จะคล้ายภาพยนตร์ประเภท Comedy

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 90 ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut			5	2		2.714	ปานกลาง
Fade	6	1				4.857	มากที่สุด
Dissolve	6	1				4.857	มากที่สุด
Wipe		1	4	2		2.857	ปานกลาง
Specialty		1	1	4	1	2.285	น้อย

จากตารางที่ 90 จะเห็นว่า การเปลี่ยนผ่านภาพแบบการทำภาพจาง (Fade) และการเปลี่ยนผ่านภาพจางซ้อน (Dissolve)

จากตารางที่ 92 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama มีการนำเสนอภาพแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และ ภาพระยะใกล้ (Close Shot)

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ตารางที่ 93 ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Eye Level Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
High Angle Shot			•		•			28.6
Low Angle Shot								-

จากตารางที่ 93 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นรูปแบบของการกำหนดตำแหน่งกล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับกับสายตา ที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั่วไปของภาพยนตร์

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวของกล้องจะเคลื่อนไหวตามเอกซันของนักแสดงหรือ จะมีลักษณะตั้งกล้องนิ่ง แต่ไว้ให้เห็นถึงอารมณ์ ให้เห็นการแสดงท่าทาง อารมณ์สีหน้า นักแสดง

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมจะใช้เทคนิคนี้ค่อนข้างน้อย หรือแบบเรียบง่ายไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ จะเน้นหนักไปเรื่องของ การสื่อสารด้วยกล้อง

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 94 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama

Drama	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation			3	1	3	2	น้อย
2D CGI / 2D Flash Animation		1	2		4	2	น้อย
3D Stop-motion Animation			1	1	5	1.428	น้อยที่สุด
3D CGI / 3D Animation	1		2	5	1	2.571	ปานกลาง
Mix-Media	1	2	2	2		3.285	ปานกลาง

จากตารางที่ 94 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama ส่วนใหญ่มีการนำเสนอเทคโนโลยีการผลิตค่อนข้างน้อยจะเน้นหนักไปเรื่องของการสื่อสารด้วยกล้องและการตัดต่อภาพ เพราะจะเน้นหนัก ด้านการสื่ออารมณ์ของตัวนักแสดงและฉาก

ประเภทที่ 6 ภาพยนตร์ประเภท Horror

1. องค์ประกอบศิลป์ (Visual elements)

ตารางที่ 95 ตารางเปรียบเทียบองค์ประกอบส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
ตัวหนังสือ (Text)	1	1	5			3.428	ปานกลาง
ภาพ (Image)	6	1				4.428	มาก
สี (Color)	1	4	1	1		3.714	มาก
เสียง (Audio)	5	1	1			4.571	มากที่สุด

ตารางที่ 95 (ต่อ)

Horror	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)	2	4			1	3.857	มาก
การเคลื่อนไหว (Motion)		2	5			3.285	ปานกลาง
เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)	4	2		1		4.285	มาก

จากตารางที่ 95 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror เสียง (Audio) มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาอารมณ์มากที่สุด รองมาเป็น ภาพ (Image) เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) สี (Color) รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) และการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ตามลำดับ

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 96 ตารางเปรียบเทียบการเลือกใช้ตัวอักษรในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Serif	•	•	•		•	•	•	85.8
San serif					•	•		28.6
Script					•			14.3
Display Type	•	•		•	•	•	•	85.8

จากตารางที่ 96 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror การใช้ตัวอักษรที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์ เป็นตัวอักษรมีเชิง (Serif) และตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

1.2 ภาพ (Image)

ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror ภาพ (Image) จะเป็นภาพที่ดูสมจริง (Realistic) ภาพดูจริงจัง ภาพที่ดูแล้วสะเทือนใจเห็นถึงอาชญากรรม ภาพการฆ่า ที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ เป็นภาพสถานที่ที่อยู่ในความมืด หรือเหตุการณ์ที่เกิดช่วงกลางคืน อาจมีสิ่งที่ยังบอกบอกของความน่ากลัว เช่น บอกร่องรอย ปัมปรีศนา วัตถุ รอยเลือด ภาพคนตายแบบสยดสยอง ขยะแขยง

ตารางที่ 97 ตารางเปรียบเทียบสถิติโดยรวมของภาพในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Vivid Tone		•			•	•		42.9
Bright Tone								-
Subdued Tone	•	•			•	•	•	71.5
Dark Tone	•	•	•	•	•	•	•	100

จากตารางที่ 97 จะเห็นว่าส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror 100% มีโทนสีโดยรวมเป็นแบบสีระดับมืด (Dark Tone) และสีระดับหม่น (Subdued Tone) 71.5% ที่เป็นระดับรองลงที่มีการนำมาใช้ สีสดเข้ม (Vivid Tone)

1.3 เสียง (Sound)

ตารางที่ 98 ตารางเปรียบเทียบการใช้เสียง (sound) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Commentary เสียงบรรยาย		1		3	3	1.857	น้อย
Sound Effects เสียงประกอบ	6	1				4.857	มากที่สุด

ตารางที่ 99 (ต่อ)

Horror	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Negative Feeling	•	•	•	•	•	•	•	100
Neutral Feeling								-

จากตารางที่ 99 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror ส่วนใหญ่มีการนำเสนอสื่ออารมณ์ลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ โดยภาพยนตร์ Horror จะเสนอภาพสยดสยอง ให้ผู้ชมรู้สึกกลัว หดหู่ ขยะแขยง ระแวง หรือตื่นตกใจตลอดเวลา

1.6 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

ตารางที่ 100 ตารางเปรียบเทียบรูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Attract Attention	•	•	•		•	•	•	85.8
Explain Instructions	•				•			28.6
Explain Concepts		•		•	•			42.9

จากตารางที่ 100 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror การสื่อสารเนื้อหา (Narrative) 71.5% เป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) เพื่อที่จะดึงดูดความสนใจของผู้ชมในขณะนั้น

โดยการสื่อเนื้อหาในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror จะเสนอความสยองขวัญที่เกิดจากปรากฏการณ์ที่อธิบายไม่ได้ เช่น ผี ปีศาจ สัตว์ประหลาด การโดนครอบงำจากสิ่งที่มองไม่เห็น การฆาตกรรมหรือทำร้ายอย่างสยดสยอง มุ่งสร้างอารมณ์ความกลัว ชยะแขยง และสร้างความตกใจให้แก่ผู้ชม

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

2.1.1 โครงสร้างการตัดต่อ (Structure)

ในภาพยนตร์ประเภท Horror การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) จะเล่าให้เห็นเรื่องราว เหตุการณ์ ลำดับภาพเป็น NonLinear หรือ Dynamic Cutting โดยที่ภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีลักษณะการเริ่มต้นจะมีการตัดต่อเหตุการณ์ดำเนินเรื่องแบบเรียงบงาย แล้วจึงตัดชนกับอีกเหตุการณ์อื่นอย่างรวดเร็วเพื่อให้คนดูรู้สึกตกใจหรือตัดสลับไปมาให้ดูสับสน คาดเดาไม่ได้เพื่อให้สื่อเนื้อหาที่ลึกซับซ้อนสงสัย และสื่ออารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกที่ไม่มั่นคง ดำเนินเรื่องแบบเปิดเผยเรื่องราวเพียงเล็กน้อยพอให้สงสัย

2.1.2 การลักษณะการลำดับภาพ (Sequence)

การลำดับภาพจะเน้นการใช้ ภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการเล่าเรื่องและสื่อความหมาย (Image-Dominant)

2.1.3 การเปลี่ยนผ่านภาพ (Transition)

ตารางที่ 101 ตารางการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
Cut	3	3	1			4.285	มาก
Fade	2	3	1	1		3.857	มาก
Dissolve	1	4	1	1		3.714	มาก
Wipe	1	3	1	2		3.142	ปานกลาง
Specialty	3	4				3.857	มาก

จากตารางที่ 101 จะเห็นว่าการเปลี่ยนผ่านภาพในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror จะเป็นลักษณะแบบการตัดชน (Cut) และรองลงมาเป็นแบบจางออก (Fade)

จากตารางที่ 103 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror มีการนำเสนอภาพแบบภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ซึ่งภาพขนาดนี้สามารถ บอกรายละเอียดแก่ผู้ชมให้ทราบถึงรายละเอียดต่างๆ ของสิ่งที่ถ่ายทำได้อย่างชัดเจน รองลงมาคือ ภาพระยะใกล้ (Close Shot or Tight Shot) ใช้เขียนย่อว่า CU เป็นการกำหนดภาพที่เน้นสิ่งที่ถ่ายให้ผู้ชมได้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน สามารถรับรู้หรือเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก

2.2.3 มุมกล้อง (Camera Angle)

ตารางที่ 104 ตารางการนำเสนอมุมกล้อง (Camera Angle) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	ผู้เชี่ยวชาญ							ร้อยละ
	1	2	3	4	5	6	7	
Eye Level Shot	•	•	•	•	•	•	•	100
High Angle Shot								-
Low Angle Shot		•					•	28.6

จากตารางที่ 104 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror มีการนำเสนอภาพแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) เป็นรูปแบบของการกำหนดตำแหน่งกล้องถ่ายภาพอยู่ในระดับกับสายตา ที่ถ่ายทอดเรื่องราวทั่วไปของภาพยนตร์

2.2.4 การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement)

การเคลื่อนไหวของกล้อง จะเคลื่อนไหวช้า นุ่มนวล เพื่อให้เห็นเรื่องราวหรือสลับกับการตัดภาพอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถเห็นเป็นภาพที่ชัดเจนหรือมมมองดูแคบๆ มุมกล้องระยะใกล้แบบพรั่มัวให้เห็นคลุมเครือ ให้ดูแล้วคาดเดาไม่ถูก

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวสลับหยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวปานกลาง มีทิศทาง การเข้าออกที่ตื่นเต้น สะดุดตาหรือแบบเรียบง่ายไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของ ภาพจะมีลักษณะแสดงออกถึงความลึกลับหรือซับซ้อน

3.ด้านเทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 105 ตารางการนำเสนอเทคโนโลยี (Technology) ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror

Horror	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ(คน)					ค่าเฉลี่ย	ระดับ
	5	4	3	2	1		
2D Drawing for Animation				3	4	1.428	น้อยที่สุด
2D CGI / 2D Flash Animation				2	5	1.285	น้อยที่สุด
3D Stop-motion Animation				2	5	1.285	น้อยที่สุด
3D CGI / 3D Animation	3	3	1			4	มาก
Mix-Media	1	6				4.142	มาก

จากตารางที่ 105 จะเห็นว่าในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror ส่วนมากจะนำเทคโนโลยีการผลิตในการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ ด้วย แบบผสม (Mix-media) และการใช้เทคโนโลยี 3D CGI (Computer-generated Animation)

เทคโนโลยีการผลิตในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror เหล่านี้สามารถนำไปสร้างภาพหรือจำลองภาพให้สมบูรณ์ตรงตามจินตนาการของผู้สร้าง ที่ไม่สามารถทำขึ้นได้จริงให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ให้สมบูรณ์มากขึ้น ในด้านการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ประเภทนี้

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การศึกษาการออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์” มีวัตถุประสงค์เพื่อสรุปลักษณะการใช้องค์ประกอบในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ เทคนิคด้านภาพ และเทคโนโลยีการผลิต ในส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ได้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยมาจากตัวอย่างส่วนนำภาพยนตร์ และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และ ด้านการออกแบบ ที่มีประสบการณ์ในสายอาชีพ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ตัวอย่างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ วิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษา และวิเคราะห์เหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 สามารถสรุปได้ดังนี้

ผลการวิเคราะห์การออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

1.องค์ประกอบในการออกแบบเลขนศิลป์ (Visual Element)

1.1 ตัวหนังสือ (Text)

ตารางที่ 106 ผลการสรุปการใช้ตัวหนังสือ (Text) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	ลักษณะตัวหนังสือ
Action	ตัวหนังสือภาพยนตร์ประเภท Action นิยมใช้รูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title card) นิยมใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) เพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ และตัวอักษรแสดงข้อมูล

ตารางที่ 106 (ต่อ)

ประเภท	ลักษณะตัวหนังสือ
	ของภาพยนตร์ (Credit) นิยมใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif) ที่มีรูปแบบเรียบง่าย ทันสมัย เพื่อต่อการอ่าน
Adventure	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure นิยมใช้รูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title card) นิยมใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) นิยมใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif)
Comedy	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy นิยมใช้ตัวรูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title card) นิยมใช้ตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (credit) นิยมใช้ตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif)
Crime	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime นิยมรูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title card) และตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) นิยมใช้ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) ซึ่งตัวอักษรนี้ จะให้ความรู้สึกถึงความเก่า ความขลัง จึงมักจะใช้กับงานที่เป็นทางการหรือในเชิงอนุรักษ์นิยม และตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (San serif)
Drama	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama นิยมรูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวหนังสือชื่อเรื่อง (Title card) และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) นิยมใช้ตัวอักษรแบบลายมือ (Script) ตัวอักษรแบบนี้ให้ความรู้สึกที่ไม่เป็นทางการ อิสระ เส้นสายของตัวอักษรไร้กฎเกณฑ์ตายตัว และตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif)
Horror	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror นิยมรูปแบบสองมิติ (2D) ส่วนตัวอักษรชื่อเรื่อง (Title card) นิยมใช้ตัวอักษรแบบ และชนิดตัวอักษรแสดงข้อมูลของภาพยนตร์ (Credit) มีการใช้ตัวอักษรแบบมีเชิง (Serif) และตัวอักษรแบบตัวอักษรประดิษฐ์ (Display Type)

จากตารางที่ 106 ในเรื่องของการใช้รูปแบบและบุคลิกของตัวอักษร ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action กับ Adventure ประเภท Comedy กับ Drama และประเภท Crime กับ Horror พบว่าจะมีการนำเสนอที่คล้ายกันหรือไปทิศทางเดียวกัน และประเภท Action Adventure Comedy โดยรวมจะเน้นการนำเสนอการออกแบบบุคลิกของตัวอักษรเพื่อใช้ในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์ ส่วนภาพยนตร์ประเภท Drama Crime และ Horror นิยมมีการใช้บุคลิกของตัวอักษรที่เรียบง่ายและเป็นทางการ

1.2 ภาพ (Image)

ตารางที่ 107 ผลการสรุปการใช้ภาพ (Image) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	ลักษณะภาพ
Action	การใช้ภาพนิยมใช้แบบภาพจริง (Realistic) และภาพที่มีแบบตัดทอน (Distorts)
Adventure	การใช้ภาพนิยมใช้ภาพแบบภาพจริง (Realistic) และมีการใช้ภาพแบบตัดทอน (Distorts)
Comedy	การใช้ภาพนิยมใช้แบบภาพจริง (Realistic) และภาพที่มีแบบตัดทอน (Distorts)
Crime	การใช้ภาพนิยมใช้แบบภาพจริง (Realistic) และภาพที่มีแบบตัดทอน (Distorts)
Drama	การใช้ภาพนิยมใช้แบบภาพจริง (Realistic)
Horror	การใช้ภาพนิยมใช้แบบภาพจริง (Realistic)

จากตารางที่ 107 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action กับ Adventure จะนำเสนอภาพจริง (Realistic) กับภาพตัดทอน (Distorts) ผลผสมผสานเป็นภาพกราฟฟิกที่ทันสมัยสะดุดตา ผู้ชม จะนำเสนอภาพการต่อสู้ ฉากเสียงอันตราย หรือสถานที่ผจญภัย เป็นต้น

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy Drama Crime และ Horror จะนำเสนอภาพจริง (Realistic) ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy Drama จะใช้ภาพของตัวนักแสดงสภาพแวดล้อมเพื่อเน้นการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ และในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror นำเสนอภาพที่ดูแล้วสะเทือนใจเห็นถึงอาชญากรรม ภาพการฆ่า ที่ไม่สามารถปฏิเสธได้

เป็นภาพสถานที่อยู่ในความมืด หรือเหตุการณ์ที่เกิดช่วงกลางคืน อาจมีสิ่งที่ยับยั้งบอกของความน่ากลัว เช่น บอกร่องรอย ปัมปรีศนา วัตถุ รอยเลือด ภาพคนตายแบบสยดสยอง ชยะแขยง

1.3 สี (Color)

ตารางที่ 108 ผลการสรุปการใช้สี (Color) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	ลักษณะภาพ	
	การวางโครงสี	โทนสีโดยรวม
Action	แบบเอกรงค์ (Monochrome) และแบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) ผสมผสานร่วมกัน	ระดับสดเข้ม (Vivid Tone) และระดับหม่น (Subdued)
Adventure	แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) และ โครงสีสี่เหลี่ยม (Tetrads)	ระดับสดเข้ม (Vivid Tone) และ สดสว่าง (Bright Tone)
Comedy	แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast)	ระดับสดเข้ม (Vivid Tone) และ สดสว่าง (Bright Tone)
Crime	แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) และ โครงสีสี่เหลี่ยม (Tetrads)	ระดับหม่น (Subdued Tone) สีระดับมืด (Dark Tone) และ สีสดเข้ม (Vivid Tone)
Drama	แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast) และ โครงสีสี่เหลี่ยม (Tetrads)	ระดับระดับหม่น (Subdued Tone) และ โทนสีแบบสดสว่าง (Bright Tone)
Horror	แบบโครงสีคู่ตรงข้าม (Contrast)	ระดับสีโดยรวม เป็นสีระดับมืด (Dark Tone) และเป็นระดับสีระดับหม่น (Subdued Tone)

จากตารางที่ 108 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action กับ Adventure มีการวางโครงสีและโทนสีโดยรวมจะมีความใกล้เคียงกัน โดยจะเน้นไปทางระดับสดเข้ม

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy กับ Drama มีการวางโครงสีไปทางระดับสดสว่างและระดับหม่น ส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่จะนำเสนอว่ามีทิศทางไปทางใด เช่น ภาพยนตร์ Drama ชีวิตรักสดใส หรือ ชีวิตเศร้ารันทด เป็นต้น

ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror มีการวางโครงสีไปทางระดับหม่นและระดับมืด เพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์เน้นให้ผู้ชมรู้สึกกลัวหรือระแวงไม่สบายใจ

1.4 เสียง (Sound)

ตารางที่ 109 ผลการสรุปการใช้เสียง (Sound) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	ลักษณะการใช้เสียง
Action	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action นิยมให้ความสำคัญเป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเหมือนธรรมชาติมากขึ้น ในการนำเสนอเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์รองลงมาเป็นเสียงดนตรี (Music) ที่เน้นจังหวะที่เร็วๆ ตื่นเต้น เพื่อสร้างอารมณ์คึกคักเร้าใจ เพื่อให้ดึงอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้น
Adventure	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure นิยมจะให้ความสำคัญกับเสียงประกอบ (Sound Effects) โดยจะเน้นจังหวะที่เร็วๆ ตื่นเต้น เน้นเสียงที่เร้าอารมณ์ จังหวะคึกคัก ให้ความรู้สึกลึกลับ โดดเด่น หรือ เสียงดนตรีดูอลังการ มีเสียงสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ดึงอารมณ์ของผู้ชมให้ตื่นเต้นเหมือนเข้าไปอยู่ในสถานการณ์จริงรองลงมาเป็นเสียงดนตรี (Music)
Comedy	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Comedy นิยมให้ความสำคัญเสียงดนตรี (Music) ที่จะเน้นจังหวะที่เร็วๆ เน้นเสียงที่เร้าอารมณ์ จังหวะคึกคัก ให้ความรู้สึกลึกลับสนุกสนาน หรือเรียบง่ายฟังสบายๆ ให้อารมณ์ผู้ชมสบายใจ และรองลงมาเป็นเสียงประกอบ (Sound Effects) ทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเหมือนธรรมชาติมากขึ้น ในการนำเสนอเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์
Crime	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Crime นิยมให้ความสำคัญเสียงประกอบ (Sound Effects) ทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเหมือนธรรมชาติมาก รองลงมาเป็นเสียงดนตรี (Music) จะเป็นจังหวะเพลงบรรเลงช้า ดึงอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกอึดอัด หดหู่ กัดค้น

ตารางที่ 109 (ต่อ)

ประเภท	ลักษณะการใช้เสียง
Drama	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Drama นิยมให้ความสำคัญเสียงดนตรี (Music) ที่ใช้จังหวะดนตรีบรรเลงเป็นจังหวะเรียบง่ายไม่เน้นเสียงประกอบ ดนตรีบรรเลงที่มีจังหวะแบบสบายๆ ให้อารมณ์ผู้ชมสบายใจ เสียงประกอบ (Sound Effects) ทำหน้าที่ช่วยให้ภาพยนตร์ดูสมจริง และเหมือนธรรมชาติมากขึ้น และมีการนำเสียงสนทนา (Dialogue) เพื่อช่วยอธิบายและสื่อเนื้อหาและอารมณ์ในภาพยนตร์ได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น
Horror	ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Horror นิยมจะให้ความสำคัญกับเสียงประกอบ (Sound Effects) โดยเสียงประกอบจะมีลักษณะเน้นอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกอึดอัดหรือสร้างความตกใจในขณะใดขณะหนึ่ง เช่น เสียงกรีดร้อง เสียงลม และรองลงมาเป็นเสียงดนตรี (Music) ทำหน้าที่สร้างเสริมอารมณ์ให้แก่ภาพ โดยลักษณะของเสียงของภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีจังหวะเพลงจะช้า วังเวง ดุเดือด หดหู่ วังเวงดึงอารมณ์ผู้ชมให้หยุดนิ่ง

จากตารางที่ 109 ในส่วนนำภาพยนตร์ทุกประเภทนิยมใช้เสียงดนตรี (Music) เป็นส่วนประกอบหลักในการนำเสนอเพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ แต่ภาพยนตร์ประเภท Action Adventure Crime และ Horror จะมีการเน้นเสียงประกอบ (Sound Effects) ให้กับภาพยนตร์ที่โดดเด่นออกมาจากเสียงดนตรี (Music) ที่บรรเลงอยู่เพื่อดึงอารมณ์จากผู้ชม ซึ่งต่างจากภาพยนตร์ประเภท Comedy กับ Drama ที่เน้นเสียงเพลงบรรเลงในการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ของภาพยนตร์

1.5 การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology)

ตารางที่ 110 ผลการสรุปการใช้การสื่อสารด้วยสัญวิทยา (Semiology) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	รูปแบบการใช้สัญวิทยา
Action	INDEX / ICON
Adventure	INDEX / ICON

ตารางที่ 110 (ต่อ)

ประเภท	รูปแบบการใช้สัญลักษณ์วิทยา
Comedy	ICON
Crime	INDEX / ICON
Drama	ICON
Horror	INDEX

จากตารางที่ 110 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action Adventure Crime และ Horror จะนำเสนอสัญลักษณ์วิทยาในระดับ Index ที่สื่อความหมายอย่างเป็นเหตุเป็นผลมากกว่าความเหมือนโดยตรง โดยให้ผู้ชมนั้นได้คิดและวิเคราะห์สัญลักษณ์นั้น ว่ามีการสื่อเนื้อหาหรือบ่งบอกอะไรที่เกี่ยวข้องในภาพยนตร์ประเภทนั้นๆ เพื่อสื่อเนื้อหาและอารมณ์ และรองลงมาเป็นแบบ Icon ที่บอกความหมายใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองจะบอกความหมาย ส่วนในประเภท Comedy กับ Drama จะใช้เพียงระดับ Icon ที่บอกความหมายใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองจะบอกความหมาย เพราะจะเป็นสัญลักษณ์ที่ไม่ซับซ้อน ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทันที และส่วนนำภาพยนตร์ทุกประเภทจะไม่ค่อยนิยมใช้สัญลักษณ์แบบ Symbols ที่มีการสื่อความหมายที่ไม่มีความเป็นเหตุเป็นผลหรือมีการแสดงออกซึ่งเชื่อมโยงระหว่างตัวมันกับสิ่งที่มันบอกความหมาย ต้องมีการสอนการเรียนรู้ทางวัฒนธรรม ประเพณี สังคม ถึงจะเข้าใจ ไม่ว่าจะป็นคำพูด ท่าทาง เป็นต้น

1.6 รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)

ตารางที่ 111 ผลการสรุปการใช้รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)	
	การสื่อสารอารมณ์แบบ	ลักษณะการสื่อสารอารมณ์
Action	Negative Feeling	ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ ซึ่งจะเรียกร้องความสนใจในขั้นต้นจากผู้ชมให้มาสนใจได้ในขณะนั้น โดยจะนิยมเสนอภาพความรุนแรง การต่อสู้ทำร้าย

ตารางที่ 111 (ต่อ)

ประเภท	รูปแบบการสื่อสารอารมณ์ (Emotion)	
	การสื่อสารอารมณ์แบบ	ลักษณะการสื่อสารอารมณ์
Adventure	Positive Feeling	ภาพที่สวयงามดูแล้วสบายตา ได้แก่ ภาพทิวทัศน์ ภาพน้ำตก ลำธาร ภาพดอกไม้ จะเรียกร่องความสนใจเรียกร่องความสนใจไว้นาน โดยภาพยนตร์ Adventure จะนำเสนอภาพที่เกี่ยวกับสถานที่ สิ่งแวดล้อมที่แปลกตา ให้ผู้ชมมีความตื่นตาตื่นใจ ประทับใจ
Comedy	Positive Feeling	ภาพมุ่งสร้างอารมณ์ความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ
Crime	Negative Feeling	ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ ทำให้อารมณ์ผู้ชมเกิดความกลัว ระแวง ลุ้น ตื่นเต้น จากการนำเสนอภาพความรุนแรง ภาพเหตุการณ์ ร่องรอยอาชญากรรม เช่น รอยเลือด ร่องรอยปริศนา
Drama	Neutral Feeling / Positive Feeling	ภาพมุ่งสร้างอารมณ์ โดยจะสร้างอารมณ์ตื่นตันใจ ประทับใจ ผ่านทางการแสดงการเติบโตของตัวละคร
Horror	Negative Feeling	ภาพที่สยดสยอง ให้ผู้ชมรู้สึกกลัว หดหู่ ขยะแขยง ระแวง หรือตื่นตกใจตลอดเวลา

จากตารางที่ 111 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action Crime และ Horror จะนำเสนอการสื่อสารอารมณ์ด้านลบหรือรู้สึกไม่สบายใจ (Negative Feeling) ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ โดยจะนิยมเสนอภาพความรุนแรง การต่อสู้ทำร้าย ภาพที่น่ากลัวขยะแขยง และในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure กับ Comedy จะนำเสนอการสื่อสารอารมณ์ด้านบวกหรือแบบเกิดความสบายใจ (Positive Feeling) เป็นภาพที่สวयงามดูแล้วสบายตา ประทับใจ

ภาพที่ดูแล้วเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ จะเรียกร่องความสนใจในขั้นต้นจากผู้ชมให้มาสนใจได้ในขณะนั้นได้ดีกว่าภาพแบบอื่นๆ ส่วนภาพที่ดูแล้วเกิดความสบายใจ จะดึงดูความสนใจรองลงมา

1.7 รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative)

ตารางที่ 112 ผลการสรุปการใช้รูปแบบการสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	รูปแบบการใช้การสื่อสารเนื้อหา (Narrative)
Action	แบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) รองลงมาเป็นแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions)
Adventure	
Crime	
Horror	
Comedy	แบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions)
Drama	รองลงมาเป็นแบบดึงดูดความสนใจ (Attract Attention)

จากตารางที่ 112 การสื่อสารเนื้อหา (Narrative) ส่วนนำภาพยนตร์ทุกประเภทจะมีการนำเสนอแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) และ แบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) แต่จะให้ความสำคัญไม่เท่ากัน โดยในภาพยนตร์ประเภท Action Adventure Crime และ Horror จะให้ความสำคัญกับการนำเสนอแบบเพื่อดึงดูดความสนใจ (Attract Attention) มาเป็นอันดับแรก โดยจะดึงอารมณ์ผู้ชมให้มาสนใจด้วยเทคนิคการนำเสนอต่างๆ ก่อนและสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวพร้อมไปด้วย และส่วนภาพยนตร์ประเภท Comedy และ Drama จะให้ความสำคัญแบบเพื่อเล่าเนื้อหา (Explain Instructions) โดยจะเน้นการนำเสนอแบบดึงดูดความสนใจรองลงมา เพราะส่วนนำภาพยนตร์ประเภทนี้จะนำเสนอที่เรียบง่าย เน้นการเล่าเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละคร

2. เทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)

2.1 การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

ตารางที่ 113 ผลการสรุปการใช้การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)		
	โครงสร้างการตัดต่อ	ลักษณะการลำดับภาพ	การเปลี่ยนภาพ
Action	Non Linear	Layer	Cut/Specialty

ตารางที่ 113 (ต่อ)

ประเภท	การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)		
	โครงสร้างการตัดต่อ	ลักษณะการลำดับภาพ	การเปลี่ยนภาพ
Adventure	Linear	Layer	Cut/Specialty
Comedy	Linear	Layer	Cut/Fade/Dissolve
Crime	Non Linear	Sequential	Cut/Fade/Dissolve
Drama	Linear	Layer	Cut/Fade/Dissolve
Horror	Non Linear	Sequential	Cut/Fade/Dissolve

จากตารางที่ 113 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action Crime และ Horror นิยมวางโครงสร้างการลำดับภาพแบบ (Structure) จะเป็นแบบไม่ต่อเนื่องกัน (Non Linear) เป็นการลำดับภาพที่ ซ้ำๆ แต่แต่ละซ้ำๆ ไม่ต่อเนื่องกันอาจแตกต่างกันในเรื่องของเวลา หรือสถานที่ แต่นำมาต่อกันโดยทำให้เกิดการต่อเนื่องโดยที่เนื้อหาและอารมณ์ยังสัมพันธ์กันอยู่ และในประเภท Adventure Comedy และ Drama ส่วนใหญ่นิยมวางโครงสร้างการตัดต่อเป็นการตัดต่อแบบ Linear หรือ Continuity Cutting เป็นการลำดับภาพที่มี action ของตัวแสดงต่อเนื่องกันไปในเวลาและสถานที่เดียวกัน เพื่อแสดงออกให้เห็นความเป็นมาของเนื้อเรื่อง

ส่วนลักษณะการลำดับภาพ (Sequence) ในภาพยนตร์ Action Adventure Comedy และ Drama ส่วนใหญ่จะนิยมใช้การลำดับภาพแบบซ้อนทับกัน (Layer) เป็นลักษณะการเคลื่อนไหว 2 หรือ 3 action มาเล่นซ้อนทับกัน อย่างต่อเนื่องกันไปในเวลาเดียวกันใน sequence เดียวกัน เพื่อความรวดเร็วและกระชับในการนำเสนอเนื้อหาและอารมณ์ และในส่วนภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror ส่วนใหญ่นิยมใช้การลำดับภาพแบบใช้การลำดับภาพแบบส่วนลักษณะการลำดับภาพ (Sequence) ที่นิยมแบ่งเป็น ลำดับภาพแบบสลับเหตุการณ์ (Sequential) เป็นการลำดับภาพ แบบ action สลับ action หนึ่งไปมา โดยที่แต่ละ action นั้น ยังคงมีความต่อเนื่องกันไป เพื่อให้คนดูนั้นเกิดความสับสน และส่วนใหญ่ภาพยนตร์ทุกเรื่องจะให้ความสำคัญกับภาพ (Image) ให้เป็นตัวหลักในการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ (Image-Dominant) โดยที่องค์ประกอบส่วนอื่นรองลงมา เช่น ตัวหนังสือ เสียง เป็นต้น

ส่วนในเรื่องของการเปลี่ยนภาพ (Transition) ในภาพยนตร์ประเภท Action และ Adventure นิยมใช้การตัดชน (Cut) และเทคนิคพิเศษด้านภาพ (Specialty) โดยมีลักษณะที่รวดเร็ว กระชับ ให้ดูตื่นตาเร้าอารมณ์ ส่วนภาพยนตร์ Comedy และ Drama นิยมการเปลี่ยนภาพที่เรียบง่าย นำเสนอเรื่องราวแบบค่อยเป็นค่อยไป จะนิยมการใช้เทคนิคการตัดชน (Cut) การทำภาพจาง (Fade) การทำภาพจางซ้อน (Dissolve) และในส่วนภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror จะมีการเปลี่ยนภาพเป็นแบบผสม โดยจะเปลี่ยนภาพแบบเรียบง่ายค่อยเป็นค่อยไปแล้วถึงอารมณ์ผู้ชมโดยการตัดภาพแบบรวดเร็วทันทีทันใด โดยผู้ชมไม่ได้ตั้งตัวทำให้ผู้ชมรู้สึกตกใจหรือสับสน ส่วนใหญ่จะนิยมการตัดชน (Cut) การทำภาพจาง (Fade) การทำภาพจางซ้อน (Dissolve)

2.2 การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)

ตารางที่ 114 ผลการสรุปการใช้การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภท	การสื่อสารผ่านกล้อง (Camera)			
	บทบาทผู้ชม	ขนาดของภาพ	มุมกล้อง	การเคลื่อนไหวของกล้อง
Action Adventure	Objective Shot/ Subjective Shot	Medium Shot/ Long Shot	Eye Level/ High Angle	เคลื่อนไหวตามเอกซัน เคลื่อนไหวตลอดเวลา รวดเร็ว-ปานกลาง ไม่แช่กล้อง
Comedy Drama	Objective Shot	Medium Shot/ Close Shot	Eye Level	เคลื่อนไหวตามเอกซัน ตั้งกล้องนิ่ง แช่ไว้ให้เห็น ถึงอารมณ์ให้เห็นท่าทาง
Crime Horror	Objective Shot	Medium Shot/ Close Shot	Eye Level	เคลื่อนไหวช้า ระยะใกล้ ให้เห็นคุมเครือ คาดเดา ไม่ถูก

จากตารางที่ 114 ในส่วนนำภาพยนตร์ทุกประเภทนิยมจะมีการกำหนดบทบาทผู้ชม (Audience Role) แบบนำเสนอแทนการได้เห็น (Objective Shot) เป็นหลัก โดยเป็นการนำเสนอภาพที่ผู้ชมไม่ได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ แต่เป็นการแจ้งหรือบอกให้ผู้ชมได้ทราบว่าจะเกิดอะไรที่ไหน เมื่อไร ใครเป็นคนกระทำอยู่ ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนกับมาแค่สังเกตการณ์ แต่ในภาพยนตร์ประเภท Adventure และ Crime จะมีการนำเสนอภาพในรูปแบบดึงผู้ชมเข้ามาพัวพันกับ

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (Subjective Shot) เสริมเข้าไปด้วย โดยเป็นการกำหนดลักษณะภาพที่ให้ผู้ชมเข้ามาร่วมในเหตุการณ์ ในช่วงนั้นๆ ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนว่าผู้ชมที่นั่งชมอยู่นั้น เป็นนักแสดงหรือเป็นผู้ร่วมเหตุการณ์ไปด้วย ทำให้เกิดอารมณ์หวาดกลัว หวาดเสียว กับผู้ชมไปพร้อมเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นด้วย

ในส่วนการนำเสนอขนาดของภาพนั้น ส่วนใหญ่ส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action กับ Adventure จะนิยมนำเสนอภาพในระยะปานกลาง (Medium Shot) และ ระยะไกล (Long Shot) เพื่อเห็นรายละเอียดโดยทั่วไปและมุมมองที่กว้างออกไป แต่ในภาพยนตร์ Comedy Crime Drama Horror นิยมจะนำเสนอภาพแบบในระยะปานกลาง (Medium Shot) และ ระยะใกล้ (Close Shot) เพื่อให้เห็นรายละเอียดทั่วไปและรายละเอียดที่จะเจาะจงจะนำเสนอเป็นพิเศษ เช่น การถ่ายในระยะใกล้ เพื่อให้เห็นสีหน้าการแสดงออกในการถ่ายทอดอารมณ์ของนักแสดง เป็นต้น

ในส่วนการใช้มุมกล้อง (Camera Angle) ภาพยนตร์ทุกประเภทนิยมใช้มุมกล้องแบบถ่ายภาพในระดับสายตา (Eye Level Shot) แต่ในภาพยนตร์ประเภท Action และ Adventure จะมีการใช้มุมกล้องแบบ (High Angle Shot) หรือ แบบ (Low Angle Shot) มาช่วยเสริมในการนำเสนอเพื่อให้มีมุมมองหลากหลาย

ส่วนการเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera Movement) ส่วนใหญ่ภาพยนตร์ประเภท Action และ Adventure จะมีการเคลื่อนไหวที่คล้ายกัน โดยจะมีการเคลื่อนไหวโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง รวดเร็ว มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตา มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวหลายรูปแบบมาผสมผสานกันทำให้น่าสนใจแปลกตา แต่ไม่ถึงกับสับสนสามารถสื่อได้เข้าใจ ไม่ว่าจะ เป็นภาพหรือตัวหนังสือ ส่วนในภาพยนตร์ประเภท Comedy และ Drama จะเป็นการเคลื่อนไหวที่เรียบง่าย ดูสบายตา โดยจะเคลื่อนไหวจะเคลื่อนไหวตามเอกซันของนักแสดง เป็นส่วนใหญ่ โดยจะมีลักษณะการตั้งกล้องถ่ายนิ่ง แซ่ไว้ ให้เห็นถึงอารมณ์ ให้เห็นการแสดงท่าทาง อารมณ์สีหน้า นักแสดง และส่วนในภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror จะมีการเคลื่อนไหวแบบช้า นุ่มนวล เพื่อให้เห็นเรื่องราว สลับกับการตระหวัดภาพอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถมองตามทันหรือเป็นภาพที่ไม่ชัดเจนหรือมุมมองดูแคบๆ มุมกล้องระยะใกล้แบบพร่ามัว ให้เห็นคลุมเครือ ให้ดูแล้วคาดเดาไม่ถูก

2.3 การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element)

ตารางที่ 115 ผลการสรุปการใช้การเคลื่อนไหวองค์ประกอบ (Motion Element) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภทภาพยนตร์	ลักษณะการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ
Action	ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง รวดเร็ว มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตา มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวหลายรูปแบบมาผสมผสานกันทำให้น่าสนใจแปลกตา แต่ไม่ถึงกับสับสนสามารถสื่อได้เข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ
Adventure	ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Adventure การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวปานกลาง โดยจะมีทิศทางการเข้าออกที่แบบเรียบง่ายสลับตื่นเต้นสะดุดตาไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของภาพหรือตัวหนังสือที่น่าสนใจแต่ไม่ถึงกับสับสนหรือซับซ้อนสามารถสื่อได้เข้าใจ มีการใช้การเคลื่อนไหวองค์ประกอบคล้ายกับส่วนนำภาพยนตร์ Action แต่มีความสลับซับซ้อนและนำเสนอที่น้อยกว่า
Comedy	ในภาพยนตร์ประเภท Comedy การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมจะใช้เทคนิคนี้ค่อนข้างน้อย หรือแบบเรียบง่ายตรงไปตรงมาไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ โดยจะเน้นหนักไปเรื่องของการสื่อสารด้วยกล้องและการตัดต่อภาพในการสื่อเนื้อหาเป็นหลัก
Crime	ในภาพยนตร์ประเภท Crime การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวสลับหยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวเร็วไปถึงช้า มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตาหรือแบบเรียบง่ายไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ มีการซ้อนทับ (layer) ขององค์ประกอบของภาพจะมีลักษณะแสดงออกถึงความสับสนหรือซับซ้อน

ตารางที่ 115 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์	ลักษณะการเคลื่อนไหวองค์ประกอบ
Drama	ในภาพยนตร์ประเภท Drama การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมจะใช้เทคนิคนี้ค่อนข้างน้อยเหมือนกับภาพยนตร์ประเภท Comedy จะมีการเคลื่อนไหวแบบเรียบง่ายตรงไปตรงมาไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือจะเน้นหนักไปเรื่องของสารด้วยกล้องและการตัดต่อภาพในการสื่อเนื้อหาเป็นหลัก
Horror	ในภาพยนตร์ประเภท Horror การเคลื่อนไหวองค์ประกอบโดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวสลับหยุดนิ่ง ความเร็วการเคลื่อนไหวปานกลางจนถึงเร็ว มีทิศทางการเข้าออกที่ผสมผสานระหว่างตื่นเต้นสะดุดตาและแบบเรียบง่าย ไปพร้อมกันไม่ว่าจะเป็นภาพหรือตัวหนังสือ องค์ประกอบของภาพจะมีลักษณะแสดงออกถึงความสับสนหรือซับซ้อน

จากตารางที่ 115 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action Adventure จะให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบในภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ โดยรวมเป็นการเคลื่อนไหวที่ไม่หยุดนิ่ง รวดเร็ว มีทิศทางการเข้าออกที่ตื่นเต้นสะดุดตา มีการใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวหลายรูปแบบมาผสมผสานกันทำให้น่าสนใจแปลกตา ส่วนภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror จะมีการนำเทคนิคนี้มาใช้บ้างแต่ไม่ถึงกับมากเหมือน Action Adventure เน้นการเคลื่อนไหวของกล้องและการตัดต่อ และในส่วนของ Comedy กับ Drama จะมีการใช้เทคนิคนี้ในการนำเสนอค่อนข้างน้อย โดยส่วนใหญ่จะมีการนำเสนอการเคลื่อนไหวผ่านกล้องเป็นส่วนใหญ่เช่นเดียวกับภาพยนตร์ประเภท Crime และ Horror

3.เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology)

ตารางที่ 116 ผลการสรุปการใช้เทคโนโลยีการผลิต (Production Technology) ในแต่ละประเภทภาพยนตร์

ประเภทภาพยนตร์	ลักษณะการใช้เทคโนโลยี
Action	Mix-media
Adventure	Mix-media /3D Animation แบบ 3D CGI
Comedy	ค่อนข้างน้อย /2D CGI
Crime	Mix-media /3D Animation แบบ 3D CGI
Drama	ค่อนข้างน้อย เน้นกล้องและตัดต่อ
Horror	Mix-media

จากตารางที่ 116 ในส่วนนำภาพยนตร์ประเภท Action Adventure และ Horror จะมีการนำเทคโนโลยีในการผลิตแบบผสม (Mix-media) และเทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวสามมิติ (3D Animation) แบบ 3D CGI นำเข้ามาช่วยในการนำเสนอเป็นส่วนใหญ่ เพราะสามารถนำไปสร้างภาพเหตุการณ์หรือสถานที่ จำลองมุมมองให้กับภาพ เพื่อให้ภาพในส่วนนำภาพยนตร์นั้น สมบูรณ์ตรงตามจินตนาการของผู้สร้างที่ต้องการจะสื่อ หรือไม่สามารถทำขึ้นได้จริงในโลกความเป็นจริง ให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ให้สมบูรณ์และเพิ่มมากขึ้นในด้านการสื่ออารมณ์ของภาพยนตร์ประเภทนี้ และภาพยนตร์ประเภท Comedy Drama Crime จะมีการนำเอาเทคโนโลยีการผลิตในการนำเสนอค่อนข้างน้อย ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญในการสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ผ่านเทคนิคกล้องและเทคนิคการตัดต่อเป็นส่วนใหญ่

โดยรวมแล้ว แนวทางการออกแบบและใช้งานองค์ประกอบทางเลขศิลป์ส่วนนำ ภาพยนตร์ของผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ (Director) และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ภาพเคลื่อนไหว (Visual Artist) ค่อนข้างสอดคล้องกับตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำ ภาพยนตร์ที่เป็นกรณีศึกษา

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยที่มีกระบวนการใกล้เคียงกับงานวิจัยครั้งนี้ คือ การเก็บ ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ควรมีการกำหนดระยะเวลาในการเก็บแบบสอบถามคืนจากผู้เชี่ยวชาญให้ แน่ชัด รวมทั้งศึกษาตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้ ซึ่งมีผลต่อความเที่ยงตรงของข้อมูล เช่น ช่วงเวลาที่ สะดวกในการให้สัมภาษณ์ หรือการให้ผู้เชี่ยวชาญดูกรณีศึกษาที่มีจำนวนมากในเวลาจำกัด ซึ่งมี ผลทำให้ผู้เชี่ยวชาญอ่อนล้าในการคัดเลือกกรณีศึกษา เป็นต้น สำหรับผู้ที่ต้องการต่อยอดการวิจัย เกี่ยวกับภาพยนตร์ น่าจะศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องการออกแบบส่วนจบ (End Credit) ของภาพยนตร์ เพราะจะมีแนวทางการออกแบบที่คล้ายคลึงกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กันยา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : อักษรพิทยา, 2540.
- กฤษฎา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ห้องภาพสุวรรณ, 2541.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน . หนังหุ้มกระดูก . กรุงเทพฯ : แพรวเอนเตอร์เทน, 2541.
- กำจร หลุยยะพงศ์ . หนังอุซาคเนย์ : การศึกษาภาพยนตร์แนววัฒนธรรมศึกษา . กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน . "วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี An analysis of narrative structure in America women's films." วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร . สัญวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์ = Semiology, structuralism, post-structuralism and the study of political science . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิภาษา, 2545.
- ณัฐวุฒิ เลื่อนไธสง. การออกแบบเรขาคณิตเคลื่อนไหวสำหรับบทนำภาพยนตร์ . กรุงเทพฯ : คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- เต็มศักดิ์ คทวนิช. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น, 2546.
- ทวีเดช จิวบาง. เรียนรู้ทฤษฎีสี่ . กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2547.
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด . กรุงเทพฯ : ไบโอสโคป, 2550.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ . คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์ . กรุงเทพฯ : รุ่งกินน้ำ, 2551.
- ปิยกุล เลาว์ณยศิริ. การวางมุมกล้อง : เทคนิค วิธีการ และศิลปะการวางมุมกล้อง. กรุงเทพฯ : บริษัทบพิศการพิมพ์ จำกัด, 2528.
- _____ . ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์. กรุงเทพฯ : บริษัทบพิศการพิมพ์ จำกัด, 2529.
- พรเทพ เลิศเทวศิริ. การคิดออกแบบและมิติทางวัฒนธรรม Design education 2 : รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.
- สุชา จันทน์เอม . จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2540.
- สุทัศน์ บุรีรักษ์ดี . ถ่ายภาพและภาพยนตร์ . กรุงเทพฯ : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ กรมการฝึกหัดครู, 2528.

- สุธี พลพงษ์. การลำดับภาพอย่างสร้างสรรค์สำหรับงานผลิตวีดิทัศน์. กรุงเทพฯ : โครงการตำรา และเอกสารทางวิชาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.
- โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์. Be graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซเนอร์. กรุงเทพฯ : บริษัท เอ.อาร์.อินฟอร์เมชัน แอนด์ พับลิเคชัน, 2545.
- พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์. เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2548.
- ระดมศักดิ์ อุทัยชิต. การถ่ายวิดีโอและการตัดต่อ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2549.
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกหนัง ปั้นหนัง : บทภาพยนตร์ Thee-act structure screenwriting. กรุงเทพฯ : บริษัทบ้านฟ้า, 2547.
- _____. “เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมสาร์ตละ : กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย = The Thai characteristic.” กรุงเทพฯ : ศูนย์บริการวิชาการแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.
- _____. “ทัศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร : รายงานผลการวิจัย = Bangkok moviegoers attitude toward domestic film production.” กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ . ออกแบบกราฟิก = Graphic design : บทความรู้ทางการออกแบบพาณิชยศิลป์. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณาคาร, 2535.
- วิรุณ ตั้งเจริญ . ทฤษฎีสี่ : เพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2535.
- สุพิชญา เข้มทอง. “ศึกษารองประกอบของการออกแบบเว็บไซต์สำหรับสินค้าประเภทผลิตภัณฑ์ธรรมชาติ.” วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปกร, 2547.
- โสรัชย์ นันทวัชรวิบูลย์ . Be Graphic สู่เส้นทางกราฟิกดีไซเนอร์. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี จำกัด ,2545.

ภาษาต่างประเทศ

- Bellantoni, Jeff . Type in motion : innovations in digital graphics . London : Thames and Hudson, 1999.
- Bernard F, Dick . Anatomy of Film. New york : Haddon Craftsmen, Inc., an R.R. Donnelley & Sons Company , 2004.
- Bordwell, David . Film art : an introduction . New York : McGraw-Hill, c1990.
- Dirk,Tim. Film Genres Origins & Types. [online]. Accessed 3 March 2008.
Available from <http://www.filmsite.org/filmgenres.html>.
- Gaskell, Ed . creative title with premiere pro . East Sussex : ILEX, c2004.

- Goux, Melanie . On screen in time : transitions in motion graphic design for film, television and new media . Mies : RotoVision, c2003.
- Krasner, Jon. Motion Graphic Design & Fine Art Animation: principles and practice . Philadelphia :America n paperback ed. , 2004.
- Lacey, Nick. introduction to film . Hampshire : Palgrave Macmillan, 2005.
- Matarazzo, Richard. The Film Titling Industry. [Online]. Accessed 11 March 2008.
Available from
http://myweb.cwpost.liu.edu/paievoli/finals/505Sp_03/Prj2/MataP2.htm
- O'Shaughnessy, Michael and Stadler, Jane . Media and society: an introduction :
Oxford University Press, 2005.
- Website The Internet Movie Database (IMDb) . Released in 1997-2007, Thailand .[Online].
Accessed 24 November 2007. Available from
<http://www.imdb.com/ReleasedInYear?year=1999&country=Thailand>
- Wells, Paul. The Fundamentals of animation .Switzerland : AVA Publishing SA ,2006.
- Woolman, Matt. Motion design : moving Graphic for Television , Music video ,Cinema , and Digital Interfaces . Mies, Switzerland : RotoVision, 2004.
- _____. Type in motion 2 . London : Thames & Hudson, c2005.
- Woolman, Matt and Bellantoni, Jeff. a Moving Type : Designing for Time and Space .
Hove, East Sussex : RotoVision, 2000.
- _____. Type in motion : innovations in digital graphics . London : Thames and Hudson, 1999.

สัมภาษณ์

- เกียรติศักดิ์ เลิศวชิรไพบุลย์. ผู้กำกับอิสระ. สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2552.
- ณัฐทพงศ์ รัตนโชคศิริกุล. ผู้กำกับ บริษัท บีบอยซีจี. สัมภาษณ์, 31 กุมภาพันธ์ 2552.
- พงศธร ลิมานนท์. นักออกแบบ บริษัท Int2 Co.,Ltd. สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2552.
- พุทธิกาญจน์ แสงกาญจน์. นักออกแบบอิสระ. สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2552.
- ยุคนธร มิ่งมงคล. ผู้กำกับภาพอิสระ. สัมภาษณ์, 6 กรกฎาคม 2552.
- เรืองฤทธิ์ สันติสุข. นักออกแบบ บริษัท DuckUnit . สัมภาษณ์, 12 พฤษภาคม 2552.
- ศรัณ บุตรสาย. นักออกแบบ บริษัทมหากา. สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2552.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างตารางวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์

ตารางที่ 117 ตารางวิเคราะห์คุณลักษณะของส่วนนำภาพยนตร์

Visual Element	Text	2D			
		3D			
		Type Style	Font		
			Font size		
	Script				
	Display Type				
	Image	Kinetic			
		Diagrams			
		Abstracts			
		Illustration	Manic/home		
			Analogue		
			Contrast		
			Tone		
			Turbid		
		Color Image	Vivid Tone		
Bright Tone					
Subdued Tone					
Dark Tone					
Sound	Dialog				
	Music				
	Sound Effect				
	Commentary				
Speciality	Icon				
	Index				
	Symbol				
Emotion	Positive Feeling				
	Negative Feeling				
	Neutral Feeling				
Narrative	Affect Attention				
	Explain Instructions				
	Explain Concepts				
Visual Technique	Structure	Linear			
		Non-Linear			
	Juxtaposition	Linear			
		Temporal			
		Spatial			
		Thematic			
	Hierarchy	Image-Dominant			
		Text-Dominant			
		Audio-Dominant			
		Synthesis of Elements			
	Transition	Cut			
		Fade			
		Dissolve			
		Wipe			
		Specialty			
Camera	Audience Role	Objective Shot			
		Subjective Shot			
		Point of View Shot/Show/In			
	Image size	Extreme Long Shot (ELS)			
		Long Shot (LS)			
Medium Shot (MS)					
Close Shot (CS)					
Camera Angle	Eye Level Shot				
	High Angle Shot				
	Low Angle Shot				
Camera Movement	Panning				
	Tilting				
	Dollying				
	Tracking				

ตัวอย่างของเทคนิคการนำเสนอ (การนำเสนอ) :
 ประเภทของเทคนิคการนำเสนอ :
 ผู้กำกับ :
 ผู้ผลิต :

ตัวอย่างภาพยนตร์

ตารางที่ 117 (ต่อ)

Visual Techniques	Motion	Dynamics	Real time	
			Implied	
			Abstract	
		Direction	Straight	
			Curved	
			Spatial	
		Orientation	Upright	
			Radial	
			Inverted	
		Rotation	Skewed	
			Flit	
			Spatial	
		Proximity	Random	
			Spatial	
		Grouping	Sequential	
			Symmetrical	
			Asymmetrical	
		Layering	Continuous	
	Discrete			
	Overlap			
Transparent				
Transformation	Synthesis of Techniques			
	Reductive			
	Elaborative			
Production Techniques	2D	Digital		
		Mixed-media		
	3D	3D Drawing for Animation		
		3D Flash for Animation		
		CGI (Computer-generated Imagery)		

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามความคิดเห็น

การวิจัยเรื่อง การออกแบบเลขนศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์ A study of Graphic Design in Movie Title Sequence

แบบสอบถามความคิดเห็นนี้จัดทำขึ้น โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกและเรียงลำดับส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มากที่สุด เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษาในการวิเคราะห์คุณลักษณะส่วนนำภาพยนตร์ ซึ่งแบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

สอบถาม วัน/เวลา/สถานที่

.....

ผู้ให้สอบถาม

ชื่อ/นามสกุล.....

อาชีพ / ตำแหน่ง

ประสบการณ์.....ปี

ผลงาน.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามการคัดเลือกกรณีศึกษา

แบบสอบถามนี้จะให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกและเรียงลำดับส่วนนำภาพยนตร์ที่มีการออกแบบที่สื่อเนื้อหาและอารมณ์มากที่สุด มาประเภทละ 5 เรื่อง เพื่อนำมาเป็นกรณีศึกษา โดยดูประกอบไฟล์วีดีโอบันทึกส่วนนำภาพยนตร์ในแต่ละประเภทภาพยนตร์ ได้แก่ Action, Adventure, Comedy, Crime, Drama และ Horror แล้วบันทึกผลในตารางจัดลำดับ

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำการเลือกโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องหน้าชื่อและรหัสของส่วนนำภาพยนตร์นั้นในแต่ละแนว โดยทำการเลือกมาออกมา 15 ตัวอย่าง และทำการจัดลำดับตัวอย่างส่วนนำภาพยนตร์โดยนำรหัส (ตัวอย่างเช่น A001, B001,..... เป็นต้น) ของส่วนนำภาพยนตร์ลงใน ตารางจัดลำดับภาพยนตร์ ที่ได้เตรียมไว้ให้ในช่องตาราง โดยมีจำนวนส่วนนำภาพยนตร์ในแต่ละประเภท ดังนี้

- ประเภทภาพยนตร์ Action จำนวน 91 เรื่อง
- ประเภทภาพยนตร์ Adventure จำนวน 45 เรื่อง
- ประเภทภาพยนตร์ Comedy จำนวน 79 เรื่อง
- ประเภทภาพยนตร์ Crime จำนวน 38 เรื่อง
- ประเภทภาพยนตร์ Drama จำนวน 64 เรื่อง
- ประเภทภาพยนตร์ Horror จำนวน 36 เรื่อง

(หมายเหตุ : การจัดแบ่งประเภทภาพยนตร์อ้างอิงจาก *The internet Movie Database* เว็บไซต์ <http://www.imdb.com> เนื่องจากภาพยนตร์นั้นมีความผสมผสานหลายแนว (Hybrid) ซึ่งอาจมีความซ้ำในกรณีศึกษาในแต่ละประเภทภาพยนตร์)

รายชื่อตัวอย่างส่วนนำภาพยนตร์ (Title Sequence)

ตารางที่ 118 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Action

ประเภทภาพยนตร์ Action					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	A001	13th District	2005	Pierre Morel	2:09
	A002	A man apart	2003	F. Gary Gray	1:46
	A003	A Man Called Hero	1999	Wai-keung Lau	1:36
	A004	Alien resurrection	1997	Jean-Pierre Jeunet	2:08
	A005	Anacondas	2004	Dwight H. Little	2.48
	A006	Arahan	2004	Seung-wan Ryoo	1.31
	A007	Around the World in 80 Days	2004	Frank Coraci	2.44
	A008	Arsene Lupin	2006	Jean-Paul Salomé	1.25
	A009	BADBOY 2	2003	Michael Bay	1.07
	A010	Batman_and_robin	1997	Joel Schumacher	2.22
	A011	Behind Enemy Line	2002	John Moore	3.14
	A012	Behind Enemy Lines 2	2006	James Dodson	3.41
	A013	Blade II	2002	Guillermo del Toro	1.33
	A014	Blade_ Trinity	2004	David S. Goyer	1.38
	A015	BloodRayne	2006	Uwe Boll	2.38
	A016	Bulletproof Monk	2003	Paul Hunter	1.12
	A017	Casino Royale	2006	Martin Campbell	3.14
	A018	Catwoman	2004	Pitof	3.16
	A019	Cradle 2 The Grave	2003	Andrzej Bartkowiak	3.18
	A020	Crimson rivers 2	2005	Olivier Dahan	1.32
	A021	Daredevil	2003	Mark Steven Johnson	4.14
	A022	Die Another Day	2002	Lee Tamahori	3.09
	A023	DOMINO	2005	Tony Scott	2.01

ตารางที่ 118 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Action					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	A024	Dragon Tiger Gate	2006	Wilson Yip	1.49
	A025	Driven	2001	Renny Harlin /	4.05
	A026	Duel	2000	Wai-keung Lau	2.01
	A027	Elektra	2005	Rob Bowman	1.12
	A028	Enemy of the state	1998	Tony Scott	1.52
	A029	Fight club	1999	David Fincher	1.40
	A030	Ghost Rider	2007	Mark Steven Johnson	0.51
	A031	Gone In Sixty Seconds	2000	Dominic Sena	1.35
	A032	Heroic Duo	2003	Benny Chan	1.40
	A033	Highwaymen	2003	Robert Harmon	1.56
	A034	Hollow Man	2000	Paul Verhoeven	2.21
	A035	Hostage	2005	Florent Emilio Siri	2.34
	A036	House of the Dead	2003	Uwe Boll	1.57
	A037	House Of The Dead 2	2005	Michael Hurst	1.26
	A038	Hulk	2003	Ang Lee	4.10
	A039	I, Robot	2004	Alex Proyas	1.27
	A040	Kiss Kiss Bang Bang	2005	Shane Black	1.36
	A041	Men In Black	1997	Barry Sonnenfeld	2.40
	A042	Men In Black 2	2002	Barry Sonnenfeld	3.34
	A043	Michel vaillant	2004	Louis-Pascal Couvelaire	1.54
	A044	Next	2007	Lee Tamahori	1.35
	A045	Night at the museum	2006	Shawn Levy	2.32
	A046	pathfinder	2006	Marcus Nispel	1.43
	A047	Planet of the Apes	2001	Tim Burton	2.52

ตารางที่ 118 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Action					
รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา	
A048	Poseidon	2006	Wolfgang Petersen	2.54	
A049	Pulse	2006	Jim Sonzero	1.41	
A050	Resident Evil	2002	Paul W.S. Anderson	0.55	
A051	Shanghai Knights	2003	David Dobkin	2.52	
A052	Shanghai noon	2000	Tom Dey	0.55	
A053	Shaolin Soccer	2001	Stephen Chow	1.47	
A054	Shinobi	2006	Ten Shimoyama	2.40	
A055	Sin City	2005	Frank Miller	1.39	
A056	Sky Captain and The World of Tomorrow	2004	Kerry Conran	1.16	
A057	So-close	2003	Corey Yuen	1.42	
A058	Spider-Man	2002	Sam Raimi	3.02	
A059	Spider-Man 2	2004	Sam Raimi	3.04	
A060	Spider-Man 3	2007	Sam Raimi	2.56	
A061	Splinter	2006	Michael D. Olmos	2.53	
A062	Storm Riders	1998	Wai-keung Lau	2.00	
A063	Submerged	2005	Anthony Hickox	4.01	
A064	Supercross	2005	Steve Boyum	2.34	
A065	Superman Returns	2006	Bryan Singer	4.21	
A066	Taxi3	2003	Gérard Krawczyk	1.59	
A067	The 6th Day	2000	Roger Spottiswoode	1.22	
A068	The banquet	2006	Xiaogang Feng	2.40	
A069	The Corruptor	1999	James Foley	2.19	

ตารางที่ 118 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Action					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	A070	The day after tomorrow	2004	Roland Emmerich	3.06
	A071	The Italian Job	2003	F. Gary Gray	2.17
	A072	The Kingdom	2007	Peter Berg	3.24
	A073	The Legend of Zorro	2005	Martin Campbell	1.07
	A074	The Man	2005	Les Mayfield	1.17
	A075	The One	2002	James Wong	0.43
	A076	The Punisher	2004	Jonathan Hensleigh	0.59
	A077	The Restless	2007	Jo Dong-oh	0.50
	A078	The Tuxedo	2002	Kevin Donovan	2.48
	A079	The World Is Not Enough	1999	Michael Apted	3.13
	A080	The Twins Effect 2	2004	Patrick Leung	2.10
	A081	Thunderbirds	2004	Jonathan Frakes	3.32
	A082	Tiger Brigades	2006	Jérôme Cornuau	3.05
	A083	Tomorrow Never Dies	1997	Roger Spottiswoode	3.05
	A084	Transporter 2	2005	Louis Leterrier	1.00
	A085	Ultraviolet	2006	Kurt Wimmer	2.42
	A086	Underdog	2007	Frederik Du Chau	0.52
	A087	Volcano High	2002	Tae-gyun Kim	1.05
	A088	War of the Worlds	2005	Steven Spielberg	2.01
	A089	Wing Commander	1999	Chris Roberts	3.12
	A090	x-men	2000	Bryan Singer	0.47
	A091	xXx 2 The Next Level	2005	Lee Tamahori	1.33

ตารางที่ 119 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Adventure

ประเภทภาพยนตร์ Adventure					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	B001	Blueberry	2004	Jan Kounen	3.49
	B002	Bridge to Terabithia	2007	Gabor Csupo	2.14
	B003	Charlie and the Chocolate Factory	2005	Tim Burton	4.08
	B004	Five Children and It	2005	John Stephenson	1.11
	B005	Herbie Fully Loaded	2005	Angela Robinson	2.34
	B006	Le boulet	2002	Alain Berbérian	1.12
	B007	Lovewrecked	2006	Randal Kleiser	0.51
	B008	Rat race	2001	Jerry Zucker	2.32
	B009	Scooby Doo 2	2004	Raja Gosnell	2.07
	B010	Sky High	2005	Mike Mitchell	1.17
	B011	The Cat in the Hat	2003	Bo Welch	4.59
	B012	The hitchhiker's guide to the galaxy	2005	Garth Jennings	3.27
	B013	The New World	2005	Terrence Malick	2.09
	B014	Turistas	2007	John Stockwell	2.07
	B015	zathura	2006	Jon Favreau	2.18
	B016	A Man Called Hero	1999	Wai-keung Lau	1.36
	B017	Anacondas	2004	Dwight H. Little	2.48
	B018	Around the World in 80 Days	2004	Frank Coraci	2.44
	B019	Arsene Lupin	2006	Jean-Paul Salomé	1.25
	B020	Bulletproof Monk	2003	Paul Hunter	1.12
	B021	Casino Royale	2006	Martin Campbell	3.14
	B022	Die Another Day	2002	Lee Tamahori	3.09
	B023	Duel	2000	Wai-keung Lau	2.01
	B024	Elektra	2005	Rob Bowman	1.12
	B025	Night at the museum	2006	Shawn Levy	2.32

ตารางที่ 119 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Adventure					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	B026	pathfinder	2006	Marcus Nispel	1.43
	B027	Planet of the Apes	2001	Tim Burton	2.52
	B028	Poseidon	2006	Wolfgang Petersen	2.54
	B029	Shanghai Knights	2003	David Dobkin	2.52
	B030	Shanghai noon	2000	Tom Dey	0.55
	B031	Sky Captain and The World of Tomorrow	2004	Kerry Conran	1.16
	B032	So-close	2003	Corey Yuen	1.42
	B033	Storm Riders	1998	Wai-keung Lau	2.00
	B034	Superman Returns	2006	Bryan Singer	4.21
	B035	The day after tomorrow	2004	Roland Emmerich	3.06
	B036	The Legend of Zorro	2005	Martin Campbell	1.07
	B037	The Restless	2007	Jo Dong-oh	0.50
	B038	The World Is Not Enough	1999	Michael Apted	3.13
	B039	The Twins Effect 2	2004	Patrick Leung	2.10
	B040	Thunderbirds	2004	Jonathan Frakes	3.32
	B041	Tiger Brigades	2006	Jérôme Cornuau	3.05
	B042	Tomorrow Never Dies	1997	Roger Spottiswoode	3.05
	B043	Underdog	2007	Frederik Du Chau	0.52
	B044	War of the Worlds	2005	Steven Spielberg	2.01
	B045	x-men	2000	Bryan Singer	0.47

ตารางที่ 120 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Comedy

ประเภทภาพยนตร์ Comedy					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	C001	Alex & Emma	2003	Rob Reiner	1.43
	C002	All I Wanna Do	1999	Sarah Kernochan	1.30
	C003	Amelie	2002	Jean-Pierre Jeunet	2.47
	C004	American Splendor	2003	Shari Springer Berman	1.08
	C005	Aquamarine	2006	Elizabeth Allen	1.36
	C006	Are We Done Yet	2007	Steve Carr	1.12
	C007	BEING JULIA	2005	István Szabó	3.18
	C008	Blast from the Past	1999	Hugh Wilson	1.19
	C009	Bug Me Not!	2005	Chi-Leung Law	1.23
	C010	crazy first love	2006	Jong-rok Oh	1.20
	C011	Duplex	2004	Danny DeVito	1.37
	C012	Elf	2003	Jon Favreau	1.43
	C013	Elvis Has Left the Building	2004	Joel Zwick	2.45
	C014	Flubber	1997	Les Mayfield	1.44
	C015	Freaky friday	2003	Mark Waters /	0.51
	C016	Garfield A Tail of Two Kitties	2006	Tim Hill	0.55
	C017	Good bye, Lenin	2004	Wolfgang Becker	2.03
	C018	How to Eat Fried Worms	2007	Bob Dolman	1.43
	C019	I'm a Cyborg, But That's OK	2007	Chan-wook Park	1.22
	C020	In Her Shoes	2005	Curtis Hanson	1.43
	C021	Jason X	2002	James Isaac	2.46
	C022	Juno	2007	Jason Reitman	2.34
	C023	Just my luck	2006	Donald Petrie	1.18
	C024	Legally Blonde	2001	Robert Luketic	3.10

ตารางที่ 120 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Comedy					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	C025	Mr. Magorium's Wonder Emporium	2007	Zach Helm	2.21
	C026	Nacho Libre	2006	Jared Hess	3.15
	C027	Napoleon Dynamite	2004	Jared Hess	2.43
	C028	Pink Panther	2006	Shawn Levy	3.03
	C029	Please Teach Me English	2004	Sung-su Kim	1.29
	C030	Poltergay	2007	Eric Lavaine	1.14
	C031	Queens	2006	Manuel Gómez Pereira	1.44
	C032	Rebound	2005	Steve Carr	2.02
	C033	Rice Rhapsody	2005	Kenneth Bi	1.41
	C034	Saippuaprinssi	2006	Janne Kuusi	1.21
	C035	Santa's Slay	2006	David Steiman	3.19
	C036	Science of Sleep	2006	Michel Gondry	1.27
	C037	Seed of Chucky	2005	Don Mancini /	2.16
	C038	She's the man	2006	Andy Fickman	1.56
	C039	Snatch	2001	Guy Ritchie	5.52
	C040	Stick It	2006	Jessica Bendinger	1.43
	C041	Sugar & Spice	2001	Francine McDougall	0.53
	C042	Tenacious D in The Pick of Destiny	2007	Liam Lynch	1.30
	C043	Thank you for smoking	2006	Jason Reitman	2.05
	C044	The Break-Up	2006	Peyton Reed	2.04
	C045	The Family Stone	2005	Thomas Bezucha	1.26
	C046	The Game Plan	2007	Andy Fickman	3.45
	C047	The Haunted Mansion	2004	Rob Minkoff	2.59
	C048	The School of Rock	2004	Richard Linklater	2.37

ตารางที่ 120 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Comedy					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	C049	The Truth About Love	2005	John Hay	2.12
	C050	Tomcat	2001	Gregory Poirier	2.10
	C051	Trust the Man	2006	Bart Freundlich	2.03
	C052	Wait 'til You're Older	2006	Teddy Chan	2.09
	C053	Welcome to Dongmakgol	2006	Kwang-Hyun Park	1.25
	C054	What A Girl Wants	2003	Dennie Gordon	1.01
	C055	Wimbledon	2004	Richard Loncraine	1.40
	C056	Yesterday once more	2005	Johnny To	1.53
	C057	You've Got Mail	1999	Nora Ephron	2.07
	C058	Arahan	2004	Seung-wan Ryoo	1.31
	C059	BADBOY 2	2003	Michael Bay	1.07
	C060	Gone In Sixty Seconds	2000	Dominic Sena	1.35
	C061	House Of The Dead 2	2005	Michael Hurst	1.26
	C062	Kiss Kiss Bang Bang	2005	Shane Black	1.36
	C063	Men In Black	1997	Barry Sonnenfeld	2.40
	C064	Men In Black 2	2002	Barry Sonnenfeld	3.34
	C065	Shaolin Soccer	2001	Stephen Chow	1.47
	C066	Taxi3	2003	Gérard Krawczyk	1.59
	C067	The Man	2005	Les Mayfield	1.17
	C068	The Tuxedo	2002	Kevin Donovan	2.48
	C069	Charlie and the Chocolate Factory	2005	Tim Burton	4.08
	C070	Herbie Fully Loaded	2005	Angela Robinson	2.34
	C071	Le boulet	2002	Alain Berbérian	1.12
	C072	Lovewrecked	2006	Randal Kleiser	0.51
	C073	Rat race	2001	Jerry Zucker	2.32

ตารางที่ 120 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Comedy					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	C074	Scooby Doo 2	2004	<u>Raja Gosnell</u>	2.07
	C075	Sky High	2005	<u>Mike Mitchell</u>	1.17
	C076	The Cat in the Hat	2003	<u>Bo Welch</u>	4.59
	C077	The hitchhiker's guide to the galaxy	2005	<u>Garth Jennings</u>	3.27
	C078	zathura	2006	<u>Jon Favreau</u>	2.18
	C079	11:14	2003	<u>Greg Marcks</u>	2.47

ตารางที่ 121 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Crime

ประเภทภาพยนตร์ Crime					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	D001	11:14	2003	Greg Marcks	2.47
	D002	Basic Instinct 2	2006	Michael Caton-Jones	3.07
	D003	Catch me if you can	2003	Steven Spielberg	2.43
	D004	City of God	2002	Fernando Meirelles	0.57
	D005	Death Proof Grindhouse.	2007	Quentin Tarantino	2.31
	D006	Firewall	2006	Richard Loncraine	2.51
	D007	hannibal	2001	Ridley Scott	2.01
	D008	identity	2003	James Mangold	3.08
	D009	Lucky Number Slevin	2006	Paul McGuigan	3.45
	D010	Panic Room	2002	David Fincher	1.29
	D011	Perfect Stranger	2007	James Foley	1.09
	D012	Phone Booth	2003	Joel Schumacher	3.26
	D013	Run Lola Run	1999	Tom Tykwer	3.57
	D014	Sweeney Todd	2007	Tim Burton	3.23
	D015	Sympathy For Lady Vengeance	2006	Chan-wook Park	1.45
	D016	The watcher	2000	Joe Charbanic	2.29
	D017	A man apart	2003	F. Gary Gray	1.46
	D018	Batman_and_robin	1997	Joel Schumacher	2.22
	D019	Catwoman	2004	Pitof	3.16
	D020	Cradle 2 The Grave	2003	Andrzej Bartkowiak	3.18
	D021	Crimson rivers 2	2005	Olivier Dahan	1.32
	D022	Daredevil	2003	Mark Steven Johnson	4.14
	D023	DOMINO	2005	Tony Scott	2.01

ตารางที่ 121 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Crime					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	D024	Highwaymen	2003	Robert Harmon	1.56
	D025	Hostage	2005	Florent Emilio Siri	2.34
	D026	Sin City	2005	Frank Miller	1.39
	D027	Spider-Man	2002	Sam Raimi	3.02
	D028	Spider-Man 2	2004	Sam Raimi	3.04
	D029	Spider-Man 3	2007	Sam Raimi	2.56
	D030	The Corruptor	1999	James Foley	2.19
	D031	The Italian Job	2003	F. Gary Gray	2.17
	D032	The Punisher	2004	Jonathan Hensleigh	0.59
	D033	Transporter 2	2005	Louis Leterrier	1.00
	D034	xXx 2 The Next Level	2005	Lee Tamahori	1.33
	D035	Elvis Has Left the Building	2004	Joel Zwick	2.45
	D036	Pink Panther	2006	Shawn Levy	3.03
	D037	Snatch	2001	Guy Ritchie	5.52
	D038	Sugar & Spice	2001	Francine McDougall	0.53

ตารางที่ 122 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Drama

ประเภทภาพยนตร์ Drama					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	E001	Ask the Dust	2006	Robert Towne	1.54
	E002	Crazy Beautiful	2001	John Stockwell	0.59
	E003	Days of Glory	2006	Rachid Bouchareb	2.33
	E004	Dreamcatcher	2003	Lawrence Kasdan	2.42
	E005	End game	2007	Andy Cheng	2.05
	E006	Fur_ An Imaginary Portrait of Diane Arbus	2007	Steven Shainberg	1.31
	E007	Hard Candy	2005	David Slade	1.32
	E008	Hwang jin yi	2006	Yoon-Hyun Chang	1.12
	E009	Lady in the Water	2006	M. Night Shyamalan	1.31
	E010	Liberty Stands Still	2003	Kari Skogland	2.54
	E011	Miss Potter	2007	Chris Noonan	2.27
	E012	Moulin Rouge	2001	Baz Luhrmann	2.12
	E013	My Brother	2004	Kwon-tae Ahn	4.29
	E014	Ray	2005	Taylor Hackford	2.31
	E015	Secret	2007	Jay Chou	1.02
	E016	Shadow of the Vampire	2000	E. Elias Merhige	5.52
	E017	The Constant Gardener	2006	Fernando Meirelles	2.00
	E018	The Door in the Floor	2004	Tod Williams	1.39
	E019	The King and the Clown	2006	Jun-ik Lee	2.00
	E020	The Lake House	2006	Alejandro Agresti	1.32
	E021	The Manchurian Candidate	2004	Jonathan Demme	2.58
	E022	The Messengers	2007	Oxide Pang Chun/Danny Pang	5.32
	E023	The Mothman Prophecies	2002	Mark Pellington	4.17

ตารางที่ 122 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Drama					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	E024	The Night Listener	2006	Patrick Stettner	2.04
	E025	Vanilla Sky	2002	Cameron Crowe	2.34
	E026	When I Turned Nine	2005	In-ho Yun	1.27
	E027	Wicker Park	2004	Paul McGuigan	3.27
	E028	Willard	2003	Glen Morgan	3.01
	E029	Dragon Tiger Gate	2006	Wilson Yip	1.49
	E030	Enemy of the state	1998	Tony Scott	1.52
	E031	Fight club	1999	David Fincher	1.40
	E032	Ghost Rider	2007	Mark Steven Johnson	0.51
	E033	Hollow Man	2000	Paul Verhoeven	2.21
	E034	House of the Dead	2003	Uwe Boll	1.57
	E035	Shinobi	2006	Ten Shimoyama	2.40
	E036	Supercross	2005	Steve Boyum	2.34
	E037	The banquet	2006	Xiaogang Feng	2.40
	E038	The Kingdom	2007	Peter Berg	3.24
	E039	Bridge to Terabithia	2007	Gabor Csupo	2.14
	E040	Turistas	2007	John Stockwell	2.07
	E041	Amelie	2002	Jean-Pierre Jeunet	2.47
	E042	Blast from the Past	1999	Hugh Wilson	1.19
	E043	crazy first love	2006	Jong-rok Oh	1.20
	E044	Good bye, Lenin	2004	Wolfgang Becker	2.03
	E045	I'm a Cyborg, But That's OK	2007	Chan-wook Park	1.22
	E046	In Her Shoes	2005	Curtis Hanson	1.43
	E047	Juno	2007	Jason Reitman	2.34

ตารางที่ 122 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Drama					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	E048	Rice Rhapsody	2005	Kenneth Bi	1.41
	E049	Science of Sleep	2006	Michel Gondry	1.27
	E050	Stick It	2006	Jessica Bendinger	1.43
	E051	Thank you for smoking	2006	Jason Reitman	2.05
	E052	The Break-Up	2006	Peyton Reed	2.04
	E053	The Family Stone	2005	Thomas Bezucha	1.26
	E054	Trust the Man	2006	Bart Freundlich	2.03
	E055	Wait 'til You're Older	2006	Teddy Chan	2.09
	E056	Welcome to Dongmakgol	2006	Kwang-Hyun Park	1.25
	E057	Basic Instinct 2	2006	Michael Caton-Jones	3.07
	E058	Catch me if you can	2003	Steven Spielberg	2.43
	E059	Firewall	2006	Richard Loncraine	2.51
	E060	Perfect Stranger	2007	James Foley	1.09
	E061	Run Lola Run	1999	Tom Tykwer	3.57
	E062	Sympathy For Lady Vengeance	2006	Chan-wook Park	1.45
	E063	DAWN OF THE DEAD	2004	Zack Snyder	2.27
	E064	Ginger Snaps	2001	John Fawcett	2.35

ตารางที่ 123 รายชื่อกรณีศึกษาประเภทภาพยนตร์ Horror

ประเภทภาพยนตร์ Horror					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	F001	30 Days of Night	2007	David Slade	1.09
	F002	Cube 2 Hypercube	2003	Andrzej Sekula	2.48
	F003	DAWN OF THE DEAD	2004	Zack Snyder	2.27
	F004	DEER WOMAN	2006	John Landis	1.13
	F005	Final Destination	2000	James Wong	2.45
	F006	Final Destination 2	2003	David R. Ellis	4.02
	F007	Final Destination 3	2006	James Wong	2.401
	F008	FRAGILE	2006	Jaume Balagueró	1.12
	F009	Ginger Snaps	2001	John Fawcett	2.35
	F010	Halloween H20	1999	Steve Miner	3.22
	F011	House on Haunted Hill	2000	William Malone	2.19
	F012	Land of dead	2005	George A. Romero	2.24
	F013	Mimic	1999	Guillermo del Toro	2.27
	F014	Primeval	2007	Michael Katleman	1.35
	F015	Queen of the damned	2002	Michael Rymer	1.07
	F016	Re-cycle	2006	Oxide Pang Chun	3.49
	F017	The Grudge	2004	Takashi Shimizu	1.16
	F018	The Grudge 2	2006	Takashi Shimizu	4.26
	F019	The Hills Have Eyes	2006	Alexandre Aja	2.15
	F020	The Number 23	2007	Joel Schumacher	3.03
	F021	The NUN	2006	Luis de la Madrid	1.10
	F022	The Others	2002	Alejandro Amenábar	1.51
	F023	The Ring	2003	Gore Verbinski	2.59
	F024	Vacancy	2007	Nimród Antal	2.51

ตารางที่ 123 (ต่อ)

ประเภทภาพยนตร์ Horror					
	รหัส	ชื่อเรื่อง	ปี	ผู้กำกับ	เวลา
	F025	Alien resurrection	1997	Jean-Pierre Jeunet	2.08
	F026	Blade II	2002	Guillermo del Toro	1.33
	F027	Blade_ Trinity	2004	David S. Goyer	1.38
	F028	BloodRayne	2006	Uwe Boll	2.38
	F029	Pulse	2006	Jim Sonzero	1.41
	F030	Jason X	2002	James Isaac	2.46
	F031	Santa's Slay	2006	David Steiman	3.19
	F032	Seed of Chucky	2005	Don Mancini /	2.16
	F033	identity	2003	James Mangold	3.08
	F034	Shadow of the Vampire	2000	E. Elias Merhige	5.52
	F035	The Messengers	2007	Oxide Pang Chun/Danny Pang	5.32
	F036	Willard	2003	Glen Morgan	3.01

ที่มา: Website The Internet Movie Database (IMDb) . Released in 1997-2007.

Thailand.[Online].

Available from <http://www.imdb.com/ReleasedInปี?ปี=1999&country=Thailand>

- Action ■ Adventure ■ Comedy
■ Crime ■ Drama ■ Horror

ตารางจัดลำดับภาพยนตร์

ตารางที่ 124 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Action

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ตารางที่ 125 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Adventure

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ตารางที่ 126 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Comedy

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ตารางที่ 127 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Crime

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ตารางที่ 128 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Drama

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ตารางที่ 129 ตารางจัดลำดับประเภทภาพยนตร์ Horror

อันดับ	รหัส	ชื่อภาพยนตร์
1		
2		
3		
4		
5		

ภาคผนวก ค
แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

แบบสัมภาษณ์

การวิจัยเรื่อง การออกแบบเลขศิลป์ในส่วนนำภาพยนตร์ A study of Graphic Design in Movie Title Sequence

แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นนี้จัดทำขึ้น เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญเรื่องเหตุผลและเงื่อนไขในการใช้งานองค์ประกอบของส่วนนำภาพยนตร์ที่มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญใช้แบบสัมภาษณ์ แบบกึ่งปลายเปิด (Pre-coded Question) และคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบต่อไป สามารถแบ่งแบบสัมภาษณ์ได้ 4 ส่วน ดังนี้

- ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์
- ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements)
- ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ด้านเทคนิคด้านภาพ (Visual Technique)
- ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์เทคโนโลยีการผลิต (Production Technique)

ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์นี้ใช้เพื่อการศึกษา มิได้ใช้เพื่ออ้างทางธุรกิจหรือประโยชน์อื่นๆ ข้อมูลนี้จะเก็บไว้เป็นความลับ และจะไม่ก่อให้เกิดผลเสียหายใดๆ ต่อผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ทั้งสิ้น

ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ

ตำแหน่งปัจจุบัน

.....

ประสบการณ์ ปี

การทำงาน / ผลงาน

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านองค์ประกอบศิลป์ (Visual Elements)

2.1 ท่านคิดว่าการสร้างส่วนนำภาพยนตร์ มีปัจจัยใดมีผลต่อ ในการสร้างส่วนนำภาพยนตร์ (คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

___ 1.งบประมาณ

เพราะ.....

___ 2. ผู้กำกับ

เพราะ.....

___ 3. เทคโนโลยี

เพราะ.....

___ 4.แนวภาพยนตร์

เพราะ.....

___ 5. อื่นๆ

เพราะ.....

2.2 ท่านคิดว่าจุดมุ่งหมายในการสร้างงานออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ข้อใดต่อไปนี้ มีความเหมาะสมในการสร้างส่วนนำภาพยนตร์มากที่สุด (ใส่ ✓ ระดับความเหมาะสมลงในช่อง 5 =มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ตารางที่ 130 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของจุดมุ่งหมายในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์

จุดมุ่งหมายในการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์	5	4	3	2	1
1.ทำหน้าที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม					
2.ทำหน้าที่แสดงข้อมูลของภาพยนตร์และเป็นที่จดจำในเชิงการค้า					
3.ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของภาพยนตร์					
4.ทำหน้าที่ถ่ายทอดงานศิลปะ					

หมายเหตุ

2.3 ท่านคิดว่ายังมีจุดมุ่งหมายของการออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ใดที่สามารถนำมาใช้ได้อีก มีอะไรบ้าง

2.4 ท่านคิดว่าการออกแบบในส่วนนำภาพยนตร์ Visual elements ใด มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ ที่เหมาะสมที่สุด ในแต่ละแนวภาพยนตร์ (ใส่ตัวเลขลงในช่อง ระดับความเหมาะสม 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ตารางที่ 131 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมขององค์ประกอบในการออกแบบของส่วนนำภาพยนตร์

Art Direction	แนวภาพยนตร์					
	Action	Adven- ture	Comedy	Crime	Drama	Horror
รูปแบบของตัวหนังสือ (Text)						
ภาพ (Image)						
สี (Color)						
เสียง (Audio)						
การตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)						
การเคลื่อนไหว (Motion)						
เทคโนโลยีในการทำเทคนิคทางภาพ (Technology)						

หมายเหตุ

2.5 ท่านคิดว่าการออกแบบในส่วนนำภาพยนตร์ การใช้รูปแบบของตัวหนังสือ (Text) มีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์อย่างไร

2.6 ท่านคิดว่าการออกแบบในส่วนนำภาพยนตร์ การใช้ชนิดตัวอักษร มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ ที่เหมาะสมที่สุด ในแต่ละแนวภาพยนตร์

Type Style ชนิดตัวอักษร

- | | |
|-----------------|---------------------------|
| ก. Serif | ตัวอักษรแบบมีหัวมีเท้า |
| ข. San serif | ตัวอักษรแบบไม่มีหัวมีเท้า |
| ค. Script | ตัวอักษรแบบลายมือ |
| ง. Display Type | ตัวอักษรแบบประดิษฐ์ |

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 132 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้ชนิดตัวอักษร

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ			
	ก	ข	ค	ง
Action				
Adventure				
Comedy				
Crime				
Drama				
Horror				

หมายเหตุ

2.7 ท่านคิดว่าการออกแบบในส่วนนำภาพยนตร์ การใช้รูปภาพในภาพยนตร์ (Image) มีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์อย่างไร และในแต่ละประเภทควรมีลักษณะอย่างไร (อธิบายที่ละเอียดประเภท ได้แก่ Action Adventure Comedy Crime Drama Horror)

2.8 ท่านคิดว่าการออกแบบในส่วนนำภาพยนตร์ การใช้สีโดยรวมของภาพแบบใด มีผลต่อการสื่อเนื้อหาและอารมณ์ ที่เหมาะสมที่สุด ในแต่ละแนวภาพยนตร์
Color Image ลักษณะการใช้สีโดยรวมของภาพ ระดับของสี แบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

- | | |
|-----------------|----------------------|
| ก. Vivid Tone | การใช้สีระดับสดเข้ม |
| ข. Bright Tone | การใช้สีระดับสดสว่าง |
| ค. Subdued Tone | การใช้สีระดับหม่น |
| ง. Dark Tone | การใช้สีระดับมืด |

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 133 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้สีโดยรวมของภาพ

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ			
	ก	ข	ค	ง
Action				
Adventure				
Comedy				
Crime				
Drama				
Horror				

หมายเหตุ

2.9 ท่านคิดว่าการสื่อสารด้วยเสียง แบบใดมีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ใน
แต่ละแนวภาพยนตร์เหมาะสมที่สุด
(ใส่ตัวเลขลงในช่อง 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ตารางที่ 134 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้การสื่อสารด้วยเสียง

การสื่อสารด้วยเสียง	แนวภาพยนตร์					
	Action	Adventure	Comedy	Crime	Drama	Horror
Commentary เสียงบรรยาย						
Sound Effects เสียงประกอบ						
Music เสียงดนตรี						
Dialogue เสียงสนทนา						

2.10 ท่านคิดว่าลักษณะโดยรวม (Theme) ของส่วนนำภาพยนตร์ ที่ถ่ายทอดจากเสียง
แต่ละประเภทภาพยนตร์ ควรสื่อเนื้อหาและให้ความรู้สึกอย่างไร (อธิบายที่ละประเภท ได้แก่
Action Adventure Comedy Crime Drama Horror)

2.11 ท่านคิดว่าการใช้ การสื่อสารด้วยสัญญะวิทยา (Semiology) ได้แก่

ก. Icon สัญลักษณ์ที่แปลความหมายได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่ตัวมันเองบอกความหมาย เช่น ภาพป้ายห้องน้ำ

ข. Index สัญลักษณ์ที่มักจะเชื่อมโยงกับสิ่งของ หรือแนวคิดที่มันสื่อความหมายอย่าง มีเป็นเหตุผลมากกว่าความเหมือนโดยตรง เช่น ปล่องควันจากโรงงาน ที่แสดงถึงมลภาวะเป็นพิษ

ค. Symbol สัญลักษณ์ที่แปลความหมายเชื่อมโยงระหว่างตัวมันกับสิ่งที่มันบอก ความหมายที่ต้องมีการสอนการเรียนรู้ถึงจะเข้าใจ ปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพล ท่านคิดว่ามีประโยชน์อย่างไร ในการสื่อเนื้อหา และ อารมณ์ของส่วนนำภาพยนตร์

2.12 ท่านคิดว่าการนำเสนอด้วยการสื่ออารมณ์ของส่วนนำภาพยนตร์ ในแต่ละแนว ภาพยนตร์ที่เหมาะสม ควรมีลักษณะอย่างไร

ก. Positive Feeling แบบเกิดความสบายใจ

ข. Negative Feeling แบบเกิดความรู้สึกไม่สบายใจ

ค. Neutral Feeling แบบไม่เกิดความรู้สึก

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 135 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้การนำเสนอด้วยการสื่ออารมณ์

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ		
	ก	ข	ค
Action			
Adventure			
Comedy			
Crime			
Drama			
Horror			

หมายเหตุ

2.13 ท่านคิดว่าการนำเสนอด้วยการเล่าเรื่องของส่วนนำภาพยนตร์ ในแต่ละแนว ภาพยนตร์ที่เหมาะสม ควรมีลักษณะอย่างไร

ตารางที่ 137 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้เทคนิคการเปลี่ยนภาพ

การสื่อสารด้วยเสียง	แนวภาพยนตร์					
	Action	Adventure	Comedy	Crime	Drama	Horror
Cut						
Fade						
Dissolve						
Wipe						
Specialty						

3.3 ท่านคิดว่า บทบาทของผู้ชม (Audience Role) ประเภทภาพยนตร์ Action Adventure Comedy Crime Drama Horror แบบใดมีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์เหมาะสมที่สุด

ก. Objective Shot การนำเสนอภาพที่ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์ ว่าเกิดอะไร ที่ไหน

ข. Subjective Shot การนำเสนอภาพแบบดึงผู้ชมเข้าพัวพันเหตุการณ์

ค. Point of View Shot การนำเสนอภาพในรูปแบบอย่างใกล้ชิด

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 138 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการนำเสนอภาพในมุมมองบทบาทของผู้ชม

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ		
	ก	ข	ค
Action			
Adventure			
Comedy			
Crime			
Drama			
Horror			

หมายเหตุ

3.4 ท่านคิดว่าลักษณะ ขนาดของภาพ (Image size) แบบใดมีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์เหมาะสมที่สุด

- ก. Extreme Long Shot (ELS) ภาพระยะไกลมาก
 ข. Long Shot (LS) ภาพระยะไกล
 ค. Medium Shot (MS) ภาพระยะปานกลาง
 ง. Close Shot (CU) ภาพระยะใกล้

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 139 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้ขนาดของภาพ

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ			
	ก	ข	ค	ง
Action				
Adventure				
Comedy				
Crime				
Drama				
Horror				

หมายเหตุ

3.5 ท่านคิดว่าลักษณะ มุมกล้อง (Camera Angle) แบบใดมีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์เหมาะสมที่สุด

- ก. Eye Level Shot คือ การถ่ายภาพระดับสายตา
 ข. High Angle Shot คือ การถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง
 ง. Low Angle Shot คือ การถ่ายภาพจากมุมในระดับต่ำ

(คำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง สามารถเลือกลักษณะภาพได้มากกว่า 1 ลักษณะลงในช่องคำถาม)

ตารางที่ 140 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้มุมกล้อง

แนวภาพยนตร์	ลักษณะ		
	ก	ข	ค
Action			
Adventure			
Comedy			
Crime			
Drama			
Horror			

หมายเหตุ

3.6 ท่านคิดว่าลักษณะโดยรวม (Theme) ของส่วนนำภาพยนตร์ ที่ถ่ายทอดจากกล้อง หรือ Camera Movement คือ การเคลื่อนไหวของกล้องที่ถ่ายทอดจากกล้อง ประเภทภาพยนตร์ Action Adventure Comedy Crime Drama Horror ควรสื่อเนื้อหาและให้ความรู้สึกอย่างไร (อธิบายทีละประเภท)

3.7 ท่านคิดว่าลักษณะโดยรวม (Theme) ของการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบ (Motion Element) ประเภทภาพยนตร์ Action Adventure Comedy Crime Drama Horror ควรสื่อเนื้อหาและให้ความรู้สึกอย่างไร (อธิบายทีละประเภท)

ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์เทคโนโลยีการผลิต (Production Technique)

4.1 ท่านคิดว่าเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) มีประโยชน์อย่างไร ในการสื่อเนื้อหา และ อารมณ์ของส่วนนำภาพยนตร์

4.2 ท่านคิดว่าการสื่อสารด้วยเทคโนโลยีการผลิต (Production Technique) แบบใดมีผลต่อการถ่ายทอดเนื้อหาและอารมณ์ในแต่ละแนวภาพยนตร์เหมาะสมที่สุด (ใส่ตัวเลขลงในช่อง 5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ตารางที่ 141 ตารางใส่ระดับความเหมาะสมของการใช้เทคโนโลยีการผลิต

การสื่อสารด้วยเสียง	แนวภาพยนตร์					
	Action	Adventure	Comedy	Crime	Drama	Horror
2D Drawing for Animation						
2D CGI / 2D Flash Animation						
3D Stop-motion Animation						
3D CGI / 3D Animation						
Mix-Media						

4.3 ท่านคิดว่าแนวโน้มและวิวัฒนาการ การออกแบบส่วนนำภาพยนตร์ในอนาคตในแนวความคิดของท่าน

ภาคผนวก ง
ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และด้านการออกแบบ

ประวัติผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์

1. นายณัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล

ตำแหน่งปัจจุบัน : Head of Animation และผู้กำกับ บริษัท บีบอยซีจี BE-BOYD CG

ประสบการณ์ด้านภาพยนตร์: 11 ปี

วุฒิการศึกษา :

การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย ศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์
เอกนิเทศศิลป์

ผลงานเด่น :

นักวาดและออกแบบคาแรกเตอร์ให้กับการ์ตูนเรื่อง Kristin

3D เรื่องแดร์ริคูล่า ตีอก ออกอากาศทางช่อง 7

แก๊งค์จีว พาวเวอร์คิด ทางช่อง 3

หลวงพ่อกับหม้อบ้านจ๊กจั่น ทางช่อง 7

การ์ตูนที่สร้างขึ้นเฉพาะกิจเรื่อง “ไซเบอร์เกอร์” เป็นหนังตัวอย่าง 4 นาที

ผู้กำกับ แอนิเมชันขนาด (2551)

2. นายเกียรติศักดิ์ เลิศวชิรไพบุลย์

ตำแหน่งปัจจุบัน : ผู้กำกับภาพยนตร์โฆษณาและผู้กำกับมิวสิกวิดีโอ อิสระ

(Freelance Director)

ประสบการณ์ด้านภาพยนตร์ : 8 ปี

วุฒิการศึกษา :

BA . Mass Communication , Major in Advertising ,

Rangsit University , thailand

ผลงานเด่น :

Assistant director in TV.Drama at Nook- Narn company brance in Poly plus
Entertainment co.,ltd

Assistant director , Mahagan film company limited ,feature film

“ Buppah rahtree “ A film by Yuthlert Sippapak

Assistant director & casting director, Mahagan film company limited , feature
film “ Sail or fah” A film by Yuthlert Sippapak

Director , Tv.drama Programe “ Kiddy Kids” on Air Channels AD.corner
 .,cd.th, Freelance Commercial film director : Co- founder “ Thonglungphra co.,th”
 production house in Thailand.

Director TVC : Visa Credit card (Vietnam) , wall's icecream , Impact Arena ,
 nokie (Singapore)

Director Music video : “เหมือนเคย” ศิลปิน “ บอย โกศยพงษ์”

3 . นางสาวยุคนธร มิ่งมงคล

ตำแหน่งปัจจุบัน : ผู้กำกับภาพ /Director Fotography

ประสบการณ์ด้านภาพยนตร์ : 7 ปี

วุฒิการศึกษา :

การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์

ผลงานเด่น :

ภาพยนตร์ “อีติมตายแน่”

ภาพยนตร์ “บุปผาราตรี 3.1 และ บุปผาราตรี 3.2”

ภาพยนตร์ “ฝัน หวาน อาย จวบ”

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (Visual Artist)

1.นายศรัณ บุตรสาย

ตำแหน่งปัจจุบัน : Visual Artist/MV Animator

ประสบการณ์ด้านการออกแบบ : 6 ปี

วุฒิการศึกษา : การศึกษาระดับปริญญาตรี

ผลงานเด่น :

CG ภาพยนตร์ โถยเถอะเกย์

CG ภาพยนตร์ รักสามเศร้้า

CG ภาพยนตร์ หนึ่งใจเดียวกัน

CG ภาพยนตร์ เดอะก๊ิก 2

CG ภาพยนตร์ ปาฏิหารย์รักต่างพันธ์ (Sub)

CG ภาพยนตร์ บุปผาราตรี 3.1

CG ภาพยนตร์ บุปผาราตรี 2 (Sub)

CG โฆษณา แลคตาซอย
 ทีมงาน นาค อนิเมชั่น
 ทีมงาน โฆษณา สยามพารากอน
 ทีมงาน อนิเมชั่น power kids
 ทีมงาน อนิเมชั่น หลงพ้อเจ้ากับหมูบ้านจ๊กจั่น
 ทีมงาน Music เนโกะจัม

2. นายพงศธร ลิมานนท์

ตำแหน่งปัจจุบัน :

Visual Artist/Creative Director for Int2 Co.,Ltd.
 Design Director&Managing Director for BASE STUDIO Co.,Ltd.
 Co-Founder MAD House, Multimedia Art&Design School
 Lecturer for Digital Art&Media + Creative Design
 Visual Artist/Creator/Visual Jockey/Graphic Designer
 Columnist for design magazine ART4D

ประสบการณ์ด้านการออกแบบ : 8 ปี

วุฒิการศึกษา :

1999: Undergraduated: Visual Communication Art & Design Rangsit University
 2004: Post Graduated: Animation and Interactive Media, Royal Melbourne
 Institute of Technology, RMIT University Melbourne Australia.

ผลงานเด่น :

From April 2007- May2008 Editor in Chief for Display Egazine, First digital
 magazine about design in Thailand.

From April 2007- May2008 Editorial Consultant for Street Egazine, First digital
 magazine about street culture in Thailand.

From April 2007- May2008 Design Director&Managing Director / Egazine
 Co.,Ltd.

From 2006-2007 Full-time Lecturer / Rangsit University, Faculty of Fine&Apply
 Art, Visual Communication Art&Design

From 2004-2008 Design Director&Managing Director / Splimland Co., Ltd.

In 2005 Part Time Lecturer Rangsit University, Faculty of Fine&Apply Art,
Visual Communication Art&Design

In 2005 Part Time Lecturer, Assumption University, Faculty of Art,
Communication Art (Motion Graphic Design)

From 2005-2006 Columnist for Architecture&Design Magazine “art4d”.

From 2005-2006 Columnist for Music&Culture Magazine “DDT”.

From 2004-2005 Design Director&Visual Artist / Barknotbite

In 2005 part of non-commercial design group “MONKEY BURO” the
collaboration between Shy+Sonoda(Japanese Digital Artist)

From 2002-2004 Run the Thaipographica Lab, in Australia

From 2002-2004 Design Consultant for Thai Association of Victoria of Victoria
and Thai Restaurant Assosication of Victoria, Australia

From 2002-2004 Columnist for TP Newspaper Melbourne Australia.

In 2001 Creative Designer / IC Web Co., Ltd.

In 2001 Thaipographica Design Lab.

In 2001 Art Director / Creative Circle Co.,Ltd.

From 1999-2001 Graphic Designer / Pink Blue Black & Orange Color Party
Co., Ltd.

3.นายพุทธิกาญจน์ แสงวงกาญจน์

ตำแหน่งปัจจุบัน : Visual Artist/MV Animator/Director Animation

ประสบการณ์ด้านการออกแบบ : 10 ปี

วุฒิการศึกษา :

การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัย ศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์

เอกนิเทศศิลป์

ผลงานเด่น :

Presentation TG opening route BKK-OSLO

Presentation Nestcafe Proslim

Presentation SCG Opening SCG Experience Building

TVC I-healthy Q 10

TVC Free and Free

TVC Systema

TVC I-mo

4. นายเรืองฤทธิ์ สันติสุข

ตำแหน่งปัจจุบัน : Visual Artist บริษัท DuckUnit

ประสบการณ์ด้านการออกแบบ : 5 ปี

วุฒิการศึกษา :

การศึกษาระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ผลงานเด่น :

MV Animation : “Run to heaven” Artist : Suharit Siamwara

Motion Graphic : ใน งาน “Panda record Cornbeast”

Motion Graphic : Architectural mapping video projection ใน งาน ,Tiger

translate 09

Motion Graphic : TV Commercial for TRUE SPORT

Motion Graphic installation : My-ya-rab installation view : exhibiting at Bangkok

Art & Cultural Centre

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – สกุล	นายวิเชียร กิจรัตน์นา
ที่อยู่	99/116 ม.รุ่งอรุณเพลส ซ.อัจริยะพัฒนา ต.ศาลากลาง อ.บางกรวย จ.นนทบุรี 11130
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวัดดุสิตาราม กรุงเทพฯ
พ.ศ. 2547	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชา วิทยาศาสตร์ โปรแกรมวิชาฟิสิกส์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ. 2552	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2547	พนักงานบริษัท Team Tec Co., Ltd. ตำแหน่ง Graphic Designer
พ.ศ. 2548	พนักงานบริษัท 35 Line Innovation Co., Ltd. ตำแหน่ง Art director / Event & Exhibition
พ.ศ. 2549	พนักงานบริษัท Mainstream Co., Ltd ตำแหน่ง Art director / Event & Exhibition
พ.ศ. 2551	วิทยากรโครงการฝึกอบรม การใช้โปรแกรม 3D max มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ศาลายา
ปัจจุบัน	นักออกแบบอิสระ ด้าน Event Organizer /Exhibition