

การออกแบบเรขาคณิตสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆโดยใช้โทโปกราฟีเป็นองค์ประกอบหลัก



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ ภาควิชา นฤมิตรศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2557
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

GRAPHIC DESIGN FOR THAI FILM GENRES BY USING TYPOGRAPHY AS
A PRINCIPLE ELEMENT

Mr. Abhisit Purasachit



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Fine and Applied Arts Program in Creative Arts

Department of Creative Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ
	โดยใช้ไทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลัก
โดย	นายอภิสิทธิ์ ปุระสาชิต
สาขาวิชา	นฤมิตศิลป์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

.....คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต)

อภิสิทธิ์ ปุระสาชิต : การออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆโดยใช้ไทโปกราฟฟีเป็นองค์ประกอบหลัก (GRAPHIC DESIGN FOR THAI FILM GENRES BY USING TYPOGRAPHY AS A PRINCIPLE ELEMENT) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: รศ. อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, หน้า.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อหาแบบตัวอักษร (Typefaces) สี (Colors) ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ในการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

วิธีการวิจัยใช้การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตระกูลภาพยนตร์ไทยโดยการออกแบบสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยพบว่าสามารถแบ่งได้ 17 ตระกูล จากนั้นนำตระกูลภาพยนตร์ไทยเหล่านี้เป็นตัวแปรต้นเพื่อหาแบบตัวอักษร สี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบโดยใช้เครื่องมือในการวิจัย คือ แบบสอบถามเชิงคุณภาพ 2 ขั้นตอน โดยขั้นตอนที่ 1 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตอบเพื่อหาแบบตัวอักษรที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล ขั้นตอนที่ 2 ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตอบแบบเพื่อหาสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบ โดยได้นำแนวโน้มเรขศิลป์ซึ่งมีทั้งสิ้น 13 แนวโน้มมาใช้เป็นตัวแทนขององค์ประกอบและหลักการทางเรขศิลป์ โดยในขั้นตอนนี้แบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการทำโฟกัสกรุปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อคัดกรองตัวเลือกแนวโน้มเรขศิลป์ จากนั้นจึงนำตัวเลือกเหล่านั้นไปสร้างเป็นแบบสอบถามเพื่อถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอีกชุดเพื่อระบุแนวโน้มเรขศิลป์ที่เหมาะสมที่สุด และนำผลลัพธ์มาวิเคราะห์แยกเป็นองค์ประกอบสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบในขั้นสุดท้าย

สรุปผลการวิจัย ในส่วนของแบบตัวอักษร ผลที่ได้แตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไทย ยกเว้นภาพยนตร์ผจญภัย ภาพยนตร์ตลกพระ และภาพยนตร์ตลกเสียดสีที่ได้ผลที่ไม่ดีที่สุดแต่ก็สามารถนำไปใช้งานได้ ส่วนสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบได้ผลตรงกันในหลายตระกูล ได้แก่ ภาพยนตร์ผจญภัย ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม และภาพยนตร์สยองขวัญ ได้ผลตรงกัน ภาพยนตร์สัตว์ ภาพยนตร์เด็ก ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน และภาพยนตร์ตลกเสียดสี ได้ผลตรงกัน ในขณะที่ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ตลกผี และภาพยนตร์ตลกพระได้ผลที่ไม่ดีที่สุดแต่ก็สามารถนำไปใช้งานได้

ภาควิชา นฤมิตศิลป์

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา นฤมิตศิลป์

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

ปีการศึกษา 2557

5586736335 : MAJOR CREATIVE ARTS

KEYWORDS: THAI FILM GENRES / GRAPHIC MOVEMENTS / TYPEFACES / COLORS / IMAGES / DESIGN TECHNIQUES

ABHISIT PURASACHIT: GRAPHIC DESIGN FOR THAI FILM GENRES BY USING TYPOGRAPHY AS A PRINCIPLE ELEMENT. ADVISOR: ASSOC. PROF. ARAYA SRIKANLAYANABUTH, pp.

An objective of this research is to find the use of typefaces, colors, images and design techniques for Thai film genres.

This research follows a series of steps starting with collecting informations of Thai film genres by using questionnaire and interviewing with Thai film experts, the result is Thai film can be divided into 17 genres. Then use these Thai film genres as independent variables to find typefaces, colors, images and design techniques by using 2 step-qualitative questionnaires. The first step, graphic design experts response to the questionnaire to find typefaces that suit to Thai film genres. The second step, graphic design experts response to the questionnaire to find colors, images and design techniques by using 13 graphic movements represent as graphic design elements and principles. In this step divided into 2 parts, the first part is focus group interviewing with graphic design experts to screen unsuitable graphic movements out. the second part is making another questionnaire by using the result from the first part and response by graphic design experts to find the most suitable graphic movements for each Thai film genre and analyse into colors, images and design techniques in the final step.

The conclusion of this research : the results of typefaces is clearly different in each Thai film genre except adventure film, monk comedy and satire that there is no best result but secondary one is applicable. The results of colors, images and design techniques are the same in several Thai film genres such as adventure film, social problem and horror/ghost film suit with expressionism, animal film, children's film, parody and satire suit with post-modern. As melodrama, romance film, ghost comedy and monk comedy there is no best result but secondary one is applicable.

Department: Creative Arts

Student's Signature

Field of Study: Creative Arts

Advisor's Signature

Academic Year: 2014

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ คงไม่สามารถสำเร็จสมบูรณ์ได้หากปราศจากความอนุเคราะห์จากบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งผู้วิจัยถือเป็นผู้มีพระคุณเป็นอย่างมาก ได้แก่

ขอขอบพระคุณ รศ. อารยะ ศรีกัลยาณบุตร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก อาจารย์ที่ผู้วิจัยยึดถือเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต และตั้งใจว่าจะมีโอกาสมอบความรู้ให้ลูกศิษย์ได้แบบที่โอ.ใหญ่ได้มอบให้มาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณ รศ. เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา ประธานกรรมการ อาจารย์ผู้เปรียบเสมือนแม่อีกคนของผู้วิจัย ที่นอกจากจะมอบความรู้ในเชิงวิชาการที่สามารถนำไปต่อยอดได้อีกมากมายแล้ว ท่านยังมอบความเอ็นดูแนะนำวิธีการดำเนินชีวิตให้ลูกศิษย์อีกด้วย

ขอขอบพระคุณ ดร. เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย ที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจสอบและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ประจำภาควิชาคณิตศิลป์ทุกท่านที่มอบความรู้และคำแนะนำอันมีค่าตลอดเวลาที่ศึกษาอยู่

ขอขอบพระคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหลายที่สละเวลาอันมีค่าในการทำแบบสอบถามที่ยุ่งยากซับซ้อน ได้แก่ อ.กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ผศ.ดร.น้ำฝน อัสวเมฆิน อ.กิตติ คล้ายเอม อ.ปณต ทองประเสริฐ อ.พุทธพร รัตน์นราทร อ.พรยศ มณีโชติปิติ อ.นุสรรา พงษ์เพียรสกุล อ.นิวัฒน์ กันตะโอภาส อ.ปวรงค์ บุญช่วย อ.สถาพร คงคติธรรม คุณพงศ์เทพ อนุรัตน์ คุณพิชชากร วรสิทธิกร และคุณคณิน แดงเกตุ

ขอบคุณปรีนซ์ เอ้ มิน ทอม และเพื่อนๆ MFA รุ่น 10 ทุกคน สำหรับกำลังใจและความรื่นเริงในชีวิต

ขอบคุณจำ สำหรับกำลังใจที่มีให้ตลอดเวลา

และสุดท้ายขอบคุณครอบครัว อาม่า เฮียอ๊อด เจ้เล็ก เจ้หมู เจ้โต น้องอาย และพีธี ที่คอยสนับสนุนและเข้าใจในทุกเรื่อง

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	1
สารบัญภาพ	7
บทที่ 1 บทนำ.....	15
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	15
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย	27
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	27
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	27
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	30
1.6 นิยามคำศัพท์.....	30
บทที่ 2 วรรณกรรม ทฤษฎีแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	31
2.1 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์.....	31
2.1.1 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ตะวันตก	31
2.1.2 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ไทย	34
2.2 รูปแบบเรขศิลป์	37
2.3 ทฤษฎีองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์	51
2.3.1 ตัวอักษร (Type)	51
2.3.1.1 องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร 2550)....	51
2.3.1.2 องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษรภาษาไทย.....	61

2.3.2 สี (Colors)	81
2.3.3 ลักษณะภาพ (Images).....	88
2.3.4 เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)	90
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	100
3.1 ขั้นตอนการหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย	102
3.2 ขั้นตอนการหาแบบตัวอักษรไทยสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ	105
3.3 ขั้นตอนการหาหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ	109
3.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และ เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)	110
3.5 สรุปผลการวิจัย	111
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
4.1 การวิเคราะห์หาวิธีแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย.....	112
4.2 การวิเคราะห์หาแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล	113
4.3 การวิเคราะห์หารูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล.....	123
4.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และ เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)	145
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	152
5.1 สรุปผลการวิจัย	152
5.1.1 หลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย.....	152
5.1.2 องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ	153
5.2 อภิปรายผล	164
5.3 ข้อเสนอแนะ	164
บทที่ 6 การออกแบบ	165
.....	184

รายการอ้างอิง	184
ภาคผนวก ก.....	187
ภาคผนวก ข.....	194
ภาคผนวก ค.....	213
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	250



สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบส่วนประกอบในภาพยนตร์ต่างตระกูล.....	32
ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย.....	114
ตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์.....	114
ตารางที่ 4 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก.....	115
ตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม.....	115
ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน.....	115
ตารางที่ 7 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี.....	116
ตารางที่ 8 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์.....	117
ตารางที่ 9 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ศิลปะป้องกันตัว.....	117
ตารางที่ 10 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต.....	118
ตารางที่ 11 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก.....	119
ตารางที่ 12 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม....	119
ตารางที่ 13 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี.....	120
ตารางที่ 14 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี.....	121
ตารางที่ 15 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ.....	121
ตารางที่ 16 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน.....	121
ตารางที่ 17 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก.....	122
ตารางที่ 18 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี.....	122
ตารางที่ 19 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขาคณิตที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย.....	123
ตารางที่ 20 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขาคณิตที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์.....	124
ตารางที่ 21 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขาคณิตที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก.....	125
ตารางที่ 22 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขาคณิตที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม ...	126

ตารางที่ 23 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวน สอบสวน	127
ตารางที่ 24 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี.....	128
ตารางที่ 25 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์..	128
ตารางที่ 26 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะ ป้องกันตัว.....	129
ตารางที่ 27 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต	130
ตารางที่ 28 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก	131
ตารางที่ 29 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหา สังคม.....	132
ตารางที่ 30 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/ หนังผี	132
ตารางที่ 31 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี	133
ตารางที่ 32 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ	134
ตารางที่ 33 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน....	135
ตารางที่ 34 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก	136
ตารางที่ 35 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี	137
ตารางที่ 36 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย	137
ตารางที่ 37 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์.....	138
ตารางที่ 38 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก	138
ตารางที่ 39 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม	139
ตารางที่ 40 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน	139
ตารางที่ 41 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี	140
ตารางที่ 42 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์	140

ตารางที่ 43 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว.....	141
ตารางที่ 44 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต.....	141
ตารางที่ 45 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก	141
ตารางที่ 46 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม	142
ตารางที่ 47 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี	142
ตารางที่ 48 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี	143
ตารางที่ 49 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ	143
ตารางที่ 50 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน	144
ตารางที่ 51 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก	144
ตารางที่ 52 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี.....	145
ตารางที่ 53 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Victorian.....	146
ตารางที่ 54 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Arts and Crafts	146
ตารางที่ 55 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Art Nouveau	147
ตารางที่ 56 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Early Modern.....	147
ตารางที่ 57 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Expressionism	147
ตารางที่ 58 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Modern	148
ตารางที่ 59 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Art Deco.....	148
ตารางที่ 60 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Dada	149
ตารางที่ 61 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Heroic Realism.....	149

ตารางที่ 62 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Late Modern.....	150
ตารางที่ 63 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Post-modern	150
ตารางที่ 64 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Digital.....	150
ตารางที่ 65 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ New Century	151
ตารางที่ 66 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ผจญภัย	153
ตารางที่ 67 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สัตว์	154
ตารางที่ 68 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์เด็ก	154
ตารางที่ 69 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์อาชญากรรม...	155
ตารางที่ 70 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน	156
ตารางที่ 71 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์แฟนตาซี.....	157
ตารางที่ 72 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ .	158
ตารางที่ 73 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว.....	158
ตารางที่ 74 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ชีวิต	159
ตารางที่ 75 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์รัก.....	160
ตารางที่ 76 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม.....	160
ตารางที่ 77 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังสือ	161
ตารางที่ 78 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกผี.....	161
ตารางที่ 79 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกพระ	162
ตารางที่ 80 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน ...	162

ตารางที่ 81	สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกรัก.....	163
ตารางที่ 82	สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกเสียดสี	163





สารบัญภาพ

ภาพที่ 1	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Gigi (1958)	18
ภาพที่ 2	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Man with The Golden Arm (1955)	18
ภาพที่ 3	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง SOS Titanic (1958)	18
ภาพที่ 4	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Zabriskie Point (1969)	19
ภาพที่ 5	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Cet obscur objet du desir (1977)	19
ภาพที่ 6	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Permanent Vacation (1982)	19
ภาพที่ 7	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Mujeres al borde de un ataque de nervios (1987)	20
ภาพที่ 8	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Lost Highway (1997)	20
ภาพที่ 9	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Fargo (1996)	20
ภาพที่ 10	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง สันติ-วีณา (2497)	21
ภาพที่ 11	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ข้าวฟ้าดินสลาย (2498)	21
ภาพที่ 12	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง อินทรีทอง (2513)	22
ภาพที่ 13	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ชู (2515)	22
ภาพที่ 14	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง นางนวล (2530)	22
ภาพที่ 15	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ปีหนึ่ง...เพื่อนกัน และวันอัศจรรย์ของผม (2536)	23
ภาพที่ 16	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง องค์กรบาก (2546)	23
ภาพที่ 17	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน (2546)	23
ภาพที่ 18	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ปืนใหญ่จอมสลัด (2551)	24
ภาพที่ 19	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Love in The Afternoon (1957)	24
ภาพที่ 20	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963)	25
ภาพที่ 21	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Week-End (1967)	25
ภาพที่ 22	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Mystery Train (1989)	25

ภาพที่ 23	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Malcolm X (1993).....	26
ภาพที่ 24	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Idiots (1998)	26
ภาพที่ 25	ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence (2001).....	26
ภาพที่ 26	Designer unknown. Sutton’s Compound Cream of Ammonia. Advertisement, 1907	38
ภาพที่ 27	Designer unknown. Boltonian Under-vest. Advertisement, 1888	38
ภาพที่ 28	Designer unknown. Harper’s Magazine. Magazine cover, December 1883....	38
ภาพที่ 29	William Morris. The Canterbury Tales. Page, published by Kelmscott Press, 1896	39
ภาพที่ 30	William Morris. The Woodpecker. Tapestry, 1885.....	39
ภาพที่ 31	Gustav Stickley. The Craftsman. Magazine cover, 1901.....	40
ภาพที่ 32	Henri de Toulouse-Lautrec. Reine de Joie. Poster, 1892	40
ภาพที่ 33	Alphonse Mucha. Bieres de la Meuse. Poster, 1897	40
ภาพที่ 34	Koloman Moser. Ver Sacrum. Magazine cover, 1899	41
ภาพที่ 35	Robert Hardmeier. Waschanstalt Zurich AG. Poster for a laundry firm, 1905.....	41
ภาพที่ 36	Ludwig Hohlwein. Hermann Scherrer. Poster, 1907	41
ภาพที่ 37	Lucian Bernhard. Adler Typewriter. Poster, 1908.....	42
ภาพที่ 38	Emil Nolde. Der Anbruch (A New Beginning). Cover with woodcut illustration from a publication edited by Otto Schneider and J. B. Neumann in Berlin, January 1919	42
ภาพที่ 39	Max Pechstein. An Alle Kunstler! (To All Artists!). Poster, 1919.....	42
ภาพที่ 40	Otto Dix. Der Krieg. Book cover, c. 1918	43
ภาพที่ 41	El Lissitzky. Beat the Whites with the Red Wedge. Poster, 1920.....	43

ภาพที่ 42 Alexander Rodchenko. Poster advertising Leningrad Publishing House, 1925.....	43
ภาพที่ 43 Georgy and Vladimir Stenberg. Charles Ray in the Movie Punch. Poster, c. 1928.....	44
ภาพที่ 44 Eduardo Benito. Vogue, Magazine cover, May 1, 1926	44
ภาพที่ 45 A. M. Cassandre. L’Intransigeant. Poster for the newspaper, 1925	44
ภาพที่ 46 Kaspar Ernst Graf. Grand Prix Suisse, Automobile, Berne. Poster, 1934.....	45
ภาพที่ 47 Kurt Schwitters and Theo van Doesburg. Kleine Dada Soiree. Poster for Dada event, 1922.....	45
ภาพที่ 48 John Heartfield. AIZ (Workers’ Illustrated Times). Photomontage cover, c. 1930.....	45
ภาพที่ 49 John Heartfield. Petroleum. Jacket for book by Upton Sinclair, 1927	46
ภาพที่ 50 Designer unknown. To Have and to Hold. Propaganda poster for U.S. war bonds, 1944	46
ภาพที่ 51 Designer unknown. Resolutely Support the Anti-imperialist Struggles of the People of Asia, Africa and Latin America. Political poster, 1960.....	46
ภาพที่ 52 Designer unknown. Win a Good Harvest-Increase Grain Production. Chinese poster printed at Shanghai People’s Publishing House, 1973.....	47
ภาพที่ 53 Lou Dorfsman. The Rocket’s Red Glare, Advertisement for CBS television, appearing in The New York Times, 1962.....	47
ภาพที่ 54 Gene Federico. Woman’s Day. Advertisement for the magazine, 1953.....	47
ภาพที่ 55 Saul Bass. Anatomy of a Murder. Movie poster, 1959	48
ภาพที่ 56 Art Chantry. Give Peace a Dance. Poster, 1987	48
ภาพที่ 57 Designer unknown. Fiorucci. Poster, date unknown.....	48
ภาพที่ 58 Christopher Garland. Boraxx. Newspaper cover, 1981	49

ภาพที่ 59 Jeffrey Keaton (creative director), Christopher Davis (art director/designer). MTV Unplugged. Book cover and interior design, 1995	49
ภาพที่ 60 Martin Venezky (designer), U-cef Hanjani (art director), Robert Olding (photographer), Bob Rickert (copywriter). NXCH: (888) 48 YOUTH. Posters for a needle exchange, 2000	49
ภาพที่ 61 Stefan Sagmeister (designer), Martin Woodtli (cut lettering), Sagmeister. Poster for designer's lecture, 1999	50
ภาพที่ 62 Gregg Kulick, designer. Seven Days of Peter Crumb. Paperback cover, Harper Perennial, 2007	50
ภาพที่ 63 Shepard Fairey, designer. OBEY. Vinyl sticker, c. 1990s	50
ภาพที่ 64 Alex Trochur, designer and letterer. This Is Illustration. Varoom magazine cover, 2009	51
ภาพที่ 65 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นลำตัว.....	51
ภาพที่ 66 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า แขน	52
ภาพที่ 67 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ขา	52
ภาพที่ 68 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ปลายแหลมบน.....	52
ภาพที่ 69 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เซอร์ฟ	52
ภาพที่ 70 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหางบน	53
ภาพที่ 71 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า แอ่ง	53
ภาพที่ 72 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ครอส บาร์	53
ภาพที่ 73 เส้นสำคัญต่างๆ ที่แสดงโครงสร้างตัวพิมพ์	54
ภาพที่ 74 ตัวอย่างสกุลตัวพิมพ์ ชื่อ Mariad Pro ที่มีตัวพิมพ์หลายๆ ลักษณะ	55
ภาพที่ 75 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ	55
ภาพที่ 76 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวเขียน.....	56
ภาพที่ 77 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอร์ฟ โอลด์ สไตล์	56

ภาพที่ 78 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอร์ฟ ทรานสิชันแนล	57
ภาพที่ 79 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอร์ฟ สแควร์เซอร์ฟ	57
ภาพที่ 80 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอร์ฟ โมเดิร์น.....	57
ภาพที่ 81 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบแซนส์ เซอร์ฟ	58
ภาพที่ 82 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง.....	58
ภาพที่ 83 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโอลด์สไต์ล	59
ภาพที่ 84 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบทรานสิชันแนล	59
ภาพที่ 85 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโมเดิร์นหรือโดตัน.....	59
ภาพที่ 86 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบสแลบเซอร์ฟหรืออียิปเทียน.....	60
ภาพที่ 87 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโกรเทสค์หรือโกธิค	60
ภาพที่ 88 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบจีโอเมทริก.....	60
ภาพที่ 89 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบฮิวแมนิสต์	61
ภาพที่ 90 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบนีโอโกรเทสค์.....	61
ภาพที่ 91 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นตั้ง	62
ภาพที่ 92 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นตั้ง	62
ภาพที่ 93 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นเดี่ยว.....	62
ภาพที่ 94 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหน้า	63
ภาพที่ 95 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหลัง.....	63
ภาพที่ 96 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นกลาง	63
ภาพที่ 97 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นบน	64
ภาพที่ 98 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นล่าง.....	64
ภาพที่ 99 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นทแยง.....	65
ภาพที่ 100 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นซ้อน	65
ภาพที่ 101 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า หัวตัวอักษร	66

ภาพที่ 102 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ขมวด	66
ภาพที่ 103 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า หาง	67
ภาพที่ 104 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เเชิง	67
ภาพที่ 105 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า จะงอย.....	67
ภาพที่ 106 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า กิ่ง	68
ภาพที่ 107 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ไล่.....	68
ภาพที่ 108 ชื่อส่วนต่างๆ ของตัวพิมพ์ไทย	68
ภาพที่ 109 รูปตัวอักษร ก-จ	69
ภาพที่ 110 รูปตัวอักษร ฉ-ฐ	70
ภาพที่ 111 รูปตัวอักษร ท-ธ	71
ภาพที่ 112 รูปตัวอักษร น-ภ.....	72
ภาพที่ 113 รูปตัวอักษร ม-ส	73
ภาพที่ 114 รูปตัวอักษร ห-ฎ.....	74
ภาพที่ 115 รูปตัวอักษร อะ-ฮือ.....	75
ภาพที่ 116 รูปตัวอักษร อุ-ไม้เอก.....	76
ภาพที่ 117 รูปตัวอักษร ไม้โท-๒	77
ภาพที่ 118 รูปตัวอักษร ๓-.....	78
ภาพที่ 119 รูปตัวอักษร , - ๑	79
ภาพที่ 120 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวอาลักษณ์.....	80
ภาพที่ 121 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเขียน.....	80
ภาพที่ 122 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบมีหัว	80
ภาพที่ 123 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาด.....	81
ภาพที่ 124 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง.....	81
ภาพที่ 125 ชุดสี่รูปแบบวิคตอเรียน	81

ภาพที่ 126 ชุดสีรูปแบบอาร์ตสแอนด์กราฟท์ส	82
ภาพที่ 127 ชุดสีรูปแบบอาร์ตดูโอ	82
ภาพที่ 128 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์นช่วงต้น.....	83
ภาพที่ 129 ชุดสีรูปแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสซึม.....	83
ภาพที่ 130 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์น.....	84
ภาพที่ 131 ชุดสีรูปแบบอาร์ต เดโค	84
ภาพที่ 132 ชุดสีรูปแบบดาด้า.....	85
ภาพที่ 133 ชุดสีรูปแบบฮีโรอิค เรียลลิสซึม.....	85
ภาพที่ 134 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์นช่วงปลาย	86
ภาพที่ 135 ชุดสีรูปแบบหลังโมเดิร์น	86
ภาพที่ 136 ชุดสีรูปแบบดิจิทัล	87
ภาพที่ 137 ชุดสีรูปแบบศตวรรษใหม่.....	87
ภาพที่ 138 ภาพสัญลักษณ์ (Notation).....	88
ภาพที่ 139 ภาพตัดทอน (A pictograph).....	88
ภาพที่ 140 ภาพเงา (The silhouette).....	89
ภาพที่ 141 ภาพวาดเค้าโครง (A contour drawing).....	89
ภาพที่ 142 ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone).....	89
ภาพที่ 143 ภาพเสมือนจริง (Represntation)	90
ภาพที่ 144 เทคนิคการออกแบบแบบเสถียรภาพ - ไร้เสถียรภาพ.....	90
ภาพที่ 145 เทคนิคการออกแบบแบบสมมาตร - อสมมาตร	91
ภาพที่ 146 เทคนิคการออกแบบแบบปกติ - ไม่ปกติ	91
ภาพที่ 147 เทคนิคการออกแบบแบบเรียบง่าย - ซับซ้อน	92
ภาพที่ 148 เทคนิคการออกแบบแบบเอกภาพ - แยกแยก	92
ภาพที่ 149 เทคนิคการออกแบบแบบประหยัด - ฟุ่มเฟือย.....	93

ภาพที่ 150	เทคนิคการออกแบบแบบเล็กกว่าความจริง – ใหญ่กว่าความจริง	93
ภาพที่ 151	เทคนิคการออกแบบแบบคาดเดาได้ – อิสระ.....	94
ภาพที่ 152	เทคนิคการออกแบบแบบเคลื่อนไหว – หยุดนิ่ง.....	94
ภาพที่ 153	เทคนิคการออกแบบแบบแอบแฝง – ชัดแจ้ง.....	95
ภาพที่ 154	เทคนิคการออกแบบแบบเป็นกลาง – เน้น	95
ภาพที่ 155	เทคนิคการออกแบบแบบโปร่งใส – ทึบ.....	96
ภาพที่ 156	เทคนิคการออกแบบแบบคงที่ – แปรเปลี่ยน.....	96
ภาพที่ 157	เทคนิคการออกแบบแบบถูกเทียบ – บิดเบือน	97
ภาพที่ 158	เทคนิคการออกแบบแบบแบนราบ – ลึก.....	97
ภาพที่ 159	เทคนิคการออกแบบแบบโดดเดี่ยว – คู่.....	98
ภาพที่ 160	เทคนิคการออกแบบแบบลำดับ – กระจาย.....	98
ภาพที่ 161	เทคนิคการออกแบบแบบชัดเจน – พร่ามัว.....	99
ภาพที่ 162	เทคนิคการออกแบบแบบซ้ำ – ตอน.....	99
ภาพที่ 163	ผังขั้นตอนดำเนินการวิจัย	101
ภาพที่ 164	งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “ฆาตกรรมรำลึก”	169
ภาพที่ 165	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “ฆาตกรรมรำลึก” (1/2).....	170
ภาพที่ 166	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “ฆาตกรรมรำลึก” (2/2).....	171
ภาพที่ 167	งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ผี ปีศาจ”	175
ภาพที่ 168	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ผี ปีศาจ” (1/2)	176
ภาพที่ 169	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ผี ปีศาจ” (2/2)	177
ภาพที่ 170	งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ”	181
ภาพที่ 171	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ” (1/2).....	182
ภาพที่ 172	งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ” (2/2).....	183

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ผู้ชมภาพยนตร์มีทุกเพศทุกวัย และแม้ว่าจะมีอายุเพียงร้อยปีเศษ ซึ่งถือว่าค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับศาสตร์แขนงอื่น แต่ก็มิมีวิวัฒนาการที่รวดเร็ว เกิดการเปลี่ยนแปลงมากมาย ซึ่งความสำคัญของภาพยนตร์นั้นมีอยู่หลายแง่มุม ในด้านเศรษฐกิจ จากที่เคยเป็นเพียงของเล่นอย่างหนึ่งราคาไม่กี่สตางค์ จนกลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ต้องลงทุนนับล้านเหรียญอเมริกัน ในด้านสถานะหรือคุณค่าที่สังคมยอมรับ จากที่เคยเป็นสิ่งบันเทิงไร้ราคาถูกที่ลูกค้าส่วนใหญ่เป็นกรรมกรเหมืองแร่ในเมืองพิตสเบิร์กของสหรัฐฯ กลายเป็นงานศิลปะที่ประณีต ละเอียดอ่อนซึ่งชนทุกชั้นชื่นชอบ ในด้านการสื่อสาร ภาพยนตร์เป็นสื่อสากลที่คนทุกชาติเข้าใจได้ และมีอิทธิพลยิ่งในการสร้างหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติและค่านิยมของกลุ่มคน (เขาวนนท์ เชษฐรัตน์ 2534)

วิวัฒนาการของภาพยนตร์เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาร้อยปีที่ผ่านมา ในยุคบุกเบิก (ค.ศ. 1815-1895) ภาพยนตร์เป็นเพียงประดิษฐกรรมที่เกิดจากการทดลองของ Thomas Alva Edison และพี่น้อง Lumiere มีลักษณะเป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหวในชีวิตประจำวันเท่านั้น จนกระทั่งเข้าสู่ยุคหนังเงียบ (ค.ศ. 1908-1928) ที่เริ่มมีการผูกเรื่องราวให้เกิดความน่าสนใจ ก่อนจะพัฒนาเป็นภาพยนตร์ที่มีเสียง (ค.ศ. 1928-1945) (เขาวนนท์ เชษฐรัตน์ 2534) จนปัจจุบันที่ความคาดหวังของผู้ชมอยู่ในระดับสูง ภาพยนตร์ได้พัฒนารูปแบบเรื่องราวจนมีความหลากหลายซับซ้อนกว่าในช่วงเริ่มต้นเป็นอย่างมาก ในการที่จะรองรับกับความคาดหวังของผู้ชมวงกว้างนี้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ใช้เครื่องมือชิ้นหนึ่งช่วยจัดแบ่งภาพยนตร์ออกเป็นประเภทต่างๆ เครื่องมือชิ้นนี้คือ ตระกูลภาพยนตร์ (Film genres)

“ตระกูล” เป็นสิ่งที่มีการศึกษากันมาอย่างยาวนานตั้งแต่อดีตในยุคของอริสโตเติล โดยใช้จำแนกบทกวีและละครเป็นแนวทางต่างๆ สำหรับภาพยนตร์แล้ว การจำแนกออกเป็นตระกูลเพื่อสร้างความคุ้นเคยสำหรับคนดู อย่างน้อยในเบื้องต้นก็จะใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการที่จะหาข้อสรุปสั้นๆ ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร ซึ่งการจำแนกตระกูลภาพยนตร์จะยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าวได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่อง และแก่นเรื่อง (กฤษดา เกิดดี 2541)

นักวิชาการภาพยนตร์ตะวันตกหลายคนได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์แตกต่างกันไป เช่น หนังสือ Film art : an introduction ได้แบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 3 ตระกูล (David Bordwell and Kristin Thompson 2001) ได้แก่

1. ภาพยนตร์ตะวันตก (The Western)
2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (The Horror Film)
3. ภาพยนตร์เพลง (The Musical)

Tim Dirks ได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ออกเป็น 11 ตระกูล (Tim Dirks) ได้แก่

1. ภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action Films)
2. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Films)
3. ภาพยนตร์ตลก (Comedy Films)
4. ภาพยนตร์อาชญากรรมและแก๊งสเตอร์ (Crime & Gangster Films)
5. ภาพยนตร์ชีวิต (Drama Films)
6. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Epic/Historical Films)
7. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Films)
8. ภาพยนตร์เพลง (Musicals (Dance) Films)
9. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Films)
10. ภาพยนตร์สงครามและต่อต้านสงคราม (War (Anti-War) Films)
11. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Westerns)

หนังสือ The Art of Watching Films ได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ออกเป็น 8 ตระกูล (Dennis Petrie and Joe Boggs 2008) ได้แก่

1. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)
2. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film)
3. ภาพยนตร์ฟิล์มนัวร์ (Film Noir)
4. ภาพยนตร์สงคราม (War Films)
5. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Films)
6. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy Films)
7. ภาพยนตร์ตลกแบบพ้อแ่งแ่มงอน (Screwball Comedies)
8. ภาพยนตร์เพลง (Film Musicals)

ในขณะที่หนังสือประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ประเภทสำคัญ ได้แบ่งประเภทภาพยนตร์ออกเป็น 10 ประเภท (กฤษดา เกิดดี 2541) ได้แก่

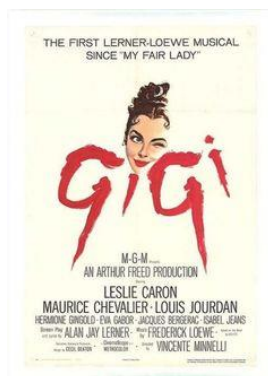
1. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy)
2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film)
3. ภาพยนตร์ผจญภัย (The Adventure Film)
4. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)
5. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film)
6. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir)
7. ภาพยนตร์เพลง (The Musical)
8. ภาพยนตร์ตลก (Comedy)
9. ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film)
10. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film) เป็นต้น

จะเห็นว่าแม้ในแวดวงนักวิชาการภาพยนตร์ตะวันตกด้วยกัน ก็ยังมีการแบ่งประเภทแตกต่างกัน เนื่องจากความซับซ้อนของรูปแบบภาพยนตร์ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่องเรื่อยมา จนยากจะจำแนกได้ชัดเจน

สำหรับภาพยนตร์ไทย มีงานวิจัยหลายชิ้นในอดีตที่กล่าวถึงการแบ่งภาพยนตร์ไทยออกเป็นประเภทต่างๆ โดยอ้างอิงจากทฤษฎีประเภทภาพยนตร์ของตะวันตก อย่างไรก็ตามมักเป็นการพูดถึงในลักษณะภาพรวมหรือเลือกศึกษาเฉพาะบางช่วงเวลาของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย ยังไม่มีงานวิจัยชิ้นใดที่ให้ภาพรวมของประเภทภาพยนตร์ไทยได้ครอบคลุมครบถ้วน อีกทั้งไม่สามารถนำทฤษฎีประเภทภาพยนตร์แบบตะวันตกมาใช้กับภาพยนตร์ไทยได้โดยตรง เช่น ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก หรือ ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย เป็นต้น ซึ่งวิธีการแบ่งประเภทภาพยนตร์ไทยเป็นประเด็นแรกในงานวิจัยชิ้นนี้ให้ความสนใจ

ในส่วนของการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์จะปรากฏอยู่ในส่วนของสื่อประชาสัมพันธ์ ได้แก่ ใบปิดภาพยนตร์ที่ถือเป็นสื่อหลักในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ บิลบอร์ด ตัวอย่างภาพยนตร์ และสินค้าส่งเสริมการขายต่างๆ สำหรับใบปิดภาพยนตร์นั้นมีวิวัฒนาการไม่ต่างจากตัวภาพยนตร์เอง โดยในยุคเริ่มแรกมีลักษณะเป็นภาพวาดมือเป็นภาพนิ่งที่นำมาจากฉากในภาพยนตร์ ต่อมาเริ่มมีการทดลองใช้ไทโปกราฟิมากขึ้น กระทั่งยุค 1950s งานออกแบบของ Saul Bass ได้สร้างแนวทางเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ที่แตกต่างไปจากเดิม (Jennifer Bass and Pat Kirkham 2011) ในขณะที่งานออกแบบในยุโรปก็สร้างรูปแบบนามธรรมของตนเองขึ้น จวบจนเข้าสู่ยุคปัจจุบันที่รูปแบบใบปิดภาพยนตร์จากสหรัฐอเมริกา มีรูปแบบค่อนข้างตายตัว คือมีการใช้ภาพถ่าย

นักแสดงบูเต๋มไบปิด และใช้ไทโปกราฟีช่วยเสริมเป็นคำโปรยและชื่อเรื่อง แต่ก็มีงานออกแบบหลายชิ้นที่ทดลองใช้องค์ประกอบอื่นเพื่อให้เกิดความแปลกตา (Emily King 2003)



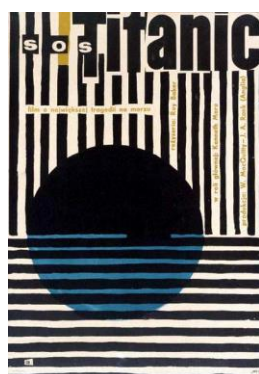
ภาพที่ 1 ไบปิดภาพยนตร์เรื่อง Gigi (1958)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



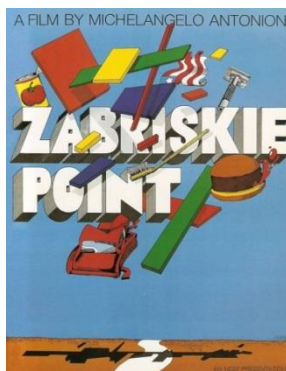
ภาพที่ 2 ไบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Man with The Golden Arm (1955)

ที่มา : Saul Bass A Life in Film & Design: Jennifer Bass และ Pat Kirkham, 2011



ภาพที่ 3 ไบปิดภาพยนตร์เรื่อง SOS Titanic (1958)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



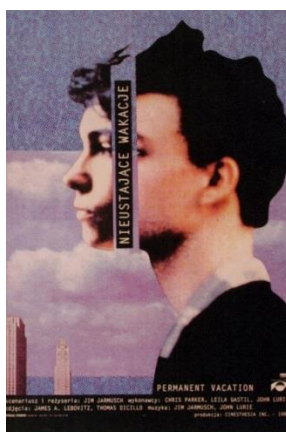
ภาพที่ 4 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Zabriskie Point (1969)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Slinet to Art House: Emily King, 2003



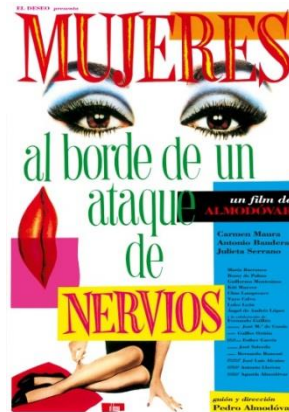
ภาพที่ 5 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Cet obscur objet du desir (1977)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003

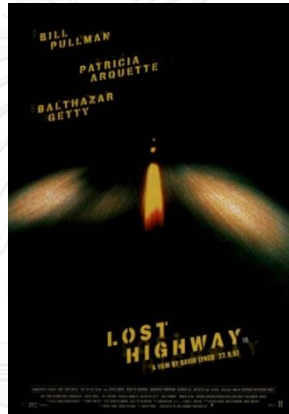


ภาพที่ 6 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Permanent Vacation (1982)

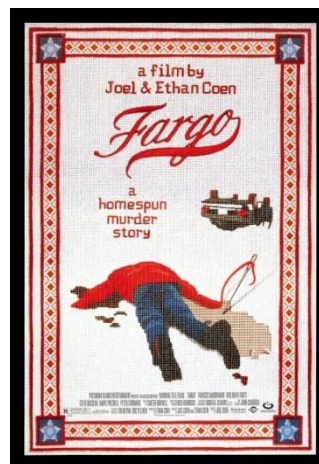
ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 7 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Mujeres al borde de un ataque de nervios (1987)
ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 8 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Lost Highway (1997)
ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 9 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Fargo (1996)
ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003

จากตัวอย่างที่ยกมาจะเห็นได้ว่าไบปิดภาพยนตร์ต่างประเทศนั้นมีการทดลองใช้องค์ประกอบ และวิธีการที่แปลกใหม่มาเป็นเวลาหลายทศวรรษแล้ว ทั้งโทโปกราฟี ภาพประกอบ หรือแม้แต่ ภาพถ่ายที่ไม่ใช่ภาพถ่ายารานำ และได้รับการยอมรับว่าเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าประเภทหนึ่ง

ส่วนวิวัฒนาการไบปิดภาพยนตร์ไทยนั้นมีทั้งส่วนที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกและส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ของเราเอง เริ่มต้นจากการใช้ภาพตัดต่อจากภาพยนตร์ เปลี่ยนเป็นการใช้ช่างวาดโปสเตอร์ และพัฒนาจนกลายเป็นการใช้ภาพถ่ายในปัจจุบัน แต่ลักษณะที่คงอยู่มาตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม คือการใช้ ภาพนักแสดงหรือฉากในภาพยนตร์เป็นหลัก (สวัสดี สุวรรณปักษ์ and โดม สุขวงศ์ 2545)



ภาพที่ 10 ไบปิดภาพยนตร์เรื่อง สันติ-วีณา (2497)

ที่มา : oknationblog.net, ไบปิดหนังไทยยุคแรก [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.
เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/moviehall/2007/08/05/entry-1>



ภาพที่ 11 ไบปิดภาพยนตร์เรื่อง ชั่วฟ้าดินสลาย (2498)

ที่มา : ร้อยปีหนังไทย: โดม สุขวงศ์ และสวัสดี สุวรรณปักษ์, 2545



ภาพที่ 12 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง อินทรีทอง (2513)

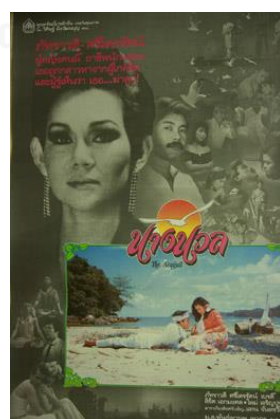
ที่มา : ร้อยปีหนังไทย: โดม สุขวงศ์ และสวัสดิ์ สุวรรณปักษ์, 2545



ภาพที่ 13 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ชู (2515)

ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2510-2519 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.

เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14711840&shopid=195767>



ภาพที่ 14 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง นางนวล (2530)

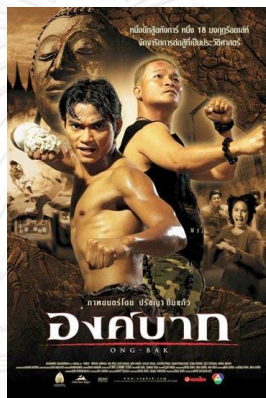
ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2530-2539 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.

เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14714219&shopid=195767>



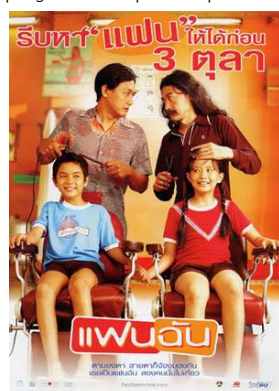
ภาพที่ 15 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ปีหนึ่ง...เพื่อนกัน และวันอัศจรรย์ของผม (2536)

ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2530-2539 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.
เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14966202&shopid=195767>



ภาพที่ 16 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง องค์บาก (2546)

ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2540-2549 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.
เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14966202&shopid=195767>



ภาพที่ 17 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง แฟนฉัน (2546)

ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2540-2549 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.
เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14966202&shopid=195767>



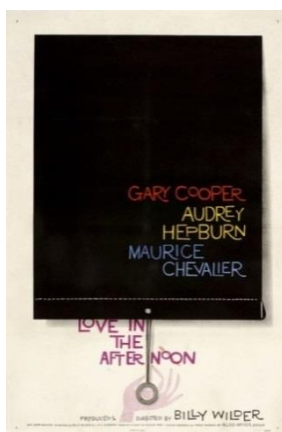
ภาพที่ 18 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ปีนใหญ่จอมสลัด (2551)

ที่มา : weloveshopping.com, โปสเตอร์หนังไทยยุค 2540-2549 [ออนไลน์], เข้าถึงเมื่อ 28 มิถุนายน 2558.

เข้าถึงได้จาก <http://www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14966202&shopid=195767>

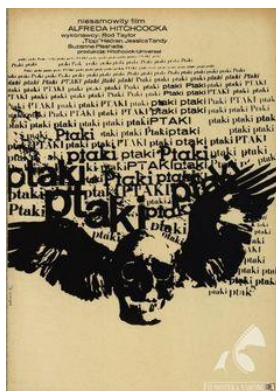
เมื่อเปรียบเทียบกับใบปิดภาพยนตร์ต่างประเทศแล้ว ใบปิดภาพยนตร์ไทยมีความหลากหลายน้อยกว่ามาก เกือบทั้งหมดนิยมใช้ภาพนักแสดงหรือฉากในภาพยนตร์เป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อสาร ส่วนตัวอักษรและภาพประกอบเป็นเพียงองค์ประกอบรองเท่านั้น คำถามที่เกิดขึ้นคือ เป็นไปได้หรือไม่หากจะทดลองวิธีการออกแบบอื่นนอกเหนือจากที่คุ้นเคย

สิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสนใจคือ การใช้ไทโปกราฟิเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ อย่างไรก็ตามถ้ากล่าวไปข้างต้นว่า ไทโปกราฟิสำหรับภาพยนตร์ไทยแล้วเป็นไปได้เพียงชื่อเรื่อง และส่วนที่เป็นรายละเอียดปลีกย่อยเท่านั้น แต่จากการรวบรวมข้อมูลตัวอย่างงานออกแบบ มีใบปิดภาพยนตร์ต่างประเทศหลายต่อหลายเรื่องตั้งแต่อดีตที่ทดลองใช้ไทโปกราฟิเป็นองค์ประกอบหลักและสามารถใช้งานได้จริง ภาพยนตร์เหล่านี้แตกต่างกันทั้งตระกูลภาพยนตร์ ถิ่นกำเนิด ต้นทุนการสร้าง หรืออาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ทุกประเภทจากทั่วทุกมุมโลกสามารถใช้ไทโปกราฟิเป็นองค์ประกอบหลักได้ทั้งสิ้น



ภาพที่ 19 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Love in The Afternoon (1957)

ที่มา : Saul Bass A Life in Film & Design: Jennifer Bass และ Pat Kirkham, 2011



ภาพที่ 20 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 21 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Week-End (1967)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



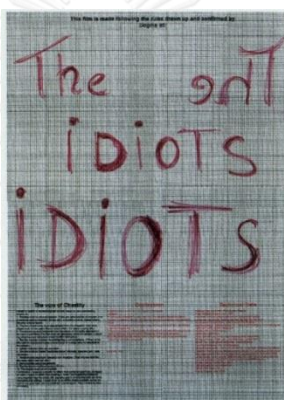
ภาพที่ 22 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Mystery Train (1989)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



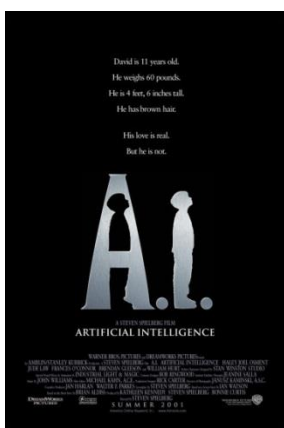
ภาพที่ 23 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง Malcolm X (1993)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 24 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง The Idiots (1998)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003



ภาพที่ 25 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence (2001)

ที่มา : A Century of Movie Posters: From Silent to Art House: Emily King, 2003

จากสมมติฐานนี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นโอกาสที่จะศึกษาวิธีการใช้ไทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลักในงานออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทย และเมื่อได้ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมพบว่า ตำราที่เกี่ยวกับการออกแบบเรขศิลป์ภาษาไทยนั้นมียุ่ไม่มากนัก โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์นั้นแทบจะไม่มีเลย งานวิจัยชิ้นนี้จึงอาจเพิ่มทางเลือกให้กับนักออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทย อันจะช่วยให้เกิดแนวทางการออกแบบที่หลากหลายขึ้นในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อหาลักษณะประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ
3. เพื่อหาหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1. องค์ประกอบเรขศิลป์ที่งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษา ได้แก่ แบบตัวอักษรไทย (Typefaces) สี (Colors) และลักษณะภาพ (Images)
2. แบบตัวอักษรไทยที่ใช้ในการศึกษานั้นจำกัดเฉพาะตัวอักษรไทยที่มีใช้สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันเท่านั้น
3. ภาพยนตร์ไทยที่นำมาใช้ในการวิจัยเป็นภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายระหว่างปีพ.ศ. 2548-2556

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.4.1 ขั้นตอนการหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

1.4.1.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

1.4.1.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์

1.4.1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ไทย

1.4.1.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

1.4.1.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ประมวลวิธีแบ่งตระกูลภาพยนตร์จากตำราหลายเล่มเป็นแบบสอบถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อถามว่าตระกูลภาพยนตร์แต่ละตระกูลมีความเหมาะสมในการนำมาใช้กับภาพยนตร์ไทยมากน้อยเพียงใด

1.4.1.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบความถูกต้อง

1.4.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยจำนวน 3 ท่าน เพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถามและให้คำปรึกษาในการหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย เมื่อได้คำตอบแล้ว จึงใช้เป็นตัวแปรต้นเพื่อดำเนินการหาองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ในขั้นต่อไป

1.4.2 ขั้นตอนการหาแบบตัวอักษรไทยสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

1.4.2.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

1.4.2.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษร

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมทฤษฎีเกี่ยวกับตัวอักษรจากหนังสือและแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อนำไปออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

1.4.2.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

1.4.2.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการรวบรวมใบปิดภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปีพ.ศ. 2548-2556 จำนวน 453 เรื่อง แยกภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นตระกูลต่างๆ และทำการบันทึกว่าภาพยนตร์แต่ละตระกูลมีการใช้แบบตัวอักษรไทยแบบใดบ้าง จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้มาสร้างเป็นแบบสอบถามประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อหาว่าแบบตัวอักษรไทยแต่ละแบบมีระดับความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมากน้อยเพียงใด

1.4.2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

1.4.2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 11 ท่าน คำตอบที่ได้จะมีลักษณะแจ่มแจ้งว่าภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลสามารถใช้แบบตัวอักษรใดได้บ้าง

1.4.3 ขั้นตอนการหาหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

1.4.3.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

1.4.3.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเรขศิลป์ (Graphic Styles)

1.4.3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับสี

1.4.3.1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะภาพ

1.4.3.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเรขศิลป์

1.4.3.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัย

1.4.3.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามแบบสอบถามประเมินค่า (Rating Scale) โดยนำรูปแบบเรขาคณิตทั้งหมด 13 รูปแบบเป็นตัวแทนชุดหลักการและองค์ประกอบเรขาคณิต และถามถึงความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

1.4.3.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

1.4.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิตตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิตกลุ่มเดียวกับในข้อ 1.4.2.3 จำนวน 11 ท่านเพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม แต่เนื่องจากปริมาณคำถามในแบบสอบถามมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงแบ่งการทำแบบสอบถามขึ้นนี้เป็น 2 ขั้นตอน

1.4.3.3.1 ผู้วิจัยได้เลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิต 3 ท่านทำโฟกัสกรุ๊ปเพื่อคัดกรองตัวเลือกในแบบสอบถามเรื่องรูปแบบเรขาคณิตกับตระกูลภาพยนตร์ไทยให้น้อยลง โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาคือ รูปแบบเรขาคณิตที่มีแนวโน้มเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ ต้องได้คะแนนตั้งแต่ 2 ใน 3 ขึ้นไป รูปแบบเรขาคณิตที่ได้คะแนนต่ำกว่านั้นจะถูกคัดกรองทิ้งไป

1.4.3.3.2 นำผลที่ได้มาสร้างแบบสอบถามอีกชุดหนึ่ง ซึ่งมีจำนวนคำถามลดลงกว่าเดิมมาก และนำแบบสอบถามนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขาคณิตอีก 8 ท่านเป็นผู้ตอบคำตอบที่ได้จะถูกนำไปวิเคราะห์แยกเป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) เพื่อสรุปเป็นชุดคำตอบสุดท้าย

1.4.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขาคณิตต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

เมื่อได้คำตอบเรื่องรูปแบบเรขาคณิตที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลแล้ว จึงนำมาวิเคราะห์ออกมาเป็นองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขาคณิต ซึ่งชุดคำตอบที่ได้จะมีลักษณะแจ่มแจ้งว่าแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไทยมีชุดองค์ประกอบและหลักการออกแบบ อันได้แก่ สี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ที่เหมาะสมอย่างไร

1.4.5 สรุปผลการวิจัย

นำคำตอบเรื่องแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลในขั้นตอนที่ 1.4.2.3 มารวมกับคำตอบในขั้นตอนที่ 1.4.4 ได้เป็นชุดคำตอบสุดท้าย ที่แจ่มแจ้งว่าภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลสามารถใช้แบบตัวอักษร (Typefaces), สี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ได้ได้บ้าง

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงเกณฑ์การแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. ได้ทราบถึงองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ
3. ได้ทราบถึงหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

1.6 นิยามคำศัพท์

ตระกูลภาพยนตร์	เป็นทฤษฎีในการแบ่งประเภทภาพยนตร์โดยพิจารณาจากองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์ เช่น พล็อตเรื่อง ตัวละคร ฉาก ยุคสมัย เป็นต้น
ไทโปกราฟฟี	หมายถึง ตัวพิมพ์ ตัวอักษร ซึ่งเป็นองค์ประกอบเรขศิลป์ชนิดหนึ่ง
รูปแบบเรขศิลป์	หมายถึง ลักษณะงานออกแบบเรขศิลป์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยแบ่งตามยุคสมัยต่างๆในประวัติศาสตร์เรขศิลป์
องค์ประกอบเรขศิลป์	หมายถึง ส่วนประกอบต่างๆ ที่ใช้ในการออกแบบ เช่น จุด (Dot), เส้น (Point), รูปร่าง (Shape), รูปทรง (Form), สี (Color), ภาพ (Image), ตัวอักษร (Typography) เป็นต้น

บทที่ 2

วรรณกรรม ทฤษฎีแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้เป็นการนำเสนอวรรณกรรม ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาหลักการ และองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ โดยผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อในการหา ข้อมูลไว้ 3 หัวข้อ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์

การจำแนกประเภทภาพยนตร์นั้นมีหลากหลายวิธีการ เช่น การแบ่งตามลักษณะพล็อต, การแบ่งตามลักษณะผู้กำกับ, การแบ่งตามแหล่งผลิต ฯลฯ ซึ่งแต่ละวิธีการก็มีลักษณะเฉพาะและความเหมาะสมในการใช้งานแตกต่างกันไป อย่างไรก็ตาม ในจำนวนทฤษฎีเหล่านี้ ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film genres) ถือว่าเป็นทฤษฎีที่สามารถจำแนกประเภทภาพยนตร์ได้อย่างครอบคลุมมากที่สุด เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่อ้างอิงมาจากความคาดหวังของผู้ชม ยิ่งความต้องการของผู้ชมพัฒนาขึ้นเท่าใด ก็จะมีควมพยายามในการจัดแบ่งตระกูลรูปแบบใหม่ๆ ตามไปด้วย ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นทฤษฎีที่เหมาะสมที่สุดในการนำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้

2.1.1 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ตะวันตก

ตระกูลภาพยนตร์ (Film genres) เป็นการจัดแบ่งภาพยนตร์ที่มีจุดประสงค์เพื่อหาข้อสรุปให้กับคนดูได้เข้าใจในระยะเวลาอันสั้นว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีลักษณะและเนื้อหาอย่างไร เพื่อที่คนดูสามารถคาดหวังและตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ได้ตามความต้องการ กฤษดา เกิดดี ได้ อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า ตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าวก็ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง ภาพยนตร์ที่จัดให้เป็นตระกูลเดียวกันก็คือภาพยนตร์ที่มีลักษณะร่วมกันในส่วนประกอบต่างๆ ดังกล่าวข้างต้น (กฤษดา เกิดดี 2541)

“ตระกูล” หรือ genre (อ่านว่า ฉอง-ร่า) เป็นสิ่งที่ถูกศึกษามาอย่างยาวนานจนอาจจะกล่าวได้ว่ามันมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ อริสโตเติลเป็นผู้นำในยุคบุกเบิก โดยเป็นผู้ที่ทำการจำแนกบทกวี (และละคร) เป็นแนวทางต่างๆ หลายแนว ได้แก่ แทรเจดี้, เอพิก และคอเมดี้

ตระกูลภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงและได้รับความนิยมอยู่มากมาย อาทิ ภาพยนตร์เพลง ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ และภาพยนตร์สยองขวัญ

เป็นเรื่องปกติหากว่าภาพยนตร์หลายตระกูลมีลักษณะร่วมกันหรือมีความคล้ายคลึงกันมาก เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญกับภาพยนตร์เขย่าขวัญและภาพยนตร์ลึกลับตื่นเต้น และเป็นเรื่องปกติเช่นกันถ้าหากว่าภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจะมีลักษณะคาบเกี่ยวอยู่หลายตระกูล ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ในขณะที่เดียวกันก็มีลักษณะของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์อยู่ด้วย แต่โดยทั่วไปแล้ว ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมักอยู่ในตระกูลใดตระกูลหนึ่งเพียงตระกูลเดียวเมื่อพิจารณาถึงลักษณะเด่นที่สุดที่ปรากฏ

ดังที่กล่าวไปแล้วว่าตระกูลภาพยนตร์ถูกกำหนดโดยส่วนประกอบในเนื้อหาหลายอย่าง ต่อไปนี้เป็นความพยายามในการแจกแจงให้เห็นถึงลักษณะของภาพยนตร์ 3 ตระกูล คือ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ เปรียบเทียบจากส่วนประกอบ 10 ประการ ได้แก่

	บุกเบิกตะวันตก	นิยายวิทยาศาสตร์	นักสืบ
เวลา	ปลายศตวรรษที่ 19	อนาคต	ปัจจุบัน
สถานที่	ดินแดนบุกเบิก	อวกาศ	เมือง
วีรบุรุษ	คาวบอย	มนุษย์ในอวกาศ	นักสืบ
ตัวประกอบ	ชาวบ้าน, อินเดียน	ช่างเทคนิค	ตำรวจ
ผู้ร้าย	พวกเหนือกฎหมาย	สัตว์ร้ายนอกโลก	ฆาตกร
โครงเรื่อง	จัดสร้างระเบียบใหม่	ขับไล่สัตว์ร้าย	ค้นหาฆาตกร
แก่นเรื่อง	ความยุติธรรม	ชัยชนะของมนุษยชาติ	การค้นพบฆาตกร
เครื่องแต่งกาย	หมวกคาวบอย	ชุดพร้อมเทคโนโลยี	เสื้อคลุมยาวกันฝน
อาวุธ	ปืนลูกโม่โบราณ	ปืนลำแสง	ปืนพก
ยานพาหนะ	ม้า	ยานอวกาศ	รถยนต์

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบส่วนประกอบในภาพยนตร์ต่างตระกูล

ที่มา : ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ: กฤษดา เกิดดี, 2541

ด้วยองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ทำให้คนดูรับรู้และเข้าใจตรงกันว่าภาพยนตร์ที่มีลักษณะดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ตระกูลใด และคนดูล้วนคาดหวังว่าจะได้เห็นสิ่งต่างๆ อุบัติขึ้นจากภาพยนตร์ตระกูลนั้นๆ เช่น คาดหวังจะเห็นการดวลปืนด้วยปืนลูกโม่แบบโบราณในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก อยากเห็นการตามล่าฆาตกรในภาพยนตร์นักสืบ และปรารถนาจะเห็นยานอวกาศอันเต็มไปด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงสุดในภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์

การศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลภาพยนตร์ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การค้นหาลักษณะของภาพยนตร์เพื่อให้เป็นที่รู้จักในกลุ่มคนดูภาพยนตร์ หากแต่ยังเป็นอะไรอื่นๆ ที่มากกว่านั้น มันไม่เพียงแต่บอกให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเป็นเช่นไร หากแต่ยังแสดงให้เห็นว่ามันถูกสร้างขึ้นมาอย่างไรและที่สำคัญก็คือว่า มันได้กระทำหน้าที่อย่างไรต่อคนดูภาพยนตร์

นักวิชาการภาพยนตร์ตะวันตกหลายคนได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์แตกต่างกันไป เช่น หนังสือ Film art : an introduction ได้แบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 3 ตระกูล (David Bordwell and Kristin Thompson 2001) ได้แก่

1. ภาพยนตร์ตะวันตก (The Western)
2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (The Horror Film)
3. ภาพยนตร์เพลง (The Musical)

เว็บไซต์ www.filmsite.org ได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ออกเป็น 11 ตระกูล (Tim Dirks) ได้แก่

1. ภาพยนตร์แอ็คชั่น (Action Films)
2. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Films)
3. ภาพยนตร์ตลก (Comedy Films)
4. ภาพยนตร์อาชญากรรมและแก๊งสเตอร์ (Crime & Gangster Films)
5. ภาพยนตร์ชีวิต (Drama Films)
6. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Epic/Historical Films)
7. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Films)
8. ภาพยนตร์เพลง (Musicals (Dance) Films)
9. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction Films)
10. ภาพยนตร์สงครามและต่อต้านสงคราม (War (Anti-War) Films)
11. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Westerns)

หนังสือ The Art of Watching Films ได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ออกเป็น 8 ตระกูล (Dennis Petrie and Joe Boggs 2008) ได้แก่

1. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)
2. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film)
3. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir)
4. ภาพยนตร์สงคราม (War Films)

5. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Films)
6. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy Films)
7. ภาพยนตร์ตลกแบบพ้อแ่งแ่งอน (Screwball Comedies)
8. ภาพยนตร์เพลง (Film Musicals)

ในขณะที่หนังสือ ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ ได้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ออกเป็น 10 ตระกูล (กฤษดา เกิดดี 2541) ได้แก่

1. ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy)
2. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film)
3. ภาพยนตร์ผจญภัย (The Adventure Film)
4. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (The Western)
5. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film)
6. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir)
7. ภาพยนตร์เพลง (The Musical)
8. ภาพยนตร์ตลก (Comedy)
9. ภาพยนตร์ศิลปะ (The Art Film)
10. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The Social Problem Film) เป็นต้น

แม้ว่าจะมีการแบ่งตระกูลที่แตกต่างกัน แต่ก็มีตระกูลภาพยนตร์สำคัญคล้ายคลึงกัน

2.1.2 ทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ไทย

สำหรับภาพยนตร์ไทยนั้นมีการแบ่งประเภทภาพยนตร์อย่างคร่าว หรือที่เรียกว่า “หน้าหนัง” โดยมีจุดประสงค์คล้ายกับการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ตะวันตก เพื่อให้คนดูสามารถประเมินในเบื้องต้นได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับตระกูลภาพยนตร์ก็มีอยู่บ้าง ดังเช่นงานวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) : กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่ (กำจร หลุยยะพงศ์ and สมสุข หินวิมาน 2551) หรืองานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย (สกุลวดี สุขอนันต์ 2553) ซึ่งงานวิจัยเหล่านี้จะศึกษาเจาะลึกไปยังแต่ละตระกูลภาพยนตร์มากกว่าจะศึกษาแบบครอบคลุม อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยชิ้นหนึ่งซึ่งถูกเผยแพร่ในงานสัมมนาวิชาการเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยในปีพ.ศ. 2554 ชื่อเรื่อง Exploring

The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009 (Krisda Kerddee 2010) ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ไทยในช่วงปีค.ศ. 2005-2009 จำนวน 217 เรื่อง ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และสรุปเป็นตระกูลได้ทั้งหมด 13 ตระกูลใหญ่ และมีตระกูลหนึ่งที่แยกย่อยเป็นอีก 5 ตระกูลย่อย ซึ่งตระกูลเหล่านั้นได้แก่

2.1.2.1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film) แบ่งเป็นหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์วีรบุรุษต่อสู้กับผู้ร้าย ภาพยนตร์บุกป่า ภาพยนตร์ต่อสู้กับภัยธรรมชาติ ภาพยนตร์ผู้รอดชีวิต ภาพยนตร์เกี่ยวกับหัวหน้าหน่วยทหารในสงคราม ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น 7 ประจัญบาน, 2022 สีนามิ วันโลกสังหาร เป็นต้น

2.1.2.2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film) เป็นภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักเป็นสัตว์ เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์กับคน หรือสัตว์กับสัตว์ด้วยกัน ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น มะหมา 4 ขาคับ, มะหมา 2, กะปิ ลิงจ๋อไม่หลอกจ้าว เป็นต้น

2.1.2.3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film) เป็นภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักเป็นเด็ก และเรื่องราวมักถูกออกแบบมาสำหรับกลุ่มผู้ชมวัยเด็กโดยเฉพาะ ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น ดริมทิม, นานาซ่า, แพนฉั่น เป็นต้น

2.1.2.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film) เป็นภาพยนตร์ที่เน้นไปที่อาชญากรรมด้านมืดของสังคม มักมีฉากต่อสู้ตลป่วนระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครขัดแย้ง ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น ชุ่มมือปืน, ผนตกขึ้นฟ้า เป็นต้น

2.1.2.5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film) เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องราวการสืบสวนของตำรวจในการคลี่คลายคดีที่สลับซับซ้อน และมักมีฉากต่อสู้หรือไล่ล่าระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครขัดแย้ง ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น ถอดรหัส วิทยุญาณ เป็นต้น

2.1.2.6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film) เป็นภาพยนตร์ที่เรื่องราวเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่เฉพาะ ซึ่งเป็นโลกที่พลังเหนือธรรมชาติถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญ ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น โอปปาติก เป็นต้น

2.1.2.7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama) ภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ และตำนานของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย อาจเป็นประวัติศาสตร์ยุคหลายร้อยปี หรือประวัติศาสตร์ที่ย้อนหลังไปไม่กี่สิบปีก็ได้ สุริโยไท, ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช, บางระจัน เป็นต้น

2.1.2.8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts Film) เป็นภาพยนตร์ที่เน้นฉากต่อสู้ เน้นโชว์ความสวยงามของศิลปะป้องกันตัว ตัวละครเอกหรือตัวละครขัดแย้งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการต่อสู้ ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น องค์บาก, ต้มยำกุ้ง, ซ็อคโกแลต เป็นต้น

2.1.2.9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama) เป็นภาพยนตร์ตระกูลหนึ่งที่มีความนิยมในไทย มีลักษณะการแยกตัวละครเป็นสองฝ่ายชัดเจน ฝ่ายดี ฝ่ายชั่ว ขาวดำชัดเจน ตัวละครจะแบน ดำเนินเรื่องโดยใช้เหตุบังเอิญค่อนข้างมาก นอกจากนี้ยังใช้เพลงเป็นส่วนประกอบในการเร้าอารมณ์อีกด้วย ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น แสบปีเบิร์ธเดย์, รักแห่งสยาม, เพลงสุดท้าย เป็นต้น

2.1.2.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Film) เป็นภาพยนตร์ที่มีพล็อตเกี่ยวกับความรัก เป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย ตัวละครหลักเป็นคนหนุ่มสาว มีการสร้างความขัดแย้งเกี่ยวกับความรัก อาจมีอารมณ์ขันบ้าง แต่น้ำหนักส่วนใหญ่ไปอยู่ที่เรื่องรัก และอารมณ์ชวนฝัน เน้น, เพื่อนสนิท, สะบายดี หลวงพระบาง เป็นต้น

2.1.2.11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film) เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงประเด็นทางสังคมที่ถูกมองว่าเป็นปัญหา เช่น เรื่องยาเสพติด การค้าประเวณี เด็กนักเรียนยกพวกตีกัน เป็นต้น ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น เด็กเดน สามชุก เป็นต้น

2.1.2.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost Film) ประกอบด้วยตัวละครผู้ล่าและตัวละครผู้ถูกล่า แบ่งเป็นความสยองขวัญที่เกี่ยวกับภูตผีวิญญาณปีศาจ เครื่องรางของขลัง เวทมนตร์ สัตว์ประหลาด สัตว์ร้าย สัตว์นรก ส่วนหนังสืผี จะเป็นส่วนหนึ่งของตระกูลสยองขวัญ แต่ในบริบทภาพยนตร์ไทย Horror film มักถูกเรียกรวมๆ ว่า “หนังสืผี” ดังนั้นในตระกูลนี้จึงรวม ภาพยนตร์สยองขวัญและหนังสืผีไว้ด้วยกัน ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น บุพผาราตรี ภาค 3.1-3.2, ซัดเตอร์ กตติวิญญาน, ลัดดาแลนด์ เป็นต้น

2.1.2.13 ภาพยนตร์ตลก (Comedy) แบ่งได้เป็น 5 ตระกูลย่อย

2.1.2.13.1 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy) เป็นภาพยนตร์ตลกที่มีผีเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครขัดแย้ง แม้ผีทำให้คนกลัวก็จริง แต่ไม่ใช่การล่าเอาชีวิต เน้นสร้างสถานการณ์ให้เกิดความขบขันมากกว่า ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น บ้านผีปอบ, หอแต้วแตก, ผีตาหวานกับอาจารย์ตาโป้ เป็นต้น

2.1.2.13.2 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy) ภาพยนตร์ตลกที่มีพระเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครขัดแย้ง ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น หลวงพี่เท่ง, หลวงพี่กับผีขุน, โถยเถอะโยม เป็นต้น

2.1.2.13.3 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody) ภาพยนตร์ตลกที่ล้อเลียนหรืออ้างอิงให้เรานึกถึงภาพยนตร์เรื่องอื่น เช่น ตีต๊อด ล้อเลียน เจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้ หรือโถยเถอะโยม ล้อเลียน Brokeback Mountain ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น ตีต๊อด, โถยเถอะโยม เป็นต้น

2.1.2.13.4 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy) เป็นภาพยนตร์ตลกที่มีพล็อตเกี่ยวกับความรัก และมักมีลักษณะของเมโลดราม่าและอารมณ์ขันร่วมด้วย มีการสร้างอารมณ์

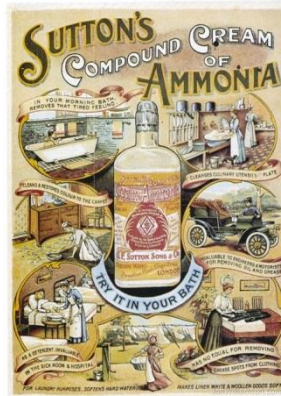
ชั้นจากความไม่เข้าใจกันของตัวละคร สถานการณ์ที่พลิกผัน ตัวละครชายต้องการพิชิตใจตัวละครหญิง ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น แสบสนิทธิศิษย์สายหน้า, 32 ธันวาคม, คุณนายโฮ เป็นต้น

2.1.2.13.5 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire) เป็นภาพยนตร์ตลกเสียดสีสังคม เสียดสีมนุษย์ พุทธิถึงด้านมืดของสังคมหรือด้านบกพร่องของมนุษย์ พบน้อยมากในหนังไทย ภาพยนตร์ในตระกูลนี้ เช่น เมล์นรกหมวยยกล้อ, โรงเตี้ยม เป็นต้น

2.2 รูปแบบเรขศิลป์

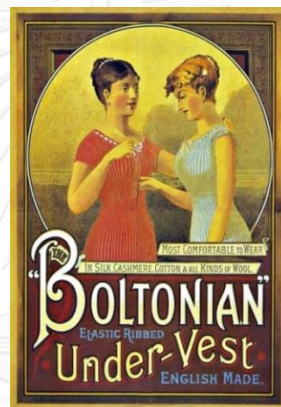
งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นไปที่การหาคำตอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล ในระหว่างการวิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยสามารถแบ่งได้ถึง 13 ตระกูลหลักและ 5 ตระกูลย่อย รวมทั้งสิ้น 17 ตระกูล ซึ่งเป็นตัวแปรต้นที่มีจำนวนมาก การวิจัยหาคำตอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ที่ละเอียดเป็นเรื่องที่ยุ่งยากและซ้ำซ้อนมาก ผู้วิจัยจึงค้นหาวิธีการที่ซับซ้อนน้อยลง สามารถหาคำตอบได้ทั้งหมดในคราวเดียว ซึ่งทฤษฎีรูปแบบเรขศิลป์ (Graphic Styles) เป็นทฤษฎีที่อ้างอิงมาจากแนวโน้มเรขศิลป์ (Graphic Movements) ที่เกิดขึ้นในยุคต่างๆ นอกจากจะมีความเป็นสากลได้รับการยอมรับจากนักออกแบบทั่วโลกแล้ว ในแต่ละรูปแบบยังครอบคลุมองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ตามที่งานวิจัยชิ้นนี้ต้องการ ผู้วิจัยเห็นว่าทฤษฎีนี้มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ อย่างไรก็ตาม ทฤษฎีนี้ก็มียุทธศาสตร์และความซับซ้อนในตัวเอง เนื่องจากในแต่ละรูปแบบมีการแบ่งเป็นรูปแบบย่อยตามสถานที่หรือสำนักที่ให้กำเนิดแนวคิด ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกตัวอย่างงานออกแบบโดยพิจารณาเลือกขึ้นที่มีความครอบคลุมภาพรวมของรูปแบบนั้น ในขณะเดียวกันก็มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละรูปแบบหลัก โดยรูปแบบเรขศิลป์สามารถแบ่งได้ทั้งสิ้น 13 รูปแบบ (Seymour Chwast and Steven Heller 2011) มีรายละเอียดดังนี้

2.2.1 วิกตอเรียน (Victorian)



ภาพที่ 26 Designer unknown. Sutton's Compound Cream of Ammonia. Advertisement, 1907

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 27 Designer unknown. Boltonian Under-vest. Advertisement, 1888

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 28 Designer unknown. Harper's Magazine. Magazine cover, December 1883

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

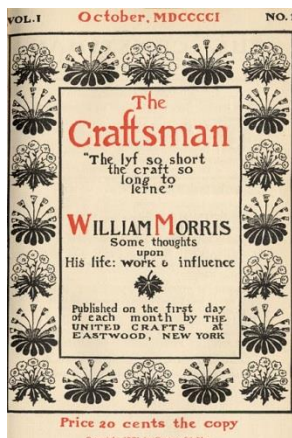
2.2.2 อาร์ตสแอนด์คราฟต์ส (Arts and crafts)



ภาพที่ 29 William Morris. The Canterbury Tales. Page, published by Kelmscott Press, 1896
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 30 William Morris. The Woodpecker. Tapestry, 1885
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 31 Gustav Stickley. The Craftsman. Magazine cover, 1901

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.3 อาร์ตนูโว (Art nouveau)



ภาพที่ 32 Henri de Toulouse-Lautrec. Reine de Joie. Poster, 1892

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 33 Alphonse Mucha. Bieres de la Meuse. Poster, 1897

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 34 Koloman Moser. Ver Sacrum. Magazine cover, 1899

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.4 โมเดิร์นช่วงต้น (Early modern)



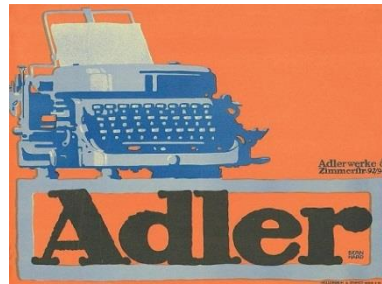
ภาพที่ 35 Robert Hardmeier. Waschanstalt Zurich AG. Poster for a laundry firm, 1905

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 36 Ludwig Hohlwein. Hermann Scherrer. Poster, 1907

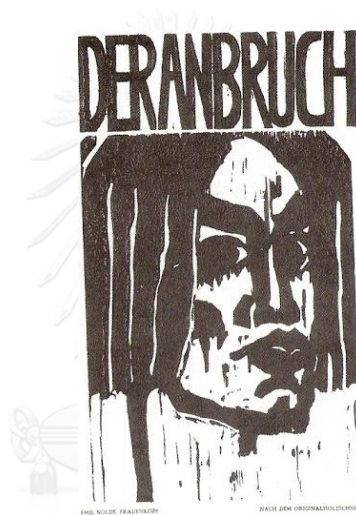
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 37 Lucian Bernhard. Adler Typewriter. Poster, 1908

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.5 เอ็กซ์เพรสชันนิสซึม (Expressionism)



ภาพที่ 38 Emil Nolde. Der Anbruch (A New Beginning). Cover with woodcut illustration from a publication edited by Otto Schneider and J. B. Neumann in Berlin, January 1919

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 39 Max Pechstein. An Alle Künstler! (To All Artists!). Poster, 1919

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 40 Otto Dix. Der Krieg. Book cover, c. 1918

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.6 โมเดิร์น (Modern)



ภาพที่ 41 El Lissitzky. Beat the Whites with the Red Wedge. Poster, 1920

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 42 Alexander Rodchenko. Poster advertising Leningrad Publishing House, 1925

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 43 Georgy and Vladimir Stenberg. Charles Ray in the Movie Punch. Poster, c. 1928
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.7 อาร์ตเดโค (Art deco)



ภาพที่ 44 Eduardo Benito. Vogue, Magazine cover, May 1, 1926

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 45 A. M. Cassandre. L'Intransigent. Poster for the newspaper, 1925

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

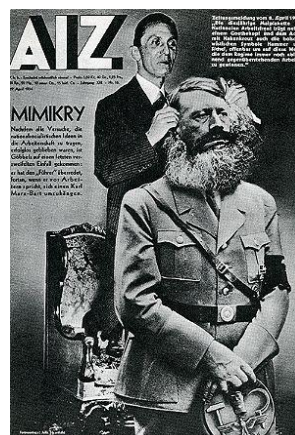


ภาพที่ 46 Kaspar Ernst Graf. Grand Prix Suisse, Automobile, Berne. Poster, 1934
 ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.8 ดาดา (Dada)



ภาพที่ 47 Kurt Schwitters and Theo van Doesburg. Kleine Dada Soiree. Poster for Dada event, 1922
 ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 48 John Heartfield. AIZ (Workers' Illustrated Times). Photomontage cover, c. 1930
 ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 49 John Heartfield. Petroleum. Jacket for book by Upton Sinclair, 1927
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.9 ฮีโรอิคเรียลลิซึม (Heroic realism)



ภาพที่ 50 Designer unknown. To Have and to Hold. Propaganda poster for U.S. war bonds, 1944
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 51 Designer unknown. Resolutely Support the Anti-imperialist Struggles of the People of Asia, Africa and Latin America. Political poster, 1960

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 52 Designer unknown. Win a Good Harvest-Increase Grain Production. Chinese poster printed at Shanghai People's Publishing House, 1973

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.10 โมเดิร์นช่วงปลาย (Late modern)



ภาพที่ 53 Lou Dorfsman. The Rocket's Red Glare, Advertisement for CBS television, appearing in The New York Times, 1962

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 54 Gene Federico. Woman's Day. Advertisement for the magazine, 1953

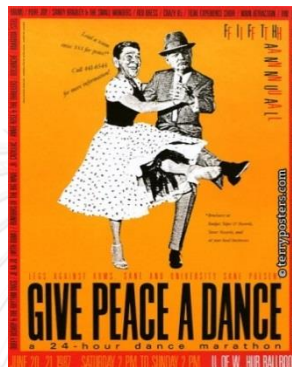
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 55 Saul Bass. Anatomy of a Murder. Movie poster, 1959

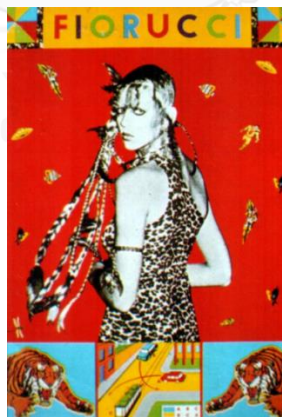
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.11 หลังโมเดิร์น (Post-modern)



ภาพที่ 56 Art Chantry. Give Peace a Dance. Poster, 1987

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 57 Designer unknown. Fiorucci. Poster, date unknown

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 58 Christopher Garland. Boraxx. Newspaper cover, 1981

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.12 ดิจิตอล (Digital)



ภาพที่ 59 Jeffrey Keaton (creative director), Christopher Davis (art director/designer). MTV

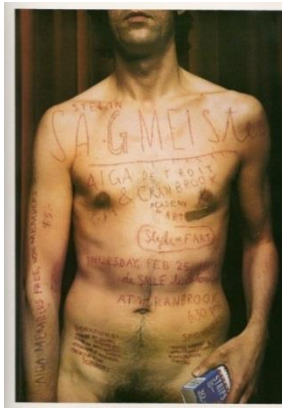
Unplugged. Book cover and interior design, 1995

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 60 Martin Venezky (designer), U-cef Hanjani (art director), Robert Olding (photographer), Bob Rickert (copywriter). NXCH: (888) 48 YOUTH. Posters for a needle exchange, 2000

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 61 Stefan Sagmeister (designer), Martin Woodtli (cut lettering), Sagmeister. Poster for designer's lecture, 1999

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.2.13 ศตวรรษใหม่ (New century)



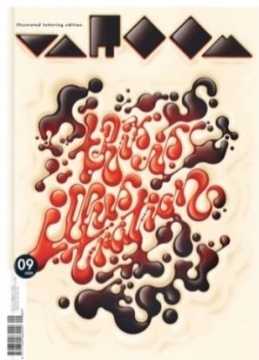
ภาพที่ 62 Gregg Kulick, designer. Seven Days of Peter Crumb. Paperback cover, Harper Perennial, 2007

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 63 Shepard Fairey, designer. OBEY. Vinyl sticker, c. 1990s

ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011



ภาพที่ 64 Alex Trochur, designer and letterer. This Is Illustration. Varoom magazine cover, 2009
ที่มา : Graphic Style From Victorian to New Century 3rd Edition : Chwast and Heller, 2011

2.3 ทฤษฎีองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขาคณิต

2.3.1 ตัวอักษร (Type)

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับไทโปกราฟีเป็นหลัก ทฤษฎีและแนวคิดในการออกแบบตัวอักษรจึงเป็นส่วนสำคัญ โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงให้เห็นทั้งภาพรวมและรายละเอียดของตัวอักษร โดยแบ่งเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษและภาษาไทย เนื่องจากมีลักษณะที่แตกต่างกันหลายประการ ดังนี้

2.3.1.1 องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร 2550)

2.3.1.1.1 โครงสร้างตัวพิมพ์โรมัน ตัวพิมพ์โรมันมีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1) เส้นลำตัว (stem) คือ เส้นหลักทางตั้งหรือทางเฉียงของตัวพิมพ์

L T b y

ภาพที่ 65 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นลำตัว

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

2) แขน (arm) คือ เส้นสั้นๆ ที่แยกจากเส้นลำตัวของตัวพิมพ์ทางด้านบน

ภาพที่ 66 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า แขน
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

3) ขา (leg) คือ เส้นสั้นๆ ที่แยกจากเส้นลำตัวของตัวพิมพ์ทางด้านล่าง

ภาพที่ 67 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ขา
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

4) ปลายแหลมบน (apex) คือ ส่วนแหลมด้านบนที่เกิดจากการมาเจอกันของเส้นเฉียง 2 เส้นของตัวพิมพ์ ส่วนปลายแหลม (vertex) หมายถึง ส่วนแหลมด้านล่างที่เกิดจากการมาเจอกันของเส้นเฉียง 2 เส้นของตัวพิมพ์

ภาพที่ 68 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ปลายแหลมบน
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

5) เซอริฟ (serif) คือ เส้นดิ่งที่ปลายเส้นของตัวพิมพ์

ภาพที่ 69 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เซอริฟ
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

6) เส้นหางบน (ascender) คือ ส่วนเส้นลำตัวที่ยื่นขึ้นข้างบน ส่วนหางล่าง (descender) คือ ส่วนเส้นลำตัวที่ยื่นลงข้างล่าง



ภาพที่ 70 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหางบน
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีภักษานบุตร, 2550

7) แอ่ง (counter) คือ ที่ว่างในตัวอักษรไม่ว่าจะเป็นที่ว่างที่ถูกปิดล้อมโดยรอบ เช่น P หรือถูกปิดล้อมบางส่วน เช่น C



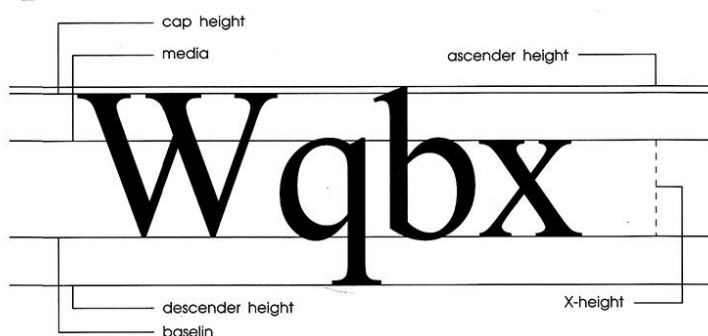
ภาพที่ 71 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า แอ่ง
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีภักษานบุตร, 2550

8) ครอส บาร์ (cross bar) คือ เส้นขวางในแนวนอนซึ่งเชื่อมเส้นลำตัวสองเส้น



ภาพที่ 72 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ครอส บาร์
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีภักษานบุตร, 2550

ส่วนโครงสร้างของตัวพิมพ์ที่เป็นตัวอักษรโรมัน มีการกำหนดเส้นและส่วนต่างๆ ของโครงสร้างสำคัญของตัวพิมพ์ ดังนี้



ภาพที่ 73 เส้นสำคัญต่างๆ ที่แสดงโครงสร้างตัวพิมพ์

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

- 1) เส้นฐาน (baseline) เป็นเส้นสมมติเพื่อใช้เป็นแนวฐานของตัวพิมพ์ เหมือนเป็นเส้นระดับสำหรับตัวพิมพ์ทุกตัวที่อยู่ในบรรทัดเดียวกัน
- 2) มีเดียน (median) เป็นเส้นสมมติที่กำหนดความสูงตัวพิมพ์ที่เป็นตัวตาม
- 3) ความสูงเอ็กซ์ (x-height) เป็นขนาดความสูงของตัวพิมพ์ที่เป็นตัวตาม ซึ่งเป็นระยะระหว่างเส้นฐานและมีเดียน
- 4) แคป ไฮท์ (cap height) เป็นเส้นสมมติที่กำหนดความสูงตัวพิมพ์ที่เป็นตัวนำ
- 5) ความสูงเส้นหางบน (ascender height) เป็นเส้นสมมติที่กำหนดความสูงของเส้นหางบน
- 6) ความสูงหางล่าง (descender height) เป็นเส้นสมมติที่กำหนดความสูงของหางล่าง

2.3.1.1.2 สกุลตัวพิมพ์ในภาษาอังกฤษ (family of type)

ตัวพิมพ์หรือที่เรียกว่าฟอนต์นั้น หากได้รับการออกแบบให้มีลักษณะมากกว่า 4 ลักษณะ เช่น ตัวธรรมดา ตัวหนา ตัวเอน และตัวหนาเอน จะเรียกว่า ไทป์เฟซ (typeface) การที่ตัวอักษรหนึ่งแบบได้รับการออกแบบให้มีหลายลักษณะนี้ทำให้เกิดเป็นสกุลตัวพิมพ์ซึ่งหมายถึงตัวพิมพ์ที่มีชื่อเดียวกัน แต่มีคำพ่วงเพื่อบอกลักษณะที่แตกต่างกัน ตัวพิมพ์บางสกุลก็มีตัวอักษรเพียงไม่กี่ลักษณะ แต่บางสกุลก็มีตัวอักษรหลายสิบลักษณะ อย่างไรก็ตาม ลักษณะที่เป็นที่ยอมรับกันเป็นสากล สามารถนำมาจำแนกได้ดังนี้

- 1) ตัวเส้นหนา (bold, boldface)
- 2) ตัวเส้นหลัก (medium face)
- 3) ตัวพิมพ์เนื้อเรื่อง (book face) หรือตัวปกติ (normal face)

- 4) ตัวเส้นบาง (light, lightface) และตัวเส้นบางมาก (extralight face)
- 5) ตัวเอิน (italic, oblique)
- 6) ตัวโย้ (backslant, oblique)
- 7) ตัวแคบ (condensed face)
- 8) ตัวกว้าง (extended face)

Mariad Pro - Light

Mariad Pro - Light Italic

Mariad Pro - Regular

Mariad Pro - Italic

Mariad Pro - Semibold

Mariad Pro - Semibold Italic

Mariad Pro - Bold

Mariad Pro - Bold Italic

Mariad Pro - Black

Mariad Pro - Black Italic

ภาพที่ 74 ตัวอย่างสกุลตัวพิมพ์ ชื่อ Mariad Pro ที่มีตัวพิมพ์หลายๆ ลักษณะ
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

2.3.1.1.3 ระบบการแยกประเภทตัวพิมพ์โรมัน

1) การจัดกลุ่มแบบง่าย สามารถแบ่งแบบกว้างๆ ได้ 5 ประเภท คือ

1.1) ตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ (Text Letters or Blackletter Typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวคัดลายมือ หรือตัวพิมพ์ที่ดูเหมือนเขียนด้วยปากกาออแรง บางครั้งก็เรียกว่า ตัวอาลักษณ์ ส่วนใหญ่มักมีลักษณะความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน ตลอดทั้งตัวอักษร นิยมใช้ในการเรียงพิมพ์ข้อความสั้นๆ และนิยมใช้ในงานออกแบบที่ต้องการให้ดูเก่าแก่หรือดูโบราณ ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น โรตันดา (Rotunda)

Typography

ภาพที่ 75 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวคัดลายมือ

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

1.2) ตัวพิมพ์แบบตัวเขียน (Script or Cursive Typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเหมือนตัวลายมือเขียน คือ เป็นตัวพิมพ์ที่มีเส้นต่อเนื่องกันระหว่างแต่ละตัว ส่วนใหญ่ก็มีลักษณะความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร นิยมใช้ในการเรียงพิมพ์ข้อความสั้นๆ เช่น บัตรเชิญ ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น โครเน็ต (Coronet)

Typography

ภาพที่ 76 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวเขียน

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

1.3) ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ (Serif Typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือดั่ง บางครั้งก็เรียกว่า ตัวมีเชิง ส่วนใหญ่ก็มีลักษณะความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ในอดีตนิยมใช้ในการเรียงพิมพ์ข้อความที่มีขนาดยาวๆ เนื่องจากเชื่อว่าเป็นแบบตัวพิมพ์ที่อ่านง่ายกว่าตัวอักษรที่ไม่มีฐานหรือดั่ง ตัวพิมพ์แบบเซอริฟแบ่งเป็นประเภทย่อยๆ ได้ดังนี้

ก) ตัวพิมพ์แบบโอลด์ สไตล์ (Old Style) เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือดั่งที่มีจุดเด่นอยู่ที่ส่วนที่เป็นเส้นทแยงของตัวอักษร โดยส่วนที่บางที่สุดจะเป็นมุมของตัวอักษร ไม่ใช่ส่วนบนหรือล่างหรือตัวอักษรแบบเซอริฟอื่นๆ ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น การามอนด์ (Garamond) กาวดี โอลด์ สไตล์ (Goudy Old Style) และพาลาติโน (Palatino)

Typography

ภาพที่ 77 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอริฟ โอลด์ สไตล์

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

ข) ตัวพิมพ์แบบทรานสิชันแนล (Transitional) เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือดั่งที่มีจุดเด่นอยู่ที่ส่วนที่หนาและบางมีความแตกต่างกันมากกว่าตัวพิมพ์แบบโอลด์

สไตล์ บางครั้งก็เรียกตัวพิมพ์แบบนี้ว่า ตัวบาโรค (Baroque) ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น ไทมส์ นิวโรมัน (Times New Roman) และบาสเคอร์วิลล์ (Baskerville)

Typography

ภาพที่ 78 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอริฟ ทรานสิชันแนล
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

ค) ตัวพิมพ์แบบสแลบเซอริฟ (Slab Serif หรือ Square serif) เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือดั่งที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยม ส่วนใหญ่มักมีลักษณะความหนาบางของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ตัวอักษรประเภทนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นครั้งแรกในประเทศอังกฤษ ในช่วงที่มีความนิยมศิลปะวัฒนธรรมของประเทศอียิปต์ บางครั้งจึงมีการเรียกตัวอักษรประเภทนี้ว่า ตัวอียิปต์เตียน (Egyptian) หรือตัวแอนติคส์ (Antiques) ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น คลาเรนดอน (Clarendon) ร็อกเวล (Rockwell) และคูเลีย (Courier)

Typography

ภาพที่ 79 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอริฟ สแลบเซอริฟ
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

ง) ตัวพิมพ์แบบโมเดิร์น (modern) เป็นตัวพิมพ์ที่มีส่วนที่เป็นฐานหรือดั่งที่มีจุดเด่นอยู่ที่ส่วนที่หนาและบางมีความแตกต่างกันมากกว่าตัวแบบเซอริฟอื่นๆ โดยส่วนที่เป็นเส้นแนวตั้งของตัวอักษรมักจะเป็นเส้นตรงและหนา ในขณะที่ส่วนที่เป็นฐานหรือดั่งจะบางมาก ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น โบโดนี (Bodoni) และเซนจูรี สกูลบุ๊ก (Century Schoolbook)

Typography

ภาพที่ 80 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเซอริฟ โมเดิร์น
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

1.4) ตัวพิมพ์แบบแซนส์ เซอริฟ (sans-serif typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่ไม่มีส่วนที่เป็นฐานหรือตั้ง บางครั้งก็เรียกว่า ตัวไม่มีเชิง ส่วนใหญ่ก็มีลักษณะความหนาของเส้นตัวอักษรที่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร ตัวพิมพ์ประเภทนี้ที่มีความหนาของเส้นตัวอักษรไม่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษรจะเรียกว่า ตัวกอธิกส์ (gothics) ในอดีตนิยมใช้ในการเรียงพิมพ์ข้อความพาดหัว ไม่ใช้กับข้อความที่มีขนาดยาวๆ เนื่องจากเชื่อว่าเป็นแบบตัวพิมพ์ที่อ่านยากกว่าตัวพิมพ์ที่มีฐานหรือตั้ง แต่เนื่องจากเทคโนโลยีที่ดีขึ้นทำให้เกิดความคมชัด จนในปัจจุบันสามารถนำใช้ได้ไม่แตกต่างกัน ตัวพิมพ์แบบนี้ที่สำคัญ เช่น เฮลเวติก้า (Helvetica) เอเรียล (Arial) และยูนิเวิร์ส (Univers)

Typography

ภาพที่ 81 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบแซนส์ เซอริฟ

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยานบุตร, 2550

1.5) ตัวพิมพ์ตัวตกแต่ง (display typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากตัวอักษรที่เห็นกันบ่อยๆ มีรูปแบบการใช้งานเพื่อการตกแต่งโดยเฉพาะ และไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้พิมพ์เป็นข้อความ ดังนั้นจึงนิยมใช้กับข้อความสั้นๆ ที่เป็นพาดหัวหรือหัวเรื่องเพื่อเรียกร้องความสนใจ นอกจากตัวพิมพ์ประเภทนี้จะได้รับการออกแบบให้มีลักษณะแปลกตาแล้ว บางครั้งยังมีการนำภาพ เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ เข้ามาประกอบเป็นส่วนหนึ่งของตัวพิมพ์อีกด้วย

Typography

ภาพที่ 82 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยานบุตร, 2550

2) ประเภทของตัวพิมพ์ในภาษาอังกฤษแบ่งตามลักษณะการออกแบบ ตัวพิมพ์ประเภท “ตัวมีเชิง” และ “ตัวไม่มีเชิง” มีลักษณะเฉพาะที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง 8 ประเภท ซึ่งเป็นประโยชน์ในการใช้สังเกตวิเคราะห์จัดหมวดหมู่ตัวพิมพ์สำหรับนักออกแบบ ทั้ง 8 ประเภทนี้ (James Grieshaber and Tamyie Riggs 2009) ได้แก่

2.1) โอลด์สไตล์ (Old Style) มีจุดเริ่มต้นมาจากตัวพิมพ์เวเนเทียนในศตวรรษที่ 15 และเรอเนซองส์ อิงมาจากตัวอักษรที่เขียนด้วยปากกา บางครั้งก็เรียกว่า โอลด์เฟซ (Old Face)

ภาพที่ 83 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโอลด์สไตล์

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.2) ทรานสิชันแนล (Transitional) เริ่มมีการใช้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 โดย จอห์น บาสเคอร์วิลล์ (John Baskerville) เป็นแบบตัวอักษรที่อยู่ระหว่างรูปแบบโอลด์สไตล์ (Old Style) กับรูปแบบโมเดิร์น (Modern) บางครั้งเรียกว่า Re'ale หรือ Realist

ภาพที่ 84 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบทรานสิชันแนล

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.3) โมเดิร์นหรือไวดัน (Modern/Didone) เป็นแบบตัวอักษรที่มีลักษณะหลายอย่างเหมือนตัวอักษรที่เกิดจากการแกะสลัก มีความแตกต่างระหว่างส่วนหนากับส่วนบางสูง เริ่มใช้ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 ถึงต้นศตวรรษที่ 19 ซึ่งลักษณะเด่นอยู่ที่เส้นหนาในแนวตั้งและเชิงที่เป็นเส้นตรง

ภาพที่ 85 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโมเดิร์นหรือไวดัน

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.4) สแลบเซอริฟหรืออียิปเทียน (Slab Serif/Egyptian) เป็นตัวอักษรประเภทที่น้ำหนักเส้นมีความสม่ำเสมอ หรือแทบจะไม่มี ความแตกต่าง โดยอาจจะมี ส่วนโค้งบริเวณเชิง (bracket) หรือไม่มีส่วนโค้งบริเวณเชิง (unbracket) ก็ได้



ภาพที่ 86 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบสแลบเซอริฟหรืออียิปเทียน

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.5) โกรเทสค์ (Grotesque) หรือ โกธิค (Gothic) มีความแตกต่างของน้ำหนักบ้าง และอาจมีลักษณะพิเศษที่แปลกประหลาดอยู่บ้าง



ภาพที่ 87 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบโกรเทสค์หรือโกธิค

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.6) จีโอมेटริก (Geometric) เป็นแบบตัวอักษรที่ได้รับอิทธิพลมาจากบาวเฮาส์ (Bauhaus) น้ำหนักเส้นค่อนข้างสม่ำเสมอ



ภาพที่ 88 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบจีโอมेटริก

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.7) ฮิวแมนนิสต์ (Humanist) มีพื้นฐานมาจากแบบตัวอักษรฮิวแมนนิสต์โรมัน (Humanist Roman) มีลักษณะของตัวอักษรที่เขียนด้วยมือ



ภาพที่ 89 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบฮิวแมนนิสต์

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

2.8) นีโอโกรเทสค์ (Neo-Grotesque) มีพื้นฐานมาจากตัวอักษรแบบโกรเทสค์ (Grotesque) ในศตวรรษที่ 19 แต่ส่วนประกอบจะมีความทันสมัยขึ้น น้ำหนักเส้นค่อนข้างสม่ำเสมอและเป็นกลาง



ภาพที่ 90 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบนีโอโกรเทสค์

ที่มา : Font : classic typefaces for contemporary graphic design : Tamy Riggs, 2009

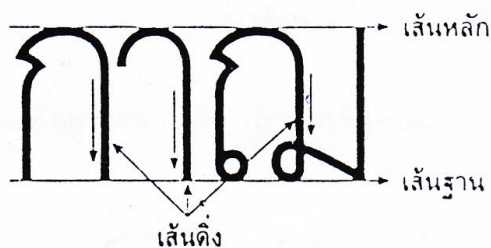
2.3.1.2 องค์ประกอบที่เป็นตัวอักษรภาษาไทย

2.3.1.2.1 ลักษณะโครงสร้างของตัวอักษรไทย (ราชบัณฑิตยสถาน 2540)

1) ชื่อและนิยามส่วนต่างๆ ของตัวอักษรไทย ชื่อส่วนต่างๆ ของตัวอักษรนี้เป็นส่วนหลักที่สำคัญของโครงสร้างตัวอักษรไทย คัดย่มาจากส่วนเต็มจากหนังสือมาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทยฉบับราชบัณฑิตยสถาน อันประกอบไปด้วยรายละเอียดปลีกย่อยมากมายซึ่งอาจไม่มีความจำเป็นต้องกล่าวทั้งหมดในที่นี้ แต่จะกล่าวถึงส่วนต่างๆ อันเป็นโครงสร้างที่สำคัญของตัวอักษรได้แก่ เส้น หั้ว ขมวด หาง เชิง จะงอย กิ่ง และไส้ ตามลำดับดังนี้

1.1) เส้น แบ่งเป็นเส้นลักษณะต่างๆ ดังนี้

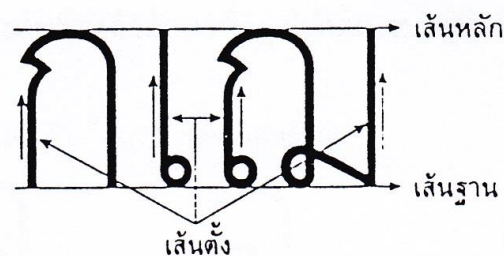
ก) เส้นตั้ง คือเส้นตรงที่ลากจากทางด้านบนลงมาทางด้านล่างของตัวอักษรตามแนวตั้ง ให้มีลักษณะตั้งฉากกับแนวเส้นตรงที่อยู่ในแนวระดับ



ภาพที่ 91 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นตั้ง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

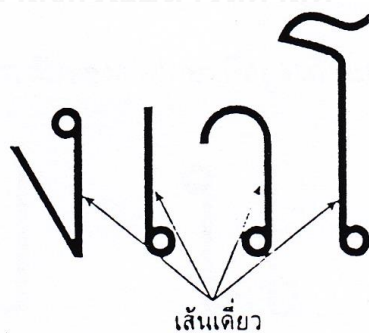
ข) เส้นตั้ง คือเส้นตรงที่ลากจากทางด้านล่างขึ้นไปทางด้านบนของตัวอักษรตามแนวตั้ง ให้มีลักษณะตั้งฉากกับแนวเส้นตรงที่อยู่ในแนวระดับ



ภาพที่ 92 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นตั้ง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

ค) เส้นเดี่ยว คือเส้นในแนวตั้งที่มีเพียงเส้นเดียวในตัวอักษรหนึ่งๆ



ภาพที่ 93 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นเดี่ยว

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

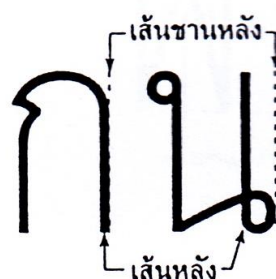
ง) เส้นหน้า คือเส้นในแนวตั้งที่อยู่ชิดหรือใกล้เส้นขนานหน้า



ภาพที่ 94 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหน้า

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

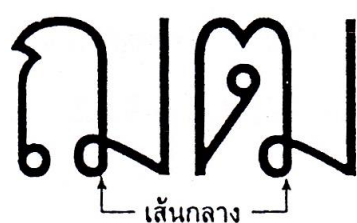
จ) เส้นหลัง คือเส้นในแนวตั้งที่อยู่ชิดหรือใกล้เส้นขานหลัง



ภาพที่ 95 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นหลัง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

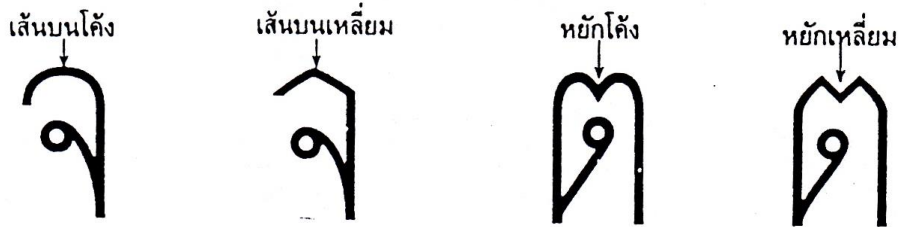
ฉ) เส้นกลาง คือเส้นในแนวตั้งที่อยู่ระหว่างเส้นหน้ากับเส้นหลัง



ภาพที่ 96 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นกลาง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

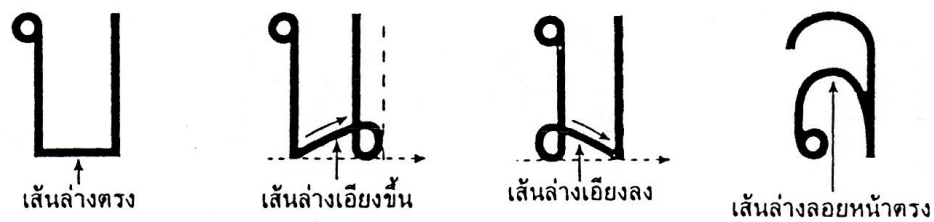
ข) เส้นบน คือเส้นในแนวระดับของตัวอักษรที่อยู่ระดับแนวบนสุด
ของส่วนที่เป็นลำตัวตัวอักษร



ภาพที่ 97 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นบน

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

ซ) เส้นล่าง คือเส้นในแนวระดับของตัวอักษรที่อยู่ระดับแนวล่างสุด
ของส่วนที่เป็นลำตัวตัวอักษร



ภาพที่ 98 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นล่าง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

ฅ) เส้นทแยง คือเส้นที่ลากจากทางด้านล่างของตัวอักษร เฉียงขึ้นไป
ทางด้านเส้นชันหน้าหรือเส้นชันหลัง

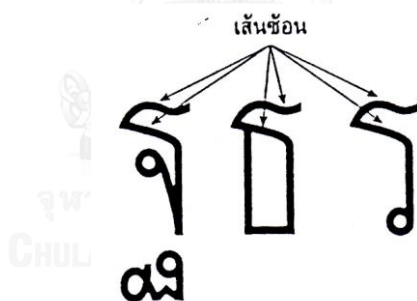




ภาพที่ 99 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นทแยง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

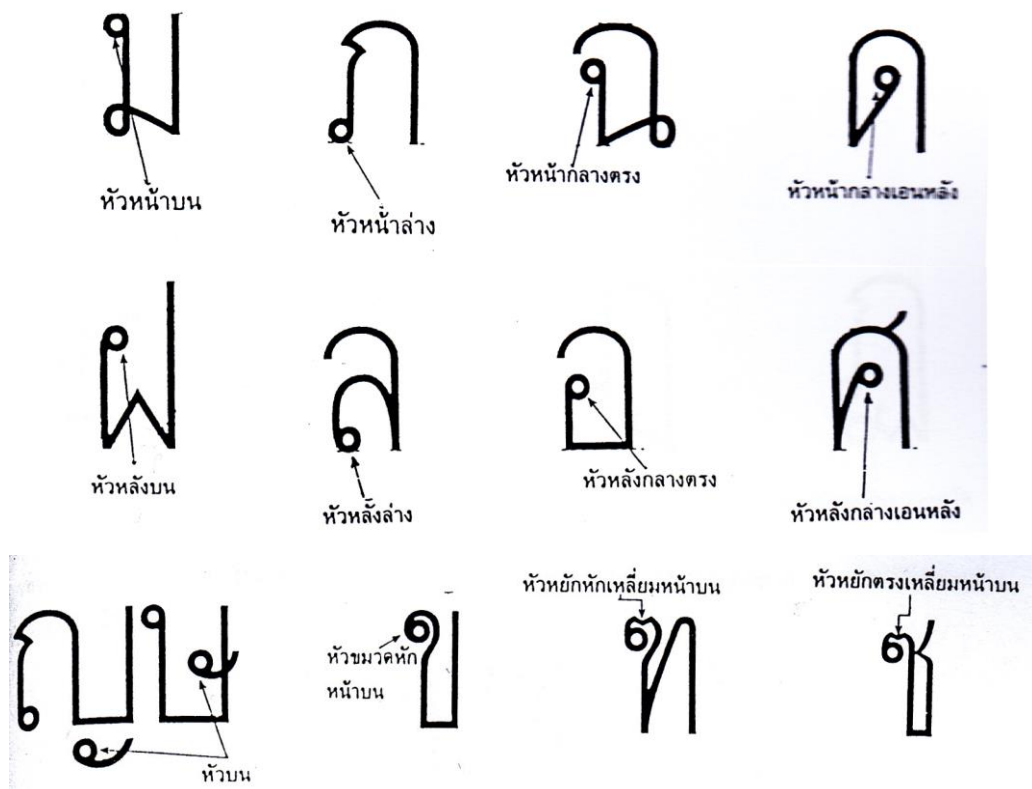
ญ) เส้นซ้อน คือเส้นโค้งที่มีลักษณะคล้ายเส้นโค้งคว่ำ 2 เส้น ซ้อนกัน โดยให้เส้นโค้งเส้นล่างลากเชื่อมโยงจากเส้นเดี่ยวหรือเส้นหลังที่ความสูงจากแนวล่างสุดของลำตัวอักษรขึ้นไปประมาณ $\frac{3}{4}$ ของส่วนสูงลำตัวอักษร เอียงขึ้นไปจดเส้นชานหน้าที่ระดับสูงกว่าจุดที่เชื่อมโยงกับเส้นเดี่ยวหรือเส้นหลังประมาณ 1 หน่วยอักษร แล้วหักกลับลากเส้นโค้งเส้นบนเป็นเส้นบนโค้งสั้นๆ ซ้อนอยู่เหนือเส้นโค้งเส้นล่างไปทางด้านเส้นชานหลัง ยาวประมาณ $\frac{3}{4}$ ของส่วนกว้างของลำตัวอักษร ปลายเส้นโค้งวกกลับมีลักษณะเหมือนเส้นโค้งหงายขึ้นไปจดเส้นชานหลังของตัวอักษร



ภาพที่ 100 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เส้นซ้อน

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

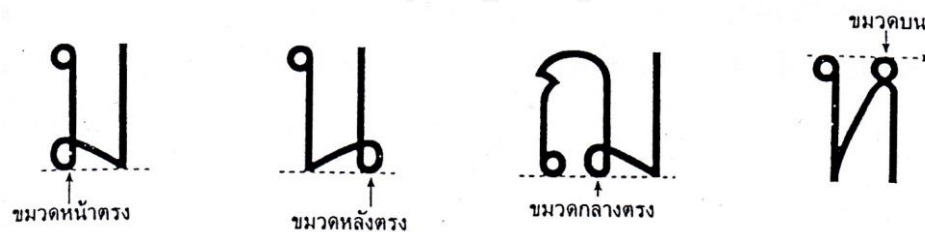
1.2) หัวตัวอักษร เป็นต้นตัวอักษร หัวตัวอักษรที่เป็นแบบหลักตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดนี้เรียกว่า หัวกลม มีลักษณะกลม โปร่ง ส่วนที่โปร่งของหัวมีขนาดกว้างกว่าหรือเท่ากับความหนาของเส้น



ภาพที่ 101 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า หัวตัวอักษร

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

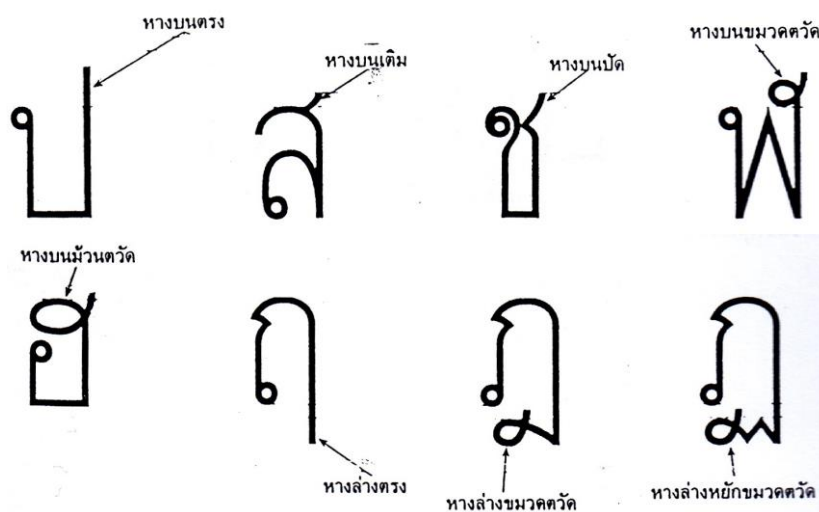
1.3) ขมวด คือเส้นที่ม้วนไขว้เป็นวงของตัวอักษร



ภาพที่ 102 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ขมวด

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

1.4) หาง คือส่วนของตัวอักษรที่ล้ำออกไปจากส่วนที่เป็นลำตัวอักษร ส่วนที่ล้ำขึ้นไปสูงกว่าส่วนที่เป็นลำตัวอักษรเรียกว่า หางบน ส่วนที่ล้ำลงไปต่ำกว่าส่วนที่เป็นลำตัวอักษรเรียกว่า หางล่าง ยกเว้นหางบนของวรรณยุกต์ตรี เลข ๗ เลข ๘ และหางล่างโค้งของเครื่องหมายไม้ยมก ที่เริ่มต้นจากเส้นหลังช่วงที่เป็นลำตัวอักษร



ภาพที่ 103 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า หาง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

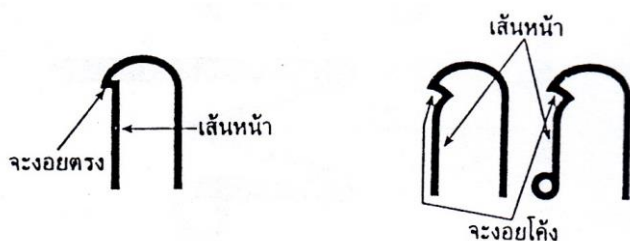
1.5) เเชิง คือส่วนที่รองอยู่ใต้ลำตัวหลักของตัวอักษร อยู่ในระดับช่วงว่างระหว่างและระดับสระล่าง ดังปรากฏในตัวพยัญชนะ ฅ ฌ



ภาพที่ 104 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า เเชิง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

1.6) จะงอย คือลักษณะการหักมุมที่ด้านบนของเส้นหน้า ที่ช่วงต่ำกว่าแนวบนสุดของลำตัวอักษรประมาณ 2-3 หน่วยอักษร ปลายจะงอยอยู่ชิดเส้นขนานหน้าหรือห่างจากเส้นขนานหน้าประมาณ 1 หน่วยอักษร ดังปรากฏในตัวพยัญชนะ ก ฌ ฅ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ ฌ



ภาพที่ 105 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า จะงอย

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

1.7) กิ่ง คือเส้นตรงสั้นๆ ของตัวอักษร เป็นส่วนเสริมที่แม้จะตัดออกก็ไม่ทำให้รูปตัวอักษรผิดไป



ภาพที่ 106 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า กิ่ง

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

1.8) ไล่ คือส่วนที่แทรกอยู่ในตัวอักษร มีตำแหน่งอยู่ที่ช่วงครึ่งหลังตัวอักษร ค่อนไปทางด้านหลังกับแนวกึ่งกลางของส่วนสูงของลำตัวอักษร มีลักษณะเป็นหัวบน ที่ด้านล่างของหัวเชื่อมต่อด้วยเส้นโค้งหายไปติดกับเส้นหลังของตัวอักษร โดยให้ปลายของไล่อยู่ชิดเส้นขานหลัง และมีระดับไม่สูงกว่าระดับบนสุดของหัวบน ไล่มีปรากฏในตัวพยัญชนะ ซ



ภาพที่ 107 ส่วนของตัวพิมพ์ที่เรียกว่า ไล่

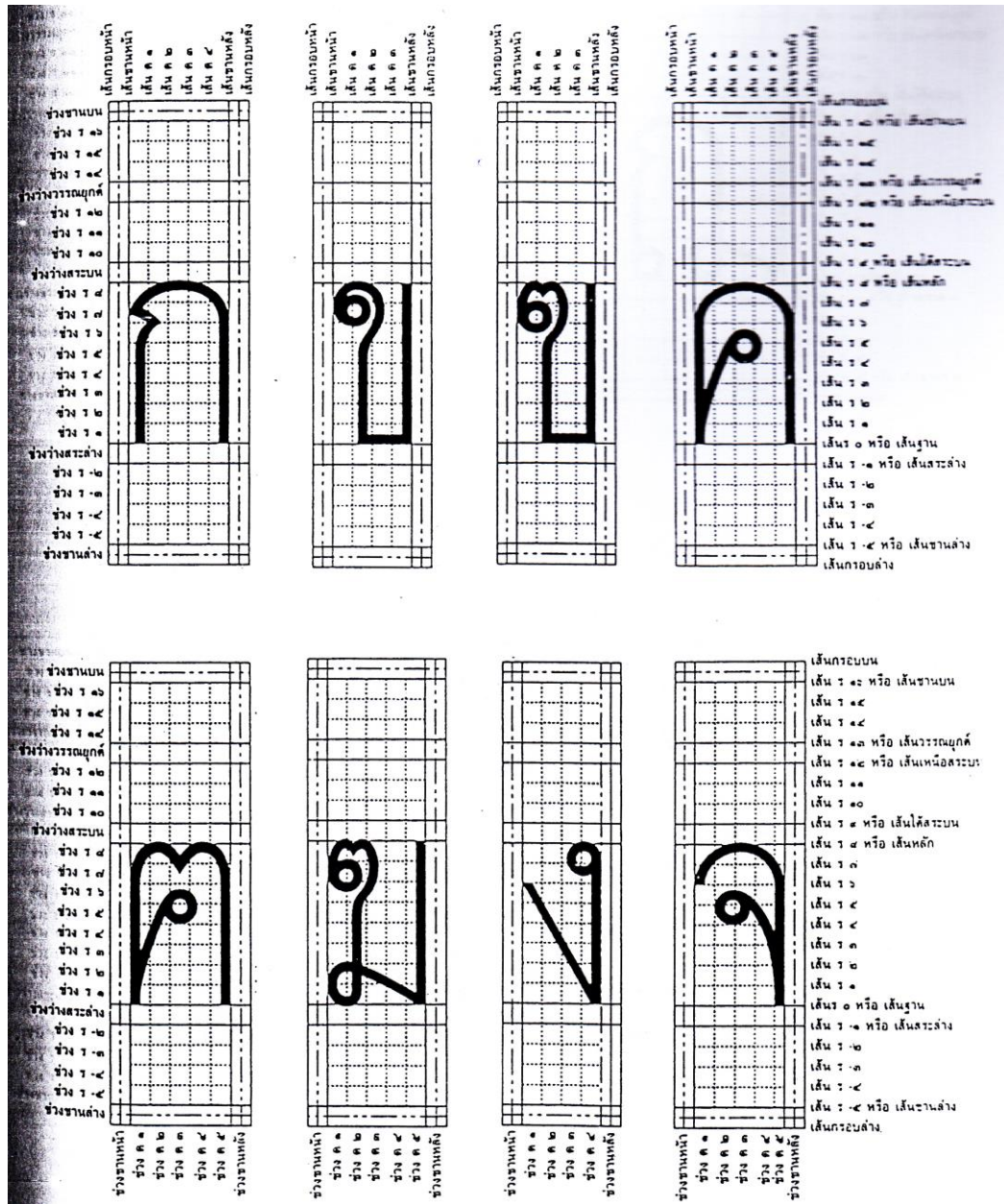
ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



ภาพที่ 108 ชื่อส่วนต่างๆ ของตัวพิมพ์ไทย

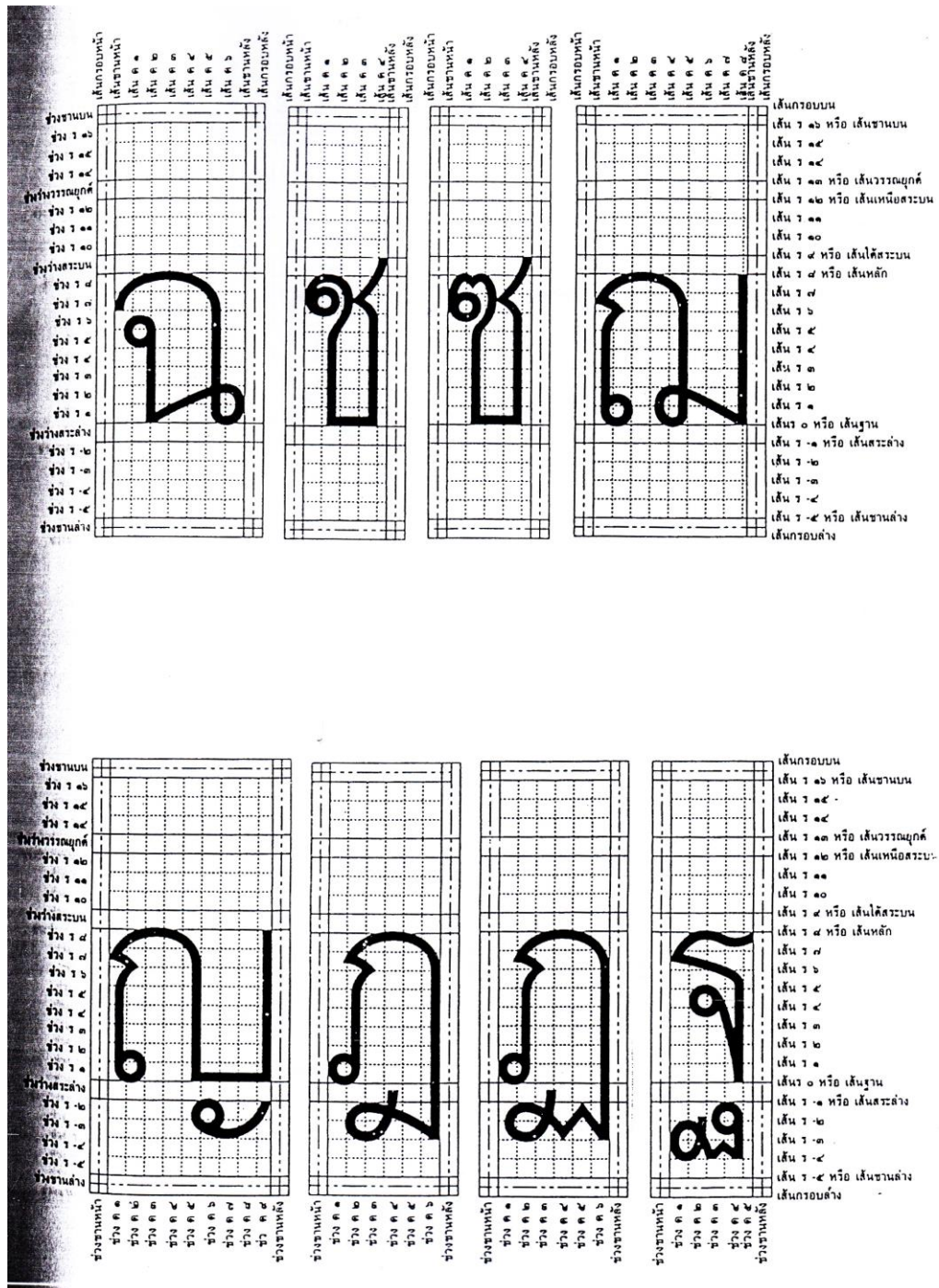
ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

2) รูปตัวอักษรไทย ตัวอักษรไทยประกอบด้วยรูปพยัญชนะ 44 ตัว รูปสระวรรณยุกต์และเลขไทย 33 ตัว และเครื่องหมายต่างๆ อีกราว 30 ตัว ได้แก่



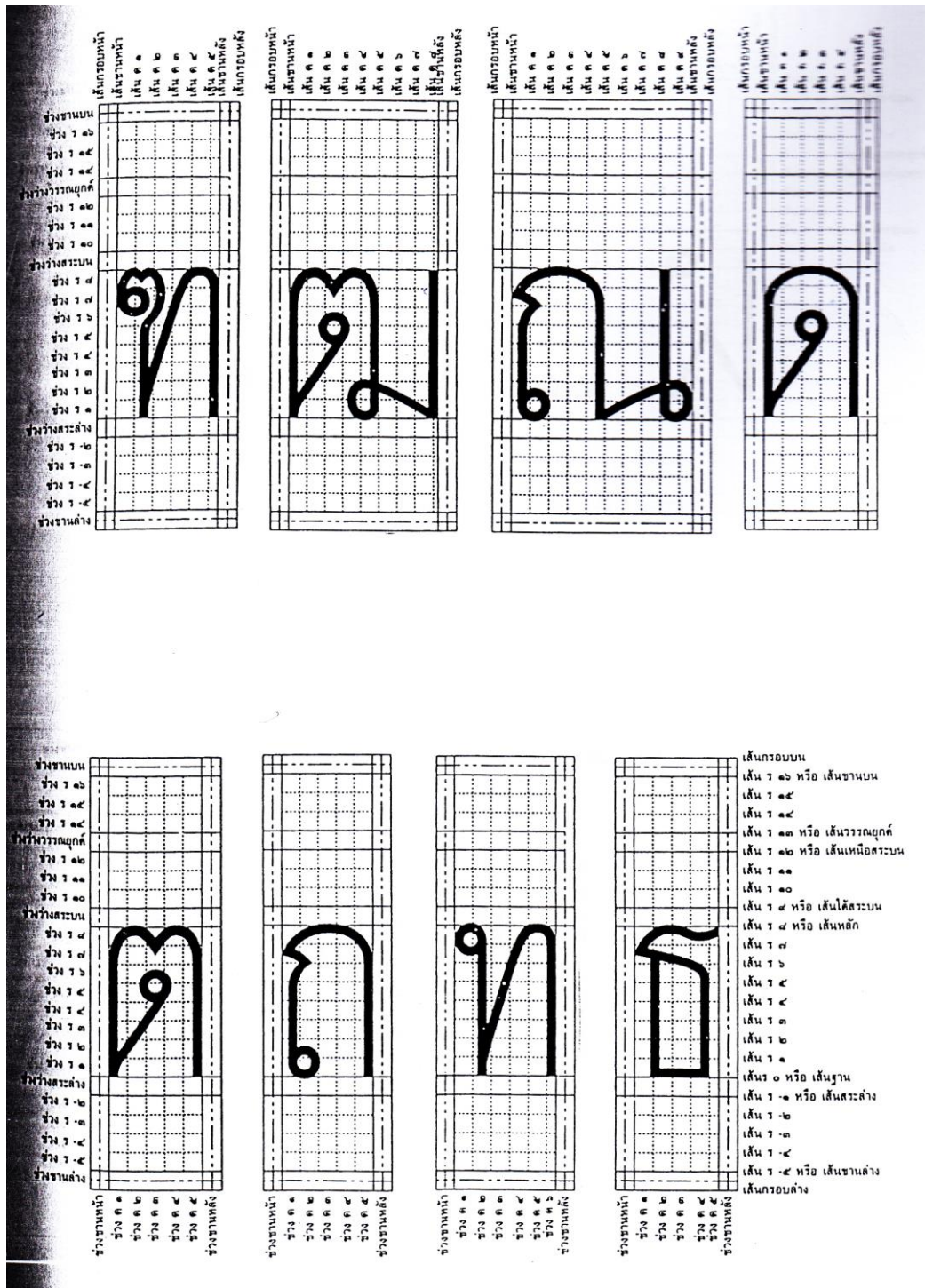
ภาพที่ 109 รูปตัวอักษร ก-จ

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



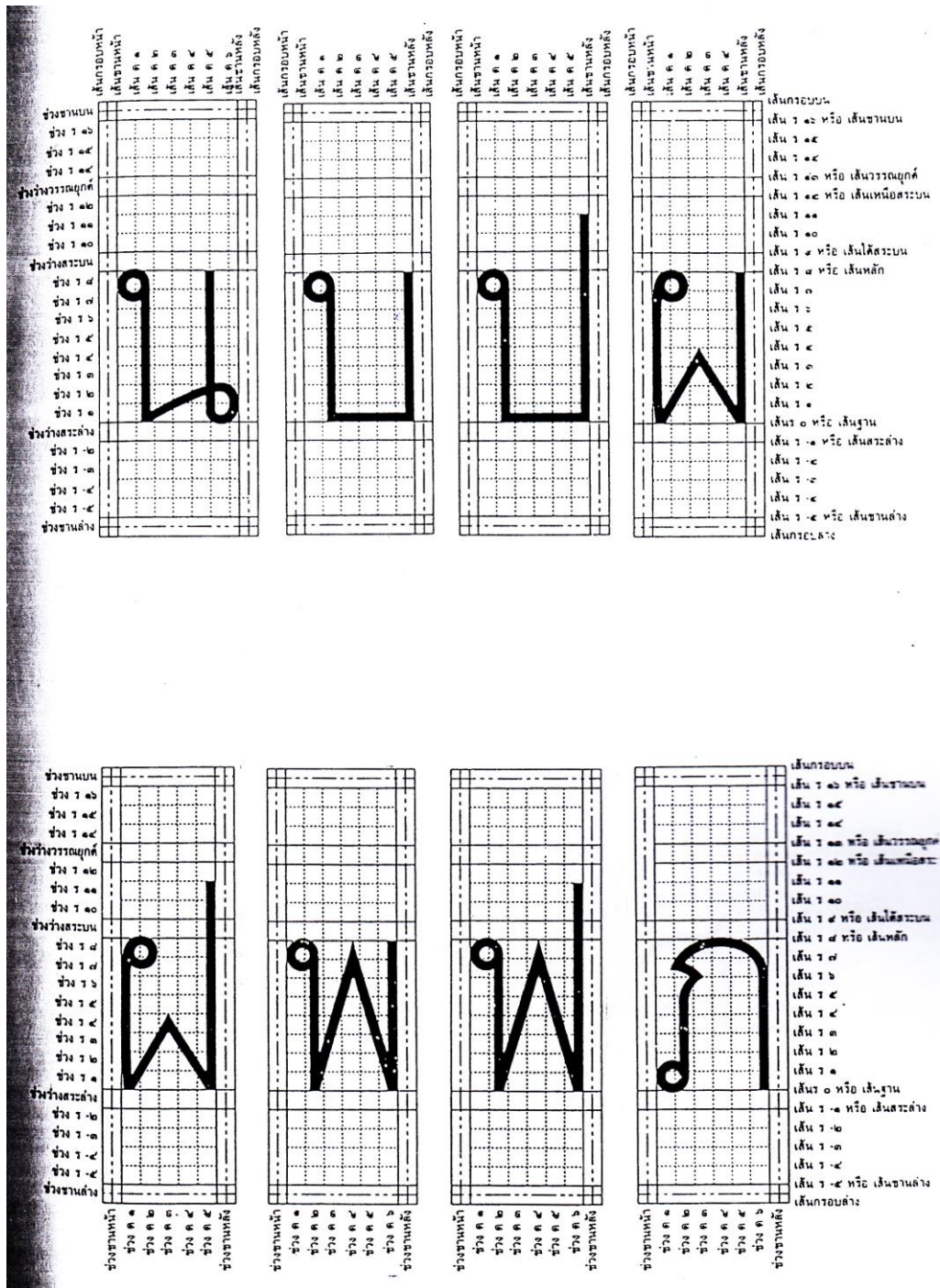
ภาพที่ 110 รูปตัวอักษร ฉ-ฐ

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



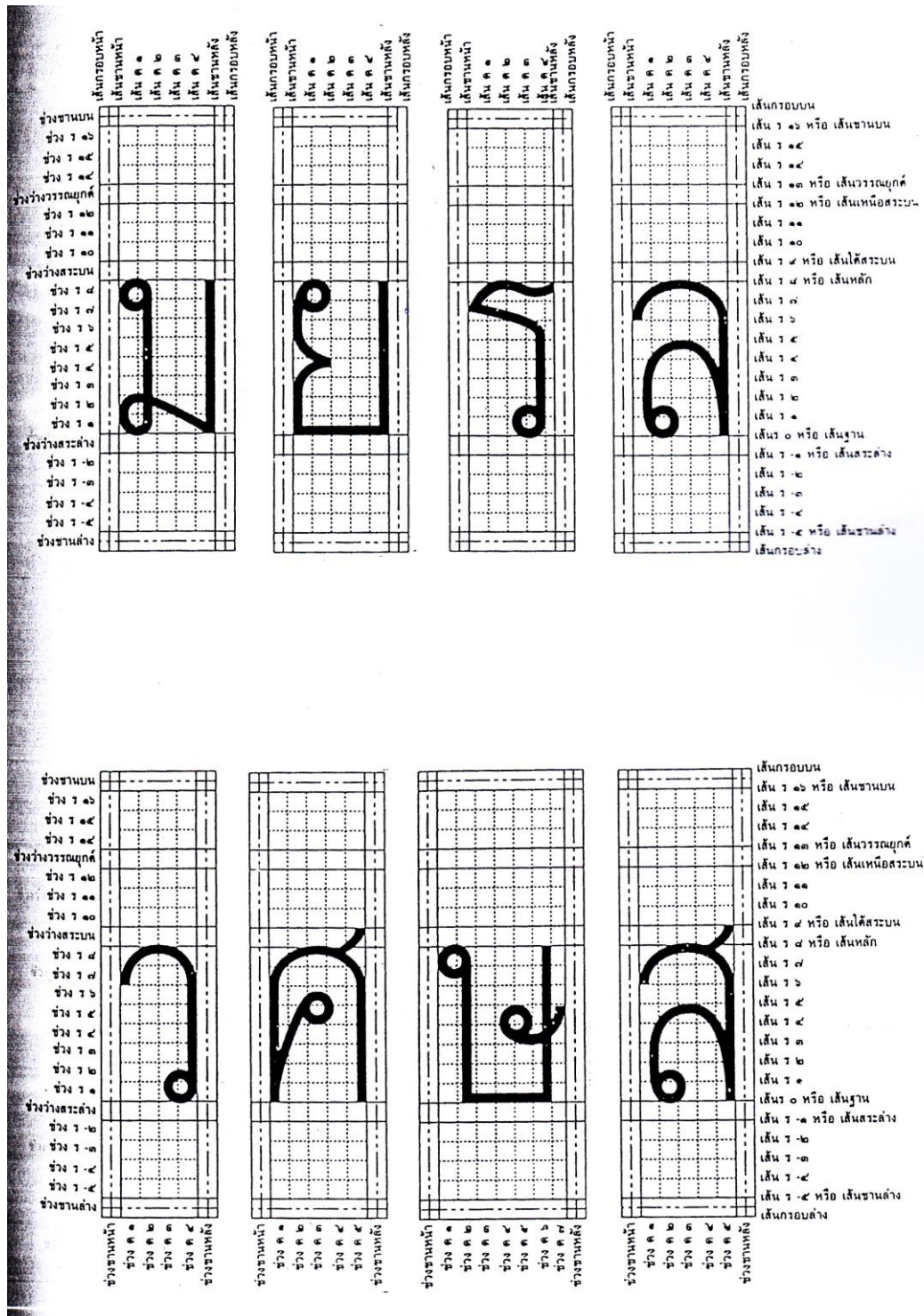
ภาพที่ 111 รูปตัวอักษร ท-ธ

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



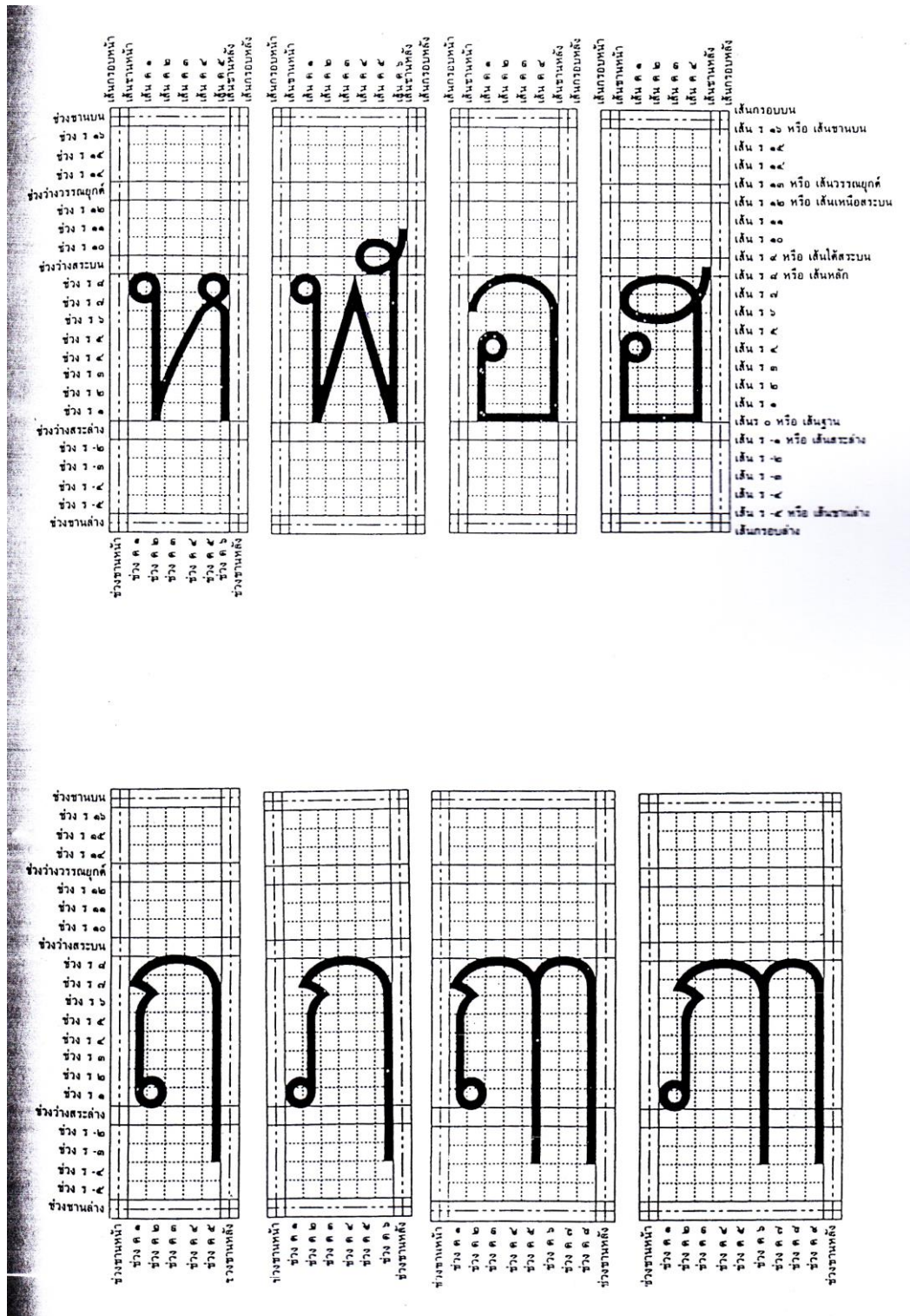
ภาพที่ 112 รูปตัวอักษร น-ภ

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



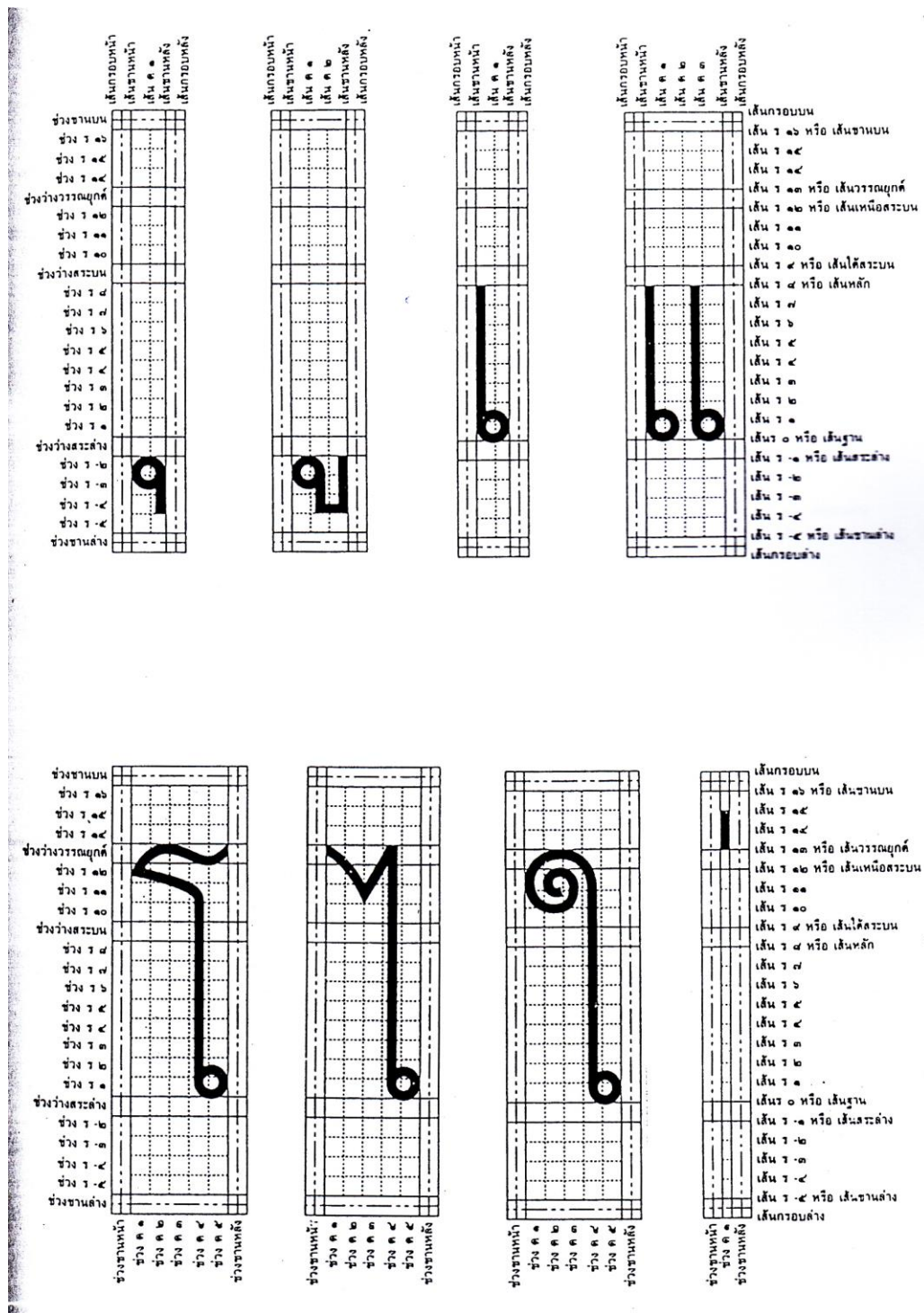
ภาพที่ 113 รูปตัวอักษร ม-ส

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



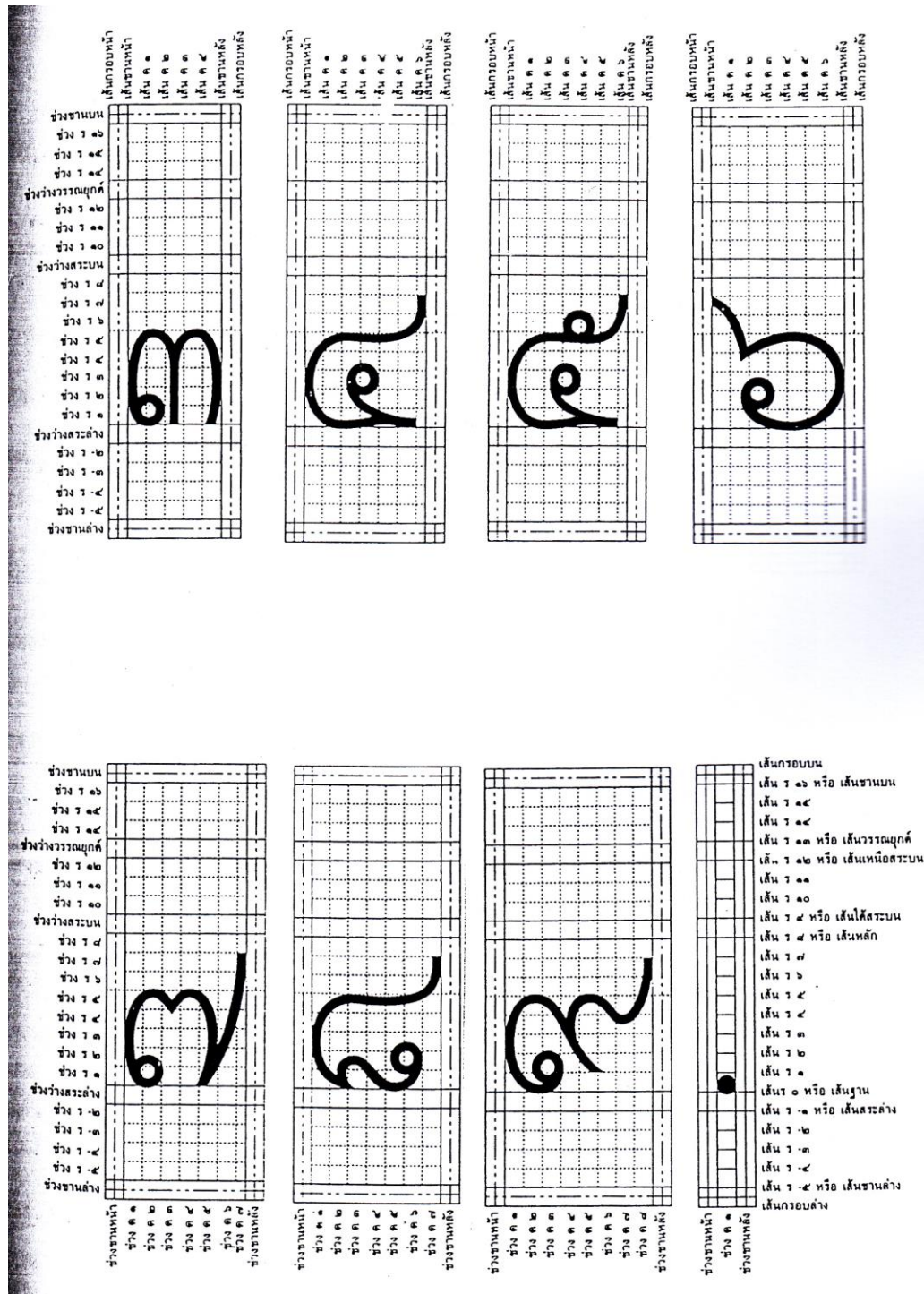
ภาพที่ 114 รูปตัวอักษร ท-ฤ

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



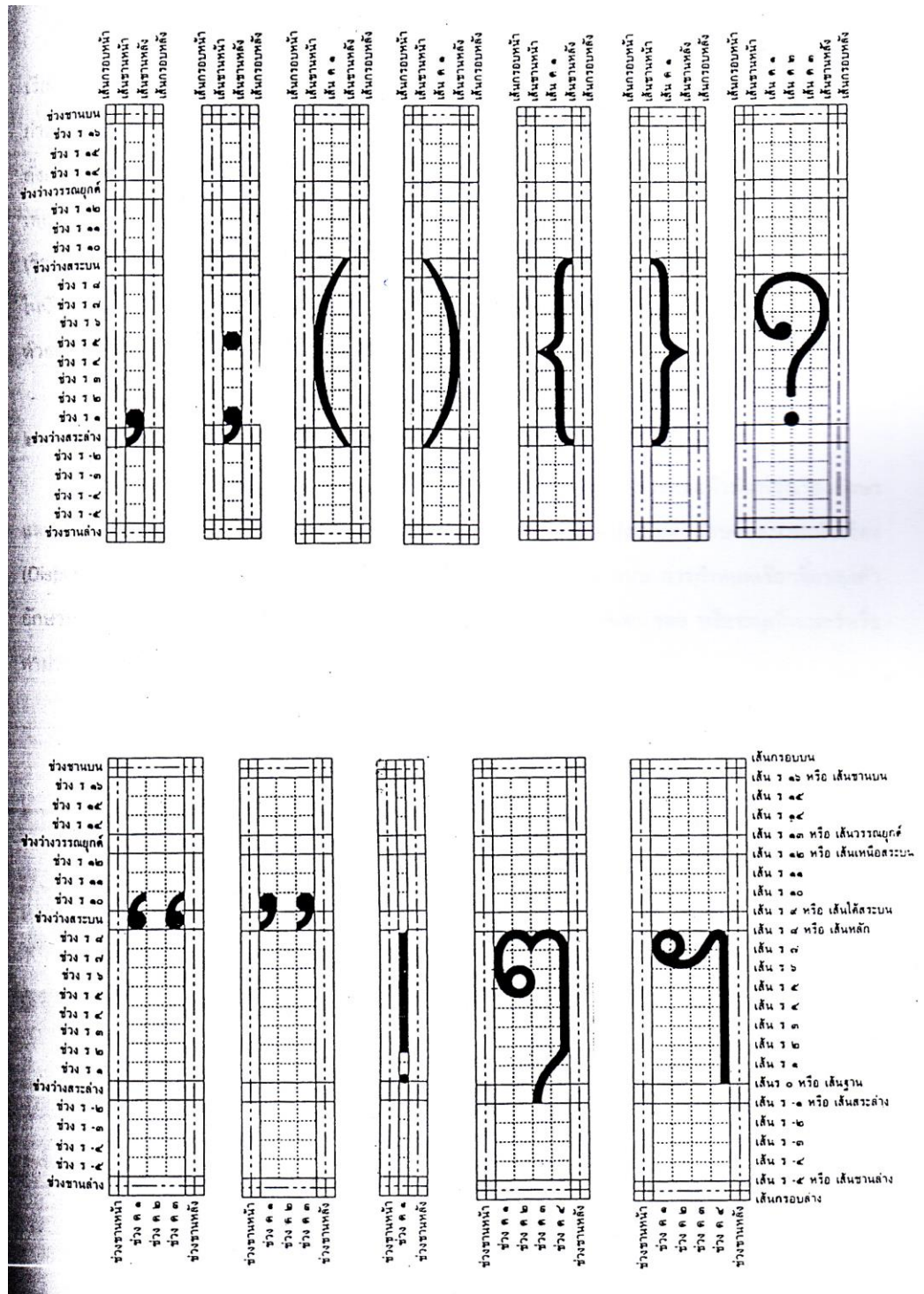
ภาพที่ 116 รูปตัวอักษร อุ-ไม่เอก

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



ภาพที่ 118 รูปตัวอักษร ๓.

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540



ภาพที่ 119 รูปตัวอักษร , - ๑

ที่มา : มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ราชบัณฑิตยสถาน, 2540

2.3.1.2.2 ประเภทตัวพิมพ์ในภาษาไทย (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร 2550)

1) ตัวอาลักษณ์

1.1) ตัวอาลักษณ์ที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

1.2) ตัวอาลักษณ์ที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 120 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวอาลักษณ์

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

2) ตัวพิมพ์แบบเขียน

2.1) ตัวพิมพ์แบบเขียนที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

2.2) ตัวพิมพ์แบบเขียนที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 121 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบเขียน

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

3) ตัวพิมพ์แบบมีหัว

3.1) ตัวพิมพ์แบบมีหัวที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

3.2) ตัวพิมพ์แบบมีหัวที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 122 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบมีหัว

ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

4) ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาด

4.1) ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาดที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

4.2) ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาดที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 123 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบไม่มีหัวหรือหัวปาด
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

5) ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง

5.1) ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่งที่มีเส้นตัวอักษรเท่ากัน

5.2) ตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่งที่มีเส้นตัวอักษรไม่เท่ากัน

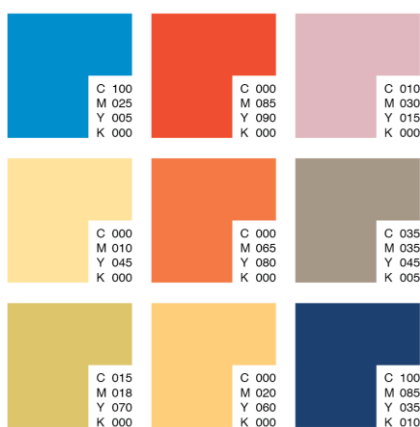
ตัวอักษรไทย

ภาพที่ 124 ตัวอย่างตัวพิมพ์แบบตัวตกแต่ง
ที่มา : การออกแบบสิ่งพิมพ์ : อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, 2550

2.3.2 สี (Colors)

แนวคิดในการใช้สีในการออกแบบนั้นมีหลากหลายทฤษฎี ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีสีที่พบบ่อยในรูปแบบเรขาคณิตต่างๆ (Jonathan Raimes and Lakshmi Bhaskaran 2011) เพื่อให้สอดคล้องกับที่เลือกใช้ทฤษฎีรูปแบบเรขาคณิต (Graphic Styles) ซึ่งสามารถแบ่งตามรูปแบบเรขาคณิตได้ดังนี้

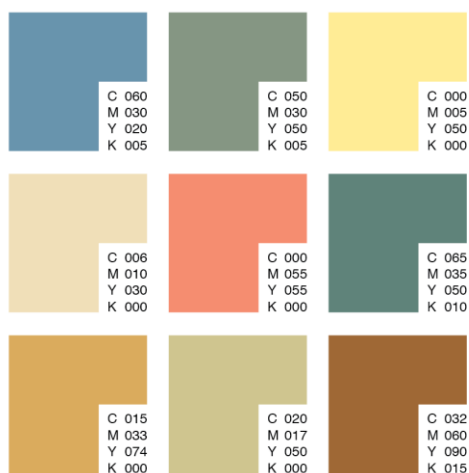
2.3.2.1 วิคตอเรียน (Victorian)



ภาพที่ 125 ชุดสีรูปแบบวิคตอเรียน

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

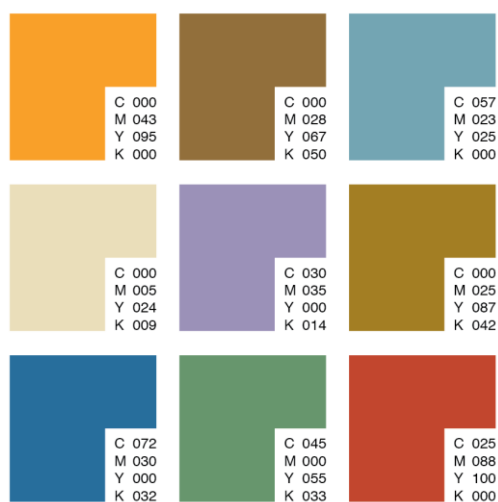
2.3.2.2 อาร์ตสแอนด์คราฟท์ส (Arts and Crafts)



ภาพที่ 126 ชุดสีรูปแบบอาร์ตสแอนด์คราฟท์ส

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

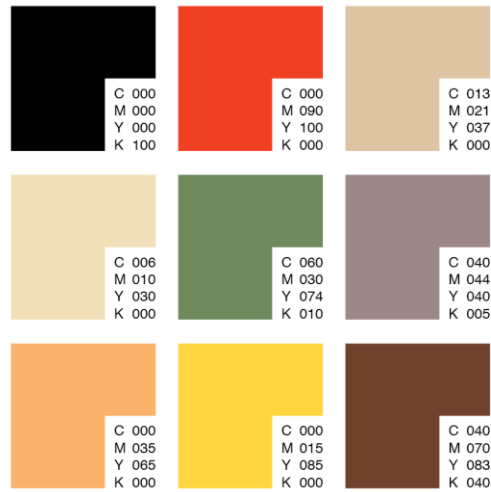
2.3.2.3 อาร์ตนูโว (Art Nouveau)



ภาพที่ 127 ชุดสีรูปแบบอาร์ตนูโว

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

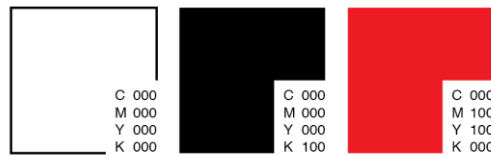
2.3.2.4 โมเดิร์นช่วงต้น (Early Modern)



ภาพที่ 128 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์นช่วงต้น

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

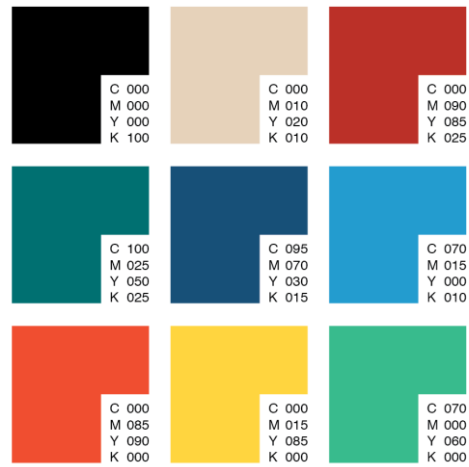
2.3.2.5 เอ็กซ์เพรสชันนิสซึม (Expressionism)



ภาพที่ 129 ชุดสีรูปแบบเอ็กซ์เพรสชันนิสซึม

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

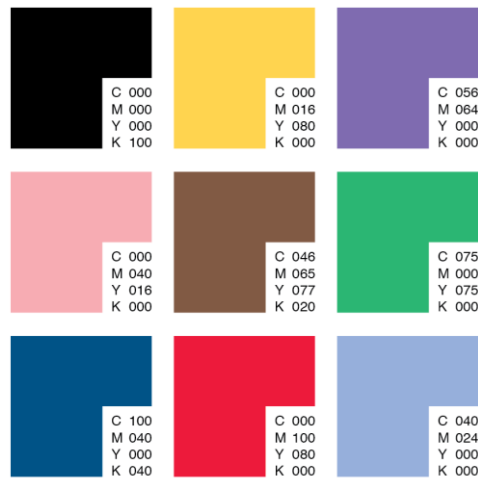
2.3.2.6 โมเดิร์น (Modern)



ภาพที่ 130 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์น

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

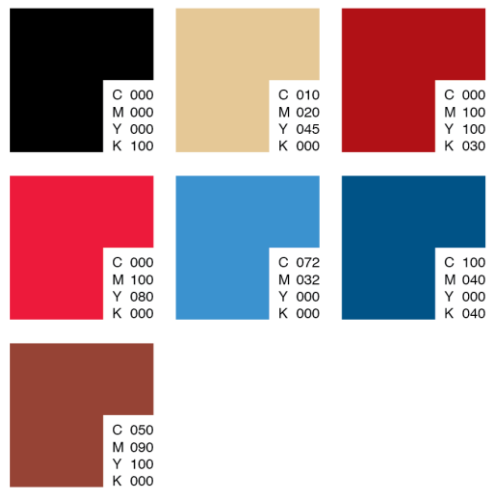
2.3.2.7 อาร์ต เดโค (Art Deco)



ภาพที่ 131 ชุดสีรูปแบบอาร์ต เดโค

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

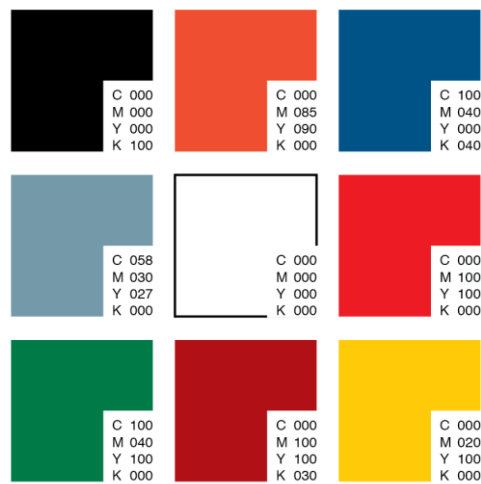
2.3.2.8 ดาด้า (Dada)



ภาพที่ 132 ชุดสีรูปแบบดาด้า

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

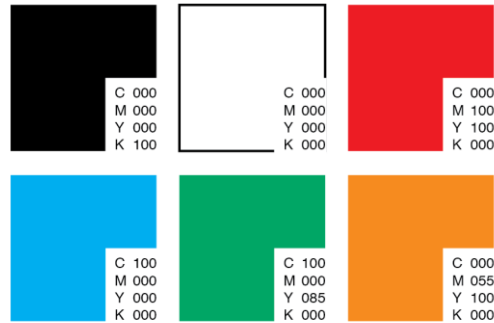
2.3.2.9 ฮีโรอิค เรียลลิสซึ่ม (Heroic Realism)



ภาพที่ 133 ชุดสีรูปแบบฮีโรอิค เรียลลิสซึ่ม

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

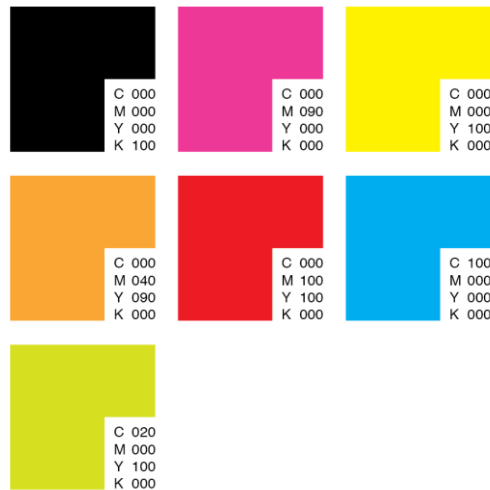
2.3.2.10 โมเดิร์นช่วงปลาย (Late Modern)



ภาพที่ 134 ชุดสีรูปแบบโมเดิร์นช่วงปลาย

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

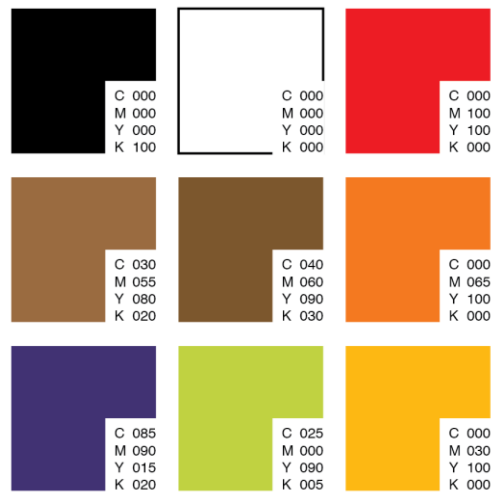
2.3.2.11 หลังโมเดิร์น (Post-modern)



ภาพที่ 135 ชุดสีรูปแบบหลังโมเดิร์น

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

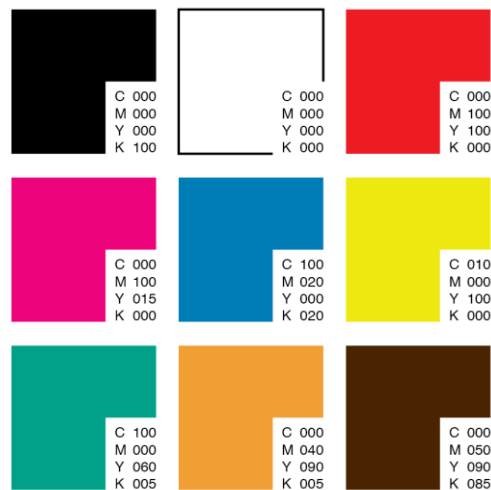
2.3.2.12 ดิจิตอล (Digital)



ภาพที่ 136 ชุดสีรูปแบบดิจิตอล

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

2.3.2.13 ศตวรรษใหม่ (New Century)



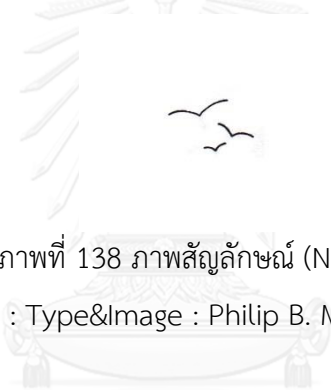
ภาพที่ 137 ชุดสีรูปแบบศตวรรษใหม่

ที่มา : Retro graphic design pocket essentials : Bhaskaran and Raimes, 2011

2.3.3 ลักษณะภาพ (Images)

ทฤษฎีเกี่ยวกับภาพและภาพประกอบนั้นมีอยู่หลากหลายทฤษฎี เช่น การแบ่งตามเนื้อหา, การแบ่งตามเทคนิคในการวาด, การแบ่งตามจุดประสงค์ในการใช้งาน เป็นต้น สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้เลือกใช้ทฤษฎีการจำแนกลักษณะภาพตามการรับรู้ทางสายตา (Visual Syntax) (Philip B. Meggs 1989) เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่ครอบคลุมลักษณะภาพและภาพประกอบได้กว้างที่สุด จากภาพสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายที่สุดไปจนถึงภาพประกอบที่สมจริง เพราะเกิดจากการพิจารณาส่วนประกอบต่างๆของภาพอย่างเป็นระบบ (จุด, เส้น, โทนมสี, รูปร่าง, ขอบ) โดยสามารถเรียงลำดับจากภาพที่เรียบง่ายที่สุดไปสู่ภาพที่สมจริงที่สุดได้ดังนี้

2.3.3.1 ภาพสัญลักษณ์ (Notation) มีลักษณะเป็นเส้น ตัดทอนรายละเอียดให้เหลือน้อยที่สุด โดยที่ยังคงสื่อความหมายได้ เป็นภาพในระดับที่เรียบง่ายที่สุด



ภาพที่ 138 ภาพสัญลักษณ์ (Notation)
ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.3.2 ภาพตัดทอน (A pictograph) เป็นภาพที่ลดทอนรายละเอียดจนเหลือเพียงรูปร่างแบนราบทรงเรขาคณิต การลดทอนรายละเอียดทำให้ภาพลักษณะนี้มีความเป็นสากลมากกว่า จะเป็นการเฉพาะเจาะจง



ภาพที่ 139 ภาพตัดทอน (A pictograph)
ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.3.3 ภาพเงา (The silhouette) แตกต่างจากภาพตัดทอนตรงที่ภาพเงาจะแสดงรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงมากกว่า



ภาพที่ 140 ภาพเงา (The silhouette)

ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.3.4 ภาพวาดเค้าโครง (A contour drawing) คล้ายภาพสัญลักษณ์ คือมีลักษณะเป็นเส้นที่วาดขึ้นเพื่อกำหนดขอบเขตรูปร่างของภาพ



ภาพที่ 141 ภาพวาดเค้าโครง (A contour drawing)

ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.3.5 ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone) ภาพในลักษณะนี้จะเป็นภาพที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกันในภาพเดียว ซึ่งเกิดจากการสานเส้นในลักษณะที่ต่างกัน



ภาพที่ 142 ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone)

ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.3.6 ภาพเสมือนจริง (Representation) เป็นภาพที่พยายามจะเลียนแบบวัตถุตามธรรมชาติจริงๆ มีการให้น้ำหนักแสงเงา โดยเป็นได้ทั้งภาพไลโทนหรือภาพสี



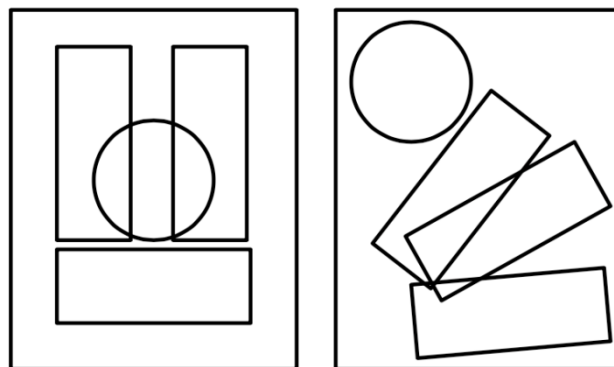
ภาพที่ 143 ภาพเสมือนจริง (Representation)

ที่มา : Type&Image : Philip B. Meggs, 1989

2.3.4 เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

ผู้วิจัยเลือกใช้ทฤษฎีเทคนิคในการออกแบบด้วยเหตุผลสองประการ ประการแรก ทฤษฎีนี้มีความครอบคลุมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ง่าย ประการที่สอง ด้วยจำนวนเทคนิคที่มากถึง 38 ข้อ จึงสามารถใช้วิเคราะห์จำแนกรูปแบบเรขาคณิตทั้ง 13 รูปแบบได้โดยไม่ซ้ำกัน ทำให้คำตอบสุดท้ายที่ได้มีความแตกต่างชัดเจน ซึ่งเทคนิคหลากหลายรูปแบบที่ช่วยให้งานออกแบบมีความน่าสนใจ (เลอสม สถาปัตตานนท์ 2539) ได้จำแนกไว้ดังนี้

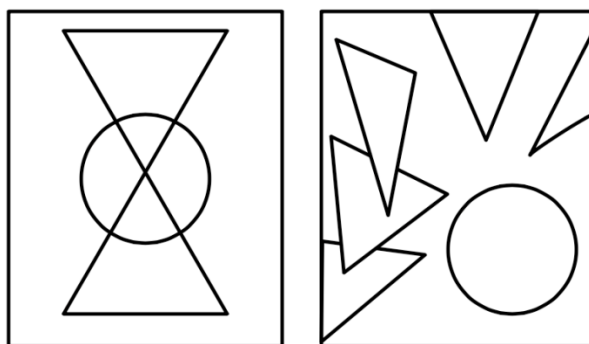
2.3.4.1 เสถียรภาพ (Stability) – ไร้เสถียรภาพ (Instability) เสถียรภาพเป็นการจัดวางองค์ประกอบโดยมีศูนย์กลางของการถ่วงน้ำหนักสองข้างที่เหมาะสมและเท่ากัน ส่วนความไร้เสถียรภาพอยู่ในลักษณะของการขาดความสมดุล ไม่มั่นคง ทำให้ปั่นป่วนอย่างเห็นได้ชัด



ภาพที่ 144 เทคนิคการออกแบบแบบเสถียรภาพ – ไร้เสถียรภาพ

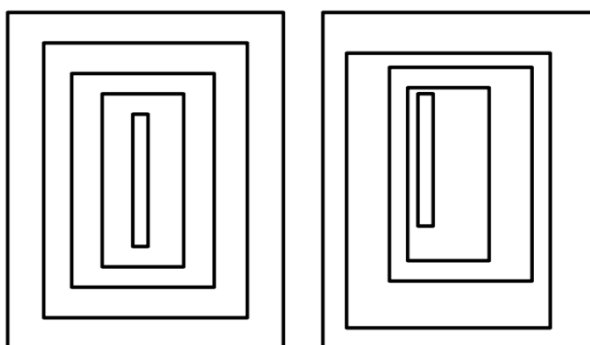
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.2 สมมาตร (Symmetry) – อสมมาตร (Asymmetry) การออกแบบโดยใช้หลักสมดุลแบบสมมาตร ภาพที่ได้รับจะสมบูรณ์และง่ายต่อการออกแบบ แต่มักจะอยู่นิ่ง บางครั้งอาจจะน่าเบื่อ ส่วนการสมดุลแบบอสมมาตรนั้น สามารถทำได้โดยการแปรเปลี่ยนการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งยุ่งยากในการจัดภาพให้คงที่ ต้องมีการถ่วงน้ำหนักที่ดี สมดุล เมื่อมองดูแล้วน่าสนใจ และการทำภาพชนิดนี้มีทางที่จะทำได้อย่างหลากหลาย



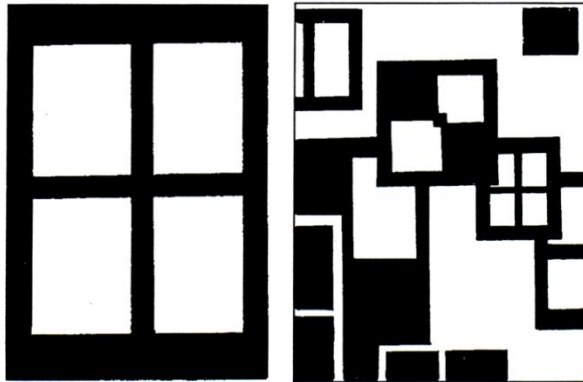
ภาพที่ 145 เทคนิคการออกแบบแบบสมมาตร – อสมมาตร
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.3 ปกติ (Regularity) – ผิดปกติ (Irregularity) ความปกติหรือสม่ำเสมอในการออกแบบ คือเครื่องหมายของความเป็นระเบียบในการจัดองค์ประกอบ ส่วนความผิดปกติหรือไม่สม่ำเสมอ หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าไม่ธรรมดา (Anomaly) นั้นเป็นการจัดองค์ประกอบที่เปลี่ยนไปจากสิ่งที่ตรงไปตรงมาทุกๆไป ผลจากการเบี่ยงเบนจากลักษณะทั่วไปที่ตรงไปตรงมา ทำให้เกิดการขัดจังหวะส่วนต่างๆ มีการเน้นบางส่วนเหมือนไม่คาดคิดและไม่ปกติธรรมดา ตัวอย่างของความผิดปกติหรือไม่สม่ำเสมอจากธรรมชาติที่เรามองเห็นกันในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ดวงจันทร์บนท้องฟ้าที่ปกติเต็มไปด้วยดาว รอยร้าวบนกำแพงเรียบ หรือโบสถ์เก่าระหว่างตึกสูงสมัยใหม่



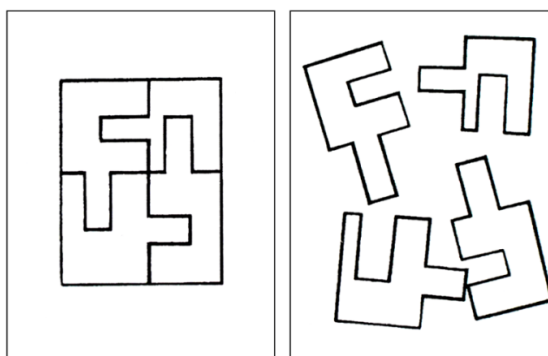
ภาพที่ 146 เทคนิคการออกแบบแบบปกติ – ไม่ปกติ
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.4 เรียบง่าย (Simplicity) – ซับซ้อน (Complexity) ความมีระเบียบเป็นสิ่งที่ทำให้ดูเรียบง่าย ในการจัดองค์ประกอบด้วยเทคนิคการจัดภาพตรงไปตรงมา หรือแสดงองค์ประกอบโดดเดี่ยว รูปทรงอิสระไม่ยุ่งเหยิงหรือมีความประณีต ตรงกันข้ามกับความซับซ้อน ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลายหน่วยและแรงหลายทิศทางที่มากกระทำ ผลที่ได้รับจากขั้นตอนที่ยุ่งยาก คือ ลวดลายที่มีความหมายเพิ่มมากขึ้น



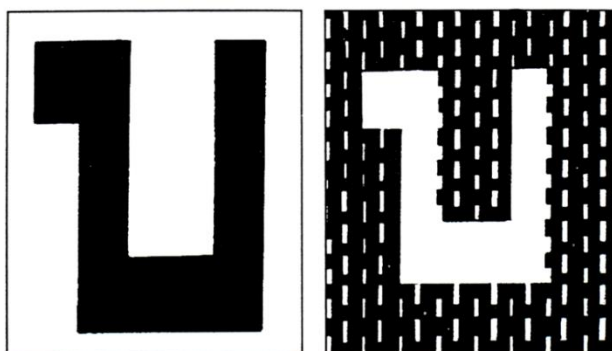
ภาพที่ 147 เทคนิคการออกแบบแบบเรียบง่าย – ซับซ้อน
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.5 เอกภาพ (Unity) – แยกแยก (Fragmentation) เทคนิคการใช้ความมีเอกภาพ และการแตกแยก คล้ายคลึงและเกี่ยวข้องกับการออกแบบในลักษณะของความเรียบง่ายและซับซ้อน เอกภาพ คือ ลักษณะการจัดภาพที่มีความสมดุลขององค์ประกอบ ที่มองเห็นได้ว่าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือลักษณะของหลายๆ หน่วยรวมกันและประสานกันอย่างสมบูรณ์ จนกระทั่งมองแล้วเห็นเป็นหน่วยใหญ่เพียงหน่วยเดียว ส่วนการแตกแยก คือการทำให้องค์ประกอบหรือหน่วยต่างๆ ในการออกแบบแตกแยกออกจากกัน เป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยที่มีความสัมพันธ์กัน แต่ละองค์ประกอบรักษาซึ่งลักษณะของความเป็นตัวของตัวเอง



ภาพที่ 148 เทคนิคการออกแบบแบบเอกภาพ – แยกแยก
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.6 ประหยัด (Economy) – ฟุ่มเฟือย (Luxury) การจัดองค์ประกอบแบบประหยัด เป็นการใช้ประโยชน์ขององค์ประกอบอย่างเต็มที่ ส่วนความฟุ่มเฟือยคือการเพิ่มน้ำหนักในการแสดง รายละเอียดอย่างอ้อมค้อมไม่มีที่สิ้นสุด



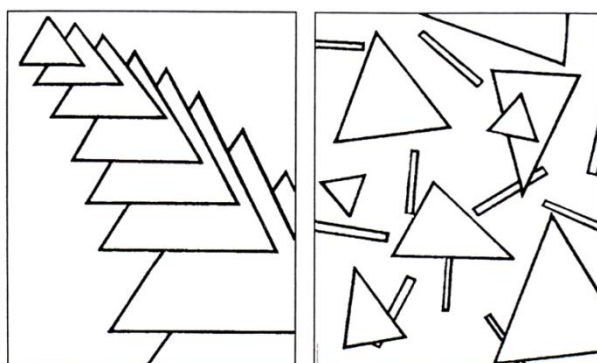
ภาพที่ 149 เทคนิคการออกแบบแบบประหยัด – ฟุ่มเฟือย
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.7 เล็กกว่าความจริง (Understatement) – ใหญ่กว่าความจริง (Exaggeration) การใช้องค์ประกอบเล็กกว่าความจริง คือ การออกแบบที่นำเข้าสู่ความจำกัด ซึ่งค้นหาแนวทางที่จะได้รับการตอบสนองอย่างเต็มที่จากผู้ดูโดยใช้องค์ประกอบที่น้อยที่สุด ความจริงแล้วการใช้สิ่งที่เล็กกว่าความจริงในการออกแบบ เป็นความตั้งใจของผู้ออกแบบที่ต้องการให้ได้ผลที่ยิ่งใหญ่ จากการสะท้อนความคิดที่แท้จริงในทิศทางตรงข้ามกับสิ่งที่ใหญ่กว่าความจริง



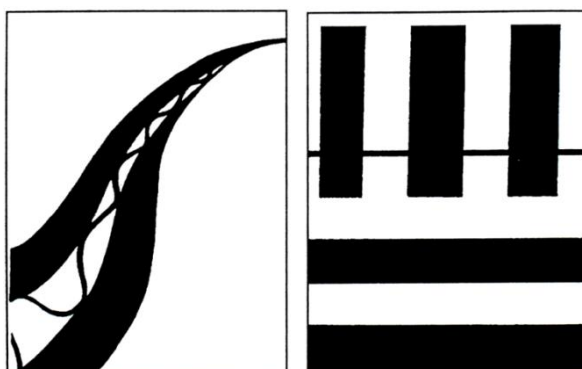
ภาพที่ 150 เทคนิคการออกแบบแบบเล็กกว่าความจริง – ใหญ่กว่าความจริง
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.8 คาดเดาได้ (Predictability) – อิสระ (Spontaneity) การคาดเดาได้ เป็นเทคนิคที่แสดงความเป็นระเบียบแบบแผน ไม่ว่าจะจากประสบการณ์ หรือจากการสังเกต หรือจากเหตุผล เราจะสามารถบอกล่วงหน้าได้ว่าภาพทั้งภาพควรจะเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับความน้อยหรือมากของข้อมูลที่เห็นแต่แรกในภาพนั้น ส่วนลักษณะการออกแบบที่เป็นอิสระตามธรรมชาติ คาดเดาไม่ได้ ขาดระเบียบแบบแผน เป็นเทคนิคที่เกิดจากอารมณ์ เต็มไปด้วยแรงกระตุ้น และไม่เป็ลวดลายที่เกิดจากการบีบบังคับ



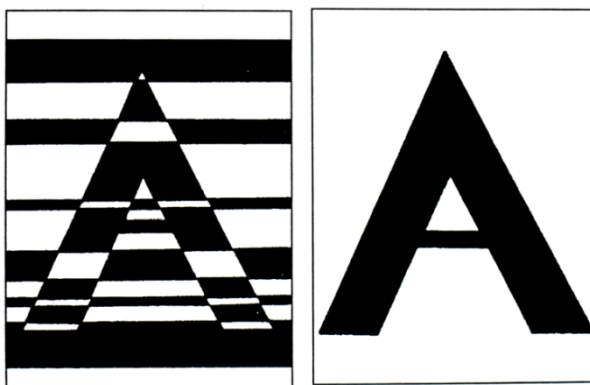
ภาพที่ 151 เทคนิคการออกแบบแบบคาดเดาได้ – อิสระ
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.9 เคลื่อนไหว (Activeness) – หยุดนิ่ง (Stasis) การเคลื่อนไหว เป็นเทคนิคที่สะท้อนการไม่หยุดนิ่ง โดยผ่านตัวแทน เช่น ลูกศร หรือ มีสิ่งที่น่าสนใจ หรือการแสดงพลัง และรูปทรงที่มีชีวิตจะทำให้ภาพไม่อยู่นิ่ง การไม่เคลื่อนไหวหรือหยุดนิ่ง จะสมดุลอย่างชัดเจน แสดงถึงผลของการไม่ไหวตัว หรือมีความสงบอยู่ภายใน



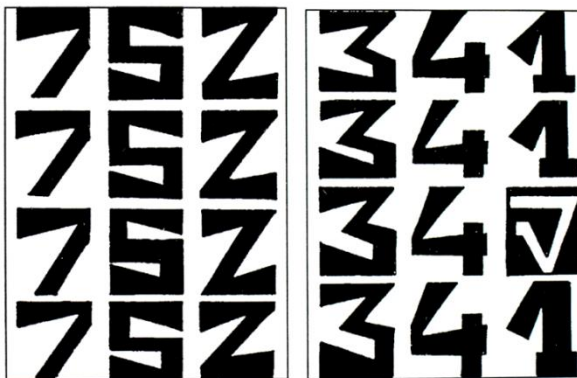
ภาพที่ 152 เทคนิคการออกแบบแบบเคลื่อนไหว – หยุดนิ่ง
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปัตตานนท์, 2539

2.3.4.10 แอบแฝง (Subtlety) – ชัดแจ้ง (Boldness) วิธีที่สร้างภาพไม่ให้เห็นตรงไปตรงมา แอบแฝง คือ เทคนิคที่เราจะเลือกทำให้เกิดภาพแสดงรายละเอียดที่แตกต่างกัน หลีกเลี่ยงรูปทรงที่เห็นชัดเจนได้โดยง่ายและมีพลัง ถึงแม้เป็นภาพที่ไม่เห็นรูปทรงชัดเจนแต่จะแนะนำการเข้าถึงจุดมุ่งหมายอย่างละเอียดอ่อน สละสลวย ประณีต และแก้ปัญหาอย่างชาญฉลาด ความชัดแจ้ง เป็นลักษณะค่อนข้างธรรมชาติ แฝงด้วยความกล้า แน่ใจและมั่นใจในตนเอง เพราะจุดมุ่งหมายคือการค้นหาสิ่งที่ทำให้มองเห็นอย่างชัดแจ้ง



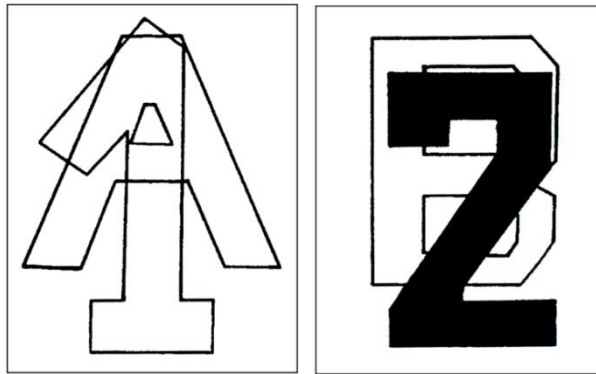
ภาพที่ 153 เทคนิคการออกแบบแบบแอบแฝง – ชัดแจ้ง
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.11 เป็นกลาง (Neutrality) – เน้น (Accent) ความเป็นกลาง คืองานออกแบบที่ไม่มีการขัดแย้งกัน ถึงกระนั้นก็ดีเมื่อมีการกระตุ้นเพียงเล็กน้อยภายในกรอบภาพ ผลงานนั้นกลับให้ผลที่ยิ่งใหญ่ซึ่งเป็นที่ยอมรับจากผู้ดู และเมื่อบรรยากาศของความเป็นกลางถูกรบกวนโดยเทคนิคของการเน้น ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงจุดเด่นให้เห็นได้ชัดเจนด้วยองค์ประกอบส่วนน้อยจากองค์ประกอบที่มีลักษณะเหมือนๆ กันจำนวนมากบนพื้นภาพ



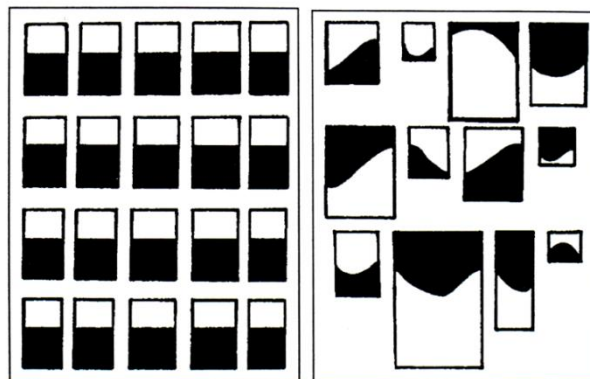
ภาพที่ 154 เทคนิคการออกแบบแบบเป็นกลาง – เน้น
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.12 โปร่งใส (Transparency) – ทึบ (Opacity) ความโปร่งใสเป็นการแสดงถึงการมองผ่านสิ่งใดสิ่งหนึ่งไป เพื่อเห็นถึงรายละเอียดของสิ่งที่อยู่เบื้องหลัง ที่พอจะปรากฏแก่สายตาได้ ในทางตรงกันข้ามความทึบจะเป็นภาพที่มีสิ่งหนึ่งขวางสายตา ปกปิดองค์ประกอบที่อยู่ด้านหลังหรือมีสิ่งใดเคลื่อนเข้ามาแทนที่



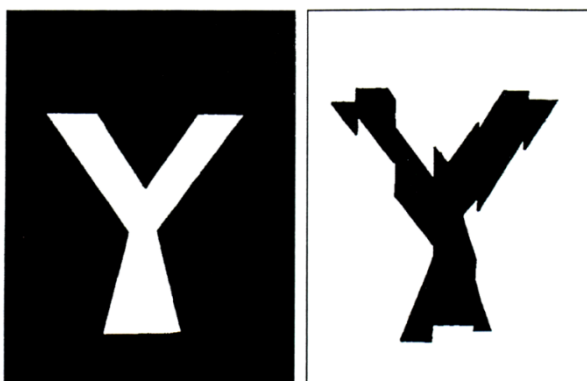
ภาพที่ 155 เทคนิคการออกแบบแบบโปร่งใส – ทึบ
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.13 คงที่ (Consistency) – แปรเปลี่ยน (Variation) ความคงที่เป็นเทคนิคที่แสดงออกถึงการเข้ากันได้ อยู่กับร่องกับรอย มักใช้ในการพัฒนาการจัดองค์ประกอบ ที่จะให้ความเข้าถึงเรื่องเพียงเรื่องเดียว หรือเข้าถึงหัวข้อเพียงข้อเดียวอย่างมีแบบแผน และสอดคล้องกัน ถ้าต้องการสื่อความหมายถึงความไม่คงที่ เปลี่ยนไปมานั้นเป็นเทคนิคของการแปรเปลี่ยน ซึ่งแสดงความแตกต่างและการแบ่งพวก แต่การแปรเปลี่ยนในการจัดองค์ประกอบ จะสะท้อนให้เห็นประโยชน์ของการเปลี่ยนแปลง ดังเช่น ในการประพันธ์เพลง การแปรเปลี่ยนจะถูกควบคุมด้วยทำนองเด่นทำนองเดียว



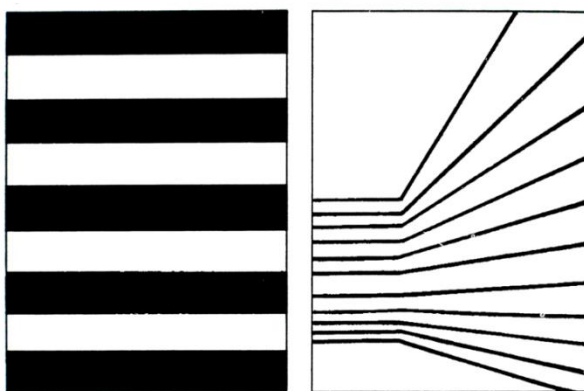
ภาพที่ 156 เทคนิคการออกแบบแบบคงที่ – แปรเปลี่ยน
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.14 ถูกเที่ยง (Accuracy) – บิดเบือน (Distortion) ความถูกเที่ยงเป็นเทคนิคธรรมดาของการถ่ายรูป เป็นทางเลือกหนึ่งของศิลปินที่จะได้จากประสบการณ์ธรรมชาติ ซึ่งเป็นตัวอย่างของความจริงในงานศิลปะ และประโยชน์ที่ได้รับ มักจะเกี่ยวข้องกับวิธีการจำลองภาพที่เห็นด้วยสายตาและส่องดูส่องมองในลักษณะเดียวกันกับการถ่ายภาพ ใช้เป็นรูปแบบที่รับภาพจากสายตาและส่องผลที่เห็นจริงมากมาย ส่วนการบิดเบือนให้อารมณ์ของความไม่เป็นจริง



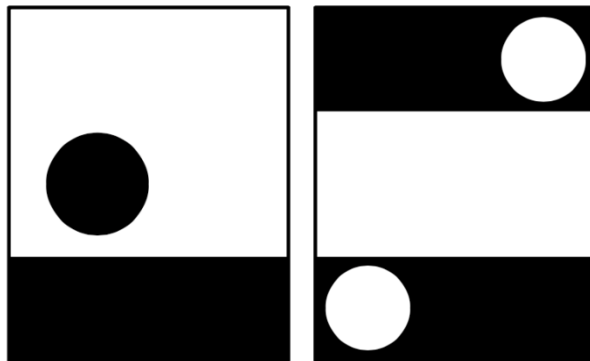
ภาพที่ 157 เทคนิคการออกแบบแบบถูกเที่ยง – บิดเบือน
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.15 แบนราบ (Flatness) – ลึก (Depth) เทคนิคทั้งสองชนิดเป็นกฎเริ่มแรกในการไม่ใช่และใช้วิธีสร้างทัศนียภาพ วิธีสร้างภาพให้มีความลึกนอกจากการใช้ลักษณะทัศนียภาพแล้ว ยังมีการแต่งเติมโดยจำลองสภาพแวดล้อม และผลที่เกิดจากการตัดกันของแสงและเงาอย่างชัดเจน ส่วนความแบนราบทำเพื่อลบมิติของปรากฏการณ์ธรรมชาติ



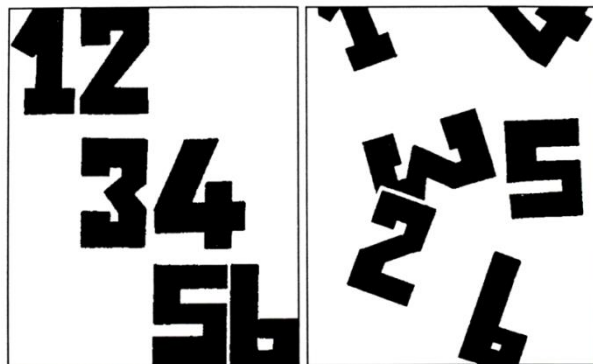
ภาพที่ 158 เทคนิคการออกแบบแบบแบนราบ – ลึก
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.16 โดดเดี่ยว (Singularity) – คู่ (Juxtaposition) ความโดดเดี่ยวคือการสร้างจุดเด่นของการจัดองค์ประกอบ โดยเน้นรูปทรงที่แยกตัวออก หรืออยู่อย่างโดดเดี่ยว ไม่มีสิ่งอื่นสนับสนุน หรือองค์ประกอบอื่นมากระตุ้น คุณภาพที่ดีที่สุดของเทคนิคชนิดนี้ คือ การนำไปสู่การเน้นองค์ประกอบเดียวเป็นพิเศษ ส่วนการคู่กันหรือการเคียงกัน เป็นการแสดงปฏิกิริยาภายในของแรงกระตุ้นสายตา การจัดวางภาพอย่างน้อยสองชิ้น ชันชะงัด ทำให้สายตาเกิดการเคลื่อนที่ที่จะเปรียบเทียบความสัมพันธ์กัน



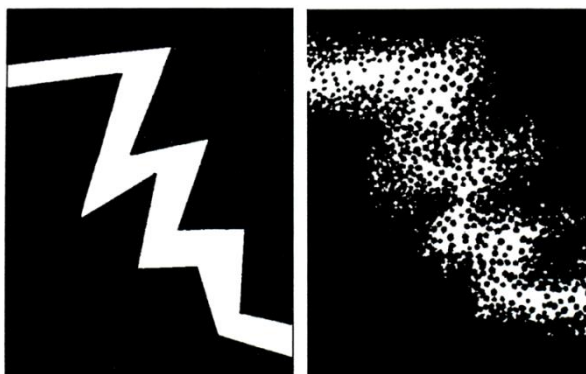
ภาพที่ 159 เทคนิคการออกแบบแบบโดดเดี่ยว – คู่
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.17 ลำดับ (Sequentiality) – กระจัดกระจาย (Randomness) การออกแบบให้เป็นลำดับขั้นตอน ขึ้นอยู่กับการจัดองค์ประกอบให้ตอบสนองต่อการวางแผนแสดงภาพที่จัดเรียงด้วยเหตุผล การจัดเช่นนี้สามารถทำได้ทุกหลักเกณฑ์ แต่มักจะเกี่ยวข้องกับการเรียงลำดับกลุ่มสิ่งของในลวดลายที่เป็นจังหวะ ความไม่มีลำดับกระจัดกระจายเป็นเทคนิคการออกแบบที่ขาดการวางแผนงานหรือใช้แผนที่ไม่เรียบร้อย หรือเป็นการแสดงอุบัติเหตุที่ได้จากข้อมูลที่มองเห็นไม่เป็นลำดับ



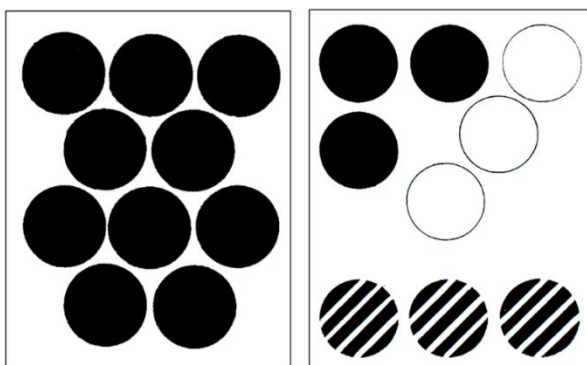
ภาพที่ 160 เทคนิคการออกแบบแบบลำดับ – กระจัดกระจาย
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.18 ชัดเจน (Sharpness) – พร่ามัว (Diffusion) ความชัดเจน คือเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับสภาพทางกายภาพ และการแสดงออกที่แน่นอน ถูกต้องเที่ยงตรง และหนักแน่น ผลสุดท้ายที่ได้รับคือภาพที่ชัดเจน แตกต่าง และง่ายที่จะแปลความหมาย ส่วนความพร่ามัว มีลักษณะอ่อนนุ่ม ไม่มีความแน่นอน แต่มีบรรยากาศความรู้สึกและดูอบอุ่นมากกว่า



ภาพที่ 161 เทคนิคการออกแบบแบบชัดเจน – พร่ามัว
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

2.3.4.19 ซ้ำ (Repetition) – ตอน (Episodicity) การซ้ำ คือเทคนิคการออกแบบที่ต่อเนื่องเป็นเอกภาพ ไม่มีสิ่งใดมาขัดสายตา เป็นขั้นตอนที่ไม่มีอะไรมาขัดขวางจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งเปรียบเสมือนแรงสามัคคีที่ยึดระหว่างการจัดองค์ประกอบที่ต่างกันให้อยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบ ส่วนความไม่ต่อเนื่อง ขาดเป็นตอน คือ การแสดงออกด้วยภาพซ้ำให้เห็นถึงการขาดการติดต่อ เป็นเทคนิคซึ่งทำให้คุณภาพโดดเด่น ขององค์ประกอบแต่ละส่วนแข็งแรงขึ้น ช่วยเสริมสร้างความหนักแน่นของคุณภาพแต่ละหน่วยอย่างสมบูรณ์ เมื่อรวบรวมตอนต่างๆ แล้วจะได้ภาพรวมที่เป็นเรื่องราวเดียวกันทั้งหมด



ภาพที่ 162 เทคนิคการออกแบบแบบซ้ำ – ตอน
ที่มา : เทคนิคในการออกแบบ : เลอสม สถาปิตานนท์, 2539

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ โดยใช้โทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลัก เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อหา

1. เพื่อหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อหาองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ
3. เพื่อหาหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

ดังนั้นการกำหนดขั้นตอนและวิธีการในการรวบรวมข้อมูลการวิจัยจะยึดตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพื่อให้ผลที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม โดยดำเนินการวิจัยดังนี้





ภาพที่ 163 ฟังขั้นตอนดำเนินการวิจัย

3.1 ขั้นตอนการหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

3.1.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

3.1.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมหนังสือที่เกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์จำนวน 9 เล่ม ได้แก่ Handbook of American Film Genres (Wes D. Gehring 1988) , Anatomy of Film (Bernard F. Dick 2002) , www.filmsite.org (Tim Dirks) , Film : A Critical Introduction (Maria T. Pramaggiore and Tom Wallis 2008) , The Art of Watching Films (Dennis Petrie and Joe Boggs 2008) , Film Art : an Introduction (David Bordwell and Kristin Thompson 2001), Film, Form & Culture (Robert Phillip Kolker 1999) , ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ (กฤษดา เกิดดี 2541) และ เขียนบทหนัง ชัดคนดูให้อยู่หมัด (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ 2547)

3.1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ไทย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) : กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่ (กำจร หลุยยะพงศ์ and สมสุข หินวิมาน 2551) และ Exploring The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009 (Krisda Kerdee 2010)

3.1.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัยและให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

3.1.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ประมวลวิธีแบ่งตระกูลภาพยนตร์จากตำราทั้ง 7 เล่ม เป็นแบบสอบถามแบบประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อถามว่าตระกูลภาพยนตร์แต่ละตระกูลมีความเหมาะสมในการนำมาใช้กับภาพยนตร์ไทยมากน้อยเพียงใด โดยการให้คะแนนมี 5 ระดับ ได้แก่

- | | |
|---|-----------------------|
| 5 | คือ เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | คือ เหมาะสมมาก |
| 3 | คือ เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | คือ เหมาะสมน้อย |
| 1 | คือ เหมาะสมน้อยที่สุด |

3.1.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบความถูกต้อง

เมื่อร่างแบบสอบถามขึ้นมาแล้ว จึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถามทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ผู้วิจัยได้ทำการเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถาม เพื่อเป็นผู้ตรวจสอบและให้คำปรึกษาในการออกแบบแบบสอบถาม โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถามดังนี้

1. จบการศึกษาระดับปริญญาเอก
2. มีประสบการณ์ในการทำงานวิจัยมากกว่า 7 ปี

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถามที่ได้คัดเลือก ได้แก่

ผศ. ดร.น้ำฝน อัสวเมธิน

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ

สถานที่ทำงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยหอการค้า

ไทย

ประสบการณ์ 15 ปี

3.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทย เพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถามและให้คำปรึกษาในการหาหลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยดังนี้

1. มีประสบการณ์ในการทำงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยมากกว่า 10 ปี
2. มีผลงานทางวิชาการเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยออกเผยแพร่ และได้รับการยอมรับในวงกว้าง

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทยที่ได้คัดเลือกมาจำนวน 2 ท่าน ได้แก่

1. คุณกิตติศักดิ์ สุวรรณโกคิน

ตำแหน่ง นักวิจารณ์ภาพยนตร์, ผู้กำกับ, อาจารย์พิเศษ

สถานที่ทำงาน มูลนิธิหนังไทย

ประสบการณ์ 40 ปี

วิดิทัศน์

2. รศ. ดร.กฤษดา เกิดดี

ตำแหน่ง นักวิจารณ์ภาพยนตร์, อาจารย์ประจำภาควิชาการภาพยนตร์และ

สถานที่ทำงาน คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ประสบการณ์ 28 ปี

ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ท่านให้คำแนะนำตรงกันว่า ตระกูลภาพยนตร์แบบตะวันตกนี้ไม่สามารถนำมาใช้กับภาพยนตร์ไทยได้โดยตรง เนื่องจากภาพยนตร์ไทยมีลักษณะเฉพาะบางประการที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์ชาติอื่น รศ. ดร.กฤษดา เกิดดี ได้แนะนำว่างานวิจัยชื่อ Exploring The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009 (Krisda Kerdee 2010) มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้เป็นเกณฑ์ในการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทยได้ ซึ่งสรุปได้ว่าภาพยนตร์ไทยสามารถแบ่งได้เป็น 17 ตระกูล ได้แก่

1. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)
2. ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)
3. ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)
4. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)
5. ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)
6. ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)
7. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)
8. ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว Martial Arts Film)
9. ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)
10. ภาพยนตร์รัก (Romance Film)
11. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)
12. ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost Film)
13. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) แบ่งได้เป็น 5 ตระกูลย่อย
 - 13.1 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)
 - 13.2 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)
 - 13.3 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)
 - 13.4 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)
 - 13.5 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

ผู้วิจัยจึงได้ยึดเอางานวิจัยชิ้นนี้เป็นตัวแปรต้นเพื่อดำเนินการในขั้นต่อไป

จากคำตอบที่ได้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้นี้ ผู้วิจัยประเมินว่าตัวแปรต้นทั้ง 17 ข้อนั้นมีปริมาณมาก การหาหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์ที่ละหวัข้ออาจทำให้แบบสอบถามมีจำนวนมากเกินไป ผู้วิจัยจึงได้นำทฤษฎีรูปแบบเรขศิลป์ (Graphic Styles) มาเป็นทฤษฎีเชื่อม โดยใช้รูปแบบเรขศิลป์แต่ละรูปแบบแทนชุดคำตอบ ซึ่งประกอบไปด้วย แบบตัวอักษร สี ลักษณะภาพ และหลักการออกแบบ การวิเคราะห์คำตอบใช้วิธีตามระดับความเหมาะสมของรูปแบบเรขศิลป์ต่อภาพยนตร์แต่ละตระกูล เมื่อได้คำตอบจึงวิเคราะห์แจกแจงเป็นชุดของหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์สรุปเป็นขั้นตอนสุดท้าย แต่เนื่องจากทฤษฎีรูปแบบเรขศิลป์ยึดเอางานออกแบบในยุโรปและอเมริกาเป็นหลัก ไม่สามารถวิเคราะห์หาแบบตัวอักษรไทยได้ จึงต้องเพิ่มขั้นตอนการวิเคราะห์หาแบบตัวอักษรไทยอีกขั้นหนึ่ง

ในขั้นตอนนี้จึงเป็นการใช้แบบสอบถามชุดหนึ่งเพื่อหาแบบตัวอักษรไทย และอีกชุดหนึ่งเพื่อหาแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แต่ละตระกูล

3.2 ขั้นตอนการหาแบบตัวอักษรไทยสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

3.2.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

3.2.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษร

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตัวอักษรไทยและภาพยนตร์ไทยจากแหล่งต่างๆ ได้แก่ หนังสือแบบตัวพิมพ์ไทย (ฝ่ายกลุ่มวิจัยและพัฒนาสาขาสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ 2543) , www.f0nt.com, www.fontpsl.com, www.dbfont.biz, www.cadsondemak.com, <https://th.wikipedia.org>,

3.2.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัยและให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

3.2.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการรวบรวมใบปิดภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปีพ.ศ. 2548-2556 จำนวน 453 เรื่อง (2555) แยกภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นตระกูลต่างๆ และทำการบันทึกว่าภาพยนตร์แต่ละตระกูลมีการใช้แบบตัวอักษรไทยแบบใดบ้าง จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้มาสร้างเป็นแบบสอบถามประเมินค่า (Rating Scale) เพื่อหาว่าแบบตัวอักษรไทยแต่ละแบบมีระดับความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมากน้อยเพียงใด โดยการให้คะแนนมี 5 ระดับ ได้แก่

- 5 คือ เหมาะสมมากที่สุด
- 4 คือ เหมาะสมมาก
- 3 คือ เหมาะสมปานกลาง
- 2 คือ เหมาะสมน้อย
- 1 คือ เหมาะสมน้อยที่สุด

3.2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

เมื่อร่างแบบสอบถามแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถามทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

3.2.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์เพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม โดยกำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญไว้ดังนี้

1. สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาโทขึ้นไป ในสาขาการออกแบบเรขศิลป์หรือเป็นอาจารย์สอนการออกแบบเรขศิลป์ในระดับมหาวิทยาลัย

2. มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบเรขศิลป์ไม่ต่ำกว่า 5 ปี ซึ่งผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่ได้คัดเลือกมาจำนวน 11 ท่าน ได้แก่

1. คุณนิวัฒน์ กันตะโอภาส

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง อาร์ตไดเรคเตอร์
สถานที่ทำงาน บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
ประสบการณ์ 13 ปี

2. คุณพิชชากร วรสิทธิกร

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง ครีเอทีฟฝ่ายหนังสือเล่ม
สถานที่ทำงาน บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
ประสบการณ์ 9 ปี

3. คุณคณิน แต่งเกต

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง อาร์ตไดเรคเตอร์นิตยสาร my home
สถานที่ทำงาน บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
ประสบการณ์ 9 ปี

4. คุณพุทธพร รัตน์นราทร

ระดับการศึกษา ปริญญาโท Graphic Design,
Savannah College of Art and Design
ตำแหน่ง ซีเนียร์กราฟิกดีไซน์เนอร์
สถานที่ทำงาน Bangkok Shoecase Co.,Ltd.
ประสบการณ์ 10 ปี

5. คุณกิตติ คล้ายเอม

ระดับการศึกษา Master of Design in Multimedia Design,
Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก
สถานที่ทำงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ประสบการณ์ 19 ปี

6. คุณนุสรุา พงษ์เพียรสกุล

ระดับการศึกษา สถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าฯ เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ
สถานที่ทำงาน คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ประสบการณ์ 12 ปี

7. คุณปวรงค์ บุญช่วย

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษวิชา Art Technology ภาควิชาทัศนศิลป์
สถานที่ทำงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประสบการณ์ 7 ปี

8. คุณปณต ทองประเสริฐ

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง เจ้าของธุรกิจ

สถานที่ทำงาน บริษัท ครีเอท ดีไซน์ สตูดิโอ จำกัด

ประสบการณ์ 20 ปี

9. คุณพรยศ มณีโชติปิติ

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำ

สถานที่ทำงาน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประสบการณ์ 9 ปี

10. คุณพงศ์เทพ อนุรักษ์รัตน์

ระดับการศึกษา ปริญญาโท ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตำแหน่ง เจ้าของธุรกิจ

สถานที่ทำงาน บริษัท Dropkick Design

ประสบการณ์ 14 ปี

11. คุณสถาพร คงคติธรรม

ระดับการศึกษา ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ ภาควิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

สถานที่ทำงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ประสบการณ์ 9 ปี

คำตอบที่ได้จะเป็นแบบตัวอักษรไทยสำหรับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

3.3 ขั้นตอนการหาหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

3.3.1 รวบรวมข้อมูลประเภทเอกสารเพื่อกำหนดกรอบเนื้อหาในเครื่องมือวิจัย

3.3.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบเรขศิลป์ (Graphic Styles)

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมหนังสือที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะและเรขศิลป์จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ Graphic Style: From Victorain to New Century (Chwast S. และ Heller S.), Meggs' History of Graphic Design (Meggs P.B.), ประวัติศาสตร์นฤมิตศิลป์ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง), ศิลปะสมัยใหม่ (กำจร สุนพงษ์ศรี) และ ประวัติศาสตร์เรขศิลป์ (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์) และ ยึดวิธีการแบ่งรูปแบบเรขศิลป์ตาม Graphic Style: From Victorain to New Century (Seymour Chwast and Steven Heller 2011)

3.3.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับสี

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมหนังสือที่เกี่ยวกับสีจำนวน 2 เล่ม ได้แก่ หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์ (ปาพจน์ หนูนักดี), Retro graphic design pocket essentials (Bhaskaran L. และ Raimes J.)

3.3.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะภาพ

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมหนังสือที่เกี่ยวกับลักษณะภาพจำนวน 2 เล่ม ได้แก่ วาดเส้น (สุชาติ เกาทอง), Type & image : The language of graphic design โดย Philip B. Meggs,

3.3.1.5 ข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบเรขศิลป์

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมหนังสือที่เกี่ยวกับหลักการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 7 เล่ม ได้แก่ เทคนิคในการออกแบบ (เลอสม สถาปิตานนท์), Design basics index โดย Jim Krause, Making a good layout โดย Lori Siebert และ Lisa Ballard, Basics of desing : layout and typography for beginners โดย Lisa Graham, Principles of form and design โดย Wucius Wong, Graphic design basics โดย Amy E. Arntson

3.3.2 ออกแบบเครื่องมือในการวิจัยและให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

3.3.2.1 ออกแบบเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามแบบสอบถามประเมินค่า (Rating Scale) โดยนำรูปแบบเรขศิลป์ทั้งหมด 13 รูปแบบเป็นตัวแทนชุดหลักการและองค์ประกอบเรขศิลป์มาถามถึงความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล โดยการให้คะแนนมี 5 ระดับ ได้แก่

- | | |
|---|-----------------------|
| 5 | คือ เหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | คือ เหมาะสมมาก |
| 3 | คือ เหมาะสมปานกลาง |
| 2 | คือ เหมาะสมน้อย |
| 1 | คือ เหมาะสมน้อยที่สุด |

3.3.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถามตรวจสอบ

เมื่อร่างแบบสอบถามแล้ว นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการทำแบบสอบถามทำการตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม

3.3.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยใช้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์กลุ่มเดียวกับในข้อ 3.2 จำนวน 11 ท่านเพื่อเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม แต่เนื่องจากปริมาณคำถามในแบบสอบถามมีจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงแบ่งการทำแบบสอบถามขึ้นนี้เป็น 2 ขั้นตอน

3.3.3.1 ผู้วิจัยได้เลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ 3 ท่านทำโพล์กรุปเพื่อคัดกรองตัวเลือกในแบบสอบถามเรื่องรูปแบบเรขศิลป์กับตระกูลภาพยนตร์ไทยให้น้อยลง โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาคือ รูปแบบเรขศิลป์ที่มีแนวโน้มเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ ต้องได้คะแนนตั้งแต่ 2 ใน 3 ขึ้นไป รูปแบบเรขศิลป์ที่ได้คะแนนต่ำกว่านั้นจะถูกคัดกรองทิ้งไป

3.3.3.2 นำผลที่ได้มาสร้างแบบสอบถามอีกชุดหนึ่ง ซึ่งมีจำนวนคำถามลดลงกว่าเดิมมาก และนำแบบสอบถามนี้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์อีก 8 ท่านเป็นผู้ตอบ

3.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

เมื่อได้คำตอบเรื่องรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลแล้ว ในขั้นต่อไปเป็นการวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ทั้ง 13 รูปแบบออกมาเป็นองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้วิเคราะห์ด้วยตัวเอง เนื่องจากการวิเคราะห์ตามตัวอย่างงานออกแบบไม่จำเป็นต้องใช้ดุลยพินิจ ซึ่งตัวอย่างงานออกแบบเหล่านี้คัดเลือกมาจากหนังสือ Graphic Style :

From Victorian to New Century (Seymour Chwast and Steven Heller 2011) ในบทที่ 2 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่

1. สี (Colors) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ Retro Graphic Design Pocket Essentials (Jonathan Raimés and Lakshmi Bhaskaran 2011)
 2. ลักษณะภาพ (Images) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ Type & Image : The Language of Graphic Design (Philip B. Meggs 1989)
 3. เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ เทคนิคในการออกแบบ (เลอสม สสถาปิตานนท์ 2539)
- ชุดคำตอบที่ได้จะมีลักษณะแจ่มแจ้งว่าแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไทยมีชุดองค์ประกอบและหลักการออกแบบ อันได้แก่ สี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ที่เหมาะสมอย่างไร

3.5 สรุปผลการวิจัย

นำคำตอบเรื่องแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลในขั้นตอนที่ 3.2.3 มารวมกับคำตอบเรื่องสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลในขั้นตอนที่ 3.4 ได้เป็นชุดคำตอบสุดท้ายที่แจ่มแจ้งว่าภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลสามารถใช้แบบตัวอักษร (Typefaces), สี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ได้ได้บ้าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ในบทนี้จะเป็นการนำข้อมูลเหล่านั้นมาวิเคราะห์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ขั้นตอนคือ

- 4.1 การวิเคราะห์หาวิธีแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
- 4.2 การวิเคราะห์หาแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล
- 4.3 การวิเคราะห์หารูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล
- 4.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

4.1 การวิเคราะห์หาวิธีแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

จากการทำแบบสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ไทย 2 ท่าน ได้รับคำแนะนำให้ใช้วิธีการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทยตามงานวิจัยเรื่อง Exploring The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009 (Krisda Kerddee) จึงสรุปได้ว่าภาพยนตร์ไทยแบ่งได้เป็น 13 ตระกูลใหญ่ 5 ตระกูลย่อย คือ

1. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)
2. ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)
3. ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)
4. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)
5. ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)
6. ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)
7. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)
8. ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว Martial Arts Film)
9. ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)
10. ภาพยนตร์รัก (Romance Film)
11. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)
12. ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost Film)
13. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) แบ่งได้เป็น 5 ตระกูลย่อย
 - 13.1 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

- 13.2 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)
- 13.3 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)
- 13.4 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)
- 13.5 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

4.2 การวิเคราะห์หาแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

จากการทำแบบสอบถามเพื่อหาว่าแบบตัวอักษรไทยแบบใดที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์จำนวน 11 คน ใช้การลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดค่าน้ำหนักเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เมื่อได้ผลครบทั้ง 11 คนแล้วจึงทำการหาค่าเฉลี่ยออกมา

ส่วนเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบตัวอักษรไทยที่มีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมากที่สุด ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือก 3 อันดับแรกที่ได้คะแนนความเหมาะสมเกิน 4 (80%) ซึ่งในบางตระกูลอาจมีแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมน้อยกว่า 3 อันดับ หรืออาจไม่มีแบบที่เหมาะสมเลย ในกรณีหลัง ผู้วิจัยจะเลือกใช้แบบตัวอักษรไทยที่มีคะแนนความเหมาะสมสูงสุด

ผลที่ได้แบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ ดังนี้

4.2.1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	PSL Kampanath	3.71
2	DSN ISaRaPhap	3.57
3	PSL Majestic	3.28
4	DB Private	3.14
4	NP Naipol All in One	3.14
4	PSL EmpireExtra	3.14
4	ZinniaUPC	3.14
8	Sarun's Bang_rajan	2.85
8	PSL Siara	2.85
10	PSL Narissara	2.42
10	ZoodRangmah	2.42
11	DSN Cologne	2.28

12	PSL Thaicommon	2.14
----	----------------	------

ตารางที่ 2 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย

การวิเคราะห์ : ไม่มีแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัยมากที่สุด แต่สามารถใช้ PSL Kampanath ทดแทนได้

4.2.2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	TX_Figthing_mosquito	4.42
2	2005_iannnnnGMO	4.00
3	2005_iannnnnBMX	3.71
4	PSL Thaicommon	2.85
5	DSN Cologne	2.57

ตารางที่ 3 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์มากที่สุด ได้แก่

- 1) TX_Figthing_mosquito
- 2) 2005_iannnnnGMO

4.2.3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	TX chuui	4.85
2	2005_iannnnnBMX	4.42
3	DB Template	3.85
4	DB Clung	2.85
5	DSN SiRin	2.57
6	PSL Narissara	2.42
6	DSN Cologne	2.42
8	PSL EmpireExtra	2.14
9	PSL Kampanath	1.85

ตารางที่ 4 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็กมากที่สุด ได้แก่

- 1) TX chuui
- 2) 2005_iannnnnBMX

4.2.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	PSL TypewriterCarbon	5.00
2	KC Nightmare	4.00
3	DB YangDung	3.57
4	DB Clung	3.42
5	DB PatPong	3.28
6	PSL Methinee	3.00
7	PSL Asadong Pro	2.42

ตารางที่ 5 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรมมากที่สุด ได้แก่

- 1) PSL TypewriterCarbon
- 2) KC Nightmare

4.2.5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	DSN WatTaNa	4.28
1	DB Clung	4.28
3	DB Quanthong	3.00
3	PSL Asadong Pro	3.00
5	DSN Cologne	2.57
6	PSL Narissara	2.42

ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวนมากที่สุด ได้แก่

1) DSN WatTaNa หรือ DB Clung

4.2.6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	Sarun's ResidentEvil	4.28
2	DB Dutchani	3.85
3	DB Clung	3.57
4	PSL Pojamarn	2.85
4	PSL Siara	2.85
6	DSN ISaRaPhap	2.71
7	DB HuadChai	2.28
8	PSL Thaicommon	2.14
9	PSL Methinee	2.00
10	PSL ThaiAntique	1.71

ตารางที่ 7 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวนมากที่สุด ได้แก่

1) Sarun's ResidentEvil

4.2.7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	Sarun's Bang_rajan	4.57
2	ZoodPutorn	4.28
2	DB BanthadThong	4.28
4	Sarun's Gothic2	4.14
5	Sarun'sFamai	4.00
6	DB Fongnam	3.14
7	DSN Single	2.71

ตารางที่ 8 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์มากที่สุด ได้แก่

- 1) Sarun's Bang_rajan
- 2) ZoodPutorn หรือ DB BanthadThong
- 3) DB BanthadThong

4.2.8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว Martial Arts Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	DB Ramintra	4.00
2	DB Rockday	3.71
2	ZoodRangMah	3.71
4	Sarun's Gothic2	3.42
5	PSL NatrinthornExtra	3.28
5	DB Clung	3.28
7	PSL Samson	3.14
8	DB PatPong	3.00
9	PSL Narissara	2.57
9	DB KimChi	2.57
11	TS-kaewPet-NP	2.14

ตารางที่ 9 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ศิลปะป้องกันตัว

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัวมากที่สุด ได้แก่

- 1) DB Ramintra

4.2.9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	elephantEak	4.57
2	DB YangDung	4.00

3	TS-kaewPet-NP	3.71
4	PSL TypewriterCarbon	3.57
5	DSN PiSit	3.28
5	CS_india	3.28
7	BLK BangLi-Ko-Sa-Na	3.14
8	ZinniaUPC	3.00
8	DB Quanthong	3.00
10	PSL Kittithada	2.85
10	DSN KaMon	2.85
12	PSL Tamnanthai	2.71
12	DSN SukSaWat	2.71
12	Aksaramatee	2.71
15	Layiji TaMaiTine	2.57

ตารางที่ 10 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิตมากที่สุด ได้แก่

- 1) elephantEak
- 2) DB YangDung

4.2.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	2555 edcrub KaiKea	4.28
2	DB Saikrok	4.14
2	2006_iannnnnBKK	4.14
4	PSL Kanda	3.85
4	PSL Similanya	3.85
4	DSN Single	3.85
7	PSL Display	3.71
7	PSL Kittithada	3.71
9	Layiji TaMaiTine	3.00

9	ZoodHardSell2	3.00
11	BoonHome	2.42
12	BLK SuphanFC	2.00
12	PSL ImperialExtra	2.00

ตารางที่ 11 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รักมากที่สุด ได้แก่

- 1) 2555 edcrub KaiKea
- 2) DB Saikrok หรือ 2006_iannnnnBKK

4.2.11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	PSL TypewriterCarbon	4.28
2	PSL Chalinda	3.85
3	BrowalliaPUC	3.71
4	FreesiaUPC	3.28
5	TH KoHo	3.00
5	CS_sutheap	3.00
7	2006_iannnnnBKK	2.85

ตารางที่ 12 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมากที่สุด ได้แก่

- 1) PSL TypewriterCarbon

4.2.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (Horror/Ghost Film)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	2006_iannnnnPDA	5.00
2	Sarun's Bang_rajan	4.57
3	Layiji Lenroonrang	4.42
4	DB Sharp	3.71

5	DSN Cologne	3.28
5	DB ComYard	3.28
7	PSL Akkhanee	3.00
8	PSL Typewriter	2.85
9	PSL EmpireExtra	2.71
10	DB Ramintra	2.42
10	DB NopAnan	2.42
12	DB Helvethaica	2.28
13	PSL Similanya	2.00
13	PSL KandaModern	2.00

ตารางที่ 13 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผีมากที่สุด ได้แก่

- 1) 2006_iannnnnPDA
- 2) Sarun's Bang_rajan
- 3) Layiji Lenroonrang

4.2.13 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	Sarun's HarryPotter	4.42
2	2005_iannnnnTKO	4.28
3	2006_iannnnnPDA	4.14
4	CS_chiangrai	4.00
4	DRjoyful	3.85
4	BLK BangLi-Ko-Sa-Na	3.14
4	PSL SimilanyaExtra	2.85
8	DSN Erawan	2.85
8	DSN Orchid	2.71
10	PSL Thaicommon	2.71
10	PSL EmpireExtra	2.28

ตารางที่ 14 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผีมากที่สุด ได้แก่

- 1) Sarun's HarryPotter
- 2) 2005_iannnnnTKO
- 3) 2006_iannnnnPDA

4.2.14 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	CS_chiangrai	3.71
2	PSL Tamnanthai	3.57
3	PSL SimilanyaExtra	3.42
4	PSL Prathom	3.28
5	PSL Mittrapab	3.14
6	PSL KandaModern	3.00
7	NP Naipol All in One	2.71

ตารางที่ 15 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ

การวิเคราะห์ : ไม่มีแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระมากที่สุด แต่สามารถใช้ CS_chiangrai ทดแทนได้

4.2.15 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	BLK BangLi-Ko-Sa-Na	4.42
2	#TS R 2143 Normal	3.85
3	PSL Thaicommon	3.57
4	PSL Yaowaraj	3.00
5	PSL EmpireExtra	2.71
5	PSL Mittrapab	2.71

ตารางที่ 16 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียนมากที่สุด ได้แก่

1) BLK BangLi-Ko-Sa-Na

4.2.16 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	Layiji SaRangHeYo	4.42
2	DB SiamSquare	3.57
2	DB BrandVoice	3.57
4	PSL Butterfly	3.14
4	PSL Omyim	3.14
6	PSL Kittithada	2.85
7	PSL Similanya Extra	2.71
8	iannnnnPDF2008	2.57
9	PSL Mittrapab	2.14
10	PSL Kampanath	2.00

ตารางที่ 17 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก

การวิเคราะห์ : แบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรักมากที่สุด ได้แก่

1) Layiji SaRangHeYo

4.2.17 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

อันดับ	แบบตัวอักษรไทย	ความเหมาะสม
1	DB Helvethaica	3.71
2	DSN Erawan	3.57
3	DB Private	3.28
3	PSL EmpireExtra	3.28
5	PSL Thaicommon	3.14

ตารางที่ 18 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี

การวิเคราะห์ : ไม่มีแบบตัวอักษรไทยที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสีมากที่สุด แต่สามารถใช้ DB Helvethaica ทดแทนได้

4.3 การวิเคราะห์หารูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

จากการทำแบบสอบถามเพื่อหาว่ารูปแบบเรขศิลป์ใดที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล ขั้นตอนนี้แบ่งเป็น 2 ขั้นตอนย่อย คือ

4.3.1 การทำโพล์สำรวจสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ จำนวน 3 คน เพื่อคัดกรองจำนวนตัวเลือกให้น้อยลง โดยใช้เกณฑ์ว่ารูปแบบเรขศิลป์ที่มีความเหมาะสมจะนำไปใช้สร้างแบบสอบถามในขั้นต่อไป จะต้องได้คะแนน 2 ใน 3 ขึ้นไป ซึ่งผลที่ออกมาเป็นดังนี้

4.3.1.1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Heroic Realism	3
1	Expressionism	3
1	Art Deco	3
4	New Century	2
4	Post-modern	2
6	Arts and Crafts	1
6	Early Modern	1
6	Modern	1
6	Digital	1
6	Late Modern	1
6	Dada	1
12	Victorian	0
12	Art Nouveau	0

ตารางที่ 19 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย ได้แก่

- 1) Heroic Realism
- 2) Expressionism

- 3) Art Deco
- 4) New Century
- 5) Post-modern

4.3.1.2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	3
1	Dada	3
1	Late Modern	3
4	Early Modern	2
4	New Century	2
6	Modern	1
6	Heroic Realism	1
6	Art Deco	1
9	Digital	0
9	Arts and Crafts	0
9	Art Nouveau	0
9	Expressionism	0
9	Victorian	0

ตารางที่ 20 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์ ได้แก่

- 1) Post-modern
- 2) Dada
- 3) Late Modern
- 4) Early Modern
- 5) New Century

4.3.1.3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
--------	----------------	-------------

1	New Century	3
2	Post-modern	2
2	Late Modern	2
2	Art Nouveau	2
5	Early Modern	1
5	Modern	1
5	Digital	1
5	Victorian	1
5	Dada	1
5	Heroic Realism	1
11	Arts and Crafts	0
11	Art Deco	0
11	Expressionism	0

ตารางที่ 21 แสดงผลคะแนนโพล์สกรู๊ปของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก ได้แก่

- 1) New Century
- 2) Post-modern
- 3) Late Modern
- 4) Art Nouveau

4.3.1.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	3
1	Late Modern	3
1	Post-modern	3
1	Modern	3
5	Dada	2
5	New Century	2
5	Art Deco	2

5	Digital	2
9	Arts and Crafts	1
9	Heroic Realism	1
9	Art Nouveau	1
9	Early Modern	1
13	Victorian	0

ตารางที่ 22 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม ได้แก่

- 1) Expressionism
- 2) Late Modern
- 3) Post-modern
- 4) Modern
- 5) Dada
- 6) New Century
- 7) Art Deco
- 8) Digital



4.3.1.5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	New Century	3
1	Modern	3
1	Late Modern	3
1	Digital	3
5	Dada	2
5	Early Modern	2
5	Post-modern	2
5	Expressionism	2
9	Art Deco	1
9	Heroic Realism	1

11	Victorian	0
11	Arts and Crafts	0
11	Art Nouveau	0

ตารางที่ 23 แสดงผลคะแนนโพกัสกรูปของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน ได้แก่

- 1) New Century
- 2) Modern
- 3) Late Modern
- 4) Digital
- 5) Dada
- 6) Early Modern
- 7) Post-modern
- 8) Expressionism

4.3.1.6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Art Deco	3
2	Post-modern	2
2	Digital	2
2	Victorian	2
2	Arts and Crafts	2
2	New Century	2
7	Art Nouveau	1
7	Heroic Realism	1
7	Expressionism	1
7	Dada	1
7	Late Modern	1
12	Early Modern	0
12	Modern	0

ตารางที่ 24 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี ได้แก่

- 1) Art Deco
- 2) Post-modern
- 3) Digital
- 4) Victorian
- 5) Arts and Crafts
- 6) New Century

4.3.1.7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Victorian	3
1	Art Nouveau	3
1	Arts and Crafts	3
4	Heroic Realism	2
5	New Century	1
5	Expressionism	1
5	Art Deco	1
5	Post-modern	1
5	Dada	1
10	Late Modern	0
10	Early Modern	0
10	Modern	0
10	Digital	0

ตารางที่ 25 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ ได้แก่

- 1) Victorian
- 2) Art Nouveau

3) Arts and Crafts

4) Heroic Realism

4.3.1.8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	3
1	Heroic Realism	3
3	Post-modern	2
3	New Century	2
5	Digital	1
5	Victorian	1
5	Early Modern	1
5	Arts and Crafts	1
9	Art Deco	0
9	Late Modern	0
9	Art Nouveau	0
9	Modern	0
9	Dada	0

ตารางที่ 26 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว ได้แก่

1) Expressionism

2) Heroic Realism

3) Post-modern

4) New Century

4.3.1.9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	New Century	3

1	Modern	3
1	Early Modern	3
1	Art Nouveau	3
5	Victorian	2
5	Late Modern	2
7	Heroic Realism	1
7	Expressionism	1
7	Post-modern	1
7	Art Deco	1
11	Arts and Crafts	0
11	Dada	0
11	Digital	0

ตารางที่ 27 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต ได้แก่

- 1) New Century
- 2) Modern
- 3) Early Modern
- 4) Art Nouveau
- 5) Victorian
- 6) Late Modern

4.3.1.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Art Nouveau	3
2	Arts and Crafts	2
2	Victorian	2
2	New Century	2
2	Early Modern	2
2	Modern	2

7	Art Deco	1
7	Heroic Realism	1
7	Late Modern	1
7	Post-modern	1
11	Expressionism	0
11	Dada	0
11	Digital	0

ตารางที่ 28 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก ได้แก่

- 1) Art Nouveau
- 2) Arts and Crafts
- 3) Victorian
- 4) New Century
- 5) Early Modern
- 6) Modern

4.3.1.11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Dada	3
1	Post-modern	3
1	New Century	3
1	Expressionism	3
1	Late Modern	3
1	Digital	3
7	Modern	2
7	Early Modern	2
9	Heroic Realism	1
10	Art Nouveau	0
10	Victorian	0

10	Arts and Crafts	0
10	Art Deco	0

ตารางที่ 29 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม ได้แก่

- 1) Dada
- 2) Post-modern
- 3) New Century
- 4) Expressionism
- 5) Late Modern
- 6) Digital
- 7) Modern
- 8) Early Modern

4.3.1.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (Horror / Ghost Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	3
2	Post-modern	2
2	New Century	2
2	Late Modern	2
5	Modern	1
5	Victorian	1
5	Early Modern	1
5	Dada	1
5	Digital	1
5	Heroic Realism	1
11	Arts and Crafts	0
11	Art Nouveau	0
11	Art Deco	0

ตารางที่ 30 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี ได้แก่

- 1) Expressionism
- 2) Post-modern
- 3) New Century
- 4) Late Modern

4.3.1.13 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	3
1	Post-modern	3
1	Dada	3
4	Late Modern	2
5	Victorian	1
5	Art Nouveau	1
5	Early Modern	1
5	Modern	1
5	Heroic Realism	1
5	Digital	1
5	New Century	1
12	Art Deco	0
12	Arts and Crafts	0

ตารางที่ 31 แสดงผลคะแนนโพลสำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี ได้แก่

- 1) Expressionism
- 2) Post-modern
- 3) Dada
- 4) Late Modern

4.3.1.14 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Dada	3
2	New Century	2
2	Post-modern	2
2	Early Modern	2
2	Late Modern	2
6	Victorian	1
6	Arts and Crafts	1
6	Art Nouveau	1
6	Expressionism	1
6	Modern	1
6	Heroic Realism	1
12	Art Deco	0
12	Digital	0

ตารางที่ 32 แสดงผลคะแนนโพล์ของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ ได้แก่

- 1) Dada
- 2) New Century
- 3) Post-modern
- 4) Early Modern
- 5) Late Modern

4.3.1.15 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Dada	3
1	Post-modern	3
1	Late Modern	3
1	Heroic Realism	3

5	Early Modern	2
5	Expressionism	2
5	New Century	2
8	Victorian	1
8	Arts and Crafts	1
8	Art Nouveau	1
8	Modern	1
8	Art Deco	1
13	Digital	0

ตารางที่ 33 แสดงผลคะแนนโพล์กรุปของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน ได้แก่

- 1) Dada
- 2) Post-modern
- 3) Late Modern
- 4) Heroic Realism
- 5) Early Modern
- 6) Expressionism
- 7) New Century

4.3.1.16 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	New Century	3
1	Late Modern	3
3	Victorian	2
3	Post-modern	2
3	Early Modern	2
3	Digital	2
7	Art Nouveau	1
7	Dada	1

7	Arts and Crafts	1
7	Art Deco	1
7	Heroic Realism	1
12	Modern	0
12	Expressionism	0

ตารางที่ 34 แสดงผลคะแนนโพล์สำรวจของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก ได้แก่

- 1) New Century
- 2) Late Modern
- 3) Victorian
- 4) Post-modern
- 5) Early Modern
- 6) Digital

4.3.1.17 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Dada	3
1	Post-modern	3
1	Heroic Realism	3
4	Late Modern	2
4	Expressionism	2
4	Digital	2
4	Art Deco	2
8	Art Nouveau	1
8	Early Modern	1
8	Victorian	1
8	Modern	1
8	New Century	1
13	Arts and Crafts	0

ตารางที่ 35 แสดงผลคะแนนโพกัสกรูปของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี ได้แก่

- 1) Dada
- 2) Post-modern
- 3) Heroic Realism
- 4) Late Modern
- 5) Expressionism
- 6) Digital
- 7) Art Deco

4.3.2 นำผลที่ได้ไปสร้างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ อีก 8 คน ใช้การลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยกำหนดค่าน้ำหนักเป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) เมื่อได้ผลครบทั้ง 8 คนแล้วจึงทำการหาค่าเฉลี่ยออกมา

ส่วนเกณฑ์ในการคัดเลือกรูปแบบเรขศิลป์ที่มีความเหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลมากที่สุด ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือก 3 อันดับแรกที่ได้คะแนนความเหมาะสมเกิน 4 (80%) ซึ่งในบางตระกูลอาจมีรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมน้อยกว่า 3 อันดับ หรืออาจไม่มีแบบที่เหมาะสมเลย ในกรณีหลัง ผู้วิจัยจะเลือกใช้รูปแบบเรขศิลป์ที่มีคะแนนความเหมาะสมสูงที่สุด

ผลที่ได้แบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ ดังนี้

4.3.2.1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	4.22
2	Heroic Realsim	4.00
3	New Century	3.67
4	Art Deco	2.56
5	Post-modern	2.33

ตารางที่ 36 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัย

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ผจญภัยมากที่สุด ได้แก่

1) Expressionism

2) Heroic Realism

4.3.2.2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	4.11
2	New Century	3.22
3	Late Modern	3.11
4	Early Modern	2.44
5	Dada	2.33

ตารางที่ 37 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สัตว์มากที่สุด ได้แก่

1) Post-modern

4.3.2.3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	4.00
2	Late Modern	3.56
3	New Century	3.33
4	Art Nouveau	1.78

ตารางที่ 38 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็ก

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์เด็กมากที่สุด ได้แก่

1) Post-modern

4.3.2.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Digital	4.44
2	Expressionism	4.33

3	Late Modern	3.78
4	Dada	3.56
5	Modern	3.22
5	New Century	3.22
7	Post-modern	2.56
8	Art Deco	2.44

ตารางที่ 39 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรม

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์อาชญากรรมมากที่สุด ได้แก่

- 1) Digital
- 2) Expressionism

4.3.2.5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Modern	4.44
2	Late Modern	4.11
3	New Century	4.00
4	Digital	3.78
5	Expressionism	3.33
6	Dada	3.11
7	Post-modern	2.78
8	Early Modern	2.44

ตารางที่ 40 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวนมากที่สุด ได้แก่

- 1) Modern
- 2) Late Modern
- 3) New Century

4.3.2.6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Victorian	4.56
2	Arts and Crafts	4.33
3	Digital	3.33
4	New Century	3.22
5	Post-modern	2.44
6	Art Deco	2.33

ตารางที่ 41 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์แฟนตาซี ได้แก่

- 1) Victorian
- 2) Arts and Crafts

4.3.2.7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Arts and Crafts	4.67
2	Victorian	4.33
3	Heroic Realism	3.67
4	Art Nouveau	3.11

ตารางที่ 42 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์มากที่สุด ได้แก่

- 1) Arts and Crafts
- 2) Victorian

4.3.2.8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Heroic Realism	4.11
2	Expressionism	3.56
3	New Century	2.89

4	Post-modern	2.56
---	-------------	------

ตารางที่ 43 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกัน
ตัว

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัวมากที่สุด
ได้แก่

1) Heroic Realism

4.3.2.9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Late Modern	3.78
2	Early Modern	3.44
3	New Century	3.33
4	Art Nouveau	2.67
5	Modern	2.44
6	Victorian	2.11

ตารางที่ 44 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิต

การวิเคราะห์ : ไม่มีรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ชีวิตมากที่สุด แต่สามารถใช้
รูปแบบ Late Modern ทดแทนได้

4.3.2.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Victorian	3.78
2	Art Nouveau	3.67
3	Arts and Crafts	3.33
3	Modern	3.33
5	New Century	2.33
6	Early Modern	2.22

ตารางที่ 45 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รัก

การวิเคราะห์ : ไม่มีรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์รักมากที่สุด แต่สามารถใช้รูปแบบ Victorian ทดแทนได้

4.3.2.11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	4.33
2	Dada	4.22
3	Late Modern	3.67
4	Digital	3.11
5	Post-modern	3.00
6	New Century	2.89
7	Early Modern	2.78
8	Modern	2.56

ตารางที่ 46 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมากที่สุด ได้แก่

1) Expressionism

2) Dada

4.3.2.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (Horror / Ghost Film)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	4.78
2	Late Modern	4.22
3	Post-modern	3.78
4	New Century	2.56

ตารางที่ 47 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผีมากที่สุด ได้แก่

1) Expressionism

2) Late Modern

4.3.2.13 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Expressionism	3.78
2	Post-modern	3.67
3	Dada	3.22
4	Late Modern	2.78

ตารางที่ 48 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผี

การวิเคราะห์ : ไม่มีรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกผีมากที่สุด แต่สามารถใช้รูปแบบเรขศิลป์ Expressionism ทดแทนได้

4.3.2.14 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	3.78
2	Late Modern	3.11
3	Dada	2.89
4	Early Modern	2.56
5	New Century	1.78

ตารางที่ 49 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระ

การวิเคราะห์ : ไม่มีรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกพระมากที่สุด แต่สามารถใช้รูปแบบเรขศิลป์ Post-modern ทดแทนได้

4.3.2.15 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	4.22
2	Late Modern	3.67
3	Dada	3.56

4	Early Modern	2.78
5	New Century	2.33
5	Heroic Realism	2.33
7	Expressionism	1.89

ตารางที่ 50 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกล้อเลียนมากที่สุด ได้แก่

1) Post-modern

4.3.2.16 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Late Modern	4.11
2	Post-modern	3.78
3	Victorian	3.33
4	Digital	3.22
5	New Century	2.67
6	Early Modern	2.33

ตารางที่ 51 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรัก

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกรักมากที่สุด ได้แก่

1) Late Modern

4.3.2.17 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

อันดับ	รูปแบบเรขศิลป์	ความเหมาะสม
1	Post-modern	4.00
2	Late Modern	3.89
3	Dada	3.78
4	Digital	2.78
5	Expressionism	2.56
6	Heroic Realism	2.33

7	Art Deco	1.78
---	----------	------

ตารางที่ 52 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยของรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสี

การวิเคราะห์ : รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ตลกเสียดสีมากที่สุด ได้แก่

1) Post-modern

4.4 การวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ต่างๆ ให้เป็นสี (Colors), ลักษณะภาพ (Images) และเทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

เมื่อได้คำตอบเรื่องรูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลแล้ว ในขั้นต่อไปเป็นการวิเคราะห์รูปแบบเรขศิลป์ทั้ง 13 รูปแบบออกมาเป็นองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ โดยวิเคราะห์จากงานออกแบบเรขศิลป์ที่คัดเลือกมาจากหนังสือ Graphic Style : From Victorian to New Century โดย Seymour Chwast และ Steven Heller ในบทที่ 2 ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่

1. สี (Colors) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ Retro Graphic Design Pocket Essentials โดย Jonathan Raimes และ Lakshmi Bhaskaran
2. ลักษณะภาพ (Images) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ Type & Image : The Language of Graphic Design โดย Philip B. Meggs
3. เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) : วิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีจากหนังสือ เทคนิคในการออกแบบ โดย เลอสม สตาปิตานนท์

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์มีดังนี้

4.4.1 Victorian

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C100M25Y0K0 C0M85Y90K0 C10M30Y15K0 C0M10Y45K0 C0M65Y80K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)

C35M35Y45K5		
C15M18Y70K0		
C0M0Y80K0		
C100M85Y35K10		

ตารางที่ 53 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Victorian

4.4.2 Arts and Crafts

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C60M30Y20K5 C50M30Y50K5 C0M5Y50K0 C6M10Y30K0 C0M55Y55K0 C65M35Y50K10 C15M33Y74K0 C20M17Y50K0 C32M60Y90K15	 <p>ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone)</p>	ฟุ่มเฟือย (Luxury)

ตารางที่ 54 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Arts and Crafts

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.4.3 Art Nouveau

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M43Y95K0 C0M28Y67K50 C57M23Y25K0 C0M5Y24K9 C30M35Y0K14 C0M25Y87K42 C72M30Y0K32	<p>ภาพวาดเค้าโครง (Contour Drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)</p>	อิสระ (Spontaneity)

C45M0Y55K33		
C25M88Y100K0		

ตารางที่ 55 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Art Nouveau

4.4.4 Early Modern

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K100 C0M100Y100K0 C13M21Y7K0 C6M10Y30K0 C60M30Y74K10 C40M44Y40K5 C0M35Y65K0 C0M15Y85K0 C40M70Y83K40	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพวาดเค้าโครง (Contour Drawing)	ชัดเจน (Sharpness)

ตารางที่ 56 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Early Modern

4.4.5 Expressionism

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K0 C0M0Y0K100 C0M100Y100K0	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone)	บิดเบี้ยว (Distortion)

ตารางที่ 57 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Expressionism

4.4.6 Modern

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ
-------------	--------------------	-------------------

		(Design Techniques)
C0M0Y0K100 C0M10Y20K10 C0M90Y85K10 C100M25Y50K25 C95M70Y30K15 C70M15Y0K10 C0M85Y90K0 C0M15Y85K0 C70M0Y60K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	ไร้เสถียรภาพ (Instability)

ตารางที่ 58 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Modern

4.4.7 Art Deco

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K100 C0M16Y80K0 C56M64Y0K0 C75M0Y75K0 C100M40Y0K40 C0M40Y16K0 C46M65Y77K20 C0M100Y80K0 C40M24Y0K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	เคลื่อนไหว (Activeness)

ตารางที่ 59 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Art Deco


4.4.8 Dada

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K100	ภาพตัดทอน	โปร่งใส

C10M20Y45K0 COM100Y100K30 COM100Y80K0 C72M32Y0K0 C100M40Y0K40 C50M90Y100K0	(Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	(Transparency)
---	---	----------------

ตารางที่ 60 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Dada

4.4.9 Heroic Realism

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K100 C0M85Y90K0 C100M40Y0K40 C58M30Y27K0 C0M0Y0K0 COM100Y100K0 C100M40Y100K0 COM100Y100K30 C0M20Y100K0	 <p>ภาพเสมือนจริง (Representation)</p>	ถูกต้อง (Accuracy)

ตารางที่ 61 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Heroic Realism

4.4.10 Late Modern

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
C0M0Y0K100 C0M0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0	<p>ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)</p>	เรียบง่าย (Simplicity)

COM55Y100K0		
-------------	--	--

ตารางที่ 62 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Late Modern

4.4.11 Post-modern

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)

ตารางที่ 63 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Post-modern

4.4.12 Digital

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C30M55Y80K20 C40M60Y90K30 COM65Y100K0 C85M90Y15K20 C25M0Y90K5 COM30Y100K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	ซับซ้อน (Complexity)

ตารางที่ 64 แสดงผลการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ Digital

4.4.13 New Century

สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)
COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 COM100Y15K0 C100M20Y0K20 C10M0Y100K0 C100M0Y60K5 COM40Y90K5 COM50Y90K85	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเงา (Silhouette)	แบนราบ (Flatness)

ตารางที่ 65 แสดงผลการวิเคราะห์องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์ของ New Century

สำหรับการสรุปผลการวิจัยในขั้นตอนสุดท้าย จะใช้เกณฑ์ลักษณะเดียวกับที่ใช้มาตลอดในงานวิจัยชิ้นนี้ นั่นคือ ในแต่ละตระกูลภาพยนตร์จะสรุปองค์ประกอบและหลักการออกแบบไว้ 3 อันดับที่ได้คะแนนความเหมาะสมเกิน 4 (80%) ซึ่งในบางตระกูลอาจมีชุดคำตอบที่เหมาะสมน้อยกว่า 3 อันดับ หรืออาจไม่มีชุดคำตอบที่เหมาะสมเลย ในกรณีหลัง ผู้วิจัยจะเลือกใช้ชุดคำตอบที่มีคะแนนความเหมาะสมสูงสุด ผลทั้งหมดจะสรุปในบทถัดไป

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในบทนี้เป็นการสรุปผลการวิจัยทั้งหมด รวมถึงการอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การสรุปผลการวิจัย จะสรุปตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเป็นลำดับดังนี้

1. หลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. องค์ประกอบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ
3. หลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

โดยข้อ 2. และ 3. จะสรุปผลรวมกัน

5.1.1 หลักการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

ภาพยนตร์ไทยแบ่งได้เป็น 13 ตระกูลใหญ่ 5 ตระกูลย่อย คือ

1. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)
2. ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)
3. ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)
4. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)
5. ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)
6. ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)
7. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)
8. ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว Martial Arts Film)
9. ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)
10. ภาพยนตร์รัก (Romance Film)
11. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)
12. ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost Film)
13. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) แบ่งได้เป็น 5 ตระกูลย่อย
 - 13.1 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)
 - 13.2 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)
 - 13.3 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

13.4 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

13.5 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

5.1.2 องค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

องค์ประกอบเรขศิลป์ ได้แก่ แบบตัวอักษร (Typefaces) สี (Colors) ลักษณะภาพ (Images) และหลักการออกแบบเรขศิลป์ ได้แก่ เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques) ที่เหมาะกับภาพยนตร์ไทยทั้ง 13 ตระกูลใหญ่ 5 ตระกูลย่อย สรุปได้ดังนี้

5.1.2.1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	-	COM0Y0K0 COM0Y0K100 COM100Y100K0	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
2	-	COM0Y0K100 COM85Y90K0 C100M40Y0K40 C58M30Y27K0 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M40Y100K0 COM100Y100K30 COM20Y100K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	ถูกต้อง (Accuracy)
3	-	-	-	-
4	PSL Kampanath	-	-	-

ตารางที่ 66 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ผจญภัย

5.1.2.2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการ ออกแบบ (Design Techniques)
1	TX_Fighting_mosquito	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	2005_iannnnnGMO	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 67 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สัตว์

5.1.2.3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	TX chuui	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	2005_iannnnnBMX	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 68 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์เด็ก

5.1.2.4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	PSL TypewriterCarbon	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C30M55Y80K20 C40M60Y90K30 COM65Y100K0 C85M90Y15K20 C25M0Y90K5 COM30Y100K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	ซับซ้อน (Complexity)
2	KC Nightmare	COM0Y0K0 COM0Y0K100 COM100Y100K0	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไต่ น้ำหนัก (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 69 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์อาชญากรรม

5.1.2.5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	DSN WatTaNa หรือ DB Clung	COM0Y0K100 COM10Y20K10 COM90Y85K10 C100M25Y50K25	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ	ไร้เสถียรภาพ (Instability)

		C95M70Y30K15 C70M15Y0K10 C0M85Y90K0 C0M15Y85K0 C70M0Y60K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	
2	-	C0M0Y0K100 C0M0Y0K0 C0M100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 C0M55Y100K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
3	-	C0M0Y0K100 C0M0Y0K0 C0M100Y100K0 C0M100Y15K0 C100M20Y0K20 C10M0Y100K0 C100M0Y60K5 C0M40Y90K5 C0M50Y90K85	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเงา (Silhouette)	แบนราบ (Flatness)

ตารางที่ 70 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน

5.1.2.6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	Sarun's ResidentEvil	C100M25Y0K0 C0M85Y90K0 C10M30Y15K0 C0M10Y45K0 C0M65Y80K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)

		C35M35Y45K5 C15M18Y70K0 C0M0Y80K0 C100M85Y35K10		
2	-	C60M30Y20K5 C50M30Y50K5 C0M5Y50K0 C6M10Y30K0 C0M55Y55K0 C65M35Y50K10 C15M33Y74K0 C20M17Y50K0 C32M60Y90K15	ภาพลายเส้นไล่ น้ำหนัก (Line as tone)	ฟุ่มเฟือย (Luxury)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 71 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์แฟนตาซี

5.1.2.7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical Drama)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	Sarun's Bang_rajan	C60M30Y20K5 C50M30Y50K5 C0M5Y50K0 C6M10Y30K0 C0M55Y55K0 C65M35Y50K10 C15M33Y74K0 C20M17Y50K0 C32M60Y90K15	ภาพลายเส้นไล่ น้ำหนัก (Line as tone)	ฟุ่มเฟือย (Luxury)
2	ZoodPutorn DB	C100M25Y0K0 C0M85Y90K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)

	BanthadThong	C10M30Y15K0 C0M10Y45K0 C0M65Y80K0 C35M35Y45K5 C15M18Y70K0 C0M0Y80K0 C100M85Y35K10		
3	Sarun's Gothic2	-	-	-

ตารางที่ 72 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ประวัติศาสตร์

5.1.2.8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial Arts Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	DB Ramintra	C0M0Y0K100 C0M85Y90K0 C100M40Y0K40 C58M30Y27K0 C0M0Y0K0 C0M100Y100K0 C100M40Y100K0 C0M100Y100K30 C0M20Y100K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	ถูกต้อง (Accuracy)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 73 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว

5.1.2.9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	elephantEak	-	-	-
2	DB YangDung	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)

ตารางที่ 74 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ชีวิต

5.1.2.10 ภาพยนตร์รัก (Romance Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	2555 edcrub KaiKea	-	-	-
2	DB Saikrok 2006_iannnnnBKK	-	-	-
3	-	-	-	-
4	-	C100M25Y0K0 COM85Y90K0 C10M30Y15K0 COM10Y45K0 COM65Y80K0 C35M35Y45K5 C15M18Y70K0	ภาพเสมือนจริง (Representation)	สมมาตร (Symmetry)

		COM0Y80K0 C100M85Y35K10		
--	--	----------------------------	--	--

ตารางที่ 75 สรุปลงค้ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์รัก

5.1.2.11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	PSL TypewriterCarbon	COM0Y0K0 COM0Y0K100 COM100Y100K0	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่ น้ำหนัก (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)
2	-	COM0Y0K100 C10M20Y45K0 COM100Y100K30 COM100Y80K0 C72M32Y0K0 C100M40Y0K40 C50M90Y100K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	โปร่งใส (Transparency)
3	-	-	-	-

ตารางที่ 76 สรุปลงค้ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม

5.1.2.12 ภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (Horror/Ghost Film)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	2006_iannnnnPDA	COM0Y0K0	ภาพเงา	บิดเบือน

		COM0Y0K100 COM100Y100K0	(Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่ น้ำหนัก (Line as tone)	(Distortion)
2	Sarun's Bang_rajana	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
3	Layiji Lenroonrang	-	-	-

ตารางที่ 77 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขาคณิตศิลป์สำหรับภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี

5.1.2.13 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	Sarun's HarryPotter	-	-	-
2	2005_iannnnTKO	-	-	-
3	2006_iannnnPDA	-	-	-
4	-	COM0Y0K0 COM0Y0K100 COM100Y100K0	ภาพเงา (Silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่ น้ำหนัก (Line as tone)	บิดเบือน (Distortion)

ตารางที่ 78 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขาคณิตศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกผี

5.1.2.14 ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	CS_chiangrai	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเหมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)

ตารางที่ 79 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกพระ

5.1.2.15 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	BLK BangLi-Ko- Sa-Na	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเหมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 80 สรุปลงค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกล้อเลียน

5.1.2.16 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic Comedy)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	Layiji SaRangHeYo	COM0Y0K100 COM0Y0K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C100M0Y85K0 COM55Y100K0	ภาพตัดทอน (Pictograph) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	เรียบง่าย (Simplicity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

ตารางที่ 81 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกรัก

5.1.2.17 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

อันดับ	แบบตัวอักษร (Typefaces)	สี (Colors)	ลักษณะภาพ (Images)	เทคนิคการออกแบบ (Design Techniques)
1	-	COM0Y0K100 COM90Y0K0 COM0Y100K0 COM40Y90K0 COM100Y100K0 C100M0Y0K0 C20M0Y100K0	ภาพวาดเค้าโครง (Contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (Representation)	ผิดปกติ (Irregularity)
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	DB Helvethaica	-	-	-

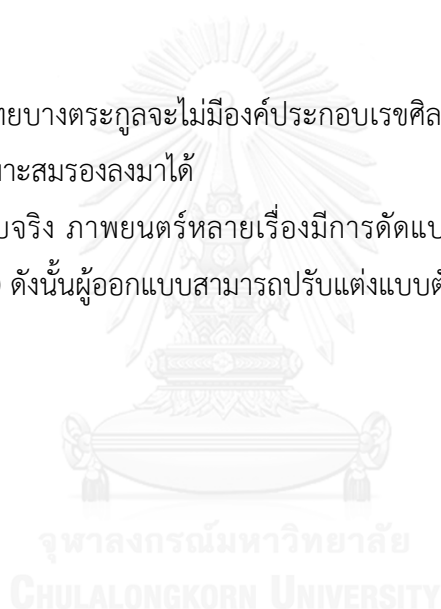
ตารางที่ 82 สรุปผลองค์ประกอบและหลักการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ตลกเสียดสี

5.2 อภิปรายผล

ในส่วนของแบบตัวอักษร ผลที่ได้แตกต่างกันอย่างชัดเจนในแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไทย ยกเว้นภาพยนตร์ผจญภัย ภาพยนตร์ตลกพระ และภาพยนตร์ตลกเสียดสีที่ได้ผลที่ไม่ดีที่สุดแต่ก็สามารถนำไปใช้งานได้ ส่วนสี ลักษณะภาพ และเทคนิคในการออกแบบได้ผลตรงกันในหลายตระกูล ได้แก่ ภาพยนตร์ผจญภัย ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม และภาพยนตร์สยองขวัญ ได้ผลตรงกัน ภาพยนตร์สัตว์ ภาพยนตร์เด็ก ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน และภาพยนตร์ตลกเสียดสี ได้ผลตรงกัน ในขณะที่ ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ตลกผี และภาพยนตร์ตลกพระได้ผลที่ไม่ดีที่สุดแต่ก็สามารถนำไปใช้งานได้

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. แม้ภาพยนตร์ไทยบางตระกูลจะไม่มีองค์ประกอบเรขาคณิตที่เหมาะสมที่สุด แต่ก็สามารถใช้องค์ประกอบที่มีความเหมาะสมรองลงมาได้
2. ในการออกแบบจริง ภาพยนตร์หลายเรื่องมีการดัดแปลงแบบตัวอักษรที่ใช้ให้มีลักษณะเฉพาะตัว (Display font) ดังนั้นผู้ออกแบบสามารถปรับแต่งแบบตัวอักษรได้ตามความต้องการ



บทที่ 6

การออกแบบ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆโดยใช้โทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลัก ทำให้ทราบถึงแบบตัวอักษร (typefaces) สี (colors) ลักษณะภาพ (images) และเทคนิคในการออกแบบ (design techniques) ที่เหมาะสมสำหรับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยที่ได้มาเป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทย 3 ตระกูลจากทั้งหมด 17 ตระกูล โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือกภาพยนตร์ดังนี้

1. เป็นภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ช่วงปีพ.ศ.2548-2556
2. ภาพยนตร์ไทยทั้ง 3 เรื่องต้องอยู่ในตระกูลที่แตกต่างกัน

จากแนวทางดังกล่าว ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์ไทย 3 เรื่องได้แก่

1. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก”
2. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “คน ผี ปีศาจ”
3. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ”

โดยมีรายละเอียดในการออกแบบดังนี้

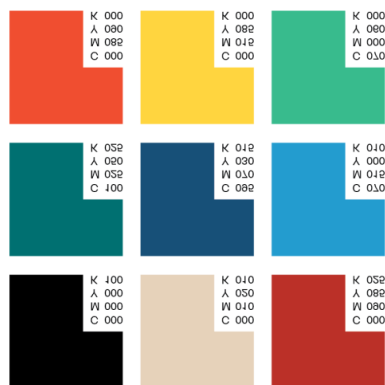
1. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก”

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (detective film)

องค์ประกอบและหลักการออกแบบที่ใช้

แบบตัวอักษร : DSN WatTaNa

สี :



ลักษณะภาพ : ภาพวาดเค้าโครง (contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (representation)

เทคนิคในการออกแบบ : ไร้เสถียรภาพ (instability)

โจทย์ในการออกแบบ (Design brief)

สินค้า (Product)

ภาพยนตร์ไทย “เดือน ฆาตกรรมรำลึก (Slice)”

ความเป็นมา (Info)

ค่าย : ไฟว์สตาร์

อำนวยการสร้าง : เจริญ เอี่ยมพึงพร

เรื่อง : วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

บท : ก้องเกียรติ โขมศิริ

กำกับภาพ : ธนชาติ บุญหล้า

กำกับ : ก้องเกียรติ โขมศิริ

นำแสดง : อารักษ์ อมรศุภศิริ, ฉัตรชัย เปล่งพานิช, สนธยา ชิตมณี, เจสสิกา ภาสะพันธุ์

ฉาย : 22 ต.ค. 2552

รายได้ : 6.3 ล้านบาท

เรื่องย่อ : เกิดคดีฆาตกรรมต่อเนื่อง โดยลักษณะที่เหมือนกันในแต่ละคดีคือ ผู้ตายเป็นเพศชาย ศพถูกตัดด้วยวะเพศ หันเป็นชิ้นยึดใส่กระเป๋าเดินทางสีแดง ตำรวจพยายามจะสืบหาตัวฆาตกรอย่างหนัก แต่ดูจะมีแต่แปดด้าน

หลักฐานหลายอย่างที่ฆาตกรทิ้งไว้ในที่เกิดเหตุ ทำให้ “ไท” อดีตมือปืนและสายตำรวจ มั่นใจว่าฆาตกรมีความเกี่ยวข้องกับเขาในวัยเด็ก “ปา” ตำรวจกังฉินที่เป็นลูกพี่ของไทจึงดึงตัวไทออกมาจากเรือนจำเพื่อทำงานนี้โดยเฉพาะ โดยไทมียุติเวลาสืบคดีเพียง 15 วันเท่านั้น ทั้งหมดนี้เพื่อแลกกับอิสรภาพที่ไทจะได้รับหากทำคดีสำเร็จ

หลักฐานในคดีหลายอย่างที่ฆาตกรจงใจทิ้งไว้ ทำให้ไทมั่นใจว่าฆาตกรรายนี้มี ความเกี่ยวข้องกับตัวเขาในวัยเด็ก ไทจึงเริ่มติดตามเงื่อนงำฆาตกร โดยเริ่มจากกลับไปที่บ้านเกิด ไทค่อยๆ รื้อภาพทรงจำในวัยเด็กของเขากับเพื่อนๆ และเด็กชื่อบ๊วยชื่อ “นัท” ที่เป็นทั้งลูกไล่และเพื่อนแท้คนเดียวของเขา นัทเป็นเด็กผู้ชายดีมีๆ ที่ไม่มีใครเล่นด้วย เขาเฝ้าตามต้อให้ไทยอมรับเป็นเพื่อน ด้วยความที่เป็นเด็กที่บอบบางดั่งดั่ง เขาจึงโดนพ่อของตัวเอง รวมทั้งครูที่โรงเรียนล่อลวงละเมิดทางเพศหลายครั้ง และถึงแม้ว่าไทจะทำเรื่องไม่ดีกับนัทหลายต่อหลายครั้ง ยิ่งเวลาผ่านไปความสัมพันธ์ของทั้งคู่ก็เพิ่มขึ้น แต่ชีวิตที่ทำท่าจะดีกลับจบลง เมื่อเด็กทั้งคู่พลั้งมือฆ่าพ่อของนัทตาย

ทั้งคู่หนีออกจากหมู่บ้าน เดินทางระหกระเหินไปยังพัทยา ที่ซึ่งนัทเชื่อว่าแม่ที่เป็นโสเภณีของเขาอาศัยอยู่ เด็กชายทั้งสองกินนอนข้างถนน ต้องคอยวิ่งหนีการไล่กระที่บของเจ้าถิ่น จนในที่สุดความสัมพันธ์ของทั้งคู่ก็จบลง เมื่อไทยอมขายเพื่อนให้กับฝรั่งโรคจิต เพื่อแลกกับเงินและการที่ไม่ต้องเจ็บตัว นัทถูกทำให้สลบ และเอาตัวใส่ในกระเป๋าเดินทางสีแดงเพื่อส่งไปให้ฝรั่ง นั่นเป็นภาพสุดท้ายที่ไทได้เห็นนัท

ยิ่งเขาตามร่องรอยไปไกลเท่าไร ไทก็ยิ่งมั่นใจว่าฆาตกรรายนี้คือ นัท และก็มีสัญญาณบางอย่างที่เชื่อได้ว่าฆาตกรกำลังจ้องจะเอาชีวิต “น้อย” เมียของไท สิ่งที่ฆาตกรพยายามที่จะสื่อสารกับไทคืออะไรกันแน่ และนัทคือฆาตกรจริงหรือ?

กลุ่มเป้าหมาย (Target)

ด้านกายภาพ (Demographics)

1. ชาย-หญิง อายุ 18-22 ปี
2. ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย
3. อาศัยในกรุงเทพฯ และปริมณฑล

ด้านจิตภาพ (Psychographics)

1. ต้องการแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองให้ผู้อื่นรับรู้

2. ชอบแสวงหาสิ่งใหม่
3. รอบรู้เรื่องที่ตนเองสนใจ ชอบศึกษาหาข้อมูล

วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ

สารที่ต้องการสื่อ (What to communicate)

ตายดีกว่า ถ้าไม่มีตัวตน

อารมณ์ในการสื่อสาร (How to communicate)

ดิบ เลื่อน วิปริต / ไม่มั่นคง / คาดเดาไม่ได้

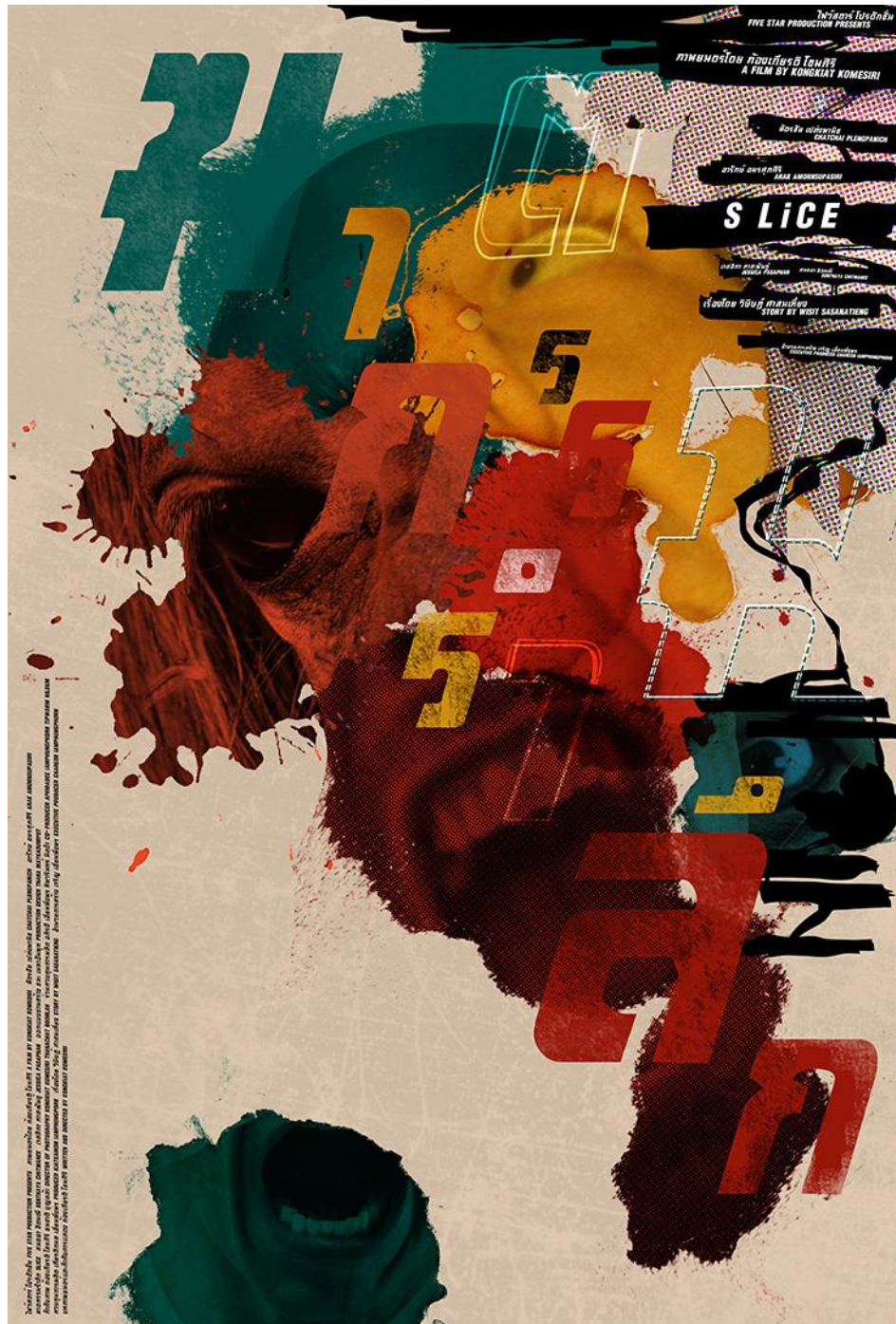
ผลที่ต้องการได้รับ (Desired response)

กลุ่มเป้าหมายสนใจ รับรู้ และจดจำสินค้าได้

งานออกแบบที่ต้องการ (Required material)

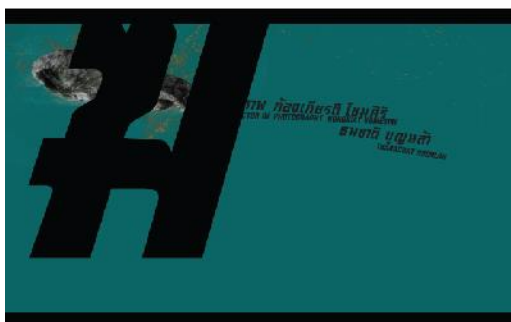
1. ใบปิดภาพยนตร์ ขนาด 27 x 40 นิ้ว
2. ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)

ผลงานการออกแบบ
ใบปิดภาพยนตร์ (Poster)



ภาพที่ 164 งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “ชาติกรรมรำลึก”

ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)



ภาพที่ 165 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “ฆาตกรรมรำลึก” (1/2)



ภาพที่ 166 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “ชาติกรรมรัก” (2/2)



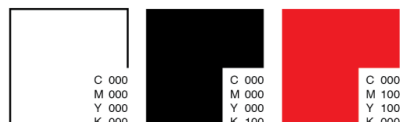
2. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “คน ผี ปีศาจ”

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ/หนังผี (horror/ghost film)

องค์ประกอบและหลักการออกแบบที่ใช้

แบบตัวอักษร : 2006_iannnnnPDA

สี :



ลักษณะภาพ : ภาพเงา (silhouette) หรือ ภาพลายเส้นไล่น้ำหนัก (line as tone)

เทคนิคในการออกแบบ : บิดเบือน (distortion)

โจทย์ในการออกแบบ (Design brief)

สินค้า (Product)

ภาพยนตร์ไทย “คน ผี ปีศาจ (Evil)”

ความเป็นมา (Info)

ค่าย : สหมงคลฟิล์ม

อำนวยการสร้าง : ประจักษ์ ปิ่นแก้ว

บท : ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

กำกับ : ชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล

นำแสดง : ภูมวารีย์ ยอดกมล, อเล็กซานเดอร์ เรนเดลล์, อมรา อัศววนนท์, ชีรตน์ชัย สุวรรณหอม

ฉาย : 20 ก.พ. 2548

เรื่องย่อ : หลังจากเหตุการณ์สูญเสียพ่อแม่อย่างโหดเหี้ยมต่อหน้าต่อตา “อ้อย” เด็กสาววัยรุ่นได้ถูกส่งตัวมาอยู่กับ “ป้าบัว” ญาติห่างๆ ในกรุงเทพฯ โดยป้าบัวเป็นเจ้าของโรงพิมพ์ขนาดเล็กที่เป็นตึกแถว 4 ชั้น ชั้นล่างเป็นโรงพิมพ์ ชั้นลอยเป็นออฟฟิศป้าบัว ชั้น 2 เป็นที่พักของป้าบัว อ้อย และ “อาร์ม” หลานชายวัย 12 ขวบ ส่วนชั้นบนสุดเป็น “ที่พักคนงาน”

อ้อยนั้นมีอาการประสาทหลอนเห็นคนคอยตามฆ่าตนเองอยู่ตลอดเวลาจนถึงกินยาระงับประสาท การเดินทางมาไกลจากเรื่องราวร้ายๆ ที่เพิ่งเกิดขึ้นนั้นแทนที่จะดี กลับ

กลายเป็นว่าตั้งแต่วันแรกที่อ้อยเข้ามาอาศัยอยู่ในตึกแถวแห่งนี้ เธอก็สัมผัสได้ถึงบรรยากาศแปลกๆ รวมทั้งท่าทีแปลกๆ ที่คนงานมองมาที่เธอ

นอกจากบรรยากาศจะแปลกแล้ว คนที่อาศัยอยู่ด้วยก็ประหลาดไม่แพ้กัน อ้อยมาอยู่ที่หลังว่าป่าบัวมีอีกอาชีพหนึ่ง คือเป็นช่างทรงให้กับเทพเจ้าฮินดู ภายในห้องพักของป่าบัวจะมีบรรยากาศที่แปลกประหลาด เต็มไปด้วยรูปปั้นและสิ่งสักการะเทพฮินดู แสงไฟที่แดงฉานเหมือนสีเลือดยิ่งทำให้ห้องพักป่าบัวดูไม่น่าเข้าใกล้ ส่วนอาร์ม หลานชายวัยซน ก็เป็นเด็กแปลกประหลาด ดูเป็นเด็กเย็นชา ปิดกั้นตัวเอง อีกทั้งมีอาการหวาดกลัวการเข้าห้องน้ำ และชอบพรวดบอกให้อ้อยฟังว่าบ้านนี้มี “อย่างอื่น” อาศัยอยู่ด้วยนอกจากคนที่สาม

ยิ่งอยู่ไป อ้อยก็ยิ่งพบเห็นกับเหตุการณ์ที่หาคำอธิบายไม่ได้ จนความตึงเครียดมาถึงขีดสุด เมื่อป่าบัวทิ้งให้ทั้งสองคนอยู่ในตึกเพียงลำพัง พร้อมทั้งลือคฤณแจติกไว้จนทั้งคู่ไม่สามารถออกไปไหนได้ เมื่อทั้งคู่ต้องดิ้นรนอยู่ในตึกตลอดคืน สิ่งที่เคยเป็นความลับมาตลอดก็เริ่มเผยตัวเองออกมา

กลุ่มเป้าหมาย (Target)

ด้านกายภาพ (Demographics)

1. ชาย-หญิง อายุ 18-22 ปี
2. ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย
3. อาศัยในกรุงเทพฯ และปริมณฑล

ด้านจิตภาพ (Psychographics)

1. ต้องการแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองให้ผู้อื่นรับรู้
2. ชอบแสวงหาสิ่งใหม่
3. รอบรู้เรื่องที่ตนเองสนใจ ชอบศึกษาหาข้อมูล

วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ

สารที่ต้องการสื่อ (What to communicate)

ความลวงกักร่อนรุนแรงกว่าความจริง

อารมณ์ในการสื่อสาร (How to communicate)

ลึกลับ / ไม่น่าไว้วางใจ / อยากรู้ อยากเห็น

ผลที่ต้องการได้รับ (Desired response)

กลุ่มเป้าหมายสนใจ รับรู้ และจดจำสินค้าได้

งานออกแบบที่ต้องการ (Required material)

1. ใบปิดภาพยนตร์ ขนาด 27 x 40 นิ้ว
2. ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)

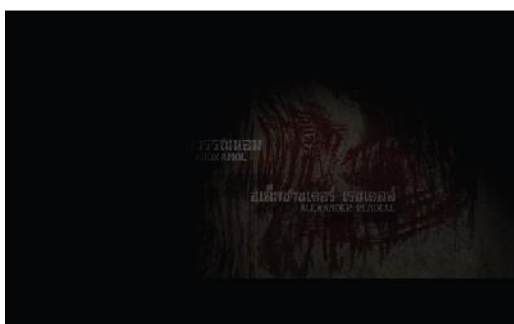
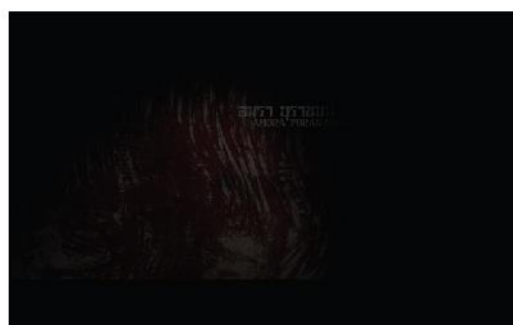


ผลงานการออกแบบ
ใบปิดภาพยนตร์ (Poster)

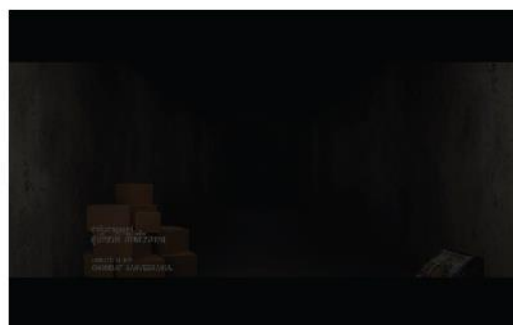


ภาพที่ 167 งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ฟ้าจาก”

ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)



ภาพที่ 168 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ฝี่ ปีศาจ” (1/2)



ภาพที่ 169 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “คน ผี ปีศาจ” (2/2)



3. ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ”

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (satire)

องค์ประกอบและหลักการออกแบบที่ใช้

แบบตัวอักษร : DB Helvethaica

สี :



ลักษณะภาพ : ภาพวาดเค้าโครง (contour drawing) หรือ ภาพเสมือนจริง (representation)

เทคนิคในการออกแบบ : ผิดปกติ (irregularity)

โจทย์ในการออกแบบ (Design brief)

สินค้า (Product)

ภาพยนตร์ไทย “เมล์นรก หมวยยกล้อ (Bus lane)”

ความเป็นมา (Info)

ค่าย : อาร์เอสฟิล์ม

บท : กิตติกร เลียวศิริกุล

กำกับภาพ : ธรรมเจริญ พรหมพันธุ์

กำกับ : กิตติกร เลียวศิริกุล

นำแสดง : อุดม แต่พานิช, เกียรติ กิจเจริญ, สุเทพ โพธิ์งาม, เนาวรัตน์ ยุกตะนันท์, ศรี

พรรณ ชื่นชมบูรณ์, อริศรา วงษ์ชาติ

, อชิระ ธนาศาสตร์นันท์, ธีระธร สิริพันธุ์วรารณ, คมสัน นันทจิต

ฉาย : 12 เมษายน พ.ศ. 2550

เรื่องย่อ : ในวันสงกรานต์ โกะ (อุดม แต่พานิช) กระเปารถเมล์สาย 39 (สนามหลวง-รังสิต) ยังต้องมาทำงาน ข้างต้องจับคู่ไปกับคนขับขี้นที่ไม่ชอบหน้ากันอย่าง เฮียหลา (สุเทพ โพธิ์งาม) ด้วย เฮียหลานั้นบ่นได้ทุกอย่างไม่ว่าเรื่องแม่กระทั่งเรื่องการเมืองหรือสังคม ซึ่งโกเองก็ปากร้ายไม่แพ้กัน

ระหว่างที่ขับรถอยู่นั้น เฮียหลาถูกสาคน้ำเข้าให้โดยรถกระบะคันหนึ่ง เฮียหลาโมโหและขับรถไปตามจะเอาเรื่อง จนไม่สนใจจะจอดป้าย เลยทำให้ ยามซื้อทรัพย์สิน (เกียรติ กิจเจริญ) ที่กำลังจะเดินทางกลับบ้านที่โคราชโมโหสติแตกและหยิบปืนขึ้นมาจี้บังคับให้เฮียหลากลับรถไปส่งตนที่ป้าย แต่ระหว่างที่ทะเลาะถกเถียงกันอยู่นั้น รถเมล์ก็ได้เสียหลักชนป้อมตำรวจข้างทาง ทำให้ตำรวจขับรถไล่ตามรถเมล์คันนี้ กลายเป็นสถานการณ์การจี้รถเมล์โดยสมบูรณ์แบบ

เหตุการณ์เริ่มบานปลายไร้การควบคุมมากขึ้นเรื่อยๆ เพราะนอกจากคนจี้ที่โมโหขาดสติ คนขับที่กวนโหระโหตลอดเวลา กระเป๋าที่คอยยุ่งแยงแล้ว บรรดาผู้โดยสารที่จับพลัดจับผลุดกอยู่ในเหตุการณ์ก็ป่วนไม่แพ้กัน ทุกคนมีส่วนทำให้สถานการณ์เลวร้ายลงเรื่อยๆ จากการไร้น้ำใจ พยายามเอาตัวรอด

จนเมื่อถึงจุดตึงเครียดที่สุด โกะ ที่กวนประสาทมาตลอดเรื่องก็คิดได้ว่าการยอมให้อภัยคงเป็นหนทางเดียวที่จะทำให้ทรัพย์สินมีทางลง เขาเสนอตัวให้ปล่อยทุกคนลงแล้วเหลือตัวเขาเป็นตัวประกันเพียงคนเดียว เมื่อเหลือกันเพียงสองคน โกะหาทางสลับการไล่ตามของเจ้าหน้าที่ตำรวจได้สำเร็จ พยายามปรับความเข้าใจและเกลี้ยกล่อมให้ทรัพย์สินป็น จนทุกอย่างคลี่คลายลงด้วยดี โกะขับรถเมล์ไปส่งทรัพย์สินถึงบ้านที่โคราช

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กลุ่มเป้าหมาย (Target)

ด้านกายภาพ (Demographics)

1. ชาย-หญิง อายุ 18-22 ปี
2. ศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย
3. อาศัยในกรุงเทพฯ และปริมณฑล

ด้านจิตภาพ (Psychographics)

1. ต้องการแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองให้ผู้อื่นรับรู้
2. ชอบแสวงหาสิ่งใหม่
3. รอบรู้เรื่องที่ตนเองสนใจ ชอบศึกษาหาข้อมูล

วัตถุประสงค์ (Objective)

เพื่อสร้างภาพลักษณ์ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจ

สารที่ต้องการสื่อ (What to communicate)

ปัญหาทุกอย่างมีทางแก้ แค่ปลายจมูก

อารมณ์ในการสื่อสาร (How to communicate)

สับสนุนววย / ทีเล่นทีจริง / เป็นกันเอง

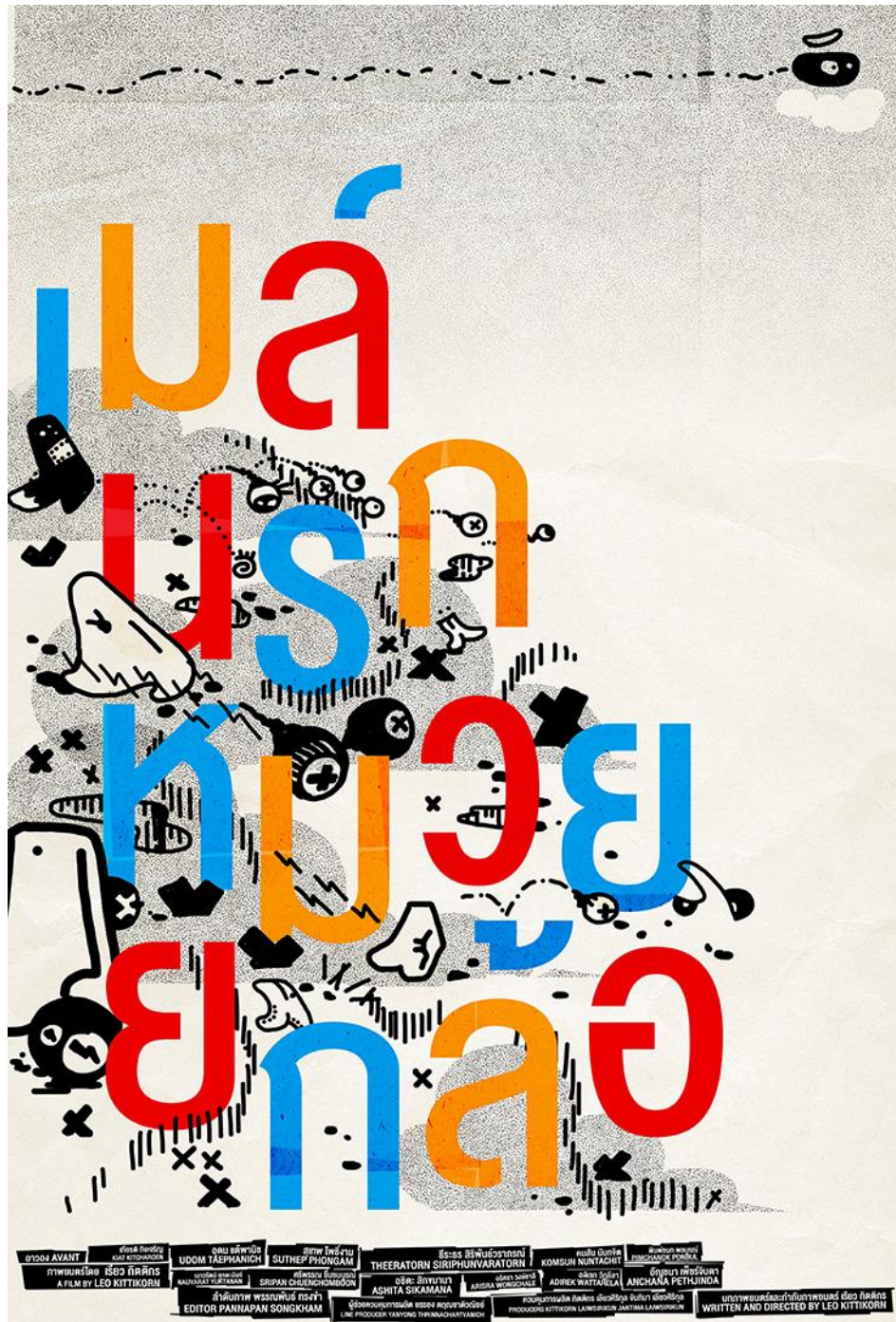
ผลที่ต้องการได้รับ (Desired response)

กลุ่มเป้าหมายสนใจ รับรู้ และจดจำสินค้าได้

งานออกแบบที่ต้องการ (Required material)

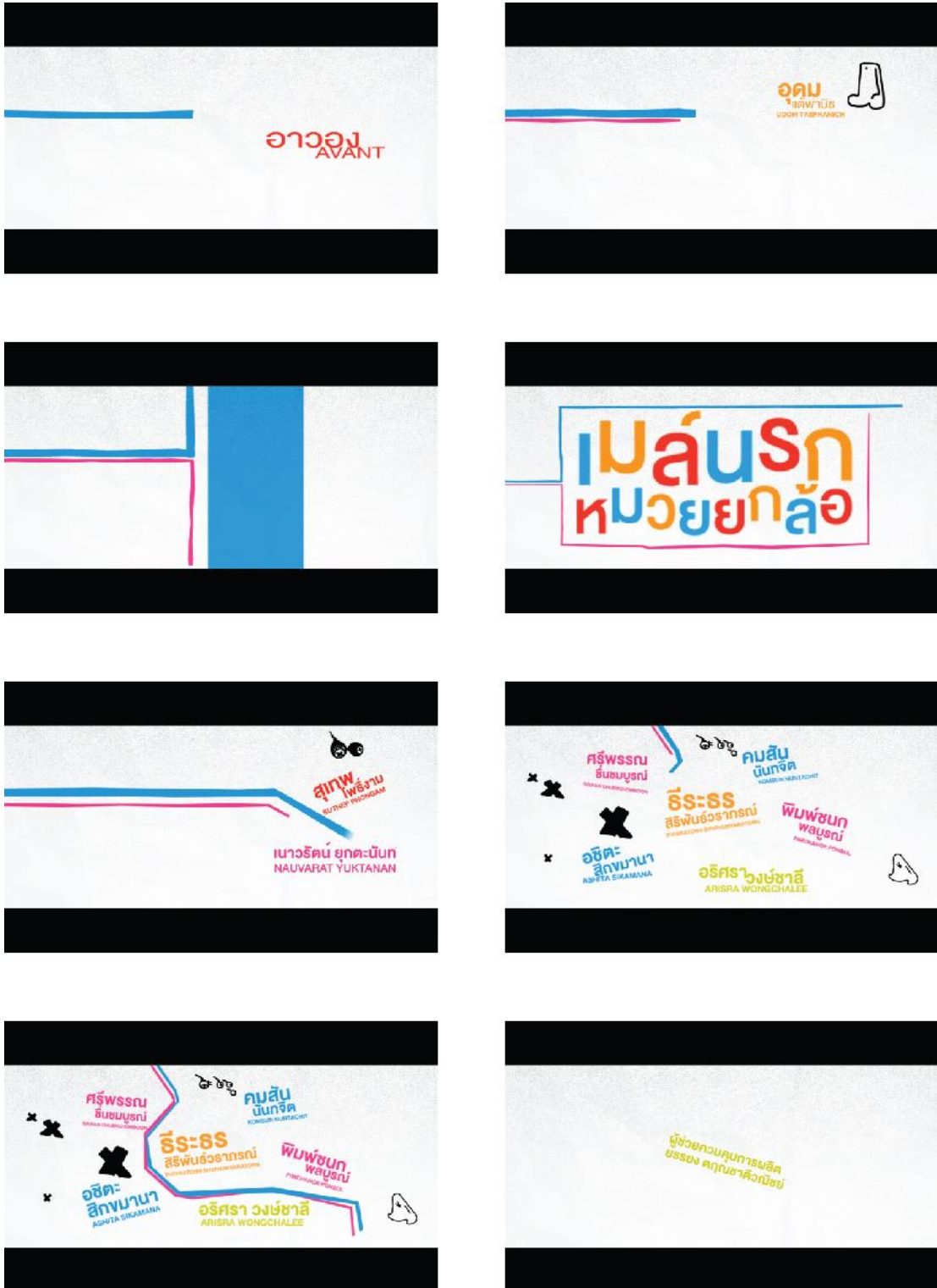
1. ใบปิดภาพยนตร์ ขนาด 27 x 40 นิ้ว
2. ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)

ผลงานการออกแบบ
ใบปิดภาพยนตร์ (Poster)

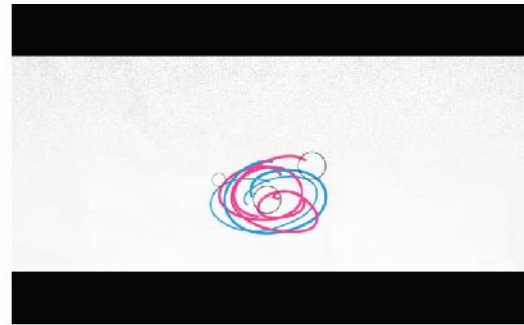


ภาพที่ 170 งานออกแบบใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมล์นรก หมายถึงล้อ”

ช่วงเปิดภาพยนตร์ (Title sequence)



ภาพที่ 171 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมิร์นรัก หมวยยกล้อ” (1/2)



ภาพที่ 172 งานออกแบบช่วงเปิดภาพยนตร์เรื่อง “เมล์นรก หมวยยกล้อ” (2/2)



รายการอ้างอิง

- Bernard F. Dick (2002). Anatomy of film. United States of America, Bedford/St. Martin's.
- David Bordwell and Kristin Thompson (2001). Film art: an introduction. New York, McGraw-Hill.
- Dennis Petrie and Joe Boggs (2008). The art of watching films. New York, McGraw-Hill.
- Emily King (2003). A century of movie posters: from silent to art house. China, Octopus Publishing Group Ltd 2003.
- James Grieshaber and Tamyie Riggs (2009). Font: classic typefaces for contemporary graphic design. Singapore, RotoVision SA.
- Jennifer Bass and Pat Kirkham (2011). Saul Bass: a life in film & design. China, Laurence King Publishing Ltd.
- Jonathan Raimes and Lakshmi Bhaskaran (2011). Retro graphic design pocket essentials. China, ILEX.
- Krisda Kerdee (2010). Exploring The Kingdom of Thai Film Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009. 2010 International Seminar and Screening of Thai Cinema. Bangkok, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University Publication.
- Maria T. Pramaggiore and Tom Wallis (2008). Film: a critical introduction. China, Laurence King Publishing Ltd.
- Philip B. Meggs (1989). Type and image. New York, Van Nostrand Reinhold.
- Robert Phillip Kolker (1999). Film form and culture.
- Seymour Chwast and Steven Heller (2011). Graphic style: from Victorian to digital. China, Abrams.
- Tim Dirks. "Main film genres." Retrieved 10 October, 2014, from www.filmsite.org/genres.html.

Wes D. Gehring (1988). Handbook of American film genres. United States of America, Greenwood Press, Inc.

กฤษดา เกิดดี (2541). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ.

กรุงเทพมหานคร.

กำจร หลุยยะพงศ์ and สมสุข หินวิมาน (2551). ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) : กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่.

ธิดา ผลิตผลการพิมพ์ (2547). เขียนบทหนัง: ชัดคนดูให้อยู่หมัด. กรุงเทพมหานคร, บริษัท คนทำหนังสือ จำกัด.

ฝ่ายกลุ่มวิจัยและพัฒนาสาขาสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2543). แบบตัวพิมพ์ไทย. กรุงเทพมหานคร, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.

ราชบัณฑิตยสถาน (2540). มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.

กรุงเทพมหานคร, อรุณการพิมพ์.

สกุลวดี สุขอนันต์ (2553). การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สวัสดี สุวรรณปักษ์ and โดม สุขวงศ์ (2545). ร้อยปีหนังไทย. กรุงเทพมหานคร, บริษัท สำนักพิมพ์ริเวอร์ บุ๊คส์ จำกัด.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2550). การออกแบบสิ่งพิมพ์. กรุงเทพมหานคร, บริษัท วิสคอมเซ็นเตอร์ จำกัด.

เยาวนันท์ เขมฐรัตน์ (2534). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร, สำนักพิมพ์ ณ ฌาน.

เลอสม สถาปิตานนท์ (2539). เทคนิคในการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร, โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

HOF. (2550). "ใบปิดหนังไทยยุคแรก." Retrieved 28 มิถุนายน, 2558, from

www.oknation.net/blog/moviehall/2007/08/05/entry-1.

(2010). "Classic movie poster." Retrieved 28 มิถุนายน, 2558, from

www.weloveshopping.com/shop/showproduct.php?pid=14714219&shopid=195767.

(2555). "ภาพยนตร์ไทยแบ่งตามปีที่ออกฉาย." Retrieved 20 มีนาคม, 2558, from

<https://th.wikipedia.org/wiki/หมวดหมู่:ภาพยนตร์ไทยแบ่งตามปีที่ออกฉาย>.



ภาคผนวก ก

แบบสอบถามเพื่อหาวิธีการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การออกแบบเรขาคณิตสำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ โดยใช้ไทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลัก
(Graphic Design for Thai Film Genres by Using Typography as a Principle Element) โดย อภิลักษณ์ ปรุสาชิต
แบบสอบถามชุดนี้เป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาภูมิสถาปัตย์ ภาควิชาภูมิสถาปัตย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2556

แบบสอบถามชุดที่ 1 เรื่อง : การแบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย

แบบสอบถามชุดนี้ประกอบด้วย 3 ส่วนคือ

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์
ส่วนที่ 2 คำอธิบายข้อมูลที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม
ส่วนที่ 3 คำถาม 1 ข้อ 38 ข้อย่อย ถามว่า ท่านมีความเห็นว่าตระกูลภาพยนตร์เหล่านี้ มีความเหมาะสมในการนำมาใช้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทยมากน้อยเพียงใด โดยใช้วิธีกำหนดค่าน้ำหนักคะแนน 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) ได้แก่
มากที่สุด = 5 / มาก = 4 / ปานกลาง = 3 / น้อย = 2 / น้อยที่สุด = 1

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

- 1) ชื่อ-สกุล
- 2) เพศ
- 3) อายุ ปี
- 4) ตำแหน่ง-หน้าที่การงาน
 - 1).....
 - 2).....
 - 3).....
 - 4).....
- 5) ประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ปี
- 6) วันที่สัมภาษณ์ เวลา
สถานที่

ส่วนที่ 2 คำอธิบายข้อมูลที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม

ตระกูลภาพยนตร์ที่ปรากฏในแบบสอบถามชุดนี้ ถูกรวบรวมมาจากหนังสือเกี่ยวกับทฤษฎีตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre Theory) ทั้งหมด 7 เล่ม ได้แก่ *Handbook of American Film Genres* โดย Wes D. Gehring, *Anatomy of Film* โดย Bernard F. Dick, www.filmsite.org โดย Tim Dirks, *Film : A Critical Introduction* โดย Laurence King Publishing Ltd., *The Art of Watching Films* โดย McGraw-Hill, *Film Art : an Introduction* โดย David Bordwell และ Kristin Thompson และ *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์* โดย กฤษดา เกิดดี

ซึ่งสรุปเป็นตารางเปรียบเทียบวิธีการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ของหนังสือทั้ง 7 เล่มได้ดังนี้

Film Genres	Source of Information																								
	Action Film	Adventure Film	The Western	Crime & Gangster Film	Film Noir	War Film	Comedy	Screwball Comedies	Populist Comedies	Parody	Black Humor	Clown Comedy	Science Fiction Film	Fantasy Film	Horror Film	The Musical & Dance	Melodrama Film	Drama Film	Art Film	Social Problem Film	Epic & Historical Film	Biographical Film	Reflexive Film	Woman's Film	
1 <i>Handbook of American Film Genres.</i> Wes D. Gehring		●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
2 <i>Anatomy of Film.</i> Bernard F. Dick			●	●	●	●	●	●						●		●	●						●	●	
3 www.filmsite.org Tim Dirks	●	●	●	●		●	●						●		●	●		●			●				
4 <i>Film : A Critical Introduction.</i> Laurence King Publishing	●		●		●								●			●									
5 <i>The Art of Watching Films.</i> McGraw-Hill			●	●	●	●		●					●		●	●									
6 <i>Film Art : An Introduction.</i> David Bordwell and Kristin Thompson			●												●	●									
7 <i>ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์.</i> กฤษดา เกิดดี	●	●	●	●		●							●		●	●			●	●					

ส่วนคำอธิบายลักษณะตระกูลภาพยนตร์จะอธิบายประกอบไว้ในตารางแบบสอบถามในส่วนที่ 3 เพื่อความสะดวกในการทำแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 คำถาม

ท่านมีความเห็นว่าตระกูลภาพยนตร์เหล่านี้ มีความเหมาะสมในการนำมาใช้แบ่งตระกูลภาพยนตร์ไทย มากน้อยเพียงใด โดยใช้วิธีกำหนดค่าน้ำหนักคะแนน 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert Scale) ได้แก่ มากที่สุด = 5 / มาก = 4 / ปานกลาง = 3 / น้อย = 2 / น้อยที่สุด = 1

ตระกูลภาพยนตร์	ความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
Action Film (ภาพยนตร์บู๊) ภาพยนตร์ที่มักเป็นการต่อสู้กันระหว่างฝ่ายดีกับฝ่ายร้าย มีฉากการต่อสู้ ไล่ล่า หลบหนี ช่วยตัวประกัน การทำลายล้าง รวมถึงโชว์ศิลปะการต่อสู้ และภาพยนตร์ยอดมนุษย์ด้วย					
Adventure Film (ภาพยนตร์ผจญภัย) ภาพยนตร์ที่ตัวเอกมักเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีทักษะและความชำนาญเป็นพิเศษ และได้ใช้ความสามารถพิเศษที่ตนมีอยู่เอาชนะสถานการณ์อันเลวร้ายได้ ตัวเอกอาจต้องเผชิญหน้าอันตรายหลากหลายรูปแบบ อาจมีทั้งจากมนุษย์หรืออันตรายจากอำนาจตามธรรมชาติและนอกเหนือธรรมชาติ					
The Western (ภาพยนตร์บู๊บุกเบิกตะวันตก) หรือเรียกกันว่า หนังคาวบอย					
Crime & Gangster Film (ภาพยนตร์อาชญากรรมและแก๊งสเตอร์) ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาสาระว่าด้วยองค์การอาชญากรรม โดยมีการแสดงออกทางด้านความรุนแรงและมักจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างทศวรรษ 1920 ถึง 1930 และมีความผูกพันอย่างแนบแน่นกับสังคมและวัฒนธรรมของคนอเมริกัน					
Film Noir (ภาพยนตร์ฟิล์ม noir) แปลตรงตัวคือ ภาพยนตร์มืด ซึ่งในโลกของฟิล์ม noir เมืองมักเป็นเวลากลางคืน ตัวละครส่วนมากมักเป็นพวกโกหก หลอกหลวง และฆ่าผู้อื่น สิ่งที่บรรจุอยู่ในฟิล์ม noir คือความสิ้นหวัง ความรุนแรง และความตาย ลักษณะโครงสร้างทางกายภาพที่ปรากฏชัดเจนก็คือ การจัดแสงต่ำแบบที่เรียกว่า low-key					
War Film (ภาพยนตร์สงคราม) ภาพยนตร์ที่ว่าด้วยการรบบนสมรภูมิ ไม่ว่าจะนำเสนอด้วยท่าที่ยกย่องชัยชนะและความกล้าหาญ หรือเชิงต่อต้านก็ตาม					
Comedy (ภาพยนตร์ตลก) ครอบคลุมตั้งแต่แนวล้อเลียน (Parody) เสียดสี (Satire) ตลกสถานการณ์ (Sitcom) ตลกโรแมนติก (Romantic Comedy) ตลกเอะอะ (Farce) ตลกร้ายที่สะท้อนความเสื่อมของมนุษย์และสังคม (Black Comedy)					

ตระกูลภาพยนตร์	ความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
Screwball Comedy ตัวละครหลักในภาพยนตร์ตลกแนวนี้มักมีบุคลิกที่แปลกประหลาดในลักษณะ Anti-hero ซึ่งได้แก่ มีเวลาว่างเหลือเฟือ มีความไร้เดียงสาแบบเด็กๆ มีชีวิตอยู่ในเมือง มีความคับข้องใจต้องพบกับอุปสรรค และไม่สนใจการเมือง โดยตัวละครหลักนี้มีความจำเป็นจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมและสังคม โดยเฉพาะสังคมของคนร่ำรวย					
Populist Comedy เป็นภาพยนตร์ตลกที่มักจะมีเนื้อหาเชื่อมโยงกับแนวความคิดทางการเมือง โดยเฉพาะตัวละครหลักจะต้องเป็นบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความคิดทางการเมืองตามแบบอเมริกันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้					
Parody เป็นภาพยนตร์ตลกที่นำเอาภาพยนตร์ประเภทต่างๆ มาล้อเลียนแล้วรวมกันออกมาเป็นงานตลกเรื่องหนึ่ง เป็นภาพยนตร์ตลกที่มีจำนวนมากที่สุดประเภทหนึ่ง					
Black Humor โดยทั่วไปภาพยนตร์ตลกเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงการมองโลกในแง่ดี ในตอนจบมักจะนำเสนอภาพที่ให้ความรู้สึกที่ดีงามต่อชีวิตและการดำรงอยู่ แต่ Black Humor มีลักษณะที่ตรงข้าม คือมักจะกล่าวถึงจุดจบคือความตาย ซึ่งมักจะหยิบยกเอาสงครามมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด					
Clown Comedy เป็นประเภทที่เด่นชัดที่สุดในบรรดาภาพยนตร์ตลกด้วยกัน องค์ประกอบที่สำคัญยิ่งคือบุคลิกของผู้แสดงนำ ทั้งรูปร่าง หน้าตา ท่าทางและการแต่งกาย มักจะเน้นตลกโดยผ่านการแสดงออกทางร่างกายและท่าทาง โดยตัวละครเอกมักเป็นพวกร่อนเร่หรือชอบเดินทาง ซึ่งเป็นช่องทางในการพบพานกับเหตุการณ์ สถานที่ หรือสถานการณ์ที่ตัวละครนั้นไม่คุ้นเคย อันนำมาซึ่งความตลก					
Science Fiction & Fantasy Film (ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และแฟนตาซี) หรือ					
Science Fiction Film เป็นภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเหตุการณ์ในอวกาศอันไกลโพ้น หรือสังคมโลกอันเป็นพัฒนาการสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีที่มนุษย์สามารถไปถึง มักเป็นภาพยนตร์ที่เน้นเทคโนโลยีในการถ่ายทำ รวมทั้งทุนสร้างที่สูง					

ตระกูลภาพยนตร์	ความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
Fantasy Film เป็นภาพยนตร์ที่มักจะว่าด้วยการเข้าสู่ความฝันและการออกจากความจริง โดยตัวละครหลักจะมีการค้นพบตัวเองและมักจะต้องเลือกระหว่างโลก 2 โลกที่เขาสามารถเลือกที่จะดำรงชีวิตอยู่					
Horror Film (ภาพยนตร์สยองขวัญ) แบ่งเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่มีเหตุผลอธิบายได้ (Uncanny) สยองขวัญอันเกิดจากปรากฏการณ์ที่อธิบายไม่ได้ (Supernatural) และสยองขวัญที่ปล่อยให้เดาคณดูเดาเองว่าเป็นแบบแรกหรือแบบที่สอง (Super-uncanny)					
The Musical & Dance (ภาพยนตร์เพลง) ภาพยนตร์ที่ตัวละครจะร้องและเต้นเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของตน					
Melodrama Film (ภาพยนตร์ประโลมโลก) ภาพยนตร์ที่ตัวละครและเรื่องราวมีความหลากหลาย มีการแสดงออกทางท่าทางและความรู้สึกอย่างชัดเจน ไม่ซับซ้อน คนส่วนใหญ่เข้าถึงได้ง่าย มุ่งเน้นการให้ความบันเทิง					
Drama Film (ภาพยนตร์ดราม่า) เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะจริงจัง พล็อตที่มีพลัง ตัวละคร ฉาก และสถานการณ์ที่สมจริง ซึ่งเรื่องราวจะเน้นที่พัฒนาการและปฏิกิริยาของตัวละครอย่างเข้มข้น					
Art Film (ภาพยนตร์ศิลปะ) ภาพยนตร์ที่ผู้กำกับใช้กฎเกณฑ์และโครงสร้างที่มีลักษณะเฉพาะประจำตัว สร้างสรรค์ออกมาประหนึ่งเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง					
Social Problem Film (ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม) ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาพูดถึงปัญหาสังคม เป็นสภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกของสังคม					
Epic & Historical Film (ภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์) ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องในอดีต หรืออิงประวัติศาสตร์					
Biographical Film (ภาพยนตร์ชีวประวัติ) คล้ายภาพยนตร์อิงประวัติศาสตร์ แต่เน้นไปที่ตัวบุคคลมากกว่ายุคสมัย					
Reflexive Film (ภาพยนตร์สะท้อนภาพยนตร์) ภาพยนตร์ที่จงใจให้ผู้ชมตระหนักถึงความเป็น "ภาพยนตร์" ของมันเองเพื่อผลในการรับรู้ที่มากกว่าภาพยนตร์ปกติ ซึ่งมีหลายลักษณะ เช่น ตัวละครออกจากเรื่องราวและจงใจสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง, ภาพยนตร์ที่อ้างอิงถึงภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ, ภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดเบื้องหลังการถ่ายทำของภาพยนตร์อีกเรื่องหนึ่ง เป็นต้น					

ตระกูลภาพยนตร์	ความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
Woman's Film (ภาพยนตร์สำหรับผู้หญิง) ภาพยนตร์ที่จริงจังสร้างขึ้นสำหรับผู้ชมผู้หญิงโดยเฉพาะ มักเป็นเรื่องราวที่วนเวียนอยู่รอบตัวผู้หญิง และตัวละครหลักเป็นผู้หญิง					

ภาคผนวก ข

แบบสอบถามเรื่องแบบตัวอักษรที่เหมาะสมกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์
สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามเรื่องแบบตัวอักษร (typeface) ที่เหมาะกับการใช้ออกแบบเรขศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ

วัตถุประสงค์การสอบถาม

เพื่อหาว่า “แบบตัวอักษรไทย” แบบ ไตบ้างที่เหมาะสมจะนำไปใช้ในการออกแบบเรขศิลป์สำหรับ “ภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ” เช่น ชื่อภาพยนตร์, ไบปิด, ฉากเปิดเรื่อง (title sequence) เป็นต้น

วิธีการตอบแบบสอบถาม

1. แบบสอบถามแบ่งเป็น 17 ข้อ ตามจำนวนของตระกูลภาพยนตร์ไทย
2. ผู้ตอบแบบสอบถามดูแบบตัวอักษรไทยของแต่ละข้อแล้ว ให้คะแนนสำหรับความเหมาะสม (5 - เหมาะสมมากที่สุด, 4 - เหมาะสมมาก, 3- เหมาะสมปานกลาง 2- เหมาะสมน้อย 1 - เหมาะสมน้อยที่สุด)
3. ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถอ่านคำอธิบายลักษณะของภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลได้เพื่อให้เข้าใจลักษณะของภาพยนตร์แต่ละตระกูลได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

รายละเอียดแบบสอบถาม

1. แบบตัวอักษรที่นำมาทำแบบสอบถาม ถูกรวบรวมมาจาก ไบปิดภาพยนตร์ไทยทั้งสิ้น 453 เรื่อง ในช่วงปีพ.ศ.2548-2556
2. เนื่องจากแบบตัวอักษรไทยที่ถูกใช้ส่วนใหญ่เป็นตัวอักษรแบบตลกแต่ง (display font) ที่ถูกออกแบบขึ้นโดยเฉพาะ ดังนั้น ภาพยนตร์บางเรื่อง ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบตัวอักษรที่ใกล้เคียงมากที่สุดมาใช้ทดแทน

*Required

ชื่อ-สกุล *

*

Continue »

- | | | | | | |
|----|-------------------|----|--------------------|----|-------------------|
| 1 | หนังผจญภัย | 2 | หัวใจผจญภัย | 3 | หนังผจญภัย |
| 4 | หนังผจญภัย | 5 | หนังผจญภัย | 6 | หนังผจญภัย |
| 7 | หนังผจญภัย | 8 | หนังผจญภัย | 9 | หนังผจญภัย |
| 10 | หนังผจญภัย | 11 | หนังผจญภัย | 12 | หนังผจญภัย |
| 13 | หนังผจญภัย | | | | |

1. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure film) *

ภาพยนตร์ผจญภัย มีลักษณะของการรวบรวมแนวทางต่างๆ เข้าไว้ด้วยกัน ได้แก่ ภาพยนตร์สงครามที่เน้นการสู้รบ ในสมรภูมิ ภาพยนตร์เดินทางกลางป่า ภาพยนตร์ต่อสู้ฟันดาบ และภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความหายนะ เป็นต้น ถ้าหากจะพิจารณาไปที่บุคลิกลักษณะตัวเอก ตัวเอกในภาพยนตร์ผจญภัยมักเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีทักษะและความชำนาญเป็นพิเศษและได้ใช้ความสามารถพิเศษที่ตนมีอยู่เอาชนะสถานการณ์อันเลวร้ายได้ ตัวเอกในภาพยนตร์ผจญภัยอาจต้องเผชิญหน้าอันตรายหลากหลายรูปแบบ อาจเป็นไปได้ทั้งจากมนุษย์หรืออันตรายจากอำนาจตามธรรมชาติและอำนาจนอกเหนือธรรมชาติ ประเด็นสำคัญก็คือตัวละครเอกต้องพยายามเอาชนะภัยอันตรายหรืออำนาจต่างๆ เหล่านี้ให้จงได้ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ อินทรีแดง (2553), 2022 สีนามิ วันโลกสังหาร (2553), 7 ประจัญบาน 2 (2549), ไพริพินาศ ปามรณะ (2549) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 13	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 กิ้งก่าแมว 2 หนังกาแมว 3 หนังกาแมว
 4 หนังกาแมว 5 หนังกาแมว

2. ภาพยนตร์สัตว์ (Animal film) *

ภาพยนตร์สัตว์ คือภาพยนตร์ที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้มีอยู่น้อยมาก ได้แก่ มะหมา 2 (2555), กะปิ ลิงจ๋อไม่หลอกจ้าว (2553), ว้อ หมาบ้ามหาสนุก (2551), มะหมาสี่ขาครึ่ง (2550) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



- | | | | | | |
|---|-----------------|---|------------------------|---|------------------------|
| 1 | หนังสือเด็กน้อย | 2 | หนังสือเด็กน้อย | 3 | หนังสือเด็กน้อย |
| 4 | หนังสือเด็กน้อย | 5 | หนังสือเด็กน้อย | 6 | หนังสือเด็กน้อย |
| 7 | หนังสือเด็กน้อย | 8 | หนังสือเด็กน้อย | 9 | หนังสือเด็กน้อย |

3. ภาพยนตร์เด็ก (Children's film) *

ภาพยนตร์เด็ก เป็นภาพยนตร์ที่ตัวเอกเป็นเด็ก และเป็นเรื่องราวที่ถูกออกแบบมาสำหรับกลุ่มผู้ชมวัยเด็ก โดยเฉพาะ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ บัญญา เรณู (2554), อนุบาลเด็ก โข่ง (2552), อรหันต์ซัมเมอร์ (2551), อาซ่าผู้น่ารัก (2551), นานาซ่า (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 **หนังอาชญากรรม** 2 **หนังอาชญากรรม** 3 **หนังอาชญากรรม**
 4 **หนังอาชญากรรม** 5 **หนังอาชญากรรม** 6 **หนังอาชญากรรม**
 7 **หนังอาชญากรรม**

4. ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime film) *

ภาพยนตร์อาชญากรรม เป็นภาพยนตร์ที่น่าเสนอโลกที่มีดราม่าของขบวนการอาชญากรรม มักมีฉากต่อสู้ดวลปืน ส่วนสไตลิ่งมักเน้นฉากกลางคืน มีแสงเงาค่อนข้างมาก แสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงที่สกรปรก ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ได้แก่ อันธพาล (2555), ผนตคชันฟ้า (2554), นาคปรก (2553), เฉียน (2552), ชุมมือปืน (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 หนังสือสืบสวนสอบสวน 2 หนังสือสืบสวนสอบสวน 3 หนังสือสืบสวนสอบสวน
 4 หนังสือลบลวงลอบลวง 5 หนังสือสืบสวนสอบสวน 6 หนังสือสืบสวนสอบสวน

5. ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective film) *

ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน เป็นภาพยนตร์ที่มีโครงเรื่องอยู่ที่การสืบสวนค้นหาความจริงเกี่ยวกับคดีอาชญากรรม ตัวเอกมักเป็นตำรวจ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้มีอยู่น้อยมาก ได้แก่ สารวัตรหมาบ้า (2556), ศพไม่เงียบ (2554), เงื่อน (2552), ถอดรหัสวิญญาณ (2551) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



- 1 หนังสือแฟนตาซี 2 หนังสือแฟนตาซี 3 หนังสือแฟนตาซี
 4 หนังสือแฟนตาซี 5 หนังสือแฟนตาซี 6 หนังสือแฟนตาซี
 7 หนังสือแฟนตาซี 8 หนังสือแฟนตาซี 9 หนังสือแฟนตาซี
 10 หนังสือแฟนตาซี

6. ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy film) *

ภาพยนตร์แฟนตาซี เป็นภาพยนตร์ที่เรื่องราวเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่ซึ่ง "พลังเหนือธรรมชาติ" ถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญ ซึ่งไม่จำเป็นต้องอธิบายได้ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ และคนดูต้องยอมรับเงื่อนไข เช่น การเหาะเหินเดินอากาศ หายตัว หรือสิ่งมีชีวิตที่ไม่มีอยู่จริงในโลก ตัวอย่างภาพยนตร์ไทย ในตระกูลนี้ ได้แก่ ปาฏิหาริย์...รักต่างพันธุ์ (2551), โอปปาติก (2550), อสุจักษ์ (2550), สุดสาคร (2549), จอมขมังเวทย์ (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 หนังสือประวัติศาสตร์ 2 หนังสือประวัติศาสตร์ 3 หนังสือประวัติศาสตร์
 4 หนังสือประวัติศาสตร์ 5 หนังสือประวัติศาสตร์ 6 หนังสือประวัติศาสตร์
 7 หนังสือประวัติศาสตร์

7. ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical drama) *

ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ เป็นภาพยนตร์ที่วาดด้วยการเฉลิมฉลองการต่อสู้ครั้งสำคัญในประวัติศาสตร์ และตำนานของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ ตำนานสมเด็จพระนเรศวร (2550-2557), ชนรอนปลัดชู (2554), บางระจัน 2 (2553), กบฏท้าวศรีสุตาจัน (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 หนังสือศิลปะต่อสู้ 2 หนังสือศิลปะต่อสู้ 3 หนังสือศิลปะต่อสู้
 4 หนังสือศิลปะต่อสู้ 5 หนังสือศิลปะต่อสู้ 6 หนังสือศิลปะต่อสู้
 7 *หนังสือศิลปะต่อสู้* 8 หนังสือศิลปะต่อสู้ 9 หนังสือศิลปะต่อสู้
 10 หนังสือศิลปะต่อสู้ 11 หนังสือศิลปะต่อสู้

8. ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial arts film) *

ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว เป็นภาพยนตร์ที่เน้นฉากต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัวของไทย ตัวเอกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการต่อสู้ที่ต้องเผชิญหน้ากับแก๊งค์อันธพาลหรือกลุ่มผู้มีอิทธิพล ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ได้แก่ ต้มยำกุ้ง 2 (2556), องค์บาก 3 (2553), จิ๊จ๋า ตีอสูร (2552), ซ็อค โกลด์ (2551), ไชยา (2550) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- | | | | | | |
|----|--------------|----|--------------|----|--------------|
| 1 | หนังสือรัก | 2 | หนังสือชีวิต | 3 | หนังสือชีวิต |
| 4 | หนังสือชีวิต | 5 | หนังสือชีวิต | 6 | หนังสือชีวิต |
| 7 | หนังสือชีวิต | 8 | หนังสือชีวิต | 9 | หนังสือชีวิต |
| 10 | หนังสือชีวิต | 11 | หนังสือชีวิต | 12 | หนังสือชีวิต |
| 13 | หนังสือชีวิต | 14 | หนังสือชีวิต | 15 | หนังสือชีวิต |

9. ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama) *

ภาพยนตร์ชีวิต เป็นภาพยนตร์ที่มักมีการเล่าอารมณ์คนดูด้วยวิธีการต่างๆ เช่น พล็อตเรื่องหรือบทสนทนาที่ดูเกินจริง ดนตรีประกอบ บ่อยครั้งที่ตัวละครมีลักษณะขาวจัดดำจัด แบ่งเป็นคนดีคนเลวแบบชัดเจน ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ จันทรา (2555-2556), นางฟ้า (2556), คนโชน (2554), ชั่วฟ้าดินสลาย (2553), น้ำตาลแดง (2553), รักแห่งสยาม (2550), อีสัม สมหวัง (2550) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 13	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 14	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 15	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- | | | | | | |
|----|----------------|----|----------------|----|----------------|
| 1 | หนังรัก | 2 | หนังรัก | 3 | คนรัก |
| 4 | หนังรัก | 5 | หนังรัก | 6 | หนังรัก |
| 7 | หนังรัก | 8 | หนังรัก | 9 | หนังรัก |
| 10 | หนังรัก | 11 | หนังรัก | 12 | หนังรัก |
| 13 | หนังรัก | | | | |

10. ภาพยนตร์รัก (Romance film) *

ภาพยนตร์รัก เป็นภาพยนตร์ที่โครงเรื่องหลักเป็นเรื่องราวความรักของชายหนุ่มหญิงสาว ที่มักพบอุปสรรคที่ตัวเองต้องเอาชนะให้ได้ เพื่อพิสูจน์รักแท้ให้อีกฝ่ายได้เห็น มักมีฉากพ่อแม่แค้น หรืออาจมีฉากตลกปนอยู่บ้าง แต่น่าหนัก โดยรวมแล้วจะอยู่ที่ความรักเป็นหลัก ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ เดอะเมโลดี้ รักทำนองนี้ (2555), ชักนะसारคาม (2554), Yes or no อยากรัก ก็รักเลย (2553), ปายอินเลิฟ (2552), สะบายดี หลวงพระบาง (2551) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 13	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 หนังสือท่อนสังคม 2 หนังสือท่อนสังคม 3 หนังสือท่อนสังคม
 4 หนังสือท่อนสังคม 5 หนังสือท่อนสังคม 6 หนังสือท่อนสังคม
 7 หนังสือท่อนสังคม

11. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social problem) *

ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม เป็นภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย เนื้อหาจะต้องมุ่งไปที่ความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคมหรือสภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกในสังคม ซึ่งมีการยอมรับแล้วว่ามันเป็นปัญหา ปัญหาดังกล่าวอาจเป็นไปได้ทั้งปัญหาภายในประเทศและปัญหาระหว่างประเทศ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทย ในตระกูลนี้ ได้แก่ ฟ้าย่ำแผ่นดินสูง (2556), สาวคาราโอเกะ (2556), ครูบ้านนอก บ้านหนองฮีใหญ่ (2553), สามชุก (2552), เด็กเดน (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- | | | | | | |
|----|---------------|----|---------------|----|--------|
| 1 | หนังผี | 2 | หนังผี | 3 | หนังผี |
| 4 | หนังผี | 5 | หนังผี | 6 | หนังผี |
| 7 | หนังผี | 8 | หนังผี | 9 | หนังผี |
| 10 | หนังผี | 11 | หนังผี | 12 | หนังผี |
| 13 | หนังผี | 14 | หนังผี | | |

12. ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost film) *

“หนังสืผี” สำหรับในประเทศไทยอาจถูกแยกออกมาจาก “หนังสืสยองขวัญ” ตามความหมายเดิมของชาติตะวันตก หนังสืผีไทยเป็นภาพยนตรที่ตัวเอกต้องเผชิญหน้ากับผีหรือวิญญาณที่ตามหลอกหลอนและมุ่งเอาชีวิตอย่างอำมาต มาตราร้าย ตัวอย่างภาพยนตรไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ Last summer ฤดูร้อนนั้นฉันตาย (2556), บอกล่า 9 ศพ (2555), นุพผาราตรร 3.1-3.2 (2552), เบงมาง กลองผีหนังสืมนุษย์ (2550), บอดี้...ศพ #19 (2550) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 12	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 13	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 14	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- | | | | | | |
|----|-----------|----|-----------|---|-----------|
| 1 | หนังตลกพี | 2 | หนังตลกพี | 3 | หนังตลกพี |
| 4 | หนังตลกพี | 5 | หนังตลกพี | 6 | หนังตลกพี |
| 7 | หนังตลกพี | 8 | หนังตลกพี | 9 | หนังตลกพี |
| 10 | หนังตลกพี | 11 | หนังตลกพี | | |

13. ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost comedy) *

ภาพยนตร์ตลกผี แตกต่างจาก หนังผี ตรงที่มีตัวเอกต้องเผชิญหน้ากับผีหรือวิญญาณ แต่เป็นสถานการณ์ที่เอื้ออำนวยให้เกิดมุกตลกมากกว่าจะอาฆาตเอาชีวิตแบบจริงจัง ดังนั้น แม้ว่าจะมีผีหรือวิญญาณเป็นตัวละครหลัก แต่อารมณ์ของหนังจะเน้นไปทางตลกขบขันเสียมากกว่า ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ หอแก้วแตกแหกมรั๊กมรั๊กกก (2555), น้า ผีนองสยองขวัญ (2553), ผิดาหวานกับอาจารย์ตาโบ๋ (2551), สะใภ้บรีอ (2551), บุปผาราตรี เฟส 2 (2548-บุปผาราตรี 2 ภาคแรกมีนำหนักของตลกอยู่ค่อนข้างมาก จึงจัดในตระกูลนี้) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 11	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 คบึงตลกพระ: 2 หนึ่งตลกพระ 3 หนึ่งตลกพระ:
 4 หนึ่งตลกพระ 5 คบึงตลกพระ: 6 หนึ่งตลกพระ:
 7 หนึ่งตลกพระ:

14. ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk comedy) *

ภาพยนตร์ตลกพระ เป็นตระกูลภาพยนตร์ที่มีเฉพาะในประเทศไทย ลักษณะสำคัญที่สุดคือ มีตัวเอกเป็นพระหรือนักบวช ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ได้แก่ เท่ง โหม่ง จิวรบิน (2554), หลวงพี่กับผีขนุน (2552), หลวงพี่เท่ง 2 (2551), โทษเถอะโยม (2549), มากับพระ (2549) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 **หนังตลกล้อเลียน** 2 **หนังสือตลกล้อเลียน** 3 **หนังตลกล้อเลียน**
 4 **หนังสือตลกล้อเลียน** 5 **หนังตลกล้อเลียน** 6 **หนังตลกล้อเลียน**

15. ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody) *

ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน เป็นภาพยนตร์ที่จ้องใจอ้างอิงหรือล้อเลียนภาพยนตร์ชื่อดังเรื่องอื่น เช่น ล้อเลียนเจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้ ล้อเลียน Brokeback mountain หรืออาจเป็นการล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงก็ได้ ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ ได้แก่ กองพันศึกครึ้น ท.ทหารศึกคัก (2553), 3 ยาน (2553), วงษ์คำเหลา (2552), ตัดสู้ฟุด (2550), โกละเกะเกะ (2550), คนหอนซีเรื้อน ในคืนเดือนเสี้ยว (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



- 1 **ทศกัณฐ์** 2 **ทศกัณฐ์** 3 **ทศกัณฐ์**
 4 **ทศกัณฐ์** 5 **ทศกัณฐ์** 6 **ทศกัณฐ์**
 7 **ทศกัณฐ์** 8 **ทศกัณฐ์** 9 **ทศกัณฐ์**
 10 **ทศกัณฐ์**

16. ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic comedy) *

ภาพยนตร์ตลกรัก เป็นภาพยนตร์ที่รวมเอาภาพยนตร์หลายตระกูลเข้าไว้ด้วยกัน ทั้ง ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ชีวิต และภาพยนตร์ตลก ถึงแม้ว่าจะมีโครงเรื่องเกี่ยวกับความรัก แต่ก็ดำเนินเรื่องด้วยอารมณ์ขบขันเป็นหลัก ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้ได้แก่ รักเวียงชัย (2555), 30+ โสด on sale (2554), กวน มึน โฮ (2553), 32 ธันวาคม (2552), แสบสนิทศิษย์ส่ายหน้า (2549) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

- 1 **หนังสือเสียดสี** 2 **หนังสือเสียดสี** 3 **หนังสือเสียดสี**
 4 **หนังสือเสียดสี** 5 **หนังสือเสียดสี**

17. ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire) *

ภาพยนตร์ตลกเสียดสี พบค่อนข้างน้อยมาก ในภาพยนตร์ไทย เป็นภาพยนตร์ที่ยกเอาประเด็นปัญหาทางสังคม มาเสียดสีด้วยอารมณ์ขัน เช่น ปัญหาการใช้ความรุนแรงในสังคม ปัญหาความเป็นอยู่ของคนชั้นกลาง ในสังคม เป็นต้น ตัวอย่างภาพยนตร์ไทยในตระกูลนี้มีค่อนข้างน้อย ได้แก่ ยอดมนุษย์เงินเดือน (2555), ฟาโงใจซึ้นบาน (2552), เมลันรทหมวยยกล้อ (2550), โรงเตี้ยม (2548), จี (2548) เป็นต้น

	5	4	3	2	1
แบบที่ 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แบบที่ 5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



ภาคผนวก ค

แบบสอบถามเพื่อหารูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสม
กับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามการวิจัยเรื่อง
การออกแบบเบรชศิลป์สำหรับภาพยนตร์ไทยตระกูลต่างๆ โดยใช้ไทโปกราฟี่เป็นองค์ประกอบหลัก
(Graphic Design for Thai Film Genres by Using Typography as a Principle Element)

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม
เพื่อหารูปแบบเบรชศิลป์ (Graphic styles) ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล (Thai film genres)

แบบสอบถามชุดนี้แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 คำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตระกูลภาพยนตร์ไทย (Thai film genres) ทั้งหมด 17 ตระกูล พร้อมตัวอย่าง
- ส่วนที่ 3 คำอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบเบรชศิลป์ (Graphic styles) ทั้งหมด 13 รูปแบบ พร้อมตัวอย่าง
- ส่วนที่ 4 ตารางแบบสอบถามเรื่อง รูปแบบเบรชศิลป์ (Graphic styles) ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูล

วิธีการทำแบบสอบถาม

- 1) ผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถามใน "ส่วนที่ 4" โดยพิจารณาข้อมูลใน "ส่วนที่ 2" และ "ส่วนที่ 3" ประกอบกัน โดยการพิจารณาว่ารูปแบบเบรชศิลป์มีความเหมาะสมหรือไม่ ให้พิจารณาส่วนประกอบดังต่อไปนี้ คือ รูปแบบตัวอักษร (Typefaces), ชุดสี (Color schemes), รูปแบบภาพ/ภาพประกอบ (Images/illustration styles), การจัดวางองค์ประกอบ (Composition)
- 2) ตารางแบบสอบถามใน "ส่วนที่ 4" ได้ผ่านการทำ Focus group เพื่อคัดกรองตัวเลือกที่มีความเหมาะสมน้อยออกไปแล้วจำนวนหนึ่ง ผู้ตอบแบบสอบถามไม่ต้องตอบคำถามในตัวเลือกที่เป็นช่องสีดำที่บ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ชื่อ-สกุล เพศ c ชาย c หญิง อายุ ปี

ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี

ปริญญาโท

ปริญญาเอก

ประวัติการทำงาน

1) ตำแหน่ง

องค์กร ปี

2) ตำแหน่ง

องค์กร ปี

3) ตำแหน่ง

องค์กร ปี

ประสบการณ์การทำงานเกี่ยวกับการออกแบบรวม ปี

วันที่สัมภาษณ์ / ทำแบบสอบถาม เวลา สถานที่

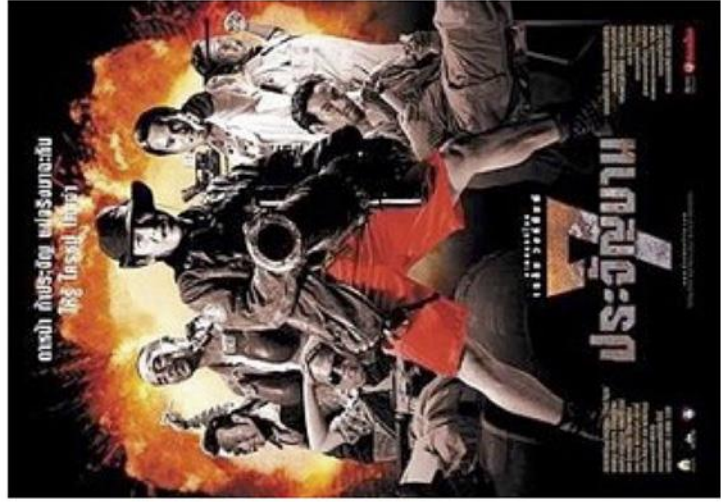
ส่วนที่ 2 คำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตระกูลภาพยนตร์ไทย (Thai film genres) ทั้งหมด 17 ตระกูล พร้อมตัวอย่าง

กฤษฎา เกิดดี (2553) ได้ทำการจัดตระกูลภาพยนตร์ไทยไว้ทั้งสิ้น 17 ตระกูล ได้แก่

- 1) ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure film)
- 2) ภาพยนตร์สัตว์ (Animal film)
- 3) ภาพยนตร์เด็ก (Children's film)
- 4) ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime film)
- 5) ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective film)
- 6) ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy film)
- 7) ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical drama)
- 8) ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial arts film)
- 9) ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)
- 10) ภาพยนตร์รัก (Romance film)
- 11) ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social problem film)
- 12) ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนั่งผี (Horror / Ghost film)
- 13) ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost comedy)
- 14) ภาพยนตร์ตลกพระ (Monk comedy)
- 15) ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)
- 16) ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic comedy)
- 17) ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

1 ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure film)

แบ่งเป็นหลายประเภท เช่น ภาพยนตร์วีรบุรุษต่อสู้กับผู้ร้าย ภาพยนตร์บุปผา ภาพยนตร์ต่อสู้กับภัยธรรมชาติ ภาพยนตร์ผู้รอดชีวิต ภาพยนตร์เกี่ยวกับหัวหน้าหน่วยทหารในสงคราม



2 ภาพยนตร์สัตว์ (Animal film)

ภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักเป็นสัตว์ เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์กับคน หรือสัตว์กับสัตว์ด้วยกัน



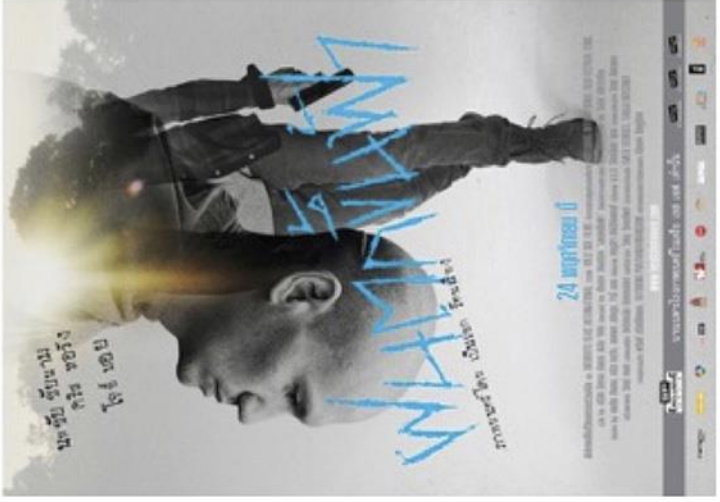
3 ภาพยนตร์เด็ก (Children's film)

ภาพยนตร์ที่ตัวละครหลักเป็นเด็ก และเรื่องราวมักถูกออกแบบมาสำหรับเด็กและผู้ชมวัยเด็กโดยเฉพาะ



4 ภาพยนตร์อาชญากรรม (Crime film)

ภาพยนตร์ที่เน้นไปที่อาชญากรรม ด้านมืดของสังคม มักมีฉากต่อสู้ตัวตลกออกกับตัวละครขัดแย้ง



5 ภาพยนตร์สืบสวนสอบสวน (Detective film)

ภาพยนตร์ที่ช่วยเรื่องราวกារสืบสวนของตำรวจในการคดีที่สลับซับซ้อน และมักมีฉากต่อสู้หรือไล่ล่าระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครที่ดัดแย้ง



6 ภาพยนตร์แฟนตาซี (Fantasy film)

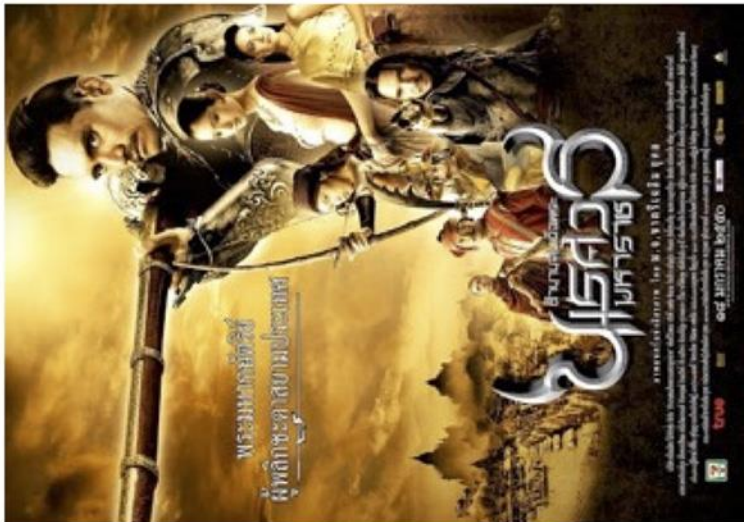
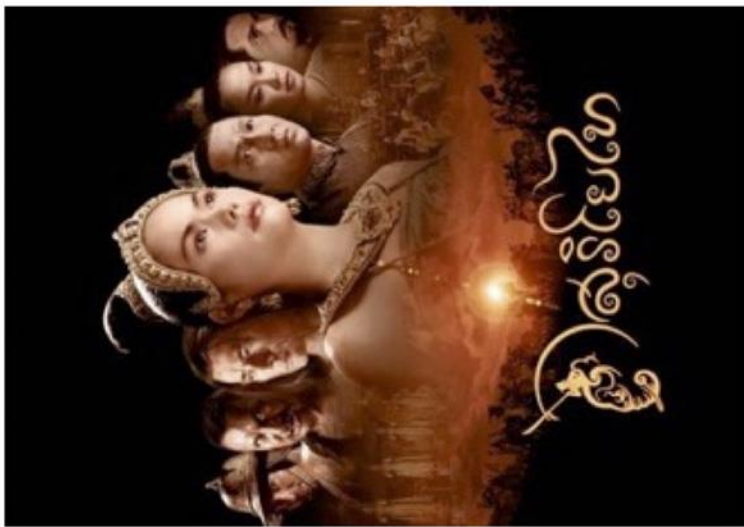
เป็นภาพยนตร์ที่เรื่องราวเกิดขึ้นในเวลาและสถานที่เฉพาะ ซึ่งเป็นโลกที่พลังเหนือธรรมชาติถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญ



7 ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ (Historical drama)

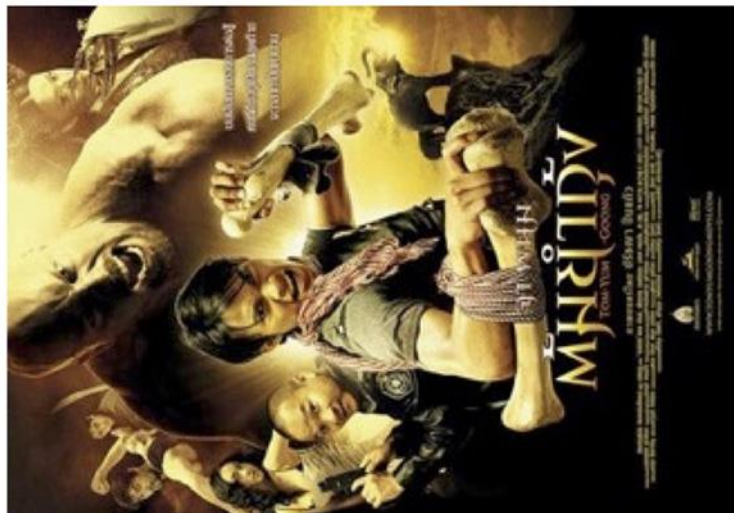
ภาพยนตร์ที่กล่าวด้วยเหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์ และตำนานของบุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติไทย

อาจเป็นประวัติศาสตร์ยุคหลายร้อยปี หรือประวัติศาสตร์ที่ย้อนหลังไปไม่กี่สิบปีก็ได้



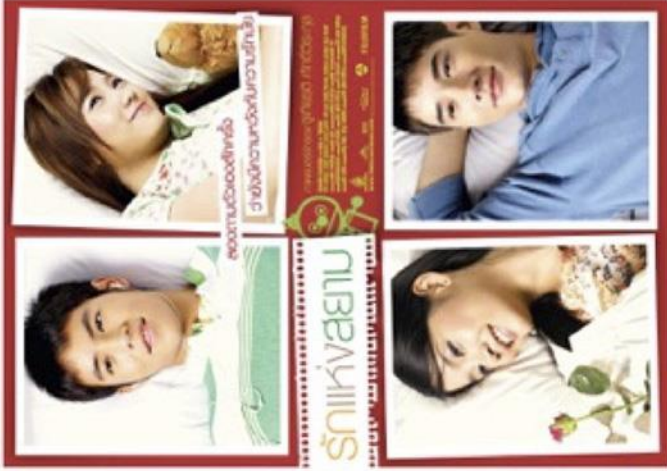
8 ภาพยนตร์ต่อสู้ด้วยศิลปะป้องกันตัว (Martial arts film)

เป็นภาพยนตร์ที่เน้นฉากต่อสู้ เน้นใช้ไหว้กรรมของศิลปะป้องกันตัว ตัวละครเอกหรือตัวละครที่ต่อสู้เชี่ยวชาญด้านการต่อสู้



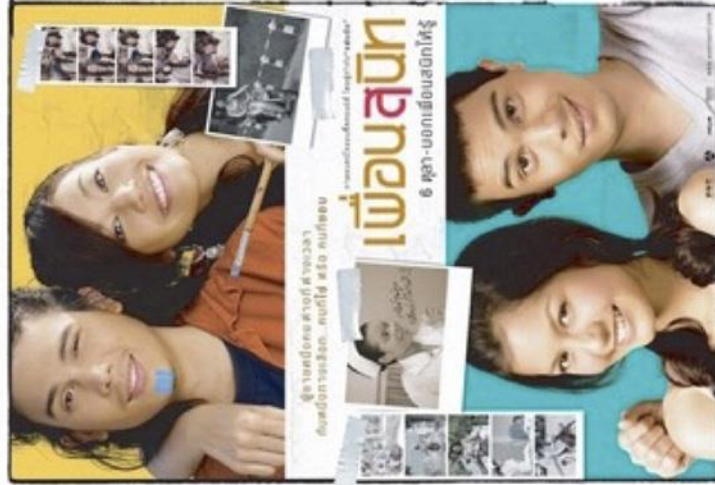
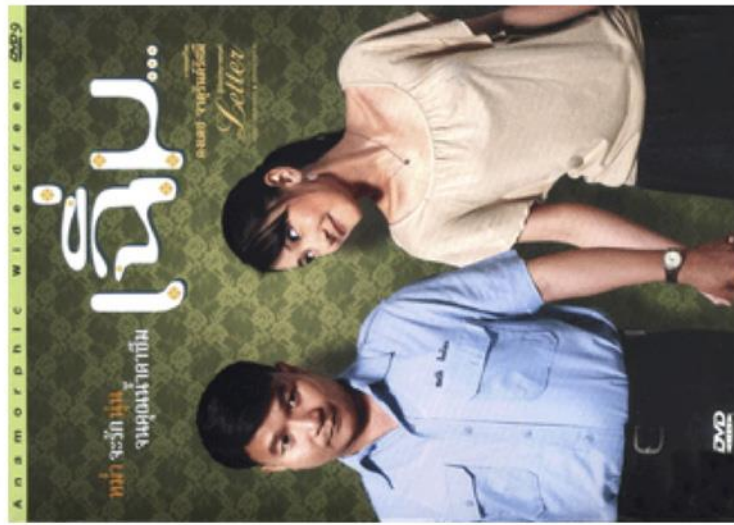
9 ภาพยนตร์ชีวิต (Melodrama)

เป็นภาพยนตร์ตระกูลหนึ่งที่ได้รับค่านิยมในประเทศไทย เป็นภาพยนตร์ที่มีลักษณะการแยกตัวละครเป็นสองฝ่ายชัดเจน ฝ่ายชั่ว ฝ่ายดี ขาวดำชัดเจน ตัวละครจะแบน ดำเนินเรื่องโดยใช้เหตุบังเอิญค่อนข้างมาก นอกจากนี้ยังใช้เพลงเป็นส่วนประกอบในการเล่าอารมณ์อีกด้วย



10 ภาพยนตร์รัก (Romance film)

เป็นภาพยนตร์ที่มีพล็อตเกี่ยวกับความรัก เป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย ตัวละครหลักเป็นคนหนุ่มสาว มีการสร้างความขัดแย้งเกี่ยวกับความรัก
อาจมีอารมณ์ขันบ้าง แต่เน้นหนักส่วนใหญ่อุปอยู่เรื่องรัก และอารมณ์ชวนฝัน



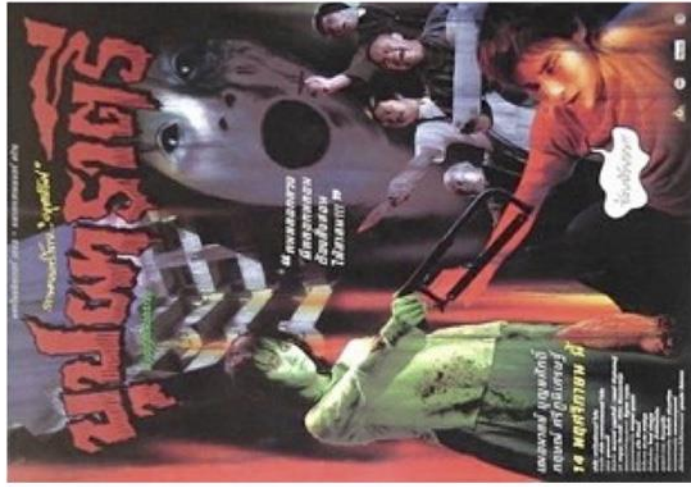
11 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social problem film)

เป็นภาพยนตร์ที่พูดถึงประเด็นทางสังคมที่ถูกละเลยหรือมองว่าเป็นปัญหา เช่น เรื่องยาเสพติด การค้าประเวณี เด็กนักเรียนพกพกติดกัน เป็นต้น



12 ภาพยนตร์สยองขวัญ / หนังสืผี (Horror / Ghost film)

ภาพยนตร์สยองขวัญ ประกอบด้วยตัวละครผู้ล่าและตัวละครผู้ถูกล่า แบ่งเป็นความสยองขวัญที่เกี่ยวกับภูตผีวิญญาณปิศาจ เครื่องรางของขลัง เวทมนตร์ ศัตว์ประหลาด ศตวรรษิฉาย ศตวรรษิกล้า ส่วนหนังสืผี จะเป็นส่วนหนึ่งของตระกูลสยองขวัญ แต่ในบริบทภาพยนตร์ไทย Horror film มักถูกเรียกรวมๆ ว่า “หนังสืผี” ดังนั้นในตระกูลนี้จึงรวมภาพยนตร์สยองขวัญและหนังสืผีไว้ด้วยกัน



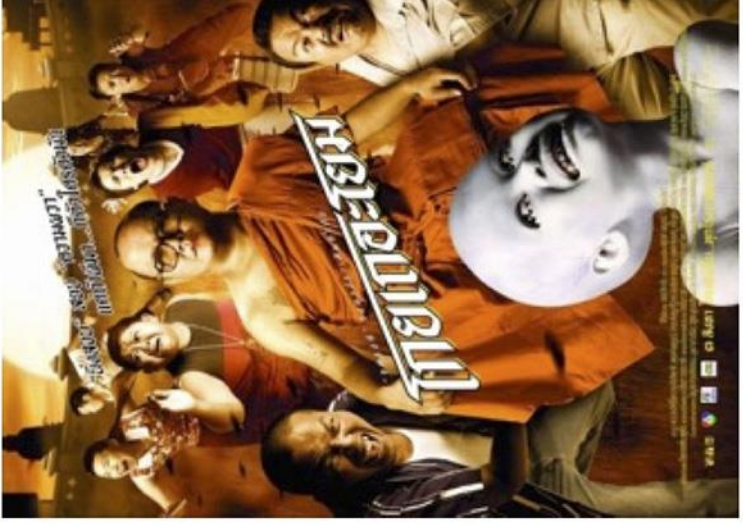
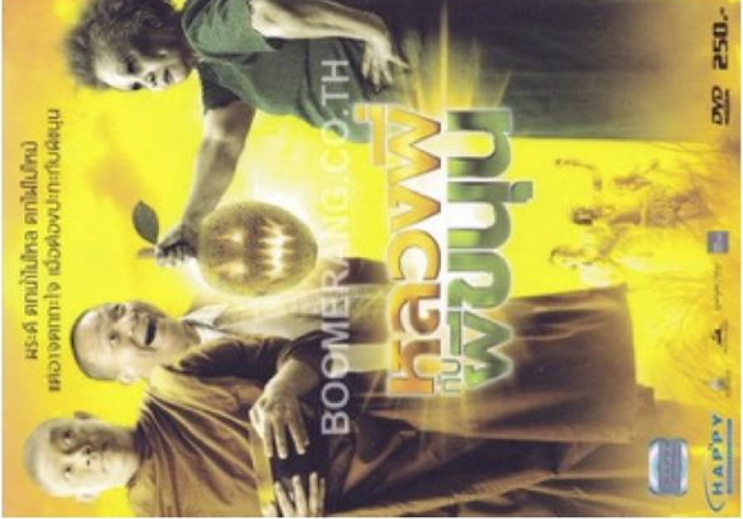
13 ภาพยนตร์ตลกผี (Ghost comedy)

ภาพยนตร์ตลกที่มีผีเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครขัดแย้ง แม้ผีทำให้คนกลัวก็จริง แต่ไม่ใช่การล่าเอาชีวิต เน้นสร้างสถานการณ์ให้เกิดความขบขันมากกว่า



14 ภาพยนตร์ตลกพระ= (Monk comedy)

ภาพยนตร์ตลกที่มีพระเป็นตัวละครเอกหรือตัวละครชุดแต่ยังไม่



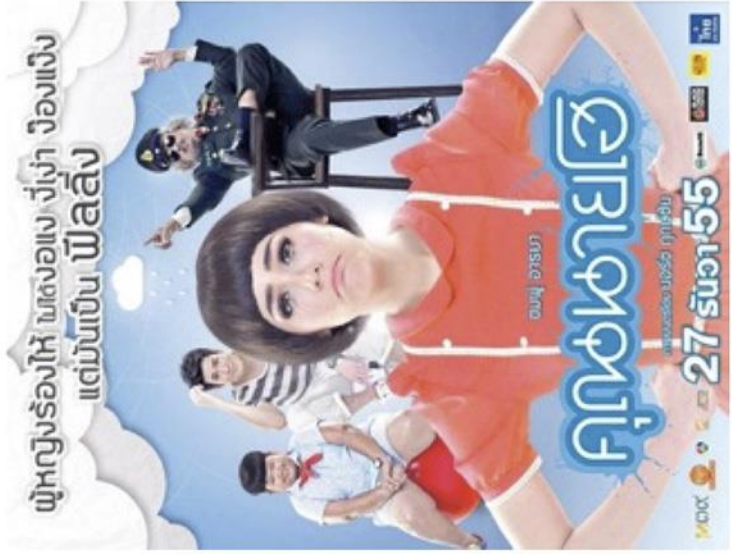
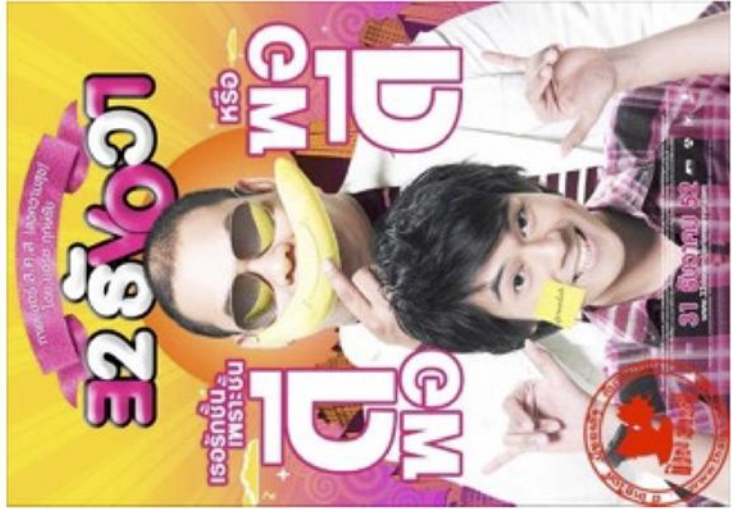
15 ภาพยนตร์ตลกล้อเลียน (Parody)

ภาพยนตร์ตลกที่ล้อเลียนหรืออ้างอิงให้เราถึงภาพยนตร์เรื่องอื่น เช่น ตัดสู้ฟัด ล้อเลียน เจ้าพ่อเซียงเฮ้ หรือ โยกแอะเกย์ ล้อเลียน Brokeback Mountain



16 ภาพยนตร์ตลกรัก (Romantic comedy)

ภาพยนตร์ตลกที่มีพล็อตเกี่ยวกับความรัก และมักมีลักษณะของเมโลดราม่าและอารมณ์ขันร่วมด้วย มีการสร้างอารมณ์ขันจากความไม่เข้าใจกันของตัวละคร สถานการณ์ที่พิลึกพิลั่น ตัวละครชายต้องการพิชิตใจตัวละครหญิง



17 ภาพยนตร์ตลกเสียดสี (Satire)

ภาพยนตร์ตลกเสียดสีสังคม เสียดสีสังคมมนุษย์ พุทธถึงด้านมืดของสังคมหรือด้านบกพร่องของมนุษย์ พบน้อยมากในหนังไทย



ส่วนที่ 3 คำอธิบายเกี่ยวกับรูปแบบเรขาคณิต (Graphic styles) ทั้งหมด 13 รูปแบบ พร้อมรูปแบบย่อย และตัวอย่าง

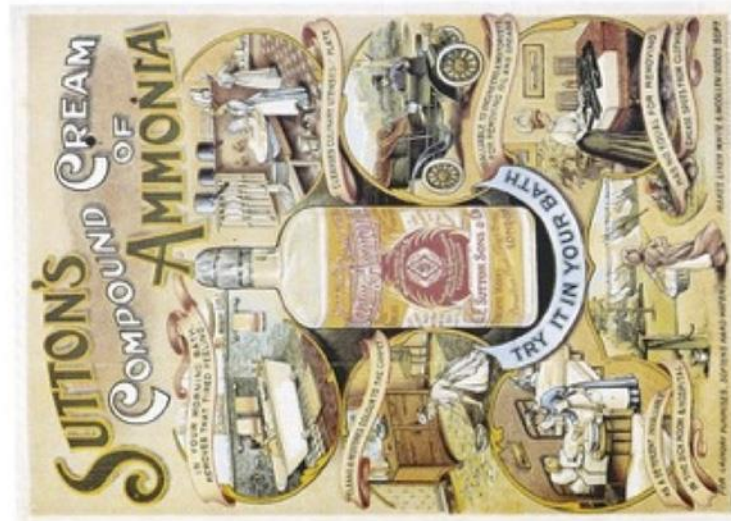
รูปแบบเรขาคณิต (Graphic styles) ทั้ง 13 รูปแบบ ได้แก่

- 1) Victorian
- 2) Arts and Crafts
- 3) Art Nouveau
- 4) Early Modern
- 5) Expressionism
- 6) Modern
- 7) Art Deco
- 8) Dada
- 9) Heroic Realism
- 10) Late Modern
- 11) Post-modern
- 12) Digital
- 13) New Century

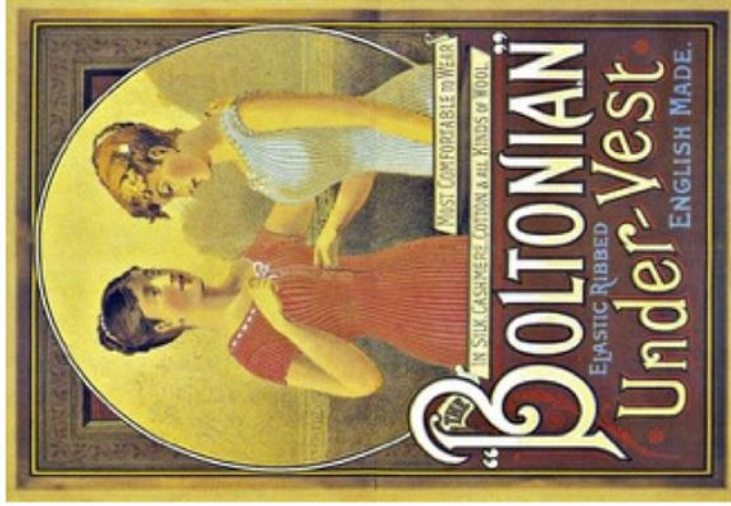
1 VICTORIAN

สไตส์ย่อย : British Victorian / American Victorian / French Victorian

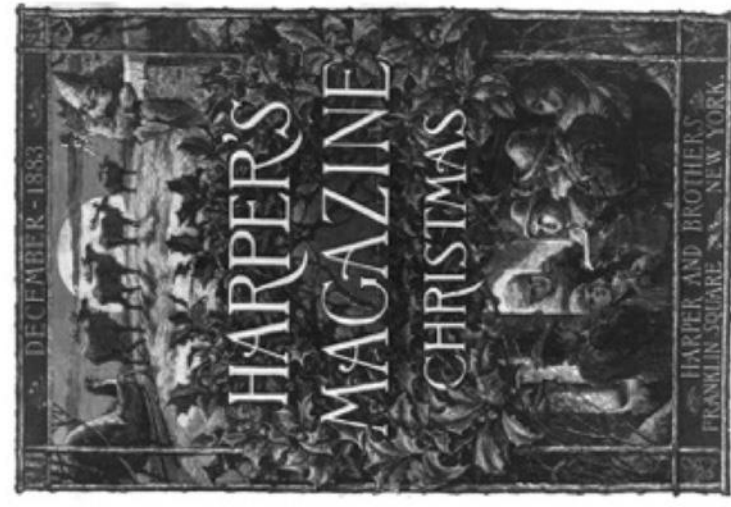
1835 - 1900



1. Designer unknown. Sutton's Compound Cream of Ammonia. Advertisement, 1907. Courtesy Chris Mullen. http://www.ionwilliamson.com/template_archives_cal.asp?cal=27&page=2



2. Designer unknown. Boltonian Under-vest. Advertisement, 1888. Courtesy Chris Mullen. http://thumbs2.picclick.com/dw1600/pict/171094228725_BoltonianElasticRibbedUnder-Vest-English-Made.jpg

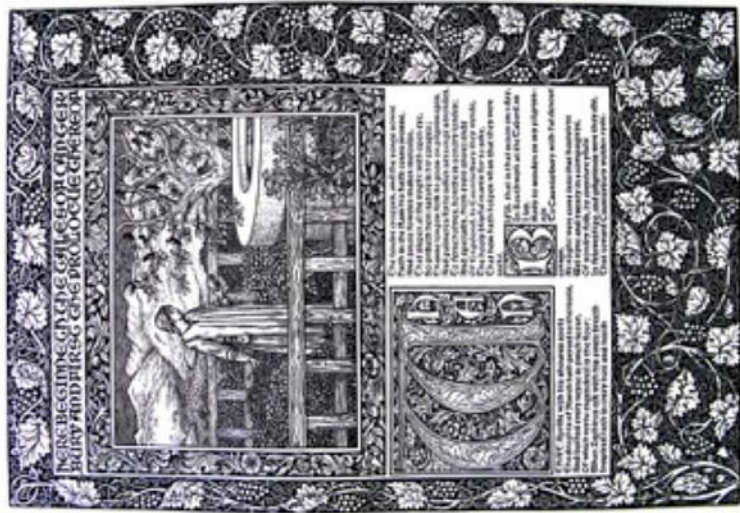


3. Designer unknown. Harper's Magazine. Magazine cover, December 1883. <http://www.amazon.ca/Historic-PrintMagazine-Christmas-December1883/dp/B009HN69GA>

2 ARTS AND CRAFTS

สไตส์ยอย : British Arts and Crafts / American Arts and Crafts

1850 - 1900



1. William Morris. *The Canterbury Tales*. Page, published by Kelmscott Press, 1896. <http://www.flickr.com/photos/geordethompson/2785944908/>
2. William Morris. *The Woodpecker*. Tapestry, 1885. William Morris Gallery, Walthamstow, England. <http://www.broadwaytower.co.uk/william-morris-and-the-pre-raphaelites/home-furnishings/tapestries/william-morris-the-woodpecker-tapestry-large/c-3076822/>
3. Gustav Stickley. *The Craftsman*. Magazine cover, 1901. <http://www.bungalowdwty.com/2010/06/craftsman.html>

3 ART NOUVEAU

สไตล์ย่อย : French Art Nouveau / Belgian Art Nouveau / Jugendstil / Glasgow Style / Vienna Secession / American Art Nouveau / Italian Art Nouveau

1891 - 1920

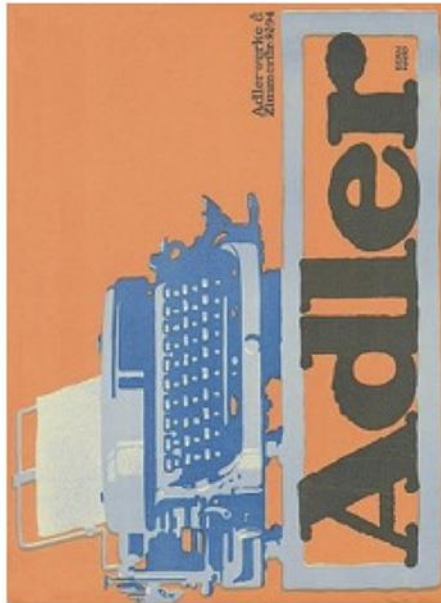


1. Henri de Toulouse-Lautrec. Reine de Joie. Poster, 1892. [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lautrec_reine_de_joye_\(poster\)_1892.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lautrec_reine_de_joye_(poster)_1892.jpg)
2. Alphonse Mucha. Bieres de la Meuse. Poster, 1897. <http://www.beerposters.com/showproduct.aspx?cid=110004>
3. Koloman Moser. Ver Sacrum. Magazine cover, 1899. <http://www.wikipaintings.org/en/koloman-moser/girl-s-head-cover-design-ver-sacrum-204-1899-1899>

4 EARLY MODERN

สไตล์ย่อย : Plakatstil / Wiener Werkstatte

1904 - 1933



1. Robert Hårdmeier. Waschanstalt Zurich AG. Poster for a laundry firm, 1905. ที่มา <http://www.galerie123.com/en/original-vintage-poster/459/zuerich-waschanstalt-ag>
2. Ludwig Hohlwein. Hermann Scherrer. Poster, 1907. ที่มา <http://rompedias.blogspot.com/2012/03/master-propaganda-artist.html>
3. Lucian Bernhard. Adler Typewriter. Poster, 1908. ที่มา <http://www.artfact.com/auktion-107/rare-original-1910s-lucian-bernhard-poster-sachpl-1-c-470dccc30d>

5 EXPRESSIONISM

สไตล์ย่อย :-

1905 - 1923

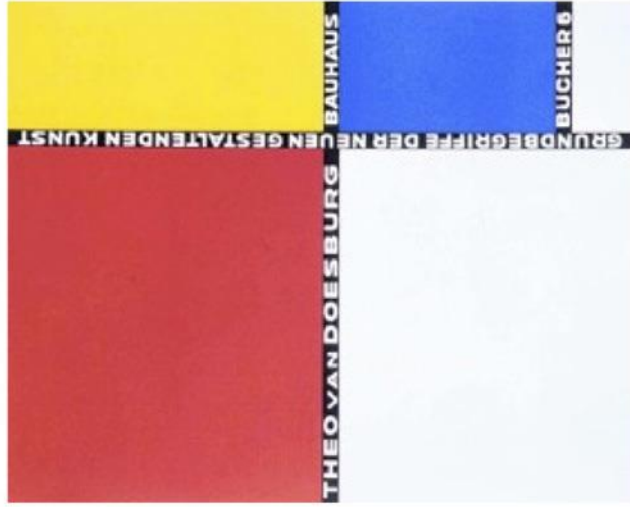
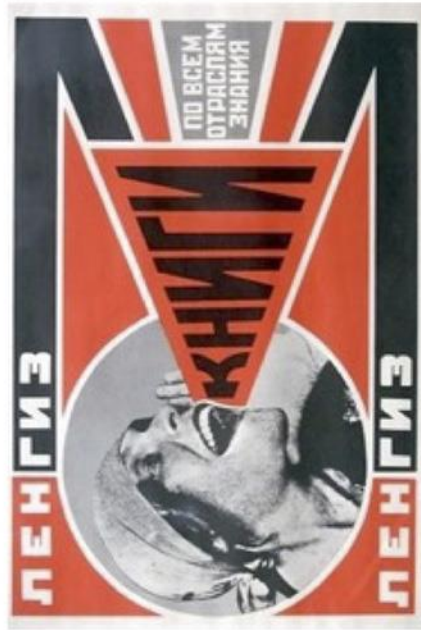


1. Emil Nolde. Der Anbruch (A New Beginning). Cover with woodcut illustration from a publication edited by Otto Schneider and J.B. Neumann in Berlin, January 1919. <https://picasaweb.google.com/tp/photo/d32a5zK1wz8BHIDa8N5g>
2. Max Pechstein. An Alle Künstler! (To All Artists!). Poster, 1919. http://germanhistorydocs.gh-dc.org/sub_image.cfm?image_id=3988
3. Otto Dix. Der Krieg. Book Cover, c. 1918. <http://www.kknderry.com/otto-dix>

6 MODERN (2/3)

สไตล์ย่อย : Futurism / Vorticism / Constructivism / Constructivism / De Stijl / Bauhaus / New Typography

1909 - 1943



- Alexander Rodchenko, Poster advertising Leningrad Publishing House, 1925. <http://www.camilaacami.blogspot.com.br>
- George and Vladimir Slonberg, Charles Ray in the Movie Punch, Poster, c. 1928. <http://www.davidicke.com/forum/showthread.php?t=228175>
- László Moholy-Nagy and Theo van Doesburg, Grundbegriffe der Neuen Gestaltenden Kunst, Cover of a Bauhaus book, 1925. http://1.bp.blogspot.com/GTETXWwamFRUUKwXMR3N3KI/AAAAAAAAAAYw/0qpMia1L3Us/s1600/moeo_van_doesberg_and_laszlo_moholy-nagy-book_cover-1925131718731653Z.jpg

7 ART DECO

สไตล์ย่อย : French Art Deco / German Art Deco / Swiss Art Deco / Eastern European / Italian Art Deco / English Art Deco / American Art Deco / Streamline / Dutch Art Deco

1923 - 1938

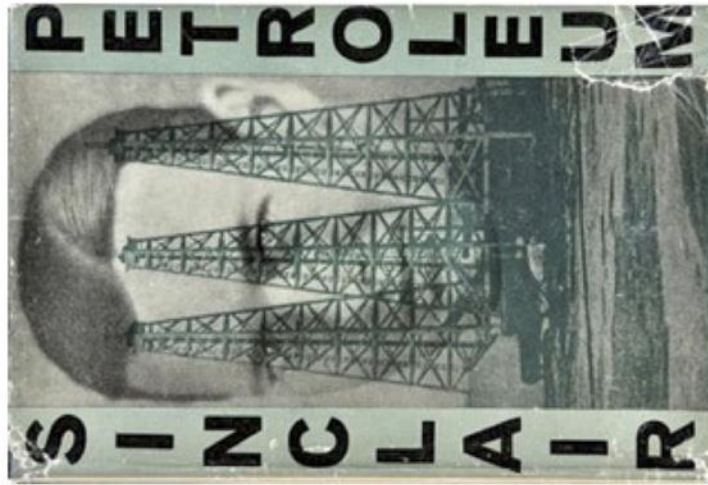


1. Eduardo Berio. Vogue. Magazine cover. May 1, 1926. http://www.gardenastore.com/sp/Vogue-May-1926-Prints_18494319_.htm
2. Kaspar Ernst Graf. Grand Prix Suisse, Automobile. Bern. Poster, 1934. http://poster-auctioneer.com/en/auction_history/view_auction_history/Graf-Kaspar-Ernst-Grand-Prix-sg-Suisse-194224
3. A. M. Cassandre. L'Intransigeant. Poster for the newspaper, 1925. <http://turridesign.com/blog/2346>

8 DADA

สไลด์ย่อย :-

1915 - 1923



1. Kurt Schwitters and Theo van Doesburg. Kleine Dada Scree. Poster for Dada event, 1922. http://www.brendamaygallery.com.au/enlarge_ex.php?workID=35755&exhibitionID=158
2. John Heartfield. AIZ (Workers' Illustrated Times). <http://www.nmz.de/lyer/beltrag.php?id=11570>
3. John Heartfield. Petroleum. Jacket of book by Upton Sinclair, 1927. http://www.justseeds.org/boog/201011/judging_books_by_their_covers_32.html

9 HEROIC REALISM

สรุปลักษณะ :-

1932 - 1945



Resolutely Support the Anti-imperialist Struggles of the People of Asia, Africa and Latin America. *Resolutely Support the Anti-imperialist Struggles of the People of Asia, Africa and Latin America.*

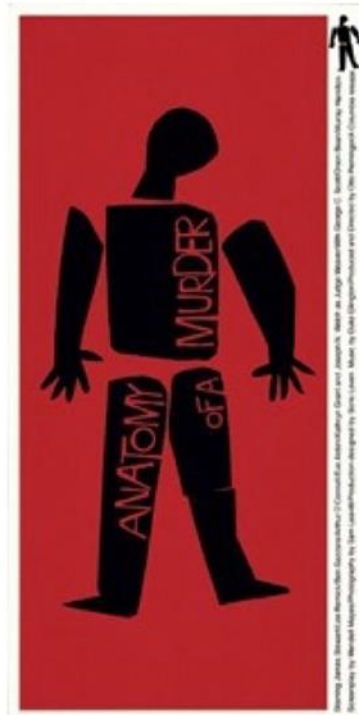
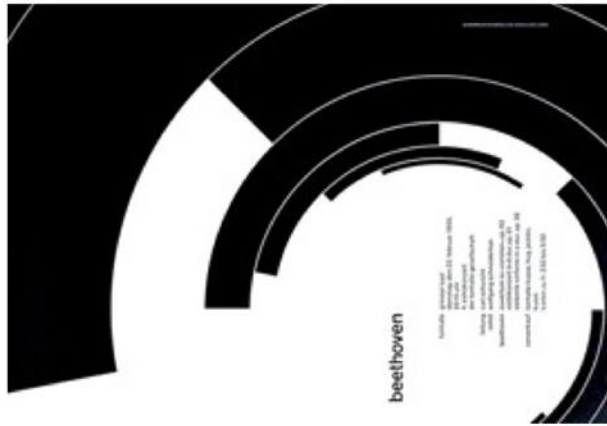


1. Designer unknown. To Have and to Hold. Propaganda poster for U.S. war bonds, 1944. <http://nozeru.tumblr.com/post/31974928816-have-and-to-hold-war-bonds-1942-artist>
2. Designer unknown. Resolutely Support the Anti-imperialist Struggles of the People of Asia, Africa and Latin America. Political poster, 1960. <http://www.leadposters.com/images/1356.jpg>
3. Designer unknown. Win a Good Harvest-Increase Grain Production. Chinese poster printed at Shanghai People's Publishing House, 1973. http://images10.newegg.com/NeweggImage/ProductImageCompressAll300/ATCS_1_20130810151094757.jpg

10 LATE MODERN (2/5)

สไตล์ย่อย : Swiss Late Modern / English Late Modern / American Late Modern / Swiss International Style / Corporate Style / Revival / Eclectic / Polish / Psychedelic / Japanese Late Modern

1935 - 1990

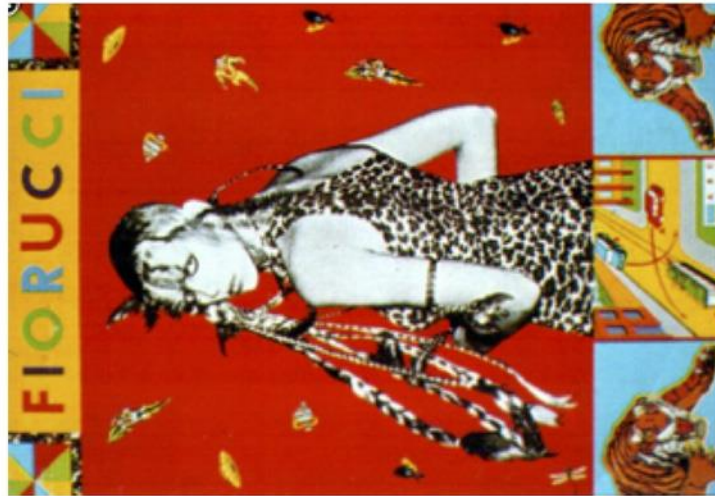
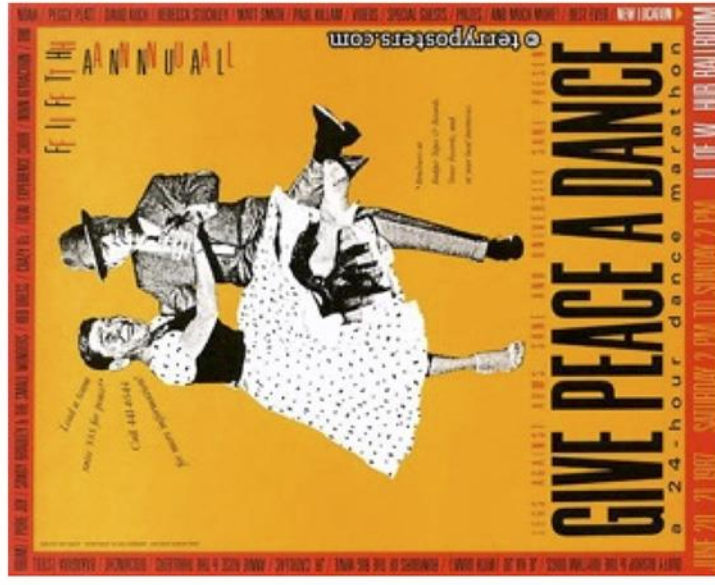


4. Josef Müller-Brockmann. Beethoven. Concert poster, 1955. <http://www.designhistory.com/1940/joseph-mueller-brockmann/>
5. Josef Müller-Brockmann. Weniger Lärm (Less Noise). Poster against noise pollution, 1960. <http://myscelestie.blogspot.com/2012/12/transformation-in-graphic-design.html>
6. Saul Bass. Anatomy of a Murder. Movie poster, 1959. <http://velimelli.typepad.com/61690088341c4f1a53e019101eb997970c-pj>

11 POST-MODERN (1/2)

สไตล์สมัย : Memphis / Basel / Zurich / American New Wave / American Punk / American Post-modern / European New Wave

1970 - 1995

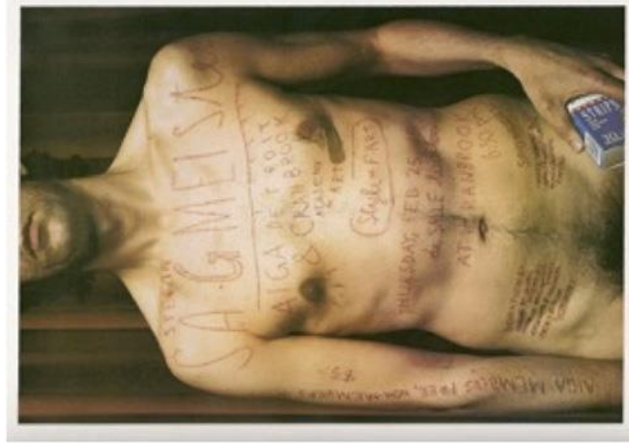


1. Wolfgang Weingart. Das Schweizer Plakat 1900-1983. Poster to promote the book by Bruno Margadant, 1983. Year <http://www.studyblue.com/notes/note/n/fmal/66ck/1469z78>
2. Art Chantry, Give Peace a Dance. Poster, 1987. Year <http://www.terry-posters.com/plakaly/parametric-1-auton/6216-charity-art>
3. Designer unknown, Fiorucci. Poster, date unknown. Year <http://theartflow.net/2012/09/>

12 DIGITAL (3/4)

สไตล้อย่อย : Deconstruction / Emigre / Fontism / Controlled Chaos / Rave / Kinetics / New Simplicity

1982 - Present

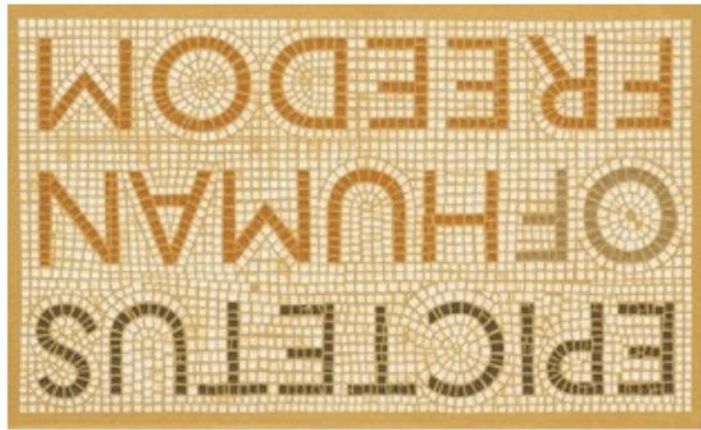


6. Jeffrey Keaton (creative director), Christopher Davis (art director/designer), MTV Unplugged. Book cover, 1995. <http://www.ebay.com/itm/Mtv-Unplugged-Book-1995-Hardcover-Paul-McCartney-New-140749303511>
7. Martin Venezky (designer), U-2ef Hanjani (art director), Robert Olding (photographer), Bob Rickett (copywriter), NXCH: (888) 48 YOUTH. Posters for a needle exchange, 2000. <http://celloandcompany.blogspot.com/2009/07/wild-postings-for-san-francisco-aids.html>
8. Stefan Sagmeister (designer), Martin Woodill (cut lettering), Sagmeister. Poster for designer's lecture, 1999. <http://vaughanjohn.wordpress.com/2011/10/18/stefan-sagmeister/>

13 NEW CENTURY (2/3)

สไตล์ย่อย : Neo-modern / Ornamental / Information / Street Art / Hand Lettering / Political

2000 - Present



4. David Pearson, designer, and Jim Stoddart, art director. Epictetus: Of Human Freedom. <http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/c/ee/f/c/ee1f27145b6a6e23924d3b270b3b.jpg>
5. Shepard Fairey, designer. OBEY. Vinyl sticker, c. 1990s. <http://www.troweb.com/pf/ies20060704/0291721/Obey.com%20highrescopy.jpg>
6. Alex Trochut, designer and letterer. This is Illustration. Varoom magazine cover, 2009. http://www.mat69pin.com/wp-content/uploads/2011/02/AlexTrochut_3.jpg

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเรื่อง รูปแบบเรขาคณิต (Graphic styles) ที่เหมาะสมกับภาพยนตร์ไทย (Thai film genres) แต่ละตระกูล

จากตัวอย่างรูปแบบเรขาคณิต (แบบสอบถามส่วนที่ 3) ท่านมีความเห็นว่าคุณสมบัติ (Graphic styles) แต่ละรูปแบบ มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบเรขาคณิตให้กับภาพยนตร์ตระกูลต่างๆ (แบบสอบถามส่วนที่ 2) มากน้อยเพียงใด โดยเกณฑ์การพิจารณาความเหมาะสมให้พิจารณาส่วนประกอบดังต่อไปนี้ คือ

- 1) รูปแบบตัวอักษร (Typefaces)
- 2) ชุดสี (Color schemes)
- 3) รูปแบบภาพประกอบ (Images/Illustration styles)
- 4) การจัดวางองค์ประกอบ (Composition)

โดยทำเครื่องหมาย a ในช่องค่าน้ำหนักคะแนนที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม ได้แก่

มากที่สุด = 5 / มาก = 4 / ปานกลาง = 3 / น้อย = 2 / น้อยที่สุด = 1

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายอภิสิทธิ์ ปุระสาชิต เกิดเมื่อวันที่ 16 กันยายน พ.ศ.2519 เป็นชาวจ.อุดรธานีโดย
กำเนิด

ประวัติการศึกษา

- จบการศึกษาระดับมัธยมปลายจากโรงเรียนอุดรพิทยานุกูล จ.อุดรธานี
- จบการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิตจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ศิลปากร

ประวัติการทำงาน

- บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธุรกิจบัณฑิตย์

- อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย

- อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิก คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

- อาจารย์พิเศษ วิชาการออกแบบกราฟิก Crusoe School of Design