

ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014

นางสาวฐานิตย์ ยศประสิทธิ์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

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.

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATIVE TRENDS OF HOLLYWOOD MOVIE TRAILERS 2005-2014

Miss Thanit Yosprasit



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Communication

Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2014

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014
โดย	นางสาวฐานิตย์ ยศประสิทธิ์
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุ์พันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์)
.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จिरยุทธ์ สิ้นธุ์พันธุ์)
.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน)

ฐานิตย ยศประสิทธิ์ : ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 (CREATIVE TRENDS OF HOLLYWOOD MOVIE TRAILERS 2005-2014) อ.ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.จิริยุทธิ์ สินธุ์พันธุ์, 158 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 ผ่านการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards ใน 4 ประเภทคือ Action, Horror, Comedy และ Drama รวมจำนวนภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง รวมทั้งทำการศึกษาผลตอบรับของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยการเก็บข้อมูลจากทางอินเทอร์เน็ต และจากการสนทนากลุ่ม ซึ่งได้ข้อสรุปการวิจัยดังนี้

ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 4 ประเภทในช่วงระยะเวลา 10 ปีตั้งแต่ ค.ศ. 2005-2014 ภาพยนตร์ตัวอย่างจะใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรงและเน้นไปที่การนำเสนอโครงเรื่องและนักแสดงนำเป็นหลัก โดยจะเลือกฉากต่างๆมาจากในภาพยนตร์และใช้การตัดต่อที่รวดเร็ว มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเป็นส่วนประกอบในกระบวนการเล่าเรื่อง และใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าเทคนิคของการเล่าเรื่องบางอย่างในอดีตได้หายไปจากภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคปัจจุบันอย่างสิ้นเชิง เช่นการให้ผู้กำกับปรากฏตัวในภาพยนตร์ตัวอย่าง หรือการใช้เสียงของผู้บรรยายเพื่อโฆษณาคุณสมบัติของภาพยนตร์

จากการศึกษาผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตและจากการสนทนากลุ่ม พบว่า สิ่งที่ผู้ชมชื่นชอบและให้ความสนใจในภาพยนตร์ตัวอย่าง คือการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่และสื่ออารมณ์นักแสดงนำและผู้กำกับที่มีชื่อเสียง การตัดต่อและสเปเชียลเอฟเฟคที่สวยงาม มีเสียงประกอบที่ให้อารมณ์ความรู้สึก แต่ผู้ชมจะไม่ชอบภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการเปิดเผยเนื้อเรื่องในภาพยนตร์มากเกินไป และหากชมภาพยนตร์ตัวอย่างแล้วพบว่าไม่ใช่แนวภาพยนตร์ที่ตนเองชื่นชอบ ผู้ชมจะไม่เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นเลย

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ปีการศึกษา 2557

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5684855028 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS: MOVIE TRAILERS / HOLLYWOOD MOVIE TRAILERS / MOVIE INDUSTRY

THANIT YOSPRASIT: CREATIVE TRENDS OF HOLLYWOOD MOVIE TRAILERS
2005-2014. ADVISOR: DR.JIRAYUDH SINTHUPHAN, 158 pp.

The purpose of this research is to study the creative trends of Hollywood movie trailers during the past ten years. Twenty movies trailers of four cinematic genres, namely Action, Horror, Comedy and Drama that won the Golden Trailer Awards from 2005 to 2014 were chosen and analysed in accordance with a study of audience reception via the internet and a focus group.

From an analysis of the movie trailers, the research found out that Hollywood movie trailers created between 2005 and 2014 usually follow the linear narrative focusing on movie plot and lead actor. Key scenes from the movie were chosen and linked together through fast editing techniques. Specially designed typography was employed to highlight the narrative process. Sound design was also used to create mood and tone. The research also found out that many storytelling techniques commonly used in the past totally disappeared from contemporary movie trailer, for example, the appearance of the director in the movie trailer or the use of voice over to describe the movie.

In term of the audience reception, the research found out that the audience is usually drawn to the trailer by innovative narration, the presence of famous leading actor and director. Good editing together with special effect and sound design also play an important role in capturing the audience attention. While the audience will not pay attention to the movie trailers that telling too much of the story. Most importantly, the audience is not desire to watch movies at all if the movie is not their favorite type.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2014

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยชิ้นนี้จะสำเร็จลงไม่ได้หากขาดความช่วยเหลือและการอบรมสั่งสอนจากอาจารย์ทุกท่าน ขอขอบพระคุณครูกออล์ฟ อ.ดร.จิริยุทธ์ สินธุ์พันธ์ สำหรับการให้คำปรึกษาและความเมตตาที่มีให้เสมอมาค่ะ ขอขอบพระคุณครูธิ รศ.ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์ สำหรับความรู้ที่มีให้และคอยดูแลพวกหนูอย่างดีเสมอมาตลอดระยะเวลา 2 ปีที่เรียนที่นี่ค่ะ ขอขอบพระคุณครูแดง อ.กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน สำหรับการสละเวลามาสอบวิทยานิพนธ์และให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ค่ะ ขอขอบพระคุณคุณครูทุกท่านที่เคยอบรมสั่งสอน ให้ความรัก และความรู้ที่มีค่าตลอดชีวิตค่ะ

ขอบคุณเพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ทุกสถาบันและเพื่อนร่วมงาน ทั้ง SSW, SN, SWU, TU, CU, MERCK และ DST สำหรับกำลังใจที่คอยส่งมาให้ และให้ความช่วยเหลือทุกครั้งที่ต้องการขอบคุณเป็นพิเศษกับเพื่อนๆ และพี่ๆ ป.โท นิเทศ จุฬาฯ สำหรับการร่วมมือในการเรียนและการทำงานจนประสบความสำเร็จ ถ้าไม่ได้ความร่วมมือและการช่วยเหลือจากทุกคนการเรียนก็คงยากขึ้นกว่านี้

สุดท้าย ขอขอบพระคุณพ่อกับแม่ สำหรับกำลังใจ ความรัก ความห่วงใย และความอนุเคราะห์ทุกอย่างที่มีให้ตลอดชีวิต ขอขอบคุณที่เชื่อในสิ่งที่หนูเลือกและให้การสนับสนุนตลอดมา ถ้าไม่มีพ่อกับแม่หนูก็คงไม่มีวันนี้ รักพ่อกับแม่นะคะ

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
บทที่ 1	1
บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหาคำวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตการวิจัย	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2	10
แนวคิด ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้รับสาร ภาพยนตร์ตัวอย่าง การเล่าเรื่อง และประเภทของ ภาพยนตร์	10
1.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้รับสาร	10
1.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer).....	13
1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง.....	19
1.4 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทหรือแนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genres).....	23
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ และศิลปะการสร้างสรรค์ภาพและเสียงใน ภาพยนตร์	26
2.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์.....	26
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพและเสียงในภาพยนตร์.....	29

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	37
บทที่ 3	40
ระเบียบวิธีวิจัย	40
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
การเก็บรวบรวมข้อมูล	48
การวิเคราะห์ข้อมูล	48
การนำเสนอข้อมูล	50
บทที่ 4	51
ทิศทางสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014	51
ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่าง	51
1.1 การเล่าเรื่อง	51
1.1.1 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นอารมณ์.....	52
1.1.2 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละคร	55
1.1.3 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นฉาก	62
1.1.4 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอโครงเรื่อง.....	63
1.2 ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง.....	66
1.3 การใช้ทัศนสาร	71
1.3.1 เพื่อการสื่อความหมาย.....	71
1.3.2 เพื่อสร้าง Mood & Tone	72
1.3.3 เพื่อดึงอารมณ์ของผู้ชม	75
1.3.4 เพื่อสร้างความสมจริง.....	77
1.3.5 เพื่อโฟกัสตัวละคร	78
1.4 การใช้ตัวอักษร และหน้าที่ของตัวอักษร	79

1) การใช้ตัวอักษรเพื่อการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์	79
2) การใช้ตัวอักษรเพื่อการเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่าง	83
3) การใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละคร	88
4) การใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชม	90
5) การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์	92
5.1) การนำเสนอจุดขายที่เป็นนักแสดงนำ	92
5.2) การนำเสนอจุดขายที่เป็นผู้กำกับ ทีมงานสร้าง หรือผลงานที่ผ่านมา	95
5.3) การนำเสนอจุดขายที่เกี่ยวกับบทภาพยนตร์	97
5.4) การนำเสนอจุดขายที่เป็นคำนิยมจากนักวิจารณ์หรือสื่อที่มีชื่อเสียง	99
5.5) การนำเสนอจุดขายที่เป็นรางวัลที่ได้รับจากงานประกาศรางวัล ภาพยนตร์ต่างๆ	99
6) การใช้ตัวอักษรเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์	100
6.1) ชื่อภาพยนตร์	100
6.2) กำหนดเข้าฉายของภาพยนตร์	101
1.5 การใช้เสียงในภาพยนตร์ตัวอย่าง	104
1) เสียงบรรยาย	104
2) เสียงประกอบ	105
3) เพลงและดนตรีประกอบ	106
ส่วนที่ 2 บทวิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014	109
2.1 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Action.....	109
2.2 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Horror.....	112

2.3 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Comedy.....	115
2.4 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Drama	118
ส่วนที่ 3 ผลวิเคราะห์การรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชม	122
3.1 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Action	122
3.2 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Horror	125
3.3 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Comedy	128
3.4 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Drama	130
3.5 ผลของการรับรู้หรือการตีความของผู้ชมผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group).....	133
บทที่ 5	140
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	140
5.1 สรุปผลการวิจัย	140
5.2 อภิปรายผล	150
5.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย	153
5.4 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	154
รายการอ้างอิง	155
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	158

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อบันเทิงอย่างหนึ่งที่คนทั่วไปนิยมใช้เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจและมีความนิยมไม่แพ้กับการดูโทรทัศน์ ซึ่งผู้คนทั่วไปนั้นเลือกที่จะไปชมภาพยนตร์ด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน บรูซ (Austin, 1988, p. 50) นักวิชาการชาวอเมริกัน กล่าวว่า การเลือกชมภาพยนตร์ถือเป็นการใช้เวลาว่างอย่างหนึ่ง โดยแรงจูงใจที่ทำให้คนเลือกที่จะไปชมภาพยนตร์นั้น แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

1. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) การชมภาพยนตร์นั้นทำให้เรามีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ภาพยนตร์ช่วยเอื้อประโยชน์ในการติดต่อกับผู้อื่น ช่วยในการเข้าสังคม ทำให้เรามีหัวข้อที่จะสนทนากับผู้อื่น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติและความเห็นซึ่งกันและกันระหว่างบุคคล

2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) การชมภาพยนตร์มีส่วนช่วยให้เราหลีกเลี่ยงจากความตึงเครียด ความวิตกกังวลและปัญหาต่างๆ ได้ชั่วขณะหนึ่ง หรือเราอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ช่วยบำบัดและรักษาสมดุลของจิตใจได้

3. แรงจูงใจทางสติปัญญา (Intellectual Motivation) ภาพยนตร์ช่วยเพิ่มความรู้ ประสบการณ์และมุมมอง ทำให้เราเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังให้ความเพลิดเพลินทางด้านสุนทรียศาสตร์อีกด้วย

ถึงแม้ในปัจจุบันการไปชมภาพยนตร์จะเป็นตัวเลือกอย่างหนึ่งที่ผู้คนให้ความนิยมเป็นอย่างมาก แต่ด้วยความที่การรับชมภาพยนตร์เข้าใหม่ในโรงภาพยนตร์นั้น ผู้ชมจะต้องเสียค่าบัตรเข้าชมไม่น้อยกว่า 100 บาทไปจนถึงหลักพัน รวมทั้งในแต่ละสัปดาห์ก็ยังมีภาพยนตร์เข้าใหม่หลายต่อหลายเรื่องผลัดเปลี่ยนเข้ามาให้ผู้ชมเลือกบริโภค ซึ่งด้วยปัจจัยทางด้านการเงินและเวลาอาจทำให้ผู้ชมจำนวนมากไม่สามารถที่จะรับชมภาพยนตร์เข้าใหม่อย่างครบถ้วนทุกเรื่องได้ ผู้ชมจำนวนมากจึงมักทำการหาข้อมูลของภาพยนตร์แต่ละเรื่องเพื่อใช้เป็นตัวเลือกในการตัดสินใจ ซึ่งอาจทำได้หลากหลายวิธี เช่น การอ่านเรื่องย่อ การดูกระแสตอบรับหรือเรตติ้งของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ จากเว็บไซต์ต่างๆ หรือ

วิธีที่นิยมกันมากที่สุดและเข้าถึงได้ง่ายทางสื่อออนไลน์ในปัจจุบันนั่นก็คือ การรับชมภาพยนตร์ ตัวอย่าง

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เราพบเห็นได้บ่อยในปัจจุบันตามสื่อต่างๆ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆคือ ทีเซอร์ (Teaser) และเทรลเลอร์ (Trailer) ซึ่งสามารถสังเกตและแบ่งแยกออกจากกันได้อย่างง่าย คือ ทีเซอร์จะมีความยาวแบบสั้น แค่ประมาณ 1 นาทีหรือต่ำกว่า จุดประสงค์หลักๆของทีเซอร์คือต้องสั้น ไม่ต้องบอกรายละเอียดมาก แต่ต้องดึงดูดและยั่วเย้าให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสนใจในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ส่วนเทรลเลอร์จะมีความยาวมากกว่าทีเซอร์ โดยจะมีความยาวประมาณ 2-3 นาที ในเทรลเลอร์ผู้ผลิตจะสามารถอธิบายได้ถึงแนวของภาพยนตร์ อารมณ์ พล็อตเรื่องคร่าวๆ ฉากไฮไลต์ หรือโฉมหน้าของนักแสดงหลักในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้อย่างเต็มที่ ในปัจจุบันผู้ชมจำนวนมากใช้ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นปราการด่านแรกในการเข้าถึงข้อมูลเบื้องต้นของภาพยนตร์ใหม่ที่กำลังจะเข้าฉาย เช่นข้อมูลของนักแสดงหลัก หรือกำหนดวันเข้าฉายของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ภาพยนตร์ตัวอย่างจึงถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่มีความสำคัญในแง่ของการตลาดภาพยนตร์เป็นอย่างมาก

จากการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ (สิริฎา เกตุเอี่ยม, 2545) พบว่า ปัจจัยด้านการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์ตัวอย่างมีอิทธิพลมากที่สุดต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องบทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในโรงภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชมในกรุงเทพมหานคร (ธนิสสร่า จันท์เทศ, 2547) ซึ่งพบว่าปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจชมภาพยนตร์ คือ การได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างมาก่อนแล้วเห็นที่น่าสนใจ

จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์และดึงดูดใจผู้ชมได้เป็นอย่างดี และในปัจจุบันผู้ชมยังสามารถรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างได้ในหลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นการรับชมในโรงภาพยนตร์โดยตรง การรับชมผ่านเว็บไซต์ชื่อดังอย่าง Youtube หรือการแชร์ต่อกันผ่านทางโซเชียลเน็ตเวิร์คต่างๆ ซึ่งปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมนิยมรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นเพราะภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นประกอบไปด้วยภาพและเสียง และมีการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้เนื้อหาคร่าวๆของภาพยนตร์ได้ในระยะเวลาอันสั้น แต่ด้วยความที่ระยะเวลาในการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นถูกจำกัดอยู่ที่ประมาณ 1-3 นาที ทำให้ผู้ผลิตจำเป็นต้องหาวิธีการต่างๆใน

การนำเสนอทั้งการเล่าเรื่อง และส่วนประกอบที่เป็นภาพและเสียง เพื่อดึงดูดใจและทำให้ผู้ชมเกิดความประทับใจในครั้งแรกที่ชม หรือเกิด First Impression ให้ได้

จากการศึกษาในเรื่อง บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในการนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจ (พนิดา สมภพกุลเวช, 2544) หลักการสำคัญที่ใช้ในการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง นั่นก็คือ “การนำเสนอจุดเด่นและอำพรางจุดด้อย” โดยต้องเริ่มจากการชมภาพยนตร์เรื่องเต็มเสียก่อน แล้วหาจุดเด่นจากภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งการนำเสนอของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นไม่จำเป็นต้องเล่าเรื่องตามที่เป็นอยู่ในภาพยนตร์ แต่จะเน้นการเลือกประเด็นที่เชื่อว่าสามารถดึงดูดใจผู้ชมได้ ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นก็ไม่ได้มีเพียงความสำคัญในแง่ของการโฆษณาประชาสัมพันธ์เท่านั้น แต่ยังมีความสำคัญในแง่ที่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะอย่างหนึ่งอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่องภาพยนตร์ตัวอย่างกับการเลือกรับชมภาพยนตร์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร (อภิญญา วงศ์ใหญ่, 2549) ซึ่งทำการวิเคราะห์ได้ว่า ประเภทของภาพยนตร์ตัวอย่าง องค์ประกอบด้านแสง สี เสียง และเทคนิคพิเศษ มีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน

ด้วยความที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นสิ่งอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญเป็นอันดับต้นๆในวงการภาพยนตร์ทั่วโลกในแง่ที่เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ทางสุนทรียะ และเป็นสิ่งสำคัญในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของงานสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละชิ้น และตระหนักได้ว่าควรมีการศึกษาถึงแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างของฮอลลีวูดอย่างจริงจัง จึงทำการค้นหาข้อมูลและค้นพบรางวัล Golden Trailer Awards ซึ่งเป็นรางวัลแรกและรางวัลเดียวในแวดวงภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีการจัดขึ้นเพื่อมอบรางวัลให้แก่ผู้ผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างยอดเยี่ยมในแต่ละปี และเป็นรางวัลที่ทั่วโลกต่างให้การยอมรับมากกว่า 10 ปี โดยรางวัล Golden Trailer Awards นี้ถือกำเนิดขึ้นมาจากสองพี่น้องชาวอเมริกัน Evelyn Brady-Watters และ Monica Brady ผู้ซึ่งอยู่เบื้องหลังความสำเร็จมากมายของวงการเอเจนซีโฆษณาในฮอลลีวูด ที่ได้เห็นความสำคัญของภาพยนตร์ตัวอย่างและคุณค่าของผู้ที่ผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นๆ จึงได้ทำการก่อตั้งรางวัล Golden Trailer Awards นี้ขึ้นมา โดยจัดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ.2000 โดยมีพันธกิจที่จะมอบรางวัล Golden Trailer Awards นี้เพื่อเป็นเกียรติให้แก่ผู้ผลิตและผู้ที่อยู่เบื้องหลังในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังที่ระบุไว้ในเว็บไซต์หลัก www.goldentrailer.com ความว่า

“ภาพยนตร์ตัวอย่างมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในการสร้างความบันเทิงให้กับเรา และช่วยเราในการตัดสินใจว่าจะใช้เวลาว่างของเราไปกับสิ่งไหน ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ดีที่สุดคือผลงานศิลปะในตัวของมันเอง ซึ่งผสมผสานองค์ประกอบของภาพยนตร์และการโฆษณาเข้าไว้ด้วยกันอย่างมืออาชีพ

ในแต่ละปีของการประกวด ภาพยนตร์ตัวอย่างจำนวนมากจะถูกตัดสินให้คะแนนโดยบุคคลผู้มีชื่อเสียงในวงการภาพยนตร์ ซึ่ง Golden Trailer Awards เห็นคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ของคนที่ผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง และจะเผยแพร่ผลงานที่ดีที่สุด ซึ่งเป็นงานศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ของพวกเขาในงานเลี้ยงอาหารค่ำซึ่งถูกจัดขึ้นเพื่อการประกาศรางวัล

Golden Trailer Awards เป็นรางวัลที่แสดงให้เห็นถึงความทุ่มเทและความสำคัญของภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งตลอดมาผู้ที่ชื่นชอบภาพยนตร์ต่างจัดอันดับให้ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นส่วนที่สร้างความบันเทิงมากที่สุดในประสบการณ์การชมภาพยนตร์ Golden Trailer Awards จึงจัดงานขึ้นเพื่อเฉลิมฉลองให้กับฝีมือและเสน่ห์ของงานมหากาพย์ชิ้นเล็กที่มีศักยภาพเหล่านี้ ซึ่งถูกแสดงออกมาอย่างรวดเร็ว บ้าคลั่ง และบางครั้งการหลุดออกจากขอบเดิมๆก็เป็นสิ่งที่ยอดเยี่ยมสำหรับยุคนี้

Golden Trailer Awards คือความหลากหลายและน่าตื่นเต้นของรูปแบบทางศิลปะ ซึ่งควรได้รับการยกย่อง”

(Golden Trailer Awards) About-us. วันที่เข้าถึงข้อมูล 20 กันยายน 2557,

แหล่งที่มา <http://www.goldentrailer.com/about-us.php>



ภาพถ่ายรางวัล Golden Trailer Awards

รางวัล Golden Trailer Awards นี้จะจัดขึ้นปีละครั้ง โดยคณะกรรมการในแต่ละปีจะถูกคัดเลือกมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงในแวดวงฮอลลีวูด ไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับภาพยนตร์ นักแสดง คนเขียนบท ผู้กำกับเสียง ผู้กำกับภาพ หรือผู้ก่อตั้งบริษัทโปรดักชันต่างๆ เป็นต้น ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับเปลี่ยนคณะกรรมการตัดสินให้มีความหลากหลายและไม่ซ้ำกัน โดยคณะกรรมการจะทำการคัดเลือกภาพยนตร์ตัวอย่างที่ถูกส่งเข้ามาทั้งหมด และมีการมอบรางวัลให้กับภาพยนตร์ตัวอย่างยอดเยี่ยมในแต่ละสาขา โดยใช้วิธีแบ่งตามประเภทของภาพยนตร์ (Genres) หลักๆทั้งหมด 9 ประเภท (ในแต่ละปีจะต่างกันเล็กน้อย ขึ้นอยู่กับภาพยนตร์ที่ออกฉายในปีนั้นๆ) คือ Action, Animation/Family, Comedy, Documentary, Drama, Adventure, Horror, Romance และ Thriller ซึ่งใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเกณฑ์สำคัญในการตัดสิน โดยไม่อิงกับรายได้ของภาพยนตร์

ด้วยความสำคัญของรางวัล Golden Trailer Awards เช่นนี้เอง ผู้วิจัยจึงเลือกภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัลนี้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างเหล่านี้มีความสำคัญต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์เป็นอย่างมาก นอกจากในแง่ของการโฆษณาประชาสัมพันธ์แล้ว ก็ยังถูกให้ความสำคัญในแง่ที่เป็นงานศิลปะในตัวของมันเองอีกด้วย จึงเป็นที่น่าสนใจว่าภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดที่ได้รับการยอมรับในแง่ของการสร้างสรรค์ในวงกว้างอย่างภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards นั้น ทางผู้ผลิตมีวิธีการอย่างไร

ในการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องและการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมผ่าน ภาพยนตร์ตัวอย่างเหล่านี้ รวมถึงทิศทางของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างในแต่ละช่วงปี มี พัฒนาการหรือมีทิศทางไปในทางใด และผู้ชมเกิดการรับรู้หรือการตีความอย่างไรต่อภาพยนตร์ ตัวอย่างที่นำมาศึกษาเหล่านี้

ปัญหาคำวิจัย

1. การเล่าเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย และความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ทั้ง เรื่อง เป็นอย่างไร
2. ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดในแต่ละช่วงปี ระหว่างปี 2005-2014 มีทิศทาง อย่างไร
3. ผลของการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เป็น อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย และความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดกับ ภาพยนตร์ทั้งเรื่อง
2. เพื่อศึกษาทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดในแต่ละช่วงปี ระหว่างปี 2005-2014
3. เพื่อศึกษาผลของการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ทั้ง เรื่อง

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ในด้านของการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด ผู้วิจัยจะทำการศึกษา จากกลุ่มตัวอย่างของภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards อย่างที่ได้กล่าวถึง ความสำคัญไปในตอนต้น ซึ่งผู้วิจัยกำหนดช่วงระยะเวลาของภาพยนตร์ตัวอย่างที่นำมาศึกษา เป็น ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards ในช่วง 10 ปีล่าสุด คือระหว่างช่วงปี ค.ศ. 2005 - ค.ศ. 2014 โดยผู้วิจัยจะทำการศึกษาแบบปีเว้นปี ใน 4 ประเภทที่เป็นที่นิยมในด้านการผลิต ในประเทศไทย คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy และภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ทั้งหมด 20 เรื่อง รวมทั้งศึกษาภาพยนตร์ทั้งเรื่องประกอบด้วย โดยภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 20 เรื่องจาก 4 ประเภทที่ นำมาศึกษานั้น มีรายชื่อภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

1. Action

มี 5 เรื่อง ได้แก่

The Hunger Games: Catching Fire (2014) Directed by Francis Lawrence

Snow White and the Huntsman (2012) Directed by Rupert Sanders

Sherlock Holmes (2010) Directed by Guy Ritchie

The Dark Knight (2008) Directed by Christopher Nolan

Mission: Impossible III (2006) Directed by J.J. Abrams

2. Horror

มี 5 เรื่อง ได้แก่

The Conjuring (2014) Directed by James Wan

The Devil Inside (2012) Directed by William Brent Bell

Antichrist (2010) Directed by Lars von Trier

I Am Legend (2008) Directed by Francis Lawrence

The Exorcism of Emily Rose (2006) Directed by Scott Derrickson

3. Comedy

มี 5 เรื่อง ได้แก่

Bad Words (2014) Directed by Jason Bateman

Bridesmaids (2012) Directed by Paul Feig

Get Him to the Greek (2010) Directed by Nicholas Stoller

Tropic Thunder (2008) Directed by Ben Stiller

Wedding Crashers (2006) Directed by David Dobkin

4. Drama

มี 5 เรื่อง ได้แก่

Lee Daniels' The Butler (2014) Directed by Lee Daniels

The Girl with the Dragon Tattoo (2012) Directed by David Fincher

Brothers (2010) Directed by Jim Sheridan

No Country for Old Men (2008) Directed by Joel Coen, Ethan Coen

Good Night, and Good Luck (2006) Directed by George Clooney

ในส่วนของการศึกษาการรับรู้ หรือการตีความของผู้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีต่อการชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ผู้วิจัยจะทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยแบ่งเป็นผู้ที่ชมภาพยนตร์เป็นประจำอย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้งขึ้นไป กับผู้ที่ชมภาพยนตร์ไม่ประจำคือเดือนละ 1 ครั้งหรือน้อยกว่า ในจำนวนเท่าๆกัน เก็บข้อมูลโดยการใช้วิธีการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การวิจัยเรื่องนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษาแนวทางการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง และผู้ผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างในการสร้างสรรค์การผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีคุณภาพและได้รับการยอมรับ
2. ได้องค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างในฐานะที่เป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง
3. สามารถใช้เป็นแนวทางการวิเคราะห์ในการวิเคราะห์งานลักษณะอื่นๆที่ใกล้เคียงกันได้

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 ได้นำแนวคิดและทฤษฎี มาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้รับสาร ภาพยนตร์ตัวอย่าง การเล่าเรื่อง และประเภทของภาพยนตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ และศิลปะการสร้างสรรค์ภาพและเสียงในภาพยนตร์
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้รับสาร ภาพยนตร์ตัวอย่าง การเล่าเรื่อง และประเภทของภาพยนตร์

1.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์และผู้รับสาร

ภาพยนตร์ประกอบด้วย ภาพ แสง เสียง สี และการเคลื่อนไหว องค์ประกอบเหล่านี้ทำให้สิ่งต่างๆที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เกิดความน่าสนใจ และสร้างความประทับใจและน่าจดจำแก่ผู้ชม การศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์ จะช่วยให้เข้าใจถึงความหมาย วิธีการ และหลักการต่างๆในการผลิตภาพยนตร์ และยังช่วยเป็นกรอบความคิด เพื่อนำมาใช้ในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ และการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างอีกด้วย

ความหมายของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ फिल्म ไม่ว่าจะเป็นชนิดเนกาทีฟ (negative) หรือ โพลีทีฟ (positive) ซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือกระทำด้วยวิธีใดๆให้ปรากฏรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียง เป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ หรือข้อความอันจักถ่ายทอดรูปหรือเสียง หรือทั้งรูปและเสียง ได้ด้วยเครื่องฉายภาพยนตร์หรือเครื่องอย่างอื่นทำนองเดียวกัน และหมายความตลอดถึงฟิล์มซึ่งได้ถูกถ่ายอัด หรือทำด้วยวิธีใดๆให้ปรากฏสีเพื่ออัดลงในฟิล์มชนิดดังกล่าว เป็นสาขาที่สร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในรูปของภาพเคลื่อนไหว และเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมบันเทิง (จิตตินันท์ บุขบรรณ, 2555, p. 38)

Austin (1988, p. 26) กล่าวว่า การรับชมภาพยนตร์นั้นเป็นการใช้เวลาว่างเพื่อตอบสนองความต้องการ 2 ประการ ได้แก่

1. เพื่อผ่อนคลายความเครียดจากชีวิตประจำวัน
2. เพื่อตอบสนองความต้องการ และความพึงพอใจของตนเอง

นอกจากนี้ จากการศึกษายังพบว่าการใช้เวลาว่างในการรับชมภาพยนตร์ เกิดจากแรงจูงใจ 4 ประการด้วยกัน คือ

1. เพื่อหาความรู้ (Intellectual) เป็นการตอบสนองความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น และความต้องการที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ
2. เพื่อเข้าสังคม (Social) เป็นการใช้เวลากับครอบครัว เพื่อนฝูง ได้พบเจอผู้คน และสร้างมิตรภาพใหม่ ๆ
3. เพื่อพัฒนาความสามารถ (Competence) เป็นการใช้เวลาเพื่อปรับปรุงทักษะและฝึกฝนความสามารถต่าง ๆ
4. เพื่อหลีกเลี่ยง (Stimulus avoidance) การติดต่อจากสังคม เป็นการใช้เวลาเพื่อการพักผ่อน และผ่อนคลายความเครียด

แรงจูงใจที่ทำให้คนชมภาพยนตร์

Bruce (1988) กล่าวว่า การเลือกชมภาพยนตร์ถือเป็นการใช้เวลาว่างอย่างหนึ่ง โดยแรงจูงใจที่ทำให้คนเลือกที่จะไปชมภาพยนตร์นั้น แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

1. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) การชมภาพยนตร์นั้นทำให้เรามีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ภาพยนตร์ช่วยเอื้อประโยชน์ในการติดต่อกับผู้อื่น ช่วยในการเข้าสังคม ทำให้เรามีหัวข้อที่จะสนทนากับผู้อื่น ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติและความเห็นซึ่งกันและกันระหว่างบุคคล
2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) การชมภาพยนตร์มีส่วนช่วยให้เราหลีกเลี่ยงจากความตึงเครียด ความวิตกกังวลและปัญหาต่างๆได้ชั่วขณะหนึ่ง หรือเราอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ช่วยบำบัดและรักษาสมดุลของจิตใจได้
3. แรงจูงใจทางสติปัญญา (Intellectual Motivation) ภาพยนตร์ช่วยเพิ่มความรู้ ประสบการณ์และมุมมอง ทำให้เราเข้าใจสิ่งต่างๆได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังให้ความเพลิดเพลินทางด้านสุนทรียศาสตร์อีกด้วย

ขั้นตอนการตัดสินใจไปชมภาพยนตร์

จากแรงจูงใจข้างต้น ส่งผลให้เกิดกระบวนการการตัดสินใจไปชมภาพยนตร์ 5 ขั้นตอน ตามแนวคิดของ Austin (1988, pp. 26-50) แบ่งเป็น

1. **ขั้นหาความรู้ (Knowledge)** เป็นขั้นแรกที่คนจะเริ่มเรียนรู้และสนใจการไปชมภาพยนตร์ เป็นขั้นตอนเริ่มแรกที่ผู้รับสารได้ยิน ได้ชม หรือได้อ่านเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์ เช่น ดารานำแสดง หรือผู้กำกับ ในขั้นนี้แต่ละคนจะแสวงหาข้อมูลว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร มากกว่าการประเมินว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ดีหรือไม่

2. **ขั้นจูงใจ (Persuasion)** ขั้นนี้จะเป็นขั้นการตัดสินใจในทางบวกหรือทางลบต่อภาพยนตร์ เรื่องนั้นๆ โดยแต่ละคนจะประเมินข้อดีและข้อเสียของภาพยนตร์ อาจมีการตั้งคำถามกับตัวเองว่าควรไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่

3. **ขั้นตัดสินใจ (Decision)** เป็นขั้นการตัดสินใจว่าจะไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นหรือไม่ ซึ่งหากมีข้อมูลที่ขัดแย้งกันอยู่ในระหว่างการตัดสินใจ อาจทำให้มีการตัดสินใจใหม่อีกครั้งหนึ่ง

4. **ขั้นดำเนินการ (Implementation)** เป็นขั้นตอนของการเตรียมพร้อมเพื่อการรับชมภาพยนตร์ เช่นการเตรียมน้ำมันรถในการเดินทาง หรือการกำหนดวันที่จะไปชม ไปจนถึงขั้นตอนที่จะเข้าไปนั่งในโรงภาพยนตร์

5. **ขั้นยืนยัน (Confirmation)** เป็นขั้นที่แต่ละคนพยายามตอกย้ำความเชื่อมั่นในการตัดสินใจที่จะชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เพื่อหลีกเลี่ยงหรือลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นในใจ

จากแนวคิดเรื่องกระบวนการการตัดสินใจไปชมภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์ตัวอย่าง จะเป็นส่วนสำคัญในขั้นของการหาความรู้ ไปจนถึงขั้นของการตัดสินใจ เพราะเป็นสื่อที่สามารถให้รายละเอียดด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ นักแสดง และเทคนิคต่างๆ ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว หากผู้ผลิตทำภาพยนตร์ตัวอย่างออกมาได้น่าสนใจ ผู้ชมจะนำความรู้ที่ได้นั้น ไปสู่ขั้นตอนของการตัดสินใจและขั้นตอนของการเลือกชมภาพยนตร์ในที่สุด

บทบาทของภาพยนตร์

ภาพยนตร์มีบทบาทหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป โดย Lesswell (อ้างถึงใน จิตตินันท์ บุษกรรณ, 2555, p. 40) ได้แบ่งบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ออกเป็น 4 บทบาทสำคัญ คือ 1) การให้ข้อมูลข่าวสาร 2) การโน้มน้าวชักจูงใจ 3) บทบาทด้านบันเทิง และ 4) การบันเทิงสังคม ซึ่งบทบาทในด้านบันเทิงนั้นถือเป็นบทบาทหลักของภาพยนตร์ ผู้ชมเดินเข้าโรงภาพยนตร์เพื่อต้องการเสพความบันเทิงจากภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อมวลชนที่รวมเอาศิลปะเกือบทุกแขนงไว้ด้วยกัน การแสดงของนักแสดงและองค์ประกอบทั้งหมดที่มีอยู่ในภาพยนตร์จะทำให้ผู้ชมมีความสุขและความเบิก

บานใจ รวมถึงโชคซิ่งและฮึกเหิมในขณะเดียวกัน ซึ่งบทบาทนี้เองที่เป็นเสน่ห์อย่างยิ่งของภาพยนตร์ตลอดมา อนึ่ง ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษในการเก็บรักษาได้เป็นระยะเวลายาวนาน จึงเหมาะแก่การใช้เพื่อเป็นหลักฐานในการค้นคว้าเรื่องต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของตัวละครที่ผูกขึ้นจากชีวิตจริงของผู้คนในสังคม การแต่งกาย ภาษาพูด ฉาก สถานที่และอื่นๆ ซึ่งเมื่อเวลาผ่านไปสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์นี้ยังมีคุณค่าแก่การศึกษามากขึ้น

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ตัวอย่าง (Trailer)

ประวัติและความสำคัญของภาพยนตร์ตัวอย่าง

ภาพยนตร์ตัวอย่าง เป็นสื่อโฆษณาสำหรับภาพยนตร์ที่จะจัดฉายในอนาคตในโรงภาพยนตร์ คำว่า “Trailer” หรือ “รถพ่วง” มาจากการที่เดิมภาพยนตร์ตัวอย่างจะถูกฉายในช่วงท้ายหลังจากที่ภาพยนตร์จบลง ซึ่งก็ใช้วิธีนี้ไม่ได้นาน เนื่องจากผู้ชมมีแนวโน้มที่จะออกจากโรงภาพยนตร์เมื่อภาพยนตร์จบก่อนที่จะได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง ในปัจจุบันจึงมีการเปลี่ยนมาให้ฉายภาพยนตร์ตัวอย่างก่อนที่ภาพยนตร์จะเริ่มขึ้น แต่ยังคงใช้คำว่า “Trailer” แทนภาพยนตร์ตัวอย่างเช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง



NILS GRANLUND

ภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นแรกได้ถูกจัดฉายขึ้นที่โรงละครในสหรัฐเมื่อเดือนพฤศจิกายนปี ค.ศ.1913 เมื่อ Nils Granlund ผู้จัดการฝ่ายโฆษณาของโรงละคร Marcus Loew ได้สร้างภาพยนตร์สั้นเพื่อการโฆษณาให้กับละครเพลง *The Pleasure Seekers* เพื่อนำไปฉายที่โรงละคร Winter Garden ในบรอดเวย์ จากครั้งนั้นภาพยนตร์ตัวอย่างได้ถูกกล่าวถึงว่าเป็นงานที่ “ใหม่และไม่ซ้ำ” โดยภาพเคลื่อนไหวของการฝึกซ้อมและเรื่องราวอื่นๆที่เกิดขึ้นในกระบวนการผลิตจะถูกนำเสนอล่วงหน้าเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ Loew และบนป้ายโฆษณาอีกจำนวนมาก จนกระทั่งปลายปี ค.ศ.1950 ภาพยนตร์ตัวอย่างส่วนใหญ่จะถูกสร้างขึ้นโดย National Screen Service (บริษัทควบคุมการ

กระจายสื่อโฆษณาโรงละครในสหรัฐอเมริกา) โดยจะนำเสนอฉากสำคัญต่างๆในภาพยนตร์ ซึ่งมักจะใช้ข้อความขนาดใหญ่ในการอธิบายเรื่องราวและใช้ดนตรีประกอบที่หยิบยืมมาจากสตูดิโอหรือห้องสมุดเพลง ภาพยนตร์ตัวอย่างส่วนมากยังคงใช้รูปแบบของการบรรยายและมีการใช้เสียงพากย์ที่รวดเร็ว



จนถึงตอนต้นของปี ค.ศ.1960 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยการใช้อักษรที่น้อยลง และการตัดต่ออย่างรวดเร็วกลายเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผลจากการเข้ามาของภาพยนตร์ฮอลลีวูดในยุคใหม่ และหลังจากนั้นเทคนิคต่างๆเหล่านี้ก็ได้เป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในวงการโทรทัศน์เช่นเดียวกัน ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคสมัย ค.ศ.1970 และ ค.ศ.1980 เริ่มมีสูตรในการเล่าเรื่องที่ตายตัวมากขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน เริ่มจากการแนะนำตัวละคร ให้ผู้ชมพบความขัดแย้ง และนำเสนอทางแก้ปัญหา จบจบกระทั่งในยุค ค.ศ.1990 เจ้าของค่ายภาพยนตร์ได้เน้นจุดขายในภาพยนตร์ตัวอย่างมากขึ้น ด้วยการมักจะใส่ฉากที่เรียกว่า Money Shot หรือฉากที่เกิดจากการใช้ทุนสร้างมหาศาลมาเป็นตัวชูโรงในภาพยนตร์ตัวอย่าง

ในทศวรรษที่ผ่านมา ภาพยนตร์ตัวอย่างได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิง ซึ่งก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์ตัวอย่างจะมีความสั้นมาก แต่ในปัจจุบันภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีความยาวขึ้น ซับซ้อนมากขึ้น และถูกใช้ในเชิงพาณิชย์เพื่อการโฆษณาสื่อบันเทิงอื่นๆอีกหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเราจะสังเกตได้ว่าเวลา 20 นาทีก่อนการฉายภาพยนตร์มักถูกใช้ไปกับการจัดฉายภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งในยุคปัจจุบัน ภาพยนตร์ตัวอย่างได้พัฒนาจากการเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ กลายเป็นสื่อที่มีคุณค่าทางศิลปะในตัวเอง เป็นพื้นที่ในการแสดงออกถึงความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ผลิตในการใช้เครื่องมือต่างๆเพื่อการออกแบบ ภาพยนตร์ตัวอย่างจึงไม่ได้มีความสำคัญในแง่ของการตลาดเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่ยังเป็นสื่อที่ผู้ชมให้ความสนใจในการรับชมไม่แพ้กับการชมภาพยนตร์ จากที่เราจะสังเกตได้ว่าผู้ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์จำนวนมาก มักจะนิยมเข้าโรงภาพยนตร์ก่อนที่ภาพยนตร์โปรแกรมหลักจะฉายเพื่อเข้าไปชมภาพยนตร์ตัวอย่าง

ภาพยนตร์ตัวอย่างเพื่อการส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์

การตลาด หมายถึง กิจกรรมของมนุษย์ที่ดำเนินไปเพื่อให้มีการตอบสนองความพอใจ และความต้องการต่างๆ โดยอาศัยกระบวนการแลกเปลี่ยน (Kotler 2000, อ้างถึงใน สิริฎา เกตุเอี่ยม, 2545, p. 18) จากแนวคิดเรื่องส่วนผสมทางการตลาด (Marketing Mix) หรือที่เรียกว่า 4 P's ส่วนผสมทางการตลาดจะประกอบไปด้วย ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) การจัดจำหน่าย (Place) และการส่งเสริมการตลาด (Promotion) ซึ่งมีรายละเอียดปลีกย่อยดังต่อไปนี้

ผลิตภัณฑ์ (Product) ประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ 4 อย่างด้วยกัน คือ

- 1) ตัวผลิตภัณฑ์ (Physical product)
- 2) ตรายี่ห้อ (Brand name)
- 3) หน้าที่ของผลิตภัณฑ์ (Product function)
- 4) การให้บริการ (Servicing)

ราคา (Price) จะเป็นตัวกำหนดมูลค่าของสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ผู้บริโภคใช้ในการประเมินคุณค่าของสินค้าและการตัดสินใจซื้อสินค้า

สถานที่จัดจำหน่าย (Place) หรือช่องทางการจัดจำหน่าย (Channel of distribution) หมายถึง กลไกที่เกี่ยวข้องกับการทำให้สินค้าเคลื่อนย้ายจากผู้ผลิตไปจนถึงมือผู้บริโภค โดยในการเลือกช่องทางการจัดจำหน่ายนั้น มีกระบวนการทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การเลือกลูกค้าเป้าหมาย
- 2) พฤติกรรม การซื้อของลูกค้าเป้าหมาย
- 3) ที่ตั้งของลูกค้าตามสภาพภูมิศาสตร์

การส่งเสริมการตลาด (Promotion) หมายถึง ความพยายามที่จะส่งเสริมให้การตลาดบรรลุเป้าหมาย ทำให้ลูกค้ามาซื้อสินค้า และรักษาลูกค้าไว้ไม่ให้เปลี่ยนแปลง ซึ่งต้องอาศัยปัจจัยด้านส่วนผสมของการส่งเสริมการตลาด (Promotion Mix) ซึ่งประกอบด้วย

- 1) การโฆษณา (Advertising)
- 2) การส่งเสริมการขาย (Sales Promotion)
- 3) การประชาสัมพันธ์ (Public Relations)
- 4) การขายโดยใช้พนักงานขาย (Personal Selling)
- 5) การตลาดทางตรง (Direct Marketing)

ซึ่งจากแนวคิดเรื่องส่วนผสมทางการตลาดของสินค้า สามารถอธิบายถึงส่วนผสมทางการตลาดของตลาดภาพยนตร์ (Movie Marketing Mix) ได้ดังนี้

- 1) ผลิตภัณฑ์ คือ ตัวภาพยนตร์
- 2) ราคา คือ ราคาบัตรชมภาพยนตร์
- 3) สถานที่ หรือช่องทางการจัดจำหน่าย คือ โรงภาพยนตร์ การจำหน่ายผ่านสายหนัง หรือ การจำหน่ายลิขสิทธิ์ภาพยนตร์
- 4) การส่งเสริมการตลาด (Promotion) คือ การใช้สื่อในทุกรูปแบบเพื่อโฆษณาและ ประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์นั้นๆ ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างมีความสำคัญมากที่สุดในด้านการส่งเสริม การตลาดภาพยนตร์นี้เอง

วงจรชีวิตของภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างจากวงจรสินค้าทั่วไป นั่นคือมีวงจรชีวิตที่สั้นกว่า เนื่องจากปัจจัยแวดล้อมทางธุรกิจและประสบการณ์ของผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งทำให้มีผลอย่างมากต่อการ ทำการตลาดภาพยนตร์ ในการทำการตลาดภาพยนตร์นั้น นักการตลาดจึงจำเป็นต้องทำตราสินค้า ให้ได้ในช่วงระยะเวลาที่เร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสินค้าที่มีวงจรชีวิตไม่ แน่นนอน ในช่วงของการแนะนำหรือประชาสัมพันธ์ จึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะหาก ภาพยนตร์ทำรายได้ไม่ได้ในช่วงเปิดตัวในสัปดาห์แรก ก็จะทำให้ถูกลดรอบฉายลงได้ เพราะฉะนั้นใน ด้านของผู้บริหารด้านการตลาดของบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในด้านการ สื่อสารการตลาดเป็นอย่างดี การส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์จึงจะประสบความสำเร็จขึ้นได้ โดย สื่อสำคัญที่ใช้ในการส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์อย่างหนึ่งก็คือ ภาพยนตร์ตัวอย่าง

ภาพยนตร์ตัวอย่างมีลักษณะใกล้เคียงกับโฆษณา กล่าวคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เป็นเครื่องมือ ในการสื่อสารการตลาดซึ่งออกฉายในโรงภาพยนตร์ เป็นสื่อที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้ชมที่นิยม รับชมภาพยนตร์อยู่แล้ว ภาพยนตร์ตัวอย่างจึงมีหน้าที่สำคัญในการสื่อสารถึงจุดเด่นของภาพยนตร์ เรื่องนั้นๆ เพื่อให้ประสบความสำเร็จในแง่ของการชักจูงใจผู้ชม โดยการเผยแพร่ภาพยนตร์ตัวอย่างทำ ขึ้นเพื่อให้ผู้ชมเกิดการบริโภคมากขึ้น และเกิดการบรรลุถึงเป้าหมายทั้ง 4 ประการ (Avrich 1977, อ้างถึงใน กันต์หทัย เกษชุมพล, 2553, p. 53) คือ

1. เพื่อแจ้งข้อมูลข่าวสาร เป็นการแจ้งข้อมูลเบื้องต้นให้ผู้ชมได้รับทราบถึงเนื้อหา เกิดความรู ้ความเข้าใจ และเป็นการกระตุ้นให้เกิดความต้องการ นอกจากนี้ยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปเป็น ข้อมูลประกอบในการตัดสินใจชมภาพยนตร์

2. เพื่อโน้มน้าวหรือชักจูงใจ ผู้ผลิตควรใช้วิธีการกระตุ้น หรือเร่งเร้าให้ผู้ชมเกิดความต้องการ ที่จะชมภาพยนตร์มากขึ้นโดยการสร้างเนื้อหาที่แปลกใหม่ให้เกิดความตื่นเต้น เร้าอารมณ์ โดยเน้น จุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆให้มากขึ้นในภาพยนตร์ตัวอย่าง และบอกวันฉาย โรงภาพยนตร์ที่จะ ฉาย ให้ครบถ้วนครอบคลุม นอกนั้นจากยังต้องกระจายการประชาสัมพันธ์ไปในช่องทางอื่นๆด้วย เช่น ทางโทรทัศน์ หรืออินเทอร์เน็ต

3. เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม กล่าวคือ ในขณะที่ภาพยนตร์เข้าฉายในระยะหนึ่ง การดำเนินการชักจูงใจก็ยังคงดำเนินต่อไป เช่น การปล่อยภาพยนตร์ตัวอย่างขนาดสั้น (Teaser) เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

4. เพื่อเตือนความจำ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสินค้าที่เข้าสู่ตลาดในระยะเวลาอันสั้น เมื่อภาพยนตร์ฉายไปได้ระยะหนึ่ง จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงเนื้อหา โดยลดระดับความเข้มข้นลงสู่ระยะของการเตือนความจำ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นยังคงฉายอยู่ และทราบว่ ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะฉายถึงเมื่อไหร่ เพื่อที่ผู้ชมที่ยังไม่ได้รับชมจะได้เกิดการตัดสินใจที่จะไปชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

จากงานวิจัยเกี่ยวกับการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่าง พบว่า ผู้ชมส่วนหนึ่งถือว่าการชมภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการชมภาพยนตร์ โดย สิริฎา เกตุเยี่ยม (2545) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ พบว่า ปัจจัยด้านการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ภาพยนตร์ตัวอย่างมีอิทธิพลมากที่สุดต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์ ซึ่งการชมภาพยนตร์ตัวอย่างนั้น นอกจากจะทำให้พวกเขาได้รับข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่กำลังจะเข้าฉายเป็นโปรแกรมต่อไปแล้ว ยังปฏิเสธไม่ได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นให้ความบันเทิง และความเพลิดเพลินแก่ผู้ชมอีกด้วย

นอกจากนั้น จากการศึกษาของ จิตตินันท์ บุษบรรณ (2555, p. 42) พบว่า การสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ทั้งในและต่างประเทศ มีการใช้สื่อที่หลากหลายเพื่อให้สามารถครอบคลุมและเผยแพร่ข่าวสารไปสู่กลุ่มเป้าหมายได้ในวงกว้าง บริษัทจัดจำหน่ายภาพยนตร์ต่างประเทศในประเทศไทย ยังคงจำกัดการสื่อสารการตลาดเฉพาะสื่อที่เชื่อมั่นว่ามีประสิทธิภาพมากที่สุดเท่านั้น กล่าวคือ การโฆษณาทางโทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ เนื่องจากมีงบประมาณในการสื่อสารการตลาดที่จำกัด และสื่อหนึ่งที่บริษัทจัดจำหน่ายใช้ในการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ทุกเรื่องที่จะเข้าฉายได้แก่ ภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์ตัวอย่างมีจุดเด่นในแง่ของการเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งก็คือกลุ่มคนที่นิยมการรับชมภาพยนตร์อยู่แล้วได้โดยตรง

จากการศึกษาของ พนิดา สมภพกุลเวช (2544, pp. 37-41) พบว่า หลักการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างคือ การนำเสนอจุดเด่น และอำพรางจุดด้อยของภาพยนตร์ โดยที่การนำเสนอของภาพยนตร์ตัวอย่าง อาจไม่จำเป็นที่จะต้องเล่าเรื่องตามที่เป็นอยู่ในภาพยนตร์ แต่จะเน้นการเลือกประเด็นที่เชื่อว่าสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ชมได้ โดยการคัดเลือกฉากที่สำคัญ การตัดต่อ เรียบเรียง และการนำเสนอที่น่าสนใจ ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนไปบ้างตามความเหมาะสม ภาพยนตร์ตัวอย่างในแต่ละเรื่องจึงมีการนำเสนอจุดขายที่แตกต่างกัน โดยอาจเน้นการนำเสนอที่เป็นไปตามลักษณะของเนื้อเรื่อง เช่น ภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก ภาพยนตร์ตัวอย่างจะเน้นภาพของดารานำแสดง เรื่องราวความรัก

ของตัวละคร และอาจมีเพลงประกอบร่วมด้วยที่น่าสนใจยิ่งขึ้น หากเป็นภาพยนตร์แนวบู๊ แอ็คชั่น ก็
จะเน้นภาพการต่อสู้ที่ดุเดือด ดารานำแสดงที่มีชื่อเสียง หรือเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย เพื่อให้ได้อารมณ์
อย่างแท้จริง และอาจมีภาพยนตร์ในบางเรื่องที่มีแนวผสมผสานทั้งเรื่องของการต่อสู้ และความรัก
ผสมกันอยู่เพื่อสร้างความน่าสนใจในภาพยนตร์มากขึ้น และสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้หลายกลุ่ม

สรุปก็คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นสื่อสำคัญในวงการการตลาดภาพยนตร์ และมีผลต่อการ
ตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชม ภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์แต่ละประเภทต่างมีเอกลักษณ์
เฉพาะตัวที่แตกต่างกันไป โดยมีการนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจผู้ชมที่ต่างกันในแต่ละประเภท จุดขาย
และวิธีการนำเสนอ นอกจากนี้ภาพยนตร์ตัวอย่างยังถูกยกย่องให้เป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ซึ่งมีคุณค่า
ทางศิลปะในตัวของมันเองอีกด้วย

องค์ประกอบของภาพยนตร์ตัวอย่าง

ในด้านองค์ประกอบของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้น พนิดา สมภพกุลเวช (2544) ได้ทำการศึกษา
เรื่อง บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในการนำเสนอเพื่อการโน้มน้าวใจ พบว่า ตัวอย่างภาพยนตร์มี
องค์ประกอบดังนี้ คือ

1. ส่วนที่เป็นภาพ ได้แก่

1) ฉากที่เลือกตัดตอนมา โดยมีการนำเสนอในลักษณะที่แตกต่างกันไปตามประเภท
ของภาพยนตร์

2) ตัวอักษร ซึ่งมีหน้าที่ 6 ประการด้วยกัน คือ

- นำเสนอชื่อภาพยนตร์
- เป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่อง
- ใช้เป็นคำโฆษณา
- นำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล
- บอกกำหนดฉายภาพยนตร์
- เชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการ์ตูน

สันติ คุณประเสริฐ (อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์, 2547, p. 31) กล่าวว่า การออกแบบ
ตัวอักษรจัดเรียงที่มีคุณค่าและคุณภาพควรจะสามารถสื่อสารและแสดงออกด้วยคุณสมบัติที่ดีเด่นใน
ด้านต่างๆ อาทิ

1. การขยายความหรือเรื่องราว ช่วยถ่ายทอดความหมายได้กว้างและชัดกว่าการพูดขยายเรื่องราวเกี่ยวกับความคิด อารมณ์ความรู้สึก และจินตนาการ
2. แสดงออกทางความงาม ช่วยเพิ่มเติมความสวยงามให้เกิดขึ้นกับข้อความหรือหน้ากระดาษสิ่งพิมพ์
3. เสนอรูปแบบที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์รูปแบบที่นอกเหนือกฎเกณฑ์ หลีกเลียงความซ้ำซากของแนวนิยมแบบเดิมที่พบเห็นจนชินตา

2. ส่วนที่เป็นเสียง ได้แก่

- 1) เสียงบรรยาย มีหน้าที่ 4 ประการ คือ
 - เป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินเรื่อง
 - นำเสนอจุดขายที่เป็นบุคคล
 - บอกกำหนดฉายภาพยนตร์
 - เชิญชวนให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเนื้อหาในภาพยนตร์
 - 2) เสียงประกอบ มี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ
 - หยิบยกโดยตรงจากฉากที่ตัดตอนมาจากภาพยนตร์
 - เป็นเสียงที่สร้างขึ้นใหม่ที่ช่วยสร้างความหมายให้กับฉาก
 - 3) เพลงและดนตรีประกอบ จะใช้เพลงและดนตรีประกอบที่มีจังหวะและท่วงทำนองสอดคล้องกับจังหวะการตัดต่อและเนื้อหาของฉาก
- ในเรื่องขององค์ประกอบของภาพยนตร์ตัวอย่างนี้ ผู้วิจัยจะได้นำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เรื่อง ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 ต่อไป

1.3 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่อง (Narrative) คือวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน เป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่างๆในชีวิต และเข้าใจในเหตุการณ์รอบตัว นอกจากนั้นการเล่าเรื่องยังเป็นวิธีการที่ใช้เพื่อความบันเทิงอีกด้วย การเล่าเรื่องในภาพยนตร์จึงมีความสำคัญ เพราะเป็นวิธีการที่ทำให้เราเข้าใจในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้อย่างลึกซึ้ง โดยการเล่าเรื่องนั้นเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำที่มีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้น ไม่ว่าจะผู้อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า ผู้ฟัง หรือผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็

ตาม ทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่าของเรานั่นเอง

เมื่อเราอ่านนวนิยายเรื่องหนึ่ง หรือภาพยนตร์เรื่องหนึ่งจบลง เราจำได้ว่าใครทำอะไรต่อกัน ผลเป็นอย่างไร เรื่องดำเนินอยู่ในสถานที่แบบไหน นี่คือนิเวศน์เรื่อง แต่เนื้อเรื่องที่ว่านี้ถูกนำเสนอให้เรารับรู้ได้อย่างไร อันนั้นจะเป็นอีกชั้นหนึ่ง เนื้อเรื่องนี้ถูกนำเสนอให้เรารับรู้ผ่านสิ่งที่เราเรียกว่า การเล่าเรื่อง หรือ Narration ซึ่งเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในมิติเชิงโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด โดยการเล่าเรื่องนั้นถูกนำมาใช้ในการอภิปรายโดยไม่จำกัดรูปแบบและไม่จำกัดประเภทของสื่อ ไม่ว่าจะเป็น นวนิยาย ละคร โทรทัศน์ ปาฐกถา โฆษณา การเทศน์ การรายงานข่าว รวมทั้งคำพูดในชีวิตประจำวัน

กล่าวโดยสรุป การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นจะต้องมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เรียงลำดับต่อเนื่องกันไปอย่างมีเหตุมีผล ตามเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน และส่วนประกอบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนั้นจะต้องเชื่อมโยงกันและผสมผสานเข้าด้วยกันจนกลายเป็นภาพยนตร์

องค์ประกอบของเรื่องเล่า (Component of Narrative)

ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้น จำเป็นต้องอาศัยการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เพื่อช่วยให้การวิเคราะห์สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องนั้นได้จำแนกออกเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553, p. 272)

1. โครงเรื่อง (Plot)

เป็นการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ต่างกันด้วยตรรกะเชิงเหตุผลและภาษา ซึ่งเมื่อร้อยเรียงเชื่อมกันแล้วจะก่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา การสร้างความหมายต่างๆจึงมีโครงเรื่องเป็นสิ่งสำคัญนั่นเอง ซึ่งการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่ใช้กันมาอย่างช้านานและได้รับความนิยมมากที่สุด คือ การเล่าเรื่องแบบฮอลลีวูดคลาสสิก ซึ่งมีโครงสร้างที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือ ขั้นการแนะนำเรื่องเพื่อดึงความสนใจของผู้ชมเป็นขั้นของการให้ที่มาของตัวละครและเหตุการณ์ต่างๆ
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ ขั้นที่เรื่องราวดำเนินไปได้ในระดับหนึ่งจนเกิดจุดหักเหของเรื่อง (Turning Point) ทำให้การดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป และยังคงเผชิญกับความขัดแย้งและปัญหาที่รุนแรงมากขึ้น ทำให้ตัวละครต้องหาวิธีการแก้ปัญหา และเข้าสู่ภาวะตึงเครียดจนกลายเป็นขั้นวิกฤต

3. ภาวะวิกฤต หรือจุดสุดยอด (Climax) คือ ชั้นที่ความขัดแย้งพุ่งสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ทำให้ตัวละครเอกต้องตัดสินใจอย่างเด็ดขาดในการเผชิญหน้ากับปัญหา มักเป็นเรื่องราวของการเผชิญหน้ากันของตัวละคร หรือเป็นเรื่องราวที่ถูกเปิดเผย

4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ ชั้นที่สามารถผ่านจุดวิกฤติไปได้ และปัญหาต่างๆในเรื่องเริ่มคลี่คลาย

5. การยุติของเรื่องราว (Ending) คือชั้นจุดจบของเรื่องหลังจากปัญหาต่างๆได้คลี่คลายลงจนหมด ซึ่งจุดจบอาจมีได้หลายแบบ เช่น จบอย่างมีความสุข (Happy Ending) หรือ จบแบบหักมุม (Twist Ending) เป็นต้น

2. แก่นเรื่อง (Theme)

เป็นสาระสำคัญของเรื่อง บทบาทของแก่นเรื่องจะทำหน้าที่กำกับว่าตัวละครจะแสดงอย่างไร ภาพยนตร์ควรจะเป็นแบบไหน ควรจะตัดต่ออย่างไร ควรจะใส่เพลงหรือดนตรีแบบไหนเข้ามาไว้ช่วงไหน ด้วยเหตุนี้แก่นเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางที่ยึดเรื่องราวและองค์ประกอบต่างๆของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้เราเข้าใจในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะนำเสนอ

J. Boggs (1978, อ้างถึงใน ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์, 2553, p. 26) ได้แบ่งแก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภทด้วยกัน คือ

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม มุ่งให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์
3. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์บุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง เพื่อใช้เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมไม่ว่าจะเป็นแบบเสียดสีหรือสมจริง เพื่อการตระหนักและปฏิรูปทางสังคม
5. แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยตั้งคำถามที่เรียกร้องให้ตอบเชิงปรัชญา ซึ่งต้องอาศัยการวิเคราะห์จากผู้ชม

3. ตัวละคร (Character)

Laurence Perrine (1978, อ้างถึงใน ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, p. 12) ได้ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า เป็นบุคคลที่มีความสำคัญ และเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตาหรืออุปนิสัยใจคอ โดยการแบ่งประเภทของตัวละครนั้นสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบโดยใช้เกณฑ์ที่ต่างกันออกไป เช่น การแบ่งเป็นตัวละครหลักกับตัวละครรอง, ตัวละครมิติเดียวกับตัวละครหลายมิติ หรือตัวละครพลวัตกับตัวละครสถิตย์ เป็นต้น (Irwin R. Blacker 1986, อ้างถึงใน อัสวิณ ซาบารา, 2551)

4. ฉาก (Setting)

ฉากในการเล่าเรื่องคือจุดที่เวลา (Time) และสถานที่ (Location) ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น แต่ละเหตุการณ์จะต้องมีมิติของเวลาและสถานที่ประกอบอยู่ด้วยเสมอ ฉากมีความสำคัญในการช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปได้ เช่น การเปิดของตัวละคร หรือการเปิดเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นต้น โดย ธัญญา สังขพันธ์านนท์ (2539, pp. 191-193) ได้แบ่งประเภทของฉากในเรื่องเล่าออกเป็น 5 ประเภท คือ ฉากที่เป็นธรรมชาติ, ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์, ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย, ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมแบบนามธรรม

5. เครื่องแต่งกาย (Costume)

ในการเล่าเรื่องนั้น เครื่องแต่งกาย เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่บอกความหมายของตัวละคร เช่นเดียวกับพาหนะหรืออาวุธที่ใช้ ก็จะทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์บ่งบอกถึงความหมายหรือเรื่องที่กำลังจะเล่า

6. สัญลักษณ์ (Symbol)

เป็นการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในรูปแบบของภาพและคำพูด สำหรับสัญลักษณ์ที่มักจะพบเห็นในภาพยนตร์นั้นมีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ สัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง (รัตนา จักกะพาก, 2546, pp. 13-14)

- สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ดูน่าสนใจ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต

- สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมาย หรือวัตถุประสงค์ของตัวละคร ซึ่งไม่ใช่การใช้อารมณ์ร่วมกับตัวละครและเรื่องราวของภาพยนตร์

7. จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

เมื่อมีการกล่าวถึงจุดยืนหรือมุมมองของผู้เล่าเรื่อง คำถามที่พบเห็นได้เสมอในการศึกษาเรื่องนี้ก็คือ เรื่องนี้เล่าโดยใคร หรือ ผู้เขียนให้ใครเป็นคนเล่าเรื่อง (ธัญญา สังขพันธ์, 2539, p. 101)

Louise Giannetti (1988, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553, pp. 301-308) แบ่งประเภทของผู้เล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ผู้เล่าเรื่องบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) หรือ มุมมองแบบผู้เล่าเรื่อง-ผู้กระทำ โดยใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 เช่น ฉัน ผม ข้าพเจ้า เรา แทนตัวเองขณะเล่าเรื่อง ซึ่งผู้เล่าเรื่องเป็นตัวเอก
2. ผู้เล่าเรื่องบุรุษที่ 3 (The Third-Person Narrator) หรือ ผู้เล่าเรื่อง-ผู้รู้เหตุการณ์ เป็นมุมมองของผู้เล่าเรื่องในฐานะตัวละครในเรื่องที่มักจะเป็นตัวละครรอง มีบทบาทเป็นพยานรู้เห็นและทำหน้าที่เล่าเรื่องของตัวละครเอก รวมถึงตัวละครอื่นๆที่เกี่ยวข้องในเรื่องราวของตัวละครเอก ซึ่งถูกเรียกด้วย สรรพนามบุรุษที่ 3 เช่น เขา หล่อน เธอ พวกเขา มัน
3. การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) หรือ ผู้เล่าเรื่องแบบภววิสัย เป็นมุมมองของผู้เล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏในฐานะตัวละครในเรื่อง มีการใช้สรรพนามบุรุษที่ 3 เรียกตัวละครเช่นเดียวกัน หากแต่เป็นการเล่าเรื่องจากคนวงนอก เป็นผู้คอยสังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง โดยที่ผู้เล่าจะจำกัดบทบาทของตัวเองไว้เฉพาะเพียงการนำเสนอภาพการกระทำ โดยปราศจากการก้าวล้ำเข้าไปอธิบายถึงโลกภายนอกของตัวละครทั้งหมด
4. การเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู (The Omniscient) หรือ มุมมองแบบสายตาทพระเจ้า มีลักษณะเป็นผู้รู้แจ้ง ล่วงรู้ไปเสียหมดทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นความคิด อารมณ์ ความรู้สึกหรือจิตใจตัวละคร สามารถหยั่งรู้ข้ามกาลเวลาและสถานที่ได้ทั้งหมด

1.4 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทหรือแนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genres)

ประเภทของภาพยนตร์ หรือ ฌองค์ (Genres) มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง งานศิลปะด้านหนังสือ ภาพวาด แต่วงการภาพยนตร์นำมาใช้สำหรับการจัดประเภทภาพยนตร์ที่เหมือนกันด้วยเนื้อหาของเรื่อง หรือลักษณะการนำเสนอที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งนำมาจัดเข้าเป็นกลุ่มหมวดหมู่ของภาพยนตร์โดยนักทฤษฎี หรือนักวิเคราะห์ที่เห็นพ้องต้องกัน การแบ่งประเภทภาพยนตร์ คือผลผลิตของการผลิตภาพยนตร์จำนวนมากของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในฮอลลีวูด การศึกษาเรื่องประเภทของภาพยนตร์จะให้ความสำคัญกับความคล้ายคลึงกันที่ปรากฏในกลุ่มของภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการศึกษาในมุมกว้าง เพื่อที่จะจัดกลุ่มภาพยนตร์ที่มีพื้นฐานเหมือนกัน

ประเภทเฉพาะของภาพยนตร์นี้มีหลายร้อยประเภทด้วยกัน โดยสามารถแบ่งได้ตามลักษณะของสไตล์ที่นิยมในเรื่อง สารระสำคัญ และคุณค่า การแบ่งประเภทภาพยนตร์จะทำให้ง่ายต่อการศึกษา และง่ายต่อการจัดการเนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์ ประเภทของภาพยนตร์หลายประเภทเป็นการจัดประเภทตามการเจาะจงผู้ชมเฉพาะกลุ่ม เช่น ภาพยนตร์ประเภท Coming-of-age มักเจาะจงผู้ชมวัยรุ่น และภาพยนตร์ประเภทบู๊แอ็คชั่น มักจะเน้นที่กิจกรรมของผู้ชาย เป็นต้น โดย “ฌองค์” หรือ ตระกูลภาพยนตร์ในภาพยนตร์บันเทิงทั่วไป อาจแบ่งได้เป็นประเภทหลักๆ ดังนี้ (กฤษดา เกิดดี, 2541; ปัทมาวี จารุวรรณ, 2541, pp. 344-352; รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2532)

1. ภาพยนตร์ประเภทต่อสู้ (Action) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาไปทางการต่อสู้ปราบปราม มีการสร้างสถานการณ์ของวีรบุรุษในสงคราม และมักมีอาวุธสงครามมาประกอบฉาก เช่น ระเบิด รถถัง เป็นต้น

2. ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีการนำเอาเรื่องเกี่ยวกับหลักการหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาใช้เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง โดยเนื้อหามักจะพาตึงถึงจิตวิทยาของปัจเจกบุคคล และสถานการณ์ของบุคคล มากกว่าจะเป็นเรื่องของวิกฤตการณ์ของสังคมและความเป็นไปในสาธารณะ จัดเป็นประเภทที่มีบ่อเกิดและวิวัฒนาการมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

3. ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy) หมายถึง ภาพยนตร์ที่วาดด้วยการเข้าสู่ความฝันและการออกจากความเป็นจริง เป็นภาพยนตร์ประเภทที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบาย ทุกสิ่งทุกอย่างต้องได้รับการยอมรับเมื่อเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ เรื่องของเหตุและผลจะต้องถูกลืมไปในภาพยนตร์ประเภทนี้

4. ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาไปในทางน่าสพรึงกลัว สยดสยอง มีความลึกลับซ่อนเร้น ส่วนใหญ่จะเน้นเรื่องเกี่ยวกับ ภูต ผี ปีศาจ ความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในเรื่อง มักจะเป็นฆาตกรโรคจิต หรือปีศาจร้าย ตลอดจนเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว

5. ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure) หมายถึง ภาพยนตร์ประเภทที่เน้นการสู้รบในสมรภูมิการเดินทางกลางป่า หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหายนะ เป็นต้น ตัวเอกในภาพยนตร์ผจญภัยมักเป็นผู้มีความสามารถ มีทักษะและความชำนาญเป็นพิเศษ โดยตัวเอกอาจต้องเผชิญหน้ากับอันตรายหลายรูปแบบ แต่ก็สามารถใช้ทักษะนั้นเอาชนะสถานการณ์อันเลวร้ายได้

6. ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก หรือภาพยนตร์ควาบอย (Western) หมายถึง ภาพยนตร์ที่จำลองภาพชีวิตในยุคแห่งการบุกเบิกดินแดนแถบตะวันตกของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีลักษณะที่เป็นมายาคติ แสดงถึงลักษณะเฉพาะและประวัติความเป็นมาของสังคมอเมริกัน เนื้อหาส่วนใหญ่จะ

กล่าวถึง ความขัดแย้งระหว่างเมืองกับทะเลทราย ความป่าเถื่อนกับการตั้งหลักแหล่งของอารยธรรม เป็นต้น

7. ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เสนอความรุนแรงในโลกของอาชญากรรมที่เต็มไปด้วยโจรผู้ร้าย และมาเฟียที่ทรงอิทธิพล ซึ่งฉากของภาพยนตร์ประเภทนี้มักอยู่ในย่านแหล่งเสื่อมโทรม ไนต์คลับ หรือบ่อนการพนันเถื่อน เป็นต้น

8. ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) หมายถึง ภาพยนตร์มืด ซึ่งมีจุดในที่นี่หมายถึง มืดทั้งทางด้านเรื่องราวและองค์ประกอบทางกายภาพ ฉากของภาพยนตร์ประเภทฟิล์ม noir ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในเวลากลางคืน ตามตรอกซอกซอยและถนนสายเปลี่ยว ตัวละครส่วนมากมักเป็นพวกโกหก หลอกลวง และฆ่าผู้อื่น เรื่องราวมักจะเกี่ยวกับความสิ้นหวัง ความรุนแรง และความตาย

9. ภาพยนตร์แนวสืบสวนสอบสวน (Thriller) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องลึกลับซ่อนเงื่อน ให้มีการติดตามค้นหาคำตอบ

10. ภาพยนตร์เพลง (Musical) หมายถึง ภาพยนตร์ที่สร้างความบันเทิงโดยใช้เพลงเป็นตัวดำเนินเรื่อง โดยเนื้อเรื่องของภาพยนตร์นั้นทำหน้าที่เป็นบทนำให้กับเพลงเท่านั้น แต่เพลงจะมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง รวมทั้งมีส่วนในการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครอีกด้วย เพลงที่เป็นจุดสนใจหลักของภาพยนตร์ประเภทนี้ ส่วนมากจะเป็นเพลงประเภทไลท์มิวสิก หรือเพลงป๊อป มากกว่าที่จะเป็นเพลงคลาสสิก

11. ภาพยนตร์ตลก (Comedy) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด โดยใช้บทตลกต่างๆของผู้แสดงเป็นหลัก ซึ่งภาพยนตร์ตลกนี้อาจมีประเภทตลกล้อเลียน ตลกเจ็บตัว ตลกวิงไว้ ตลกเสียดสีและสะท้อนภาพสังคม ตลกโลดโผน หรือตลกที่แสดงให้เห็นถึงความเสื่อมทรามของสังคม หรือ Black Comedy เป็นต้น

12. ภาพยนตร์แนวชีวิต (Drama) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคม หรือสะท้อนปัญหาสังคม โดยอาจจะมีการนำเสนอออกมาในหลายรูปแบบ เช่น เกี่ยวกับความรักที่ซับซ้อน หรือ ปัญหาสังคมและครอบครัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เป็นต้น โดยมักนำเสนอออกมาในรูปแบบที่สะท้อนอารมณ์ และจบลงด้วยน้ำตา

13. ภาพยนตร์รักโรแมนติก (Romance) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ความอบอุ่น และการสร้างความรู้สึกร่วมแห่งความทรงจำ

14. ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่เน้นการพยายามสะท้อนถึงความเป็นจริงมากกว่าที่จะให้คนดูหลีกเลี่ยงความเป็นจริงเหมือนอย่างงานเพื่อความบันเทิงทั่วไป ภาพยนตร์ศิลปะมักแสดงภาพของบุคคลที่มีเลือดเนื้อ มีชีวิตเหมือนคนสามัญทั่วไป และต้องตกอยู่ในสถานการณ์

บางอย่าง โดยผู้กำกับมักจะสร้างงานที่แสดงถึงทัศนะ ความคิดของตนเองเป็นใหญ่ ทำให้เป็นงานที่ ยากแก่การเข้าใจ

15. ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Film) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหา ว่าด้วยสภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกของสังคม เป็นการหยิบยกเอาประเด็นที่เป็น ความขัดแย้งในสังคมมาทำให้เป็นภาพยนตร์

Warren Buckland (2008, อ้างถึงใน กันต์หทัย เกษชุมพล, 2553, p. 14) กล่าวว่า เนื่องจากเส้นแบ่งของการแบ่งประเภทภาพยนตร์นั้นไม่ชัดเจนพอ และนอกจากนั้นประเภทของ ภาพยนตร์ยังไม่หยุดนิ่ง แต่มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงได้เสมอ ทำให้ภาพยนตร์ประเภทหนึ่งสามารถมี ลักษณะร่วมกันกับประเภทอื่นๆได้มากกว่าหนึ่งประเภทอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์ร้องเพลงคาวบอย (Singing Cowboy) อาจจัดเป็นได้ทั้งประเภท ภาพยนตร์เพลง (Musical) และ ภาพยนตร์คาวบอย (Western) เป็นต้น จึงเป็นเรื่องปกติหากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆจะถูกจัดอยู่ในหลายๆประเภท แต่โดย ปกติแล้ว ก็มักจะถูกจัดอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่งเป็นหลักเพียงประเภทเดียว โดยใช้การพิจารณา ลักษณะที่เด่นชัดที่สุดในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

อนึ่ง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างจาก 4 ประเภทที่เป็นที่นิยมใน แห่งของการผลิตในประเทศไทย ดังนี้

1. Action หรือ ภาพยนตร์ต่อสู้
2. Horror หรือ ภาพยนตร์สยองขวัญ
3. Comedy หรือ ภาพยนตร์ตลก
4. Drama หรือ ภาพยนตร์แนวชีวิต

2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ และศิลปะการสร้างสรรค์ภาพและเสียงใน ภาพยนตร์

2.1 กระบวนการผลิตภาพยนตร์

กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Film Production) สามารถแบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 ขั้นตอน (ประพนธ์ ตติยวาทกุลวงศ์, 2553, p. 33) ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production Phase) เป็นการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ ภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายภาพยนตร์ทั้งหมด โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่ สำคัญดังนี้

1. การจัดหาบทภาพยนตร์ ซึ่งอาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเรียกว่า บทภาพยนตร์ดั้งเดิม (Original Screenplay) หรือดัดแปลงจากบทประพันธ์ หรือนวนิยายที่มีอยู่แล้วก็ได้ เรียกว่า บทภาพยนตร์ดัดแปลง (Adaptation) ซึ่งบทภาพยนตร์นั้นจะใช้เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน

2. การคัดเลือกผู้แสดง จะต้องคัดเลือกผู้ที่มีความเหมาะสม เพื่อให้การถ่ายทอเรื่องราวเป็นไปอย่างมีอรรถรส และประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์

3. การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการแบ่งปริมาณงานในการถ่ายทำเพื่อให้การเตรียมงานของฝ่ายต่างๆประสานสัมพันธ์กันได้อย่างดี โดยถือแผนผังเวลาของการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย

4. การจัดหาสถานที่ เป็นการเตรียมบรรยากาศ และสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากในภาพยนตร์

5. การออกแบบและสร้างฉากภาพยนตร์ เป็นการดัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้มีบรรยากาศตามบทภาพยนตร์ รวมทั้งเตรียมเครื่องแต่งกาย และเครื่องตกแต่งอื่นๆให้เหมาะสมกับเนื้อหา

6. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เป็นการเลือกและเตรียมสิ่งของต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้มีความพร้อมสำหรับการใช้งาน เช่น फिल्म อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบกล้อง อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง อุปกรณ์เกี่ยวกับเสียง เป็นต้น

7. การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานที่มีความสามารถเหมาะสมกับหน้าที่ในแผนกต่างๆ และสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้อง

8. การกำหนดวงเงินงบประมาณ เป็นการประมาณการวงเงินที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ

2. ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production Phase) การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการบันทึกภาพและเสียงลงบนฟิล์ม ซึ่งเป็นงานที่มีความงดงามในทางศิลปะ งานในขั้นตอนนี้จะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1. การประชุมทีมงาน เป็นการซักซ้อมความเข้าใจและตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงาน

2. การยกกองถ่าย เป็นการเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนการที่ได้มีการกำหนดและเตรียมไว้

3. การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การ
อำนวยการของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ภาพและเสียงเกิดขึ้นบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production Phase) การที่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่ลงมือ
ถ่ายทำจะเสร็จสมบูรณ์พร้อมที่จะฉายให้ผู้ชมได้รับชมนั้น จะต้องผ่านกระบวนการของงานหลังการ
ถ่ายทำภาพยนตร์ โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1. การส่งฟิล์มที่ถ่ายทำแล้วไปดำเนินการล้างและพิมพ์ฟิล์ม โดยส่งฟิล์มพร้อมกับใบ
รายงานการถ่ายทำภาพยนตร์ (Camera Report) ให้ Lab ดำเนินการล้างและพิมพ์ฟิล์มตามที่
กำหนด ซึ่งขั้นตอนนี้สามารถทำควบคู่กับการถ่ายภาพยนตร์ได้ เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์และแก้ไข
ข้อบกพร่องในการถ่ายทำ

2. การตัดต่อลำดับภาพและเสียง เป็นการนำฟิล์มที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ส่งไปให้
ผู้ตัดต่อภาพยนตร์คัดเลือก Shot เพื่อนำมาจัดวางให้อยู่ในช่วงของ Cut หรือ Scene ที่ถูกต้อง โดย
การกำหนดความยาวให้เหมาะสม เรียกว่า Work Print ควบคู่กับการเรียงและตัดต่อเส้นเสียงที่
เทียบเคียงกับ Work Print เพื่อรวมเส้นเสียง (Dubbing / Mixing) จากเส้นเสียงแมกเนติก
(Magnetic Sound Track) เป็นเส้นเสียงออปติคัลเนกาตีฟ (Optical Negative Sound Track)
สำหรับภาพยนตร์ที่บันทึกเสียงตอนถ่ายทำ จากนั้นจึงส่งต่อให้ Lab ตัดต่อจากฟิล์มต้นฉบับ
(Negative Assembly) เข้ากับฟิล์มอินเตอร์เนกาตีฟ (Internegative) ที่ทำภาพพิเศษ (Special
Effect) เพื่อเป็นฟิล์มแม่แบบ (Master)

3. การพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ คือการนำฟิล์มแม่แบบไปพิมพ์ก่อนจัดจำหน่าย ซึ่งฟิล์ม
นั้นจะต้องแก้ไขสีและความสว่างให้มีความกลมกลืนและสมดุลกันโดยการทำ Answer Print เพื่อ
ควบคุมการพิมพ์ฟิล์มที่มาจากฟิล์มแม่แบบควบคู่ไปกับการพิมพ์เส้นเสียง

4. การเผยแพร่และการจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ออกฉาย
ตามโรงภาพยนตร์ หรือจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึก (Direct-to-Video / Straight-to-Video)

องค์ประกอบในการผลิตภาพยนตร์

ในการผลิตภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้น จำเป็นต้องมีองค์ประกอบซึ่งเป็นโครงสร้างหลักในการ
ดำเนินการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวนี้ ประกอบไปด้วยสิ่งต่างๆเหล่านี้ (ปิยะกุล เลา
วัลย์ศิริ, 2532, pp. 912-917) คือ

1. ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ หรือแหล่งเงินทุน คือ ผู้ที่มีความรู้ความสามารถในด้านการ
บริหารการสร้างภาพยนตร์ โดยจะเป็นผู้พิจารณาตัดสินใจในการสร้าง การจัดหาทรัพยากร หรือการ
ผลิตภาพยนตร์ ตลอดจนเป็นผู้กำหนดแนวทางในการจัดจำหน่าย และการฉายภาพยนตร์

2. ดารา หรือผู้แสดงนำ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องยอมรับกันโดยทั่วไปว่ามีอิทธิพลต่อการจูงใจผู้ชมภาพยนตร์ และเป็นสิ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องให้ความสำคัญเป็นลำดับต้นๆ เนื่องจากเชื่อว่าดารายอดนิยมเป็นหลักประกันการสร้างให้ผู้สร้างภาพยนตร์ ว่าจะต้องมีคนดูที่ชื่นชมฝีมือการแสดงของดาราเข้าดูภาพยนตร์เรื่องนี้ๆแน่นอน

3. บทประพันธ์ คือ เรื่องราวหรือเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยบทประพันธ์อาจมาจากนวนิยายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจของสังคมและนำมาดัดแปลงเป็นบทภาพยนตร์ หรือเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจชวนติดตาม นำมาทำเป็นบทประพันธ์ภาพยนตร์

4. ผู้กำกับภาพยนตร์ เป็นผู้กำหนดแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ ให้มีความโดดเด่นนอกเหนือจากบทภาพยนตร์ที่เขียนไว้แต่แรก ซึ่งภาพยนตร์นั้นจะไม่สามารถออกมาเป็นรูปเป็นร่างได้หากขาดผู้กำกับภาพยนตร์ ที่ทำหน้าที่ในการจินตนาการบทประพันธ์และถ่ายทอดสู่ผู้ชมภาพยนตร์ผ่านกระบวนการผลิตภาพยนตร์

5. การโฆษณาภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์ตัวอย่าง จัดเป็นสิ่งสำคัญ และเป็นสิ่งจำเป็นในองค์ประกอบของภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ชักจูงใจให้ผู้ชมเข้าชมภาพยนตร์ โดยการดึงดูดผ่านสื่อต่างๆ โดยการโฆษณาจะต้องมีการวางแผนอย่างรัดกุม เพราะการโฆษณานั้นมีระยะเวลาจำกัด ผู้ผลิตจึงต้องวิเคราะห์จุดขายที่จะทำให้คนสนใจชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เพราะหากพลาดแล้วจะไม่มีโอกาสแก้ตัวได้อีก จึงต้องใช้การประชาสัมพันธ์ควบคู่กันไปเพื่อเป็นการบอกข่าวสารให้ผู้ชมรับรู้เป็นระยะๆ และเสริมความน่าสนใจให้เกิดความต้องการชมภาพยนตร์

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับภาพและเสียงในภาพยนตร์

ในการศึกษาเรื่อง ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 นี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดที่เกี่ยวกับภาพและเสียงในภาพยนตร์ มาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างในภาพรวมด้วย โดยแนวคิดเรื่องเทคนิคทางภาพในภาพยนตร์ที่นำมาประกอบใช้ในการวิเคราะห์ จะแบ่งออกเป็น 2 อย่างด้วยกัน คือ

- แนวคิดเรื่องทัศนสารที่ใช้สร้างเรื่อง
- การตัดต่อ

ส่วนในด้านที่เกี่ยวกับเสียงในภาพยนตร์ จะแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน คือ

- เสียงบรรยาย
- เสียงประกอบ
- เพลง และดนตรีประกอบ

2.2.1 แนวคิดที่เกี่ยวกับภาพ

แนวคิดเรื่องทัศนสารที่ใช้สร้างเรื่อง

Bruce Block (2001) ได้กล่าวถึงแนวทางในการศึกษาทัศนสาร เพื่อที่จะได้ใช้ทัศนสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยแบ่งองค์ประกอบของทัศนสารออกเป็น 7 ประเภทด้วยกัน คือ

- พื้นที่ (space)
- เส้น (line)
- รูปร่าง (shape)
- ความเข้มสี (tone)
- สี (color)
- การเคลื่อนไหว (movement)
- จังหวะ (rhythm)

ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สามารถพบได้ในงานทัศนสารต่างๆ รวมถึงงานด้านภาพยนตร์ด้วย โดยความโดดเด่นของทัศนสาร (Visual intensity) จะช่วยสร้างอารมณ์ และความรู้สึกให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชมภาพยนตร์

องค์ประกอบของทัศนสาร (Visual Components)

1. พื้นที่ (space) หมายถึง พื้นที่ต่างๆที่ปรากฏอยู่ในภาพบนหน้าจอ พื้นที่แบ่งออกเป็น 4 ประเภทด้วยกัน คือ

- พื้นที่เชิงลึก (Deep space) คือ การสร้างภาพสามมิติให้ปรากฏขึ้นบนพื้นที่สองมิติ ซึ่งวิธีการสร้างภาพสามมิตินั้นมีอยู่ด้วยกันหลากหลายวิธี เช่น การทำให้เกิดความแตกต่างทางด้านขนาด โดยวัตถุขนาดเล็กกว่าจะดูเหมือนอยู่ไกล ในขณะที่วัตถุขนาดใหญ่จะดูเหมือนอยู่ใกล้กว่า หรือ การวางตำแหน่งซ้อนกันของวัตถุทำให้เกิดเป็นภาพเชิงลึกได้ เป็นต้น
- พื้นที่เชิงเรียบ (Flat space) เป็นลักษณะของพื้นที่ที่ตรงกันข้ามกับพื้นที่เชิงลึก การใช้พื้นที่เชิงเรียบจะได้ภาพที่เป็นภาพสองมิติ ซึ่งวิธีการทำให้ภาพเป็นภาพในลักษณะสองมิตินั้น ก็สามารถทำได้โดยทำในทางตรงข้ามกับพื้นที่เชิงลึกทุกประการ เช่น การกำหนดขนาดวัตถุให้มีขนาดเท่ากันบนจอภาพ หรือ ไม่วางวัตถุในลักษณะที่ซ้อนกัน เป็นต้น

- พื้นที่จำกัด (Limited space) เป็นพื้นที่ผสมระหว่างพื้นที่เชิงลึกกับพื้นที่เชิงเรียบ ซึ่งสามารถทำให้เกิดขึ้นได้โดยใช้มิติทางลึก ซึ่งต้องไม่ใช่ระนาบด้านข้างในการสร้างพื้นที่จำกัด และไม่ใช้การเคลื่อนไหวของวัตถุในแนวตั้งฉากกับระนาบของภาพ
- พื้นที่คลุมเครือ (Ambiguous space) เป็นพื้นที่ที่ไม่สามารถรับรู้ขนาดที่แท้จริงของวัตถุบนจอได้ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนและกระวนกระวาย วิธีการสร้างพื้นที่คลุมเครือทำได้ด้วยการใช้วัตถุที่มีขนาดผิดปกติ หรือ มุมกล้องที่ผิดปกติ เป็นต้น

2. เส้น (line) เส้นในองค์ประกอบของทัศนสารนี้ไม่ใช่เส้นที่มีอยู่จริงๆ เป็นเพียงเส้นที่เกิดจากการรับรู้เท่านั้น ซึ่งเส้นอาจเกิดขึ้นจากความแตกต่างของสีหรือความเข้มสีก็ได้

3. รูปร่าง (shape) รูปร่างพื้นฐานที่มีลักษณะเป็นสองมิติ ได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสามเหลี่ยมด้านเท่า ส่วนรูปร่างพื้นฐานที่เป็นสามมิติ หรือรูปทรงพื้นฐาน ได้แก่ ทรงกลม ลูกบาศก์ และ ปริซึมสามเหลี่ยม ซึ่งเป็นรูปร่างที่ไม่ว่าจะมองจากด้านใดก็จะให้ภาพรูปร่างพื้นฐานเสมอ แต่มีรูปร่างพื้นฐานสามมิติอีก 2 ลักษณะที่ไม่เข้ากฎเกณฑ์ข้อนี้ คือ ทรงกระบอก และทรงกรวย เพราะเมื่อมองในด้านที่แตกต่างจะปรากฏรูปร่างที่ต่างกันออกไป โดยรูปร่างสามารถพิจารณาได้จากเงาของวัตถุนั้นๆ หรือแม้แต่แสงที่มาจากกระทบก็สามารถสร้างรูปร่างที่แตกต่างกันบนวัตถุได้เช่นกัน

4. ความเข้มสี (tone) หมายถึง ระดับความสว่างและความมืดของวัตถุในภาพ ซึ่งทั่วไปนั้น การใช้ภาพที่มีมืดมักจะใช้กับเรื่องราวที่โศกเศร้า ในขณะที่ภาพสว่างมักใช้กับเรื่องราวที่สนุกสนาน โดยที่การควบคุมความเข้มสีสามารถทำได้ 3 วิธีด้วยกัน คือ

- การควบคุมแสงสะท้อน (Reflective control) เป็นการควบคุมน้ำหนักของแสงสะท้อนที่เกิดขึ้นจากวัตถุ หรือเป็นการกระทำกับวัตถุโดยตรง
- การควบคุมแสงตกกระทบ (Incident control) เป็นการกระทำกับแหล่งกำเนิดแสง ไม่ว่าจะเป็นจากธรรมชาติหรือหลอดไฟก็ตาม ที่มาตกกระทบกับวัตถุ
- การควบคุมรูรับแสงของกล้อง (Exposure) เป็นการควบคุมปริมาณของแสงที่ผ่านเข้ามายังรูรับแสง ซึ่งการควบคุมในลักษณะนี้ ผลที่เกิดขึ้นจากการควบคุมปริมาณแสงจะเกิดกับภาพทั้งภาพ ไม่สามารถเลือกให้เกิดเฉพาะกับวัตถุได้

5. สี (color) สีเป็นองค์ประกอบทางทัศนสารที่มีอิทธิพลในเรื่องของอารมณ์ และสร้างความสับสนได้มากที่สุด นอกจากนั้นยังมีประโยชน์ในแง่ของการช่วยให้การสื่อความหมายเด่นชัดขึ้น คุณสมบัติของสีประกอบไปด้วย 3 อย่าง ดังนี้ (เมธา เสรีนาวงศ์, 2547, p. 17)

- สี, เนื้อสี, ลำดับสี (Hue) คือ ความแตกต่างของสีบริสุทธิ์แต่ละสีซึ่งเรียกเป็นชื่อสี เช่น สีแดง สีม่วง สีเหลือง เป็นต้น
- น้ำหนักสี (Value/Brightness) คือ ชื่อเรียกค่าความสว่างและความมืด ด้วยการเพิ่มสีขาวหรือเติมสีดำลงในเนื้อสี ซึ่งจะทำให้ภาพดูมีมิติ และมีความลึกมากขึ้น
- ความสดของสี (Saturation/Intensity/Chroma) หรือ ความอึมตัวของสี เป็นความบริสุทธิ์ของเนื้อสี ซึ่งในการใช้สีอาจจะต้องลดความสดของสี (desaturation) หรือเพิ่มความสดของสีได้สีหนึ่ง โดยในการลดความสดของสีสามารถกระทำได้โดยผสมคู่สีตรงข้าม (complementary) ลงไปในเนื้อสี เช่น ในการลดความสดของสีเหลือง สามารถผสมสีน้ำเงินลงไปเนื้อสีเล็กน้อย เป็นต้น

องค์ประกอบสียังมีคุณสมบัติที่โดดเด่นอีกประการหนึ่งคือ การมีความหมายในตัวเอง โดยความหมายที่เกิดขึ้นใช้การอ้างอิงจากสีที่พบในธรรมชาติ และอ้างอิงจากประสบการณ์ในการเห็นสีของสิ่งต่างๆ ซึ่งความหมายของสีอาจเปลี่ยนได้ตามกาลเวลา แต่ทั้งนี้ก็มีความหมายที่เป็นความหมายโดยทั่วไป เช่น (โสธรชัย นันทวีชวลิตวิบูลย์ 2545, อ้างถึงใน เมธา เสรีธนาวงศ์, 2547, p. 17)

สีแดง หมายถึง ความร้อน พลังงาน ความแรงที่มีอยู่ ความสง่าผ่าเผย ความตื่นเต้น
เร้าใจ

สีเหลือง ให้อารมณ์ของความสดใส ปลอดภัย

สีน้ำเงิน ให้ความหมายของความสงบเรียบร้อย ความสุขุม ความมีราคา ความสุภาพ
ความหนักแน่น ผู้ชาย

สีส้ม ให้ความรู้สึกถึงจุด ท้นสมัย สดใส กระฉับกระเฉง มีพลัง

สีเขียว ให้ความสดชื่น ให้ความหมายถึงธรรมชาติ ความเย็นสบาย ความชุ่มชื้น
สบายตา ความสงบ

สีม่วง ให้อารมณ์หนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด

สีชมพู ให้ความรู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก วัยรุ่น ผู้หญิง

สีน้ำตาล ให้ความหมายถึงความสงบ ความเรียบ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่
โบราณ

สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบายตา หมายถึงความนุ่มนวล ความสุขสบาย

สีเงิน ให้ความรู้สึกถึงสิ่งใหม่ๆ ความทันสมัย มีคุณค่า มีราคา

สีทอง ให้ความหมายแห่งความมีคุณค่า ความมีราคาแพง ความหรูหรา ความมั่งคั่ง

สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความเบิกบาน ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง
ความไม่มี

สีเทา ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา บางครั้งสื่อถึงความเป็นกลาง ความ
สงบ

สีดำ มาจากความมืด ความไม่เห็น ความน่ากลัว

6. การเคลื่อนไหว (movement) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์
โดยวิธีการสร้างความเคลื่อนไหวมีอยู่ 4 วิธีด้วยกัน คือ

- การเคลื่อนไหวปกติ (Actual movement) คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง
เช่น นักบิน รถแล่น คนเดิน เป็นต้น
- การเคลื่อนไหวประจักษ์ (Apparent movement) คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นโดย
วัตถุหนึ่งถูกแทนที่โดยอีกวัตถุหนึ่ง ซึ่งการรับรู้การเปลี่ยนแปลงของวัตถุที่เกิดขึ้นนี้
ก่อให้เกิดการเคลื่อนไหวประจักษ์ขึ้น
- การเคลื่อนไหวสืบเนื่อง (Induced movement) คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเมื่อ
วัตถุที่เคลื่อนไหวได้ เคลื่อนที่ใกล้กับวัตถุที่หยุดนิ่ง ทำให้ดูเหมือนวัตถุที่หยุดนิ่ง
นั้นเคลื่อนไหวได้ ซึ่งการเคลื่อนไหวนี้จะต้องเกิดขึ้นในอัตราเร็วที่เหมาะสม
- การเคลื่อนไหวสัมพัทธ์ (Relative movement) คือ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นจาก
การสังเกตการเคลื่อนไหวของวัตถุที่เสมือนจะหยุดนิ่ง เมื่อเทียบกับอีกวัตถุหนึ่ง
ที่เสมือนจะเคลื่อนไหว แต่จริงๆแล้ววัตถุนั้นนิ่งอยู่กับที่

ซึ่งการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์หรือโทรทัศน์นั้น ก็มีอยู่ 3 แบบด้วยกัน คือ

- การเคลื่อนไหวของวัตถุ (Object movement)
- การเคลื่อนไหวของกล้อง (Camera movement)
- จุดสนใจของผู้ชม (Point of attention) ในขณะที่ชมภาพที่อยู่บนจอ

7. จังหวะ (rhythm) เป็นองค์ประกอบทางทัศนสารที่เกิดขึ้นได้จาก การเห็น การได้ยินและ
การรู้สึก การพิจารณาในเรื่องจังหวะสามารถศึกษาได้จากลักษณะของจังหวะ 3 ประการดังนี้ คือ

- การสลับกัน (Alternation) จังหวะเกิดขึ้นจากการสลับกันของเสียงและความเงียบ
ถ้ามีแต่เสียงหรือความเงียบเพียงอย่างเดียวจังหวะไม่เกิดขึ้น อนึ่ง การเดินอย่าง
ต่อเนื่อง หรือเสียงนาฬิกาเดิน ก็ถือเป็นจังหวะเช่นเดียวกัน

- การซ้ำ (Repetition) การสลับกันของเสียงและความเงียบเพียงครั้งเดียวย่อมไม่เกิดจังหวะแต่จะต้องมีการซ้ำของการสลับกันระหว่างเสียงและความเงียบด้วย จึงจะเกิดเป็นจังหวะขึ้น
- ช่วงจังหวะ (Tempo) อัตราความเร็วของการสลับกันและการซ้ำกัน ก่อให้เกิดช่วงจังหวะขึ้น จังหวะที่แตกต่างกันระหว่างการวิ่งและการเดิน คือ ช่วงจังหวะที่เร็วและซ้ำสลับกัน

ซึ่งการศึกษาในเรื่องของจังหวะนั้น ไม่จำกัดอยู่แต่ในเรื่องที่เกี่ยวกับเสียงเท่านั้น แต่ในเรื่องของภาพหรือวัตถุที่ปรากฏอยู่ในจอ ก็ใช้การพิจารณาในลักษณะเดียวกัน

การตัดต่อ (Editing)

การตัดต่อเป็นเทคนิคสำคัญอย่างหนึ่งในการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง และถือเป็นกลยุทธ์ในการสร้างความต่อเนื่องของภาพยนตร์ที่สำคัญที่สุด โดยโครงสร้างของภาพยนตร์คือชุดของช็อตภาพ (Shot) ที่นำมาเรียงต่อกัน โดยที่แต่ละช็อตแสดงถึงเวลาในขณะนั้น ดังนั้นความยาวของแต่ละช็อตและการตัดต่อเรียบเรียงช็อต จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแนวทางและลำดับเวลาของเรื่อง หรือที่เรียกว่าเวลาในจอ (Screen time) ซึ่งการจัดเรียงลำดับช็อตนั้นทำให้เกิดเป็นโครงเรื่อง (Plot) ขึ้นมา ที่จะจัดรูปร่างและควบคุมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ (Helen Fulton 2005, อ้างถึงใน กันต์หทัย เกษชุมพล, 2553, p. 24)

Thomas H. Bivins (2006) ได้กล่าวถึงเทคนิคการตัดต่อลำดับภาพที่มีความสำคัญในการสร้างผลเชิงจิตวิทยาให้แก่ภาพยนตร์ คือ เทคนิคในการเชื่อมต่อภาพแต่ละภาพเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นเทคนิคการตัดต่อที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในภาพยนตร์ และภาพยนตร์ตัวอย่างทั่วไป ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การตัดตรง (Cut) เป็นการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่งอย่างรวดเร็ว เช่น เปลี่ยนจากภาพนาย A เป็นภาพนาย B ซึ่งสนทนากันอยู่ในฉากเดียวกัน หรือเปลี่ยนขนาดภาพ จากภาพไกลของตัวบ้านมาเป็นภาพใกล้ของประตูเพื่อนำเข้าสู่เรื่องราวในฉากเปิดเรื่อง เทคนิคการตัดตรง หรือ Cut นี้จะช่วยสร้างความตื่นเต้นเร้าใจ และความรวดเร็วฉับไวให้กับเรื่องราวในภาพยนตร์
2. การซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) คือ การทำให้ภาพจางซ้อนกัน หรือการเปลี่ยนภาพจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่งโดยมีช่วงเวลาของการทับซ้อนกัน

3. การกวาดภาพ (Wipe) เป็นเทคนิคพิเศษที่ทำให้ภาพหนึ่งถูกกวาดออกไปจากหน้าจอ และถูกแทนที่ด้วยภาพอีกภาพหนึ่ง ซึ่งเทคนิคนี้เป็นที่นิยมมากที่สุดในยุคของหนังเงียบ และภาพยนตร์ผจญภัยในยุคปี 1930-1940

4. การจาง (Fade) คือ การที่ภาพค่อยๆปรากฏชัดขึ้นจากหน้าจอสีดำ เป็นเทคนิคที่ใช้เพื่อการเปิดฉาก (Fade In) และ ปิดฉาก (Fade Out)

2.2.2 แนวคิดที่เกี่ยวกับเสียง

เสียงในภาพยนตร์มีความสำคัญเป็นอย่างมาก ในแง่ที่ทำให้ภาพยนตร์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพราะสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ในปัจจุบันนั้นมีความโดดเด่นมากกว่าสื่อประเภทอื่นๆ และสามารถสร้างความบันเทิงได้อย่างสมบูรณ์แบบนั้น ก็เป็นเพราะภาพยนตร์ประกอบไปด้วย “ภาพ” และ “เสียง” ซึ่งหากขาดด้านใดด้านหนึ่งไป ความบันเทิงในการรับชมก็คงจะลดน้อยลงไปด้วย เช่นเดียวกับการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง หากขาดเสียงที่นำเข้าไปประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างแล้วนั้น ภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนั้นก็คงจะขาดความน่าสนใจไป

Helen Fulton (2005) ได้แบ่งประเภทของเสียงในภาพยนตร์ออกเป็น 2 ประเภทหลักๆคือ

1. เสียงภายในโลกของภาพยนตร์ (Diegetic Sounds) คือ เสียงที่เป็นจริงในโลกภาพยนตร์ และตัวละครสามารถได้ยินเสียงด้วย ประกอบไปด้วย เสียงบทสนทนา (Dialogue) เสียงประกอบ (Sound Effects) และเสียงแวดล้อม (Ambient Noise)

โดยบทสนทนาจะทำหน้าที่เป็นเสียงหลักในภาพยนตร์เพื่อการดำเนินเรื่อง เป็นตัวสื่อความหมายหลักที่บ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร และทัศนคติที่ตัวละครแต่ละตัวมีต่อกัน ส่วนเสียงประกอบและเสียงแวดล้อม มีขึ้นเพื่อให้ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ชัดเจนขึ้น

2. เสียงภายนอกโลกของภาพยนตร์ (Non-Diegetic Sounds) คือ เสียงที่นำมาประกอบซึ่งตัวละครในเรื่องจะไม่ได้ยินเสียงเหล่านี้ ประกอบไปด้วย เสียงบรรยาย (Voice-Overs) และเพลงประกอบภาพยนตร์ (Soundtrack)

ในขณะที่ Thomas Sobochack and Vivian Sobochack (1987, p. 177) กล่าวว่า แม้เราจะคิดว่าประสบการณ์ทางภาพยนตร์เป็นประสบการณ์ทางภาพเป็นหลัก แต่ในความเป็นจริงแล้ว เรานั้นไม่สามารถที่จะประมาทถึงการตระหนักถึงความสำคัญของเสียงในภาพยนตร์ได้เลย เสียงที่มีความหมายนั้นมักจะมีความซับซ้อนเช่นเดียวกับภาพบนหน้าจอ ซึ่งเสียงในภาพยนตร์นั้นก็สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักๆได้ ดังนี้

1. เสียงพูด หรือเสียงบทสนทนา (Dialogue) คือ เสียงของตัวละครซึ่งเป็นเสียงพูดของบุคคลจริงๆในภาพยนตร์ มากกว่าจะเป็นเสียงในความคิดของผู้เล่าเรื่อง (Story teller) เช่นเดียวกับกรณี

ของละครเวที เสียงพูดหรือเสียงบทสนทนา ทำหน้าที่ในการบอกเล่าเรื่องราว และแสดงออกถึงความรู้สึกและแรงจูงใจของตัวละครได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีส่วนที่ทำให้ตัวตนของตัวละครในภาพยนตร์ชัดเจนขึ้น

2. เสียงประกอบ (Sound Effects) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

- Synchronous sounds หรือ เสียงที่เกิดขึ้นตรงกับภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น หากในภาพยนตร์มีชายคนหนึ่งกำลังเล่นเปียโนอยู่ เสียงเปียโนก็จะเกิดขึ้นในภาพด้วย ซึ่ง Synchronous sounds นี้ถูกใช้เพื่อให้เกิดความสมจริงในภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งยังมีส่วนในการสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์อีกด้วย
- Asynchronous sounds หรือ เสียงที่เกิดขึ้นไม่ตรงกับภาพที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ซึ่งเสียงดังกล่าวจะถูกทำขึ้นอย่างแตกต่างกันไป เพื่อเสริมอารมณ์และความสมจริงของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น เสียงไซเรนของรถพยาบาล ในขณะที่ภาพในภาพยนตร์กำลังเป็นภาพคนสองคนกำลังถกเถียงกันอยู่ เสียงนี้จะสื่อความหมายถึงสองระดับ คือ ระดับความหมายตรง หมายถึง สภาวะแวดล้อมที่ตัวละครกำลังดำเนินเรื่องอยู่ เป็นเมืองที่มีรถพยาบาลหรือรถตำรวจกำลังปฏิบัติงานอยู่ ในขณะที่อีกระดับคือ ระดับความหมายแฝง เสียงนี้เหมือนการเปรียบเทียบสภาวะจิตใจของตัวละครว่า กำลังบาดเจ็บทางจิตใจอยู่นั่นเอง

3. เพลงและดนตรีประกอบ (Music) ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์และจังหวะในภาพยนตร์ ซึ่งมักจะไม่ใช่สิ่งที่สังเกตได้ชัดเจน นอกจากนี้ยังถูกใช้เพื่อสร้างบรรยากาศหรือทัศนคติทางอารมณ์ที่มีต่อเรื่องราว และตัวละครนั้นๆ บางทีอาจใช้ในกรณีที่ต้องการเปลี่ยนอารมณ์ของภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น การใช้เพลงซึ่งไม่สอดคล้องกัน อาจจะถูกใช้ในภาพยนตร์เพื่อบ่งชี้ถึงอันตรายหรือภัยพิบัติอันใกล้ (ซึ่งยังมองไม่เห็น) อีกทั้งเพลงยังทำหน้าที่ในการเชื่อมโยงฉากต่างๆ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงความต่อเนื่องกันของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้อีกด้วย

การศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดต่างๆ ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ ภาพยนตร์ตัวอย่างและการสื่อสาร การตลาด การเล่าเรื่อง ประเภทของภาพยนตร์ ตลอดจนเทคนิคทางภาพและเสียงในการผลิตภาพยนตร์ มีความสำคัญเป็นอย่างมากในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เนื่องจากจะเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการนำความรู้เหล่านี้มาใช้เป็นกรอบการวิจัยในหัวข้อ ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 เพื่อจะได้สามารถวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งในด้านการเล่าเรื่อง หรือการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนทิศทางและพัฒนาการต่างๆ ของภาพยนตร์ตัวอย่างได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัย เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด ดังนี้

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ศึกษาเรื่อง วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี ผู้วิจัยได้นำแนวคิดในการวิเคราะห์เอกลักษณ์พิเศษของโครงสร้างการเล่าเรื่อง และกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์อเมริกัน ของคุณฉลองรัตน์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่าง

พนิดา สมภพกุลเวช (2544) ศึกษาเรื่อง บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในการนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจ ผู้วิจัยได้ทำการหยิบยกผลการวิจัยเกี่ยวกับส่วนประกอบของภาพยนตร์ตัวอย่างของคุณพนิดา มาเพื่อใช้ประกอบการศึกษาวิเคราะห์ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ภาพยนตร์ตัวอย่างมีส่วนประกอบหลัก 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นภาพซึ่งประกอบด้วยฉากที่เลือกตัดตอนมาแตกต่างกันไปตามประเภทของภาพยนตร์ และเสียง ประกอบด้วย เสียงบรรยาย เสียงประกอบ และเสียงดนตรี ซึ่งภาพและเสียงมีความสอดคล้องกับประเภทของภาพยนตร์ 2) จุดขายในภาพยนตร์ตัวอย่างแบ่งออกเป็น จุดขายที่เป็นบุคคลและจุดขายที่มาจากตัวภาพยนตร์ จุดขายที่เป็นบุคคล ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญหรือบุคคลที่มีชื่อเสียง ส่วนจุดขายที่มาจากตัวภาพยนตร์ เช่น การนำเสนอฉากปิดท้ายเพื่อสร้างความสะอึกใจและตรึงความสนใจจากผู้ชม และ 3) ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ตัวอย่างและภาพยนตร์เรื่องเต็มมีลักษณะใกล้เคียงกัน

สิริภา เกตุเอี่ยม (2545) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีอิทธิพลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องภาพยนตร์และการสื่อสารการตลาดของคุณสิริภามาใช้ประกอบในการศึกษา ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อปัจจัยด้านการประชาสัมพันธ์

เมธา เสรีธนาวงศ์ (2547) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์รูปแบบของส่วนประกอบรายการโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้ทำการหยิบยกแนวคิดในการวิเคราะห์ส่วนประกอบรายการโทรทัศน์ ส่วนที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ทัศนสารในไต่เต็ลรายการ ตัวอย่างรายการ อินเทอร์เน็ต และท้ายรายการ ของคุณเมธา มาเป็นส่วนประกอบในการวิเคราะห์กระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่าง

อภิญา วงศ์ใหญ่ (2549) ศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์ตัวอย่าง กับการเลือกรับชมภาพยนตร์ของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยของคุณอภิญามาใช้ประกอบในการศึกษา ซึ่ง ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีผลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์จากภาพยนตร์ ตัวอย่างแตกต่างกัน ประเภทของภาพยนตร์ตัวอย่างมีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์แตกต่างกัน องค์ประกอบด้านแสง สี และเสียงดนตรีประกอบ มีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์แตกต่างกัน

กันต์หทัย เกษชุมพล (2553) ศึกษาเรื่อง การนำเสนอเนื้อหาสารในตัวอย่างภาพยนตร์เพื่อการส่งเสริม การตลาดภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยทำการหยาบยกทฤษฎีและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้กรอบแนวคิด องค์ประกอบของตัวอย่างภาพยนตร์ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และการสร้างสารเพื่อการโน้มน้าวใจ ของคุณกันต์หทัยมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า 1) ส่วนที่เป็น ภาพส่วนใหญ่ใช้ภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้ ส่วนที่เป็นเสียงใช้เสียงพูดประกอบดนตรีหรือเพลง เทคนิค การตัดตรงเป็นที่นิยมที่สุด 2) ประเด็นหลักที่ใช้การสร้างสารเพื่อการโน้มน้าวใจคือ ด้านเรื่องราวที่สามารถดึงดูดใจได้ และ 3) ลักษณะเด่นของตัวอย่างภาพยนตร์แต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน

ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงใน ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชม ของคุณประพนธ์มาใช้ในการศึกษา ซึ่งจากการวิจัยพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบ การเล่าเรื่องมีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงที่แตกต่างกันในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง นอกจากนี้ ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ได้แก่ ตระกูลภาพยนตร์ สไตลในการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละท่าน ทูน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตหรือ สตูดิโอ) และการตลาด

จิตตนันท์ บุชบรรณ (2555) ศึกษาเรื่อง วิธีการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างของไทย ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543-2553 พบว่าสื่อหนึ่งที่บริษัทจัดจำหน่ายใช้ในการสื่อสารการตลาดของภาพยนตร์ทุกเรื่องที่จะ เข้าฉาย ได้แก่ ภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์ตัวอย่างมีจุดเด่นในแง่ของการเข้าถึงผู้ชม กลุ่มเป้าหมาย ซึ่งก็คือกลุ่มคนที่นิยมการรับชมภาพยนตร์อยู่แล้วได้โดยตรง

พิมพ์ลดา ดีมาก (2555) ศึกษาเรื่อง การสร้างเรื่องเล่าและตัวละคร “ซูสีไทเฮา” ในวรรณกรรม ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างเรื่องเล่าและการวิเคราะห์ตัวบทของคุณพิมพ์ลดา มาใช้ประกอบในงานวิจัย โดยผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องในวรรณกรรม ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ 1) ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่เน้นการเล่าเรื่องโดยยึดข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์เป็นหลัก และ 2) วรรณกรรม ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ที่มีการดัดแปลงโดยผสมผสานข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์กับจินตนาการของผู้เล่าเรื่อง

Finsterwalder, J., Kuppelwieser, V.G. and de Villiers, M. (Finsterwalder, 2012) ศึกษาเรื่อง The Effects of Film Trailers on Shaping Consumer Expectations in the Entertainment Industry – A Qualitative Analysis ผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้เพื่อเป็นแนวทางในการทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อวิเคราะห์ถึงการรับรู้หรือความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละประเภท

ณัฐณี ตามไท (2553) ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธานโคเคน ผลการวิจัยพบว่าลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน มี 2 ประการ คือ 1) การเล่าเรื่องที่โดดเด่น อันประกอบด้วยโครงเรื่องที่มีลักษณะหักมุมและแผนการที่ผิดพลาด และ 2) องค์ประกอบที่สร้างอารมณ์ขันตลกร้าย ประกอบด้วยตัวละครแบบ Anti-Hero ที่มีความโหดเหี้ยม สร้างความรู้สึกขบขันปนสมเพช ทางด้านบทสนทนาของพี่น้องโคเคนส่วนใหญ่มักเสียดสีขาดแค้นและสะท้อนความโง่เขลาของมนุษย์ รวมทั้งสถานการณ์ประเภทตลกเจ็บตัว (Slapstick) ตลอดจนสถานการณ์เสียดสีความบิดเบี้ยวของสังคม

ณัฐพล วงษ์ชื่น (2552) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ ผู้วิจัยทำการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ "มู้ดแอนด์โทน" (Mood and Tone) ในงานออกแบบงานสร้างในภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญ ผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมมีการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของภาพยนตร์สอดคล้องกับแนวคิดของฝ่ายผู้สร้าง โดยมีระดับการรับรู้จากปัจจัยงานออกแบบงานสร้างแต่ละปัจจัยมากน้อยแตกต่างกัน นอกจากนี้ยังพบอีกว่า การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ไทยแนวสยองขวัญที่มีประสิทธิภาพ มีหัวใจสำคัญอยู่ 3 ประการ อันได้แก่ 1. ความสมจริงและกลมกลืนไปกับเรื่องราว 2. การสนับสนุนบทบาทภาพยนตร์และส่งเสริมการเล่าเรื่อง 3. การออกแบบงานสร้างภาพยนตร์เพื่อนำอารมณ์ผู้ชมไปสู่แนวทางมู้ดแอนด์โทนที่กำหนดไว้

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อวิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ตัวอย่างในช่วงระยะเวลา 10 ปี โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ตัวอย่างและการสื่อสารการตลาด ประเภทของภาพยนตร์ รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับภาพและเสียงในภาพยนตร์ มาเป็นตัวช่วยประกอบในการวิเคราะห์ ซึ่งวิธีการดำเนินการวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการเลือกกลุ่มประชากร “ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด” โดยใช้วิธีเลือกสุ่มตัวอย่างแบบคัดสรร (Selective Sampling) จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards ซึ่งเป็นรางวัลเดียวในแวดวงฮอลลีวูดที่มอบให้แก่ผู้ผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างยอดเยี่ยมในแต่ละปี ซึ่งถูกจัดขึ้นอย่างยิ่งใหญ่และทั่วโลกให้การยอมรับ โดยผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัลในช่วง 10 ปีล่าสุด คือระหว่างช่วงปี ค.ศ. 2005 - ค.ศ. 2014 แบบปีเว้นปี ใน 4 ประเภทของภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในแง่ของการผลิตในประเทศไทย คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy และภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ทั้งหมด 20 เรื่อง รวมทั้งศึกษาภาพยนตร์ทั้งเรื่องประกอบด้วย โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่นำมาศึกษานั้น มีรายชื่อของภาพยนตร์ดังต่อไปนี้

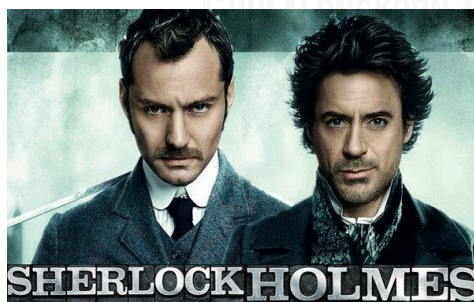
1) Action



The Hunger Games: Catching Fire (2014) Directed by Francis Lawrence



Snow White and the Huntsman (2012) Directed by Rupert Sanders



Sherlock Holmes (2010) Directed by Guy Ritchie



The Dark Knight (2008) Directed by Christopher Nolan



Mission: Impossible III (2006) Directed by J.J. Abrams

2) Horror



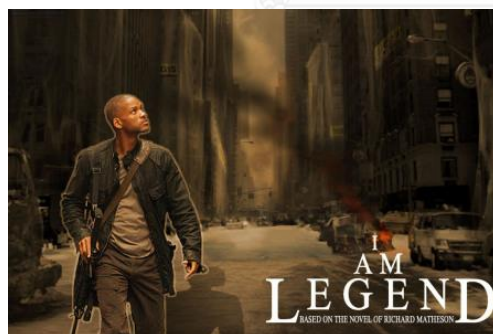
The Conjuring (2014) Directed by James Wan



The Devil Inside (2012) Directed by William Brent Bell



Antichrist (2010) Directed by Lars von Trier

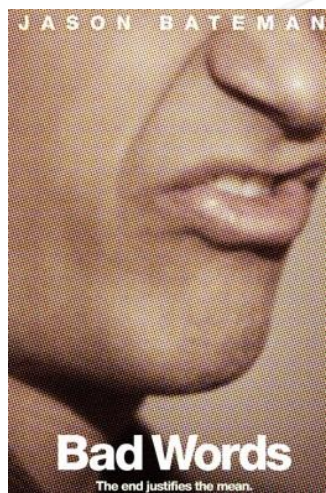


I Am Legend (2008) Directed by Francis Lawrence



The Exorcism of Emily Rose (2006) Directed by Scott Derrickson

3) Comedy



Bad Words (2014) Directed by Jason Bateman



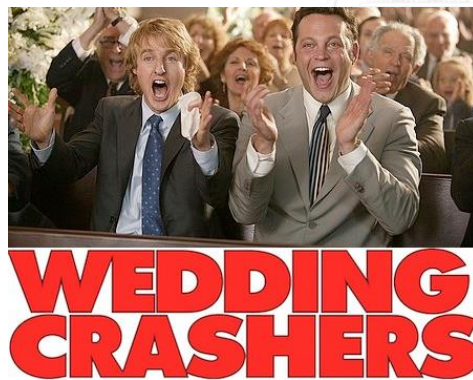
Bridesmaids (2012) Directed by Paul Feig



Get Him to the Greek (2010) Directed by Nicholas Stoller

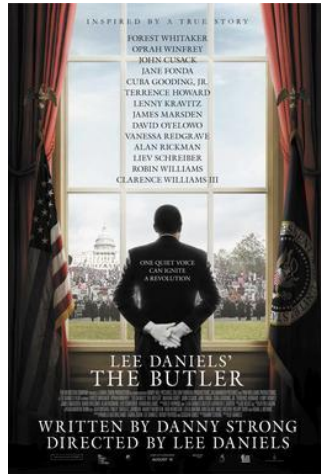


Tropic Thunder (2008) Directed by Ben Stiller



Wedding Crashers (2006) Directed by David Dobkin

4) Drama



Lee Daniels' The Butler (2014) Directed by Lee Daniels



The Girl with the Dragon Tattoo (2012) Directed by David Fincher



Brothers (2010) Directed by Jim Sheridan



No Country for Old Men (2008) Directed by Joel Coen, Ethan Coen



Good Night, and Good Luck (2006) Directed by George Clooney

ในส่วนของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลที่ใช้ในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะทำการเลือกกลุ่มประชากร ตัวอย่างจำนวน 10 คน โดยแบ่งเป็นผู้ที่รับชมภาพยนตร์เป็นประจำ คืออย่างน้อยอาทิตย์ละ 1 ครั้ง หรือมากกว่า กับ ผู้ที่รับชมภาพยนตร์ไม่ประจำ คือเดือนละ 1 ครั้งหรือน้อยกว่า ในจำนวนเท่าๆกัน โดยจะให้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทละ 1 เรื่อง ทั้งหมด 4 เรื่อง โดยเลือกจากภาพยนตร์ ตัวอย่างที่ได้รับรางวัลปีล่าสุดคือปี 2014 ของแต่ละประเภท และเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการวิจัย ดังนี้คือ

1. การเก็บข้อมูลประเภทภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งหมด 20 ชิ้น จากอินเทอร์เน็ตผ่านทางเว็บไซต์ goldentrailer.com, youtube.com และ vimeo.com
2. การเก็บข้อมูลประเภทภาพยนตร์ ทั้งหมด 20 เรื่อง จากร้านจำหน่าย DVD ทั่วไป และจากอินเทอร์เน็ต
3. การเก็บข้อมูลประเภทเอกสาร ประกอบด้วยงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และภาพยนตร์ตัวอย่าง รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยจากหนังสือ ซึ่งเป็นการค้นคว้าจากทั้งในและนอกห้องสมุดมหาวิทยาลัย
4. การเก็บข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม (Focus Group) โดยใช้วิธีการจดบันทึก และการบันทึกเสียงควบคู่กันไป
5. การเก็บข้อมูลด้านความคิดเห็นของผู้ชม จากอินเทอร์เน็ตผ่านทางเว็บไซต์ youtube.com

การวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง “ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014” นี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1

วิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่าง, การใช้เทคนิคทางภาพและเสียงต่างๆในการสร้าง Mood & Tone, วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในแง่ของการเล่าเรื่องและการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 2

วิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ หรือเทรนด์ ของภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดในช่วงระยะเวลา 10 ปี คือช่วงปี 2005-2014 ว่าแต่ละช่วงปีมีทิศทางของการสร้างสรรค์ไปในทิศทางใด มีสิ่งใดที่เหมือนหรือแตกต่างกันไปในแต่ละช่วงปี โดยจะวิเคราะห์แบ่งตามประเภทของภาพยนตร์ (Genres)

ส่วนที่ 3

วิเคราะห์ผลของการทำการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งคำถามหลักที่ผู้วิจัยจะใช้ในการสนทนากลุ่มมีดังนี้

- มีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ชอบหรือไม่ชอบอย่างไร อะไรคือสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบ
- คิดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทไหน (Genres) กลุ่มเป้าหมายคือใคร
- จากการที่ได้รับความชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ คิดว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร เกี่ยวกับอะไร
- จุดเด่นที่สุดของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คืออะไร
- ได้รับความชมภาพยนตร์เรื่องนี้หรือไม่ ถ้าได้รับความชมคิดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง มีความสอดคล้องกันหรือไม่ เหมือนรับชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันหรือเปล่า
- การได้รับความชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ส่งผลต่อความต้องการในการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องหรือไม่ อย่างไร

การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 2 บท คือ

- 1) บทที่ 4 นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของทั้ง 3 ส่วน อย่างที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น รวมทั้งนำเสนอความคิดเห็นของผู้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้จากอินเทอร์เน็ต
- 2) บทที่ 5 นำเสนอการสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล รวมทั้งข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการวิจัยในอนาคต



บทที่ 4

ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014

ในบทที่ 4 จะเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งในด้านการเล่าเรื่อง การใช้เทคนิคทางภาพและเสียงต่างๆในการสร้าง Mood & Tone รวมทั้งการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร ในแง่ของการเล่าเรื่องและการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย นอกจากนี้ยังวิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดในช่วงระยะเวลา 10 ปี คือช่วงปี 2005-2014 ว่าแต่ละช่วงปีมีแนวทางของการสร้างสรรค์ไปในทิศทางใด มีสิ่งใดที่เหมือนหรือแตกต่างกันในแต่ละช่วงปี ประกอบกับการวิเคราะห์ผลของการทำการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชมที่มีต่อการชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่จะนำมาวิเคราะห์ประกอบไปด้วย 4 ประเภทของภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์ประเภท Action, ภาพยนตร์ประเภท Horror, ภาพยนตร์ประเภท Comedy และภาพยนตร์ประเภท Drama รวมที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ทั้งหมดเป็นจำนวนทั้งสิ้น 20 เรื่อง

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์การเล่าเรื่องและการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่าง

1.1 การเล่าเรื่อง

จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้ง 20 เรื่องพบว่าทุกเรื่องใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรง (Linear Narrative) ทั้งหมด ซึ่งเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาในภาพยนตร์ตัวอย่างได้ง่ายและไม่ซับซ้อนในช่วงเวลาสั้นๆ โดยการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นจะเน้นให้ความสำคัญในด้านต่างๆที่แตกต่างกันไป ซึ่งจากการศึกษาผู้วิจัยได้ทำการจัดกลุ่มกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดทั้ง 20 เรื่องออกเป็น 4 กลุ่มหลักๆคือ 1) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นอารมณ์ 2) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละคร 3) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นฉาก และ 4) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอโครงเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นอารมณ์

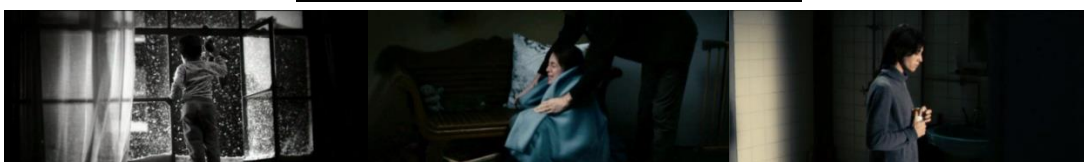
1.1.1 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นอารมณ์ เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการให้ความรู้สึกทางด้านอารมณ์และมีผลต่อด้านอารมณ์มากกว่าเรื่องอื่นๆ ไม่ว่าจะ เป็นอารมณ์กลัว หดหู่ เสียใจ ซึ่งส่งผลทางด้านอารมณ์ต่อผู้ชมเป็นอย่างมาก จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการเน้นการนำเสนอทางด้านอารมณ์อยู่ด้วยกัน 5 เรื่องดังนี้

- The Conjuring



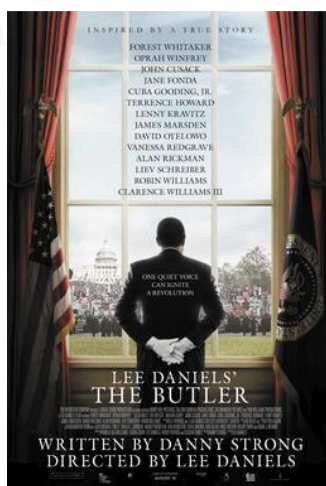
ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ให้ความรู้สึกลึกลับและดึงอารมณ์ผู้ชมให้ดำดิ่งไปกับความน่ากลัวและความสยองขวัญของบ้านที่มีวิญญาณร้ายสิงสู่อยู่ โดยเริ่มจากการนำเสนอฉากที่เป็นบ้านเก่าแก่อยู่ในป่าลึก ห่างไกลจากผู้คนหรือเพื่อนบ้าน รวมถึงครอบครัวที่ไปอยู่อาศัยก็เป็นครอบครัวที่มีเพศหญิง ซึ่งมีภาพลักษณ์ของการเป็นเพศที่อ่อนแอมากกว่าเพศชาย ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นองค์ประกอบอย่างดีของภาพยนตร์สยองขวัญที่เมื่อรวมกับการใช้ภาพที่ดำมืดของฉากในช่วงเวลากลางคืนเสียเป็นส่วนใหญ่แล้วยิ่งทำให้ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่ให้ทั้งความรู้สึกกลัว อึดอัด และลุ้นระทึกไปพร้อมกับตัวละครในเรื่อง ฉากส่วนใหญ่ที่นำเสนอเป็นฉากของการถูกคุกคามจากวิญญาณร้าย และทำให้คนดูเกิดความรู้สึกตกใจกลัว

- Antichrist



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่ให้ความรู้สึกหดหู่ หม่นหมอง ซึ่งเกิดจากการที่ตัวละครหลักนั้นสูญเสียลูกของตนไป โดยที่ความเสียใจนั้นส่งผลให้เกิดการสูญเสียตัวตนของตัวเองตามมา ทำให้ตัวละครหลักทั้ง 2 ต้องออกไปค้นหาตัวเองและบำบัดจิตใจ ซึ่งการสร้างอารมณ์ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ไม่เพียงเกิดจากตัวละครเท่านั้น แต่ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการกำกับภาพที่ยิ่งช่วยเสริมให้ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ดูหม่นหมองและเศร้าในเวลาเดียวกัน

- Lee Daniels' The Butler มหาวิทยาลัย





ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ทำให้ความรู้สึกทางด้านอารมณ์ที่ประทับใจ โดยอารมณ์หลักของเรื่องจะอยู่ที่ความรู้สึกถึงความภูมิใจในความยิ่งใหญ่ในอาชีพของการเป็นบัตเลอร์ของตัวละครหลักหลายฉากในภาพยนตร์ตัวอย่างดึงอารมณ์ของผู้ชมให้มีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครเป็นอย่างมาก เช่น ฉากของการทะเลาะกันในครอบครัวในตอนจบของภาพยนตร์ตัวอย่างที่ตัวละครหลักที่เป็นแม่พูดกับลูกชายให้สำนึกถึงการมีอาชีพเป็นบัตเลอร์ของพ่อ

- Brothers



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ทำให้ความรู้สึกของความกดดัน และความสะเทือนใจมากที่สุด การนำเสนอในแต่ละฉากนั้นดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เกิดทั้งความรู้สึกเศร้าเสียใจและสะเทือนใจไปกับสิ่งที่ตัวละครหลักต้องเผชิญ ซึ่งเป็นผลกระทบจากสงครามที่ไม่เพียงแต่เปลี่ยนตัวเขา แต่ยังมีผลกระทบไปถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวของเขาอีกด้วย ในตอนท้ายของภาพยนตร์ตัวอย่าง ฉากที่ตัวละครหลักใช้ปืนจ่อที่หัวของตนเองเพื่อจะฆ่าตัวตายก็ยังสร้างความรู้สึกกดดันให้กับผู้ชมว่าตัวละครหลักจะอย่างไรกับชีวิตตัวเองต่อไป

- No Country for Old Men



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นความรู้สึกของความลึนระทึกไปกับการไล่ล่าของตัวละครหลักในเรื่อง โดยมีฉากหลังของเรื่องราวอยู่ในเมืองเท็กซัส ซึ่งยิ่งให้ความรู้สึกทั้งความลึกลับและความระทึกเพราะฉากเหตุการณ์ของการไล่ล่ามันมักเกิดขึ้นในเวลากลางคืน นอกจากนี้การเลือกใช้ดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ก็เป็นจังหวะที่ยิ่งสร้างความลึนระทึกให้กับผู้ชมมากยิ่งขึ้นไปอีก

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละคร

1.1.2 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละคร เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอตัวละคร หรือคาแรคเตอร์เฉพาะของตัวในละครในเรื่องมากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ ซึ่งจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการเน้นการนำเสนอตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละครอยู่ด้วยกัน 10 เรื่องดังนี้

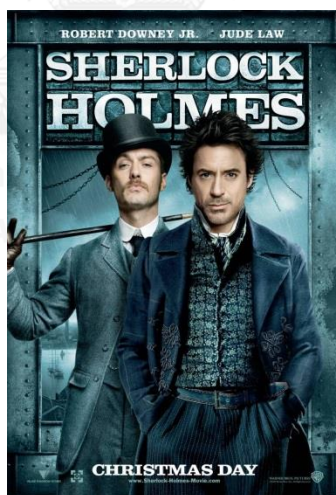
- Snow White and the Huntsman





ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นการนำเสนอบทบาทของตัวละครราชินีที่แสดงให้เห็นถึงความเหี้ยมโหด เด็ดขาด เย่อหยิ่ง ชอบเอาชนะและทะเยอทะยาน ต้องการการเป็นใหญ่แต่เพียงผู้เดียว และบทบาทของตัวละครสโนว์ไวท์ที่ถูกนำเสนอให้เห็นถึงความกล้าหาญ และอ่อนโยน ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามกับตัวละครราชินีอย่างชัดเจน ซึ่งในภายหลังทั้งคู่ต้องเผชิญหน้าต่อสู้กัน โดยบทบาทของราชินีจะถูกนำเสนอให้โดดเด่นมากกว่าบทบาทของสโนว์ไวท์ สังกัดได้จากการเป็นตัวละครที่เป็นทั้งตัวเปิดและปิดเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่าง (หรือในโปสเตอร์เพื่อการโฆษณาที่เช่นเดียวกัน) ซึ่งทำให้สโนว์ไวท์ในภาคนี้มีความแตกต่างจากภาคเดิมๆ ที่นอกจากจะเปลี่ยนคาแรคเตอร์ของสโนว์ไวท์ให้มีความเข้มแข็งมากยิ่งขึ้น ยังเปลี่ยนให้ตัวละครราชินีมีความโดดเด่นมากกว่าตัวละครสโนว์ไวท์ที่มักจะโดดเด่นที่สุดในภาคก่อนๆ

- Sherlock Holmes



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีการนำเสนอถึงคาแรคเตอร์ที่โดดเด่นของเซอร์ล็อก โทมส์ และ ดร.วัตสัน ซึ่งตัวละครโทมส์นั้นเป็นคนที่ฉลาด มีไหวพริบ เก่งเรื่องการต่อสู้ ชอบทำอะไรตามใจตัวเอง

และเป็นคนมีอารมณ์ขัน ซึ่งเห็นได้จากฉากของการต่อสู้ตัวต่อตัวที่โสมส์เอาชนะได้อย่างง่ายดายจากการใช้ความคิด ฉากของการทำการทดลองแปลกๆกับสุนัขของวัตสัน หรือฉากการต่อล้อต่อเถียงกับ ศัตรูอย่างมีอารมณ์ขันในช่วงเวลาวิกฤต ในขณะที่ ดร.วัตสัน นั้นเป็นคนที่นิ่งขรัม ค่อนข้างมีความสุข และพูดน้อย แต่แม้ทั้งสองจะมีความแตกต่างกันแต่ก็มีมิตรภาพที่ดีต่อกัน และเก่งในเรื่องของการต่อสู้ด้วยกันทั้งคู่

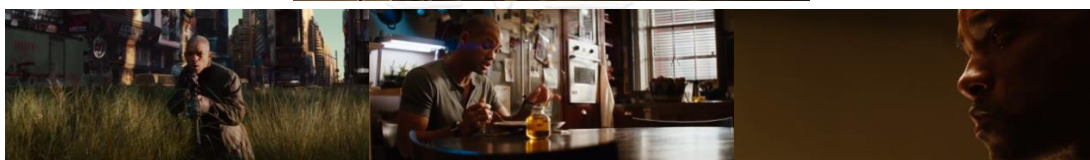
- The Dark Knight



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นการแสดงให้เห็นถึงคาแรคเตอร์ของผู้ร้ายในเรื่องหรือโจ๊กเกอร์ว่าเป็นคนที่มีความเหี้ยมโหดไร้ความปราณี ฉลาดหลักแหลม และยียวนกวนประสาท ซึ่งเห็นได้จากฉากที่แม้จะถูกตำรวจจับอยู่ก็ยียวนในการตอบคำถามแบบไม่หวั่นเกรงใดๆ ฉลาดในการหาวิธีหลบหนีออกจากคุก และเหี้ยมโหดในการฆ่าผู้อื่นด้วยวิธีพิสดารอย่างการกรีดที่ปาก ซึ่งเป็นคาแรคเตอร์ที่มีความน่าสนใจทั้งการพูดจาและการแต่งหน้าแต่งตัว ในขณะที่ตัวพระเอกหรือแบทแมนนั้น ถูกนำเสนอให้เห็นว่าเป็นคนสุขุม ลึกลับ ค่อนข้างเก็บตัว สังเกตได้จากฉากที่มักจะชอบอยู่คนเดียว แต่ก็ก็เป็นคนที่เข้มแข็ง ชอบช่วยเหลือผู้อื่นหรือช่วยเหลือตำรวจอยู่เสมอ เป็นคนที่ทันสมัย มีฐานะดี สังเกตได้จากฉากต่างๆที่มักใช้อาวุธและยาน พาหนะที่ล้ำสมัย ทั้งสองเป็นตัวละครที่มีคาแรคเตอร์

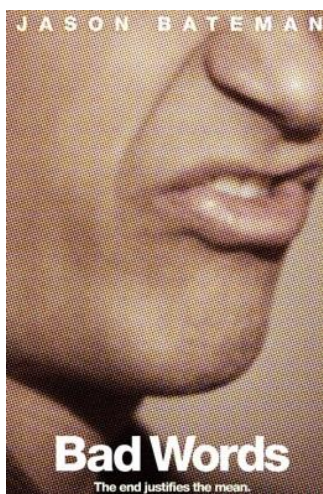
แตกต่างกันอย่างชัดเจน เป็นตัวละครที่เป็นชั่วตรงข้ามแทนความหมายของความดีและความชั่ว ซึ่งเป็นประเด็นนำเสนอหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้

- I Am Legend



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีการนำเสนอให้เห็นถึงคาแรคเตอร์ของตัวละครหลักที่มีความกล้าหาญ เข้มแข็ง เก่งในเรื่องการต่อสู้เพื่อเอาตัวรอด ซึ่งจะเห็นได้จากฉากของการออกไปล่าสัตว์เพื่อนำมาเป็นอาหาร หรือการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดต่างๆเพียงตัวคนเดียวในเวลากลางคืนเพื่อเอาชีวิตรอด ซึ่งจะไปสัมพันธ์กับพล็อตเรื่องหลักเพราะเขาเป็นผู้รอดชีวิตคนเดียวในเมืองนิวยอร์กที่มีไวรัสแพร่ระบาด ซึ่งเขาจะต้องปกป้องชีวิตของตนเองจากการถูกฆ่าโดยสัตว์ประหลาดต่างๆที่ติดไวรัสร้ายแรง เพื่อที่จะหาทางช่วยมนุษยชาติให้พ้นจากการติดเชื้อไวรัส

- Bad Words



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีการนำเสนอมากถึงบทบาทของตัวละครหลักเด็กและผู้ใหญ่ทั้งสองคน ซึ่งทั้งคู่ที่มีความสัมพันธ์กันในรูปแบบของมิตรภาพที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาระหว่างการแข่งขันสะกดคำ โดยทั้งคู่มีคาแรคเตอร์ที่ขี้เล่น เป็นคนสนุกสนาน มุ่งมั่น และมีความจริงใจ บทบาทของทั้งสองคนทำให้เห็นว่าแม้จะมีวัยที่ต่างกันแต่ทั้งสองก็เข้ากันได้ดีเพราะการชอบอะไรที่เหมือนกัน

- Bridesmaids



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีการนำเสนอที่เน้นถึงคาแรคเตอร์ของตัวละครหลักที่เป็นกลุ่มเพื่อนสาวทั้ง 6 คน โดยเฉพาะตัวละคร Annie และ Helen ที่มีักจะเป็นคู่กัดและชิงดีชิงเด่นกันตลอดเวลา แต่ถึงอย่างนั้นทั้งคู่ก็เป็นตัวดำเนินเรื่องหลักที่ทำให้ภารกิจของการเป็นเพื่อนเจ้าสาวนั้นสำเร็จลุล่วงไปได้ และถึงแม้ทั้งคู่จะดูไม่ค่อยชอบหน้ากันนักแต่ความจริงแล้วก็ยังเป็นห่วงกันและกัน

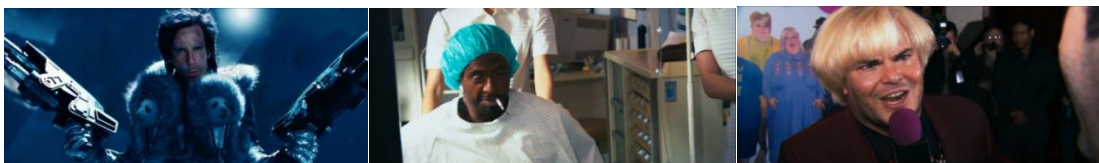
- Get Him to the Greek



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นไปที่ตัวละครหลักทั้ง 2 ตัวคือ Green พนักงานบริษัทแผ่นเสียง และ Snow ร็อกสตาร์ชื่อดังจากอังกฤษ จากภารกิจที่ Green ต้องไปรับตัว Snow ให้มาเล่นคอนเสิร์ตใหญ่ที่ L.A. เพื่อกอบกู้สถานะผิดเคื่องของทางบริษัทแผ่นเสียงให้ได้ ทำให้ทั้งคู่ได้มาเจอกัน ซึ่งคาแรคเตอร์ของทั้งสองคนที่น่าเสนอนั้นทำให้เห็นว่าทั้งคู่เป็นคนที่รักความสนุกสนาน และชื่นชอบในอบายมุขต่างๆ

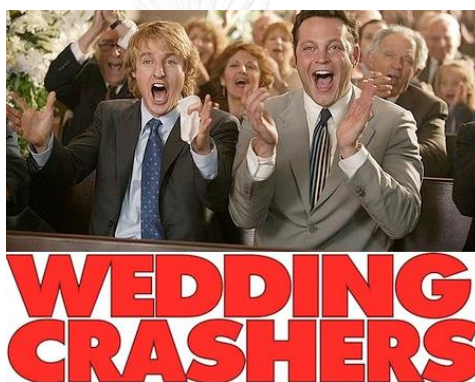
- Tropic Thunder





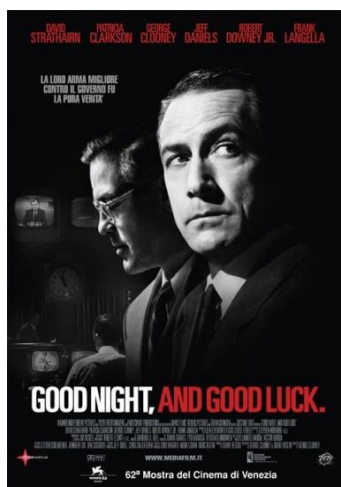
ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีการนำเสนอถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครหลักแต่ละตัวในการทำงานในสายอาชีพของตนหรือการเป็นนักแสดงนั่นเอง ซึ่งเราจะได้เห็นว่ามีนิสัยที่แตกต่างกันออกไป แต่สิ่งที่เหมือนกันคือความทุ่มเททำงานในอาชีพนักแสดง และการเป็นคนที่มีความตลกขบขัน มีไหวพริบในการเอาตัวรอด

- Wedding Crashers



ลักษณะเฉพาะของตัวละครที่เห็นได้อย่างเด่นชัดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ก็นำเสนอผ่าน 2 เพื่อนซี้ในเรื่องคือ John และ Jeremy ที่มีนิสัยเจ้าชู้และมึนงานอดิเรกคือการตอไปงานแต่งงานของเพื่อนฝูงเพื่อหวังที่จะได้พินเพื่อนเจ้าสาว จนวันหนึ่ง John ก็ได้ไปปิ้ง Claire ลูกสาวของนักการเมืองเข้า เรื่องราววุ่นๆต่างๆจึงเกิดขึ้นเพราะเขาหวังจะพิชิตใจเธอให้ได้

- Good Night, and Good Luck

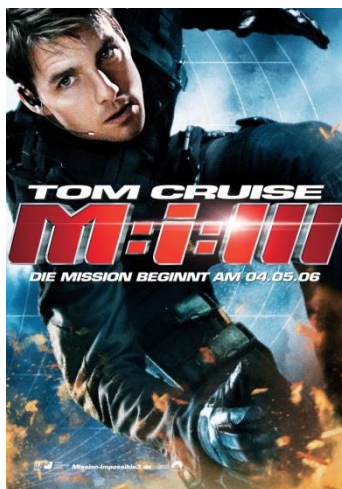


ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้นำเสนอถึงการบอกเล่าความจริงผ่านทางโทรทัศน์ของฝ่ายข่าว 6 คนของสถานีข่าว CBS ในสมัยนั้น ซึ่งพวกเขาแสดงออกอย่างชัดเจนต่อการตัดสินใจทำทนาย และพยายามโค่นฐานอำนาจของ Joseph McCarthy ซึ่งขณะนั้นเป็นคนที่มอำนาจมากที่สุดคนหนึ่งในอเมริกาในประเด็นที่เกี่ยวกับการปราบปรามคอมมิวนิสต์ โดยตัวละครที่สำคัญและโดดเด่นที่สุดคือผู้ประกาศข่าว Edward R. Murrow ที่หนักแน่นต่อการนำเสนอความจริงโดยไม่เกรงกลัวต่ออำนาจใดๆ

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นฉาก

1.1.3 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นฉาก เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอฉากที่อสังการและดึงความสนใจของผู้ชมให้ตื่นตาตื่นใจไปกับฉากเหล่านั้นมากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ ซึ่งจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการเน้นการนำเสนอในด้านความยิ่งใหญ่ของฉากอยู่ด้วยกัน 1 เรื่องคือ

- Mission: Impossible III



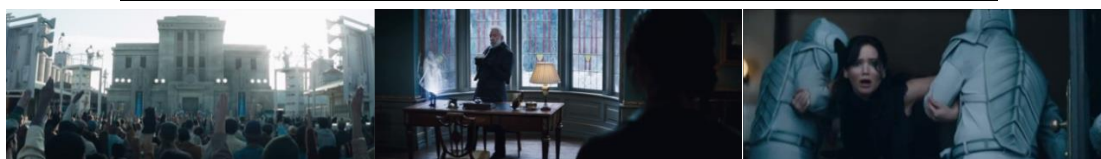
ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นการนำเสนอให้เห็นถึงฉากที่อลังการอยู่มากมาย ทั้งการระเบิดที่ยิ่งใหญ่ การทิ้งตัวลงมาจากตึกสูงในเมืองใหญ่ของตัวละคร การไล่ล่าในสถานที่ที่เต็มไปด้วยผู้คนจำนวนมาก หรือการหลบหนีทางแม่น้ำด้วยเรือสปีดโบ๊ท เป็นต้น ซึ่งฉากเหล่านี้ล้วนสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมให้เกิดความรู้สึกอยากเข้าชมภาพยนตร์เรื่องนี้มากยิ่งขึ้น

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอโครงเรื่อง

1.1.4 ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอโครงเรื่อง เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอเรื่องราวหรือพล็อตที่ภาพยนตร์ต้องการจะเล่ามากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ ซึ่งจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการเน้นการนำเสนอโครงเรื่องมากที่สุดอยู่ด้วยกัน 4 เรื่องดังนี้

- The Hunger Games: Catching Fire



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะเน้นไปที่การเล่าเรื่องราวในภาคต่อว่าในภาคนี้จะเกิดอะไรขึ้นบ้างกับตัวละครหลักหรือ Katniss Everdeen โดยจะมีการเล่าถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครหลักต้องกระทำการต่อสู้ และเป็นสาเหตุที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปทั้งหมด ซึ่งนำเสนอผ่านฉากของการที่ตัวละครต้องพลัดพรากจากคนที่รัก และการที่ต้องแบกภาระในการต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองและปกป้องผู้อื่น รวมทั้งมีการเล่าถึงพัฒนาการความสัมพันธ์ของตัวละครและการต่อสู้ในรูปแบบใหม่ที่ Katniss ต้องเข้าร่วม

- The Devil Inside



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ประเภท Horror เรื่องอื่นๆ ตรงที่มีลักษณะของการนำเสนอเรื่องราวในรูปแบบที่คล้ายกับ

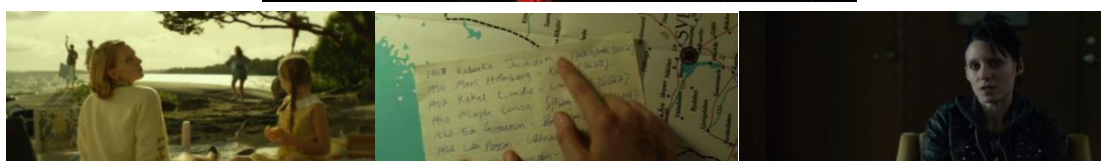
Documentary และยังใช้วิธีการถ่ายภาพให้เหมือนกับเป็น Reality ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีลักษณะของการเน้นไปที่การนำเสนอพล็อตเรื่องด้วยท่าทีที่เรียบเฉยมากกว่าที่จะเร้าอารมณ์เหมือนอย่างภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring หรือ Antichrist ซึ่งประเด็นที่มีการนำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่างหลักๆแล้วจะเกี่ยวกับการปราบผี โดยใช้ความเชื่อทางวิทยาศาสตร์และศาสนามาผสมผสานกัน โดยนำเสนอผ่านฉากที่ลูกสาวไปขอความช่วยเหลือจากแพทย์และนักบวช ให้มาช่วยแม่ของตนที่มีอาการเหมือนถูกผีสิงและกำลังรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวช

- The Exorcism of Emily Rose



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะมีประเด็นในการนำเสนอที่คล้ายกับเรื่อง The Devil Inside ตรงที่มีประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศาสนา ระหว่างฝั่งอัยการและฝั่งบาทหลวง ซึ่งถูกฟ้องศาลเนื่องจากเป็นคนทำพิธีไล่ผีให้ Emily จนเธอหมดลมหายใจในที่สุด ถึงแม้เรื่องนี้จะมียุทธศาสตร์ของการเล่าเรื่องราวไปในแนวทางของภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror มากกว่าเรื่อง The Devil Inside แต่การนำเสนอด้วยฉากในศาล รวมทั้งการที่มีตัวอักษรช่วยในการเล่าเรื่องตลอด ภาพยนตร์ตัวอย่างก็ทำให้ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้โดดเด่นในเรื่องการนำเสนอพล็อตมากกว่าในด้านของการเร้าอารมณ์ผู้ชม

- The Girl with the Dragon Tattoo



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะโฟกัสไปที่การเล่าเรื่องราวของการตามหาบุคคลที่หายตัวไปมากที่สุด โดยตัวละครหลัก หรือ Mikael Blomkvist ได้รับการว่าจ้างให้ตามหาหญิงสาวคนหนึ่งที่ยังหายไปอย่างไร้ร่องรอยเป็นเวลากว่า 40 ปี เพื่อแลกเปลี่ยนกับผลประโยชน์บางอย่างที่เขาจะได้รับ เขาจึงสืบสวนค้นหาทุกวิธีทางเพื่อที่จะได้เข้าสู่ความจริงเบื้องหลังของเรื่องนี้ให้ได้ โดยมี Lisbeth Salander หญิงสาวที่มีบุคลิกแปลกแยกมาช่วยในการสืบสวน

1.2 ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

จากการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 20 เรื่อง เทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องในด้านของการนำเสนอประเด็นต่างๆ การตัดต่อ อารมณ์และบรรยากาศ รวมทั้งการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ข้อสังเกตดัง ต่อไปนี้

การตัดต่อ

ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่จะใช้วิธีการเฉลี่ยฉากจากภาพยนตร์ทั้งเรื่องตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงท้ายเรื่องและปิดบังเฉพาะในช่วงของบทสรุปของภาพยนตร์ โดยที่ภาพยนตร์ตัวอย่างบางเรื่อง เช่น Snow White and the Huntsman หรือ Mission: Impossible III นั้นจะมีการเปิดเผยฉากที่สำคัญในตอนท้ายเป็นจำนวนมาก นั่นก็เป็นเพราะผู้ชมมักจะทราบที่อยู่แล้วว่าภาพยนตร์ประเภทนี้จะจบลงอย่างไร ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะใช้วิธีการนำเสนอฉากที่เป็นจุดขายมากกว่าการปิดบังเรื่องราวในภาพยนตร์นั่นเอง ภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องนิยมใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย ถึงแม้ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องจริงๆแล้วจะไม่ได้เล่าแบบเรียงลำดับ

เหตุการณ์ก็ตาม อย่างเช่นในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend ภาพยนตร์ตัวอย่างใช้วิธีติดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ตามไทม์ไลน์ของเวลาที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์ทั้งเรื่องกลับใช้วิธีการตัดสลับเหตุการณ์ในฉากที่บอกถึงสาเหตุของเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดในภาพยนตร์ และสาเหตุของการที่ตัวละครหลักต้องแยกจากครอบครัว ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ควรจะอยู่ในตอนเริ่มเรื่อง แต่ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องกลับใช้วิธีการตัดสลับ โดยที่จะเห็นฉากเหล่านี้ในช่วงที่ตัวละครหลักหลับฝันเป็นช่วงๆ คั่นกลางระหว่างเรื่องราวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ซึ่งสาเหตุที่ภาพยนตร์ตัวอย่างใช้วิธีการติดต่อแบบเรียงเหตุการณ์ปกติ นั่นก็เป็นเพราะจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวที่ต้องการจะเล่าได้ง่าย และไม่ซับซ้อนในช่วงเวลาสั้นๆนั่นเอง

จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษา มีเพียง 4 เรื่องเท่านั้นที่มีการติดต่อฉากต่างๆกันในภาพยนตร์ทั้งเรื่องถึงแค่กลางเรื่องเท่านั้นคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire, The Dark Knight, Bad Words และ Get Him to the Greek ซึ่งเป็นเพราะใน The Hunger Games: Catching Fire นั้นต้องการปิดบังฉากในช่วงของการแข่งขันท้ายเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมที่เคยรับชมในภาคก่อนหน้าหรือผู้ชมที่เคยอ่านนิยายเรื่องนี้มาแล้ว เกิดจินตนาการและความต้องการอยากรู้อาณาจักรว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีวิธีการนำเสนอฉากในช่วงของการแข่งขันออกมาอย่างไร หรือในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Dark Knight นั่นก็เป็นเพราะภาพยนตร์นั้นมีความยาวค่อนข้างมาก และมีรายละเอียดมาก การเลือกฉากมาใส่ในภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีความยาวแค่สองนาทีกว่าจึงจำเป็นต้องเลือกฉากในตอนต้นถึงตอนกลางเรื่องมาใส่เพื่อช่วยในการปูเนื้อเรื่อง และนำเสนอตัวละคร ซึ่งมีความสำคัญต่อภาพยนตร์ตัวอย่างมากกว่าการเล่าเรื่องในช่วงท้ายของภาพยนตร์ ส่วนภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words และ Get Him to the Greek ที่เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ทั้งคู่ก็ต้องการที่จะนำเสนอฉากที่สร้างความสนุกสนานต่างๆซึ่งเป็นจุดขายหลักของภาพยนตร์ประเภทนี้ มากกว่าที่จะนำเสนอความเป็นดราม่าที่เกิดขึ้นในช่วงท้ายของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง

ปริมาณการนำเสนอประเด็นในภาพยนตร์

จากที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีการเล่าเรื่องและการนำเสนอประเด็นต่างๆในภาพยนตร์อย่างตรงไปตรงมาและสัมพันธ์กับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างเพียง 4 เรื่องเท่านั้นที่มีการนำเสนอประเด็นที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ดังนี้

- The Devil Inside เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะพบว่าประเด็นเกี่ยวกับการปราบผีโดยใช้ความเชื่อทางวิทยาศาสตร์และศาสนาผสมผสานกันไม่ได้ถูกถ่ายทอดอย่างที่ควรจะเป็นเหมือนกับในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นประเด็นนี้ถูกนำเสนออย่างโดดเด่นและเรียกได้ว่าเป็นจุดที่น่าสนใจที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องประเด็นนี้ไม่ได้ถูกกล่าวถึงเท่าใดนัก และไม่ใช่ว่าประเด็นสำคัญที่เป็นตัวขับเคลื่อนภาพยนตร์อย่างที่ควรจะเป็น ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความผิดหวังต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายที่สนใจการเล่าเรื่องในประเด็นนี้จากภาพยนตร์ตัวอย่าง นอกจากนี้ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องยังมีฉากของการถกเถียงกันเองในประเด็นที่ไม่สำคัญเป็นจำนวนมากในตอนท้ายอีกด้วย
- The Exorcism of Emily Rose เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องพบว่า ภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีปริมาณของการนำเสนอในประเด็นการต่อสู้ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศาสนาในชั้นศาลมากกว่าประเด็นเกี่ยวกับการถูกผีสิง เรียกได้ว่าประเด็นเกี่ยวกับการถูกผีสิงเป็นเพียงส่วนย่อยของเรื่องราวของการต่อสู้ในชั้นศาลของบาทหลวงที่ทำหน้าที่ในการช่วยทำพิธีไล่ผีให้เอมิลีเท่านั้น ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่ที่มีความต้องการที่จะได้รับชมฉากสยองขวัญหรือฉากของการถูกผีสิงในรูปแบบต่างๆของเอมิลีอย่างที่มีการนำเสนอให้เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่างอาจจะต้องผิดหวังเนื่องจากฉากของการต่อสู้ในชั้นศาลมีปริมาณค่อนข้างเยอะ
- Lee Daniels' The Butler เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องพบว่า ประเด็นเกี่ยวกับการแบ่ง แยกสีผิวจะถูกนำเสนอมากที่สุด เรียกได้ว่าเกือบทั้งเรื่อง ซึ่งแตกต่างจากในภาพยนตร์ตัวอย่างที่เลือกนำเสนอในประเด็นที่เกี่ยวกับการสู้ชีวิตเพื่อจะได้มาเป็นพ่อบ้านในทำเนียบขาวของชายผิวดำ ซึ่งสร้างมาจากเรื่องของบุคคลจริง โดยหากผู้ชมภาพยนตร์ที่สนใจเรื่องราวของการสู้ชีวิตหรือประวัติชีวิตของบุคคล เมื่อได้มาชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องบางส่วนอาจผิดหวังด้วยความที่ปริมาณการนำเสนอเรื่องการแบ่งแยกสีผิวนั้นมีมากเกินไปกว่าประเด็นของเรื่องการต่อสู้ชีวิตในอาชีพของการเป็นบัตเลอร์อยู่มาก
- No Country for Old Men เมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องพบว่า มีประเด็นหนึ่งที่ไม่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ตัวอย่างหรือจะสามารถจับประเด็นนี้ได้ก็ต่อเมื่อดูภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วเท่านั้น เป็นประเด็นที่มีนัยยะแฝงและต้องการการตีความ ซึ่งเป็นประเด็นหลักที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการจะสื่อและครอบคลุมเรื่องราวทั้งหมดในภาพยนตร์ นั่นคือประเด็นที่สัมพันธ์กับชื่อเรื่อง No

Country for Old Men ซึ่งหมายถึงตัวนายอำเภอเก่าๆ Ed Tom Bell ที่ตระหนักได้ว่าเขาแก่เกินไปแล้วสำหรับโลกนี้จริงๆ เพราะไม่สามารถไล่ตามคนร้ายได้ทันสักครั้งและมักจะช้ากว่าก้าวหนึ่งเสมอ ซึ่งเมื่อพิจารณาภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้ว ประเด็น No Country for Old Men นี้เองที่เป็นประเด็นหลักของเรื่อง และประเด็นอื่นๆหรือเรื่องการไล่ล่าระหว่างสองตัวละครหลัก Anton Chigurh และ Llewelyn Moss เป็นเพียงประเด็นย่อยของเหตุการณ์หนึ่งในชีวิตของนายอำเภอแก่คนนี้นี่เท่านั้น ซึ่งสังเกตได้จากการที่นายอำเภอคนนี้เป็นตัวเปิดและปิดเรื่องในภาพยนตร์ที่สำคัญ แต่ในภาพยนตร์ตัวอย่างตัวละครตัวนี้ไม่ได้มีความโดดเด่นแต่อย่างใด

Mood & Tone

จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้ง 20 เรื่องส่วนใหญ่จะมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางเดียวกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างเพียง 5 เรื่องเท่านั้นที่มีอารมณ์และบรรยากาศระหว่างภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแตกต่างกันเล็กน้อย ดังนี้

- Antichrist เมื่อรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็นภาพยนตร์ Drama มากกว่าความเป็นภาพยนตร์ Horror โดยเฉพาะในประเด็นของการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก หรือการสูญเสียลูกของตัวละครหลักทั้งสองตัว ทำให้ทั้งคู่ต้องออกเดินทางเพื่อไปบำบัดจิตใจ เมื่อรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้แล้วอาจไม่ได้รู้สึกถึงความสยองขวัญ สิ้นประสาท แต่กลับรู้สึกถึงความหดหู่และความหม่นหมองของบรรยากาศและตัวละครหลักทั้งสองตัวมากกว่า

- I Am Legend ถึงแม้ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะถูกจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror แต่เมื่อรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางของ Drama ผสม Thriller มากกว่า เพราะบรรยากาศและประเด็นที่นำเสนอในภาพยนตร์จะเกี่ยวกับการที่ตัวละครหลักต้องห่างจากครอบครัว และการที่ต้องเอาชีวิตรอดจากสัตว์ประหลาดที่ติดเชื้อเพื่อกอบกู้โลกให้พ้นจากไวรัสเสียเป็นส่วนใหญ่

- The Exorcism of Emily Rose เมื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้ว จะพบว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็นภาพยนตร์ Drama มากกว่าความเป็นภาพยนตร์ Horror อย่างที่ถูกลำเสนอให้เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยเฉพาะการที่

ฉากส่วนใหญ่จะเป็นฉากของการต่อสู้ในชั้นศาลของบาทหลวงที่ต้องการเล่าความจริงเกี่ยวกับ Emily เสียมากกว่าฉากสยองขวัญต่างๆ

- The Girl with the Dragon Tattoo ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมียารมณ์และบรรยากาศในการเล่าเรื่องไปทางภาพยนตร์แนว Crime หรือ Mystery ในขณะที่ภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นมีความเป็นภาพยนตร์ Drama อยู่พอสมควร โดยเฉพาะการนำเสนอของตัวละครหลัก หรือ Lisbeth Salander ที่ถูกสังคมมองว่าเป็นตัวปัญหาและต้องอยู่ในความดูแลของคนอื่นตลอดเวลา นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องของความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นกับเธอก็เป็นจำนวนมากในภาพยนตร์
- No Country for Old Men ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จึงใจขายฉากของการไล่ล่าระหว่างสองตัวละครหลักมาก จนอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างไปในทางของภาพยนตร์แนว Thriller แต่เมื่อได้ชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วจะทราบได้ว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทาง Drama โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวกับนายอำเภอสูงวัย Ed Tom Bell ที่ตระหนักได้ว่าเขาแก่เกินไปแล้วสำหรับโลกนี้ และไม่สามารถทำอะไรได้อีกต่อไป

การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย

จากการสังเกตพบว่าการนำเสนอการเล่าเรื่องหรืออารมณ์และบรรยากาศในภาพยนตร์ ตัวอย่างส่งผลต่อการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย หากภาพยนตร์ตัวอย่างนำเสนอได้สัมพันธ์หรือไปในทางเดียวกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายก็จะมีประสิทธิภาพมากกว่า ในทางตรงกันข้ามหากการนำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สัมพันธ์หรือไม่ไปในทางเดียวกันก็อาจส่งผลต่อการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Girl with the Dragon Tattoo การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายอาจมีปัญหาดตรงที่ในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมียารมณ์และบรรยากาศในการเล่าเรื่องไปทางภาพยนตร์แนว Crime หรือ Mystery ในขณะที่ภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นมีความเป็นภาพยนตร์ Drama อยู่พอสมควร ซึ่งอาจทำให้ภาพยนตร์ตัวอย่างขึ้นนี้ดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนว Crime หรือ Mystery ได้เป็นอย่างดี แต่พลาดหรือไม่สามารถเข้าถึงผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนว Drama ได้ หรืออย่างในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men ที่นำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างไปในทางของภาพยนตร์แนว Thriller แต่เมื่อได้ชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วจะทราบได้ว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องมียารมณ์และบรรยากาศไปในทาง Drama ซึ่งปัญหานี้ส่งผลถึงการสื่อสารต่อกกลุ่มเป้าหมายด้วยเช่นเดียวกัน และอาจทำให้เกิดทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือการนำเสนอ

ภาพยนตร์ตัวอย่างไปในแนวทางของ Thriller จะสามารถดึงดูดกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเพศชายที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปีได้ดี ในขณะที่ข้อเสียก็คือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้อาจไม่สามารถดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนว Drama ได้และอาจสูญเสียผู้ชมกลุ่มนี้ไป

1.3 การใช้ทัศนสาร

ทัศนสารในงานภาพยนตร์จะช่วยสร้างอารมณ์ ความรู้สึก และความหมายต่อภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ให้เกิดขึ้นแก่ผู้ชม จากการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดทั้ง 20 เรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการจัดกลุ่มของการใช้ทัศนสารในกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างออกเป็น 5 กลุ่มหลักๆ ด้วยกันคือ 1) การใช้ทัศนสารเพื่อการสื่อความหมาย 2) การใช้ทัศนสารเพื่อสร้าง Mood & Tone 3) การใช้ทัศนสารเพื่อตั้งอารมณ์ของผู้ชม 4) การใช้ทัศนสารเพื่อสร้างความสมจริง และ 5) การใช้ทัศนสารเพื่อโพกัสตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เพื่อการสื่อความหมาย

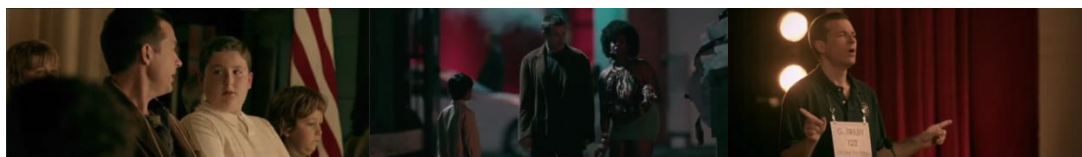
1.3.1 เพื่อการสื่อความหมาย เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อการสื่อความหมายบางอย่างในภาพยนตร์ซึ่งปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งความหมายต่อตัวละครหรือความหมายต่อเนื้อหาในภาพยนตร์ โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการใช้ทัศนสารเพื่อการสื่อความหมายอยู่ด้วยกัน 3 เรื่อง ดังนี้

- Snow White and the Huntsman



ฉากส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะมีการใช้สีขาว เทา และดำเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งสื่อความหมายถึงความชั่วร้ายหรือตัวราชนิผู้ปกครองเมืองที่เปรียบเหมือนปีศาจ ในขณะที่จะมีการใช้สีเขียวและสีฟ้าสดใสให้เห็นอย่างเด่นชัดอยู่เพียงฉากเดียว คือฉากที่สโนว์ไวท์กำลังชมธรรมชาติอยู่ในป่า ซึ่งสื่อความหมายถึงความสดใสและจิตใจของตัวสโนว์ไวท์ ที่ทำให้พื้นที่ตรงนั้นมีความเบิกบานและเปี่ยมไปด้วยพลังของชีวิตขึ้นมา

- Bad Words



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะมีการใช้สีเดียวกับสีแดง ซึ่งเป็นสีคนละวรรณะตัดกันอย่างชัดเจน ในส่วนของฉากและเสื้อผ้าการแต่งกาย ซึ่งการใช้ทั้งสองสีตัดกันนั้นนอกจากจะเป็นสีที่ทำให้รู้สึกถึงความสดใสในตัวภาพยนตร์ ยังสื่อความหมายถึงความขัดแย้งด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งการใช้ภาพในลักษณะนี้สื่อความหมายถึงตัวละครหลักที่เป็นคนที่มีความแปลกแยกแตกต่าง ขัดแย้งกับผู้อื่น เหมือนที่เขาเข้าร่วมการแข่งขันสะกดคำซึ่งมีแต่เด็กที่เข้าร่วมการแข่งขันนั่นเอง



- Brothers



จากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะเห็นได้ว่าในหนึ่งเฟรมจะประกอบไปด้วยสีโทนร้อน (สีน้ำตาล) และสีโทนเย็น (สีฟ้า) ซึ่งตัดกันในภาพอย่างชัดเจน โดยการจงใจใช้สีที่มีวรรณะแตกต่างกันในภาพยนตร์เรื่องนี้ ในด้านการเล่าเรื่องอาจสื่อถึงถึงความขัดแย้งในความสัมพันธ์ หรือหมายถึงคู่ตรงข้ามที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนเหมือนพี่น้อง Sam และ Tommy

เพื่อสร้าง Mood & Tone

1.3.2 เพื่อสร้าง Mood & Tone เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อการสร้างอารมณ์และบรรยากาศ หรือสร้างความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการใช้ทัศนสารเพื่อสร้าง Mood & Tone อยู่ด้วยกัน 8 เรื่อง ดังนี้

- Sherlock Holmes

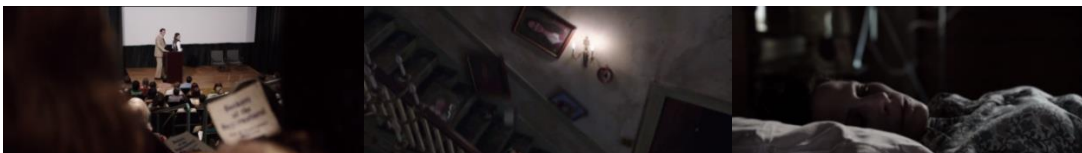


- No Country for Old Men



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Sherlock Holmes และ No country for Old Men มีการใช้ภาพหรือโทนสีของภาพด้วยสีน้ำตาลและสีดำเป็นหลัก ซึ่งทั้งสองเรื่องเป็นการใช้โทนสีให้เข้ากับบรรยากาศหรือฉากหลังของเรื่องราว โดยในเรื่อง Sherlock Holmes นั้นจะมีฉากหลังเป็นเมืองลอนดอนในยุคโบราณ ซึ่งมีอาคารและสถาปัตยกรรมต่างๆที่ล้วนแต่มีสีน้ำตาลเป็นหลัก ในขณะที่เรื่อง No country for Old Men จะมีฉากหลังเป็นเมืองทะเลทรายหรือรัฐเท็กซัส ซึ่งก็มีสีน้ำตาลเป็นหลักอีกเช่นเดียวกัน โดยนอกจากการใช้โทนสีให้สอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่องราวแล้ว การใช้ภาพในลักษณะนี้ยังช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งสองเรื่อง ให้ดูแล้วรู้สึกถึงความลึกลับและน่าค้นหา ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์อีกด้วย

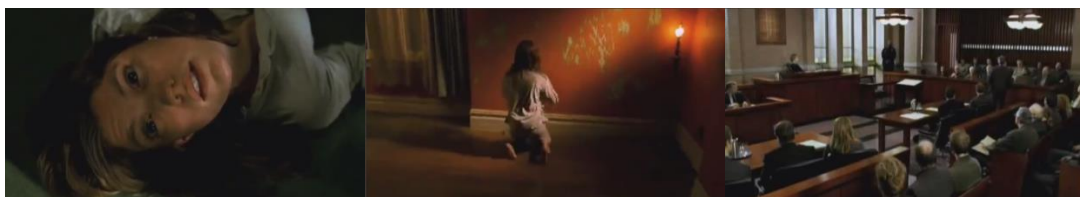
- The Conjuring



- The Devil Inside



- The Exorcism of Emily Rose



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring, The Devil Inside และ The Exorcism of Emily Rose มีการใช้ภาพหรือโทนสีของภาพไปในทางเดียวกัน คือสีน้ำตาล สีดำ หรือสีโทนมืด แม้แต่ในฉากที่เป็นเวลากลางวัน ภาพก็ยังมีแสงสลัวไม่ได้สว่างอย่างที่ควรจะเป็น ซึ่งการใช้ภาพในลักษณะนี้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทสยองขวัญจะช่วยสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกถึงการดำดิ่งไปในความน่ากลัว

- Antichrist



- I Am Legend



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Antichrist และ I Am Legend มีการใช้ภาพหรือโทนสีของภาพคล้ายคลึงกันกับภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องอื่นๆข้างต้น คือใช้โทนสีน้ำตาล หรือสีโทนมืดเป็นหลัก แต่ให้อารมณ์และบรรยากาศที่ต่างกันตามการดำเนินเรื่อง โดยในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งสองเรื่องนี้การใช้ภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกถึงความหม่นหมอง หดหู่ และโดดเดี่ยว เนื่องจากตัวละครหลักของทั้งสองเรื่องต่างก็ต้องเผชิญกับความรู้สึกที่คล้ายคลึงกัน คือความรู้สึกของการสูญเสียและการพลัดพราก โดยในเรื่อง Antichrist ตัวละครหลักนั้นได้สูญเสียลูกชายไปจากอุบัติเหตุ ในขณะที่เรื่อง I Am Legend ตัวละครหลักนั้นต้องพลัดพรากจากครอบครัวเนื่องจากการแพร่กระจายของไวรัส

- Tropic Thunder



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หรือแสงไฟ ใช้สีฟ้าหรือสีเขียวเกือบทั้งหมด โดยสีฟ้าหรือสีน้ำเงินจะให้อารมณ์ความรู้สึกถึงความหนักแน่นของผู้ชายหรือตัวละครหลักที่รับบทบาทเป็นทหารในภาพยนตร์ ส่วนสีเขียวเป็นสีที่ทำให้ความรู้สึกสดใสสบายตา และสนุกสนาน ทั้งสองสีเป็นสีที่ทำให้ภาพยนตร์มีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางหนักแน่นและสนุกสนานในเวลาเดียวกัน ซึ่งเป็นการใช้ทัศนสารที่สัมพันธ์กันกับเนื้อหาในภาพยนตร์

เพื่อดีงอารมณ์ของผู้ชม

1.3.3 เพื่อดีงอารมณ์ของผู้ชม เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อช่วยในการดีงอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในภาพยนตร์หรือสื่อเข้าไปถึงจิตใจของตัวละคร โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการใช้ทัศนสารเพื่อดีงอารมณ์ของผู้ชมอยู่ด้วยกัน 5 เรื่อง ดังนี้

- The Hunger Games: Catching Fire



ทัศนสารของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้แสดงถึงการพุ่งไปข้างหน้า จากการใช้ทิศทางของภาพจากซ้ายไปขวาในภาพยนตร์ตัวอย่าง ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงพัฒนาการของเรื่องราวและพัฒนาการของตัวละครที่ก้าวไปข้างหน้าในภาพยนตร์ภาคนี้ซึ่งเป็นภาพยนตร์ภาคต่อที่ผู้ชมจะได้เห็นการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านของเนื้อหาในภาพยนตร์และบุคลิกจิตใจของตัวละคร

- The Dark Knight



ทัศนสารของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ช่วยในเรื่องของการดึงอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในจิตใจของตัวละครผ่านการใช้พื้นที่เชิงลึก (Deep Space) ซึ่งตัวละครหลักหรือแบทแมนนั้นมีปมในจิตใจที่บาดลึกทำให้ต้องกลายเป็นคนที่โดดเดี่ยว และต้องต่อสู้เพื่อปกป้องบ้านเมืองอย่างเปิดเผยตัวตนไม่ได้เพียงลำพัง ซึ่งเป็นการใช้ทัศนสารที่ดึงอารมณ์ผู้ชมให้อยากเข้าไปค้นหาสาเหตุของปมในจิตใจนั้น

- Mission: Impossible III



พื้นที่เชิงลึก (Deep Space) ที่ใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ นอกจากจะเอื้อต่อการแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของฉากการทำลายล้างแล้ว ในฉากนำหวาดเสียวต่างๆ เช่นฉากที่ตัวละครหลักต้องโหนสลิงลงมาจากรถตึกสูง การใช้ทัศนสารในลักษณะนี้ยังช่วยในการดึงอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในการเล่าเรื่อง ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดเสียวและลุ้นไปกับการทำภารกิจของตัวละครหลักด้วย

- Lee Daniels' The Butler



ทัศนสารของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ดึงอารมณ์ของผู้ชมให้รู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของอาชีพการเป็นบัตเลอร์ในทำเนียบขาว ผ่านการใช้พื้นที่เชิงลึก (Deep Space) และยังดึงอารมณ์ของผู้ชมให้เข้าไปข้างในจิตใจของตัวละครหลักที่แม้จะมีปมลึกๆเนื่องจากการเป็นคนผิวดำที่โดนเหยียดหยามและดูถูกว่าต่ำต้อย แต่เขาก็ภูมิใจที่ได้ทำงานในสถานที่ที่ยิ่งใหญ่และมีเกียรติ

- The Girl with the Dragon Tattoo



พื้นที่เชิงลึก (Deep Space) ที่ใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ แทนเบื้องลึกในจิตใจของตัวละครหลักที่มีความสับสนซับซ้อนและรอให้เข้าไปค้นหาตัวตน ซึ่งตัวละคร Lisbeth Salander นั้นมีปมปัญหาในจิตใจมากมายที่ทำให้เธอกลายเป็นคนที่มีบุคลิกแปลกแยกและถูกมองว่าเป็นคนที่มีปัญหาในการใช้ชีวิตในสังคมปกติ นอกจากนี้ยังดึงอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในการเล่าเรื่องที่ลึกลับเกี่ยวการสืบหาบุคคลที่หายตัวไปอีกด้วย

ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 4 เรื่องข้างต้นใช้พื้นที่เชิงลึก (Deep Space) ซึ่งนอกจากจะช่วยในเรื่องของความกว้างของพื้นที่และให้ความรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของฉากแล้ว ยังช่วยในเรื่องของการดึงอารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์และจิตใจของตัวละคร ข้อสังเกตอย่างหนึ่งคือ ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องข้างต้นนั้นตัวละครหลักต่างก็มีปมในจิตใจที่บาดลึกและต้องการให้ผู้ชมเข้าไปค้นหาสาเหตุของปมในจิตใจนั้นผ่านการนำเสนอในภาพยนตร์

เพื่อสร้างความสมจริง

1.3.4 เพื่อสร้างความสมจริง เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อช่วยให้ภาพยนตร์เกิดความสมจริงเข้ากับยุคสมัยหรือเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการจะเล่า โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการใช้ทัศนสารเพื่อสร้างความสมจริงอยู่ด้วยกัน 1 เรื่อง คือ

- Good Night, and Good Luck



จากรูปจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ภาพที่เป็นขาวดำทั้งหมด ซึ่งเกิดจากความตั้งใจของทางผู้กำกับให้นำฟิล์มที่ถ่ายเป็นภาพสีไว้นั้นไปทำให้เป็นภาพขาวดำ ซึ่งเป็นการทำภาพให้เข้ากับยุคสมัยของเรื่องที่เล่าในภาพยนตร์ (ราวๆ ค.ศ. 1950 ในยุคที่โทรทัศน์ยังมีแค่สีขาวดำ) เพื่อให้เกิดความสมจริง นอกจากนี้ยังมีการนำภาพ فوتเทจจากเหตุการณ์จริงในสมัยนั้นเข้ามาใช้ในภาพยนตร์อีกด้วย

เพื่อโฟกัสตัวละคร

1.3.5 เพื่อโฟกัสตัวละคร เป็นการใช้ทัศนสารที่โฟกัสที่ตัวละครเป็นหลัก ซึ่งเป็นการใช้ภาพที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของตัวละคร การเผชิญหน้า ความสัมพันธ์ หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแต่ละตัว โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีลักษณะของการใช้ทัศนสารที่โฟกัสตัวละครอยู่ด้วยกัน 3 เรื่อง คือ

- Bridesmaids



- Get Him to the Greek



- Wedding Crashers



จากภาพคือตัวอย่างของการใช้ทัศนสารที่โฟกัสไปที่ตัวละคร ซึ่งทำให้ผู้ชมเห็นถึงอารมณ์ของตัวละครและปฏิสัมพันธ์ที่ตัวละครแต่ละตัวมีต่อกัน ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 3 เรื่องนั้นเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ที่มักจะมีการเล่าเรื่องที่เน้นการนำเสนอถึงตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละครเป็นหลัก

1.4 การใช้ตัวอักษร และหน้าที่ของตัวอักษร

การใช้ตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014 มีหลากหลายด้วยกัน ซึ่งตัวอักษรเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญที่ช่วยให้กระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยจากการศึกษาสามารถแบ่งหน้าที่ของตัวอักษรหลักๆได้เป็น 6 กลุ่มดังต่อไปนี้

1) การใช้ตัวอักษรเพื่อการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์

เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวหรือคอนเซ็ปต์โดยรวมของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้มีดังต่อไปนี้

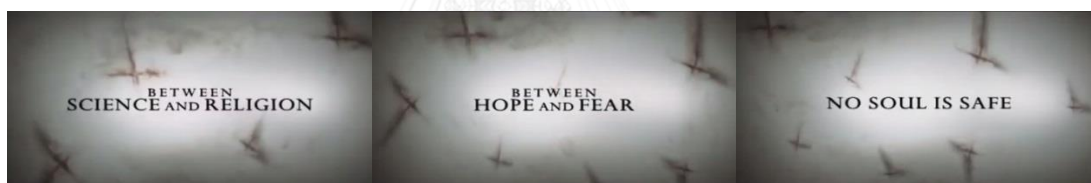


จากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Snow White and the Huntsman มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “EVIL FIGHTS DESTINY” โดย **EVIL** แทนถึงตัวละครราชินีที่เป็นเหมือนปีศาจร้าย เพราะกระหายการฆ่าฟันผู้อื่นเพื่อความยิ่งใหญ่ของตน **FIGHTS** หมายถึง การปะทะ, การต่อสู้ และ **DESTINY** หมายถึง โชคชะตา ซึ่งเป็นโชคชะตาที่ราชินีต้องเผชิญ นั่นก็คือการที่ต้องต่อสู้กับสโนว์ไวท์ในภาคนี้ที่มีความเข้มข้นและกล้าหาญ ซึ่งถูกยกย่องว่าเป็นบุคคลที่ถูกลิขิตมา

เพื่อกำจัดความชั่วร้ายทั้งปวงหรือกำจัดตัวราชินีนั่นเอง ตัวอักษรในส่วนนี้นำเสนอถึงเนื้อหาหลักของภาพยนตร์อย่างชัดเจน คือการต่อสู้กันระหว่างราชินีจอมริษยากับสโนว์ไวท์ หญิงสาวที่เกิดมาเพื่อล้มอำนาจความชั่วร้าย



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Sherlock Holmes มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเป็นส่วนประกอบในการเล่าเรื่องราวว่า “THE WORLD’S MOST BRILLIANT MIND, HAS MET HIS MATCH” ซึ่งมีความหมายว่า “สุดยอดอัจฉริยะของโลก เจอกับศัตรูตัวฉกาจ” เป็นการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ซึ่งเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างเซอร์ลอร์ด โทมส์ กับศัตรูที่ร้ายกาจ ซึ่งเขาจะต้องใช้ไหวพริบ ความฉลาดหลักแหลม และความแข็งแกร่ง ผ่านเหตุการณ์นั้นไปให้ได้



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “BETWEEN SCIENCE AND RELIGION, BETWEEN HOPE AND FEAR, NO SOUL IS SAFE” ซึ่งหมายถึง “ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศาสนา ระหว่างความหวังและความกลัว ไม่มีวิญญาณดวงใดปลอดภัย” เป็นการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ถึงวิถีในการปราบผีที่ลูกสาวใช้ ว่าเป็นวิธีผสมผสานระหว่างความเชื่อทางวิทยาศาสตร์กับศาสนา ซึ่งเต็มไปด้วยความหวังและความกลัว และไม่มีอะไรที่จะยืนยันได้ว่าเธอและบุคคลที่มาช่วยเธอจะปลอดภัยจากการถูกสิงร่างโดยวิญญาณชั่วร้ายนี้ เป็นการบอกเป็นนัยด้วยว่าพลังของวิญญาณเหล่านี้รุนแรงเกินกว่าที่ใครจะรับมือได้



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “I AM IMMUNE, I AM THE LAST HUMAN, I AM THE LAST HOPE” ซึ่งหมายถึง “ฉันเป็นคนเดียวที่มีภูมิคุ้มกัน เป็นมนุษย์คนสุดท้ายที่รอด และเป็นความหวังเดียวของมนุษยชาติ” เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยย้ำถึงเนื้อเรื่องหลักในภาพยนตร์ถึงการที่ตัวละครหลักเป็นมนุษย์คนเดียวที่รอดอยู่ในเมืองและเขาเป็นความหวังเดียวที่จะช่วยมนุษยชาติให้รอดพ้นจากไวรัสอันตรายได้



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “SOME RELY ON FAITH, OTHERS DEMAND PROOF” (สิ่งหนึ่งขึ้นอยู่กับความเชื่อ ในขณะที่อีกสิ่งต้องการการพิสูจน์) หมายถึงคู่ตรงข้ามระหว่างความเชื่อทางศาสนา กับวิทยาศาสตร์ ที่มีการต่อสู้กันในกระบวนการทางศาลที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้

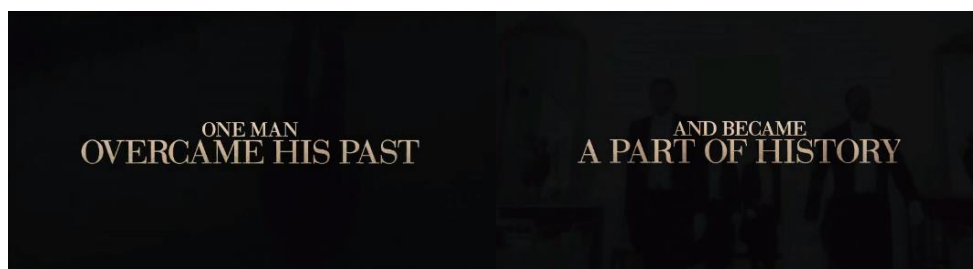


ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “SOMETIMES THE END, JUSTIFIES THE MEAN” ซึ่งหมายถึง “บางครั้งตอนจบก็ทำให้เห็นถึงความหมาย” เป็นการบอกผู้ชมให้ทราบถึงเนื้อหลักในภาพยนตร์ว่า เมื่อชมภาพยนตร์เรื่องนี้จบแล้วหรือเกมในภาพยนตร์จบลง คุณจะสัมผัสได้ถึงสิ่งที่มีความหมายบางอย่างนั่นก็คือ มิตรภาพ นั่นเอง

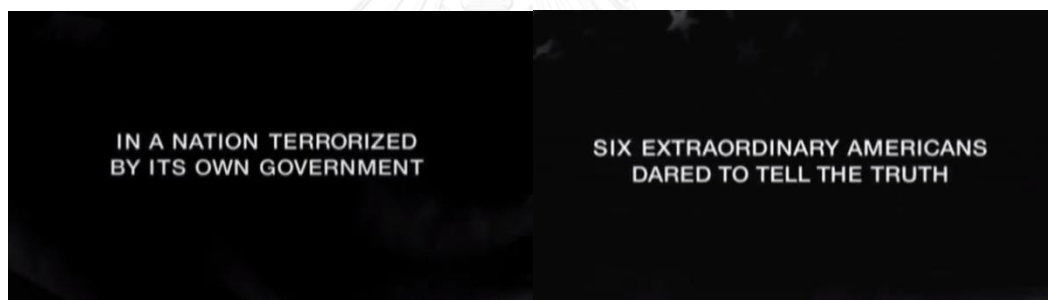
ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bridesmaids มีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการสรุปเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์ดังนี้



เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อการเล่าเรื่องไปพร้อมกับฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง “THE PARTIES”, “THE DRESSES”, “THE HOOK-UPS”, “THE SPEECHES” หรือ รูปแบบงานปาร์ตี้, ชุดที่จะใส่ไปงาน, คู่ควง และบทพูดสุนทรพจน์ เป็น 4 อย่างที่เหล่าเพื่อนเจ้าสาวจะต้องจัดเตรียม เพื่อทำงาน แต่งงานของเพื่อนสาวของพวกเธอจะได้มีความสุขแบบที่สุด การใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้มักใช้เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้ชม และเป็นการช่วยย้ำถึงเหตุการณ์ทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นในภาพยนตร์



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “ONE MAN OVERCAME HIS PAST, AND BECAME A PART OF HISTORY” ซึ่งหมายถึง “เรื่องของชายที่เอาชนะอดีต และกลายเป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์” เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อบอกถึงเนื้อเรื่องหลักที่ภาพยนตร์ที่ต้องการจะเล่า ถึงชายผิวสีคนหนึ่งที่ต้องสู้ชีวิตจากการถูกกดขี่และแบ่งแยกสีผิวมาตั้งแต่เด็ก จนวันหนึ่งเขาได้มาทำงานเป็นพ่อบ้านในทำเนียบขาว และได้ผ่านประธานาธิบดีมาหลายยุคหลายสมัย จนทำให้เขากลายเป็นพ่อบ้านของประวัติศาสตร์ เป็นคนที่ทำให้ประธานาธิบดีซึ่งเป็นคนผิวขาวเหล่านั้น มองคนผิวสีด้วยมุมมองที่เปลี่ยนไปจากเดิม



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck มีการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ว่า “IN A NATION TERRORIZED BY ITS OWN GOVERNMENT, SIX EXTRAORDINARY AMERICANS DARED TO TELL THE TRUTH” ซึ่งหมายถึง “ในประเทศที่ถูกคุกคามโดยรัฐบาลของตัวเอง ททชาวอเมริกันที่ไม่ธรรมดา กล้าที่จะพูดความจริง” เป็นการบอกถึงเนื้อเรื่องหลักๆ ในภาพยนตร์ให้ผู้ชมทราบว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้กำลังจะเล่าเรื่องราวของนักข่าวชาวอเมริกันหกคนที่เคยเสนอข่าวโทรทัศน์เพื่อเปิดโปงอำนาจรัฐโดยไม่เกรงกลัวสิ่งใดมาแล้ว

2) การใช้ตัวอักษรเพื่อการเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่าง

เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่าง เป็นการบอกผู้ชมคร่าวๆว่า เรื่องที่ภาพยนตร์ตัวอย่างกำลังจะเล่าขึ้นเกี่ยวกับอะไร และช่วยดึงความสนใจให้ผู้ชมอยากทราบว่า

เรื่องราวที่กำลังจะเล่าต่อไปนั้นเป็นอย่างไร โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้มีดังต่อไปนี้

Out of the thousands of cases they investigated

There is one so disturbing,
they've kept it locked away

Until now.

ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring มีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่างว่า “Out of the thousands of cases they investigated, There is one so disturbing. They’ve kept it locked away, Until now.” เป็นการเกริ่นนำถึงตัวสองสามีภรรยา วอร์เรนว่า “มากกว่าพันเหตุการณ์ที่พวกเขาสืบสวน มีอยู่หนึ่งเหตุการณ์ที่สร้างความหลอกหลอน จนพวกเขาเก็บไว้เป็นความลับ จนกระทั่งบัดนี้” ซึ่งเหตุการณ์ที่พูดถึงนั้นก็คือเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป ในภาพยนตร์เรื่องนี้นั่นเอง เป็นการดึงความสนใจผู้ชมและบอกเป็นนัยกับคนดูว่าเรื่องราวที่น่าสะพรึงมากจนคู่รักรวอร์เรนนั่นไม่อยากจะพูดถึง



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเกริ่นนำในภาพยนตร์ ตัวอย่างในตอนต้น ซึ่งเป็นเสียงการสนทนาทางโทรศัพท์ของหญิงคนหนึ่งกับเจ้าหน้าที่ตำรวจพร้อมกับการขึ้นข้อความตัวอักษรแสดงคำพูดของบทสนทนานั้นประกอบด้วย ซึ่งบทสนทนามีดังนี้

นี่เป็นบันทึกโทรแจ้งเหตุ 911 จริง จากบ้านของมาเรีย รอสซี่ ณ วันที่ 30 ต.ค. 1989

มาเรีย รอสซี่ : 3... 3 คน

เจ้าหน้าที่ : คุณครับ มีปัญหาอะไร?

มาเรีย รอสซี่ : มีคนตาย 3 คน

มาเรีย รอสซี่ : ฉันทัน ... ซ่า ... พวกเขา

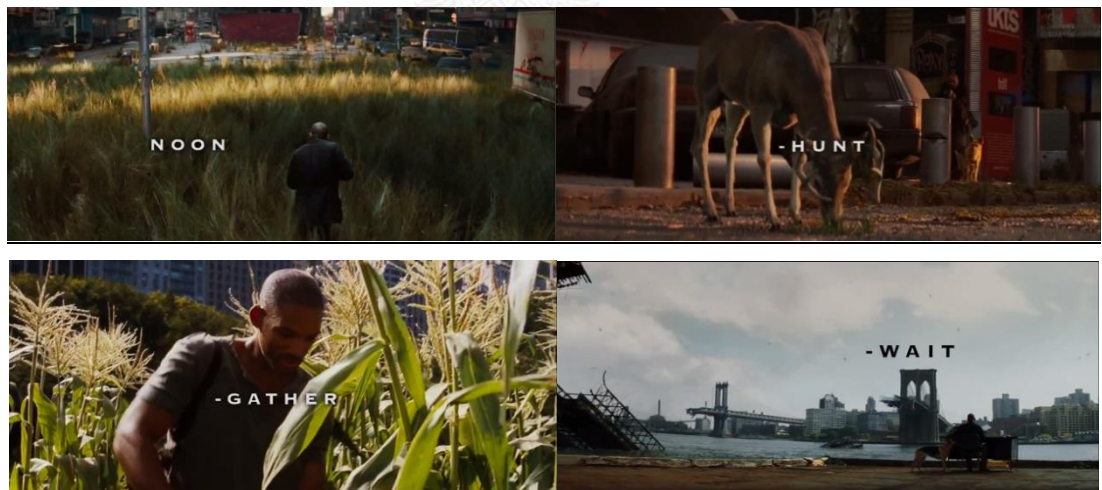
เจ้าหน้าที่ : คุณครับ? คุณ?

โดยในส่วนนี้เป็นส่วนของการเกริ่นนำว่าตัวละครแม่นั้นมีอาการเหมือนถูกผีเข้าสิง จนทำให้เคยฆ่าคนตายมาแล้ว ส่งผลให้ต้องเข้าไปรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวช เป็นเหตุต่อเนื่องที่ทำให้เมื่อลูกสาวโตขึ้นมาจึงอยากจะช่วยเหลือแม่ให้พ้นจากภาวะนี้ จึงไปหาแพทย์และนักบวชให้มาช่วยกำจัดวิญญาณร้ายในตัวแม่ของเธอออกไป

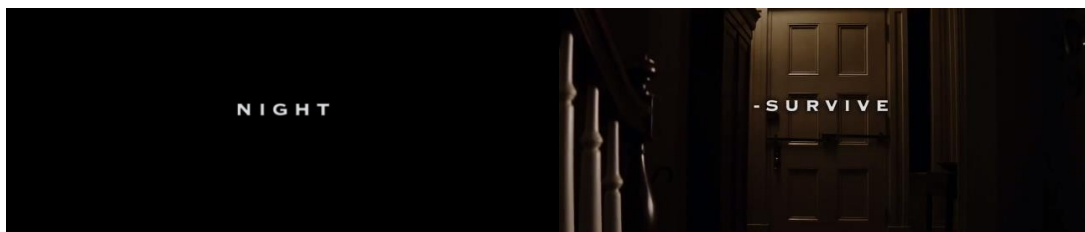
ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยเน้นไปที่ตัวละครหลัก เป็นการบอกไทม์ไลน์สิ่งที่ตัวละครหลักต้องทำในแต่ละวันเพื่อการมีชีวิตรอดอยู่ตัวคนเดียวในเมืองนิวยอร์ก ดังนี้



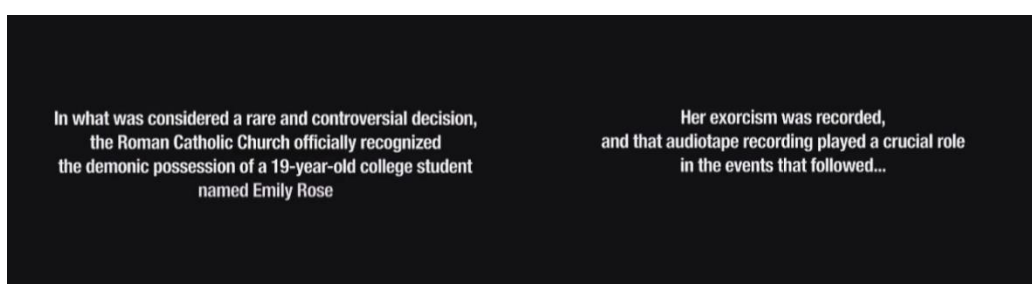
“MORNING, EXERCISE, EAT BREAKFAST, RECREATION” ในตอนเช้า ต้องตื่นมาออกกำลังกาย ทานอาหารเช้า และหาอะไรทำเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ



“NOON, HUNT, GATHER, WAIT” ตอนกลางวัน ต้องออกไปล่าสัตว์และเก็บเกี่ยวพืชผลเพื่อใช้เป็นอาหาร และรอเวลา



“NIGHT, SURVIVE” ตอนกลางคืน ต้องหาทางเอาชีวิตรอดจากสัตว์ประหลาดต่างๆที่ติดเชื้อไวรัสที่จะบุกมาโจมตีด้วยตัวคนเดียว



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose มีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเกริ่นนำในภาพยนตร์ว่า “In what was considered a rare and controversial decision, the Roman Catholic Church officially recognized the demonic possession of a 19-year-old college student named Emily Rose” (การพิจารณาตัดสินคดีความขัดแย้งที่หาได้ยาก คริสตจักรโรมันคาทอลิกได้รับการยอมรับในเรื่องที่เกี่ยวกับการครอบงำจากปีศาจของนักเรียนวัย 19 ปี ชื่อว่าเอมิลี่ โรส) “Her exorcism was recorded, and that audiotape recording played a crucial role in the events that followed...” (พิธีกรรมไล่ผีของเธอได้รับการบันทึก และเทปบันทึกนั้นมีบทบาทสำคัญในเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไปนี้...) ซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนของการเปิดเรื่อง เกริ่นนำและเล่าถึงที่มาที่ไปของเรื่องราวในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ เป็นการดึงความสนใจผู้ชมให้อยากที่จะทราบเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไปอีกในภาพยนตร์



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเกริ่นนำในภาพยนตร์ ตัวอย่างว่า “SOLDIERS, BROTHERS, HEROES, ACTORS” เป็นการเปิดเรื่องเพื่อบอกถึงเรื่องราวคร่าวๆเกี่ยวกับบทบาทที่นักแสดงแต่ละคนในเรื่องต้องแสดงร่วมกันในภาพยนตร์เรื่องใหม่ ซึ่งเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับสงครามและพวกเขาแสดงเป็นทหารที่รักกันเหมือนพี่น้อง และร่วมกันออกรบเป็นฮีโร่ในการปกป้องประเทศ



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men มีการใช้ตัวอักษรเพื่อเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่างว่า “IN THE OPEN COUNTRY YOU CAN FIND ANYTHING, BUT EVERY FORTUNE, LEAVES A TRAIL” ซึ่งมีความหมายว่า “ในประเทศเสรีคุณสามารถหาอะไรก็ได้ แต่สมบัติทุกชิ้น มักทิ้งร่องรอยไว้ให้ตามหา” เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเปิดเรื่องเพื่อบอกผู้ชมให้ทราบถึงเรื่องราวคร่าวๆว่า ตัวละคร Llewelyn Moss นั้นได้ไปเจอสมบัติหรือเงินจำนวนมหาศาลของแก๊งค์ยา แล้วนำมันมาเป็นของตนเพราะความโลภ ด้วยเหตุนี้เอง Anton Chigurh จึงมาตามล่าเขา โดยแกะรอยไล่ล่าจากเงินที่เขาเอามานั้นเอง

3) การใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละคร

จากภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดที่ศึกษาพบว่ามีการใช้ตัวอักษรประเภทคอมเมดี้ 2 เรื่องด้วยกันที่มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละคร ซึ่งเป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อเพิ่มลูกเล่น

ที่น่าสนใจให้กับภาพยนตร์ตัวอย่าง และยังช่วยในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมทราบถึงบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้อย่างรวดเร็วอีกด้วย ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละครมีดังนี้



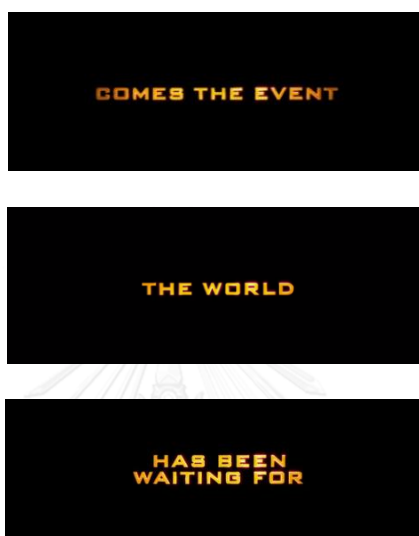
ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Get Him to the Greek มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์ และเป็นการบอกให้ผู้ชมทราบว่าใคร ทำอะไร กับใคร ซึ่งถือเป็นวิธีการปูเรื่องราวในภาพยนตร์ตัวอย่างต่อไปอีกด้วย โดยสไตล์การใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้มักพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทคอมเมดี้



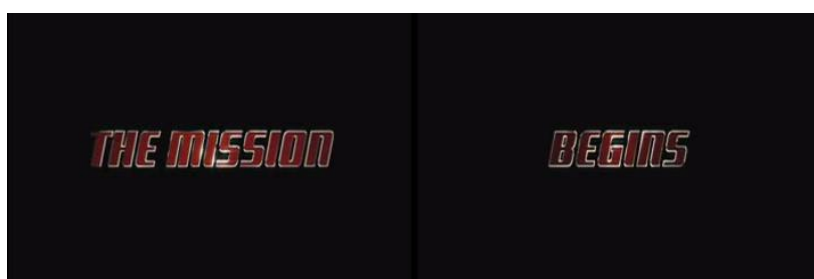
ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder มีการใช้ตัวอักษรคำว่า “THE ACTION GUY, THE AWARD WINNER, THE COMEDIAN” ซึ่งขึ้นพร้อมกับภาพเคลื่อนไหวของนักแสดงหลักแต่ละคน เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อการแนะนำตัวละครหลักแต่ละตัวในเรื่อง ว่าแต่ละคนมีลักษณะเฉพาะตัวอย่างไร และมีบทบาทอย่างไรในชีวิตการแสดง

4) การใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชม

เป็นการใช้ตัวอักษรในลักษณะของการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชมให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งคำที่ใช้นั้นจะไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักในภาพยนตร์โดยตรง แต่มีลักษณะของคำที่ดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกตื่นเต้น สงสัย หรือตั้งคำถาม จนทำให้เกิดความอยากรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้น ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ตัวอักษรในลักษณะดังกล่าวมีดังต่อไปนี้



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชมว่า “COMES THE EVENT, THE WORLD, HAS BEEN WAITING FOR” (มาร่วมในเหตุการณ์ที่โลกให้การรอคอย) เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อการเชิญชวนให้ผู้ที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเกิดความรู้สึกที่ไม่ควรพลาดเหตุการณ์สำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้ รวมทั้งจะทำให้ผู้ชมที่เคยได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ในภาคก่อนหน้ามาแล้ว เกิดความรู้สึกตื่นเต้นและรอคอยที่จะรับชมภาพยนตร์ในภาคนี้เพราะอยากราบถึงเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป



ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Mission: Impossible III มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชมว่า “THE MISSION, BEGINS” (ภารกิจกำลังจะเริ่มต้นอีกครั้ง) เป็นลักษณะของการเชิญชวน

ผู้ชมส่วนใหญ่ที่เคยรู้จักภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างดีจากภาคก่อนหน้าแล้วให้มาร่วมติดตามภารกิจต่อไป ซึ่งภาพยนตร์ที่เป็นภาพยนตร์ภาคต่อส่วนใหญ่ ก็มักจะใช้คำเชิญชวนในลักษณะนี้เช่นเดียวกัน

IT'S NOT A POSSESSION

BUT THE TRUTH

WILL CONSUME YOU

ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชมว่า “IT’S NOT A POSSESSION, BUT THE TRUTH, WILL CONSUME YOU” ซึ่งหมายถึง “มันไม่ใช่การถูกผีเข้า แต่ความจริงจะครอบงำคุณ” เป็นลักษณะของการใช้ตัวอักษรเพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความสงสัยว่า ความจริงนั้นคืออะไร หมายความว่าอย่างไร และจะเกิดอะไรขึ้นต่อไปในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้เพราะอยากค้นหาคำตอบที่มีต่อคำถามนั้น

WITNESS THE DISTURBING STORY THAT WILL MAKE YOU QUESTION ALL OF YOUR BELIEFS

ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose มีการใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชมว่า “WITNESS THE DISTURBING STORY, THAT WILL MAKE YOU QUESTION, ALL OF YOUR BELIEFS” ซึ่งหมายถึง “มาร่วมเป็นพยานในเรื่องราว ที่จะทำให้คุณต้องตั้งคำถาม ต่อทุกสิ่งที่คุณเคยเชื่อ” เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อการเชิญชวนให้ผู้ชมเข้ามาร่วมเป็นสักขีพยานในเรื่องราวของ Emily Rose ซึ่งเป็นการใช้คำที่แสดงถึงความท้าทายต่อความเชื่อของแต่ละบุคคล ยิ่งทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการที่อยากจะพิสูจน์หรือรับรู้เรื่องราวความจริงในภาพยนตร์ เป็น

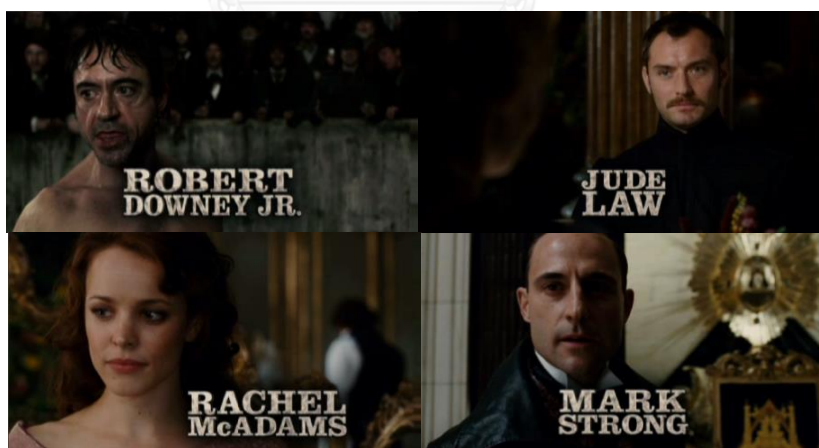
การใช้คำที่ท้ายหรือเชิงชวนในลักษณะของการกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมให้อยากมีส่วนร่วมในภาพยนตร์เรื่องนี้

5) การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์

เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งแต่ละเรื่องจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับว่าทางผู้ผลิตต้องการใช้อะไรมาดึงดูดผู้ชม หรือตัวภาพยนตร์เรื่องนั้นมีจุดเด่นในด้านไหน ซึ่งนอกจากการใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้จะสามารถช่วยในการดึงดูดผู้ชมได้แล้ว ยังสามารถสร้างความน่าเชื่อถือให้กับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ได้อีกด้วย โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดที่ทำการศึกษา พบว่ามีการใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์ทั้งหมด 5 รูปแบบด้วยกัน ดังนี้

5.1) การนำเสนอจุดขายที่เป็นนักแสดงนำ

การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายที่เป็นนักแสดงนำ พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 6 เรื่องด้วยกัน คือ



Sherlock Holmes (2010)



Antichrist (2010)



Tropic Thunder (2008)



Wedding Crashers (2006)



Good Night, and Good Luck (2006)



Lee Daniels' The Butler (2014)

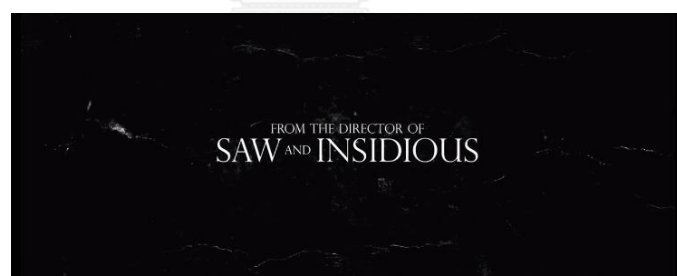
ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler จัดเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการ
นำเสนอจุดขายที่เป็นนักแสดงนำมากที่สุดจากทุกเรื่องที่ศึกษา เพราะมีการนำเสนอรายชื่อนักแสดงใน
ภาพยนตร์ตัวอย่างถึง 13 คนด้วยกัน

5.2) การนำเสนอจุดขายที่เป็นผู้กำกับ ทีมงานสร้าง หรือผลงานที่ผ่านมา

การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายที่เป็นผู้กำกับ ทีมงานสร้าง หรือผลงานที่ผ่านมา พบ
ได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 9 เรื่องด้วยกัน คือ



Snow White and the Huntsman (2012)



The Conjuring (2014)



Antichrist (2010)



Bridesmaids (2012)



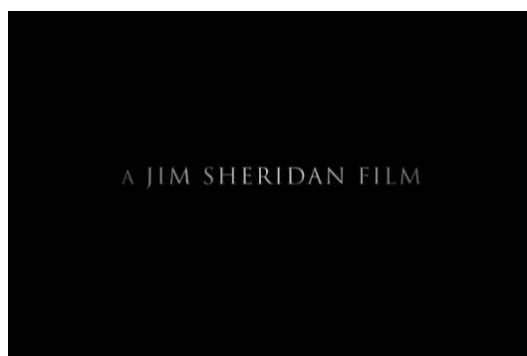
Get Him to the Greek (2010)



Lee Daniels' The Butler (2014)



The Girl with the Dragon Tattoo (2012)



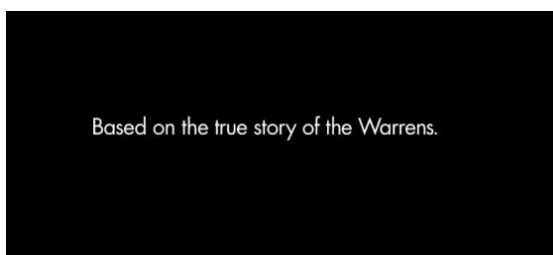
Brothers (2010)



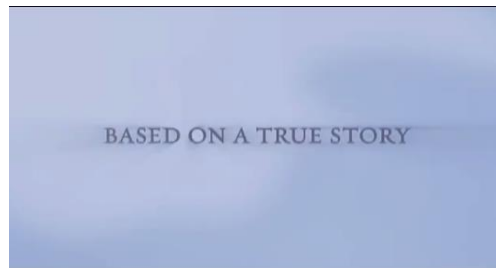
No Country for Old Men (2008)

5.3) การนำเสนอจุดขายที่เกี่ยวกับบทภาพยนตร์

การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายที่เกี่ยวกับบทภาพยนตร์ เช่น การบอกว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีบทที่สร้างมาจากเหตุการณ์จริง หรือเป็นบทที่ดัดแปลงมาจากนวนิยายชื่อดัง ก็เป็นสิ่งที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ โดยการใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 5 เรื่องด้วยกัน คือ



The Conjuring (2014)



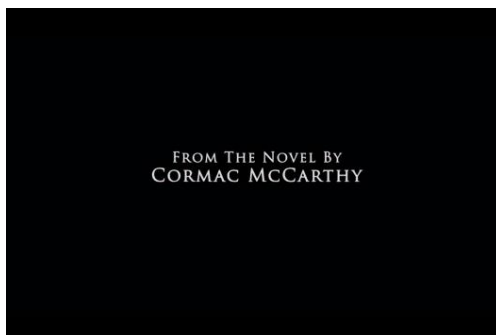
The Exorcism of Emily Rose (2006)



Lee Daniels' The Butler (2014)



The Girl with the Dragon Tattoo (2012)



No Country for Old Men (2008)

5.4) การนำเสนอจุดขายที่เป็นคำนิยมจากนักวิจารณ์หรือสื่อที่มีชื่อเสียง

การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายที่เป็นคำนิยมจากนักวิจารณ์หรือสื่อที่มีชื่อเสียง พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 1 เรื่องด้วยกัน คือ



Antichrist (2010)

5.5) การนำเสนอจุดขายที่เป็นรางวัลที่ได้รับจากงานประกาศรางวัลภาพยนตร์ต่างๆ

การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายที่เป็นรางวัลที่ได้รับจากงานประกาศรางวัลภาพยนตร์ต่างๆ เป็นการนำเสนอจุดขายเพื่อการันตีถึงคุณภาพของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ และทำให้ผู้ชมเกิด

ความรู้สึกว่าจะไม่ผิดหวังหากได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งการใช้ตัวอักษรในลักษณะนี้พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 2 เรื่องด้วยกัน คือ



Antichrist (2010)



No Country for Old Men (2008)

6) การใช้ตัวอักษรเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์

เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งหากขาดส่วนนี้ไป ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องใดๆก็ตามจะไม่สมบูรณ์และไม่สามารถสื่อสารไปถึงผู้ชม ให้ผู้ชมไปรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้ การใช้ตัวอักษรเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แบ่งเป็น 2 ประเภทหลักๆคือ

6.1) ชื่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องนั้นจำเป็นต้องมีชื่อภาพยนตร์ เพื่อที่จะสื่อสารไปถึงผู้ชมว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างที่กำลังรับชมอยู่นั้นคือเรื่องอะไร และหากผู้ชมสนใจจะได้รับชมภาพยนตร์ได้ถูกเรื่อง ซึ่งดีไซน์ของชื่อภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องนั้นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของการเล่าเรื่องและ Mood & Tone ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยภาพต่อไปนี้นั้นจะเป็นตัวอย่างของชื่อภาพยนตร์ในภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะและบ่งบอกถึงความเป็นภาพยนตร์เรื่องนั้นๆได้เป็นอย่างดี



6.2) กำหนดเข้าฉายของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องนั้นจำเป็นต้องมีกำหนดเข้าฉายเช่นเดียวกันกับชื่อภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมจะได้ทราบได้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นเข้าฉายเมื่อไหร่ หรือเข้าฉายในช่วงเวลาไหน ซึ่งการบอกกำหนดวันเข้าฉายในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมียู่ด้วยกันหลากหลายรูปแบบ โดยที่การออกแบบตัวอักษรในส่วนของกำหนดวันเข้าฉายนั้น ทุกเรื่องจะใช้ดีไซน์ที่เหมือนกับส่วนที่เป็นตัวอักษรชื่อภาพยนตร์ และเข้ากันกับลักษณะของการเล่าเรื่องและ Mood & Tone ของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เพื่อให้การเล่าเรื่องทุกส่วนในภาพยนตร์ตัวอย่างกลมกลืนไปในทางเดียวกันทั้งหมดทั้งในด้านภาพและอารมณ์ ไม่รู้สึกว่าดูแล้วเกิดความขัดแย้ง ซึ่งการบอกกำหนดวันเข้าฉายในภาพยนตร์ตัวอย่างสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 รูปแบบดังนี้

6.2.1) แบบระบุเฉพาะเดือนที่เข้าฉาย



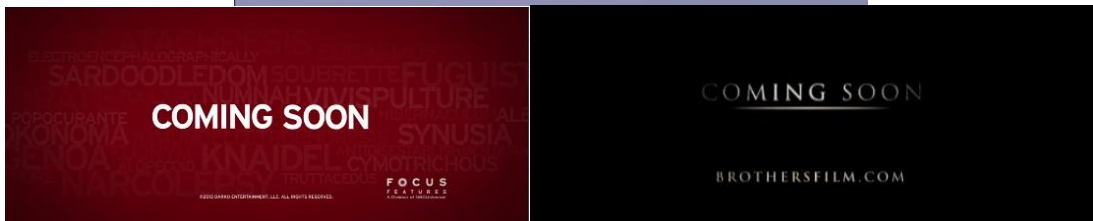
6.2.2) แบบระบุเป็นช่วงฤดูที่เข้าฉาย



6.2.3) แบบระบุโดยใช้วันหรือเทศกาลพิเศษ



6.2.4) แบบระบุแบบไม่เจาะจง



6.2.5) แบบระบุวันและเดือนที่เข้าฉายอย่างชัดเจน



1.5 การใช้เสียงในภาพยนตร์ตัวอย่าง

จากภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดทั้งหมดที่ศึกษา ปรากฏการใช้เสียงเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง และสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับเรื่อง โดยแบ่งได้เป็น 3 ประเภทด้วยกันคือ 1. เสียงบรรยาย 2. เสียงประกอบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ และ 3. เพลงและดนตรีประกอบ ซึ่งมีลักษณะของการใช้เสียงประเภทต่างๆดังต่อไปนี้

1) เสียงบรรยาย

จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาพบว่าการใช้เสียงบรรยายนั้นไม่เป็นที่นิยมนัก โดยจากเรื่องที่ศึกษาทั้งหมด 20 เรื่องมีเพียง 4 เรื่องเท่านั้นที่มีการใช้เสียงบรรยายในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่ง 3 จากใน 4 เรื่องเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทคอมเมดี้ เห็นได้ชัดว่า การใช้เสียงลักษณะนี้จะพบได้ใน ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทคอมเมดี้มากที่สุด โดยในการใช้เสียงบรรยายนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะดังนี้

1.1) การใช้เสียงบรรยายเพื่อบอกเล่าเรื่องราวคร่าวๆในภาพยนตร์

ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend ปรากฏการใช้การเสียงบรรยาย โดยเป็นเสียงของตัวละครหลักบรรยายเรื่องราวคร่าวๆในภาพยนตร์ถึงการคนหลายพันล้านคนต้องเผชิญกับภาวะแพร่ระบาดของไวรัส และเขาเป็นคนเดียวที่มีชีวิตรอดในเมืองนิวยอร์ก ซึ่งตัวเขาต้องใช้ชีวิตแบบไม่ได้หลับไม่ได้นอนตลอดทั้งวันเพื่อเอาชีวิตรอด

ส่วนภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder มีการใช้เสียงบรรยายเพื่อเล่าเรื่องราวคร่าวๆ ในภาพยนตร์ ถึงการที่เหล่านักแสดงไปรวมกันถ่ายทำภาพยนตร์ จนหลงเข้าไปในสมรภูมิรบ และ ภาพยนตร์ก็ไม่ใช่ภาพยนตร์อีกต่อไป

ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers จะใช้เป็นเสียงผู้ชายพูดเพื่อบรรยายเรื่องราวคร่าวๆในภาพยนตร์ว่า “จอห์นและเจอร์มีเป็นนักป่วนงานแต่งงานตัวขง และครั้งนี้พวกเขาได้ไปงานที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของปี จนได้พบกับสองสาวที่จะทำให้เขาได้ในสิ่งที่ต้องการ เมื่อตัวป่วนคนหนึ่งอยู่ในภาวะตกหลุมรัก”

1.2) การใช้เสียงบรรยายเพื่อแนะนำตัวละคร

การใช้เสียงบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครหลักพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder และ Wedding Crashers โดยการใช้เสียงบรรยายเพื่อแนะนำตัวละครในทั้ง 2 เรื่องนั้นมีความแตกต่างกันตรงที่ในเรื่อง Tropic Thunder จะเป็นการแนะนำบทบาทของตัวละครหลักในเรื่อง ในขณะที่เรื่อง Wedding Crashers จะเป็นการแนะนำตัวละครหลักซึ่งเป็นชื่อของนักแสดงนำจริงๆ

1.3) การใช้เสียงบรรยายเพื่อบอกชื่อเรื่อง

การใช้เสียงบรรยายเพื่อบอกชื่อเรื่องพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Get Him to the Greek, Tropic Thunder และ Wedding Crashers ซึ่งเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทคอมเมดี้ทั้งหมด โดยการใช้เสียงบรรยายนั้นจะเป็นการใช้เสียงที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละเรื่อง และเสียงบรรยายนั้นจะขึ้นพร้อมกับการขึ้นของตัวอักษรประกอบด้วย

2) เสียงประกอบ

จากภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดทั้ง 4 ประเภทที่ศึกษา พบว่ามีการใช้เสียงประกอบใน 2 ลักษณะด้วยกันคือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ โดยแต่ละประเภทของภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาจะมีลักษณะของการใช้เสียงประกอบที่แตกต่างกันไปดังลักษณะต่อไปนี้

2.1) ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง ที่นิยมใช้จะเป็นเสียงปืนหรือเสียงระเบิด ซึ่งเป็นเสียงที่มีการใช้เป็นปกติในภาพยนตร์ประเภทนี้ และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ โดยจะมีการใช้ใน 2 กรณี คือเพื่อการเปลี่ยนฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง และการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร

2.2) ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง มีหลายรูปแบบ เช่น เสียงของตกแตก เสียงสัตว์คำรามหรือเสียงกรีดร้อง ซึ่งเป็นเสียงที่พบได้บ่อยในภาพยนตร์ประเภทนี้ และ 2) เสียงประกอบที่

สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ โดยจะมีการใช้ใน 3 กรณี คือเพื่อการเปลี่ยนฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร และเพื่อการสร้างความตึงเครียด ซึ่งเสียงที่ใช้เพื่อการสร้างความตึงเครียดส่วนใหญ่จะเป็นเสียงกลองหนักๆ หรือเสียงคนแตรร้อง

2.3) ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบในแต่ละเรื่อง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ โดยจะมีการใช้ใน 3 กรณีคือเพื่อการเปลี่ยนฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร และเพื่อช่วยในการตบมุขตลก ซึ่งเสียงที่นิยมใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเสียงกริ่งหรือเสียงยิงปืนที่ใช้ในการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร

2.4) ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama แต่ละเรื่องจะมีการใช้เสียงประกอบที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck, No Country for Old Men และ Lee Daniels' The Butler จะมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบในแต่ละเรื่อง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ โดยจะมีการใช้ใน 2 กรณีคือ เพื่อการเปลี่ยนฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง และเพื่อการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร ซึ่งเสียงที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเสียงเหมือนกริ่งหรือเสียงกลองหนักๆ ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Brothers และ The Girl with the Dragon Tattoo จะมีการใช้เสียงประกอบเพียงประเภทเดียวเท่านั้นคือ เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง

3) เพลงและดนตรีประกอบ

จากภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดทั้ง 4 ประเภทที่ศึกษา พบว่ามีลักษณะของการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างดังต่อไปนี้

3.1) การใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

3.1.1) การใช้ดนตรีประกอบให้สอดคล้องไปกับการดำเนินเรื่อง โดยจังหวะของดนตรีจะเข้าในช่วงต้นหรือช่วงของการปูเนื้อเรื่อง และจะเร่งขึ้นเรื่อยๆตามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ตัวอย่าง ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้ดนตรีประกอบในลักษณะนี้คือเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire และ Sherlock Holmes

3.1.2) การใช้ดนตรีประกอบในจังหวะที่สม่ำเสมอ โดยจะใช้ดนตรีที่มีทำนองซ้ำๆ และเล่นไปเรื่อยๆจนจบภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้ดนตรีประกอบในลักษณะนี้คือเรื่อง Snow White and the Huntsman

3.1.3) การใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างการจดจำ โดยจะใช้ดนตรีประกอบซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆในทุกภาค ซึ่งเป็นดนตรีประกอบที่คุ้นหู และเมื่อผู้ชมได้ยินแล้วจะจดจำได้ในทันทีว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องอะไร ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้ดนตรีประกอบในลักษณะนี้คือเรื่อง The Dark Knight และ Mission: Impossible III

3.2) การใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ

3.2.1) การใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างความระทึก เป็นดนตรีที่ให้ความรู้สึกหลอนและระทึก โดยจะเล่นไปตลอดความยาวของภาพยนตร์ตัวอย่าง การใช้ดนตรีประกอบประเภทนี้สามารถพบได้ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006) และ I Am Legend (2008)

3.2.2) การใช้เพลงประกอบเพื่อการสื่อนัยยะในภาพยนตร์ พบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Antichrist (2010) เป็นการใส่เสียงเพลงที่ร้องในโบสถ์ของศาสนาคริสต์ในช่วงต้นของภาพยนตร์ตัวอย่าง เพื่อสื่อนัยยะว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีความเกี่ยวเนื่องกับการนับถือพระเจ้าในศาสนาคริสต์

3.2.3) การใช้ดนตรีประกอบในการเกริ่นนำ โดยจะใช้ดนตรีประกอบแค่ในช่วงของการปูเนื้อเรื่องในตอนต้นสั้นๆเท่านั้น ส่วนที่เหลือจะใช้เป็นเสียงประกอบหรือเสียงเงียบไปเลย การใช้

ดนตรีประกอบประเภทนี้สามารถพบได้ในช่วงหลังหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside (2012) และ The Conjuring (2014)

3.3) การใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

3.3.1) การใช้เพลงและดนตรีประกอบเพื่อสร้างความสนุกสนาน เป็นที่นิยมมากที่สุด ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ โดยส่วนใหญ่จะใช้เพลงและดนตรีประกอบที่หลากหลายและล้น สนุกสนานไปตลอดความยาวของภาพยนตร์ตัวอย่าง การใช้เพลงและดนตรีประกอบประเภทนี้ สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 เรื่องด้วยกันคือ Wedding Crashers, Get Him to the Greek, Bridesmaids และ Bad Words

3.3.2) การใช้เพลงและดนตรีประกอบที่สอดคล้องไปกับการเล่าเรื่อง โดยเพลงและดนตรีประกอบจะเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนฉากในการเล่าเรื่อง และให้อารมณ์ที่แตกต่างกันไป ตั้งแต่ อารมณ์เศร้า สนุกสนาน ไปจนระทึกตื่นเต้น ซึ่งการใช้เพลงและดนตรีประกอบประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder

3.4) การใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

3.4.1) การใช้ดนตรีประกอบตามการดำเนินเรื่อง เป็นที่นิยมมากที่สุดในภาพยนตร์ ตัวอย่างประเภทนี้ ซึ่งโดยปกติจะใช้ดนตรีที่มีจังหวะเนิบช้าในตอนต้น และเร่งจังหวะขึ้นเรื่อยๆไปตาม การดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ดนตรีประกอบในลักษณะนี้มีอยู่ถึง 4 เรื่องด้วยกันคือ Good Night and Good Luck, No Country for Old Men, The Girl with the Dragon Tattoo และ Lee Daniels' The Butler

3.4.2) การใช้เพลงประกอบเพื่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์ โดยจะใช้เพลง ประกอบเพียงขึ้นเดียวและเล่นวนไปเรื่อยๆตลอดความยาวของภาพยนตร์ตัวอย่าง เนื้อเพลงจะสื่อ ความหมายที่เข้ากันกับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ ซึ่งการใช้เพลงประกอบในลักษณะนี้พบได้ในภาพยนตร์ ตัวอย่างเรื่อง Brothers

ส่วนที่ 2 บทวิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014

ในภาพรวมของทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 4 ประเภทในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ภาพยนตร์ตัวอย่างจะใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรงและเน้นไปที่การนำเสนอโครงเรื่องและนักแสดงนำเป็นหลัก โดยจะเลือกฉากต่างๆมาจากในภาพยนตร์และใช้การตัดต่อที่รวดเร็ว ซึ่งยังนิยมในการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องด้วยดีไซน์เฉพาะที่เข้ากับภาพยนตร์แต่ละเรื่อง และมีการใช้ดนตรีประกอบเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับภาพยนตร์ตัวอย่าง ในขณะที่การใช้เสียงบรรยายนั้นไม่ค่อยเป็นที่นิยม และพบได้น้อยลงในภาพยนตร์ตัวอย่างยุคนี้ ส่วนในด้านของโครงเรื่องภาพยนตร์ประเภท Action และ Drama จะค่อนข้างมีพล็อตที่หลากหลาย ต่างจากภาพยนตร์ประเภท Horror และ Comedy ที่ยังคงมีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆวนลูปซ้ำไปมา โดยรายละเอียดของภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละประเภทมีดังต่อไปนี้

2.1 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Action

ทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Mission: Impossible III (2006) และ The Dark Knight (2008) ภาพยนตร์ตัวอย่างจะเน้นการนำเสนอฉากที่เรียกว่า Money Shot หรือฉากที่ใช้ต้นทุนสูงในการสร้าง เช่นฉากการระเบิดครั้งยิ่งใหญ่ เพื่อดึงดูดผู้ชมมากกว่าที่จะเน้นไปที่การเล่าเรื่อง ในขณะที่ในช่วงหลังคือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Sherlock Holmes (2010), Snow White and the Huntsman (2012) และ The Hunger Games: Catching Fire (2014) ภาพยนตร์ตัวอย่างได้เปลี่ยนมาให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องมากขึ้น มีการปูเนื้อเรื่องที่ชัดเจนขึ้น ในขณะที่ในทั้ง 5 เรื่องที่ศึกษาการใช้นักแสดงนำเพื่อเป็นจุดขายในภาพยนตร์ตัวอย่างก็ยังมีอยู่ในทั้ง 5 เรื่อง

ประเด็นที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากการศึกษาพบว่า ประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทุกเรื่องที่ศึกษามีทั้งหมด 3 ประเด็นด้วยกันคือ ประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ ประเด็นเกี่ยวกับเหตุการณ์วิกฤตต่างๆที่ตัวละครเอกต้องเผชิญ และประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ใน 5 เรื่องมีการนำเสนอในประเด็นเหล่านี้ทั้ง 5 เรื่อง ในขณะที่

ประเด็นอื่นๆ เช่น ประเด็นเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของตัวละครเอกจะพบได้ใน 3 เรื่องคือ Snow White and the Huntsman, The Dark Knight และ Mission: Impossible III ส่วนประเด็นเรื่องปมขัดแย้งพบได้ใน 1 เรื่องคือ Snow White and the Huntsman โดยในทุกเรื่องจะมีประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ หรือฉากการต่อสู้ มากเป็นอันดับ 1 เสมอ ในขณะที่ประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครก็มีความสำคัญในแง่ที่เป็นแรงผลักดันให้เกิดการต่อสู้ ซึ่งจะแฝงอยู่ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องแต่ไม่ได้ถูกนำเสนอให้โดดเด่น เพราะผู้ผลิตตั้งใจที่จะนำเสนอฉากของการต่อสู้มากที่สุดซึ่งเป็นฉากที่ผู้ชมคาดหวังจะเห็นจากภาพยนตร์ประเภทนี้

ด้านปริมาณการนำเสนอ เมื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องในแง่ของปริมาณการนำเสนอในประเด็นการเล่าเรื่องต่างๆ จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action จะมีปริมาณการนำเสนอที่สอดคล้องกับทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง คือ ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Mission: Impossible III (2006) และ The Dark Knight (2008) จะมีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพราะเน้นการนำเสนอฉากการต่อสู้ต่างๆหรือฉาก Money Shot มากกว่า ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง Sherlock Holmes (2010), Snow White and the Huntsman (2012) และ The Hunger Games: Catching Fire (2014) จะมีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพราะให้ความสำคัญต่อปริมาณของการเล่าเรื่องในประเด็นต่างๆมากขึ้น

ด้านการตัดต่อ จากการศึกษาพบว่าในช่วงต้นคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Mission: Impossible III (2006), The Dark Knight (2008) และ Sherlock Holmes (2010) ภาพยนตร์ตัวอย่างจะนิยมการตัดต่อแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเฉพาะในฉากของการต่อสู้จะตัดสลับฉากไปมาเพื่อเพิ่มความเร้าใจ ในขณะที่ในช่วงหลังคือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Snow White and the Huntsman (2012) และ The Hunger Games: Catching Fire (2014) ภาพยนตร์ตัวอย่างจะใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง และทำให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้ชมมากยิ่งขึ้น โดยฉากที่เลือกมาใช้ของทุกเรื่องนั้นไม่ตายตัว แต่ยังคงเน้นไปที่ฉากของการต่อสู้มากที่สุด และยังคงปิดบังเรื่องราวในช่วงท้าย โดยในทั้งหมด 5 เรื่องที่ศึกษา ทุกเรื่องจะใช้การตัดต่อแค่ 2 ประเภทคือ การตัดตรง (Cut) และการจาง (Fade) สลับกันไป แต่จะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด เนื่องมาจากปริมาณการนำเสนอส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action นั้นเป็นฉาก

ของการต่อสู้ ซึ่งต้องอาศัยความเร็วในการตัดต่อเพื่อให้ได้ภาพที่กระชับ แต่มีพลังในแง่ที่ให้ความตื่นเต้นเร้าใจ การตัดต่อโดยใช้วิธีการตัดตรงจึงเป็นตัวเลือกที่ดีและง่ายที่สุด

ด้านการใช้ตัวอักษร จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ยังคงพบเห็นการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องอยู่ ซึ่งในช่วงหลังถือว่ามีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องมากขึ้นกว่าในช่วงต้นที่เน้นการนำเสนอฉาก Money Shot เป็นหลัก โดยมีอยู่ 2 เรื่องด้วยกันที่มีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง นั่นก็คือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Snow White and the Huntsman และ Sherlock Holmes ในขณะที่อีก 3 เรื่องไม่ปรากฏการใช้ตัวอักษรเพื่อการเล่าเรื่อง

ด้านการใช้เสียง จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ที่ศึกษาทุกเรื่องไม่ปรากฏการใช้เสียงบรรยาย ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายนั้นไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ ส่วนของการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ด้าน Mood & Tone ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Mission: Impossible III (2006), The Dark Knight (2008) และ Sherlock Holmes (2010) ภาพยนตร์ตัวอย่างจะมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางของภาพยนตร์แนว Action ภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็นภาพยนตร์แนว Action เช่นเดียวกัน ในขณะที่ในช่วงหลังคือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Snow White and the Huntsman (2012) และ The Hunger Games: Catching Fire (2014) อารมณ์และบรรยากาศในภาพยนตร์ตัวอย่างยังคงเน้นไปที่ความเป็น Action แต่ใส่ความเป็น Drama เข้าไปมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันในภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็มีอารมณ์และบรรยากาศที่ไปในทางของ Drama มากขึ้นเช่นเดียวกัน

ด้านกลุ่มเป้าหมาย จากที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทั้ง 5 เรื่อง ทุกเรื่องจะมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน คือช่วงอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยที่เรื่อง Mission: Impossible III (2006), The Dark Knight (2008) และ Sherlock Holmes (2010) จะเน้นเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ทำให้เห็นได้ว่าในช่วงต้นนั้นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท

Action ส่วนใหญ่จะพุ่งเป้าไปที่การเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชาย ในขณะที่ในช่วงหลังจากเรื่อง Snow White and the Huntsman (2012) จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action นั้นเริ่มเปลี่ยนจากการเจาะกลุ่มเป้าหมายเพศชายเป็นการเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศหญิงมากขึ้น และใน The Hunger Games: Catching Fire (2014) การเจาะกลุ่มเป้าหมายนั้นจะครอบคลุมทั้งเพศชาย และเพศหญิง ไม่ได้เน้นเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชายโดยเฉพาะเหมือนในช่วงต้น

2.2 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Horror

ทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ที่ศึกษาทั้ง 5 เรื่องจะมีทิศทางการนำเสนอที่ไม่ตายตัว แต่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ 1) เน้นการเล่าเรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่าง 3 เรื่องด้วยกันที่ให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องมากกว่าประเด็นอื่น ๆ นั่นคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006), The Devil Inside (2012) และ The Conjuring (2014) ซึ่งจะเห็นได้ว่าทั้ง 3 เรื่องนี้จะเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีประเด็นที่ใช้ในการเล่าเรื่องที่คล้ายคลึงและมีความสัมพันธ์กันมากที่สุด ซึ่งเป็นประเด็นเกี่ยวกับการถูกผีสิงหรือการปราบผี 2) เน้นการนำเสนอความงามทางภาพ ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอความงามของการถ่ายภาพและการใช้ CG มากกว่าการเล่าเรื่อง คือภาพยนตร์เรื่อง Antichrist (2010) และ 3) เน้นการนำเสนอตัวนักแสดงนำ คือภาพยนตร์เรื่อง I Am Legend (2008) โดยทั้ง 5 เรื่องนั้นสามารถแบ่งเป็นพล็อตหลักๆ ได้ทั้งหมด 3 อย่างด้วยกันคือ 1) พล็อตเกี่ยวกับการถูกสิงโดยผีหรือปีศาจ พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง 3 เรื่องด้วยกันคือ The Exorcism of Emily Rose (2006), The Devil Inside (2012) และ The Conjuring (2014) 2) พล็อตเกี่ยวกับการถูกรอกรบงำจากกิเลส พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Antichrist (2010) และ 3) พล็อตเกี่ยวกับการปกป้องจากการถูกโจมตีด้วยไวรัสสายแรง พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend (2008) ซึ่งจะเห็นได้ว่าพล็อตหลักและการนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นจะมีความสัมพันธ์กัน

ประเด็นที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากการศึกษาพบว่า ประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror แต่ละเรื่องนั้นจะมีประเด็นเฉพาะของแต่ละเรื่อง แต่จะวนอยู่ใน

ประเด็นเดิมๆเสียเป็นส่วนใหญ่ มีทั้งหมด 3 ประเด็นที่ถูกใช้ในการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างมากกว่า 1 เรื่อง คือ ประเด็นเกี่ยวกับการปราบผีหรือปีศาจ พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring และ The Devil Inside ประเด็นเกี่ยวกับการถูกผีสิง พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside และ The Exorcism of Emily Rose ประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ระหว่างวิทยาศาสตร์และศาสนา พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside และ The Exorcism of Emily Rose นอกจากนี้จะเป็นประเด็นเฉพาะที่มีอยู่ในภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องประเด็นละ 1 เรื่อง คือ ประเด็นเกี่ยวกับบ้านผีสิง ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring ประเด็นเกี่ยวกับการถูกรบงำจากกิเลสและประเด็นเกี่ยวกับการสูญเสีย ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Antichrist ประเด็นเกี่ยวกับการเอาชีวิตรอดและประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend

ด้านปริมาณการนำเสนอ เมื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องในแง่ของปริมาณการนำเสนอในประเด็นการเล่าเรื่องต่างๆ จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror จะมีปริมาณการนำเสนอที่ไม่สอดคล้องกับทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006) และ The Devil Inside (2012) จะมีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เพราะถึงแม้ทั้ง 2 เรื่องจะเน้นไปที่การเล่าเรื่องมากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ แต่ก็เป็นการเล่าเรื่องในประเด็นที่ขายได้หรือคิดว่าดึงดูดผู้ชมได้ ซึ่งเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วประเด็นเหล่านั้นก็ไม่ได้ถูกนำเสนออย่างมากเท่าที่ควร โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และศาสนา ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend (2008) และ Antichrist (2010) กลับมีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆที่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เน้นไปที่การเล่าเรื่องก็ตาม มีเพียงเรื่องเดียวที่ปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆมีความสอดคล้องกับทิศทางการนำเสนอคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring (2014) ที่เน้นไปที่การเล่าเรื่องและทำออกมาได้อย่างสมบูรณ์

ด้านการตัดต่อ จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006) และ The Conjuring (2014) จะใช้วิธีการตัดต่อแบบสลับฉากไปมา โดยเฉพาะในช่วงของฉากสยองขวัญต่างๆเพื่อสร้างความตกใจให้แก่ผู้ชม ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง I Am Legend (2008), Antichrist (2010) และ The Devil Inside (2012) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีฉากสยองขวัญในปริมาณที่น้อยกว่า 2 เรื่องข้างต้น จะใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ โดยในทั้งหมด 5 เรื่อง

ที่ศึกษา จะพบการใช้การตัดต่อ 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) สลับกันไป แต่จะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด โดยเฉพาะในช่วงของฉากสยองขวัญซึ่งต้องใช้การตัดต่อแบบรวดเร็วเพื่อเพิ่มความระทึกให้กับผู้ชม ส่วนในด้านของการใช้การตัดต่อแบบการจาง (Fade) และการซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror จะพบเห็นได้มากกว่าในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action โดยเฉพาะในช่วงของการปูเนื้อเรื่องในตอนต้น

ด้านการใช้ตัวอักษร จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ยังคงพบเห็นการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องอยู่เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งถือว่ามีทิศทางในการใช้ที่คงที่ไม่ได้มากขึ้นหรือน้อยลง โดยมีอยู่ 4 เรื่องด้วยกันที่มีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง นั่นก็คือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006), I Am Legend (2008), The Devil Inside (2012) และ The Conjuring (2014) มีเพียงเรื่องเดียวที่ไม่พบการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Antichrist (2010) ซึ่งเน้นการนำเสนอภาพมากกว่าการเล่าเรื่อง

ด้านการใช้เสียง จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ที่ศึกษา มีเพียงเรื่องเดียวที่มีการใช้เสียงบรรยาย นั่นคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายไม่ค่อยเป็นที่นิยมนักในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ ส่วนของการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ด้าน Mood & Tone ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Exorcism of Emily Rose (2006), I Am Legend (2008) และ Antichrist (2010) เมื่อเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะพบว่า ภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Drama มากกว่าที่ถูกนำเสนอให้เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่าง ในขณะที่ในช่วงหลังหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Devil Inside (2012) และ The Conjuring (2014) ภาพยนตร์ทั้งเรื่องจะมีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Horror เช่นเดียวกับในภาพยนตร์ตัวอย่าง ทำให้เห็นได้ว่าในช่วงหลังภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror มีแนวทางการเล่าเรื่องอย่างตรงไปตรงมามากขึ้น

ด้านกลุ่มเป้าหมาย จากที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ทั้ง 5 เรื่อง สามารถแบ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายหลักได้เป็น 2 กลุ่มคือ 1) กลุ่มผู้ชมที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปีขึ้นไป จนถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์เรื่อง The Exorcism of Emily Rose, I Am Legend และ The Conjuring 2) กลุ่มผู้ชมที่มีช่วงอายุระหว่าง 20 ปีขึ้นไป จนถึงวัยผู้ใหญ่ จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์เรื่อง Antichrist และ The Devil Inside ซึ่งการที่ภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องหลังนั้นเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่มากกว่า เป็นเพราะภาพยนตร์เรื่อง Antichrist นั้นเป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาลึกลับ ต้องอาศัยการตีความมาก รวมทั้งมีฉากความรุนแรงทางเพศอยู่ในภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง The Devil Inside ก็เป็นภาพยนตร์ที่มีโทนเรื่องที่เหมาะสมกับคนในวัยผู้ใหญ่มากกว่า

2.3 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Comedy

ทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาพบว่า ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers (2006) และ Tropic Thunder (2008) ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy จะเน้นไปที่การนำเสนอดาราหรือนักแสดงนำเพื่อเป็นจุดขายเป็นอย่างมาก ในขณะที่ในช่วงหลังหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Get Him to the Greek (2010), Bridesmaids (2012) และ Bad Words (2014) ความสนใจในการขายดารานักแสดงเริ่มน้อยลง แต่อย่างไรก็ตามนักแสดงนำก็ยังคงมีความสำคัญมากในภาพยนตร์ประเภทนี้ แต่ในช่วงหลังผู้ผลิตเริ่มที่จะใส่ใจในการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่มากขึ้น เพื่อไม่ให้วนอยู่กับพล็อตหรือสไตล์ภาพยนตร์แบบเดิมๆ นักแสดงนำจึงไม่ใช่สิ่งเดียวที่จะประคองเรื่องไปได้อีกต่อไป ยกตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง Bridesmaids (2012) ที่สร้างความแปลกใหม่ด้วยการให้นักแสดงนำที่เป็นเพศหญิงทั้งหมดมาเล่นแนวตลกโปกฮา ซึ่งโดยปกติแล้วตัวละครหลักในภาพยนตร์แนวนี้จะเป็นเพศชาย เพราะผู้หญิงถูกตีกรอบให้ต้องมีความสำรวมและเรียบร้อย การที่เปลี่ยนบทบาทให้นักแสดงหญิงมาเล่นภาพยนตร์แนวนี้ได้โดยไม่เชินอายุ จึงสร้างความสนใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมาก หรือภาพยนตร์เรื่อง Bad Words (2014) ที่มีการใช้พล็อตเกี่ยวกับการแข่งขันการสะกดคำในภาพยนตร์ประเภท Comedy ก็ยังไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดเคยทำมาก่อน

ประเด็นที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Comedy ทั้งหมด 5 เรื่อง พบว่า ประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ทุกเรื่องที่ศึกษาคือ ประเด็นเกี่ยวกับการทำภารกิจบางอย่างให้สำเร็จ จาก 5 เรื่องมีการนำเสนอในทั้งหมด 5 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องตัวละครก็จะมีภารกิจที่ต้องทำแตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง ในขณะที่ประเด็นอื่นๆ เช่น ประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครจะพบได้ใน 2 เรื่องคือ Bad Words และ Bridesmaids ประเด็นเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของตัวละครพบได้ใน 2 เรื่องคือ Tropic Thunder และ Wedding Crashers ส่วนประเด็นเกี่ยวกับสิ่งอบายมุขต่างๆพบได้ใน 1 เรื่องคือ Get Him to the Greek แต่สิ่งที่น่าสังเกตอีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ประเภทนี้คือ ทุกเรื่องจะมีประเด็นเกี่ยวกับมิตรภาพระหว่างเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญที่ประคองเรื่องราวไว้ทั้งหมด แต่อาจไม่ได้ถูกนำเสนอให้เห็นอย่างชัดเจนในภาพยนตร์ตัวอย่าง เพราะภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ต้องนำเสนอฉากที่สร้างความตกใจให้กับผู้ชมมากที่สุด

ด้านปริมาณการนำเสนอ เมื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องในแง่ของปริมาณการนำเสนอในประเด็นการเล่าเรื่องต่างๆ จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy มี 3 เรื่องด้วยกันที่มีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆ สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers (2006), Tropic Thunder (2008) และ Bad Words (2014) และมี 2 เรื่องด้วยกันที่มีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆ ที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Get Him to the Greek (2010) และ Bridesmaids (2012) ด้วยเหตุผลเดียวกันคือในภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีการนำเสนอในประเด็นของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมากกว่า แต่ในภาพยนตร์ตัวอย่างจะดึงประเด็นของการทำภารกิจบางอย่างให้สำเร็จ หรือฉากตลก โปกฮาต่างๆ มาเป็นจุดเด่นในการขายหรือดึงดูดผู้ชม ลักษณะนี้จะคล้ายกับภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action คือไม่ว่าประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์จะมีความสำคัญเพียงใด ฉากของการต่อสู้จะต้องมีมากที่สุด ในภาพยนตร์ตัวอย่างเสมอ ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ก็เช่นเดียวกันคือไม่ว่าประเด็นอื่นๆ จะมีความสำคัญมากเพียงใด สิ่งที่ต้องนำเสนออย่างคงต้องเป็นฉากตลกโปกฮาต่างๆ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ประเภทนี้

ด้านการตัดต่อ จากการศึกษาพบว่า ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers (2006), Tropic Thunder (2008) และ Get Him to the Greek (2010) ภาพยนตร์ตัวอย่างจะใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องมากกว่าในช่วงหลังหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bridesmaids (2012) และ Bad Words (2014) ที่ใช้วิธีการตัดต่อแบบสลับไปมาเพื่อเน้นฉากที่สร้างความสนุกสนานมากกว่า โดยในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งหมด 5 เรื่องที่ศึกษา จะพบการใช้การตัดต่อทั้งหมด 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการกวาดภาพ (Wipe) โดยใช้แบบสลับกันไป ซึ่งจะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด โดยเฉพาะในฉากของบทพูดที่รวดเร็ว ในขณะที่การกวาดภาพ (Wipe) นั้นเรียกได้ว่าเป็นเทคนิคการตัดต่อที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy เลยก็น่าจะได้ ซึ่งการใช้การตัดต่อประเภทนี้ก็เพื่อเพิ่มลูกเล่นให้ภาพยนตร์ตัวอย่างดูแล้วมีความสนุกสนานเข้ากับ Genres ของภาพยนตร์ ซึ่งจากภาพยนตร์ตัวอย่าง 5 เรื่องมีการใช้เทคนิคการกวาดภาพ (Wipe) ถึง 3 เรื่องด้วยกันคือ Wedding Crashers (2006), Tropic Thunder (2008) และ Get Him to the Greek (2010) ในขณะที่ช่วงหลังเทคนิคนี้ได้หายไป และในส่วนของการใช้เทคนิคการตัดต่อแบบการจาง (Fade) พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเพียงเรื่องเดียวคือ Tropic Thunder ในจำนวนที่ไม่มากนัก

ด้านการใช้ตัวอักษร จากการศึกษาพบว่าการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องนั้นเป็นวิธีที่นิยมเป็นอย่างมากจนถึงปัจจุบันในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy จากภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 5 เรื่อง มีถึง 4 เรื่องด้วยกันที่มีการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Tropic Thunder (2008), Get Him to the Greek (2010), Bridesmaids (2012) และ Bad Words (2014) ซึ่งมีลูกเล่นในการใช้ตัวอักษรที่แตกต่างกันไป มีเพียงเรื่องเดียวที่ไม่พบการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers (2006)

ด้านการใช้เสียง จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ที่ศึกษาพบว่า ในช่วงต้นหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers (2006), Tropic Thunder (2008) และ Get Him to the Greek (2010) ยังคงนิยมการใช้เสียงบรรยายหรือ Voice Over ในการเล่าเรื่อง ในขณะที่ในช่วงหลังหรือจากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bridesmaids (2012) และ Bad Words (2014) เทคนิคการใช้เสียงบรรยายในการเล่าเรื่องนั้นได้หายไปหรือไม่ได้เป็นที่นิยมอีกต่อไป ในส่วนของการใช้เสียงประกอบ ภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยก

มาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยเฉพาะ ส่วนของการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ด้าน Mood & Tone ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ที่ศึกษาทุกเรื่องมีอารมณ์และบรรยากาศที่สอดคล้องกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างมีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Comedy ภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Comedy เช่นเดียวกัน ถือว่าเป็นภาพยนตร์ประเภทเดียวที่ทุกเรื่องที่ศึกษามีอารมณ์และบรรยากาศระหว่างภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องไปในทางเดียวกันทั้งหมด

ด้านกลุ่มเป้าหมาย จากที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ทั้ง 5 เรื่อง ทุกเรื่อง จะมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน คือช่วงอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ เนื่องจาก ภาพยนตร์ประเภทนี้จะมีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเหล่า ยา บาร์ดี หรือเซ็กซ์ คล้ายๆกันในทุกเรื่อง ช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายจึงไม่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชายได้มากกว่าคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Get Him to the Greek และ Bad Words ในขณะที่เรื่องที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศหญิงได้มากกว่าคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bridesmaids ส่วนภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Wedding Crashers และ Tropic Thunder สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ทั้งเพศชายและเพศหญิง เนื่องจากมีเนื้อเรื่องที่เป็นที่นิยมของผู้ชมที่เป็นเพศชาย และมีนักแสดงนำที่เป็นที่นิยมของผู้ชมที่เป็นเพศหญิง

2.4 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ช่วงปี 2005-2014 ของภาพยนตร์ประเภท Drama

ทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่าง จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ทุกเรื่องจะให้ความสำคัญไปที่การเล่าเรื่องมากที่สุด ในขณะที่เดียวกันทุกเรื่องก็ยังคงมีจุดขายในด้านนักแสดงนำเช่นเดียวกัน แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญไปมากกว่าการเล่าเรื่อง โดยจากทั้ง 5 เรื่องที่ศึกษาทำให้เห็นได้ว่าทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama นั้นจะค่อนข้างมีรูปแบบที่ตายตัวคือ เน้นการเล่าเรื่อง นำเสนอฉากที่กระทบใจคนดู และมีนักแสดงนำที่ดึงดูดผู้ชมได้ แต่ความ

พิเศษของภาพยนตร์ประเภท Drama ก็คือจะมีพล็อตเรื่องที่หลากหลายกว่าภาพยนตร์ประเภท Action, Horror หรือ Comedy

ประเด็นที่ใช้ในการเล่าเรื่อง จากการศึกษาพบว่า ประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama แต่ละเรื่องนั้นส่วนใหญ่จะมีประเด็นเฉพาะของแต่ละเรื่อง แต่ก็มีประเด็นหนึ่งที่เป็นประเด็นร่วมและมีการนำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่างถึง 4 เรื่องด้วยกันคือ ประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler, The Girl with the Dragon Tattoo, Brothers และ Good Night, and Good Luck รองลงมาจะเป็นประเด็นเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของตัวละคร ซึ่งมีการนำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่าง 2 เรื่องด้วยกันคือ The Girl with the Dragon Tattoo และ No Country for Old Men ในขณะที่ประเด็นอื่นๆคือ ประเด็นเกี่ยวกับการสู้ชีวิตและประเด็นเกี่ยวกับการแบ่งแยกสีผิว พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler ประเด็นเกี่ยวกับการตามหาบุคคลที่หายตัวไป พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Girl with the Dragon Tattoo ประเด็นเกี่ยวกับสงครามและผลกระทบจากสงคราม พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Brothers ประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ใล้ล่า พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men และสุดท้ายประเด็นเกี่ยวกับการขัดแย้งอำนาจรัฐและประเด็นเกี่ยวกับการปราบปรามคอมมิวนิสต์ พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck

ด้านปริมาณการนำเสนอ เมื่อเปรียบเทียบภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องในแง่ของปริมาณการนำเสนอในประเด็นการเล่าเรื่องต่างๆ จะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama จะมีปริมาณการนำเสนอในประเด็นต่างๆที่สอดคล้องกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยมีภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 เรื่องด้วยกันที่มีปริมาณการนำเสนอของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องสอดคล้องกันคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck (2006), No Country for Old Men (2008), Brothers (2010) และ The Girl with the Dragon Tattoo (2012) มีเพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่มีปริมาณการนำเสนอของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สอดคล้องกันคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler (2014) เนื่องมาจากการตั้งใจเล่าเรื่องในประเด็นของการสู้ชีวิตซึ่งน่าจะเป็นประเด็นที่ดึงดูดผู้ชมได้มากกว่าการนำเสนอ

ประเด็นเรื่องการแบ่งแยกสีผิว ซึ่งเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วประเด็นเรื่องสีผิวกลับมีการนำเสนอมากกว่าประเด็นของการต่อสู้ชีวิตอยู่มาก

ด้านการตัดต่อ จากการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ง่ายต่อการเล่าเรื่อง โดยมีภาพยนตร์ตัวอย่าง 4 เรื่องด้วยกันที่ใช้วิธีการตัดต่อลักษณะนี้คือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck (2006), Brothers (2010), The Girl with the Dragon Tattoo (2012) และ Lee Daniels' The Butler (2014) ส่วนภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men (2008) จะใช้การตัดต่อแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์เฉพาะในส่วนก่อนเรื่องไปจนถึงท้ายเรื่องที่เป็นฉากการไล่ล่าเสียเป็นส่วนใหญ่ โดยในทั้งหมด 5 เรื่องที่ศึกษาจะพบการใช้เทคนิคการตัดต่อใน 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) สลับกันไป โดยจะนิยมใช้การจาง (Fade) มากที่สุด เนื่องจากส่วนใหญ่จะมีลักษณะของการเล่าเรื่องที่ช้า ไม่เร่งรีบ ตามสไตล์ของภาพยนตร์ประเภท Drama

ด้านการใช้ตัวอักษร จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ยังคงมีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทอื่นๆ แต่มีทิศทางของการใช้ที่ไม่คงที่ โดยจากภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 5 เรื่องที่ศึกษา มี 3 เรื่องด้วยกันที่มีการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck (2006), No Country for Old Men (2008) และ Lee Daniels' The Butler (2014) ส่วนภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Brothers (2010) และ The Girl with the Dragon Tattoo (2012) นั้นไม่ปรากฏการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง

ด้านการใช้เสียง จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ที่ศึกษาทุกเรื่องไม่ปรากฏการใช้เสียงบรรยาย ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายนั้นไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่แต่ละเรื่องจะมีการใช้เสียงประกอบที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck (2006), No Country for Old Men (2008) และ Lee Daniels' The Butler (2014) จะมีการใช้เสียงประกอบใน 2 ประเภท คือ 1) เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และ 2) เสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ ในขณะที่

ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Brothers (2010) และ The Girl with the Dragon Tattoo (2012) จะมีการใช้เสียงประกอบเพียงประเภทเดียวเท่านั้นคือ เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง ส่วนของการใช้เพลงและดนตรีประกอบในภาพยนตร์ตัวอย่างยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ด้าน Mood & Tone ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ที่ศึกษามีทั้งเรื่องที่มีอารมณ์และบรรยากาศสอดคล้องกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง และไม่สอดคล้องกันสลับช่วงกันไป โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่อารมณ์และบรรยากาศในภาพยนตร์ตัวอย่างและภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีความสอดคล้องกันมีอยู่ด้วยกัน 3 เรื่องคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck (2006), Brothers (2010) และ Lee Daniels' The Butler (2014) ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างนี้มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Drama และภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Drama เช่นเดียวกัน ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีอารมณ์และบรรยากาศระหว่างภาพยนตร์ตัวอย่างและภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สอดคล้องกันมีอยู่ด้วยกัน 2 เรื่องคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men (2008) จะมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางของ Thriller มากกว่า และภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Girl with the Dragon Tattoo (2012) จะมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางของ Crime หรือ Mystery แต่ทั้ง 2 เรื่องเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วจะพบว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องนี้มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Drama ที่ชัดเจนที่สุด

ด้านกลุ่มเป้าหมาย จากที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ทั้ง 5 เรื่อง สามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกได้เป็น 3 กลุ่มด้วยกันคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Brothers, The Girl with the Dragon Tattoo และ Lee Daniels' The Butler กลุ่มเป้าหมายจะอยู่ที่ช่วงอายุ 18 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพราะเรื่องราวที่นำเสนอค่อนข้างที่จะมีประเด็นที่เข้าถึงผู้ชมในวัยผู้ใหญ่ได้มากกว่า ในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men กลุ่มเป้าหมายจะอยู่ที่ช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปี เนื่องจากการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็น Thriller มากกว่า ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างแนว Thriller จะดึงดูดผู้ชมในวัยนี้ได้ดีที่สุด และเรื่องสุดท้ายคือ ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Good Night, and Good Luck กลุ่มเป้าหมายจะอยู่ที่ผู้ชมทุกเพศทุกวัย อย่างไรก็ตามหากดูในภาพรวมแล้วภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ทุกเรื่องที่ศึกษามานี้ มีแนวโน้มที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวัยผู้ใหญ่ได้มากที่สุด

ส่วนที่ 3 ผลวิเคราะห์การรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างของผู้ชม

3.1 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Action

The Hunger Games: Catching Fire (2014)

ในภาพรวมสิ่งที่ดึงดูดผู้ชมได้มากในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีหลายอย่างด้วยกัน อย่างแรกคือการเล่าเรื่องที่สื่ออารมณ์ ผู้ชมหลายคนลงความเห็นว่าเป็นเมื่อชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้แล้วรู้สึกขนลุก ตื่นเต้น ซึ่ง หรือมีอารมณ์บางอย่าง ทำให้รู้สึกอยากไปชมภาพยนตร์มากขึ้น เช่น ผู้ใช้ชื่อล็อกอินนามว่า JAKE INAO กล่าวถึงความรู้สึกต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ว่า *“Still teary eyed on this trailer”* หรือ Nhes Calo ได้แสดงความรู้สึกกว่า *“I'm getting goosebumps from this already!”* เป็นต้น อย่างที่สองที่ดึงดูดผู้ชมได้คือภาพและเสียงในภาพยนตร์ตัวอย่าง ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าสามารถเลือกฉากมาได้อย่างยอดเยี่ยม มีการใช้ Special Effect ที่น่าทึ่ง และเพลงประกอบยิ่งช่วยเสริมอารมณ์ให้รู้สึกตื่นเต้นมากขึ้นไปอีก ตัวอย่างเช่น *“This is definitely the best trailer out of all of the movies. The background music and the placing of scenes from the movie were genius. I have goose bumps right now”* (Maile O'Brien) หรือ *“Nice trailer, special effect and graphics are good”* (Jivan Gaikwad) และอย่างที่สามคือตัวนักแสดงนำที่ผู้ชมต่างให้การกล่าวถึง โดยเฉพาะ Jennifer Lawrence นักแสดงนำฝ่ายหญิงที่ผู้ชมส่วนใหญ่ต่างชื่นชมในความสามารถ อย่างที่ Mady See ได้กล่าวไว้ว่า *“Jennifer Lawrence is so gorgeous”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=EAzGXqJSDJ8>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

Snow White and the Huntsman (2012)

ในภาพรวมผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ต่างแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นทำได้ยอดเยี่ยม น่าตื่นเต้น *“The trailers made this movie look epic”* (HeSaidSheSaidMv) ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องที่น่ารับชม ซึ่งผู้ที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วต่างแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นยอดเยี่ยมกว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องเสียอีก ตัวอย่างเช่น Daniel D ได้แสดงความคิดเห็นว่า *“I like the trailer more than the movie itself... some trailers are really well made you want to watch them over and*

over again” หรือความเห็นจาก Acoti ที่ว่า *“Honestly, this trailer is far superior to the movie. It also showed everything you need to know about the movie”* เป็นต้น ในส่วนอื่นๆของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ที่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ก็คือนักแสดงนำ *“I just feel Charlize Theron acting as a valiant looked more genuine than Angelina Jolie I'm judging by trailer as well”* (pacu47) หรือ *“I liked this. Kristen Stewart actually surprised me”* (suzie s) และผู้ชมบางส่วนก็ยังชื่นชอบในส่วนของ Special Effect ที่ใช้ในภาพยนตร์อีกด้วย *“Fantasy special effects”* (Cynthia Bush)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=DgfYBJoPFFw>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

Sherlock Holmes (2010)

ในภาพรวมสิ่งที่ดึงดูดความสนใจผู้ชมได้มากที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือการนำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่ น่าตื่นตาตื่นใจทั้งภาพและเสียง เช่น ผู้ใช้ชื่อลือกออินนามว่า kibo1233 ได้แสดงความคิดเห็นต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ว่า *“I want to see this so badly!! I like how they put a little comedy within all the action”* หรือ StrewnAsunder ได้แสดงความคิดเห็นว่า *“It was so good!! the music was fantastic too!”* นอกจากนั้นนักแสดงนำก็เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ชมอยากรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้มากขึ้น *“I thought Robert Downey played Holmes really well”* (Woodyfly) *“I think Jude Law looks perfect as Watson :) Can't wait to see this film!”* (Cozmovaldimar) รวมทั้งฐานผู้ชมที่เป็นแฟนของ Sherlock Holmes ก็ให้ความสนใจกับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นอย่างมากด้วยเช่นกัน อย่างเช่นที่ผู้ใช้ชื่อลือกออินนามว่า luvSherlockHolmes ได้กล่าวไว้ว่า *“I have loved Sherlock Holmes since I was younger and watched a couple with my Dad. Then after watching Ironman I feel in LOVE with Robert Downey. Then I watched this movie and made me fall more in love with Sherlock and Robert”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=Egxc63-FfTE>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

The Dark Knight (2008)

ในภาพรวมสิ่งที่ผู้ชมชื่นชอบจากในภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้จะเป็นการเลือกฉากมาใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประกอบกับเสียงดนตรีประกอบที่ทำให้รู้สึกขนลุกทุกครั้งที่ได้ชม เช่น *“Great trailer. But when Joker looks back and then the music hits at the end, it gives me goosebumps, so awesome”* (Code Breaker) หรือ *“That laugh at 37 seconds... Jesus. Still as electrifying today as it was when the trailer landed in early '08”* (lobster800) รวมถึงผู้ชมยังแสดงความคิดเห็นชื่นชมเป็นเสียงเดียวกันในการแสดงของ Heath Ledger ว่าเป็น Joker ที่ยอดเยี่ยมที่สุดที่เคยมีมาอีกด้วย *“I still get chills every time I watch this trailer. Heath Ledger was so good as the joker”* (tastybeaner)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=yrJL5JxEYlw>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

Mission: Impossible III (2006)

ในภาพรวมสิ่งที่ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าดึงดูดและทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้ หลักๆคือฉากแอ็คชั่นต่างๆที่สร้างความเร้าใจ ดังเช่นที่ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นว่า *“Very good. Lots of action”* (ayrton llerena) *“1:37 is probably one of the coolest clips ever”* (Bjoernswe) หรือ *“I love the countdown in the trailer”* (Whotoobe) นอกจากนี้ผู้ชมก็ยังให้ความสนใจในตัวนักแสดงนำ Tom Cruise ที่มีฐานผู้ชมที่ชื่นชอบอยู่เป็นจำนวนมากอีกด้วย *“Tom Cruise is insane! Doing all his stunts and everything, this is a must see”* (Saoni Danay)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=yiuT8IHftq0>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

3.2 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Horror

The Conjuring (2014)

ในภาพรวมผู้ชมกล่าวถึงภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ว่าน่ากลัว ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นเพราะการตัดเอาฉากสยองขวัญ หรือฉากที่ทำให้ตกใจต่างๆมาไว้ในภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นจำนวนมาก ซึ่งมีข้อดีที่ทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการไปรับชมภาพยนตร์มากขึ้น เช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า masteriko136 ได้แสดงความรู้สึกต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ว่า “I SHOCKED SO MANY TIMES IN JUST 1-2 MINUTES” หรือ Aaron Storm ที่แสดงความคิดเห็นว่า “The trailer makes too many jump scares, Best to actually see the film” แต่ผู้ชมจำนวนมากเมื่อได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วต่างแสดงความเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีความน่ากลัวมากกว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ทั้งการใช้ภาพและการใช้เสียงประกอบ “I'm just saying the trailer is scarier and actually better than the movie” (Katie Hunt) “The soundtrack is scarier than the movie itself” (MrPhantom95) รวมถึงภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นเล่าเรื่องมากเกินไป ทำให้มีความรู้สึกเหมือนได้ชมเรื่องราวทั้งหมดแล้วในภาพยนตร์ตัวอย่าง แต่อย่างไรก็ตามผู้ชมจำนวนมากเมื่อได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างแล้วก็ยังคงต้องการที่จะรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง “Trailers spoil horror movies because they show all the main scares but there were still some good scenes” (whiteley1989) ซึ่งสิ่งที่ดึงดูดความสนใจผู้ชมได้มากที่สุดคือการที่ภาพยนตร์ตัวอย่างบอกผู้ชมว่าภาพยนตร์เรื่องนี้นั้นสร้างมาจากเรื่องจริง “Based on a true story? That's all I need to hear, see ya!” (Kelly11448)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=k10ETZ41q5o>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

The Devil Inside (2012)

ในภาพรวมผู้ชมกล่าวว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เน้นดูยอดเยี่ยมและน่ากลัวทั้งภาพและเสียง เช่น “Even the trailer enough to freak out” (Alper) หรือ “That song at the end is scary” (xxsaabine) และมีความแปลกตรงที่ตั้งใจทำภาพยนตร์ให้เหมือนกึ่งสารคดี “This film was more like a documentary” (Syeda Sheeba) เมื่อชมภาพยนตร์ตัวอย่างแล้วมีความต้องการที่จะ

รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง อย่างไรก็ตามผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วจำนวนมากต่างแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นดูน่ากลัวและสนุกกว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาก อย่างเช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า iTech110 กล่าวว่า *“I know people say this as a joke.. but the trailer is seriously better than the film!”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=OyT7xMPurgw>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

Antichrist (2010)

ในภาพรวมผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตต่างแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้นั้นมีภาพที่สวยงามและให้ความรู้สึกลึกซึ้งเช่นเดียวกัน ภาพยนตร์ตัวอย่างทำให้สนใจที่จะรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่นที่ผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่า *“The most beautiful and terrifying trailer I have ever seen”* (bella7colour) หรือ *“Looks awesome. The story, directing, the way it's filmed, the CG... can't wait!”* (AvantTemps) แต่ผู้ชมส่วนใหญ่ที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ก็ยังคงไม่ทราบแน่ชัดว่าเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับอะไร ต้องการจะเล่าอะไร หรือทำไมถึงใช้ชื่อว่า Antichrist เนื่องจากยังมีการเล่าเรื่องที่ไม่ชัดเจน เช่น *“Can somebody tell what this movie is about? Is she possessed or something?”* (jessie scream) หรือ *“I couldn't tell from this trailer but why is it called the antichrist?”* (damanfrom808) ในขณะที่ผู้ชมส่วนหนึ่งที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องมาแล้วต่างลงความเห็นเป็นเสียงเดียวกันว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีความน่าสนใจมากกว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องที่ค่อนข้างน่าเบื่อเสียอีก *“The trailer is one of the most exciting I have ever seen. However the film itself is so boring”* (AN Feuerstahl)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=eBdDcQONmKM>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

I Am Legend (2008)

ในภาพรวมผู้ชมต่างกล่าวว่าภาพยนตร์ตัวอย่างทำให้อยากที่จะรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่น *“This trailer makes me wanna see the movie again”* (58Foxy) หรือ *“Great film and*

the music in the trailer is also good” (Shaheen J) ซึ่งสิ่งที่ได้รับการพูดถึงมากที่สุดในการแสดงความคิดเห็นนั้นก็คือ ตัวนักแสดงนำหรือ Will Smith ที่มีผู้ชมให้ความสนใจและได้รับการชื่นชมเป็นอย่างมาก และเสียงส่วนใหญ่ของผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วนั้นต่างก็พอใจในภาพยนตร์เรื่องนี้และตัวนักแสดงนำเป็นอย่างมาก เช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า GameBrother2 ได้แสดงความคิดเห็นว่า “Don't worry Will Smith is alive, he's good actor” หรือผู้ใช้ Shenanagained ที่กล่าวว่า “Will Smith is simply amazing in any role handed to him”

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ewpYq9rgg3w>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

The Exorcism of Emily Rose (2006)

ในภาพรวมผู้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ต่างกล่าวว่าภาพยนตร์ตัวอย่างมีความน่ากลัวมาก และสามารถทำให้คนดูได้ในช่วงเวลาเพียงสั้นๆ เช่น “Scariest trailer for any supernatural horror movie I've ever seen” (Garrett LaFluer) หรือ “This trailer scared the crap out of me when I was a teenager” (Faux Reel Animation) ซึ่งสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้มากที่สุดคือการที่ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างมาจากเรื่องจริง เช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า Amy Strutt ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า “The only thing in this movie that scares people the most is when we all know it's based on a true story” หรือ “The words "based on a true story" brings shivers down my back” (Barteleif) ในขณะที่ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วส่วนใหญ่ต่างพอใจ แต่ก็มีส่วนหนึ่งที่กล่าวว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คิด เพราะฉากในภาพยนตร์ครึ่งหนึ่งจะเป็นฉากที่อยู่ในศาล “Not even scary at all. Half the time it's about the court thing” (malitheawesome1)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ISy7DldFdUI>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 6 มิถุนายน 2558

3.3 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Comedy

Bad Words (2014)

ในภาพรวมผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ส่วนใหญ่บอกว่าตลก และต้องการที่จะรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่น *“If the trailer had me laughing, imagine the movie!”* (AdamHouse) หรือ *“I laugh more than 3 times already during the watching of this”* (Beta PingWins) มีการยกเอาคำพูดที่ติดตลกต่างๆจากในภาพยนตร์ตัวอย่างมาใส่ไว้ในช่องแสดงความคิดเห็นเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนนั้นชอบฉากดังกล่าว ในขณะที่ผู้ชมส่วนหนึ่งจะชอบฮิมของการแข่งขันสะกดคำในภาพยนตร์ โดยผู้ชมที่ใช้ชื่อลือกอินนามว่า Elaine Barlow มีการกล่าวว่า *“I love Spelling Bees”* และอีกส่วนหนึ่งต่างชื่นชมนักแสดงนำว่าจะไม่ทำให้ผู้ชมผิดหวัง *“Jason Bateman, I have confidence in your movies ability to not disappoint”* (jayflavor1)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=yXoZCAVTzEQ>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Bridesmaids (2012)

ในภาพรวมผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ส่วนหนึ่งบอกว่าน่าสนุกและตั้งตารอคอยที่จะรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่น *“I think this is going to be pretty funny and I am looking forward to it”* (Kevin4) มีผู้ชมส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการที่ภาพยนตร์ใช้นักแสดงหญิงมาแสดงแนวตลกแทนที่จะเป็นนักแสดงชายเหมือนโดยทั่วไปว่าน่าสนใจ และเพศหญิงก็มีสิทธิ์ที่จะแสดงภาพยนตร์แนวนี้เช่นเดียวกัน ดังเช่นที่ผู้ชมที่ใช้ชื่อลือกอินนามว่า bubba g ได้กล่าวไว้ว่า *“I guess women have the right to make bad movies as much as men”* ในขณะที่ผู้ชมหลายคนนำภาพยนตร์เรื่องนี้ไปเปรียบเทียบกับเรื่องต่างๆที่เป็นภาพยนตร์ประเภทเดียวกันแต่ใช้นักแสดงชายในการนำแสดง เช่น *“This movie is a female version of The Hangover”* (SELVES) ซึ่งสิ่งที่ดึงดูดผู้ชมได้มากที่สุดอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือนักแสดงนำซึ่งได้รับคำชื่นชมอย่างมากมาย ตัวอย่างเช่น *“OMG, Melissa and Miranda? Perfect combination!”* (LynQ) หรือ *“I'm not a huge Melissa McCarthy fan in terms of the type of comedy roles she is but she's such a versatile actor!”* (Cami Bird) อย่างไรก็ตามผู้ชมจำนวนมากต่าง

แสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีความสุข ในขณะที่ภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นมีความน่าเบื่อมากกว่า *“Trailer looks kind of funny, but the movie was so boring”* (Kristina Milošćin)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=RyI5ihZNXU>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Get Him to the Greek (2010)

ในภาพรวมของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้จะต่างจากเรื่องอื่นๆตรงที่ผู้ชมส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นไม่สนุกเท่ากับในภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ในภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นสนุกกว่ามากในขณะที่ภาพยนตร์ตัวอย่างยังทำได้ไม่ดีพอ เช่น *“I think the trailer is so poor. The movie is so funny!”* (Santillana) หรือ *“Lots of times the trailer makes a movie look a lot better than it actually is. In this case the movie is so much more freaking EPIC”* (Luca Schertenleib) และผู้ชมจำนวนมากอีกเช่นกันที่ชื่นชมหรือสนใจในตัวนักแสดงนำมากกว่าในตัวเนื้อเรื่องโดยรวม เช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า 800ty ได้แสดงความคิดเห็นในทางชื่นชมไว้ว่า *“HILARIOUS. Brand was brilliant, P Diddy was surprisingly funny, a must see”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=N6ixkr0-qvo>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Tropic Thunder (2008)

ในภาพรวมสิ่งที่ดึงดูดผู้ชมในภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้ได้มากที่สุดคือนักแสดงนำ โดยเฉพาะ Robert Downey Jr. ที่ดูจะได้รับการตอบรับที่ดีที่สุด มีผู้ชมแสดงความคิดเห็นในทางชื่นชมต่อเขาอย่างมากมาย เช่น *“I'm pretty sure we all gained respect for Robert Downey Jr. in this”* (NicoleandAvery) หรือ *“Robert Downey Jr. is so versatile”* (Primus Productions) ในขณะที่ความน่าสนใจของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นความเห็นของผู้ชมได้แตกออกเป็นสองเสียง อย่างแรกคือชื่นชอบภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นอย่างมากและทำให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง *“First 30 seconds of this trailer motivated me to watch that movie... and it was brilliant!!! Totally recommended!!”* (Max Wolf) ในขณะที่เดียวกันผู้ชมอีกจำนวนหนึ่งก็แสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นทำออกมาได้ยอดเยี่ยมกว่าที่เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่างเสียอีก หรือภาพยนตร์

ตัวอย่างนั้นทำให้ความสนุกลดน้อยลงไป “The trailer doesn’t do justice to this amazing movie...” (RandomTechStuff)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=SyHuayjK7os>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Wedding Crashers (2006)

ในภาพรวมสิ่งที่ได้รับความสนใจมากที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือนักแสดงนำ มีผู้ชมแสดงความคิดเห็นชื่นชมต่อนักแสดงนำในเรื่องนี้อย่างมากมาย เช่น “This comedy benefits from an attractive cast” (Abel E. Jimenez) หรือ “Rachel McAdams has never been more beautiful than in this movie” (EmmanuelleLunada2010) นอกนั้นจะเป็นการยกเอาคำพูดตลกๆจากฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่างมาใส่ไว้ในช่องแสดงความคิดเห็นเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนนั้นชอบฉากดังกล่าว ในขณะที่ผู้ชมจำนวนหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มันมีความสนุกสนานและน่ารับชม “LOL... THIS IS HILARIOUS” (Ahmed Hasan)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=ZeUSo8volXM>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

3.4 ผลตอบรับของผู้ชมทางอินเทอร์เน็ตที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards ของภาพยนตร์ประเภท Drama

Lee Daniels’ The Butler (2014)

ในภาพรวมสิ่งที่ดึงดูดความสนใจผู้ชมที่ได้ชมภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้ได้มากที่สุดคือการเล่าเรื่องที่ทรงพลัง “Powerful trailer” (Leonardo Monday) ด้วยการนำเสนอฉากต่างๆที่ดึงดูดใจผู้ชมได้ ประกอบกับการใช้เพลงประกอบที่ยอดเยี่ยม ทำให้ผู้ชมรู้สึกขนลุกและซาบซึ้งใจ ดังเช่นที่ผู้ใช้สื่อกออินนามว่า Catherine Ramos ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า “This trailer alone made me tear up... Can't wait to watch it” หรือ “Everything you are, everything you have, is because of the Butler - Epic moment... must see movie!!” (CrimsonTide) และ “What is the name of the musical score on the trailer? Great” (Gary Chambers) รวมทั้งการมีนักแสดงนำที่ยอดเยี่ยมหลายคนก็สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เช่นเดียวกัน “A lot of great actors in

this film” (Donnie Pierre) ในขณะที่ผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วบางส่วนแสดงความคิดเห็นแตกออกเป็นสองฝ่าย ส่วนหนึ่งชื่นชมว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ยม ในขณะที่อีกส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้บอกเล่าความจริงของตัวละครหลักมากนัก แต่กลับนำเสนอถึงประเด็นเรื่องสิทธิและการแบ่งแยกสีผิวมากเกินไป ดังที่ผู้ชมนามว่า Iggy Kaelthas ได้แสดงความคิดเห็นที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้ว่า “*Conservatives must hate this movie... So much talk about civil rights*”

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=FuojHqfe4Vk>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

The Girl with the Dragon Tattoo (2012)

ในภาพรวมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ได้รับความนิยมใน 3 อย่างด้วยกันคือ การเล่าเรื่อง “*Great trailer... very intriguing*” (Cybercrazymike) ผู้กำกับ “*In Fincher we trust*” (Tom Ruva) และนักแสดงนำ “*Rooney Mara my new role model. I was blown away by her, she is amazing*” (Miumiuniu) โดยในด้านของการเล่าเรื่องผู้ชมต่างแสดงความคิดเห็นไปในทางเดียวกันว่านำเสนอเรื่องราวได้น่าสนใจ แต่นำเสนอมากเกินไปจนเหมือนว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นได้เล่าเรื่องทั้งหมดไปแล้ว ดังที่ผู้ใช้ชื่อล็อกอินนามว่า Chris Miles ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า “*This trailer is awesome but it should have been shorter, it shows way too much in my opinion*” อย่างไรก็ตามผู้กำกับและนักแสดงนำก็เป็นตัวดึงดูดให้ผู้ชมยังคงอยากชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องอยู่

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=WVLvMg62RPA>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Brothers (2010)

ในภาพรวมผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เล่าเรื่องมากเกินไป เช่นเดียวกับเรื่อง The Girl with the Dragon Tattoo “*Once again, another trailer that gives away most of the plotline!*” (Mish 2208) ในขณะที่ผู้ชมอีกส่วนหนึ่งแสดงความคิดเห็นว่าถึงแม้จะรู้เรื่องราวเกือบทั้งหมดแล้วแต่ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นก็ยอดเยี่ยม และยังต้องการที่จะรับชม

ภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ เช่น *“Spoiler, but I am gonna watch it anyway”* (Bob Milk) หรือ *“I thought this was a well-made trailer. I watched the movie years ago but after watching the trailer again I feel like grabbing out the dvd again”* (OhFeng) เพราะในตอนจบของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นเข้มข้นมาก และมีนักแสดงที่ชื่นชอบแสดงนำ ส่วนผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วต่างกล่าวว่าภาพยนตร์เรื่องนี้คุ้มค่าต่อการรับชม ดังที่ผู้ชมนามว่า jakobo aaltsson ได้กล่าวชื่นชมต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้ว่า *“Keep calm people, the trailer shows much but it's still so worth watching the movie! was one of the best movies I've ever seen”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=7xYyCCjLpZs>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

No Country for Old Men (2008)

ในภาพรวมผู้ชมต่างชื่นชอบภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้ และชื่นชอบในตัวภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เช่นเดียวกัน *“Awesome trailer. Awesome film”* (flutterby890) สิ่งที่ผู้ชมชื่นชมในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือการที่ภาพยนตร์ตัวอย่างไม่เล่าเนื้อเรื่องมากเกินไปและตัวนักแสดงนำ เช่น *“Now that's a trailer ...it did not spoil the whole movie like most trailers nowadays”* (me2goodfoyou) หรือ *“Interesting film, and Anton Chigurh was the only villain in any film that I found genuinely scary”* (DrugzRKool) ผู้ชมบางส่วนแสดงความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นนำเสนอได้เหมือนกับเป็นภาพยนตร์ประเภท Action, Thriller (ซึ่งในความเป็นจริงแล้วภาพยนตร์เรื่องนี้ค่อนข้างจะมีความเป็น ภาพยนตร์ Drama อยู่มาก) ดังเช่นที่ผู้ใช้ล็อกอินนามว่า Adsasfd ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า *“This trailer made the film seem like all action thriller”*

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=YBqmKSAHc6w>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

Good Night, and Good Luck (2006)

ในภาพรวมผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้ทางอินเทอร์เน็ตจะชื่นชมในด้านของการถ่ายภาพ “*I just loved this movie’s cinematography*” (LetsMakeltALife) และในด้านของการเล่าเรื่อง โดยผู้ชมแสดงความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ตัวอย่างมีการนำเสนออย่างตรงไปตรงมาและยังชื่นชอบประโยคหรือคำพูดต่างๆที่ถูกตัดออกมาในภาพยนตร์ตัวอย่างอีกด้วย เช่น “*Omg, I use thus quote all the time! So simple yet very clever*” (LadyJane2876) หรือ “*Just hearing him say good night and good luck is awesome*” (420gardener420) นอกจากนี้สิ่งที่ดึงดูดผู้ชมได้ดีก็คือนักแสดงนำและผู้กำกับที่เป็นที่รู้จัก ซึ่งผู้ชมต่างให้ความสนใจและชื่นชมในความสามารถที่ยอดเยี่ยม “*A great film starring David Strathairn, he portrayed Edward R Murrow perfectly, great cast and directing by George Clooney!*” (cmuc6575)

แหล่งที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=IOqSOEYeEy4>

วันที่เข้าถึงข้อมูล 7 มิถุนายน 2558

3.5 ผลของการรับรู้หรือการตีความของผู้ชมผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด รางวัล Golden Trailer Awards

จากการทำการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับผลของการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards จากผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจำนวน 10 คน ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกโดยเป็นผู้ชมในวัยทำงาน ไม่จำกัดเพศ ซึ่งมีการแบ่งเป็นผู้ชมที่ชมภาพยนตร์เป็นประจำหรือสัปดาห์ละ 1 ครั้ง จำนวน 5 คน และผู้ชมที่ชมภาพยนตร์ไม่ประจำหรือเดือนละ 1 ครั้งหรือน้อยกว่า จำนวน 5 คน โดยให้ผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัลประจำปีล่าสุด หรือปี 2014 ทั้งหมด 4 เรื่องใน 4 ประเภทของภาพยนตร์ที่ศึกษา และทำการถามคำถามเพื่อทำการประเมินทั้งหมด 6 ข้อ ซึ่งจากการสรุปผลของการสนทนากลุ่มพบว่า ผู้ชมทั้งสองกลุ่มมีการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างที่แตกต่างกันไป โดยไม่ขึ้นอยู่กับปริมาณการรับชมภาพยนตร์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสามารถสรุปผลของการทำการสนทนากลุ่มได้ดังนี้

คำถามที่ 1 มีความคิดเห็นอย่างไรต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ชอบหรือไม่ชอบอย่างไร อะไรคือสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบ?

สิ่งที่ผู้ชมระบุว่าชอบในภาพยนตร์ตัวอย่างแบ่งออกได้เป็น 4 อย่างด้วยกันคือ 1) การเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ตัวอย่างต้องเล่าเรื่องได้น่าสนใจและชวนติดตาม ผู้ชมจะชอบลักษณะของการเล่าเรื่องที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายในครั้งเดียว มีพล็อตที่น่าสนใจ และต้องเล่าเรื่องอย่างได้อรรถรส ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนั้นๆ 2) การตัดต่อ ผู้ชมจะชอบการตัดต่อที่กระชับและเร้าใจ ฉากที่เลือกมาต้องเป็นฉากที่น่าสนใจและนำเสนอจุดเด่นของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่นในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ฉากที่เลือกมากก็ต้องเป็นฉากที่สร้างความสนุกสนานได้ 3) เสียงประกอบ ผู้ชมจะชอบภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้เสียงประกอบในการช่วยสร้างอารมณ์ 4) นักแสดงนำ ผู้ชมระบุว่าชื่นชอบภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนั้นๆเป็นพิเศษหากมีนักแสดงนำที่ตนเองชื่นชอบ หรือเป็นที่รู้จักและยอมรับในฝีมือ

สิ่งที่ผู้ชมไม่ชอบในภาพยนตร์ตัวอย่าง แบ่งออกได้เป็น 5 อย่างด้วยกันคือ 1) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีความยาวมากเกินไป และเปิดเผยเรื่องราวค่อนข้างมาก 2) ภาพยนตร์ที่มีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆเหมือนภาพยนตร์เรื่องอื่นที่เคยรับชมมาก่อนแล้ว 3) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างน่าเบื่อ ไม่ดึงดูด หรือเล่าเรื่องแบบที่เข้าใจยาก ทำให้ผู้ชมไม่ค่อยเข้าใจประเด็นที่ภาพยนตร์ตัวอย่างต้องการเล่า 4) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้เสียงประกอบที่ตั้งมากเกินไปให้ความรู้สึกรกบวม 5) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนั้นๆไม่ใช่ภาพยนตร์ประเภทที่ตนเองชอบ

คำถามที่ 2 คิดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทไหน (Genres) และกลุ่มเป้าหมายคือใคร?

ผู้ชมเกือบทั้งหมดจะระบุประเภทของภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้ถูกต้องหรือใกล้เคียงจากการรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง (มีผู้ชม 2 ท่านระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Adventure/Fantasy ซึ่งถือว่าใกล้เคียง)

ในส่วนของกลุ่มเป้าหมายจากการสัมภาษณ์ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง

4 เรื่อง ผู้ชมให้ความเห็นเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 4 เรื่องดังนี้

1) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire มีผู้ชมที่คิดว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 15 ขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ทั้งเพศหญิงและเพศชาย จำนวน 8 คน ในขณะที่ผู้ชมอีก 2 คนคิดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้มีกลุ่มเป้าหมายอยู่ที่ผู้ชมทุกเพศทุกวัยและเด็กสามารถรับชมได้

2) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring มีผู้ชมที่คิดว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือวัยรุ่นอายุ 15 ขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย จำนวน 6 คนด้วยกัน ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 3 คน คิดว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือวัยรุ่นอายุ 15 ขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพศหญิงมากกว่าเพศชาย และผู้ชมอีก 1 คน คิดว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือผู้ชมทุกเพศทุกวัย

3) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words มีผู้ชมที่คิดว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือผู้ชมที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป เพศชายมากกว่าเพศหญิง จำนวน 8 คนด้วยกัน ในขณะที่ผู้ชมอีก 2 คนระบุว่ากลุ่มเป้าหมายน่าจะเป็นผู้ชมที่มีอายุ 25 ปีขึ้นไป ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

4) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler ผู้ชมทั้ง 10 คน ระบุตรงกันว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือผู้ชมในวัยทำงานขึ้นไปหรือวัยผู้ใหญ่ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

คำถามที่ 3 จากการที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คิดว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไรเกี่ยวกับอะไร?

ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire, The Conjuring และ Lee Daniels' The Butler สามารถเล่าเรื่องราวคร่าวๆของภาพยนตร์จากการรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเพียงรอบเดียวได้ ในขณะที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร หรือตอบได้ไม่ใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องในภาพยนตร์ เห็นได้ชัดว่าผู้ชมจะชอบลักษณะของการเล่าเรื่องที่ชัดและทำให้เข้าใจได้ง่ายในครั้งเดียว

หรือไม่ชอบการเล่าเรื่องที่เข้าใจยากและมีสไตล์ที่แตกต่างมากเกินไปจนทำให้ไม่เข้าใจว่าภาพยนตร์ ตัวอย่างกำลังจะสื่ออะไรกันแน่ ซึ่งจะสอดคล้องกับการวิเคราะห์ที่ได้จากคำถามในข้อที่ 1

คำถามที่ 4 จุดเด่นที่สุดของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คืออะไร?

สิ่งที่ผู้ชมระบุว่าเป็นจุดเด่นในภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 อย่างด้วยกันคือ 1) เนื้อเรื่อง 2) นักแสดงนำ 3) คอมพิวเตอร์กราฟิกหรือ CG และ 4) การตัดต่อ โดยสามารถจำแนกความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องได้ดังนี้

1) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire ผู้ชมจำนวน 5 คนระบุว่าสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ เนื้อเรื่อง หรือภารกิจต่างๆที่ตัวละครต้องทำที่น่าสนใจ ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 3 คนด้วยกันระบุว่า นักแสดงนำ ซึ่งเป็นนักแสดงชื่อดังคือสิ่งที่ เป็นจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ และผู้ชมอีกจำนวน 2 คนระบุว่าการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก หรือ CG ที่สวยงามและเนียนไปกับเรื่องราวคือจุดเด่นที่สุดของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้

2) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring ผู้ชมจำนวน 5 คนระบุว่าสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ เนื้อเรื่องหรือการเล่าเรื่อง ทั้งการบอกว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างมาจากเรื่องจริง (Based on true story) หรือการเล่าเรื่องที่ชวนสงสัยว่าในบ้านหลังนี้นั้นมีเบื้องหลังอย่างไร และบุคคลที่มาช่วยปราบผีนั้นจะช่วยครอบครัวนี้ได้อย่างไร ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 4 คนด้วยกันระบุว่า การตัดต่อ ที่กระชากอารมณ์และทำให้ตกใจนั้นเป็นจุดเด่นที่สุดของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ และผู้ชมอีกจำนวน 1 คนระบุว่าจุดเด่นที่สุดคือ นักแสดงนำ ที่คันทันคันทันตา

3) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words ผู้ชมจำนวน 7 คนระบุว่าสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ เนื้อเรื่อง โดยสามารถแบ่งประเด็นในการเล่าเรื่องที่คุณชมระบุว่าเป็นจุดเด่นได้เป็น 2 ประเด็นด้วยกันคือ 1) ผู้ชมจำนวน 5 คน ระบุว่าประเด็นที่คิดว่าโดดเด่นคือประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเด็กกับผู้ใหญ่ว่ามาสนิทกันได้อย่างไร และความสัมพันธ์จะดำเนินไปในทิศทางใด และ 2) ผู้ชมจำนวน 2 คน ระบุว่าสิ่งที่โดดเด่นคือการนำเสนอชุดลกต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 3 คนด้วยกันระบุว่าจุดเด่นของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ

นักแสดงนำ ที่มีลีลาการแสดงที่น่าสนใจ

4) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler ผู้ชมจำนวน 6 คนระบุว่าสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ เนื้อเรื่องหรือการเล่าเรื่อง โดยสามารถแบ่งประเด็นในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมระบุว่าเป็นจุดเด่นได้เป็น 2 ประเด็นด้วยกันคือ 1) การสู้ชีวิตจากการโดนกดขี่ของตัวละครหลักจนได้เป็นพ่อบ้านในทำเนียบขาว และ 2) การเหยียดสีผิวในสังคมอเมริกัน ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 3 คนด้วยกันระบุว่า นักแสดงนำ ที่มีชื่อเสียงหลายคนคือจุดเด่นที่สุดในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ และผู้ชมอีก 1 คนระบุว่าจุดเด่นของภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้คือ ดนตรีประกอบ ที่ดูยิ่งใหญ่ และให้ความรู้สึกฮึกเหิม

คำถามที่ 5 ได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้หรือไม่ ถ้าได้รับชมคิดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีความสอดคล้องกันหรือไม่ เหมือนรับชมภาพยนตร์เรื่องเดียวกันหรือเปล่า?

ผู้ชมที่เคยได้รับชมภาพยนตร์ในแต่ละเรื่องจากทั้ง 4 เรื่องที่ทำการศึกษา ส่วนใหญ่ระบุว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นมีความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกัน ยกเว้นผู้ชม 1 ท่านที่เคยได้รับชมภาพยนตร์เรื่อง Lee Daniels' The Butler ระบุว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องนั้นนำเสนอประเด็นการต่อต้านการเหยียดสีผิวมากกว่าที่ได้รับชมในภาพยนตร์ตัวอย่าง

คำถามที่ 6 การได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ ส่งผลต่อความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องหรือไม่ อย่างไร?

ผู้ชมที่ระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ส่วนใหญ่ให้เหตุผลหลักๆ 2 ประการด้วยกันคือ 1) เคยได้รับชมภาพยนตร์ในภาคก่อนหน้า และ 2) อยากทราบว่าเรื่องราวที่ต่อจากในภาพยนตร์ตัวอย่างจะเป็นอย่างไร ส่วนผู้ชมที่ระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นไม่ส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ส่วนใหญ่ให้เหตุผลหลักๆ 3 ประการด้วยกันคือ 1) ภาพยนตร์นั้นมีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆและค่อนข้างซ้ำ 2) ไม่นิยมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนั้นๆ และ 3) รู้สึกเฉยๆกับภาพยนตร์ตัวอย่าง หรือภาพยนตร์ตัวอย่างไม่ดึงดูดมาก

พอ โดยสามารถแจกแจงความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องได้ดังนี้

1) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire ผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งหมด 8 คน ระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง โดยความต้องการรับชมนี้สามารถแบ่งเหตุผลออกได้เป็น 2 กรณี คือ 1) ผู้ชมเคยรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ในภาคก่อนหน้ามาแล้ว การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างทำให้เกิดความรู้สึกอยากรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องมากขึ้นว่าเรื่องราวจะดำเนินต่อไปอย่างไร 2) ผู้ชมยังไม่เคยรับชมภาพยนตร์ในภาคก่อนหน้าแต่อยากรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องเพราะอยากทราบว่าเรื่องราวที่ต่อจากในภาพยนตร์ตัวอย่างจะเป็นอย่างไร ในขณะที่ผู้ชมอีก 2 คนระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นไม่ส่งผลต่อความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

2) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Conjuring ผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งหมด 3 คน ระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ส่งผลให้อยากรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ซึ่งทั้ง 3 คนนั้นเป็นผู้ที่เคยได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้มาแล้ว ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 4 คนระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เนื่องจาก 2 กรณีคือ 1) ผู้ชมจำนวน 1 คนระบุว่าไม่ต้องการรับชมเนื่องจากมีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆ และค่อนข้างซ้ำ 2) ผู้ชมจำนวน 3 คนระบุว่าไม่นิยมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้ ส่วนผู้ชมอีกจำนวน 3 คนระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างส่งผลให้ไม่อยากรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องเนื่องจากรู้สึกกลัว

3) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words ผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งหมด 2 คน ระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้ส่งผลให้อยากรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เนื่องจากอยากทราบเรื่องราวและเหตุผลของตัวละครหลักว่าทำไมถึงมาแข่งขันสะกดคำกับเด็ก ในขณะที่ผู้ชมจำนวน 8 คนระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างไม่ส่งผลต่อความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง เนื่องจากเหตุผลหลักคือไม่นิยมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้

4) ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Lee Daniels' The Butler ผู้ชมที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มทั้งหมด 9 คน ระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องเป็นอย่างมาก โดยเหตุผลหลักคืออยากรู้จุดเปลี่ยนหรือความเป็นมาเป็นไปของตัวละครหลัก ในขณะที่ผู้ชมอีก 1 คนระบุว่า การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นไม่ส่งผลต่อความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

เรื่อง เนื่องจากรู้สึกเฉยๆกับภาพยนตร์ตัวอย่างชิ้นนี้



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดช่วงปี 2005-2014” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards ในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 2005-2014 ใน 4 ประเภทของภาพยนตร์ที่เป็นที่นิยมในแง่ของการผลิตในประเทศไทย คือภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror, ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy และภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแบบปีเว้นปี รวมภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาทั้งสิ้น 20 เรื่อง แบ่งเป็นประเภทละ 5 เรื่อง โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งในด้านของการเล่าเรื่อง กระบวนการสร้างสรรค์ทางภาพและเสียง กลุ่มเป้าหมายและการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย เปรียบเทียบกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง รวมทั้งทำการศึกษาผลตอบรับของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัลแต่ละเรื่อง ทั้งผลตอบรับทางอินเทอร์เน็ตและผลตอบรับที่ประมวลได้จากการทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งการสรุปผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด และความสัมพันธ์กับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

การเล่าเรื่อง

จากการศึกษาในด้านการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่างทั้ง 20 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบเป็นเส้นตรง (Linear Narrative) ทั้งหมด เพื่อให้ง่ายต่อการสื่อสารถึงผู้ชมในช่วงเวลาสั้นๆ โดยที่ภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องจะให้ความสำคัญต่อกลวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยสามารถจัดกลุ่มกลวิธีการเล่าเรื่องได้เป็น 4 กลุ่มหลักๆคือ 1) ภาพยนตร์

ตัวอย่างที่เน้นอารมณ์ เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการให้ความรู้สึกทางด้านอารมณ์และมีผลต่อด้านอารมณ์มากกว่าเรื่องอื่นๆ มีอยู่ 5 เรื่องด้วยกันคือ The Conjuring, Antichrist, Lee Daniels' The Butler, Brothers และ No Country for Old Men 2) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นตัวละครหรือคาแรคเตอร์ของตัวละคร เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอตัวละคร หรือคาแรคเตอร์เฉพาะของตัวในละครในเรื่องมากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ มีอยู่ด้วยกัน 10 เรื่องคือ Snow White and the Huntsman, Sherlock Holmes, The Dark Knight, I Am Legend, Bad Words, Bridesmaids, Get Him to the Greek, Tropic Thunder, Wedding Crashers และ Good Night, and Good Luck 3) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นฉาก เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอฉากที่อลังการและดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ตื่นตาตื่นใจไปกับฉากเหล่านั้นมากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ มีอยู่ด้วยกัน 1 เรื่องคือ Mission: Impossible III 4) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอโครงเรื่อง เป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่เน้นการนำเสนอเรื่องราวหรือพล็อตที่ภาพยนตร์ต้องการจะเล่ามากกว่าการนำเสนอในด้านอื่นๆ มีอยู่ด้วยกัน 4 เรื่องคือ The Hunger Games: Catching Fire, The Devil Inside, The Exorcism of Emily Rose และ The Girl with the Dragon Tattoo

ความสัมพันธ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง

การตัดต่อ ภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่องนิยมใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่าย จากเรื่องที่ศึกษาส่วนใหญ่จะใช้วิธีการเฉลี่ยฉากจากภาพยนตร์ทั้งเรื่องตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงท้ายเรื่องและปิดบังเฉพาะในช่วงของบทสรุปของภาพยนตร์เท่านั้น ในบางเรื่องจะมีการเปิดเผยฉากที่สำคัญในตอนท้ายเพราะผู้ชมมักจะทราบดีอยู่แล้วว่าภาพยนตร์ประเภทนี้จะจบลงอย่างไร ผู้ผลิตจึงเลือกที่จะใช้วิธีการนำเสนอฉากที่เป็นจุดขายมากกว่าการปิดบังเรื่องราวในภาพยนตร์ อย่างเช่นในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Snow White and the Huntsman หรือ Mission: Impossible III

ปริมาณการนำเสนอประเด็นในภาพยนตร์ ภาพยนตร์ตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีการเล่าเรื่องและการนำเสนอประเด็นต่างๆในภาพยนตร์อย่างตรงไปตรงมาและสัมพันธ์กับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างเพียง 4 เรื่องเท่านั้นที่มีการนำเสนอประเด็นที่ไม่สอดคล้องกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องคือ 1) The Devil Inside ที่ประเด็นเกี่ยวกับการปราบผีโดยใช้ความเชื่อทางวิทยาศาสตร์และศาสนาใน

ภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่ได้โดดเด่นเหมือนที่นำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่าง 2) The Exorcism of Emily Rose ภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีปริมาณของการนำเสนอในประเด็นการต่อสู้ระหว่างวิทยาศาสตร์กับศาสนา ในชั้นศาลมากกว่าประเด็นเกี่ยวกับการถูกผีสิง ซึ่งไม่สอดคล้องกับในภาพยนตร์ตัวอย่างที่นำเสนอเรื่องการถูกผีสิงมากกว่า 3) Lee Daniels' The Butler ประเด็นเกี่ยวกับการแบ่งแยกสีผิวถูกนำเสนอมากที่สุด ซึ่งแตกต่างจากในภาพยนตร์ตัวอย่างที่โดดเด่นในการนำเสนอประเด็นที่เกี่ยวกับการสู้ชีวิตของบัตเลอร์ และ 4) No Country for Old Men มีประเด็นหนึ่งที่ไม่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ตัวอย่าง หรือจะสามารถจับประเด็นนี้ได้ก็ต่อเมื่อดูภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วเท่านั้น คือประเด็นเกี่ยวกับนายอำเภอสูงอายุที่ตระหนักได้ว่าเขาแก่เกินไปแล้วสำหรับโลกนี้จริงๆ ซึ่งสัมพันธ์กับชื่อเรื่อง

Mood & Tone ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาส่วนใหญ่จะมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทางเดียวกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง มีภาพยนตร์ตัวอย่างเพียง 5 เรื่องเท่านั้นที่มีอารมณ์และบรรยากาศระหว่างภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องแตกต่างกันเล็กน้อยคือ Antichrist, I Am Legend, The Exorcism of Emily Rose, The Girl with the Dragon Tattoo และ No Country for Old Men ซึ่งทั้ง 5 เรื่องนั้นภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีอารมณ์และบรรยากาศของความเป็นภาพยนตร์ Drama ซึ่งแตกต่างจากในภาพยนตร์ตัวอย่าง

การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยสังเกตพบว่าการนำเสนอการเล่าเรื่องหรืออารมณ์และบรรยากาศในภาพยนตร์ตัวอย่างส่งผลต่อการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย หากภาพยนตร์ตัวอย่างนำเสนอได้สัมพันธ์หรือไปในทางเดียวกันกับภาพยนตร์ทั้งเรื่อง การสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมายก็จะมีประสิทธิภาพมากกว่า ในทางตรงกันข้ามหากการนำเสนอในภาพยนตร์ตัวอย่างกับภาพยนตร์ทั้งเรื่องไม่สัมพันธ์กันก็อาจส่งผลต่อการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย เช่นในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men ที่นำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างไปในทาง Thriller แต่เมื่อได้ชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องแล้วจะพบว่าภาพยนตร์ทั้งเรื่องมีอารมณ์และบรรยากาศไปในทาง Drama ซึ่งอาจทำให้เกิดทั้งข้อดีและข้อเสียต่อการสื่อสารถึงกลุ่มเป้าหมาย ข้อดีคือการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างไปในทางของ Thriller จะสามารถดึงดูดกลุ่มผู้ชมเพศชายที่มีช่วงอายุระหว่าง 15-25 ปีได้ดี ในขณะที่ข้อเสียคือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องนี้อาจไม่สามารถดึงดูดผู้ชมที่ชื่นชอบภาพยนตร์แนว Drama ได้

การใช้ทัศนสาร

จากการศึกษา ผู้วิจัยสามารถจัดกลุ่มของการใช้ทัศนสารในกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ตัวอย่างออกได้เป็น 5 กลุ่มหลักๆด้วยกันคือ 1) การใช้ทัศนสารเพื่อการสื่อความหมาย เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อการสื่อความหมายบางอย่างในภาพยนตร์ซึ่งปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งความหมายต่อตัวละครหรือความหมายต่อเนื้อหาในภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ทัศนสารในลักษณะนี้คือ Snow White and the Huntsman, Bad Words และ Brothers 2) การใช้ทัศนสารเพื่อสร้าง Mood & Tone เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศ หรือสร้างความสอดคล้องระหว่างภาพกับเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ทัศนสารในลักษณะนี้คือ Sherlock Holmes, No Country for Old Men, The Conjuring, The Devil Inside, The Exorcism of Emily Rose, Antichrist, I Am Legend และ Tropic Thunder 3) การใช้ทัศนสารเพื่อบ่งชี้อารมณ์ของผู้ชม เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อช่วยในการบ่งชี้อารมณ์ของผู้ชมเข้าไปในภาพยนตร์หรือสื่อเข้าไปถึงจิตใจของตัวละคร โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ทัศนสารในลักษณะนี้คือ The Hunger Games: Catching Fire, The Dark Knight, Mission: Impossible III, Lee Daniels' The Butler และ The Girl with the Dragon Tattoo 4) การใช้ทัศนสารเพื่อสร้างความสมจริง เป็นการใช้ทัศนสารเพื่อช่วยให้ภาพยนตร์เกิดความสมจริงเข้ากับยุคสมัยหรือเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการจะเล่า โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ทัศนสารในลักษณะนี้คือ Good Night, and Good Luck 5) การใช้ทัศนสารเพื่อโฟกัสตัวละคร เป็นการใช้ทัศนสารที่โฟกัสที่ตัวละครเป็นหลัก ซึ่งเป็นการใช้ภาพที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของตัวละคร การเผชิญหน้า ความสัมพันธ์ หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครแต่ละตัว โดยภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้ทัศนสารในลักษณะนี้คือ Bridesmaids, Get Him to the Greek และ Wedding Crashers

การใช้ตัวอักษร และหน้าที่ของตัวอักษร

จากการศึกษาสามารถแบ่งหน้าที่ของตัวอักษรหลักๆได้เป็น 6 กลุ่มคือ 1) การใช้ตัวอักษรเพื่อการสรุปเรื่องราวในภาพยนตร์ เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อสรุปเรื่องราวหรือคอนเซ็ปต์โดยรวมของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ 2) การใช้ตัวอักษรเพื่อการเกริ่นนำในภาพยนตร์ตัวอย่าง เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อดึงความสนใจและบอกผู้ชมคร่าวๆว่าเรื่องที่ภาพยนตร์ตัวอย่างกำลังจะเล่านั้นเกี่ยวกับอะไร 3) การใช้

ตัวอักษรเพื่อการแนะนำบทบาทของตัวละคร เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมทราบถึงบทบาทของตัวละครหลักในภาพยนตร์ 4) การใช้ตัวอักษรเพื่อการทิ้งท้ายหรือเชิญชวนผู้ชม เป็นการใช้ตัวอักษรเพื่อให้ผู้ชมเกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ซึ่งคำที่ใช้จะไม่น่าเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักในภาพยนตร์โดยตรง แต่มีลักษณะของคำที่ดึงดูดผู้ชมให้รู้สึกตื่นเต้น สงสัย หรือตั้งคำถาม 5) การใช้ตัวอักษรเพื่อการนำเสนอจุดขายของภาพยนตร์ แบ่งออกได้เป็น จุดขายที่เป็นนักแสดงนำ, จุดขายที่เป็นผู้กำกับ ทีมงานสร้าง หรือผลงานที่ผ่านมา, จุดขายที่เกี่ยวกับบทภาพยนตร์, จุดขายที่เป็นคำนิยมจากนักวิจารณ์หรือสื่อที่มีชื่อเสียง และ จุดขายที่เป็นรางวัลที่ได้รับจากงานประกาศรางวัลภาพยนตร์ต่างๆ 6) การใช้ตัวอักษรเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์ คือข้อมูลเกี่ยวกับชื่อภาพยนตร์ และกำหนดเข้าฉายของภาพยนตร์

การใช้เสียงในภาพยนตร์ตัวอย่าง

จากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษา มีการใช้เสียงเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องและสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับเรื่อง โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทด้วยกันคือ 1) เสียงบรรยาย 2) เสียงประกอบ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ เสียงประกอบที่ยกมาจากฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง และเสียงประกอบที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างโดยเฉพาะ และ 3) เพลงและดนตรีประกอบ โดยเสียงบรรยายจะไม่น่าเป็นที่นิยมนัก ในภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษา 20 เรื่องมีเพียง 4 เรื่องเท่านั้นที่มีการใช้เสียงบรรยายคือ I Am Legend, Get Him to the Greek ,Tropic Thunder และ Wedding Crashers ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ

ซึ่งเสียงบรรยายมีการใช้ใน 3 ลักษณะคือ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวคร่าวๆในภาพยนตร์, เพื่อแนะนำตัวละคร และเพื่อบอกชื่อเรื่อง ในขณะที่เสียงประกอบจะมีการใช้ใน 3 กรณีคือ เพื่อการเปลี่ยนฉากต่างๆในภาพยนตร์ตัวอย่าง, เพื่อการตัดเข้าสู่ส่วนที่เป็นตัวอักษร และเพื่อการสร้างความตลกใจ (พบได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror) ส่วนการใช้เพลงและดนตรีประกอบมีการใช้ใน 7 ลักษณะด้วยกันคือ การใช้ให้สอดคล้องไปกับการดำเนินเรื่อง, การใช้ในจังหวะที่สม่าเสมอ, การใช้เพื่อสร้างการจดจำ, การใช้เพื่อสร้างความระทึก, การใช้เพื่อการสื่ออารมณ์ในภาพยนตร์, การใช้ในการเกริ่นนำ และการใช้เพื่อสร้างความสนุกสนาน

ส่วนที่ 2 ทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างในช่วงระยะเวลา 10 ปี จาก ค.ศ.
2005-2014

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action

ในช่วงต้น ค.ศ. ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action จะเน้นการนำเสนอฉากที่เรียกว่า Money Shot หรือฉากที่ใช้ต้นทุนสูงในการสร้างเพื่อดึงดูดผู้ชมมากกว่าที่จะเน้นไปที่การเล่าเรื่อง และจะนิยมการตัดต่อแบบไม่เรียงลำดับเหตุการณ์ โดยเฉพาะในฉากของการต่อสู้จะตัดสลับฉากไปมา เพื่อเพิ่มความเร้าใจ ในขณะที่ในช่วงหลังจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ได้เปลี่ยนมาให้ความสำคัญกับการเล่าเรื่องมากขึ้น มีการปูเนื้อเรื่องที่ชัดเจนขึ้น และเปลี่ยนมาใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง และทำให้ง่ายต่อความเข้าใจของผู้ชมมากยิ่งขึ้น ส่วนในด้านของการใช้นักแสดงนำเพื่อเป็นจุดขายในภาพยนตร์ตัวอย่างก็ยังมีให้เห็นในตลอดระยะเวลา 10 ปี โดยประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทุกเรื่องที่ศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปีหลักๆมีอยู่ด้วยกัน 3 ประเด็นคือ ประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้ ประเด็นเกี่ยวกับเหตุการณ์วิกฤตต่างๆที่ตัวละครเอกต้องเผชิญ และประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร โดยในทุกเรื่องจะมีประเด็นเกี่ยวกับการต่อสู้หรือฉากการต่อสู้ มากเป็นอันดับ 1 เสมอ และทุกเรื่องจะใช้การตัดต่อแค่ 2 ประเภทคือ การตัดตรง (Cut) และการจาง (Fade) สลับกันไป แต่จะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด เนื่องมาจากปริมาณการนำเสนอส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action นั้นเป็นฉากของการต่อสู้ ซึ่งต้องอาศัยความเร็วในการตัดต่อเพื่อให้ได้ภาพที่กระชับ แต่มีพลังในแง่ที่ให้ความตื่นเต้นเร้าใจ

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ยังคงมีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง ซึ่งในช่วงหลังจะพบเห็นได้มากกว่าในช่วงต้น ค.ศ. ที่เน้นฉาก Money Shot เป็นหลักอย่างที่ได้กล่าวไปแล้ว ส่วนในด้านของการใช้เสียงพบว่าในช่วงระยะเวลา 10 ปี ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทุกเรื่องไม่มีการใช้เสียงบรรยาย ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายนั้นไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ ซึ่งเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากตลอดระยะเวลา 10 ปี โดยเสียงประกอบส่วนใหญ่ที่ใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ก็คือเสียงปืนและเสียงระเบิด

ในด้านของกลุ่มเป้าหมาย ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ทุกเรื่องจะมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน คือช่วงอายุตั้งแต่ 13 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยในช่วงต้น ค.ศ. จะเน้นเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ในขณะที่ในช่วงหลังถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action นั้นเริ่มเปลี่ยนจากการเจาะกลุ่มเป้าหมายเพศชายเป็นการเจาะกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศหญิงมากขึ้น สังเกตได้จากเรื่อง Snow White and the Huntsman และ The Hunger Games: Catching Fire

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror

ในช่วงระยะเวลา 10 ปี ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror จะมีทิศทางการนำเสนอที่ไม่ตายตัว แต่สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะคือ 1) เน้นการเล่าเรื่อง 2) เน้นการนำเสนอความงามทางภาพ และ 3) เน้นการนำเสนอตัวนักแสดงนำ โดยประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา แต่ละเรื่องนั้นจะมีประเด็นเฉพาะของแต่ละเรื่อง แต่จะวนอยู่ในประเด็นเดิมๆเสียเป็นส่วนใหญ่ คือประเด็นเกี่ยวกับการปราบผี ปีศาจ หรือการถูกผีสิง ส่วนในด้านของการตัดต่อจะพบการใช้การตัดต่อ 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) สลับกันไป แต่จะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด โดยเฉพาะในช่วงของฉากสยองขวัญซึ่งต้องใช้การตัดต่อแบบรวดเร็วเพื่อเพิ่มความระทึกให้กับผู้ชม

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ยังคงพบเห็นการใช้ตัวอักษรในการเล่าเรื่องอยู่เป็นส่วนใหญ่ในช่วงระยะเวลา 10 ปี ซึ่งถือว่ามิตศทางในการใช้ที่คงที่ไม่ได้มากขึ้นหรือน้อยลง ส่วนในด้านของการใช้เสียงพบว่ามีเพียงเรื่องเดียวที่มีการใช้เสียงบรรยาย คือภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายไม่ค่อยเป็นที่นิยมนักในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ ซึ่งยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ในด้านของกลุ่มเป้าหมาย จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Horror ที่ศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปี สามารถแบ่งช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายหลักได้เป็น 2 กลุ่มคือ 1) กลุ่มผู้ชมที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-15 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย และ 2) กลุ่มผู้ชมที่มีช่วงอายุระหว่าง 20 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy

ในช่วงต้น ค.ศ. ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy จะเน้นไปการนำเสนอตาราหรือนักแสดงนำเพื่อเป็นจุดขายเป็นอย่างมาก ในขณะที่ในช่วงหลังจนถึงปัจจุบัน ความสนใจในการขายตารานักแสดงเริ่มน้อยลง แต่อย่างไรก็ตามนักแสดงนำก็ยังคงมีความสำคัญมากในภาพยนตร์ประเภทนี้ แต่ในช่วงหลังผู้ผลิตเริ่มที่จะใส่ใจในการเล่าเรื่องที่แปลกใหม่มากขึ้น เพื่อไม่ให้วนอยู่กับพล็อตหรือสไตล์ภาพยนตร์แบบเดิมๆ สังเกตได้จากภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bridesmaids ที่พลิกบทบาทให้นักแสดงหญิงเป็นตัวหลักในภาพยนตร์ประเภทนี้ และภาพยนตร์เรื่อง Bad Words ที่มีการใช้พล็อตที่แปลกใหม่เกี่ยวกับการแข่งขันการสะกดคำ โดยประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ทุกเรื่องที่ศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปี หลักๆจะเป็นประเด็นเกี่ยวกับการทำภารกิจบางอย่างให้สำเร็จ ซึ่งแต่ละเรื่องตัวละครก็จะมีภารกิจที่ต้องทำแตกต่างกันไป และสิ่งที่น่าสังเกตอีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ประเภทนี้คือ ทุกเรื่องจะมีประเด็นเกี่ยวกับมิตรภาพระหว่างเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญที่ประคองเรื่องราวไว้ทั้งหมด ส่วนในด้านของการตัดต่อ ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ในช่วง 10 ปีที่ศึกษาจะใช้การตัดต่อทั้งหมด 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการกวาดภาพ (Wipe) ซึ่งจะนิยมใช้การตัดตรง (Cut) มากที่สุด โดยเฉพาะในฉากของบทพูดที่รวดเร็ว ในขณะที่การกวาดภาพ (Wipe) นั้นเรียกได้ว่าเป็นเทคนิคการตัดต่อที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy เลยกี่ว่าได้ ซึ่งเป็นการใช้เพื่อเพิ่มลูกเล่นให้ภาพยนตร์ตัวอย่างดูแล้วมีความสนุกสนานเข้ากับ Genres ของภาพยนตร์

ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy การใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องนั้นเป็นวิธีที่นิยมตลอดมาจนถึงปัจจุบัน และมีการใช้ที่สม่ำเสมอ ส่วนในด้านของการใช้เสียงพบว่า ในช่วงต้น ค.ศ. ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ยังคงนิยมการใช้เสียงบรรยายหรือ Voice Over ในการเล่าเรื่อง ในขณะที่ในช่วงหลังจนถึงปัจจุบัน เทคนิคการใช้เสียงบรรยายในการเล่าเรื่องนั้นได้หายไปหรือไม่ได้เป็นที่นิยมอีกต่อไป ในขณะที่ทุกเรื่องมีการใช้เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ ซึ่งยังคงเป็นที่นิยมและพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างทุกเรื่อง

ในด้านของกลุ่มเป้าหมาย จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Comedy ที่ศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปี ทุกเรื่องจะมีกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงวัยเดียวกัน คือช่วงอายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไปจนถึง

วัยผู้ใหญ่ เนื่องจากภาพยนตร์ประเภทนี้จะมามีเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเหล่า ยา ปาร์ตี้ หรือเซ็กซ์ คล้ายๆกันในทุกเรื่อง ช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายจึงไม่แตกต่างกัน

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama

จากการศึกษาพบว่าทิศทางการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมาค่อนข้างจะมีรูปแบบที่ตายตัวคือ เน้นการเล่าเรื่อง นำเสนอฉากที่กระทบใจคนดู และมีนักแสดงนำที่ดึงดูดผู้ชมได้ โดยทุกเรื่องจะให้ความสำคัญไปที่การเล่าเรื่องมากที่สุด ส่วนใหญ่จะใช้วิธีการตัดต่อแบบเรียงลำดับเหตุการณ์เพื่อให้ง่ายต่อการเล่าเรื่อง ในขณะที่เดียวกันทุกเรื่องก็ยังคงมีจุดขายในด้านนักแสดงนำเช่นเดียวกัน แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญไปมากกว่าการเล่าเรื่อง โดยความพิเศษของภาพยนตร์ประเภท Drama ก็คือจะมีพล็อตเรื่องที่หลากหลายกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ซึ่งประเด็นที่ถูกใช้ในการเล่าเรื่องนั้นก็จะเป็นประเด็นเฉพาะของแต่ละเรื่อง แต่ก็มีประเด็นหนึ่งที่เป็นประเด็นร่วมและมักเห็นได้ในภาพยนตร์ประเภทนี้ก็คือประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ ส่วนในด้านของการตัดต่อ พบการใช้เทคนิคการตัดต่อใน 3 ประเภทด้วยกันคือ การตัดตรง (Cut) การจาง (Fade) และการซ้อนเปลี่ยนภาพ (Dissolve) โดยจะนิยมใช้การจาง (Fade) มากที่สุด เนื่องจากส่วนใหญ่จะมีลักษณะของการเล่าเรื่องที่ช้า ไม่เร่งรีบ

ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ยังคงมีการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่อง เช่นเดียวกับในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทอื่นๆ แต่มีทิศทางของการใช้ที่ไม่คงที่ บางช่วงปีมีการใช้และไม่มีการใช้สลับกันไป ส่วนในด้านของการใช้เสียงพบว่า ในช่วงระยะเวลา 10 ปีภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ที่ศึกษาทุกเรื่องไม่ปรากฏการใช้เสียงบรรยาย ทำให้เห็นได้ว่าการใช้เสียงบรรยายนั้นไม่เป็นที่นิยมในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทนี้ ในขณะที่ยังคงเป็นที่นิยมในการใช้เสียงประกอบ และเพลงและดนตรีประกอบ

ในด้านของกลุ่มเป้าหมาย จากภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama ที่ศึกษาในช่วงระยะเวลา 10 ปี สามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกได้เป็น 3 กลุ่มด้วยกันคือ 1) อายุ 18 ปีขึ้นไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ 2) อายุระหว่าง 15-25 ปี และ 3) ทุกเพศทุกวัย จากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่ากลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ประเภทนี้ค่อนข้างจะหลากหลายกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการที่มีพล็อตเรื่องที่หลากหลายมากกว่านั่นเอง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Drama มี

แนวโน้มที่จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายในวัยผู้ใหญ่ได้มากที่สุด

ส่วนที่ 3 ผลตอบรับของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูดรางวัล Golden Trailer Awards ใน 4 ประเภท

ผู้วิจัยทำการประมวลผลจากการทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้ข้อสรุปว่า ผู้ชมทั้งสองกลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์เป็นประจำ และกลุ่มที่ 2 ผู้ชมที่ชมภาพยนตร์ไม่ประจำ นั้นมีการรับรู้หรือการตีความภาพยนตร์ตัวอย่างที่แตกต่างกันไป โดยไม่ขึ้นอยู่กับปริมาณการรับชมภาพยนตร์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งสิ่งที่ผู้ชมระบุว่าชอบในภาพยนตร์ตัวอย่างแบ่งออกได้เป็น 4 อย่างด้วยกันคือ 1) การเล่าเรื่อง 2) การตัดต่อ 3) เสียงประกอบ และ 4) นักแสดงนำ ส่วนสิ่งที่ผู้ชมไม่ชอบในภาพยนตร์ตัวอย่าง แบ่งออกได้เป็น 5 อย่างคือ 1) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีความยาวมากเกินไป 2) ภาพยนตร์ที่มีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆ 3) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการเล่าเรื่องที่ค่อนข้างน่าเบื่อ 4) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่มีการใช้เสียงประกอบที่ดังรบกวนมากเกินไป และ 5) ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ประเภทที่ตนเองชอบ โดยเมื่อให้ผู้ชมรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่อง ผู้ชมเกือบทั้งหมดจะระบุประเภทของภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้ถูกต้องหรือใกล้เคียงจากการรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง แต่จะมีทักษะที่เกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องที่แตกต่างกันไป ซึ่งสิ่งที่ผู้ชมระบุว่าจุดเด่นในภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 อย่างด้วยกันคือ 1) เนื้อเรื่อง 2) นักแสดงนำ 3) คอมพิวเตอร์กราฟิกหรือ CG และ 4) การตัดต่อ

ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างที่รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง The Hunger Games: Catching Fire, The Conjuring และ Lee Daniels' The Butler จะสามารถเล่าเรื่องราวคร่าวๆของภาพยนตร์จากการรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างเพียงรอบเดียวได้ ในขณะที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัดว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Bad Words เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เห็นได้ชัดว่าผู้ชมจะชอบลักษณะของการเล่าเรื่องที่ชัดและทำให้เข้าใจได้ง่ายในครั้งเดียว หรือไม่ชอบการเล่าเรื่องที่เข้าใจยากและมีสไตล์ที่แตกต่างมากเกินไป

ผู้ชมที่ระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ให้เหตุผลหลักๆ 2 ประการด้วยกันคือ 1) เคยได้รับชมภาพยนตร์ในภาคก่อนหน้า และ 2) อยาก

ทราบว่าเป็นเรื่องราวที่ต่อจากในภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นอย่างดี ส่วนผู้ชมที่ระบุว่าภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละเรื่องนั้นไม่ส่งผลให้เกิดความต้องการรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่อง ให้เหตุผลหลักๆ 3 ประการด้วยกัน คือ 1) ภาพยนตร์นั้นมีพล็อตเรื่องแบบเดิมๆ และค่อนข้างซ้ำ 2) ไม่นิยมในการรับชมภาพยนตร์ประเภทนั้นๆ และ 3) รู้สึกเฉยๆ หรือภาพยนตร์ตัวอย่างไม่ดึงดูดมากพอ

5.2 อภิปรายผล

เมื่อนำผลสรุปวิจัยมาพิจารณาเปรียบเทียบกับทฤษฎีกระบวนการการตัดสินใจไปชมภาพยนตร์ตามแนวคิดของ Austin ผู้วิจัยพบว่าองค์ประกอบของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีส่วนสำคัญตั้งแต่ขั้นหาความรู้ ขั้นสนใจ ขั้นตัดสินใจ ไปจนถึงขั้นดำเนินการ โดยกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นจะมีความสำคัญในขั้นหาความรู้ ซึ่งผู้ชมจะได้ทราบจากภาพยนตร์ตัวอย่างว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ใครแสดงนำหรือใครเป็นผู้กำกับ และจุดเด่นในองค์ประกอบของกระบวนการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นจะนำพาผู้ชมไปสู่ขั้นสนใจและขั้นตัดสินใจ เช่นผู้ชมบางคนเมื่อได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างในขั้นของการหาความรู้ อาจพบว่ามันน่าสนใจที่ตนชื่นชอบอยู่ หรือมีฉากและการใช้ CG ต่างๆ ที่น่าสนใจ สิ่งเหล่านั้นจะเป็นตัวจูงใจให้ผู้ชมมีความสนใจในภาพยนตร์เรื่องนั้นมากขึ้น และอาจนำไปสู่การตัดสินใจรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นในที่สุด ในส่วนของการใช้ตัวอักษรในกระบวนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่ามีความสำคัญมากในขั้นของการดำเนินการ เพราะผู้ชมจะได้ทราบว่ากำหนดฉายของภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เป็นวันที่เท่าไรในส่วนนี้ เพื่อให้ผู้ชมจะได้กำหนดวันที่ตนเองจะไปรับชมได้ถูกต้อง

เมื่อพิจารณาทิศทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างในช่วง 10 ปีที่ผ่านมาเทียบกับในช่วงปลาย ค.ศ. 1950 ที่เริ่มมีการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่างกันอย่างแพร่หลาย ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสร้างสรรค์หลายรูปแบบที่เคยใช้ในสมัยก่อนยังคงมีให้เห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างยุคปัจจุบัน เช่นการใช้ตัวอักษรในการอธิบายเรื่องราว แม้ในปัจจุบันจะไม่ได้ใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่อย่างในอดีตแต่ลักษณะของการเล่าเรื่องด้วยวิธีนี้นั้นก็ยังคงมีอยู่ หรือการเล่าเรื่องโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนอย่างในช่วง ค.ศ. 1970 และ 1980 ซึ่งเริ่มจากการแนะนำตัวละคร ให้ผู้ชมพบความขัดแย้ง และนำเสนอทางแก้ปัญหา ภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคปัจจุบันบางเรื่องก็ยังคงมีให้เห็นอยู่ เช่นภาพยนตร์ตัวอย่าง

เรื่อง Tropic Thunder เป็นต้น แต่ภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคปัจจุบันส่วนใหญ่จะมีรูปแบบของการเล่าเรื่องที่หลากหลาย ไม่ได้แบ่งการเล่าเรื่องออกเป็น 3 ส่วนแบบตายตัวเหมือนอย่างในอดีต หรือการใช้ฉาก Money Shot เพื่อเป็นจุดขายของภาพยนตร์ตัวอย่างในยุค ค.ศ.1990 ก็ยังคงพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Action ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ในทางตรงกันข้ามผู้วิจัยก็พบว่าเทคนิคของการเล่าเรื่องบางอย่างในอดีตได้หายไปจากภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคปัจจุบันอย่างสิ้นเชิง เช่นการใช้ผู้กำกับเป็นผู้บรรยายและปรากฏตัวในภาพยนตร์ตัวอย่างด้วย เป็นต้น ซึ่งส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะในสมัยก่อนนั้นไม่ได้มีเครื่องมือที่เอื้ออำนวยในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างให้ออกมาได้อย่างปัจจุบัน รวมทั้งการมีต้นทุนที่ต่ำในการผลิตภาพยนตร์ตัวอย่าง การใช้ตัวผู้กำกับที่มีชื่อเสียงเป็นผู้บรรยายจึงเป็นวิธีที่ง่ายที่สุดในสมัยนั้น ซึ่งภาพยนตร์ตัวอย่างในยุคนี้เปลี่ยนไปเพราะมีเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างสรรค์มากและสะดวกยิ่งขึ้น ผู้ผลิตสามารถที่จะทำการสร้างสรรค์และดึงจุดเด่นอื่นๆ มาใช้ในกระบวนการประชาสัมพันธ์ได้มากกว่าการขายผู้กำกับเพียงอย่างเดียว

ตามทฤษฎีองค์ประกอบของเรื่องเล่า เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษาจะพบว่ามียุ่ 3 สิ่งที่จะเห็นได้ชัดเจนจากแค้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยไม่จำเป็นต้องรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องก็ได้ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก ซึ่งทั้ง 3 สิ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ผู้ชมที่รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างทราบได้คร่าวๆว่า ใคร ทำอะไร อย่างไร และที่ไหน ในช่วงเวลาสั้นๆของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งถ้าหากขาดองค์ประกอบ 3 อย่างนี้ไป ภาพยนตร์ตัวอย่างก็จะไม่สามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจได้ และในส่วนของการใช้ตัวอักษรเพื่อช่วยในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบตัวอักษรในภาพยนตร์ตัวอย่างที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน มีคุณสมบัติที่ดีเด่นตามแนวคิดของคุณสันติ คุณประเสริฐ คือ 1) สามารถขยายความหรือเรื่องราว ช่วยในการถ่ายทอดความหมายได้กว้างและชัดกว่าการพูด 2) มีการแสดงออกทางความงาม ช่วยเพิ่มเติมความสวยงามให้เกิดขึ้นกับข้อความ และ 3) เสนอรูปแบบที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์รูปแบบที่นอกเหนือกฎเกณฑ์ หลีกเลียงความซ้ำซาก ซึ่งคุณสมบัติในข้อ 2 และข้อ 3 นั้นเห็นได้ชัดเจนที่สุดจากการใช้ตัวอักษรในส่วนที่เป็นชื่อภาพยนตร์

ในด้านของการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ตัวอย่างที่ศึกษา เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับแนวคิดเกี่ยวกับประเภทหรือแนวเรื่องของภาพยนตร์ (Genres) ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง I Am Legend มีการแบ่งประเภทที่ไม่ตรงกับแนวคิดดังกล่าว คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีการจัดประเภทอยู่ใน

หมวดหมู่ของภาพยนตร์ประเภท Horror แต่ไม่ได้มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับ ภูต ผี ปีศาจ หรือมีเนื้อหาไปในทางน่าสะพรึงกลัว สยดสยอง แต่อย่างใด ซึ่งเมื่อพิจารณาตามแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์เรื่องนี้ น่าจะจัดอยู่ในหมวดหมู่ของภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Sci-fi) มากกว่า เพราะเป็นภาพยนตร์ที่มีการนำเอาเรื่องเกี่ยวกับหลักการหรือทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาใช้ เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่อง

จากงานวิจัยของคุณประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) เรื่อง ‘การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด’ ได้ข้อสรุปอย่างหนึ่งคือ การตลาดถือเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งเมื่อผู้วิจัยได้นำมาศึกษาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ตัวอย่างที่ทำการศึกษาก็พบว่า ข้อสรุปนี้สามารถนำมาใช้กับงานภาพยนตร์ตัวอย่างได้เช่นเดียวกัน เพราะภาพยนตร์ตัวอย่างหลายเรื่องก็จงใจนำเสนอฉากของความรุนแรง ซึ่งเป็นฉากที่ขายได้ในทางการตลาด มากกว่าที่จะเล่าเรื่องในด้านอื่นๆ อย่างเช่นในภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง No Country for Old Men จะเห็นได้ชัดเจนที่สุด เพราะแก่นเรื่องจริงๆ ของภาพยนตร์นั้นจะเกี่ยวกับตัวละครนายอำเภอสูงอายุ แต่ภาพยนตร์ตัวอย่างก็นำเสนอฉากของการต่อสู้ไล่ล่าซึ่งเป็นประเด็นย่อยมากกว่า เพราะฉากของความรุนแรงเหล่านั้นมีสีสันของการนำเสนอที่มากกว่า และมีผลในแง่ของการตลาดภาพยนตร์ หรือดึงดูดผู้ชมได้ดีกว่า

ไม่เพียงแต่งานวิจัยของคุณประพนธ์เท่านั้นที่สามารถนำมาปรับใช้กับงานภาพยนตร์ตัวอย่างได้ งานวิจัยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์อีกหลายชิ้นก็สามารถนำมาใช้เพื่อเปรียบเทียบกับงานภาพยนตร์ตัวอย่างได้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะงานวิจัยที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง การนำเสนอ และลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แต่ละประเภท ซึ่งระหว่างภาพยนตร์และภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีความคล้ายคลึงกัน และหากได้ทำการศึกษาควบคู่กันไป งานวิจัยก็必将มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจรับชมภาพยนตร์ของผู้ชม แต่จากการทำการสนทนากลุ่มผู้วิจัยได้พบว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างที่ดีหรือไม่ดีนั้นไม่ใช่ตัวแปรสำคัญเพียงอย่างเดียวที่ทำให้ผู้ชมเลือกที่จะรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ แต่ตัวแปรสำคัญอยู่ที่ตัวของผู้รับชมเองด้วย จากการทำสนทนากลุ่ม มีผู้ชมหลายคนกล่าวว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Conjuring นั้นทำออกมาได้ดี ดูน่ากลัวตามแบบฉบับของภาพยนตร์ประเภท Horror แต่ตนเองนั้นจะไม่ไปรับชมเนื่องจากรู้สึกกลัว ทำให้เห็น

ได้ว่าการเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างที่ดีไม่ใช่สิ่งเดียวที่ดึงดูดผู้ชมได้ เพราะถ้าหากภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ไม่ใช่ภาพยนตร์ประเภทที่ตัวผู้ชมชื่นชอบ ผู้ชมก็ยังคงเลือกที่จะไม่ไปรับชมภาพยนตร์เรื่องนั้น แม้ว่า จะสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากก็ตาม ซึ่งจะไปสอดคล้องกับผลของงานวิจัยเรื่อง ‘ภาพยนตร์ ตัวอย่าง กับการเลือกรับชมภาพยนตร์ของประชาชน ในเขตกรุงเทพมหานคร’ (อภิญา วังสีใหญ่, 2549) ว่าประเภทของภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมีอิทธิพลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน

จากการทำการวิจัย ผู้วิจัยตระหนักได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างเป็นงานศิลปะที่ไม่อาจตัดขาด จากการเป็นเครื่องมือในการประชาสัมพันธ์ทางการตลาดได้ อาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นมี จุดประสงค์เพื่อการตลาด แต่มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นงานศิลปะ เนื่องจากการผลิตภาพยนตร์ ตัวอย่างแต่ละชิ้นนั้นต้องผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางความคิด ตั้งแต่การตัดสินใจเลือกฉากต่างๆ มาใช้ การกำหนดจังหวะการตัดต่อ หรือการออกแบบตัวอักษรทั้งชื่อภาพยนตร์และตัวอักษรส่วนอื่นๆ ที่ใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่าง ให้ออกมาสอดคล้องกลมกลืนและสื่อถึงเอกลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์ เรื่องนั้นๆ รวมทั้งการดีไซน์เสียงต่างๆ ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์ตัวอย่างก็เช่นเดียวกัน ด้วยเหตุนี้เองจึง กล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ตัวอย่างนั้นเป็นงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงความงามของการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ ที่ไม่เพียงแต่ให้ความบันเทิงใจเท่านั้น ยังมีประโยชน์ในแง่ของการตลาดประชาสัมพันธ์ อีกด้วย

5.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้ผลิต

1. งานวิจัยชิ้นนี้จะทำให้ผู้ผลิตตระหนักถึงแนวทางและความสำคัญในการสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ตัวอย่างให้โดนใจผู้ชม และแสวงหาวิธีการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างที่แปลกใหม่ หลากหลาย และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยที่ทำการศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างฮอลลีวูด โดยคัดเลือกกลุ่ม ตัวอย่างจากภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้รับรางวัล Golden Trailer Awards เท่านั้น ซึ่งหากมีการศึกษา

ภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่ได้รับรางวัลออสการ์ ก็เป็นที่น่าสนใจและอาจทำให้เห็นความหลากหลายของผลงานการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตัวอย่างมากขึ้น

2. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาภาพยนตร์ตัวอย่างเพียง 4 ประเภทเท่านั้น หากมีการศึกษาถึงภาพยนตร์ตัวอย่างประเภทอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ตัวอย่างประเภท Thriller หรือ Romance ก็จะมีที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น และจะทำให้เห็นถึงความแตกต่างทางการสร้างสรรค์ของภาพยนตร์ตัวอย่างแต่ละประเภท

3. ยังมีชิ้นงานอื่นๆที่น่าสนใจ และควรค่าแก่การนำมาศึกษาในแง่ของกระบวนการสร้างสรรค์ เช่น ไตเติลละคร ซีรีส์ หรือไตเติลรายการของต่างประเทศ เป็นต้น

5.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ตัวอย่างในไทยมีค่อนข้างน้อย และของต่างประเทศที่ผู้วิจัยหาได้นั้นมีไม่หลากหลาย ทำให้ผู้วิจัยเกิดปัญหาในการหาข้อมูลเพื่ออ้างอิงหรือศึกษาเพิ่มเติม

2. การเก็บข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรางวัล Golden Trailer Awards นอกเหนือจากในอินเทอร์เน็ตนั้นไม่สามารถทำได้ เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการติดต่อกับทางผู้จัดงานทางอีเมลแต่ไม่ได้รับการตอบรับ ข้อมูลที่มีอยู่จึงเป็นเพียงข้อมูลเบื้องต้นเท่านั้น ไม่ใช่ข้อมูลเชิงลึก

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษดา เกิดดี. (2541). ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. กรุงเทพมหานคร : หอภาพยนตร์
สุวรรณ.

กันต์หทัย เกษชุมพล. (2553). การนำเสนอเนื้อหาสารในตัวอย่างภาพยนตร์เพื่อการส่งเสริมการตลาดภาพยนตร์
ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

จิตตินันท์ บุษบรรณ. (2555). วิธีการนำเสนอภาพยนตร์ตัวอย่างของไทยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2543-2553. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐณี ตามไท. (2553). การวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวตลกร้ายโดยโจเอล และอีธาน โคเคน.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพล วงษ์ชื่น. (2552). ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้าง

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนัสรา จันทร์เทศ. (2547). บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในโรงภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกชม

ภาพยนตร์ของผู้ชมในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์, สาขาวิชานิเทศศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ธัญญา สังขพันธ์. (2539). วรรณกรรมวิจารณ์. ปทุมธานี : นาคร.

ประพนธ์ ตติยวาทกุลวงศ์. (2553). การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและ

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปัทมวดี จารูวร. (2541). สื่อสารมวลชนเบื้องต้น : สื่อมวลชน, วัฒนธรรมและสังคม. กรุงเทพมหานคร : โครงการสื่อ

สันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิยะกุล เลาว์ฉัตรศิริ. (2532). ใครเป็นใครในกระบวนการผลิตภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร : บริษัทการพิมพ์.

พนิดา สมภพกุลเวช. (2544). บทบาทของภาพยนตร์ตัวอย่างในการนำเสนอเพื่อโน้มน้าวใจ. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิมพ์ลดา ตีมาก. (2555). การสร้างเรื่องเล่าและตัวละคร “ซูสีไทเฮา” ในวรรณกรรม ภาพยนตร์ และละคร

โทรทัศน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมธา เสรีธนาวงศ์. (2547). การวิเคราะห์รูปแบบของส่วนประกอบรายการโทรทัศน์. รายงานผลการวิจัย, คณะนิเทศ

ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2532). นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพมหานคร : โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตนา จักกะพาก. (2546). จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล. รายงานผลการวิจัย, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริฎา เกตุเอี่ยม. (2545). ปัจจัยการสื่อสารการตลาดที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกชมภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา วงศ์ใหญ่. (2549). ภาพยนตร์ตัวอย่างกับการเลือกรับชมภาพยนตร์ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อัศวิน ชาบารา. (2551). ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลัก ในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Austin, B. A. (1988). *Immediate Seating: A Look at Movie Audiences*. Belmont, CA : Wadsworth.
- Bivins, T. (2006). *Mixed Media: Moral Distinctions in Advertising, Public Relations, and Journalism*. Routledge.
- Block, B. (2001). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press.
- Finsterwalder, J., Kuppelwieser, V.G. and de Villiers, M. The Effects of Film Trailers on Shaping Consumer Expectations in the Entertainment Industry – A Qualitative Analysis. [online]. 2015. Retrieved 2015, March 1, from http://www.academia.edu/1830682/The_Effects_of_Film_Trailers_on_Shaping_Consumer_Expectations_in_the_Entertainment_Industry_A_Qualitative_Analysis
- Fulton, H. (2005). *Narrative and Media*. Cambridge University Press.
- Golden Trailer Awards. About us. [online]. 2014. Retrieved 2014, September 20, from <http://www.goldentrailer.com/about-us.php>
- Sobchack, T., and Sobchack Vivian C. (1987). *An Introduction to Film. 2nd Edition*. Longman Publishing Group.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวฐานันต์ ยศประสิทธิ์ เกิดเมื่อวันที่ 29 มกราคม พ.ศ.2532 ที่จังหวัด กรุงเทพมหานคร จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจากคณะมนุษยศาสตร์ สาขาวิชาปรัชญา หรือ Bachelor of Arts in Philosophy มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในปีการศึกษา 2554 และได้ เข้าศึกษาต่อในระดับบัณฑิตศึกษา คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาสื่อสารการแสดงและสื่อบันเทิง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี 2556

