

การออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว ไม่เป็นไร...คือไทยแท้

MOTION GRAPHIC OF “MAI PEN RAI IS...THAI CULTURE”



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2557

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว ไม่เป็นไร...คือไทยแท้
MOTION GRAPHIC OF “MAI PEN RAI IS...THAI CULTURE”



นางสาวศรุตตา ดำรงศรี
Miss Saruta Damrongsi

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... *ดร. ยวงเงิน* วันที่ *8 มี.ย.* 2558

(อาจารย์ยวงพล ยวงเงิน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	ไม่เป็นไร...คือไทยแท้ MAI PEN RAI...IS THAI CULTUE
ชื่อ	นางสาวศรุตตา ดำรงค์ศรี
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2557
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์วรพล ยวงเงิน



บทคัดย่อ

“ไม่เป็นไร” เป็นคำที่คนไทยนิยมใช้ส่งต่อกันมาผ่านรุ่นสู่รุ่น เสมือนเอกลักษณ์นิสัยของคนไทย การออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหวเชิงให้ข้อมูลเรื่อง “ไม่เป็นไร...คือไทยแท้” ได้นำเอาแนวคิดดังกล่าว มารวมกับการเสียดสีเพื่อแสดงให้เห็นถึงค่านิยมที่ผิดจากนิสัยของคนไทย ที่เน้นการมีน้ำใจ เกรงใจ โดยการยอมให้ถูกเอาเปรียบ เนื้อหาจึงมีการยกตัวอย่างปัญหาของสังคมไทยในปัจจุบัน ประกอบกับการใช้ภาพประกอบและเสียง เพื่อให้เนื้อเรื่องเข้าใจง่ายในเวลาอันสั้น จึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ชมที่ใช้คำนี้บ่อยและบุคคลทั่วไปได้เป็นอย่างดี

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณอาจารย์พรรณศรี ชูอารยะประทีป(ครูแดง) อาจารย์วรพล ยวงเงิน(ครูอ้น) และอาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร(ครูนิด) ที่ได้สละเวลาของท่านในการตรวจทานแก้ไข ให้ข้อเสนอแนะด้วยความเอาใจใส่ ตั้งแต่ต้นจนจบ

ขอขอบคุณนายสรวิศ ตงเท่ง(น้องเอิร์ท) นางสาวขวัญกมล บุญจับ (พี่บุญ) ผู้ให้เสียงพากย์ ได้ยอดเยี่ยมมากๆ ขอขอบคุณนายเอกพล แหวนทองคำ(มาร์ค) ผู้ทำเสียงเพลง และเสียงประกอบทั้งหมด แม้เวลาจะจำกัดแต่ก็สามารถได้สมบูรณ์แบบมากๆ ขอขอบคุณนายวัชรพล จันทรวณิชพันธุ์(ต๊อบ) ผู้ช่วยทำภาพเคลื่อนไหว และช่วยประสานงานต่างๆ ให้ราบรื่น

ขอบคุณนายจรัสเดช เกียรติเดชปัญญา ที่ให้ความรู้ทางด้านจิตวิทยา ที่เป็นประโยชน์ยิ่งแก่ศิลปินนิพนธ์ ขอขอบคุณนายปกรัฐ กนธนาพร(พี่ปก) ที่ให้ความรู้ทางด้านสังคมศาสตร์ ที่เป็นประโยชน์ยิ่งแก่ศิลปินนิพนธ์ ขอขอบคุณนายปฏิญญา ชูประเสริฐ(ฟิล์ม) นางสาวพิชญ์สิณี หลินศวนนท์(ลูกแพร์) นายปิยพจน์ รัชตะพีรวัฒน์(มด) และเพื่อนๆนิเทศศิลป์ทุกคน ที่ร่วมทุกขั้วร่วมสุขมาด้วยกันมา ขอขอบคุณนางสาวศิรณา ดำรงค์ศรี ผู้เป็นมารดา นายณิธินาท ดำรงค์ศรี ผู้เป็นบิดา นายณัฐภาส ดำรงค์ศรี ผู้เป็นน้องชาย ที่คอยให้คำปรึกษา ให้คำกำลังใจ และช่วยเหลือมาโดยตลอด

ทุกท่านเป็นแรงผลักดันสำคัญ ให้ผู้จัดทำมีความมุ่งมั่นในการทำศิลปนิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ขอขอบคุณจากใจจริง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ฉ
สารบัญตาราง	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	1
1.3 วัตถุประสงค์ของศิลปนิพนธ์.....	1
1.4 ขอบเขตของศิลปนิพนธ์.....	1
1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	1
1.6 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	2
2 ภาษา วัฒนธรรม และคำว่า ‘ไม่เป็นไร’	3
2.1 ภาษาสะท้อนวัฒนธรรมและโลกทัศน์	3
2.2 วัฒนธรรมในแง่จิตวิทยา.....	3
2.3 ความหมายของไม่เป็นไรในเชิงภาษาและวัฒนธรรม.....	4
2.4 ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมการพูดไม่เป็นไร	4
2.5 บทวัฒนธรรม	4
2.6 ตัวอย่างสนับสนุน ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมไทยจากการพูดไม่เป็นไร	5
2.7 ตัวอย่างแสดงการใช้ไม่เป็นไปในอดีต	7
2.8 ตัวอย่างแสดงการใช้ไม่เป็นไปในอดีต	7
3 การออกแบบ.....	8
3.1 บท.....	8
3.2 บทภาพ (Story board).....	10
3.3 มุมกล้อง	12
3.4 จิตวิทยาการเล่าเรื่อง	16
3.5 การวางตำแหน่งผู้ชม (Point of View / The Audience in Story)	18

	หน้า
4 การออกแบบกราฟฟิกและเคลื่อนไหว.....	19
4.1 กราฟฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphics).....	19
4.2 วัตถุประสงค์ของการออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว.....	28
4.3 อุปกรณ์ในการทำกราฟฟิกเคลื่อนไหว.....	28
4.4 ประวัติความเป็นมาของกราฟฟิกเคลื่อนไหว.....	30
4.5 ประเภทของ กราฟฟิกเคลื่อนไหว.....	30
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	31
5.1 สรุปขอบเขตของศิลปนิพนธ์.....	31
6 แนวทางการออกแบบ	33
6.1 การออกแบบการเล่าเรื่อง.....	33
6.2 การออกแบบสี.....	33
6.3 การออกแบบตัวละคร	34
6.4 เรียบเรียงเรื่อง (storyboard).....	36
7 ผลงานขั้นสุดท้าย	45
7.1 เรียบเรียงเรื่อง (storyboard).....	45
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	52
บรรณานุกรม	53
ประวัติผู้วิจัย	54

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพแสดงการใช้ไม่เป็นไรในอดีต.....	7
2.2 ภาพแสดงการใช้ไม่เป็นไรในปัจจุบัน	7
3.1 ภาพตัวอย่างสตอร์บอร์ด.....	11
3.2 ภาพตัวอย่าง Long shot.....	12
3.3 ภาพตัวอย่าง Medium Shot.....	12
3.4 ภาพตัวอย่าง Close-Up.....	13
3.5 ภาพตัวอย่าง Extreme Close-Up.....	13
3.6 ภาพตัวอย่าง POV.....	14
3.7 ภาพตัวอย่าง Pan / Tilt.....	14
3.8 ภาพตัวอย่าง Track.....	15
3.9 ภาพตัวอย่าง Zoom.....	15
3.10 ภาพตัวอย่าง Eveal.....	16
3.11 ภาพตัวอย่าง Deadpan หรือ ตลกหน้าตาย.....	16
3.12 ภาพตัวอย่าง Dark Comedy หรือเรียกว่า ตลกร้าย.....	17
3.13 ภาพล้อเลียน The Persistence of Memory.....	17
4.1 ภาพแสดงการเคลื่อนไหว.....	19
4.2 ภาพสี่ปฐุมภูมิ - เกิดจากแม่สี่สามสี่.....	23
4.3 ภาพสี่หุติภูมิ - เกิดจากการผสมกันของสีในชั้นที่ 1.....	23
4.4 สีตติภูมิ - เกิดจากการผสมกันของสีในชั้นที่ 2.....	24
4.5 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe Illustrator.....	28
4.6 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe After Effect.....	28
4.7 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe Audition.....	29
4.8 ภาพตัวอย่าง ไมค์ โทรศัพท์ หรือเครื่องบันทึกเสียง.....	29
6.1 สีที่ใช้.....	33
6.2 สเก็ตตัวละครชุดที่ 1.....	34
6.3 สเก็ตตัวละครชุดที่ 2.....	34
6.4 ตัวละครหลักที่ใช้จริง.....	35
6.5 ตัวละครประกอบที่ใช้จริง.....	35

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
6.1 ตารางสเก็ทซ์เรียบเรียงเรื่อง (storyboard)	37
7.1 ตารางสเก็ทซ์เรียบเรียงเรื่อง (storyboard)	45



บทที่ 1

บทนำ

1.1. ความเป็นมาของโครงการ

วัฒนธรรม เป็นเสมือนแนวการปฏิบัติข้อตกลงการอยู่ร่วมกันสังคม โดยแสดงออกผ่านวิถีการดำเนินชีวิต และผ่านภาษา ผ่านถ้อยคำ

ในกรณีของคำว่า “ไม่เป็นไร” พบว่าพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ไม่ได้ให้ความหมายไว้แต่อย่างใด แต่คำนี้กลับเป็นคำที่ชาวต่างประเทศที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยแม้เพียงช่วงระยะเวลาสั้นๆ ใช้คำนี้ก่อนคำอื่นๆ แม้ว่าจะพูดคำไทยคำอื่นไม่ได้ก็ตาม หรืออาจมองว่า “ไม่เป็นไร” คือ สัญลักษณ์ของคนไทยก็เป็นได้

ความแพร่หลายของคำนี้ทำให้นักสังคมศาสตร์บางท่านสรุปว่า ทศนคติแบบ “ไม่เป็นไร” เป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของบุคลิกของคนไทย และของวัฒนธรรมไทย ซึ่งถูกแปรรูปออกมาเป็นคำพูดและพฤติกรรม

โครงการออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว ไม่เป็นไร...คือไทยแท้ จึงมีจุดประสงค์ สร้างความเข้าใจถึงความสำคัญของการใช้คำพูด โดยเฉพาะคำว่า “ไม่เป็นไร” และตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่ตามมาจากการพูดทั้งกับตนเอง และสังคมในระยะยาว

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คนไทยในกรุงเทพฯ ชนชั้นกลางทั้งเพศชายและหญิงอายุตั้งแต่ 18 ขึ้นไป วิจารณ์ญาณในการรับชมสื่อ

1.3 วัตถุประสงค์ของศิลปนิพนธ์

- 1.3.1 ศึกษาการใช้ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อสร้างสื่อกราฟฟิกเคลื่อนไหวเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
- 1.3.2 ศึกษาการออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหวเชิงให้มูลและจูงใจ (Motion Information Graphic) เพื่อเรียนรู้ทุกขั้นตอน
- 1.3.3 เพื่อส่งเสริมจิตสาธารณะในสังคม รู้รับผิดชอบผลของการกระทำของตน

1.4 ขอบเขตของศิลปนิพนธ์

กราฟฟิกเคลื่อนไหวความยาวประมาณ 4 นาที ขนาด 1280 x 720 px

1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.5.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1.5.1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจภูมิหลัง นิสัยคนไทย
- 1.5.1.2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล ความเห็น เกี่ยวกับการใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” จากผู้มีความรู้ และวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.5.1.3 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล ความเห็น เกี่ยวกับการใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” จากมุมมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชาวต่างชาติ

1.5.1.4 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ การออกแบบเทคนิคกราฟฟิกภาพเคลื่อนไหว

1.5.2. วิเคราะห์ข้อมูล

1.5.2.1 วิเคราะห์หัวข้อเพื่อหาประเด็นที่จะนำมาเสนอ

1.5.2.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เพื่อคัดกรอง และสรุปเนื้อหาบทความ

1.5.2.3 ลำดับข้อมูล และตรวจสอบ

1.5.3. ขั้นตอนการปฏิบัติงาน

1.5.3.1 ออกแบบบท และตรวจสอบ

1.5.3.2 ออกแบบ Story Board สำหรับจัดทำภาพเคลื่อนไหว

1.5.3.3 จัดทำเสียงพากษ์ และเสียงเทคนิคพิเศษ

1.5.3.4 จัดทำภาพเคลื่อนไหว

1.5.3.5 ปรับปรุงให้สมบูรณ์

6. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 สามารถสร้างสื่อกราฟฟิกเคลื่อนไหวเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

1.6.2 สามารถออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหวเชิงให้มูลและจูงใจ (Motion Information Graphic) ทุกขั้นตอน

1.6.3 คนในสังคมมีจิตสาธารณะ รู้รับผิดชอบผลของการกระทำของตน

บทที่ 2

ภาษา วัฒนธรรม และคำว่า “ไม่เป็นไร”

2.1 ภาษาสะท้อนวัฒนธรรมและโลกทัศน์

2.1.1 กอดดาร์คและเวียซบิกา (Goddatd & Wiezbika) เสนอว่า “คำสำคัญทางวัฒนธรรม (cultural keyword) คือ รูปภาษาที่สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมของสังคมหนึ่งๆได้เด่นชัดที่สุด” ถือเป็นอีกหนึ่งข้อสนับสนุนว่าภาษาสะท้อนวัฒนธรรม

2.1.2 วอร์ฟ (Whorf, 1956) ได้แสดงความคิดเห็นในหนังสือของเขาเรื่อง “Science and Linguistics” ว่า “ระบบภาษาที่เป็นภูมิหลัง (หรืออีกนัยหนึ่งระบบไวยากรณ์) ของแต่ละภาษาไม่เพียงแต่จะเป็นเครื่องมือในการแสดงความคิดเห็นเท่านั้น แต่ตัวของภาษาเองยังเป็นตัวสร้างรูปร่างความคิด สร้างรายการ และเป็นผู้นำทางสำหรับกิจกรรมทางจิตใจทั้งหมด” ถือเป็นอีกหนึ่งข้อสนับสนุนว่าภาษาสะท้อนวัฒนธรรม

2.1.3 พิณทิพย์ ทวยเจริญ (2528) ได้อธิบายไว้ว่า “ในการเรียนภาษาที่สอง ผู้เรียนมักประสบปัญหาด้านวัฒนธรรมและการมองโลก เนื่องจากผู้เรียนมองโลกตามภาษาที่แม่ของตน ไม่ได้มองโลกแบบเดียวกับเจ้าของภาษาที่สอง” ถือเป็นอีกหนึ่งข้อสนับสนุนว่าภาษาสะท้อนโลกทัศน์

2.1.4 อมรา ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2529) ผู้บุกเบิกการศึกษาตามแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์ในประเทศไทย ได้สรุปจุดมุ่งหมายการศึกษาตามแนวนี้นี้ไว้ว่า “เพื่อหาข้อสรุปว่าการใช้คำประเภทต่างๆ สะท้อนให้เห็นมุมมอง และโลกทัศน์ของผู้ใช้อย่างไร” ถือเป็นอีกหนึ่งข้อสนับสนุนว่าภาษาสะท้อนโลกทัศน์

จากข้อมูลข้างต้นคือหลักฐานที่สนับสนุนแนวคิดที่ว่าภาษา และวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กัน อย่างแนบแน่น ผู้พูดภาษาต่างกันจะมีกระบวนการคิดต่างกัน นอกจากนี้ผู้พูดในแต่ละสังคมยังถูกควบคุมโดยวัฒนธรรม ที่เป็นเสมือนความรู้ในรูปข้อตกลงของคนในสังคมนั้นๆว่าวิธีการพูดแบบใดเป็นที่ยอมรับหรือไม่เป็นที่ยอมรับ ทำนองเดียวกันในแง่พฤติกรรมที่จะมีการกำหนดไว้ว่าพฤติกรรมใดควรปฏิบัติหรือไม่ควรปฏิบัติ ซึ่งแบบแผนในเรื่องนี้จะส่งผ่านจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่งในรูปของความรู้ที่ผ่านกระบวนการขัดเกลาทางสังคมแล้ว ภาษาจึงเป็นเสมือนเครื่องมือ ที่สามารถสะท้อนให้เห็นลักษณะวัฒนธรรมของสังคมนั้นได้เป็นอย่างดี

2.2 วัฒนธรรมในแง่จิตวิทยา

วัฒนธรรม คือ เป็นสิ่งที่สังคม นิยามว่าเป็นสิ่งที่ดี เห็นว่ามันสำคัญ หรือรู้สึกว่าเป็นสิ่งเราควรทำตามกัน เพื่อให้เราสามารถอยู่ร่วมกัน ในสังคมได้อย่างปกติสุข วัฒนธรรมจึงส่งผลในด้านพฤติกรรม ถ้าพูดให้เข้าทฤษฎี จะตรงกับทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ เขาบอกว่า แต่แรกเดิมที คนเราเกิดมายังไม่มีอีโก้ (Ego) เราเกิดมาพร้อมกับ สัญชาติติบที่เรียกว่า อิด (Id) เป็นความอยาก ความต้องการ เช่น เราหิวก็ต้องไปหาอะไรกิน โดยไม่คำนึงถึงวิธีการ ว่าเราจะหามันยังไง เช่น เด็กทารกจะทำอะไร โดยไม่ได้คำนึงถึงความเดือดร้อนของคนอื่น ถึงกฎกติกาสังคม เช่น ป้ายห้าม ก็จะไม่ผลอะไรกับเด็ก เพราะเด็กไม่รู้ว่าทำไมต้องห้าม ซึ่ง เมื่อผ่านการเรียนรู้ทางสังคม หรือที่พ่อแม่สั่งสอน ทำให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้และพัฒนา ถ้าฉันทิว ฉันท้องทำยังไง โดยอยู่ใน กฎ และวัฒนธรรมประเพณี เกิดเป็นการปะทะกันระหว่าง อิด (Id) กับ อีโก้ (Ego) และสิ่งที่เกิดมาต่อมา คือ

ซูเปอร์อีโก้ (Superego) คือ พฤติกรรมที่ตอบสนอง โดยคำนึงถึงกฎกติกาสังคมแล้ว เพื่อให้การยอมรับจากสังคม

2.3 ความหมายของไม่เป็นไรในเชิงภาษาและวัฒนธรรม

2.3.1 ความหมายตรง

2.3.1.1 ไม่ได้รับผลกระทบ

2.3.1.2 ยอมรับได้

2.3.1.3 ไม่ต้องกังวล

2.3.2 ความหมายทางวจนปฏิบัติศาสตร์

2.3.2.1 ปลอดภัย

2.3.2.2 ปฏิเสธ

2.3.2.3 ให้อภัย

2.3.2.4 ตอบรับคำขอบคุณ

2.3.3 ความหมายทางสังคม

2.3.3.1 แปรไปตามความสัมพันธ์ระหว่างผู้พูดผู้ฟัง

2.3.3.2 ความเป็นทางการของสถานการณ์การใช้ภาษา

2.4 ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมไทยจากการพูดไม่เป็นไร

2.3.1 การมีน้ำใจ

2.3.2 การเกรงใจ

2.3.3 การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง

2.5 บทวัฒนธรรม

บทวัฒนธรรม หมายถึง วิธีการแสดงให้เห็นข้อตกลงในการใช้ภาษา ที่แสดงให้เห็นสิ่งที่พึงปฏิบัติในสังคมนั้นอย่างชัดเจน จากชุดคำศัพท์พื้นฐานที่เป็นสากล (Goddard, 2000,2006; Wierzbicka, 2002,2004) มีแนวคิดพื้นฐานว่าในทุกสังคมต่างมีการพูดที่แน่นอนเรียกว่ากฎทางสังคม (cultural rules) หรือ บทวัฒนธรรม (cultural scripts) ซึ่งกฎดังกล่าวจะถ่ายทอดจากผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่สนิทไปยังเด็ก เช่น เด็กชาวโปแลนด์จะถูกสอนว่าไม่ให้เรียกผู้ใหญ่ที่ไม่ใช่บุคคลในครอบครัวด้วยการลงท้ายว่า -ty ซึ่งแสดงความสนิทยอมรับ โดนการพูดเช่นนี้ จะมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ ดังนั้นการวิเคราะห์วิธีการพูดผ่านคำสำคัญในภาษาหนึ่งๆ จึงสะท้อนให้เห็นบรรทัดฐานทางสังคม ค่านิยม และวัฒนธรรมของคนในสังคมนั้นๆได้ เนื่องจากผู้พูดในแต่ละภาษา ต่างมีวิถีคิดที่เฉพาะเจาะจงเป็นเอกลักษณ์ของตน บทวัฒนธรรมจึงเป็นการบรรยายวิธีการพูดบนข้อมูลทางภาษาเท่านั้น

นอกจากนี้ หลักฐานทางภาษาที่สามารถแสดงบรรทัดฐานทางวัฒนธรรม และค่านิยม ได้แก่คำคม สุภาษิต คำปรากฏร่วมที่ได้พบบ่อย คำพูดที่ใช้ในการพูดเป็นกิจวัตร คำอุทาน คำเรียกขาน บทเพลง เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.6 ตัวอย่างสนับสนุน ลักษณะเด่นของวัฒนธรรมไทยจากการพูดไม่เป็นไร

วัฒนธรรมทางความคิดของสังคมไทยนั้นสะท้อนให้เห็นได้ผ่านสำนวนสุภาษิต มีคนกล่าวว่า หากอยากจะรู้ว่าคนไทยคิดอย่างไรนั้น ให้เข้าไปศึกษาสำนวนสุภาษิตของไทย แล้วจะรู้ว่าคนไทยมีวัฒนธรรมทางความคิดอย่างไร

สำนวนไทยช่วยสะท้อนให้เห็นความคิด ความเชื่อในสังคมไทย เช่น เรามีสำนวนว่า เดินตามหลังผู้ใหญ่หมาไม่กัด นี่สะท้อนให้เห็นว่าคนไทยมีเจตนาขยอให้เกียรติผู้ใหญ่ เพราะผู้ใหญ่ย่อมมีประสบการณ์ ผ่านร้อนผ่านหนาว อับน้ำร้อนมาก่อน

ดังนั้นเราจึงเห็นว่า เมื่อถึงวันสำคัญ ๆ ต่าง ๆ ในประเพณีไทย เช่น วันปีใหม่ วันสงกรานต์ เราก็มักจะมีช่วงเวลาทีกลับไปเยี่ยม ไปไหว้ ขอพรจากผู้หลักผู้ใหญ่

ความคิด ความเชื่อ เรื่องการให้เกียรติผู้อาวุโสกว่านี้ ยังสะท้อนให้เห็นได้ในเรื่องอื่น ๆ เช่น ในสถาบัน การศึกษาก็จะมีระบบรุ่นพี่ รุ่นน้อง เมื่อเข้ามาวิทยาลัย ก็จะมีการรับน้องเป็นต้น หรือในอาชีพข้าราชการ หรือบริษัทต่าง ๆ บางครั้งการแต่งตั้งตำแหน่งต่างๆ ก็ใช้เกณฑ์เรื่องความอาวุโส เป็นส่วนสำคัญในการพิจารณา ตัดสินด้วยเช่นกัน

แม้จะมีจุดดีหลายอย่าง ที่เราเห็นได้ในวัฒนธรรมความคิดเช่นนี้ เช่น ความรู้สึกอบอุ่น มีผู้ที่อาวุโส หรือเป็นผู้ใหญ่กว่าให้คำปรึกษา คอยชี้แนะตักเตือนเรา แต่เราก็เห็นว่าในวัฒนธรรมความคิดเช่นนี้มีจุดอ่อน หรือจุดบอดอยู่เช่นกัน นั่นคือ บางครั้งหากเราเดินตามหลังผู้ใหญ่อยู่ทุกครั้ง ความเป็นตัวตนของตนเองในความคิด ความอ่านก็อาจจะไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ บางคนอาจรู้สึกเกรงใจผู้ใหญ่ทำให้ไม่กล้าเสนอความคิดเห็นของตนได้อย่างเต็มที่ หลายครั้งเด็ก ๆ ได้รับการสอนให้เชื่อฟังผู้ใหญ่ จนเด็กคิดเองไม่เป็นก็มี หรือบางคนเก่งกว่าแต่ก็อาจเสียโอกาสในเวลานั้นที่จะก้าวหน้าในตำแหน่งหน้าที่การงานเพียงเพราะมีวัยวุฒิที่ต่ำกว่านั่นเอง

วัฒนธรรมทางความคิดในเรื่องนี้ คนไทยอาจต้องปรับเปลี่ยนความคิด ทำอย่างไรที่จะทำให้เกิดความสมดุล ที่เรายังคงรักษาความรัก เคารพให้เกียรติผู้ที่อาวุโสกว่า แต่ขณะเดียวกัน ความรู้ความสามารถก็ได้รับการปลดปล่อยออกมาได้อย่างเต็มที่โดยไม่ถูกกีดกัน

บางคนบอกไว้อย่างน่าคิดว่า ให้เริ่มต้นการเปลี่ยนแปลงที่รัฐบาลก่อน เลือกสรรคนเข้าสู่ตำแหน่งต่าง ๆ ตามความรู้ความสามารถ ไม่ใช่เพราะความอาวุโส หรือ ปัจจัยอื่น ๆ

อีกสำนวนหนึ่ง คือ เข้าเมืองตาหลิ่ว ต้องหลิ่วตาตาม แปลตามประโยคสำนวนก็ว่า เข้าเมืองตาบอดข้างเดียว ถึงแม้ตาเราไม่บอด ก็ต้องทำตาบอดข้างเดียวตามเขาไปด้วย (ตาหลิ่ว ในที่นี้หมายถึงตาบอดข้างเดียวหรือคนตาเดียว ไม่ใช่หมายถึงทำตาหลิ่ว หรือหลิ่วตา) หมายความว่า ที่นั่นเขาประพฤติกันเช่นไร เราก็กทำตามเขาไปด้วย อย่าไปประพฤติขัดแย้งกับเขา

ความคิดเช่นนี้ มาจากลักษณะนิสัยของคนไทยที่ เป็นคนชอบสันติ และ ไม่ชอบความรู้สึกที่แปลกแยกแตกต่างจากคนอื่น เพราะคิดว่าความแตกต่างอาจสร้างปัญหาได้ วัฒนธรรมทางความคิดเช่นนี้ก็มีข้อดี คือ ทำให้เราสามารถอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ได้อย่างดีทั้งนี้เพราะเป็นการสอนให้คนรู้จักปรับตัวเข้าหากัน แต่อย่างไรก็ตามก็ต้องระมัดระวัง ไม่ให้เรารู้สึกเสียความเป็นตัวตนหรือเอกลักษณ์ของตนเองไป เพราะต้องคอยแต่หลิ่วตาตามคนอื่น หรือหากในกรณีที่มีการทำผิดทางศีลธรรม เราก็ดึงสติ มีจุดยืนที่ถูกต้อง ไม่กระทำตามหากสิ่งนั้นเป็นสิ่งผิด หากเรามีวัฒนธรรมทางความคิด ความเชื่อเรื่องนี้ที่ปรับเปลี่ยนให้สมดุล ถูกต้อง เราก็จะไม่เห็นสังคมไทยเป็นสิ่งผิด หากเรามีวัฒนธรรมทางความคิด ความเชื่อเรื่องนี้ที่ปรับเปลี่ยนให้สมดุล ถูกต้อง เราก็จะไม่เห็นสังคมไทยเป็นสิ่งผิดที่เต็มไปด้วยการทุจริต คอร์รัปชั่นที่มากมาย เช่นนี้อีกต่อไป

นอกจากนี้ ยังมีสำนวนว่า บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ให้ขุ่น หมายความว่า จะทำอะไรก็ค่อย ๆ พูดจากัน อย่าให้มีเรื่องมีราวเดือดร้อนเกิดขึ้นกับอีกฝ่ายหนึ่ง คนไทยไม่ชอบความรุนแรง ไม่ชอบการทะเลาะวิวาท ความคิด

ความเชื่อที่อยู่ในใจคนไทย คือ หันหน้าคุยกันดีกว่า เราเห็นภาพนี้ได้ชัดเจน เมื่อไม่นานมานี้ เมื่อความขัดแย้งทางการเมืองที่ทวีความรุนแรง และกระแสความคิดความรู้สึกของผู้คนที่เรียกร้องให้หันหน้าพูดคุยกัน

เราจะสังเกตได้ว่า วิธีการพูดของคนไทย และพวกฝรั่งมังค่า แตกต่างกัน คนไทยส่วนใหญ่ไม่ค่อยพูดตรง ๆ เวลาจะเตือนสติ ก็พูดอ้อมไปอ้อมมากกว่าจะเข้าเรื่อง เพราะกลัวอีกฝ่ายหนึ่งจะโกรธหรือเสียใจ ในขณะที่ฝรั่งจะแสดงความรู้สึกอย่างเปิดเผย ชอบหรือไม่ชอบก็บอกกันมาตรงๆ

หากจะถามว่าอันไหนดีกว่ากันก็คงตอบยาก ความคิด ความเชื่อของคนไทยที่คิดว่าเวลาพูดคุยกันนั้น บัวไม่ให้ช้ำ น้ำไม่ให้ขุ่นนั้น ก็ดี ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงในการทะเลาะวิวาท หรือความไม่พอใจกันและกัน หรือช่วยกระชับสัมพันธ์ภาพ แต่ก็ก็มีจุดอ่อน หรือจุดบอด เช่นกัน เช่น หากจะเตือนสติใครสักคน มัวแต่พูดอ้อมไปอ้อมมา คน ๆ นั้นอาจไม่เข้าใจ เพราะจับประเด็นไม่ได้ สุดท้ายนิสัยก็ไม่เปลี่ยน พฤติกรรมแย่ ๆ ก็ยังปรากฏออกมาเหมือนเดิม เป็นต้น

บางทีเราอาจต้องปรับเปลี่ยนความคิดของเราใหม่ สอนลูกหลานของเราใหม่ คุณครูอาจสอนลูกศิษย์ใหม่ ให้รับเอาค่านิยมที่เปิดใจต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ หรือ ให้มีใจขอบคุณต่อผู้ที่มาตักเตือนว่ากล่าวเรา เพราะเขาช่างมีใจกล้า ให้ถือเสียว่า ถ้าไม่รักกันจริง ก็คงไม่กล้ามาบอก หากเราแก้วิถีคิดเช่นนี้ใหม่ บางที พฤติกรรมสอพลอ พูดอย่างใจอย่างในสังคมไทยอาจเปลี่ยนไปก็เป็นได้

นอกจากนี้ ยังมีสำนวนที่สะท้อนความคิด ความเชื่อ เกี่ยวกับเกียรติยศชื่อเสียง เช่น สำนวนว่า “ชาติเสือต้องไถลาย ชาติชายต้องไว้ชื่อ” สำนวนนี้ มักใช้เป็นสำนวนเปรียบกับผู้ชาย ซึ่งตามหลักที่ว่าผู้ชายจะทำอะไรก็ต้องให้เก่งกล้าหรือองอาจ ไม่อ่อนแอเหมือนผู้หญิง โดยเฉพาะหมายความว่า ขึ้นชื่อว่าผู้ชายแล้วจะต้องเก่งกล้าสามารถ ทุกคน เปรียบได้กับเสือ เพราะเสือเป็นสัตว์ดุร้ายแต่เก่ง ถือเอาลายของมันเป็นสัญลักษณ์ของความเก่งกาจซึ่งเรามักพูดอีกสำนวนหนึ่งว่า “ ชาติเสือไม่ทิ้งลาย ” อันมีความหมายอย่างเดียวกัน

สังคมไทยเชื่อว่าเกิดมาเป็นผู้ชายต้องมีใจรักศักดิ์ศรี และอย่าทำตัวอ่อนแอให้ใครเห็น อย่าเสียน้ำตาผู้ชายแม้แต่หยดเดียว นี่เป็นสิ่งที่ครอบครัวไทยมักบ่มเพาะในตัวลูกชาย เช่น แม่พูดกับลูกว่า “ ลูกเป็นลูกผู้ชายนะ ผู้ชาย เขาไม่ร้องไห้กัน ” เป็นต้น

ค่านิยมเหล่านี้ฝังอยู่ในใจของผู้ชายทุกคน ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมก็คาดหวังจะเห็นความแข็งแกร่งและเข้มแข็งจากเขา ความคิด ความเชื่อเช่นนี้ก็เป็นที่ทำให้คนเรามีใจอดทน เข้มแข็ง รักเกียรติ รักศักดิ์ศรี แต่อย่างไรก็ตาม มันก็เป็นเหมือนดาบสองคม เมื่อใครคนหนึ่งรักศักดิ์ศรีของตนมากเกินไป อาจกลายเป็นความหยิ่งทงนในตัวเองได้ ด้วยเหตุนี้เราจึงเห็นการชกต่อยเกิดขึ้นในผู้ชายมากกว่าในผู้หญิงเพราะความรักเกียรติ รักศักดิ์ศรีของพวกเขา พวกนักเรียนเทคนิคมีเรื่องชกต่อย รุมทำร้ายคู่อริต่างสถาบัน ก็มีให้ได้ยินกันอย่างต่อเนื่อง แก้ไม่ได้เสียที เพราะความคิด ความเชื่อนี้ฝังอยู่ในใจของพวกเขาว่า ฆ่าได้ หยามไม่ได้ นั่นเอง

หากรากฐานทางความคิดของสังคมไทยเป็นเช่นนี้ต่อไป โดยไม่แก้ไขจุดอ่อนนี้ ก็คงพัฒนาประเทศให้ก้าวไปอย่างยากลำบาก หากในสภาผู้แทนราษฎรยังมีให้เห็นถึงการใช้กำลังชกต่อยกัน เมื่อมีการพาดพิง หรือพูดแตะต่อมแห่งศักดิ์ศรี ก็คงเป็นเรื่องยากจริง ๆ ที่จะพัฒนาประเทศให้ก้าวไป เพราะแม้กระทั่งผู้ใหญ่ที่อยู่ในตำแหน่งสูง ๆ ก็ยังไม่เป็นแบบอย่างให้เห็น หรือ แม้กระทั่งบอลไทย ที่แข่งที่ไร้กิมวยเกิดขึ้นตามมาให้คนดูได้ชมกันบ่อยครั้ง

ถึงเวลาที่สังคมไทยต้องทบทวนว่า วัฒนธรรมความคิดที่เราเชื่อ เราคิด และเราปฏิบัติกันนั้นว่าถูกต้องแล้วจริง ๆ หรือไม่

วัฒนธรรมทางความคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และถึงเวลาที่เราจะเปลี่ยนความคิดเรื่องนี้แล้วหรือยัง เราควรมาช่วยกันแก้ไข ปรับเปลี่ยนค่านิยมทางความคิด ความเชื่อนั้นให้ถูกต้อง และเกิดผลดีต่อประเทศชาติอย่างแท้จริง โดยผู้ใหญ่ออกมาสอนและเป็นแบบอย่างให้เด็กเห็นอย่างแท้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจะเปลี่ยนความคิดของคนในสังคมที่คาดหวังให้ผู้ชาย ยึดมั่น รักเกียรติยศ รักศักดิ์ศรีจนกลายเป็นสิ่งที่เราเรียกกันว่า อีโก้ หรือความหยิ่งนั้น เราอาจต้องเข้าใจสัจธรรมความจริงอย่างหนึ่งคือ ไม่ว่าใครก็ตามจะเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงต่างก็มีความอ่อนแอด้วยกันทั้งสิ้น ไม่มีใครเข้มแข็งอยู่ได้ตลอดเวลา สังคมจึงไม่ควรสร้างค่านิยมเช่นนั้นกับเพศชาย ซึ่งความคาดหวังเช่นนั้นย่อมผลักดันนิสัยหรือพฤติกรรมก้าวร้าวให้เกิดขึ้นได้

ยังมีสำนวนอื่น ๆ อีกมากมายที่บ่งบอกวัฒนธรรมทางความคิดของคนไทย ทำให้เรารู้จักตัวตนของเราคนไทยมากขึ้น ทั้งด้านบวกและด้านลบ

วัฒนธรรมความคิดยังสะท้อนผ่านสิ่งอื่น ๆ รอบตัวเรา ทั้งหนัง เพลง หรือละครที่เราฟังหลังข่าว หากเราได้มีโอกาสนั่งคิดสักนิตหลังจากที่ได้เสพความบันเทิงในสื่อต่าง ๆ แล้ว เราน่าจะได้ทบทวนถึงสิ่งที่เราคิดเราเชื่อ บางทีประเทศของเราอาจพัฒนาได้ก้าวไกลกว่านี้ ก็เป็นได้เพียงแค่เริ่มต้นที่จะเปิดใจ กล้าคิด และกล้าเปลี่ยนแปลง อย่ายึดติดกับสิ่งที่บรรพบุรุษส่งทอดมาถึงเรา

หากเป็นสิ่งที่ได้รับและรักษาไว้ส่งทอดถึงคนรุ่นต่อไป แต่หากมีจุดอ่อน เราก็ไม่ควรเฉยเมย ลูกขึ้นมากล้าหาญที่จะเปลี่ยน อนาคตของประเทศสามารถเปลี่ยนได้ เริ่มต้นที่ความคิด

2.6 ตัวอย่าง แสดงการใช้ไม่เป็นในในอดีต



ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงการใช้ไม่เป็นในในอดีต

2.7 ตัวอย่างแสดงการใช้ไม่เป็นในปัจจุบัน

คำว่า “ไม่เป็นไร”
มันจะใช้ในยามที่
“ไปไม่เป็น”

www.dailymotion.com



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงการใช้ไม่เป็นในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การออกแบบเนื้อเรื่อง

3.1. บท

บท (SCREENPLAY) เปรียบเสมือนแบบร่าง (Sketch design) จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทนั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เพื่อโน้มน้าวจินตนาการของผู้ชม

3.1.1 องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

3.1.1.1 เรื่อง (STORY) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (Infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว

3.1.1.2 แก่นเรื่อง (THEME) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแก่นหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (Sub theme) อื่นๆ ก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก

3.1.1.3 เรื่องย่อ (PLOT) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้น(What...if...?) กับเรื่องที่คิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้

3.1.1.4 โครงเรื่อง (TREATMENT) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (Main plot) และเหตุการณ์รอง (Sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก

3.1.1.5 ตัวละคร (CHARACTER) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวละครสมทบหรือตัวแสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

3.1.1.6 บทสนทนา (DIALOGUE) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัดถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

3.1.2 โครงสร้างการเขียนบท

- 3.1.2.1 จุดเริ่มต้น (BEGINNING) ช่วงของการเปิดเรื่อง แนะนำเรื่องราว ปูเนื้อเรื่อง
- 3.1.2.2 การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) การดำเนินเรื่อง ผ่านเหตุการณ์เดียวหรือหลายเหตุการณ์ เนื้อเรื่องจะมีความซับซ้อนมากขึ้น
- 3.1.2.3 จุดสิ้นสุด (ENDING) จุดจบของเรื่อง แบ่งออกเป็นแบบสมหวัง (Happy ending) ทำให้รู้สึกอิ่มเอมใจ และแบบผิดหวัง (Sad ending) ทำให้รู้สึกสะเทือนใจ

3.1.3 ปัจจัยสำคัญในโครงสร้างบท

- 3.1.3.1 แนะนำ (INTRODUCTION) คือการแนะนำเหตุการณ์ สถานการณ์ สถานที่ ตัวละคร สิ่งแวดล้อม และเวลา
- 3.1.3.2 สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE) คือการกระตุ้นให้เนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างลึกลับมีเงื่อนไข มีปมผูกมัด ความขัดแย้ง ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยและสนใจในเหตุการณ์
- 3.1.3.3 สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS) คือการเผชิญปัญหา วิเคราะห์ปัญหาของตัวละคร และหาทางแก้ไข หาทางออก หากตัวละครวนเวียนอยู่กับปัญหานานมากจะทำให้ผู้ชมรู้สึกหนักและเบื่อขึ้นได้ ควรที่จะมีการกระตุ้นจากเหตุการณ์อื่นมาแทรกด้วย
- 3.1.3.4 จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX) เป็นช่วงเผชิญหน้ากับปัญหาครั้งสุดท้ายที่ถูกปิดกั้นสูงสุด ทำให้มีการตัดสินใจอย่างเด็ดขาด
- 3.1.3.5 ผลสรุป (CONCLUSION) คือทางออก ข้อสรุป ทำให้เกิดความกระจ่าง ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่มีบทสรุป ก็เพื่อให้ผู้ชมนำกลับไปคิดเอง

3.1.4 โครงสร้างเรื่อง

- 3.1.4.1 จุดเริ่มต้น (BEGINNING) คือ
 - 3.1.4.1.1 แนะนำ (INTRODUCTION)
 - 3.1.4.1.2 สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE)
 - 3.1.4.1.3 สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS)
 - 3.1.4.1.4 จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX)
 - 3.1.4.1.5 ผลสรุป (CONCLUSION)
- 3.1.4.2 การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING)
 - 3.1.4.2.1 แนะนำ (INTRODUCTION)
 - 3.1.4.2.2 สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE)
 - 3.1.4.2.3 สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS)
 - 3.1.4.2.4 จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX)
 - 3.1.4.2.5 ผลสรุป (CONCLUSION)
- 3.1.4.3 จุดสิ้นสุด (ENDING)
 - 3.1.4.3.1 แนะนำ (INTRODUCTION)
 - 3.1.4.3.2 สร้างเงื่อนไข (SUSPENSE)
 - 3.1.4.3.3 สร้างวิกฤตการณ์ (CRISIS)
 - 3.1.4.3.4 จุดวิกฤตสูงสุด (CLIMAX)
 - 3.1.4.3.5 ผลสรุป (CONCLUSION)

3.1.4.4 สรุปรูป

บท (SCREENPLAY) จะเป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา การกระทำ บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้อง ขนาดภาพ แนนอนชัดเจนเลยก็เป็นได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต (Pre-production) และฝึกซ้อมนักแสดงโดยเฉพาะ หลังจากนั้นจึงพัฒนาต่อเป็นบทสำหรับการถ่ายทำ (Shooting script) และบทภาพ (Story board) ต่อไป

3.2 บทภาพ (Story board)

การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story board) หลายคนอาจจะคิดว่า ตัวเองวาดรูปไม่เก่งแล้วจะวาดสตอรี่บอร์ดไม่ได้ ไม่เป็นความจริงเลย เพราะการวาดสตอรี่บอร์ดเป็นเพียงรูปที่วาดง่ายๆ ก็ได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดไอเดีย (Idea) หรือความคิดว่า ภาพควรออกมาอย่างบนจอภาพยนตร์

การเขียนสตอรี่บอร์ด แตกต่างจากการวาดภาพการ์ตูน หรือภาพที่เน้นความสวยงามแบบศิลปะ เป็นการร่างภาพอย่างคร่าวๆ เท่านั้น วัตถุประสงค์เพื่อนำไปสร้างเป็น ภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ การ์ตูน โฆษณา สารคดี เป็นต้น โดยคำนึงถึงมุมกล้อง อาจมีบทสนทนาหรือไม่มีบทสนทนายก็ได้ โดยแสดงออกถึงความต่อเนื่องของการเล่าเรื่อง

3.2.1 จุดประสงค์ของสตอรี่บอร์ด

เพื่อการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่องมุมกล้อง ภาพไม่จำเป็นต้องละเอียดมาก แคบอกรอบประกอบสำคัญได้ ตำแหน่งตัวละครที่สัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ มุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเก็ตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบท เหมือนการ์ตูนและวาดตัวละครเป็นวงกลม สีเหลี่ยม การสร้างสตอรี่บอร์ดจะช่วยให้ Producer และผู้กำกับได้เห็น ภาพของรายการที่จะถ่ายทำเป็นรูปธรรมชัดเจนขึ้นได้ในแต่ละเฟรมที่จะดำเนินการ

3.2.2 ส่วนประกอบของสตอรี่บอร์ด

สตอรี่บอร์ด ประกอบด้วยชุดของภาพ Sketches ของ shot ต่างๆ พร้อมคำบรรยายหรือบทสนทนาในเรื่อง อาจเขียนเรื่องย่อและบทก่อน หรือ Sketches ภาพก่อน แล้วจึงใส่คำบรรยายที่จำเป็นลงไป สิ่งสำคัญที่ต้องพิจารณาคือ ภาพและเสียงต้องให้ไปด้วยกัน

3.2.3 ความรู้พื้นฐานก่อนเขียนสตอรี่บอร์ด

ก่อนเขียนสตอรี่บอร์ดจะต้องศึกษาการเขียนเรื่อง บทบรรยาย(Notation) รวมทั้งมุมกล้องให้เข้าใจก่อน จึงจะสามารถเขียนสตอรี่บอร์ดได้ ศิลปะการเล่าเรื่อง ศิลปะการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นนิทาน นิยาย ละครหรือภาพยนตร์ ล้วนแต่มีรากฐานแบบเดียวกัน นั่นคือการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นของมนุษย์ หรือสัตว์ หรือแม้แต่อะไรก็ตามที่เกิดขึ้นช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง ณ สถานที่ใดที่หนึ่งเสมอ ฉะนั้น องค์ประกอบที่สำคัญที่ขาดไม่ได้คือ ตัวละคร สถานที่และเวลา สิ่งสำคัญในการเขียนบทหนึ่งสั้นก็คือ การเริ่มต้นหาวัตถุดิบหรือแรงบันดาลใจ ให้ได้ว่า เราอยากจะทำเรื่องเกี่ยวกับอะไร ตัวเราเองมีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ อย่างไร ซึ่งแรงบันดาลใจในการเขียนบทที่เราสามารถนำมาใช้ในก็คือ ตัวละคร แนวความคิดและเหตุการณ์ ควรจะมองหาวัตถุดิบในการสร้างเรื่องให้แคบอยู่ในสิ่งที่เรารู้สึก รู้จริง เพราะคนทำหนังสั้นมักจะทำเรื่องที่ใกล้ตัว หรือไม่กี่ไกลเกินจนทำให้เราไม่สามารถจำกัดขอบเขตได้

3.3.4 หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนเสียงกับส่วนภาพ

โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด 24 เฟรม คือภาพ 24 ภาพ เมื่อถ่ายทำเป็นภาพยนตร์ใช้เวลา 1 นาที ถ้าเป็นภาพยนตร์โฆษณา ในเวลา 30 วินาที ต้องเขียน 12 เฟรม การเขียนบทบรรยายจะเป็นส่วนสนับสนุนการนำเสนอภาพ มีใช้การนำเสนอบทบรรยายนั้น ความยาว ของคำบรรยายมีหลักการในการจัดทำ 3 ประการคือ

3.3.4.1 ต้องเหมาะสมกับลักษณะของผู้ชม

3.3.4.2 ต้องมีความยาวพอที่จะครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่กำหนด

3.3.4.3 ต้องให้สั้นที่สุดเท่าที่จะทำได้

3.3.5 สิ่งสำคัญที่อยู่ในสตอรี่บอร์ด

3.3.5.1 Subject หรือ Character ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญคือ พวกเขา กำลังเคลื่อนไหวอย่างไร

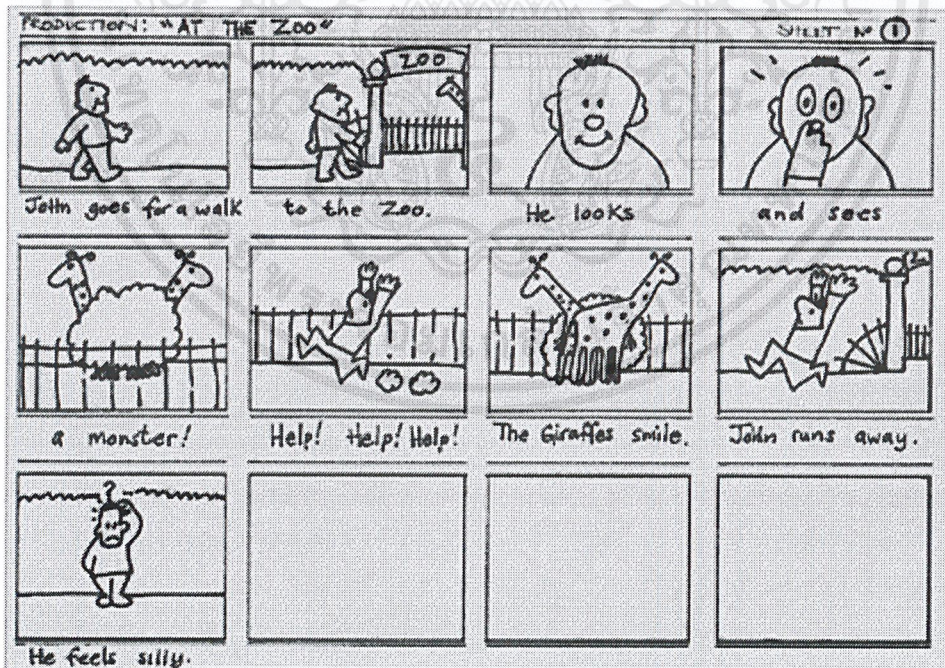
3.3.5.2 กล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง

3.3.5.3 เสียง การพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร
วิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด

3.3.6 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครเป็นขั้นตอนของสร้างตัวละครขึ้นมาตามเนื้อเรื่องที่เราสร้างขึ้น โดยตัวละครใดๆก็ตามถ้าระบายสีตาลงไปในตัวละครนั้นทั้งตัวซึ่งจะทำให้มองเห็นแต่โครงร่างเท่านั้น หากตัวละครตัวนั้นดูโดดเด่นและมีบุคลิกที่สามารถจดจำได้ง่าย นั่นละที่เรียกว่าตัวละครที่ดี

3.3.7 ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด



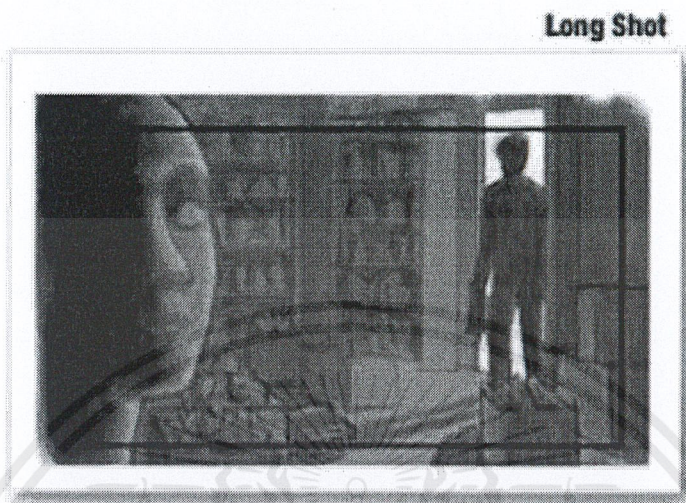
ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างสตอรี่บอร์ด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 มุมกล้อง

3.3.1 LONG SHOT

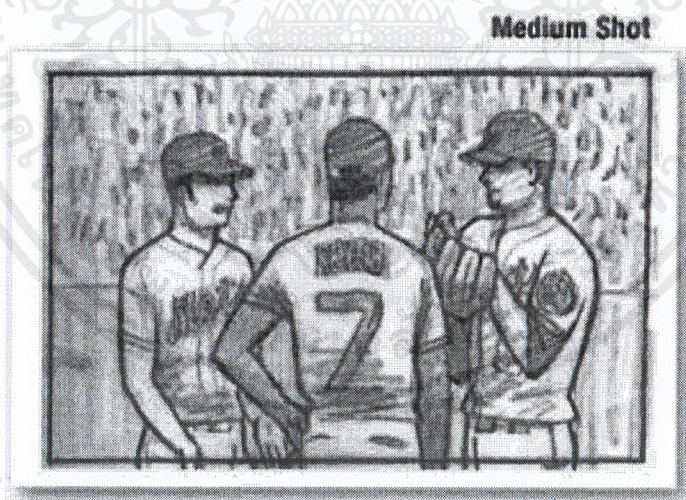
โดยทั่วไปจะวาดให้เห็นทั้งร่างกาย



ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่าง Long shot

3.3.2 MEDIUM SHOT

ยิงกลางมักจะวาดให้เห็นเหนือหัวเข้าขึ้นไปเหนือเอวขึ้นไป ไม่ก็ตัดที่หัวเข้าหรือจุดเชื่อมต่ออื่น ๆ ของร่างกาย มีผลทำให้ดูอึดอัด

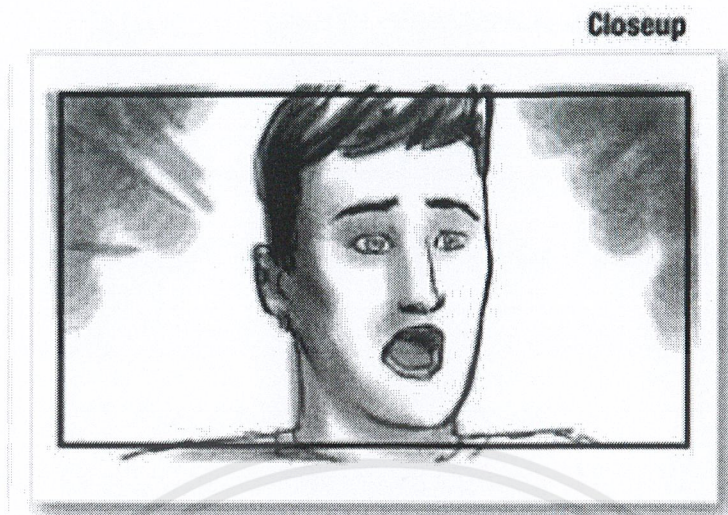


ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่าง Medium Shot

3.3.3 CLOSE-UP

เหมาะกับฉากที่มีเนื้อหาเน้นอารมณ์ สามารถเห็นใบหน้าของตัวละครอย่างใกล้ชิด มักตัดกรอบภาพจากหน้าอกขึ้น บางครั้งก็ตัดกรอบจากหน้าผากไปที่คางหรือแม้กระทั่งจะเกี่ยวข้องกับตัดกรอบให้เห็นเพียงตา โดยจะมีชื่อเรียกอีกอย่างว่า EXTREME CLOSEUP

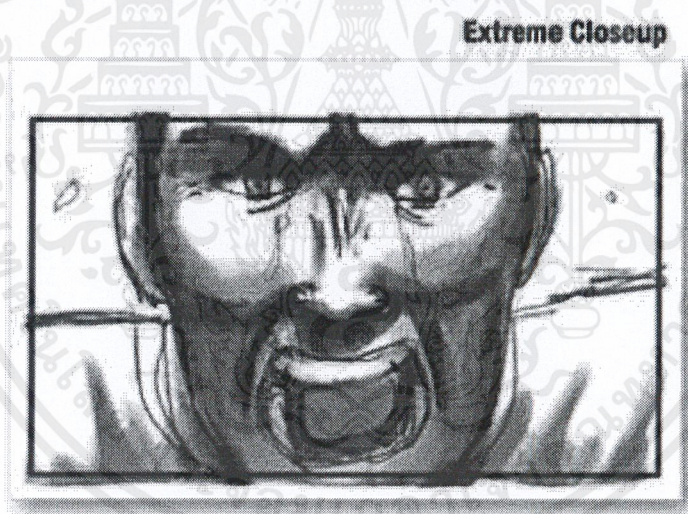
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่าง Close-Up

3.3.4 EXTREME CLOSE-UP

มักใช้กับฉากที่ต้องการเน้นมากๆ ส่วนใหญ่ที่ใช้เท่าที่จำเป็น



ภาพที่ 3.5 ภาพตัวอย่าง Extreme Close-Up

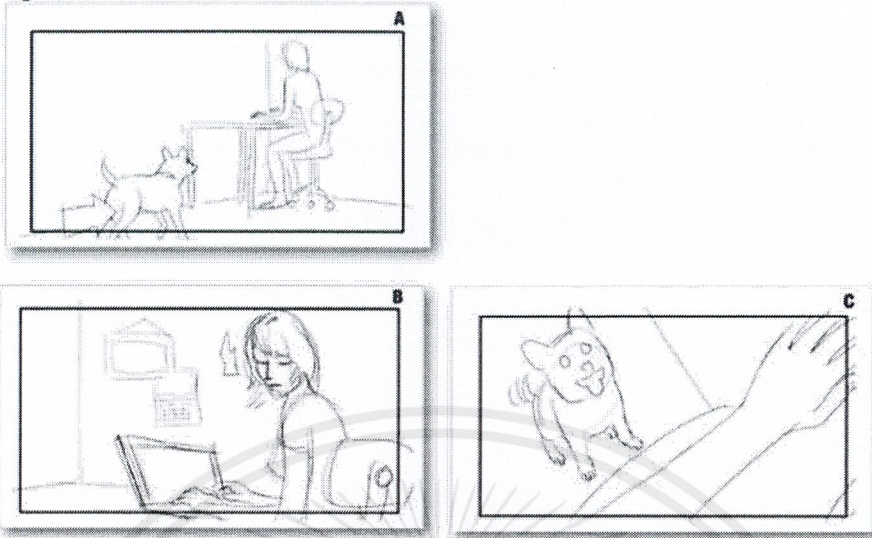
3.3.5 MASTER SHOT

เป็นฉากที่เห็นภาพรวม และสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็วว่าอยู่ในสถานที่ใด เป็นวิธีที่นิยมมากที่สุดของการวาดฉาก

3.3.6 POV

POV หรืออิงจุดของมุมมองเป็นเพียงว่ามันจะช่วยให้ผู้ชมเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นผ่านสายตาของตัวละคร ตามภาพตัวอย่างมุมมองของผู้หญิงที่กำลังมองของสุนัข

Figure 2

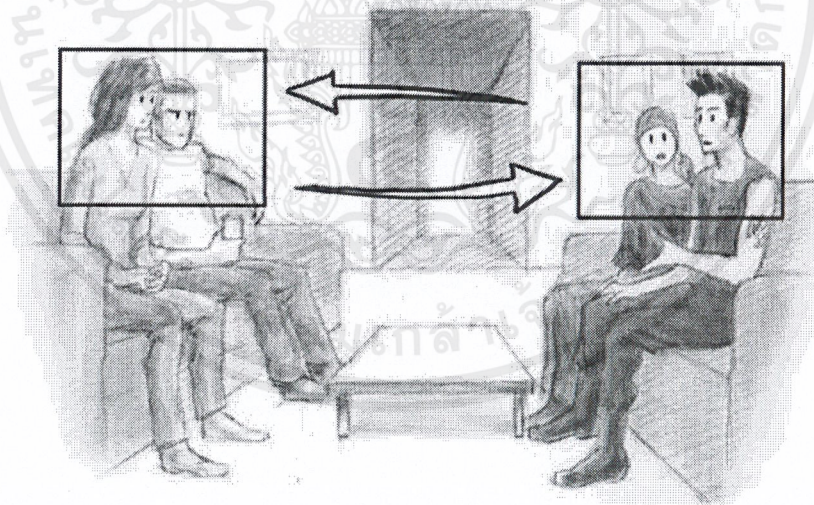


ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่าง POV

3.3.7 PAN / TILT

แพนหรือเอียง เป็นการวาดด้านข้างและเลื่อนกล้องขึ้นหรือลง ควรวาดลูกศรแสดงทิศทาง การเคลื่อนไหวของกล้อง เพื่ออธิบายการเคลื่อนไหวของกล้อง ดังฉากบทสนทนาง่าย ๆ

Figure 3



ภาพที่ 3.7 ภาพตัวอย่าง Pan / Tilt

3.3.8 TRACK

เป็นวิธีการเคลื่อนย้ายกล้องทั้งจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง และมักจะเป็นไปตามวัตถุที่กำลังเคลื่อนที่ หรือเรียกอีกอย่างว่า Dolly โดยใช้ลูกศรกำหนดทิศทางได้อย่างอิสระดังรูป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Figure 4

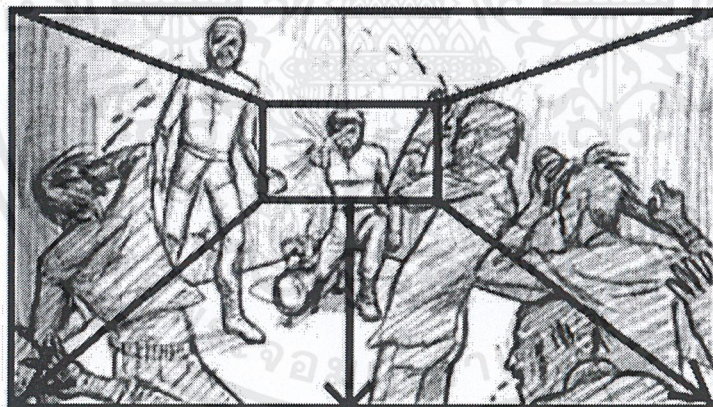


ภาพที่ 3.8 ภาพตัวอย่าง Track

3.3.9 ZOOM

การเคลื่อนไหวของเลนส์กล้องเมื่อเทียบกับการเคลื่อนไหวของกล้องตัวเอง โดยการใช้การปรับเลนส์กรอบเล็กไปใหญ่หรือ ใหญ่ไปเล็กก็ได้ตั้งรูป

Figure 5

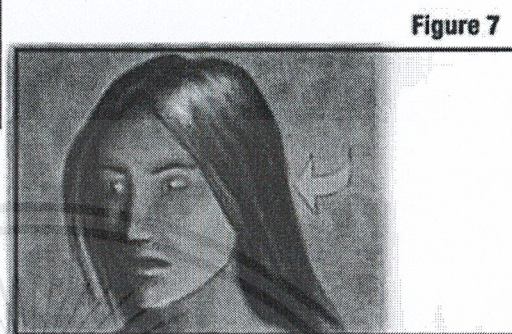
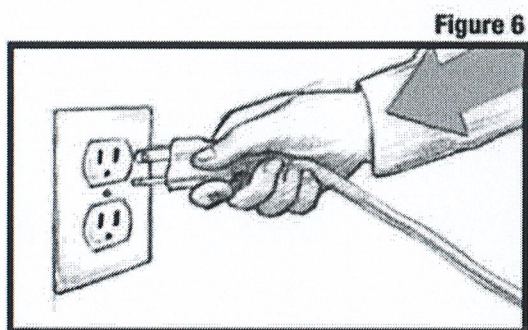


ภาพที่ 3.9 ภาพตัวอย่าง Zoom

3.3.10 REVEAL

ไม่จำเป็นต้องย้ายกล้อง แค่เขียนการเคลื่อนที่ของตัวละครด้วยลูกศร ลูกศรยังสามารถแสดงให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวของหน้าได้อีกด้วย มักใช้ในฉากคลี่คลาย การเปิดเผยบางอย่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.10 ภาพตัวอย่าง Eveal

3.4 จิตวิทยาการเล่าเรื่อง

3.4.1 Deadpan หรือ ตลกหน้าตาย เป็นตลกที่เรียบง่าย (เกิดจากการผสมคำระหว่าง dead ที่แปลว่า ตาย กับ pan ที่แปลว่าผิวหน้าในภาษาสแลง) แต่อารมณ์ขันมักจะพุ่งเป้าไปที่ความขัดแย้งระหว่างคำพูดกับสีหน้าคนเล่า เพราะแม้จะใช้คำพูดในแบบเสียดสี กระตุ้นความรู้สึกผู้ฟัง แต่สีหน้าคนที่เล่า นั้นกลับเรียบๆจืดๆ ไม่ตลกตามคำพูดด้วย ในบางแห่งได้มีการวิจารณ์ว่า Deadpan ไม่ได้ถูกจัดอยู่ในกลุ่มของ Comedy ซักเท่าไร เพราะเป็นการแสดงอารมณ์ขัดแย้งกันอย่างเห็นได้ชัด แต่กระนั้น ผู้ชมก็ยังคงเปล่งเสียงหัวเราะให้แก่ Genre นี้อยู่ดี



ภาพที่ 3.11 ภาพตัวอย่าง Deadpan หรือ ตลกหน้าตาย

3.4.2 Dark Comedy หรือเรียกว่า ตลกร้าย เป็นตลกด้านมืด ที่ต่างจากตลกประเภทอื่นๆตรงที่จะลงเอยอย่าง โศกนาฏกรรม Dark Comedy นั้นไม่ใช่ Dark หรือ Noir Film อย่างที่หลายๆคนเข้าใจ แต่ Black Comedy เป็นตลกที่เต็มไปด้วยความขมขื่น การถากถาง ความเจ็บป่วย ความไม่ยุติธรรม ในสังคม สงคราม หรือแม้แต่กระทั่งความตาย พูดได้ง่ายๆว่า เป็น pessimistic หรือ การมองโลกใน

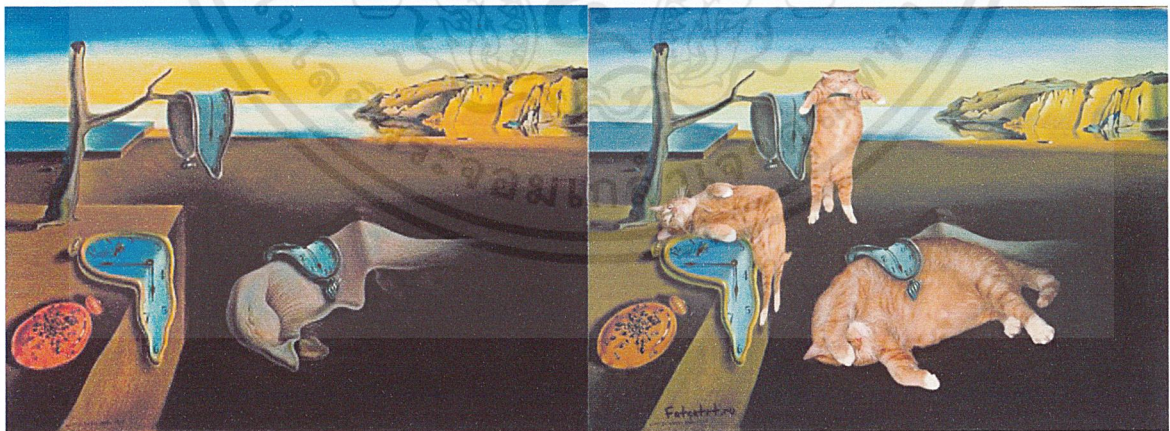
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แง่ร้ายที่ผู้ชมจะได้สัมผัสอารมณ์ 2 อารมณ์ที่ขัดแย้งกันภายในตัว (ทั้งขมขึ้นไปด้วย ทั้งเข้าไปด้วย) ถือเป็นศิลปะในการสร้างหนัง Comedy ที่มีความขัดแย้งแต่ลงตัวได้อย่างสวยงาม



ภาพที่ 3.12 ภาพตัวอย่าง Dark Comedy หรือ ตลกร้าย

3.4.3 Parody หรือ Spoof มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับ Mockumentary ภาพยนตร์ประเภทนี้ จะมีให้พบเห็นได้บ่อยมาก เรารู้จักกันในชื่อล้อเลียนนั่นเอง การล้อเลียนของหนังนี้ จะอยู่ในลักษณะของการล้อเลียน เลียนแบบ ไม่ว่าจะเป็น เลียนแบบตัวละคร เลียนแบบฉากคลาสสิกต่างๆของหนังเรื่องอื่นๆ ล้อเลียนบุคคลสำคัญเช่นประธานาธิบดี ล้อเลียนสถานการณ์จริง เช่น 911 หรือแม้แต่ล้อเลียนกระทั่งศาสนาด้วย อารมณ์ของหนังล้อเลียนประเภทนี้ (เรียกเป็นศัพท์สั้นๆว่า put-ons หรือ lampoons) จะออกเป็นแนวล้อแบบเย้ยหยัน เสียดสีๆ พลิกแพลงมุขหรือหยิบบีมใช้มุขจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆกับตัวละครจากอีกเรื่องหนึ่ง ล้อจุดที่เป็น weakness ของคน ไม่ว่าจะเป็นท่าทาง คำพูด ลักษณะนิสัย หรือแสดงบางด้านที่ตัวละครในเรื่องนั้นๆควรจะเป็น ซึ่งล้วนแล้วเป็นการจำลองทั้งสิ้น ไม่ได้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิของใคร เพราะมีจุดประสงค์เพิ่มสร้างความสนุกสนานเฮฮา และจุดประกายความคิดใหม่ๆในการเชื่อมโยงเรื่องต่างๆ เข้าด้วยกัน เช่นภาพ The Persistence of Memory ของ Salvador Dalí ที่ถูกศิลปินชาวรัสเซียล้อเลียนโดยการจับแมวที่ถูกลี้อย่างตามใจจนอ้วนเกินขนาดของเขา ล้อเลียนกับนาฬิกาของ Dalí



ภาพที่ 3.13 ภาพล้อเลียน The Persistence of Memory

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.5 การวางตำแหน่งผู้ชม (Point of View / The Audience in Story)

คือการวางตำแหน่งให้ผู้ชมติดตาม และมีส่วนร่วมในเรื่อง จนเกิดคล้อยตามเนื้อหาที่น่าเสนอ ผู้สร้างสามารถกำหนดตำแหน่ง, และกำหนดข้อมูลที่ต้องการจะให้ผู้ชมรับรู้ได้ หลักการกำหนดตำแหน่งมี 4 แบบ คือ

3.5.1 กำหนดให้ผู้ชมอยู่ข้างหลังตัวละคร และรู้น้อยกว่าตัวละคร

แนวทางนี้จะทำให้เกิดน้ำหนกแบบ ลึกลับ, ตลกขบขัน, แปลกใจ

3.5.2 กำหนดให้ผู้ชมเรียนรู้ไปพร้อมกับตัวละคร

แนวทางนี้จะทำให้เกิดน้ำหนกแบบ ลังเลใจ, เกิดความไม่แน่นอนอน, ใจจดใจจ่อ

3.5.3 กำหนดให้ผู้ชมรู้มากกว่าตัวละคร

แนวทางนี้จะทำให้เกิดน้ำหนกแบบ ตึงเครียด, กตตัน (ละคร drama ใช้แนวทางนี้)

3.5.4 กำหนดให้ผู้ชมคิดว่ารู้มากกว่าตัวละคร แต่สุดท้ายมีการหักมุมเรื่อง

แนวทางนี้จะทำให้เกิดน้ำหนกแบบ คาดไม่ถึง, เหตุการณ์พลิกกลับเป็นตรงข้าม

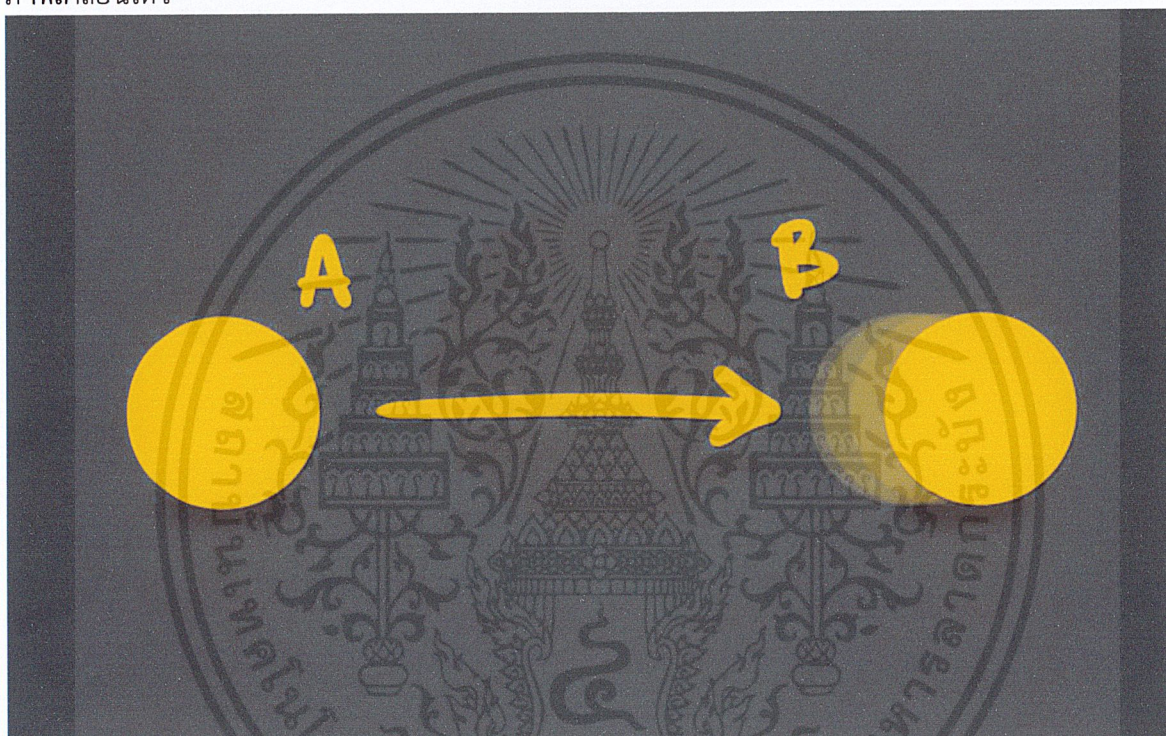


บทที่ 4

การออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว

4.1 กราฟฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphics)

กราฟฟิกเคลื่อนไหว (Motion graphics) คือ การนำภาพกราฟฟิก มาสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูงเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว และมักจะเสียงประกอบกับภาพเคลื่อนไหว



ภาพที่ 4.1 ภาพแสดงการเคลื่อนไหว

โดยหลักการแล้ว เมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉายต่อกันด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 เฟรมต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่า ภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตา ภาพเคลื่อนไหวจึงมีหลักการออกแบบมาจากภาพนิ่ง โดยภาพนิ่งมีหลักการออกแบบดังต่อไปนี้

4.1.1 การออกแบบกราฟฟิก (Graphic)

กราฟฟิก (Graphic) คือ การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์ที่มองเห็นด้วยตา (เป็นทัศนศิลป์อย่างหนึ่ง) และมีหน้าที่สื่อความหมายจากสัญลักษณ์สู่ความหมาย

4.1.2 ความสำคัญของการออกแบบงานกราฟฟิก

4.1.2.1 การออกแบบที่ดีทำให้ข้อมูลที่กระจัดกระจายมีระเบียบมากขึ้น ก่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและถูกต้อง

4.1.2.2 ช่วยให้ระบบการถ่ายทอดข้อมูลเป็นไปอย่างรวดเร็วและชัดเจน

4.1.2.3 ช่วยสร้างสรรค์สัญลักษณ์ทางสังคม เพื่อการสื่อความหมายร่วมกัน

4.1.2.4 ช่วยพัฒนาระบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 4.1.2.5 ช่วยให้เกิดจินตภาพ เกิดมีแนวคิดสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอๆ
- 4.1.2.6 ส่งเสริมให้เกิดค่านิยมทางความงาม
- 4.1.2.7 ส่งเสริมความก้าวหน้าทางธุรกิจและการพัฒนาประเทศ
- 4.1.2.8 ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

4.1.3 อิทธิพลของศิลปะในการออกแบบกราฟิก

องค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยทำให้งานกราฟิกมีความโดดเด่นน่าสนใจ นักออกแบบจึงใช้หลักและวิธีการทางศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยพิจารณา ดังนี้

4.1.3.1 รูปแบบตัวอักษรและขนาด

การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบแปลกตา สวยงามจะช่วยเร่งเร้าความรู้สึกตอบสนองได้เป็นอย่างดี โดยเน้นความชัดเจนสวยงาม สอดคล้องกับจุดประสงค์ สำหรับข้อความนำเรื่องและข้อความรายละเอียด นอกจากนั้นขนาดของตัวอักษรก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ขนาดของตัวอักษรทุกตัวบนชิ้นงานต้องมีความพอดี อ่านได้ง่าย สื่อความหมายได้ดีไม่ต้องคิดมาก นอกจากนั้นแล้วการจัดวางรูปแบบข้อความที่ดีก็จะช่วยให้การสื่อความหมายเป็น ไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วย

4.1.3.2 การกำหนดระยะห่างและพื้นที่ว่าง

การจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยเน้นความเป็นระเบียบและความชัดเจน ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม

4.1.3.3 การกำหนดสี

สีมีบทบาทอย่างมากที่ช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดสีใดๆ ขึ้นอยู่กับประเภทของงานนั้นๆ ข้อสำคัญที่ควรคำนึงถึงคือ สีสันตัวภาพ พื้นภาพและตัวอักษร ต้องมีความโดดเด่น ชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งมีความชอบที่แตกต่างกัน นักออกแบบจะพยายามใช้สีเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

4.1.3.4 การจัดวางตำแหน่ง

เป็นการจัดวางโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมด และส่วนประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏ ซึ่งต้องคำนึงถึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่างๆ ความสบายตาในการมอง นักออกแบบต้องให้ความสำคัญต่อทุกๆ ส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันทั้งหมด ความพอเหมาะพอดีช่วยให้งานออกแบบมีความน่าเชื่อถือและน่าสนใจ

4.1.3.5 ส่วนประกอบของการออกแบบ

- จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดยอาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ
- สิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น
- รูปร่าง เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้างและยาว ซึ่งมีลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระไม่แน่นอน
- รูปทรง เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาวแล้ว ยังเพิ่มความหนาขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างสัณฐานของวัตถุต่างๆ ได้

- แสงและเงา เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้วแสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่นขึ้น หรือเห็นรายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร
- สี มีอิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จากการที่แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจแยกสีเป็น 2 ประเภท คือ
 - สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สีผิว และอื่น ๆ
 - ที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์ อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นใหม่
- ลักษณะพื้นผิว ในการออกแบบกราฟิก พื้นผิวมี 2 ลักษณะคือ
 - พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ อาจเรียบหรือขรุขระ
 - พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใด ๆ ทางกราฟิกได้
- สัดส่วน สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียดไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้
- ทิศทาง เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา การเดินทาง ถนน ฯลฯ
- จังหวะ ลีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนไหวที่แสดงความถี่หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า “ลงตัว”
- บริเวณว่าง ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายให้เกิดผิดพลาดเคลื่อนที่ได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย
- ระยะเวลาของภาพ สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ

4.1.4 การจัดองค์ประกอบของงานกราฟิก

4.1.4.1 จัดให้เป็นเอกภาพ ในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ช่วยทำให้ชิ้นงานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งต้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์นั้น ๆ ความเป็นเอกภาพจะครอบคลุมถึงเรื่องของความคิดและการออกแบบ

4.1.4.2 ความสมดุล ในงานกราฟิกเป็นเรื่องของความงาม ความน่าสนใจ เป็นการจัดสมดุลกันทั้งในด้านรูปแบบและสี มีอยู่ 2 ลักษณะที่สำคัญ คือ

4.1.4.2.1 ความสมดุลในรูปทรงหรือความเหมือนกันทั้ง 2 ด้าน คือเมื่อมองดูภาพแล้วเห็นได้ทันทีว่าภาพที่ปรากฏนั้นเท่ากัน ลักษณะภาพแบบนี้จะทำให้ความรู้สึกที่มั่นคง เป็นทางการ แต่อาจทำให้ดูน่าเบื่อได้ง่าย

4.1.4.2.2 ความสมดุลในความรู้สึก หรือความสมดุลที่สองข้างไม่เหมือนกัน เป็นความแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบ สี หรือพื้นผิว แต่เมื่อมองดูโดยรวม จะเห็นว่า

เท่ากัน ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ความสมดุลในลักษณะนี้ ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว แปรเปลี่ยน ไม่เป็นทางการ และไม่น่าเบื่อ

4.1.4.3 การจัดให้มีจุดสนใจ ภายในเนื้อหาที่จำกัดจะต้องมีการเน้น การเน้นจะเป็น ณ จุดใดจุดหนึ่งที่เห็นว่ามีค่าสำคัญ อาจทำได้ด้วยภาพหรือข้อความก็ได้ โดยมีหลักว่า “ความคิดเดียวและจุดสนใจเดียว” การ มีหลายความคิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความล้มเหลวเพราะหาจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน สำหรับวิธีการที่จะทำให้มีจุดสนใจอาจเน้นด้วย สี ขนาด สัดส่วน และรูปร่างที่แปลกไปกว่าส่วนอื่นๆในภาพ ส่วนตำแหน่งที่เหมาะสมในการวางจุดสนใจนั้นสามารถกระทำได้ดังนี้ นำภาพมาแบ่งเป็น 3 ส่วน บริเวณที่เส้นตัดกันนั้นก็คือตำแหน่งที่เหมาะสม จากผลการวิจัยหลายๆครั้ง พบว่า ตรงจุดตัดกันที่มุมบนซ้ายนั้นเป็นตำแหน่งที่ดีที่สุด เหตุผลหนึ่งที่สนับสนุนก็คือ ในการอ่านหนังสือ นั้น เรามักอ่านจากมุมซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง ฉะนั้น ตำแหน่งนี้จะเป็นจุดแรกที่สายตาเรามอง เพื่ออ่านหรือดูภาพบนแผ่นภาพนั่นเอง

4.1.5 แนวสร้างสรรค์งานกราฟิก

งานกราฟิกที่น่าสนใจจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองชัดเจน การออกแบบจะเป็นตัวสนับสนุนให้งานน่าสนใจ การออกแบบจึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้งานน่าสนใจ และการสร้างสรรค์งานออกแบบกราฟิกทั่วไป จะมีรูปแบบองค์ประกอบศิลป์สำหรับงานกราฟิกเพื่อการพิจารณา ดังนี้

4.1.5.1 แบบแถบตรง เป็นองค์ประกอบที่กำหนดเพื่อหาสาระรายละเอียดที่ต้องการนำเสนอเข้าด้วยกันให้อยู่ในขอบเขตแนวตั้งตรง

4.1.5.2 แบบแกน เป็นลักษณะที่มีแกนกลาง และมีสาขาแยกย่อยออกไป โดยเน้นจุดเด่นที่แกน กิ่งก้านสาขาจะช่วยเป็นองค์ประกอบเสริมให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

4.1.5.3 แบบตาราง เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นตารางเล็กใหญ่สลับกับภาพในเนื้อหาที่กำหนด

4.1.5.4 แบบกลุ่ม เป็นลักษณะการจัดรวมเป็นกลุ่มไม่เกิน 3 กลุ่มในชิ้นงาน และมีขนาดแตกต่างกัน โดยคำนึงถึงเรื่องการจัดพื้นที่ว่างด้วย

4.1.5.5 แบบต่อเนื่อง คือ องค์ประกอบที่จัดวางให้มีลักษณะที่ต่อเนื่องกัน โดยคำนึงถึงจังหวะลีลาของรูปทรงรวมกับพื้นที่ว่างด้วย

4.1.5.6 แบบอักษร อาจจัดเป็นแบบรูปทรงตัวอักษรอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีรูปร่างสวยงาม เช่น จัดแบบตัว T แบบตัว H แบบตัว S แบบตัว I หรือแบบตัว Z ก็ได้

4.1.6 ทฤษฎีสีและการใช้สี

สีมีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบเป็นอย่างมาก เป็นส่วนที่ช่วยสร้างความสวยงาม ความน่าสนใจ สร้างความแตกต่าง ตลอดจนสร้างความรู้สึก แต่การใช้สีที่ดีจำเป็นต้องอาศัยหลัก และความเข้าใจพื้นฐานต่อสีที่ถูกต้อง สีที่นำไปใช้ในการออกแบบจึงจะสามารถช่วยส่งเสริม และทำให้งานออกแบบนั้นประสบความสำเร็จ โดยหลักการใช้สี มีพื้นฐานมาจากการผสมสีตามวงล้อของสี ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.2 ภาพสีปฐมภูมิ - เกิดจากแม่สีสามสี



ภาพที่ 4.3 ภาพสีทุติยภูมิ - เกิดจากการผสมกันของสีในขั้นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 สีตติยภูมิ - เกิดจากการผสมกันของสีในขั้นที่ 2

4.1.6.1 สีทุกสี ในวงล้อเป็นสีแท้ มีความเข้มหรือความสดใสซึ่งเกิดจากการผสมของแม่สี
 4.1.6.2 เมื่อนำสีทุกสีมาผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากันจะทำให้เกิดสีเป็นกลาง
 4.1.6.3 สีที่อยู่ใกล้กันจะมีความกลมกลืนกัน เพราะเป็นการผสมสีจากสีร่วมกัน
 4.1.6.4 สีตรงข้ามกันในวงล้อสีจะมีลักษณะสีที่ตัดกัน หรือเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน เช่น สีแดง กับ สีเขียว ฉะนั้นในวงล้อสีจึงมีสีที่ตัดกันอย่างแท้จริง อยู่ 6 คู่ การนำสีตรงข้ามมาใช้ในการ ออกแบบ จะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจมากขึ้น แต่ต้องใช้ให้ถูกหลักการ คือไม่ควรใช้สีที่ตัดกัน อย่างแท้จริงสัดส่วนที่เท่ากัน ถ้าจะใช้ควรจะมีสัดส่วนประมาณ 80 : 20 หรือมีฉะนั้นก็ ต้อง ทำให้สีใดสีหนึ่งหรือทั้งคู่ ลดความสดใสรุนแรงลงไป ที่เรียกว่า การเบรกสี หรือ ฆ่าสี ซึ่งอาจ ทำได้โดย

- การทำให้สีจางลง โดยการเติมสีขาวลงไปในสีแท้
- การทำให้สีเข้มหรือมืด โดยการเติมสีดำลงไป
- การใช้วิธีการใช้สีเทา ผสมลงเล็กน้อย จะทำให้สีหม่นลง หรืออาจใช้สีตรงข้ามเพียง เล็กน้อย ก็จะทำให้สีนั้นลดความสดใสไปได้

4.1.7 จิตวิทยาในการใช้สี

การมีความรู้และประสบการณ์ในการเลือกใช้สีของนักออกแบบ เป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้งาน เหล่านั้นบรรลุเป้าหมายตามความต้องการได้ไม่ยากนัก การเรียนรู้ถึงอิทธิพลที่มีต่อความรู้สึกของการ มองสีแต่ละสี จึงเป็นสิ่งที่น่าศึกษาอย่างยิ่ง

4.1.7.1 วรรณะของสี

วรรณะของสี หมายถึง กลุ่มสีที่ปรากฏให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน สืบเนื่องจากวงล้อสี จะปรากฏ เป็น 2 วรรณะ คือ

4.1.7.1.1 วรรณะสีร้อน ลักษณะของสีจะให้ความรู้สึกสดใส ร้อนแรง อุดมคติ หรือ รื่นเริง สีในกลุ่มนี้ได้แก่ สีเหลือง สีแดง สีแสด และสีที่ใกล้เคียง

4.1.7.1.2 วรรณะสีเยน ความรู้สึกที่ปรากฏในภาพจะแสดงความสงบ เยือกเย็น จนถึงความเศร้า ได้แก่ สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว และสีที่ใกล้เคียง

4.1.7.2 สีแสดงอารมณ์

• สีแดง

เป็นสีของไฟ การปฏิวัติ ความรู้สึกทางกามารมณ์ ความปรารถนา สีของความอ่อนเยาว์ ดังนั้นจึงเป็นที่ชอบมากสำหรับเด็กเล็กๆ สีแดงเป็นสีที่มีพลังมากสามารถบดบังสีอื่นๆ จึงไม่เหมาะที่จะใช้เป็นสีพื้นหรือฉากหลัง

• สีเหลือง เขียว และม่วงทุกระดับสี

มีค่าสีแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสีที่มาผสม สีดังกล่าวอาจทำให้เกิดความรู้สึกในทางบวก การแสดงออกเต็มไปด้วยความรู้สึกซาบซึ้งลึกลับ หรือให้ความรู้สึกในทางลบ และเก็บกอดก็เป็นได้เมื่อนำสีแดงมาผสมกับสีขาวจะเป็นสีชมพู สีแดงจะลดพลังลง และทำให้รู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวล และความเป็นภวี่ขึ้นมาแทน แต่ถ้าสีแดงและเหลืองถูกผสมให้เข้ม ผลลัพธ์ก็คือสีน้ำตาล ซึ่งมีความอ่อนแก่ต่างกัน แต่ไม่ว่าจะอ่อนแก่ เพียงใด สีประเภทน้ำตาลจะให้ความรู้สึกเกี่ยวกับพื้นดิน ความมั่นคง แข็งแรง เข้มแข็ง ความเป็นจริง อบอุ่นสำหรับสีเหลือง เป็นสีที่มีพลังในด้านความสว่างอย่างมาก ให้ความรู้สึกเย็นมากกว่า สีเหลืองอมส้ม แต่ก็อ่อนกว่าสีเหลืองอมเขียว สีเหลืองสะท้อนถึงสติปัญญามากกว่าจิตใจ คุณลักษณะของสีเหลือง จะรู้สึกได้เมื่อมีสีที่สองปรากฏอยู่ด้วย เช่น เมื่ออยู่กับสีเขียวจะทำให้รู้สึกมั่นคง และจับต้องได้มากขึ้น สีเขียวเป็นสีทางชีววิทยาซึ่งใกล้เคียงกับธรรมชาติ และช่วยให้ความคิดฟุ้งพล่านสงบลง เป็นสีกลางๆ ไม่เย็นและไม่ร้อน แต่ถ้าเข้มขึ้นไปในทางสีน้ำเงินจะดูเป็นน้ำ สีเขียวอมฟ้า สีฟ้าพลอย เป็นสัญลักษณ์ของน้ำ และอาการเคลื่อนไหว โดยปกติแล้วสีเขียวอมฟ้าเป็นสีตรงข้ามกับสีฟ้า

• สีน้ำเงิน

เป็นสีที่เก็บกอด ช่างฝัน เปลาเปลี่ยว ถึงแม้ว่าจะทำให้โล่งขึ้นโดยการผสมสีขาวเข้าไปก็ตาม สีน้ำเงินให้ความประทับใจเกี่ยวกับความสะอาด บริสุทธิ์ จึงมักใช้ในที่ที่ต้องการแสดงสุชนามัย

• สีม่วง

แสดงถึงความใคร่ครวญ การทำสมาธิ ความลึกลับ เวทมนต์คาถา และความเก่าแก่โบราณ แม้ว่าจะผสมสีขาวให้เป็นสีม่วงไล่แลด ก็ยังทำให้คนที่มองเห็นไม่กล้าเข้าใกล้ ไม่รู้สึกเป็นมิตร สีม่วงครามซึ่งใกล้เคียงสีน้ำเงินมาก จะดูเกี่ยวข้องกับโลกมากกว่าสีม่วงแดง แต่ยังให้ความเป็นเจ้านายและเต็มไปด้วยเกียรติยศอยู่นั่นเอง

• สีทอง

มีตำแหน่งใกล้เคียงสีส้ม และนับว่าเป็นสีอ่อนสีหนึ่ง ในขณะที่สีเงินถูกจัดให้เป็นสีเยน และมีความคล้ายคลึงกับสีเทากลาง การใช้สีเงินออกยากกว่าเนื่องจากต้องมีสีอ่อนมาใช้ร่วมด้วยหากว่าต้องการผลของความรู้สึกในทางบวก

• สีเทา

สำหรับสีเทาซึ่งมีระดับสีอ่อนแก่แตกต่างกันมากหลายระดับ อาจจะเป็นที่คุ้นเคยกันดีจากการดูภาพขาวดำ การอ่านหนังสือพิมพ์และหนังสือทั่วไป

- สีดำ

สีดำ ซึ่งเรียกว่า อรงค์ คือ ถือว่าไม่ใช่สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของความมืด ความว่าง ในการตีพิมพ์สีดำมีค่าในทางบวกมาก เนื่องจากเมื่อเราไม่ใช่สีอื่น ๆ ไม่ว่าจะสีเทา หรืออักษรวางลงไป ก็จะทำให้สีเหล่านั้นเจิดจ้าสะดุดตาขึ้น

- ขาว

สีขาวก็เช่นกัน ไม่เป็นทั้งสีอุ่นและเย็น ยกเว้นเมื่ออยู่กับสีเหลือง จะทำให้สีเหลืองจ้าขึ้น เราสามารถวางภาพ หรืออักษรสีต่างๆ ลงบนพื้นขาวได้ผลดีเช่นเดียวกับสีดำ หลักการพิจารณาเกี่ยวกับการใช้สี

4.1.8 การใช้เส้น

เส้นเป็นตัวกำหนดรูปร่างและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งานกราฟิก ซึ่งอาจจะแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ 5 ชนิด คือ

4.1.8.1 เส้นโค้ง (Curved)

4.1.8.2 เส้นหมุน (Spiral)

4.1.8.3 เส้นวนไปมา (Meandering)

4.1.8.4 เส้นซิกแซก (Zigzag)

4.1.8.5 เส้นตรง (Straight)

การเขียนเส้นด้วยวัสดุที่แตกต่างกัน ย่อมทำให้ลักษณะของเส้นมีความแตกต่างกันไป และแนวการเขียนด้วยเส้นวัสดุประเภทเดียวกันของศิลปิน ก็สามารถแสดงลีลาของการเขียนได้หลายแบบหลายวิธี ล้วนน่าสนใจทั้งสิ้นซึ่งสามารถเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม

4.1.9 การกำหนดรูปร่าง

รูปร่างเกิดจากการใช้เส้นลักษณะต่าง ๆ กัน ลากมาต่อกันเกิดเป็นรูปร่างหลัก (Basic shape) ในศิลปะ หรือที่เรียกว่า รูปทรงพื้นฐานทางเรขาคณิต และรูปทรงอิสระซึ่งมีรูปร่างที่ไม่แน่นอน ลักษณะที่ชัดเจนของรูปร่างต่าง ๆ จะเน้นความรู้สึกของการมองเห็นเป็น 2 มิติ คือ แสดงให้เห็นส่วนกว้างและยาว หรือกว้างและสูงเท่านั้น ถ้าเป็นการเน้นส่วนหนาหรือส่วนลึกขึ้นมากจะทำให้รูปร่างต่าง ๆ แสดงความเป็น 3 มิติเพิ่มขึ้น ทำให้การมองเห็นเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปทรงต่าง ๆ และถ้าเพิ่มรายละเอียดสีขึ้น แสงเงาลงไป ก็ยิ่งจะเพิ่มความมีมิติมากยิ่งขึ้น

4.1.10 มุมมองทัศนียภาพ

การนำเสนอรูปภาพงานสิ่งพิมพ์เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ เราใจ สามารถสร้างได้โดยง่ายด้วยการเสนอมุมมองของภาพที่จะนำเสนอ มุมมองที่แปลกตาสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้โดยง่าย อาจจะใช้การถ่ายภาพ หรือใช้เทคนิคพิเศษในห้องมืด หรือจากการเขียนภาพ และการเลือกมุมภาพในการนำเสนอก็ได้ จะเห็นว่ามุมมองต่าง ๆ ที่ต่างกันไป ย่อมให้ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างชัดเจน

4.1.11 จังหวะและลีลา

การกำหนดจังหวะของแต่ละส่วนหรือการจัดวางองค์ประกอบภาพ จำเป็นที่จะต้องอาศัยหลักการทางศิลปะ การสร้างจังหวะหรือลีลาของส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ข้อความ ภาพประกอบ หรือสัญลักษณ์ จะทำหน้าที่ 2 ทาง คือ เป็นการชี้ให้ผู้ดูภาพ และสาระข้อมูลตามต้องการ และเป็นการเน้นให้เกิดความสวยงามแปลกตา วิธีการสร้างองค์ประกอบให้เกิดจังหวะลีลากระทำได้หลายแบบ ได้แก่

4.1.11.1 แบบจัดระเบียบ เป็นการจัดที่ค่อนข้างเน้นรูปแบบอย่างเป็นทางการ เช่น การจัดให้เกิดความสมดุลแบบสมมาตร การแบ่งแยกตัวอักษรและภาพไว้เป็นคนละส่วนกัน การแบ่งระยะพื้นที่ว่างเป็นระยะ ๆ เท่ากัน

4.1.11.2 การจัดแบบสลับ การสร้างจังหวะลีลาแบบสลับเป็นการสลับเนื้อหาสาระรูปภาพ การสลับรูปแบบรูปทรง เพื่อเน้นความตื่นตาตื่นใจไม่น่าเบื่อหน่าย นิยมใช้จัดออกแบบกราฟิกหน้าเอกสาร

4.1.11.3 การจัดแบบศูนย์กลาง เป็นการเน้นรูปภาพอยู่ตรงกลางภาพ และให้ตัวอักษรข้อความอยู่ล้อมรอบหรือกระจายเป็นรัศมี นิยมใช้จัดในงานออกแบบสื่อโฆษณา

4.1.11.4 การจัดแบบกระจาย เป็นการจัดแบบอิสระโดยไม่เน้นลักษณะองค์ประกอบแบบใด การจัดภาพแบบนี้จะมีจังหวะลีลาไม่แน่นอน แล้วแต่โอกาสและลักษณะงานนั้น ๆ นิยมใช้ในงานออกแบบสื่อโฆษณา

4.1.11.5 การจัดแบบผสมผสาน เป็นการนำเอาหลาย ๆ วิธีการจัดออกแบบร่วมกัน ทำให้เกิดเป็นรูปแบบใหม่ขึ้นมา การจัดวิธีการนี้จะต้องคำนึงถึงความสอดคล้องสัมพันธ์กันมากที่สุด

4.1.11.6 เทคนิคเกี่ยวกับภาพ

ที่มาของภาพที่นำมาใช้ในงานกราฟิกอาจได้จากภาพถ่าย การเขียนภาพ หรือการพิมพ์ภาพ การใช้คอมพิวเตอร์ ตลอดจนวิธีการสร้างสรรค์อื่น ๆ อีกมากมาย แต่ละแบบแต่ละวิธีการสามารถสร้างสรรค์ภาพที่น่าสนใจได้อย่างอิสระ บางแบบอย่างอาจจะเหมาะกับการใช้งานเฉพาะอย่าง บางแบบอาจใช้ได้ทั่วไป การสร้างสรรค์อย่างอิสระนี้เองทำให้กันออกแบบสามารถนำเอาเทคนิคเกี่ยวกับภาพมาใช้ในการกราฟิกได้อย่างกว้างขวาง เทคนิคต่าง ๆ จะทำให้รูปแบบของงานสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไป เช่น

- การใช้ภาพที่มีรายละเอียดมาก ๆ ในการนำเสนอ
- การใช้ภาพที่มีความต่อเนื่องกันเพื่อการนำเสนอ
- การใช้ภาพเล็ก ๆ หลาย ๆ แบบรวมกันเป็นกลุ่มใหญ่ในการนำเสนอ

4.1.12 หลักการออกแบบ

4.1.12.1 ความง่าย (Simplicity)

ความง่ายเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ส่งผลให้การออกแบบนำไปสู่ความสำเร็จตรงตามวัตถุประสงค์ของงานออกแบบนั้นๆ ทั้งนี้โดยพิจารณาว่าต้องของง่ายต่อการทำความเข้าใจ ไม่ซับซ้อนหรือยุ่งยากต่อผู้ชม ซึ่งมักจะประกอบด้วยง่ายต่อการอ่านโดยเฉพาะเมื่อมีการประกอบอักษรข้อความ คำพูดต่าง ๆ และสำหรับในการผลิตควรต้องการผลิตง่ายไม่ยุ่งยากมาก และง่ายต่อการนำไปใช้ ความมีเอกภาพ (Unity) เอกภาพเป็นลักษณะของความเป็นหนึ่งเดียวของสิ่งที้ออกแบบ ต้องไม่เกิดความขัดแย้งในส่วนขององค์ประกอบ ควรมีความกลมกลืนสร้างรู้สึกเป็นส่วนเดียวกันของงาน ทั้งนี้โดยคำนึงถึงการจัดปริมาณ การจัดพื้นที่ การกำหนดสัดส่วน และการกำหนดสี

4.1.12.2 การเน้น (Emphasis)

การส่งเสริมคุณค่าของงานออกแบบอย่างหนึ่งก็คือการเน้น โดยสามารถแสดงออกได้ด้วยวิธีการแสดงออกให้เห็นว่างานออกแบบนั้น ๆ มีแนวความคิดเป็นแนวความคิดเดียว โดยการสร้างจุดสนใจเพียงสิ่งเดียว ใช้สี แสง ขนาด ทิศนมิติ ช่วยให้เกิดการเน้นที่ชัดเจน

4.1.12.3 ความสมดุลย์ (Balance)

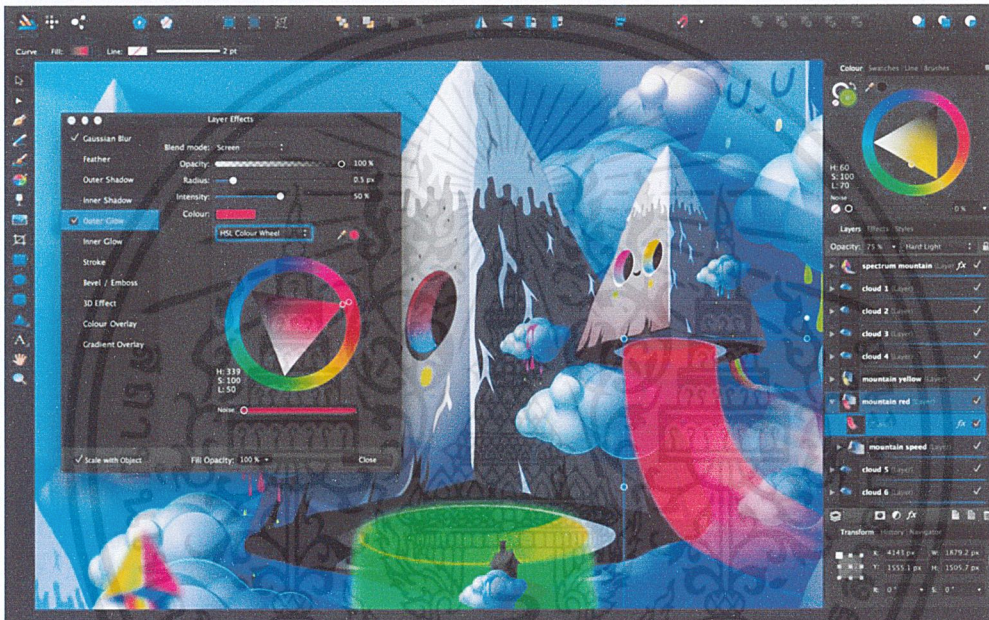
การจัดภาพโดยให้น้ำหนักของภาพทั้งสองด้านมีความสมดุลย์ เป็นการสร้างความรู้สึกที่ไม่ขัดแย้งต่อธรรมชาติการมองของผู้พบเห็น ซึ่งสามารถสร้างสมดุลย์ได้ทั้งในลักษณะสมมาตร (Symmetry) และอสมมาตร (Asymmetry)

4.2 วัตถุประสงค์ของการออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว

การออกแบบกราฟฟิกเคลื่อนไหว เป็นการนำเสนอข้อมูลหรือความรู้มาสรุปเป็นสารสนเทศ โดยใช้บท ภาพ และเสียง ดูแล้วเข้าใจง่ายรวดเร็วและชัดเจน

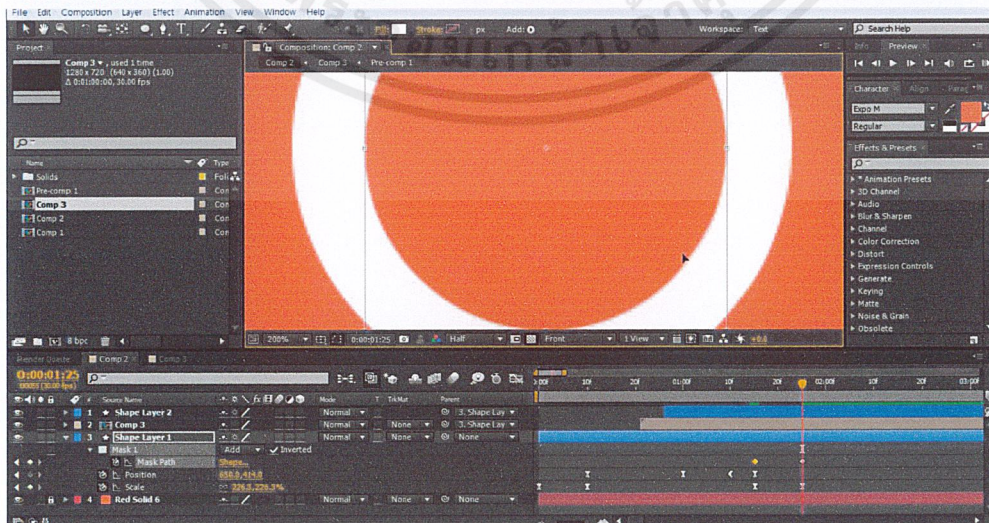
4.3 อุปกรณ์ในการทำกราฟฟิกเคลื่อนไหว

4.3.1 โปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 4.5 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe Illustrator

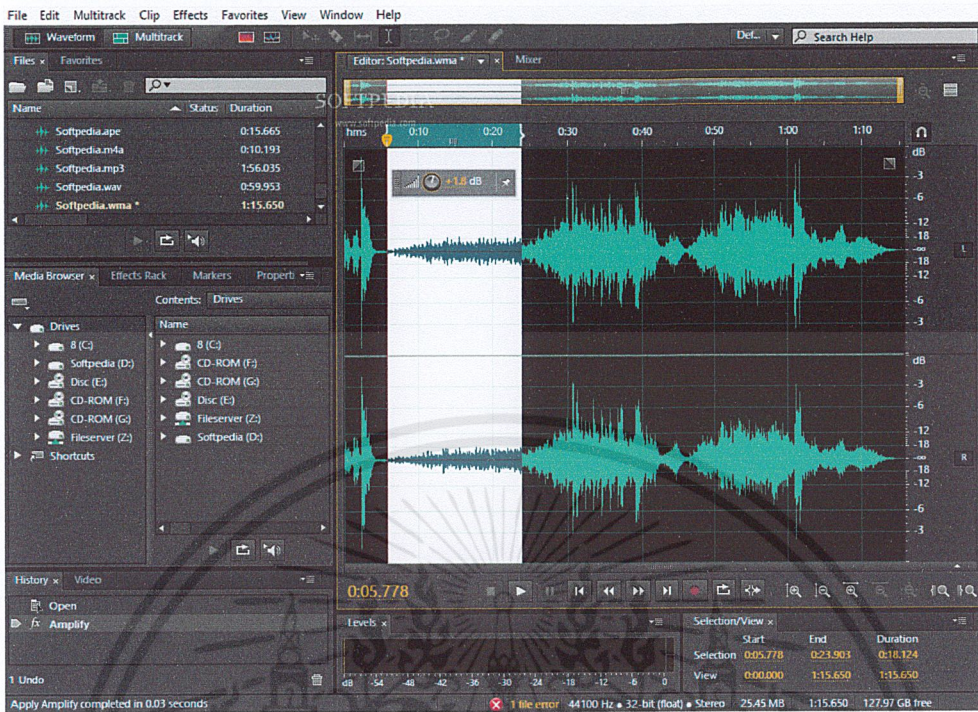
4.3.2 โปรแกรม Adobe After Effect



ภาพที่ 4.6 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe After Effect

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.3 โปรแกรม Adobe Audition



ภาพที่ 4.7 ภาพตัวอย่าง โปรแกรม Adobe Audition

4.3.4 ไมค์ โทรศัพท์ หรือเครื่องบันทึกเสียง



ภาพที่ 4.8 ภาพตัวอย่าง ไมค์ โทรศัพท์ หรือเครื่องบันทึกเสียง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.4 ประวัติความเป็นมาของกราฟฟิกเคลื่อนไหว

กราฟฟิกเคลื่อนไหวเกิดขึ้นพร้อมกับการตัดต่อ ในช่วงปลายปี 1980 ถึงกลางปี 1990 แต่กราฟฟิกเคลื่อนไหวมีค่าใช้จ่ายมากและใช้เวลานาน ต่อมาคอมพิวเตอร์แพร่หลายมากขึ้น ค่าใช้จ่ายการผลิตลดลง และด้วยความพร้อมของโปรแกรมสก็ทอปเช่น Adobe After Effects คำว่า "กราฟฟิกเคลื่อนไหว" เริ่มเป็นที่นิยม โดยเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายจากหนังสือสอนการใช้โปรแกรม Adobe After Effects หัวข้อการสร้างการเคลื่อนไหวกราฟฟิก นี่คือจุดเริ่มต้นของการใช้งานคอมพิวเตอร์ที่เชี่ยวชาญในการผลิตวิดีโอ

4.5 ประเภทของ กราฟฟิกเคลื่อนไหว

- 3.6.1 เล่าเรื่องที่เข้าใจยาก ให้ง่าย
- 3.6.2 จัดทำ Persentation/Report
- 3.6.3 เปรียบเทียบสถิติ
- 3.6.4 แสดงข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ
- 3.6.5 อธิบายความจริง
- 3.6.6 สร้างความตระหนัก
- 3.6.7 บอกต่อเรื่องราวดีๆ ให้ลูกค้า
- 3.5.8 ประกาศรับสมัครงาน



บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูล

5.1 สรุปขอบเขตของศิลปนิพนธ์

“ไม่เป็นไร” เป็นคำที่คนไทยนิยมใช้ส่งต่อกันมาผ่านรุ่นสู่รุ่น ได้ให้นิยามของคำนี้ ว่าเป็นเหมือนเอกลักษณ์นิสัยของคนไทย อาทิ การมีน้ำใจ การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง

โครงการนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอผลดีและผลเสีย จากการใช้คำดังกล่าว โดยอิงหลักความรู้ทางด้านภาษา สังคม และจิตวิทยา โดยเป็นที่น่าสนใจว่า คำนี้เป็นที่นิยมของคนไทยจริงหรือไม่ ส่งผลมากน้อยต่อสังคมอย่างไร และควรใช้อย่างไรให้ เกิดจิตสาธารณะในระยะยาว

จากข้อมูลทางด้านภาษา พบว่าพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ไม่ได้ให้ความหมายของคำว่า “ไม่เป็นไร” ไว้ แต่มีการวิจัยไว้ว่า “ไม่เป็นไร” แปลความหมายตรงได้ว่า ไม่ได้รับผลกระทบ และใช้ได้หลากหลายโอกาส อาทิ ปลอดภัย ปฏิเสธ ให้ และพบว่า คำดังกล่าว เป็นคำพูดแรกๆ ที่ชาวต่างชาติ นิยมพูดตามชาวไทย เพื่อให้กลมกลืนกับสังคมไทย จากข้อมูลด้านภาษา ได้สนับสนุนแนวคิดที่ว่า คำนี้เป็นคำที่พบได้บ่อยในสังคมไทย

จากข้อมูลทางด้านสังคมศาสตร์พบว่า ภาษาเป็นเครื่องสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรม(สิ่งที่พึงปฏิบัติในสังคม) ได้ชัดเจนที่สุด และวัฒนธรรมส่งต่อกันรุ่นสู่รุ่น ข้อมูลทางสังคมศาสตร์จึงสนับสนุนแนวคิดที่ว่า คำพูดเพียงหนึ่งคำ สามารถให้ผลกระทบในระยะยาว

จากข้อมูลทางด้านจิตวิทยาพบว่า การใช้คำนี้ มีข้อดีคือ ช่วยลดการกระทบกระทั่งต่อบุคคลได้ดี มีข้อเสียคือ เพิ่มนิสัยความมักง่ายให้บุคคลนั้นๆ และได้ข้อสรุปว่า หากคำนี้เหมาะสม จะสามารถปลูกฝังพื้นฐานจิตสาธารณะให้กับสังคมได้ในระยะยาว

5.1.1 รายละเอียดของงาน

- ชื่อกราฟฟิกเคลื่อนไหว : ไม่เป็นไร...คือไทยแท้
 ชื่อรองของกราฟฟิกเคลื่อนไหว : Mai pen rai...is Thai Culture
 วัตถุประสงค์ของกราฟฟิกเคลื่อนไหว
- เพื่อชี้้นำให้เกิดความตระหนักรู้ผลของการพูด
 - เพื่อชี้้นำให้เห็นถึงค่านิยมผิดๆในสังคม
 - เพื่อปลูกฝัง นิสัยจิตสาธารณะในสังคม

ประเภทของกราฟฟิกเคลื่อนไหว : กราฟฟิกเคลื่อนไหว พร้อมเสียงประกอบ

5.1.2 การนำเสนอแบบหักมูม

เนื่องจากคำว่า ‘ไม่เป็นไร’ ก่อให้เกิดทั้งผลเสียและผลดี การนำเสนอกราฟฟิกเคลื่อนไหวเรื่องไม่เป็นไร...คือไทยแท้ จึงแบ่งเรื่องเป็น 3 ช่วง คือ นำเสนอข้อดี นำเสนอข้อเสีย และนำเสนอการใช้ไม่เป็นไรอย่างถูกต้องบนพื้นฐานความสันติ เท่าเทียม

5.1.3 ขอบเขตของโครงการ

5.1.3.1 ภาพ

5.1.3.1.1 ฉาก 4 ฉาก

- 5.1.3.1.2 ตัวละครหลัก 3 ตัว
- 5.1.3.1.3 ตัวละครประกอบ 5-10 ตัว
- 5.1.3.2 เสียง
 - 5.1.3.2.1 เสียงพากย์
 - 5.1.3.2.1.1 เสียงพากย์ โฆษกผู้ชาย 1 เสียง
 - 5.1.3.2.1.2 เสียงพากย์ ตัวละครชาย 3 เสียง
 - 5.1.3.2.1.2 เสียงพากย์ ตัวละครหญิง 2 เสียง
 - 5.1.3.2.2 เสียงบรรยายภาค 3 ฉาก
 - 5.1.3.2.3 เสียงดนตรีประกอบ 5 ท่อน
 - 5.1.3.2.4 เสียงซาวด์เอฟเฟค



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

แนวทางการออกแบบ

6.1 การออกแบบการเล่าเรื่อง

เนื่องจากผู้จัดทำมีจุดประสงค์มุ่งเน้นให้ข้อเท็จจริง และโน้มน้าวให้คนไทยอยู่ร่วมกันอย่างสันติเท่าเทียม จึงออกแบบให้การวางตำแหน่งผู้ชม (Point of View) มีการหักมุม

โดยให้ช่วงแรกใช้การเล่าเรื่องแบบตลกร้าย (Dark Comedy) และช่วงหลังเป็นการเล่าเรื่องแบบให้ข้อมูล สร้างจิตสาธารณะให้กับผู้รับชม

6.1.1 จุดเริ่มต้น (BEGINNING) - “ไม่เป็นไร” ใช้แล้วให้ผลดี

ออกแบบเหตุการณ์สมมุติที่ใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมาย (คนเมืองและเด็กรุ่นใหม่) ผ่านการเล่าของโฆษก เริ่มต้นด้วยโฆษกแนะนำตัวละคร ตัวละครหลักสามตัว คือ มานี ชาญวิทย์ และเอกชัย โดยให้ตัวละครทั้งสามเป็นตัวแทน การมีน้ำใจ การเกรงใจและการการหลีกเลี่ยงความขัดแย้งตามลำดับ

6.1.2 การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) - ทิ้งคำถาม

โฆษกให้ข้อเท็จจริง และทิ้งคำถามว่าให้ผู้ชม ว่าค่าๆนี้ มีแต่ข้อดีจริงๆ หรือไม่?

6.1.3 การพัฒนาเรื่อง (DEVELOPING) – พลิกเรื่อง “ไม่เป็นไร” ใช้แล้วให้ผลเสีย

โฆษกขยายผลของเหตุการณ์ช่วงจุดเริ่มต้น

6.1.3.1 มานี มีน้ำใจให้คนๆ แต่กลายเป็นการเห็นแก่ตัวกับคนอีกกลุ่มหนึ่ง

6.1.3.2 ชาญวิทย์ เกรงใจ ไม่อยากให้คนขับรถแท็กซี่ลำบากหาเงินทอน แต่กลายเป็นส่งเสริมให้ผู้ใช้บริการแท็กซี่คนอื่นถูกโกงเงินทอน

6.1.3.3 เอกชัย หลีกเลี่ยงความขัดแย้ง โดยการยอมให้พี่สาวคนหนึ่งบนรถไฟฟ้ายัดเส้าไปพึ่งคนเดียวได้ แต่กลับสร้างนิสัยชอบเอาไรต์เอาเปรียบขึ้น

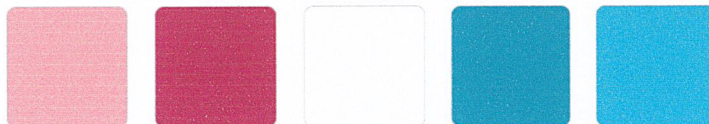
6.1.4 จุดสิ้นสุด (ENDING) – แสดงการใช้ “ไม่เป็นไร” อย่างถูกต้อง

โฆษกให้ข้อเท็จจริง และทิ้งทวนด้วยการให้กำลังใจคนที่ยังเลิกการใช้คำนี้ทันทีไม่ได้ ด้วยคำว่า “ไม่เป็นไร”

6.2 การออกแบบสี

วิถีชีวิตที่เร่งรีบของคนเมือง ทำให้กลุ่มเป้าหมายเสพสีได้เพียงเวลาสั้นๆ การออกแบบจึงเน้นไปที่สีสันโดดเด่นสะดุดตา คู่มืออารมณ์ขัน เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายหลัก ที่จะช่วยกันเปลี่ยนค่านิยมให้ถูกต้องต่อไป

6.2.1 สีที่ใช้



6.1 สีที่ใช้

6.3 การออกแบบตัวละคร

6.3.1 ทาตัวละครที่เหมาะสม



6.2 สเก็ตซ์ตัวละครชุดที่ 1



6.3 สเก็ตซ์ตัวละครชุดที่ 2

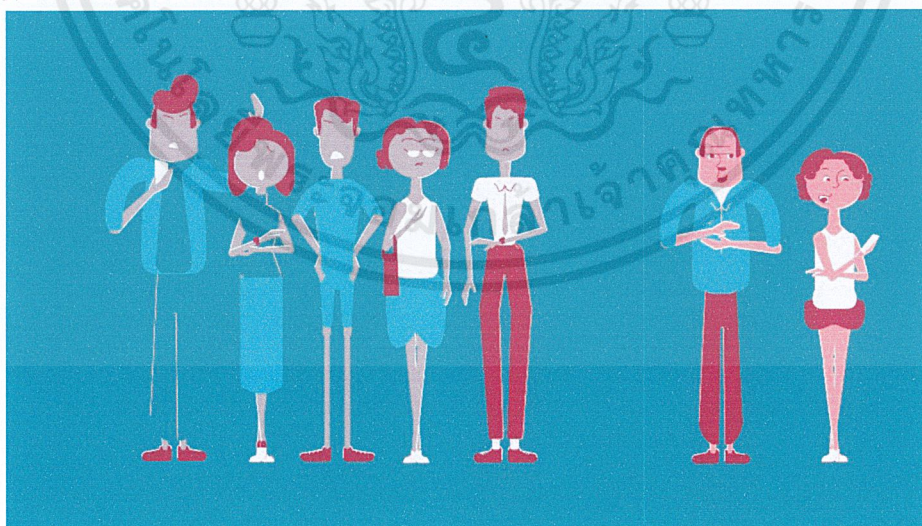
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 ทำตัวละครหลัก



6.4 ตัวละครหลักที่ใช้จริง

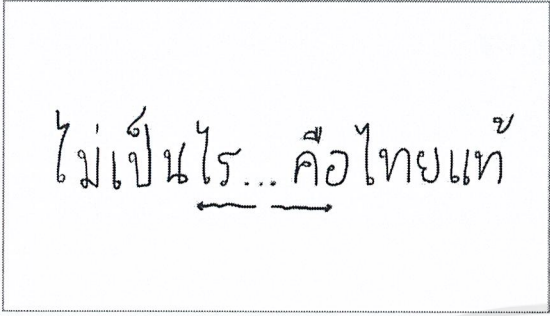
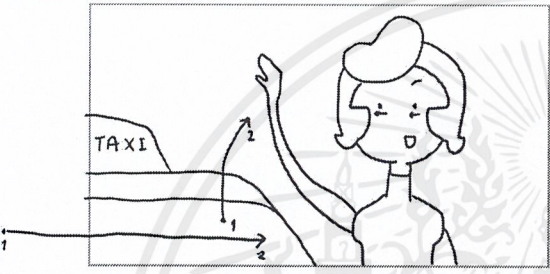


6.3.2 ทำตัวละครประกอบ



6.5 ตัวละครประกอบที่ใช้จริง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

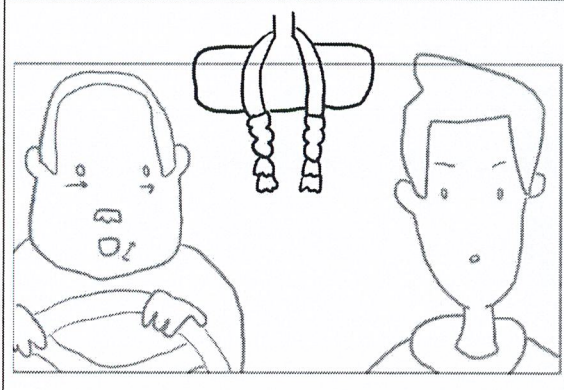
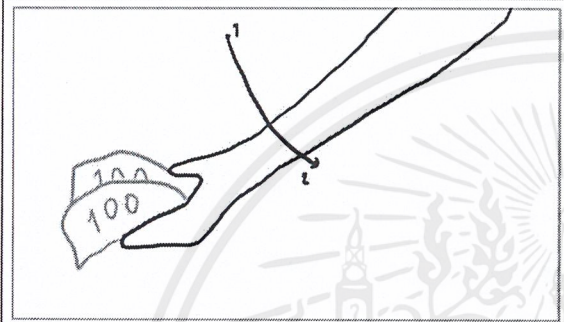

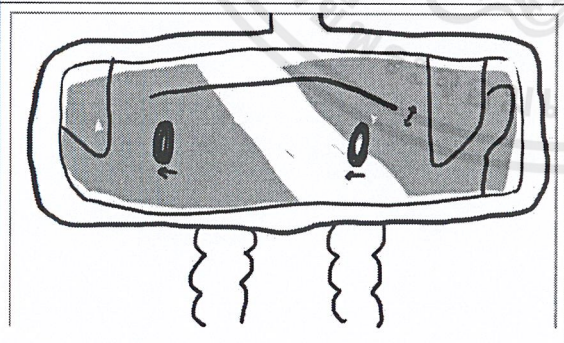
6.4 ภาพสเก็ตช์เรียบเรียงเรื่อง (storyboard)

ภาพ	เสียง
	
	โฆษก : นี่คือมานี
	มานี : แท็กซี่!
	มานี, ชาญวิทย์ : อ๋อ!

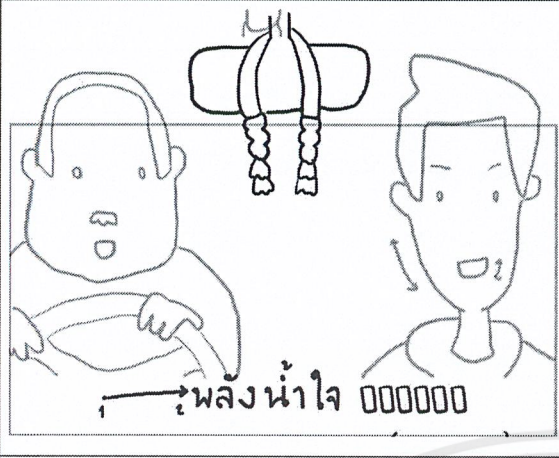
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>ชาญวิทย์ : บังเอิญจ้งเลยนะครับ (หัวเราะ)</p>
	<p>มานี้ : เอ่อ เสิญคุณขึ้นก่อนเลยคะ</p>
	<p>ชาญวิทย์ : จะดีหรือครับ?</p>
 <p>พลังน้ำใจ ๑๑๑๑๑๑</p>	<p>มานี้ : แหม..แค่นี้เอง ไม่เป็นไรหรอกคะคุณ</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>โฆษก : นี่คือชาญวิทย์ ตัวประกอบ1 : 191 บาทครับผม</p>
	<p>ชาญวิทย์ : อ๊ะ นี่ครับ</p>
	<p>ชาญวิทย์ : เอ่อ..ตั้งทอนล่ะครับพี่</p>
	<p>ตัวประกอบ1 : โห้! พี่ไม่มีเศษเลยน้อง</p>

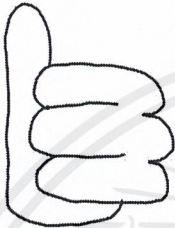


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>ชาญวิทย์ : จั้น..ช่างมันละกันพี่ แค่นี้ไม่เป็นไรหรอก (หัวเราะ)</p>
	<p>โฆษก : นี่คือเอกชัย</p>
	<p>เอกชัย : แ่ๆ ได้ที่จับซั๊กที่เรา โอ้ย</p>
	<p>ตัวประกอบ2 : เป็นไรปะคะน้อง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>เอกชัย : เอ่อ..ไม่เป็นไรครับ</p>
	<p>โฆษก : ใครต่อใครก็นิยมพูดว่า ไม่เป็นไร ไม่เป็นไร และไม่เป็นไร</p>
	<p>โฆษก : ที่เราพูดกันบ่อยขนาดนี้ เราพูดคำนี้กันไปเพื่ออะไร</p>
	<p>โฆษก : แง่ดีของคำนี้มีมากมายครับ</p>
	<p>โฆษก : นักจิตวิทยาให้ข้อสรุปผลของการใช้คำนี้ เอาไว้ว่า</p>

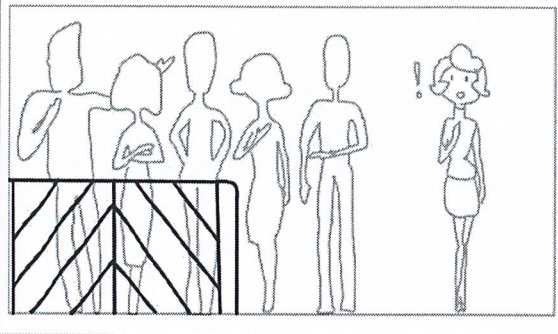
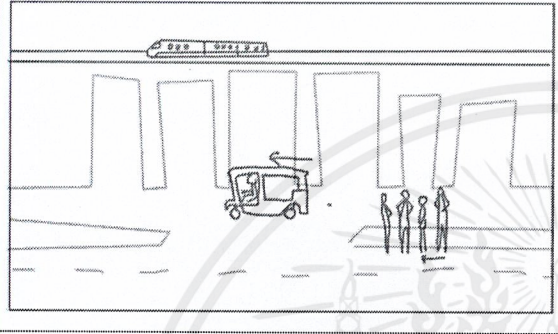
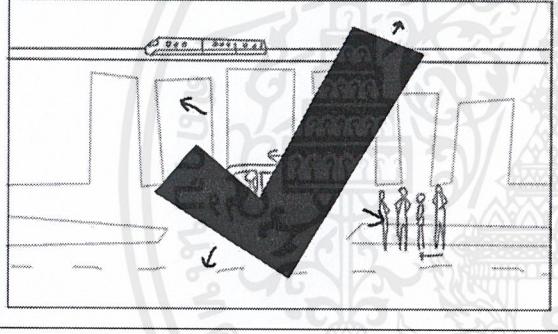

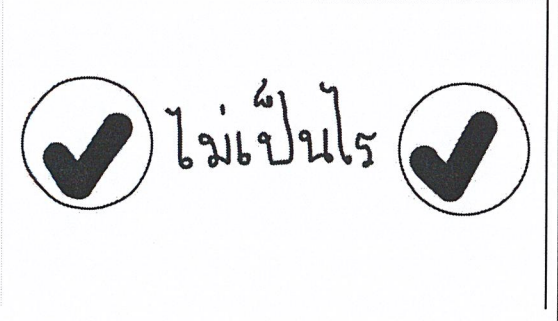
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>โทษก : การพูด ไม่เป็นไร สามารถช่วยลดการกระทบกระทั่ง ได้ เป็นอย่างดี</p>
	<p>โทษก : แต่ก็ใช่ว่าการพูดคำนี้ จะมีแต่ข้อดีเสมอไปนะครับ</p>
	
	<p>โทษก : หลังจากเอกชัยเกรงใจ นอกจากเอกชัยจะไม่มีที่เกาะแล้ว พี่สาวข้างๆ ก็ไม่ได้รับกล่าวตักเตือน</p>
	<p>ตัวประกอบ2 : เสียงหัวเราะ) โทษก - คราวหน้าพี่สาวก็กระทำแบบเดิมซ้ำแล้วซ้ำ เล่า ตัวประกอบ2 : ฮะๆฮ่าๆ (หัวเราะลั่น)</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>โฆษก : เมื่อชาลววิทยให้ แท็กซี่โกงเงินทอนได้ แท็กซี่ก็ได้ใจ ตัวประกอบ1 : โยน้อง คนไทยมีน้ำใจ มันต้องอย่า งี่งู</p>
	<p>โฆษก: แล้วก็จะตีมัน ทำเป็นไม่มีเงินทอนไปเรื่อยๆ ตัวประกอบ3 : ทอนหนูละพี ตัวประกอบ1 : หืออะไรหือ ตัวประกอบ4 : ทอนละจ๊ะ ตัวประกอบ1 : แหมบ้า พอดีไม่มีเงินทอนนะ (ฮัม เพลง)</p>
	<p>โฆษก : ส่วนมานีน่านับถือว่าเป็นคนเสียสละ มานี : แหม ก็ไม่เท่าไรหรอกคะ</p>
	<p>โฆษก : และเห็นแก่ตัวด้วยในเวลาเดียวกัน มานี - เอ้อ!!</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<p>โฆษก : ลองมองไปข้างหลังดูสิครับมานี่ มานี่ - (หัวเราะแบบรู้สึกผิด)</p>
	<p>โฆษก : ถ้าต่อจากนี้ การแซงคิวเป็นเรื่องปกติ แท็กซี่ไม่ทอนเงินเป็นเรื่องธรรมดา ของใช้สาธารณะ กลายเป็นของใช้ส่วนตัว สังคมไทย จะไม่เป็นไรจริงๆ หรือเปล่า</p>
	<p>โฆษก : ถึงเวลาแล้วหรือยัง ที่เราจะหยุดส่งต่อการใช้คำนี้ แบบผิดๆ สักที</p>
 <p>✘ ไม่ใช่ ✘</p>	<p>โฆษก : คำว่า ไม่ใช่ ไร คือการให้อภัยเพื่อเริ่มต้นสิ่ง ใหม่ที่ดี ไม่ใช่เพื่อความมั่งงาย หรือเป็นช่องทาง ให้ใครริบรอนสิทธิ์ของใคร</p>
 <p>✔ ไม่ใช่ ✔</p>	<p>โฆษก : ถึงตอนนี้เราจะยังเลิกพฤติกรรมนี้ทันทีไม่ได้</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<p>↑ เรื่องนี้จะไม่สำเร็จ ↑ นกขาดคำว่า "ไม่เป็นไรฉันจะช่วย" (รอยชื่อผู้จัดทำ)</p>	<p>ก็ไม่ใช่ใครครับ มาค่อยๆปรับ ค่อยๆเปลี่ยนไปด้วยกัน</p>
--	---

6.1 ตารางสเก็ทซ์เรียงเรียงเรื่อง (storyboard)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้






บทที่ 7

ผลงานชิ้นสุดท้าย


7.1 เรียบเรียงเรื่อง (storyboard)

ภาพ	เสียง
	
	<p data-bbox="912 1052 1099 1086">โฆษก : นี่คือมานี่</p> <p data-bbox="894 1375 1117 1468">มานี่ : แท็กซี่! มานี่, ชาญวิทย์ : อ๋อ!</p>
	

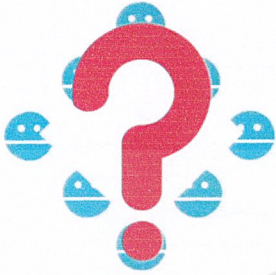




เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	เสียง
	<p>ชาญวิทย์ : บังเอิญจั่งเลยนะครับ (หัวเราะ)</p>
	<p>มานี : เอ่อ เจริญคุณขึ้นก่อนเลยคะ</p>
	<p>ชาญวิทย์ : จะดีหรือครับ?</p>
	<p>มานี : แหม..แค่นี้เอง ไม่เป็นไรหรอกคะคุณ</p>
	<p>โฆษก : นี่คือชาญวิทย์ ตัวประกอบ1 : 191 บาทครับผม</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



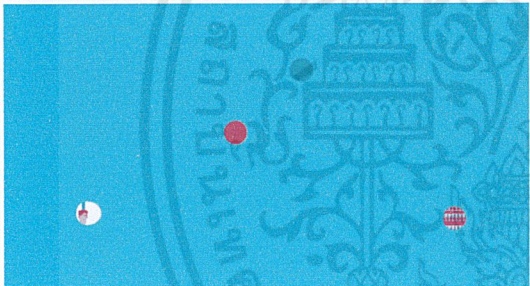
ภาพ	เสียง
	<p>ชาญวิทย์ : อ๊ะ นี่ครับ</p>
	<p>ชาญวิทย์ : เอ่อ..ตั้งทอนล่ะครับพี่</p>
	<p>ตัวประกอบ1 : โห้! พี่ไม่มีเศษเลยน้อง</p>
	<p>ชาญวิทย์ : งั้น..ช่างมันล่ะกันพี่ แค่นี้ไม่เป็นไรหรอก (หัวเราะ)</p>
	<p>โฆษก : นี่คือเอกชัย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	เสียง
    	<p>โหมก : ที่เราพูดกันบ่อยขนาดนี้ เราพูดคำนี้กันไปเพื่ออะไร</p> <p>โหมก : แง่ดีขอคำนี้มีมากมายครับ</p> <p>โหมก : นักจิตวิทยาให้ข้อสรุปผลของการใช้คำนี้ เอาไว้ว่า</p> <p>โหมก : การพูด ไม่เป็นไร สามารถช่วยลดการกระทบกระทั่งได้ เป็นอย่างดี</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพ	เสียง
	<p>โฆษก : แต่ก็เชื่อว่าการพูดคำนี้ จะมีแต่ข้อดีเสมอไปนะครับ</p>
	<p>โฆษก : หลังจากเอกชัยเกรงใจ นอกจากเอกชัยจะไม่มีที่เกาะแล้ว พี่สาวข้างๆ ก็ไม่ได้รับกล่าวตักเตือน</p>
	<p>ตัวประกอบ2 : (เสียงหัวเราะ) โฆษก - คราวหน้าพี่สาวก็กระทำแบบเดิมซ้ำแล้วซ้ำเล่า ตัวประกอบ2 : ฮะๆฮ่าๆๆ (หัวเราะลั่น)</p>
	<p>โฆษก : เมื่อชาลววิทยให้ แท็กซี่โกงเงินทองได้ แท็กซี่ก็ได้ใจ ตัวประกอบ1 : โหยน้อง คนไทยมีน้ำใจ มันต้องอย่างงี้ซี</p>
	<p>โฆษก : แล้วก็จะตีมัน ทำเป็นไม่มีเงินทองไปเรื่อยๆ ตัวประกอบ3 : ทองหนูละพี่ ตัวประกอบ1 : ทืออะไรหออ ตัวประกอบ4 : ทองละจ๊ะ ตัวประกอบ1 - แหมป้า พอดีไม่มีเงินทองน่ะ (ฮัมเพลง)</p>

ภาพ	เสียง
	<p>โฆษก : คำว่า 'ไม่เป็นไร' คือการให้อภัยเพื่อเริ่มต้นสิ่งใหม่ ที่ดี ไม่ใช่เพื่อความมั่งงาย หรือเป็นช่องทาง ให้ใครริบรอนสิทธิ์ของใคร</p>
	<p>โฆษก : ถึงตอนนี้เราจะยังเลิกพฤติกรรมนี้ทันทีไม่ได้ ก็ไม่เป็นไรครับ</p>
	<p>โฆษก : มาค่อยๆปรับ ค่อยๆเปลี่ยนไปด้วยกัน</p>

7.1 ตารางเรียบเรียงเรื่อง (storyboard)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

ศิลปนิพนธ์ คือ สิ่งที่ข้าพเจ้าและเพื่อนๆ ตั้งใจทำมาตลอดหนึ่งปีการศึกษา ข้าพเจ้าพบว่าการจัดทำศิลปนิพนธ์ให้ดีต้องใช้เวลาและความเอาใจใส่ ตั้งแต่การค้นหายุติธรรมระหว่างความเห็นตัวเองและความคิดเห็นผู้อื่น กลั่นกรองความรู้จากการศึกษาทั้งสี่ปีมาต่อยอด ตลอดจนการศึกษาเพิ่มเติมนอกหลักสูตร เช่น เพิ่มเสียงประกอบ การบริหารจัดการที่ดี ทั้งนี้ก็เพื่อให้ตัวงานสื่อสารกับคนดูให้ได้มากที่สุด

อย่างไรก็ตามนอกจากประสบการณ์ความรู้แล้ว ข้าพเจ้ายังได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อน ทั้งหน้าใหม่และหน้าเก่า ครูที่ปรึกษา ลุงยาม ไปจนถึงน้ำวินมอเตอร์ไซด์ ประสบการณ์มากมายที่ข้าพเจ้าได้รับนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดน้ำใจของทุกคน ขอขอบคุณจากใจจริง



บรรณานุกรม

ทัศนีย์ เมฆถาวรวัฒนา. (2554). การวิเคราะห์ความหมายแบบครอบคลุมของคำสำคัญทางวัฒนธรรม “ไม่เป็นไร” “เกรงใจ” และ “ขอโทษ” ในภาษาไทยตามแนวทฤษฎีอภิปรัชญาเชิงอรรถศาสตร์ธรรมชาติ คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

นายจรัสเดช เกียรติเดชปัญญา. (2558, 9 มีนาคม). วัฒนธรรมในแง่จิตวิทยาและการใช้คำว่า “ไม่เป็นไร”. เข้าขอสัมภาษณ์ได้จาก : ศูนย์สุขภาวะทางจิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นายปกรัฐ กนกธนาพร. (2558, 2 มีนาคม). ผลดี ผลเสียการใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” ในแง่สังคมศาสตร์. เข้าขอสัมภาษณ์เป็นการส่วนตัว

ปัทมโรจน์ มากสุริวงศ์. (2553). วัฒนธรรมทางความคิดในสังคมไทย. เข้าถึงได้จาก <http://pattamarot.blogspot.com/2010/10/blog-post.html>

ปัทมโรจน์ มากสุริวงศ์. (2553). วัฒนธรรมทางความคิดในสังคมไทย. เข้าถึงได้จาก <http://pattamarot.blogspot.com/2010/10/blog-post.html>

วารภรณ์ แก้วพวง. (2552, 28 เมษายน). การเขียนบทภาพยนตร์. เข้าถึงได้จาก <http://m.exteen.com/blog/aum-my/20091228/entry-11>

ดร.ชลพรรณ ดวงนา (2553, 1 สิงหาคม). การเขียนสตอรี่บอร์ด. เข้าถึงได้จาก <http://province.m-culture.go.th/trat/storyboard2553/2.pdf>

ผศ.วัฒนาพร เชื้อนสุวรรณ (2547). สุนทรียศาสตร์. เข้าถึงได้จาก [http://203.158.253.5/wbi/Education/สุนทรียศาสตร์%20\(Aesthetics\)/index.htm](http://203.158.253.5/wbi/Education/สุนทรียศาสตร์%20(Aesthetics)/index.htm)

Jennifer Albright (2552, 8 มกราคม). HOW TO MAKE A STORYBOARD - STORYBOARD LINGO & TECHNIQUES. เข้าถึงได้จาก <http://www.videomaker.com/article/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล ศรุตดา ดำรงค์ศรี
 ที่อยู่ 74/43 หมู่บ้านรัตนมัย ถ.บางกรวย-จงดนม ต.บางขุน อ.บางกรวย จ.นนทบุรี
 11130
 E-mail : saruta_damrongsi@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
 โรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์
 แผนการเรียนวิทย์ - คณิต
 จังหวัดกรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2557 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาศิลปะ
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้